

新潟市マンガ・アニメを活用した

第3期

まちづくり構想



新潟市

目次

第1章 策定にあたって

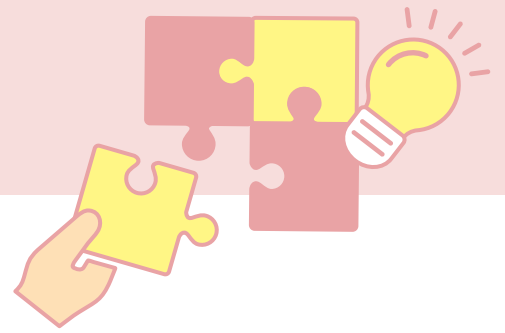
はじめに	02
期間・位置づけ	02

第2章 マンガ・アニメを取り巻く現状

国の現状	03
○ 文化芸術基本法の改正	
○ アフターコロナにおけるコンテンツ戦略	
業界の現状	04
○ マンガ	
○ アニメーション	
本市の現状	05
○ 「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」策定後の主な取り組み	
○ 教育機関・民間事業者の動き	

第3章 今後の展開

「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想(第3期)」の方向性	07
3つの指針	07
指針1 鑑賞・体験機会の提供	08
○ コラム:文化の発展に欠かせない著作権制度	
指針2 クリエーターの育成支援	09
○ コラム:急速に進化するデジタル技術とマンガ・アニメ	
指針3 多分野への活用推進	10
○ コラム:実用的なマンガ・アニメの制作	



はじめに

新潟市では、全国に先駆け早くからマンガ・アニメ関連施策を進めてきました。平成24年3月には、マンガ・アニメを文化施策の主要な柱に位置づけ、「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」を策定し、2期12年にわたり取り組んできました。

この10年余りで、市場規模の拡大やデジタル技術の発展、マンガ・アニメ施策に取り組む自治体の増加など、マンガ・アニメを取り巻く状況は大きく変化しており、また、市内の教育機関や民間事業者の動きも活発化しています。

こうした中、「マンガ・アニメのまち にいがた」が一層発展していくためには、時代の変化に対応した新たな視点を加え、行政のみならず取り組むことが重要だと考えます。

「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想(第3期)」は、これまでの取り組みの成果を活かしながら、多分野への活用や産学官連携の強化といった要素を盛り込み、今後8年間にわたって施策を着実に進めていくための大きな方向性を示すものとして策定しました。

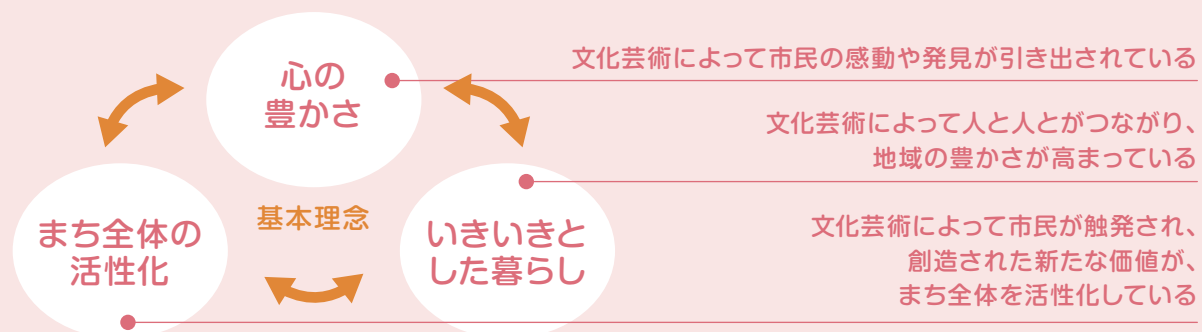
期間・位置づけ

本構想は、「新潟市総合計画2030」を上位計画とする「新潟市文化創造都市ビジョン」の基本理念を踏まえるとともに、これまでの本市の取り組みをさらに発展していくため、マンガ・アニメ関連施策に特化した指針として定めたものです。

