

日本のメディア芸術の未来を守る政策推進に関する意見書

漫画・アニメ・ゲーム・特撮等に代表される日本のメディア芸術は、世界的に高い評価を受ける文化資産である。これらは1970年代から1990年代を中心に形成された日本大衆文化に根差し、現在もIP（知的財産）経済の中核として機能しているが、国立の保存・研究・発信政策、関係法整備も不十分であるため、文化資産の体系的保存と継承が困難な状況にある。

日本のコンテンツ産業は、国内市場規模約13.3兆円、輸出額約5.8兆円に達し、自動車産業に次ぐ第2位の輸出産業である。代表的IPの年間売上は、「ドラゴンボール」約1,900億円、「機動戦士ガンダム」約1,500億円、「ONE PIECE」約1,400億円にも上る。

海外では、2022年において世界市場が約26兆円に達し、今後の成長が期待されるゲーム産業に対し、サウジアラビア政府が日本円にして約5兆円規模の資金投入を発表した。同政府はゲーム産業への注力を通じて、世界最大級のeスポーツ大会開催や企業支援を行い、若者の雇用創出や観光促進、国際的イメージ向上を図りながら、経済の多角化を推進している。

また韓国では、KOCCA（韓国コンテンツ振興院）が世界25拠点に約1,500名の専門員を配置し、マーケティング・現地支援・広報等を国家戦略として展開している。JETRO（日本貿易振興機構）が世界7拠点に約10名の専門官を配置しているのに対し、100倍以上のマンパワーを投入し、自国のコンテンツ産業の海外展開を強化している。

一方、日本は行政支援の遅れに加え、完成品メーカーの不在や産業のサイロ化など、構造的課題を抱えている。アニメの海外市場においては、日本企業の取り分は全体の僅か5%に過ぎず、日本発の作品であっても、グッズ・配信・イベント等の収益は海外企業が多くを占める状況である。さらに、原画・資料・制作過程などの文化資産が体系的に保存されず、海外流出も進んでおり、昭和初期に美術品の流出が問題となり法整備が進められたように、同様の対応が求められる。

以上より、文化資産の保存・研究・発信を担う政策策定は喫緊の課題である。原画・資料・制作過程の保存、研究・教育機能の整備、海外発信拠点としての役割を担い、クリエイター支援と雇用創出にも資するほか、国内収益構造の強化、地域経済への波及効果が期待される。

よって、逗子市議会は国に対し、次の事項が実施されるよう強く要望する。

- 1 漫画・アニメ・ゲーム等の文化資産を保存・研究・発信する政策等の関連法を整備すること
- 2 コンテンツ産業の収益構造の改善及び国内還元率の向上を図ること
- 3 専門官の増員及び海外拠点の拡充による海外展開支援体制の強化を図ること
- 4 官学連携による人材育成及び産業基盤の整備を図ること

以上、地方自治法第99条の規定により意見書を提出する。

令和7年9月26日

逗子市議会