

【報道関係者各位】

2019年4月吉日
株式会社 MUGENUP

本業からアマチュアまで、イラストレーター2661人にWeb調査を実施 「イラストレーター白書 2019」 調査結果レポートのご案内

株式会社 MUGENUP は、日本のエンタテインメントカルチャーを支えるクリエイターの働き方や働く環境に貢献すべく、本業イラストレーターや副業・兼業イラストレーター、アマチュアイラストレーターなど、18歳以上のイラストレーターを対象に、2018年12月から2019年1月にかけてWeb調査（※）を実施しました。

本調査は、今回が初の調査となり、2661人のイラストレーターから回答が寄せられました。

■主なトピックス

【イラストレーターの多くは女性】

女性が全体の7割近く（68.4%）を占め、特に20代前半の女性が目立つ。

【約4割がイラストで収入をゲット】

本業から副業・兼業、アマチュアまで、全イラストレーターの約4割（39.8%）が、イラストを制作することで収入をゲット。

【労働時間は50時間以下が主流】

「週に30～50時間まで」が最多（36.2%）。50時間以下という回答の合計も77.6%。

【デビューのきっかけはSNS】

イラストレーターのキャリアのきっかけはSNSが最も多く、お仕事紹介サービスが続く。

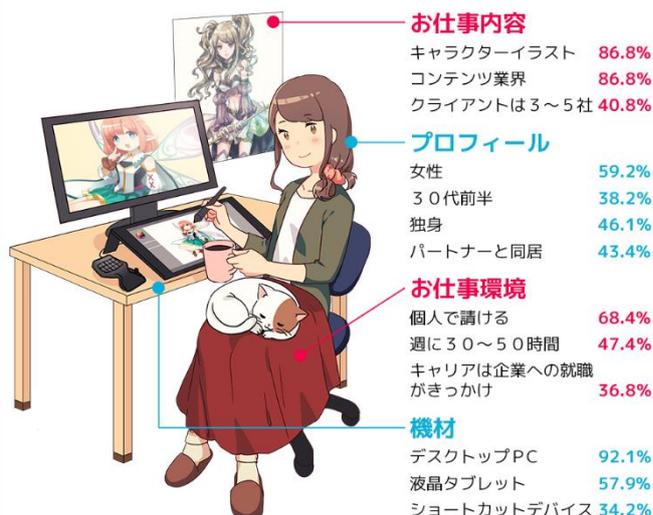
【CtoCの個人間取引が活発に】

副業・兼業イラストレーターのお仕事は、「その他」が14.3%。自由回答の中身は、企業ではなく個人間の取引が目立つ。

【同人活動で「利益がある」のは約1割。200人に1人が同人活動で生活】

同人活動によって「利益がある」と回答したのは約1割。（9.4%）。200人に1人（0.5%）が同人活動によって生活を支えていると回答。

年収400万円以上の本業イラストレーターは、こんな人！



MUGENUP © いちあつぷ, MUGENUP Inc. イラストレーター白書

※イラストレーターを本業とし、年収400万円以上と回答した方の特長を抜粋。

MUGENUP は、「創ることで生きる人を増やす」を経営理念に掲げ、クリエイターの皆様が自分らしく働いて生きていけるよう、より良い環境づくりを目指し、今回のアンケート調査などの啓蒙活動や、「新しい働き方」、「新しい機会」「新しい市場」を提案してまいります。

◆報道関係者様のお問い合わせ窓口◆

株式会社 MUGENUP 広報部
TEL : 03-6265-0808

※調査実施概要は最終ページに記載しております。

第一部：イラストレーターってどんな人たち？

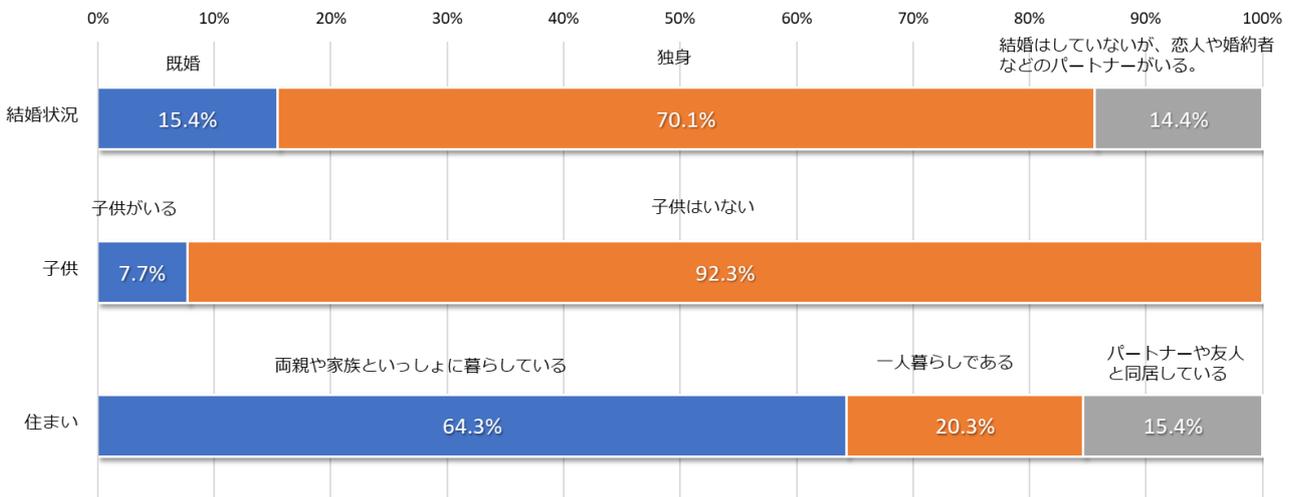
■ イラストレーターの多くは女性。性別構成比では女性が約 7 割弱を占める。 全年齢層において女性比率が高く、特に 20 代前半の女性イラストレーターが目立つ。

ちょうど 20 年前から日本においてインターネットの普及が加速しました。12 年前の 2007 年にはニコニコ動画や Pixiv がサービスを開始しています。当時の高校生～大学生がまさに今の 30 代であることから、インターネット普及の恩恵を受けて、女性クリエイターがますます活躍している結果だと考えられるのではないのでしょうか。

	男性	女性	その他
10代 (18歳～19歳)	5.2%	8.8%	0.4%
20代前半 (20歳～24歳)	10.2%	23.0%	1.1%
20代後半 (25歳～29歳)	5.2%	16.8%	0.3%
30代前半 (30歳～34歳)	3.7%	11.2%	0.1%
30代後半 (35歳～39歳)	1.5%	5.3%	0.1%
40代前半 (40歳～44歳)	1.5%	2.0%	0.0%
40代後半 (45歳～49歳)	1.2%	1.2%	0.0%
50代以上 (50歳以上)	1.2%	1.2%	0.0%
全体	29.5%	68.4%	2.1%

