Studiu despre industria animației din România 2026



animest | cultura face bine

Introducere **1**
Metodologie și limitări **3**
Profilurile tipice **4**
Cara 4
Matei 4
Adela 5
Date demografice **6**
Studii **8**
Activitate profesională **11**
Statutul în domeniu 11
Roluri 12
Experiență 13
Forma de lucru 15
Tipuri de proiecte 17
Venituri 18
Obstacole **20**
Asociere **24**
Concluzii **1**

Acest studiu a fost realizat de **Asociația Animest**, în cadrul unui proiect finanțat prin **Fondul Cultura Face Bine**, în parteneriat cu Banca Transilvania.

Autor: Filip Mănișor
Ilustrator: Luiz Stockler
Mulțumiri: Helga Fodorean, Lavinia Petrache
2026

Introducere

Industria de animație românească este fragmentată și insuficient documentată. Nu există date clare despre persoanele active din industrie, despre modul în care lucrează, despre practicile de remunerare sau despre principalele dificultăți ale sectorului. Această lipsă de informație afectează atât dezvoltarea profesională a animatorilor și animatoarelor, cât și capacitatea organizațiilor culturale de a construi programe relevante pentru ei.

Acest studiu este prima încercare de cartografiere a actorilor din domeniu. Am folosit un chestionar online, inspirat din modele existente de cercetare culturală (studii sectoriale, barometre culturale), adaptate la specificul unei industrii creative de nișă. Am păstrat în mod intenționat întrebările simple și focusul general, atât pentru că ne-am dorit să primim cât mai multe răspunsuri, cât și pentru că am vrut să folosim acest studiu inițial ca un punct de plecare pentru a înțelege pe ce subiecte ar trebui să ne concentrăm în analizele viitoare.

Grupurile țintă ale acestui studiu au fost persoanele care lucrează sau au lucrat în industria animației în România, fie că lucrează independent sau la studiouri de animație, și studenții sau studentele de la facultăți de profil din România. Am gândit acest studiu în special pentru cei care îndeplinesc sau au îndeplinit roluri specifice filmelor de animație (regie, animație, character design, background design etc.). Formularul a fost deschis și persoanelor cu alte roluri în producerea de filme de animație (ex: scenariu, sound design) și din industrii conexe (ex: efecte speciale sau jocuri), dar nu a fost adaptat pentru aceste cazuri.

În următoarele capitole vom prezenta metodologia și limitările acestui proiect, câteva tipologii ilustrative extrase, analiza datelor extrase din studiu și concluzia acestui studiu.

Metodologie și limitări

Chestionarul online a fost deschis între 15 august și 15 septembrie 2026. A fost deschis persoanelor de peste 18 ani, care lucrează, au lucrat sau studiază în domeniul animației, cu reședința în România. A conținut maxim 38 de întrebări în limba română, unele dintre ele fiind condiționate de răspunsuri precedente, împărțite pe 7 secțiuni. Toate persoanele care au completat și-au oferit consimțământul ca datele furnizate să fie colectate și utilizate de organizatori în scopul realizării studiului.

Înainte de a discuta rezultatele acestui studiu, este important să menționăm limitările lui. Chestionarul a avut 133 de respondenți. În România nu există statistici legate de persoanele care lucrează în domeniul animației (acesta fiind și motivația principală a acestui studiu), deci nu putem ști ce procent din populație reprezintă acest eșantion și cu atât mai puțin putem determina într-un mod precis reprezentativitatea pentru populația întreagă.

În plus, principala metodă de promovare a acestui chestionar a fost prin conturile de social media asociate cu Animest, deși am folosit și reclame targetate și am distribuit chestionarul și pe alte grupuri sau canale asociate cu arta și animația. Este probabil ca eșantionul să fie supra-reprezentat de persoanele care urmăresc Animest. Deși Animest este bine conectat la scena animației din România, cu siguranță nu are acces la toți membrii ei.

În cadrul acestui raport împărțim adesea persoanele în funcție de răspunsurile la două întrebări, pentru a putea studia mai în detaliu diferiți factori. Atunci când numărul total de răspunsuri este relativ mic, astfel de împărțiri pot duce la grupe foarte mici, de 1-2 persoane. Astfel de situații sunt preferabil evitate, atât pentru că eșantioane foarte mici pot amplifica tendințe inexistente (mai ales când se folosesc procente), cât și pentru că pot dezvălui identitatea persoanelor când sunt la intersecția mai multor răspunsuri. Din aceste motive am luat câteva decizii de prezentare cum ar fi să nu includem persoanele non-binare și de altă identitate în multe comparații pe gen sau să integrăm uneori grupa de vârstă 55+ într-o nouă grupă, 45+.

O omisiune a chestionarului care probabil afectează răspunsurile a avut loc la întrebarea despre veniturile obținute din animație, unde nu am făcut o referire clară la tipul de venituri, brute sau nete. Este deci probabil ca răspunsurile să fie un mix de venituri brute și nete.

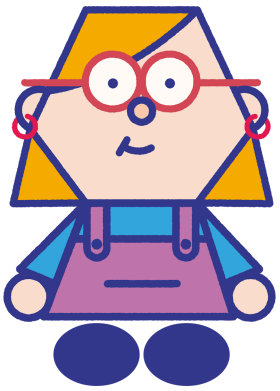
În fine, simplitatea chestionarului limitează nuanța datelor. Aproape toate întrebările au avut variante de răspuns predefinite, iar subiectele au fost tratate la nivel general. Rezultatele trebuie citite ca o imagine de ansamblu, nu ca o analiză detaliată.

Profilurile tipice

Pentru a putea înțelege mai ușor care sunt tipologiile principale reprezentate în acest chestionar, am construit câteva profiluri tipice prin clusterizarea răspunsurilor prin clusterizare aglomerativă. Foarte pe scurt, clusterizarea este un algoritm care vede fiecare chestionar completat ca un punct în spațiu și formează grupuri din punctele cele mai apropiate.

Am căutat grupuri mari de persoane care au avut răspunsuri similare în cadrul grupului și diferite față de restul și am ales trei grupuri cu cel puțin 20 de persoane, care împreună acoperă 56% din toți cei care au răspuns. Din fiecare dintre aceste grupuri am creat câte o persoană fictivă, cu detalii ilustrative pentru întreg grupul, din răspunsurile cele mai comune la fiecare întrebare în cadrul grupului.

Cara

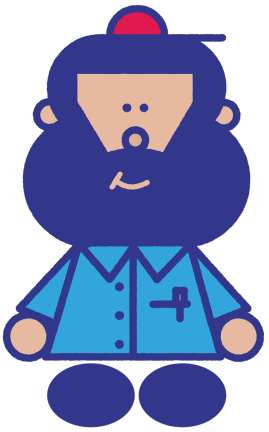


Are 20 de ani și este studentă la animație la UNATC. A făcut liceul la Tonitza și nu a făcut alte cursuri de animație în afara facultății. Nu are încă experiență de lucru în domeniu și vede prezența inteligenței artificiale în animație ca o problemă foarte importantă. Și-ar dori să aibă o sursă de unde să afle despre oportunități de formare și de lucru.

Sunt 24 de persoane care sunt similare cu Cara.

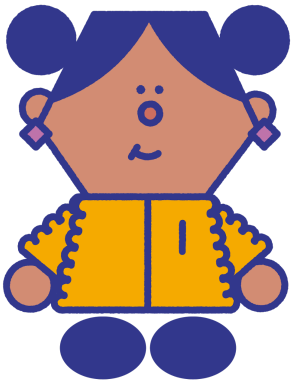
Matei

Are 40 de ani și are peste 8 ani de experiență în animație. A terminat un master la o facultate de artă, dar nu a făcut alte cursuri non-formale. Câștigă în jur 80.000 lei anual din animație cu propriul SRL și asta reprezintă majoritatea venitului lui. Cele mai multe proiecte le are în domeniul publicității. Vede bugetele insuficiente și managementul defectuos ca fiind cele mai mari probleme în proiectele la care a lucrat.



Sunt 30 de persoane similare cu Matei.

