

Interview with Jun Sugawara of Animator Supporters

Interviewed by Manga Writer-Artist [Queenie Chan](#) for the ACA Conference on the 19th November 2022

Note: For readability, the questions are presented in highlighted yellow.

皆さんはじめまして！

アニメーター支援機構、菅原です！

日本にはアニメーターの低賃金問題という何十年も続く社会問題があります。

私たちは、その問題をアニメファンの立場から改善して行くことを目的としているNPO法人です。

これまでは、才能ある低賃金の新人アニメーターに「アニメーター寮」などで、住居支援して来ましたが、また、昨年からアニメのミュージックビデオ製作を開始して、低賃金問題のより本質的な解決のために、現状のアニメ製作とは別枠のアニメ製作の仕組みを作る取組みをしています。

Hello everyone!

I'm Jun Sugawara from Animator Supporters!

For decades, Japanese animators have suffered as a result of low wages.

We're a non-profit organization dedicated to solving this issue from the perspective of the fans.

Up to now, we've supplied financially struggling, talented animators with housing assistance through the Animator Dormitory. Since last year, we've also begun producing animated music videos in an effort to make substantial improvements to animators' low wages. To create these music videos, we've made a brand new production workflow that's completely separate from conventional methodologies.

Introduction Video (3:20 min):

<https://drive.google.com/file/d/1CANO7MVCDt2CYHMJf8RtqoLqkuMQGeX3/view>

アニメ製作委員会について

Regarding Anime Production Committees

- 1) In order to make an anime in Japan, you have to form a production committee (<https://www.youtube.com/watch?v=sIGdiAOYkdw>). These are groups of corporations (such as gaming, tourism, distributors, or manga publishers) that can financially benefit from the anime. This committee then

hires an animation studio, and gives them a flat fee. Please explain this process in detail, and how it contributes to the low pay of animators.

日本ではアニメを作るのに「製作委員会」というものが必要ですね。

(<https://www.youtube.com/watch?v=sIGdiAOYkdw>) 製作委員会(ゲーム、観光、流通、漫画出版の会社など)アニメから金銭的な利益を得られる企業のグループでありますね。そして、制作委員会はアニメ制作会社に制作費を提供することが知っていますが、詳細を教えてくださいませんか？どうしてアニメーターさんの低賃金問題があるのでしょうか？

日本での一般的なTVアニメの制作費は1話(25分)で1千500万円ほどです。これは安過ぎる予算なのですが、とはこのものの1クール12本分を作ると、2億円近い予算になります。

これを小さな制作会社が1社で負担した場合、作品がヒットすれば良いですが、全く当たらずに制作費の回収が出来ないと、場合によっては倒産に至るような深刻なダメージを受けてしまいます。

「製作委員会方式」は、このリスクを回避するために考え出されたシステムで、複数の会社で制作費を負担する事で、リスク回避をしようとする物です。

例えば2億円の制作費を10社で2千万円ずつ負担すれば、作品がこけた場合でもダメージは2千万円で済む、という感じです。

※そして出資額に応じて後で利益の分配も受ける、という仕組みです。

One episode of your standard TV anime (25 minutes) costs about 135,000 USD to produce in Japan. This is a really low budget, but be that as it may, 1, 12 episode season of anime comes out to about 1,800,000 USD.

Now say you're a small animation studio, assuming your show becomes a big hit, this is great news. But now imagine that it's a total flop and you can't recoup your money. In a lot of cases, that would lead to major losses, including the closure of your studio.

Production Committees were devised for the purpose of avoiding this risk. By multiple companies shouldering the burden of a production budget, they're all able to mitigate risk.

For example, that 1,800,000 USD budget could now be split up across 10 companies that each invest 180,000 USD.

Then, the profits from each entities' portion of the investment would be divvied out.

このように「製作委員会方式」は「リスク回避」の面では大変優れたシステムなのですが、同時に大きな副作用というか、弊害があります。

それは出資額に応じて、作品をどうするかについての力関係が生じることです。

この力関係は、株式会社と株主の関係をイメージしてもらえると分かり易いかも知れませ

ん。

株式会社だと、筆頭株主になった人がその会社に対して一番の発言権を持ちますよね？

「製作委員会方式」にもこれと似た力関係が生じます。

As such, the production committee investment style is extremely good at risk avoidance, but at the same time, it comes with some not so great side effects.

That is, depending on the amount invested, there's power imbalances as far as who has say over what the end product looks like.

An easy to understand comparison could be the power dynamic between a publicly traded company and its investors.

It's fair to say that the highest shareholder typically holds the most authoritative voice, right?

There's a similar power balance with production committees.

