

平成26年度第3回大村知事と語る会

- 1 日 時 平成26年10月8日（水）午後2時30分から午後4時30分まで
- 2 場 所 あいち国際プラザ 2階 アイリスルーム
- 3 テーマ ポップカルチャーで地域の活性化と魅力の発信
ー若者パワーで愛知を世界にPR！ー

4 意見交換者（五十音順、敬称略）

安立 哲也 尾張旭ローカルヒーロープロジェクト代表
伊藤 昭浩 名古屋学院大学商学部准教授
神楽 くるる マルチタレント
中野 公雄 愛知ぽぷかる制作委員会プロデューサー
ばさしの サン電子株式会社ゲームプロデューサー
林 大策 愛知淑徳大学交流文化学部准教授
山口 由里 フリーアナウンサー
りむた ぽぷかる公式コスプレイヤー

【大村知事】

皆さん、こんにちは。愛知県知事の大村秀章です。

本日は、お忙しい中、語る会にご参加をいただきましてまことにありがとうございます。この会は、その時々テーマにつきまして、第一線で活躍している皆さんから直接ご意見をお聴きし、今後の県の施策に生かしていこうということで1年に3回やっております。今回の3回目は、「ポップカルチャーで地域の活性化と魅力の発信 ー若者パワーで愛知をPR！ー」をテーマに開催することといたしました。

アニメ、マンガなどポップカルチャーと呼ばれる日本の文化は、まさに世界中にどんどん広がっているということだと思っておりますし、世界から日本に来ていただく、まさに大きな魅力の一つだと思っております。

こうしたポップカルチャーを愛知から発信していきたいということで、ずっとこのところ活動しておりますけれども、ぜひ今日は、そうしたポップカルチャーにつきまして、まさに日頃からお仕事や活動に取り組んでおられる皆さんに、さまざまなアイデアやご意見をいただいて、大いにまた盛り上げていくことにつながっていけばというふうに思っています。

なお、秋はポップカルチャーをモリコロパークでやりますけれども、夏はコスプレサミットを

名古屋と、最近、一宮でも七夕に合わせてやっております。私も調子に乗ってちょっとコスプレをやらせていただいておりますけど、今年は名探偵コナンくんのイベントがあったのでコナンくんをやらせていただきましたが、個人的に一番自分が気に入っておるのは、3年前にやったデスラー総統でございまして、顔を青く塗って、髪の毛も金髪をかぶって、8月の暑いときに栄も大須も行きましたけれども、非常にネットの配信でたくさんの方に見ていただいたそうですが、そういう形でまたこれからもしかり盛り上がっていければというふうに思っております。

ぜひ今日は、忌憚のないご意見をいただきますように、あまり堅苦しくないように進めていければと思いますので、よろしく願いいたします。

それでは、早速、懇談会を始めさせていただきたいと思います。まず順番に全員の方に、それぞれ5分間程度でご意見をいただき、その後、フリートークということにできたらと思っております。

それでは、神楽くるるさんから順番でよろしく願いします。

【神楽】

愛知県在住のタレント、神楽くるると申します。どうぞよろしく願いいたします。

ぽぶかるには、4年前のぽぶかる1からキャラクターやコンテンツのプロデュースに携わらせていただいております、今では文化の妖精ぽぶかるちゃんの声優と公式コスプレイヤー、そして、今日の衣装なんですけれども、ポップカルチャーコンシェルジュというポップカルチャーで社会貢献活動を行うボランティアユニット、LOVE♥KNOWのメンバーの1人としても活動させていただいております。

私は、実は10代の頃からイベント型のメイドカフェ「シンデレラの屋根裏」、「スピリチュアルガーデン」というカフェのプロデュースをさせていただくことから始まり、愛知を中心に音楽活動とか、今日も一緒に出ております尾張旭市のローカルヒーローのシュラバスターの楽姫という役の声優をやらせていただいたりとか、先日行われました2014年東京ゲームショウでサンソフト様の企画を書かせていただいたりとか、ポップカルチャー関連の企画、制作を行っております。

今日は、知事とお話しできる貴重な機会をいただけたので、今まではぽぶかるの企画に携わってきた中で感じたことを少しお話しさせていただければなと思います。

皆様のお手元にございますチラシにあるとおり、ぽぶかる4ということで、4年前にポップカルチャーを活用した地域振興イベントということで開催されました。ポップカルチャーを取り巻く状況は、4年前と比べると今は大分変わってきております。もともと愛知には、ポップカルチャー関係の出版社とか、ゲームメーカーとか、いわゆるパブリッシャーとかがすごく少なくなくて、例えば、こういうポップカルチャーコンテンツでプロになるというと、東京に行って、マンガの

原稿を持ち込みに行き、何かバイトをしながらとかそういうスタイルだったのが、ニコニコ動画とかユーチューブ、それからイベントカフェの開催とかコスプレイベントとか、インターネットなど各種サービスの普及とともに、個人で発表する場がすごく整ってきて、ポップカルチャーを表現する場所が東京じゃなくても整い始めている状況だったというのが4年前です。

4年前、アニメとかゲームなどは昔の映画と同様に、ポップカルチャーというより、そのファンの人たちでも世間でもサブカルチャーとして捉えられていたんです。外務省がクールジャパンコンテンツとして長期的な視野でポップカルチャーを売り出していこうというところで、ポップカルチャーと定義したところでぼぶかるもちょうど始まりましたので、ポップカルチャーの略ということでぼぶかるを愛称とみんな決めて、この名称もポップカルチャーなのかサブカルチャーなのかというのはすごく賛否両論がありましたけれども、最近ではポップカルチャーとして認知されてきているのではないかなと感じています。

地方自治体でも、ぼぶかる1のイベントの後から全国各地でぼぶかると同じような名前がつけられたイベントが開催されてきていて、ぼぶかるが名詞から動詞になってきている感じもします。

各地の行政がまだそういうポップカルチャーに目を向けていなかった時代から、行政がポップカルチャーを積極的に活用していきたいという時代になってきたのかなと思っていて、それで今日もこのような場が開かれたのかなと思っているんですけど、行政がポップカルチャーを活用した地域振興を行うメリットとしては、私の経験からいきますと、10代のころ、一夏限定のメイドカフェイベントをやったことで全国から、北海道とか沖縄とかから、いわゆるお帰り、ご来店していただくことをお帰りというんですけど、お帰りをいただいたりとか。あと、この間、東京ゲームショウでサン電子様の企画を少し書かせていただいたとき、こちら中国とかフランスとか世界中のニュースメディアにも取材していただいて話題にもなっていたりとか。あとは、狂言とか能とか伝統芸能をぼぶかるのキャラクターで情報発信をしていくことで、今までそういったものに全く興味のなかった人たちが、能とか狂言って意外とおもしろいんだねとか。今度、ぼぶかるでも古典の更級日記の講読会をぼぶかるの声優でやらせていただいて、古典の先生を講師で呼び出して、古典の解説をしながらそういう読み聞かせを行ったりとかもするんですけど、今まで難しいとか興味がなかったなというものが、ポップカルチャーとかキャラクターを通すことで興味を持っていただける、そのキャッチーさが武器になって、さまざまなものの窓口となって、全ての分野と結びつくことができる可能性があるのではないかなというところが、すごく魅力的だと思います。

ただ、ポップカルチャーを活用する問題点なんですけれども、今、各地で行政が、じゃ、萌えキャラがはやっている、ゆるキャラがはやっているからそういったイラストをつくる、イラスト

を募集しますという事業はたくさんされていると思うんですけども、そういうキャラクターは、例えば作品を通してのストーリーとか、ツイッターやフェイスブックなどのSNSでのコミュニケーションとか、世界観の共有があつて初めてキャラクターが動いてくるんですけども、行政ではキャラクターをつくるということ自体を事業としているものがすごく多くて、単にイラストをつくっただけでは命あるキャラクター、愛されるキャラクターにはならないかなというのがこの4年間考えていたことです。行政が事業を行う上で、キャラクターをつくることだけではなくて、どのように生かすかまで含めて事業として考えていくことが必要なと思います。

【大村知事】

ありがとうございます。また後ほどよろしく申し上げます。

それでは、続きまして、安立さん。

【安立】

名古屋市の東隣、尾張旭市で地域ヒーローという形、いわゆるローカルヒーローという言葉でくくられたりもしますけれども、オリジナルでヒーロー物をやらせていただいています、尾張旭ローカルヒーロープロジェクト代表の安立と申します。

