

アニメツーリズムが持続可能なまちづくりに及ぼす影響評価

東洋大学 学生会員 ○佐藤 太輝
東洋大学 正会員 二宮 仁志

1. 背景と目的

我が国では、人口減少・高齢化社会の進展を背景に、今後、更なる地域の衰退が懸念されている。2014年度から、内閣府を中心に各省庁連携の下、各地域がそれぞれの特徴を活かし、自律的かつ持続的で魅力ある社会を作り出す総合戦略「地方創生」が推進されている。地方都市では、当該制度への取組みが活発化しているが、地域の魅力を把握できないまま、一過性のイベント等に頼るまちづくりも散見される。地方創生による持続可能な地域活性化は未だ十分とはいえず、新たな地域資源の創出、差別化が喫緊の課題といえる。その新たな地域資源として、本研究で注目したのが「アニメ聖地」である。アニメ聖地を訪問する行為は「アニメツーリズム」と呼ばれ、昨今のアニメコンテンツの普及の高まりもあり、これから一層の拡がりが見込まれる。しかし、アニメツーリズムを活かしたまちづくりや研究は未だ少なく、その効果や影響も明らかにされていない。

本研究は、アニメツーリズムの現状について事例研究するとともに、アニメツーリズムが地域活性化に及ぼす影響について評価することを目的とする。

2. アニメツーリズムの事例研究

(1) 鷺宮町のアニメツーリズム

鷺宮町は、「らき☆すた」という作品を通じて、アニメツーリズムが生起・展開されてきた。当該アニメツーリズムは、作中で描かれた神社が鷺宮神社をモチーフにしたことに端を発したものである。山村（2008）は、インタビュー調査を通じて、鷺宮町におけるアニメツーリズムの展開の経緯「聖地化プロセス」について言及している¹⁾。鷺宮町のアニメツーリズムは、アニメファンの描いた絵馬が商工会の目に留まり、様々な企画や「らき☆すた神輿」の作成に発展するなど、次第にまちづくり活動として展開されるようになった。

(2) 豊郷町のアニメツーリズム

豊郷町では、「けいおん！」という作品がアニメツ

ーリズムの起源となっている。当該アニメツーリズムは、作中の登場人物が通う「桜ヶ丘高校」が、豊郷小学校旧校舎群をモデルに描かれていることに端を発している。岡本ら（2009）は、豊郷小学校旧校舎群を訪れたアニメファンに対して、同作品での風景のモチーフとなった場所「アニメ聖地」や豊郷小学校旧校舎群を設計した建築家に対する認識変化について調査研究している²⁾。

作中では、主人公達が部室で紅茶を飲むシーンが多く描かれており、ファンからは「部室でお茶が飲みたい」という要望が多く聞かれたことを受け、豊郷小学校旧校舎群酬徳記念館には「カフェ」が設けられている。今日では、ファンから寄贈された「けいおん！」グッズや楽器が豊郷小学校旧校舎群酬徳記念館の一部区画や本校舎の音楽室に置かれているなど、ユニークな地域資源として認知されるに至っている。

(3) 湯涌温泉街のアニメツーリズム

湯涌温泉街は、「花咲くいろは」という作品を通じてアニメツーリズムが展開されている。作中では、湯涌温泉街自体がモデルとなっており、湯涌温泉街の街並みや旅館などが精巧に描かれている。畠山（2012）は、湯涌温泉街の事例をもとにアニメツーリズムが持つプロモーション効果の最大化について言及している³⁾。また、当該アニメツーリズムでは、「花咲くいろは」の最終話で描かれた「ぼんぼり祭り」を再現、2011年の第1回の開催以降、毎年開催されており、当該地元に根付いた祭りとなるなど、新たな文化的地域資源を生み出している。

3. アニメツーリズムによる地域活性化の可能性

(1) 対象地域

本研究では、地方都市の地域資源を分析することから、大都市圏（東京都・大阪府・愛知県）を除く44道府県1,583市町村を対象とした。

キーワード: アニメツーリズム, まちづくり, 持続可能
連絡先: 〒350-8585 埼玉県川越市鯨井 2100
理工学部都市環境デザイン学科 TEL 049-239-1425

表-1 地域活性化への影響評価に関する結果

説明変数	回帰係数推定値	95%信頼区間		P値	
		下側	上側		
88アニメ聖地の有無	609.617	250.441	968.793	8.913E-04	**
地域経済循環率 (%)	-4.942	-7.774	-2.110	6.346E-04	**
年齢中位数 (歳)	12.336	-0.970	25.642	6.918E-02	
主要湖沼面積 (ha)	-0.063	-0.137	0.010	9.104E-02	
森林面積 (ha)	-0.009	-0.014	-0.004	2.146E-04	**
公民館数	12.202	6.716	17.687	1.366E-05	**
図書館数	77.437	37.004	117.870	1.786E-04	**
昼夜間人口比率(%)	0.010	-0.289	0.309	9.462E-01	
可住地面積(ha)	0.025	0.011	0.040	5.692E-04	**
非水洗化人口 (人)	-0.052	-0.065	-0.039	9.997E-15	**
水洗化率(%)	0.092	-2.643	2.827	9.475E-01	
近隣商業地域面積(ha)	12.952	11.848	14.057	3.792E-101	**
準工業地域面積 (ha)	2.513	1.974	3.053	1.943E-19	**
一般世帯数(住宅以外)	2.606	2.510	2.701	0.000E+00	
工業地域面積(ha)	-1.359	-2.186	-0.533	1.284E-03	**

