

# 次元を超えて愛される大阪のスポーツ ~漫画アニメからeスポーツまで~

山村 啓士

## 【目的】

昨今、大阪を訪れる外国人観光客が増えており、2020年1月大阪観光局の発表では、2019年1~9月までの来阪外客数は941万人と、2018年の累計1,142万人を超えることは確実である。しかし、外国人観光客が大阪に来る目的は、「買い物」「食事」がメインであり、スポーツを楽しむ方は少数である。私は日本が誇る多種多様なコンテンツを活用し、外国人を含めた観光客に、スポーツなどの大阪の魅力を伝えられるのではと考え、今回の研究において、その可能性について提言していきたい。

## 【内容】

まず、現在商業ベースで発行・放送されている漫画やアニメの中で、大阪が舞台になっている作品がどれだけ存在するのか調査を行った。大阪を舞台にしたスポーツ作品については、なきぼくろの「バトルスタディーズ」、さだやす圭の「なんと孫六」、水島新司の「男どアホウ甲子園」などがあるものの、数がかなり限られてしまい、作品内容や知名度から鑑みても、観光にそのまま活用することは難しいと考える。しかしながら、ドカベンシリーズに登場する坂田三吉、テニスの王子様に登場する四天宝寺中学メンバーなど、大阪出身の個性的なサブキャラクターも多く存在している。主人公でなくても、サブキャラクターが活躍する作品、また、ストーリーの展開上、大阪府内のスポーツ関連施設が登場する作品も見受けられた。

次に、eスポーツについては、大阪府内で展開されている取り組みや実際のeスポーツ大会を調査することから始めた。大会イベントにおいては、立ち止まって試合を観る方も見られたものの、観光に活用するためには、eスポーツ自体の認知度の向上や、試合対象のゲームの選定など、考慮すべき課題は多いと考える。

## 【結果（今後の考察、具体的なモデルコースや観光商品の提案を含む）】

これらの内容も鑑み、漫画・アニメなどのコンテンツを活用した観光『大阪・関西コンテンツゲートウェイ（案）』を提言する。VRなどの技術を活用し、その土地ゆかりのキャラクターとVR上で試合を開催。実際に訪れた観光客には、キャラクターの世界を疑似体験してもらうとともに、キャラクターが生まれた土地に触れ、大阪の文化にも興味を持ってもらうことに繋げていきたい。今後、提言をより具体化させるため、漫画・アニメコンテンツの集約ならびに施策の仕組みについて、引き続き継続していく。

