

# マンガ・アニメを活用したまちづくり構想(第3期)の策定について

## 1. 構想の経過

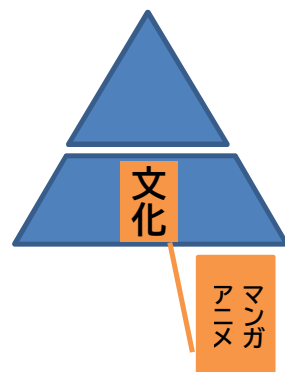
第1期構想					第2期構想							
H24	H25	H26	H27	H28	H29	H30	R1	R2	R3	R4	R5	
2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023	
○マンガの家設置 ○マンガ・アニメ情報館設置 ○マンガ大賞、がたふえす事業拡充 ○文化庁メディア芸術祭国内巡回事業誘致 ○マンガ家創業・雇用支援シェアハウスモデル事業					○緊急事態宣言に伴う休館対応 ○ガイドラインに基づく運営 ○オンラインやデジタルの活用 ○アニメ制作関連企業の誘致 ○マンガ家志望者支援事業 新型コロナウイルス感染症拡大							
<基本理念> ●マンガ・アニメを本市文化施策の主要な柱に位置づけ、市民の誇りとなるよう、その継承と発展に努めます。 ●マンガ・アニメとゆかりの深い本市の特性を活かした取り組みを進め、国内外に発信し、多様な交流を促すことで地域の活性化を実現します。 →マンガ・アニメに関する本市の取り組みの周知は進んだが、参加・利用者数は低迷。より広い層の人から気軽に参加・利用してもらえる工夫が必要。					<基本理念> ●マンガ・アニメを文化施策として進めてきた本市の取り組みの強化、底上げを図り、マンガ・アニメ文化の継承・発展、文化産業の発展と交流人口拡大による地域活性化を目指します。 ※本市新総合計画(令和5年度から開始)、並びに新文化創造都市ビジョン(令和6年度から開始予定)との整合を図るため、終了年度を令和5年度に延長。							

## 2. 第2期構想の成果と課題

【別紙参照】

## 3. 策定にあたって

- 今回の策定にあたっては、「新潟市総合計画 2030」および「新潟市文化創造都市ビジョン」に則し、「マンガ・アニメ」の視点から、施策展開の基本的な考え方や方向性に基づく取り組みを示すものとして策定する。  
 なお、計画期間は、令和6年度から令和13年度までの8年間とし、令和9年度に中間見直しを予定している。



最上位計画:新潟市総合計画 2030

分野別計画:新潟市文化創造都市ビジョン

マンガ・アニメアクションプラン(仮称)

## 4. マンガ・アニメアクションプラン(仮称)

### ◆取り組み方針

本市のマンガ・アニメ文化を活かした取り組みにより、市民の興味を深め、多様なつながりを生み出すことで、まちの活性化と市民の誇りにつなげます。  
 また、産学官や各取り組みの連携を深め、楽しむ・学ぶ・知るという視点で、ストーリー性を持たせて展開します。

### ◆目指す三つの柱

#### ①マンガ・アニメに興味をもっている

市民一人ひとりが、マンガ・アニメに興味をもつことで、感動や発見が生まれ、次のステップに進むことを目指します。

#### 【施策の方向性】

- マンガ・アニメに親しむ機会(鑑賞・体験・創作・発表)を創出します。
- 多感な幼少期には、子どもたちの豊かな感性や創造力を育成します。

#### <具体的な取り組み>

- ・情報館での企画展開催(広いジャンルの企画展や、土日祝の小中学生観覧無料を実施)
- ・拠点施設での体験・創作活動(マンガ講座、小中学校へのアウトリーチ)
- ・マンガ大賞の実施(こどもマンガ講座、編集者等からの講評)

#### ②マンガ・アニメでつながっている

マンガ・アニメを通し、個人同士がつながるだけでなく、教育や産業とつながることで、地域の豊かさが高まることを目指します。

#### 【施策の方向性】

- 同じ興味をもつ人と人が気軽に参加・交流できる仕組みを作ります。
- クリエイターが教育や産業とつながる仕組みを作ります。
- 関連企業の誘致を進めます。

#### <具体的な取り組み>

- ・マンガ・アニメ情報館において、企画展ファンミーティング、オンライン読書会
- ・マンガの家において、創作愛好家の集い、放課後クラブ活動、互いに教えあう場づくり
- ・民間企業と連携し、人材発掘に特化したマンガ大賞を実施
- ・マンガ・アニメ関連企業の誘致