この「製作委員会方式」の弊害の最も大きな物は、

①製作委員会から、アニメの制作会社に降りて来る「制作費の異常な安さ」です。

実際にアニメを制作する現場の制作会社は(会社の規模が小さく予算もないため)「製作委員会」に入っていない事が多いので、制作費に関する発言権がありません。

そして、現状の制作費は、(欧米のアニメ制作費と比較した場合)実際に必要な額の1/2、場合によっては1/4程度しかありません。

The worst effects that production committees have are

1) The production budgets that are handed down from the committees to the studios are extremely low.

Actually, since most anime studios are so small in scale and don't have much in the way of operating funds, they can't afford to be on the committee. This means that they have no say in the budget of the shows they're contracted to create.

In some cases, modern anime production budgets (when compared to Western animation budgets) are actually only 1/2, or sometimes even 1/4 of the necessary size.

この「制作費の異常な安さ」がアニメーターの低賃金問題の一番大きな原因となっています。

そして、大変残念なことに、この「制作費の異常な安さ」を改善する効果的な方法が今のところ存在しないのです。

These cheap production budgets are the primary reason for animators' low wages.

And, the worst part is, there's currently no effective way to actually fix this issue.

2) Production committees pay a flat fee to anime studios, then reap all the profits with merchandising, foreign licensing, etc. **So, how does an animation studio continue to make money off an anime once it has been made (if any such pathway even exists)?**

制作委員会は制作会社に一律に料金を支払い、その後、関連グッズ、海外ライセンスなどの利益のすべてを得ているんですね？それなら、制作会社は、作ったアニメでどうやって儲け続ける方法あるのでしょうか？

現場のアニメ制作会社がもらえるのは、アニメの制作のために支払われる(安い)「制作費」のみです。

作品が興行的に大ヒットして、物凄い利益が出たとしても、利益は製作委員会に入るだけで、現場のアニメ制作会社に行くことはありません。

The only payment that anime studios receive is the (very small) production budget handed down from the committees.

Even if a show becomes a box-office hit and generates tremendous profits, the profits only go to the production committee and not to the studio who made the show.

Q: So to clarify, most animation production studios are small businesses, and they operate on a “work-for-hire” basis, where they are hired to work on once-off projects and that’s it. They do not get ANY of the residuals from sales of anything else related to the anime, whether it be DVD sales, streaming services, merchandise, etc. **Is that correct?** (I ask because some English-language anime production videos I’ve watched claim that anime studios pay money to Japanese TV channels to air their anime, and then make money off DVD sales. Many people in the west believe this. If this is **not** true, please clarify it here.)

つまり、ほとんどのアニメ制作スタジオは小規模なビジネスであり、プロジェクトに委託される方式で運営されているのですね。DVDやストリーミングサービス、商品など、そのアニメに関連するあらゆるものの売上から、スタジオは一切報酬を得ることができません。これは正しいのでしょうか？

A: そうですね。製作委員会→制作会社という構造で、制作会社は、制作費と言われる物しかもらえません。

That’s correct. The only thing studios get is the money, called “production budgets,” that are passed down from the committees.

3) There are some bigger animation studios like Studio Ghibli (creator of many classics such as "Laputa", "Spirited Away", etc) that can sit on production committees themselves, and earn more. **Why don't more animation production studios try to be on production committees?**

ジブリ(「天空の城ラピュタ」「千と千尋の神隠し」など多くの名作を生み出した)のように、自ら製作委員会に参加し、より多くの収入を得られる大きな制作会社もありますね。どうして、もっと多くの制作会社が制作委員会に参加しようとしらないのでしょうか？

基本的には「現場の制作会社は規模が非常に小さいから」ですね。
東映やトムスのような、大規模なアニメ制作会社というのは実は非常に少ないのです。
ほとんどのアニメ制作会社は、中小零細企業です。
規模が小さく予算もないため、製作委員会には入れない、という感じですね。
Most studios themselves are just fundamentally too small to pull this off.
The amount of anime studios that are large enough to join a production committee, say for example Toei or TOM'S, are few and far between.
Most anime studios are small to mid-sized businesses, tiny in comparison to those on the committees.
Basically, most studios aren't big enough and don't have enough capital to join.

宮崎駿や高畑勲は、東映アニメーション時代に、積極的に組合活動を行っていた人達です。ただ、日本では欧米のような産業別組合が一般的でないため、彼らも結局は組合活動では思い描いたような労働環境を作る事は出来ませんでした。
この理想の労働環境を、(アニメーターさんに固定給を払うなどして)後年ジブリで実現することになります。

労働組合での解決が難しい日本で低賃金問題を解決する方法は、ジブリのようなホワイトな企業を作る事がベストな回答の1つだと思います。

ただ、ジブリ型の会社は、宮崎駿という天才監督と鈴木敏夫という天才プロデューサーの2人が揃ったから出来たレアケースで、再現性が低いのが難点ですね。

Hayao Miyazaki and Isao Takahata were among those who actively engaged in union activities during their time at Toei Animation. However, since industrial unions are not as common in Japan as they are in the West, they were ultimately unable to create the kind of working environment they envisioned through their union involvement.

