

# 日本マンガ・アニメバーチャル特区 提案書

平成25年9月10日提出  
(同9月20日一部補訂)

特定非営利活動法人 日本マンガアニメトキワ荘フォーラム

---

提案主体 NPO 法人日本マンガ・アニメトキワ荘フォーラム

提案名 日本マンガ・アニメバーチャル特区

(連絡先) 171-8516

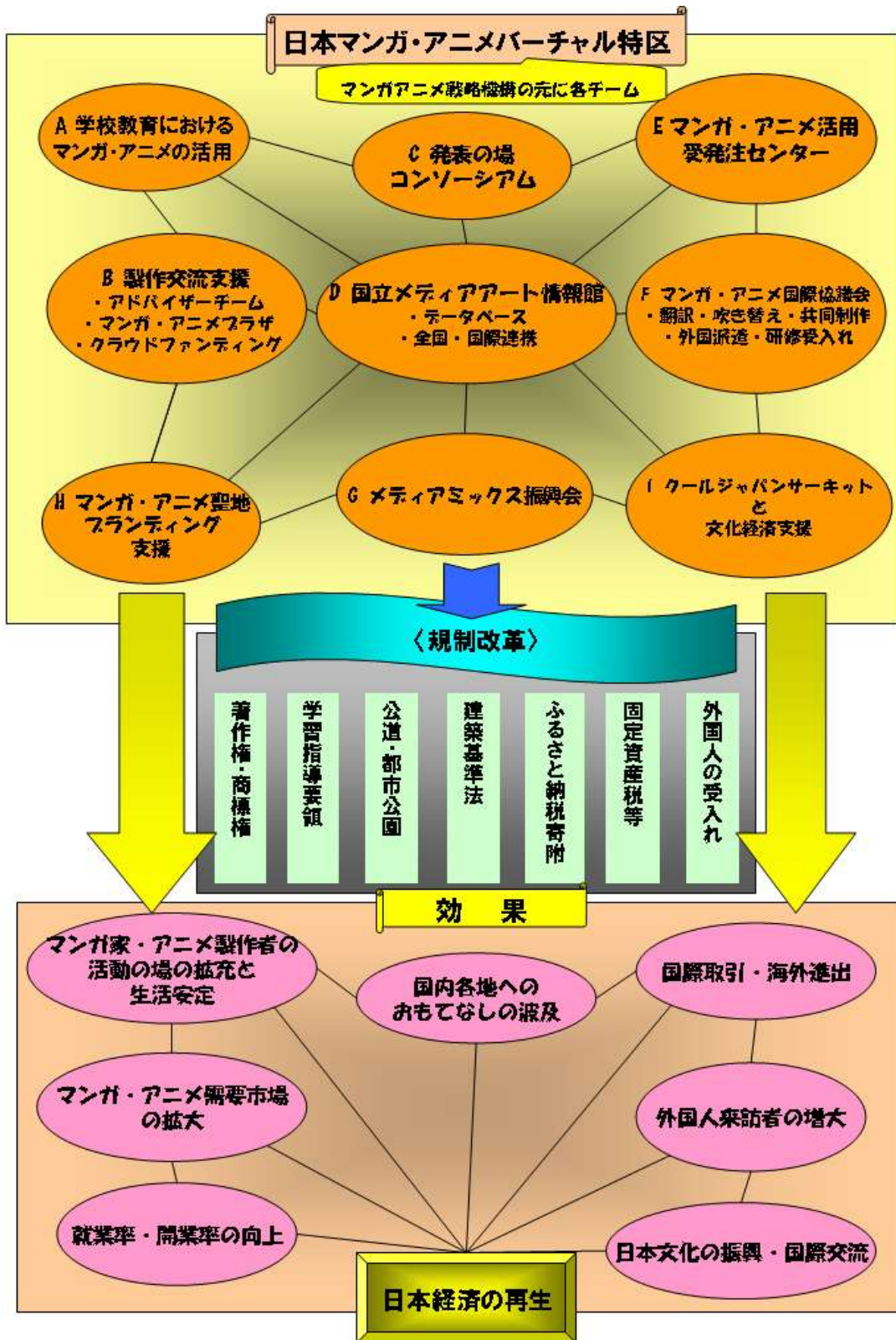
東京都豊島区南長崎 3 丁目 16 番 6 号 日本加除出版株式会社内

電話 03-3953-5757 (日本加除出版呼出)、FAX03-3953-5772

特区提案担当理事 小室裕一 komuro@tokiwasou.jp

事務局長 真壁耕作 makabe@tokiwasou.jp

---



## 目 次

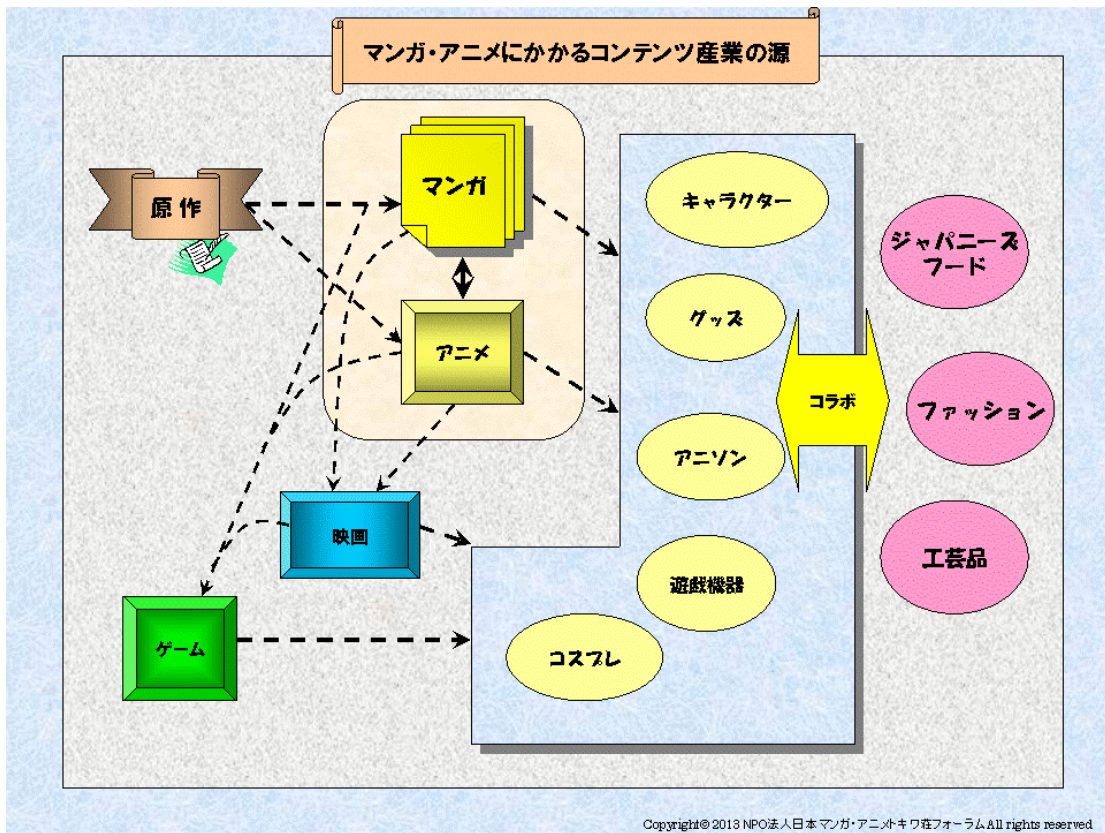
<b><u>I 提案のニーズや背景</u></b>	<b>1</b>
(1) マンガ・アニメの総合戦略	
(2) マンガ・アニメ産業の課題と対応	
(3) 国際展開と波及効果	
<b><u>II 具体的なプロジェクトの内容</u></b>	<b>3</b>
A. 教育におけるマンガ・アニメ及び人材の活用	
B. 制作・交流支援	
C. 発表の場コンソーシアム	
D. 国立メディアアート情報館の設置	
E. マンガ・アニメ活用受発注センター（仮称）の創設	
F. マンガ・アニメ国際協議会	
G. メディアミックス振興会	
H. マンガ・アニメ聖地のブランディング支援	
I. クールジャパンサーキットと文化経済交流支援	
<b><u>III IIの想定される実施主体</u></b>	<b>6</b>
