

マンガ・アニメ・ゲームに関する議員連盟（MANGA 議連）

[Manga, Animation and GAme = MANGA]

MANGA ナショナル・センター構想に関する有識者会議

報 告 書

平成 27 年 12 月 18 日

1 総論

マンガ・アニメ・ゲーム（MANGA）は、長い歴史の各時代に庶民が我が国独特の文化を豊かに培ってきたこの国で、昭和時代から大衆娯楽として勃興、相互に支えあって発展し、今や世界において我が国を代表的に表象する文化・産業の一つとなった。海外から日本への留学生の大多数がきっかけとして挙げるように、世界の人々の多くは、MANGA を通じて、初めて「日本」を知り、その文化に接するようになっていく。

近年、MANGA の力に世界的な注目が集まり、諸外国は競ってこれら産業の保護育成に取り組んでいる。2009 年、惜しくも見送られることとなった国立メディア芸術総合センター（仮称）は、MANGA の国際的な拠点を目指した意欲的な計画であった。それに前後する 2008 年、フランス・アングレームの関連研究機関が日本マンガも視野に入れた組織に拡大、2010 年に中国・上海動漫画博物館がオープン、2011 年に韓国漫画博物館がリニューアル、2013 年にはアメリカ・オハイオ州立大学マンガ研究図書館がリニューアルオープンするなど、諸外国による貴重な原画等を含めた我が国 MANGA 関係資料の蒐集が進められつつある。

他方、我が国においては京都国際マンガミュージアムなど、日本各地の関連施設による MANGA 関係資料の蒐集や研究が進められてはいるものの、中心となる拠点を欠くこと等もあって個別の取組は限界を迎えつつある。今、約 100 年にも及ぶ MANGA 草創期以来の作品資料や貴重な記憶は“散逸”という文化的危機に直面しつつあり、MANGA を支えるアニメーターをはじめとしたクリエイター等の環境改善と次代を担う人財育成という課題も指摘されて久しいが、なお改善の兆しは見えない。

MANGA という世代を超え世界の人々に愛される文化であり、更なる成長が期待される産業でもある MANGA を、今後も日本の強みとして発展し続けられるよう支える拠点を求める声は、今や MANGA 関係者はもちろん、ひろく内外においても、その機運と共に高まりつつある。

我々は MANGA を我が国文化資源として蓄積し、人財育成や産業振興の基盤としての機能を果たし、更には国内外に点在する関連施設の連携拠点として国際的な情報発信を通じた我が国文化外交の進展、海外からの観光客誘致にも資する MANGA ナショナル・センター構想をここに提唱する。

2 経緯（必要性）

平成 13 年度 ◎文化芸術振興基本法 成立

平成 19 年度 ☆文化芸術の振興に関する基本的な方針（第 2 次基本方針）**〔閣議決定〕**

→ 重点事項として、MANGA 等の「国際的な拠点の整備」検討を摘示

平成 21 年度 ◎国立メディア芸術総合センター（仮称）予算成立、後、執行停止

平成 22 年度 ◎文化庁 メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業（継続）
メディア芸術デジタルアーカイブ事業（～平成 26 年度迄）

→ メディア芸術アーカイブ推進支援事業（平成 27 年度）

平成 23 年度 ◎国立国会図書館・文化庁「我が国の貴重な資料の次世代への確実な継承に関

する協定」

→ MANGA 等の「メディア芸術について、国立国会図書館と文化庁は、連携・協力してそのアーカイブの構築を推進する」

平成 26 年度 ◎文化庁 文化関係資料のアーカイブに関する有識者会議

◎マンガ・アニメ・ゲームに関する議員連盟（MANGA 議連）発足

◎マンガ・アニメーション・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム 発足

平成 27 年度 ☆文化芸術の振興に関する基本的な方針（第 4 次基本方針）**〔閣議決定〕**

→ 重点戦略として、MANGA 等の「文化資産及びこれらの関連資料等の収集・保存」の促進を「国立国会図書館等の関係機関と連携」しつつ分野横断的整備を検討し、「特に、メディア芸術について、関連の文化施設や大学等の連携・協力を推進することにより、情報拠点を構築し、我が国のメディア芸術を広く海外に発信」と摘示。

