

デジタルアーカイブフェス2023

【第Ⅲ部】産業界におけるデジタルアーカイブの活用等
デジタルアーカイブを活用した地域振興の可能性

デジタルアーカイブと地域資源の マッチング・観光活用による価値向上



©ATA

一般社団法人アニメツーリズム協会
専務理事 兼 事務局長 鈴木則道

一般社団法人アニメツーリズム協会
専務理事

鈴木 則道 すずき のりみち

1965年東京都出身

1994年8月 (株)メディアワークス
(現(株)KADOKAWA) 入社

2005年4月 同社宣伝部長

2006年4月 同社デジタルコンテンツ部長

2007年6月 同社取締役

2010年6月 (株)アスキー・メディアワークス (現(株)KADOKAWA)
常務取締役

2013年10月 (株)KADOKAWA IP事業統括本部副統括本部長

2017年7月 (株)KADOKAWA ビジネスサポートセンター担当局長兼
カスタマーサポートセンター担当局長兼映像事業局局次長

2017年12月 一般社団法人アニメツーリズム協会出向、専務理事 (現任)

1. アニメツーリズムとアニメツーリズム協会の活動



アニメの舞台と日本を旅しよう



©ATA

アニメの舞台を訪問し、作品世界をリアルに追体験しながら、その土地の文化・歴史・自然・食・人々に触れていく体験。

ファンが現地で楽しむ“コト”

- 舞台を巡り歩く
- 写真を撮る
- 買い物、お土産
- 飲食
- 住民との交流
- 作品のライブ、イベント
- 地元のお祭り
- ポスター、パンフ等を見る、もらう
- オフ会、ファンMTG
- 交通、宿泊、ツアー
- 名所旧跡めぐり
- 文化体験（伝統工芸、農業、工場見学等）
- 移住、定住
- ふるさと納税 etc