A. 教育・教材チーム	
B. 制作交流支援チーム	
C. 発表の場コンソーシアム	
D. 国立メディアアート情報館チーム	
E. 活用受発注センターチーム	
F. 国際協議会チーム	
G. メディアミックス振興会チーム	
H. 聖地ブランディングチーム	
I. クールジャパンサーキットチーム	
<b><u>IV IIの実施のために必要な規制改革等事項</u></b>	<b>7</b>
(1) 「二次創作作品」の著作権処理の試行	
(2) 著作権・商標権のフェアユースの特例	
(3) 学習指導要綱の柔軟化	
(4) 公道及び都市公園の占用	
(5) 建築制限	
(6) 外国人の受入れ	
(7) ボランティア休暇の拡充	
(8) ふるさと納税寄附制度等の適用拡大	
(9) 固定資産税の減免	
(10) 受入国の手続きへの国の協力	
<b><u>V IIの実施による日本経済再生に向けた効果</u></b>	<b>9</b>
(1) KPI Point I 人口減少・少子高齢化	
(2) KPI Point II 世界経済の活力を取り込めない日本経済	
(3) KPI Point III 企業活動の不活性化	
(4) KPI Point IX 人材・雇用・教育分野	

# 日本マンガ・アニメバーチャル特区 提案書

## I 提案のニーズや背景

### (1) マンガ・アニメの総合戦略

日本再生のエンジン・コンテンツ分野の中核である日本のマンガ・アニメは世界的に高い評価を受け、日本の大きな「強み」となっている。そして、映画・ゲームに加えてキャラクター・グッズ・コスプレ・アニソンなど有力なコンテンツ産業が展開し、製品のみならずサービスを含めて、楽しみと文化を提供すると共に重要な経済効果をもたらしている。



