

まんが王国・土佐推進協議会平成26年度第1回総会

日 時：平成26年9月26日（金）14:00～16:00

場 所：高知会館 3階 飛鳥

出席者：まんが王国・土佐推進協議会委員 22名（うち代理出席 5名）
監事 1名、オブザーバー1名、傍聴者等 5名

1 開 会

2 会長挨拶

【尾崎会長】

皆様、大変ご多忙の中、まんが王国・土佐推進協議会平成26年度第1回総会にご出席いただきまして本当にありがとうございます。また、今回、新たにメンバーとしてご参画いただきました委員の皆さまにも感謝を申し上げます。

現在、まんが王国・土佐推進の取組としては、発信力の強化とそれに付随した交流人口の拡大、コンテンツ関連産業の育成について、部会の皆様方、協議会委員の皆様方のお知恵をお借りしながら、ひとつひとつ取り組みを進めてきているところです。そうした中で、段々と取り組みが進むに従い、もう一段先に進めていくためにどういうことをすべきなのかということをもより深く検討すべき時にきている、そのように考えているところです。

本日は、平成26年度中の今までの取り組みについてそれぞれご紹介をし、ご確認をいただくとともに、本年後半から来年度にかけて、どういう仕事ができるだろうかということについて、皆様方にご審議をいただきたいと考えております。

是非、忌憚のないご意見をたまわりますよう、よろしくご意見申し上げます。

3 議事

【議長】

まず、本日の会次第4の議事、第1号議案について、事務局から説明と、監事から監査報告をお願いします。

【事務局長】

平成25年度は、まんが王国・土佐推進協議会総会を2回開催いたしました。平成25年9月の第1回総会では、会則の一部改正のご承認をいただくとともに、平成25年度上半期のまんが王国・土佐のブランド化及びコンテンツ産業振興に関する取り組みなど、7件の取り組みをご報告いたしました。

また、まんが王国振興部会及びコンテンツ産業振興部会の部会長より、平成26年度に

向けたまんが王国・土佐のブランド化及びコンテンツ産業振興の取り組みに関するご提案をさせていただき、ご承認をいただきました。

平成26年2月の第2回総会では、まんが王国PRキャラバンなど、6件の取り組みをご報告させていただくとともに、平成26年度まんが王国・土佐推進協議会事業計画書をはじめとする4件の議案をご承認いただきました。

部会の開催につきましては、まんが王国振興部会を計12回、コンテンツ産業振興部会を計4回開催し、まんが王国・土佐の情報発信の手法やまんが甲子園の開催・運営並びに新たなコンテンツビジネスの創出や人材育成等について協議を行いました。

平成25年度の実施事業といたしましては、第22回全国高等学校漫画選手権大会を開催し、全国311校の応募校の中で予選を勝ち抜いた30校がかかるぼーとに集結し、熱戦を繰り広げた結果、最優秀賞の静岡県立伊東高等学校城ヶ崎分校をはじめとする11の受賞校が選定されております。

昨年9月の第1回協議会総会の開催日に公開されました「まんが王国・土佐」ポータルサイトは、スマートフォンへの対応やまんが甲子園のページのリニューアルなど、順次改良していくことで、月間ビュー数1万、訪問者数2000前後を達成しました。

続きまして、「平成25年度 まんが王国・土佐推進協議会収支決算」についてご報告いたします。

まず、収入の部の決算額は、高知県負担金が3074万8565円、まんが甲子園への高知県市町村振興協会からの助成金が500万円の他、まんが甲子園の出場校参加料や協賛金等を合わせて、計4084万1173円となっております。

支出の部の決算額は、管理費といたしまして、まんが王国・土佐推進協議会の開催経費、ポータルサイト作成経費など計704万1425円、事業費といたしまして、まんが甲子園の開催経費が計3379万9748円となり、合計4084万1173円となっております。

以上でございます。

【議長】

それでは、続きまして、中屋監事より監査報告をお願いいたします。

【中屋監事】

まんが王国・土佐推進協議会の平成25年度収支決算に関しまして、平成26年4月2日、私のほか、田中正澄監事2名で監査を行い、支出書類・通帳・領収証などの関係書類を確認した結果、適正に処理されていることを確認いたしましたので、ご報告いたします。

【議長】

ただいま、事務局からご説明をいたしました第1号議案につきまして、ご質問等ございませんでしょうか。

【全員】

異議なし

【議長】

それでは、この第1号議案につきましては、承認とさせていただきます。

4 報告事項

【議長】

続きまして、会次第5の報告事項に移らせていただきます。

第1号報告「平成26年度まんが王国・土佐推進協議会収支予算」、第2号報告「まんが王国・土佐推進協議会会則の変更」、第3号報告「平成26年度『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組」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】

順番に説明をさせていただきます。

第1号報告「平成26年度まんが王国・土佐推進協議会収支予算」につきましては、これまでの「協議会会計」と「まんが甲子園事業会計」に加え、平成27年2月に開催をする「全国漫画家大会議 in まんが王国・土佐」の開催経費である「漫画家大会議会計」を新たに加えた予算となっています。

収入の部の予算額は、高知県負担金が6454万3000円、まんが甲子園への高知県市町村振興協会からの助成金が500万円その他、まんが甲子園の出場校参加料や協賛金等を合わせまして、計7427万1000円を計上しています。

支出の部の予算額は、管理費といたしまして、まんが王国・土佐推進協議会の開催経費、ポータルサイト運営経費など計902万8000円、事業費といたしまして、まんが甲子園の開催経費を計3522万2000円、全国漫画家大会議の開催経費を計3002万1000円の合計7427万1000円を計上しております。

なお、まんが甲子園事業会計の出場高校ペン児の旅費につきましては、今年度は、関連ツアーも含めまして一括して業者に委託するため、委託料のほうに計上しております。

続きまして、第2号報告「まんが王国・土佐推進協議会会則の変更」についてご説明させていただきます。

まんが王国・土佐推進協議会会則第11条第1項は、協議会の役員・委員・オブザーバーの謝金につきまし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、これまで支給しないと定めておりました、役員・委員・オブザーバーへの謝金を、会議に出席した場合には支給するものといたしました。お忙しい中、皆様にお集まりいただき熱心

にご議論いただいておりますので、費用弁償の意味で謝金を支給することとしたものです。

なお、先程の平成26年度のまんが王国・土佐推進協議会収支予算並びに会則改正につきましては、早急に決定する必要がありましたため、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お願いいたします。

次に、第3号報告「平成26年度『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組について」ご報告いたします。

まず、まんが甲子園につきましては、本年度は、昨年より31校多い、過去10年間で最多の342校からの応募があり、6月に予選会を開催し、本選大会に参加する30校を選出いたしました。本選大会は、8月2日、3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。

本年度は、高知県と交流のある韓国・全羅南道の麗水情報科学高等学校より3名の高校生を招き、まんが甲子園にオープン参加をしていただくことで国際交流を図るとともに、昨年お亡くなりになられました、やなせたかし先生の特設展示を行い、顕彰を行いました。

また、出張編集部による出場の高校生のスカウト数が、今回、過去最多の33名となるなど、実り多き大会となったと思います。

一方で、まんが甲子園開催当日の荒天により、イベントの中止や敗者復活戦の会場をかるぼーとに変更するとともに、ボランティアの地元高校生スタッフの帰宅指示や高速道路の通行止め、JR運休に伴う県外高校生の帰着支援を行うなど、安全確保に努めました。

このことから、まんが甲子園旅行手配委託業務につきましては、予算の増額を行いました変更契約を行いました。

続きまして、「ニコニコ超会議3 言論コロシウム～知事対抗お国自慢 まんが・アニメ超合戦～」への参加についてご報告いたします。

「ニコニコ超会議」とは、株式会社カドカワドワンゴが提供する動画共有サービス「ニコニコ動画」で配信される、まんが・アニメ・政治討論などの様々なコンテンツを、現実の世界に再現するイベントで、今年4月に千葉県の幕張メッセで開催された「ニコニコ超会議3」は、2日間でのべ来場者数12万人、ネット視聴者数760万人という空前の規模で開催されました。今回は、自治体の中で、漫画を切り口とした地域活性化を積極的に進める、高知県・鳥取県・岩手県の3県知事に、イベントプログラムのひとつであります「言論コロシウム 知事対抗お国自慢 まんが・アニメ超合戦」への出演依頼がありまして、3県知事のプレゼン合戦が実現したものです。プレゼン後のネット視聴者へのアンケートの結果、「高知県に行きたくなった」と回答いたしましたユーザーが72.9%に及び、岩手県、鳥取県をおさえて、「まんが王国・土佐」が堂々の1位に輝いております。

続きまして、「高知×鳥取 まんが王国会議2014 in Akiba」についてご報告いたします。

昨年3月に鳥取県とまんが王国友好通商条約を締結して以降、両県で協力し、毎年、ま

んが王国の情報発信の強化及び観光誘客を目的といたしました「まんが王国会議」を東京・秋葉原で開催しており、今年も10月13日に開催する予定です。

今年、秋葉原の街ぐるみのイベント「秋フェス2014秋」とのコラボや、まんが王国会議応援団といたしまして著名なゲストをお招きし、まんがによる地域活性化プロジェクトを進めている岩手県知事も参戦しての3県知事のトークショーなど、賑やかに開催し、集客力アップを目指します。とりわけ、後ほどご説明いたしますが、来年2月に高知で開催予定のイベント「全国漫画家大会議 in まんが王国・土佐」の首都圏でのお披露目宣伝の場として、積極的にPRするとともに、来場客のみならず、ニコニコ生中継を通じまして、ネット視聴者に広く宣伝する予定です。その他、高知県のPRブースや飲食・物販ブースも設置していますので、このイベントの広報に関しまして、皆様もご協力をよろしくお願いいたします。

