

参考資料



用語解説

用語	説明	用語	説明
アニソン	アニメソングの略称。アニメの主題歌・挿入歌・イメージソングなどアニメ作品に使用される歌曲・楽曲。	日本アニメーション学会	アニメーションに関する研究を推進し、広くアニメーション文化の向上に寄与することを目的に開催されている学会。
アニメ聖地	アニメやマンガの舞台やモデルになった地域や場所、作家ゆかりの街や生家、記念館、作品などに関連する博物館、建造物、施設。	日本マンガ学会	マンガ研究の推進及び会員相互の交流を目的に毎年開催されている学会。平成18年に初となる地方都市での大会が新潟で開催された。
アーカイブ	資料など収集したものを整理・保管する設備や施設。	東アジア文化都市	日中韓文化大臣会合での合意に基づき、日本・中国・韓国の3カ国で平成26年から行われている事業。
痛車	マンガ・アニメ・ゲームに関連するキャラクターなどのステッカーを貼り付けたり、塗装を行うなど装飾を施した車。	文化庁長官表彰 (文化芸術創造都市部門)	市民参加の下、文化芸術の力により地域の活性化に取り組み、特に顕著な成果をあげている市区町村を表彰するもの。
クリエイター	本構想においては、主にマンガ家、アニメクリエイター、ゲームプログラマーを指す。	文化庁メディア芸術祭	アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの4部門において優れた作品を顕彰するとともに、受賞作品の鑑賞機会を提供するメディア芸術の総合フェスティバル。
コスプレ	コスチュームプレイを語源とする和製英語。アニメやゲームなどの登場人物やキャラクターに扮装すること。	ポータルサイト	様々なサービスや情報を集約して簡単にアクセスできるようにまとめたWebサイト。 (例)「MangAnimeナビ にいがた」
コンテンツホルダー	マンガ・アニメ・ゲームなどコンテンツに関する著作権等の諸権利を持つ者。	MANGA ナショナル・センター構想	産学官民連携の取組により、マンガ・アニメ・ゲームを文化資源として蓄積し、人財の育成や産業振興により将来に向けた持続的な発展を実現しつつ、国際的な情報発信と人の交流を促すことで、外国人観光客の増大などに寄与するという構想。
シェアハウス	1つの住居を複数人で共有し、共同生活を行う住宅。	メディア芸術	映画、マンガ、アニメーション、CGアート、ゲームや電子機器等を利用した新しい分野の芸術の総称。
情報通信関連産業	情報サービス業(ソフトウェア業、情報処理・提供サービス業)、インターネット附随サービス業、映画・ビデオ制作業、アニメーション制作業など情報通信の技術を利用する業種。	UIJ ターン	地方から都市へ移住したあと、再び地方へ移住するUターン、地方から大規模な都市へ移住したあと、地方近くの中規模な都市へ移住するJターン、地方から都市へ、または都市から地方へ移住するIターン、3種の総称。
ツーリズム	本構想においては、これまで観光資源として気付かれていなかったような地域固有の資源を活用した、体験型・交流型の要素を取り入れた旅行を指す。		
トキワ荘	かつて東京都豊島区にあった、手塚治虫や赤塚不二夫をはじめとする多くのマンガ家が入居していた賃貸アパート。		

マンガ・アニメを活用したまちづくり構想(第1期)推進計画の実施状況

Step1 発展期 ~マンガ・アニメでにぎわう都市イメージを発信するまち~

重点事業

※民間活力の導入を想定したプロジェクト

事業	実施状況	民間※	実施内容
「(仮称)マンガ・アニメ情報館」の設置	実施	—	新潟市マンガ・アニメ情報館の開館、マンガ資料の収集(寄贈呼びかけ)
「マンガの家」の整備	実施	○	新潟市マンガの家の開館、パートナーショップの出店
マンガ・アニメ関連コンベンションの誘致と自治体ネットワークの構築	実施	—	文化庁メディア芸術祭国内巡回事業、文化庁メディア芸術祭地方展誘致、がたふえすと京都国際マンガ・アニメフェア(京まふ)、アニメ・マンガまつりin埼玉(アニメ玉祭)との連携、文化庁メディア芸術コンソーシアムへの参加
「にいがたマンガ大賞」「にいがたアニメ・マンガフェスティバル」の拡充	実施	○	出版社・関連業者との連携強化、中央図書館や民間主催イベントとの連携、運営体制の効率化