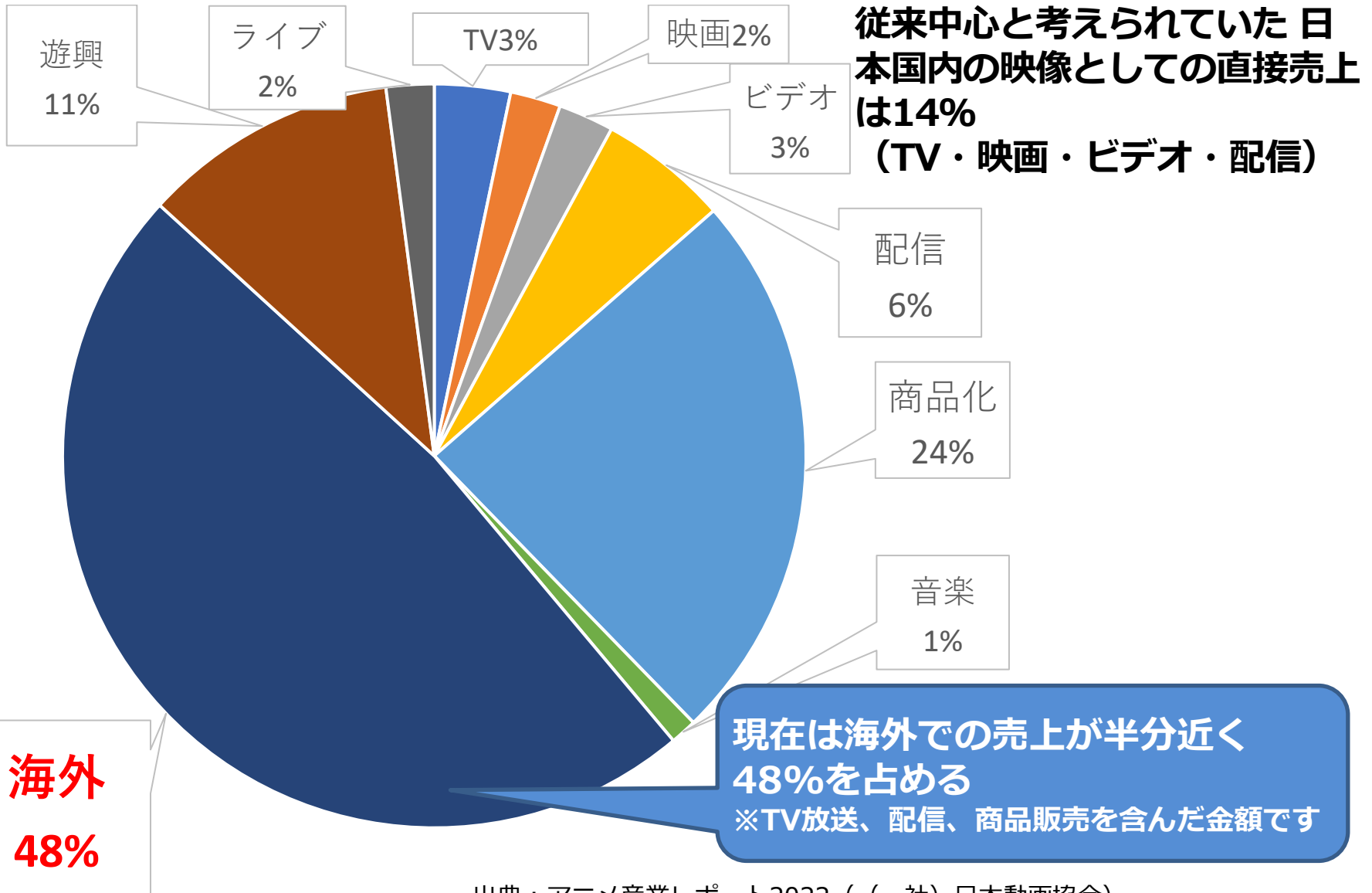
アニメ産業市場の概略① ~市場規模の推移



出典:アニメ産業レポート2022((一社)日本動画協会)