- 全ての年齢層において、女性イラストレーターの性別構成比が最大となっています。
- 特に 20 代後半から 30 代後半にかけては、男性イラストレーターの 3 倍の数の女性イラストレーターが活躍しています。
- 男性イラストレーターは 20 代前半でこそ全体の 10.2% を占めていますが、20 代後半から大きく割合を減らし、30 代後半以後は 1% 台が並びます。

■ イラストレーターは、実家住まいの独り身が多い。



- 「既婚である」が 15.4%、「結婚はしていないが、恋人や婚約者などのパートナーがいる」という回答が 14.4% となりました。独身と答えたのは 70.1%。
- 92.3% が「子供はいない」と回答。
- 64.3% が実家に、パートナーや友人と同居している 15.4% と回答し、一人暮らしは 20.3%。

◆ 報道関係者様のお問い合わせ窓口 ◆

株式会社 MUGENUP 広報部
TEL : 03-6265-0808

※調査実施概要は最終ページに記載しております。

第二部：イラストレーターのお仕事事情（1）

■ アンケート回答者の約 4 割が、イラストによって何かしらの収入を得ていると回答。

イラストレーターの皆様に、イラストによって収入を得ているかどうか、その収入がどのような位置づけにあるかを聞いてみました。

本業や副業・兼業、アマチュア問わず、今回のアンケートにご回答いただいた方々のうち、約 4 割がイラストで何かしらの収入を得ているという結果になります。本調査の他の項目とも照らし合わせると、テレワークによる働き方の変化や、Youtube や SNS など表現する場の拡大、インターネットを通じた個人間取引の盛り上がりによって、イラストを仕事にできるチャンスが広がっていると考えられます。

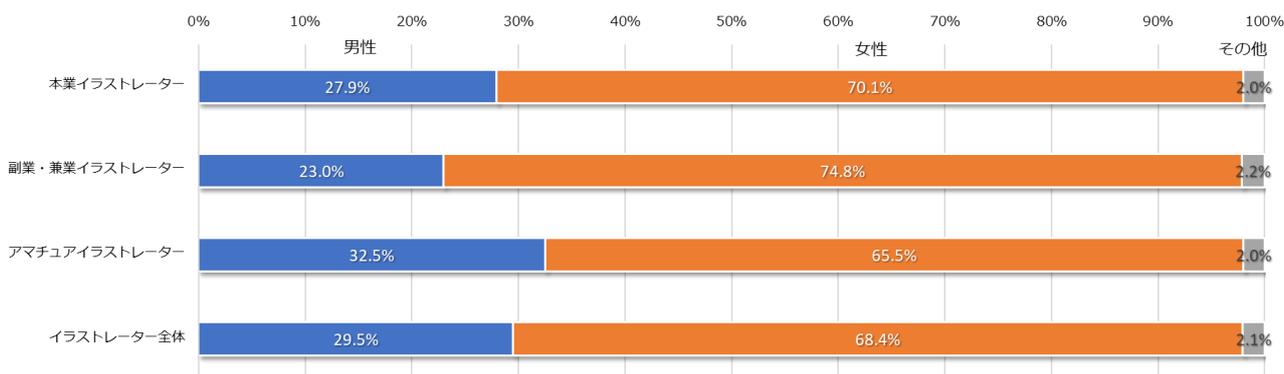
本業イラストレーター（イラストを本業とし、収入を得ている）	15.1%
副業・兼業イラストレーター（本業を別に持っていたり、家族の扶養に入ったりしながら、イラストで収入を得ている）	24.2%
アマチュアイラストレーター（イラストでの収入は得ていない）	60.7%

- イラストを本業とし、イラストによる収入で生活している、イラストのお仕事を中心に活動しているという方が全体の 15.1% となりました。
- また、イラストレーターとは別に本業をお持ちの方や、家族やパートナーの扶養に入りながら追加収入としてイラストで収入を得ている、副業・兼業イラストレーターは全体の約四分の一近い 24.2%。
- イラストで収入を得てはいないというアマチュアイラストレーターは、60.7% となりました。

■ 本業イラストレーターも、副業・兼業イラストレーターも 7 割を女性が占める。

イラストレーターの収入の有無による性別構成比の違いを見てみます。

イラストレーターは、本業イラストレーターや副業・兼業イラストレーター、アマチュアイラストレーターなど、収入の位置づけによる性別構成比の大きな違いは見られません。イラストレーターには女性が多いだけでなく、実際に女性が活躍している職種だと考えられます。



- アンケートにご回答いただいたイラストレーター全体の性別構成比は、「男性：女性：その他」の順に「29.5%：68.4%：2.1%」となっています。
- 本業イラストレーターが「27.9%：70.1%：2.0%」、副業・兼業イラストレーターが「23.0%：74.8%：2.2%」と、多少の差はありますが、性別構成比に大きな差はありません。

◆ 報道関係者様のお問い合わせ窓口 ◆

株式会社 MUGENUP 広報部
TEL：03-6265-0808

※調査実施概要は最終ページに記載しております。

第二部：イラストレーターのお仕事事情（2）

■イラストレーターは個人事業主が主流。85.7%が「個人で仕事を請けている」と回答。

本業イラストレーターの皆様が、どのようにお仕事を請け負っているかを聞いてみました。
 イラスト業務の請け方としては、**本業イラストレーターでも副業・兼業イラストレーターでも、どちらでも個人として仕事を請けているというケースが大半を占めています。**

副業・兼業の皆様は、そもそも他にお仕事をお持ちであることが前提のため個人で請けるケースが多いのは当然ですが、本業イラストレーターにおいても77.8%の方が個人で活躍されていました。**ゲーム会社や広告会社などに勤務して従業員としてイラストを制作しているよりも、フリーランスとして絵を描いているほうがずっと多いようです。**

これだけフリーランスでお仕事をしている方が増えているということは、**業務委託や同人活動、個人間取引など、やはりインターネットによって個人でも働ける環境が整ってきているということでしょう。**

	1：従業員	2：個人	3：両方
本業イラストレーター	16.0%	77.8%	6.2%
副業・兼業イラストレーター	6.2%	90.7%	3.1%

- 1：従業員（正社員・契約社員・派遣社員・アルバイト等）として、所属企業から業務を請けている。
- 2：個人（フリーランス・兼業や副業等）として、業務を請けている。
- 3：その両方で、業務を請けている。

- イラストレーターの皆様がお仕事を請けるにあたって、個人として請け負っているという方が大半を占めています。
- 本業イラストレーターでは77.8%が、副業・兼業イラストレーターでは90.7%が、個人で仕事を請け負っていると回答しました。