にいがたマンガ・アニメ文化の醸成

事業	実施状況	民間※	実施内容
新規事業			
新潟ゆかりのマンガ家による作品集の制作・発行	未実施	—	—
マンガ・アニメWeek、マンガ・アニメ月間の設定	未実施	—	—
「市報にいがた」などで新潟ゆかりの作家の紹介	未実施	—	—

既存事業の推進と拡充			
「西堀ローサほんぼーとサテライト」での新潟市ゆかりのマンガ家の紹介と作品の設置	実施	—	作品の設置
「にいがたマンガ大賞フェスティバル」における新潟ゆかりの作家応援イラストの展示	実施	—	ゆかりの作家応援イラストを作品集に掲載、作品展での展示
講演会やワークショップの開催	実施	—	がたふえす、東アジア文化交流事業、情報館オープニングイベントなどで実施

■ にいがたマンガ・アニメ文化の発信

事業	実施状況	民間※	実施内容
新規事業			
海外有名ブロガーやマンガ家などによる情報発信	実施	—	香港ブックフェアへの出展
マンガに登場した新潟市内の場所の紹介と新潟ゆかりの地マップの作成	実施	—	「MangAnimeナビ にいがた」での紹介
市発行物のマンガ化や広報媒体でのマンガ・アニメの活用	実施	—	廃棄物対策課「生ごみ軽減&活用!ガイドブック」、水道局「にいがたの水道」などでマンガの活用
作り手と読者との双方向イベントの開催	未実施	—	—
マンガ・アニメ都市宣言の検討	未実施	—	—
既存事業の推進と拡充			
ポータルサイト「MangAnimeナビ にいがた」でのマンガ情報発信	実施	—	コンテンツの拡充、多言語化の対応
「マンガ・アニメのまち にいがた」公式キャラクターの活用	実施	—	花野古町&笹田五郎を主人公としたアニメを制作、県内外のイベントに参加・貸出、オープンデータの活用、SNSの活用

Step2 成熟期 ～マンガ・アニメパワーでクリエイターと関連産業が躍動するまち～

■ 重点事業

事業	実施状況	民間※	実施内容
マンガ・アニメ関連インキュベーションの構築	実施	—	マンガ家創業・雇用支援シェアハウスモデル事業「古町ハウス(女性専用)」の整備
マンガ・アニメ関連のコンテンツビジネスを推進する事業者の支援	実施	—	アニメ制作等企业誘致補助(実績1件)

■ まちのにぎわい創出

事業	実施状況	民間※	実施内容
新規事業			
マンガ研修を組み込んだマンガツーリズムの実施	未実施	○	—
公共交通機関や飲食店・ホテル・映画館等の集客施設におけるマンガ・アニメ活用の促進	実施	○	商店街やホテルなどでマンガ・アニメとタイアップ事業の実施
既存事業の推進と拡充			
まちなかでの創作の場の展開	実施	○	がんばるまちなか支援事業採択(実績1件)
商店街イメージ統一事業の展開	実施	○	商店街活性化ステップアップ事業費補助金(実績1件)

■ 人材育成

事業	実施状況	民間※	実施内容
新規事業			
マンガに関する新たな教育機能の整備	未実施	○	—
既存事業の推進と拡充			
マンガ講座・マンガ出前講座の拡充	実施	○	マンガの家出張講座(新潟市新津美術館主催)