続きまして、コンテンツ産業振興関係についてご報告いたします。

まず、昨年度のソーシャルゲーム企画コンテストの受賞作品の企画をもとにいたしまして、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「秘書カレ〜約束の街〜」が4月4日より配信開始となっております。ヒットするよう支援を行っているところですが、県内コンテンツ産業の育成・支援のため、作品の広報に関しまして皆様もご協力をよろしくお願いいたします。

また、昨年度に引き続き、ソーシャルゲーム業界で需要の高いカードデザイナーとなり得る優秀な人材を県内外で発掘し、高知県内企業の仲介斡旋によりまして、入賞者に対してデザイン業務等が発生するよう支援を行う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しています。現在、9月30日を期限といたしまして、作品の募集を行っており、10月に審査会を開催し、優秀作品を選定のうへ、県内外のゲーム開発会社とのビジネスマッチングを行う予定です。昨年度は16人が優秀賞に選出され、多くの方が東京の大手ゲーム開発会社からのイラスト業務の受注に繋がるなど、成果が出ておりますので、コンテストの広報に関しまして、こちらのほうも皆様のご協力をよろしくお願いいたします。

以上でございます。

【議長】

ただ今、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、ご質問がありましたらお願いいたします。

【全員】

質問なし

【議長】

後ほど、これまでに説明した事項も含めて追加的に補足しますので、その際にご質問がありましたら、仰ってください。

5 協議事項

【議長】

それでは、続きまして会次第第6の協議事項に移らせていただきます。

まず、第1号協議「全国漫画家大会議 in まんが王国・土佐」につきまして、事務局より説明をお願いします。

【事務局長】

本年2月の総会におきまして、開催の承認をいただきました「全国漫画家大会議 in まんが王国・土佐」のイベント概要等につきまして説明をさせていただきます。

この「全国漫画家大会議 in まんが王国・土佐」は、多くの漫画家に参画いただき、まんが文化を深めるイベントや、次代の「まんが文化」の担い手を育成するためのイベントを開催することで、日本のまんが文化の発展に寄与すること、並びに県内外の多くの方に「まんが文化イベント」に参加していただくことを通じて、「まんが文化の力」を感じてもらうとともに、「まんが王国・土佐」の魅力を全国に発信することを目的に開催するものです。開催日は、平成27年2月21日（土）、22日（日）の2日間で行います。各プログラムにつきまして簡単に説明いたします。

1日目の土曜日は、午前中に高知の魅力であります自然を満喫していただくため、釣り好きな漫画家の方と一般の方が一緒に釣りをを行い、釣った魚と開催地の須崎の美味しいものを食していただきながら、釣り談義を楽しんでいただくという内容です。午後は、県民文化ホールで著名な漫画家や漫画好きの有名タレント、知事も参加してオープニングセレモニーを開催いたします。その後、「世界へ飛び出せ！まんが王国ニッポンの未来を語る！」と題しまして、著名な漫画家と漫画好きのタレントをゲストに迎え、日本の文化の魅力と可能性を熱く、楽しく語っていただきます。続きまして、会場をザ・クラウンパレス新阪急高知に移しまして、食を題材にされている漫画家の方を招き、高知の食材を使った創作料理を一般参加者と一緒に食していただきながら、高知の食の豊かさを語っていただく

「『高知家の食卓』をマンガで語れ！」というイベントを実施します。1日目の最後は「夜さ濃いトークショー！」と題し、夜の部として、得月楼の大広間で高知県出身の漫画家の方々によるトークショーを食事を楽しみながらさせていただきます。

また、2日目の午前中には、「本日開校！まんが大学」と題し、一般参加型で、著名な漫画家による『まんが大学講義』や『漫画の描き方教室』を開催するほか、デジタル漫画の作画技術習得のためのワークショップ等を開催いたします。

午後からは、「君も漫画家になれる！編集者が明かす、売れる漫画家への道！」と題しまして、大手出版社の編集担当者をゲストに招き、売れる漫画の作り方や、出版社への持ち

込みなどの心得、今、出版社が求めている漫画等をテーマにしたトークイベントを開催いたします。その後、「日本職業漫画家選手権大会～漫画家甲子園～」と題しまして、まんが甲子園と同じルールで、プロの漫画家によりますテーマを出題し、プロ漫画家の作画の迫力や、アイデアの着眼点を生で感じていただきます。

2日間のイベントのフィナーレを飾りますのは、「まんが王国・土佐スーパーステージ」です。多くのファンを持つアニソン界のカリスマ的な歌手3人による、圧倒的なステージパフォーマンスを楽しんでいただきます。

さて、既にお気づきの方もいらっしゃるかと思いますが、これらのイベントの中には有料のものがございます。

まず、『高知家の食卓』をマンガで語れ!」や「夜さ濃いトークショー!」といった食事等を提供するイベントにつきましては、その実費相当額を参加者の方にご負担いただくこととしております。

また、有名タレントの方や、アニソン歌手の方が出演されるイベントにつきましては、通常のコサートの半額程度の設定で全席指定として販売することとしております。これは、有料チケットを販売する過程で、イベントを全国に告知できるほか、入場希望者が当日、会場前で並ばなくても済むといった点で、安全が確保されるというメリットがあるためです。なお、まんが大学や出版社の方のトークイベント、職業漫画家甲子園といったプログラムは、開催目的でもあります「まんが文化の担い手育成のためのイベント」にあたりますことから、無料で参加できるようにしております。

なお、この「全国漫画家大会議 i n まんが王国・土佐」につきましては、漫画家の方、タレントの方合わせて20名以上の方がご参画される予定となっております。現在、最終調整中の方もいらっしゃいますので、本日は発表を控えさせていただきます。全員のご参画が確定しましたら発表させていただきます。できれば、全国から多くの方にこのイベントに来ていただくよう、10月13日に東京秋葉原で開催されます「まんが王国会議2014 i n A k i b a」で発表したいと考えております。

本日は委員の皆様には、こうしたらもっと盛り上がる、楽しめる、といった内容やこのような広報には協力できる、などのご提案、ご意見をいただければと思っておりますので、どうかよろしくお願ひ申し上げます。

【議長】

ありがとうございました。この「全国漫画家大会議 i n まんが王国・土佐」について、いくつか補足説明をさせていただきます。

まず、1点目として、できれば毎年、継続して実施をしていきたいと考えております。この時期は観光的に言えば閑散期にあたりますので、龍馬マラソンとあわせて、冬の高知県の大型イベントとして実施していくという狙いがあります。

2点目は、むしろこちらのほうが永続的な発信力という点では非常に大きいと思ひます

が、このイベントを通じて、ゲスト漫画家の先生方と高知県とのよしみというのをとおいに深めてまいりたいと、そのように考えております。ご存知の方もたくさん多くいらっしゃると思いますが、エンジン01を高知県で開催したことで非常に多くのタレントの皆様方が高知県のファンになってくださり、かなりビッグネームな方が何人も観光特使として活躍をいただいております。その結果、雑誌やテレビ番組で高知県のことを発信をしていただき、非常に大きな経済効果が出ております。それと同様に、このイベントを通じまして、漫画家や出版社等の皆様方とも良い関係を築いていくきっかけにできればと考えております。

そして、3点目ですが、本イベントは漫画家を志す人々、若い人達の応援イベントとしての側面を持っているという点です。これをひとつのコンセプトとして、まんが甲子園に代表される取組みを続けてきました。今回のこの全国漫画家大会議につきましても、単なる賑やかしのイベントということにとどまらず、「まんが大学」や「編集者が明かす売れる漫画家への道」のように、漫画家を志す若い人たちに向けた内容のイベントを催していくことで、漫画家を志す人が高知に目を向けてくれるような流れを作っていければいいと考えております。

以上のような狙いもあり、全国漫画家大会議を開催をしようというものです。

それでは、事務局からご説明いたしました内容につきまして、意見を頂きたいと思っております。

【A委員】

「全国漫画家大会議 in まんが王国・土佐」についてですが、こういったイベントは、周辺から観光客が来られるチャンスがあると思います。コンベンション協会も、イベントの際には色々な媒体にPRしていきますが、旅行エージェントにパンフレット等を作って出していくというのが、やはり大きい力になると思います。

その場合は、イベントが有料か無料か、参加の人員がどれくらいになるか、時間がどれくらいかかるか等の細かいスケジュールがないと、なかなか旅行商品は組み難いので、できるだけ早い機会に詳細を詰めて、10月の発表の際に旅行会社に一斉に出せば、相手方のパンフレット作成に間に合うタイミングでもありますので、是非そういったかたちでPRしていただきたいと思っております。

【B委員】

貴重なご意見ありがとうございました。

確かに仰るとおりだと思います。ただ、現在、最終的な調整に入っている段階でして、本当であれば本日、ゲスト漫画家の方をご紹介して、そのうえですぐにツアーが組めるような形にしたいのですが、それができません。

