

マンガを活用した地域振興
—持続可能なまちづくりの検討—

岩崎保道¹

(¹高知大学評価改革機構)

Regional Promotion Utilizing Manga—Discussion on Sustainable Town Development

Yasumichi Iwasaki¹

¹Kochi University Division of University Evaluation

Abstract: The purpose of this paper is to summarize the cases of municipalities' regional promotion utilizing manga and discuss sustainable town development. To do so, the meanings of manga-based regional promotion were put together, and events using manga were reviewed. The results indicate “concrete plans based on medium-term visions,” “development of community-based systems for nurturing cultural resources,” and “planning and designing of events that would attract target people.”

キーワード:マンガ,地域振興,自治体

Keyword: Manga, Regional Promotion, Municipalities

はじめに

本稿は、自治体が行うマンガを活用した地域振興の事例をまとめて、持続可能なまちづくりの検討を行うものである。その方法として、マンガを活用した地域振興の意義を整理したうえで、自治体が主催するマンガを活用した主なイベントをとりまとめた。

近年、多くの自治体がマンガやアニメ、また、そのキャラクターを活用した”まちおこし”を行っている。この動きが高まった契機は、①自治体（茨城県下妻市など）のWEBサイトでいわゆる「萌えキャラ」を使う事例が増えたこと、②備長炭をキャラクターにしたアニメ作品「びんちょうタン」が産地を巻き込んだ話題作りに成功したこと、③マンガ・アニメ「らき☆すた」に登場した町がファンの聖地巡礼に応える形でイベントを主催し観光客増加につながったこと、などが挙げられる¹⁾。鳥取県境港市では「鬼太郎のまち」として、「ゲゲゲの太行進」、「妖怪そっくりコンテスト」などのイベントが行われている。また、「トキワ荘」、「乙女ロード」などのマンガ・アニメ文化が根付く東京都豊島区では、2013年に「東京マンガ・アニメカーニバルinとしま」が開催された^(注1)。あるいは、岩手県が震災復興のシンボルとしてマンガを活用している事例もある（2.2を参照）。このような現象は、マンガやアニメを地域の文化資源と捉えて何らかの形で地域と結び付け、地域の活性化に役立てようとするものである。一方、2005年に国土交通省、経済産業省、文化庁は「映像等コンテンツの制作・活用による地域振興の在り方に関する調査」を行った。その中で「コンテンツツーリズム」を定義しており、境港市、石巻市、高知県などがアニメキャラクターなど持つテーマ性を基にして観光地化した事例を取り上げた。

以上のように、マンガを地域振興や活性化の起爆剤として活用することは珍しいことではない。むしろ、自治体などがうまく先導して方向性を示していくことが課題になるのではないか。

