



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	アニメ聖地巡礼の可能性 : 鷲宮における「場の意味」の多様化
Author(s)	島田, 愛美; 羽藤, 千花子; 本多, 光 他
Citation	コンテンツツーリズム論叢 : Collected Treatises on Contents Tourism, 1, 86-94
Issue Date	2012-08-12
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/51837
Type	departmental bulletin paper
File Information	CTCT001_004.pdf



アニメ聖地巡礼の可能性 ―驚宮における「場の意味」の多様化―

島田愛美・羽藤千花子・本多光・水田萌子

はじめに

聖地巡礼という言葉聞いて何を思い浮かべるだろうか。キリスト教のエルサレム、ムスリムのメッカを連想する人もいるだろう。人によってはテニスのウインブルドンや高校野球の甲子園球場、あるいは映画やドラマの舞台となった土地を思い浮かべるかもしれない。いずれにせよ彼らが聖地と呼ぶ場所はその人の人生にとって特別な場所、一度は訪れてみたい場所として記憶されている場所であるだろう。今回紹介するのは聖地の中でも特に「アニメの聖地巡礼」である。宗教やスポーツや映画などとは違い、彼らは「聖地」に赴くことでアニメの世界に直接触れることはできない。あくまでそこは二次元の世界に「非常に似た」場所であるにすぎないのである。そのような場所を「聖地」として特別な思いを寄せ、熱心に通い続ける人々

が大勢存在する。アニメの「聖地」の魅力は何なのだろうか。何が彼らをそこまで駆り立てるのだろうか、という素朴な疑問が今回の調査の出发点となった。今回は驚宮でのフィールドワークを行い、巡礼者や驚宮商店街の方々の協力により非常に有益な情報を得ることが出来た。またアニメ聖地巡礼に関して長年研究されている京都文教大学総合社会学部文化人類学科講師の岡本健さんから多くの助言を頂いた。深く感謝を申し上げます。また本論を元にし、私たちの所属する首都大学東京社会人類学分野の日米学生交流会において、アメリカ合衆国のコロラド州デンバー大学(Metropolitan State College of Denver)を相手に発表を行なった。この交流会を通して最も印象に残ったのは以下の二点である。日本のアニメは彼らの間でも浸透しており、言語を共有していなくとも共通の関心によって距離を縮めることができ嬉しく感じた。また日本から広がったはずの

「Otaku」という呼び方に対する社会的イメージが日本のそれとは異なり、「積極的に外に出てイベントに参加し、仲間たちと交流するアクティブな人々」といった、まさに日本のアニメ聖地巡礼者のような存在として捉えられ、褒め言葉として使用されているということを知り驚いた。

本論は第一章から第四章で構成され、四名の学生が各章を執筆している。

Ⅰ 聖地巡礼の概要

Ⅰ-Ⅰ 聖地巡礼とは

いわゆる「聖地巡礼」とはどういうものなのか。岡本健はアニメ聖地巡礼とは「アニメ作品のロケ地、またはその作品・作者に関連する土地で、且つファン達によってその価値を認められている場所を訪ねること」であり、アニメ巡礼者は「アニメ聖地巡礼を行う者」であると述べている（岡本二〇〇九：三二）。しかしアニメ聖地巡礼に関する情報を発信するウェブサイトとして人気のある「舞台探訪アーカイブ」においては、ゲーム、漫画、小説、ライトノベルなどアニメ以外に舞台となった場所も聖地という言葉が使用されていることから、ファンの間では「聖地」はアニメのみに関わらずその周辺のメディア・コンテンツを含めた広範囲を指す言葉であるといえよう。ウェ

ブページ「舞台探訪アーカイブ」は実に約八五〇件もの聖地が登録され、日に日に増加し続けている。ファン達が「聖地」へ駆り立てるものは何なのか。何を求め、何に喜びを見出しているのだろうか。フィールドワークでの調査結果を紹介する前に、この章では文献をもとに聖地巡礼の成り立ちとその特徴について概略的に紹介したいと思う。

