

新潟市マンガ・アニメを活用したまちづくり構想
(第2期)
素案

平成29年1月

新潟市

目 次

第1章 構想の策定にあたって	1
1 構想策定の趣旨	1
2 構想の期間	1
3 構想の位置づけ	1
第2章 マンガ・アニメを取り巻く現状	2
1 市の現状	2
（1）本市のポテンシャル	2
（2）オリンピック文化プログラムの推進	2
2 国の現状	2
（1）アーカイブ化の促進	2
（2）コンテンツ産業の潜在力	3
3 その他	3
（1）民間団体の取り組み	3
（2）クリエイターの現状	3
第3章 本市におけるこれまでの取り組みの成果と課題	4
1 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	4
2 成果	4
3 課題	5
第4章 基本理念と目指す姿	6
1 基本理念	6
2 目指す姿	6
第5章 目指す姿と施策	7
1 Vision1 マンガ・アニメが根付き、クリエイターが育つまち	7
2 Vision2 マンガ・アニメでクリエイターと産業が躍動するまち	8
3 Vision3 マンガ・アニメでにぎわう都市イメージを発信するまち	9
参考資料	10
1 文化に関する市民アンケート（抜粋）	10
（1）調査概要	10
（2）調査結果（抜粋）	10
2 構想の策定経過等	13
（1）策定の経過	13
（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	14

第1章 構想策定にあたって

1 構想策定の趣旨

本市では、数多くのマンガ家やアニメクリエイターを輩出しており、アマチュア創作活動も盛んです。こうした中、平成10年度には、全国に先駆けてマンガ作品を全国公募する「にいがたマンガ大賞」を開始しました。平成15年度には、本市出身のマンガ家作品のキャラクターをラッピングデザインにしたバスの運行を開始し、平成22年度からは、官民協働のイベントである「にいがたアニメ・マンガフェスティバル（愛称「がたふえす」）」を開催するなど、マンガ・アニメ文化の振興を図ってきました。

国においても、平成22年に「新成長戦略」における「クールジャパン」の取り組みなど、マンガ・アニメを含むメディア芸術をわが国の強みとし、その発信や人材の育成など、戦略的な海外展開を図ることとなりました。

このように、様々な視点から注目を浴びているマンガ・アニメを本市文化施策の主要な柱に位置づけ、マンガ・アニメ文化の一層の振興と、地域産業の活性化に結実させるため、平成24年3月に策定したのが「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」（計画期間：平成24～28年度）です。

構想の策定から5年が経過し、その間、一定の成果も出ていますが、マンガ・アニメを取り巻く環境に目を転じると、マンガ雑誌の出版部数が大幅に減少するとともに、インターネットによるデジタル配信が増加するなど、大きな変化も見られます。

本構想は、このような社会情勢の変化に対応するとともに、新たな視点を加えながら、「マンガ・アニメのまち にいがた」として、まちの賑わいや活力を生み出すために、施策展開の基本的な考え方や方向性を示すものです。

2 構想の期間

本構想の期間は、平成29年度から平成33年度までの5年間とします。なお、社会情勢の変化などにより、必要に応じて見直すものとします。

3 構想の位置づけ

本市では、市政運営の基本方針となる「にいがた未来ビジョン」を策定し、平成27年度から8年間における取り組み方針を示しています。また、平成29年度から5年間における文化施策全般の取り組み方針を示す「新潟市文化創造交流都市ビジョン」を本構想と並行して検討してきました。

本構想では、これら計画を上位計画と位置づけ、整合及び調整を図っています。

第2章 マンガ・アニメを取り巻く現状

1 本市の現状

(1) 本市のポテンシャル

本市はマンガ・アニメを活用したまちづくりを含む、文化創造都市の取り組みが高く評価され、平成 25 年に文化庁長官表彰（文化芸術創造都市部門）を受けたほか、平成 27 年には、国内で 2 番目となる東アジア文化都市の日本代表都市に選定されました。

平成 28 年には、日本アニメーション学会が開催されたほか、文化庁メディア芸術祭 地方展の開催都市として、国内 3 都市の一つに選定されました。平成 29 年中には日本マンガ学会が開催される予定となっており、メディア芸術の分野においても、注目されています。

