



## これまでの取り組み


### ○マンガ・アニメ情報館の設置（H25年度～）

画像	内容	実績														
	<p>・新潟ゆかりの作家の作品によるマンガ・アニメの制作工程体験や、企画展示を実施。</p>	<p>&lt;来館者数&gt;</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>H29</th> <th>H30</th> <th>R1</th> <th>R2</th> <th>R3</th> <th>R4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>110,433</td> <td>127,976</td> <td>110,045</td> <td>98,940</td> <td>107,852</td> <td>177,227</td> </tr> </tbody> </table> <p>・コロナ禍においても、集客力のある企画展を開催できたことで、来館者の大幅な減少は見られず、概ね10万人をキープしている。</p> <p>・コアなファンに向けた作品の他、年齢層や嗜好を問わず広く認知された作品を織り交ぜることで、多くの来館者を獲得できるよう取り組んでいる。</p> <p>・企画展開催経費の増加傾向</p> <p>・常設展示機器の経年劣化への対応費が高額</p> <p>・職能体験の場としての利用を普及</p>		H29	H30	R1	R2	R3	R4		110,433	127,976	110,045	98,940	107,852	177,227
	H29	H30	R1	R2	R3	R4										
	110,433	127,976	110,045	98,940	107,852	177,227										


### ○マンガの家の設置（H24年度～）

画像	内容	実績																												
	<p>・新潟ゆかりの作家のマンガ本が閲覧できるほか、講師によるマンガ講座を実施。</p>	<p>&lt;来館者数&gt;</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>H29</th> <th>H30</th> <th>R1</th> <th>R2</th> <th>R3</th> <th>R4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>40,097</td> <td>34,522</td> <td>35,679</td> <td>16,841</td> <td>21,675</td> <td>27,154</td> </tr> </tbody> </table> <p>・コロナ禍の影響を受け、来館者の大幅な減少が見られたが、徐々にではあるが回復傾向にある。</p> <p>&lt;講座参加者数&gt;</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>H29</th> <th>H30</th> <th>R1</th> <th>R2</th> <th>R3</th> <th>R4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>794</td> <td>1,872</td> <td>2,370</td> <td>1,254</td> <td>2,571</td> <td>3,262</td> </tr> </tbody> </table> <p>・趣向をこらした講座内容を実施することで、参加者数を伸ばしてきている。</p> <p>・マンガの家の特徴でもある作画体験を活かした取り組みを進めたい。</p>		H29	H30	R1	R2	R3	R4		40,097	34,522	35,679	16,841	21,675	27,154		H29	H30	R1	R2	R3	R4		794	1,872	2,370	1,254	2,571	3,262
	H29	H30	R1	R2	R3	R4																								
	40,097	34,522	35,679	16,841	21,675	27,154																								
	H29	H30	R1	R2	R3	R4																								
	794	1,872	2,370	1,254	2,571	3,262																								


### ○マンガ大賞（H10年度～）

画像	内容	実績																																																								
	<p>・プロ・アマを問わず、国内外から作品を募集し、多くのマンガ家や出版社編集部が審査するマンガコンテストを実施。コンテスト前には、小中学生の応募につながるためマンガ講座を行うほか、コンテスト後は表彰式の開催、作品集の発行、作品展を開催。</p>	<p>&lt;応募作品数&gt;</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>H29</th> <th>H30</th> <th>R1</th> <th>R2</th> <th>R3</th> <th>R4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>総数</td> <td>260</td> <td>332</td> <td>269</td> <td>345</td> <td>211</td> <td>247</td> </tr> <tr> <td>高校生</td> <td>24</td> <td>24</td> <td>24</td> <td>26</td> <td>11</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>中学生</td> <td>16</td> <td>12</td> <td>11</td> <td>20</td> <td>17</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>小学生</td> <td>7</td> <td>13</td> <td>17</td> <td>29</td> <td>20</td> <td>16</td> </tr> </tbody> </table> <p>・コロナ禍の影響とは一概に言い切れないが、学校や絵画教室等の団体応募の有無が応募作品数に影響している。</p> <p>・小中高生部門の応募作品数が減少傾向にある。</p> <p>・当初は自治体が関与したマンガコンペは、先進的な取り組みであったが、現在では類似のコンペを多数の自治体が実施している。</p> <p>・出版社主催のコンペでは、マンガ家デビューに向けた手厚い援助が備わっている。</p> <p>・応募者を引き付ける新たな部門の創設を検討。</p> <p>&lt;こどもマンガ講座受講者数&gt;</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>H29</th> <th>H30</th> <th>R1</th> <th>R2</th> <th>R3</th> <th>R4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>受講者数</td> <td>50</td> <td>63</td> <td>71</td> <td>動画2本</td> <td>動画9本</td> <td>24</td> </tr> <tr> <td>大賞応募者数</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>7</td> <td></td> <td></td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table> <p>・こども講座受講者がマンガ大賞への応募に結びついていない。</p>		H29	H30	R1	R2	R3	R4	総数	260	332	269	345	211	247	高校生	24	24	24	26	11	3	中学生	16	12	11	20	17	13	小学生	7	13	17	29	20	16		H29	H30	R1	R2	R3	R4	受講者数	50	63	71	動画2本	動画9本	24	大賞応募者数	4	3	7			3
	H29	H30	R1	R2	R3	R4																																																				
総数	260	332	269	345	211	247																																																				
高校生	24	24	24	26	11	3																																																				
中学生	16	12	11	20	17	13																																																				
小学生	7	13	17	29	20	16																																																				
	H29	H30	R1	R2	R3	R4																																																				
受講者数	50	63	71	動画2本	動画9本	24																																																				
大賞応募者数	4	3	7			3																																																				


