

## 第3章 各セクターのアニメ産業支援

本章では、アニメ産業に関する各セクターの動きを報告する。政府関係は、2004年8月に行った聞き取り調査を中心にまとめた。このほか、城西地域を中心とする地方自治体、市民セクター、人材育成・教育の4分野に分けて記述した。

### 第1節 政府のアニメ産業支援

第1節は、関係省庁のアニメ産業に関する事業支援概要にあわせ、2004年8月に筆者が直接担当者から話をうかがった内容を加えて、城西地域に対する係わり合いの視点を中心に、各省庁の同地域に対する支援の全体像を浮かび上がらせていく。

#### 1 内閣府

##### (1)内閣官房知的財産戦略推進本部事務局

###### ア 知的財産戦略会議と知的財産戦略本部

政府は、産業の国際競争力の強化、経済の活性化の観点から知的財産の重要性が高まっているなか、知的財産戦略を早急に樹立し、その推進を図るため、内閣総理大臣が参集を求め知的財産戦略会議を2002年3月から2003年1月まで開催した。この間、2002年7月に「知的財産立国」実現に向けた政府の基本的な構想である知的財産戦略大綱を策定し、12月には、知的財産基本法（平成14年法律第122号）を制定し、内閣総理大臣を本部長とする、知的財産戦略本部を内閣府内に設置した。また、知的財産政策の重要課題について検討するために専門調査会であるコンテンツ専門調査会を設置し、2004年4月に「コンテンツビジネス振興政策」をとりまとめ、戦略本部に報告した。

###### イ 知的財産推進計画

知的財産戦略本部では、2004年5月に、知的財産推進計画2004を発表した。総論部分で、「特許やノウハウ、映画・ゲームソフトなどのコンテンツといった知的財産を国富の源泉として、これを最大限に活用することにより、一刻も早い『知的財産立国』の実現を目指すところだが、我が国経済が持続的成長を続けていく上での喫緊の課題である」（内閣府〔2004, p4〕）としている。とくに、第4章のコンテンツビジネスの飛躍的拡大においては、「我が国経済の牽引役として期待されるばかりでなく、海外における我が国のイメージ向上にも大きな役割を果たしており（いわゆる『ソフトパワー』）、国家戦略を考える上で重要な分野である。」（内閣府〔2004, p78〕）とし、この分野の産業を積極的に支援していく姿勢を明確に打ち出した。そして、計画には、4月に報告されたコンテンツ専門調査会の「コンテンツビジネス振興政策」をベースに、業界の近代化・合理化を支援や人材育成の強化など、12項目にわたる、多様な戦略項目をあげている。

## ウ 城西地域への支援概要

知的財産推進計画作成にあたり、またその後の展開について、聞き取りを杉並区などに対して行っている。アニメ資料館開設をはじめとする事業が展開し、また各自治体がそれぞれに動き始めていることの把握に努めている。

知的財産戦略推進本部は、直接的な事業を行うところでないが、戦略本部推進計画に基づいた、各省庁の動きや都道府県レベルだけでなく、何か実験的なものも含めて、この地域をフィールドとできるような知的財産推進計画の事業アイデアがある場合の連絡体制の強化を図っている。

### (2)政策統括官経済財政分析担当

#### ア 城西地域を世界有数のアニメーション産業地として紹介

『地域の経済』は、旧経済企画庁が、1987年から国内各地域における経済動向の総合的な把握と問題点の指摘を目的として毎年刊行されてきた『地域経済レポート』を引き継ぐものとして刊行されている。2003年11月に『地域の経済 2003—成長を創る産業集積の力』が刊行された。ここでは、産業集積の一種である「クラスター」に着目し、地域集積の活性化を模索する10の地域の事例紹介で、杉並区と練馬区は、課題に直面する世界有数のアニメーション産業集積として、紹介されている。

報告では、この地域が民間企業によって発展し、都市部に自然発生的に形成されたアニメーション産業の集積であり、世界で放送されるものの約6割が日本で制作されたものであるが、デジタル化への対応の出遅れ、経営基盤の弱体化、人材不足の問題が生じている。このため、杉並区が先行して産業支援策を開始し、アニメーションセンターの誘致の検討、人材育成に対する杉並区の支援の状況や動き出した国のアニメーション産業支援策が記述されている。

#### イ 城西地域への支援概要

報告書作成にあたり、調査官が杉並区役所を訪れ聞き取り調査や、アニメ資料館などを調査していた。城西地域のアニメーション産業が、従来から産業集積地として全国的に有名な新潟県三条市及び燕市の製造業（金属製品）や大阪府東大阪市の製造業（金属製品、一般機械など）と同列に産業関係の国の報告書に登場した。担当部門は、政策官庁のため、直接的な実施事業はないが、今後も、地域経済の最新の動きを産業振興の視点を加えて分析していくとのことである。

## 2 経済産業省

経済産業省は、産業振興政策の中心となる省庁である。現在全国的な展開を行っている「産業クラスター」政策などアニメ産業に関して中心的な官庁でもある。

### (1)商務情報政策局文化情報関連産業課（メディアコンテンツ課）

文化情報関連産業課は、情報処理の促進に関する事務のうち、符号、音響、影像その他の

情報の収集、制作及び保管の促進や情報処理の促進に関する事務のうち、ゲーム用ソフトウェアに関する事、映画産業その他の映像産業の発達、改善及び調整など、いわゆるメディアコンテンツ全般に関するものをその所管事項としている。「アニメーション産業の現状と課題」なども発行、日本動画協会の法人化支援やモデル契約書の策定・普及、コンテンツファイナンスの整備などの支援を行っている。

城西地域への支援では、「杉並区アニメーション振興戦略会議」（2003年7月～9月）に課長が委員として参加した。この報告では、アニメーションセンターの設置誘致、アニメをもとにした観光施策の充実の提言を行っている。今後この地域をフィールドとできるような知的財産推進計画の事業アイデアがある場合の相互対応や関東経済産業局を通じたアニメ事業者への各種育成事業や、有望な若手へのビジネスマッチングなどの事業展開の意見交換を行っているとのことである。

## (2) 関東経済産業局

経済産業省の地方局である関東経済産業局は、関東圏の産業クラスターのひとつであり、東京都城西地域のアニメーション・コンテンツ分野も含められている、首都圏情報ベンチャーフォーラムを所管している。首都圏情報ベンチャーフォーラムは、NPO コミュニティー・サポーターズ<sup>30</sup>との協働で人材活用・就労事業<sup>31</sup>を行ったり、東京コンテンツマーケット<sup>32</sup>を共催し、この地域のアニメ産業の活性化を図っている。

今後の事業展開では、自治体の予算に反映させる仕組みづくりを行うこと、日本貿易振興機構事業との実務的な連携や従来型の個別補助金支出タイプでなく、地域のアニメ制作(制作)会社自らが努力することを前提にしつつ、行政がコーディネートするタイプの産業支援策に対して、該当自治体と連携を取ることに期待しているとのことである。

## (3) 新産業創造戦略

経済財政諮問会議において 2004 年 5 月に『新産業創造戦略』が報告された。この報告書の新産業創出のためのアクションプログラム中には、「通常、コンテンツの制作は、他段階の製作工程を有し、その過程では数多くのクリエイター、技術者が関わり、現場で濃密なコミュニケーションが行われる。」（経済産業省[2004, p81]）と、前章まで説明した、労働集約型の現況を述べた上で、「アニメプロダクションの集積で有名な杉並区は、全国に約 300 あるアニメスタジオのうち 60 以上が集まっている。」（経済産業省[2004, p81]）と、杉並区の集積状況が記述されている。

