

【論文】

## フリーランスとして「キャリア」を積む アニメーターの二つの職業観から

“Career” Formation as a Freelance: Two Professional Values of Animators

松永 伸太郎

MATSUNAGA Shintaro

永田 大輔

NAGATA Daisuke

This article reveals how animators understand their working lives in terms of situations they have involved. Most of animators, who work on the animation industry, are free-lance and often considered as precarious workers. However, they tend to make careers as free-lance. By analyzing veteran animators' interviews, we focus on what professional values animators find in terms of their working circumstances which were brought by development of the industry and markets. From animators' narratives, two types of professional values are discovered. One is animators' value, the other is artists'. The former focuses on moving pictures, and the latter focuses on drawing pictures. We argue that these values arose from each animators' reflection to deal with restriction of their discretion to display creativity, and workers' reflection is significant for sociological analysis of career.

キーワード：フリーランス 専門性 世代

### 1. はじめに

本稿はアニメ産業に従事する複数の世代のアニメ制作者(以下アニメーター)へのインタビューを行い、アニメーターたちがそれぞれの世代やそれぞれの置かれた状況の中で自身の専門性をどのように意味づけているかを考察する。

現在、アニメーターの過酷な労働実態に関する報告が各所で話題を引き起こしている。こうした過酷な労働は、若手制作者がトップのアニメ制作者にあこがれを抱き、それを目指すことで不利な労働条件に同意し続けていると説明されてきた(久美 2014)。この言説には、誰もが同じトップのアニメ監督を目指しあこがれているという前提が存在する。しかし、アニメ産業は短い歴史の中で大きな変動をいくつか経験してきた産業であり、制作者たちが一様な価値観を持ち続けてきたとは考えにくい。実際に長期間アニメーターを続けているものにとっては、まさに個人がその歴史の中で自分の職業生活を継続し、その意味づけを作ってきているのである。その職業生

活への意味づけを見ていくことは現在のアニメ産業に関して考えるうえでも重要である。

アニメ産業の労働現場を考えるうえで重要な転換期としては少なくとも二つの時期が挙げられる。1960年代の中盤から後半のテレビアニメの勃興期と1970年代後半から1980年代のアニメブームと呼ばれる時代である。

1960年代中盤のテレビアニメの勃興期は、従来の生産体制とは異なる規模の人員が必要になったことが重要である。週に1回という従来からは考えられない生産体制が要請されることで多くの労働力が必要となった。「その当時テレビアニメ・シリーズの制作は物理的に不可能と思われていた。計算すると日本のアニメーターを集めても制作できない」（増田2007：45）とされていた。だが、2年後にはこの不可能と言われていたテレビアニメが「一気に15タイトルもの新作が放映される」（増田2007：47）。このブームによりテレビアニメという表現への注目が集まり、従来のアニメーターに限られない多様な層の労働参加が見られた。現在のような専門分化したアニメーターだけではなく、多様な業界からの参加が起こっていた。そうした状況の中で次第にアニメ産業の労働規範が成立することになる。だが、こうした試行錯誤の中で作られていく常識が次第に通じなくなる。

それがもう一つの時代の変容である。1970年代後半から80年代のアニメブームと呼ばれる時期である。この時代は消費者の需要が急速に増していき、子供に限られないアニメ視聴者が見いだされていく。1978年に25本だった制作本数が1981年には47本と大きく増加すると同時にニッチマーケットが成立する。それに伴い企業数が次第に増加し、企業間の人員の交流も頻繁になっていった。ここではそうした上の世代で作りあげられていた規範だけでは対応できない状況が生まれていた。具体的には後述するが、この過程ではアニメ制作に携わる人口が増えても、均質な作品を毎週制作できるように個人が創造性を発揮する裁量が制約されていくことになる。

これにより、アニメーターを芸術家として記述することが難しくなっていく、新たな専門性を確立することが職業者としての課題として浮上していた。その中でそれぞれの状況に合わせてこれまでの常識で対処できない状況をどのように意味づけてきたかに関して分析を行う。本稿では労働過程が変容した時期に入職したアニメーターの語りに焦点を当て、彼らが芸術性と専門性の調停をどのように行っていたのかを分析する。

## 2. 先行研究

### (1) フリーランスとしてのキャリア

アニメーション産業を含むクリエイティブ産業では、一つ一つのコンテンツ制作に対する採算が予測しにくいいため、原則的にはプロジェクトごとに制作チームを編成し、プロジェクト終了後に解散するという方式がとられやすい。このため、柔軟な労働力として、フリーランサーをプロジェクトごとに起用することが合理的になる。その結果として、労働市場ではフリーランサーが中心を占めることになる。この労働形態ではプロジェクトの成否に報酬が左右されるため、一部の勝者が利益を独占する傾向がある。

吉澤（2011）はフリーランサーが英雄的な芸術労働者に憧れることで、結果的に搾取に巻きこまれてしまうことを指摘する。これらの議論は、英雄としての芸術家という一元的なキャリア

モデルを前提としている。しかしフリーランサー達のキャリア観はそのように一元的なものだろうか。宇田（2009）はフリーランスに関する言説を整理する中で、企業から自律した労働者像が語られる一方で、非正規の地位に甘んじていることが語られることもあると整理しており、その錯綜を乗り越えるために、フリーランスの当事者がどのように自らの職業を語るのかに着目することの重要性を指摘している。この視点に鑑みるとフリーランスの文化産業従事者を、「芸術家」として捉えるのではなく、当人の視点に根差した形で位置づけねばならないのである。そのため、30年ほどフリーランスとして業界で生き残り続けたアニメーターが、どのような職業観を自ら語るかに着目することがフリーランスとしてのキャリア形成を考えるうえでは重要である。

## （2）キャリアを分析する視点

キャリア論では一般に、何歳で昇進したかなどの客観的な側面に着目する議論が多い（たとえば、三輪 2011）が、近年キャリアの意味づけという主観的な側面にも注目が集まりつつある（加藤 2004）。そうした主観的な側面がとくに重要になる職業として、前述した芸術家に加えて専門職が挙げられる。課長から部長へなどといった直線的な昇進構造を、一般に職務間での独立性が保たれることをよとする専門職ではとらないからである。たとえば看護師の事例では、勤続年数が積み重なっても、「人間的な成長」が伴っていなければ、看護師として一人前ではないという規範が成立しているという議論がある（勝原 2013）。さらに、専門家として「一人前」であることは、当の労働者達によって争われうるものである。

既存研究は総じてすでに独立した専門職の内部で確立したキャリア観の形成に焦点化し、他の職業との関係も含めたキャリア観の形成に関しては議論がされてこなかった。こうした視点は本稿ではとくに重要である。というのも以下にみるように、本稿が中心的に扱う対象が入職した時代は産業の変動期にあり、アニメーターという職業が十分に分化しておらず、むしろ分化を達成するための専門性の確保が制作者にとっての問題として現れていたからである。例えばアニメーター内での工程間の移動だけでなく、著作権といわれるイラストを描くなどの隣接した職務に携わることも多く、キャリアの中で隣接した職業に従事することも多い。

本稿ではベテランアニメーターが、フリーランスとしてどのような職業観を語るのかに着目する。結論を先取りしていうと、1980年代にアニメ産業では裁量の制約が進行し、芸術家としてだけ記述することができなくなり、専門職化が進行することになる。そうした状況の中で自身の職業生活をどのような職業との関連で説明するのかがとりわけ重要になる。本稿ではそうした個々のアニメーターが自身の職業を説明する際の概念連関を分析する。

## （3）本稿で用いる方法

本稿ではアニメーターとしてのキャリアについて語ってもらったデータを扱う。そのキャリアがアニメーターという職業内の専門性が外的な構造との関係でどのように形成されてきたのかに注意を払いながら分析を行う。

