

# 地方都市におけるマンガを活用した文化政策

—高知県と鳥取県の取り組みを中心にして—

岩崎保道<sup>1</sup>

(<sup>1</sup>高知大学評価改革機構)

Local Cities' Cultural Measures Utilizing Comics—Focused on the Activities of Kochi and Tottori Prefectures

Yasumichi Iwasaki<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Kochi University Division of Evaluation Reform

**Abstract:** This paper discusses the outcomes of comic-based cultural measures of Kochi and Tottori Prefectures, problems with them, and their future. Comics not only offer entertainment, but also promote culture and local communities. Recently, an increasing number of governmental projects use comics for revitalizing local communities. Especially, Kochi and Tottori Prefectures implemented active measures, and their results indicate some effects.

キーワード:マンガ,文化政策,高知県,鳥取県

Keyword:Comics, Cultural Policy, Kochi Prefecture, Tottori Prefecture

## はじめに

本稿は、高知県と鳥取県におけるマンガを活用した文化政策を中心として、その成果や課題及び今後の在り方を考察するものである。マンガは、人々に娛樂を提供するだけでなく、文化や地域の振興を果たす役割も担う。1990年代以降、地方自治体がマンガを活用して地域の活性化を目的とする事業が全国的に増えてきた。例えば、マンガを主体とした展覧会、イベントや記念館・美術館の建設、テーマパークなどがある。特に、高知県と鳥取県における取り組みは特筆すべきであり、一定の効果が示された段階と思われる。両県の取り組みに注目した理由は、知事が表に立ってマンガ振興に関わっていることや、専門の担当部署を設置している点にある。なお、両県は2013年度に「まんが王国通商友好条約」と称する協定を結び、一部の事業について協働した事業を行うことが決まった。

このようなマンガを活用した振興策は、アニメツーリズム（注<sup>1</sup>）など、経済的な効用を地域にもたらす。例えば、水木しげるロード（鳥取県）の整備や石ノ森萬画館（宮城県）の開館による一定の経済的効果が試算された。ただし、マスターープランの策定など一過性の事業に終結しないよう、長期的な観点で対策を講じる必要がある。マンガ振興のビジョンに基づく計画的且つ体系的な取り組みが関わる人材を育成し文化的所産を育む対策になろう。

筆者が地方都市におけるマンガを活用した文化政策に注目した理由は、高知県や鳥取県のように、マンガが芸術文化のシンボルと捉えられ、地域活性化につながった事例が少なくないからだ。マンガ家が生み出した創作物について、地域を核として発展的に活かすことは、まちづくりにもつながる。

### 1. 地方都市におけるマンガを活用した文化政策

国内のキャラクター関連企画、施設及び地域は「展覧会・イベント開催型」「記念館・美術館の建設型」「地域振興まちづくり型」「再開発テーマパーク型」に分類できる<sup>①</sup>。表1は、マンガに関わる施設を、表2はマンガに関わる地区をまとめたものである。1990年代以降に開館または開催されたものが多く、主体となっているのは日本を代表する著名なマンガ家ばかりである。マンガ家の出身地であるなど、各地域とマンガ家は何らかの強い関係を持っている。

表1 地方都市におけるマンガに関わる主な施設（東京都、大阪府を除く）【筆者とりまとめ】

所在地	施設名	開館年	マンガ家等	代表作
北海道紋別郡	上湧別町漫画美術館	2009		特定のマンガ家はない
秋田県平鹿郡	増田町まんが美術館	1995	矢口高雄	『釣りキチ三平』
宮城県石巻市	石ノ森萬画館	2001	石ノ森章太郎	『サイボーグ009』『仮面ライダー』など
宮城県登米郡	石ノ森章太郎ふるさと記念館	2000	石ノ森章太郎	同上
宮城県塩竈市	長井勝一漫画美術館	1998	長井勝一	『ガロ』初代編集長
長野県千曲市	千曲市ふる里漫画館	1990	近藤日出造	政治風刺マンガ
埼玉県さいたま市	さいたま市立漫画会館	1966		特定のマンガ家はない
静岡県静岡市	ちびまる子ちゃんランド	1999	さくらももこ	『ちびまるこちゃん』
兵庫県宝塚市	宝塚市立手塚治虫記念館	1994	手塚治虫	『鉄腕アトム』『ブラックジャック』など
高知県高知市	横山隆一記念まんが館	2002	横山隆一	『フクちゃん』
高知県香美郡	アンパンマンミュージアム	1996	やなせたかし	『アンパンマン』
岡山県倉敷市	いがらしゆみこ美術館・新館	2000	いがらしゆみこ	『キャンディ・キャンディ』
岡山県高梁市	吉備川上ふれあい漫画美術館	1994	富永一朗	『ポンコツおやじ』
鳥取県境港市	水木しげる記念館	2003	水木しげる	『ゲゲゲの鬼太郎』など
長崎県長崎市	清水昆展示館	2001	清水昆	『かっぱ川太郎』『かっぱ天国』

