

## 変容する「観光のまなざし」

—明治期のロマン主義から現在のアニメ聖地巡礼まで—

東 美晴

### 1. 序論

#### (1) テキストと「観光のまなざし」

アーリは『観光のまなざし』において、歴史的にも社会的にも変化がある一方で、「観光」と表現されるこの社会的慣行にも少なくとも共通な特質がある」として、9つの特質を列挙している。その中に、「いろいろな場がまなざしを向ける場所として選ばれるが、選ばれる理由は、とくに夢想とか空想を通して、自分が習慣的に取り囲まれているものとは異なった尺度あるいは異なった意味を伴うものへの強烈な楽しみの期待なのである。このような期待は映画とかテレビとか文学とか雑誌とかレコードやビデオなどの非観光的な活動によって作り上げられ支えられているが、これこそこのまなざしを作り強化しているものでもある」と記している (Urry, 1990=1995: 5)。また、「まなざしというのは記号を通して構築される。そして観光は記号の集積である。ツーリストがパリでキスをしている人を観た場合、そのまなざしにとらえられたものは『永遠のロマンチックなパリ』となる。イギリスの小さな村を観る場合、ツーリストがまなざしをむけているのは、『本物の古き英吉利』である。カラーが述べているように『ツーリストというのは記号そのものとして何にでも興味を示す……。世界いたるところ、無名の記号論者としてのツーリストは〈フランスらしさ〉とか〈典型的なイタリア人の言動〉とか〈優雅なオリエントの風景〉とか〈典型的なアメリカ高速道路〉とか〈伝統的な英国のパブ〉の記号をもとめて溢れかえっているのである』」と記す (Urry, 1990=1995: 6)。

ところで、昨年のゼミの時間中に、中国人留学生が江の島電鉄の鎌倉高校前踏切について、自分の撮った写真を見せながら、なぜこの場所の写真が重要なのかを語ってくれた。この留学生によれば、江の島電鉄・鎌倉高校前踏切は特に日本在住の中国人にとって是非訪れてみたい場所であるという。その理由は、現在の40代までの中国人の多くは

アニメ『スラムダンク』を見て育ってきた。この踏切は『スラムダンク』のオープニングのシーンで描かれているものであるという。そのため、アニメ『スラムダンク』を見て育ってきた人たちは、日本に居るうちに是非この踏切で写真を撮りたいのだという<sup>1)</sup>。

さて、「アニメ『スラムダンク』のオープニングシーンに出てくるあの踏切」は「本物の古き英吉利」「伝統的な英国のパブ」「典型的なアメリカ高速道路」と同様に記号である。また、「本物の古き英吉利」「伝統的な英国のパブ」「典型的なアメリカ高速道路」が映画やテレビを通しての画像、文学表現などによって繰り返し供給され強化され続けてきたイメージであるならば、江の島電鉄・鎌倉高校前踏切はアニメ『スラムダンク』を何度も視聴することを通して供給・強化されてきたイメージであることに変わらない。違いがあるとすれば、典型的にその国のイメージと結びついた記号ではなく、アニメ『スラムダンク』に結び付いた記憶であり、アニメ『スラムダンク』が日本イメージに結び付くことであろう。この点で、間接的ではあるが、江の島電鉄・鎌倉高校前踏切はアニメの国、日本の記号の一つなのである。

以上のように、アーリが指摘する「観光のまなざし」の構造、すなわち「いろいろな場がまなざしを向けるところとして選ばれるが、選ばれる理由は、とくに夢想とか空想を通して、自分が習慣的に取り囲まれているものとは異なった尺度あるいは異なった意味を伴うものへの強烈な楽しみの期待なのである。このような期待は映画とかテレビとか文学とか雑誌とかレコードやビデオなどの非観光的な活動によって作り上げられ支えられているが、これこそこのまなざしを作り強化しているものでもある」という指摘は、現代の私たちが観光らしい観光と捉える名所巡りも、年配者には理解しづらい「アニメ聖地巡礼」も同じ構造の上にそのまなざしが構成されていることになる。すなわち、私たちの「観光のまなざし」は、ある特定の場所や、特定の場所において特定の行動をすることを記号化するような、その時々流布されるテキストによって支えられているのである。

本論では、テキストレベルでの分析を通し、モダンツーリズムとポストモダンツーリズムの比較考察を行うものである。

## (2) 分析の視点

### 1) モダンツーリズム分析のために

リオタールは『ポスト・モダンの条件』の冒頭において、《モダン》を次のように規定する。

科学と物語とは、元来、たえざる葛藤にある。科学の側の判断基準に照らせば、物語の大部分は寓話に過ぎないことになる。ところが、科学が単に有用な規則性を言表することにとどまらず、真なるものを探求するものである限りは、科学はみずからの

ゲーム規則を正当化しなければならない。すなわち、科学はみずからのステータスを正当化する言説を必要とし、その言説は哲学という名で呼ばれてきた。このメタ言説がはっきりした仕方ではなんらかの大きな物語—《精神》の弁証法、意味の解釈学、理性的人間あるいは労働者としての主体の解放、富の発展—に依拠しているとすれば、みずからの正当化のためにそうした物語に準拠する科学を、われわれは《モダン》とよぶことにする (Lyotard, 1979=1986: 7-8)。

さらにリオタールは続ける。

だから、例えば、真理の価値を持つ言表の送り手と受け手とのあいだのコンセンサスの規則は、それがすべての理性的精神の合意の可能性という展望のなかに組み込まれたときに、はじめて受け入れられることになるだろう。そしてそれこそ《啓蒙》という物語だったわけであり、その物語においては、知という主人公は、倫理・政治的な良き目的、すなわち普遍的な平和を達成しようと力を尽くすのである。この場合には、一個の歴史哲学を含むメタ物語によって知を正当化しつつ、われわれは必然的に、現実の社会関係を統御している諸制度の有効性をも検証しなければならなくなる。それらの制度も同様に正当化されることを求めているからである (Lyotard, 1979=1986: 8)。

以上のリオタールの議論に乗るならば、モダンツーリズムもまた正当化されることを求める制度であり、自らを正当化するためのメタ物語を持つものであった。このため、モダンツーリズムの特質を捉えるには、「観光のまなざし」を支えるテキストの中にメタ物語を探すことが一つの分析方法になる。

本論では、メタ物語としてロマン主義、パノラマ的知覚とをその手掛かりにおくこととする。というのも、イメージの消費においてロマン主義的空想や没入は欠くことのできないものであること、鉄道の出現によって獲得されたパノラマ的知覚は絵画的平面によって風景を捉えるという近代人の感覚の基礎をなすものでもあるためである。すなわち、モダンツーリズムのテキストは、ある意味で、その場所がどれほどロマン主義的没入感をかき立てるか、どれほど素晴らしいパノラマ的眺望があるかを描き出すことによって成立している。紀行文、あるいは良きガイドブックはこのようなものであり、このような旅することの効用や価値が描かれ、近代の制度としての観光が正当化されることになるのであろう。