同報告では、新しいコンテンツ市場の立ち上げやコンテンツ産業の構造改革を構築することを 2010 年までのアクションプログラムとして掲げられている。

<sup>30</sup> コミュニティー・サポーターズの活動については、本章第 4 節で述べる

<sup>31</sup> 2004 年 7 月に「コンテンツ業界研究フェア」として、プロダクション・IG、スタジオ 4℃、テレコム・アニメーションフィルム、Gonzo といった制作会社 4 社による合同就職説明会が開催された。

<sup>32</sup> 映像系コンテンツに携わる中小・ベンチャー企業や新規参入を目指す事業者を対象に、2004 年は 10 月に東京国際フォーラムで開催

### 3 文部科学省

#### (1)文化庁文化芸術課

##### ア 文化芸術振興基本法

2001年12月に制定された文化芸術振興基本法の第9条で「国は、映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術（以下『メディア芸術』という。）の振興を図るため、メディア芸術の製作、上映等への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。」と、法文上で、漫画やアニメーションを芸術として振興することをはじめて明記した。

##### イ 文化庁メディア芸術祭

1997年度からはじまり、8回目を迎える「文化庁メディア芸術祭」は、メディア芸術作品および作者を顕彰し、その創作活動を支援、紹介し、先端的なメディア芸術の鑑賞機会（受賞作品展・同時開催イベント）を提供することで、わが国のメディア芸術の振興を図ることを目的としている。東京都城西地域との関係では、メディア芸術祭開催後の、地方開催展のうち、アニメーション部門受賞作品展を、拡充後の杉並アニメ資料館で企画展として恒常的に開催することや、芸術作品としてのアニメーションなどを著作権調整含め、文化庁と共催で同資料館の常設映像ルームで上映、文化的創作活動として、基本的なアニメーション原理を利用した制作ワークショップを東京都城西地域での学校教育（または、シニアを含めた生涯教育）で行うこと。その他、文部科学省関連のアニメーション関係資料の収集・保管に関しても、同資料館の活用が可能かのアイデアが浮かんでいるという。

### 4 厚生労働省

#### (1)職業能力開発局技能五輪国際大会準備室

2007年に静岡県静岡市・沼津市で、日本開催は1985年以来22年ぶり三回目となるユニバーサル技能五輪国際大会が開催される予定である。この大会では、先端産業に係る職種、若者に魅力のある職種等の追加で、「また、アニメ制作、ゲームソフトクリエイターなどのように若者に人気のある職種のうち、競技大会になじむものがあれば新規に提案することを検討する。」（静岡県[2003, p6]）とアニメ関係も参加が検討され、この調整に東大濱野教授<sup>33</sup>や日本動画協会にも打診している。大会の目的が単に金メダルを取るためでなく、その前提の人材育成を中心に考え、濱野教授や日本動画協会と杉並区との関係からの東京都城西地域への協力のうち、大会に向けての地場での人材育成で対応が可能かを検討している。

---

<sup>33</sup> 濱野保樹東京大学大学院教授、杉並区アニメーション振興戦略会議の座長も務めた。

## 第2節 自治体のアニメ産業支援

第2節は、地方自治体のアニメ産業振興事業の概説をする。はじめに城西地域を包括する広域自治体の東京都施策、次に城西地域の自治体のうち、振興施策が先行していると考えられる杉並区とアニメ製作（制作）会社が最も多く所在している練馬区の取り組みの対比を中心に述べる。また、武蔵野市、三鷹市の事業も紹介し、最後に全国の自治体の中でのアニメ産業に関するいくつかの動きを紹介する。

### 1 東京都の産業支援

#### (1) アニメ産業振興に関する報告

##### ア 産業分野全般からみた調査

東京都の産業分野全般からみた、アニメ産業の調査は、東京都商工指導所が、1999年3月に報告した『情報メディア・コンテンツビジネスの事業化戦略—事業創造・事業革新のための調査研究報告書』では、東京都における有望分野、有望事業21分野の一つ「情報メディアコンテンツ分野」の事例研究にアニメ制作会社があり、「下請けがつくったキャラクターの権利は、下請けに還元されない仕組みになっている。行政に要望を出したり、意見交換して改善すべきである。」（東京都[1999, p192]）などの行政への要望が報告されているが、アニメ産業に特化したものではなく、情報メディアコンテンツ産業の全般の報告となっている。

次に、2003年3月には、『産業集積の活性化に向けた産業政策のあり方に関する研究調査報告書』<sup>34</sup>が出され、産業集積の活性化による地域経済の安定の方向性を探るために、「集積地ごとに設定した特定の分野について」（東京都[2003b, p17]）集積全体の実態を把握している。そして、「杉並・三鷹・武蔵野地区（城西地域）＝『情報コンテンツ関連分野』（東京都[2003b, p18]）として、アニメ産業を中心とするコンテンツ産業の東京都城西地域の産業分析を行っている。

##### イ アニメ産業振興策

アニメ産業振興を直接うたったものでは、2002年4月に、学識経験者、アニメ産業関連事業者、行政関係者からなる「アニメ産業振興方策検討委員会」を設置し検討を開始し、2003年3月に『アニメ産業振興方策に関する報告』が出された。報告中の現状と課題では、アニメは東京の地場産業だが、韓国・中国等の躍進やクリエイター等の人材不足、デジタル化の遅延、製作資金の調達困難などの課題に直面していること。今後の戦略で、優秀な人材の育成、デジタル化の促進、アニメビジネスの再構築、国際競争力の強化を4つの戦略課題として、この戦略に沿った実施事業の提案を行っている。戦略提言中、「多くの大学・大学院にア

<sup>34</sup> 本報告は、東京都における産業集積の特徴を地域別業種別に、かなり細かく分析しており、東京都城西地域のアニメ産業(特定の分野は「情報コンテンツ関連分野」としているが、実質上アニメ産業が中心となる)の他、地域比較の集積特徴など、示唆に富むものがある。

アニメ関連学部を創設し、クリエイターやプロデューサー等を育成する教育環境を整備する。」(東京都[2003a, p23])などのほか、別に1章を使いアニメ産業の振興拠点の整備、「本委員会としては、アニメ産業の拠点として『東京アニメセンター(仮称)』(以下『センター』と言う。)の設置を提案する。」(東京都[2003a, p48])と、東京アニメセンター(仮称)の設置を提案し、センターのコンセプトや機能、施設のイメージを提案している。

## (2)東京国際アニメフェア

東京都のアニメ産業振興で最大のものは、東京国際アニメフェアの開催である。これは、東京都が中心となり、アニメ産業関係事業者や行政関係者による実行委員会方式により、第1回は、2002年2月に東京ビックサイトで開催された「新世紀東京国際アニメフェア21」である。以後、毎年開催され、2005年は3月に東京ビックサイトで開催が予定されている。

「アニメ産業の発展を目的とする国内初の国際的フェア」(新世紀東京国際アニメフェア21実行委員会[2002, pp2-3])のように、他のアニメフェア<sup>35</sup>が、地域振興や文化芸術作品の発表表彰の側面が強いのに対して、アニメ産業に関する国内最大の商取引の場を強めたものである。これには、石原東京都知事的意思<sup>36</sup>が反映され、事業規模も大きく、2004年3月の東京国際アニメフェアの公式来場者数は、ビジネスデー18,609人、一般公開日54,164人、合計72,773人。出展者数166者(国内135、海外31)<sup>37</sup>と大規模に行われている。予算規模も大きく、東京国際アニメフェア2003の予算規模は、4億円<sup>38</sup>であり決算額も3億6千万円余りとなっている。