表2 地方都市におけるマンガに関わる主な地区（東京都、大阪府を除く）【筆者とりまとめ】

所在地	地区名	開設年	マンガ家	代表作
宮城県石巻市	いしのまきマンガロード	2005	石ノ森章太郎	前掲書
富山県氷見市	潮風通り	2004	藤子不二雄A	『忍者ハットリくん』
新潟県新潟市	水島新司マンガストリート	2002	水島新司	『ドカベン』
福井県敦賀市	敦賀市シンボルロード	1999	松本零士	『宇宙戦艦ヤマト』『銀河鉄道999』
鳥取県境港市	水木しげるロード	1993	水木しげる	前掲書
鳥取県大栄町	コナン通り	1999	青山剛昌	『名探偵コナン』

## 2. マンガを活用した文化政策及び地域振興

### 2.1 文化政策とマンガ

文化政策は「国,地方公共団体及び一定範囲の文化に関する権限を付与された独立行政法人等による文化に関する施策の総体と觀念される」と定義される<sup>2)</sup>.地方自治体の文化政策は,1970年代後半以降,「地方の時代」「文化の時代」の標語の下で推進されてきた<sup>3)</sup>.また,文化芸術振興基本法（2001年施行）は「文化芸術が人間に多くの恵澤をもたらすもの」として「文化芸術の振興に関し,基本理念を定め,並びに国及び地方公共団体の責務を明らかにする」ことを求めた.同法は「メディア芸術の振興」として「国は,映画,漫画,アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術（以下「メディア芸術」という.）の振興を図るため,メディア芸術の製作,上映等への支援その他の必要な施策を講ずるものとする」と規定しており,マンガが文化芸術振興の範疇にあることを示した.

それでは,地方公共団体による文化芸術振興の役割とはどのようなものか.地域における文化政策の目的は,文化の持つコミュニケーション促進,教育などに関わる効果を広く社会に還元し,文化水準を向上させることである<sup>4)</sup>.地方自治体の役割は,とりわけ生活文化を展開する場への取り組みと,都市政策,環境政策,文化政策の複合領域である快適な環境を形成するアメニティ政策を拡充せることにある<sup>5)</sup>.古賀（2008）は,芸術文化とまちづくりの関係として「人々の生き甲斐や生活の質の向上に貢献する場面」と「人々が暮らす地域や都市のレベルで,芸術文化によって活性化が図られたり経済効果がもたらされるなどの場面」を挙げた.後者については「産業構造の変化から停滞気味であった都市全体の再活性化に芸術文化の創造性を活用しようという「創造都市（クリエイティブ・シティ）」の理論と実践なども大都市を中心に見られるようになっている」と述べた<sup>6)</sup>.すなわち,芸術文化の振興は,生活文化の向上と経済的効果の両面の効果をもたらす期待が持てる.地域における芸術文化は,後世に継承すべき文化的所産であり,それに係る地方自治体が果たすべき役割は大きい.