本稿では、実際のモダンツーリズム分析のテキストとして、明治・大正の「旅情」に関する詩、および「新日本八景」選出後に新聞連載された「日本八景を巡りて」のうちの幸田露伴、田山花袋の文章を取り上げる。

## 2) ポストモダンツーリズム分析のために

ポストモダンハリオタールの言葉を借りるならば、「まずなによりも、こうしたメタ物語に対する不信感」である (Lyotard, 1979=1986: 9)。

観光について言うならば、近年は、観光客の増大により、著名な観光地における観光客の過剰が住民の生活を圧迫するような状態に対し観光公害という用語が用いられるほどであり、産業としての、あるいは消費行動としての観光は、素晴らしいものとして容易に認識されづらくなっている。しかしずっと以前、1970年代からのマスツーリズム批判とオルタナティブツーリズムの提唱や、1990年代における観光産業界からの持続可能な観光としてのエコツーリズムの提唱、モダンツーリズムをゲームやパロディとして楽しむポストツーリストの出現など、観光の「大きな物語」の揺らぎは始まっていた。2000年代には、従来のツーリズムに対し新しく提唱されたツーリズムが一括してニューツーリズムと呼ばれたりするようになる。その中でも、「アニメ聖地巡礼」等は制度の作り手側からではなく、むしろツーリズムの担い手としては阻害されてきた若者（特にオタク層）から始まったものであり、独特の風景の捉え方を確立したという点で、日本におけるポストモダン文化を象徴するものの一つとなりうる。そこで本論では、ポストモダンツーリズムの一つとしてアニメ聖地巡礼を取り上げる。

## (3) 補足として

補足として本論におけるアニメ聖地巡礼の扱いを述べておく。

アニメ聖地巡礼については、現在既に多くの研究が行われている。本論では、アニメ聖地巡礼として茨城県大洗町の『ガールズ&パンツアー』を取り上げるつもりである<sup>2)</sup>。

『ガールズ&パンツアー』については、既に多くの研究が行われている。たとえば、筑波大学の石坂、卯田、喜馬らによる研究がある。石坂、卯田、喜馬らの研究は、茨城県大洗町の『ガールズ&パンツアー』聖地巡礼を対象とした、ファンの行動特性から地域の商店街の社会・経済的变化までを視野に入れた包括的地域研究である<sup>3)</sup>。さらに筑波大学で発行されている『地域研究年報』では、2016年度に渡邊、阿部らによる「茨城県大洗町における海浜観光地域の継続的發展要因」という調査報告にも『ガールズ&パンツアー』の聖地巡礼について触れられている<sup>4)</sup>。筑波大学では、石坂、卯田らの研究および渡邊、阿部らの研究を含め、茨城県大洗町を対象に地理学的調査をベースに、『ガールズ&パンツアー』の聖地巡礼を視野に入れた観光研究が継続され続けてきたのであろう。この他に、調査報告としては、学生の調査記録から森裕亮の「茨城県大洗町『ガールズ&パンツアー』聖地巡礼調査記」など、多数がある<sup>5)</sup>。

また、岡本健は精力的にアニメ聖地巡礼を中心とした研究を行っている。岡本健の『アニメ聖地巡礼の観光社会学 コンテンツツーリズムのメディア・コミュニケーション分析』は、「インターネットが大衆化した現代日本社会における個人のアイデンティ

ティや他者関係のあり方」に焦点をあて、観光がこういった問題においてどのように機能するかを分析することが目的であり、その方法としてオタクとオタクの観光行動であるアニメ聖地巡礼の分析を行っている（岡本健, 2018: 6）。岡本健がオタクを取り上げる理由は、「排他的な島宇宙的コミュニティの中では盛んに情報発信する」特性があり、「他者性をもった他者との交流が可能かどうか」さえ議論されてきた社会層であるためである（岡本健, 2018: 54）。ここから岡本健はオタクを「情報社会における旅行者の特徴を先鋭的に反映している可能性が高い」と位置づけ、分析の対象に昇華していく（岡本健, 2018: 54）。『らき☆すた』と『けいおん』のアニメ聖地巡礼者の調査を通し、『らき☆すた』のファンが持ち寄るグッズが聖地空間の景観を作り出し観光資源となっていくなど、聖地巡礼者が積極的に地域コミュニティに関わり、地域の活性化に貢献してきた過程を描いている<sup>6)</sup>。岡本流にいうならば、オタク層にとって「観光は他者性をもった他者との出会いの回路」として機能してきたのである（岡本健, 2018: 6）。このように岡本健の研究は、アニメ聖地巡礼の研究ではあるが、オタク層のコミュニケーションに焦点を当てた極めて社会学的な研究である。

岡本亮輔は『聖地巡礼 世界遺産からアニメ聖地巡礼の舞台まで』において、アニメ聖地巡礼に言及している。岡本亮輔の論考の焦点は宗教と観光の結びつきにあり、観光の宗教社会学的研究と捉えることができるであろう<sup>7)</sup>。

以上のようにアニメ聖地巡礼は、地理学的な地域社会研究から、社会層としてのオタクの研究、宗教のポストモダン化に至るまで、その目的や方法によって多様な分析が可能な社会現象なのである。

本論では、動画としての現代のアニメの特徴に着目し、アニメ聖地巡礼について考察することとする。近代の初めに鉄道が登場しパノラマ的視覚が獲得されていったように、IT技術の高度化によるアニメ動画の高質化は現代における新たな視覚体験である。アニメ聖地巡礼の登場にはこうしたアニメ動画における技術面での変化も背景の一つになっている。このような技術がもたらす視覚体験の変容は現代の私たちの生きる空間を規定する要素であるという点で、大きな文化的土壌として捉えられるものであろう。

## 2. 日本のモダンツーリズムとロマン主義, パノラマ

### (1) ロマン主義と明治の旅情

#### 1) ロマン主義と自然

ロマン主義の勃興が観光に大きな影響を与えたことは既によく知られている。たとえばアーリーはイギリスにおけるロマン主義と観光の関わりを次のように記述する。

18世紀末から19世紀初頭にかけて、ある価値観の変容が出てきた。それは「ロマン  
社会学部論叢 第31巻第1号 2020.10 [61]