## (3)地場産業観光事業

東京都のアニメ産業に対する事業のもうひとつの柱が、「地場産業観光」である。

2001年11月報告の東京都産業労働局、『観光産業振興プラン』では、「東京国際アニメフェアの開催」(東京都[1999, p18])のほかに、「産業集積地域観光ルートの開発」(東京都[1999, p29])に、「アニメーションの製作会社が集積している荻窪、吉祥寺、三鷹などの中央線沿線等、ビジネスマンだけではなく多くの人々にとっても、世界的なレベルの産業に興味はそられる。そのために、産業を新たな観光ルートとして開発していく。」(東京都[1999, p29])と、アニメ産業の観光をこの地域の目玉にし、力点を入れることとしている。これを受けた、2004年3月の『東京都観光まちづくり基本方針』の「1特色ある産業を基軸とした観光まちづくり」では、「例えば、杉並・三鷹など世界に類を見ないアニメ産業の集積」(東京都[2004b, p39])を観光資源として活用していくとして、そのための推進体制作りの推進マニュアルなどが報告されている。

<sup>35</sup> 10回目を迎えた、2004年8月に開催された広島国際アニメーションフェスティバルなどがある。

<sup>36</sup> 石原知事個人の公式ウェブサイトにも、「『東京国際アニメフェア』東京のアニメを世界に」の項目(<http://www.sensenfukoku.net/policy/anime/index.html> 2004.12.20)があり、多くのページを割いてアニメ産業に関する現状課題と支援施策を述べている。

<sup>37</sup> 「東京国際アニメフェア2005」公式ホームページ(<http://www.taf.metro.tokyo.jp/outline/index.html> 2005/01/01)

<sup>38</sup> 東京国際アニメフェア2003会計報告による。

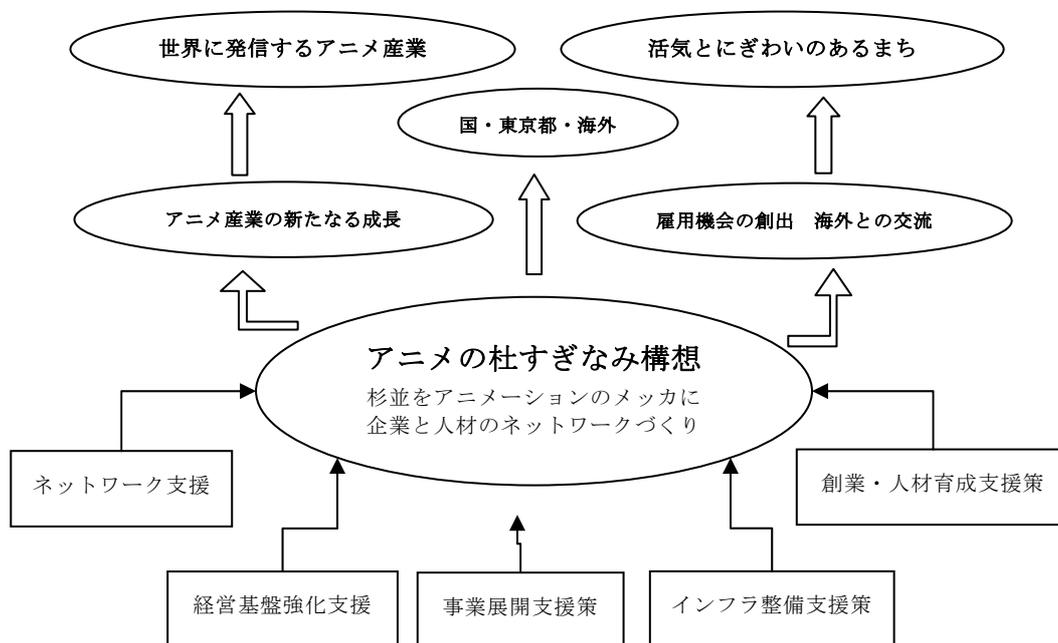
## 2 杉並区の産業支援

### (1) 産業振興計画と「アニメの杜すぎなみ構想」

杉並区では、新たな産業振興計画策定に先立って、2001年の3月に『新産業実態調査報告書』をまとめた。この報告書には「小分類で見ると、『2A アニメ製作』が、30.8%と抜きん出て高く、都内随一の事業所集積を要していることがわかる。」(杉並区[2001b, p17])と、アニメ製作(制作)会社の高い集積を指摘していた。そして、杉並区が2003年2月に策定した『杉並区産業振興計画』で初めてアニメーション産業を取り上げ、みどりの産業<sup>39</sup>のひとつとして、「特に住宅都市杉並の環境と共生し、良好な住環境を保全しながら発展していく産業分野」(杉並区[2003a, p2])であり、「こうした世界に通用する地域の産業資源であるアニメーション産業の集積をひとつの核として、地域経済を牽引する有力な地場産業としての発展支援を行う」(杉並区[2003a, p5])と、アニメ産業を行政が支援していく事を明記している。実施組織では、2004年4月に産業振興課内に、「アニメ・新産業係」と「アニメ」を冠した組織を設けて事業推進している。

産業振興計画によれば、アニメの杜すぎなみ構想は、「アニメーション産業と地域経済との融合を図り、新たなビジネスチャンスや事業展開が生まれる環境を整備し、地域経済の活性化に繋

第3-2-1図 アニメの杜すぎなみ構想



杉並区[2001a]資料基に筆者作成

<sup>39</sup> 「環境と共生できる産業として、杉並区が打ち出した新たな産業概念」(杉並区[2003a, p2])

げていくとともにまちづくりに生かしていく。アニメーション産業の集積状態をさらに拡充させ、区内にアニメーションを中心とした情報内容や番組の産業立地を促進し、シリコンバレーやハリウッドのように世界に発信できる産業としての発展をめざしていく。」(杉並区[2003a, p33])となる。第3-2-1図はこの体系図である。

## (2)行政のアニメ産業振興事業

### ア 戦略会議報告

アニメ産業関係者と大学等の研究機関が連携し、地域に新たな文化的・経済的効果をもたらすことを目的に2002年4月に「杉並産学連携会議」を開催し6月に「アニメーションアーカイブに関する提言」をまとめ、アーカイブ設置の必要性を国等に訴えた。また、2003年7月に産学連携会議を受け、「杉並区アニメーション振興戦略会議」を設置し、経済産業省文化情報関連産業課長も委員とする戦略会議を開催し、9月にアニメーションセンターの設置誘致、アニメをもとにした観光施策の充実の提言を行った。

### イ 「杉並アニメ資料館」の開館と拡充

2003年4月にアニメ資料の収集・保管デジタル化の進行などによって失われつつある貴重なアニメーション資料の収集を行い、全国で初めて、特定のキャラクターや作家・作品がテーマでなく、東京都城西地域を中心とした日本のアニメーション全般をテーマとした資料館40を開館した。このアニメ資料館は2005年の3月には、規模を拡充し「アニメーションミュージアム」として、日本動画協会に運営を委託のうえリニューアルオープンの予定である。