### 2.2 マンガ振興策による経済効果

マンガに関わる施設建設やイベントの開催は,時に大きなインパクトを持つ場合があり,観光客を呼ぶ起爆剤に成り得る可能性がある.表1,表2で紹介したマンガに関わる施設や地区の観光を目的としたアニメツーリズムの拡大は,入場料（入館料）やキャラクター関連用品の物販促進につながるだけでなく,宿泊施設や飲食店,交通機関の利用など,地域経済への波及効果が期待できる.ただし,成功に結び付けるには入念なビジネスプランの立案が必須である.例えば,アニメツーリズムの流れとして「ステップ1 ファンの動向をつかむ→ステップ2 ファンと良好な関係を築く→ステップ3-1 製作者との連携→ステップ3-2 地域・組織内の調整→ステップ4 グッズ製作・イベント企画」というプロセスが考えられる<sup>7)</sup>.このように,マンガのキャラクターを素材として,制作者や地域の関係を基にあらゆる仕組みを取り入れることがファンの心をつかみ「その場所に行きたい」という欲求を高めるのである.

なお,マンガを活用した地域振興策に関わる先行研究はいくつか挙げられる.澤田（2005）は,水木しげるロードの経済効果について分析し,1992年から水木しげるロードのハード整備が終了する2004年までの12年間の投資が,水木しげるロードや水木しげる記念館の建設,プロンズ像設置など合計で11.5億円であったのに対し,2004年度の経済効果は,観光消費が19億円～72億円,経済波及効果が23億円～88億円と試算した<sup>8)</sup>.この成功要因について,野田（2011）は「作品のクオリティの高さと国際的に通用する普遍的価値が指摘される」「初期段階における市の強力なリーダーシップと発展段階においてそれが次第に民間主導に切り替わっていった」「ハード整備とその維持管理にとどまることなく,キャラクターグッズの開発・販売,着ぐるみのパフォーマンスや四季折々の各種イベントの実施などの演出により,水木しげるロード全体をまるでテーマパークのような非日常性を漂わせる空間形成に成功している」と分析した<sup>9)</sup>.また,山村（2011）は「水木しげるロードの取り組みは,アニメコンテンツを地域側（行政・住民）と民間（製作会社・他の事業者）が協働して活用し,まちおこしにつなげていった先駆け的事例として非

常に重要なものである。その後、現在に至るまで、こうした地域と製作者の協働によるアニメツーリズムによるまちおかしが全国各地の自治体や商工会・商店街で実施されるようになっている」と分析した<sup>10)</sup>。さらに、2010年にNHKテレビで朝の連続ドラマとして放送された『ゲゲゲの女房』は、水木しげるの妻 武良布枝の自伝を基にしたものだが大きな話題となった。

名取（2006）は、石ノ森萬画館の経済効果について「2001年にオープンしたが、1年3か月で入館者数は約44万人に達し、この時の市内への経済波及効果は延べ26億円と試算されている。また、萬画館に多くの来場者が訪れるようになった結果、隣接する中心市街地（近隣商店街）への人通りが増加し、周辺地域へも大きな経済効果がもたらされた」と分析した。<sup>11)</sup>

### 3. ケーススタディ

#### 3.1 高知県におけるマンガ振興に関わる取り組み

高知県は、横山隆一、やなせたかし、はらたいら、黒鉄ヒロシ、西原理恵子など、多くのマンガ家を輩出した。高知新聞は、高知県出身のマンガ家52名を紹介した（注2）<sup>12)</sup>。このことを背景として、高知県では、マンガを貴重な文化資源を位置付けて「まんが王国・土佐」と称し、様々な事業や情報発信を行った<sup>13)</sup>。表3の通り、児童・生徒や起業を考える団体など、対象者は多様である。No.1,2はマンガを文化的所産と捉え、未来につなぐ文化政策である。No.3は行政機関の職員を主な対象とした、マンガに関わる規定の理解を深める事業である。No.4はマンガを主体としたビジネス振興に関わる事業である。さらに、2012年7月に高知県は県知事を会長とする「まんが王国・土佐推進協議会」を設立した（No.5）。同協議会は、①高知県における、まんが文化の醸成と全国及び世界に向けた「まんが王国・土佐」の情報発信、②新たなコンテンツビジネスの創出と人材育成、を役割としている。設立趣意書には、「経済の活性化と雇用の創出につなげていくためには、官民が協力して、全国的な取り組みを進めていくことが必要」と述べた<sup>14)</sup>。ここでは、高知県における文化経済の振興のため、マンガ振興を官民協働体制で取り組む重要性が明記された。なお、高知県におけるマンガに関わる担当部署として、2010年にまんが・コンテンツ課が設置された。同部の業務は、①まんが文化の推進に関する事、②コンテンツ産業の振興に関する事、③著作権に関する普及指導に関する事が掲げられている。