■イラストのお仕事は、コンテンツ業界の案件が最多。 副業・兼業イラストレーターでは「その他」が目立ち、個人間の取引が活発。

どの業界のお仕事に関わっているかを聞いたところ、**本業イラストレーターと副業・兼業イラストレーターどちらも、コンテンツ業界のお仕事が多結果となりました。**2位以下に違いは見られますが、全体としてはやはりメディア産業よりもコンテンツ産業の方がイラストのお仕事は多いようです。

特に注目なのは、**副業・兼業イラストレーターの「その他」**です。
 「その他」が14.3%で4位となり、**広告業界を上回っています。**自由回答ではSNSのアイコンやYoutubeなど動画用のイラスト制作や、オリジナルグッズ用のイラストなどを個人間で請け負っているという回答が多く見られました。

順位	業界	割合
1位	コンテンツ業界（ゲーム会社やアニメ会社など）	72.8%
2位	出版業界（紙の雑誌や新聞、書籍などの出版社）	29.9%
3位	Web業界（ホームページ制作やWebニュース運営会社など）	18.5%
4位	広告業界（広告代理店など）	16.0%
5位	一般商品（その他の製品製造や販売、流通会社など）	8.5%

順位	業界	割合
1位	コンテンツ業界（ゲーム会社やアニメ会社など）	53.9%
2位	Web業界（ホームページ制作やWebニュース運営会社など）	23.9%
3位	出版業界（紙の雑誌や新聞、書籍などの出版社）	17.9%
4位	その他	14.3%
5位	広告業界（広告代理店など）	12.3%

- 本業イラストレーターではコンテンツ業界のお仕事が多結果に対して、副業・兼業イラストレーターでは53.9%にとどまっています。
- 副業・兼業イラストレーターの方々はweb業界のお仕事が増えており、四分の一に近い23.9%を占めているほか、「その他」を回答する方が増えていました。
- 副業・兼業イラストレーターの皆様においては、「その他」が14.3%と高いポイント。

◆報道関係者様のお問い合わせ窓口◆

株式会社 MUGENUP 広報部
 TEL：03-6265-0808

※調査実施概要は最終ページに記載しております。

第二部：イラストレーターのお仕事事情（3）

■ イラスト制作において、一番のニーズはやはりキャラクター。 本業イラストレーターを目指す場合はメカやクリーチャー、絵コンテで差別化？

イラストで収入を得ている方々に、どんなジャンルのイラスト制作を請けているか聞いてみました。

お仕事の8割ほどが「イラスト（キャラクター系）」で、7割ほどが「イラスト（一枚絵）」となっています。ゲームでもマンガでもアニメでも、メディアを問わずほぼ全てのコンテンツはキャラクターを通してストーリーが描かれるため、キャラクターのイラストが多くなるのは当然の結果です。

本業イラストレーターと副業・兼業イラストレーターとで違いが見られたのは「イラスト（メカ系）」と「イラスト（クリーチャー系）」です。どちらも本業と副業・兼業とで3倍の差があらわれました。この差の要因ですが、そもそもキャラクターイラストの方がニーズは高く、それに比べてメカやクリーチャーのイラストは発注自体が少なめであり、ニーズに差があることは否めません。しかしニーズの差と同様に、メカやクリーチャーを描けるイラストレーターも、あまり数が多いとはいえないという現状も大きいと考えられます。本業イラストレーターとして一本立ちしようと思えば、メカやクリーチャーを描けると自分の武器にできるかもしれません。

また、ポイントが小さいためランク外ではありますが、「絵コンテ」もまた本業イラストレーターと副業・兼業イラストレーターとで差が大きいジャンルでした。絵コンテは、描く内容だけではなく、必要なスキルやお仕事に関わる関係者、求められるスピード感なども他のジャンルとは異なるため、副業・兼業イラストレーターでは対応が難しいジャンルのひとつだと思われます。

順位	ジャンル	割合
1位	イラスト（キャラクター系）	78.8%
2位	イラスト（一枚絵）	70.3%
3位	マンガ	36.4%
4位	イラスト（マスコットキャラクター・ゆるキャラ系）	27.2%
5位	イラスト（アイテム系）	25.4%
6位	イラスト（背景系）	24.2%
7位	イラスト（宣伝POPやカットなど広告系）	21.7%
8位	イラスト（クリーチャー系）	15.5%
9位	イラスト（ニュースやコラムなどの挿絵カット系）	14.7%
10位	イラスト（乗り物・メカ・ロボット系）	9.2%

順位	ジャンル	割合
1位	イラスト（キャラクター系）	69.4%
2位	イラスト（一枚絵）	66.6%
3位	マンガ	25.9%
4位	イラスト（マスコットキャラクター・ゆるキャラ系）	23.3%
5位	イラスト（宣伝POPやカットなど広告系）	20.5%
6位	イラスト（アイテム系）	13.5%
7位	イラスト（背景系）	13.4%
8位	イラスト（ニュースやコラムなどの挿絵カット系）	11.0%
9位	イラストエッセイ（絵とテキスト）	6.2%
10位	その他	5.4%

- イラストのお仕事の内容でもっとも多かったのは、「イラスト（キャラクター系）」で、本業イラストレーターでは78.8%、副業・兼業イラストレーターでは69.4%となりました。
- その次に「イラスト（一枚絵）」で、それぞれ70.3%と66.6%となりました。
- 「イラスト（乗り物・メカ・ロボット系）」を細かく見ると、本業イラストレーターのうち9.2%がメカのお仕事を請けているのに対し、副業・兼業イラストレーターとなるとわずか2.8%、3倍以上の差が広がっています。同様に「イラスト（クリーチャー系）」の案件も、本業イラストレーター15.5%に対して、副業・兼業イラストレーターでは5.3%と、両者の間に大きな差がみられます。

◆ 報道関係者様のお問い合わせ窓口 ◆

株式会社 MUGENUP 広報部
TEL：03-6265-0808

※ 調査実施概要は最終ページに記載しております。

第二部：イラストレーターのお仕事事情（4）

■コンセプトやデザインの段階から仕事として携わっているのは約半数。 新規キャラクターよりも、既存キャラクターの新しいイラストのお仕事が多い。

イラストの制作工程には、そもそもどんな世界観でどんなキャラクターなのかを考えるコンセプトやデザインの段階から、構図やポーズを決め込むラフ、そこから線画、彩色、仕上げなどに工程がわかれます。そこでイラスト制作において、どのような工程に関わっているのかを聞いてみました。

アンケートの結果、コンセプトやデザインに関わるクリエイターはおよそ半数という結果が出てきました。同様に合成・仕上げも半数強となっています。つまり半数近いイラストレーターは、デザインを考える工程に関わっていないことがわかります。一方でラフや線画・ペン入れ、彩色の各工程は本業イラストレーターの約8割、副業・兼業イラストレーターの約7割と、多くのイラストレーターがこの工程に関わっていることが分かります。