主義運動」とある部分で関係があった。力点が置かれる場所が、感動とか感覚とかの激しさに、また知的な明晰さよりも詩的な神秘性に、さらに個性的な享楽表現にと移り変わってきたのである。英国のロマン主義の最高の布教者といえばシェリー気取りやバイロン卿やワーズワース気取りであった。このロマン主義の効能は、人は誰でも自然界にたいして感動できるのだという暗示を与え、風景は喜びをもってまなざしを向けることができる<何ものか>であるという暗示を与えたことである。各個人の楽しみは、印象にうたえる天然の名所の鑑賞から生まれるはずだという。ロマン主義には、新興の産業都市の住人たちは、そこから短時間でも離れて自然を眺めて過ごせて、大いに得をすることができる、という意味が含まれていたのだ (Urry, 1990=1995: 36)。

ところで、イギリスにおいて最も大きくロマン主義の恩恵を受けた地方は、湖水地方であろう。18世紀まで、「湖水地方はまったく知られていなかった。貧相な地域で、大きな家もほとんどなく、英語文献にはほとんど登場していない。数多くの訪問者が訪れ、またそのうちの幾人かが、いくぶんピクチャレスク風書きとどめ、そしてさらにイギリス・ロマン主義として知られるようになるまでは、湖水地方はイングランドの一部ではなかったのである」というほどであった (Urry, 1995=2003: 323)。しかし、ワーズワースに代表される文学作品や絵画などの芸術表現を通して、イギリスにおいて特別な場所となっていく。この過程について、小田友弥はワーズワースの『湖水地方案内』の訳者解説において、以下のように記している。

現代の湖水地方は、昔ながらの姿をとどめた美しい自然を楽しむ多くの人々で賑わっている。だが、人々が自然を求めてこの地方を訪れ始めたのは、そんなに昔のことではない。『ロビンソン・クルーソー』(1719)の作者ダニエル・デフォー(1660?-1731)は1724年から1726年にかけて出版された『大ブリテン島旅行記』において、ランカスターから湖水地方の山並みを見て、あの山岳地は高く聳えて手に負えそうにないうえに、人を寄せ付けぬ恐怖感を感じさせる」と言っている。ところがそれから半世紀ほど経ると、そのような自然を求めて人々が湖水地方に殺到するようになる。この背景にあったものの一つがイギリス人の美意識の変化で、デフォーが恐怖を感じた湖水地方の景色が「崇高」で「ピクチャレスク」なものとして人々を惹き付けることになったのである。そして、旅行者の増大と歩調を合わせて湖水地方の旅行記・旅行案内が次々と出版された。その数は相当なものになったが、… (Wordsworth=小田, 1835=2010: 188)。

このように湖水地方の場合、その風景が崇高でピクチャレスク(絵画的)な美しさを

持つ自然として認識されることで、多くの旅人を集める場所になっていく。これと同様のことは、日本の観光の形成過程にも含まれるであろう。まず、明治期における「旅情」を扱った詩を通し、日本の観光に対するロマン主義の影響を考えてみたい。

## 2) 明治後半の旅情

日本におけるロマン主義はもちろん西欧文学の影響を受けて成立したものである。ここでは島崎藤村の「小諸なる古城のほとり」(後に「千曲川旅情の歌」としてまとめられる)、佐藤春夫の「犬吠岬旅情のうた」と取り上げる。この2篇の旅情を扱った詩はロマン主義文学の影響下にあったものである<sup>8)</sup>。

島崎藤村の「小諸なる古城のほとり」は現代においても度々教科書に採録される著名な近代詩である。「小諸なる古城のほとり」は明治34(1901)年の詩である。「千曲川旅情の歌」とともに明治38(1905)年発行の『落秋集』に収められている。後年、この2篇は「千曲川旅情の歌一、二」として島崎本人によってまとめられた。大正14(1925)年には弘田龍太郎によって曲が付けられるなど、歌曲としても歌いつがれてきた。そのせいもあり、旅情の詩として念頭に浮かびやすいものである。以下は「小諸なる古城のほとり」である。

小諸なる 古城のほとり	雲白く 遊子悲しむ
緑なす 繁縷は萌えず	若草も 籍くによしなし
しろがねの 衾の岡辺	日に溶けて 淡雪流る
あたたかき 光はあれど	野に満る 香も知らず
浅くのみ 春は霞みて	麦の色 わずかに青し
旅人の 群れはいくつか	畠中の 道を急ぎぬ
暮行けば 浅間も見えず	歌哀し 佐久の草笛
千曲川 いざよう波の	岸近く 宿にのぼりつ
濁り酒 濁れる飲みて	草枕 しばし慰む <sup>9)</sup>

佐藤春夫にも旅情の詩がある。明治44(1911)年に発表された「犬吠岬旅情のうた」である。犬吠岬にはこの詩を記した文学碑があり、千葉県銚子市のホームページには「明治44年与謝野門下一同と来銚、同年雑誌「スバル」に、この「犬吠岬旅情のうた」を発表しています。当時は文学を愛好する人の間に有名で、よく口ずさまれていました<sup>10)</sup>」と説明がなされている。なお、佐藤の詩に登場する犬吠埼灯台は1874(明治7)年完成の、日本でもっとも早い時期に設置された洋式灯台である。1866(慶応2)年、英公使パークスの建言により計画が始まり、明治維新後、イギリス人技師リチャード・ヘンリー・ブラントンに設計された。高さは27.3mあり、レンガ造りの建築物としては日本

国内第2位の高さである<sup>11)</sup>。犬吠岬灯台は現存しており、国の登録有形文化財である。『千葉県の歴史散歩』には、「1913（大正2）年、観光目的に銚子・犬吠間を結ぶ、銚子遊覧鉄道（現、銚子鉄道）が開業した。さらに同鉄道会社は、犬吠の旅館暁鳴館を経営統合し、1897年に開通した総武鉄道（現、JR総武線）で銚子にきた観光客を犬吠に運び、宿泊させる態勢を整えた」としており、佐藤が与謝野一門と犬吠埼を訪れた明治44年は、銚子遊覧鉄道ができる前々年であったことになる（千葉県高等学校教育研究会歴史部会、2006: 191）。また、高層建築が当たり前の現代とは異なり27.3mの真っ白な灯台は特別な美しさを感じさせる構造物であっただろう。以下は歌碑に刻まれた「犬吠岬旅情のうた」である。

ここに来て をみなにならひ  
 名も知らぬ草花をつむ  
 みづからの影踏むわれは  
 仰がねば 燈台の高さを  
 知らず 波のうねうね  
 ふる里のそれには如かず  
 ただ思ふ 荒磯に生ひて  
 松のいろ 錆びて 黝きを  
 わが心 錆びて黝きを<sup>12)</sup>

