

令和8年4月2日

官民投資ロードマップ策定

専らアニメ産業の立場から、コンテンツ分野に関する意見（素案）

【目次】

0. 概要

1. 提言

2. 隣接産業／分野に関する意見

0. 概要

① メディア芸術ナショナルセンター（組織と施設）の整備（5年内）

日本のアニメ・特撮とゲーム、マンガに関し「先ずここに行けばよい」という場所となる世界的なミュージアムを東京都心部に整備し、企画展を国内外に巡回。継続的かつ国際的なプロモーションを行う。ミュージアムの運用を含めこの分野に係る産業振興施策を担う官民連携組織を発足。文化庁が令和11年度を目途に整備中のアーカイブと連携し、産業振興や人材育成の中核的機能を担う組織／施設（センター）として、アニメ等に関する公共（国・地方）と産業のハブとして産業発展に資する。

② アニメ制作従事者の人材育成支援（2年～3年内）

我が国コンテンツ産業の国際展開の牽引役となっているアニメ産業のボトルネックであるアニメ制作従事者の不足を解消するため、従事者を雇用しOJTで教育を行うアニメ制作会社とそこで働き学ぶ新人や若手を対象とした雇用補助金を新設。更に教える人材を育てると共に、アニメ等の海外展開を強力に推進できるプロデューサー人材等の育成を目的とした業界経験者等を対象とした専門教育機関を創設する。

③ 国際的に平等な競争環境の整備（2～5年内）

主要諸外国並みのアニメ等の映像製作を対象としたタックス・クレジット制度を新設。併せてアニメ制作現場を擁する法人が自律的な製作を行うことができる様、低利で利用可能なプロジェクト・ファイナンスを整備する。

アニメーション及び実写監督・プロデューサー 庵野 秀明

賛同者

浅沼 誠 株式会社バンダイナムコフィルムワークス 代表取締役社長
岩上 敦宏 株式会社アニプレックス 代表取締役社長

1. 提言

1.1. メディア芸術ナショナルセンター（組織と施設）の整備

1.1.1. 概要（再掲）

日本のアニメ・特撮とゲーム、マンガに関し「先ずここに行けばよい」という場所となる①世界的なミュージアムを東京都心部に整備し、企画展を国内外に巡回。継続的かつ国際的なプロモーションを行う。ミュージアムの運用を含めこの分野に係る産業振興施策を担う②官民連携組織を発足。文化庁が令和 11 年度を目途に整備中の③アーカイブと連携。①②③から構成される産業振興や人材育成の中核的機能を担う組織／施設（センター）として、アニメ等に関する公共（国・地方）と産業のハブとなり、アニメ分野の産業発展に資する。

1.1.2. 背景

A) 2019 年 5 月～8 月の大英博物館 Manga 展（有料入場者 18 万 4 千人、19.5£／人）、2025 年 9 月～2026 年 2 月のデヤング美術館 The Art of Manga 展（有料入場者 17 万 6 千人、35\$／人）等、近年、日本国外の主要美術館・博物館におけるマンガやアニメ等に関する展覧会は記録的な実績を示しており、巡回の引き合いも強い。これらはいずれも海外美術館等の企画、即ち費用負担により開催された展覧会であり、ポンピドーセンター（仏）や M+（香港）等、世界各国から同様の展覧会企画の引き合いは強いが、日本国内に対応する窓口やアーカイブがないため、需要に応えられていない。

世界各国の美術館・博物館には独自の国際的なネットワークがあり、集客に優れた企画は、長期に渡る巡回が可能。各国の美術館・博物館それぞれの関心に対応しつつ、先方に費用の相当部分を負担いただいて展覧会を実施。その後、巡回展を行うことで、各国のニーズに基づきローカライズされた日本のアニメやマンガ、ゲーム等に関する継続的な情報発信（プロモーション）を、仕向先の費用負担、かつ、各国の主要美術館・博物館等という社会的に大きな影響力ある複数の場所で常時、かつ、収支相応で企画立案のコストも分散できることから継続的に展開可能。更には国内の同種展覧会で数億円～数十億円の実績を有する物販も適切に連動させれば、収益事業化も見込まれる。

