

アニメ聖地巡礼を地理教育に活かす

山元 貴 継

- I. はじめに
- II. 「アニメ聖地巡礼」について
- III. 「アニメ聖地巡礼」がもたらす地域理解
 - (1) 各地の景観への興味・関心
 - (2) 「聖地」における独特の「巡礼」行動
- IV. 歴史地理学的視点と「アニメ聖地巡礼」
- V. おわりに

I. はじめに

さまざまな文学作品や映像作品の舞台となった地域やスポットを「聖地」とし、作品のファンなどが個人あるいは集団で現地に向かう「聖地巡礼」は、人々の古くて新しい行動形態であろう。古くは近世期以前から、例えば文学作品の舞台となった地域やスポットをその作品を知る人々が多数訪れるという現象は、普遍的にみられてきた。とくに映像作品に対しては、単に各シーンの舞台となったところが実際にはどのような地域やスポットであるのかを確認してみたいというだけでなく、現地に出向いて、各作品内でくり広げられるストーリーに浸ったり、登場人物の一挙一動を追体験したりすることを期待する人々の動きを誘発しやすい。天野¹⁾などが検討を試みたように、今日われわれが「聖地巡礼」あるいは「コンテンツツーリズム」とみるような動きは、文学作品などをもとに戦間期以前にもみられた人々の観光行動にも求めることが可能であろう。そして、その多くの事例

は、多くの研究書²⁾によっても示されている。

そうした「聖地巡礼」の中でも周知のように、近年とくに若年層を中心に注目を集めるようになっているのが、本稿で取り上げる、アニメーション作品の舞台とされた地域やスポットをめぐる「聖地巡礼」である。この「アニメ聖地巡礼」についても、社会学や観光学の観点から、多くの研究がみられるようになっている。また、この「アニメ聖地巡礼」は、それまでの文学作品などを通じてみられてきた「コンテンツツーリズム」の動きと別個のものではなく、それらの文学作品などにおいて形づくられたイメージの土台のもとで各地域やスポットを舞台とするアニメーション作品が生み出され、それらのアニメーション作品によって「アニメ聖地巡礼」が発生しうるといった関係も見出されている³⁾。

このような「アニメ聖地巡礼」に対しては、地理学においても研究が増加しつつある⁴⁾。その一方で、少なくない教員にとって「アニメ聖地巡礼」は、自身の関心としては無くても、高等学校や中学校、大学などにおいて指導している生徒や学生から関心事として挙げられやすいものと認識されているのではないかと思われる。その中で、はたして「アニメ聖地巡礼」は地理学的研究の対象たり得るのかという疑問とともに、とくに高等学校や中学校においては、「アニメ聖地巡礼」が地理教育的に有効な、「地理的な見方」⁵⁾を育成する題材となりうるのかという模索が試みられ

キーワード：地理教育，アニメーション，聖地巡礼，真正性，歴史地理学

ているかもしれない。前者についてはすでに筆者も整理を試みている⁹⁾。

そこで本稿では、このうち後者の視点から、こうした「アニメ聖地巡礼」というのはどういった前提のもとで行われる行動であるのかをあらためて紹介した上で、その行動によってどのような地域理解が期待されるか、またとくに、歴史地理学的視点から見てどのような効果が期待されるのかといった観点を中心に、その行動の意味について述べていく。そして、「アニメ聖地巡礼」と称して広い層の人々が現地に向かうことが、高等学校「地理総合」および「地理探究」、中学校社会科「地理的分野」などへの関心や、そこで期待される視点の共有に有効に活用できないか検討する。

なお、アニメーション作品などをめぐって「聖地」および「巡礼」という用語を用いることは、その実態からして適切ではないという指摘も少なくなく、そうした指摘を受けて、研究者およびホスト側となる地域やスポットによっては、「舞台探訪」という語も積極的に用いられる⁷⁾。しかし本稿では、一般的に広く用いられている「聖地巡礼」という表現を統一して用いていく。

II. 「アニメ聖地巡礼」について

以前のアニメーション作品は、作品の舞台自体が現実には存在しない地域やスポットであったり、実在する地域やスポットであっても、必ずしも現地での取材に基づかないで描かれた背景画を前提としたりして制作されることが多かった。現在でも、例えば低年齢層向けの作品では、設定からして架空の地域を舞台としたものが少なくない。しかしながら、アニメーション作品内において具体的に地名や施設名が明記されることはあった。例えば広く知られる例として、1970年から雑誌連載が始まり、1973年に初めてのアニメ化がなされ、1979年から現在までアニメーション

放映が続く、藤子・F・不二雄原作、シンエイ動画制作の「ドラえもん」などは、作品中でその舞台として東京都練馬区が明示されてきた⁸⁾。ただし、それらの作品の背景画は、制作会社のスタジオ内などにおいて一から描き起こされたものが前提であり、それらの背景画の中には、現実のどこの景観にも相当しない、さらにはどこの国にも相当しにくい「無国籍」なものもみられてきた⁹⁾。その中では、多くの人々によって「作画崩壊」として語り継がれることになる、現実的にはあり得ない景観(図1)が描かれることもあった。こうした景観の不自然さを生徒や学生と読み解いていくことも、地理教育的には意味があるかもしれない。しかし近年では、そうした背景画の作画はあまりみられなくなってきた。その大きな理由としては、新規作品数の増大の中での、映像技術の進歩が挙げられる。