ぽぶかるも第1回から呼んでいただきまして、最初にお話を伺ったときに、自分も実はポップカルチャーとサブカルチャーの区別があまりついていなくて、自分だけじゃなくてそう思い込んでいる方も結構いるんじゃないかなというふうには思いましたけれども、やっぱりどうしてもマンガとかアニメとか、そういった先入観がどうしても強かったものですから、その中にこういう実写物、いわゆる特撮といった分野が入っていてもいいものかというのが最初はありましたけれども、実際に参加させていただいて、ちょっと自分の解釈も違っていたなというのがありました。やはりもっと広い意味で、大衆に向けた大量生産される文化という捉え方をしたときに、別にアニメやマンガやだけじゃなくて、我々みたいな特撮物、それから、もっと言ったら、音楽ですとか、映像ですとか、そういった分野もひっくるめてポップカルチャーと捉えていいんじゃないかなというふうに思いました。

実際に今日、後ろに連れてきていますけれども、森羅特装シュラバスターというキャラクターを使って、尾張旭という名前がなかなか発音しづらいし、これといった名産もないし、なかなかPRしづらいというところもあったんですけども、そういったところも踏まえて、ショーがどうしても中心になりますので、その中でどれだけ尾張旭という言葉を盛り込めるかを考えて活動しています。

最近ですと、以前知事にもお越しいただきましたけど、おいしい紅茶の店、店舗数日本一ということで尾張旭の有志たちで動いていますので、そこに我々も絡んで一緒に活動しております。

ただ、活動していく中で、これはうちに限らず、こういう地域ヒーローとしてやっていく者みんなそうかもしれないですけども、なかなか行政と絡みにくい、それから理解を得られない。いわゆるゆるキャラと比較しても、どうしてもやはり扱いに困るところがあるのか、なかなか活動しづらいところはあるのかなと。愛知県内ローカルヒーロー、ざっと挙げても今10は超えますから、その中でやはりそういう活動がまだまだ土壌としては育っていないのかなというふうに思いました。

ただ、自分たちで言うのもあれですけども、十分おもしろいコンテンツではないかと思っていますので、逆に、行政のほうからどう利用するか、先ほどの神楽さんの話じゃないですけども、いかに人を使うとか、そういったところでまだまだ余地の残っているジャンルではないかなというふうには思っています。

もっと幅広い文化ジャンルの方と連携する、そういう機会を持っていればというふうに思いますし、あとは、ぼぶかるというイベント自体も非常にいい取組だと思いますし、県がこうやってポップカルチャーを発信していこうという動きも非常にいいことだと思います。ただ、残念ながら、一般というか、市井の人々のレベルまで届いていないのではないかなと思うことがまだまだあります。

自分も実は普通の一般のサラリーマンですから、職場にそういう話をしてもなかなか、「えっ、何のこと」、「えっ、愛知県、そんなことをやっているの」みたいな、そういうリアクションしか返ってきませんので、そういった点ではまだまだ工夫の余地はあるのではないかなというふうには思っておりますし、その中の一つのコンテンツとして、我々みたいなヒーロー物が使えるものがあれば、ぜひぜひ協力していきたいなと思っております。

【大村知事】

ありがとうございました。また後ほどよろしく願いいたします。

それでは、続きまして、ばさしのさんでいいんですね。ばさしのさんというのは、ふだん仕事をされているときのものですか。

【ばさしの】

はい、ゲームのプロデューサー名がばさしの。

【大村知事】

じゃ、よろしく願いします。

【ばさしの】

よろしく願いいたします。本日は、このような機会をいただき、大変光栄に思っております。

私は、江南市にございますサン電子株式会社というゲームの会社で開発の指揮をとらせていた

だいておりますばさしのと申します。よろしく願いいたします。

弊社では30年以上前からゲームの事業をやっております、私は2年ほど前に女性向けオンリーのゲームブランドを立ち上げまして、携帯ゲームで初めてBLゲームを配信するというようなことをやりました。先ほど神楽さんから説明がございましたように、東京ゲームショウでも定期的に出展させていただきまして、盛況をいただいております。私どもは、本式のBLという意味の狭い世界観にとらわれずに、女性がドキドキするコンテンツを配信するという意味で、ゲームとかそういう枠にとらわれずにやっぺいこうというところで活動しております。

私からは、ポップカルチャーの発信をしている企業の人間といたしまして、ポップカルチャーを活用した地域活性化に必要なこと、視点ということで、仕事しております上で日頃感じていることなどをお話しさせていただければと思います。

ポップカルチャーを活用する能力を持った方や持った企業が愛知県で活躍するための地盤がより強固になるといいななんていうようなことを最近は感じております。具体的なところを今回は2点ほど挙げさせていただければと思います。

まず、1点目として、能力を持っているクリエイター、例えば絵がうまい子だったり、すごいプログラマーだったり地元就職をもっとできるようにしたいということを強く感じております。これはいろいろ障害はありまして、我々のようにゲームを扱う、コンテンツを扱う会社が少ないというのがあるんですけれども、その上に業界の主要大手の会社が東京に集まってしまっていますので、やっぱりゲームで就職しようと思ったら東京かなみたいところで東京に行かれてしまうのであるとか、私たちの力不足などところではあるんですけれども、そもそもそういう企業があることがあんまり認知されていないというところが挙げられます。

能力のある人が外に行ってしまうと、企業の能力が落ちる。そうすると、就職する先がなくなるみたいな感じで、悪い循環ができてしまうようなところがありますので、私どもも、こういう企業が愛知にあるんだよというところをPRしていくのはもちろんなんですけれども、教育の場で地元就職しようとか、地元でゲームを頑張ろうとかというような気持ちを持つような活動ができればと思います。

2点目が、企業同士の横の連携をもっととれるような機会があればうれしいなと感じることがあります。ゲーム会社同士、同じ業界でという意味での連携ももちろんあまりないんですけれども、どちらかという、他業界とのつながりが欲しいなというところを感じております。

我々はゲーム屋ではありますがけれども、先ほど言わせていただいたとおり、ゲームにとどまらず、さまざまなことをやっていきたい。例えばですけど、音楽を配信したいとか、何か物をつくりたいとか、フィギュアをつくりたいとか、そういういろんなことをやっていきたいと思ってい

るんですけども、自分たちで全てのものをつくることはできない。自分でつくったゲームのキャラクターの人形をつくろうと思ったとしても、自分たちでこねこね人形をつくるわけにはいかないので、そういった会社を頼って、一緒にやっていきたいと思いますところがあるんです。どうせやるのであれば、地元同士で協力して、協業してやって、こういうものをつくりましたみたいところをアピールして、コラボしてやっていければと思うんですけども、そもそもそういう技術を持ったほかの会社を知る機会があんまりなかったりとかしまして、一方、東京では、東京ゲームショウであるとか、つながりを持つような機会がたくさんあるんですね。そういうような機会があると、地元の、愛知県には技術を持った中小企業がたくさんあると思いますので、そういうところといろいろ手をとり合ってやっていけたらいいななんて思いました。

私としては、地元でつくったコンテンツを、カルチャーを配信することができれば、もっと地元企業が生き生きする、地域活性化につながるのではないかなと考えております。

【大村知事】

ありがとうございました。また後ほどよろしく願いいたします。

それでは、伊藤先生、お願いします。

【伊藤】

私は、スライドをお持ちさせていただきまして、プロジェクト758という取組を少し紹介させていただきながら、ポップカルチャーに対する思いをご説明させていただければなと思っています。

読んだとおりそのまま、758と書きましてなごやと読むような事業を進めておりまして、プロジェクト758は、大学の教育と、それから地域、それから行政と、この3つを掛け算して行っている新しい地域活性化策になっております。平成25年度の文科省の地（知）の拠点事業に採択されまして、そのもとで行っているプロジェクトになります。

具体的にこのプロジェクトの進行でございますけれども、地域資源を大学教育の中で5つのフェーズに分けてまして、それぞれキャラクター化をし、情報発信を進めていくと、こうした取組でございます。

5つのフェーズと今言いましたけれども、実は事前準備が大学教員としてはかなり大変でして、まずは大学の中でやりますので、名古屋学院大学のプロジェクトとして、カリキュラム、大学の授業にまず落とし込みという作業をしております。

それから、名古屋市、今回は熱田区に特化して作業を進めているんですけども、事前準備というものを進めさせていただいています。左側にあるのは、市長室で表敬訪問をさせていただいたときの写真、右側は、左の方から、熱田区の区長、それから本学の学長、それから声優の洲崎綾さんに参加していただいておりますので、洲崎さん、それから私のゼミ生と、こうした形で事前

準備を進めまして、やっとフェーズ1ということで、大学カリキュラム内での学生による地域の調査ですとかサーベイというものを授業の中で進めております。

学生たち、文献サーベイはもちろんなんですけれども、関連講義で地域住民の方たちにアンケートをとりまして、名古屋市、それから愛知県にどういったような地域資源、名物とか観光資源という意味ですが、どういった地域資源があるかということに住民の方からまずアンケート調査を行いまして、フェーズ2では、大学のカリキュラムの中で、具体的にはマルチメディア表現等の授業でキャラクターを完成させていきます。左側に鉛筆描きのラフがありますけれども、あれはそれぞれ名古屋市の中にある地域資源をキャラクター化して学生が描いたラフ絵なんですけど、キャラクターを完成させていきます。

