

2026年4月2日

## 第2回コンテンツ産業官民協議会

### 実写について、映像制作スタッフの観点から

アングルピクチャーズ株式会社  
近藤香南子

前回の協議会では、コンテンツ産業の様々な分野の課題について皆様からお話がありました。一言にコンテンツと言いましても分野別に、また分野の中でも、さまざまな背景や成り立ちがありますので、それぞれの実態に即して、方針決定後には分野別のより丁寧な議論が進むことを望んでおります。本日は映像制作スタッフの視点から、気になった点について言及いたします。

まず、制作会社への制作印税等の要件化や比率の向上について、投資にあたって制作会社への利益還元がなされることが当たり前になること、また興行収入のみならず関連グッズ販売や二次的利用など広範囲に及ぶ利益を考慮した比率が用意されることを期待します。そして、待遇改善や報酬の上昇という形で「**実際に映画制作業務に従事するスタッフ**」にまで利益還元されることこそが、**産業全体の能力を高めること**だと考えますので、そこまで踏み込んだ言及が必要ではないかと考えます。

就業・取引整備に関しては引き続き改善がなされることと存じますが、「定額働かせ放題」と言われる状況からまだ脱しておらず、未だ月に300時間を超える労働時間、最低賃金に至らない、経費交通費が考慮されない報酬、という状況のため、「**柔軟な労働時間制度**」は**長時間労働を許容しない**という点は明確にしていきたいです。また、現状ガイドラインがないドラマ制作の労働環境が劣悪ですので、映画や配信のみならずドラマ制作の労働環境適正化も必要ではないでしょうか。

また、スキルの標準化やスキル認定制度の整備については、これまでも、個人的には懐疑的であると述べてまいりました。**映像制作のスタッフの業態や職能、経験は簡単に一般化できるものではないこと**、また就業人数が多くないため、**認定制度は意味をなさないと**考えます。育成については、今まさに、「足がついてりゃ誰でもいい」とプロデューサーが口にするほどの人手不足の状況ですので、現場でのOJTによる新人育成を支援するという考え方が良いのではないのでしょうか。

相談支援や育児支援について、今後当事者の意見を反映したサポートがなされることを望みます。特に映像制作はその特性上さまざまなハラスメントが非常に起きやすいですが、現状は現場プロデューサーが相談・解決の役割を負っております。専門家でないうえに、作品を守る立場のプロデューサーが解決役に適しているとは言えないため、ハラスメントや性被害、その他の加害や被害等を相談できる**外部機関**を用意するなど、**製作幹事会社が適切なガバナンスを置くこと**を期待します。

育児支援に関しては、就業環境の整備やシッター補助はもちろんですが、**シフト制の導入や分業化**

の推進など、より多様な働き方が選択できることにより、仕事復帰や育児・介護との両立のハードルが下がることも望ましいのではないかと考えます。

「映画は特に欧州北米において高い文化的価値を持つ芸術として認識されているため重要」とのことですが、日本国内、欧州北米以外のあらゆる国で、映画は芸術です。そして、今日ここで「コンテンツ」とされているアニメもマンガもゲームも音楽も実写も全て文化芸術の歴史の連なりのなかにあり、その作り手たちは決して国家の成長や利益のために生きているのではなく、個人個人の創作と生活の充実を願っているのではないのでしょうか。この日本成長戦略というものの中で、コンテンツの取り扱いが表向きは「投資」「戦略」や「勝ち筋」という言葉になるのかもしれませんが、文化芸術への深い理解と保護、またそれを愛し享受する国民の幸福の追求というものが根底にあると感じられる、政府からの発信となることを願っております。