

一般社団法人 アニメツーリズム協会

平成 29 年度 事業報告書

(平成 29 年 4 月 1 日～平成 30 年 3 月 31 日)

A) 「アニメ聖地」に関するマーケティングリサーチ事業

アニメ聖地選定用のマーケティングリサーチ及び ID の獲得を目的に、国内外にて「好きなアニメ聖地の作品」を調査。WEB アンケートやマークシートなど様々な手法で人気調査を行い、「アニメ聖地 88 か所」の選定基準他に活用した。

1. WEB でのアニメ聖地投票専用サイトを開設。日本語、中国語(繁体字・簡体字)、英語、タイ語、マレー語に対応。(平成 28 年 7 月 9 日～平成 29 年 6 月 30 日)

B) 国内外イベント出展による「日本のアニメ聖地」PR 事業

アニメファンの集まる、国内外のイベントにて、「日本のアニメ聖地 MAP」等を設置し、BtoC のPRを実施した。

1. 「香港ブックフェア 2017」での PR(平成 29 年 7 月 19 日～25 日、於:香港/香港コンベンション&エキシビジョンセンター)。
2. 「Touch The Japan(台湾)」での PR(平成 29 年 8 月 25 日～28 日、於:台湾/台北世界貿易センター)。
3. 「C3AFA TOKYO 2017」での PR。『訪れてみたい日本のアニメ聖地 88(2018 年版)』を発表。「アニメ聖地」に関するマーケティングリサーチ事業におけるリサーチ結果をベースに、コンテンツホルダー、アニメ聖地となる地方自治体や観光協会など各種団体との協議を行い、総合的に判断し選定した結果を公表した(平成 29 年 8 月 26 日～27 日、於:千葉/幕張メッセ)。
4. 「京都国際マンガ・アニメフェア 2017(京まふ 2017)」での PR(平成 29 年 9 月 16 日～17 日、於:京都/京都市勧業館みやこめっせ)。
5. 「ツーリズム EXPO ジャパン 2017」での PR(平成 29 年 9 月 21 日～24 日、於:東京/東京ビックサイト)。
6. 「C3AFA in シンガポール 2017」での PR(平成 29 年 11 月 24 日～26 日、於:シンガポール/サンテック シンガポール コンベンション&エキシビジョン センター)。
7. 「JAPAN EXPO THAILAND 2017」での PR(平成 30 年 1 月 26 日～28 日、於:タイ/ロイヤル・パラゴン・ホール)。
8. 「台北国際ブックフェア」での PR(平成 30 年 2 月 6 日～11 日、於:台湾/台北世界貿易センター)。
9. 「C3 AFA in 香港 2018」での PR(平成 30 年 2 月 9 日～11 日、於:香港/コンベンション・アンド・エキシ

ビジョン・センター)。

10. 「AnimeJapan 2018」での PR と「協会公式ご朱印帳」「アニメ聖地 88WALKER」「オリジナルスタンプ・OSUMO」「日本全国からのアニメ聖地酒」を販売(平成 30 年 3 月 24 日～25 日、於:東京/東京ビッグサイト)。

C) 会員向け提供サービス事業

1. 公式メールマガジン

2017 年 6 月 15 日に協会正会員専用メールマガジン「A」創刊号を配信した。以後は、月刊で提供した。

2. 2017 年 7 月 19 日開催「香港ブックフェア 2017」

自治体、関連団体、民間企業が連携したジャパンパビリオンにおいて、「日本の聖地 150」の大型パネルによる紹介や、アニメをきっかけとする日本観光の楽しさを自治体と連携しアピールした。

3. アニメツーリズムセミナーとアニメ聖地 88&正会員企業交流会

アニメを活用した地域振興の成功事例の紹介やコンテンツサイド視点での連携ノウハウを学ぶセミナーを主に正会員に対して実施。同日同会場にてアニメ聖地のリレーション構築、企業会員－企業会員のコラボの促進などを目的とし、2017 年 11 月 20 日、都道府県会館にて開催した。

4. アニメツーリズムセミナーと正会員交流会

インバウンド最新動向の情報提供、正会員企業の取組事例の紹介などを中心としたアニメツーリズムセミナーと正会員間のリレーション構築を目的とした第 2 回正会員交流会を、2018 年 3 月 24 日、東京ビッグサイトにて開催した。

5. 会員専用データベースの提供

企業会員に自社の事業内容や展開可能なリソースなどを掲載できる専用データベースの提供を開始した。

6. 出展イベントへの招待

協会が出展する有料イベントの入場券を提供した。平成 29 年度は、下記の2つのイベントにおいて実施した。

・2017 年 8 月 26、27 日開催「C3AFA TOKYO 2017」

・2018 年 3 月 24、25 日開催「AnimeJapan 2018」

D) 「アニメツーリズム協会」広報活動

1. 新聞、雑誌、ネットメディアからの取材依頼に対応し、当協会の活動について多くの記事掲載の成果を得た。また、富野由悠季会長の雑誌媒体インタビューなどの設営やラジオ番組への出演、問い合わせへの対応、リリースなどの情報発信をマスコミ各社に対して行った。

2. 「アニメ聖地 88」のパンフレットを日本語、英語、中国語(繁体字・簡体字)で制作し、イベント等での配布に加え、番札所、アニメ聖地ほかに設置した。
3. 公式サイトや SNS を通じて、アニメツーリズム協会の概要や入会方法の案内、訪れてみたい『日本のアニメ聖地 88(2018 年版)』やアニメ聖地に選定した各地出行われているイベント情報、正会員企業の商品情報などを発信した。

