

まんが王国・土佐推進協議会平成 25 年度第 1 回総会 議事録

1 開 会

2 会長挨拶

【尾崎会長】

皆様、ご多用の中、まんが王国・土佐推進協議会平成 25 年度の第 1 回総会にお集まりをいただきましてありがとうございます。

24 年度の総会を開催させていただきました時に、様々な今後の事業展開についてお話をさせていただきました。例えば、鳥取県とまんが王国同士として友好通商条約を結んで共に PR を進めていくというお話を申し上げました。さらには、まんが王国・土佐のポータルサイトを立ち上げるというお話を申し上げさせていただきました。さらには、ソーシャルゲーム、こちらの開発についてお話もさせていただいたところがございます。それぞれにつきまして、鳥取県とも無事、条約があいなり、現在、共同での PR 作戦の展開をしているところでありますし、また、ポータルサイトもちょうど本日、公開になったところです。

また、ソーシャルゲームはこれまでに 4 作品を配信することができ、また、関連の企業誘致も一部ではありますけれど設立しており、少しずつではありますが、当時お約束をしておりました展開が図られてきているところでございます。

本日は、まず、この半年間の取り組みにつきましてご報告をさせていただきますので、そのあと、さらに今後、どうかたちで展開をしていくのかについて、皆様方にご検討をいただきたい。また、今後の方向性をご教示賜りたいと、思っている次第でございます。

高知県にとりまして、このまんが王国であり得るということは大きな強みであります。これを大いに活かして高知県の県勢浮揚に向けて取り組みを進めたいと考えておりますので、どうぞよろしく願いいたします。2 時間の長丁場でございますが、どうぞよろしく願いいたします。

3 新会員の紹介

平成 25 年 2 月 19 日の協議会以降の団体代表の皆さまの紹介

- ・高知銀行地域連携サポート部長 中島信之様（岡上誠司様が代理出席）
- ・三菱電機株式会社高知支店長 南原一直様
- ・四国経済産業局産業部長 藤澤清隆様
- ・高知県町村会兼公益財団法人高知縣市町村振興協会会長兼理事長 有岡正幹様
- ・横山隆一記念まんが館館長 大家賢三様

・高知県文化生活部長 岡崎順子

4 議 事

【事務局長】

お手元の資料1「まんが王国・土佐推進協議会会則の一部改正」をご覧ください。

会則第4条は、当協議会の委員について定めたものでございます。このたび行いました改正の内容は、横山隆一記念まんが館を団体委員として新たに参画していただくことと、別表の団体委員の記載方法を所属等のみの記載方法に変更したこととでございます。

1点目の改正につきましては、「横山隆一記念まんが館」が、本県のまんが関連施設のひとつであり、まんが王国・土佐の要となる施設として、どうしても当協議会の構成委員になっていただくことが必要であると判断したものです。2点目の改正につきましては、各団体を代表する皆様の氏名を記載するこれまでの形式ですと、今後、代表の交代がありますたびに会則の改正を行う必要があります。そのため、団体委員の代表名の記載欄については削除をすることといたしました。

なお、この2点の改正につきましては、早急に決定する必要があったため、4月1日付けで会長の専決処分により決定しております。委員の皆様には、本会でのご報告をもってご了承いただきますようよろしくお願いいたします。

【議長】

はい、以上でございます。第1号議案、会則の改正について、ただいま事務局からご説明をいたしましたとおりで、事後報告ではありますが、ご了承いただけますでしょうか。

【全体】

(異議なし)

5 報告事項

【議長】

それでは、続きまして、会次第 第5の報告事項に移らせていただきます。今年度上半期のまんが王国のブランド化に関する取り組み、コンテンツ産業振興に関する取り組みにつきまして、事務局よりそれぞれ報告をお願いいたします。

【事務局長】

はい。順番に説明をさせていただきます。

お手元の資料2-1をご覧ください。

資料2-1は、まんが甲子園当日に、参加者、関係者、入場者に配布いたしました「大

会ガイドブック」でございます。本年度の第22回まんが甲子園は全国311校からの応募があり、6月に予選会を開催し、本選大会に参加します30校を選出いたしました。本選大会は8月の3日、4日にかかるぼーとで行われ、高校ペン児の熱い戦いが繰り広げられました。本年度の大会の特筆すべき点としましては、出張編集部として、これまでで最多の10社21編集部が参加してくださり、出場の高校生のスカウト数が28名と過去最大であった点と、観光と連携しながら、まんが王国・土佐を全国に情報発信していくべきであるという当協議会で出されました意見を反映いたしまして催行しました、まんが甲子園関連ツアーに対して、予想を上回る93人の参加希望申し込みがあった点でございます。関連ツアーは、まんが甲子園の翌日にバス3台を手配し、カツオの薫焼き体験や海洋堂ホビー館四万十への案内を行い、参加者にアンケートをとりましたが、大変好評でした。今後とも、まんが甲子園を通じた高知ファンの拡大に取り組んでまいります。

なお、資料2-2として添付しておりますのは、本年度の決勝の20作品でございます。今後も「まんが甲子園」は、「まんが王国・土佐」の最大の催しとして、充実、発展させていきたいと考えております。

続きまして、資料3「まんが・王国土佐 ポータルサイトについて」及び前方のスクリーンをご覧ください。昨年度の第2回総会で「高知にあるまんが資源を知り、体験、体感できる情報発信ツールの開発をしていくべきである。」とのご提案をいただくなど、まんが王国・土佐の情報を一元化して発信する「まんが王国・土佐ポータルサイト」の作成を進めてまいりました。両部会から代表でアドバイザーにご就任いただき、アドバイスをいただきながら作成し、ご覧のとおりサイトが本日より公開開始となっております。コンセプトは、このサイトの「まんが王国・土佐」に旅人が訪れる。王国のロイヤルファミリーがご案内し、楽しみながら巡ってもらい、ゆくゆくは本物の「まんが王国・土佐」に訪れてもらう、というものです。王国の歴史の紹介、王国の年間行事として「まんが甲子園」や「まんさい」などのイベントの紹介、自由の広場で王国応援隊からの応援メッセージなどを紹介する内容となっております。早速、本協議会の牧野委員、山口委員、C委員から応援メッセージをいただいております。今後、この「王国」は発展していき、情報は充実させていきますが、このサイトが皆様に親しまれ、リピーターも増えるなど、より良いものとなりますように、委員の皆様にご意見をご頂戴したいと考えておりますのでよろしくお願い申し上げます。

続きまして、資料4「まんが甲子園PRキャラバン実施状況」をご覧ください。

まんが甲子園の全国的な知名度の向上と応募校の増加を目的といたしまして、本年の4月から5月にかけて、まんが甲子園PRキャラバンを行いました。四国内3県の高校からの応募が少ないため、過去の応募校を中心に15校の学校訪問と、4ヶ所の商業施設でのPR活動を行いました。結果といたしまして、高知以外の四国3県からの応募数

は前年度より10校多い16校という結果になり、一定の効果がみられております。

続きまして、資料5「まんが教室の実施状況」をご覧ください。今年度より、県内の小中学校にプロ、セミプロの漫画家が出向き、まんがの書き方やストーリーの考え方、表現方法などを指導していただき、まんがを通じて子供達の表現力や発想力を高めることをねらいといたしまして、まんが教室を実施しております。現在までの応募は、馬路村と伊野南中学校の2校となっておりますが、既に開催いたしました馬路村の小学生には大変喜んでいただきました。まだまだ始まったばかりですので、教育委員会の方にもご協力いただきながら、「まんが教室」の周知と定着をはかっていきたいと考えております。

続きまして、資料6「まんが王国友好通商条約に関する取り組みについて」をご覧ください。今年3月24日に鳥取県とまんが王国友好通商条約を締結してから、両県の漫画家によるクロス取材漫画の作成、本県からは、まんが遣鳥使（けんちょうし）として、くさか先生に鳥取県に行っていただき、まんがを作成していただいております。また、両県でのイベント時の相互出展や両県の高校生によるまんが甲子園交流試合などを行ってまいりました。さらに、10月14日には、東京の秋葉原でまんが王国会議を開催することとしておりまして、現在準備を進めております。当日は、直接会場に足をお運びいただいたり、ニコニコ生放送で完全生中継されますので、是非ご覧になって下さい。

続きまして、コンテンツ産業振興関係ですが、資料7「平成25年度ソーシャルゲーム企画コンテストの結果」をご覧ください。まず、今年度からソーシャルゲーム内で使用するカードのデザイナーを発掘し、県内クリエイター及び県内ゲーム開発会社等の支援を行うことを目的に、カードデザイン部門を新設しております。260作品の応募があり、審査会を経まして、8月3日のまんが甲子園会場で表彰式を行いました。優秀賞受賞者は16名で、うち4名が県内でした。現在、受賞者とゲーム開発業者のマッチングを進めております。また、今年で3年目となるゲーム企画部門につきましては169作品の応募があり、仮受賞作品7作品のうち県内のゲーム開発会社2社からの2作品につきまして開発コンペを現在、実施しております。

続きまして、資料8-1をご覧ください。昨年度のソーシャルゲーム企画コンテンツの受賞作品の企画を基にいたしまして、県内企業の有限会社デジトップが開発を行ったソーシャルゲーム「レイコイ～結界での誓い～」が、8月22日に配信開始となっております。このゲームの舞台は、室戸市吉良川地域が登場しており、ヒットするよう支援を行っているところでございます。この他、近日中にもう1作品が配信される予定です。県内コンテンツ産業の育成、振興のために、これらの作品の広報につきまして、委員の皆様方にもご協力をよろしくお願いいたします。

