

## まんが王国・土佐推進協議会平成 26 年度第 2 回総会 議事録

日 時：平成 26 年 2 月 6 日（木）15:00～17:00

場 所：ザ・クラウンパレス新阪急高知 蘭の間

出席者：まんが王国・土佐推進協議会委員 21 名（うち代理出席 4 名）  
監事 1 名、オブザーバー 1 名、傍聴者等 8 名

### 1 開 会

### 2 会長挨拶

【尾崎会長】

皆様方におかれましては、大変ご多忙の中、本日、まんが王国・土佐推進協議会総会にご出席を賜わりまして誠にありがとうございます。

まず、冒頭に、やなせたかし先生に黙祷を奉げたいと思います。去る 10 月 13 日にご逝去されましたやなせたかし先生には、まんが甲子園の取り組みをはじめといたしまして、まんが王国・土佐の取り組みに対して多大なるご貢献を賜りました。本当に、我々にとりましては大恩人であられます。我々としては、やなせたかし先生の志をしっかりと引き継がせていただき、日本のまんが文化振興のために今後もまんが王国・土佐として、さらに取り組みを進めてまいりたいと考えております。本日は奇しくもやなせ先生の 95 歳の誕生日であります。その本日、このまんが王国・土佐推進協議会総会が開催されますこともまたひとつのご縁かと思えます。やなせ先生に対する感謝の気持ちをこめ、また、ご冥福をお祈りして、皆で黙祷させていただきます。よろしく願いいたします。

▲▲▲ 全員起立のうえ、黙祷▲▲▲

【尾崎会長】

それでは、改めまして、皆様方、大変ご多忙の中、まんが王国・土佐推進協議会総会にご出席いただきまして本当にどうもありがとうございます。

本日の総会におきましては、平成 25 年度に実施してきました様々な事業についての経過報告をさせていただきますとともに、まんが部門とコンテンツ部門の平成 26 年度の取り組みについて、ご審議いただきます。

まんが文化の振興に向けた取り組みではありますが、まんが甲子園、まんさいと、それぞれの取り組みを進めてきておりまして、さらにこれを充実させていこうという施策を今回、事務局から提案させていただくこととなります。まんが王国・土佐としての受け皿づくりということもありますし、また、まんが文化の発展に貢献しようということもありますが、平成 26 年の冬を目処として、まんがを活かした大きなイベントを実施してはどうかということ

で、皆様方からも前回の総会においてご意見を賜りました。今回の総会におきまして、どういふプランを考えているかということをご報告させていただきます。一言で言いますと、高知における高知の中だけでのイベントということではなくて、日本全体のまんが文化の振興に資するような、そういう日本全体のまんがに関わるイベントをこの高知で実施するというコンセプトでつくらせていただいております。

なお、まんが関係の様々な施策を現在、実施しておりますけれども、それぞれの施策がどういふ関係をもっているのか、それぞれバラバラにやってはいけないのではないかとご指摘がありましたので、ほかの産業振興計画がらみの施策もすべてそうではありますが、それぞれの施策間の相互の関係、連携のあり方、サッカーに例えれば、パスまわしのあり方、そういうものについても本日もご報告させていただきます、ご審議を賜りたいと考えております。

また、コンテンツ産業の振興につきまして、今後、新たな展開を図っていくことができいかということも考えておるところであり、この点につきましても、またご審議を賜りたいと考えております。よろしくお願い申し上げます。

#### 【まんさい応援ソングのCDの紹介及び配布】

##### 【森田委員】

高知のまんがイベントとして、昨年で11回目を迎えました『まんさい』（こうちまんがフェスティバル）でございますが、皆様に定着してきたこのイベントをより親しんでいただき、全国に高知のまんが文化、まんが王国・土佐をPRしていきたいという思いから、昨年、まんさいのテーマソングとして「輝け！キミノミライ」を制作いたしました。制作にあたりましては、長年、まんさいを支えていただいております吉村領様のご協力によりまして特別なコラボレーションが実現いたしました。その内容を少しご紹介させていただきます。

作曲と歌は、アニメソング界の第一線でご活躍をされており、まんさいの親善大使でもございます影山ヒロノブ様。編曲は、高知市出身でファイナルファンタジーシリーズを始めとする多くのゲーム楽曲を手がけられた植松伸夫様。作詞が吉村領様。この方々によるコラボレーションでございます。

世界を舞台に活躍をされている方々が、この高知のために協力してくださったということに大変感謝をしております。まんさいだけではなく、高知を元気にする歌として様々なイベントで活用をいただき、県民の皆様方に親しんでいただきたいと願っております。本日は、編曲者である植松伸夫さんも協議会委員としてお越しくださっておりますので、ご紹介申し上げます。

##### 【植松委員】

このまんさいのテーマソングは、影山さんの作曲とボーカル、吉村さんの作詞ですが、吉村さんの行動力、バイタリティーがなければ実現しなかったと思います。僕は、今回アレンジをさせていただきました。聞いていただければおわかりかと思いますが、影山さんのいつものすごく迫力のあるボーカルが活きた素晴らしい楽曲に仕上がっていると思います。まん

さいで、かけていただけるということで、高知が少しでも元気になるきっかけのひとつにこのCDがなればいいなと思います。よろしくお願いします。

**【森田委員】**

どうもありがとうございました。CDにつきましては、委員の皆さまにお配りをさせていただきます。ありがとうございました。

**3 報告事項**

**【議長】**

では、まず、報告事項につきまして事務局より順次ご報告をさせていただきます。

**【事務局長】**

「まんが甲子園PRキャラバン実施状況」としまして、12月には、(今年度)まんが甲子園に応募がなかった新潟県と秋田県を訪問し、のべ10校でPRを行ってまいりました。両県とも高文連を通じたPRをお約束してくださり、来年度の募集の際には、応募校が増えるものと期待しております。

続きまして、「まんが教室の実施状況」としましては、現在までに、開催予定を含めて10校での開催となっており、開催校からは、まんがを通じた子どもたちの表現力の向上や良いキャリア教育の機会となったなどの好評価をいただいておりますので、来年度も続けてまいりたいと考えております。

続いて、鳥取県との、まんが王国友好通商条約に関連するイベントといたしまして、昨年10月14日に、東京秋葉原で「まんが王国会議」を開催し、両県の観光情報や、まんがを使った地域活性化に関する取り組みなどの情報発信を行いました。会場には約5千人の方が来場して下さったほか、会場の様子を配信したインターネット放送では約7万人が視聴してくださり、「まんが王国・土佐」の認知度が上がったと感じています。

続きまして、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しまして、県内企業の高知電子計算センターと高知システムズが共同開発しましたソーシャルゲーム「召喚紀クロスファンタジア」が、GREEから配信されております。引き続き、今年度コンテスト入賞作品をもとにしました第6弾のゲームが他の県内事業者が現在、開発中です。是非また応援をよろしくお願いいたします。

それでは、前回の総会でご質問のありました、まんがに関するそれぞれの事業がどのようにつながっており、今後どうつながっていくかという、事業間の連携、いわゆるパスまわしをまとめた資料でございます。

資料「まんが王国・土佐の地域活性化事業」

まず、高知県には県民に根付いたまんが文化があり、その核となる、他県にない強みとして、まんが甲子園を中心とする、まんがによる人材育成という大きな柱があります。この柱をもとにして、観光振興、産業振興につなげていくように取り組んでまいりました。そうし

た中、まんが文化の推進とコンテンツ産業の振興に一体的に県をあげて取り組むため、この官民協働の「まんが王国・土佐推進協議会」が一昨年7月に設立されております。

この協議会では、特に「まんが王国・土佐」の認知度の向上を図るべきとの提案をいただきました。それを受けまして、平成25年度は情報発信の強化に取り組んできました。まんが文化の一元的な発信を行うポータルサイトの構築、発信。鳥取県と「まんが王国友好通商条約」を締結し、東京秋葉原での「まんが王国会議」の開催、千葉幕張メッセで行われます、海洋堂ワンダーフェスティバルなどへの出展により、まんが王国・土佐を発信しています。こうしたことにより、「まんが王国・土佐を知ってもらおう」「まんが王国・土佐を好きになってもらう」「まんが王国・土佐に行きたくなる」というスキーム作りに、現在取り組んでおります。

