

エンターテインメントを活用した地方創生

はじめに

全国では様々な形で地方創生の取組みが進められているが、地方の人口減少の流れは止まっていない。そのような中、地域資源を活かした地域おこしの新たな切り口として、漫画等のエンターテインメント（以下、エンタメ）を活かした取組みも始まっており、それによる交流人口の増加や、移住・定住の促進等が期待されている。

本稿では、全国の先進事例や県内の取組事例等を検証し、エンタメを活用した地域活性化の可能性を探る。

1 世界のコンテンツ市場の概況

- 2018年の世界のコンテンツ市場の規模は、1兆1,815億米ドル（128.8兆円）。
- コンテンツの分野別では、漫画を含む「出版」は「映像」に次いで、二番目に大きい市場規模。

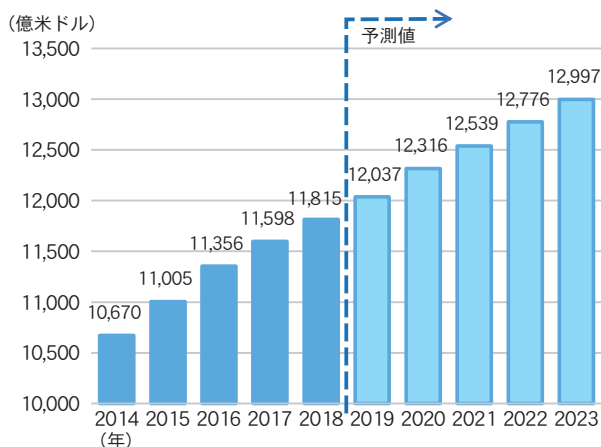
日本の漫画の人気は海外にも広がっており、「クール・ジャパン」と呼ばれる現代の日本文化を象徴する存在となっている。そのような中、漫画を含む世界のコンテンツ市場は拡大が続いている。

経済産業省の調査によると、世界のコンテンツ市場の規模は、2018年は1兆1,815億米ドル（日本円で128.8兆円^{*}）で、2023年には1兆2,997億米ドル（同141.7兆円）まで拡大することが予想されている（図表1）。

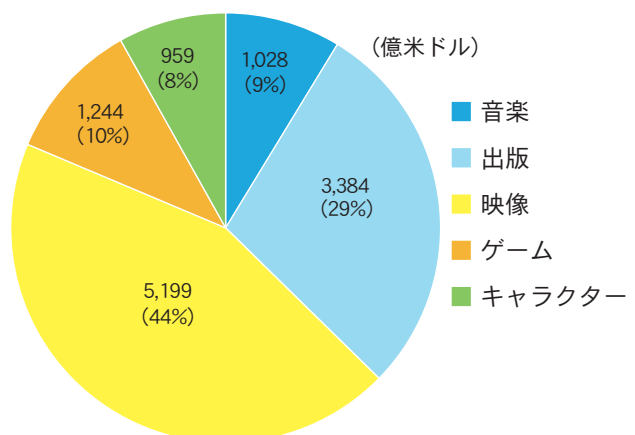
また、2018年の世界のコンテンツ市場規模を分野別にみると、「映像」が最も多く全体の44%を占めており、以下、漫画を含む「出版」が29%、「ゲーム」が10%、「音楽」が9%、「キャラクター」が8%を占めている（図表2）。

^{*}2018年の為替レート（1米ドル=109円）で換算。以下、同様。

図表1 世界のコンテンツ市場の推移



図表2 世界のコンテンツ市場の分野別割合



資料：図表1、2 経済産業省「コンテンツの世界市場・日本市場の概観」

2 国内のコンテンツ市場・コミック関連市場の概況

- 日本のコンテンツ市場の規模は、2018年時点で974億米ドル（10.6兆円）。
- 分野別では漫画を含む「出版」が最も大きい市場規模となっている。
- 2021年の日本のコミック市場は6,759億円で近年は電子書籍市場が拡大。
- 漫画は関連商品の販売だけでなく、“聖地巡礼”等、観光のきっかけにもなっている。

