

## 第4章

アニメ・マンガを観光に活用する上での

課題と可能性



## 第4章 アニメ・マンガを観光に活用する上での課題と可能性

ここでは、アニメ・マンガを観光に活用する上での課題および可能性について利用者側、受け入れ側の双方から整理し、今後の取り組みの大きな方向性について検討する。

### 4 - 1 . 利用者側からみた課題と可能性

#### ( 1 ) 海外アニメファンの意識

日本のアニメ・マンガのファン層は世界中の各地に着実に根づいている。これらのファン層はアニメ・マンガを通して日本に対する興味を持っていると考えられ、ボリュームとしては大きくないものの、潜在的な訪日旅行のマーケットとなる可能性を有していると言える。

これらの層の日本に対する興味を顕在化させ、訪日意向を引き出すことが重要な課題である。

#### 【 課 題 】

アニメ・マンガ作品や関連グッズ等は海外でも流通しており、必ずしも訪日せずとも入手可能である。

【課題 1-1】アニメ・マンガに関連する要素のうち、日本を訪れなければ獲得し得ない価値を提示することが重要である。

ファン層はアニメ・マンガ作品やジャンル毎に細分化され、それぞれ嗜好性が異なる。

【課題 1-2】個々の指向性に一括して対応するためには、アニメ・マンガに包括的に触れられる拠点が求められる。

訪日に際して、アニメ・マンガ関連の魅力を中心に据える旅行者層は限られる。

【課題 1-3】日本が有するアニメ・マンガ以外の魅力要素をいかに結びつけてアピールするかが重要。

訪日旅行に参加する際の情報収集媒体も、各マーケット層により異なる。

➡ 【課題 1-4】国・地域別、旅行形態別など、利用者層の特性に応じた適切な情報発信手段の取捨選択が必要。

## 【可能性】

アニメ、マンガともに、日本発の作品群が他国のそれらと区別して認識され、また高い価値を生んでいる。

➡ 【可能性 1-1】海外からの誘客を図る上で、他の旅行目的地との差別化要素としてアピールしうる。

秋葉原のような地域を訪れるファン層も、アニメ・マンガ関連だけでなく幅広い日本の魅力を認識している。

➡ 【可能性 1-2】アニメ・マンガを一つのきっかけとして、その他の日本の魅力要素に対しても興味を持ってもらえる可能性が高い。

リピーターや欧米からの旅行者を中心に、日本の地方都市を訪れたいというニーズも顕在化しつつある。

➡ 【可能性 1-3】大都市圏の著名な拠点だけでなく、地方に立地するアニメ・マンガ関連の要素も興味対象となりうる。

コアなファン層の間では、日本で開催される大規模なアニメ・マンガ関連イベントへの参加ニーズも高い。

コアなファン層だけでなく、ファミリー層などを含めた一般層にも日本のアニメ・マンガが浸透している。

➡ 【可能性 1-4】アニメ・マンガに対する興味度合や同行者の違いに応じ、各地域の特性に応じた誘客につながる可能性がある。

## (2) 国内旅行者の意識

海外各国・地域での評価が高い日本のアニメ・マンガ作品だが、国内では「一部のマニア層のもの」との捉え方が強いと見られ、これらの作品が直接的に旅行を喚起することにはつながりにくい。一方で、ファミリー層を中心とする誘客のツールとしての活用が可能である他、海外での高い評価が次第に国内での価値観を変える可能性も考えられる。