なお、対象期間は、令和6年度から令和13年度までの8年間とし、令和9年度に中間見直しを予定しています。

「新潟市文化創造都市ビジョン」の基本理念

文化芸術によって育まれた、市民一人ひとりの心の豊かさやいきいきとした暮らしが、将来にわたってまち全体を活性化している。



マンガ・アニメを 取り巻く現状



の現状

文化芸術基本法の改正

平成29年、少子高齢化・グローバル化の進展など著しく変化する社会に順応するため、「文化芸術振興基本法」が「文化芸術基本法」として法改正されました。

改正後の条文では、文化芸術が観光・まちづくり・国際交流・福祉・教育・産業など幅広い分野の施策と連携すること、行政機関・文化芸術団体・民間事業者・学校・地域などとこれまで以上に連携することについて、その重要性が明記されています。

また、「文化芸術基本法」に基づく政府の基本方針である「文化芸術推進基本計画(第2期)」が令和5年3月に閣議決定されました。同計画では、コロナ禍の未曾有の困難を経て文化芸術の本質的な価値が世界中で再認識されたことに触れているほか、他分野との連携に加え、デジタル技術による技術革新を取り入れたさらなる発展への期待が示されています。

アフターコロナにおけるコンテンツ戦略

国は、2010年代はじめより「クールジャパン戦略」としてマンガ・アニメなどをはじめとした日本文化のブランド化を進めてきました。

令和5年6月に決定した「知的財産推進計画2023」では、アフターコロナを迎えた社会状況を見据えた方向性をまとめています。その中で、大学などの研究機関と手を組んだ発信や、担い手同士のネットワークの構築などを柱に据え、自律的で持続可能な取り組みをめざとしています。

また、デジタル化やグローバル化の進展による、メディア・コンテンツ分野の今後の成長発展に期待を寄せています。メディア・コンテンツはデジタル経済の主要な「中間財」であり、他のサービスなどと結びつくことで産業分野での高い波及効果を発揮するものとして、関連施策を強化していく考えが盛り込まれています。



マンガ

◆ 市場規模の拡大

(公社)全国出版協会の出版科学研究所の調査によると、2021年のコミック市場全体(コミックス・コミック誌、電子コミック)は6,759億円(※)で、1990年代の紙だけの市場ピークを2年連続で更新しており、過去最大の市場規模となりました。このうち、電子コミックが6割超を占めています。電子コミック市場は年々拡大しており、2022年には4,662億円(※)となっています。映像化作品のヒットのほか、「縦スクロールコミック」が売り上げを伸ばしており、コロナ禍の巣ごもり需要によって、電子コミックの新規ユーザーが増え、定着したことも市場拡大の要因となりました。 ※「出版指標年報2022年版」/出版科学研究所

◆ マンガ制作現場の変化

デジタル技術の発達により、パソコンソフトを使ったマンガ制作が主流になるなど、作り手の環境も大きく変化しています。スマートフォンで読むことに特化して作られる「縦スクロールコミック」では、原作・ネーム・キャラクターデザイン・背景・着色などの各制作工程を細分化しそれぞれのプロが担当する、完全分業制(スタジオ型)が行われるようになりました。

アニメーション

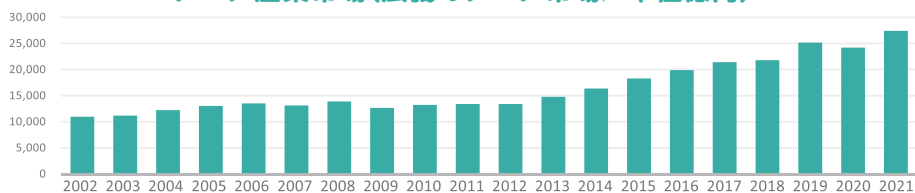
◆ パンデミックの影響は1年で終息

(一社)日本動画協会によると、日本のアニメ産業市場(※1)は、2010年から2019年まで連続で伸び続けていましたが、コロナ禍に直撃された2020年は、前年比96.5%と減少しました。原因はスケジュールなどの遅延により計上が繰り越されたため、翌年の2021年には前年比113.3%で過去最高値の2兆7,422億円(※2)となりました。

(※1)ユーザーが払った金額を推定した広義のアニメ市場

(※2)「アニメ産業レポート2022」/一般社団法人日本動画協会

アニメ産業市場(広義のアニメ市場/単位億円)