Ⅰ-Ⅱ 聖地巡礼の成立

聖地巡礼の起源については諸説あるが、大石玄は聖地巡礼の源流を『天地無用！ 魍皇鬼』にあると言及している（大石二〇一一：四三）。岡山県に点在する縁の地を訪問するファンが多数にのぼり、観光行動が一般化・大量化する始まりとなったという。また、大石は『美少女戦士セーラームーン』の舞台が麻布十番に設定され、視聴者が了知する日常空間を演出している点に注目する。興味深いことにこの２つの作品では実在の神社が縁の地として登場し、多くの巡礼者が訪れた。聖地巡礼という宗教的な意味合いを持つ言葉が使われ始めたのはこうした源流が由来しているのかもしれない。また神社という場の公共性は人々が集まる場として都合が良く、コミュニティとして発達しやすい空間だったと言えよう。

大石は次にインターネットを介した網状的コミュニケーション

ョンを伴った現在の聖地巡礼の様式は『おねがい☆ティーチャ―』放送以後だといっている(大石二〇一・四五)。インターネット・ブロードバンド環境が整い、アニメ制作の技術発達によって、綿密な現地ロケを実施しインターネットを介して情報伝播がなされた『おねティ』は、アニメファンの聖地巡礼活動を促進するきっかけとなった。岡本は『おねティ』について「放送終了後、湖畔周辺を『聖地』と呼び、『巡礼』と称してファンが継続的に訪れた」「インターネットの掲示板などで情報が広がり、全国のファンが集まるようになった」と述べている(岡本二〇〇九・四二)。ニュースサイト『DAIさん帝国』などのインターネットコミュニティサイトでは、実際に舞台となった場所を「発見」した熱心なファン達が写真とともに紹介し、それに触発された他のファン達が聖地を訪れた。岡田斗司夫は、オタクの特徴は①進化した視覚を持つ、②高度なレファレンス能力を持つ、③飽くなき向上心と自己顕示欲にあると述べている。(岡田二〇〇八)アニメの聖地を発見し実際に訪れ、その情報を発信するという「聖地巡礼」の一連の行動は、熱心なファン達にとってアニメを愛するが故の当然の反応であり、発達し続けているのは自然な流れであると言えるのかもしれない。

1. 3 聖地巡礼の内容

本項では一般的な聖地巡礼の行動内容を紹介する。

① 写真撮影

作品に登場した舞台に実際に赴き、アニメとそっくりの構図で写真を撮る行為。中にはアニメの登場人物のフィギュアと一緒に撮影する人もいる。自らが被写体となった写真を紹介する巡礼者は少ない。神社や橋、学校など公共の場所や観光地が聖地となることも多いが、交差点や坂道、アパートなどどこにでもありそうな何気ない風景が聖地になることもある。

② イラスト、グッズなどの寄贈

『けいおん!』の舞台となった旧豊郷小学校の音楽室にはファンから持ち寄られたグッズが展示されている。黒板やノート、絵馬などにイラストやメッセージを寄せるファンも多い。イラストは大変手の込んだものも多く、ファンの間で有名な絵師さんとして一目置かれる巡礼者が存在するようだ。

③ イベント参加

『たまゆら』の舞台となった広島県竹原市は、二〇一〇年一〇月に「たまゆらの日くあたたかな町へようこそ」というイベントが開催された。聖地巡礼はときに舞台となっ

た地元の町おこしと結びつき、観光事業に発展する場合がある。

このように、聖地巡礼はインターネットで広く情報交換を行い、様々な形態へと発展している。聖地にはコミュニケーションの場が用意され、これまで訪れた巡礼者たちの足跡を見ることができ、その物語に巡礼者の一員として何かの証を残すことで匿名とはいえコミュニケーションへの帰属感を味わうことができ、またアニメの世界という非日常空間に足を踏み入れることができるのだ。聖地巡礼は一部のファン達だけの閉鎖的な現象ではとどまらず、③で紹介したように地域社会とのインタラクティブな活動に発展する例も増加し、その経済効果、話題性はどんどん注目を集めている。次章から、アニメ聖地巡礼によって町おこしに成功したと言われている鷺宮の例から、現在の聖地巡礼の具体的な姿を見ていく。