### 【 課 題 】

海外での日本製アニメ・マンガに対する高い評価に比べると、国内では「一部のマニアの楽しみ」という認識が根強い。

➡ 【課題 2-1】まずは、日本国内でのアニメ・マンガに対する認識を高める必要がある。

アニメ・マンガを契機に旅行を思い立った経験を有する旅行者層は限られている。

また、アニメ・マンガを契機に旅行を思い立っても、実際に旅行するケースは限られている。

➡ 【課題 2-2】国内市場に対してもアニメ・マンガ作品と観光の魅力をセットにしてアピールする取り組みが必要となる。

アニメ・マンガを契機とする旅行の行き先としては、個々の作品に関連して開催されたイベントへの参加が目立つ。

一方で、国内各地域に点在するアニメ・マンガ関連施設の認知度は低いものとなっている。

➡ 【課題 2-3】アニメ・マンガにちなんだ単発的イベントだけに頼らず、既存施設を恒常的に活用する地域活性化策も必要。

**【 可能性 】**

アニメ・マンガを契機とした旅行では、作品の舞台となった土地を訪ねてみたいという欲求がある。

➡ **【可能性 2-1】**具体的な舞台となる土地が存在する作品を活用するなどして、アニメ・マンガを地域への誘客につなげる可能性がある。

アニメ・マンガを契機とした旅行では、作品の背景にある文化に触れてみたいという欲求がある。

➡ **【可能性 2-2】**食文化など地域性の強いテーマを扱った作品を活用するなど、地域関連情報と作品を結びつけることで国内市場にアピールしうる。

## 4 - 2 . 受け入れ側から見た課題と可能性

### ( 1 ) アニメ等をテーマに活性化に取り組む地域の認識

有名作家の出身地・生育地や著名な作品にゆかりのある土地などでアニメ・マンガを地域活性化の1つの柱として活用する動きがみられる。また、近年はアニメ・マンガ関連産業が集積する地域でも同様の動きがある。現状では地域の他の魅力とどう連携・融合させるかが大きな課題となっている。

#### 【 課 題 】

地域活性化のテーマとしてみた場合、アニメ・マンガという素材は地域との関連性が限定的である。

➡ 【課題 3-1】アニメ・マンガをどう地域と絡めるか、将来像も含めて検討が必要。また、関連施設内だけで完結させるのではなく、利用客をいかにして周辺地域に送り出すかが重要。

アニメ・マンガを一つのきっかけとして、来訪者には多様な地域の魅力を知ってもらいたい。

➡ 【課題 3-2】作家や作品の知名度だけに頼らない地域の魅力の掘り起こしが大切。また、地域づくりにアニメ・マンガを絡めると、そのイメージが地域を表す代名詞になる。それを理解した上で、地域の魅力のどの部分に焦点を当てて伝えたいのかを明確にする必要がある。

#### 【 可能性 】

アニメ・マンガは地域を訪れる際の「目的」となるだけでなく、情報を伝えるなど観光の「手段」としても活用できる。

➡ 【可能性 3-1】アニメ・マンガ関連の施設だけでなく、地域全体としてアニメ・マンガに関する要素を活用するなど、イメージ発信につなげることが可能である。

外国人にとっては、アニメ・マンガのようなポップな表現要素と伝統的な文化要素が並存していること自体が魅力となっている。

【可能性 3-2】アニメ・マンガと、その地域が持っている他の魅力を絡めて紹介することで、地域の姿をより深く知ってもらえると同時に、より幅広い客層にアピール可能となる。

## (2) アニメ等をテーマにした集客施設の認識

施設の展示内容、受け入れ体制の双方において国内客の利用を想定して設置された施設がほとんどであり、海外客への対応を今後どう充実させていくかが大きな課題となる。また小規模な施設も多いことから、周辺地域との連携や類似施設間の連携を前提として課題解決を図ることが必要である。

### 【 課題 】

アニメ・マンガ関連施設の大多数は、国内客の利用を前提に整備されたものである。

【課題 4-1】展示内容や情報発信、案内等それぞれの面で、海外からの利用者ニーズも意識した対応が課題である。

施設規模が小さい、あるいは観光地として著名でない地域に立地するなど、施設単体での情報発信力に限界がある。そのため国内市場においても十分に認知されていない施設も見受けられる。

