

# アニメとマンガで地域を学ぼう！：

## 県立文学館での学生発表会に関する実践の記録

大石 玄

(教養教育センター教授)

キーワード： 地域コンテンツ、コンテンツツーリズム、藤子不二雄、ピーエーワークス

### はじめに / トピックゼミとは

去る2023年12月17日(日)、富山県立「高志(こし)の国文学館」において、本学とのコラボ企画「県立大学の学生と一緒にアニメとマンガで地域を学ぼう！」と題したイベントを開催した(\*1)。本稿は、その概要を記録に留めておこうというものである。

このイベントで主役を演じたのは本学の工学部2年生であり、小職は彼らが所属するトピックゼミの指導教員という立場になる。まず、この「トピックゼミ」とは何か、というところから書き起こしておきたい。本学は2024(令和6)年度から情報工学部を新設して3学部体制となるが、新体制への移行に伴って「トピックゼミ」は位置づけが変更されることになっている。やや早いだが、本稿においてその総括をしておきたい。

本学は、1962(昭和37)年設立の「富山県立大谷技術短期大学」を前身として、1990(平成2)年に開学した。設立当初より少人数教育を志向した教育プログラムが組まれているが、その象徴とも言えるのが少人数ゼミの導入である。

まず、工学部の1年次に置かれているのは「教養ゼミ」である。現行の工学部としては最後となる2023年度の入学定員は375名であるが、この学生達を教養教育センター所属の教員31名が分担して受け持ち、12ないし13名の少人数教育を通年で展開している。また、専門領域に分化する前の2年次までは大学における担任としての機能も有しており、学期ごとに個別面談の場を設け1対1での履修指導等も行っている。

教養ゼミは初年次教育の役割を担ってはいるが、ゼミで取り上げるテーマは各担当者がそれぞれ独自に設定している。各教員の専門分野に引きつけたテーマ設定が多いものの、中

には専門から離れた活動を展開しているものもある(\*2)(\*3)。筆者の場合、バレンシア大学への留学経験を有していることを活かし、スペイン語の初歩を学びつつスペインの文物について調査してきたことを発表する内容としている。

工学部の学生が2年次に置かれているのが「トピックゼミ」であるが、学籍番号が奇数の者と偶数の者とに二分し、それ

高志の国文学館 KOSHINOKUNI Museum of Literature

富山県立大学 TOYAMA UNIVERSITY

コラボ企画

県立大学の学生と一緒に  
アニメとマンガで地域を学ぼう！

富山県立大学では、ゼミの一環として、「アニメ」や「マンガ」という架空世界の中に現実の風景が採り入れられている作例から、コンテンツと地域の結びつきを考察しています。

学生による研究発表を通じて、  
いわゆる「聖地巡礼」によるコンテンツの楽しみ方  
を探ってみましょう！！

**12月17日(日) 14:00~15:30**

**会場** 高志の国文学館 研修室101

**参加者** ・富山県立大学の学生のみならず  
・大石 玄 先生 (富山県立大学教養教育センター教授)

**定員** 100名 **参加無料**

**申込方法** 電話、FAXで以下の項目をお知らせください

- ① イベント名 … 県立大学コラボ企画
- ② 氏名 (ふりがな)
- ③ 電話番号

高志の国文学館 KOSHINOKUNI Museum of Literature  
〒930-0095 富山市舟橋南町2-22  
TEL 076-431-5492 FAX 076-431-5490

HP QRコード SNSアイコン

▲ 文学館作成の広報チラシ

(\*1) <https://www.koshibun.jp/?tid=100783>

(\*2) 例えば、2023年12月2日(日)に富山駅南北自由通路において開催したクリスマスマーケットには複数の教養ゼミが参加したが、運営に関わった教員の専門分野は「比較文化学/経済学/生物学/臨床心理学/社会学」であった。前年度の活動報告になるが、富山県立大学紀要33巻(2023)18-29頁に掲載された「クリスマスマーケット in TOYAMAを開催して」に開催記録がある。

