

まんが王国・土佐推進協議会 第3回総会 議事録

日時：平成25年2月19日（火）13:00～17:00

場所：高知会館 3階 飛鳥の間

出席者：まんが王国・土佐推進協議会委員17名（うち代理出席1名）

監事2名、オブザーバー1名、傍聴者等11名

1 開 会

2 会長挨拶

【会長（高知県知事）】

本日はご多用のところ、「まんが王国・土佐推進協議会第3回総会」にご出席を賜りまして、誠にありがとうございます。昨年7月の協議会発足以来、「まんが王国・土佐」のブランド化の推進、そして、それによる活性化の推進に向け、様々な取り組みを進めてまいりました。

この総会は今回で3回目ということになりますが、（総会に向けたご提案をいただく）各部会におきましては、本当に何回も議論を重ねていただき、充実した内容としていただいております。心から感謝申し上げます。本日は、それぞれの部会でのご意見も踏まえて、今後についてどのように進めていくべきなのか、この総会で活発にご議論を賜ることになります。またどうぞ、よろしく願いいたします。

前回、第2回総会でご報告をさせていただきました鳥取県との「まんが王国友好通商条約」締結について、来月、3月24日に東京、秋葉原で締結式を開催するように考えているところです。「まんが王国・土佐」をこの機会に大いに全国に売り出していければと考えています。あえて、高知とか鳥取でやるのではなくて、東京でやるということにいたしました。両王国の「まんが王国」としての取り組みを全国発信するに相応しい地で条約締結をさせていただきたいと考えております。

本日の議事としまして、まず前回の総会でご提案いただきました内容をもとにして、平成25年度協議会の事業実施計画書案についてご審議をいただきます。あわせて、鳥取県との「まんが王国友好通商条約」に基づく連携事業を含めた、「まんが王国・土佐」のブランド化を進める取り組みについてご報告させていただき、ご意見をいただきたいと思いますと考えております。

その上で、「まんがによる地域活性化」というテーマでご議論をいただきたいと思いますと考えております。「まんがによる地域活性化」を図っていく上で、現状ではいろいろな課題があるかと思えます。情報発信不足ですとか、また、受け皿不足とかいろいろな課題が考えられようかと思えます。これらの課題を踏まえて、まんがによる地域活性化という目的を達成していくためにどういう方向を取り、そして具体的な政策をどうしていくのかということについて、是非ご議論賜りたいと思っております。どうぞ、よろしく願いいたします。

3 副会長指名

【会長】

このたび、高知県商工会議所連合会会頭に就任されました青木章泰様にまんが王国・土佐推進協議会へのご参画と副会長へのご就任をお願いしましたところ、快くお引き受けをいただきました。

青木副会長は、高知のまんが文化を深くご理解いただいております、この協議会で取り組んでいこうとしております「まんが王国・土佐」のブランドの確立に向けて、産業界を代表いただきます立場から大いにご支援・ご協力を賜れるものと心強く思っております。

【青木副会長あいさつ】

私は昨年11月に西山会頭の後を受けて、高知県商工会議所連合会の会頭に就任をいたしました。

私の存在そのものがまんが的でありますので、今日は最初ではありますが、安全運転ではなしに、危険な運転も承知で、この高知にあっては普段着のような「まんが文化」を、地域資源としての存在感を高めるためにどうすればいいか、産業界を代表して参加をさせていただいた、そのような思いでいっぱいでございます。どうぞ、よろしくお願いします。

4 議 事

【平成25年度の事業実施計画書（案）に基づき事務局から説明】

来年度の協議会総会は、9月と2月の2回の開催を予定しております。

また、協議会が主体となる事業といたしまして、第22回全国高等学校漫画選手権大会、通称「まんが甲子園」を開催いたします。後ほどこのまんが甲子園の事業実施計画についてご説明いたしますが、ご承認いただきましたら、まずプロポーザル方式により委託事業者の選定を行い、4月初旬に全国の高等学校への募集を開始し、6月21日に予選審査、ここで選ばれた30校で8月3日、4日に「高知市文化プラザかるぼーと」において本選大会を開催して、高校漫画サークル日本一を決定いたします。

また、協議会主体の事業として、「まんが王国・土佐」のポータルサイトの作成を行います。新たなポータルサイトからの発信により、「まんが王国・土佐」の認知度の向上に取り組んでいきます。

次に、部会の開催計画としては、まんが王国振興部会を約10回、コンテンツ産業振興部会を約7回程度開催し、協議会の目的達成のための具体的な企画提案の検討をお願いしていきます。

続きまして、まんが甲子園の事業実施計画について詳しく説明します。これまで県とともに実施主体でありました「あったか高知まんがフェスティバル実行委員会」から引き継ぎ、第22回まんが甲子園は、この「まんが王国・土佐推進協議会」が主催することとなります。第22回大会は、第21回大会と概ね同じ形で開催する計画としていますが、この中で、協議会総会、部会からいただいたご提案を踏まえ、特に次のようなことを計画に加えました。

まず、応募校の増加により、より多くの高校ペン児が目指すあこがれの大会となり、まんが甲子園のブランド力が高まっていくことを狙い、まんが甲子園PRキャラバンを実施します。まずは四国3県に、その後、従来から応募の少ない県を訪問してPRしていきます。

また、本選大会の「イベント・PRコーナー」に、「全国大学漫研コーナー」として、高校生にとってはより身近な憧れの存在となる大学の漫研にご協力いただき、作品展示や漫研所属の大学生の参加をお願いしていきたいと考えております。

また、「本選出場校へのまんが関連施設ツアーの開催」として、せっかくまんが甲子園本選大会に来ていただくので、高校生の皆さんに本選大会だけでなく、高知のまんが関連施設や自然、食も堪能してもらい、また訪れようと思っただけのような高知ファンを増やしていきたいということで、希望校を募りまして、このツアーを実施することとしております。

次に、「まんが王国・土佐」ポータルサイトの作成について説明します。まんがやイラストを活用した親しみやすいページを作成して、全国のまんが好きな方にサイトに何度も訪れていただけるよう、月間のアクセス数の目標を1万5千件と定めて、作成・運営していくように考えております。

高知のまんが文化の紹介とともに、部会から提案のありました参加型のクイズやサイト独自のまんが連載など工夫を凝らしたものとしていきたいと考えています。また、サポーターのページとしまして、漫画家やクリエイターの方からの、ユーザーへのメッセージ動画など掲載できれば、と考えております。

こうした情報の更新につきましては、十分とは言えませんが、月4回、週1回程度更新していく仕様とする予定です。

【議長】

ただいま事務局から平成25年度の協議会事業について説明いたしました。今回は、現段階で平成25年度の実施事業として固まっているものとして、第22回まんが甲子園、ポータルサイトの作成の2点を説明いたしました。

以上の事業計画につきましてご意見、ご質問等ございましたら、お願いをいたします。

【オブザーバー（文化庁）】

ポータルサイトについて教えていただきたいのですが、ここでは、具体的にどなたのまんがを掲載するとか、または何か決まっていれば、教えていただければありがたいです。それと一番肝心なことは、情報というのは逐次それが更新されていくというのが一番重要かと思いますが、週1回程度定期的にやっていく部分と、逐一やっていく部分があると思うので、そここのところの考えを少しお聞きしたい。

【事務局】

最初のご質問の漫画家の方につきましては、できれば1週間更新の中で漫画の連載という形で、高知県出身の方に漫画をお頼みして掲載していきたいと思っております。

それから、更新の関係は1週間に1度は委託業者の方と事務局のほうで話をして更新をしていきます。それと合わせて事務局のほうでそのまま情報を伝える仕組みも作って、何かしら情報発信をして皆さんに見ていただくようなことも考えていきたいと思っております。

【A委員】

編集長に相当する方はいるのですか。例えば、全部仕切ってどういう方向性にするか、誰にインタビューするか、誰に作品を書いていただくか、ある程度独断でやらないと進行しないときがありますので。

【議長】

まんが・コンテンツ課長が、事実上の編集長役というか、編集局の筆頭事務局員ということになるのでしょうか、チームでやらないといけないと思います。毎日毎日更新するというのは、まんが・コンテンツ課じゃないとできないと思いますので、それで仕切るという事になると思います。

【B委員】

ポータルサイトはいいとは思いますが、今さら作りましょうというのは時代遅れじゃないかと思えます。ユーザー参加型、アプリ、フェイスブックなど、その他のネット上のツールをどう使われるのかということ、発注される中に必ずポータルとSNSをどう関連付けるか、コミュニケーションのマネジメントというのを発注の内容に入れたほうがよろしいと思えます。

