

まんが王国・土佐推進協議会平成 26 年度第 2 回総会

日 時：平成 27 年 2 月 17 日（火）14:00～16:00

場 所：高知サンライズホテル 2 階 向陽の間

出席者：まんが王国・土佐推進協議会委員 20 名（うち代理出席 4 名）
監事 1 名、オブザーバー 1 名、傍聴者等 1 名

1 開会

2 会長挨拶

【尾崎会長】

本日は大変ご多忙の中、この推進協議会に参加をいただきまして本当にありがとうございます。本年度、第 2 回目の推進協議会ということでございます。本日は、平成 26 年度、これまでの取り組みにつきまして、事務局からご報告をさせていただき、ご意見をたまわりますとともに、併せて平成 27 年度の取り組みについても、皆様にご報告をさせていただき、ご意見をいただきたいと、そのように考えております。

平成 27 年度予算につきましては、今朝方、記者発表をしたところでございまして、全て公開をいたしておるところであります。今までの取り組みの上に立って、さらに取り組みをパワフルにしていきたいということで、地産外商の取り組み、そして拡大再生産に向けての取り組み等々、一群のものを盛り込んだ予算となっております。

コンテンツ関係なかんづく、漫画の取り組みを通じまして、高知県を全国に PR し、地産外商、観光振興などにつなげていくことができればと、そういう思いであります。是非、色々ご意見をたまわりますよう、よろしくお願いを申し上げます。

ちなみに今週末には、全国漫画家大会議を開催をさせていただくこととなっております。総勢で 21 名の漫画家の皆さんと 4 名の大手漫画雑誌編集長の皆さん、この他にもたくさん漫画関係の皆さんが高知においでいただきます。我々といたしましては、おもてなしの心でお迎えし、漫画家の先生方、関係者の皆さんに高知を大好きになっていただきたいと、そのように考えておるところであります。

いまや、漫画の日本文化に占めるこのウエイトというのは大変大きなものがありまして、多くのドラマにおきましても、漫画が原作というものがたくさんありますし、映画もわかりであります。多くの漫画家の皆さんが高知を好きになってくださる、作品の中で高知をとりあげてくださる、それが映像化されたりすると、素晴らしいことだと思います。

是非、その良い機会としてこの週末をとらえることができればなど、そのように考えています。

これまでの間、大変多くの皆様にご尽力をいただいております。開催に向けまして最後の一押しの時期かと思っております。よろしくお願いを申し上げます。

それでは、2時間、大変ご多忙の中、お時間をいただいております。この2時間有意義に使わせていただきたいと思います。どうぞよろしくお願いを申し上げます。

※以降、議長は尾崎会長が務める。

3 報告事項

【議長】

まず、会次第3の報告事項に移らせていただきます。第1号報告「まんが教室の実施状況」、第2号報告「まんが王国会議の開催概要」、第3号報告「高知県ソーシャルゲームカードデザインコンテスト結果報告」、第4号報告「まんが王国・土佐ポータルサイトの運用について」につきまして、事務局よりそれぞれ報告をお願いします。

【事務局長】

お手元の資料1をご覧ください。

まんが教室の実施状況につきましては、今年度15回予定しておりましたところ、多数のお申し込みをいただき、現在までに18校で開催し、360名の参加がなされております。昨年度は12校で開催し、188名の生徒さんが参加されておりましたので、参加人数は倍近くになっております。これは、募集告知の際に、漫画の描き方指導だけでなく、先生方のこれまでの活動などをお話しいただけることなどをお伝えしてきたことが大きいと考えております。

開催校からは、漫画を通じた子どもの表現力の向上や、良いキャリア教育の機会となった等の評価をいただき、子ども達からも、楽しかった、アイデアをほめてくれ自信がついたなどの感想をいただいております、来年度も継続して実施していきたいと考えております。

続いて、資料2をご覧ください。

昨年10月12日、13日に、東京秋葉原におきまして、「高知×鳥取 まんが王国会議 2014 in Akiba」を開催いたしました。13日のステージイベントにつきましては、台風19号の影響による災害対策のため、尾崎知事が急遽欠席となりましたが、ビデオメッセージでの対応を行い、代理といたしまして、僭越ながら私、まんが・コンテンツ課長が登壇をいたしました。

登壇イベントでは、鳥取県の平井知事、岩手県の達増知事、3県の応援団といたしましてAKB48 Team 8の各県出身メンバーと、まんが王国会議親善大使といたしまして、漫画家の浜田ブリトニーさんも登場し、会場を盛り上げていただきました。

その後、トークセッションやお国自慢等を通じ、日頃の漫画を通じた取り組みの成果や県の魅力をアピールし、特に、今週土日に開催します「全国漫画家大会議 in まんが王国・土佐」の開催を発表し、大々的にPRを行いました。

会場では、高知と鳥取両県の食のブースも用意し、高知からは、ごめんのシャモスキやきと高知アイスが展覧しまして、両日とも多数のお客様で賑わいました。また一方で、ゆ

るキャラのしんじょう君や、ご当地アイドルのはちきんガールズも登場し、会場を華やかに盛り上げ、2日間で1万2000人を動員しております。同時にニコニコ生放送でのイベント中継も行い、こちらは約4万3000人以上の視聴を達成しており、まんが王国・土佐の認知度を高め、「漫画家大会議」の広報を行うという点からも、大きな成果があったものと考えております。

続いて、資料3をご覧ください。

ソーシャルゲーム市場で需要が高まっております優秀なカードデザイナーを発掘し、ビジネスマッチングに繋げることを目的といたしまして、高知県ソーシャルゲームカードデザインコンテストを開催いたしました。全国からイラストを募集した結果、県内からの応募60作品を含む384作品の応募があり、審査企業からの発注を前提とした優秀賞11名をはじめ、県内企業からの発注の可能性のある特別賞6名、将来性を評価する奨励賞9名をそれぞれ選出しております。ビジネスマッチングをよりスムーズに進めるため、入賞者向けの説明会を東京、高知、大阪で開催し、1月から具体的なマッチングが進んでおります。

続いて、資料4をご覧ください。

まんが王国・土佐ポータルサイトの運用につきましては、今年度の第1回総会の場でもご報告をさせていただきましたが、ツイッター等のSNSの活用や、まんが甲子園の魅力を発信するための記事の掲載、トップ画面のリニューアル、オリジナル漫画の掲載といったことに努め、昨年度はポータルサイトの1ヶ月の平均訪問者数は2100人でしたが、今年度は、現時点では6500人となっております、まんが王国・土佐の情報発信に寄与することができているかなと感じております。

来年度は、1ヶ月の平均訪問者数を1万人とし、ポータルサイト掲載記事の充実や、まんが甲子園、まんが王国会議等のイベント時のタイムリーな情報発信を行い、まんが王国土佐に関心をもってもらい、高知に足を運んでもらうことを目指して取り組んでまいります。

なお、お手もとに今週土日に開催いたします「全国漫画家大会議 in まんが王国・土佐」のちらしを配布しております。21日のオープニングセレモニーを皮切りに多数の楽しいイベントをご用意しておりますので皆様、是非、ご参加、ご通知をよろしく願いいたします。

【議長】

ただいま事務局から説明いたしました報告事項の各項目について、ご意見やご質問等ございましたらお願いします。ございませんでしょうか。

あとでまた、まとめて質疑の時間をとりますので、その時にこの点も含めて色々ご意見をいただければと思います。

4 議事

【議長】

それでは、続きまして、会次第4の議事に移らせていただきます。

第1号議案「平成26年度まんが王国・土佐推進協議会収支決算見込」、第2号議案「平成27年度まんが王国・土佐推進協議会事業計画及び収支予算（案）」について、事務局よりそれぞれ説明をお願いします。

【事務局長】

はい。順番に説明させていただきます。

お手元の資料5をご覧ください。

平成26年度まんが王国・土佐推進協議会収支決算見込につきましては、収入額の見込が当初予算額よりも2万7500円少ない7424万3500円となっております。これは、まんが甲子園の本選出場校の中に参加人数が少ないチームがあったことなどから参加料収入が30万円の減となっております。また、協賛金につきましても5万5500円の減となっており、その一方で助成金が20万円の増、広告料の12万8000円の増等となっております。

支出の部につきましては、まず、8月に開催いたしました、まんが甲子園開催経費についてですが、本選大会時の荒天のため出場生徒の延泊や移動手段の変更等の対応が必要となり、旅行手配にかかる委託費用が当初の契約額よりも70万円程増額せざるを得ませんでした。その他の経費について節減に努めまして当初予算の範囲内で収めることができしております。

次に、全国漫画家大会議開催経費につきましては、今週末に開催のため決算額は見込額となりますが、当初予算額よりも決算見込額が106万3000円の増となっております。これは、全国漫画家大会議の開催にあたり、漫画家との出演交渉や出版社との調整、まんが王国・土佐の全国への情報発信への協力等を行うアドバイザーへの謝金と、高知県の食材を使用した創作料理の考案のために実施いたしました食材試食会にかかる経費です。

アドバイザーの協力により出演いただけることとなった漫画家の先生方は、「釣りバカ日誌」のやまさき十三先生、北見けんいち先生、「深夜食堂」の安倍夜郎先生、「ひよっこ料理人」の魚戸おさむ先生などがアドバイザーの協力により出演ということになっております。

また、2月5日発売のビッグコミックオリジナルには、「釣りバカ日誌」「深夜食堂」「ひよっこ料理人」の各誌面に全国漫画家大会議のPR柱広告を掲載していただいたほか、高知県を舞台にした「釣りバカ日誌」高知編が始まっております。

なお、まんが王国・土佐推進協議会総会及び各部会の開催経費に余剰がありましたので、こちらの予算を流用し、全国漫画家大会議開催経費の増額を行いました。各会計間の予算流用につきましては、まんが王国・土佐推進協議会会計責任者である事務局長の専決事項

となっておりますので、この場をお借りしまして、専決のご報告をさせていただきます。

次に、平成27年度まんが王国・土佐推進協議会事業計画及び収支予算（案）につきまして、ご説明をさせていただきます。資料6をご覧ください。

まず、収入の部でございますが、まんが甲子園開催にかかる助成金を510万円、本選出場校の参加料を348万円、広告協賛料を107万6000円、本選大会会場への出店料を18万円、その他協賛金等を14万4000円計上し、高知県負担金は6426万1000円となっております。