(はじめに、第一章 文責…島田)

2 鷺宮の聖地巡礼

2.1 鷺宮と「らき☆すた」

埼玉県久喜市にある鷺宮町は、アニメ聖地巡礼が最も盛んで成功しており、最も有名であるとされている町である。鷺宮町は、普通的女子高生の日常を描いた人気アニメ「らき☆すた」

の聖地として有名になった。これは主人公の双子姉妹・柊がみ、つかさの家が鷺宮神社であるという設定がファンの間で話題になったことに起因する。このアニメを制作した京都アニメーションは実際に鷺宮町でロケを行い、神社入り口の様子を忠実に再現し、オーブニングアニメーションに使っている。このことから鷺宮という町が有名になって聖地化され、多くの「巡礼者」が訪れるようになった。

2.2 鷺宮での聖地巡礼の内容

聖地を訪れる「巡礼者」は、そこでいったい何をしているのだろうか。

彼らが必ずと言っていいほど行うことは、神社入り口の写真をアニメと同じ構図で撮ることである。そうした写真には、持参したアニメキャラの人形と一緒に写すようなこともある。また、神社の入り口にあり商工会が運営している大西茶屋に集って、巡礼者同士や地域の方々のコミュニケーションを楽しんでいるという声も多い。茶屋の二階部分はアニメ関係のギャラリーとして開放しており、ファンが立ち寄りやすいスペースになっている。

そして、「痛絵馬」とよばれるアニメのキャラクターを描いた絵馬の奉納もさかに行われている。絵馬に描かれるキャラ

クターは「らき☆すた」のものが大部分を占めるが、「けいおん！」など他の人気アニメのキャラクターが描かれているものも多数あった。「らき☆すた」絵馬には、アニメの二期を要望する言葉が添えられているのが目立つ。こうした絵馬を何十枚も奉納する有名な絵師さんも存在するという。

ここで、「らき☆すた」を取り巻いて起こった事象について簡単に紹介する。

① 「おっかけ☆セーラーふく」「らきすた☆うおーかー」といった、鷺宮を紹介するガイドブックがファンによって多数作られた。これらには聖地巡礼のマナーを示すような内容も含まれており、巡礼者を受け入れてくれる町側へのファンからの配慮がうかがえる。

② 町にもともとあった伝統的な土師祭という祭では「らき☆すた」のキャラクターが描かれた御神輿がかつがれるようになった。作成は有名な絵師さん、かつぐのはファン達。といったように、町の行事に「巡礼者」たちが積極的に関わっていることがわかる。

③ 聖地鷺宮を盛り上げ、「巡礼者」同士の交流を深めるべく、鷺宮の商工会公認コミュニティサイト「鷺宮SNS」が作られ、繁栄している。町全体で聖地化することを受け入れ、盛り上げて行こうとする気質が伺える。

2. 3 フィールドワークについて

我々は今回独自にフィールドワークを行った。まず、実際に鷺宮を訪れ、大西茶屋や商店街にてラジオ鷺宮関係者や商工会の方に聞き取り調査を行った。また、「鷺宮SNS」内でアンケートを実施し、一五人の回答を得た。アンケートでは、聖地巡礼の魅力や鷺宮という地域とのかかわり方、心境の変化などを中心に以下のような質問をした。

- ① 聖地巡礼の魅力とは？
- ② 鷺宮のどんなところが好きですか？
- ③ 鷺宮にはどのぐらいの頻度でいらつしやいますか？
- ④ 鷺宮で鷺宮神社以外に立ち寄るところはありますか？
- ⑤ あなたにとって鷺宮とそこでの活動とは？また、どうしてこのような活動をしているのですか？
- ⑥ 鷺宮に訪れることで、何か変わったことはありますか？（心境、考え方、環境など）
- ⑦ これから鷺宮にどんなまちになっていつてほしいですか？このままが良いという場合、どの点を大切にしていきたいと考えますか？
- ⑧ なぜ聖地巡礼だけに留まらず、ここまで地域とつながりをもったまちおこしを行なっているのですか？