■ 関連産業集積

事業	実施状況	民間※	実施内容
新規事業			
市内のクリエイターと製造業者等のマッチング機能の構築	未実施	○	—

文化に関する市民アンケート（抜粋）

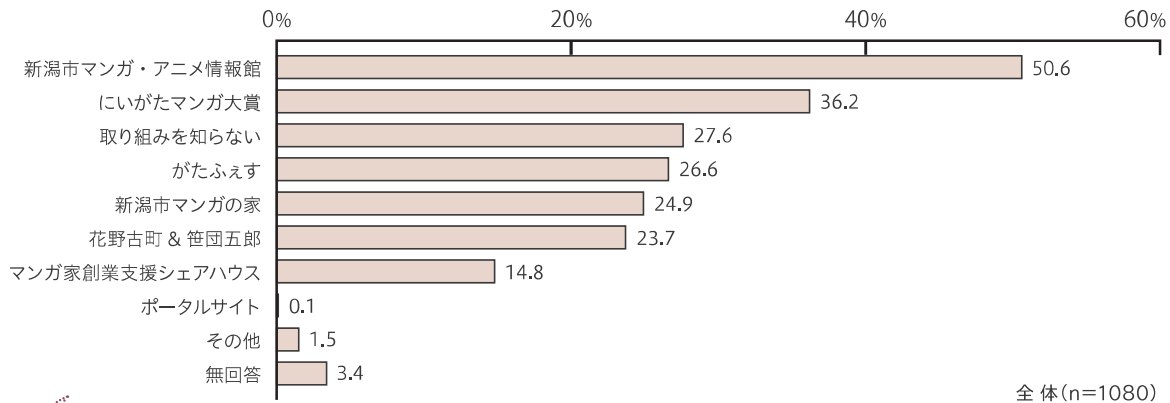
調査概要

- 調査期間** 平成 28 年 7 月 29 日～ 8 月 15 日 **調査対象** 住民基本台帳に登録されている満 18 歳以上の市民
- 調査方法** 郵送法（調査票の配付、回収とも）及び Web 回答（回収のみ）
- 標本数** 3,000 人 **回収数** 1,023 件（うち白票 5 件）、有効回収数=1,018 件、有効回収率=33.9%

調査結果（抜粋）

1 マンガ・アニメを活用したまちづくりの取り組みの認知状況

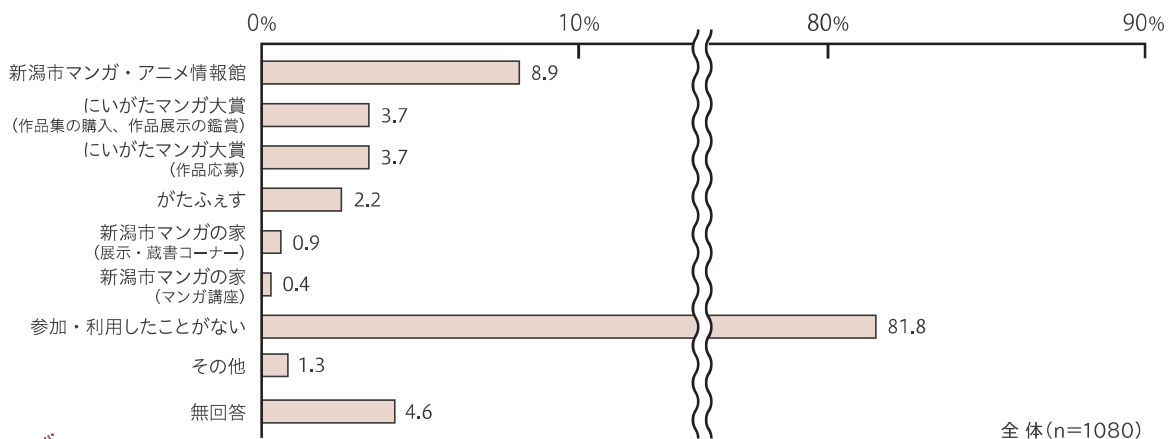
問) マンガ・アニメを活用したまちづくり事業に関する取り組みのうち、あなたが知っているものはどれですか。（〇はいくつでも）