まんが王国の柱であります人材育成につきましては、「まんが甲子園」のブランド力アップのために、まんが甲子園PRキャラバンの実施、鳥取県とのまんが甲子園交流試合の開催により応募校の増を図っております。また、まんが甲子園出場生徒参加のまんが関連ツアーの実施による高知ファンの拡大、まんが甲子園スカウトシップや出張編集部のPR強化によるまんがを志す若者への機会の提供を積極的にアピールしていきます。また、まんがに親しむ機会の創出、教育へのまんがの活用促進に向け、県内全域でまんが教室を実施しています。

一方で、ソーシャルゲームカードデザインコンテストの開催によるコンテンツ産業に携わる人材発掘も行っております。コンテンツ産業は、ソーシャルゲームの県内企業での開発、配信によるノウハウの蓄積、人材育成が図られ、県内クリエイターと事業者のマッチングを行う県内クリエイター見本市もコンテンツプロデューサーの方々の協力もいただきながら実施し、両者の意識向上も図られつつあるという状況です。

そして、今年度の取り組みを、平成26年度以降、どうつなげていくかということになります。認知度向上による受け皿づくりとして、ソフト面でまんがを切り口としたイベントの開催をすることが、昨年度末の協議会総会で決定し、後ほど協議事項で説明いたしますが、「全国漫画家大会議 in まんが王国・土佐（仮称）」を開催することとしています。これによりまして、2月の漫画家大会議、8月のまんが甲子園、11月の「まんさい」と、年間を通じたまんが王国・土佐のイベントが確立されます。

人材育成につきましては、まんが甲子園で海外からのオープン参加を受け入れ、まんがを通じた国際交流を行っていきます。そうしたことを（含めたまんが甲子園の取り組みについて）SNSを活用して発信し、まんが甲子園のファン拡大に努めていきます。また、まんが教室につきましては、県内全域での定着を目指して取り組んでいきます。

コンテンツ産業の振興については、ソーシャルゲームビジネスに取り組んできて、その蓄積されたノウハウ、人材を活かして、協業や受託という展開も進めつつ、さらに大きく間口を広げて、新たなコンテンツビジネスの掘り起しから事業化までの支援を行っていきます。

こうした取り組みをつなげていくことによりまして、成果目標として、まんが関連イベントの集客2万人（現在約1万人）、まんが甲子園の応募校400校（現在約300校）、市町村でのまんが教室の独自開催の定着、高知発コンテンツビジネスによる若者の雇用創出を目

標といたしまして、まんがによる県民生活の向上を目指していきます。以上で説明を終わります。

**【議長】**

報告事項は以上でございます。ご意見、ご質問等ございましたら、お願いいたします。このあと、議事に入らせていただきますので、その議事でご議論いただく際にこちらもご参照いただきながら、こちらについてのご意見もございましたら、お話しいただければと思います。

4 議 事

**【議長】**

それでは、議事に移ります。

**【事務局長】**

平成26年度まんが王国・土佐推進協議会事業計画書について、平成26年度のまんが王国・土佐推進協議会総会は9月と2月に2回、まんが王国振興部会は12回、コンテンツ産業振興部会は7回程度開催する予定としております。また、著作権など知的財産の管理につきましてのアドバイスやご指導をいただくため、県内の弁護士と年間顧問契約を締結したいと考えております。

**【議長】**

第1号議案についてはよろしいでしょうか。

**【全体】**

(異議なし)

**【議長】**

第2号議案の説明をお願いします。

**【事務局長】**

まんが王国・土佐ポータルサイトの運用についてでございます。

前回の総会の日公開を開始し、その後、スマートフォンの対応やまんが甲子園ページのリニューアルを行ってまいりましたが、アクセス数が伸びていないというのが現状です。いくつかの課題がありますが、特にネット上での情報拡散手段の欠如があり、直接ユーザーにつながっていないことがあります。来年度はSNS（フェイスブック等）を活用し、特にまんが甲子園OB及び高校ペン児に情報が伝わり、情報を受け取った者に能動的に拡散していただくことで、ポータルサイトに関心を持ってもらうように取り組んでいきたいと考えておりま

す。

**【議長】**

第2号議案(のポータルサイト)については、前回の会でA委員から、ご指摘をいただき、改善についてのご協力をいただきありがとうございました。今現在、改善途上ということかと思えますけれども、いただきましたご意見をふまえた改善によって、さらにアクセス数を伸ばしていくことができればなと思っております。

**【A委員】**

ポータルサイトの改善を手伝わせていただきました。来年度の施策で相当良くなる方向に進んでいると思いますので、またご覧いただければと思います。

**【議長】**

本当にありがとうございます。

その他ございませんでしょうか。それでは、この1号議案、2号議案については、ご了承いただくということよろしいでしょうか。

**【全員】**

(全員異議なし)

**【議長】**

それでは、ここからが非常に本格的に、是非、徹底してご議論いただきたい点でございます。第3号議案の説明をお願いします。

**【事務局長】**

第23回まんが甲子園実施計画でございます。来年度のまんが甲子園本選大会は8月2日、3日に開催をしたいと考えております。例年と異なる部分を紹介させていただきます。来年度、高知県に韓国の高校生を招待する計画がございますので、まんが甲子園の魅力を増す取り組みの1つといたしまして、この韓国の高校生にも本選大会にご参加いただき、日本の高校生とまんがを通じた国際交流を行ってもらうことを計画しております。日本のまんがは世界に注目されているコンテンツですので、今後もこういった形で、まんがを通じた国際交流の場として取り組んでいきたいと考えています。

先ほど、冒頭でご紹介いたしました、やなせ先生につきまして、まんが甲子園の生みの育ての親でありますので、やなせ先生の追悼を行いたいと考えております。

さらに、前回の総会で提案をいただきました内容を受け、まんが甲子園開催期間中に駅や空港にのぼりを設置したり、商店街へのフラフの掲示なども行って賑わいを持たせ、県民の機運を盛り上げるとともに、県外からの来高者への歓迎の心を表現していきたいと考

えております。

第23回まんが甲子園につきましては、4月中旬から募集をはじめまして、6月の初旬に締め切りとなっております。これから予選のテーマをまんが王国振興部会のほうで決めていき、募集をしていきたいと考えております。6月の下旬に予選の審査会を行い、8月2日、3日で本選大会を開催することとなっております。例年どおり本選大会は、第一次競技を1日目にいき、その後、敗者復活戦を行って、計20校が決勝に進むというかたちになっておまして、2日目に決勝大会ということで行っていきたいと考えております。また、翌日、まんが甲子園の出場校にまんが王国・土佐をより知っていただくということで、まんが関連施設のツアーを考えております。是非多くの高校ペン児に参加していただきまして、まんが王国・土佐のファンになっていただこうと考えております。

海外からの招聘は、韓国の3校、全羅南道にお話をしております。渡航費等の問題がありますので、そちらのほうは国際交流課と連携をしておき、これから国費等の申請をして、クリアにしていってうえでお招きをしたいと考えております。

#### 【議長】

はい。わかりました。それでは、このまんが甲子園、事業実施計画書（案）に基づいて概略を説明申し上げましたが、ご意見、ご質問等ございましたら、よろしくお願いをいたします。

#### 【吉村まんが王国振興部会長】

伝統のまんが甲子園は23回を迎えました。

今回は、韓国から来ていただけそうなのですが、ひとまず審査対象外での参加ということなので、どんな関わり方になるのかなと考えています。これまでも何度か海外チームをお招きしたり、高知にいる海外の方々に参加してもらったりという試みを繰り返してきました。今回は高校生が来るということですのでまたいろいろと試してみて、改善をし、最終的には、海外からでも本選大会に参加できるような、そういった広がりを見せるようになっていったらなと思います。審査の方法についても、言葉の壁とか表現の壁とかいろいろなことに挑戦しなくてはいけないと思います。日本のまんがのスタイルでやるからいいんだとか、いろんな意見があると思いますので、そういったことも検討していきたいと思っています。