できるだけ早く発表したいと思っておりますので、どうかよろしく願いいたします。

【議長】

発表予定はいつになりますか？

【事務局長】

10月13日の「まんが王国会議 2014 in Akiba」での発表を予定しています。

【議長】

その際に、マスコミが集まりますから、そこで発表する予定なんですね。そのタイミングの場合、エージェント系は間に合うでしょうか。ウェブ系は大丈夫だと思いますが。

【A委員】

団体旅行のパンフレットは6ヶ月前なので、下期ということになって間に合いませんが、ウェブ系は十分間に合うと思います。

【議長】

それでは、コンベンション協会の皆さまにもご協力いただきますよう、よろしくお願ひします。

その他、ございませんか。

【C委員】

今回のイベントで、沢山の著名な漫画家が高知に来てくださるということですが、イベントに参加していただいて、それから次のイベントまでの空いた時間にどれだけ楽しんでいただけるかという所が気になります。イベント自体を楽しんでもらうというのはもちろん大事ですけど、それ以外の所でどれだけ喜んでもらえるか。漫画家さんというのは、本当に、ちょっと少しひねった楽しみ方を好む方が多いので、そういう方たちが、主催側の頑張りやアイデア、工夫している所を感じていただけたらと思います。「呼ばれて参加してみたけど、大して面白くなかったなあ」みたいなことにならない、その隙間のうめ方がすごく気になっています。

そこに力を入れたら、お金も人も大変でしょうけど、色んな協力も得ながら、それほどお金を掛けずにアイデアで楽しめるような何かがあればいいなというふうに思っています。

【議長】

このイベントの中での間の時間、空き時間について、ということですね。

【C委員】

そうです。1人の方が全部にずっと出ていてすごく忙しいというわけではないので。どこかで暇になってしまうタイミングというのもあると思います。

【議長】

なにかうまく隙間を埋めて楽しんでもらうような体制を考えたいと思います。その他、ございますか。

【D委員】

イベント当日だけでなく、開催後にイベントの様子を撮影したものをウェブで公開したり、ゲストの漫画家さんのfacebookにイベントの様子を投稿していただくようなことは大事だと思います。イベント自体は2日で終わってしまいますが、ネット上でずっと繋がって情報を拡散していく方法を、また一緒に考えさせていただいた方がいいのかなというふうに考えています。

私は現在、中小企業庁さんの経済のビックデータの担当になっているのですが、中小企業庁では今、観光のビックデータの開発が進められています。せっかくこれだけのイベントを開催するのであれば、漫画を中心としたイベントについて、誰がどこから来たかというようなデータを取ってみるのがいいと思います。

観光財産のデータベース化については、中小企業庁から来年の4月にシステムが出ますので、それを活用してデータを算出してみてもいいでしょうか。漫画を中心とした観光誘致のデータというのは高知にしか出せないというのを、早いうちに宣言してしまった方がいいと思うので、中小企業庁さんと一緒に、また改めてお話できればと思います。

【議長】

ひとつ質問ですが、リーダー等のハードをつける必要はないのですか？

【D委員】

スマートフォンを持っている方の、個人情報抜いた行動履歴を全部とることができますから、必要ありません。フェイスブックなどのアプリケーションのIDから、必要なデータは全て取ることができます。それをデータベース化できれば、漫画を中心とした観光誘客を行い、そのデータを持っているのは高知県だけだと宣言できます。

【議長】

是非ご指導いただけますよう、よろしくお願いいたします。

ちみなに、龍馬パスポートの行動履歴というのはとてつもない財産なんですけど、電子データ化できていません。これまではリーダーがものすごく高くて、加盟店全部に買ってもらうことがなかなかできませんでした。ただ最近、スマホのアプリ等で、簡単にリーダー

の代わりに変わってくれる仕組みが出来つつありますよね。

【D委員】

ソフトバンクの子会社にA g o o pという会社がありますが、そこは今、スマートフォンのGPS情報をリアルタイムにとっています。なぜかと言うと、携帯電話の基地局をつくるために、どこがつながりにくいのかというデータをとるための調査会社が、今、ユーザーの行動履歴、プロフィール情報を売るデータベース販売に事業変換して、それがソフトバンクの中心事業になりつつあるからです。そこと提携するとリアルタイムに行動履歴が全部取れます。

【議長】

龍馬パスポートは、現在マニュアルで分析しています。現実的な分析方法がそれ以外ないのが現状なのですが、それでも、ものすごい営業ツールになっています。それを安価でデジタル化できるのであれば、本当にありがたいと思います。是非どうぞよろしく願いします。

その他、ございますか。

【E委員】

「全国漫画家大会議」、大変素晴らしい企画だと思います。先日、少し話題になりましたが、藤子不二雄[Ⓐ]先生が高知に来られまして、ちょうど私どものフクちゃん桜花見の会へご参加いただきました。その後、ジャンプスクエアに何ページにもわたって高知のことを書いていただき、大変、高知に意義のあることだったと思います。是非、この漫画家大会議でも、漫画家の先生に高知のファンになっていただくとともに、高知に来た時のことをまた題材として広くPRの一助として作品か何かを書いていただけたらと思いますので、是非、そちらのほうもプッシュをよろしく願いしたいと思います。

【議長】

ジャンプスクエアは私も拝見して、大変嬉しかったです。また、今度はまんが甲子園についても描いていただけるかもしれないということで、楽しみにしているところです。

とにかく、ここでイベントをやったことが次につながるような仕込みを徹底的に考えてまいりますので、良いお知恵をたまわりますよう、よろしく願いいたします。

また、個々の先生方によって、ここは気をつけるべき等、色々あると思います。くさか先生にも、色々教えていただいて失礼のないようにしたいと思いますので、よろしく願いします。

本日ご出席いただいております企業の皆様方も是非、色々発信していくにあたりまして、お力を賜りますよう、どうぞよろしく願いをいたします。

それでは、また次に進めさせていただきたいと思います。

続きまして、第2号協議 平成27年度「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、両部会長よりそれぞれ提案をお願いします。

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】

それでは、まんが王国振興部会から提案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3回開催し、まんが甲子園や全国漫画家大会議、ポータルサイトなどの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。

昨年度の協議会では、まんが王国振興に向け、4つの項目を提案しておりますが、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。

先ほどの事務局からの報告以外のところを補足いたしますと、「まんが王国・土佐」情報発信のため、ポータルサイトはfacebookや多くの高校生が使用するLINE等のSNSを活用するなどの工夫を重ね、昨年度は月平均2000人程度の訪問者数でしたが、今年度の4月～7月の月平均訪問者数は7000人と大きく伸びています。今後も、11月のまんさいや2月の全国漫画家大会議、来年度のまんが甲子園に向けての耳より情報など、効果的な情報発信を行いたいと思います。

なお、今年度のまんが甲子園につきましては、先ほど報告させていただきましたので、補足のみとさせていただきます。今大会は応募校が342校と、ここ10年で最も多くなったわけですが、これは応募の少ない地域の高校を回るなど、地道なPRキャラバンなどの取り組みが功を奏したものだと思います。

また、前回の総会で委員よりご提案いただいた「まんが甲子園作品」の貸し出しにも力を入れており、今年は8月末現在、8箇所から貸し出しの申請をいただいております。5箇所に貸し出し済みとなっています。中でも愛知県豊橋市のこども未来館では、9日間で3000人の来館者にご覧いただくことができました。

全国漫画家大会議につきましては、本年5月に公募型プロポーザル方式により受託事業者を募集し、7月に審査会を実施し契約候補者の選定を行い、同月、委託契約を締結しました。契約相手方は高知広告センターです。

なお、イベントの詳細は、先ほど事務局より説明がありましたので省略させていただきますが、ものすごく濃い内容でやりたいと思っています。

まんが教室については、県内の小中学校へ過去の開催事例を紹介するといった従来の取り組みとともに、高知県教育委員会と連携し、学童保育などでも教室を開催するなどした結果、目標を上回る18校の申し込みをいただいております。好評です。

次に、まんが王国振興部会から平成27年度の取り組みについて提案させていただきます。

まず、「まんが王国・土佐の情報発信」については、より効果的な情報発信のために、ま

んが王国・土佐アドバイザーを設置し、ポータルサイトのコンテンツの拡充などに力を入れるとともに、海外への情報発信も視野に入れた戦略的な広報活動を行っていただきたいと思っております。

ポータルサイトの運営については、月平均の訪問者1万人を目標に取り組んでまいります。また、鳥取県との連携事業については、今後も各種イベントにおける相互PRは継続実施をしていきますが、まんが王国会議の実施方法については、岩手県との連携も視野に入れ見直しを行う必要があるのではと考えております。

「まんが甲子園」については、平成27年8月1日、2日に高知市文化プラザかるぼーとで開催することとし、応募校数350校を目標に、これまでのPRキャラバンに加えて、各都道府県の高等学校文化連盟や地元新聞社等への情報提供を行う等、より効果的なPRに取り組んでいきたいと考えております。

なお、海外からの参加につきましては、来年も1校程度、オープン参加での海外校の参加を検討してまいります。

また、「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、アンケート結果等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きます。