長年放映が続いているアニメーション作品もあるが、近年では通常3ヶ月(通称「1クール」)ごとに、十数話で構成された新たなアニメーション作品が生み出されており、テレビで放映されているものだけでも、継続(シリーズ)タイトルで50~90作品、新規タイトル130~190作品で、年間200作品以上が制作されているという計算もある¹⁰⁾。その膨大なアニメーション作品の中には一部、アニメーション制作会社のオリジナル原作のもの



図1 アニメーション作品でみられた急傾斜描写
資料：竹宮ゆゆ子原作・「とらドラ！」制作委員会制作「とらドラ！」

もみられるが、多くはマンガや小説（いわゆる「ライトノベル」なども含む）、ゲームを原作とする。これだけの多岐にわたる膨大な作品が、次々と、新たな地域やスポットを舞台とし、その景観を各シーンの背景画として求めていくこととなる。そうした背景画の大量生産に寄与しているのが、現実の景観を背景画とする映像技術の発達である。作品中では架空の都市や地域、スポットを舞台としている¹¹⁾ ことになっていながらも、実際には近年の多くの作品では、原作となるマンガの時点から、またはアニメーション制作にあたって取材「ロケハン（ロケーション・ハンティング）」が行われ、特定の地域や場所で撮影された写真画像をもとに、背景画を描き起こすようになってきている（図2・図3）。1990年代後半から2000年代前半にかけて展開したアニメーション作品制作過程のデジタル化もあって¹²⁾、技術の進歩により、一から新たな背景画を描き起こすよりも実際の景色（写真画像）から背景画を描き起こす方が容易となった¹³⁾。またこれは、視聴者の目も肥えてきたことで、背景画とはいえリアルな作画が求められるようになったことにも応えている。

そして、まさにそうした景観の「聖地」化を高めているのが、アニメーション作品と直

接的に結びつくことによる「場所性」である。各作品が舞台とする地域やスポットは、300社以上のアニメーション制作業者が立地する東京都¹⁴⁾ 内に求められやすいが、京都市に立地する京都アニメーションの健闘や、富山県南砺市に本拠地を持つP.A.Worksに代表される地方立地の制作業者の登場もあって、大都市圏以外の地域にも求められつつある。しかし、選定の前提となるのは、アニメーション作品の原作となるマンガや小説などの時点で実際に舞台となっている、あるいは、それらの舞台を彷彿とさせる地域やスポット、または、作品の原作者に何らかのゆかりのある地域やスポットである。こうして、各作品の舞台となり、「聖地」とされた地域やスポットは、ほぼ全都道府県にまたがって存在する。「巡礼」者はまさに、アニメーション作品の存在によって意味を持つようになり「聖地」とされた地域やスポットの景観を求めて、現地に足を運ぶ。

通常の観光行動と、「アニメ聖地巡礼」をはじめとする「聖地巡礼」行動との違いについては、すでに社会学などにおいて多くの指摘がある¹⁵⁾。大きな特色として挙げられるのは、多くの「巡礼」者が、出発前に現地について著しく多くの情報を持って臨むことである。「巡礼」者の多くは、「開拓者」とも称される他の先行する「巡礼」者が各シーンの舞台とされた場所を「特定」し、それを地図化することによって作成された「聖地巡礼マップ」（図4）や、作品によっては現地の自治体や観光協会によって、各シーンのカットまでを添えて作成されたりした「聖地巡礼マップ」（図5）などをあらかじめ収集する¹⁶⁾。また、各シーンのカットについても、書籍などでの掲載のほか、実際に放映された映像を画像ファイル化したものがインターネット上で多く出回っていたり、あるいは各自の機材によっては自身で画像化することが可能であったりするため、それらの画像ファイルを持参



図2 マンガ作品内における学校描写
資料：春場ねぎ原作
「五等分の花嫁」



図3 該当するとされるキャンパス風景
著者撮影：2020年8月26日



図4 アニメーション作品「夏目友人帳」の「聖地巡礼マップ」の例
資料：http://tianlang2.s206.xrea.com/Natsume_Info.htm (閲覧日2015年5月17日)



図5 人吉温泉観光協会（熊本県人吉市）配布の「アニメ『夏目友人帳』舞台探訪マップ」

し、スマートフォンやタブレット上で表示できるようにして「聖地巡礼」に臨むことが多い。そして、これら多くの資料を手がかりに、作品の各シーンの舞台とされたスポットに出向き、そのほとんどが、各シーンの背景

画と全く同じアングルで写真などを撮影することを目指す。また、「聖地」を実際に訪れた証を現地に残そうとする「巡礼」者も多い。「聖地」が寺社であれば、メッセージや作品のキャラクターのイラストを添えた絵馬

