

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

大石 玄^{*}

Introduction to the history of ANIME tourism

Gen OISHI

はじめに

I 前史 [1980 年代まで]

- アニメ = 非現実
- 初の海外ロケハン： ハイジ
- 普通の女の子： クリイミーマミ

II 日常性の芽吹き [1990 年前後]

- 視聴年齢層の上昇
- 舞台探訪の源流： 天地無用！
- 虚構と現実の交錯： セーラームーン

III 日常性の発現 [1990 年代]

- 現在を生きるボクらの物語： 耳すま
- ジャンル間の影響： ビジュアルノベル

IV 舞台探訪の成立 [2002 年前後]

- 様式の確立： おねがいティーチャー
- 特質 1) 緻密な空間構成
- 特質 2) ニュースサイトの影響力

おわりに

はじめに

アニメ・まんが・ゲーム・ライトノベル等のコンテンツ作品群に登場する舞台へと実際に足を運ぶという《舞台探訪》が、近年、余暇の楽しみ方の一つとして認知されるように至った(1)。筆者は、アニメや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(聖地巡礼リポジトリ)』として公開している。

<http://legwork.g.hatena.ne.jp/>

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(2)。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》を観光コースとして紹介している(3)。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(4)。

しかしながら、同じような旅行行動であっても、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る。認識の差を如実に表しているのが、その呼び名であろう。実写作品であれば《ロケ地訪問》等の用語で捉えられるのに対し、アニメ等由来の場合には《聖地巡礼》との用語を被せられ、類似の観光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。とはいえ、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(5)。

本稿は、アニメ・コンテンツにまつわる《舞台探訪》ないし《聖地巡礼》について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。そのため手法としては、アニメの舞台背景を構築するにあたって〈現実性〉への立脚が試みられた作品を抽出して提示する。これにより、1970年代から2000年代前半にかけての通史を描こうと試みるものである。

I 前史 [1980 年代まで]

● アニメ = 非現実

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あったにもかかわらず(6)、アニメを代表とするコンテンツ作品にまつわる舞台探訪が広まったのは2002年以降のことである(後述)。これは思うに、実写映画であれば「ロケ地は実在する」という推量が働くのに対し、

^{*} 釧路高専 一般教育科 [社会] 准教授

コンテンツ作品群の場合には「作品の舞台は架空の世界（フィクション）である」との前提が視聴者に対して強く作用することが原因であろう(7)。

日本で最初のテレビアニメシリーズ『鉄腕アトム』(8)は近未来を舞台にしたSFであり、初のカラー長編アニメ映画『白蛇伝』(9)にしても中国の説話を素材にしたフィクションである。1960年代から1980年代にかけての時期にアニメ作品を制作していた大手プロダクションである「虫プロ」にしても「東映動画」にしても、対象となる視聴者としては比較的低年齢の児童を念頭に置き、内容にしても虚構の上に成り立つフィクション性の高い作品を提供していた。

● 初の海外ロケハン：ハイジ

当時の風潮を如実に表すエピソードがある。1974年にテレビ放映された『アルプスの少女ハイジ』(10)は、ヨハンナ・シュピリ（Johanna Spyri, 1827-1901）がスイスのマイエンフェルト（Maienfeld）を舞台として書いた児童文学を原作とする。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、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つくつく問いつめたんです。」(11)

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のだという。

この高畑の発言から窺えるように、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頃には、背景の緻密さであるとか空間構成の厳密さといった要素については考慮が及ばないものであった。

『ハイジ』と同じフレームワークを持つものとしては、『フランダーズの犬』[1975年](12)、『赤毛のアン』[1979年](13)、『ニルスのおしぎな旅』[1980年](14)等が挙げられよう。ただ、この系譜に連なるコンテンツは海外を舞台としたものであり、かつ、名作“文学”の軸線上にあることに留意しておきたい。

● 普通の女の子：クリイミー・マミ

物語を〈日常〉に引きつけるという試みの萌芽は『魔法の天使 クリイミー・マミ』(15)にまで遡ることが可能である。「ぴえろ魔法少女シリーズ」の特質を指摘した大橋崇行の言を借りるならば(16)、『マミ』に始まる〈魔法少女〉の場合には「学校での生活や恋愛関係といった日常的生活が、より前景化して描かれている」という作

