

まんが王国・土佐推進協議会 第2回総会 議事録

日時：平成24年10月26日（金） 15:15～17:00

場所：高知県庁 正庁ホール

出席者：まんが王国・土佐推進協議会委員19名（うち代理出席4名）

オブザーバー1名、傍聴者等20名

1 開 会

2 会長挨拶

【会長（高知県知事）】

本日は、大変お忙しい中、まんが王国・土佐推進協議会 第2回総会にご出席をたまわりましてありがとうございます。

また、設立総会でお認めいただきました2つの部会は、7月の設立総会后これまでの間に、まんが王国振興部会3回、コンテンツ産業振興部会2回、それぞれ、大変精力的にご議論いただきました。あわせてここで御礼を申し上げます。

このあと、今後、「まんが王国・土佐」としての目指していくイメージ、さらには、今後の具体的な方策などについて、皆様方と活発な議論を展開させていただきたいと思っておりますので、よろしく願いいたします。

それから、本日、一点、意欲的な取り組みについて、この場でご議論をさせていただいて、決定させていただければと、考えていることがございます。

今まで、皆様方もご存知のように高知県は、まんが甲子園の取り組みなどを通じて、「まんが王国」と称してまいりました。今年も「ロンドンオリンピックに負けない熱戦」をテーマに、まんが甲子園を開催しました。こういう20年以上にわたる取り組みについて、日本漫画家協会賞からも特別賞をいただくなど、一定評価もされてきたところです。

他方、近年、他の県においても、まんがを活かした地域振興の取り組みを大変活発に行なっているところが出て来たところです。例えば鳥取県も、「まんが王国」建国イヤーということで様々な活動を展開しておられます。

仮にこの「まんが王国」という表現を、まんがに関しては唯一絶対のナンバーワンなんだということを称する言葉だというふうにとらえれば、まんが王国の座を巡ってお互い、取り合いになるかと思うのですが、実際のところ、まんがを大事にし、まんがによって地域振興、文化の振興を図っていこうとする、それぞれの取り組みなんだととらまえば、まんが王国が複数相並び立って、決しておかしいことではないんだらうと思えます。

むしろ、まんが王国同士で連携協調していくことで相乗効果を生み出し、日本全体としてのまんが文化の振興、もっと言えば、文化、経済、地域の振興につなげていくこともできるんじゃないかと、考えています。

こういう考え方のもと、鳥取県の平井知事とも少しお話をさせていただき、是非、連携協調していこうじゃないかということになりました。事務方のほうでも（鳥取県と）お互い話をしながらアイデアを温めてきた部分もございます。今日、その取り組みについてまたお話をさせていただきます。皆様方、今後の展開などについてお話をさせていただければと思っております。

本日、皆様方、活発なご意見、貴重なご意見たまわりますよう、よろしく願いを申し上げます。

3 議事

【これより会長が議長として議事進行。事務局から委員1名退任によるまんが王国・土佐推進協議会会則の一部改正について説明を行い、承認を受ける】

4 報告事項

【鳥取県のまんがを活かした取り組みについて、事務局から調査報告】

9月初旬、まんが・コンテンツ課職員が国際まんが博等を視察しまして、鳥取県のまんがを活かした取り組みによる地域の活性化の状況について調査を行なってきました。

鳥取県は、国際マンガサミット鳥取大会が開催される今年を「まんが王国とっとり」建国イヤーと位置付け、まんが・アニメの多面的な活用を進めるため、8月4日～11月25日まで国際まんが博を開催しております。主なイベントとして、県内3ブロックで「展示会場が動く」というコンセプトで「とっとりまんがドリームワールド」という巡回展を開催しています。国際まんが博に関する予算は7億8600万円ということになっております。

次に、国際マンガサミットにつきましては、来月11月7日～11日まで「まんが王国とっとりフェスタ」と一緒に行われます。韓国、台湾、中国、香港、マレーシア、シンガポールなどのアジア各国と、アメリカ、フランスなどから300名ほどの漫画家や研究者が参加するシンポジウムとフォーラムが行われるとともに、まんが関係のブースが並ぶ「まんが王国とっとりフェスタ」で一般の方も楽しめるイベントとして開催することとなっております。

今回の「まんが王国とっとり」建国に関しまして、鳥取県は東京の秋葉原や明治大学との連携、本県のまんが甲子園ブース出展、公式ガイドブック20万部の配布、まんが王国ととりのホームページの開設など、約1億円をかけて情報発信を行っております。

集客数の目標として、国際まんが博は鳥取県の8月から11月までの観光入込客数の7割が訪れるとして300万人、国際マンガサミット及び「まんが王国とっとりフェスタ」には3万人が入場するものとしております。

この他、水木しげるロードには、270万人の方が訪れており、水木しげる記念館、青山剛昌ふるさと館にも多くの方が訪れています。

この11月7日から始まる国際マンガサミット及び「まんが王国とっとりフェスタ」には、高知県からブースを出展して、「まんが王国・土佐」を積極的にPRしてくるとともに国際マンガサミットを聴講、情報収集を行い、2月の第3回総会であらためてご報告させていただきます。

【A委員】

例えば、他の鳥取以外のところでも、様々なイベントが行われているので、次回には、鳥取だけでなく他のイベントとの対比、小さいイベントだが効果があるといった報告が比較できたらいいと思います。

【B委員】

この11月7日、国際マンガサミット鳥取大会に行かれるにあたって、学生の代表なども一緒に行けたらすごくいい気がしました。

【事務局】

今回は、県の職員ですが鳥取県と連携していくなかで、学生の人材交流なども改めて考えていきたいと思っております。

【C委員】

また次回には、鳥取県での例えば商店街との連携でイベントなどがされているのかというのを知りたいということと、青山剛昌ふるさと館や水木しげる記念館とこの国際まんが博の会場で、回遊性を生むような仕掛けとかをされているのか。そこらへんがちょっと知りたいなと思いましたので、また報告いただけたらと思います。

【事務局】

次回、報告させていただきます。

5 協議事項

(1) 鳥取県との連携事業について

【議長】

先ほどの挨拶の中でも申し上げましたが、「まんが王国」ということに関しましては、以前は、一番で唯一という意味あいを使っていたと思いますが、現在は、まんがを活かした取り組みが盛んなところという意味で、「まんが王国」という言葉を使っているケースも増えてきておりますし、また、そのようにとらえれば、全国にいくつあってもよいと考えられるところ です。

