

# まんが王国・土佐推進協議会平成27年度第2回総会（概要）

日 時：平成28年2月19日（金）14:00～16:00

場 所：高知会館 飛鳥の間

出席者：まんが王国・土佐推進協議会委員20名（うち代理出席5名）

監事2名、オブザーバー1名（代理出席）

## （1）議 事

「平成27年度まんが王国・土佐推進協議会収支決算見込」、「平成28年度まんが王国・土佐推進協議会事業計画及び収支予算（案）」については、承認された。

## （2）報告事項（平成27年度下半期）

事務局から、会長専決報告（会計間の予算流用）があった上で、及び本年度の取組についての報告があった。

<まんが王国推進事業関係>

- ・第3回全国漫画家大会議の概要
- ・まんが王国会議の開催結果
- ・平成27年度まんが教室の実施結果
- ・平成27年度まんが王国・土佐ポータルサイトの状況

<コンテンツ産業振興事業関係>

- ・高知県ゲームキャラクターデザインコンテスト入賞者決定
- ・高知県コンテンツ企業促進事業費補助金

## （3）協議事項

以下の協議事項について報告等の後、意見交換が行われた。

### まんが王国推進事業について

#### 【A委員】

- ・大会議では、漫画家のスケジュール確保が大変な中、頑張ってくれていると思う。
- ・ゲスト漫画家のアフターフォローが大事。
- ・漫画家がゲストで来た時、デジタル作画等（ペンタブレットやソフト等）の仕事ができる準備をしておいてはどうか。
- ・サイン会やブックフェアは本が売れるので、出版社及び漫画家にメリットがあり、協力しやすいのではないか。イベント単発だけでなく、今回の大会議は外に展開しているのは大きな一歩。

#### 【B委員】

- ・若い世代はデジタルに移行しており、出版社と直接繋がっている人も多い。そういった新世代のクリエイターが活動していける仕組みを作っていく必要がある。
- ・中国では、60万人のまんが・アニメに関心のある人たちがいるが、教えられる人材も場所も足りていない。
- ・100人ほど日本へ留学させたいという話もあったが、それほどの人数を受け入れられるところがなかった。高知工科大学のロボット研究とまんがを組み合わせるとか、協力の幅を広げていくことが必要。

#### 【C委員】

- ・まんがを活かしたコンテンツ創造教育プログラムには大いに賛成。協力していきたい。
- ・フクちゃんが今年 80 周年。着ぐるみを制作中であり、貸出も可能なので活用いただきたい。

#### 【吉村まんが王国振興部会長】

- ・海外発信事業が楽しみ  
⇒ 情報発信は継続が大事。まんがを切り口に、観光も含めて高知の魅力をワールドワイドに情報発信していく。【会長】

#### 【D委員】

- ・今回の漫画家大会議が「土佐のおきゃく」とコラボということで、ゲスト漫画家を高知ファンにするチャンス。
- ・各先生に 1 人ずつの担当（アテンド）が付くような体制でしっかりとお世話をし、高知ファンにすること。  
⇒ 部内で調整し、しっかりと取り組む【事務局】
- ・作品は知っていても、先生の顔は分からないので、プラカードなどですぐわかるような工夫があればいい。

#### 【吉村まんが王国振興部会長】

- ・去年は終了後の懇親の場も設けたが、今年も対応を。

#### 【E委員】

- ・まんが教育は、創造性を伸ばすという点で非常に有意義。ゲームイラストなどは、学校で扱うのは困難だが、4 コマまんがを教材に想像力を伸ばすなど、多様なゴールの可能性を示すのが教育の役割。  
⇒ 発達段階を見極めながら進めていけるカリキュラムにしていく【N委員】

#### 【F委員】

- ・ポータルサイトのアクセス数が伸びている要因は何か。  
⇒ サイトを作ったというわけではなく、常に情報発信を行って誘引をはかるため、Twitter は毎日、その他 Facebook、LINE で発信するとともに、ポータルサイトも 3 日に 1 度は情報の更新を行っている。【事務局】

#### 【G委員】

- ・今こそ、世界をターゲットにしていく、飛躍のチャンスではないか。
- ・まんがと食べ物をつなげる等、様々な形での発信が考えられる。
- ・今年は 30 隻ほどのクルーズ船が寄港する。そこにアピールを。  
⇒ クルーズ船のおもてなしとして、よさこいカーニバルやコスプレカーニバルとかをやれば、世界で話題になる。【武市部会長】  
⇒ 岸壁でのおもてなしは、現在検討中。いただいた意見も担当課に伝えたいうえで、効果的なアピール方法を検討していく。【O委員代理】

