大型映像作品ロケーション誘致の
効　果　検　証　調　査　事　業
（外国映像作品ロケ誘致プロジェクト）

調　査　報　告　書

令和４年３月

特定非営利活動法人
映像産業振興機構

目　次

はじめに 1
第１章　調査の目的と実施体制 2
　１．本調査の目的 2
　２．本調査の実施体制 3
第２章　調査の背景となる社会状況について 4
　１．コロナ禍がメディア消費へ与えた影響 4
　２．映画業界への影響 5
　３．今後予想される動向について 8
第３章　令和２年度 調査対象作品について 10
　１．調査対象作品のレビュー 10
　２．令和２年度調査対象作品における効果測定 12
　３．国内映像制作環境への影響 15
第４章　令和３年度　調査対象作品について 18
　１．作品概要について 19
　２．日本ロケ中止に至る顛末 20
　３．今後の海外作品のロケ誘致へ向けて 22
第５章　検証調査総括 24
参考資料 27

はじめに

映画やドラマなどの映像コンテンツは、アニメ・マンガ、音楽、ゲーム等のコンテンツと同様に大きな経済的そして文化的な影響力を持つ。それらの映像コンテンツは海外へ我が国の魅力を伝え、クールジャパンの代表的な要素となる可能性を秘めている。

令和元年にスタートした「外国映像作品ロケ誘致プロジェクト」は、初年度に２作品の海外大型映画作品を支援対象とすることが出来、実際に国内でロケを行い、製作インセンティブによるロケーション誘致が、我が国に大きな経済的利益と社会的効果をもたらすことを実証することが出来た。

令和２年２月以降から本格化した COVID-19（新型コロナウイルス）の感染拡大は我々の社会に大きなインパクトを与え、その影響は映像メディア業界や世界的な映像の製作状況にも波及することとなった。

その様な社会状況の中でも、本プロジェクトは令和２年度にも、支援対象作品に恵まれ、長期にわたる国内でのロケ撮影を経て作品は完成に至ることが出来た。

諸外国においては、海外大型映像作品のロケーション誘致がその国に大きな経済的、社会的利益をもたらすことを念頭に、海外作品のロケーション誘致のためのインセンティブを競い合っているような状況がある。我が国において、引き続き理想的な海外作品のロケーション誘致の在り方を検討するため、本事業は製作インセンティブの活用によるロケ誘致により発現される経済効果、社会効果及び国内映像制作環境の改善についての検証を引き続き継続する予定である。

今回の本調査の実施及び本報告書の作成にあたり、この様な社会状況に関わらずご協力を仰いだ映像制作者の方々、フィルムコミッションの方々、その他全ての関係者の皆様に心から感謝を申し上げる次第である。

令和４年３月
特定非営利活動法人
映像産業振興機構

第１章　調査の目的と実施体制

１．本調査の目的

本事業では、日本においてインセンティブが海外大型映像作品のロケーション誘致にどの様な効果があるか、またそれによる経済波及効果がどの程度あるのか、どの様な社会効果が分析されるのか、国内映像制作環境に与えるインパクト等、実際に海外から大型映像作品の撮影ロケーション誘致を行って定量的・定性的に把握することを目的とする。また都市部のみならず、地方への撮影ロケーションの誘致を目指し、地方自治体や地方フィルムコミッションが関与することで、フィルムコミッションの機能強化や地域内・地域間連携等の促進による撮影ロケーションの更なる改善と地域のPR 力の拡大を図ることも目的としている。

また今後の海外映像作品のロケ支援数の増加は①雇用創出・産業育成、②人材育成、③インバウンド・観光誘客といった効果が期待されており、平成２９年よりスタートした「ロケ環境の改善に関する官民連絡会議」の内容を踏まえて、海外からの大型映像作品のロケ誘致を今後実際に行ってゆくための国内の撮影制作環境の課題を抽出すると同時に、改善の方向への道筋を示すことも本調査の目的としている。

２．本調査の実施体制

本調査を進める上で、以下のメンバーからなる調査実施委員会を組成し、調査方針の決定や方向性について随時協議を行った。本調査の実施委員会のメンバー及び役割については下記の通りである。

「大型映像作品ロケーション誘致の効果検証調査事業」
調査実施委員会構成メンバー

ロケ誘致活動・効果測定
　　関根　留理子　特定非営利活動法人ｼﾞｬﾊﾟﾝ・ﾌｨﾙﾑｺﾐｯｼｮﾝ　事務局長
効果測定・調査報告監修
　　小俣　充　　東大まちづくり大学院
全体統括・インセンティブ運営・調査事務局
　　槙田　寿文　　特定非営利活動法人　映像産業振興機構　事務局次長
　　吉田　佳代　　特定非営利活動法人　映像産業振興機構
　　高橋　正紀　　特定非営利活動法人　映像産業振興機構

第２章　調査の背景となる社会状況について

１．コロナ禍がメディア消費へ与えた影響

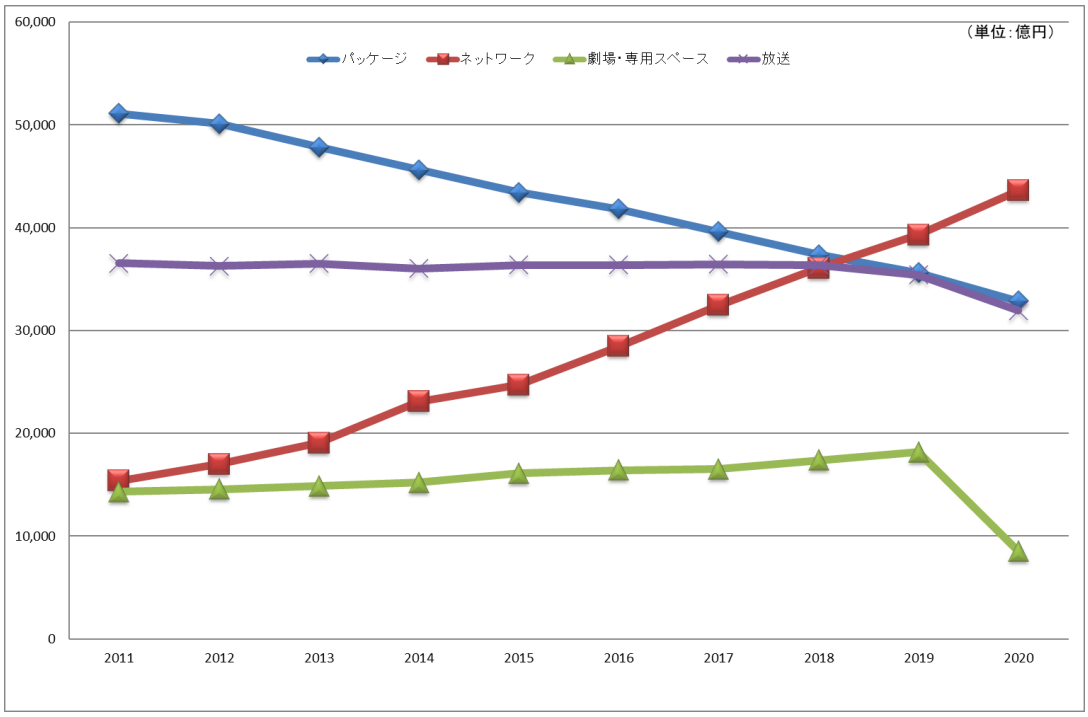
新型コロナウイルス感染症（COVID-19）の社会的蔓延が我々の生活に与えた影響は計り知れない。現在までに度重なる緊急事態宣言の発令や、まん延防止重点措置が実施され、国内においても長期の経済的低迷、そして社会的な閉塞状況を招くこととなった。

多くの企業で勤務形態がテレワークに切り替えられ、今まではリアルで行われていた打ち合わせや様々なイベントがオンラインもしくはハイブリッド形式で行われる様になり、コロナ禍は「人と人との接触」や「物理的移動」に今までに無い大きな変化をもたらすことになった。そして、時代の進むべき方向性としての DX やオンライン化を、結果的にコロナ禍が急速に推し進める結果となった。

メディア業界においても大きな変動が生じ、まず今までリアルで行って来た、ライブイベント等が大きな打撃を受けた。音楽ライブやスポーツ観戦等、リアルに集客を行うライブエンタテインメント産業におけるコロナ禍が始まった２０２０年２月～２０２１年３月迄の売上消失額は△８,８００億円（２０１９年比７７％減）[1]となった。