「全国漫画家大会議」の開催時期につきましては、会場確保や荒天対応等を検討した結果、平成28年3月5日・6日に高知市文化プラザかるぼーとでの開催することを提案します。

3月の第1週は、開催11年目となる「土佐のおきゃく」の開幕の週となりますので、効果的なコラボレーションができれば街のにぎわいづくりや地元経済の活性化に寄与することができるのではないかと考えています。

また、受託事業者の選定については、選定方法の一部変更を検討させていただきたいと思っております。当部会としましては、受託事業者は今年度中に公募型プロポーザルにより選定を行い、契約候補者に選定された後に、出演者との交渉等を行う方法に変えていくことを提案します。これは、本事業の目的のひとつである漫画家の方々にまんが王国・土佐のファンになっていただき、今後ともご協力いただきたいということを考えた時に、プロポーザル審査のために出演依頼を行い、選定されなかった場合にはキャンセルをするという方法は、漫画家の方に対して失礼にあたるのではないかと考えるためです。

「まんが教室」については、学校カリキュラムへの取り入れの促進や、授業内容の多様化に取り組みながら、今年度と同規模で継続実施していくことを提案します。

以上、これまでのまんが王国・土佐のブランド化の取り組みの進捗状況と、来年度事業についてのまんが王国振興部会からの提案の説明を終わらせていただきます。

【議長】

吉村部会長、ありがとうございました。

続きまして、武市コンテンツ産業振興部会長、よろしくお願いを申し上げます。

【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長の武市でございます。私のほうから部会案を説明させていただきます。

今年度は、コンテンツ産業振興部会をこれまで3回開催し、現在進めている事業内容や平成27年度に向けた高知県のコンテンツビジネスの創出・育成に関する取り組みの方向性について話し合ってきました。

まずは、これまで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。コンテンツビジネス事業化支援につきましては、コンテンツの分野でビジネスとしての成功事例の創出支援を最優先の目標に掲げており、そのため、今年度より高知コンテンツビジネス起業研究会のアドバイザーを4名体制に拡充するとともに、事業の磨き上げや補助金支給、販路開拓、広報支援などの支援内容も充実させることで、今年度の起業研究会の会員は、昨年の10事業者から23事業者へと大幅に増加いたしました。

現在、起業研究会では、会員にとって関心の高い『企業向けスマートフォンアプリ開発』を中心に講習会や実技研修などの全体の情報交換会に加え、アドバイザーとの個別相談会を定期的を開催することにより、会員個々の事業化プランのブラッシュアップを実施しております。既に会員事業者からは、健康をテーマにしたプラットフォームの提案や起業家精神溢れる高知の大学生から、面白いアプリ開発に関するアイデアが寄せられるなど、今後の事業化に期待が持てる芽が出始めております。これらを何とかビジネスに繋げていけるよう、引き続き全力で支援していきたいと考えております。

ソーシャルゲームに関する取り組みにつきましては、平成23年度に高知コンテンツビジネス創出育成協議会を創設し、ヒットするゲームに必要な優秀な企画を募集するため、『ソーシャルゲーム企画コンテスト』を開催し、その受賞企画をもとに県内企業がゲームを開発してまいりました。

これまで、県内ゲーム開発会社4社で6作品を配信してまいりましたが、ゲーム開発会社がゲーム配信で収益をしっかりとあげ、次のゲーム開発に再投資をするというサイクルの確立までは、まだ至っておりません。しかしながら、ゲーム開発や運用の経験を通じて蓄積されたノウハウや人材を活用して、東京の大手ゲーム開発会社からゲーム開発や運用業務の受託につながったことや、県内ゲーム開発会社の1社である有限会社デジトップが、県内初のゲーム専門会社『株式会社ゲームワン』を今年3月に設立し、民間主導による県内でのゲーム開発が具体的に進み始めるなど、成果も出ております。

このゲーム専門会社には、県内でゲームクリエイターの育成などを手掛ける専門学校である龍馬学園や、後ほど説明させていただく首都圏から高知に進出していただいた『株式会社キャリアイノベーション』などから第三者割当増資を受け、高知での人材確保及び東京でのプロモーションなどを連携して行う体制を構築してビジネスを展開していく予定であります。

とりわけ高知発のゲームパブリッシャーが創設されたことは、現状における大きな成果だと思っております。

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や起業研究会でのコンテンツビジネスに取り組む事業者への支援体制の充実がひとつのきっかけとなって、首都圏から『株式会社キャリアイノベーション高知G&Gセンター たるばあ』の県内誘致が実現しました。その結果、11名の県内雇用が生まれたほか、県内ゲーム開発会社によるゲーム開発等の雇用も含め、県内で計23名の雇用創出効果に繋がっております。

また、ソーシャルゲームで使用するカードのデザインといった周辺産業へビジネスを展開するため、昨年度よりカードデザインのコンテストを開催し、ゲーム業界で需要の高いカードデザイナーを発掘し、県内企業がエージェント機能を担って、契約代行やディレクションといった両者のマネジメントを行うことで、新たなカードデザインビジネスに繋げる取り組みを行っております。昨年度は24名がコンテストの受賞者として選出され、県内企業の仲介によるマッチングの結果、10件のカードイラスト業務の受発注が成約いたしました。今年度も継続開催しており、更なるビジネスとしての集積を図っていきたくと考えております。

ソーシャルゲーム以外のコンテンツビジネスのこれまでの支援といたしましては、事業化プランとして認定し、広報支援を行った事業がございます。偉人アイドルが登場するラジオドラマ『歴 Sing』と動物園の案内や魅力紹介のスマホアプリ『i動物園』の2件です。今後は冒頭の起業研究会の取り組みの中で、成功に繋がる新たなビジネスプランの創出と事業展開に係る支援を強力に進めていきたいと考えております。

また、コンテンツビジネスで活躍する県内クリエイターの地産地消・地産外商の取り組みに関しましては、県内事業者とクリエイターとのマッチング商談会や意識啓発セミナー及び協働事例発表会の開催、高知コンテンツコンテストの開催とその最優秀賞受賞者の東京での展示会への出展支援等を行ってまいりました。これまで大きな成果には繋がっておりませんが、徐々に成約案件や今後成約に繋がる可能性のある商談案件が出てきております。

このような状況から、コンテンツ産業振興部会から今後の取り組みの提案をさせていただきます。資料10の一番右の欄をご覧ください。

まず『コンテンツビジネスの事業化支援』においては、具体的なビジネスに繋がる成功事例をより強力な体制で生み出せるよう、高知県コンテンツビジネス起業研究会の更なる機能強化を図っております。

具体的には、四国銀行さんや高知銀行さんと協働で、ソーシャルゲームの開発を中心に支援してまいりました『コンテンツビジネス創出育成協議会』は、今後コンテンツビジネスに取り組みたい高知の企業が、より自主的に集まり、アイデアや技術をビジネスに繋げていくために会員同士で情報交換や勉強会を開催し、互いに協力、切磋琢磨できる環境を整えるため、創出育成協議会の機能を起業研究会に統合し、一元化を図ってまいります。

そのうえで、これまでコンテンツビジネス創出育成協議会でご協力いただいた四国銀行さん、高知銀行さんの両行に加え、日本政策金融公庫さんにも起業研究会の活動に参画いただき、会員の事業化プランのブラッシュアップやベンチャー企業への投資の促進、取引先である事業者とのビジネスマッチングや会員企業へのご紹介等に関するお力添えをいただくことで、支援体制を強化していきたいと考えております。

また、コンテンツ産業振興における事務局の推進体制として、現在はまんが・コンテンツ課が中心となって動いておりますが、やはりまんが・コンテンツ課だけではなく、もっと産業振興センターや産業振興推進部、商工労働部、あるいは地元の金融機関の皆さんともっと連携する仕組みがないといけないと考えております。

例えばコンテンツの分野で、会員の意欲の高い企業向けスマホアプリ開発のアイデアがあったとして、それをクライアント側の目線を見た時に、果たしてそのアイデアに投資をしてくれる企業があるか、といった検討は、どうしても避けて通れないわけで、その際に企業に、より精通する関係部署との連携が不可欠になるわけです。そのため、関連部署にも起業研究会の議論に加わってもらえるような組織体制にしていきたいと思っております。

また、起業研究会の会員からのアイデアを出発点にブラッシュアップするスタンスが中心でしたが、逆にもう一步踏み込んで、県内事業者や金融機関の皆さん、県庁及び官公庁から、会員事業者に具体的に発注していく仕組みが必要であると考えております。

例えば、皆さんの会社で周年行事等を計画している場合、例えばまんがやスマホのアプリを使ってそのイベントを実現する取り組みや、会員事業者やクリエイターとの商談の機会を増やすことでビジネスに繋げる取り組み、また、防災や危機管理、健康管理といった、本来、非常に重要な分野であるけれども、理解しづらいような分野に、まんがやスマホアプリを活用する取り組み、或いは官公庁や銀行、銀行の大手取引先の広報媒体に漫画を活用する取り組みなどを、クリエイターと協働して具体的に進められないか、などといったことを協議・計画して、ビジネスマッチングを行う仕組みを作りたいと考えております。

