

萌えキャラによる地方創生への貢献可能性
（「遠野萌えキャラプロジェクト」の継続研究）

岩手大学教育学部 芸術文化課程 美術・デザインコース 映像メディア研究室学生チーム
（発表者：安藤緋奈子、成瀬優美）

指導教員：教授 本村健太（人社・芸文）

序

遠野市では、地方創生総合戦略（まち・ひと・しごと総合戦略）を策定し、地域資源を活用した産業振興を掲げており、この地方創生推進にあたっては、地域資源を活用した特産品の開発・販売などの六次産業化と外国人旅行者のインバウンド対策に向けた取り組みを展開する計画となっている。そのために、遠野市と遠野ふるさと公社では、平成 27 年度の「萌えおこし」、平成 28 年度の「SNS 等のデジタルコンテンツを活用した観光情報」の研究成果を踏まえ、新たに次の段階として、外国人旅行者や、若者などの新たな観光客層を対象に、遠野の紹介コンテンツの認知度、好感度等を調査・検討する予定である。

そこで、「遠野萌えキャラプロジェクト」を立ち上げた研究室学生グループの柔軟な視点で、新たな観光客層の調査結果を踏まえ、観光施設の PR グッズ開発のアイデア、若しくは観光施設におけるソフトイベントの発案など、萌えキャラによる地方創生への貢献可能性についての考察をお願いしたい。

以上のことが、遠野市側から依頼された研究課題である。平成 27-28 年度における「遠野萌えキャラプロジェクト」の継続研究として、今年度には地方創生に向けてどのような展開の可能性があるかを考察していくことになった。



写真 1：伝承園における小鳥瀨弥子の等身大パネル（イラスト制作：高橋詩歩）

平成 29 年度地域課題解決プログラム

伝承園の小鳥瀬弥子の等身大パネル（写真 1）は、昨年度にイラスト制作を行ったものであるが、昨年度の成果報告の時点ではまだ現物となっていなかったため、まずは写真を掲載して紹介することにする。このように、当研究室で生み出された「遠野萌えキャラ」（図 1）と旅行者の出会いに今後の可能性を見出したい。



図 1：平成 27 年度の「遠野萌えキャラプロジェクト」にて誕生した 4 人のキャラクター

「遠野萌えキャラプロジェクト」 4 人のキャラクター：

- ・綾織楓花（あやおり ふうか）：遠野風の丘
- ・早池峰あすか（はやちね あすか）：遠野ふるさと村
- ・小鳥瀬弥子（こがらせ みこ）：伝承園
- ・高室エマ（たかむろ えま）：たかむろ水光園

また、平成 27 年度に学生チームが提案し、開始した Twitter と Facebook での発信は継続的に行うこととした。

- ・遠野萌えキャラプロジェクト Twitter：
<https://twitter.com/tonomoechara>
- ・遠野萌えキャラプロジェクト Facebook：
<https://www.facebook.com/tonomoechara/>

研究室学生チームは、遠野市六次産業推進本部及び一般社団法人遠野ふるさと公社の方々と協議を行い、遠野の観光資源を活用するための課題を確認しつつ、必要となる萌えキャラの展開事例として各種コンテンツの制作を行う。できあがった作品の一部は SNS 等、インターネット上で発信し、知名度向上に役立てる。また、遠野市側では、萌えキャラのコンテンツをグッズ開発やイベント等に試験的に活用して検証することにより、その有効性やよりよいコンテンツのあり方を見出し、さらに地方創生への活用に向けて考察を重ねていくことにした。

I. 本研究課題について

(実施計画・方法)

遠野市六次産業推進本部の永田裕副主幹をはじめ、たかむろ水光園の鈴木充支配人、伝承

平成 29 年度地域課題解決プログラム

園の菊池美保支配人、道の駅「遠野風の丘」の佐々木教彦支配人、遠野ふるさと村の堀内朋子観光物産統括部長との協議（写真 2）を行い、今年度のプロジェクトを計画した。多様な学生を参加させ、今年度も遠野市の現地視察を実施することにした。