Adela



Are 31 de ani și a studiat animația la licență, plus diferite cursuri în afara facultății. A avut 2 ani de experiență profesională, dar în ultimul an fie nu a mai găsit oportunități de muncă în animație, fie acestea erau insuficient remunerate. Și-ar dori să fie parte dintr-o asociație care să o ajute să își găsească noi oportunități, dar și să îi ofere sprijin în relațiile contractuale.

Sunt 20 de persoane similare cu Adela.

Răspunsurile detaliate la întrebări, pe baza cărora au fost construite aceste profiluri, sunt prezentate în capitolele următoare.

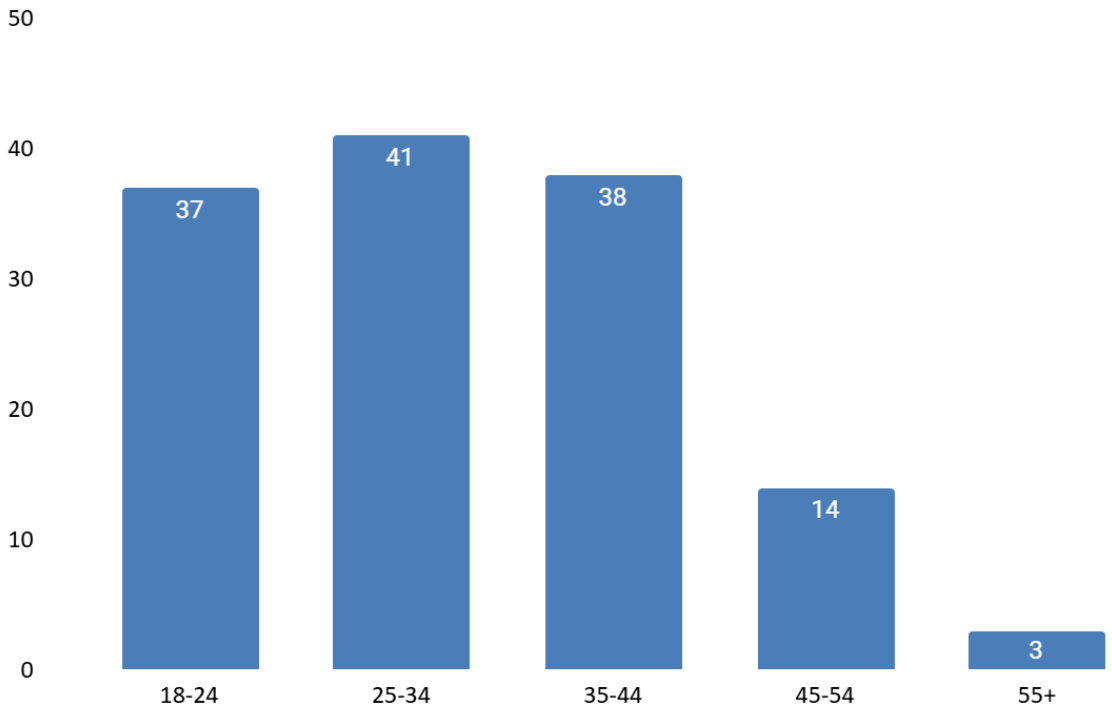
Date demografice

Numărul de persoane de gen feminin și masculin care au completat formularul a fost echilibrat, iar 5% au alt gen (non-binar sau altă identitate).

Gen	Numar
Masculin	64
Feminin	62
Non-binar	6
Altă identitate	1

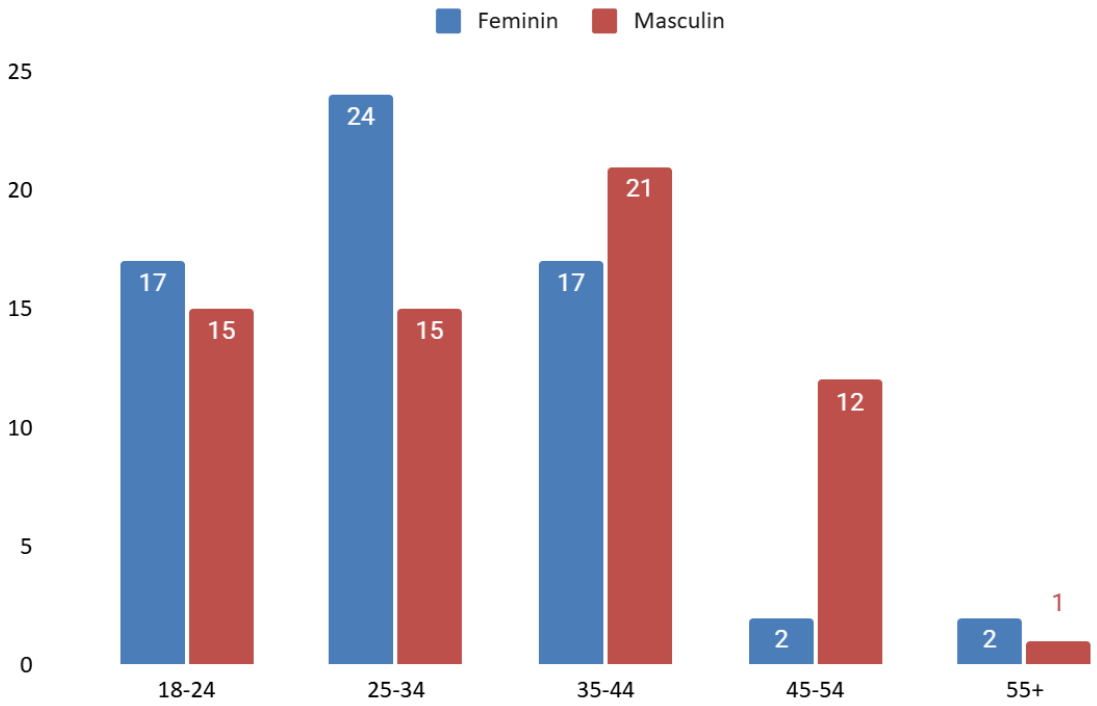
Tabel 1 - Împărțire pe gen

În ceea ce privește vârsta, cea mai comună categorie de vârstă a fost 25-34 de ani, iar majoritatea respondenților (87%) au sub 45 de ani.



Grafic 1 - Categorii de vârstă

Dacă împărțim categoriile de vârstă pentru genul feminin și masculin, cele două grupe de gen care au avut cea mai mare reprezentare, observăm că în rândul femeilor categoria de vârstă mediană este 25-34, în rândul bărbaților este 35-44 de ani.



Grafic 2 - Împărțirea pe categorii de vârstă, împărțite pe gen feminin și masculin