民間では、30 年以上にわたり開催されている同人誌即売会「ガタケット」が、平成 29 年に 150 回目を迎えるなど、アマチュアによる創作活動が盛んに行われています。また、日本アニメ・マンガ専門学校などのマンガ・アニメ関連の教育機関があり、マンガ家やクリエイターを目指す若者を育成するとともに、海外からも留学生を受け入れるなど、幅広い活動をしています。

(2) オリンピック文化プログラムの推進

近代オリンピックは、スポーツのみならず文化の祭典としても発展してきました。

国は、東京 2020 オリンピック・パラリンピック競技大会を、文化プログラムを通じて日本文化を世界に発信する絶好の機会ととらえ、リオオリンピックが終了した平成 28 年の秋から東京オリンピックまでの 4 年間に、ロンドン大会を超える史上最大規模の文化プログラムを日本全国津々浦々で実施することとしています。

本構想の上位計画である「新潟市文化創造交流都市ビジョン」においても、オリンピック文化プログラムの推進に取り組むこととしており、「現代の新潟に息づいてきたマンガ・アニメをはじめとするメディア芸術など、多様な新潟市らしい文化の魅力をさらに磨き上げ、世界に向けた魅力発信を行い、交流人口の拡大につなげる」としています。

2 国の現状

(1) アーカイブ化の促進

国は、「文化芸術の振興に関する基本的な方針－文化芸術資源で未来をつくる－（第 4 次基本方針）」を平成 27 年 5 月 22 日に閣議決定しました。この基本方針の「重点戦略 4：国内外の文化的多様性や相互理解の促進」において、「貴重な各種文化芸術資源を継承し、次代の文化芸術創造の基盤となる知的インフラを構築するため、映画、舞台芸術、アニメ、マンガ、ゲーム、デザイン、写真、建築、文化財等の文化資産及びこれらの関連資料の収集・保存及びデジタルアーカイブ化を促進する」としていま

す。また、国会議員らで構成するマンガ・アニメ・ゲームに関する議員連盟が提唱する「MANGA ナショナル・センター構想」においても、アーカイブに関する一次的責任を果たすために必要な収蔵施設を各地方に分散設置させる考えが盛り込まれています。

(2) コンテンツ産業の潜在力

コンテンツ産業とは、経済産業省によると「映画、アニメ、ゲーム、書籍、音楽等の制作・流通を担う産業の総称」とされています。

国は、コンテンツをはじめとした、日本の文化やライフスタイルの魅力を付加価値に変え、海外需要を獲得し、日本の経済成長につなげることを目的に、クールジャパン戦略を行っています。平成25年6月14日に閣議決定した「日本再興戦略—JAPAN is BACK—」において、「クールジャパンの推進」を明記し、その後の改訂においても継続して取り組んでいます。

特に、コンテンツ産業のなかでもマンガ・アニメは他の分野に比べて、アジア主要都市での普及度が高く、潜在力を秘めていると言えます。

3 その他

(1) 民間団体の取り組み

平成29年に、日本で初めてアニメーションが劇場公開してから100年を迎えることを契機に、日本のアニメーションを世界に向かって発信する「アニメーション100周年プロジェクト」の発足や、「アニメ聖地※」を選定し、さらに組織化することで、観光資源の掘り起こしや訪日観光客の広域周遊観光を促進する一般社団法人アニメツーリズム協会が設立されるなどしています。

※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

(2) クリエーターの現状

一般社団法人アニメーター・演出協会(JAniCA)が実施した「アニメーション制作実態調査報告書2015」によると、平成25年のアニメーターの平均年収は332.8万円となっており、経済的に厳しい状況になっています。この労働環境改善の動きとして、平成28年12月に公正取引委員会は「下請代金支払遅延等防止法(下請法)に関する運用基準」を改正し、アニメーション制作を下請法の対象としました。

平成28年公開のアニメーション映画「君の名は。」が200億円を超える興行収入を記録し、海外でも公開されるなど、アニメ産業は平成21年から6年間続けて成長し、今後も国内外で成長が期待される産業です。

