

**第2回マンガ・アニメを活用したまちづくり構想(第3期)策定検討委員会
議事要旨**

日 時: 令和5年9月6日(水)午後2時～

場 所: (公財)新潟市産業振興財団セミナー室
(新潟市中央区西堀通6番町866 NEXT21 12階)

出席者: マンガ・アニメを活用したまちづくり構想(第3期)策定検討委員会委員
勝島啓介委員(WEB)、腰越隼人委員、齋藤友子委員、本間直喜委員、
間瀬博文委員
オブザーバー
新潟市マンガ・アニメ情報館、マンガの家 統括館長 小池利春氏
新潟市
文化政策課長 田辺匡史、文化政策課文化創造推進室長 川村江里子
ほか4名

傍聴者: 1名

【次 第】

1. 開会
2. 文化政策課長挨拶
3. 議事
(1)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
4. その他
5. 閉会

【配布資料】

- ・次第
- ・委員名簿
- ・資料1 策定スケジュール
- ・資料2 「新潟市マンガ・アニメプラン(仮称)」で掲げる指針と取り組み(概要)
- ・資料3 「やさになち通信」12号・13号抜粋

第2回マンガ・アニメを活用したまちづくり構想(第3期)策定検討委員会

《議事録:要旨》

発言者等	発言者等
<p>進行 間瀬委員長</p>	<p>■1. 開会</p> <p>■2. 文化政策課長挨拶</p> <p>■3. 議事 (1)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</p>
<p>事務局</p>	<p style="text-align: center;">事務局説明</p> <p>【説明要旨】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・策定スケジュール ・国と業界の現状 ・本市の現状 ・「新潟市マンガ・アニメプラン」の位置づけ ・方向性と指針 ・第3期(案) <p style="text-align: center;">意見交換</p>
<p>勝島委員</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 「新潟でやるということの意義」が読み取りにくい。ホームページなどで新潟市ゆかりのマンガ家のリストが掲載されているが、例えば民間と連携してその作家の作品のアーカイブ化を進めるなど、新潟らしい取り組みは考えているか。
<p>事務局</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● ゆかりの作家の書籍については、マンガの家に所蔵しており、引き続き収集を行っていくつもり。中間素材などについては、市が行うには予算や管理の問題がある。民間の教育機関がアーカイブ化を積極的に進めているところがあるため、その活力をお借りしながら進めたいと考えている。
<p>腰越委員</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 「誰のために、何のために、何をなすのか」、その視点がわかりにくい。例えば、新潟市やマンガ・アニメ業界における課題を示したうえで、民間事業者に協力してほしい部分を示すとよい。そうすれば、その課題に対して様々なカテゴリーの事業者が参画しやすくなる。加えて、収益の部分のメリットも示せるとさらに手を挙げる事業者が増える。

事務局	<ul style="list-style-type: none"> ● この指針を設定するにあたり、課題を抽出し、それをクリアするためどういった取り組みが必要か、という視点で組み立てていった。その部分がわかりづらいということであれば、表現の仕方を検討していきたい。
腰越委員	<ul style="list-style-type: none"> ● 例えば、「マンガ・アニメのシリコンバレーになる」といったキャッチコピーで、関連企業やクリエイターが新潟に集まっている状態を目指すということをアピールする。また、安心して夢を追えるセーフティネットのような仕組みを行政が構築できれば、クリエイターになりたい、マンガ・アニメに携わりたいと思う方達が集まってくるのでは。
齋藤委員	<ul style="list-style-type: none"> ● マンガ業界もアニメ業界も、以前は作るのも発信するのも全部東京だった。新潟市にも土壌ができてきて、マンガ・アニメ情報館は「訪れてみたい日本のアニメ聖地 88」に選ばれるくらいに認知度が高まっているし、新潟国際アニメーション映画祭が開催されたということは、それだけ新潟市に土壌があるということの世界に証明できたと思う。 ● この12年間のマンガ・アニメ関連施策により、他の自治体でありがちなイベントありきではない土壌づくりができていると私は思っているので、その部分をもっと自信をもって示していいのではないかと。 ● 専門職大学でアニメ・マンガ学部を打ち立てているのは開志専門職大学の他にはないし、専門学校を含めてアニメに携わる人材を育てる環境ができている。新潟大学のアニメアーカイブに関する取り組みにおいて、国立大学でアニメを研究できる、論文を発表できるということは、世界的に注目されているのは間違いない。 ● マンガ・アニメをビジネスに活用していくという点に関しては、課題が山積していると思う。行政自身、援護はできるがビジネスはできない。一方で、ビジネス側としては金銭的な問題を含めてリスクを負うことになる。行政、産業の双方で活用する行方場合は、利害の一致をどう図っていくか難しいところ。ただ、印象としては、市のマンガ・アニメ施策が次の段階に進みたいという姿勢は感じられた。

