

- ・地域では、雇用創出や地域産業の活性化につなげることを目的し、地域の関係機関が連携してアニメ関連企業の誘致や人材育成拠点施設の整備等を進めている取組が複数見られる。

地域におけるコンテンツの人材育成・企業誘致等に取り組んだ事例

【新潟市】

- ・平成24年、新潟市としてマンガ・アニメ文化の振興を推進するべく、「マンガ・アニメを活用したまちづくり構想」を策定し、情報発信拠点施設（マンガの家、マンガ・アニメ情報館）の整備、にいがたマンガ大賞、にいがたアニメ・マンガフェスティバル等実施。・令和5年3月には、「第1回新潟国際アニメーション映画祭」を開催。

- ・令和3年度に東京拠点のアニメーション制作企業が新潟スタジオを設置、令和5年度に5社のアニメーション制作企業が立地、マンガ・アニメ関連企業を誘致。
- ・市内にはマンガコースを持つ高等学校、マンガ・アニメ関連の専門学校だけでなく、近年では専門職大学が開学。新潟大学「アニメ・アーカイブ研究センター」では、アニメーションのシナリオや絵コンテ、セル画などの中間素材の保存・分析・活用に係る研究、開志専門職大学アニメ・マンガ学部「新潟視覚芸術研究所 RIVNA」では、マンガ・アニメの視覚表現技術とメディア環境の分析に特化した研究など学術研究も進む。

https://www.city.niigata.lg.jp/kanko/bunka/shinko/mangaanime_mati/manganimekousou3.files/manganimekousou3.pdf

H24(2012)年

H29(2017)年

R5(2023)年

構想策定以前

- ・ゆかりのマンガキャラクターを活用したイメージプロモーション(ラッピングバス等)
- ・美術館でのマンガ・アニメ関連企画展
- ・にいがたマンガ大賞
- ・にいがたアニメ・マンガフェスティバル

第1期構想

- ・情報発信拠点施設の整備

- ・にいがたマンガ大賞

- ・にいがたアニメ・マンガフェスティバル

- ・「マンガ・アニメのまち にいがた」サポートキャラクター

- ・次世代育成事業

第2期構想

【群馬県】

- ・デジタル・クリエイティブ産業の県の主力産業をめざし、新たな産業を担う人材育成・集積（小中高生を対象とした全国初のデジタルクリエイティブに特化した人材育成拠点等）、企業誘致・産業創出（県内クリエイティブ関連の専門学校との連携、拠点設置の支援）魅力の発信・活動支援（ロケ誘致、若手映像クリエイター支援、クリエイティブ拠点化）に取り組む。
- ・コンベンション施設「Gメッセ群馬」では撮影スタジオ機能を強化し、屋内外で大規模撮影が可能、VFXスタジオの設置等を実施。

https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/jitsumusha_condankai/dai3/gijisidai.html



地域におけるコンテンツ発の地方創生の取組事例

- 一部の地域では、作品の製作過程で生み出されたマンガやアニメの原画等の保存・活用の取組のほか、観光拠点としての活用も進む。文化庁「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」を契機とした施設間のネットワーク化も進行。

マンガ・アニメ・ゲームの原画等の保存・活用した拠点整備等の事例

文化庁「メディア芸術連携基盤等整備推進事業」を契機とした ネットワークの例<第1期：R2～R6>

①マンガ・アニメ・ゲームのアーカイブ機関等のネットワーク化
ネットワークにおいてマンガ原画一時保管（約39万枚）、相談窓口の設置、メディア芸術データベースの登録（約150万件）等に対応。

（マンガ分野の例）「マンガ原画ネットワーク協議会」参加施設★
その内一時保管スペースを提供している施設



一時保管施設の一部



横手市増田まんが美術館



北九州市漫画ミュージアム



石ノ森萬画館



須賀川特撮アーカイブセンター

横手市増田まんが美術館

秋田県横手市（H28補正）

観光分野

～既存施設をまんが美術館にリノベーション～

横手市出身の漫画家・矢口高雄氏が、横手市に全マンガ原画を寄贈したことをきっかけとして、全館をまんが美術館とするための大規模改修工事を実施。日本で唯一の「マンガ原画の収蔵」に特化した美術館としてリニューアルオープン。

