

はじめに

近年、我が国のアニメ・マンガ等の「コンテンツ」は、国際的な賞を受賞するなど世界で高い評価を受けており、またアニメ・マンガの作品に登場するキャラクターが各国・地域で人気を集めています。日本のアニメ・マンガに触れて日本語や日本文化に興味を持ち、訪日する外国人も増加しつつあり、国内でアニメ・マンガに関連するコースを設置する大学も増えています。

一方、アニメ・マンガに関連する施設あるいは産業が立地する地域では、これらをテーマとした地域振興に取り組んでいます。観光魅力としては認知度が必ずしも高くないことから、その取り組みが本格的に行われておらず、また、それぞれの取り組みの連携も十分でないことなどから、海外における日本のアニメ・マンガブーム等のチャンスを生かし切れていないのが現状です。

このような状況を踏まえ、アニメ・マンガを取り巻く状況を把握し、アニメ・マンガの観光活用に際しての課題・可能性を整理し方策を示すことは、地域等において、アニメ・マンガを観光に活用するために取り組んでいる主体にとって有益だと考えられます。

このため、本調査では、まずアニメ・マンガの観光活用の現状や、これらを目的とした旅行ニーズ等の整理を行っています。さらに利用者側・受入側の双方の視点でアニメ・マンガを観光に活用する上での課題と可能性を整理しました。この結果を踏まえて各地域と関係業界等が連携してアニメ・マンガを観光活用して地域活性化を図るための具体的な方策について検討しました。

また、既にこのようなテーマで地域活性化に取り組んでいるケースをモデル地域として取り上げ、3つのWG(東京WG(東京都)、京都WG(京都府京都市)、地域連携WG(兵庫県宝塚市、岡山県倉敷市、鳥取県境港市、同北栄町))を設置、各々の地域での取り組み経緯を踏まえつつ、今後の課題解決に向けて検討を進めるとともに、各種実証事業の実施にも取り組みました。

海外からの誘客も含めてアニメ・マンガを観光活用し、地域活性化を図るための各種取り組みを進めるためには、アニメ・マンガ関係者、旅行・観光関係者を始めとして幅広い関係者が現状の認識と将来の目標を共有し、それぞれの地域特性も活かしながら積極的・主体的に取り組むを進めていくことが大切です。

この報告書がアニメ・マンガの観光活用を通じた地域活性化に取り組もうとする多くの方々の参考となれば幸いです。