先ほどもありましたけれども、ただキャラクターをつくるだけでは実は誰も注目しない、特に学生がつくただけでは全く注目を集めません。ゆるキャラも今、千数百体、各自治体がつくっておりますけれども、つくるだけでは実は意味がなくなり始めております。

そこで、我々は、フェーズ3で、インターネット放送を通じた視聴者参加型のキャラクター創作を進めています。具体的には、ニコニコ生放送、これ、実は台風直撃した後、今週の月曜日にも放送してきたんですけれども、生放送においてキャラクターをつくっていく共有を視聴者の皆様としています。その一部を、今日、動画で持ってきたんですけれども、学生主体でカメラの運営から台本、それからキャスト全て学生がやっております、大体1万人ほど視聴者を集めております。その中で3万件ぐらいコメントをいただいておりますので、大体お一人3件ぐらいはコメントをいただきながら、キャラクタークリエーションの中で番組がつくられていくのかなと思っています。

この番組自体は、熱田区長が声優の洲崎綾さんにひつまぶしの食べ方を紹介しているというちょっとシュールなもので、洲崎さんは当然声優なので感想がおいしいしかなくて、おいしいしか言っていないじゃないかというようなコメントが出てきたり、ちょっとぽんこつなんていう文字が出たりしていますけれども、こういう形で視聴者の方たちと楽しみながら、愛知県、名古屋市の観光資源、地域資源をまずは知ってもらって、そこからキャラクター化、ポップカルチャーにつなげていくというのが我々の趣旨となっております。

ですので、まずはニコニコ生放送で1万人ほど見ていただきまして、コメントが3万。我々は、これをつくる過程の文脈化といったような言葉で呼んでおりまして、みんなで作っていくことで世界観の共有といったようなことをフェーズの3では考えております。

ただ、少しだけ問題が実はありまして、学生が完成したキャラクターではなかなか乱雑なところがございまして、実はここ、フェーズ4では、専門家の方に、イラストレーターの方に線で

すとか、色を当てていただくことで、リッチネスな地域コンテンツを表現していくということで、今、左上にありますのが、フェーズの2で一番初めに地域の方々のヒアリングをもとにキャラクター化したもの、その下にあります絵は、生放送を受けてキャラクター化したもの、これをこういう形で、これは地域のキャラクターになっているんですけども、これ、ひつまぶしのキャラクターになっております。上にベレー帽をかぶっていますが、ひつまぶしを食べられた方はわかると思うんですけど、ふたがついておりますのでベレー帽ではないかですとか、おひつが中が赤くて外見が黒いので、白に黒と赤のストライプ模様とか、そういったものを学生たちが一生懸命作りながら、最終的にはキャラクターに落とし込みという形になります。

これがほかにも、国際会議場、白鳥古墳、白鳥庭園という形で、今現在、9体のキャラクターを、地域資源をキャラクター化させていただいております。

それプラス、声を当てて命を吹き込んでもらうという作業を声優にお願いしております。東京の某有名プロダクションにお願いをいたしまして、それぞれ有名な、視聴者にとしてみると、あっ、あの人が声をやっているのというような人気の声優に声を当てていただきまして、リッチネスかつ生きたコンテンツとして命を吹き込む作業と、これがフェーズ4になっています。

しかし、キャラクターをつくって終わりでは意味がございませんので、これにフェーズ5として情報発信、「<http://p758.jp>」というサイトを設けまして、ポータルサイトとしてここで複数のチャンネルを用意しております。ここで展開しているコンテンツとしましては、いろいろあるんですけども、アニメという形で、例えばティーザームービーとして、学生たちが描いたアニメをマルチメディアコンテンツとして発信していくこととしております。

なかなか、私、大学の教員としてはこれの専門ではないので、厳しい学生指導になっているんですけども、地域の方、それから行政、我々大学と、この辺がコラボしながら進めさせていただいている地域活性化策という形になっております。よろしくお願いいたします。

【大村知事】

これは、熱田区というのは大学があるところだからということですか。

【伊藤】

まさにそのとおりでして、大学のあるところということで熱田区を取り上げさせていただいております。

【大村知事】

わかりました。また後ほどよろしくお願いいたします。

それでは、続きまして、山口由里さん、よろしくお願いいたします。

【山口】

私は、今年の7月まで東海ラジオ放送で6年4カ月、局アナをやっております、7月末で退社して、8月からフリーアナウンサーとして活動しています。

まず、このポップカルチャーに最初に携わったのが2012年でした。ポップカルチャーで愛知県を盛り上げようという趣旨のラジオ番組を担当することになりまして、まず1年目は、地元出身のパーソナリティー女性、私を含め3人で、東海地方のポップカルチャーの情報を発信していくという番組を担当しております、また、2年目、形を変えまして、東京で声優業界第一線で活躍されている声優をお二人迎えて、なごやめしだったり、名古屋の文化を発信するという番組を担当していました。そして、今年、3年目になりまして、また形を変えて、今度は東海地方、地元出身のクリエイターと一緒に番組を担当しております。1人は、岸田メルさんというイラストレーターで、名古屋市在住の方なのですが、東京でもいろいろ情報を発信されている方です。もう一人は、オカザえもん。岡崎出身のゆるキャラ、しゃべらないゆるキャラとラジオをやっています。なかなかおもしろい、実験的なことをやっているというふうにリスナーさんからは言われているんですけども、ポップカルチャーという同じ目的で、形を変えて3年間番組を担当しています。

その中で私が感じていることなんですけれども、まず、2012年、ポップカルチャーで地元を盛り上げようという趣旨の番組を始めた段階では、私は、ポップカルチャーという言葉あまりよく知らなかったんですね。あまりよく知らないまま、イメージはって言われたときに、ぼやっとオタク文化なのかなと。あんまり今まで関係してこなかった文化なのかなというふうに最初は感じていたんですけども、番組に携わることによって、自分の家にマンガが何百冊もあったりとか、あとは、Kポップという音楽が好きで、Kポップアイドルのライブに足を運ぶことが多いんですけども、それも全てポップカルチャーに入るんだなということを番組を通して感じることができました。

きっと私と同じように、ポップカルチャーって何なんだろうと思っている方ってものすごく多いと思うんですね。ポップカルチャーのイベントというふうに打ち出すだけでは、やっぱりポップカルチャーにふだんから親しみのある方のみへの情報発信になってしまうのかなというのをすごく感じてまして、私の友人の中でも、ポップカルチャーという言葉自体知らない人も多いですし、あまり携わってこなかったという人も多いと思うので、もっと、ポップカルチャーって大衆文化だからそんな数居も高くないし、みんなが好きに参加できるし、自分の表現ができる場所なんだよということを広く認知してもらうことが大事なのかなというのをすごく感じます。

あとは、今年も愛知ぼぶかる聖地化計画ということで、第4回ぼぶかるのイベントがモリコロパークで11月1日、2日と2日間にわたって開催されますけれども、私、今年も司会として参加

させていただくんですが、メインイベントへの来場者数が第1回が6,000人、そして、去年の第3回が1万8,000人ということで、すごく人数が増えています。3倍になっています。今年はさらに、どんどん増えているわけですから、たくさんの方がいらっしゃるのかなんていうことを感じています。

自分が表に立つ人間として感じているのは、すごく大きなマスメディアに所属していなくても、このポップカルチャーに関しては、ツイッターだったり、フェイスブックなどで、参加者一人一人がものすごく発信力を持っているというところだと思います。なので、ぼぷかる聖地化計画、ぼぷかるのイベントに参加された方が情報を発信して、どんどん来場者数も増えていくと思うんですけども、先ほどぼさしのさんが、クリエイターがもうちょっと地元就職してほしいということもありましたけれども、やっぱり愛知がポップカルチャーの聖地で、たくさんの方が集まる場所で、そして、たくさんクリエイターが生まれる場所ということをもっともって県として発信していただきたいなというのをすごく感じています。以上です。

