

映画制作の未来のための検討会 報告書概要

背景・目的

デジタル時代が到来し、インターネットの通信環境の向上、スマートフォン等のデバイスの普及、動画配信プラットフォームの登場等が進展する中で、映画を取り巻く事業環境は世界的に大きな変革期を迎えている。日本の映画産業にとって、こうした事業環境の変化は、世界に打って出るチャンスである一方、世界各国の作品との激しい競争にさらされることを意味する。

日本の映画産業が今後もグローバルな競争の中で生き残っていくためには、質の高い作品を生み出す制作現場のエンパワーメントが重要となる。他方で、映画制作の担い手の中でも、特に、映画制作現場において多数を占めていると推察されるフリーランスのスタッフについては、その全体像が把握されておらず、また、働き方改革関連法の施行に伴うしわ寄せにより取引・就業環境が悪化するおそれがあるという声もある。

こうした現況に鑑みれば、映画業界は、働き方改革を事業環境の改善のための好機と捉え、今こそ、業界を挙げて、日本の制作現場において質の高い映画作品を持続的に製作していくための方策を検討していくことが求められているのではないか。

そこで、本検討会では、映画産業の20年後、30年後を見据え、映画制作現場に関わる人材等の実態調査の結果を踏まえつつ、映画産業の持続可能な発展に向けた方策について検討した。

検討経緯

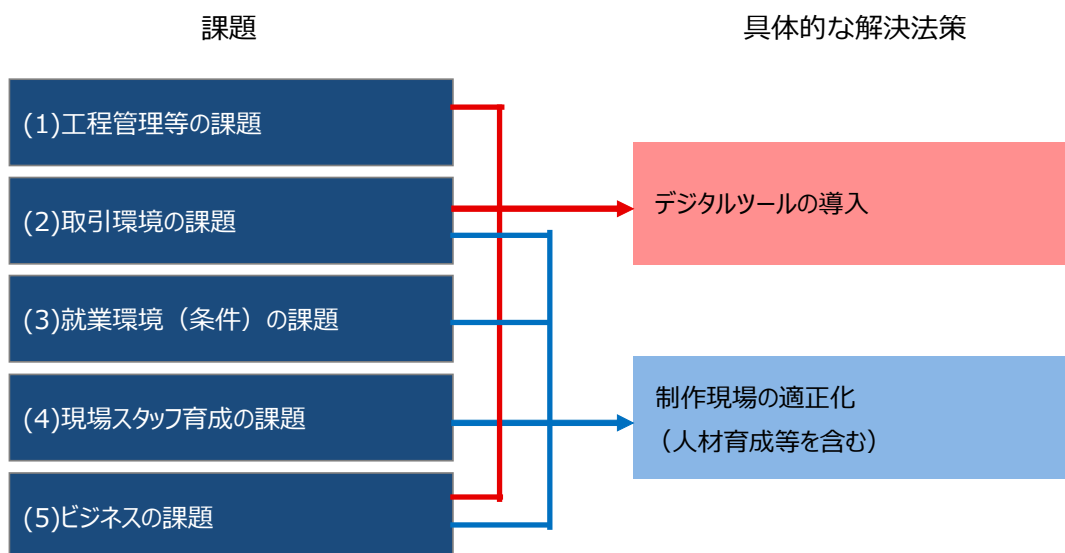
本検討に先立って、2019年6月から9月にかけて経済産業省コンテンツ産業課の委託事業において映画制作現場実態調査を実施し、制作現場に関わる人材の実情を調査した。

日本映画製作者連盟及び日本映画製作者協会のほか、映画関連団体の協力を得て、全国の撮影所やロケ地においてアンケートを配布することにより、フリーランスを含む実際に稼働している制作関係スタッフの声を集めた。こうした現場レベルでの日本の映画人材の把握は過去例をみない。

「映画制作の未来のための検討会」は、当該調査結果（速報値）を踏まえ、昨年10月から本年3月に掛けて計4回開催された。第2回と第3回の間において、「映画制作現場ワーキンググループ」を設置し、計2回開催して制作現場の環境整備の詳細検討が行われた。

