

アニメ聖地巡礼マップの存在に意味はあるのか？

3年2組12番 高橋賢人

Keyword:「アニメ聖地巡礼」「マップ」「メディアコンテンツ」「観光社会学」
「インターネット」

1. はじめに

「アニメ聖地巡礼」とは、アニメ本編に登場する実際の土地や施設に赴いて登場人物になりきったり、そのアニメの雰囲気味わったりする旅行(ツーリズム)行為のことを指す。「らき☆すた」や「けいおん!」の大ヒットを皮切りに、2016年にアニメ業界と観光業の発展を目的とした「アニメツーリズム協会」が発足されたり、一部地域で観光業としてアニメ聖地巡礼を利用するようになったりとアニメ聖地巡礼は新たな旅行スタイルとして注目を浴びていると言えるだろう。アニメ聖地巡礼は、2000年以降と最近になって注目され、他の観光学と異なりデジタルメディアを主な媒体として世間へと広まっていった為か、観光社会学の内容がまだ確立されておらず、多くの学者の手によって現在も研究されているテーマである。そのようなアニメ聖地巡礼の可能性を広げ、アニメ聖地巡礼に日本の観光業の一角を担わせたいと考えた。

2. 序論

アニメの放送などによって舞台に関する資料が集まっていくと、有志の手によってアニメ聖地巡礼マップが作られることがある。雑誌にアニメ聖地巡礼マップが掲載されることも増えてきたが、私が今年アニメ聖地巡礼を行った際、マップを持って回っている人は見受けられなかった。そのことから、

アニメ聖地巡礼とマップは巡礼をする上で相性が悪いのではないかと考えた。そこでアニメ聖地巡礼の研究の一環として「アニメ聖地巡礼マップが存在する意味」を調査して、現在のアニメ聖地巡礼マップが改善すべき点について探究した。

アニメ聖地巡礼の展開はメディアの発達、普及と大きく関わりがある。再生機器を所持することで、映像の停止や巻き戻しを行えるようになり、アニメの背景を確認し、どこがロケ地になっているのか割り出すことが容易になるからだ。アニメ聖地巡礼の例として今でも取り上げられる「らき☆すた」や「けいおん!」が放映され、アニメ聖地巡礼の展開が広がりはじめた2000年代は、DVDプレイヤーが世間に普及し始めた年でもある。当時DVDプレイヤーは低価格帯の機種でも7~8万円台と非常に高価なものであったが、ソニー・コンピュータ・エンタテインメント(現:ソニー・インタラクティブ・エンタテインメント)から発売された家庭用ゲーム機の「PlayStation 2」にDVDの再生機能が搭載され、より安価な39,800円で販売された。これにより多くの人がDVDを再生できる環境が構築されていった事実はメディアの大きな発達と言えるだろう。

この他にも、「インターネット環境の一般化(主にSNSの普及)もアニメ聖地巡礼の展開に拍車をかけたといえるだろう。岡本(2018)が制作したグラフによると、1997年では1,155万人であったインターネットの利用者数は2000年には約4倍の4,708万人に増加し、2010年には1997年と比較して8倍以上の9,462万人に増加している。また2005年にYouTube、2006年にtwitter(現在のX)、2008年にfacebookがサービスを開始し、誰もが簡単に情報を共有できるようになった。このことがアニメ聖地巡礼が多くの人の目に止まる結果となったと推測できる。また、インターネット環境の一般化に伴ってスマートフォンを持つ人も増えており、マップアプリの普及によって紙の地図を読むことが出来る人が少なくなっていることも推測できる。

これらのことから、アニメ聖地巡礼マップのあり方を改善することが必要なことがわかった。さらに、X(旧Twitter)のフォロワーの中でアニメ聖地巡礼を行ったことのある方数名にアンケートをとり、アニメ聖地巡礼マップを使った時に不便に感じた事について聞いた。

3. 本論

今回のアンケートでは9人の回答の中から、4人のアニメ聖地巡礼経験者の意見を得られた。まず、移動手段として公共交通機関を主に利用している人が多かった。聖地巡礼を行う理由として声優の登場するライブに参加した際のついでや、その聖地で行われていたコラボイベントに参加するために行ったという意見があったので、旅行の一環としてスポットに向かう事が多いと考えられる。次に、パンフレットやマップを使う際に情報量が多い、劇中のシーンがどこにあるのか探し回るのが大変で使いこなせないという意見があった。また、欲しい情報として施設の営業時間、聖地間の距離、駐車場の場所や休憩スペースといった情報が欲しいという意見があった。

