

本 編

< 本 編 >

序章

1. 調査の背景と目的等

(1)背景

日本製のアニメは国際賞を受賞する作品もあり、質の高さを評価されると同時にキャラクターが世界的な人気を博するなど、日本ブランドとして世界で高い評価を受けており、最近では日本のアニメに触れて日本語や日本文化に興味を持ち、訪日する外国人も多くなっている。このような動きは単なる作品のヒットによる一過性のものにとどまらず、欧米、アジアにおいて日本製のアニメは数多く放映されており、外国人にとって日本のアニメはある意味で最もなじみのある日本文化の一つである。

一方でこうしたアニメ等に関わる主体や地域では、アニメを活用した地域振興に取り組もうとする動きが見られている。しかしながら、個別の取組にとどまることが多く、新たな観光モデルの創出や広域的な取組に着手できておらず、諸外国における日本のアニメブームの動きを地域活性化に十分生かしきれていない状況である。また、アニメを観光に活用する場合に必要な、外国人が日本においてどのようなアニメに関する活動を行うことを希望するかについても必ずしも明らかになっていない。

(2)調査目的

日本のアニメを通じた国際観光交流の拡大を目指し、アニメに関するニーズの把握、アニメ等と他産業との連携強化、アニメ関連施設を活用した地域交流拠点の構築、アニメ関連施設間の広域連携について地域連携ワーキング(WG)で検討を行い、アニメ等を核とした持続可能な地域活性化方策を検討するとともに、アニメ以外の他のコンテンツへの適用方策について検討することを目的とする。

(3)対象地域と地域連携 WG の狙い

兵庫県宝塚市、岡山県倉敷市、鳥取県境港市、鳥取県北栄町の各地域をモデル地域に設定し、地域連携 WG でアニメ等の関連施設同士の広域連携モデルルートの構築と国内外に向けた効果的なプロモーション手法を中心に、現状の課題の整理及びモデル地域相互の広域的連携方策を検討する。

(4) 調査の視点

アニメについては「ソフト産業としての期待」「文化芸術として注目」「誘客魅力としての可能性」が考えられるが、日本の観光魅力の拡充、観光受入体制の整備により、アニメ・マンガを活用した地域振興、ビジットジャパン・キャンペーン(VJC)との連携による観光立国の推進を図る。

(5) アニメ・マンガの範囲

作品そのもの(アニメ、マンガ)、関連展示施設(博物館・美術館、個人ライブラリー)、関連教育機関(大学、専門学校)、関連商品の消費(DVD、キャラクターグッズ)、作品の制作現場、作品ゆかりの地、関連したスタイル、アニメ・マンガの聖地、作品が生まれた文化的背景、などを含む。

2. 調査フロー