Their ideal working environment (paying fixed wages to animators, etc.) would be realized at Ghibli many years later.

Labor unions in Japan have traditionally been ineffective for animators, so creating an ethical company is perhaps one of the most effective solutions to the issues of low wages.

However, a company like Ghibli is a rare exception made possible by two

geniuses, Hayao Miyazaki (a genius director) and Toshio Suzuki (a genius producer). It's very difficult to reproduce that kind of success.

ただ、今後のことを考えると、オリジナル作品を作って、自社で権利を持って行くことは、日本のアニメ制作会社が生き残って行くために必須な事だと思います。

Having said that, I think it's essential for Japanese anime studios to create original works that they themselves own the rights to in order to survive into the future.

- 4) The immense popularity of anime has caused many big Western media companies to take notice. Netflix notably started producing their own original anime, and now Disney too, which has caused a big increase in the number of anime being produced. Unfortunately, this has NOT caused a rise in animator wages though, as this article says (<https://www.cbr.com/netflix-accused-underpaying-anime-teams/>), as Netflix has been accused of underpaying animators. **Clearly, more anime being produced and consumed globally has not raised animator pay, despite the funding and initiative coming from outside Japan. What do you think is the fundamental problem?**

アニメの人気は絶大で、欧米の大手メディア各社も注目しています。Netflixは特にオリジナルアニメの制作を始め、現在はDisneyも制作しており、アニメの制作本数が大幅に増えていますが、残念ながら、この記事:

(<https://www.cbr.com/netflix-accused-underpaying-anime-teams/>)にあるように、Netflixはアニメーターさんの賃金が低いと非難されているんですが、アニメーターの賃金の上昇にはつながっていないようです。明らかに、より多くのアニメが制作され、世界的に消費されているにもかかわらず、アニメーターの賃金は上がっていないのです。根本的な問題は何だと思いますか？

Netflixの話は「製作委員会方式」の弊害その②と関連して来ます。

「製作委員会方式」では、出資額に応じて作品に対する力関係が変わるため、既得権益を持っている従来からの出資者は、まとまった額の出資を嫌う傾向があります。(株式会社という筆頭株主になれなくなるため。)

ですので、多額の予算をかけて1本の作品を丁寧に作るというよりは、外資からの多額の予算を分割して「安いアニメを大量に作る」という流れになります。

※この話は岡田斗司夫さんと山本寛監督が話している動画がYouTubeにあるので、詳しくはそちらをご覧ください。

現在、日本のアニメ業界は長い低賃金の歴史から、新人が育たず中堅も離職して、深刻な人手不足となっています。この状態で、安いアニメが大量に作られる事にはデメリットしかありません。

Netflixなどの参入で低賃金の改善を期待していたので、非常に残念な状況ですね。

The stories about Netflix are connected to the second undesirable effect of

production committees.

With the production committee system, authority over the product changes hands according to whoever has the majority of stake in the product, right? So, many investors who've been in anime for a long time tend to be very reluctant about having outside entities invest large sums of money into their projects.

(That would cause these traditional investors to lose control over the project as they'd no longer have the largest share in the production).

So essentially, large investments from foreign companies aren't used to lovingly produce a single work of anime, but rather, are divided up amongst many cheaply made anime.

You can hear more about this in a YouTube video by Toshio Okada and director Hiroshi Yamamoto, so please see that video for more details.

Toshio Okada's Youtube Channel (OTAKING) -

<https://www.youtube.com/@toshiookada0701/videos>

欧米アニメの流通 - 独占と検閲

Western Distribution of Anime - Monopolies and Censorship

- 1) You have expressed a desire for Japanese animation studios to connect directly with foreign anime fans, and raise money that way. However, despite the decades-long existence of the global anime fandom, it wasn't until the past decade that legal means for global anime streaming has appeared. Previously, most anime was pirated, which led to a loss of income - so it's interesting to see that US company Crunchyroll, the biggest global source of anime streaming, used to be a pirated anime site. **What do you think is stopping Japanese animation studios from directly setting up websites to raise money in the West?** (Is it foreign language-speaking staff and the cost? A lack of knowledge of Western audiences? A lack of marketing reach? etc)

菅原さんは日本の制作会社が海外のアニメファンと直接に関わり、ファンと共に資金を調達することを望んでいますね。しかし、世界のアニメファンが何十年も前から存在するにもかかわらず、合法的に世界のアニメを観る手段が登場したのは、この10年ほどのことです。以前は、ほとんどのアニメが海賊版で、収入が途絶えていました。世界最大のアニメ配信サイトである米国のCrunchyrollが、以前は海賊版のアニメサイトだったというのは、興味深い話ですね。日本のアニメスタジオが欧米で資金調達のためのサイトを直接立ち上げるのを阻んでいるのは何だと思いますか？（外国語を話すスタッフやコストでしょうか？欧米の観客の知識不足？マーケティングリーチの不足？）

そもそも論として、日本のアニメ業界は海外で販売する事をあまり真面目に考えていないと思います。

これは日本の人口が1億2千万人とまあまあ的人数いて、これまでは国内需要だけで何とかやって来たからです。

基本的には日本のアニメーションは、日本人向けに作られていると思います。

それが独自性を生んでいる側面もあるので良い面もあるのですが...