参考ですが、情報発信で最近一番流行っているというのは、「東京オタクモード」というフェイスブックで、日本人7人のスタッフでやっていますが、世界で今1400万人の「いいね!」をもらっています。日本語カルチャーを世界に発信するという、非常に面白いことをやっていたら情報メディアになってるところがあって、そういうものを真似するとかじゃなくて、そういう模索の論理というのを「まんが王国」と言い切る以上、何かオリジナリティがあるものをしていただいたら非常にいいんじゃないかなと思えます。

【議長】

分かりました。ポータルサイトでさえなかったの、ポータルサイトをまず作ろうということから始まっていて、SNSを活用しろというのはご指摘の通りだと思いますので、是非そうします。地産外商公社という、いろんな物産を売り込みするところや県広報も随分SNSを使っていますので、そういう要領を使ってやらせていただきたいと思えます。

またどういう方法がいいかご紹介ください。よろしくをお願いします。

【C委員】

ポータルサイトは非常にいいことだと思いますが、先ほど事務局が1万5千件のアクセスを想定しているという話なんです、実際、そのサイトを作って、そこへアクセスする仕組みをどのように考えていらっしゃるのか。

【議長】

1つは先ほど言われたSNS参加でうまく誘導していくということがあると思うんですが、実は今度、25年度から移住促進の事業をやる予定になっています。移住促進ということになると、県全体のいろんなブランドイメージというか、一定の統一感が必要だろうということを考えてまして、例えば、「しあわせ移住高知県」という移住についての高知県キャンペーンを打っています。「しあわせ移住高知県」移って住んで幸せ、例えば高知の美味しいもの食べる幸せ、高知で休んで幸せ。龍馬さんみたいに忙しい人でも、高知で休んで幸せ。故に「リョーマの休日」という形で、それぞれコンセプトで売っているものを統一していこう、且つそれを全体でSNSでPRしていこうという事業を開始していこうと思っております、例えばそういうもので売っていく中で、このまんが王国的なものに誘導していくSNSとか、そういうブランドを売っていく中で誘導していく作戦というのが1つと、あと個別に何かいろんな機会がありますから、例えば、条約締結もあえて秋葉原の皆さんにお願いして一緒にやらせていただくのも、そこだと一挙に話が広がる。その中でポータルサイトみたいなこともPRできるといった形に持っていくことかと思えます。

いくつかの機会を使おうというのは、次の議題、報告事項の中でさせていただきたいと思えますので、またよろしくをお願いします。

なお、まんが甲子園とポータルサイトの委託の事業者でありますけれども、プロポーザル法で選定し、事業を進めていきたいと思っております。そのポータルサイト、全国の漫画

ファンに喜んでもらえるような発信を目指してまいります。是非、委員の皆様にもご協力をいただけますよう、お願いをいたします。

5 報告事項

【議長】

それでは次に第5の報告事項に移らせていただきます。先ほども少し触れましたが、鳥取県との「まんが王国友好通商条約」に基づく3月24日の締結式に続きまして、いくつかの鳥取県との共同イベントを予定しているところです。共にまんが王国を自任する2県共同で行うことで競い合っというよりも、相乗効果を発揮していきたいと考えているところですが、こういう一連のことも含めまして、平成25年度の「まんが王国・土佐」のブランド化の取り組みの全体像について事務局からご報告をさせていただきます。

【事務局】

協議会事業も含めました、平成25年度の「まんが王国・土佐」ブランド化事業を通じた地域活性化の取り組みにつきまして、ご説明させていただきます。

まず、鳥取県との条約に基づく連携事業として実施します3月24日の締結式、その後、秋に予定しております「まんが王国会議」によりまして、首都圏でまんが甲子園やまんが関連施設、全国で唯一自治体として支援を行っておりますソーシャルゲームのPRを行うと共に、観光、物産、移住についてもPRを行い、多くの方に高知への関心を高めていただきたいと考えております。

特に、この3月には、秋葉原の客層とマッチいたします、海洋堂ホビー館四万十のリニューアルオープン企画「エヴァンゲリオンフィギュアワールド」も開催されていることから、積極的にPRをいたしまして、高知への観光誘客を図っていきたくと思います。

また、知事と漫画家の対談企画やまんが甲子園PRキャラバン、ポータルサイトでの情報発信など、対外発信力の強化に取り組んでまいります。

これらによりまして、海洋堂ホビー館四万十をはじめとする県内まんが関連施設や、まんが甲子園、まんさいへの集客の増、まんが甲子園応募校の増加、ゲームユーザーの確保を図っていくと共に、幡多博や「土佐の豊穰祭」、「土佐のおきゃく」などへの誘客に寄与していきたいと思っております。

次に協議会の部会からの提案を県予算見積もりに反映したものについて、特に、コンテンツ産業振興の部分についてご説明します。ソーシャルゲーム産業創出事業の継続として、スマートフォンの普及、それと配信した後のブラッシュアップによる開発費の増加などの実態に応じ、ゲーム開発補助金の限度額を現在の500万円から1千万円に拡大することとして予算要求を行っております。

あわせて、周辺事業の展開として、これまでのソーシャルゲーム企画コンテストにカードデザイン部門を新設して、カードイラストレーターの人材発掘を目指して取り組んでまいります。

なお、ご説明した内容については、現在予算要求中であり、3月県議会の議決により、確定するものとなっております。以上で報告を終わらせていただきます。

【議長】

事務局の説明に若干補足をさせていただきます。

何と言っても「まんが王国・土佐」ということで取り組みを進めていこうとしても、対外発信力の弱さが最大の課題だろうと我々は認識をしているところでしたので、ターゲット別にそれぞれに相応しいと思われるようなメディアを使って対外発信をしていきたいと考えているところです。

1つは一般の方、および秋葉原の地域で漫画に親しむ方々にとということで、条約の締結式を3月に行った後、10月ぐらいにもう1回「まんが王国会議」ということで、両県で共同イベントを実施する。できればこれをマスコミにできるだけ報道してもらうように誘導していくことで、全国発信をしていこうと狙っているところです。

その「まんが王国会議」は、あくまで「まんが王国・土佐」としての対外発信の強化のための手段と考えれば、高知や鳥取よりもむしろ発信力のある秋葉原でやった方が良いのではないかと、こういう仕組みにさせていただいているところです。

あわせて漫画雑誌に親しむ方に向けた露出を上げていけないかと思っており、例えば、私と漫画家の方の対談を雑誌の中のいくつかのコーナーの中に入れてもらうように、仕込むことができないだろうか、別に私ではなくても、高知関係の方で誰かに出してもらって、高知県というのは漫画のことをいろいろやっているんだなということを漫画雑誌を読んでいる人に知ってもらえるような取り組みにしようと考えています。

そして高校生、一般の方にはやはり「まんが甲子園」をひとつの軸に据えていくんですが、今回は「まんが甲子園PRキャラバン」で、いわゆる書面による募集のみならず、アクティブに「まんが甲子園」をPRしていくやり方はできないだろうかということです。

そしてより幅広くということになります、ネットユーザーにSNSとホームページ、この組み合わせで情報発信ができればいいかなということです。

さらに一連の取り組み全体、これは地域活性化にも絡んでくる話ですが、県内の一連の観光イベントへの誘導にもつながるようなPRをしよう、その逆もしかりです。県内の一連の観光イベントからこれらの漫画関係のイベントについてPRをするという方法もまたあるかと思えますけれども、一応、こういう流れで、1年間通じて高知県は「まんが王国」であるということについて、鳥取とタイアップしながらさらに認知度を上げるような取り組みができないだろうかということです。

そのための関連予算を、議会に間もなく提出させていただく予定です。

このような25年度の取り組みにつきまして、是非、ご意見、ご提案等をお願いいたします。

【オブザーバー】

いろいろ計画を練っておりますが、これを有効にPRするためには、やはりマスメディアというものを相当活用する必要があるんだろうと思っています。

と申しますのは、私は文化庁に来る前に美術館におりまして、国立美術館でもいろいろ展覧会をやるんですが、その中で一番効果がありお客様に知っていただくのがテレビなんです。テレビでどれだけ露出があるかによって、その展覧会がある意味決まってしまうというようなこともございます。

それと先ほどお話があったような、ブログとかブロガーに対しても展覧会ごとに便宜を図りながら情報提供しており、その世界ではいろいろ話題になったりするんですが、なかなかそれが集客につながっていかないということがございまして、やはりテレビの露出というのが、知ってもらうためにはいいツールなのかなというふうに思っています。

【議長】

3月のまんが王国友好通商条約締結調印式は、そもそも秋葉原でやるということもありますが、できればタレントさんにも来てもらうとかでテレビに取材してもらいたいところなんです。

【D委員】

観光のイベントが、豊穰祭とか、今年も多様な地域で、多様な時期に行われましたので、こういったものと連携して取り組んでいくというのが、地域内への観光客の誘客、それから地域の産業との連携ということを考えてときに、非常に重要なのかなと思います。