### ウ イベント等PR事業

東京都の「東京国際アニメフェスティバル」より早く、2001年4月に「杉並区の世界一を楽しもう」をテーマにした地域イベント、「アニメーションフェスティバル2001 in 杉並」を区内のアニメ事業者を中心に、東京商工会議所杉並支部、女子美術大学(杉並区和田)、NPOなどで構成される実行委員会を結成して開催し、この後毎年開催している。また、東京都が主催する東京国際アニメフェアへ出展及び区内スタジオの出展支援や関連企画を開催している。

### エ 人材育成「すぎなみ匠塾」

2002年から、スタジオ集積地という特徴を活かし、制作現場を「教室」とした、カリキュラムを中心の研修期間6ヶ月の現場アニメーター実践養成事業「杉並アニメ匠塾」を行っている。「匠」の名の通り、ベテランアニメーターによる、アニメーション現場での実践的教育システムであり、区内中小事業者では困難になっている人材育成を支援する事業として実施している。過去3回の募集では、北海道から九州まで、全国から多くの応募があり、修了生

<sup>40</sup> アニメ・漫画作家の出身地等ゆかりの地での、記念館の例は、「手塚治虫(兵庫県宝塚市)」、「水木しげる(鳥取県境港市)」、「石ノ森章太郎(宮城県中田町)」、「やなせたかし(高知県香北町)」の他にも全国で例が多く、また、練馬区には東映アニメーションスタジオ内に同社作品の「東映アニメーションギャラリー」が2003年3月にオープンしている。

の多くが区内のアニメーション制作会社に就職している。

### (3)各種団体との連携

#### ア 杉並アニメ振興協議会と自主制作アニメ

「アニメーションフェスティバル 2001 in 杉並」実行委員会をきっかけとして、区内のスタジオに横のつながりが生まれ、2001年8月に区内のアニメ製作（制作）会社23社で構成される地域を核とした初の業界団体である「杉並アニメ振興協議会」が発足した。協議会は、アニメ産業がかかえる課題に取り組み、新しい事業展開を促進すると同時に、イベントの開催や地域への貢献を通していくことで、日本のアニメ産業全体の活性化を図っていくことなどを目的としている。協議会は、杉並区の「アニメーションフェスティバル」「アニメの杜すぎなみ匠塾」など、区との協力による事業展開も活発に行っている。また、協議会としての自らが著作権を有する、オリジナルアニメーションの製作を進め、「スギナミブランド第一弾」としたアニメ作品「サヨナラみどりが池」は、2003年7月に完成した。

#### イ 商工会議所、地元商店会

東京商工会議所杉並支部は、区内アニメーション産業の支援に積極的に行い、調査報告<sup>41</sup>や関連イベントへの出展支援を行っている。

地域の商店街では、杉並の中でも特に集積度が高い西武新宿線上井草駅近辺では、地元商店街がスタジオの協力を得て「アニメタウン上井草」をうたい、「ガンダム」キャラクターをあしらった装飾などを行っている。2003年12月の商店街アニメ祭りでは、空き店舗に地元のサンライズ社の協力で、区内にある女子美術大学の学生による、「ガンダム」シャッターが完成した。また、杉並区商店会連合会では、江戸開府400周年事業に「アニメと杉並」と題して、都庁前広場でブースを出店した。

#### ウ 小中学校等教育機関

区立の小中学校では、職業体験分野でのスタジオ見学・アニメーターとの懇談希望や、「総合的な学習」・「土曜教室」の中でアニメを研究・制作する学校も出てきて、地元アニメーターの協力によりアニメーションの原理によるワークショップをアニメ資料館で開催し、また区内小中学校全部の図工・美術の教師の教育研修会で、杉並アニメ振興協議会会長によるアニメーション産業の取り組みの講演会が行われた。

#### エ 観光とアニメ

民間ベースの市場性を前提とした観光分野でも、ドイツ、アメリカ、オーストラリアから、日本のアニメーションを目的とした観光ツアーが、杉並アニメ資料館や区内のアニメーションスタジオの見学に訪れている。また、2004年3月に開催された東京国際アニメフェスティバル開催に合わせて、オーストラリアのメルボルンから来日する観光団は、杉並アニメ資料

<sup>41</sup> 第1章で報告した実態調査以外に東京商工会議所杉並支部[2003]、『すぎなみアニメーアニメのまち杉並世界に発信』がある。

館やアニメスタジオ等を見学のほか、日本の文化としての「夜の居酒屋談義」を含む地元アニメーターたちとの交流が、パックスツアーのコースで実施された。

### 3 練馬区の産業支援

#### (1) 「アニメのふるさと」練馬区

練馬区は、東京商工会議所練馬支部を中心として、「アニメのふるさと練馬」を標榜し、これを地域活性化のひとつとして推進している。

練馬区は、東映動画（現東映アニメーション）『白蛇伝』製作以来の歴史を有し、アニメ製作（制作）会社数も杉並区を上回る数があるといわれている。また、第2章で述べたように、アニメ産業集積は、練馬区を中心に始まったことを考え合わせると、「アニメのふるさと」を標榜することは、自然な流れといえる。

#### (2) 商工業振興計画上の位置づけ

産業振興計画上のアニメ産業の位置づけは、杉並区が産業振興のひとつの柱と明確に位置づけているのに対して、練馬区商工業振興計画では、「(4)練馬を特徴づける産業のPR 練馬の産業を区内外にPRするために、漬物産業、伝統工芸やアニメ産業など区内でつくられた製品を産業フェア等のイベントで展示するほか、企業見学会などを実施する。」<sup>42</sup>とPRに限定した計画となっている。また、(仮称)練馬区産業振興基本条例が検討されているが、ここでも観光資源のひとつの位置<sup>43</sup>づけとされている。

#### (3) アニメフェスティバルと実態調査

練馬区では、2002年から「練馬アニメフェスティバル in 大泉」を、東映アニメーションのある大泉地区で実施している。最近では、2004年3月に練馬区長を名誉委員長、東映アニメーション株式会社代表取締役会長を委員長に以下、アニメ関連会社と地元商店街や関係NPO等が参加する実行委員会方式により第3回が開かれた。催しの目的は「この事業は、東京国際アニメフェア2004に協賛し、『アニメのふるさと練馬区』のアニメ産業を区内外にアピールするとともに、大泉学園駅周辺の経済活性化に資するために開催されます。」<sup>44</sup>。このほかにも、東京商工会議所練馬支部では、2003年に『練馬区アニメ産業実態調査報告』を出し、また2004年の東京国際アニメフェアにも出展を行い、練馬のアニメの歴史や区内アニメ会社の作品紹介を行っている。

<sup>42</sup> 練馬区商工業振興計画

([http://www.city.nerima.tokyo.jp/sangyo/keikaku\\_shoko/3.html-323](http://www.city.nerima.tokyo.jp/sangyo/keikaku_shoko/3.html-323) 2003.12.25)

<sup>43</sup> (仮称)練馬区産業振興基本条例

([http://www.city.nerima.tokyo.jp/sangyo/sangyo\\_kaigi/text.pdf](http://www.city.nerima.tokyo.jp/sangyo/sangyo_kaigi/text.pdf) 2004.12.30)

<sup>44</sup> 練馬区オフィシャルウェブサイト(<http://www.city.nerima.tokyo.jp/sangyo/anime/> 2004.8.19)