を奉納したり、施設側あるいは先行した「巡礼者」が設置した「巡礼ノート」に、やはりメッセージや作品のキャラクターのイラストを書き残したりする。

さらに「巡礼」者の多くは最終的には、現地を訪れたことと、そこで撮影した写真等を、インターネット上の自身のブログやTwitterなどのSNS（ソーシャル・ネットワーク・サービス）で公開する¹⁷⁾。それを手がかりに、続く「巡礼」者が次々と現地に向かうという循環が、各アニメーション作品をめぐって成立しているのである。

Ⅲ. 「アニメ聖地巡礼」がもたらす地域理解

ここからは「アニメ聖地巡礼」について、あくまでそれ自体を研究しようという視点ではなく、それを行おうとする生徒や学生の視点から見ると「聖地巡礼」によって何が得られるのか、という視点に立って見ていく。そこでは、既存研究のほか、筆者がこれまで分析を行ってきた「アニメ聖地巡礼」の実例を中心に検討する。

(1) 各地の景観への興味・関心

Ⅱ章で述べたように、近年の新規アニメーション作品数の増大は、次々と新しい地域やスポットを舞台に求めるようになっており、もはや日本中が舞台となっているといっても過言ではない。その結果、アニメーション作品の視聴者は、次から次に新しい地域の景観にふれることとなる。それらは、作品が放映されるまでは知るきっかけすら無かったかもしれない景観となりうる。

広いとはいえない面積とはいえ、南北に長い日本の国土は、多様な景観をみせている。各地を舞台としたアニメーション作品は、それらの景観を描き出す。降雪の多い地域を舞台にした作品は、その雪深い景観を背景とする¹⁸⁾。例えば、沖縄を舞台にした作品¹⁹⁾では同地域ならではのさんご礁が発達した海



図6 アニメーション作品における沖縄の集落景観
資料：はいたい七葉制作委員会制作
「はいたい七葉」

や、その海岸が段階的に隆起することによって生み出された段丘状の緩斜面に、ヒンプン（屏風）を設けた家屋が立地した、同地域一帯に多くみられる集落景観が示されている（図6）。逆に、この地元の低くならぬ丘陵に慣れた沖縄の人々にとっては、しる原作・「ヤマノススメ」制作委員会制作のアニメーション作品「ヤマノススメ」などで描かれた「本州の山岳地域」の景観などは、大きく違和感を与えられるものとなる。

さて、こうした状況を、あらためて地理教育的な観点から見てみたい。これまで中学校社会科「地理的分野」において求められていた「地理的見方や考え方」の育成は、今後高等学校においても求められていくことになる。そこでは、生徒たちにとっては未知の地域となる国内各地についての学習が控えている。そして、以前であれば書籍やマスメディアが担っていた、そうした未知の地域の景観との出会いに、まさにアニメーション作品という、新たなチャンネルが加わっていると言える。生徒、さらに学生は、自分たちの居住地と明らかに異なる景観を、アニメーション作品の放映を通じて知ることと少なくないと考えられ、それを活用することが期待される。例えば、Ⅱ章で「舞台探訪（聖地巡礼）マップ」も紹介した緑川ゆき原作・「夏目友人帳」制作委員会制作のアニメーション作品「夏目友人帳」では、象徴的な景観として熊



図7 熊本県球磨村の「松谷棚田」
著者撮影：2020年3月3日

本県球磨村の「松谷棚田」(図7)が登場する。平坦地に乏しいが降水には恵まれる同地方では、かつて各地にこうした棚田が造られていた。平成29年改訂『中学校学習指導要領』では、社会科「地理的分野」の(3)日本の諸地域の中で、その内容の取り扱いとして、例えば「九州地方(中略)を取り上げる場合、『地域の自然環境と人々の生活や産業の営みには、どのような結びつきがあるのか』といった問いを立てて、それぞれの地域的特色や課題を迫及することが考えられる」とし、「豊かな自然を残す離島や山間などの景勝地に、多くの観光客が訪れている」といった特色を捉えることができることを目指している。こうした中で生徒や、さらには学生でも、各地の「棚田」をはじめて目にする機会として、こうしたアニメーション作品の紹介が活かせる可能性があることを指摘しておきたい。

また、アニメーション作品を通じて知り得た地域に、学生や生徒が実際にどれくらい向かっているのかについてであるが、多くの研究でも指摘されているのは、多くのアニメーション作品について、その「聖地巡礼」を行っている人々の多くが、若年層で占められていることである。この点についてはまず、個々の作品の「聖地巡礼」を扱っている研究