以上のことから、アニメ聖地巡礼のマップを紙媒体で作るには限界があるということが挙げられる。今日では色々な情報をスマートフォンだけで手早く得ることができるため、内容とページが増えれば読みづらくなり、新しい情報にアップデートされるまで時間のかかる紙のマップは現代の巡礼者にとって好ましくないということになるだろう。また、マップアプリの方がさまざまな機能があり使いやすいという点もある。劇中のスポットの中には入り組んだ位置にあるものも少なくないため、自分の位置情報と劇中のスポットの近くにある目印(建物やモニュメントなど)を確認する必要が生じ、結果的に紙媒体では限界が生じるということになるだろう。私が行ったアニメ聖地巡礼の時も、大まかな目印を聖地巡礼マップで探してマップアプリで細かいルートを探る手法をとった。他にも、我々がインターネット環境に適応していく中で紙の地図を読む力が衰退してしまったとも考えられる。このようなことから、現在のアニメ聖地巡礼において、アプリと連動したマップを制作すれば誰もが扱い易く、紙媒体のマップが持っていたいくつかの欠点や、アニメ聖地巡礼者の抱えている不満が解消されるのではないかという結論にたどり着いた。

4. 結論

まとめると、「アニメ聖地巡礼のマップの存在に意味はあるが、現代のインターネット社会において紙媒体のマップではなくスマートフォン等で確認できるようなマップが求められている」ということになる。このようなニーズの変化に適応すべく、有志で聖地巡礼マップを制作している方の中にはGoogleマップの機能を活かしたものを制作している方が現れつつあり、町おこしの一環として専用のアニメ聖地巡礼アプリを開発する企業も現れているが、完全に適応したとはいえない状況にある。

大きな課題として、マップを制作するうえで巡礼者が求める情報が人によって変わってくるため情報の取捨選択が大変という点がある。これが見やすいアニメ聖地巡礼マップの制作を阻害しているのではないだろうか。これに関しては本論で記述したように、マップをアプリで配信する事によって紙媒体のものよりも情報を整理整頓しやすく、量を増やすことができるのではないかと考えられる。また、制作されている聖地巡礼マップの殆どが国内向けのものであるという事も課題といえる。コロナ禍が少しずつ落ち着き、外国人観光客の増加が各地で確認できる今、外国人観光客にも日本の「クールジャパン」文化を体感してもらうのはアニメ聖地巡礼だけでなく、コンテンツ・ツーリズム全体を日本の大切な観光業の一角として認知してもらえる良いチャンスになると思われる。日本には素晴らしいメディアコンテンツが多く存在するのだから、これらをもっと活用し、日本の観光業の更なる発展に繋げていくべきだ。

5. 参考文献・出典

岡本 健. アニメ聖地巡礼の観光社会学:コンテンツツーリズムのメディア・コミュニケーション分析. 法律文化社 2018、268p.

岡本 亮輔. 聖地巡礼-世界遺産からアニメの舞台まで. 中公新書 2015、228p

アニメツーリズム協会. アニメ聖地88Walker 2023 アニメツーリズム協会「訪れてみたい日本のアニメ聖地88」2023年版公式.アニメツーリズム協会 2023、98p.

JTBパブリッシング るるぶ編集部. るるぶラブライブ!サンシャイン!! . JTBパブリッシング 2023、96p

岡本 健. "メディアコンテンツと観光、都市、コミュニティ". 奈良県立大学リポジトリ. 2015

<https://www.google.co.jp/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjLk7jepsgCAxUCY94KHc9iBnQQFnoECA8QAQ&url=https%3A%2F%2Fnarapu.repo.nii.ac.jp%2Frecord%2F1181%2Ffiles%2Fk250212.pdf&usg=AOvVaw2eWcTSziB8a6owa71PZ9SW&opi=89978449> . (2023-11-17参照)

岡本 健. ”メディア文化と観光:アニメ聖地巡礼にみる観光のメディア性”. HUSCAP. 2012-04
<https://eprints.lib.hokudai.ac.jp/dspace/bitstream/2115/49467/1/20120421HGSJ.pdf> .
(2023-11-17参照)