

マンガ・アニメを 活用した まちづくり構想



花野 古町
まはる



気持ちはよいわ



マンガ・アニメのまち いいがた
キャラクター
花野 古町



マンガ・アニメのまち いいがた
キャラクター
笹 団五郎



なんでこんなこと
撮るのかな...

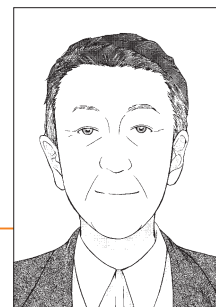


んんん
きんこ



はじめに

新潟市長 篠田 昭



本市は、著名なマンガ家やアニメーターを数多く輩出しています。市内では、同人誌即売会など定期的にマンガ・アニメ関連イベントが開催され、専門学校やマンガコースを持つ高等学校が立地するなど、長い年月をかけてマンガ・アニメが生まれる文化が育まれてきました。こうした環境の中で、われわれ行政も「にいがたマンガ大賞」をはじめ、「ドカベン」「犬夜叉」のキャラクターをラッピングした観光循環バスの運行など、マンガ文化の振興に取り組んでいます。

近年、文化芸術の持つ創造性を核とする取り組みが注視されています。国においては、「新成長戦略」（平成22年6月18日閣議決定）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事業など、戦略的な海外展開を図っています。多彩な日本文化の一つであるメディア芸術は、国際交流や観光、コンテンツ産業の振興など、産業の拡大と雇用の創出に波及する新たな資源として期待されています。

このように、さまざま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、「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」を策定いたしました。

この構想を推進することにより、都市の魅力をより一層高め、まちの賑わいや活力を生み出す、「マンガ・アニメのまち にいがた」の実現を目指します。

平成24年3月

はじめに

I

マンガ・アニメを取り巻く状況

2

1. 構想策定の背景 2
2. 新潟市のポテンシャル 7
3. 新潟市の課題と
マンガ・アニメを活用したまちづくり構想への展開 8

II

構想の基本的な考え方

9

1. 位置づけ 9
2. 計画期間 10
3. 基本理念 10
4. 用語の定義 10

III

推進計画

11

1. 目指す将来像と施策 11
2. 工程表 13

IV

推進体制

21

1. 仕組みづくりの展望 21
2. 推進体制構築への展開と基本的な方針 23

おわりに

24

資料

- 「(仮称) マンガ・アニメ情報館」及び「マンガの家」イメージ図
- 新潟ゆかりのマンガ家一覧
- 構想検討委員会名簿
- 開催スケジュール



I マンガ・アニメを取り巻く状況

1. 構想策定の背景

①コンテンツ産業への注目の高まり

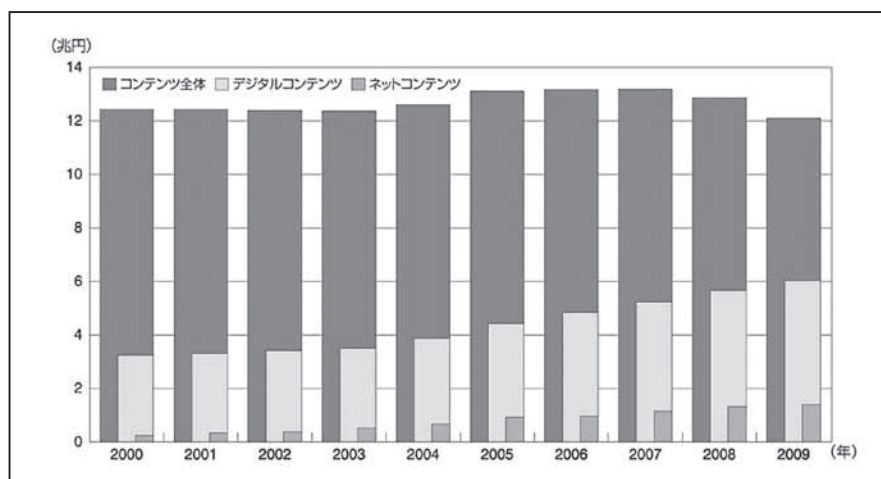
世界的な規模でインターネットが急速に普及する中、マンガ、アニメ、ゲーム、映画、音楽など、アミューズメントの分野に関係したコンテンツへの関心が高まっています。なかでも日本のマンガ、アニメ、ゲームは、国際的にも高く評価されており、国においても、これらコンテンツを知的財産と位置付け、国策として育成する政策^(※1)を打ち出しています。経済産業省において戦略分野と位置づけられているコンテンツ産業の日本での市場規模は約12兆843億円^(※2)、GDP比で見ると約2%です。一方、ハリウッドを抱えるアメリカはGDP比5%、世界では3%^(※3)となっており、日本のコンテンツ産業はいまだ脆弱であると言えます。

(※1) 日本のデザインやアニメ、ファッションなど、文化産業を海外に売り込むため、経済産業省が製造産業局に「クール・ジャパン室」を設置。「クールジャパン戦略推進事業」を打ち出し、日本のデザインやアニメ、ファッションなどのコンテンツをこれからの日本の経済成長を支える戦略分野と位置づけ、海外進出の促進、クリエイティブ産業の育成、文化産業の従事者とビジネス事業者をつなぐ支援を行っている。

(※2) デジタルコンテンツ白書 2010

(※3) 経済産業省資料

【コンテンツ産業市場規模推移】（出典：デジタルコンテンツ白書）



【コンテンツ産業のGDPに占める比率】（出典：知的財産戦略本部・コンテンツ専門調査会資料）

(2000年)	コンテンツ規模	GDP	コンテンツ / GDP
日本	1,091億ドル ^{※1}	4.9兆ドル	2%
アメリカ	5,068億ドル	9.8兆ドル	5%
世界	1兆ドル	30.9兆ドル	3%

（「Copyright Industry in The U.S. Economy」2002報告書、経済産業省資料、内閣府「海外経済データ」（平成15年7月）、浜野保樹「表現のビジネス」）
 ※1=日本のコンテンツ規模は国内規模1,060億ドル(2000年)と海外売上規模31億ドル(2001年)の合算

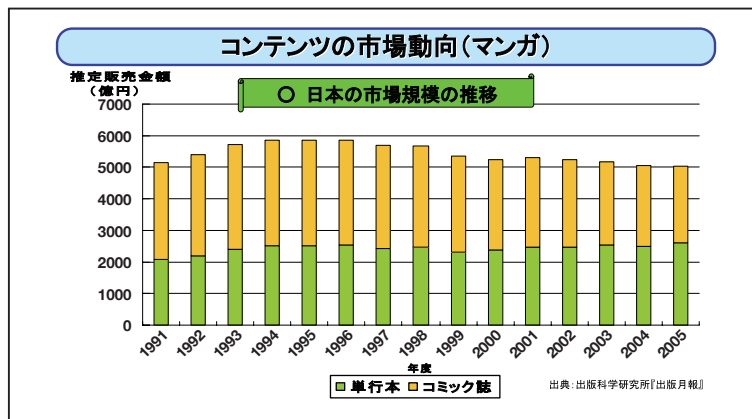
②マンガ・アニメ業界の市場動向

日本のマンガ・アニメ市場において、マンガの市場規模は単行本、コミック誌合わせて約 5,000 億円^(※1)、アニメの場合は約 2,100 億円^(※2) であり、共にピークと比べ縮小しています。一方で、海外では、「マンガ」や「アニメ」と言えば、「日本マンガ」「日本アニメ」のことを指す世界共通言語になっているほど認知度を得ています。海外における日本のマンガの市場規模は約 1,200 億円、アニメは約 2,000 億円あると言われ、海外からも注目を集めるコンテンツとなっています。

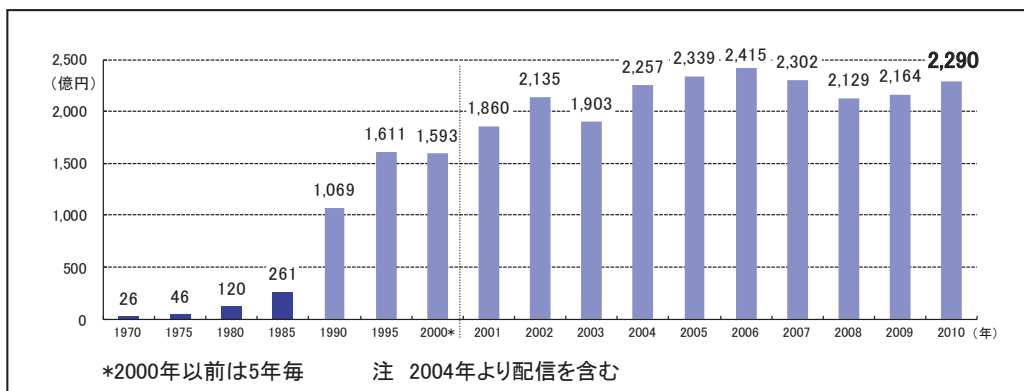
(※ 1) 出版年表指標 2006 出版科学研究所

(※ 2) 日本映像ソフト協会資料、一般社団法人日本動画協会資料より

【マンガ市場規模推移】（出典：経済産業省「コンテンツ産業の分野別・地域別市場動向」）



【アニメ市場規模推移】（出典：メディア開発綜研）



日本のマンガ・アニメ市場の特徴として、ファン自らが積極的に参加している点が挙げられます。アマチュアのマンガ作家が作成した同人誌の即売イベント、通称「コミケ」や、マンガ・アニメのキャラクターに扮する「コスプレ」がこれに当たります。こうした動きは世界各地に広まり、海外でのイベントも盛んに行われています。

「コミケ」は1975年に始まり、当時は参加サークル32、参加人数700人程度の規模でしたが、現在では50万人以上の入場者を集める大規模イベントとなっています。また、同人誌は約700億円、コスプレ衣装については約412億円の市場規模^(※1)を有しています。