### ○がたふえす（H22年度～）

画像	内容	実績																					
	<p>・身近にマンガ・アニメに触れる機会を創出し、その魅力と情報を新潟から発信するため、関連イベントを中心に市街地で開催する。また、開催することで、産業の活性化や交流人口の拡大に貢献するとともに「マンガ・アニメのまち にいがた」を定着させる。</p>	<p>&lt;来場者数、新潟市負担金(予算額)&gt;</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>H29</th> <th>H30</th> <th>R1</th> <th>R2</th> <th>R3</th> <th>R4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>来場者</td> <td>57,000</td> <td>46,000</td> <td>中止</td> <td>9,300</td> <td>中止</td> <td>3,800</td> </tr> <tr> <td>市負担金</td> <td>8,000,000</td> <td>5,000,000</td> <td>5,000,000</td> <td>5,000,000</td> <td>5,000,000</td> <td>2,500,000</td> </tr> </tbody> </table> <p>・コロナ禍前までは、年々事業規模を拡大し、県内外から6万人を集客するイベントとなっていた。          ・コロナ禍での実施は、事業内容を模索しながら、リアルとオンラインとの併用などを行ったが、来場者数は伸び悩む結果となった。          ・これまでの一過性の「楽しさ」だけを追求するイベントから脱却し、「楽しむ」に「学ぶ」や「知る・働く」といった新たな要素を加え、新たなコンセプトにて事業を再構築した。</p>		H29	H30	R1	R2	R3	R4	来場者	57,000	46,000	中止	9,300	中止	3,800	市負担金	8,000,000	5,000,000	5,000,000	5,000,000	5,000,000	2,500,000
	H29	H30	R1	R2	R3	R4																	
来場者	57,000	46,000	中止	9,300	中止	3,800																	
市負担金	8,000,000	5,000,000	5,000,000	5,000,000	5,000,000	2,500,000																	

### ○マンガ家創業・雇用支援シェアハウスモデル事業（H27年度～H29年度）

画像	内容	実績
	<p>・企業への就職の道が開かれていないマンガ家を支援(家賃補助や制作指導)することにより、育成から就業までの他都市にはない環境を作り上げ、優秀な人材の集積を図り、地域経済の活性化につなげるために実施。</p>	<p>・4人の女性がマンガ家として生計を立てることを目指し、シェアハウスへ入居した。          ・入居後、2名は電子書籍や紙媒体に掲載されたほか、残り2名はマンガ家やアニメ制作会社のアシスタントとして働いた。          ・一定の成果はあったが、新潟という地方都市ではシェアハウス形態の需要が見込みきれず、その後の支援対象の拡充が見込めなかった。また、作品を制作しても出版社等の評価が得られなければプロデビューにつながらないことから、事業終了。</p>

### ○マンガ家志望者支援事業（H30年度～R4年度）

画像	内容	実績																		
	<p>・東京の出版社と直接やり取りする機会が少ない地方在住のプロマンガ家志望者に対して、プロデビューのチャンスとなるよう添削会を実施。</p>	<p>&lt;参加者数(①)、スカウト者数(②)&gt;</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>H30</th> <th>R1</th> <th>R2</th> <th>R3</th> <th>R4</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>①</td> <td>131</td> <td>99</td> <td>94</td> <td>110</td> <td>104</td> </tr> <tr> <td>②</td> <td>24</td> <td>26</td> <td>8</td> <td>13</td> <td>9</td> </tr> </tbody> </table> <p>・シェアハウスモデル事業を踏まえ、プロを目指す人を幅広く支援できるように実施。          ・JAM 日本アニメ・マンガ専門学校と共同開催という形にしたことで、参加者の8割が専門学校生という結果が続き、一般参加者を増やすことは難しかった。</p>		H30	R1	R2	R3	R4	①	131	99	94	110	104	②	24	26	8	13	9
	H30	R1	R2	R3	R4															
①	131	99	94	110	104															
②	24	26	8	13	9															