【大村知事】

ありがとうございました。また後ほどよろしく願いいたします。

それでは、続きまして、林先生、お願いいたします。

【林】

よろしくお願いします。改めまして、愛知淑徳大学交流文化学部の林と申します。

学校では、専門としては観光、地域活性、まちづくりというものをやっております。ちょっと自己紹介を兼ねて、大学教員と並行して活動していることを少しお話させていただきたいんですが、東海アクションプロジェクトというものをまず一つやっております。こちらは、名古屋出身の堤監督、「20世紀少年」とか「TRICK」とか「SPEC」を作られた監督がいつもおっしゃっているのは、映像というメディアが今までは映像制作者の手のうちにあったわけですけど、まさに皆さん、ぼぷかるにかかわっていらっしゃる方が一番感じていらっしゃると思うんですが、もう既に市民メディアとして、メディアというのが非常に簡単にどなたも発信できるようになったという部分をやはり地域振興という部分に使っていこうと。ほんとうに商店街のおじさんたちが映画をつくったりとか、そういうことをサポートしていこうじゃないかということを経営者がおっしゃいまして、そこへ在名の放送局さんとか、広告代理店さんとか、僕らみたいな大学教員とか、制作会社、それからフィルムコミッション、この間、愛知県も協議会を立ち上げられたフィルムコミッションとか、皆さんが集まって、何か地域からオーダーがあった場合に、そこへ手弁当でも駆けつけようというような活動を立ち上げたところですが、今、徐々にそういう事例が幾つか生まれております。

それから、もう一つは、なごや朝大学という市民大学を昨年の4月に立ち上げまして、こちらのほうは、社会人が早朝から地域とか食とか文化などを学ぼうという活動です。例えば、昨年やりましたのは、三重の菰野町、四日市の奥にあるんですが、菰野町という地域をテーマにして、みんなでここを、関係ない社会人が朝7時半から集まって菰野町のことを勉強して、じゃ、この週末、みんなで1泊2日で泊まりに行って、地域資源を見つけようと。魅力と課題を発見して、最終的に菰野町の皆さんに、名古屋に勤めている人間のいろんな知見とか、いろんな経験をもとに地域活性化策をプレゼンしていくというものがあったり、あと、ソーシャルクリエイティブクラスという、ソーシャルメディアのほうのソーシャルではなくて、地域を、社会をもう少し、ちょっとしたアイデアで良くしていこうということで、これはテレビ塔の中で、セントラルパーク、久屋大通をもう少し活用できないかということ、みんな、これは大勢の人が写っているんですが、こういう形で朝から40名ほど集まって、毎週勉強して、活性化策を考えるというのをやっています。

そこで感じているのは、家族、会社、もう一つのコミュニティーを持ちたいと思っているのは、30代以降、僕は今40代ですけど、やっぱり30代以降の価値観が非常に変わってきている。社会、地域にコミットしていこうという気持ちが非常に大きくなっているなというのは非常に体感しております。

こんな話をしております、今日のテーマとは少し関係ない自己紹介なんですけど、もともと、正直に申しますと、僕は、ポップカルチャーというアニメとかマンガとかゲームというのはちょっと詳しくないというか、そう得意ではない分野でして、今日はどんな話になるかなとちょっと戦々恐々で、既にわからない用語も出てきておりますので、ちょっとびびっている面もありますが、それを前提に皆さんの討論に加えていただければと思っているんですが。

今回お話をいただいて、幾つかちょっと体験で思い出したのは、今、大学教員をやっておると言いましたが、もともと3月まで地元の民間放送局にいました。10年前にいた部署の仕事の一つで、深夜のアニメ編成をやっておりました。10年前にちょうど、放送局も非常に厳しい状況になってきて、制作費が削減され、なかなか自分で番組ができないということで、アニメを受け入れるということになりまして、かなり深夜にアニメが並び出すようになったんです。その編成をまさにやっておりますと言いながら、ほんとうに申し訳ないんですけども、機械のように編成して、放送局にすると、流せばお金はもらえるし、制作するお金も要らないということで、そういうことをやっていたんですけど、そこで感じたのは、視聴率がそんなにとれないんですよ、アニメって、ほかの番組に比べて。なのに、数年後、僕が編成した番組の中で一つびっくりしたのは、「けいおん！」ですよね。ある映画館に行ったら、人が多過ぎて入れなくて、何だ、これは

と。僕は違う映画を見に行ったんですけど。グッズがもう長蛇の列で、僕が編成していた、視聴率もとれなかったあの「けいおん！」がこんなパワーを生んでいるのかと。この「けいおん！」というパワーに、そのとき、非常に衝撃を受けた覚えがあります。

それから、教員になってから感じたのは、観光のトレンドの中にロケーションツーリズムというのがありまして、テレビはもちろん、アニメでいうと聖地巡礼という形で。先ほどご紹介がありました、『ロケーションジャパン』という、「あのロケ地は、どこ？」というような雑誌も出ておりまして、そこがロケーションジャパン大賞というのをやっていて、2011年は「龍馬伝」なんですよ。2012年、「おひさま」、2014年はもちろんのごとく、「あまちゃん」ということで、NHKの大河ドラマ、朝の連続テレビ小説がなっているんですが、2013年が、実はこれもびっくりしたんですが、「おおかみこどもの雨と雪」ということで、富山県、それから立山町、それから一橋大学というところが舞台になっていて、そこへものすごく大きな経済効果をもたらした。ある意味では、「あまちゃん」とかそういうものと一緒になっているということで、非常にそういう面で僕は、観光の面からもちょっと期待をしておりますので、そういうところでお話できればというふうに思っておりますので、よろしくお願いいたします。

【大村知事】

ありがとうございました。また後ほどよろしくお願いいたします。

それでは、続きまして、りむたさん、よろしくお願いいたします。

【りむた】

ぽぷかる公式コスプレイヤー、りむたです。よろしくお願いいたします。

ふだんから趣味でコスプレをしているんですけども、コスプレといいましても、知事も参加されていますコスプレサミットや、神楽さん、ばさしのさんも参加されています東京ゲームショウでのコスプレパフォーマンスを最近は主にやっております。

それと、有名ブランド、ルイ・ヴィトンさんとのコラボをされている村上隆さんが現在アニメを作成しております、そちらのアニメ、「シックスハートプリンセス」という作品のプロモーションも一緒にさせていただいております。

コスプレパフォーマンスといいましても、キャラクターの衣装を着るだけではなく、その作品をイメージしたダンスをオリジナルで考えたり、寸劇も自分でアフレコをするなどして発表させていただいております。

あとは、衣装なんですけれども、基本的に手づくりで、愛着を持って一着一着つくっています。今日の衣装は、ちょっとわけあって自分でつくった衣装ではないんですけども、ぽぷかるの公式キャラクター、リニモたんの衣装で、リニアモーターカーですね。リニモのイメージキャラク

ターとしてこれからも活動していきたいと思っております。

ふだんからコスプレを趣味でしているので、どちらかというと、一番一般的な意見が言えるのかなと思って、今回、一般のコスプレイヤーとして参加させていただいておりますので、そういった目線でお話ができればと思っております。

コスプレを通じて、このぼぷかるを通して気づいた点が幾つかあるんですけども、一つだけ発表させてください。

私は、ふだんからコスプレのイベントに参加しているんですけども、愛知県でのイベントというのは愛知県全体で楽しむものと感じていましたが、実は愛知県と名古屋市の行政が違うということに気づかされまして、学生時代には学んでいたことなんですけれども、実感することがあまりなかったところなんですけども、同じ県内なのに市内でのルール、または名古屋市を除いた県内でのルールが存在し、それによってイベントへの参加形態が変わって来たりするんです。

例えば、11月1日、2日にぼぷかる4というイベントがありますが、この日はコスプレを着たままリニモに乗り込むことは可能だそうで、しかし、名古屋市の管理されている地下鉄にはコスプレ着用のままは乗れないと聞きまして、そうすると、リニモの沿線に住んでいる方しか家から着て行って楽しむことができず、更衣室があるんですけども、家から着て出かけるという楽しみ方ができなくなると思うんですよ。なので、同じ県内、名古屋市内、どこでもというのは難しいかもしれないんですけども、一つのイベントとして、一緒に手を取り合って楽しめるイベントが一つでも多く開催されれば、人が増えるきっかけにもなると思いますし、それが地域活性化につながるのではないかと思います。そういったお話ができればと思います。

【大村知事】

ありがとうございました。また後ほどよろしく願いいたします。

それでは、続きまして、最後の8番目、中野さん、お願いいたします。

【中野】

よろしく願いいたします。私、最後、トリなんですけれども、基本的に今日来ているメンバー、皆さん、顔を知っているというか、一緒にやってきた形なので、皆さんがおっしゃっていたふだんの活動を、ぼぷかるの場合は紹介するイベントというふうになっています。

せっかくこの機会があるので、ぼぷかるが4回目ですけども、ぼぷかる1から若干変化をしていったことと、それは今後の地域活性、ポップカルチャーと地域貢献というか、そういったことに役に立つと思うので、少しお話をさせていただきたいと思います。

まず、ぼぷかる1をやるときに、これ、4回目も含めてですけど、全部緊急雇用事業です。なので、これだけ人が集まってきているのにもかかわらず、全て常に一回一回リセットしていかな