### コンテンツ産業振興事業について

#### 【武市コンテンツ産業振興部会長】

- ・現在、昨年誘致したゲーム関連企業の規模拡大と次の企業の誘致、起業のバックアップを進めている。
- ・起業家は想いがある半面、経営について論理立てて説明できない。良いアイデアを実現させるためのロジックが弱い。到達点に向けたロードマップが必要。

- ⇒ 産業振興の中で、個人の資産形成に繋がるものには手を出さない自治体も多いが、経済発展のため、高知はそこを踏み込んでやっている。ただし、参加したい全ての人に開かれていることが必要。【会長】
- ・ 支援する側とされる側の意識共有をはかることが重要。そのためにも、支援する側の体制と、責任者を明確にして欲しい。
  - ⇒ 起業支援体制については、4月から県の総合的、一元的な相談窓口となる「起業支援室」を設置する予定。【会長】
- ・ 高専の学生チームが作った「つながっタワー」が、ものづくり日本大賞の内閣総理大臣賞を受賞し、現在はビーコンを活用した新たな取組を展開しているのもっともっとメディアに取上げてもらいたい。
  - ⇒ ビジネスプランコンテスト等も含め、もっとどんどんメディアに拡散していく。【会長】

#### 【H委員代理】

- ・ 四銀経営塾では、現在2社との取組が進んでいる。また、当行ではまんがを活用したパンフレットも予定しており、今後も積極的に取り組んでいく。
- ・ 起業支援においては、起業研究会発事業化プラン認定業者のビジネス支援を行うこととなった。

#### 【I委員代理】

- ・ 高知銀行では、起業ファンドの作り込みをしている途中。できたらお知らせする。
- ・ クラウドファンディング事業を4/1から立ち上げるようになった。アプリ開発など、コンテンツ系の支援ができる。

#### 【J委員】

- ・ 入社3年目の社員の発案で、「サンリオ男子」という試みをスタートしたところ、反響がすごい。
- ・ コンテンツのビジネスモデルが変化している。1つではなく、複数のメディア（まんが・舞台・映像・ツイッター等）で同時進行的に展開するのが主流になった。
- ・ ゲームキャラクターコンテストのイラスト（受賞作品）がすべて女性なのが気になる。
  - ⇒ 審査企業がターゲットを女性に絞っていた。ただ、女性をターゲットにしたゲームの開発も進んでいる。【武市コンテンツ産業振興部会長】
- ・ 今後、女性ユーザーをターゲットにするのであれば男性キャラが重要。購買力があるのは女性。
- ・ イケメンの定義が変わった。どんどん女子化しており、ワイルドな男性より、女性っぽい男性がウケている。そういった変化に敏感である必要がある。グッズにするときは二頭身に描いている。
- ・ 日本で流行れば、台湾・香港でも流行る。

#### 【K委員】

- ・ 経済産業省が力を入れている一つに「IoT」がある。ビッグデータを有効に活用するということが、高知は、まんがや農業、水産などコンテンツにできる素材がたくさんある。
  - そのままではビッグデータだが、高知の魅力をコンテンツとして整理して発信すれば判りやすく効率的に魅力を伝えることができるのではないかな。
- ・ コンテンツ企業の誘致や立地は、すごくいいと思う。コンテンツ企業に限定した立地補助金については、非常に珍しい取組だが、他県にも同様の補助金はあるのか。
  - ⇒ クリエイターを対象とした補助等では、鳥取県に似たような助成制度がある。【事務局】

#### 【Lオブザーバー代理】

- ・ コンテンツ産業の振興には、人材育成という点で関わりがある、「メディア芸術祭」を行っている。
- ・ 「つながっタワー」で、ぜひメディア芸術祭にも応募してみしてほしい。

**【M委員】**

- ゲームキャラクターデザインコンテストの選定基準はどうなっているのか。似たような絵柄が多いように思うが、技術的に優れたものから選んでいく方式なのか。キャラクターデザインの方性は。
  - ⇒ 基準は審査したゲーム開発会社によるので、細かい技術的な点までは不明。ただ、それぞれの会社で、自社ゲームに採用できるかどうかがある一定の基準になっている。今回のコンテストでは3Dキャラクターのデザインで募集をという要望もあったが、そうなるに応募するのに技術的に厳しすぎるため、2Dキャラクターとなった。傾向は変わりつつある。【武市コンテンツ産業振興部会長】