

# まんが王国・土佐推進協議会設立総会 議事録

日時：平成24年7月26日（木） 15:15～17:00

場所：高知サンライズホテル2階 向陽

出席者：まんが王国・土佐推進協議会委員23名（うち代理出席2名）

オブザーバー1名、監事2名、傍聴者等24名

## 1 開 会

## 2 設立発起人代表あいさつ

### 【高知県知事】

本日は大変お忙しい中、お集まりいただきましてありがとうございます。

「まんが王国・土佐推進協議会」の設立にあたりまして、設立発起人を代表して一言ご挨拶を申し上げます。

本県は、まんが文化を大変大事にしてきた歴史を持っている県であり、多くの著名なまんが家の先生方を輩出してきた県で、そのことを誇りにしてまいりました。横山先生、やなせたかし先生、はらたいら先生、さらに今現役で活躍していらっしゃる方、ほんとうに多くの先生方がいらっしゃいます。

そしてまた、このまんが文化を生かした様々な取り組みも今まで進めてまいりました。皆さまご存じのとおり、「まんが甲子園」の取り組み、昨年20回を迎えて、今年21回目の新しい年を迎えようとしているところでして、そのような長年にわたる取り組みについて、日本漫画家協会賞特別賞を受賞するなど、全国的にも評価をいただいていたところでございます。

このようなまんが文化を大事にする取り組み、高知県だけではなく、全国的にもまた広がりを見せてきているようにも思います。「まんが王国」と鳥取県もおっしゃっていますし、また京都、さらには新潟においても、このまんが文化を大事にした取り組み、全国的に広がってきているところです。本家本元を自負する高知県といたしまして、このまんが文化の振興をもう一段二段前に進めていきたいと思っております。

あわせて、このまんが文化の素地を生かして、本県において新しい産業振興を図っていきたくと考えているところです。

まんが文化をもっと多くの人々に浸透させていく、そして、子供たちの教育にも生かし、人々の生活の充実につなげていくためには、どうしていくことがよいのか、さらにはそういう文化を持っている本県を全国発信していくためにはどうあるべきか、具体的にどのように行動していくべきか、官民協働の組織を立ち上げて、また、全国的な視点をもたれた有識者の皆さまにもご参加を賜って、まんが文化の推進を図っていきたくと思っております。

また、非常に厳しい経済状況にある本県において、コンテンツ産業という地理的ハンディのない、ある意味過去の累積によるハンディというものをあまり感じさせることのない新しい産業を育成していくことができないだろうか、このことによって、本県の県勢浮揚の一躍を担っていくことができないだろうかということで、コンテンツ産業の育成のためにも、官民協働で取り組みを進めていながら、多くの方々のお知恵とお力を得て、前に進めていきたくと考えています。

これまでにも、それぞれの分野において組織をつくって取り組みを進めてまいりましたが、文化振興と産業振興、両方のテーマをお互い幅広い視野から検討し、同時に官民協働での実行体制を確立することができるような組織をぜひ作りたくと思ってきたところです。

このたび「まんが王国・土佐推進協議会」の設立ということで呼びかけをさせていただきましたところ、本日このようにお集まりいただくことができました。ぜひ、お配りしました設立趣意書につい

てご同意を賜り、「まんが王国・土佐推進協議会」の設立とともに、「まんが王国・土佐」を全国にあらためて宣言させていただきたいと思うところでございます。今後ともどうぞよろしくお願いいたします。

### 3 まんが王国・土佐推進協議会会則（案）について

#### 【事務局説明のうえ、承認を受ける】

（承認により知事が会長に就任。これより会長が議長を務める。）

### 4 役員の指名について

#### 【会則第5条第2項に基づき、会長が副会長、監事を指名】

副会長	高知市長会会長	岡崎 誠也
	高知県商工会議所連合会会頭	西山 昌男
監事	高知県町村会事務局長	田中 正澄
	高知商工会議所総務企画部長	中屋 邦彦

#### 【岡崎副会長あいさつ】

高知市長会会長をお預かりしております高知市長の岡崎でございます。

尾崎知事の紹介にありましたように、高知市でも非常に多くの漫画家を輩出しており、横山隆一まんが記念館を初め様々な形で、漫画家の集団の皆さま方にご支援を賜っており感謝申し上げます。

また、高知市とそれから南国市、香南市、香美市、この4市で、高知中央広域定住自立圏ということで、今様々な取り組みを行っており、この中でまんが文化の振興を図っていこうということで、総務省に事業提案し、6月に採択されました。総務省から直接750万円程度の予算をいただき、4市でまんが文化をさらに広げていこうと、高知の漫画家の皆さまにご支援賜りながら、子どもたちの学校へ入って、楽しみながら学校のキャラクターといったものを作りこんでいく取り組みを進めています。また、今後とも、皆さまと連携して、様々な分野で、まんがを文化、そして産業として興していきたいと思っております。どうかよろしく申し上げます。