そこで、先ほど事務局から報告がありましたように、鳥取県では今年を「まんが王国とっ とり」建国イヤーとして積極的にPRしておりますので、一緒に取り組んでいくということによって、相乗効果を生んでいく、そういうことも必要ではないかと考えまして、10月に、鳥取県の平井知事に、「まんが王国友好通商条約」の締結を私どものほうから提案をしたところ、同意をいただきましたので、鳥取県との条約の締結に向けて事務レベル協議に入ったことをご報告をさせていただきます。

条約締結のイメージについて、この協議会委員にもご就任いただいております、くさか里樹先生と鳥取県の漫画家、小村博明先生に、まんが王国での取り組みらしく、まんがにしてくださいましたので、ご覧いただきたいと思 います。

【会場前方スクリーンにまんが投影】

【議長】

くさか先生、どうもありがとうございます。このまんがをお作りいただいた心、この点をご説明いただけますでしょうか。

【くさか委員】

これからの時代は、個と個が競い合ってきただけじゃなくて、個と個が互いに生かしあつて、共生して栄えていく時代じゃないかなと思っています。その先駆けのような取り組みで、それがすごくうれしかったので、その古い殻を、(まんがのコマの) 枠線をぶち破って知事が手を結ぶというところに象徴させていただきました。それをまんがというコンテンツで素晴らしい友好通商条約というものが全国発信できるということがすごく嬉しかったので、そういう明るさを、喜びを表わしたかったというようなことをおぼろげには考えながらも、ほぼ、どうやったら面白くなるかなって、それしか考えてなかったというのが正直なところですが。

鳥取の方が、本当にすごくテキパキと誘導してくださって、ものすごくうまく連携できま

した。私も非常に助けていただいて、これからが楽しみです。

最後に、知事がとても似顔絵の描きやすい顔でよかったです。以上です。

【議長】

くさか先生、ありがとうございました。

条約締結の目的としては、まんが文化の推進に加えまして、地域振興、観光振興に取り組んでいきたいということでありまして、「友好通商条約」としたいと、考えています。条約の内容については、現在、両県で協議をしているところではありますが、例えば、お互いの県に伺いPRを行なうとか、また、王国の安定化のために人材育成事業を行なうとか、まんが甲子園への鳥取県からの応募校を大幅に増やすように、日頃から高校生同士の交流試合を行なうとか、また、こうしたつながりを経済交流にまで発展をさせて、「通商」の部分を大いに強めていくなど、堅苦しいものではなくて、ちょっとまんがっぽく連携をしていこうということを考えているところです。

まんが王国鳥取に先を越されたじゃないかとかいうご意見もあつたりいたしますけれども、別に、先を越す、越されたとかということではなくて、お互い手を取り合って友好通商条約を結んでいくことで、相乗効果でもって高めあうという、そういう良い関係になればいいなど、考えているところです。

何かご意見とかご提案とかございませんでしょうか。是非、自由にご意見をいただけたらと思います。

【C委員】

全然違う話になってしまっていて申し訳ないんですが、徳島県とかも、アニメとかマチ・アソビとかでいろいろやられていますが、近いので、より交流しやすいと思うので、例えば、鳥取の中身が進んでいって順調にいけば、徳島なんかとも組んだりしてやってみると面白いとは思っています。

【議長】

それはあるんでしょうね。排除の論理じゃなくて協調の論理でいきたいと思いますね。

【C委員】

高知でも鳥取県や徳島県から来た時に、どこを行ってもらったら、というものをちゃんと用意して、受け皿がないと、なかなか名前だけ締結したとにならないように、すぐまんがを満喫できるという、周遊していけるものを整えなければいけないとは思いました。

【A委員】

漫画協会の立場からは、大変ありがたいことで、小さいレベルでの競争ではマイナスに思えないと思うんですが、今、おっしゃったような友好関係は、友好関係であるけれども、実は熾烈な競争をするということだと思えます。私の考え方では、まんが甲子園20年の蓄積というのは、本当はもう突出していて他を完全に抜いていると思えます。その優勢に立った上での通商条約ですから、素晴らしいと思えます。

【D委員】

「いったんもめん」で思いついたのですが、通商条約を締結するのであれば、それぞれに通商条約締結するところの基本的な仕組み例えば、こういうところ（場所）にはモニュメン

トは設けましようねといった共通の条約みたいな、王国に入ったらこれですよ、というようなものを決めていくと、条約の中身も良くなっていくのかなと思います。

それはあまり金をかけないでやるほうが良いと思ったので、この写真をひとつの例にしました。

【議長】

この王国連合に入るとこうなるという何かひとつの象徴的な何かをということですね。

【C委員】

せっかくだったら、県民、いわゆる国民がメリットを感じるものがあつたらいいと思います。観光特使さんの名刺の裏に、県関係の施設に行くと入場無料ですよ、といったみたいなものがありますが、そういったものを積極的にお互い配りあって、人の行き来があるようなものを生み出すような仕組みとかあるといいと思います。

【E委員】

鳥取のまんが王国のほうには、王女様がいらっしゃいます。土佐にはですね、王国の役職が与えられた方々がないので、あちらは官房長官とかいらっしゃるし。そういった意味で、まんがらしい良い発想の役職を王国で付ける方々を任命するのもよろしいのではないかと思います。

それから、王国なので友好条約内の行き来ができるパスポートを持っていれば、王国の国民として優遇されることがある、良いことがあるということで皆様に応援していただければと思います。

【議長】

くさか先生のこのまんがにも書いていただいております、「一緒に遊ぼう」ということで、最終的に、地域、経済の振興、文化の振興などいろいろなところに、県民の皆さんも感じていただけるような実益をもたらすものにしていきたいと思っております。他方で、まんが王国間の通商条約ということで柔軟な発想で、いろいろ考えてアイデアを出していければいいんじゃないかなとも思っています。

(2) 部会からの企画提案

【議長】

この協議会のもとで活動をしていただいております「まんが王国振興部会」「コンテンツ産業振興部会」の2つの部会でいろいろご検討いただいたことにつきまして、協議させていただきたいと思っております。

「まんが王国振興部会」、「コンテンツ産業振興部会」の2つの部会では、設立総会以降、「まんが王国・土佐」の情報発信やまんがを活かしたコンテンツビジネスの創出などについて、検討していただきました。