この様な状況の中で、音楽イベント等はオンラインでの開催が普通となり、無観客ライブやリアルとオンラインが融合したハイブリッドイベントが行われる様になった。

図表２-１　メディア別市場規模の推移



（資料出所　デジタルコンテンツ白書 2021　一般財団法人デジタルコンテンツ協会）

[1] デジタルコンテンツ白書 2021　P.22「集客エンタメ産業におけるコロナ禍によるダメージ」

この様にエンタテインメント業界もDX化が進み、また自宅に居ながら世界中のイベントに参加出来るというグローバル化もまた同時に進むことになったのである。

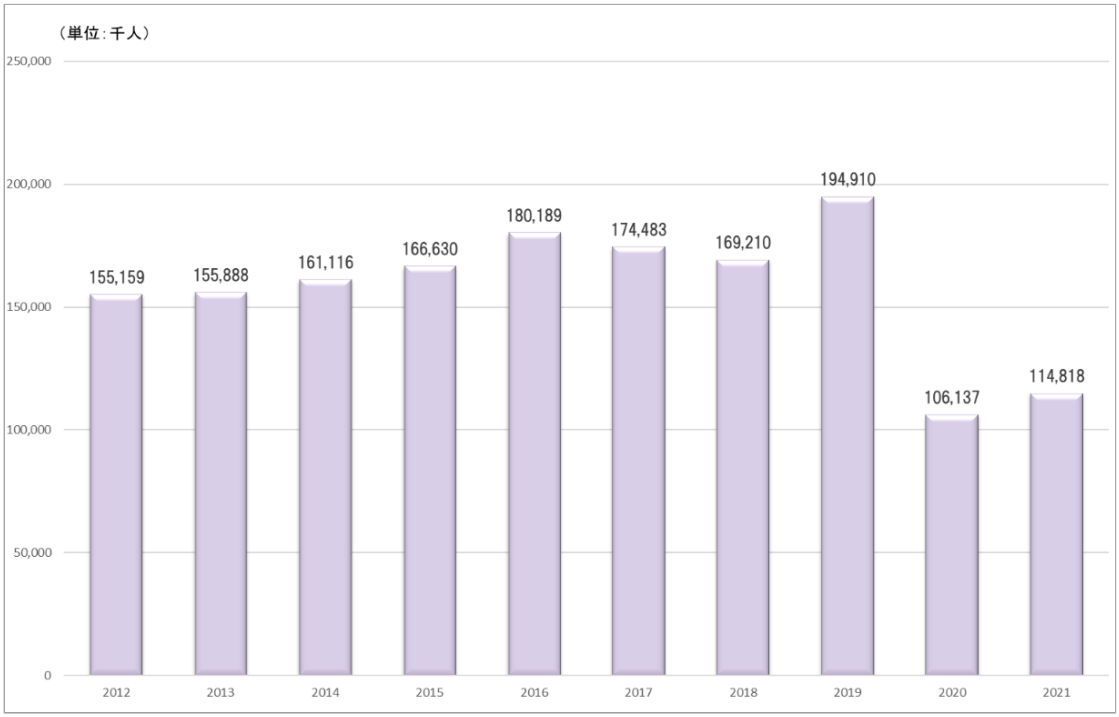
この様な動きはメディア消費全体の動向に表れており、コロナ禍の中でネットシフトそしてネットワーク消費が急伸している状況がある。またこの様なメディアの流れは今後、メタバース[2]と呼ばれる、よりバーチャルなコミュニケーションへ向かって行くとも言われている。

２．映画業界への影響

新型コロナウイルスの感染防止の社会的な動きは、映画業界にも大きな影響を与えることとなった。２０１９年に過去最高の年間興行収入を記録した国内映画興行業はコロナ禍の中での劇場の緊急事態宣言下における休業要請や時短営業、座席制限等の制約の中で、厳しい劇場運営を余儀なくされた。２０２０年の年間興行収入は前年比５５％に落ち込み、入場者数は前年比５４％に減少した。この年は逆にアニメ映画「鬼滅の刃」が歴代興行収入を更新する大ヒットを記録するというトピックスがあったが、この現象がなければ更に悲惨な状況になっていたことが予想される。

また、ミニシアター等は劇場の存続が危ぶまれる状況の中で「SAVE the CINEMA」プロジェクトを立ち上げ、クラウドファンディングで支援を求める動きがあった。そして監督等で構成される職能連合から政府に職業的な保護を求める要望書も提出された。

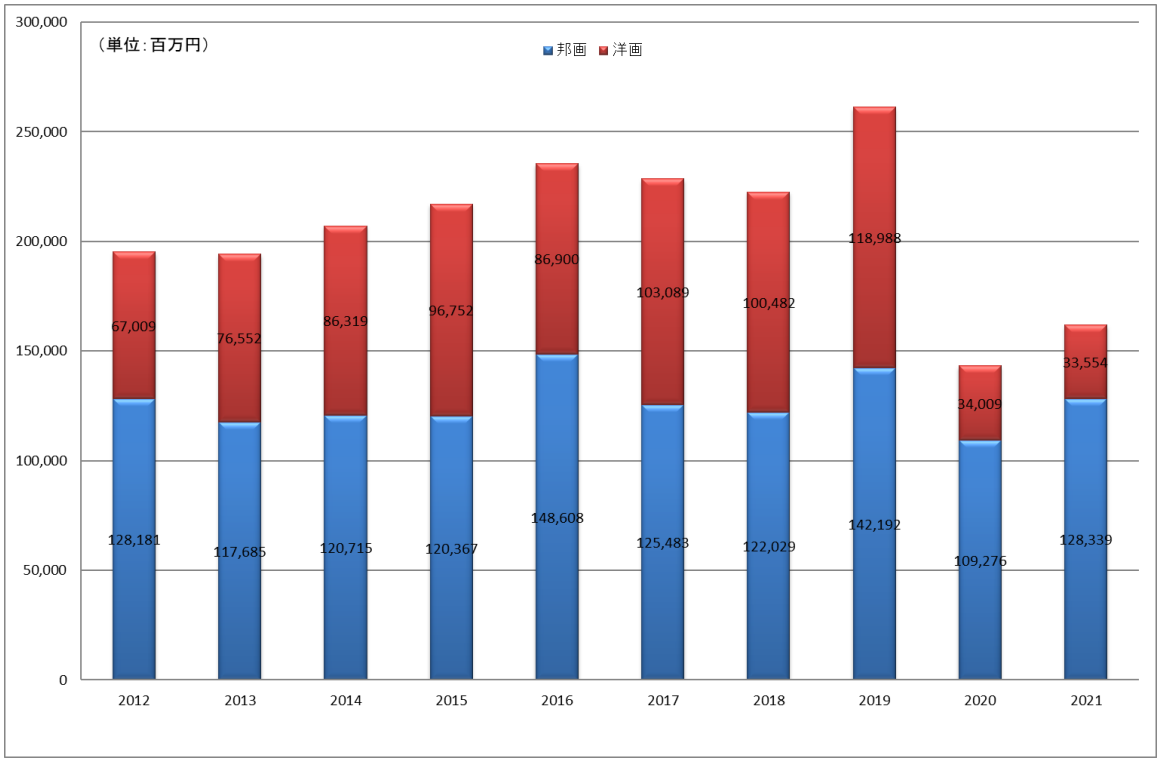
図表２-２　国内映画入場者数の推移



（資料出所　日本映画製作者連盟公表資料）

[2] ネットワーク上に構築された３D仮想空間におけるコミュニケーションやそのサービスを指す。

図表２-３　国内映画興行収入の推移



（資料出所　日本映画製作者連盟公表資料）

また、映画製作においてもコロナの感染拡大状況の中で、製作がストップし、ロケ撮影が中止となるケースが相次いだため、劇場においても洋画を中心に公開がペンディングされるケースが相次いだ。

２０２０年の前半はロケの中止が国内や世界で相次いだが、①手洗い及び手指消毒の徹底、②マスクの着用、③ソーシャルディスタンスの徹底（約 2m）、④衛生チームの設置などの内容の安全な撮影におけるガイドラインが定められ、８月には世界のほとんどの国で映像制作は再開され、ロケ撮影も厳しい規制の中で再開される運びとなった。

国内においてもロケ撮影は新型コロナウイルスの影響を大きく受けることとなった。

ＪＦＣ（ジャパン・フィルムコミッション）が２０２１年に加盟するＦＣに対して行ったアンケート結果[3]に依ると、２０２０年６月以降、新型コロナウイルスの影響で撮影が中止及び延期になったケースが生じたＦＣは６８％の団体に及び、また２０１９年度と比較して撮影支援本数が減少した団体は６４％であった。