1. マンガを活用した地域振興の意義

マンガを活用した地域振興の意義は、大きく文化と産業の振興あると考える。本節は、その二点について整理する。

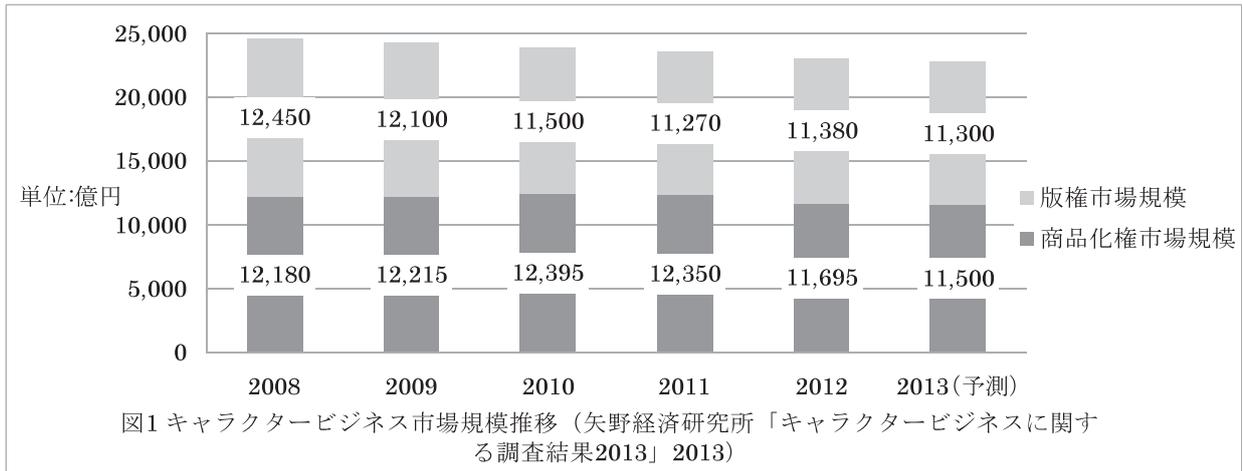
1.1 地域の文化振興

平成23年2月8日閣議決定「文化芸術の振興に関する基本的な方針について」では、文化芸術振興の意義を「①豊かな人間性を涵養し、創造力と感性を育むなど、人間が人間らしく生きるための糧となるものであり、②他者と共感し合う心を通じて意思疎通を密なものとし、人間相互の理解を促進するなど、共に生きる社会の基盤を形成するものである」などとされている。一方、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²⁾。そこで、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させることにある³⁾。私たちが豊かな社会的生活を営むうえで、文化振興の持つ役割は大きく、その発展が大いに期待される場所である。それについて、自治体が果たすべき役割は、文化政策を通じた適切な環境づくりである。

なお、文化芸術振興基本法では「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（同法第9条）」と規定しており、マンガをメディア芸術のひとつとして捉えている。

1.2 地域の産業振興

マンガやアニメで登場するキャラクターが持つ価値は大きい。キャラクタービジネス市場は、商品化権^(注2)と著作権^(注3)で構成されている。図1は、キャラクタービジネス市場規模の推移を示すものであり、2013年（予測）における商品化権市場は1兆1,500億円、著作権市場規模は1兆1,300億円である（商品化権は小売金額ベース、著作権は契約金額ベースにて算出）。市場規模は微減傾向だが、有力なキャラクターが登場すれば、市場規模が増加する可能性は十分ある。商品化権や著作権は、地域に直接利益がもたらされるものではないが、関連産業として注目しておきたい。



2. 自治体が主催するマンガを活用した主なイベント

2.1 自治体が主催するマンガを活用した主なイベント（概要）

表1 地方自治体に関わるマンガを活用した主な地域振興イベント（新潟市ウェブサイト,横山隆一記念まんが館ウェブサイト）

No.	イベント名	主催者	主な内容	入場者数	開始年	関係する条例等
1	いわてマンガプロジェクト	岩手県 環境生活部 若者女性協働推進室 文化振興担当	・2012年に「第2回いわてマンガ大賞」コンテストを開催した。		2010年	岩手県文化芸術振興基本条例 (2008年策定)
2	にいがたアニメ・マンガフェスティバル	にいがたアニメ・マンガフェスティバル 実行委員会事務局 (新潟市役所 文化スポーツ部文化政策課内)	「にいがたマンガ大賞フェスティバル」「新潟国際アニメ・マンガフェスティバル」「コスプレガタケット」の新潟三大アニメ・マンガイベントを同時に開催する形で始まった。	2012年は約35,000人,2013年は約51,000人,2014年は人の入場者があった。	2011年	「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」 (2011年策定)
3	こうちまんがフェスティバル	高知市, こうちまんがフェスティバル (まんさい) 実行委員会	・マンガに関わるイベントやアニメソングのライブが行われる ・著名なマンガ家,人気声優が参加している。	2013年は2日間で10,275人の入場者があった。	2003年	「高知市文化振興ビジョン」 (2012年策定)
4	全国高等学校漫画選手権大会～まんがが甲子園～	高知県, まんが王国・土佐推進協議会	・毎年,全国の高等学校より300校以上の応募があり,本選には15校が選ばれる。		1992年	「高知県芸術文化振興ビジョン」 (2005年策定)