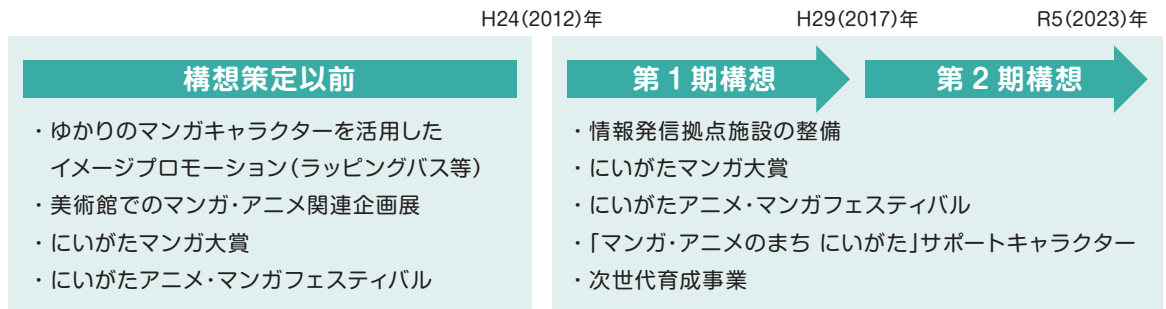
「公知の統計ならびに日本動画協会が行っているアンケートに基づき独自算出されたもの」
(出展:「アニメ産業レポート2022」/一般社団法人日本動画協会)

◆ アニメ制作スタジオの地方進出

同協会の2020年の調査では、国内のアニメ制作に携わる企業は、全体で811社あり、内85.3%にあたる692社が東京に立地しています。(※3)アニメ制作現場では人手不足が課題となっており、より多くの人材を求めて地方に進出する企業が増えているといいます。デジタル技術の発達により、作品をデータでやりとりすることが可能となり、さらにコロナ禍でオンライン作業が普及したことで、地方進出を後押しする要因となりました。今後、アニメ制作会社の地方展開が進めば、地方の学生が地元のアニメ制作会社に就職するという選択肢が増えることが期待されます。(※3)「アニメ産業レポート2022」/一般社団法人日本動画協会

本市は、全国的にも有名なマンガ家・アニメーターを多数輩出していることや、アマチュア創作活動が盛んな背景もあり、平成10年度には、全国公募によるマンガコンテスト「にいがたマンガ大賞」を全国に先駆け実施しました。その後も、官民協働でのマンガ・アニメの祭典「にいがたアニメ・マンガフェスティバル」を開催するなど、マンガ・アニメ文化の振興に力を入れてきました。

さらに、平成24年以降は「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」を策定し、マンガ・アニメ文化の継承・発展や文化産業の発展、交流人口拡大による地域活性化をめざしてきました。



「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」策定後の主な取り組み

◆ 情報発信拠点施設(マンガの家、マンガ・アニメ情報館)の整備

両施設では、マンガ基礎講座や様々な作品の企画展などを開催し、市民の関心拡大や次世代の育成に取り組んでいます。また、施設が存在が国内外に認知されており、マンガ・アニメでにぎわう都市イメージの発信にも寄与しています。

《マンガの家》

作画体験講座を通じ、マンガを描く楽しさや表現力・技術が学べるとともに、新潟ゆかりの作家のマンガ本をはじめとした、約1万冊の所蔵本を自由に閲覧できる。

《マンガ・アニメ情報館》

新潟ゆかりの作家のキャラクターを使用した、マンガ・アニメの制作工程を体験できるほか、様々なジャンルの企画展を開催。



◆ にいがたマンガ大賞の実施

プロ・アマ、年齢を問わず、全国から幅広く作品を募集するマンガコンテストを実施し、創作・発表機会の創出と人材発掘を図っています。回を重ねるごとに新潟ゆかりのマンガ家やマンガ雑誌出版社とのつながりができ、今では14社もの出版社が審査に参加し、国内外から作品が集まるマンガコンテストに成長しています。

