

新潟市マンガ・アニメを活用した まちづくり構想

(第2期)



新潟市

はじめに

新潟市長 篠田 昭



マンガ・アニメ施策に取り組む自治体が増えている中、本市では、平成 24 年 3 月に「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」を全国に先駆けて策定し、マンガ・アニメ文化の振興に取り組んできました。この取り組みにより、「マンガ・アニメ情報館」や「マンガの家」を整備し、これまでは大都市圏でしか楽しめなかった原画展などが本市で楽しめるようになりました。また、マンガ大賞では応募をきっかけにプロデビューした方の作品がアニメ化されたり、「がたふえす（にいがたアニメ・マンガフェスティバル）」では内容の充実により、来場者数が増加してきました。

今後国内では、東京 2020 オリンピック・パラリンピック競技大会の開催に向け、全国で長期かつ大規模な文化プログラムが実施されます。

日本のマンガ・アニメは海外からの注目も高く、国の「クールジャパン戦略」における海外需要を獲得するコンテンツとして、今後ますますの発展が期待されます。

本市ではこれまでの取り組みの強化・底上げを図り、マンガ・アニメ文化をさらに継承・発展させ、産業としての発展と交流人口の拡大による地域活性化を目指すため、「新潟市マンガ・アニメを活用したまちづくり構想（第 2 期）」を策定いたしました。

この構想を推進することにより、「マンガ・アニメのまち にいがた」としてより一層魅力を高め、まちに活力を生み出していきます。

結びに、本構想の策定にあたってご尽力いただきました新潟市マンガ・アニメを活用したまちづくり構想見直し検討委員会の委員の皆さまをはじめ、多くの貴重なご意見をお寄せいただきました市民の皆さまに心より感謝申し上げます。

平成 29 年 3 月

目次

第1章	構想策定にあたって	03
	01 構想策定の趣旨	03
	02 構想の期間	03
	03 構想の位置づけ	03
第2章	マンガ・アニメを取り巻く現状	04
	01 本市の現状	04
	1 本市のポテンシャル	
	2 オリピック文化プログラムの推進	
	02 国の現状	04
	1 アーカイブ化の促進	
	2 コンテンツ産業の潜在力	
	その他	05
	民間団体の取り組み	
	クリエイターの現状	
第3章	本市におけるこれまでの取り組みの成果と課題	06
	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	06
	02 成果	06
	03 課題	08
	マンガ 成果と課題	09
第4章	基本理念と目指す姿	11
	01 基本理念	11
	02 目指す姿	11
第5章	目指す姿と施策	12
	Vision1 マンガ・アニメが根付き、クリエイターが育つまち	12
	Vision2 マンガ・アニメでクリエイターと産業が躍動するまち	13
	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	14
	マンガ 目指す姿	15
参考資料		19
	用語解説	19
	マンガ・アニメを活用したまちづくり構想（第1期）推進計画の実施状況	19
	文化に関する市民アンケート（抜粋）	21
	1 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	
	2 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	
	3 期待するマンガ・アニメを活用した効果について	
	構想の策定経過等	22
	1 策定の経過	
	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	
	マンガ コンテンツ関連産業立地の事例紹介	23