#### (4) アニメ協議会結成

2004年7月には、杉並区に続きアニメ協議会が結成された。東商ニュースライン<sup>45</sup>によると、「東京商工会議所練馬支部（会長＝井戸勤・アンテンドゥ社長）は7月26日、区内アニメ関連事業所と協力して『練馬アニメーション協議会』の創立総会を開いた。練馬区は日本アニメ発祥の地で、多くの事業所が集積することから、アニメ産業の育成を図ることが狙い。」であり、「新しいアニメビジネスの模索や新たな販路の開拓のため、勉強会や研究、意見交換を行うとともに、国や都、区などの施策について情報収集し、あわせてアニメ産業への支援を働きかける。同協議会は48社で発足したが、順次会員を拡大していく予定。」と、商工会議所が中心となって事業推進している。

### 4 武蔵野市と三鷹市

#### (1) 「吉祥寺アニメワンダーランド」武蔵野市

武蔵野市の「吉祥寺アニメワンダーランド」は、1999年から他の城西地域のイベント事業よりも早く実施されている。その特徴は、「吉祥寺アニメワンダーランド2004」のウェブページ<sup>46</sup>によれば、「武蔵野商工会議所と地域コミュニティ、そして在住・ゆかりの漫画家/アニメスタジオが主体になり1999年度より開催してきた全国的にも例を見ない街と漫画家/スタジオが一緒に開催してきたお祭りです。」また、「1970年代中央線文化の中心地でもあった吉祥寺は中央線文化を背景に展開したマンガ、アニメを生み出して来た中心地でもあり、スタジオジブリをはじめ数多くの制作スタジオや作家陣とゆかりをもっています。吉祥寺では地元商工業者とクリエイター、行政、教育機関が協力して事業に取り組む体勢づくりをはじめ、吉祥寺に新たな魅力を付加していくべく観光リソースを整備しており、その一環として吉祥寺アニメワンダーランドを開催しています。」と、城西地域最大のターミナル駅でもあり、全国的にも高い知名度を持つ吉祥寺を全面的に出し、吉祥寺駅を中心に井の頭公園なども会場にしたイベント事業を展開している。

#### (2) 正式名称「三鷹市立アニメーション美術館」三鷹市

2001年10月に開館した、三鷹の森ジブリ美術館は、正式名称は「三鷹市立アニメーション美術館」である。同館のウェブページ<sup>47</sup>によれば、「美術館の管理運営は財団法人『徳間記念アニメーション文化財団』が行っています。この財団法人が美術館の管理運営を行うために、三鷹市は条例で美術館の管理運営法人に指定しています。この財団法人は、三鷹市、株式会社徳間書店、日本テレビ放送網株式会社が主体となって設立されました。」という形態に

<sup>45</sup> 東商ニュースライン 2004年8月18日記事

(<http://www.tokyo-cci.or.jp/shimbun/newsline/main.htm> 2004.12.1)

<sup>46</sup> 吉祥寺アニメワンダーランド2004

(<http://www.kichifes.jp/wonderland/about/about.html> 2004.12.23)

<sup>47</sup> ジブリ美術館設立の経緯はジブリ美術館ウェブページ

(<http://www.ghibli-museum.jp/welcome.html> 2004.12.1)に詳しく記載されている。

より、運営されている。

ジブリ美術館は、宮崎駿とジブリ作品の世界的な名声に加え、見学者数の平準化を図る、入場券事前予約制度など独自の入館方法を取りながら、美術館の入館者への対応を行っている。入館者は、2003年度68万人であり、三鷹市では、これを中心に観光事業を展開し、三鷹駅前からの直通バスなど、観光客を呼び込む施策を行っている。また、三鷹市は『三鷹市産業振興計画 2010 素案』では、ジブリ美術館以外にも、アニメ産業の集積やアニメ関係のNPO 市民セクターとの展開を記述している。(三鷹市[2003, p52-53])

## 5 他地域の自治体の動き

城西地域のアニメ産業振興支援を述べてきたが、アニメ産業支援を行っている全国の自治体では、横浜市は映像部門で高度な知的産業への対応を行う東京芸術大学を誘致し、大阪市のデジタルときわ荘プロジェクトは、西武池袋線要町にあった「トキワ荘」を模して、デジタル・コンテンツの振興を目指している。このほか、県レベルで対応している岐阜県と佐賀県を簡単に紹介する。

### (1) 岐阜県「ぎふ次世代アニメ研究会」と「飛騨国際メルヘンアニメ映像祭」

「ぎふ次世代アニメ研究会」<sup>48</sup>は、「『次世代アニメ』を岐阜の産業に」としてアニメーションが岐阜県の新しい産業として育成するための方策を産学官が連携して研究することを目的に2002年10月に大垣市で開催された。研究会は、2003年に日本動画協会の理事長でもある手塚プロダクションの松谷代表取締役を招いての講演会を行い、2004年は、教師向けのアニメ制作講座などを実施している。

岐阜県は、次世代アニメ研究会活動のほか、マンガ立県施策やデジタル・コンテンツを中心とした産業・文化のイベントの大きなもので、「飛騨国際メルヘンアニメ映像祭」<sup>49</sup>を2003年から行い、2005年3月に第三回目の開催が予定されている。

### (2) 佐賀県「アジアのハリウッド構想」

2004年2月定例県議会での知事説明によれば<sup>50</sup>、「本格的なデジタル化時代を迎え、デジタルコンテンツ分野における文化を育むとともに、新産業や雇用を創出するため、ショートムービーの制作や佐賀の風物の映像化など、『アジアのハリウッド構想』を具体化するための県民協働による取組を進めることとしております。」と、「アジアのハリウッド構想」とする事業を開始し、2004年度予算に関連予算を編成実施している。

<sup>48</sup> 岐阜県県政ニュースサイト([http://www.pref.gifu.lg.jp/pref/gib/3\\_news/0210/3719.htm](http://www.pref.gifu.lg.jp/pref/gib/3_news/0210/3719.htm) 2004.8.17)

<sup>49</sup> 飛騨国際メルヘンアニメ映像祭(<http://www.hida-anime.jp/top.html> 2004.8.19)

<sup>50</sup> 佐賀県定例県議会での2004年2月知事説明(<http://www.saga-chiji.jp/> 2004.8.19)

### 第3節 市民セクターの動き

アニメ産業振興は、政府や自治体を中心となり、これにアニメ関係事業者が関係するものが一般的だが、市民セクターからの動きもいくつかある、ここでは、練馬区と三鷹市を中心に活動する2つのNPOを紹介し、市民セクターの動きを紹介する。

#### 1 アニメーションミュージアムの会

NPO法人アニメミュージアムの会は、その前身のアニメミュージアムを創る会を通じて、1994年からアニメ発祥の地である「練馬区にアニメーションミュージアムを」スローガンに活動している。ウェブページ<sup>51</sup>による活動目的は、「わたしたちNPO法人アニメミュージアムをつくる会は、アニメーションに縁の深い練馬区内にアニメーションミュージアムをつくることを目的に活動する市民団体です。通称アニメミュージアムの会といいます。」としている。

活動は、アニメ関係の講演会や戦後アニメ草創期の関係者への聞き取り<sup>52</sup>や機関紙の発行、ホームページの運営などのほか、2001年夏の練馬区のこどもまつりに手づくりアニメコーナー出展のように、地域に根ざした地道な活動を行っている。