以上で簡単ではございますが、平成25年度上半期のまんが王国・土佐ブランド化及びコンテンツ産業振興の取り組みにつきましてご報告をいたします。

【議長】

ただいま事務局からご説明いたしました報告事項の各項目にきまして、ご意見、ご質問等がありましたらお願いをいたします。

ちなみに、このまんが王国・土佐のポータルサイトというのは、まだ県庁のトップページからはリンクできてないのですか？

【事務局長】

はい、まんが・コンテンツ課のホームページから入っていただくことができます。

【議長】

県庁のトップページから入れないと、ある意味、意味がないので、是非そういたしましょう。何とか今日に間に合わせたかったということでありましてオープンしておりますが、これからさらに改善をはかっていきます。

以上につきまして、何かございませんでしょうか。

【岡崎副会長】

今の事業説明に直接ではございませんけど、高知市の関連でちょっとご報告をさせていただきます。まんがそのものの発信として、我々（高知市では）、11月2日、3日で、通称「まんさい」と言われている「こうちまんがフェスティバル」をやっており、今年で11回目になります。リピーターも相当数増えておりますし、県外からの来場者も増えておりますので、テーマソングを作りたいということで、吉村領委員にもご協力いただくことになりまして、本日、制作発表を行ないました。

今回、このまんがフェスティバルのほうのテーマソング、そして、このまんが王国・土佐の応援ソングという位置づけをさせていただけたらというふうに思っております。アニメソングの第一人者と言われている影山ヒロノブさんがボーカルで歌ってくれます。それから、当会の委員でもあり、ゲーム「ファイナルファンタジー」の大ヒットで世界的にも有名な植松伸夫さんに、全体の曲の構成を行っていただきます。歌のタイトルは、「輝け！キミノミライ」という曲になっておりまして、実際の曲の発表は11月2日、「まんさい」の初日の日に発表するということになっておりますので、我々としては、「こうちまんがフェスティバル」のテーマソング、そして、このまんが王国・土佐の応援ソングということをご報告させていただきます。

【議長】

はい。ありがとうございます。楽しみですね。素晴らしい。

6 協議事項

【議長】

それでは、協議事項のほうに移らせていただきます。会次第 第6の協議事項に移らせていただきます。

平成26年度のまんが王国・土佐のブランド化及びコンテンツ産業振興事業の取り組みについて、まんが王国振興部会及びコンテンツ産業振興部会より、それぞれ報告と提案をお願いしたいと思います。

それでは、まず、吉村まんが王国振興部会長からお願いをいたします。

【吉村まんが王国振興部会長】

私から、部会の取り組みと提案についての説明をさせていただきます。

まんが王国振興部会は、今年度これまでに6回開催し、まんが甲子園やポータルサイトなど現在進めている事業に関することや、新たな取り組みについて話し合ってきました。昨年度、協議会では、まんが王国振興に向け、6つの項目を提案いたしました。この提案に基づき、本年度は先ほど事務局から報告がありました事業を実施しています。

「進捗状況」としては、先ほどの事務局からのご報告以外のところを補足いたしますと、「まんが王国・土佐」の知名度アップのため、「ビッグコミックオリジナル」に尾崎知事と漫画家弘兼憲史さんとの対談を掲載し、PRいたしました。弘兼先生は、同誌に「黄昏流星群」を連載されており、中高年の生きがいをテーマにした作品も数多く描かれていることから、高知の「まんが」と「移住」をテーマにお話しいただきました。本県でもビッグコミックオリジナルの読者は多く、ご覧になった方からお声掛けもいただいているところです。

また、まんが甲子園の出場校を対象に、「まんが関連施設ツアー」を実施しました。これまでまんが甲子園は、2日間の大会終了後はそれぞれ帰路につく日程になっていましたが、全国各地から来ている高校ペン児に、高知をもっと知ってファンになってもらいたいという思いから、企画したものです。本年度は、大会翌日の8月5日に海洋堂ホビー館、かつば館を訪問し、昼食にカツオの薫焼き体験を行いました。当初は中型バス2台を予定していましたが、まんが甲子園に参加の30校中16校93名の参加があり、大型バス1台と中型バス2台を連ねてのツアーとなり、参加者からは大変好評でした。まんが甲子園では集客アップのため、応援イベントとして水木一郎さんのライブを開催しました。本年度のゲスト審査員の永井豪先生にも登場していただき、トークや全員でのマジンガーZの熱唱など、大変盛り上がりました。県内のまんがイベントの充実に関しては、11月の「まんさい」の中で中・高校生の声優発掘のコンテスト「声優魂」の地方大会が開催されることについて、協議会から応援メッセージを発信し、首都圏等で

のイベントでもPRを実施しているところです。

以上が、本年度の取り組みですが、まんが王国振興部会から今後の取り組みの提案としては、本年度実施している事業の拡充を図ることとしまして、「まんが甲子園PRキャラバン隊」については、本年度応募の少なかった地域や、中国・九州地区を主にPRを実施し、応募校の増加を図っていくこと。先ほど見てもらったポータルサイトについては、ユーザーに、より楽しんでいただき、リピーターの獲得及びユーザー経由での広がりづくりができる運営を行っていくこと。「まんが教室」については、開催事例の紹介など工夫しながら、実施校の増加を目指すこと。「まんが甲子園出場校生徒を対象としたツアー」については、アンケートの結果などを参考に、満足度の高いツアーを実施し、引き続き高知の良さをアピールしていくこと。「まんが甲子園の集客アップ」については、応援イベント企画の充実を図ること。「まんさい等県内まんがイベントの充実」は、引き続き関係機関と連携していくこと。を提案いたします。

そして、右下にあります新しい企画としまして、「まんがを切り口としたイベントの開催」を提案します。本年2月に開催された、平成24年度第3回総会におきまして、「まんが王国・土佐」としてまんがを活かして、それを地元経済の活性化に繋がっていくような受け皿が無いことがひとつの大きな課題であることから、まんがを切り口としたイベントの開催を検討していくことが決議されました。このことについて、部会と事務局で検討した結果、「大人の大人による大人のためのまんが甲子園」を提案させていただくことになりました。この企画は、まんが王国・土佐の強みである、まんが甲子園を通じて培った多くの出版社、漫画家さんとのネットワークを活かそうというものです。高知の県民性も活かし、様々なところと連携することによって盛り上げようというものです。コンセプトは、「高知流まんが文化の追求、おきゃくとまんがの融合」です。食、酒文化との連携と、まんが化することによって様々なところに経済効果をねらっていきたいという思惑もあります。内容は、昼の部としまして、著名な漫画家の先生方に、これまでまんが甲子園で出されたようなお題に応じたまんがを描いていただき、それについてトークを繰り広げるというまんが対決や、著名な漫画家の先生とのトークセッションを考えています。例えば、さいとうたかを先生を招いてゴルゴ13ファンの集いなど、制作秘話やファンの方々からの質問タイムなど、ファンの心をくすぐる企画にしたいと考えています。そして、夜の部として、高知の食と酒を楽しみながら、あこがれの漫画家との交流の機会を作りたいと思っています。これは、夜学と違って、エンジン01で高知のほうには広く浸透しました。講師の方々や食べながら、飲みながら、様々なテーマについて一般の皆様と語り合い、交流し合うという取り組みです。まんがを起点としてクリエイターを目指す若者達から、プロまで、化学反応的な広がりやがなされる環境の整備などしていきたいと思っていますので、よろしくお願ひします。あわせまして、イベント会場に仮設の壁を設置して、ゲストの漫画家さんに落書きをしていただきたいな

と思っています。壁は保管・移動の可能な素材とし、各所に展示などを行えばいいなと思っています。イベントを継続することで、このボードが蓄積され「まんが王国・土佐」の財産となるようにできればと考えています。このイベントの開催時期は、2015年1月下旬～2月中旬を目標としており、高知県の観光客が少ないとされる時期に賑わいづくりができればと思っています。

以上、まんが王国・土佐の強みである、人的ネットワークを活かしたイベントの開催を提案いたしました。ありがとうございます。

【武市コンテンツ産業振興部会長】

それでは、コンテンツ産業振興部会のほうから、説明させていただきます。

まず、コンテンツ産業振興部会は、今年度、これまで3回開催し、現在進めている事業に関することや高知県での新たなコンテンツビジネス創出について話し合っていました。昨年度、提案として、項目5つを提案させていただいたのですが、そのうち、2つの項目を進めているという状況です。まず、先ほど事務局から報告がありました今年度のコンテンツ産業振興にかかる事業の進捗状況を簡単に説明させていただきます。