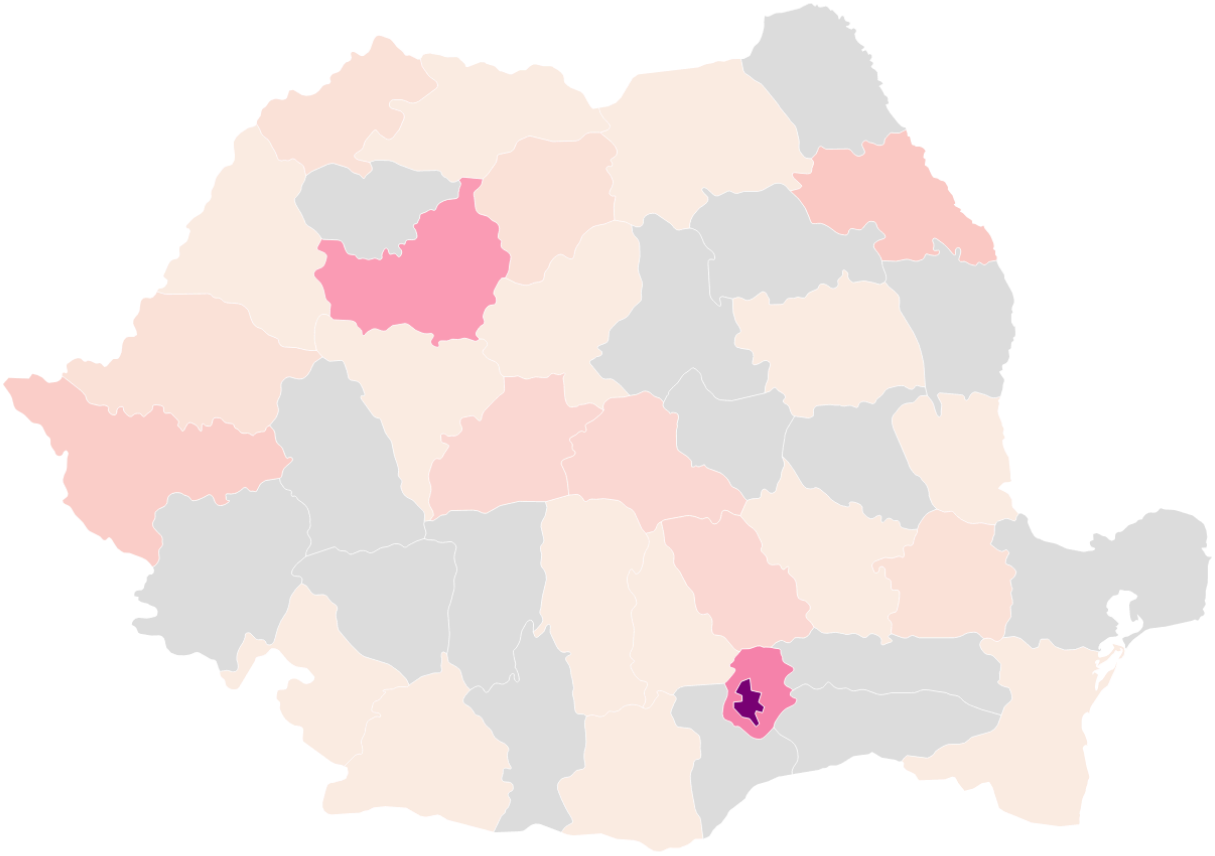
De asemenea, majoritatea persoanelor de peste 45 de ani care au completat acest studiu sunt bărbați, 13 din 17 persoane.

Studiul a fost completat de persoane din 25 de județe diferite, plus București, dar majoritatea au avut foarte puțini reprezentanți.

Județ de reședință	Număr
București	71
Ilfov	12
Cluj	10
Iași	5
Timiș	4

Tabel 2 - Primele cinci județe în funcție de numărul de persoane

62% dintre persoanele care au răspuns au reședința în București sau Ilfov. Deși industria de animație este probabil mai dezvoltată în această zonă, acesta este probabil și un efect de selecție legat de persoanele la care a ajuns acest studiu.

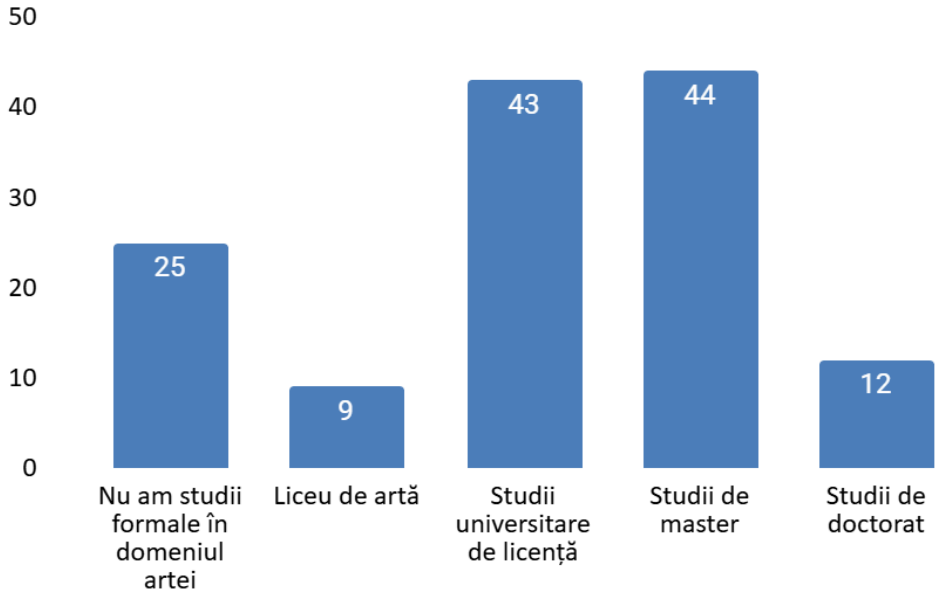


Grafic 3 - Harta distribuției pe județe

8% dintre persoane au declarat că au o dizabilitate sau afecțiune cronică ce le afectează activitatea profesională. Cele mai des menționate au fost probleme legate de vedere și neurodivergență.

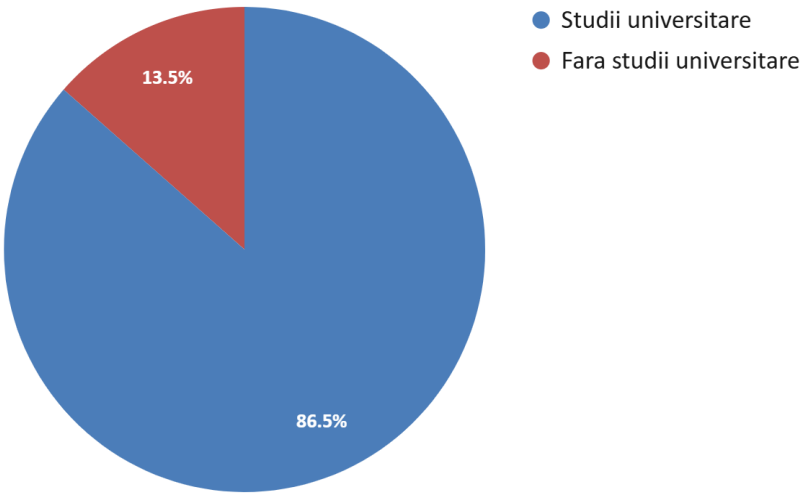
Studii

Majoritatea persoanelor care au răspuns (74%) au absolvit studii universitare în domeniul artei, în proporție aproape egală studii de licență și de master. 25 de persoane (19%) nu au niciun fel de studii formale în domeniul artei.



Grafic 4 - Împărțire în funcție de ultimele studii formale în domeniul artei absolvite

Dacă luăm în considerare doar răspunsurile celor care au cel puțin 25 de ani, vârstă la care o parte din studiile universitare sunt în general terminate deja, obținem că 86,5% dintre persoane au o formă de studii universitare, deci numărul celor fără studii universitare este totuși destul de mic.



Grafic 5 - Împărțire în persoane cu și fără studii universitare

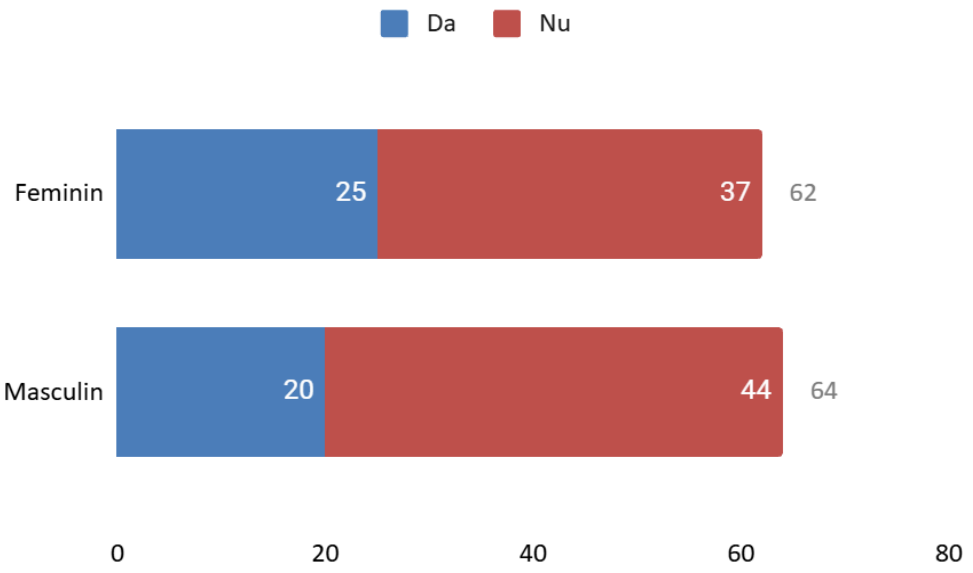
Putem împărți răspunsurile despre studii formale pe genul feminin și masculin. Rezultatele rămân în general similare, dar procentul de bărbați care nu au studii formale este mai mare, la fel ca procentul de femei care au absolvit studii de licență.