#### 【西山副会長あいさつ】

高知商工会議所連合会 会頭の西山でございます。

商工会連合会の浜田会長とともに、産業界を代表いたしまして、この推進協議会に参加をすることになりました。

本県経済は、現在生産、消費とも緩やかな回復をしておりますが、ここに来てその動きがやや鈍ってきております。人口減少には歯止めはかかりませんし、製造品出荷額では三年連続全国最下位となるなど足下の経済基盤が弱い。大きな課題が本県にはあるわけでございます。今後、足腰を強めて、県が推進している産業推進計画を官民挙げて積極的に推進していく必要があると思っております。

先ほど尾崎知事から話がありましたが、高知県には多くの著名な漫画家を輩出しており、まんがは貴重な文化資源であります。しかしながら、長らく県民の間ではまんが文化が地域資源として広く認知されるには至っておりませんでした。転機となりましたのは、平成4年から始まった「まんが甲子園」の開催であります。

そして、最近では産業振興計画でまんがという強みを生かしたコンテンツビジネスの創出が提唱され、時代の変化に対応するべく、外貨獲得を目指す仕組みづくりが提示されております。本日揃いました「まんが王国・土佐推進協議会」が新たな産業興しの推進役となるよう、微力でございますが、頑張ったいと思っておりますので、よろしくお願い申し上げます。

## 5 議 事

### (1) 部会設置及び部会員について

【事務局説明のうえ、承認を受ける】

【会則第 12 条第 2 項に基づき、会長が部会長を指名】

まんが王国振興部会部会長 NPOマンガミット理事長 吉村 領

コンテンツ産業振興部会部会長 高知県コンテンツ産業振興アドバイザー 武市 智行

### (2) 事業計画・収支予算について

【事務局説明のうえ、承認を受ける】

## 6 報告事項

【事務局から諸規程（事務処理規程、部会運営要領）制定の報告】

## 7 意見交換

### (1) 今後の取組の方向について

【事務局から、資料：まんが王国・土佐の現状と目指す姿（案）の説明】

### (2) 県外委員等からの提言

【A委員】

私どもの取り組みとしまして、「観光サービス及びコンテンツ戦略に関わる取り組み」がござい  
ます。「まんが甲子園」のように 20 年の歴史は、私どもの取り組みにはございませんが、最近のも  
のを二つほど紹介させていただきます。基本は、地元そして四国の魅力、それを地元四国の人が楽  
しく、魅力を誇りにしていくというのがテーマでやっており、その一つとして、「地域の強みを地  
域で展開」、「“カッコイイ” 地元の魅力を地元の人が楽しむ」というのがございます。実は、昨年  
の 2 月、愛媛県今治市で「今治 ABC（えびす）祭り」というのを開催し、このとき、「商店街で映  
画館」、それから「B 級グルメ」と「ゆるキャラ」という 3 つのコンセプトでやらせていただきま  
した。二日間で今治の商店街に、なんと 9 万人の人が集まりました。今治の人口が 17 万人ですの  
で、二日で約半分の方々が集まりました。（やる前は）「ゆるキャラなんて大丈夫？」というところ  
がありましたが、要はいろんなやり方によって、非常に活性化ができるんだということで、今治市  
のほうもこれを契機にして恒例化をしていくということです。

それから、もう一つは、愛媛県の南予マルシェというもので、南予市にもいろんな優れた物産が  
ございますが、そういったものが四国の中で知られていないということで、それを香川県高松市の  
丸亀町商店街のドーム広場で販売をしました。そうしましたら、これがドームの中でやった事業の  
中で一番の人を呼びまして、今後は常設化をしていくということになっております。それを契機に、  
今後は高松市周辺の農家の方々などと組んで丸亀町商店街にあるマンションなどを巻き込んだ取  
り組みも展開をするということです。

この（取り組みの）背景にあるのは、実は四国の域内交流（四国の人が四国を旅する比率）が全  
国で断トツの最下位だということで、四国の中の交流をぜひとも深めるということです。まんがも  
そういう交流を深めるキーワードになっていただければと思っております。

また、（さきほどまんが文化の推進に関する）マイナス面を言われていましたが、たとえば、先  
ほどの丸亀町商店街は、いつも自転車が闊歩していますが、今回、その自転車を丸亀町については  
規制をしました。それをしたところ、非常に評判になり、副次的な効果として、周辺商店街に自転  
車が迂回をし始め、周辺の売り上げが増加したそうです。なおかつ、そこは飲み屋街でしたが、人

が増えたということでお昼の営業を始め、商店街全体が活気づいてきたそうです。マイナスと思っていたものはプラスに転じるものがあるということで、マイナスを恐れずにどしどしやっていったらいいと、勉強したところです。いずれにしても、地元の人が参加して楽しむ、失われた地域のコミュニティの復活が非常に重要かと思います。「まんが甲子園」も20年の歴史もございますので、ぜひとも、まんが王国を中心とした地域のコミュニティといったものは、地域の復権につながるのではないかと考えておりますので、今後とも私どもも出来る限りのお手伝いをさせていただきたいと考えております。

### 【B委員】

岡崎副会長から、(まんがを)学校(教育)に持ち込むというというお話がありました。大変心強いお話です。私は、大学でまんがを教えているのですが、まんがの技術を教えるというところから、まんがを発想源として小学生とか中学生に教えるという方向にあるとお考えいただけたらいいと思います。北海道大学や京都大学でも、まんがを使って教育を始めています。まんがだと、壁を取り払って解説することができる。実際に、京都大学のHPに載っていて、それは偉い先生の論文よりもアクセスが多いということがあります。

