

# 創造都市政策セミナー「メディア芸術と創造都市」 in 新潟

<創造農村シンポジウム 2013年11月2日収録>



## ■主催者代表挨拶

内田広之 氏（文化庁長官官房政策課企画調整官 文化広報・地域連携室長）

皆さんこんにちは。私は文化庁で創造都市を担当しております、内田と申します。開催にあたりまして主催者として、ひと言ご挨拶を申し上げたいと思います。ご承知かと思いますが、オリンピックが東京で開催されることになり、スポーツ競技だけでなくこの機会に、日本全国で文化プログラムを盛り上げ文化振興の機会にしたいと考えております。全国津々浦々のいろんな文化行事や、地域の文化資産を活用しながら全国的に盛り上げて、世界からたくさんの人をお招きしたい。そうしたことで政策をとりまとめております。創造都市の皆様方も、大きな核となるような活動をしている方かと思っておりますので、そのような観点からも是非創造都市の取組、盛り上がり期待しているところでございます。

新潟市は昨年、文化長官部門を受賞されており、面白い取組を進められていると思っております。市長、部長さまも情熱が感じられて、多くの文化政策に携わってきた人と接してきましたが、その皆様、また、CCNJの皆様は御自身の街が好きなのだろうと伝わってきまして、そのようなことを文化庁にしながら盛り上げていきたいと思っております。

東日本大震災を通じて感じたことは、高齢化、都市化、若者人材の流出、そのような課題が震災後、

急に進んでしまったことです。ただこのことは日本全国の共通課題ではないかと思っております。街が自立的に魅力ある街をつくり、国内外からいろんな人が集まってくる。そういった、それぞれの自治体で完結しながら発展していける地域づくりが求められているのではないかと考えておまして、創造都市の政策が、まさに合致する仕組みだと思ひ、各方面に説明にあたっていますが賛同してくれる方も多い印象です。

2020に向けてスポーツだけで終わるのではなく、文化政策の部分で東京一局集中ではなく日本全国で広がっていけるような、CCNJの繋がり、創造都市の枠組みを使いながら、財政的にも人的にも支援していきたいと考えています。観光振興、産業振興といった分野とも連動しながら、省庁横断的にやっていきたいと思っております。

文化庁としても、日本全国の1割、170くらいの都市がCCNJに加盟するようになれば、全国的に創造都市の仕組みが広がっている実態が作り上げられるのかなと思っております。本日のセミナーもまさに、そういったきっかけ作りとなっていきますので、今日お話しを伺ったことは国、組織全体としても盛り上げるきっかけにしていきたいと思っております。



■開催地挨拶  
篠田 昭 氏（新潟市長）

このたびは、創造都市政策セミナーを新潟市で開催いただきありがとうございます。

ただ今ごあいさついただいた文化庁内田企画調整官はじめ CCNJ（創造都市ネットワーク日本）の関係者の皆さま、そして、開催にご尽力いただいた皆さまに心より感謝申し上げます。

また、全国各地からご参加いただいた皆さま、ようこそ新潟へお越しくださいました。81 万人市民を代表して心より歓迎申し上げます。

新潟市は今、クリエイティブ・シティを目指しています。私が 11 年前に新聞記者からこの仕事に就き、市役所職員がどうしたら縦割りの考え方をやめて総合的に考えられるのかということと幹部職員と意見交換をしている中で、「市長のしたいことは「創造都市」ではないか」と言われ、私のしたいことが既に学術的に体系付けられていることを知り、それから、まずは、市役所が創造的な組織になるべきだと言ってきました。今はだいぶ創造的になってきたと思っています。

本日は「にいがたアニメ・マンガフェスティバル」通称「がたふえす」が開催されていますが、新潟は漫画家を多数輩出しているほか、アニメの関係者が非常に頑張っていて、「がたふえす」を始める前から新潟のマンガを大いに売り出そうと民間の方たちが動いてくれていましたので、われわれも一緒になって盛り上げていこうと取り組んでいます。

踊りもまた、いろいろな方が面白いパフォーマンス、自己表現をしていて、これも新潟市の宝だと思っています。

新潟市には日本一の信濃川とそれに次ぐ水量の阿賀野川と二つの母なる川が流れており、新潟は日本一大量の水と多様な土から育まれたということで、昨年には 2 回目となる水と土の芸術祭も開催しました。

私は、芸術・文化はあがめ奉るものではなく、

今日を楽しく明日を豊かにするものが文化と言っていますが、そういう意味では、私の大好きな日本酒も十分に酒文化です。この新潟の食文化についてユネスコ創造都市ネットワークの「食文化」の分野で、日本で初めて登録していただきたいと本日おいでの佐々木雅幸先生 からいろいろ教えていただいたことも生かさせていただきます。

また、先日、文化・スポーツコミッションを設立しました。スポーツコミッションは既にさいたま市が作っていますので、日本で初めての取り組みが良いと「文化」を付けました。2020年の東京オリンピックはスポーツだけでなく文化と一体になるということと、コミッション立ち上げの際に本日おいでの太下義之さんから伺いました。これからのオリンピックはスポーツだけでなく文化と一体ということと新潟が道付けしたと言っていきたいと思っていますのでよろしくをお願いします。

これからも皆さまとともに、クリエイティブ・シティの道を歩んでいきたいと思っていますので、どうぞよろしく願いいたします。

本日は誠にありがとうございました。



## ■導入 太下義之氏

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

それではパネルディスカッションを始めてまいりたいと思います。今日のテーマは「メディア芸術と創造都市」です。創造都市については文化庁としても非常に力を入れている政策のひとつになっています。文化、そしてクリエイティビティで都市や地域を活性化していこうという考え方であり、運動であると私は理解しています。

創造都市の活動の中で、本日は特に「メディア芸術」に焦点を絞って進めてまいりたいと思います。ちなみに、「メディア芸術」という言葉は日本で生まれた造語で、文化庁さんがメディア芸術祭を立ち上げるときに作られた言葉なのです。このメディア芸術祭には4つの分野があります。すなわち、「アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガ」です。一方で、「メディアアート」という英語がありますけれど、これはテクノロジーを基盤にした新しい表現、新しいアート、現代美術のことです。実は「メディア芸術」と「メディアアート」は微妙に違うということがご理解いただけると思

います。特に違うのはメディア芸術という日本語でいう場合は、ゲーム、そしてマンガやアニメが含まれるということです。これらは、日本の産業としても、文化としても強みがある分野です。その意味では、「メディアアート」とは違う「メディア芸術」の強みを、いかに創造都市に生かしていくことができるのかということが、日本の創造都市のひとつの大きなチャレンジになるのだらうと思います。

今日お越しの2都市、札幌市、京都市とホスト役である新潟市は、いずれも「メディア芸術」に関して大きなポテンシャルを持っており、行政としてもこの分野に力をいれて取り組んでいる都市です。もっとも、「メディア芸術」に関して実際に行政がどう取り組んでいるかということは、社会の中であまり伝わっていないのではないかと思いますので、まず各都市のプレゼンをお聞き頂いて、その後私の方からインタビューさせていただき、そして時間があれば会場の方からもご質問を頂くという構成で進めていきたいと思っています。

## (1) 事例報告



札幌市 酒井 裕司 氏  
市長政策室 プロジェクト担当部長

### ■創造都市を目指す背景

札幌市の酒井でございます。まず始めに札幌市の取組のイメージ映像を見ていただければと思います。

イメージ映像 <http://www.youtube.com/watch?v=HoU1bwZhTOI>

ユネスコに申請する時に、2年前に作ったものでございますが、札幌市の取組の概要を見ていただきました。私からはこれまでのきっかけから現在に至るまで、パワーポイントを使ってご説明させていただきたいと思っています。