Cea mai înaltă formă de studii formale absolvite în domeniul artei	Feminin	Masculin
Nu am studii formale în domeniul artei	13%	23%
Liceu de artă	8%	6%
Studii universitare de licență	37%	29%
Studii de master	34%	34%
Studii de doctorat	8%	11%

Tabel 3 - Studii formale absolvite, împărțite pe gen feminin și masculin

În ceea ce privește studiile non-formale în domeniul animației, doar 47 de persoane (35%) au declarat că au absolvit astfel de cursuri. În răspunsuri au fost menționate 20 de programe de studiu non-formal, iar cele mai des întâlnite sunt: Animation Worksheep (8), Incubatorul de Animație (6), Sisterhood of Young Animation Auteurs (4) și Animation Mentor (3).

Dacă împărțim răspunsurile legate de studii non-formale între cei de gen masculin și feminin, vom observa că procentul de femei care urmează studii non-formale (40%) este mai mare decât cel al bărbaților (31%).



Grafic 6 - Număr de persoane cu și fără studii non-formale, împărțite pe gen feminin și masculin

Putem analiza dacă studiile non-formale depind de categoria de vârstă, dar vom observa că raportul aproximativ de 2:1 în favoarea celor care nu au urmat studii non-formale se păstrează indiferent de grupa de vârstă.

Categorie de vârstă	Studii non-formale	Fără studii non-formale
18-24	13	24
25-34	15	26
35-44	14	24
45+	5	12

Tabel 4 - Număr de persoane cu și fără studii non-formale, împărțite pe categorii de vârstă

Activitate profesională

Statutul în domeniu

Majoritatea persoanelor (60%) au declarat că lucrează în prezent în domeniul animației, într-un rol în afara educației. Dacă luăm în considerare și persoanele care au declarat că lucrează în educație, obținem că 67% din persoane lucrează în domeniul animației.

Statutul în domeniu	Număr	Procent din total
Lucrez în prezent în domeniul animației (în afara educației)	80	60%
Am lucrat în trecut în domeniul animației, dar nu în prezent	24	18%
Predau sau sunt formator în domeniul animației	19	14%
Urmez studii sau o formă de pregătire legată de animație	30	23%

Tabel 5 - Împărțire în funcție de statutul în domeniu

Întrebarea referitoare la domenii permitea respondenților să aleagă multiple variante, pentru a descrie cât mai corect relația lor cu domeniul. Acesta este și motivul pentru care procentele raportate la total însumează mai mult decât 100%. Cea mai des întâlnită combinație de răspunsuri, cu 10 reprezentanți, a fost a celor care atât predau animație, cât și lucrează în domeniu în afara educației.

Împărțirea pe genuri a domeniilor de activitate ne arată că de aproximativ două ori mai multe femei față de bărbați declară că au lucrat în trecut, dar nu mai lucrează în prezent în animație.

Statutul în domeniu	Feminin	Masculin
Lucrez în prezent în domeniul animației (în afara educației)	33	44
Am lucrat în trecut în domeniul animației, dar nu în prezent	15	8
Predau sau sunt formator în domeniul animației	7	12
Urmez studii sau o formă de pregătire legată de animație	15	11

Tabel 6 - Statutul în domeniu împărțit pe gen feminin și masculin

Roluri

Chestionarul a avut două întrebări legate de rolurile mai specifice ocupate în domeniu. Cei care au declarat că lucrează în prezent au putut alege ce rol ocupă, iar cei care au declarat că nu mai lucrează sau studiază au putut alege ce rol și-ar dori să ocupe.

Au fost date 18 răspunsuri diferite pentru rolurile curente și 15 răspunsuri diferite pentru rolurile dorite, majoritatea fiind alese dintre variantele prestabilite. În tabelele 7 și 8 am prezentat doar variantele cu cel puțin 3 răspunsuri.

Care este rolul tău principal în prezent?	Număr
Animator/Animatoare	28
Regizor/Regizoare de animație	9
Motion designer	9
Educator/Educatoare	7
Producător/Producătoare	5
Ilustrator/Ilustratoare	5
3D artist	5
Art director	4
Editor/Editoare	3

Tabel 7 - Cele mai comune roluri principale ocupate în prezent

Care este rolul principal pe care ai vrea să îl ocupi?	Număr
Animator/Animatoare	22
Concept artist	5
Ilustrator/Ilustratoare	4
Art director	4
Regizor/Regizoare de animație	3

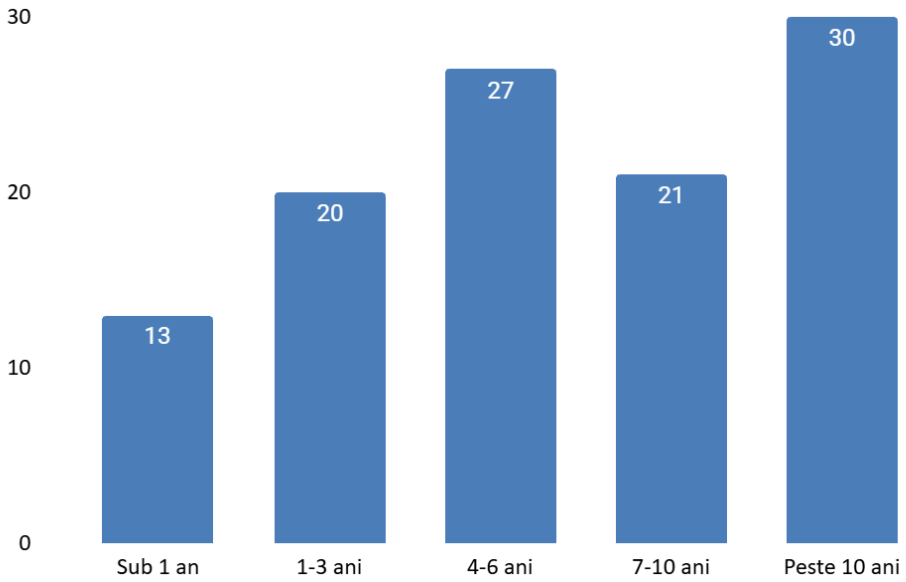
Tabel 8 - Cele mai dorite roluri principale

Când facem comparații între cele două întrebări, trebuie să ținem cont că au primit răspunsuri de la persoane diferite. În plus, trebuie ținut cont că au fost foarte puține răspunsuri pentru majoritatea variantelor.

Rolul de animator/animatoare este atât cel mai comun în prezent, cât și cel mai dorit. Deși regizor/regizoare este al doilea cel mai frecvent rol în prezent, este doar al 5-lea cel mai dorit rol. În mod similar, rolul de motion designer este al doilea cel mai ocupat rol, dar nu a intrat în topul rolurilor dorite în viitor. În contrast, rolul de concept artist nu este în topul rolurilor ocupate în prezent, dar acesta a fost al doilea cel mai dorit rol în viitor.

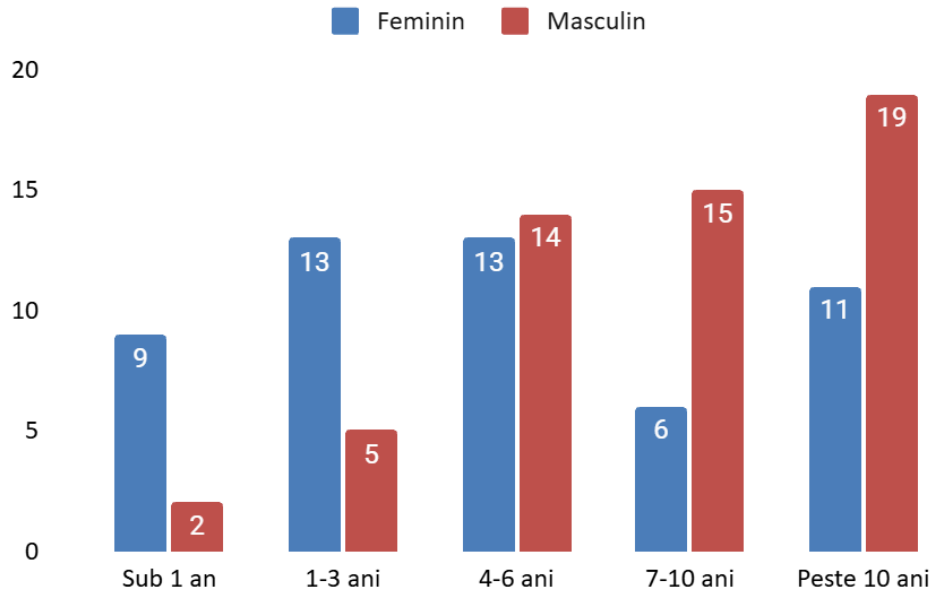
Experiență

Dintre persoanele care au lucrat în domeniul animației, cei mai mulți care au completat chestionarul au experiență mare, de peste 10 ani (27%). În general sunt mai mulți oameni cu experiență, 70% având cel puțin 4 ani în domeniu.