◆ にいがたアニメ・マンガフェスティバルの実施

マンガ・アニメ作品の展示のみならず、コスプレや痛車・アニソンライブなどの関連コンテンツによる多様な楽しみ方を紹介してきたことで、マンガ・アニメに対する関心を引き寄せ、県外からも多くの人が参加するイベントとなりました。



◆ サポートキャラクター「花野古町・笹団五郎」の誕生

「マンガ・アニメのまち にいがた」をPRするキャラクターとして全国からの公募により決定、オリジナルアニメーションも制作しました。2人の多種多様なイラストデータはオープンデータ化され、本市に限らず市外や民間団体でも活用されています。



◆ 次世代育成事業の実施

小中学生を対象としたこどもマンガ講座の実施により、マンガを描く楽しさを伝えるとともに、技術の向上を図っています。

また、プロのマンガ家志望者に向け、にいがたマンガ大賞の審査員を務めるマンガ雑誌編集者から、作品へのアドバイスをもらう添削会を実施し、プロデビュー支援を行いました。



教育機関・民間事業者の動き

◆ 教育機関の動き

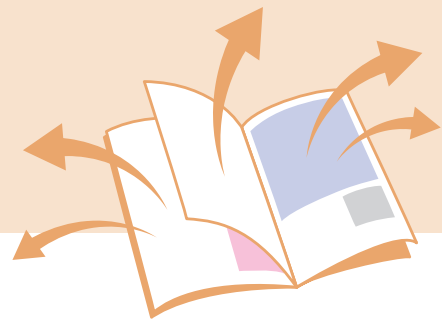
本市は、マンガコースを持つ高等学校や、マンガ・アニメ関連の専門学校だけでなく、近年では専門職大学が開学するなど、マンガ・アニメ関連人材を育てる環境が整った都市となっています。

さらに、新潟大学の「アニメ・アーカイブ研究センター」では、アニメーションのシナリオや絵コンテ、セル画などの中間素材の保存・分析・活用に係る研究が行われているほか、開志専門職大学アニメ・マンガ学部の「新潟視覚芸術研究所 RIVNA」では、マンガ・アニメの視覚表現技術とメディア環境の分析に特化した研究が行われるなど、学術研究も進んでいます。

◆ 民間事業者の動き

本市は、マンガ・アニメ関連企業の誘致を進めており、近年では、令和3年度に東京に拠点を置くアニメーション制作企業が新たに新潟スタジオを設置しました。令和5年現在、5社のアニメーション制作企業が本市に立地しており、今後も関連企業の集積が進むことで、雇用の創出や新たな事業展開が期待されています。

また、令和5年3月には、国内外の長編商業アニメーション映画を対象とした、「第1回 新潟国際アニメーション映画祭」が開催され、日本及び世界各国の多彩な作品が上映されました。映画祭では、広く市民が参加できる国際的なクリエイターとの交流の場や、アニメーション研究者によるフォーラム、地元大学による関連企画が実施されるなど、アニメーションが持つ価値の再発見にもつながっています。



「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想(第3期)」の方向性

「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」では、情報発信拠点施設の整備や有名作品の企画展の実施に加え、様々なコンテンツの楽しみ方を発信するイベントの開催により、「マンガ・アニメでにぎわう都市イメージの発信」や「交流人口の拡大」に一定の成果を挙げることができました。さらに、全国の関連企業へのプロモーションを行い、アニメーション制作企業の立地にもつながりました。また、「次世代の技術向上」や「文化継承のための作品原画の保存・研究」などの取り組みは、マンガ・アニメに関する教育機関や研究機関により進められています。

これらの取り組みによって、「マンガ・アニメのまち にいがた」としての土台が築かれ、民間主導による国際的なアニメーション映画祭が開催されるなど、マンガ・アニメにより国内外から注目を集める都市に成長しました。

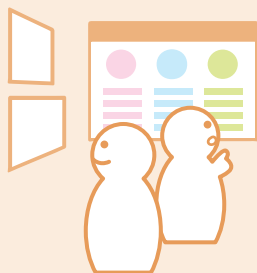
今後、本市にマンガ・アニメ文化がさらに根付き、発展していくためには、これまで力を入れてきたイメージ発信や誘客に加え、ビジネスや生活といった多分野への活用を推進することが重要だと考えています。

