

邦画アニメ作品における巡礼聖地の景観分析

D2-09002 阿川 誠

1. 研究背景と目的

近年アニメ作品の中に実際まちの風景や建物が登場して作品全体的に現実性を与え、ストーリーの重要な場所として作品に描かれている。またアニメファンの間では、その作品のモデルとなったまちを訪れ、アニメに登場した場面の建物などを撮影する舞台探訪が盛んに行われ、ファンの間では、“聖地巡礼”と呼ばれている。

聖地巡礼という現象の特徴として、ファン自らモデルとなった場所を探して撮影しに行き、アニメの中のシーン同じ画角で写真を撮る。この撮影した写真をアニメの引用画像と並べて、インターネットサイトに投稿することで同じ趣味をもったファンのコミュニティの中でその場所が聖地であるという認識を共有できる。何人ものファンたちが撮影することによって、写された空間を特別な価値が付加されている。アニメから生まれた特別空間をまちの景観問題を考えるときの一つのモデルとして考えることはできないだろうか。アニメに登場した場所・建物を景観モデルと定義し、アニメからできた景観はどのような場所に立地し、どのような空間を写し出しているのか分析する。

2. 研究方法

2.1 研究対象の抽出

アニメ作品の中から研究対象を選ぶにあたって、近年のアニメ作品数は非常に多くなり、作品を独自に選定することが難しい。そこで本研究には「聖地巡礼 NAVI」(飛鳥新社)という書籍から、100 作品のアニメを抽出した。

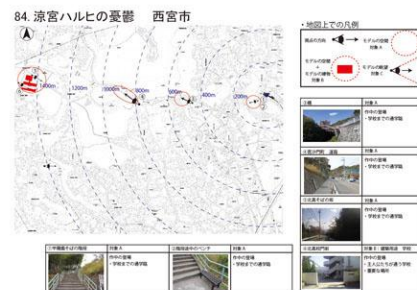
書籍には、作品ごとの解説と聖地とされている場所の写真とまちの地図が掲載されている。作者の記念館やキャラクターの銅像などが掲載されている作品、また史実をなぞらえた作品は今回の分析対象から除外する。

2.2 分析方法

(1) 分析対象

本研究では書籍に掲載されていた 100 作品の中から、74 作品を選出し、それ作品に登場した景観モデルを分析の対象とする。分析対象となる景観モデルの写真とストーリーのどのシーンに登場したかを書籍及び、参考サイトから調べる。そして、対象作品ごとに景観モデルの場所をプロットした地図(表 1)を作成し分析する。

表 1 地図の作成例



(2) 景観モデルの空間の分析方法

聖地巡礼の特徴として、ファンが写真に撮る空間と作品のストーリーとの関わりが深いという点から、景観モデルが写し出す空間と作品内に登場した時のシチュエーションとの関係に着目して分析を行い、ストーリーとの関係で見られる空間の構成に特徴があるのかを考える。

(3) 景観モデルの空間の分析方法

作成した地図をもとに景観モデルが立地する場所がまちの地形的特徴や作品のストーリーとどのように関係しているかを考える。

3. 景観モデルの空間とストーリーの関係

3.1 6つのシチュエーションに分類

景観モデルの登場は作品の内容によって様々なシチュエーションが挙げられた。その中でよく似たシチュエーションのものを6つにまとめ、分析を行っていく。

3.2 6つの景観モデルの分析

(1) 都市風景として登場するもの

作品の内容とは関わりが少なく、作品の舞台となるまちの風景がよくわかる場所を写したものが多い。全景や特徴的な場所、有名な建造物が景観モデルとなっており、わかりやすさが重要視されている。(写真 1-A)

(2) ストーリー・キャラクターと関わりが深いもの

作品の舞台となる建物やキャラクターの住まいとして登場するものが多い。学校や神社がその景観モデルとして多く該当した。ストーリーによって、キャラクターと一番関係性が強い場所となることから実際にこのような学校、神社の景観モデルが聖地巡礼の現象の中心となることが多い。(写真 1-B)

