

北九州市立大学法政論集第 49 巻第 3・4 合併号（2022年 3 月）抜刷

論 説

コンテンツを活用した都市再生に関する考察

——日韓大学交流プロジェクトをもとに——

田 代 洋 久

論 説

コンテンツを活用した都市再生に関する考察 ——日韓大学交流プロジェクトをもとに——

田 代 洋 久*

要 約

漫画やアニメ、デザインなどのコンテンツを活用した都市再生をテーマとした学生主体の日韓大学交流プロジェクトを実施した。プロジェクトを通して、コンテンツは市場価値だけでなく、空間展開によって都市再生に寄与することが示されるとともに、日韓の学生の交流機会となった。コンテンツには多面的な効用が認められ、都市の魅力を高める創造都市の推進に向けた有力なツールとなり得ることから、さらなる政策活用が期待される。

1. 序 論

1-1. 研究の背景及び目的

グローバル化を背景とした国際競争が激化する中、経済成長の停滞や地域格差の拡大が続いている。東京一極集中の弊害は、以前より政策課題として指摘されてきたにもかかわらず、一向に収束する様子はいかたがえなない。

こうした中、各自治体では「地方創生」の実現に向けた取り組みを加速

* 本学法学部教授

させているが、国が目標とする「しごとの創生」、「ひとの創生」、「まちの創生」の実現は容易ではなく、第一期（2014年～2019年）の成果は、雇用指標の改善など限定的なものに過ぎず、多くの課題は第二期に持ち越しとなった。

地域経済社会の再生に向けては、技術イノベーションの創出による基盤産業の再生が一義的には必要であるが、一方で、自然、歴史、文化といった地域固有の資源を活用した地域ビジネスや観光分野でのまちづくり活動が、地域経済と地域社会の相乗効果をもたらす地域活性化手法として展開されてきた。こうした潮流の中、近年は、地域の文化的資源の活用や文化創造による地域活性化（文化まちづくり）が注目を集めている。

文化まちづくりのアプローチは多彩であるが、いくつかを例示すると、第一に、文化芸術、映画、ゲーム、デザイン、広告などの創造産業（クリエイティブ産業）の創出により、クリエイティブ人材の育成、創造クラスターの形成、創造市場の創出を通して地域経済の活性化、雇用創出を図るものである。R.Florida（2002）の創造都市論は創造産業の振興に向けてクリエイティブ人材の吸引をいかにして図るのかを論じたものであった⁽¹⁾。

第二に、歴史的建造物や歴史的町並み、特色あるミュージアムなどの文化的資源やアートプロジェクトなどによる文化創造を訪ね歩くまちあるきによる文化観光の振興がある。観光分野と同様に国内外の交流人口を獲得することで飲食、宿泊、土産品の販売といった観光消費による経済効果だけでなく、地域アイデンティティと密着したアート作品は地域に誇りと自信をもたらし、社会的効果の創出も期待できる。わが国でもこうした文脈に沿った文化観光推進法（文化観光拠点施設を中核とした地域における文化観光の推進に関する法律：令和2年法律第18号）が2020年4月に法制度化され、同年5月に施行された。

(1) R.Florida(2002), *The Rise of the Creative Class*, Basic Books（井口典夫訳（2008）『クリエイティブ資本論—新たな経済階級の台頭』, ダイヤモンド社）

第三に、魅力ある文化施設の設置や都市の空間デザインを高めることで都市の魅力創出を図ろうとするものである。欧州の創造都市の代表的事例として紹介されるスペインのビルバオでは奇抜なデザインのグッゲンハイム博物館の誘致を市街地再開発の目玉することで都市イメージの改変に成功した。わが国でも特色ある建築デザインを有する金沢 21 世紀美術館は、金沢市中心市街地の都市イメージの向上に寄与している。

第二で述べた文化観光は、国内外の来訪者増による地域経済活性化だけでなく、関係人口、移住促進による定住人口増への期待もあり、地方創生の切り札として期待が高まっている。具体的な政策手法として、地域をテーマとしたアートプロジェクト（田代, 2017）のほか⁽²⁾、漫画・アニメ・映画といったコンテンツを活用した都市再生（地域活性化）がある（岡本, 2015）。文化領域は幅が広く、オーセンティックな文化芸術は、高級文化として社会的地位の高い層に受容される傾向があるのに対し、漫画・アニメといったコンテンツは、大衆文化（ポップカルチャー）として受容層が広く、若年層との親和性も高い。

本稿ではポップカルチャーを中心としたコンテンツの活用による都市再生に焦点をあて、韓国釜山大学校と共同で実施した大学生によるプロジェクト（日韓大学交流プロジェクト）の展開と成果を整理するとともに、コンテンツ政策活用にかかる考察を行いたい。

1-2. コンテンツを活用した都市再生

コンテンツを活用した地域活性化手法は、文化的資源の活用や文化創造による地域活性化の一部であるが、本稿では、国内の実践事例より四つの類型として整理した。

第一に、クリエイティブ産業の振興による地域経済の活性化である。漫画、アニメ、WEB コンテンツ等の制作、流通、販売、コラボによる商品

(2) 田代洋久 (2017) 「地域指向型アートプロジェクトの比較分析と地域活性化効果」『地域戦略研究所紀要』(2), pp.17-38, 北九州市立大学

デザイン性の向上など、コンテンツをひとつの産業分野と見て産業振興を図ろうとするものである。半澤（2016）は、経済地理学の立場からコンテンツ産業の集積に関する実証研究を行っている。

第二に、アニメの世界で描かれた場所を訪れる行動（聖地巡礼）や、公共空間において漫画、アニメの世界観をテーマパークのように展開する方法がある。前者の代表例として知られるのが、さいたま県旧鷲宮町の「らき☆すた」によるまちづくりで、ファンが漫画で描かれた地域を訪れるだけでなく、キャラクターが描かれた絵馬型携帯ストラップの販売や、地域イベントである土師祭において地域住民とファンが協力して作り上げた「らき☆すた神輿」を担ぐなど、地域経済や地域社会の活性化への貢献が知られる⁽³⁾。

後者の例として、鳥取県境港市は、多世代にわたって親しまれている「ゲゲゲの鬼太郎」という漫画・アニメの作者である水木しげる氏の出身地であることから、妖怪をモチーフとしたブロンズ像を JR 境港駅から水木しげる記念館までの約 800 m にわたる公共空間（水木しげるロード）に配置したことで、多数の観光客が来訪し、地域経済の活性化に貢献している⁽⁴⁾。