しかし、将来を担うマンガ家・アニメ制作者は厳しい経済環境のもとにあり、現在の高い水準・技術を将来にわたって維持できるか懸念が生じている。

こうした課題について、これまで文化芸術振興基本法（第9条メディア芸術の振興）体系、知的財産戦略本部、クールジャパン推進会議などでそれぞれの角度から検討され実施されてきたが、マンガ・アニメ及びその担い手について、全体構想が立案されるまでには至っていない。そこで、日本マンガ・アニメバーチャル特区では、マンガ・アニメの「強み」を維持し、需要と市場を拡大し、経済基盤を安定させ、「世界に打って出る」「世界を取り込む」さきがけとなるよう体系的総合的振興策を樹立し、計画的戦略的に実施して行くことを提案するものである。

(注) こうしたコンテンツ分野では、原作を囲んで、マンガ・アニメ・映画・ゲームといったメディア芸術の各部門が関係を持ちつつ融合・発展している。さらに、その周辺にキャラクター・グッズ・コスプレ・アニソンなど有力なエレメントが展開している。こうした中で、映画については、専門化が先行しており、ゲームについては、民間エネルギーによって、多様な媒体・手法・開発が進展中である。そこで本提案においては、これらの源流に位置するマンガ・アニメに絞ることとする。

## (2) マンガ・アニメ産業の課題と対応

これまで週刊誌等の商業誌並びにテレビのアニメ番組が多額の貢献をして来たが、雑誌文化の変遷、情報メディア・媒体の進化、T P Pの進展等の大きな環境変化に対して対応が迫られている。

具体的にマンガについては、週刊誌等の連載を集約したコミックスの出版により収益を得る構造が基本となっている。したがって、新人を始め、発表の場が必ずしも十分でないので、発表の場の確保、作品の販売・流通のルートの発掘・拡充も必要と考えられ、人材の支援と需要拡充・市場開拓として、企業・事業への対応や教育・教材への応用が課題となろう。

(注) 出版社を通さない同人誌は、コミケが有名であるが、常設販売・ネット販売もある（二次創作の論議）。これらのボリュームは、なお週刊誌等に遠く及ばず、発表・販売の一般的ルートを確立するには至っていない。

アニメについては、実績のあるマンガ等をテレビの30分番組として制作し、DVDで収益を上げることを基本的構造としている。日本のアニメ制作は、短編作品、インディーズ（独立系）、長編作品等の発表の機会や、それらの販売・流通ルートが多くは提供されておらず、制作プロダクションの多くは財務・経営基盤も強くなく、世界的にみて高度なレベルの技術・マンパワーを活かし切れていない面がある。今日なお、従事志望者は多いが、厳しい環境での制作・生活を強いられているところもあるので、アニメ制作・発表の機会を増やすため、発表の場の確保と新たな分野・市場の開拓が必要である。

また、マンガ・アニメを通じて個人・プロダクションを含めた、経営指南、資金確保策、キャラクター商品やグッズへの知的財産権管理なども検討する必要がある。

## (3) 国際展開と波及効果

マンガは世界共通語（牧野圭一氏）であり、アニメは世界の子供に夢を与える。戦後、トキワ荘で生まれたストーリーマンガは、「日本のアニメ」へ発展し、世界に誇れる今日の水準に達し、「日本の心と技」を表現し、成長産業として期待されている。

一方中国・韓国等の躍進が著しい中、本提案のプロジェクトを実施し、「強み」を維持するとともに、経済基盤を安定させることにより「世界に打って出る」「世界を取り込む」ことが可能となる。

その際、日本の各地で頑張る若者や町を支援し、また、中小企業の力にもなるようマンガ・アニメの波及効果の拡大に努めなければならない。

## II 具体的なプロジェクトの内容

Iの課題に体系的・戦略的に対応するため、以下のAないしIを内容とする日本マンガ・アニメ戦略プロジェクトを計画的に実施する。既に基礎・基盤のある事業については、スピード感を持って実行する一方、慎重な検討を必要とする事業については、幅広く英知を集め、将来展望を明らかにしつつ、総力を結集して前進させることとする。

### A. 教育におけるマンガ・アニメ及び人材の活用

児童・少年期からマンガ・アニメに接触することにより、将来の夢を描き、創造力・理解力を高めるとともにマンガ・アニメを支える人材を発掘・支援する。

#### (1) 教育課程への組み込み（「総合」科目の他、美術・国語・歴史・英語各科目）

お絵かき教室、ふきだしにセリフを書き込むことなどの体験により、オリジナリティ・創造性・思考力・表現力・伝達力を養成する。

#### (2) 大学等の人材としてベテランアニメ制作者等の紹介

#### (3) 教科教材にマンガ・アニメを活用

マンガ技法を用いた教材開発は既に多くの例があるが、難しい解説を親しみやすく理解させ、学力向上に役立てる。

〈例〉石ノ森章太郎「マンガ日本の歴史」、「マンガ日本経済入門」をはじめ防災、交通安全、食育各分野でマンガ・アニメを活用

### B. 制作・交流支援

マンガ家・アニメ制作者を目指す若者に対し、アドバイス、制作・交流の場を提供し、アニメ制作資金調達のためのクラウドファンディングの仕組みをつくる。

#### (1) アドバイザーチームの創設

・ベテラン編集者（団塊世代で退職された方など）、アニメ制作のベテランなどによるアドバイザーチームを編成し、専門学校卒業者、新人作者やその作品に対し、個別の指導・相談を行えるスキームを整える（目利き、そして育成支援者が必要）。

