

論文

第2回

「よそ者」のパワー…アニメ聖地巡礼現象に見る
新たな地域づくりの可能性

アニメ聖地巡礼とは

■アニメ聖地巡礼とは

「アニメ聖地巡礼」という言葉は、2016年の映画『君の名は。』を通じて一気に世の中に広まった。その年の流行語大賞候補にもなったほどだ。『君の名は。』の大ヒットで劇中に登場する背景のモデルとなった場所に、ファンたちが訪問を繰り返し、それが社会現象として大々的に報道に取り上げられたのである。

アニメ聖地巡礼とは、アニメ作品の中に登場した舞台（地域、スポット）のモデルとなった実際の場所を訪れることである。アニメ作品に関連した場所という観点では、実はいろいろなタイプがある。例えば、鳥取県境港市の「水木しげるロー

ド」や同北栄町にある「青山剛昌ふるさと館」はとも有名である。この分野の先駆的研究者である北海道大学教授の山村高淑氏の整理（注1）によると、観光まちづくりの文脈ではこうした作者ゆかりの地がもとと注目を浴びがちだったが、近年重視されているのは、アニメに登場した舞台のモデルに足を運ぶという現象である。

2000年代以降のアニメ作品は、現実の風景を制作に取り入れて作画することが大変多くなった。山村氏と共に第一人者である近畿大学准教授の岡本健氏は、その原因は、日常的な風景が必要な物語の作品が増えていることと、アニメ製作のペースが以前と比べて速くなっている

ことがあるという。つまり、背景画のリリテイとクオリティを保つには、現実風景の活用が製作工程上合理的となったということなのである（注2）。作画技術のデジタル化も、精巧繊細な美術表現を可能にした。こうした環境変化は、アニメ聖地巡礼現象の強い追い風となった。

実際、『君の名は。』の美しくかつリアルティに富む背景に感動した読者も多いのではないか。中でも、とりわけ、日常を描く物語作品で、大変に緻密かつ高品質の作画によって幾多の人気作品を世に送り出してきたのが、京都アニメーションだった。代表作であるTVアニメ『涼宮ハルヒの憂鬱』（注3）は一大聖地巡礼現象を巻き起こした作品でもあった。



森 裕亮

北九州市立大学
法学部政策科学科 准教授

■映像世界の追体験という動機

いわゆる「作品の舞台（モデル）」を訪れること自体は、アニメに限られたことではない。小説や映画、TVドラマ作品はどこか実在の地域を描くことがあるため、その場所を訪れる旅は決して珍しいものではない。例えば、NHK大河ドラマや連続テレビ小説におけるロケ地・登場人物のゆかりの地は視聴者の訪問で賑わうことが多い。小説「坊っちゃん」の愛媛県松山市・道後温泉なども旅先として忘れてはならない場所だ。いわゆる「作品」と言えば、文学作品から漫画、また音楽などに至るまで多岐に渡るが、特に、訪問した視聴者の印象や感動に大きな影響をもたらすのが、映像作品（フィルム）である（注4）。

フィルムのロケ地となった場所への旅は、世界的に古くから見られる現象であったが、いろいろな国や地域が映像の持つポテンシャルに気がつき、観光開発に活かす状況が顕著になった。映画のロケ地誘致といった取り組みはまさにこの一環である。

さて、こうした映像作品の舞台モデル

を訪れる人々がなぜ後を絶たないのか。専門家によっていろいろな意見があるが、その動機は「追体験」である（注5）。「作品の世界の一部になりたい」「好きなキャラクター俳優に近づく」といった思いが舞台モデル訪問につながる。これは特別なことではない。「そこにある世界観に浸り、その世界の住人となること。これこそが人々の心を満たす」（注6）。極めて明快な原理だ。

アニメ作品の追体験は他の作品ジャンルと比べて格別なものになるようだ。それはアニメが実写でなく作画であることに起因する。映像はただでさえ作中世界とその背景への視聴者のイメージを作り、訪問意欲を掻き立てる。それに増して、アニメは作画だからこそ、リアリティを追求しながら物語に合わせて風景をデフォルメすることによって、視聴者は作中に登場した地域をより鮮烈にイメージできる（注7）。だからこそ、作品世界と実際の風景が合わさり結びついたとき、感動の度合いが大きくなるのだろう。