ここであげた2篇の詩は特定の場所の風景とそこから湧き上がる感情を読んだ詩である。「小諸なる古城のほとり」では、まだ十分に緑も萌えない信州小諸の浅い春の情景が見事に読み込まれている。「しろがねの衾の岡辺 日に溶けて淡雪流る」「あたたかき光はあれど 野に満る 香も知らず」「浅くのみ春は霞みて 麦の色わずかに青し」と紡がれていく景色は、カラフルというよりも微妙な光の色を描き分けていくような趣きがある。一方、「犬吠岬旅情のうた」では、草の緑、海の青、名も知らぬ花の色、仰ぎ見る灯台の白、松の幹の黒と、カラフルなほど色彩的に鮮やかである。どちらの詩もピクチャレスクという点では、見事にピクチャレスクである。

また、どちらの詩にも「雲白く 遊子悲しむ」「歌哀し 佐久の草笛」「わが心 錆びて黝きを」など哀調が含まれている。このように、わけもなく感傷にひたるようなセンチメンタリズムもまた、ロマン主義の味わいである。さらに言えば、佐藤春夫の詩の中の「をみなにならひ 名も知らぬ草花をつむ（女の子のように 名も知らぬ草花をつむ）」は、少女漫画のワンシーンのように現代的にロマンチックな光景でもある。

ところで、「小諸なる古城のほとり」は「千曲川旅情の歌」として曲が付けられ歌い継がれてきたことは、先に述べた通りである。「千曲川旅情の歌」を歌曲にするにあた

り、その、そこはかたなく哀調を帯びた詩は哀調を帯びたメロディに落としていくにはちょうどよいものでもあっただろう。

なお、このような特定の場所に関する歌曲は、「琵琶湖周航の歌」(1917年、第3高等学校(現京都大学)で歌われ始める、最初のレコーディングは1933年)、「夏の思い出」(1949年)、「しれとこ旅情」(1960年)など多くのものがあり、現代にまで歌い継がれているものも少なくない<sup>13)</sup>。これらの歌曲の詩にも目を向けると、やはりピクチャレスクであるとともに感傷的なものが多いことに気付かされる。先に、イギリスの湖水地方の風景が崇高でピクチャレスクなものという認識が湖水地方に旅人を集めるもととなったことに言及したが、これに対し日本の場合には、ピクチャレスクとセンチメンタリズムがロマン主義の中でも特に観光に影響を与えた要素となるのであろう。

追記として、現在の我々から見れば藤村も春夫も大文豪であるが、「小諸なる古城のほとり」を作った時点での藤村の年齢は29歳、「犬吠岬旅情の詩」を作った時点での佐藤春夫の年齢は19歳であったことをあげておく。これらの詩は、当時の人々には、まだ若々しい青年たちの瑞々しい感性が溢れる詩として受け止められたのであろう。

### 3) 明治のロマン主義と観光

あらためて観光においてロマン主義の果たした役割を整理しておく。

まず一番重要なことは、ある特定の場所を他の場所と弁別し人が訪れ鑑賞する価値のある場所とするためには、その場所をなんらかの形で賛美する言説や画像が必要である。明治期のロマン主義の要素として析出してみたピクチャレスクの内容は、まさにそのようなものである。崇高、雄大、繊細、神秘的など、どのようにピクチャレスクであるかはさておき、ピクチャレスク(絵画的)であるとは、その場所に「絵になる」「この場所で美しい絵がかかる」「絵のように美しい」等の芸術的鑑賞価値を与えることに他ならない。そのような意味で詩人や画家などの芸術家の作品は、その場所を他と弁別し観光対象としていく作用をもつのである。

犬吠岬について考えてみると、灯台が完成したのは1874(明治7)年であるが、佐藤春夫が犬吠岬を訪れ「犬吠岬旅情のうた」を作り発表するのが明治44(1911)年、銚子遊覧鉄道が開業するのが大正2(1913)年である。その銚子遊覧鉄道は旅館暁鳴館とあわせ「銚子に來た観光客を犬吠に運び、宿泊させる」という明確な目的の上に開業している。銚子市のホームページにおいて、当時、佐藤春夫のこの詩はよく口ずさまれていたとされていたが、佐藤春夫の詩が犬吠岬を観光事業にふさわしい場所として析出させていったとみてもよいのであろう。

同様に、小諸城址については、島崎藤村が「小諸なる古城のほとり」を発表したのは明治34(1901)年であるが、弘田龍太郎によってこれに曲がつけられたのは大正14(1925)年である。さらに、小諸城址が小諸城址公園として整備されるのは大正15(1926)年で

ある<sup>14)</sup>。やはり、歌曲としての「千曲川旅情の歌」と小諸城の城址公園化が連動していることが想像できる。

このように日本においても、特定の場所を特別な場所として他と差異化し、観光地として析出していく上で、ロマン主義は重要な役割を果たしたことになる。また、島崎藤村や佐藤春夫の詩は、灯台のある風景、城跡など、地域の観光における定番スポットの原型の創造にもつながっていったであろう。

もう一点、ロマン主義の役割として指摘しておきたい問題がある。センチメンタリズムである。近現代の観光においては、「旅に出る」ことそのものが憧れを喚起するという側面がある。とりわけ美しい風景の中で感傷的でロマンチックな気分が耽溺することは、「旅」という言葉に染み付いたイメージとして大きなものの一つであろう。これは詩人や画家など、ロマン主義の芸術家が初期的に観光の言説を作り出したことに起因している。彼らはモダンツーリズムにおけるツーリストのモデルでもある。それゆえに、観光客はロマン主義の詩人や画家のようにリリカルな感性をもって出会った風景に感動し賛美したいと思うのであり、そのような自分を夢想するのである。こうした感性の一般化は、観光旅行を促していくことになる。この点においても、ロマン主義は大きな役割を果たしたと言えるであろう。

## (2) パノラマと大正期の旅情

大正期にはロマン主義だけでなく、鉄道の普及など産業化の進展によってもたらされた新しい感覚的体験が一般化し、観光に大きな影響を与えた。これについて、ここでも「旅情」を扱った詩を取り上げ、分析を試みることにする。

大正期に旅情を扱った詩としては、萩原朔太郎の「旅上」がある。「旅上」は「りょじょう」と読ませるのであろう。この詩は大正14(1925)年に発行された『純情小曲集』に収められているが、三好達治によれば大正2, 3(1913-14)年頃の作であるという(三好, 1952: 470)。また、この頃の朔太郎は室尾犀星との交流が深く、後年「室生と僕とはどちらがどの部分でどう暗示し暗示されたか、互いに影響があつて、後には見境がつかなくなってしまった」と語るほどであったという(三好, 1952: 471)。そのためなのか、室生犀星にも「旅上」と題した詩が『抒情小曲集』(大正7(1918)年)に収められている。室生犀星の『抒情小曲集』には「旅途」という詩もある。以下の3篇は朔太郎「旅上」、犀星「旅上」「旅途」の順に並べた<sup>15)</sup>。