キャリアの記述をいかなる概念連関のもとで提示するかは、普段職務の中で意識化されていない専門性を言語化することにつながる。多様な作品の多様な絵を描きこなさなければならないアニメーターは、日々自身では必ずしも意識しない課題や変化に絶えず対応しなければならない。

職業生活上さまざまなタイミングで、これまでの条件では対応できない問題に着目するのがショーン（1987 = 2017）の議論である。

通常の形では対処できない事態に直面することになったときには、自らの行為や問題把握の枠組みなどを、状況に即して組み直し、省察する必要が生じる。ショーンはこれを行為の中の省察と呼んでいる。普段の職務では言語化されないまま目下では行為が進行しており、このことは当人にも意識されていない。他者に振り返りつつ説明することで初めてこうした実践は意識されることになる。

本稿ではアニメーターに自身のキャリアにおける転機を語ってもらっているが、そうした転機を説明することは省察を伴ったものだけができる。本稿はそうした「行為の中の省察」をインタビューという場で語ってもらうことを通して、彼らのアニメーターとしてのキャリアと、そのなかで自らの専門性をどう確保してきたのかを明らかにすることを目指す。

そのための方法として職業研究ではないが、語りからキャリアを扱うに際して、重要な視点を開いてくれる研究が、アメリカのある都市において同性愛者へ、自身のアイデンティティを尋ねるインタビューを行い分析した Watson&Weinberg（1982）である。異性愛者である Watson らは同性愛者に対してインタビューを行った際、対象者が調査者に対しても理解可能な形で自身のアイデンティティを説明していることにエスノメソドロジーの観点から着目した。その際、対象者はしばしば、さまざまなカテゴリーを関連付けながら、インタビュアーに理解可能な形で概念を組み立てて自らのアイデンティティを説明した。そこで示された語りが意味するのは、同性愛者がどのような形で自らのアイデンティティの説明を組み立てれば理解が得られるかについて理解しているということである。この問題は職業のキャリアについて考えるうえで重要である。当該職業従事者でないインタビュアーに対して、ある職業について専門性を語る事が可能であるためには、自らのキャリアがどのような意味で秩序だっているのかを、意識化して組み立てることが必要である。そこでどのように職業上の専門性を確保したのかを説明することは、インタビュイーにとってのキャリアの記述にもなるのである。

本研究ではアニメーターのキャリアを対象として、生活史的な視座をとりつつ、省察的に語ってもらったインタビューデータを分析し、1980年代に入職したアニメーターがどのように自身の専門性を担保していったのかについて明らかにする。具体的には、3章・4章でアニメーターの職務と本論の調査設計を論じた上で、5章では80年代に入職したアニメーターの代代的な特徴を明らかにするために、変動期以前に入職したBと以後に入職したAの語りを対比的に分析する。6章では、Aと同世代だが異なる職業観をもつDを比較し、7章では両者の差異がなぜ生じているのかについて、再度Bとの関係を踏まえつつ分析する。

### 3. アニメーターの職務に関する諸前提

本章では、本稿の内容を理解するにあたって必要なアニメーターの職務に関する諸前提を整理する。

作品制作の工程は、大きくプリプロダクション工程、プロダクション工程、ポストプロダクション工程に分けることができる。

プリプロダクション工程は主に作品の企画に関わる部分であり、プロデューサーをはじめとした企画スタッフによって作品製作の方針やメインの制作スタッフの決定などが行われる。プロダクション工程では具体的な作品制作が、ポストプロダクション工程では編集やアフレコなどが行われる。大方のアニメーターはプロダクション工程の一つである作画工程で働き、一部の上流工程のアニメーターはポストプロダクション工程に関わる。

作画工程の他にアニメーターに関わりうるものとして、「著作権イラスト」と呼ばれる職務がある。この職務では雑誌やグッズなどに印刷されるキャラクター等が描かれたイラストを作成する。著作権イラストは「○○さんの絵」という形でファンに認識されることも多い。

次に、アニメーターの工程ごとの職務内容と労働条件を確認する。表-1には、アニメーターが担当しうる工程と、職務内容、それぞれの平均年収、労働時間を記載した。

表-1 アニメーターの職務内容と平均年収

工程	職務内容	平均年収	1日あたり労働時間
監督	作品内容の最終的な責任をもつ。演出や絵コンテを兼ねることも多い。	648.6万円	10.4時間
キャラクターデザイン	アニメ作品中に登場するキャラクターを創作する。	510.4万円	10.8時間
演出	監督の意図に基づいて作品を構成し、キャラクターの演技をつける。担当する特定の話数やシーンについて責任をもつ。	380.3万円	10.3時間
絵コンテ	作中の各場面作りとなる画付きの台本を作成する。	372.3万円	10時間
作画監督	原画に修正を入れ、動きや絵のクオリティを必要水準まで引き上げる。	393.3万円	10.8時間
原画	絵コンテに従って画面を設計（レイアウト）し、演出が要求する演技に従って場面のキーポイントとなる絵を作成する。さらにレイアウトが作画監督のチェックを受けた後にそれを清書する。レイアウトの作業を第一原画、清書の作業を第二原画とも言うこともある。	281.7万円 (第二原画のみでは112.7万円)	10.3時間 (第二原画は10.4時間)
動画	原画が作成した絵の間を埋める絵（中割）を作成する。	111.3万円	11.3時間

出典：職務内容については日本アニメーター・演出協会（2009）を、平均年収については日本アニメーター・演出協会（2015）を参考に筆者作成。

職務内容と労働条件それぞれについていくつかの補足をする。表-1に記載した職務はそれぞれが独立性を持った職務であり、一般には、表の下から上にむかってキャリアアップしていく流れはあるが、ベテランでも原画工程に留まって活躍している者もいる。また、現状でも多くのアニメーターが手描きで作業をする（タブレットに作画をするものも含む）ため、能力差があっても労働時間が長くなりやすい。

多くのアニメーターはフリーランス的な働き方をしており、その傾向は下流工程に行くほど顕著になる。日本アニメーター・演出協会（2015）をもとに集計したデータによれば、アニメーターのうち52.9%が「フリーランス」、23.0%が「自営業」と自身の勤務形態について答えている。一方で「正社員」は7.8%、「契約社員」が10.4%である。このように現在では全体の約4分の3がフリーランス的な働き方をしていることがわかる。なお国内にある企業の8割以上が東京都



の杉並区・練馬区に集積しており（半澤 2015）、フリーランス的な働き方が主流である一方で労働者の地理的な移動は東京西部を中心とした地域に留まることが多い。

#### 4. 調査の概要

本稿では、ベテランアニメーターに対して、(1) 自身のキャリアの転機 (2) 業界の変容 (3) 作品作りをするうえで誰を（何を）意識していたのかを語ってもらったデータを用いる。調査は2015年9月～11月にかけて行った。

インタビューは10名に対して行った。対象者の紹介は日本アニメーター・演出協会 (JAniCA) に依頼し、まず本稿の中心的な対象の一人であるAを紹介していただいた。さらにそのAから7名を紹介していただいた。残りの2名のうち1名はJAniCAから追加での紹介をいただき、もう1名はJAniCAの理事の方から紹介をいただいた。後者の理事からの紹介をいただいた方が、本稿で取り上げるDである。

本稿ではA<sup>(1)</sup>とDの2名を主に取り上げ、必要な範囲でBとCの語りも取り上げる。本稿で取り扱うインタビュー4名のプロフィールは以下である。

表-2 インタビュー対象者の属性

記号	性別	年齢	経験年数	雇用形態	最近の担当工程
A	男	54	34	フリーランス	原画
B	男	60	45	フリーランス	監督・演出
C	男	52	31	会社役員	キャラクターデザイン・原画
D	女	54	34	フリーランス	キャラクターデザイン・作画監督

