

第3章

本市におけるこれまでの取り組みの成果と課題



01

マンガ・アニメを活用したまちづくり構想（H24～H28）で目指したもの

Step1 発展期

マンガ・アニメでにぎわう都市イメージの発信を目指し、「にいがたマンガ大賞」や「がたふえす」などのイベント拡充、「マンガ・アニメ情報館」や「マンガの家」などの情報発信拠点となる施設の整備を掲げました。あわせてマンガ・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にも取り組むこととしました。



Step2 成熟期

マンガ・アニメ制作関連企業や映像・音楽・ゲーム・WEB などマンガ・アニメから派生するコンテンツ産業が集積するための環境を整備し、民間事業者主体の取り組みを促し、地元産業の活性化・人材育成を図ることを目指しました。

02

成果

◆「マンガ・アニメのまち にいがた」サポートキャラクター はなの こまち ささ だんごろう 花野古町・笹団五郎

「マンガ・アニメのまち にいがた」サポートキャラクター はなの こまち ささ だんごろう 花野古町・笹団五郎が市内を舞台に活躍するオリジナルアニメを制作し、ホームページや動画共有サービスサイトで公開するなど本市のPRを行うとともに、イベントなどにおける着ぐるみの貸出や、専用ホームページからイラストの無償ダウンロードを可能にするなどの仕組みをつくり、さまざまところで活用されています。



◆ マンガの家 & マンガ・アニメ情報館

平成 25 年 2 月には「マンガの家」をオープンし、新潟ゆかりのギャグマンガ家作品の世界観を再現するとともに、気軽にマンガ講座が受けられるようにしました。同年 5 月には「マンガ・アニメ情報館」をオープンし、新潟ゆかりのマンガ家やアニメクリエイターの紹介のほか、体験型のアトラクションなどを通じてマンガ・アニメの魅力を伝えるとともに、東京などの大都市圏でしか楽しめなかった作品展が本市でも楽しめるようになりました。「マンガ・アニメ情報館」では、全国各地を巡回する作品展のほか、原画展としては全国初になる人気作品の作品展を企画・構成し、国内外から多くの来館者が訪れ、その存在が知られるようになっています。



◆ にいがたマンガ大賞 & がたふえす

多くの人気マンガ雑誌の編集者やプロのマンガ家を審査員に迎えて開催している「にいがたマンガ大賞」では、平成 28 年度の第 19 回開催までに、事務局が確認できているだけでも 8 名のプロのマンガ家を輩出しています。応募される作品はレベルが高く、審査員からも高い評価を得ています。

「がたふえす」では、マンガ・アニメ作品の作品展示をはじめ、コスプレや痛車、アニメ声優やアニソンシンガーによるステージイベントなど内容の充実を進め、平成 22 年度の第 1 回開催時は 23,000 人だった来場者数が、平成 28 年度開催の第 7 回では約 63,000 人と大幅に増加し、市内・隣接市町村だけでなく、県外・海外からも訪れるイベントに成長しています。



◆ シェアハウス「^{こまち}古町ハウス」

平成 26 年度にはマンガ家を目指す若者を支援するため、かつて多くのマンガ家を生み出した「トキワ荘」にならい、同じ志を持つ同士が切磋琢磨できるよう、モデル事業としてシェアハウス「^{こまち}古町ハウス」を開設しました。入居者は、単発ながらも仕事を受注できるようになってきています。



(画) マンガ家向けシェアハウス「古町ハウス」入居者・古畑 静香

◆ 新潟まんが事業協同組合（ガタまん）

民間独自の動きとしては、市内在住のマンガ家などが集まり、商業誌での連載のほかにも仕事を獲得するための共同体「新潟まんが事業協同組合（ガタまん）」が平成 28 年 2 月に設立されました。

企業などからの依頼も多く、各方面においてマンガの活用が進むことが期待されます。



03

課題

◆ マンガ・アニメを活用したまちづくり構想に関する取り組み

平成 28 年度に本市が実施したアンケート調査によると、「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想における取り組みのうち知っているもの（選択式・複数回答可）」との質問では、「マンガ・アニメ情報館」が 50.6%、「にいがたマンガ大賞」が 36.2%と多く、「がたふえす」「マンガの家」^{はの こまち さきだんごろう}「花野古町 & 笹団五郎」はいずれも 25%前後となっています。→ P21 参照