ふらんすへ行きたしと思へども  
 ふらんすはあまりに遠し  
 せめては新しき背広をきて  
 きままなる旅にいでてみん。

汽車が山道をゆくとき  
 みづいろの窓によりかかりて  
 われひとりうれしきことをおもはむ  
 五月の朝のしののめ  
 うら若草のもえいづる心まかせに。

旅にいつらば  
 はろばろと心うれしきもの  
 旅にいつらば  
 都のつかれ、めざめ行かむと  
 緑を見つむるごとく唯信ず  
 よしや趁はれて旅すころなりとも  
 知らぬ地上に印す  
 あらたなる草木とゆめと唯信ず  
 神とけものと  
 人間の道かぎりなければ  
 ただ深く信じていそぐなりけり

旅にいつることにより  
 ひとみあかるくひらかれ  
 手に青き洋紙は提げられたり  
 ふるさとにあれど  
 安きを得ず  
 ながるごとく旅に出づ  
 麦は雪のなかより萌え出で  
 そのみどりは磨げるがごとし  
 窓よりうれしげにさしのべし  
 わが魚のごとき手に雪はしたしや

これら3篇の大正時代の詩には、旅に出ることそのものが読まれている。またその気分も、「われひとりうれしきことをおもはむ」「はろばろと心うれしきもの」「窓よりうれしげにさしのべし」など、うれしさが強調されるのが興味深い。

ところで、大正時代は日本全国に鉄道網が張り巡らされていく時代である。『美しき日本一大正昭和の旅展』の図録には、以下のような資料が載せられている（東京都江戸東京博物館、2005: 9）。「鉄道旅行案内」は大正10（1921）年に、鉄道省が鉄道開通50周

年を記念して発行した旅行案内書である。運賃やホテルの案内をはじめ、全国の観光地への行き方、見どころなどを載せている。「鉄道競争双六」は大正14（1925）年に、鉄道省の路線の総延長が1万マイルに達したことを記念して、大阪毎日新聞社、東京日日新聞社が制作した双六である。また、昭和初期のものとして、「小田原急行電車開通記念」ポスター、パンフレットとして伊奈電気鉄道株式会社発行の「車窓よりみたる中南アルプス」、美濃電機軌道株式会社の「沿線案内」、「大井川鉄道沿線案内」「大軌参急沿線案内」「沿線案内 山陽電車」「九州鉄道沿線案内」が掲載されており、説明が付けられている（東京都江戸東京博物館、2005: 8）。説明によれば、小田原急行鉄道は大正2（1923）年創立であり昭和2（1927）年に新宿－小田原間82.8kmを開業させる。大井川鉄道は昭和6（1931）年金谷－千頭間全線開通、伊那電気鉄道はJR飯田線の前身の1社であり明治42（1909）年辰野－伊那間開業。美濃電機鉄道は明治45（1911）年に上有地－神田町、岐阜駅前－今小町の2区間で開業し昭和5（1930）年名古屋鉄道と合併する。大軌参急は大阪電気軌道と参宮急行電鉄の略称であり両者とも現在の近畿日本鉄道の前身に当たり、大阪電気軌道は大正3（1914）年上本町－奈良間、参宮急行電鉄は昭和4（1929）年に桜井－長谷寺間を開業。山陽電鉄は明治43（1910）年開業の兵庫電気軌道株式会社を前身に昭和8（1933）年に山陽電鉄に社名を変更、九州電鉄は西日本鉄道の前身の1社であり大正13（1924）年に福岡－久留米間を開業する。このように、明治の終わりから昭和の初めにかけて各地で鉄道が開業していく様子が読み取れる。大正時代はまさにその最中であつた。

萩原朔太郎、室生犀星の詩に戻る。先に上げた3篇の詩は鉄道網がまさに張り巡らされつつある状況を背景に、旅に出ることを読んだ詩なのであろう。なお、萩原朔太郎の「汽車が山道をいくとき みづいろの窓によりかかりて われひとりうれしきことをおもはむ」、室生犀星の「麦は雪のなかより萌え出いで そのみどりは磨げるがごとし窓よりうれしげにさしのべし」はともにシヴェルブシュの『鉄道旅行の歴史』を想起させる<sup>16)</sup>。

産業革命後、19世紀ヨーロッパにおいて普及した鉄道旅行がもたらした新しい知覚とは「パノラマ」のことである。パノラマの用語はパリの新聞記者兼評論家ジュール・クラレシーが用い始めたものであり、シヴェルブシュはクラレシーの記述を「車窓から見える景色を動く舞台装置とみなし、その速さが全体把握、つまり展望を可能にするとして、その経過を特徴づけるために特にパノラマという概念を用いている」と説明している（Schivelbusch, 1979=1982: 78）。さらにシヴェルブシュはドルフ・シュテンベルガーの記述を用いて、パノラマの特質とその鉄道との結びつきを指摘している。

ヨーロッパの窓からの眺めは……その奥行きを完全に失った。それは、どこへ行っても広がっていて、至るところで絵画的平面ばかりの、全く同じパノラマ世界の、一

部に過ぎなくなっている。……。鉄道は、体験できるようになった陸と海の世界を、パノラマに変様した。鉄道は、手に入れた道を、すべての抵抗、差別、冒険から解き放つことで、以前は互いに遠く離れていた場所を結びつけただけではない。旅をすること自体が楽になり一般的なものとなったので、鉄道は旅行者の目を外へ向けさせ、次々に移り変わる画面を提供して、旅行者に豊かな糧を与えるのだ (Schivelbusch, 1979=1982: 79-80)。

さて、萩原朔太郎、室尾犀星に戻ろう。20世紀初頭、萩原朔太郎や室生犀星が鉄道の車窓の風景に熱中し、「うれしきこと」として「旅上」と題する詩を残したのは、新しい知覚としてパノラマの知覚を手に入れたことの表現であったのだろう。また「鉄道で旅をする」ことそのものが、ひとつの新しい「観光のまなざし」になり得た時代であったと言えよう。

### (3) 日本八景と近代文学

#### 1) 新しい風景としての日本八景

産業革命と鉄道の出現を境に、ヨーロッパの人々の旅における風景の知覚は、前景からパノラマに取って代わられる。この体験は近代の日本人にとっても同様である。シヴェルブシュはヨーロッパにおけるこの変化を以下のように説明する。