<マンガ・アニメを活用したまちづくりの取り組みの認知状況（複数回答）> については、「新潟市マンガ・アニメ情報館」（50.6%）が約 5 割、「にいがたマンガ大賞」（36.2%）がこれに次いで高くなっています。

2 マンガ・アニメを活用したまちづくりの取り組みへの参加や利用経験

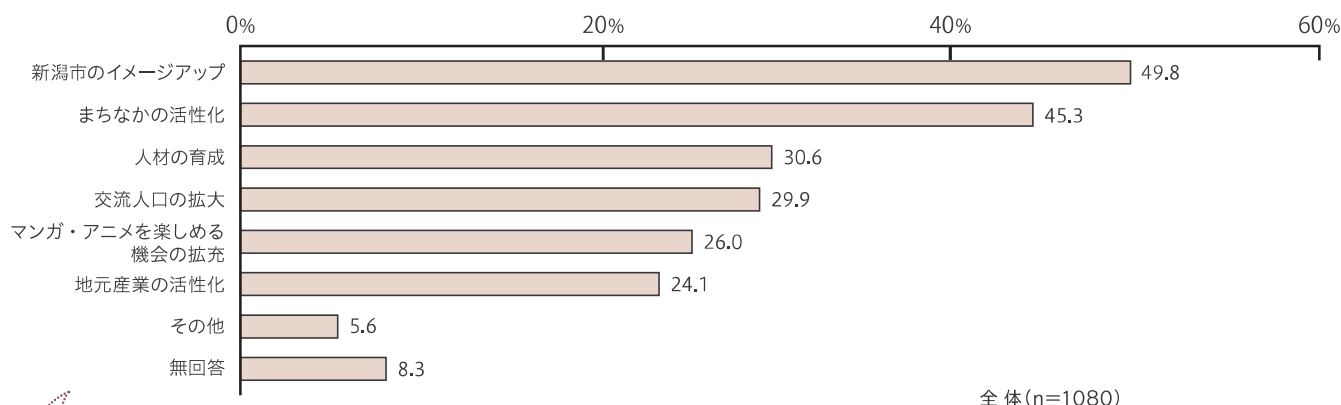
問) マンガ・アニメを活用したまちづくり事業に関する取り組みのうち、あなたが参加したことや利用したことがあるものはどれですか。（〇はいくつでも）



<マンガ・アニメを活用したまちづくりの取り組みへの参加や利用経験（複数回答）> については、「参加・利用したことがない」が 8 割以上を占め、取り組みの認知状況に比べて、参加や利用の経験率は大きく低下しています。

3 期待するマンガ・アニメを活用した効果について

問) マンガ・アニメを活用することにより、あなたはどんな効果を期待しますか。(○はいくつでも)



<期待する効果(複数回答)>については、「新潟市のイメージアップ」(49.8%)が約5割で最も高く、「まちなかの活性化」(45.3%)が次いで高くなっています。

構想の策定経過等

1 策定の経過

年月日	経過
平成28年7月8日(金)	第1回マンガ・アニメを活用したまちづくり構想見直し検討委員会
平成28年9月1日(木)	第2回マンガ・アニメを活用したまちづくり構想見直し検討委員会
平成28年12月21日(水)	第3回マンガ・アニメを活用したまちづくり構想見直し検討委員会
平成29年1月6日(金)～平成29年2月6日(月)	パブリックコメント 提出者3名/意見数11件

2 マンガ・アニメを活用したまちづくり構想見直し検討委員会委員名簿

(敬称略)