日米において劇場の通常稼働の目途が立たない状況の中で、米映画大手のディズニーは２０２０年９月に映画実写版「ムーラン」を自社の配信プラットホーム（Disney＋）

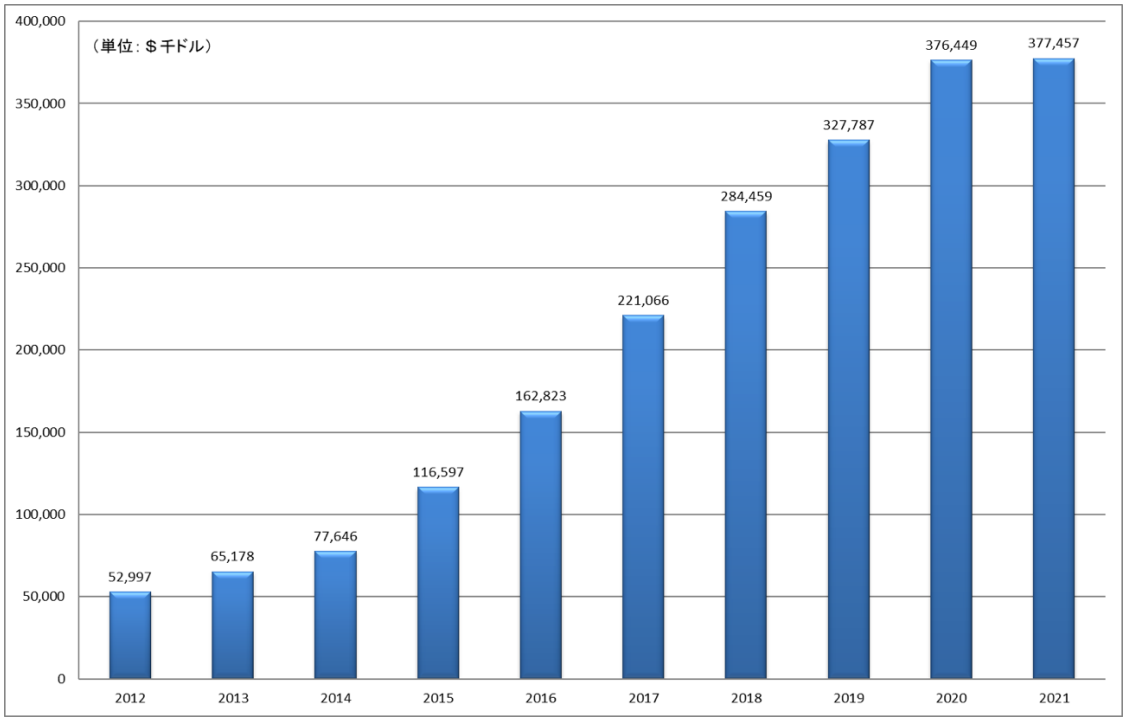
[3] JFC アンケート「FC が受けたコロナウイルスの影響について」（2021 年版）

でのみ公開した。

このような米国映画業界の配信へのシフトは続き、ワーナーブラザーズも２０２１年公開予定の映画を全て劇場公開と同時に自社配信サービスの HBO Max で配信すると発表した。そして２０２１年３月にディズニーが映画「ラーヤと龍の王国」を劇場と配信で同時公開を行うと発表した際には、それまで劇場での同作の予告編上映を続けて来た日本の興行組合が抗議を行うという動きもあった。しかしながら、コロナ禍における映画の鑑賞方法の劇場から配信への世界的なシフトの動きは避けられないものであった。世界的なステイホームによる「巣ごもり」需要の中で、劇場は苦境に立たされる一方、有料動画配信サービスは急激に売上を伸ばす結果となったのである。

２０２１年１月に米国ネットフリックスは、２０２０年末時点で全世界の有料会員数が２億３６６万人に達したことを発表、３月にはディズニーが「Disney＋」の会員数が１億人を超えたことを公表した。その様な世界的な動画配信サービスの需要が増大する中で、日本のアニメや旧作映画が配信されるケースも増加し、コロナ禍において映画の入場者数や、劇場興行収入は大きなダメージを受けたが、逆に映画輸出実績[4]は伸長するという結果となった。

図表２-４　映画輸出実績



（資料出所　日本映画製作者連盟公表資料）

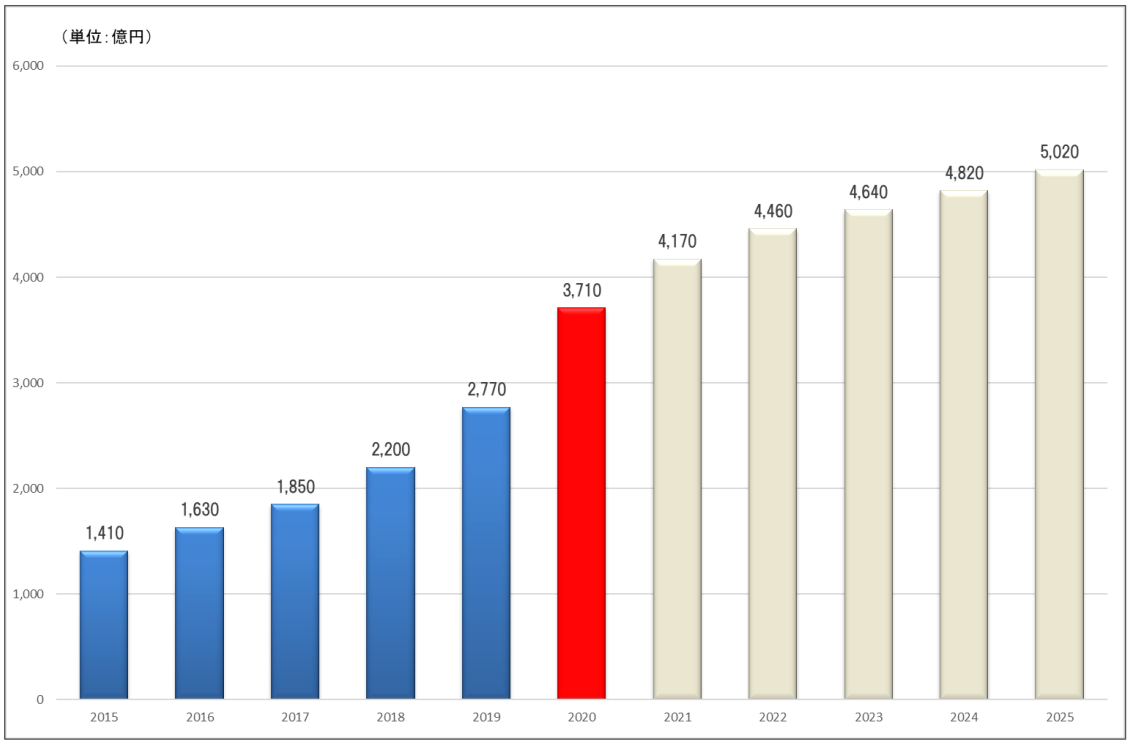
また、国内においてもストリーミングを中心とした有料動画配信サービスは大きく売

[4] 映画輸出実績の中にはアニメキャラクターを使用したゲームアプリのダウンロード収入も含まれると推計される。

上を伸ばし、２０２０年は３,７１０億円の市場規模を記録した。そして今後も順調に市場規模を拡大し２０２５年には５,０２０億円になると推定されている[5]。

またこの様な映像業界の変動の中でネットフリックスやApple TV等の様な外資系の動画配信事業者が日本における映像製作を積極的に進め、またアニメのクリエーター育成を支援するといった新しい動きも見られる様になった。

図表２-５　国内有料動画配信市場の予測



（資料出所　動画配信サービスレポート 2021）

３．今後予想される動向について

２０２１年２月にメディアブランズが「４人に１人がコロナ禍で自由時間が増えたと感じた」という調査結果を発表した。また、その時間の使い方は男女共に１０～３０代は「動画配信サービス視聴」を挙げた人の割合が最も高かった[6]。

この様な状況を鑑みると、コロナ禍の中での映像エンタテインメントの需要は減少している訳ではなく、在宅勤務等のステイホームの生活への移行の中で可処分時間は増加し、むしろ映像エンタテインメントを消費する機会は増加し、関心や希求は高まっていることが推測される。

それ故に、今後は配信事業者の出資も増加しつつ、引き続き海外映像作品の大作の製

[5] 動画配信サービス市場調査レポート 2021

[6]日本経済新聞（2021 年 2 月 8 日） https://www.nikkei.com/article/DGXZQODZ251FQ0V20C21A1000000/

作が継続することに間違いはない。そして、「With コロナ」の時代であっても、クオリティーの高い映像製作の為にはやはり、実景を含めたロケーション撮影が不可欠である。

海外の大作のロケーション撮影を誘致すると、1 作品で数百億円以上の経済波及効果を創出するポテンシャルがあると言われており、我が国においては海外大型作品のロケーション誘致により、自国の産業発展、海外からの投資、観光需要などの効果を享受する可能性を秘めている。

そして、今後も引き続き、海外大型作品のロケーション撮影の誘致が我が国の魅力を世界に発信する良き機会となり、観光誘客効果を含め、大きな経済効果が見込まれることが期待される。