2.2 岩手県の取り組み～いわてマンガプロジェクトなど～

岩手県文化芸術振興基本条例では、「県は、文学、音楽、美術、工芸、デザイン、写真、演劇、舞踊、メディア芸術（映画、漫画、アニメーション及びコンピュータ等を利用した芸術をいう。）その他の芸術及び歌唱その他の芸能（伝統芸能を除く。）の振興を図るため、必要な施策を講ずるよう努めるものとする（第6条）」と定められている。自治体の支援根拠を基に、様々な取り組みが行われている。特に、いわてマンガプロジェクトは、岩手県と地元の専門学校が共同で行っているものであり、マンガを活用して岩手の文化や暮らし、景観、おもてなしの心などのソフトパワーを掘り起こし、その魅力を内外に発信しようと県が取り組む地域振興プロジェクトである。

そして、2011年に岩手県が有する豊かな地域資源やその魅力について、マンガを通じて全国に向けて情報発信を行うために「コミックいわて」が発売された^(注4)。さらに、2012年に東日本大震災津波からの復興のシンボルとして「コミックいわて2」を発売した。また、Facebookで岩手に関するマンガ情報を発信している。

2.3 新潟市の取り組み～にいがたアニメ・マンガフェスティバルなど～

2011年に新潟市は、今後さらにマンガ都市としての魅力を高め、全国にアピールするとともに、マンガ・アニメ関連産業の持続的発展を支援し、市の活性化を図ることを目的とする「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」(以下、「まちづくり構想」と呼ぶ)を策定した。同構想は「新潟市の特徴とポテンシャルを最大限に活かすための具体的な施策を体系的に示すとともに、産・学・官・民の推進体制で「マンガ・アニメのまち」としての魅力を高め、新潟市の活性化を目指していくもの」とされている⁴⁾。その基本理念として、以下の二点が示された。

「まちづくり構想」基本理念 (新潟市,p.10,2011)

- 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。

「まちづくり構想」の推進計画によると、Step1:発展期と Step2:成熟期により、段階的に取り組むこととされている(表2)。以下は、主な取り組みをまとめたものである。イベント、文化拠点づくり、長期的観点に立った人材養成、関連産業との協働など、多彩な計画が盛り込まれている。マンガ・アニメを、まちづくりの原動力にうまく活用しようとする意図が強く感じられる。特に、関連産業と結び付けている点は、持続可能性の期待が持てる内容である。

表2 「まちづくり構想」の推進計画の概要 (新潟市,pp11～19,2011)

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～ (抜粋)

主な取り組み	短期 (2012～2013年度)	中期 (2014～2016年度)	長期 (2017年度～)
「マンガ・アニメ情報館」の設置	「マンガ・アニメ情報館」の開館	収集委員会設置	→
「マンガの家」の整備	「マンガの家」の開館		→
自治体ネットワークの構築 (各自治体と情報交換、意見交換を実施)	拡充		→
「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	拡充		→

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～ (抜粋)

主な取り組み	短期 (2012～2013年度)	中期 (2014～2016年度)	長期 (2017年度～)
マンガ・アニメ関連インキュベーションの構築	・事例調査、ニーズ調査 ・家賃の補助など条件付奨励制度の検討、モデル実施	拡充	→
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体の支援	マンガ・アニメ関連情報サイトの運営、アニメ制作等コンテンツビジネスの創出	原画貸出、電子書籍サービス配信、オリジナル商品開発等コンテンツビジネスの展開	→
マンガ研修を組み込んだマンガツーリズムの実施	・マンガ・アニメ関連イベントとマンガ研修のタイアップ調整 ・民間主導の取り組みへ	本プロジェクト推進による観光資源の充実	→
マンガに関する新たな教育機能の整備	大学と専門学校のカリキュラムのマッチングを調査	方向性提示	民間主導の取り組みへ