続きまして、支出の部ですが、こちらは平成26年度決算額に基づき予算額を計上しております。

これまでと変更する点をご説明いたしますと、前回、9月のまんが王国・土佐推進協議会総会にてご承認いただきました、まんが王国・土佐の情報発信などにご協力いただきますアドバイザーの謝金及び行動旅費を約100万円程度、まんが王国・土佐推進協議会経費に計上し、協議会会計のほうは908万5000円となっております。

次に、まんが甲子園開催経費につきましては、宿泊施設の安全性等を確保するための経費などを委託料に増額したほか、PRキャラバンで配布するグッズの制作費や、資料の送付にかかる事務経費を増額し、3650万7000円の予算を計上しております。

最後に、全国漫画家大会議につきましては、今年度の当初契約額などに基づきまして2864万9000円の予算を計上しております。

次に平成27年度の実施事業の詳細につきましては、資料6-1、6-2でご説明いたします。まず、資料6-1をご覧ください。

本資料は、まんが王国・土佐ブランド化事業を通じた地域活性化に関する資料でございます。左端の欄には3つの課題をお示しし、その解決に向けた年間の事業予定と対象とするターゲットの分類をお示しした資料としております。

まず、漫画を切り口としたイベントの開催とイベント等を活用した情報発信力の強化につきましては、前回のまんが王国・土佐推進協議会総会において、8月1日、2日に「第24回まんが甲子園」を開催すること、また、10月に鳥取県と連携しまして「まんが王国会議」を開催すること、翌年3月5日、6日に「全国漫画家大会議 in まんが王国・土佐」を開催すること及び、その事業概要につきましては皆様からご承認をいただいておりますので、この他に、新たに実施することとなった2つの事業についてご説明申し上げます。

1つ目は、4月25日、26日に開催されますニコニコ超会議2015へのブース出展でございます。このニコニコ超会議につきましては、今年度、主催者である株式会社ドワンゴからの要請に応じまして、鳥取・岩手・高知の3県知事が特設ステージでのトークショーに出演しておりますが、今回は主催者側からの出演依頼がありませんでしたので、鳥取・岩手・高知の3県で協力してブースを出展することで少しでも多くの来場者にまんが

王国・土佐の情報発信を行うものであります。5月のGW前でもありますので、高知県の魅力をPRすることで、旅行意欲の喚起にも努めてまいりたいと考えております。

次に、11月に予定しております海外での調査についてですが、高知県の観光振興部が毎年参加しております11月の台湾の旅行博覧会に共に参加し、併せて、現地での日本の漫画・アニメへの親和性を調査するものでございます。

この博覧会は2日間開催され、現地での旅行者や一般客が来場し、冬から春にかけての旅行商品を選んだり、行き先を決めるための情報を入手する場となっております。ここで3月に開催予定の全国漫画家大会議の魅力や、海洋堂ホビー館四万十やアンパンマンミュージアム、横山隆一記念まんが館といった漫画関連施設のPRを行うことで、高知県の観光誘客につなげていきたいと考えております。

なお、調査対象といたしまして台湾を選定いたしました理由は、高知県への個人旅行者が最も多いということに加えまして、日本文化への親和性、特に漫画、アニメ、フィギュアへの親和性が高いこと等が挙げられます。

いずれの事業も実施するだけでなく、SNSやポータルサイト、ニコニコ生放送といったツールを活用し、ネットユーザーへの効果的な情報発信を行うことで事業効果をさらに高めていきたいと考えております。

次に、コンテンツ産業の振興についてでございます。

資料6-2をご覧ください。

平成26年度のコンテンツビジネス起業研究会では、それまでのソーシャルゲーム開発中心の取り組みを拡充し、アニメ、キャラクター、アプリなど多様な分野での事業化支援を強化するため、個別支援アドバイザー4名を配置するとともに、事業化プランの策定から開発、販路開拓、広報までを一貫して支援する取り組みをスタートしたことで、起業研究会の会員数も大幅に増加し、研究会での情報交換や個別相談の活性化、具体的な事業化プラン申請などに繋がっておりますことから、この取り組みは平成27年度も引き続き実施していきます。

その上で、平成27年度は、コンテンツビジネス事業化支援の取り組みをより強化します。具体的には、資料6-2の左側『起業研究会を支える仕組み』に記載しております、起業研究会に新たに四国銀行さん、高知銀行さん、日本政策金融公庫さんにご参画いただき、会員の事業化プランの磨き上げやベンチャー企業への投資・融資の促進、取引事業者とのマッチングなどへのお力添えをいただくことで、コンテンツビジネスの事業化支援の強化を図ります。更に、起業研究会にワーキンググループを編成し、協働で事業化プランを作成するなど、会員同士の横の連携を強化する取り組みも行います。

また、コンテンツビジネスの事業化支援の取り組みに加え、県内でのコンテンツ産業を集積するための課題となっている「コンテンツ産業を担う人材の育成」及び「ビジネス機会の創出支援」を新たに取り組みの柱に据え、資料6-2の下部に記載しておりますとお

り、川上の『人材育成』、川中の『事業化支援』、更に川下の『ビジネス機会の創出支援』の3本柱による支援策を包括的に展開してまいります。

まずは、人材育成ですが、例えば県内で人気の高いスマートフォンのアプリの開発ができるプログラマー等の即戦力のエンジニアの雇用が県内では非常に困難な状況にあるなど、技術者の人材育成は急務な課題であることから、県内事業者の社員が外部機関で研修を受ける際の経費や旅費、滞在費の一部助成制度を創設し、事業者の人材育成に係る経費負担を軽減するほか、定期的に県内の専門学校等の教育機関と事業者との産学の情報交換会を開催することにより、企業ニーズに応じたカリキュラムの変更や企業から学校への講師を派遣するなどの取り組みを新たに進めます。

また、県内のものづくり事業者にとって売れる商品とするために重要な「商品コンセプト」や、それを表現する「デザインの重要性」に関する意識を啓発し、県内クリエイターの活用を促すため、土佐まるごとビジネスアカデミーで体系的なセミナーを実施してまいります。

次に、ビジネス機会の創出支援ですが、既にビジネスに繋がるコンテンツ商品や技術がある場合でも、それを活かして会員が独自に営業し、ビジネスへ繋げるのは容易なことではないため、県内金融機関のご協力をいただきながら、県内事業者や業界団体、行政機関などからのコンテンツ関連の発注ニーズを日常的に吸い上げ、起業研究会の会員が提案する形式でのビジネスマッチングの実施や、首都圏で開催されます展示商談会への出展料の一部助成制度を設けることによりまして、具体的な成果に繋げてまいります。

また、ソーシャルゲーム開発に取り組んできた本県に、一昨年、キャリアイノベーションによるゲームイラスト会社の設立によりまして、10名以上の雇用の創出、若者定着に繋がっております。今後、更なる県外コンテンツ関連企業や著名クリエイターを県内に誘致するための取り組みを商工労働部などの関係機関と連携いたしまして、一層強めてまいります。

こうした取り組みを行い、コンテンツ産業の集積による雇用の創出と若者の定着を目指して取り組んでまいります。以上でございます。

【議長】

26年度の決算の見込みとあわせまして、27年度の予算をご説明させていただきました。また今後、27年度に向けてどういうことをしようとしているのかということについてご説明をさせていただいたというところでございます。

では、漫画の部分とコンテンツ産業の育成の部分について、部会長、補足等がありましたらお願いします。

【吉村まんが王国振興部会長】

まんが部会のほうからですが、大変、複雑でわかりづらいかもかもしれませんが、できるだけ多角的に取り組む、やりたいことというのを表現すると、こういう表になりました。

これは全て書き込んでしまったんですが、これだけのことをできるだけ皆で力を入れてやっていきたいというところで入れております。ただこの中で、やはり軸となるものがありまして、今年始まる漫画家大会議も、この27年度に第2回目を迎えると、そういったものに繋がっていく、それから、まんが甲子園で培った高知から日本に広がっていく人脈、そういったものを軸としながら、絆と漫画の文化でつながりを広げていく必要があるのではないかと考えています。

とは言ってもですね、ビジネス的な成果がないと何も続いていけないので、そういったことも視野に入れながら、というところですよ。

【議長】

武市部会長、いかがでしょうか。

【武市コンテンツ産業振興部会長】

コンテンツ部会のほうでは、とにかく売上高にどうつながっていくのか、また、雇用の増加にどうつながっていくのか。そのためにクリエイターの育成であったり、ビジネスマッチングを進めていくというようなことを積極的にやっていきたいと考えています。

先程、事務局からもありましたが、2013年にキャリアイノベーションさんが高知に開発拠点をつくってくれて、今、12名が新たに雇用されています。あと、ゲームワンという会社が昨年春に、ゲーム専門会社として設立されて、ここは今、7名くらいなんですけど、スタートしています。また、フォアフロントテクノロジーという会社がアプリを去年、幕張メッセでのスマートフォンEXPOで展示会に出展して、かなりの数の受注の問合せが来てまして、今、10名強の人間で開発をしているというような状態です。また、東京の大手企業の開発拠点も何とか高知に持って来られたらということで働きかけております。

あとは、ビジネスマッチングのために、今、四国銀行さん、高知銀行さんにも協力をお願いして、取引先に向けてのアンケートの実施等をお願いしています。そういったことを具体的にビジネスに繋げていくということを来期はしっかりやっていきたいなと思っています。

【議長】

ありがとうございました。

27年度以降の取り組みを含め、冒頭のご説明という点では以上です。ここからは自由に意見交換をしていただければと思います。是非それぞれのご意見を是非よろしく願い申し上げます。

5 意見交換

【A委員】

個別のビジネスマッチングもあると思うんですけども、弊行では後継者の方に毎年30

名くらい集まっていたいただきまして経営塾というのをやっております、30代から40歳前半くらいの次期社長という方が会員メンバーでございます。これは4月から11月くらいまで10回ぐらい講義をするのですが、通常、個別のビジネスマッチングとかアンケートをとっても、キーマンまで届かないというケースが結構あります。しかし、経営塾でプレゼンテーション等をしていただきますと、次期社長ということで、今後会社をどうやっていこうかということ非常に熱心に検討する場になりつつありますので、そういう場も提供できたらいいかなと考えていて、アイデアも出ております。お待ちしております。