# 令和元年度 大阪府立大学大阪検定客員研究員 研究成果報告



テーマ名 : 次元を超えて愛される大阪とスポーツ  
～漫画アニメからeスポーツまで～

発表者氏名: 山村 啓士

主催:大阪府立大学研究推進機構  
協力:大阪商工会議所



# 次元を超えて愛される 大阪とスポーツ

～漫画・アニメからeスポーツまで～

---



大阪府立大学 研究推進機構  
大阪検定客員研究員

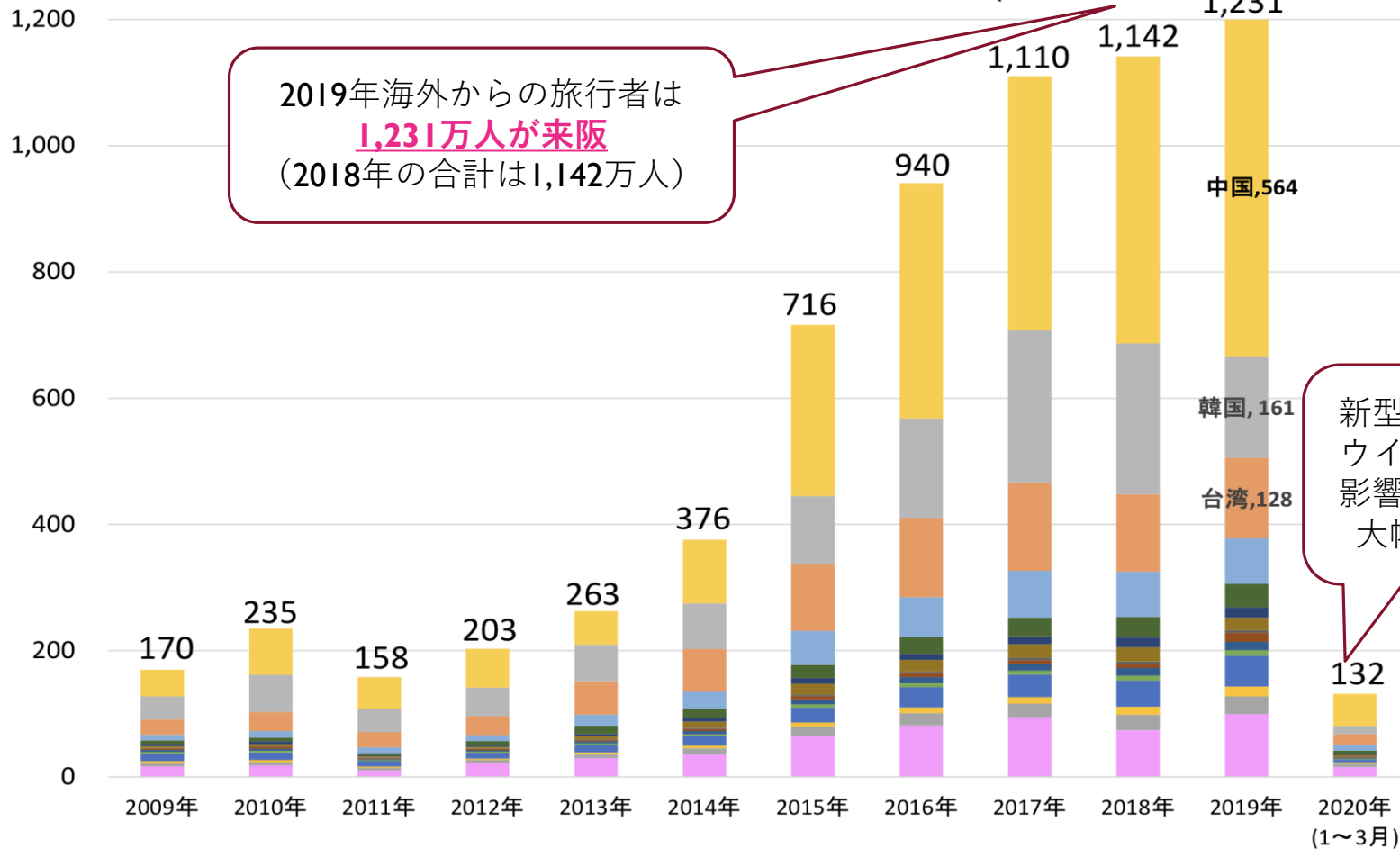
山村 啓士

# 1

## イントロダクション

2020.7  
大阪観光局

### 来阪外客数の推移 (万人)



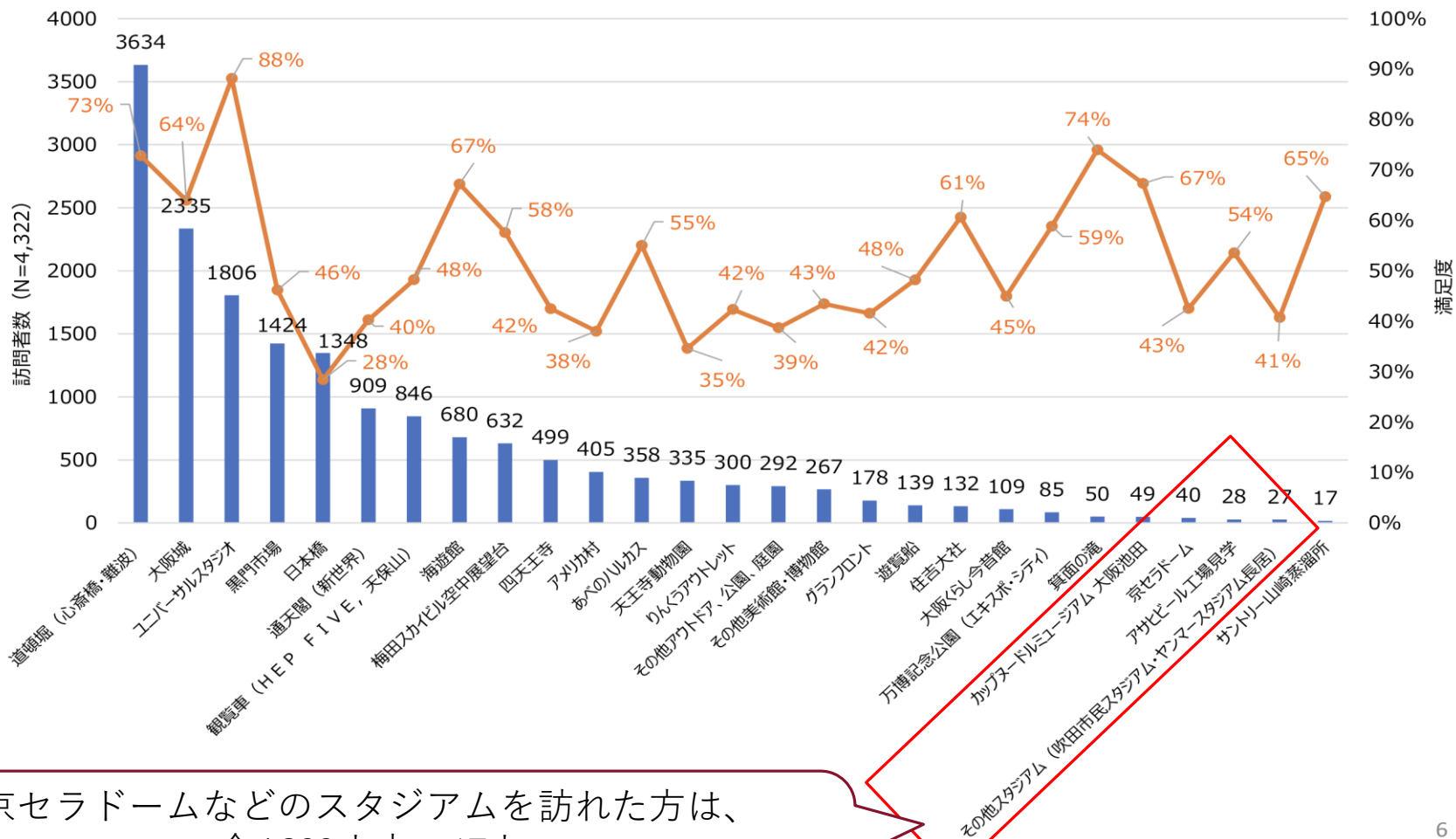
JNTO「訪日外客数」、観光庁「訪日外国人消費動向調査」をもとに推計  
訪日外客数 × 大阪府の訪問率 (国ごとの訪問率で計算)

