

コンテンツ産業を支える フリーランスのあり方について

-Netflixのビジネスを通じて感じた問題意識-

令和2年9月

杉原 佳堯



目次

- Netflixについて
- 映像産業とソフトパワー
- それを支えるフリーランス
- 救済基金をやってみてわかったこと

About Netflix

The world's leading **streaming entertainment service**

エンターテインメントに特化した世界最大級のオンラインストリーミングサービス

Best-in-Class TV series, documentaries and feature films across **a wide variety of genres and languages**

長編映画やドラマシリーズなど幅広いジャンルの作品を手がけます。
アニメーションもドキュメンタリーも、全てのジャンルで
最高のクオリティにこだわり、メンバーの親しみやすい言語で配信します。

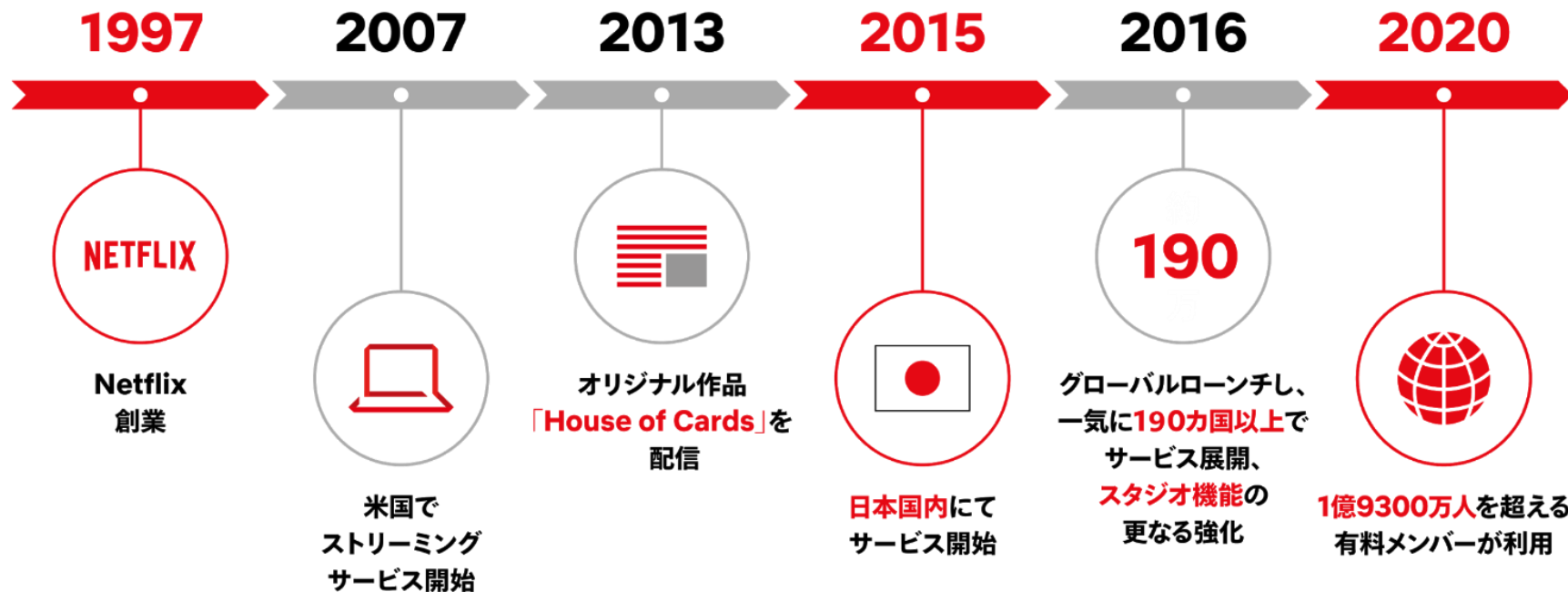
Members can watch as much as they want, **anytime, anywhere, on any internet-connected screen**

インターネットに接続されたデバイスさえあれば、好きな時間に好きな場所で楽しめます。

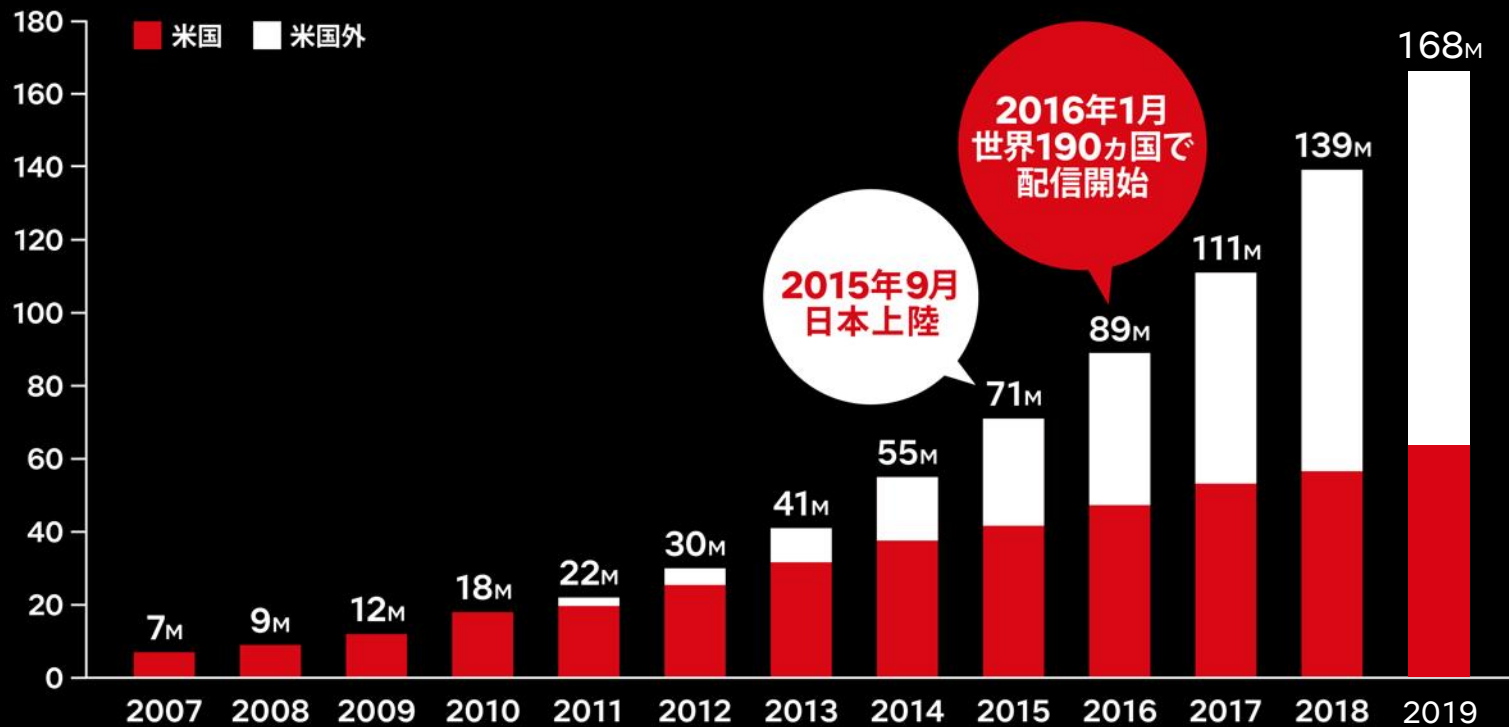
All **without commercials or commitments**