・マンガ家の独立、アニメ制作者の独立起業に向けて、実践的な経営指導を行うアドバイザーチームを設ける。

#### (2) マンガ・アニメプラザの開設

・「街中スタジオ」としてアニメ工房、3D等CG制作用機材や各種ソフト、収録・編集スタジオ等を提供する。

・マンガ家サロン・カフェを設け、(1)のアドバイザーの来訪、出版社との接触コーナー、印刷製本、展示、販売ブースを設ける。

・グッズの制作・販売及び研修・イベントコーナーなどを併設する。

〈例〉阿佐ヶ谷アニメストリート（JR東）、統廃合校を活用した「アーツ千代田 3331」

### (3) アニメ制作等の資金対応のため、クラウドファンディングの活用策の用意

〈例〉文化庁若手アニメーター育成プロジェクト「アニメミライ 2013」の参加作品「リトルウィッチアカデミア」のクラウドファンディングは目標の15万ドルを5時間で世界中から集めた。

## C. 発表の場コンソーシアム

新人等の作品発表の場を確保し、作者の顕彰により創造意欲を高めるとともに新たな作品を発掘する。

### (1) 発表プラットフォームの設立（新人の「登竜門」）

- ・発表・販売の多様なルートについて案内・支援を行う。
- ・同人誌等の常設販売所（網）を設ける。
- ・電子出版を共同活用する。
- ・雑誌掲載作品を、作品ごとに、注文（ネット経由もあり）に応じて、コンビニや書店網を活用して、店頭オンデマンド印刷サービス等により印刷販売する。

### (2) 短編・中編・長編のオリジナルのアニメ作品を発表するサイトの立ち上げ・運営

〈オリジナル作品例〉第1回新世紀東京国際アニメフェア21公募部門優秀賞、第6回文化庁メディア芸術祭デジタルアート部門特別賞受賞の新海誠氏「ほしのこえ」の映画化

### (3) メディア芸術祭の拡充と国内外の懸賞の創設

メディア芸術祭における大作・芸術部門に加えて、小作品・短編・解説・教材・IR/CM・大衆作品等部門を充実するとともに、国内・国外の多様な懸賞を創設する。

## D. 国立メディアアート情報館の設置

オリンピックを契機に内外の人々に実物を展示するとともに、関係機関の連携によりデジタルアーカイブ化、調査・研究の拠点を創設する。

### (1) 国内外のマンガ・アニメ美術館・資料館等を通じたデータベースの作成及びデジタルアーカイブ化の促進

### (2) 文化庁・日本マンガ学会・日本漫画家協会・日本動画協会・作者・著作権者等の協力を得て、資料収集、保管、展示、提供、調査研究、対外発信の促進

### (3) 所蔵物の交流・巡回展の開催等のための連携

### (4) 作品と作者・クリエイターのリストの作成、及びノウハウを持ったスペシャルアドバイザーと伝道師の登録

〈関係機関〉明治大学（米沢嘉博記念図書館先行開館、現代マンガ図書館）、日本動画協会、京都精華大学、京都造形大学、杉並アニメーションミュージアム等全国マンガ・アニメーションミュージアム連絡協議会 等

## E. マンガ・アニメ活用受発注センター（仮称）の創設



マンガ家・アニメ制作者に対し、新たな活躍の場を提供するとともに、事業体活動と教育分野への応用を支援する。

#### (1) マンガ家・アニメ制作者への受発注センターの創設

企業（中小企業を含む）・団体・地域の商品・サービス等の PR/IR、CM・商品解説などについて、マンガ家・アニメ制作者への受発注センターを創設する。

#### (2) 教育・解説へマンガ・アニメの応用

学習マンガ、実務マンガ等についての受発注センターを創設する。

〈参考例〉学習漫画家の集まり LAC の会

### F. マンガ・アニメ国際協議会

日本のマンガ・アニメの作品・作者のパワーを国外に展開し、外国のビジネス・投資を呼び込む窓口を創設する。

#### (1) マンガ・アニメの外国語への翻訳・吹き替え版の制作（外国語版の日本語への翻訳・吹き替えを含む）

#### (2) 共同制作など国際的な制作の推進

〈例〉外国からの作品テーマ・ストーリーの持ち込みと日本におけるマンガ・アニメの制作

#### (3) 外国人のマンガ家の研修受け入れ・指導及び日本人マンガ家・アニメーターの外国への派遣、マンガ・アニメの海外展開による国際貢献

### G. メディアミックス振興会

キャラクター・グッズ・コスプレ衣装等の更なる展開を図るため、マンガ・アニメに係る著作権・商標権等の調整・管理受託・買取制度（休眠している権利、管理の煩雑さ回避）及び複合イベントを実施し、メディアミックスの更なる進展を図る。