#### ③マンガ・アニメの特性を活かしている

マンガ・アニメの特性を活かし、他分野(多分野)で活用されることで、新たな価値が生み出され、まち全体の活性化を目指します。

#### 【施策の方向性】

- 文化としてとらえるだけでなく、産業や観光、福祉などに活用します。

#### <具体的な取り組み>

- ・効果的な伝達ツールとしての、マンガ・アニメをPR

## 新潟市マンガ・アニメを活用したまちづくり構想(第2期)成果と課題

## 総論

- ①ネットワークや予算に限りがある中で、行政だけでは実現できないことが多く、**産学官連携**の必要性を認識することになった。
- ②**各取り組みの連携**が不足していた。取り組みから取り組みへの誘導、連携によるシナジー効果を生み出すような組み立てが必要。
- ③マンガ・アニメの「**楽しさ**」だけでなく、そこに「**学ぶ**」「**知る**」という**新たな視点を加える**ことで、市民に“気づき”をさらに与えるとともに、行動変容を呼び起こしたい。

※民間団体や教育機関等の取り組みには【民】と記載

## VISION1 マンガ・アニメが根付き、クリエイターが育つまち

## 【市民の関心拡大】

- マンガ・アニメ情報館にて有名作品の企画展開催
- がたふえすと商店街の連携によるイベント開催
- 「マンガ・アニメのまちにいがた」サポートキャラクター花野古町・笹団五郎の活用促進(着ぐるみ、イラスト)  
※市民アンケートにおいて、「新潟市らしい文化」として「マンガ・アニメ文化」と回答した方の割合47.6%(関心度の高さがわかるが、市の事業に対する評価とは判断できず)

## 【次世代の育成】

- マンガ講座(マンガの家)、マンガ大賞  
…マンガ講座にデジタルスキルを導入し、現在はマンガ大賞との連動性を追求している
- 教育機関による専門学校の運営、専門職大学アニメ・マンガ学部新設(令和2年度)【民】  
※文化政策課長が開志専門職大学アニメ・マンガ学部教育課程連携協議会委員に就任
- 新潟国際アニメーション映画祭(令和4年度から)【民】  
…映画祭では若手関連人材と業界の接点づくりを模索している

## 【アーカイブ化の促進】

- アーカイブによる調査研究  
※マンガ・アニメ情報館では条例上、資料収集も担うことになっているものの実現せず
- 新潟アニメ・アーカイブセンター新設(令和4年)【民】  
※新潟大学経済科学部アニメ・アーカイブ研究チームと開志専門職大学アニメ・マンガ学部新潟視覚芸術研究所が共同設立

## VISION2 マンガ・アニメでクリエイターと産業が躍動するまち

## 【コンテンツ産業の活性化】

- 企業誘致課と協力した業界団体へのプロモーション(令和4年度)  
…業界中堅大手のアニメーションスタジオであるエイトビットが進出(令和3年度)  
…開志専門職大学マンガ・アニメ学部長の提案と東京事務所企業誘致担当が連携し、プロモーションを実施した  
…事務所賃料補助や新規雇用の人件費補助により、誘致につなげている

## 【コンテンツ活用の促進】

- がたふえすとにいがた Biz EXPO とのコラボ講演会開催(平成28～30年度)

## 【クリエイターの支援】

- マンガ家創業・雇用支援シェアハウス事業、マンガ家志望者支援事業(事業終了)  
※シェアハウス事業については応募数3年間で4人のみ。志望者支援事業は特定の学校に参加者が集中し公的事業の維持が困難に。両事業とも結果として需要予測(見込み客想定)が外れる形となった  
※クリエイターとしての人材育成は、市内の専門学校や専門職大学が担っている

## VISION3 マンガ・アニメでにぎわう都市イメージを発信するまち

## 【誘客の促進】

- マンガ・アニメ情報館にて有名作品の企画展開催(再掲)  
…企画展全般については堅調だが、常設コーナー機器の老朽化などの課題を抱える。  
修学旅行者の取り込みなど、職能体験的工夫を模索中(令和5年度)
- がたふえす  
…従前の文化庁補助金が一過性イベントを外す方針で、予算が半減(500→250万円)。これまでの形式維持が困難な状況(令和4年度)。他イベントとの連携を模索している
- 新潟国際アニメーション映画祭(再掲)【民】

## 【定住の促進】

- 市の関係部署において UIJ ターンの支援制度を首都圏へ発信

## 【イメージの発信】

- 京まふ、アニメ祭への出展による自治体間連携
- アニメツーリズム協会に加盟(情報収集)
- HP運営(情報発信)