まんが甲子園のデータベースができたということは、20年間の蓄積がデータベース化されて研究者がどのようにも切り取れる状態になっていて、それを使ってまんがによる発想法という切り口でカリキュラム化して先生の教育とともに、教科書を使っていただく。それが高知でできれば、全国に広がるし、高知市が関わっている内モンゴルの大学にも拠点ができて、日本のまんが文化を研究するといったことも考えられます。ごく一般の学生さんにまんがの発想法、自由な発想法、それがいかに社会に役立つかということをお話していくことをしていきたいと思います。

### 【C委員】

さきほど、(事務局の説明で)高知の地理的なハンディで、なかなか来ていただきにくいというお話があったと思うんですが、時代がインターネットの時代なので、国内からお客さんをお呼びすることももちろん重要なことですが、それだけではなくて、インターネットでもガンガン海外に向けて発信していく時代なのかなと思います。僕はゲーム音楽の作曲をやらせてもらっていますが、海外の若者にとって日本のゲーム、アニメ、まんがに対する意識というのは、実は我々日本人が思っている以上に熱いものになっていると思うんですね。今、インターネットですぐに世界中に配信できる時代には、それを使って攻めていくのも一つの手かなと思います。たとえば、高知出身の漫画家さんの作品を、全世界の言語で翻訳してどこの国でも読めるというのも一つのアイデアかもしれませんが、可能性としては、いきなり海外というのは難しい、そんなのは壁が高いよと、皆さん思われるかもしれませんが、多分そんなことはないと思うんですね。昔と違って、情報が一瞬にして世界中、全世界を回る時代ですから、いきなり海外を狙うというのは、僕は難しい話ではないとは思っています。

私ごとですが、先日「FAIRLY TAIL(フェアリーテイル)」というアニメの劇場版が8月に公開されますが、そのエンディングテーマを作曲させていただきました。早く、高知出身の漫画家の劇場版の映画とか作るようになって、その仕事に携われたらなあと思いました。その日が来ることもそんなに遠い話じゃないと思います。

### 【D委員】

私は、まんが王国(・土佐推進協議会)という中で、ビジネス面からこのまんがを含むコンテンツをまず見ていきたいと思いました。コンテンツ産業というのは、そもそも知的財産権をビジネスにする産業ですので、唯一その独占が許される(だけに可能性を秘めた)ビジネスだと思っています。

す。だから、そのビジネスとして、まんががどう動くか、さっきお話がありました、世界に配信するとか、そういうことを事業計画を書いて全うしようとする人がいるのかどうか、ビジネスとして成功しないと（コンテンツの取り組みは）やっぱり長続きしないと思うので、そのあたりをすごく（意識して）ビジネス寄りに見ていきたいと思っております。

今、（高知県で）ソーシャルゲームの事業をスタートさせましたが、ゲーム市場調査を手掛ける会社の調べですが、2011年は、世界で家庭用ゲーム機の市場が二兆一千二百億円、PCゲームあるいはソーシャルゲーム、ネットゲームという家庭用ゲーム機ではないゲーム市場が、もう三兆円になってきています。日本だと2011年で、家庭用ゲームのソフトの市場が2,746億円、ソーシャルゲームが2,570億円、今年はまだ3,000億円といわれています。世の中は、ほんとにいろんな意味で、ハードからソフトに、また、ネットワークにどんどん移って行っています。地域的にハンディの無いインターネットでつながった世界ですので、高知にあってもビジネスはちゃんとできると思います。それと、コンテンツビジネスというのは、若者が世の中を変えるビジネスです。だから、コンテンツビジネスをやることイコール若者たちがいないとできない、コンテンツビジネスを成功させることによって若者たちが働ける場所を創って、若者たちがいきいき働いて、活躍してアイデアを出し、企画をし、ノウハウを貯めていく中で、高知県でコンテンツビジネスが発展していくことをなんとかやれたらいいなと思って参加させていただきます。

#### 【E委員】

四国経済産業局の資料「クリエイティブ産業プロジェクトCMT（クリエイティブマーケット東京）がスタートいたします」とありますが、このクリエイティブマーケット東京というのは、経済産業省が進めている新しいコンテンツ産業の創出を支援していくという事業で、私はその審査員長を十年以上させていただいています。こういう新しい登竜門を作っていくことは、日本のコンテンツ業界に非常に重要なことだということ、それからコンテンツをビジネスに変えていくことには二通りの大きい鬼門があるということだと考えています。

まず、人をつくっていかない限り、いわゆるコンテンツのノウハウがたまっていかない。今、お話があったように、知的財産は、知識という財産を地域の財産に変えていくことが非常に重要なポイントではないかと思っております。地域が知的財産を保有することによって、その地域がビジネスの権利を握る。その権利を握った方々が、単にコンテンツという名前だけではなく、コンテンツビジネスにつなげていく、次のステージへどのように飛ばしていくのかという支援をする必要があると思います。

