

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

大石 玄

(教養教育センター准教授)

キーワード：アニメ背景美術、コンテンツツーリズム、高畑勲、宮崎駿、近藤喜文

解題：改稿にあたって

本稿は、釧路高専紀要の第45号（2011年）に「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」という題名で発表した文章(1)（以下「旧稿」と称する）を書き改めたものである。

旧稿は、幸いにして多くの方に読んで頂くことができた。しかしながら、ポップカルチャーにおける同時代的な現象を題材として扱った論考であるがゆえに、旧稿には古びてしまった部分があることは否めない。

本稿が提示しようとするのは、おおよそ2002年頃に時代の変化が生じていた、という歴史観である。この主たる論旨は旧稿から変わるところはない。むしろ、この主張を唱え続ける必要性を感じたことが今回の改稿を志した動機である。

日本におけるコンテンツと地域の結びつきに関する研究は、北海道大学観光学高等研究センターの文化資源マネジメント研究チームが2009年3月に叢書『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』(2)を刊行したことによって進歩を遂げたといつて差し支えないだろう。同叢書は、2007年にテレビ放映されたアニメ『らき☆すた』に着眼して意欲的な地域振興策を繰り広げていた埼玉県旧鷺宮町（2010年に合併して現在は久喜市）を研究対象と見定め、コンテンツツーリズムと地域振興とを接合させた議論を展開してみせたところが慧眼であった(3)(4)。

ところが、この業績のインパクトが大きかったせいか、コンテンツツーリズムについての一般的な認識がゆがんで

しまったという感が否めない。すなわち、いわゆる《聖地巡礼》は『らき☆すた』から始まった——という錯覚である。それというのも、まずアニメに誘発されて（induced）その舞台となった場所へ赴くという行動が《聖地巡礼》と命名され、そこから遡って映画・ドラマ・マンガ・ゲーム等に起因する同種の行動が改めて認知され(5)、観光と地域振興の文脈で措定されることにより「コンテンツツーリズム」が理解されるという経路を辿ってきたことが原因であろう。このような文脈を持っていることが影響して、「日本における近年のコンテンツツーリズムに関する研究はアニメツーリズムにやや偏っているところがある」(6)との指摘を受けざるを得なかったところである。

このような批判を自覚して、筆者は2019年4月に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』（成山堂書店）を共著として上梓し、議論の射程を広げようとする試みを行った。本稿では、書籍の執筆を通して得られた知見を旧稿に取り込もうと志した。

加えて、旧稿では幾つかの点において論証が不十分であった。とりわけ本稿において補筆に努めたのは、2018年4月5日に82歳で逝去された高畑勲の功績である。旧稿でも個々の作品から言及はしていたものの、叙述に精細さを欠いていたとの反省がある。そこで本稿では、特に背景美術における表現の革新に取り組んだ巨匠の足跡を書き加えた(7)。他方、旧稿にあった記述のうち傍論であった部分は割愛し、論旨を整理した。

1. はじめに

アニメ・マンガ・ゲーム・ライトノベル等に登場する舞

(1) 旧稿は、釧路高専図書館にてオープンアクセスが可能である。 <https://www.kushiro-ct.ac.jp/library/kiyo/kiyo45/oishi45.pdf>

(2) <http://hdl.handle.net/2115/38119>

(3) 著者の一人である山村高淑は、2011年に『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』（東京法令）を著し、議論を発展させている。

(4) 「鷺宮&らき☆すた聖地10年史」に詳しい。

<http://www.wasimiya.org/history/>

(5) 増淵敏之(2018)『ローカルコンテンツと地域再生』（水曜社）38頁。

(6) 安田亘宏(2015)「日本のシネマツーリズムの変遷と現状」西武文理大学サービス経営学部研究紀要26号68頁。

(7) この着眼は、2019年7月2日から同年10月6日まで東京国立近代美術館において開催された『高畑勲展：日本のアニメーションに遺したもの』に示唆を受けたものである。

台へと実際に足を運ぶという《舞台探訪》が、近年、コンテンツの楽しみ方の一つとして認知されるに至っている(8)。筆者は、アニメ・マンガ・ゲームに由来する旅行行動の事例収集を2005年9月より開始し、データベース『舞台探訪アーカイブ』として公開している(9)。

とはいえ、当該データベースで集めているような観光行動は、小説、実写映画やドラマなどでは古くから存在するものである(10)。例えば釧路市内であれば、石川啄木ゆかりの場所をめぐる《文学散歩》(11)を観光コースとして紹介している(12)。ジャンルに違いはあれど、目的地において採られる行動様式は基本的に同じである(13)。

しかしながら、同じような行為であっても、その契機が実写映画であるかアニメであるかでは、まったく別なものとして受け止められているのが実状であろう。認識の差を如実に表しているのが、その呼び名である。実写であれば《ロケ地訪問》等の用語で捉えられるのに対し、アニメ等に由来する場合には《聖地巡礼》との用語を被せられ、類似の行動であっても異なる態様の行為として識別されている。この《聖地巡礼》という呼び名が議論に混乱をもたらす遠因となっているのではないかというのが筆者の見解である(14)。

本稿は、アニメに代表されるコンテンツにまつわる舞台探訪(いわゆる聖地巡礼)についての歴史的な流れを追うことにより、その成立過程を明らかにし、もって適切な議論のための基盤を提供しようと目するものである。そのため本稿では、まず背景美術が写実的になっていく過程を追い、かつ、そこで見られるリアリズムの探求は物語の主題

(8) 岡本健(2009)「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紀要1号31頁は《聖地巡礼》の成立過程を記述しようと試みた先駆的な業績ではあるが、旧稿が検討を展開する時期(2002年以前)については検討が不十分であった。なお、旧稿発表前における研究動向については、岡本健(2010)「アニメ聖地巡礼の特徴と研究動向：既往研究および調査の整理を通して」北海道大学観光学高等研究センター紀要4号91頁を参照のこと。

(9) 当初は <http://legwork.g.hatena.ne.jp/> で運用していたが、プラットフォームのサービス提供終了に伴い、現在では <https://wikiwiki.jp/legwork/> に移転した。

(10) 例えば、横濱雄二(2018)「メディア・イベントとしての『君の名は』と『君の名は。』」前掲『地域×アニメ』104頁以下では、1953(昭和28)年に『君の名は』が映画化された際、各地のロケ地に多数の観光客が押し寄せていた状況が紹介されている。フィルムツーリズムないしシネマツーリズムの概論としては安田巨宏(2014)「映画の舞台を訪ねる旅」コンテンツツーリズム学会編『コンテンツツーリズム入門』25頁以下を参照。