ければいけないという状況がありまして、これは緊急雇用という行政のありがたい予算において、人件費率が非常に高いものだったので、逆に人件費がないとできないイベント構成をしたということなので、私、ふだん、イベントをいろいろと、国も書いていますし、名古屋市も書いていますし、いろいろなところでいろいろな立場で書かせていただいていますけれども、特殊な事例のイベントとしました。

実はもともとの課題として、これは、モリコロパーク、それからリニモの利用、それはふだん家族としか来ないので、当初念頭に置かれていたのは、そうじゃないいわゆるオタクと言われていた層だとか、いわゆる若者と言われていた層がその場所に来るのかということを実験する調査として予算を緊急雇用で取られていたんですね。そのときは、1回目、事業が流れまして、2回目、たまたま僕がトリエンナーレをやった後に空いていたので、それをちょっと書かないかと言われて。そのときの前提とすれば、世界コスプレサミットが愛知県の中にはあったと思います。ただ、世界コスプレサミットがああいう形でできていてという状況の中で、先ほどもおっしゃっていましたが、名古屋市がやっていて、愛知県が同じ軸でやってどうするのという話がありまして、そうではない形で当時の状況を踏まえて、これ、ポップカルチャーで一般の大衆を、若者を呼ぶというのは、通常のメディアだとか、通常のイベントをやりますと、まず来ないというのが私の判断としてありました。コスプレ、マンガ、アニメ、同人サークルとか、いろんな分野がありますが、そういった小さなコミュニティでは、実はその時点、4年前でもいっぱい活動されているんですね。その小さなコミュニティをモリコロパークに集めるという理由が必要だったので分析した結果、「モリコロパークを聖地にすることができるか」というプロジェクトにしたんです。

実は、モリコロパークというのは非常に大きな都市公園ですけれども、失礼な言い方かもしれませんが、整備された施設公園でしかないんですね。市井の公園ではないので、皆さんがくつろげるという場所ではないです。なので、モリコロパークで人を集めるイベントというのは、町なかでやっているコンサートだとか、そういった施設のイベントと全く同じ構造でやらないと人が来ないんです。人を集めるだけであれば、有名なタレントを呼んじゃえばおしまいです。でも、これだと施設活性にはなりますけれども、地域の活性にはならないんですね。

この問題点を、今言った複合的なことを考えたときに、地域のコミュニティを集める理由付けが必要だったので、愛知をポップカルチャーの聖地にすることができるかプロジェクト、愛知ぽぶかる聖地化計画という形の中で、地元愛を育むという仮説に基づいて動かして、モリコロパークが聖地になるといいね、愛知県というのは、実はポップカルチャーに対する許容、楽しむ力が多くて、ものすごく潜在能力があるよ、と。

地域の活性の中で一番課題だったのは、行政は地元の人たちが頑張るって応援はするんですね、地域に対して。でも、今日、皆さんの話を聞いていてわかると思うんですけども、これ、最近のインターネット用語で、タグでつながっているんです。テーマでつながっているので、地域ではつながっていないんですね。モリコロパークは長久手市にありますけれども、そこに地元意識というのは存在していませんので、愛知県全域を相手にしないといけないという状況があって、その結果、ああいう構造のイベント、総合ポップカルチャーというイベントになった。これ、結果オーライで、いろんな分野の人たちが、何だかおもしろそうね、と。それは東京に対するいろんな問題があったりとか、全部東京に持っていかれちゃう、東京に行けばいいや、愛知には何も無いじゃないかという声もものすごく多かったです。そんなことはないんですけども、そういう状況があって、それを集めることができるかという言葉でパッケージをしたということです。行動指針としてやっていったら動いていった。

当初はファンミーティングとして集めていきました。そのときに、消費をするだけではなくて、先ほどばさしのさんがおっしゃったような、企業だとか、それから能力のあるクリエイターの子たちが実はいるんですけども、表現する場所が全然ないということにだんだん気づいてきて、横の連携もない。そうすると、沿線にせっきくクリエイティブな大学があるのに、クリエイティブなものを表現するのはキャンパスの中でしかやっていないという状況がありまして、それを何とかこういったポップカルチャーのイベントを通じて引きずり出すことができないだろうかというふうに考えました。

なので、本年、私は、文化庁メディア芸術祭愛知展の総合プランを書きまして、文化庁から公募で予算をいただいて、無理やり愛知展というのをつけて、5大学を、芸大関係とかそういった形のを何とか寄せて、ハイカルチャーと言われているもの、サブカルチャーと言われているものとかは関係なしに、まず、大学の子たち、それから専門学校、そういった教育機関で学んでいる子たちが地域に、モリコロパークでもどこでもいいんですけども、地域に流れ込んでくるという構造ができないかという形で今動いています。

その中の構造として、今回、ようやく大学と連携がとれるようになった作品が1個、ぽぷかるの一つの企画としてあるので、ちょっと見ていただきたいと思います。

(ビデオ上映)

これは、名古屋造形大学のアニメーションをつくっている子たちが、わずか3カ月ぐらいの間に課外授業の一環として15人ぐらいが一生懸命つくっていただいて、4年間つくってきたキャラクターを活用していただいて、皆さんに発表する制作になったということでございます。

こういった連携の成果は、要するに施設活動だけじゃなくて、地域の活動に今後もつながって

いければいいなというふうに思っております。

【大村知事】

ありがとうございました。

一わたり皆さんからご意見をいただきました。それでは、また、これまで出たご意見に対しても結構ですし、さらに追加というか、まだ言い足りないということでも結構ですから、自由にご意見をいただければと思います。どなたからでも結構ですが、いかがですか。

【神楽】

先ほどプロデューサーの中野さんがぼぷかるの説明をしてくださったんですけど、ちょっと補足をさせていただくと、ぼぷかるのイベント、緊急雇用事業ですので、やはり事業期間がすごく短いんですね。

ばさしのさんも言っていっちゃったんですが、地元のゲームメーカーとか、出版社とかでも少なく、東京ゲームショウのような企業を誘致するには、企業をお誘いしてから決裁してブースの内容を決めてとなると、やはり最低半年とかはイベントまで欲しいとなります。今回、7カ月事業期間をいただいているんですけども、それも契約して、スタッフを集めて、今までイベント業務などやったことない子たちに初めてイベントの運営とか企画の話をしなが、こうやって仕事をやっていくんだよと教えて、そこからようやくイベントの内容が固まってきて、企業をお誘いすると、イベントまで3カ月を切ってしまうんですね。そうすると、やっぱり企業を誘致するにはとても時間が短くて、もう少し、やっぱり1年は最低欲しいなというのが私の4年間携わってきた一番ネックとなっているところだと思います。

今、来場者が1日1万人以上、1から来てくださっているんですけども、たった4人、5人、6人とか、ほんとうに両手で数えられるだけのスタッフで、しかも、イベント業務に携わったことがない子たちがずっとやってきているので、しかも、毎回リセットされているので新規のスタッフなんですね。スタッフの中でもノウハウがあまり蓄積されていない状況の中で、ほんとうに事業期間が短い中だと、やっぱりこれ以上はもう大きくなりようがないのかなというのが正直な感想です。

【大村知事】

それはどうすればいいですか。

【神楽】

これはぜひ、来年も緊急雇用事業でなくてもいいんですけども、事業期間を長めに設定していただいて、スタッフの人数もとても少ないです、このイベントの規模から考えると。新規スタッフ、今4人でやっておりますけれども、大変少ない人数、短い時間で、このチラシを見ていた

だくとおりに、膨大なコンテンツ量をたった4人で管理しているという状況なので、皆さん、ほんとうにちょっと無理をしながらやっているところもすごくあるんですね。なので、ここはほんとうにもうちょっと事業期間と予算をしっかりと見ていただきたいというのが感想です。

【大村知事】

わかりました。ほかにいかがでございましょうか。

【山口】

今のイベントの話なんですけれども、運営スタッフが少ないという話がありましたけれども、このイベントに携わってすごくびっくりしたのが片付けなんですけれども、参加されているお客さんが一緒になって片付けてくれる。今までそういうイベントに携わったことがなかったので、運営スタッフも何十人という中、前日に入って、深夜から準備して設営して、その最後、撤去するのにもその翌日ずっと丸一日かかって撤去するというイメージがあったんですが、ぼぷかるのイベントだけは、ほんとうに手づくり感というのがものすごくあって、運営スタッフの準備期間というのもすごく大事だと思うんですけれども、お客さんがすごく全てに携わってくれるというのがまたちょっと特殊なイベントなのかなというのはすごく感じています。

【大村知事】

それはいいことでもあるかもしれませんが、参加ということで。ただ、確かに、さっき言われたように、だんだんだんだん大きくなってくると、そろそろ限界感があるのかもしれません。