よりも、文学作品なども含めた「コンテンツツーリズム」の中での相対比較のデータが参考になる²⁰⁾。2014年のインターネット調査によるデータ²¹⁾に基づけば、20~60代の一般男女1,000サンプルの中で、「コンテンツツーリズム」の経験は全体の38.1%から挙げられ、「アニメ・マンガの舞台や作者に縁のある地域やスポットを尋ねる」への回答率は2.7%にとどまった。しかし、後者の回答率は、20代に限定すれば20代女性では4.0%、男性に至っては11.0%と増加し、若年層の観光行動として見逃せないジャンルであると強調されている。さらにこうした傾向は、原作となるマンガが少年誌や少女誌に掲載されていて、アニメーション作品がもともとターゲットにしていた年齢層が低かったり、作品の主人公が高校生などであったりすれば強まる²²⁾。そして、そうした「アニメ聖地巡礼」において「巡礼」者のほとんどが現地で経験するのが、「アニメで見たのと同じだ」という感動・驚きである²²⁾。先にアニメーション作品で各地の景観を目にしてしまった層からすれば、そちらの景観こそ「真正性」が見出される可能性がある。現実の景観とアニメーション作品に描かれていた景観とにズレがあった場合に、違和感を抱かれるのはむしろ前者の方となりうるのである。

ただし、教育活動において生徒や学生の興味を引くためにこうしたアニメーション作品を紹介する場合でも、各作品の内容自体に深入りすることは望ましくない。また、良い景観描写が行われている作品であっても、その原作自体が生徒や学生に望ましくないものもみられるので、注意が必要である。

(2)「聖地」における独特の「巡礼」行動

Ⅱ章で述べたように、「アニメ聖地巡礼」者は、通常の観光行動とは異なり、事前に現地の情報を著しく多く得た上で現地に向向く。なかには自身が、新作をまめに確認し、

まだ公式には明らかにされていない「聖地」を探し求める、「開拓者」と称される先行「巡礼」者となっている生徒や学生もみられるかもしれないが、それは極めて稀な例であろう。多くの生徒や学生は、アニメーション作品の放映開始とともに、その舞台となっている地域や場所を作品中から、あるいはインターネットで検索して知ることとなる。そして、作品への思い入れの高まりとともに、その舞台を訪れてみたいという欲求を高めていく。そして、アニメーション作品を知るまでは向かったことのない地域やスポットを中心に、現地を「巡礼」する²³⁾。

しかも先述したように、若年層が注目しやすいアニメーション作品には、自身と同じ生徒や学生、または児童を主たる登場人物とするものが多い。そして、現地で登場人物の通学などの行動を追体験することを期待する「巡礼」者は、現地で自ずと、そうした若年層の登場人物の目線で地域を見ることになる。「巡礼」者が向かうのは、例えば地域自体が観光地であったとしても、そこで広く知られているスポットとは限らない、現地の人々の「日常の風景」となる。一般的な観光客と「巡礼」者の現地での動きは異なり、後者こそ「その街の本当の姿を見」るオーセンティシティ（真正性）を志向していると、明らかに岐阜県高山市をイメージする地域を舞台とした米澤穂信原作・京都アニメーション制作の作品「氷菓」を取り上げた周藤²⁴⁾などは想定した。実際に、その想定の前となる2014年に調査を行った筆者は、同作品を視聴してから高山市を訪れた観光客の行動が、同作品を知らずに高山市を訪れた観光客と異なる傾向をみせることを確認している²⁵⁾（図8）。前者は明らかに、作品を視聴しなければ向かわないスポット（斐太高校など）への行き来を見せ、かつ、そこに向かうために、ほぼ全ての組が自動車で高山市を訪れつつも、市街地内の南北軸を徒歩で丁寧になぞっていた。

そうした動きの中では、「地理的な見方や考え方」でいうところの「絶対的位置相対的位置」への理解が求められよう。すなわち、各作品内の「聖地」の多くは、視聴者となる生徒や学生にとっては遠く離れた地域である。緯度や経度で見ても、生徒や学生たちの居住地からは大きく離れた位置となる。しかしながらそれらの「聖地」は、作品の登場人物たちの行動範囲であり、各作品内の「聖地」どうしは基本的には近接する。

また、こうした「巡礼」者の動きは、先述したように同者によってあらかじめ収集されることの多い「聖地巡礼マップ」の影響を大きく受ける。この「聖地巡礼マップ」の収集過程において生徒や学生は、単に既存の地図に「聖地」の位置を落とすだけのものから、その分布をより明示することを目指した「主題図」的なものまで、多様な「聖地巡礼マップ」を目にし、その中での選択を迫られることとなる²⁶⁾。またそこでは、地図表現だけでなく、縮尺の概念も試される。イラストマップになっている「聖地巡礼マップ」の多くにおいては、「聖地」が多く分布する一帯が拡大される一方で、遠距離に点在する「聖地」までの道のりは、省略されたり近距離であるかのように描かれたりする（図4）²⁷⁾。それらどうしの比較と、「聖地巡礼マップ」のみを見て移動したことにより現地で経験される徒労は、いわゆる「メンタルマップ」への理解にも繋がりをうる。

さらに、実際に「聖地」に出向いた上で「巡礼」者が行う、各作品のシーンの背景のもととなったであろう写真画像などの「アングル」の具体的な特定は、一般的に想定されるほど容易なものではない。市街地などでは、各シーンの背景に含まれている個性的な建物の特徴や看板などを頼りに、撮影場所の特定に加えて、それをどのような位置や角度から撮影したのかという「アングル」を求めやすい。しかし、ひとたび市街地を離れる

