

# アニメが与える観光文化への影響とその実態

山下 駿伍

(山本 淳子ゼミ)

## 目次

はじめに
第1章 「聖地巡礼」とは何か？
第2章 キャラと背景の関係と重要性
第3章 探訪する街並みと観光政策
第4章 巡礼に赴いた人々の想い
第5章 聖地巡礼が築くこれからの時代
おわりに
参考文献

## 第1章 「聖地巡礼」とは何か？

『聖地巡礼』とはどのような文化として人々の間で伝わっているのか。また、どのような目的をもって始まった文化であるのかについて解説していこう。

はじめに、『聖地巡礼』における『聖地』とは本来の『聖地』という言葉の意味とはまた違った意味を持つ言葉となる。本来の意味としては「宗教的伝承と結びついて聖化されている土地。神聖視された自然の場所、人為的工作を施して聖化された区域、神殿や寺院などがおかれた聖なる場所、神、聖者、王、英雄にゆかりのある聖域<sup>1)</sup>」などの宗教的な意味合いを持っている。本文化における『聖地』という言葉もアニメ内においてキャラクターたちが存在していた場所という神聖な場所のような意味合いで取ることも可能となるが、宗教的な意味合いを持った言葉で表現されたものではない。

アニメファンの方々が言う「聖地巡礼」とは、「俗に、熱心なファンが、アニメ・漫画などの舞台となった土地や建物を、聖地と称して訪れること。<sup>2)</sup>」といった文化の事を指している。そのため、本来の聖地巡礼のような「宗教的な信者が聖地と名を付けた特別な場所へと参拝しに赴く」という目的に基づいたものとは違う性質を持った文化として行われているものである。だが、二つの文化が互いに違う性質を持ったものであるように思えるが、「聖地」という特別な意味を持った場所に実際に赴くという点において変わることはない。そのため、「聖地」を「巡礼」とするという文化がファンの方々や信者たちにとって大きな意味を持つ行動であるといえるのかもしれない。

### I-① 「聖地巡礼」と「コンテンツツーリズム」

「聖地巡礼」は、実際にキャラクターたちが生活をしている町や訪れた場所に行くのが主な目的と

## はじめに

日本においてアニメは放送開始以来、世界中で幅広い年齢層の方々から愛されている日本を代表する文化の一つとなる。アニメ内で描かれているものにおいて、必要不可欠な存在となるものが、キャラクターたちの背景や住んでいる町並みであると思われる。画面内において、キャラクターたちが住む町が描かれている事により、アニメ内の時代背景や登場人物たちの生活の様子を細かく観察することが可能となる。そんな、背景として組み込まれている街並みだが、実際に現代の日本に存在している町や学校、森や山などを参考に作画されたものも多い。多くのアニメファンの方々は実際に背景の元として使用された場所を訪れる事が多くある。ファンたちの間では「聖地巡礼」と呼ばれる独特な文化である。

この文化は多くの人々にとって重要な文化であり、海外から観光に来る方々の中には使用された場所に訪れることを主な目的とした者達もいる。では、この「聖地巡礼」という文化が日本の観光文化にどのような影響を及ぼしているのか。また、何故アニメファンの方々は実際にその場所を訪れるのかについて本論文では考察していきたい。

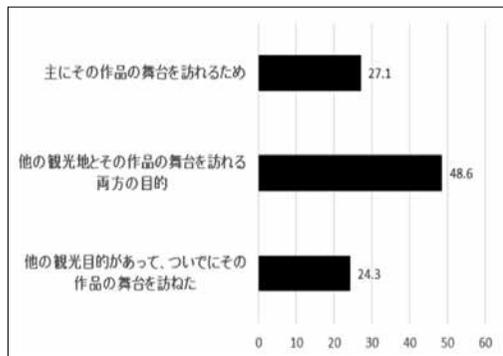


図1 行ったことのあるコンテンツツーリズムの目的

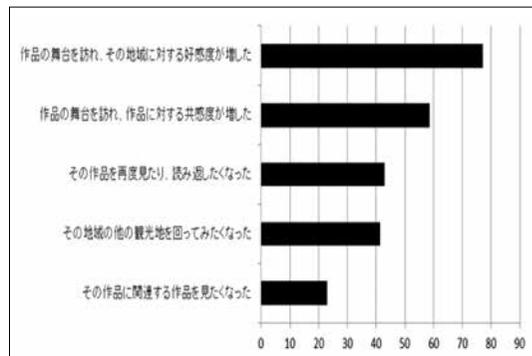


図2 旅行に行ってもどのようなことを感じたか

中村 忠司「コンテンツツーリズムの旅行者行動と地域振興についての考察  
—消費者定量調査からの分析—」<sup>4</sup>より引用

なるため、「聖地巡礼」を目的として現地に観光に訪れる者たちも少なくない。厚生労働省によれば、このようなファンたちの観光活動は「コンテンツツーリズム」と呼ばれ「映画、テレビドラマ、アニメ、ゲーム、音楽、漫画、雑誌、書籍、小説などの情報作品の舞台を訪れる観光<sup>3</sup>」という日本人のみでなく外国人の観光客をも対象とした日本を代表する観光政策の一つとなっている。現在では、他の映像コンテンツツーリズムの中においても中心的な産業として、日本全国各地で「聖地巡礼」は受け入れられた文化といえるだろう。

日本に旅行に来た際の観光目的のデータとして、図1、図2というように過去に調査を行ったものがある。データを見ていくと、舞台探訪を目的としたコンテンツツーリズムを行う者たちが多くいたということがわかる。特に図2を見ると、作品の舞台を訪れることにより作品に対する愛が広がったのみならず、地域の魅力を感じたという者が多くいたという素晴らしい結果であったことがわかる。

日本において全国に広がり続けている「コンテンツツーリズム」産業。では、アニメーションの聖地として観光客たちが最も注目しているのは、何処の地域となるのであろうか。現代の日本アニメにおいて日本各地の様々な場所が背景として取り入れられている。実際の代表例でいうと、新海誠氏が原作者である映画『君の名は』という作品

