

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O aumento abrupto de consumo de streaming de vídeos nos últimos anos tem fomentado fortemente o desenvolvimento da indústria de animes no Japão. Em 2019, o mercado global de anime - incluindo programas de TV, filmes e mercadorias – foi estimado em 24 bilhões de dólares. A indústria está tão movimentada que a maioria dos estúdios de animação do Japão são reservados com anos de antecedência. Segundo a Netflix, empresa que tem aumentado consideravelmente seus investimentos no ramo, o número de famílias que assistiram anime em seu serviço de streaming em 2020 dobrou em relação ao ano anterior.

Apesar do cenário promissor de crescimento de demanda por animes, o lucro gerado por essa indústria não chega à base da pirâmide: os animadores¹. Dentre os problemas da profissão, os que se destacam são o excesso de trabalho e superprodução, acompanhado de salários extremamente baixos e acordos predatórios de subcontratação que privam os animadores de todos os benefícios de empregados. Mesmo em um país que possui até uma palavra específica para pessoas que morrem por excesso de trabalho (o termo *karoshi*²), a indústria de anime é notória por suas demandas brutais aos funcionários.

A principal causa dos baixos salários são os baixos orçamentos de produção e a grande massa de *freelancers* existentes que aceitam trabalhar em condições precárias. O problema está enraizado na cultura abusiva de trabalho no Japão, e na história de corte de custos na indústria de animação. Na década de 1960, a *Mushi Production* de Osamu Tezuka estabeleceu um sistema que continua até hoje: pagar pela animação por quadro ou corte. Atualmente, a maior parte dos animadores no Japão não possuem salário fixo, em média esses animadores ganham cerca de 200 ienes por desenho (menos de 2 dólares). Se um animador desenha 300 quadros por mês, ele ganhará 600 dólares por mês. Desenhar 300 quadros por mês é uma tarefa dificilmente alcançável considerando uma jornada de trabalho de até 8 horas, especialmente para novos animadores. No passado, quando os animes ainda usavam o estilo de “animação

¹ Um animador é um artista que cria múltiplas imagens, chamadas de quadros, que dão a ilusão de movimento chamada animação quando mostrados em uma sequência rápida. Animadores podem trabalhar em uma variedade de campos, incluindo filmes, televisão e videogames.

² Karoshi (過労死), que pode ser traduzido literalmente do japonês como "morte por excesso de trabalho", é a morte súbita ocupacional. As principais causas médicas das mortes pelo karoshi são ataque do coração e derrame devido a estresse.

limitada”³, isso poderia ser plausível, mas desde então as taxas de pagamento obtiveram reajustes insignificantes, enquanto o trabalho só se tornou cada vez mais complexo. Naturalmente, viver com esse salário não é algo sustentável, então a taxa de rotatividade de animadores na indústria é extremamente alta.

Como anime é extremamente caro de se fazer, animes geralmente são financiados por um comitê de produção⁴. Esse estilo de financiamento existe para minimizar o risco para as grandes empresas, mas gera diversas consequências negativas. Primeiramente, os orçamentos que os comitês de produção oferecem aos estúdios de anime são comumente muito baixos. Os orçamentos de animação do Japão são menos de um décimo dos da Disney. Isso significa que os estúdios sofrem com déficits financeiros, independentemente de sua cooperação com esses comitês. Além disso, mesmo que um show ultrapasse as expectativas de audiência e se torne um grande sucesso financeiro, todos os lucros gerados com o show são revertidos para o comitê de produção. O estúdio e sua equipe não receberão um centavo por seu trabalho após o término da produção.

No Ocidente, a solução desses conflitos mais comumente ocorre através da sindicalização. Isso porque os sindicatos de trabalhadores no Ocidente tendem a abranger toda a indústria. Este não é o caso do Japão. A estrutura dos sindicatos japoneses dificulta enormemente a resolução destes problemas. Os sindicatos industriais, como são conhecidos no Ocidente, são organizados de tal forma que os trabalhadores dos mesmos setores ou de setores semelhantes sejam permitidos de exceder as restrições das empresas.

No Japão, os sindicatos industriais são extremamente incomuns. Mesmo que um estúdio de anime demande um orçamento maior, o comitê de produção poderia simplesmente pedir a outro estúdio para realizar o trabalho. Sem um sindicato industrial como os do Ocidente para definir um padrão justo e universal, a negociação está simplesmente fora de questão. Os animadores geralmente trabalham com contratos de terceirização, em vez do *Labor Standards*

³ Animação limitada é uma técnica de produção de desenhos animados onde os quadros não são redesenhos inteiramente. Esse processo é mais rápido e permite que um anime seja produzido com maior agilidade, economizando o tempo e o custo da produção.

⁴ Um comitê de produção é um grupo de investidores que contribuem com dinheiro para um projeto de forma que, se um programa fracassar, a carga não recaia apenas sobre uma entidade. Os investidores incluem emissoras de TV, empresas de cinema, agências de publicidade, editoras e grandes estúdios.

*Act*⁵ - que visa proteger os trabalhadores e é o padrão na maioria das empresas japonesas. Além da baixa remuneração, os animadores contratados podem ser forçados a abrir mão de direitos como férias, férias, seguro e aposentadoria.

Embora o governo tenha feito dos animes uma parte central dos esforços de diplomacia pública por meio do programa *Cool Japan*⁶, as autoridades demonstraram pouco interesse em lidar com a crescente crise no setor de animação. O governo aparenta estar ciente do problema, entretanto apresenta poucos recursos para intervir na estrutura que sustenta esse ciclo de abuso, só em casos de denúncias por partes dos animadores.