主として取り扱うAとDの詳細を以下で説明する。

Aは調査当時54歳で、アニメーターとしての経験年数は34年である。アニメ業界には専門学校を経て入職した。フリーランス（個人事業主）として働いており、主に原画工程を担当している。制作工程の中では比較的下流に位置する原画工程を中心に請け負っていることについてAは、あえてその工程の仕事を選択しており、自身のようなアニメーターは同世代では少数であると述べていた。また、Aは複数の企業の仕事を受け負っており、同時期に5～6社から仕事を依頼された経験があるという。

Dも調査当時54歳で、経験年数も同じく34年である。また専門学校卒である点もAと同様である。Dもフリーランスとして働いているが、主に担当しているのはキャラクターデザインや作画監督などである。特徴的な点として、Dはキャリアの初期の15年間ほど、長期間放送しているテレビアニメの原画や作画監督として活躍していたことが挙げられる。DはAとは対照的に、フリーランスではあるが特定の一社からの仕事を集中的に請け負っている。また、イラストレーターとしての仕事をしており、イラスト集などを販売している。

なお下記では語り手の特定を避けるため、語りの中で出てくる個人の特定に繋がる可能性が高い作品名や企業名・人名は「作品a」「X社」のような形で匿名化する。なお抜粋上での記号は、\*：

筆者（松永）、（ ）：聞き取り困難・あいまい、（（ ））：筆者注を示す。

## 5. 変動期以前／以後の職業観

1980年前後に訪れたアニメブームがアニメ産業にとっての大きな変動期であることはすでに述べた。それではこの変動はどのような職業観の変化をもたらしていたのか。この点について見ていく。

アニメブーム以降に入職したアニメーターであるAは、すでに活躍していた上の世代に対して「尊敬とコンプレックス」をもっていると述べた。その原因は、アニメーターの仕事をはじめた動機の違いによるという。

### 【抜粋1：「真のクリエイター」である上の世代】

A：映画を作りたくてはじめてとか、漫画家になりたかった、とか作家になりたかった人達が多数いると思うんですよ。やっぱりそれが真のクリエイターだと思うんだけど、やっぱりどこか、俺らの時代以降あれ、分業が進みすぎて、アニメーターってのはほんとに、絵だけ描いていけばいい仕事になってしまっていて実際それでよかったんだけど。

このようにAは上の世代を「真のクリエイター」と位置づけ、自らの世代は「絵だけ描いていけばいい仕事」になりつつあると対比している。この世代的な対比を考えるために、上の世代の者はどのような認識をもっていたのかを確認する。

Aより一世代上に属するBは、Aが上の世代の特徴として言及しているように、元は「マンガ好きだったから」というように必ずしもアニメーターだけを志望しているわけではない。そのためにアニメーターとしてやりたいと思ったこととして「自分の世界観」でアニメを作りたいと語っている。

Bは監督と違い、アニメーターはテレビ局やスポンサーからの要求に応える必要性がないことを指摘し、そのうえでアニメーターの仕事について「一切自分をほぼ、あの自分の想い」だけで、「そこに描こうとしている」ものを魅力的に出すかが問われる仕事であると述べた。ここでBはアニメーターは純粋に自身の創造性を発揮するべき者とみなしている。こうしたアニメーター像の世代的なずれのもとで、Aは自身を含んだ同世代について語っていたのである。

そしてこのずれは、上の世代であるB自身にも認識されていた。以下の語りは、Aを含んだ、Bから見た下の世代について語られたものである。Bは自らが目指す芸術的なアニメーションと、テレビアニメなどの商業的なアニメーションを区別したうえで、それを軸に下の世代を位置づける。

### 【抜粋2：下の世代に対する「ずれ」】

B：新たなその若い世代が、5年遅れた世代が、出てきたときに、すっかりそういうことはあんまり、何言ってんのかみたいな（基本の）ノリの、その、魅力の、その、そうだねえだからそういう、ギャップとまでは言ってないけれど、どっかでずれみたいなのは、感じましたよ。（中略）嬉々として女の子の下着描いたりとか目かっちり描いたりとかそこにもう、強力

なエネルギーを注いでやるじゃないですか。でそれは、僕らの世代からすれば、あんまりにもありえない。ありえないっていうか、なんていうその、次元の低いことなんだろうなっていうその、要するにその子供が見るような絵を、嬉々として大人が楽しむっていうような、未だにまあ、はっきり言って、違和感はあるんですけど。その世代が今の新しい世代だから。まあ、不思議ですよ。

Bは自らの下の世代に対して「ずれ」を感じたと述べる。具体的には、女の子の下着や目を描くことにエネルギーを注ぐことは「僕らの世代からすれば、あんまりにもありえない」「次元の低いこと」とし、「子供が見るような絵」を大人が楽しむことに対しての違和感を示している。ここではそもそも描いているのを楽しんでいるかどうかを問題化しており、作家としてどうかという観点からの批判がなされている。

それではBは自身のアニメーターとしての作家性をどこに見いだしているのだろうか。以下はBが自身の若手中堅時代の状況を語った抜粋である。

### 【抜粋3：作家性と裁量】

B：だからその当時はもうほんとに、そういう意味では絵コンテの指示なんていうのは、ほんとにべろっとしたもので、ほとんどないんですよ。顔がこう軽くあって、ここで会話とか、たとえばロボットが地面から出るにしても、ちょこちょこってこう描いてあるだけなんですよ。それを、いかに、もっと複雑にしていっていかってというのは、個々のそのアニメーターの、才能にかかっているんですよ。

Bによれば当時は「絵コンテの指示」が「ほとんどな」かったという。Bはそうした裁量が許された条件のもとでは、そのシーンをどう作画するかは、「個々のそのアニメーターの、才能にかかっている」と述べる。ここからBは、自身の創造性を作画において発揮することにアニメーターの職業上の価値を置いているといえる。

ただしこうした裁量は、Bがキャリアを積むにつれて徐々に狭められていき、結果として創造性を発揮する余地も少なくなっていくとBは述べた。こうした裁量の制約という条件が、Aの世代が業界に参入する際には前提条件となっていた。

このように裁量の制約という問題は上の世代にとって明確な制約として映るものであった。そして裁量の制約が進行する中で上の世代のようなものを目指してしまったことも、アニメーターが現在直面する問題と関係していたとAはそのことをネガティブに位置づけている。

Aは若手時代に憧れていた作品の一つとして世界的なトップ・クリエイターである宮崎駿をはじめとする後のスタジオジブリの主要スタッフを主力メンバーとして制作されたテレビアニメ「未来少年コナン」を挙げ、作品のキャラクターの魅力的な動きに言及する一方、それは絵柄がシンプルであったから可能であったことを指摘する。そのうえで自身の世代について、以下のよう



## 【抜粋4：上の世代への追従と破綻】

A：我々の世代が入ってからは、同じような密度のことを、複雑な絵柄でやり始めた。(中略) 複雑でリッチな絵。描きたい絵。そこにそのデザインなら無理な動きも、同時にやってしまったことが、やっぱその、手詰まりにしたっていうかな。行き詰まったっていうか。その自分達の、それはアニメーターが自分達で自分の首を絞める？高くないギャラでとても大変なことをやろうとしすぎたことが、そのつまらなくしたことでもあるし、経済的に苦しくなる、大きな要因でもあった。