(3) キャラクターが滞留する場所となったもの

ストーリーの中で会話や出会いなどのシチュエーション

ンに主に登場する場所。キャラクターが目的を持って向かう場所には公園や野球場などといった特定の範囲が決まった空間が挙げられる。またストーリーの自然な流れから生まれる会話のシーンでは、帰り道や河川敷など特定できない場所が登場する。(写真 1-C)

(4) キャラクターの移動中に登場したもの

キャラクターの通学や電車を利用するシチュエーションに登場する場所。通学路などの徒歩での移動に描かれている場所はパースペクティブに描かれ、道が遠方の方まで続いていくような方向性をもった空間が景観モデルになっている。また電車を利用するするシーンでは駅のホームを写す景観モデルだけではなく、駅舎や駅の時刻表なども景観モデルとなっており電車での移動を連想させている。(写真 1-D)

(5) 重要な場面に登場したもの

ストーリーのクライマックスや告白のシーンによく登場する景観モデル。作品によって様々な場所が写されるが特に多くみられたのがまちや海、山などが見渡せる眺望風景である。まちの中にある空間をヒューマンスケールで写した景観モデルに対して、まちの全景をみることが出来る特別な眺望風景が作品の重要なシーンを担う場所として登場している。(写真 1-E)

(6) OP・ED に登場したもの

作品本編とは別に、アニメの始めと終わりに流れるオープニング(OP)とエンディング(ED)に登場する景観モデル。シチュエーションとは関係性が少ないが時間が決まっている OP・ED には作品を象徴する場所やまちの特徴的風景が景観モデルとして登場する。(写真 1-F)



(A) 神戸大橋



(B) 豊郷小学校旧校舎



(C) 箱根ヶ崎 野球場



(D) 北赤羽 中の橋



(E) 聖蹟桜ヶ丘の全景



(F) 鷲宮神社

写真 1 6つの代表的な景観モデルの例

4. 景観モデルの立地とストーリーの関係

4.1 景観モデルの立地と地形的特徴の関係

舞台となるまちの地形によって景観モデルの立地が影響を受けている作品がいくつかみられた。海や川、山など自然環境をまちの持つ資源の一つとして映している。広島県尾道市がまちのモデルとなった作品では山に沿ったまち並みや瀬戸内海の景色が景観モデルとして登場している。(写真 2-A)その高低差がある地形を利用した丘の上からの景観モデルも多く登場する。(写真 2-B)



(A) 尾道市全景



(B) 丘の上からの眺望

写真 2 尾道市の景観モデル

4.2 景観モデルの立地とストーリーの関係

ストーリーの流れによって、景観モデルが連続的に立地している作品がみられた。兵庫県西宮市(表 1)がモデルとなった作品では主人公の学校までの通学路が景観モデルとして登場している。階段や橋、坂道(写真 3-A, 3-B)などが通学ルートに沿って立地している。実際にそのまちを歩くファンは主人公が通った道を追体験できる。



(A) 通学路 階段



(B) 通学路 橋

写真 3 西宮市の景観モデル

5. 結び

アニメに登場するまちの地形的特徴や作品の内容によって景観モデルの立地に大きく影響している。その場所から写される空間はまちの特徴的な場所などのわかりやすい景観や、作品に深く関わる建物など様々であるが、そのまちが持つ景観震源として聖地巡礼を行うファンの間で大切な場所となっている。アニメの聖地のモデルとなることでそのまちが持つ景観資源を考える際に、これらの景観モデルからまちの魅力的な風景を窺い知ることができるのではないだろうか。

参考文献

- 1) 聖地巡礼 NABI、飛鳥新社
- 2) 山村 高淑: 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方～
- 3) 季刊まちづく 22 0904 観光立国時代の地域づくり P46-51、学芸出版社
- 4) 聖地巡礼 NAVI に掲載されている参考サイト