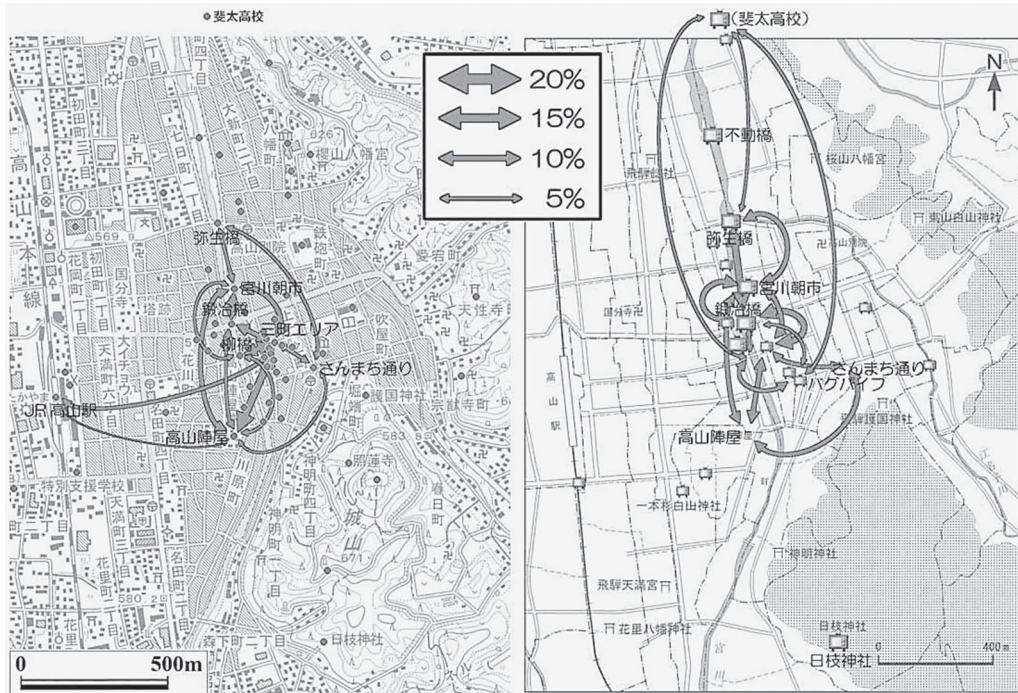


図8 高山市内におけるアニメーション作品「氷菓」を視聴していない観光客(573組)の行き来(左)と視聴した観光客(48組)の行き来

ともに5%以上の組数の行き来のみを図示。左図については2010年更新1:25,000地形図「高山」「三日町」に加筆。

資料：山元貴継・内山桂次・枝廣優也「岐阜県高山市におけるアニメ・ツーリズム一質問紙を用いた「アニメ聖地巡礼」行動把握の試み」都市地理学11, 2016, 44-58頁。

と、目印になるのは道路の走り方や電柱の配置、山々の稜線形態などとなり、まさにオリエンテーリングのような、高度な画像と景観の読み取りが要求される²⁸⁾。学区内あるいは近隣市町村にこうした「聖地」が存在する場合、地形図などを持参して生徒や学生にその撮影場所や「アングル」の特定を求める活動などを行うことで、旧センター試験「地理A」や「地理B」の「地域調査」でたびたび出題されてきた地図・景観写真判読問題への対応も期待される。

このような前提から、「アニメ聖地巡礼」の「巡礼」者の現地での行動は、少しずつ移動しながら、「聖地」の位置や元になったであろう写真の「アングル」を求めるために、徒歩が前提となりやすい。そして、その道す

がら「聖地」以外のところにも立ち寄ることになる。なかには、くり返し訪れるうちに、その地域や住民との交流自体に価値を見出す「巡礼」者もみられる²⁹⁾。各地で、外部から地域を訪れる「巡礼」者は当初、地域住民によって不信感も抱きつつ迎え入れられていたものの、神田³⁰⁾などによれば、のちに「巡礼」者の節度ある行動が受け入れられていった過程を経たところも少なくない。先述した「聖地巡礼マップ」と合わせて、先行する「巡礼」者の多くは、書籍だけでなくインターネット、SNSなどを通じて、多くの「聖地」をめぐる地域情報として、「巡礼」時のマナーも発信している。それらの情報をあらかじめ収集して現地に向かうことのできる生徒や学生は、皮肉なことに一般的なフィール

ドワークと比較して、いわゆる「調査公害」といった問題を引き起こしにくいかもしれない。

最後に、「巡礼」者の多くはⅢ章で述べたように、ほぼ例外なく写真記録を残す。これが、次章で述べていく歴史地理学的観点にも繋がっていく。

Ⅳ. 歴史地理学的視点と「アニメ聖地巡礼」

アニメーション作品に限らず、全ての映像作品において、そこで映された地域やスポットの景観は、元となった映像が撮影された時点から時間が経過するほど、より過去の景観となるのは必然である。多くの映画やテレビドラマなどの作品は、今となってはもう見るこののできない「景観」のアーカイブとなっている。それらの中には、移動しながらの撮影となったことで、過去の貴重な、連続的なシークエンス景観の記録となったものも少なくない。