このように、「エンタメ・クリエイティブ産業戦略」（25 年 6 月経産省）において埋められるべき 8 つの不足と指摘された①海外で「魅せる」機会に対する直接の施策となる。

B) コンテンツ分野の産業モデルとなるハリウッド（ロサンゼルス）には、2021 年にアカデミー映画ミュージアム（Academy Museum of Motion Pictures）がある（延べ床 2 万 7 千㎡、レンジ・ピアノ設計）。東京都心に象徴的な拠点を整備することで、海外ファン訪日の強力な動機をつくる。更に、拠点を起点に日本各地の特色ある場所や施設を紹介することで、地方創生に繋げる。

「エンタメ・クリエイティブ産業戦略」（25 年 6 月経産省）において埋められるべき 8 つの不足（以下「8 つの不足」という。）と指摘された②国内で「魅せる」「作る」拠点（地方創生、代表的拠点等）に対する直接の施策となる。

C) アニメ産業のボトルネックである人材育成（「8 つの不足」③）、海外に向けた

総合的な支援体制（「8つの不足」⑧）は、いずれも関係者間の情報共有を含めた連携による取組が必要。センター運営法人がハブとなり、同種の取組を行うことにより、③⑧の改善に資する。

1.1.3. ロードマップ

A) 拠点施設の新設（令和13年度までに）

東京都心部に、10,000㎡～20,000㎡程度の大規模施設（拠点）を設置。概要は下記のとおり。

記

構成：① 多目的展示室（1,000㎡程度）×3～5室程度

② 物販店舗（常設＋展示連動）と列形成の場所となる共用スペース

③ カフェ／レストラン（展示とのコラボ拠点）

④ バックヤード

要点：① 日本のアニメ・特撮やゲーム、マンガ等に係る世界的ミュージアム

② 近年、この分野に関連して盛んな「●●」展の主な会場となる美術館・博物館や百貨店は、物販会場やバックヤード、列形成スペース等に課題があり、ニーズは高い。

③ 3～5の企画展示室で商業的／文化的な展覧会を常時開催。大英博物館 Manga 展（2019）やデヤング美術館 The Art of Manga 展（2025）の様に集客力があり、国内のみならず海外への巡回が可能な文化的・商業的に意義ある展覧会事業を行いつつ、近年盛んなアニメやマンガ、ゲーム等に係るビジネスの一環として行われる展覧会（例：「鬼滅の刃 柱展」等）への会場貸を行うことにより、安定的な集客と財源確保を実現。公式ストア目当ての来場者と展示間で相互送客を実現。会場料収入・物販収入・飲食から収益を得る。

④ 大規模なショップを設置。日本の最新アニメやマンガ、ゲーム等のグッズを手にとって触れ、買うことができる。

⑤ 上映施設（ミニシアター）を合わせて整備。最新アニメや不朽の名作等、日本アニメを代表する様々な作品を常時、複数上映。制作スタッフによるコメント付上映やガイド、ワークショップなど、アニメとの触れあいを求めて来日するインバウンド観光客にここでしか得られない体験（コト消費）を提供し、リピートを促す。

⑥ 2010年以降、16年にわたって積み重ねられてきたメディア芸術ナショナルセンター構想の受け皿として、文化庁事業（メディア芸術連記基盤等整備推進事業）を通じて主要権利者らにより設立見込みの団体が運営に参加することにより、実現に向けた大きな課題である権利問題をクリアする。

以上

B) アーカイブの整備（文化庁において、令和11年度までに整備見込み）

拠点施設（A）と表裏を為すアーカイブ施設。世界各国で飛躍的に注目が高まっている日本のアニメ・特撮やマンガ、ゲームのオリジナル（マスター [フィ

ルム、デジタルデータ等]、中間成果物 [原稿、原画やセル画、小物など形ある物を中心に、デジタルデータを含む] の原則寄託により収集、長期に渡って安全に保全することにより、これら貴重な文物の散逸を避け日本の文化産業としてのアイデンティティを担保すると共に、クリエイターや業界に対する価値を提供することで拠点施設の運営に協力を得ることができる。