第三に、コンテンツの拠点施設としてのミュージアムの設置がある。漫画系ミュージアムは、漫画図書の寄贈を契機に設立されたところが多いが、コンテンツの拠点施設としての役割を果たしている。なかでも京都市と京都精華大学の共同事業として実施した京都国際マンガミュージアムは、旧小学校校舎を活用したリノベーション事例としても知られる。

第四に、公共空間での活用がある。これは、都市イメージの向上や集客力を高めることを目的としたもので、空間モニュメントの設置、パブリックアート、ウォールアートが代表的なものである。国際レベルで見ると、韓国釜山広域市の甘川文化村では、集積した住宅に美しいカラーリング塗装やデザインを施すことで空間的魅力を高め、多くの来訪者を招くことに

(3) 聖地巡礼系のまちづくり事例は、森（2017）をはじめ多くの報告がある。

(4) 水木しげるロードのまちづくり過程に関しては、梶田（2010）が詳しい。

成功している。このほか、地下下水道等の点検通路用の蓋（マンホール）に漫画・アニメを題材とした装飾を施すことで、誰もが楽しめる公共空間を創出するなどの身近な活用事例もある。

このようなコンテンツを活用した都市再生手法は、広くコンテンツのまちづくりなどと呼ばれており、各地で多彩な展開がなされている。

1-3. 日韓大学交流プロジェクトの経緯

北九州市立大学法学部政策科学科では、公共政策課題の解決に向けた実践的な政策研究を行う「政策実践プロジェクト」と呼ばれる科目が設けられている。筆者は、2016年度よりこの科目に準拠した学生プロジェクトを展開し、大分県臼杵市（2016年度）、福岡県北九州市（2017～2019年度）、熊本県山鹿市（2019～2020年度）での活動実績がある。

本稿で取り上げたプロジェクトの経緯は以下のとおりである。

北九州市では、「北九州市まち・ひと・しごと創生総合戦略」（2015年）において、文化・芸術のまちとして二つの目標設定をしている。ひとつは、「映画の街・北九州」の都市ブランドの形成によって、子どもたちや若者が文化・芸術に触れる機会を増やし、「文化・芸術の街」として世界に発信しようとするものである。もう一つは、北九州市の誇る資源の積極的なPRや、文化継承の取組を通して、シビックプライドをもった市民が増やすことである。

具体的には、①ポップカルチャー（マンガ・アニメなど）をツールとした、街に新たな集客誘引のムーブメントを起こすイベント、仕掛け、情報発信の強化、②フィルム・コミッションの活動を推進し、「映画の街・北九州」を発信するとともに、海外作品の誘致に取り組み、世界に向けた都市ブランドの構築をめざして、ポップカルチャーと映画をコンテンツのまちづくりの軸に設定している。「北九州市観光振興プラン」（2014年）でも、サブカル観光の新規育成、北九州市漫画ミュージアムや「あるあるCity」、九州鉄道記念館等と連携しながら、アニメやコスプレ、鉄道など集客力のあるサブカルチャーを観光資源として育成するとしている。

2016年には「北九州市文化振興計画」を策定し、「市民が文化芸術を身近に感じ、市民自身が文化芸術を支えるまち」を基本理念とするとともに、漫画や映画の街の施策の実施・支援を明確に文化政策として位置づけている。

このように、北九州市の文化政策において重要な地域を占めるメディア芸術分野であるが、2017年度に文化庁の「先進的文化芸術創造活用拠点形成事業」に北九州市の提案が採択されたことを契機に「北九州市メディア芸術創造拠点事業」を立ち上げ、東アジアのメディア芸術拠点「北九州市」をめざすこととなった。さらに、翌2018年度にはメディア芸術を世界に発信する国（文化庁）の「国際文化芸術発信拠点形成事業」に採択された。こうした状況のなかで、弊ゼミに対して、メディア芸術を媒介した日韓の大学生による交流連携事業を実施したいので協力してほしいとの打診を受けて、2018年6月に釜山大学校芸術大学デザイン学部（指導教員：Yoon Kiheon 教授）に北九州市職員とともに赴き、本件についての協議を行った。協議の結果、政策研究を行う北九州市立大学法学部政策科学科と、漫画・アニメ制作の実技を学習する釜山大学芸術大学デザイン学部ではスタンスの違いがあるものの、北九州市と釜山市の両都市に大学生（それぞれの教員のゼミ生）が訪れ、コンテンツによる都市再生をテーマに相互に事例紹介を行い、コンテンツの政策活用の可能性を探る学生プロジェクトを行うことは、両大学の専門性（コンテンツ制作+都市政策）を活かし、コンテンツによって都市の魅力を高める検討を行うことができることに加え、国家レベルでぎくしゃくしている日韓関係のなかで、コンテンツを軸に学生間の交流親睦を図ることは大変有意義であろうとの合意を得た。

帰国後、9月に釜山市、11月に北九州市において日韓大学交流プロジェクトを行う企画を立案し、学部2年生、3年生を中心とした学生プロジェクトを立ち上げた⁽⁵⁾。

(5) プロジェクトには、北九州市立大学田代ゼミ15名（3年生6名、2年生9名）、釜山大学校Yoonゼミ10名（3年生5名、2年生5名：変動あり）の他、中国人留学生2名、韓国蔚山大学研究者1名が参加した。

図表 1 に、当プロジェクトのスケジュールを示す。6月から8月は、釜山スタディツアーに向けての事前学習とワークショップの企画に充てる期間とした。9月の第一次プロジェクトと11月の第二次プロジェクトの間の期間は、第一次プロジェクトの振り返りと得られた知見の整理期間に充当した。日韓大学交流プロジェクトは第二次プロジェクトをもって終了したが、その後、北九大ではフィールド調査の整理と政策提案に向けての検討と成果報告会の準備を行い、2019年2月21日に北九州市役所及び関係者を招いて、成果報告会を開催した。

月	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	
全体	オリエンテーション	釜山大学校との協議 文化企画課レクチャ―	現状分析・予備調査	WS企画検討	調査研究・WS準備	釜山スタディツアー 第1回WS	第1回WSの振り返り 知見の整理	漫画ミュージアム視察 第2回WS	フィールド調査の整理 政策アイデアの検討	提案決定・発表準備	発表練習・まとめ
チーム						情報整理／共有 ディスカッション					
個人						文献資料調査・記録整理・政策研究					