このような映画やテレビドラマなどと比べて歴史が浅く、また背景としての画像も「止め画」となりやすいアニメーション作品は、それらの画像が架空の地域として描かれ、また背景画化された時点で加工が施されていることも少なくないため、資料性は高くないかもしれない。しかしながら先述したように、そうしたアニメーション作品の背景画であっても、近年の作画の方向からすれば極めて写実的となっており、実際の景観とさほど遜色の無いものも少なくない。その中で、作品の制作—放映からの時間の経過とともに、季節的な変化だけでなく、そこで描かれていた景観と実際の景観との乖離がみられ始める。長期放映されている作品でも、実際の景観の変化に伴ってその背景画までを変化させることはまず無い。現在放映されているアニメーション作品であっても、その舞台とされている景観は現実にはもう存在しないということがありえるのである。そして何よりも、先述

したようにアニメーション作品の背景画は近年、多くの人々にとって初めてその景観にふれた契機となっている。作品を見て現地に向かった人々の多くは、現実にはその背景画とは変化している景観を目の当たりにしたり、さらには、同じアングルにすら立てなかったりといったことを経験することになる。

こうした経験は、純粹に「聖地巡礼」のみを目的とした人々にとっては残念な事態であるが、景観は常に変化するものであるということを理解するためには、その大きなきっかけとなりうる。自身の周囲の景観も実際には日々変化しているはずであるが、その変化とともに生活する中で、以前の景観と現在の景観とを対比させるといった確認は容易ではない。しかし先述したように、「アニメ聖地巡礼」の場合には、多くの人々は作品内で描かれた景観をあらかじめよく確認した上で、さらにそれらの景観を「持参」して現地に向かう。前章で紹介した「聖地」の特定プロセスの中で見出した違和感の中で、景観の変化を確認することとなる。

例えば、Ⅲ章で紹介したアニメーション作品「氷菓」については、2012年に放映され、そこで名称設定こそ変更されながらも実在する高校が、登場人物たちが通う学校として多く描かれた。しかしながら放映の翌年にはもう、学校内とその周囲の再整備事業によってその景観は少なからず失われた。同作品は、地元出身者にとって記憶の中にある景観を記録し保存する形となった³⁰⁾。また、こちらもⅢ章で紹介したアニメーション作品「夏目友人帳」は、第1シリーズが放映されたのは2008年の7～9月であったが、本稿の時点ですでに第6シリーズ(2017年4～6月)まで放映され、最初のシリーズの放映から12年が経過している。そのため、ファンにとっては著名なシーンの多くが、もはや過去の景観となっている。同作品のオープニングにも登場した神社は、多少の薄暗さが雰囲気を高め



図9 熊本県人吉市の「田町菅原天満宮」
図5内の3に対応。著者撮影：2019年3月22日



図10 熊本県人吉市の「天狗橋」
図5内の7に対応。著者撮影：2020年3月3日

ていたが、隣接した建物が取り壊されて、開放的な空間となった(図9)。そうした変化のもとで現在の景観が存在するということを、「巡礼」を行った生徒や学生が大きく実感することが期待される。

アニメーション作品「夏目友人帳」についてはさらに、作品の舞台とされた熊本県人吉市とその一帯を2020年7月に「令和2年7月豪雨」が襲ったことで、作品内で描かれていた景観の多くが失われた。主人公の通学路とされていた「天狗橋」(図10)は、橋の本体こそ流出を免れたものの、橋に繋がる道路の盛り土が完全に破壊され、作品内のシーンと

同じアングルを求めることができなくなっているどころか、橋の撤去すらも検討されている。豪雨により、それだけの水位上昇がみられたということである。九州地方は相対的に「台風や集中豪雨に対する防災対策が地域の課題になっている」(平成29年改訂『中学校学習指導要領』における社会科「地理的分野」の(3)日本の諸地域)とされているが、同地方に全く馴染みの無い地域の生徒や学生にとっては、その自然災害についての画像を見せられても、事前の景観が想定できなければ、その被害状況が全く理解されない可能性がある。そうした際に、作品を通じて見たことがある生徒や学生が少しばかりみられるかもしれない各作品の「聖地」における被害を示すことは、新課程でも強調された防災への意識向上に、わずかでも貢献することが期待される。

V. おわりに

以上見てきたように本稿では、一般的には趣味の領域とされやすい「アニメ聖地巡礼」が、とくに高等学校「地理総合」および「地理探究」、中学校社会科「地理的分野」などへの関心や、そこで期待される視点の共有にどのように活かせる可能性があるのかについて検討してきた。その中でまず、近年のアニメーション作品の各シーンで用いられる背景画は、指導側の教員自身の多くがかつて視聴していたアニメーション作品のイメージとは大きく異なって、極めて緻密なものとなっており、そちらの方が「真正性」をもちうる存在となっていることを紹介した。そして、アニメーション自体に拒否感を持つ生徒や学生も一部存在しうる一方で、アニメーション作品を通じて知る景観や地域イメージが、若年層にとっては無視できない存在になりつつあることを強調した。さらに、「アニメ聖地巡礼」を通じて得られる各地域への理解や、実際の「巡礼」行動は、一般的な観光によるも

