

都内平均的家賃との比較

| 都内比較の安価な1人暮らし | トキワ荘プロジェクト |
|-------------------------------------|------------------------------------|
| 基本賃料: 53,400円(平均) | 基本賃料: 48,000円(標準) |
| 初期費用: 289,100円 (トキワ荘入居者と同条件: ※1) | 初期費用: 78,000円 (うち保証金 30,000円) |
| 月間費用: 66,800円 (光熱費、インターネット料金込み) | 月間費用: 48,000円 (光熱費、インターネット料金込み) |
| 同条件初期費用差額: -211,010円 | |
| 同年間費用差額: -431,210円 | |

※1: 洗濯機、冷蔵庫、電子レンジ、炊飯ジャー、掃除機、ADSL回線
データはトキワ荘ホームページ内「都内家賃との比較」より抜粋

す。しかし、入居と同時に真剣にデビューを目指す仲間が100人以上できることは多くの影響を与えています。この様々な進捗状況にある仲間同士が磨き合い、競い合う切磋琢磨効果を、運営している我々は肌で感じています。

またトキワ荘プロジェクトは低家賃住宅提供と同時に、「デビューの機会を作る」ことに注力してきました。

1・プロの仕事の肌を知る

その中でも重要視しているのが、漫画家・編集者と漫画家志望者の接点作りです。

具体的には「いかにプロ漫画家になるか」ということをテーマとする講習会です。これまでに花沢健吾先生、山野車輪先生、コミックビーム誌の岩井好典副編集長といったプロの方々の知見に触れることができました。

技術については、アシスタントの現場や学校、書籍などで習得できますが、講習会では漫画家としての心得や業界知識など、普段はなかなか手に入らない情報について講習していただくように心がけています。その内容については、HPの「漫画家のなり方」コーナーで公開しています。

また、月に1度、定期的に懇親会を、年末には80人規模の忘年会を行なっていますが、そこ

2・仕事の機会を提供する

トキワ荘プロジェクトがTVなどの媒体で紹介されるにつれ、「仕事の依頼」が増えてきました。仕事の内容はコミカライズ単行本企画、漫画賞への応募依頼、アシスタント求人、老人ホームやイベントの似顔絵



講習会風景。この時の講師は山野車輪さん

3・プロになるノウハウの追求

元々、教育に活動方針の重きを置いていた運営団体のため、このコミュニティからいかにプロを輩出するかということに強いこだわりを持っています。そこで1年近くの検討を経て、その育成コンセプトとしたのが「完成原稿を1000ページ描いてプロになる」とい

※2: 詳細はトキワ荘プロジェクトHP: 家賃の比較を参照: <http://tokiwassou.dreamblog.jp/2/28/>

菊池健 (NPO法人NEWVERY 事務局長)

住宅支援から育成支援へ トキワ荘プロジェクトの展開

トキワ荘プロジェクトは06年8月、代表の祖母宅(一軒家)が空いたことをきっかけに、若い漫画家志望者3人に部屋を貸すところから始まりました。専任スタッフもおらず、代表者が



テレビでも報道されたトキワ荘プロジェクト。共同住宅は都内の一軒家だ。

1名だけの組織で、そもそもは「二ト・フリーター支援」の予防活動として手探りで始まったものでしたが、11年7月現在、一軒家19軒、111部屋を提供する規模になりました。

現在、常時順番待ちの状況で、これまで関わった漫画家志望者数は延べ200名弱、少々厳し目に設定している内部基準の中で、雑誌掲載・単行本発刊などでデビューした漫画家の数は14名になります。(※1)

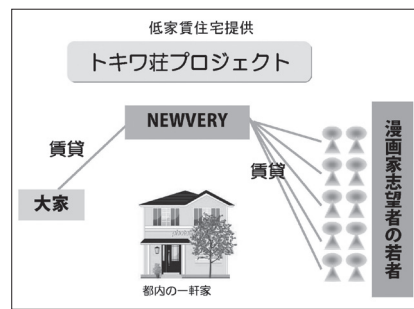
多くの志望者が東京で一人暮らしを始めますが、最初から漫画による収入が安定する者は例外で、ほとんどは「フリーター」