<https://pu-toyama.repo.nii.ac.jp/records/468>

(\*3) 地元企業とのコラボにより課題解決型キャリア教育に取り組んでいる教養ゼミもあるが、こちらを主催するのは英語教員である。詳しくは、富山県立大学紀要32巻(2022)22-29頁所収の清水義彦「1年教養ゼミ・講座の追跡調査「企業人と創る課題解決型キャリア教育講座」の妥当性は？」を参照されたい。

<https://pu-toyama.repo.nii.ac.jp/records/443>

## アニメとマンガで地域を学ぼう！

ぞれ前期／後期に分かれて受講する。担当教員も、教養教育センター所属の教員と専門学科所属の教員とが混じった構成である。学生は、シラバス記載の授業計画を見て、自己の希望にあったゼミを選択する仕組みである。

## トピックゼミの進行（通常時）

筆者がトピックゼミで提示しているテーマは「アニメとマンガで地域を学ぶ」である。筆者は、アニメ・マンガ・ゲームといった架空世界を描くコンテンツが、現実の風景を取り込んで地域との結びつきを獲得する現象に興味を持って解明に取り組んできた(\*4)。とりわけ本学の工学部は他県出身者の比率が高く、かなりの多様性を有している。令和4(2022)年度に工学部へ入学した386名の出身地域をみると、①富山県45.3%(175名)、②愛知県13.0%(50名)、③石川県8.3%(32名)、④新潟県6.2%(24名)、⑤岐阜県5.7%(22名)、⑥福井県3.2%(12名)、⑦長野県および三重県2.3%(各9名)という内訳である(\*5)。筆者が「地域を学ぶ」をテーマに掲げているのは、県外出身者であれば富山のことを知ってもらい、県内身者にとっては当たり前のことが実は“ご当地”の特性であることに気づいてもらう場となることを企図したものである。

比較のため、通常のトピックゼミはどのように進行していたのかにつき、2023年度前期の場合を書き出しておこう。

## ◆第1週 イントロダクション

テレビ番組『マツコの知らない世界』で取り上げられた「アニメ聖地巡礼の世界」(\*6)の冒頭部分を視聴し、このゼミが掲げるテーマである「コンテンツと地域のつながり」とはどういうことかを掴んでもらえるよう概説した。

## ◆第2週 歴史

筆者がまとめた2000年代初頭におけるアニメやマンガをめぐる舞台探訪の記録をもとに、生成期の状況について基礎知識をつけてもらった。

## ◆第3週 富山県西部の事例

P.A.WORKS制作『true tears』(2008)を素材として、地方に拠点を置く制作会社が手がけるアニメにはどのようなものがあるのかを知ってもらった。

## ◆第4週 富山県東部の事例

細田守監督『おおかみこどもの雨と雪』(2012、スタジオ

地図制作)を素材として、コンテンツ制作において“地元出身である”ことがどのように作用しているかを概観した。

## ◆第5週 石川県加賀地方の事例

P.A.WORKS制作『花咲くいろは』(2011)を契機として開催され続けている「湯涌ぼんぼり祭り」を主たる素材として、架空のコンテンツが地域に根付いていく現象が生じていることを知ってもらった。

## ◆第6～7週 《ご当地まんが》で北陸を学ぶ

ちさこ『北陸とらいあんぐる』(2016-20、KADOKAWA)を素材に用い、コンテンツの中で地域性がどのように表象されているかを読み解く練習を行った。受講生に単行本を貸し出し、まずは作品の中で描かれている様々なご当地ネタをもとに質問を出してもらった。それを受けて筆者は、受講生に対して発展的な質問を投げ返し、翌週までに探求を行ってもらった。

たとえば受講生のY.F.君からは、「第1巻の41ページで《富山県民は真面目で勤勉》と書かれているが、どうしてこのような県民性があるとされるのか？」という疑問が呈された。そこで当方からは、越中売薬には《先用後利》という精神があることを紹介したうえで、その意味するところは何かを調査してくるよう指示した。