札幌市というのは産業が脆弱でございまして、80年代の半ばころからソフトウェア産業に力を入れ、それが今コンテンツ産業ということで発展をしてくれているところです。約2万人が従事しています。年間4千億円程度の売り上げがあります。製造業が脆弱な札幌にしては非常に大きな位置を占めているところでございます。その支援のためにプロバイダーが無い時代に、インターネットの環境をいち早く企業に提供するというをやってまいりました。そして1990年度半ばから2000年に入りましてからは、コンテンツ産業の振興という形に発

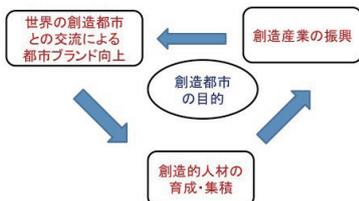
展をしまいにしました。それらの更なる発展の為に海外との交流、企業誘致、人材の交流ということが非常に重要になってきてございます。

そのようなところから、2006年3月に創造都市さっぽろ、新たな札幌というブランド作りを目指しまして、創造都市さっぽろ宣言を行ってございます。コンセプトとしては「創造性に富む市民が暮らし、外部との交流によって生み出された知恵が新しい産業や文化を育み、新しいコト、モノ、情報を絶えず発信していく街」というところでこの宣言をさせていただいたところでございます。文化庁によれば創造都市とは「文化芸術の多様な表現に代表される創造性を活かし、産業振興や地域の活性化に取り組み、様々な都市の課題を解決する取組である」という定義でございまして、札幌市もこうした街づくりを目指していこうというところでございます。2007年文化庁長官表彰が始まりまして、2年目に表彰を頂いてございます。

札幌市の産業振興の分野だけでなく、街づくり全体に創造都市の考え方をいれていこうと、この長官表彰をきっかけに動きが高まりまして、2008年には創造都市さっぽろ推進会議という、市民が学識有識者に提言を頂くような形をとりまして、創造都市さっぽろのこの先のビジョン作りに着手をしたところでございます。2009年3月にはユネスコの創造都市ネットワークへの登録を目指そうと、分野の検討も行いました。2009年11月には創造都市さっぽろ実行委員会ということで産学官民の組織を立ち上げまして、本格的に推進していく為の仕組み作りに着手してきたところでございます。

## 創造都市さっぽろの目的

- 世界の創造都市との交流・情報発信による都市ブランドの向上
- 文化芸術を活かした創造産業の振興、まちづくり
- 「創造都市さっぽろ」実現に寄与する人材の育成・集積



この創造都市さっぽろの目的を大きく3つあげてございます。1点目が、やはり札幌オリンピックのイメージから札幌は脱却出来ないというところがありまして、新たな札幌のイメージ作り、新たな都市ブランド、というものを世界の創造都市との交流によって培っていこう、都市ブランドの向上ということ大きな一つの目標にあげてございます。2点目が文化芸術を活かした創造産業というものを活性化して、振興していこうという産業振興ということがございます。都市ブランド、産業振興という中に伴いまして、創造都市札幌に集まってくる人材、創造的な人材の育成、そして集積というこの3つの循環を作ることにより、創造都市札幌というものを実現していこうという目標を掲げさせていただいたところでございます。

一方ハード整備の方も、様々な老朽化が進んでまいります。ここ数年はそれらの更新であったり、新たなインフラ作りというものに着手しておりまして、今までばらばらだった地下空間をひとつに繋げていく札幌駅前通地下歩行空間の開通。川や水に親しめるような親水空間である創成川公園。市民の意見を入れて、既存の地下空間をギャラリーにしていこう通称500m美術館、というような場の整備をここ数年行ってまいりました。

## ■新たなステップへ ユネスコ創造都市ネットワークへの加盟申請

創造都市さっぽろの取組というものはじめ、創造都市ネットワーク日本へ参加させて頂くということをやしつつ、産学官連携の推進体制を整備し、新たな創造活動の場である都市部の整備が徐々に進んでいる現状を踏まえまして、今度は世界に向けて新たな取組というステージに入っていこうではないか。創造都市さっぽろ推進会議の提言により、ユネスコ創造都市ネットワークへの加盟申請ということの本格的に行うことをひとつ決めました。それと創造都市札幌を力強く進めていく為にシンボリックなイベントとしての、札幌国際芸術祭を開催していこうということを決めたところでございます。

登録分野はアジア発のメディアアーツ分野で登録を目指そうと考えております。先端的な芸術表現だけでなく、札幌の街全体がメディアとなって札幌の様々な魅力発信していく「札幌版メディアアーツ」というものを目指していこうじゃないか。そういうコンセプトを持って、ユネスコへの申請を行っているところでございます。まさに都市空間を使いその上でメディアアーツというものを効果的に使いながら、映画祭、YOSAKOIソーラン、サッポロシティジャズ、音楽祭、芸術祭というものを、この中でより発信力を高めてこの先進めていくような、こういう都市像を描いてございます。

力強く推進していくために実行委員会を立ち上げたと言いましたが、この中に分科会としてメディアアーツラボ、通称 SMAL と呼んでおりますが、産学官研究者の連携研究組織を作りまして、この中で国内外の人材の交流、研究、新たな事業企画をする組織を作って活動を続けているところでございます。著名なアーティストのシンポジウムの他、大学のメディア関係者による研究会、これは月例会という形で、情報交換、意見交換を行っております。

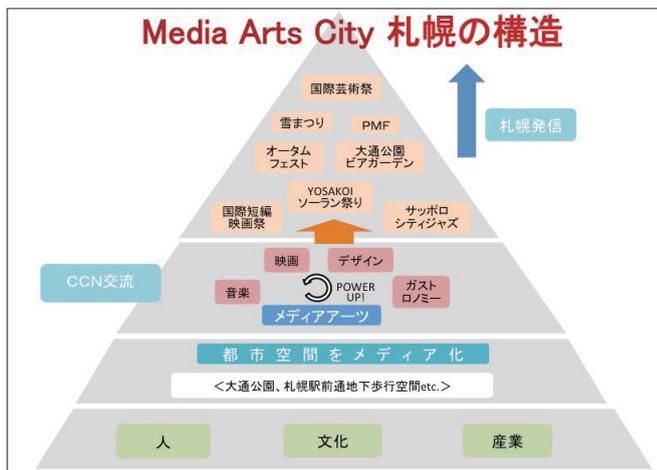
この、メディアアーツのひとつとしてプロジェクションマッピングを、既存の公園・既存のイベントの中で展開していくということを、昨年ぐらいから始めてございます。札幌市民は新しいもの好きでありまして、あまり広告しなくてもたくさんの方が来て、これは大変なことになるぞ、そういう予感を持ちながら今年の2月に雪まつりでプロジェクションマッピングを、SMAL の監修で行ったところでご



ざいます。今年の雪まつりの時の大雪像というプロジェクションマッピングを、ご覧になった方もいらっしゃるかもしれませんが、見ていただきたいと思えます。

プロジェクションマッピング動画 大雪像  
<http://www.city.sapporo.jp/kikaku/creativecity/creativecity/projection.html>

題材になっておりますのが、札幌の歴史的建造物、北海道初の迎賓館でございます。歴史をこの物語の中で語るような企画でございます。雪まつりは非常に大きなイベントではございますが、近年観光客の方は訪れますが、札幌市民の足は遠のいていたところ。連日東京キー局をはじめとする沢山のマスコミに取り上げていただいて、これ以上は本当に危険だということまで行かして、泣く泣く土曜日1回目の上映回以降中止ということで、私もテレビ番組に連日謝罪ということで出させていただきました。が、既存のイベントに、メディアアーツを活用させることによって付加価値を付けることができたという意味では、私どもにとっては非常に価値があったと考えております。これをいつまでも私どもの方でやり続けるということではなく、今後は民間の力によってこれを継続していくという流れをとろうとされているところでございます。