#### 2 コミュニティー・サポーターズ

NPO法人コミュニティー・サポーターズは、1999年に認証され、現在は三鷹市を中心に活動を行っているNPO法人である<sup>53</sup>。その活動の目的は、ウェブページ<sup>54</sup>によると「東京西部地区を地盤としたNPOとして、これまで様々な地域振興活動を続けてきました。私どもは、これからの社会は世界を意識しつつ地域ごとの特徴を活かしたまちづくりをしていかなければならない、と考えております。そのために当NPOでは『地域資源に着目したまちづくり』を標榜し、東京西部地区の地場産業であるアニメーション制作業をはじめとする地域の資源を活かした各種のまちづくり活動を展開しています。」となっている。

活動当初は杉並区のアニメの杜すぎなみ構想にも関係した活動<sup>55</sup>もあり、現在では三鷹市のSOHO事務所に主な活動拠点をおいている。コミュニティー・サポーターズは、行政機関とも密接な連携を行い、三鷹市産業振興計画素案にも「アニメーション等コンテンツ関連産業の推進と地域活性化に関する活動を行うNPO法人『コミュニティー・サポーターズ』」（三

<sup>51</sup> NPO法人アニメミュージアムの会 (<http://olive.zero.ad.jp/~zbh28083/animan.html> 2004.12.13)

<sup>52</sup> 2001年5月の機関紙紙上では、元東映動画のチーフカメラマンを囲んで東映動画初期の活動状態の聞き取りなどを行っている。

<sup>53</sup> 同法人の設立発起人は、元雑誌社勤務の現理事長の他、理事長の社会人仲間であった外資系証券会社のディーラーやベンチャー企業役員、国内大手企業の中堅サラリーマンなどであり、04年8月現在で正会員10名、準会員14名となっている。

<sup>54</sup> NPO法人コミュニティー・サポーターズ概要(<http://www.comsup.jp/npo/index.html> 2004.12.23)

<sup>55</sup> 設立前夜から現在までの動きは、同ウェブページ上の「市民ベンチャー型NPOとして—これまでの歩み—理事長ご挨拶に代えて～」に詳しく述べられている。

鷹市 [2003, p54] とあり、自治体との連携が取りあげられている。また、経済産業省関東経済産業局との協働では、関東圏の産業クラスター事業のひとつである首都圏情報ベンチャーネットワークとの事業である「コンテンツ業界研究フェア 2004 Summer」を 2004 年に実施した。さらに、NPO では唯一、東京国際アニメフェアの実行委員になっている。

## 第 4 節 人材育成・教育分野の動き

知的立国を目指すために、第 1 節で述べた国の動きを中心に、全国では様々な動きがある。第 4 節は、人材育成・教育の分野のうち、高度専門的な動きの全般的な報告に続いて、城西地域の新たな動きを論述する。

1970 年代以降の自社内専門技術者養成制度が崩れてから今日まで、人材育成を中心とする教育・研究機能が弱いといわれていた東京都城西地域を中心とするアニメ産業に、同地域への大学院構想や専門学校に進出計画、都立学校のアニメ講座検討など、自社内でも始まった人材育成の仕組みと併せて、産業集積に対応し新たな研究・教育機関が誘引されている現象を報告する。

### 1 大学と大学院

#### (1) 東京大学

東京大学大学院では、2004 年 10 月からコンテンツ創造科学産学連携教育プログラム<sup>56</sup>を実施している。これは、「先端的デジタル技術を活用し、国際競争力を有するコンテンツ産業を担う世界的水準の人材育成を目的」として、「大学院新領域創成科学研究科等の学内関連部局の協力を得て実施する 2 年間の履修コース」を定員 40 名で開始している。

#### (2) 東京芸術大学

東京芸術大学では、アニメを包括するコンテンツの中核としての映画に注目し、2005 年 4 月に映像研究科を新しい大学院<sup>57</sup>として横浜市に開設する。これは、大学院映像研究科（修士課程）「映画専攻」として開講するもので、「映画は、21 世紀の基幹産業と期待されるコンテンツのなかでも、中核的位置を占めるものです。平成 17 年 4 月にスタートする映画専攻は、国際的に流通しうる物語を基礎とした映像作品を創造するクリエイター、および高度な専門知識と芸術性を併せもつ映画制作技術者を育成することを目的」としている。

#### (3) 杉並区の構造改革特区による大学院計画

杉並区によれば<sup>58</sup>民間の教育産業事業者から、構造改革特区を活用した株式会社によるデジタルアニメーション研究科中心のアニメ大学院大学を杉並区内に設置したい旨の提案があ

<sup>56</sup> 東京大学大学院情報学環・学際情報学府 ([http://www.iii.u-tokyo.ac.jp/gnrl\\_info/news/list04/15.htm](http://www.iii.u-tokyo.ac.jp/gnrl_info/news/list04/15.htm) 2004.12.10)

<sup>57</sup> 東京芸術大学 ([http://www.geidai.ac.jp/topic/sintyaku\\_kiji/20041202/](http://www.geidai.ac.jp/topic/sintyaku_kiji/20041202/) 2004.12.23)

<sup>58</sup> 杉並区産業振興課聞き取りによる。

り、杉並区でも専門性を重視したアニメ大学院を特区により設置することは、アニメの杜すぎなみのイメージアップにもつながるとして、構造改革特別区域による専門職大学院の杉並区設置認定申請を行う予定であるという。

今後のスケジュールでは、2004年度中に申請を行い、2006年4月に専門職大学院開設を目指すとしている。すでに、構造改革特区認定による株式会社経営の大学院で、IT・コンテンツ分野の高度人材教育として、デジタルハリウッド大学院大学が2004年4月に千代田区で特区認可され、開校している。杉並区の動きはこれに続くものであり、東京都城西地域では初めてのものとなる。

## 2 専門学校と事業者の協働化

### (1) インターシップを超える制度への動き

アニメ専門学校では、従来から、就職に際してその予定先の企業へのインターシップ制度が取り入れられていた。最近では、教育業界とアニメ関連会社との人材を協働育成活用システムともいう、アニメ関係事業者との企業内「研修」教育システムの委託を検討する動きがでてきている。

2004年11月に、教育事業を展開するヒューマンアカデミーと杉並区内にも制作スタジオがある、株式会社白組<sup>59</sup>がCG制作人材育成で提携し、学校内でプロとインターンシップ生の合同によるCG制作業務を高田馬場にあるヒューマンアカデミー東京校内で開始するとの発表があった。設立目的等についてのプレス発表<sup>60</sup>による設置目的は、

ヒューマンではこれまで専門職の即戦力となりうる人材の育成に力を入れてまいりましたが、CG制作の分野においては、校舎内実習だけでは企業から求められるスキルの修得が困難な為、実務レベルの実習環境整備が急務でした。一方で、白組は業務拡大に伴う人材不足の問題を抱え、即戦力として活躍できる人材を強く求めておりました。この両社のニーズをマッチングさせ、ヒューマンからは「制作場所」と「素養のある人材」を、白組からは「クライアントから受注された業務」と「指導員」をそれぞれ提供することで、新たなクリエイター養成スキームの確立と即戦力となりうる人材の育成を可能にしたいと考え、このたび包括的な協力体制を確立し「白組ヒューマンスタジオ」の設立となりました。

としている。また、具体的な共同内容は、

ヒューマンは全国各校舎のCG関連の学科を専攻する学生のうち、白組からの課題作成や面接などによって定期的（年次予定）に研修生を選出します。選出された研修生は「白組ヒ

---

<sup>59</sup> 株式会社白組はCGを中心とした映像の企画制作プロダクション。TVCMのNOVA、ゲームシリーズ『鬼武者3』のムービーを手掛けるなど、幅広い制作技術を持つ。2004年3月には、杉並区アニメ資料館で特別企画展も開催している。