【神楽】

1のときからもこんなに来るとは思っていなかったんですね、正直。企画書、最初2,000人で書いて、2,000人来たらいいなという企画でコンペが通っているものが、実際、何千人と来てしまった状況で、なら次もやりたいねというところで、緊急雇用事業期間外は全て有志でぼぷかるというキャラクターのコンテンツを運営してきたので、愛知県が外れているときは、私と中野と、あともう一人のスタッフでぼぷかるを動かしながら、そして、あと、携わってくれているクリエイターの皆さんと一緒につくってきたという形なので。

【大村知事】

僕は、1回目は知らないんだけど、真冬のすごい寒いときにやった。

【中野】

そうですね。最高気温が5度とか。雪が降っていました。

【大村知事】

それでも人は来た。

【中野】

実際、公園に来られたのは9,000人で、こんなことを言っているのかあれですけど、あまりにも人が来たので、次、もしやるとしたら、やるかどうかわからないけれども、やるとしたらという形なので、減らしていますね、報告。

【大村知事】

最初の、1回目、6,000人って書いてあったね、さっき。

【中野】

あれはもっと来ています。会場も広がったので。

少し皆さんの意見が闊達になるかと思ひまして、ちょっと僕のほうから何個かお話をさせてもらいたいですけれども、ぼぷかるがファンミーティングという形でやっている状況もあるんですけれども、例えば、安立さんがローカルヒーローをやられています、ぼさしのさんがゲームクリエイター、それから、ぼぷかるには参加はしていませんけれども、同じような活動として伊藤先生がやられていて、いろんな地域コミュニティーがやられていますけれども、そういったいろんなジャンルの方々が集まって、それから、非常に敷居が低くなるようにぼぷかるをつくってきたというのがあるんですね。

ここで提言なんですけれども、もともとこれを民間に移動させたらという話がやはり愛知県からは仕様書の中にありまして、僕も、それは当然これだけ人が集まるものであれば民間にして、それこそコスプレサミットのように興行的な側面で動かすことができないのかというふうになったんですけれども、あまりにも上手に緊急雇用事業の予算を使い過ぎて、民間の動かし方が非常にしづらくなっちゃったという状況があります。

それは何かというと、何でも無償にしてしまったという状況があって、今期は、何かしらの収益を上げてもいいですよという企業支援型というのが一つついているんですけれども、要はイベントをやっていく上において、あまりにも手厚くやり過ぎて、自分たちの場所を活性化させるときに、なかなかそういった場づくりに対して民間企業もお金を出さない、それから市民もお金を出さないという状況になっていることに、功罪の中で罪があるという部分があります。

もう一点だけ言いますと、ぼぷかるは人数が増えてきて、大分マナーが低下してきました。もともと、先ほど言ったように、ボランティアの子たちがものすごく、ごみのことも注意したりだとか、それから、場所が場所でもリコロパークなので、環境に配慮しているという公園なので、そういうことは我々主催者というか、企画側も意識しています。ただ、人数も少ないということがあって、いろんなルールを大分減らして、公序良俗に反しなければ基本的にオーケーだろうとマナーを優先させてきました。マナーを優先させてきた結果、結局緩くて、大衆、一般の人たちも参加できるようになったという功があるんですね。ただ、それを今後、民間にやった場合に、

かなりルールを絞っていかないといけないんですけど、公序良俗でコントロールできたというのは行政が主催だったからというのはものすごく大きいと思います。

なので、そこで、民間がやったほうがいいのか、民間とのかかわり方だとか、公共、県がやる意義はあるのかという議論は、僕たちもツイッターでいっぱいいただくんですけども、僕は、これは半官半民ぐらいでできるのが一番いいんだろうなというふうに思っています。その辺でちょっと皆さんで意見がもらえればすごくありがたいんですけども。

【大村知事】

確かに、半々か、やっぱりどちらかに寄るんでしょうな、行政がやるか、民間がやるかというのは、真ん中、真ん中というのはなかなか難しいかもしれないね、いろんなものを見ていると。それも含めてまたいろいろご意見をいただければと思います。

【ばさしの】

ぼぶかるの話で少し。

まず、企業にもっと参加していただきたいなというふうに。私のほうも参加を決めたのはほんとうにちょっと前だったりするので申し訳ないんですけども、まず、こういうイベントがあるということを知る機会があんまりなかったというところと、出展料が無料なんですけど、それにもかかわらず、全然企業がこういう機会を利用していないというのがちょっと気になりまして。

あとは、ぼぶかるのイベント自体の利用の仕方というか、企業としての利用の仕方について、もうちょっと発展した考え方ができるとうれしいなというところで、東京ゲームショウを例に出させていただきたいんですけども、一般的なイメージとして、東京ゲームショウといえば、「ドラクエ」とか、「FF」とか、「龍が如く」とかの大作ゲームのプロモーション会だというようなイメージが強いとは思いますが、そちらはパブリックデーのイメージであって、ビジネスデーというのが別で設定されているんですね。ビジネスデーでは、「FF」とかそういうのも展示されているんですけども、海外の企業だったりとか、あとは、ほんとうに中小、小のほうの企業が小さなブースで出展をされまして、自分たちはこれだけは負けないみたいなどの技術を発表してまして、それを見て、この技術と自分たちの技術が結びついたらすごいことになるぞみたいな発見の場であったりとかもするんですね。なので、単純にお客さん、ゲームのマニアに対してアピールするショーではなくて、企業が自分たちの技術をショーとして出して行って、いろんな会社に見てもらおうというようなショーだったりもするんですね。

そういうような利用がぼぶかるのほうでもできたらいいんじゃないかなというふうに感じられました。東京ゲームショウでは、そういうふうな見せ方でビジネスデーとして、ビジネスの場として設けていたりですとか、裏でセミナーとかもやっていますので、大手が持っているノウハウ

だったりを共有できたりですとか、あとは、ほとんど余談なんですけど、パーティーとかがあるので、そこでお知り合いになったりできますので、もしぼぷかるがそういうふうな動きができれば、地元の企業同士で結びついて、愛知でつくった何かみたいなのところを、一緒につくった何かみたいなのところを発信できれば、もうちょっとイベントの利用の仕方として強いものになるんじゃないかなというような意見を持っております。

【大村知事】

ありがとうございました。ほかにいかがでございましょうか。

【伊藤】

私は、中野さんのお話というのは、プラットホームがどこにあるのかといったような議論に最終的には行き着くのかなというふうに思っています。

我々は、大学がプラットホームになって、その上に企業が乗ってきたり、それから行政が出てくるという形で考えながら事業を進めているところです。私は研究者なので、こうした起きたことを学術的な見地からいろいろ分析というのが一つの仕事になっているんですけども、例えばP D C Aサイクルという目線で見たとときに、こういった皆さんのやっている取組というのはドゥーといいますか、実行フェーズだとしますと、行政の方たちにはPといいますか、プランというところにまずご参加いただいて、そこには当然予算といったものが発生するのかなと。こういうのは単年度予算というのが基本的な概念になってくると思いますので、あかんかったらやめさせられるという、そういう危機感のもと、やっているほうも緊張感を保ちながら、我々も、先ほどは熱田区という話をさせていただきましたけれども、2009年からずっと学生と一緒に瀬戸市でも、これもまた知事に笑われちゃうかもしれませんが、キャンパスがありますので、瀬戸市でも同じように地域のキャラクターを作成してという取組を進めておりますので、そういった視点で言うと、プラットホームがどこかといったときに、私としては、大学という受け皿を用意しているつもりでおります。ぼぷかるさんですと、ぼぷかるというすばらしい受け皿があって、こういう受け皿が幾つかあることが愛知県を盛り立てていく、ポップカルチャーで地域活性化というところにつながるんじゃないかなと。

ですから、継続性と発展性という視点だったり、継続性を担保しようというふうに思うと、一つ一つ潰さず、知事のお力で受け皿を幾つも用意して、それがどこかで形になっていくと、これがポップカルチャーに一番大切なことなんじゃないかなというような提案をさせていただきたいと思います。

【中野】

それについていいですか。

まず、ばさしのさんからの話で、ごもっともなんですけれども、実は無料にしてしまったという罪があって、企業の人たちが出展すればするほど、ブースだとかいろんなものを予算で支出していかなきゃいけないという状況が出てきたということで、そこをまずモデルとして構成を変える必要があったんですね。ただ、やはり今までと同じものを求められている、これ、僕ら、革新的に動いてきたはずなのに保守的になりまして、構造を変えることができなかったという状況がまず1点あります。なので、そこをリセットしなきゃいけないということは課題として一つあります。

それから、伊藤先生がおっしゃったプラットフォームのことに言え、もともと総合ポップカルチャーとして、いろいろな小さなコミュニティを集めるというふうになった段階で、ポータルとしてのポジションでイベント、ぽぷかるをつくってきたのは事実ですね。そういう意味においては、いろんなものを飲み込んでいくという状況ではできたのかなと。