■映像が生み出す観光資源

映像作品一般に共通することだが、ア

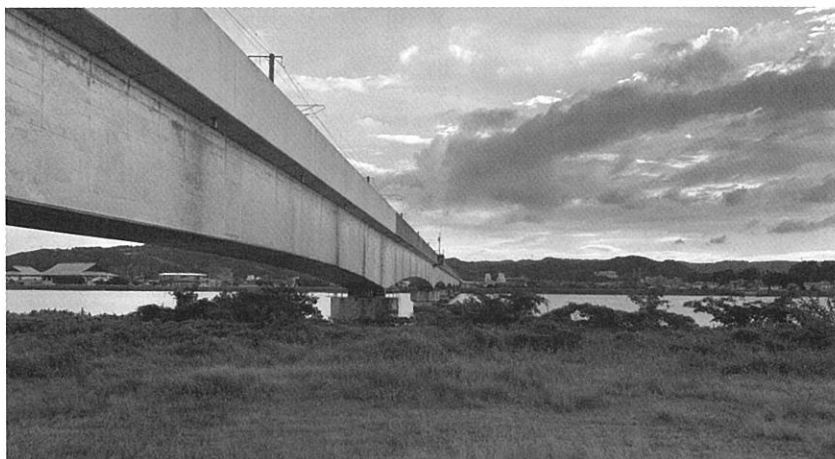


図1 河川敷もファンにとってはかけがえのない場所（佐賀県唐津市、筆者のゼミ調査にて撮影）

ニメ作品の製作過程で背景として現実風景を採用するとしても、それは観光開発を念頭においたものではない。あくまで、作品の物語を盛り上げるために必要な素材を採用し描くことが基本である。だからこそ、面白い状況が発生する。それは、観光地あるいは観光スポットでないところ

ろが突如魅力ある場所に変わるからである。

例えば、図1は佐賀県唐津市にある河川敷の写真である。これを観光スポットとは通常は誰も言わない。しかし、これはTVアニメ『ゾンビランドサガ』（注8）のファンにとつては垂涎（すいぜん）の訪問地である。この河川敷は物語のなかで象徴的な場面の一つである。ここが来訪者で賑わえば、新たな観光地の誕生を意味する。街角、公園、通路、駅前のロータリー、海岸など、各々の日常生活インフラないし単なる風景であるパーツが物語とキャラクターと絡むことで、著しい観光資源となる。ここに聖地巡礼の面白さがある。別の視点で言えば、これまで全く観光地ではなかった地域が訪問客であふれるという事態も起こり得るのだ。

■アニメ聖地巡礼者の行動パターン

アニメ聖地巡礼で得られるファンたちの追体験感動はひとしおであるようだが、他ジャンルのロケ地ツアーと異なるところは、ファンたちが聖地を特定して、インターネット上で情報を発信し、それが元になって巡礼現象が形づくられてきた

点である（注9）。典型的にはNHK大河ドラマの舞台は放送前から公開されて旅行会社のツアー企画ができることもある。対して、アニメ聖地巡礼の世界は基本的にはファン主導である。これまでも、そして現在でも、放送前に舞台モデルがどこか明らかにされることはあまりないので、訪問地となる自治体や旅行会社の主



図2 痕跡としての象徴であるアニメグッズ（滋賀県豊郷町、筆者撮影）

導というより、ファンたちが一つ一つ能動的に場所を特定し、旅の形を創り上げる現象であり続けている（注10）。ファンたち自身が思い思いに訪問地についての情報発信を行う。ロケ地や舞台への旅は長い歴史を持つが、ちょうどアニメ聖地巡礼の発展がインターネットの発展と同期だったことが、個人の情報発信を土台とする旅としてのあり方を特徴づけている。