第３章　令和２年度 調査対象作品について

１．調査対象作品のレビュー

２年越しのプロジェクトである本事業の令和２年度の調査対象作品についてレビューと作品完成後の現在の動向についてまとめておきたい。

令和２年度の支援対象作品はハリウッド製作の海外ドラマシリーズ「Tokyo Vice」であった。本作品は２０２０年９月２８日～１０月３０日の第１次申請期間の応募の中から、調査対象作品に選定された。

昨今、配信メディアが独自に映像製作を行うケースが増えて来ているが、本調査対象作品も米国配信大手の HBO Max が製作出資を行っている。米国では HBO Max にて、国内では WOWWOW にて独占配信される予定の全８話のシリーズドラマである。

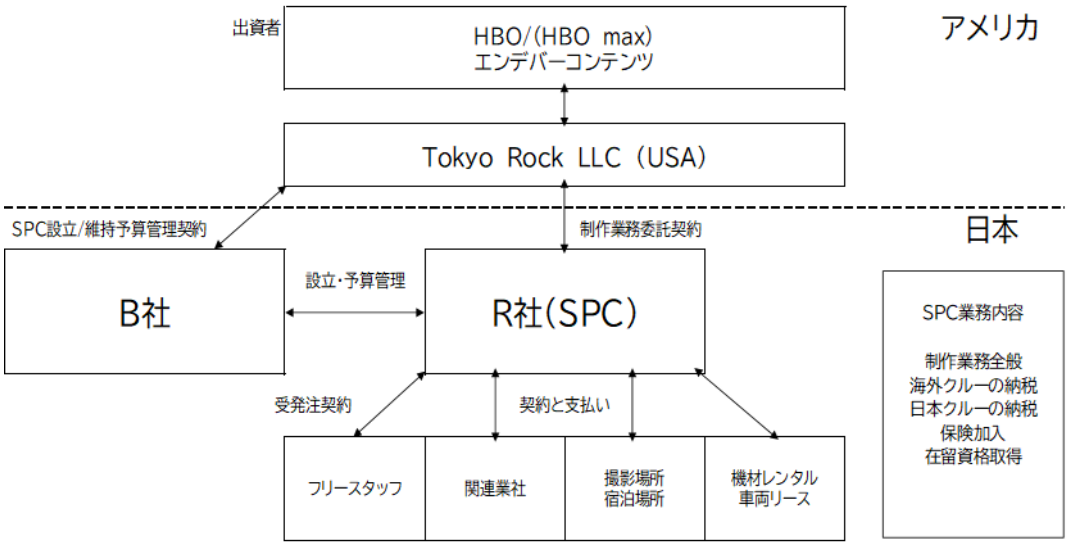
作品の舞台は１９９０年代の東京で、日本の大学を卒業したアメリカ生まれの青年が日本の事件記者にとなり、刑事を通じて日本の警察と犯罪者の複雑な結びつきを知り、当時の裏社会を駆け巡り、闇社会の深奥部を垣間見るというストーリーである。原作はジェイク・エーデルステインというアメリカ人の若者が、１９９０年代に日本の新聞社で実際に記者として働いた経験を元に作られたフィクションである。当時のディープな東京、深く入り込んだ者だけが描くことができるリアルな日本へ、視聴者を案内する内容となっている。

巨匠マイケル・マン（監督）、ジョン・レッシャー（プロデューサー）、J・T・ロジャース（脚本）といったハリウッドの錚々たる製作陣が脇を固め、また主役の青年はアンセル・エルゴートが演じ、刑事役は日本を代表する世界的俳優の渡辺謙が演じる。その他日本からは伊藤英明、菊池凛子らも出演している。この様な豪華な制作陣、キャストで全編を日本で撮影するという未だ嘗てないスケールのシリーズドラマである。

作品の製作スキームについてであるが、米国での出資製作は、HBO と William Morris Endeavor グループである Endeavor Content が行った。日本製作の直接的な製作出資は米国のプロダクションの LLC である Tokyo Rock LLC が窓口となって行い、Tokyo Rock LLC は国内企業 B 社が設立した SPC・R 社と製作業務委託契約を結び、日本の既存の製作会社を介さない形で製作を進めている。

製作スキームは日本においてもハリウッドモデルを踏襲し、製作を一元管理するため、そして製作費の拠出状況をより明瞭化する為に SPC 方式を採用し、製作経理における予算組みから工程管理に至るまで国際スタンダードを導入するという、作品の管理面においても日本において過去に前例のない世界標準に近いスキームとなった。

（再掲）図表３－１　海外シリーズドラマ「Tokyo Vice」製作スキーム図



国内における撮影について

海外シリーズドラマ「Tokyo Vice」は全編国内撮影作品である。

２０１９年１０月から東京の東宝スタジオにおいて制作準備を開始し、２０２０年２月より撮影がスタートした。しかしながら社会的な新型コロナウイルスの感染拡大防止のために３月に撮影を中断、２０２０年１１月から東京都内を中心に撮影が再開し、２０２１年６月に全編の撮影が終了した。

制作現場はバックオフィス等のスタッフも入れると総勢３００名程の大規模な撮影現場となり、その内、約８０％（平均２５０名程度）が日本人スタッフで占められていた。

緊急事態宣言は解除されたもの、コロナ禍でのロケ再開ということもあり、都内における円滑なロケ実施のために、マイケル・マン監督とプロデューサーのジョン・レッシャーが小池都知事へ表敬訪問に赴いたり、渋谷区長への挨拶を行ったため、東京都内のロケは従来の作品と比較すると、大規模ではあったが円滑に進んだ。その際、ロケーション支援を東京都のフィルムコミッションである東京ロケーションボックスが担当し、製作者側と共同で東京都内の警察との交渉や、東京都が管轄の公共施設との撮影交渉を行った。

都内でロケを行った主要なロケスポットについては下記の通りである。

・渋谷スクランブル交差点・バス停

・渋谷百軒店
・新宿歌舞伎町
・新宿バッティングセンター
・新宿ゴールデン街
・六本木　瀬里奈前
・赤羽　商店街

今後の作品の動向

「Tokyo Vice」は２０２２年４月より、北米では HBO max、日本においては WOWOW でそれぞれ独占配信及び放映される予定である。また同月に日本で主演のアンセル・エルゴートやエグゼクティブプロデューサーのＪ・Ｔ・ロジャース、アラン・プール、ジョン・レッシャーも来日し完成披露の舞台挨拶が行われ、一部映画館にて期間限定で公開される予定である。

２．令和２年度調査対象作品における効果測定

令和２年度調査対象作品「Tokyo Vice」の国内ロケーション誘致における、経済効果、社会効果について整理していきたい。

先ず直接的な経済効果については国内製作費４５億円と邦画の製作予算を遙かに凌ぐスケールの予算規模であった。

中間調査時における国内製作費の直接的な拠出は、R 社からのコストレポートによると、２０２０年１１月１３日～２０２１年１月３１日迄の期間で製作報酬、ロケーション費、車輛費その他保険料も含めて１０億２７百万円（税込）であった。

中間調査時に導入を行ったロケ誘致における経済効果を可視化する為の新算出モデルを使用し作品の経済波及効果を計測した結果、「ロケによる経済波及効果」は１７億３１百万円、「観光による経済波及効果」は ２２０億１５百万円、合計で２３７億４６百万円の経済波及効果が分析された。

インセンティブの１億円を遙かに上回る経済波及効果であり、撮影が終了し全予算が執行された現在においてはさらに高い経済波及効果が見込まれることは言うまでもない。

また、社会効果として、先ずは、このような大規模予算の海外大型作品が製作インセンティブを活用することによって、全編東京で撮影されたこと自体が大きな社会的な価値を持つものと言える。

その他にも、常時２５０人程の日本人制作スタッフが雇用されるという雇用促進の効果もあった。またマイケル・マンをはじめとするハリウッドの一流製作陣と同じ現場を共有し、間近でノウハウを学べるという機会は数字には表せない貴重な経験となり、

今後のモチベーションアップに繋がる効果があった。その他ＦＣにとっても前例の無いロケ地での大規模な撮影となり、撮影地との交渉と調整の経験や人脈の拡大、ノウハウの蓄積等、今後の海外大型作品の誘致に活かせるスキルアップの機会となった。

また、日本側の制作スタッフにとっては、海外の制作現場、そして制作手法と日本の映像制作環境の違いを認識する良い機会となった。それは現場における労務管理の在り方や、予算管理や製作経理、衛生管理を含む新型コロナウイルスに対する感染防止対策に至るまで、海外の制作現場を目の当たりにし、今後の海外大型作品の誘致の受け皿となる上での具体的な課題の抽出と今後の改善の方向性を、令和元年度の実証調査に引き続き見出すことが出来た。