まんが自体も、これから地域のブランドの向上などに対して支援していくという役割を果たしていく、ブランド力の向上などをやっていくということであれば、こういった面での連携というものが今後重要になってくると思います。

【E委員】

前日も言ったと思うのですが、やはり高知県民が自信を持って「まんが王国」と言えるように、県外の人に発信するような土壌を作らないと、形だけやってもなかなか難しいと思いますので、県民に対するアピールとして、ターゲットの中に入れていただき、継続的にやり続けないとダメだと思います。上っ面で「まんが王国」と言っても、県民が自信を持って「まんが王国」と思っていなかったら何にもなりませんので、是非、商店街等も利用していただいたら、県民、市民が来ますので、お願いしたいと思います。

【議長】

分かりました。ごもっともだと思います。この資料にも入れるようにします。

【岡崎副会長】

11月の「まんさい」は、高知市でもかなり認知をされていて、県外からもお客様が来られるようになっていきますし、見ている感じでリピーターも多いということもあり、我々としては「まんさい」などを通じながら、漫画を愛する、特に次世代の層を広げていかなければいけないと思っています。

それで、各市町村、例えば香美市のアンパンマン館とかそれぞれ市町村が持っている施設、そしてさまざまなイベントがありますので、基本的には連携して厚みを増していかなければいけないと思います。高知市は横山隆一記念まんが館とかまんさいとかいろんなツールがありますので、そこを含めてこういう（「まんが王国・土佐」）全体の計画とタイアップしながら、市町村でそういうツールを持っているところ等はさらに連携をしながら、厚みを増す。それで、先ほど広末さんも仰いましたが、市民も楽しめる、住民の方々も楽しめるように厚みを持っていくということが、これからより広く漫画を売っていくというところで重要ではないかと思っていますので、市町村は市町村で連携をしたいと思っています。

それとポータルサイトがちょうどできますので、各市町村もそういうツールのリンクを積極的に貼って、そのポータルサイトから各市町村へもすぐ飛んでいけるということもあわせてやられたらいいと思います。

【議長】

分かりました。もともと土佐の豊穰祭なども各市町村にどんどん参加を募っていきま

よね。対外PRによって呼び込んでいきたい県内イベントにも（このブランド化事業に）参加いただいて、そういうネットワークを作れるようにしたいと思います。高知県は外には「まんが王国」と言って売っているんだよということを高知県民の皆さんに知っていただくということですね。

【青木副会長】

現実問題として、高知が漫画だということを、例えば高知に来てそれを意識する何かがあるかどうか。つまり高知駅において、あるいは空港へ来てそういうものがあるかどうかということは極めて疑問だと思います。多くの人にいつでも、誰でも、どこでも目に触れるような仕組みをどう作るかということが、極めて地道で重要なことではないだろうか。ターゲットを絞っているいろいろやるということも大事だけれども、高知へ来たらどこへ行ってもそういう漫画に触れるというようなことでもって、初めてまんが王国ということを焼き付けていくということではないか。そういう意味では駅もあるだろうし、商店街もあるだろうし、今言われたイベントのこともあるだろうと思いますが、あるいはまた第1次産業、第2次産業的な高知の産品にまんがを必ず入れる。可能な限りそんな形で入れていく、何かそういう広がりを持たすということを地道にやっていたら、ターゲットを絞ってとやると、どうしても一過性というのか、極めて単線的なことにしかならないと思います。

著作権の問題とかもあるだろうと思いますが、とにかく高知に行ったら、すぐ漫画があるよというような形のものをどうやって作っていくかということを考えていいと思います。

【議長】

ありがとうございます。おそらく「まんが王国」と言ったときに、高知県側の受け皿がないというのが積年の課題で、例えば「まんがロードとかやってみようか。いや、本当にそれでいいのかわからないか。」そういう議論がずっと続いてきたわけですが、いよいよ受け皿を何らかの形で構えることを考えようではないかということが、これから議論されるんだと思います。

地域活性化のところ、非常に大きな主題になると思います、副会長が言われた通りだと思います。

6 協議事項

【議長】

「まんがによる地域活性化」について議論させていただくわけですが、まず何が課題なのか。まんが王国と言っても知名度が全国的には低いじゃないか。それともう1つ、観光の受け皿と書いていますが、まんが王国と外向けに言ったとしても、高知に来たときの受け皿がないじゃないかという受け皿の問題、これも積年の課題であります。そして3番目、コンテンツ産業の基盤が脆弱ではないか。いわばまんが王国の取り組みが産業的に横に広がっていくための基盤が脆弱じゃないかということの意味しておろうかと思いますが、この辺りが大きな課題なのかなと思います。

正直、これは前から言われてきた課題であります、いよいよ本格的にこの課題に対して取り組もうじゃないかということで、いろいろお知恵を出していただいて、今後の糧にさせていただきたいと思う次第です。

その前にまず他県でどんなことをやっているかということについて、議論の参考にしていただくために、少しご紹介をさせていただきたいと思います。

徳島市、鳥取県などの取り組みについて、事務局のほうから次の議論の参考のためにご説明をさせていただきます。

【事務局】

全国でまんがに関する多くの取り組みが行われていますが、地域活性化に主眼をおいた2つの事例につきまして、ご紹介させていただきます。

1つ目は、徳島市で行われています「マチ★アソビ」で、年により開催時期や期間が異なりますが、春と秋に開催されておりまして、観光振興を図るためのアニメを主題としたイベントです。

民間主体で官学が協力いたしまして、平成21年から行われています。第1回の1万2千人から昨年平成24年には春と秋2回の開催で9万2千人と大きく集客が伸びています。若者の交流の場として活性化しており、経済面でも効果が高くなっています。ただ規模の拡大に伴いまして、会場のキャパや運営の安全面などの課題も出てきていますが、立地企業のユーザーテーブルというアニメ制作会社が企画運営の中心となりまして、そこがすごく調整という形で動いているということで、うまくまわっているそうです。

続きまして2つ目は、鳥取県で行われました「国際まんが博」と「国際マンガサミット」です。平成24年を「まんが王国とっとり」建国の年と位置づけ、8月4日から11月25日までの114日間、「国際まんが博」として様々なイベントを実施してきました。10億円近くの予算をかけまして、県と市町村、民間団体が一体となり、期間中の来場者のべ数は320万人と発表されています。これには水木しげるロードといった既存の集客スポットやまんが博各イベント会場の来場者の合計のべ数となっております。

課題といたしましては、一過性で終わらせるのではなく、今後はどうつなげていくかということだそうです。今後の方向性として、人的なつながりを一過性のものとせず、成長させると共に、経費の節減を図っていく。今後は、民間や地域が主体となって、それぞれの特色を活かしながら個性的な取り組みとして定着するよう支援することに比重を移していく。「まんが」を温泉や自然、食といった観光資源と並ぶ地域資源のひとつとして位置づけ、観光をはじめとする地域経済の発展に寄与していくことを目指す。としていくように考えているとのことでした。

以上、2つのまんが関連イベントによる地域活性化の紹介させていただきました。

【事務局】

次に、まんがによる地域活性化の議論に入っていただくにあたって説明させていただきます。

第2回総会で皆様に「まんが王国・土佐」の目指す姿として、「県民生活の向上、まんがの取り組みで全国をリード」としてご説明いたしました。この目指す姿を実現するための基本方向としては、「まんがによる地域活性化」、「まんがの世界を目指す若者を応援」、「まんが文化の普及・発展」の3つがあると考えています。今回は、この3つの基本方向のうち、「まんがによる地域活性化」について、皆様からご意見、ご提案を賜りたいと思います。

現状といたしましては、21回のまんが甲子園開催実績や、まんが関連施設などのスポットが数多くあること。まんがを活かしたコンテンツ産業の振興ということで、県内企業によるソーシャルゲーム産業への参入を支援していること、皆様方をはじめとした人的ネットワークが形成されていることが強みとして挙げられます。

一方、課題として、まんが王国・土佐として発信不足で知名度は決して高くない。まんがを切り口とした観光誘客のための受け皿が不足している。まだまだコンテンツ産業の県内での基盤が脆弱であること、などが挙げられます。

こうしたことを踏まえ、これまでの総会、部会ですべて出していた今後の方向性として、「まんが王国・土佐」の情報発信、まんがを切り口とした受け皿づくり、ソーシャルゲーム産業のさらなる推進と周辺事業の展開、これに加えまして部会のほうから、まんがの露出をあげる、使い道を増やすことを支援する、大学生や大学をもっと巻き込んで、コンテンツ産業の振興を産学官の連携で進めていくという案が出されております。

これに基づきまして、県では平成25年度予算案を立てており、改めて、これに加えましてまんが部会のほうから、まんがの露出を上げるために、まずは県の資料、それから県産品の説明資料にまんがを取り入れて、これにより民間に広げていくことを進めていけばどうか、といったご意見をいただいております。