表3 高知県におけるマンガ振興に関わる主な事業（2013年9月現在）（高知県ウェブサイト）【筆者とりまとめ】

No.	事業名	対象者	開催年度	内容や目的
1	全国高等学校漫画選手権大会～まんが甲子園～	全国の高校生	1992年～	1988年から高知県内の高校生が参加する「まんがフェスティバル」を発展的に解消し、1992年より現在の形になった。
2	まんが教室	高知県内（一部の市を除く）の小学生、中学生	2013年8月～2014年2月	県内のプロ、セミプロの漫画家が学校を訪問し、総合的な学習の時間やクラブ活動の時間を利用して、まんがの描き方、ストーリーの作り方、表現方法を指導する。
3	著作権セミナー	一般、行政職員、教職員、図書館・美術館・博物館職員	2013年度	著作権に関する基礎的な理解を深め、著作権制度の知識や意識の向上を図ることを目的とする。
4	コンテンツビジネス起業研究会	高知県内で取り組みを行う起業、団体等	会員登録日～	研究会に参加し、事業化プランが認定されると、県の人的支援（専門家のアドバイス）などが受けられる。
5	まんが王国友好通商条約	一般	2013年度	まんが王国会議（イベント）、まんが甲子園交流試合（鳥取県で「まんが甲子園交流試合」を開催）、両県での相互PRなど。

筆者は、2013年9月にまんが・コンテンツ課に対して、マンガ振興策に関する質問を行った。以下はその内容である。予算額は増加傾向にある。2010年は3千万円弱だったが、2013年は5千万円弱に増額した。経済的な効果は、具体的な試算など把握されたものはなかった。しかし、人材育成及び文化振興に関して、一定の効果が確認されている。特に、マンガ家が誕生したことは大きな効果であり、今後の活躍が期待される。

#### 高知県 まんが・コンテンツ課に対する質疑応答（注3）

##### 質問1 マンガ振興に係る予算額の推移について

（回答）

年度	2010年	2011年	2012年	2013年
予算額	26,490千円	37,760千円	29,740千円	48,709千円

##### 質問2 文化振興及び経済的な効果について、どのように把握（または検証）されているか

（回答） まんが甲子園では、出版社との連携によるプロの漫画家を目指す高校生に向けたスカウトシップ制度の導入（2007年度）により、これまで3名がプロとしてデビューした。また、一般も対象とした出張編集部にも多くの参加者が訪れた。合わせて、全国からの参加高校生同士及び地元高校生との交流や、これまでの全作品8,000点あまりのデータベースでの閲覧、入賞作品の全国各地への貸出も行っており、人材育成とともに文化振興にも寄与した。

### 3.2 鳥取県におけるマンガ振興に関する取り組み

鳥取県は、水木しげる、青山剛昌、谷口ジロー、などのマンガ家を輩出した。鳥取県は、ウェブサイトで鳥取県出身のマンガ家20名を紹介した<sup>15)</sup>。鳥取県が立ち上げた「まんが王国とっとり」は、文化観光局まんが王国官房が担当している。同ウェブサイトでは、イベント概要や目的が示されている。そこでは、事業目的について「満を持して今、その魅力をさらに高めながら、この素晴らしい鳥取県自慢の「まんが文化」を世界に広めていこうじゃないかああ!!として建国されたのが、この「まんが王国とっとり」なのです」と述べた。「まんが王国官房」は2012年に設置されたが、その目的は「国内外から多くの方々が本県に来てまんがやアニメで楽しんでいただくため（中略）「まんが王国とっとり」の建国の取組を、全力をあげて進めていくため」と説明している<sup>16)</sup>。

図1は、「まんが王国とっとり」により期待される効果を、観光促進、産業・ビジネス、誇り、コミュニケーションに四分類している。すなわち、マンガを活用して地域に経済的な利益をもたらすこと、新しい産業や雇用を創出すること、地域文化の形成、地域における人々の交流等である。また、鳥取県が関わるマンガに関する主な事業は、表4の通りである。開催期間の短いイベントが多いが、多様な取り組みである。なお、「まんが王国とっとり」のウェブサイトで強調されているのは観光案内である。これは、アニメツーリズムを強く意識したものである。