### ■創造都市札幌のシンボルイベント「札幌国際芸術祭」

そして最後になりますが、創造都市さっぽろのシンボルイベントとしての札幌国際芸術祭というのを来年から3年おきにトリエンナーレという形で行います。坂本龍一さんがゲストディレクターをやっていただけということ、都市と自然というテー

まで、来年の7月19日から9月28日まで72日間、美術館だけではなく札幌の街中をアートで染めていこうと、札幌市民、札幌市役所職員燃えております。是非ですね、来年の夏は快適な空気とこのアー

## ファシリテータ 太下義之氏

札幌市の酒井部長どうもありがとうございました。非常に札幌市らしいフロンティアスピリットに溢れる取組の紹介だったと思います。引き続き京都市からお越しの白須さんに取組をご紹介していただきたいと思います。ちなみに、先ほど札幌市のプレゼンの中で、また、新潟市の篠田市長のご挨拶でも紹介されていましたが、ユネスコの「創造都市ネットワーク」という言葉がございました。ご存じの方もいらっしゃると思いますが一言説明をさせていただきます。ご存知の通り、ユネスコという国際組織がございしますが、このユネスコが世界の文化創造都市を認定する制度を2004年から始めております。それが創造都市ネットワークという制度です。文化創造都市を認定すると言っても、文化の分野は幅が広いものですから、ユネスコは7つの分野を決

めを楽しみにお越しいただければということで、プレゼンを終了させていただきたいと思います。ご清聴ありがとうございました。

めているのです。その7つの分野の中で、札幌市は日本で初めて、そしてアジアで初めて「メディアアート」の分野で認定されようとしているということです。そして新潟市と鶴岡市が食文化創造都市の分野で申請されようとしています。また、浜松市が音楽分野で申請されようとしています。一方で、既に名古屋市と神戸市がデザイン都市に認定されていますし、金沢市はクラフト&フォークアートという分野で認定されています。この「創造都市ネットワーク」は、おそらく世界遺産に次いでユネスコで人気のあるメニューになっていくのではないかと私は考えています。

では続いて、京都市さんの取組についてご紹介いただきたいと思います。

## 京都市 白須 正氏



### 産業観光局長

#### ■創造都市として多彩な顔を持つ都市、京都

京都市の産業観光局長の白須でございます。今日のテーマは「メディア芸術と創造都市」ということですが、創造都市ということをお考えすると、京都市も景観の問題や産業の問題など様々な形で取り組んでおります。その中のメディア芸術に関しまして、今日は特にその中で創造産業、クリエイティブインダストリーという観点から、特に最近産業観光局が力を入れている分野につきましてお話をさせていただきます。京都市の産業政策としてこの分野に力を入れる必然性につきましてはお話させていただくとして、初め

にコンテンツ産業振興に焦点を絞ってお話させていただきます。

京都の場合は、多面的な要素を持った都市です。ひとつは文化観光都市であり、歴史都市であるということです。平成25年4月時点で世界遺産が京都市内には14あり、国宝は全国の19%、重要文化財は14%を占めるなど、京都には文化財が、歴史的な建築物も含めて集積しております。このような文化財に恵まれているという要素もあり、観光都市という側面も持っております。特にこれから観光産業には力をいれる必要があります、京都市も取組を強めているところでございます。観光客数が平成21年に5千万人の目標を越えまして、これからは質の充

実、ラグジュアリー層に焦点を当てようということで、今様々な取組を展開しております。米国の権威ある旅行雑誌「トラベル&レジャー」では世界4位、アジアの中では今京都が1番高い評価を得るなど観光都市としての評価も高まっております。

その他にも、宗教では、かなりの宗派の本山が京都に集まっておりますし、華道や茶道の家元も集まっている。能とか狂言とかも含めて、文化観光歴史都市といえます。京都のこういった歴史文化、景観を守って、そのことを観光で発信していくと取組を「京都創生」ということで進めてきたのですが、この取組は、創造都市という話とも非常に近いと思います。

一方では京都は産業都市でございます。ものづくりの分野でもグローバル化が進んで、製造現場が京都から離れていきますけれど、それでも製造出荷額は2兆2千億円、全国で12番、内陸部では京都が我が国最大です。特徴としまして、その中でも売上高1千億の企業が14あるということで、どこかの企業の城下町ということではなく、京都には例えば京セラ、オムロン日本電産、島津製作所、ワコールさんなど様々な企業がございます。伝統産業も京都は盛んで、国の法律である伝産法という指定品目17で日本で最大であります。小売業でも全国で5番目の売り上げです。しかしそうは申しまして、生活様式の変化等、グローバル化やサービス産業化が進む中で、付加価値の高い産業をどう振興していくのが課題になっております。

## ■豊富なコンテンツ資源

こういう中、一方京都には非常に豊富なコンテンツや資源がございます。これをどのように活かすのか、ということが特に産業振興の点では重要な課題になっております。マンガ関係でいいますと、京都精華大学に日本で初めてマンガの専門の学科ができて、学部もできております。京都造形芸術大学にもマンガ学科ができていますし、立命館大学にも映像学科ができて松竹さんと連携して様々な活動をされております。この他にも専門学校もありますし、メ

ディアアートという点では京都大学には学術情報メディアセンターがある。京都には様々な芸術系の大学があり、7千人の芸術系分野の学生がいます。京都は大学の街ですがその中でも芸術系の大学は非常に多く、卒業生もたくさんいます。こうした人材をどう活用するかというのが非常に大きな課題となってくる訳です。

もうひとつ、コンテンツということでは映画が京都の大きな宝です。今でも東映の撮影所と松竹の京都撮影所がありますが、残念ながら最近は時代劇が減ってきております。映画村も京都を代表する観光地として修学旅行生が集まった所ですが、今はかつてほど観光客も集まりません。その他、任天堂やトセさんなどのゲームの会社がある。また、マンガとかアニメでは、ベースは宇治市になりますが、京都アニメーションさんが京都市内にも事務所を持っておられます。

こういったことに加え京都国際漫画マンガミュージアムといった豊富なコンテンツがありながら、行政としましてこうしたコンテンツを十分に活かしていない。これをどういう形で活かしていくかを取組として始めたということがございます。

国際マンガミュージアム、これは京都市内の真ん中にあります。京都の場合明治に入り、政府に先駆けて地元の皆さんがお金を出し合って多数の小学校が出来ました。これはそのひとつ龍池小学校ですが、これを活用しております。京都山に囲まれ場所がなく、市内の小学校跡地をどう活用するかというのが非常に大きな課題です。成功例といわれておりますのは国際マンガミュージアムで、今日のテーマであるメディア芸術に関係する京都芸術センターというのめかなり注目を集めております。マンガミュージアムは2006年に開校しました。京都精華大学がマンガ学科を作られ、20万部の蔵書をもっていました。大学の方でもこれをどうするかが課題であったので、京都市が小学校を無償で提供し、実際運営は精華大学がされる、という形式で運営しております。養老孟司さんが館長です。ここは一旦入っていただくと1日マンガが楽しめるということで、

入館者は出たり入ったりできますし、マンガ好きな方は何回も来られます。外国人の方が多いいのも特徴で、特に欧米、フランスの方が多いいのが特徴となっております。精華大学の研究員、学芸員の方がここで研究を続けておられます。