ただ今後は人件費を削るという安易な道でなく、海外のファンの獲得をもっと積極的に行うべきだと思います。

良い意味での日本のアニメの独自性は残しつつ、海外のファンのニーズにもっと答えて行くべきだと思いますね。

The Japanese anime industry doesn't really take foreign sales very seriously.

This is because Japan has a population of 120 million, which is already a fairly sizable audience to sell to. In other words, they've been able to get by on domestic demand alone until now.

Basically, Japanese animation is made for a Japanese market.

This COULD be counted as a good thing in some respects, because it gives anime a certain uniqueness.

However, going forward, I don't think it would be wise for the industry to take the easy way out and underpay workers; the industry should be more proactive in attracting overseas fans.

I think that we should retain the good, unique aspects of Japanese animation while accounting the presence of overseas fans.

例えば、英語版のSNSを持っている制作会社がまず少ないですし、例え英語SNSを持っていたとしても、次いで話者の多いスペイン語やポルトガル語のSNSを持っているスタジオは皆無だと思います。

これは海外での販売をあまり考えていない一例だと思います。

For example, few studios have English-language social media accounts, and even if they did, I don't think ANY studios have social media for Spanish or Portuguese speakers, the next largest languages in the anime fandom.

I think this just goes to show that studios aren't properly considering the potential overseas sales.

Q: Studio Trigger seems to have done a Patreon

(<https://www.patreon.com/TRIGGER>) with some success. They have live-drawing streams that can be used to raise money for their patrons. Would you consider doing a Patreon as well so Animator Supporters can get monthly

donations as well? Do you think Patreon is a good place to start for many smaller anime studios, since it is a monthly subscription rather than a once-off fund-raiser?

トリガーにはPATREONがあると思います。ライブドローイングの配信でお金を集めていますね。アニメーター支援機構もPATREONを作ることについて考えていますか？それに、小規模のアニメスタジオはPATREONのようなクラウドファンディングのページを作ったほうがいいと思いますか？

A: トリガーは、比較的新しい会社なので、海外のイベントにも参加するのと、柔軟な対応をしていますね！このような対応を全ての制作会社で行うべきだと思います。人件費を削減するという安易な道を選ぶのではなく、営業努力をすべきです。低賃金問題は、複数の要因によるものなのですが、制作委員会方式による構造的な問題が最大の原因で、これをすぐに改善する方法はおそらくないので、製作委員会方式以外の方法によるアニメ制作の方法を模索することが、いま一番重要だと思います。また、アニメーター寮のPATREONは既にありますよ！

Trigger is a relatively new studio, so they're more open minded when it comes to this sort of thing. I know they even go to overseas anime events and such and I think this is the attitude that all studios should have.

Studios need to increase their revenue streams rather than taking the easy way out by lowering expenditure.

While animators' low wages stem from various different issues, the largest of those issues are production committees. There's no way to immediately fix the production committee system, so what studios need to focus on right now is how they can produce anime without them.

And also, we actually already have a PATREON, at <https://www.patreon.com/AnimatorDormitory!>

- 2) There has been a recent bunch of mergers involving global anime distributors. Crunchyroll and Funimation merged, and both are now owned by Sony, one of the largest media companies in the world. This is monopolization of global anime distribution, and has many fans concerned, due to its potential for censorship, which has already happened. Recently (<https://boundingintocomics.com/2022/08/08/right-stuf-anime-drops-adult-products-after-being-acquired-by-crunchyroll/>), US anime merchandise company RightStuf was bought by Crunchyroll, and immediately dropped all 18+ merchandise to many people's ire. **What is your and Japan's views of western censorship?**

最近、世界的にアニメ配信会社の合併が相次いでいます。例えば、CrunchyrollとFunimationが合併し、両社とも世界最大のメディア企業の一つであるソニーの所有となりました。これは、世界的にアニメ配信の独占であり、検閲の可能性から多くのファンが懸念していますが、これはすでに起こっていることです。

最近:

(<https://boundingintocomics.com/2022/08/08/right-stuf-anime-drops-adult-products-after-being-acquired-by-crunchyroll/>)、米国のアニメグッズ会社RightStuffがCrunchyrollに買収されましたが、すぐに18歳以上向けの商品をすべてやめ、多くの人が憤慨しています。欧米の検閲について、菅原さんや日本はどのように考えていますか？

