

市内アニメーション制作会社等との連携から始まる、 アニメコンテンツを活用した回遊型イベント等による小金井市の取組 (一般社団法人小金井観光まちおこし協会)

1. 背景/アニメコンテンツを活用した経緯

小金井市は、都心へのアクセスの良さからベッドタウンとして発展しており、イベント等の開催や市内の人気商品・販売意欲のある店舗は数多くあるものの、その多くが市内向けである。また、主な観光資源である江戸東京たてもの園などは、小金井駅周辺の市街地中心部や商店街からは距離があるため、観光客は市街地中心部を周遊することが少ない状況であると考えられる。

一方で、市街地中心部やその周辺にはアニメーション制作会社が複数あり、アニメファンが多く集う新宿や中野・秋葉原といった街と同じJR中央線にあるためアクセスが良く、アニメファンの来訪やアニメコンテンツ企業との連携がおこないやすい立地であると考えられる。また、近年は聖地巡礼という言葉が生まれるなど、アニメコンテンツと地域との結びつきが注目を集めているため、アニメコンテンツを活用したイベント等で地域の魅力を発信することが効果的である。

そこで、アニメコンテンツ関連の事業者や駅・商業施設の運営企画を行う事業者、観光協会が協力しながら、市内の魅力ある店舗とコラボした商品開発・企画を行い、市内への経済効果や地域へのファンづくりを目指し、アニメコンテンツを活用した事業を企画実施した。

アニメコンテンツを活用した地域活性化の試みは都内にも数多くあるが、本事例は、市内の魅力ある店舗と商品開発等を協働して実施した点や、イベント等による市内周遊を実践しながら消費行動を促す事業として継続をしている点が好事例といえるため、アニメコンテンツを活用した地域活性化を目指す都内各地域へのヒントになると考える。

2. 主な実施内容

本事例では、主に「①コンテンツ（アニメ作品）の選定・調整」「②市内の魅力ある店舗等とのコラボ商品開発、意見交換会（サンプリング会）の開催」「③市内周遊ラリー及び自主企画の開催」「④広報・魅力づくり」の4点を重点として実施した。

<全体概要>

- ・実施主体：「コガアニ戦略推進拠点プロジェクト」連携協議会
一般社団法人小金井観光まちおこし協会（地域における諸調整・事務局機能）
株式会社中央ラインモール（駅周辺での大型サイン等でのPRや情報発信）
株式会社サブラニア（アニメコンテンツ等企画・事業運営）
- ・事業期間：令和元年8月8日～12月27日
- ・イベント等開催期間：令和元年10月12日～11月4日
- ・実施エリア：JR 武蔵小金井・東小金井駅を起点とした中心市街地

① コンテンツ（アニメ作品）の選定・調整

アニメ作品は、作中にJR中央線「武蔵小金井行」が登場し、過去に小金井市との連携実績もある「KING OF PRISM -shiny seven stars-」を選定した。令和元年に新作が出たばかりで人気も高く、ファンは20代後半～40代の女性が中心で、地域イベント等での消費行動も期待できたためである。



② 市内の魅力ある店舗等とのコラボ商品開発、意見交換会（サンプリング会）の開催

地域の魅力を知ってもらい、消費行動に結びつけるため、アニメコンテンツを活用して市内の魅力ある店舗（15店舗）と連携した企画・商品開発を実施した。店舗によって、商品から開発する場合と既存の人気商品のパッケージを工夫する場合と、2通りの開発方法を行った。また、アニメ作品を使用していることからロイヤリティが発生するため、それを踏まえて最終的な販売価格を調整した。さらに、アクリルフィギュアやクリアファイルなどのオリジナルグッズも開発し、一部販売を行った。



③ 市内周遊ラリーの開催及び店舗企画の開催

無料で楽しめるクイズ形式の市内周遊ラリーを開催するため、店舗紹介を兼ねた参加冊子（8,000部）と参加賞ステッカーを制作し、配布した。同時に、各店舗での購買意欲を高められるよう、店舗利用者向けステッカーを店舗ごとに用意し、店舗で商品を購入した方にプレゼントする店舗企画を14店舗で実施した。