では、岐阜県にある飛騨市周辺が主な場所となり、昨年の大ヒット映画である『すずめの戸締り』では、九州～東北までの幅広い場所を背景として用いていた。日本全国の幅広い場所が背景として使用されていることで、観光活動に大きな影響を与えている「聖地巡礼」であるが、主にアニメの観光文化として盛んに動いているのが京都となるだろう。

### I-② 京都とアニメの関係

京都府は、多くのアニメにおいて聖地として用いられる場面が多い土地である。代表的な場面では、学園アニメなどでは修学旅行などの際の場面として用いられることや、古風な町のイメージとして取り上げられることも多々ある。そして、京都とアニメの繋がりを密接に持たせているものが、「株式会社京都アニメーション」だ。本社は京都府宇治市に所在しており、『けいおん』や『響けユーフォニアム』といった代表的なアニメを持つアニメ制作会社となる。京都アニメーションが製作するアニメ作品では、京都を中心とした関西圏を背景として取り扱う作品が多く、関西に聖地が密集すると言われていた由縁には京都アニメーションの存在が大きいのではないだろうか。

京都府内で、アニメーションに実際に背景として使用されているスポットとして取り上げられているのは、以下の通りとなる。

## アニメが与える観光文化への影響とその実態

表1 京都のアニメスポット一覧表

番号	スポット名	所在地	使用作品
1	賀茂別雷神社(上賀茂神社)	京都府京都市北区上賀茂本山 339	HELLO WORLD
2	清水寺	京都府京都市東山区清水 1-294	ゆるゆり 青の祓魔師
3	北野天満宮	京都府京都市上京区馬喰町	刀剣乱舞
4	伏見稲荷大社	京都府京都市伏見区深草藪之内町 68	青の祓魔師
5	旧嵯峨御所 大本山大覚寺	京都府京都市右京区嵯峨大沢町 4	刀剣乱舞
6	渡月橋	京都府京都市右京区嵐山	名探偵コナン
7	地主神社	京都府京都市東山区清水 1-317	らき☆すた ゆるゆり
8	本能寺	京都府京都市中京区寺町通御池下ル 下本能寺前町 522	戦国 BASARA
9	進々堂 京大北門前	京都府京都市左京区北白川追分町 88	夜は短し歩けよ乙女
10	高桐院	京都府京都市北区紫野大徳寺町 73-1	刀剣乱舞
11	下鴨神社	京都府京都市左京区下鴨泉川町 59	3月のライオン
12	東寺(教王護国寺)	京都府京都市南区九条町 1	HELLOWORLD
13	京都国立博物館	京都府京都市東山区茶屋町 527	刀剣乱舞
14	天竜寺	京都府京都市右京区嵯峨天龍寺芒ノ馬場町 68	名探偵コナン
15	慈照寺(銀閣寺)	京都府京都市左京区銀閣寺町 2	3月のライオン
16	東本願寺	京都府京都市下京区烏丸通七条上る	HELLOWORLD
17	六道珍皇寺	京都府京都市東山区大和大路通四条下ル 4丁目小松町 595	鬼灯の冷徹
18	栗田神社	京都府京都市東山区栗田口鍛冶町 1	刀剣乱舞
19	建勲神社	京都府京都市北区紫野北舟岡町 49	刀剣乱舞
20	五条大橋	京都府京都市東山区朱雀町-下京区西橋詰町	名探偵コナン
21	清水寺 音羽の滝	京都府京都市東山区清水 1丁目 294	ゆるゆり
22	朝霧橋	京都府宇治市宇治又振	HELLOWORLD
23	嵯峨嵐山文華館	京都府京都市右京区嵯峨天龍寺芒ノ馬場町 11	名探偵コナン
24	鴨川デルタ	京都府京都市左京区下鴨宮河町	夜は短し歩けよ乙女
25	喜撰橋	京都府宇治市宇治塔川	HELLOWORLD
26	株式会社京都アニメーション本社	京都府宇治市木幡大瀬戸 32	らき☆すた

NAVITIME Travel「京都のアニメスポット一覧」

<https://travel.navitime.com/ja/area/jp/feature/animation/area/A0526?page=4> 元に筆者作成<sup>5</sup>

上記の表にて紹介した場所の他にも、祇園やあまり知られていない通りや場所なども作品内に取り入れられている。そのため、京都に来られる観光客のみならず、京都在住の方々もアニメの「聖地巡礼」を目的として市内を散策する者も多いという。

## 第2章 キャラと背景の関係性と重要性

映像作品において重要な物は、作品に登場するキャラクターであることはいままでの間でもない。同時に作品内で必然的に描かれているものに、主要なキャラクターたちが暮らしている場所を描いた「背景」がある。アニメや漫画といった作品は、「キャラクターと背景」という二つの物を主軸的に作る事によって完成されたものである。では何故、映像の中にはキャラのみでなく、人々が住む街並みや風景を描くことが重要なものであるといえるのか。

### II-① 現代アニメから見る関係性

『ドラえもん』や『ドラゴンボール』などのアニメを例に見ていってみよう。まず、『ドラえもん』という作品だが、こちらは日常的な日々を描くことが主題の物語であり、学校での生活や家、一般的な街並みの中で人物たちが日常を送っている物語である。一方で、『ドラゴンボール』はバトルを主軸においたストーリーとなり、主人公たちと敵が激しい戦いを繰り広げる物語となる。二つの作品はバトルと日常という内容が異なる作品であるが、共通点としてやはりキャラと背景の関係が程よいバランスを持っている事がわかる。

例えば、『ドラえもん』が日々の生活風景を演出していく中で、主要キャラとなる『ドラえもん』や『のび太』が歩いている場面があったでしょう。アニメでは、キャラが歩いたり、何かを話したりという場面は多くある。だが、実際にこのような場面などに背景がなければどうであろうか。キャラだけが画面内におり、背景が何も描かれていない。つまり、白い空間にキャラだけがいるという作画では、彼らはどこを歩き、どのような話をしているのかなどが視聴者たちには伝わりにくいのではないだろうか。これは、『ドラゴン