『2020年(1~3月)の来阪者数』  
(大阪観光局2020年7月30日プレス)

# 1 インTRODクシヨN

## 大阪の観光地

【訪れた場所（青色棒グラフ） および訪れた結果お勧めしたいと思った率（オレンジ線グラフ）】



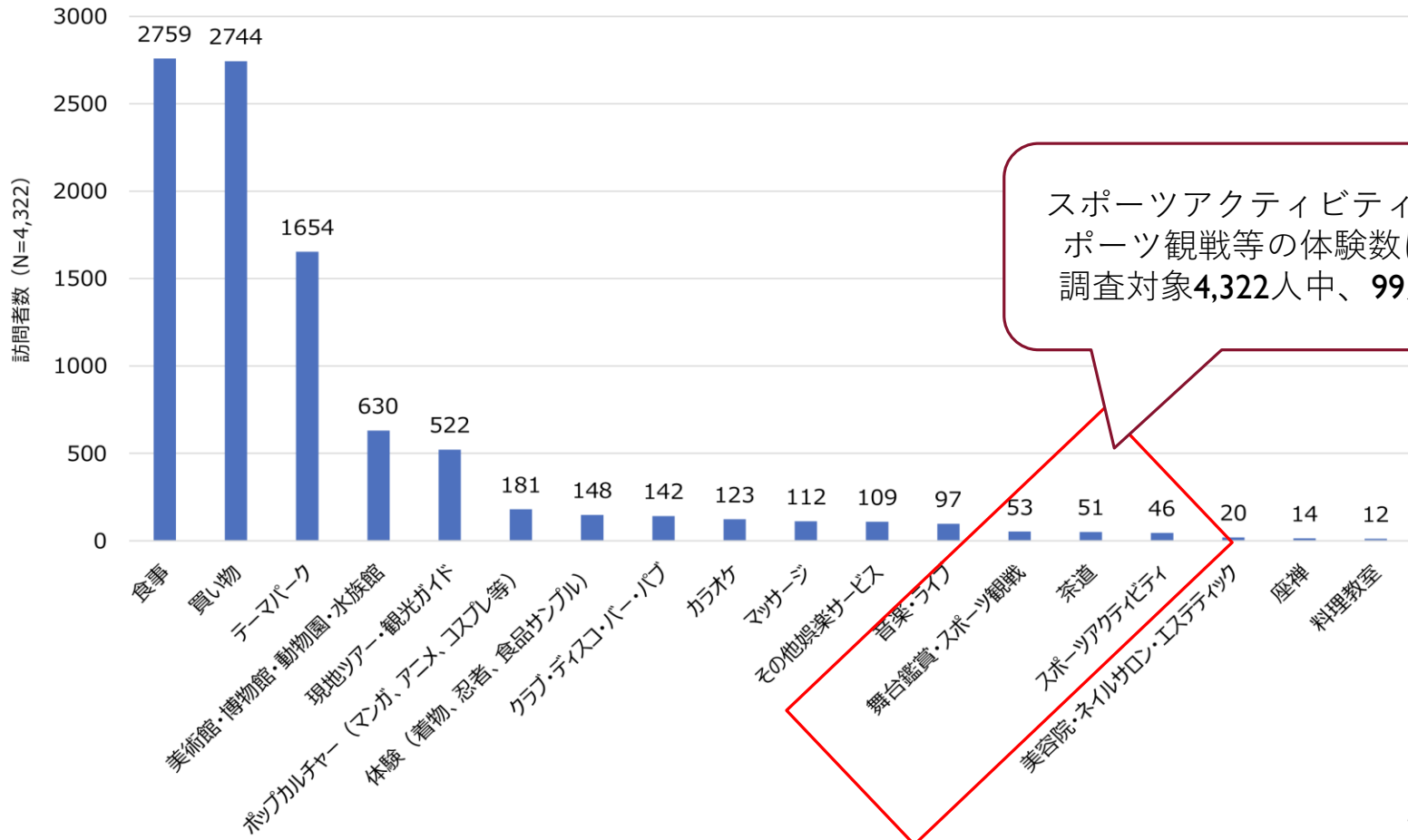
京セラドームなどのスタジアムを訪れた方は、  
全4,322人中、67人  
(京セラドーム40人+吹田・長居27人)  
※お勧めしたい率も40%台と低め。