## ■具体的なコンテンツ産業活用の取組

このような重要な資産を、どう活用するか、京都市としてコンテンツ産業をどういう形で育て上げるかが大きな課題でした。京都の場合元々伝統産業が強く、最近では大学がたくさんあるのでこれを活かして先端技術、いわゆる成長分野のバイオとかグリーン等に力を入れています。それに加えてもうひとつコンテンツ産業でいこうということで、新産業振興室という組織をつくり、環境・グリーンと生命科学・ライフサイエンスとコンテンツ分野の3本柱で新しい産業振興を図っていこうと思っています。

それでは、具体的にコンテンツ産業振興で何をやっているのかということですが、これをどう産業化するか、実は暗中模索というか難しいところがあります。ひとつは少女漫画から流行を作っていくということで、毎年公募して「京都マンガガールズコレクション」をやっております。ファッションショーなどを開催し、商品になっているものもごさいます。それと、もうひとつ大きいのは、文化庁さんのご支援いただいて昨年からはじめた京都国際マンガアニメフェア「京まふ」です。これは、岡崎地区にみやこめっせという会場がありまして、岡崎というのは美術館等が集積しているのですが、観光地という訳ではないので目的意識がないと来られない場所です。みやこめっせも産業観光局の所管ですが、どれくらい来られるかと非常に心配しました。去年は2万6千人と、私も見たことないくらいたくさんの方が来られて、朝早くからたくさん並ばれました。去年が多かった原因のひとつは、近くにある平安神宮で声優の方のコンサートがあるため、セットで見られる方が非常に多かったのです。ということで、今年は声優の方のショーとセットにならず大丈夫かなと思

たのでけれども、お陰さまで3万人を超える人が来りました。初日、雨が降ったので、これはまずいんじゃないかと思って開始前の9時頃見に行くと、もうずらっと並ばれている。それと非常に感心したのは若い方が多い訳ですが、非常に整然と並ばれてこのフェアをお楽しみ頂いたといということです。

この催しの特徴ですけれど、ひとつは東京の出版社やアニメの会社からいろんなものを出していただいているということです、秋にどういうマンガやアニメの新作が始まるかというのが中心になっている訳ですけれど、それだけではなくここに書いてありますようにキャラクターを京都の伝統産品や食品とどう組み合わせるかというのが、これがまたひとつビジネスの取引になる。ふたつ目はクリエイター人材の育成支援ということで、関西にもたくさんマンガ家志望の方がいる訳ですけれど、東京から離れているのでなかなか発掘されない。というので東京の編集部の方に京都に来て頂いて、そこに自分の作品を持ち込み読んでもらいます。去年は200人くらいだったのですが、今年は300人を超えて、出版社も40何社が来られ非常に盛況でした。去年も何人かはものになったというケースもあったようですし、今年も出てきているようです。

事業の概要ですが、入場料は千円で今年は出展企業・団体が56。来場者3万1800人。資料写真左は各社のオーダー、ラインナップ、真ん中はキャラ食ということでキャラクターといろんな食べ物と組み合わせたものです。それに2つのステージを設け、イベントもやります。先ほど話しました出張の

**京都国際マンガ・アニメフェア2013**  
KYOTO INTERNATIONAL MANGA ANIME FAIR 2013

- 入場料 一般1,000円  
※小学生以下、外国籍の方無料
- 出展者 56企業・団体  
(出版社、アニメ関連会社など)
- 来場者数 3万1800人(2日間)
- 予算規模 約6500万円
- 開催内容 作品PR展示、限定商品販売、  
ステージイベント、CGアニメコンテストなど

【公式キャラ「都萌ちゃん」】

【写真：出展エリアの様子】 【写真：キャラ食エリアの様子】 【写真：ステージイベントの様子】

マンガ編集部で、私はこれが非常に意味があるかと思っております。写真右のこれはショーです。最終的に、今年はキャラクター商品が1千800万円の売り上げがあるなど、事業規模が昨年よりも大きくなりました。もっと関西で生まれたコンテンツが発信できるようになればいいと思うのですが、今はやっぱり東京に来ていただくというようなイメージになっており、このことがこれからの課題になるかと思えます。



他に、有頂天家族とタイアップしてラッピングバスを走らせ、プレミアムイベントも南座で行い満員でした。京都市がやるといふより、いろんな形で関連する皆さんに協力して頂いている形になっております。「有頂天家族」の放映はもう終わりましたが、また京都が舞台の漫画ということで「京騒戯画」等もしていただくという、京都市にとっては非常にありがたい話で、これは観光とうまく結びつけることも重要だと考えています。例えば「有頂天家族」ですと下鴨神社とか六角堂などが舞台になりますが、京都は非常にコンパクトな街ですので、これを全部まわっても1日もかければ十分回れます。

この他にも、京都版トキワ荘という形で町家を改修して、実際の運営マネジメントは東京の専門家の方をお願いしていますが、ここにマンガ家志望の方を集めて、育成の取組を進めています。また京都シーメックスという事業では、歴史的な映画を中心にした京都ヒストリカ国際映画祭や国際学生映画祭であるとか、経済産業省の支援も得ながら様々な取組をしています。

## ■今後の展望

コンテンツ産業の振興を図るため、京都府と共同で特区の申請出したのですけれども、残念ながら認められませんでした。客観的に考えても、国際総合特区は難しくても、地域活性特区に通らないはずがないと思っています。中心になるのは「太秦メディアパーク」ですが、太秦地域には東映のや松竹の撮影所など、映画会社を中心にいろんなものが集まっています。この近くに京都市の元図書館が空いているので、特区が認められるとここをうまく利用してクロスメディアセンターを作ろうと計画中ですが、ウェイティングの状態になっております。この他マンガのクラスターは国際マンガミュージアムを中心に取組を進めていくなど、映画、ゲーム、マンガ、をうまくクロスさせることによって、コンテンツ産業の振興を図っていこうと考えているところです。

産業振興は年数を積んでいくとノウハウがでてくるのですが、コンテンツ産業はまだ経験も浅く、それなりな取組をやっているのですが、まだまだこれからの課題です。こうしたことから、新潟市、



他都市の状況を聞き、京都市としてもせっかくのコンテンツをどのように活かしていくかということで努力していきたいと思います。

全体の話につきましては、また後でお話させてい

## ファシリテータ 太下義之氏

京都市の白須局長ありがとうございました。京都というと、どうしても伝統文化というイメージが強いのではないかと思うのですが、そうしたイメージとはちょっと違うソフトな一面の取組をご紹介していただいたのだと思います。私も実は最近、ご紹介のありました「京都版トキワ荘」を見てまいったので若干の補足をさせていただきますと、この「トキワ荘」とは元々は東京の豊島区にあったアパートなのです。往年の漫画家「手塚治虫」「藤子不二雄」といった綺羅星のような方々が若い頃に一緒に住んでいた伝説のアパートです。この「トキワ荘」のように、若いマンガ家の卵が共同生活をしながら切磋琢磨する場が必要ではないか、ということで、

## 新潟市 木村 勇一氏 氏

### 文化観光・スポーツ部長



#### ■新潟市の概要と課題

新潟市の文化観光・スポーツ部長、木村と申します。メディア芸術に関しては新潟市は取り組み始めたばかりです。例えば、プロジェクトマッピングを今年の4月に、第一弾として、ラ・フォル・ジュルネ音楽祭でやらせていただきました。また、昨日から新潟市歴史博物館で4日間、このセミナーに合わせてやらせていただいています。先ほど紹介ありました札幌市さんのプロジェクトマッピングに負けず劣らずのいい出来になっているので、是非見てください。