(11) 《文学散歩》の成り立ちについては、渡辺裕(2019)「文学散歩」ガイドブックのひらく世界:「作品世界」と「現

が空想から現実へと変遷していく過程と密接に関わるものであったことを示す。次いで、舞台探訪(聖地巡礼)が今日のような隆盛を見るに至った背後には、作品の内部にある画面づくりの変化だけでなく、作品の外部に位置する環境要因も作用していたことを明らかにする。

2. 高畑勲と宮崎駿が切り拓いたもの

2.1 アニメは非現実を描くもの

実写映画やドラマのロケ地へと足を運ぶ観光行動は古くから行われていた(15)。しかしながら、アニメにまつわる舞台探訪が広まりを見せるようになったのは、後述するように2000年代に入ってからのことである。

視覚に訴える映像メディアという点では共通する存在なのに、どうして映画とアニメでは様式に相違が生じていたのであろうか。これは、実写であれば「ロケ地は実在する」という推定が働くのに対し、アニメやマンガの場合には「これは架空の世界(フィクション)である」との前提が強く作用することが原因であろう(16)。

日本で最初のテレビアニメシリーズ『鉄腕アトム』[1963、虫プロダクション]は近未来を舞台にしたSF作品であり、現実の場所へと引きつけることは困難である。日本における初のカラー長編アニメ映画『白蛇伝』[1957、東映動画]にしても中国の説話を素材にしたフィクションである。そこには“漫画は子供のもの”という認識が根底にあった。そのため、アニメーションは小さな子供を主たる視聴者と想定して作られ続けることになる。

2.2 高畑勲によるリアリズムの探究

1968年に制作された劇場映画『太陽の王子 ホルスの大

実世界』をつなぐもの』『まちあるき文化考:交叉する〈都市〉と〈物語〉』所収(春秋社)31頁以下に詳しい。

(12) <http://ja.kushiro-lakeakan.com/overview/301/>

(13) 玉井建也(2009)「『聖地』へと至る尾道というフィールド:歌枕から『かみちゅ!』へ」コンテンツ文化史学会『コンテンツ文化史研究』創刊号31頁

(14) 例えば、平井智尚(2011)「聖地巡礼の理論的考察:メディア研究からのアプローチ」コンテンツ文化史学会『コンテンツ文化史研究』第5号51頁は、《聖地巡礼》という呼称から考察を説き起こすという転倒した議論をしている。

(15) 内田純一(2009)「フィルム・インスパイアード・ツーリズム:映画による観光創出から地域イノベーションまで」北海道大学観光学高等研究センター紀要『CATS叢書』第1号115頁。

(16) これが、サブカルチャー・コンテンツの中にあっても、実写を背景として持つ特撮については別異に取り扱うべき所以である。この点、渡辺・前掲註11書)76頁「文化」

冒険』は、東映動画在籍時の高畑勲が初めて監督を務め、1963年に入社した宮崎駿も深く制作に携わった作品である。本作は「さむい北国の とおいむかし」の物語であって、現実世界との接続は弱い。ただ、本作において高畑らは、村を襲う悪魔と戦いを描く中で村人の日常生活を描写することに注力し、空想の世界にリアリズムを導入しようという試みを行っている。

東映動画からAプロダクション（1965年設立、後のシンエイ動画）に移籍していた高畑勲と宮崎駿のコンビが、1972年のパンダ来日ブームに乗って制作したのが『パンダコパンダ』である。この作品は、両親のいない少女ミミ子のところにパンダの父子がやってきて一緒に暮らし始めるという筋立てであり、登場人物（動物）からして虚構性が強い。

この時点においては未だ“アニメは虚構の世界を描き出すもの”であるという位置づけは変わっておらず、実際の場所を参照することは行われていない。しかし、この作品の成功を通して高畑らは、それまでのような冒険活劇ではなく、「日常の中に起こる不思議な出来事」(17)を描く作品であっても子供達には楽しんでもらえるという感触を得ることになる。

2.3 ハイジの到達点

1974年にテレビ放映された『アルプスの少女ハイジ』（ズイヨー映像）は、ヨハンナ・シュピリ作の児童文学を原作とするアニメである。演出は高畑勲、場面設定・画面構成を担当したのは宮崎駿であるが、彼らは名作文学のアニメ化にすぐ食いついたわけではないと言う。当時を振り返って高畑は次のように述懐している。

『ハイジ』にはアニメでしか描けないような飛躍も誇張もないと思った。プロデューサーと初めて顔合わせした席で、実写でできる作品をなぜアニメでやるのかとしつこく問いつめたんです。(18)

これに対して制作会社のプロデューサーは、当時前例のなかった海外ロケハンを認めることで高畑を口説き落としただけという。このエピソードから窺えるように、アニメという媒体の特質は非現実性にあると思われていた時代には、背景を美しくリアルに描こうとする営みはあっても、現実世界の空間をアニメへ引き寄せようという発想は希薄であった。それが、高畑と宮崎、それに作画監督・キャラクターデザインを勤めた小田部羊一らがスイスまで取材に赴き、実際の風景をアニメに取り込むことにより、『ハイジ』は写実性を帯びることとなる。マイエンフェルト

としてのロケ地巡り」は、映画を念頭に置いた記述として「実写映像の場合には、作者によって完全なフィクションとして構成された世界はありえず、つねに何らかの形で現実の時空が参照される」のであり「現実の時空の残す痕跡を完全に消すことはできない」ことを指摘している。

(Maienfeld) の山小屋はペーターやおじいさんと暮らす場として、フランクフルトの「ゲーテハウス」はクララの家「ゼーゼン邸」として採り入れられていくことになる。

アニメの空間を現実世界に引きつけ接合させようとする試みは、その後も『ジャリ子チエ』（1981-83、東京ムービー新社）や『火垂るの墓』（1988、スタジオジブリ）等の作品で引き継がれていく。また、高畑の他にも、『フランダースの犬』（1975、日本アニメーション）や『ニルスのふしぎな旅』（1980、スタジオぴえろ）といった作品が登場し、アニメの中の空間と現実世界との間に参照関係を生みだすという営みは広まりを見せていくことになる。