図表 1：日韓大学交流プロジェクトのスケジュール

2. プロジェクトの展開

2-1. 第一次プロジェクト

第一次プロジェクトは、2018年9月21日から23日まで北九州市立大学の学生が釜山市を訪れ、コンテンツを都市再生に活用した場所及びコンテンツの拠点施設の視察からなるスタディツアーと釜山大学の学生とのワークショップ、交流会などのプログラムを実施した。第一次プロジェクトの概要を図表 2 に示す。

コンテンツを活用した都市再生に関する考察（田代）

1 日目	2 日目	3 日目
9 月 21 日	9 月 22 日	9 月 23 日
Webtoon Center 視察	第一次ワークショップ	カンカンイ芸術村視察
広安里視察	ランチ兼交流会	松島視察
海雲台視察	甘川文化村 合同視察	南浦洞視察
釜山大学校卒業映像 制作鑑賞会（映画の殿堂）	夕食兼交流会	

図表 2：第一次プロジェクトの概要

<釜山スタディツアー>

釜山スタディツアーは、1 日目に漫画・アニメのクリエイターが集まって制作ができる環境を整えた Webtoon Center の見学、釜山大学 Yoon 教授のゼミ生による卒業映像制作鑑賞会、2 日目の午前中に第一次ワークショップを実施し、午後は北九大の学生と釜山大学の学生と合同で、観光地でもある甘川文化村の視察を行った。最終日は、近代造船産業の発祥地である場所でアートによる都市再生を目指す「カンカンイ芸術村」を訪れた。



写真 1～2：Webtoon Center の視察

甘川文化村は、1950年の朝鮮戦争の際、大勢の避難民が一緒に生活できるよう、家や田んぼ道を作り村を形成したことにはじまる。この地域の住宅は、坂を利用して階段状に整然と並ぶ特徴がある。集落の建物は老朽化し、空き家が増え、スラム化していったが、2000年以降に韓国で全国的に開始されたパブリックアートによる都市再生プロジェクトの展開で一躍有名となった（高，2015他）。主要な都市再生手法は、民家や商業施設の外壁や道路や擁壁などに施したウォールアート等による公共空間のデザイン化である。数次にわたる文化創造プロジェクトを経て、現在は芸術文化村としてアート作品や体験プログラムが用意されているほか、観光スポットとして内外から多くの観光客を招いている。当地区の運営は、住民・行政・専門家・アーティストが関わっているが、住民コミュニティ組織である社団法人「甘川文化村住民協議会」の役割が重要である（鄭，2015）。釜山訪問時には住民協議会の方から説明いただいた。



写真3～5：甘川文化村の視察

カンカンイ芸術村は、韓国近代造船産業の発祥の地で、今も修理造船所と船の部品メーカーが立地している。「カンカンイ」は船のサビや剥がれ落ちたペンキ、貝殻を取り除く時に出る音を表現したもので、そこから街は「カンカンイ村」と呼ばれるようになったという。造船業界の不況を受けて、芸術村事業として壁画を描き、オブジェを設置し、観光スポットへの転換を図っている。しかし、アートによる都市再生は必ずしも一枚岩ではない。実際、カンカンイ芸術村を訪れた際、自分たちは見世物ではないと観光地化に強く反対している地域住民から反発を受けた。生活の場に他者が踏み込むことの拒否感是世界共通で、観光と連動するアートのまちづくりの難しさを示唆している。



写真6～7：カンカンイ芸術村の視察

第一次ワークショップは、まず、北九州市立大学の学生から、①コンテンツを活用したまちづくり、②日本の漫画、アニメの政策活用状況の説明を行い、次いで、釜山大学校の学生により、①甘川文化村と空間デザイン、②釜山以外の漫画、アニメによる都心再生事業の報告があった。これらの報告を受けて、ワークショップでは日韓の学生がコンテンツ政策活用の現状と今後コンテンツの活用をどのように発展させていくのかについて意見交換を行った。

コンテンツを活用した都市再生に関する考察（田代）



写真 8～9： 学生によるプレゼンテーション（左：北九大、右：釜山大）

図表 3 に第一次ワークショップのプログラムを示す。

項目	時間	内容	備考
会場入り	9:30	釜山大学校着 キャンパス・研究室見学	
開会	10:00	釜山大学校 ヨン教授	
趣旨説明	10:05	北九州市役所文化企画課 横川係長 北九州市立大学法学部 田代教授	
自己紹介	10:15	参加者全員	
大学紹介 1	10:30	北九州市立大学 学生	
大学紹介 2	10:45	釜山大学校 ヨン教授	
プレゼンテーション 1	11:00	北九州市立大学 学生 ①コンテンツを活用したまちづくり ②日本の漫画、アニメの政策活用状況	
プレゼンテーション 2	11:20	釜山大学校 学生 ①甘川文化村と空間デザイン ②釜山以外(漫画,アニメの都心再生事業)	
休憩	11:40		
ワークショップ	11:50	テーマ 1 コンテンツ政策活用の現状 テーマ 2 今後のコンテンツ政策活用アイデア	
	12:45	まとめ 田代教授	
閉会	12:50	閉会挨拶	

図表 3： 第一次ワークショッププログラム



写真 10～11：ワークショップの様子



写真 12：ワークショップ終了後の集合写真（釜山大学撮影）

図表 4 に、コンテンツの活用方法に関する日韓の学生の意見を整理した。釜山大からの意見として、韓国の観光地においてはフォトスポットの創出を目的としたものが多いが、日本では体験を重視し、公共空間での活用が広がっていることを指摘している。これに対して、北九大の学生は、韓国での景観を活用した展開やクリエイターの集う場所が設置されていることを評価している。このように、両国の学生は、相手国のコンテンツの活用に関する報告を聞いたうえで自国の状況を検討し、相手国のどこが優れているのかを真摯に観察している状況がわかる。