○合同会議（岩手大学芸術棟 2 階、視覚文化演習室にて）

- ・平成 29 年 6 月 8 日（木）

○遠野市現地視察

- ・平成 29 年 12 月 10 日（日）

- ・参加学生：

[教育学部芸術文化課程] 梅木結一花、片柳香菜、木村望、菅原由香子、成瀬優美（3 年生）

[人文社会科学部人間文化課程] 小林香純（2 年生）、櫻井美可子（1 年生）

[人文社会科学部 研究生（留学生）] 馬春燕（バ シュンエン）、肖媛（シャオ エン）



写真 2：岩手大学芸術棟における合同会議の様子

○実施計画

協議の結果として、主に以下のようなことが計画された。

- ・グッズ展開としての「お茶ペン」に使用するイラスト制作
- ・ツーリズムにつなげる試みとしてのスタンプラリー用のスタンプデザイン
- ・LINE スタンプ制作の試み
- ・1・2 年生の協力学生による作品を Twitter や Facebook で発信する

II. 今年度における研究活動の経過について

（結果・考察）

○遠野萌えキャラ利用の自由化に向けて

以下のイラスト作品例（図 2）は、遠野萌えキャラプロジェクトにおいて、キャラクター制作及び利用の自由化を試行するため、岩手大学の 1・2 年生など、広くイラストを描く協

平成 29 年度地域課題解決プログラム

力学生を募り、できあがった作品を Twitter や Facebook で発信した作品群である。協力学生のイラスト作品からは、多様な描き方や新たなキャラクターの創出の試みなど、より発展的に広まっていく可能性が確認できた。

