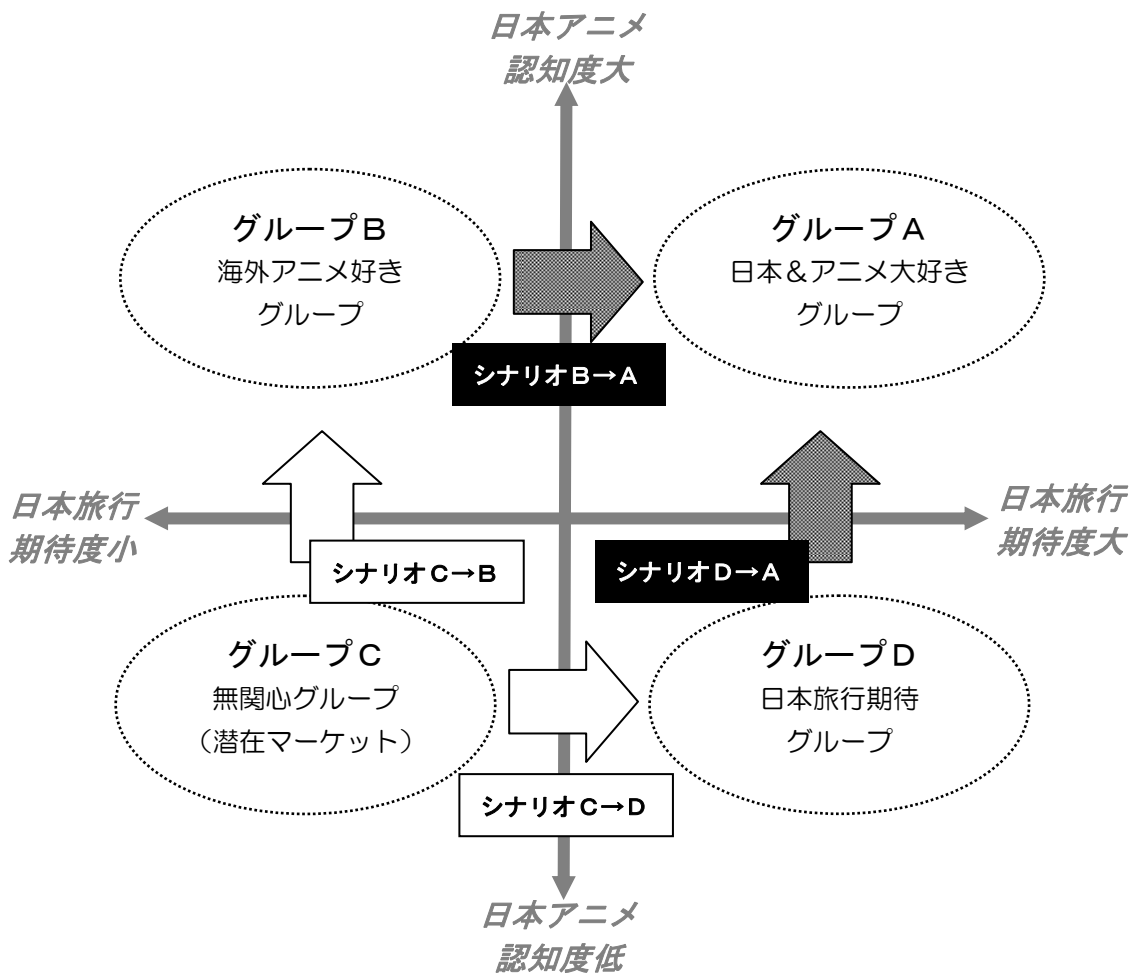


第4章 アニメ・マンガを活用した広域連携による活性化方策の検討

1. ターゲットとシナリオ



■シナリオB→A

- ・アニメへの関心をそのまま日本への関心へ誘導。訪日旅行の契機に結びつける。
→「好きなキャラクターに会える」「作品の舞台を訪ねる」などで誘導。
→広域周遊より、拠点回遊タイプをイメージし、アニメ資源を中心に周辺資源も訴求。

■シナリオD→A

- ・従来、日本への旅行には興味がある。アニメ関連も観光資源の一つとして訴求。
→日本の観光の多様性をアピールし、従来の観光地・観光ルートに付加することで需要を拡大。