また、H.T.君からは「第1巻の42ページには《富山は昆布消費量日本一》とあるが何故なのか？」という問いが発せられた。そこで、まず昆布の漁獲量が多い都道府県はどこかを尋ねて「北海道」であることを確認したうえで、北海道と富山を「北前船」が結んでいたことを教え、その流通路について次回までに調査してくるよう指示した。

このように、学生がマンガの中から見つけてきた疑問に教員が直接答えて終わりにするのではなく、地理・歴史・文化といった観点へと視座を広げられるような問いを返すことで、学生が自分の出した問いに自分自身で答えられるようになる道筋をつけるよう心がけている。

## ◆第8週 岐阜県／京都府の事例

地方に拠点を置くアニメ制作会社として、京都アニメーションを取り上げた(\*7)。教材として用いたのは、岐阜県大垣市に舞台モデルがある『聲の形』(2016)と、京都府宇治市に舞台モデルがある『響け！ユーフォニアム』(2015、2016)の2作品である。

特に『ユーフォ』は、受講生から頻繁に出される疑問に

(\*4) 拙稿「アニメ《舞台探訪》成立史・新訂版：いわゆる《聖地巡礼》の起源と紀元」富山県立大学紀要30巻(2020年3月)25～35頁

<https://pu-toyama.repo.nii.ac.jp/records/383>

(\*5) 資料出所：『富山県立大学概要2022』11頁

<https://www.pu-toyama.ac.jp/about/outline/info/>

(\*6) 2022年8月2日にTBS系列でテレビ放映された。

<https://www.tbs.co.jp/matsuko-sekai/archive/202208021/>

(\*7) 「NIKKEI STYLE」2015年11月19日付の記事では他に、拠点を地方に置くものとしてGoHands[大阪市淀川区]、地方にもスタジオを持つ例としてufotable[徳島]、ライデンフィルム[京都・大阪]、福島ガイナックス[福島](当時)、WHITE FOX(静岡県)を挙げている。

<https://www.nikkei.com/article/DGXMZO93440390Q5A031C1000000/>

先んじて答える場である。現時点で19～20歳前後の学生は、いわゆる《聖地巡礼》を社会現象にした『君の名は。』(2016)によって変化した後のセカイで思春期を過ごしている。その影響からか、現実空間に依拠して忠実にトレースした架空世界こそが上等、と捉える傾向にあるようである。つまり、アニメやマンガの中で描かれる仮想の世界がどんなに作り込まれていたとしても、背景美術の写実性が低いと評価しないことがある。そこで、ヴァーチャル空間の《リアリティ》と現実世界の《リアル》とは異なるものであることを伝えるため、『ユーフォ』の中で登場する「北宇治高校」を引き合いに出して解説をした(\*8)。

(\*8) 作中で主人公らが通う学校は「北宇治高校」であるが、校舎の外観については京都府立菟道高等学校をモデルにしつつ、音楽室については京都府立東宇治高校をモデルとして錬成した架空の空間である。

また、主人公・黄前久美子の自宅があると設定されている場所(平等院鳳凰堂の近く)と下校時に電車に乗る駅(京阪六地蔵駅)は、校舎のモデル(菟道高校)を基点にみると逆方向である。このことを地図で示し、作劇上のウソによって得られる効果もあることを伝えている。

(\*9) 物語性(ストーリー)を持たない「キャラクター」単体でもコンテンツツーリズムは成立するし、地域コンテンツとして考察の対象になり得る、というのが筆者の理解である。たとえば、京都市交通局『地下鉄に乗るっ』等。

(\*10) コンテンツツーリズムという語はバズワード(buzzword)化しており、論者によってその意味するところが異なっている点には留意が必要である。思うに、コンテンツツーリズムの議論において参照されることが多い「トライアングル・モデル(鷲宮モデル)」の汎用性が高く、使い勝手が良さすぎるのが問題の速因ではないか、と筆者は見ている。