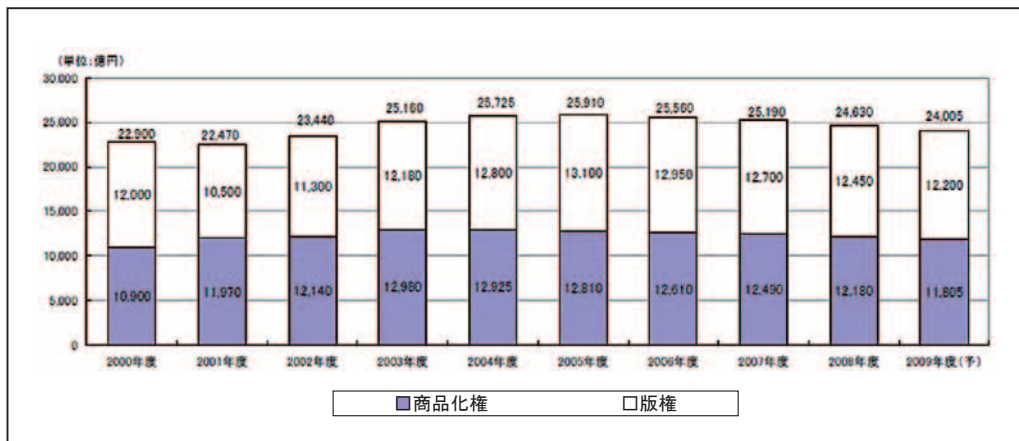
マンガ・アニメに付随するキャラクタービジネス^(※2)の市場規模(商品化権、著作権)は、2兆3,895億円^(※3)で、ピークであった2005年度からは減少傾向にあります。子供だけでなく大人もターゲットとした商品展開など、その取り組みは年々高度化しています。キャラクタービジネスは、玩具や菓子、服飾雑貨などの商品としての展開が中心ですが、近年、観光誘客の目玉としてキャラクターを活用する動きも活発になってきています。また、企業や自治体などの主催する大規模イベントも数多く、「東京国際アニメフェア」や「アニメーション神戸」「ジャンプフェスタ」など毎年多くの集客成果を上げています。

(※1) 矢野経済研究所推計 2010年

(※2) マンガ、アニメ、ゲームなどに登場するキャラクターの人気や知名度を利用し、サービスや商品の販売促進を促すビジネス。従来は子ども向けのキャラクターが主流であったが、近年は幅広い年齢層に支持されるキャラクターの関連商品が人気を集めている。

(※3) 矢野経済研究所

【キャラクタービジネス市場規模推移】 (出典：矢野経済研究所)



③一般消費者の動向

日本のマンガ・アニメ市場は、人気マンガ「ワンピース」の購買層の9割が大人^(※1)とされているように、子供に限らず幅広い年代で構成されていることが特徴です。㈱博報堂DYパートナーズおよび㈱博報堂のコンテンツファン消費行動調査によれば、過去1年に、鑑賞・閲覧などをしたマンガ・小説の利用者層は延べ3,828万人、実際にお金を使った支出層は延べ3,418万人でした。

また、アニメ・特撮に関しても利用者層が延べ2,490万人、支出層が延べ1,655万人と、広く浸透しています。

(※1) 紀伊国屋書店調べ

【対象9ジャンルの利用層／支出層ボリューム】 (出典：㈱博報堂DYメディアパートナーズ／㈱博報堂)

ジャンル 推定市場規模	利用層		支出層		支出層 平均支出金額		利用層平均 利用ジャンル数	
	順位	人数	順位	人数	順位	金額	順位	個数
ドラマ・バラエティ 2,685億円	4位	3,715万人	8位	1,493万人	8位	17,978円	5位	5.46個
アニメ・特撮 3,987億円	6位	2,490万人	6位	1,655万人	6位	24,087円	1位	6.03個
マンガ・小説 7,819億円	3位	3,828万人	3位	3,418万人	7位	22,872円	4位	5.47個
映画 7,539億円	1位	4,887万人	1位	4,379万人	9位	17,216円	10位	5.00個
音楽 1兆2,759億円	2位	4,516万人	2位	4,017万人	3位	31,765円	9位	5.13個
ゲーム 7,676億円	5位	2,876万人	4位	2,460万人	4位	31,200円	3位	5.69個
美術展・博覧会 2,417億円	7位	2,388万人	5位	2,065万人	10位	11,708円	7位	5.28個
野球 1,977億円	9位	(2,222万人)	9位	(643万人)	5位	(30,730円)	8位	(5.26個)
サッカー 1,112億円	8位	(2,269万人)	10位	(317万人)	2位	(35,058円)	6位	(5.45個)
タレント・人物 6,217億円	10位	2,058万人	7位	1,505万人	1位	41,322円	2位	5.77個

※推定市場規模=各ジャンルの支出層ボリューム×平均支出金額によって推定
 ※「スポーツ」は市場規模の大きい「野球」「サッカー」を抜粋

国、地域別に見た日本マンガの普及率は、東アジアが最も高く、以下、東南アジア（オセアニア含む）、欧州、米国と続いています。各国とも少年・少女向けのみならず、青年向けのマンガも普及しています。日本のマンガが海外にも浸透している顕著な事例として、欧米での日本マンガは「左とじ」の翻訳出版が主流でしたが、ここ数年、本物を見たいという強い要望から、日本のマンガと同じ「右とじ」の翻訳本が増えており、一つの文化革命ともいえる現象が起きています。



④マンガ・アニメの地域活用

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」を行いました。その中で、「コンテンツツーリズム」という言葉を定義し、境港市や、石巻市、高知県などが、アニメが醸し出すテーマ性豊かな空間の創出により、観光地化した事例として取り上げられました。^(※1)また、2010年3月には観光庁が一般社団法人日本動画協会企画と共同で、日本全国のマンガ・アニメゆかりの地・施設を紹介した冊子「JAPAN ANIME TOURISM GUIDE」を日・中・韓・英・仏の5ヶ国語で刊行するなど、政府・行政の後押しも活発になっています。

このような中で、国内では多くの自治体が、マンガ・アニメ、あるいはキャラクターを活用した“まちおこし”を行っており、『萌えおこし』や『アニメツーリズム』といった言葉が浸透してきています。これらの動きが高まったきっかけとして、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、などが挙げられます。



イラスト第12回にいがたマンガ大賞 まっつさん

2. 新潟市のポテンシャル

新潟市は、数多くの著名なマンガ家を輩出しているとともに、アマチュアによる創作活動も盛んに行われています。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」を実施し、入賞者の作品展示や作品集の発刊などマンガ文化の振興を図ってきました。

市内美術館では、マンガ・アニメ関連の企画展も実施しており、新潟市美術館の「高橋留美子展」では 37 日間で 2 万 6 千人、新津美術館の「メカデザイン FOR 1/1 メカニックデザイナー大河原邦男展」では 90 日間で約 1 万人の観覧者数に達しています。

- | | |
|---------------|---|
| 新潟市美術館 | ・H10 年度「赤塚不二夫展」
・H21 年度「高橋留美子展」
・H23 年度「追悼・赤塚不二夫展」 |
| 新津美術館 | ・H20 年度「少女マンガパワー！」
・H21 年度「タツノコプロの世界展」
・H22 年度「メカデザイン FOR 1/1 メカニックデザイナー大河原邦男展」 |

教育や生涯学習の分野においても、マンガ・アニメを活用した事業を展開しています。中央図書館では本市出身のマンガ家の作品などを中心にマンガコーナーを設置するとともに、毎年マンガ関連の事業（本市出身のマンガ家の色紙展など）を実施しています。また、学校と地域を結ぶ事業として、小・中学生に向けたマンガ体験講座を開催しています。

フランス・ナント市やロシア・ウラジオストク市など、姉妹都市との文化交流事業では、日本アニメ・マンガ専門学校の協力のもと、マンガのワークショップを開催し、各地で大好評を得ています。

その他の取り組みとして、平成 14 年に古町 5 番町商店街と新潟商工会議所により、同商店街内に水島新司さんのマンガキャラクター銅像 7 体が並ぶ「マンガストリート」が設置されたほか、市役所も平成 15 年から水島新司さんの「ドカベン」と高橋留美子さんの「犬夜叉」のキャラクターをラッピングしたバスの運行や、観光施設などでのウエルカムボード設置など、マンガ・アニメにゆかりの深い都市イメージの発信に努めています。

民間でも、毎回 7 千人が参加する同人誌販売会「ガタケット」が毎年 4～5 回、約 30 年にわたり運営されているほか、コスプレイベントの定期的な開催やマンガ・アニメ専門店のオープン、また、10 年間で約 70 名のプロのマンガ家を輩出してきた日本アニメ・マンガ専門学校やマンガクリエイト科を持つ開志学園高校があるなど、マンガ・アニメに関する取り組みが進められています。

こうした中、平成 23 年 2 月には官民の協働によるイベントとして、初の「にいがたアニメ・マンガフェスティバル」が開催されました。

このように、本市におけるマンガ・アニメの存在は、貴重な文化資源と言えます。この文化資源＝「宝」を認識し、地域の誇りとして感じられる取り組みを展開していくことが、まちの活性化につながると考えます。

3. 新潟市の課題とマンガ・アニメを活用したまちづくり構想への展開

このように、マンガ・アニメ文化は新潟市に徐々に浸透してきていますが、各活動主体の連携はまだ十分であるとは言えません。また、県内の地上波アニメ放映数が首都圏に比べて少ないことから、アニメ文化に触れる機会をさらに増やすことも課題となっています。産業面においても、出版社やアニメ制作会社などマンガ・アニメ関連のコンテンツ産業が首都圏に集中しているため、関連企業や優秀な人材が地元へ根付きにくい状況にあることなどが喫緊の課題として挙げられます。

「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」では、本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し、産・学・官・民の“オールにいがた”の推進体制で、「マンガ・アニメのまち」としての魅力を高め、地域活性化を目指します。

背景

文化芸術の振興に関する基本的な方針 (第3次方針)

- 文化庁メディア芸術祭の一層の充実、関連イベントとの連携
- 優れたメディア芸術を積極的に諸外国へ発信
- メディア芸術の関連資料等について、文化施設、大学等の連携・協力体制を構築
- 所在情報等のデータベースの整備、作品のデジタルアーカイブ化等を推進
- 若手クリエイターに専門的研修や作品発表の場を提供し、次代を担う優れた人材を育成

クール・ジャパン戦略

伝統文化から現代アニメ、ファッションまで日本の文化の良さを再認識し、新たな価値を創造、発信することで、日本製品の価値を高め、日本経済の成長に資する戦略

マンガ・アニメの地域活用



新潟市

現状

☆イベント



☆イメージプロモーション



☆展覧会(全国巡回展の新潟市開催)