また、応募400校を目指すということで、まんが・コンテンツ課がPRキャラバンをやってくれていますので、その成果が出て全国から応募が集まればいいなと思っています。

#### 【B委員】

まんが甲子園競技作品展の開催というのがありますけど、これは、やるということになっているんですか？

**【事務局長】**

やる方向で考えております。

**【B委員】**

まんが甲子園自体は、運営の方が頑張ってくださいって、本当にすごくいい充実したものになっていると思います。それをこれからどう広げていくかということだと思んですけど、この作品展をどなたでやるかということを考えていかなければいけないところだと思います。作品だけを展示しても、まんが甲子園の熱といったものがなかなか伝わらないと思うのです。雰囲気とか熱とか、学生の盛り上がっている感じが一緒に伝わるような展示方法を考えてもらえると、理解が深まるんじゃないかなと感じます。

**【事務局長】**

今までは、前回のまんが甲子園の受賞作品とまんが甲子園の会場の雰囲気を写した写真パネルを作り、その2つを展示しておりました。今後は、B委員のおっしゃったとおり、もっと皆様方にまんが甲子園の熱といったものが伝わるように工夫をしていきたいと考えています。

**【議長】**

開会式の時の様子とか表彰式の様子とか、涙を流している様子とか、必死になって締め切りギリギリでやっている様子とか、ああいう雰囲気が伝わってくるような展示というのを心掛けて、まんが甲子園っていいなと思ってもらえるように、是非できればと思います。

**【C委員】**

今回は韓国の高校生をお迎えするということなんですが、言葉の問題がありますね。まんが学科を持つ大学には留学生がたくさんいます。韓国、中国の留学生は特に多いですね。過去に紙芝居の通訳を留学生にやってもらったことがあります。日本語の弁士が喋るすぐ後で、韓国語で通訳するというのをやったのですが、大成功でした。韓国には、アニメ専門の高校があります。その方達の日本に対する関心は大変強いものです。僕は全校生徒の前でそのお話をしたことがあります。「日本よりも韓国のここの施設のほうが国の力の入れ方も全て上だから、日本に来ることはないのではないですか」というふうになんて皮肉な言い方をしたんですが、「いや、日本にはまんがの空気がある」と答えられました。日本にはまんがの空気があるので、その空気を体験しに日本へ行きたいんだと言われました。私達が考える以上に熱心なので、例えば仮に今回、韓国の学生さん達をお呼びするとしたら、まんがの大学に留学している韓国の方々を2、3名お呼びすればすべて上手くいくんじゃないかなというふうに考えます。



【議長】

ありがとうございました。いいお話をいただきました。

【D委員】

本当にいいお話をいただきました。まだ具体的にどのようにやるかというところは、これから決めていくところですが、言葉ではなくて本当にまんがを通じてコミュニケーションができるという、まんがにはそういう力があります。それからまんがというものをこれから高知県も全国、そしてできれば、世界に発信できればという思いもございますので、そういったところのワンステップとして、是非この企画を育てていきたいと思っています。以前、中国の安徽省の方をお呼びした経験もございますので、それも活かしながら、また新しいかたちで国際化というものに取り組んでいきたいと思えます。応援のほど、よろしく願います。

【議長】

C委員、まんが学科で留学生が来ているのは韓国のほかにはどの国が多いのですか？

【C委員】

韓国留学生は人数も多いですが、熱心さが違います。日本の大学を卒業して韓国に戻れば教授になれたりするわけです。実際にもう国際的に活躍している漫画家になった教え子もいます。

さきほどのまんが学科のある高校などは全寮制で、その中に企業も入ってゲーム開発もしています。アニメの恒常的なスタジオもあり、日本の場合は自分がコマ撮りで撮影したらすぐ片づけなければいけないんですが、韓国ではずっと自分達のセットを置いておける環境です。国の力の入れ方が段違いです。

韓国以外には、中国、台湾ですね。他のヨーロッパの国々でも、アニメやまんがに関心を持たれています。

【E委員】

意見というよりは、それに関連した報告をさせてください。

先日、横山隆一記念まんが館に高知県日中友好協会の方が訪ねて来られ、中国の遼寧師範大学が、まんが甲子園を招聘したいとの希望をもっているよとおっしゃっていました。うちはまんが館ですので、まんが甲子園は高知県の事業ですというお話をしまして、その日はお帰りになりました。

このように海外でまんが甲子園を、是非、自分の地域でやってみたいというような希望をもっていらっしゃる方も増えているということで、非常に喜ばしいことだと思います。その意味で、韓国からゲストの方を招聘するということは、国際的な交流の領域を拡大していくということは非常にいい方向で、是非その方向で進んでいきたいと思えます。

**【C委員】**

ほかにも、私が具体的に関わっていたもので、内モンゴルの内モンゴル師範大学という、4万人規模の大学があります。また、私が精華大学で関わった陶屋という方は、ご自分の名を冠した創造文化研究センターを大学の中につくって、日本のまんが・アニメの研究を始めています。そこでもまんが甲子園をやりたいと言っていたのですが、今、尖閣列島の政治問題が先行してしまい頓挫してしまっています。現在、国際安全まんが展の準備をしていて、作品が集まっているのだそうです。そういうものをどこまでフォローしてあげられるとかという話が出てきて、そこにまんが甲子園を持っていくことも出来るんじゃないかと思いました。私はそちらの名誉研究センター長にもなっており日常的にメール交換をして情報を受け取ったり流したりしているのでつなぐことはできます。

**【吉村まんが王国振興部会長】**

海外にまんが甲子園が広がっていく時に、是非気をつけたいこと、皆様のお力を借りたいことは、まんが甲子園の権利を守るという部分ですね。よさこいのように、何でもやっていよ、というかたちで広めていくという方法もあると思うんです。あるいは、ワールドカップのように、マルアール（登録商標）を入れて、ちゃんと権利を守って高知県がイニシアチブをとって世界に広めていくやり方もあると思います。そういったところを皆様に議論して、アイデアとか、こんなに大変だよといった経験なども是非教えていただければと思います。

**【議長】**

なるほど、そうですね。弁護士さんとの顧問契約も結ばせていただくので、そういうところもガチッと固めながらやっていけるようにしたいと思います。  
それでは、まんが甲子園についてはこれでご承認いただけますでしょうか。

**【全員】**

（全員異議なし）

**【議長】**

それでは準備を進めて、より詳細をつめていき、またご報告をさせていただきます。  
続いて、全国漫画家大会議 in まんが王国・土佐についての説明をお願いします。

なお、こちらについてご議論いただきました後にもう1回先ほどのパス回しの資料に戻っていただき、より全体像の議論も賜われればと思っております。

**【事務局長】**

昨年2月の総会におきまして、まんがを切り口としましたイベントを開催することが承認され、まんが王国振興部会を中心に議論してきました、「全国漫画家大会議 in まんが王国・

土佐（仮称）」として提案をさせていただきます。

開催目的は、まんがを貴重な文化資源として位置付けてきました「まんが王国・土佐」に多くの漫画家を招聘し、まんが文化を語り深めるイベントを開催することで日本のまんが文化を盛り上げるとともに、「まんが王国・土佐」の魅力を情報発信する、ということで考えています。

日程は、龍馬マラソンと土佐のおきゃくの間の週に予定しておりまして、2つのイベントと連動したPRを行うなど、2月から3月にかけて高知県で全国的なイベントを連続して行っているということを全国PRし、誘客につなげていきたいと考えております。

内容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る自然を満喫していただくため、釣りのイベントを計画しております。漫画家の方と一般の方が一緒に釣りを行い、釣り談義をしながら釣果を競っていただくということで、高知の自然を満喫していただくと考えております。

午後からは、屋内の会場で、オープニングセレモニーのあと、「高知で語ろう！まんが文化」を行います。これは、漫画に描かれることが多いテーマを漫画家や作品に関係するゲストとともに様々な視点で語って、まんが文化を追及していこうというものです。今回は、開催地の高知にちなみまして「龍馬」をテーマに予定しております。一部・二部制としまして、一部では龍馬に関係する漫画家やゲストにそれぞれの龍馬に関する思いや龍馬観を語っていただきます。二部では、アニメなどで坂本龍馬を演じた声優さんにご登場いただき、パフォーマンスステージを考えております。