アニメ市場はこの10年で急成長を遂げ、2.7兆円を超える規模になる。
年間の新作本数は120~150作品。

アニメ産業市場の概略② ～ジャンル別シェア（2021年）



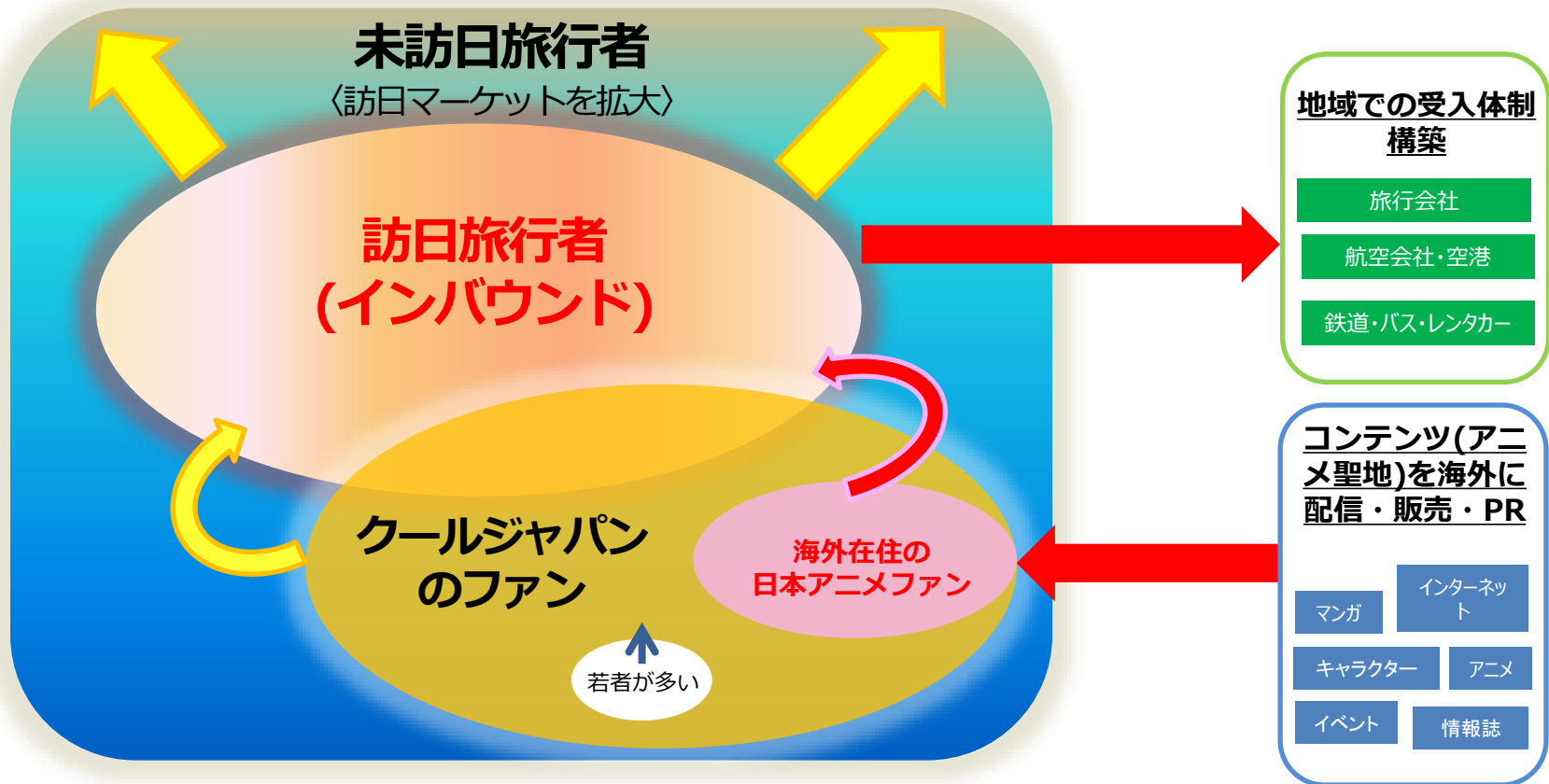
出典：アニメ産業レポート2022（（一社）日本動画協会）

アニメツーリズム協会設立の背景



コンテンツのアウトバウンドを、人のインバウンドにつなげる

- ①日本アニメのコアファン、クールジャパンファンを訪日旅行者へ
- ②ジャパンコンテンツを入口として未訪日旅行者へアピール
- ③聖地（旅先）での満足度を向上させ日本観光のリピーターに



アニメツーリズム協会について

一般社団法人 アニメツーリズム協会

Anime Tourism Association

設立日) 2016年9月16日

所在地) 東京都千代田区五番町3-1

【会長】 富野由悠季

【理事長】 石川和子(一般社団法人日本動画協会理事長)

【副理事長】 井上伸一郎(株式会社KADOKAWA 上級顧問)

【専務理事兼事務局長】 鈴木 則道

【理事】 小森 政俊(東京海上日動火災保険株式会 社常務執行役員)

【理事】 城戸 吾郎(株式会社JTB 執行役員)

【理事】 田村 明比古(成田国際空港株式会社 代表取締役社長)

【理事】 清水 新一郎(日本航空株式会社代表取締役副社長執行役員)

【理事】 村瀬 茂高(WILLER株式会社 代表取締役)

【理事】 村山 慶輔(株式会社やまところ 代表取締役)

【理事兼ゼネラルプロデューサー】 伊藤 敦

【監事】 上住 敬一(ビズアドバイザーズ税理士事務所代表)

自治体等会員：**48**団体 企業会員 **28**社 (2023年6月23日現在)

<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。

訪れてみたい日本のアニメ聖地88



日本のアニメ聖地88 2023年版



ユーザー投票
(人気度)



「作品」と「地域」
が
タグ可能なこと
(聖地認定・整備の条件)