④ 広報・魅力づくり

株式会社 JR 中央ラインモールの協力のもと、武蔵小金井駅での大型サインやキャラクターパネル、ポスターの掲示を行い、訪れた参加者が楽しみ、イベントの告知にも繋がる賑やかしを実施した。また、市内店舗（7店舗）では、キャラクターの等身大パネルを設置した。さらに、公式サイトでは、イベント情報や店舗・商品情報など、定期的な情報発信を行う特設ページを開設した。ページ内には、グッズ販売を行うためのオンラインショップの機能やアンケートフォームも用意した。



3. 事業実施に伴う成果

本事業の主な実績・成果としては、「①広報の成果」「②有料販売の成果」「③市内周遊ラリーの成果」「④経済効果」「⑤市外からの来訪増（観光客の属性変化）」「⑥アニメ協議会の設立」の6点が考えられる。

① 広報の成果

公式サイトと SNS（Twitter）を中心に周遊イベント等の情報発信を行った。実施期間中の統計で、公式サイトについては、22,320PV（ユーザー数 17,168）、Twitter については、情報閲覧総数 834,709（リンクへのクリック数 7,901）を記録した。人気アニメコンテンツを活用したこともあり、普段の観光協会の情報発信と比較して高い露出効果を得ることができた。



② 有料販売の成果

本事業と連動したオリジナルアニメフィギュア等を制作し、店舗コラボ商品を優先購入できる特典チケット（引換券）を付けて1,500円（税別）で販売した。制作した400個のうち、295個を売ることができた。なお、完売できなかった主な理由としては、台風の影響により販売開始が遅れたことのほか、特典チケットの使用方法の複雑さや事前情報の発信不足により購入を敬遠されたことが考えられた。

③ 市内周遊ラリーの成果

18日間の開催期間中に配布した周遊ラリー参加賞ステッカーの数は、782枚であった。周遊ラリーの受付時間中に来ることが出来なかった参加者も含めると、延べ800名以上の参加があった。参加者の意欲は高く、5ヶ所でクリアできる内容でも10ヶ所以上に寄るなど地域を楽しむ姿が多く見られた。



④ 経済効果

店舗利用者向けステッカー配布の条件として、店舗利用時の最少金額を各店舗で設定していたため、配布数から経済効果を推計した。14店舗で平均すると1店舗155枚ずつ店舗利用者向けステッカーを配布しており、1枚あたりの参加者の店舗における平均購入額700円として推計すると、合計150万円以上の経済効果であったと考えられる。



⑤ 市外からの来訪増（観光客の属性変化）

参加者属性としては、9割近くが女性であり、年齢層は20代後半から40代前半の層が中心であった。約6割が都内からの参加者であり、その他、北海道など遠方からの参加も多くあった。小金井市内からの参加は約1割程度であったことから、市外からの来訪割合が高いことが見受けられた。



⑥ アニメ協議会の設立

令和2年3月、小金井市商工会など、市内の有志が集まり、アニメコンテンツを活用した事業を推進するための協議会（＝「小金井アニメ協議会」）が設立された。組織形態は、一

般社団法人となっており、「コガアニ」という愛称も浸透してきている。市内の有志によるアニメコンテンツを活用した事業を継続していきたいという機運の高まりは、推進体制にも反映されている。

