

アニメ聖地巡礼と地域性―「地域振興」の視点を超えて¹

Pilgrimage to Animation Settings and Its Effect: Beyond Economic Impact

荒又 美陽	Miyo ARAMATA
足立 大育	Daisuke ADACHI
加納 怜育	Ryosuke KANO
菊川 理気	Masaki KIKUGAWA
坂本 和大	Kazuhiro SAKAMOTO
渋谷 京佑	Kyosuke SHIBUYA
田嶋 玲	Rei TAJIMA
萩原周太郎	Shutaro HAGIHARA
菱沼 航	Wataru HISHINUMA

0. はじめに

2016年は、映画『君の名は。』のヒットとともに、その背景となった地を訪問する「聖地巡礼」²が流行語大賞の候補に選ばれる³など、アニメへの肯定的な関心が高まった年であった。日本において初めてアニメ作品が放映されてから100年とのことである⁴が、その社会的影響力に対する評価は時代によって異なってきた。ときには犯罪との関連が指摘され、規制・監視の対象とされてきた歴史がある⁵。そんな中、ここ10年ほどの間に、アニメファンの聖地巡礼については地域振興をもたらすものとして、支援あるいは利用していこうとする動きが強まっている。まずはこの現象をまとめておきたい。

アニメの背景となった地を訪れることが個人的な行動を超え、社会的な広がりを持つものと理解されるようになった時期は、おおむね1990年代から2000年代初めと考えられている（ex. 岡本2009a、暮沢2010、山村2013）。周藤（2016）は、その頃に青年や大人向けの作品が作られるようになったこと、制作本数の増加による省力化のために写真をトレースするという手法がとられるようになり、背景が細密になったことを指摘している。またIT技術の進展により、ブログやSNSによって個人が情報を発信するようになったという事情にも関連があるだろう（岡本2009b、釜石2012）。背景がどこであるかを自身で発見せずとも、より詳しい誰かからの発信によって確認できるようになり、またそ

の相乗効果によって訪問者は増えていく。「聖地巡礼」という呼称は、ファンの中から自然発生的に使われるようになったとのことであり、対象となった初期の作品（『美少女戦士セーラームーン』『天地無用！』など）において神社がその目的地となったこととの関連も指摘されている（岡本2009a、大石2011）⁶。

いずれにせよ、そのように地域への新しい訪問者が増えてきたことは、彼らを取り込んだ地域振興の可能性につながってくる。このテーマで研究を続けている北海道大学の山村高淑は、それが「コンテンツツーリズム」という名称で行政に可能性を見出されるようになったのは、2005年の「映像等コンテンツの制作・活用による地域振興のあり方に関する調査報告書」がはじめだとしている（岡本ほか2013）⁷。彼は『らき☆すた』の背景に用いられた埼玉県の鷲宮町について、地域の商工会がいかに訪問者の要望をくみとって活動を展開したかを詳細に記録している（山村2008）。同様に、東京都多摩市聖蹟桜ヶ丘地区と『耳をすませば』（毛利2014）、富山県南砺市城端と『true tears』（片山2013）、茨城県大洗町と『ガールズ&パンツァー』（石坂ほか2016、田中ほか2016）、岐阜県高山市と『氷菓』（山元ほか2016、周藤2016）等、それぞれの地域におけるファンに向けた具体的な活動の展開とその成果、およびファンの観光行動について分析が行われてきた。聖地巡礼を受けた地域の取り組み自体の研究については、十分な蓄積ができていると言えるだろう。

しかしこれまでの研究では、アニメ作品が既存の地域イメージをいかに利用し、またそれをどう変化させているのかについては、あまり重視してこなかった。数少ない例外として、神田（2012）は地域に形成されてきたイメージにアニメの内容がそぐわないとして、現地の住民から反発を受けた例を紹介している。青木（2013）は、地域の文化遺産である学校にアニメファンが多数訪れたことによって、その歴史的価値への認識が高まった例があることを指摘した。周藤（2016）は、アニメファンの見たいものが通常の観光地とはずれがあることから、既存の観光のまなざしを変革していく可能性を論じている。アニメ聖地巡礼が経済効果以上に地域に何を引き起こしているのかについては、より多数の事例から分析していく必要があるだろう。

そのためにはまず毎年膨大な作品が生み出されるアニメの中で、どのような要素がファンを聖地巡礼に導くのかを考えてみたい。この現象に関連して有名な『らき☆すた』については、手掛かりとして、巡礼地が毎回必ず用いられるオープニングの背景であったこと（山村2008：157-158）、背景の作画において特徴のある京都アニメーションの作品であること（暮沢2010：142-145）や、主人公が「オタク少女」であること（周藤2016：59-60）などの情報が既に提示されている。巡礼行動につながるのが人気のある作品であることは間違いないとしても、それぞれの作品において巡礼につながりやすい要素とそうでない要素はあるはずである。そこは整理しておくべきだろう。また、アニメの内容とその舞台が結びつくのには、偶然の要素もありながらも、時代と社会の制約のなかでのある種の必然性も見出されるはずである。それを知るためにも、アニメの中身と地域の関係をより深く分析していく必要がある。

このような視点からの研究として、文学研究の手法は参考になる。前田愛の『都市空間のなかの文

学』(1992)は、江戸末期から現代までの14の文学作品を実際の都市空間の構造や時代ごとの変容過程の中で読み解いている。前田は、「文学テキストのなかに呼びあつめられた地名は、現実の都市空間と虚の言語空間とが相互に浸透しあう界面」(p.24) だとし、現実が作品に影響するだけでなく、作品が現実に影響する可能性を視野に入れている。地名を重視しながらも、実際の分析のなかでは横光利一の『上海』のように細かな地名が示されないことに意味がある事例も示し、時には池田満寿夫の『エーゲ海に捧ぐ』のように、当時の社会風俗との関係をかなり感覚的に読み解いている。アニメの背景に選ばれた地域と作品自体の関係は、このような手法から読み解ける可能性がある。