中間調査における効果測定

作品レビューと中間調査における効果測定についてまとめを行いたい。

（再掲）作品レビューと中間調査における効果測定

作　品　名	『 Tokyo Vice 』
作品形態	海外ドラマシリーズ 全８話
製　作　国	米　国
製作費及び 支援の規模	総製作費／90 億円　日本国内製作費／45 億円 支援額／1 億円（消費税別）
申請主体	R 社　※本作の製作を目的に設立された日本法人（SPC）
公開国・時期	北米は HBO Max、国内は WOWWOW にて 2022 年 4 月より配信及び放映予定。また 4 月に一部国内劇場において限定公開。
日本国内でのロケ地・撮影時期	2020 年 11 月～2021 年 6 月 全編東京都内及び近郊で撮影（新宿・渋谷・赤羽他）
支援ＦＣ	東京ロケーションボックス
主要スタッフ キャスト	監督／マイケル・マン（エピソード１） 脚本／J・T・ロジャース プロデューサー／ジョン・レッシャー、アランポール 主演／アンセル・エルゴート、渡辺謙、伊藤英明、菊池凛子他
経済効果（中間）	ロケによる経済波及効果　17 億 31 百万円 観光による経済波及効果　220 億 15 百万円 合　　計　237 億 46 百万円

社会効果(中間)	・ハリウッドの大型予算映像作品を誘致困難と言われる東京に誘致することが出来たという文化的、社会的意義。 ・制作現場のスタッフの約 80%が日本人であり常時 250 名程度の雇用促進効果 ・映像制作スタッフは普段経験出来ない海外大型映像作品の現場の経験とスキル向上の機会を獲得することが出来た。 ・映像制作スタッフは海外一流の制作陣と一緒に仕事をすることが出来たことが将来のモチベーションアップに繋がった。 ・ロケを支援した FC の経験値とスキルの向上。 ・新型コロナウイルス感染防止対策においてハリウッド基準の安全対策を参考にすることが出来た。 ・製作経理等、国際スタンダートの作品管理方法を吸収することが出来た。 ・今後の海外映像作品のロケ誘致へ向けて、国内映像制作環境における更なる具体的な課題の抽出が進んだ。

３． 国内映像制作環境への影響

・「Tokyo Vice」では海外の一流製作陣に対して日本側スタッフ代表として矢面に立つという経験がスキルの向上に繋がった。東京でもここまで撮れるんだということを示せた。
・海外の制作現場を経験して、日本映画の徒弟制の様な現場のシステムから脱却しようとする若手が増えて来ている。最近は外資系の配信事業会社がその様な日本の人材の受け皿になって来ている。
・「Tokyo Vice」では長期の撮影期間、東宝スタジオを利用したが海外大型作品の誘致を前提にすると日本には現在、圧倒的に大型スタジオ施設が不足している。
（「Tokyo Vice」日本側制作プロデューサー）

上記は海外大型作品である「Tokyo Vice」の撮影を経験した日本側制作スタッフの制作終了後のコメントである。このように「Tokyo Vice」の制作経験は国内の映像制作者に様々な気づきをもたらし、国内の映像制作者は今後の改善の方向性を見出すことが出来た。以下、現状、日本の映像制作環境が抱える課題について再認識を行いたい。

人材育成

国内においてバイリンガルで且つ映画制作の知識やスキルがあるスタッフは希少である。今回の「Tokyo Vice」のような大型作品の撮影が入ると、バイリンガルスタッフの多くが同じ作品に参加してしまい、同時進行で作品が来た場合は、スタッフの取り合いになり兼ねない。今後の海外大型作品のロケ誘致の伸長へ向けて、国際的な人材の確保と育成が必要である。

また海外映像製作者とロケ現場を繋ぐフィルムコミッションの現場においても高いスキルを持つ人材は不足している。フィルムコミッションの多くは自治体の観光セクションに帰属しており、人事異動で定期的に部署異動があることは、自治体内の様々な部署に FC 経験をもった人材を増やすメリットもあるが、現状は FC 担当者のスキルの平準化が難しく、映像制作者側からするとスムーズにロケ交渉等が進まないケースもある。制作現場においても、地方自治体においても今後の海外大型作品のロケ誘致を視野に入れた人材の確保、育成が喫緊の課題である。

その為に、国は地方自治体や映像事業団体等と連携し、国内映像産業支援のために研修制度を含めた人材育成事業を行っていく必要があるであろう。

製作経理

海外において映画は多くの場合、金融商品である。それ故に製作費における予算管理、製作費の執行の内訳は適切なオーディット（監査）を受け、その管理には「透明性」が求められる。一方、日本において映画の出資者と作り手は同じ会社や人物であったりするケースも多く、ムラ社会的な狭い関係性の中で映画が製作されることも多い。そのため、海外と違い作品の製作経理と企業会計が混在することも多く、製作費の内訳は「ブラックボックス化」する傾向がある。今回、「Tokyo Vice」の国内製作の為に SPC を組成したことも、この様な世界標準の製作経理の基準に合わせることが必須だったためとも言える。

しかし、日本においては海外と同等レベルの製作経理を行える人材は数えるほどしかおらず、世界標準とは程遠い状況にある。先ず製作の予算書を国内では未だエクセルフォーマットで作成しているケースが多いが、世界標準では Movie Magic 等の専門ソフトを使用して予算書を作成する。事後改竄可能なエクセルフォーマットの予算書は海外では先ず通用しない。国際標準では会計ソフトも週次決算（国内は月次決算が標準）が可能な Smart Accounting と呼ばれるソフトを使用している。また、海外の製作経理においては、撮影現場の進行状況を把握して予測を行い、進行具合に合わせた予算の管理を行うスキルも必要となるが、日本の撮影現場において製作経理が現場に常駐するケースは少なく、バックオフィスにおける経費精算業務がメインとなっている現状がある。

今後の海外映像作品のロケ誘致が継続し、この様な世界標準の製作経理の人材育成とシステムを導入する会社が増加すれば、海外の映像製作者の信頼も得られ、より多くの作品をスムーズかつ容易に受け入れることが可能になることが予想される。

撮影受入体制

海外の映像製作者からは「日本の撮影地確保の困難さ」「撮影のハードルの高さ」が語られるケースも多く、実態は撮影許認可の困難さや煩わしさから、日本をテーマにした作品でありながら、わざわざ別の国に赴いて撮影するケースも多い。ロケにおける撮影の許認可申請においても世界標準と比較すると国内の状況は現在、未だ改善途上にあると言える。

「Tokyo Vice」の東京ロケにおいても、施設での撮影許可を得るための制度が整備されていないところが多いことや、道路使用許可においても撮影許可の条件が統一されていないことから海外制作スタッフからは所轄の警察署や、その時の警察担当者の差配に委ねられているという問題への指摘があった。撮影許認可を巡る国内の状況においては、地域毎の状況や条件が異なるため所轄の警察署に委ねられている現状があり、全国共通ルールはあるものの同じ条件で運用されている訳ではない。しかし、今

後の海外大型作品のロケ誘致の伸長を図るのであれば、スピーディーな撮影許可を得るための必要条件を洗い出した上で継続的な全国統一の「システムやルール」を確立する必要がある。

また、「Tokyo Vice」においては長期間、東宝スタジオで撮影することが可能であったが、過去には海外の大作のレベルの撮影に対応出来るスタジオが国内に無いためロケ誘致を逃したというケースもあった。今後の海外作品のロケ誘致を拡張するためには、海外の大型作品を迎え入れることのできる規模のスタジオ及びロケセットの建設が必要だと思われる。現状、国内映画スタジオは経営の安定と邦画を中心とした国内マーケットを最適化することにのみ注力しており、海外展開という視座に欠けている。今後は官民が連携し国内の映像産業の視点をグローバルな映像マーケットを視野に入れたチャネルに切り替えて行く必要があるであろう。

製作インセンティブ

海外の映像制作者がロケ候補地を検討する場合、撮影誘致インセンティブの有無は大きな意思決定の要素となり得る。この様な状況を反映して海外諸国はインセンティブを積極的に活用してロケ誘致を行い、数百億円に上る莫大な経済的利益を享受している様な状況がある。例えば、韓国、台湾、タイ等の近隣アジア諸国では国内での一定の支出を条件に、製作費の１５～３０％をインセンティブとして支給するインセンティブ制度を導入している。

日本においては地方ＦＣがアジア等の海外特定地域からのロケ誘致を図るために製作インセンティブを独自で設定し、海外作品の誘致を行っている。しかしながら、それらのインセンティブの金額は僅少であり、作品の規模も小規模である。

今後、海外諸国で繰り広げられているロケ誘致合戦に打ち勝ち、我が国において海外大型作品のロケ誘致の伸長を図って行くためには、やはり諸外国の様に海外映像製作者にとって魅力的に映り、国際水準かつ長期的に運用可能なインセンティブ制度を国の主導で制度設計し導入して行くことが必須である。

第４章　令和３年度　調査対象作品について

本事業における令和３年度の支援対象作品は助成申請期間における応募状況により米国映画作品である「Caravaggio」（プロジェクト名）に決定した。しかしながら、折からの新型コロナウイルスの変異株であるオミクロン株の感染者増大により、海外スタッフの入国が不可能となり、本作の日本ロケは中止となった。