ひとつのコンテンツがヒットすると、ゲームやアニメ、マンガ、グッズなど複数の媒体にまたがってビジネスの幅が広がるため、新しいイラストが多数必要になります。しかし同じコンテンツですから新しいキャラクターデザインは必要ありません。そのため、コンセプトやデザインに関わる機会というのも、他の工程に比べて少なくなってしまうでしょう。

また、合成・仕上げといった最後の工程も半数強という割合になっています。エフェクトや効果を重ねたり、タイトルなどの文字をのせてレイアウトしたりなど、いわゆるイラストとは異なるスキルが求められるからと思われます。

（複数回答）	コンセプト デザイン	ラフ	線画 ペン入れ	彩色	合成 仕上げ
本業イラストレーター	53.9%	81.3%	83.3%	85.8%	58.1%
副業・兼業イラストレーター	52.6%	73.6%	75.6%	77.2%	56.7%

- イラスト制作のどの工程に関わっているのかを質問したところ、コンセプト・デザインと合成・仕上げが少なく、最初と最後の工程に関わるイラストレーターが少ないという結果になりました。
- 本業イラストレーターでは、ラフから彩色までの各工程を8割強で推移しています。81.3%、83.3%、85.8%とこの間の工程に大きな差はありません。
- 副業・兼業イラストレーターも傾向は等しく、73.6%、75.6%、77.2%とこちらも7割強で推移しています。
- 一方で、コンセプト・デザインも、合成・仕上げも、5割台にとどまっていました。

第二部：イラストレーターのお仕事事情（5）

■ イラスト制作にかかる時間は、本業イラストレーターは「週に 30～50 時間くらい」。副業・兼業イラストレーターの「週に 10 時間くらいまで」と制作時間に大きな差。

イラストレーターの皆様が、一週間のうち、どの程度の時間をイラスト制作にあてているかを聞いてみました。その結果、本業イラストレーターと副業・兼業イラストレーターとでは明確な差が現れました。

本業イラストレーターのうち、最も多かった回答は「週に 30～50 時間くらいまで」（36.2%）です。2 番目に多いのは「週に 50～100 時間くらいまで」（19.5%）ではありますが、しかし「週に 50 時間くらいまで」以下で見ると本業イラストレーターの 77.6%を占めます。法定労働時間が週 40 時間ですので、本業イラストレーターの多くは、一般企業勤務と同じ程度かそれより少ない時間をイラスト制作にあてているようです。

一方で副業・兼業イラストレーターの場合は、「週に 10 時間くらいまで」（30.3%）と「週に 5 時間くらいまで」（23.9%）の二つの回答が目立ちます。本業のお仕事や家事や育児などで平日は時間がとれず、週末に集中してイラストに取り組んでいると思われます。

多くのイラストレーターの場合、お仕事としてのイラスト制作とは別に、自分自身の趣味や練習として描きたいものを描くことも多いと思われます。それを鑑みると実際にお仕事としてのイラスト制作の時間は、このアンケートよりも少なめなのかもしれません。

	本業 イラストレーター	副業・兼業 イラストレーター
～週に5時間くらいまで（週末にまとめて半日程度や、平日に1日1時間弱など）	5.5%	23.9%
～週に10時間くらいまで（週末にまとめて1日程度や、平日に1日2時間弱など）	7.7%	30.3%
～週に20時間くらいまで	10.2%	19.6%
～週に30時間くらいまで	18.0%	12.7%
～週に50時間くらいまで	36.2%	9.5%
～週に100時間くらいまで	19.5%	2.5%
100時間以上	3.0%	1.6%

- 本業イラストレーターの場合は、1 週間のうち 30～50 時間くらいをイラスト制作にあてているという回答が 36.2%で最多となりました。

- 副業・兼業イラストレーターの皆様は、「週に 10 時間くらいまで」がもっと多くて 30.3%。「週に 5 時間くらいまで」が 23.9%。合計して 54.2%が週に 10 時間ほどとなります。

■ 多くのイラストレーターの場合、クライアントは 1～2 件。フリーランスとして生活を安定させるには、クライアント 3 件以上がひとつの目標か。

イラストの制作業務を請けるには、発注してくれる取引先が必要です。月平均で、どれくらいの取引先からお仕事を請けているかを聞いてみました。

お仕事取引先としては 1～2 社が多い結果ですが、本業イラストレーターの方がクライアント数は多く、3～5 社のクライアントを持つ本業イラストレーターは 25.9%にのびます。また、本業イラストレーターのなかでも年収 400 万円以上の方に絞ると 40.8%が 3～5 社と回答していました。フリーランスとして生活を安定させるためには、3 社以上のクライアントがひとつの目標になると思われます。

	本業 イラストレーター	副業・兼業 イラストレーター
ほとんど受けていない、もしくは、自分でオリジナルを発表している	16.2%	49.8%
1～2	48.9%	36.5%
3～5	25.9%	11.3%
6～10	5.0%	1.9%
10以上	4.0%	0.5%

- 本業イラストレーターは 1～2 社が最も多く、48.9%。

- 副業・兼業イラストレーターの方々も 1～2 社という回答が 36.5%にのびます。

◆ 報道関係者様のお問い合わせ窓口 ◆

株式会社 MUGENUP 広報部
TEL：03-6265-0808

※調査実施概要は最終ページに記載しております。

第三部：イラストレーターの同人活動

■ 同人活動で利益を上げているイラストレーターは 9.4%と全体の 1 割未満。
さらに同人活動で生活を支えているのは、おおよそ 200 人に 1 人の 0.5%。

イラストレーターはビジネスとしての活動のほかにも、同人活動や SNS での活動も大きな要素となります。その同人活動について聞いてみました。

アンケート結果を見てみると、同人活動を「していない」という方も多く、また「していても収入を得ていない」「収入はあるが、赤字である」「収入と活動経費とほぼ等しい」という方が大半でした。**利益が上がっていると答えた方は合計で 9.4%にとどまり、収益を目的とした場合、同人活動は決して簡単ではないようです。**

同人活動をしていない、またはしていても収入を得ていない	72.3%
同人活動による収入はあるが、活動経費の方が大きく、赤字である	10.6%
同人活動による収入はあるが、活動する経費とほぼ等しい	7.8%
お小遣い程度の収入がある	7.7%
兼業として生活を豊かにするほどの収入がある	1.2%
同人活動で生活を支えている	0.5%

- 同人活動を「していない」もしくは「収入を得ていない」と回答したのは全体の 72.3%。

- 収入を得ていても赤字であると回答したイラストレーターは 10.6%、売り上げと経費がほぼ等しいと答えた方が 7.8%です。

- 同人活動によって利益が上がっていると答えた方々は、全体の 9.4%ほどとなりました。

それでは同人活動で利益を上げるためにはどのような活動がカギになるのでしょうか。同人活動による収入別に活動内容を比べてみました。

「同人活動で生活を支えている」という方々の特長は、販売方法に対する積極さです。ダウンロード販売やパトロンサービスなども活用しており、同人とはいえ販路や流通の重要性が見て取れます。

