

「MANGA ナショナル・センター」の設立を求める決議を提出

- MANGA議連 (2015/12/18)
 - 菅義偉官房長官・大島理森衆議院議長
 - MANGAナショナル・センターの早期実現を求める緊急決議

大きなメリットは2つ

1. 散在している貴重なマンガ・アニメ・ゲームの資料が収集できる
2. MANGAの図書館として国内外からの観光客の増加が見込まれる



MANGAナショナル・センターの早期実現を求める緊急決議

マンガ・アニメ・ゲーム (Manga Animation and Game MANGA) は、長い歴史に培われた豊かな庶民文化を擁する日本で、大衆娯楽として勃興、相互に支え合って発展し、日本を代表する文化産業となった。世界の人はMANGAを通じて初めて日本に接する。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である。近年、諸外国は競ってMANGAの保護育成に取り組んでいる。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しう。

二〇〇九年、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)は、MANGAの持つこれらの優れた可能性に着目すると同時に、原資料の散逸や次代を担う人材育成等、MANGAが直面する諸課題に着目した計画であった。それから五年以上の時を経て、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てきた。

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明治大学の東京国際マンガミュージアム計画が予定年度を過ぎても未だ実現しないなど、未だマンガの段階にも至っていない。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、既に収蔵余力も限界を迎えつつある。

こうした状況を踏まえ、我々MANGA議員連盟は、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、有識者らにその具体化を付託した。この度、有識者らによる精力的な議論の成果として、答申いただいたご報告を、知的財産推進計画二〇一五でも我が国アライブの要と位置づけられた国立国会図書館を軸(ハブ)として国立新美術館や京都精華大学及び明治大学等の大学や関連施設等とも連携、MANGAを我が国の文化資源として蓄積し、人材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て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意欲的な計画であり、二〇二〇を控えた我が国にとって、文化的にも経済的にも時宜を得たものである。

ここに於いて、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、決議する。

一、MANGAナショナル・センター構想に関する有識者会議報告書(含む添付資料)に基つき、二〇二〇年春迄にマンガ・アニメ・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。
二、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、予算確保及び相互調整に努めること。

平成二十七年二月一八日
マンガ・アニメ・ゲームに関する議員連盟
会長 古屋 圭司