また、県及び協議会でブランド化事業を進めていくにあたって、誘客の受け皿づくりとして、地域活性化の目的から、観光誘客、地産外商、地産地消につながる、比較的早く実現可能なまんがを活かした毎年恒例のイベントを開催できればと考えております。

本日の会議では、特に「具体的な取り組み」として、官民協働の組織であるこの協議会で、この（イベント開催の）取り組みを進めていこうとなるような、活発な意見交換をお願いしたいと思っております。

【議長】

皆様にご議論していただきたいのは、まんがによる地域活性化を推進するという事です。先ほどから「まんが王国・土佐」を対外的にもっともっと発信しようと言ってますが、発信すること自体が事業目的であるわけでは当然ないので、まんが王国ということで対外的に売り出していくことで、その次に何々があって、故に県民生活の向上につながるというふうに持って行きたいわけです。その何々があってというところについてどうあるべきか、ということをもっと議論をさせていただきたいということです。

一言で言うと、「まんが王国・土佐」として外に訴えたとしても、まんがを活かして、それを地元経済の何かにつながっていくような受け皿がないということ、これが1つの大きな課題ではないかということです。

もう1つ、そのマンガを活かして対外的にいろいろ訴えたときに、それがいろんな産業につながっていくためには、特にジョイント役になってくれるであろうコンテンツ産業の基盤が非常に脆弱であるということです。産業化につなげていくために、これは是非、コンテンツ産業をもうちょっと振興していくということも考えるべきなんじゃないだろうか。これらを課題として認識して議論をさせていただきたいということです。

この受け皿というところですが、特にここが大きな議論になろうかと思っております。単純に言って3つの選択肢があるんだろうと思っております。既存の施設をうまく活かす。さらに新しく「まんが〇〇」という施設を作る。そしてもう1つはすぐにできるという観点も入れて、一定、ソフト的なイベントを組んでいくことで、これを受け皿にする。そういうやり方もあるのではないかと考えております。

既存の施設を活かすというのは、一定考えられることかもしれませんが。ただ新設するということになる、ちょっと時間がかかるので25年度じゃなくて、少し息の長い取り組みを考えていくということになろうかと思っておりますが、議論は大いに始めたらいいと思っております。

ただ、25年度すぐできるものとして、ここで提案させていただくのは、「まんが甲子園」

とか「まんさい」に加えて、よりターゲットを広げた「まんが王国・土佐」らしいイベントを地元で開催することで、ここに観光客とか呼んで来るということにすれば、まんがの発信が経済の活性化にもつながっていくということも考えられるのではないかと。受け皿として、まず高知でできるものとして、このイベントというものを使ってみてはどうかということをごちから提案をさせていただいているところです。

消去法のように聞こえますが、実際、まんが甲子園を22回（平成25年度で）やってきた高知県としての強味は何か。高知県には残念ながら「水木しげるロード」みたいなものはありませんが、高知県はまんが甲子園を通じて、膨大ないろんな漫画家の皆さんとのネットワークを持っているということがあります。「エンジン01」とかそういう経験も経て、いろんな文化人の皆さんとのネットワークを持たせていただいているというところがある。この人的ネットワークというのは、これはまた高知の強味として認識していいんじゃないだろうか。この人的ネットワークというのをうまく活かして、イベントを組むということができれば、他になかなか簡単に真似の出来ないことができるんじゃないだろうか。そういうことを毎年恒例のイベントを開催するというご提案をさせていただいているところです。

現状と課題のところの認識について、もう一段こういうことも考えるべきではないかとか、もしくは今後の方向性について、こういう方向を考えたらどうかとか、さらには具体的な取り組みについて、ここは具体的に、むしろこういうことも考えてはどうかとか、そういう点などなど、いろいろとご議論をいただきたいと思っておりますので、どうぞよろしく願いいたします。

【F委員】

高知に住んでいらっしゃる若い方で、漫画家を目指している方って多いんでしょうか？実際に多いわけですか？

少なくとも僕が高知に住んでいた頃は「まんが王国」という言葉もなく、高知の漫画というのはあんまりイコールじゃなかったんですけども、今の若い人たちには、高知イコール漫画という意識はどうなんでしょうか。

【議長】

比較的多いんじゃないかと思えますね。

私も子供の頃、高知県は漫画という感じは全然なかったですけどね。ただ、高知県は漫画家出身の方が多いいところということは何となく思い始めたのは、私は高校生ぐらいのときだったと思うんですけども、今はどちらかというと「まんが甲子園」とかそういうものの効果もあって、かつてに比べれば漫画というものの認知度はあると思いますが、先ほどご意見もあったように、まだまだなんでしょう。

【F委員】

もちろん行政がこういうことをやるというのは、とても重要なことだと思うんですけども、何か若い人たちからの自然発生的な、俺たちが盛り上げようぜみたいな、そういうものって絶対必要だと思うんです。上から今度はこっちやるからやれやれっていうよりも、若い人のもっと俺たちもやりたいんだっていうのを、育てていく必要もあるのではないかと思います。

【議長】

若い人たちから自然発生的にこういうのがダーッと出ていけば、我々は何もしないでいい。そのところに是非火を点けたいというのが目的なんです。逆に言うと、若い人たちに火が点いてくれれば、我々は静かに身を引けばいい。そのような思いなんですけど。

ただ、例えばものすごく文化芸術的価値の高い映画の自主上映会をやったとか、商店街なんかでもユニークなイベントを行っている若者もたくさんいるので、逆に言うと、上から押しつけるといふより、こういうことを大人たちがやり始めたぞということを見せることで、若い人たちがやっていることがより具体的になったりとか、仲間が結集したりとか、そうなってくるというかなと思うんですけれどね。

ただ、若い人を巻き込む視点というのは、是非持ちたいですね。こういうイベントやっていくときにね。

【F委員】

何かそういう若い人たちのコミュニティみたいなものが1つあると、また違ってくるのかなという気はしました。

【A委員】

全く見方が逆なんですけど、高知はまんが資源がありすぎるぐらい。つまり、他県と比べて突出しているんですね。漫画の定義が問題なんです。

例えば海洋堂のフィギュアというのは、あれは人形だろう、キャラクターだろう、漫画じゃないよ、という意見があるわけですね。漫画というのは、印刷されて、東京発信で、雑誌になって、連載がどれぐらいだったというのが漫画だと定義する人がいるわけです。横山隆一さんが東京の焼け跡のほうから立ち上げたときは、日本中に漫画家が10人しかいなかった。今、それがもう漫画協会でも数え切れないぐらいいるわけですね。それをどこからどこまでを漫画なんだという定義の仕方で、全く違ってしまう。私の見方はやなせたかしさんという現在も超一流、とびっきり売れっ子で、アピールしている漫画家がいらっしゃる。横山さんは焼け跡から、現在の日本の漫画を立ち上げた人。

海洋堂は幕張メッセでやれば、1日何万人という人を惹きつける力を持っていて、その力を四万十に持ってくると、こんなところで人が来るはずがないというところでたちまち4万人のお客さんと呼んだと。その資源を資源として見るか、別のものと見るか。私が20年前にまんが甲子園を始めたときには、高知県の高校生の熱気を素晴らしいと思って、全国的な展開をしたらどうかというふうに申し上げて作った。

私は、漫画協会の理事を長くやっているんですが、公平な目を見て、つまり1人の漫画家を顕彰するだけじゃないんですね。水木しげるさんがいらっしゃるということは素晴らしいことなんですけども、1人の作家なんです。ここではやなせさんがいれば、海洋堂という全く違った漫画コンテンツがあり、それから横山さんという日本の漫画文化全体を作り上げてきた人のミュージアムもあると。これを我々は顕彰するだけでいいんじゃないかというのが私の考え方です。

【議長】

もともとまんが甲子園も若い人の熱意で動き始めた話。それからまんさいなど、正にずっとそうやって、やってきた話なんですけど、高知県の人はみんな高知県には受け皿がないと。というのはどういうことかということ、多分、期間が短くて、より常設的なものとしてあった

ほうがいいんじゃないとか、もしくは多分ものすごく芸術性が高いから、もしくは非常に教育的意義が高いとかいうことがあったりしていて、活性化というよりむしろ、どちらかというところと教育というところもあるのかもしれないです。

今あるイベントに何が足りなくて、何を追加すればいいのかというようなことも、また大いに議論していくべきなんだろうと思うんですが、もう1つ、牧野先生が言われたように、実際には漫画資源として、受け皿として使えるものがあるんじゃないかと。それよりもっとそのところをしっかりとそう認識して、受け皿として使うべきだ、それはあると思いますしね。また、そういうことに新しく結集してきてくれるイベント群というのも実際にはあるのだろうと思います。