から始めます。しかし、東京の生活コストは高く、その結果、無念の思いを抱えて帰郷する者も多いのです。

そんな若者の存在を知った当団体は「本気でプロの漫画家を目指す若者に、都内で低家賃の住宅を提供する」ことをミッションとしてきました。

手探りで始めた活動ではありませんが、ここまで続けてくることが出来た原因は、大きく2つあると考えています。

一つはやはり安価な家賃です。現在、水道光熱費、ネット接続料金まで平均4万8千円の賃料。保証人なしで入居費とし



て3万円だけという費用設定です。共用の家電も準備されているため、都内にワンルームを借りることに比し、試算上です。が初期費用で約40万円、2年目以降、年間で約20万円の削減になります。(※2)

もう一つ大きいのは、コミュニティの存在です。最近では、地方の漫画大学・専門学校を出て上京する者や、上京前から同人仲間がいたり、既に電子コミックでデビューしている者もいま

※1: 内部基準では数万部単位の発行部数の雑誌掲載、単行本発刊のみを「デビュー」としています。その中には、コミッククリューから「作品集なよしの団の冒険」を出した西村ツチカや、2009年冬のアフタヌーン四季大賞を「ライオン」でとった園田ゆりなどもおります。電子コミックへの掲載や各種受賞はデビューとしては扱っておらず、実際に仕事をしているものやデビュー手前にいるものはこの数倍います。



『漫画家白書～「マザーコンテンツ」の創り手はいかに育つか』と『マンガでメシを食べていく！～漫画家のキャリアプラン』

に絞り込むと、初掲載まで、およそ240ページ。デビュー当時の原稿制作ペースは、約半数ほどの方が「月に1作品以上」というものでした。このことから、漫画家志望者は出来る限り早く、より多くの原稿を描く事によってデビューする可能性を高めることができる。また、240〜300ページくらいの原稿制作枚数が、掲載に至るまでの一つの目安になるといことが判りました。

これは、「漫画家になる方法」を定量的に調査分析し出版し

た、国内で最初の研究成果になると考えています。ちなみに、漫画家講座を雑誌に掲載する漫画家さんや、漫画産業について取材している記者の方々は、この調査結果のうち、「漫画を描く際に参考とするものについて、漫画家志望者は漫画を参考にし、プロ漫画家は映画や小説など漫画以外を参考にしている」というデータに着目していました。

また、11年6月には『マンガでメシを食べていく』漫画家のキャリアプラン』を発売。これまで漫画家志望者を支援してきた、その傾向の分析や既にプロになっていく人の話から、大きく3つのキャリアプランがあると考えています。

Aタイプ…雑誌に持込み↓担当編集者が付く↓受賞・読切掲載・連載と進む王道パターン。

Bタイプ…ほか媒体のコミカラ

イズや同人活動からのスカウトなど、漫画を描く機会を捉えることから、最終的に漫画家としてデビューするタイプ。

Cタイプ…手記やルポ、イラストカットなど、漫画以外の仕事も含めて媒体に成果を出すことによって、最終的に漫画でメシを食べていく方法を構築していくタイプ。

この3タイプをキャリアプランとしてまとめ、各タイプの進捗状況に合わせて、その課題と対策をまとめました。

漫画家志望者と多く接しているとわかったことは、そのほとんどの志望者が自己流の方法でプロを目指しているということです。その方法が、本人の実力や適性、目指す方向の実情に即していれば、デビューする可能性もありますが、残念ながら現状を把握し、適切な方法で漫画家を目指しているものは、あま

う方針です。漫画家育成のノウハウは様々ですが、当団体では木城ゆきと先生と一色登彦先生がブログなどで表明されていた、「1000ページ描けば漫画家になれる」という知見に着目し、お二方のご了承を得た上で、当プロジェクトの方針とさせていただきますました。

具体的には11年4月からは、入居者の中でも最も多くの完成原稿を描いた者を表彰する「原稿王争奪戦」を開始しました。これは3ヶ月を1期として毎月その進捗を報告するというもので、先日決まった初代原稿王は3ヶ月で150ページを超える成果を出しました。勿論、ただ早く描けば良いというものではありませんが、実際に多くの漫画家志望者を見てきた中で、デビューする人間とそうでない人間の違いは、「この修行期間に