ボール』などのバトル物でも共通して言えることである。主人公と敵がバトルを行っている場面においても、戦闘の演出などで満足をする人もいるが、やはり背景がなくては少し物足りないと感じるものもあるだろう。画面の中のキャラたちがどこで何をしているのかを視聴者たちに伝える役割を持つ背景があるからこそ、アニメーションという物が成立しているのかもしれない。

### II-② 「白黒テレビ」と「リミテッド・アニメ」

現代のアニメにおける背景の重要性について意見を述べてきたが、背景とキャラの関係性について深めることが出来る例が他にもある。日本ではアニメ文化の先駆けであるテレビアニメの原点として『鉄腕アトム』という現代のカラーテレビでなく「白黒テレビ」時代に制作されたアニメ界の始まりというべき作品について見ていこう。

『鉄腕アトム』は1963年ごろに放映された手塚治虫氏が原作者となる日本初の30分テレビアニメシリーズとして制作されたものだ。放映当時のテレビは全て「白黒テレビ」で、現代のような色彩豊富なアニメーションでは無かった。

昭和時代の日本では現代のようなフルアニメーション（以下「フル・アニメ」）をテレビ番組用に制作するのは難しいと考えられていた。アニメ制作者である手塚治虫氏は止め絵の多用とカメラワークの工夫、それにリミテッド・アニメの最小限の使用という手段を用いて、アニメーションを成立させたという。手塚氏が使用した技法である「止め絵」とは「アニメーションなどで、映像が動くことなく数秒にわたって表示される絵<sup>6</sup>」という静止画のようなものだ。そこに、リミテッド・アニメを用いた「リミテッド・アニメーション」という「画面の一部だけを動かす場合、特にキャラクターの体や顔の向きと輪郭はそのまま、目や口だけが動く、画面内の多くのキャラクターのうち、1・2名のみが動く、複数のキャラクターが全く同様の軌跡で動く、などが特徴<sup>7</sup>」といった技法を用いて制作されたものが手塚氏の代表作である『鉄腕アトム』という作品だ。

「白黒テレビ」時代からアニメーションに共通して言えるのは、やはりキャラクターと背景という関係性を保ちながら、視聴者が飽きないように

## アニメが与える観光文化への影響とその実態

するための工夫がされていることだ。テレビが普及を始めて間もない時代であったことから、当時の視聴者にはどのような番組であったとしても需要の高いものであったと考えられる。現代のようなフル・アニメではないため、止め絵が多様に使われた作品が多いと思われる。だが、「止め絵が多いということは逆に言う一枚の絵を丁寧に描け、原作漫画そのままのキャラクターを画面に登場させることができたので、雑誌で親しんだ漫画のヒーローがテレビの画面で活躍するという満足感を子どもに与えたのではないかと想像される。<sup>8)</sup>という。現代の日本アニメーションほどにはキャラクターや背景を動かすことが難しい当時であっても、「リミテッド・アニメーション」という技法を用いてアニメーションを誕生させた手塚治虫氏には驚きを隠せない。だが、止め絵の一つ一つを動かすという技法においても、背景がキャラの動きに深く関係していることがわかる。

### 第3章 探訪する街並みと観光政策

「聖地巡礼」が急速に発展を遂げたのは2000年代以降のアニメ作品数の増加に合わせたものであるといわれている。現代では「コンテンツツーリズム」と呼ばれるように観光形態の一つであるように考えられており、深夜アニメ数の増加、およびインターネットの普及によって、個人がブログやSNSを通じて情報発信をする事が容易になり発展したという時代背景がある。情報が容易に広がる社会で実際に「聖地巡礼」の舞台となった現地の方々からはどんな文化として捉えられているのか。聖地となることによって観光文化にどんな影響を及ぼしたのかについて二つの作品の聖地から考察してみよう。

#### Ⅲ-① 「鷲宮神社」と『らき☆すた』

「聖地巡礼」観光の成功事例としてもよく扱われる『らき☆すた』の舞台、埼玉県久喜市における自治体や商工会によるコンテンツツーリズムの展開および具体的な集客効果について詳しくみていこう。

はじめに、『らき☆すた』という作品の聖地としてよく知られるのが埼玉県久喜市鷲宮に位置す

る「鷲宮神社」という関東地方の最古の神社と呼ばれる場所である。『らき☆すた』は月刊ゲーム雑誌『コンプティーク』に2004年1月から連載された四コマ漫画である。その後、京都アニメーションより2007年4月から9月に放映された。アニメ版の一部の映像において鷲宮神社がキャラクターとともに描かれていたことから、ファンのなかには鷲宮神社を訪れる者が出てきたという。鷲宮神社を訪れるファンたちは、舞台巡りや参拝を主な目的として来られる人も多い。他にも鷲宮神社の絵馬堂には、放映当時からファンによって書かれた絵馬が納められており、合格祈願といった一般的な願い事だけではなく、『らき☆すた』にちなんだイラスト付きの絵馬が多数納められているようだ。

「鷲宮神社」は作品内では、『鷹宮神社』という名前の神社として取り入れられており、キャラクター姉妹の父親が神主をしているなど深く関係が結びついた場所である。鷲宮神社は、アニメーションの背景に描かれることによって、宗教性とは異なる新たな文化的意味が付与され、「聖地」として知られるようになる。鷲宮神社の初詣の参拝客数は2006年に9万人程度であったが、アニメ番組の放映後、2010年の記録では45万人と参拝客が増加していると報じられている。地縁による伝統的な共同性に重なり合うように、『らき☆すた』ファンという新たな共同性が「聖地」を生み出したのである。それによって、鷲宮神社の門前町が活気を取り戻し、失われつつあった地域の中心が創出されたといえるだろう。