### H. マンガ・アニメ聖地のブランディング支援

マンガ・アニメによる地域おこしのための「聖地」の整備を支援し、その活用による内外ファンの来訪を誘致する。さらに、聖地巡礼の周遊ツアーを企画・支援する。

〈例〉トキワ荘通り（椎名町（別添1参照）、アニメ発祥の地（練馬区大泉）、あしたのジョー（汨橋）、こち亀（亀有）、ゲゲゲの鬼太郎（境港市、調布市）、キャプテン翼（葛飾区）、あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。（埼玉県秩父市）ガールズ&パンツァ（茨城県大洗）等

### I. クールジャパンサーキットと文化経済交流支援

本来の日本のマンガ・アニメを海外に展開するとともに、その影響力を活用して、製品・企業の海外進出及び文化交流を支援する。

#### (1) 日本主導による「ジャパンエキスポ」の開催とヨーロッパ各地への転戦（海賊版の

駆逐、新人作者活躍の場)

〈別添2〉〈資料〉株式会社漫画家学会による Real Japan Expo の開催構想

## (2) 中小企業等を含めた企業・事業体の海外メッセ支援協力及び文化交流の促進

〈実例〉インド、東南アジア

### Ⅲ IIの想定される実施主体

統括するマンガ・アニメ戦略機構（関係省庁、自治体、本提案者、関係団体・業界代表）のもと、上記ⅡのAないしIの事業のチームごとに、主な実施主体・参画者として以下のメンバーが想定される。

#### **A. 教育・教材チーム**

文科省・文化庁、総務省、地方自治体・教育委員会、学校、マンガ家・出版社等

#### **B. 制作交流支援チーム**

ベテラン編集者・ベテランアニメ制作者、専門学校、地方自治体、地域団体、総務省、出版社・プロダクション、金融機関等

#### **C. 発表の場コンソーシアム**

マンガ家・アニメ制作者、ネット関連企業、文化庁、外務省、総務省、放送局、出版社・書店・コンビニ、等

#### **D. 国立メディアアート情報館チーム**

文化庁等国の機関、マンガ・アニメ関連ミュージアム等を持つ自治体、民間ミュージアム、大学、作者・著作権者、研究者等

#### **E. 活用受発注センターチーム**

マンガ家、アニメ制作者、プロダクション、企業・各種団体等

#### **F. 国際協議会チーム**

外務省・経済産業省・文部科学省等、JICA、マンガ家、アニメ制作者、プロダクション、商社等

#### **G. メディアミックス協議会チーム**

経済産業省、外務省、文化庁、著作権者、商標権者、グッズ等製作者、イベント関連企業団体等

#### **H. 聖地ブランディングチーム**

地方自治体、地域団体、商店街、まちあるきガイド団体、旅行会社、観光庁、総務省等

#### **I. クールジャパンサーキットチーム**

関係省庁、商社、権利者、プロダクション等

### Ⅳ IIの実施のために必要な規制改革等事項

### (1) 「二次創作作品」の著作権処理の試行

難題である二次創作作品にかかる権利処理については、文化審議会著作権分科会法制問題小委員会パロディワーキングチームの平成25年3月の報告書において、権利処理を進める仕組みが提言されているが、関係者の意見の一致に基づく進展にはなお時間がかかる面が残っているので、本特区において、仮のルールを定めて、賛同者の協力を得て、試行することとする。

なお、電子出版権の創設についても、試行を検討する。

〔参考例〕 フランス著作権法典第122条の5(4)項(パロディ条項)等

(注) 平成25年3月の「パロディワーキングチーム報告書」では、「二次創作作品」の権利処理については、関係団体等へのヒアリングの結果、パロディに係る権利制限の法制化につき、おおむね消極的な意見が示されたとしている。

作品発表の場として、コミケを積極的に活用しようとする立場からすれば、コミケにおける同人誌の「二次創作作品」を単純に排除しようとするのは得策ではなく、権利処理機関等を通じた集中的な権利処理の仕組みなどを使い、一定レベルの「二次創作作品」の権利処理を進める仕組みを考慮することが望ましいと考える。

### (2) 著作権・商標権のフェアユースの特例

E、F、G、H、Iの企画との関連で行う事業イベント等において、関係マンガ・アニメ作品に係る著作権、商標権等について、利用許諾請求等の権利処理を行わなければならないことが、権利者・利用者双方の負担となる可能性がある。

この点、趣旨・目的・期間・開催主体等を限定して、権利者と協議したうえで特例的に一定のフェアユースを認める措置をとることが考えられる。

(注) 平成24年5月の日本マンガ学会のシンポジウムにおいて福井健策氏は、アメリカのフェアユースの基準として1.目的、2.原作の性質(種類)、3.使用量、4.原作に対する市場での悪影響、の4つを紹介している(「マンガ研究」第19巻210頁参照)。

### (3) 学習指導要綱の柔軟化

マンガ・アニメを、教科の中に取り入れ、また教材として活用することについては、既に「総合」科目において見られるところであるが、さらに他の国語、美術、歴史、英語等の教科において地方自治体の裁量により活用できるよう学校教育法施行規則上の「学習指導要綱」(学校教育法施行規則第52条、同第74条、同第84条等)を柔軟に運用すること。

### (4) 公道及び都市公園の占用

・民間事業者による記念碑・モニュメント・作品等設置のための道路や公共空間の占用許可の要件を緩和すること(道路法第32条道路の専用許可・都市公園法第6条都市公園の占用の許可関係)。