夜は、土佐のもう一つの文化であります「おきゃく」をゲスト漫画家と参加者の交流で楽しんでいただこうと考えております。

2日目は、午前中に「大人のまんが甲子園」と銘打って、プロの漫画家の方による作画対決を通じて、一般参加者にプロの技術に触れていただき、あわせてまんが甲子園のPRも行っていきたいと考えております。

午後には、まんが甲子園に出場しましたペン児に行っていますアンケートの中で「好きな漫画家、会いたい漫画家」で上位に選ばれている漫画家の方に来ていただき、ドローイングやトークを行っていただく、「まんが甲子園ペン児が選ぶ旬な漫画家激トーク」を考えております。

また、こうしたイベントの開催とともに、高知空港や高知駅、高知市商店街でのぼりやポスターの掲示などによる賑わいづくり、高知旅広場でのおもてなし、「プレおきゃく」としての広報など観光イベントとして連携したPRで高知のまちを盛り上げていきたいと考えています。

骨格はこうしたことをございですが、協議会委員の皆様には、この漫画家さんならば紹介できるという話などがありましたら、是非ご協力いただきたいと思います。また、皆様から、こうしたらもっと盛り上がる、楽しめるというご提案、ご意見をいただき、毎年2月になると「まんが王国・土佐」でまんが文化を追及するイベントが開催され、多くの漫画家と多くのまんが好きな方が集まる全国的なイベントとなりますように協議会委員の皆様と

一緒に取り組んでいきたいと思っておりますので、よろしく申し上げます。

【議長】

この点に関して私からも2点ほどご説明を申し上げたいと思います。

1点は、この取り組みはまんが王国・土佐としての受け皿づくりの一環であるということでございます。ハードの施設を作って受け皿とするということ、さらには、街全体をまんがで、というようなお話もいろいろあるかと思っておりますけれども、なかなかそこまでいくのも大変というご議論もある中で、まずは我々として、我々が持っている強みは何かということについて言えば、まんが甲子園などを通じて培ってきた漫画家の皆さんや出版社等との人的ネットワークということではなかろうかと思っております。その人的ネットワークを活かしたソフトのイベントを実施する。まんが甲子園とまんさいと、そしてこの大会議と、年に3回切れ目なく、こういうソフトのイベントを実施していく。ソフト面での受け皿を作っていくということから、まずやっていってはどうかということでありました。前回、お諮りしましたことを踏まえて、こういうかたちで組み上げをさせていただいておるところでございます。

2点目でございますが、この3列並んでいるうちのこの左側の列、2月21日（土）と書いてある中段のところに象徴的なことを書いてあります。「高知で語ろう！まんが文化」です。これは決して、「高知で語ろう！「高知の」まんが文化」ではありません。高知県がどうかということをお話そうとしているわけでは決してなくて、日本全体のまんが文化について、この高知という場所で語りましょうと、そういうことを意図しています。視野は全国を見据えてやりたいと、全国のまんが文化の振興に貢献するイベントを是非実施をしたいと、そのように考えておるところです。全国的なイベントには是非したいと思っております。それが高知で行われると、全国から人が見に来てくれるというふうには仕込まなければならぬというふうには思っております。そういう意味で、ここは「高知で語ろう！」でございますが、そのあとは、「まんが文化」とだけしか書いてないということでございます。

是非、そういう全国区のイベントに仕立て上げていきたいと思っております。まんが王国会議は、鳥取県と友好通商条約を結んで始めましたけれども、あれは決して、高知、鳥取でやっているんじゃないで、あえて秋葉原でやっています。我々は、まんが文化に関して全国区のイベントを担ってやるんだという気概をもって、あえて秋葉原でやるとしたところでございますけれども、そういうかたちで、こっちは高知でやりますが、是非、全国区のイベントとしてやりたいと思っております。そういう意味において、本日おいでいただいた皆様方のお力を賜わって、是非、全国的なネットワークから多くの方をこの高知に誘致していただくことが非常に重要になってこようかと思っておりますので、是非ご協力をお願い申し上げます。

エンジン01に倣って、現在、組み立てを考えているところであります。私自身もいろいろな漫画家さんのいらっしゃるイベントに出かけて行って、いろんな人に声をかけてまわろうと思っておりますので、皆様もご協力よろしくお願いたします。

以上、そういう考え方で事務局で作り上げてますが、この点については是非忌憚のない、活発なご議論をいただきたいと思っております。

### 【吉村まんが王国振興部会長】

集客力というところだけを考えると、おそらく作品とかキャラクターのほうが力はあると思うんですよ。けれども、高知にしかできないというところを考えると、人にスポットを当てたくなるんですよ。作品は、やはり漫画家さんやクリエイターさんがいなければ生まれないものです。その人と人がつながっていく、その場所が高知。

また、大きな才能、巨匠と言われる方々の才能と才能がぶつかることも何かの化学反応がおきると思いますし、まだまんがを描いていない子ども達とか、そうした未来の才能と現在の才能が出会うことであったり、まんがを読む、描く、知る、楽しむ、ふれあう機会が増えることがきっかけで、普段、まんがはちょっとランチの時に読むだけかなという大人の方々も、どんどんまんがを好きになってくれるんじゃないかと思っています。人で人を呼ぶのは結構ハードルが高い。タレントさんとか映画俳優さんとかロックスターとかじゃないので、そういった意味ではなかなか難しいんですけども、その難しい部分を乗り越える意見やアイデアを皆様からいただきたい。こういうふうには宣伝すれば見に来てくれるんじゃないかとか、こういうふうな仕立てにすれば、皆がわかりやすく楽しめるんじゃないかとか。司会、コーディネーターが大切ですよ。ゲストの方々面白いのはなおさらなんですけど、コーディネーターの方が上手く回してくれることによって、皆が見て楽しいトークイベントがつくれると思います。いろんなアイデアを教えていただければと思います。

### 【議長】

このイベントについては長期間にわたってご意見を賜わり続けたいと思いますけれども、まず、この場でご意見をいただければと思います。

### 【C委員】

私、今日、一番お話したかったことがありまして、京都大学の前総長は、まんが、アニメ、紙芝居に大変興味をもっておられます。南海トラフ大地震とか、学術的な内容を一般市民の方々にわかりやすく伝えようということをやさっていて、京都大学の最先端研究で、万能細胞とかですね、類人猿研究とか、そういったものをまんがで紹介するというのも総長時代に実行された方なんです。その先生が退職された後、今度は造形芸術大学の学長に就任されているのですが、ついこの前、安全学研究会というのを立ち上げられました。そうすると、先生のお一人の力で、もう非常にたくさんの方々、第一線級の方々が集まったんですね。学術的な難しいことをまんが、アニメで紹介するんだとおっしゃっていて、この前は安全学研究会で紙芝居をやりました。水銀とか電池をむやみに捨てちゃいけませんよという具体的なキャンペーンなどをやりました。そういう方が高知出身でいらっしゃるのです。ですから、横山先生のまんが館、やなせ先生のアンパンマンミュージアム、それから、四万十の海洋堂との三角形の中にこの先生が入ると、三角錐が出来るわけなんです。非常に強固な構築がもうできている。つまり、もう始まっているということをお伝えしたくて、本日、京都からやっ

て来ました。そういう方が高知出身でいらっしゃるということをお伝えしたいと思います。

**【議長】**

なるほど。ありがとうございました。

ちなみに、南海トラフ地震対策については、すでに私の仕事の4割は南海トラフ地震対策に費やしているという感じでやっています。ご紹介いただいたこの先生にも教えていただきましたし、本当に全国のいろんな学者の先生方のネットワークをつくって、その中にも入れていただいて取り組みを検討させていただいているところです。

