

# マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の国際的な振興拠点及び メディア芸術連携基盤等整備推進に関する検討会議設置要綱

令和6年8月28日  
文化庁次長決定

## 1. 趣旨

世界的な成長産業であるコンテンツ市場において、日本のマンガ、アニメ、特撮、ゲーム等（以下、「マンガ等」という。）は、優れた国際競争力を有するに留まらず、日本に対する優れた文化的な力（ソフトパワー）として高く評価されている。他方で、マンガ原画やアニメの原画・セル画など、作品を構成する中間生成物の評価の高まりと共に、海外への流出・散逸が急速に進みつつある。

文化庁では、令和2年より「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」において、マンガ原画やアニメ絵コンテ等のメディア芸術作品・中間生成物等の収集・保存・活用の推進を目的として、全国の産学官の関係機関が参画したネットワークの構築や、ネットワークが運営する保存に関する相談窓口の設置等の成果を生み出してきたが、人材育成・確保、国内外への発信強化等に関する様々な課題も指摘されている。

このため、産業界と連携し、メディア芸術ナショナルセンター（仮称）の機能を有する拠点の整備を推進するとされた政府方針<sup>1</sup>も踏まえ、マンガ等の国としての振興拠点、及び全国関係機関とのネットワークに求められる役割と機能の在り方について検討するため、「マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の国際的な振興拠点及びメディア芸術連携基盤等整備推進に関する検討会議」（以下、「検討会議」という。）を設置する。

検討会議の設置にあたってはマンガ等の保存・活用に係る専門家のほか、マンガ等のクリエイター、コンテンツ産業界のメンバー等、幅広い委員構成とすることとし、保存した作品・中間生成物等を活用した創作活動活性化の視点からの検討も併せて行うこととする。

## 2. 検討事項

- (1) 我が国のマンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の国際的な振興拠点に求める役割と機能
- (2) マンガ、アニメ、特撮、ゲーム分野関係機関のネットワークに期待される役割と機能及び我が国のマンガ等振興拠点との望ましい連携の在り方
- (3) その他

---

<sup>1</sup> 「経済財政運営と改革の基本方針 2024」（令和6年6月21日閣議決定）

### 3. 開催方法

- (1) 別紙の委員により、「2. 検討事項」に定めた事項について検討を行う。
- (2) 検討会議には、座長を置き、委員の互選によりこれを定める。
- (3) 必要に応じて、委員以外の関係者にも協力を求めることができる。

### 4. 実施期間

令和6年8月28日から令和7年3月31日までとする。

### 5. 諸謝金等

委員には、文化庁の規定に基づき、旅費及び謝金を支給する。

### 6. その他

本要綱に定めるもののほか、検討会議の運営に際し必要な事項は別に定める。

(別紙)

マンガ、アニメ、特撮、ゲーム等の国際的な振興拠点及び  
メディア芸術連携基盤等整備推進に関する検討会議 委員

(敬称略・五十音順)

あんの ひであき  
庵野 秀明

特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構 理事長

いわかみ あつひろ  
岩上 敦宏

株式会社アニプレックス 代表取締役 執行役員社長

おかもと みつこ  
岡本 美津子

東京藝術大学 副学長／大学院映像研究科 教授

さとなか まちこ  
里中 満智子

マンガ家

てらだ あゆむ  
寺田 歩

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会 事務局長  
株式会社カプコン

もりかわ かいちろう  
森川 嘉一郎

明治大学国際日本学部 准教授

もりた ひろあき  
森田 浩章

株式会社講談社 専務取締役

やすだ かほる  
安田 かほる

コミックマーケット準備会 共同代表

(参考)「経済財政運営と改革の基本方針」等政府文書における  
メディア芸術ナショナルセンターの記載について

- ◎ 経済財政運営と改革の基本方針 2022(令和4年6月7日閣議決定)
  - ・メディア芸術ナショナルセンターに関する構想に基づき、必要な検討を行う。
  
- ◎ 経済財政運営と改革の基本方針 2023(令和5年6月16日閣議決定)
  - ・メディア芸術ナショナルセンター構想の推進・
  
- ◎ 経済財政運営と改革の基本方針 2024(令和6年6月21日閣議決定)  
(文化芸術・スポーツ)
  - ・、産業界と連携し、メディア芸術ナショナルセンター(仮称)の機能を有する拠点の整備を推進する・
  
- ◎「新たなクールジャパン戦略」(令和6年6月4日 知的財産戦略本部)
  - 広く国民に親しまれるとともに、海外でも高く評価され、日本への理解や関心を高める役割を果たすメディア芸術の意義に鑑み、日本の優れたメディア芸術分野の人材育成並びに関連資料の収集・保存及び展示・活用を推進するとともに、振興の中核ともなる「メディア芸術ナショナルセンター」(仮称)としてマンガ、アニメ・特撮及びゲームに関する作品、原画等の中間生成物並びにこれらに関連する情報等の①収集・保存・デジタル化、②調査研究、③人材育成・教育、④国内外への情報発信、⑤展示・利活用、⑥普及交流の機能を有する拠点の整備に向けた取組を推進する。

【文化庁】

- ◎「知的財産推進計画2024」(令和6年6月4日 知的財産戦略本部)
  - ・ 文化遺産のデジタルアーカイブ化や、マンガ、アニメ、ゲーム等のメディア芸術作品、舞台芸術作品の保存・利活用を支援、さらには、「メディア芸術ナショナルセンター」(仮称)としてマンガ、アニメ・特撮及びゲームに関する作品、原画等の中間生成物並びにこれらに関連する情報等の①収集・保存・デジタル化、②調査研究、③人材育成・教育、④国内外への情報発信、⑤展示・利活用、⑥普及交流の機能を有する拠点の整備に向けた取組の推進など、文化芸術のデジタルアーカイブ化を促進するとともに、ジャパンサ  
ーチとも連携したコンテンツ発信の場を創出し、ユーザーの相互誘導を促進する。

(短期・中期)(文部科学省)