図3 アニメ「らき☆すた」オープニングに登場した鷲宮神社鳥居<sup>9)</sup>

鷲宮神社を中心とした地域社会とファンの関係性を示すうえで象徴的なものは、「らき☆すた神輿」である。毎年9月には、境内に奉納されている千貫神輿の渡御を行う土師祭が執り行われるが、2008年より、『らき☆すた』のキャラクターが描かれた神輿がファンによって担がれることになる。祭礼は各地域の住民が主導するため、地縁がなければ神輿を担ぐことはまれである。しかし、「この地域が『らき☆すた』の背景に描かれた」ということで、ファンにとっては特別な場所となり、毎年行われる祭に参加することで継続的なつながりが生み出されることになった<sup>10)</sup>のだ。土師祭で担がれていた伝統的な神輿は、祭礼が終われば鷲宮神社の境内に安置されている。それに対して、キャラクターが描かれた神輿は、鷲宮神社から離れて、映画館や秋葉原で行われたコミック・キャラクター展、東京国際アニメフェア等に出張展示されている。

近年のアニメ傾向を見ても、放映から時間が経過するとアニメに対する興味や関心が廃れてしまった作品も少なくない。だが、「久喜市鷲宮はアニメ放送終了後から15年以上経ちますが、今も定期的にキャラクターの誕生日イベントやお祭り、正月の初売り等を毎年実施。その都度、版権元と協議・打ち合わせを行い、グッズの販売を企画することで、きっかけは「らき☆すた」のファンとしてでしたが、今では地元「久喜市鷲宮」のファンにもなってもらえるようになりました。」と、久喜市商工会鷲宮支所経営支援員の野村哲也氏は言う<sup>11)</sup>。



図4 実際に行われた「らき☆すた神輿」の様子より<sup>12)</sup>

アニメ放映後も、現地の人々のみでなく観光客や他の地域の人々から愛される場所となるきっかけを作り出す。この姿こそが「聖地巡礼」のあるべき姿なのだろうと考える。

### Ⅲ-② 「涼宮ハルヒシリーズ」の聖地

次に「涼宮ハルヒシリーズ」から聖地について調査していこう。「涼宮ハルヒ」シリーズは、角川書店のライトノベル雑誌「ザ・スニーカー」で2003年6月より連載が開始された。2006年4月から7月にかけて京都アニメーションより『涼宮ハルヒの憂鬱』が製作され、主題歌となる『ハレ晴レユカイ』や『God knows』などの曲がファンの間では現在もなお人気を誇るアニメとなっている。当シリーズの作品内容は、原作者の谷川流氏の出身地の西宮市周辺を舞台とし、涼宮ハルヒと語り手であるキョンを中心に、宇宙人、未来人、超能力者が織り成す学園SFストーリーものとなる。

『涼宮ハルヒシリーズ』の聖地は「兵庫県西宮市」という場所であり、ファンの間で、「ハルヒ時計」と呼ばれて親しまれる時計台など、作中では市内のさまざまなスポットがモチーフとなっている<sup>13)</sup>。アニメ放映当時から以降にかけて、作品の舞台となる西宮市には多くのファンたちが訪れたようだ。だが、先に述べた『らき☆すた』のような地域を挙げた盛り上がりはなく、大きなイベントなどは無かったという。当時この事態に関し、問題視をしているファンたちが少なからず存在していた。「聖地巡礼者である nonki 氏は、周囲で聖地巡礼活動が続いているオタクたちに呼び掛け2012年1月に「関西新文化振興会」を立ち上げた。nonki 氏は、「ハルヒサマーフェス」というイベントを企画することでファン・研究者・地元住民を広く対象とし、それらが交わり合うなかで面白く、そして何らかの良き反応が起こることを期待していた<sup>14)</sup>」。本イベントを開催する際には、夙川学院という場所が無償で場所を提供することとなり、イベントの企画会議などが学院内で行われたようだ。後に、実際に開催された「ハルヒサマーフェス2012」は「涼宮ハルヒ」についての展示物や、聖地探訪ツアーといった様々なイベントが実施されたようだ。しかし、来場者したファンたちのアンケートをとった際には、半分以上の高評



図5 京アニ近くの公園（筆者撮影）



図6 清水寺（筆者撮影）

価値を得られたが、不満を抱くものが多かったようである。しかしながら、「nonki氏を含めた会の執行部は西宮の地で出来る限りの『涼宮ハルヒ』の企画を行うという、目指していた点を達成できたと実感していた。『ハルヒサマーフェス』を開催したことで、関係者を刺激し、それまで公式的に行われていなかった『涼宮ハルヒ』関連のイベントが実施された<sup>15)</sup>という。初めは盛り上がり欠けていた「涼宮ハルヒシリーズ」が現代まで人気コンテンツである理由には nonki氏を始め、イベントに携わった多くのファンたちの努力があるといえるのではないかと思う。「涼宮ハルヒシリーズ」のイラストレーターといういち氏のイラスト展チケットには、2022年～2023年のものにも「涼宮ハルヒシリーズ」のキャラクターが大きく描かれている<sup>16)</sup>。

「涼宮ハルヒシリーズ」の聖地には兵庫のみでなく京都の街並みや通りなども使用されている。特に作品内では、京都の伝統的な風景と密接に結びついている場面がいくつか見られており、アニメのシーンではしばしば歴史的建造物や自然景観がみられる。アニメでは、八坂神社や清水寺など、京都の代表的な名所が多く取り上げられている。他にも、京都市内の北白川公園や京都大学などがアニメのシーンなどで使われており、実際に見物をする為に観光に訪れるファンも少なくない。聖地巡礼の際には、アニメのシーンをリアルに再現するための背景情報や、各スポットの歴史についても理解することが推奨されている。例えば、先

ほど挙げた八坂神社のような歴史的な場所は、アニメのシーンだけでなく、京都の文化や歴史の深さを感じることが出来る貴重なスポットとなるだろう。そのため、京都の深い文化的根底に触れる機会を提供し、ファンにとっては文化的な洞察と深い愛着を育む良き機会となるだろうと考える。