■シナリオC→B

- ・対外文化政策や対外通商政策としての展開が必要。

■シナリオC→D

- ・外客誘致施策そのもの。アニメを活用しないVJCなど。

➡ ここでは、「B→A」及び「D→A」を中心に検討することが必要。

シナリオB→A

<ターゲットの特性>

- ・アニメ・マンガへの関心は高く、日本の作品にも好きなものが多い。アニメ等を通じて日本という国は知っているが、訪日旅行の経験は無いか少ない。(本省調査)
- ・日本で行ったことのある場所は、アニメ関連では「秋葉原」。(本省調査)
- ・今後行ってみたい場所は、アニメ関連では「アニメ関連美術館・博物館等施設」が多いが、「歴史的地域」「ショッピング街」「自然風景の美しい場所」の比率の方が上回っている。(本省調査)
- ・関心を覚えるのは、一人の作家のミュージアムより、複合的で規模の大きいミュージアム。(WEBアンケート)
- ・アニメ等に特化したツアーより、有名観光地も訪れるツアー。(WEBアンケート)

<対応の方向性>

- ・日本のアニメ等や特定の作品に対する興味やあこがれはあっても、それだけでは訪日動機に結びついていない。
- ・アニメ等を契機として日本への初めての訪問を促す。アニメ関連の拠点を訴求することと合わせて、他の一般観光資源についての情報を発信し、訪日旅行の複合的な魅力をアピールすることで、「背中を押す」。
- ・初めての訪日旅行であることを想定した場合、東京や京都などの「定番」観光拠点との組み合わせが必要となる。

○活用資源や連携スタイル

- ・特定の作家や作品をテーマにしたミュージアム（1拠点）と、アニメ関連の多様な資源が集積している「秋葉原」や、複数のマンガ作品等を集めたミュージアムと歴史資源が集積している「京都」などの連携
- ・特定の作家や作品をテーマにしたミュージアム（1拠点）と、周辺の一般観光資源。

○情報発信

- ・アニメ関連雑誌などの媒体を通じて、ミュージアム等の拠点についての情報を発信。
- ・そこでしか見られないモノ、体験出来ないコト、他では買えないモノ、などを訴求。
- ・合わせて、日本の観光魅力の他の要素（歴史、食、温泉、買い物、など）も伝えていくことが必要。

シナリオD→A

<ターゲットの特性>

- ・アニメ等への興味に関わらず、日本文化全般や旅行に関心が高い。訪日旅行の経験も有している。
- ・今後行ってみたい場所は、「歴史的地域」「ショッピング街」「自然風景の美しい場所」などが高いが、アニメ関連では「アニメ関連美術館・博物館等施設」が多い。(本省調査)
- ・アニメだけでは集客出来ないが、自然景観、歴史文化施設、温泉や食などとの組み合わせたツアーであれば、集客の可能性が考えられる。(旅行会社ヒアリング)

<対応の方向性>

- ・元来、日本への旅行に関心を持っていて訪日経験もある。しかしながら、定番の観光地への来訪に留まっており、再度の訪日や地域的な広がりにつながっていない可能性もある。
- ・アニメ等の魅力を日本への再来訪の動機に活用する。アニメ関連という新たな観光資源を提示し、再度の訪日やこれまで訪れたことのなかった地域への来訪を促すことで、観光需要の拡大を図る。
- ・東京や京都などの「定番」観光地ではなく、中国地方などを主として訪問するルートとその多様な魅力を訴求することが考えられる。

○活用資源や連携スタイル

- ・特定の作家や作品をテーマにしたミュージアム（1拠点）同士による複数の連携。
- ・特定の作家や作品をテーマにしたミュージアム（1拠点）と、周辺の一般観光資源。

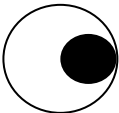


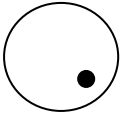
○情報発信

- ・旅行関連雑誌などの媒体や旅行会社を通じて、中国地方などの様々な観光資源の一つとしてアニメ関連施設を紹介。
- ・そこでしか見られないモノ、体験出来ないコト、他では買えないモノ、などを訴求。

2. 様々な連携スタイル

(1) 特長等の異なる4モデル地域

これまで見てきたように、対象の4モデル地域は、観光地としての規模、観光施策におけるアニメ等の位置づけなどが、大きく異なるため、そのまま単なる横並びでの連携は困難と考えられる。