⑨ 鷺宮の地域の活動には参加されますか？もし参加されて

いるなら、参加されたきっかけを教えてくださいませ

か？

⑩ らき☆すた以外のお気に入りアニメは何ですか？

(第二章 文責…水田)

3 鷺宮における「場の意味」の多様化

三章では、フィールドワークの結果を受け、ファン目線での鷺宮という「場の意味」を考察する。本稿で用いる「場の意味」とは、ファンが鷺宮という場所をどのように考え、認識しているのかということを示す語である。

ファンにとっての鷺宮という場の意味は、三つのカテゴリー化できる。一つは、アニメの舞台としての意味である。二つ目は、ファン同士、ファンと地域住民との交流の場としての意味である。そして最後に、居場所、自己肯定の場としての意味だ。以下、それぞれの意味について詳述する。

3. 1 アニメの舞台としての意味

第一に、鷺宮はアニメ「らき☆すた」の舞台であり、そのことをファンは認識している。フィールドワーク中、ファンの

方々から、以下のような声を聞くことができた。

「キャラと同じ視点になれること、時空を共有できることは魅力」

「本当にその作品の世界に行つたような感覚を楽しめる」

3. 2 交流の場としての意味

二点目として、アニメ聖地巡礼を目的として鷺宮を訪れた人は同じ目的の人に出会い、またイベント等を契機として地域の人々と交流することで、ファンにとって鷺宮は同じ趣味の仲間や地域住民と交流できる場となったのだ。

「巡礼先でたまたま起こる、同属との出会いが一番の楽しみ」
「初めはスタンプラリーを達成することに情熱を強く注いだが、徐々に交友関係が広がっていき、現地で同志と近況を語ったり、鷺宮の今後を語ったりすることを優先するようになった」

「かけがえない大切な「仲間」が増えた」

とファンの方々は語っていた。このように鷺宮という場所での出会いと交流に対する熱い想いが感じられる。

3. 3 居場所、自己肯定の場としての意味

最後に、ファンは地域住民やファン同士の交流、商工会のイベントや企画にボランティアとして参加することを通じて、自己を肯定できる場所として驚宮を捉えるようになったと言えるだろう。一部のファンからは以下のような回答があった。

「部屋に引きこもってゲームばかりしていましたが、驚宮に行くようになり、人との交流が多くなり、まともに会話ができるようになった。おかげで就活の面接ではうまく喋れた」

「趣味や居場所ができたから、仕事先でも心の余裕ができてきた気がする」

商店街や大西茶屋など集まる拠点となる場所も存在し、人々の交流は非常に深くなっている様子が伺える。

以上の事例からわかるように、ファンにとって驚宮という場所の意味は、アニメの舞台としての意味、またファンと地域住民、ファン同士の交流の場としての意味、そして自己肯定の場、居場所としての意味、個人差はあれ以上三つにカテゴリー化できる。

では、なぜ驚宮の「場の意味」はこのように多様化したのだ

ろうか。以下、四章で分析を行う。

(第三章 文責…羽藤)

4 驚宮における「場の意味」の多様化はどのようにして生じたのか

驚宮におけるファンにとつての「場の意味」の多様化について、具体的なイベントを二つ事例としてあげ、それらを通して考察していきたい。

4. 1 「らき☆すた飲食店スタンブラリー」

「らき☆すた飲食店スタンブラリー」は、町内十二の飲食店が参加し二〇〇八年四月から九月まで実施されたイベントである。「らき☆すた」の作中に出てくる食べ物や物を参照にし、各店が既存メニューをアレンジした特別メニューを注文するとスタンプがもらえ、それを全て集めるとオリジナルグッズがもらえるというものだった(山村二〇一…一四三、一四四)。

イベント期間中に全制覇したのは六二四人で、それに含まれない参加者を含めればより多くのファンが地元商店で個人事業主と接したことになる。「来訪者の行動範囲を町中全域に広げ、事業主とファンとの顔の見える交流をさらに深めたイベン

トであった」と山村は述べている（山村二〇一一・一四六・一四七）。またファン同士もこのイベントを通して何度も顔を合わせ、情報交換するなどして仲間意識をさらに築いていたのではないだろうか。