第一次ワークショップの簡易アンケート調査の結果を図表 5 に示す。おおむね高い評価となっているが、「大学紹介」を除けば釜山大の学生の方が高い評価となっている。

テーマ：「コンテンツの活用方法について」

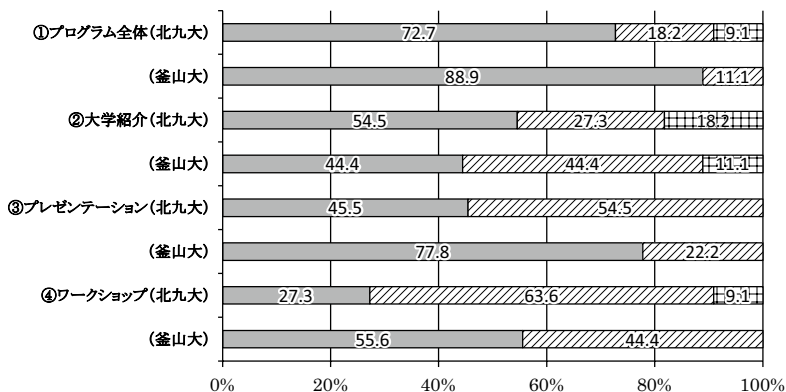
■釜山大（韓国）の意見

- ・韓国は観光地など決まった場所しかコンテンツを利用していない。
- ・韓国はフォトスポットは多いが、後に残るのは写真しかない。
- ・日本は、体験型を重視し、道路から公共施設、日常の生活空間までコンテンツの活用領域を広げているのが興味深い。
- ・出版、AR、VR、3D などにより、デザインの多様性を重視した展開を図る必要があるのではないか。

■北九大（日本）の意見

- ・韓国では景色や海など景観をうまく活用した展開をしている。
- ・日本には Webtoon Center のようなクリエイターが集う場がない
- ・日本は作品単位でコンテンツを考える。しかし、韓国では芸術作品としてコンテンツを考えているように感じる。
- ・お互いの長所を取り入れれば、不足しているところを補える。

図表 4：コンテンツの活用方法に関する日韓の学生の意見



□5 非常に満足できた □4 満足できた □3 どちらともいえない ■2 あまり満足できなかった ■1 満足できなかった

図表 5：第一次ワークショップの簡易アンケート調査結果

2-2. 第二次プロジェクト

第二次ワークショップは2018年11月10日に、釜山大学校の学生が北九州市を訪れ、北九州市内各所に見られる漫画、アニメの空間活用状況を観察したあと、北九州市漫画ミュージアムの視察を行った。そのあと、第二回ワークショップを開催し、コンテンツの空間活用に関する意見交換、北九州市漫画ミュージアムに求められる機能やサービスについて、北九州市立大学の学生と釜山大学校の学生とでディスカッションを行った。

第一次プロジェクトより規模が簡素化しているが、これは第一次プロジェクト実施日からインターバルが短かったことを念頭に、釜山大学の学生に北九州市のコンテンツまちづくりの展開状況を観察していただき、継続議論を行う場として位置づけたためである。

なお、日韓大学交流プロジェクトでは通訳をどうするかが運営上の大きな課題となった。日本語が堪能な釜山大学校の Yoon 教授に適宜同時通訳をしていただき、第一次ワークショップは外部専門家に通訳を依頼したが、北九州市での第二次ワークショップでは、北九州市立大学地域共生教育センター（421Lab）に所属する2名の学生が通訳として参加した。

第二次ワークショップでは Yoon 教授の研究室が取り組む釜山でのコンテンツまちづくりの様子も紹介していただいた。



写真 13 ～ 14：北九州市内の空間コンテンツの視察（学生撮影）

（左：小倉駅構内のウォールアート、右：松本零士作「銀河鉄道 999」を主題にした公共下水道のマンホール）



写真 15（左）：北九州市漫画ミュージアムの視察

写真 16（右）：Yoon 教授によるレクチャー



写真 17：第二次ワークショップの様子

図表 6 に、コンテンツの空間活用、北九州市漫画ミュージアムに対する日韓の学生の意見を整理した。釜山大からの意見として、北九州市漫画ミュージアムに好印象を持っているようであるが、シンボル性の欠如やデジタル展示、関連商品の販売など同ミュージアムをより魅力的にする建設的なアイデアが示された。

一方、北九大の学生からは、韓国のコンテンツの空間展開が統一的なイメージを大切にしている点を指摘している。また、漫画ミュージアムをより楽しめる空間スペースを望む意見も見られた。

テーマ：「コンテンツの空間活用」「北九州市漫画ミュージアムの改善」

■釜山大（韓国）の意見

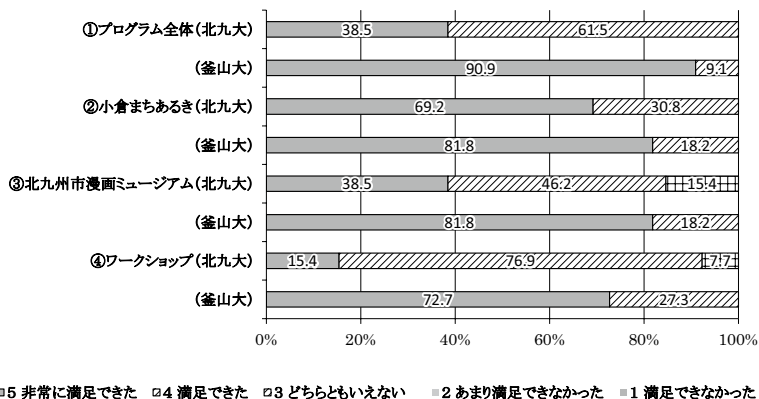
- ・マンホールにも絵を描くアイデアが非常に良い。
- ・韓国でも、漫画ミュージアムのような拠点施設や漫画・アニメに触れる機会が増えたらいい。
- ・北九州市漫画ミュージアムは、北九州市ならではのシンボルテーマがなく、いろいろな素材が散らばっている印象である。
- ・キャラクターが来ている服のコスプレブースの設置をすればどうか。
- ・アニメとコラボレーションしたカフェや商品の販売。

■北九大（日本）の意見

- ・韓国はデザインの世界観が統一され、町全体で1つのテーマがある。
- ・韓国は幅広い世代の人が楽しめる創作アートが施されている。
- ・北九州市漫画ミュージアムに開放感のあるスペースや飲食できるカフェなどのスペースがあればいい。