Grafic 7 - Împărțirea pe ani de experiență în domeniul animației

Dacă împărțim răspunsurile legate de experiență între genul feminin și masculin obținem două trenduri diferite. Pentru femei, împărțirea pe ani de experiență este relativ echilibrată, cu o slabă scădere a celor care au experiență mare de 7 ani. În schimb, numărul bărbaților crește odată cu anii de experiență.



Grafic 8 - Ani de experiență împărțiți pe gen feminin și masculin

Trendul numărului de bărbați în funcție de ani de experiență poate fi legat și de faptul că mediana vârstei bărbaților care au completat formularul (35-44 ani) este mai mare decât cea a femeilor (25-34 ani). Faptul că același trend nu există la femei poate fi legat și de rata mai mare de părăsire a industriei (aproximativ de două ori mai multe femei au spus că au lucrat în trecut în animație decât bărbați).

Dacă împărțim rezultatele precedente și în funcție de categoria de vârstă a persoanele care au răspuns, putem obține experiența mediană în funcție de categoria de vârstă, împărțită pe genurile feminin și masculin. Putem observa că pentru persoanele între 18 și 34 de ani, anii de experiență sunt mai scăzuți la femei decât la bărbați.

O interpretare a acestui fenomen ar putea fi că bărbații încep munca mai repede. Este însă important de notat că întrebarea nu definea clar ce înseamnă experiența și că interpretările pot fi subiective, deci fenomenul se poate datora și unor interpretări diferite a întrebării.

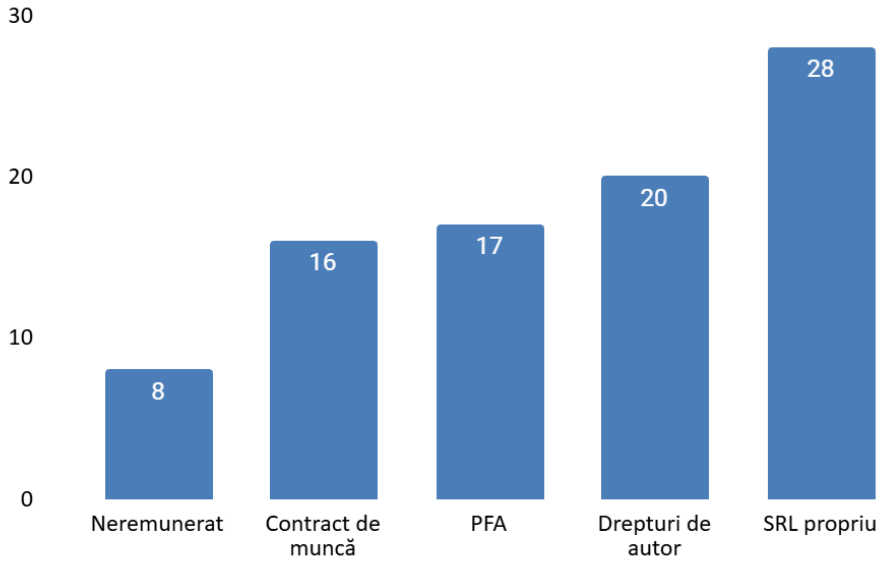
Categoria de vârstă	Feminin	Masculin
18-24 ani	sub 1 an	1-3 ani
25-34 ani	1-3 ani	4-6 ani
35-44 ani	7-10 ani	7-10 ani
45+ ani	peste 10 ani	peste 10 ani

Tabel 9 - Experiența în funcție de categoria de vârstă, împărțită pe gen feminin și masculin

În orice caz, experiența acumulată și împărțirile în funcție de gen și de categorie de vârstă sunt indicatori importanți, care ar trebui urmăriți pe mai multe ediții ale acestui studiu.

Forma de lucru

Pentru cei care au răspuns la întrebarea legată de forma principală de lucru, cea mai frecventă formă este SRL propriu (31%). 9% dintre persoanele care lucrează în domeniu au declarat că lucrează neremunerat.



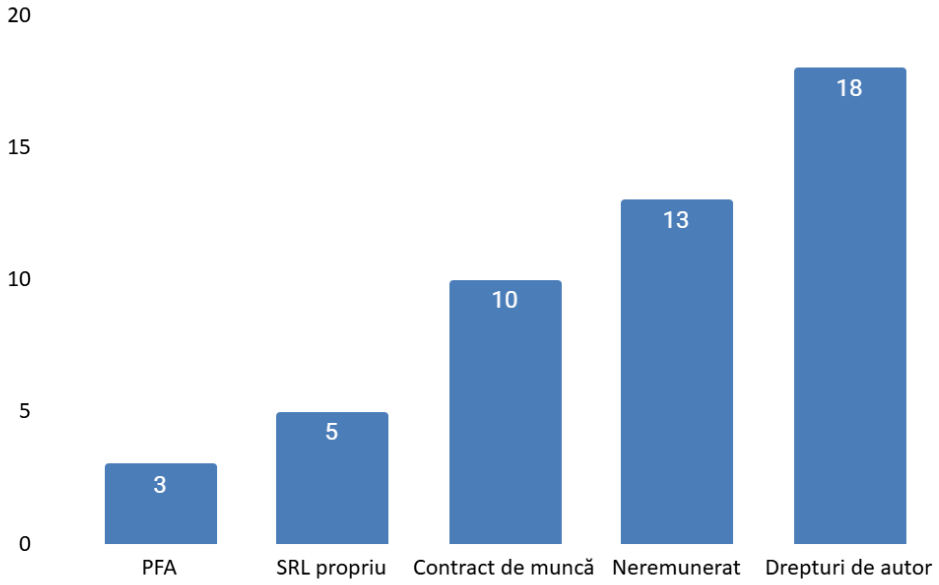
Grafic 9 - Împărțire în funcție de forma de lucru principală în domeniul animației în ultimele 12 luni

Dacă împărțim pe genuri răspunsurile legate de forma principală de lucru, vom observa că este o probabilitate mai mare pentru femei să lucreze cu contract de muncă față de bărbați, pe când bărbații au o probabilitate mai mare să lucreze cu PFA sau cu SRL propriu.

Care a fost forma ta principală de lucru în animație în ultimele 12 luni?	Feminin	Masculin
Neremunerat	3	4
Contract de muncă	9	5
PFA	5	12
Drepturi de autor	9	11
SRL propriu	11	17

Tabel 10 - Forma principală de lucru din ultimele 12 luni, împărțite pe gen feminin și masculin

Am întrebat și care sunt formele secundare de lucru, iar cea mai des întâlnită a fost prin drepturi de autor.



Grafic 10 - Împărțire în funcție de forma de lucru secundară în domeniul animației în ultimele 12 luni

Folosind răspunsurile de la cele două întrebări am aflat și cele mai des întâlnite combinații de forme principale și secundare.