	宝塚市 (手塚治虫)	北栄町 (青山剛昌)	境港市 (水木しげる)	倉敷市 (いがらしゆみこ)
年間観光客数	8,619 千人	523 千人	855 千人	6,665 千人
ゆかり	作者の出身地	作者の出身地	作者の出身地	作品背景との関連
地域資源との関連	◎ ・手塚アニメの洗練された雰囲気と、宝塚の都会的イメージが適合	× ・「コナン」の舞台は東京で、登場人物も都会的であり、地域資源との関連は薄い。	◎ ・妖怪の暗くて怪しげないイメージと、山陰の地方都市である境港とが違和感なく適合。	▲ ・「キャンディキャンディ」との直接的な関係はない。 ・立地する美観地区との連携が図られるかどうか。
観光施策の中での位置づけ	 宝塚歌劇、温泉について主要な観光拠点	 活用が緒についたばかり	 観光およびまちづくりの中心	 白壁、美観地区、ジーンズなどの産業観光、といった多様な倉敷観光の中での、一施設
主な対象層	・全世代	・子供連れ ・若い女性	・全世代	・少女マンガファン ・30代女性

<展開方向>

■先進的な地域（境港市）による牽引

- ・街を挙げてアニメによる地域づくり・観光地づくりへの取組を先んじて進めており、今回のモニター参加者からも評価が高かった「境港市」が牽引役となることできないか。
- ・米子空港が隣接しており、中国地方へのインバウンドの窓口としての役割強化も期待される。

■モデル以外の地域（広島市など）の活用

- ・4地域以外で実施されているアニメ関連イベントや、施設、その他の観光資源などを効果的に活用する。
- ・中国地方の中心都市であり、2年毎に国際アニメーションフェスティバルの開かれる広島市との連携などが考えられる。

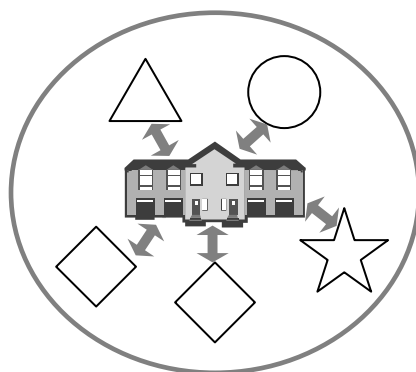
(2)各段階の取組

そのまま単なる横並びの連携を行うことは困難と考えられる。このため、各施設の取組、都市での取組、広域の取組など、各段階で検討していく必要がある。

①施設の取組

■地域全体の取組の中心的役割

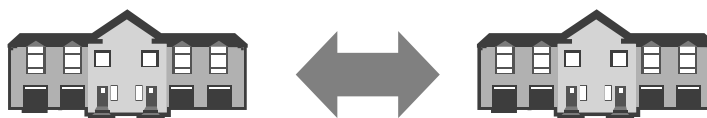
- ・地域内の他の施設や、周辺の人々との連携を強固なものとし、地域内での相互PRや、アニメ関連の情報発信基地としての役割を担う。



都市内での資源同士の連携

■他の施設との連携によるPR強化

- ・各施設とも、それ自体の認知度は必ずしも高くないため、まずは施設の認知度を高めるために、施設同士の連携によりPRを強化する。



単独の館や施設同士の連携

<施設同士の連携内容（例）>

短期／一時的	長期／継続的
<ul style="list-style-type: none"> ・施設相互の企画展の実施 ・ミニ展示会の実施 	<ul style="list-style-type: none"> ・施設の相互PR ・パンフレット設置、割引券の配布 ・共通入場券やセット券の発行 ・キャラクターグッズ等の相互販売
等	等

