

# 物語文脈と共感痕跡を提示する LLM 対話システム：アニメ聖地巡礼の没入感支援

## An LLM-Based Dialogue System for Supporting Immersion in Anime Pilgrimage through Narrative Contexts and Empathic Traces

叶梓欣<sup>1\*</sup> 村田和義<sup>1</sup>

Zixin Ye<sup>1</sup> Kazuyoshi Murata<sup>1</sup>

<sup>1</sup> 青山学院大学

<sup>1</sup> Aoyama Gakuin University

**Abstract:** 本研究は、聖地巡礼における「物語文脈の希薄化」と「共感の非同期性」に着目し、スマートフォン上で動作する位置情報連動型の対話システムを提案する。LLM と RAG 技術を用いて物語世界のキャラクターを再現し、巡礼者の現在地に応じて「物語の記憶」や「他者の共感痕跡」を提示する。本システムは、「虚実」と「他者」の両面から巡礼体験を類型化し、物語世界への没入を多角的に促す役割を担う。能動的な対話を通じ、巡礼者の「移入」と「社会的確認」を支援する。

### 1 はじめに

近年、アニメや漫画等の地域に関わるコンテンツを活用した「コンテンツツーリズム」が注目を集めている [1]。特にアニメ聖地巡礼は、ファン自身が舞台を特定し情報を共有する「ボトムアップ型」の性質を持ち [2]、作品世界と現実の風景を重ね合わせることで、自らが作品の一部となったかのような感覚、すなわち没入感を得ようとする能動的な行為である。

聖地巡礼における没入感の質は、訪問者の作品中に登場した場所への既知感や作品への愛着に支えられている [1]。しかしその質を向上させるためには解決すべき二つの課題が存在する。第一の課題は「虚実の乖離」である。現実の風景はあくまで日常の空間であるため、ファン個人の想像力だけに頼った場合、物語世界への「移入」の維持が困難な場面も少なくない。第二の課題は「共感の非同期性」である。巡礼行動は、聖地を特定する「探索者」とそれを追う「追随者」という時間差のある関係で成立しており、現地での感動を共有したいという社会的欲求が、聖地を巡るタイミングの非同期性によって十分に満たされないケースが見受けられる。

既存の観光支援技術として、AR を用いた視覚的な再現などが普及しているが、これらの課題を解決し巡礼体験の没入感を高める支援は十分ではないと考えられる。そこで本研究では、大規模言語モデル（以下 LLM）を用いて聖地における物語の文脈と共感の痕跡を提示

することで、巡礼者の没入体験を支援する対話システムを提案する。本稿では、以下、第 2 章で背景と目的を述べる。第 3 章では没入支援のフレームワークについて述べる。第 4 章でシステムの全体構造を示し、第 5 章で今後の課題について論じる。

### 2 研究背景と目的

#### 2.1 アニメ聖地巡礼

アニメ聖地巡礼は、公式に提供される情報に基づく従来の映画やドラマのロケ地観光とは異なり、ファン自らが作品の舞台を特定・探訪し、その情報をインターネット上で共有・蓄積する「ボトムアップ型」の観光行動として発展してきた [2]。Ono らによれば、聖地はファンコミュニティという「他者」の集団的活動によって定義される。また、巡礼者の動機には「作品世界への没入」と「他者との共感」という二つの欲求が存在することを指摘している [2]。聖地において作品世界や他者の存在を想起させる手がかりを得ることで、聖地巡礼における没入感が向上すると考えられる。

#### 2.2 聖地巡礼における没入感の定義

本研究では聖地巡礼における没入感を、楠見らの定義に基づき、「読者や観客が物語世界へと深く入り込む体験」と定義する。没入感には以下の三つの心理要因から構成される [3]。

\*連絡先：青山学院大学 社会情報学専攻 社会情報学専攻  
〒 252-5258 神奈川県相模原市中央区淵野辺 5-10-1  
E-mail: c8125007@aoyama.jp

**没頭:** 日常の喧騒を離れ、目の前の景観や体験に高度な注意を集中させる状態。

**移入:** 意識が物語世界へと「運ばれる」感覚であり、目の前の風景を物語の一部として受容する状態。

**同一化:** キャラクターの視点や感情を借りて、自分自身が物語の当事者であるかのように体験する心理プロセス。

聖地において作品世界への没入を促す手がかりを得ることで没頭・移入・同一化が生じやすくなり、その結果として聖地巡礼における没入感が高まると考えられる。

また「他者との共感」は、他者の存在を感じることで没入感を補強する外的要因として位置づけられる。

## 2.3 アニメ聖地巡礼における他者性の定義

前述において、Onoらは、聖地巡礼における没入感が単なる個人の観光行動に留まらず、多様な他者との相互作用によって強化されることを示した [2]。本研究では、この他者性を「物語内の他者」と「コミュニティ内の他者」という二つの側面から再定義する。