これをすべて、コマーシャルなしで快適に楽しめます





世界に広がるNetflix



動画配信サービス国内市場規模

2015年

約1410億円

約2倍

2019年

約2770億円

『動画配信市場調査レポート2020』

発刊:2020年4月23日

■調査期間 2020年1月~2020年3月

■調査主体 一般財団法人デジタルコンテンツ協会 (協力:株式会社シード・プランニング)

Netflixの特長

Netflixでしか観られない作品

日本発の作品を世界へ

全てのメンバーに快適な視聴体験を

Netflixの特長

オリジナル
コンテンツ
の豊富さ

パーソナライ
ゼーション
技術による
視聴の最適化

ユーザー
フレンドリー
なプロダクト



世界190カ国で
オリジナル作品を同時配信
世界中どの地域からも
同じタイミングで楽しめる

オリジナル作品の定義



① 自社で企画から
制作までを行う作品



② 配信権を調達し、
SVOD上で独占配信する作品

全ての作品ジャンルで 最高のクオリティにこだわりを



「全裸監督」が
Asia Contents Awards
を受賞

アルフォンソ キュアロン監督の
「ROMA/ローマ」が
オスカーを受賞

「DEVILMAN crybaby」が
Crunchyrollで
ANIME OF THE YEAR 2019を受賞

「イカロス」がオスカーを受賞

ジャンル豊かなオリジナル作品

いつでもどこでも、観たい作品が見つかる



シリーズ



映画



リアリティー
番組



アニメ



ドキュメンタリー

大胆な作品にも意欲的に挑戦 メンバーが他では観たことないものを



「アイリッシュマン」



「ブラックミラー：バンダースナッチ」
インタラクティブストーリーテリング



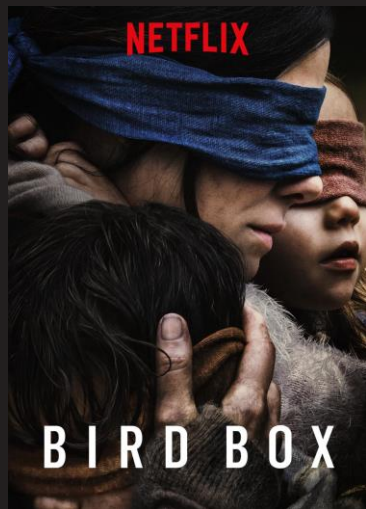
4K HDR およびDolby Atmos



プロダクション I.Gと手がける
世界初手書き4Kアニメ
「SOL LEVANTE」



著名なタレント陣が出演



新進気鋭のタレントを起用



多言語化対応が充実

2013



7言語

2020



28言語

※日本語のClosed Captionを含めると29言語

世界中でオリジナル作品を製作



メンバーは親しみのある言語の オリジナル作品を多く視聴する傾向に

WHAT'S
2019 HOT

2019年 最も観られた作品 TOP10 (日本)

- | | |
|---------------------------|----------------|
| 01 全裸監督 | 06 ULTRAMAN |
| 02 テラスハウス:Tokyo 2019-2020 | 07 娼年 |
| 03 6アンダーグラウンド | 08 新世紀エヴァンゲリオン |
| 04 銀魂2 掟は破るためにこそある | 09 ウィッチャー |
| 05 リラックマとカオルさん | 10 アクアマン |





2015年以降、スタジオ機能の強化で充実する 日本発 オリジナル作品





現在、日本発の作品を

50作品以上 全世界へ配信中

アニメコンテンツは世界中で愛される



毎月、多くのNetflixメンバーが
ファミリー向けコンテンツを視聴



2017年以降、日本発のアニメを本格強化

2017



2018



2019



2020



and
more...



「TOP10(映画)」入り

『泣きたい私は猫をかぶる』





「TOP10(総合)」入り

『バキ』



アニメ

「オルタード・カーボン: リスリーブド」

デイヴィッドプロダクション

「スプリガン」

プロダクションI.G

「攻殻機動隊 SAC_2045」
「ヴァンパイア・イン・ザ・ガーデン」

サブリメーション

「ドラゴンズドグマ」

ボンズ

「スーパー・クルックス」



CLAMP



樹林伸氏



太田垣康男氏



乙一氏



冲方丁氏



ヤマザキマリ氏

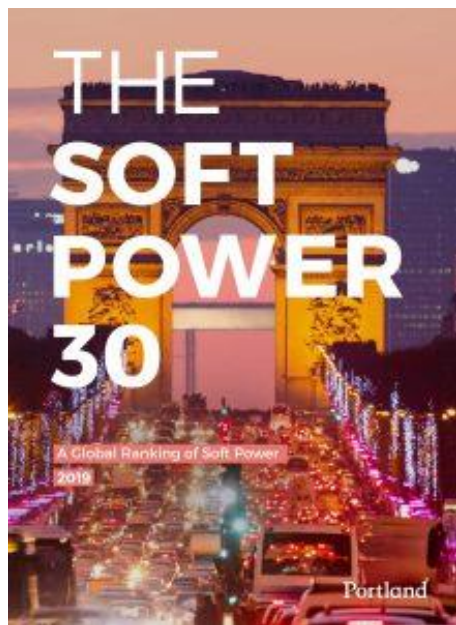
映像産業とソフトパワー

日本発の作品を世界へ

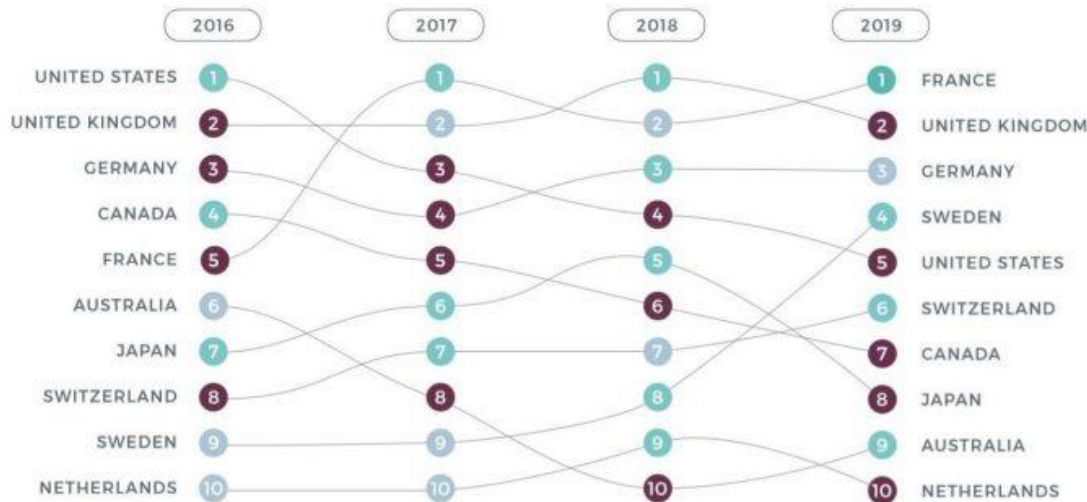


世界的に注目されるソフトパワー

- ソフトパワーとは「強制や報酬でなく、**魅力**によって望む結果を得る**能力**」（ジョセフナイ著「ソフトパワー」）
- 歴史的な背景から、**政治的な外交目的**を達成する能力としての側面が強調されることが多いが、最近では**経済力**の物差しとして使われることもある
- ソフトパワーは世界的に着目されており、各国でその強化・活用に向けた取り組みが進んでいる



