

## アニメツーリズムによるスポーツ振興

東原ゼミC班 中村 煙山 土谷 小山 中野

### 資料 図1. 2. 3. 4.

サッカー内田篤人選手とポケモンのコラボレーションや、野球とエヴァンゲリオン新劇場版Qとコラボレーションのように多くのアニメーションとスポーツのコラボレーションが増えてきている。しかし、モータースポーツのようなマイナースポーツはイベントが行われていることもあまり認知されていない。

### 背景

日本国内におけるアニメとスポーツのコラボレーション企画は（例えば2012年のエヴァンゲリオンとプロ野球とのコラボといった事例のように）年々増加傾向にある。人気のアニメとコラボレーションすることにより観客数の増加やグッズ販売の売り上げ増加などが期待されるが、実態としてはまだまだ認知度は低いと言えよう。その原因としては、コラボレーションするアニメそのものの認知度や、マイナースポーツにおける観客動員数の低さなどが原因と考えられるが、アニメーションとスポーツのコラボレーションによるスポーツ振興は、工夫次第では大きな可能性を秘めていることは間違いない。そこで本研究では、マイナースポーツのアニメツーリズムを活用し、日本のマイナースポーツにおける観客数の増加を図るための方法を考えていきたい。その際、「クールジャパン」という経済産業省による日本のアニメを広げる活動も活用し、外国人観光客におけるアニメからスポーツへ、スポーツからアニメへの関心の拡大という相乗効果も含めて考察したい。

### 目的

- ・アニメとのコラボを通してスポーツ施設の利用者数の増加を目指す。
- ・アニメを通してスポーツの観客数の増加を図る。
- ・クールジャパンの活動を通して外国人観光客のスポーツ施設の利用の促進、スポーツ観戦の増加を図る。

### COOL JAPAN とは

マンガやアニメに代表されるポップカルチャーやクリエイティブ産業などを主とした、日本発の世界が認める文化、あるいは、そういった文化を積極的に世界に発信していきこうという取り組み。

### クールジャパンのねらい

#### ◎内需減少の厳しい経済環境

→自動車、家電・電子機器等の従来型産業に加えて、「衣」「食」「住」やコンテンツ(ア

ニメ、ドラマ、音楽等)をはじめ、日本の文化やライフスタイルの魅力を付加価値に変える(「日本の魅力」の事業展開)

→新興国等の旺盛な海外需要を獲得し、日本の経済成長(企業の活躍・雇用創出)につなげる

## 方法

### ① 文献調査

インターネット、文献を読み、現在のスポーツ×アニメの現状、アニメの活用方法を探る。クールジャパンの取り組みを調べスポーツに繋げる方法を探る。

### ② フィールド調査(札幌大学東原ゼミ調査年 2014年2月調査)

実際にアニメツーリズムを行っている南砺市(南砺市恋旅プロジェクト)の事例をもとに実際に現地調査を行った。具体的には、恋旅～True Tours Nanto(匠と夏子編)に出てきたスキー場(イオックス・アローザ)において、アニメを用いた効果がどれくらいあったのかを、現地調査(アンケート調査)した。

## 現状

### ① 文献調査からわかったこと

◇Jリーグ、Vリーグのような日本のプロスポーツのリーグとアニメのコラボレーションの数は多くなってきている。しかし、まだまだ認知度は低く観客数に増加に繋がっているとは言えない状況である。

◇アニメの認知度があまり高くないことも原因の一つだが、アニメのファンを取り込めていないことも要因の一つだと考える。クールジャパンは日本のアニメを世界に発信する取り組みのため日本人向けのイベントよりも、外国人向けのイベントの方が多い。しかし、大きな会場での「コミケ」<sup>註1</sup>の開催などに留まっている。これをスポーツ施設でのアニメとのコラボレーション会場へのツアーなどを企画することで、日本のスポーツ観戦を進めることも出来ると思う。

### ② フィールド調査からわかったこと

◇アニメを知っていてスポーツ施設(この調査ではスキー場)を訪れた人の割合は低い、スポーツ施設を訪れて初めてアニメの舞台になっていることを知った人の割合が多いのが現状である。しかし、地元の人々の認知度は他の地域から訪れた人よりも高い傾向にある。中にはアニメを見て訪れた人も少数ではあるが存在する。アニメの視点から見れば聖地巡礼のようにアニメの舞台になった場所に行ってみたいと思っている人は少なくない。