②都市の取組

■アニメ関連施策の拡大・充実

- ・アニメ関連を芸術文化や産業として捉え、他の分野との連携など広い展開を行う。例えば、関連する音楽コンサートなど複合的な文化イベントの実施などが考えられる。

<例>アニメのテーマ音楽などのコンサート

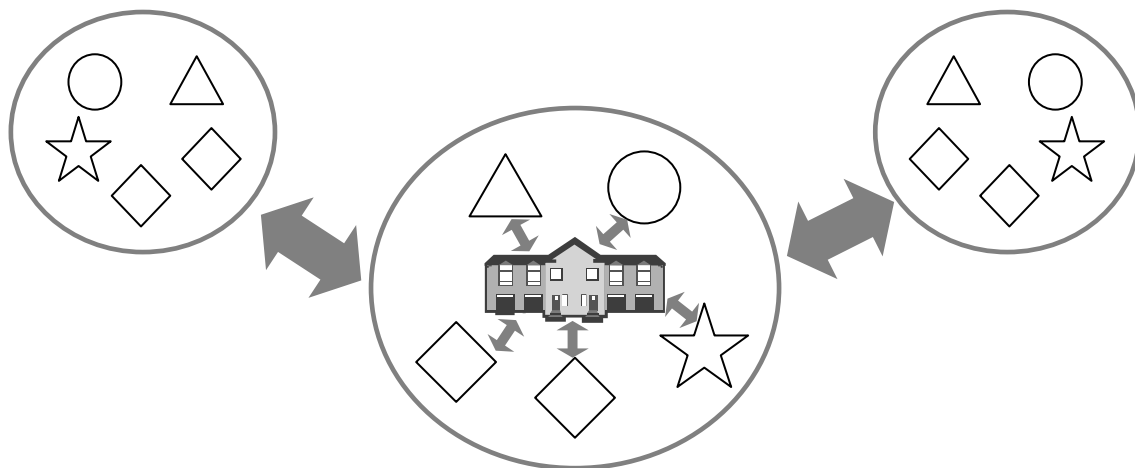
対象地域を題材としたマンガコンテスト 等

■観光ルートへのアニメ関連要素の取り入れ

- ・各都市が推奨する観光ルート等に、アニメ関連施設やイベント等を積極的に組み入れ、関心のある層への訴求を積極的に進める。

■周辺都市との連携

- ・都市単独では資源の集積やPR力にも限界があることから、魅力的な観光資源等を有する周辺都市と連携するための働きかけを進める。
- ・また、アニメ関連都市との連携内容としては、持ち回りイベントの開催や、キャラクターグッズや特産品の相互販売などが考えられる。



都市同士の連携

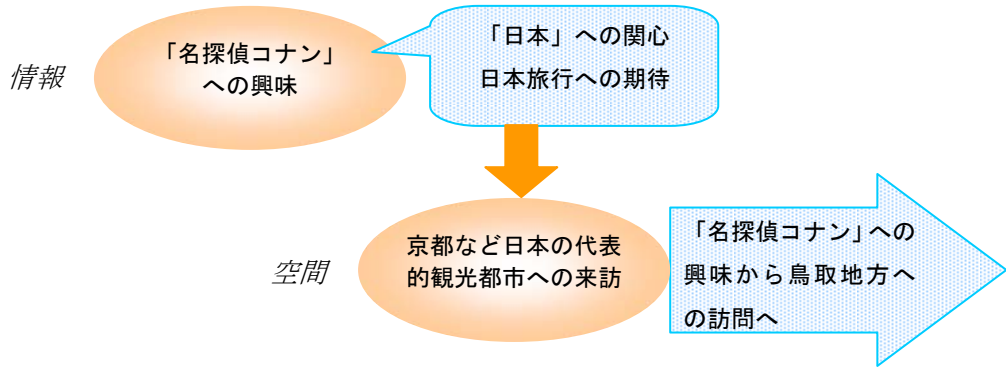
<都市同士の連携内容（例）>

短期／一時的	長期／継続的
<ul style="list-style-type: none"> ・共同ワークショップやシンポジウムの開催による意識づけ ・持ち回りイベントの開催 (アニメフェスティバル、等) 	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターグッズや特産品等の相互販売 ・共同アニメーションの制作 ・海外等への共同PRの実施
等	等