引用した図は、山村高淑が『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法』(2011、東京法令出版)63頁において提示したものである。このモデルの強みは、[コンテンツ]を結節点に[ファン]を関係人口として組み込んでいるところにある。その反面、このモデルにおいては宿泊施設・交通機関・飲食店・土産物店といった観光産業はすべて[地域]の中に囲い込まれており、カネの流れが矢印(→)として表に出てこない。そのため、このトライアングルモデルに依拠した《コンテンツツーリズム》論は、ヒトの動き(旅行者やアクセス数)を増やして賑わいを創出するスタイルの地域活性化を促進する反面、地元経済にカネを落としてもらうことを希求しようとする意識については後退する方向に向かいやすい。

山村高淑が議論の出発点とした埼玉県鷲宮町(当時)の事例は、地元の商工会が中心となって活動を展開した成果であった。すなわち、どうすれば地元経済が潤うか? という観点は「鷲宮(における当事者関係を基に理念化した)モデル」

#### ◆第9週 コンテンツツーリズム/地域コンテンツ

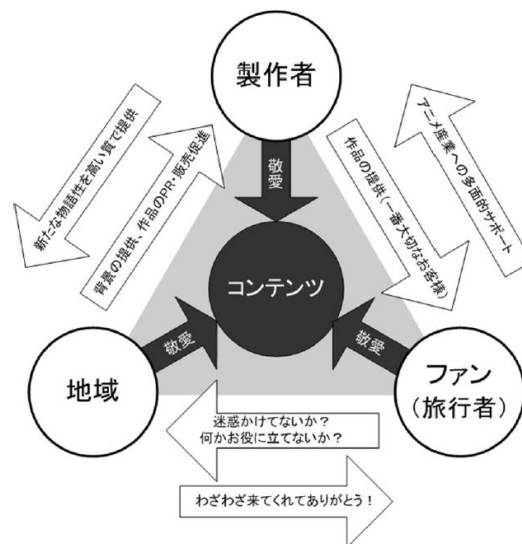
筆者が「コンテンツと地域のつながり」というテーマを話題にすると、相手は「コンテンツに登場した《聖地》へ多くの人に来てもらう」というビジネスモデルを思い浮かべていることが多いようである。しかし、それは数ある視座のうちの1つ、というのが筆者の見解である。

用語が整理されていないため混乱が生じやすいところであるが、筆者は、アニメ・マンガ・ゲーム・キャラクター(\*9)等にちなんだ場所に関し、観光客や関係人口といったアプローチから論じるときには《コンテンツツーリズム》論と表現する(\*10)。これに対し、コンテンツが内包する場

にあっては織り込み済みであり、ことさらカネの流れを意識せずに済んだ、ということがあったものと推察される。

また本件は、[コンテンツ]という無体物(モノ)を活用した[地域]とのコラボレーションについて、コンテンツホルダー[製作者]も試行錯誤していた時期であったうえ、『らき☆すた』の原作者・美水かがみが地元(幸手市)出身で協力を得ることができていた。そのためか、この鷲宮モデルでは、知的財産(IP)にまつわる権利関係がさほど強調されていない。しかし、コンテンツビジネスとして製作者がIPを提供するとなれば、地域は製作者の強力なコントロールの下に置かれるのであり、[敬愛]とは異なる要素の話になる。

昨今、地域活性化の手法として《聖地巡礼》が用いられ、地方自治体の補助金を原資とするコラボ事業が相次いで打ち出されている。ただ、特定の事例から出発したモデルは、ある前提の下では妥当性があっても、一般化されて他の事例に当てはめられていくうちに変質が生じやすい。トライアングルモデルを応用して[地域]を「地方行政」に置き換えた場合、カネを稼ぐことを生業とする当事者が[地域]の中から消失してしまい、来訪者の人数ばかりが成果として測定されることになるきらいがある。地域振興を目指していたはずなのに、カネの収支で見れば地元の持ち出しだった、とよろかねないところである。