また、マンガ業界では、近年、インターネットによるデジタル配信の増加により、制作環境のデジタル化への対応が求められています。

第3章 本市におけるこれまでの取り組みの成果と課題

1 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

Step 1：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。

Step 2：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。

2 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YouTube 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、さまざまなところで活用されています。

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きます。

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「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・アニメ作品の原画展示をはじめ、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。

また、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、同じ志を持つ者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「古町ハウス」^{こまち}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。

民間独自の動きとしては、市内在住のマンガ家が集まり、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。

3 課題

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」^{はなのこまち 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。

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、より多くの方が気軽に参加・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」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。

「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。

第4章 基本理念と目指す姿

1 基本理念

マンガ・アニメを文化施策として進めてきた本市の取り組みの強化・底上げを図り、マンガ・アニメ文化の継承・発展、文化産業の発展と交流人口拡大による地域活性化を目指します。

2 目指す姿

(1) Vision1 マンガ・アニメが根付き、クリエイターが育つまち

マンガ・アニメに対する市民の関心が高く、マンガ家やアニメクリエイターを目指して頑張れるまち

(2) Vision2 マンガ・アニメでクリエイターと産業が躍動するまち

マンガ・アニメを活用する機運があり、クリエイターの活躍する場も多く、クリエイターが生活・活動しやすいまち

(3) Vision3 マンガ・アニメでにぎわう都市イメージを発信するまち

マンガ・アニメ関連のイベントや産業でにぎわい、「マンガ・アニメのまち」として認知され、「行ってみたい」「住んでみたい」と言われるまち

第5章 目指す姿と施策

1 Vision1 マンガ・アニメが根付き、クリエイターが育つまち

本市が「マンガ・アニメのまち」であるというイメージを高めるため、多くの市民が、マンガ・アニメに触れる機会を創出します。

また、今後も新たにクリエイターを目指す人々を生み出すために、次世代の育成に取り組むとともに、後進の人々が活用できる環境の整備として、原画など過去の資料のアーカイブ化を検討します。

(1) 市民の関心拡大

平成 28 年度に本市が実施したアンケート調査によれば、本構想の取り組みは認知されてきていますが、実際に利用または参加をしている市民は少ない状況です。マンガ・アニメに興味がある層はもとより、興味がない層の関心を引き、参加しやすい取り組みを行うことにより、市民のマンガ・アニメへの関心を高めます。

- ◆「マンガ・アニメ情報館」で有名作品の巡回展や自主企画による企画展を開催します。
- ◆「がたふえす」を幅広い層が楽しめるように、親子向けの企画や食を絡めた企画を盛り込むなど内容を充実します。
- ◆企画展やイベント等の開催時には、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、商店街などとの連携を進めます。
- ◆「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}花野古町・^{さきだんごろう}笹団五郎をイベントや広報媒体などで活用するとともに、利用促進を図ります。

(2) 次世代の育成

本市は、数多くの著名なマンガ家やアニメクリエイターを輩出してきました。今後もそのような人材を育成するため、小・中学生の時からマンガを描く楽しみなどを体験する機会を創出するとともに、マンガ講座の実施により、マンガ・アニメに対する理解や技術の向上に寄与します。また、「にいがたマンガ大賞」の実施により、作品を発表する機会を提供し、創作意欲の向上を図ります。

- ◆「マンガの家」でのマンガ講座を、デジタル化に対応することを検討するとともに、レベルに合わせて実施するなど内容を充実します。
- ◆「にいがたマンガ大賞」のデジタル対応を検討するなど、広く作品を募集します。
- ◆校外活動での「マンガ・アニメ情報館」「マンガの家」の活用など、小・中学校との連携を進めます。

(3) アーカイブ化の促進

マンガ・アニメ文化を日本の守るべき文化芸術として位置づけ、教育機関などでの調

査研究及び、マンガ・アニメ文化の継承と活用のため、原画収集・保存の研究を進めます。また、国会議員らで構成するマンガ・アニメ・ゲームに関する議員連盟が提唱する「MANGAナショナル・センター構想」との連携を見据え、動向を注視していきます。