地域がつむいだ物語をみせられるようなまちづくりを目指す。



- KPI「マンガ原画の収蔵枚数」が約10倍に増加（H27：4.5万枚→R3：45万枚（+40.5万枚）、R2末の目標値：+17.5万枚）
- 市の指定管理者として業務を請け負う財団を設立し、長期的な人材育成を企画している

（事業名：横手市増田まんが美術館リノベーション事業、交付対象事業費：2.6億円）

進撃の巨人 in HITA ミュージアム（本館）、ANNEX

「本館」には貴重な原画や、諫山先生の幼少期から青春期の作品、大迫力のオブジェ、諫山先生のコメントによる貴重な作品キャプションや、実際の『進撃の巨人』執筆デスクも展示。

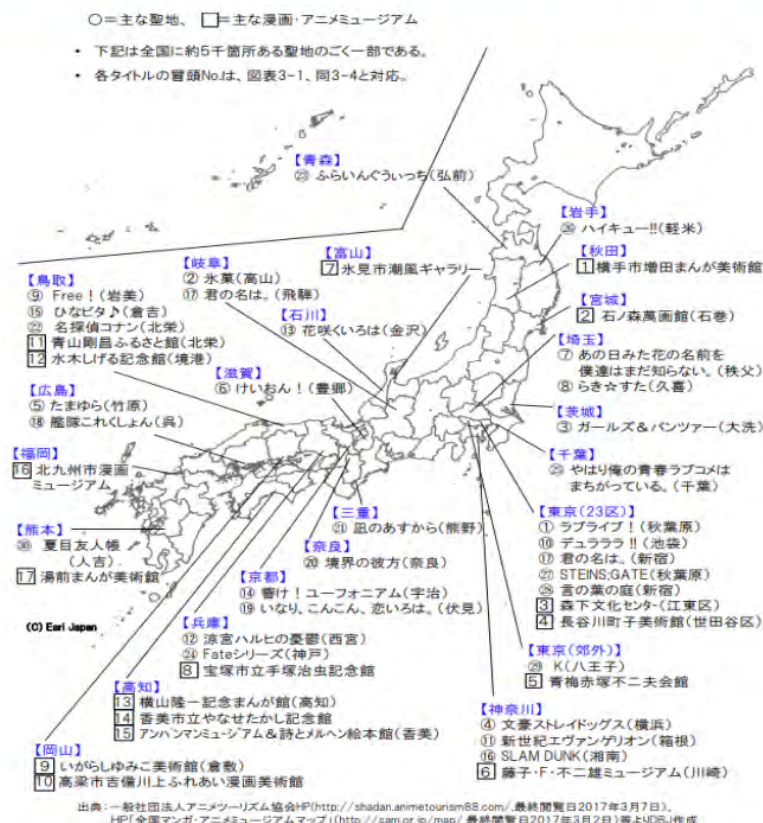
「ANNEX」は漫画の世界に没入したかのような巨大デジタル展示「イマーシブコミック」、諫山創先生の幼少期の写真ならびに作品、大型壁面コラージュ・パネル・タペストリー等、貴重な作品が展示。



（観光庁：観光再始動事業）

- 日本各地にアニメの聖地巡礼地が存在。インバウンド観光客のうち聖地巡礼者数は115万人、アニメ関連グッズの購入額は350億円。
- 潜在的な聖地巡礼者の需要は260万人と見込まれ、4,000億円の国内消費支出が期待されている。

全国の主なアニメの聖地巡礼地及び主な作者ゆかりの地にある漫画・アニメミュージアム



訪日外国人 聖地巡礼等の状況 (2016年の数値を基にした試算)