【議長】

参加させていただいてよろしいのでしょうか。

【A委員】

はい。そのように調整します。

【議長】

ありがとうございます。A委員、今まさにビジネスマッチングを更に進めていくにあたっての具体的なツールをご紹介いただいたところですが、更に他の点でアドバイス等ありましたら、是非教えていただけるとありがたいのですが。

【A委員】

最近あるのが、アプリ系で、県外のお取引先様がコンテンツをどうするか、中身をどうするかということで、高知県の食材や商品を入れたいと。そこの個別の内容によってどういったものを入れたいか探してほしいとか、あるいは取り次いでほしいといったケースが増えてきておりますが、ビジネスマッチングの難しさというのは、なかなか説明が難しいんですね。

例えばハウスメーカーさんを取り次いで家を建ててくださいというのは、非常にわかりやすいのでいいんですが、こういったコンテンツに何ができるとか、どういった強みがあるのかというのを営業店同士で話をするのが難しいところがありますので、どういった強みがあるのかというのをしっかり理解したうえで取り次ぐ、あるいはお客様にどういった課題があるのかというのも、しっかり勉強してから取り次がないと、難しいかなというふうに思っておりますので、そこはサポート部が中心となって、色々意見交換をしながら進めていきたいと思っております。

【議長】

ありがとうございます。

営業ツールとかそういうものというのは、結構揃っているのでしょうか。食品の売り込みをやる時なんか、最初の頃、そういうPR資材というのが揃ってなくて苦労したんです。

【A委員】

それは非常にあります。商談会とか、まさにそうですけども、デザインですとかどうや

って売っていくか、マーケティングみたいなのが苦手ですというようなお声というのは結構聞きますので、そういったところで、せっかく県内にクリエイターとかいらっしゃるのでしたら、ニーズは一定あるんじゃないかなと思っております。

【議長】

A委員、どうもありがとうございました。

【武市コンテンツ産業振興部会長】

これは、東京でもよく起こっているケースなんですけど、企業側が具体的に何をしたいではなく、今おっしゃられたように、「マーケティングでこういう強化をしたい」「最近のデバイスを使って何か画期的なことができないか」「他の人達がやってないことが出来ないか」というような要望を頂いてそれに対応するということが多いです。

ただ、それでは、スマホを使って、あるいはビーコンを使って、あるいは将来のGoogleグラスなどを使って何か新しいアプリケーションを作ってマーケティングにつなげたいという思いはあっても、それを社内で具体化する人達がいないので実現はできないケースが多いです。

というのは、アイデアと技術力がないと、なかなかこれが形になっていかない。だから、そのアンケートにしても、もっと大きなところでこういうことがしたいというような要望があれば、訪問させていただいて、具体的に提案をさせていただくというようなことを実現し、予算感、スケジュール感が見えてきて、実際のビジネスにつながっていくことが結構多いです。

だから、そういうような場を是非つくっていただいたら、こちらの開発側の会社とか、あるいはクリエイターさんもその場に参加させていただいて、あと、起業研究会のアドバイザーの人間達もそこに参加させていただいて、両方のやりたいことを実現させていくというように進めていきたいです。是非、よろしくをお願いします。

【議長】

起業研究会の中でそういうことを行っていくことになるわけですね。

【武市コンテンツ産業振興部会長】

はい。

【議長】

良い機会だと思います。またよろしくお願いたします。

その他、ございますでしょうか。

【B委員】

起業研究会でコンテンツビジネスの起業化に取り組んでいるということなので。

産業振興センターに昔、異業種交流グループが随分ありまして、製造業とか他産業で結構そういった会社が入って、それぞれの企業の展開の研究をしていたんですが、県内では是非こういったコンテンツビジネスなり、漫画なり、そういった素材を利用していくという

ことを推進していこうとすれば、県内でやっているそういった異業種グループ等との連携が、非常に重要になるのかなと思います。グループ間で産業振興センターや、先ほどの四国銀行さんがやっておられるようなグループもございますし、そういった企業グループの間の連携事業を是非やっていただいたら、県内の企業さんが使えるものが出てくるのかなという気がします。

四国島内もしくは大阪あたりも、企業グループはたくさんあるので、そういった連携もはかれると思いますが、県内でせつかくやっておられるので、県内のチームとの連携を是非、産業振興センター等を経由してやっていただけたら、県内で1つでも2つでもそういうケースが出てくるので、県内にとってはいいというふうに思います。

【議長】

ありがとうございます。

産振センターとの交流等については、武市部会長、私達のほうで仕掛けるようにしますので、ちょっとその話は。

それから、4月にオープンする産学官民連携センターとの連携、これについては別途ご説明しますが、産学官民で内外あわせて交流を行なっていこうとする場、かつ、そこで出て来たビジネスプランというのを、フィジビリティスタディをしっかりとって具体的にビジネスプランに仕立て上げていけば、そういうセンターを今度立ち上げますので、そういった場でもコンテンツ系の皆さんとのセッションというのを意図的に仕掛ければいいですね。そこはご指摘のとおりだと思います。そういうことを考えていきたいと思います。

【吉村まんが王国振興部会長】

まんが部会のほうから出た海外での調査の部分なんです。

台湾からの高知への観光客が多いというところで、目的地を台湾に定めたということなんです。まず、台湾の方々が高知にどうやって来ているのか、どういった方法をとって、どういったルートを通して、東京から来ているのか、関空から来ているのか、その拠点から今度は飛行機を使っているのか、バスを使っているのか、JRを使っているのか、そういった拠点を調査してもらって、その拠点に直接的にまんが王国・土佐をPRするような何か装置というか仕掛けができないか。それをするによってどんどん、台湾の方々に、まんが王国は高知なんだと、そういうすり込みを行なっていければと思います。

また、台湾に調査しに行った時に、是非とも調査してきてほしいことは、台湾の方々の文化的な意識がどのくらいのところに今あるのかということです。まずは、人気の漫画とかアニメーションの商品が欲しい、使いたい、真似をしたいというニーズからはじまると思うんです。次、それを超えて来ると、大人の職業漫画であったり、スポーツ漫画であったりという部分に意識がいき、どんどん日本の環境に近くなってきて、さらに進んで行くとクリエイターが生まれ始めるんです。

その段階まで台湾が来ているかどうかというのを是非ともこの調査隊に調査していただ

いて、文化的意識が高いとわかったら、技術提携ということが出来るんじゃないかと思うんです。高知県と台湾のどこかの都市がですね、技術提携をしますと。そういったかたちで交流が生まれると、必然的にその台湾の都市の現地での高知県の名前であったりとか、そういった交流の活動であったりの露出が増えてきて、すると、興味を持ってくださる方が多くなってきて高知に行ってみたいなと、そういった漫画の文化の聖地である高知に行ってみたいなという意識が高まるのではないかと考えていますので、より効果的な調査を期待しています。

【議長】

分かりました。

すみません。ちょっと司会の仕切りが悪くて申し訳ありません。

ちょっとこれから30分くらい、まず漫画の話をしてしまおう。それから、またコンテンツの話に戻りましょうか。大分質感の違う話になってきますから。まず漫画の話をしてしまおう。

それでは、今の吉村部会長のご意見について、ご意見ありますか。

【C委員】

まさしくこれは初めてのケースなので、今、吉村部会長がおっしゃったようなことを調べ、まんが王国・土佐を台湾に売るにはどうすればいいのか、何が魅力なのかというような中で、どこを売っていくのか、何を売っていくのか、いつ、誰が、そして、どういう方法でというような、それらを全部はつきりとターゲット、市場調査というふうに思ったらいいんですが、そこをやらないとダメだなと思います。

一方で、高知にハードで大きな漫画の聖地があるわけでもなくて、特に高知というのはソフト戦略ですから、ソフトをどうやって売っていくのかと、そこに難しさもあるでしょうが、また面白みもあるんじゃないかなと考えていますので、今、いただいたご意見を踏まえて、その中で高知県をどう売っていくか、そういった視点で調査をしたいと思っていますので、またご意見がありましたら、よろしくお願ひしたいと思っています。

【議長】

次回の総会までに、台湾に行ってどういうことを調べるのかという、一定の仮説を立てて、皆さんにおはかりをして、またアドバイスをいただいて現地の調査に繋げるというふうにできればと思います。

多分、まんがを描きたいという人も出て来ているぐらいの段階なんじゃないんしょうか。

【吉村まんが王国振興部会長】

個人的に2回ほど台湾に行ってきていまして、やはり、二次創作の部分が強いのは間違いないです。つまり、コミケと言われる、コスプレをしたり、人気作品のスピンオフの作品を自主的に描いたりとか、そういったところは盛り上がっているんだというのは、テレビでも放送されたりして、台湾では日本のサブカルチャーが大ブームなんだというところ

で盛り上がっているのは間違いないです。

ただ、その中に、文化的なところで、やはりその自社製品というか台湾発の漫画をつくりたいんだという意識が今、出て来ているんじゃないかなというところなんです。

それほど有名ではなくて僕達は知らないんですが、その国では有名な、やはりベテランの漫画家さんがいて、そういった方々は文化的な地位もあって、作品の原画展とかをやる、ちゃんと人が集まるという文化もちゃんとあるので、そういったところとうまく連携していけたらいいんじゃないかと思います。

やはり、ちばてつやさんとか、里中満智子さんが行くとサイン攻めにあうので、そういった意味で日本の漫画家さんは、向こうではとても有名だということなので、それをうまく何か高知県という言葉と繋ぐことができたかなと思います。

特に、全国漫画家大会議の時期に、台湾からチャーター機が飛んで来るくらいになれば、一番いいですね。

【議長】

ありがとうございました。

先程、台湾からのルートということがございましたが、B委員、いかがでしょう。大体どういうところから来る場合が多いでしょうか。

【B委員】

台湾は現在、今までも伸びている部分です。日本に対する関心も非常に強い、東アジアの中で最も強くて、それから親日的だということでもあるので、文化の融合性も高いです。

高知県とはランタン祭り等で交流もしておりますし、新竹県にもよさこい祭り応援団を繰り出したということもございますので、そういった今まで交流がある地域から、先ほど言ったような文化的な交流も含めた全体的な交流に引き上げたうえで、例えば漫画家大会議に旅行等をセットするというかたちにすれば、そういったものと連携した取り組みができると思います。

単体でチャーター機を飛ばすというと、例えば漫画だけでは非常に厳しいところがあると思いますが、当然、経済ミッションとか交流ミッションがあると思いますから、漫画と経済ミッション、交流ミッションをあわせたかたちでミッションをとると。それでチャーターとばすというのは可能性はあると思います。