図表6：コンテンツの空間活用、北九州市漫画ミュージアムに対する意見

第二次ワークショップの簡易アンケート調査の結果を図表7に示す。第一次ワークショップと同様におおむね高い評価となっているが、釜山大の学生の方がすべての設問に対して高い評価となっており、体験型の学習に対する意欲が伺える。



図表7：第二次ワークショップの簡易アンケート調査結果

2-3. 成果報告会の開催

二次にわたるプロジェクトの後、北九州市立大学では、4つのグループに分かれて日韓大学交流プロジェクトの成果報告及びコンテンツによる都市再生にかかる政策提案に向けた検討を約3か月間にわたり実施した。



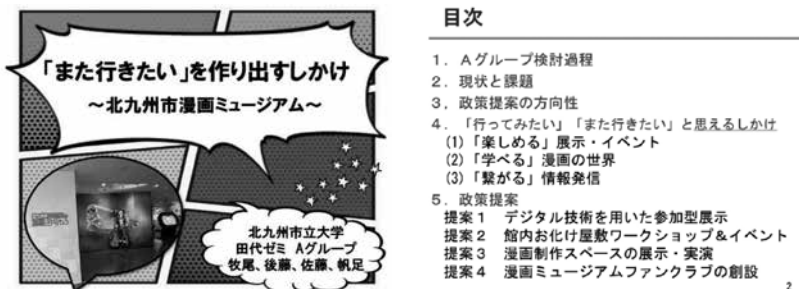
写真 18～19：ゼミにおける検討風景

日韓大学交流プロジェクトと政策研究の成果を報告する機会として、2019年2月21日に北九州市役所において成果報告会を開催した。成果報告会では、日韓大学交流プロジェクトの成果報告として①スタディツアーの報告、②ワークショップの2つの報告を行うとともに、政策提案として、③「「また行きたい」を作り出すしかけ—北九州市漫画ミュージアム」、④「コンテンツで楽しむまち、北九州」のコンテンツによる都市再生に関する2つの政策提案を行った。

成果報告は、まず「釜山スタディツアー報告」として、釜山スタディツアーと大学生間の交流の様子を中心に紹介した。交流は食事時と甘川文化村の視察の際に行われたが、交流時には通訳は不在なので、主としてスマートフォンの翻訳機能を使っている。

「ワークショップ報告」では、ワークショップの趣旨とプログラム内容、参加した日韓の学生のアンケート調査結果、意見・感想の集約、ワークショップでの学びに関することが紹介された。

政策提案は、漫画ミュージアムの魅力を高め、来館者の層の拡大を図る提案（政策提案1）と、JR小倉駅北口のアートによるイメージ向上、テーマ性のある巨大モニュメントの設置、北九州モノレールのアート化プロジェクトなど主として空間を変容させるコンテンツのまちづくりに関する政策提案（政策提案2）からなる。本稿では政策提案1の概要を紹介する。



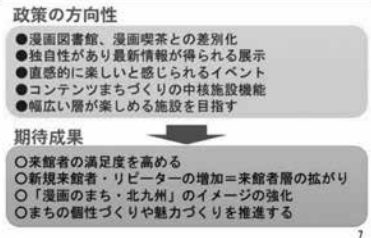
目次	
1. Aグループ検討過程	
2. 現状と課題	
3. 政策提案の方向性	
4. 「行ってみたい」「また行きたい」と思えるしかけ	
(1) 「楽しめる」展示・イベント	
(2) 「学べる」漫画の世界	
(3) 「繋がる」情報発信	
5. 政策提案	
提案1 デジタル技術を用いた参加型展示	
提案2 館内お化け屋敷ワークショップ&イベント	
提案3 漫画制作スペースの展示・実演	
提案4 漫画ミュージアムファンクラブの創設	2

図表8：表紙タイトルと報告の構成（学生作成）

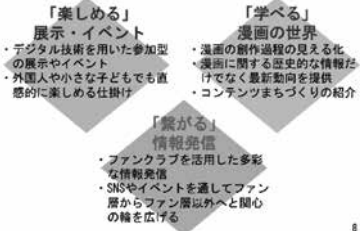
このグループの政策提案は、北九州市漫画ミュージアムに対するものである。「また行きたい」を作り出すしかけ」というタイトルになっているのは、行ってみたい、また行きたいと思えるしかけをどのようにして創出するのかを検討課題としたためである。

検討過程は、まず、北九州市漫画ミュージアムのミッションを確認した後、現状と課題を整理し、現在の来館者像を推定している。次に、政策の方向性として、①漫画図書館、漫画喫茶との差別化、②独自性があり最新情報が得られる展示、③直感的に楽しいと感じられるイベント、④コンテンツまちづくりの中核施設機能を担う、⑤幅広い層が楽しめる施設を目指すの五つを設定し、期待効果として①来館者の満足度を高める、②新規来館者・リピーターの増加＝来館者層の拡がり、③「漫画のまち・北九州」のイメージの強化、④まちの個性づくりや魅力づくりを推進することを念頭に検討を進めた。

3. 政策提案の方向性



「行ってみたい」「また行きたい」と思えるしかけ



図表 9：政策提案の方向性と3つの視点（学生作成）

本提案では、3つの視点を提示している。ひとつは「楽しめる」展示・イベントである。デジタル技術を用いた参加型の展示やイベントや、外国人や小さな子どもでも直感的に楽しめる仕掛けとしてデジタル技術を用いた参加型展示として2つのアイデアを提案する。一つ目の提案は、ニコニコ静画にヒントを得て、閲覧ゾーンのiPadにコメントを投稿したり、他の人のコメントを見ながら漫画を読める電子漫画アプリを入れるシステムを提案している。二つ目の提案は、もう一つは、パリのデジタルアートの美術館の『アトリエ・デ・リュミエール』を先行事例に、「北九州発・銀河行きゾーン」にプロジェクションマッピングと光線による演出を試みようとするもので、いずれも実施場所と併せて提案している。

二つ目は、「学べる」漫画の世界で、漫画の創作過程の見える化、漫画に関する歴史だけでなく最新動向を提供する、コンテンツまちづくりの紹介の3つの要素からなる。

漫画制作スペースの展示・実演は、釜山スタディツアーの際に見学したWebtoon Centerは現在非公開であることが残念であることが契機である。類似の仕掛けとして、大分県別府市のNPO法人BEPPU PROJECTが行う清島アパートではアートの制作現場をイベントの際に公開しているが、漫画のリアルな制作現場を展示することで、漫画制作の実際が具体的に理解できるほか、漫画家の市民からの認知と市民との交流が果たせる効果がある。

