

2 日本の「文化力」をより一層向上させるための 国との連携及び支援の充実

文化庁地域文化創生本部の京都への設置(今年4月)を踏まえ、文化を基軸に様々な政策分野を融合して新たな価値を創造することにより、日本の「文化力」の更なる向上と世界への発信に貢献するため、次のとおり求めます。

提案・要望事項

市・府共同提案 (1)

東京オリンピック・パラリンピック開催を機に、日本文化を国内外に発信する取組

(1) 「京都文化力プロジェクト2016-2020」への連携・支援

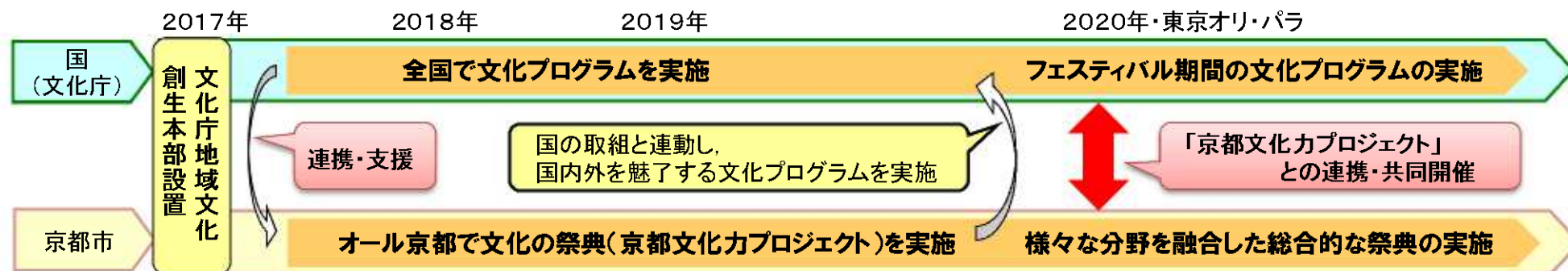
京都の「歴史力」、「文化力」を活かし、京都から率先して全国の機運を高め、国が進める取組を牽引

- (2) 日本のマンガ文化の総合拠点「京都国際マンガミュージアム」の、国が進める「MANGAナショナル・センター（仮称）」としての位置付け
- (3) 国が進める「明治150年」事業と連携し、明治という時代の幕開けの舞台・京都から、率先して取組を推進するための財政支援

京都の文化資源を活かして、日本文化を守り、創造・発信する取組

- (4) 世界遺産・二条城が文化財の保存と積極的活用モデルとなるための取組や、その価値を次代へ継承するための本格修理事業への財政支援
- (5) 伝統芸能文化センター機能（伝統芸能の創造普及や先駆的取組、ネットワーク構築等）の推進に向けた支援
- (6) 日本の文化芸術を牽引し、国内外に発信する機能を高めるための京都市美術館へのハード（再整備事業）・ソフト（展覧会運営等）両面の財政支援

京都文化力プロジェクト2016－2020への連携・支援



京都文化芸術都市創生計画の推進による「文化芸術立国」の実現

文化芸術を基軸に観光・産業、教育、福祉、まちづくり等の様々な政策分野を融合し、新たな価値の創出を目指し、平成29年3月に「第2期京都文化芸術都市創生計画」を策定。文化庁の全面的な京都移転を踏まえ、更に多彩な取組を展開することで、全国の地方創生の先頭に立ち、京都が「文化芸術立国」の実現に向けて、その中核を担う。

「京都国際マンガミュージアム」の「MANGA ナショナル・センター（仮称）」としての位置付け

現状

現在、「マンガ・アニメ・ゲームに関する議員連盟」を中心に、マンガ・アニメ・ゲーム（MANGA）に関する「①資料の蓄積」、「②人材の育成や産業振興」、「③点在する関連施設の連携拠点としての国際的な情報発信と人の交流の促進」を目指す拠点「MANGA ナショナル・センター（仮称）」の整備が検討されている。

施設の立地については、センターのハブ(軸)としての機能を東京に、資料収蔵を主とする機能を地方に分散設置することが検討されている。

コンテンツ分野における京都の強み

- ① 京都国際マンガミュージアム
マンガ関連資料など約30万点を収蔵。年間約30万人が来場。
- ② 特色あるコンテンツ企業
映画撮影所、世界的なゲーム関連企業など、特色ある企業が存在。
- ③ コンテンツ系の教育機関
38の大学・短期大学が集積し、全学生に占める芸術系学部生の割合が全国平均の約2倍（京都市5.1% 全国2.7%）
（マンガ・アニメ＝京都精華大学等、ゲーム＝立命館大学等）
- ④ 官民一体となった取組例
京都国際マンガ・アニメフェア、KYOTO CMEX（京都シーメックス）等

要望

「京都国際マンガミュージアム」においても、センターのハブとしての位置付けを！

効果

東京だけではなく地方からMANGAを世界に発信し、我が国のコンテンツ産業を活性化させ、MANGA文化で日本全体を元気に