ただ、ご指摘のように、本当にわかりやすく伝えるということが非常に重要で、本日、教育長も委員としてきてくれていますが、今、小学校、中学校、高校それぞれでの防災教育、それから健康教育を教える仕組みをつくってしまして、そういう中でも上手く、それから、一般広報でも、まんがを使わせていただいています。場合によっては、こういうイベントの中で、そういう難しい、今の旬な話題というのをまんがで語るとどうなるかみたいなことを考えていたりすることもあり得ると、そういうことなんでしょうか。

**【C委員】**

先生は、断層の実際の場所を歩いて自分でガイドしていくようなことをなさるような方なんです。従来の学長さんと全く違う。これが、やはり土佐っ子だなというように私は思うわけです。そういう実行をされる方が現実にはいらっしゃるの、私は驚いて、これはご報告しなきゃいけないと思ったわけです。

**【A委員】**

さっきの国際的な権利の話は、早期申請をされたほうが安全かなと思います。

**【議長】**

なるほど。ありがとうございます。

**【A委員】**

もう1点。イベントの開催もすごい大事なんですが、アウトプットがどこにあるんだろうと思いました。

日本には、公的に国会が認めている白書というものが存在していて、日本で一番売れている白書が、経済産業省の中小企業白書。次が、防衛庁の防衛白書。その次が、環境庁の環境白書です。それで、経済産業省の中小企業白書以外は全部まんがの解説がついています。実は、防衛省も環境省も、まんがを普及活動のために使っていて小中学校、高校に提供しています。

同じように、高知県庁もそういうところと協業して、高知のまんが、コンテンツ、もしくは漫画家さんを提供するといったアウトプットができれば、おそらく日経新聞の一面ぐらいにその記事が載るのではないかと思います。そういう仕掛けをされると、認知力抜群なのではない

かと思いました。

**【議長】**

ありがとうございます。コンテンツ産業のところでまたお話をいただこうと思いますが、なるほど、まんがが防衛白書にも入っているのですか。防衛省は頭が柔らかいですね。

**【F委員】**

来年の新しいイベントは、「土佐のおきやく」の「プレおきやく」としてやるということですが、すけれども、土佐のおきやく自体が、現在は民間主導型で官民一体となった春先の祭として定着してきて、既に一定の経済波及効果も生まれるようなものになっております。今度の修正済まんがイベントも土佐のおきやくでやっているように、民間の方から、まんがやコンテンツを題材にした企画を募集をするというようなこともやってみてはどうでしょうか。初回からできるかどうかわからないですけども・・・。

それともう1点。やはり、中高生の参加についても重視していくべきじゃないかなと思います。例えば、中高生が会場や中央公園で気軽にまんが文化に触れあえるという仕組みをつくることで、次世代を担うクリエイターを育てるきっかけになると思います。そういった取り組みも大事じゃないかと思います。漫画家とかクリエイターを目指している方々との交流の場をぜひ中高生にも提供していただきたいなと感じます。

**【議長】**

ありがとうございました。さっきのパスまわしの話でも基本的に人材育成からすべてが派生していくかたちになっていますからね。このイベントの中でも、そういう視点を入れられるように何か考えられるかもしれませんね。わかりました。

今回ご報告した中に、まんが教室を開催した学校の先生のコメントがあるんですよ。“普段あまり目立たなかった子が、すごく生き生きしていた”“講師の先生に誉められたことがとてもよかった”とおっしゃっています。まんがって、やはり子どもたちにはいい感じですよ。

**【G委員】**

まもなく開催するイベントで、「アツいまちサミット（2014）in 四万十」というイベントがあり、この最も寒い時期に、去年41度という最高温度を記録した四万十市西土佐と、全国的に有名な熊谷、それから多治見の方がそれぞれ来てくださって、サミットを行うというものです。この発想が極めてまんが的で非常に面白いなと思います。

やはり、『まんが』ですので、発想豊かに、これが行政がやることかよ、というぐらい思いきったことをやって欲しいなと思いますし、そういう意味で「高知で語ろう！まんが文化」というのは、非常に気宇壮大でとても面白いと思います。いずれにしても、行政がこんなこととしていいのか？とひんしゅくを買うぐらいの気持ちでやってほしいなと思います。

それから、高知新聞の記事で見ましたけれども、東京でやなせ先生を追悼する会が開催さ

れるそうです。やなせ先生に感謝する式典といったものを、高知でも当然やるのでしょし、今度のまんが甲子園でもやられると思うんですが、やはり先生は大木だった、すごい方だったなということを改めて思います。今後、例えば、思いつきレベルで申し訳ないんですが、司馬遼太郎さんの「菜の花忌」みたいなかたちで、毎年全国で誰かを顕彰するシンポジウムをやっていくとか、やなせさんを顕彰するようなことを是非ご検討されたいかがかなということをおもいました。

**【議長】**

はい。わかりました。

ちなみに、今、言える範囲でやなせ先生についての話をお願いします。

**【D委員】**

東京で2月にやなせ先生を偲ぶ会が開かれるとお聞きしております。また、県のほうではやなせたかし記念アンパンマンミュージアム振興財団等と一緒に、来年度4月にそういったものを開催できたらと思ひまして、現在、予算要求中でございます。

それから、何かのかたちで先生のご功績の顕彰をとということで、やなせたかし賞をつくってはどうかというお話をいろいろな方からいただいておりますが、様々な権利関係もございまして、そういった状況を見ながら、本当に偉大なやなせ先生を顕彰していく仕組みができたらと考えております。またご報告できる状況になりましたら、お話をさせていただきます。

**【議長】**

新しいイベントでは、これが行政のやることかというぐらいのものをやりましょう。

**【A委員】**

これが行政のやることかという良い見本がY o u T u b eにあります。経済産業省の公式のホームページ、Y o u T u b eの中に、クール・ジャパン法が成立した時のクール・ジャパンの説明をパワーポイントと映像をまぜてつくったものです。これを経済産業省がY o u T u b eにのつけちゃっていいの？ということで物議を醸し出したんですけれども、これが若者に爆発的に受けてクール・ジャパンという名前が日本中に広まったと思ひています。手書きのアニメが動いて経済産業大臣がしゃべるといふものです。

これが高知のイベント？というような感じのものをつくって、公式でなくてもいいので、Y o u T u b eとかにのせて、どこか一発ドカンと宣伝をして、詳しくはウェブにとんで見てねというようなことをしたらどうでしょうか。何かこう、せっかく、『まんが』なので、漫画家の先生方のお話などを、実はこれ、撮っちゃいけないんだけど、「実はさあ」といふ画像があつて、「カット」って切つて、「詳しくはウェブで」といふようなしかけ。本当はそのまま出してもいいんですけど、あえてそういうやり方をするのが、まんがらしい面白さでは



ないでしょうか。

【議長】

ポータルサイトと連動してやることは可能ですか。

【A委員】

可能です。Y o u T u b e のインタビュー等をかいつまんで、これはすごい、こんなインタビューとれない、みたいな話にするとか。

【議長】

わかりました。

高知県庁はこれまでもかなり大胆なことをやっています。私自身、ノーヘル2人乗りのポスターを撮って怒られたぐらいです。行政的には本当はあり得ないことなんです。このイベントは是非そういうことでいきたいと思いますし、またそういう方法で話題をひいていきたいと思います。

【H委員】

全国からお客さんを高知に呼ぼうという趣旨もあるわけですよ。私は東京にいるんですけど、高知に行くのは飛行機代が高いんですよ。何とかありませんか。

【議長】

そこはなかなか、簡単なことじゃないんです。

【H委員】

まんが好きな人は全国にいると思うし、このイベントの中身が魅力的でありさえすれば、来たがると思うんですけど、ホテル代込みの額になると、ちょっと行ってみようかなという値段じゃないんです。そこを何とか、もうちょっと安く来られるようになればいいのになと思ったのがひとつと、僕はもう全然、絵も漫画も描けないんですけど、これだけ有名な漫画家さんにいらしていただけるのであれば、まんがの描き方を教えて欲しいと思うわけです。全然描いたこともない、どうやって描けばいいかもわからないけど、一流の先生に、4コマまんがをこうやって描くんだよというのを教えてもらって、何か下手くそなりに描けるようになると、それ、すごくおいしいと思うんです。

