

まんが王国・土佐推進協議会 令和3年度第1回総会（概要）

日 時：令和3年9月24日（金）13：30～15：00

場 所：文学館 文学館ホール及びZOOM

出席者：まんが王国・土佐推進協議会委員 16名（うち5名はオンライン参加）
監事 2名

（1）会長挨拶

（2）議事

次の議案について事務局から説明があり、承認された。

令和2年度まんが王国・土佐推進協議会事業報告及び収支決算

（3）報告事項

次の報告事項について、事務局から説明が行われた。

第1号報告 令和3年度「まんが王国・土佐」ブランド化の推進について

- ・第30回まんが甲子園の実施について
- ・第8回全国漫画家大会議 in まんが王国・土佐について
（第4回世界まんがセンバツ含む）
- ・まんが王国・土佐情報発信拠点「高知まんがBASE」運営状況について
- ・まんが教室の実施状況について
- ・まんが王国・土佐ポータルサイトの運用について

（4）協議事項

次の協議事項について、事務局からの説明の後、意見交換が行われた。

第1号協議 令和4年度「まんが王国・土佐」ブランド化の推進について

- ・事業推進部会からの提案（事業推進部会長）

（5）閉会

第2回総会は、令和4年2月下旬に書面での開催を予定

第1号議案 令和2年度まんが王国・土佐推進協議会事業報告及び収支決算

委員一同承認

第1号報告 令和3年度「まんが王国・土佐」ブランド化の推進について

事務局より説明

第1号協議 令和4年度「まんが王国・土佐」ブランド化の推進について

【A委員】

- これまでのまんが甲子園は、歴史や伝統を元に各校の先輩から引き継がれた形での参加が多かった。しかし、今回は各校の部活動が減少したこと等により、参加校が減少したのではないかと。
- 歴史や伝統は強いが、一般ユーザーに対して認知が少ないのではないかと。「まんが甲子園ごっこ」のようにWEBで募集をした際に応募数が少なかったのも高校生への周知やPRが今までのやり方ではだめなのではないかと感じている。
- WEBを利用するユーザーに直接リーチする手法として、VTuberやYouTuberとタイアップし、まんが王国・土佐の活動を説明する動画を定期的にアップすることを提案する。
- テレビを観ない中高生にとっては、VTuberやYouTuberは身近な存在であり、これらの媒体でPRや広報を行い、高校生に参加してみたいと思わせることで、応募数への伸び悩みを解消できるのではないかと。

【B委員】

- A委員の意見は事業の肝になる部分だと思う。また、海外に対する認知度の向上についても重要になってくる。
- コロナ禍でコミケなどのイベントが行えない中、国内外のコアなファンにリーチ出来るスキームがあるならば実施してほしい。
- まんが甲子園は参加が学校単位だが、個人にリーチすれば、個人から広がっていき学校として参加することも考えられる。
- ANAも国内での認知度はあるが、海外からの認知度が低く、それをどう向上させるかが会社での課題となっている。そのため、当協議会でもぜひ海外での認知度向上に向けて検討してほしい。

【C委員】

- オンラインとリアルで開催は、どちらかではなく両方とも続けていったほうが良い。そうすることで、色んな方が参加しやすくなる。もちろん予算との兼ね合いはあると思うが。
- オンラインで開催することを軸にするのであれば、今まで点で行っていたPRを線で行っていくことで周知していけるのではないかと。
- コロナ禍が収束した際には、高知のまんが文化をアグレッシブに出してほしい。従来は、

まんが甲子園に出版編集部が来てスカウトをする形だったが、高校生が東京の編集部に自分のまんがを売り込むような企画やまんが甲子園に参加していた高校が作画バトル（道場破りのような）をするような企画があっても面白いと思う。

他にはない企画を行うことで、話題になったり認知度の向上につながっていく。

【吉村部会長】

○高校生に作品を募り、各出版社に持ち込むツアーを組むのは面白いと思う。

○高校生は出版社に訪れたこともないので、社会見学という意味合いをもたせることもできると思う。

○YouTuber の話をするのであれば、C委員が言っていた道場破り企画の配信をするのも面白いと思う。

【D委員】

○まんが甲子園の真の魅力は何かということを深掘りしてほしい。子どもたちがまんが甲子園に参加することの魅力はどこに感じているのかを考え、それを磨くことで参加者の増加に繋がっていくと感じる。