- ・オープンカフェ、レストラン等のテラス設置・利用に関する規制を緩和すること（同上）
- ・案内サインや野外広告に関する規制を緩和すること（同上）。
- ・上記 B、D、G、H の企画との関連で行うイベント、催し等において、所轄警察署への道路使用許可手続きや道路占有許可手続きを円滑に行うことができるよう、事前相談の段階において許可基準等を明確化し、手続き期間が短縮化できるような措置されることが望ましい。

《公道・都市公園の設置目的である「交通」・「憩い」との調整は重要である。ただ手続の迅速化・簡素化については早急な対応が求められる。》

#### （５）建築制限

- ・ミュージアム・プラザ・聖地めぐりの建築物等について、容積率の緩和を図ること（建築基準法第４８条第１項用途地域関連）。
- ・複数の宿泊を伴う工房を含むプラザに対する建築制限（建築基準法第２８条第１項居室の採光及び換気）を緩和すること。

《建築基準法の求める「安全」と利用者の「利便・使いやすさ」との共存は困難な課題であるが、知恵を出し工夫できれば現場での改善が期待される。》

#### （６）外国人の受入れ

マンガ・アニメに係る技能を持つ者や企業勤務者・研修生・留学生等への査証の発給要件（外務省設置法第４条第１３号関連）及び在留資格認定要件（出入国管理及び難民認定法第１９条及び別表関連）を緩和すること。

《他の事例との均衡の問題はあるが、特区として人的受入れに欠かせない点は考慮されたい。》

#### （７）ボランティア休暇の拡充

#### （８）ふるさと納税寄附制度等の適用拡大

- ・地方自治体に対するふるさと納税寄附の上限（住民税の１割）の拡大及び退職金にかかる住民税への適用拡大

《財政面での課題と基準財政収入額不算入により、自治体間財源配分等の課題はあるものの、積極的な自治体やその施策の支援に有効と考えられる。》

〈例〉森鷗外記念館

（別添３）小室裕一「民間サイドからふるさと納税寄附制度の活用を提案した地域振興実践例の分析」（トキワ荘関連のふるさと納税寄附に係る地方財政学会における発表）

- ・ミュージアム等に対する会社等の法人が行う寄附金の損金算入及び個人の寄附金控除にかかる対象法人及び限度額の拡大。

〈参考〉KOBE 鉄人 PROJECT（NPO 法人）

- ・現在、地方自治体への寄附に限定されているふるさと納税寄附制度について、特区内においては自治体の指定する NPO 等公的団体に対する寄附にまで対象の拡大を検討すること。

《原点であるふるさとへの納税からの乖離が大となる。》

### (9) 固定資産税の減免

ミュージアム、プラザ、銅像等にかかる固定資産税の減免を検討すること。

《地方自治体基幹税である固定資産税の減免については慎重であるべきであるが、桜新町商店街の「サザエさん一家の銅像」の例の場合などは固定資産税の減免を検討すべきであると考えられる。》

### (10) 受入国の手続きへの国の協力

見本市出展、輸出に関連して、著作権確認、企業体確認、製品確認等について、簡易に証明できる枠組みを構築・運用すること。

《相手国に係る案件であるが、日本政府としての支援策を検討すべきである。》

## V IIの実施による日本経済再生に向けた効果

IIのマンガ・アニメ戦略プロジェクトを実施することにより、まず、学校教育の中でもマンガ・アニメに接することにより、理解力・創造力が養われ、将来の日本経済を支える人材の育成につながるとともに、マンガ家・アニメ制作者やスポーツ・文化・社会等への関心も高められる。そして、専門学校、大学等関連部門を経てプロを目指す若者にとって発表の場、制作の場の確保、経営面を含めたアドバイスといった支援措置により、創作意欲を持ち続け、就業率・開業率を高めることになる。

このようにマンガ・アニメに対する経営支援・組織化・協同化により、文化としてのみならず、産業としても力をつけ、ゲーム、キャラクター、グッズ、ネット上の重要コンテンツ等への展開により、経済的にも幅広い波及が考えられる。

さらに、全国で頑張る若者を中心としたマンガ家・アニメ制作者に対してエールをおくとともに、マンガ・アニメを活用した街づくりに尽力する自治体を後押しし、オリンピック開催の決まった東京だけでなく、被災地を含めた国内全域に対して、活力とビジネスを送り込むことによって、日本再生のエネルギーの全国への波及が期待される。

以上の点を総合して、現在の強みの基礎を固め、大きな波及効果をもった方策を戦略的に実施し、日本経済の再生に大いに資するものと思料する。

列挙された KPI への効果は以下のとおりであるが、それらの項目以外にも、日本マンガ・アニメバーチャル特区全体として、芸術振興、地域活性化、国際貢献に資するプロジ

ェクトと史料される。

#### **(1) KPI Point I 人口減少・少子高齢化**

B、C、E、F、G プロジェクトにより、若者が多いマンガ・アニメ従事者・志望者の安定収入が実現することにより、経済的に生活の安定が図られ、結婚・出産を後押しする。とくに在宅作業や近くのプラザ活用が可能のため、25～44歳の女性就業率の向上が見込めるとともに、第1子出産前後の女性の継続就業率が上昇する可能性がある。