劇の変化がみられるのである。『マミ』の物語とは「日常とそんなに変わらない世界」を生きる「普通の女の子」である主人公・森沢優の成長を描くものであり、この点において『魔法使いサリー』[1966年](17)、『ひみつのアッコちゃん』[1969年](18)、『魔法のプリンセス ミンキーモモ』[1982年](19)といった〈魔女っ子〉アニメとの対比で物語が紡がれる。本稿での関心に即してみれば、『マミ』の背景は国立市[東京都]の風景からイメージが組み立てられているのである（ただし、旅行行動を誘発するほどの強度には至らないものであったことから、本稿では前史のなかで位置づけている）。

II 日常性の芽吹き〔1990年前後〕

● 視聴年齢層の上昇

アニメの視聴者として想定される年齢層が上昇するのは、1980年代のことである(20)。

1980年には普及率が2%に過ぎなかった家庭用ビデオデッキ（VTR）は、85年には28%に上昇。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、93年には75%に達している(21)。そして、VTRが一定の普及をみたことを要因として、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。この時期に、テレビで放映されていない番組を借りてきてVTRで再生し視聴する、という消費スタイルが誕生したのである。これを活用した新しいコンテンツの提供スタイルがOVA（オリジナル・ビデオアニメーション）である。1990年の時点でビデオレンタル店は1万店あると推計されており、ビデオカセットの本数（セルビデオとレンタルビデオの合計）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(22)。

OVAの登場により、アニメは制作においても視聴においても大きくスタイルを変容させることになる。メディアミックスも未成立であった時代のアニメは、公共の電波を経路として放映される場合には大衆に受け入れられるものでなければならないとの宿命を帯びていた。それがOVAの出現により、観たい人が観たいコンテンツに対して金銭を支出するという消費と生産のサイクルが出現する。作品1本を観るのに数百円の出費が可能な視聴者としては、必然的に高校生以上の世代が対象となることになる。OVAが牽引役であった1980年代後半になると、目の肥えた視聴者を満足させるべくアニメの製作技法が高度化していく。この時期のアニメ作品は、キャラクターの描画を細密にしたり、背景描写の情報量を増加させたりすることによってリアリティを向上させようと様々

な努力を払うようになる。後にテレビアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』(23)を制作して社会現象を巻き起こす「GAINAX(ガイナックス)」にしても、OVA『トップをねらえ!』(24)での成功が知名度の上昇に大きく寄与している。

本稿との関係で触れておくべき作品としては、ゆうきまさみの人気漫画を原作として1991年に制作された同名OVA『究極超人あ〜る』(25)がある。この作品は高校の「光画部」を舞台とした学園コメディであるが、OVAでは撮影旅行においてJ R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)や、下山村駅 - 伊那上郷駅間にある「Ωカーブ」[長野県飯田市]などへ足を運ぶファンは1990年代から見受けられた。

● 舞台探訪の源流： 天地無用！

もうひとつ注目すべきOVAは、1992年に制作が開始された『天地無用！ 魍皇鬼(りょうおうき)』である。OVAは第三期まで制作されたほか(26)、1995年4月にはテレビアニメ化、劇場版も3作品が上映されるなどした人気作品である。スペースオペラでありながら和の装いを醸し出していることや、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「太老神社[浅口市]」が、魍呼(りょうこ)を封じていた洞として「鬼の差上げ岩[総社市]」等が図像的なモデルとなってアニメに登場していた。また、登場人物らの名前の多くも岡山に実在する地名から採られている(27)。

《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!』は地域性を具備する作品であったことから、1994年頃には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っていた。次節で触れる『美少女戦士セーラームーン』(28)と並び、アニメ視聴を契機とする観光行動が一般化・大量化する現象の源流とみなすことができる。

付言しておけば、本来は宗教的色彩を持たないはずの〈アニメの中に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』に由来するもののよ

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(29)によると、OVA『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。

● 虚構と現実の交錯： セーラームーン

再びテレビアニメに目を転じれば、1980年代の後半はヒット作品に恵まれない状態にあった。歴史的転回点となったのが1992年に放映が始まる『美少女戦士セーラームーン』の登場であり、これ以降はテレビアニメが強力な発信源に回帰する。

なお、後述する技術発展段階との関係で述べておくと、『セーラームーン』が放映されたのはPC-VAN(1986年～)やNIFTY-Serve(1987年～)といったキャラクター(文字)ベース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。