実際のところ、アニメ作品についてもそれぞれに取り込んだ現実の地域の実態との関係性が考えられるはずである。現実の地域との関係性を示す虚構の地名が用いられることもあれば、地名は挙げられずとも特徴的な建造物によってそれと認識される場合もある。それらを手掛かりに、ファンは背景に用いられた地域を訪問する。そして作品が放映され、ファンが巡礼を行うことによって、作品の中で付け加えられたイメージが地域イメージを変化、あるいは強固なものとしていく過程があるだろう。本論は九つの事例を通じて、アニメのいかなる要素が聖地巡礼を導いたのか、あるいは導かなかったのか、そして地域イメージを利用しつつ、地域に新たに付け加えたものが何であったのかという観点から議論を進めていきたい。

私たちは、聖地巡礼の具体例から、ファンはアニメの設定の中に入り、その行動を追体験することが一つの目的となると考えている。まずはそのための旅行行動が何を意味するのかから分析していく。

1. 聖地巡礼行為による現実世界の祝祭化：『結城優奈は勇者である』(足立)

『結城友奈は勇者である』は2014年の秋に放映されたアニメであるが、放映後もシリーズ作のノベライズや、コミカライズがなされ、2017年には続編アニメの放映が決定している。ここでは2017年2月5日に開催された「讃州中学文化祭 in 観音寺市」というイベントの内容や地域の取り組みも含め、作品と舞台となった観音寺市の関係について論じていきたい。

この作品は日本神話が重要なテーマとなっている。日本神話によれば淡路島や四国が日本の始まりの場所となっており、四国が舞台に選ばれたと考えられる。また設定では本州は滅亡しており、四国だけは神樹さまと呼ばれる神の力により守られていることになっている。作品中では瀬戸大橋が壊されているビジュアルによって、四国が他の地域から分断されているイメージが強く映し出されている。また舞台が観音寺市となったのは、校舎の窓辺から海が見える中学校を探して取材させてもらったのが観音寺中学校であったからとしている。主人公の好物がうどんであったり、煮干しであったりするのは、香川や観音寺が選ばれたことによって後付けされた設定と考えることができ、作品の舞台は登場人物の設定に深く結び付くことがあるといえよう。

この作品では登場人物達がうどんを食べるなどの「日常シーン」が度々挿入される。こうした日常シーンは追体験実現性が高く、作品の舞台を現実世界で追体験することを目的とした聖地巡礼行為と相性が良い。観音寺に訪れるファンも、アニメに出たうどん屋でうどんを食べ、お土産に煮干しを買っていく。こうしたファンの購買行為は地元の商店等の協力や理解を集めることができるため、アニメ中に舞台の特産物が登場すると聖地巡礼が成功しやすくなる可能性がある。

2017年のイベントは舞台となった観音寺中学校の体育館で行われ、全国から約1400人が参加した。また、それに合わせて観光ポスターも作られた。ポスターの背景は官民連携で観光して欲しい場所を選んでいるが、ファンのことも考え、アニメに出たところも背景に取り入れたという。当日は遠方からのファンが多く、またツアーも企画されていたため、ファン投稿のツイートによれば観音寺市の宿泊施設はすべて埋まっていた。同日開催の香川丸亀国際ハーフマラソンにより隣接する丸亀市の宿泊施設も埋まっていたため、高松市まで行かなければ宿泊できなかった人もいたとのことであった。地元の方に聞くと、こんなことは今までに無かったという。

イベントは実際に舞台となった中学校の体育館で、キャラクターの声を演じた声優がトークショーやライブを行うものであった。アニメ関連のイベント自体は珍しいものではないが、このようにイベントを聖地で行うことは非現実であるはずの作品を、現実の世界で再現しようとする試みでもある。聖地巡礼は日常生活「ケ」から離れ、理想する作品の世界に出来るだけ近づこうとする、ファンの行う祝祭「ハレ」であるといえよう。

2. 背景の再現性の程度と巡礼行動：『思い出のマーニー』（加納）

アニメの背景について、ある程度調査地が示されていながら、巡礼行動が引き起こされにくいケースもある。『思い出のマーニー』はイギリスの作家、ジョージ・G・ロビンソンによる児童文学であり、2014年にスタジオジブリによりアニメ映画化された。原作の舞台は架空の町であるが、そのモデルはイギリスの小さな町、バーナム・オーバーリーとされている。日本でのアニメ化に際し、舞台は北海道に移されている。そのモデルもある程度特定されているものの、本作品に関しては、聖地巡礼という観点ではあまり目立った動きは見られない。その理由として、以下のような要因が考えられる。

まずは制作側がそのようなムーブメントを意図していないことが挙げられる。本作品は、舞台が北海道であることや、ロケハンを行った地域を明かしてこそのものであるものの、あくまで「架空の田舎町」であり、実在の町をモデルにしていることを明言していない。つまり、制作側や行政側がアピールを一切行わないため、「聖地」として認知されにくいことが、ファンの巡礼行動を起こしにくい要因として考えられる。架空の町が舞台であるということは当然、そこにあえて実在する地名を付与することもせず、架空の地名を付与、あるいは匿名化している。他方、「札幌」等、作中において本筋とは外