原稿を多く描いたか描かなかつたか」という一点に尽きました。この活動は、今後のデビュー数増加につながっていくものと、早くも手応えを得ています。ちなみに、現在は原稿王争奪戦について強制参加とはしていません。担当付きでネーム制作を重ねているものや、様々な漫画家志望者がいる中で全員が完全にこの仕組みに当てはまることは考えていないからです。今後とも試行錯誤を続けていきます。

非営利団体の考える 今後の漫画支援

今後のトキワ荘プロジェクトは、現在の活動を継続しながら、二つの活動に注力していきます。

一つは現在行なっている活動の延長で「漫画家の育成」について、より深く、広範な範囲で成果を出していくことです。

漫画家育成の 研究開発

第2期初年度の2011年度は、次の方針を決めるため、事業の研究開発に約1年を費やし

もう一つは、深く関わる漫画産業全体に対して、寄与していないかということです。最終的には、漫画を中心とした、文化産業全般で若者支援をしていくことが出来る形を目指していきます。

トキワ荘プロジェクトの活動は、3年区切りで目標を掲げています。

第1期の06年途中から09年度では、まずは100部屋を提供することを目標とし、それを達成しました。

2011年現在は第2期の工程で、次の第3期の飛躍に向けて、その方法論について研究開発を進めているところです。

ました。その中心にあったのは、研究開発し続けていた、育成の方法論構築です。

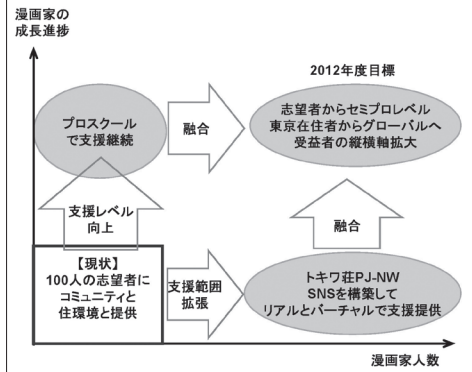
2011年1月、10代から60代までの漫画家348人に、漫画家育成に関するアンケートを実施し、『漫画家白書「マザーコンテンツ」の創り手はいかに育つか』を発売しました。

ここでは、漫画家を①漫画家志望者、②読切掲載漫画家、③連載漫画家にカテゴライズし、プロの漫画家と志望者の違いを分析しました。

回答比率は丁度半くらいずつで多くのデータが取れました。我々が成果と感じているのは完成原稿をどれだけ描いてデビューに至ったかということです。

②③の商業デビューしている漫画家の場合、読切掲載までに描いた原稿の枚数は約300ページ。これを③の連載漫画家

トキワ荘プロジェクトの育成事業



2・漫画家の育成と教育
 複雑化している漫画業界を取り巻く環境の中で、今後は育成の内容を深め、育成する範囲を広めていこうと考えています。シンポジウムなどのイベントを行うと、トキワ荘プロジェクト外部の漫画家志望者から、こういったイベントの数を増やしてほしいという要望を多くもらいます。また、一度デビューした漫画家さんでもITスキルや

セルフプロデュース、税務申告に至るまで、この環境激変の中では学ぶ機会が必要なことは多くあります。そこで、育成内容については、漫画家として基礎を卒業したセミプロ/プロ向けの「プロスクール」の設立で育成範囲の深堀を、また、現在は入居している人間とその卒業生だけに行なっているサービスを、SNSなどを介して、より広範に出来るように検討中です。

これを、トキワ荘プロジェクトネットワーク（TPN・仮称）とし、今後の目指していく形としてイメージしていきます。また、大学・専門学校をはじめとした、漫画教育の場についても、その連携を深めて行こうと考えています。11年4月よ

産業・育成のシナジー
 西面展開

今後のトキワ荘プロジェクトには、大きく3つの課題があると考えています。一つは、漫画家を育成しても、その育成した人材が活躍する漫画産業そのものが縮小傾向にあるということ。