自分たちの世代はその上の世代が行ったような動きを複雑な絵柄で達成しようとして、絵柄の追求と動きの追求を同時に行い、破綻を起こしたと位置づけている。さらに絵柄と動きの同時追求はアニメーターが自分たちで自分たちの首を絞めることを導き、作品もつまらなくなり、経済的にも苦しくなると、その趨勢を位置づけている。これらの語りは、裁量の制約という問題が浮上している中で、その問題が浮上する以前の時代のアニメーターに追従しようとした結果、自らの世代が失敗を経験したことを、反省的に語っているものと見ることができるだろう。この段階で、宮崎駿のような世界的にもトップのアニメ監督を目指すキャリア展望は持ちにくくなったのである。

以上から、アニメブームという産業変動は、すでに入職していたアニメーターにとっては裁量の制約の進行として経験されていたが、このことがそれ以後に入職したアニメーターにとって前提条件となっていくことがわかった。こうした異なる前提条件のもとでは、Aが上の世代に追従しようとしたことによる失敗を述べているように、新たな専門性を確立していく必要が生じる。それではAを含むアニメブーム以降のアニメーター達は、どのような専門性や職業観を確立していったのか。次章ではAとは同世代でありながら異なるキャリアを歩んだと言えるDとの対比から、この点について明らかにする。

## 6. 二つの職業観——絵描きと原画マン

### (1) キャリアの安定性

以下ではAとDのキャリアの差異を確認していく。双方ともフリーランスとして働くアニメーターであるが、職務へのこだわりと業界に入ったきっかけにおいて対照的な語りをしていた。Aは原画マンとしての仕事にこだわりをもっており、作画監督の仕事を選ばなかったのに対して、Dは作画監督をキャリアの中心的な位置に置いていた。アニメーターになったきっかけについてAは最初からアニメーターになりたかったと述べているが、Dはアニメに限らず、絵を描く仕事をしたかったと述べている。そして絵を描く職業のうちなりやすいものとして、アニメーターを選んだという。そのためDは、イラストを描くことも自身の職務としており、それを継続的に行ってきた。

こうした両名の差異は、彼らが辿ってきたキャリアのあり方とも強く関連したものである。その点を以下でみていく。

#### 1) 企業横断的なキャリア形成

以下の抜粋6は、Aが職業上のキャリアについて最初に語った部分である。Aは若手時代に関

わったある作品を自らの転機として挙げ、それについて以下のように語った。

【抜粋 5：同世代との出会い】

A：そうですね、作品 a っていう作品、はどういう意味で転機かっていうと、その作品によって、ファンレターをもらったり、それで業界内で、作品 a をみて、コンタクトをとってきたアニメーターがいて（中略）作品 a の原画を見せてくれないかと言われたのが、とても新鮮に覚えて、まあ、自分のやった仕事が、業界で注目してくれてる人がいるってことに気づききっかけになった作品。あと、変な、恥ずかしい言い方になりますけど、ライバルっていうのかな。ライバルに相当するような人が、同じシリーズにいた、とてもそのことを意識しながらやったのがその作品なので、なんというか、作画の仕方が変わったというか。

A は初めの転機となった作品を挙げ、その作品をきっかけとして、読者からの反応がもたらされただけではなく、その後交友を深めることになるあるアニメーターが直接連絡をとってきたことを象徴的な事例として挙げている。そのことで、自身の仕事が業界内で注目され、同世代に「ライバル」がいることに気付いていったという。そうした同世代の出会いを重ねることで、A は同世代内のコミュニティを形成していく。その中での重要な出会いとしてもう一つキャリアの転機となった 80 年代後半の作品 b を挙げたうえで、以下のように語る。

【抜粋 6：同世代との交流の進展】

A：作品 b はやっぱり今思うと、同世代の若手、わりと業界でブイブイ言わせ始めた若手が、一堂に会するてのは大げさになるけど、わりと同じフロアに集まるきっかけになって、今のようアニメーター同士の横の交流ってのはなくて、仕事の付き合いってのは自分のスタジオ内に限られていた。フリーランスも今ほど多くなくて、必ずたいていは制作会社か、下請プロダクションに所属している時代だったので、交流がないんですよ。それでそのはじめて出向で外に出て、X 社っていうところから出向って形で出向いて、同世代、名前は聞いたことあるけど、会ったこともない、（ ）もしない、どんな絵を描くかも知らない人達が集まって、見せ合いっこするわけじゃないけど、いないときに机みたり、上がった原画みたりとかっていうことを経験できたので、そこは非常に転機になった。

A はその作品内で「ブイブイ言わせ始めた若手」が集まったことを重要な契機としている。それが重要なことである理由として、現在のフリーランスを中心とした労働現場と異なり、仕事での交流がそれまでは「自分のスタジオ内に限られていた」ことを語る。A の世代になってようやくスタジオを超えてアニメーター同士が仕事をするようになっていったのである。そのことによって、「会ったこともない」「同世代」が集まり、互いの原画を見ることを経験したことがアニメーターとしての重要な転機であったと語る。

2) 企業内部でのキャリア形成

筆者が D の職業上のキャリアに関して質問した際、D は以下のように述べた。

【抜粋7：企業への準拠】

D：そうですね。あの私たちフリーの、動画スタジオからはじまったんですよ。だからどっかの会社にスタジオとかに、所属してなかった。だからフリーで、専門学校の人達が集まって、スタジオ作って、でいろんな会社から動画をいただいて、それであの仕事させていただいて、それで原画の仕事も、いただくようになって、でもその、所詮はみなさん同じレベルじゃないですか。なのでちょっとやっぱし上手い人がいるところ行きたい。それで、とりあえずあのY社さんに机をお借りすることになって。それからですよ。

D ははじめ、専門学校時代の仲間達でスタジオを作り、仕事を行っていたが、互いに横並びであることに限界を感じ、「上手い人がいる」という理由でY社に机を借りることになったという。こうした企業に準拠した語りは、一つの職場に還元されない出会いに重きを置くAの語りと対照的である。

そうした語りが出てくるのは、後のDのキャリアと大きく関連したものである。

【抜粋8：作品への長期的な関わり】

\*：うんうん。Y社に机を借りられたのもいつごろなんですか？

D：あの一作品cの、原画で入ったんですよ。だからそれくらいの（時分）ですね。

\*：ああはい。そうですねそれ以降とかでさらになんか。

D：うんとそれ以降はあと、作品dで、キャラクターデザインの仕事いただいて、でそれから（すごい）長くやってた。で今度は作品eって作品がありまして、まあそれも、キャラクターデザインの仕事をいただいて、あの一番すごいつらかったのは、ずっと作品d長かったじゃないですか。

\*：ああはい。

D：でそのあとに、それで作品が違う、作品eに移るときは、やっぱり、もう絵がクセがもう、あったので、ちょっと苦労したのがあって。

自身の最初のキャリアとして、原画として80年代中頃に作品cに入ったことを語り、そのあと同じ漫画原作者の作品dでキャラクターデザインの仕事を不得、それを数年継続していた。なおここまでで、Dのキャリアは10年前後になる。

そしてその次の作品eでもキャラクターデザインの仕事を不得たが、そこで職務上の困難を感じたという。その困難とは、それまでの10年前後に同じ原作者の作品に関わり続けてきたために、絵にクセがついてしまい、それを修正するうえで苦労があったということである。

さらにキャリアを語る上で、Dは自身が2010年頃にキャラクターデザインと総作画監督を担当した作品fを挙げ、以下のように述べる。

【抜粋9：経験したことのなかった絵柄】

D：いろんな作品やってると、すごく自分の引き出しがたくさん増えていくんですね。だから今あの（ ）作品とか、きても、若い頃って、やっぱりその、作品dから作品eにい

くときに、悩んだのが、今はそんなにというのはあって。やっぱりいろんな作品やっていくと、自分成長していくんだなあって。だから好みの作品ばかりやってると、それしか描けなくなっちゃうので、それよくないなあと。今この年になると、比較的、だいたい何でも描けるようになってる。というのがやっぱり、蓄積かしら（笑）