項目	全体	欧州	米国	オーストラリア	ロシア
A：訪日訪来者数（2016年実績：千人）	24,039	940	1,243	445	55
B：今回したこと（選択率：%・複数回答） 「映画・アニメゆかりの地を訪問」	4.8	10.3	8	8.3	9.5
C：聖地巡礼者数（試算：千人） [C=A×B]	1,148	97	99	37	5
D：買物代（購入率：%） 「マンガ・アニメ・キャラクター関連商品」	13.6	21.2	14.5	16.3	12.7
E：アニメ関連グッズ購入者（試算：千人） [E=A×D]	3,272	199	181	72	7
F：買物代（購入者単価：千円/人） 「マンガ・アニメ・キャラクター関連商品」	10.9	9.6	8.8	11.3	9.8
G：アニメ関連グッズ購入額（試算：億円） [G=E×F]	356.4	19.2	15.9	8.2	0.7
H：「映画・アニメ縁の地を訪問」した人のうち満足した人の割合（%・複数回答）	90	89.7	94.9	82.7	87.3
I：次回したいこと（選択率：%・複数回答） 「映画・アニメ縁の地を訪問」	11	14.1	13.6	13.2	15.6
J：聖地巡礼者 滞在数（試算：千人） [J]=A×I]	2,637	132	169	59	9
K：旅行支出額（2016年実績：千円/人）	155.9	190.5	171.4	246.9	190.9
L：聖地巡礼者の国内消費支出 期待値（試算：億円） [L=J×K]	4,112	252	290	146	16

- (注1) 欧州：英国、フランス、スペイン、ドイツ、イタリア
(注2) K「旅行支出額」は日本滞在中の支出（宿泊、飲食、交通、買物、娯楽等）に加えパッケージツアー参加費のうち日本国内に支払われる支出
(注3) B「今回したこと」および「次回したいこと」の回答者数及び選択率延べ合計は各々「32,365人、572.1%」、「31,285人、487.8%」
(出所) 観光庁「訪日外国人 消費動向調査 平成28年（2016年）年間値（確報）」および日本政府観光局「訪日外客数」よりDBJ作成

地域への経済効果を生んだ事例②

- 大分県日田市では、諫山創氏（大分県出身）の漫画「進撃の巨人」と連携したプロジェクトを行った
- 「進撃の巨人」を題材にしたミュージアム設置や登場人物の像の設置を行った結果、直接経済効果は年間20億円、経済波及効果は30億円を超えると推計されている

漫画IPを活用した地方創生	
活用IP	進撃の巨人（諫山創作）
対象地域	大分県日田市
実施内容	• 進撃の巨人 in HITA ミュージアムを開設し、「進撃の巨人」作者や作品に関する展示を実施 • 主要登場人物の銅像を設置
経済効果	• 2021年は半年間で約73,000人が進撃の巨人 in HITA ミュージアム訪問に訪れ、誘客やコラボグッズなどの販売により、観光客による直接経済効果は年間20億円以上であると推計されている • 雇用や仕入れ等を含めた経済波及効果は30億円を超えると推計されている

出所）講談社ステーション「【経済効果は年間で20億円以上！】原作者の故郷への想いと作品を愛する市民有志による地方創生プロジェクト『進撃の巨人in HITA～進撃の日田～』」

地域への経済効果を生んだ事例①

- 熊本県では、熊本地震からの復興を目的に、尾田栄一郎氏（熊本県出身）の漫画「ONE PIECE」の登場人物の銅像の設置を行い、主人公のルフィ像のみでも2019年に約26億円の経済効果が生まれた他、訪日外国人旅行者の滞在率が増加するなどの効果があった

漫画IPを活用した地方創生	
活用IP	ONE PIECE（尾田栄一郎作）
対象地域	熊本県9市町村 ➢ 熊本市、益城町、御船町、大津町、西原村、南阿蘇村、阿蘇市、高森町、宇土市
実施内容	2016年4月に起きた熊本地震の被災地復興を後押しするために、「ONE PIECE」の登場キャラクターの銅像を各地に設置
経済効果	- 主人公のルフィ像のみでも2019年に5万5000人が訪れ、約26億7000万円以上の経済効果が生まれた 2019年度と2023年度と比較すると、9つの市町村で訪日外国人旅行者の年度内の滞在者増加率が前年比2倍以上であった（最大は宇土市の7.33倍）

出所）公益財団法人地方経済総合研究所「エンターテインメントを活用した地方創成」、ナビタイムジャパン「ワンピース」が熊本の訪日外国人増に大きく貢献、最大は宇土市で2019年度比7倍に