2.4 近藤喜文の挑戦: 耳をすませば

ここまで、画面づくりの工夫によってアニメが写実的になっていく過程を見てきたところであるが、リアリズムの追求は主題の変化としても現れている。宮崎駿監督作品に照らしてヒロイン像の変容を眺め渡してみると、1984年の『風の谷のナウシカ』ではヒロインは「王女様」であったが、1986年の『天空の城ラピュタ』では「王族の末裔」となり、1989年の『となりのトトロ』では「村に越してきた姉妹」へと変化する。ここには、ヒロインのカリスマ性を薄めようとする意図が見てとれる。

この変化を端的に表現してみせたのが、1995年に近藤喜文監督によって制作された長編アニメ映画『耳をすませば』であろう。主人公の少女・月島雫は、空想力は豊かであっても特殊能力を有しているわけではなく、団地暮らしの平凡な家庭に育っている。舞台は聖蹟桜ヶ丘〔東京都多摩市〕に設定され、時間軸も現代に置かれている。

アニメ化にあたって相当に脚色を加えられているけれども、原作となったのは1989年に柊あおいが雑誌『りぼん』に連載した少女まんがである。少女まんがというジャンルでは、およそ1974年から83年にかけての時期に〈乙女ちっく少女まんが〉という潮流が生成されている。これは、1970年代初頭に活躍した〈24年組〉の作家らが文学性を指向し、やや難解な作風を提示していたことに対する保守反動の動きと理解される。〈乙女ちっく〉を主導したのは田淵由美子〔デビュー1970〕、陸奥A子〔同1972〕、太刀掛秀子〔同1973〕らであるが、彼女らは「わかりやすいエンターテインメント」を目指していた(19)。描かれた物語は、読者層である少女達と等身大の少女を主人公とし、コンプレックスを持つ少女を理解する男性からの告白により自我を確立するというラブコメであることが多い。

その〈乙女ちっく〉の後続世代にあたるのが水沢めぐみ

(17) 前掲註7) 図録64頁。

(18) 2011年9月17日付け『朝日新聞』be掲載「うたの旅人 アニメ『アルプスの少女ハイジ』」

(19) 詳しくは、大塚英志（1991）『たそがれ時に見つけた

〔デビュー1979〕、さくらももこ〔同1984〕、そして柘あおい〔同1984〕らであり、等身大の少女を主人公にした日常の描写という構図が引き継がれていく。柘あおいの代表作『星の瞳のシルエット』〔1985-89〕は連載中に強い支持を集め、「200万乙女のバイブル」とも謳われた。その柘あおいが1989年に発表したのが『耳をすませば』である。

『耳すま』の公開に合わせた雑誌『アニメージュ』1995年3月号における特集記事は、次のように位置づけている。

『天空の城ラピュタ』『魔女の宅急便』は架空の世界を舞台にした等身大の少年少女の物語だった。一方、『紅の豚』や『平成狸合戦ぽんぽこ』は現実即した世界を舞台にしながらも主人公は空想の存在だった。そして、95年夏。ジブリの最新作『耳をすませば』では現在（いま）を生きるボクらの物語が紡がれようとしている――。

「どこにでもありそうで、案外、今までアニメ映画として作られたことのない、新しいタイプの作品」⁽²⁰⁾として送り出された『耳すま』は、1995年の邦画興行収入において第1位となるほどの支持を受けた。すなわち、原作『耳すま』が1980年代に少女まんがというジャンルで培った〈平凡な人物の日常世界〉という物語の主題は、やや時間を置いてアニメ映画化された『耳すま』の効果によりポップカルチャー全体へと敷衍化されたものとみることができる。

舞台となった聖蹟桜ヶ丘へ訪れる人は多く、公開から10周年にあたる2005年には、地元商店会の手によって駅前「モデル地案内マップ」という看板が設置された。また、「散策マップ」の制作・配布も行われている⁽²¹⁾。

モデルとされている場所の中には、聖司が雫に告白をした「秘密の場所」であると看做されてきた高台がある⁽²²⁾。この場所には訪れるファンも多かったが、壁への落書きといったマナーに反する行為も見受けられたため、1997年の夏頃に有志の手でノートが設置され⁽²³⁾、管理運営がなされてきた⁽²⁴⁾。しかしながら2004年には丘への立ち入り自体が禁止されるに至り、現在では「地球屋」のあるロータリー近くの「ノア洋菓子店」に交流ノートが置かれている。

2.5 宮崎駿の空間構成

ここで留意すべきことがある。スタジオジブリの長編アニメ作品では、男鹿和雄や山本二三らが背景を数多く担当し、美しく立体的な背景空間を構成している。だが、アニ

もの：『りぼん』のふろくとその時代』（太田出版）を参照。なお、1995年刊行の文庫版（ちくま文庫）の書名は主題と副題が逆である。

⁽²⁰⁾ 『耳をすませば』でプロデュース・脚本・絵コンテを担当した宮崎駿へのインタビューより。『アニメージュ』1995年3月号22頁。

⁽²¹⁾ 多摩市役所市民経済部経済観光課
<http://www.city.tama.lg.jp/0000002563.html>

メの中の空間が「写實的」で「リアリティ」が感じられるものであったとしても、それは必ずしも実在する場所と結びつくものではない、ということである。

ファンタジーに足場を置く宮崎駿監督作品の舞台は、その性格上、実在の場所との関連性が弱い。この点につき、スタジオジブリはウェブサイト上のQ&A「作品の舞台はどこですか?」において次のように回答している。

スタジオジブリ作品のうち、ここが舞台です、と公式に表明できる作品は多くありません。様々な地域が部分的に取り入れられている作品がほとんどです。(中略)だから、実際に訪ねられても全く同じ風景に出会うことはないと思います。⁽²⁵⁾

実のところ、『魔女の宅急便』のモデルとして名前の挙げられる都市は複数存在しており、比較してみてもどれが本当のモデルであるかは特定しがたい。それというのも、宮崎駿が作品の中で描き出す物語空間は、実在の場所からイメージを借用してくることはあっても、想像力によって再構築が行われているからである。鈴木敏夫プロデューサーは「ロケハンのためにどこかへ行くことは殆ど無い」ことを述べたうえで、アイルランドで見た白夜の景色をカメラで撮影したところ宮崎が反発したことがあったが、それから半年ほど経ってから宮崎は記憶を頼りに旅行で見た風景を描き出してみせたことがある――という逸話を明かしている⁽²⁶⁾。

また、広島県福山市での埋め立て架橋事業をめぐる訴訟において2009年10月1日に広島地裁が差止命令を発した際、宮崎駿監督が判決を支持する旨のコメントを寄せた。こうしたことがあって鞆の浦(ともうら)は『崖の上のポニョ』の舞台として広く認知されている。しかし、作中において直接に鞆の浦を意識させる光景が乏しいことには変わりはない。