検討を行なう中で、まず、部会員の皆様で、「目指す姿」を共有して議論していくべきというご意見もいただき、議論のたたき台にさせていただくように事務局案、「目指す姿」(ファイル添付)をお示したところです。

「まんが」という資源をいろんな分野に活かして行って、それによってさらに県民に資源として根付く、また、その取り組みの成功によって人材育成や雇用の創出、誘客、若者の定着などにつながり、まんがの取り組みで全国をリードする県になっていくことを「目指す姿」

としております。

この案をもとに両部会で議論をいただきまして、いろんな分野に活かす具体的な方策についても、とりまとめいただきました。両部会長から、それぞれ部会案を説明いただき、その後、委員の皆様方で、ご質問や意見交換を行なっていただくこととしたい、そのように考えています。

①まんが王国振興部会からの企画提案

【吉村まんが王国振興部会長】

まんが王国振興部会を3回開催して、まんが王国・土佐の情報発信や人材育成、さまざまな分野でのまんがの活用について検討をしました。6つの提案をさせていただきたいと思えます。

この提案で示す「短期」というのは、効果が期待でき、実施の可能性が高く、すぐに行うべきではという意味で短期とつけました。

そして、「長期」は、時間をじっくりかけながら、連続的、継続的に根気よく続けていくべきではという意味での長期とつけました。中期はその中間です。

《提案1 まんが王国サポーターズの結成》

これは、観光特使と少し重複する内容になってしまうかもしれませんが、一部両方をやっていた方が出ながらも、「まんが王国サポーターズ」として独自の人選ができると思っています。

《提案2 まんがの情報発信基地づくり》

これは、まだ「高知県」と「まんが」というキーワードが、「かつお」ほどは結び付いていないといった意味では、高知は、「まんがが強い、充実している、まんが王国・土佐なんだ」という発信をより力を入れてやっていくべきだということです。

今後の取り組み案の中で施設と書いてありますが、何百億円もする大きな施設を作るというイメージではなく、商店街で使われていない店舗などを利用して、小さくても中身の濃い皆さんに利用していただける施設を作りたいという案です。

《提案3 教育へのまんがの活用》

表現力、情報伝達力の高さを持つまんがを教育に活用することに意味があって、まんがを描くことを教えるのではなく、「表現するツール」としてまんがに接することで子供たちの表現力や知識といったものを高めていくという意味合いがあります。

また、さらに、日本のまんがが世界に羽ばたいていった理由には、まんがが情報伝達としてもすごく能力が高いツールであることが挙げられていますので、高知県が力を入れて、教育の現場でまんがを活用して子供たちに教えていくことによって、様々な才能の可能性を伸ばすことに貢献したいという案です。

《提案4 まんがの独自媒体の発行》

仮名ですが、「季刊まんが王国 尾崎正直編集長」として、尾崎知事に責任編集をしていただき、まんが王国という雑誌を出さないかという案です。これに掲載するコンテンツは、過去の高知に関する名作、有名作を含む漫画の傑作集、それから、黒潮マンガ大賞やまんが甲子園スカウトシップ、4コマ漫画大賞など様々な賞の作品を掲載したり、新人の投稿作品を

掲載して世に出す発表の場にしていきたい。また、県出身の漫画家の皆様に新作を連載していただきたいと思っています。

今後の取り組みとしては、これまで発行されている他県の事例や費用対効果などを研究し、活かしていくべきではと思っています。これは、岩手県が知事の責任編集で既にやっております。

《提案5 まんさいなど県内まんが関連イベントの充実》

こうちまんがフェスティバル「まんさい」は、2010年には2日間で1万人を集めたイベントです。高知県の中で、まんが甲子園と並ぶまんがの大きなイベントで、アニメまで網羅しています。こういったイベントを高知県が重要イベントとして位置付けて応援することによって、さらに盛り上げていき、県内の資源として活用していくべきであるという案です。

《提案6 まんが甲子園の充実》

今年で21回を数え、「まんが王国・土佐」の核となるイベントに成長したまんが甲子園の充実により、さらに参加者の満足度と全国からの認知度を高め、まんが王国・土佐を揺るぎないものにしていくということで、部会員からの意見を全て載せました。

まんが甲子園の参加校に高知を印象づけるため、大会終了後、無料バスを走らせて、海洋堂ホビー館、かっぱ館などといった施設へ優待入場などしてはどうか。

まんが甲子園応募校増加のために、全国へまんが甲子園PRキャラバン隊を出してはどうか。応募のない県は、ひょっとしたらまんがを描くということが浸透していない県のかもしれないので、まんがを教えに高知県からキャラバン隊を出して、応募してきてとPRしていくといった活動です。

それから、まんが甲子園受賞作の提示。現在、まんが甲子園通りが目立たないため、場所の変更やアピールの強化などをお願いしたい。

まんが甲子園のHPに、OBの作品売り込みのページを立ち上げる。狙いは、情報発信、人材育成、作品を出すほう、見るほう、共にまんが甲子園のHPに集うことになる。OBの部屋とOBに限らず、載せられるページを作成する。

海外（近隣アジア、ヨーロッパなど）からのまんが甲子園オブザーバー参画の誘致。

まんが甲子園を世界大会化する、世界大会はウェブ上でも可能です。まんが甲子園に小中学生でも出られるという小中学生の飛び級資格者の発掘を行う。

また、まんが甲子園の過去作品、データベースを活用してはどうか。

そして、あったか高知まんがフェスティバルの復活。21回を数えるまんが甲子園ですが、この前には、あったか高知まんがフェスティバルという、とても盛大なまんがのイベントがありました。このイベントを復活させ、現在、まんが甲子園の一部になっているこのイベントを復活させて、まんが甲子園を逆に含んで、まんがとアニメの大イベントとして10日間開催してはどうかといった案です。

また、まんが甲子園グッズなどを販売できる著作権管理ができる団体を創設してはどうかといった案です。

今後は、総会で意見をいただき、より論議をしながら、検討していきたいと思っております。

②コンテンツ産業振興部会からの企画提案

【武市コンテンツ産業振興部会長】

コンテンツ産業振興部会を2回開催し、高知県での新たなコンテンツビジネス創出の可能

性、いかにビジネスにつなげていくかということを中心に皆さんで議論してまいりました。
短期、中期、長期はさきほどのまんが王国振興部会の説明と同じです。

《提案1 ビジネスとして芽が出てきているソーシャルゲーム産業創出事業の継続》

これまでの取り組み成果を簡単に申し上げますと、平成23年1月に官民連携の高知コンテンツビジネス創出育成協議会（四国銀行、高知銀行、高知県）を設立し、ソーシャルゲーム企画コンテストの開催、開発運用プロモーション支援等を行なっております。