『2019年 外国人動向調査結果』  
(大阪観光局2020年5月22日プレス)

# 1 イントロダクション

## 大阪で消費した項目

【大阪で体験したこと】

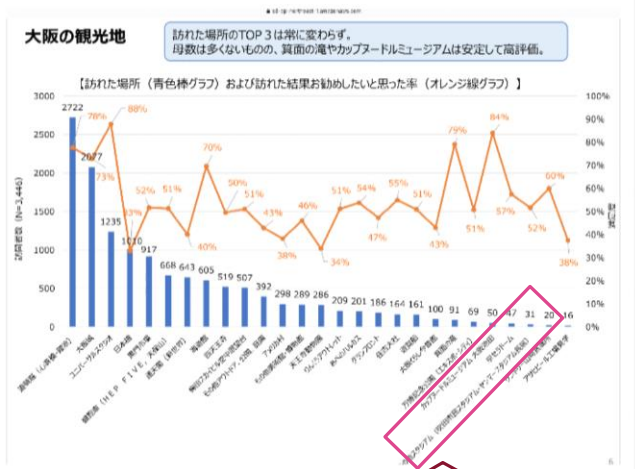
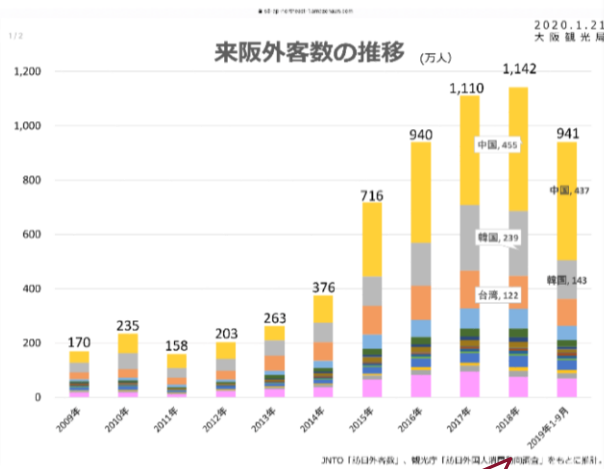


# 1 イントロダクション

- ・2010年代から、海外から来阪する観光客が年々増加する傾向。
- ・大阪で体験したことの多くは、買い物・食事・テーマパークの順で多く、スポーツに関わる事項はまだ少ない。
- ・訪れた観光地は、道頓堀・大阪城・ユニバが多数を占める一方で、京セラドームなどスポーツ関連施設を訪れる方はまだ少ない。

『2019年(1~9月)の来阪者数』  
(大阪観光局2020年1月21日プレス)

『インバウンド動向調査結果2018年全期』  
(大阪観光局2019年3月8日プレス)



2019年1~9月にかけて  
**941万人**が来阪  
(2018年の合計は1,142万人)

スポーツアクティビティ・スポーツ観戦等の体験数は、調査対象3931人中、140人。  
**※お勧めしたい率、アクティビティは71%だが、観戦等は44%とかなり低い。**

京セラドームなどのスタジアムを訪れた方は、調査対象3931人中、78人  
(京セラドーム47+長居・吹田31)  
**※お勧めしたい率も50%台と低め。**

# 1 イントロダクション

- ・「買い物」「食事」「テーマパーク」以外にも、大阪には魅力あるスポットや体験はありますか？
- ・この知られていない大阪の魅力を伝えるために、漫画・アニメを始めとした日本の様々なコンテンツを活用できないのか？

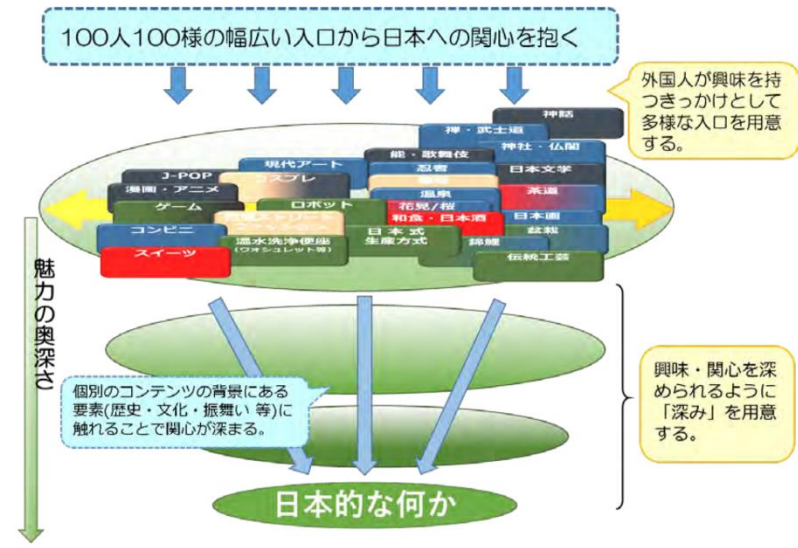
## 『クールジャパン戦略』

(2019年9月3日 内閣官房・知的財産戦略本部)