『セーラームーン』が登場したのは、主人公(ヒロイン)像の変容が相当程度進行していた時期でもある(30)。『セーラームーン』を《魔法少女》ものの系譜として捉えてみると、先んじて『クリイミーマミ』が提示していた物語構造、すなわち〈普通の女の子〉の〈日常空間〉における活躍を描くというスタイルが再提示されているといえよう。

本稿での直接の関心からいえば、ヒロインたちの活動する日常空間は麻布十番[東京都港区]に設定されていた。視聴者が了知する現実空間とキャラクター達が置かれる空間との重ねあわせによってリアリティを醸し出しやすいという環境を構築していく背景要因となる。もっとも、『セーラームーン』の場合、現実世界に立脚した〈日常〉を描く一方で、ヒロインらには前世において「月の世界の王女とその従者であった」という「転生」の設定も持たせている。現実味とファンタジー性が混合したハイブリッドな構造を有しているわけである。虚構のファンタジー世界を構築することに長けていた東映動画の制作による《魔法少女》ものであるにもかかわらず、現実空間の〈リアリティ〉を吸収しようと努めていた意欲作でもあった。

さらに注意を喚起しておくべきは、『天地無用』と同様、『セーラームーン』にも神社が登場することである。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つの作品が〈神社〉という共

通項で括れる関係にあったことは、アニメに登場する場所へと赴くことを指して《聖地巡礼》と呼ぶことへの違和を除去する事情であっただろうと思われる。

Ⅲ 日常性の発現〔1990 年代〕

● 現在を生きるボクらの物語： 耳をすませば

先に述べたヒロイン像の変容という現象を宮崎駿監督作品に照らしてみれば、『風の谷のナウシカ』〔1984 年〕では「王女様」であったヒロインが、『天空の城ラピュタ』〔1986 年〕の「王族の末裔」を経由して、『となりのトトロ』〔1988 年〕での「村に越してきた姉妹」へと至る流れとして観測できる。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』(31)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」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が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た。1970 年代初頭に活躍した〈24 年組〉の作家らは革命的に文学性を指向する作風を確立していったことに対する保守反動の動きとして現れたのが〈乙女ちっく〉であり、田淵由美子(1970 年～)、陸奥 A 子(1972 年～)、太刀掛秀子(1973 年～)らによって主導された。〈乙女ちっく〉の作風上の特性は「わかりやすいエンターテインメント」であることであり(32)、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。そして、〈乙女ちっく〉の後続世代にあたるのが水沢めぐみ(1979 年～)、さくらももこ(1984 年～)、柊あおい(1984 年～)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。このうち、柊あおいの代表作である『星の瞳のシルエット』(1985-89 年)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。その柊あおいが 1989 年に発表したのが『耳をすませば』であったのである。

すなわち、1980 年代の少女まんがである『耳すま』が培った〈平凡な人物の日常世界〉というコンテクストは、やや時間を置いて映画化された『耳すま』により一般化・敷衍化されたものとみることができよう。『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を行っている。

『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』は現実在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」(33)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。

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に「モデル地案内マップ」という看板が設置されている(34)。モデルとされている場所の中でも、聖司が雫に告白をした「秘密の場所」とであると看做されてきた高台がある(35)。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(36)、管理運営がなされてきた(37)。しかしながら 2004 年には丘への立入そのものが禁止されるに至り、現在では「地球屋のあるロータリー」近くの喫茶店に交流ノートが置かれている(38)。

● ジャンル間の影響： ビジュアルノベル

1990 年代後半になると、現代の日常生活を描写の中心として据えるコンテンツの作例が相次ぐようになる。その一例として、あずまきよひこの 4 コマ漫画『あずまんが大王』(1999～2002 年、メディアワークス)が挙げられよう。

パソコンゲームにおいても、やや先行して 1997 年頃から同様の潮流が生じている。このように、主人公のいる舞台が徐々に〈非現実における特権的空間〉から〈現実世界と関連づけられた日常空間〉へと移行していくという動きが 1990 年代を通して進行する。これはすなわち、作品世界の構築において矛盾や曖昧さが生じていた場合に「ファンタジーだから」との弁解が成り立たなくなるということである。アニメ等にあっても〈リアリティ〉を備えていることが作品評価の一つの要素になっていくのである。