制作手法の相違が顕著に表れている例として挙げられるのが、氷室冴子の青春小説を原作として、望月智充が監督を手がけた1993年のテレビアニメ『海がきこえる』である。

⁽²²⁾ 2006年8月26日付け『朝日新聞』be掲載「懸命な生への応援歌 月島雫と天沢聖司」では、高台からみた風景の写真を添えて紹介している。<http://www.asahi.com/travel/traveler/TKY200608260136.html>

⁽²³⁾ 「耳をすませば」来訪者ノートの経緯
<http://blogs.yahoo.co.jp/metallicami/58520923.html> [2014年4月16日最終閲覧、現在は消失]

⁽²⁴⁾ 「耳」ノートについて
<http://hn7y-mur.sakura.ne.jp/mimisuma2/mimilink12.htm>

⁽²⁵⁾ スタジオジブリ <http://www.ghibli.jp/qa/>

⁽²⁶⁾ 日本テレビが2006年7月に放映した番組を編集したビデオプログラム『ジブリの風景：宮崎作品と出会うヨーロッパの旅』より(2009,ウォルトディズニースタジオホームエンターテイメント)。

この作品はスタジオジブリの制作ではあるが、若手を育成しようという意図から高畑や宮崎の関与を排除して制作されたという特徴がある。制作に先立ち、望月監督らメインスタッフ5名は舞台となる高知を訪問し、綿密なロケハンを行った。そのため、『海がきこえる』の背景は実在する風景に対して忠実に描き起こされている。このことにつき、作画監督を務めた近藤勝也は「宮崎さんは写真を使うことを毛嫌にする。こんなことをやっていると怒られる」と述べている⁽²⁷⁾。

これらの例が示すように、アニメの背景美術が精細美麗であって、そこに視聴者がリアリティを感じる画面づくりが為されていたとしても、それは必ずしも現実に存在する空間を指し示すことにはならないのである。

3. アニメによる実存空間の参照

3.1 セーラームーン

ここで時間を少し戻し、ジブリの系譜に属さない動きを見てみよう。アニメが描き出す作品空間を形作るに際して現実に存在する場所を参照するという取り組みは本稿2.3で言及したように1980年代にも散見されるものであるが、本稿が最後に示す考察との関係で注目すべき幾つかの事例が1990年代初頭に見いだせる。

1992年に放映が始まる『美少女戦士セーラームーン』は、様々な新しい試みを行った作品である。本作は複数の媒体を組み合わせるメディアミックスを行っており、武内直子が前年に発表したマンガ『コードネームはセーラーV』を下敷きとしつつ、マンガ『セーラームーン』の連載とテレビアニメの放映とをほぼ同時進行で進めている。

その武内直子が麻布十番〔東京都港区〕に住んでいたことが縁で、ヒロインたちの活動する空間も麻布十番に設定されている。そのため、当地にあったゲームセンター『クラウン』など幾つもの実在する建物がモチーフとしてアニメの画面づくりに参照されている。このことが、アニメの中の空間と現実の世界とを結びつける作用をもたらすという効果を生んだのである。事実、アニメ放映を受けてファンが麻布十番を訪ね歩く舞台探訪（いわゆる聖地巡礼）が行われていた。

なお、後述する情報社会学的な観点との関係から述べておくと、『セーラームーン』が放映されたのはPC-VAN(1986年～)やNIFTY-Serve(1987年～)といった文字ベース

⁽²⁷⁾ 『海がきこえる』DVD(2003, プエナ・ビスタ・ホーム・エンターテイメント)収録の映像特典「あれから10年」の中での発言。

⁽²⁸⁾ 1980年代にはアニメの視聴者となる層の年齢が上昇し、無料で見られるテレビアニメだけでなく、有料のビデオパッケージであっても見られるようになったことも作

のパソコン通信が普及をみた時期であり、ネットワーク社会を経由したクチコミが流通し始めた最初期の作品である。

3.2 究極超人あ〜る

アニメの流通形態には、テレビ放映や劇場公開だけでなく、OVA(オリジナル・ビデオ・アニメーション)というスタイルもある。

1980年には普及率が2%, 85年には28%であった家庭用ビデオデッキ(VTR)は、ベータマックスを開発したソニーがVHSを発売して規格のデファクトスタンダードが確立した88年には53%を超えた。そして、VTRが普及をみたことにより、レンタルビデオというコンテンツの提供経路が誕生する。すなわち、テレビで放映されていないビデオパッケージを借りてきてVTRで再生し視聴する、という消費スタイルである。これを活用したアニメの提供スタイルがOVAである⁽²⁸⁾。1990年の時点で出回っていたビデオカセットの本数(セルとレンタルの合計)は3881万本であって、そのうちの14.5%をアニメ作品が占めていた⁽²⁹⁾。そうしたOVAという形態により制作されたのが『究極超人あ〜る』[スタジオこあ]である。本作は、ゆうきまきみの同名マンガを原作とするものであり、高校の「光画部」を舞台とした学園コメディである(主人公がアンドロイドであるという点では、非日常的なSF要素も含んでいる)。OVAでは、撮影旅行においてJR飯田線に乗車する場面が見せ場となっている。エピソードが展開される田切駅〔長野県飯島町〕などへ足を運ぶファンは1990年代から見受けられた。

ただ、これに関しては留保を付しておかねばならないことがある。伊那市駅が開業100周年を迎えた2012年、伊那市役所の有志によって「田切駅→伊那市駅 1 hour Bicycle Tour “轟天号を追いかけて”」という体験型イベントが開催された。この催しは好評を博し、翌年以降も継続的に開催されているが、2018年7月28日に開催された第2回目において主催者である牧田豊氏が読み上げたのが「聖地巡礼発祥の地宣言」である。

用している。2009年11月17日付け『朝日新聞』朝刊文化面に掲載された特集記事「あのときアニメが変わった」では、『機動戦士ガンダム』の劇場公開を控えた1981年2月22日に開催されたイベント「アニメ新世紀宣言大会」につき、『鉄腕アトム』がテレビ放映を開始した1963年に生まれた子が18歳になっていたことを傍証としつつ、「アニメブームを象徴する記念碑的な出来事になった」と捉えている。