YEAR ON YEAR COMPARISON



ソフトパワーにおける文化の重要性

- ①**文化**、②**政治的な価値観**、③**外交政策** の3つがソフトパワーの源泉と考えられている（ジョセフナイ）
- ソフトパワーの活用においては、他国の国民へ自国の魅力を伝えやすい「**文化**」は重要な要素
- 自国が持つ**文化**を他国へ伝える手段としては、**映像産業**が有効な手段として歴史的に意義を果たしてきた



“何十年もの間、ハリウッド映画は米国のブランド力の大きな部分を占めている。米国映画は、世界中で観客動員記録の更新を続け、この1年の間には、米国外での興行収入が5億ドル（約460億円）を超えた映画が何本もあった。また、先日のアカデミー賞授賞式は、主催者によると世界の225を超える国・地域で視聴された。ハリウッド映画などの米国の大衆文化は、一貫して米国のソフトパワーの切り札であり、そのイメージ向上への貢献も大きいという。”（CNN 2013.03.03）

日本にはソフトパワーの源泉となる魅力的な文化が存在

- 日本には、**伝統文化**から**ポップカルチャー**まで、多くの多様で**魅力的な文化**が存在する
- 日本文化の持つ魅力によって、**過去最大の3,188万人という外国人**が日本を訪れた（2019年）
- 日本の文化に関心を持ってもらうためには、各国のように**映像産業**を活用することが有効



ソフトウェアを重視した国家による映像産業の振興

- 中国政府は、出版、映画、テレビ、インターネットなどを対象に、**3,000億円の基金**を設立し産業に投資
- 韓国では、コンテンツ振興院（KOCCA）により、**毎年200～300億円**規模で産業への投資がなされている
- 各種振興策により中国では、アニメ**史上最高の727億円の興行収入**を達成。韓国は、**アカデミー賞を受賞**



「哪吒之魔童降世」の映画ポスター



アカデミー賞受賞を報道：AFP社 <https://www.afpbb.com/articles/-/3009320?pno=0&pid=22120276>

映像産業の振興策

- 世界各国は映像産業の振興に取り組んでおり注目度が高いため、英国のコンサルティング会社であるOlsberg SPIによって、映像産業振興に関する施策の調査がなされた。
- 調査の結果、映像産業の振興策として**有効であると特定された施策**のケーススタディがまとめられた。
- 有効であると特定された下記の4つの施策領域それぞれについて、日本では課題が多いのが現状。特に新型コロナウイルスの影響から、「**人材**」に関する課題が顕在化した。



ベスト・プラクティス（フォーマルな介入）
質と量の両面から製作能力を向上させるために必要な
法制度整備、政策、政府戦略、資金援助

1. 制度化され
たインセン
ティブ

2. 高度人材
育成

3. 質の高い
インフラ構築

4. 映像産業に
優しい社会環
境の創出

ベスト・プラクティス（インフォーマル）
製作の全段階において、手続きで
映像製作者が直面しうる摩擦や問題を軽減

日本における映像産業の危機

- 日本の映像産業は劣悪な労働環境が原因で**人材不足**。
- フリーランスの苦境が原因で人材とノウハウが流出し、日本のコンテンツ産業は競争力を失い始めている。
- 下請けの制作会社の**倒産が増加**。「全裸監督」の製作会社や、「タッチ」を製作していたグループタック社、海外でも人気を集めた「サムライチャンプルー」を製作していたマンガローブ社など、**知名度の高い制作会社の倒産**が始まっている。

2019/9/25

TDB

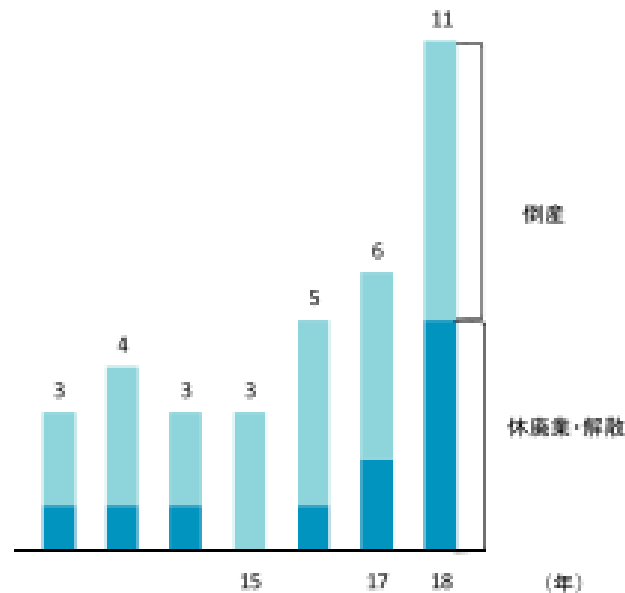
株式会社 帝国データバンク
東京都港区南青山 2-5-20
TEL:03-5775-3073
URL: <http://www.tdb.co.jp>

特別企画: アニメ制作業界動向調査 (2019 年)