早速、話に入ります。新潟市の概要です。新潟市は、14市町村が合併して今の市になりました。そのため、多様な文化が共存しているような状況です。日本一の田園と豪農文化ということで、米の作付面

ただきたいと思います。どうもありがとうございました。

一種のインキュベーターのようなものとして、東京でNEWVERYというNPOが現代版のトキワ荘を開始したのです。そして、これが非常に上手くいっているということで、京都版トキワ荘に発展したというわけです。京都市では京町屋でこの「トキワ荘」プロジェクトをやっているのです。京町屋に住みながら、漫画家になるための修行が出来るということでたくさんの応募があったと聞いております。私ももし漫画家を目指すならそういう所に住んでみたいと思います。それではいよいよ本日のホストである新潟市の木村部長から取組についてご紹介していただきたいと思います。それではお願いします。

積が日本一、当然のことながら、穫れ高日本一です。また、旧新潟市は古くから柳都文化が栄えており、おもてなし、芸妓文化が栄えている市です。

現在、新潟市が抱えている課題です。これはどこの都市も同じですが、少子高齢化社会への急速な進展ということ。それから、京都市さんの話を羨ましいと思って聞いていたのですが、新潟市の企業は大半が中小企業のため、景気の影響を本当にすぐ受けやすい。それから、全国的に新潟「市」という知名度がかなり低く、雪の新潟というマイナスイメージが強い。皆様もそう思っていると思いますが、実際には、新潟市は雪が降ってもほとんど積もらないのです。海岸と山間部ではかなり状況が違います。それから、ランドマークとなる建造物が無い。歴史的に浅い市なので、観光資源に非常に乏しいという課題を持っています。それから、住民要望が旧市町

村レベルで多く、市としての一体感に欠ける。大規模店が中心地から撤退していくと、それに伴い商店街が衰退していく、というような課題を持っています。特徴ですが、繁華街が分散しています。今いるエリアは、新潟駅の万代口で、ここは反対側の南口と一緒に商業地でありビジネス街であり、飲食店街です。一番勢いがあるのが「万代エリア」ここは商業地です。課題というか問題になっているのが「古町エリア」、ここは昔の繁華街。この古町地区の地盤沈下をどうやって防ぐかというのが市の課題になっています。

### ■「マンガ・アニメを活かしたまちづくり」の背景

そういう課題を「文化の力で市民を豊かにしたい」ということで、新潟市は「文化創造都市ビジョン」という計画を昨年3月に策定しました。先ほど市長が言っていました「今日を楽しく明日を豊かにする」をモットーに文化創造都市を作りあげようと思っています。

その中で、重点的に取り組む施策として「マンガ・アニメを活かしたまちづくり」を挙げました。皆様にマンガ版をお配りしましたが、昨年3月、ビジョンと同時期に構想を策定しました。

何故マンガ・アニメでまちづくりをやろうと思ったかということ、背景がかなりありまして、新潟市はマンガ・アニメクリエイターを多数輩出しております。それから、新潟市には日本アニメ専門学校、JAMの存在がある。ここからかなりの学生がマンガ・アニメを学んで卒業していきます。一方、ガタケットと申しまして、東京でやっているコミケットの新潟版ですね、同人誌の即売会とかコスプレとかをしているのですが、この活動が2か月に1回ずつ30年も続いている。また行政的には「にいがたマンガ大賞」を15年前から取り組んでおり、全国から様々な作品を応募いただいて、大賞を決めています。

新潟が生んだ主に有名なマンガ家では、水島新司さん、高橋留美子さん、魔夜峰央さん、新しいところで小畑健さん。市長も言っていた赤塚不二夫さん、

この後インタビューで取り上げていただく山田芳裕さん、安田弘之さん。数えたら100人くらいの連載マンガ家があります。それからアニメのクリエイター、映画監督ですが、長井龍雪さん。この方は文化庁のメディア芸術祭で賞をとられた「あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。」の映画監督です。それから、山賀博之さん、鶴巻和哉さん。山賀さんはテレビ版のエヴァンゲリオン、鶴巻さんは劇場版のエヴァンゲリオンの監督。そういった方が新潟から出ている。

先ほどお話ししたJAMでは、講師陣もかなり揃っているのですが、卒業生の中で約70人がプロのマンガ家としてとしてデビューをしているということです。それとガタケット、本当にびっくりするのですが、今現在も2か月に1回ずつガタケットやっております、毎回7千人集める。その4分の1は県外から来る、一番いい時期は2万人集まったと聞いております。それと、コスプレスタジオが、万代にあるマンガ・アニメ情報館の隣にあるのですが、日本最大ですから、たぶん世界最大です。

行政と地域で取り組んできた「にいがたマンガ大賞」は、今年で16回目になります。それから古町五番町に、これは商店街が作ったのですが、水島新司さんのドカベンキャラクターの様々な銅像が、町並みというか歩道に立っています。京都市さんがやらされましたラッピングバス、新潟市も観光循環バスとして走らせています。そして今日明日の「がたふえす」です。また、オリジナルのサポートキャラクターを2011年に作って、このブランド化を図りたいと思っています。

マンガ大賞が15、6年続いているのもすごいことですが、実はこのマンガ大賞からプロデビューをしている人たちも結構います。特に今年は14歳の中学生の少女が昨年のマンガ大賞で部門賞をとって編集者の目に留まって、「なかよし」というマンガ雑誌にプロデビューします。第2次審査の様子です。出版社の垣根を越えたありえないメンバーの2次審査員とありますが、様々な出版社の編集長クラスの方が来て、「普段はマンガ見る時に、売れるか売れ

ないかの目で見ると、そういうことを考えず面白いものを選べる」と編集者の方も新潟に喜んで来てもらっています。

それから「がたふえす」ですが、去年は4万6千人集めました。今年はかなりバージョンアップしているので2日間で5万人以上が集められるのではないかと思います。これが、物販部門ですね。古町、最近シャッター街になりつつある所を活性化したいと、街路上でフェスティバルをやっています。野本憲一さんというガンプラを作らせたなら日本一、この方も新潟出身で、ガンプラ講座をしたら、約200人の方が周りを取り囲んで微動だにしない、それはそれで異様な光景でした。痛車（いたしゃ）の展示もしました。またコスプレパレードということで、コスプレイヤーは一般の方と区別されがちなのですが、出来るだけ一般の人にうけていただこうと、第2の秋葉原を狙って、無理やり引っ張り出したのです。プレイヤーの方たちはまだ違和感があるらしいですが、一般の方たちはすんなり受け入れてくれました。今年もそのパレードをします。

### ■「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」の今とこれから

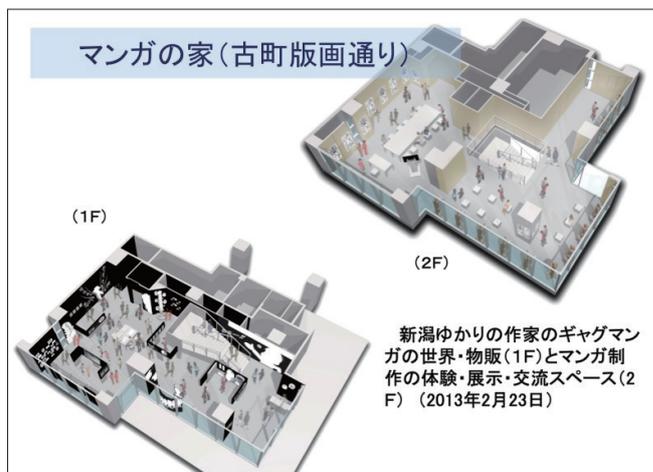
「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」ここから本題ですが、昨年3月に作った構想ですが、基本理念として、マンガ・アニメを本市の文化施策の重要な柱と位置づけ、市民の誇りとなるよう継承と発展に努める。特性を活かした取組を進めて、国内外に発信し、多様な交流を促すことで地域の活性化を実現する。という理念の下、ふたつの実施計画