☆関連団体の集積



☆作品収集



課題

- ゆかりのマンガ家やアニメーターの情報発信
- マンガ・アニメ文化の理解・意識向上
- マンガ・アニメ文化を発信する中枢施設整備
- 交流人口増加・地域活性化
- クリエイターの雇用の場の創出
- コンテンツ関連産業への支援

マンガ・アニメを活用した まちづくり構想策定と施策の展開



II 構想の基本的な考え方

1. 位置づけ

新潟市では、平成 19 年度に市政運営の基本指針である「新・新潟市総合計画」を策定し、その後「新・新潟市総合計画 第 3 次実施計画」、文化施策の将来像である「新潟市文化創造都市ビジョン」を示しました。

「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」は、これらの計画を上位計画として位置づけ、整合および調整を図っています。

■新・新潟市総合計画（H19～26）

【文化の振興】

(1) 個性ある文化の創造と発信

本市の文化を全国・世界に発信し、本市の良好なイメージを浸透させるとともに、本市の文化をさらに発展させるための取組を進めます。

(2) 市民の文化活動の振興

市民の文化活動への支援・助成や創作活動を刺激する公募事業の開催などを通じ、にいがた文化の活性化とレベルアップを図ります。

■新・新潟市総合計画 第 3 次実施計画（H23～24）

【多様な雇用の場づくり】

マンガ・アニメ、コンテンツなどの育成支援制度を設計します。

【水と土の文化創造都市】

まちなかにマンガ・アニメ情報館整備の検討をします。

■新潟市文化創造都市ビジョン（H24～28）

【新潟文化の個性と多様性の伸長～「新潟らしさ」を深め、広げる～】

5 独自の文化の成長

(1) 「マンガ・アニメ」を活かしたまちづくり

- ・これまで新潟市で息づいてきたマンガ・アニメ文化を醸成するとともに、市民をはじめ、本市を訪れる人がマンガ・アニメに触れる機会を創出します。
- ・「マンガ・アニメのまち」のイメージを演出するとともに、国内外へ情報を発信し、交流人口の拡大を図ります。
- ・マンガ・アニメ関連産業をはじめとした、コンテンツ産業の事業化に向けた環境を整備し、民間事業者主体の取り組みを支援します。

2. 計画期間

本構想の計画期間は、平成 24 年度から 28 年度までの概ね 5 年間とし、上位計画の計画年度を踏まえ、平成 26 年度に一定の見直しを実施します。

一方、地域産業の活性化など、計画期間を超える中長期的な展望が必要なものについてはその方向性を提示しています。

また、次章に示す推進計画に関わらず、機が熟したプロジェクトについてはできるだけ早期に取り組むこととします。

3. 基本理念

- 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。

マンガ・アニメには他の文化芸術と同様、世代・国境を越え、人々の心に訴える力があります。マンガ・アニメを文化施策として進めてきたこれまでの取り組みを強化するとともに、さらにその底上げを図り、今後、文化産業の発展を実現するまちづくりを目指します。

4. 用語の定義

★マンガ・アニメ

マンガ・アニメから派生する映像、音響、ゲーム、web などのコンテンツ、コスプレ、ライトノベルなど幅広い意味で捉えます。

★新潟ゆかり

新潟市（市出身者や市内学校の卒業生など）をはじめ、新潟県全域を対象とします。



Ⅲ 推進計画

1. 目指す将来像と施策

◆ 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～

新潟市で息づいてきたマンガ・アニメ文化を継承するとともに、日本の守るべき文化芸術として位置づけ、マンガ原稿等資料を保護し、展示等に活用するなど、マンガ・アニメ文化を振興する取り組みを発展させていきます。

また、新潟ゆかりのマンガ家やアニメーターを幅広い年齢層に発信し紹介するほか、市民をはじめ本市を訪れた人がマンガ・アニメに触れる機会を創出します。

さらに、「マンガ・アニメのまち」のイメージを演出し、積極的な情報発信を行い、交流人口の増加を図ります。

重点 「(仮称)マンガ・アニメ情報館」の設置

重点 「マンガの家」の整備

重点 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

重点 「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

にいがたマンガ・アニメ文化の醸成

《新規事業》

- ・新潟ゆかりのマンガ家による作品集の制作・発行
- ・マンガ・アニメ Week、マンガ・アニメ月間の設定
- ・「市報にいがた」などで新潟ゆかりの作家の紹介

《既存事業の推進と拡充》

- ・「西堀ローサほんぼーとサテライト」での新潟市ゆかりのマンガ家の紹介と作品の設置
- ・「にいがたマンガ大賞フェスティバル」における新潟ゆかりの作家応援イラストの展示
- ・講演会やワークショップの開催

にいがたマンガ・アニメ文化の発信

《新規事業》

- ・海外有名ブロガーやマンガ家などによる情報発信
- ・マンガに登場した新潟市内の場所の紹介と新潟ゆかりの地マップの作成
- ・市発行物のマンガ化や広報媒体でのマンガ・アニメの活用
- ・作り手と読者（鑑賞者）との双方向イベントの開催
- ・マンガ・アニメ都市宣言の検討

《既存事業の推進と拡充》

- ・ポータルサイト「MangAnime ナビ にいがた」でのマンガ情報発信
- ・「マンガ・アニメのまちにいがた」公式キャラクターの活用

◆ 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～

マンガ・アニメ制作関連企業や、映像・音響・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て民間事業者主体の取り組みを促すとともに、コンテンツ関連産業の支援、誘致を進め、地元産業の活性化を目指し、まちを元気にします。

また、クリエイターや潜在的な能力を持つ子どもたちを育成するための環境整備を行い、引き続き優れた人材の輩出を促すほか、大学等と連携し、マンガ・アニメによる新たな効用を研究する環境の整備について検討します。

重点 マンガ・アニメ関連インキュベーション^(※1)の構築

重点 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

(※1) 創業支援

ま ち の に ぎ わ い 創 出

《新規事業》

- ・マンガ研修を組み込んだマンガツーリズムの実施
- ・公共交通機関や飲食店・ホテル・映画館等の集客施設におけるマンガ・アニメ活用の促進

《既存事業の推進と拡充》

- ・まちなかでの創作の場の展開
- ・商店街イメージ統一事業の展開

人 材 育 成

《新規事業》

- ・マンガに関する新たな教育機能の整備

《既存事業の推進と拡充》

- ・マンガ講座・マンガ出前講座の拡充

関 連 産 業 集 積

《新規事業》

- ・市内のクリエイターと製造業者等のマッチング機能の構築

2. 工程表

◆ 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～

重点 …重点プロジェクト、 **民間** …民間活力の導入を想定したプロジェクト

重点 「(仮称)マンガ・アニメ情報館」の設置

▶新潟ゆかりのマンガ家・アニメーターの紹介スペースのほか、展示、閲覧、交流体験、収集、教育普及、創造・育成などの各機能を持つ施設を設置し、原画をはじめとするマンガ・アニメ資料等を収集するとともに活用します。また、他の機関と共同で、マンガ・アニメを専門分野とする学芸員の育成を図ります。さらに、文化庁が進めている「メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業」の一翼を担えるよう、施設のあり方を検討するとともに、オーファンワークス^{※1}の収集・活用についても検討します。

(展示構成イメージ：資料編P 28 参照)

短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
<ul style="list-style-type: none"> ・(仮称)マンガ・アニメ情報館の開館 ・原画収集モデル実施 	<ul style="list-style-type: none"> ・収集委員会設置 	→

※1 作者不詳の作品

重点 「マンガの家」の整備

▶マンガの世界を体感できる「マンガの家」をまちなかの空き店舗等で展開するとともに、(仮称)マンガ・アニメ情報館との連携やマンガストリートとの相乗効果を図ります。また、マンガ・アニメを活用した店舗の出店を促す支援制度についても検討します。 **民間**

(展示構成イメージ：資料編P 28 参照)

短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
<ul style="list-style-type: none"> ・「マンガの家」の開館 ・民間活力導入制度実施 		→

重点 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

▶マンガ・アニメ業界やコンテンツ関連施策を展開している自治体とのネットワークを構築し、コンベンション誘致に向けた情報発信を行うとともに、情報交換や相互連携を図る機会を充実します。

短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
【既存のコンベンション】 誘致に向けて情報収集、調整	誘致に向けて活動を展開	→
【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

▶市内関連業者や出版社との連携強化や、ディレクターの設置などにより、事業内容のより一層の拡充を行い、市内外からの誘客を図ります。また、中央図書館や民間主催のマンガ・アニメ関連イベントと連携して発信力を高めるなど、マンガ・アニメ文化の発展に向けた取り組みを積極的に推進します。 民間

短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
拡充		

新潟ゆかりのマンガ家による作品集の制作・発行

▶新潟ゆかりのマンガ家やマンガ大賞歴代受賞者の協力を得て、描き下ろしの作品集を発刊します。

短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
新潟ゆかりのマンガ家に依頼、調整、発行		

マンガ・アニメ Week、マンガ・アニメ月間の設定

▶「にいがたアニメ・マンガフェスティバル」関連事業を公募し、書店、出版社やメディアにも協力を得て一定期間、まちのいたるところでマンガ・アニメが展開されるような仕組みを構築します。

短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
「にいがたアニメ・マンガフェスティバル」で関連イベントを公募		

「市報にいがた」などで新潟ゆかりの作家の紹介

▶本構想策定に併せて市報などで紹介します。

短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
<ul style="list-style-type: none"> • 市報掲載 • 民間紙コラム掲載交渉 		

「西堀ローサほんぽーとサテライト」※²での新潟市ゆかりのマンガ家の紹介と作品の設置

▶ほんぽーと中央図書館マンガコーナーに加えて、西堀ローサ内に開館した「ほんぽーとまちなかサテライト」で新潟市ゆかりのマンガ家のサイン色紙やマンガコミックを設置します。

短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
<ul style="list-style-type: none"> マンガ図書の閲覧 ゆかりのマンガ家紹介 	→	

※ 2 概ね 5 年実施予定

「にいがたマンガ大賞フェスティバル」における新潟ゆかりの作家応援イラストの展示

▶新潟ゆかりの作家との関係を強化するため、本市でのマンガ文化振興の取り組みを周知するとともに理解を促します。

短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
<ul style="list-style-type: none"> ゆかりの作家から提供を依頼 ゆかりの作家を中心にネットワークを新たに構築 	→	