1990 年代中葉の出来事として、ゲームならびにインターネットの発達という技術革新が並行して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要因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）からリアリティをプレイヤーが感じ取るのは到底無理があった。1990年代前半において日本市場を席卷していたのはNECの販売したPC-9801シリーズであるが、画面サイズ640×400、色数4096色中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、ディザリング技術を駆使することによって中間色を表現する技法が向上したことにより、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た。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(39)。背景画像が独立化することにより、舞台についての描き込みが緻密化するということが起こったのである。

Leaf（リーフ）制作のビジュアルノベル第2作『痕一きずあと一』（1996年7月）は〈背景〉への関心を観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営んでいるという設定になっているが、その背景としては高級旅館として知られる「加賀屋」〔石川県七尾市〕の写真を加工したものが表示される。現実世界の実在の存在が持つイメージを作品に適用しているのである。『痕一きずあと一』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が、Windows向けに制作されたLeafの第三作『To Heart（トゥハート）』（1997年5月）ではビジュアル面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、ゲームにおいてはノベル形式の恋愛シミュレーションが標準となるフォーマットとして確立する。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』は後にテレビアニメも制作されたが(40)、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てとれるのは1998年以降のことである(41)。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。プロダクション「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、この点においても『おねてい』とゲームとの深い関わりを見ることができよう。

やや余談となるが、学園恋愛ものに偏っていたゲームのトレンドが変化するのは、吸血鬼をヒロインに据えた怪異譚であるTYPE-MOON『月姫』が人気を博した2001年以降のことである。ここで注目しておきたい事実は、『月姫』は同人制作ゲームでありながらゲーム市場の話題をさらったということである。Leafのビジュアルノベル三部作がパソコン通信を介して評価を高めていった代表例である。それに対し、インターネット世代に入ってからクチコミで広まった最初の商業作品が『Kanon』（1999年6月）である。そして、インターネットというコミュニケーション・ツールは、同人作品である『月姫』を爆発的な人気へと導くほどに影響力を持つに至る。

IV 舞台探訪の成立〔2002年前後〕

● 様式の確立：おねがいティーチャー

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。写真という情報量の多いデータを添える必要のある舞台探訪レポートは、ブロードバンド級のネットワーク社会が基盤として存在していなければ存在しえなかった。DSL（デジタル加入者線）を利用したブロードバンド・ネットワーク網が本格的に整備されたのは2002年中のことである。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、わずか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(42)。

さらに言えば、舞台探訪の大衆化は情報装置の開発を待たなければならなかったという事情もある。繰り返し述べているように、アニメ／ゲーム等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「実地に赴いて撮ってきた写真」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。

こうした画像処理を行うことは、アナログ(＝フィルムカメラ＋スキャナー＋テープ式ビデオデッキ＋デジタルコンバーター)の時代にも出来なくはないが、困難が大きいのであった。舞台探訪が大衆化するためには、画像のデジタル処理を可能とする装置(デジタルカメラ＋HDDレコーダー)が普及価格帯にまで降りてくるとも必要であった。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コンパクトモデルが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(43)。こうした技術的要因が整ったというのも、歴史的にみると2002年頃になって舞台探訪が認知されるようになったという遠因でもあろう。

ここまで述べてきたような種々の環境要因が出揃ったところで2002年に制作された『おねがい☆ティーチャー』(44)の登場により、舞台探訪をめぐる動きは加速する。本稿が『おねがい』に注目するのは、①綿密な現地ロケを実施したうえでの作品内空間の構築がなされ、②インターネットを介した情報伝播によって評価が高められた作品であるから、である。

● 特質1) 緻密な空間構成

まず第1の特質について述べよう。木崎湖〔長野県〕を舞台として設定した『おねがい』は、背景を専門に手がける制作会社「草薙」がロケハンを行い(45)、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。

もっとも、忠実な風景描写がなされていたことだけでは『おねがい』を特別視することはできない。先行例として『耳をすませば』が存在するからである。スタジオジブリの長編アニメ作品において男鹿和雄が背景を担当し、美しく立体的な背景空間の構成を達成していた。しかし、このような自然豊かな風土の広がりや背景空間に構築する手法は『おねがい』が登場するまで他に類例が乏しかったため、ジブリ的な作品づくり評価を評価する言説の内に包摂されていたものであると言えよう。