毎年恒例のイベントを開催するときには、是非、多くの皆さんに参加していただけるとすごくありがたいですね、若い人たち。ただ、まんが甲子園とまんさいとは多分別の時期にやることで、逆にいうとまんが甲子園が受け皿、まんさいが受け皿、さらにもう1個受け皿が加わることで、受け皿力が高くなるみたいな形にできればいいかなと、そう思うのですけれど。

まんが甲子園もまんさいもそれぞれものすごく哲学がはっきりしているので、逆に今度新しく作るものは、より新しい考え方でいろんな人々に結集していただける機会にもなるようなものだと思うんです。そういうものとして組めればと思うのですが。

【A委員】

個性的な漫画家がたくさんいらっしゃるんですよ。高知県のいごっそう故に素晴らしい個性的な漫画家がいるんですけど、協力しないですね。彼が中心なら、俺はやらないっていう気風ですから、高知県全体としては盛り上がっていかないわけです。だけど外から見たら、漫画協会という目から見たら、突出しているんですよ。そこが問題だと思うんですよ。

いごっそう故に素晴らしい漫画家がたくさんいらっしゃる。だけど、いごっそう故に協力しないから、船橋から来た私がまんが甲子園なる企画を立ち上げられたんです。漁夫の利なんです。ですから、そこら辺の構造をご覧になれば、他は必死になって無いところから何かを立ち上げようとしてますけど、ここはあるが故に不一致状態になってしまう。

【議長】

いごっそうばかりで、なかなか協力しないというのを何とかみんなで協力してやろうということで他にもたくさんやってきましたので、それが故にこの推進協議会であり、まんが王国振興部会であるということだと思いますし、あるイベントをやろう、じゃあ一緒にやりましょう、というふうに持っていけるような形の運びというのを考えればということかと思えますけれどね。

【岡崎副会長】

高知市で横山隆一記念まんが館をお預かりをしていますので、我々横山隆一先生を顕彰して、また広く後世につないでいかなければならない、そのことは重要な使命であるということは強く認識しております。ただ、残念ながら今、横山隆一先生がずっと書かれました「フクちゃん」の漫画をほとんど若い人が知らない、見たことがないということもありますので、この施設を次世代の方々にどういうふうに見ていただいて、さらにどういうふうを活用していくかということは、実は今直面している大きな課題になっています。そういう意味で、「よさこい」の女性の連載まんががあつて、確かこの間終わったと聞いていますが、ああいうも

のがずっと出ていますので、若い方々が読まれる漫画で高知をいかに発信していくかということは、考えていかないといけないと思っています。方向性は我々もどうしようかというふうに思っているところなんです。

【議長】

それは、横山隆一記念まんが館をさらにもっと漫画の殿堂的にしてもいいかなということですか。それはすごくビッグニュースなんですけれども。

【岡崎副会長】

我々は柔軟に運営してはどうかというのはありますが、やはり、横山隆一記念まんが館は横山家の意向を非常に尊重しなければいけないということもありますので、そのバランスをどうとるのかということもございます。横山先生を顕彰しながら、若い方々に来ていただくようなものをどういうふうに企画として折り込んでいって、柔軟に対応していくかというところは、今現に直面している課題です。

【議長】

まんが館みたいなものがなかなかない中で、言い方が単純すぎますが、いろんな漫画家の先生のをここに行ったら堪能できて、ついてはゆかりの地にその後行きましようみたいなものができると、すごくいいというのはみんな思っているところなんですけれど。それを作るのがなかなか大変で、もしかるぽ一と、横山隆一記念まんが館とかがそういう役割を果たしてくれるようになるということになると、これぐらい心強いことはないんですが、いきなりここでこんなことを言ってもいけないので、またひとつ考えおいて、新しい道をつくっていただけらいいですね。

【岡崎副会長】

そういうことも考えていかなければならないと思っています。

【G委員】

昨年12月に中四国の（商工会連合会）会長の会が鳥取でありまして、ちょうど鳥取の「国際まんが博」が終わった後でしたので、懇親会の席で、鳥取県の専務とどちらが王国かという酒席での与太話をしておりました。（鳥取県は）これだけ短い期間で土佐に並ぶぐらいの王国を作り上げたというのは、すごいことだと思いますし、少し議論したんですけれども、圏からいえば圧倒的に関西から鳥取が高知より遙かに地の利がありますし、それから金も相当惜しんでいないですね。つまり、さっき牧野先生が言われました必死になってやろうという、興そうという、その思いが非常に強い。我々も少し、人材はたくさんありますよということにあぐらをかいているところが、ひょっとしたらあったかもしれないなということ是非常に思いました。

私としては、基本的にハードはどうしても欲しい。やはりホビー館、かっぱ館の成功を見ますと、ああいう形のものが、絶対に必要だと思いますし、この件については先ほどからの知事のお話を伺っていますと、25年度はちょっと無理かもしれませんが、やがては日の目を見るのではないかということで、非常に力強く感じました。

25年度どう取り組んでいくかにつきましては、ソフト面の充実ということなんですけど、ポータルサイトの創設というのもとても大事ですし、このご時世とにかく情報発信をしてい

くということで、ガンガンやらないといけないと思います。そのときに、これが行政のホームページかポータルサイトかというぐらい、あっと驚くぐらいのことはしてほしい。先ほど事務局から週1回の更新ということでしたが、本当に見てくれるのは、毎日連載漫画を、新聞のような連載漫画を載せるぐらいの、あとで事務局に怒られるかもわかりませんが、予算ももう1つぐらい0をつけて、思い切ってこの情報発信のツールとして取り組んでいただけないものかということをおもいました。

【議長】

ちなみ予算のことを言うと、あれは「国際まんが博」というイベントをやるので10億円。ちなみに「土佐・龍馬・であい博」は12億円でやっています。「志国・高知・ふるさと博」というのも10何億円ぐらいでやっていて、県の観光イベントとして一定期間こういうことをやるというときはそうなるんですけど、そうではない「まんが王国」「国際まんが博」とかがないときは予算がガタンと減ります。

ただ今のお話ですと、一定ハードについても検討すべきじゃないかということかと思えます。25年度はソフト面ということかもしれないが、ポータルサイトもあっと驚くようなものを是非考えるべきということでしょうかね。

【D委員】

観光サイドからいいますと、先ほどからの漫画は資源が多いというお話が、非常に心強いと思ったんですけど、例えば高知県の場合、観光資源として、自然資源というのは室戸のジオパークとか、四万十川とか、資源はたくさんあるということになっているんですけど、これを実際に観光の商品としてお客さんに来てもらう、とりあえず地域活性化に結びつくためには、商品化するというところがないとなかなかできないところがあります。ですので、漫画がこうやって資源として地域にはたくさんあるということが、実際の活性化、観光客の誘致につながるということが非常に重要で、それがあれば県民の方もその部分については盛り上がっていくだろうと思います。

そのためにイベント、それから施設ということになるんですけども、イベントでいいますと、例えば旅行エージェントを通じた地域への送客、よそからのお客さんをお呼んでくれる、送ってくれるということに関して言うと、旅行会社は半年ぐらい前にはパンフレットを作るので、そのときにイベントがある、明確にやるということがあれば、非常に送客されやすい。イベントにたくさんお客さんが集まってくれることによって、高知の漫画というものが外にもPRされることができずし、地域の中の方もお客さんが集まることによる、漫画による地域効果というのが実感できると思うんです。

例えば25年度どうするかと言った場合に、イベントをやることによって高知県をPRできるし、内向けには漫画による地域効果というのを感じることができるといったパターンが、取り組みをするには非常に大きいかなど。それに施設がかぶっていけば、順番にそれが積み重なっていくんじゃないかなというふうに思います。

【H委員】

今、D委員もおっしゃった通りで、3つのチョイスというふうに先ほど議長がおっしゃいましたけども、イベントというのは大変重要なところかなというふうに考えます。

イベントというのは、先ほどの鳥取県の中でご説明もあったかと思えますけれど、一過性のもものではなかなか商品造成がしづらいたところなので、継続性があるものをしっかり作って

いくというところが大事かなと思います。

定着することも大事なんですけれど、進歩していく、そういうのもまた重要で、あともう1つ、漫画を温泉や自然、食といった観光資源となる地域資源の1つとすることも大変重要なことだなと考えます。漫画という単体だけで見ると、なかなかその総重量がどこまであるかというところは難しい。そこに高知はもともと観光素材として素晴らしいものをお持ちです。そこを組み合わせながらしっかりと定着した形のイベントを作る。一番スピード感もあり、現実性があることなのかなというふうに考えます。

例えば既存の施設ということで、先ほどから水木先生の記念館の話なんかも出ていましたし、水木ロードというお話も出ていました。鳥取県というのは、実はなかなか観光素材については難しいところでございまして、商品造成するのにも苦労しているところであると思います。そういう中で、水木先生の記念館がどれだけ観光素材としての要素があるか。これは素晴らしいものです。でも、例えばそこに水木先生ご本人が常駐されているというような大きな重しがあったりすると尚更大きな物として使えるようなものになっていく。