れた部分の舞台は実在の地名がそのまま使用されている。

主要舞台である湿地周辺については、実際の風景をトレースしたような再現度の高いカットが少ないことも巡礼行動につながりにくい要因として挙げられる。本作品において、主人公がふだん暮らしている場と、夏休みを過ごす場の二つは、ほぼ分断されている。ふだんの生活の場については、あくまで北海道の田舎町における生活を描くために、その背景は駅や町並みや家屋に至るまで、ほとんどが現実におけるそれに概ね即している。徹底したローカライズと言える。しかし、後者の舞台であり、作品そのものの主要舞台である湿地では、北海道というよりは原作の舞台であるイギリスの雰囲気近く、湿地付近の家屋なども欧風の本造家屋が中心となっている。湿原という大枠や、原作では風車小屋であったものをサイロに変更するなど、北海道と認識することはそれでも十分に可能なのだが、日本的要素は湿地周辺においては徹底して排除されている。つまり、意図的に非再現的描写が施されているのである。

聖地巡礼をするにあたっては、暗黙的に実際の風景との一致度の高さが一つの指標となっており、再現度の低い背景描写は巡礼のモチベーションに繋がりにくい。つまり、巡礼行動が起きにくい理由の一つに、制作者の意図だけではないファンの心理に起因するものがあると考えられる。ファンは巡礼をする際、作中に多く登場する特定の建物や景色等のいわゆる「キービジュアル」を通じて巡礼のシンボルとすることが多い。本作品の場合は、主要な舞台で描かれる屋敷や湿原がそれに相当する。その再現度が低いことは、巡礼者が求めるものとは食い違っているのである。ふだんの生活の場の再現度は高いが、それは巡礼行動を引き起こしにくいといえる。

3. 「日常」と「非日常」の対比： 『ひだまりスケッチ』シリーズから考える⁸（坂本）

アニメの描写と聖地巡礼において、作品の主要な舞台が重要であることを示す作品をもう一つ見ていきたい。『ひだまりスケッチ』は、蒼樹うめによる日本の4コマ漫画作品である。芳文社の月刊4コマ漫画雑誌『まんがタイムきららキャラット』で2004年4月号から連載されている。アニメ化は、新房昭之監督、制作会社「シャフト」で4期にわたってなされている。アニメとしてかなり人気があると言える。

主人公のゆのは、やまぶき高校美術科に通い、学校の門前にあるアパート「ひだまり荘」で下宿をしている。隣室に住む同級生の宮子、階下に住む上級生のヒロや沙英、そして新入生の乃莉となずなの6人がほかに暮らしており、彼女らの日々を描いた4コマ漫画である。コミックス（単行本）第8巻にてヒロと沙英が卒業し、新たに新入生として茉莉が入居し5人となった。

聖地巡礼の事例として著名な『らき☆すた』や『ガルパン』などと高校生の日常を描いたアニメとして共通点を持ちながらも、『ひだまり』は聖地巡礼が盛んに行われている作品とは言いがたい。そ

これは、次のような理由によっていると考えられる。

- ①登場人物の特徴、場所、行動が記号化されている (ex. 主人公のゆのは「× (髪留めの形)」とのみ表現される)。
- ②そのなかで、背景や建物も抽象化された形で描かれている。
- ③そのために学校やアパートの周りなどの「日常風景」は特定できない。

修学旅行先、出かける先など、主人公たちにとっての「非日常」はかなり具象的だが、それは『ひだまり』の聖地とは認識されづらい。具象的「非日常」には地理的連続性がない場合があり (横浜元町の商店街を歩いた後、高島屋大阪店へ向かうシーンなど)、SNSなどを検索しても、それを聖地として巡礼が行われているケースはあまり多くみられない。

他方、登場人物たちの地理的エピソードは散見されるという特徴もあり、聖地巡礼と地域との関係を考えるにあたっては見逃せない。特に多いのが出身地に関するエピソードである (甲府へ特急あずさ・かいじ号に乗って帰省するゆの、福岡からリヤカーで上京する宮子など)。しかしいずれの場合も出身地に関する特徴的な背景などは登場せず、出身地に対する巡礼をひきおこすほどではない。

本作品においては、原作者が作中に登場したり (うめ先生)、次回予告時に定型の「ひだまり荘で待ってます。きっと見に来てくださいね」というセリフがあったりするなど、視聴者が外部から見ていることを強く意識させられるつくりとなっており、作品に没入しづらいという特徴もある。こういったことも聖地巡礼が発生しづらい理由の一つとして考えることができるだろう。

以上の例から、ファンは作品の日常生活の追体験可能性を求めて聖地巡礼を行っていると考えることができる。背景の描き方が特定できればどこでもよいのではなく、あくまでアニメにおける日常生活とのかかわりが重視されている。それが特定されるのであれば、地域とのかかわりが生まれてくるということになる。

4. 作品が聖地にかけたブレーキ：『ヨスガノソラ』 (渋谷)

他方、そのような条件を満たしていても、聖地巡礼がひっそりとおこなわれることを作品の側が要求し、地域振興にはつながらないこともある。「ヨスガノソラ」は、2008年12月に sphere より発売された18禁恋愛アドベンチャーゲーム、並びにこれを原作として2010年10月より放送されたテレビアニメである。作品では、両親を事故で亡くした兄妹、春日野悠・穹が祖父のかつての家がある奥木染へと移り、そこでの兄妹の生活が描かれる。この奥木染のモデルとなったのが栃木県足利市樺崎町である。樺崎町をモデルとして選択した理由は原画家である橋本タカシ氏の親戚宅があったからであると言うが、橋本氏は樺崎町について「自分の田舎の原風景」と語っていること⁹からも、「都会」に対する「田舎」要素がこの地域の選択において重要であったことは見て取れる。足尾山地と関東平野の緩衝地帯が成す標高の低い稜線や、これに挟まれた谷沿いに広がる田畑の風景などは、まさに多くの人