③広域の取組

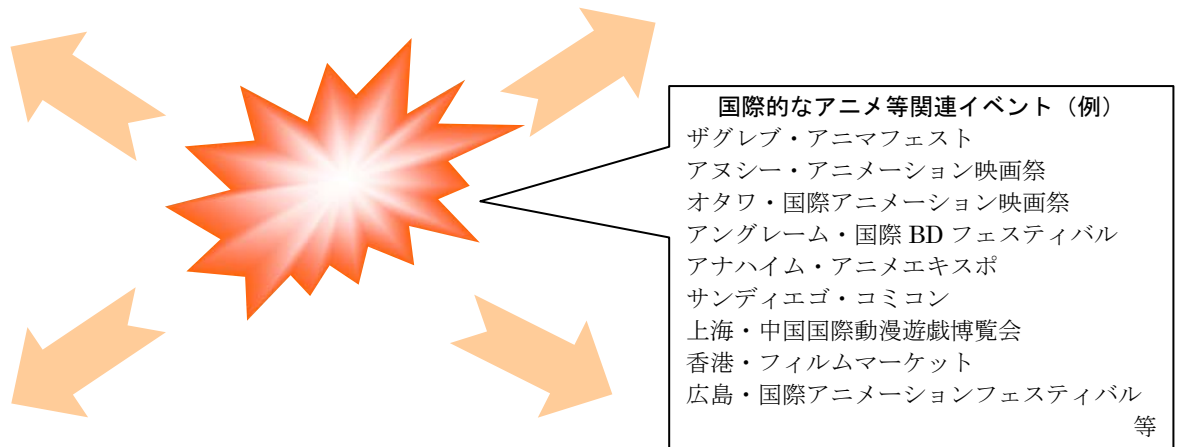
■「情報」と「空間」のポータルサイト構築

- ・モデル地域を含む中国地方への関心をひきつけるため、人気のあるアニメ作品などの関連情報を窓口として活用する。また、実際の来訪に導くために、京都など代表的な観光地域を空間的な窓口として活用する。



■国際的な集客力のあるイベントによる周辺への波及

- ・世界各地で実施されている国際的な集客力を誇るアニメ等関連イベントと連携した、サテライト・イベント的な行事の実施により、知名度および集客力を高め、周辺に波及させていくことなども考えられる。



<周辺地域も含めた広域連携内容（例）>

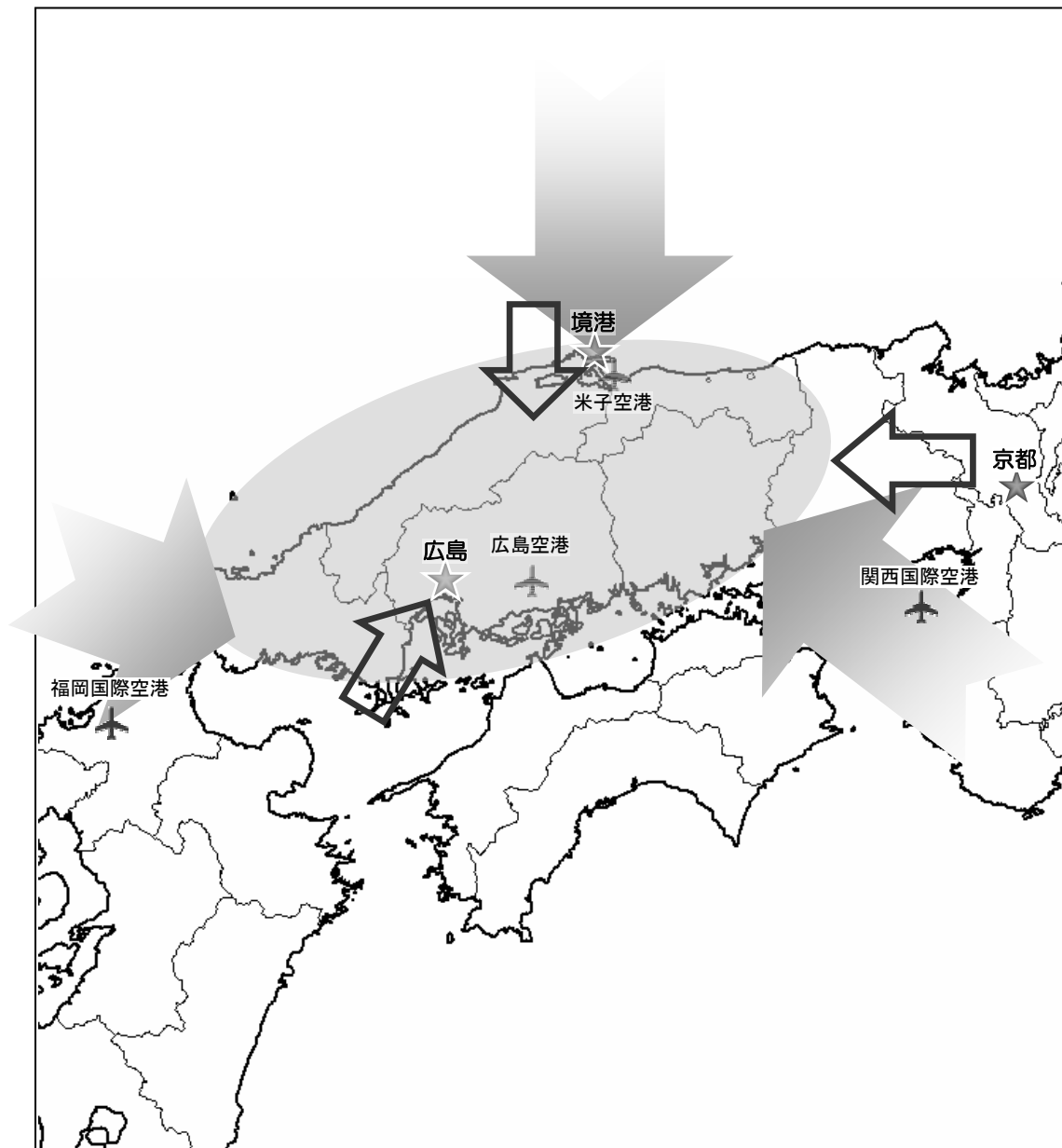
短期／一時的	長期／継続的
<ul style="list-style-type: none"> ・外国人向け周遊コースによるツアー実施 ・周遊ツアーイベントの実施 ・他地域（京都、高知など）とあわせたコースの設定 <p style="text-align: right;">等</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・周遊ルートとしての継続的なPR ・周遊のテーマ・ストーリーづくり <p style="text-align: right;">等</p>

