



# HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	本当にアニメ・マンガで地域振興は可能なのか？ : コンテンツ製作者・ファンとともに地域文化を育てるプロセスを考える
Author(s)	山村, 高淑
Description	平成24年度観光コンベンションセミナー, 2012年7月19日, 米子コンベンションセンタービッグシップ小ホール, 鳥取県. 【主催】財団法人とっとりコンベンションビューロー 【後援】経済産業省中国経済産業局、鳥取県、米子市、鳥取県経済同友会、一般社団法人山陰コンテンツビジネスパーク協議会
Relation	平成24年度観光コンベンションセミナー招待講演「本当にアニメ・マンガで地域振興は可能なのか？」配布資料.
Issue Date	2012-07-19
Doc URL	<a href="https://hdl.handle.net/2115/49657">https://hdl.handle.net/2115/49657</a>
Type	lecture
File Information	20120719 YAMAMURA table.pdf, 附表



附表：アニメ・マンガと地域振興が結びつく事例の類型～コンテンツの類型を基に分類した場合

- ※ アニメ・マンガと地域振興が結びつくためには、大前提として作品・作者・プロダクション等が、地域の文脈と何らかの関係性（できるだけ強い関係性）を持つことが必須。ただし、後述の④のタイプはその限りではない。
- ※ 現状でうまくいっているパターンは①②③のいずれかに当てはまるタイプ。
- ※ 作品を限定しない場合は、④コミケやTOYAKO マンガ・アニメフェスタ（北海道洞爺湖温泉）のような大規模な「祭り」的イベント方式での成功例がある。

	① 古典系	② 物語系	③ キャラ系	④ 二次創作系
代表例： 地域名×作品名 (アニメ版放映年) <sup>1</sup>	境港市（水木しげるロード）×『ゲゲゲの鬼太郎』（1968～）	湯涌温泉×『花咲くいろは』（2011）	鷺宮×『らき☆すた』（2007）	コミケ
地域展開の際に最も重視されるポイント＝ファンが求める要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ <b>作家性、プロダクションの作風</b></li> <li>※ アーカイブ性（記念館・ギャラリー的要素）</li> <li>※ 娯楽性・テーマパーク性</li> <li>※ 従来の小説家、音楽家などを題材にした地域振興と同じ。</li> <li>…他の類型より広い層のファンや一般観光客</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ <b>物語性、抒情性</b></li> <li>※ 実際の風景・まちなみ（いつまでも変わらない風景、何もないこと）</li> <li>※ じっくり世界に浸れること、邪魔されないこと</li> <li>…キャラのファンというより作品自体のファンが多く、作品の舞台の雰囲気につくりに浸りたいという志向性が強い。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ <b>キャラクター性</b>（キャラの性格）</li> <li>※ 参与性</li> <li>※ イベント性、遊びの要素→④的に拡大していく場合有り。</li> <li>…コミケ文化との親和性高（二次創作文化、ボランティア運営の文化）→鷺宮の事例は④の要素も強い。</li> <li>…声優ファンも多い。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>※ <b>二次創作・N次創作文化</b></li> <li>※ <b>参加者の主体性・自治</b></li> <li>※ 自由度の高い空間</li> </ul>
キャラクター活用の際のポイント	キャラクターの記号化、デザイン性、商品価値。 <u>高度なテーマパーク（まちじゅうギャラリー）化。</u>	<u>全体的な雰囲気</u> （キャラクター・物語・風景は不可分で渾然一体としている）、 <u>そのままでありつづけること。</u>	<u>キャラの個性</u> 、わかりやすさ（物語からキャラクターを切り離して遊ぶ際にも守らなければならない設定）。 <u>新たな展開を次々に仕掛けること。</u>	二次創作、N次創作。特定作品に縛られない。
展開の方向性	グッズ、モニュメント、ミュージアム、カフェ等。	聖地巡礼、まちを愛する活動、ファンイベントではない祭り等（ぼんぼり祭り）	聖地巡礼、コスプレ、イベント型まちおこし	大規模イベント化
長所	一般層までターゲットに	長く続く	大規模化が可能。参加者の自律性・自治。	大規模化が可能。参加者の自律性・自治。
短所	コアなファンの満足度低。全ての作品が古典化するとは限らない。あくまで結果論。	細く…	地域・製作者・ファンとのバランスを取ることの難しさ。	著作権的な課題大。内容が多様化するため管理運営が難しい。
作品ジャンル（製作側）	国民的メジャー作品、 <b>古典化した作品</b> 、大作家、個性的なプロダクションなど	等身大のストーリーもの（恋愛、ラブコメ、青春もの等）、抒情性のある繊細な感情表現を重視した作品	空気系、日常系	
類似事例（アニメ版放映年）	『新世紀エヴァンゲリオン』（1995）、『エヴァンゲリオン新劇場版』（2007、2009） <sup>2</sup> 、三鷹の森ジブリ美術館、石ノ森章太郎作品、手塚治虫作品。新型事例としての『マチ☆アソビ』（野外総合博物館型）。	『おねがい』シリーズ（2002、2003）、『true tears』（2008）、『あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』（2011）※ <sup>3</sup> 、『あの夏で待ってる』（2012）	『涼宮ハルヒの憂鬱』（2006、2009）、『けいおん!』（2009、2010）	TOYAKO マンガ・アニメフェスタ

<sup>1</sup> 年号は特に断りの無い限り、アニメ版の放映年。

<sup>2</sup> セカイ系作品やSF作品は、一般にリアリティに乏しく、現実世界と接点を構築しにくいいため、地域の文脈とリンクさせることが難しい。地域振興と結びつくためには、通常、作品が『新世紀エヴァンゲリオン』や『機動戦士ガンダム』『銀河鉄道999』のように古典化するか、大作家による作品として作家ゆかりの地とリンクするか、である。

<sup>3</sup> 地域での展開の方向性は、今のところ③「キャラ系」に近い。