ソーシャルゲーム産業創出を目指して、売れるゲームに必要である優秀な企画を全国から募集して、県内企業で開発を行うという高知県ソーシャルゲーム企画コンテストを平成23年度から開催しております。これは、県内の開発会社がソーシャルゲームの事業に投資をして、ヒット作を世に出すことにより、投資を回収し、次作に向けて再投資ができるという循環ができること、及び県内開発会社のゲーム制作及び運用実績が認められて、県外大手会社からの受託が得られるなど、ゲーム事業がビジネスとして定着して雇用を創出できることを目的としております。今年度は、このコンテストに対して169作品の応募があり、審査会で選出された仮入賞作をもとに、県内ゲーム開発会社を対象とした開発コンペを実施しており、入賞作品のゲーム化及び年度内リリースに向けて現在支援をしております。また、昨年度から今年度の実績といたしましては、先ほどの報告と重複しますが、昨年6月に配信されました、2作目の「新龍紀ギルドファンタジア」は、開発会社で3名の雇用と県内19名に対してカードデザインの発注をするなど、また、現在15万人の会員がいて、ユーザー消費も1億円を達成したと聞いております。3作目の「ブラックポーター」は今年1月にリリースされ、1名雇用、また、3名にデザイン発注。また、先ほどのチラシでご説明しました4作目の「レイコイ」については2名雇用して1名にデザイン発注という雇用効果が生まれてきているそうです。近日中に5作目のゲーム配信を予定しておりますが、これは、ある会社の3作目の挑戦になるので、私共としても非常に期待をしております。

また、これらの企画コンテストによらないゲームも2社からそれぞれ1タイトルずつリリースされており、ゲーム開発及び運営を自社リスクで始めるなど、産業として根付

き始めてきていると思います。

また、昨年度の協議会で、ゲームで使用するカードデザイン事業への展開、ゲームカードデザインバトル大会の開催といった提案を行いました。この提案に基づいて、今年度より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いたしました。ゲーム内で使用するカードをデザインするデザイナーの発掘により、県内クリエイターや県内ゲーム開発会社等への支援及びデザイナーをマネジメントするビジネスの創出を目的としております。このカードデザイン部門は6月28日に締め切り、260作品の応募があり、7月の審査会の結果、優秀賞16名、うち県内4名、奨励賞8名が受賞し、8月3日のまんが甲子園会場で表彰式が開催されました。現在、受賞者のカードデザイン等が審査に参加して頂いたゲーム開発・配信会社のゲーム内で使われるよう、カードデザイン業務の受発注を進めております。これは、受賞者デザイナーのマネジメントを県内企業が行い、受賞者とゲーム開発配信会社の間にとって順次契約締結を進め、既にこの中で、首都圏の大手ゲーム開発会社ポケラボが、今月26日から発注開始になるということ聞いております。

また、こういった高知県のゲーム産業創出事業への取り組みにより、首都圏からカードデザイン開発企業が高知市に今年7月に立地し、県内の若者7名が雇用されました。しかしながら、現在のところ、ゲーム開発会社がゲーム配信で収益をしっかりとあげ、次のゲーム開発に投資するというサイクルがまだ確立できていません。ただ、ユーザー消費1億円を達成するゲームができたこと、また、一定の雇用効果、特に若者の雇用ができたこと、カードデザインビジネスという周辺事業の展開が出てきたことなど、少しずつ産業化への土台はできつつあります。特に、今年から始めたカードデザイン部門のコンテストによるデザイナーのマネジメントについては、ソーシャルゲームの中でカードデザインの需要が非常に大きく、供給がなかなか追いつかないという状況なので、付加価値がどんどん上がっている中、首都圏でもこのデザイナーの発掘、制作支援、マネジメントをビジネスとする企業が設立されて、まだ間もないことから、競争力もまだあると思うし、成長の可能性があると言えると思います。

このような状況から、コンテンツ産業振興部会からの今後の取り組みの提案として、まず、第一に、3年間のソーシャルゲーム産業創出事業の検証をしっかりと行うこと。そして、引き続き、産業化の土台づくりを進めていくべきと考えておりますので、この検証によりコンテストの企画部門の見直しや今年から始めたカードデザイン部門の県内への更なるメリットの強化を図っていくといった改善を行っていくことを進めていくべきかと考えています。

また、県外企業からのゲーム開発設計の受託や県内外開発会社からの県内カードデザイン会社への発注等を促進していくこと、ゲームに関する周辺ビジネスや開発のノウハウを活かした新たなビジネスへの展開も検討していくことを今後の取り組みとして提

案いたします。以上よろしく申し上げます。

【議長】

はい。両部会長、まことにありがとうございました。また、部会の皆様方には、活発なご議論を賜りました。どうもありがとうございました。それでは、皆様方から、ご自由に色々ご意見を賜りたいと思います。

まず、まんが王国振興部会からのご提案ということについてですが、特に、先ほど吉村部会長からありましたように、「大人の大人による大人のためのまんが甲子園」というイベントを実施する、これをまんが王国・土佐のひとつの受け皿ということにしているということでもあります。これがひとつのご提案であります。

それから、コンテンツ産業振興部会のほうからありますが、ソーシャルゲーム産業創出事業につきましての一連のご提案があったところでございます。

これらにつきまして、是非いろんな角度からご意見をいただきたいというふうに思います。今までの報告事項も含め、この進捗状況についてのご質問でもかまいません。さらに、一番いただきたいご意見は、そういう進捗状況などをふまえて今後の取り組みについて、是非、建設的なご意見を賜れたらと、考えておるところでございますので、是非よろしく願いいたします。

【A委員】

まず、まんがを切り口としたイベントのほうですけれど、ちょうど先ほどお話もありましたように、宿泊の閑散期である時にイベントを開催していただくというのは、観光面では非常に効果が高いということで、このイベント自体は、期間が短いと、例えば旅行をつくる旅行企画側からだと、難しいことがあります。例えば一定の期間、例えばひと月間くらいで、このゲストの方を何名かその期間に順番に呼んでいただくと、非常に旅行企画しやすく、それから旅行会社のパンフレットに載せやすいということになるので、できるだけ息の長いような期間をとったイベントというような考え方で構成していただければなと思います。

それから、是非、企画の段階から旅行会社と一緒にいただいて、その流れで来てもらうとか、そういったかたちで全体の企画を練っていくかたちにしていただければ、非常に連携がとれるというふうに思います。

2つ目のコンテンツ産業のほうですけれど、非常に、雇用等が実際に発生してくるものなので、コンテンツによる地域産業が生まれれば良いなと思います。例えば高知県内の中山間のところでは結構、サテライトオフィスの、例えば小中学校の廃校を利用したサテライトオフィスのようなところが何ヶ所かありますし、今現在、そういうところでも、例えば光ラインケーブルで十分こういった産業に対応できる場所があると思うんで

すね。是非そういったインフラを利用できる中山間にもって行っていただければ、非常に高知県の中山間の雇用というのは厳しいので、効果大きい。そういった方向での検討を是非よろしくお願ひしたいと思ひます。

【議長】

はい。まず、B委員から。それから、吉村部会長、もし、ありましたらお願ひします。

【B委員】

ご提案ありがとうございます。このイベントはまだしっかり組み立てていないところがありますので、いろんな方向から皆様に是非、ご意見いただきたいということで今回出させていただきました。おっしゃっていただいた長い期間というのは、1ヶ月というご発言がありました、ちょっとなかなか難しいかなというのが正直なところでございます。と言ひますのは、漫画家の方を拘束して行く。ただ、五月雨式みたいなかたちで色んな方に来ていただける、バリエーションをもたせてやるという可能性はございますので、その視点で少し考えてみたいと思ひます。それから、旅行会社ということは、それはもちろん考えていかなければいけない視点だと考えております。

それから、もうひとつ、コンテンツ産業ですが、シェアオフィスというようなかたちで、中山間の資源を活かしていこうというところがございますので、そういうところと是非コラボして高知でモデル的なケースがつくれればいいかなと考えているところで。ありがとうございます。

【吉村部会長】

本当に、まだきっちりとした中身がないのですが、皆様のアイデアをもらいながらやりたいと思ひています。イメージの中にあることを言わせてもらひます。日本中の神様が1ヶ所に集まって、他の県には神様がいなくなって神無月と、島根県ですか、そこは神在月というように、この1月下旬から2月のはじめ、日本中の漫画家が他の県からいなくなって、全員高知県に集まっているんだと、そういうイメージをもっていますので、皆様、アイデアを出してください。

【議長】

武市部会長、いかがですか。よろしゅうございますか。

【武市部会長】

今、雇用が本当にできてきているのは、県内の中で3社です。東京の大手の会社にも2社ぐらい高知開発部隊をつくらないかという提案が、私のほうまでまわって来ました

けれども、まだなかなかその段階には来てないので、高知でも開発チームがいるのだっていうことが理解できるようになれば、動きは少し変わると思います。そういうことに繋がればいいなと思います。

【議長】

確かにA委員がおっしゃっていたように、シェアオフィスの誘致部隊とかが商工労働部にありますから、そちらとの連携をしっかりとっていきたいと思います。それから、県にはシェアオフィス誘致事業というのがあって、要するにひとつの教室とかオフィスだけを貸すという事業があります。オフィスに誘致してくるという事業があって補助金も出して、オフィスを使って事業を立ち上げようという方を誘致してくるという小型の企業誘致のような取り組みをやっておりまして、中山間の小学校の空き教室なんかも使えるわけですね。そういう事業とあわせてやっていこうという話です。

【C委員】

部会の皆様方、本当にお疲れ様です。最初のご報告をお聞きしても、何かクオリティの高いものが着々とできているということが実感できて、すごく嬉しかったです。本当にありがとうございます。