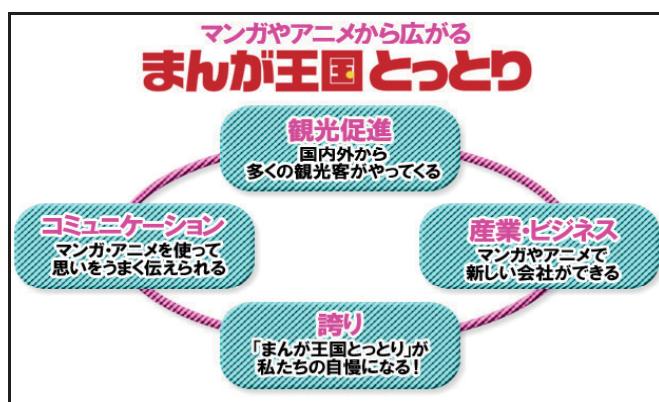


図1 「まんが王国とっとり」の趣旨（鳥取県ウェブサイト）

表4 鳥取県におけるマンガに関わる主な事業（2013年9月現在）（鳥取県ウェブサイト）【筆者とりまとめ】

No.	事業名	対象者	開催年度	内容や目的
1	国際マンガサミット	一般	2012年12月	国際会議(シンポジウム、フォーラムなど),漫画作品展公開アトリエ,サイン会,マンガ教室,漫画関連グッズ販売,キャラクターショーなどのイベント。
2	まんが博・乙	一般	2013年7月～8月	まんが王国建国2年目を記念したイベント.オープニング式典・開幕イベント,「水木しげるの戦争と新聞報道」展,谷口ジロー「遙かなる町へ」タイムスリップ,青山剛昌の世界展,名探偵コナン巨大迷路で少年探偵団を探せ!IIなどが行われた。
3	まんが王国とつとり国際マンガコンテスト	一般	2013年7月～9月	個性あふれる優秀な漫画作品を発掘し,顕彰し,多くの人に漫画に対する関心を抱いていただくことを目的とする。
4	まんが王国友好通商条約	一般	2013年度	まんが王国会議(イベント),まんが甲子園交流試合(鳥取県で「まんが甲子園交流試合」を開催),高知県との相互PRなど。

筆者は,2013年9月にまんが王国官房に対して,マンガ振興策に関する質問を行った.以下はその内容である.

予算規模は年度により異なっており,多額の資金が投入されている.また,具体的な経済波及効果が試算されており,特に,イベント開催による集客力の強さが目立っている.投資に対する一定のリターンがあったと推察される.

#### 鳥取県 まんが王国官房に対する質疑応答<sup>(注4)</sup>

##### 質問1 マンガ振興に係る予算額の推移について

(回答)

年度	2011年	2012年	2013年
予算額	122,716千円	970,913千円	306,310千円

##### 質問2 文化振興及び経済的な効果について,どのように把握(または検証)されているか

(回答) 2012年度に開催した「国際まんが博」(8月4日～11月25日)の来場者数320万人を対象とした経済波及効果は163億円であった.また,下記の効果があった.

- ・青山剛昌ふるさと館入館者が対前年1.5倍になった.
- ・北栄町では地元の関係者による実行委員会が組織され「コナンを生かしたまちづくり」の新しい取り組みが開始された.
- ・米子市では「米子ワンダー」と銘打ち,各主催者が一丸となってイベントを開催した.
- ・高知県との「まんが王国友好通商条約」の締結.

#### 4. 地方都市におけるマンガ振興の課題

本稿は,文化政策の在り方を踏まえ,マンガを活用した地域振興の事例を整理した.その結果,地方自治体が関わるマンガ振興政策の実態の一部を示すことができた.特に,高知県及び鳥取県におけるマンガを活用した文化政策は地方自治体が積極的に取り組む事例だった.この事業を通じて,芸術文化に関わる地域の環境改善につながったり,刺激を受けた子供たちが将来的にマンガに関わる仕事に就いたりすれば,文化政策として成功といえよう.ただし,長期的な観点で効果を捉えることが求められる.