【課題 4-2】周辺地域や類似施設と連携して、トータルな魅力を高めるとともに、利用促進策を図ることが欠かせない。

### 【 可能性 】

施設間連携の中核となりうる施設や、国際的な誘致力を持つイベントなど、様々な連携が考えられる。

【可能性 4-1】多様な施設やイベント、地域間の連携によって、海外市場にもアピールしうるだけの魅力向上につながる。

### (3) アニメ・マンガ関連産業界の認識

制作現場では第一義的には作品の制作・放映によって収益をあげることが前提で、作品を活用した集客・誘客による二次的なビジネス展開や、観光利用に対しては消極的だといえる。一方、海外在住ファン層の声も踏まえ、日本のアニメ・マンガの全体像が一覧できるような拠点施設の必要性を唱える声も聞かれる。

#### 【 課題 】

アニメ・マンガ関連業界としては、まずは「作品がヒットすること」が直接的で重要な目標である。

➡ 【課題 5-1】アニメ・マンガ関連産業界として、旅行・観光産業と連携することで得られるメリットが具体的に見えにくい。

アニメ・マンガのプロダクション等は中小規模の企業が多く、観光客対応は困難である。また一方で、アニメ・マンガを包括的に紹介できる施設整備は十分とはいえない。

➡ 【課題 5-2】日本のアニメ・マンガを包括的に紹介できるような拠点の必要性。

#### 【 可能性 】

旅行・観光産業界との連携により、アニメ・マンガ関連業界にとって新たな情報発信チャンネルの獲得につながる。

➡ 【可能性 5-1】旅行・観光業界が持つ情報発信ネットワークを活用することで、これまでとは異なる客層への情報発信が可能となり、新規市場開拓につながるというメリットが得られる。

旅行・観光産業界との連携により、アニメ・マンガ関連業界にとって新たなビジネス展開の機会が拡大する。

➡ 【可能性 5-2】地域独自のキャラクターグッズ開発や新しいタイプの作品鑑賞・購読施設の展開など、新たなビジネス展開を図るチャンスが広がるというメリットが得られる。

#### (4) 旅行業界の認識

新たな誘客魅力としてアニメ・マンガには期待をもち、ファン層向けの SIT (スペシャル・インタレスト・ツアー：特定のテーマを持ったツアー) 造成や一般層向け旅行商品の魅力づけにアニメ・マンガを活用する可能性があると考えられる。一方で現状ではその受け入れ体制に関して、まずは正確かつ詳細な情報発信を一本化して進めることが必要との認識を持っている。