⁽²⁹⁾ NHK編(2001)『20世紀放送史〔下〕』(日本放送協会)164頁

⁽³⁰⁾ 一部抜粋。全文は次のサイトに紹介がある。

<https://cyclist.sanspo.com/85961>

かれこれ20年以上も昔、ここ田切駅に「あ〜るファン」が集まるといふ、不思議な不思議な“現象”が始まりました。〈中略〉その不思議な“現象”をあらわす言葉は20年前にはありませんでした。しかし時はめぐり、今その“現象”は「聖地巡礼」という言葉となって多くの日本人を、さらには海外のジャパンアニメファンをも楽しませています。

私たちは、20年以上昔にここ田切駅ではじまった不思議な“現象”それこそが「聖地巡礼」のはじまりだと確信しています。(30)

さらに、飯田駅の開業100周年に合わせ、2018年7月28日には「アニメ聖地巡礼発祥の地」という記念碑を建立し、除幕式が行われている。しかしながら、ここが「発祥の地」とあるという主張は、学術的にみれば疑義がある。

先述したように、地域とアニメの結びつきについては遅くとも1974年には『ハイジ』、75年には『フランダースの犬』という例があり、歴史的な起源としてはここまで遡りうるというのが本稿の見解である。とはいえ、この見解を立証するため、アニメを観てからスイスあるいはアントワープへ旅行に出かけた最初の人物を探し出して「発祥」について明らかにすることが必要とは考えない。これは、本稿が分析している事象について、コンテンツの内部に込められた表現に着目して「どのような地域表象がなされているのか」を探求するのか、それとも、コンテンツの外部に位置する「ツーリズムの実践」を観察するのか、という態度の違いである(31)。

本稿では、この2つの態度の双方に目配りを心がけているが、歴史認識においては地域表象からのアプローチに重きを置くものである。従って本稿は、『あ〜る』が聖地巡礼の発祥であるとの主張には与しない。本稿では、アニメ視聴を契機として関連する場所へ実際に出かけるという行為が実際に行われていたことを当事者の証言から辿ることが可能な最初期の事例として『あ〜る』の価値を捉えている。

3.3 天地無用!

1992年に制作が開始されたOVA『天地無用! 魍皇鬼(りょうおうき)』[パイオニアLDC制作]もまた、アニメと地域の結びつきを見いだせる好例である。原作者である梶島正樹が岡山県出身であったことが縁で、作品の舞台は岡山に置かれている。主人公らの暮らす神社として浅口市の「太老神社」が、魍呼(りょうこ)を封じていた洞として総社市「鬼の差上げ岩」等が図像的なモチーフとしてアニメに登場している。また、登場人物らの名前の多くも岡

(31) アプローチの違いについては、近藤周吾「〈地域×アニメ〉を論じる前に」前掲『地域×アニメ』10頁以下を参照。

(32) 黒田洋介(1994)『天地無用! 解体新書』(キネマ旬報社)18~23頁に詳しい。

山に実在する地名から採られている(32)。

《キャラクター名》	《実在する地名》
砂沙美(ささみ)	沙美海岸 [倉敷市]
鷺羽(わしゅう)	鷺羽山 [倉敷市]
美星(みほし)	美星天文台 [旧・美星町]
清音(きよね)	清音駅 [旧・清音村]
遥照(ようしょう)	遥照山 [浅口市]

このように『天地無用!』は地域との繋がりを強く感じ取れる作品であったことから、岡山県に点在している関連性のある場所を訪問するファンが多数存在した。

ここまで見てきた3つの事例からは、少なくとも1990年代初頭には相当な数のファンによってアニメの舞台探訪が楽しまれていたという事実が確認できる。いわゆる「アニメ聖地巡礼」は、新海誠監督が2016年に劇場公開した『君の名は。』が巻き起こした社会現象によって人口に膾炙するようになったものであるが、その源流を辿っていけば『セーラームーン』『あ〜る』『天地無用!』まで戻ることができる。

ここで付言しておく、〈アニメの中で登場した舞台へと旅する〉という観光行動が「聖地巡礼」という名称を持つに至った理由は『天地無用!』ないし『セーラームーン』に由来がありそうである。コミックマーケット76(2009年8月)に出品された同人誌(33)によると、『天地無用! 魍皇鬼』を契機とする旅行行動に対して『聖地巡礼』の語を用いていた例は1994年頃には存在していたものであることが、当事者(準急鷺羽氏)への聞き取り証言として得られている。

『天地無用!』と同様、『セーラームーン』にも神社が頻繁に登場する。メインヒロインの一人である火野レイは宮司の娘という設定を持ち、巫女装束で出演する。作中に登場する「火川(ひかわ)神社」は、東京都港区元麻布に実在する「氷川(ひかわ)神社」をモデルとしている。1990年代前半の『舞台探訪』を牽引した2つの作品はともに〈神社〉という共通項を有していた。このような形で宗教的施設が関わっていたことにより、本来的には宗教的な意味合いを有するはずの用語である『聖地巡礼』という語を、アニメを視聴した後に作品と関連する場所へ赴く行為に対して用いても違和感がなかったものと推察される。

4. 等身大の物語

4.1 ジャンル間の影響関係: ビジュアルノベル

本稿2.4で論じたように、等身大の登場人物による日常世界の物語という少女まんがで育まれた作劇の構造は、1995年の劇場作品『耳をすませば』によってアニメへと持ち込まれている。しかしながら、このスタイルがテレビアニメで広がっていくのは2000年代のことであり、そこには

(33) サークル「QLAND」発行『舞台探訪レポート2009 SUMMER』

時間的な隔たりがあるように見えるところである。しかしながら、その間は空白であったわけではなく、アニメと隣接するゲームという環境において〈等身大の物語〉が涵養されていったのが1990年代後半という時期である、というのが本稿の見立てである。以下、ジャンル間の影響関係について論じていこう。

1990年代中葉の出来事として、ゲームを遊ぶ環境となるパソコンの性能が急速に向上したこと、それに並行してインターネットの発達という技術革新が進行したことは見逃せない事実である。後に述べるが、2000年代のアニメは、1990年代にゲームとインターネットで醸成された環境から大きな影響を受けることになるからである。

パソコンゲームが誕生したのは1980年代半ばのことであるが、初期においては技術的な要因（画面の狭さ、色数の少なさ、記録媒体の容量の少なさ）による制約が大きかったため、プレイヤーが画面からリアリティを感じ取るのは難しかった。1990年代前半において日本市場を席巻していたのはNECの販売したPC-9801シリーズであるが、記録媒体はFDD（フロッピーディスク）、画面サイズ640×400、色数4096色中最大16色という、俗に「VM仕様」と称されるアーキテクチャ（基本設計）が長らくデファクト・スタンダード（事実上の標準規格）であり続けた。もっとも、デザイン技術を駆使することによって中間色を表現する技法が発達したことにより、規格は変わらないままでも画像の美しさを競いあうことが行われるようになる。それにしても規格の貧弱さは覆いようがなく、ゲームにおいて背景の質が向上するのは256色を利用できるようになるWindows95の普及を待たねばならなかった。