加えて、今年度の起業研究会に、高知の大学生が運営する高知ベンチャーサミットという団体が入会してくれました。彼らは自分達の意味で、高知でコンテンツビジネスでの起業にチャレンジする若者を支援しており、そのようなベンチャー精神溢れる若者とのコネクションを強化し、彼らの活動を積極的に支援する取り組みを是非、強化していただきたいと考えております。

次に、コンテンツ分野でのクリエイターの活躍の場を創出する『クリエイターの地産地消・地産外商』の取り組みに関しましては、先ほどの起業研究会での事業化支援やビジネスマッチングを推進する仕組みづくりにプラスして、土佐MBAとの連携のもと、県内クリエイターや県内事業者向けの意識啓発セミナーや両者の交流会を実施するとともに、県内クリエイターの外商活動を支援するため、県外の展示商談会への出展料の一部を負担する助成制度の創設や四国経済産業局との連携による四国内での事業者とクリエイターとの

商談会の開催や県内外のクライアントからの発注ニーズを吸い上げ、県内クリエイターのビジネスに繋げるエージェント制の導入を検討していただくことを提案いたします。

3点目は、そのようなクリエイターの人材育成に関することです。高知県内では、例えばプログラマーなどの職種では、県内で即戦力の人材の雇用が非常に困難で、雇用後に自社での研修でスキルアップをさせていくしかないというのが実情とのこと。

そのため、コンテンツ関連事業者が人材育成を目的として、外部機関等で社員を研修させる際の経費の一部を負担できるような助成制度の検討や、起業研究会の中で、若手クリエイターの教育機関でもある専門学校や民間事業者との産学の情報交換の場を持つことで、専門学校のカリキュラムの変更や企業側からの講師の受け入れなど、企業ニーズに合った人材育成を県内の教育現場で実践していく取り組みを行っていただきたいと思っております。

先ほど申し上げた、高知初のゲーム専門会社には、龍馬学園さんにも出資をしていただきましたが、それは、ひとつに卒業生の就職先の候補として、ふたつに企業側から講師を受け入れたり、カリキュラムの変更の提案をいただいたり、あるいはインターンの受け入れなどによる実務研修も連携して実施することを目的として投資していただいたと聞いております。

最後の4点目は、県外の著名クリエイターを県内に誘致する取り組みです。シェアオフィスを所管する商工労働部や移住プロモーションを展開する産業振興推進部と連携して、県外のコンテンツ分野の成功者・有名人を、ある程度ターゲットを絞ったうえで、継続して誘致に取り組んでいただきたいと考えております。

以上でコンテンツ産業振興部会からの今年度のコンテンツ産業振興の取り組みの進捗状況のご報告と今後の取り組みのご提案の説明を終わります。

とにかく、コンテンツ産業振興部会では、やる気を起こしていただき、それを行動に移してもらうことで、その結果が必ずビジネスに繋がるということを徹底的に推進していきたいと考えております。よろしく申し上げます。

【議長】

武市部会長、ありがとうございました。

まんが王国振興部会及びコンテンツ産業振興部会より、それぞれこれまでの進捗状況とともに、平成27年度の取り組み案について、ご説明をいただいたところであります。

これからが本日のメインイベントですので、是非、皆様から色々なご意見を賜りたいと思っております。それでは、ご意見がございましたら、お願いいたします。

それでは、Fオブザーバー、お願いします。

【Fオブザーバー】

文化庁のFでございます。

まんが甲子園は、本当に全国的な漫画のイベントのパイオニアだと思いますが、今年は

過去最高の342校の応募校があり、非常に盛況であることを非常に喜ばしく思っております。将来的には400校という大きな目標を掲げていらっしゃいますが、実際の本選出場校は30校ということで、この全国から来られる30校の参加者の旅費は、この大会で負担するというのでしょうか。

【事務局】

こちらのほうで負担をしております。

【Fオブザーバー】

400校の目標に向かって、今後益々参加校が増えていくとなると、高知が核となって、まんが甲子園の国際化を進めていただき、漫画やアニメに関心が高いアジアの各国も対象とした、国際まんが甲子園に発展させていただきたいと思っております。

【議長】

ありがとうございます。

国際化などに関して、他に何かありますか。

【吉村まんが王国振興部会長】

貴重なご意見ありがとうございます。

まんが甲子園の第16回大会の頃から、細々ですが、国際化に向けて取り組みを進めています。世界中の高校生が日本に、高知にやって来るところまでは、まだ実現できていませんが、今年、国際交流の一環で韓国から高校生が参加してくれて、小さな一歩を踏み出したところです。これからまずアジアから始めて、どんどん実績を積み重ねながら、世界中から応募が来て、世界の高校生が高知に来てくれるよう、国際化を進めていきたいなと思います。

【議長】

その関係で、もし可能なら、クールジャパンの中でコンテンツ系、特に漫画とかアニメのイベントなんか誘っていただくと本当にありがたいんですけどね。まんが甲子園を開催していることなどを活かして、クールジャパン戦略にうまく乗れないかなということを考えておまして、個々に外国のお客さんとか高校生とか招いて来る取り組みはしていくんですが、是非クールジャパン戦略の中で世界発信できればありがたいと思います。是非よろしくお願いします。

【Fオブザーバー】

私ども文化庁では、漫画、アニメはメディア芸術の一つとして位置付けて、メディア芸術祭を毎年やっていますが、そういったところにも、確かにプロの方、アマチュアの方が

それぞれいらっしゃると思います、国際的にやっておりますので、今後、まんが甲子園の優秀者が参加するといったこともできればいいのかなと今、思ったところです。今後色々と検討させていただければと思います。ありがとうございます。

【議長】

よろしく申し上げます。ありがとうございます。その他、ございますでしょうか。

【E委員】

今、メディアアートが出ておりましたので、それに関連して言いますと、日本の自治体の中でユネスコの創造都市ネットワークに加盟しているという、例えば札幌はメディアアートで、金沢は工芸で、名古屋はデザインでというように、それぞれの分野で加盟している都市があります。

今、文化庁さんも文化芸術立国中期プランで、日本国内の創造都市ネットワークへの加盟自治体を更に増やしていこうという動きがあるようですので、高知県で重点的に取り組んでいる漫画の枠組みを保ちながら、よさこい祭や龍馬、食文化、四国遍路といった様々なその他の地域資源も活用しながら、地域を豊かにしていくという創造都市の考え方に基づいて、メディアアートなどで、枠組みを少し広げていくような取り組みも必要ではないかと思います。

もう一つ付け加えますと、私、先日、高知県の観光特使をされている、CGアーティストの河口洋一郎さんにお会いする機会もあったんですが、非常に高知県の役に立ちたいという強い意思をお持ちだったので、そういう方々のお力も借りながら、ネットワークを広げていけたらと思いました。

【議長】

はい。ありがとうございました。

河口洋一郎先生はエンジン01の時に来ていただいて、今、観光特使になっていただいて、色々オブジェなどを使って高知のPRをしていただいています。ありがたいことです。

その他、ございますでしょうか。

【G委員】

今、武市さんもおっしゃったように、まんが王国・土佐推進協議会では、個別のイベントに漫画を活用していますが、今一度、漫画の戦略性を再構築すべきだと思います。一つには漫画をビジネスに活かすという見方もあるでしょうし、文化振興に活用する見方もあるでしょう。日本の中で、高知県の漫画をどうしていくのか、世界の中でどうしていくのか、そのための課題は何か、どうすればいいのか、そういったことをしっかりと考え、戦略性を構築する必要があるのではないかと思います。

高知から日本を制し、世界を制するためにどうかやるかということを考えてみたらどう

かと思えますし、そのためには、高知に来ると、本当に漫画がいっぱい、つまり、漫画文化が高知に根付いているかどうかといった、一つ一つの見えない課題を埋めていくというようなことも含めて、考えていく必要があるのではないかと感じます。

或いは、例えば武市さんが言われたように、漫画をどのような形でもっと取り入れていくか、常に漫画ということ意識しながら、日常生活や情報発信の媒体に入れていく、そういった具体的な取り組みを常に考えながら、戦略性を構築していく時期に来ているのではないかと思います。

【議長】

是非そういうことで漫画について全体の戦略みたいなものを考えられたらと思います。

ただ一つだけ言わせていただくと、『高知に来たら、漫画があちこちにいっぱい』という点ですが、あくまで「まんが王国・土佐」の情報発信の取り組みは、産業振興計画に掲げる一次産業や関連産業の振興、そして観光振興などの一連の様々な取り組みの中の一つのパーツとして位置づけているわけですし、そういう全体の位置付けの中の一部であるということでもありますから、漫画だけで高知県は生きていくというわけでは決してないので、その点、一定限界があるんだろうと思います。今日は、そのようなご意見も出るんじゃないかと思って、敢えて、産業振興計画の「パンフレットもお配りしております。

もう一つは、以前に議論したかと思いますが、高知県に来たら漫画がいっぱい、例えば境港みたいにハードもので漫画の整備をしていこうという道ではなくて、むしろソフトのイベントなんかを通じて人的ネットワークを漫画界にしっかりと張り巡らしていく方式で、今、まさにこの路線に行こうとしているところでありまして、その方向感でいいのではないかと思います。