○キャリア教育の面について、現在、出張編集部やスカウトシップ育成プログラムを実施しているが、まんが甲子園に参加している全員が漫画家になりたいわけではないのだろう。アニメーターやキャラクターデザイナーになりたい学生も多くいると思う。アニメ会社やデザイン会社とも連携をし、新しい出口対策としても検討してほしい。

○進学的面においても、まんが甲子園に出場や入賞した学生が、調査書に書けたり、受験に有利になるような取組（まんが甲子園）になったら良いと思う。

○オセアニアからオープン参加という記載があるが、他の海外チームと一緒に正式参加としないのは何か理由があるのか。

【事務局】

○オセアニア地域からオープン参加を予定している理由は、参加校数を増加させるというよりも、令和7年に「大阪万博」が開催されるタイミングで関西地域でまんが甲子園の国際大会を開催することを目的としている。令和4年度からオープン参加により新たなエリアを拡大していき、令和7年度に開催する大会に参加していただき、その競技の様子をオンラインで世界に配信したいと考えている。

○現在、次年度の参加エリアについて、オセアニア地域に進出することを考えているが、新型コロナウイルス感染症の拡大状況やまんがに対する認知度などを考慮しながら進めていきたい。

【青木副会長】

○コロナ禍によって、デジタルとリアルハイブリッド化が進んできている。まんがを使ったハイブリッド化のイベントができたことは、世界に発信する大きな力になったと感じる。

○国内と国際化の視点を持って事業を進めることも重要だろう。

- 実際に参加する人や参加はしない予備軍、掘り起こしをすべき人、見る人など各ターゲットに対して、もう一度事業全体を見直すことで、どのようなことがまんが王国・土佐のブランド化につながっていくのかを検証することも必要だと考える。
- まんが的な柔軟な視点をもって事業を進めることも必要だろう。
- 例えば、まんが教室は全国に授業の動画を配信するのも面白いかもしれない。

【E委員】

- まんがに興味を持っている人は多くいると思う。底辺を拓げていくという意味でも、まんが教室を小中学生向けに行っているのはとても良い取組だと思う。
- 松山市を中心に行われている「俳句甲子園」の影響で、俳句の番組が取り扱われるようになった。まんが甲子園もまんがを扱うような番組が放送されれば、もっと全国に普及していくのではないかな。
- 他の自治体と一緒に事業を進めることも考えられるが、まんがに力を注いでいる鳥取県等と連携して、全国に拓げていくような取組ができないかとも思う。

【F委員】

- 日本人が大切にしている「伝統」という価値観をいかに海外に理解して、まんが甲子園に参加してもらえるかがこれからイベントを続ける上でも大切な視点だと思う。

【G委員】

- 商店街はご存じのとおり三密が得意で、三密がないと商売ができない。
- アナログの原点で人と人の付き合いが商店街であり、土佐人の得意とする部分が全く消えている。
- まんが甲子園の表彰式に行った際に、全国の高校をつなげてお世話をしている県の職員や委託者は本当に凄いことだなと思った。しかし、原点とすれば、汗をかいているのが見える、仲間たちが集まってというのが商店街の得意なところでもある。
- その原点を忘れないようにしながら、コロナ禍だからオンラインを続けていくことも分かるが、コロナが収束した際に、アナログでないところばかり追いかけるのは良くないと感じる。
- まんが王国・土佐を高知県民がどれくらい大切にしているかということをお願いしたい。そこをおろそかにすると本末転倒になってしまうのではないかなと思う。人材育成や学校教育を拓げてほしい。

【H委員】

- オンラインのまんが甲子園に参加して、本当に完成度の高いイベントをやり遂げたと思う。せっかくこれだけのノウハウを持ったので、リアル開催とのハイブリッド開催は絶対にやるべきだと思う。
- まんが甲子園ごっこが新たな取組として行われ、参加数が少なかったということだが、本当に素晴らしい取組だと私は期待している。この取組は、予選で敗退した学校の敗者復活戦のような意味合いがある。