このイベントの案なんですけど、すごく面白いなど。これを見た時にわくわくしました。この「大人の大人による大人のためのまんが甲子園」というタイトルがすごくいいですね。それで、特に、夜の部が何かちょっとくすぐられまして、例えば、故青柳裕介先生のご自宅を拠点にして遊ぶ、語るとか、何かそういう状況が浮かんできたのです。夜中に皆でいろいろまんが談義をして、それをずっと録画して、それを「まんさい」とか「まんが甲子園」とかで会場の後ろでダラダラ流すとかして、プロの方に自然に接してもらおうということをやったらいいなということを雑談的に話していました。せっかくだからちゃんと録画保存しておいて、バックナンバーも揃えていったら、それが活用させていただけるし、その中から(漫画家の)神様の名言集みたいなものを作って、その神様の教えが高知に伝わるみたいな、そういうものへも発展していけるんじゃないかとか考えが膨らんでいく。これから作り上げていくものだとされていたので、そういうふうにいるとくすぐられるということはとっても良い企画なのだろうなというふうに思いました。そして、これがまた本当におきやくと一緒にあって、県内の皆が盛り上がり楽しんでたら、すごくいいと思います。

ひとつだけちょっと気になったのが、私もそうなんですけど、プロの漫画家というのは絵を描くのはお金をもらって描いている方で、例えば、オペラ歌手の人に来て歌合戦してくださいと言うようなものですから、そこは先生によっては大変な地雷を踏むことになるんじゃないかって危険がすごくあると思いました。「まんが甲子園」の審査員の先生

でも、まんが甲子園の時に寄せ書きを書いたりとか色紙を書いたりとか、たいてい皆さん、喜んでやってくれるんですけど、私の聞いた方の中でお一人、それが辛くて審査員を辞めたという方もいらっしゃるんです。それは、タダで書かされたって怒っていたのではなくて、まんがという生み出すものが自分の子供で、それが手放さなければならぬ。一切、自分の手元には残らないということがすごく辛くて、それがどうしても嫌で、申し訳ないけれど、まんが甲子園がどうというのではないんだけど辞めさせてくださいと言う方もいらっしゃるそうです。それだけ思い入れがあるものなので、先生方をあんまり利用するようなかたちで気軽に絵を描いてくださいというのは、本来はできないことだなと思います。私は、このまんが甲子園のお題を見るとむずむずして、下手くそなくせにもものすごくやってみたいという気持ちになるので、そんな先生もいっぱいいらっしゃる、遊びでやってくれるという先生もいっぱいいらっしゃると思います。すごくデリケートなところなので、それは注意されたほうがいいかなと思います。それで、来た人が皆楽しむのもそれだし、来ていただいた先生に、高知のサポーターを養成するという、神様に居ついてもらわないといけないので、やはり、来て、本当に気持ち良かったというか嬉しかった、来年もその次も来るぞという気持ちになるようなお迎え方をしてもらいたいなと思います。何なら空港にブラスバンドを連れて行って、ちばてつや先生が来たら、飛行機から降りて来た瞬間、あしたのジョーのテーマソングを演奏させるとか、おきゃくの時には何気に丹下段平がそのへんに3人ぐらい座っているとかな、ちば漫画が大好きですということ伝えるために、小学生にちば先生のキャラクターの似顔絵を描いてもらって展示するとか、そういうふうに、本当に先生が大好きですということをきちっと伝えて高知を好きになってもらいたいという、そういうお迎えができれば、もしかしたら神様がいっぱい高知に来てくれるのじゃないかなというふうに感じました。

これからどんどんつめていくと、すごくいいものになるような予感がするので、是非頑張ってください。

【議長】

はい、ありがとうございました。貴重なご意見、どうもありがとうございます。

本当にさっき、神無月、神在月とお話しされましたけど、これ、たくさん先生方が来ていただければ来ていただくほど、ある意味レアなものになっていって、巨大な集客力を呼ぶものになると思います。そういう意味においても、1人、2人というよりも、本当に多くの皆さんに来ていただくことがミソですから、逆に言うと多くの皆さんに来ていただくために気をつけるべき点、いろいろあると思いますので、気をつけて進めてまいりたいと思います。

【D委員】

イベントの内容について、誘客の商品としてこれを考えていった時に興味深い内容なんじゃないかなと思います。その中で、例えばこの漫画家の先生だけで果たしてどうなのかとちょっと感じたのです。例えば、まんがのファンの方というのは、私もあんまり極端に詳しいとかそういうわけじゃないんですけど、まんがを見る、読むことが好きな方もいらっしゃる、多分、先生にお会いになりたい方もいらっしゃる、アニメも観たい方もいらっしゃる。きっとファン層の中にいろんなチョイスがあると思うので、それをもう少し盛り込んだ中で、大人の方でもいろんな選び方ができるような内容になると、来ていただく方の幅が、より広がるのではないかなと思います。あわせて、まんがが元々いろんなかたちで好きな方がせっかく来られるので、この当然高知の魅力のひとつである「人」にも、この夜のおきやくというイベントで、(高知の)お酒と人を楽しんでもらいたいと思います。

もうひとつ、せっかく、まんが甲子園のほうであれだけ好評を博したツアーがあるのであれば、そういうツアーなんかもこういう中でやっていただくと、きっと、まんが以外にも高知を好きになっていくのではないかな、エクスカージョンみたいな類とは思いますが、そうすると、なかなかより面白いものに、なっていくかなというのは感じたところです。

あと、落書きボードの設置なんですけれども、これもなかなか面白い企画なんだなと思いますけど、これを展示していくことにあたっては、やはりずっと見たいものだと思うんですね。その施設的なものを今後どう考えるかというところです。例えば、まんが甲子園のほうでもそうだと思うんですけど、せっかく一生懸命生徒さん達が描いてくださったものが、今、通りのほうに置いてありますが、果たしてあれでいいのかなというふうに思ったりするんですね。やはりどこか受け皿の箱があって、そういうところで見せられるようなところがあれば、より一層来ていただけるようなところも膨らんでいくかなというところを感じた次第でございます。

旅行商品としては、先ほどA委員がおっしゃったように、早めに長い期間というのはひとつあるとは思いますが、携帯のウェブを使った中で、例えば当社であれば、ANAセールスに「旅作(たびさく)」という商品がございまして、これは宿泊施設の方に登録いただくかたちで自分達の商品を作り込んでいって、例えばこの期間は、Aホテルさんは何々キャンペーンをやっています。例えば、大人の大人による大人のためのまんが甲子園キャンペーン中です、というような商品を作っていただくことができるようなものもありますから、難しく考えてきちっとした商品を作ることも大事だと思いますけれども、フックとして入りやすい商品を作るということも大切かなと思いますので、色んなチョイスがありますので、おっしゃったように旅行会社の方を入れていただいて業務を進めていくと、より良いものになるのじゃないかなというふうに思います。

【B委員】

ご意見ありがとうございます。本当に一石二鳥も三鳥もねらっていくべしという貴重なご提言をいただいたと思います。いろんなツールにつきましては、具体的にどういうふうにやったら、本当にその効果が最大限に活かせるのか、観光に波及するのか、産業に波及するのかというところは常に考えていきたいと思います。

それで、お話のあった、落書きボードをその後どういうふうにするかというところなんですけれど、実ははりまや橋周辺から高知城までの東西軸エリア活性化プランというものがあまして、その中で、高知をまんがで売り出そうというところで、今、追手前高校の通りにあるあそこに飾っているまんが甲子園モニュメントをどこかに移設したらどうかという意見が出ておりました。ところが実際、あるところへ移そうというところまで大体方向が決っていたんですが、施設の性格上それがなかなか難しい、それから、いろんなところで全員の合意がとれないというようなところがございまして、現状のままとなっております。ただ、私共としてもそれでいいかというところは、そのように思ってなくて、できれば活かす方法があれば何とかしたいという思いを強く持っておりますので、またこんなところはどうかというご提案をいただけたら非常にありがたいと思います。そういう現状でございます。決してそのままにしてお蔵に入れておくというつもりではないということはご理解をお願いします。

【議長】

図書館とかも整備されるから受け皿も、また新しく箱がたくさんできますので、そういう中でちょっと考えていきたいと思います。是非、また考えていきましょう。

【青木副会長】

まんが王国・土佐ということで、イベントとかを売り出していこうということですが、まんが王国・土佐が本当に全国的にもそれほど認知をされているのかということになると、いろんな意味でどうなのかと思っております。例えば、今年の2月25日に、日経のある面に、まんがによる地域活性化の取り組みを行っている県として高知県が載っていましたけども、四万十町のホビー館が載っているわけでありまして。まんが王国・土佐を売り出していくということの全体観がこれでいいのだろうかと思えます。例えば、高知駅を降りた時に、まんがのポスターがある、あるいはコンテンツ産業のもの、いわゆるカードデザインがある。高知駅に降りた時に、そういうものがあるのかと言われると、ない。例えば土佐のよさこい祭りでも、そうしたら、まんがを売り出すような、そういったチームがあるのか、これもない。

いろんな意味でもう少し全体観を考えてみる必要があるのではないのでしょうか。それ

ほどお金はかからないと思うんですけども。例えば高知の商店街にしても、そういうものが目に触れることがほとんどない。商店街の通りの近くに、まんがのデザインでも良いし、何かそういったものを埋めて、まんが通りにしていく。そんなことも含めて、もう少しイベントだけということではなしに、そういったまちづくりとしてのものを今一度考えてみる必要があるのではないかと思います。そのことをしてなかったら、いつもイベント、イベントというかたちで、土佐のおきゃくなんかもそうなんですけど、本当の観光は、まちそのものが観光になるというかたちのものを、やはり、長い間の年月をかけてつくっていかなければ、世の中で有名になるということは、なかなか難しいことではないだろうか、そんなふうに思います。

