

IT 業界 vs アニメ業界

本日のスライドで使用するテキスト情報をまとめています。ご参照ください。

講師プロフィール

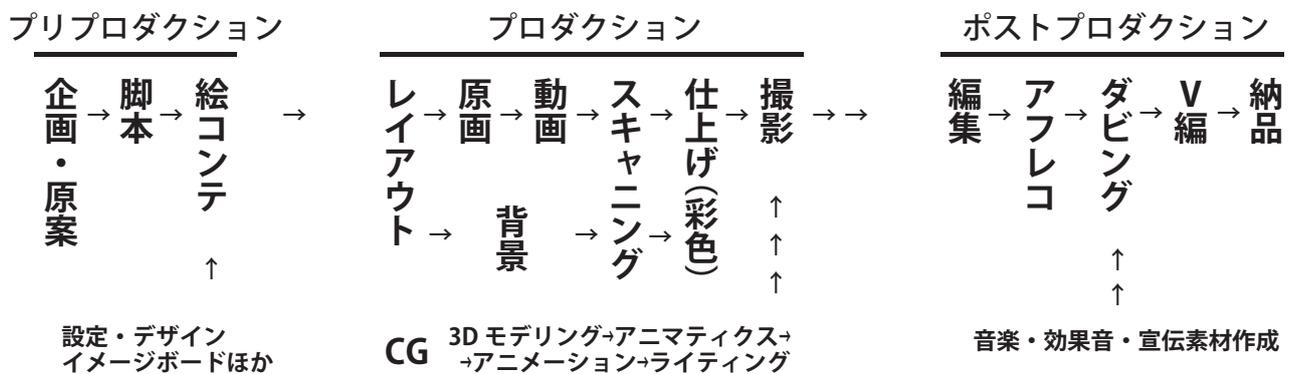
河原 大
(カワハラ マサル)



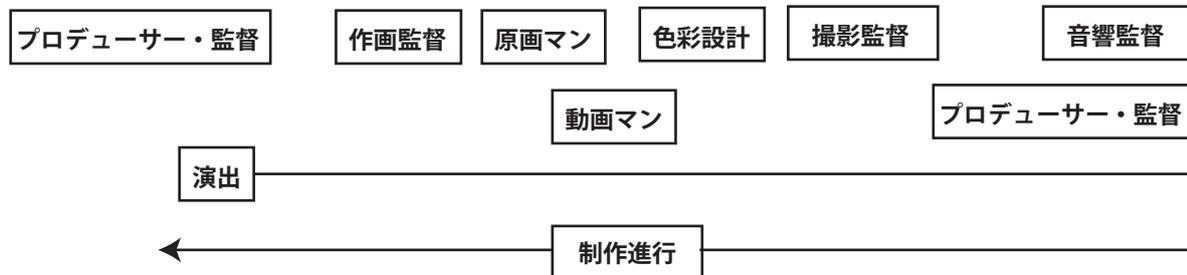
札幌のアニメーション企画・制作会社ピコグラフに所属。近年は、北海道内のコマーシャル映像やアイヌ文化振興・研究推進機構のアニメーションなどを制作。また、DMM.comのブラウザゲーム「しんけん!!」にて企画・脚本・設定・ゲームデザインなどディレクションを担当。

札幌市立大学非常勤講師・日本工学院北海道専門学校非常勤講師
日本アニメーション学会会員・日本映像学会会員
twitter アカウント：@pico_msr / 連絡先：kawahara@picograph.com

アニメーションの制作工程 (理想的なワークフロー)



※1本作成するためにキーとなる役職



アニメーション制作者実態調査

※日本アニメーター演出協会 (JAniCA) 「アニメーション制作者実態調査 報告書 2015」より

- **職種** ※複数回答
監督 5.1% / 演出 12.3% / 作画監督 20.9% / 原画 40.8% / 動画 20.6% / 仕上げ 6.7% / 制作進行 24.4%
- **職業別収入**
監督 648.6万 / 演出 380.3万 / 作画監督 393.3万 / 原画 281.7万 / 動画 111.3万 / 仕上げ 194.9万 / 制作進行 309.2万
2013年のアニメ制作者の平均年収は 332万 8,000円 ※民間企業の平均給与 414万円と比べて約 81万円低い
- **就業形態**
フリーランス 37.7% / 契約社員 23.1% / 正社員 15.5% / 自営業 14.9%
- **作業時間**
1日当たりの作業時間は平均 11.03時間 / 1カ月当たりの作業時間は平均 262.7時間
「160時間超 240時間以下」 23.2% / 「260時間超 300時間以下」 21.8% / 「350時間超」 15.9%