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(46)。

「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。」

実のところ、『魔女宅』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、比較してみたとしてもどれが本当のモデルであるかは特定しがたい状況にある。それというのも、ジブリ作品(とりわけ宮崎駿監督作品)に登場する空間は、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、架空の場所への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(47)。

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柄の浦(とものうら)は『崖の上のポニョ』の舞台として広く認知されるようになっていく。しかし、作中において直接に柄の浦を意識させる光景が乏しいことに変わりはない。

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たテレビアニメ『海がきこえる』(48)である。この作品はスタジオジブリの制作ではあるが、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、実在する風景に忠実な構図で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いする。こんなことをやっているとなぜ怒られる」とコメントしているところである(49)。

もう一つ、風景描写の緻密さがジブリのお家芸と看做されてきたことの理由としては、媒体の違いも見逃せない。時間と予算をかけて劇場公開のための作品を手がけるジブリの制作手法は、テレビアニメへと容易に適用できるものでもないからである。

従って『おねてい』の意義は、自然景観を対象とする忠実な風景描写の手法をテレビアニメの制作に移入してみせたところにある——というのが適切であろう。

『エヴァンゲリオン』の成功を受けて 1990 年代後半からアニメの制作本数が増加しているが、これに制作環境が追いつかなかったため、俗に作画崩壊と呼ばれる品質の劣化が生じていた(50)。これに対する反動として質の向上に取り組む姿勢が一方であり、その際に取り組まれたのが背景描写を精彩なものとする手法であったとみることもできよう。

● 特質 2) ニュースサイトの影響力

本稿が『おねてい』に着目するのは、第 2 の特質たる情報伝播の進化を象徴する作品だからである。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(51)。

ニュースサイトは得意分野への特化が進むようになり、オタク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」とも称される『カトゆ一家断絶』（2001 年 7 月 15 日～）は、放映途中の時期である 2002 年 3 月 14 日付けの記事で「おねていの舞台検証～加速してこの目で確かめてきた編～」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『D A I さん帝国』の運営者自身が、同月 13 日に松本市ならびに木崎湖「いずれも長野県」をツーリングで訪問したことを報じる内容である(52)。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している（なお、元記事時では「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『D A I さん帝国』では再び木崎湖を訪問したことを記事にし、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』では「海ノ口駅が益々酷いことに。」とのタイトルで紹介された。

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』が配信した関連記事の一覧である(53)。

2001 年 8 月 ゲーム『ガンパレードマーチ』 [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] 漫画『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] 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] 漫画『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] 漫画『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 漫画『エルフェンリート』 [鎌倉] ゲーム『ガンパレードマーチ』 [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『ガンパレードマーチ』 [熊本] ゲーム『ガンパレードマーチ』 [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 漫画『苺ましまろ』 [静岡県浜松] アニメ『おねがいツインズ』 [木崎湖]

漫画 『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

漫画 『莓ましまろ』 [静岡県浜松]

アニメ『魔女の宅急便』 [ドゥブロヴニク]

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

漫画 『ジョジョの奇妙な冒険』 [イタリア各地]

2003 年 12 月

※ 信濃毎日新聞に『おねがい』シリーズ関連記事

2004 年第 1 四半期 9 件 (+周辺記事 1 件)

2004 年第 2 四半期 4 件

2004 年第 3 四半期 8 件 (+周辺記事 1 件)

2004 年第 4 四半期 9 件 (+周辺記事 2 件)

この史料からは、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』(54)、『痕』、『マリア様がみてる』(55)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。

そして翌 2003 年第 1 四半期に「下北沢」を舞台にした『魔法遣いに大切なこと』(56)が放映されたのを挟み、『おねがい』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『おねがいツインズ』(57)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り、2004 年になると『美鳥の日々』(58)『エルフェンリート』(59)『うたのかた』(60)にみられるように制作者の側において〈場所性〉を強く意識した作品づくりをしているコンテンツが増加している(ここにいう〈場所性〉の検討については別稿を期すものとする)。

《舞台探訪》ないし《聖地巡礼》という用語が意味する観光行動が確固たるイメージを持つようになったのは、遅くとも 2004 年頃、インターネット・コミュニティを介した情報流通によって生じたものである。この時期にニュースサイトを経由して《舞台探訪》が多くの人目にさらされたことにより、コンテンツ消費のスタイルとして認知されたものと理解される。