アニメとマンガで地域を学ぼう！

所にもつわる情報を引き出し、テキストの解釈を通じてコンテンツそのものの魅力を読み解いていく文学的ないし表象論的なアプローチを《地域コンテンツ》学と呼び分けている。

すなわち、[ヒト／モノ／カネ／情報]といった経営資源の流れを考察したい場面では《コンテンツツーリズム》論、コンテンツと空間の関係を考察する場面では《地域コンテンツ》学、と呼び分けるのが筆者の流儀である。

マスメディアの論調では地域活性化と《聖地巡礼》を結びつけることが多く、これに引きずられた学生も、ファンを多く集めるイベントに注目して自由研究を進めてしまう傾向がある。そこで、この週はP.A.WORKS制作『サクラクエスト』(2017)の第13話を教材に据えながら《地域コンテンツ》というアプローチを開陳し、視点の置き方を整理している。

◆第10～11週 発表会（アニメ編）

このゼミの成果を確認する中間発表会を行った。授業回でいえば第6～7週のあたりで学生には、中間時点ではアニメ、期末にはマンガを題材として選び、各自10分間の持ち時間で「コンテンツと地域のつながり」についてプレゼンテーションを行うことを課している。この期の受講者が選んだテーマは、以下のとおりであった。

ドラえもん / クレヨンしんちゃん / 涼宮ハルヒの憂鬱 / エヴァンゲリオン新劇場版 / 夏目友人帳 / サマーウォーズ / ゆるゆり / ちはやふる / ガールズ&パンツァー / 響け！ユーフォニアム / ゴールデンカムイ / 天気の子 / サマータイムレンダ

なお、受講者には「相互評価票」を記入してもらうこと

にしている。情報教育が盛んになった今日、学生らはプレゼンテーションを行うことには慣れていることが多いのだが、「上手に批判する」ことが苦手なようである。そこで、発表者への「改善に向けた助言」を必須の記入事項とすることにより、建設的な批判を述べる訓練を積ませている。

◆第12週 茨城県の事例

コンテンツツーリズムを話題にすると引き合いに出されることが多い、アクタス制作『ガールズ&パンツァー』(2012-)をめぐる茨城県大洗町の取り組みを紹介した。

◆第13週

学生が自由研究で取り上げた題材と被らないよう、期によって話題を変える回である。この期は学生が『天気の子』を自由研究のテーマに選んでいたことから、新海誠監督の足跡を確認するべく『秒速5センチメートル』(2007)を紹介した。受講者の動向によって、秩父三部作『あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』『心が叫びたがってるんだ。』『空の青さを知る人よ』、あるいは、佐藤順一監督『たまゆら』『ARIA』に切り替えることもある。

また、期末発表に向けて《ご当地マンガ》と呼ばれるジャンルがあることを紹介し、自由研究のテーマとして何を取り上げるかに悩んでいる学生に対して手がかりを提供している。筆者が作成した目録に記載しているのは、以下に示す作品群である。

もぐら『うちのトコでは』(2010-19、飛鳥新社) / 小杉光太郎『普通的女子校生が【ろこどる】やってみた。』(2011-22、一迅社) / 鳴海なる『ラーメン大好き小泉さん』(2014、竹書房) / 瀬戸口みづき『ローカル女子の遠吠え』(2014、芳文社) / 安藤正基『八十亀ちゃんかんさつにっき』(2016-22、一迅社) / 渡邊ポポ『埼玉の女子高生ってどう思いま

発表者(= \_\_\_\_\_)さんへ

プレゼンテーション相互評価票

観 点	評 価	▼ 特に評価したいところ
1) 話の内容は分かりやすかったか？	1 2 3 4 5	▼ 改善に向けた助言（必ず記入）
2) 十分に説明が尽くされていたか？	1 2 3 4 5	
3) 提示されたスライドは見やすかったか？	1 2 3 4 5	
4) スライドには工夫がこらされていたか？	1 2 3 4 5	
5) 声の大きさは適切であったか？	1 2 3 4 5	
6) 話す速さは適切であったか？	1 2 3 4 5	
7) 聴衆の様子を見ながら話せていたか？	1 2 3 4 5	
8) 全体を通して印象に残る発表だったか？	1 2 3 4 5	