C) 運営団体の発足（令和8年度内）

A及びBが機能するには、アニメ・特撮やマンガ、ゲームの権利者・クリエイターらの協力が必要不可欠。ABの整備は国が行い、運営はこの分野で実績と責任を有する主要企業・団体が共同で設立する運営法人が行う（文化庁令和7年度連携基盤等整備推進事業に提言の準備組織 [参考資料1] を拡張。）

1.2. 人材育成支援

1.2.1. 制作会社に対する雇用補助金（令和9年度までに）

表現分野に関する産業において、多様な制作環境の保全は競争力の維持に重要。資本において劣後するため、独力では人材育成に投資し難い中小スタジオを対象に、新人・若手に対する人材育成を下支えする雇用補助金を新設。対象者は新人・若手と彼らを教える教育人材とする。

1.2.2. アニメ制作と製作に関する高度な教育機関の設置（令和10年度までに）

クリエイター育成のための高等教育機関を整備。アニメ・漫画・映像・音楽等の業界と教育界をつなぐ、スキル調査・フィードバックや、クリエイター育成のための基礎教育プログラムを提供するほか、クリエイター及びコンテンツ産業育成に必要な能力を得ることができる大学学部や専門学校のコースを創設、強化する。また、関連分野での留学生の積極的な受入れを図り、国際的な人材の循環を作る。海外人材の獲得のため、特定技能制度の活用に向けて、どのような業務に従事する人材が必要であるか、当該分野が生産性の向上や国内人材の確保のための取組を行ってもなお人手不足であるか等についての検討を行う。

コンテンツ産業の海外展開を強力に推進するため、海外市場を前提としたプロデューサーの育成に取り組むとともに、コンテンツ単体への支援にとどまらず、分野を越えて連携したミックスカルチャーの取組を活発化させる支援体制を整備する。

（新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画 2024年改定版 p25 ④）

1.3. 国際的に平等な競争環境の整備

1.3.1. タックス・クレジット（令和13年度までに）

諸外国は、早くからアニメを含む映像産業の波及効果に着目し、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ヶ国以上にのぼる。然るに、日本にはこの種の制度がなく、国際競争の観点で不利益な立場に置かれている。平等な競争環境という観点から、可及的速やかに映像産業に対する税制優遇制度を設ける。

なお、執行に関しては制作現場に反映され作品のクオリティ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様、実態に応じた方法とする。

1.3.2. プロジェクト・ファイナンス（令和9年度までに）

NETFLIX等の国際的な映像プラットフォームがアニメを重視していることから、アニメ制作の現場を擁するいわゆるアニメスタジオもこれらのプラットフォームと直接取引を行うことにより、権利と引換の資金調達以外の路が拓けた。しかし、プラットフォームからの入金、アニメの納品完了後に始まることが殆どで、しかも年単位と相当長期に及ぶことが少なくない。そのため、運転資金に余裕のない多くのスタジオは、現在も自立的な作品製作に取り組むことは困難なのが実情である。そこで、アニメ制作現場を擁し、自社内でアニメ制作従事者の人材育成に取り組むアニメスタジオが、国際的な映像プラットフォーム等と作品製作に係る契約を締結した場合に低利で利用可能なプロジェクト・ファイナンスを設けることにより、自主独立の気風に溢れたアニメスタジオの成長を支援する。

1.4. その他

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つつあります。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や制作期間の遅延による様々な問題等があります。実効性に乏しく弊害の大きな一律の労働環境や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。

2. 隣接産業／分野に関する意見

マンガ・ライトノベルは、日本のアニメが国際的な競争力を長期に渡って継続的に維持できている理由の大きな部分を占めている。他方、両者は未だ国内市場の占める割合が大きく、国内市場においては紙の市場が年々減少する中、それを補うように成長してきた電子書籍が頭打ちとなった。今後を見据えると、マンガとライトノベルの海外市場における伸張を力強く支援いただくことが、翻ってアニメ産業の支援となる。具体的には、マンガとライトノベルの海外市場への進出の阻害要因となっているのが翻訳の費用と人材であることから、3～5年の間にこれらに絞り、集中して大規模な補助金の拠出が望まれる。

以上