まんがは、教育とかエンターテインメントのビジネス、それから最近で言うとコミュニケーションビジネス、メディアビジネスという転換期を迎えているといわれています。それぞれの（分野の）専門家が必ず必要であって、メディア、コミュニケーション、エンターテインメント、教育、この分野におけるプロフェッショナルが、コンテンツのまんがというものをどのようにビジネスに変えていくかということを確認して、収益化していくという方向に持っていくことが、高知にとって重要なポイントだろうと思っています。

私のほうでは最近大手自動車会社のインターネットの配信とかナビゲーションのビジネスをさせていただいています。いずれ、カーナビゲーションは無くなります。スマートフォンがカーナビゲーションの代わりになります。例えば、キャラクターが存在して道を教えるようなカーナビゲーションが出てくる、どんなキャラクターでもいいんですが、高知県は高知県が作ったキャラクターが道案内をする。そういうことを、ビジネスとして誰と組んでどのように作っていくか、ということが一番経済状況の中で大きいポイントを占めていくんだらこうと思っています。

このあたりの育てる、作る、広げるということが、このまんが王国には一番重要なこれからの経済効果を生んでいくところで、その一助になればと思っています。

## 【F委員】

高知の出身の漫画家は非常に多いんですが、今の若者たちはやなせたかし先生は知っていても、他の方々は知らないんですよ。そこがちょっと時代のずれを感じています。実際にどうやってこの「まんが王国」を大きくしていくかというところですが、私自身、「プリキュア」の漫画家が高知出身だとは全然知らなかったんですね。お隣にいるくさか先生も高知出身だと知らなかったんです、実際に先生の作品を読んでも。だから、ぜひ、いろんな方々に高知出身だってことはアピールしていただいて、この高知県を盛りたてていただきたいなと思っています。

実際に、ゆるキャラの中で非常に有名な「ひこにゃん」や熊本の「くまモン」、くまモンは県の課長であるということアピールしていますが、そういう切り口がすごく重要になってくるのが、これからのキャラクターの文化だと思います。やなせたかし先生は55歳のときにアンパンマンを生んでるんですよ。それから育てていってここまで大きくなっていますが、実は私もおとし、「イチゴマン」というのをやなせたかし先生の向こうを張って出しまして、これを世界にアピールしていこうと思っています。やなせたかし先生が55歳なら、私もイチゴマン生みだして遅くはないだろうと思いついて今後世界にアピールしようと思っています。今年また新しいキャラクターを表参道ヒルズで発表しますが、生むのは簡単で、どうやって育てていくかが非常に重要になってくるんです。高知県の「くろしおくん」と「龍馬くん（高知県観光キャラクター 坂本龍馬）」は、なかなか全国の人たちが知るキャラクターではないですよ。この辺に改革の余地があるんじゃないかとすごく思っていて、高知県での全国、世界の人たちが知るようなキャラクターづくりにぜひ協力をさせていただきたいと思っています。みんなのバックアップがあって、どういう育て方をして、どういうPRをしていくことが、そのキャラクターの今後の成長具合と高知の成長具合に結びついていくか、そのお手伝いをしていけたらと思っています。

## 【オブザーバー（文化庁文化部芸術文化課長）】

文化庁のメディア芸術関係の施策のご紹介をさせていただきたいと思っています。

メディア芸術の振興のため、様々な施策を実施させていただいております。メディア芸術とは、まんが、アニメーション、そのほか映画やコンピュータ機器を用いた芸術の総称ですが、国内の文化の振興のみならず、海外からもこの日本のメディア芸術分野への評価が高いということを踏まえて、我が国の文化に対する理解、関心を高める上でも非常に重要な分野であると考えています。また、文化振興だけではなく産業や観光の振興にも資するものであるという観点から、諸々の事業を実施しております。

大きく分けまして、ソフト支援、それから人材育成のヒューマン支援の2種類の事業を行っています。ソフト支援につきましては、中心は文化庁メディア芸術祭の実施であり、まんが、アニメーション、アート、エンターテインメントの4部門にまたがり、優れた作品の顕彰、展示等を行うもので、平成9年から実施しております。本展のほか優秀作品について地方展、国内巡回展を開催するほか、海外展なども開催しています。このほか、メディア芸術の作品の所在情報等についてのアーカイブの構築や、関係機関の連携協力を促進するためのコンソーシアムの構築事業を実施しています。

また、人材育成につきましては、若手のクリエイターについての創作支援や、ワークショップなどを開催する育成支援事業、またアニメーターについてOJT形式で実際の製作現場における人材育成を支援する事業などを実施しているところです。

次に、メディア芸術を含めた地域の文化芸術活動を支援する事業についてご紹介します。平成24年度からの新規事業として、「地域発・文化芸術創造発信イニシアティブ事業」を実施しております。この事業は5つのメニューがあり、その中に「メディア芸術による地域活性化事業」が含まれ

ております。この事業の実施主体は、都道府県または市町村であり、その事業に対し、二分の一以内で補助を行うものです。24年度の前期分として、メディア芸術関連では11事業が採択になりました。他県における事例なども25年度に向けての参考にさせていただければと思います。