その一方で、自らの労力が必要となるイベント参加や、運営の手間が必要となる SNS の活用が低く出ています。販売にかかる自分のコストを押さえつつ、販路流通では外部サービスを活用して、効率的に同人活動に取り組んでいる傾向がうかがえます。

(複数回答)	1: イベント参加	2: 委託販売	3: DL販売	4: イラストSNS	5: 一般SNS	6: パトロンサービス	7: その他
同人活動による収入はあるが、活動経費の方が大きく、赤字である	84.7%	14.9%	8.2%	81.1%	86.5%	7.5%	2.1%
同人活動による収入はあるが、活動する経費とほぼ等しい	86.5%	33.8%	11.1%	83.6%	86.0%	8.7%	1.0%
お小遣い程度の収入がある	75.5%	29.4%	15.7%	80.9%	85.3%	13.2%	2.5%
兼業として生活を豊かにするほどの収入がある	93.8%	59.4%	37.5%	84.4%	81.3%	25.0%	0.0%
同人活動で生活を支えている	61.5%	53.8%	53.8%	53.8%	53.8%	38.5%	0.0%

- 1: イベントに参加して、印刷した自分の作品を頒布
- 2: 委託販売業者に、印刷した自分の作品を委託して頒布
- 3: インターネットの同人ダウンロード販売などを通じて、電子版の作品を頒布
- 4: PixivなどのイラストSNSで公開
- 5: Twitterなどの一般SNSで公開
- 6: pixivFANBOXなどのパトロンサービス
- 7: その他 (具体的に記入ください)

◆ 報道関係者様のお問い合わせ窓口 ◆

株式会社 MUGENUP 広報部
TEL : 03-6265-0808

※ 調査実施概要は最終ページに記載しております。

第四部：イラストレーターの仕事環境（1）

■イラストレーターの仕事環境は、デスクトップパソコンと板型ペンタブレットが基本。本業イラストレーターになると液タブや左手デバイスも増える。

イラストレーターの皆様がどんな環境で制作されているのか、本業イラストレーターと副業・兼業イラストレーター、アマチュアイラストレーターの間でどのような差があるのかを聞いてみました。

主流のイラスト制作環境はパソコンと板型ペンタブレットです。パソコンは、本業イラストレーターほどデスクトップPCの割合が高く、徐々にノートPCに置き換わっています。

さらに本業イラストレーターにおいては、自分の業務環境を整えるために様々な機材を試している様子が見えてきます。44.4%が液晶タブレットを使用しているほか、24.4%がサブモニターを置いてデュアルディスプレイにしています。またショートカットデバイスの使用者が27.3%にのびります。ショートカットデバイスの多くはゲーム用に設計されたものですが、使うツールにあわせてマクロやショートカットキーを登録することが可能なため、自分のよく使う機能を登録し、作業効率を高めようとしているのでしょう。

その他のデバイスでは、iPadの普及率の高さも目につきます。全体で18.9%がiPadを使っており、Androidなどほかのタブレットを圧倒しています。

(複数回答)	本業 イラストレーター	副業・兼業 イラストレーター	アマチュア イラストレーター	イラストレーター全体
デスクトップパソコンとメインモニター	77.1%	62.1%	43.6%	53.1%
ノートパソコン	24.7%	37.6%	41.0%	37.7%
サブモニター	24.4%	14.1%	10.0%	13.2%
板型タブレット	53.9%	56.8%	55.8%	55.7%
液晶ペンタブレット	44.4%	34.8%	22.8%	29.0%
多ボタンマウス	7.2%	4.5%	3.5%	4.3%
ショートカットデバイス	23.9%	18.8%	9.5%	13.9%
タブレットPC (raytrektabなど)	5.2%	5.3%	5.0%	5.1%
PC搭載液タブ (Wacom MobileStudio Proなど)	4.5%	4.5%	2.1%	3.0%
iPad、iPad miniなど、apple社タブレット端末	19.5%	20.5%	18.1%	18.9%
Galaxy Tabなど、Androidタブレット端末	1.0%	1.7%	4.8%	3.5%
Chrome OSタブレットなど、その他のタブレット端末	0.0%	0.6%	0.7%	0.6%
特にデジタル機材は使用せず、アナログ画材のみである	3.5%	3.1%	9.4%	7.0%
その他	1.2%	1.1%	2.8%	2.2%

(複数回答)	本業 イラストレーター	副業・兼業 イラストレーター	アマチュア イラストレーター	イラストレーター全体
油彩	6.0%	6.5%	5.4%	5.7%
水彩	31.2%	35.9%	33.3%	33.6%
木炭	3.5%	2.3%	1.9%	2.2%
鉛筆	60.6%	58.2%	72.7%	67.4%
コピックなどカラーマーカー	38.2%	36.0%	37.5%	37.2%
Gペン、ミリペンなどのペン	43.1%	40.1%	41.7%	41.5%
使ってはしない	26.4%	25.2%	12.4%	17.6%
その他	3.7%	4.0%	4.2%	4.1%

◆報道関係者様のお問い合わせ窓口◆

株式会社 MUGENUP 広報部
TEL：03-6265-0808

※調査実施概要は最終ページに記載しております。

第四部：イラストレーターの制作環境（2）

■イラスト制作ソフトとしては「CLIP STUDIO PAINT」と「Photoshop」が双璧。「SAI」シリーズも根強い支持を誇る他、「Medibang Paint」も人気。

イラストはデジタル作画が主流になっているからこそ、使っているソフトも聞いてみました。

本業イラストレーターから副業・兼業イラストレーター、そしてアマチュアイラストレーターまで、全てにおいて「CLIP STUDIO PAINT」シリーズが1位を獲得しています。

「CLIP STUDIO PAINT」シリーズに続くのが、画像編集やレタッチソフトの代名詞とも言える「Photoshop」シリーズです。本業イラストレーターとなると「CLIP STUDIO PAINT」と並ぶ高いシェアを誇り、本業イラストレーターのうち年収400万円以上の方々においてはシェアが逆転しています。MUGENUPの社内でも両方のソフトを併用するイラストレーターは数多く、「CLIP STUDIO PAINT」で線画や彩色を行い、「Photoshop」で仕上げるといったケースが多くみられます。

その他のソフトでは、「SAI」にも支持が集まりました。「SAI」は人気の高いペイントツールで、本業イラストレーターの33.4%、全体でも23.4%が「SAI」を使っていると回答しています。フリーのペイントツールである「Medibang Paint」も、そのコストパフォーマンスの高さから支持を高め、兼業イラストレーターでは16.5%のシェアに上っています。

「Maya」や「Blender」などの3Dツールは、本業イラストレーターのうち8.2%が使用していました。3DCGと2Dイラスト、両方を制作するクリエイターも今後は増えてくると考えられます。