ヨーロッパの窓からの眺めは奥行を失った、というシュテルンベンガーの観察は、その現象がまず鉄道の車室の窓からの眺めで起きたということで、実証されている。産業革命の時代の知覚にあった奥行は、速度によって近くにある対象が飛び去ってしまうことで、鉄道では全く文字通り失われる。これは、産業革命前の旅の本質的な体験を構成していたあの前景の終焉を意味する。この前景越しに、昔の旅人は通り過ぎてゆく風景と関係を保っていた。彼らは、自分がこの前景の一部であることを自覚していたし、この意識が彼らを風景と結びつけていたし、その風景が遥か彼方まで広がっていても、彼らの意識は風景の中に彼らを編み込んでいたのである。速度のために前景が解消すると、この立体感覚も旅行者から喪失する。旅行者は遠いものも近いものも包含している「全体空間」から、抜ける。旅行者のいる位置と、彼が知覚している風景との間に、リヒャルト・ルーケがガラス建築で「ほとんど実態なき境界」と名づけたものが入りこむ。大気の質を明らかに変えることなく、ガラスが水晶宮の内部空間を、自然の外部空間と分離するように、鉄道の速度は、以前は旅人がその一部であった空間から、旅人を分かたつのである。旅人が抜けてしまった空間は、旅人の目にはタブローになる（または、速度により視界が絶えず変わるので、絵巻物またはシーンの連続となる）(Schivelbusch, 1979=1982: 80)。

要するに、産業革命とそれによって出現した鉄道の普及によって、ヨーロッパにおいても日本においても、近代人は風景と自分とを切り離し、風景を絵画的平面として捉える感覚を獲得するのである。この感覚は観光にとって重要なものである。自らを風景と切り離し、風景を鑑賞する感覚は、絵になる風景や開けた眺望を持つ場所の発掘へつながっていく。これは、近代的意味での観光地の誕生につながるものであっただろう。実際、昭和2年（1927）には、大阪毎日新聞社と東京日日新聞社による「新日本八景」の募集が行われ、当時の人口を超える数の投票があった。その盛況ぶりは以下のように記述されている。

昭和2年（1927）4月9日、現在の毎日新聞の前身の大阪毎日新聞と東京日日新聞は、紙上で、「日本新八景」募集の記事を発表した。昭和と改元してから間もないこの時期、「昭和の新時代を代表すべき日本の勝景は、よろしくわれ等の新しい好尚によって選定されねば」ならない、として、山岳、溪谷、湖沼、海岸、河川、平原、瀑布、温泉の8部門にわけて行われた風景の人気投票は、全国的なもりあがりを見せ、4月10日から41日間で、総投票数9300万票を得た。当時の人口はおよそ6000万人。この数字から、いかにこの企画が注目されていたかを知ることができる（東京都江戸東京博物館、2005: 132）

さて、この投票の結果として、温泉岳、上高地溪谷、十和田湖、室戸岬、木曾川、狩勝峠、華厳滝、別府温泉が新日本八景に選出される。興味深いのはその後である。新聞紙上にて、当時の著名な文士、画家による紀行文と画による日本八景紹介「日本八景をめぐりて」の連載が行われた。ちなみに、華厳滝では文は幸田露伴、画は横山大観と小杉未醒、上高地溪谷では文は吉田弦二郎、画は山本春学と森田恒友であった。狩勝峠では文は河東碧梧桐、画は石井鶴三、木曾川では文は北原白秋、画は藤島武二と西山翠嶂、室戸岬では文は田山花袋、画は松岡映丘であった。そして、別府温泉では文は高浜虚子、画は岡田三郎助と堂本印象、温泉岳では文は菊地幽芳、画は和田三造と富田溪仙であった<sup>17)</sup>。

## 2) 日本八景とパノラマ

「日本八景」においては、新しい風景の鑑賞方法をガイドする役割を担ったのが、幸田露伴、田山花袋等の文士、および横山大観、山本春学等の画家であった。近代人が獲得したパノラマ的知覚が風景を絵画的平面として捉えるものであるという側面から、当時名が通っていた画家達をこの企画に呼ぶことはいかにも的を射た起用である。一方、文士たちがいかにその風景を描いたのか、ここで確認しておきたい。

まずは華厳の滝を担当した幸田露伴の文の一節である。幸田露伴のこの一節には、新

八景がどのような風景なのか、その認識が示されている。

一体八景というのは随分長い間の流行言葉であって、何八景彼八景、しまいには吉原八景、辰巳八景とまで用いられて、「ふけてあふ夜は寝てからさきの」などと、イヤハヤ途轍もない辺にまで利用されるに至ったほどであるが最初はこれも矢張り支那文学美術すべて支那の影響を受けた頃に起こったことである。八景という字面は唐あたりからである。イヤ景色に八ツを取立てていったのは南斎の沈約の八詠楼など、或いはもっと古いところにあるか知らぬが、金華の現暢楼に沈約が八編の詩を題してその景色をほめたところから、後に八詠楼と人が呼んだ。……。我邦では東山の頃、玉潤の八景の画が珍重されて、それから八景八景といい出されたのだが、その玉潤の八景が宋廸の八景から系統を引いたものであることを想像されるに難くない。それからその後慶長元和の頃、京の円光寺の長老がゆえあって近江蟄居の時、琵琶湖附近の景を瀟湘八景に擬して当時の人々から詩歌などを得た。それがいわゆる近江八景のはじまりだが、白石でさえ、好い景色は何も八景には限らないことなのに、景としては、夜雨、秋月、帰帆、落雁ならぬはないのは、余りに不雅なことである、と厭わしく思っている。も一つ又八景については、徳川期最後の大需の惺窩先生がその市原山荘に八景を選んで人々の詩歌を得たことがある。そんなことで八景ということをや段々人がいうようになったのだが、その市原山荘の八景沙汰も契沖は雑雑記に余りよくはっていない。とにかく江戸期はこんな訳で、八景を選ぶことは大流行を来し、少し眺望が好いところは何八景彼八景といったものだが、いずれも復古や玉潤の余唾で、有難くないことだった。ところが今度の八景はすっかりそういう古軌道にあずからず、新眼新選、広く大八洲内から八勝を選んで、一景一面目、各その美を揚げるようにせしめたのは景色鑑賞における劃時代的記録を作ったもので甚だ愉快である。と、こんなことを語ったり思ったりしている中に、晴れたり曇ったりする日の右手の車窓には梅雨の雲の間に筑波の山が下総の青田の上、野州の畑の上から美しいその姿を見せ、左方の日光つづきの山々はなお薄雲の中に隠れていて早くも宇都宮に着きやがて日光駅についた（幸田露伴, 1928=2005: 13-15）。

幸田露伴のこの一節では、まず八景が中国文化の影響を受けたものであること、江戸期には八景の選定は流行するが、「夜雨、秋月、帰帆、落雁」等、選定される風景が定式化されていたことが述べられている。これに対し、今回の選定は「すっかりそういう古軌道にあずからず、新眼新選、広く大八洲内から八勝を選んで、一景一面目、各その美を揚げるようにせしめたのは景色鑑賞における劃時代的記録を作ったもので甚だ愉快である」というのである。要するに「夜雨、秋月、帰帆、落雁」等、風景鑑賞における伝統的美意識の形式化と形骸化から解放され、新しい風景を美しいものとして鑑賞し