新潟市のマンガ・アニメを活用したまちづくりの取り組みとして、身近にマンガ・アニメに触れる機会を創出し、マンガ・アニメの魅力と情報を新潟から発信するため「にいがたアニメ・マンガフェスティバル」を開催している。入場者数が増加傾向にあり、5万人規模のイベントに成長した。

2.4 高知市の取り組み～こうちマンガフェスティバルなど～

高知市「高知市文化振興ビジョン」(2012年)においては、文化振興の具体的な進め方が示されている。具体的な

ビジョンは以下の通りである。マンガに関わるものは「まんが文化を広げ活かす」とされ、取り組む視点として、①まんが文化の顕彰、発信、交流、②まんが文化の多分野への活用による地域振興、とされている。また、「まんが文化を広げ活かす」事業として、様々な取り組みが行われている。

文化振興の具体的な進め方（高知市,p.9,2012）

- 活力を生み出す芸術の豊かさを高める
- 先人たちが創った歴史を受け継ぎ学ぶ
- 自然の恵みをいただく食の豊かさを伝える
- まんが文化を広げ活かす
- 高知らしさあふれる文化を広める

「まんが文化を広げ活かす」主な取り組み事業（高知市,p.27,2012）

- 郷土まんが家の顕彰とまんが文化の振興
- 学校教育と連携したまんが分野の人材育成
- 国内外のまんが施設との連携強化
- まんが文化による地域の活性化
- 中心商店街の活性化

高知市では、高知市文化振興事業団が運営する横山隆一記念まんが館を核としたマンガ文化の振興が盛んに行われている。「こうちマンガフェスティバル」もその一つである。同イベントは、全国から約1万人を動員するものであり、新しいまんが文化を全国に発信するユニークなイベントとして「みて、かいて、あそべる。楽しいイベントを満載したまんが王国・土佐を代表するまんがのお祭り」と紹介されている⁵⁾。具体的には、声優コンテストや音楽ライブ、コスプレコンテスト、キャラクターショーなど、多彩なイベントが行われ、著名なマンガ家や人気声優も出演している。

2.5 高知県の取り組み～まんが甲子園など～

高知県「高知県芸術文化振興ビジョン」（2005年）では「人々の心を豊かに育み、社会を元気づける芸術文化の必要性を県民一人ひとりが認識し、暮らしの中に芸術文化が深く根付いていくこと」を目的としている。そこでは、高知を県民自身の芸術文化活動により、創り、育み、元気にして活性化させようとする趣旨がこめられている（図2）

アートあふれる高知の実現
アートをつくる！アートをたのしむ！
アートではぐくむ！アートでつなぐ！
人が元気、地域が元気！！
そんな、アートフルな高知を目指します。

- 一人ひとりが主役の芸術文化活動
- つながり広がる芸術文化活動

図2 高知県における芸術文化振興の基本目標（高知県,p.5,2005）

高知県では、1992年より「まんが甲子園」（正式名称は、全国高等学校漫画選手権大会）が開催されている。主催は高知県も加わる「まんが王国・土佐推進協議会」^(注5)である。同大会は、全国の高校生を対象としたまんがの大会であり、約300校が参加している。参加生徒は「高校ペン児」の愛称で呼ばれ、出題されたテーマに沿って1枚の紙にマンガを描いて審査を受ける。審査員には著名なマンガ家が招聘され、全国的にも注目されている催しである。

3. マンガを活用した持続可能なまちづくりの検討

本章では、前章で紹介したビジョンや計画、イベント等の事例を踏まえて、マンガを活用した持続可能なまちづくりの在り方を検討する。紹介した自治体には、専門性の高い具体的な計画も含まれていたが、すべての自治体が用意周到な計画を立てているわけではない。しかし、成功事例のポイントを整理することは、参考になると考えられる。