【議長】

旬な話題をテーマにしてもらって、それで4コマまんがに仕立てていただくとか。アベノミクスや南海トラフ地震とかをテーマにしたり。

**【H委員】**

素人向けのというのがあればいいと思います。

**【議長】**

わかりました。なるほどと思います。ありがとうございます。

音楽で何かをすることはできないでしょうか。

**【H委員】**

昨日ちょうど、まんさいの応援ソングのことで影山さんとお会いしていました。影山さんもすごく高知ラブな方ですね。何か対談みたいなものやってみると面白いねというようなことを酒の勢いで話しました。そういうのを「まんさい枠」で入れられるのかなと思って聞いていましたね。

**【議長】**

ありがとうございます。また是非お願いします。まだまだ中身はいくらでも変えられますし、とにかく実現するためにはネットワークが大事になってくると思いますので、またよろしく願いいたします。

ちなみに飛行機代は、いろいろお願いをして、努力いただいておりますけど、なかなか厳しいものがあってどうしても大変なんです。何とか、もう一段安くということで、本日も委員としておいでいただいております全日空高知支店長にも大変ご努力をいただいておりますが、やはり一定限界があるのです。逆に言うと、だから本県は、リョーマの休日の旗にも書いているように「わざわざ行こう」じゃないと行けない。わざわざ行くだけのものをこちらでかまえる必要がある。あの漫画家に接触できるのはこの機会しかないかもしれないと思って旅費を払って来てくれるというふうには仕立てる必要があるのかなと思っています。

**【I委員】**

一生懸命頑張って適正な運賃を作っていければというふうに考えておりますけれども、すみません。ただ、このように早く予定が決まっていると、航空運賃単体の割引率が高い航空券が利用できます。今後しっかりした企画が出来上がって集客に結びつくものになれば、大手のメディア系の旅行会社や首都圏の会社に単発の旅行企画をつくってもらえることもできると思いますので、内容を充実させることが、まず大事かなと考えます。

**【議長】**

エージェントやネット系の皆さんにこのイベントを旅行商品としてつくってもらえばいいということですね。そうすれば安くなりますね。ありがとうございます。ねりんピックの際にも本当にご協力いただきまして、ありがとうございます。

## 【B委員】

さきほどの、プロの先生に習いたいというH委員のお話をお聞きして思ったのですが、まんがは意外と、ちょこっと教えられるものではないですね。私は自分が教えようと思ったらどうしていいかわからないんです。ですから、どちらかと言うと、もっと気軽に楽しめるものもあっていいのかなと思います。例えば、「アシスタントごっこ」みたいなのができたら、面白いんじゃないでしょうか。資料と、来てくださる漫画家の先生の既存のまんがのひとコマに背景の入ってない原稿用紙を置いておいて、自分で好きな背景を入れてもらうとか、そういう遊びができれば、漫画家さんに近づいたような気がして嬉しいんじゃないかと思います。

まんさいに「ふきだして吹き出せ」というのがありますよね。もう一言、好きなふきだし、言葉を入れていいですよみたいな形で来てくださった先生の作品を遊ばせていただくとか、そういう気軽に楽しめる体験が出来たら思い出に残るんじゃないかなと、今思いつきました。この資料を見せていただいた時に、最初は「えーっ、また会場でパネルディスカッションかよ」と思ったんですよ。ちょっとがっかりしたんですけど、よくよく見ると、これ、ものすごく面白い企画だなんていうふうに今はしみじみと感じています。ただ、ものすごく危険も感じていまして、ギャンブルとかね、よっぽど頑張らんといかんという主催者の覚悟とか、誰を呼ぶかということと、来てもらった人にどれだけのってもらえるかという、それだけにかかっている企画だなと思います。翌年もその先の開催も、全部そこにかかっている気がします。来てくださった先生が、よっぽど面白かったと言って帰ってくれなかったら、次の広がりにもならないし、「あそこには、行かれんぞ」という話が広がってしまう。逆にそういう盛り上がりができれば、これはかつてない行政のイベントになるんじゃないかというふうに感じています。また、漫画家のネットワークを使って、なるだけ協力できるように頑張ります。

## 【議長】

よろしく願いをいたします。

ちなみに、現在は大ホールでの開催形式になっていますが、例えば50人くらいの小さい会場に、アシスタント体験、4コマまんが教室など、お客さん参加型の小間をダーッと並べて、いろんなことをやるということもできると思います。そういうことも考えてみます。エンジン01にも小さい小間がたくさんあり、同時並行で開催していましたからね。

B委員、アシスタント体験をやる時は、是非よろしくをお願いします。

## 【J委員】

せっかくこうやって早く日にちが決まっているのであれば、旅行パッケージ商品を作って、来ようと思った人が、そのパッケージに乗れば、必ず来て泊まれるイベントにも参加できるようにすればいいと思います。

それから、たくさん人が集まる小間、小さいコーナー、やはりそういったものに参加して

くれる方は、事業そのものや高知のまんが文化のサポーターとして来てもらうというようにしかけをしてはどうでしょうか。来てもらった方には、一緒に高知県にまんが文化をつくるサポーターとして来ていただいて、また翌年も来ていただく。高知県内にのぼりとかポスターを掲げて歓迎を表す、これは非常にいいと思います。ただ、こういったものだけでなく、継続的な取り組みを考えて、また次の年に活かして、それを積みかさねることで、段々良くなっていくようにつくっていけばいいと思います。

**【議長】**

ありがとうございました。

そのサポーターの仕組みというのは龍馬パスポート的な、何とかサポーターとかになってもらうとか、そんなイメージでしょうか。

**【J委員】**

実際に構成を手伝ってもらえるレベルからスポット的に参加してもらいたいことまで、いろいろなレベルはあると思うんですけど、単にお客さんで来てもらう話ではなくて、まんが文化というものを高知でやるということに共感してもらおうという部分が多く出るような形にしたほうが、リピーターを囲いこみやすいと思います。

**【議長】**

なるほど。わかりました。

**【K委員】**

私は、「まんが王国・土佐」と高知県民、市民自身が思うようにアピールしていくことが先だと言いつけてきました。事務局の方からお話を聞いた時に、私も大変失礼ですが、1500人集まるのだろうか、漫画家さんが来てくれるのかなと思いました。ただ、ここへ来て説明を聞く中で、知事のおっしゃるように、これはまさにエンジン01なんだなと思いました。観光客を集めるんじゃなくて、漫画家の人に高知ファンになってもらう。高知出身の素晴らしい漫画家さんはたくさんいますが、それだけじゃなくて、日本全国の有名な漫画家さんの第二のふるさとにしてもらうということに主眼においたほうがよいように思いました。現在、エンジン01でファンになった方が何回も高知においでしてくれています。また、それにいろんな人がついてきています。そういうふうにし掛けていったほうが、高知では、皆が県民あげて、まんが文化を育てているんだと思ってもらえるのではないかと思います。

県外の漫画家さんに来ていただいて、「県庁おもてなし課」のような高知を題材にした作品を描いてもらうとか。描いてもらうんじゃなくて自主的に描いてくれるようにもって行って、高知はまんが王国ですよ、と高知県民も全国の人にもわかってくれる。そんなふうにもっていったらこの企画は面白いんじゃないかと思いました。ただ、1500人集めるなんて目標を先に出したら非常にプレッシャーですから、集まるだけ集まったらいいなというふうをや

らせていただきたいですね。

**【議長】**

ありがとうございます。確かにそういう点にも主眼においてやりたいと思います。

ちなみに、私は秋に山梨でて行われたエンジン01に参加しました。メンバーの皆さんが、高知県は非常に人があったかいし、高知県がいかによかったかということ、この夜のおきやくでも山梨県の皆さんに向けて話してくださっていました。ほめていただく効果って大きいですね。好きになってもらう効果というのは本当に大きいと思います。是非そうなることを目指しましょう。そういう仕組みを考えましょう。

それでは、概ねこういう方向性で、今いただいたご意見を反映していくということによろしいでしょうか。

**【全員】**

(異議なし)

**【議長】**

はい、ありがとうございます。それでは、そういう方向で進行をさせていただきたいと思えます。また、鋭意ご報告します。また是非アイデアをいただきたいと思えますし、またいろいろとこちらからもご協力を申し上げますと思いますが、よろしく願いをいたします。