当然ジブリみたいなどころであれば、これだけ有名になると、また別の規模として考えを持つんですけれども、どこまでそうやって文化の中で大きくしていくかというためにも、こういうイベントを活用しながら高知の漫画という文化についての認識を日本全国の中で広めていただいて、どんどん大きな形に持っていくというのが賢明かなと考えます。

私は上海に駐在した経験があるんですけど、現地で新卒の、当社のスタッフを採用する面接を担当しました。いろんな要素がある中で日本の会社を受けに来ていただいている。大変流暢な日本語をしゃべられます。句読点の使い方なんかも、文章を書かせてみれば素晴らしい。どういうきっかけで日本語を習うようになったのって聞いたら、やっぱり漫画を原作で読みたい。アニメを日本語で聞きたい、見たいというところなんです。例えばコスプレという言葉が、中国語でコスプレでそのまま通用するような文化を中国も持っています。そういうところにインパウンドとして売り出しをかけるということも、これは可能性としてはあるのかなと思います。

高知単体ではなく、例えば秋葉原とか銀座での買い物なんかも、組み合わせて商品造成をしていけば、それなりの商品価値があるものになるのかなというふうに思います。そのきっかけの1つのこういうイベントというのは、大変いいのかなと考えます。

【議長】

ありがとうございました。秋葉原ともタイアップしてというのもいいかもしれませんね。国際観光っていう話になりますからね。

【A委員】

基本的なことなんですけど、水木しげるさんと作品という切り口、これは正道であろうと思し、これからもそれでいいと思うんですけど、もう1つの考え方としては、漫画そのものをメディアとして考える。

例えば京都大学が、京都大学の最先端科学紹介を漫画でやったわけですね。今も京都大学のサイトを見ると出てきますが、京都精華大学と組んで、例えばiPS細胞とは何かとか、類人猿研究とは何かというのを精華大学の漫画の学生に本を書かせて、京都大学の紹介をさせたんですね。これを見て京都大学にそういう研究があって、私もそれをやりたいと来る人が多いと思うんですけど、そこには何とか先生はというのは出てこないんです。何とか先生の作品だ、何とか先生の大ヒットした作品である、アンパンマンが京都大学の研究を紹介して

いるとかそういうことではなくて、漫画というものが非常に有効なメディアであると。そこなんですよ。

横山先生の作品を使おうとすると、横山家との相談で縛りがあるんですが、横山先生という存在は誰のものでもない。横山先生が集めたコレクションというのは、とんでもなく面白いものがあって、これだけでも集客力があるんだけど、使われてないんです。

それに対して今の漫画家たちをお願いして、それにさらに付け加えていただいて、大コレクション展をやるということができる。これはユーモアコレクションです。誰かの胆石とかすね毛とか見てキレイなものじゃないです、そのアイデアで勝負しているんです。その横山先生の発想法というものは、誰のものでもないで、そういうものを使ってやれば、いくらでも著作権とか何とかあんまり考えずにできるんですよ。水木しげるロードが何故成功しているかという、妖怪が主役なんですよ。手塚さんとかあれほど世間に知られた方でも亡くなってしまうと、今の学生たちは知らないと言ったりするんですね。

もちろん作家を顕彰し、作品を顕彰することは絶対大事なんですけど、もっと大事なことは漫画というメディアが、さっきおっしゃったようにコスプレとか日本の漫画アニメというのが世界に通用しているというのは、何とか先生だけがスターだからじゃないんですね。メディアとしてどう使うかということですね。

【議長】

漫画家の先生の考え方、これはみんな共有できるということですよ。それを例えばテーマの切り口にしてイベントなんかやったりすると、いろんなごっそうもみんな集まってきますね。

【A委員】

いごっそうだから、今でも作家がどんどん出ているんです。だけど、その先生は俺は俺で、別に他の人と協力しないよというその姿勢が漫画家を際立たせているという皮肉なことになってるんですね。

【I委員】

とにかく、漫画とタイアップすることによって経済効果があるかどうか漠然としていて、本当に儲かるのかどうかが見えないので、そういう実績を見せる必要があります。観光地にお客さんを呼びたいとか、商品を売りたいというときに漫画を使ってどうやるかと考えた時、チラシとかポスターとかに漫画を使う、パンフレットに漫画を使うとか、キャラクターを作るとかということでは、何かまだちょっと足りないという気がして仕方がなく、そんなに効果があるとは思えない。

どうしてか考えると、漫画というのは面白くなければいけない。面白いためには、ただそこに書かれている二次元のものだけじゃなく、イラスト、キャラクター、ストーリー漫画にしる、物語がなくてはいけない。生きていないといけないのです。それが生きているものだという認識で使っていただくと、そのキャラクターなり漫画なりを使ってどんどん発展していくはずですよ。ムーブメントにしていくことができる。そうすると、生き生きしたものとしてそのイベントのイメージが伝わるし、例えばキャラクターを作ったにしても、そのキャラクターが勝手に育って行って大人気キャラになったりとか、すごく効果的な結果が出せるんじゃないかなと今感じました。

【議長】

それは使い方としてどういう使い方をする、生き物だと言えるんでしょうかね。なかなか難しい、深い話だなと思っております。

【I 委員】

A委員がおっしゃったことと結局同じようなことになるのですが、作るときに漫画論を持った人、例えば高知県には村岡マサヒロ君という面白い漫画家さんがいますけど、村岡君、この鯉節を売るにはどうしようかということ漫画論の人と一緒に考える。

何かオマケを付けるというか、付加価値を付けるというか、イベントならイベント、商品なら商品だけではなくて、それによってこんな面白いことができたみたいなところを漫画でどんな表現の文言ができるのかなど、そういう発展させる原動力に使っていく。

【議長】

イベントなどをやって、その結果を漫画で表して、それが進化して行って、次のイベントにつながる、そういうやり方ってあり得るでしょうか。

【I 委員】

そうですね。それを漫画として、読み物として作ってしまうというよりは、一緒に漫画、二次元がからんでいるみたいなやり方とか、例えばイベントの中で直撃インタビューしたものを翌日写真と漫画を一緒にして発信してみるとか、いろんな方法があると思うんです。

【議長】

それをずっとポータルサイトで発信し続ける、そういうのはあり得る、そういうことですよ。

【I 委員】

そうですね。だから単に読み物にしてしまうか、それだけに限定しないでいろんな漫画的な取り組みができると思います。

【議長】

かなりケースバイケースのところもあろうかと思いますが、漫画でこうやって生き続けさせるようにしようみたいな、具体的に考えるときにまたお知恵をください。

【岡崎副会長】

くさか先生が書かれるキャラクターも大好きなんですけど、例えば観光ツールとして加工するばかりで使ったら怒られますが、龍馬がものすごい観光のツールで、ずっと前からくさか先生に1回女龍馬を書いていただきたいと思っています。例えば今のお話を聞いていたのですが、ポケモンにしてもアンパンマンにしてもバイキンマンにしても今おっしゃられる通り生きています。例えば観光サイドで言うと、女龍馬というのを1つのキャラクターとして作り上げていくと、それが使い方によると生きた女龍馬ということになってきます。そういうキャラクターを育て上げて、いろんなメディアに使う、先ほどのポータルサイトの中でも動かせるので、それも1つの事例ではとお話を聞いていて思いました。

【青木副会長】

いろんな基本的な目標が多くあるのですが、もう少し私は絞ってもいいように思います。

例えば、観光資源として活かすということで、それを徹底的にやれば漫画文化の向上にもつながる。つまり、そのポジションが高くなるし、それに対しての人材の育成もひとりで出来てくる。ビジネスも非常に広がってくる。

ビジネスで活かすとすれば、大塚美術館のように陶板でそれを買ってもらおうというようなことも考えられるのですが、出来る限り漫画文化の観光資源を高知でどう強めていくかということに、単純化してもいいように思います。そのことが先ほど言ったように、人材育成とかいろんなことにつながるように思います。

例えば高知のまんが甲子園、アンパンマンミュージアム、海洋堂ホビー館、かつぱ館、来客層それぞれの思いがちちょっと違うと思います。ホビー館とかそういうものはマニア的な人が随分来ているのでしょうし、アンパンマンミュージアムはどちらかというと子供というか、私どもの孫がよく見に行くのですが、そういった楽しさを追求している。まんが甲子園になると、高校生の腕試しのような気持ちで来るのであり、また、漫画そのものが面白い、楽しいということと、社会の世相を表したものの漫画があります。それらが人の心に感動を与えてくる。そういうことが文化として極めて大事なことです。山本一力さんがジョン万の本を3冊書いていますが、ジョン万が助けられて、乗組員と何を通じて意思疎通をしたか、それは漫画なんです。