本間委員	<ul style="list-style-type: none"> ● 観光の視点で見ると、マンガ・アニメをどう活用すれば新潟に人を呼べるのか、「誰に出すか」「どこに出すか」によって発信の方法が変わってくるのではないかと。例えば、いま増えているインバウンドに対してアニメを使えば、言葉は違っていても十分に伝わる。 ● デジタル技術の進歩によってマンガが紙焼きからデジタルに移っていく中で、それをどうやって発信していくか、新潟ならではの部分をどう出していくか、その辺が難しいと感じた。 ただし、マンガ・アニメの持つ力は非常に大きいため、新潟市の武器になるもの。「にいがた2キロ」と絡めた発信にも期待している。
間瀬委員	<ul style="list-style-type: none"> ● 民間事業者として、マンガ・アニメを活用するためのアイデアはあるか。
腰越委員	<ul style="list-style-type: none"> ● 新潟三越伊勢丹では、県内の生産者のコンサル的な事業を行っており、それぞれが作っているモノを「どうやったら売れるか」「どうやったら魅力が伝わるか」という部分を一緒に考えている。 その中で、製品の魅力を効果的に伝えるため、マンガ・アニメを活用していくことはありえる。 ● また、民間事業者がマンガ・アニメを活用しやすくなるよう、市が相談窓口を設置するなど「動線」を作ってあげるとよいのではないかと。
本間委員	<ul style="list-style-type: none"> ● 広告にマンガやアニメを使うと非常にわかりやすく伝えられるメリットがある。また、様々な企業に活用が広がっていけば、「新潟市といたらマンガ・アニメ」というイメージを発信できると考える。そのためにも、腰越委員の意見と同様に、活用しやすい環境が整うとよいと考える。
勝島委員	<ul style="list-style-type: none"> ● 京都では、有名作品とのコラボレーション企画によって、大きな集客と二次的な収益を挙げた事例は多くあるが、京都でやることの意義をいつも考えながら進めている。 ● 京都国際マンガミュージアムは大学(京都精華大学)が運営しており、学術的な切り口を大事にし、作品が「売れている」「売れていない」ではないところに価値を置くことを特長としている。

勝島委員	<ul style="list-style-type: none"> ● マンガはスマホやタブレットなどの電子媒体で読むことが当たり前になり、紙媒体のマンガはこれからさらに縮小していく可能性がある。我々もその時代の流れとしてガジェットも含めて追っついていこうという気もあったが、音楽業界でレコードやカセットテープが重宝されてきているように、最近では逆に紙媒体の面白味を伝えていけないか模索をしている。
間瀬委員	<ul style="list-style-type: none"> ● 齋藤委員、マンガ・アニメの活用にあたっては権利関係の問題がつきまとうが、アニメのクリエイターとして何か考慮しなければいけないことはあるか。
齋藤委員	<ul style="list-style-type: none"> ● 著作権については、「人のものをお借りする」という認識を持つことが基本。1ページのマンガだろうが、2時間のアニメだろうが、著作権があるという認識が基本だし、著作者・制作者へのリスペクトも必要である。また、「売れている」「売れていない」は結果的なもので、利用したいと思う著作物に対する尊敬の心を持つことが大事。利用者の利益だけでなく、その作品のためになっているかという点も十分考える必要がある。 ● 権利の利用についての考え方は、権利元によっても違うし、アニメなのかマンガなのか、ゲームなのかでもまったく違う。著作権利用については、トラブルにならないためにもまずは基本的な知識を持てるよう、利用したいと考えている企業などに対して、著作権に関するセミナーなどを通し、地道に少しずつ知識を広めて、利用経験・実績を積み重ねていくしかない。
勝島委員	<ul style="list-style-type: none"> ● 京都では、実用マンガであろうがエンターテインメントとして広く知られているマンガであろうが、作品を扱った展示を行う際には、トラブルにならないように丁寧に契約書を結んでいる。
腰越委員	<ul style="list-style-type: none"> ● 名前が売れているかどうかではなく、多くのデザイナーや制作者がそのスキルを活かして収益につなげられるよう、幅広い方々に依頼するように意識している。 ● 活用するハードルが高ければ高いほど、民間事業者は避けてしまうのが事実。より活用しやすくなるよう、企業の一歩目となる問い合わせ窓口をしっかりと示していれば効果的と考える。

