

コンテンツ産業におけるマンガ・アニメ・ゲームの一括推進に関する質問主意書

提出者 杉村 慎 治

コンテンツ産業におけるマンガ・アニメ・ゲームの一括推進に関する質問主意書

我が国のマンガ・アニメ・ゲーム産業は、いずれも高い国際的評価を受けるとともに、政府が日本の基幹産業の一つとして位置付ける「コンテンツ産業」を支える重要な柱である。これら三分野は相互に関連性が深く、特にマンガ原作を基にしたアニメやゲーム作品の制作が行われるケースが多い。政府も「クールジャパン戦略」の下、これらをセットとして捉え、一括して推進する方針をとっているものと認識している。

しかしながら、マンガとアニメ、マンガとゲームといった異なる分野間には、必ずしも利害が一致しない状況が存在する。例えば、作品の著作権を持つ出版業界（マンガ業界）と、映像化やゲーム化を担うアニメ・ゲーム業界の間では、利益配分や制作方針を巡って対立が生じることもあり得る。また、各業界におけるクリエイターや労働者の待遇、制作環境も異なるため、同一の施策で対応することが適切でない場合も考えられる。

そのため、政府がこれら三分野を一括して扱い続けることが果たして最善の方法であるか、改めて検討する必要があると考える。

本来、各分野の特性や課題を個別に評価し、それぞれに適した施策を講じることが、業界全体の発展と相

互利益の調整につながるのではないかと考える。

よって、以下の点について政府の見解を質したい。

一 利益相反の認識について

1 マンガ業界とアニメ業界、マンガ業界とゲーム業界の間に、利益相反や対立構造が生じる可能性について、政府はどのように認識しているか。

2 利益相反が存在する場合、それを調整するための方策を政府は講じているか。また、今後の方針について示されたい。

3 一括推進ではなく、個別の分野に応じた施策を講じる必要性について、政府の見解を示されたい。

二 クールジャパン戦略について

1 現行のクールジャパン戦略において、マンガ・アニメ・ゲーム産業をセットで扱うことのメリットとデメリットについて、政府はそれぞれどのように認識しているのか。

2 各業界の相違点を考慮し、個別の分野に応じた施策を講じる必要があると考えるが、同戦略の運用を見直す可能性について、政府の方針を明らかにされたい。

右質問する。