

平成18年度国土施策創発調査

日本のアニメを活用した国際観光交流等の拡大による
地域活性化調査報告書
—秋葉原編—

平成19年3月

国土交通省関東運輸局

東京都

目次

はじめに	1
概要編	3
本編	13
1. 秋葉原における観光の現状	15
1-1 秋葉原の沿革	15
1) 電気街の形成	15
2) ポップカルチャー関連機能の増加	16
3) 外国人来街者の増加	19
1-2 アニメ・マンガ関連の資源	20
1) アニメ・マンガ関連の店舗等	20
2) 個別事例1：東京アニメセンター	23
3) 個別事例2：デジタルハリウッド大学	24
4) アニメ・マンガ関連の資源：電話帳データからみた特徴	25
1-3 秋葉原を訪れる外国人のポップカルチャーに対する意識とニーズ	26
1-4 アニメ・マンガを活用した国際観光交流に向けた課題	28
1) 秋葉原の強み・弱み・機会・脅威	28
2) 大きい機会損失	29
3) 国際観光交流に向けた課題 一 望まれる集客基盤・外国人向けサービスの充実	30
2. アニメ等を活かした国際観光ビジネスモデルの検討	33
2-1. ポップカルチャーに着目した秋葉原紹介マップの作成	33
1) マップ制作のねらい	33
2) マップの仕様と特徴	33
3) 制作プロセス	34
4) 配布状況	36
5) ポップカルチャー紹介ツールとしてのマップの可能性と課題	36
2-2 ポップカルチャーに着目した外国人ツアーの検討	37
1) 秋葉原新発見ツアーの概要	37
2) 秋葉原新発見ツアーアンケート結果	40
3) 秋葉原新発見ツアーからみたポップカルチャー観光の可能性	53
2-3. 大学との連携によるツアー・体験講座の検討	54
1) ツアー・体験講座のねらい	54
2) 体験講座のプログラム	54

3) 参加状況.....	56
4) 参加者の関心とプログラムに対する評価	57
5) 体験ツアー・体験講座からみたポップカルチャー観光の可能性.....	66
3. アニメ等を活かした国際観光振興の方向.....	68
3-1 めざすべき将来像　－世界のポップカルチャー拠点“AKIHABARA”－	68
3-2 将来像の実現に向けた観光振興の方策	69
1) 観光地としてのイメージづくり・プロモーション	69
2) 外国人のためのおもてなしサービスの充実.....	72
3) アニメ・マンガ等の資源を活かした観光・交流拠点機能の強化.....	74
4) 地域の大学と連携した外国人受け入れの仕組みづくり.....	76
4. 方策の推進に向けて.....	78
4-1 交流拠点整備等、地域全体で取り組むべき事業構想の検討	78
1) 重点プロジェクトの具体化に向けた検討	78
2) 各種モデル事業の活用.....	80
4-2 観光まちづくり体制の確立.....	81
1) 観光NPOの設立.....	81
2) 地元の理解と地域の連携強化に向けた取組の展開.....	82
3) 外国人の参画の推進	84
付属資料	85
東京ワーキンググループ（WG）について.....	87
東京WG委員名簿.....	87
ワーキンググループの開催経緯.....	88
【参考】ソウルアニメーションセンターの概要.....	89

はじめに

近年、日本のアニメ・マンガは、日本ブランドとして世界で高い評価を受けており、キャラクターが世界的な人気を博したり、アニメ作品が国際賞を受賞したりというニュースを聞くことも多い。最近では、日本のアニメ・マンガに触れることによって日本語や日本文化に興味を持ち、それがきっかけで訪日する外国人が増えているといわれている。実際、欧米、アジアでは、日本製のアニメが数多く放映されている。日本のアニメ・マンガは、外国人にとって最もなじみのある日本文化の一つであり、アニメ・マンガに関心を持つ外国人の増加は、単なる一作品のヒットによる一過性のものではないと考えられる。

こうした中で、作品の出身地などにおいて、アニメ・マンガに関わる主体や地方自治体が、アニメ・マンガを活用した地域振興に取り組む動きが増えている。これらは国内を対象とする場合が多いが、外国人にとっても魅力的な観光地になる可能性があると考えられる。しかしながら、現在のところ、外国人を対象としたアニメ・マンガに関する調査はほとんど行われておらず、関連する観光ニーズも明らかにされていない。また、アニメ・マンガの文化的価値が、地域レベル、特に住民から十分に理解されておらず、地域振興の資源として活用されていない場合も多い。諸外国も含めて日本のアニメ・マンガブームが高まっているにもかかわらず、地域活性化の側面では、資源としてのアニメ・マンガを十分に活かされていないと考えられる。

本調査が対象とする秋葉原は、電気製品のショッピングの街として海外でも有名であり、海外からの旅行者の約6～7%が訪れている。これらの旅行者の目的は、電気製品・PC等の買い物である場合が多く、国内的に注目を集めているポップカルチャー関連の機能の観光である場合はまだ少ない。それだけに、こうした新たな機能の観光を促進することによって、これまで以上に集客力の向上や滞在時間の延長、消費額の増加などを実現できる可能性がある。

本調査は、このような背景を踏まえ、日本の国際観光交流の拡大に向けて、秋葉原をモデル地域としてアニメ・マンガを核とした持続可能な地域活性化方策を明らかにすることを目的として実施したものである。

【検討の枠組み】