もうひとつは、今、高松空港と松山空港にそれぞれ定期が入っていて、そこ経由でお客さんは来ていますので、その部分を積極的に使った計画的な交流を考えていきたいと思っています。

【議長】

言われたとおり、タイ、台湾向けの総合戦略の中にうまくピシッとはめ込んで行くことで相乗効果を出せるということになるんだと思います。

トータルの話なので、私がお答えしますが、一言で言うと、台湾向けの輸出一群という

のを、それから観光誘客一式というのをこの27年度から大幅に強化する予定としていまして、輸出系ということでいけば、台湾の交流協会の皆さん方にもお世話になりながら、特に防災関連産業群の一式の売り込みをするためのミッションというのを秋に一斉に行っていこうということを今、目論んでいます。

それから、食品の売り込み、さらに観光誘客という点において随分手応えが出て来ているので、特に観光について言えば、この5年間で台湾からのお客さんというのは約5倍に増えています。ただ、要するに1500泊くらいだったのが7500泊くらいになったということで、もともとの母数が低いので、5倍位になったということなんですが、ただ、一定、さっき言われた、台湾最大の祭りであるランタン祭りでのよきこいのPR等、この2~3年やってきたこともあって、知名度が少し上がってきていますので、そこを活かして、今回もう一段取り組みを本格化したいということで、台湾に観光誘客と、それから色々なものの売込みをはかっていくための拠点みたいなものを置いて、売込みをはかっていこうとしているところです。

そういう中において、多分、漫画系、コンテンツ系というのは、超強力だろうと考えています。実際に実績もあります。龍馬伝と遅咲きのひまわり。あの2つのドラマを台湾のテレビ局の皆さんに色々仕掛けていって台湾で放映してもらったわけなんです。やはりそれがすごく効いたろうというのは非常にわかります。特に、遅咲きのひまわりの効果というのは、台湾の皆さんが行っている場所を見れば大体わかりますので。台湾には120くらいチャンネルがあるんです。だから、1つの番組自体ごとの視聴率というのは低いので、日本ほどドカンと大ブレイクになるわけじゃないですが、やはり確実に効いているなど。

ですから、漫画の取り組みを通じて高知県的なものを非常にうまくPRしていく。さらにいけば漫画発の映画とか、そういうのをうまくPRしていくような取り組みを進めていくことが出来れば、多分、過去の経験からしても実績を出せるんじゃないかなという期待感があります。

だから、B委員が言われたことと吉村部会長が言われたこと、まさにそうだと思いますけど、ちょっと台湾総合戦略の中で、うまく全体を押し出していくような、よき触媒になってもらえるようにするためにも、うまく戦略を組んでいきたいと思います。

次回の会議の時までに、色々そういう点も含めて考えて、その上で海外での調査を、仮設をもっと立てて実際に調査していくと、そういうかたちにつなげいければと思います。

観光コンベンション協会さんなど、是非、タイアップさせていただきまして、よろしくお願いをいたします。

【D委員】

まんが王国・土佐にまんがとコンテンツ産業を通じた地域活性化という目的があり、全国の漫画ファンの誘客や発信力の強化といった漫画ビジネスを確立をしていくという点と、

コンテンツ産業の振興という面が非常に強いわけですが、全然発想を変えまして、いわゆる産業振興計画の地産外商、日本国内のものと、それから海外に向けたものを、漫画を活かしてどう売り込んでいくか、高知の経済の活性化に繋げていくかということがやっぱり一番大事なところだろうと思います。国内と海外にどのようなかたちで活かしていくか。

例えばそれが、雇用や定住や交流人口拡大にどのようなかたちで最終的に具現化されたのか。それを推進していくためには、常に目に触れる状態、つまり発信力をどのようなかたちで強めていくか。それには、統一キャラクターでもよいだろうし、そういったことへの対策、見方というものも一方では必要になるのではないか。そのように思います。

違った切り口でもう一回立て直してみるという、いわゆる地域の、高知県の産業の活性化にどのようなかたちで活かしていくかというような見方もできるんじゃないだろうかと、そのように思います。

【議長】

先ほど、台湾戦略の時に、台湾向けに漫画のコンテンツ、これを売り込んでいく、場合によってはテレビ番組に仕込む、そういうことが多分、全国漫画家大会議に連れて来るのみならず、台湾からの観光誘客につながるだろうというお話を申し上げましたが、まさにそういう国際観光という切り口で漫画はどう活かせるか、地産外商という切り口から見た時に漫画はどう活かせるか、そういう視点ですね。

【D委員】

色んなかたちでの経済交流の中に、漫画を使うことによって広めていく効果もあるだろうと思います。

【議長】

例えば地産外商だ、パッケージだ、その時にうまく高知のデザインだとか漫画の関係だとか、例えば吉村さんのほうとタイアップさせてもらって、いいキャラでやっていく、そういうのはありだろうと。

そういうかたちで逆に言うと、こちらのクリエイターさん達の仕事も増えますよね。わかりました。ちょっと整理してみますので、その視点を大事にしましょう。次回までに宿題をいただいたということで、そうさせていただきます。

E委員、いかがですか。

【E委員】

たくさん、本当に複雑な設計図を、本当にすごく地道な作業だと思うんですけど、これを着実に進めてくださっていることに本当に感謝します。ありがとうございます。

だから、すごいなあと思って見ていたので、どこがどうということではなくて、そのものと違うというか何か、全体として本当に一生懸命頑張っても、まだ薄皮一枚あるような気がして。何かこう、漫画チックじゃないというか、遊び心がどうしても無いなというのが、そこだけです。

今、ちょうど、D委員さんから地産外商での、漫画との連携とか使い方とかというお話がありましたが、今朝ちょうどテレビのニュースで、どこかの離れ小島、無人島みたいな、どこかの町か市の廃れている島を何とかしようというので、ゲームというと家の中でこもってやるものだというようなイメージがありますけど、そうじゃなくてアプリを使って、その島をめぐるながらゲームをやっていくということをしたことでたくさんのお客さんが来たというのが出ていました。ゲームを解きながらやっていくうちに、その島のこともよくわかってくるということを見せているというのを見て、ああ、面白いなど。

これが漫画的な発想というか、何かをするという時に、じゃあ、それを漫画的に楽しむにはどうしたらいいのかなとかという、漫画そのものを例えば商品として入れるということもあるけれど、全く漫画と違うものをどういうふうなストーリー仕立てで、たとえば台湾に調査に行くのなら、それを漫画のストーリーだとしたら、それが、どういうふうになれば漫画チックになって、より楽しくできるのかなとかいう、全体的な何かもう一皮みたいなものが剥けると、何かすごく生き生きとした取り組みになっていくんじゃないかなというふうに感じました。

【議長】

ありがとうございます。

多分ですね、これ、正直、高知県庁がやっているわけですよ。まんが・コンテンツ課が苦勞してやっています、ここまで来ているんです。正直、部下を褒めるわけじゃありませんが、ニコニコ超会議に出て行こう、ニコニコ超会議に知事に出てもらおう。しかも、そこで人気コンテストなんてやってみようなんて、革命的なことですからね。

ただ、本当におっしゃるとおりだと思います。どうしても、堅さが抜けない。ここをどう抜けさせるのか。これは是非、皆さん、ウィズアウト高知県庁で考えていただいて、その中で是非色々アイデアをもらえればなと思うんですが。

漫画っぽいストーリーのあるイベントなんでしょう、漫画そのものというより。これなんかもそうなんだろうと思うんですけど、もう一段漫画チックなストーリーがあるといい。

そういうことを是非、漫画家の先生に考えてもらいたいんです。是非、1回フランクにご意見を。部会長、とりまとめてください。

【吉村まんが王国振興部会長】

はい。

【議長】

お願いします。

【E委員】

県外の漫画家さんを集めて、作品を皆でボロカスに言って。

【議長】

そうそう。いいですよ。

【吉村まんが王国振興部会長】

この取り組みについて漫画家さんばかり集まって言いたい放題やってみると、漫画家さんが作った、漫画が満載の企画書ができると思うので、それを次回の推進協議会に持って来て、それを見てもらう。

【議長】

そうですね。ボロカスに言っても良いけど必ず結果を出していただいて。

【吉村まんが王国振興部会長】

もちろんです。

【議長】

企画として出してもらおう。ただ、今度そういうのが出ると、それをまた実現するのは県庁として、そういうことこそまさに県庁の力が発揮される時だと思うので、そういうことでやらせてもらう。

僕も思います。もう一段堅いんです、おそらく。だからそこを何とのか、漫画チックにする、漫画っぽくしていくためにはどうするか。これは是非、漫画家が考えたんだからということにしてもらえたらありがたいなと。

漫画家が本当に考えたんですよと。本当に漫画家が考えた企画なんだよとなってくると、すごくいいなと思う。是非お願いします。

【吉村まんが王国振興部会長】

頑張りましょう。

【議長】

先程、D委員が言われたことに戻りますが、文化生活部というより産業振興推進本部会議の中でちょっと1回とりまとめてみますので。漫画を活かして、それぞれの部局の取り組みの中で、こういうかたちで漫画を活かせるんじゃないかというアイデアをとりまとめてみます。そちら側からアプローチすると、需要がたくさん出てくる可能性がある。逆の切り口からちょっとやってみます。

【D委員】

その中で、かなりイベント的には随分強化されていて、イベントをやれば単発的には発信できるでしょうけど、我々の日常風景の中に経常的に発信できているかどうか。例えば高知港へ来た時に、あるいは高知空港を出た時に、JRに来た時にとかいうことも含めた、日常的な広報面でどうなのかというようなことも、かなりまだまだ抜かっているようなことがあるので、そういった地道な作業も同時にしていく必要があるのではないだろうかと思います。

そのほかには、例えば、とさでん交通の切符の裏に漫画が入る。それでお金がかかるな

ら、切符代は、例えば四国銀行だとか高知銀行のちょっとロゴを入れてそれを出してもらおうとか、色んな方法が考えられると思いますので、そういったあらゆる発想をもっと広めて深くやっていけば、面白いものができあがるんじゃないかなと、そんなに思っています。

【議長】

ありがとうございました。

それでは続きまして、また漫画の話、いかがでしょう。

【F委員】

資料6-1の真ん中くらいに、小中学生対象のまんが教室というところがございます。高知市のほうも漫画教室を年に何回か開催をしているんですが、私も見にいって、食いつき方が、子ども達の熱の入れ方が随分と違うというふうに思いました。