の期間を設けました。ひとつ目は発展期、マンガ・アニメでにぎわうまちづくりを発信する。ふたつ目は成熟期ということで、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としています。ステップ1については平成26年くらいまでに実現しそれを継続しよう、ステップ2については平成28年くらいまでに実現して継続していこうという計画にしました。

ステップ1ですが、マンガ・アニメ情報館の設置、マンガの家の整備、マンガ・アニメ関連のコンベンションの誘致と自治体ネットワークの構築、「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、その他キャラクターの積極的活用や市発行物のマンガ化等が短期目標です。

これはマンガの家です。ここは古町通りという市が課題としている繁華街のちょっと裏手にある通称版画通りという所で、空き店舗対策も兼ねています。



ここにマンガの家を設けました。一階に入ると新潟ゆかりのギャグマンガ家で揃えております。2階に行くとギャラリーとマンガの書き方講座などを行うワークショップスペースになっています。

また万代地区、一番勢いのある地区の商業ビルの中に、マンガ・アニメ情報館を設けました。新潟のマンガ・アニメ文化を紹介すると同時に体験型の施設を造りたいと思ひまして、体験コーナーとミニシアター、それと企画展を行う展示スペースといった機能を持ってしまして、ここは有料です。先ほどのマンガの家は無料です。今とりかかっているのですが、サイン関係を多言語表記にしていきたい、将



来的には対岸諸国はもちろん、東南アジアの方までマンガツーリズムという形で引っ張ってきたいなと思っています。デジタルサイネージというスイッチ一つで解説の切り替えが出来る設備が間もなく設置できる予定です。ここは以前はゲームセンターでしたが、これが撤退して映画館とか様々なものが入っています。これも空き店舗対策という形で、一から造るとお金もかかりますし、既存の建物に入ると相乗効果があるということで造りました。

常設展や、アニメのキャラクターが登場するゲーム、辞典みたいになっていて本を押すと作家の履歴とかが見られるもの、実際のアニメに自分の声でアフレコが出来るコーナー、特別展示もあります。また、オープニング記念では、「マンガ・アニメを活かしたまちづくりは税金の無駄遣いか」ということで学識経験者や出版社の方を招き、市民向けのシンポジウムをやりました。もちろん半分関係者なので、無駄遣いという結論にはなりませんでしたが、活用して頑張ってくださいということでした。フレンズショップも実施しています。特に古町地区でマンガ・アニメ関係、マンガの家と連携した事業が出来るお店を選んで、年間500万円の家賃、初期設備費等を補助しています。これを3年続けます。第1号店は、Tシャツだけでなく、iPhone ケース、ペンなどなんでも自分が持ち込んだ物に写真などを印刷出来るお店です。ここがマンガの家と連携して、自分で描いたマンガでTシャツを作って頂いてコンテストをやりたいということで、今後事業連携を図っていきます。これも古町地区の空き店舗対策、起業家支援の一つです。第2店舗目として、有機野菜の

八百屋さん、マンガ・アニメを活用した八百屋さんということで、どう活用するのか興味があるのですが、まもなく開店します。



サポートキャラクター花野古町（はなのこまち）と笹団五郎（ささだんごろう）です。花野古町は新潟の花チューリップをイメージしたキャラクターで、「こまち」はあえて古町と書かせていただきました。団五郎はこの地域の笹団子をイメージしたキャラクターです。このキャラクターを利用して、行政単独でアニメを作るのは新潟市が最初だと思うのですが、今、第2作目まで出来ておりまして、現在、3作目を制作中です。そのほか着ぐるみをどこでも無料で貸し出しており、オリジナルグッズも制作しております。それでは、アニメをご覧ください。

アニメ上映 <http://www.manganime-niigata.jp/animetion.html>

主題歌を歌っている方も新潟市出身、作曲している方も新潟市出身、監督も新潟出身。行政単独で作らせていただいて、背景はすべて新潟の建物等を忠実に再現しています。これを作ったからといってすぐに聖地巡礼にはならない、そんな甘いものではないと思っていますが、継続していこうと思っています。

最後に、成熟期についてです。マンガ・アニメ関連インキュベーション構築とか、コンテンツビジネスを推進する事業を平成28年度までに取り組みようと思っています。

そして、来年度出来れば良いと思っているのですが、フレンズショップをもう1店舗増やして、合計で3店舗、古町界隈で展開していきたい。アニメ

制作も続けていきます。また、新潟市を背景にしたアニメを作っていたらこうと、ひとつふたつの制作会社と今話しているところです。それからオリジナルグッズの制作と販売、これは民間にやっていただこうと、著作権はほぼフリーにして、儲けを出していただければと思っています。また、マンガツーリズムの実現ということで、先ほど市長も申し上げたとおり、市で文化・スポーツコミッションを立ち上げましたが、スポーツだけではなく、文化の力を使って海外から人を呼んでこられればと思っています。

それから、プロを目指す個人への支援ということで、インキュベーターに繋がるのかなと思っていますのですが、シェアハウスを設置したい。プロを目指している人たちは経済的にきつい部分があるので、衣食住の住の部分を支援していけたらと思っています。それからアーティストバンク、これは札幌市さんを参考にさせていただいたのですが、音楽家や

芸術家はもちろん、マンガ家、アニメーター等も結構新潟に住んでいるので、そういう人たちもアーティストバンクの中に入れて、ニーズがあったらマッチングを市がするというようなものです。

企業の誘致と起業家支援ということで出版社かアニメ制作会社を新潟で作ってもらえたら、と思っているのですが、現在「プロダクション・アイジー」という有名なアニメ制作会社の子会社が新潟にひとつあるのですが、その他の大手のアニメ制作会社とも話をしてしまして、近い将来アニメ制作会社を作ることが出来るかなと。また、かなり難しいと思うのですが、将来的には新潟に出版社が作れたらと思っています。これらが実現することによって、雇用の創出と交流人口の拡大と、まさに創造都市が現実になるのではないかと考えております。以上です。ありがとうございました。

## (2) パネルディスカッション

### ■質問 行政がメディア芸術に関わる背景

太下氏：新潟市の木村部長、どうもありがとうございました。行政がアニメまで作ってしまうという、かなりはじけた展開をしておりますね。実は新潟市の「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」を検討する委員会の委員長を私はおおせつかつておりました、こんな風にはじけさせてしまった責任の一端を感じております。

さて、3都市のプレゼンテーションをお聞かせいただいた訳ですが、残りの時間でいくつかインタビューをしながらディスカッションをさせていただこうと思っています。まず最初は、白須局長の前振りがありましたけれど、何故そもそも行政がマンガやアニメであるとか、メディア芸術やコンテンツといったものに関わっていくのか、という点です。こういったそもそもなんで、というところをまた先ほどの順番で、札幌市の酒井部長からコメント

をいただければと思います。宜しくお願いいたします。

酒井氏：札幌市の場合あまりアニメーションであったりマンガであったりに行政が深く関わっているということはないのですが、先ほどのビデオの中でも触れていたのですが、札幌市の場合きっかけ作りというか、創造的な産業を生み出されていくようなきっかけ作りを中心にこれまでいるんな取組を進めていましたが、2007年にクリエイティブコモンズの世界会議、アイコモンズサミットの開催を行いました。これは著作権を自由に、ある程度作家の作品をリスペクトしながら自由に流通するような仕組みを作っていくとしていくような会議で、その中で初音ミクを生んだクリプトン・フューチャー・メディアの社長が参加し、コンセプトに非常に共鳴し、それが会社のビジネスにつながっていくというように繋がった訳です。札幌市としては、新潟さん