地方活性との関連性 - アニメを起点とした観光②

- アニメが日本の地域や文化を海外に伝播することによって、訪日外国人を誘致し、聖地巡礼にとどまらない地域の文化の体験消費といった周辺産業の経済効果創出につながっている

アニメの舞台となった地域での体験型ツアー（ゆるキャン△：静岡県西伊豆町）

作品名	ゆるキャン△ SEASON2 (2021年1月放送開始)
モデル地	静岡県西伊豆町
取組み	体験型モニターツアー (2023年11月24～25日)
概要	■ 1泊2日でモデル地・ロケ地などを巡る、西伊豆町にしかない「ジオ×エンタメ」の魅力が詰まったツアー ➢ アニメに登場する「堂ヶ島公園」や「沢田公園」、「黄金崎公園」の散策、ラッピングカーでの記念撮影を企画 ➢ 昼食は西伊豆町の伝統的スローフード・鰹節が使われた「田子本枯れ鰹節めし」
ツアーに参加した 訪日外国人の感想	 西伊豆町を初めて訪問した ポーランドからの観光客 ■ 「ゆるキャン△」を見ていたので、とても楽しかった。 ■ 夕陽や風や潮など、実際に西伊豆に来ないと体験できない魅力がたくさんあった。

出展先：Location Japan.net記事（2023年11月29日）

地方活性との関連性 - 製作スタジオ設立

- アニメスタジオにて人材獲得・育成の課題感が増大する中で、地方を拠点とする人材の獲得などを求め、地方に拠点を置くアニメスタジオが登場している。また、地域活性を目的に、地域側からアニメ産業に働きかける動きも出ている

地方へのアニメスタジオ設立の動機と事例

アニメスタジオ側の動機

- アニメスタジオの人材獲得・育成の課題感が増加
 - アニメスタジオの85%が東京に集中し競争が激しい中で、**地方に在住しながらアニメ制作を望む人材の取り込み**を企図
- 制作工程のデジタル化により、遠隔地との業務が実現可能になりつつある

地域側の動機

- 地域の産業としてアニメ産業に着目する自治体**も出現している

事例①P.A.WORKS

地域	富山県南砺市
設置年	2004年
概要	『Angel Beats!』などを手掛ける同社は本社スタジオを富山県南砺市に設置し、支社スタジオを東京に構える - 東京よりも流動性が少なく、離職率を低く抑えて効果的に人材を育成でき、中長期的な制作プランを描けるとの期待から地方を拠点として選択している

事例②MAPPA

地域	宮城県仙台市
設置年	2018年
概要	『呪術廻戦』や『チェンソーマン』などを手掛ける同社は動画と仕上げの工程を担当する仙台スタジオを設置 東北でアニメを学び、地元就職を志す若者の受け皿となることを志向し、全員を正社員として雇用 - 夜が仕事のピークになるアニメ業界の中で公共交通機関が整っており、家賃が東京より低く、東北の中核都市である仙台に魅力

事例③スタジオエイトカラーズ

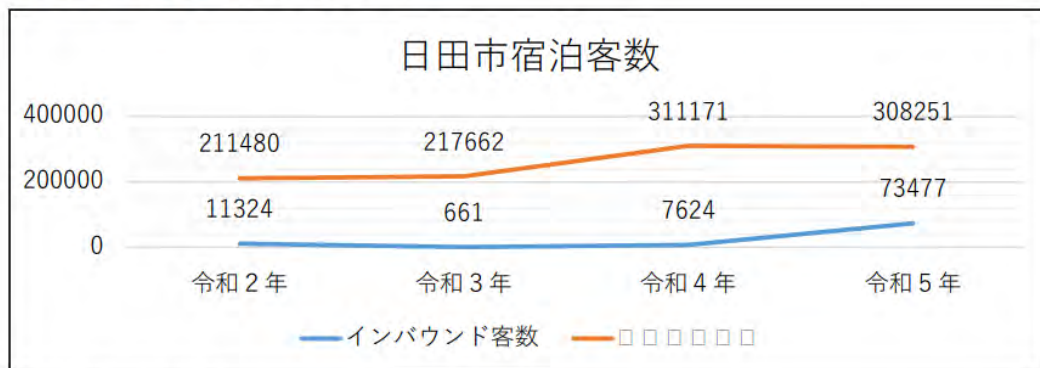
地域	高知県高知市
設置年	2021年
概要	「スタジオコロリド」創業者が新たに高知県に設立したアニメ制作会社（高知初） - 同社に所属しながら都内制作会社カラー（代表：庵野秀明氏）への出向等も実施 - 高知県ではアニメ産業誘致に力を入れており、アニメ関係フェスティバルやアワードの開催、地元信金によるインキュベーションオフィスの設立や同社に対する信金としてのサポート等が実施されている