☆知的財産推進計画 2015 **〔閣議決定〕**

→ MANGA に関する中核的なアーカイブ拠点が無いとの指摘

◎MANGA ナショナル・センター構想 有識者会議

3 構想及び中核施設の概容

(1) MANGA ナショナル・センター構想（MANGA 構想）の概要

ア 定義

MANGA ナショナル・センター構想とは、産学官民連携による不断の取組により、世界に誇る我が国の文化であるマンガ・アニメ・ゲームを①我が国文化資源として蓄積し、② MANGA に関わる人財の育成や産業振興により将来に向けた持続的な発展を実現しつつ、③国内各地域に点在する関連施設の連携拠点として国際的な情報発信と人の交流を促すことにより、外国人観光客の増大及びリピーター化の促進並びに我が国文化外交の進展にも資することを企図するものである。

イ 事業手法の概要

国立国会図書館の MANGA に関する図書館資料を扱う支部図書館として設置し、必要に応じて国立国会図書館法を改正、運営は外部委託する。設置及び運営は、国立新美術館その他大学等の関係機関とも連携して行う。

ウ PPP/PFI を前提とした事業手法

民間資金等の活用による公共施設等の整備等の促進に関する法律に基づく債務負担行為の上限である 30 年を当面の事業期間として想定、用地等の定期借地を含めた事業計画等として提案を募り、事業者選定を行う。選定事業に対しては、同法に定められた各種支援措置等を最大限活用する。事業期間終了後の中核施設における拠点機能の継続性に関しては、事業開始後の実績等を踏まえ、相当期間経過後から継続的な検討を行うものとする。

(2) 中核施設の概要

ア 前提認識

- A. MANGA に関する諸課題の内、最も緊急性が高いのは人の手による直筆原画その他一部制作過程における中間成果物を含めた原資料の散逸防止である（浮世絵の轍）
- B. MANGA に関する国内の関連施設は地方を中心に増えつつあるものの、その規模や対象分野が限定的で必ずしもアーカイブとして十分であるとは限らず、他の文化芸術と異なり国としての中核的・体系的なアーカイブ拠点がない。
- C. 中小零細企業やフリーランスを主とした産業のため、人財育成や産業振興に構造的課題を有しており、課題に取り組む組織や人への継続的支援等の政策的対応が求められている。
- D. MANGA に触れることを求めて来日する外国人観光客や研究者は増加する一方、総合的かつ文化的な案内機能を持った入口となる施設がなく、おもてなしの精神を欠くばかりか、研究者の定着や地方の関連施設等への誘導など外国人観光客のリピーター化の機会をみすみす逃している。
- E. 民間活力を最大限に活用し、国立国会図書館（アーカイブ）、国立新美術館（展示）その他の公的機関や京都精華大学、明治大学及び東京芸術大学等、MANGA 関連の取組を進めている大学等（人財育成等）とも連携したオールジャパンによる運営を旨とする。
- F. 国立メディア芸術総合センター（仮称）基本計画（資料5）については、2009年以降の事情変更を念頭に置きつつ、基本計画に現れた充実した検討による成果の継承に留意する。

イ 中核施設が MANGA 構想において果たすべき役割及び機能

① 役割

海外に対して継続的な情報発信を行うと同時に、国内においてはこれまで必要とされながらも対応が遅れていた課題に対処することにより MANGA 分野内外への求心力を持つ。