つまり、それぐらい文化として高めていく。高知で言えば、あまりにも龍馬、龍馬でいっているからどうも漫画の腰が引けているのではと思っているのですが、例えばそれだったら龍馬と合わせて、「りょうまんが」ぐらいの発想でいかないと、いつもいつも龍馬、龍馬ということになると、少し息苦しい。そういう広がりを持たせていくということが極めて大事ではないでしょうか。

私たち自身に、漫画そのものが文化としてもっと強い意思を持って捉えているということがなければ、なかなかポジションを挙げていくということが難しいような気がするのですが、思い切ってそのようなことを打ち出していくことが極めて大事だろうと思います。

そういう意味では、まんが甲子園にしてもこの22回を参加者も含めてどのような形で社会に活かしてきたか、発信をしてきたか。例えばその年の全部の漫画を参加者に小冊子にして渡す、あるいはまた、優勝者の名前を書くなど、歴史をどのように伝えていくか。参加者に、私たちが参加していたんだという思いをどうやって思い出してもらうか、それが一人ひとりの参加者を大切にすることであり、関わった人を大切にすることの無限性だと思うのです。その辺りをもう少し掘り起こして、具体的に考えていただければ、もっと楽しく広がりのあるものができていくのではないかと思います。

それから、いろいろハードのことが出て来ていましたが、高知の場合は廃校とかいろんなものがあります。ホビー館もそうですけれど、集落センターという中山間の問題もある。そうしたら集落センターの「落」の「落ちる」を「楽しい」の「楽」に替えるなど、漫画的なもので地域を活かすものはないだろうかとか、できるかできないかはともかくとして、そのような発想をして取り組んでいく。そんなものを考えていけばいいのではないだろうかと思います。

【議長】

観光資源として活かすというのは、まず一番最初にくると思います。ただコンテンツ産業の育成を別途産振計画の柱の中でやっている中で、漫画とタイアップすればより相乗効果が

あるということなのかとは思いますが、コンテンツ産業の育成は着実にやっていきながら、まず今日は、観光としての受け皿というところについて一定コンセンサスを入れて、25年度からの事業化、各事業プランにつなげていきたいと思っております。

そういう点から言って、先ほどからハード、ソフトそれぞれについてご意見が出ていますが、この受け皿論としてどうあるべきかということについて、もう一段ご意見をいただいて、まとめとさせていただきたいと思っております。こちらについてご意見はいかがでしょうか。

【C委員】

観光の受け皿不足という中で、漫画関連施設が3箇所、これは高知県の特性です。鳥取を見たときに、脚光を浴びているのは点だと思えます。ところが高知の場合は、どちらかという点じゃなくて面です。そこをうまく活用するのは一番大きなところなんです。そのような意味で、いいかどうかは別としましてご提案申し上げたいんですが、先ほど受け皿で既存とか、新しくインフラ整備するという話がありましたが、バーチャルリアリティというか、そこに行かなくても、時間、距離を選ばず、体験、体感できる中核施設といいますか、例えば高知ミュージアムネットワーク館とか、まんが館に近いと思えますが、まずそういうところへ行って、高知県にはこういうものがあるんだ、素晴らしいものがあるんだというのを一元的に管理できる、そういう施設があってしかるべきなのではと考えます。

情報ネットワークが発展している中で、仮想現実的にそこに行かなくてもこういうことができる、見えるという、そういう施設があれば、さらに地域の活性化につながる。やはり、まず1ステップそういうところにアクセスすることによって、こういうところに行けば、こういうものが現実に見られるんだ、できるんだ。では、次のステップとして行ってみようとか、そういう仕組みっていうのはあってしかるべきではと考えます。

【議長】

海洋堂ホビー館の例を見ても、そんなにお金かけなくても出来たりします。各集落活動センターでそれぞれのキャラを持ってもらったらいいと思っていて、うちは教育でいくというところがあってもいいし、漫画でいくというところもあってもいいし、いろいろ考えたりしています。

【J委員】

その受け皿論のところなんです、有名になった漫画家さんなどは漫画館とか、その方々の記念の施設を作ってもらえます。でも、作ってもらえないたくさん漫画家さんがいます。人気漫画家さんでも1つだけしか売れなかった、けれども、その漫画のことはみんなが知っている。でもその人の施設はないんです。

そこで全部引き受けましょうという施設を高知に作ってみるのはどうですか。原画も全て預かります。作品も全部預かります。著作権は放棄してください。高知県でその全てを預かって、遺族の方も含めて厳重に管理し、後世に残す。芸術品扱いするということです。きちんと引き出しがあって、湿気とか全部管理していて、それがなくなならない。うちにも青柳裕介の原画がたくさんあります。ただの農家のような家で管理してますので、たいへんな状態になっています。そういった漫画家さんは、この長い日本の漫画の歴史の中にたくさんいます。そういったものを全部預かります、必要とあらば見せますという施設。誰々さんの漫画の原画を、厳重に管理された中で手袋をして見られるとかいうものは資料館としても素晴らしいものになると思えますし、業界の皆さまに大切にもらえるのではないかと思います。

【B委員】

名前の話になるんですけども、「ナウシカ」を鈴木敏夫が作ったときに、「アニメージュ」はたった3万部も売れていない雑誌でした。その中で漫画と自然と子供というテーマがありました。なぜアニメにしたかという、たまたま宮崎駿さんが「カリオストロの城」を手掛けた。その後、この新しい題材の「風の谷のナウシカ」というものを世に出したいと思った。何故なら、日本が高度経済成長期が終わりはじめて、海洋堂さんと同じですが、子供と自然というものを残さなくてはいけないと思ったからです。

もう1個、漫画はここで大きくしすぎてしまっていて、高知県の漫画は「愛」なのか「自然」なのかというテーマが明確にあって、そこからスタートしていくというのが見えてきて、高知のまんが王国は自然中心だとか、あそこは「愛」だよねとかいうキーワードの論理が明確になってくると、あそこの漫画は、と必ず言うようになってくるのではないかな。

漫画と言っているところ、では作家なのか、読み物の分野なのか、原作としてなのか、原作がアニメになったのか、アニメになってフィギュアになったのか、どこまで行けば漫画なのかという広すぎる論理もあるので、恐らく高知まんが王国「愛」を求めていきたい。そういうようなテーマとちゃんと論理が明確になっていって、そのテーマにいろんな作家さんたちが集まってくるとか、もしくは作品を提供してくれるとか。じゃあ、やなせさんの作品も子供の「愛」とか、成長していく楽しさとかっていうものがあるってというような裏付け論が明確にあってこそ、初めてまんが王国のブランド論ができていくという筋道があって、という漫画の解釈の論理をまず明確にされていくということがすごい重要なポイントじゃないかなというふうに思います。

【議長】

なるほど。今おっしゃったこと、本当に分かります。だから、高知県に漫画家がたくさんいるのでまんが王国みたいところが元々あって、テーマは多様なんですよ。ただ、ちょっとそのところをどう整合させるかというのを確かに考えたほうがいいかもしれません。

テーマの統一感があるのと、いわゆる並べただけというのではだいぶ全然違うだろうという感じがしています。我々が持っている、立脚するところからスタートしたときにどう考えるかというのものもあるかもしれません。イベントの組み方にしろ、施設の組み方にしろ、そのところは議論しましょう。非常に重要なポイントだと思います。

【A委員】

まんが甲子園ができたとき、一番大事な場所がありませんでした。みんなが描いているところを見に行こうと思うと、間近にいて描いている人の邪魔をしてしまうんですよ。最初にやったときは上から見るのができたことはできたんですが、良好な状態ではありませんでした。

今、まんが甲子園ができてから20以上のダンス甲子園とか料理甲子園とか俳句甲子園、いろんな甲子園ができました。これは今までは個人レベルで仕事をしていたものを、集団でやるというコンセプトがあったからです。集団で競技的にやるという面白さがあった。それで22年間続けてきたわけです。柔道とか周辺から見られる非常に小さなスペースでの格闘をやっているわけです。描いている人は一生懸命で、その生産過程が見えながら応援もできるというような、そういう施設がもしもあったら、他の俳句甲子園とか何とか甲子園というのも誘致できるんじゃないかなって思うんです。

ですから、個人個人の作家さんを顕彰する、作品を顕彰するということも大事ですが、今、

会長が言われたようにその全体を俯瞰して、その文化的なイベントをみんなで楽しむというような施設ができれば、それは漫画だけではなくて、他の文化活動にも使えるのではないかと考えます。今私の郷里の豊橋は作ろうとしていて、4月に「プラット」というのができます。これは異文化交流というのが目的です。

【K委員】

私自身は高知に漫画家が多いというのは分かっているのですが、果たして全く高知に関係のない人や、今の若者たちは高知に漫画家が多いとは絶対思っていないと思います。かつて高知には漫画家がいっぱいたという感じだと思います。