講演会やワークショップの開催

▶「にいがたアニメ・マンガフェスティバル」の一環として、マンガ・アニメに関する講演会やワークショップを開催し、マンガ・アニメ文化の裾野を広げます。また、姉妹都市との交流事業としてワークショップを実施します。

短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
<ul style="list-style-type: none"> 「にいがたアニメ・マンガフェスティバル」で実施 姉妹都市の交流事業として実施 	→	


海外有名ブロガーやマンガ家などによる情報発信

▶イベントの開催に合わせ、人気ブロガーやマンガ家のほか、新潟から直行便を運航している航空会社の関係者を招聘し、ブログや機内誌で本市のマンガ・アニメ文化に関する情報の掲載を委託。海外に向けたPRを行います。

短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
市海外事務所や海外の見本市等で情報発信	本プロジェクト推進による観光資源の充実・海外に向けた情報発信	→



マンガに登場した新潟市内の場所の紹介と新潟ゆかりの地マップの作成

▶ポータルサイト「MangAnime ナビ にいがた」の中でマンガに登場した新潟市内の場所を紹介し、観光マップ作成に展開します。

短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
<ul style="list-style-type: none"> 「MangAnime ナビ にいがた」での紹介 作家等への協力呼びかけ 観光マップへの掲載 	マンガ・アニメガイドブックの作成	


市発行物のマンガ化や広報媒体でのマンガ・アニメを活用

▶使用許諾を得ているキャラクター活用について、庁内に周知徹底するとともに活用事例の検証を行います。また、市発行物のマンガ化について庁内に呼びかけます。

短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
ドカベン・犬夜叉等の既存キャラクターの活用、検証	新たなキャラクターの追加活用	
パンフレット等市発行物のマンガ化のニーズ調査、庁内喚起、実施		

作り手と読者（鑑賞者）との双方向イベントの開催

▶作家や編集者、図書館司書などと連携して、マンガ・アニメに関するテーマに基いた読書（鑑賞）会などを開催し、創作する側と享受する側双方が交流できるイベントの企画を行います。

短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
読書会等の開催		

マンガ・アニメ都市宣言の検討

▶本プロジェクトを推進し機運醸成を図った上で、マンガ・アニメを活用したまちづくりに対する理解をさらに浸透させる取り組みとしてマンガ・アニメ都市宣言を検討します。

短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
<ul style="list-style-type: none"> 本プロジェクト推進による機運醸成 マンガ・アニメ都市機能の充実 	マンガ・アニメ都市宣言の検討	マンガ・アニメ都市の実現とともに都市宣言を提言

ポータルサイト「MangAnime ナビ にいがた」でのマンガ情報発信

▶国内外のマンガ情報や新潟ゆかりの作家の紹介などを発信するポータルサイトの内容充実に努めるとともに、海外に向けて情報発信ができるよう多言語機能を備えたものにします。

短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
<ul style="list-style-type: none">• コンテンツの充実• 多言語機能を検討、追加		

「マンガ・アニメのまちにいがた」公式キャラクターの活用

▶公募により決定した「マンガ・アニメのまちにいがた」PR キャラクターの「花野古町&笹団五郎」をホームページや観光ビデオ、イベント、パンフレット、AR^{※3}等で活用するとともに、無償使用許諾や二次利用の許可など、民間で広く活用できる仕組みを構築します。

短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
<ul style="list-style-type: none">• キャラクターの活用• ライセンス事業等へ展開	拡充	

※3 Augmented Reality の略。拡張現実 (例) 携帯をかざした先のスポット情報が提供される



イラスト:第11回にいがたマンガ大賞 芦谷 あばよさん

◆ 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～

重点 マンガ・アニメ関連インキュベーションの構築

▶マンガ家等の志望者に一定期間、創作活動に専念できる住居や創作活動の場を提供します。また、市民との交流や発表の機会を創出し、若手クリエイターの育成を支援します。

短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
<ul style="list-style-type: none"> 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	

重点 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

▶コンテンツ関連産業の集積を行い、地域産業の活性化を図ります。

短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
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	
<ul style="list-style-type: none"> IT 及びデジタルコンテンツ関連産業の誘致 マンガ・アニメを含むコンテンツ関連産業の誘致検討 	コンテンツ関連産業誘致	

マンガ研修を組み込んだマンガツーリズムの実施

▶市内のマンガ・アニメ関連イベントとマンガ研修の提携について関係団体と調整するとともに、魅力ある観光商品に発展するよう環境整備を図ります。


短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
<ul style="list-style-type: none"> 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	


公共交通機関や飲食店・ホテル・映画館等の集客施設におけるマンガ・アニメ活用の促進

▶民間主導による実施が可能となる環境づくりに努めます。


短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
<ul style="list-style-type: none"> 本プロジェクト推進による機運醸成 事業主体への働きかけ 	民間主導の取り組みへ	


まちなかでの創作の場の展開

▶ 「がんばるまちなか支援事業」の対象事業に「創作活動を通じたにぎわい創出施設」を新設し、クリエイターや学生への創作活動の場の提供を促進します。また、商店街の空き店舗において賑わい創出にもつながる創作活動の場の運営を支援します。 


短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
補助事業「がんばるまちなか支援事業」で「創作活動を通じたにぎわい創出施設」の運営団体を支援	民間主導の取り組みへ	

商店街イメージ統一事業の展開

▶ 「商店街活性化ステップアップ事業費補助金」でマンガ・アニメを商店街のイメージアップに活用する取り組みを支援します。 


短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
「商店街活性化ステップアップ補助金」で支援	民間主導の取り組みへ	

マンガに関する新たな教育機能の整備

▶ 大学や専門学校に働きかけるなどして、演劇や映画、文学などの分野にも応用できる「マンガキャラクターの造形の深さ」や「シナリオ」などについて学べる機会の充実を図ります。 

短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
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

マンガ講座・マンガ出前講座の拡充

▶ 専門学校等と連携し、小中学校での取り組みを拡大させるための支援を行うほか、将来的には幼児・学校教育や福祉職員、病院職員等、幅広い分野を対象としたカリキュラムを設定・発信します。 

短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
専門学校と連携し、学校と地域教育コーディネーターにカリキュラムや事例の情報を発信	放課後教育分野拡充	専門学校と連携し、福祉や幼児教育等、幅広い分野に向けた事業展開を検討

市内のクリエイターと製造業者等のマッチング機能の構築

▶デザイン及びコンテンツ関連の産業団体等と連携を図り、マンガ・アニメを含むコンテンツのビジネスへの利活用について、地場企業への情報発信やクリエイターとのマッチング機能を有するプラットフォームを構築します。 民間

短期 (H24 年度～ 25 年度)	中期 (H26 年度～ 28 年度)	長期 (H29 年度～)
プラットフォーム構築のための環境整備	民間主導の取り組みへ	→



イラスト:第13回にいがたマンガ大賞 柁木 花耶さん



IV 推進体制

1. 仕組みづくりの展望

◆マンガ家、マンガ・アニメ関連企業との連携強化

平成 23 年度で 14 回目を迎える「にいがたマンガ大賞」。マンガ公募事業としては異例ともいえる多くの出版社が審査に関わり、様々な視点で評価が行われています。また、出版社だけでなく、最終審査員の魔夜峰央さんをはじめとしたプロのマンガ家も審査に携わっています。

「にいがたマンガ大賞フェスティバル」では、新潟ゆかりのマンガ家等から、マンガ大賞に応募したタマゴたちに向けて応援イラストが贈られています。

本市では、新潟ゆかりのマンガ家や出版社らの協力により、新たなマンガが生まれるという文化が育まれてきました。今後さらに「マンガ・アニメのまち」の発信と地域活性化に向けたプロジェクトを推進していくためには、これらのネットワークを大切に守り育みながら、「新潟ゆかり」だけに縛られない連携についても強化していく仕組みづくりが必要です。

(連携強化プロジェクト)

「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、「(仮称)マンガ・アニメ情報館」の設置、「マンガの家」の整備、新潟ゆかりのマンガ家による作品集の制作・発行、「市報にいがた」などで新潟ゆかりの作家の紹介 など

◆関係省庁・他自治体との連携強化

平成 23 年 2 月 8 日に閣議決定された「文化芸術の振興に関する基本的な方針（第 3 次基本方針）」において、文化芸術に関する各種の情報や資料の収集・保存（アーカイブの構築）及び保存方法について、関係機関と連携することを掲げています。この方針を踏まえ、平成 23 年 5 月 18 日には「わが国の貴重な資料の次世代への確実な継承に関する協定」が文化庁と国会図書館との間で結ばれました。

文化庁の取り組みとして、国内の主要なマンガ・アニメ関連情報施設を対象にネットワークを構築する動きなどもあり、本市として担うべき役割を示し、関係省庁と連携していきます。

また、マンガ・アニメを取り巻く問題や課題について学術的研究を行う団体等への参加により、専門的なネットワークを拡大するとともに、マンガ・アニメでまちづくりに取り組む自治体間で連携し、地方からマンガ・アニメ文化を発信していく仕組みづくりも求められます。

(連携強化プロジェクト)

「(仮称)マンガ・アニメ情報館」の設置、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 など

◆市民、民間企業等との協働推進

「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」など、本市で取り組んでいるマンガ・アニメ関連事業は、市内民間企業や「にいがたマンガ大賞」実行委員会などの熱心なサポーターとの協働により支えられています。

他都市の成功事例をみると、民間のノウハウが積極的に活用され、人材、資金面でも協力が得られるなど、市民が主体的に活動できる仕組みが構築されています。

本市においても、今後さらに魅力的な施策を展開することでサポーターの増加を図るとともに、地域産業の活性化につながるよう関連企業とのネットワークを強化していくことが求められます。

(連携強化プロジェクト)

「(仮称)マンガ・アニメ情報館」の設置、「マンガの家」の整備、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、講演会やワークショップの開催、マンガ・アニメ week、マンガ・アニメ月間の設定、「マンガ・アニメのまちにいがた」公式キャラクターの活用、作り手と読者（鑑賞者）との双方向イベントの開催、マンガ都市宣言の検討など

