

山口 継世 「聖地巡礼から見るアニメ産業」

要旨

はじめに、本研究の目的とは、アニメーション作品の舞台となった現実世界に存在する場所へと、アニメファンが訪れる「聖地巡礼」による経済効果に加え、それによってアニメ業界へどのような影響を与えているのかを解き明かすことである。

本論文でのアニメ産業市場はユーザーが支払った金額を推定した広義のアニメ市場のことを指し、アニメ業界市場は全ての商業アニメ制作企業の売り上げを推定した狭義のアニメ市場のことを指している。

国内外に関わらず人気のあるアニメーション文化ではあるが、産業の成長を後押ししているのは主に海外（海外での放送・上映・ビデオ・配信・商品など）によるものが大きい。商品化（アニメ関連商品のエンドユーザー売り上げの合算）による有益も、他の項目に比べ大きいものの頭打ちとなっている。

アニメ産業の市場に、聖地巡礼ビジネスがどれほどの影響を与えているのかは定かではない。過去に成功したとされている聖地巡礼ビジネスを対象に調査を行い、その全容を明らかにする。

研究方法としては、まずは聖地巡礼ビジネスの基盤となっているアニメ業界の実態と課題について明らかにし、産業の今後の動向を考察する。聖地巡礼に関しては、数多く存在する先行研究の文献調査を行う。聖地巡礼ビジネスに関する研究方法として、聖地巡礼ビジネスの先駆けとなったとされている「らき☆すた」と「ゆるキャン△」の調査。加えて、アニメで地域振興が成功した例として、2011年に公開された「花咲くいろは」を主な調査対象とする。「花咲くいろは」に関しては、劇中内で行われていた架空の祭りを現実の世界で再現されており、アニメが終わった現在でも地域主催のお祭りとして残っている。今年で11回目の開催となった石川県金沢市で行われている「湯涌ぼんぼり祭り」に関する調査を行う。加えて、「あの日見た花の名前を僕たちはまだ知らない。」や、「心が叫びたがっ

てるんだ。」「空の青さを知る人よ」の舞台となっている秩父に関して調査を行い、数回秩父を舞台にした作品を制作したことによって、どれほどの経済効果が生まれたのかを、量的データから明らかにした。

また、アニメ業界と聖地巡礼ビジネスの今後を大きく変える可能性のある作品として、「邪神ちゃんドロップキック」を事例として挙げ、今後の聖地巡礼ビジネスとアニメ業界の今後の展望を明らかにする。

事例調査の結果、アニメ作品の舞台を観光という形で訪れる「聖地巡礼」が地域に対して与える一番の影響はその地域に対する、新たな認知であることが分かった。普段生活していて関わることのない、認知することのない地域がアニメを通して初めて知ることが可能になると言える。

また、聖地を持つアニメには「らき☆すた」や「ゆるキャン△」のように、アニメのヒットに追随する形で聖地巡礼ビジネスを行う追従型アニメと、「花咲くいろは」「あの日見た花の名前を僕たちはまだ知らない。」「心が叫びたがってるんだ。」「空の青さを知る人よ」のように、アニメが製作される初期段階から既に聖地巡礼ビジネスを行うことを視野に入れ、当該地域と連携を取りながらアニメーション製作を行っている並行型アニメが存在していることが分かった。

追従型アニメの定義は、

1. モデルとなった地域や場所が実在する作品であること。
2. アニメの製作段階では聖地巡礼ビジネスを視野に入れておらず、放送後、作品の人気に追随する形で聖地巡礼ビジネスが展開された作品であること。

並行型アニメの定義は

1. モデルとなった地域や場所が実在する作品であること。
2. アニメの製作段階時点で聖地巡礼ビジネスを視野に入れており、当該地域と協力のもと制作していること。
3. オリジナルアニメであること。

並行型アニメは、製作段階から聖地巡礼ビジネスを視野に入れて製作されるため、追従型と比較すると、聖地で行われている施策の

質に大きく関わっている。しかし、アニメを 1 つの作品として考えた場合、「邪神ちゃんドロップキック」のような聖地巡礼を加味した内容に比重が乗ってしまい、アニメが本来持っている表現の幅を狭めてしまう危険性があると言えるだろう。

並行型のアニメは、アニメ業界に制作資金調達の多様化をもたらしたと考えることができることが分かったが、地域を PRPR の兼ね合いから様々な縛りが発生してしまうことも明らかとなった。これに耐えることができる原作は多くはなく、原作を持たないオリジナルアニメの方が地域の PRPR と作品としても面白さのバランスを取るためには適していると言えるだろう。

並行型のメリットとして、

- ・製作段階で、地域との連携が可能になるため、より質の高い施策が可能になる。
- ・「邪神ちゃんドロップキック」の事例から、ふるさと納税などの新たな資金源の確保が可能になる。

並行型のデメリットとしては、

- ・地域を PR することが前提にあるため、表現の幅が狭まる可能性があること。
- ・上記のことから、原作を持たないオリジナルアニメのほうが最新型に適していると言えるが、原作のアニメに比べ、オリジナルアニメは企画が通りにくく、再現性が低いこと。以上のことが考えられた。

聖地巡礼ビジネスは、地域の活性化と制作資金の調達の多様化をもたらしたと考えることができる。しかし、デメリットも存在し、再現性の低さという観点から最新型のアニメは量産されづらい環境にあるが、アニメ業界が現在抱えている資金不足を解決する可能性を大いに秘めているというのも事実だろう。

今後、「邪神ちゃんドロップキック」のような並行型の作品を作るためには、製作サイドの作品に対する適切なブランディングや、柔軟性と普遍的な面白さを兼ね備えたオリジナルアニメの企画が必要になる。