#### 【議長】

今日は、社会的に活躍しておられる先生方に多く出席いただきました。この協議会に参加いただいたことを心から感謝を申し上げます。今度とも、ぜひ世界的な視野から、ご指導、ご鞭撻賜りますよう、どうぞよろしくお願い申し上げます。

### (3) 参加委員による意見交換

#### 【岡崎副会長】

先ほど学校に入っていくということで良いアドバイスをいただいたのですが、実は、高知、南国、香美、香南4市で、中央広域圏の人口定住事業の中で文化的なものをやろうというということで、まんがに絞りながら、総務省に事業提案を出して認可をいただきました。この4市の小学校中学校で、116校あり、生徒数3万7千人もおります。それで、今協議させていただいている途中なんですけど、高知でご活躍中の漫画家の皆さま方に、まんがを中心にする訪問授業というものを予定しております。総勢で3万7千人の子どもたちに、まんがが好きな子どももたくさんいると思うので、ここを一つの取っ掛かりでいろいろやってみたいと思っています。それで、よくありがちなんですが、行政はよく事業が一年で終わったりしますが、やっぱりいろんなものを育てていくというのが重要ですので、単発で終わらないように、一定、中期的なビジョンを持ちながら、関わっていくということが重要だと思うので、こういう組織が今日立ち上がりましたので、(市としても)連携をしながら、子どもたちとまんがを中心にして関わっていきたいと思っています。

#### 【G委員】

皆さまのお話の中に、ビジネス面、育成面が出てきましたが、もう一つイベント面というところがあると思います。イベント一つ行くと、広報、宣伝もできますし、注目も大きく人もたくさん来てくれますが、ただイベントを打ち上げるだけでは、何も意味がありません。そのイベントの中に様々な育成の要素や、ビジネスの要素を持たせるのがいいのではないかと考えています。高知には、20年前に「あったか高知まんがフェスティバル」という素晴らしいイベントがありましたが、3回くらいやって今はまんが甲子園と同時開催し、大幅に規模・内容を縮小しています。ぜひ大規模な「あったか高知まんがフェスティバル」の復活を、この「まんが王国・土佐推進協議会」で協議できたらなと思います。

#### 【B委員】

今、大学でも「ゆるキャラ」というのはなんだという話をしてるわけです。言葉だけは先行してますけれども、実際は、実態はわかっていないですね。ああいうぬいぐるみになるようなキャラクターだけがキャラクターかという、僕は、よさこい祭り、よさこいソーラン、こういうものはもう、まさに高知そのものがキャラクターになって全国にも波及してる例ですね。ですから、うさぎだとかたぬきだとか熊だとか、そういうものだけがキャラクターではなくて、高知県の空気だとか高知県の熱気だとか風土だとかそういうものを反映しているのがよさこい祭りで、これほどに全国に波及してる事例っていうのはないでしょう。全国津々浦々、どこに行っても鳴子持って踊っている。こういうものを意識して、ちゃんと使わない手はない、これもキャラクターなんだと考えたらいかがでしょう。

## 【H委員】

私は、今年の一月末から二月にかけてフランスのアングレームという町に行ってきました。

アングレームのフェスティバル（国際漫画祭）の間に、人口5万人の町に4日間で10万人が集まってくるというものでした。そこに行ってみて私が考えたことは、駅からその会場までの間に、町全体の盛り上がりが高知市とえらい違いがあるということです。町の女性たちがイベントのユニフォームのようなものを着て、私どもがその駅に降りたったら、カナッペを配ってくれるわけです。それで、もう一つ、そのパリからのTGB、特急が、その期間だけアングレームに停まるようになってるわけです。そういう官民一体の協力で、あの町全体が4日間で大変な盛り上がりを見せています。高知市30万人という人口がいますが、たとえば「まんが甲子園」や「まんさい」の時に、なんらかの形で県や市がいっぺんに盛り上がりやれるような体制を作ることができないだろうかと考えました。あそこに行ってみて一番感じたのは、子どもたちは学校の先生に連れられてバスで来たり、私らよりかまだお年を召した老夫婦が会場を訪れている。ところが、誠に情けない話ですが、横山隆一記念まんが館には、我々の努力が足りないということもありましょうが、そういう方々は来ない。「まんさい」でも、あるいは「まんが甲子園」でも、なんとか周辺を盛り上げて、そこに十万人来てくれるようなイベントができないものか。まんが王国ならそれくらいのことを考えていいんじゃないかなあということを思って帰ってまいりました。

## 【議長】

ありがとうございます。確かに「よさこい」ではそんな感じになりますね、高知市内が。

## 【B委員】

アングレームは、地域が熱心で、国が日本みたいに水際で区切られていない、地続きなんで、すぐ国際イベントになる。主催しているビール会社の社長とか小さい中小企業の社長とかが音頭をとってどんどんやって、国際まんがショーをつくったりするので、時代、歴史とか、イベントやるときの背景が（高知とアングレームでは）違うんじゃないかなって感じがしています。

## 【I委員】

皆さんのご意見をお聞きして、おいしいなと思った話、心がそそられたのが、県内出身の漫画家の作品を国際出版化する、まんが王国が後押ししようじゃないかみたいな話です。出版社にちょっと働きかけてもらって両者一体となってもうまくいくと、私もすごいうれしいなと思いながら、そういうぼたもち降ってこないかなと思いながら今聞いていました。