4. 2 土師祭

山村によると、鷲宮の伝統行事「土師祭」へのファンの参画という画期的な提案は、この整いつつあったファンと地域住民の良好な関係を基盤としてなされたという（山村二〇一一・一五三）。

注目すべきは、土師祭以前のイベントはファンの意見を参考に商工会が中心となり企画していたのに対し、土師祭での「らき☆すた神輿」の登場は地元住民による提案であったという点である（岡本二〇一二・一六六）。土師祭の祭典会長はコスプレイヤーたちに着替え場所を提供するなどして日常的に巡礼者と接触していたため、ファンの価値観を受け入れ、神輿とつながってみないかという発想にいたった（岡本二〇一二・一五五）。この提案について私たちがフィールドワークで出会ったファンは「祭典会が話を持ちかけてくれたので、自分たちはそれに乗った」と話す。気心の知れてきた地元住民からの提案に喜んで応えた様子が伺えた。

ファンがどのように土師祭に関わってきたのかを、二点に注目して述べる。

① 「らき☆すた神輿」の製作過程に関与している。神輿の上段のイラストは、鷲宮神社に評判の良い「痛絵馬」を奉納する等していたファンが、二名で三日間かけて描いた。（岡本二〇一二・一五五）

② 土師祭の運営にもファンがボランティアとして関わっており、とくに二〇一一年においては多忙を極めた商工会に代わり、神輿の運用に関わる多くの事を取り切った。商工会職員は「彼らなら安心して任せられる」「自分も忙しかったので本当に助かった」と謝意を述べたという。（岡本二〇一二・一五八）

このように多くのファンは、はじめはアニメの舞台としての意味のみをもつ鷲宮において「らき☆すた飲食店スタンブラー」などのイベントに参加する。それを通してファンと地元住民、ファン同士は良好な関係を築いていき、鷲宮が単なるアニメの聖地から交流の場としての意味をもつようになった。さらにそのような関係の中で地元住民がファンの価値観を受け入れ伝統行事への参画を提案するようになり、ファンもそれに応え仲間たちと共にまちおこしに関わっていくようになる。土師

祭の様子を通して、ファンにとって鷺宮が居場所であり、自己肯定の場となっていたことが伺える。

おわりに 鷺宮における「場の意味」の多様化は

実際に鷺宮を訪れ、ファンや地域の方々に話を聞いた一日は、私たちにとってこれまでにない刺激的なものとなった。いわゆる「ヲタク」に対する固定概念が良い意味で崩れるとともに、アニメというコンテンツを通じた人と人のつながりと、それがもたらす地域社会における新たな可能性の広がりを目の当たりにし感動した。

アニメ聖地巡礼は単なるファンの行為に留まらず、日本社会において注目すべき動きを起こしているといえる。ひとつの作品の舞台にすぎなかったまちにファンが多様な意味を見出し、いくことで、当初の目的からは想像し得なかったような新たな展開を見せるのだ。鷺宮の場合、それは「まちおこし」につながることとなった。

このような可能性をもつアニメ聖地巡礼は、今後もさらに注目していくべき現象なのではないだろうか。

（第四章、おわりに 文責…本多）

■参考文献

大石玄（二〇〇九）『アニメ《舞台探訪》成立史―いわゆる《聖地巡礼》の起源について』『釧路高専紀要』 第四五号）

岡田斗司夫（二〇〇八）『オタク学入門』 新潮社

岡本健（二〇〇九）『アニメ聖地巡礼の誕生と展開』北海道大学観光学高等研究センター文化資源マネジメント研究チーム編『メディアコンテンツとツーリズム―鷺宮町の経験から考える文化創造型交流の可能性』CATS叢書、一 岡本健（二〇一二）『つながりを創出する情報社会の旅行コミ

ュニケーション―アニメ『らき☆すた』の聖地「鷺宮」における土師祭をめぐる』山村高淑・岡本健編『観光資源としてのコンテンツを考える―情報社会における旅行行動の諸相から』CATS叢書、七

山村高淑（二〇一一）『アニメ・マンガで地域振興』、東京法令出版