が持つ田舎のイメージと相似するのではないか。

このような要素を取り込んだ「ヨスガノソラ」だが、地域へどのような影響をもたらしたのだろうか。それを考える上では、この「ヨスガノソラ」のもつ2つの事情を考慮しなくてはならない。一つは原作がR-18作品であり、TVアニメにおいても性交渉のシーンが描かれていた点である。もう一つは、その中に実兄妹による近親相姦が含まれる点である。近親相姦は現代日本において違法ではないが、タブー視されるものである。

2010年5月に原作スタッフブログにおいて舞台についての記事が書かれて以降、樺崎町は聖地として特定され、ファンによる聖地巡礼が行なわれ始めた。その中で一部ファンから足利市観光協会などへ問い合わせがなされたため、地域でもその存在が知られることとなり、「ヨスガノソラ」について町おこしが検討され始めた。しかし、制作者側との折衝の結果、企画は樺崎八幡宮秋季例祭における展示に留まり、以降はそのような取り組みは見られない¹⁰。

この様な動きが見られたことこそが「ヨスガノソラ」と聖地の関係の特徴である事は疑いないだろう。作品で描かれる魅力的な「田舎」の風景が広がり、作中のような田舎体験が出来る聖地・樺崎町はファンを魅了し引き寄せた。しかし、それを強調することが地域に良い影響をもたらすとは限らない。アニメ関係者が「地域振興に使うべきではない」「内容は選んだ方が良い」と語った通り¹¹、作品の内容が地域の印象に大きな影響を及ぼす恐れは大きい。それでも、アニメ放映後6年を経た現在においても聖地を訪れる人は多少見られ、樺崎町の魅力を発信する効果の持続性は認められる。

やや特異な事例だが、作品の内容により聖地巡礼は地域にとって毒にも薬にもなり得るものだと言える。

5. 増加する聖地：『とある魔術の禁書目録』シリーズ（荒又）

聖地巡礼が地域振興につながる例は数多いが、それは地域イメージにどのように影響するのだろうか。ここでは、地域振興の取り組みと地域の関連性を見ていきたい。『とある魔術の禁書目録』^{インデックス}は、ライトノベル¹²から2008年にアニメ化されたものである。人気シリーズとなり、2013年には映画化もされた。作品のなかでは、教育によって子どもたちを科学的に超能力者に育てる「学園都市」が東京郊外に存在している。アニメ化された時に、その背景として用いられたのが多摩都市モノレールの周辺、とりわけ多摩センター駅と立川駅周辺である。モノレールの形態や1980年代以降の開発という新しい街並みが、近未来の世界を描くのに適していたと考えられる。

アニメでは、非常に近代的で衛生的だが乱雑な街並みや、ファミリーレストランなどの画一化されたサービスによって特徴づけられた東京の郊外の風景が再現されている。その中で、教師でありながら生徒たちの冒険に協力することも多い月詠小萌先生のみが古風な木造二階建てのアパートに住んでいる¹³。これは原作からの設定であるが、行政や大企業による大型開発がなされた郊外においては、

以前からの地主たちが提供してきた木造アパートも点在しており、アニメの背景は東京郊外のリアリティをかなり反映していると言える。

作品の人気から、徐々に巡礼を目的とした立川への訪問者が増え、立川市と立川観光協会は2010年から地域振興への取り組みを始め、現在まで年一回のイベントを行っている。参画団体は32にのぼっており、キャラクターがデザインされた自動販売機が設置され、アニメのなかの飲み物を再現した缶ジュースも販売されている。販売されているグッズには、オリジナルのイラストも用いられており、アニメには出てこない立川の風景も描かれている。それらはキャラクターとともに描かれているために、ファンにとっては新たな聖地となり、訪問者を増やしていくことになる。

他方、その風景の背後に隠されている問題もある。立川の新しい街並みは、米軍の基地撤退を契機とする再開発によって生まれている。立川を代表する風景としてイベント用のイラストの背景に選ばれた昭和記念公園やその中の建物（とりわけ建物内にある昭和天皇記念館）に対しては、戦争とのつながりを断ち切ろうとする市民による反対運動もあり¹⁴、またその背後には陸上自衛隊の基地や広域防災拠点といった施設もある。アニメ巡礼が聖地の背後にある歴史や現状を知ることではなく、地域のやわらかいイメージ形成のみに関わるとするなら、その効果にはより注意が必要になってくる。

それでも、基地や新しい施設などの変化に対応してきた地域ゆえに、新規の訪問者を積極的に受け入れる土壌があったともいえる。地域振興に対応している商店主たちは特に性的なアニメの内容をあまり気にする様子もなく、店頭の人形や関連グッズ、イベントの写真などを展示し、突然のファンの訪問もあたたかく迎え入れている。

6. 観光地への相乗効果：『ミルキィホームズ』（菱沼）

アニメで用いられた地域が、以前から観光地であった場合には、「聖地化」によってどのような影響があるのだろうか。『探偵オペラ ミルキィホームズ』はブシロードとクロノギアクリエイティブが企画・原作を手掛けるメディアミックスプロジェクト（Project MILKEY HOLMES）において制作されたアニメや漫画、ゲームなどの作品群である。ここではそれらの作品のうちアニメ作品を扱っていく。

作品においては、ヨコハマは探偵と怪盗が対立する近未来的な都市として描かれており、現実の横浜ではないという設定だが、ランドマークタワーや横浜美術館など、主にみなとみらい周辺が作品の背景や舞台として登場する。なぜ横浜を舞台として選んだのかについて、制作者側の情報を得ることはできなかったが、みなとみらいには観覧車やパシフィコ横浜など特徴的な建物が多く、背景が印象に残りやすいためだと考えられる。また、海岸、摩天楼、遊園地などの風景の多様性が、多様なシーンを撮る可能性につながる面もあっただろう。