や京都市さんのように具体的なアニメといったようなものに直接的に関わっていくよりも、環境整備であったり、交流の場作りに現状は力を入れているといったところでございます。

**太下氏：**ありがとうございました。先ほどの映像に登場した伊藤穰一さんという方はアメリカでずっと育った方で、現在は米国マサチューセッツ工科大学のMITメディアラボの所長もされております。アメリカで21世紀を担う100人を選ぶとかといった時にも選ばれるような凄い方です。この伊藤穰一さんがオーガナイズしたクリエイティブ commonsの世界会議「isummit08」のシンポジウムでも、実は私はモデレーターをしていました。本日も相変わらずモデレーターをしておりますので、この5年間でやっていることが全然進化していないという見本みたいなものですけど。さて、京都市さんの場合、そもそもなんで京都という伝統的な都市がコンテンツなどの新しい分野にチャレンジされるのか、そのところを是非ご紹介ください。

**白須氏：**今全国のどこの自治体でも産業振興や地域の活性化ということが非常に重要な課題になっています。そして産業政策とか都市のあり方を考える場合、大切なことはその都市の特徴というのをどれだけ活かせるかということです。

京都のは、学生が14万人、人口の1割が学生という大学の街です。学生というのは、1人当たりの消費額ということを考えても非常に大きな産業の要素です。また全国から来られるのですから、京都という歴史的な所に新しい風というか新しい文化を持ち込んでくるという非常に大きな意味があります。しかし、せっかく京都に来て、学んできたことが京都で生かせる場所や機会がないために、才能のある方のかなりが東京に行ってしまいます。学生の方をどういう形で京都に残し、京都から文化や産業を発信していくかということが非常に大きな課題です。ふたつ目は、創造都市といいますか、これからの都市を考える場合、世界中からその才能のある人がその都市に集まってきているんなことをしていた

だくというのが重要です。この点で京都は歴史とか文化とかでかなり恵まれています。

新たな産業をどういう形に掘り起こしていくかという点ですが、これからを考えると伝統産業が京都の将来を支えられますかという点、これは相当に難しいと思います。ハイテク成長産業にも力を入れています、多くの企業の関わりという点では、大学の研究者であるとか、大企業、先端的なベンチャー企業などに限られます。こうしたことから、京都のこれからの産業ということで、伝統産業を新たな商品に展開していくとか、既存の産業に知恵や工夫を加えて創造的な産業を生み出すといった、英語でいうクリエイティブインダストリーに力を入れているということなのです。

そういう中でやはり大切なのは、先ほどの説明になりますが、京都にたくさんの芸術家の方がいて、いろんなコンテンツがある訳ですから、それを上手く活かすにはどうしたらいいのかということです。それと観光というのはこれから非常に重要な戦略的な産業です。京都がこれから生き残っていく場合、やはり観光というのを全面に出すことが非常に重要です。そういう点でも先ほど申し上げましたように、マンガ・アニメで京都をとりあげていただけると現実には効果があり、京都全体が活気づくとか、波及効果が広いといえます。若い世代、我々の世代くらいは若い頃からマンガを読んでいるので、マンガの年齢層の幅が広いということもあります。加えて海外にも非常に発信力があります。

このように色々な取組をしている訳ですが、これからの京都の産業をどうしていくかということで、ひとつは観光産業、ひとつは勿論ものづくり、加えて創造産業として何をやっていくのかということです。柱のひとつは伝統産業の海外展開、もうひとつは京都市の場合文化、芸術、伝統芸能がありますので、これをどう産業化していくか。3つ目の柱として、コンテンツをどう振興していくかということで、今後ともアニメの取組を強めていきたいと考えています。ただ新潟市さんのようにトータルな取組が出来ている訳ではなくて、京都の場合は色々な資産が

有るだけになかなか、この分野に特化するということとは難しいといえます。そういうことがありますけれど、この3年間やってきまして、さらにこの分野につきましては今後も続けていきたいと思えます。

もうひとつ付け加えますと、そマンガとかアニメとかは歴史ものも多いのですが、歴史の話になると必ず京都が出てきます。こういった結び付けも含めて、マンガ、アニメやコンテンツは非常に有力な、といいますか、文化としても活かせる、産業としても有望な産業であるのではないかと考えておりました。今後は、もっと映画等とも連携するなど、総合的に考えていきたいと思えます。

**太下氏：**ありがとうございました。次世代の経済振興として、マンガ・アニメなどのコンテンツ産業に取り組んでいらっしゃるということですね。ところで、第一次産業、第二次産業、第三次産業という言い方がありますがけれど、それに続けて第四次産業という言い方があります。これは第三次のサービス産業の中でも特に知識集約型の産業のことを意味しています。さらに「第五次産業」という言い方もあるのです。この第五次産業とは、第四次産業である知識集約型産業の中でさらに文化とクリエイティブティーに関係する産業のことです。ある意味で京都市さんは、この「第五次産業」を目指されているということではないかと思えます。

それでは新潟市さんの場合、そもそもなんでなのかという点について木村部長の方からコメントを頂きますでしょうか。

**木村氏：**行政的に見た体系づけた部分は、京都市さんが言われたものがまさにその通りだと思えます。私の考えだと今の時代民間だけでは儲けを出していくのは難しいのかな。よほどのブランド力をつけなければいけないと思っていますし、また行政が単独でやっても難しい分野だと思っています。先ほどスライドで見ていただいたのですが、「ガタケット」という同人誌即売のグループですが、インターネットの普及等で集客力が落ちてきていると聞いていま

して、なんの手も加えず放っておくと消滅しちゃうかなと思っています。あと、JAMという専門学校があるのですが、ただ卒業生をいたずらに輩出しているだけでは、そのうち立ちいかなくなっていくかな。受け皿というものを作っていかなければならない。そうなった時に民間が単独でマンガ・アニメクリエイターで受け皿を作れるのかということかなり難しいのではないかと。それではそのきっかけ作りを市がやりましょうということことで、まずは「マンガの家」と「情報館」という箱ものを建てた。その運営について指定管理者として、「ガタケット」と「JAM」から参加してもらっている。行政はきっかけを作って、民間を活用して、民間から利益を出してもらえればいいかなと思っています。アニメを作っているのは、理想を言えば、聖地化して、そうするとオリジナルグッズも売れて経済効果てきめんだよと思っているのですが、なかなか軌道に乗らない、そんな甘いものじゃないとは重々承知しております。たとえば「あの日みた花の名前を僕たちはまだ知らない。」あれは秩父市がかなり経済効果を生んでいる。また「氷菓」というアニメもかなり聖地巡礼がある。その一方で「輪廻のラグランジェ」、鴨川市が舞台になっているのですが、かなりネットで叩かれたアニメです。何故鴨川が叩かれたのか、ということあまりにも露出度が多すぎたのです。でも、諸刃の刃じゃないかとは思っているのですが、ただやらないよりは取りかかろうと始めた訳です。

質問 メディア芸術と創造都市、今後の展開

**太下氏：**ありがとうございました。実は木村部長は知る人ぞ知るオタク部長として有名で、アニメの機微がわかる非常に貴重な存在の部長さんです。さて、3都市のプレゼンの中でもそれぞれご紹介していただきましたが、これからの展開について、例えば街づくりなどの次の展開であるとか、民間企業とのコラボレーションどうやっていくのかとか、または市民の参加協働を今後どう展開していこうとしているのかとか、そういった点について教えていただけますでしょうか。それではまた順番で酒井部長か