新たに創設するというのは大変ですが、あるものをうまく使い合って、お互いがちょっとずつ損するんじゃないかと得するような方向ができればいいなあと感じました。

ゲームの中で野菜を育てて、その野菜が買えるという、お百姓さんたちと提携してゲームをやって、農作物の売れ行きがそのゲームであがっているということで、そういう連携の仕方もあるというニュースを見て、すごく上手で、しかも楽しい、そういううまいことお互いの長所を生かしあっていく、インターネットのゲームの可能性は限りないなあと感じました。

それと「まんが甲子園」で、高知県とは関係ない県外の方で、ビッグネームのゲスト審査員を呼んだり、「まんさい」で声優さん呼んでトークショーをやったりすると、朝から行列ができています。そういうのを見て、県内の作家ばかりでなく、高知にゆかりのない漫画家でも、初版で百万部とか出る作家を捕まえておくというのもすごい大事だと思います。ここがまんが王国ならば、ゆかりがあるというくらいの押しで、高知を大好きになってもらって、一流の漫画家やアニメーターを高知につないでおくっていうのをあらゆる手練手管を使って、高知県ではその人の漫

画は全部読んでるぞということ、県内の作家ばかりじゃなくてとても大きな力になるんじゃないかということ、高知のまんがイベントを通して日ごろ感じています。

#### 【A委員】

今テレビで、カードゲームのまんがを英語版でやっていますが、たとえばアンパンマンの英語版があって、それで英語を学ぶとお父さん、お母さんも巻き込めるかなと思ったりしました。

それと、私どもが一番注目しているものは「オタク」です。今いろんなオタクの方々がいて、高知にも「海洋堂ホビー館」とかいろいろあって、こういった人たちがどんどん来ていますが、どういうふうに対応するかというコンセプトがまったくできていないんです。オタクの方々にお金を落とさせる工夫も非常に必要ですが、もっと工夫をしなければ、ただ単に見て帰ってしまうだけの方々が多いんです。ですから、オタクを知るには、オタクの気持ちがわかる人が非常に必要だと申し上げています。そういったオタクの文化が、実は四国の中にたくさんあるので、そういったものをまんがとからめていくとかが必要ではないかなと思っております。

#### 【C委員】

以前、3、4年前に、イタリアのルッカという町でまんがフェスティバルがあって、そこへ行ってきましたが、ルッカの町自体がお城の中にあって、城壁都市で、城壁に入ると町があるんです。そこを全部解放してのまんがフェスティバルで、中世の街並みがそのまま残っているんです。もちろんイタリアのオタクが集まって、中には中世の騎士とかその当時のお姫様みたいなコスプレをした人たちがこう街中を練り歩いているわけです。それを見たときに、この光景はちょっとあの高知城とかでも見てみたいと思ったんですね。高知城のお堀の中を全部江戸時代のかっこをした人じゃないと入れない三日間とかが一年のうちにあたりして、その間は高知市や高知県を挙げてのお祭りにするとか、そういうときに「よさこい」とか「あったか高知まんがフェスティバル」とかいくつかを重ねてドカーンとでっかい花火みたいなものを打ち上げてもいいんじゃないかと思いました。そういうのは一回やっても多分なかなか根付かないので、お金もかかるとは思いますが、何回かやって定着させて、長い期間見据えて高知は毎年この期間こんなことやってますというのが、全国的に全世界的に知られるようになるといいと思いますね。やっぱり官民が絡んでいかないとでかいイベントの成功はないと思います。

#### 【F委員】

キャラクターを認知させるのに、どうやっていろんなところで露出するかというのを、いつも考えるのですが、先ほど「よさこい祭り」は全国的な規模でやっているというのを聞いて、ちょっとひらめいたんですが、「よさこいくん」という名前のキャラクターを作って、これを一般公募して、全国各地の「よさこい」の一番前で踊らせて、どんどん認知させていく方法はあるんじゃないかなと思いました。今、ゲームクリエイターの友人とちょっとおもしろいことをやろうよというので、新しいキャラクターを考えて、これを全国に波及させてやっていきたいねという話をしています。その方にこの「まんが王国・土佐推進協議会」の話をしましたら、ぜひ協力させてくださいと本人も言ってくれていますし、さっきのお話でもあったように、高知出身じゃなくてもこういう話に賛同して乗ってくれる人というのはいらっしゃるので、たとえばこの「よさこいくん」というキャラクターができれば、テレビなどメディアにもどんどん入れ込んでいきたいなと思っています。今一番親しい放送作家の方などにも（協力してもらって）、どんどん輪を広げていったらいいという気がします。

### 【議長】

人材募集中なので、どんどんいい人呼んできてもらって、強力なパワーを呼び込んでいきたいと思います。部会も設けてますから、その部会の中に入っていただいたりして、ぜひお願いできればと思います。また具体的な話になってきたら、今度はこの協議会に入ってください、いただかないは関係なく、イベント、ビジネスとして展開していくということもできますし。