3.1 中期ビジョンに基づく具体性のある計画

表 1 で示した通り,すべての自治体において条例またはビジョンが策定されていた。これは,事業を支援・推進するうえで根拠となるものであり,具体性な計画を立案するうえで重要な方向性を定める役割を持つ。従って,自治体がマンガを活用した地域振興を行う場合,どのような目的や支援・推進方法により実践していくのか明らかにする必要がある。さらに,支援・推進を行った結果に対する検証を行い,さらに改善を施していく体制を整えるべきである。

ところで,表 2「まちづくり構想」をみると分かるが,このような推進計画を立案するには,専門家の意見が不可欠である。例えば,新潟市のまちづくり構想検討委員会委員には,有識者,地元産業の方,公募委員に加え,マンガ関連産業の方が多く加わっている。このように,多方面の意見を取り入れながらビジョンや計画を策定する作業が重要である。

3.2 文化資源を育み,地域に根ざす仕組みの形成

地域の芸術文化を深く根付かせるためには,文化資源を育む仕組みを形成する必要がある。前章では,マンガ分野の人材育成やマンガ研修,マンガ・アニメ関連インキュベーションの構築など,人的・組織の支援が行われている状況を紹介した。このように,長期的観点に立つ一貫した支援事業を計画的に実践することが大切である。すなわち,文化資源が創出されやすい環境を意識的に形成することで,活用度が高く持続可能性のある資源が醸成されていく。

3.3 ターゲットが魅力を感じるイベントの企画・立案

イベント成功の要素には,集客のための話題性,新規性,情報発信力など,ターゲットが魅力を感じるプロモーション戦略を立てることが重要である。例えば,「みて,かいて,あそべる。楽しいイベント」,「まんが甲子園」など,親しみやすいキャッチフレーズを付けることが好印象を持たれる。何より,来場者が満足できる内容であることがリピーターを生み,SNS や口コミなどで話題となって新たな来場者を呼ぶ可能性につながる。そのためには,単に地域の PR を前面に押し出すのではなく,ターゲットの要望を十分研究して,綿密な企画・立案を行わなければならない。

[引用文献]

- 1) 新潟市「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」 p.5,2011.
- 2) 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.
- 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.19,2004.
- 4) 新潟県ウェブサイト,http://www.city.niigata.lg.jp/kanko/bunka/mangaanime_mati/koso.html,2014年8月18日確認.
- 5) 横山隆一記念まんが館ウェブサイト,<http://mansai.org/about/>,2014年9月13日確認.

(注 1) 詳細は,豊島区ウェブサイト (<http://www.city.toshima.lg.jp/kanko/23269/index.html>) を参照されたい。

(注 2) 商品化権とは,商品に付帯してキャラクターを使用する権利をいう。

(注 3) 著作権とは,出版権,広告宣伝やイメージキャラクターとしての使用权などをいう。

(注 4) 詳細は,「コミックいわて WEB」(<http://comiciwate.jp/>) を参照されたい。

(注 5) まんが王国・土佐推進協議会とは,多くの漫画家を輩出し,「まんが甲子園」の開催やまんが関連施設の開設等により「まんが王国・土佐」を築き上げてきた高知県が,官民が協力し県を挙げてまんが文化を推進し,「まんが王国・土佐」のブランドを確立するとともに,まんがをビジネスに活かし,コンテンツ産業の振興に一体的に取り組むことにより,経済の活性化と雇用の創出につなげていくことを目的とする組織である(高知県ウェブサイト,<http://www.pref.kochi.lg.jp/soshiki/141701/2014090500102.html>,2014年9月14日確認.)。

平成26年(2014)10月9日受理

平成26年(2014)12月31日発行