3. 地域連携によるルート構築

(1) 玄関口の設定

中国地方へ外国人観光客が来訪するルートは、出入り口となる空港と、誘因力のある都市を含めて検討する必要がある。

- 出入り口の空港…関西国際空港、福岡国際空港、広島空港、米子空港、など
- 観光誘因力のある都市…京都、広島、境港、など



(2)ルート例

今回対象の4施設・地域を同時に周遊するルートとして検討するのは、行程上からも困難と思われる。このため、対象施設・地域のうち2箇所程度と、他の観光地等を組み合わせ、西日本を周遊する行程の一部として活用するルートを構築することが考えられる。

<例1. 鳥取～倉吉～北栄町～境港～松江>

○名称例：「とっとりアニメ街道ルート」

○地理的に近接している北栄町と境港市を中心に、鳥取県を横断する。

○2施設の他、鳥取砂丘や三朝温泉、大山、皆生温泉などの利用が考えられる。

◆行程例

日次	行程	宿泊
1	各地より 鳥取へ 鳥取→倉吉 倉吉→三朝温泉	三朝温泉(泊)
2	三朝温泉→北栄町 北栄町→境港 境港→皆生温泉	皆生温泉(泊)
3	皆生温泉→松江 各地へ(米子空港より帰国、など)	



<例2. 境港～倉敷～高知>

○名称例：「三海縦断アニメルート」

○日本海、瀬戸内海、太平洋の3つの海を結び、中国四国地方の多彩な景観に触れる。

○高知県香北市では「アンパンマンミュージアム」に立ち寄ることもできる。

◆行程例

日次	行程	宿泊
1	各地より 皆生温泉へ	皆生温泉(泊)
2	皆生温泉→境港 境港→倉敷 「水木しげるロード」「水木しげる記念館」など見学 「いがらしゆみこ美術館」見学 美観地区散策、 ジーンズ工場見学・体験、等	倉敷市内(泊)
3	倉敷→高知 各地へ(高知空港より帰国、など)	



<例3. 宝塚～姫路～倉敷～広島>

- 名称例：「山陽瀬戸内アニメルート」
- 宝塚から山陽地方を西行する。途中、瀬戸内の多島美なども楽しむことができる。
- 開催期間には、広島などでアニメ関連イベントに参加することもできる。
- 関西の観光資源との組み合わせやなども考えられる。

◆行程例

日次	行程	宿泊
1	各地より 宝塚へ 宝塚→姫路 姫路→湯郷温泉 「手塚治虫記念館」見学 世界遺産「姫路城」見学	湯郷温泉(泊)
2	湯郷温泉→倉敷 倉敷→宮島 「いがらしゆみこ美術館」見学 美観地区散策、 ジーンズ工場見学・体験、等 宮島見学	宮島(泊)
3	宮島→広島 各地へ(広島空港より帰国、など) 広島市内見学	