※ 評価基準： 1=努力不足 2=今ひとつ 3=まあまあ 4=良い 5=完璧

すか?』(2018-22、新潮社) / 真枝アキ『茨城ってどこにあるんですか?』(2018-22) / 佐野妙『だもんで豊橋が好きって言っとるじゃん!』(2019-、竹書房) / 石坂ケンタ『ざつ旅 -That's Journey-』(2019-、KADOKAWA) / 豚もう『茨城ごじゃっぺカルテット』(2020-、小学館) / 空えぐみ『沖縄で好きになった子が方言すぎてツラすぎる』(2020-、新潮社) / 青木潤太郎×隆原ヒロタ『また来てねシタミさん』(2020-21、講談社) /

◆第14～15週 発表会(マンガ編)

このゼミの締め括りとして期末発表会を行う。要領は中間発表と同じである。この期の受講者が選んだテーマは、次のようなものであった。

石ノ森章太郎 / 松本零士 / ゲゲゲの鬼太郎 / こちら葛飾区亀有公園前派出所 / ちびまる子ちゃん / 3月のライオン / ハイキュー!! / ふらいんぐういっち / 東京卍リベンジャーズ / 五等分の花嫁 / ぼっち・ざ・ろっく! / 呪術廻戦 / その着せ替え人形は恋をする

## コラボ企画に向けて

当初の授業計画では、上述のような進行を2023年度の後期も継続する目論見でいた。そこへ、9月初頭に文学館から本学へコラボ企画のお申し出をいただいたものである。高志の国文学館では、2023年2月4日に西田谷 洋氏(富山大学教育学部教授)をコーディネーターとして「大学生による白熱読書と対談」というイベントが催されており(\*11)、今年度も引き続き学生が中心となる企画を開催したい——というご要望であった。高志の国文学館は、設立時に藤子不二雄A氏をアドバイザーとして迎える等してサブカルチャーも扱う領域に加えている(\*12)。そのため、筆者のトピックゼミと親和性があったことから、もともとの授業計画の中にあつたトピックゼミの発表会を文学館での学外開催とするアレンジを施すことで対応することにしたものである。日程については、打ち合わせの場で12月後半の日曜日、と定めた。

通常時の進行とは、次の点で変更を行った。〈1〉発表するテーマについては、富山県立の文学館で行うことから“富山縛り”をかけることにした(その代わり、学期末の自由研究ではアニメでもマンガでもよい、ということに変更した)。〈2〉通常時は個人ごとに自由研究を行ってもらっていたところ、今回は学外発表会に向けて5つの学生チームを編成するこ

とにした。これは、ある程度のまとまりを感じられる発表には10～15分程度を要するところ、イベントの時間は全体で90分ということであったため、そこから割り出したものである。受講者の人数は打ち合わせ前から14名と決定していたため、2人組のペアを1つ、3人組のチームを4つ編成する方針を立てて後期の講義に臨んだ。

以下、コラボ企画に向けた授業の進行である。

◆第1週 10月6日

文学館からの出演要請があつたことを伝え、受講学生らに協力を求めた。そして、学外発表会では富山にゆかりのあるテーマを選定してもらいたい旨を伝え、候補となるアニメ・マンガの一覧表を渡しておいた(\*13)。

受講生の出身地がどこであるのかが判明したのは、ようやく初回授業においてである。この時点で氷見市の出身学生がいることが判明したことから、該当する2名に対しては「藤子不二雄A先生と氷見のつながり」というテーマを筆者から依頼することにした。なお、他の4チームは《地域コンテンツ》としての側面から取り組んでもらうよう働きかけたのだが、氷見ペアには氷見市における「まちおこし」の取り組みに注目してもらい(\*14)、《コンテンツツーリズム》のアプローチから探求してもらった。