(複数回答)	本業 イラストレーター	副業・兼業 イラストレーター	アマチュア イラストレーター	イラストレーター全体
CLIP STUDIO PAINT シリーズ	84.3%	82.6%	75.5%	78.5%
Photoshop CCシリーズ、CSシリーズ	68.3%	50.3%	24.1%	37.1%
Illustrator CCシリーズ、CSシリーズ	23.4%	19.7%	11.1%	15.0%
SAI シリーズ	33.4%	29.0%	18.7%	23.4%
MediBang Paint シリーズ	5.0%	9.2%	16.5%	13.0%
Fire Alpaca シリーズ	1.5%	3.3%	5.9%	4.6%
Procreate シリーズ	4.2%	4.3%	3.3%	3.7%
ibis Paint シリーズ	3.5%	6.2%	13.9%	10.5%
Corel Painter シリーズ	2.0%	1.1%	1.1%	1.2%
コミックスタジオ シリーズ	5.2%	4.8%	2.5%	3.5%
イラストスタジオ シリーズ	1.5%	2.2%	2.0%	2.0%
各種3DCG DCCツール (MayaやBlenderなど)	8.2%	5.6%	3.1%	4.5%
各種3DCG スカルプトツール (Zbrushなど)	1.0%	2.5%	0.9%	1.3%
使ってはしない	0.5%	1.1%	4.3%	2.9%
その他	1.2%	1.9%	1.9%	1.8%

◆報道関係者様のお問い合わせ窓口◆

株式会社 MUGENUP 広報部
TEL : 03-6265-0808

※調査実施概要は最終ページに記載しております。

第五部：イラストレーターのきっかけや練習内容、悩み（1）

■イラストレーターになろうと思ったそもそもの動機は、やはり絵が好きだから。
本業イラストレーターにおいては、一般企業があわなかった、という理由も。

なぜイラストレーターになろうと思ったのか、そのきっかけを聞いてみました。

全てのイラストレーターで最も大きかった理由は、「絵が好きだったから」というものです。これはもう当然なのかもしれません。

続いては「好きな作品に憧れたから」というもの。自分もこんな絵を描けるようになりたい、こんな作品を描きたい、そういう出会いがイラストレーターを目指す大きなモチベーションというのは納得です。3番目に続く「好きなクリエイターに憧れたから」というのも同様です。

傾向が分かれるのはここからで、本業イラストレーターの方々は、「絵が得意だったから」という理由が大きくポイントを伸ばしています。もともと自分の画力に自信があったり、周囲から絵が上手だねと認められていたことが、イラストレーターへの道を後押ししたのでしょうか。

そして本業イラストレーターにおいては、「紹介や勧誘など、仕事のチャンスがあったから」「一般企業での勤務があわなかった、したくなかったから」「他の人とあまり関わらずに仕事できそうだから」という項目もポイントを伸ばしています。

(複数回答)	本業 イラストレーター	副業・兼業 イラストレーター	アマチュア イラストレーター	イラストレーター全体
絵が得意だったから	41.1%	31.5%	17.3%	24.4%
絵が好きだったから	84.5%	85.9%	76.0%	79.7%
ゲームやアニメ、コミックなど、好きな作品に憧れたから	57.4%	50.9%	55.8%	54.8%
好きなクリエイターに憧れたから	41.1%	42.4%	39.0%	40.2%
周囲（親兄弟、先生や友人など）に勧められたから	6.5%	7.3%	4.0%	5.1%
収入が良さそうだったから	2.0%	0.6%	0.2%	0.6%
周囲やファンから認めてもらいたい、褒められたいから	24.2%	22.4%	18.1%	20.0%
表現したいテーマやモチーフ、イメージなどがあったから	24.4%	22.7%	26.9%	25.5%
発信したい主義主張があったから	10.7%	10.9%	10.3%	10.5%
副業としてぴったりだったから	4.5%	10.9%	2.0%	4.5%
紹介や勧誘など、仕事のチャンスがあったから	18.0%	11.2%	1.5%	6.4%
一般企業での勤務があわなかった、したくなかったから	25.4%	13.7%	5.9%	10.7%
他の人とあまり関わらずに仕事できそうだから	17.0%	13.7%	7.4%	10.3%
特に理由はない	1.2%	1.1%	7.7%	5.1%
その他	2.7%	1.7%	2.1%	2.1%

◆報道関係者様のお問い合わせ窓口◆

株式会社 MUGENUP 広報部
TEL：03-6265-0808

※調査実施概要は最終ページに記載しております。

第五部：イラストレーターのきっかけや練習内容、悩み（2）

- **キャリアのきっかけとして最多なのは SNS。お仕事紹介サービスが 2 番目に続く。本業イラストレーターにおいては、就職がきっかけというキャリアステップも大きい。**

それではイラストレーターとしてのキャリアがどのようにスタートしたのか、デビューのきっかけを聞いてみました。

本業イラストレーター、副業・兼業イラストレーター、どちらにおいても「SNS を通してスカウトやお仕事依頼」がキャリアのきっかけとして最も多い結果となりました。イラスト系の SNS がポートフォリオ代わりになっていたり、SNS に投稿したイラストやマンガが注目を集めたりすることで、クライアント企業やコンテンツ関係者の目にとまり、お仕事につながる流れが出来上がっているようです。**今の時代、イラストレーターを目指そうと思ったら、SNS で活動し続けることは想像以上に重要なようです。**

そして 2 位は、これまたどちらも等しく「**お仕事紹介サービスへの登録**」が並びました。MUGENUP も 4 万人をこえるクリエイターの皆様にご登録いただき、皆様といっしょに様々なクリエイティブを制作しています。線画だけ、彩色だけと得意な部分だけでもお仕事ができますので、そういう経験や実績がデビューにつながっているとすれば、大変光栄な結果です。

本業イラストレーターと、副業・兼業イラストレーターで傾向が分かれたのは 3 位以下です。「**就職した企業で業務として**」イラスト制作に取り組んだことがキャリアのきっかけと答えた方が、**本業イラストレーターでは 23.2%にのぼり、2 位の紹介サービスとわずか 2 ポイント差に迫っています。**就職した企業で、実際に業務としてイラストに関わることで、スキルを伸ばし、フリーランスへの道が開けていく可能性が想像できます。

順位	きっかけ	割合
1位	SNSを通してスカウトやお仕事依頼などから	33.4%
2位	お仕事紹介サービスへの登録から	25.4%
3位	就職した企業で、業務として描き始めたから	23.2%
4位	同人活動を通してスカウトやお仕事依頼などから 知人からの紹介でお仕事の依頼を請けたことから	18.7%
5位	ポートフォリオの持ち込みなど自分から企業にアプローチ	18.2%