この作品ではこれらの特徴的な建物がたびたび大きく爆発、倒壊しているが、この表現を用いるこ

とにより、視聴者に強い印象を与える画面を撮ることができるからだと考えられる。大洗への聖地巡礼ブームを引き起こした『ガールズ&パンツァー』のなかでも、戦車の砲弾や追突などによって建物が壊されることで、その建物が聖地化し、ファンが訪れるようになったという現象が起きた。劇場版の制作にあたっては、元々壊す予定のなかった大洗シーサイドホテルから「うちにも一発（砲弾を）くれないか」という要望があったとされ¹⁵、現地ではその効果も実証されていたのだろう。

主な聖地であるみなとみらいの都市性（みなとみらいに住んでいる人のイメージに関するアンケートで「オシャレ」「セレブ感」が上位2位）¹⁶のためか、地域行政と作品が協力して聖地巡礼を盛り上げる取り組みは見られなかった。しかし横浜スタジアムで主演声優が始球式をする、雑誌『横浜WALKER』で特集を組むなど、行政とは別の部分で地域と協力する動きはみられた。また、作品の舞台に行きカメラを構えると画面に登場人物が移りこむ聖地巡礼アプリ「舞台めぐり」とコラボし、企画・原作のブシロードが主催のイベントでフォトコンテストを開いたり、作品の声優が横浜で食べ歩きなどのロケをしたりするなど、制作側はファンに横浜に興味を持ってもらえるような取り組みをしている。

みなとみらい周辺は観光地として知られており、作品内でも名所を舞台として扱った話が多いことから、一般には聖地巡礼というよりは、観光ついでに巡礼も行った例が多かったのではないかと考えられる。本作品については、地域への影響は少なかったと考えられる。

7. 観光地における日常の表現：『TARI TARI』（萩原）

『ミルキィホームズ』の内容が爆発や倒壊など、非現実的な表現が多かったのに対し、観光地がアニメの「日常」であった場合には、どのような表現がなされるのだろうか。アニメ『TARI TARI』は、2012年の夏に放送された作品である。この作品の主人公は、坂井和奏、宮本来夏、沖田紗羽、田中大智、ウィーン（本名：前田敦博）の5人、白浜坂高校3年生である。来夏は声楽部に所属しているものの譜めくり役を割り当てられていたが、自分も歌いたいという強い思いを声楽部の顧問である教頭にぶつける。しかし、教頭には断られてしまい、自ら新しい部をつくることを決心する。ここから、「合唱時々バドミントン部」の結成、活動の展開を中心としつつ、高校3年生という立場で、将来を巡る問題にもフォーカスしたストーリーが進んでいく。

この作品の舞台となっているのは、主に鎌倉市、藤沢市の江ノ電沿線にあたる地域である。聖地巡礼も起こっており、放映からまもない時期においては、当該地域でスタンプラリー等のイベントも開かれた。この作品の巡礼に加え、2012年に放映された、同じく江の島を主要な舞台としたアニメ『つり球』の効果もあり、地域での巡礼行為は観光客数の増加にも貢献したと報じられている（朝日新聞全国版、2014年6月2日夕刊）。

放映からしばらく時間の経過した現在では、現地で自治体や制作会社によって定期的にイベントが

開かれるということはない。しかし、巡礼を行う人々は絶えていないようで、和奏宅のモデルとなった江の島島内の茶屋では、登場人物の絵が描かれた看板を掲げられていたり、巡礼ノートが置かれていたり、巡礼者を意識したサービスがみられる (2017年2月7日現在)。

この作品のなかで注目しておきたいのは、作品世界と現実世界のギャップである。

『TARI TARI』の世界の背景には、展望台がそびえる江ノ島や、相模湾沿いを走る江ノ電、鎌倉五山第4位の浄智寺など、観光ガイドブックにも取り上げられる、地域を代表するような名所が描かれる。こうしたスポットを表現することによって、巡礼者は制作会社の公式サイトやSNSのアナウンスを注視するといった「予習」なしで、現実世界と『TARI TARI』の世界のつながりをイメージすることが容易となる。

しかし、舞台となった地域のイメージが把握しやすい状態にあるからこそ、主人公5人にとっての日常としての世界が強調される。例えば、和奏が通学する途中、早朝の人通りの無い江の島の仲見世通りを颯爽と自転車で通過していくシーンがある。ここでは、仲見世通りにひしめくストラクチャーは確かにリアルに描かれているが、実世界で我々が直面する観光客でごった返す通りの姿とは対照的である。

聖地巡礼では、作品を通してでしか知る機会がなかったであろう場所が脚光を浴びるといったケースが多いが、本作品はこれとは異なる。『TARI TARI』は読者、視聴者にとって舞台が既知のものであるという条件があるからこそ、現地世界—架空世界間のギャップを明確に認識できるという、巡礼行為の面白みの一つを提示しているといえる。

8. アニメ聖地化による郊外の田舎化：『のんのんびより』(菊川)

以上の二作品が東京近辺の観光地を対象としていたのに対し、東京近辺が聖地化される中で「田舎」として再認識されるケースもある。『のんのんびより』はあっと原作の漫画作品である。日常系¹⁷と言われるゆるい日常を楽しむ作品として分類できるが、この作品の特徴としては、舞台が下がつくほどの田舎であることである。メインヒロインの4人の女の子は田舎の分校(小中併設)に通いながら田舎らしい生活を送っていき、作品ではそうした日々の中のなんでもないイベントを1話完結で描写している。二度アニメ化され、それぞれ2013年10~12月、2015年7~9月にテレビ放送された。アニメでは田舎らしさを演出するための工夫が多数見受けられた。丁寧な描写や田舎生活という特異な場面を描いたこの作品は大きな反響を呼んだ。