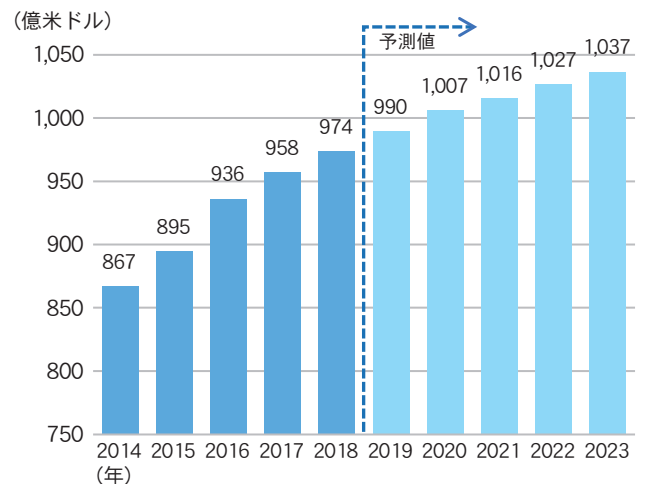
日本のコンテンツ市場も拡大傾向が続いている。2018年は974億米ドル（日本円で10.6兆円）の市場規模となっており、2023年には1,037億米ドル（同11.3兆円）まで拡大することが予想されている（図表3）。

2018年のコンテンツ市場の規模を分野別にみると、「出版」が全体の34%を占めており、以下、「映像」は33%、「ゲーム」が17%、「キャラクター」が8%、「音楽」が8%を占めている（図表4）。

また、公益社団法人全国出版協会・出版科学研究所の調査によると、出版のうち漫画等のコミック市場の規模は、2021年が前年比10.3%増となる6,759億円と、3年連続で大きく拡大して過去最高を更新している。内訳をみると、紙ベースのコミックは2,645億円で同2.3%の減少となったが、スマートフォンなどの携帯端末を通して読む電子書籍の売上が4,114億円で同20.3%増と市場をけん引している（図表5）。

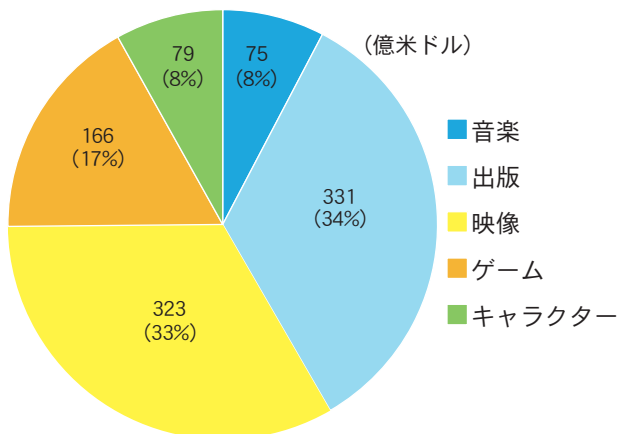
漫画は、関連グッズ等の販売に加えて、近年は熱心なファンが漫画の題材になった土地を観光で訪れる「聖地巡礼」等がもたらす経済効果なども注目を集めている。次頁では、漫画を活用した地域活性化の先進県である高知県と鳥取県の取組事例を紹介する。