(図4) 日本に存在する「魅力」の例



(図6) 多様な「入り口」と「深み」の追求



大阪に存在する多くの魅力



1つのきっかけから、より深く知ってもらおう。



## 【目的】

- 関西以外に在住の方や増加する訪日外国人等に向けて、漫画・アニメなどのコンテンツを活用し、大阪・関西の魅力を伝えていく。

## 【目指すべき姿】

- 漫画・アニメなどのコンテンツを通じて、大阪へ実際に来ていただく。
- 大阪の文化に触れて、大阪の良さに気付いてもらう。

## 2 大阪と漫画・アニメ

### 大阪が舞台の漫画・アニメとは？

---

- ①大阪が主たる舞台となっている。
- ②ストーリーの進行上、一時的に大阪・関西が舞台。
- ③サブキャラクターが、大阪出身・大阪が舞台
- ④全く違う場所が舞台、でも出身地は大阪。

【参考資料】 大阪の教科書、アニメ放映履歴、Wikipediaやマンガペディアなど

- ・今回はテーマがスポーツに関する作品に絞っています。
- ・今回は、主な作品をベースに紹介しております。

# 2 大阪と漫画・アニメ

## 大阪が舞台の漫画・アニメとは？

### ①大阪が主たる舞台となっている。

#### 『男どアホウ甲子園』(佐々木守・水島新司)

主人公：藤村甲子園

主な舞台: 南波高校(架空の高校)

#### 『バトルスタディーズ』(なきぼくろ)

主人公：狩野笑太郎(DL学園)

主な舞台: モデルとなったPL学園

#### 『神様がくれた背番号』(松浦儀実・渡辺保裕)

主人公：飛田謙吉

主な舞台: 天王寺公園近辺

(ホームレスから阪神タイガース選手へ)

#### 『あぶさん』(水島新司)

主人公：景浦安武(南海ホークス)

主な舞台: 大阪球場・中モズ球場

#### 『ストッパー』(水島新司)

主人公：三原心平

主な舞台: 大阪ガメッツ(架空のプロチーム)  
後に大阪ドリームズに改称

#### 『なんと孫六』(さだやす圭)

主人公：甲斐孫六

主な舞台: 浪城高校(大阪キタの架空高校)

大阪ジョーズ(架空のプロチーム)

# 2 大阪と漫画・アニメ

## 大阪が舞台の漫画・アニメとは？

### ②ストーリーの進行上、一時的に大阪・関西が舞台。

#### 『丸善インテックアリーナ大阪』

- ⇒ 「黒子のバスケ」  
インターハイの会場で登場

#### 『東大阪市花園ラグビー場』

- ⇒ 「number 24」(関西大学ラグビーのリーグ戦)  
オープニング等で登場

#### 『大阪城ホール』

- ⇒ 「キン肉マン」  
キン肉星王位争奪戦の会場として登場

#### 『大阪府立体育館』(エディオンアリーナ大阪)

- ⇒ 「はじめの一步」  
日本フェザー級王者決定戦の会場。

#### 『通天閣』 『新世界』

- ⇒ 「キン肉マンⅡ世」  
復活超人オリンピック会場などで登場



# 2 大阪と漫画・アニメ

## 大阪が舞台の漫画・アニメとは？

### ③サブキャラクターが、大阪出身・大阪が舞台

#### 『ドカベン』(水島新司)

キャラクター: 坂田三吉(通天閣高校⇨近鉄バッファローズ)

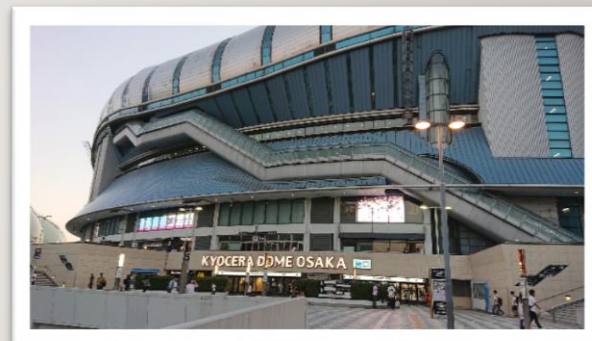
主な舞台 : 通天閣周辺・大阪ドーム

#### 『テニスの王子様』(許斐剛)

キャラクター: 遠山金太郎・白石蔵ノ介・小石川健二郎・  
千歳千里・忍足謙也・石田銀・一氏ユウジ・  
金色小春・財前光・渡邊オサムなど

(四天王寺中学校)