キャリアを語るうえで、自身が最も上流の工程を担当した最近の作品を挙げ、これまでに経験したことのなかった絵柄を経験し、「自分の引き出しがたくさん増えて」いったことを述べている。それにより「若い頃」に体験した悩みが解決されたことが述べられている。

このような悩みの克服は、それ自体初期に安定したキャリアを築いていたことに起因するものであると位置づけられる。

#### 【抜粋 10：安定したキャリアアップ】

D：そうですねあの一キャラクターデザインもそうなんですけど意外と早めから作画監督の仕事も多かったんで、で、それで、やっぱりかなりの量をやってたんだけど、その関係でやっぱり、お仕事の依頼が（あるから）、今はどうかわかんないですけど、私はある程度、あの一キャリア、というかあの、原画なり、作監（＝作画監督）なりを、やってから（キャラクターデザイン）のお仕事の話がくるっていう。

このように、Dは制作工程の下流から上流に向かって、安定したキャリアアップをしていったことを語っている。また、キャリアの中でも、仕事をこなすなかで、次々に仕事が舞い込んで来たことを述べている。しかし後述するように、Dは監督などの作品制作を統括する役職や、脚本などの物語制作に関わろうとしていない。それは彼女のキャリアの中心が絵を描くことに終始していたからである。

このようにDは、雇用形態としてはフリーランスであるものの、一つの企業、一つの作品に比較的長くコミットしながら自らのキャリアを形成してきたといえる。Aが様々な作品や企業を渡り歩きながらキャリアを形成してきたのに対して、Dはフリーランスではあるが、そのキャリア形成の仕方は比較的安定したものであったことに特徴がある。

## (2) 誰を意識していたのか

### 1) 同業者への意識

5章でAは自らの世代が失敗を経験したことを述べた。同時にAは下の世代がその失敗を乗り越えてくれることを期待していた。そうした期待を持つ理由の一つとして、視聴者の側の反応が即座に返ってくるインターネットの登場を挙げている。このことは80年代の反省に立つものであればAは位置づけているように考えられる。この上下の世代の対照を踏まえて、前節までで検討していたAの語りを「誰を意識していたのか」という視点から再度配置しなおすこととする。

#### 【抜粋 11：他人の仕事への意識】

A：我々の世代が入ってくるころから、やっぱりそういう、ベースとして、他の人がどうい

う仕事するかということ意識する目があり、芽生え初めていて、(中略) たぶん同時期にアニメーション雑誌が創刊されたことと、たぶん、アニメーターのフリー化みたいなことがさかんになるんだっただけかな。それまではどっかに所属したらそれっきりだったのが、フリーの連中があちこち動くようになって、その人達につられて情報が入ってくる。その人達を通じて他社と他人とコミュニケーションできる、コネクションができるってことがその時期に起こり始めて。やたら、他人の仕事を意識するアニメーターが増えた。

Aは自身の体験は、あらゆるところで起きているとする。ファンのまなざしが可視化されるとともに、アニメーターのフリー化が生じており、アニメーターのネットワークが成立し始める一方、「やたら、他人の仕事を意識するアニメーターが増えた」と語っている。

しかし他人の仕事を意識するアニメーターの増加という同時代的な現象を、Aは必ずしもポジティブなものとは位置づけていなかった。その一因としてAは、「お客さんの意見を聞かなかった」ことを挙げる。このことからインターネットの評判を気にする後続世代を、当初は良く思っていなかったと述べつつも、以下のように語る。

#### 【抜粋 12：後続世代への期待】

A：でもそれもいい方に作用すると今は思えるようになってきましたねえ。我々の時代にはなかったの。そこまであからさまなネガティブな意見って、当時はほんとに、届かなかったし、当時もあったはずだけど。そういうのから保護されていたので。

\*：うーん。良いように作用するというとどう感じる？ですかね？

A：いやもちろんその反省点として、あ、そのそこが受けなかったんだということで、反映することもあるだろうし、あと、主にそういうことかなあ。実際のところ絶賛する意見も、ものすごくネガティブな意見も、実際にはごく一部だろうと(中略)ネガティブなものはそういう感じで、ある程度、あの、切り捨てられるだろうし、でもうちちょっと、一般の人の、ナチュラルなネガティブな反応みたいなものはうまく反省点として。

インターネットの意見にも様々なものがあると議論したうえで、ものすごく極端な意見はごく一部であり、それは切り捨てることが自分でできるようになるはずだとしている。そのうえで、聞くに値する一般の人のナチュラルな反応を反省点として、取り入れることで、80年代の失敗を再び踏まずにすむのではないかと期待を述べている。

このようにAの下世代に関する語りからは、同業者からのまなざしを意識するあまり、視聴者のまなざしに注意を払えなかった世代として自らの同世代を理解していることがわかる。そうした同世代性への反省から、下世代への期待を述べているのである。このように他のアニメーターとの仕事の重要性を語るのはAだけに限られない。だが、Aはその中でもとりわけ周りのアニメーターを気にしていた。Aと同世代のCはAほどには周りを意識していなかったとし、Aが強く意識していた理由について「たぶん、ライバル視する人が周りにいたからじゃないですかね」と述べた。

このAにライバルが多かった理由はフリーランスが多いアニメーターの中でもとりわけキャ



リアを通してフリーランス的な働き方を続けたことと関連している。そのためAは具体的な人名や80年代・90年代などの世代に言及しながら自分のキャリアをそれとの対比で説明するような話法をとっている。それは他のアニメーターの中では必ずしもみられるものではないが、消費者よりも同業者を意識することは他の多くのアニメーターも語っていることである。

## 2) 消費者への意識

筆者はAの語りを念頭に置きつつ、Dの同世代のアニメーターで同業者を意識していた者がいたことを示しつつ、Dはどうであったかを尋ねた。

【抜粋 13：「目の前に積まれていることを、やる」】

D：うーんありますけど、ただ、なんだろうとにかく仕事が、若い頃って、睡眠時間削って仕事が一ってしてたじゃないですか。とにかくこう（視野が狭く：手振りから）なっちゃうんで、とにかくこなすことが一杯一杯で、ほとんど、覚えてないんじゃないですか。もうあの、そのときの大変さっていうのは。今考えるとよくやったなって思うんだけど。やっぱりあの頃はとにかく、周りのことは目になくて、目の前に積まれていることを、やるみたいな。

\*：ああ。でもなんか、業界とかを気にしてる余裕がまずない。

D：そうですね。

「目の前の積まれていることを、やる」という語りに示されているように、Aが気にしていた業界をDは気にしていなかったと語った。つまり、「とにかくこなすことが一杯」で、目の前にきたものを片づけていたと述べている。ここでは、仕事はそれを探さなくても、「積まれていること」というように、見つけることというよりも、周りからやってくるものとして理解されている。

それではファンへの意識はどうだったのだろうか。それに関わるものとして、Dは放送のための映像制作以外にも版權イラストの仕事を多く担当していたことを述べた。たとえばとある作品においては、作画監督を一話担当しただけで、残りは版權イラストだけに長く関わっていたこともあるという。

Dは、イラストレーターとしても評価を集めており、複数の画集を出版している。以下の抜粋は、Dが業界に入ってから現在までに至る変化について筆者が尋ねていく文脈の中で、とりわけファンとの関係の変化について言及するところからはじまる。