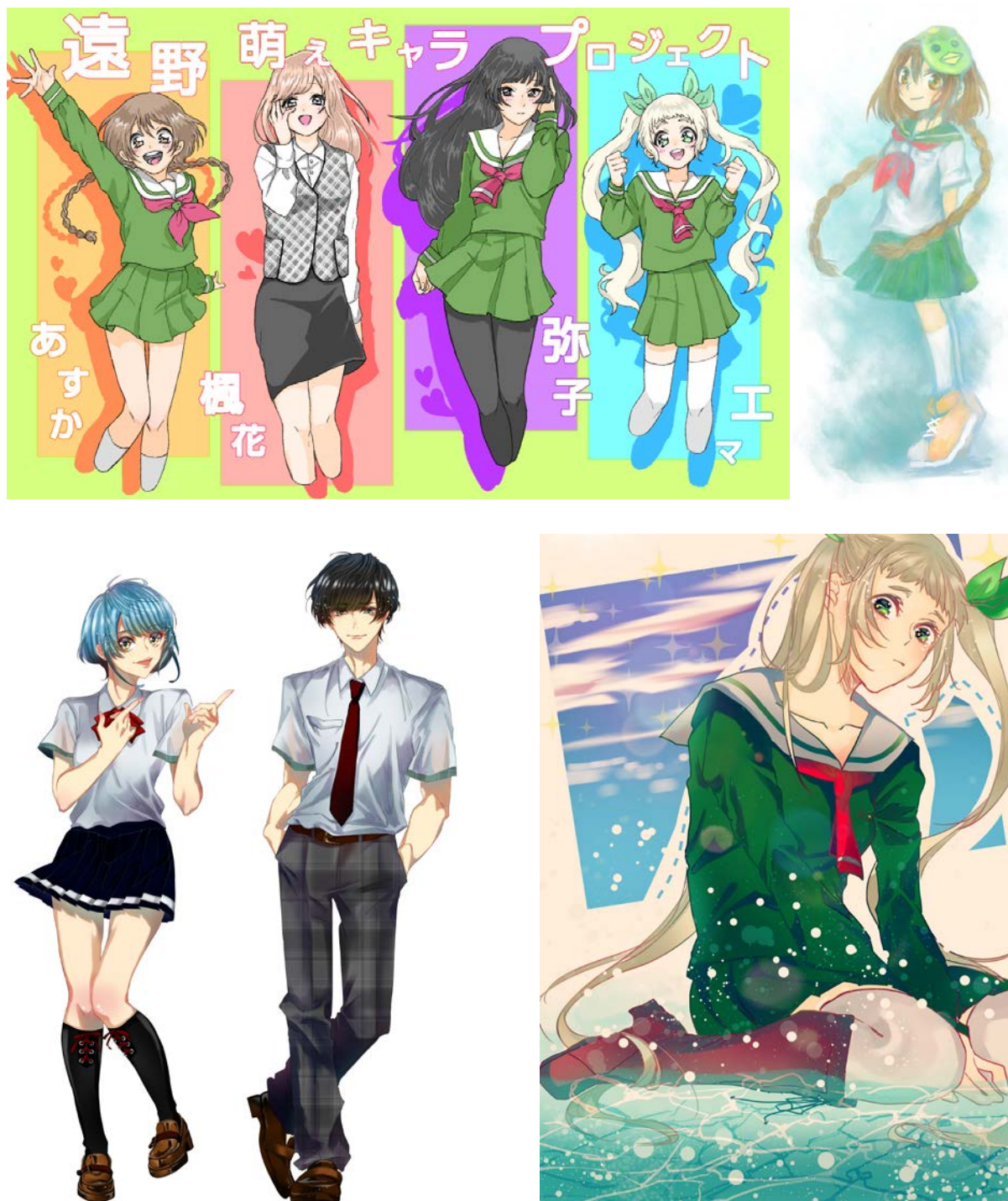


図 2：協力学生が自由に発想して描いた遠野萌えキャラたち
(上左：小林香純、上右：萩原真結子、下左・下右：櫻井美可子)

先行事例として、「初音ミク」や「東北ずん子」のようなキャラクターは、ファンによるイラストなどの二次制作（創作）がインターネット上で発信され、ファン同士の交流が生まれ

平成 29 年度地域課題解決プログラム

ながら大きな盛り上がりを見せている。このように、誰もが好きなキャラクターを描け、商用としても活用できる環境を作るためには、著作権を保持しながらも興味のある個人や事業者には広くキャラクターの無償利用を許可することが必要であると思われる。

・「初音ミク」は、クリプトン・フューチャー・メディア株式会社による「ボーカル・アンドロイド＝VOCALOID (ボーカロイド)」というコンセプトのバーチャル・アイドル歌手のことである。

<https://ec.crypton.co.jp/pages/prod/vocaloid/cv01>

・「東北ずん子」は、SSS 合同会社による「ずんだ餅」をモチーフにしたキャラクターであり、東北企業であればイラストを無償で商用利用できる。

<http://zunko.jp/> (東北ずん子 official ページ)

また、今年度に遠野萌えキャラプロジェクトが二次制作を許可した事例として、遠野消防署宮守出張所の平成 29 年度「防火看板」(庁舎北側 (国道 283 号線側) の壁面を利用した防火 PR) (写真 3) がある。



写真 3：平成 29 年度遠野消防署宮守出張所防火看板 (遠野市公式ウェブサイトより)

この防火看板においては、防火標語「火の用心 ことばを形に 習慣に」のもとで、遠野萌えキャラのそれぞれが、「AED 使い方、設置場所を覚えてね」、「避難場所を確かめて」、「点検しよう」、「119 番通報は落ち着いて」などの「ことば」に対応するように構成され、キャラクターの性格やしぐさとの秀逸な連携がなされている。

このような事例が益々増えていくことが望ましい。

○「ふるさと発見！大交流会 in Iwate 2017」平成 29 年 12 月 10 日 (日)

COC+事業を推進するふるさといわて創造協議会 (会長：岩渕明学長) は、学生が岩手県内の企業や行政、NPO 等との交流を通じて社会の在りようを学び、また、学生等が自らの研究や学びの成果を発信することにより、学生自らが生き方・働き方を主体的に考える学びの場となる交流イベント「ふるさと発見！大交流会 in Iwate 2017」を開催した。