アニメの配信に関しては、KADOKAWAがどうなのか？っていうのはあるけど、dアニメストアが世界中で観られるようになるのがベストだと思います。(半分冗談です。)

これも、日本のアニメ業界は真面目に海外市場を開拓しようとしていないので、現状が上手く行っていないのはやむを得ないと思います。

※今後はもっと積極的にアプローチして行くべきだと思います。

ファンのニーズに丁寧に対応してくれる人にコントロールしてほしいですね。

Regarding anime distribution, I wonder how KADOKAWA is going to fair with their attempt at global expansion. Really though, I just wish that the whole world could use D-Anime Store (https://animestore.docomo.ne.jp/animestore/tp_pc - a popular Japanese streaming service). (I'm only half joking).

I think that the current situation overseas is happening due to a lack of interest in breaking into foreign markets on the part of Japan.

We need a better approach to stuff like this going forward.

For that, I'd really like to see people in positions of power who genuinely care about the world-wide market.

アニメーターの労働条件

Working Conditions for Animators

- 1) You've mentioned that unionisation is a possible way for Japanese animators to raise their wages. However, many western companies are not in favour of unionisation. Most recently, Crunchyroll fired the English voice actor of Mob from the popular anime "Mob Psycho 100" for being a unionised voice actor - it wasn't actually over money, just over the fact that he wanted a union contract (<https://www.youtube.com/watch?v=yAuyyZhUteU>). **What is the situation within Japan regarding unionisation?**

日本のアニメーターが賃金を上げる方法として、組合結成が考えられるというお話がありますね。しかし、欧米の企業の多くは、労働組合結成に賛成していません。最近では、Crunchyrollが人気アニメ「モブサイコ100」のモブの英語版声優を、組合員であることを理由に解雇しました。実際にはお金の問題ではなく、彼が組合契約を望んでいたという事実が問題だったのです。

(<https://www.youtube.com/watch?v=yAuyyZhUtew>) 日本では、組合結成についてどのような状況にあるのでしょうか。

残念ながら日本では、欧米以上に組合活動は困難です。そもそも日本では、欧米のような産業別組合自体が一般的ではありません。日本で労働組合と言う場合、各会社ごとの「企業別組合」を意味します。※企業別組合は、企業側に有利過ぎるため、欧米では法律で禁止されている、非常に力の弱い組合です。

労働組合による改善は、宮崎駿や高畑勲ですら上手く行かなかったことですので、日本での実現は難しいと思います。

Unfortunately, union activism is more difficult in Japan than in the West. For starters, industrial unions themselves are not as common in Japan as they are in the West. When we speak of labor unions in Japan, we mean "corporate unions," which belong to the companies. Corporate unions are very weak union style, and they're actually prohibited by law in Europe and the United States because they benefit corporations too much.

Making improvements through unionizations is much more difficult of a task in Japan. Even Hayao Miyazaki and Isao Takahata had little success.

- 2) Due to the massive increase in anime being produced and the lack of animators in Japan, anime studios have turned to Twitter to hire international anime artists to fill the gap. Many of these people may be talented but lack experience, and due to the low pay and burnout conditions, many have started telling people to not work for the Japanese anime industry (<https://www.youtube.com/watch?v=fX8ayMOtibE> - 8:00 min mark). **What is a better and fairer way for global animators to work in the Japanese anime industry?**

アニメの制作数が大幅に増加し、日本ではアニメーターが不足しているため、アニメ制作会社はその穴を埋めるために海外のアニメ作家を雇うためにTwitterに目を向けました。これらの人々の多くは才能があっても経験がなく、低賃金と燃え尽き症候群のような状態から、多くの人が日本のアニメ業界で働かないようにと言い始めています(<https://www.youtube.com/watch?v=fX8ayMOtibE> - 8分:00秒)。グローバルなアニメーターが日本のアニメ業界で働くための、より良い、公平な方法とは何でしょうか。

やはりまともなギャラが支払われるようにならないと、日本は働く場所としてはオススメ出来ません。

日本は食べ物が美味しかったり、治安が良かったり、読み切れないほど大量の漫画やアニメなどの素晴らしいコンテンツが手軽に手に入るなど、住む場所としては本当に最高なのですが、労働環境はかなりブラックなことが多いので、働く場所としては現時点ではあまりオススメ出来ません。

ただ、海外のアニメーターを日本のアニメ業界で働き易くして行くことにも、私たちは大きな関心を持っています。この問題は、近い将来改善して行きたい事のひとつです。現状取り組んでいるMVなどの短編アニメ制作でも、海外のアニメーターをスタッフに迎えることは大歓迎ですので、腕に覚えがある方はご応募ください。

I would not recommend Japan as a place to work unless you are still able to get paid a decent salary.