<sup>60</sup> ヒューマングループ「ニュース&リリース」

([http://www.athuman.com/news/syosai.asp-040407\\_02](http://www.athuman.com/news/syosai.asp-040407_02) 2004.12.6)

ューマンスタジオ」にて実際の CG 制作業務に従事します。優秀な人材は白組からの報奨金の支給を受けたり、白組に正式採用されることも可能となります。これにより、白組は実際の受託業務を遂行しながら、人材育成と優秀な人材の確保が可能となります。また、ヒューマンでは実務レベルの実習環境を整えられ、即戦力となりうる人材の育成が可能となるだけでなく、白組から派遣された指導員により、指導者不足の解消が図れます。また、全国の学生に「白組の直接指導による実務研修が受けられる」という統一の目標が与えられることで、学習意欲の向上につながるものと考えております。

スタジオの場所は新宿区とはいえ、東京都城西地域に隣接し本稿でも東京都城西地域集積の歴史に出てくる、西武新宿線の主要駅でもあり、日本動画協会も所在する高田馬場駅前にある。

## (2) アニメ専門学校の東京都城西地域進出計画

従来専門学校は、その立地条件として交通の便がよいことを第一にしている。現在でもこの条件の一義的な意義は失ってはいないが、東京都城西地域は、住宅都市という性格や中央線文化の中心でもあり、全国の若者に対するイメージはプラス方向に強い。こうした動きに合わせて、複数のアニメ関連の人材開発・教育分野の事業者が、「アニメ産業の中心地」をキーワードに東京都城西地域に進出を予定しているとの情報<sup>61</sup>もあり、実際に場所確保に向けて、該当地域自治体へも相談レベルであるが、働きかけているとのことである。

## 3 都立高校とアニメ授業

公的な教育機関である、都立高校にも、城西地域がアニメ産業の中心地でありこれに対応する教育プログラムを開発する動きがある。

都立高校の制度改革で、杉並区内に所在する都立荻窪高校は、2007 年度から、杉並地区昼夜間定時制高校となる。2004 年 3 月に報告された「杉並地区昼夜間定時制高校基本計画検討委員会報告書」では、「同地区は、アニメーション産業の世界有数の集積地であり、多くのアニメーションスタジオがあり、アニメーターを市民講座に招くなども検討し、芸術の選択科目としてアニメーションを学べる科目を設置する。」（東京都 [2004a, p7]）と、世界最大のアニメ産業集積地の産業特性を生かした科目を選択科目に設置することにし、将来の就職も見据えた展開で、「4 年間で様々な科目を学習し、就職を目指す生徒の場合」（東京都 [2004a, p17]）にアニメーション基礎の科目を生徒の履修例に入れている。

筆者が 2004 年 8 月に教育庁学務部都立高校改革推進担当に行った、聞き取りによると、同報告書に基づき 2005 年度から、開設準備のための専任担当が置かれ、報告書にもある市民講座など地域に開かれた教育施設でこのための OB も含めたアニメ関係者へのアプローチなども行う予定とのことである。

---

<sup>61</sup> 行政関係者やアニメ関係者からの聞き取りによる。

### 第3章付表 城西地域を中心とする関連年表

年	アニメ関係事業者	行政・市民セクター
1917年	1月下川凹天国産初のアニメ公開 5月北山清太郎 アニメ公開 6月幸内純一 アニメ公開	
1945年	10月新日本動画社設立 11月新日本動画社を日本漫画映画社に改組	8月第二次世界大戦終結
1948年	1月日本漫画映画社から分離独立し日本動画（のちの東映動画の母体）設立	
1953年	手塚治虫トキワ荘（西武池袋線豊島区椎名町）居住	
1957年	1月東映動画練馬区大泉にスタジオ建設	
1958年	10月初の長編カラー作品『白蛇伝』公開	
1960年	1月手塚治虫練馬区富士見台居住	
1961年	12月手塚治虫練馬区富士見台に手塚治虫プロダクション動画部設立翌年「虫プロダクション」となる(6月)	
1962年	10月竜の子プロダクション設立	
1963年	1月『鉄腕アトム』テレビ放送開始（虫プロダクション） 11月『狼少年ケン』テレビ放映開始（東映動画）	
1964年	8月東京ムービー設立 10月東京ムービー杉並区東田町に移転 10月『ジャングル大帝』テレビカラー作品放映開始（虫プロダクション）	
1965年	4月テレビ映画製作者懇談会発足	
1966年	3月テレビ映画製作者懇談会、日本動画製作者連盟に名称変更 12月『魔法使いサリー』（東映動画）放映開始	
1968年	3月『巨人の星』（東京ムービー）放映開始	
1969年	12月『アタック NO.1』（東京ムービー）放映開始	
1970年	4月『明日のジョー』（虫プロダクション）放映開始	
1971年	10月『ルパン三世』テレビ放送開始（東京ムービー）	
1972年	株式会社マッドハウス設立 9月株式会社サンライズ設立	
1975年	3月株式会社スタジオディーン設立 12月株式会社葦プロダクション設立	
1978年	7月『アニメージュ』（徳間書店）創刊	
1979年	4月『機動戦士ガンダム』テレビ放送開始（日本サンライズ） 5月株式会社びえろ設立 12月株式会社ぎやろっぶ設立	
1986年	1月株式会社ジェー・シー・スタッフ設立 1月株式会社スタジオコメット設立	
1993年	8月有限会社ハルフィルムメーカー設立	
1994年		1月アニメーションミュージアムを創る会活動開始
1998年	10月株式会社ボンズ設立	2月第1回 文化庁メディア芸術祭贈呈式開催

年	アニメ関係事業者	行政・市民セクター
1999年	11月ポケモンシリーズ『ミュウツーの逆襲』米国上映公開	10月吉祥寺アニメワンダーランド 開催 12月NPO法人コミュニティ・サポーターズ認証 12月首都圏情報ベンチャーフォーラム発足
2000年	4月日本動画製作者連盟を日本動画協会と改称	9月杉並区21世紀ビジョン みどりの産業策定
2001年	7月『千と千尋の神隠し』公開	1月杉並区アニメの杜すぎなみ構想発表 3月杉並アニメーション事業実態調査報告書 3月杉並区『新産業実態調査報告書』 4月杉並区アニメーションフェスティバル2001 in 杉並開催 7月デジタルコンテンツ白書 発刊 9月杉並アニメ振興協議会設立 10月三鷹の森ジブリ美術館 開館 11月東京都『観光産業振興プラン』報告 12月文化振興芸術基本法制定「アニメーション含むメディア芸術の振興含む」
2002年	2月『ほしのこえ』東京単館上映  5月任意団体日本動画協会を有限責任中間法人日本動画協会へと法人化	2月杉並区立郷土博物館「人気アニメはこうして生まれた～東京ムービー阿佐谷時代」開催 2月「新世紀東京国際アニメフェア21」開催(2003年以降「東京国際アニメフェア」) 3月内閣府知的財産戦略会議開催 3月練馬区アニメフェスティバル in 大泉 開催 7月杉並産学提携会議『アニメーションアーカイブに関する提言』 7月内閣府知的財産戦略大綱策定 10月杉並アニメ匠塾開講 12月知的財産基本法制定
2003年	3月『千と千尋の神隠し』アカデミー長編アニメーション部門賞受賞  6月『日経キャラクターズ』(日経BP社)創刊 7月杉並アニメ振興協議会制作アニメ「サヨナラみどりが池」完成	2月『杉並区産業振興計画』アニメ産業が正式な産業計画に 3月東京都『アニメ産業振興方策に関する報告』 3月経済産業省東京コンテンツマーケット開催 3月日本貿易振興会『米国アニメ市場の実態と展望』報告 3月東京都『産業集積の活性化に向けた産業政策のあり方に関する研究調査報告書』 4月杉並アニメ資料館開設 9月『杉並アニメ戦略会議報告』 10月『練馬区アニメ産業実態調査報告書』 11月内閣府『地域の経済2003』「杉並区・練馬区アニメ産業が国の報告書に」
2004年	5月『イノセンス』カンヌ映画祭ノミネート  7月練馬区アニメ協議会設立	3月『東京都観光まちづくり基本方針』 3月東京都『杉並地区昼夜間定時制高校基本計画検討委員会報告』 4月知的財産戦略本部コンテンツ専門部会「コンテンツビジネス振興政策」報告 4月デジタルハリウッド大学院大学開設 5月『知的財産推進計画2004』報告 5月『新産業創造戦略』報告 7月コンテンツ業界研究フェア実施 10月東京大学大学院コンテンツ創造科学産学連携教育プログラム開始 11月白組ヒューマンスタジオ設立