今後、調査対象作品の国内ロケは再開の可能性もあるが、本章においては、調査対象作品の日本ロケの準備段階から、国内への入国禁止措置によりロケを取り止め現在に至る迄の顛末を一旦事実認識することで、今後の我が国における海外作品のロケ誘致のあるべき姿についての検討を行いたい[7]。

[7] ロケ中止に至る経緯については調査対象作品の作品プロデューサーが作成したレポートを参照した。

１．作品概要について

令和３年度の調査対象作品の概要は下記のとおりであった。

プロジェクト名	『 Caravaggio 』
作品形態	劇場用長編映画（アクション映画・シリーズ続編）
製　作　国	米　国
製作費及び 支援の規模	日本国内製作費予算／2 億 74 百万円 支援予定額／6 千万円（消費税別）
申請主体	L 社
公開時期	2023 年 3 月予定（当初は 2022 年 5 月予定）
公開国	世界公開予定（過去シリーズは全世界 100 ヵ国以上で公開）
予定撮影時期 予定ロケ地	2022 年 1 月 20～22 日 大阪・奈良ロケを予定していた。
主要スタッフ キャスト	監督／チャド・スタエルスキ 主演／キアヌ・リーブス,イアン・マックシェイン他
作品内容	2014 年に公開された米映画のシリーズ続編 4 作目となる。 引退した凄腕殺し屋の復讐劇を描くアクション物語
シリーズ過去作	オリジナル作品（2014 年） 製作予算　約 20 億円／世界興行収入　約 95 億円 シリーズ第 2 作（2017 年） 製作予算　約 40 億円／世界興行収入　約 190 億円 シリーズ第 3 作（2019 年） 製作予算　約 75 億円／世界興行収入　約 362 億円

チャド・スタエルスキ監督は元々、スタントマンとして活躍していたが、２０１４年に本作のオリジナル作品で監督デビューを果たした。アニメ、殺陣、カンフー、マカロニ・ウェスタン等から影響を受けた独特でスタイリッシュな作風が特徴である。続編毎に興行収入が増すという稀なシリーズ物である。

２．日本ロケ中止に至る顛末

コロナ禍にあった２０２０年１１月、調査対象作品である「Caravaggio」の米国エグゼクティブプロデューサーから日本側の制作プロデューサーへ「本作品の日本ロケを２０２１年春か、秋に行いたい」旨の連絡があった。

年明けの２０２１年１月には、日本側の受け入れ制作会社をＬ社とすることで合意が成立した。調査対象作品の脚本を受領した日本側スタッフは、５月に大阪、奈良、神戸、京都において初回のロケハンを行い、各地域のフィルムコミッションとの接点を作る等、来るべき日本ロケへ向けて着実な準備を開始していた。その様な状況の中で、８月に米国製作元とＬ社の間で正式に制作業務委託契約が締結された。

その時期は国内において東京２０２０オリンピック、東京２０２０パラリンピックが開催されており、世界的に新型コロナウイルスのパンデミックの状況下であったが、海外から数万人の選手、関係者が日本に入国していた。国内における感染拡大の防止策として海外からのオリンピック関係者を、特定地域に滞在させ、国内の一般市民から隔離するという「バブル方式」という対策が取られていたのである。

この様に特例措置として東京２０２０オリンピック関係者の入国は許されていたが、国内においては原則的に外国人の入国は禁止されており、調査対象作品の日本側制作スタッフにとっては、海外キャストやスタッフの入国資格を取得することが最大の課題となっていた。

日本側制作スタッフは、日本ロケをイメージしつつ本格的にロケ予定地の警察や地域との調整を始めながら、その傍ら海外関係者の入国の手筈を整えるために、ビザ取得へ向けて国への「協議申請」という手続きに可能性を見出した。そして、経済産業省コンテンツ課の協力を仰ぎ、ビザの協議申請の手続きを開始した。しかしながら、手続きの実態は特別措置が認められるための「公益性、緊急性」を説明するために膨大な書類の提出を求められる等、非常に煩雑なものであった。その様な状況の中で日本側は、明確な入国資格の取得を海外の作品関係者に伝えることも出来ないまま、海外関係者が入国した際には、東京２０２０オリンピックと同様に滞在予定期間の１４日間は「バブル方式」での感染対策を行いながら、日本ロケを敢行することを企図していた。

日本側制作スタッフは、引き続き大阪、神戸、京都、奈良、滋賀のフィルムコミッションや任意のロケ支援団体等と連携しつつ、ロケ地を定めると共に、既にロケ予定地であった大阪府・吉村洋文府知事、大阪市・松井一郎市長らからロケのオファーの手紙への返事として「ウェルカムレター」を受け取っていた。

日本における撮影予算として、当初１億６,４３４万円の予算が米国側から承認されていたが、当調査事業における助成が決定した後は、来日予定の外国人スタッフ数、滞在期間等が大幅に増やされ、製作予算は２億７,３６６万円に増額されていた。６,０

００万円の助成金に比して１億円以上の製作予算の増額である。

また、撮影準備を進める中で、日本側制作スタッフが組んでいたロケハンから、当時の撮影に至るスケジュールと撮影予定規模については下記の様であった。

図表４-１　予定されていたロケハン及び日本ロケのスケジュール

2021 年 12 月 6 日～11 日	海外スタッフ・ロケハン来日 アメリカから合計６名（監督、エグゼクティブプロデューサー、美術デザイナー、カメラマン、VFX スーパーバイザー、助監督） ３日間の隔離期間終了後、大阪、奈良でロケハン（2 日間） ロケハン終了後、米国に帰国
2022 年 1 月上旬～撮影前	スタッフ（約３０名）/ キャスト（３名）徐々に来日。 ３日間の隔離期間終了後、各部署準備開始
2022 年 1 月 21 日～23 日	日本ロケ撮影

図表４-2　　予定されていた日本ロケの規模

雇用予定人数 （車両、警備等の委託業者、エキストラ等含む）	約１００～１６０名
海外からの来日人数	約３０名
発注予定業者数	約６０社
海外スタッフ来日後の集中準備期間	２週間
撮影日数	３日間
撮影予定ロケーション数	６ヶ所

この様に国内におけるロケハンそしてロケへ向けて、各種関係先と調整を重ねながら順調に準備を進めていたのであるが、状況が一変した。

２０２１年１１月２７日、世界保健機関（WHO）はオミクロン株を「懸念される変異株」に指定し、日本政府は１１月３０日に外国人の新規入国を停止することを発表した。

１２月１日、日本側制作スタッフは在米日本領事館、入国管理局等の関連機関と連絡を取り合うが混乱している状況であった。既に、協議申請を経てビザを取得し、飛行機のチケットを購入し、来日の準備をしていた米国のスタッフ達は頭を悩ませる状況が続いていた。

結局、来日予定の１２月６日直前になっても入国の目途は立たず、米国のスタジオ側から日本ロケハン中止の決定が下された。日本側スタッフは手配していた航空券、宿泊、車両、飲食、ロケーション訪問等の全てのキャンセルを行い、関係各所や雇用予定であったスタッフに中止の連絡を入れることとなった。

この後、日本側スタッフは年明け１月の撮影実施に僅かな望みを繋ぐが、２０２２年

１月１１日に外国人の入国禁止体制が２月末迄延長されることが発表され、日本ロケは正式に中止となった。米国のスタジオとしては日本ロケの実施見通しに先が見えないリスクを認識し、脚本を書き換え、日本で撮影予定だったシーンを１月に米国で撮影することとなった。

日本側では結局大阪でＶＦＸ用の夜景プレートショットを日本人スタッフ（６名）のみで行うことになり、１月１４日に一晩で撮影を行った。

３．今後の海外作品のロケ誘致へ向けて

令和３年度の調査対象作品「Caravaggio」においては、新型コロナウイルスの変異株であるオミクロン株の感染拡大に伴う外国人入国禁止措置により、国内の撮影が中止となった。社会全体におけるコロナ禍における外国人の入国禁止措置の是非は別として、今後、海外大型作品のロケ誘致を推進するという意味においては、明確に言えることが存在する。

それは既に決まっていたロケによる入国を禁止する措置は、いかなる理由があろうと我が国に対する海外の映像制作者からの信用を棄損する恐れがあるということである。我が国への大きな投資を伴う海外作品のロケ撮影においては、その経済的、文化的価値を考慮するのであれば、確実に入国出来ることが前提として保証されるべきであろう。また、ハリウッドという狭い業界の中で、この様な事実が偏った形で共有されれば、極めて否定的なイメージが、我が国でのロケ撮影に対する固定したイメージとして海外映像製作者の間に定着するリスクもあるであろう。