今は多分、単発的にひとつの学校に年1回というようなかたちでやられているんじゃないかと思いますが、ちょっと難しいのかもしれないけど教育委員会とも組んで、学校のカリキュラムの中で、漫画を教えていけるようなことが通年で考えられれば面白いのかなと思います。

やはり、子どもの可能性を引き出しながら柔軟な発想や思考力を身に付けられる高知独自のカリキュラムができれば、県外からの漫画留学みたいなことにもつながっていくのかなという気もして、少しそのへんを、先ほどの青木委員の話じゃないですけど、日常的な部分でできるのではないかなというふうに感じました。以上です。

【議長】

今、おっしゃったのは、色んな教材なんかで漫画をもっと使ってということというより、漫画を描くことの勉強ということですか。

【F委員】

それを含めて、漫画の描き方を教えることで、子ども達の考え方を鍛えていくとか、そういうことを、高知県独自で学校教育の中でできればいいのかなというふうに考えています。

【議長】

なるほどですね。

これは実は、まんが教室が予想外に好調で、非常に大好評だったみたいで、校数も当初想定したより多かったみたいですが、やはり人気がありましたか。

【F委員】

高知市の生涯学習課のほうで、そういう教室を十数回、それは高知市内に限ってですけど、行ってまして、私も見学に行きましたが、やはり、夏休み期間中の村岡マサヒロさんの教室がすごく人気があったみたいです。子ども達は食いつき方が大分違うな、目の色が違うなというような印象がありましたので、やはり漫画というものが子ども達にとってすごく魅力的な素材であるし、表現ということに関しては、充分自分達でもできる

んだということの認識があるのではないのかなというふうに思いました。

【G委員】

今、おっしゃっていただいたことですが、今、子ども達は、知識をためこむよりは思考力であったり表現力、コミュニケーション力、そういったものを養わないといけないということを言っております、そういう中で漫画を使って表現力を高めるということが大いに意味あることじゃないかなというふうには思います。

県の教育委員会としても、そういった学習に来年度も力を入れていきたいと思っています。その中に漫画をどういうふうに入れていけるかということは、なお我々としても検討させていただきたいと思っています。

それと、もう1つ別の教育のことが出ましたので言わせていただきますと、このまんが教室であったり、まんが甲子園というのは、作る側ですね。表現力を養うことと一体の位置付けだと思えますが、先ほど会長もちらっとおっしゃった、色んなかたちで漫画を教育に活用していくというところについて、色んな冊子の中に漫画が散りばめられたりということは、今でも教育の関係でパンフレットにはあるんですが、もう少し本格的にと言いますか、漫画ということもありますし、コンテンツのほうの話もあると思えますし、そういったことを少し研究していただいて、高知発で発信していただくとありがたいかなというように気もしております。

【議長】

H委員、いかがでしょう。

ようこそおいでいただきました。ご多忙のところありがとうございます。

【H委員】

まず、台湾に関してなんですけど、私は台湾渡航歴が20回ぐらいあるんですが、サンリオもサンリオ台湾というのを30年ぐらい前から設立してまして、そこにデザイナーが15人ぐらいいるんですけど、なかなかクリエイティブに関しては育たない国だなというのは実感しています。それは、アメリカとかヨーロッパとかと違って、国民性の問題もあるのかもしれないですけども、クリエイターに関しては優秀なメンバーはいないです。

ちょうど友人に、台湾に25年ぐらい住んでいて、ライセンスビジネスをやっている人間がいるんですけども、会社として社員を10人ぐらい抱えてやっている会社なんですけども、やはり、台湾の中で優秀なコンテンツが無いので、日本とかアメリカに版權を買いにきているというのが実情です。

ということは、充分、高知のコンテンツを売り込むチャンスはあるということなんですけど、台湾の中でやっていくというのは、ちょっと難しいかなというふうには思います。

あと、エバー航空という会社がありまして、ハローキティジェットというものを今、5機持っていると思うんですけど、エバー航空の社長さんがハローキティを凄く気に入ってくれて、新規にジェット機を購入してハローキティのデザインを付けて、中の装飾も全

部そうなんですけれど、非常にハローキティの宣伝になっていて、台湾の中でのハローキティは異常なくらい人気があるという感じです。

私もその友人がいるので、いくらでもそのライセンスビジネスをやっている友人は紹介しますが、彼がどういうふうに高知と繋がるかということが今後の問題になってくると思いますが、台湾の中では、キャラクタービジネスがビジネスとして成り立っているのです、そういうルートもあるというふうに思っています。

もう1つなんですけれど、これは前から言っているんですが、高知のゆるキャラの代表って何だろうというところで、やっぱり、強いものがいまいち無いというイメージです。

サンリオは、AKBが皆でつくっているアイドルということで、AKBの総選挙を真似して、食べキャラ総選挙というのを昨年やりました。

それは食べ物に関するキャラクターを集めて、皆で、ネットで投票してもらうということで、第1位になった、シャケの切り身の、KIRIMIちゃんというキャラクターがこのあいだ水産庁の宣伝大使になりました。

色んな鮮魚を売っているスーパーマーケットとか、イトーヨーカ堂さんとかユニーさんとか、色々鮮魚コーナーがありますよね。そういうところで子ども達にお魚を食べてもらおうというところの宣伝をしているんですけれども、主人公はシャケの切り身なんですけれども、KIRIMIちゃんの仲間というのが、ブリくんとか、サバくんとか、かまぼこちゃんとか、なるとちゃんとか、色んな仲間がいて、それがどんどん今、増えていっています。

これはネットで誰もが投票できるシステムをとったので、子どもから大人までターゲットが幅広いキャラクターに今現在なっていますし、皆で育てていこうというのがあるので、皆、関心を持って色んなことを言ってくると。KIRIMIちゃん、ああして、こうしてという、そういう皆が参加型というか参加のできるキャラクター作りを高知県でもしたらいいんじゃないかなと。このネットを使ってというのは全国的にも投票してもらえるし、もちろん世界的にも、さっきから言っている台湾からも投票してもらえるシステムなので、総選挙をやっても面白いかなというふうに思います。

【議長】

ありがとうございました。

サンリオとのキャラクターづくりをできたらすごいでしょね。全体の例えば高知家プロモーションだとか、そういうものとどうやってうまく全体の絵を描いていくかということについて、ちょっと考えさせていただければと思います。素晴らしい話だと思います、H委員からこんなご提案をいただけるなんて、お金に換算したらいくらなんだろうというくらいすごい話だということはよく自覚していますので、よく考えさせていただければと思います。ありがとうございました。また是非色々お知恵を、ご協力をよろしく願います。

そのほか、ございますか。

I 委員代理、中山間振興の観点などからいかがでしょう。

【I 委員代理】

まんが王国というのは、国民の意識というのをもう少しアピールといいますか高めていくようなことを、先ほどD委員もおっしゃいましたけど、常にまんが王国をイメージできるものがあるって、皆の心が、お客さんが来た時に、ああ、まんが王国はこういうことなんだということが言えるような意識づくりとか、県民に、まずおもてなしを、マンガでおもてなしをすることを含めて、意識づくりのような取り組みをしないとイケないのかなと思います。

特にイベントでお客さんが来た時に、まんが王国の国民が、きちんとそういったことを認識しているみたいな環境づくりとか雰囲気づくりとか。

それから、象徴するようなものが何かあれば、それで皆の心が1つになった、まんが王国はこうなんだ、高知のまんが王国はこうなんだみたいなことがPRできますし、何より地元の間人が、それをしっかり意識しないと、なかなか外に打ってもダメじゃないかなということがありますので、そういったところを充実すれば、地力を高めることになるんじゃないかなと思ってまして、そういった取り組みを是非ご検討いただければありがたいなと。

特に中山間の方も、そういったことであれば、漫画を活用することもできますし、今はどちらかと言うと、まだ高知市中心という感じがしますので、やはり周辺部にいかにまんが王国を広めていくかみたいなことも、中山間対策を含めて色んな、産業振興もそうですが、一緒に取り組むというふうな格好でお願いできたらなと思います。

【議長】

今、どちらかと言うと、全体のアンブレラみたいになっているのは高知家プロモーションだと思うんです。色々使えますけど、ただ、これ家なんです。ある意味、間口がものすごく広いので色んなものを吸収できる。ただ、ひとつの大家族なんだということ一点においては、圧倒的にそこは強く主張するんですけど、じゃあ、どう家族なのかとかいうのは色々くみようがあるんですね。

是非、色々新しいコンテンツと組み合わせでいったりしながら、かつ色々な人に使ってもらえるようにしましょう。とさでん、四国銀行さんとか、さっきお話もありましたが、色々ところで漫画を使うことに賛同してくれる企業さんと協定結ばせてもらったりすることもありかもしれませんね。協定とか、使用していただくような取り組みというのは。

そういう点、商店街のJ委員、いかがでしょう。

【J委員】

中山間の振興もそうですが、商店街もですね、本当に、今、I委員代理が言われたこと、僕もずっと思っているんですけど、高知県民が本当に誇れる、自分等が誇れるまんが王国

ですよというところをずっと心配しておったんですが、今回、この週末に行なわれる、2月21日、22日のこの会議、これによってですね、県民にかなりそれをアピールできるんじゃないかと思っています。

商店街にも看板吊るしていますし、チラシも結構貼っています。そういう意味で、初めて通行客とか来外客、県民の目に触れているということと言えますと、当然、このイベント、県外からもたくさん来てもらわないといかんのですが、それ以上に私は、イメージづけに重要だと思いますし、来年度の計画を見ますと、来年は、3月5～6日、これ、おきやくの時ですよ。それにぶつけたということは、今回来た漫画家さんが、来年も是非行きたいというような、今回第1回目で漫画家のファン作りですね。高知県へのファンを増やしていくと。これが段々広がっていく、増えていくということが、やはり、まんが王国・土佐ということになってくると思いますので、商店街の振興も充分、これで賑わいもできてくると思いますし、良い方向になるイベントだと思っています。

それと、まんが甲子園。毎回言われますけど、追手前高校の横に、歴代優勝校のモニュメントが並んでいます、よく皆さん言われますが、あれを見ている人はいないと。あれだったら場所をどこかへという話がよく出ます。僕はやはり、かるぼーとのあの辺りに出させていただいたら、あそこがまんが甲子園の聖地になると。まんが甲子園に参加する高校生にとって聖地になっているということであれば、かるぼーとのあそこへ出したら、参加する学生が必ず見ます。そういうことで、例えばまた、去年優勝したところが今年来たら、去年の先輩がこういう作品作ったとか、そうなりますので。