課題と解決方法

「映画制作現場ワーキンググループ」の答申も踏まえて「映画制作の未来のための検討会」において検討された具体的な取組の方向性について、デジタルツールの導入、制作現場の適正化（人材育成等を含む）の2点にまとめる。



デジタルツールの導入

【今後の取組の方向性】

映画業界は作品によって制作費にばらつきが大きく、また、クリエイティブに関わる人たちも広範かつ多様であることから、制作現場の支援、制作経理、工程管理等においても、デジタルツールを活用した生産性向上に向けて多様な潜在的ニーズがあると思われる。今後、それらのニーズを掘り起こし、対応していくことが、クリエイティブな活動に専念できる環境整備や海外から評価される作品づくりにつながる。

制作現場の適正化

【今後の取組の方向性】

令和2年度では、認定制度の具現化を進めるため、「映像制作適正化機関」等の設立準備委員会を立ち上げて、その中で業界の自主的取組として引き続き検討を深めていくことが望ましい。

認定制度の具現化に当たっては、「第4章1. デジタルツールの導入」に記載のシステムを連携することにより、制作現場の取引状況等の透明化が図られるほか、認定手続の効率化が期待できる。また、映画製作者の認定申請を促進するため、中小規模の作品については文

化庁の映画制作に対する助成金との連携を図るほか、各種支援策との連動を検討すべきである。

本制度の検討に当たっては、フリーランスのみならず、中間的立場におかれる制作会社へのしわ寄せとならないようにも配慮すべきであり、日本の映像製作が、適正な費用水準のもとで行われ、持続性を確保できるように、製作委員会参画者及び社会全体の理解を得ていくことが目標である。

加えて、政策的な動向や各種規制との調整などの観点から、引き続き、経済産業省をはじめとする関係省庁が連携を継続しながら進めていく必要がある。さらに、将来において、こうした自主的取組について、実効性を高める方策として経済産業省等の政府によるモニタリングや助言、支援等の官民の連携を図る必要性が生じ得ることを付言しておく。

おわりに

映画は永く日本のエンタテインメント産業を牽引する中心的存在であり、その役割は、今後とも変わらない。日本映画が日本ひいては世界の人々を魅了する作品を提供していくことは、映画産業のみならずすべてのエンタテインメント産業にとって意義が大きい。無数のデジタルコンテンツが普及・浸透する中、2019年に興行収入が史上最高を記録したことは、映画の将来性を物語っている。

一方で、映画の製作本数の急増、消費性向の多様化に伴うメディアの多様化（配信の登場や4K・8Kなどへの対応）等も含め、日本においても映像コンテンツのニーズが高まったことにより、映画の制作現場の負担が増加している。映画制作現場実態調査においては、フリーランスの取引・就業環境をめぐる様々な課題が改めて浮き彫りになった。

これらの課題解決においては、フリーランスと制作会社間にとどまらず、制作会社と映画製作者との間の関係も重要である。映画製作者は、日本の場合、製作委員会であることも多く、多様な主体により構成されており、プレイヤーが様々であることや関係性が多岐にわたることが、構造的な課題をより複雑にしている。

取引・就業環境をめぐる課題を具体的に解決していくためには、まずは映画業界自らが、率先する形をとり、より実勢に適合したルール形成を行い解決していくことが求められるのではないか。映画は、映倫に代表されるように、これまでも業界の自主的な取組によって、時代に適合したルールを作成・運用してきた。そのような素地からも、認定制度のような仕組みによって、業界自ら参画する形で自主的にルールを作成・運用していくことは理にかなっていると思われる。次年度以降に、「映像制作適正化機関」等の設立準備を進めていくことで、具体的なルールやその運用を決め、映画制作に携わるフリーランスがより働きやすく、クリエイティブな能力を発揮できる環境整備を進めていくことを願ってやまない。