◆第2週 10月13日

平時と同じ

◆第3週 10月27日

ここから3週かけて富山にゆかりのある作品を矢継ぎ早に挙げていき、関連作品について認知度を高めていった。この週には、南砺市城端がモデルとなっているP.A.WORKS制作『true tears』(2008)、高岡市出身のなもりによる『ゆるゆる』(2008-)、アニメ版では高岡市が舞台モデルになった『君の隣をたべたい』(2018)を紹介した。

◆第4週 11月7日

上市町に古民家のモデルが、滑川市に小学校のモデルがある『おおかみこどもの雨と雪』(2012)を紹介した。

この段階でチーム編成を行った。先述の氷見出身ペアについては、テーマも込みで指名した。次いで、チーム編成を募ったところ1チームから自発的に名乗り出があつたうえ、『おおかみこどもの雨と雪』をテーマにしたいとの申し出があつた。なお、後で判明したのだが、このチームの中には舞台モデルとなった滑川市立田中小学校の出身者が含まれていた。おかげで、学外発表会の際には地元の当事者ならではの臨場感ある報告になったことを付言しておく。

(\*11) <https://www.koshibun.jp/?tid=100440>

(\*12) 地域コンテンツ研究会編『地域×アニメ：コンテンツツーリズムからの展開』(2019、成山堂書店) Chapter6.2 所収の近藤周吾「富山県=富山市にある高志の国文学館——文学とサブカルチャーの“両輪駆動、”を参照のこと。

(\*13) 地域との結びつきがあるアニメ・マンガ・ゲームにつ

いては筆者がデータベースを作成しており、そこから候補を抽出した。

<https://wikiwiki.jp/legwork/>

(\*14) 「まんがワールド」の概略は、富山県「とやま観光ナビ」でも紹介されている。

<https://www.info-toyama.com/articles/yuhei-fujikofujioa>

## アニメとマンガで地域を学ぼう！

残る3チームの編成は、筆者が用意したクジによる抽選で行った。

## ◆ 第5週 11月10日

通常時であれば中盤に配置している『サクラクエスト』を先に紹介した。

その後、抽選で編成した3つのチームにはテーマ選定の相談をしてもらった。その結果、学生が選んだのは『ゆるゆり なちゅやちゅみ!』（2014）、田村由美『ミステリと言う勿れ』（2017-）の富山編（第12～13巻）、『Another』（2012）である。

## ◆ 第6週 11月17日

チームごとに分かれ、プロットの作成に入った。筆者が「絵コンテ」のような様式を作成して配布し、そこに来場者に提示したい画像と、その際に読み上げる原稿とを並べて発表の流れを作っていく作業である。

本学では、在学生の全員に対してノートPCを必携にしている。そこで、プロットはすべてデジタルで作成するようにしたうえで、Microsoft Teams上に作成した共有フォルダーに随時アップロードさせることで進捗管理を行った（この時期は感染症への警戒が未だ必要な状況にあったことから、作成中のファイルは常に共有させ、たとえ受講者の誰かが欠席したとしても稼働可能な他のメンバーによって作業が継続できるようなタスク管理を意識づけたものである）。

## ◆ 第7週 12月1日

前日までの進捗状況を点検したところ、引用したい画像の収集が先行しており、それに見合うだけのキャプションがおろそかになっていて、分量が不足気味のチームが多かった。そこで、プロット記載の文字情報だけを抜き出して別文書にし、Wordの文字カウント機能で文字数を表示してみた。この時点で最も分量が少なかったチームは「1,488文字」であったのだが、この場合に読み上げには何分かかるかを予想させてみたうえで、一般的なニュースであれば「分速300字」という目安を示した。すなわち、この日の作業に取りかかる前に発表時間「12～15分間」に見合う分量がどの程度であるかを意識づけたものである。