図表3 日本のコンテンツ市場の推移



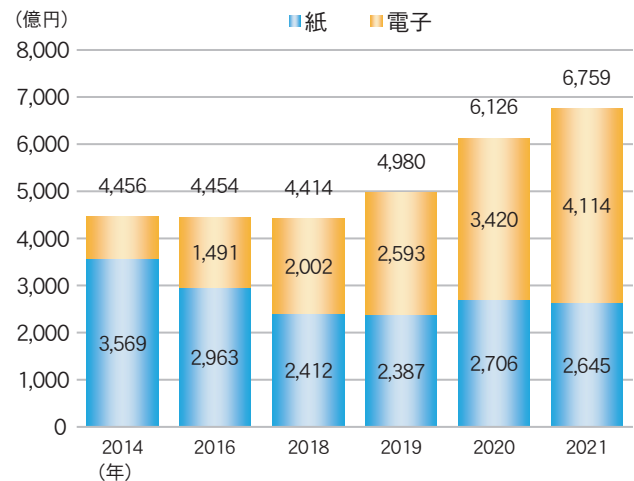
資料：経済産業省「コンテンツの世界市場・日本市場の概観」

図表4 日本のコンテンツ市場の分野別割合



資料：経済産業省「コンテンツの世界市場・日本市場の概観」

図表5 日本のコミック市場の推移



資料：公益社団法人 全国出版協会・出版科学研究所「出版月報」

3 漫画を活用した国内の地域活性化の先進事例～高知県と鳥取県の取組み～

- 高知県では、「まんが」をひとつの文化と捉え、文化振興事業として取組むなど、地域振興に活用しており、「まんが甲子園」などの文化イベントを開催している。
- 鳥取県では、地元出身の漫画家が手掛けた作品の人気キャラクター等とコラボした公共交通・施設・イベント等が人気を集めている。

(1) 高知県の取組み ～「まんが甲子園」「全国漫画家大会議」等の文化イベントを開催～

高知県は、「アンパンマン」のやなせたかし氏など多くの漫画家を輩出していることから、「まんが」をひとつの文化と捉え、30年以上にわたり地域振興に活用してきた。

1992年からは「まんが甲子園（全国高等学校漫画選手権大会）」という文化イベントを毎年8月に開催している。この取組みは国内外の高校生が「まんがチームNo.1」を競い合う大会で、毎年300校前後の応募があり、予選を突破した33校が本選に出場し、出題されるテーマに沿った「1枚まんが」を仕上げ、プロの漫画家等が審査する仕組みになっている。近年は、韓国、シンガポール、台湾等の海外校も参加するなど、国際色豊かな大会になっている。また、2015年からは、全国から著名な漫画家が高知県に集結し、日本のまんが文化を語る「全国漫画家大会議」を毎年3月に開催している。ここでは、漫画家トークショーのほか、プロに漫画の描き方を教えてもらえる「まんが教室」等の体験イベントもあり、子どもから大人まで楽しめるものになっている。



開催31回を誇るまんが甲子園（高知県提供）

(2) 鳥取県の取組み ～地元出身漫画家の3巨匠と地域のコラボレーション～

鳥取県は、「ゲゲゲの鬼太郎」の水木しげる氏、「遙かな町へ」の谷口ジロー氏、「名探偵コナン」の青山剛昌氏の3巨匠をはじめとする多数の漫画家を輩出している。漫画そのものが人々を心豊かにすることに加えて、観光や産業の振興等にも大きく寄与することに着目し、様々な取組を進めてきた。鳥取県では2012年を「まんが王国とっとり」建国の年と位置づけている。

鳥取県は、漫画やアニメのキャラクターとのコラボレーション企画が豊富である。水木氏の出身地境港市では、水木しげるロードが賑わいをみせているほか、境港への公共交通機関などでは、あらゆるところで妖怪たちが登場して観光客を喜ばせている。また、谷口氏の作品には数多くの鳥取県内の風景が描かれ、漫画に描かれた現地を訪問する観光客も多い。鳥取県北栄町には、同町出身の青山氏のマンガ・アニメミュージアム「青山剛昌ふるさと館」が立地するほか、同館からJR由良駅までの約1.4kmを「コナン通り」と名付けており、多くの観光客を惹きつけている。



©水木プロダクション ©バピエ・谷口ジロー/小学館 ©青山剛昌/小学館

まんが王国とっとり キービジュアル
(鳥取県提供)

4 熊本県内の漫画を活用した地方創生の取組み

- 熊本県では、2021年10月に「くまもとマンガ協議会」が設立されるなど、産学官で「マンガ県くまもと」を目指す取組みが始まっている。
- 漫画・アニメを活用した交流人口の創出に向けた取組みにより、新たな観光需要が生まれている。