◆原画収集、保存について調査、研究を行います。

2 Vision2 マンガ・アニメでクリエイターと産業が躍動するまち

情報通信関連産業の立地や、市内での創業を目指すクリエイターに対して支援を行い、コンテンツ産業の活性化を図ります。

また、他産業とコンテンツ産業の橋渡しを行うことにより、双方の産業の活性化を目指します。

(1) コンテンツ産業の活性化

本市はコンテンツ産業を含む情報通信関連産業を集積業種に指定しており、引き続きその立地に取り組み、コンテンツ産業の活性化を目指します。

◆情報通信技術を活用したアニメーション制作会社などコンテンツ産業の立地を継続して推進します。

◆公益財団法人新潟市産業振興財団（IPC財団）と連携し、創業の支援や経営相談を行います。

(2) コンテンツ活用の促進

コンテンツ産業と他産業の橋渡しを行うとともに、多くの企業などが継続してコンテンツを活用できる環境づくりを目指します。

◆産業見本市などの機会を通じ、コンテンツ利用の手段とメリットの周知を図ることで、活用につなげていきます。

◆コンテンツホルダーと市内事業者とのマッチング機能などコンテンツを活用しやすい仕組みを研究し、継続して活用できる環境づくりを進めます。

◆企画展やイベント等の開催時に、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、商店街などとの連携を進めます。[再掲：Vision1 (1)]

(3) クリエーターへの支援

クリエイターが継続して活動できる環境を整えるとともに技術支援を行うことにより、クリエイター活動の活性化を目指します。

◆コンテンツ産業の立地や創業の支援、経営相談などにより、労働環境の整備を通じ、クリエイターが活動できる環境づくりを進めます。

◆デジタル化への対応など「マンガの家」の育成機能を強化し、クリエイターの技術向上を支援します。

「マンガ・アニメのまち」の都市イメージを戦略的に発信し、本市のイメージの向上を図るとともに、誘客を促進し、交流人口の拡大を図ります。

また、クリエイターが活動しやすいまちのイメージもあわせて発信し、県外で活動するクリエイターを呼び込み、定住の促進を図ります。

(1) 誘客の促進

情報発信のツールを充実するとともに、国内においてはマンガ・アニメに関心がある層、海外においては東アジア、東南アジアといった地域にターゲットを絞り情報発信を行います。また、受け入れ態勢を整備することにより、来訪者の満足度、利便性の向上を図ります。

- ◆ポータルサイトの多言語化をはじめとする情報発信ツールの内容を充実します。
- ◆関東圏のテレビアニメ枠での CM 放送や海外イベントへの出展など戦略的なプロモーションを行います。
- ◆ツーリズムの構築や施設・イベントなどにおいて多言語化を実施するなど、受け入れ態勢を整備します。

(2) 定住の促進

クリエイターが活動できる環境を整えるとともに、本市での生活の魅力を発信することにより、人材の流入及び流出防止を図ります。

- ◆本市の暮らしの優位性や UIJ ターンの支援制度をクリエイターが多数集まる首都圏に向け発信します。
- ◆コンテンツ産業の立地や創業の支援、経営相談などにより、労働環境の整備を通じ、クリエイターが活動できる環境づくりを進めます。[再掲：Vision2 (3)]

(3) イメージの発信

「マンガ・アニメのまち」の都市イメージを広く発信するため、自治体や民間団体とのネットワークを利用して情報発信を行うほか、マンガ・アニメ関連のコンベンションやイベントの誘致を進めます。

- ◆京都市や埼玉県などマンガ・アニメ関連のイベントを行っている自治体との相互出展をはじめとする連携により、情報発信を行います。
- ◆数多くの著名なマンガ家やアニメーターを輩出している環境や「マンガ・アニメ情報館」「マンガの家」といった施設を活用し、アニメツーリズムを推進する民間団体などとの連携方法を模索します。
- ◆新潟市文化・スポーツコミッションと連携し、全国規模の学会やコスプレ大会など大規模イベントの誘致を進めます。