Dはファンレターをもらったことがつらいときの支えになったことを述べ、さらに以下のように語る。

【抜粋 14：ファンへの意識】

D：んだからあの、一時期、えっと、なんだろう、原画展（イラスト展）みたいな感じで、（一年、ちょっと、一年前の）そのときのちょっと体調崩してたんで、アニメの仕事少し抑えてたんで、原画展で、版画？の（絵を）かざって、（ ）もらったんですけど、その

ときは、ほんとになんだろう自分のことを支えてくれたファンの人達にお礼したいなっていう気持ちがあって、声かかったときに、あ、やりますって。やっぱり普段、やっぱり机の前に座っててね、だけなので、これはできないねせめてそのときだけでもみたいな。

Dは体調を崩し、アニメの仕事を抑えていたときに、原画展の依頼が来てそれを受けた。その理由として「自分のことを支えてくれたファンの人達にお礼したい」ということを挙げている。普段アニメの仕事をしているときは「机の前に座って」おり、「せめてそのときだけでも」という思いだったと語っている。

このようにDは明確にファンを意識している。さらに若手がファンを意識した仕事ができなくなっている現状があることを述べ、それをネガティブに意味づけていた。以下はそれに対して筆者が自身の調査経験から意見を述べている場面である。

【抜粋 15：目立つことを肯定的に語る】

\*：うん。けっこう若手の方がそれに慣れちゃってるので、むしろ目立ちたいとか言ってる奴が、ありえないみたいに感じてることを言うんです。

D：ああーそうなのねー

\*：それはアニメーターじゃないみたいな。

D：ああ、まあねえ、ただ、あの、動かすっていう楽しさがないと、続かないんじゃないかなあ。楽しく動かしたいっていうことで、やっぱりやって楽しい描いて楽しいじゃないですか。確かにね、目立つことが、原画としていけないっておっしゃるのかもしれないですけどなんか、楽しい？（笑）

筆者は「若手の方」が目立たないことになれており、目立ちたいと言う者に対してかえって「ありえない」と感じていることを述べる。しかしDは、動かす楽しさがなければ仕事が続かないのではないかと述べ、確かに目立つことが原画として適切でないことに対して理解を一旦示すが、それでは楽しさが得られないのではないかと問い返している。

ここでは筆者の意見を、結果的にDは否定し、目立つことを肯定的に語っている。しかしこうした語りは、筆者の調査経験に照らして、非常に例外的なものだった。それも、アニメブーム以降の裁量の制約が進行していった時代においてファンを意識することが肯定的に語られるというのは、Dが安定的なキャリアを歩んできたことと関連して、非常に特徴的なことなのである。

数少ない類似する語りとしては、Bによる監督を頂点とし、アニメーターの作品制作に向かうクリエイティブさに価値を置く語りがあるが、Dの職業観はBとも異なるものであり、それについては次節で述べる。

### (3) 絵描き／原画マンとしての職業観

#### 1) 絵描きとしての職業観

Dはどのような職業観をもっているだろうか。以下はDに対して上の世代の認識について尋ねた際に語られたものである。

## 【抜粋 16：絵描きとしての尊敬】

D：ああいうふうになりたいなあみたいなの。( )あの有名なアニメーターさんがいた、あの、(原画が好きだ)、あの絵が好きでってなってくるわけじゃないですか。ああいうふうになりたいなあみたいなの。ああいうふうな作品作れたらいいなって。

\*：ああいう絵描けたらいいなあみたいなの。

D：そうですね。ああいう原画描けたらいいよねみたいなの、

Dは上の世代に対して、「ああいうふうになりたい」、具体的に「ああいう原画描けたらいいよねみたいなの」と憧れを述べる。こうした上の世代への語り方は、Aとは大きく異なるものである。前章で指摘したがAにとって上の世代のアニメーターは、「真のクリエイター」だと位置づけ、分業が進んだ現在では到達不可能な存在であった。対してDはそうした「真のクリエイター」であるかどうかには関心をもたず、絵描きとしての尊敬が語られる。

こうしたAとDの差異は、Dの職業観から生じているものと考えられる。

## 【抜粋 17：絵描きとしての職業観】

D：ああなんだろう昔あんなにうまかったのについていう。あともうほら絵を描くのきついじゃないですかだんだん、目とか、老眼とか、あと腱鞘炎とかもあったりして、であとはやはり演出の方にいかれたりして、それがちょっとさみしいなあ。あんな上手かった人がええ絵やめちゃうんだって。

\*：んん。演出になるともうあんまり絵は描かない？

D：うん。描かなくなっちゃうし、

\*：けっこうなんか僕が知ってる限りだと、かなりベテランなられて、なんかその、アニメーターの仕事に留まり続けてる人の方が、どっちかというとな少ないような。

D：少ないですね。違うところに分岐していくみたいなの感じってありますよね。私もまあアニメの他にもイラスト描いたり、あとは短いあたとえば、エンディングの、一本演出したりはしてたんですけど、まあでも、延長上なので。

Dは加齢とともに絵を描くことが難しくなり、それによって演出等より上流のキャリアを歩む者が多く、それを「ちょっとさみしい」「あんな上手かった人が」「絵やめちゃうんだ」と嘆いている。

この語りには注意が必要である。すでに述べたようにDは一見するとオーソドックスなキャリア観を持っているように見えることを確認した。そうした価値観からすれば作画工程から演出に移ることは一般企業的な価値観では昇進の一つとして理解できる。より上の指揮命令システムに移ることはクリエイティブ産業的な視点においてもよりクリエイティブな仕事とされるものである。しかしここでは、演出に移ることはDにとって明確にネガティブなこととされている。この点は、監督として作品を作ることを志向していた上の世代のBとはまた異なる職業観になっている。

これに対して筆者が、ベテランになってアニメーターの仕事が続いている人が少ないと述べる

と、Dはそれを肯定したうえで、自身のキャリアについては、イラストや演出などの仕事もしてきたものの、あくまで絵を描き続けるという点で自身がこれまでしてきた仕事の延長であると位置づけて答えている。

それではそうした潮流の中でのD自身の専門性はどのように理解されているのか。Dは自身が現場で働き続けていることが、下の世代にとって、「あの人が働いてるんだから自分も」と思ってもらいたいと述べ、さらに以下のように語った。

【抜粋 18：絵描きとしての専門性】

D：だって、ねえ。この仕事、アニメーターを、(はじめて)、演出いたり、マンガ家になったりとかいろんな職業に(いかない)、(復活)できないって思われるの嫌じゃないですか。(中略)マンガ家になる場合はやっぱし、あのーなんだろう、脚本の仕事もできないといけないじゃないですか。でやっぱし演出の仕事もしなくちゃいけない。あと絵も描かなくちゃいけない仕上げの仕事もしなくちゃいけない、トータルのものじゃないですかね、だから、やはり、安易な感じではできませんよね。絵だけ描ければ、マンガ家になれるわけじゃないじゃないですか。

Dは演出やマンガ家などにならないとアニメーターを続けられないと若手に「思われるの嫌じゃないですか」と述べる。そのうえで、演出やマンガ家を例に上げ、脚本や演出、さらに作画と仕上げまでを一人でこなす必要がある「トータルのもの」だと位置づけ、アニメーターという仕事と差異化を行っている。

Dがアニメーターの仕事の専門性として主張するのは、絵を描くという行為の中にあるものであり、イラストやその他の仕事も「絵を描く仕事」という限りにおいて、その仕事の延長上として位置づけているのである。

さらにDは、一般には上流から下流へというように理解される制作者の個々の職務について、以下のような理解を述べている。

【抜粋 19：個々に価値をもった職務】

D：だってどんなに、本が脚本があっても、それを映像にする人がいなければ本だけじゃないですか。だからどんなに、上手い絵、作監がいても原画さんが上手くなかったり、そんな感じなんで、誰が偉いってわけじゃないです。(中略)脚光を浴びるのは、監督であり、シナリオライター、だと思っんですけど、でも、その人達がいたからって、その二人がものつくるわけじゃないんで。