(1) くまもとマンガ協議会、熊本大学 国際マンガ学教育研究センターが発足

熊本県には、熊本出身の漫画家や熊本が舞台のモデルとされる漫画・アニメ作品などが多く存在しており、2021年10月には、産学官が連携して「マンガ県くまもと」を目指す「くまもとマンガ協議会」が設立された。

また、熊本大学は、漫画やアニメの新たな研究拠点となることを目指す「国際マンガ学教育研究センター」を2022年10月に文学部に設置している。同センターでは、国立国会図書館や出版社などと連携し、国内で発行された漫画の単行本や雑誌など約50万点のデータベース化を進める方針である。地域振興にも生かす考えで、産学官で進める「マンガ県くまもと」の中核的役割も担う。

(2) 漫画を題材とした交流人口の創出

県内には、多くの漫画を所蔵する「湯前まんが美術館」や「合志マンガミュージアム」などがあり、それぞれが個性を生かした企画展を開くなど活動を続けている。また、熊本県は平成28年（2016年）熊本地震からの創造的復興を目的に、累計発行部数5億部を超える大ベストセラーである尾田栄一郎氏の漫画「ONE PIECE」と連携して「ONE PIECE熊本復興プロジェクト」に取り組んでいる。「熊本こと『ヒノ国』に上陸した麦わらの一味たちがそれぞれの特技で被災地の困り事を解決する」という設定の下、県内9市町村に麦わらの一味の像の設置を進め、2022年7月に10体が揃った。麦わらの一味の像には、県内外のファンらが訪れるなど、新たな観光需要を生みだしており、尚絅大学現代文化学部の「熊本県庁ルフィ像への来訪者に関する調査」によると、主人公のルフィ像だけで2019年に約26億円の経済効果が生まれたと試算している。

熊本県は、漫画を活用した地方創生についての大きなポテンシャルを秘めていると思われる。今後、イベントの開催等を通じて国内外から観光客を呼び込み、交流人口を増やす取組みなどが期待されるが、地方創生という面では定住人口の増加も重要となってくる。次頁からは漫画を活用した定住促進等に取組む高森町の事例を紹介する。



熊本地震で被災した県内の9市町村に「ONE PIECE」の麦わらの一味の像10体を設置
 出展元：「ONE PIECE熊本復興プロジェクト」ホームページ



熊本県庁のプロムナードに設置された麦わらの一味の船長ルフィ像
 ©尾田栄一郎／集英社

5 高森町における漫画を活用した地方創生の取り組み

(1) 取組経緯～イベント開催と漫画雑誌編集会社の第二本社進出等が大きな契機に～

- 熊本県の高森町は、人口減少と少子高齢化が進んでおり、定住人口を増やすための産業創出等が課題となっていた。
- 2018年9月に同町で開催された「くまもと国際マンガCAMP in 阿蘇高森」等をきっかけに漫画を起点とした地方創生の取り組みが始まった。

高森町は、人口が約6千人で、高齢化率は42.8%と県内で10番目に高く、年少人口は9.8%と県内で15番目に低い水準にとどまるなど、多くの県内自治体と同様に人口減少と少子高齢化という課題を抱えていた。そのような中、2017年に熊本地震からの復興支援を目的に県内で開催された『熊本国際漫画祭』の開催等をきっかけとして、高森町と漫画雑誌編集会社の(株)コアミックス（東京都本社：堀江信彦社長（熊本市出身））は、2018年9月に「くまもと国際マンガCAMP in 阿蘇高森」を開催した。

このイベントは、漫画家を目指す世界各国の若者らを同町に招き、有名漫画家が直接指導するもので、高森町で漫画による地方創生の取り組みを進める大きなきっかけとなった。2020年には、同社の第二本社が高森町に設置され、編集者が常駐している。また、第二本社には、プロが使う作画機材を備えた制作スタジオを置き、東京の編集部と直結した大型モニターを通じて、編集者からリアルタイムでアドバイスを受けられるようになっており、漫画家を志す若者たちの制作拠点になることを目指している。