#### 第4章 巡礼に赴いた人々の想い

「聖地巡礼」という文化を深掘りしていく中で、アニメ背景の舞台となった場所の「コンテンツツーリズム」の観点から見る経済効果やイベント、アニメと背景の関係性について調査してきた。その過程で疑問となったのが、アニメファンの人々は何故、実際に背景に使われただけの場所を「聖地」という特別な名称を使い訪れるのかという点についてだ。国が定めている「アニメツーリズム協会」によるアニメ聖地選定は、国内外のアニメファンを対象とした投票結果をもとに、権利者、地方自治体等との協議を協会事務局が行い、その結果をもとに理事会で総合的に判断し決定するという決まりがあるという。しかし、投票の結果を見ただけでは、彼らがどんな価値観や思いを持って「聖地」という場所を選んで居るのかについて明確にすることは出来ない。したがって、アニメファンという人種の者たちが「聖地」という場所を定め、感じ考えているのかについて見ていきたいと思う。

#### IV-① 「聖地」が誕生する由縁

実際に「聖地」という場所がどのように生まれるのかについて考えてみよう。本考察においての前提として、原作者たちは現実存在する場所を背景として取り入れているが、場所は有名な観光スポットから、あまり目立つことのない場所など、多種多様である。製作するアニメの内容などにも左右されるため、原作者たちが多様な種類の場所を背景の選択肢として用いるのは当たり前のことであると考えられる。そこで、例えば有名な神社や風景、世界遺産などが「聖地」となるのは理解するのに難しい。だが、あまり目立つことのない学校や山、小さな袋小路がファンたちから注目を集めるのにはどのような理由があるのであろうか。

ファンたちが「聖地巡礼」を行うことは、アニメ作品内に描かれた光景を、モデルとなった場所等を訪問して見ることを通して、作品の世界観をより深く理解しようという考えから成立する行為だ。作品を深く知りたいたいと思わせる動機とはいったいどこにあるのか。アニメ内において偶然知っていた場所が使われているという事や、少し気になったので行ってみたいという衝動もあるかもしれない。だが、それではアニメの世界観を深く理解したいという考えには至らないだろう。では、彼らはアニメのどこに惹かれているのであろうか。アニメの聖地巡礼において注目すべき点は、特別な意味をもたない場所であっても、アニメーション作品との結びつきによって新たな意味が生み出されるという点である。ごくありふれた日常的な場所が一部のアニメの背景に描かれたということで、そこに文化的な価値が見出されるようになったといえる。アニメーションで描かれていることで価値づけられた場所が、現実空間のなかで探し出され、特定されていく。特定された場所に身をおくことで、ファンはアニメーションの作品を視覚的に鑑賞するだけでなく、身体をその空間に存在させる。それこそが、アニメにおける「聖地」と呼ばれる場所が生まれるきっかけとなるのかもしれない。

#### IV-② 訪れたファンたちの想い

「聖地」という場所が誕生する由縁について、ファンたちのアニメに対する深く理解したいという強い想いと、アニメーションと現実の関係性が深く

関係していると考察してきた。そこで、アニメーション作品との繋がりを持つことで特別な価値を持った世界を歩むことによって、ファンたちはどんな意味を見出しているのか。「聖地巡礼」という特別な行為を通して、彼らはアニメと現実という繋がりによってどんな想いを持っているのだろうか。

作品内にてキャラクターや使用される背景の細かな演出などに興味を惹かれるが、世界観を知る過程で重要視されるべきは、作品のストーリーであると考えられる。アニメ聖地に観光に赴く人々は、ただ聖地に訪れる事が目的という方はあまり多くない。彼らの訪問目的は、キャラクターが見た景色や町並み、食べた物、イベントなどを追体験することである。大手制作会社のKADOKAWAは、アニメツーリズムの楽しみ方について、「見る」、「味わう」、「買う」、「知る」、「体験する」の5つを挙げている。5つに共通することは、作中に出てきたことを楽しむ過程から、その地域についても知ることができることである。つまり、アニメという創作の物語を現実で自分自身が追体験することにより、まるで自身が創作の世界に入り込むような深いつながりを感じる事が出来るという事なのだろう。

アニメをきっかけに地域を知り訪問する行動は、地域の自然環境や文化、人々と交流する過程から地域のファンになるというものだ。アニメ作品に地域が描かれることは、多様な人々が共有しやすいテーマを得る機会でもある。アニメファンは、観光客の中でも物見遊山のような流動性が強い人々と比べ、訪問地域に対する関心や意識が高い。つまり、地域振興の手段として「聖地巡礼」を見た場合、特定の対象に対して興味関心を持つファンの特性を活かすには、彼らとの良好な関係作りを図ることが大切である。近年ではインターネットやSNSの発達により、ファン同士が簡単に繋がるのが可能になった。SNSにより、写真やファンのコメントなどアップロードし、それに対して不特定多数とのファンからコメントをもらったりすることができる。また、ファンが現地に残っていたイラストや、交流ノートをみることもファン交流に繋がっている。

「聖地巡礼」という共通の目的を持つことによって、アニメという世界と密接につながるだけな

## アニメが与える観光文化への影響とその実態

く、多くの仲間たちとの出会いの機会を作り出すことが出来る。アニメファンの方々は「聖地」を、自身が愛しているコンテンツとの繋がりを深いものとし、出会いを与えてくれる大切なものだと感じているのではないだろうか。

## 第5章 聖地巡礼が築くこれからの時代

アニメーションというコンテンツをきっかけとして、多くの人や町に影響を与えている「聖地巡礼」。アニメファンの趣味などから始まったアニメの舞台を巡る目的であった聖地巡礼が、「コンテンツツーリズム」や「アニメツーリズム」とし