さて、これらのファンたち巡礼者の行動も特徴的である。前出の岡本氏によれば、アニメ聖地巡礼者は、実際は多様とはいえず、事例観察から概ね次のようなことを行いがちだという。第1に、アニメの背景となった場所アニメと同じジャンルで写真を撮ることだ。キャラクターと同じポーズをとることもある。第2に、旅の記念物を残すことである。典型的には「巡礼ノート」にメモを書く、絵馬にアニメ絵を描く、アニメグッズを現地に残す等である。第3に、ネットで聖地巡礼の様子を実況中継や巡礼記として公開することである。そして第4に、現地の人々や来訪者同士の交流である（注11）。また、場合によるがコスプレを楽しむ人々もいるし、ファン同士でキャラクターの

誕生会を開催することもある。

例えば、先の図1は作中のアングルの通りである。また図2は、社会現象にもなったTVアニメ『けいおん!』(注12)の舞台モデルとされる滋賀県豊郷町の旧豊郷小学校の校舎内に所狭しと置かれたグッズの一部である。これだけ見ても、巡礼するファンたちは、一般的な観光客のイメージとは違うことが明らかであるし、かなり熱と気合の入った行動をとっている。中でも、本論が特に注目したいのは、ファンたちが地元の人々と交流するというポイントである。ファンたちは、自分たちの殻に閉じこもるということなく、地元との関係を積極的に取り持とうとしているのだ。

補注

(注1) 山村高淑『アニメ・マンガで地域振興〜まちのファンを生むコンテンツツーリズム開発法〜』東京法令出版、2011年。

(注2) 岡本健『n次創作観光…アニメ聖地巡礼／コンテンツツーリズム／観光社会学の可能性』NPO法人北海道冒険芸術出版、2013年。

(注3) 2006年より放映された。主人公

の涼宮ハルヒが高校で結成した「SOS団」が繰り広げるSFを交えた学園物語である。涼宮ハルヒの憂鬱 京アニサイトを参照 (<http://www.kyotoanimation.co.jp/haruhi/sakuhin/>)。2021年8月26日アクセス。

(注4) Beeton, S. *Film-induced Tourism*. Channel View Publications, 2005.

(注5) Riley, R.W. & Van Doren, C.S. *Movies as Tourism Promotion: A 'Pull' Factor in a 'Push' Location. Tourism Management*, 13(3), 1992. なゅ。

(注6) 山村高淑(2011年)前掲書。

(注7) 山村高淑「コンテンツツーリズムと聖地観光の現状」『まんが・アニメによる観光誘客セミナー』「あのわけ。あの町が聖地になった理由を私たちは考える。〜」、2015年および酒井享『アニメが地方を救う!?…「聖地巡礼」の経済効果を考える』ワニブックス、2016年などを参照。

(注8) 2018年より放映された。佐賀県を救うプロジェクトを遂行するため、ゾンビになった6人の少女たちがご当地アイドルを結成し、アイドル活動を繰り広げるといふ物語である。

ゾンビランドサガ公式サイトを参照 (<https://zombielandsaga.com/1st>)。2021年8月26日アクセス。

(注9) 岡本健「新たなコミュニティを創造する「聖地巡礼」の面白さ」大阪ガス(株)エネルギー・文化研究所『Culture, Energy, and Life』第123巻、2019年。

(注10) 放映中か後に舞台モデルの地域が明らかにされることが多い。大谷尚之・松本淳・山村高淑『コンテンツが拓く地域の可能性：コンテンツ製作者・地域社会・ファンの三方良しをかなえるアニメ聖地巡礼』同文館出版、2018年。

(注11) 岡本健「コンテンツ・インデュースト・ツーリズム：コンテンツから考える情報社会の旅行行動」『コンテンツ文化史研究』第3巻、2010年。

(注12) 2009年より放映された。高校の軽音楽部に入部した主人公・平沢唯を中心にメンバーの学校生活の日常が描かれる。けいおん!公式サイトを参照 ([https://www.tbs.co.jp/anime/k-on/k-on_tv/story/story.html](https://www.tbs.co.jp/anime/k-on/))。2021年8月26日アクセス。