ただ、そのうえで、我々が漫画の世界の中で、今後どういう役割を果たしていくべきなのかについては、また是非、まんが部会で先生方のご意見もお聞きし、議論していただければと思います。多分、新しい動きが出てきていますよね。小学校の生徒さんに話しておられましたけど、デジタル化とか、色んな新しい動きが出てきているので、そういう大きな流れ、時代の流れの中で、どういうポジションをしめていくべきかについて、是非色々ご議論いただければと思います。よろしくお願いします。

その他、ございますでしょうか。どうぞ。

【H委員】

コンテンツビジネスに関して、3点お話ししたいと思います。起業については非常に大きなテーマですので、是非起業研究会と一緒にやらせていただきたいなと思います。

ビジネスマッチングに関しては、当行では営業統括が中心となって色々協力してやりたいと思えますし、関連部署も非常に興味を持っておりますので、是非検討していきたいと思っております。

最後に私どものお客様とのビジネスマッチングについてですが、当行では『見たい、買いたい、紹介してほしい』といったビジネスマッチングに繋がる情報が、年間400件ぐらいございますけども、やはり成約する時というのは、何かそういう具体的なイメージや面白いといったアピールポイントがありますので、単純に行内イントラとかに掲載しても、多分あまり話として行員が持っていきづらいところがありますので、その点一緒に工夫をしていきたいと思っています。動画も含めて、色々面白いことができたらと思います。

私どもでは、半分近くの店舗が県外にございますけども、ビジネスマッチのご提案をさせていただいた時に、県外のお客様に喜んでいただけるのは、四国銀行にちなんだものといえますか、独自性のあるフェア、高知県らしいフェアといったものを喜んでいただけますので、そういう意味では、工夫すれば、ビジネスマッチングの成果が出る余地があるんじゃないかなと思っています。

【議長】

はい、ありがとうございます。

武市さん、ありますか。

【武市コンテンツ産業振興部会長】

どうもありがとうございます。

コンテンツ産業振興部会にいつも参加していただいている四国銀行さんや高知銀行さんと色々お話しすることは、結局、漫画一つとっても、例えばプロモーションの一環で、ただマッチングの場を色々とセッティングしましょう、というだけでは本当の成果は出なくて、成果を出すためには、具体的にこんなアイデアでこういうことをやりましょう、いかがですか、というような話し合いの場が必要で、その意味では、起業研究会はまさにそのような形で運営しています。

だから、先程も少しお話しましたが、例えば皆さんが周年行事とか、規定を漫画化してスマホのアプリでいつも見られるようにするといった取り組みをしようとした時に、県内のクリエイターの皆さんが請け負って、対応してくれます。だから、そういうことを具体的にやっていきたいと思っています。

それは多分、銀行さんだけじゃなくて、取引先の大きな企業ほど、具体的に漫画やアプリを使って情報を告知できると思いますし、東京では、スマホを使った様々なビジネスツールや入退室管理などに既に取り組んでいるところがたくさんありますので、それを高知に早く持ってきて、企業に取り入れていただくなどの取り組みを進めていきたいと思っています。

是非、よろしくお願いします。

【議長】

各部会でご提案をいただいた内容をもとに、我々執行部で具体策を練り上げていくことになるわけですが、おそらく銀行さんなどとの今後の連携の形でいえば、お手元に配布の産業振興計画の最新パンフレットの57ページと58ページを参考にご覧いただければと思います。

これが、製造業の対外的な売り込み拠点となった産業振興センター、ものづくり地産地消外商センターで行っている一連の支援体系を表した図でありまして、こちらでは、今、四国銀行さんと高知銀行さんに大変ご協力いただきながら、ビジネスマッチングや外商支援をさせていただいております。

これの表の左側のビジネスプランの作成を応援する仕組みがございまして、ここに成長分野の研究会でありますとか、防災関連産業の交流会などがありますが、そういう仕組みの中でまずは知り合い、アドバイザーに支援いただきながらビジネスモデルを作成したうえで、右の方に記載する試作品開発を応援する仕組みの中で、見本市への出展機会の拡充などの販路開拓支援を行って事業拡大に繋げていただくとともに、設備投資を後押しするような助成制度も手厚くしたうえで、専属の相談窓口や企業ごとの専任担当者を配置して、パスが左から右にきちんと流れていくよう、しっかりサポートする仕組みで現在取り組みを進めています。

当初は、売り上げが2.5億円程の小さな売り上げでしたが、去年はこれが16.2億円程まで増えてきました。また今年も、更に売り上げを30億から40億まで増やしていくという目標で取り組みを進めているんですが、多分、コンテンツ産業の育成の仕組みというのも、多分このようなかたちで、川上、川中、川下という一連の支援の流れの中に、ビジネスプランの作成の支援があり、最終的には販路開拓の応援があつてという形になっていくんだろうと思います。

コンテンツ産業振興部会でのご提案をふまえて、我々で支援内容をしっかりと組み上げたうえで、こういう部分で皆様のご協力をお願いします、といった具体的なお話ができるようにしていきたいと思います。

今後とも、部会長には色々とお知恵を賜りますよう、よろしく願いいたします。

その他、ございますでしょうか。

【D委員】

カードデザインコンテストの審査員に入っているモブキャストは私が創業した会社で、藪社長と、セガにいた水口さんと私で創業し、7年かけて上場させたんですが、今はゲーム会社としてテレビのスポットCMにも出るようになりました。創業時に銀行のバックファイナンスで約1億5000万の融資を受け、7年かけて上場させ、今は150億円程の時価想定企業が、優秀なクリエイターとビジネスプロデューサーとファイナンスがあれば良いコンテンツを作りだせるし、場所は東京でなくてもいいと思っているんですね。そうい

う意味で言えば、知事がおっしゃった大きい仕組みの中で、高知から IT を中心にしたコンテンツ産業での初めての上場企業を生み出すといった戦略論は非常に重要だと思います。

そういう会社を創るということと、探し出すというインキュベートと、それからデュエディリジェンスの目というのはどこにあるのかが一番大切なポイントで、銀行さんがやっ
ていらっしゃるデュエディリジェンスがどれくらいのレベルで事業ファイナンスに値する
のかという、その基準値が、おそらくこの漫画の協議会に必要ではないかと思っております。
できれば、事業ファイナンス部会のような、こういう基準値があれば銀行さんともビ
ジネス検討会ができるし、せつかく銀行さんがいらっしゃるので、よりビジネスに近い具
体的な内容を検討する場にさせていただければ、もっといいのかなというふうに思います。

おそらく上場できる会社を創れると思うし、そうすると、高知県で上場した会社ができ
た、私もやろう、みたいな追従型の論理が出て来るんじゃないかなと思います。

【議長】

その目を持った方を集めていただけますか。

【D委員】

たくさんおいでるので、一緒にやれば大丈夫です。

【武市コンテンツ産業振興部会長】

そこが一番難しいですよ。

たくさんさんの企業を見て来た藤井さんなので、よくわかっていると思うんですけど、私も
元銀行員で、まさに審査部にもいましたのでわかるんですが、エンターテインメントの審
査というのは、その人の感性による部分がすごく大きくて、なかなかそれを一律化してい
くというのは厳しいものがあるかなと思うんです。

ただ、経営者の資質であるとか、あるいは何を作ろうとしていて、その作っているもの
が、どのポイントでユーザーに支持されているのか、といった基準を作ることは可能だ
と思いますので、そういった視点で融資を考える仕組みができたら良いと思います。また、
高知で起業したい若者を応援する高知ベンチャーサミットを運営する高知工科大学や高知
大学の若い学生達をいかに一緒になって応援してあげられるか、やる気のある人達を県外
に出さずに県内で起業させて、先程藤井さんが言ったような上場まで支援できる体制を築
ければと思います。現在上場のハードルは本当に下がっています。時価総額が 10 億円、
20 億円で上場できるような市場になっているので、そこは本当に一緒になって色々考
えていただきたいと思います。

【議長】

もしかしたら、そういうチームの皆さんというのは、結局、ビジネスプランとか作った

りする時のアドバイザーとかになるのかもしれませんがね。そのものですよね。

【武市コンテンツ産業振興部会長】

そうですね。起業したい学生と具体的な事業計画の話などをしなければいけません。

【議長】

また、そういう良い人材の皆さん達が高知に目を向けてくれると、色んな意味でいいですよ。是非よろしく願いいたします。

その他ございませんでしょうか。

【I 委員】

少し議題からずれているかもしれないですが、私が気になっていることは、少し幼児へのすりこみの視点が欠けているのではないのかなという点です。

東京でオタクが行くコミックマーケットが開催されていますよね。コミケには一般の人はあまり行かないんです。一方で、私、世界最大のコミコンが開催されているサンディエゴに行ってきたんですが、そこは、企業がブースを借りて、様々な漫画を発表する場所になっているんです。

アメリカ人に聞くと、幼児の時からコミコンに遠足気分で行くとのことで、それが何十年も経って、今や世界からサンディエゴに人々が集まる場所になっているんです。もちろん若手のデザイナーや漫画家もちょっとしたブースを借りて色々発表しているんですけども、これは日本でやっているコミケとは考え方が全然違うなと思うんです。

こういうコミコンを、例えば日本で取り入れて高知でやれたらいいなって単純に思ったんです。サンディエゴという場所が風光明媚な地方都市なんです。全然何も無いところなんです。ロサンゼルスから車で3時間かかって行く地方都市なんですけれども、そういうところで、子ども達に小さい時からそのようなコミコンに馴染ませて、コスプレだとか、なりきりだとか、そういうのをもう小さい時からすり込ませてやっていること自体が、アメリカのコミック文化を生んでいるんじゃないかと思います。

