

2024 年 9 月 9 日

意見書

この協議会の掲げる目的に照らし、アニメと特撮のファンであり、40 年以上に渡りアニメと特撮の制作と製作に携わってきた私の求める事柄は、次のとおりです。

1 アーカイブの早期実現

日本のアニメが世界で広く親しまれている主な理由は、アニメや特撮、漫画など、アニメとアニメを取り巻く日本における表現活動の多様性と物量にあると思います。僕らが子どもの頃から観て育てて貰った作品群はもちろん、それら作品を創った先達が同様に親しんだ作品群。この豊かさと多様性、作品に込められた技術と魂を次世代に伝えることが、未来の新たな創造につなげることが必要です。

私は 2017 年、アニメや特撮映像の創造と製造の過程で生み出された様々な中間制作物や資料を、文化として可能な限り後世に遺したい、という願いを持って特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構を立ち上げました。人手や資金、収蔵場所など、今でも様々な問題はありますが、賛同いただける企業や個人も増えつつあります。

アニメや特撮映像に関わる資料を収集、整理し、保管し、研究し、デジタル化し、利活用可能な状態とし、世に広報し、これらの活動の為の人材を育成していくには、個別の企業や個人の利害を超えることが必要です。中間生成物に直接触れる事は子供や若者がクリエイターへの道のキッカケとなり、更に現役クリエイターのモチベーションの高揚、センスや技術の向上にも役立ちます。この国には是非、中核となる拠点、組織を整備いただくことを希望します。

2 人材育成

アニメや特撮映像の制作は、殆どがデジタルに移行しました。しかし、アナログとデジタルはどちらも道具に過ぎません。いつの世も作品を創るのは人間です。少子化の叫ばれる昨今でも、多くの若者が業界の門を叩いてくれています。アニメ業界の就業環境をご心配いただく声は根強いですが、世界的なアニメ市場拡大もあり、状況は随分改善されました。今は必ずしも、アニメ業界＝ブラックではありません。

業界にとって喫緊の課題は、クリエイターの育成です。アニメや特撮作品は、監督だけで制作できるものではありません。多数のクリエイターによる長い時間と労力が必要です。また、優れたクリエイターは多数の従事者がいて初めて現れるものであり、最初から狙って育てられるものではありません。少なくないスタジオが人材育成に取り組んでいますが、多様性ゆえに零細企業が多く、アニメ業界はクリエイターの人材流動性が高いこともあって、個社による取り組みでは十分な成果を挙げるに至っていません。

アニメは、産業として国際的な競争力、伸びしろがあるだけでなく、日本に関わる幅広い分野に正の波及効を有します。国には、地道な人材育成への支援を希望します。

3 タックスクレジット

諸外国では、早くからアニメを含めた映像産業の幅広い波及効に着目し、いわゆるタックス・クレジット等、映像産業への税制優遇制度を設けており、その数は少なくとも 50 ヶ国以上にのぼります。然るに、日本にはこの種の制度がなく、我々は国際競争の観点で不利益な立場に置かれています。イコールコンディションを整えていただく意味でも、なるべく早期に映像産業に対する税制優遇制度を設けていただくことを希望します。

アニメーション・実写監督・プロデューサー 庵野 秀明