例えば、企業も利用して、シャッターにまんがを描くとか、そんなひとつひとつのことをもう少し考えてみていったらどうだろうか。そうしなければ、まんが王国・土佐ということは、なかなか認知されにくいと思います。

【B委員】

非常に厳しいところのお話をいただきました。確かにイベントだけではだめで、まんが王国・土佐って一体何だということがあると思います。やはり、今、この発端としては、まずやっていることは何だろうといった時には、まんが甲子園という大きな、これはもう他県に真似のできないようなものがあるということ、発想を進めてまいっているところです。ただ、それで今のままでいいのかというと、それをどう発展させていくのか。そして、今、実は新たなイベントというのも高知ならではのものにしたいという思いがあります。よそに真似ができないものというイベントをやっていく。ただ、イベントだけで終わってはいけません。確かに、まちづくりのほうまで最終的に長期的な視点では、そういった点を見て、ああ、県内各地どこにもいろんなまんがの文化があふれていると、そういった県づくりができればと思うんですけど、具体的に、じゃあどうしていくのかというところが実は困っているところでございます。まず、私共は、今ある「まんが甲子園」の取り組みを進めていく、その繋がりです。いろいろ進めていくというようなことから始めておりますが、もっと効果的にやったらこういうことができるんじゃないかというご提案があったら、是非教えていただければありがたいと思っております。どうぞよろしくお願いいたします。

【吉村部会長】

いつもそこにあるもの、行けばそこにあること、これは大切なことだと思っています。まんがそのものがある、まんがに関わるものがある、まんがから始まったもの残っている。それは、日曜日に来たからやっているイベントというわけではなくて、月曜日に来ても、それが1月、2月の寒い時期に来てもそれがある、行けば会える、そこにある。

大変大事なことだと思っています。でも、やはり様々な事情でなかなか難しいんですけども、その必要性が高まってくれば、そういったものも生まれてくるのではないかと。

鳥取県に行ったことがあります。鳥取県は駅に降りると、まんが王国って書いてありました。それは主要な駅だけではなくて、高知で言えば土佐山田駅のような小さな駅でも、書いてあるんですよ。さらに、フェリー乗り場であったり様々な要所要所に、道の駅にもものぼりが立っていたり、そういった演出というものがなされているんですね。高知は、隣国、まんが王国・鳥取に比べてそういったところが弱いんです。でも、そうじゃないところは強いんです、すごく。中身であったりとか、取り組みの長さはものすごい強み。隣の国の良いところも参考にしながらやっていけたらなと思います。

【岡崎副会長】

いわゆる、まんがを中心としたストリート作りというのは、一般的に考えると、2種類考えられるので、あとでまた商店街でいろいろやっていますから、E委員からお話しいただいたらと思います。

ひとつは、ハード系のもので、例えば国道とか県道へずっと並べていくハード系のもの、これにはちょっとお金がかかります。それから、道路占用許可とかちょっとややこしくなっています。それともうひとつは、もう少し経費を節約しながらいこうとした場合には、例えば帯屋町商店街とかでは、よさこいの期間中なんかにはふくちゃんやよさこいを踊っているフラフとかをぶら下げています。本当は著作権あるんですけど、一応了解いただいています。商店街でパネルでずっと展示していくというやり方、もしくは、フラフを期間ごとにチェンジしてやり替えていくなどの方法を取れば、ハード系よりも少しコストが安い方法でできると思います。ただ、商店街もそれぞれの個性があるので、1年中掛けられるかどうかは、後ほどE委員からお話しいただいたらと思いますが、やり方は工夫すればいろいろあると思うので、それはまたいろいろ商店街とも考えていけたらいいなというふうに思います。

それと、先ほど武市部会長の話の中で、これまでとは別の話ですが、カードデザイン会社の高知市の誘致というお話がありましたが、今ここで論議している内容とマッチングしているのでご紹介いたします。我々（高知市）が一定、助成金を出して誘致をした経緯がございます。競争が激しい世界ですので、今のところ、東京のいろんなゲームのひとつのツールを作って納めるということを行っています。いずれは高知で全部のゲームを完成させたいという夢があるので、それに向かって走り始めたというところで、いろんな関係の方々と連携しながら、そこの企業を育てていきたいということでバックアップしています。

【E委員】

昔から、鳥取県のゲゲゲの鬼太郎水木しげるロードとか、要は、まんがロード、アーケードでどうのこうのとか、今あるまんが甲子園の優勝校の作品を中央公園にとかいう話もあったりして、最近では、東西軸活性化プラン絡みで商店街活性化とうまいことマッチできんかということと言われるわけですが、私としたら、まんがイコール活性化はなかなか難しいんじゃないかと考えています。ハードのああいうものを置いても、それをわざわざ見に来て通行量が増えるとかいうことにはならず、本当に好きな人であれば、追手前高校のところでも十分好きな人は見に行っていると思います。どんなに良いものを置いても、興味のないものであればひとつの景色になってしまいます。ただ、鬼太郎ロードはあれぐらい観光客が来る。

我々は市民・県民に愛される商店街を目指しておりますので、観光地としての商店街、観光客も必要ですが、まずは市民・県民に来ていただきたい。本当のお店の魅力ということになると鬼太郎ロードが本当に商店街の活性化になっているかなと思います。活性化イコール町全体の賑わいもそうですが、個店の売上げがアップして活性化になってくるわけですから、そういう意味ではちょっとどうかなと思います。

まちにもいろいろな性格があります。まんがによってまんがファンにどんどん来てもらうということは当然活性化になるので、全部がまんがロードじゃなくて、確か東西軸活性化プランの時も、かるぽーととか、はりまや橋公園のところ辺りへ集中して、そのエリアにもっていったら、そういうファンが集まるんじゃないかという話があったと思いますが、そういうのはどんどんやって行って、今、商店街の中にはフラフで、その季節感を出す中にまんがを取り入れようということで、了解を得た作品なんかを掛けて季節感を出してということはやっております。

このまんが王国ではいかに本当のまんがのファンを増やしていくか。私も子供の時からサンデー、マガジン、ジャンプで育った年代ですが、やはり、まんがといたら大人になったら卒業するものだというようなイメージがあると思うんです。私は、まだまんがファンですから、ビッグコミックとかオリジナルとか見ておまして、毎回買ってありますが、それをこういう席で堂々と本当に皆さん言えるかなと。知事がビッグコミックオリジナルのインタビューに載ってしましてびっくりしましたが、ああいうふうにしてその道のトップの人が、私はこれの愛読者ですって言えるかどうかですね。

【議長】

私、言っちゃいましたけど。

【E委員】

結局、その裾野をやはり広げていかないと、まんが王国・土佐と言っても、誰も見

ていなかったら何もならないように思います。それと、やはり、まんが甲子園。僕も毎回行っていますが、表彰されたら涙流すような高校生たちの一生懸命さ、ああいう人たちが本当にいるわけですから、いかにまず高知に人を集めてくるか。まんが教室の開催とかツアーの実施とか、小・中学生がまんがを書くことなど、高知にまんがファンを増やすことに力を入れたほうが良いように思います。

地域としては、高知に来た人たちがまんがに触れる機会をいかに増やすか、それと、市民・県民にもそれを増やしていくか、ということに取り組む。全体として、まんが王国。ハードも大事ですけど、やはり気持ちのほうから、いかにまんがをたくさん読む人を増やすかということになると思います。

【議長】

E委員はこのイベントは反対ということでしょうか。

【E委員】

反対ではないです。イベントになって、これを継続するかといたら妙にちょっと苦しいような気もしますが。

【議長】

このイベントは、開催を、毎年継続して開催しようというプランなんですよ。1回きりで終わらせようということなんですか。

【吉村部会長】

毎年継続していこうというものです。1回きりではないです。これを起点として、もっと膨らませていきたいという。さっきの神在月、神無月の話じゃないですけど、そういった高知県の環境を整えていくということです。

【議長】

1月の末から2月の頭には、漫画家の先生が高知にたくさん集まって、交流できるイベントが毎年行われているよ。なら、まんがの好きな人、漫画家の先生と話したい人は、この時期には高知に行きましょう、そういうふうになります。そういうことを目指すということですね。

【吉村部会長】

はい。それで、広末さんが言ってくれたように、それを受け入れる皿としての高知の県民ですね。それが、まんがをたくさん読んでいる。まんがを大好きな子どもたちがた

くさんいる。さらに、お酒の文化が大好きで、その中でも礼儀がちゃんとしているとか、そういったところの環境を様々な、さらにその周辺の取り組みとかイベントとかそういったことによって環境を整備していったら、漫画家さん達が来て気持ちがいい、居心地がいいと思う整備をしていくと、この神在月が、漫画家月が実現するのではないかと思っています。

【議長】

さっき、ハード、青木副会長の言われた全体観とか、いろんところで、もっと徹底して露出していくべきということについては、もうそれは、もうおっしゃるとおり、そのとおりだろうと思います。

鳥取県とちょっと違うのは、鳥取は多分、今のところまんが王国オンリーでいっています。けれど、うちの場合、例えば、「高知家」というのをやったりしていて、高知家のポスターはあちこちに貼っています。まんが王国というのは、その時々シーン、ケースにあわせてまんが王国というのを使うというかたちで使っています。ですから、そういう意味ではまんが関係のイベントをする時に、突然こう全面露出するようなかたちになっているわけで、そこが鳥取とは違うといろいろだろうとは思いますが。とは言いながらも、そのまんが王国・土佐というものについての露出をもう少し全体観、どうやって増やしていくかということについては、これはもうすぐできることであろうから、次に向けて、また検討を重ねていただければと思いますが。