三つ目の提案は「繋がる」情報発信で、ファンクラブを活用した多彩な情報発信に加えて、SNS やイベントを通してファン層以外へも関心の輪を広げる提案である。漫画やアニメのファンクラブは多くの事例があるが行政が直接実施している例として、兵庫県尼崎市の「影の尼崎観光特使」を挙げている。これに基づいて、「漫画ミュージアムファンクラブ」の創設を提案している。この制度は、現在行われている「年間パスポート」とは別の会員制クラブで、ファンを主体に外部からの視点で、情報発信とイベント作り等の担い手になってもらうことを企図し、既存客層から見込み客層まで、誰もが行きたくなる、何度でも行きたくなるしくみを作ることを目的としたものである。

学生による4つのプレゼンテーションは、報告会に参加いただいた北九州市市民文化スポーツ局幹部や担当者などから高い評価を得ることができたほか、北九州市漫画ミュージアムの提案は、事務局長（当時）からミュージアムのスタッフ全員に聞かせたいので、再度プレゼンテーションをしてほしいとの依頼があり、2019年4月に実施した。

また、当プロジェクトは社会的にも関心を持たれ、2018年10月11日付西日本新聞朝刊でプロジェクトの様子が紹介された。



写真 20：成果報告会の様子

3. 日韓大学交流プロジェクトの意義

当プロジェクトの意義に関して、日韓の参加学生の意見、感想は以下のとおりである。

テーマ：プロジェクト全体の感想

■釜山大（韓国）

- ・「都市再生」というテーマで、お互いが持つ情報を交換し合い、その過程で知らなかった点に気づくことができ、非常に良かった。
- ・机上で議論するのもよいが、韓国人と日本人が直接お互いの国を訪問して、対話をしたり一緒に通りを歩いたりして交流をすることが印象に残った。
- ・この経験は今後もさまざまなことに役に立つと思う。

■北九大（日本）

- ・韓国の学生たちは日本側よりもアートに関する専門的な知識があるため、自分たちとは違った視点で意見を述べてくれたと思う。
- ・これまで考えつかなかった意見を聞くことができ、良い刺激になった。
- ・限られた時間だったので、議論をもう少し深めたかった。

図表 10：プロジェクト全体の感想

日韓の学生たちの意見を踏まえ、今回のプロジェクトの意義を整理すると、第一に、コンテンツの持つ多面的な価値を確認できたことがあげられる。すなわち、従来考えられてきたコンテンツの制作によって創出される産業価値、市場価値だけでなく、文化価値、空間価値の創出が可能であり、空間的な展開を図ることでまちづくり（都市再生）に寄与する。第二に、コンテンツの政策活用の地域的差異が明らかになったことである。釜山市と北九州市のコンテンツの政策活用の相違点を踏まえ、お互いの地域を学び合うことが可能であることが示された。第三に、プロジェクトを通して国や地域を越えた学生の交流が可能となったことである。漫画、アニメ、デザインといった親しみやすいテーマの下、ワークショップや共同行動を

することによって、他国の学生とおしの共感や理解の促進が図れただけでなく、学生視点での政策アイデアを出し合うことで、深いレベルでのディスカッションが行えることが実証できた。

大学交流プロジェクトの継続に向けての課題としては、ディスカッション時の通訳の問題、日程調整、予算の確保などがあげられる。

4. コンテンツによる創造都市の形成に向けて

4-1. コンテンツによる都市再生の拠点施設

当プロジェクトを通して観察した日本（北九州市）と韓国（釜山市）におけるコンテンツによる都市再生の展開状況と相違点を整理しておきたい。

コンテンツ拠点施設である Webtoon Center（釜山市）と北九州市漫画ミュージアム（北九州市）の機能比較を図表 11 に示した。

	Webtoon Center	北九州市漫画ミュージアム
所在地	釜山広域市 センタムシティ内	北九州市 JR 小倉駅前 (あるある City 内)
人材育成	◎	△
人材発掘	○	△
資料収集 閲覧	×	○
公開展示	×	◎
公的資金	○	○

図表 11：コンテンツ拠点施設の機能比較

Webtoon Center は、インターネットをベースとする漫画家の育成支援センターで、釜山広域市が釜山海雲台センタムシティ内に 2017 年 7 月に開設した組織である。一方、北九州市漫画ミュージアムは、北九州市文化振興計画に規程する「市民が文化を身近に感じて、市民自らが文化を支えるまち」の理念のもと、JR 小倉駅北側のあるある city 内に 2012 年 8 月に開設された北九州市の文化施設である⁽⁶⁾。

いずれもコンテンツによる都市再生を目指した施設であるが、設置場所は市中心の好立地に所在しており、市民あるいは来訪者のアクセスは良好であること、行政が関与し、運営経費には公金が投入されているといった共通した特徴が見られる。一方、機能面では、Webtoon Center は、未来型漫画文化を担うクリエイティブ人材の育成や人材発掘など「人材」に焦点をあてた専門的施設であるのに対し、北九州市漫画ミュージアムは、専任の学芸員を配置するなどミュージアムとしての文化性を重視する一方で、企画展を中心に展示による来訪者に重きを置くなど、ポップカルチャーに特化しつつも開かれた文化集客施設として位置づけられている。

4-2. 文化まちづくりの変容とコンテンツ領域

近年、創造都市論などの政策研究や実践的取り組みの積み重ねによって、文化芸術の外部性に対する注目が集まり、わが国でも文化をまちづくりに活用できる法制度が整備されつつある。とりわけ、2017 年 6 月に制定された文化芸術基本法は、従来の文化政策の枠組みを変革する画期となるものであった。この法律は、平成 13 年に制定された「文化芸術振興基本法」を改正したもので、文化芸術に関する活動を行う人々の自主的な活動を促進することを基本に、文化芸術に関する施策の総合的かつ計画的な推進を図り、心豊かな国民生活及び活力ある社会の実現に貢献することを目的としたものである。文化庁では、文化芸術基本法の制定の背景と趣旨に関して、次のような説明を行っている。