ところで,文化的所産を基にして地域振興にうまく活かすためには,戦略プランやリスクマネジメントの策定など,考慮すべきことが多い.例えば,山村(2011)は,地方自治体が考えることとして「ロケーションや歴史コンテンツを提供して作品制作に協力すれば確かに広告宣伝となり地域に大きなメリットがある.しかし,こうした資源利用に際して,地域の文化的所産としての風景や歴史的資源の保護と公正な利用,公共の利益の確保,関連する環境の整備

に資金を還元する仕組み等を考えておかないと、資源の濫用を生み、結局資源が枯渇し、住民が疲弊して終わる。この点は、「公益性の確保をその確保とする地域行政が、調整役として役割を果たすべき重要な事柄である」と指摘した<sup>17)</sup>。このような具体性のある制度設計を描かなければ、長期的な観点で地域振興策を考えることはできない。また、地域住民の理解と参画に加え、産業やNPO等の協働体制も不可欠である。さらに、マンガを活用した施設運営は入場者を楽しませ、リピーターを確保することが重要である。そのためには、事業を適切な方法で評価し成果を明らかにし、さらに改善に結び付ける改革を行わねばならない。人々の嗜好や趣味が多様化している現代では、芸術文化の捉え方も一様ではなく、広い年代に支持されるようなキャラクターは生まれにくい。しかし、文化的所産を創意工夫により発展的に活かすことで、地方でも振興の契機となる可能性は十分ある。

### [引用文献]

- 1) 森下剛,「マンガ・アニメキャラクターと地域振興に関する研究」,梅花女子大学短期大学部研究紀要,56,pp.18-19,2008.
- 2) 根木昭,「文化政策学入門」,水曜社,p.12,2010.
- 3) 木村裕子,「文化政策とアートマネジメント」,西日本法規出版,p.18,2004.
- 4) 古賀弥生,「芸術文化がまちをつくる—地域文化政策の担い手たち—」,九州大学出版会,p.123,2008.
- 5) 木村,前掲書,p.19.
- 6) 古賀,前掲書,pp.3~4.
- 7) 山村高淑,「アニメ・マンガで地域振興～まちのファンを生むコンテンツツーリズム開発法～」,東京法令出版,p.71,2011.
- 8) 澤田廉路,「水木しげるロード整備等が及ぼす経済波及効果について」,TORC レポート,25,pp.68-71,2005.
- 9) 野田邦弘,「マンガ・アニメを活かした地域再生の取組」,アートマネジメント研究,12,pp.91-92,2011.
- 10) 山村,前掲書,p.6.
- 11) 名取雅彦,「マンガを生かしたまちづくり」,地域政策研究,34,p.94,2006.
- 12) 高知新聞ウェブサイト,<http://www.kochinews.co.jp/manga/khistory.htm>,2013年9月11日確認.
- 13) 高知県ウェブサイト,<http://www.pref.kochi.lg.jp/soshiki/141701/>,2013年9月11日確認.
- 14) 高知県,同上.
- 15) 鳥取県ウェブサイト,<http://manga-tottori.jp/?id=8>,2013年9月11日確認.
- 16) 鳥取県ウェブサイト,  
<http://db.pref.tottori.jp/pressrelease.nsf/0/9E6244DE2B2DA5A0492579D000163B08?OpenDocument>,2013年9月11日確認.
- 17) 山村,前掲書,p.201.

(注1) 山村(2011,p.6)は、アニメツーリズムを「アニメやマンガ等が地域にコンテンツを付与し、こうした作品と地域がコンテンツを共有することによって生み出される観光」と定義した。

(注2) 田所(2006)は、高知県が著名なマンガ家を輩出している理由について「高知県の風土に育まれた県民性が大きいに関係しているのではないだろうか。何事も明確に割り切る性格、自己主張の強い性格、妥協を許さぬ気質はいごっそくともいわれ、土佐人の特色といわれている」と述べた(田所のりあき,高知のまんが文化史,土佐史談,233,p.184,2006)。

(注3) 2013年9月17日に高知県 まんがコンテンツ課より回答があった(引用許可を得た)。

(注4) 2013年9月20日に鳥取県 まんが王国官房より回答があった(引用許可を得た)。