そこで本構想では、国・業界の現状や本市のこれまで得た知見を踏まえて3つの指針を設定しました。この指針に基づく取り組みを、教育機関や民間事業者との連携を強化しながら進めていきます。

3つの指針

指針1

鑑賞・体験
機会の提供



指針2

クリエイター
の育成支援



指針3

多分野への
活用推進



指針1 鑑賞・体験機会の提供

本市はこれまで、情報発信拠点施設(マンガの家、マンガ・アニメ情報館)やイベントなどで鑑賞・体験の機会を提供し、市民の関心拡大や交流人口拡大に取り組んできました。

今後もこのような取り組みを継続・発展させるとともに、作品制作者と参加者の交流会や、関連施策の効果的な情報発信を行うことで、より幅広い層の興味・関心を引き出します。

◆ 情報発信拠点施設の効果的な活用

マンガ・アニメ作品の原画や絵コンテ、世界観を再現した展示など、年齢や嗜好を問わず、ファミリー層からファン層まで楽しめる企画展を開催します。そのほか、作品制作者との交流など、マンガ・アニメの様々な楽しみ方を提供します。

さらに、本市におけるマンガ・アニメ関連施策の情報を集約し、効果的に発信します。

◆ 創作・発表意欲を高める

マンガ創作や作品の発表ができる取り組みを継続して実施します。

情報発信拠点施設を中心に、誰もが参加できるマンガ画材の使用体験、デジタル作画など、マンガ制作の基礎講座を開催するほか、全国から作品を公募するマンガコンテストを実施します。

文化の発展に欠かせない著作権制度

私たちが普段楽しんでいるマンガやアニメは、制作した人の思想や感情を創作的に表現した「著作物」にあたり、その制作者を「著作者」、法律によって著作者に与えられる権利を「著作権」といいます。

著作権が守られず、あなたが苦労して作った作品が断りもなく掲載され、正当な利益を得られなくなれば、創作意欲をなくしてしまうかもしれません。著作権を保護する制度は、著作者の権利や利益を守ることによって、新たな著作物を生み出し、ひいては日本文化全体を発展させるために、とても重要で欠かせない制度です。

一方で、昨今ではデジタル技術の発展により、様々な形で著作権等の侵害行為が広がっています。他人の著作権を、知らないうちに侵害することがないよう一人一人が著作権に関する正しい認識を持つことが大切です。もしも迷ってしまったら、公益社団法人著作権情報センターなど、著作権に関する質問や相談を受け付けている機関もあります。

本市は、著作権を守りながら、マンガ・アニメが広く楽しまれ、正しく活用されることで、さらなる文化の発展につながるよう、必要な知識の普及啓発に取り組んでいきます。

※公益社団法人著作権情報センター

著作権制度の普及活動および著作権制度に関する調査研究等を通じて、著作権および著作隣接権の適切な保護を図り、もって文化の発展に寄与することを目的として様々な活動を行っている公益社団法人。

(CRICホームページ「<https://www.cric.or.jp/about/index.html>」より)

指針2 クリエーターの育成支援

クリエイターの育成支援として、クリエイターやマンガ・アニメに携わりたいと考える人に対して、プロの視点を学ぶ機会を積極的に創出し、将来につながる取り組みを推進します。また、子どもたちにもマンガ・アニメに関連する職業体験機会を提供し、子どもたちが自身の興味・関心に気づき、将来について考えるきっかけをつくります。

～本構想における「クリエイター」とは～

マンガ家やアニメーターといった作画者を中心に、編集者や声優など制作に携わる人、全般を指します。

◆ プロから学べる体験機会の提供

企業や団体と連携し、プロによるマンガ・アニメに関連する様々な体験の場を提供します。これまで開催してきたマンガ制作の講座に加え、アニメーション制作や、デザイン・イラスト制作など体験できる機会を幅広く提供します。

そのほか、様々なマンガ・アニメに関する取り組みの中で、プロの視点に触れる機会や、プロと交流することができる機会を創出します。

◆ 子どもたちの興味を引き出す

各学校の要望に応じて学校を訪問し、マンガ家やアニメーター及び関連産業の職業講話やワークショップ、マンガ講座など様々なアウトリーチを実施します。

また、小中学校の総合学習における情報発信拠点施設の活用を推進します。施設では、マンガの制作体験や、アニメーション制作の過程を知ることができるほか、本市のマンガ・アニメ文化について理解を深めることができます。さらに、職場体験の受け入れも行い、働くことや社会についても学ぶ機会を提供します。