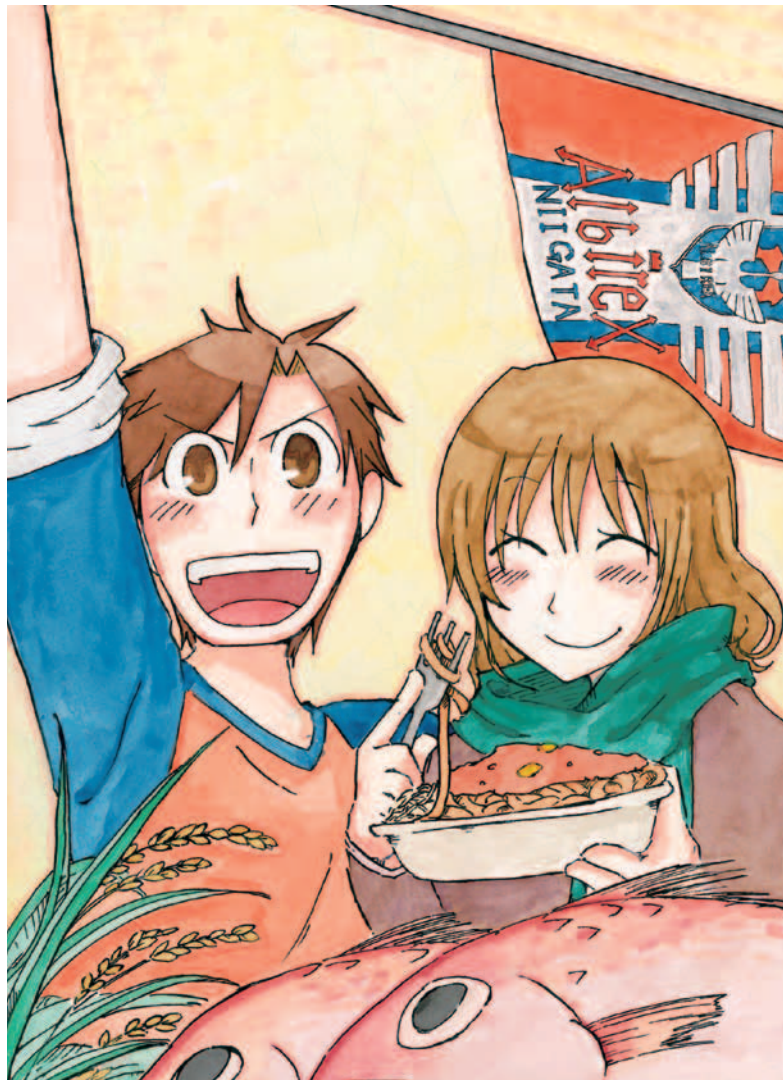


イラスト:第14回にいがたマンガ大賞 更科 えみさん

2. 推進体制構築への展開と基本的な方針

◆市の役割

「(仮称)マンガ・アニメ情報館」など、拠点施設の整備とともに、市民や民間企業が主体的に、マンガ・アニメを活用した取り組みを展開できるような基盤、環境づくりを積極的に進めます。

また、マンガ家やアニメーター、出版社等との協働の取り組みを今後も推進するとともに、国に対しても支援制度の拡充について積極的に働きかけます。

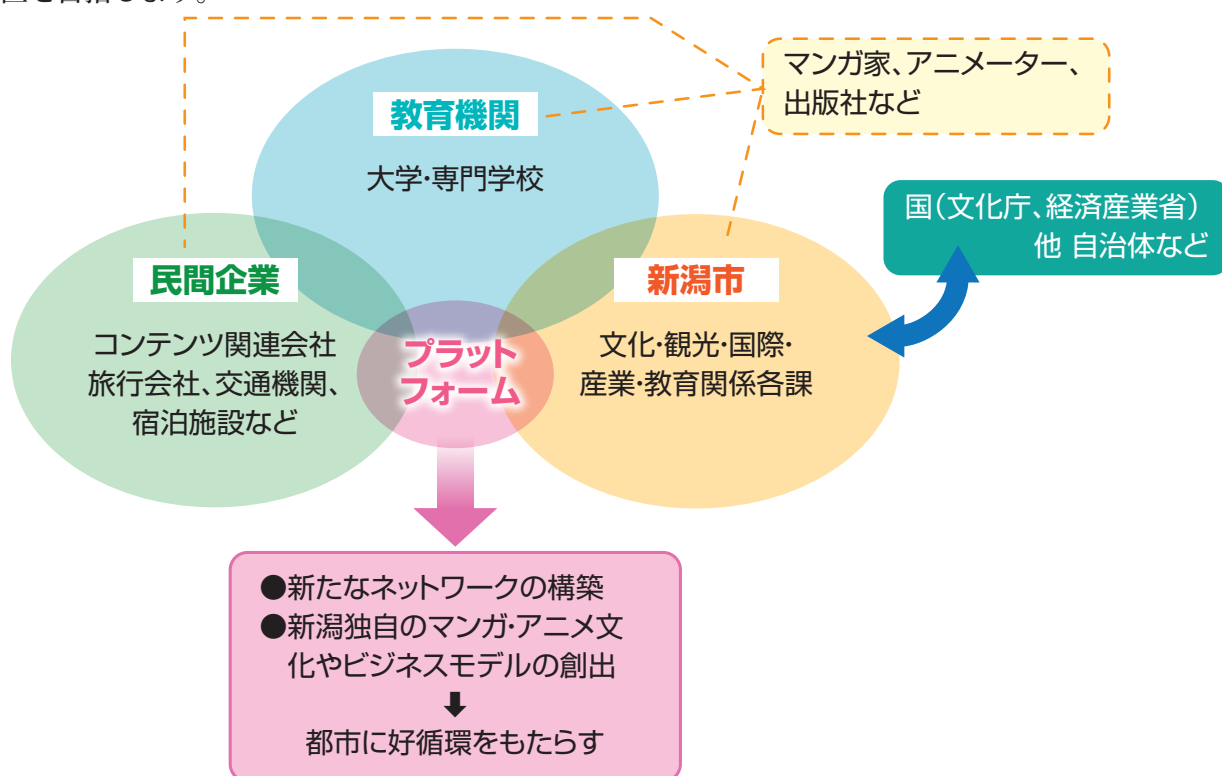
本構想の推進においては、庁内関係部署が連携し全庁的に取り組みます。

◆民間企業・教育機関に期待する役割

異業種同士のさまざまな交流により、マンガ・アニメの新たな効用の研究・検証や商品開発などの事業展開を行います。

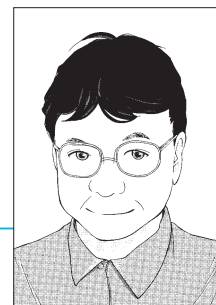
◆プラットフォームの構築

本市はこれまで数多くのマンガ家・アニメーターを輩出してきました。このことを本市の特性の一つとして捉え、マンガ・アニメ文化を大切に守り育て、さらに将来にわたって継続的に発展させていくためには、市民、民間企業、教育機関などと行政が双方向的な協働関係を築き、産・学・官・民それぞれの特徴を活かした役割分担のもと、連携して事業に取り組むことが求められます。また、この取り組みがより実のあるものとなるよう、推進体制の中核に、情報交換・意見交換などを行うプラットフォームの設置を目指します。



おわりに：マンガ・アニメ文化を創造し、 世界に発信する新潟市へ向けて

マンガ・アニメを活用したまちづくり構想
検討委員会 委員長 太下義之



日本のマンガはアメリカの「コミックス」やフランスの「バンド・デシネ」などの他国の類似の文化と比較して、劇的なストーリー、多様なキャラクター、モノクロ表現や独特のディフォルメなどの異なる特徴を持っており、日本語の“Manga”はそのまま世界で通用する。そして、日本のマンガ・アニメは単なる娯楽としてではなく、現代文化の一分野として世界で認知されている。

例えば、マンガ家の大友克洋はフランス政府からレジオン・ドヌール勲章（芸術文芸勲章）「シュバリエ章」を2005年に授与された。その代表作である長編マンガ『AKIRA』（1984年）での緻密な描写と大胆な画面構成は、多くの後進マンガ家に影響を与えたと言われている。

また、鳥山明の『ドラゴンボール』（1984年）は40ヶ国以上でアニメが放映されており、世界中でファンを獲得している。在仏日本大使館が毎年実施している「フランスで最も有名な日本人はだれか」という調査でも、鳥山明が第1位となった、とのことである¹。

一方、外務省が所管する独立行政法人・国際交流基金による「海外の日本語教育の現状 日本語教育機関調査・2009年 概要」によると、海外（133国・地域）で日本語を学んでいる人は約365万人にも達している。1979年の学習者数は約12.7万人であったので、30年間で実に30倍近くも増大していることになる。同調査では日本語学習の目的も尋ねているが、多くの国でマンガ・アニメなどポップカルチャーに対する関心

1 文化庁主催「コンテンツ流通促進シンポジウム」における浜野保樹氏の講演（2004年6月）
< http://www.bunka.go.jp/1tyosaku/contents_sympo/special/01.html >

が日本語学習の動機の一つとなっていることを背景として、「マンガ・アニメ等に関する知識」という選択肢が2009年の調査から新たに加えられており、半数以上（50.1%）が日本語学習の目的として同項目を挙げている。

実際に2000年以降、日本のマンガ等の現代大衆文化を愛好する台湾人・中国人が増加し、その総称として「哈日族（ハーリーズウ）」という言葉が広まっている。これは台湾のマンガ家・哈日杏子の造語であり、その著書『哈日杏子のニッポン中毒—日本にハマった台湾人 トーキョー熱烈滞在記』（2001年）により広まった。最初は、台湾で使われ始めた言葉であるが、近年では香港、中華人民共和国、その他の中国語文化圏でも通用するようである。

また、日本経済新聞の記事²によると、中国東北部にありながら日本の国立大学を受験する中国人エリートを養成する「東北育才外国語学校」では、日本語学習のため日本のアニメ映像に台詞を合わせるアテレコを取り入れている、とのことである。