- 全員がまんが甲子園に参加できる取組として、別に歴史を作っていてみてはどうか。
- 世界に向けた取組でもあり、まんが甲子園よりも先に「まんがオリンピック」になっていくのではないかと期待をもっている。
- 「2コマ落ち選手権」も行われていたが、思いつきですぐ参加できる部分もとても大切だと思う。これも1つの名物になっていければ、オンラインのイベントとして根付いてほしい。
- 本年度のまんが甲子園には敗者復活戦がなく、大会1日目に敗退した学校も決勝戦と同じテーマで2日目に作品を制作するという形をとったが、これは通常開催に取り入れてもいいのではないかと話がでた。
- 配信方法についてもニコニコ生放送ではなく、YouTubeで配信を行った方がアーカイブ配信が見やすいのではないかと。
- スカウトシップに参加する学生が少ないということは言っていたが、スカウト数よりも、編集部がどう感じているかやスカウトした後がどれだけ充実しているかが大切ではないかと感じる。
- 現在、漫画界は紙媒体よりも、WEBが主流。編集部への持ち込み企画も面白いと思うが、持ち込みもWEBが主流。WEBによる持ち込みは参加しやすいので、活用できるのではないかと考える。
- 原稿料はもらえないが、自身のまんがを載せられるPixivにまんがを投稿して、プロになる人もいる。そういうところを上手く使い、Pixivにまんがが投稿されたら、まんが王国・土佐のポータルサイトに情報が掲載されるなどしても良いかも。
- 従来の漫画界とは変わり、ストーリーよりも絵の力が求められている。高校生たちは「お絵描き」がしたい、出されたテーマに向けて描くというのは描きたいものを描いているというわけではない。高校生が描きたいものを発表する機会を作ってあげればもっといいのではないかと。まんが甲子園の趣旨とはずれるが、高校生が求めているものとすり合わせていくことが大切だと思う。
- まんが塾は、ハードルが高いため、受講生の数が伸び悩んでいると資料にあるが、まんがを教えるということは元々ハードルが高いもの。むしろ、少数精鋭で本気で力をつけさせるという方が自然だと感じる。まんが教室と変わらないものにしては意味が無い。一年間しっかりとモノになるまでやって、卒業してからも来れるような長丁場なもので、本物を作るために考え方を考えてもいいのではないかと。思った。

【1 委員】

- 北海道に日本で初めてまんが科が新設されたというニュースをみた。高知が最初でなかったのが残念に思ったが、そのような高校と連携し高校生向けのPRをしていくという方法も良いのではないかと。
- サンリオのPRをHPやTwitterで行っているが、高校生はTikTokが主流になっている。VTuberやYouTuberを利用するのも良いが、費用を考えるなら、危険ではないかと感じる。

○キティーも YouTube で動画配信をしているが、視聴者は幅広い年代にわたっている。
高校生だけの広報には何が適しているかを北海道のまんが科の高校生と連携したらどうか。

○高知県に日本で2番目のまんが科を設立するのはどうか。

【J委員】

○まんが甲子園に参加する高校生の熱量が弱く感じてしまう。賞が多すぎるのか、優勝したいという意欲が少し低いように見受けられる。

○海外からの参加国を増やそうという取組があるが、海外からの作品は1枚まんがにはなっていないと感ずることがある。まんが本来のセリフではなく、絵で表現するという部分をもっと頑張ってもらいたい。

○翻訳がなくとも、ある程度、どの国の人が見ても意味が伝わるような作品を制作してもらえるようなルールを考えれば、どの国の作品でも同じ土俵で作品が競い合えるようになるのではないかと感じた。

○まんが甲子園という高校生のイベントとしては、リアル開催で全国の仲間と交流できるというのは大きな醍醐味であると思うため、オンラインを使い番組形式で配信をしても競技の部分は高校生がどう思っているのか考えながら、事業を進めてほしい。

【K委員】

○高知県高等学校文化連盟にまんが部門を昨年設立した。高校生が他校の生徒と交流することを望んでおり、交流はメリットになっている。まんが甲子園でも大会終了後の交流会の充実と交流会の充実度が大会関係者に伝わっていけば良いのではないかと考えた。

○高校生が高知県に来たいと思えるような交流会となってほしい。

○昨年、総文祭をWEBで行った際に吹奏楽等それぞれの部門で動画の提出をいただいたが、動画ならではの普段は見られないようなコミカルなパフォーマンスが見受けられ、高校生たちも自分たちが動画を作って発表することを求めているのではないかと考えた。

○まんがだけでなく、PR動画を高校生から募集すれば高校生視点での活動もみられるのではないかと考えた。

○開催する場所のレベルも上がっていかなければならない。まんが甲子園の絵のレベルが上がっていくということは、高校生だけではなく、まんが文化を支える高知県のレベルをあげる、一般の方も関わりを増やしていくような取組があっても良いのではないかと考えた。

○例えば、まんが教室の講師には、元学校の先生の方もいる。そのようなつながりを作り、高知県のまんが文化の水準を高めることで、高知県の人誇りに思い、まんが文化を世界により発信できるのではないかと考えた。