

コンテンツツーリズムとは何か？

映画やドラマ、アニメ作品に描かれた土地を訪れる旅、コンテンツツーリズム。スマホやSNS等の普及で、旅行者自身が観光情報を発信するようになり、とりわけ注目を集めているのが、アニメの聖地巡礼だ。集客効果や経済効果、さらにはシビックプライドの醸成にも結び付くとされるコンテンツツーリズムの魅力と可能性とは――。



近畿大学 准教授
総合社会学部 / 情報学研究所
岡本 健

1. コンテンツツーリズム、その歴史的展開と施策のヒント

二〇一六年に放映された『君の名は。』のおかげで、いちやくメジャーになった「アニメ聖地巡礼」だが、その歴史は意外に古い。アニメ聖地巡礼とは、アニメの背景に描かれた場所を見つけて訪ねる行為だが、アニメの背景に現実の風景が描かれた例としては、これまでにどのようなものがあつたのだろうか。

まず、一九六八年のテレビアニメ『巨人の星』があげられる。野球を扱った作品であり、東京都や兵庫県内の風景が登場した。ただし、この時点で、そこを訪ねる「聖地巡礼」が起つてい

たかは不明である。

ここに「アニメの舞台として取り上げられること」と「実際にそこを訪れるか否か」は、完全に連続的とは言えないことを確認することができよう。このことはコンテンツツーリズムの施策を考える際にも有用だ。意外に思われるかもしれないが、「コンテンツ作品にとりあげられれば、自動的に誘客ができる」とは限らないのだ。

一九七四年には、『アルプスの少女ハイジ』がテレビ放送された。本作は原作がスイスの作家ヨハンナ・スピリによる小説作品だが、日本においてテレビアニメが制作され、実際に本作をきっかけにスイスを訪れる旅客が増加した。アニメによるツーリズムの先駆的な事例であると位置づけられよう。

テレビアニメ『アルプスの少女ハイジ』を制作したのは、宮崎駿、高畑勲ら、後にスタジオジブリを立ち上げることになる人びとである。彼らは現地において入念にロケーションハンティング（ロケハン）を実施し、作品を結実させた。クリエイターはロケハンを実施することによってその場所の風景、動線、空気感、文化、社会的背景などを吸収し、それらが作品の中に織り込まれる。緻密なロケハンを経ることで、その場所のさまざまな情報が伝わり、物語の中に「地域」が活かされることにつながるのだ。

このことから見えてくるコンテンツツーリズム施策のヒントは、ロケハンの支援である。アニメのみならず、映画、ドラマ、マンガ、小説、ゲーム等のコンテンツ作品の制作において「現実の風景」が必要になることは多い。

表には、一九六八年から二〇二〇年の間の、現

おかもと・たけし
近畿大学 准教授 総合社会学部 / 情報学研究所。VTube ソンビ先生の中の人でもあつた。一九八三年奈良市生まれ。専門は、観光社会学、メディア・コンテンツ研究。著書に『巡礼ビジネス』(KADOKAWA)、『アニメ聖地巡礼の観光社会学』(法律文化社)、『天で学ぶソング』(扶桑社)、『コンテンツツーリズム研究』(増補改訂版) (福村出版) などがある。

表●現実の風景が登場するアニメ作品（聖地作品）の数と全体に占める割合の推移

	1968年	1969年										
総作品数	18	30										
聖地作品数	1	2										
聖地割合	5.6	6.7										
	1970年	1971年	1972年	1973年	1974年	1975年	1976年	1977年	1978年	1979年	合計	
総作品数	21	18	19	21	23	35	34	43	39	52	305	
聖地作品数	1	0	1	2	0	0	1	2	0	1	8	
聖地割合	4.8	0.0	5.3	9.5	0.0	0.0	2.9	4.7	0.0	1.9	2.6	
	1980年	1981年	1982年	1983年	1984年	1985年	1986年	1987年	1988年	1989年	合計	
総作品数	58	66	57	61	72	90	104	120	102	155	885	
聖地作品数	1	2	1	5	1	3	5	1	5	3	27	
聖地割合	1.7	3.0	1.8	8.2	1.4	3.3	4.8	0.8	4.9	1.9	3.1	
	1990年	1991年	1992年	1993年	1994年	1995年	1996年	1997年	1998年	1999年	合計	
総作品数	83	78	70	53	66	69	70	74	104	125	792	
聖地作品数	2	3	6	4	5	4	6	1	6	10	47	
聖地割合	2.4	3.8	8.6	7.5	7.6	5.8	8.6	1.4	5.8	8.0	5.9	
	2000年	2001年	2002年	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年	2008年	2009年	合計	
総作品数	85	125	139	130	165	166	234	229	216	245	1734	
聖地作品数	8	13	16	15	18	23	24	41	30	49	237	
聖地割合	9.4	10.4	11.5	11.5	10.9	13.9	10.3	17.9	13.9	20.0	13.7	
	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年	2019年	合計	
総作品数	218	256	287	322	347	416	396	463	398	399	3502	
聖地作品数	38	72	83	105	100	114	90	96	116	87	901	
聖地割合	17.4	28.1	28.9	32.6	28.8	27.4	22.7	20.7	29.1	21.8	25.7	
	2020年											
総作品数	302											
聖地作品数	73											
聖地割合	24.2											

データ提供：NPO 法人マイエリア