これらの事例に象徴されるように、日本のマンガ・アニメは海外の多くの人を魅了しており、日本が世界からの関心と尊敬を集める源となっている。

マンガは、それ自身がコンテンツ産業において大きな市場規模を占めているが、それだけでなく、アニメ、ゲーム、テレビドラマ、映画など、多くの二次的著作物の原作ともなっており、国内外への経済的波及効果も大きい。コンテンツ産業全般のパイを大きくすることに貢献するさまざまなコンテンツの“母”となるという意味では、マンガを「マザー・コンテンツ」と呼んでも良いだろう。

例えば、高橋和希原作のマンガ『遊☆戯☆王』に登場する架空のカードゲームをモチーフにしたカードゲーム『遊☆戯☆王ゼアル』は、2009年7月にはギネス・ワールド・レコーズに「世界で最も販売枚数の多いトレーディングカードゲーム」として認定され、さらに2011年6月には記録を自己更新し、販売枚数251億7000万枚を突破している³。

また、現代美術の分野では、美少女キャラクターをモチーフにした作品等により世界で注目されている日本人アーティスト・村上隆が、2000年にロサンゼルスでゲッティ

2 日本経済新聞「めざせ東大@瀋陽」（2012年1月5日）

3 コナミデジタルエンタテインメント

< <http://www.konami-digital-entertainment.co.jp/ja/news/topics/2011/0614/> >

美術館にてマンガにインスパイアされた「スーパー・フラット」というコンセプトで展覧会を開催したほか、2005年には日本のサブカルチャーアートをテーマとした展覧会「リトルボーイ展」を企画・開催している。そしてこの「リトルボーイ展」は、AICA/USA（国際美術批評家協会のアメリカ支部）による「ニューヨーク市における最優秀テーマ展覧会」の第一位に選ばれている。

その他、日本のマンガにソフト・パワーの発揮が期待された事例もある。2006年3月、国際交流基金はサッカーアニメ『キャプテン翼（Captain Majed）』のアラビア語吹き替え版をイラク最大のメディアである「イラク・メディア・ネットワーク（IMN）」に対して無償提供する、と発表した。この目的として、「サッカーはイラクで最も人気のあるスポーツであり、本番組を通じ同国の将来を担う子供達に夢や希望を与える」とともに、「イラク人の親日感情が一層醸成されることを期待」と記載されている⁴。また、これに先だって、イラク復興支援として日本の自衛隊が駐留する都市サマーワにおいては、自衛隊の給水車に日本とイラクを結ぶ“架け橋”として「キャプテン翼」のステッカーが貼られていた。「キャプテン翼大作戦」と名付けられたこの事例は、文化コンテンツを通じた“ソフト・パワー”の発揮を期待した典型的なケースであろう⁵。

以上、マンガの持つ大きなパワーについて簡単に触れたが、このように大きなパワーを秘めたマンガ文化を新潟市で創造していき、さらに世界に発信していくにあたり、この「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」がその一助となることを同構想検討委員会の委員長として祈念している。

4 外務省「イラクに対する TV 番組『キャプテン翼』の提供について」

< http://www.mofa.go.jp/mofaj/press/release/18/rls_0302c.html >

5 外務省「在サマーワ連絡事務所より サマーワ「キャプテン翼」大作戦」

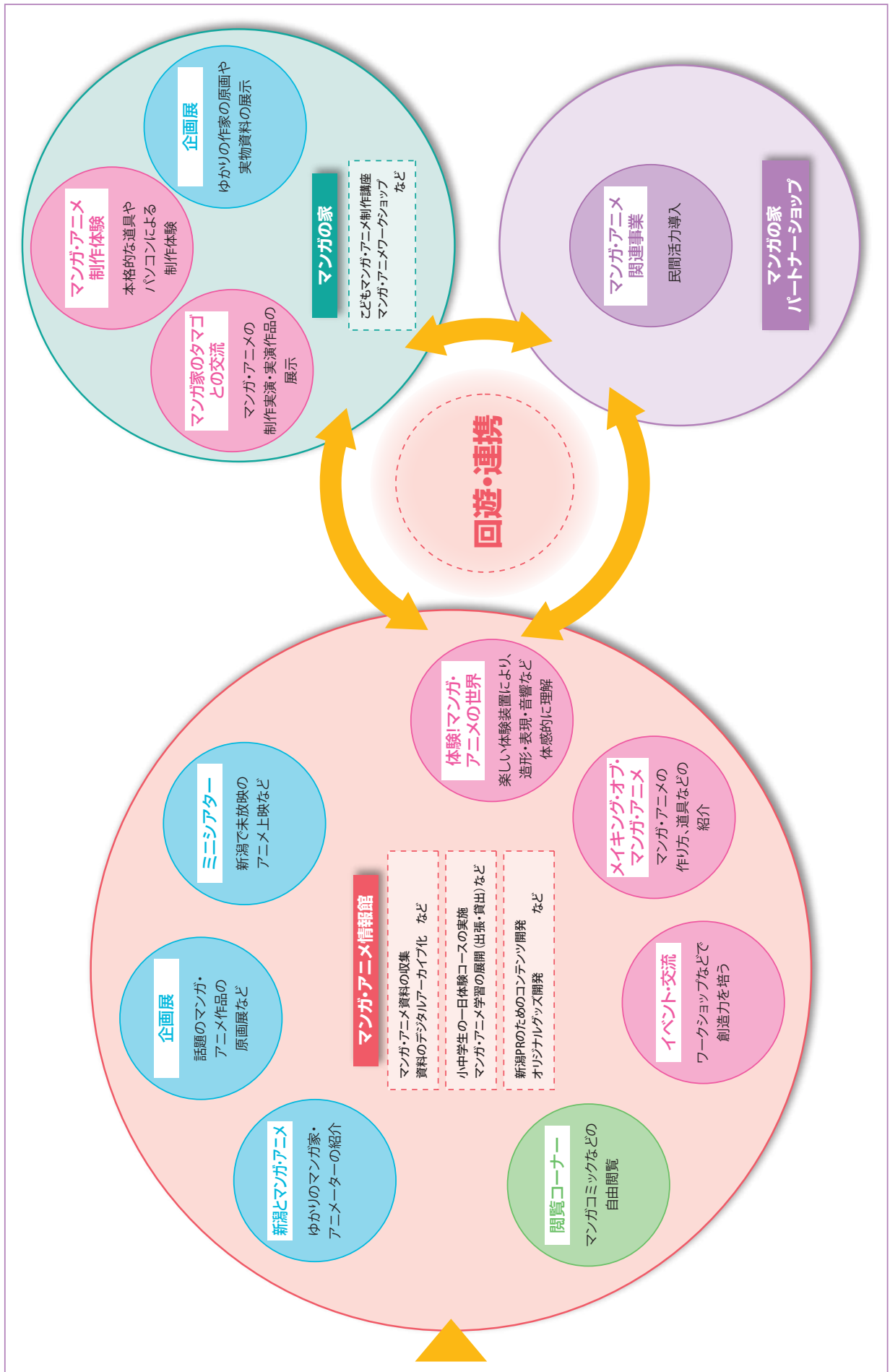
< http://www.mofa.go.jp/mofaj/area/iraq/renraku_j_0412a.html >



資 料

- 「(仮称)マンガ・アニメ情報館」及び「マンガの家」イメージ図
- 新潟ゆかりのマンガ家一覧
- 構想検討委員会名簿
- 開催スケジュール

「(仮称)マンガ・アニメ情報館」及び「マンガの家」イメージ図



新潟ゆかりのマンガ家一覧

五十音順

作家名	代表作品	掲載雑誌	雑誌掲載開始年	アニメ放映	実写化
赤塚 不二夫	おそ松くん	週刊少年サンデー	1962	【第1作】1966年2月5日から1967年3月25日 【第2作】1988年2月13日から1989年12月30日	1985年12月16日に月曜ドラマランドで「おそ松くん イヤミ・チビ太の板前一本勝負」として放送された。
	ひみつのアッコちゃん	りぼん	1962	【第1作】1969年1月6日から1970年10月26日 全94話 【第2作】1988年10月9日から1989年12月24日 全61話 【第3作】1998年4月5日から1999年2月28日 全44話	【ドラマ】副題は「伊豆の踊子物語」。1987年2月9日、フジテレビ系の月曜ドラマランド枠で放送。【映画】綾瀬はるか主演で初実写映画化。原作誕生50周年となる今年9月に公開される。
	天才バカボン	週刊少年マガジン	1967	【第1作】天才バカボン 1971年9月25日 - 1972年6月24日、全40回 【第2作】元祖天才バカボン 1975年10月6日 - 1977年9月26日、全103回 【第3作】平成天才バカボン 1990年1月6日 - 同年12月29日、全46回 【第4作】レレレの天才バカボン 1999年10月19日 - 2000年3月21日、全24回	
旭 凜太郎	雀首	プレイコミック	2010		
	ガキ警察	週刊少年チャンピオン	2005		
	TWO突風!	週刊少年チャンピオン	2003		
あだち つよし	女帝NEO・美姫	ケータイ★まんが王国			
	赤と鉄	週刊漫画ゴラク	2006		
	殴人K	ビジネスジャンプ	2006		
有沢 遼	迷子のドルフィン	なかよし	1996		
	恋愛向上委員会 ジューシーフルーツ	なかよし	1998		
五十嵐 かおる	雪ん子!!	ちゃお	2000		
	らぶりー♥デコレーション!!	ちゃお	2004		
石田 和明	ジョーンズ教授の華麗なる冒険	フレッシュガンガン	1992		
	レニフィルの冒険	月刊少年ギャグ王	1994		
石川 兼司	其の七の者	月刊少年マガジン	2000		
	メトロイド	月刊マガジンZ	2003		
牛木 義隆	くじびきシスタ〜ず	キャラの!	2007		
	夢喰いメリー	まんがタイムきらら フォワード	2008	2011年1月から4月 全13話	
うたたね ひろゆき	セラフィック・フェザー	月刊アフタヌーン	1993		
	リストイス	月刊コミック電撃大王	1992		
	天獄 -EAVEN'S PRISON	ウルトラジャンプ	2002		
梅澤 麻里奈	任侠オトメ 〜覚悟しいや〜	Sho-Comi	2010		
	悩める乙女の神だのみ	Sho-Comi	2011		
えんど コイチ	死神くん	フレッシュジャンプ	1983		
	ついでにとんちんかん	週刊少年ジャンプ	1985	1987年10月17日から1988年10月1日 全43話	
大岩ピュン/ 大井 知美	学研 まんがでよくわかるシリーズ				
	マリア探偵社シリーズ (挿絵)				