のとは大きく異なり、地理教育的な活用が期待されることも、既存研究や筆者の調査事例から示した。当面は新型コロナ禍の中で、大きく地域をまたいだ移動が規制され続ける可能性もある。観光を推奨しにくい状況下で、生徒や学生たちが自主的にアニメーション作品から得た各地域の景観などに対する理解を、どう地理教育の中で活かすか、指導する教員側の力量も問われよう。

もちろん、高等学校や中学校などでは、教員側の作品の好みを優先することで、学習指導要領などによって求められた学習内容を大きく逸脱した教材化をはかることも避けなければならない。また、Ⅱ章で述べたように、近年の作品の回転は著しく速く、望ましい地理教育教材となりうると思われたアニメーション作品も、たちどころに陳腐化してしまう危惧もある。しかしながら、全国にアニメーション作品の「聖地」が点在するようになっていの中で、そこで描かれている地域的特色や景観についての地理教育教材化がもつとはかられても良いのではと思われる。歴史地理学的にも、もはや少なくない作品の各シーンにおける背景画が、各地の過去の景観の「アーカイブ」となりつつあることについても、関心を期待したい。

(中部大学)

〔付記〕

本稿の内容は、2020年5月に神戸大学で開催の歴史地理学会大会シンポジウム「地理教育と歴史地理」において報告する予定であったものである。なお、本稿の中で紹介した現地での調査では住民の方々のご協力と励ましを、また、この報告内容をまとめるにあたってさまざまなコメントをいただいた神戸大学の藤田裕嗣教授に対しても、ここに記して感謝の意を示します。

〔注〕

1) 天野宏司「熱海におけるコンテンツ・ツーリズムの普及 ―金色夜叉を事例にして―」

歴史地理学56-1, 2014, 32-49頁。

- 2) ①増淵敏之ほか『コンテンツツーリズム入門』古今書院, 2014。②油谷裕哉・佐藤喜久一郎『サブカルチャー聖地巡礼 アニメ聖地巡礼と戦国史跡』岩田書院, 2014。
- 3) 玉井は鎌倉を事例に、同地域が古くから多くの文学作品において名所旧跡を多くもつ風光明媚な地域であると描かれてきたことを通じて、「現代を描きつつも決してリアル世界そのものを描くのではなく、ファンタジー性を内包した作品」の舞台としてアニメーション作品の舞台に選択されていったことを指摘している。そして、こうした鎌倉を舞台とした複数のアニメーション作品が「聖地巡礼」の動きをもたらしていることも示した。玉井建也「地域イメージの歴史の変遷とアニメ聖地巡礼：鎌倉を事例として」コンテンツツーリズム研究3, 1-12頁。
- 4) 先述した天野のほか、佐藤などが挙げられる。佐藤荘太・渡辺隼矢・坂本優紀・川添航・喜馬佳也乃・松井圭介「リピーターの観光行動からみたアニメツーリズム」人文地理学研究38, 2018, 13-43頁。
- 5) こうした「地理的な見方や考え方」については、すでに平成20年改訂の『中学校学習指導要領解説 社会編』の中でその基本として、「そうした地理的事象がなぜそこでそのようにみられるのか、また、なぜそのように分布したり移り変わったりするのか、地理的事象やその空間的な配置、秩序などを成り立たせている背景や要因を、地域という枠組みの中で、地域の環境条件や他地域との結び付きなどと人間との営みとの関わりに着目して追究し、とらえること」と整理されており、それが平成29年の改訂においても継承される。高等学校においても2018(平成30)年3月の学習指導要領の改訂を受け、2022(令和4)年度より「地理総合」が必修化される中で、この「地理的な見方や考え方」の育成が目指されることになる。
- 6) 山元貴継「アニメ聖地巡礼(アニメ・ツーリズム)」新地理63-2, 2015, 57-65頁。