4. 事業を進めるにあたっての苦労や実感

アニメコンテンツを活用した事業を立案した当初には、アニメが小金井市の新たな誘客コンテンツとして活用出来るのかという不安はあったものの、取り組んだ結果、市内にあるアニメの題材を資源として「今までとは違う新たな層を市内に呼び込める」ことが確認できた。事業準備に際しては、市内を回遊し、店舗への消費行動を促すことが大切であるとの考えから、アニメの作品を使ったコラボ商品を企画したものの、そのコラボ商品を実施する店舗との折衝などの諸調整にはかなり苦心したとのことである。特に、「アニメキャラクターへの理解を得ること」「アニメと自社商品のイメージを合致させること」などが大きな懸念点と考えられたため、観光協会とアニメ制作会社の担当者が一緒に各店舗を訪問し、事業目的や狙うべき効果、事業に対する思いなどを丁寧に伝えていくことで懸念点を解消していくことが出来た、という。また、アニメキャラクターに合わせた新たなコラボ商品が好評により完売となったことで、店舗の意識としても、アニメコンテンツが新たな誘客促進やとPRのツールになると実感したようである。

なお、今までの小金井市における観光動態では、江戸東京たてもの園などへの近郊ファミリー層の来訪が多かったが、アニメコンテンツ(KING OF PRISM -shiny seven stars-)を活かした本事業の場合は、若い女性の来訪が多く見受けられ、そこから新たな消費行動が生まれていった。このことは、コラボ商品開発を行った店舗の方々も強く感じたとのことである。

5. 地域全体での取組を目指して

本事業がきっかけとなり、市内有志が中心となって「小金井アニメ協議会」(コガアニ)が新たに設立された。今後は、本協議会が主体となってアニメコンテンツを活用した地域振興を実施していくとともに、小金井市観光まちおこし協会は事業のバックアップ及び広報・PR等の部分で支えていくこととなった。事業を継続するためには、観光協会単独での事業ではなく、「小金井アニメ協議会」(コガアニ)が主体となって事業の財源確保や今後の事業展開を行う仕組みづくりが必要であると考えたからである。

今後も、アニメコンテンツを活用した事業展開を地域全体の重要な事業として位置づけ、魅力ある店舗の新たな事業参加を促すことで、市内全体への面的な広がりや消費行動の促進を目指していくこととしている。

<おわりに>

アニメコンテンツを活用した地域活性化関連の事業は、都内各地域でも実施されております。本事業の特筆すべきところは、市内のアニメーション制作会社の「地域貢献」の想いと、小金井市観光まちおこし協会の「アニメを活用することで地域の魅力を発信したい」というお互いの想いが合致したことから始まったところです。アニメを活用した市内周遊ルートの開発のみならず、市内の魅力ある店舗とアニメキャラクターを連動させた商品開発等を行うことで消費行動を促す取組を実現したこと、また、観光協会担当者の「事業に対する熱い想い」があったことが、市内の魅力ある店舗を巻き込んだ事業展開に繋がった大きな要素であったと感じました。このことは、市外からの来訪が増えたという実績とともに、市内有志が新たな協議会を立ち上げて事業実施の一翼を担っていることなど、アニメコンテンツを活用した地域活性化を目指そうとしている各地域への参考事例となると感じております。また、ファン層を意識してアニメの選定を行うことが事業の成否を分けると感じました。なお、本事業では、地域イベント等でも消費行動を行いやすいとされている20代後半～40代の女性を中心としたファン層のアニメを選定したことも、好事例になったと思いません。

本事業がきっかけとなって、「小金井アニメ協議会」(コガアニ)が設立され、地域全体の事業として昇華されてきていることもあり、今後のコガアニと小金井市観光まちおこし協会の事業展開に期待をしております。

※本事業は、「地域資源発掘型実証プログラム事業」の一環で実施

【取材協力先】 一般社団法人小金井市観光まちおこし協会
事務局長 千葉 幸二 様
兼堀 義信 様

【取材日時】 令和3年2月3日

【関連リンク】 <一般社団法人小金井市観光まちおこし協会>
・ <https://koganei-kanko.jp/>
・ <https://koganei-kanko.jp/event/5818/>
<一般社団法人小金井アニメ協議会>
・ <https://koganei-anime.com/index.html>

(地域振興部事業課 松岡 孝治)