おわりに

以上みてきたように、今日においてアニメの《舞台探訪》として認識される観光行動には、3つのメルクマールがあった。まず第1が、アニメが現実には存在する場所との結びつきを持つようになった『天地無用!』ないし『セーラームーン』である。次いで第2が、虚構性に立脚する表現手段とみなされていたアニメが、実写映画と同程度にまでリアリティを獲得するに至った『耳をすませば』である。そして第3が、それまでは個別的な旅行行動の一種であった舞台探訪が、インターネットとデジタルデバイスという情報ツールをまとうことにより社会化し、一種の二次創作活動にまで進展することになる『おねがい』である。

1990 年代にも舞台探訪の発祥と看做される旅行行動があったことは、小説『炎の蜃気楼(ミラージュ)』(1990 年～)のファンが全国の寺社巡りをする「ミラージュ紀行」からも観測できる(61)。しかし、これらの事例にみられる《舞台探訪》の前駆的現象は、特定作品への愛着から発するファンダムの行動形態から離れることはなく、後続作品に影響を及ぼしてはこなかった。パソコン通信というネットワークが存在したとはいえ、基本的に文字情報しか送受できず、図像のやり取りは雑誌や同人誌を経由するほかなかった時代では、今日見られるような姿での舞台探訪は成立しえなかったのである(62)。

1990 年代にも散発的にみられた《前駆的舞台探訪》と、作品横断的に生じている 2000 年代に入ってから《今日的舞台探訪》行動との間には不連続面が存在する。インターネットによって構築されたウェブ空間を後背地としてなされるコンテンツ消費型の観光行動を誘発したという点において『おねがい』シリーズは重要な位置を占めるものと評価すべきものである。

本稿では、あえて《舞台探訪》と《聖地巡礼》とを区別しなかった。データベース消費(63)の広まりによって後者が乖離していくのは『らき☆すた』(64)以降の現象だからである。両者の関係については別稿にて論じたい。

ウェブサイト注

「カトゆ一家断絶」

<http://www6.ocn.ne.jp/~katoyuu/>

「DAI さん帝国」

<http://dai.at.webry.info/>

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

脚注

(1) 岡本健「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 (2009 年) 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業績ではあるが、本稿で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る。なお、これまでの研究動向については、差しあたり岡本健「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 (2010 年) 91 頁を参照のこと。

(2) 例えば、横濱雄二「巡りゆくスターたち」『日本文学』2007 年 11 月号 6 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を述べている。

また、中谷哲弥「フィルム・ツーリズムに関する一考察 —〈観光地イメージ〉の構築と観光経験をめぐって」奈良県立大学研究季報 18 巻 1・2 合併号 (2007 年) では、映画『バルトの楽園』『世界の中心で、愛をさけぶ』の例が紹介されている。

(3) <http://www.kushiro-kankou.or.jp/takbok/>

(4) 玉井建也「〈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誌創刊号 (2009 年) 31 頁

(5) 例えば、平井智尚「聖地巡礼の理論的考察 —メディア研究からのアプローチ」『コンテンツ文化史研究』Vol.5 (2011 年 4 月) 51 頁は、《聖地巡礼》という呼称から考察を説き起こしている。

(6) 内田純一「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』1 号 (2009 年) 115 頁

(7) この点、サブカルチャー・コンテンツの中で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であろう。

(8) 虫プロダクション制作、フジテレビ系、1963 年

(9) 大川博監督、東映動画、1957 年

(10) ズイヨー映像制作、フジテレビ系列、1974 年

(11) 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』」

(12) 日本アニメーション、フジテレビ系、1975 年

(13) 日本アニメーション、フジテレビ系、1979 年

(14) スタジオぴえろ、NHK、1980-81 年

(15) スタジオぴえろ、日本テレビ系、1983-84 年

(16) 大橋崇行「〈魔法少女の夢〉——『魔法の天使 クリイミーマミ』と〈キャラ〉言説の問題点」『昭和文学研究』60 集 (2010 年) 66 頁以下

(17) 東映動画、NET 系、1966-68 年

(18) 東映動画、NET 系、1969-70 年

(19) 葦プロダクション、テレビ東京系、1982-83 年

(20) 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。

(21) NHK 編集『20 世紀放送史〔下〕』(日本放送協会、2001 年) 164 頁

(22) NHK・前掲注 21) 書 164 頁

(23) タツノコプロ・GAINAX、テレビ東京系、1995-96 年

(24) 庵野秀明監督、GAINAX、1988-89 年

(25) 知吹愛弓監督、スタジオこあ、1991 年

(26) [第 1 期] 林宏樹監督、パイオニア LDC、1992 年

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

(28) 東映動画、テレビ朝日系、1992~97 年

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

(30) 通史については、さしあたり、大塚英志+ササキバラ・ゴウ『教養としての〈まんが・アニメ〉』(2001 年、講談社現代新書)、ササキバラ・ゴウ『〈美少女〉の現代史』(2004 年、講談社現代新書)等を参照されたい。