(6) 釜山 Webtoon Center 及び北九州市漫画ミュージアムの設立経緯に関しては、柳(2018)を参照した。

少子高齢化・グローバル化の進展など社会の状況が変化する中で、観光やまちづくり、国際交流等幅広い関連分野との連携を視野に入れた総合的な文化芸術政策の展開が求められるようになってきたことを受け、文化芸術振興基本法を改正することとした。

より具体的には次の2点に要約される。

1. 文化芸術の振興にとどまらず、観光、まちづくり、国際交流、福祉、教育、産業その他の各関連分野における施策を法律の範囲に取り込むこと
2. 文化芸術により生み出される様々な価値を文化芸術の継承、発展及び創造に活用すること

第一の点に明記されているとおり、文化芸術の多面性、多元性が強調されているということは、文化政策の枠組みもこの法の趣旨に沿って、多面性、多元的視点から政策立案がなされなければならなくなったということである。

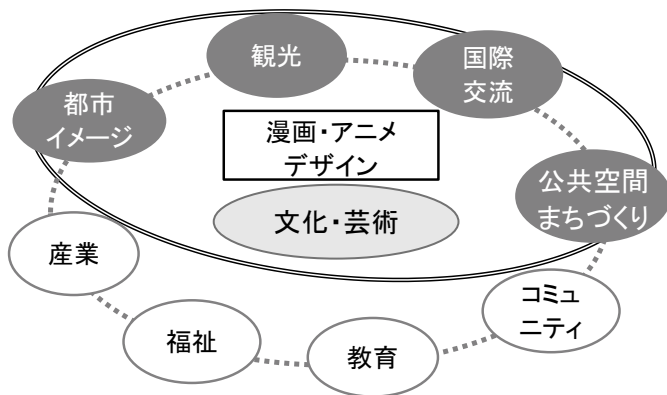
さらに、このような文化芸術の外部性に期待する制度面での対応はさらに加速していく。2020年5月に、文化の振興を観光の振興と地域の活性化につなげ、これによる経済効果が文化の振興に再投資される好循環を創出することを目的とする文化観光推進法が施行された。この法律では、①文化施設がこれまで連携を進めてこなかった地域の観光関係事業者等と連携すること、②来訪者が学びを深められるよう歴史的・文化的背景やストーリー性を考慮した文化資源の魅力の解説・紹介を行うこと、③来訪者を惹きつけるよう積極的な情報発信、交通アクセスの向上、多言語・Wi-Fi・キャッシュレスの整備を行うなど文化施設そのものの機能強化、さらに地域一体となった取組を進めていくことが求められている（文化庁）。

こうした近年の視点を踏まえ、序論で示した文化まちづくりのフレームを再考すると、①創造産業の創出、②文化観光、③都市イメージの向上に向けては、文化まちづくりの担い手として直接的な役割を担うアーティスト、クリエイターなどの専門家の存在だけではなく、都市文化政

策を担う創造性に対する理解と感性を持った行政職員・議員、民間事業者、それを支える市民のサポートといった文化支援層の厚みを必要とする。

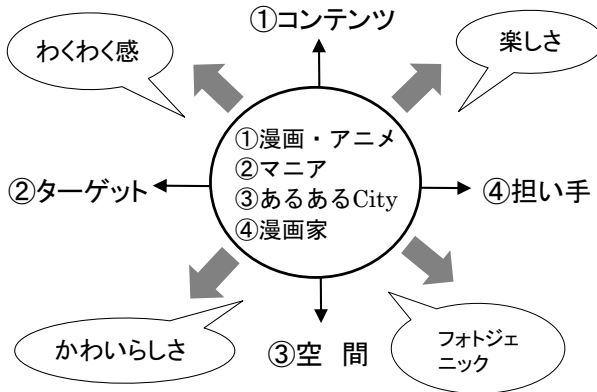
また、文化といっても、歴史的建造物、町並み景観、伝統文化、伝統工芸、工業デザイン、現代アート、漫画・アニメなどのポップカルチャーまで幅が広いだけでなく、それぞれの文化領域を支持する層も多彩であり、必ずしも親和性があるわけではない。さらに、政策活用分野も文化芸術、観光、まちづくり、国際交流、福祉、教育、産業、その他まで多彩である。このため、ポップカルチャーをはじめとするメディア芸術の分野の政策展開も多面性、多元性を視座におこななければならない。

図表 12 は、今回の政策提案がどの領域に該当するかをイメージしたものである。漫画・アニメのコンテンツ領域は、従来、創造産業として産業分野に位置づけられてきたが、それだけではなく、都市イメージ、観光、国際交流、公共空間・まちづくりと深い関係があることを示したもので、文化まちづくりの最先端の潮流を反映したものである。この図から、コンテンツの領域も多元的な政策展開が求められることは容易に理解できるであろう。一見、突飛な学生提案に見えるかもしれないが、おそらく時を経ずして常識的な提案として理解されるのではないかと考える。



図表 12：文化まちづくりの多元性と漫画・アニメの領域（筆者作成）

その一方で、コンテンツを公共政策に活用する際の課題も存在する。第一に、コンテンツの都市再生を享受できる年齢層が若年層に偏る傾向があること、第二に、コンテンツの観光展開を図る場合、居住空間を侵食することになることやプライバシー侵害の問題が発生する懸念があるため、地域住民とのコンフリクトに最大限の配慮が必要であること。第三に、空間設置、維持管理にかかる費用負担があいまいであること、第四に、コンテンツを政策活用する場合、公共政策としての正当性が必要となるため、マニア頼みからの脱却を図り、ファミリーを含めた幅広い層に受容してもらうアプローチが必要であること、第五に、陳腐化したコンテンツの更新ルールが未確定であること、第六に、一般にコンテンツは長期間の評価に耐えられる作品は少ないが、まちづくりは一般に長期的な取り組みを前提としているので、時間的な齟齬が発生する可能性を指摘できる。



図表 13 : コンテンツによる都市再生の方向性イメージ（筆者作成）

この視点に沿って、今回のプロジェクトの知見と学生の政策提案から北九州市のコンテンツの政策活用について考えると、4つの方向性が見えてくる。図表13は北九州市のコンテンツの活用による都市再生の方向性をイメージしたものである。

一つ目は、コンテンツの拡張である。コンテンツ＝漫画・アニメという狭い世界観から脱出して、その隣接領域であるデザイン、アート領域への接近が求められる。釜山市におけるストーリー性のあるコンテンツ活用状況をみると、都市空間をコンテンツによってダイナミックに変えることで「楽しい空間」を演出する発想があってもよい。