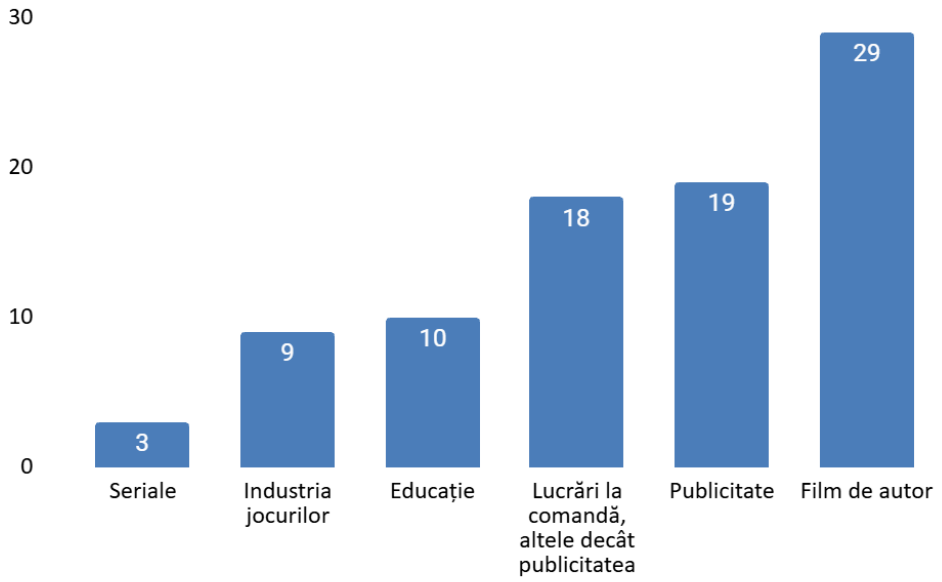
Formă principală	Formă secundară	Număr
SRL propriu	Drepturi de autor	8
Drepturi de autor	Contract de muncă	5
Contract de muncă	Neremunerat	4

Tabel 11 - Cele mai des întâlnite combinații de forme de lucru în animație

Tipuri de proiecte

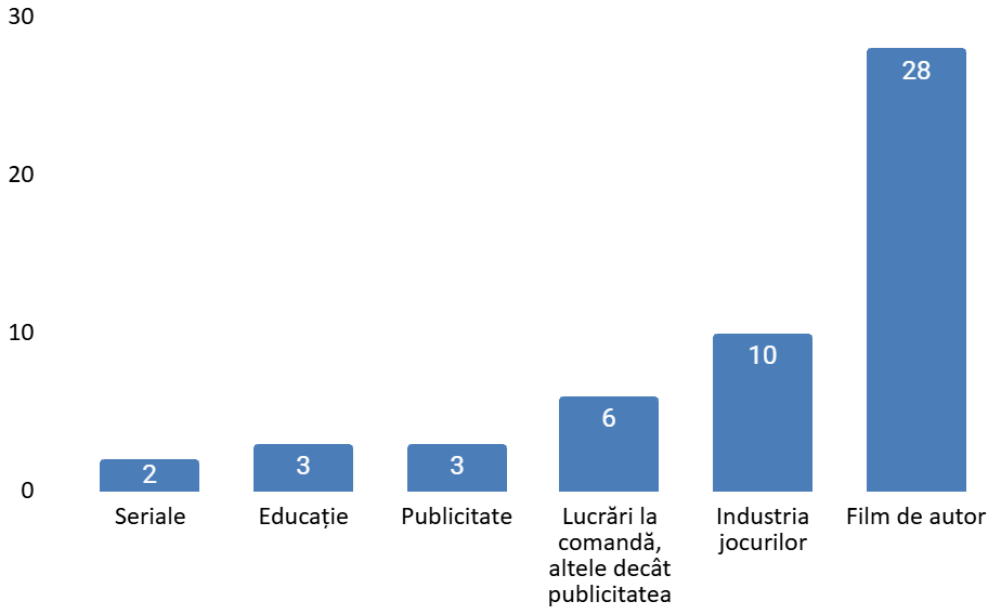
În ceea ce privește principalele tipuri de proiecte la care lucrează, cei mai mulți dintre cei care au completat studiul, aproximativ o treime, au declarat că lucrează la dezvoltarea de filme de autor. Am folosit acest termen, în general acceptat în industrie, pentru a denumi acele filme care nu sunt *commissioned work* (publicitate sau alte tipuri de filme comandate, cum ar fi explainer videos).

Este probabil ca acesta să fie un efect de selecție legat de promovarea acestui chestionar prin canalele media Animest, urmărite în special de persoane interesate de filmele de autor.



Grafic 11 - Împărțire în funcție de principalele tipuri de proiecte

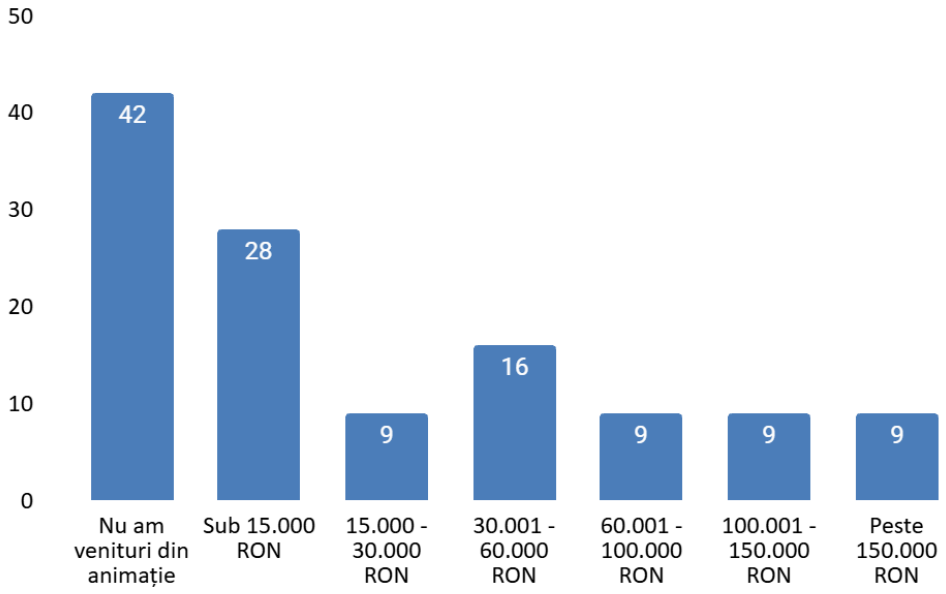
La fel ca în cazul rolurilor, am întrebat și care sunt proiectele în care și-ar dori să lucreze persoanele care nu lucrează în prezent în domeniu. Filmele de autor ocupă în continuare cea mai mare proporție a răspunsurilor (53%). O observație interesantă este că foarte puține persoane își doresc să lucreze în educație, publicitate sau alte lucrări la comandă (23% în total), deși o majoritatea a oamenilor lucrează în principal în aceste domenii (53% în total).



Grafic 12 - Împărțire în funcție de tipurile de proiecte dorite

Venituri

122 de persoane au răspuns la întrebarea legată de veniturile din animație obținute în ultimele 12 luni, dintre care 80 (66%) au declarat că au avut un venit. Dintre cei care au avut un venit, 35% câștigă sub 15.000 lei pe an, iar doar 33% câștigă peste 5.000 lei pe lună. Este important din nou să subliniem limitarea relevanței acestei întrebări, pentru că nu menționează explicit venituri brute sau nete.



Grafic 13 - Împărțire în funcție de categorie de venit din animație pe ultimele 12 luni

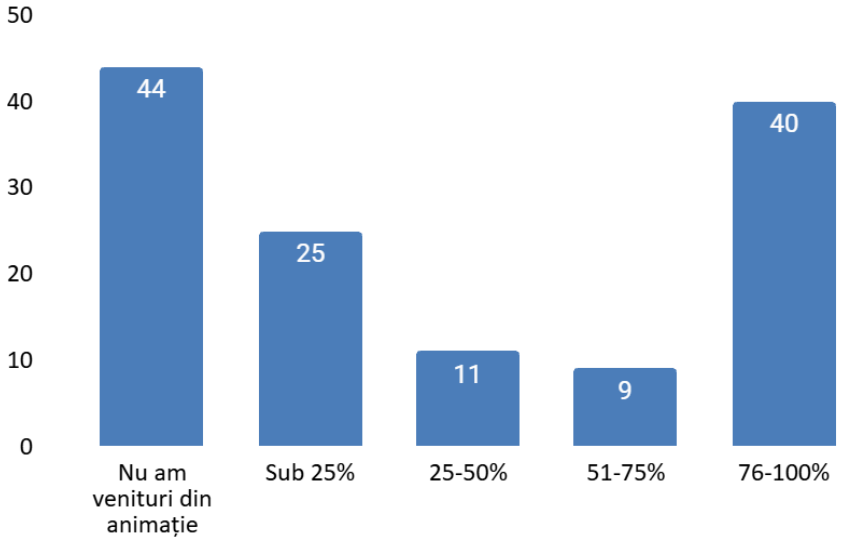
Am împărțit pe genuri persoanele care au dat un răspuns legat de veniturile obținute și am eliminat acele persoane care nu lucrează sau predau în domeniul animației. Putem observa că procentul femeilor care câștigă sub 15.000 lei este mai mare (46%) decât cel al bărbaților (33%). De două ori mai mulți bărbați câștigă peste 100.000 lei pe an față de femei. Acest rezultate poate fi în legătură și cu faptul că vârsta și experiența bărbaților care au răspuns la chestionar sunt în medie mai mari decât ale femeilor.