入国に関して、東京２０２０オリンピックであれば、外国人の入国は許可されるが、その他においては許可されないという平等性に欠ける定義や、邦人は PCR 検査と隔離措置の条件をクリアすれば入国可能であるが、外国人は入国を全面的に禁止とするというポリシーは、過去の歴史に見られる鎖国時代の時と同様に外国人から我が国が排外的、非寛容というイメージを持たれても仕方が無い様に思われる。

これは国、人種を超えた国際的な理解や協調が必要な現代という時代において、ロケ誘致以外の分野においても大きなマイナスである。

また同時に、この様な一律的な措置は我が国が映画や映像芸術の持つ経済的重要性への認識や、文化的価値への理解が低く、リスペクトが無いという評価をされることにも繋がるのではないだろうか。

世界各国では海外作品のロケ実施に対するインセンティブ制度を導入する等、海外作品のロケ誘致に積極的に取り組んでおり、コロナ禍においても条件を設けた上で海外作品の誘致を継続して行っており、その結果、数百億円に上る莫大な経済的利益を享受している。実際コロナ禍においても日本に対するロケのオファーは多く、海外の映像制作

者の中には日本での撮影を熱望する声も多い。しかしながら、その一方で魅力的なインセンティブが無い、撮影許認可が下りにくいといった要因から、日本の設定の映像を他国に赴いて撮影するというケースが後を絶たない。

その様な現状がある中で、今回のケースの様にコロナ禍の中ではあっても他国に例を見ない「入国全面禁止措置によるロケの中止」ということが今後も続く様な事があると、我が国から海外大型作品のロケーション誘致を益々遠ざける結果となるリスクを想起せねばならない。

今後の海外大型映像作品のロケ誘致の伸長のためには、海外の映像制作者との間で信頼関係を築き、長く友好関係を保つためにも、彼らにとって我が国への入国ポリシーは理解し易く、寛容で、納得出来るものであるべきであり、その為には日本社会全体が、映画や映像のロケ誘致における経済効果や文化的な価値の側面についての理解を深め、尊重する意識を高めてゆくことが必要ではないだろうか。

令和３年度の調査対象作品の日本ロケは中止となったが、今回のケースは今後の海外ロケ誘致を検討する上で、我が国にこの様な示唆を与えているケースと言える。

第５章 検証調査総括

２年越しの調査事業である本検証調査において、今後の我が国における海外大型作品のロケ誘致の伸長を見据え、調査対象作品についての効果測定を元に総括を行いたい。

１． 調査対象作品について

先ず、令和２年度の調査対象作品である「Tokyo Vice」についてであるが、日本製作予算４５億円という邦画の製作費を遙かに凌ぐ製作資本が我が国に直接投下されたという直接的な経済効果が大きく認識される。また本作においては２０２１年２月末時点で既に、拠出したインセンティブ１億円を大きく上回る、「ロケによる経済波及効果」１７億３１百万円、「観光による経済波及効果」２２０億１５百万円、両効果合計で２３７億４６百万円に及ぶ経済波及効果が測定された。

社会効果においても、日本人制作スタッフの常時２５０人体制の雇用促進効果が見られ、また巨匠マイケル・マンをはじめとするハリウッドの一流製作陣と同じ現場を共有出来た経験が、日本スタッフの自信とモチベーションのアップに繋がった。また、現場における制作手法から、衛生管理を含む安全対策や、予算管理、製作経理に至るまで海外の現場を目の当たりにしたことが、我が国の映像制作環境のさらなる課題把握につながり、今後の国内の映像制作環境の改善に大きな示唆を与える結果となった。

その他にも、世界一ロケがしにくい都市と言われる東京において未だ嘗てない規模のロケが実現したことも大きな収穫である。

今後は作品の世界における配信及び放映の開始と共に、さらなる経済波及効果の発生と、海外旅行客の受け入れが再開した際にはインバウンドの観光効果も期待される。また、多くの日本人スタッフがハリウッドの制作現場を経験したことは、これからの日本の映像制作の現場に良い変化をもたらすことが予想される。

令和３年度の調査対象作品である「Caravaggio」は、新型コロナウイルスのオミクロン株の感染拡大を原因として発令された外国人の入国禁止令が原因で日本ロケが中止となったが、結果的には今後の我が国における海外作品のロケ誘致において大きな教訓を残す事象となった。

日和見的な入国禁止措置等は、今後のロケ誘致において大きな障壁となり、海外映像製作者と我が国の信頼関係を失墜させ、大きな経済的利益と文化的価値の喪失につながるリスクを孕んでいる。

ロケ誘致において長期的な解決課題となっている国内における「撮影許認可の困難さ」

「撮影のハードルの高さ」は、今回の入国における困難の発生と根本的な原因は同じであると思われる。

そこに存在する姿勢には、海外の映像制作者が納得する様な明確なポリシーは無く、排外的、非寛容であり、また、映画をはじめとする映像芸術文化における経済価値や文化芸術的な価値に対する社会的な理解や認識は低い。そして、事なかれ主義の中で海外の日本を愛する文化人や映像制作者の為に、リスクを取ろうという姿勢が欠けていると言わざるを得ない。

長期にわたる海外からのロケ誘致を考える第一歩として、先ずはロケ誘致における世界的な基準を理解し、海外映像制作者の立場に立って考えることが重要ではないだろうか。今回の調査対象作品はこのような示唆と教訓を残した様に思われてならない。

そして２年にわたるプロジェクトにおいて、令和２年度対象作品「Tokyo Vice」は経済効果、社会効果において、ロケ誘致により誘因された様々な波及効果が測定された。これも誘致作品が「海外大型作品」だったからこそであると思われる。海外大型作品だったからこそ、大規模製作予算による経済効果が実現し、海外大型作品だったからこそ通常では不可能と言われるエリアでのロケ撮影が実現した。そしてハリウッド製作の海外大型作品だからこそ、日本の制作現場における士気は上がり、今後の国内映像製作環境の改善につながる経験となりえたのである。

また、令和３年度の対象作品は時局的な問題によりロケは中止となったが、これも海外大型作品であったからこそ、我が国の今後の海外作品のロケ誘致の在り方に教訓を残すこととなった。

この様に考えると、海外大型映像作品のロケ誘致は経済的、社会的そして文化芸術の価値創造において我が国に大きな利益と社会的効果をもたらすことが再認識され、その様な意味において本プロジェクトの持つ社会的意義は大きいと言える。

２．まとめ

令和元年度にスタートした本調査事業は製作インセンティブを活用することにより、実際に海外大型作品のロケ誘致を行い、ロケ誘致による経済効果、各地域の PR につながる社会効果を実証すると共に、我が国の映像制作環境の改善への効果を含めての効果測定と検証を行って来た。

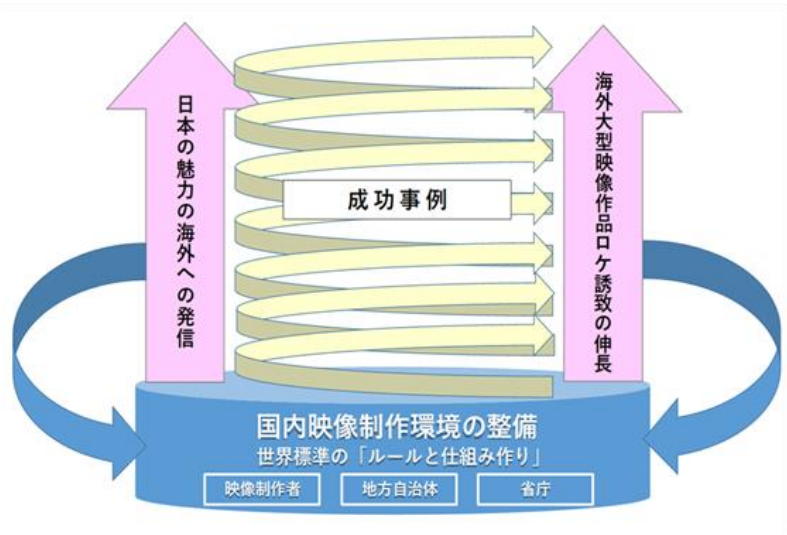
海外諸国はインセンティブを積極的に活用してロケ誘致を行い、数百億円に上る莫大な経済的利益を享受している様な状況がある。また、日本におけるロケ撮影を熱望する海外映画人は多く、我が国は海外大型作品のロケ誘致を積極的に推進することで「映像産業発展」「海外からの投資」「観光産業への貢献」等の効果を更に高めるポテンシャルを有している。

その効果を具現化する方法はやはり、海外大型作品のロケーション誘致の継続ではないだろうか。トライアル＆エラーを繰り返しながら、１本でも多くの海外作品のロケ誘致を実現させ、「成功事例」を積み上げて行くことこそが、我が国にロケ誘致による大きな経済効果を実現させ、また、地方自治体や国内映像制作者に変化を促すことを通じて、平成２９年よりスタートした「ロケ環境の改善に関する官民連絡会議」で討議されている国内の映像制作環境が抱える課題の解決に寄与することが予想される。