て、観光政策や街の復興などにも多大な貢献をしているのはいうまでもない。そのため、アニメファンに限らず、町の自治体や商工会、さらには普通の観光目的で日本を訪れた外国人の方々に受け入れられる大きな文化として世界的に広がり続けている文化となるだろう。そのような「聖地巡礼」がこれからの発展を続ける社会にどんな影響を及ぼすのか。また、アニメ作品のもつメディアとしての特性とインターネットメディアの特性がどんな時代を築いていくのかについて考えてみたい。

アニメツーリズム協会のデータによると現在では東京都や関東地方を中心に、全国で約88カ所以上の巡礼スポットがあげられている。

表2 アニメ聖地巡礼88カ所

都道府県	市町村	作品名
北海道	函館市	薄桜鬼 真改
	函館市	ラブライブ!サンシャイン!!
	苫小牧市	僕だけがいない町
	洞但湖町	天体メソッド
青森県	むつ市(大湊)	艦隊これくしょん-艦これ-
宮城県	仙台市	Wake Up,Girls! 新章
	岩沼市	バクテン!!
秋田県	横手市	釣りキチ三平
福島県	会津若松市	薄桜鬼 真改
	いわき市	フライングベイビーズ
	須賀川市	「ウルトラマンシリーズ」(円谷英二氏生誕の地)
	伊達市	政宗ダテニクル
茨城県	大洗町	ガールズ&パンツァー 最終章
栃木県	栃木市	秒速5センチメートル
群馬県	館林市	宇宙より遠い場所
埼玉県	川越市	神様はじめました
	川越市	月がきれい
	秩父市	あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。
	秩父市	心が叫びたがってるんだ。
	秩父市	空の青さを知る人よ
	所沢市	女子高生の無駄遣い
	飯能市	ヤマノススメ Next Summit
	蕨市	さよなら私のクラマー
	和光市	『冴えない彼女の育てかた』シリーズ
	久喜市	らき☆すた
千葉県	横瀬市	心が叫びたがってるんだ
	千葉市	俺の妹がこんなに可愛いわけがない
	千葉市	『やはり俺の青春ラブコメは間違っている』シリーズ
	銚子市	『アマガミSS』シリーズ

東京都	—	劇場版ソードアートオンライン—オーディナル・スケール—
	(都電荒川線 早稲田駅近辺)	BanG Dream! (バンドリ)
	千代田区	STEINS;GATE (シュタインズ・ゲート)
	千代田区	ラブライブ!
	港区(お台場)	デジモンアドベンチャー (1999年)
	港区	ラブライブ! 虹ヶ先学園スクールアイドル同好会
	台東区	さらざんまい
	台東区	刀剣乱舞 ONLINE (東京国立博物館)
	墨田区	リコリス・リコイル
	江東区	ラブライブ! 虹ヶ先学園スクールアイドル同好会
	世田谷区	「ウルトラマンシリーズ」(ウルトラマン商店街)
	世田谷区	秒速5センチメートル
	渋谷区	ラブライブ! スーパースター!!
	豊島区	『冴えない彼女の育てかた』シリーズ
	豊島区	デュラララ!!
	練馬区(光が丘)	デジモンアドベンチャー (1999年)
	立川市	とある科学の超電磁砲
	立川市	とある魔術の禁書目録
	武蔵野市	劇場版「SHIROBAKO」
	昭島市	『ゆるきゃん△』シリーズ
	調布市	ゲゲゲの鬼太郎
	小金井市	デート・ア・ライブ
	日野市	おちこぼれフルーツタルト
	東村山市	薄桜鬼 真改
	西東京市	女子高生の無駄づかい
	神津島村	ケロロ軍曹
神奈川県	横浜市	ラブライブ! スーパースター!!
	横須賀市	文豪ストレイドッグス
	横須賀市	艦隊これくしょん—艦これ—
	横須賀市	スローループ
	藤沢市	ハイスクール・フリート
	藤沢市	青春ブタ野郎はバニーガール先輩の夢を見ない
	箱根町	TARI TARI
	箱根町	『エヴァンゲリオン』シリーズ
富山県	上市氏	弱虫ペダル
石川県	金沢市(湯桶温泉)	おおかみこどもの雨と雪
山梨県	山梨市	花咲くいろは
	北杜市	『ゆるきゃん△』シリーズ
	身延町	スーパーカブ
長野県	長野市	『ゆるきゃん△』シリーズ
	上田市	長門有希ちゃんの消失
	小諸市	サマーウォーズ
	大町市	おねがい☆ティーチャー
岐阜県	高山市	氷菓

## アニメが与える観光文化への影響とその実態

	多治見市	『やくならまぐかつぶも』シリーズ
	白川村	ひぐらしのなく頃に業・卒
静岡県	浜松市	『エヴァンゲリオン』シリーズ
	浜松市	『ゆるきゃん△』シリーズ
	沼津市	ラブライブ!サンシャイン!!
愛知県	名古屋市	シキザクラ
	名古屋市	『八十亀ちゃんかんさつにっき』シリーズ
	名古屋市	『ゆるキャン△』シリーズ
	豊田市	シキザクラ
三重県	熊野市	凧のあすから
京都府	京都市	いなり、こんこん、恋いろは。
	京都市	有頂天家族2
	京都市	であいもん
	京都市	薄桜鬼 真改
	舞鶴市	艦隊これくしょん-艦これ-
	京田辺市	一休さん(酬恩庵一休寺)
兵庫県	西宮市	『涼宮ハルヒの憂鬱』シリーズ
	西宮市	長門有希ちゃんの消失
和歌山県	和歌山市	サマータイムレンダ
鳥取県	倉吉市	宇崎ちゃんは遊びたい!
	倉吉市	ひなビタ♪
	境港市	ゲゲゲの鬼太郎
	三朝町	宇崎ちゃんは遊びたい!
岡山県	岡山市	推しが武道館にいつてくれたら死ぬ
広島県	呉市	艦隊これくしょん-艦これ-
	竹原市	たまゆら
	尾道市	かみちゅ!
	三次市	朝霧の巫女
山口県	宇部市	『エヴァンゲリオン』シリーズ
香川県	観音寺市	『結城友奈は勇者である』シリーズ
	土庄市	からかい上手の高木さん3
	越知町	竜とそばかすの姫
長崎県	長崎市	色づく世界の明日から
	佐世保市	艦隊これくしょん-艦これ-
	対馬市	アンゴルモア元寇合戦記
	五島市	蒼の彼方のフォーリズム
熊本県	熊本市	ケロロ軍曹
	芦北町	放課後ていぼう日誌
鹿児島県	種子島	秒速5センチメートル
	種子島	ROBOTICS;NOTES
沖縄県	八重山諸島	劇場版のんのびより ばけーしょん
	南城市	白い砂のアクアトープ
	南風原市	「ウルトラマンシリーズ」(金城哲夫資料館)