2018 年の平均収入高 前年比約 8%の増加
ピーク時の 8 割超まで上昇
～ 収益力に課題、**「赤字」割合は過去 10 年間で最大** ～

帝国データバンク アニメ制作業界動向調査 (2019年) より一部抜粋

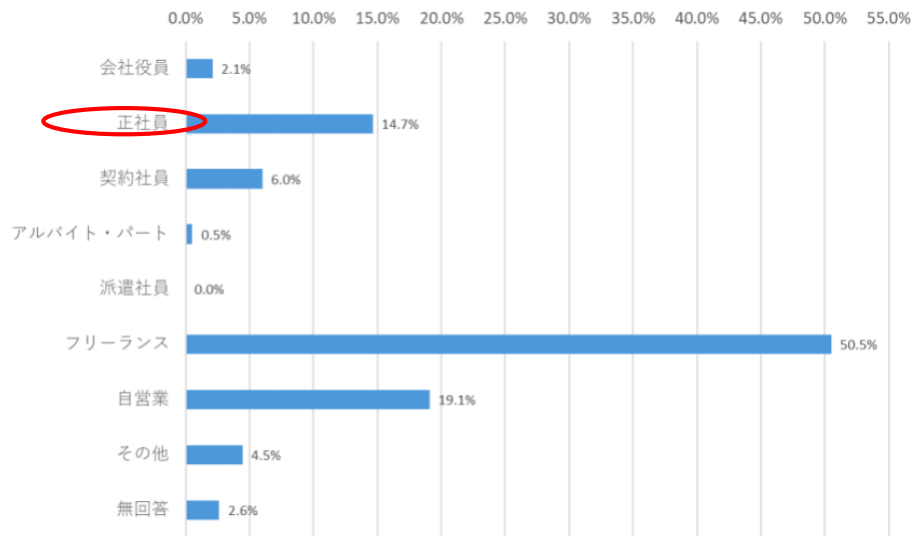
アニメ制作会社の倒産・休廃業・解散件数の推移



映像産業を支えているのはフリーランス

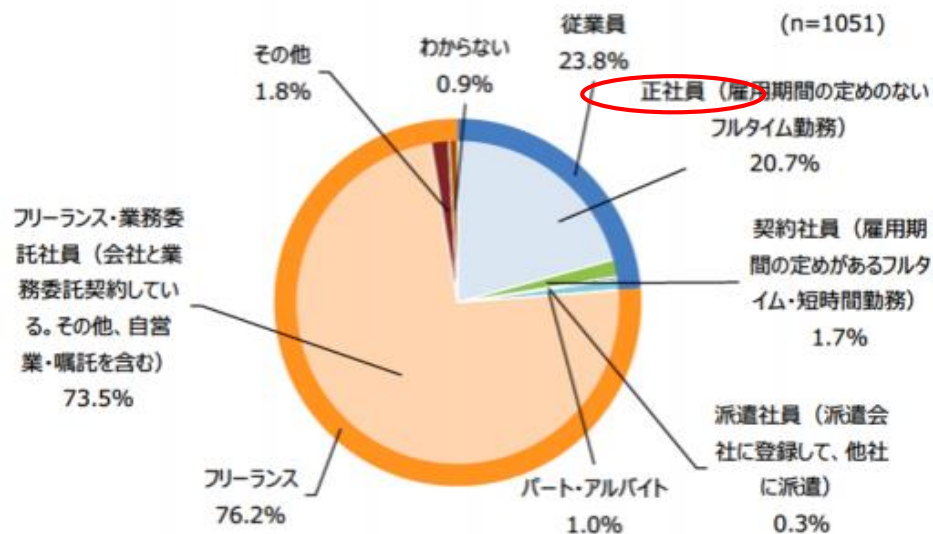
- 映像産業は、**フリーランスを中心**とした正社員以外の人材が支えている。**正社員の割合はごく一部**。
- **アニメ産業**では**83.2%が正社員以外**の雇用形態。**映画産業**のアンケートでも**フリーランスが76%**を占める
- 契約書を渡さない（後述する）、対価ない追加作業が要求されるなど、発注者から**不適切な処遇**を受けている

アニメーション制作者の就労形態



(Q15a. n=382. 単一回答)

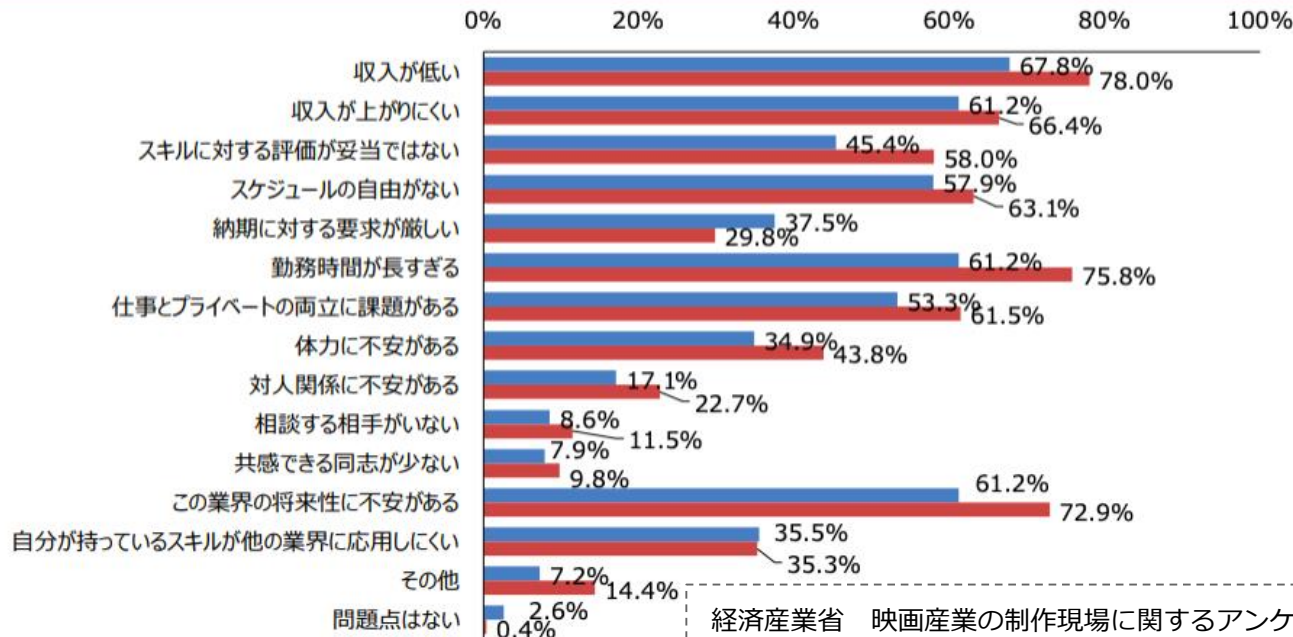
映画制作に従事する労働者の就労形態



映像産業を支えるフリーランスが置かれる苦境

- 新人アニメーターの**年収は150万円**。アニメーターの労働時間は**月平均1月平均230.97時間**の長時間労働
- 映画産業でも、フリーランスの低収入、長時間労働、地位の不安定さなど、厳しい労働環境が問題に
- 労働環境から離職率が高く**人材育成が困難**（新人アニメーターの1年以内の離職率は各製作会社で**5～8割**）

- 社員・フリーランス共通して、「収入が低い」「勤務時間が長すぎる」「この業界の将来性に不安がある」の回答割合が高い。また、いずれの項目もフリーランスの方が高い。



経済産業省 映画産業の制作現場に関するアンケート調査結果より抜粋

コンテンツ産業を支えるフリーランスたちが置かれる苦境

- 映画やアニメ、ITなどのコンテンツ／クリエイティブ産業は、フリーランスの人たちが担い手となって発展を支えてきた。
- これらの業界は、とくに契約書を作成せずに仕事を発注するなど業界の古い習慣が残ったままである。
- その弊害がコロナ禍で改めて浮き彫りになった。コンテンツ／クリエイティブ産業を支えてきた多くのフリーランスが相次ぐ仕事のキャンセルや取引停止などの苦境に立たされている。

日本映像職能連合（映職連）の調査

- ✓ 監督、撮影、照明、編集など8協会を統合する団体
- ✓ フリーランス約2,500人が加入
- ✓ 調査は4～5月にかけて実施、500人が回答

コロナ禍で仕事が延期・中止・変更になった…97.2% (要望・意見)

- 「今だからこそ映画会社やフリーランスが共に枠組みを共有し、**労働環境を見直す機会**を得たい」(30代)
- 「**未払いや不当な契約解除をできないように**契約書や請求書など紙面文書に残すことを全制作会社に徹底させるべき」(40代)
- 「**パワハラやセクハラも横行**している。会社や上司のメインスタッフに意見を言うと仕事を失うおそれがあるため、ただ従うしかない。
労働者として守られることがない。続けていくのが厳しい」(20代)



- **そもそも映画業界は、何人くらいの人に従事しているかといった実態把握ができていない**
- **低賃金・長時間労働、スキルアップができない、休みなし…**
- **夢を持って業界に入ってきた若者を去らせてはいけない**



- **労働環境を整備して業界全体を底上げすることが、人材獲得とよりよい作品づくりにつながる**
- **セーフティネットの整備**
- **業界にはびこるパワハラ・セクハラ防止策**