主な舞台 : 四天王寺高校、四天王寺周辺



### ④全く違う場所が舞台、でも出身地は大阪。

#### 『弱虫ペダル』(渡辺航)

鳴子章吉(千葉県総北高校・浪速のスピードスター)

※堺浜と思われる場所で主人公とレース

#### 『銀河へキックオフ!!』(川端裕人)

高遠エリカ(浪速のスピードスター)

#### 『ダントツ』(水島新司)

浪速大二郎(光高校・大阪の星と呼ばれた)

#### 『はじめの一步』(森川ジョージ)

千堂武士(浪速のロッキー)

# 2 大阪と漫画・アニメ

## 大阪が舞台の漫画・アニメとは？

### ・日本のアニメ聖地88

「一般社団法人アニメツーリズム協会」

⇒アニメファンからの投票（国内外）とアニメ権利者・地方自治体との協議により、全国の88箇所の聖地を選定。

全世界にファンを持つ日本のアニメの力をインバウンド・地方創生に結び付けよう。

大阪府からは1作品『ハンドシェイカー』（2017年製作・大阪市内を中心に繰り広げられる未来系バトルアクション）



スポーツに限らず、大阪が舞台の漫画・アニメ作品で、有名なものはあまりない.....？

# 3 大阪とeスポーツ

- 「eスポーツ(esports)」とは、「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称。

## ●eスポーツを構成する主要要素



- ・ゲームソフトウェア、ハードウェア
- ・プレイヤー(プロゲーマー、アマチュア)
- ・解説・実況者(アナウンサー、ストリーマー)
- ・イベント運営者、施設運営者

## ●eスポーツの主なゲーム

- ・格闘技
- ・スポーツ (サッカー・野球など)
- ・カードゲーム、パズルゲーム
- ・マルチプレイヤーオンラインバトル
- ・リアルタイムストラテジー
- ・シューティングゲーム
- ・バトルロイヤルゲーム

※大阪に拠点を置くプロeスポーツチーム

「CYCLOPS athlete



大阪府内のeスポーツ大会にも参加。

# 3 大阪とeスポーツ

## 【大阪府内の主なゲーム会社】

### 『カプコン』(大阪市中央区)

⇨ストリートファイター、モンスターハンター、バイオハザード、戦国BASARAなど

### 『SNK』(吹田市江坂)

⇨サムライスピリッツ、ザ・キング・オブ・ファイターズ

⇨これらのソフトを活用した大会も世界レベルで実施されている。

## 【大阪企業とのコラボレーション】

### 『日清食品』(大阪市淀川区)

⇨2016年からeスポーツイベントに協賛。

### 『ロート製薬』(大阪市生野区)

⇨プロゲーマー選手と契約。

⇨若い世代へ向けてアプローチしていくためにeスポーツを活用。

## 【リアルスポーツとのコラボ】

### 日本プロ野球機構 (eBaseballプロリーグ)

⇨『実況パワフルプロ野球(コナミ)』を使用し、リアル同様12球団でリーグ戦を開催。ドラフト会議を行い入団する選手を決める。

### Jリーグ(eJリーグ)

※『ウイニングイレブン(コナミ)』を使用し、J1・J2の40クラブがリーグ戦を開催。クラブ代表になると、チームの一員として活動する。

2019年、オリックスはパリーグ2位  
(交流戦も2位) 阪神はセリーグ6位。

2019年、ガンバ大阪はランキング10位  
セレッソ大阪はランキング17位。



# 3 大阪とeスポーツ



## 大阪でのスポーツ・トピックス

- 全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2019 IBARAKI

2019年10月、茨城国体の文化プログラムの1つとして開催。  
3つのゲーム、少年の部と青年の部に分かれ競われた。

**※大阪府代表チームは、総合成績全国4位**



- スポーツ用品専門店「スポタカ」 eスポーツ事業開始

2022年に創業100周年、次の100年に向け、また、2025年の大阪万博を盛り上げるため、大阪のスポーツ小売業として e スポーツ事業を新設。  
sports2.0、SDGsという新たなムーブメントも取り込んだ事業として、アメリカ村ひいては大阪を盛り上げていく。

- 「大阪eスポーツ研究会」(スポタカなどが参画)