この両方を満たすものを
優先的に選定し
作品と地域のWinWin関係の
構築を目指します



2023年版「訪れてみたい日本のアニメ聖地88」投票

○実施期間：**2022年6月1日～9月30日**

○投票方法

1) 特設サイトでのWEB投票

・対応言語：日本語、英語、中国語（繁体字・簡体字）

2) 番札所、アニメスポット（認定プレート設置施設等）投票箱 全国165か所に設置

・対応言語：日本語のみ

○総投票数：**112,438票**（対前年280%）

○アニメ聖地選定：**全88作品**

作品聖地 117か所

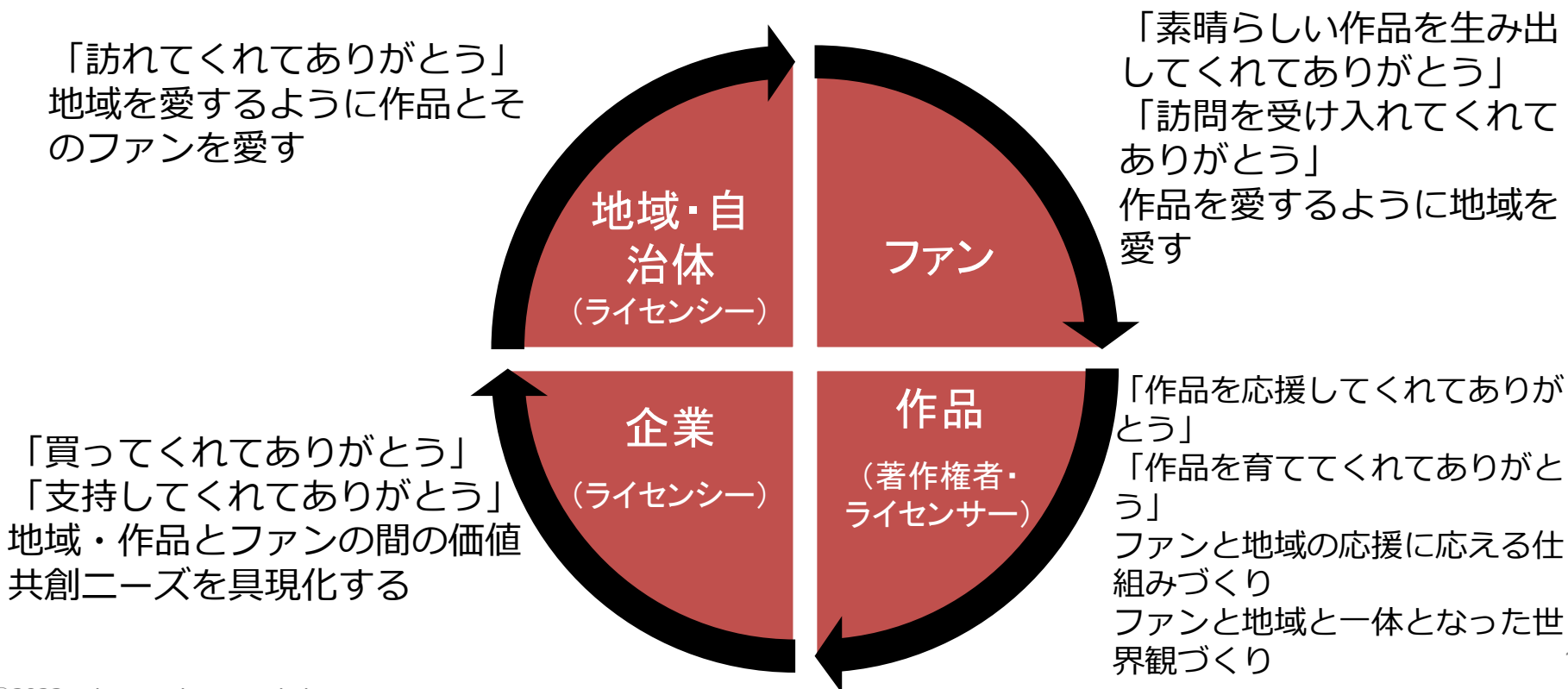
施設イベント聖地28か所

合計145か所

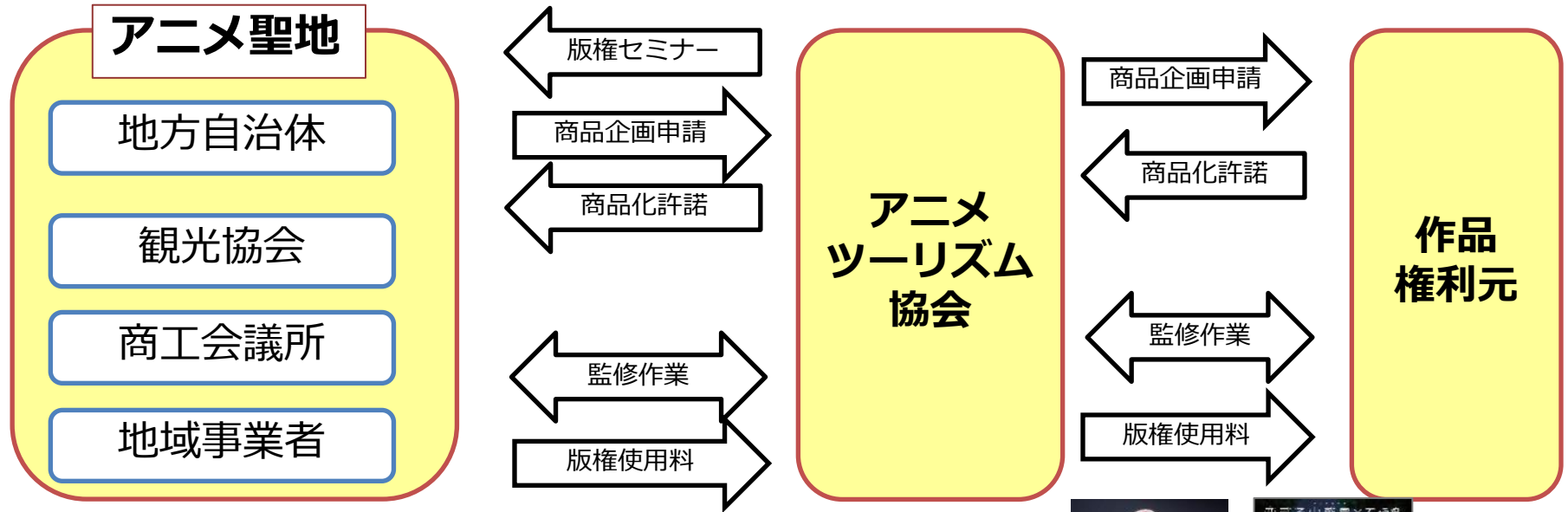
アニメツーリズムが持続可能となるエコシステム



- 成功しているアニメ聖地では、**作品／地域／ファン／企業の4者による価値の共創関係、世界観の共有関係が存在し**、「ありがとう」の循環が起こっている。
※単なる著作権ライセンサー／ライセンシー関係ではない
- ブームに終わらせず持続可能な取り組みにするためには、4者がお互いを尊重しながら特性を融合し、4様に価値を高めるための歩みを進め、「コトビジネスとしてエコシステムが機能する」ところまで持っていくことが必要



作品と地域をつなぐ協会の活動



- **アニメツーリズム協会が地域展開のサポートを行っています**
通常は「ライセンサー／ライセンシー」間で進めていくやり取りについて、当協会が中に立ち、企画申請の進め方、監修作業などが円滑に行われるようお手伝いをしています。

2. アニメ聖地×デジタルアーカイブ



アニメの舞台と日本を旅しよう



©ATA

TVアニメ&実写「やくならマグカップも」シリーズ 岐阜県多治見市

多治見市を舞台に、陶芸に打ち込む女子高校生たちの姿を描いた青春ストーリー。