**【議長】**

それでは、今日の議事に関わらず、まんが王国・土佐の取り組み全般についていろいろとご意見を賜りたいと思えます。パス回しの資料にもう一度お戻りください。先ほど事務局からも説明がありましたけれども、もともと、このまんが王国・土佐の取り組みは真ん中に青いラインで描いてありますように、まんがを通じた人材育成というところに背骨があって、これを20数年続けてきています。これを波及させていって、ひとつは観光振興の方向というものにもっていきこうじゃないか、情報発信を強化する取り組みをつくり、さらにはソフト面での受け皿づくりとして、年間を通したイベントの確立ということをしていこうというのが上の観光振興ということになります。もうひとつは、このまんがを通じて人材育成していく中で、本当にクリエイターを目指す若い人達の志、技というものを是非、産業振興につなげていくことができないだろうかということで、クリエイターの人材育成・活用促進の観点から、より産業振興的に、ソーシャルゲームビジネスの新たな展開ということをはかってきたところでございます。これを26年度からソーシャルゲームに限ることなく、コンテンツビジネス産業系列のいろんなビジネスモデルをつくることを技術的にも財政的にも応援し、それを売り込んでいくことについても支援をしていくという取り組みというのをやっていこうじゃないかということを考えています。資料はこういう構成になっていますが、今後のまんが王国・土佐の地域活性化事業全般について、ご意見を賜われればと思います。

武市部会長、補足をお願いいたします。

**【武市コンテンツ部会長】**

私は、コンテンツ産業振興面から全体につなげていきたいと思っているんですけど、コンテンツビジネスを産業として根付かせるためには、どうしてもビジネスとして成立するよう、利益を出さないといけません。利益を出すためにはビジネスを支えるクリエイターを確保しないとイケないという鶏と卵みたいなことをずっとやり続けるしかないかなと思っていました。現在、ソーシャルゲームでのビジネスという部分では、まだ再投資につながる利益をあげるところまでは来ていないのですが、クリエイターが活躍できる場というのは徐々にできつつあります。

ソーシャルゲームでは、これまで自社ブランドで開発したものをユーザーに直接売りこんでいましたが、県内にクリエイターが徐々に育っていますので、今後は県外企業とゲームの開発や運営の一部を協業してビジネスをしっかりと成り立たせながら、次のステップにもっていくというようなことを考えています。

それから、今はもう皆がスマートフォンや携帯電話やパソコンで情報を得ていますので、高知の企業さんにも自社アプリを開発し、スマートフォンで情報提供するようなことも考えていただきたい。アプリをインタラクティブに作れる人達が高知には育ってきています。クリエイターはやりたいことはあるけれども、高知でそれができないということが一番悲しいことなので、やりがいがあれば、少々お給料が安くても一生懸命やります。そういう場を確保するためにも、是非彼らに発注していただきたいなと思っています。それが結果として、コンテンツビジネスで産業振興を図るということに、僕はつながっていくような気がしています。

コンテンツ産業振興部会のほうでも常に議論していることなのですが、さっきのイベントなんかをきっかけにして、コンテンツ産業振興の中でもう既にビジネスとして成り立っているクリエイターに高知に来てもらう、高知を気に入ってもらって、高知に移住してもらい高知をビジネス拠点にしてくれるような大御所の方とかクリエイターの方が何人か出てくると、そのクリエイター同士のコミュニティができてくるので、よりビジネスとしての成功の確率が上がって行くような気がします。

こういったイベントとかまんが甲子園とかそういうことも含めて、ビジネスにつながっていくことを考えて行動していくしかないのです、それをひとつずつ実行に向けて取り組んでいるのが、現在のコンテンツ産業振興部会の状況です。

**【議長】**

ありがとうございました。自社アプリも面白いかも知れませんね。

**【武市コンテンツ部会長】**

観光アプリの開発とか。GPSが一般的になっているので、例えば、高知のはりまや橋を

通っている人に、何m先に何があるとか、近くでやっているイベントの情報とか、このプロモーションを見て来てくれたら割引きがありますよとかを発信する、そんな簡単なアプリもたくさんあるので、それをさらにインタラクティブにしていくことで、より面白いアプリになっていくように思います。そういうことを地元の企業が地元のクリエイター達に発注するようにしていったらいいのではないかと思います。

**【議長】**

わかりました。クリエイターの方に移住してもらう作戦というのはいいです。高知県では移住促進を進めておりシェアオフィス事業などもありますので、そういうのも使っていただきたいと思います。

**【武市コンテンツ部会長】**

早目にターゲットを決めてやる必要があります。

**【議長】**

ターゲットを決めてですね。わかりました。

**【C委員】**

実は、昨日GPSを使ったそのソフトを作っている人と会ってきたんですが、その人は遠くにあるものを繋いで、GPSを使うと2、3m先の認識が出来るといっていました。博物館で、今、見ている壺に携帯をあてると、この壺の内容がわかる。隣に移って、今度は布製のものを見たとき情報が認知できるように発達している。それを使って観光案内もできるという話をしていて、実際にその人はもう成果をあげているということでした。

京都の嵐電では電車の各駅にそれを作っていて、ゲーム感覚で案内をさせるということもしているそうです。観光とゲームを結び付けてやっているようです。

僕は、吉村部会長にいつも申し上げているんですが、かつては東京に行って、東京の出版社で認められないと作家になれなかったんですが、現代の学生達はそういうのではなくて、高知にいながらの売り込みができるわけですね。高知には漫画家のプロもアマも、それから海外への人脈もあるわけです。それをつないでプロデュースできる人というのは吉村部会長なんですよ。全方向に人脈があるわけですから、今話が出たようないろんなイベントやアプリ、そういうものを作っていく時に、その中間地点にいてまとめる役目ができる方として吉村部会長がいらっしゃる。

**【議長】**

もう既に頑張っていておりましたが、引き続きよろしく申し上げます。

**【K委員】**

まんが甲子園の表彰式で、表彰される学校名が読み上げられたら、キャーと言って、涙流

して抱き合っているという、あれを見たら、毎回ジーンときます。甲子園といったら甲子園球場を思い出しますが、まんが甲子園といったら、僕はあその場所（競技が行われる「かるぼーと」）だと思うんですね。

まんが甲子園の聖地はあのひとコマですよ。あそこにたどり着くまでに汗と涙の混じったいろいろな歴史があって、あの場面があるわけです。あれを何か再現でき、まんが甲子園の思い出として彼ら彼女らが思い出すことができる聖地をつくらないといかんのじゃないかと思えます。ただ、かるぼーとという建物は聖地にはならないと思えますし、今、追手前高校の横にある歴代の優勝作品のレプリカでは、感動までの過程が見えません。今日は横山隆一まんが記念館の館長も委員として出席されていますけれど、記念館にそういうまんが甲子園の聖地と言えるコーナーを考えてくださいますか。歴代の優勝作品のレプリカをどこへもって行くとか、商店街の賑わいにこっちに持ってくるとかいう話は前からあったんですけど、それでは、どこへ置いても賑わいにならないような気がします。当然作品も置いて、何年に何とか高校がこういう努力をして優勝したとか、そういうストーリーも一緒に展示したらいいような気がします。

#### 【E委員】

おっしゃっていることは、すごくよくわかります。かるぼーとは外から見たらとても広く見えて、複合施設ですので、どこかに置く場所があるんじゃないかなと思えますが、実際には中にいろんな施設がありますのでなかなか難しいのです。歴代の優勝作品のレプリカを、前の広場に置いたらいいんじゃないかという議論もよくなされるんですけど、あそこも本当にいろんな用途で使われたりしていますので、そういうことができない状況があります。

横山記念まんが館は、3階、4階、5階ですけども、常設展示があつたり企画展示室があつたりということで、今、おっしゃった場所をどういうふうに確保できるんだろうと思いましたが、なかなかすぐに想像できません。ちょっと私だけですぐにお答えすることはできませんけども、高知市ともまた話をしながら、いいアイデアをいただきながら考えていけたらと思います。