全国各地でアニメーションの聖地が増えていることにより、アニメツーリズムの需要が近年増加している傾向にあると思われる。『らき☆すた』のようにアニメの聖地になることにより、衰退していた地域が再び活性化されたという事例を見てきたので、アニメの影響力が大きいという事がわかる。

では、アニメの聖地が広がり続けることにより、将来的な社会の発展にどう関わるのか。「地域、IP、企業の密接な連携のもと、アニメ聖地のコンテンツを活用し、商品の提供を促進し、同時に地域の受け入れ環境も整備すること新たな経済効果の創出を図る」という理念がアニメツーリズム協会の思想だが、実際はどうであろうか。アニメの聖地巡礼現象について、聖地に使われた地域の方々がどのように捉えているのかについては一様に判断することは出来ない。新規にアニメが増え続けている現代では、過去のアニメーションに使用されて聖地化した場所の新鮮味という感覚が失われてしまう恐れがある。巡礼者の多くに地域について深く知りたいと思わせることが、地域の活性化に繋がると考えられる。アニメの聖地化は街を知ってもらう「きっかけ」の一つでしかない。聖地巡礼に来たファンたちをリピーター化する努力が必要となる。

地域の「地力としての街の魅力」が問われるとともに、「人々が交流できる拠点」が重要となる。作品中に旅館や喫茶店、寺社仏閣などといった長時間滞在可能な場所が登場した場合にはそこが拠点となることが多いが、秩父のように作品を盛り上げようと勝手連的に活動している居酒屋が拠点となる例も存在する。アニメを契機として頻繁に足を運んでもらう方法は成功時の名声が大きいように見えるが、地域の魅力に惹かれた人々と共に歩んでいくことを意味する。「らき☆すた」の舞台として定番化した鷲宮神社のように、聖地となったアニメ作品独自の持ち味を模索し、地域のイベントとしてどう活用することが出来るのか。アニメというコンテンツのメディア性を情報社会となっていく世の中にどのように利用していくかが、これから先の時代では重要な物となるであろう。「聖地巡礼」と聖地となった地域の繋がりがこれから先の社会的経済に深く関わってくると考えられる。

## おわりに

「聖地巡礼」というアニメファンの方々が始めた文化に、日本の観光文化や地域の活性化は大きな影響を受けている。本稿の考察を始める際には、「聖地巡礼」がどのように関係するのかについて不明な点は多かった。

アニメの聖地に選ばれたというだけでは、観光や経済政策などに影響を及ぼしていくのではないかと考えていた。アニメなどを見ない一般の方々からすると「聖地巡礼」という文化がどういう物かというのが曖昧な人も多いだろうと思われる。しかし、アニメの聖地巡礼は、日本の「コンテンツツーリズム」という観光政策の一端に大きく関わっている。この事実、日本の代表的な文化として世界中からアニメ文化が愛されているのは聖地となる背景として取り入れられる一つ一つの場所の魅力が大きく関わるのではないかと考える。

原作者の方々がアニメの背景に使われる地域や場所は多種多様であるというように説明したが果たして本当にそうだろうか。アニメや漫画の作品内にて登場する場所は、全てアニメを作り出すもの達が使用するだけの価値を見出したからこそ背景として取り入れているのだと考える。原作者たちの作画の丁寧さや、物語のワンシーンの場面背景に惹きこまれて巡礼に赴く方もいられるのも事実だ。「聖地巡礼」はアニメの聖地に行き、聖地の元となった作品と密接に触れるというのみでなく、聖地となった土地の風習や文化に関わる事が大切なのだ。

アニメツーリズムによる聖地巡礼を利用した観光政策はまだ始まったばかりであるが、非常に可能性のあるものだと感じた。そしてそれは、情報技術の発達など、今後の社会状況の変化に伴い、より一層進化を遂げるだろう。増え続けるアニメ作品と聖地、そして聖地になる地域の住民の方々という関係性が変わることは無い。これから先、「聖地巡礼」も更なる発展を遂げるだろう。近年のアニメツーリズムの製作では、VRを用いた巡礼を行うというものも一部実装されているという。アニメーションと「聖地巡礼」の可能性の大きさにこれから先の観光文化がどう影響されるのかについて期待をしていこうと思う。