役職	氏名	所属等(委員会開催時)
委員長	太下 義之	三菱UFJリサーチ&コンサルティング 芸術・文化政策センター 主席研究員/センター長
副委員長	土田 雅之	にいがたマンガ大賞実行委員会 会長
委員	阿部 正喜	NPO法人にいがたデジタルコンテンツ推進協議会 専務理事
委員	石田 美紀	新潟大学人文学部人文学科 准教授
委員	カプラン・ザッカリー	翻訳士・コンサルタント
委員	栗原 弘樹	株式会社ファンタジスタ 代表取締役社長
委員	坂田 文彦	ガタケット事務局 代表
委員	下西 輝	新潟まんが事業協同組合 理事
委員	高橋 由美	学校法人新潟総合学院マンガ・アニメ事業推進室 室長
委員	野沢 康彦	日本アニメ・マンガ専門学校 校長
委員	羽賀 康明	新潟商工会議所まちづくり支援課 課長
委員	百合岡 雅博	公益財団法人新潟市産業振興財団 統括プロジェクトマネージャー
委員	陽華 エミ	マンガ家

株式会社ファンタジスタの場合

ファンタジスタは
平成17年に創業した
CGプロダクションの会社です

新潟にはCGを扱う会社が
まだ少なく、クリエイターが
新潟で就職できる場所が欲しい
と思い会社を作りました

マンガ：中村アキラ

そのときに使ったのは
NICO（にいがた産業創造機構）
の育成事業です

プレゼンをして補助金を貰えた
のですが、会社を立ち上げる
ときにお金がかかるので、
とても助かりました

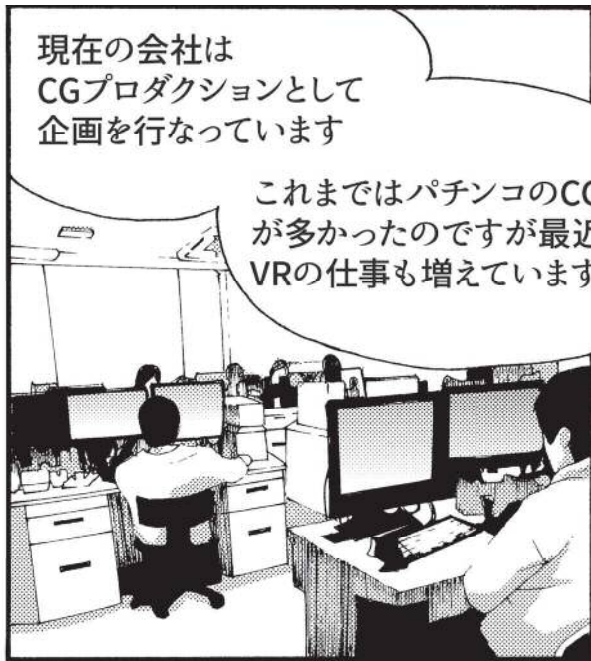
古町に会社があったときは