アニメ内の風景描写はとても緻密であり、放送初期から作品の聖地を見つけ出そうとするファンが出た。しかしながらこの作品では(例えばアニメ『たまゆら』における竹原市のような)広範囲にわたる聖地は見つからず、また公式からも特定の舞台はないというコメントが出された。それでもファンによる聖地の搜索によって埼玉県、東京都、千葉県、鳥取県などでアニメ内の風景に一部酷似して

いる建物などが見つかった。これらはファンからは『のんのびより』の聖地として認識されるようになり、特に埼玉県小川町にある旧小川町立小川小学校下里分校（廃校）は作品内で主人公たちが通う分校（旭丘分校）のモデルとされ、最も規模の大きい巡礼の地となった。池袋駅から1時間程度で行けることからアニメ放送中から多数のファンが聖地巡礼としてここを訪れ、校庭の遊具や昇降口などの写真を撮りブログで紹介するファンは現在も少なくない。こうした動きはアニメ放送期から現在にかけて継続的に見られ、地元の分校の管理組合も認知しているが、組合や自治体を挙げた聖地PRなどの動きは見られない（校地入口に巡礼ノートがある程度）。

このアニメにおいて分校やその他構造物、風景などすべて（旅行などで出てきた地域外の風景を除く）は田舎の要素として登場しており、したがって現実で見つかった聖地も田舎らしいものとして見られることとなる。埼玉県小川町は池袋から電車一本1時間という立地から、これまでベッドタウンとして見られることが多く、実際小川町駅の北部や東部では大規模な宅地造成が行われてきた。しかし、『のんのびより』の聖地となったことで「都会から1時間で見られる田舎」という新たな側面を得ることとなった。これにより『のんのびより』聖地巡礼は、単なる聖地巡礼だけでなく都会のあわただしい日常から田舎のゆったりした空間への逃避的な意味での来訪も加えられるようになったのである。

この作品が示すのは、まずは聖地であるためには、地域の広がりとは必要条件ではなく、登場人物たちが日常を過ごす場さえ認定できればよいということである。そのため、アニメのなかの主要な舞台である学校のモデルとなった建物が、本作品の主要な「聖地」となっていく。そして、アニメのなかで田舎であるという認定が、実在する学校周辺の地域を「田舎」と認識させることにつながった。また、それが都会からの巡礼者の「逃避」の場となっているということも、他の巡礼行動との比較を行っていく意味がありそうである。既にみたように、『思い出のマーニー』、『ひだまりスケッチ』、『ヨスガノソラ』においても、休暇や転校などによる「都会」から「田舎」への移動があり、それが現代社会のファンを捉えている可能性がある。

9. 精神的豊かさを希求する場所としての地域表象： 『普通的女子校生が【ろこどる】やってみた。』（田嶋）

最後にそのような一般化された地域表象が求められる例をもう一つ見ていきたい。『普通的女子校生が【ろこどる】やってみた。』は、原作は小杉光太郎による漫画で、『まんが4コマぱれっと』（一迅社）にて2011年10月号から現在まで連載中である。2014年にはテレビアニメ化され、7月から9月にかけてTBSテレビ等で放送されたほか、後にOVA（オリジナル・ビデオ・アニメ）が2本製作された。主人公・宇佐美奈々子たちがローカルアイドル（ろこどる）となり、衰退する地方都市流川の地域振興活動を通じて成長していくというストーリーになっている。

作品の舞台となる「流川市」のモデルは千葉県流山市で、流山市や周辺地域を由来とするものが多数登場する。この要素はアニメ化に伴い追加されたのではなく原作からであることが、近年のアニメ化作品としては珍しい点である。

舞台となる「流川市」は明らかに流山市をモデルとしているが、全く同一の存在とはいえない。流川市は特に特徴もない「普通」の地域という設定であり、衰退が予想されつつも住民は優しく自然の豊かな場所として描かれる。他方、現実の流山市は人口増加が続いている一方で、開発によって林や畑などの緑が減少しつつある。また作中では、主人公たちが大会へ向かう「都会」は名古屋となっており、流山市が東京近郊に存在する事実は排除されている。このように、流川市は現実よりも「典型的な地方都市」化され、なおかつ人的交流や自然環境など、経済的発展とは異なる面で理想化された場所であるといえる。

本作における聖地巡礼はアニメ放送開始(2014年7月)をきっかけに始まった¹⁸。アニメ放送中の2014年9月に作品と流山市の公式コラボが実現し、地元の行事に合わせての公式イベントが開催された。2017年3月現在もモデルになった店舗を中心に缶バッジ配布などの活動が行われている。

イベント以外でも巡礼者は多く、巡礼者が「聖地」を探して情報を纏める、モデルとなった店と交流する等、巡礼者の自主的な行動が見られる¹⁹。また通常の巡礼以外には、流山市のふるさと納税返礼品となったコラボ絵皿に多数の応募が集まり、作品内での目標である「地域振興」が流山市というモデル地で実際に達成されるという影響もあった²⁰。

本作中の地域描写は、建物や道路などの風景こそモデルに忠実なものの、地域全体の描かれ方はモデルと大きく異なる。にもかかわらず聖地巡礼が起きているということは、地域全体よりも細部の描写がモデルに忠実であることの方が追体験可能性を高め、巡礼を引き起こす原因としてより重要である可能性を示している。

また、本作中では主人公たちが交流を通じて新たな地域観を獲得する過程が描かれる。本来、流山市は観光地とはいえない郊外地域である。しかし作品内で描かれた主人公たちの行動が、巡礼者に現実の流山市に対して精神的豊かさを得る場所という、非現実的に理想化された地域観を与え、巡礼を引き起こしたのではないかと考えられる。

10. おわりに

本稿では、九つのアニメ作品を通じ、作品と地域イメージとのかかわり、また聖地巡礼を引き起こす要素について検討してきた。見えてきたことはまだ、アニメ作品の内容と地域性の関係について考察するための手掛かりにすぎないが、以下の傾向が指摘できる。