日本のソフトパワー向上を担う人材を支えるエコシステムの確立

- 日本のソフトパワーの中心にあったコンテンツ／クリエイティブ産業は、慢性的な人手不足で、このままでは**破綻の悪循環から抜け出せず、業界全体が立ち行かなくなるおそれがある**。フィジカル（実写）もアニメも、労働環境が劣悪な制作会社が少なくない。日本全体で働き方改革が進む中で、**もっとも遅れている業界の一つ**になってしまっている。
- 日本のクリエイティブ業界では、必要なスキルを身につけるには、所謂OJTとも言われる、**丁稚奉公**によって、スキルを真似る・盗む事を基本としており、学校などで、基礎的なスキルをつけてから、社会で活躍するというボトムアップの**制度がない**
- 若い人たちが夢を持って業界に飛び込んだものの、劣悪な労働環境や安価な賃金その上、十分なスキルトレーニングは受けられないなど、**才能ある若者が向かう業種ではなくなっている**。
- 今や映像は4Kそして音楽はドルビーアトモス、ARの導入やコンピュータを駆使したVFXなど**デジタルのスキル無くして将来のリーダーシップはないと考えられるが、対応できている会社はほぼないに等しい**

韓国は国策として
映画人材の育成に投資。国
費でハリウッド留学なども



アニメ制作では、実は現時点で
中国・韓国に競争力で負けている。
ジブリや「君の名は。」などは
極めて特殊な事例



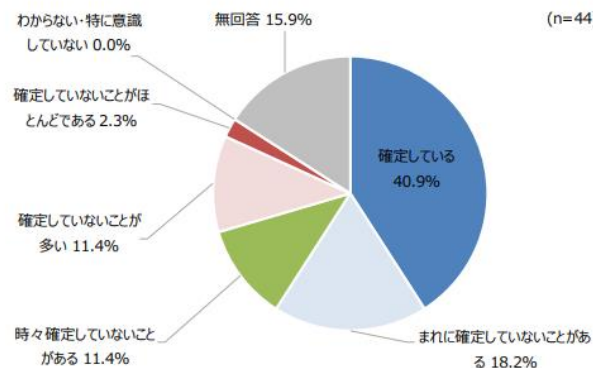
低賃金・長時間労働
休みがない…
スキルが身につかない…
はびこるパワハラ・セクハラ…



映像業界特有の課題例：経費の調整弁にされるリスク

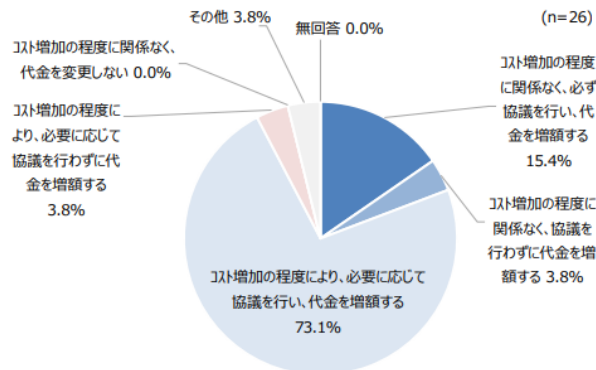
- 映画において、**予算ありきの制作費**（必要経費を賄えるかどうかは無関係に決められた制作費）にもかかわらず、制作会社が作品完成の保証を担うことになっている（製作委員会に提示された予算内での完成が求められる）ケースが多い。
- 当初見込んでいたコストから増減する場合に、制作スタッフ（うち7割がフリーランス）が**経費の調整弁**になるリスクを負っている。

図表 35 受発注段階での作業納期の確定状況（発注者として）（SA）

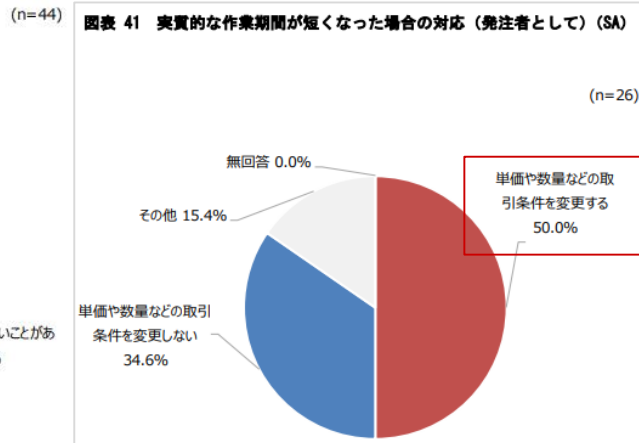


※受発注段階で納期が確定していないことがある
→「まれに」を含め40%強

図表 43 当初見込んでいたコストの超過が予想される場合の対応（発注者として）（SA）



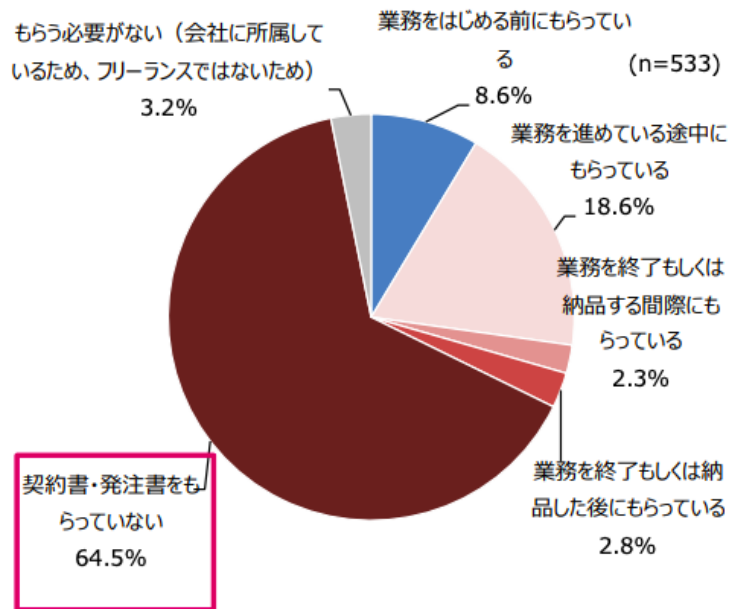
※コストが見込を超過するとき、必ず代金の増額をするのは20%に過ぎない



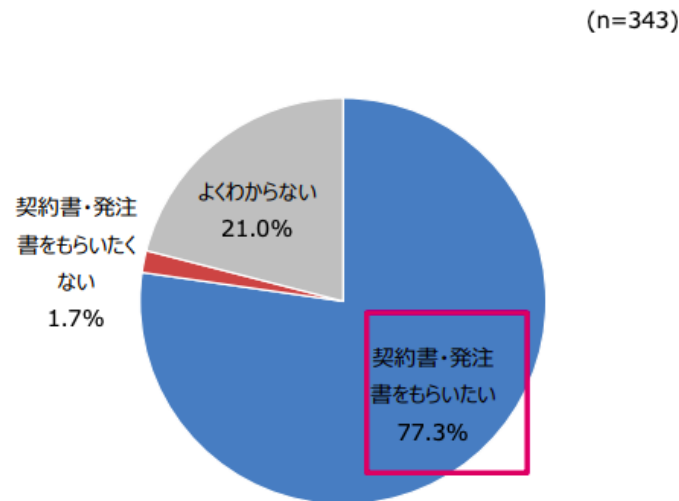
映像業界におけるフリーランスの苦境の一因は、契約書がないこと

- 映像業界ではエビデンスとなる**契約書や発注書を作成しない悪しき慣行**がある。（アニメ産業では必ず契約書を受け取れている人の割合が僅か13.9%。映画産業でも、64.5%が契約書を受け取れていない。）
- 映像業界における**フリーランス**やフリーランスを抱える**製作会社**は**交渉力が弱い**ため、**エビデンスがない**と、簡単に経費の調整のしわ寄せを受けてしまい、**過剰業務を低廉な価格で受けざるを得ない**状況に陥ってしまう

