

本アニメプロジェクト ～本別町をアニメで有名に～

大泉 瑚凜

概要

アニメで本別町を盛り上げ、同時に本別の課題を解決していこうというプロジェクト

1. はじめに

この活動のきっかけは、私はもともとアニメや漫画が大好きで、いつか本別町でコミックマーケットを開催できたらおもしろいと思ったからです。なぜコミケなのかというと、実際に私は、まだ、コミケに行ったことはありません。去年、行く予定でしたがコロナで開催中止となったため、行く機会を失いました。そんな時に本別町の課題をについてのとち創生学の探究活動での課題解決策として思いついたのがこのプロジェクトです。

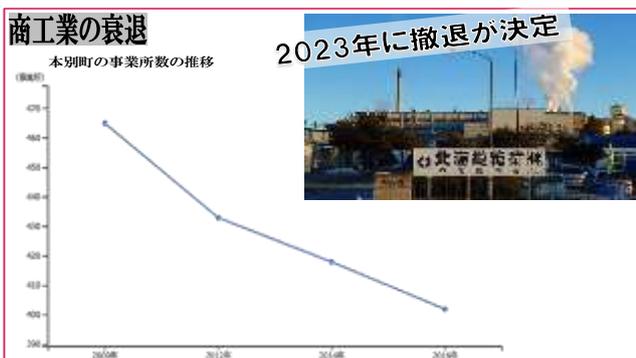
2. 課題について

本別町を活気づかせ、盛り上げていくためにはどうしたらよいのだろうか。

3. 現状分析について

現状分析として、現在、本別町には様々な課題があり、年々、事業所数が減少[図1]し、2023年には(株)北海道糖業の撤退が決まったことでさらに商工業の衰退が予想される。また、本別高校への進学率も4割を割り、就職などで本別町から離れるなど、若い世代の町外への流出が止まらない。

現状分析①

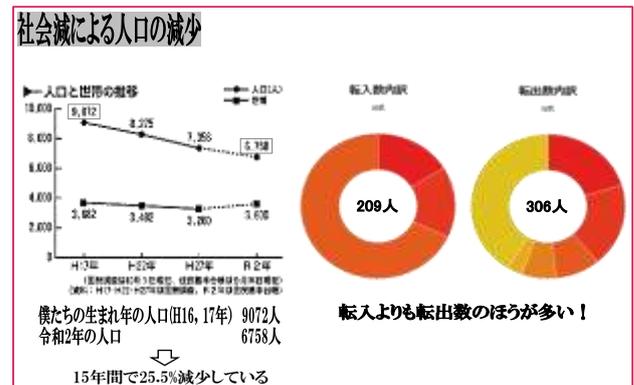


[図1：本別町の事業所数の推移]

さらに、人口の減少に関しては、15年前より25.5%も減少しており、特に、社会減による減少[図2]が顕著など現在の本別町が抱える課題といえる。

こうした中でも、問題解決へと繋がるような魅力が今の本別町にはないのが現状である。

現状分析②



[図2：本別町の社会減による人口減少]

4. 仮説について

本別町がアニメの聖地となって有名になることで、先ほど述べた課題の解決に繋がっていくのではないかと考えた。

ここでいう聖地とは、漫画「銀の匙」の聖地が帯広であるというような、その町や場所が舞台になっているという部分的な意味だけではなく、私が掲げる「アニメの聖地」とは、本別町が日本のどこの場所にあるかは関係なく、本別町からアニメや、アニメに関する情報が発信され、日本全国や世界各国のアニメ好きの人達に「アニメの町といえば本別」と認知され、有名になることで町の活性化に繋がり、本当の意味での聖地になるのではないかと考える。

このことから私は、本別町でアニメが作られると、アニメの町として一歩近づけるのではないかと考え、アニメ制作会社の企業誘致ができないかと考えた。

5. 解決策について

自分たちでも取り組むことが可能な、小さな規模のミニコミケを開催し、町内での認知度を高めるきっかけを作るとともに、さらにそれを北海道や全国に向けて発信することにより、本別の知名度を高める効果を狙ってみてはどうかと考えた。また、このコロナ禍によってリモートワークの普及が進み、アニメ制作業界でも少しずつ取り入れられてきていることから、今までは難しかった地方に住んでいるながらもアニメ制作が可能なのではないかと思い、今話題の「ワーケーション」を取り入れてみてはどうかと考えた。

ワーケーションに関して、現在、本別町は、インターネット環境の整ったワークスペースなどがなく、他の市町村に比べても整備があまり進んでいない現状がある。

今後ワーケーションを進めるためには、インターネット環境を完備した施設の拡充を図ることが必要になるが、宿泊してもらうための施設としては、本別町しごと体験交流館や御所などの他、地元企業の(株)KOYA. 1 a b コヤラボの「タイニーハウス」でもワーケーションに取り組んでいるとのことから、インターネット環境さえ整えば、ワーケーションを通して本別町の魅力を知ってもらい、後のテレワークに繋げ、企業誘致に結び付けていけるのではないか。

6. 成果と課題

[成果]

- ・本別の現状を知り、その解決に向け、高校生の力でどこまでできるのかを知ることができた。
- ・自分の好きな分野について、この活動を通して深く知ることができた。

[課題]

- ・アニメ会社や、既に、ワーケーションに取り組んでいる企業への取材を、もっと早めに実施しておけば、発表で使えるデータがもっと増えたのではないかと思う。

7. まとめ

今回の活動は、途中で軌道修正したことにより、最初から組み立て直すなど、発表まで時間がない中での限界であったと思います。

企業への調査などは、発表において大きなFactになり、とても重要なデータになったので、やはり自分から一歩踏み出して行動を起こすことに間違いはなく、損にはならない感じた。

今回の発表に際し、相談に乗っていただいた藤井さん、河西先生をはじめ、一人での発表を認めて頂いた先生方、写真提供にご協力頂いた株式会社 KOYA. 1 a b 代表岡崎さん、メールでの質問に応じて頂いたアニメ制作会社の方々に感謝の意を表します。