- 1) 聖地巡礼はアニメのなかの日常性を追体験できるところで行われる傾向がある。登場人物の学校

や放課後を過ごすような、物語において主要な場が訪問地となるのであり、登場人物が旅行に出かけた先などが聖地となることは少ない。ある地域が一体として聖地となることもあるが、象徴的なところが一か所あれば聖地として成立する。

2) 訪問地の背景の再現性はかなり高度に求められる。だいたいどの地域かがわかるのでは不十分であり、写真撮影などを行った際にアニメ作品と比較してほぼ同じであるくらいの正確さがなければ、聖地にはなりにくい。

3) 聖地巡礼を通じて地域住民とファンの間に人間的な関係が形成され、それが巡礼を続けさせる事例もあるが、そのような関係性ができなくとも巡礼は続く。山村(2013)は、神社のもつアジール性が人々を引き付けるとしており、確かに神社が含まれるケースは多いが、アニメ作品の物語の中に理想を求める行為自体が信仰と比しうるという考え方もできる。

4) 近年の作品では、都会に住んでいた人物が田舎に転校してきたことから物語が始まるなど、都会では一般に得難い人間関係が得られる、理想化された場が登場する。そう考えるなら、聖地となった地域での住民との交流もファンによる理想化された地域性の希求という観点から理解される可能性がある。

5) 地域が作品をどう受け止めるのかは、作品の内容にも地域の性質によっても異なっているが、いずれにせよ、アニメ作品自体も、それが引き起こす巡礼行動も、地域イメージを変化させる可能性がある。アニメや登場人物を通じた地域理解は、それまでの地域観を変化させるために歓迎されることもあるが、地域の歴史が覆い隠される可能性もある。

紙幅の関係から、それぞれのアニメ作品の内容分析と地域における反応についてはかなり割愛せざるを得なかった。今後は、この分析を他の聖地巡礼作品と比較しながら検討を続けたい。

追記 本稿は2016年度秋学期の授業内容をまとめたものである。4年生を含んでいたこともあり、2017年3月にほぼ脱稿した。結論は授業内の議論をまとめたものである。研究の前提と5の事例については、2016年8月に北京で行われた国際地理学会で荒又が発表を行ったものを一部使用している。授業および本稿の執筆に際し、立川観光協会の高橋佑弥氏に議論に加わっていただいた。ここに記して感謝したい。

注

- 1 本論は、荒又が担当した明治大学2016年度人文地理学特説Ⅱにおいて、共著者である受講生と議論してきた内容である。また恵泉女学園大学2015年度地理学方法論基礎および教養基礎演習Ⅱの受講生によるアニメ理解や立川の活動の評価についても参考になっている。
- 2 本論では聖地巡礼とはアニメの背景に用いられた地への訪問をさしており、宗教的な意味とは異なるが、煩雑になるため、以降「」は付さない。
- 3 朝日新聞2016年11月18日朝刊。
- 4 NHK「クリエイターたちのDNA～ニッポンアニメ100年史」2017年1月28日放送。

- 5 近年においても、『ひぐらしのなく頃に』『School Days』など実際の事件によって放映が一部中止になった作品もある。(ex. 朝日新聞2007年10月26日)
- 6 ただし、萌え用語選定委員会(2005)は「聖地」のなかにコミックマーケットやマンガ専門店を加えており、必ずしもアニメの背景のみが対象ではないことを示している。
- 7 岡本(2010)は、大河ドラマの舞台への観光とアニメ聖地巡礼を比較するなかで、前者の方が一過性のものであるのに対し、後者は地域への関心を高めていく可能性があることを示している。
- 8 本章の参照 web ページは以下の通り(最終閲覧日2016年12月9日)。
ジョーク、ジョーク、ジョックン : <http://jokejokken.blog.fc2.com/blog-entry-905.html>
異常感想注意報 : <http://teo.cocolog-nifty.com/column/2010/10/post-d35a.html>
酒と音と鉄旅と : <http://oging.blog63.fc2.com/blog-entry-1342.html>
KEI's SAFEHOUSE : <http://safehouse2.blog82.fc2.com/blog-category-65.html>
タイミングとC調と無責任 : <http://hk-loc.cocolog-nifty.com/blog/hidamarisketch.html>
ローリング廻し蹴り : <http://d.hatena.ne.jp/riyot/20111127/1322391418>
書きたいことを書いてみた(仮) http://enishi-hatsuta.at.webry.info/200807/article_6.html
- 9 CUFFS Official Website Staff Diary「アニメ・コミック・フィギュア・製作裏話【舞台】」<http://www.cuffs-sphere.jp/staff/?p=916>(最終閲覧日2016年12月15日)。
- 10 Moon Flag「行く先は自分が決めるもの」<http://60741.diarynote.jp/201010151239068151/>(最終閲覧日2016年12月15日)。
- 11 朝日新聞2010年10月23日朝刊 栃木県地方版「アニメ舞台、観光資源に県内でも増えるファンの来訪／栃木県」。
- 12 ライトノベルというカテゴリーについては新城2006を参照。
- 13 小萌先生が幼女の姿をしていることも、大人の世界である学園都市の大きなシステムから外れた存在であることを示していると考えられる。
- 14 例として立川市図書館所蔵市民運動パンフレット「立川自衛隊監視テント村40周年記念パンフ」、立川市職員労働組合編『立川基地—平和を求め続けた長い道のり』など。
- 15 Animate Times「『ガルパン劇場版』の後はスピノフが熱い!! 野上武志が『ガールズ&パンツァー』『リボンの武者』のキャラ原案画を一挙公開!!【前編】」(最終閲覧日2017年2月9日)(<http://www.animate-times.com/news/details.php?id=1454479202>)。
- 16 RBBTODAY「意外と知らない横浜みなとみらい……新たな“住みたい街”候補に」(<http://www.rbbtoday.com/article/2014/12/17/126624.html>)(最終閲覧日2017年2月9日)。
- 17 近年の深夜アニメに多く見られる、主に美少女キャラクターの他愛のない日常生活や会話を描き重厚な物語展開を排除したアニメ作品群。
- 18 googleにて2014年6月30日以前における「ろこどる 聖地」「ろこどる 巡礼」の検索結果を閲覧したが、巡礼報告は確認できなかった。
- 19 Beta(2014)『普通の流山市民が【ろこどる本】つくってみた。』、サークルWIPE OUT!。
- 20 流山市議会 平成28年3月定例会(第1回)2月24日03号 P159 福留克志産業振興部長の発言より。