あなたは、個人として仕事を受注する時に契約書・発注書をもらっていますか。（単一回答）



[もらっていない人のみ]仕事を受注する際に契約書・発注書をもらいたいと考えていますか。（単一回答）



経済産業省 映画産業の制作現場に関するアンケート調査結果より抜粋

エビデンスの確保が、フリーランスの待遇改善につながる

- 予算の急な減額や、報酬のない追加業務、突然の契約取り消しなど、映像業界に蔓延するフリーランスに対する**不適切な処遇を防ぐ**ためには、実態の把握を可能とし「優越的地位の濫用」に関する事実の有無を確認するための**エビデンスとなる書面の確保が重要**
- そこで全ての発注者に対して、**契約書・発注書を作成しているかチェックする機会を制度的に設けてはどうか**

「税務申告の際に契約書を確認する仕組み」

- 仮に対策として大規模に立ち入り調査を行った場合、調査を行う側も調査を受ける側も**負担が大き**く、人件費もかかる
- そこで**既存の制度**を利用することが効率的と考えられる。具体的施策は下記の通り

➡ 監査の際に、**監査法人※は「契約書・発注書があるか」を必ず確認する仕組み**とする。また**税務申告手続き**において**国税庁**は当該法人が契約書・発注書の存在をチェックしたかを確認する。

※発注者の多くは大手メディア企業のため、監査法人を利用している



映画制作工程の適正な管理が、よりよい作品づくりにつながる

- コンテンツ製作の現場で働く人たちの契約や勤務状況を記録に残したり、把握したりすることは、単に「**フリーランスの保護**」だけでなく、**生産性向上やよりよい作品づくりにつながる**という認識が重要。
- **業界で共通のシステムを導入**し、映画会社とフリーランスの双方の負担や課題を減らすことが必要である。

「映画制作工程の相互連携管理システム」

- 経産省の補助金（J-LOD）を受けて、フィルムソリューションズ社が開発
 - 映画やドラマの実写映像製作における管理体制強化が目的
 - ① 製作経理
(国際スタンダードを採用＝海外パートナーとの親和性が高い)
 - ② 電子契約
 - ③ 勤怠管理
- ➡ ■ **記録に残る**（**契約が口約束にならない**）
■ **検証が可能**（生産性向上に貢献）
- 2020年1月からすでに実証実験を開始済みで、問題なく利用できており、業界に広く普及させたい

国際競争力を高めるために、アニメ制作現場もDXが必要

- アニメの制作工程の全てにデジタル技術を用いて行う「フルデジタル」がグローバルスタンダードとなっている一方で、我が国においてはアニメーターによる手作業を中心としたアナログ制作が主流。
- 制作会社の多くは、テクノロジーに対して多額の投資を行える体力が無い状況。
- 業界全体の制作の多重構造化と多数の個人アニメーターの存在もデジタル化を阻んでいる。

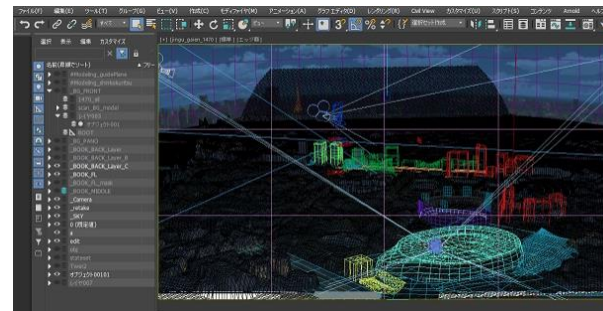
視聴デバイスの進化（4K化）により、高クオリティ映像が求められている

最先端のデジタルツールの導入によって、
手描きでは相当の時間と手間が必要となる高クオリティアニメーション作品を実現できる
(高解像度で色数が多く鮮やか、明るく、なめらかに動く)

制作工程のデジタル化による生産性向上は、
制作会社のコスト削減、制作スタッフの就労環境改善と所得向上に直結

《DXを阻む課題》

- 制作現場の多重構造化により専門分化が進んでおり、ひとつの工程をデジタル化するだけでは生産性が上がらない
- 外部発注先のベテランの個人アニメーターに対して制作工程のデジタル化の強制ができない
- ベテランであるほど、新しい技術への対応が困難なケースも



“例えば、19年夏に公開され、大ヒットしている新海誠監督作品の『天気の子』では、風景写真や地図情報を基に、舞台となった東京の街並みを3D空間に再現。これらのモデルを活用することで、大きく動くカメラワークに合わせて背景面をダイナミックに変化させるといった高度な映像を実現している。” ITmediaNEWS

出典：ITmediaNEWS

https://www.itmedia.co.jp/news/articles/1911/29/news001.html#_ky5622_cwft00-02.jpg&_ga=2.126857677.1972761687.1600127646-41167450.1565152041

参考：日本のソフトパワー向上を支えるエコシステムの確立

- 軍事力や経済力によるハードパワーに対して、伝統文化やポップカルチャー、日本食やスポーツといった文化や価値観、国際社会への支援などで味方（日本のファン、理解者）を増やすことがソフトパワーの考え方。
- 日本のソフトパワーの一部でもあり、かつ日本の魅力を海外へ発信してきた映像産業だが、**構造的な人手不足**で、破綻に向けた悪循環が始まっている。
- 映像業界に関わる人たちに**適正な報酬を支払うエコシステム**をつくるのが、日本のソフトパワーの持続的な成長につながる。
- コロナ禍を機に、産業構造の見直しやデジタル化への対応、働き方改革に業界全体で向き合う必要がある。

施策のご提案

- ソフトパワーの強化・活用を国家戦略として**特に重要な施策と位置付ける**
- ソフトパワーの強化・活用においては、**伝統文化保護**と共に**映像産業の振興が含まれることを明確にする**
- 映像産業における**契約書・発注書の作成を、発注者の税務申告の際にチェック**する
- 映像産業における契約・経理・勤怠を適正化する**経産省補助金（J-LOD）で開発された管理システムの普及**
- 映像産業における製作会社やフリーランスに対する**デジタル化の支援**
- 映像産業における**人材育成の支援**
- **プロジェクト単位の会計の導入支援**
- 映像産業における**過剰生産の抑制**に向けた業界全体での取り組み
- 回収に時間のかかる映像作品の製作費用に対する**金融支援**

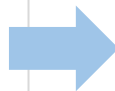
参考：全業種におけるフリーランス保護の必要性と政府の対策の方向性

- 個人の働き方の多様化や産業構造の変化によって、特定の企業に属さない「フリーランス」が増加
- フリーランスは育児や介護と両立できる働き方としても注目され、一層の増加が予想されている
- 一方でフリーランスは一般的に立場が弱く、口約束で契約書がなかったり、仕事をキャンセルされても費用を請求できないケースも少なくない
- **フリーランスの保護に向けた環境改善が喫緊の課題**となっている

国内のフリーランス 462万人以上

(令和2年の政府の実態調査による試算／副業を含む)