#### 【 課題 】

旅行商品に組み込む素材としての基本的な情報が共有されていない。特に外国人への対応状況に関する情報が十分でない。

【課題 6-1】受け入れ体制の有無も含めて、外国人向けの情報を整理することが当面の課題となる。

#### 【 可能性 】

日本へのリピーターの中には“人と違う場所・テーマ”に興味を持つ外国人旅行者も見られる。

【可能性 6-1】アニメ・マンガに関連する拠点等が、そのような興味の受け皿となる可能性がある。

アジア圏からの旅行者は、特に日本の先端的な側面に触れたいと考えている。

【可能性 6-2】アニメ・マンガと先端的要素（科学技術、現代産業等）を組み合わせることでアピールすることが可能である。

欧米圏からの旅行者は、特に日本の伝統的な側面により強く惹かれている。

【可能性 6-3】アニメ・マンガと日本の伝統的文化等を組み合わせることでアピールすることが可能である。

### 4 - 3 . アニメ・マンガを活用した地域活性化に向けた課題と可能性

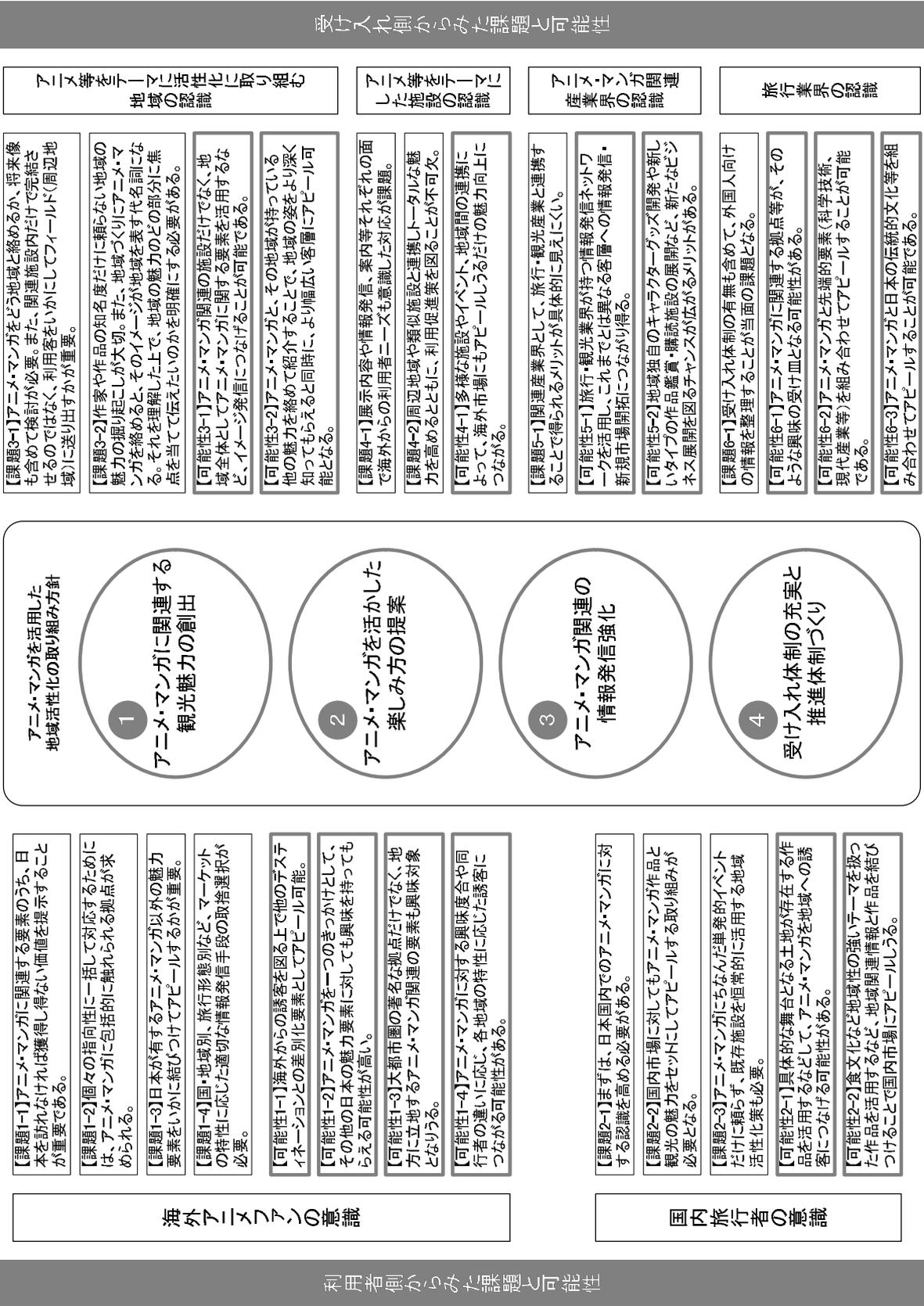
以上、アニメ・マンガを活用した地域活性化に係るそれぞれの視点に立った課題と可能性を整理した結果より、今後の取り組みの方向性について以下の4点に整理した。

**【アニメ・マンガを活用した地域活性化の取り組み方針】**

- ( 1 ) アニメ・マンガに関連する観光魅力の創出
- ( 2 ) アニメ・マンガを活かした楽しみ方の提案
- ( 3 ) アニメ・マンガ関連の情報発信強化
- ( 4 ) 受け入れ体制の充実と推進体制づくり

詳細については、第5章で触れることとする。

図表4-1-1 アニメ・マンガを活用した地域活性化に向けた課題と可能性の整理



利用者側からみた課題と可能性

受け入れ側からみた課題と可能性