## (注)

- 1 コトバンク デジタル大辞泉「聖地」  
<https://kotobank.jp/word/%E8%81%96%E5%9C%B0-86211> (2023年12月11日閲覧)
- 2 コトバンク デジタル大辞泉「聖地巡礼」  
<https://kotobank.jp/word/%E8%81%96%E5%9C%B0%E5%B7%A1%E7%A4%BC-686484#w-1719258> (2023年12月11日閲覧)
- 3 厚生労働省 <https://www.mhlw.go.jp/content/11600000/000815843.pdf> (2023年12月20日閲覧)
- 4 中村 忠司「コンテンツツーリズムの旅行者行動と地域振興についての考察——消費者定量調査からの分析」(コンテンツツーリズム学会『コンテンツツーリズム学会論文集2』2015年)
- 5 NAVITIME Travel「京都のアニメスポット一覧」【31件】、<https://travel.navitime.com/ja/area/jp/feature/animation/area/A0526?page=4> (2024年1月6日閲覧)
- 6 Weblio 辞書 日本語表現辞典「止め絵」  
<https://www.weblio.jp/content/%E6%AD%A2%E3%82%81%E7%B5%B5> (2024年1月6日閲覧)
- 7 Weblio 辞書 百科事典「リミテッド・アニメーション」  
<https://www.weblio.jp/content/%E3%83%AA%E3%83%9F%E3%83%86%E3%83%83%E3%83%89%E3%83%BB%E3%82%A2%E3%83%8B%E3%83%A1%E3%83%BC%E3%82%B7%E3%83%A7%E3%83%B3> (2024年1月6日閲覧)
- 8 有吉 末充「アニメ・リテラシーの必要性」  
<file:///C:/Users/sh421/Downloads/KJ00008414059.pdf> (2024年1月8日閲覧)
- 9 外務省「ゼロからレジェンドへ。アニメ聖地巡礼で地域振興の先駆者「久喜市鷲宮」と「らき☆すた」の取り組み」  
[https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/local/page24\\_002273.html](https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/local/page24_002273.html) (2024年1月1日閲覧)
- 10 雪村 まゆみ (2023)「アニメ聖地巡礼による空間価値の創出：アート・ワールドにおける背景美術の躍進と能動的オーディエンスと  
いう視点から」(関西大学社会学部) [https://www.jstage.jst.go.jp/article/jjas/23/1/23-A-21-026-R1/\\_pdf-char/ja](https://www.jstage.jst.go.jp/article/jjas/23/1/23-A-21-026-R1/_pdf-char/ja) (2024年1月4日閲覧).
- 11 野村哲也「ゼロからレジェンドへ。アニメ聖地巡礼で地域振興の先駆者「久喜市鷲宮」と「らき☆すた」の取り組み」外務省HP「グローバル外交ネット」ゼロからレジェンドへ。アニメ聖地巡礼で地域振興の先駆者「久喜市鷲宮」と「らき☆すた」の取り組み | 外務省(mofa.go.jp) (2024年1月31日閲覧)
- 12 らき☆すた神輿 <https://luckystar.wasimiya.com/ja/> (2024年1月5日閲覧)
- 13 一般社団法人アニメツーリズム協会『涼宮ハルヒの憂鬱』シリーズ 兵庫県西宮市 <https://animetourism88.com/ja/88AnimeSpot/suzumiyaharuhi> (2024年1月5日閲覧)
- 14 関西新文化振興会書記 猪岡佳太「関西新文化振興会・関西コンテンツツーリズム研究会設立記念共同開催行事 ハルヒサマーフェス2012 実施報告」knpa\_book\_0006.pdf (2024年1月31日閲覧)
- 15 湯川 寛学 アニメ聖地に形成された組織とその動態の変化 [https://www.j-mac.or.jp/oral/fdwn.php?os\\_id=137](https://www.j-mac.or.jp/oral/fdwn.php?os_id=137) (2024年1月5日閲覧)
- 16 いつものいち展 涼宮ハルヒの憂鬱 ARTWORKS <https://teket.jp/4042/16666>
- 17 一般社団法人アニメツーリズム協会 (2023)「訪れてみたい日本のアニメ聖地88」2023年 [https://animetourism88.com/application/files/9616/7115/9911/anime-spot88\\_2023.pdf](https://animetourism88.com/application/files/9616/7115/9911/anime-spot88_2023.pdf) (2024年1月7日閲覧)

## 【参考文献】

- (1) 雪村 まゆみ (2023)「アニメ聖地巡礼による空間価値の創出：アート・ワールドにおける背景美術の躍進と能動的オーディエンスという視点から」(関西大学社会学部)
- (2) 大石 玄 (2020)「アニメ《舞台探訪》成立史・新訂版：いわゆる《聖地巡礼》の起源と紀元」(富山県立大学紀要第30巻 (2020))
- (3) 鈴木 凱仁・坂上 友紀・国島 未来・桑原 史朗・

安本 宗春 (2020) 「アニメによる「聖地巡礼」を目的としたファンと地域との関わり——沼津市を事例として——」(追手門学院大学地域創造学部紀要 2020 年 3 月 10 日, 第 5 卷)

- (4) 安本 宗春・川中 郁実・矢野 聡真・前川 友哉・志戸 暉・前 秀寿・高島 大聖 (2023) 「アニメの聖地巡礼と観光振興—「ゾンビランドサガ」と「ガールズ&パンツァー」を事例として—」(追手門学院大学地域創造学部紀要 2023 年 3 月 10 日, 第 8 卷)
- (5) 高木今日太 (2020) 「アニメ作品の舞台になった地域における住民意識の地域差—京都府宇治市と静岡県沼津市を事例に—」(国士舘大学地理学報告 No.28 (2020))
- (6) 湯川 寛学 (2017) 「アニメオタクと“聖地”との価値共創メカニズムの解明—「涼宮ハルヒ」「らき☆すた」「けいおん!」「ガールズ&パンツァー」の地域おこし事例分析—」(Japan Marketing Academy Conference Proceedings vol.6 (2017))
- (7) 岡本 健 (2011) 「交流の回路としての観光—アニメ聖地巡礼から考える情報社会の旅行コミュニケーション—」(人工知能学会誌 26 卷 3 号 (2011 年 5 月))
- (8) 中村 忠司 「コンテンツツーリズムの旅行者行動と地域振興についての考察—消費者定量調査からの分析—」(法政大学大学院政策創造研究科修士課程)
- (9) 野田 哲夫・宋 思佳・倪 卉・章 立 (2022) 「全国アニメ聖地巡礼地アンケート調査による巡礼地域への影響・効果の研究」(山陰研究 (第 15 号) 2022.12)
- (10) 横濱 雄二 「谷川流『涼宮ハルヒの憂鬱』シリーズにおける物語世界の構成」
- (11) 小山友介・堀内和哉 (2015) 「アニメ聖地巡礼現象の可能性と限界」(芝浦工業大学)
- (12) 有吉 末充 「アニメ・リテラシーの必要性」