(参考文献)

- アニメーションフェスティバル 2001 in 杉並実行委員会事務局[2001], 『アニメーションフェスティバル 2001 in 杉並—杉並区の世界一を楽しもう』.
- アニメーションフェスティバル 2004 in 杉並実行委員会事務局[2004], 『アニメーションフェスティバル 2004 in 杉並』.
- アニメーションミュージアムを創る会 [2001a], 「一号台が活躍したころ」、『アニメミュージアム』 NO.25
- [2001b], 「子供がいっぱい!」、『アニメミュージアム』 NO.26・27
- インター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル 2003 実行委員会[2003], 『インター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル 2003 ガイドブック』.
- 経済産業省[2003], 『アニメーション産業の現状と課題』.
- [2004], 『新産業創造戦略』.
- 静岡県[2003], 『2007 年ユニバーサル技能五輪国際大会を目指して—技能五輪・アビリンピック国際大会（静岡）有識者会議』.
- 首都圏情報ベンチャーフォーラム・University Studio @ TOKYO WEST [2004], 『コンテンツ業界研究フェアガイドブック』.
- 新世紀東京国際アニメフェア 21 実行委員会[2002], 『新世紀東京国際アニメフェア 21 公式ガイドブック』.
- 杉並区 [2001a], 『アニメの杜すぎなみ構想』.
- [2001b], 『新産業実態調査報告書』.
- [2001c], 『『アニメーションフェスティバル 2001』ガイドブック』.
- [2002], 『アニメーションアーカイブに関する提言』.
- [2003a], 『杉並区産業振興計画』.
- [2003b], 『杉並区アニメーション振興戦略会議報告書』.
- 東京コンテンツマーケット 2004 事務局[2004], 『東京コンテンツマーケット 2004 出展募集案内』
- 東京商工会議所杉並支部[2002], 『平成 13 年度杉並アニメーション事業実態調査報告書』.
- [2003], 『すぎなみアニメ—アニメのまち杉並世界に発信』.
- 東京商工会議所練馬支部[2003], 『練馬区アニメーション産業実態調査報告書』.
- 東京都 [1999], 『情報メディア・コンテンツビジネスの事業化戦略—事業創造・事業革新のための調査研究報告書』.
- [2001], 『観光産業振興プラン』.
- [2003a], 『アニメ産業振興方策に関する報告』.
- [2003b], 『産業集積の活性化にむけた産業政策のあり方に関する調査研究報告書』.
- [2004a], 『杉並地区昼夜間定時制高校基本計画検討委員会報告書』.

—— [2004b], 『東京都観光まちづくり基本方針』。  
特別区協議会 [2000], 『特別区の産業振興に関する調査報告書—特別区産業振興研究会報告  
資料室調査情報第 28 号』。  
内閣府[2003], 『地域の経済 2003—成長を創る産業集積の力』。  
三鷹市[2003], 『三鷹市産業振興計画 2010 素案』。  
山口康男編[2004], 『日本のアニメ全史—世界を制した日本のアニメの奇跡』、テン・ブックス。

(参考ウェブサイト)

石原慎太郎公式ウェブサイト (<http://www.sensenfukoku.net/policy/anime/index.html> 2004.9.7)  
NPO 法人アニメミュージアムの会 (<http://olive.zero.ad.jp/~zbh28083/animan.html> 2004.12.13)  
NPO 法人コミュニティー・サポーターズ概要 (<http://www.comsup.jp/npa/index.html> 2004.12.23)  
吉祥寺アニメワンダーランド 2004 (<http://www.kichifes.jp/wonderland/about/about.html> 2004.12.23)  
岐阜県県政ニュースサイト ([http://www.pref.gifu.lg.jp/pref/gib/3\\_news/0210/3719.htm](http://www.pref.gifu.lg.jp/pref/gib/3_news/0210/3719.htm) 2004.8.19)  
経済産業省『2001年版中小企業白書』 (<http://www.chusho.meti.go.jp/hakusyo/h13/index.html>  
2004.12.10)  
経済産業省「アニメーション産業の現状と課題」  
([http://www.meti.go.jp/policy/media\\_contents/downloadfiles/kobetsugenjyokadai/anime200306.pdf](http://www.meti.go.jp/policy/media_contents/downloadfiles/kobetsugenjyokadai/anime200306.pdf),  
2004.12.18).  
佐賀県議会 2004 年 2 月 知事の県議会説明 (<http://www.saga-chiji.jp/> 2004.8.19)  
デジタルコンテンツ協会ホームページ (<http://www.dcaj.org/outline/index04.html> 2004.12.10)  
東京芸術大学 ([http://www.geidai.ac.jp/topic/sintyaku\\_kiji/20041202/](http://www.geidai.ac.jp/topic/sintyaku_kiji/20041202/) 2004.12.23)  
東京国際アニメフェア公式ホームページ (<http://www.taf.metro.tokyo.jp/outline/index.html>)  
東京大学大学院情報学環・学際情報学府 ([http://www.iii.u-tokyo.ac.jp/gnrl\\_info/news/list04/15.htm](http://www.iii.u-tokyo.ac.jp/gnrl_info/news/list04/15.htm)  
2004.12.10)  
東商ニュースライン 2004 年 3 月 23 日 (<http://www.tokyo-cci.or.jp/shimbun/newsline/main.htm>)  
—— 2004 年 8 月 18 日 (<http://www.tokyo-cci.or.jp/shimbun/newsline/main.htm>)  
日本動画協会ホームページ (<http://www.aja.gr.jp/> 2004.12.23)  
練馬区オフィシャルウェブサイト (<http://www.city.nerima.tokyo.jp/sangyo/anime/> 2004.8.19)  
練馬区商工業振興計画 ([http://www.city.nerima.tokyo.jp/sangyo/keikaku\\_shoko/3.html-32-3](http://www.city.nerima.tokyo.jp/sangyo/keikaku_shoko/3.html-32-3) 2003.12.25)  
飛騨国際メルヘンアニメ映像祭 (<http://www.hida-anime.jp/top.html> 2004.8.19)  
ヒューマングループ ニュース&リリース ([http://www.athuman.com/news/syosai.asp-040407\\_02](http://www.athuman.com/news/syosai.asp-040407_02)  
2004.12.6)