

フィルム・ツーリズムと アニメ聖地巡礼における空間論

—『時をかける少女』を事例に—

川人 由久

研究の背景

映像作品の視聴者が映画のロケ地や、映画と関連する土地へ訪問する「フィルム・ツーリズム」という現象がある。中でも、近年ではアニメ視聴者の中で、特にアニメ作品に関連した「アニメ聖地巡礼」と呼ばれている現象が盛んになっている。この、アニメ聖地巡礼とは、アニメ視聴者がアニメの背景として描かれた土地を訪れることである。

本研究の目的は、このフィルム・ツーリズムのうち、実写の映像作品とアニメ聖地巡礼との特徴を空間の構築という側面から考察することである。フィルム・ツーリズムは映画自体が地域を宣伝するメディアとして機能することにより成り立っている。また、近年では観光を促進するために地域での映画に協力する団体であるフィルム・コミッションが各地域で設立されるようになった。一方、アニメ聖地巡礼は比較的近年になって盛んになった現象である。これらはインターネットの普及とともに盛んになってきた。

社会学者のジョン・アーリによれば、観光地において、その空間を受容する「まなざし」は旅行者の営み、現地の人々の振る舞い、歴史における事実、資本の投入など社会的な諸要素によって構築されるものである。フィルム・ツーリズムやアニメ聖地巡礼においても、このアーリの論を参考に考えることができるだろう。

また、フィルム・ツーリズムという現象の中でも特にアニメ聖地巡礼に顕著なのは、アニメ視聴者が非常に能動的なオーディエンスであることである。アニメを含む大衆文化において、大衆とは文化を単に受容するだけの存在ではない。フィスクによれば、大衆は既に出来上がっている素材をもとに、それらを記号的に読み替えることで自分たちの文化を創造していくものだと述べる。

また、作品のオーディエンスも単に作品を受容、または消費するだけの存在ではない。能動的に解釈を行い、オーディエンスは新たな意味を創造していく能動的な主体でもある。

本研究では 1983 年に放映された実写作品、2006 年にアニメ作品として上映された映画『時をかける少女』を事例に、実写作品でのフィルム・ツーリズム、アニメ作品でのアニメ聖地巡礼、それぞれの空間性とその構築のされ方を考察する。

具体的課題と方法

本研究の目的とは、『時をかける少女』の実写版、アニメ版を事例に、その舞台となった 地での空間性の構築のされ方について考察することである。そのために、それぞれの作品や舞台地に関連する資料を分析した。そして、両作品の舞台になった土地における自治体(尾道市や東京都の文京区、足立区、杉並区、台東区、新宿区)と、また作品や現地での 観光に貢献した複数の主体にインタビューを実施した。

調査結果の検証

資料の分析、及び聞き取り調査から尾道では開発の遅れなどによって古い景観が残り、ノスタルジアを含んだ町並みとして見られてきた事がわかった。また、調査から、実写作品が撮影された尾道では映画制作の段階から地域の自治体や人脈が、制作に手厚く協力したことがわかった。尾道での聞き取り調査から得られた回答によると、尾道には古くから外の地域から訪れた文化人などに好意的な文化があった。そのため、昔から映画撮影にも協力的であり、多くの映画が撮影されてきた。それに加え尾道は、実写作品での監督・大林宣彦の故郷である。大林の父が尾道では非常に人望のある医師であり、大林の実家は尾道で一種の名望家であったため、大林の映画撮影に尾道の人々は協力的であった。また、フィルム・ツーリズムを旅行者が楽しめるように地域の自治体や人々が関与したことという事も聞き取り調査科からわかった。尾道では、作品や旅行者の訪問に加え、そういった地域側からの働きかけにより空間性が構築され、フィルム・ツーリズムが行われてきた。

一方で、アニメ作品では映画制作とフィルム・ツーリズムに対する自治体や地域側の関与は少なく、能動的なオーディエンスがサイトの制作やSNSでのつぶやきなどによって空間性を構築してきたことがわかった。つまり、実写作品では地域の自治体と人脈が作品やツーリズムに強く関与して空間性を作り上げてきたのに対し、アニメ作品では地域側の関与が少なく、インターネットを介したオーディエンスの働きが空間性を構築してきたことがわかる。