海外作品のロケ誘致の機会創出における国際的な状況として、やはり海外映像製作者の目に魅力的に映る製作インセンティブが呼び水となり、大きな効果を発揮する傾向がある。

我が国において、今後、さらに海外大型映像作品のロケ誘致の伸長を図って行くためには、ロケ誘致の原動力となる世界標準レベルの製作インセンティブの制度設計を進めることこそが急務であると言える。

（参考資料）「外国映像作品ロケ誘致プロジェクト」概念図



参考資料

海外ドラマシリーズ「Tokyo Vice」
日本人スタッフの経験値及びスキルの向上について

海外ドラマシリーズ「Tokyo Vice」は新型コロナウイルスの感染拡大防止の為の撮影休止期間を含みながらも、１年半以上の長期における都内でのスタジオ及びロケ撮影を行った。日本人スタッフは常時、全パート合計で平均２５０名程度のスタッフが撮影に参加しており、我が国の映像制作スタッフにとってはかつて無い規模の海外映像作品への制作参加の経験となった。

日本における製作予算 45 億円という大規模な予算の中で、日本の制作会社のスタイルをそのまま踏襲することなく、アメリカサイドと直接相談しながら制作を進め、同じ映像でありながらも日本のドラマや映画とは似て非なる巨大なシステムの下でコンテンツが制作される実態をスタッフ達は目の当たりにすることになったのである。そして、その様に行われた撮影において、日本人スタッフはどの様な経験値を得ることが出来たのだろうか、また、どの様なスキル向上の機会となったのか、日本側制作サイドからのレポートや、プロデューサー達へ行ったインタヴューを通して、まとめてみたい。

① 日本側プロデューサーの意見

日本側プロデューサーに日本における撮影全体を通して得た経験について意見を聞いた。

【日本側プロデューサー】意見・コメント

全体を通して、海外のドラマシリーズを全て東京で撮影するということは非常に稀な経験であり、予算規模から日本映画の撮影では経験出来ないスケールであった。言語の異なる現場での経験値が増え、映像制作における世界標準の知識やスキル、コミュニケーションを身体で習得することが出来た。まさに「経験こそが資産」となったと言える。

制作チームもハリウッドのトップクラスのチームであり、この様な環境の中で共に仕事が出来たことが日本側スタッフの、今後への一番の財産となったと言えるのではないだろうか。また同時に日本人スタッフ側も能力的に決して負けていないことも認知された。

制作をとおして海外側の手法との相違を痛感することが多く、一言で言えば、全て

において日本的な曖昧さは排除され、その進め方は非常にドライであった。その一方で、撮影における時間管理、労務管理、経費管理、安全管理を含めおざなりに管理されるパターンが多い日本の現場実態からすると非常に学ぶべき点も多くあった。

また撮影許認可においては、未だ国内における映像撮影への公的な認識の低さが障壁になりつつも、本作品においては非常に努力がなされ今後の国内作品における許認可の状況が変化することも期待される程であった。

韓国のコンテンツの成功等もあり、現在本作の様に日本を舞台にした作品が増加しつつあり、世界における日本での撮影のバリューは向上しつつある。

現在をチャンスとして海外からの作品誘致の体制を整えるのと同時に、今後国内の映像制作環境における人的な不足や労働環境の整備が進むことに期待したい。

② 各制作パートにおける日本人スタッフの経験及びスキルの向上について

各制作パートにおいて行ったヒアリングの結果をまとめてみたい。

【演出部】(9 名[8])

今回の制作を通じて日本と欧米において、制作に携わる AD のシステムについて相違があることが判明した。日本方式、欧米方式どちらにおいても 1st～3rd の AD は存在するが担っているミッションが異なるのである。

日本方式において AD は美術・小道具等の現場の細かい部分まで精通し掌握するのが職務であるが、欧米方式においては美術は美術部のみがプロフェッショナルとして取り扱うといった様により職務が分掌化され、AD は統括的な役割を担うシステムとなっている。特に欧米方式における 1st AD は日本で言う「監督の助手」というよりも、製作寄りのプロデューサーサイドに近いという印象であった。

人材育成の面において、日本方式、欧米方式のどちらもメリットとデメリットがあるが、今後も国内においてハリウッドスタイルの大作ロケが増加することを考慮すると、AD システムにおいても日本方式に固執することなく、世界標準のスタイルに近づけて行くことの方が自然に感じられた。

【制作部】(22 名)

本作監督が都知事を表敬訪問し、都が撮影に協力を表明した効果は大きく、今回の都内でのロケにおける撮影許認可及び道路使用許可については、過去に例を見ないレベルで撮影の間口が広げられた。従来撮影許認可が降りなかったエリアについても、東京ロケーションボックスを通じて所轄警察の交通課長にアポをとってもらう等の対

[8] 各パートの日本人スタッフの人数は２０２０年１２月当時。

応で許認可が下りるケースもあった。

そのバックグラウンドとして、国内に例を見ない予算レベルのハリウッド大作という求心力が働いており、通常の日本作品では撮影許認可申請において、その場での中途半端な対応になることが多いが、本作品においては十分なマンパワーを傾注することが出来た。また、予算が潤沢であったため、本来撮影が歓迎されない場所であっても正当な営業補償を支払うことにより今回撮影が可能になったケースも多く見られた。

【照明部】（17 名）

日本作品と比較すると基本的にスタッフの稼働人数が異なった。1 作品あたり、日本作品の 2 ～ 3 作品分の照明スタッフが割り振られていた。また欧米方式は必ず撮休をとるが、撮休が仕込み日であることが暗黙の了解だったりしている国内の労働環境について改善点を感じた。

また欧米方式では監督とクリエイティブスタッフの意見が相違した場合、スタッフを入れ替え交代させるという仕事のやり方がある。このやり方は現場が理不尽に摩耗することなく、制作をスムーズに進行させる意味で合理的なやり方であると感じた。

【撮影部】（10 名）

日本では撮影時におけるカメラのモニター出し、データ管理等を DIT（Digital Imaging Technician）という 1 つの役職に集約しているが、海外では DIT 業務を更に細分化し、複数人数で担っており、このことが現場の効率化、時間短縮に繋がっていた。

また、今回の撮影では現場でのローカルネットワークの整備により、スタッフが各自の携帯端末でモニター視聴することが可能になった。これは「密」を避けるという意味で、現場でのコロナ対策に非常に有効であった。今回このような海外のネットワークシステムを習得出来たため、今後日本の現場に生かしていくことが期待される。

【美術部・装飾部】（15 名・7 名）

先ず、マイケル・マン監督の撮影時は、そこまでやるかと思わせる圧倒的な美術、装飾の量とクオリティーの高さが目立っていた。特に都内のビルフロアに設営した新聞社のオフィスを模したロケセットは、デスクの数等日本では通常考えられない物量であり、本作品の撮影だけで終わらせるのが勿体ない位のレベルのロケセットであった。

また、日本の美術監督はデザインと設計を兼務で行う人も多いが、欧米方式では役割もより細分化されている。また、欧米方式では、台本のリバイスは末端のスタッフ

まで通知され、台本を読んでいないスタッフはいない。一方、日本においてはアシスタントレベルの美術スタッフは台本を読んでいないことも多く、このような末端迄の細かい気遣いが作品全体のクオリティーの向上に繋がっていることを実感した。

【衣裳部】（14 名）

衣裳についても先ず、日本の撮影では考えられない量であり、種類もの凄く多かった。その上に、バックアップの衣裳も沢山ある、どんどん追加の衣裳を持って来るというような状況に日本人スタッフ達はまず驚かされた。結果的には衣裳部の日本担当者の中にも、その物量にも慣れている者が居て、本作品においても何とか現場対応することが出来た。

③ 総括

総じて言えることは、日本人スタッフの多く今後の海外映像作品への対応と国内の映像制作環境を変えていくヒントとなる経験を得ていることである。

日本人スタッフの多くが、先ず巨大な海外大規模映像作品の制作の実態と、彼らが日常従事している国内映像制作の環境との相違に驚いている。その相違は、予算規模による作品のスケールから、労務管理、経費管理、製作会計や制作手法、新しい技術に至る迄、多岐に渉るが、その相違の認識が、国内の映像制作環境の課題の認識へと繋がっている。そして、各パートスタッフにとって今回の現場経験が今後の方向性を模索するための良き試金石となったことが窺える。

海外大型映像作品である本作品の制作へ参加することにより、日本の制作スタッフが新たな経験を獲得したことによって今後の海外作品の誘致の対応にどのような違いが出て来るのか、また、その貴重な経験が平時の国内の映像制作環境にどのような変化を生じさせるのか、今後の展開に大きな期待が寄せられている。