【原作展開】

2010年 プロジェクト始動

2012年 地元企業プラネットがフリーコミック刊行開始

・「街を元気にしよう」という多治見市の呼びかけで企画がスタート。

・年4回刊行

・配布エリア

岐阜県多治見、土岐市、瑞浪市、可児市

東京、名古屋、大阪ほか 全国協力店舗に設置

・現在までにVol.36まで刊行



I 地域発IP→デジタルアーカイブを活用した情報発信

【テレビアニメ企画】

TVアニメ&実写「やくならマグカップも」

放送：第1期2021年4月～6月(全12話)

第2期2021年10月～12月(全12話)

番組構成が15分アニメ+15分実写(メインキャストによる街紹介)(陶芸体験)という異色作

2018年 日本アニメーション社員(地元出身)がアニメ企画立案

2019年 多治見市と連携

2020年 「やくならマグカップも」活用推進協議会設立

- ・アニメ制作委員会に地元企業プラネットが参加し、地元側との意思疎通がスムーズに
- ・活用推進協議会の設立により、地元での様々な連携事業が円滑に進められた
- ・連携はロケハン、ロケ協力、制作協力、企業版ふるさと納税、各種補助金の活用、商品化、キャンペーン、宣伝協力(タイアップ)、地元記者クラブ、メディアとの連携など多岐にわたる



I 地域発IP→デジタルアーカイブを活用した情報発信

【地域情報動画企画】

「やくならマグカップも 多治見こやあこやあ情報局」

配信：2023年4月～

YouTube「多治見市公式チャンネル」

約3分×全10話

<https://www.youtube.com/channel/UCbhfOrBIb55el3fsLccOAaQ>



岐阜県多治見市を舞台に、女子高生が陶芸の魅力にのめりこんでいく青春ストーリーアニメ「やくならマグカップも」。この動画ではアニメで紹介された多治見の「いいところ」に、新たにロケハンした情報をプラスして、織部学園の四人がわいわい楽しく紹介していきます。