## フィールド調査結果

恋旅～True Tours Nantoを知っているか？

知らない	246	70.9%
来場前から知っている	40	11.5%
来場して知った	61	17.6%

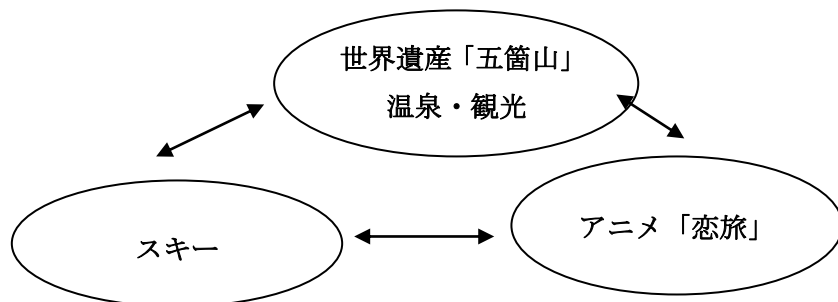
## 居住地別恋旅認知度

	知らない		知っている		来場して知った		総計
石川	108	77.7%	8	5.8%	23	16.5%	139
富山	64	58.2%	24	21.8%	22	20.0%	110
その他	74	75.5%	8	8.2%	16	16.3%	98
総計	246	70.9%	40	11.5%	61	17.6%	347

パワーポイント 14~17 参照

## 南砺市に観光資源

南砺市には世界遺産「五箇山」、や多くの温泉が存在している。南砺市にある多くの日本文化に触れる機会を外国人観光客に提供すると同時に南砺市の地域アニメである「恋旅」にも触れてもらいアニメのファンを増やすことも出来る。またアニメの中で出てくるスキー場を訪れてもらいスキーも体験してもらうことでスポーツ振興にもつながる。この三つの循環を生むことが出来れば、どれか一つでも興味を持った人が、南砺市の歴史・温泉、アニメ、スキーのどこからでも取り込むことが出来ると思う。



三つの入口を作りどこからでも入れるようにする

## 提言

競技人口の増加も目的の一つではあるが、同時に観客数の増加のことも考え

- ① アニメの舞台になった施設での利用客の増加。施設を利用することでアニメの中で行われているスポーツに直に触れスポーツを始めるキッカケを作る。
- ② プロスポーツとアニメのコラボにより観客数の増加。
- ③ クールジャパンの活動を通して外国人観光客にもスポーツ施設を利用しやすい環境を作る。

この3つを提言の柱とする。

## 方法

- ① アニメの舞台になった施設へのツアーの企画によって施設の利用客の増加を目指し、そのツアーを機にスポーツへの参加を促し、スポーツを始めるキッカケを作る。

また施設を利用している人にはアニメの認知度を高めてもらうようなイベントを施設で行いアニメの認知度を高める。

- ② 外国人観光客に向けたスポーツとアニメのコラボレーションを企画し、スポーツ施設の利用の促進、日本のプロスポーツへの観戦ツアーを企画し観戦者の増加を図る。

#### 企画する際の問題点

クールジャパンは政府が管理する取り組みであり簡単に活動に取り組みないというところがある。しかし多くのアニメファンが集う活動のためそのファンを取り込むことが出来ると大きな顧客の獲得が見込める。

注1 コミケとは「コミックマーケット」の通称でコミックマーケット準備会が主催する世界最大規模の同人誌即売会（イベントと言われることもある）。

#### 参考文献・脚注

山村高淑著 平成 23 年度 4 月 23 日初版発行 東京法令出版

アニメ・マンガで地域振興～まちのファンを生むコンテンツツーリズム開発法～

EST 渋谷東口会館 <http://www.shibuyaest.co.jp/pingpong>

クールジャパン戦略について 経済産業省

[http://www.meti.go.jp/committee/kenkyukai/seisan/cool\\_japan/001\\_08\\_00.pdf#search=%E3%82%AF%E3%83%BC%E3%83%AB%E3%82%B8%E3%83%A3%E3%83%91%E3%83%B3+%E7%B5%8C%E6%B8%88%E7%94%A3%E6%A5%AD%E7%9C%81](http://www.meti.go.jp/committee/kenkyukai/seisan/cool_japan/001_08_00.pdf#search=%E3%82%AF%E3%83%BC%E3%83%AB%E3%82%B8%E3%83%A3%E3%83%91%E3%83%B3+%E7%B5%8C%E6%B8%88%E7%94%A3%E6%A5%AD%E7%9C%81)

KOTAKU [http://www.kotaku.jp/2012/06/eva\\_npb\\_collabo\\_t.html](http://www.kotaku.jp/2012/06/eva_npb_collabo_t.html)

埼玉西武ライオンズ <http://www.seibulions.jp/news/detail/7773.html>

サッカーキング <http://www.soccer-king.jp/news/japan/jl/20140513/189438.html>

Jリーグ公式サイト <http://www.j-league.or.jp/>

南砺市観光協会 <http://tabi-nanto.jp/>

NEVER まとめ <http://matome.naver.jp/odai/2132304581101856801>

Vリーグ公式サイト <http://www.vleague20th.com/haikyu/>

ポケモンメモ <http://pk-mn.com/n/pitch-pikachu-pokemon-3ds-11/>

Musica lab <http://sportstore.jp/interview/tezuka031.html>

もえぼんず <http://moeponzu.com/blog-entry-1838.html>

---