称揚することの楽しさが語られている。

次の文は室戸岬を担当した田山花袋の一節である。室戸岬については、選定発表後になぜここが選ばれたのかという論争があったという<sup>18)</sup>。以下の田山花袋の文章には、こういう事柄に対する配慮も感じられる。

私は不思議な気がした。これが岬端かという気がした。どこにこうした開けた整理された岬端があるだろう。自動車がすうと駛って通って行くような岬端があるだろう。なるほどこれが八景に選ばれた大きな理由のひとつかも知れない。どんなにすぐれた風景でも、交通が十分でなければ世間の多くの人の玩賞を買うことは出来ない。そうかといって、その交通のためにあたりが俗化されたり破壊されたりしたのでは困るが、ここではそうした憂いはない。俗化されるにはあまりに風景が雄大すぎる。また密生している樹木があまりに群を抜き類を絶している（田山花袋, 1928=2005: 94）。

ところで、本稿の文脈から見ると、もっとも興味深いのは次の一節である。

岬端の灯台とか測候所とかいうものは概して感じのいいものだがここでも次第にそうした岬端に特有の低い松の林だの、珊瑚樹の葉の厚ぼったい垣だの、馬鈴薯の畠だの、鈴虫や松虫の泣いてる萱原だのがあらわれ出した。…。私は別に多くの期待をもっていたのでもなかった。ただ展望する場所が何処かにありはしないか。何処に行ったら、まだ何んな好いところだって、展望する場所が一番必要なのだ。犬吠あたりだって、あの愛宕山の眺望がなければ遊覧者の十の八、九は失望して帰って行ってしまふに相違ないのである。しかし此処ではそれが何処にもない。寺は全く密樹の中に埋もれつくしているし、灯台だって、南の一方は眺めることは出来るけれども、とてもその全景を見ることは出来ない。現に大阪から高知に来る汽船の中でも、その事務長がそれを指摘して、そこに展望の場所がないことを深く深く惜しんでいた。そのため私は測候所の中にでもそれを求めなければ、とても他に求めることは出来ないと思って、身体が肥ってそれを自分でも持てあつかっているほどなのにも拘らず、高い鉄の梯子を攀じ、穴のような狭いところをくぐってやっとの思いで、その一番高い風力測量台の上へと登って行ったのだった。私は思わず声を挙げた。果たして私の考えた通りであったのである。そこに来て私は初めてその願いを満たすことが出来たのである。それは海岸の路も美しい。波濤も岩石もわるくはない。樹木の碧色はことに忘れ難い。しかしこの展望に接せずには、折角室戸岬を見に来た甲斐がないといえないことはなかった。その眺めは非常に闊かった。また非常に雄大だった。そこからは甲浦どころではない。ずっと向こうの阿波の牟岐浦あたりまでの長丁曲浦を指点することが出来た。また西の方では、行当、羽根、大山の三つの鼻のテーブルのように、

形よく並んでいるさまを手取るように見ることが出来た。南は際限なき大海、東は紀州の潮岬の鼻のかすかに長く黛のようにつらなって海に尽きて行っているのを目にした（田山花袋, 2005=1928: 98-99）。

要するに田山花袋は「展望が開ける場所」を探すのである。彼は旅行者にとって「展望が開ける場所」が大切であることを知っているからこそ、それを探す。そしてようやく、灯台に上ることによってそれを見つけるのである。それは「その眺めは非常に闊かった。また非常に雄大だった。そこからは甲浦どころではない。ずっと向こうの阿波の牟岐浦あたりまでの長汀曲浦を指点することが出来た。また西の方では、行当、羽根、大山の三つの鼻のテーブルのように、形よく並んでいるさまを手取るように見ることが出来た。南は際限なき大海、東は紀州の潮岬の鼻のかすかに長く黛のようにつらなって海に尽きて行っているのを目にした」であった。まさしくパノラマ的眺望である。

このようにしてみると、「日本八景」の構想が新たな日本の風景としてパノラマ的眺望を探し出す作業であったことが理解できる。また、この構想は美しい場所＝パノラマ的眺望を持つ場所という構図を作り、それに該当する場所を析出していくことによって日本のモダンツーリズムが展開していく基礎を作るものであったとも言えるのであろう。

### 3. ポストモダンツーリズムとしてのアニメ聖地巡礼

#### (1) ポストモダニティとアニメ聖地巡礼

観光の成り立ちを考えるにあたって、近代思想としてのロマン主義が風景に意味を与える言説の創造に寄与してきたこと、近代技術としての鉄道はパノラマという新たな観光的風景を出現させたことはスキップできないことである。前節において、このことはヨーロッパ、アメリカばかりでなく日本にも十分にあてはまることを示してきた。また、このことは私たちが観光旅行に出かけることを、私たちの生活に組み込まれた当たり前の行動として、特に違和感を覚えることなく行っていることの基盤でもある。さらに言えば、観光旅行へ出かけることは、消費が経済において一層の重要性を帯びる要素として捉えられる現在において、より一層推奨される行動にさえなっており、ロマンチックな言説の生産や見るべき風景の析出は現在の観光・レジャー産業の隆盛を支える基盤でさえある。

現在の消費社会では、経済拡大のため、消費者からより多くの消費を引き出すことが要請される。そのため、消費者を魅了し続けるために大量のイメージを生産し続けねばならない。これは、消費者にとっては選択肢の増大を意味する。また、消費者による視

覚的イメージの購買行為はゲームの購入や、テーマ化されたレストランやショッピングモールの利用など、ツーリズムに限定されるものではなくなっている。このことは「文字通り移動しているツーリストであれ、あるいは著しく変幻する多様な記号や電子的イメージによる模擬的モビリティを経験するだけのツーリストであれ、人々はほとんどの時間をツーリストとして過ごし」していることを意味している。特に現実のツーリズムに限定しても「ポスト・フォードイズム型」消費への移行が指摘されるようになっていく。すなわち、「パッケージ化や標準化をとまなう「古いツーリズム」から、小分けされ、フレキシブルで顧客のニーズに応じた「新しいツーリズム」への移行」である<sup>19)</sup>。

アーリはこのような現状を「ポストモダニティにおいては、社会的、文化的生活の多くの領域は脱差異化されている。ツーリズムは、どこにもないのであり、いたるところにあるのだ」と評している (Urry, 1995=2003: 249)。

ここでは、前節との比較分析対象として、ポストモダンツーリズムの一例としてアニメ聖地巡礼を取り上げるにあたり、アニメ聖地巡礼が比較的近年に生まれてきた「小分けされ、フレキシブルで顧客のニーズに応じた「新しいツーリズム」の一つに位置づけられることを指摘しておく。