Care este venitul tău aproximativ din animație, în ultimele 12 luni?	Feminin	Masculin
Nu am venituri din animație	5	7
Sub 15.000 RON	10	7
15.000 - 30.000 RON	3	5
30.001 - 60.000 RON	6	8
60.001 - 100.000 RON	3	4
Peste 100.000 RON	6	12

Tabel 12 - Venitul obținut din animație în ultimele 12 luni, împărțit în funcție de gen feminin și masculin

Împărțirea răspunsurilor în funcție de studii universitare produce grupe cu prea puține persoane pentru a fi relevante.

129 de persoane (97%) au declarat care este procentul din veniturile lor totale pe ultimele 12 luni reprezentat de veniturile din animație, dintre care 85 (66%) au obținut venituri. Persoanele care obțin venituri din animație sunt mai degrabă împărțite între cele două extreme. Cei mai mulți (47%) dintre obțin peste 75% din animație, iar 29% dintre aceștia obțin sub 25% din venituri din animație. Aceleași trenduri se mențin indiferent de gen și de grupa de vârstă.



Grafic 14 - Procentul de venituri obținute din animație din totalul veniturilor pe ultimele 12 luni

Putem împărți răspunsurile în funcție de principalul tip de proiect la care au declarat că lucrează persoanele cu venituri din animație. Totuși, pentru că avem destul de puține răspunsuri pentru fiecare grup, nu putem pretinde că aceste statistici sunt reprezentative pentru întreaga industrie.

Care este principalul tip de proiect la care lucrezi în prezent?	Număr	Venit median
Educație	9	Sub 15.000 RON
Film de autor	17	15.000 - 30.000 RON
Lucrări la comandă, altele decât publicitatea	14	30.001 - 60.000 RON
Publicitate	17	60.001 - 100.000 RON
Industria jocurilor	7	100.001 - 150.000 RON

Tabel 13 - Venitul median din animație pe ultimele 12 luni împărțit pe cele principalul tip de proiect

Obstacole

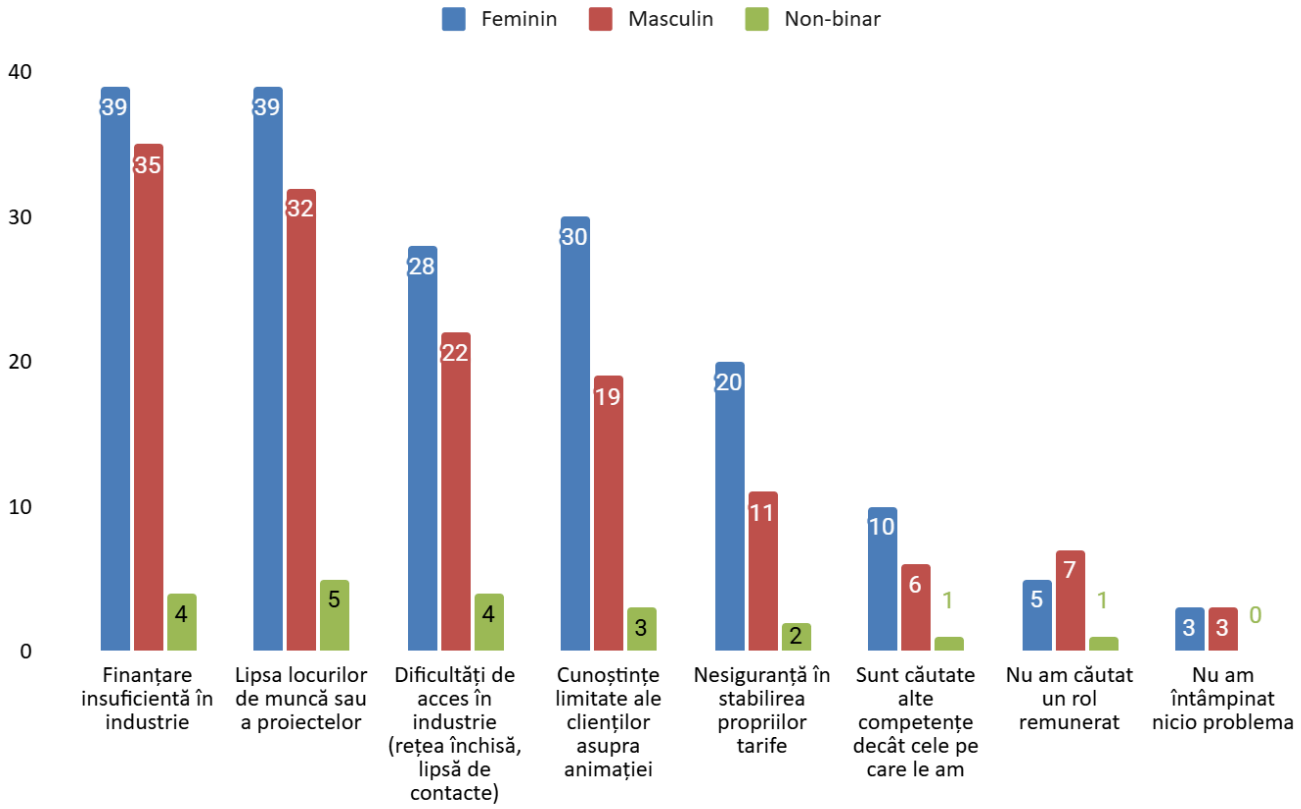
În continuare am deschis discuția despre obstacole identificate în domeniul animației. Prima întrebare s-a referit la obstacolele întâlnite în obținerea unui rol remunerat în industrie. Cele mai des întâlnite obstacole au fost finanțarea insuficientă și lipsa locurilor de muncă. Doar 5% dintre persoane au spus că nu au întâmpinat nicio problemă.

Obstacol	Număr	Procent
Finanțare insuficientă în industrie	78	59%
Lipsa locurilor de muncă sau a proiectelor	76	57%
Dificultăți de acces în industrie (rețea închisă, lipsă de contacte)	54	41%
Cunoștințe limitate ale clienților asupra animației	52	39%
Nesiguranță în stabilirea propriilor tarife	33	25%
Sunt căutate alte competențe decât cele pe care le am	17	13%
Nu am căutat un rol remunerat	13	10%
Nu am întâmpinat nicio problema	6	5%
Altele	2	2%

Tabel 14 - Frecvența obstacolelor întâlnite în obținerea unui rol remunerat în industrie

Dacă împărțim răspunsurile în funcție de gen, vom observa că, deși numărul persoanelor de gen masculin care au participat la chestionar este puțin mai mare, numărul total de obstacole identificate de femei (166) este cu 32% mai mare decât cele identificate de bărbați (126). În medie, femeile au raportat 2,68 obstacole, față de 1,95 raportate de bărbați.

În plus, în timp ce problemele identificate de persoanele de gen masculin și non-binar urmează în mare trendul general, o proporție mai mare de femei s-au confruntat cu probleme legate de cunoștințele limitate ale clienților asupra animației și cu nesiguranță în stabilirea propriilor tarife.



Grafic 15 - Obstacole în obținerea unui rol remunerat în funcție de gen

Am împărțit răspunsurile despre obstacole în obținerea de roluri remunerate și în funcție de grupa de vârstă, eliminând însă grupa 55+ care avea prea puțini reprezentanți. Am calculat pentru fiecare grupă procentul de persoane care au raportat fiecare problemă.