間瀬委員	● 今回の指針や全体の構成についての意見はあるか。
勝島委員	● 指針が市民・作り手・産業と分かれているのがよい。
齋藤委員	● マンガ・アニメの活用を広めていくには、活用したいと思う方々を増やし、様々な分野における議論をまずは現在より活発化させることが大事。 ● 指針2で「クリエイターの育成支援」とあるが、クリエイターだけでなく、マンガ・アニメの関連産業に携わりたいと思う人も増やしていくニュアンスを加えるのはどうか。 アニメーターでなければアニメに携われないと思っている方が多い。絵を描く人に限らず、色々な立場の人や職種が関わりながら作品を作り、広めていくため、そのことを知ってもらうためにも、この指針に加えてほしい。
腰越委員	● 指針3に記載のとおり、マンガ・アニメを活用したいと思っている企業などに対して、メリットや活用事例などを具体的に示し、ものづくりや小売り、外国人向けのPRなど、マンガ・アニメのエンターテインメントだけでなく実用的な部分の効用を示していくことが大事。
本間委員	● 生活に関する情報発信へマンガ・アニメが活用されることによって、良い経済効果が生まれ、認知されるのでどんどんやってほしい。
齋藤委員	● 新潟市がコンテンツを消費するだけでなく、新しい価値を生み出していく方向へ進むというところが、すごくよい。
腰越委員	● 新潟市に、より良いコンテンツを創り出せる体制があれば、クリエイターや業界関係者がより新潟市に集まってくる。そして足腰の強い産業になれば、観光にも生かしやすくなるし、世界に対しても発信しやすくなると感じる。
間瀬委員	● 勝島委員。戦略的な情報発信を行ううえで、新潟市にとって参考になる京都の取り組みなどがありましたらお願いします。

勝島委員	<ul style="list-style-type: none"> ● 巡回展があったら、必ず京都版のコラボ商品を考える。そうすることで、お客さんはもちろん、出版社や作者にこちらの熱意や想いが伝わっている。 ● 京都ならではのということであれば、幸い京都は多くの作品に登場するので、とにかくどんな作品であれ、京都のどこかが描かれていないか注目し、その中で、地場産業と結び付けられないか考えている。
間瀬委員	<ul style="list-style-type: none"> ● 最後に全体通して意見はあるか。
勝島委員	<ul style="list-style-type: none"> ● クリエーター育成というのは、プロを育てるだけじゃないということを実感した。マンガやアニメをつくることは、すごくハードルが高いと感じる方が非常に多いと思うが、今やスマートフォン1台で映画やマンガ、アニメを作ることができる時代。プロとアマチュアの境界線も非常に薄くなっている時代だと思う。また、今後さらに歴史を積んでいけば、紙のマンガが逆に面白くなる時代も来ると思うので、マンガやアニメを楽しむ環境作りは常にやっていかなければと感じた。
間瀬委員	<ul style="list-style-type: none"> ● 今まで新潟市が取り組んできたことに対して、もう少し自信をもって表現してほしい。これまでの実績を掲げて、この先の8年間は何を描いていくのかを表現すれば、民間事業者も参画しやすくなる。
事務局	<ul style="list-style-type: none"> ● ご意見をいただいた指針2「クリエイターの育成支援」についてだが、事務局としても、クリエイターが作品を世に出すまでに、様々な関連する方々が携わっているのは承知している。ただ、市として取り組むにあたって、まずは一番身近なところのクリエイターを育成していく必要があると考えている。そうすることで、その周辺産業も育っていく。その結果、指針3「多分野への活用」に繋がっていくと考えている。
齋藤委員	<ul style="list-style-type: none"> ● クリエーターの周辺の方々への個別の支援というのは、指針3に含まれているという解釈でいる。 指針2でクリエイターとされた意義もあるとは思いますが、そこからクリエイター以外でアニメに関わる人への支援というのは正直読み取りづらかったので、申し上げたところ。指針2はクリエイターで、指針3はクリエイター以外でアニメに関わる人たちに向けているというニュアンスが入ったらいいと思う。

■6. その他

■7. 閉会