新潟市の家賃補助の制度も
使っていました

この制度は
創業当時の
一例です！

今の補助について
詳しくは
ホームページを
みてね！

新潟市 創業 支援

検索



現在の会社は
CGプロダクションとして
企画を行なっています

これまではパチンコのCG制作
が多かったのですが最近は
VRの仕事も増えています



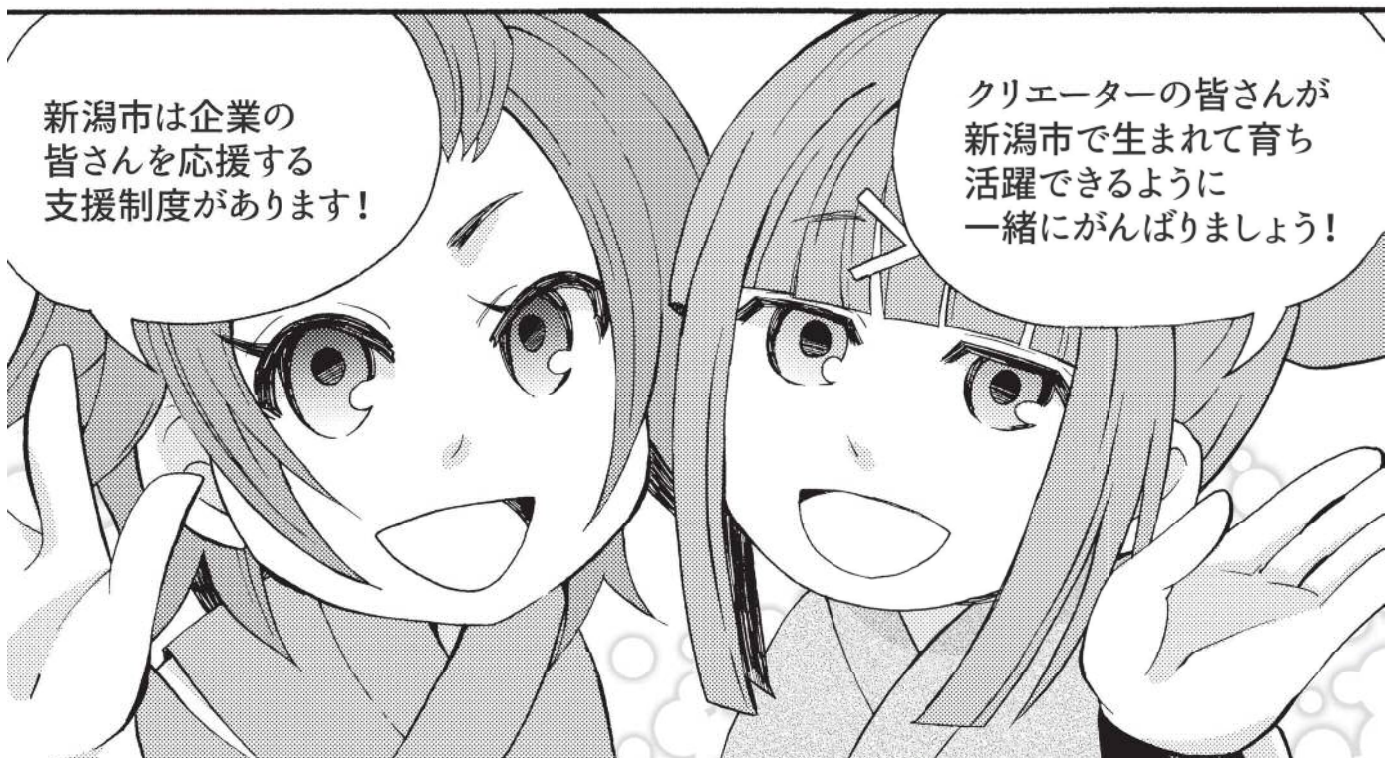
VR (バーチャルリアリティ)

出版社との仕事もあり
マンガのプロモーションを
作成したり色々なイベントに
出展もしています



地元の新潟で働きたい
クリエイターの方は
たくさんいるので
離職率も低いですね

もちろん県外から
来てくれた方も
がんばっていますよ



新潟市は企業の
皆さんを応援する
支援制度があります!

クリエイターの皆さんが
新潟市で生まれて育ち
活躍できるように
一緒にがんばりましょう!

新潟市マンガ・アニメを活用した
まちづくり構想
(第2期)

平成29年3月

編集・発行 / 新潟市文化スポーツ部 文化政策課
制作 / 新潟まんが事業協同組合 (ガタまん)
〒951-8550 新潟市中央区学校町通1番町602番地1
電話: 025-226-2566 (直通) / FAX: 025-230-0450

新潟市ホームページ <http://www.city.niigata.jp/info/bunka/>

MangAnimeナビ にいがた <http://www.manganime-niigata.jp/>