Japan is really a great place to live, with good food, safety, and easy access to a huge amount of manga, anime, and other great content, but the working environment is often quite brutal, so I cannot recommend Japan as a place to work as of yet.

However, we at Animator Supporters have a great interest in making it easier for foreign animators to work in the Japanese animation industry. This is one of the things we would like to work on in the near future.

We welcome overseas animators to join our staff for our anime short films, such as the music video we're working on now. Please apply if you think you'd be a good fit. Our site is: <http://animatorsupporters.com/>

3) It is interesting that in your longer video, you mention that China is now paying their animators better than Japan does. This has led to Japanese animators leaving to work in China. Do you personally know of any animators who left for other countries? How will it affect the industry in the long run?

菅原さんの動画では話しいましたが、中国が日本よりもアニメーターの給料を良くしていると言っていることは面白いです。そのため、日本のアニメーターが中国へ出て行ってしまふことがあるそうです。個人的に海外へ出て行ったアニメーターさんを知っていますか？また、長期的にはどのような影響があるのでしょうか？

日本人が海外に出て行くというよりかは、日本に作られた中国の会社で働く人が出て来ている感じですね！

生活はそのまま日本で出来て、給料は良くなるので、一見、日本のアニメーターにとっては良いことのように思えるのですが、日本は過去に家電で似たような技術流失をしているので、その部分を心配しています。

日本企業は、技術力がある人材を大切にしない傾向があるので、大量の技術者が中国や韓国に行って、結果、家電のシェアを奪われてしまった、という歴史があります。

アニメ業界で同じことが繰り返されないと良いのですが...

It's not so much that Japanese are going overseas, it's more like people are

coming to work for Chinese companies built in Japan!

At first glance, this seems like a good thing for Japanese animators since they can make a living in Japan while earning a better salary, but Japan has had similar technological exodus in the past with home appliances that didn't turn out so well, so I'm a bit concerned still.

Japanese companies have a history of not valuing technically skilled employees, so a large number of engineers went to China and Korea, resulting in the loss of market share in consumer electronics.

I hope the same mistake won't happen again to the anime industry...

アニメと海外競争と日本政府

Anime, Foreign Competition and the Japanese Government

1. **Given the complex nature of the problem regarding low pay in Japanese anime, is direct government intervention possible?** Recently, "Love Hina" Manga creator Ken Akamatsu was elected to Japan's House of Councillors. Akamatsu has always been outspoken about freedom of artistic expression, and he ran on a platform of anti-censorship for Japan's manga and anime industry. **Do you think political figures like Akamatsu can be an ally in this fight?**

日本アニメの低賃金問題は複雑ですが、政府による直接介入は可能なのでしょうか？最近、『ラブひな』の作者である赤松健氏が参議院議員に当選しました。赤松氏は表現の自由を訴え、日本のマンガ・アニメ産業への検閲反対を掲げて立候補しました。赤松氏のような政治家は、この闘いにおいて味方になれると思いますか？

赤松先生は、どちらかと言うとリベラルな印象だったので、保守政党に入ったのにはちょっとビックリしましたが、やりたいことを実現するためにより現実的な道を選んだという事なのでしょうね。

I had the impression that Akamatsu-sensei was more of a liberal, so I was a bit surprised to see that he joined a conservative party, but I guess it means that he chose a more realistic path to achieve what he wanted.

赤松先生の仕事は基本的には「表現の自由」についてなので、アニメーターの低賃金問題で闘ってくれる可能性は低いと思います。

Since Akamatsu-sensei's initiatives tend to lean more towards fighting for

freedom of expression, it's unlikely that he will be a major champion for higher wages for animators.

あと、法改正は、低賃金問題解決の有効な手段の1つですね。

I do think that legal reform could be one effective way at handling the issue though.

例えば、制作進行の長時間労働や残業代の未払いは、安倍政権が行ったアベノミクスのおかげで大幅に改善しました。

For example, long work hours and unpaid overtime time have improved significantly thanks to the efforts of Shinzo Abe's cabinet and their work reform program.

アニメ業界は非常に古い体質なため、自浄作用による大幅な改善はあまり望めません。そのため、法改正による改善は、期待している部分のひとつではあります。

このアプローチは、日本では、JAniCA(日本アニメーター演出家演出家協会)が取り組んでいると思います。

ただ、法改正には非常に時間がかかるし、アニメ業界という、かなり特殊な労働環境だと適用されない場合もある(アベノミクスでは、正社員扱いの制作進行は救われたのですが、業務委託契約のアニメーターは救われなかった。)ので、ハードルは非常に高いし、確実ではありません。

Since the anime industry is so conservative, it's not likely to address its issues internally. Therefore, improvements through legal reform is one area that I think shows high promise.