#### 【K委員】

前向きにやろうという気がなかったら何もできません。これから先、生まれてくるコンテンツ、高校生の可能性のあるコンテンツ、生きているコンテンツをどんどん先へつなげていく。古いコンテンツとは言わないですが、過去のものは当然大事ですが、ある程度は新しいものにしていかないとかなければいけないように思います。

#### 【E委員】

おっしゃっている意味はよくわかります。高知市と協議したいと思えます。



### 【A委員】

今のお話（受賞までのストーリーと作品を展示すること）はポータルサイトの再構築で実現しようと考えています。過去の話は過去の話だと思います。やっぱりこのまんが王国・高知は未来をつくるためには、過去のものを見て次のものをつくるために集まれる場所というのがすごく大事で、おそらくコンセプトになると思います。

大手リゾート事業者が、子どものパティシエという宿泊プランをつくられています。大体夕方の食事前の20分に子どもが、ホテルのシェフと一緒に晩御飯の後のデザートを作るんです。そのデザートを皆で、家族で囲んで一緒に、今日、良かったね、楽しかったね、君が作ったんだね、ありがとうと言って食べてハッピーになって帰るというものですが、いつも定員が満員です。

今おっしゃられた記念館（「まんが甲子園」の聖地となる場所）は、いわゆるそこに行かなきゃもらって帰れない（体験できない）というものをつくっていったらいいのではないかと思います。過去ものはデジタルで全部見られます。あそこに行ったら自分が参加できるというものをつくっていくことが大事だと思います。

### 【議長】

デジタルは過去を再現できるので、未来こそリアルでと。なるほど。いただきましたご意見はいろいろなところとの調整が必要だと思いますので、少し考えさせていただければと思います。

### 【L委員】

資料6の右側の下に成果目標がありますが、これは、直接的な目標であって、その先にある究極の目標というのは、上の「目指す姿」ではないかと理解しています。ここに、先ほどもありましたように、移住者の増加とか観光、経済の活性化にいかにしてこのまんが事業をつなげていくか、具体的な仕組みづくりや環境づくりを図っていくかという、それが最大のテーマではないかと思っています。

例えば、徳島の神山町では、IT企業が続々と進出していると言われていています。それは高速のブロードバンド環境があるというだけではなくて、実は、ソフト面といいますか、とても良い距離感で外の人を受け入れる環境ができています。あまり深入りもしないし、困った時にはサポートするという、そういう環境があるという話も聞きました。そうした環境づくりも意識していかなければならないのかと思っています。

また、観光は、国内だけではなくて海外からいかに呼びこむかも重要です。日本への観光客は最近のビザの緩和もあって増えていますが、京都など有名なところに集中しているのではないかと思います。まんがも、海外の日本ファンにいかに知っていただくかということを考えるべきではないかと思っています。

それから、経済の活性化で言えば、今、私どもが非常に大きなテーマと思っているのが、事業承継です。せつかくの良い企業や、良い事業も、後継者がいないために廃業を余儀なく

されるという例が増えています。少子高齢化の進展や人材の四国外への流出が続くなかで、事業承継のマッチングを進めていくことも大事かと思います。移住の場合だと、例えば東洋町でサーフィン出来るからと来るとするのはひとつのきっかけではあっても、移住のネックは、やはり雇用の場があるかどうかです。移住と雇用を結びつけるその仕組みができるようにすることが大切であると思います。

クール・ジャパンや、それから25年度補正予算のものづくり補助金は、サービス業も対象となりますので、そうした使えるツールがありましたら、いつでもご支援をしていきたいと思っています。

最後に、先ほどご指摘いただきましたY o u T u b eと中小企業白書については、同じ省内の縦割構造を指摘されたようで非常に恐縮しております。かつて政府の成長戦略をまんがでPRしたこともあったかと思いますが、ある大学では、試験問題がまんがだったというような記憶もありますが、日常の中でまんがという手法を使ったら一番効果的な場面というものがあるかと思っています。ホームページもそうですけど、そうしたことを意識しながら、中小企業白書のマンガ活用につきましても、機会があれば中小企業庁に伝えたいと思います。以上です。

#### 【議長】

はい。ありがとうございました。

#### 【オブザーバー（文化庁）】

若干最初、感想めいたことになってしまいます。文化庁では、メディア芸術促進といって、基盤整備や人材育成というのを主な業務としてやっています。そういった意味では、こちらのまんが王国・土佐のほうでも、人材育成というものを基盤にしていろんなところに波及させるということをいろいろとご苦労されながら考えているんだなというふうに思いました。文化庁でも人材育成事業はやっているところで、当然、優秀な人材を育成するということは非常に大事なことです。けれども、結局、その人材が次にどうつながるのかということも当然重要な課題になっておりまして、そういった意味では、その産業側といかにつながっていくのかということも、文化的な面だけでなく、その先を見据えたかたちで事業というのを今、考えていかななくてはならないという状況になっております。当然、人材を育成する過程で様々なコンテンツも生まれてくるわけですが、そういったコンテンツをどのように紹介していくかということも視野に入れながら取り組んでいるというところなんです。高知県さんもお苦労されていると思うんですけども、そういうふうに文化庁でもいろいろ苦労もしておりまして、そういう意味では少し、ああ、同じような事を考えているんだなというようなことで感じました。

文化庁のほうでは、地域で取り組まれているいろんな事業について補助金等を出して支援するというような事業もやっております。そういった事業のほうで、国としてはお金の面での支援をしていきたいと思っておりますので、今後とも、そういった協力ができればなという

ふうに思っております。以上でございます。

**【議長】**

是非、皆様をお願い申し上げたいと思うのは、国でいろいろネットワーク化するような事業、クール・ジャパン系もそうだと思いますし、メディア系とか文化庁系とか、観光庁のビジット・ジャパンキャンペーンみたいなものなど、そういうものがありましたら、もし誘っていただけると非常にありがたいと思います。是非ともよろしくお願いします。

**【F委員】**

このパス回しの資料は、高知県の産業振興計画にとってすごく大事なことではないかなというふうに思います。産業振興計画は、こういった文化的な側面などいろいろなところが重要に関わってくるべきじゃないかなと思いますけれども、今のところ、やはりどうしても農林水産業、それから商工業、それから観光が中心になって組み立てているところでございます。今日、パスまわしというような話が出たんですけども、芸術とか文化、それからスポーツ、それから医療・介護・福祉、それから教育、こういったものは地域の発展、地域の活性化に向けては、非常に重要なインフラになってくるというふうに思いますので、この資料のコンセプトというものは、これからの産業振興計画にとってすごく重要ではないかなというふうに思い、すごく感動いたしました。

文化といった側面は、産業振興計画で地産外商するとか数値目標を立ててがんがん攻めに行くというところの反面、やはり、ディフェンス的で、この文化を人に伝えて守っていく、高齢者を守っていくとかいうような側面もあるので、こういったインフラが整ったところに結果としてそれが好きな人が集まって、移住して来てとか、そういうなかたちでの産業が集まるんじゃないかと思っておりますので、プロセスはちょっと工夫する必要があると思います。今日は本当に素晴らしい内容じゃなかったかなと思います。

**【議長】**

ありがとうございます。ちなみに、この下半分は産振計画が入っていますので、文化生活部長も産振本部のメンバーであります。

それでは、皆さん、今日は2時間にわたりましていろいろご意見を賜わりましてありがとうございました。来年のイベントについては、いろんなアイデアを打ち込んでいただきましたので、それを活かせるようさらに検討をしていきたいと思っております。また今後も継続的にいろいろなアイデアをいただけますように。また、実際、ネットワークを活かして漫画家さんと呼んで来ないといけない。人と人との関係が命みたいな事業ですので、先生方、またよろしくお願いします。企業の皆様も是非、お力を賜われれば幸いです。よろしくお願いをいたします。

また、さらにコンテンツ産業のあり方とか、いろいろなアイデアをいただいて、なるほどと思いました。本日のご意見をふまえて案をねり、次回の会でまたご報告をさせてい

ただきたいと思います。

それでは、本日はどうもありがとうございました。御礼申し上げます。