引用文献

- 青木陽介2013「現実とフィクションの交差点より:「コンテンツツーリズム」の定義とアニメ・マンガの「聖地巡礼」の魅力」『よりみち建築スローランニング(北大近所編)しおり」(<http://eprints.lib.hokudai.ac.jp/dspace/bitstream/2115/53636/1/aoki20130929.pdf>)
- 石坂愛ほか「茨城県大洗町における「ガールズ&パンツァー」がもたらす社会的・経済的変化一曲がり松商店街と大貫商店街を事例に」『地域研究年報』38、2016、61-89
- 大石玄2011「アニメ《舞台訪問》成立史—いわゆる《聖地巡礼》の起源について」『釧路高等専門学校紀要』45号、41-50
- 岡本健2009a「アニメ聖地巡礼の誕生と展開」『CATS叢書:観光学高等研究センター紀要=CATS Library』第1号、31-62
- 岡本健2009b「らき☆すた聖地「鷲宮」巡礼と情報化社会」神田孝治編『観光の空間—視点とアプローチ』ナカニシヤ出版、133-144

- 岡本健2010「コンテンツ・インデュースト・ツーリズム：コンテンツから考える情報社会の旅行行動」『コンテンツ文化史研究』3、48-68
- 岡本健ほか2013「アニメ『らき☆すた』聖地鷺宮から学ぶコンテンツツーリズム」『京都文教大学総合社会学部研究報告』15、39-62
- 片山明久2013「アニメ聖地における巡礼者と地域の関係性に関する研究—富山県南砺市城端を事例として」『観光学評論』Vol.1-2、203-226
- 釜石直裕2012「第3世代アニメ聖地巡礼の諸相—観光地発展段階論による分析から」『コンテンツツーリズム論叢』1、96-103
- 神田孝治「白川郷へのアニメ聖地巡礼と現地の反応—場所イメージおよび観光客をめぐる文化政治」『観光学』2012、23-28
- 暮沢剛巳2010『キャラクター文化入門』NTT出版
- 新城カズマ2006『ライトノベル「超」入門』ソフトバンククリエイティブ
- 周藤真也2016「アニメ「聖地巡礼」と「観光のまなざし」—アニメ『氷菓』と高山の事例を中心に」『早稲田社会科学総合研究』16-2・3、51-71
- 田中誠也ほか2016「SNSログデータを活用したアニメ聖地巡礼者の地域内行動分析」『日本地理学会発表要旨集』no.89、126
- 前田愛1992『都市空間のなかの文学』筑摩書房（文庫版、1982年単行本出版）
- 山村高淑2008「アニメ聖地の成立とその展開に関する研究：アニメ作品「らき☆すた」による埼玉県鷺宮町の旅客誘致に関する一考察」『国際広報メディア・観光学ジャーナル』7、145-168
- 山村高淑2013「大衆文化の揺籃としての神社を考える—なぜ神社がコンテンツツーリズムの目的地となるのか？」『環境会議』39、175-181
- 山元貴継ほか2016「岐阜県高山市におけるアニメ・ツーリズム—質問紙を用いた「アニメ聖地巡礼」行動把握の試み」『都市地理学』11、44-58
- 毛利康秀2014「観光都市としての多摩市—特色あるコンテンツ・ツーリズムの創出に関する調査研究」『多摩ニュータウン研究』no.16、23-37
- 萌え用語選定委員会編2005『萌え萌え用語の萌え知識』イーグルパブリッシング

【Abstract】

Pilgrimage to Animation Settings and Its Effect: Beyond Economic Impact

Miyo ARAMATA
Daisuke ADACHI
Ryosuke KANO
Masaki KIKUGAWA
Kazuhiro SAKAMOTO
Kyosuke SHIBUYA
Rei TAJIMA
Shutaro HAGIHARA
Wataru HISHINUMA

In recent years, *seichi-junrei* (pilgrimage to animation settings) has become a popular topic of study. Existing researches have mainly focused on the reaction of targeted areas, understanding *seichi-junrei* as a kind of tourism, and describing the events or souvenirs that are prepared for guests. Few works, however, have studied how the animations in question have affected the areas' image. This paper uses a methodology of literary studies to analyze nine animations and discuss their effect on the areas in which they are set and how they have led to pilgrimage.

Although more systematic research is necessary, our work makes the following conclusions: 1) the pilgrimages tend to be held so that fans can have the same experiences as animations' characters. Fans like to visit the everyday places in animations, including schools and small restaurants. One symbolic place is enough to spark a pilgrimage. 2) Animations need to accurately reproduce these places, since photos taken by pilgrims must correspond with animation scenes. 3) Pilgrimages can bring about relationships between residents and anime fans, but this relationship is not necessarily a motivation for pilgrims. 4) Recent anime works tend to portray the idealized human relations, which do not often exist in reality. However, many fans may expect those ideals when relating to residents. 5)

It is possible that animation works and any resulting pilgrimage can change the image of regions of anime settings, which can obscure regions' actual history.