- 7) 周藤は、宗教的行為と混同を生じさせる用語を避けるべきとする主張を支持しながらも、ファンによって自発的に使用されてきたのみならず、行為に原宗教的な内容を含んでいることから、むしろ「聖地巡礼」の語の方が適切と指摘した。周藤真也「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, 2016, 51-71頁。
- 8) 同作品の主人公である野比のび太の住所は、作品中において「東京都練馬区すすきが原」などと示される。同区において「すすきが原」自体は実在しない住所であるが、東京の都心部と鉄道によって結ばれ、狭山丘陵から続く残丘をイメージしたとみられる「裏山」もそびえる郊外宅地的な景観は、練馬区の地域的特色と大きな違和感はない。また、そうした景観については、後述する歴史地理学的な視点での注目も想定される。すなわち、住宅地中に空き地が点在し、そこが「駐車場」ではなく近隣の工事のための土管などの資材置き場となっているという土地利用形態自体が、作品が本来舞台としていた1970年代の郊外宅地的な景観を象徴する。さらに作品中では、主人公たちがたびたびタイムスリップし、その数十年前の同地域においては田畑が広がっていたことを強調する。
- 9) その一因として、1970年代くらいまでは少なくないアニメーション作品が、背景画の作画を下請けとして韓国の制作会社などに依頼していたことも挙げられる。一方で近年では、低年齢向け作品を最終的にコンテンツとして世界各地に輸出することを見据え、現地の子どもたちへの文化的影響を考慮した各国の規制にかかりにくくするために、制作段階から日本ならではのローカルな設定を避ける動きもみられていることが指摘される。山元貴継「韓国における日本アニメの受容 —その「現地化」に注目して—」アリーナ15, 2013, 405-417頁。
- 10) 一般社団法人日本動画協会データベースワーキンググループ『アニメ産業レポート2014』一般社団法人日本動画協会データベースワーキンググループ, 2014。
- 11) 明確に実在する地域を舞台としている作品は2000年から増加し、2007年に急増したとされる。その比率は全作品中20~30%にて推移している。酒井亨『アニメが地方を救う!? 「聖地巡礼」の経済効果を考える』株式会社ワニ・プラス, 2016。
- 12) 前掲7)。
- 13) 近年では、スマートフォンのアプリのレベルでも、撮影した画像をアニメーションの背景画のように加工できるようになっている。
- 14) 前掲10)。
- 15) ただし残念ながら、「アニメ聖地巡礼」を対象とし、その「巡礼」者にアンケートや聞き取り調査を行った研究は、調査をその時点ですでに「聖地」となっている場所で行われやすい。そのため、調査への回答者は自ずと「アニメ聖地巡礼」を目的として現地を訪れている率が高まる可能性に留意する必要がある。前掲6)。
- 16) 岡本健『n次創作観光 アニメ聖地巡礼／コンテンツツーリズム／観光社会学の可能性』NPO法人北海道冒険芸術出版, 2013。
- 17) 佐藤ほかは、そうした「巡礼者」が発信したTwitter投稿データをもとに、観光客の出発地や現地での行動などへの分析を試みている。前掲4)。
- 18) 個々のアニメーション作品の紹介は避けるが、先述したPA.Worksなどは、積極的に北陸地方の各地を舞台とした作品を制作しており、雪深い地域での人々の生活が描かれやすい。
- 19) 登場人物が旅行に出かけたなど、ストーリー上沖縄が登場するアニメーション作品は少なくないが、そこで描かれている沖縄の景観としては、どうしても「海」が強調されやすい。一方、ここで紹介した、2012年に放映されたアニメーション作品「はいたい七葉」などは、ストーリーが沖縄県内ではほぼ完結する中で、その作品自体の世界観が沖縄を前提としていることに加え、家屋形態やその立地、周囲の植生に至るまで

が緻密に描かれていた。

- 20) 吉口克利「市場調査から読み解くコンテンツツーリズム」前掲2) ②181-197頁。
- 21) 天野宏司「アニメ・ツーリズムの導入と課題」駿河台大学論叢51, 107-121頁。
- 22) 前掲7)。
- 23) 「巡礼」者を対象とした調査においては、地域によっては「アニメ聖地巡礼」をきっかけとしてその地域を初めて訪れたとする回答者が多くを占める地域が散見される。前掲21)。
- 24) 前掲7)。
- 25) 山元貴継・内山桂次・枝廣優也「岐阜県高山市におけるアニメ・ツーリズム 一質問紙を用いた「アニメ聖地巡礼」行動把握の試み」都市地理学11, 2016, 44-58頁。
- 26) 作品によってはかなり詳細な「聖地巡礼マップ」が作成され、書籍やインターネット上に上げられていることも多いため、筆者は、「地図作成の技能を高める活動」として「聖地巡礼マップ」の作成を勧めても、実際には既存の地図の引き写しとなりやすいと強調する。前掲6)。
- 27) ロケハンの過程において、例えば各作品内

で登場人物の自宅とされている地域と学校の所在地とされている地域が、現実には通学不能な位置関係や距離のところそれぞれ設定されてしまうということもある。その場合、設定上、登場人物たちはありえない行動範囲をみせていることになり、「聖地」は遠距離に分散する。イラストマップはそうした距離関係を無視したものとなりやすいため、そうした地図のみを持参して「聖地」を廻ろうとすると、「巡礼」者たちは大きく混乱させられうる。

- 28) 本稿の図7は、図5内の8「松田柵田展望所」を目指していたものであるが、筆者には同じアングルでの写真撮影は困難であった。
- 29) 岡本健「観光・地域デザイン2.0と観光社会学ーアニメ聖地巡礼から観光の新たなあり方を考える」観光と情報8-1, 2012, 15-26頁。
- 30) 神田孝治「白川郷へのアニメ聖地巡礼と現地の反応ー場所イメージおよび観光客をめぐる文化政治ー」観光学7, 2012, 23-28頁。
- 31) 前掲7)。