23年度のコンテストでは3作品が入賞し、県内企業がこの作品のゲーム開発を始めました。そのうち、今年の1月にゲーム化第1弾の「小悪魔の条件」を配信して、会員数は1万人以上にはなりましたが、ビジネスとしては、決して成功とは言えない状況です。しかし、第1作目として、技術やノウハウを蓄積するということは、十分できたと思っております。

今年の6月、ゲーム化第2弾「新龍紀 ギルドファンタジア」を配信しました。これは現在12万人の会員がいて、順調に推移しています。この作品は、第1作目を経験した開発会社が開発し、配信から約4ヶ月経過してユーザー売り上げで月1500万円程度の売り上げになってきています。ただ、運営経費もそれなりにかかっており、初期開発費を全て回収するところまではまだ来ていません。これからが勝負です。

第3作目については、初めて開発する会社が手がけており、プラットフォーム会社とコミュニケーションを重ねながら、近々の配信を目指し、ゲームの面白さや品質向上に向けて努力中です。

今年度のソーシャルゲーム企画コンテストについては、5月の応募締め切りでは、大手プラットフォーム会社と協議した結果、ビジネスとして成り立ちそうにないということで、入賞はなしになりました。9月の最終応募締め切りには154作品の応募が全国からあり、中身も非常に濃いものになってきております。現在、最終審査を行っているところです。

今後の取り組みとしては、第2作目がユーザー売り上げ1500万円で、大体成功と言ってもいい数字であり、ビジネスとして芽が出てきつつあると思っておりますが、開発会社も次のゲーム開発にチャレンジするということがまだまだ厳しい状態ですので、人材の募集や育成が重要な課題です。技術、ノウハウが少しずつ身に付いてきているということですので、この事業は、引き続きしっかりと、本当に花が咲くまでやっていくべきではないかと思っております。

《提案2-1 ゲーム化とデザイン事業への展開

2-2 ゲーム化とデザインバトル大会。カードバトル甲子園も開催》

ソーシャルゲームの中で、カードの制作の需要が多いたりますが、供給がなかなか追いつかない状況です。ソーシャルゲームビジネスが育っている中で、その周辺事業というのは、やはりビジネスにつながりやすく、その中でもカードデザインの市場がどんどん大きくなってきていて、価格が高騰してきています。有名なデザイナーには高額なデザイン料がついており、そこにはアシスタントもいるし、1人の作家（絵師）が育っていくと、その周辺にもビジネスが出てくることとなります。県内にはデザイナーの専門学校もあり、カードデザインのビジネス化ができれば、若者の雇用の場もできます。東京の大手ゲーム会社もこのイラストレーターの不足に悩んでいます。

そこで、今後の取り組みとして、ゲームカードを描けるイラストレーターの実態調査を行い、カード制作会社のようなものを検討していければという提案です。

また、まんが甲子園も今年で21回開催していますが、ゲームに使用するカードのイラスト甲子園、あるいはそのカードの遊びを考えたカードバトル甲子園のようなものも開催して、

うまくカードビジネスと結び付けられないかという提案も出てきています。今、こういうカードイラストの大会は、事業所でやっているところはありますが、自治体が取り組んでいるというのは見当たらないので、そういうことを一緒に検討していければと思っています。

《提案3 まんが配信事業の可能性の検討》

先ほどまんが王国振興部会のほうからも、まんがの独自媒体発行という提案がありましたが、やはりクリエイターが活躍できてビジネスとしてやっていけるようになる足がかりというものを絶対つくらなくてはいけないとコンテンツ産業振興部会のほうでも思っています。

スマートフォンなどの通信機器がどんどん進化してきている中で、電子コミックの市場は年々伸びています。ただ、現状は、本当に人気のある漫画家に配信が集中していますので、新人をプロのレベルに上げていくという意味では、参入するのはなかなかリスクがあります。しかし、まんが甲子園や高知のまんが集団の方達が配信できるように、あるいは配信したいと思わせるように環境をつくりながら、その知財をしっかりと確保していったって、大手事業者にも編集したいと思わせるレベルまでにしていくためには、当初ビジネスにならなくてもやっていかななくてはいけないのではということもありますので、高知県だけでやるというのではなく、大手を含めた配信会社と連携しながらやっていく方法を検討していくことも考えていくべきだと思っています。

《提案4 漫画家等の有名なクリエイターを高知に誘致》

部会でいろいろ話をしていくと、ビジネスを考えるには、やはり人であるということになりました。誰かが動かないとお金は動かない、経済が動かないというのがあり、そのためには高知に活躍しているクリエイターを連れてくることで、その周辺のビジネスも含めて発生してきます。併せて、そういったクリエイターが近くにいることで刺激にもなり、成長していくということです。今のソーシャルゲームの開発をしている皆さんも、1年半前の東京の開発会社の人から受けた講習で考えていたことと、今やっていることが全く別物で、自分たちで1作つくったら、どれだけ違うか実感したということをしていました。要は近くで見ることで、あるいは接することがいかに大事かということです。

今後こういうクリエイターを高知へ来ていただくためには、どういう仕組みを作っていたらいいんだろうか、どういう人を、どういう手段で、どういう時間軸で高知に来てもらうかということをも具体的に進めていくべきかと思えます。

【議長】

両部会長、また部会の皆様、活発なご議論をいただきまして、本当にどうもありがとうございました。

それでは、ここから意見交換に移らせていただきます。

先ほど、ご説明のありました件、さらには、目指す姿につきまして、それぞれ活発なご提言、ご議論をぜひいただきたいと思えます。

今日いただきました協議会からの提言を、今後のまんが王国・土佐としての取り組みに反映していきたいと思えますので、よろしくお願ひいたします。

目指す姿と、まんが王国振興部会、コンテンツ産業振興部会の取り組み、いずれも相互に関連していると思えます。両部会で連携できることもあろうかと思えます。さらに、その両部会の取り組みがこうであれば、目指す姿はこうあるべきではないか、もしくは、目指す姿がこうであれば、それぞれの部会のほうにこんな取り組みを加えてはどうか等、いろいろあろうかと思えます。すべてを一緒にして議論させていただきたいと思えます。是非、活発な