1 文化に関する市民アンケート（抜粋）

(1) 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

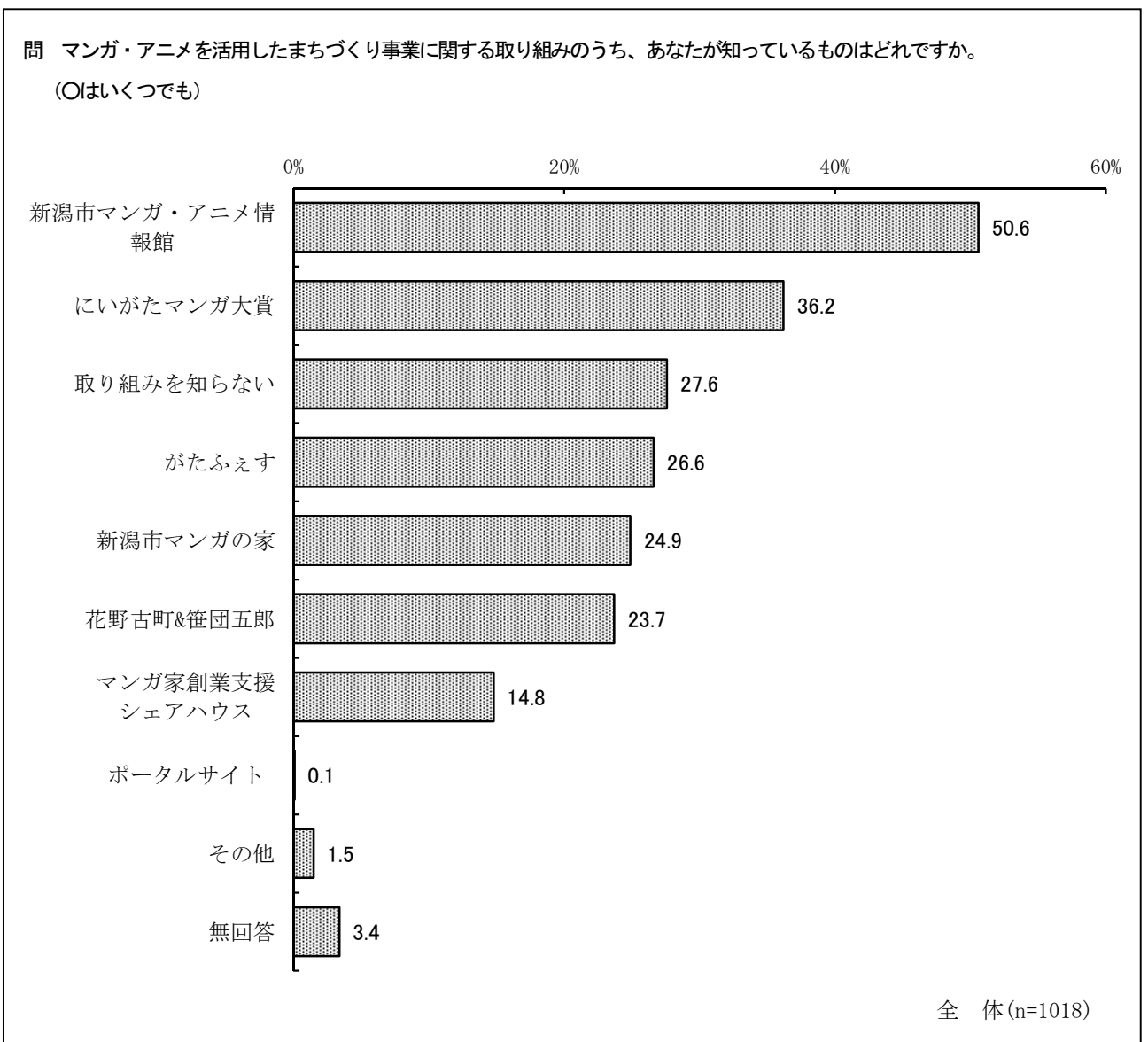
調査方法：郵送法（調査票の配付、回収とも）及びWeb回答（回収のみ）

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%

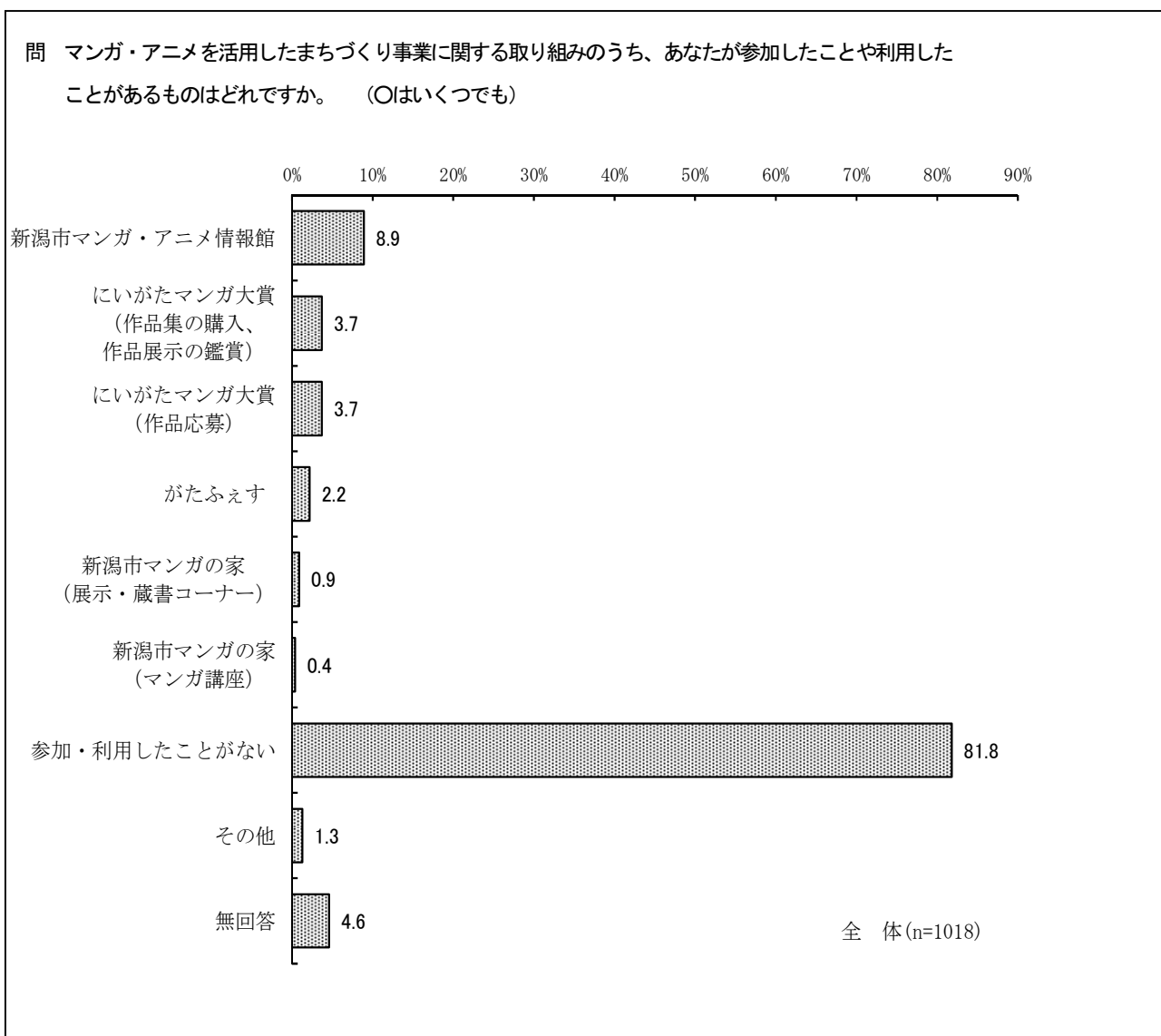
(2) 調査結果（抜粋）

(ア) 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



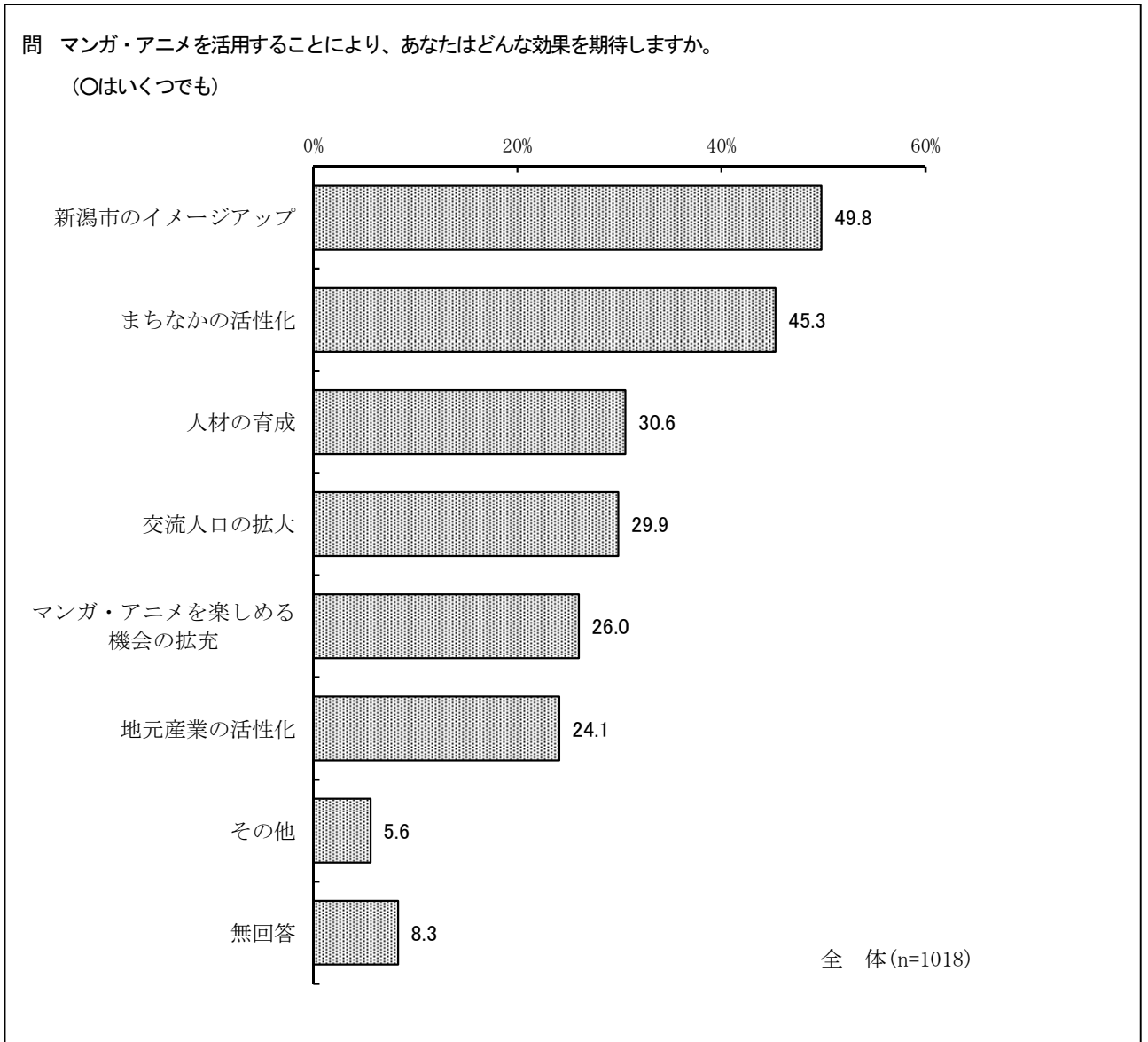
マンガ・アニメを活用したまちづくりの取り組みの認知状況（複数回答）については、「新潟市マンガ・アニメ情報館」（50.6%）が約5割、「にいがたマンガ大賞」（36.2%）がこれに次いで高くなっています。

(イ) 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



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。

(ウ) 期待するマンガ・アニメを活用した効果について



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。

2 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(月) ～平成29年2月6日(月)	パブリックコメント 提出者 ○名／意見数 ○件
平成29年3月(予定)	第4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

(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

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・ザッカーリー	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	日本マンガ・アニメ専門学校 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

(敬称略)