② 機能

- a. 我が国文化資源たる MANGA の原資料等のアーカイブに関する一次的責任を担う。
- b. MANGA 構想を推進し得る組織等に継続的な活動・連携の拠点という基盤を提供し、MANGA 構想に貢献できる人財の中長期に渡る活動を通じて、産学官民連携をより高い次元で実現する国際的な人と情報の結節点となり、MANGA 構想の発展に資する。

ウ 計画概要

① 中核施設 A

MANGA 構想を推進する人と組織の基盤というハード機能及び世界に開かれた MANGA 資源の窓というソフト機能を果たす拠点施設を日本の玄関口であり MANGA 産業の集積する東京に新設。明治大学が計画中の「東京国際マンガミュージアム」（仮）計画等とも連携し、オールジャパンによる MANGA ナショナル・センターのハブ（軸）とする。

② 中核施設 B

アーカイブに関する一次的責任を果たすために必要な収蔵施設を経済合理性及び強靱化の観点から各地方に分散設置し、全国の関連機関、大学及び自治体等が共同利用できる研究・教育、更には国内各地における観光等への利活用の拠点とする。

エ 各施設の概要

① 中核施設A

立地：外国人観光客の立ち寄りやすい都心部等。秋葉原周辺であればなお望ましい。

床面積：10,000～15,000㎡程度

運営費：1.5億円程度／年（支出5.5億円、収入4億円。資料1。）

提供機能：I アーカイブ（同人誌を含む公刊物200万点程度、再生に必要な機器を含む関連商品類、制作過程の原画資料等）、ミュージアム、シアター、ショップ、イベントホール

II 関連団体等の交流やこれらによる各種講習・セミナー・ワークショップ等の開催、調査研究等を通じた産業振興や人材育成。基礎情報や関連企業・団体等へのアクセス提供による学術研究の支援。英語等の他言語によるインターネットを通じた国際的な情報発信。関連機関や地方自治体等の相談窓口として助言や先行事例の紹介、適切な関連機関・団体等への紹介等による地域振興支援等。

来場者数：50万人程度／年（参考：27万人程度／年・京都国際マンガミュージアム）

※国民一般や外国人観光客。国内外のクリエイターやビジネス関係者、研究者等による利用を想定。

② 中核施設B

立地：資料収蔵を主とすることから、地価の高い都市部であることを要しない。

床面積：数千㎡程度以上

運営費：数千万円以内程度／年

提供機能：アーカイブ（原資料を中心に数百万点程度）、教育研究等

利用者：国内外の大学研究者、関連施設・地方自治体等

オ 参考事例

- ① 明治大学「東京国際マンガミュージアム」（仮）計画（資料2）
- ② 京都精華大学「（仮）京都マンガ原画センター」（資料3）
- ③ 墨田区「国際ファッションセンター」（資料4）
- ④ 国立メディア芸術総合センター（仮称）基本計画（資料5）

以上

マンガ・アニメ・ゲームに関する議員連盟 (MANGA 議連)

MANGA ナショナル・センター構想に関する有識者会議

委員名簿

青木 保	国立新美術館 館長
太下義之	三菱UFJリサーチ&コンサルティング 芸術・文化政策センター 主席研究員/センター長
内田健二	一般社団法人日本動画協会 理事長 マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム 組織委員会 共同代表
清水保雅	コミック出版社の会、株式会社講談社 常務取締役 マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアート産学官民コンソーシアム 組織委員会 共同代表
高野明彦	国立情報学研究所 教授
森川嘉一郎	明治大学 国際日本学部 准教授
吉村和真	京都精華大学 副学長、国際マンガ研究センター長、 文化庁事業推進室長、学校法人京都精華大学 常務理事 (五十音順、敬称略)

(オブザーバー等)

国立国会図書館

衆議院法制局

内閣府 民間資金等活用事業推進室

総務省 情報通信作品振興課 (コンテンツ振興課)

外務省 文化交流・海外広報課

文化庁 芸術文化課

経済産業省 文化情報関連産業課 (メディア・コンテンツ課)