

本協議会に係る検討事項に関し、アニメと特撮のファンであり、40 年以上に渡ってアニメと特撮の作品制作とビジネスに携わってきた私の求める事柄は、次のとおりです。

1 アーカイブの早期実現

日本のアニメが世界で広く親しまれている主な理由は、アニメや特撮、漫画など、日本における表現活動の多様性と物量にあると思います。これらを作品に込められた技術と魂と共に、次の世代につなげることが必要です。

私は 2017 年、アニメや特撮映像の創造の過程で生み出された様々な中間制作物や資料を文化として可能な限り後世に遺したい、という願いを以て特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構（ATAC）を立ち上げました。中間生成物に触れることは子供や若者にとってクリエイターへの道の契機となり、現役クリエイターのモチベーションの高揚、センスや技術の向上に役立ちます。

メディア芸術ナショナルセンター（仮称）として、令和 11 年度を目途に収蔵庫の設置準備が進められておりますが、肝心の資料収集や整理保管、情報発信等の利活用を行う官民連携組織の拠点となるリサーチセンターは、未だ予算措置がされないままと聞き及びます。早急に中核となる拠点と組織を整備いただくことを強く希望します。

2 人材育成と働きたい改革

少子化の叫ばれる昨今でも、多くの若者が業界の門を叩いてくれています。アニメ業界の就業環境をご心配いただく声は根強いですが、世界的なアニメ市場拡大もあり、状況は大幅に改善されました。今やアニメ業界＝ブラックではありません。

喫緊の課題は、クリエイターの育成です。アニメや特撮は、監督だけで制作できるものではありません。多くのクリエイターによる長い時間と労力が必要です。優れたクリエイターは多数の従事者がいて初めて現れるものであり、狙って育てられるものではありません。少なくないスタジオが人材育成に取り組んでいますが、多様性ゆえに零細企業が多く、人材流動性が高いこともあり、個社による取り組みだけでは十分な成果を挙げることは難しいのが実情です。国には、地道に人材育成に取り組む企業や団体に対し、実効性ある中長期的な支援を希望します。

また、作品制作の時機と役割に応じて質・量とも振れ幅の大きいアニメ制作という特異な労働環境に、一般的な「働き方」が形式的に当てはめられることで、逆に制作現場の負担、疲弊が増している実情があります。実効性に乏しく弊害の大きな一律の取引ガイドラインを整備するなど安易な施策に逃げることなく、高市総理の掲げる「働きたい改革」で現実に即した制作環境の負担軽減が実現されることを期待します。

3 タックスクレジット（税制上の支援制度）と助成金の適切な運用

諸外国は、早くからアニメを含む映像産業の波及効に着目し、いわゆるタックス・クレジット等、映像産業への税制優遇制度を設けており、その数は少なくとも 50 ヶ国以上にのぼります。然るに、日本にはこの種の制度がなく、我々は国際競争の観点で不利益な立場に置かれています。平等な競争環境という意味でも、なるべく早期に映像産業に対する税制優遇制度を設けていただくことを希望します。

併せて、近年のアニメ等を対象とした助成金や支援事業の増加は有難いことですが、執行に関しては制作現場に反映され作品のクオリティー維持や現場スタッフへの環境や経済的な改善が見込める方法を切に願います。その為に、変化の激しいアニメの制作とビジネス（製作）の最新状況に通じた現役世代の当事者らによる、効率の良い執行方法の検証と検討を重ねていただくようお願いします。