平成 29 年度地域課題解決プログラム

視覚文化（映像メディア）研究室（展示担当：木村望、成瀬優美）は、「ひとづくり・まちづくり」のブース（G-13）にて「遠野萌えキャラプロジェクト」の作品例（写真4）を展示し、来場者への広報活動を行った。（会場への来場者数高校生・大学生・高専生 1,150 名、一般来場者 350 名、出展者・関係者 500 名、合計 2,000 名）



写真4：「ふるさと発見！大交流会 in Iwate 2017」にて

○遠野市現地視察 平成 29 年 12 月 10 日（日）

研究室学生チームに人文社会科学部人間文化課程芸術文化専修プログラムの1・2年生と留学生（研究生）を加えて、遠野市視察（写真4）（遠野市立博物館、伝承園、遠野風の丘など）を実施し、本プロジェクトに関する取材や打ち合わせを行った。



写真4：岩手県遠野市の現地視察（遠野市立博物館は今回が初訪問）

今回初めて訪問することになった遠野市立博物館においては「水木しげるの遠野物語」に関するアニメーションが上映されており、参加した留学生も興味を抱いた。

○SNSによるWeb上での情報拡散の試みについて：

平成28年1月に開始した「遠野萌えキャラプロジェクト」の情報発信（TwitterとFacebook）を今年度も継続していくために、関連のコンテンツを制作し、その都度発信を行った。

以下は、情報発信の事例（図3）である。



図3：遠野萌えキャラプロジェクトTwitter @tonomoechara（平成29年7-11月）

遠野萌えキャラプロジェクト Facebook ページにおける「インサイト」情報によると、その投稿を見た人の数を表す「リーチ数」は、図3の上左にある4人のイラスト（モノクロ）が「645人」で今年度最高となっている。「遠野萌えキャラプロジェクト再始動します！これからも遠野とこの4人の活躍を見守ってくださいね！」という文章での投稿であった。

平成 29 年度地域課題解決プログラム

また、SNS 上での投稿においては、遠野萌えキャラが海外に渡り、遠野市の特産品を PR している設定の演出を 2 回行った。一つ目は、米国カリフォルニア州サンノゼ市のスーパーマーケットで開催される「東北復興応援フェア」(平成 29 年 11 月 2-6 日)に向けた渡航、もう一つは、台湾台中市の高級スーパー裕毛屋での「岩手・遠野物産展」(平成 30 年 2 月 9-12 日)に向けた渡航であり、遠野市六次産業推進本部、永田裕副主幹による演出であった。



写真5：米国カリフォルニア州での「東北復興応援フェア」のため渡航



写真6：台湾の台中市での「岩手・遠野物産展」のため渡航

これらの海外での遠野萌えキャラの反応は良く、快く受け入れられていたという報告を受け、萌えキャラの外国人に向けた展開の可能性も視野に入れておく必要があると思われる。

平成 29 年度地域課題解決プログラム

○「マンガ・アニメを活用した地域振興セミナー」への参加

岩手県が平成21年度から展開している「いわてマンガプロジェクト」の一環として、マンガ・アニメを生かした地域振興をテーマに「マンガ・アニメを活用した地域振興セミナー」（エスポワールいわて、平成30年2月2日）が開催された。このセミナーには、3年生の鈴木祐衣と指導教員が参加し、関連の見聞を広めた。（写真7）

本セミナーは、漫画やアニメの舞台となった土地をファンが訪ね歩く「聖地巡礼」を活用した地域振興策を紹介することが主軸となっていた。アドバイザーに法政大学大学院政策創造研究科の増淵敏之教授を迎え、「聖地巡礼」の先駆的成功事例紹介として、埼玉県秩父市産業観光部観光課の中島学主幹が「アニメ『あの花』『ここさけ』を生かした地域活性化の取組」について紹介した。

『あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』（通称『あの花』）や『心が叫びたがってるんだ。』（通称『ここさけ』）は「秩父」を舞台に繰り広げられる物語である。その縁により、制作会社（A-1 Pictures）と連携してスタンプラリー、声優イベント、コスプレイベントなどを街中で行い、ある半年の推計で約8万人の来場者と約3億2千万円の経済効果（グッズ・飲食等）があったという。

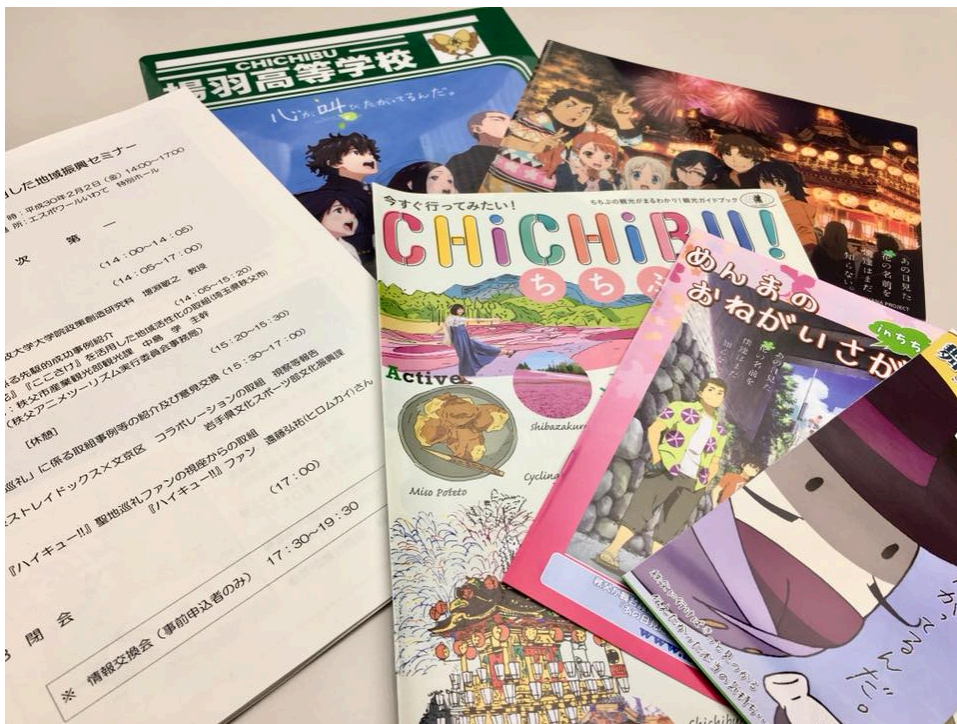


写真7:「マンガ・アニメを活用した地域振興セミナー」資料

次に、「聖地巡礼」の取組事例の紹介として、岩手県文化スポーツ部文化振興課による「文京区×文豪ストレイドッグスコラボレーションの取組」の視察報告があった。『文豪ストレイドッグス』（原作：朝霧カフカ・作画：春河35）は、現代横浜を舞台に、中島敦、太宰治、芥川龍之介、宮沢賢治、森鷗外などの文豪たちが活躍する異能アクションバトル漫画であり、アニメ化もされて人気コンテンツとなっている。そこで、数多くの文人たちが暮らした「文豪の街・文京区」では、スマートフォン向けアプリでスタンプラリーを行うなど、『文スト』（公式略称）を活用した観光資源の魅力発信に取り組み効果を上げているという。また、最後にヒロムカイ氏による『『ハイキュー!!』聖地巡礼ファンの視座からの取組』の紹介があり、軽米町（『ハイキュー!!』作者・古舘 春一の出身地）の事例紹介があった。