作家名	代表作品	掲載雑誌	雑誌掲載開始年	アニメ放映	実写化
岡村 賢二	シャングリラ -Shangri-La				
	私本 太平記	コミック乱TWINS	2006		NHK第29作目の大河ドラマ。 1991年1月6日 - 12月8日 全49回
	GOAL	週刊少年サンデー	1987		
小川 悦司	真・中華一番!	週刊少年マガジン	1997	1997年4月27日から1998年9月13日 全52話	2005年に台湾で全31話の実写ドラマ(原題:中華小当家)が製作され、翌年の秋には日本でもビデオ化された。
	天使のフライパン	コミックボンボン	2006		
小越 なつえ	泣き虫学らん娘	週刊少女コミック			
	KA・RE・SHI	週刊少女コミック			
小田切 ほたる	透明少年	Chara	2004		
	裏切りは僕の名前を知っている	月刊ASUKA	2005	2010年4月11日から9月19日 全24話。	2011年12月21日から12月25日、博品館劇場で舞台化が決定
小畑 健	ヒカルの碁	週刊少年ジャンプ	1998	2001年10月10日から2003年3月26日 全75話	
	DEATH NOTE	週刊少年ジャンプ	2003	2006年10月3日から2007年6月26日 全37話。2007年8月31日、金曜特別ロードショーにて特別編『ディレクターズカット完全決着版〜リライト・幻視する神〜』を、2008年8月22日その続編『DEATH NOTE リライト 2 Lを継ぐ者』が放送された。	前編が2006年6月17日に、後編『デスノート the Last name』が同年11月3日に随時公開された。また、2008年2月9日にはLを主人公としたスピンオフ映画『L change the World』が公開された。
	バクマン。	週刊少年ジャンプ	2008	2010年10月2日から2011年4月2日 第1シリーズ全25話。 2011年10月1日より第2シリーズが放送中。	
片桐 美亜	胡鶴捕物帳(こかくとりものちよう)	月刊ASUKA	2007		
	寺カフェ日和	月刊ASUKA	2010		
	月に燕と右に影	月刊ASUKA	2011		
カトウ コトノ	将国のアルタイル	月刊少年シリウス	2007		
叶 精作	実験人形ダミー・オスカー	GORO			
	上ってなんぼ!! 太一よ泣くな	アルパトロス・ビュー			
河合 一慶	荒野の少年イサム	週刊少年ジャンプ	1971	1973年4月4日 - 1974年3月27日 全52話。	
	忍者マン一平	月刊100点コミック	1981	1982年10月4日-1982年12月27日 全13話	
久織 ちまき	機動戦士ガンダム SEED DESTINY THE EDGE	角川書店	2004	2004年10月9日から2005年10月1日 全50話	
	戦国BASARA2 GROOVE'N DRAGON	カプコン	2008	【第1期】2009年4月1日 - 同年6月17日 全12話。【第2期】2010年7月11日 - 同年9月26日 全12話。『劇場版 戦国BASARA -The Last Party-』(げきじょうばん せんごくバサラ -ザ・ラスト・パーティー-) 2011年6月4日公開。	2009年7月より、東京ドームシティシアターGロッソにて『舞台「戦国BASARA」』が公演された。2010年4月にはサンシャイン劇場にて『舞台「戦国BASARA」〜蒼紅共闘〜』のタイトルで再演された。
工藤 郁弥	クリーム キャラメル	別冊マーガレット	2004		
	金のエンゼル	DXマーガレット	2009		
熊倉 裕一	王ドロボウJING	コミックボンボン	1995	2002年5月 - 8月 全13話	
桑田 乃梨子	だめっこどうぶつ	まんがライフ	2001	2005年1月 - 2月 全26話	
	豪放ライラック	コミックガム	2003		
こいし さとし	特捜エクシードラフト	てれびくん	1992		1992年2月2日 - 1993年1月24日 全49回
	仮面ライダーJ	てれびくん	1994		1994年4月16日に公開された劇場映画

作家名	代表作品	掲載雑誌	雑誌掲載開始年	アニメ放映	実写化
こしの りょう	Ns'あおい	週刊モーニング	2004		2006年1月から3月にフジテレビ系列で連続テレビドラマ化された。また、同年9月26日にスペシャル版として『Ns'あおい スペシャル 桜川病院最悪の日』が放送された。
古泉 智浩	チェリーボーイズ				
	青春☆金属バット	ヤングチャンピオン	2002		映画 2006年8月26日公開
小林 裕和	戦国八咫烏	週刊少年サンデー	2010		
小林 まこと	1・2の三四郎	週刊少年マガジン	1978		映画 1995年7月15日公開
	What's Michael?	週刊モーニング	1984	【OVA】1985年11月25日に第1巻が、1988年7月25日に第2巻が発売された。【テレビアニメ】1988年4月15日から1989年3月28日 全45話	月曜ドラマランドの枠で2度ドラマ化された。1度目は1986年11月24日放映、吉沢秋絵主演。2度目は1987年7月27日放映で小比類巻かほるが主演だった。
	柔道部物語	週刊ヤングマガジン	1985	冒頭部分だけOVAアニメが発売されている。「柔道部物語」(1991/3/25)「柔道部物語 2」(1991/6/25)	
	青春少年マガジン 1978～1983年	週刊少年マガジン	2008		
小池 利春	星はいつでも屋根の上		1990		
	おなす	アフタヌーン			
近藤 ようこ	見晴らしガ丘にて		1994		
	ルームメイツ		1992		
	アカシアの道		1996		映画 2001年3月17日公開
斉藤 富士夫	激烈バカ	週刊少年マガジン	1988		1992年に『吉本軍団激烈バカ』というタイトルでVシネマ化されている。
	頭がビッグバン	週刊少年マガジン	1994		
佐藤 純也	Planet Football	モーニング	1999		
	GOD&MARBLE	モーニング新マグナム増刊	2000		
里見 桂	ないとバード	週刊少年サンデー	1985		
	マリー・アントワネットの料理人	オースーパージャンプ	2006		
佐野 タカシ	イケてる2人	ヤングキング	1997	1999年2月2日から2月26日までTBS系のバラエティ番組「ワンダフル」の枠内で放送された。全16話。	2009年10月2日から4日、東京・シネマート六本木で単館上映(Vシネマ)。
	チェンジH				
しげの 秀一	バリバリ伝説	週刊少年マガジン	1983	1987年に製作されたオリジナルビデオアニメ。同年8月に日本ヘラルドの配給で劇場公開される。	
	頭文字D	週刊ヤングマガジン	1995	1998年、エイベックスのアニメ制作事業への新規参入にあたり、その第一弾作品としてアニメ化された(全26話。以下「First Stage」)。翌1999年10月から、その続編の「頭文字D Second Stage」(全13話)が放送された。これまでに、『頭文字D』のアニメは地上波では2回、劇場版で1回、OVAで3回(うち総集編として1回)、CS放送で1回放送されている	「インファナル・アフエア」シリーズのスタッフ陣を中心に、原作の第1巻から第15巻を基にして実写映画化され、キャストには日本及び香港、台湾などアジア各地の若手俳優が起用された。撮影は全て日本で行われ、新潟県の弥彦山スカイラインや群馬県渋川市がその舞台となっている。2005年6月に香港などで公開された後、日本(ギャガ・コミュニケーションズ配給)では2005年9月17日から公開された。
新沢 基栄	3年奇面組	週刊少年ジャンプ	1980		
	ハイスクール!奇面組	週刊少年ジャンプ	1982	1985年10月12日～1987年10月3日	
	ボクはしたたか君	週刊少年ジャンプ	1988		

作家名	代表作品	掲載雑誌	雑誌掲載開始年	アニメ放映	実写化
高瀬 綾	くるみと七人のこびとたち	なかよし	1992		
	リリィ&アールのふしぎなお店	るんるん			
	ほしいのはひとつだけ	なかよし	1999		
高野 文子	絶対安全剃刀	JUNE	1979		
	黄色い本		2003		
	火打ち箱				
高橋 郁丸	蓮の露				
高橋 ゆたか	ボンボン坂高校演劇部	週刊少年ジャンプ	1992		
	魔女娘Vivian	週刊少年ジャンプ	1996		
高橋 留美子	うる星やつら	週刊少年サンデー	1978	1981年10月14日から1986年3月19日 全218話	
	めぞん一刻	ビッグコミックスピリッツ	1980	1986年3月26日 - 1988年3月2日 全96話	【映画】1986年10月10日公開 【ドラマ】第一回「浪人編」2007年5月12日放送 第二回「完結編」2008年7月26日放送
	らんま1/2	週刊少年サンデー	1987	らんま1/2(第1期) 1989年4月15日 - 1989年9月16日 全18話 らんま1/2 熱闘編 1989年10月20日 - 1992年9月25日 全143話	2時間のスペシャルドラマとして、日本テレビ系列にて12月に放送される。
	犬夜叉	週刊少年サンデー	1996	【第1期】2000年10月16日から2004年9月13日 全167話 【第2期(完結編)】2009年10月3日 - 2010年3月29日 全26話	2000年4月から5月にかけて劇団☆新感線 + バルコプロデュースで上演。翌年の2001年1月から2月にかけて再演。
高橋 亮子	つらいぜ!ボクちゃん	週刊少女コミック	1974		
	しっかり!長男	週刊少女コミック	1975		
たかもち げん	祝福王	モーニング			
	代打屋トーゴー	モーニング	1983		古尾谷雅人の主演でオリジナルビデオ化されている。
	警察署長	モーニング	1999		テレビドラマ『こちら本池上署』(2002年～2005年放送)の原作
竹林 月	ことこと。～子と孤島～	月刊少年ブラッド	2006		
	D×H	月刊コミックラッシュ	2009		
	およめに鬼嫁	まんがライフ			
高山 裕樹	ブルー・レスキュー	月刊コミックフラッパー	2000		
寺田 ヒロオ	スポーツマン金太郎	週刊少年サンデー			
	背番号0	週刊少年サンデー			
	暗闇五段	週刊少年サンデー	1963		『くらやみ五段』のタイトルで1965年9月7日から1966年3月1日まで、NETテレビ(現:テレビ朝日)にて毎週火曜19時30分から20時までの30分枠で放映された。千葉真一主演。また、子役として後に歌手として知られるようになる小林幸子も出演している。
夏海 ケイ	王様の耳はオコノミ	月刊少年ガンガン	2004		
	うみねこのなく頃に	月刊ガンガンJOKER	2008	2009年7月から12月 全26話	
猫山 宮緒	今日もみんな元気です	花とゆめ	1994		
	瞳(め)をそらさずにいて	別冊フレンド			
	悪ノ召使	月刊コミックラッシュ	2010		