ご議論をお願いいたします。

【A委員】

(部会からの提案で) 短、中、長期というお話がありましたが、もう、すぐにやりたいというのがあります。この教育へのまんがの活用とまんが甲子園の充実についてです。内モンゴルの師範大学に、私が京都精華大学の教授で在籍中に研究生として担当していた方が、日本でも実業家としても成功していたんですが、郷里で評価されて、今度、国家レベルの表彰を受けることになりました。

それから、秋にはそちらで国際漫画賞を立ち上げるということになっていて、日本の国際漫画賞が全部止めてしまって日本の活力がなくなった分だけ、今度、その方が中国で踏襲してやりたいということです。しかも今、ご存知のように、国際的には日中関係というのは、うまくいかないような感じですが、この国際漫画賞のテーマは「消防」ということになっていて、どんな政治体制であれ、宗教、方針、方策であれ、影響されないテーマで秋からもうスタートするわけです。

この秋からスタートするこの企画にお金を出さなくてもいいので、まんが王国・土佐としてどういうメッセージを送るかということが重要だと思います。

もうひとつ具体的なものは、モンゴルでまんが甲子園そのものをやりたいということです。もしもお墨付きがいただければ、すぐにも動きたいと言っているわけです。これをきっかけにまんが甲子園の21年の実績とデータベースを活用して教科書も作りたいといっています。

ここで皆さんが、「それはお金もかからないし、お墨付きあげよう」、知事が県レベルで「じゃあ、いいでしょう」と言うだけで、もうすぐスタートしてしまう。お墨付きだけ待っているという状況がありますので、ご意見をうかがいたいと思っています。

【E委員】

まず、まんが甲子園を持って行かれないようにはしたいですね。まんが甲子園の大会の仕組み自体をどういうふうにやればいいのか、国際的な著作権の確保というか、何かそういった権利みたいなものを整備した後は、世界各国で様々なかたちでまんが甲子園が独自に開催していただければ、それは嬉しいことだと思います。

【議長】

具体的に、検討します。多分、著作権の話と、外交関係の話とかあろうかと思っていますので、文化生活部で検討して、できるだけ早くお答えをさせていただくようにします。

観光の関係でもいろいろと良い成果をもたらすかも知れませんね。まんが甲子園の本場に来ようということになるかも知れませんね。

【F委員】

ゲームのイラストレーターというのは、描きたい人はいっぱいいると思うんですが、どうして(イラストに)描いた人の名前が出て来ないんですか。有名な人を、誰も知らない、多分ゲームをやっている人達は知っているのかもしれないですが、ゲームをしない一般の人達は、見ることがあっても、名前を知られた有名なイラストレーターが誰もいらっしやらないのは何でなんだろうかと思っています。

有名にならないから、あんまりやりたがらないんじゃないかなという気もすごくします。漫画家だったら、一発ヒットすれば、ものすごく有名になって、もう誰でもが知っているというようになりますよね。

【G委員】

イラストレーターは今まで、パッケージゲームの場合、会社の中で社員として働いている方が大体、イラストを描いていたというのがあるのと、イラストだけで今までのゲームは成立しなかったことがあったと思います。

しかし、最近、ソーシャルゲームになってゲームに占めるイラストの割合というのが、すごく高くなってきています。だから、1枚のイラストが40万円というような話も出ていますが、そのうちどんどん有名な人が出てくると思いますよ。

【議長】

人材育成、人の確保が課題だといった時には、そこがポイントじゃないかということですね。

【F委員】

やっぱり、やりたい人がいっぱい出て来るということは、誰かに憧れなきゃいけないと思うので、誰々さんみたいになりたいと思った時に皆、頑張りますよね。漫画家志望の人はやっぱり、漫画家の先生の理想がきっとあると思います。

【G委員】

今まではビジネスになってなかったですが、今、初めてビジネスになりはじめて月に何百万円稼ぐようなイラストレーターが本当に出てきたわけですね。だから、逆に今、ビジネスになり始めたので、このビジネスというのが非常に価値があるんじゃないかと思っているんです。

今、高知の開発会社が作っているカードが、約400枚で、1社は結構有名なイラストレーターを集めている会社で、残りの32名のイラストレーターは全員フリーで個別に契約してやっていっているのが現状です。

だから、おっしゃるように、誰か有名なイラストレーターを1人確保して、その人を軸に会社をつくることはできると思うんです。

【F委員】

そう思いますね。

今、実際に一緒に仕事をしているキャラクターについても、一体誰が書いたものかというのも、わからないというのがあって、そういう作者が誰かということが広く出てくれば、もっとキャラクターデザイナーになりたいという人も出てくるのではとも思っています。

ゲームのイラストレーターも名前を売ってあげるというPRが必要だとすごく感じます。

【議長】

(先ほどの部会案の) コンテストというようなことをして、要するに個人の名前を思いっきり世間にPRするような場というのを作ることで、人材の確保、もっと言えば高知に人を呼び込んでくるということにつながるんじゃないかということですね。

【G委員】

今までは逆で 会社は他から（イラストレーターを）引き抜かれたくないという思いとかがあって、あえて名前を外に出さないということがありました。今はある一定以上売れてく

ると、ゲーム雑誌などで読まれてくるようになって、ファイナルファンタジーの音楽と言え
ば、すぐ植松さんというように出てきますが、ほかのゲームで、誰が作曲しているかとい
うのは、なかなか知られていないです。

だから、彼ぐらいになれば非常に憧れる人も出てきますが、彼もやっぱり社員の時は、あ
まり表に名前が出ませんでした。だから、そういうことを考えると、本当に後に続けるため
の仕掛けをつくるということは、すごい現実味がある話だと思いますね。

【議長】

この部会案のゲームカードデザインバトル大会で、例えば、この絵なら誰でも知っている
ってような有名なイラストレーターを審査員で来てもらって、それをドンと世の中に出
して、憧れの人と紹介して、かつここで優勝した人をPRするというかたちでいけば、ちょ
っとでも売れていくかもしれませんね。

【F委員】

そうですね。憧れる人をつくっちゃうというのもいいと思います。

それともうひとつ、すごい反論をされるかもしれないですが、まんが甲子園という名前な
んですが、ちょっと時代錯誤かなとだんだん思ってきているんですよ。これって、20何年
の歴史があるから、なかなか変えられないとは思いますが、今の若者達が、甲子園に憧れて
いない現実。まんが甲子園という名前で、これからもずっとやるのが本当にいいのかなとい
うふうに、ちょっと思いはじめていますけれども。