- アニメ「やくならマグカップも」の映像素材（デジタルアーカイブ）を活用して約3分の動画を10本制作。
- 新たにディレクター（実写映画・CM制作）を立てて制作
- 脚本はアニメシリーズと同じ荒川稔久
- 声もメインキャスト4名で新たにアフレコを実施。
- 実写パートは新たに現地ロケを実施
- パンフレットも同時に制作
- アニメ公式HPでもPR・連動
- 多治見市、「やくならマグカップも」活用推進協議会が制作費を負担、岐阜県「清流の国ぎふ」補助金も活用して制作された



Ⅱ まんが原画の保存とデジタルアーカイブ化

横手市増田まんが美術館(秋田県横手市)

1995年10月 増田町まんが美術館オープン

旧増田町町制施行100周年事業として開館された「増田ふれあいプラザ」の一部として

2019年5月 横手市増田まんが美術館グランドオープン

「マンガ原画の保存」を核とした文化施設として、専用の収蔵庫やアーカイブ作業を可視化した「マンガの蔵展示室」を新たに設置



【運営】

[秋田県出身漫画家]

矢口高雄 (増田町)

高橋よしひろ (東成瀬村) + 横手市

倉田よしみ (秋田市)

きくち正太 (大森町)

共同出資



2015年2月

「一般財団法人横手市増田まんが美術財団」設立

- ・出版社などの枠を超え、国内外合わせて182人の原画を収蔵・展示するマンガ原画の美術館
- ・漫画文化の源泉である「原画」は貴重な文化遺産。郷土出身作家の原画を中心にまんが文化の保存を「原画」から貢献する
- ・地元的美術館がまんが文化を保存し未来につなげていくことを「シビックプライド」にしていく

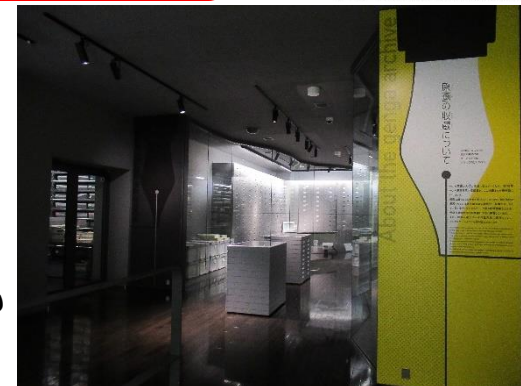
Ⅱ まんが原画のデジタルアーカイブ化と利活用

まんが原画の保存・デジタルアーカイブ化

保存するのは「印刷物の版下原稿（＝原画）」

- ・出版物（商品）となる手前の成果物
- ・所有権はあくまでも作家（出版社に保存の義務はない）→保管に課題
- ・「美術品」としての評価もある→散逸してオークションなどに出品されるケースも

まんが美術館の原画収蔵数



常設収蔵原画 182人 5,531点

大規模収蔵原画

矢口高雄	42,000点	倉田よしみ	18,000点
高橋よしひろ	45,000点	さいとう・たかを	110,000点
能條純一	18,000点	浦沢直樹	45,000点
小島剛夕	62,000点	やくみつる	26,000点
東村アキコ	15,000点	江口寿史	5,000点
土山しげる	62,000点		

収蔵合計 約450,000点

（令和5年3月31日現在）

現在、**約18万点**のデジタルアーカイブ化が完了



原画保存・アーカイブ化の更なる発展

～横手市増田まんが美術館を核とした今後の取り組み



横手市 増田まんが美術館

まんが文化・原画の保存に公費を
かけて取り組む先駆的事例



漫画家・出版社 の理解・協力

・原画の提供による収
蔵数の増加



既存スペースの機能変更
他の公共施設の有効活
用

地域計画に即した収蔵機
能強化...

**多角的に収蔵強化を
検討**

出版社支援による保 存機能強化

一般社団法人
マンガアーカイブ機構
設立
2023年5月

・横手を中心に出版社が出資す
る形でまんが原画保存や刊本な
どを含めたまんが分野全体のア
ーカイブ強化に取り組む事業

マンガ原画アー カイブセンター

・R2～ 国内唯一の原
画保存窓口設置

・R3～ 原画プールに
着手



想定を上回るプール数
の増加



**漆蔵資料館へのセンタ
ー機能の移転**



アニメの舞台と日本を旅しよう



©ATA

ご清聴ありがとうございました