E) 「アニメツーリズム協会」入会促進事業

アニメツーリズム協会の活動主旨に賛同いただき、事業の促進、協業を行っていただく企業・法人、アニメ聖地として地域活性化を共に行っていただく地方自治体等に向けて、協会の設立趣旨、今後の活動予定などを説明し入会を促進する活動を行った。

F) セミナーの開催、講師派遣

1. 2017 年 6 月 4 日「コンテンツツーリズム学会・シンポジウム」において、「ジャパンアニメを観光・インバウンドの起爆剤に！～アニメツーリズムで目指す地方創生～」をテーマとした基調講演を行った。
2. 2017 年 7 月 19 日「インバウンド・ジャパン 2017」会場内において、「アニメツーリズム実現のために」をテーマとしたセミナーを開催した。
3. 2017 年 7 月 19 日「アニメビジネスパートナーズフォーラム」において、「8 月 26 日発表『2018 年版 アニメ聖地 88 か所』に向けて アニメ×企業 最新事例のご紹介」をテーマとしたセミナーを開催した。
4. 2017 年 9 月 13 日『ぎふアニメ聖地連合』の第一回セミナーにおいて、「アニメツーリズムを活用した地域活性」をテーマとした講演を行った。
5. 2017 年 9 月 15 日、大阪デジタルコンテンツビジネス創出協議会(ODCC)開催のセミナーにおいて、「ものづくり企業・観光事業者・デザイナーのための『アニメツーリズム活用セミナー』」をテーマとした講演を行った。
6. 2017 年 9 月 16 日「京都国際マンガ・アニメフェア(京まふ)」会場内において開催された「キャラクター活用ビジネスツアー ～マンガ・アニメビジネスの現場を体感～」において、「アニメツーリズム協会の活動」をテーマとした講演を行った。
7. 2017 年 9 月 20 日「にいがた BIZ EXPO 2017」において、「地元と一体となって作り上げる、インバウンドの新しい形」をテーマとした講演を行った。
8. 2017 年 10 月 22 日「アニメ祭 2017」において、富野由悠季会長が特別講演を行った。
9. 2017 年 11 月 19 日「ちちぶ映画祭 2017」において富野由悠季会長による特別講演を始め、アニメを活用した地域振興をテーマにパネルディスカッションを行うフォーラムを開催した。
10. 2017 年 11 月 20 日「アニメツーリズムセミナー」を主催した。

11. 2018年1月27日、香川大学が開催するビジネススクール公開講座において、講演を行うと共にパネルディスカッションに参加した。
12. 2018年2月4日「種子島アニメツーリズム(先進地視察)受託事業」に伴い、講演を行った。
13. 2018年3月24日「アニメツーリズムセミナー」を主催した。

G) 地域創生に関する調査事業

1. 観光庁「テーマ別観光による地方誘客事業」

全国に点在するアニメ聖地に関連する地域により構成されたネットワークにおいて、モニターツアーや誘客促進に向けた検証の実施により複数の周遊ルートづくりの検討を行う、という概要で採択された。

2017年12月1～5日の期間、台湾、香港、中国、マレーシアから計15名の一般アニメファンを招き、埼玉県内のアニメ聖地4か所を廻るモニターツアーを実施した。

2. 総務省「放送コンテンツ海外展開推進事業」

「全世界のアニメファンが選んだ、訪れてみたい日本のアニメ聖地88」を巡り、日本ならではの文化、そして地域魅力を紹介する番組、というコンセプトで採択された。

タイの「アマリン TV」でバンコクのアイドルグループ・BNK48が日本のアニメ聖地を巡礼する番組を放送した。

3. 東京都「TOKYO アニメツーリズム 2018」

国内外のアニメファンが満足できる、東京都の新しい魅力を示す事で東京都の新しい観光需要を創出することを目的に、東京都、日本動画協会と共に実行委員会を組成し、『劇場版 ソードアートオンライン-オーディナル・スケール-』とコラボした、都内12か所を巡るデジタルスタンプラリーを2018年1月28日～2月末の期間開催した。

イベント初日には1月28日には秋葉原でキックオフイベントを行い小池都知事にも登壇いただいた。

また、期間中ネットでの生放送番組を作成し、イベント参加者の底上げを図った。

H) アニメ聖地認定プレート、ご朱印の制作と授与

アニメ聖地に選定した地域に設営されるアニメスポットに設置する「アニメ聖地認定プレート」と「ご朱印(スタンプ)」を制作し、完成品は地域への啓蒙やリレーションの強化を目的に、自治体等と協議のうえ現地に赴き授与式等を行った。

I) 協会オリジナル商品の開発・販売事業

1. ご朱印帳の開発・販売

アニメスポットに設置されたご朱印を押印していただくための「アニメツーリズム協会公式 アニメ聖地88ご

朱印帳」を制作し、「AnimeJapan 2018」会場にて先行販売を行った。

2. オリジナル商品の開発・販売

会員企業との協業で、協会オリジナル商品の企画・開発を行い、「AnimeJapan 2018」会場にて先行販売を行った。

J) 協会理念の制定

2017年8月26日のC3AFA TOKYO 2017における「アニメ聖地 88」の正式発表を控え、設立後1年の間に接した様々なステークホルダーに対し、「協会の理念」「協会が存続する理由」を明確にし、共有することで、協会の持続的な発展に向けた礎とする必要があったことから、協会の理念を制定した。

協会の理念

私たちは、

アニメに携わる全ての人に寄り添い、

アニメ業界と地域の発展を願いつつ、

’世界から選ばれる地元と日本’に貢献します。

以上