2018年9月に開催された第1回目の「くまもと国際マンガCAMP in 阿蘇高森」の様子

(2) 漫画を切り口としたユニークな取り組みが若者を呼び込む

- 2020年には、漫画をテーマにした女性歌劇団「096k（オクロック）熊本歌劇団」が誕生。同町の若者の定住促進、対外的なPRなどに大きく貢献している。
- 2023年4月に公立高校としては全国初のマンガ学科が地元高校に設置される。

①096k（オクロック）熊本歌劇団の誕生

(株)コアミックスは、漫画の可能性を広げる新たなエンターテインメントの創出にも取り組んでおり、漫画の魅力をライブで体感してもらえらる演劇メディアを目指して、2020年に女性歌劇団「096k（オクロック）熊本歌劇団」を結成している。

メンバーは全国からオーディションで選ばれ、同町に移住し、現在21人が共同生活を送りながら稽古を重ねている。旗揚げ公演は同社のヒット作である「前田慶次かぶき旅」をテーマとした舞台演劇となっている。

同社では、その他の取組みとして、旧高森温泉館を買い取り、改装・改築して、若きクリエイターの共同生活施設「アーティストビレッジ阿蘇096区（オクロック）」



女性歌劇団096k熊本歌劇団

を開設している。阿蘇五岳を望む約9,000坪の敷地にマンガ制作スタジオや試写室、ライブラリー、住居棟などを備え、漫画家の育成や漫画の可能性を広げる新規ビジネスの展開を目指している。

②熊本県立高森高等学校マンガ学科の創設

熊本県立高森高等学校（以下、高森高校）は、少子化の影響等により定員割れの状況が続いていた。そのような中、(株)コアミックス、高森町、熊本県教育委員会、高森高校は、2021年9月に「マンガを活用した高森高校の魅力向上に関する協定書」を締結しており、2023年4月には公立高校としては全国初のマンガ学科が同校に設置される。協定に基づき、高森町はプロの漫画家が使用する漫画制作機材の提供や寮の整備、通学支援等のバックアップを行い、(株)コアミックスは専門的知識・ノウハウで学科設置のサポートを行うほか、講師派遣や高校生への同社施設の開放等を行う。2022年7月に開催された学校説明会には130人の中学生が県内外から参加した。また、2023年度の高森高校のマンガ学科の出願者数（前期選抜）は定員を大きく上回る1.82倍となるなど、関心を集めている。



全国初のマンガ学科を設置する高森高校

③高森町への効果

096kのメンバーは、劇団員として活動するだけでなく、同町の「地域おこし協力隊」にも任命されており、同町のPRや、住民への各種支援業務、地域を盛り上げるお祭りやイベント等にも参加している。メンバーが「ふるさと納税」のPRを開始したことなどで、同町への寄付額（2021年度）は前年度比で約4倍の32億円に増加した。

また、高森高校のマンガ学科の設置は、漫画家になる夢を叶えたい生徒へのチャレンジの場の提供になるとともに、高森高校の魅力向上による定員割れの解消・活性化、若者の定住人口の増加などを通じて、同町の地方創生に大きく寄与することが期待されている。



アーティストビレッジ阿蘇096区

おわりに

- 漫画等のエンタメは、“聖地巡礼”に代表されるような新たな観光需要を生むなど、地方創生を実現する新たな地域資源として活用が期待されている。
- そのような中、高森町で始められた漫画を活用した地方創生の取組みは、町外の漫画出版社のノウハウ等も活用しながら、高校への漫画学科新設や劇団員の拠点創設等で“若者”の定住人口増加につなげている点で興味深い取組みである。
- リモートワークが一般化してきた現状では、高森町の事例のようにクリエイティブな事業を誘致し、それを起点に地域の活性化を図ることも可能である。そのような取組みが、若者の移住・定住のきっかけをつくり、人口減少をくい止め、地域の持続可能性を高めていくと思われる。