もちろん、漫画だけじゃなくて、最近は日本でも漫画がテレビアニメになり、ゲームになり、舞台になり、映画になりっていうふうにどんどん広がっていていますけども、この高知のまんが甲子園を考えた時に、まんが甲子園とこの高知でやるイベントと、武市さんがやっているコンテンツビジネスが繋がってないような気がするので、この3つをもっと繋げれば、大きな力になるんじゃないかな、高知で本当にコミコンができるんじゃないのかなというふうに単純に思いました。

【議長】

ありがとうございます。

コミコンについては勉強してみます。サンディエゴであるんですね。わかりました。

それと、繋がっていないという問題はですね、その通りだろうと思うんですが、まんが甲子園と全国漫画家大会議は、できるだけつなげようと思っているんですね。先ほど申し上げた、基本的に若い人を応援するというコンセプトは統一して筋を通していくし、多分、まんが甲子園の関係者は招待するとか、何か色々なPRをしていこうと思っていますが、コンテンツとの関係で、どう連携させていくかというのはひとつ課題かもしれませんね。ちょっと次回までに、そこをよく考えてきます。そして、お答えを皆さんにお示しできるようにしていきたいと思います。

今、売れているテレビドラマなんて、元はほとんど漫画ですもんね。

【I 委員】

そうです。

【議長】

逆に言うと、結論全部知っているみたいなところがあったりするんですけど。

【I 委員】

それがまた舞台に広がっている。

【議長】

そうですよね。

【I 委員】

舞台は私もよく行くんですけど、チケットはほとんど取れない状態です。

【議長】

本当にすごいことになっていますよね。そこらあたりをちょっと考えさせてください。ありがとうございます。

【J 委員】

今、I 委員がおっしゃられたコミコンは、僕も何回か行ったことがあるんですけど、アメリカのコミコンは本当にどこかにやらせているというんじゃなくて、若い人が中心になって、アニメとかコミックが好きな人々が集まってやるわけですよ。サンディエゴだけじゃなくて結構あちこちでやっているんですが、サンディエゴはかなり大規模ですよ。どこに行っても地元の若者が中心ですよ。会場の近くのホテルも一体となって協力し

ていて、コミコンの時はホテルの中でもコミコンの人のためのパーティーが開催され、その2日間は、コミコンの参加者のためのホテルみたいなものなんです。だから、やはり、こういうアニメにしても、漫画にしても、音楽にしても、誰かにやらされるんじゃなくて、絶対、そういう現地の若い人の自発的な何かが必要だと思うんですよね。そのような点を何か高知の若い人達に喚起できればいいんですけどね。

こちらとしては、やっていいんだよということしか示せないじゃないですか。やりなさいなんて言ったって誰も始めませんもんね。何とか自発的に若い人が自ら、俺等に何かをやらせてくださいというような空気をつくっていけるといいなと思いますね。

【議長】

こういうイベントなんかの時に、若い人が自発的にやるコーナーみたいなのを意図的に設けたりするといいですよ。

【J委員】

そうですね。

ひとつ質問があるんですけど、いいでしょうか。

今回、まんが甲子園に韓国の高校生の方々がいらっしゃったということですが、あれは何か伝手があって出てもらったのでしょうか。

【吉村まんが王国振興部会長】

そうです。高知県との交流事業の関係で実現しました。

【B委員】

基本的に文科省の事業の一環でやろうと思ったんですけど、ちょっとタイミングが合わなかった関係で、それなら県単独でやろうということになり、高知県と全羅南道とは交流がございましたので、セウォル号の事件の関係で、韓国国内で修学旅行も止めていたような状態の中でも、お話をしたところ、韓国では漫画で大学に進学できるという道もあるので、麗水という高等学校が是非参加したいということで実現しました。

ところが、国際化にも関係するんですけど、文化がちょっと違うんですね。私達は1枚の漫画で色んなことをやるんですけど、韓国はストーリーの漫画を要求されるといったことがあります。これからもそういったつながりを作っていきたいなということで、始めたところでございます。

【J委員】

もし、海外の高校生の方にも広めていくのであれば、何かルールって必要だと思います。

ストーリーが必要だといってもフランス語で描かれてもびんと来ないですしね。韓国語で描かれてもわかりません。例えば、言葉は使わないとか。音楽なんかでもね、海外で通用する日本の音楽って大概インストなんですよ。歌ってなかなか難しいんですよ。やはり言葉がメインになっちゃうと、その言葉がわからないと直接理解できないですもんね。

【B委員】

おっしゃるとおりで、まんが甲子園を世界に広げていくには、そういった言葉の壁をどう乗り越えて、どういうふうにできるのかという課題が出てきておりまして、そのことを検討していかなければいけないと考えています。

【J委員】

すごく楽しそうな企画なので、これから全世界の高校生に広がっていくといいなと思います。

【B委員】

ありがとうございました。

【吉村まんが王国振興部会長】

色々ありがとうございました。

まず、まんが部会から皆さんに提案している内容は、ほぼイベント屋のような、お祭りごとばかりになってしまっているんですけども、コンテンツ部会から出ている提案は本当に具体的だなと思いますし、まんが部会も具体的な意見をどんどん出していかないといけないなと思いました。

その中ですね、私を感じるのには、子どもにとって恥ずかしくないまんが王国・土佐をつくるといいんじゃないかと思いました。漫画を読むと怒られる、漫画を描くと怒られる、漫画を持っていると怒られるという思いが一般的である中で、漫画を読んでも描いても持っても怒られない高知県を目指すということです。

それを最終的に実現するためには、実は20歳、30歳、40歳になっても仕事にできればいいんですよね。漫画を一生懸命描いていることが仕事につながって、家族を養えて、その子どもがまた漫画を描けるようになればいいんです。

単に漫画を描いていると言ったんですが、漫画家になるという意味ではなく、ゲームもそうですし、アニメーションもそうですし、漫画を起点に始まったビジネスであったり、仕事でご飯が食べられる高知県になれば、あるいは高知県からそういった企業が出て世界相手に商売できる状況になれば、本当に、まんが王国・土佐が完成しちゃうんじゃないかなと思いました。ですので、コンテンツ部会から出ている意見はすごいなと思いました。

【議長】

先程、I 委員から言っていたことにも多分絡むことなんだろうと思うんですが、例えば、まんが部会絡みの色んなイベントなんかでも、コンテンツ産業のことを紹介することがあったりすると、そういうイメージを子ども達が持てますよね。これが実は非常に日本の先端を行き、世界に対して強力な競争力をもった産業にもなるということがわかってもらえるようになってくるでしょうね。

少し両者で、どういうプラスの影響をもたらすようにすればいいかについての具体案を考えますので、またそういう中でお知恵をいただければと思います。

【C委員】

なんだかんだ言って、そんなにまだ年数も経っていないのに、本当にきちんと形になっていることにすごく感動しながら聞かせていただきました。

こういう建設的なことって苦手なのでよくわからないんですけど、私、全然この場で言う話じゃないというのはわかっているんですけど、介護のゲームができたらずっと思っていたんです。そのようなアイデアをどこに相談したらいいんでしょうね。

今、介護と言った瞬間に、皆さんの中に浮かんだイメージがあると思うんですけど、それとは全く違うイメージをつくってもらうためのゲームを制作して、高齢県の高知から発信できたらいいなって思うんです。上手に作ったら、絶対儲かると強く思っていて、どこかに相談したいなと思っていました。

それとコミコンがすごいズキッときました。こうやって部会でやっていることとはまた別のフィールドというか、中心になっている部会が色々イベントを行い、その周辺での盛り上がりは自然と皆、乗っかれるような状況ができると、すごくいいのかなっていうふうに、今感じて、何か良い未来が見えたような気がしました。

【I委員】

例えば高知だと、コミコンは高知のどこかのホテルがサポートすればできるんじゃないかと思います。

【D委員】

アメリカのパイオニアがスポンサーをとってきて最初スタートして頃は本当に小規模だったんですけど。

【会長】

そうなんですか。わかりました。面白そうですね。

【I 委員】

コミケと違うところは、幼児達がファミリーで遠足気分で行けるというところです。

【議長】

独特の世界観があって、そういう格好をしてないと入れてくれないみたいな雰囲気がありますよね。

【I 委員】

コミコンは誰でもが知っているバットマンやワーナー、ディズニー、スヌーピーといった有名な企業ブースもあるんですよ。また、映画とも連動しているので、役者さん、俳優さんが来ます。全部で5日間あるんですけども、その5日間に色んなゲストが登場するので、5日間行かないきゃいけない気分になっちゃうんですよ。私も5日間ずっとサイン会をタダでやってました。

何で行ったかという、今年の秋にロサンゼルスでキティ40周年の大きなイベントがあって、その宣伝のために5日間ずっとサインを書き通しました。

【議長】

お疲れ様でした。

わかりました。コミコンについても、よく勉強してみます。その組み合わせなのかもしれないですね、

【D 委員】

フランスで最近、ジャパンエキスポが有名になっていると思うんですけども、あの裏側にコミコンのフランス版があってですね、パリ・マンガサイファというのが17年間開かれていて、それはパリの1人の日本の漫画専門店を開いた人がそのイベントを17年間ずっとパリでそれを開催しているんですよ。