順位	きっかけ	割合
1位	SNSを通してスカウトやお仕事依頼などから	33.5%
2位	お仕事紹介サービスへの登録から	30.4%
3位	知人からの紹介でお仕事の依頼を請けたことから	20.2%
4位	同人活動を通してスカウトやお仕事依頼などから	18.2%
5位	ポートフォリオの持ち込みなど自分から企業にアプローチ	10.2%

◆ 報道関係者様のお問い合わせ窓口 ◆

株式会社 MUGENUP 広報部
TEL：03-6265-0808

※調査実施概要は最終ページに記載しております。

第五部：イラストレーターのきっかけや練習内容、悩み（3）

■全体では独学が多いものの、本業イラストレーターの過半数は美術系の学校出身。美大出身者よりも美術系専門学校出身者の方が多い。

ではイラストレーターの皆様は、どのような教育を受けてきたのでしょうか。

全体では独学で絵を学んできたという方が最も多く、半数を超える 53.0%となっています。しかし本業イラストレーターになると、その数字が 40.1%まで低下。美術系大学（19.7%）と美術系専門学校出身者（35.4%）が増え、この両者で過半数を超える 55.1%を占めています。

全体的に独学が多い理由の一つには、イラストレーターによって、技法や絵柄など目指すゴールが様々に分かれてるといことが考えられます。頭身の高いリアルティストと2〜3頭身のデフォルメがかかった絵柄、輪郭線がはっきりとしている絵柄や淡い水彩画のような絵柄など、絵柄によって必要なスキルが異なります。今、自分が必要とするスキルを学びたいと思うがために独学が増えるのだと思われます。

一方、本業イラストレーターになると、美術系大学や専門学校など教育機関の割合が高まっています。

この理由としましては、学校に通うことで基礎画力のトレーニングができること、色彩理論など基礎知識を学ぶこと、同じようにクリエイターを目指す友人や教師と交流することで知見が広がること、そして就職活動において学校のサポートを受けられる点などが考えられます。実際、本業イラストレーターの方々では、就職がキャリアのスタートという方も多く、スキルアップだけではなくキャリア形成という観点からも、美術系の教育機関は重要になっていると思われます。

(複数回答)	本業 イラストレーター	副業・兼業 イラストレーター	アマチュア イラストレーター	イラストレーター全体
美術系大学	19.7%	13.8%	8.4%	11.4%
美術系大学への予備校	5.7%	3.1%	1.9%	2.8%
美術やイラスト系、デザイン系の専門学校	35.4%	28.1%	20.9%	24.8%
学校の美術部やマンガ部など	20.9%	18.9%	24.1%	22.4%
私的な塾や指導	8.7%	6.5%	4.6%	5.7%
通信教育や、インターネットのeラーニングなど	4.2%	4.0%	3.4%	3.7%
特に専門的な教育は受けていない（独学）	40.1%	49.1%	57.7%	53.0%
その他	3.2%	2.2%	2.2%	2.4%

第五部：イラストレーターのきっかけや練習内容、悩み（4）

■イラストのスキルアップにおいて、最も練習になるのは業務そのもの。 SNS や、ネットに公開されているテキストや映像を見て練習している人が多い。

続いてイラストレーターの皆様が、普段、どのように練習しているかを聞いてみました。

最も大きな特徴としては、お仕事としてイラストに関われば関わるほど「業務そのものが」練習になっているという結果です。MUGENUP 内のイラストレーターやアートディレクターにこの結果についてヒアリングしてみたところ、次のようなコメントがありました。自分で絵を練習し、自分の絵を描くのも重要ですが第三者と関わっていくことで磨かれていくことも大きいようです。

- 仕事としてイラストに関わる以上、必ず最後まで描き上げることが絶対なので、それ自体が大きな経験となる。
- 絵のクオリティはもちろん、構図やパース、色使いなど、アートディレクターから客観的な指摘をもらえる。
- 絵の描き方や細かいテクニックについて、常に新しい情報が手に入る。
- 他人の絵を実際に目にする事で、刺激になるし、参考になる。
- 仕事として描いたイラストが世の中に発表され、その反響を見て学ぶことができる。

また様々な作品を見ることも勉強になる他、web や書籍で公開されているノウハウを学んでいくことも絵の練習になるようです。フリーアンサーでどんな教材で学んでいるのかを聞いてみたところ、主に以下のような回答が集まりました。

- 最も多かったのはイラスト系 SNS である Pixiv を見ているというもの。様々なイラストが投稿されているため、多くの作品から色や構図を学べるのはもちろん、イラストの描き方を公開しているイラストレーターも多く、それらから学んでいるイラストレーターが多いようです。同じ理由から、twitter や Youtube、Pinterest にも多くのコメントが集まりました。
- また、MUGENUP が運営しているクリエイター向け web メディア「いちあっぷ」も、フリーアンサーで多くの支持をいただきました。お絵かき講座パルミーを見ているという方もいらっしゃいました。
- また、「Posemaniacs」様などデッサンの資料を公開していたりノウハウを紹介していたりする個人サイトも人気があった他、解剖学や人体デッサンの本を見て練習している方も多くいらっしゃいました。

(複数回答)	本業 イラストレーター	副業・兼業 イラストレーター	アマチュア イラストレーター	イラストレーター全体
イラストの業務そのものが練習となっている	87.0%	63.7%	12.9%	36.3%
他者の作品（イラストやコミック、映画など）の模写で練習している	31.4%	34.3%	39.0%	36.7%
デッサンやクロッキーで練習している	34.4%	34.6%	29.6%	31.5%
自分でオリジナルイラストを描いて練習している	64.6%	67.7%	68.8%	67.9%
学校や専門学校、教室などで練習している	3.5%	4.3%	9.2%	7.2%
個人的に、誰かに教わることで練習している	6.7%	4.2%	6.2%	5.8%
オンライン講座で練習している	5.2%	6.5%	6.1%	6.1%
web動画やDVDのノウハウ映像で、描き方を学んでいる	22.2%	25.6%	25.9%	25.3%
書籍やインターネットのテキストから、描き方を学んでいる	48.9%	47.8%	54.1%	51.8%
写真や立体造形など、他の美術ジャンルを通して学んでいる	23.7%	17.9%	13.7%	16.2%
様々な作品に触れたり見ることによって学んでいる	62.8%	56.7%	55.9%	57.2%
特に何もしていない	1.0%	1.6%	4.5%	3.2%
その他	1.5%	0.8%	0.2%	0.5%

◆報道関係者様のお問い合わせ窓口◆

株式会社 MUGENUP 広報部
TEL：03-6265-0808

※調査実施概要は最終ページに記載しております。

第五部：イラストレーターのきっかけや練習内容、悩み（5）

■イラストレーターとしての悩みは、「どうやって制作するスピードを上げられるか」 本業イラストレーターとなると、新規案件の獲得やキャリアアップへの不安も。

イラストレーターとしての悩みや心配事を聞いてみました。

最も大きいのは「どれだけ効率的に、早く描けるようになるのか」という点です。仕事が早いことはどの職種や業界でも重要ですが、イラストレーターならではの理由として以下のような点が考えられます。