産官学と街が連携し「eスポーツを通じた街の活性化」を目的とした研究組織。

- eスポーツ大会の開催『SPOTAKA CUP』『BANPAKU杯』

大阪・ミナミをeスポーツのメッカに！”その理念を達成する為に開催された。

# 3 大阪とeスポーツ

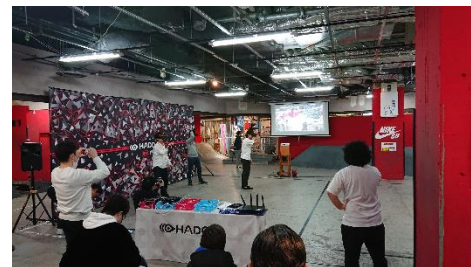


## 『BANPAKU杯』(2020年2月22日～23日)

アメリカ村・BIGSTEPを中心に開催された都市型eスポーツフェス。予選も含め総勢1,500名以上が参加・来場した。



BIG STEP大階段での  
eスポーツ大会



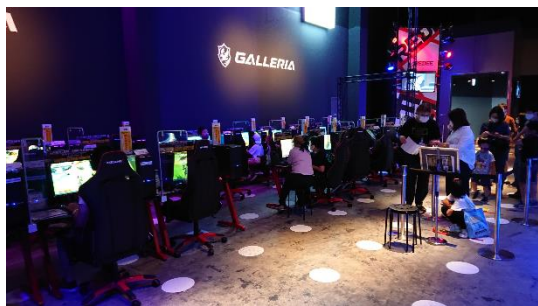
BIG STEPの各階でも  
イベント開催。

※路面沿いや商業施設での開催は、興味を持たない方も引きつける効果もある。

# 3 大阪とeスポーツ



『REDEE』(2020年3月・エキスポシティにオープン)  
ゲームの体験を通じて広範な知識・スキルを獲得するための施設。  
eスポーツ関連 (プロゲーマー・実況者・YouTuberなど)を体験できる。



eスポーツ体験



ゲームイベント



YouTuber体験



VR体験

※路面沿いや商業施設での開催は、興味を持たない方も引きつける効果もある。

# 3 大阪とeスポーツ

しかしながら、集客イベントとしては発展途上の側面も。



店舗内でのeスポーツ大会。  
(BANPAKU杯)

立地や内容によっては集客イベント  
としては難しい可能性もある。



eスポーツ体験イベント  
(ららぽーと和泉)

実際に活躍している選手も登壇する  
イベント。選手の登壇が終わると...

2010年代に徐々に認知されてきたeスポーツ。  
とは言え、一般のスポーツと比較するとまだまだ発展途上段階。  
今後の動向によっては、若年層を中心に更に発展する可能性もある。

※eスポーツを観光に活用するには、一般の方にも興味を持ってもらえるような仕掛けが求められる。

# 4 大阪 ✕ スポーツコンテンツとは？

## ①大阪らしさ

### 【コンテンツとのコラボの一例】



銅像・モニュメント  
パネルなどの設置



ミュージアム設置・イベントの実施



ご当地マンホール



ご当地スタンプラリー

**※大阪を代表する漫画・アニメコンテンツがそもそも少ない...**

他の観光地と同じ取り組みを実施しても  
果たして「大阪らしい」と言えるのだろうか？

# 4 大阪 ✕ スポーツコンテンツとは？

## ② 地元の皆さまにも親しまれるような取り組み

### ・新世界 ✕ キン肉マン

2012年新世界・通天閣100周年を迎えるにあたり、キン肉マンがシンボルキャラクターに就任。コラボレーション。地元出身の作者「ゆでたまご」もイベント参加するなど、様々なコラボレーションイベントが開催された。



通天閣の2階には、アーカイブコーナーが設置。

**※コンテンツとのコラボにおいては、  
地元の皆さまに親しまれるような取り組みが重要。**



泉佐野市には「ゆでたまご」監修のゆるキャラ『イヌナキン』も活躍中！

# 4 大阪✕スポーツコンテンツとは？

## ③コンテンツの世界を擬似体験できる。



### 『ニジゲンノモリ』（兵庫県淡路市）

兵庫県立淡路島公園内にオープンした体験型エンターテインメント施設  
人材派遣業などのパソナグループが運営。



火の鳥をモチーフにした夜間限定の  
ウォーキングアトラクション



クレヨンしんちゃんとの  
コラボアトラクション



2020年ゴジラの世界を体験できる  
アトラクションがオープン予定。

※コンテンツの世界を擬似体験出来るアトラクションが特徴的。

# 4 大阪 ✕ スポーツコンテンツとは？

## ③コンテンツの世界を擬似体験できる。

『ユニバーサル・スタジオ・ジャパン』（大阪府大阪市）

『ユニバーサル・クールジャパン』（2015年～）

⇨日本発の様々なコンテンツとのコラボレーションを毎年実施。  
2015年からは複数のコンテンツとのコラボも同時期に実施。

(例) 名探偵コナン、ルパン三世、ゴジラ、進撃の巨人、  
モンスターハンター、妖怪ウォッチ、  
エヴァンゲリオン、美少女戦士セーラームーン. etc.