Os animadores são apenas uma engrenagem em uma máquina maior, tornando inviável alterar as coisas de forma significativa de forma independente. A estrutura da indústria restringe o fluxo de lucros para os estúdios que conseqüentemente contratam animadores por quantias ínfimas de salário. Entretanto, esse cenário vem apresentando mudanças nos últimos tempos, com o novo uso por parte dos animadores das redes sociais para mobilização de fãs das obras produzidas.

2. ESTUDO DE CASO

O estúdio MAPPA se tornou extremamente conhecido nos últimos anos após tomar as rédeas da franquia hit *Attack on Titan* que em 2021, durante a primeira parte da temporada final da adaptação do anime foi o programa de televisão mais visto nos Estados Unidos.

Há algumas semanas veio à tona na internet alegadas condições precárias de trabalho no estúdio MAPPA. Essa onda de reclamações começou quando o animador *MUSHIYO*, freelancer que fez parte da equipe de produção de *Attack on Titan*, revelou em sua conta do Twitter o motivo pelo qual estava se afastando da empresa. De acordo com o comunicado, os animadores possuem uma rotina desumana de trabalho. *MUSHIYO* revelou que não sabe por que trabalhou tanto para conseguir entrar para a empresa, e que a maioria dos funcionários também compartilhavam este sentimento.

⁵ A *Labor Standards Act* é a lei japonesa que rege as condições de trabalho no Japão. De acordo com o Artigo 1 da Lei, seu objetivo é garantir que "as condições de trabalho devem ser aquelas que atendem às necessidades dos trabalhadores que vivem vidas dignas de seres humanos".

⁶ *Cool Japan* refere-se aos aspectos da cultura japonesa que os estrangeiros percebem como "cool". A estratégia *Cool Japan* faz parte da estratégia geral da marca do Japão, com o objetivo de disseminar a atratividade e o fascínio do Japão para o mundo.

Em meio ao alvoroço causado nas redes sociais por conta das acusações de jornadas de trabalho abusivas e baixos salários, o estúdio MAPPA por fim se pronunciou. Através do seu site oficial, o estúdio emitiu uma nota negando as acusações e afirmando que nunca havia oferecido compensações não razoáveis para os criadores e que nunca forçou ou coagiu qualquer criador a trabalhar. O estúdio declarou que seu objetivo é produzir o melhor dentro do custo de produção definido para cada projeto, e que continuaria a fazer esforços para melhorar o ambiente de trabalho. Além da nota oficial do MAPPA, foram divulgadas fotos do novo estúdio da empresa, que de acordo com os arquitetos, o material das mesas e os espaços amplos foram planejados com “a intenção de melhorar o espaço de trabalho”.

O presente caso é a demonstração da importância do uso das redes sociais para tornar o ambiente de trabalho de animadores menos predatória. O estúdio MAPPA ativamente mudar sua prática trabalhista após sofrerem pressão de reguladores e do público é um grande avanço, mas esse movimento não pode parar nesse caso específico.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A iniciativa por parte dos animadores da MAPPA de abrirem o diálogo nas redes sociais é o possível início de uma positiva mudança na estrutura da indústria de animes no Japão.

Para que isso ocorra, cada vez mais fãs devem pressionar os estúdios de anime para que estes se comuniquem e determinem coletivamente valores de produção justos para os investidores. Com essas taxas mais altas, ela deseja que os líderes distribuam mais o fluxo de caixa para seus funcionários. Em vez de competir em uma corrida para o fundo do poço, os estúdios podem se unir e pressionar os financistas a fornecer cronogramas razoáveis com pagamento equitativo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Animation Toolworks' Library - Who. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20170420040215/http://www.animationtoolworks.com/library/article6.html>. Acesso em: 12 nov. 2021.

INTERNATIONAL LABOUR ORGANIZATION. Case Study: Karoshi: Death from overwork. Disponível em: http://www.ilo.org/safework/info/publications/WCMS_211571/lang--en/index.htm.

UGGIONI, A. **Como anime é feito? Quanto custa um anime? Saiba TUDO (ou quase)!** Disponível em: <https://cupulatrovao.com.br/especiais/como-animes-sao-feitos-quanto-custa/>. Acesso em: 12 nov. 2021.

Japanese Law Translation - [Law text] - Labor Standards Act. Disponível em: <http://www.japaneselawtranslation.go.jp/law/detail/?id=2236>.

UCHOA, P. Por que o Japão está pedindo que os trabalhadores tirem uma manhã de segunda-feira de folga. **BBC News Brasil**, 21 ago. 2018.

DOOLEY, B.; HIDA, H. Anime Is Booming. So Why Are Animators Living in Poverty? **The New York Times**, 24 fev. 2021.

MARGOLIS, E. **Anime 2019: the dark side of Japan's anime industry.** Disponível em: <https://www.vox.com/culture/2019/7/2/20677237/anime-industry-japan-artists-pay-labor-abuse-neon-genesis-evangelion-netflix>.

SUGAWARA, J. **2020 New Anime Making System Project | Charity & Nonprofit Crowdfunding with GoGetFunding.** Disponível em: <https://gogetfunding.com/2020-new-anime-making-system-project/>. Acesso em: 7 nov. 2021.

Anime Market by Type and Geography - Forecast and Analysis 2021-2025. Disponível em: <https://www.technavio.com/report/anime-market-industry-analysis>. Acesso em: 7 nov. 2021.

KIM, E. **Underpaid and Overworked: Animators in Japan Are Meeting Their Breaking Point.** Disponível em: <https://thetenaflyecho.com/14230/showcase/underpaid-and-overworked-animators-in-japan-are-meeting-their-breaking-point/>.

“I Have Some Horror Stories”: Animator Talks Industry's Problems, Hopes for the Future. Disponível em: <https://funimation.in/i-have-some-horror-stories-animator-talks-industrys-problems-hopes-for-the-future/>. Acesso em: 7 nov. 2021.