平成30年2月	公正取引委員会 有識者会議 報告書 「フリーランスを独占禁止法で保護すべき」 企業に是正を促す
令和2年 春	コロナ禍がフリーランスの生計を直撃 補償をめぐる問題がクローズアップされる
令和2年6月	自民党 競争政策調査会 提言 「契約書を渡さないことは法律上、不適切」
令和2年6月	政府 全世代型社会保障会議 中間報告 「フリーランスの法的保護強化の指針を年度内に」 安倍首相「雇用に該当する場合に労働関係法令を適用するというガイドラインを政府一体で整備する」



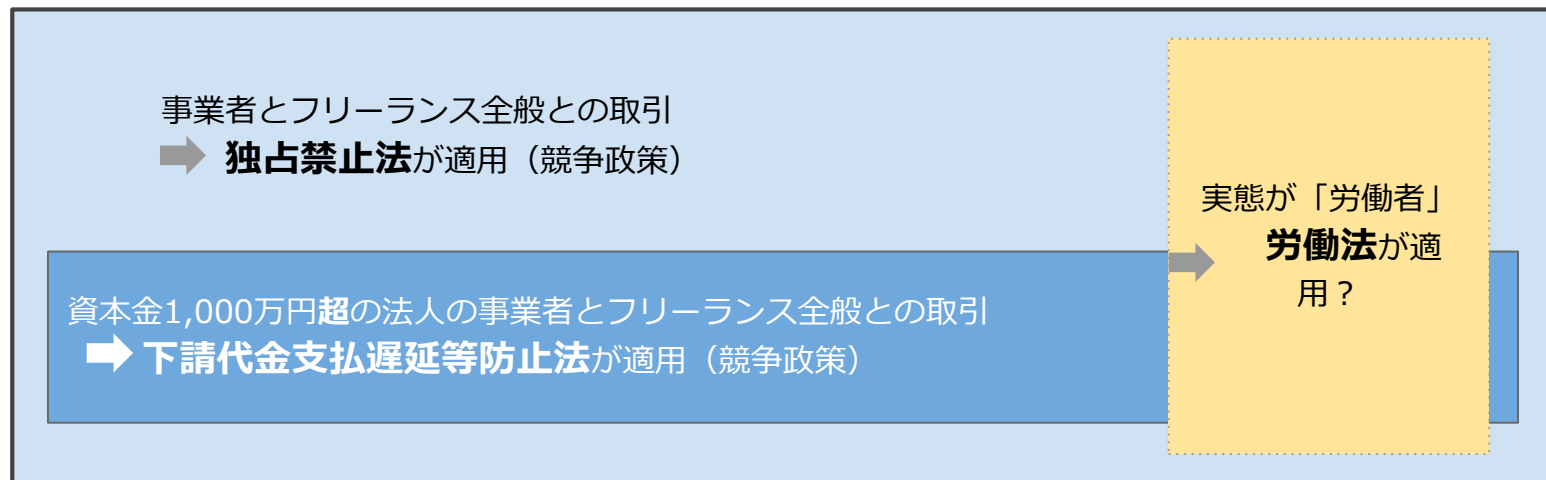
全世代型社会保障会議の中間報告のポイント

- 個人事業主などフリーランスの法的保護を強化するガイドラインを年度内に作成
- **契約書を渡さないことは独占禁止法（優越的地位の濫用）上、不適切であることを明確化**
- 不当に取引条件の一方的変更や、報酬の支払い遅延・減額は独禁法、下請代金支払遅延等防止法上の禁止行為にあたることを明確化
- フリーランスとして業務を行っていても、**実質的に発注業者の指揮監督の下で働いているなど**と判断されれば、**労働関係法令を適用**することを明確化
- フリーランスの労災保険への加入対象を広げる

参考：フリーランス保護をめぐる動き（法律関係の整理）

- **下請代金支払遅延等防止法**は、取引の発注者は資本金1,000万円**超**の法人であれば、相手方が個人の場合でも適用される。
- 取引条件を明記した書面の交付は、下請代金支払遅延等防止法上で義務付けられているものの、資本金1,000万円**以下**の企業からの発注などフリーランスの保護を図るうえで必要な課題について、下請代金支払遅延等防止法上の改正を含め立法的対応の検討を行う（全世代型社会保障会議 中間報告）

フリーランスに適用される法律関係



2020年5月 映画・テレビドラマ制作従事者を支援する 救済基金を発表

VIPOが事務局運営、Netflix支援基金から約1億円を拠出



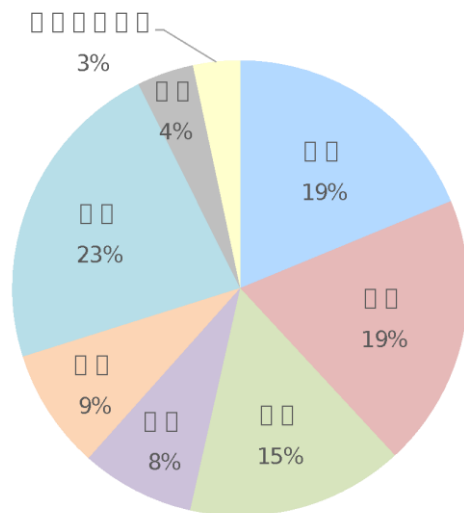
Visual Industry Promotion Organization
特定非営利活動法人 映像産業振興機構

いつまでも人々に喜びを

Netflixは、映画やテレビドラマなどのコンテンツづくりを支える
スタッフに向けた救済基金を設立します。
本基金の事務局である特定非営利活動法人映像産業振興機構（VIPO）と
ともに、制作従事者の支援に繋がることを願っています。

給付者データ（職種）

職種（部門）別の給付者数は下記の通りで、各職種にバランス良く給付できました。

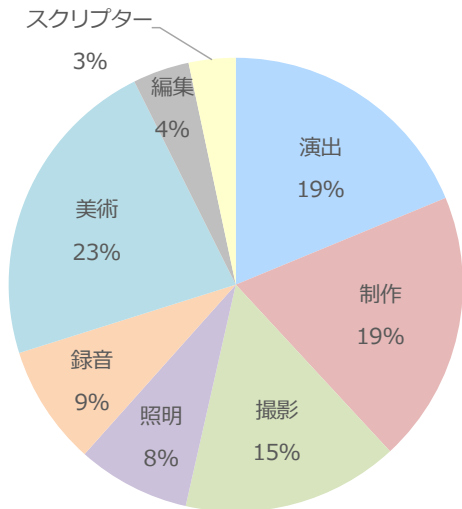


部門	具体的な職種例	人数
演出部門	助監督、アシスタントディレクター、アクション監督、特撮監督、キャスティング、メイキング、操演、殺陣、技闘等、助手含む	191
制作部門	制作進行、ラインプロデューサー、アシスタントプロデューサー、スケジューラー、ロケーションコーディネーター、演技事務、制作デスク、車両担当等、助手含む	197
撮影部門	カメラマン、スチール、撮影技師、特撮、特機、計測、DIT、データマネージャー等、助手含む	157
照明部門	照明技師、機材等、助手含む	82
録音部門	音響、効果、整音、選曲、サウンドエンジニア等、助手含む	87
美術部門	大道具、装置、小道具、装飾、持道具、塗装、特殊造形、スタイリスト、衣装、 Horizont、造園、結髪、メイキャップ、ヘアメイク、特殊メイク、床山、かつら、特撮美術等、助手含む	229
編集部門	助手含む	41
スクリプター部門	助手含む	34
合計		1,018