二つ目は、ターゲットの拡張である。北九州市漫画ミュージアムは「あるあるCity」というポップカルチャーを好むマニア層が集積する場所に立地しているため、日常的な来館者は「マニア」であろうと思われる。こうしたマニアを全国から集める発想もあるだろうが、マニアでなくても「20～40代若者」をはじめ、「ファミリー」や「インバウンド」に拡大する発想があってもよい。つまり、コンテンツツーリズムの受容層の拡大を図るということである。

三つ目は、空間の拡張である。文化領域に限らず政策効果を高めるには点としての活動にとどまらず、面的に拡張する空間戦略が効果的である。これは民間企業が得意とする戦略思考であるが、公共政策は縦割りの組織構造のため、公共施設の設置は公共性、公平性等の原則に縛られ、特定地域に集積させる発想に乏しい。例えば、「コンテンツマンホール」単体を全市に拡張させる発想ではなく、コンテンツ特区的な集積地域を設けるなどの、コンテンツの空間的拡張に期待したい。つまり、コンテンツ集積地区に行くと、ファンタジーの世界を誰もが体感できるしかけが具備されているイメージである。公共空間を変容させることで、地域内外に都市としての「変革イメージ」につながり、都市イメージの変革をアピールできるであろう。

四つ目は、担い手の拡張である。釜山市が実施しているように、漫画・アニメの展示やイベントだけでなく、創造人材の育成と活動の場を日常的に提供できるような政策に期待したい。北九州市ではすでに、「バナナ姫ルナ」という門司港バナナをアピールするコスプレ公務員を輩出し、社会的に大きなインパクトを与えた。

創造の世界は一步踏み出すことから始まる。北九州市には現段階にとどまることなく、都市イメージの変革に向けた新しいフェーズへの移行への挑戦に期待したい。

5. 結 論

漫画やアニメ、デザインによるコンテンツは、市場価値の創出にとどまらず、公共空間で展開することで都市再生に向けた政策活用が可能である。こうした文化的資源の公共政策上の価値に注目した都市像は創造都市と呼ばれる。欧米や東アジア諸国でも注目され、日本でも芸術文化基本法や文化観光推進法などの法整備を通して推進を後押ししている。本稿では、2018年度に実施したコンテンツを活用した都市再生に関する日韓大学交流プロジェクトを検証し、政策提案を伴う学生プロジェクトの意義と今後のコンテンツの政策活用に関する方向性に関する検討を行った。

パンデミックをもたらした新型コロナ禍はいまだ収束しているとはいえ、交流や観光を阻害し続けているが、閉塞した時代、対立する時代の超克に向けて、互いの多様性を認め、コンフリクトを乗り越えるコンテンツの政策活用に関する国際交流のいっそうの進展に期待したい。

謝 辞

日韓大学交流プロジェクトの実施にあたり、釜山大学校芸術大学デザイン学部 Yoon Kiheon 教授をはじめ釜山大学校の関係者、北九州市市民文化スポーツ局文化部文化企画課、株式会社コルト CEO／プロデューサー大野光司氏には、釜山スタディツアーの企画、現地でのフィールド活動、ワー

クショップの運営などにおいて大変お世話になりました。特に、Yoon 教授には 2021 年 10 月 15 日に開催された韓国ウェブトゥーン学会での報告機会をいただいただけでなく、同時通訳までしていただきました。

この場をお借りして、深く感謝申し上げます。

参考文献

- 岡本健（2015）『コンテンツツーリズム研究』，福村出版
- 岡本亮輔（2015）『聖地巡礼』，中央公論新社
- 高台泳（2015）「地域再生におけるグラフィックアートの意義と可能性に関する調査研究 韓国・釜山の事例を中心に」『芸術工学 2015』，神戸芸術工科大学
- 田代洋久（2017）「地域指向型アートプロジェクトの比較分析と地域活性化効果」『地域戦略研究所紀要』(2)，pp.17-38，北九州市立大学
- 田代洋久（2019）「アートプロジェクトと文化創造地域政策－大分県における事例を中心に」(佐々木雅幸監修『創造社会の都市と農村』第3章所収) pp.77-95，水曜社
- 鄭玉姬（2015）「韓国・釜山市甘川に置ける」文化村の展開と観光」『立教大学観光学部紀要』(17)，2015年3月，pp.52-61
- 半澤誠司（2016）『コンテンツ産業とイノベーション』，勁草書房
- 増渕敏之（2018）『ローカルコンテンツと地域再生』，水曜社
- 榎田知身（2010）『水木しげるロード熱闘記－妖怪によるまちづくり 境港市観光協会の挑戦－』，ハーベスト出版
- 森裕亮（2017）「茨城県大洗町『ガールズ&パンツァー』聖地巡礼調査記」『法政論集』(44)第3・4合併号，pp.91-107，北九州市立大学法学会
- 柳永珍（2018）「北九州市の文化コンテンツとしての漫画に対する提言－韓国釜山広域市の Global Webtoon Center を事例として」『地域課題研究』 pp.57-84，北九州市立大学地域戦略研究所
- R. Florida（2002），*The Rise of the Creative Class*，Basic Books（井口典夫訳（2008）『クリエイティブ資本論－新たな経済階級の台頭』，ダイヤモンド社）
- Hiroaki Mori（2017）Tourism Destination Promotion and Interorganizational Relations in the Anime Pilgrimage Industry:A Resource Dependence Perspective. *Journal of Law and Political Science*, pp.109-140, The Law Association of the University of Kitakyushu
- Hirohisa Tashiro（2021）A study on significance and consideration of student projects on urban regeneration utilizing design contents such as Comics－Case Report of Korea-Japan University Exchanging Project in 2018. *COWEKO 21 Autumn International Conference 2021 한국만화웹툰학회 가을 국제학술대회*，The Comics Webtoon Society of Korea

Reprinted from

KITAKYUSHU SHIRITSU DAIGAKU HOU-SEI RONSHU

Journal of Law and Political Science. Vol. XLIX No. 3 / 4

March 2022

**A Study on the Urban Regeneration utilizing Pop Culture Contents:
Based on Japan-Korea University Exchanging Project**

TASHIRO Hirohisa