同時期、パソコンゲームのソフトウェア面において革新的な出来事が起こる。ビジュアルノベル方式の席卷である。すなわち、背景画像の上にキャラクターとテキストを多層レイヤーとして重ね合わせるゲームの作成手法が一般化する⁽³⁴⁾。背景画像が独立したことにより、舞台についての描き込みが緻密なものへと発展していったのである。

Leaf（リーフ）制作のビジュアルノベル第2作『痕—きずあと—』（1996年7月）は、ゲームの画面づくりにおいて〈背景〉が果たしている意義を考察するうえでの好例を提供する。ヒロインとして登場する四姉妹の長女・柏木千鶴は、突如死去した父の跡を継いで旅館を経営しているという設定になっているが、その背景画像として石川県七尾市にある有名な高級旅館を撮影した写真を加工したものが表示される。現実世界に実在する存在が持つイメージを作品世界へと借用しているのである。『痕』はPC-9801シリーズ向けに開発したこともあって、前述した技術的制約から背景は単色の影絵であった。それが、Windows向けに制

⁽³⁴⁾ 東浩紀（2001）『動物化するポストモダン』（講談社現代新書）109頁以下を参照

作されたLeafの第三作『To Heart（トゥハート）』（1997年5月）では画面構成において格段の進歩がみられる。

『ToHeart』の革新的な点は、ゲームの主流となるスタイルすらも塗り替えたところにある。『痕』は第一作『雫』の路線を引き継いでおり、猟奇ものとしての性格を帯びていた。それに対し『ToHeart』は学園を舞台にした恋愛ものとして提示された。大衆的な作品を目指した『ToHeart』は、前二作が猟奇的な作風を持っていたことを払拭するべく、前節において述べた〈乙女チック〉に連なるラブコメのスタイルを導入したのである。その爆発的な大ヒットの影響を受け、ゲームにおいてはビジュアルノベル形式の恋愛シミュレーションが標準的な様式として確立する。そして、学園を舞台とした日常生活の描写が高い比率を占めるという枠組み構造も同時にゲームへと移入されたのである。

ビジュアルノベル形式によって提示される恋愛シミュレーション方式のゲームは、当初においては告白イベントを成功に導くことがゲームの到達目標として設定されることが多かった。そのモデルとなった『ToHeart』では、平凡な男子学生をプレイヤー・キャラクターとし、ヒロイン達の多くを学友にしていたということもあって、作品世界の力点を日常空間に置く傾向が特に強かった。

『ToHeart』は1999年にテレビアニメも制作されている。パソコンゲームを原作とするアニメ作品の制作本数が増加する傾向がみとれるのは、おおむねこの頃のことである⁽³⁵⁾。後に触れる『おねてい』に関していえば、制作スタッフを介したゲームとアニメとの接続は無視できないほどに強い。音楽制作にはゲームブランド「ビジュアルアーツ/Key」所属の作曲家・折戸伸治が関わっているが、折戸は恋愛シミュレーションゲームの大ヒット作である『Kanon』（1999年）や『AIR』（2000年）で名の知られたクリエイターであった。サウンドチーム「I've（アイヴ）」や歌手KOTOKOはゲームの主題歌を多数手がけており⁽³⁶⁾、この点においても『おねてい』とゲームとの関わりを見出すことができる。

5. インターネットの影響力

5.1 コミュニケーションツールの技術的進歩

インターネットを介した網状的コミュニケーションによって舞台探訪に関する情報が提供されているが、アニメ・マンガ・ゲームで描かれている空間が実在の場所として存

⁽³⁵⁾ パソコンゲームを原作とするテレビアニメの動向については、次のサイトを参照のこと。

<https://moonphase.hatenablog.com/entries/2004/01/01>

⁽³⁶⁾ I'veは、ゲームに提供する楽曲を制作する集団のブランド化を目指して形作られたものである。「ビジュアルアーツ」のユニークなブランド戦略と経営思想を馬場隆博社長に

在しているかを検証するためには、情報量の多い写真・画像データをやりとりしなければならぬ。繰り返し述べているように、アニメやゲームは作品の舞台が虚構空間であるという先入が働くコンテンツである。そのため、作中に登場した背景が実在するものであることを摘示するためには、「実際に現地へ出かけて撮ってきた写真」と「コンテンツの引用画像」とを比較参照する形で紹介して閲覧者に訴えかけなければならないという事情がある。

そのためには広帯域通信網（ブロードバンドネットワーク）が整備される必要があった。DSL（デジタル加入者線）を利用したブロードバンドネットワークが本格的に整備されたのは2002年以降のことである。2001年11月の時点ではDSLサービス利用者数は120万件に過ぎなかったものが、1年後の2002年11月には511万件に達するほどの急成長を遂げ、2003年11月には991万件へと伸びている⁽³⁷⁾。

また、画像処理を容易にする装置として、デジタルカメラやHDDレコーダーが普及価格帯にまで降りてくることも必要であった。デジタルカメラは2001年前後にサイズの小型化と性能の向上とが進み、200～300万画素クラスのモデルが5万円程度で購入できるようになった。デジタルカメラの世帯普及率は2002年で22.7%、2003年は32.0%、2004年には51.8%に達している⁽³⁸⁾。

このようにしてネットワーク環境の向上とデジタルデバイスの開発とが進み、技術的な要因が大きく変化を遂げたということも、歴史的にみれば2002年が特異点となった遠因であろう。

5.2 様式の確立: おねがい☆ティーチャー

これまで見てきたように、まず〈1〉1970年代後半から80年代にかけての時期、それまでアニメの作品空間は虚構世界で閉じた構造であったものが現実世界を参照するようになり、〈2〉登場人物の心理描写を丹念に追うストーリー構造が、1980年代を通じて少女まんがの領域で開発された後、1990年代の後半にビジュアルノベル形式ゲームへと移入された。そこに〈3〉インターネットという情報伝達手段が飛躍的に進歩したことで、写真の送達が可能となった。これによりアニメファンは、それまでのパソコン通信では