作家名	代表作品	掲載雑誌	雑誌掲載開始年	アニメ放映	実写化
花見沢 Q太郎	BWH	ウルトラジャンプ	2000		
	ももいろさんご	ヤングキング	2000		
	REC	月刊サンデージェネックス	2003	2006年2月から3月までTBS・BS-i(「アニアニランド」枠の後半)で放送された。1話15分。放送されたのは全部で9話だが、DVD-BOX版で第8話が追加され全10話。	
	PLAY!	ヤングキング	2009		
春田 なな	ラブ・ベリッシュ!	りぼん	2005		
	チョコレートコスモス	りぼん	2007		
	スターダスト★ウインク	りぼん	2009		
聖 悠紀	超人ロック	週刊少年キング	1977	1984年初の公式アニメ化となる劇場版(原作は「魔女の世紀」)が松竹系で公開される。1989年OVA「超人ロック ロードレオン」発売。1991年OVA「超人ロック 新世界戦隊」発売。	
	TWD EXPRESS	月刊コミックNORA		『TWD EXPRESS ROLLING TAKEOFF』(ティーダブリューディーエクスプレス ローリングテイクオフ)のタイトルで、1987年7月21日に松竹CBS/FOXビデオよりVHS/Beta/LDで発売された。56分。	
	ファルコン50	月刊ウイングス	1982		
藤島 じゅん	丸の内!	まんがタイムスペシャル	2010		
	コンビニぶんぶん	まんがくらぶオリジナル	1999		
	てんしの末裔	まんがタイムきらら	2002		
	あぼばクリニック	まんがライフMOMO	2003		
藤田 和子	ライジング! (氷室冴子原作)	週刊少女コミック	1981		
	真コール!	週刊少女コミック	1990		
ほんまりう	麻雀激闘録	近代麻雀オリジナル	1984		
	修羅の群れ				
松本 剛	ヒューストンと女の子	ヤングマガジン	1989		
	北京的夏		1993		
	甘い水		2002		
	しずかの山	イブニング	2009		
魔夜 峰央	パタリロ!	花とゆめ	1978	1982年4月8日 - 1983年5月13日 全49話	
	ラシャーヌ!	花とゆめ	1978		
丸美甘	生徒会の花ドロップ	コミック百合姫S	2008		
	生徒会のヲタのしみ。	ガンガンONLINE	2008		

作家名	代表作品	掲載雑誌	雑誌掲載開始年	アニメ放映	実写化
水島 新司	男どアホウ甲子園	週刊少年サンデー	1970	1970年9月28日から1971年3月27日 全156話	
	野球狂の詩	月刊少年マガジン	1972	1977年12月23日(第1話)、1978年5月20日-9月15日(第2-6話、毎月1回の放送)、11月6日-1979年3月26日(第7-25話、毎週放送)	【映画】1977年3月19日に日活系で公開。【ドラマ】1985年1月7日、フジテレビ系列「月曜ドラマランド」枠で放送。
	ドカベン	週刊少年チャンピオン	1972	1976年10月6日～1979年12月26日 全163話	
	あぶさん	ビッグコミックオリジナル	1973		
水無月 真	KISS MEダーリン!!X3	なかよしラブリー	2004		
宮島 雅憲	ミヤジマがお知らせします。	別冊マガジン			
みよしふるまち	東京ラストチカ	月刊コミックアヴァルス	2010		
	ケッコーなお手前です。	月刊コミックアヴァルス			
むろなが 供未	UT～活人	ヤングサンデー	2007		
	バリスタ(花形怜原作)	週刊漫画TIMES	2009		
八神 ひろき	DEAR BOYS	月刊少年マガジン	1989	2003年4月7日から9月29日 全26話	2007年にミュージカル化、12月20日から29日に上演された。2008年には続編が公演、7月25日から8月3日に上演された。2011年に第3弾としてニコニコミュージカルで4月30日から5月8日に上演された。
安田 弘之	シヨムニ	モーニング			【第1期】1998年4月15日～7月1日(12回)【第2期】2000年4月12日～6月28日(12回)【FINAL】2002年7月3日～9月18日(12回)【映画】1998年11月28日公開
	寿司ガール	月刊コミック@パンチ			
	紺野さんと遊ぼう	マンガ・エロティクス・エフ	2001		2008年3月7日から4月11日までWOWOWの深夜枠にて放送された。全12話。
柳沢 きみお	特命係長・只野仁	週刊現代			【第1期】2003年7月4日 - 同年9月19日(11回)【第2期】2005年1月14日 - 同年3月18日(10回)【第3期】2007年1月12日 - 同年3月16日(10回)【第4期】2009年1月8日 - 同年3月12日(8回)
	月とスッポン	週刊少年チャンピオン	1976		フジテレビの月曜ドラマランド枠で1986年9月8日に放送された。
	翔んだカップル	週刊少年マガジン	1978		【映画】1980年7月26日公開。第4回日本アカデミー賞話題賞受賞(作品部門)【ドラマ】1980年10月3日 - 1981年4月10日 全27話
山田 芳裕	デカスロン	週刊ヤングサンデー	1992		
	度胸星	週刊ヤングサンデー	2000		
	ジャイアント	週刊モーニング	2002		
	へうげもの	週刊モーニング	2005	2011年4月7日より、NHK BSプレミアムにて放送中。全39話予定。	
大和 正樹	キッカー烈男	週刊少年チャンピオン	1980		
	あげちゃう! 女教師	プレイコミック			
山本 航暉	ゴッドハンド輝	週刊少年マガジン	2000		TBS系列の土8で2009年4月11日から5月16日まで、連続ドラマとして放送。全6話。
陽華 エミ	独占LOVEスクープ	少女コミック	2006		
	マジメ♡フマジメ	Sho-Comi	2008		
	思い出ハーフMUSIC♪	Sho-Comi	2009		

作家名	代表作品	掲載雑誌	雑誌掲載開始年	アニメ放映	実写化
RAN(らん)	陸上防衛隊まおちゃん	マガジンSPECIAL	2003	2002年7月3日 - 2002年12月	
	メイド戦記	月刊少年シリウス	2007		
わかつき めぐみ	So What?	LaLa	1986		
	グレイテストな私達	LaLa	1990		
渡辺 みちお	まるごし刑事	週刊漫画サンデー			【オリジナルビデオ】1993年, 2008年, 2009年
	白竜	週刊漫画ゴラク			【オリジナルビデオ】俳優の白竜主演(白川竜也役)でシリーズ化されている。1998年, 2007年, 2008年, 2009年, 2010年
	白竜LEGEND	週刊漫画ゴラク			
	大和の獅子	別冊漫画ゴラク			
渡辺 祥智	銀の勇者	月刊LaLa	1998		
	funfun工房	月刊LaLa	2000		
	その向こうの向こう側	月刊コミックブレイド	2003		
	からっと!	月刊コミックブレイド ZEBEL	2007		
	docca	月刊コミックブレイド アヴァルス			
和月 伸宏	るろうに剣心 -明治剣客浪漫譚-	週刊少年ジャンプ	1994	1996年1月10日から1998年9月8日 全94話	実写映画化され、2012年公開予定
	武装錬金	週刊少年ジャンプ	2003	2006年10月4日から2007年3月28日まで放送(全26話)。	
	エンバーミング -THE ANOTHER TALE OF FRANKENSTEIN-	ジャンプスクエア	2007		

資料：各 Web ページより作成

マンガ・アニメを活用したまちづくり構想検討委員会委員

分野	氏名	所属
マンガ関連産業	○ つちだ まさゆき 土田 雅之	にいがたマンガ大賞実行委員会会長
	こじま ともあき 小島 友昭	日本アニメ・マンガ専門学校校長
	さかた ふみひこ 坂田 文彦	ガタケット事務局 代表
	くりはら ひろき 栗原 弘樹	(株)ファンタジスタ代表取締役社長
	ようか 陽華 エミ	漫画家
	あべ まさき 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
地元産業	こじま かずのり 小嶋 一則	新潟商工会議所事業部次長まちづくり支援課長
	たかはし なおき 高橋 直揮 (H22年度)	社団法人新潟青年会議所理事長
	つるい かずとも 敦井 一友 (H23年度)	
	ほり はつき 堀 葉月 (H22年度)	新潟中心商店街協議会
あかはね ひろき 赤羽 寛樹 (H23年度)		
有識者	◎ おおした よしゆき 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
	たむら しげる 田村 秀	新潟大学法学部副学部長・教授
公募委員	しらかし まさし 白柏 雅資	公募委員
	やぎ ゆういち 八木 雄一	公募委員

◎・・・委員長

○・・・副委員長

マンガ・アニメを活用したまちづくり構想検討委員会スケジュール

時 期	内 容
H22年10月5日	<p>■第1回検討委員会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・座長選出 ・マンガ・アニメを取り巻く状況 ・今日までの本市における取組み状況と課題 ・構想の基本的な考え方 ・持続可能な地域活性のための方策
H22年11月29日	<p>■第2回検討委員会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・基本方針について ・委員提案プロジェクトについて ・分科会（案）について
H23年6月30日	<p>■第3回検討委員会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・構想（案）について①
H23年9月8日	<p>■第4回検討委員会</p> <ul style="list-style-type: none"> ・構想（案）について②



マンガ・アニメを活用したまちづくり構想

平成 24 年 3 月

編集・発行／新潟市文化観光・スポーツ部 文化政策課
〒951-8550

新潟市中央区学校町通 1 番町 602 番地 1

電話 025-226-2566 (直通) / FAX 025-230-0450

新潟市 HP <http://www.city.niigata.jp/info/bunka/>

MangAnime ナビにいがた <http://www.manganime-niigata.jp/>