これらの事例紹介から、キャラクターを使ったスタンプラリーの可能性や「聖地巡礼」に高められるくらいの知名度と熱烈なファンが必要ということを考えさせられた。

○「遠野萌えキャラプロジェクト」スタンプ制作（スタンプラリー用）

当研究室では、遠野ふるさと公社の四つの施設を巡るスタンプラリーの提案を行い、その際に使用するスタンプの制作を行った。

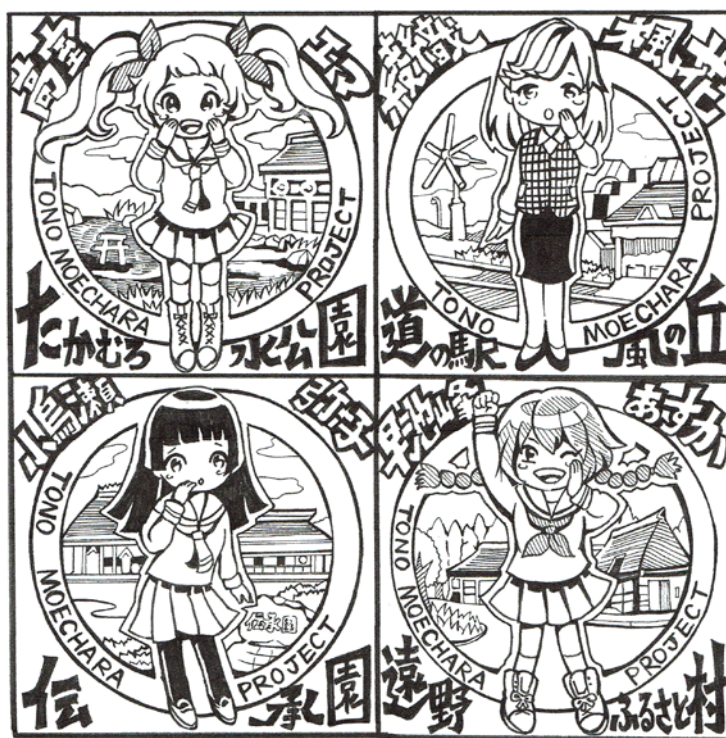


図4：「遠野萌えキャラプロジェクト」スタンプ原画（片柳香菜）

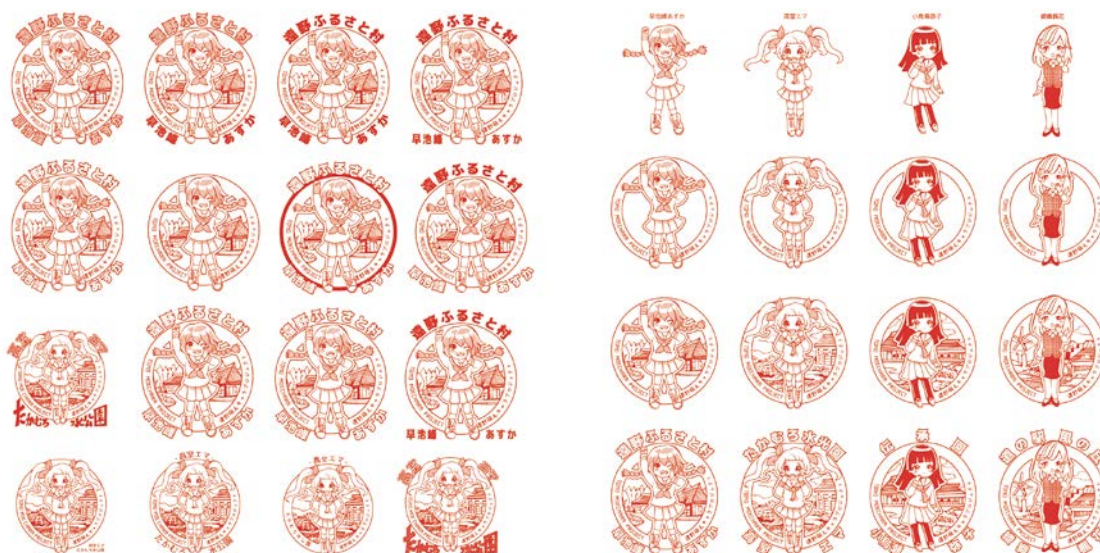


図5：「遠野萌えキャラプロジェクト」スタンプ - デザインプロセス（安藤緋奈子）

3年生の片柳香菜が、四つの施設に対応する萌えキャラと背景のアレンジを原画（アナログ）として制作（図4）し、それをもとに同じく3年生の安藤緋奈子がAdobe Illustratorを使用して、デジタル化し、バリエーションを試行しながらデザインを洗練させていった。