### 2.3.1 物語内の他者

巡礼者は聖地を訪れた際、風景や作品に関連する小道具を手がかりに、物語やキャラクターの存在を想起する [2]。このような想起は、単にその場所を作品の一部として認識させるだけでなく、虚構であるはずの物語やキャラクターがその場に実存したことを裏付ける「証拠」と考えられる。この証拠性が現実空間に物語のリアリティを付与することで、巡礼者は物語の当事者として振る舞う「同一化」のプロセスへと誘導される。自らを物語内の主体とみなすことで、物語内部の視点を獲得した巡礼者にとって、対峙するキャラクターは単なる観察対象ではなく、交流すべき「他者」として認識される。ここで、その関係性の対象となる作品内のキャラクターを「物語内の他者」と定義する。

### 2.3.2 コミュニティ内の他者

巡礼者は、情報の生成・消費行動によって「探索者」と「追随者」に大別される [4]。探索者は作品放映直後に舞台特定を行い情報を発信する先導者の役割である。追随者はその情報を現地で確認し感動を共有する [4]。聖地を訪れた巡礼者は写真や巡礼ノートなどその地を訪れた痕跡を残すことが多く、巡礼者は他の巡礼者の痕跡に共感することで、巡礼者コミュニティへの帰属

意識が生まれ、作品世界への没入感が強化されると考えられる。このように聖地を訪れた痕跡を残す巡礼者をコミュニティ内の他者と定義する。

ただし、他の巡礼者の残した痕跡への共感には、その意図や感情などの解釈の手がかりが必要であると考えられる。それらが無いままであると、痕跡は見知らぬ誰かの記憶に留まり、共感や帰属意識に結びつきにくいと考えられる。

## 2.4 聖地巡礼における没入感を阻害する要因

実際の巡礼現場において2.1で述べた二つの欲求「作品世界への没入」「他者との共感」を同時に充足させるには、状況的・時間的な課題が伴うと考えられる。前者については、日常的な住宅街などの景観において、個人の想像力のみで「没頭」や「移入」を維持し続けることは難しい。また後者については、それぞれの巡礼者は時間的に異なるタイミングで聖地を訪れるため、直接的な交流が行われることはない。そのため共感への手がかりが乏しく、それによる共感を得ることが難しいことも多い。

## 2.5 本研究の目的

本研究ではLLMを用いたキャラクター対話システムにより、2.4であげた課題を解決することを目指す。本システムではキャラクターは想像の対象としてだけではなく、巡礼者と直接やり取りをする対象として機能することを意図している。これにより作品世界への没入を支援する「物語内の他者」として機能する。それと同時に、他の巡礼者が残した痕跡についてキャラクターが物語内の文脈で語り直すことで、「コミュニティ内の他者」と巡礼者をつなぐ媒介としても機能する。これにより巡礼者の残した痕跡が単なる記録ではなくキャラクターを介した物語的な体験として取り入れられることを期待する。

## 3 聖地巡礼の没入支援のためのフレームワーク

### 3.1 2軸構造を用いた没入状態のモデル化

本研究では巡礼者の没入状態を、以下の二つの直交する軸によって定義される座標系としてモデル化する(図1参照)。

まず縦軸は「作品世界への没入度」を表す軸とする。縦軸の下部は没入の生じていない現実・日常の世界を表し、上部は作品世界への没入が生じた状態を表す。日

常的な風景を客観的に認識している状態から、そこに物語的な意味を見出すことで再解釈され、没頭・移入・同一化が維持される状態への移行する。本システムでは、キャラクターが聖地の風景の意味を語り直すことで、巡礼者の認識を現実から物語世界へと引き上げる。

次に横軸は「他者との共感度」を表す軸とする。横軸の左側は聖地に自分だけが存在する自己完結的な体験を表し、右側は蓄積された他者の痕跡を共有し、コミュニティとの一体感を感じている状態を表す。共感が成立するためには痕跡が存在するだけでなく、それに込められた意図や感情を解釈するための手がかりが必要であると考えられる。本システムでは、過去の巡礼者が残した痕跡をキャラクターが媒介となって物語として再構築して提示することで痕跡に解釈の手がかりを付与し共感可能とする。

### 3.2 四象限による巡礼体験の類型化と本システムの支援領域

定義した二軸に基づき、以下の四つの象限に類型化する（図1参照）。

**第III象限：日常的体験** 物語への移入も他者との交流も希薄な状態である。具体的には、作品に関する背景知識を持たずに単に風景を鑑賞している状態や、巡礼目的で訪れたものの、自身の想像力の限界や日常的な景観により作品世界との結びつきを構築できず、目の前の光景が「ただの住宅街」としてしか知覚できない初期段階がこれに該当する。

**第II象限：個人的没入** 物語世界へは深く没入しているが、他者との共感が欠如している状態である。これは熱心なファンが一人で黙々と聖地を巡り、脳内でアニメのシーンを再生しているような状態に相当する。作品世界への高い没入度を持つ反面、その感動を共有することができないため、現地での情報検索やSNSへの投稿作業に認知リソースが割かれ、没入体験が容易に中断される。

**第IV象限：社会的体験** 他者との繋がりはあるが、作品世界への没入がない状態である。具体的には、友人との会話が主目的となっていたり、SNSへの投稿自体が目的化し、その場所を持つ物語的な意味との結びつきが希薄な状態を指す。ここでは場所は単なるコミュニケーションの背景として存在しており、作品世界への深い没入は生じにくい。