フランス、EUの学生達がもう着飾ってコスプレして、皆そこに集まって、フランスのコミケ版があるんですが、そこはまだあまり知られてないんですよ。日本企業もあまり出ていませんので。そこと提携するとか連携することでいきなり国際化を図るというのも手だと思います。

ジャパンエキスポはもう最近、スポンサー市場ですごく荒れてきているのに対して、こちらはまだ全然荒れていなくて、本当に純粹に学生達、子ども達が皆着飾って行くイベントで、2月の8日から9日にやると思うんですけども、コミケをやるんだったらこことやる方が絶対いいと思いますので、こちらでも1回調べられた方がよろしいかと思います。

【議長】

わかりました。ありがとうございます。

欧米は割と仮装は文化として根付いているのかもしれませんが、ハロウィンもしかり、これもしかり。

【I委員】

日本も広がっていますから。

【議長】

そうですね。なるほど。はい。ありがとうございました。

【K委員】

コンテンツ部会からの提案資料の「27年度の取り組み」に記載があります「四経局との連携」について、少し補足をさせていただきたいと思います。

私ども四国経済産業局では、3年ほど前から中小企業のデザイン活用を支援する事業に取り組んでおりまして、四国内のデザイナーと四国内の企業さんとのマッチングなどを実施しております。

高知県では、いの町の笹岡鋏製作所、日高村のひだか和紙に参加していただき、笹岡鋏さんは香川のデザイナー、ひだか和紙さんは徳島のデザイン事務所とそれぞれマッチングを行いました。

笹岡鋏さんは包丁の柄のデザインですが、機能は同じでも、柄にデザインをつけたほうが、値段が倍くらい高いのによく売れるとのことで、中小企業に対してそうしたデザインの活用が重要だなという意識づけに取り組んでおります。

もうひとつの狙いは、地元のデザイナーを活用すること、四国のデザイナーの活躍の場を作ることです。高知で言えば、大原さんや梅原さんといった全国区の有名なデザイナーがおられますが、無名な人でも能力や実績のある方が実は四国内にもおられることが分かってきました。

有名な方は、一般にお忙しいし経費もかかる傾向がありますが、無名な方をうまく活用し、十分打ち合わせを行って双方が理解し合い納得することが重要です。そうした地元同士でマッチングを進めるという取り組みで、まさに地産地消に合致した事業だと思っております。

先ほど知事から、「まんが王国・土佐」の取り組みは産業振興の一環というご説明があり、一方でまんが甲子園やイベントとコンテンツビジネスがつながっていないというご指摘もありました。今、私が申し上げていることが、この協議会とどのような接点や関連性があるかについては、一度精査をする必要があると思うんですが、一緒にやっていける事業がありましたら、是非やらせていただきたいと思いますと思っております。

ちなみに、今年度は、これまでの取り組みをさらに発展させ、コンペ形式のマッチングにしようとしていまして、実は一昨日、高知県庁のほうで、高知の企業さんのマッチングコンペをやらせていただいたところでもあります。また、年度後半には、東京インターナショナルギフトショーに出展し描いての評価を分析するなどして最終商品につなげるような、取り組みを想定しておりますので、一緒にできることがあれば、是非お願いしたいと思います。

【議長】

はい、ありがとうございます。

そうですか、最後はギフトショーに行かれるんですか。

なるほど、良いお話をありがとうございます。是非、具体的にまたご相談させていただきます。よろしくお願いいたします。

【L委員】

2年前からこの会議に参加させていただいて、本当にまんが甲子園だけでなく、特にコンテンツ部会で地方での雇用を創出するという観点で取り組みされていることにすごく感激しております、何かお役に立てないかなと思っております。

やはり漫画のコンテンツということになりますと、中身をPRする、そういう機会とかそういう仕組み、単なるイベントではなくて、常にこちらに発信する何かのご提案ができないかと思っておりますので、また別途ご提案させていただきたいなと思っております。

【議長】

よろしく申し上げます。

三菱電機さんの社内商談会とかに呼んでいただいてもかまいませんので、是非よろしくお願い申し上げます。

【M委員代理】

まずはですね、8月の9日・10日のよさこいの時に欠航が色々出まして、大変ご迷惑をおかけしたんですけれども、今回のまんが甲子園の時には無事に生徒さんを運ぶことができ大変よかったなというふうに思います。

このような仕事柄、どうやったら漫画家大会議にお客様を誘客できるかということはずっと考えていたんですけど、先ほどA委員がおっしゃったように、いち早く旅行会社にお願いをするというのもひとつの手だなと思えますし、私どもで言えば、飛行機とホテルを選んでお客様自身で旅を作っていただくホテルプランを私どもANAのホームページの中でやっているんですけれども、例えば今回の漫画家大会議プランみたいな形で、先ほどの有料のイベントを例えばセットにしたプランをホテル側で作っていただくことが意外と簡

単にできる仕組みになっていますので、私どものほうからも、県内のホテルに今回の件をご紹介させていただいて、そういったプランを作ってくださいようお願いしたいと思いたすし、それ以外にも、どういったかたちで県外へ今回の漫画家大会議を広報できるか、広めていけるかを考えていきたいなというふうに思っております。

【議長】

どうもありがとうございます。

【N委員】

まんが王国・土佐は随分前から言っていますが、高知県民が本当に自ら発信できるようにするためには、今度の漫画家大会議は、ひとつの大きな進歩じゃないかと思えます。

今までは当然、高知県出身の漫画家さんをたくさん輩出し、活躍されていることは皆さん知っていると思うんですが、これによって高知出身ではない漫画家が高知のファンになり、高知県民とふれあうことで、県民も自信を持つことができますし、高知県はまんが王国であるという次のステップへ進める良い機会になると思えます。

この漫画家大会議は、1回、2回、3回と継続して地道にやっていけば、県民も漫画家も高知のファンになって全国に発信できるイベントになるのではないかと思いますので、是非続けて開催していただきたい。

今回、漫画家が20人くらい来られると言っておりましたが、講演会等に300人くらい来てお話を聞いてもふれあうことになりませんので、できれば、この得月楼の後に二次会を構えていただいて、1人の漫画家と10人、20人がふれあえるようにしていただきたい。できれば、我々のように漫画家を知らない人々もおりますので、その漫画家のファンの有名人がいれば、そこへ我々もついていくことができますし、その有名な方にその漫画家の良いところなどを熱く語っていただいたらいいなあと思えます。二次会は何カ所も構えて、分散するようにして、皆が自費で行くようにしたらよいと思えますのでお願いしたいと思います。

【議長】

夜学的な視点ですかね。はい。わかりました。

その他、最後にございますでしょうか。

【O委員】

今日初めてこの会に参加させていただいて、すごいなと思いながら、圧倒されながら聞かせていただいております。

漫画というのは、先ほどお話にもありましたが、学校では非常に微妙な立場でございま

して、まんが王国として県の施策として進めていく部分と、「お前、今、何持ってる？」という、先ほど吉村部会長がおっしゃられていた、そういう考え方も学校にはまだまだ文化として当然残っております。

そこをどう結び付けていくのかということに関連して、西高校では毎年ヨーロッパから留学生が来ていますが、その留学生は大体、アニメと、「かわいい」に触れに来ています。高知へ来ると、「かわいい」とかアニメよりも、何かが違うことを勉強させられると聞きます。そういった違和感を持ちながら10ヶ月いる間に、段々高知が好きになり、好きのまま帰ってくれるんですけど、そこで、何か繋げていけないかなというのは我々も現場で感じていました。せっかく「かわいい」を求めて来る子達を高知の大らかな文化に染めて帰すのもひとつの交流であると思うんですが、まだその子達を活かせていないということを感じておりました。

それと、学校のクラブ活動で、漫画好きで描き手側に行きたい子達と読み手側にまわる子達がいますが、それぞれで漫画文化にふれて、そこで消費行動に出て行く子達の線が少し違って、その2つをどう共存させていくかということについても、まだまだ全国的にできていません。

高文連の全国組織の中にもまんが部会というのはありませんし、漫画が部会として成り立っているのは、高知くらいで、2020年の東京オリンピックの年に高知を舞台に全国高文祭というのを開催する予定で進めています。その時に、初めて高文祭の中に漫画というものを織り込んで高知から発信していけたらと思っております。今、準備を進めようとしているところです。

こういう会にふれさせていただいて、う具体的な施策にまでなっているというのは、すごくなって感じましたし、学校としてできること、やらないといけないことも、ちょっとずつ見えるかなというふうに思いながら会に参加させていただきました。

また、今後とも勉強させてください。ありがとうございました。

【議長】

はい、ありがとうございました。

皆様、本日は本当に貴重なご意見を賜り、まことにありがとうございました。

それでは、今日いただきましたご意見をしっかりと吸収させていただきながら、この資料9と資料10にありますように、それぞれの部会からの提案の方向で今後さらに検討を進めさせていただきたいと考えております。そういうことでよろしゅうございますですね。

どうもありがとうございました。それでは、今日は長時間にわたりまして本当にありがとうございました。本日、第1回の推進協議会を閉会とさせていただきたいと思っております。本当にどうもありがとうございました。

6 閉会