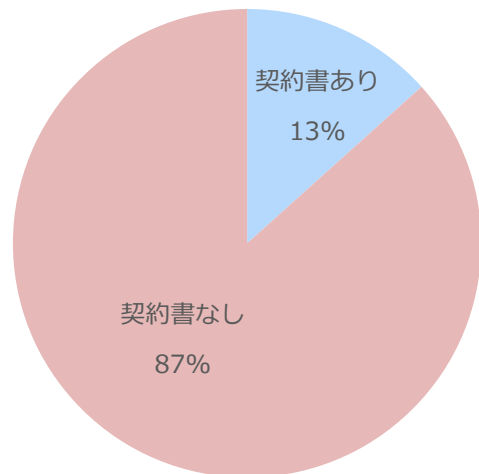
申請期間	1次募集: 2020年5月28日(木) 13:00～20:00 ※当初は6月30日(火)まで募集予定だったが、募集開始日に申請が殺到し、 給付人数を大幅に上回る申請があったため、当日20:00に受付停止 2次募集: 2020年6月23日(火) 11:00～6月26日(金) 18:00まで ※当初は6月23日(火) 20:00までの予定だったが、申請数が非常に少なく、 不足分が充足できない可能性があったため、6月26日(金) 18:00まで延長
申請方法	Webサイト上の応募フォームから申請
申請者数	1次 : 1,318人 2次 : 158人 合計: 1,476人
給付対象	新型コロナウイルス感染症により経済的に困難な状況に陥った、 フリーランスの映画・テレビドラマの制作現場スタッフ
選定方法	1次: 給付要件が確認できた方から先着順に給付 2次: 申請内容に不備がない方の中から抽選で給付対象者を決定
給付方法	指定の本人名義の金融機関口座への振り込み
給付金額	一律で給付対象者 1人につき10万円 を給付
給付人数	1次 : 916人 2次 : 102人 合計: 1,018人
給付総額	1次 : 91,500,000円 (9,150万円) 2次 : 10,300,000円 (1,030万円) 合計: 101,800,000円 (1億180万円)

職種(部門)別の給付者数は下記の通りで、各職種にバランス良く給付できました。



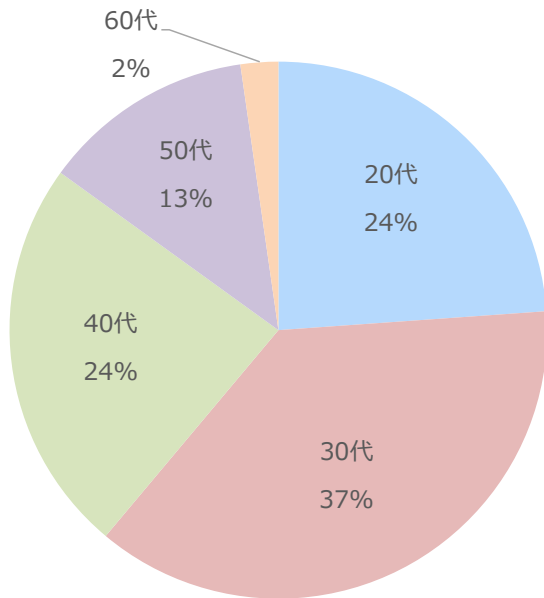
部門	具体的な職種例	人数
演出部門	助監督、アシスタントディレクター、アクション監督、特撮監督、キャスティング、メイキング、操演、殺陣、技闘等、助手含む	191
制作部門	制作進行、ラインプロデューサー、アシスタントプロデューサー、スケジューラー、ロケーションコーディネーター、演技事務、制作デスク、車両担当等、助手含む	197
撮影部門	カメラマン、スチール、撮影技師、特撮、特機、計測、DIT、データマネージャー等、助手含む	157
照明部門	照明技師、機材等、助手含む	82
録音部門	音響、効果、整音、選曲、サウンドエンジニア等、助手含む	87
美術部門	大道具、装置、小道具、装飾、持道具、塗装、特殊造形、スタイリスト、衣装、ホリゾン、造園、結髪、メイキャップ、ヘアメイク、特殊メイク、床山、かつら、特撮美術等、助手含む	229
編集部門	助手含む	41
スクリプター部門	助手含む	34
合計		1,018

新型コロナウイルス感染症によって影響(キャンセル、延期、中断など)を受けた映画またはテレビドラマ作品において、契約書を締結していたのはたった13%にとどまり、残りの87%は契約書を締結していませんでした。



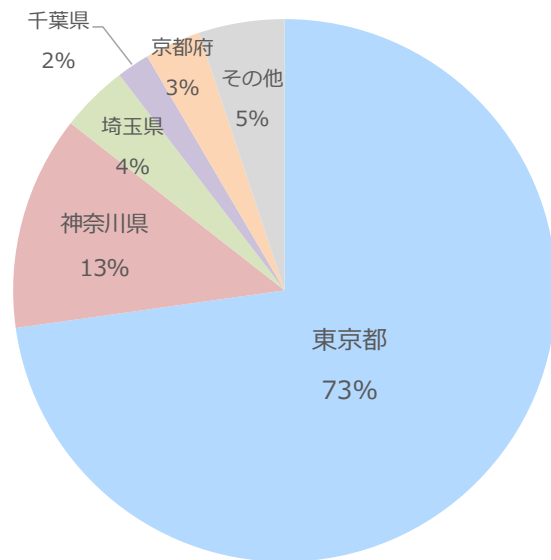
契約書の有無	人数
契約書あり	136
契約書なし	882
合計	1,018

年代別の給付者数は下記の通りとなり、20～30代の若手が6割超を占めました。



年代	人数
20代	243
30代	379
40代	243
50代	130
60代	23
合計	1,018

居住地(住所)別の給付者数は下記の通りで、約4分の3が東京、9割超が関東在住者でした。



居住地	人数
北海道	1
山形県	2
福島県	1
茨城県	8
群馬県	2
埼玉県	41
千葉県	20
東京都	741
神奈川県	130
山梨県	2
長野県	1
静岡県	3

居住地	人数
愛知県	2
滋賀県	1
京都府	34
大阪府	8
兵庫県	7
奈良県	1
広島県	2
山口都	1
福岡県	4
大分県	1
沖縄県	5
合計	1,018

日本映画撮影監督協会 (浜田理事長・稲垣事務局長)

「協会で告知し周知に努めた。若手、青年部の会員や助手さんなどにも声をかけてもらい好評だった。撮監はソニーからの支援金もあり、仕事のなくなった若手は非常に助かった。」

日本映画・テレビ美術監督協会 (今井事務局長)

「すそ野が広い分野なので、デザイナーや助手さんばかりでなく、衣装やスタイリストたちにも支援が届いたようなので、非常に有益な事業だった。これを機に美術監督協会の規定を見直そうかと思った。」

日本映画・テレビ編集協会 (只野理事長)

「非常に申し込みやすい方式だったので、会員含め助手さんたちに広く伝えた。私も応募しようかと思ったが、(会長という立場を考え)若手に支援すべきだと思い遠慮した。」

日本映画・テレビ録音協会 (志満理事長、小野寺顧問)

「理事長から会員に伝えた。助手さんたちにも届いたようで、良かった。」

日本映画・テレビ照明協会 (西野理事長、中須理事)

「会員の技師も多くが申し込んで、支援金をいただいたようだ。仕事がない状態だったので助かった。」