らお願い致します。

**酒井氏：**先ほどプレゼンの資料の中にも触れましたけれど、札幌市の場合この創造都市施策に関して3つの視点で取り組んでいます。やはり札幌というイメージをもっと世界に、知っていただくような都市ブランドの向上ということがひとつでございます。そしてそのことによって、世界の核としての交流というものを活性化させて、産業にもそれを結び付けていきたい。人的交流というもの、それと創造的なクリエイターと言われるような人たちがあり、札幌に来たくなって、ある人は定住して、その中で様々な創作活動といったものを続けて行って、街全体がやはり活性化してくと、そういった循環をイメージして進めております。

そういった意味でメディアアーツというのはひとつのきっかけでございますので、こうしたものを使って、札幌のイメージである食であったり、イベントというものを、先ほどの雪まつりの例をあげましたけれども、いろんな分野で新しい価値を付加していくイメージを持っています。そういった意味で先ほど太下さまに解説していただきましたが、ユネスコ創造都市ネットワークへの加盟というのはひとつの大きなきっかけだと、私どもは思っておりますので、なんとか早期に加盟を実現して、新しい札幌を国内はもとより海外の方々にも知っていただけるような努力を今後も続けていきたいと、そのように考えているところです。

**太下氏：**ありがとうございました。札幌市さんがメディアアートという分野で登録されることになると、先ほどもご案内したとおりアジア初ということになりますし、世界でも2番目ですね。これは非常にインパクトがあることになるかと思えます。それでは続きまして京都市の白須さん宜しく申し上げます。

**白須氏：**札幌市さんのお話や新潟市さんの話を聞いて改めて思ったのですが、京都市の場合は、産業

政策のを考えるとき、大きな将来展望を描いてというやり方ではなく、積み上げていっているのですね。ひとつは観光との連携をさらに強めていく、そして観光の振興にも繋がるのですが、少し活力が弱っている既存の商店街であるとか、伝統産業の集積地、産地、そういう所とうまく結び付けて、地域の活性化を図るということに繋げていくことが大切だと思います。つまり地域の活性化に上手く繋げていきたいというのが1点。

2つ目はですね、これも先に申しましたけれど、京都の場合ゲーム会社があり、映画の撮影所もある訳ですね。こういう分野間の連携というのは、どういう形で可能性があるのか。もちろん、既にそれぞれでもされている訳ですが、うまく行政が関与することで、全体としてマンガ・アニメを、ゲームとか、映画、こういったものともっとクロスメディアできる可能性があるんじゃないかということです。

3つめは、今日のメディア芸術の話で言いますと、これまではマンガ学科がある造形大学とか精華大学とかが中心になっているのですが、一方で情報という点では京都大学の情報研究科は強い力があって、先生の中にはまさにメディアアーツというか、非常に面白いことをされている方もおられます。京都工芸繊維大学も含めて、いわゆる情報学の分野、そういったものとうまく結び付けると、さらに違う発展の仕方があるんじゃないかと思っています。

今の3つのことを具体的に取り組んでいくことによって、来年度は是非、なにか次の展開に繋がってきたいと思っています。

**太下氏：**ありがとうございました。またまたこれからの展開も楽しみですね。それでは新潟市の木村部長お願い致します。

**木村氏：**かなり難しい話ですが、マンガ・アニメだけでは多分ダメだと思います。マンガ・アニメをいかに、それぞれの都市が持つ文化、例えば食文化ですとか、酒文化、新潟市でいうと踊り文化、そういうものと連携を組み合わせながら、うまくいくとそれがひとつの新潟ブランドになっていくのかなと思って

おります。その新潟ブランドが内外に認めてもらえると、将来的には観光に繋がるし、当然のことながら雇用の創出に繋がっていく、ということなので、まずはとりかかったばかりですから、新潟のマンガ・アニメといえば、皆が「ああ」と思い出していただけるように取り組んだことをしっかり継続していくと。それからさっき言ったような他の文化との融合によって、やっと新潟ブランドが出来るのかなと思っていますので、まずは続けていくことが大事なんじゃないかと思っています。

**太下氏：**ありがとうございました。各都市とも非常に力が入ったプレゼンテーションをいただいて、実はもう当初予定していたシンポジウムの時間をオーバーしている状況ですけれども、せっかくの機会ですから、もし会場の方からこれだけは聞いておきたいということがありましたら、お受けしたいと思えますけれども何かございますでしょうか。はい、一番後ろの方、最初にご所属等ご紹介いただいてからご質問頂ければと思います。

#### 一般質問

**質問者（一般市民）：**新潟市の木村部長にお尋ねしたいのですけれども、これは20年くらい前から言われていることで、「こんなイベントがあってマンガ家になる人もいっぱいいるのに、アニメの放映本数は一番少ないのか」言われるのですね。新潟県の人に関わっているアニメをいずれも新潟県で見られないんです。例えば新潟市文化観光・スポーツ部の方で、広報番組と同じような感じで関東ローカルのアニメないしスポンサーとして誘致して、アニメマンガの土台を整えるというお話、そういう観点があるかどうかというのはお聞きしたいと思っています。

**木村氏：**ありがとうございます。あなたと気持ちは全く一緒です。新潟はテレ東系列が無いんですね。アニメはかなりテレ東がやっているのですが、そういうアニメが新潟では見られない。これにはかなりのお

金をかけて持ってこなくちゃいけない。それはいろんな市民の方から手紙をもらいますので、市長も気にして、某テレビ局の社長に自ら「アニメを放映してくれ」と頼んでトップ会談で決まったこともあるのですが、あんまり人気の無いアニメが深夜帯に2、3本出ただけで、これじゃあダメだなと思いました。気持ちは一緒ですが、いかんともしがたいものだと思います。

#### 統括

**太下氏：**会場に創造都市に関する研究で第一人者である、大阪市立大学の佐々木先生がいらっやっているので、最後に何かコメントをいただけますでしょうか。

**佐々木氏（大阪市立大学大学院創造都市研究科教授）：**どうもありがとうございます。非常に楽しく伺いました。こういう分野で1番気になるのは、実際のアニメーターの人たちは非常に所得が低いし、生活困難を抱えている訳ですよ。「それはね本人が希望するのだからしょうがないよ。アーティストというのは、大抵飯は食えないのだけど、我慢して売れるのを待つしかない」という形のままでいいのかどうかですね。先ほど住宅を提供するという話があったのだけれど、けれどもなにか安定的な支援をもうちょっと行政も含めてやっていけるようにならないと、この分野が継続的に伸びていくということにはならないなと思っています、そういったことは今別にお答えいただこうと思いませんが、これからの日本の社会の中で大きい課題であろうと思っている次第です。どうも今日はありがとうございました。

**太下氏：**貴重なコメントありがとうございました。佐々木先生からある意味大きな宿題と申しますか、課題を出された形になりました。今日プレゼンテーションをして頂いた3都市は、日本の中でもメディア芸術の分野に関して最先端で取り組んでいる都市かと思っています。札幌市、京都市、新潟市の3市に

は日本の希望として是非これからもより一層頑張っ  
ていただきたいと思います。

会場の皆様からこれ以上のご質問を頂く時間がな  
いのですけれども、パネリストの方々、また佐々木  
先生、そして明日セミナーの講師をされます鳥取大  
学の野田先生、皆様懇親会にもいらっしゃると思  
いますので、是非何かお聞きになりたいということが  
ありましたら、懇親会にて宜しく願いいたします。  
それではシンポジウムの方は終わりにさせていただ  
きたいと思います。どうもご清聴ありがとうございました。