(2) アニメツーリズムが地域活性化に及ぼす影響

アニメツーリズムは、第3次産業に波及することから、本研究では、3次産業における付加価値額を地域活性化の代替指標とした。当該指標を目的変数に、地域活性化に影響を及ぼすと思われる指標のほか、高認知度アニメ聖地の有無（アニメツーリズムの代替指標）を説明変数とし重回帰分析を試みた。その結果について表-1に示す。高認知度アニメ聖地を有する市町村は、平均 609 億円／年の付加価値額が3次産業に波及する可能性が有意 (p<0.05) に示されるなど、アニメツーリズムは、地域経済活性化に寄与する可能性が示唆された。

(3) 高認知度アニメ聖地の成立要因

高認知度アニメ聖地の有無を目的変数に、市町村別の基礎的行政指標を説明変数としたロジスティック回帰分析を試みた。3次産業付加価値額、高等学校数、中学校数に多重共線が認められたため、各々の要因別に解析した。その結果、中学校（表-2 上段）、高等学校（表-2 中段）が1校増えると、高認知度アニメ聖地となる確率がそれぞれ（平均）6%、12%向上するなど、中学・高等学校数はアニメ聖地の成立に有意な影響を及ぼすことが示された。一方、3次産業付加価値額（表-2 下段）は、オッズ比 1.00 (p<0.05) となり、アニメ聖地の成立に直接影響していないことが分かった。

5. 結論

本研究は、アニメツーリズムが地域活性化に及ぼす影響について明らかにするとともに、中高等学校数

表-2 高認知度アニメ聖地の成立要因に関する結果

	オッズ比	95%信頼区間		p値	
		下側	上側		
地域経済循環率	1.01	1.00	1.02	6.90E-02	
年齢中位数	0.98	0.93	1.02	3.33E-01	
主要湖沼面積	1.00	1.00	1.00	9.05E-01	
林野面積	1.00	1.00	1.00	5.48E-03	**
公民館数	1.01	1.00	1.03	1.34E-02	*
図書館数	0.95	0.87	1.05	3.14E-01	
中学校数	1.06	1.03	1.09	8.14E-06	**

	オッズ比	95%信頼区間		p値	
		下側	上側		
地域経済循環率	1.01	1.00	1.02	8.43E-02	
年齢中位数	0.98	0.94	1.03	3.68E-01	
主要湖沼面積	1.00	1.00	1.00	8.71E-01	
林野面積	1.00	1.00	1.00	3.10E-03	**
公民館数	1.01	1.00	1.03	1.72E-02	*
図書館数	0.95	0.86	1.04	2.82E-01	
高等学校数	1.12	1.07	1.18	6.35E-06	**

	オッズ比	95%信頼区間		p値	
		下側	上側		
地域経済循環率	1.01	1.00	1.02	4.96E-02	*
年齢中位数	0.97	0.93	1.01	1.65E-01	
主要湖沼面積	1.00	1.00	1.00	8.93E-01	
林野面積	1.00	1.00	1.00	5.92E-04	**
公民館数	1.02	1.00	1.03	6.18E-03	**
図書館数	1.01	0.92	1.10	9.12E-01	
第3次産業における付加価値額(億円)	1.00	1.00	1.00	1.75E-03	**

が高認知度アニメ聖地成立の一要因であることを示唆した。中高生は、アニメツーリズムを通じて、地域経済活性化に寄与している可能性が高いことを意味し、アニメを基調としたまちづくり活動の展開において無視できないアクターであると考えられる。また、今回は、市町村単位での分析であったが、聖地単位での影響要因分析を通じて、地域固有の要因を同定するほか、未だ認知度の低いアニメ聖地の展開経緯とその影響を評価するなど、アニメツーリズムの地域文化的形成プロセスならびにまちづくり活動への戦略的展開手法の検討は、今後の研究課題である。

【参考文献】

1) 山村高淑：アニメ聖地の成立とその展開に関する研究 ～アニメ作品「らき☆すた」による埼玉県鷲宮町の旅客誘致に関する一考察～, 国際広報メディア・観光学ジャーナル 7 号, pp. 145-164, 2008.

2) 岡本健, 釜石直裕, 松尾友貴：旅行者の観光資源に対する認識の変化に関する研究, 日本観光研究学会全国大会学術論文集 24 号, pp. 221-224, 2009.

3) 畠山仁友：アニメの舞台化が地域に及ぼすプロモーションとしての効果, 広告科学 57 巻, pp. 17-32, 2012.