ただ、今後どんな形になるかはあれですけども、僕らがイベントとして一番特徴的に違っていたのは、例えば今回であれば、11月1日、2日のイベントのための予算としては考えていなかったということです。事業期間中、ずっと細かいイベントを、一宮市とタイアップしたりだとか、知多市とタイアップしたり、大学とタイアップしたり、それから、今度は中国人の方々がいっぱい集まるコミュニティのイベントとタイアップしたりとかして、いわゆる事業をキャンペーンとして捉えていて、ポップカルチャーというのは非常にコミュニケーション性豊かなものであって、すぐ皆さんとコミュニケーションがとれる、打ち解ける、いろんな方々と衣装を着るだけでコミュニケーション性が豊かになって、嫌がる人もいますけれども、大方はやはり警戒が解けていくという状況があったので、そういうことを提起しながらイベントをやってきたという状況があります。

【大村知事】

先ほど伊藤先生が言われた、いろんな受け皿をつくっていくというのは、それは大事なことだと思います。だから、無料で行政の色濃いものから、民間の、さっきもばさしのさんが言われたビジネスのところまでという、いろんなパターンがあると思いますけど、特にとにかくいろんな受け皿があるということが大事かなと思いますね。

確かに東京ゲームショー、僕は、国会議員のときに何回か行きましたけどね、幕張でやりましたよね。非常ににぎやかですけど、ただ、一番のメインは、その年の最新の商品をPRするということでしょう。

【ばさしの】

どっちかというと交流というふうに私は思うんですけどもね。やっぱり一般の参加者の方は

そういったイメージで、企業のほうは企業同士の交流の場。

【大村知事】

そこまで、そういう色彩というのはやっぱり愛知とか名古屋だとまだまだ難しいですかね。そうでもないですか。

【中野】

企業同士の連携ということで、地元の企業というのは、ゲームの場合は、小さなクリエイターだとかという形ではできると思います。ただ、実は大学関係だとか、研究機関だとか、そういった企業、協会だとかがあるんですね。あるんですけども、大学同士が例えば作品をつくりましたという競争する場所がなかなかないんですよ。なので、ぽぷかるが違う形で発展的に地域を活性化させながら、もう少し違う広い分野を飲み込んでいって、それこそ林先生じゃないですけども、それが観光になるとなってくる、全国、全世界から来るということを考えれば、少なくとも、まずその一つとしては、大学関係の作品の、レベルは別として、全員が協力して何かアワードだとか、発表する機会があると良いと思います。

なので、ぽぷかるの場合は、それこそ市井で活躍されている安立さんがシュラバスターをやられているとか、それから、りむたさんがやられているコスプレだとか、それからゲームだとかいろんなものを発表する場所として捉えて切りかえていったんです。ファンミーティングとして紹介をして消費をするというよりも、発表する場所を多くしましょうということで出展者がものすごく多くなった。そうすると、だんだんだんだんコントロールがきかなくなってくるという状況があって、今度は増えてくればコストを吐き出すことになってしまう。

そういう意味ではある程度もうばんばんになっちゃっていて、逆に言えば、今の会場では小さいという状況になっちゃっていますね。モリコロパークを全部開放していかないと多分飲み込めないという状況になっています。

なので、いろんな受け皿がどうしてもいろんな地域で必要かなという気はします。

【林】

今のお話を聞かせていただいて、最初に中野さんがおっしゃった課題だったりとか、ばさしのさんがおっしゃった示唆みたいところからちょっと思ったんですけども、ターゲット層というのがやっぱり、先ほどりむたさんのお話を聞いていたら、ものすごく衣装代を使われると。消費額も非常に旺盛な層ですし、企業という観点で言うと、ゲームの会社という発想だったと思うんですけど、東京のほうなんかで見ると、例えばザク豆腐をつくられた豆腐屋さんとか、コンビニさんがこういう層とコラボしたことによって莫大な人が集まり過ぎちゃったという。

名古屋ってやっぱり物づくりの会社で中小企業が多くて、そこは知事もいろいろご努力されて

いると思うんですけど、中小企業層の人たちってなかなかこういうことに頭は回っていないはずで、ここがひつつくと実は爆発的なヒットがこういう地方からも生まれる可能性もあるんじゃないかなと思いました。

その後の中野さんのお話に関連させると、大学と、今、中小企業って結構近く、伊藤さんも感じていらっしゃると思うんですけど、かなり中小企業が大学生のアイデアを少し活用しようということで近くなっているんですけど、そこにぼぷかるというコンセプトみたいなものももしすっぽりはまると、何かヒット商品が出たりとかする可能性があるんで、ゲーム会社だけじゃない、一般中小企業にも告知していく。そこには課題はあると思いますけど、何かそういう発想もどこかブレークスルーになるんじゃないかなというような気がしました。

【神楽】

ほんとうに今、コンビニとかでコラボおにぎりとかそういった形もできないかというのは、実はちょっとお話をさせていただいているところもあるんですけど、やはりまだこのぼぷかるのキャラクター自体も4年目で、単発で事業をやっている中なので、育て切れていないというか、まだまだ認知度が低い状況ですので、愛知県の事業の中でも、事業間でもっとこのキャラクターを活用していただける機会をつくっていただけるとうれしいなと。ぼぷかるの少ないスタッフだけでPRしていくにはやはり限度があるので、民間企業だけではなく、愛知県のほかの事業とかでも、このキャラクターとかをもう少し使っていただけるとうれしいなと思います。

【山口】

今、林先生から中小企業とぼぷかるとのコラボというお話がありましたけれども、中小企業、物づくりだけでなく、愛知県ってスポーツがやっぱり盛んな地域だと思うんですよ。プロサッカーチーム、プロ野球チームともにありますし、プロのバスケットボールチームも2チーム愛知県内にあります。

そんな中、今年のドームへの来場者数だったりとか、陸上競技場への来場者数がどんどん減っている状況にあると思うんですね。今年、カープ女子という言葉がすごくブレイクしましたけれども、広島ファンがものすごく、ナゴヤドームももしかしたらドラゴンズのファンより多いんじゃないかというぐらいカープファンが遠征して応援しに来たという背景があって、人を呼ぶという力はポップカルチャーにもすごくあると思うので、スポーツとポップカルチャーとのコラボというのも、もしかしたらスポーツを盛り上げるという点では大きなチャンスが広がっているんじゃないかなというのを今すごく感じました。

【大村知事】

確かにスポーツは非常にお客さんを集めます。今年、ドームが減っているのは、中日が弱いと

いうだけかもしれないけど。

【山口】

それもあると思うんですけども、いろんな観点でまた、コスプレではないですけども、カープ女子という言葉には、やっぱり赤い広島のユニホームを着て、ちょっとコスプレ願望も満たされるというところがあると思うんですね。なので、やっぱりドラゴンズのユニホームを着たり、グランパスのユニホームを着たりというのも一種のコスプレというところもあると思うので、ポップカルチャーがやっぱり通じるものがあるんじゃないかなというのはすごく感じます。

【伊藤】

先ほど中野さんがおっしゃられたコンペで学生を競い合わせていくというのは非常におもしろいアイデアだなと思いますし、そこから生まれてくるのは何があるかなというふうに思います。

ただ、私たちは、プロジェクト758という形でキャラクターをつくっていますので、例えば、受け皿を幾つか用意するというアイデアでいうと、一度ぼぷかるさんのキャラクターとコラボ企画をやらせていただいて、そうすると、受け皿が幾つもあるように見えます。

愛知の中には、そういった幾つかの取組が、受け皿といますか、一つ一つの小さな団体でやっていたり、大きな母体でやっていたりするという取組があると思いますので、愛知の中で、まずはコラボしているんだというのができるとおもしろいなというのが1点と、私は、地域資源をいろいろ、名古屋市内で中小企業の方たちとコラボしながらキャラクターを開発して、それをいろいろ動かしているんですけども、行政は、やはり一企業を支援するというのをなかなか嫌がるということで、何でそれなんだと言われてしまう。行政に持っていくと、ちょっと悪いけど今回は史跡とか名所のだけにしてくれないかという話も出てきますので、少しその辺は若干、キャラクターをつくっていくという文脈では難しいのかなと思います。

それから、一つ、熱田区には白鳥古墳という古墳と、それから断夫山古墳という2つ古墳がありまして、史実ではめおとなんですけれども、片方は名古屋市の管轄、断夫山のほうは愛知県の管轄でして、これをキャラクターにしようとする、管轄が違いまして、正直申し上げると、ある程度までキャラクターをつくって行って、発表していいですかと愛知県の方にご相談しましたら、なめてんのかと。ちゃんと説明しに来いと。当たり前なんですけれども、そういった縦割りの部分も、せつかくですので、どこかの違うレイヤーで管理ができるような取組というのを県のほうでやっていただければ、その上で伸び伸びとコンテンツがつかれるのかなというふうに今考えております。