- 頭のなかのイメージを早く形にしたい。
- 今の作品を完成させて、次の作品に早く取り掛かりたい。
- 旬の話題や人気コンテンツのトレンドにあわせて作品を発表していきたい。
- どんどん作品を発表し、作品への反応や評価がほしい。
- 手が早い事で数多くの仕事に対応でき、より多い収入につながる。

本業イラストレーターにおいては、自分の絵柄やセンスが古びてしまわないか、この先も受け入れられるのかという心配が23.9%に上りました。イラストはトレンドの変化が早く、正解がないからこそ、仕事としている本業イラストレーターにとっては不安なのでしょう。

全体でみるとポイントはあまり高くないものの、特徴が見られたのは健康や体力といった問題です。これは本業イラストレーターのうち、特に女性が多く回答していました。病気や年齢といった要素はもちろんです。出産や育児などのライフステージの変化とフリーランスとして働くことを、どのように両立させるのが心配要素となっていると思われます。

また「他の仕事に就けるのか」という点も、本業イラストレーターの特に女性が多く心配している傾向が見られました。

(複数回答)	本業 イラストレーター	副業・兼業 イラストレーター	アマチュア イラストレーター	イラストレーター全体
自分の絵柄やセンスが古くなる、時代に取り残されるのではないかと	23.9%	23.3%	19.5%	21.1%
新しい技術やテクノロジーが主流になって、自分に対応できるかどうか	14.7%	15.1%	15.0%	15.0%
制作にかけられる時間をうまく確保するにはどうすればいいのか	17.2%	28.1%	37.4%	32.1%
どうすれば、作業スピードを上げ効率よく制作ができるのか	52.1%	56.5%	56.8%	56.0%
集中できる部屋や機材など、必要な環境を自分で準備し管理するのが悩ましい	11.7%	14.4%	21.2%	18.2%
PCやペンタブレットなど、イラスト制作のための機材がわからない	2.2%	3.7%	10.4%	7.6%
どうすれば、新規案件のお仕事を獲得できるのか	38.4%	45.7%	21.9%	30.1%
案件を断っても良いのか、クライアントに条件交渉しても良いのか	10.0%	9.3%	3.5%	5.9%
どうやってキャリアアップをすれば良いのか	21.4%	21.1%	13.1%	16.3%
クリエイターとして立ち行かなくなった時、他の仕事につけるかどうか	18.5%	9.2%	6.9%	9.2%
運動不足や生活が不規則など、健康を崩しやすいのではないかと	20.4%	13.8%	8.7%	11.7%
今後、年齢を重ねたときに、体力的に仕事ができなくなるのではないかと	11.2%	6.2%	1.8%	4.3%
外に出なかったり交流範囲が狭かったり、社会に取り残されるのではないかと	7.0%	4.2%	2.8%	3.8%
出会いが少なく、恋人やパートナーと出会えないのではないかと、結婚できるのか	6.7%	2.8%	3.6%	3.9%
結婚出産育児など、家族が増えた時に収入が足りるのか	5.7%	4.0%	1.8%	2.9%
保険やローンなど、社会的な補償がどうなるのか	10.5%	6.8%	6.9%	7.4%
特に悩みや心配はない	1.7%	1.6%	5.9%	4.2%
その他	2.7%	0.8%	2.0%	1.8%

◆報道関係者様のお問い合わせ窓口◆

株式会社 MUGENUP 広報部
TEL：03-6265-0808

※調査実施概要は最終ページに記載しております。

■ 「イラストレーター白書」について

この「イラストレーター白書」は、株式会社 MUGENUP が、18 歳以上のイラストレーターを対象に、2018 年 12 月から 2019 年 1 月にかけて Web 上でアンケートを実施した調査結果をまとめたもので、今回が初の調査となります。

調査は、「MUGENUP STATION」の登録クリエイターが全世界 4 万人を突破したことを記念し、クリエイターの「働き方」と「生き方」を支援すべく実施いたしました。イラストレーターの仕事時間や、練習方法、仕事のジャンル、デビューのきっかけなどを調べ、現役のクリエイターやプロを目指す皆様にとってライフキャリアの形成に貢献することを目的としています。

このたびのアンケート調査の実施にあたっては、クリエイター向けのパソコンやタブレット PC を製造する株式会社サードウェーブ様、イラストやデザイン等様々な分野で使用されるプレミアムペイントツール「CLIP STUDIO PAINT」の開発やコンテンツサービスを手掛ける株式会社セルシス様、ペンタブレットやスタイラスペンで世界的なシェアを誇る株式会社ワコム様と、クリエイターに関わりの深い各社に、アンケート回答者に抽選でプレゼントされる賞品のご提供などのご協力をいただきました。

※本資料をご使用になる場合には、株式会社 MUGENUP 広報部までご連絡をお願いいたします。
※また調査結果とあわせて、「MUGENUP 調査」と明記くださいますよう、お願いいたします。

「イラストレーター白書」調査実施概要

調査方法：	web アンケート
調査期間：	2018 年 12 月 19 日（水）から 2019 年 1 月 31 日（木）18 時
アンケート：	アンケート企画紹介ページ https://ichi-up.net/iwp2019
主催：	株式会社 MUGENUP
協力：	株式会社サードウェーブ、株式会社セルシス、株式会社ワコム（敬称略、五十音順）

■ 「本業」「副業・兼業」「アマチュア」について

本レポートでは、本業、副業・兼業、アマチュアといった区分につきまして、アンケート結果を踏まえて以下のような表現を用いております。

「本業イラストレーター」

イラストに関わる仕事だけで生活している方および、生活費のためにアルバイトなど他のお仕事をしながらもイラストの仕事を中心としていると回答した方々。

「副業・兼業イラストレーター」

自分自身の本業をもっていたり、両親やパートナーの扶養を受けたりしながら、イラストによる追加収入を得ていると回答した方々。

「アマチュアイラストレーター」

イラストによって収入を得ていないと回答された方々。

■ 株式会社 MUGENUP

株式会社 MUGENUP（本社：東京都新宿区、代表取締役：伊藤勝悟）は世界中のクリエイターをシステムでつなぎ、2D イラストや 3DCG、映像など、多彩なクリエイティブを制作しています。さらにクリエイティブの制作環境も創るべく制作管理ツール「Save Point」の開発・提供を行っている他、次代のクリエイターの育成サポートやオリジナルコンテンツの企画・製作にも取り組んでいます。

公式 URL <https://mugenup.com/>

◆ 報道関係者様のお問い合わせ窓口 ◆

株式会社 MUGENUP 広報部
TEL：03-6265-0808