それともう一点、そこが無理でしたら、県市の図書館の辺りの敷地でどこかないかと。あそこでしたら、かなり人の目に触れるというような話もありましたので。また、目に触れるということであれば、今回のパンフレットも是非、看板等に作っていただいて、至る所に出させていただいたら、県民の自信になってくると思いますので、よろしく願いしたいと思います。

【議長】

そうですね。優勝作品の展示場所の問題、片付けないといけませんね。随分時間がかかっていますので。確かに県市図書館というのは、最終的にあり得ることですね。

図書館は充分ありの話なんだろうと思います。かるぼーとは…。

【J委員】

いや、あると思いますよ。

【議長】

例えば、階段のところ到一个一個段々が入って行って、上がっていくと、ずーっと優勝作品が見えていたとかね。参加生徒が、いずれ「俺、私のパネルを」みたいな感じになるみたいなことがあるかもしれませんよね。

わかりました。これは宿題としていただいて、確実に解決するようにしていきます。

【D委員】

その前に、この漫画の価値の大事さを共有するという、そもそも論が元々必要じゃないかというふうに思います。つまり漫画は、考える力や想像する力、社会を見る目、そういった発見力を養うには、非常に効果があるし、それを証明するものとして、ベストセラーの「七つの習慣」を漫画化したものがよく売れています。

物事を分かりやすく伝えるという意味では非常に価値があるものだよということを、皆が共有しなければ、なかなか価値がわかりづらいつらいかなというふうに思います。

【議長】

それは、教育で活かす、先ほどG委員が言われたように、漫画というのは、いかに教育上いいかということもあると思うんですが、あわせて、大人がそういうことの大事さの価値を共有していくには、どういうことが具体的に考えられますでしょうか、ほかの点でいくと。

【D委員】

例えばなぜアンパンマンが人気があるのか。これはやはり弱い者の見方をしたり、正義とはどういうものかとかいうような、そういったいわゆるストーリー性があるから、単にあの絵だけ、あの形とかいうことではなしに、そこにはその漫画のキャラクターを通じて訴えるもの、その背後にあるものは必ずありますから。そういうことの重要性、そういう意味では今、まんが甲子園のモニュメントの話が出ていましたけど、今、高知駅の南北にアンパンマンの石像をずっと順番に設置してしまして、これが全部揃えれば、かなりのインパクトになるし、そういったことをやっていけば、これは本当に、この漫画文化が根付くというようなことに繋がっていくだろうと思います。

【議長】

そういう意味においては、まんが甲子園の優勝作品なんていうのは、もう最適かもしれませんね、おっしゃるとおり。そういう点も含めて考えてみましょう。

漫画の聖地、子ども達の聖地だけど、大事にしている多くの人に、大人にも見てもらえる、そういう場所でどこがいいか。ちょっと複数案、考えてみます。

さて、漫画の話はずっとしてまいりました。随分盛り上がってまいりました。ほかに、漫画のことでこれだけは言っておきたい、ございませんか。

【K委員】

高校生というところに視点を置いて漫画というものを考えた時に、何点か、少し具体の提案ということではないんですけども、お考えいただけたらと思う点がございます。

まず、F委員のおっしゃっていた、もう一枚何かベールに包まれているという感覚、私も見せていただいて思っておりました。漫画、スポーツなんかもそうですけど、実際にスポーツをやる人間、それを旗振りながらどこまでも追っかけて行って応援する人間、それから、テレビで観ているそういう周辺の人間。様々な担い手というか、関係者がいるわけ

ですけど、漫画っていうのは、高校で色んなスポーツであるとか、ほかの色んな文化活動も同じように見ている、漫画を好きな子というのは、かなり特徴的な子が多いとおもいます。

【議長】

描くのが好きな子ですか？見るのが、読むのが好きな子ですか？

【K委員】

描くのが好きな子です。そういう子達にどういうふうに焦点を当てて、この輪の中に引っ張り込んで行くかという点で、視点を複数持たれたほうがいいのかというのが1つございます。

それと、あと、漫画の表現、それから漫画の価値という部分で、漫画で題材として扱われる、社会の矛盾であるとか課題であるとか、そういったところをどう表現していくかという点で、非常に可能性のある表現方法だと思っております。

そういう点を教育の中とか色んなところへ、また何とかして自分等も活かしていけないかなという点は、今、模索をしているところですが、またこの会議でもまんが甲子園でも勉強させていただきたいと思っております。是非、色んな視点からこの漫画文化を考えていただけたらという発言をさせていただきます。

【議長】

また是非、K委員からもご提案いただけたらと思います。

本当に、もう一皮破らないといけない、そういう段階なんだろうと思うので、1回、こういう会議もやってみると色々見えてくるところもあるんじゃないかと思うんですけど、是非ここで成長したいので、逆に大いに知恵を募集したいと思っておりますので、是非お願いします。

それでは、ここまで漫画のお話をさせていただきましたが、ここからはコンテンツ産業系統のお話をさせていただきます。

部会長、いかがでしょうか。

【武市コンテンツ産業振興部会長】

先ほど、漫画のことでずっと話をされていて、思考力とか表現力、コミュニケーション力を付ける手段として漫画というのが非常に良いというお話をお聞きしましたが、そのコンテンツも含めて一気通貫させるためには、そういった優れた人、要は思考力のある人、表現力のある人、コミュニケーション力のある人が活躍できる場所がないと基本的に一気通貫しないと僕は思っています。

だから、漫画とコンテンツを繋ぐ架け橋みたいなところが必要であり、コンテンツ側は、その人達を受け入れる場をつくらなきゃいけないというところにきているのかなと思っています。

まんが王国・土佐、土佐ブランドの確立の中に、コンテンツ部会としては、高知県はク

リエイターを応援する県だぞ、というのと、チャレンジを応援する県だぞということと、それを受け入れることができる県だぞというところを、結果としてできるようにしていきたいなと思っています。

だから、それをするためには、やはり売上に繋がらないと活躍する人達を受け入れることができないので、どう売上に繋がるかということがコンテンツ部会の課題になっています。そういった優れたクリエイターがいかにビジネスにできるか、高知県を出なくても高知の中で活躍できるかというのが、私達がいつも考えていることで、それをどう進めていくかというのが我々の課題で、結果それが漫画とコンテンツが融合して土佐ブランドになるという考えで進めています。

【議長】

漫画とコンテンツを繋ぐ架け橋という意味でいけば、一貫したコンセプトは、挑戦者を応援するということですね。

【武市コンテンツ産業振興部会長】

そうです。

【議長】

まんが甲子園がまさに、その漫画の道を志そうとする子ども達を応援する、道を志す時まで言わなくても、漫画で頑張りたいという子ども達を応援するというコンセプトでずっとやってきていて、今度はクリエイターさん達の挑戦を応援すると。ただ、コンテンツになってくると、さらにビジネスを応援する。できれば、その受け皿を高知でやって、高知でやってくればなおよしと。そういうことですね。

【武市コンテンツ産業振興部会長】

結局、コンテンツ部会でもよく話すのは、さっき言ったような思考力があって、表現力があって、コミュニケーション力があるような人が、どんどん県外へ出て、結果、活躍しちゃうんですね。だから、県内にいてもビジネスになって皆さんの目にふれるようになれば、県民の方々は、さっき言ったようなチャレンジを応援している、クリエイターを応援しているということを実感できるんじゃないかなと思っています。

だからチャレンジを応援するという意味では、コンテストをやって、そこから、先程サンリオのH委員がおっしゃってくれたように、それがビジネスに繋がるかというようなところを手掛けていくというのが良いのではないかと思います。

そこは、一般的な高知にいるクリエイターだけではなくて、高知以外のクリエイターにも門戸を開放しながら、高知の開発会社が開発させるとか、高知のエージェント会社にビジネスをさせるとか、そういうことでビジネスに何とか関連付けて進めていきたいと思っています。それをこれから、もっともっと具体的に進めていかなければいけないのかなと。

サンリオでは食べキャラでコンテストをやったということなんですが、H委員と話をさせていただく中で、D委員からも出た統一キャラクターの話、高知には今、色んなゆるキ

キャラがいる。カツオ人間とか、しんじょう君とか、くろしおくん。その他にも色々いるんですけど、やはり、県外の人から見て、本当に統一感のあるキャラクターづくりというのは必要じゃないかなと思っています。

それを作るうえで、サンリオさんのお力をお借りし、高知のクリエイターをサンリオさんに磨いていただくとか、サンリオさんのクリエイターと高知のクリエイターが、ある程度連携をはかりながら進めていくとか、実現できればいいと思います。

サンリオさんは、もちろんビジネスをやっている会社ですから、メリットがないとできないわけで、一緒に育てた成果物から、ちゃんとロイヤリティーをお支払いし、高知は高知のメリットとして、一緒に育てたキャラクターを、ビジネスをやってくださっている皆さん、例えば四国銀行さんは、トム&ジェリーの代わりにそのキャラクターを使って頂くとか、高知の産物とかサービスには必ずそのキャラクターを使って頂くとか、そういうことでクリエイターを応援しながら、チャレンジを応援してビジネスに繋がっていくというようなことが、具体的にできていったらいいかなと思っています。

先ほど、H委員が色々な地域や会社と提携されているという話をして頂いた中で、サンリオさんと提携するというのも、ビジネスの前進にはなるんじゃないかなと思います。

【議長】

凄まじいお話でございまして、サンリオ×地方創生×高知なんて、もう最高ですね。すみません、H委員。本当にどうも今日はおいでいただきまして。

そこまでのお話だったのかどうか微妙なんですけど、また是非ちょっとお話をさせてください。よろしくお願いします。

さて、チャレンジを軸にしてみた時に、例えばまんが甲子園もチャレンジ、カードデザインコンテストもチャレンジ、教育でまんが教室をやっているのもチャレンジを応援する。ビジネスマッチングもチャレンジを応援する。そういう意味では、応援を軸にして、ずっと共通項があるんです。