あとの二つは、漫画家の育成と教育です。

1・漫画産業全体の課題

95年に5864億円であった漫画産業市場規模は、09年には4178億円まで落ち込み、未だ下落傾向が留まりません。国内の漫画産業を含めたコンテンツ産業市場規模は12兆円程で、この5年間は横ばいです。プライスウォーターハウスクーパース（PWC）の調査によると、日本を除くアジア太平洋地域の09年のコンテンツ市場規模

は05年比50%増の約1838億ドル（約15兆円）で、14年には2860億ドルに拡大する見通しと、近隣のアジア諸国をはじめ、世界的にコンテンツ産業の市場規模は拡大し続けています。

漫画は、アニメや映画、ゲームやキャラクタービジネスなどのコンテンツ産業内や、イベント、観光、各種キャラクター2次使用などの多くの産業に展開することが出来る、言わば「マザーコンテンツ」です。

そのマザーコンテンツたる漫画の今後の展開戦略を探るために重要なものは、現状を把握するためのデータです。しかし、漫画産業界において、そのデータを得るためのリサーチは、あまりなされてきませんでした。現在の漫画業界は、産業的な観点で言うと、新たな戦略を構築しようにも、現在地の知れな

い状況です。これでは、いくら漫画家を育成しても、彼らが巣立つ産業の先が見通せず、育成の大きな方針を立てるにも難しい状況でした。

そこで、漫画業界を調査・分析し、今後の戦略立案の基礎データ構築するためのシネクタ「漫画総研（仮称）事業」を検討しています。11年内に、初動調査を済ませ、来年以降の組織立ち上げを目指しています。現在は準備委員会を整備中ですが、デジタルハリウッド大学に共同研究申請中で、『マンガ産業論（筑摩書房）の著者で、「漫画総研」の名付け親でもある、中野晴行さんにもご協力いただく予定です。

このシネクタでは当初、以下の3点を調査します。
 ①コンテンツ産業内での漫画の展開。アニメ化、キャラグッズ化、コンテンツ2次利用など。

②コンテンツ産業外への影響度調査。観光、運輸、製造業など。
 ③海外（特にアジア）を中心とした、海外展開調査

①と②では知財管理を中心として、マザーコンテンツたる漫画が国内コンテンツ産業内外でいかに展開するか調査します。
 ③では国内市場が縮小傾向でありつつも、スマートフォン の普及等で海外のコンテンツ産業が新興国などで急激に発展している現在、海外向けに漫画等のコンテンツ配信をするための日本の課題を調査します。海賊版問題ほか、これまで意図的な展開は上手くいかなかった様に、世界展開には多くの課題があります。これらを解決していくために、基礎データ把握と戦略立案が急務です。

漫画総研（仮称）事業ではこれらの調査・研究をしていきたいと思います。

りマンガ学科が開講した京都造形美術大学においては、そのキャリア教育全般や、マンガ学科の今後について連携体制に入っており、その知見を高めています。

さらに、日本で漫画やアニメを勉強する外国人を多く受け入れることで、教育の場を強化しつつ、将来の海外市場を開拓することが出来ると考えています。例えば、マンガ専門課程を持つている某大学の留学生比率はアジアを中心に10%程、デジタルハリウッド大学に至っては約4%が留学生です。

一見、外国人留学生を受け入れることは国内の仕事が減らしそうですが、米国のMBAでは、各国から米国に留学して学んだ人々が、自国に戻りビジネスエリートとなり、産業界をリードしています。このことが、ビジネス界における米国の強さをつ

くる源になっていますが、漫画の世界において、日本はこの教育起点になることができます。これは、長い目で見ると留学してきたクリエイター志望者が伝道師となって日本型コンテンツを世界に広めることに繋がります。日本の漫画を中心としたコンテンツ業界も、こうした産学連携によって世界のメディア産業の人材システムの中心地となり、コンテンツ発信地としての地位も長期的に向上させられると考えます。教育現場や官公庁、自治体などにこういった政策提言の機会を設けていこうと考えています。

このように、総研事業で漫画産業界全体の戦略立案をしつつ、長期的な育成や海外市場開拓にもつながる教育の振興など、非営利団体として関わられる様々な分野に貢献していきたいと考えています。