このようにDは、個々の職務に上流下流を設けず、「誰が偉いってわけじゃない」というように、それぞれに価値をもったものとして理解している。

それに対してAはどのような職業観を有していたのか。この点を次項で確認する。

2) 原画マンとしての職業観

Aは下の世代と差異化しつつ、過去の自分や現在の自分の職務を位置づけている。

## 【抜粋 20：アニメーションにふさわしい表現】

A：90年代はわりと、成熟しようとしていたけれども、それはそれで行き詰まった。で、やっと最近になって、まあそのことを指摘するような作風の人達が現れて、やっと今、やっと、ほんとの意味での原点回帰、アニメーションにとってふさわしい表現はなんだろうかみたいな意識？せっかく絵でやるんだからもっとう、それを、こう、利点っていうのかな、もっとう使って、アニメ的な表現。ぬけぬけとやっぴいんじゃなかなっていう。

ここからはAが職業キャリアを積み重ねる中で、下の世代の者を含めた周囲が行った表現を強く意識していたことがわかる。注目に値するのは、そこで新たに考えるべきだとしているのも「アニメーションにとってふさわしい表現」としていることであり、ここでAが述べているのはイラストなどではなく、「アニメーション」に特化した表現だということだ。このことは当然に思われるかもしれないが、Dが「絵描き」としての表現を重視しており、その一つとしてアニメーションを捉えていたことを考えると、一つの対照をなしている。

このようにAは、下の世代・上の世代との対比の中で工程を乱さない形で「アニメーション」に特化した表現を目指していたことがわかる。Aがアニメーションに特化していたのは、原画という工程をこだわりを持って続けていたことに関係する。

## 【抜粋 21：原画へのこだわり】

A：もう僕ぐらいの年齢で原画だけをやっている人っていうのは少なくなってきて、(中略) だいたい絵コンテをやりつつ演出をやりつつ原画を、まあ絵コンテ、演出に専念している人もいるし、絵コンテにしても転向した人？も多いし、まあ監督になった人も多いし、未だにアニメーター、純粋なるアニメーターの仕事をやっている人は、少なくなってますね。

Aは自覚的に原画にとどまり、「純粋なるアニメーター」として自身を位置づけている。しかし、原画という下流工程にとどまりながら、創造性を志向するとはいかなることだろうか。

現代のアニメーターにおいては、裁量の制約を受け入れ、上流工程の指示を遵守することが規範として強く作用しており、こうした規範のことを松永(2016)は「職人的規範」と呼んでいる。しかし、Aの語りでは、Aの世代は当初から裁量の制約を受け入れていたのではなく、むしろ自らの創造性を発揮することある程度志向していたように見える。

それではAが若手であった時代から、現代におけるアニメーターの規範はどのように成立してきたのだろうか。Aへのインタビューが別調査を含めて2度目であった筆者は以下の抜粋において、一通り質問すべき事柄を済ませたあとで、Aの語りを聞いていた中での違和感に言及する。Aは1度目の調査では創造性を発揮するのはアニメーターとして好ましくないとし、自らは工程を遵守する職人だと強く主張していたが、この2度目の調査では自らも若手時代は創造的な志向を有しているようにも見える語りをしていた。それを筆者が指摘すると、Aは以下のように答えた。

## 【抜粋 22：職人とクリエイター】

A：うん。そういう意味ではアニメーターのほんとややこしいところで、クリエイターの側



面も、ほんとに職人としてアニメーターに徹している人のなかにもあるはあるのでそういう意味ではその部分だけかな。だから俺個人的にはあの、なんだろうな、作品に、はまってないような表現を意図的にやる人に対しては批判的に当時も見てた。(中略)そこで俺が勝負するのはアニメーターとしての動かす、職人としての部分を競い合ってるのであって、真似して同じようにはみ出たことは僕はやらなかったつもり。やりたくなかったし。そういう意味では職人に徹しつつ、最大限アニメーターに許されてる、クリエイター的な部分で、勝負したいというかなあ。

Aは「クリエイター的側面」が職人として徹する人にも見られることが、アニメーターの特徴であると語る。それは同世代のアニメーターの目線は意識しつつも、作品にはまっていない表現やみ出す表現はせず、アニメーターに許されているクリエイター的な部分で勝負した、と自らの仕事を位置づけている。

以下の抜粋は、これを受けてインタビュアーが最近の若手に対する聞き取りでは工程遵守的な職人であることが一般的になっていることを述べたあとに、それに対する応答として語られたものである。

#### 【抜粋 23：個々の職種へのスポット】

A：いろいろ細分化して、それぞれの職種にスポットが当たるようになって、まあそれがクリエイターだなんて持ち上げられたりして、(中略)それが職業として輝いて見えて、そのことだけを専門にやるのが、恥ずかしがることはないけど、それはそれで立派なことだっていう、思えるようになったからじゃないですかね。

ここでAは若手が自分たちの職業を職人として納得できるようになったのは、それがそれぞれの職種にスポットが当たるようになったからであるとしている。それがクリエイターとして取り上げられ、職業として輝いて見えたことによって、逆説的に、そのことだけをやるのが、それはそれで立派になったという分析を行っている。

ここにおいて重要なのは、永田(2015)が指摘しているように、個々の職種の制作者を発見していったのはアニメファンだということである。つまり、現代のアニメーターの能力観は単にアニメーターが自身の裁量の制約を受け入れた結果ではなく、そうした中で模索された表現をファンが価値あるものとして発見していったことによって、成立していったものだと考えられる。このように80年代に消費者との関係が緊密になる中で却って「それだけを専門的にやる」という一つの専門職としての意識が形成されたといえる。Aはこのことを理解しているがゆえに、自らを職人として位置づけつつも、視聴者のまなざしを適切に意識できなかったことへの反省を述べていたのである。

## 7. 考察

本稿ではベテランアニメーターのキャリアの語りから、彼らの職業観や専門性がどのように形成されてきたのかを分析してきた。

まず関わっていたのは、世代である。つまり、1980年前後というアニメ産業の変動期の前に入職したか、後に入職したかによって、異なる職業観が語られていた。変動期以前に入職した上の世代は、映画監督やマンガ家など、別の業界からの参入者が多かった。この世代であるBは「自分の世界観でアニメを作りたい」と語り、監督だけでなく、下流のアニメーターもその面白さを見つけ出すことが職業的魅力であると語っていた。その時期のアニメ産業は上流工程からの指示も緩やかであり、アニメーターの側に大きな裁量を発揮する余地があった。Bは自身の創造性を発揮することにアニメーターの職業上の価値を置き、近年の裁量の制約の強まりを退行として嘆いている。しかしそれよりも下の世代であるA・Dは、むしろその裁量の制約が初期条件としてある中でアニメーターとしてデビューした。

同時期に業界に参入したAとDではあるが、その職業観には対照的な特徴が見られる。簡潔に言えば、Dは安定的なキャリアを歩み、絵描きとしての職業観を有し、ファンを意識していた。Aはフリーランス的なキャリアを歩み、原画マンとしての職業観を有し、同業者を意識していたとまとめることができる。