【A委員】

これは反論しなきゃいけないですね。まんがというのは1人でコツコツ隠れて描いていた
んですね、20年前。先生からも親からも「まんがなんか描いてないで勉強しなさい」と言
われて、暗がりでも1人でコツコツ描いていたのを団体競技にしたという漫画界の見方からす
ると活気的なことです。

しかも、県レベルで6000校に招待状を出して、300校から応募があって、知事名で
招待状が送られるという、プラスイメージになったわけですね。

甲子園は人気ないですか、今。例えば、俳句甲子園とか料理甲子園とか、20以上ありま
すよ。つまり、文化的に、今までは非常に密やかにやって来たものを、団体競技としてやり
始めた、まんが甲子園というものが高知が初であるということは、むしろ胸を張ってこれか
らも出していかなくちゃいけない。

ですから、それはちょうど私の考え方からすると、よさこいと同じであらゆる土地のよさ
こいに広がっている。よさこいは古いですよという話に聞こえてしまう。

【F委員】

いえいえ、よさこいは新しいです。よさこいはやっぱり、どんどん広まったということ
も。甲子園という名前自体が、じゃあ、広まっているかということ、以前よりは、もうどん
どん縮小しているというふうに思います。

【A委員】

それは何か、データか何か。感覚的におっしゃっていることですか。

【F委員】

感覚的に、です。

今日もちょっと飛行機の中で隣にいた、高知出身の若いクリエイターの方ともずっと話していたんですが、やっぱりこの名前が、というところで意気投合しました。

ずっとやっている方は、そんなに違和感ないと思うんですけど、外から見た場合とか、今の実際のクリエイター達が本当にどう思っているのかという、名前というのはやはり大事なので、そのへんを見直してもいいのかなという気もすごくしたんです。

【議長】

これは、少し時間かけていきましょう。やっぱり、あえて21回続いたものを今ここで捨てるのかという議論もあるでしょうし。ただ、私もひとつ思うのは、6000校のうちのまだ300校なんですよ。ただ実際、漫画クラブがどれだけあるかが把握していない中で、漫画クラブがある学校がどれだけ割合で参加してくれているのかというのがあって、これをもっと上げたいというのが同じ思いであります。そのために、とり得る手段としていろんな選択肢を考えていくということは、そのとおりだというふうに思います。名称そのものについては、ちょっと長い議論をいたしましょう。

【A委員】

今、まんがを取り入れた大学は定員割れしてるんですよ。そんなに文化をやる人はそう大勢出るわけではない。かつて、横山隆一さんが、東京で敗戦後の焼け跡に立って、日本に漫画家は何人いるかって数えたら、10人いなかった。今、漫画業界でも漫画家は何人いるかわかんない、もう需要を超えてるわけですから。もっとこれから、その人達を育て上げた漫画家の行き先を考えなきゃいけないんですよ。

【E委員】

仕事ということでいくと、たくさんまんがに変換できることがあると思うんですね。これは全国的に、もし流行すると、全部の県がそういったことの変換を行なっていくと、ひとつのビジネスになって、あつという間に描き手が足りなくなるような状況になるのではないと思ってます。例えば、県民、市民へのものすごく難しい制度のサービスの文章を全てまんがにしてサービスを受ける為にはどんな仕組みがあるのかというのを一発でわかるようにする。これが全国的に広まると、じゃあ、まんがにするのに誰に頼もうというくらい仕事がたくさんできると思います。

そういった意味では、こういうところに着目して、ビジネスをつくっていく、描く仕事をつくっていくというのも、「まんが王国・土佐」の使命ではないかと思えます。

高知県はまんが甲子園のネットワークを通じてまんがを描く子達を育てるように、全国に手を伸ばしているというこの状況が、出版業界の方々から応援をいただけるというかたちを作り上げられるのではないかと思っています。

【議長】

これまで「まんが甲子園」はスカウトマンシップをやって、それに、漫画家になるための登竜門でもあるという方向性も出してきて、参加者を確保していき、さらにクオリティーを上げていこうとしてきましたよね。そっちの方向でさらに充実させることによって、参加者をもっと増やすという方向性というものもあるのではないかと思えます。それと、ひとコマだけじゃなくて、例えば、4コマ漫画の部門とか、ストーリー漫画の部門とか、絵はそんなに上手じゃないけど、ストーリーが、むちゃくちゃ面白いという人はいるでしょう。だから、

そのアイデアが素晴らしいということで行くと、300校じゃなくて、1000校とか2000校とかになるんじゃないかなという気がします。

【E委員】

そこで、「あつたかまんがフェスティバル」の復活だと思います。

まんが甲子園だけでは網羅できない様々な大会がこれで開催できると思います。ストーリー漫画選手権。まんがのシナリオを集めよう、ゲームのカードのイラストを集めよう、いろんな大会が包括して行なわれている、あつたかまんが高知フェスティバルというのを開催して、全部の才能を高知に集めるような大会をする。まんが甲子園を包んで、まんが甲子園は伝統をもちながらまんがの大会としてその中にあります。様々な新しい大会があつて、無理にまんが甲子園の枠の中にジャンル違いのものを押し込めるのではなくて、もっと大きな袋をひとつ作ってですね、その中に様々な大会を混在させていくという発想です。

【A委員】

その時に、ただ規模を大きくして会場、審査員の数を増やすと、運営費だけがどんどん膨らんでいくと思うんですね。だから、21年間集めたまんが甲子園のデータベースを宝物としてもっと見直さなきゃいけない。面白おかしいまんがのほかに、社会に有益なものを集めていくということは、まさに県がやるべきで、頂上を高くすれば、裾野も広がるので、この21年間集めた財産に対してどうするかという発想が必要じゃないかなというのが、私の考えですね。

【B委員】

私は、「まんが王国」といって、いっぱいいろいろな関連事業があるといっても、あまりピンとこないのが「高知＝まんが甲子園」という、一点豪華主義みたいな、それが一番頭に入るなというのがあります。先ほどの部会案も、まんが甲子園に全部つなげて、どれもがまんが甲子園を盛り立てていく事業として存在して、なおかつ、まんが甲子園からその事業自体も独立できるぐらいの力を蓄えて育てていってというような相乗効果が出てくればいいと思います。高知といえばまんが甲子園。名前は、また別ですけど、ひとつのそういう大きな看板を持ってしまったほうがいいんじゃないかなと感じました。