【吉村まんが王国振興部会長】

今までやってきているチャレンジを応援するプロジェクトの、もう1つ先というか、高校を卒業してしまった高校生達、それから専門学校を出てしまった子達、彼らが社会に出て行く中で、やはりそこには仕事が無いんですよね。コンテンツに対するものを磨いた時に仕事がないと。ここを解決していく必要があるんですけど、まず高知に来れば、そういう仕事があるじゃないかという、かなりワイルドな攻め方でもいいのじゃないかなと思うんです。

高知のクリエイターを目指す子達が仕事を得るのも大事なんですけれど、全国から仕事を求めて、そういった方達が集まって来てしまうという仕組みですね。

色々なところで試みをされているんですが、トキワ荘プロジェクトというものがありま

す。トキワ荘はシンボルのように言われるんですけども、手塚治虫先生を中心に、藤子不二雄先生を筆頭に、才能がある先生達がある時期一箇所のアパートに集中して伝説的になってしまったアパートの名前なんですけれど。

そういった意味で、漫画だけということではなくて、ゲームクリエイターでもミュージシャンでもコンテンツをクリエイトする方、さっき言われたとおり、漫画を描いたり、読んだりする人には特徴的な性質がありまして、コミュニケーションが下手だったり、自己表現ができなかったりとかする方が多いんですが、一方でそうした方々をまとめるのが上手いプロデューサー的な方がいたりするんです。でも、その人は絵が下手だったりして。

でも、そういう人がハンバーグのつなぎのようになって、出会える場所としてのトキワ荘、それが、1つのアパートを思い浮かべるのではなくて、高知県的に考えるととある地域まるごととか、とある地域まるごと。高知県の何々町とか、帯屋町とか、色んなところが、そういったトキワ荘的エリアみたいになって、そこにクリエイター達が集まって来るみたいな構想ができればいいんじゃないか、次の段階に行けるんじゃないかなと思います。

【議長】

さっきの島でゲームというの。

【吉村まんが王国振興部会長】

それもひとつですよ。

【議長】

E委員、漫画っぽいですか。

【E委員】

そうですね。ちょっとワクワクします。

【議長】

是非、具体化して。

【吉村漫画王国振興部会長】

島丸々クリエイターしか住んでいない島みたいな。そこに仕事を頼みたかったら船で行けみたいな。

【議長】

土佐山田商店街もありでしょう？

【吉村まんが王国振興部会長】

ありますね。

【議長】

何で土佐山田商店街かと言うと、彼がご在住だからですけど。

【吉村まんが王国振興部会長】

あります。

【議長】

ちょっとだけ、ひとつ質問なんです。チャレンジを応援するという軸が1つあって、その関係の系統で一貫した仕事をずっとしてきていて、これが非常に誇りになっています。これを是非、高知県の地産外商と観光誘客に繋げていきたいとなった時にどうなのかと。

それは生まれて来たキャラが応援してくれるという方向感がありますよね。それと、そういうチャレンジを応援するようなイベントがあって、それに伴って色んな人が来てくださる。特にチャレンジャーをたくさん呼んで来る。その核として、例えばトキワ荘プロジェクトみたいなものは。ありじゃないかと思います。

【吉村まんが王国振興部会長】

そうですね。

【議長】

そういう全体像が描けるかも知れない。

【吉村まんが王国振興部会長】

切磋琢磨みたいな、自由競争みたいなものが生まれるのが一番いいと思います。何か甘やかすだけじゃなくて。

【議長】

なるほど。全国漫画家大会議というのも、アニソンとかもありますけど、あわせて、ここで漫画大学なんて、そういう要素を織り込んでいるんですよね。漫画教室とか、挑戦者というのを織り込んでいて。なるほど。ちょっとそのあたりを軸に、もう一段絵が描けるかもしれませんね。ちょっと考えてみましょう。

【武市コンテンツ産業振興部会長】

ちょっといいですか。

チャレンジを応援するというのは、もうプロセスなんですよ。だから、成功者をつくらなくちゃいけないんですよ。

【議長】

もちろんです。

【武市コンテンツ産業振興部会長】

だから、成功者をいかにしてつくるかということが本当に大事なので、そこまでいけば景色が変わってくる。

【議長】

コンテンツ産業という意味ではそうですね。ただ、子ども、漫画家を志す子ども達も応援するとかいうようなことでいけば変わってきますけれど。

【武市コンテンツ産業振興部会長】

そうですね。だから、コンテンツ部会では高知ベンチャーサミットも、積極的に応援しています。色んな意味でビジネス支援もそうだし、資金的な支援とか、そういったことも

していかなきゃいけないし、そこから1つ成功事例ができると、高知はチャレンジを応援して、ベンチャーが育ってきて、次に続く、高知工科大学や高知大学の学生が県外に就職しなくても、俺達、起業できるんじゃないかなと、そういう動きになって、まんが王国とは少し離れているんですけど、起業が活性化するのではないかなと、応援活動を実施しています。

【議長】

なるほど。

【武市コンテンツ産業振興部会長】

コンテンツ部会で出たことをもう1つ付け加えておくと、コンテンツの中にスポーツが、やはりあるんですね。それで、今、ファイティングドッグスとか、アイゴツとか、その高知の本当に志のある人達が、せっかくスポーツをやろうと言っている時に、じゃあ、我々として何ができるんだろう、何が応援できるんだろうというようなこともコンテンツ部会では出ています。

だから、例えば選手のトレーディングカードを作って、そのカードで何か側面的に盛り上げる方法がないだろうかとか、そんなことも含めてコンテンツ部会では出ていました。

【議長】

そのほか、ございますか。

【D委員】

1点だけ。

それらを支援していく、目に触れることをどのようなかたちで具体的にやっていくかということについて、あと1点述べてみたいと思います。

例えば四国銀行のシャッターに漫画やキャラクターを描くとか。高知に行ったら、シャッターが閉まっても面白いと。そういうものが見えるとか、これも観光にもつながると思うんですけど。入港してきたら、堤防に例えばそういうものが見えるとか、あるいは高知港に漫画ひとコマあるとか、そんなことも含めて考える。

あるいは、中山間に漫画学校的なものができるかというようなことも含めて、やれるかやれないかはともかくとして、中山間の活性化にそれを活かすことはできないのかとか、そんなことを色々考えてみることは大変面白いかなと。

そんなことを着実に積み重ねることによって、ひとりでは、おお、すごいと。高知はまんが王国だ、というものが自然発生的に出てくると。そのことが、日本だけでなく世界へも発信させていく、というかたちになれば最高だなと、そんな思いがいたします。

【議長】

本日は、国からLオブザーバー、それからM委員もおいでいただいておりますけれど、東京からおいでいただいておりますが、ご意見いただければと思いますが。

【Lオブザーバー】

文化庁のLでございます。

この会議に出させていただくのは2回目です。毎回、非常に刺激的なお話をいただきましてありがとうございます。今週末には全国漫画家大会議ということで、非常に魅力的で、できれば私も参加したいのですが、本日は、日帰りで帰らなければいけなく出席できず恐縮です。

さて、まんが甲子園はじめ、漫画家大会議等、色んなイベントも実施しながら高知のブランドをあげて交流人口を拡大していくということで、その1つのツールとして、もしも使っていただけるのであればということで、少しお話したいなと思います。

文化庁としては、漫画、アニメ、ゲーム、メディアアート、この4つでメディア芸術とっておりまして、そのメディア芸術を振興していくというのが、文化庁の実施している文化の振興の柱の1つになっております。

その1つのイベントとして、文化庁メディア芸術祭を毎年、東京で開催しているんですが、ちょうどこの日曜日で終わって、約2週間、六本木で美術館を中心に開催しました。2週間で5万人強の方が集まって見ていただいています。やはり、漫画にゲームとなると、来場者は20代、30代の若い方が中心なんです。期間の問題や、東京で開催すると東京周辺からしか来られないので、巡回展を全国3ヶ所で開催しています。これはそれぞれの各県のほうで巡回展をやってもいいというところがあれば、手をあげてもらおうとかたちでやっております。

今ちょうど募集中で、来月6日まで募集期間にしていますので、もしも高知県のほうで、27年度、やりたいという希望があれば是非ともタイアップのかたちでやっていただければ、特に高知だけでなく四国の方々にも見ていただけるかなと思っています。

これまで文化庁メディア芸術祭を18回、18年間やってきているんですが、その中で色々表彰もしています。そういった漫画やアニメの受賞作品等高知県で関心のあるものを展示していただくというかたちができると思いますので、それが高知で行なっているまんが甲子園や漫画家大会議等に来る方があわせて見ていただくと、またそれで漫画、アニメ等に対する国民の方の関心が高まってもらえればいいんじゃないかと思っております。

費用的にも文化庁の主催事業ですので、高知県のご負担は基本的にはございません。関心があれば是非とも、高知県のほうでも受けていただければと思っています。

【議長】

いや、良い機会ですよ。

【吉村まんが王国振興部会長】

やるんでしょう？

【議長】

タイアップしたかったらするでしょうけど。

【吉村まんが王国振興部会長】

8月と11月と、どちらが適当ですかね、タイミング的には。やるなら。

【Lオブザーバー】

どちらでも結構です。

【吉村まんが王国振興部会長】

どっちでもあわせられるということじゃないですか、G委員。

【F委員】

ちょっとギャラリーの具合を見てみないと。

【議長】

そうですね。今年ができれば最高でしょうし、もし難しくても来年とか、またよろしくお願いします。ありがとうございます。

それでは、M委員。

【M委員】

今、ツールのお話がありましたので、私のほうから一点ご紹介したいと思います。

先ほど台湾のお話があったんですけど、漫画を含めたコンテンツの海外展開の支援策として、クールジャパンの関係で、今回の補正予算で措置をされております。トータルで60億と聞いているんですけど、事業は2つありまして、1つがローカライズと言っているコンテンツを例えば現地の言語に翻訳したり、あるいは文化にあわせたりという、そういう経費を補助するのが1つです。もう1つがプロモーション支援といつてまして、例えばアンパンマンが企業さんの、例えば電化製品を海外でPRする時の海外メディアに向けた放送とか、あるいは見本市に出展するとか、そういう経費を補助するというものです。

そういうニーズがもしありましたら、またご活用をいただきたいと思います。まだ募集には至ってないようですが近々あると思います。そういうニーズが、もし無かっても、クールジャパンの世界でそういうことをたくさんやっていますので、施策全体でご参考にいただければと思います。