スーパーマリオの世界が体験できる  
スーパーニンテンドーワールドも  
開業予定。

※コンテンツの世界を擬似体験出来るアトラクションが特徴的。



# 4 大阪✕スポーツコンテンツとは？

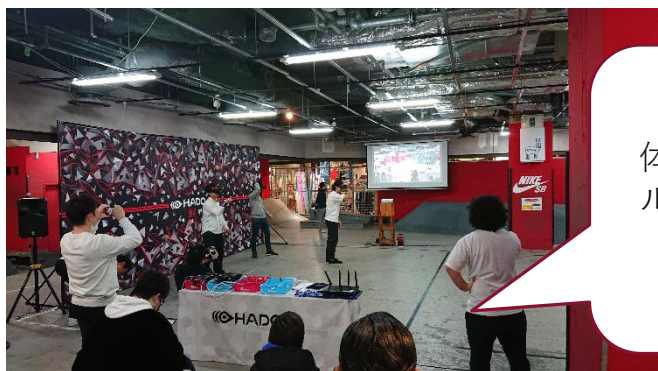
## ④初心者でも気兼ね無く楽しめる

### ・『VS PARK』（エキスポシティ）

⇒大手ゲームメーカー「バンダイナムコ」が運営。  
性別や運動神経にかかわらずスポーツを気軽に思い切り楽しめるバラエティスポーツ施設

（例）猛獣から逃げ切る短距離走、カーリング、アーチェリー、サッカー、ピッチング、トスバッティング、ボッチャなど

**※実際にeスポーツの競技になっているコンテンツも体験できる。**



『HADO』（ハドー）  
体を動かして技を発動させ、フィールドを自由に動き回り、味方と連携して楽しむARテクノスポーツ。  
（写真は前述のBANPAKU杯より）



**※eスポーツと近い？  
（初心者でも気兼ね無く楽しめるコンテンツ）**

# 4 スポーツコンテンツ × 大阪とは？

- ・ 大阪らしさ
- ・ 地元の皆さまにも親しまれるような取り組み
- ・ コンテンツの世界を擬似体験できる。
- ・ 初心者でも気兼ね無く楽しめる



## 大阪・関西 コンテンツゲートウェイ(案)

【今ある既存コンテンツを有効に活用】

【コンテンツの世界に触れられる体験型イベント】

# 4 スポーツコンテンツ ✕ 大阪



## 大阪・関西コンテンツゲートウェイ(案)

### 『あなた』 vs 『大阪キャラクター連合』

- ・都市型スポーツフェス。
- ・大阪ゆかりのスポーツキャラクターとVR上で対決が出来る！！
- ・誰でも参加可能(観光客のみならず、地元の方も大歓迎。)



acworksさんによる写真ACからの写真 (フリー素材)

# 4 スポーツコンテンツ ✕ 大阪

【大阪らしい取り組みとは？】

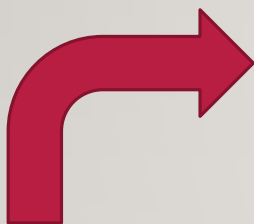


## 大阪・関西コンテンツゲートウェイ(案)

『あなた』と『大阪キャラクター』を繋ぐ情報発信施設

主要空港（関西国際空港・伊丹空港）

JR主要駅（新大阪駅・大阪駅・梅田駅など）



主要空港・駅

※ここでどのキャラクターと出会えるのか  
(勝負したいか)、事前に情報収集した上で、  
府内各地へ出発してもらいます。



大阪府内各地へ

# 4 スポーツコンテンツ × 大阪

【大阪ドーム】  
オリックスナインと勝負！

【なんばパークス】  
あぶさんから三振を取れ！

【新世界・通天閣】  
坂田三吉の通天閣打法を  
打ち破れ！

【天王寺公園】  
有名選手と短距離走対決！

【四天王寺】  
四天宝寺メンツと  
テニス対決！

【東大阪市花園ラグビー場】  
強敵からトライを決めろ！



主要観光地にVRスポットを設置  
大規模なスペースがなくても設置可能

『あなた』 vs 『大阪キャラクター連合』

・大阪府内の主要観光地に試合スポットが点在

# 5 今後の課題と展望

## 【大阪に関するコンテンツの集約】

- ・ 漫画、アニメにおける大阪出身者のリストアップ化  
(スポーツに限らず様々なジャンルの作品内からピックアップ)
- ・ 大阪府内マップの作成

## 【大阪・関西コンテンツゲートウェイ】

- ・ 地元企業や地域が参加しやすい仕組み作り
- ・ VRシステムをどう構築していくか。
- ・ スポーツ以外のジャンルでも応用できるか。
- ・ 大阪が舞台になれるよう、ロケーションサポートの充実化



大阪を訪れる皆さまが『おもしろいん！大阪』  
とだけ思っただけでなく、引き続き、様々なコンテンツを活用した  
観光施策を構築してまいります。

大阪は関西の漫画・アニメのゲートウェイへ。



2014年に断念せざるを得なかつたりんくうタウン・  
クールジャパンフロントのまちづくり  
大阪のどこかで復活できますように...

ご清聴ありがとうございました。

TO BE CONTINUED.