### 【F委員】

いろんな方とつながりがあるので、輪になっていただいて、協力していただくのが一番いいのかなと思います。

その「よさこいくん」というキャラクターがもしできれば、熊本県の「くまもん」が課長だったらその上をいかないと、と思うので、ぜひ高知県庁の観光推進部長なんかにしていただくのはどうでしょう。

### 【議長】

はい、わかりました。ありがとうございます。いくらでも考えます。

### 【G委員】

一次産業のお米とか野菜とかを、ゲームにするしてもアニメーションにするにしても、コンテンツビジネスには、個人の才能が生まれてこないと何も膨らませることができないと思います。個人の才能発掘と育成の部分は、なかなかお金を生みにくく、時間がかかることなので、そこは行政で支援していく。イベントばかりでなく、「まんが王国・土佐」を推進していくには十年、二十年、五十年、百年、そのくらいの覚悟で人材を育成していく。そこから、その個人の才能を使ってくれる人、素材をビジネスに変えられる人、経営学であつたり著作権の法律であつたり詳しい人材も育てていったり、あと、海外ということ考えるとそういったまんが、アニメーション、コンテンツのゲームなどの専門知識を持ちながら世界各国の言葉が話せる人材を育てていく。通訳だけじゃなく、専門知識もあるサポートがあつて、初めて商談が成り立つのかなと思います。

### 【E委員】

過去振り返って、日本のゲームメーカーや出版社というのは、四半世紀かけて世界に日本のアニメキャラクターやジャパニメーションというものを売り出して築いてきたもので、25年経つと、オタクになっている外国人は、当時日本のアニメやゲームに接して、テレビの中でいわゆる字幕で日本語を聞いて日本語を理解できるなどという世代の人たちで、実は今グローバルにそういうことが起こっていて、そういう意味で日本がチャンスというような状況になっていると思います。

今お話があつたとおり、僕もハリウッドに何回か交渉に行つて、やっぱり英語が話せないと向こうの人間は相手にしてくれないので、クリエイティブとビジネスと分けて英語が話せる方、専門的な知識持ってる方、いろんな知恵と人材を集めてセットで外に売っていくのが今一番大事だと感じました。

### 【D委員】

人材育成は重要な課題だと思います。(それを可能にするためにも) ビジネスという部分を橋渡しするということがすごく重要になってきています。どんなコンテンツであろうが、エンターテイメントであろうが、その育成の目的とその時間は、すごく重要です。それこそ時間がかかる

ものをどう時間短縮できるかとか、どう育てるかということです。生むのは意外と簡単かも、でもどう育てるかとかといったことが、ビジネス寄りにいくところですが、そこがうまく連携ができていくと、やっぱり出口があるので再投資ができる。だから、育成ができるという好循環になっていくと思っています。

まんがを描く人たちから、自分の作ったものが世の中にどう出ていくかというところまで（制作→編集→販売→回収→制作という）一気通貫するような仕組みを高知県の中で作らなくてはいけないと思っています。クリエイターからみたらこれは多分みんなに受けるはずだと思いつつながら作っていると思いますが、僕は、どちらかというビジネス側から見て、ほんとにみんなに必要とされているかどうか、そこをほんとうに融合させることがすごく大事ではないかと思っています。

話は変わりますが、さっきオタクの話も出ましたが、今ネットワーク社会になって、スマートフォンやタブレットPCなど、「いつでも、どこでも、誰とでも」ということになってきていますが、コンテンツビジネスは、「(こんな時代だからこそ) 今だけ、ここだけ、あなただけ」なんですよ。だから、それを満たすと、ビジネスになって、オタクとかいろんな人たちがその価値にくっついてくるわけです。インフラがここまで普及して、今私がいる位置だっただけで、例えば、デパートの前に来た時だけ何か得られるものがあるとかいうことを満たしていくとビジネスにつながるなど、一つのコンテンツからそれをどうビジネスにしていこうかという動きだろうと思うんです。だから、世の中の環境とクリエイターの人たちが見ているところとをうまくつなげる仕組みができれば、(というより) 作らなきゃいけないですが、どうしても投資が絡んでリスクが大きいので、民間だけではなかなかできづらい。そのところをいかにこの協議会が支援ができるかがポイントじゃないかなと思います。

#### 【議長】

今日、この推進協議会設立にあたって、もっと言えば、産業振興計画の中で、コンテンツビジネスの育成というのを一つ項目に入れて取り組みを進めてきたときから、つくづく思うことですが、高知県はいろんな人材がいると思います。かつ、ものすごい才能を発揮する。たとえば、よさこいとか見てると、わが県のことながら、ほんとにうれしくなる。高知はすごいと、ほんとうに思います。「よさこい」みたいな全国的に通用するキャラクターとかあって、これをなんとかうまくビジネスにつなげて、県民の生活の向上というものにつなげられないものかなと思っています。いろんな土壌があって、要素があって、これをどう組み合わせでどうやっていけば、県民生活の向上につながるように持っていけるんだろうか、その仕組みを、まさにおっしゃるところを、ぜひなんとか成し遂げていきたい。そのためにも、今回官民協働で協議会設立をさせていただいたところですので、いろんな意味で多くの方のお知恵を生かして、またリスクの部分を補っていくための官としての仕事も発見していきながら、さらに、民間の方々のネットワークをおおいに生かしていきながら、取り組んでいきたいと思っています。

