

MANGA ナショナル・センター整備運営法案について（要望）

日頃より、マンガ、アニメ・特撮及びゲーム等、メディア芸術振興へのご尽力、感謝いたします。

マンガ、アニメ・特撮及びゲーム（Manga, ANimation and GAme. MANGA）は、日本の長い歴史に培われた豊かな庶民文化を背景に大衆娯楽として勃興、相互に支え合って発展した日本を代表する文化産業です。今や世界の人々はMANGAを通じて初めて日本に接することも多く、かつてサブカルチャーといわれたMANGAは、今や日本のメインカルチャーとなりました。

近年、諸外国は競ってMANGAの保護育成に取り組んでいます。日本のMANGAはそれ自体がコンテンツ市場という世界的な成長分野で国際競争力を有しているのみならず、日本に対する優れた印象を形成する文化的な力（ソフトパワー）により我が国全体の国際競争力を高め、我が国基幹産業の一つとなりつつある訪日観光の更なる促進にも長期に渡って大きく貢献することが期待されます。

2009年、結果として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）から10年近くの時を経て、中国・韓国はもちろん、フランスや米国等、諸外国で複数の関連施設が設置され、日本のMANGA資料の収集等が進められつつあります。翻って我が国では京都国際マンガミュージアムなど、関連施設でマンガ関連資料の蒐集や研究が進められてはいるものの、アニメやゲームについてはその段階にも至っておりません。マンガについても中心的な拠点を欠くこと等もあって、関連施設はいずれも継続性に懸念を抱いており、収蔵余力は既に限界を超えています。

こうした状況を踏まえ、我々MANGA議員連盟は2014年の発足以来、文化による我が国発展という国家戦略の要としてMANGAの世界的拠点たるナショナル・センターの新設を構想し、関係者らによるご協力の下、検討を進めて参りました。本年の文化芸術基本法改正における関連事項の盛り込み（第9条）を経て、骨太方針2017に「我が国の誇るマンガ、アニメ及びゲーム等のメディア芸術の情報拠点等の整備を進める」とされたことは、その成果の一端です。

今般、MANGA議連は一連の慎重且つ充実した検討を経て、我が国アーカイブの要である国立国会図書館を軸（ハブ）として国立新美術館や大学その他、日本各地の関連施設・自治体等とも連携し、MANGAを我が国の文化資源として蓄積、人財育成や産業振興の基盤機能を果たし、更に国内外の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、訪日観光客誘致にも資することを企図したMANGAナショナル・センターの実現を目的としたMANGAナショナル・センター整備運営法案を策定しました。

上記次第により、我々超党派のマンガ・アニメ・ゲームに関する議員連盟は、所属議員の総意を以て、以下、要望いたします。

## 記

1. 次期通常国会においてMANGAナショナル・センター整備運営法案を成立させ、2020年迄にマンガ、アニメ・特撮及びゲームに関するナショナル・センターを新たに設置すること。
2. 今後、同センターの早期実現に向けて、行政府はもとより、あらゆる関係者に働きかけ、予算の確保及び相互調整に努めること。