聞いてみた」

<https://news.denfaminiogamer.jp/interview/191105a/2>

⁽³⁷⁾ 総合通信基盤局（総務省）発表資料「インターネット接続サービスの利用者数等の推移」による。

⁽³⁸⁾ 経済社会総合研究所（内閣府）の実施した消費動向調査による（いずれも3月末時点での調査）。

⁽³⁹⁾ 草薙のウェブサイトで発表された文書によれば、井出安軌（監督）、黒田洋介（脚本）、安西武（製作会社「童夢」代表）、石田博（プロデューサー）らとともに、草薙のスタッフ2名が2001年5月に取材旅行に出かけている。

基本的に文字情報でのやりとりしかできなかったものが、画像も手段の1つとしてコミュニケーションをとることが可能となったのである。

これらの環境要因が重なり合うところに生まれたのが2002年に制作された『おねがい☆ティーチャー』（童夢）であった。この作品の登場により、舞台探訪をめぐる動きは加速することになる。

〈1〉の点を本作に照らしてみると、『おねてい』は木崎湖〔長野県〕を舞台として設定している。背景美術を専門に手がける制作会社「草薙」がロケハンを行い⁽³⁹⁾、実在の風景を精密に描写して作品空間を構築してみせた。

この時期にアニメの作成手法が変化したことも、アニメの背景美術に影響を与えていると考えられる。それまでのアニメはセルに絵の具を塗っていくアナログ作画であったものが、おおよそ2000年頃からデジタル作画へと移行した。これによって画面は鮮やかとなり、情報量が増えたことによって背景の緻密さは格段に増していったのである。

5.3 ニュースサイトの拡散力

本稿が『おねてい』に着目するのは、先述した要因でいうと〈2〉と〈3〉において特筆すべき点がみられるからである。まず作品の内部構造についていえば、等身大の登場人物による日常の物語という乙女チック少女まんがの構造が、ゲームという隣接ジャンルを経由してアニメへと入り込んだ代表例である。そして、作品の外部環境についてみれば、インターネットというそれまでにはなかった流路でクチコミ情報が伝播した初期の例と言えらるからである。

そのためにはインターネットという情報の流通手段が当時どのような発展段階にあったのかを掴んでおく必要がある。『おねてい』が発表された2002年は、インターネットにおいては「個人ニュースサイト」という情報伝達スタイルが定着しつつあった頃である。その発達の契機としては、当時話題となっていたデスクトップ常駐型アプリケーション『偽春奈』にニュースサイトの記事を自動的に取得して読み上げる「ヘッドラインセンサー」という機能が搭載されていたことが影響している。自らが情報源となってニュース素材を提供することにより閲覧者を呼び込もうと目論むサイトが数多く誕生した⁽⁴⁰⁾。

ニュースサイトは得意分野への特化が進むようになり、おたく系ニュースを中心に扱うところも登場する。その中でも閲覧者の多さから「御三家」とも称された『カトゆ一家断絶』は、放映最中の2002年3月14日に「おねていの舞台検証～加速してこの目で確かめてきた編～」という記事を紹介した。これは、コンテンツの紹介記事に力を入れている『DAIさん帝国』の運営者自身が、同月13日に松本市

⁽⁴⁰⁾ ばるぼら（2005）『教科書には載らないニッポンのインターネットの歴史教科書』（翔泳社）244頁以下

ならびに木崎湖をツーリングで訪問したことを報じる内容である(41)。当該記事では、アニメから引用した背景画像と自らがデジタルカメラで撮影した写真とを比較する形で並べて紹介されている（なお、元記事では「聖地探訪」という表現が用いられている）。また、翌2003年3月19日付け『DAIさん帝国』では再び木崎湖を訪問したことを記事にし(42)、駅に備え付けられたノートには多数の書き込みがあること、駅舎には関連グッズが数多く置かれていることを写真付きで報じた。この記事もまたニュースサイトを經由して伝播し、翌20日付けの『カトゆ一家断絶』において「海ノ口駅のオタ化が加速。スゲー。」とのコメントを添えて伝えたほか、ニュースサイト『変人窟』でも同日に「海ノ口駅が益々酷いことに。」とのタイトルで紹介され、拡散していった。

以下に示すのは、舞台探訪に関する記事を積極的に紹介しているニュースサイト大手『カトゆ一家断絶』(43)が配信した関連記事の一覧である(44)。

2001年 8月	ゲーム『ガンバレードマーチ』 [熊本]
2002年 3月	アニメ『おねがいティーチャー』 [木崎湖]
2002年 7月	アニメ『朝霧の巫女』 [広島県三次] ゲーム『みずいろ』 [埼玉県所沢]
2002年 8月	ゲーム『痕』 [石川県七尾] マンガ『ラブひな』 [世界各地]
2002年 9月	小説『マリア様がみてる』 [吉祥寺]
2003年 1月	アニメ『魔法遣いに大切なこと』 [下北沢] ゲーム『痕』 [石川県七尾]

(41) 筆者が調べたところでは、放映開始直後の2002年1月26日の時点で既に舞台の検証に乗り出しているサイト（『USO9000仮想創作工房』）も確認されているところであり、ニュースサイトを介して伝播した情報の送り主が必ずしも最初の舞台探訪者というわけではない。

(42) http://www5a.biglobe.ne.jp/~dai_/diary/one.htm

(43) <http://www6.ocn.ne.jp/~katoyuu/> [2013年 7 月15日をもって更新を終了し、現在は閲覧できない]

(44) InternetArchive (<http://www.archive.org/>) に保存されている2001年8月以降のウェブページを対象に「聖地」「巡礼」「舞台」「探訪」「ロケ地」といった単語を検索語として抽出を行ったものである。重複については一部割愛した。

2003年 2月

小説『マリア様がみてる』 [三鷹・吉祥寺]
アニメ『ストラトス・フォー』 [沖縄県下地島]
マンガ『魔法先生ネギま!』 [埼玉県深谷]

2003年 3月

アニメ『宇宙海賊ミトの大冒険』 [栃木県喜連川]
マンガ『魔法先生ネギま!』 [国立・八王子等]
アニメ『エヴァンゲリオン』 [箱根湯本等]
アニメ『おねがいティーチャー』 [木崎湖]
ゲーム『パティシエなにゃんこ』 [自由が丘]

2003年 4月

マンガ『エルフェンリート』 [鎌倉]
ゲーム『ガンバレードマーチ』 [熊本]

2003年 5月

小説『クビシメロマンチスト』 [京都]

2003年 7月

ゲーム『ガンバレードマーチ』 [熊本]
ゲーム『ガンバレードマーチ』 [熊本]
ゲーム『僕と彼女とココロの欠片』 [広島県尾道]
アニメ『おねがいツインズ』 [木崎湖]