以下が、完成したデザインデータ（図6）と、実際のスタンプの試作（図7）である。



図6：「遠野萌えキャラプロジェクト」スタンプ - デザイン完成（安藤緋奈子）



図7：「遠野萌えキャラプロジェクト」スタンプ試作（デザイナーデータの修正済）

○「お茶ペン」(ペン型の携帯粉末容器)イラスト制作

少量のお茶を手軽に持ち運ぶことのできるペン型の携帯用茶筒が一般に商品として出回っている。そのような「お茶ペン」をグッズ化する目的により、遠野萌えキャラのイラスト制作(図8)を4年生の高橋詩歩、3年生の木村望と成瀬優美が取り組むことにした。



図8:「遠野萌えキャラ」お茶ペンイラスト(高橋詩歩、木村望、成瀬優美、継続中)

○「遠野萌えキャラ」を使ったLINEスタンプの制作

4年生の山口千代香と吉住彩夏が共同でメッセージアプリとして広く使用されている「LINE(ライン)」に本プロジェクトを絡めることで、認知度を上げ、盛り上げていく目的により、遠野萌えキャラを使ったLINEスタンプの制作(図9)を試みることにした。

- ・コミュニケーションアプリ LINE (ライン) :
<https://line.me/ja/>



図9：「遠野萌えキャラ」LINEスタンプの制作事例（山口千代香、吉住彩夏、継続中）

このようなLINEスタンプにおける「遠野萌えキャラ」の使用については、最後に示すように個人や事業者が自由に使える方向で考えていく。

○「Live2D」を使った立体的アニメーション制作の試み

3年生の木村望が2D（平面）のイラストを立体的な動画表現に仕立て上げることのできる「Live2D」を使用して、遠野萌えキャラを動かす試み（図10）を始めた。

- ・2Dによる立体表現「Live2D」：
http://www.live2d.com/ja/about/whats_live2d



図10：「遠野萌えキャラ」Live2Dの事例（木村望、継続中）

本件はまだ実験的な段階であり、単に可能性を示すだけのものであるが、Live2Dを使った動画コンテンツ制作は、ゲームのようにインタラクティブな（ユーザーの操作などに反応する）設定が可能となるため、将来的には施設案内などを行う受付担当のバーチャル職員として作り上げるようなことも視野に入れることができる。

平成 29 年度地域課題解決プログラム

○最後に - 「遠野萌えキャラ」の利用について

これまで3年間実施してきた「遠野萌えキャラプロジェクト」によって生まれた四人のキャラクターについては、地方創生への貢献を目指して発展的なものにするため、今後、許可申請をしなくても私用・商用とも自由に利用できるようにする。利用者は、遠野を応援する気持ちや遠野萌えキャラへの愛情を前提として、二次制作(創作)も可能としたい。(ただし、商用に関しては当分の間とし、岩手大学と遠野市の間で利用規約などが定められた場合は、それ以後の事業は有料の可能性もある。)

遠野萌えキャラが益々成長し、観光施設のPRグッズ開発や観光施設におけるイベントの発案など、遠野市へのツーリズムへの貢献につながることができれば幸いである。

[謝辞]

最後に、遠野市六次産業推進本部の永田裕さんをはじめ、本プロジェクトに関してお世話になった遠野ふるさと公社の鈴木充さん、菊池美保さん、佐々木教彦さん、堀内朋子さんに感謝いたします。



ぜひ、遠野にいらしてください。 綾織楓花



遠野萌えキャラプロジェクト