



### AGF2025 で日本のアニメ・ゲーム聖地を PR ～ソウルの現場から見る韓国ファンの熱気～

(一財)自治体国際化協会ソウル事務所 所長補佐 阿部 広海 (島根県派遣)

2025年12月5日から7まで、韓国・高陽市の KINTEX において、「アニメ×ゲームフェスティバル 2025 (AGF2025)」が開催されました。国内外のアニメ・ゲーム関連企業が一堂に会し、最新作品の展示や体験、限定グッズ販売、声優やクリエイターによるイベントなどが行われる AGF は、韓国最大級のサブカルチャーイベントです。日本発のアニメやゲームコンテンツの存在感も大きく、年末を代表する恒例イベントとして多くのファンに知られています。2025年は6回目の開催で、延べ10万518人、過去最高の来場者数を達成することができたと主催者から発表がありました。

会場には、アニメ制作会社、ゲーム企業、出版社、関連グッズメーカーなど多様な出展者が集まり、開場直後から多くの来場者で賑わいました。来場者の中心は10代から30代の若年層で、特にゲームの体験コーナーには長い行列ができていました。また、限定グッズを目当てに早朝から訪れるファンの姿も見られ、作品に対する高い熱量がいたるところから感じられました。

ステージでは日韓の声優、DJ、Vtuber らによるトークイベントやパフォーマンス、ライブなどが行われ、会場を大いに盛り上げていました。AGF は展示や販売にとどまらず、こうしたプログラムを通じて、ファン同士が作品への思いや体験を共有できる交流の場としての役割も果たしています。友人同士で写真を撮りながら会場を巡る姿や、コスプレイヤー同士が写真を撮りあう様子が会場のあちこちで見られました。さらに、DJ ブースでは日本語のアニメソングや J-POP が流され、サイリウムを使ったパフォーマンスをする来場者の姿もあり、まるで日本のイベントに来ているかのような雰囲気も感じられました。

### クリアソウルブース

こうした大熱狂の会場の一角に、クリアソウル事務所もブースを出展し、日本の地域をアニメやゲームなどのコンテンツを通して発信している取り組みを紹介しました。今回は、兵庫県および青森県弘前市にご協力いただき、壁面に大きくキャラクターを掲示しました。兵庫県立淡路島公園内にある、アニメ×テクノロジー×自然をテーマとした新感覚テーマパーク「ニジゲンノモリ」から、ゴジラ、クレヨンしんちゃん、NARUTO × BORUTO のデザインを、また、弘前市および函館市が「雪ミク」と連携して実施している観光キャンペーン「ひろはこ」のデザインを提供いただき、高さ約3メートル、幅約6メートルのフォトスポットを作成しました。ゴジラや初音ミクは韓国国内でも人気が高いため、来場者の目を引き、多くの人が足を止める場面が見られました。



フォトスポット

また、(一社)アニメツーリズム協会にご協力いただき、「日本のアニメ聖地 88 2025年版」の巨大日本地図もブース内に掲示しました。

掲示した地図は日本語、また配布用の地図も日本語版を多く提供いただいていたのですが、むしろそれが良かった

たようで、スタッフと日本語で話したいという韓国人にたくさんブースに来ていただきました。地図を手にとった後、好きなアニメについてや、聖地巡礼について話し、話題に挙がった地域のパンフレットをお渡しすることで効果的に広報することができました。



日本のアニメ聖地 88 2025年版を見る来場者

そのほかブースでは、来場者が気軽に参加できるカプセルトイ抽選会も実施しました。ニジゲンノモリ限定のぬいぐるみ、ひろはこ限定の法被、さらに富山県限定のハローキティハンカチなどを提供いただき、特賞として用意しました。会場内の口コミや、来場者がSNSに投稿した情報をきっかけに、特賞を当てたくてブースを訪れたという方もおり、多くの方に参加いただきました。景品を受け取った後にパンフレットや地図を見る方も多く、楽しみながら日本の地域情報に触れてもらう機会となりました。



特賞に当選した来場者

## 韓国人の日本の「聖地巡礼」への関心

さらに、日本のアニメ・ゲーム作品をきっかけとした旅行や聖地訪問への関心、ならびに消費行動の傾向を調査するため、カプセルトイ抽選参加者を対象にアンケートを実施しました。

アンケートでは、日本のドラマ・アニメ・ゲームの舞台や聖地を「訪れたことがある」と回答した来場者が多く、作品を起点とした訪問意欲の高さが確認されました。訪問理由としては、「好きな作品に関連しているから」「推しと関係があるから」「写真撮影や雰囲気を楽しみたいから」といった回答が多く見られました。

また、聖地訪問時の行動に関する設問では、グッズ購入やカフェ・飲食への支出に加え、限定商品やコラボ企画がある場合に消費意欲が高まる傾向がうかがえました。一方で、不安点としては「アクセスの不便さ」「情報不足」「言語面での不安」などが挙げられており、今後、安心して訪れてもらうための環境づくりや、情報発信の工夫について考えるきっかけとなりました。

## おわりに

近年、韓国ではアニメやゲームをはじめとするコンテンツが若年層を中心に高い人気を集めており、作品をきっかけとした交流や作品の舞台となった場所への旅行についても関心が年々高まっています。AGF2025は、こうした動向を現場で把握できる貴重な機会となりました。

クリアソウル事務所では今後も、韓国国内イベントへの出展やSNSを活用した情報発信を継続することで、日韓交流と訪日促進のさらなる発展につなげていきたいと考えています。



多くの来場者でにぎわうクリアソウルブース