2003年 8月

マンガ『苺ましまろ』 [静岡県浜松]
アニメ『おねがいツインズ』 [木崎湖]
マンガ『げんしけん』 [八王子]
アニメ『おねがいツインズ』 [木崎湖]
小説『ヒトクイマジカル』 [京都]

2003年 9月

アニメ『おねがいツインズ』 [木崎湖・松本等]

2003年10月

マンガ『苺ましまろ』 [静岡県浜松]
アニメ『魔法の宅急便』 [ドゥプロロヴニク]
アニメ『耳をすませば』 [聖蹟桜ヶ丘]
ゲーム『Fate/stay night』 [神戸]
アニメ『おねがいツインズ』 [木崎湖]

2003年11月

マンガ『ジョジョの奇妙な冒険』 [イタリア各地]

この資料からは、2002年第1四半期に『おねがいティーチャー』が放映されて注目を浴びた後、同年第3四半期に『朝霧の巫女』(45)、『痕』、『マリア様がみてる』(46)といった有力なコンテンツを素材とした紹介記事が相次いでいたことがわかる。

(45) 原作は宇河弘樹のマンガ。2000年3月よりヤングキングアワーズ（少年画報社）に連載開始。テレビアニメはカオスプロジェクト=ガンジス制作。

(46) 原作は、1998年より集英社『Cobalt』に掲載された小説。テレビアニメは第4期まで制作されている。

5.4 おねてい以後

翌2003年第1四半期には下北沢〔東京都世田谷区〕を舞台にした『魔法遣いに大切なこと』[J.C.STAFF]が放映されたのを挟み、『おねてい』の制作スタッフが忠実な風景描写という手法をさらに進歩させた続作『おねがいツイズ』[童夢]が2003年7月から放映されている。この時期にネットニュースを介して集中的に報じられたことが影響して《舞台探訪》という視聴者側の行動スタイルが広がっていくことになる。

舞台探訪（聖地巡礼）という用語が意味する行動が確固たるイメージを持つようになったのは、2002年から2004年にかけての時期、インターネット・コミュニティを介した情報流通を受けてのことである。この時期に、舞台探訪（聖地巡礼）というスタイルが、ニュースサイトを經由して多くの人の目に触れたことにより、コンテンツを楽しむ1つのスタイルとして認知されたものといえよう。

おわりに：舞台探訪の起源と紀元

コンテンツの中で描かれている物語世界と現実に存在する場所とを結びつけようとした試みを日本のテレビアニメで探すと、少なくとも1974年の『ハイジ』にまで（起源）を遡ることが可能であることは本稿2.3で述べたとおりである。しかし、本稿3.2でも触れたように、何をもって舞台探訪（聖地巡礼）と捉えるかという根本的なところに揺らぎがあるため、議論が不鮮明になってしまいかねない。

コンテンツと地域の結びつきについていえば、相対的に新しいポップカルチャーであるアニメやパソコンゲームよりも、長い歴史を持つマンガや映画、さらには小説の方に大量の蓄積がある。例えばマンガについて見てみれば、1980年から82年にかけて『週刊少年チャンピオン』に連載された小山田いくのマンガ『すくらっぷ・ブック』に描かれた小諸の風景に触発され、あるいは、1981年から85年にかけて『ビッグコミックスピリッツ』に掲載された、たがみよしひさのマンガ『軽井沢シンドローム』に影響されて、

(47) 京都文教大学で片山明久らが取り組む《ものがたり観光》のアプローチである。

(48) 岡本健 (2008) 「アニメ聖地巡礼とは何か？— 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・鶯宮商工会編『メディアコンテンツと次世代ツーリズム：鶯宮町の経験から考える若者の旅の動向と可能性』29頁では、「アニメ聖地巡礼者の特徴」の第一として「アニメで用いられた風景をアニメと同アングルで撮影し、情報をホームページで発信すること」を挙げている。この点については、岡本健 (2013) 『n次創作観光』（北海道芸術出版）50頁以下も参照のこと。

長野へと出かけたことがあるという愛好者は多い。そうすると、アニメというジャンルで舞台探訪（聖地巡礼）と呼べるような行動が一般化してきたのは本稿3で述べたように1990年代初頭のことであるが、これを「おたく」層の行動パターンとして足跡を辿るなら1980年代にまで引き戻すべきだということになる。他方、コンテンツにおける地域表象という側面から考察を進めるならば、平安時代に編まれた『源氏物語』を読んだ菅原孝標女が作品世界に恋い焦がれ、宇治を訪ねた折に思いを馳せたというエピソードも、類似の事象として学問的視野に入っよう(47)。

このように〈起源〉を追い求めていこうとすると、いったい舞台探訪／聖地巡礼／コンテンツツーリズムとは何か？という定義問題に帰着するのであるが、この議論は本稿の役割を超える。ジャンルを横断する視座が求められているものの、フィクションとしての造形が異なるコンテンツについては別異の扱いが必要なところであり、問題の所在については認識しつつも限界線を引いておかねばなるまい。

改めて本稿の射程を区切ろう。本稿が目指すのは、アニメによって誘発される舞台探訪を分析する際の視座を提供することである。現在有効なフレームワークは本稿5.2で提示したところであり、コンテンツに誘発されて観光行動に至るといふ現象にあつては『おねがい☆ティーチャー』の登場が発展段階を大きく加速させる働きをもたらしたことを明らかにした。そこから考えると、アニメ舞台探訪（聖地巡礼）については2002年を〈紀元〉と位置づけ、議論上のメルクマールにするのが適切ではないだろうか。

紀元前の時代は、アニメというコンテンツの中に現実空間のリアリティをどのように紐付けていくかという工夫に注目すべきものがある。これに対し『おねてい』以後の時代にあつては、アニメの視聴者である「おたく」層がウェブ空間においてどのような情報に接触し、さらにはファン相互のコミュニティにおいてどのような情報発信をしたかを踏まえ(48)、どのようなコンテンツ消費を行っているのかという情報社会学的な観点に着目すべきものがある。

紀元以降の時期において舞台探訪（聖地巡礼）がどのような歴史を歩んだかについては、拙稿「アニメにおける地域表象：居心地の良い場所はどこに生まれるのか？」前掲『地域×アニメ』62頁以下に著しているのので、併せ参照いただきたい。

※ 特記なき限り、ウェブサイトの最終閲覧は2019年12月25日である。

Introduction to the history of ANIME tourism: Newly revised edition

Gen OISHI

Center for Liberal Arts and Sciences, Faculty of Engineering