さらに、まちづくりという観点からいくと、東西軸活性化プラン、まだ終わってないですね。事業は進行中、継続中でありますから、さっきのD委員の、言われたような、例えばまんが王国のプレートとかの置き場とか、それから、もし、落書きボードが設置されたら、その置き場とかも考えていく中で、まちづくりと一体となって考えていくことは、まだこれからもあり得る話でしょうね。そういった点も継続して話をしていきます。

それだけに頼るということではないけれど、それをプラスすればなお良くなるということは否めない事実かと思えますから、どの程度、どのくらいというのは、程度の問題があろうかと思えますが、また、いただいた宿題として継続検討していければと思います。

【青木副会長】

私が言いたかったのは、あのホビー館が市内ところから離れたところにあっても、やっぱり惹かれる何かがある。あれって広い意味では、まんがなのかもわからないなという思いがやっぱりあるんですよ。そうすると、そういった地域、ゾーン的なものでお客様をひきつけるものができるヒントがあるかなと、そんな思いがしております。イベン

トをするのも大変だから、それをどう有機的に資産として残していくか。それを高知の観光資源として残していくか、その視点は常に失うこと無く、一過性じゃなしに繋げていくようなかたちで考えていくべきだなという思いです。

【議長】

私の意見ですが、1月下旬から2月中旬にかけてイベントを実施して、このイベントを実施したことについて、年間を通じてそれが次にどう繋がっていくのか、そここのころのパス回しといいますかね、そここのころは是非考えましょう。この1月下旬から2月中旬である観光の閑散期に賑わうということは、高知県にとっては非常に意義深いことでありますけれど、例えばここでイベントをやったことが、コンテンツ産業の振興に繋がっていくとか、海洋堂さんのイベントとリンクしているんだとか、年間通じて広い波及効果、長い波及効果にもっていけるようなものとして、かつ、それが毎年行われて集積が集積を生むが故に、高知県がある意味、神在月になり得て、だから、高知にこの時期にまんがファンが集まるんだというふうになっていければと思います。是非、また考えてまいりましょう。

【F委員】

まず、大人のためのまんが甲子園というものについて、ひとつ意見を。私はまんが館の館長をやっていますが、まんが全てに詳しいというわけではなくて、まんがから遠ざかっていた人間の一人なんです。やはり、まんががものすごく好きな方もおれば、ちょっとまんがから少し離れていて、けれども、興味があって行ってみたいというような人も多分たくさんいると思いますので、その漫画家を呼ぶのと同時に、例えば、まんがの楽しみ方とか、このまんがはこういうふうにしんだらいいとか、このアニメーションは面白いとか、そういう大人のためのレクチャー的なものも含めて、何かこういう企画があれば、そういうまんがの周辺にいるちょっと足を踏み出しにくい人達も来るようなプランがあればいいなと思いました。

それから、先ほど東西軸活性化プランの話が出ました。11月に、「まんさい」をかるぽーとで行うんですが、その中でも東西軸のプランの取り組みとして、中心商店街へのスタンプラリー、あるいはクイズラリーという2種類のクイズラリーをして、できるだけ「まんさい」の来場者には中心商店街にも足を運んでもらうように考えております。まんがとまちづくりというふうに言っているのかわかりませんが、そういう集客に向けてのプランを、「まんさい」では考えていると申し上げておきます。

それから、今年は高知県(の事業)として、漫画家の派遣事業(まんが教室)を2ヶ所ほどでやるとは思いますけども、やはりまんが王国をこれから、まんが王国たるものにしていくために、人材育成という面も必要になってくるのではないかと思います。ちょうど

今、私共、まんが館のほうでは、4コマ漫画大賞という賞を募集して締め切りが終わったところですが、今年も昨年を若干上回る点数の応募があったんですが、やはり4コマというものがもう少し浸透していくべきだと考えておりますし、それから、学校教育の中で、例えば起承転結の中で物事を考えるとか、起承転結にどういう情報を込める、あるいは、どういうコメントを付ける、そういうようなことを小さい頃から教育の現場で指導をできれば、まんがに対する興味をもつような子ども達が育っていくのではないかと考えております。今年は少し、そういう点では十分なことができておりませんでしたけれども、将来的には学校で、例えば4コマで指導するようなかたちで漫画家を派遣したり、私共の直属の課は(高知市教育委員会の)生涯学習課というところなんですけど、生涯学習課もそういうプランを持っておりますので、そこと連携をはかっていきたいと思っております。

それから、さらに言うならば、高知県も、やはりそうやって漫画家を派遣する、それは多分、高知市以外のエリアだと思いますけども、高知市は高知市で頑張る。ただ、その中でやはり学校とどういうふうに連携していくかというようなところは、一度、県と市で合同の情報交換会みたいな、プラットフォームみたいなものをつくって、本当にまんがを今後どういうふうに教育の現場でも活かしていけるのかということをお話し合える場があってもいいのかなということをおもいましたので、ひとつ申し述べさせていただきます。

【議長】

ありがとうございました。その合同のプラットフォームをつくるというのは当然、是非やりましょう。是非お願いいたします。

【G委員】

私、まんがに非常に縁の薄い一人でございますが、初めて今年のまんが甲子園の閉会式に出席をさせていただきました。大勢の高校生の熱意、バイタリティといった熱いものを非常に感じました。我々が行政を進めていくうえには、高知県も一緒ですけど、非常に少子高齢化が進んできたこういう状況の中でまちづくり、地域づくりというのを考えるうえでは、やはり、ああいうバイタリティをいかに活用していくかということが一番大事になってくるんじゃないかなと、そういったことを考えました。そういう思いで、知事もまんが文化の振興へ力を入れておるとおもいます。我々としても、文化の振興というのは産業ももちろんですが、産業よりも増して人間社会の中で基本になるものだと思います。そういった面で、まんが文化というものをしっかり築き上げていく。それが、ひとつの文化になって、また歴史になっていく。そのやり方、手法というのは、我々ではわかりませんので、専門の皆さんにお考えいただかなければいけません。文化にはお

金がかかると言いますが、金をかけてでもこの文化振興はやるべきであると、そんなふうに思っています。

【議長】

はい。ありがとうございます。

ちょっとまんが関係のお話が今までたくさんいただいたところでございますが、コンテンツ産業関係で何かご意見ございませんでしょうか。

【H委員】

お話を伺っていて、すごく進化していらっしゃってすごいなと思っています。ただ、要は、イベントは点です。点を結んでいるものが、正直言って何も無いと感じています。ウェブにも無い。立ちあがったポータルサイトを見させていただいたんですけども、フェイスブックも無い。「まんが甲子園」のフェイスブックを見るとフォロワー数は58で、極めて少ない。「まんさい」もスマートフォン対応はしているけどウェブ対応していない。皆さん方がやろうとする気持ちはすごく尊重するし、やっていることは間違いじゃないと思うんですけども、県外からこの情報をどう見たらいいんだという話です。

国内旅行をする回数は1人1年に1.2回くらいと言われていています。島根県には、年間800万人の観光客が行く。ご存知のとおり、島根県は神在月、縁結びというキーワードをつくって働きかけをしていった結果、たった5000万円の売り上げだったメノウさんというパワーストーンを作る会社が、今、120億円企業に変わっている。コンテンツと、それから、継続論という点を結びつけることによって産業が伸びた例です。高知県の場合は、点と点がネットで繋がっていない。皆さん方はここにいらっしゃって、一生懸命イベントをやられています。やっぺらいらっしゃることの中身はすごくいいと思う。僕もそれは賛成します。でも、県外から見ていると、イベント、何回行きゃあいんだと思う。まんが好きだから、夏休みも高知に行ってまんが漬け、冬休みもまんが漬け、正月もまんが漬け、家族旅行はいつ行くんだと言われた時に、行けないじゃんみたいな。

行かなくても見れる、行かなくてもしゃべれるスマートフォンを持っている首都圏の子ども達に、やっぱり高知県のまんが王国の情報を届けなきゃいけないのに、それがなくイベントをやっていくという非効率さ。僕は、せつかく良いことをやっているのに繋がっていかないということが非常にもったいないと思う。ポータルサイトの作り方をもう一度検討したほうがいい。今の、これはポータルサイトじゃないです、はっきり言って。ポータルだったら、まんが甲子園もすぐ見られるような、「まんさい」も見られる。それから、夜のイベントも見れるというポータルになってなきゃいけない。はっきり言って、まんが王国の歴史なんて誰も見たくないですね。まんがが見たいので「ま

んさい」に行きたいんだし、「まんさい」がどうなったんだろうって知りたいんだし、まんが甲子園に出ていた高校ペン児達は、今どうしているんだろうということが知りたいし、というのが、何も考えられていないんです。すごくもったいない。皆さん方が一生懸命、この高知の地で作られているもののコンテンツが、外の世界に繋がっていない、外から見ている人達に点でしか見えてないというもったいなさ。何とかこれを変えていかないと、それを変えるだけでも相当な集客と伝達力は、へんにポスター貼るよりもすごい強くなると思います。

【議長】

非常に貴重なご意見をありがとうございます。それぞれが一生懸命ボールを蹴っているんですけど、パスが繋がっていかないとゴールに繋がらないということなのだろうかと思います。1年ぐらい前に、まんが王国・土佐推進協議会を立ち上げて、それぞれ皆がボールを蹴り始めたと思うんですよね。ただ、逆に言うと、その次の課題は、パス回し（連携）がうまくいくようになっているかどうかということだろうと思いますので、今、H委員が言われたことをふまえて次回までに、こういうふうに繋げていきますということについての改善案を事務局に作ってもらって提示をさせていただきたいです。