I believe this sort of approach is being taken by JAniCA (Japan Animation Creators Association).

However, it takes a very long time to make changes to the law, and in some cases, changes made may not even apply to the animation industry. The industry just has a lot of unique quirks. (For example, Shinzo Abe's reform really helped those on the production management end of things where people are hired as full-time employees, but not the animators as they're typically hired on outsourcing contracts...). The hurdles are very high and there's never any certainty that things will go as planned.

また、自民党の政策は基本的には、正社員を減らして非正規労働を推し進める方向に進んでいるので、業務委託契約のアニメーターの労働環境の改善は、もしかすると、法改正では難しいのかも知れません。

In addition, since the Liberal Democratic Party's policies are moving toward basically reducing the number of full-time employees and promoting non-regular

labor, improving the working environment for animators on outsourcing contracts could possibly be difficult through legislative reforms.

2. Due to anime's popularity, it is increasingly being treated like a brand rather than a cultural product from a specific country. Like Netflix' "Castlevania" and China's "Heaven's Official Blessing", anime-like works are increasingly being produced outside Japan. Likewise, China and Korea both have government-funded animation industries that are specifically tailored to compete with Japan's animation dominance. **The Japanese government is also aware of the value of anime/manga - since 2002, the Japanese government has announced "Cool Japan" (https://en.wikipedia.org/wiki/Cool_Japan) as an initiative to promote Japanese cultural products on the global stage. What has the Japanese government done for the anime industry since 2002? Can they do more?**

アニメの人気により、アニメは特定の国(日本)の文化商品ではなく、ブランドのように扱われることが多くなっています。Netflixの『悪魔城ドラキュラ』や中国の『天官賜福』のように、アニメに似た作品が海外で制作されることが多くなっています。また、中国や韓国には、日本のアニメ制作と競合するような政府出資のアニメ制作があります。日本政府もアニメ・マンガの価値を認識しています。**2002年以降、日本政府は「クールジャパン」(https://en.wikipedia.org/wiki/Cool_Japan)を発表し、日本の文化製品を世界的に普及させるための活動をとっていますが、2002年以降、日本政府はアニメ制作のために何をしてきたのでしょうか？もっとできることがあるのでしょうか？**

官民ファンドのクールジャパン機構が、累積赤字309億円で統廃合が検討されたりとか、クールジャパン政策は日本では、基本的には大失敗の政策と見られています。

日本政府が行っている政策としては、文化庁の「若手アニメーター育成プロジェクト」など、比較的まともな物もあるにはあるのですが、この「若手アニメーター育成プロジェクト」にしても、制作会社への公共事業的な支援にはなっているかも知れませんが、現場のアニメーターの支援にはなっていないと思います。

基本的に、国の施策は少しズレている印象ですね....。

これに対して、中国などはアニメ製作にかなり手厚い支援をしていると聞くので、この部分でも心配なことは多いです。

「原神」など近年の中華ゲームの完成度が非常に高いので、このままだと日本のアニメもヤバいかも知れないと思っています。

10年後とか20年後とかのスパンだと、シェアを奪われて、日本のアニメが衰退している、という未来も十分あり得ると思います。

新規のコンテンツが出来るのは歓迎なんですけど、日本のアニメの衰退は、あまり見たくないですね。

The Cool Japan Organization, a public-private fund, has accumulated a deficit of over 200 million USD and is now being considered for closure.

There are some relatively decent policies implemented by the Japanese government, such as the Agency for Cultural Affairs' "Young Animator Development Project," but even this "Young Animator Development Project" may provide public works support to production companies, but it does not support animators in the field. I don't think it is helping the animators on the frontline.

Basically, I have the impression that the government's policies are a bit misaligned with our goals....

In contrast, I hear that countries such as China are providing quite generous support for animation production, so there is much to worry about in this area as well.

Since the level of perfection of Chinese games in recent years, such as "Genshin Impact," has been very high, I think that if this trend continues, Japanese animation may be in trouble.

In the span of 10 or 20 years, I think it is quite possible that Japanese animation will be in decline because of the loss of market share.

I welcome the creation of new content, but I do not want to see the decline of Japanese animation.

Q: 3. Animator Supporters are looking to do music videos mostly, but have they thought about adapting short, existing works of manga or western comics? Or even popular prose fiction stories? Or producing and selling your own manga/prose fiction? Since manga publishers like those for Shonen Jump (Shueisha) are often sitting on the production committees, and the anime produced can often boost manga/light novel sales in the overseas market, is that something you have considered?

