



Title	現実とフィクションの交差点より：「コンテツリズム」の定義 とアニメ・マンガの「聖地巡礼」の魅力
Author(s)	青木, 陽介
Citation	16-19 よりみち建築スローランニング（北大ご近所編）しおり
Issue Date	2013-09-29
Doc URL	http://hdl.handle.net/2115/53636
Type	column (author version)
Note	イベント『よりみち建築スローランニング（北大ご近所編）』配布資料. 2013年9月29日. 札幌
File Information	aoki20130929.pdf



[Instructions for use](#)

現実とフィクションの交差点より

—「コンテンツツーリズム」の定義とアニメ・マンガの「聖地巡礼」の魅力— 青木陽介

◇コンテンツツーリズムとは？

「コンテンツツーリズム」という言葉を聞き慣れない方も多いかと思います。国土交通省・経済産業省・文化庁が2005年に共同でまとめた報告書⁽¹⁾では次のように用語が定義されています。

- ・地域にかかわるコンテンツ（映画、テレビドラマ、小説、まんが、ゲームなど）を活用して、観光と関連産業の振興を図ることを意図したツーリズム
- ・地域に『コンテンツを通して醸成された地域固有の雰囲気・イメージ』としての『物語性』『テーマ性』を付加し、その物語性を観光資源として活用すること

例えば、日本国内ではNHKの連続テレビ小説シリーズ（「あまちゃん」など）や大河ドラマ（「八重の桜」など）で地域色が色濃く作品に反映されます。国外では、「ローマの休日」や、「冬のソナタ」のロケ地などが、人気の観光スポットになっています。北海道内では、「富良野」を思い浮かべた方も多いのではないのでしょうか。富良野はTVドラマ「北の国から」シリーズを語る上で、最も重要なロケ地であり、シリーズ終了後の現在でも多くのファンが訪れています。日常の風景に「物語性」と「テーマ性」を付与し、観光の目的となる付加価値が与えられているのです。

実写で撮影されたテレビドラマや映画のような「三次元」作品に限らず、近年マンガやアニメといった「二次元」作品においても、登場する舞台や地域と思われる場所を訪れる動きが活発になってきています。コンテンツツーリズムにおいて、とりわけ「聖地巡礼」と呼ばれている観光形態です。

◇「聖地巡礼」—アニメ・マンガの舞台を訪ねる—

そもそも「聖地巡礼」とは、宗教的な巡礼行為に対して使われる用語ですが、コンテンツツーリズムにおける「聖地巡礼」は、自分の好きな作品に登場した、「自分が大切にしている場所への訪問」というニュアンスが込められています。地元の住民や作品を知らない人にとっては何の変哲もない「日常」ですが、作品ファンにとっては大切な場所、つまり「聖地」と呼ばれる場所となります。

はじめは、「観光地ではない地域」に人が繰り返し訪問することに対し、地域の住民は不思議に思うこともあります。しかしながら、観光客（作品ファン）が地域へ抱く「愛着」

や「思い入れ」に触れ、今まで住民でさえ気づかなかったまちの魅力の再発見につながるケースもしばしば見られます。「聖地巡礼型観光」には、従来の旅行会社や観光事業者の観光地開発とは性格の異なる「観光客(作品ファン)主導」の観光という側面もあるのです^②。

アニメ聖地巡礼による地域と作品ファンの積極的な交流が図られている代表的事例として「滋賀県豊郷町」のケースを紹介します。人口約 7500 人のこの町に全国から年間約 5 万人もの観光客が訪れています。

豊郷町にはアメリカ出身の建築家ウィリアム・メレル・ヴォーリズが設計を手掛けた「豊郷小学校」があります(資料 1)。この歴史的・文化的価値の高い校舎を巡って「老朽化による解体」か「文化財として保存」か、行政と住民を巻き込んだ大論争となったことで話題となりました。行政側は、一旦は解体工事に着手しましたが、住民側の根強い保存運動と町長のリコール運動などを経て、2009 年 5 月には町立図書館などが入る資料館として一般公開されました。すると、オープンと時を同じくして、豊郷小学校旧校舎には、「ヴォーリズ建築を見る目的ではない」と思われる観光客の姿が目立つようになります。

2009 年 4 月に放映が開始された TV アニメ「けいおん!^③」で、主人公たちの通う高校と豊郷小学校が似ているのではないかとファンの中で話題となり、次第にファンがアニメ舞台の「聖地巡礼」をするために、日本全国からこの旧校舎に集まるようになったのです。豊郷小学校に対して、地域住民と作品ファン双方の「大切にしたい場所」という思いが共有され、全国から集まったファンのコミュニケーションの空間となりました。