【議長】

アドバイスを是非ください。さっき言ったように施策としての繋がりもありますでしょうし、それを実現するための、例えばポータルサイトなりの具体的な技術的な改善と、両方あると思います。ちょっとお知恵も賜りながら、次回、こういうふうに繋がりましたと、こういうふうに繋げようと思いますということを提示させていただきたいと思います。貴重なご意見ありがとうございます。また、そういうかたちで考えていきましょう。

【I氏】

この大人のためのまんが甲子園の開催時期が1月下旬から2月中旬ということで、実は非常に期待をしている部分がございます。実は私共教育委員会のほうでは、「高知龍馬マラソン」というものに取り組んでおりまして、来年の2月16日に第2回目を開催しまして、目標5000人ということで取り組んでおります。これを今後さらに参加人数を増やしていきたいということを考える中で、こういったマラソンと近い時期に、こういったイベントが、もし用意がされるということになりますと、そのマラソンのコンテンツとしての魅力が非常に高くなってくる。また、この2月になりますと全国いろんな地域で市民マラソンがあるんですけれども、そういった市民マラソンの中で高知を選んでいただく。そういった意味でも、非常にその優位性が出てくるんじゃないのかなと

いうことを期待しております。この1月下旬から2月中旬ということで、実際どういったものになるか、まだこれからだと思うんですけども、是非、龍馬マラソンのほうとも連携をしながら、お互いより良いものにしていければというふうに考えておりますので、どうかよろしく願いいたします。

【J氏】

先般、高知家キャンペーンに協力しまして、移住促進のブースを県がおいていますので、このシェアハウスのパンフレットが最近また当行のほうに来ていますので、それを全店に配布したりして周知をしたいと思います。

それと、イベントのほうですが、やはり先ほどI委員がおっしゃたように、最初なので、何かのイベントと絡めたほうが多分、集客されると思います。H委員もおっしゃっていましたが、やはり行く回数って決まっているんですね。「土佐のおきゃく」と連携をさせるとか、マラソンでもいいんですけど、一緒にやっていったほうが、最初はいんじゃないかなと考えています。

【K氏】

まず、いろんなお話が出ましたことをお聞きしていて、私が思っていたのは、まんが甲子園、さっきのお話でもありましたが、鳥取県さんなんかは、まんが王国として、高知からいったら後発ですよ。後発でありながら、多分、全国的には高知より知られてきている。集客もしている。私も実際、娘がまんが好きで、連れて行ってくれとせがまれて行ったことがあります。確かにそういうハードの面とかそういうの、高知よりも整っている面もありますし、集客の施設として魅力的なところもありました。そのへんは正直なところ、宣伝の面、ちょっとやっぱり取り組みが負けているかなと。けれど、高知で、私がこのあいだ、この会へ出席をするにあたり、案内いただいた時に、県の方と話をしたんですけど、まんが甲子園、20年以上やっているようなこのイベントの続きの伝統としてできているようなものをもっと活かして何かできないかということを考えてらどうかと。

先ほど、H委員が言われたように、まんが甲子園で活躍した高校生がその後どうなっているかというのを、例えばその子はどこかでプロデビューしているとか。そういう子が何人か確かにいて、連載が始まったとか、単発で出したとかいうのを、やはり私もまんがが好きだったので、そういうのを気にして見ていましたし、潜在的なファンとか、見ている人がいっぱいいると思うんですよ。こういうのをもっと発信して、高知へ来たら、編集者が来られ、プロへの登竜門としての道が今できつつある。そういったことをまだ、全国に発信しきれてないと思うんですよ。それが何かできないかな。それがひいては若い人を逆に、高知家の移住の、先ほどの話もありましたけど、高知へ来て漫画家

を目指そうみたいな。高知、今、くさか先生みたいに地方でもまんがの連載をされている作家さんもいっぱいいる。東京で今、まんがを描かれている先生の方でも、やはり将来的には、ゆっくり地方で仕事をすることもできるかもしれない。そういう方に移住していただいて、そういう先生が高知にいる。高知へ来たらまんが甲子園がある。出版社に会える、プロへの道が開ける、プロの方も高知にはいる。すごく先の長い話かもしれないですけど、そういうような文化としてのもっと広がり、深みを求めていくようなことを、長く長くもっと続けていくようなことを目指していけたら、我々、まんがで育った世代なので、そういうところをこの会では目指して行ってほしいなというような気がします。

【議長】

鳥取が猛迫して来ていますので、負けたらいかんということで、私が去年話をして、条約結んでいだところなんです。ただ、ひたつだけお断りしておきたいのは、鳥取は、まんがであんなに観光客が来てすごいとよく言われますけど、うちは別にまんがだけで観光振興をやってるわけじゃない。坂本龍馬であったり、四万十川であったり、いろんなものでやっているの、トータルの観光戦略としてのまんがのウエイトの違いが鳥取と高知では全然違うということは、前提として是非ご了承ください。むしろ、観光客という点では高知のほうがずっと伸びているので、そこは是非ご了解いただければと思います。

ただ、今、言われた事は非常に貴重なお話だと思います。20年続いているまんが甲子園をもっともっと活かすべきだというのは、おっしゃるとおりなのでしょうね。そこに「大人の大人による大人のためのまんが甲子園」というイベントをどう活かすかという話とか、さらには、本当の深みのあるイベントにつなげていくこととか、さらには、昔のまんがファンを引き寄せる施策とか色んなヒントが多分あるんだろうと思いますので、今いただいたお話もふえまして、20年続いているまんが甲子園を活かすやり方というのを考えてみたいと思います。

【吉村部会長】

H委員の言った見せ方やお知らせの仕方というのは、高知の県民性でしょうか、下手なところがあるんですよね。色んなツールが充実している今現代において、そういったものを有効に利用していけばいいのに、意外と、「わし等やりゆうがぜよ」って口では言うのは言うんですけど、伝えるのが下手なんですよ。そこは充実させて、素晴らしい取り組みが全て皆に伝わるようにしていきたいなと思っています。例えば今日、華々しくオープンしたポータルサイトのことも、まだまだ至らぬところも多いと思いますが、知らせたいですもんね。たくさんアクセスはしてほしいと思うんですよ。あと、

「まんさい」のテーマソングのことも今日、制作記者発表したんですけど、それも皆に知って欲しいです。影山ヒロノブさんと植松伸夫さん、超ビッグネーム2人がなぜか高知の歌を作ったというところをお知らせしたい。ネットで、ゲームのニュースだとか、アニメのニュースだとかに、一番上に出るような取り組みをしていきたいなと思います。

【議長】

あと1点確認をさせてください。さきほどもKさんの言われた、高知の「まんが甲子園」がプロへの登竜門化しているのかという話については、吉村部会長、近年はどうなんでしょうか。一番苦労されていられているところでしょう。

【吉村部会長】

プロの登竜門化していています。

プロの漫画家さんになった子達がやっと出てきました。取り組み始めて、やはり1年目だと無理だったんですね。結果を求められたんですけど1年では無理でした。それでも、その時に頑張った子達その後揉まれ、さらにそこから時間をかけることによって、1人、2人と出てきました。その成果を報告したいなと思いますので、またそういったものをとりまとめることをやっています。

「まんが甲子園」のほうでは、それをやって、こういう成果が出ました、だから、皆もっと目指そう、力を入れようというかたちにしていきたいなと思います。

【議長】

、「まんが甲子園」の進め方の多分、哲学というのはいろいろあるんでしょうけど、もう一段、プロの登竜門みたいなのを前面に出すか出さないかというのは、やはり議論はあるんでしょうね。やっぱり高校生の教育だという関係もあるだろうし、また、ちょっとそこらあたりも、ひとつ宿題としていただいたということで議論を重ねましょう。

【L委員】

この4月から高知におじゃまして、「まんが甲子園」について当社も20年お付き合いさせていただいていますので、ずっとやっていたんですけども、コンテンツ産業振興というところを、今回、実は初めて知った次第でございます。やはり、まんがというのは、我々世代はストーリーまんがですね、そういう物語的な見方のまんがということだけだったんですけども、ゲームという世界でまんがを広げて、ここで人を育てていく、産業をおこしていくということが、素晴らしいなと、本当に思ったんですが、意外と知られていない。こういう活動が、まんがという観点からみたら、ゲームとなかなか繋がってないというのが今、世の中の見方じゃないかなと思うんですけど。こういっ

た取り組みの具体がもっと知られるということが大事だとすごく感じた次第です。

【武市部会長】

ありがとうございます。先ほど青木副会長とか皆さんからいろいろご意見が出ている中で、自分がちょっと思うことは、経営の面からいうと、10人の会社と100人の会社と1000人の会社と1万人の会社では、全く戦略が違う。それで、10人の会社だったら、さあやるぞと言って、啓蒙して、皆が一緒になってすぐ物事ができる。ただ、1000人、1万人になると、何かをやろうとした時に、誰か一部の人間が走り出すところからスタートするというのがあるって、そこが何か火をつけて、それが全体の戦略になっていくというようなこともあるという中で、まだまだ県の皆さんにメリットを与えるところまでいってないので、啓蒙が追いついてないというのが現状じゃないかなというふうに思います。