それから2点目は、前回申し上げましたが、当局のデザイン関係の取り組みとの接点ということです。四国の中のデザイナーと、それから四国の産品、製品のマッチングの事業をやったりしております。前回より進んでおりますして、まとまった段階ですので、ご紹介できると思いますし、それから今月末に四国デザインサミットというのを、松山で開催いたします。愛媛ですが、四国内での取り組みは7年ぶり聞いていまして、関係者を集めて、デザインの重要性とか、あるいはビジネススペースにどうやってのせていくとか、あるいはクリエイターの活用とか、そういう視点で開催を致しますので、ご参加をいただければと思います。

それから3点目は、先ほど県民の意識づくりのようなお話がございまして、私も全く同感なんですけど、そのためには広報とか研修とか、イベントみたいなものも重要なんですけど

ども、そういうことよりも先ほどD委員がおっしゃったように、漫画が日常に根ざしているという、そっちのほうやはり県民を巻き込むためには重要なという感じがいたしております。

ちょっと他の例なんですけど、香川を中心に瀬戸内芸術祭というのを3年おきにやっています、その前から直島はアートでは有名なところでして、直島に住んでいるおばあちゃんは現代アートを語るわけですね。それは、外国からそういう人が頻繁に訪れて、自然発生的にそういう雰囲気になってくるといいますか。狭い地域なのでというのもあるんですけども、ただ、なかなかそこまでいくに10年とか20年とかかかりますので、ましてや高知県全体をとというと、相当大変なことではあるんですけど、一歩ずつ日常から進めていくというか、そういうことが重要なと思いましたのでご参考までに申し上げます。以上でございます。

【議長】

色々ご意見をたまわりまして、本当にどうもありがとうございました。残り時間もわずかですが、まだご発言されてない方含めまして、もしございましたら。

【N委員代理】

様々なご意見をうかがって、本当にワクワクする思いです。

漫画の価値ということで青木委員のほうからお話がありましたが、私、最近非常に気付かされたのは、県外で生活されている若い女性お二人から、別々になるんですけど、高知県のお土産のデザインはすごくいいねという評価をしてもらったことがあるんです。

私、30年前に東京で物産の関係の仕事をしていた時には、高知県の感性というんでしょうか、高知県のお土産品の包装から袋から県外の人にぼろぼろに言われていました。ですからそれを聞いてすごく嬉しくなったんですけど、これは1つは、まんが甲子園を20年以上やってくる中で、漫画という表現手段というものが段々と根付いてきているということに、ひょっとしてなるのではないのかなと思ったりもしているんです。それが気付かないうちに漫画の価値として、我々県民に身につけてきておる部分ではないのかなというふうに思ったりするんですけど。

まんがとコンテンツ、いずれにしても、中山間には届き難い文化でもあるんですけども、そういうよそからの評価によって、いわゆるブーメラン効果というんでしょうか、勇気づけられるというふうなことも必要ですし、人材を呼んで来ることから、そういうチャレンジすることを支援する仕事として、色んな仕掛けを作っていく必要があると思います。

例えば徳島の神山のシェアハウスの話、あんなようなことを高知でもやるべきではないかと。いわゆるソフト産業としての企業誘致という視点からとらえた場合に、高知でそういうことができないかといったら、いわゆるネット環境が容量的に無理だという話を聞いて愕然としたことがあるんですけど。やはり、それはもうインフラですよ、道路と同

じように。そういったことに優先投資をするということも大事ではないのかなと思ったりしますし、それから、それとも関連するんですが、定住という考え方も、これもそこで移住してもらって、生活をして子どもをつくってもらってという定住だけでなく、短期間でもいいんじゃないかと。5年居れば行政投資が回収できるという話もどこかで聞いたことがあるんですけど、いわゆるノマドというんですか、移動民的に、地域を支えていく人材が短期間で代替わりしていてもそれを評価していくような視点というのもあっていいんじゃないのかなと思ったりしたものですから、感想としてちょっと述べさせていただきます。

【議長】

そのほか、ございますでしょうか。

【〇委員】

いつも本当に何かお役に立てることはないかなと思いつつながら、本当に漫画をビジネス化していくということの難しさというのをすごく痛感しております、やはりその漫画自体、漫画家として売れていくということだけでなく、色んな活用方法があるのかなというところで、特に我々はソリューションビジネスということをよく課題として言われるんですけども、何かをする、例えば老人対策とか過疎対策だとか中山間の問題だとか、そういう解決策の1つに漫画を活用していくというような、インターフェイスの役割というのは漫画にはあるんじゃないかなと思っています。それを活用する仕組みづくりというのがあるんじゃないのかなと、ちょっと具体的に思いつかないんですけど、そういうところを最近考えているところです。

【議長】

色んな物事のソリューションに漫画が役に立つシーンって、すごくあると思っております。

私、このあいだ自主防災組織の方と議論したんです。最もお堅いであろう防災の分野で、漫画ってものすごい役に立つなど。私、色んな資料を持って行って南海トラフ地震の説明をしたんですけど、これを田舎の高齢者の皆さんにお伝えせないかんのだと。今のこの資料だとちょっと難しすぎますねと。

これ、そんなに難しい資料じゃないんですよ。ずっと簡単な資料なんですけど、やはり端的に物事の必要性、これが起こったらこう動くというようなことを伝えるというのは、なかなか難しいことだなど。でも、漫画のストーリー仕立てだったら、それができるだろうなど。今度は漫画を持って行こうと、そんなことを考えたりしたんです。

さっき、青木委員が言われたところにも関連するところなんだろうと思うんですが、もう一段、発掘する態度で、漫画が活かせるシーンってないだろうかと探す努力をしてみたいと、そのように思います。

【P委員】

全日空のPでございます。

当社としてご協力できるのは、やはり航空会社なので航空の部分、または旅行の部分かなと思っておりまして。

例えばコンテンツの部分であれば、クリエイターの県内への誘致というところで、お試しツアーみたいなのをしっかりつくってみるとか、漫画の部分でいうのであれば、イベントごとに対しての単発のツアー、こういうものをウェブとかで展開する。こういうことはすぐにできるんだろうと思ってはいるんですが、E委員もおっしゃったように、イベントごとのツアーというのは一過性で、その場で花火をあげておしまいみたいな感じがどうしても出がちです。

これだけ成熟してきているとは思いますが、箱物があると、すごくパンフレットのツアーが作りやすくなります。例えば先ほど出ていたような、甲子園の優勝校の作品が展示されている場所がしっかりあるとか、こういうのがあると、パンフレットの中に、こういう場所がありますよということが提示できるので、通期のパンフレットの中でできます。

もう1点は、海外での調査で台湾を選ばれたということですが、当社としてこういうところでご協力できるのは、現地にいるアウトバンド、支店がございましてところは、そういう仕事をやっております。そうすると、観光産業についても情報をしっかりと持っておりますので、なかなかほかでは取れないような情報を航空会社は持っております。言っていたらご紹介等々できると思います。

あと、もう1つ。台湾と共に今、韓国人の方達が日本にすごく来たがっているという話を聞きます。この前、当社のソウル支店と話したんですけども、第二の日本を今さがしているんだということを支店長が言っていました。

それはどういうことかと言うと、大体、日本のメインの都市、メジャーな場所については韓国の人達はもう行かれています。それでもまだ行きたいんだというところで探している候補の中に四国も入っているというお話もありましたので、ご興味があれば。

【議長】

そのハードのことなんですけど、どちらかと言うと、うちは人間関係を活かしたソフト路線で行こうと。そういうことで進めています。だけど、おっしゃっているのは、「高知県まんが館」みたいなものをドンと作れとか、そんな話じゃないですね。

【P委員】

違います。

【議長】

もちろん、例えば優勝作品を恒常的に展示している場所があるだけで全然、年間のツアーなどで使える、そういうことですね。

やはり、あの追手前高校の東側のあの問題を解決しないといけないんですね。それ、非

常に有効だと思いますので、あまり時間をかけずに、高知市さんとも話をさせてもらいながらやりましょう。

Q委員代理、よろしいですか。

【Q委員代理】

初めての参加なので、ちょっとイメージがきちんとわいてないんですけども。

先ほどお話がありました、高知県が、このまんが王国として取り組んでいること、県民の方がまだあまり馴染んでないんじゃないかということをも、非常にそういったイメージがありました。

確か、朝だと思うんですけども、土佐のむかし話とかいう漫画をやっていると思うんですけど、私、何回かその漫画を見たことがあるんですが、非常におもしろいなと思って見ていまして、せっかく高知発のこんな、各田舎をとらえたですね、昔話というのをテレビで流していまして、同じキャラクターが確か全部出ているんじゃないかと思うんですけど、こういった漫画に挑戦されている方に、その場を与えるといいますか、例えばなんですけれども、そういった機会があれば非常に県民の方、皆に目につくんじゃないでしょうか。

それと、先ほど、高知県のキャラづくりというお話があったんですけど、今、高知家といったかたちで一緒に取り組んでいまして、ソフトバンクじゃないんですけども、色々な兄弟、家族をつくって、そういうキャラをつくって、それを市町村単位でそのキャラを持つとかですね、そういったかたちで盛り上げていければ非常にいいんじゃないか感じました。

【議長】

ありがとうございます。

今日、大変色々大きな構造にもかかわるような大変有意義な意見を皆様いただきました、本当にどうもありがとうございました。

27年度の事業等々につきましては、今日提示いたしました資料をもとに取り組みをさせていただきますが、その中身を遂行していくにあたって今日のご意見をおおいに活かさせていただきますと共に、さらに我々の取り組みというのをバージョンアップしていくために今日のご議論というのをおおいに活かさせていただきたいと、そのように考えております。

次回の会議の時に、今回いただきましたお話を踏まえまして、今後大きな方向としてどういう対応をしていくのかということについて、またお示しをさせていただければと思っておるところでございますので、またよろしく願いをいたします。

ちょっと、まんが・コンテンツ課を超えた領域に色々話が行っていると思うので、私の責任として色々関係の部局、とりまとめて仕事をしていけるようにしてまいりたいと、そのように感じます。

皆様、今日は本当に大変ご多忙の中、ありがとうございました。心から感謝を申し上げます。

【事務局】

本日はたくさんの貴重なご意見ありがとうございました。本日の審議の内容については議事録を作成し、内容の確認をしていただくようにしますのでご協力をよろしくお願いいたします。また、次回の総会につきましては、今年9月頃を予定しております。今後ともよろしくお願いいたします。本日はどうもありがとうございました。

6 閉会