急速に進化するデジタル技術とマンガ・アニメ

2020年代に入り、新たなデジタル技術が様々な分野に広がりを見せています。マンガ・アニメ分野にも大きな影響を与えており、人気キャラクターのNFT^{※1}発行、メタバース^{※2}空間におけるバーチャルなファンコミュニティの形成など、従来の枠組みを超えた展開が進んでいます。さらに、生成AI^{※3}により有名マンガ作品の完全新作を制作するプロジェクトが発足するなど、デジタル技術の活用により不可能だったことが可能になる、そのような時代の到来を予感させます。

一方、国は「文化芸術推進基本計画(第2期)」において、デジタル技術を活用した文化芸術活動の推進を重点取組に据えており、振興を図りつつ、その有効性と課題を明らかにするとしています。本市においても、産学官の連携により、時代の潮流を見極めながらデジタル技術の活用を検討していきます。

(※1) 仮想通貨などに使われるブロックチェーンの技術を使用した、コピーや改ざんが不可能なデジタル資産のこと。

(※2) インターネット上に構築された3次元の世界のこと。アバターと呼ばれる分身を介した様々な体験を楽しむ。

(※3) コンピュータが学習したデータを元に、画像や文章などのコンテンツを自ら生成できる人工知能のこと。

指針3 多分野への活用推進

マンガ・アニメは、親しみやすさと視覚的なわかりやすさが特長であり、読む人・見る人にわかりやすくメッセージを伝えることができるため、文化以外の多分野での活用により様々な効果が期待できます。

本市は、産学官と連携し、マンガ・アニメをビジネスや生活などの分野と結びつける取り組みを進めることで、地域の活性化や課題の解決につなげます。

◆ 産学官連携によるビジネス活用推進

ビジネスにおけるマンガ・アニメの積極的な活用に向け、産学官が連携し、そのメリットや手法、好事例を紹介するとともに、実用にあたって必要な知識・情報を市内の民間事業者向けに発信します。

また、地域活性化と雇用創出に向けた新たな関係づくりのため、関連企業(アニメーションやCG制作会社等)の誘致を進めると同時に、市内企業・団体同士のさらなるつながりを生み出します。

◆ 生活に関わる情報発信への活用

生活と密接に関わる情報を、国籍や障がいの有無、年齢などの対象に応じて効果的に伝えるツールとしてマンガ・アニメの活用を図ります。本市が専門家と連携して事例を生み出し、その有効性を示すことで、民間事業者の活用を促します。

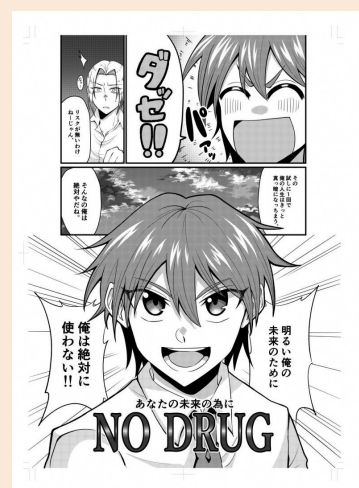


実用的なマンガ・アニメの制作

マンガ・アニメは、面白いストーリーや魅力的で感情移入しやすいキャラクターなど、見る人を引き込む力があり、エンターテインメントとして楽しむことができますが、ただ楽しむだけがマンガ・アニメではありません。

マンガにおいては、企業や団体からの注文に応じて制作される、実用的な用途をもった「実用マンガ」の取り組みが広がっています。マンガが持つ、情報量が多く、絵と文字で視覚的に理解しやすいという特長を活かし、会社案内や製品の説明のほか、医療機関でも活用が進んでいます。

本市でも、効果的な情報発信ツールとしてマンガ・アニメの活用を図っていきます。



©木目鏡

新潟市マンガ・アニメを活用した
まちづくり構想
(第3期)

令和6年4月