だから、にわとり・たまごの関係になると思うんですけど、まず、今、このまんが王国・土佐推進協議会ができて、「まんが・コンテンツ」という、まんがだけではなくてコンテンツも含めて高知というところで、観光だけじゃなくて産業基盤をあげていこうということスタートさせた中で、まんがから、どう産業的にメリットが生まれてくるかというようなことがやはりすごく大事なことで、その一歩が見えるようになれば本当に人の気持ちはどんどん変わっていくんじゃないかなと思います。

そういった意味で、先ほどのゲーム、まだまだ皆さんに啓蒙ができてないです。ただ、逆に東京のほうでは、高知が自治体としてこれだけやっているというのが意外と広まっています。ソーシャルゲーム、地方自治体とかソーシャルゲームで検索すると、高知県ソーシャルゲーム企画コンテストというのが必ず上位に出てくるし、そういった意味で、これが何かのきっかけになって、お、あそこが頑張っているから、あそこが成果を出しているから、よし、次に続くぞっていうような導火線になれば本当にいいと思っています。そういう意味では、これからも色々啓蒙していきたいと思っていますので、よろしくお願いします。

【議長】

さっきH委員も言っていただきましたように、繋がる工夫をしていくと、より効果的に広げていくこともできるでしょうから、是非そういうことを工夫していきましょう。大きな宿題としていただいて、次回、こういうふうな解決、こういうふうにしていきますということを、ちょっとご提示をさせていただきたいと思います。

【M委員】

先ほど青木副会長がおっしゃっていました日経の記事にホビー館が載ったというのは、

多分、春頃でしたかね。サタデー日経に、多分、ミュージアムで日本の10本ぐらいの施設が入った中に、ホビー館と香北のアンパンマンミュージアムが入っておりまして、すごいなど。我々、こんな宝はやはりもっともっと認識したらいいということに改めて思いました。「まんが甲子園」には、海洋堂のホビー館の活用とかも前に言わせてもらったことがあるんですが、今年、甲子園のそのペン児達が、向こうに行ってくさったということで、先ほどの報告にもありましたように、すごく好評だったようですし、カツオのたたきも十分満足していただいたようですが。せっかく西のほうに運んでいただいたわけですので、地元でいろいろな交流をすとか、いろんなふれあい行事みたいなかたちのものをさらに工夫していただいたらどうかなと思います。ただ、ホビー館の周辺、宿泊施設が無いという若干致命的とは思いませんが課題がありますので、そのあたりをどうするかもいろいろ工夫していけたらと思います。

「まんが甲子園」は、もう22回も迎えたわけです。甲子園って、ここも甲子園かというぐらい野球以外の甲子園にもどっさり出て来ましたが、しかし、「まんが甲子園」は多分そのはしりのほうで、そこは常に誇りとしてほしいなど。私の多少ひがみかもわかりませんが、四国のメディアで言えば、今、愛媛の「俳句甲子園」が、すごく露出度が高いと思います。お互いに競い合えばいいんですけど。是非そこは競い合って、元祖、これも事務局の栗山課長等にいつも多少、嫌みも込めて言うんですが、22回の、第1回の日本の「一番の日」ですか、初芝高校の描いたあの絵って、多分、「まんが甲子園」でも、まんがの原点を全て網羅、凝縮しているという傑作でしょうし、あれを何らかのかたちで工夫して欲しいなどと思います。

そんな中で、お話を聞いてびっくりしたのはここに出ていますけども、26年度に向けて東北にPRキャラバンを出すということ。多分、行政がこんなことをやるのは珍しいのではないかと思いますし、先ほどのH委員のお話のような、もっとネットの活用とかいうような形でのネットワークのお話で言えば、こういうのがどうなのかなと思いますが、むしろアナログと言ったら失礼ですけど、やっぱり足で稼ぐというようなこういうのを是非強めていってほしいと思いますし、東北のほうを攻略してほしいなど思いました。

それから、余談めいて申し訳ないですが、商工会連合会の職員がやったから言うわけではないんですが、今年、日本一の一番暑い夏の41度の時に、いろいろな仕掛けを商工会の女性局長がやりましたが、あの取り組みを見ていて、まんが的発想というか、土佐人の良いところの精神が引き継がれているなどというのは非常に感じましたし、日経新聞の全国版の記者が、おそろしく慎ましいほどのイベントの出し方だということで、本当、ささやかなイベントだったんですけど、新聞、テレビで出た感じでいえば、すごい大々的なことをやっていたから、メジャーな方が来て泊まっていたいただいだけでも大変な効果があったと思いますし、ああいうふうな精神はこれからも我々も引き継いでいき

たいなというふうに思っています。

【議長】

4 1円かき氷なんて天才的ですよ、あれね。あれ、いくつもテレビ、歌番組とか色んなものに出ましたでしょう。おもてなしみたいなので出た。すごかったですね。

【石垣オブザーバー】

皆さんのご意見を聞いていまして、出たのかもしれませんが、県民の方なり市民の方がこういう取り組みをどういうふうと考えていらっしゃるのか。また、どういうふうを受け止めていらっしゃるのかという点も大事なのかなという感じがしました。

それともうひとつ、コンテンツ産業を振興するためには、やはり、私、まだ勉強中なんですけど、諸外国ではタックスレジットというものがあるようでございまして、税制上の優遇措置ですね。例えば人件費について、所得税をただにするとか、また固定資産税を安くするとか色んな取り組みを諸外国でやっているようでございます。そういったものも参考にされると、コンテンツ産業の振興にひとつ役に立つのかなという感じがします。

感想で大変申し訳ございません。そのような状況でございます。ありがとうございます。

【H委員】

事例として適当かどうかわかりませんが、函館市がやっている「イカール星人」ってご存知でしょうか。1回見ていただくとわかるんですが、チープなCGをYouTubeで流したところ、観光客が50万人増えたっていうんですね。ネットって、バカにしたことをバカにしてやると面白くなると、真面目にやると失敗するんですね。なので、「まんが甲子園」は真面目にやったほうがいい。そういう意味でいうと、「まんさい」がちょっと不真面目にやるかわかんないですけど、さっきの大人版のほうとかは不真面目にやってもいいと思いますし、やはり、まんがというエンターテインメント、オン・オフをしっかりとつくるというのはすごく大切なポイントで、やはり楽しむ・学ぶというのが、まんがの意味だと思うので、そのへんの部分の楽しむ・学ぶというのを伝えていくということと、これからやはり夢をもって学びに来るといって、まんがって、やっぱり何かの入口だと思うので。勉強の入口だったりとか知識の入口だったりするので、やはり、そこの先にある何か成長の論理とか、結果こうなりましたっていうものが繋がっていくというのが本当のまんがの意味だと思っているんです。くだらないけど入口をつくるという、ちょっと行政的にいかなものかと思いますが、やはりそのへんのところの、1回ちょっと、くだらないですけど、皆さん、ネッ

トを調べていただくとイカール星人って、本当に見ると、私達以上の年齢の方は見るのも嫌だと、恐らくなると思いますが、一体何でこれが流行ったんだろうというようなことをちょっとご確認いただくと、子ども達が望んでいるものは何なのだろうという時代がちょっと見えるんじゃないかと思います。

【青木副会長】

そういう意味では、「まんがまなぶが」とか、ちょっとこう、いろいろ考えてみるというのもひとつの方法だと思います。「大人の大人による大人のためのまんが甲子園」でも、このコンセプトが、高知流まんが文化の追求、おきゃくとまんがの融合ということなんですが、「おきゃくとまんが、どうしゆう」とか、まあ、例えば、いろんな遊びの心と、意外とひとコマまんがっていうのは、ものすごく世相をあらわしていて、社会性をつけている。高知には、ストーリー性のあるまんががあるし、4コマまんががあるし、高知の出放題のようなひとコマまんがもある。そういう意味ではいろんな創造性のあることが大変大事なことでないだろうか、そんな思いで本気で追求していったらいいのではないだろうか、そんな思いがします。

【議長】

ありがとうございました。

そういう意味において、大人がまんがが大好きって言って全然恥ずかしいことはないんだろうと思いますし、私なんか宣言しちゃいましたのでね、既にあれなんですけど。これからもまんが世代も育ってくるし、まんがが対象とする世代の人数というのはこれからどんどん増えてくる方向にあるんだろうと思いますから、是非、大人もターゲットに入れていきながら吸収していければと思います。

それでは、どうもありがとうございました。今日、大変貴重なご意見をいただきましたので、これを大いに活かしてまいりたいと思います。先ほど両部会から、それぞれお話がございました。現段階での進捗状況と、そして今後の展開についての大きな方向性ですね。こちらについては、ご了承いただいでよろしゅうございますでしょうか。

【全体】

(異議なし)

【議長】

ありがとうございます。

それでは、今日いただきましたご意見をふまえて、大いに充実させるべく、より練り上げてまいりたいと考えておりますし、その上でさらにプラス、ちゃんとパス回し

の連携がうまくいきますように、それからまた、そんな中でオン・オフということもよく考えていきますように、次回までに施策はこういうかたちで体系づけていくと、関連づけてもう一回ご説明させていただきたいと思います。

それと、青木副会長の言われましたように、もう少し露出を増やしていくと、より全体的に取り組んでいくことについて、ささやかな工夫でも大きな効果をもたらすものもあろうかと思しますので、工夫してみたいと思います。

それでは、本当に今日は大変貴重なお時間いただきまして、まことにありがとうございました。

7 閉 会