この日の作業では、とにかく資料をたくさん集めて分量を増やすことを優先させた。

## ◆ 第8週 12月8日

発表スライドのドラフト版を映写しながら準備した原稿を読み上げさせ、練り上げが必要な点を指摘していった。

この時点で特に苦勞していたのは、『Another』をテーマに選んだチームであった。実のところ、当初から扱いが難

しいと予想されていたテーマであり、筆者がガイダンスの時点で提示した候補リストでは意図的に『Another』は除外してあった。この作品は綾辻行人の小説に基づくものであるが、原作では「夜見山」という架空の地方都市が舞台とされている。この作品がP.A.WORKSによってアニメ化されるに際し、南砺福野高校の「巖浄閣」や砺波市の「庄川合口ダム」などを風景として織り込まれていったのであるが、風景が借り物であることは否めない作品である。こうした懸念はテーマ選択の段階で筆者から伝えてあったのだが、学生らは是非このテーマでやりたいという希望を有していたことから、取り組んでもらったものである。それがここに来て、熱意はあっても素材不足は如何ともしがたい状況になっていた。そこで、このチームに対しては「富山に本拠地があるアニメ制作会社が手がけた作品」の紹介に話題を広げるよう助言し、『クロムクロ』（2016）、『白い砂のアクアトープ(\*15)』（2021）、『駒田蒸留所へようこそ(\*16)』（2023）等も加えてもらうことで、P.A.WORKSの足跡を辿ってもらう構成にしてもらった。

## ◆ 第9週 12月15日

ゲネプロ（最終リハーサル）を行った。



▲ 会場風景（一般参加された中川翔平氏提供）

## おわりに / 謝辞

このような経緯を経て、文学館でのコラボ企画を開催するに至った。当日は悪天候であったにも関わらず多くの来場者を迎えることができた。

(\*15) アニメに登場する「がまがま水族館」の舞台モデルは沖縄県南城市であるが、監修を行った魚津水族館（富山県魚津市）でもプロモーションが行われた。

<https://aquatope-anime.com/news/520/>

(\*16) ウイスキー蒸留所を舞台とする劇場アニメで、富山県砺波市の「三郎丸蒸留所」がモデルの1つになっている。

<https://www.hokkoku.co.jp/articles/tym/1233911>

冒頭、筆者が約15分で「趣旨説明」を行い、この発表会では《コンテンツツーリズム》としての側面よりも《地域コンテンツ》という視座からの探求をしてもらったものであることを説明した後、5つの学生発表を行ってもらった。発表順については、登場時期が古いものから新しいものへ、となるよう次のような配置にした。

1. 藤子不二雄A先生と氷見のつながり
2. おおかみこどもの雨と雪
3. Another
4. ゆるゆり なちゅやちゅみ!
5. ミステリと言う勿れ

この5つのテーマにつき12~15分かけて学生が発表をし、その都度に参加者からの質問を頂戴することにしたのだが、望外に多くの質問をいただくことができた。当初の目論見では各チーム3分ずつの質疑応答を用意していたのだが、それでは時間が足りなくなり、予定よりも15分ほど延長しての終了となった。

普段は受講生だけで行っていたプレゼンテーションであるが、外部の方々の目に触れる場を得て、学生達が目を見張るようなパフォーマンスを見せてくれたことは大きな喜びであった。準備期間が約2か月しか確保できなかったため掘り下げきれなかった点が多々存在したことは否めないものの、たとえば『ゆるゆり』チームは作品に登場した閑乗寺公園(南砺市)まで実際に取材に行くなど臨場感を伝えようと努力してくれた。また、『ミステリと言う勿れ』の〈富山編〉は2022年後半から翌23年にかけて雑誌掲載されたばかりの新しい作品であって、インターネット上で発表されている探訪記録に乏しいという困難があったにもかかわらず、学生達の工夫で発表にこぎつけてくれた。

貴重な機会を与えていただいた、高志の国文学館の事業部長・生田美秋氏、ならびに、事業課長・福澤美幸氏には、この場を借りて御礼を申し上げる次第である。

*Let's study about TOYAMA region through Anime and Manga:*

*A record of the presentations held by students*

*at the KOSHINOKUNI Museum of Literature*

Gen OISHI

Center for Liberal Arts and Sciences, Faculty of Engineering