Grupa de vârstă 25-34 de ani este cea care a întâmpinat cel mai des majoritatea obstacolelor, mai puțin finanțarea insuficientă, care este resimțită de departe cel mai mult de grupa 35-44 ani.

Obstacol	18-24 ani	25-34 ani	35-44 ani	45+ ani
Finanțare insuficientă în industrie	51%	51%	76%	53%
Lipsa locurilor de muncă sau a proiectelor	57%	68%	61%	24%
Dificultăți de acces în industrie (rețea închisă, lipsă de contacte)	43%	61%	24%	24%
Cunoștințe limitate ale clienților asupra animației	35%	51%	39%	18%
Nesiguranță în stabilirea propriilor tarife	24%	32%	21%	18%
Sunt căutate alte competențe decât cele pe care le am	11%	27%	5%	0%
Nu am căutat un rol remunerat	22%	2%	5%	12%
Nu am întâmpinat nicio problema	5%	2%	5%	6%

Tabel 15 - Frecvența obstacolelor în obținerea unui rol remunerat în funcție de categoria de vârstă

Următoarea întrebare s-a referit la problemele întâlnite în cadrul proiectelor la care au lucrat persoanele care au completat chestionarul. Cele mai des întâlnite probleme au fost bugetele insuficiente și managementul slab al proiectelor.

Problema	Număr	Procent
Bugete insuficiente	82	62%
Management slab al proiectului	67	50%
Impactul sau utilizarea instrumentelor de inteligență artificială	47	35%
Relații de lucru conflictuale sau nepotrivite	29	22%
Costuri mari ale echipamentelor sau software-ului	29	22%
Nu am întâmpinat niciun obstacol	13	10%
Discriminare de orice fel	8	6%
Altele	4	3%

Tabel 16 - Frecvența problemelor întâlnite în cadrul proiectelor din industrie

Am împărțit răspunsurile în funcție de experiența în domeniu și am calculat pentru fiecare grupa de experiență procentul de persoane care au raportat o anumită problemă.

Persoanele cu cea mai mare experiență (peste 7 ani) au cea mai mare probabilitate să identifice bugetele insuficiente ca o problemă.

Impactul folosirii inteligenței artificiale este cel mai resimțit de cei cu 1-3 ani de experiență și cel mai puțin resimțit de cei cu 4-6 ani. Persoanele cu mai puțin de 1 an de experiență au cea mai mare probabilitate să observe relații de lucru conflictuale sau nepotrivite și să sufere din cauza costurilor mari de software. Începând cu 1 an de experiență, procentul celor care nu au întâmpinat niciun obstacol scade cu numărul de ani de experiență.

Problema	<1 an	1-3 ani	4-6 ani	7-10 ani	>10 ani
Bugete insuficiente	46%	65%	67%	81%	73%
Management slab al proiectului	31%	60%	52%	57%	47%
Impactul sau utilizarea instrumentelor de inteligență artificială	31%	50%	19%	33%	27%
Relații de lucru conflictuale sau nepotrivite	31%	20%	19%	24%	23%
Costuri mari ale echipamentelor sau software-ului	38%	25%	26%	29%	7%
Nu am întâmpinat niciun obstacol	8%	15%	11%	5%	0%
Discriminare de orice fel	8%	10%	7%	0%	7%

Tabel 17 - Frecvența problemelor în proiecte în funcție de experiența în domeniu

Asociere

Majoritatea celor care au completat chestionarul (89%) au declarat că nu sunt membri într-o asociație, breaslă sau organizație profesională din domeniul industriilor creative, dar majoritatea dintre aceștia (92%) au declarat că și-ar dori să fie parte dintr-o astfel de asociație. Dintre cei care fac parte deja dintr-o asociație, cea mai comună variantă a fost Uniunea Cineaștilor din România.

Ești în prezent membru al unei asociații, breasle sau organizații profesionale din domeniul animației sau al industriilor creative/audiovizuale?	Număr
Da, la nivel internațional	4
Da, la nivel național	10
Nu și nu simt nevoia	10
Nu, dar mi-aș dori	109

Tabel 18 - Apartenența la asociații, bresle sau organizații profesionale din domeniul animației

88% dintre persoane au declarat că este nevoie în România de o astfel de asociație.

Consideri că industria de animație din România are nevoie de o asociație sau breaslă profesională?	Număr
Da	117
Nu	3
Nu știu	13

Tabel 19 - Necesitatea unei asociații sau bresle în România

Persoanele care au declarat că există nevoia unei asociații au primit și o întrebare despre scopurile potențiale ale acesteia, unde cele mai comune răspunsuri au fost organizarea de evenimente de networking și reprezentarea în fața autorităților și a finanțatorilor.

Scop	Procent
Networking și evenimente	96%
Reprezentare în fața autorităților și finanțatorilor	94%
Informații despre oportunități de finanțare și joburi	86%
Sprijin juridic sau consiliere contractuală	76%
Stabilirea unor bareme minime de plată	72%
Formare profesională și mentorat	71%

Tabel 20 - Scopurile așteptate ale unei asociații

Concluzii

Studiul a strâns răspunsurile a 133 de persoane și oferă o primă imagine a unei industrii în care munca în animație este adesea precară. Veniturile din animație sunt mici pentru o parte mare a respondenților, deși cei mai mulți oameni au animația ca principală sursă de venit. Formele de lucru sunt variate și se combină frecvent: SRL propriu, PFA, drepturi de autor, contract de muncă. Filmul de autor este cel mai frecvent tip de proiect și cel mai dorit. Publicitatea, lucrările la comandă și educația, unde lucrează în prezent aproximativ jumătate dintre respondenți, sunt alese ca viitor de doar 23%.

Femeile câștigă mai des sub 15.000 de lei pe an (46%, față de 33% la bărbați), iar 8 din cele 9 persoane cu venituri peste 150.000 de lei sunt bărbați. Femeile au declarat mai des că au lucrat în trecut în animație, dar nu mai lucrează, iar persoanele cu cea mai multă experiență sunt în mare parte bărbați. Femeile au raportat și mai multe obstacole în obținerea unui rol remunerat, mai ales legate de cunoștințele limitate ale clienților și de stabilirea tarifelor. Împărțirile experienței de lucru în funcție de gen și de categorie de vârstă sunt indicatori important de urmărit în viitoarele ediții ale studiului.

În obținerea unui rol remunerat, cele mai frecvente obstacole sunt finanțarea insuficientă (59%) și lipsa locurilor de muncă (57%), urmate de accesul dificil într-o rețea închisă (41%), resimțit mai ales de persoanele între 25 și 34 de ani. În proiecte, problemele principale sunt bugetele insuficiente (62%) și managementul slab (50%), iar inteligența artificială a fost menționată de 35% dintre respondenți. Dintre cei care nu sunt membri ai unei asociații sau organizații profesionale, 92% și-ar dori să fie, cu cele mai așteptate funcții fiind networking-ul, reprezentarea în fața autorităților și informarea despre oportunități.

La finalul chestionarului, o parte dintre de persoane au adăugat, cu răspunsuri libere, precizări despre industria de animație din România. Cea mai des menționată idee a fost nevoia de mai multe cursuri și oportunități de formare, atât în educația formală, cât și în cea non-formală. Participanții au descris și o industrie cu finanțare redusă și puține locuri de muncă, o comunitate fragmentată, cu cercuri închise, și o vizibilitate scăzută a animației și a producțiilor naționale. Aceste observații sunt în linie cu obstacolele identificate în secțiunile anterioare.

Acest studiu a fost gândit ca un punct de plecare, iar rezultatele ne vor permite să ne adaptăm abordările în edițiile următoare. Sugestiile primite din partea celor care au completat includ o secțiune dedicată studiourilor de animație din România, mai multe întrebări despre regimul de muncă și formare. Ne dorim și să se concentrăm mai mult pe veniturile încasate, mai ales că doar 11 persoane (8%) au ales să nu răspundă la întrebarea despre venituri.

Pentru întrebări sau sugestii legate de acest studiu, scrieți-ne la sheep@animest.ro.