一方で、「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想に関する取り組みのうち、参加や利用したことがあるもの（選択式・複数回答可）」の質問では、「参加・利用したことがない」と回答した人が 81.8%となっていることから、より多くの人気が軽に参加・利用してみたいと思えるような工夫が必要です。

◆ にいがたマンガ大賞

「にいがたマンガ大賞」では、近年応募作品数が減少していますが、多くの人気マンガ雑誌の編集者を審査員に迎えて開催していることもあり、レベルの高い作品が集まります。

今後も魅力あるコンテストとして継続していくためには、応募作品数の増加と作品レベルの維持を両立していくことが重要です。

◆ 産業として活用される仕組みづくり

「マンガ・アニメ情報館」における企画展や「がたふえす」などのイベント開催時には、まちなかの賑わい創出とマンガ・アニメの活用推進を目的として、マンガ・アニメ作品を活用した新潟オリジナルグッズの製作・販売や関連した飲食メニューの提供などに取り組んできました。

企画展やイベント開催時だけでなく、より多くの商店や企業から継続的にコンテンツの活用を推進してもらうためには、産業として活用される仕組みづくりが必要です。



こんにちは！
僕、笹団五郎と
花野古町が新潟市の
平成24年度～28年度までの
取り組みの成果を
案内するよ！

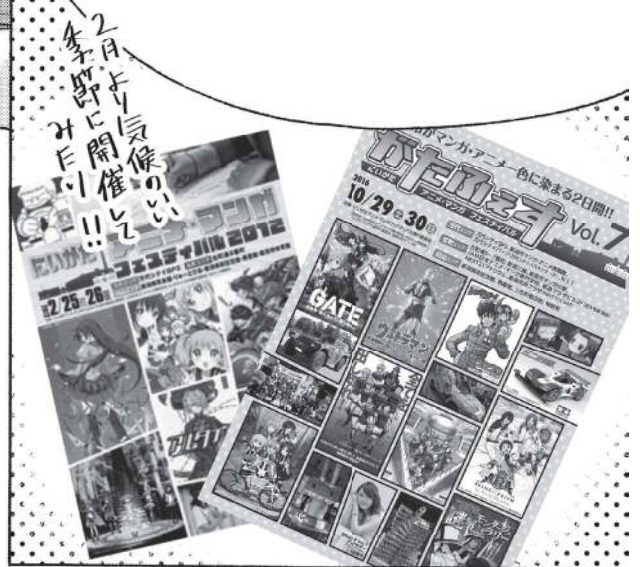


マンガ：鈴木いこ

まずは平成25年！
マンガの家、マンガ・アニメ
情報館がオープン！
マンガの描き方が
体験できたり大都市圏に
行かないと見れなかった
作品展が本市でも
楽しめるように
なりました！



がたふえすも第1回開催時、
23,000人だった来場者数が
第7回では63,000人と増加!!
規模も拡大したんだ!!



平成26年にはマンガ家を
目指す若者を支援するため、
シェアハウス「古町ハウス」
を開設。
入居者は単発ながらも
仕事を受注できるよう
なったよ☆

にいがたマンガ大賞からは
プロのマンガ家を
少なくとも8人も輩出!!

※事務局で把握している人数
(平成28年度 第19回開催時点)



でも…
平成28年に実施した
アンケートによると
市の取り組みに対して
「参加・利用したことがない」
と回答した人が“81%”も…



今後の課題は
より広い層が
“気軽に参加・利用”
できる工夫を
考えないと
いけないね！



例えば、
“にいがたマンガ大賞”では
デジタル化への対応を視野に
応募作品数の増加と作品レベルの
維持を両立していくことが
重要と考えています

※現在はデジタルを印刷したものは
受け付けています

この課題をもとに
どんなまちづくりをしていくか、
これからの展望を
僕たちと見にいってみよう！