教育への活用も、まんが甲子園をどう利用できるかなと考えてみると、今甲子園大会とはいえ、あまり観戦に来る人はいないので、小中学校の漫画部が観戦に来て、どこかで参加できるように、10日間のイベントなら、それにも参加できるとか、くっつけていけたらいいなと思いました。

それから私が、まんが甲子園で一番素晴らしいと思っているのが、出張編集部。自分はプロになりたかったのが、その時は、送るか東京に持って行くかしかなかったのが、向こうから来てくれている。そういう人が高知に来ているということをもっと周知をして、漫画部とか一般からも持ち込みをする人がどんどん増えてほしいと考えています。

あともうひとつ、まんが甲子園の敗者復活戦で勝った学校が去った後に、(敗者復活戦会場に)残ったショボンとしている子達に、一校一校その作品について、プロの先生方からコメントするのですが、本当は、勝ち抜いた学校も聞けると後々とても役に立つんじゃないかなと思っているので、もったいないと思っています。

例えば、この部会案に「季刊まんが王国」という雑誌をつくるというのがありましたが、その中に、まんが甲子園の作品とその時のコメント、アドバイスなども載せ込んでいくとか、うまく育成につなげていけないかなと考えています。

それと、「ペンザキ・鎬（かぶら）」という、まんが甲子園の公式イメージキャラクターがすごくカッコよくて、何かうまいことやったら売れそうな気がしませんか？これが結構一人歩きしてくれるとすごくいいなと思います。まんが甲子園というソーシャルゲームができた、アンパンマンに登場させてくれないかなと思ったりしました。そうやって全部をまんが甲子園に集約していけないかなと感じました。

【H委員】

これまでの論議は、ちょっと違っているんじゃないかと思います。まんがというのはあくまでもアウトプットだと思うので。

実はまんがは、絵を書いて、それに文脈を入れてエンターテインメントになっていくと今のまんがになる。説明が文章になると取扱説明書になって、教育のエキスをに入れてくると教育になるというように、まんがを利用している方法論が違ってきているだけだと思います。

今の若い子達は、漫画家になりたいですか？と言っても、「まんがは、わかんない」ということになって、逆に言うと、アニメーター、CGグラフィッカーはまんがのタイトルという、CGになる前のコンテなんでわかるんです。

そういう逆説的な論理からいうと、まんがが全てのオリジナル原点で、ここをスタートしていかないと、CGグラフィッカーにも、カードアーティストにもなれないという原点があるという根拠をつくって、名前のところもどうするかということも含め、考えていかないと、20年前のまんがの論理を皆、引きずったまま来ているんじゃないかと思います。

今、ここでもう21回目のまんが甲子園を迎えて、「ありがた」というのを論議されていると思うんですけども、そういうものの説明の仕方をもう一回、ミニマムが原点であるという着実な説明をしていくことが、今の論議が明確にみえてくるんじゃないかなというふうに思います。

あと、(ホームページについては)今さらホームページ作って来てくれと言うんじゃなくて、先に出て行ってから来てくれというソーシャルの論理をとっていかないと、非常に時間とお金ももたないんじゃないかなと思っているので、そのあたりとリニューアルの検討というのをどのよう組み合わせるかがまずあると思います。それが次にビジネスに変わって、初めて「あ、高知に行かないと食えないだね」というような経済効果を産んでいくということにはならないと、意味がないんじゃないかなと思います。

【議長】

ファンのいるところに出て行くようにという話は、是非、これから営業戦略を立てていく時、考えていきたいと思います。

結局、まんが甲子園だから、漫画家というんじゃなくて、いろんなもの（CGグラフィッカーやFreshアニメーター）に現在なっているんだというところをもう一段、発信しっかりしていくことによって、まんが甲子園に多くの参加者が獲得できるんじゃないかというご指摘ですよ。

【E委員】

まんがが全ての基本だということの考え方というのは、本当にそうだと思います。

まんがを描こうとすることからうまれるいろんな方向性をまんが甲子園から伝えていきたいという、そういった思いは常にあって、これまでの開催に関わった実行委員からも様々な意見が出ました。セミナーを開催してこんなふうな仕事や業界があるということを紹介したり、パネル展示をしてみてはどうか、という意見も出たりしました。将来何になりたいかと

悩んだり、一生懸命真剣に考えている世代に向けて発信する様々な情報というのは、まんが甲子園が担うべきだと思います。

【H委員】

方向は同じなんですけど、まんが甲子園は1枚の絵じゃないですか。でも、正直いって商売にしたい人は、1枚の絵じゃわからない。例えば、100枚描いてくれて、やっとコイツの才能が見えるんだということなので、例えば、まんが甲子園というイベントは甲子園という皆が集まって来て、それで競うんだというイベントです。1枚の絵で判断してくれといっても、プロフェッショナルな話をさせていただいていたら、1枚ではわからないし、複数の人で描いたものの中に、どの人がどのパーツを描いたのかわからないのを才能とよぶのか、判断できません。それぞれの一人一人の才能をどうやって見せていくか、その才能を伸ばしていく支援活動があったり、まんが甲子園の審査員のサポートしてくれたりということによってどんどん育っていくというような見せ方の論理をつくっていくというのが非常に重要なポイントだと思うんです。

まんが甲子園には、横にもっと才能の見せ方の論理をくっつけていくということが、非常に重要なパーツじゃないかなと思います。

【E委員】

スカウトマンシップを最初に立ち上げた時に、まだ1社も協力していただけない時に、真っ先にぶつかった壁がそれでした。「1枚の絵では何もわからない。ストーリー漫画の編集者が何しに行くの？」というのが、一番最初にぶつかった壁でした。

そこから、応募要項に、スカウトマンへのPRコーナーを作ったり、作品があれば、事前に送ってほしいと、それぞれ生徒に声をかけるようなかたちになりました。

16回からずっとたまっている応募要項に書いたPRの分厚いファイルを出版社の編集者の方に目を通してもらえる機会をつくれなにかということを常々考えていて、協議会ができた機会に見れるような、何か仕組みとかがつくれるようになれば、それが一番素晴らしいことだと思います。

【議長】

まんが甲子園の生徒たちのその才能を見せる相手ももっと幅を広げるべきなんじゃないか。見せるところをつくるべきだということですね。

【H委員】

フェイスブック、ツイッターをくっつけて皆に見てもらって、そのあとは会員にしか見れない、もしくは、高知に来ていただかなきゃ見えないという仕掛けをつけるとか、コミュニケーションを設定しないと、せっかく無料のサイトがいっぱいあって、時間帯の設定すらもできる、といった材料が全部そろっているのに、そういうやり方をすればいいと思います。