すでに示唆したことだが、二人のキャリアのあり方と職業観と他者への意識は密接に関連したものである。

Aは、様々な作品・制作会社を渡り歩くキャリアを形成してきた。この結果として、一つの作品への関わりが長かったDとは異なり、Aは作品を渡り歩く度に多様な絵柄の作画に取り組まなければならなかったと考えられる。裁量の制約が強まると絵柄で独創性を発揮することは許されないため、Aは自らの専門性を示すためには動きを作り出すことに特化していった。このことが自らを原画マンとして理解していくことを導いたと思われる。さらに不安定な働き方のもとで生き残るためには常に他者との競争に勝ち抜く必要があるため、Aは同業者を強く意識せざるを得なかった。Aは後に視聴者の重要性にも気付くが、それは同業者だけではなく視聴者の評価も自らの専門性を構成していることに気付いたからこそなのである。

それに対してDは特定の制作会社で一つの作品に長期間関わり、かつその中でアニメーションに限られないイラストなどの作家性の高い仕事も担っていたために、自らの職業を理解するカテゴリーとして「絵描き」を用いていた。さらに作画監督やイラストなどの名前が表に出やすい仕事を担うことは、当然のことながらDをファン側からも注目されやすい存在にすることにつながる。こうした環境のもとにあったがゆえに、Dはファンを意識することを肯定的なこととみなしていたのである。言い換えれば、Dの専門性は当初からファンによる目線と不可分なものであったのである。

ここまでアニメーターという職業を事例として、変動期に入職し、現在ベテランであるAとDの語りをより上の世代のBの語りとも比較しつつ、議論をしてきた。本稿の知見は、アニメーターという対象に限らず、キャリアの社会学的分析にとって意味をもつ。先行研究においては、アニメーターはトップの制作者に憧れをもつことで低い労働条件を受け入れてしまうことが指摘されていた(久美 2014)。しかし、本稿が示したのは現在のベテランが若手中堅であった時代からすでにそうしたキャリア観は持ちにくくなっており、「原画マン」「絵描き」に象徴される別様のキャリア観を持つことが主流になっているということである。さらに、専門職のキャリア論が看護師のように既に専門職化した専門職のキャリアを追う研究(勝原 2013)が主流であることを

指摘したが、本稿ではアニメーターという専門職のキャリア観が確立する過渡期においては、働き方のような個々の労働者が置かれた状況の中で、イラストレーターのような他の職業・職種との関係でその専門性が理解可能なものとして組み立てられていたことが示された。このことは、キャリア観について問ううえで、すでに確立された専門職と異なり省察的にその職業の専門性を位置づける必要がある職業を分析する際には、他の職業・職種との関係や個々の労働者のおかれた状況に根差して組み立てられた語りに定位する必要があることを示しているのである。

## 8. おわりに

本稿は対象者の直面した世代的・環境的な状況の中で行為の中の省察が再編され提示されていく様子を記述した。分析の中で示したように、対象者の語りは自身の職業観や専門性がいかなるものであるのかについての記述にもなっていた。そこで本稿が着目したのは、変動期の中で、自身の職業の専門性をそれぞれのどのような概念のもとに組み立てて語るのかということであった。

この視点を取ることによって、経営学的なキャリア論とは異なる議論を提供できる。第一に、キャリア論は一般に労働者が成功するための条件に焦点を当ててきたが、本論の分析を見れば明らかのように、成功ということ自体も多元的なものであることが明らかになった。第二に、多元性といっても、それは個々人がばらばらにキャリア観を意味づけているということではない<sup>(3)</sup>。本稿が対象としたアニメーター達のキャリアの語りは、世代や自身をアニメーターと位置づけるか絵描きと位置づけるかなどの、社会的・集合的カテゴリーによって常に枠づけられ、そのもとで秩序だっていた。こうしたカテゴリーと結びついた専門性は個々人で閉じることはなく、職場で規範が共有される際の資源となる。本稿のアニメーター達の語りはフリーランス労働者の職業人生の一つの記述になっており、その意味で、本稿は社会学的な立場からのキャリアの記述の仕方を示したのだ。

本稿の残された課題として、分析の中で示したアニメーター達のキャリア観が、特に現代の若手のアニメーターの労働に対してどのような影響を与えたのかという論点がある。この点については今後の課題としたい。

### 【注】

- (1) なお筆者は2014年にもAにインタビューを行ったことがあり、本稿での調査は2度目のインタビューとなった。
- (2) 本稿で取り扱えなかった問題として、ジェンダーの影響がある。ランダムサンプリングではないが、経験年数と男女比の関係について日本アニメーター・演出協会(2015)の再集計を行ったところ、経験年数0～9年では男女比がほぼ1:1であるのに対して、9～21年、21年以上においては7:3となった。これを鑑みるとアニメーターのキャリア継続においてジェンダーが関わっていることは明らかである。今回の調査でのサンプルはDのみに限られており、明確な分析はできない。しかし筆者がこれまで行ってきたその他の調査においても、自身の職業について語る中でジェンダーへの言及はほとんどなかった。このことはアニメーターにおいてジェンダーが無関係であることを意味するのでは当然なく、分析の必要がある。これについては今後の課題とする。

- (3) キャリアの語りにおける主体的な意味形成の重要性について、シュッツを援用しつつ論じた議論として加藤(2004)がある。この議論はキャリア形成と生活世界の関わりを示唆する点で重要だが、語りの主体性のみを強調していくことは、しばしば経営学でも見られる心理学的なキャリア論と共振してしまう。

#### [参考文献]

- 半澤誠司, 2015, 『コンテンツ産業とイノベーション——テレビ・アニメ・ゲーム産業の集積』 勁草書房。
- 勝原裕美子, 2013, 「看護師のプロフェッションフード」 金井壽宏・鈴木竜太編, 『日本のキャリア研究——専門技能とキャリア・デザイン』 白桃書房, 31-50。
- 加藤一郎, 2004, 『語りとしてのキャリア—メタファーを通じたキャリアの構成』 白桃書房。
- 久美薫, 2014, 「アニメーションという原罪」 トム・シート著, 久美薫訳 『ミッキーマウスのストライキ!——アメリカアニメ労働運動 100 年史』 合同出版: 571-610。
- 永田大輔, 2015, 「コンテンツ消費における「オタク文化の独自性」の形成過程——一九八〇年代におけるビデオテープのコマ送り・編集をめぐる語りから」 『ソシオロジ』 59 (3): 21-37。
- 日本アニメーター・演出協会, 2009, 『アニメーター労働白書 2009』。
- , 2015, 『アニメーション制作者実態調査報告書 2015』
- 増田弘道, 2007, 『アニメビジネスがわかる』 NTT 出版。
- 松永伸太郎, 2016, 「アニメーターの過重労働・低賃金と職業規範——「職人」的規範と「クリエイター」的規範もたらす仕事の論理について」 『労働社会学研究』 17: 1-25。
- 三輪卓己, 2011, 『知識労働者のキャリア発達——キャリア志向・自律的学習・組織間移動』 中央経済社。
- 宇田忠司, 2009, 「フリーランスの言説スペクトル——英雄・騎士・従僕」 『経済学研究』 59 (3): 215-224。
- Schon, D., 1987, *Educating the Reflective Practitioner: Toward a New Design for Teaching and Learning in the Professions*, John Wiley & Sons, (= 2017, 柳沢昌一・村田晶子監訳 『省察的実践者の教育——プロフェッショナル・スクールの実践と理論』 鳳書房)
- 吉澤弥生, 2011, 『芸術は社会を変えるか?: 文化生産の社会学からの接近』 青弓社。
- Watson, R., and T. Weinberg, 1982, "Interviews and the Interactional Construction of Accounts of Homosexual Identity," *Social Analysis: The International Journal of Social and Cultural Practice*, 11: 56-78.

(まつなが しんたろう, 一橋大学大学院社会学研究科博士後期課程)  
(ながた だいすけ, 筑波大学大学院人文社会科学研究科博士後期課程単位取得退学)