(31) 近藤喜文監督、スタジオジブリ、1995 年

(32) 詳しくは、大塚英志『たそがれ時に見つけたもの —『りぼん』のふろくとその時代』(1991 年、太田出版)を参照。なお、文庫版 (1995 年、ちくま文庫) の書名は主題と副題が逆である。

(33) 『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発言より。『アニメージュ』1995 年 3 月号 22 頁。

(34) 2007 年 2 月 20 日付け『読売新聞』ウェブ版

<http://www.yomiuri.co.jp/entertainment/>

[ghibli/cnt_eventnews_20070220b.htm](http://www.yomiuri.co.jp/entertainment/ghibli/cnt_eventnews_20070220b.htm)

せいせき Shop.com

<http://seiseki-s.com/htm/ssr/mimisuma.htm>

(35) 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

(36) 「耳をすませば」来訪者ノートの経緯

<http://blogs.yahoo.co.jp/metallicami/58520923.html>

(37) 「耳」ノートについて

<http://hn7y-mur.sakura.ne.jp/mimisuma2/mimilink12.htm>

(38) ノア洋菓子店

http://www.geocities.jp/noa_webbook0660/noa_index/noa_book.html

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

(40) オー・エル・エム, サンテレビ他, 1999年

(41) 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, 次のサイトを参照されたい。

<http://d.hatena.ne.jp/moonphase/20040101>

(42) 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。

(43) 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)。

(44) 童夢, WOWOW, 2002年

(45) 「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たことがわかる。

(46) スタジオジブリ

<http://www.ghibli.jp/40qa/000026.html>

(47) 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(DVD販売は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, 2009年)。

(48) 望月智充監督, スタジオジブリ, 1993年

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

(50) 著名なものとして, 『夜明け前より瑠璃色な～Crescent Love～』(童夢, BS-iほか, 2006年)における, いわゆる「キャベツ事件」等がある。

(51) ばるばる著『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, 2005年) 244頁以下

(52) 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(聖地巡礼)を成し遂げているわけではないことを注記しておく。

(53) 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。

(54) 原作は宇河弘樹の漫画。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。現在, 連載は終了しているものの単行本は未完。テレビアニメはカオスプロジェクト＝ガンジス制作, テレビ東京系, 2002年。

(55) 原作は今野緒雪の小説(ライトノベル)。1998年より集英社『Cobalt』に掲載。テレビアニメはこれまでに第4期まで制作されている(第1期はスタジオディーン制作, テレビ東京系, 2004年)。

(56) [第1期] J.C.STAFF, テレビ朝日系, 2003年

(57) 童夢, WOWOW, 2003年

(58) Studio ぴえろ, 独立UHF系, 2004年

(59) アームス, ATX, 2004年

(60) ハルフィルムメーカー, 独立UHF系ほか, 2004年

(61) 原作者である桑原水菜自身がトラベル・エッセイを雑誌『COBALT』(集英社)に連載しており, 単行本『炎の蜃気楼紀行』(集英社, 1994年)としてまとめられている。また, 関連書籍としてフォト紀行『炎の蜃気楼を巡る 東日本編』(1998年, 集英社)と『同 西日本編』(2001年, 集英社)も刊行されている。

(62) 岡本健「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・驚宮商工会編『メディアコンテンツと次世代ツーリズム — 驚宮町の経験から考える若者の旅の動向と可能性』(2008年) 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。しかしながら岡本は, 今日「舞台探訪」がインターネットというメディアに依拠するものであることまでは看取していながらも, 「新聞・雑誌」といった旧世代メディアを通じた考察に留まっている。

(63) 東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生』(2007年, 講談社現代新書) 40頁

(64) 京都アニメーション, 独立UHFほか, 2007年