**第I象限：共感的没入** 作品世界への没入と、他者との共感が同時に成立している理想的な状態である。ここ

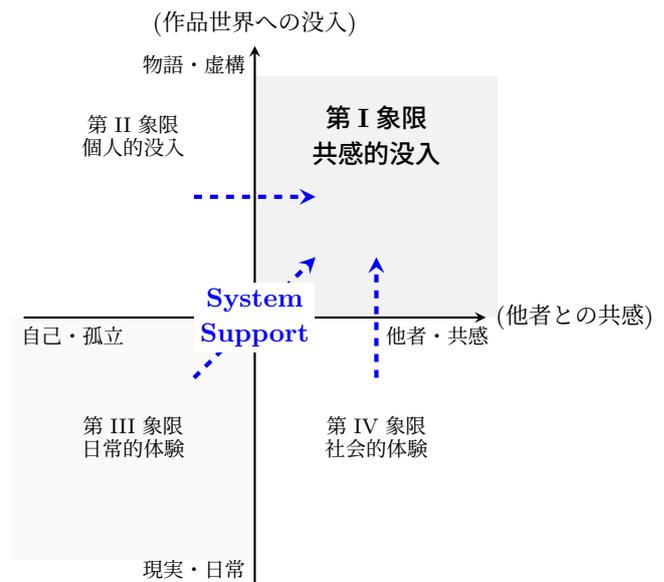


図1: 没入状態の四象限モデルと本システムの支援領域

では、目の前の風景が物語の一部として知覚されると同時に、その感動を他の巡礼者、およびキャラクターと共有しているという感覚を伴っている。他者やキャラクターの存在が物語世界をつなぎ留めるため、個人的没入（第II象限）と比較して、外的要因による没入の中断が生じにくく、安定した体験が持続する。

聖地を訪れる多くの巡礼者は物語の意味づけや他者性の手がかりが不足するため、第III象限から巡礼体験が始まると考えられる。本システムは、作品内のキャラクターを媒介として、(1) 聖地の風景や小道具に物語文脈を付与して語ることや (2) 他者の痕跡をその意図や感情を解釈可能な形で提示することで、巡礼体験の第I象限への移行を支援する。第IV象限の巡礼者には (1) により物語的な意味を持たせることで、また第II証言の巡礼者には (2) により共感を強化することで、それぞれ第I象限へと誘導する。

## 4 システムの全体構成と没入支援の実装

本研究で提案するシステムについて述べる。本システムは3で定義したモデルを具体化することを目指している。

### 4.1 キャラクターの実在感の生成

没入感の前提となる「キャラクターの実在感」を生成するため、本システムはLiらによって提案されたChatHaruhiフレームワーク [5] を採用する。



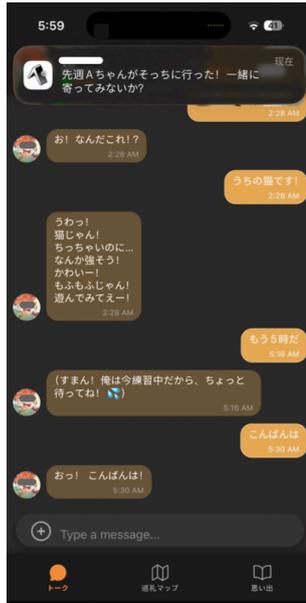


図 3: 開発中のインターフェース

な課題は、これらの機能を統合し、実際の巡礼場面で動作可能なシステムとして完成させることである。またシステム実装と並行して、本研究で提案した縦軸方向と横軸方向の没入支援の有効性を検証する実験を設計する必要がある。また、従来の検索や SNS 等と比較して、巡礼者の没入や共感の体験にどのような違いがあるかについて確認するなどにも必要である。

## 謝辞

本研究の一部は JSPS 科研費 JP24K15053 の助成を受けたものである。

## 参考文献

- [1] 白坂蕃, 稲垣勉, 小沢健市, 古賀学, 山下晋司: 観光の事典朝倉書店 (2019)
- [2] Akinori Ono, Sumiaki Kawamura, Yasuto Nishimori, Yuki Oguro, Ryosuke Shimizu, Sari Yamamoto: Anime pilgrimage in Japan: Focusing Social Influences as determinants *Tourism Management* Vol. 76 103935 (2020)
- [3] 楠見 孝, 米田 英嗣: “聖地巡礼” 行動と作品への没入感: アニメ、ドラマ、映画、小説の比較調査コンテンツツーリズム学会論文集 Vol. 5 pp. 2-11 (2018)
- [4] 安村克己, 堀野正人, 遠藤英樹, 寺岡伸悟: よくわかる観光社会ミネルヴァ書房 (2011)
- [5] Cheng Li, Ziang Leng, Chenxi Yan, Junyi Shen, Hao Wang, Weishi MI, Yaying Fei, Xiaoyang Feng, Song Yan, HaoSheng Wu, Haozhen Sun: ChatHaruhi: Reviving Anime Character in Reality via Large Language Model *arXiv.org arXiv:2308.09597* (2023)