【議長】

また事務局のほうで、その案を参考にさせていただきながら、検討させていただきます。

【A委員】

まんが甲子園ブックバージョンという、ストーリー漫画を一人で応募できる、協賛企業がやっていた取組がありました。自然消滅したみたいに消えてしまったのは残念なんですが、

やはり、ひとつのことをどれくらい長く続けられるかということが、文化だと思っています。

50年前は、ひとコマが主流で、あとで今のようなストーリー漫画が主流ということになりましたが、これからまた印刷媒体から電波媒体になった時に、どう変遷するかわからないですね。

だから、まんが甲子園でやっている1枚の絵の中に全てを込めなさいというのは、世界のまんがの原点なんですね。やはり、1枚のまんがの中に全てが込められているから学問的なデータベースにもできるということがあります。

【議長】

ひとつ言えるのは、伝統は伝統としてきちっと守っていくなれば、その上でさらに展開を考えて、伝統をパンと捨ててしまうというのではなくてというところなんですよ。

【I委員】

私が一番高齢のようですが、大体、55歳から上の方は、非常にまんがには関心が薄いですが、まんが甲子園のように、ひとコマの作品で新聞に優秀作品が出ると、非常に興味もって見えています。ところが、「まんが王国・土佐」ということになると、やはり、横山隆一さんや泰三さん青柳裕介さん、はらたいらさん、それから岩本久則さんなど、やっぱり基本は、過去のそういう人達が出でていたから、「まんが王国・土佐」といえるんですよ。

だから、そこらが大事なことで、その「まんが王国・土佐」の基礎をつくった人達の功績を残すようなことも考えないといけないという思いもあります。

それぞれの作家にはキャラクターがあって、やっぱり、その年代で育った方にはそれが懐かしいんですよ。

何かそういうものを関連して残すということを今後もしていかないかと思っています。

それからもうひとつは、いつも8月の第1週にまんが甲子園が開催されるので、来年ちょうど、まんがとも共通する部分の文化があるよさこい祭り60周年に、連続して高知へ若い者が来てというようなことで、もっと充実するということをやっていたいただければと思います。

【D委員】

先ほどお話があったように、若い人がとらえているまんがというのは、もともと違うわけですね。カードで、イラストレーターでというのだったら、いわゆる若い人も子供達も皆わかるわけですよ。それをまんがが原点だということをちゃんと説明して、まんが王国があり、カード甲子園があるとすればわかりやすい。

カードのイラストレーターの人達が、これからはまんがでひとつ描いたら儲けるように、カードで一旗あげれば、ひょっとすると儲かるかもしれない、ということでしたので、まさしく、今、それをやっておかないと、いわゆるカードイラストレーターも育たないと思います。そういう意味では、まんがの中に包含されたカードバトルというのを今度取り入れることによって、新たな視点を入れられると思います。

甲子園の視点というのは、これは、すべからく、いわゆる高校生とか学生とか教育という視点で甲子園が入っているわけですから、例えば、カードバトルについては、甲子園でやる必要はないかもしれません。

だから、一緒にやらなくても甲子園とカードバトルを結び付けて、若い人達もまんが甲子園の中に呼び込もうとすれば、全てのおさまりがつくんじゃないかと思いました。

【議長】

まんが甲子園はまんが甲子園でやりますが、まんがはオリジナルで、そこからこういう展開をしていくだというのを見せるもっと別途の場を含めるかたちで設けることなんか考えてみたらいいのかもしれないですね。

【G委員】

大事なのはストーリーがあること。必然性がどこにあるかという話ですね。ソーシャルゲームを、何で高知でやってるんですか？って、よく聞かれます、まんが甲子園から、全部ストーリーがはじまってくるわけですよ。

だから、そのストーリーが、「あ、なるほど。高知」というところに結び付くように、皆さんが認識しておけば、いいんです。

【議長】

今後、例えば、まんがを志す多くの人をひきつける県になっていきたいと思いますという話をした時に、そういうまんが、さらにその関連していくものをしっかりストーリー立てて見せていく。

そのうちのひとつは、既にできていて、ソーシャルゲームみたいなかたちで研究していますよ。で、過去の歴史があって、現在があって、そして未来があって、それをしっかり見せる施設というのが高知県の中にあって、常に恒常的に見せるけど、イベントの中で特にそれをバツと多くの人にアピールするような場を設けるということでしょうね。

まんが甲子園の場を使ってやるのか、まんが甲子園の後に、よさこいか何か別のイベントみたいなのをつけてやるのかとかいろんなことを、これから意見もあるんだろうというふうに思います。ここからさらに議論深めさせていただきたいと思います。

最後に、本日の会議での一定の方向性だけ定めさせていただき、まんが甲子園の名称の問題はちょっと時間をかけて議論させてください。

あとの部会案について言えば、基本的に否定する方向というより、バージョンアップする方向、パワーアップする方向でのご提言だったと思いますので、こういう方向で基本的にやっっていこうということで、ご了解をいただきまして、そのうえでさらにいただいたご意見をふまえて、これをさらに充実させていくような方向で、事務局としても、今日の議論をまとめて提示させていただくことでよろしいでしょうか。(了解)

それでは、皆様、長時間にわたりまして、ありがとうございました。閉会を宣言させていただきます前に、今月末に退任を表明されておられます副会長の西山高知商工会議所連合会会頭に一言お願いを申し上げます。

会頭には、この「まんが王国・土佐推進協議会」の設立発起人及び副会長にご就任をいただきまして、まんがによる地域活性化等についてご意見をいただきました。まことにありがとうございます。

ご退任された後も、是非、まんが王国・土佐の推進にご支援・ご協力をよろしく願いいたします。

それでは、会頭、最後に一言お願いいたします。

【西山副会長】

第2回の総会まで担当しましたけども、この11月2日が任期で、6年間、商工会議所の会頭をやっておりました。後任になる委員もひとつよろしく願いします。いろいろとお世話になりました。どうもありがとうございました。

【議長】

どうもありがとうございました。これで、本日の会議を全て終了いたしました。本当にご多忙のところ、ご出席いただきましてどうもありがとうございました。どうもありがとうございます。

6 開 会