#### **(2) KPI Point II 世界経済の活力を取り込めない日本経済**

本提案のプロジェクトの遂行、D、F、G、H、Iの事業の遂行により、クールジャパンの旗手であるマンガ・アニメ及びキャラクター、グッズ等の商品販売が活性化し、海外進出が進むとともに、訪日外国人旅行者を増加させ、世界経済の活力を取り込んで行くことが可能になる。

#### **(3) KPI Point III 企業活動の不活性化**

- ・B、C、E、F、G、H、Iのプロジェクトにより、開業率の上昇のほか、知的財産権を含む輸出入事業の活性が図られ、国際貢献及び雇用拡大にも資することとなる。
- ・F、G、Iの事業により、マンガ・アニメ関連グッズの輸出入事業を活性化することができ、国際貢献および雇用拡大にもつながる。

#### **(4) KPI Point IX 人材・雇用・教育分野**

・AないしIを通じて、20歳から64歳の就業率及び25歳から44歳の女性就業率の向上に資する。

以 上



別添2 〈資料〉株式会社漫画家学会による Real Japan Expo の開催構想

### フランスの JAPAN EXPOの成功

今から10年前にフランスで日本文化の絶頂的イベントであった日本人の若者達によって企画実行された日本のポップカルチャーと伝統文化の対照的イベント「JAPAN EXPO」が10年の時を経て、今や4日間の開催期間が18万人に達するビッグイベントに成長し、日本の漫画アニメ文化がヨーロッパで「trendy」日本のファッションのアップデートとともに高い支持を集めている。

### JAPAN EXPO に集まる若者達の目的は?

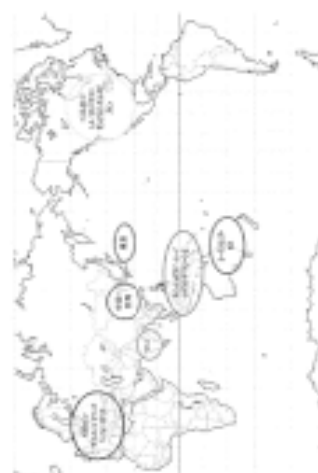
1. 国と仲直りの交差点で絶頂的時代を知る、コスプレなどでの自分見せがでる楽しみがある
2. 日本からのアニメ・漫画品の購入、コレクションがしたい
3. 日本からの新しい情報や文化の更新がたい
4. 日本からのゲストに会える(瀬田幸子、藤子不二雄、アーティスト等) (etc)
5. 日本の伝統文化(茶道、狂言、和服)に触れたい、体験できる

日本の魅力を結集したオール日本チームで世界中で漫画アニメイベントを開催する!!

## REAL JAPAN EXPOの開催

我々、日本人の手で世界各国にクールJAPANを紹介し、日本の物産、日本の文化から発祥する商品を拡販するイベント開催を行う事業をオール日本プロジェクトとして早急に立ち上げるべきである!

REAL JAPAN EXPO(仮称)では、オタク消費者の消費力を活用し、日本の各種企業から協賛会社を募り、イベントと同時にあらゆる分野の競販も展開していくことで、市場の活性化を図る。



■ イベントの内容

- コスプレコンテスト
- アニソンコンテスト
- キャラクター・アフィジションショー
- アニメ上映
- 日本伝統茶道や、太鼓、茶室体験
- 同人誌即売会
- ビデオゲーム
- サイン＆トークショー
- 空路のや、暴日、紙芝居などの文化紹介

■ 上記のイベントに関連した消費財の発売  
飲食店出店(屋台形式、のれん街風)

■ 年間の開催地と開催期間

ヨーロッパ各地で30カ所、北米で10カ所、アジア・大洋州で10カ所を、通業、年1回東京(秋葉原)で大総合イベントを開催する。

(株)漫画家学会 (株)F&B(刊)レオンインターナショナル 代表 三木文夫



民間サイドからふるさと納税寄付制度の活用を提案した地域振興実践例の分析  
 ——マンガのふるさとトキワ荘にふるさと納税寄付を——

特定非営利活動法人日本マンガ・アニメトキワ荘フォーラム副理事長  
 明治大学専門職大学院ガバナンス研究科兼任講師 小室 裕一

## 1 納税者の意向反映

ふるさと納税寄付は、菅義偉総務大臣(当時)の発案に基づき、島田晴雄教授を座長とするふるさと納税研究会において検討された。住所地以外の自治体に分割納税する制度新設の困難から、寄付税制を思い切って拡充・活用して、ふるさと等への納税者の思いを実現する仕組みとして平成20年度税制改正により実現した。このふるさと納税寄付は、納付先を選択できる制度であるが、運用において、納税者が納付自治体とともに使途の目的化を可能にした。本発表は、民間サイドの主導で行った実践例を紹介・分析するものである。

## 2 ふるさと納税寄付の仕組みと活用

ふるさと納税寄付は、まず、所得税の課税所得について、2千円を超えた寄付金額が寄付金控除される(国も減収で一部財政負担)。次に、住民税所得割では、住民税の一割を超えない範囲で、寄付金額から所得控除による減税額と2千円の合算額を差し引いた額が税額控除される。都道府県・市区町村の負担割振りは、4%・6%である。