出典：NIKKEI STYLE「アニメスタジオが地方に定着 富山・徳島など」、仙台市企業進出ガイド「仙台から最先端のアニメ制作を」、FOCALS「高知をクリエイターの聖地に！地方で目指すアニメの産業化」等より作成

<進撃の日田とインバウンド>

進撃の巨人 in HITA ~進撃の日田~

○日田市のインバウンド



日田市の発地別宿泊者（外国）
1 位 韓国 2 位 台湾 3 位 香港

日田市の主要ターゲット国
台湾・タイ

○インバウンド向け交通整備



- 令和 6 年度サイン整備実施
進撃の日田関連スポットなど市内全体に、
観光施設やスポットへの誘導看板（日・英）設置
- 進撃の日田シャトルタクシーの実施
路線バスが出ていないエリアを含めた
2 種のタクシーツアーを実施中。
- レンタサイクルの貸出
主に韓国の方に人気が高く、利用者が増加している。

<参考事例> アスレチック施設を活用したコラボ企画

進撃の巨人 in HITA ～進撃の日田～



進撃の日田まちおこし協議会プレゼン資料 (R7.3.13)

https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/createjapan_working_group/dai1/siryou5.pdf

①横手市増田まんが美術館を中核とした地域資産活用地域計画

計画作成・実施体制

協議会：横手市地域資産活用推進事業協議会

自治体：横手市

中核文化観光拠点施設（設置者）：

横手市増田まんが美術館（横手市）

文化観光推進事業者：

（一社）横手市観光推進機構、（一財）横手市増田まんが美術館、

横手市地域資産活用推進事業協議会

計画期間

2020年度～2024年度（5年間）

目標

・外国人来訪者の満足度

2020年度 50%→2024年度 70%（+20%）

・拠点施設への外国人来訪者数

2019年度 1千人→2024年度 1.6千人（1.6倍）

※10年後（2029年度）には2千人（2.0倍）

・一人当たり観光消費額（日本人・外国人）

2020年 6千円→2024年 17千円（約2.8倍）

地域文化観光推進事業

<1.文化資源の魅力の増進>

・観光ボランティアガイドの育成

<2.文化観光に関する利便の増進>

・Wi-Fi環境整備、市内施設周遊促進のための2次アクセス連携事業

<3.飲食、販売、宿泊等との連携の促進>

・地域の飲食店等と連携した収蔵マンガ原画にちなんだオリジナルメニューの開発

<4.国内外への宣伝>

・PRサポーターやアンテナショップ等と連携したPR

<5.施設又は設備の整備>

・伝建地区を中心とする誘導案内板およびマンガ原画等の鑑賞スポット整備

文化クラスター推進事業費（令和2年度・要望ベース）

800万円

計画区域



秋田県立近代美術館
（文化施設）



かまくら館
（観光施設）



横手公園展望台
（観光施設）

秋田ふるさと村
（観光施設）

地域の宿泊施設

道の駅 十文字

増田重要伝統的建造物群保存地区
（重要文化財等）

・誘導案内看板整備
・マンガ原画等鑑賞スポット整備等
（2021～2024年度整備予定）

三平の里
（収蔵作品ゆかりの地整備等）

<横手市>

横手市増田まんが美術館
（釣りキチ三平等のマンガ原画等）



中核文化観光拠点施設
（主要な文化資源）

主要な文化資源
（文化財等の種類）

飲食施設
販売施設

宿泊施設
その他施設