貴社はアニメミュージックビデオに中心していますが、短編漫画や小説をアニメ化することを検討しているのでしょうか？少年ジャンプのような漫画出版社はアニメ製作委員会のメンバーであり、小説や漫画をアニメ化することで原作の売り上げをあげようとすることは多いですね。

A:もちろん、最終的にはストーリー作品を作る事を目標としています。日本には素晴らしい漫画原作があるので、漫画のアニメ化なども将来的にはやりたいですね。

ただ、ウチでやる場合、いまジャンプでヒットしている作品のアニメ化をする、というよりかは、過去の傑作でアニメ化されていない素晴らしい漫画のアニメ化などをすると思います。

Of course. Our ultimate goal is to create story-based works. Japan is home to some amazing manga, and we'd like to adapt one of these amazing stories in the future.

I think that, when we make an adaption, I'd like to be something a bit older – a great manga that never got the light of day rather than an already successful, modern Shonen Jump hit.

How to Help Animator Supporters

最後に、アニメーター寮やアニメーター支援機構を応援する方法について教えてください。本日質問を聞かせていただいて、ありがとうございました！

新人アニメーター寮は、選抜された優秀な新人アニメーターに対して、一番生活が苦しい最初の3年間のサポートするために、(水道光熱費/ネット代込み)月/3万円以下で生活出来る寮です。

また、昨年からは低賃金問題のより本質的な改善のために、MVなどの短編アニメ製作も開始しました。

実際にアニメ制作をしてみるにより、現状のアニメ制作の前時代的で非効率な部分を知ることが出来、今後に生かせる知見もたくさん得られたと思います。

次回作の「Blue Ranway」の資金調達が上手く行けば、来年の4月～私達の専属のスタッフとして、選抜した才能ある新人アニメーターを福利厚生費付きの固定給で雇用することが出来ます。

また、ベテランの作画監督の監修のもと、短編アニメの制作をして行くことが出来るようにもなります。

そして2～3年後には私たちのアニメスタジオをOPENしたいと思っています。

現在のフェーズは、スタッフの育成をしている段階なので、まだそこまでクオリティの高い作品を作ることは出来ないのですが、作品を重ねるごとに少しずつ作品のクオリティアップもして行く予定です。

現状、私たちには数分のアニメ作品であれば作ることが出来るノウハウと人脈があります。

また、学生の段階で、その人のアニメーターとしての技術力や適性を、かなり正確に判断することが出来ます。(将来上手くなる人を事前に判別することが可能です。)

※過去11年間、新人アニメーター大賞という賞で、住居支援するのに最適な新人を選考して来たノウハウがあります。

https://animator.main.jp/prize_2023.html

これは、過去のアニメーター大賞の人がどうなったのかを見て頂ければ、かなり正確だと分かると思います。

才能ある新人アニメーターを雇用して、ベテランの作画監督の監修のもと、MVなどの短編アニメ作品を制作し、近い将来、労働環境の整ったアニメスタジオをOPENすることを目指したいと思っています。

現在、「涼宮ハルヒの憂鬱」のハルヒ役などで知られる、平野綾さんの歌で、アニメのミュージックビデオ「Blue Ranway」を作ろうとしています。

Gogetfundingでクラウドファンディングを実施して応援よろしくお願いいたします！

The New Animator Dormitory is a dormitory where qualified new animators can live for less than 250 dollars per month (including utilities and internet) in order to support them during their first three years of hardest living.

In addition, last year we started producing anime short films such as our music videos in order to improve the low wage problem.

By actually making anime first hand, we're able to recognize aspects of the modern anime production process that may be out-dated and/or inefficient and we hope to benefit from this information as we adapt our production strategies going forward towards making for better content.

If we're successful in funding this next project (now called "Blue Runway"), then we'll be able to hire new animators (who we hand-pick based on merit and talent) in-house, under full-time salaries, and with full-time benefits.

We'll also be able to hire a veteran animation director to oversee the project, supporting the animators and ensuring that development of the music video goes smoothly.

The current projection for our anime studio is that we'll be able to open it in about 2-3 years.

At this stage, we are still in the process of training our staff, so we are not yet able to produce high quality work, but we plan to gradually improve the quality of our work as we produce more and more films.

Currently, we have the know-how and connections to produce animated works that are only a few minutes in length.

Also, at the student stage, we are able to determine a person's technical ability and aptitude as an animator quite accurately (we can determine in advance who will do well in the future). (It is possible to determine in advance who will do well in the future.)

*For the past 11 years, we have had the know-how to select the best newcomers for housing support through the New Animator Award.

https://animator.main.jp/prize_2023.html

If you look at what has happened to past Animator of the Year award winners, you will see that this is quite accurate.

We would like to hire talented new animators to produce music videos and other short animation works under the supervision of veteran animation directors, with the goal of opening an animation studio with a good working environment in the near future.

Currently, we are trying to make an anime music video "Blue Ranway" with a song by Aya Hirano, known for her role as Haruhi in "The Melancholy of Haruhi Suzumiya."

Please support us by crowdfunding on Gogetfunding!