【中野】

一つモデルをつくれるといいと思いますね。我々、さっき伊藤先生のことでは、ぼぷかる

は全然コラボしていただいて、キャラクターをつくった子たちもすごく喜ぶと思いますし、キャラクター自体が喜ぶと思います。

それから、私も名古屋市で、今年もあるんでしょうけれども、昨年、名古屋市事業の中で、それこそ断夫山とかいう形のものを、伝統と地域おこしの中のコ・プロデューサーという形で継続事業としてのものを立ち上げさせていただきましたが、やっぱり名古屋市においても地域を越えちゃうとボランティアさんが活動できないという状況があったりとかするんですね。それがやはり壊せるというか、県の中でも、今回我々がさせてもらっているのは地域振興部さんのところでやっていますけれども、イベントをやっている限りにおいては、健康福祉部だろうが、農林水産部だろうが、新産業課だろうが、イベントをやっている分には我々はウエルカムですと。なので、いろんなところで発表、PRするのであれば、このイベントに来てやってくださいねという状況は、我々は受け皿がありますが、逆にぼぷかるをそっちに持っていきこうとすると、何のこっちゃという話になるんですね。こういうのを少し軽減していただいたりとか、県全員でまず応援していただいているという状況を、全てのイベント、どこが受託していいかが、何していいかが、そういうことが少しポップカルチャー的に、ぼぷかるちゃんに役に立つんだったら、コミュニケーションをまず市内からやっていただけるとすごくうれしいなという気はいたします。

【大村知事】

わかりました。ほかにいかがでございましょうか。

【神楽】

今、中野さんも言ってくれたんですけど、ぼぷかる、毎年担当者さんがかわるために、ぼぷかるとは何ぞやという説明から始まるんですね。ここで言ってしまっているのかわからないんですけども。愛知県主催のイベントなのにもかかわらず、ぼぷかるは、担当者とか担当部署しか知らない。隣の部になると、全く何のこっちゃという話によくなるので、まずはこのキャラクターを愛知県庁の職員さんにはぜひ知っていただきたいというのがあります。

【大村知事】

それもおっしゃるとおりですね。それはしっかりやっていかないかんと思います。

ほかにいかがでございましょうか。安立さん、どうですか。

【安立】

プラットホームという話が、さっきから伺っていましたが、逆に我々はコンテンツのほうですから、作り出して、それを発表する側になりますので、そうすると、今度は逆に発表する場がないと何もできないというところもあり、それを自分たちはどうしてもそういうキャラクターショーという形で見せますけれども、あるいはインターネットをうまく使ったり、紙媒体を

利用したり、いろんな手はあるかと思うんです。

先ほどもちょっと触れましたけれども、地域で根づいてローカルヒーローという形でやっているのが今、愛知県内では、ちゃんと数えたことはないんですけど、10ちょいぐらいありますけれども、その中で、今度、来月、11月16日にm o z oで場所をお借りして、愛知のローカルヒーローユニオンというイベントをやり、そこでそういうヒーローたちが集まる。そうすると、行政が認可しているしていないにかかわらず、彼らはちゃんと自分たちのいるまちの名前を背負って出てくるので、そうしたときに、それは当然優劣なんかつけたらいいかんですが、やっぱり浸透度であったり、それから年数であったり、あるいは人気の度合いであったりというところで、どうしてもファンがつくつかないというところもありますから、そういったときに愛知県さんというほんとうに中立な土台があれば、その上に乗ってみるとおもしろいのかなということもあたりはします。

なかなか名前を背負っている分だけ難しいところはあるのかもしれませんが、そういうのは一旦外してでも、そういう広く、こういうことをやっているのもあるんだよというところをコンテンツとして見せていくのもおもしろいかなと、今、ずっとお話を伺っている中で思っていました。ああ、そういう可能性もあるんだなと。我々、どうしてもノウハウがないものですから、逆にそれこそ、そういうぽぷかるさんみたいな場を使って企業とつながっていくだとか、大学とつながっていくだとか、地域のコミュニティーとつながっていくだとか、そういったことがあるとよりおもしろいものが生まれてくるんじゃないかなというふうに思いました。

【大村知事】

ほかにいかがでございますか。いいですか。

【林】

一言、ちょっと僕の疑問というか、皆さん一生懸命やっていたらっしゃって、2万人近くまで育ったイベントなので、ぜひこれはほんとうに大切な貴重な資産として育ててほしいなというふうに思うんですけど、今、この世界になかなかそう得意ではないおじさんが入ると、ぽぷかるパーティーというコミュニティーのイベントがあって、あと、ぽぷかるちゃんというキャラクターがあって、ちょっとわかりづらいというか。

今、地域をいろいろ回っていると、笑い話半分で、「ゆるキャラを3体つくったんですけど、なかなか人気が出ません」とか、「B級グルメで全然優勝できないから、やっぱり焼きそばベースですかね、優勝するには」という、発信するツールのはずなのに、ほんとうに伝えるものが何かというのを見失っていくケースが今ちょっと起きているのかなと。

そういうことを批判しているわけじゃなくて、やはり愛知県ならではの何か特色あるストーリー

一みたいなのが、ぽぷかるちゃんに乗るのか、ぽぷかるパーティーというコミュニティーに乗っていくのか、そういうところがちょっと見えやすいと、企業のおじ様であったりとか、ちょっと枠外にいる人間が一步踏み込むときにわかりやすい。それが多分単年ということが課題で、そこまではもちろんできないだろうなということも理解した上で言っているんですけど、そこら辺をぜひストーリーというか、何か見える化してほしいなというのがあります。

【神楽】

多分わかりやすさとしたら、実は3キャラの中でリニモたんがすごく人気があるんですね。ぽぷかるちゃんは、まず、第1回目でぽぷかるのPRキャラクターとしてつくられたので、ぽぷかるちゃんとそのまま安易に名前がついたんですけども、リニモたんは、名前から先に決まって、リニモたんという名前のイラストの総選挙という形で全国からイラストが公募された中でのグランプリ作品を衣装化したものなんですね。なので、実際に走っているリニモとリニモたんという響きとキャラクターのデザインと相まって、リニモたんは、すごくリニモ沿線の方々にも認知されているかなという感じなんですけれども、ぽぷかるちゃんとエネミィ様は、あくまでイベントのキャラクターなので、ぽぷかるに興味がある人は名前を覚えてくれているんですけど、リニモたんは、もうツイッターでも毎日のように、リニモたんはリニモたんに乗ったよとか、ちょっとギャグで、リニモたんと会ってくるといってリニモに乗ったりとかはあるんですけども、ぽぷかるちゃん、エネミィ様は、そこに比べるとちょっと弱いかなというのがあるので、もう少しぽぷかる自体のストーリーも育てていけたらなとは思いますが、やはりイベント事業として設定されていて、期間が短く、これが処理しなければならいものが多いとなると、そこまでコンテンツを制作するための時間がかけられないというか、そのために予算が出ていないので、そこに対して支払えるお金がないんですね。それがすごく課題かなとは思いますが。

【大村知事】

よろしいですか。大体皆さん、意見が出尽くしたような気がいたします。今日はほんとうに貴重なご意見いただきましてありがとうございます。ストーリー性だとか、受け皿とか、今日いただいたご意見をぜひしっかり受けとめさせていただいて、またさらに前に向けていければと思っています。

今年も来月の11月の1、2にモリコロパークにおいて、ぽぷかる4を開催いたしますので、またぜひこれからも盛り上げて、また支えていただければと思いますので、よろしく願い申し上げます。

もともとリニモを何とかPRしてお客さんと呼んでこようという、そういうところから始まったものなんですけれども、だんだんだんだんちょっとそれだけじゃないような広がりが出てきたと思

います。こういったのはしっかり大事にしていければと思いますし、夏はコスプレサミットをやっている、そしてまた、秋であれば、このぽぷかるもコラボしながらまた盛り上げていければと思っています。

今日いただいたご意見、それぞれほんとうにごもつともな事ばかりでありますから、そういうようなことも含めてしっかりと受けとめてやっていきたいと思っておりますし、まずは、とにかく来月のぽぷかる4を成功させないといけないので。天気が良ければ、必ず人は来るとは思いますけれども、ぜひ盛り上げていければと思います。

今日は、ほんとうに貴重なご意見、そして、お話をいただきましてありがとうございました。短い時間ではありましたが、大変実りの多い会議になったのではないかと考えております。どうかこれからもよろしくお願ひ申し上げて、今日の語る会は以上とさせていただきます。どうもありがとうございました。

— 了 —