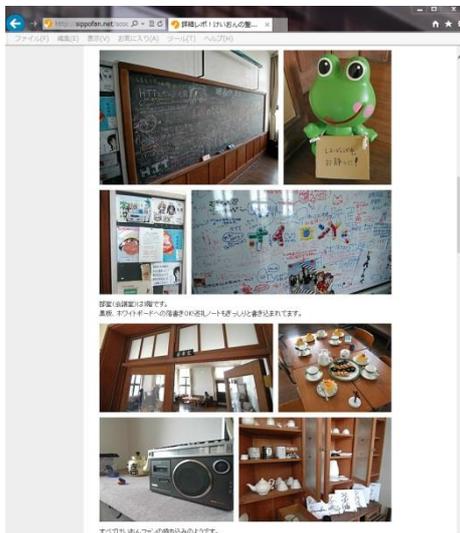
地元の青年会議所や住民側はファンの意見を積極的に取り入れ、作品世界より再現したカフェの開設などの取り組みをおこなってきました。また、ファン側は「けいおん!」に関連する楽器や食器などのグッズを寄贈したり、旧校舎の歴史や見どころをガイドする DVD を有志で製作したりと、地域とファンが一体となって、豊郷小の魅力発信に努めてきました(資料 2)。2013 年 5 月、豊郷小学校旧校舎は国の「登録有形文化財」に登録され、一旦は取り壊しが決まったこの場所も地域住民とファン双方の思いが実り、文化財としても登録されるという一つの形となりました。

豊郷町の事例では、「けいおん!」というコンテンツを通して、ファンは実物の文化遺産に触れることで、その歴史や背景をより理解し、文化的価値の普及に協力する姿も見られるようになりました。豊郷小学校旧校舎を「大切な場所」として、住民と作品ファンを繋ぎ、地域の枠を超えた文化財保存と活用の可能性を示したといえるでしょう。

初めて訪れる土地であるのに親しみや愛着のある風景。会ったことのない誰かと価値を共有できる「大切にしたい場所」。「現実とフィクション」、「実物とイメージ」、「二次元と三次元」の交差点。聖地巡礼型観光にはこのような不思議な感覚に包まれながら、まちなみを散策できる魅力が秘められているのかもしれない。



資料 1. 豊郷小学校旧校舎の外観（左）と「うさぎとかめ」のブロンズオブジェ（右）
（写真提供：山村高淑氏）



資料 2. 滋賀県の情報を発信する Web サイトで紹介された豊郷小学校旧校舎の内部の様子

来訪メッセージを書き残せる黒板・ホワイトボードとアニメの世界観を再現するためにファンが持ち寄ったグッズの数々が紹介されている。

出典：「滋賀を知っトク」

(<http://sippofan.net/scoop/K-ON/>)

◇慣れ親しんだ日常を見つめ直すきっかけとして

「あなたの住むまちの魅力は何ですか？」という質問に「何もない」と答える方も少なくありません。果たして本当に魅力のないまちなのでしょうか。日常生活の中で忘れてしまっているだけかもしれません。視点を変えて、まちに愛着を持つ方との交流を経て、まちが持つ魅力を再認識し、新しい気付きが芽生えることもあります。

「よりみち建築スローランニング」の今回のコースには、北大とその周辺に残る歴史的建造物や、地域に関係の深いマンガ作品の舞台と思われるスポットも組み込まれています。私たちが住む日常風景の中にある隠れた魅力を探訪し、新しい視点でまちなみを見渡すことができるかもしれません。地域の歴史的建築物や、フィクションの世界に登場する場所への「聖地巡礼」といった新たなきっかけから、日常風景に今まで以上に愛着を持つきっかけになることを願ってやみません。

◇注釈

(1)映像等コンテンツの制作・活用による地域振興のあり方に関する調査報告書

http://www.mlit.go.jp/kokudokeikaku/souhatu/h16seika/12eizou/12_3.pdf

(2)「聖地巡礼」に先駆け、ロケ地の調査、情報発信する段階を特に「舞台探訪」と呼ぶ場合がある。

(3)「けいおん！」

作者・かきふらいによる4コママンガ。軽音部で活動する女子高生の緩やかな日常を描く。

「まんがタイムきらら」(芳文社)にて2007年から連載開始。コミックスは全4巻。2011年から連載されていた続編は2012年6月にて完結。2009年、2010年にはテレビアニメ化されTBS系列他で放映された。2011年には映画化され公開された。

◇参考文献：コンテンツツーリズムの理解をさらに深めたい方へ

岡本健(2013)『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法人北海道大学大学院国際広報メディア・観光学院冒険芸術出版.

柿崎俊道(2005)『聖地巡礼：アニメ・マンガ12か所めぐり』, キルタイムコミュニケーション.

増淵敏之(2010)『物語を旅するひとびと：コンテンツツーリズムとは何か』, 彩流社.

山村高淑(2011)『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.

◇筆者プロフィール

青木陽介(あおきようすけ)

北海道大学大学院国際広報メディア・観光学院 観光創造専攻 修士課程

社会調査士。北大らん☆たび研究会会長。

ドラマやアニメなどのロケ地を観光に活かす「コンテンツツーリズム」他を研究。

論文「高齢化するテーマパーク：成熟社会におけるテーマパーク・遊園地の社会的意義と役割の変化について」, 『コンテンツツーリズム論叢』, No.3, 2013.