もちろん高知在住の方や古くから漫画を親しんでいる方は、知っている漫画家さんがいっぱいいると思うんですけど、私自身でさえ、先ほどからいろんな名前が出ていますけれども、知らない方々がいっぱいます。でも、結局全国区にしなければ、高知だけで有名なのはやはり懂れませぬよね。

この間も高知県出身のクリエイターさんと話をしたんですけども、その方はクリエイターとして高知では有名です。ただ東京のほうではあまり知らないです。それだと懂れる存在にならないので、全国の若者たちが懂れる存在になるように作るためには、次世代の漫画というものを作っていないといけないと思うんです。

こういうのがあったよ、ああいうのがあったよって言って、それを懐かしむというよりも、どちらかと言うと、今後の次世代の漫画の作り方というのをそこにお金をかけてほしいなど、私は単純に思います。そうすると、高知で出している「くろしおくん」がちよっと弱い。もっと強力なキャラクターを高知こそが打ち出して、それを高知の産業にするなり、高知の土産物には全部付くなり、高知県が版權を持つようなキャラクターが必要ではないかと思いません。

それには高知県の在住者、高知出身の方々から募集をして、有名な方々が審査員になって、その人たちが選んだということで打ち出していくようなキャラクターがどうしても1人いるんじゃないかと思いません。それができれば、世界的に有名になっているよさこいの一歩前で踊らせるとか、そういうPRをどんどん高知県のほうでしていけば、全国的にも世界的にも有名なキャラクターに成り得ると思います。

やなせたかしさんが描いたアンパンマンとか版權の関係で使えませぬから。アンパンマンロードは、無理じゃないですか。いろんなところが版權を持っているので、やはりフリーに使えるキャラクターを高知県が持つべきだと私は思います。

【議長】

最近「カツオ人間」で売ってるんですよ。結構人気ですよ。

【K委員】

あれは一部で人気があるのは私も分かっていますけれども、そうではなくて、やはり高知在住者、高知県出身の人から募集し、有名人が吟味して審査して、これで行くぞというのを1人選ぶ、高知県のキャラクタースター誕生みたいなことでやるのが一番いいんじゃないかと思いません。

【議長】

くろしおくんは高知国体のときに作ったんですが、キャラクターは大きなイベントごとに

作るんですよ。過程を見せるのも面白いかもしれませんね。

【K委員】

知事がかわられるとそういうのも変わっちゃうと思うので、ずっと知事を続けていただきたいと思います。

【議長】

今、おっしゃった憧れる存在、次世代の漫画を作るっていうことについて大いにお金を使うべきというのはおもしろいなと思ったんですけど、それは逆に今度はキャラクター以外には、例えば思いっきりクラシックかもしれませんが、漫画の受け皿のところで、思いっきりまんが道場をしょっちゅうやっているなんていうのもいいのではないか、そんな感じでしょうか。

もともと人を育てるといのは、すごく高知の漫画文化推進では重きを置いてきたので、流れに沿っている感じですね。

【K委員】

私自身は、最近高知で漫画家があまり出てこないのは、憧れていないんじゃないかなというふうに思うんですよ。この間聞いたときにくさか里樹さんも憧れて漫画家になったとおっしゃたんですよ。やはり私も憧れてキャラクターデザイナーになってますから、そういう憧れる人がいないと、次が生まれていかないのではないかと思います。DNAは必ずあるはずですよ。

【議長】

今、10代は2人ぐらいしかいないというのは、若い人が少ないですね。

【オブザーバー】

大変申し訳ないですが、高知がまんが王国というのは、正直申し上げて知りませんでした。ですからここにも書いています、知名度が高くないというのはやはりそうなのかなというふうに思っています。

ただ知名度を上げるためにどういう工夫が必要か。1つの例で、私はこれいいなと思ったのが、香川のうどん県。要潤さんがやって、香川はうどん県ですと。継続して、例えばここでやめようとか、すぐやめられるということもあって、あのようなやり方というのは、すごくインパクトがあっただけいいなと思っています。

それとCMで大変申し訳ないですが、鳥取の羽合。ソフトバンクのCMがあります。このような形で知名度を売っていく、二番煎じではないんですが、何かポーンと来るようなPRと申しますか、インパクトが必要ではないかという感じがします。

それと、ハードを作るのであれば、そのときの状況だけではなくて、将来的な、作ったらどうするかということも踏まえてと思っています。

【L委員】

漫画を通じて食とか、高知県のものを活性化ということで、3月から土佐のおきゃく、秋の豊穰祭というのがあるので、何とか漫画とリンクをさせて盛り上げていけないかというのが1つあります。

それから先ほどご意見がありました、一般の高知県の方、県外の方にまんが王国と認識してもらうには、高知駅とか高知空港に何かのものがいいかと思えます。昨日も高知空港へ行ったら、アンパンマンの小さい銅像の前で写真を赤ちゃんと撮ってました。そういうのを見ると、巨大なアンパンマンの絵を立てるとか、山口先生がおいでますから龍馬キティの大型版を高知空港とか高知駅に置くとか、海洋堂のオブジェを置くとか、そういうのをすれば比較のお金がかからずに済むのではと思えますので、是非、検討いただけたらと思えます。

【M委員】

ちょっと自分の考えを述べさせていただきますと、漫画の活用の仕方は2つあると思えます。間接的な効果、それから直接的な効果。間接的な効果につきましては、もう既に皆さん十分議論されておりまして、高知県をPRして観光客を誘致して、高知の商品を買っていただくかというようなことは、どうしてもやっていかなければならないと思えます。反対に直接的な効果ですが、新たな産業基盤の確立、この辺の議論が3回目ですがあまりなされていないと。ソーシャルゲームを、高知県さん主導で進めておられますけど、漫画自体の産業化、新たな高知県の産業の基盤、直接的な産業に持っていくことができないかと。そこら辺の議論をもうちょっと進めていただけたらと考えています。

【議長】

ソーシャルゲームの議論を盛んにしていますけれど、いわゆるソーシャルゲームが目的ではなくて、そこから先コンテンツ産業を育成するという事になっている。そうすると、もう一段広い世界で何かということを探さないといけないねっていうことで、多分、部会でもそういう議論になっていると思えます。今言われたように、直接的な部分は本当に大事な事だと思えますが、是非、コンテンツ部会などでより突っ込んだ話をしてもらえればと思えます。

【F委員】

受け皿はすごく足りていないと思えます。僕も高知空港に降りるたびに、まんが王国と呼ばれている割には何もそれらしいものも見えませんが、街中に、帯屋町に行っても別にそれらしいもの見当たりません。まんが王国というのをアピールするのも重要ですけど、受け皿となる高知駅なり高知空港なり街中なりに何かしら必要ではないかと思えます。

それを作るなら、徹底的に柔軟な発想で、徹底的にお金をかけてちゃんと作ったほうがいいと思えますね。中途半端にやるのでしたら、あまり長く続かないと思えますので、このまままんが王国で何十年、何百年高知がやっていくつもりであれば、真剣にお金をかけるべきところはきちんとかけてやったほうがいいと思えます。

【議長】

皆さま本当に活発にいろいろご議論いただきまして、ありがとうございます。地域活性化に向けてその課題、方向性、具体的な取り組みという話についてそれぞれいろんなご意見をいただきましたので、ある意味いろんな材料をいただいた、いろんなお知恵をいただいたと、そのように思っています。

いただきましたご意見を課題、方向性、具体的な取り組みにもう一段落とさせていただいて、また次回以降、議論のたたき台にさせていただきたいと思えます。

今回ご了解いただきたいと思っていますのは、ハードについても継続的にどうあるべきか

についての議論をしていこうではないかということが第1点。第2点で、とはいいいながらも、平成25年度については、イベントを実施することで受け皿の拡張を目指そうという方向でやらせていただくということでいかがかと思います。それぞれ中身についてはまだご相談をさせていただきます。特にハードについては継続的に議論をしていくということにさせていただきますと思いますが、いかがでしょうか。よろしいでしょうか。ありがとうございます。

本当に面白いアイデアとお知恵をいただきまして、ありがとうございました。もう一段、現状と課題、方向性、具体的な取り組みについて、今いただいたご意見を踏まえて内容をバージョンアップして、またお話しさせていただきたいと思いますので、どうかよろしく願いいたします。今日は本当にどうも長時間ありがとうございました。

では、事務局にお返しします。

【事務局】

皆さまお疲れ様でございました。

次回の総会につきましては、今年9月ごろを予定をしております。

なお、8月に開催されます「まんが甲子園」本選大会は、協議会主催の事業として開催いたしますので、ぜひお時間ございましたら、皆さまにも会場のかるぽーとやひろめ市場に足をお運びいただければと思います。

では、長時間にわたりましてご審議をいただき、ありがとうございました。これで第3回総会を閉会とさせていただきます。ありがとうございました。