ふるさと納税寄付の収納額は、税収ではないので、基準財政収入額には算入されない。一方、減収となる自治体においては、基準財政収入額の減となり、75%については交付税で補填される。この仕組みから①多くの自治体が、増収を図るため活発な広報を行い、寄付集めに努力した。②住民が住所地自治体に寄付しても、その税収減は基準財政収入額の減となり、交付税が増加する。③不交付団体については、交付税増額は無い。

## 3 目的化の発想

研究会報告において、寄付をしようとする納税者に対して「あらかじめ使途を示すこと」が望まれていたため、申込書に使途の希望欄(選択メニュー方式)を設けている例が多い。これは、受入れ議決を要する地方自治法第96条の負担付き寄付でなく、また使途を特定した指定寄付とも異なり、寄付者の要望を聞き、可能な範囲で充当するものである。

その後、東日本大震災があり、被災自治体において、ふるさと納税寄付を受け入れた。また、不交付団体の東京都においても、尖閣諸島の買収等の資金としての寄付集めが注目され、ふるさと納税寄付が適用された。こうした事例から、必ずしもメニュー方式でなく、単独施策を目的とするふるさと納税寄付も可能であると認識された。

## 4 トキワ荘通り協働プロジェクト協議会(以下「協議会」と略す)

手塚治虫・藤子不二雄・石ノ森章太郎・赤塚不二夫ら日本の戦後マンガの基礎をつくった著名なマンガ家が東京椎名町の同ジアパートに住んでいた。この伝説の『トキワ荘』(昭和57年取り壊し)の周辺で、協議会を中心に、漫画家の支援、案内板設置などに取り組んでいるが、拠点として「お休み処」の整備が熱望されている。豊島区は、高野区長が、文化によるまちづくりを目指しているが、文学、絵画、舞台芸術などマンガのライバルが多

く、またマンガでも手塚氏が移り住んだ並木荘や横山光輝氏の活動拠点もある。協議会では、既に事業助成金を得ており、その上1千万円を超える予算獲得には、地元の熱意だけでなく、特定財源の無いなか（区単独事業）、特段の提案が必要であった。そこで、設置要望とともに他地域からも集められるふるさと納税寄付を提案することとなった。

## 5 自治体内構図と働きかけの成果

施策実現のためには、基本的に直接施策を担当する原課による財政・総務経営企画部門の説得が肝要である。民間サイドとしては、要求原課を応援するため、単なる要望だけでなく、調査・計画・要求積算を示すとともに、ふるさと納税寄付の受入れについて、関係方面への説明・要請を行った。ふるさと納税寄付は、法律に基づく制度であるが、寄付の受入れにあたり、トキワ荘を用途メニューに入れるか、トキワ荘目的の寄付とする必要がある。また、議会の本会議質問で、トキワ荘のためのふるさと納税寄付の受入れ、年度間調整のための基金の活用、記念品にトキワ荘関連グッズの交付が取り上げられた。その後、正式の要望書を地域町会・商店会代表を含む協議会として提出したが、年内の寄付集め（課税期間の区切り）の時間が迫ってきたので、再度区長に面談し、ふるさと納税寄付の効用、隣の北区の事例、文化振興基金の活用、施設のデザインなどを説明した。

幸い、マスコミにも取り上げられ、基金繰入の個別方式と決定され、12月11日より寄付受入が開始された。直ちに協議会メンバーが寄付募集に奔走した。法人の寄付もあり、12月中に100万円が集まり、年明けに予算の重点項目として1700万円の予算が付いた。2月には、一定額以上の寄付者に対し、寄付証明書とともに、感謝状・記念品が送られた。

## 6 論点と分析

- (1)寄付金の効用 寄付者は、実質2千円と少ない負担で施策に参画でき、記念品等を受け取れる。自治体にとっては、①直接の財源取得②特定財源的だが補助金等の制約・検査なし③基準財政需要額外で税金を投入しにくい経費支出への充当が可能④関係者の熱意として他地域・他施策との差異を説明しやすい⑤施策・記念品等自治体のPRになる
- (2)メニュー方式と個別型 メニュー方式の場合、自治体施策全体の調整が必要で、文化の中のマンガ、さらにトキワ荘を一項目とするのは難しく、マスコミ等の注目度も低い。
- (3)基金 議会議決を経て特定目的または一定額の運用のための基金を設置できる。年度間調整だけでなく、基金に繰り入れられることにより、自治体の特定目的財源になる。
- (4)議会審議 基金の設置に議会の議決は必要だが、ふるさと納税寄付の受入れに議決は不要である。勿論、最終的には、支出予算として審議・議決が必要である。

## 7 結び

ふるさと納税寄付は、納税者が税制を活用して納付先を選択できる法制度であるが、財源獲得(帰属)にとどまらず、一定の施策を進めるような活用が可能である。特に納税者側、民間サイドから施策とともに提案し、施策の財源を確保できる新たな地域振興策となりうることが示された。本事例は、制度と自治体政策プロセスの掛け合いの中で実現されたが、今後、この手法について、議論と実践例が重なることにより、納税者の意向反映の一方策として樹立されることを望むものである。