#### 【J委員】

私は、商店街の理事長という立場で来ておりますが、地域の活性化ということで、はりやま橋から高知城までの東西軸エリアの活性化という中心商店街の活性化の取り組みの中で、まんがを生かしたにぎわい創出という項目でいろんな話を進めていました。イベントとかまんがの大会とかで、商店街のにぎわい創出には十分なるのではないかとということで、地域と一緒にまんが文化を生かしていけたらなと思っています。

常々思っているのが、地元商店街ですので、高知の人にいかに商店街へ買い物に来ていただくか、プラス外部の方、観光客に来てもらうかということです。そういうことで言いますと、このまんが王国にしても、県民の人にいかに高知がまんが王国かということをおぼろげにわかってもらう努力が

必要ではないかと思っております。

#### 【K委員】

「まんが甲子園」のこの過去 20 回分（最優秀作品）を改めて見てまして、この第一回目の「一番の日」という作品から受けたあのときの衝撃を私は忘れることができません。これほどのまんがの美しさ、社会性は、ほんとにすごいなと思います。

さきほどからいろいろお話を聞いている中で、どういうアピールをしていくのかというのが重要だと思いました。具体的には、一つだけ提案ですが、やはり「海洋堂ホビー館」と「かっぱ館」を生かして、ぜひ「まんが甲子園」をあな地域でやるというようなことをやれば、多分高校生に「ホビー館」、「かっぱ館」にびっくりしていただけるでしょうし、それが全国にとんでもないアピールをするだろうと思いますので、少しとんでもない提案ですけれど、言わせていただきます。

#### 【L委員】

四国銀行です。高知銀行さんとともに、多分銀行が果たす役割というのが、資金の面が大きくなる可能性があると思いますが、そのあたりは県や市町村の方々と話をしながら進めていきたいと思っております。

当行では、実は 6 年前から、NPO マンガミットの協力のもと、高知県のまんが王国の情報発信ということで、「うちの課長シリーズ」というポスターを作って全店に配布をしております。その中で、まんが王国、まんがという文化を発信できて、こういう大きい協議会になったということが非常に嬉しく思っております。

「カツオ人間」というキャラクターは、ゆるキャラと一味違うキャラで、非常に妻と子供も気に入っていて、私は 3 年間高知を離れて香川県のほうにいましたが、高知へ帰ったらあのキャラのノートとかいろんなものを買ってと頼まれたこともあります。丸亀では、「バリーさん」という愛媛県のキャラクターに、企業のえらい手から銀行に、キャラクターの全国大会に投票してくれと来たりして、力を入れてキャラクターを広めるような努力をしているので、そういう場があれば、（高知でも）努力していただけたらなと思います。

#### 【M委員】

高知銀行です。今、四国銀行さんがおっしゃったように、畑の違う金融なんで、直接的なご協力はできないですが、側面的なところで地域の活性化に取り組んでいきたいと思っておりますので、よろしくお願ひいたします。

#### 【議長】

「まんが甲子園」でご協力いただいている三菱電機さん、全日空さん、いかがでしょうか。

#### 【N委員】

私ども三菱電機は、「まんが甲子園」への協力としまして、大型映像装置を提供させていただいています。昨年までは 9 面マルチで対応させていただいていましたが、これからハイビジョンの時代ですので、12 面マルチで、アスペクト比 16:9 という横長のもので、会場を盛り上げていきたいと思っております。残念ながら、中身のコンテンツについては、我々はどうこうできないですが、一応ハードの世界でご支援させていただいて、（まんが甲子園の）ブランド化の一助になればと思っています。

**【O委員】**

「まんが甲子園」に、(出場校の航空席手配で) ご協力をさせていただいていますが、当社としても、これで宣伝を狙ってるような形でなく、高知のために高知の皆さまが喜んでいただけるような形でのご協力をお願いして協賛させていただいています。

**【議長】**

(機内誌の)「翼の王国」では、(仁淀川特集で) 大変お世話になりました。

**【G委員】**

「まんが甲子園」も「まんさい」でも、東京の出版社にお願いしに行ったら、よく言われることが一つあります。「日本で一番まんがが売れてる県に高知県がなってくれば、もろ手を挙げて協力する」ということで、まんが王国こそ日本で一番まんがが売れてる県になればと、そのために書店の皆さまにも協力いただいて、高知県の商店街が元気になって、まんがをたくさん売って出版社の応援を貰えるようになりたいなと思ってます。

**【議長】**

はい、どうもありがとうございました。今日はほんとうに貴重なご意見をありがとうございました。また、我々事務局のほうで、いただきましたご意見を体系立てて整理をして、今後の部会での議論などに生かしていくようにさせていただきます。

ぜひとも、「まんが王国・土佐」のブランドの確立とコンテンツ産業の育成に向けまして、皆さま方と力を合わせて取り組んでいきたいと思っておりますので、今後とも、ご指導、ご鞭撻をよろしくお願い致します。今日は本当にありがとうございました。

**8 閉会**