## (2) アニメ聖地巡礼と映像技術

前章では、鉄道の普及が新しいパノラマという視覚体験をもたらしたことが、モダンツーリズムの形成に大きな影響を与えたことに触れた。この他に映像技術もまた、観光とは切っても切れない関係がある。そこで、アニメ聖地巡礼が成立する背景として、映像技術の在り方について述べておく。

### 1) 写真

写真を撮る観光客の原型としては19世紀後半のパリのフラヌール（遊歩者）が知られている<sup>20)</sup>。

ところで、写真には風景を映像として切り取る行為としての写真を撮ること、また切り取られた画像としての写真という二つの側面がある。

写真を撮るという行為は、そもそも以下のような行為である。

すなわち、写真は「現実を転写する一方法のように思われている」が、「撮影する者が、被写体を選別し、構成し、成型する積極的な意味付与の、その後に出てくる」ものである (Urry, 1990=1995: 247)。このことは、写真と観光の親和性の高さを示すことでもある。アーリはそれを「だれでもが写真を写すということは、だれでもが素人記号論者になっている、ということである。玄関口の周りに薔薇の花がある藁葺屋根の田舎家は「かの古き英吉利」を表しているのだ、ということをおぼろげに学ぶのだ。あるいは、岩礁に碎ける波は「荒々しい、手つかずの自然」を意味し、あるいは、とくに、首からカメラをぶら下げた人は、はっきりと「ツーリスト」だということを知るのである」と表現して

いる (Urry, 1990=1995: 248)。

このように観光客にとって写真を撮るという行為はその場所に付与された記号の収集である。だからこそ観光客は、その場所の記号として提示される風景、つまりガイドブックやパンフレット、テレビの映像で見た風景を写真に収め、そこへ来たという証拠とするのである。このことはSNSが普及した現在において、SNSにアップする画像を収集するという目的によってより一般化している。写真を撮ることは、アニメ聖地を訪れる巡礼者にとっても、必要な行為であることは言うまでもない。

## 2) 動画

現代のコンテンツツーリズムでは、映画やアニメなどの動画が観光イメージを提供する媒体となっている。これらのコンテンツが観光客を魅了する構造としては、イメージ画像がある地域の記号として機能するという点では静止画と同様であるが、映画やアニメなどのコンテンツの一つ一つが物語を持つものであることが一つの大きな特色となっている。

モダンツーリズムでは、観光そのものが普遍的価値を持つ大きなメタ物語としてその慣習を支えてきたと言えるが、現在のコンテンツツーリズムでは小集団によって共有される多様な小さな物語によって支えられることは既に指摘されている<sup>21)</sup>。この場合に物語は潜在的に価値観を支えるようなメタフィジカルなものとしてではなく、アニメや映画の一作一作が、それらを愛するファンにとっては重要な意味を持つ極めて具体的なストーリーとして顕在化する傾向にある。それゆえに、アニメ舞台は聖地化されるのである<sup>22)</sup>。

動画が観光に結び付く要因としてもう一つ重要な点は視覚体験の質の変化である。ことに現代のアニメは単なる二次元ではない。繊細でリアルな風景画として書き込まれた背景の上にアニメキャラクター達が載せられ、いかにも自然に動いていく。奥行きのある美しい画面が現在の日本のアニメを特徴づけるものになっている。こういった背景画面の出現こそが、聖地巡礼を生み出すもとになっている。

細密な背景画の出現について、周藤は「主として児童や少年少女などの子ども向けのものとしてはじまった日本の商業アニメーション作品は、たとえばスタジオジブリの作品がそうであるように広範な年齢層に受容される作品や、青年や大人向けの作品が作られるようになるに至り、そうした人々の鑑賞に堪えうるような質の高い作品が求められるようになった」ため、「1990年代後半から2000年代前半にかけて展開した、アニメ制作過程のデジタル化の進展」があったという (周藤, 2016: 53)。この過程において、背景画は「実写 (写真) をトレースして描くという手法が多用される」ようになり、「写実的な背景画に人々は惹き寄せられる」ようになったとしている (周藤, 2016: 53)。また、アニメ制作現場において細密な背景画を大量に描くには限度があるため、背景画は

1カットの間継続して使用されることになり、その結果、背景画はより目を惹いたり、じっくり鑑賞されたりするような対象となっていく。このことを周藤は「アニメ「聖地巡礼」が、アニメ作品の背景画に対するフェティシズムで成り立つ」と表現している（周藤, 2016: 54-55）。

なお、現在、日常の風景の中に仮想のキャラクターが重ねられるAR（拡張現実）も、ポケモンGOなどのゲームを通してごく当たり前に体験されるようになってきている。このようなIT化の進展を通してもたらされた新たな技術は、現在の私たちの視覚体験に変容をもたらしており、それが観光においても反映されていることになる。

### 3) ハイパーリアル

まとめとして、アニメ聖地巡礼が観光として成立することに対する一つの解釈としてハイパーリアルをあげておく。

ハイパーリアルは、テーマパークやあるテーマで統一されたショッピングモールなどが技術力によって原型よりもリアルに見える場所として創造されている状況を示す用語である。いわば、ディズニーランドがどんな想像の中の夢の国よりもリアルに夢の国であるような状況がハイパーリアルであり、それは技術的に巧みに作り出されている<sup>23)</sup>。前述のポケモンGOのようなゲームはAR（拡張現実）を利用し、私たちの日常をハイパーリアルなファンタジー世界に変容させることに成功している。これに対し、アニメ聖地巡礼は、現実の特定の場所への観光でありながら、その場所を舞台としたアニメのファンタジーの中に入るというハイパーリアルな観光を創り出しているのである。

ところでアーリはカナダ・エドモンド市にある成功を収めたモール街の例を上げ、このモール街の成功は写真映像の急速な普及が記号の取り替えを促し、テーマのパスティーシュの構築を可能にしたことであると指摘している<sup>24)</sup>。なお、このモール街はディズニーランド、マリブー・ビーチ、バーボン・ストリートなど各地の名所を模した景観を一つのモールの中に収めたものであり、この場所の在り様を「世界地理の象徴的な破壊」「距離と場の地理的な境界を越えた、新しい集合的な場所感覚」と表現している（Urry, 1990=1995: 262）。

現在のアニメに立ち返ると、その背景画は、先の周藤の指摘では実写（写真）のトレースによって作成されるということであった。言い換えると、現在のアニメは、写真のトレースを通して行う現実の風景のパスティーシュの上に成り立っていることになる。この作業を通して、とある町の現実の風景はあるアニメを象徴する記号に変換されていく。そうしてその町はアニメ聖地巡礼の対象地になるという転倒が起こる。

すなわち、舞台とされる町の方がアニメのシミュラクルとなっているのである。現実の風景を背景としたアニメの世界がハイパーリアルであるがゆえに、その風景の本来の所有者である町が、そのアニメの記号であり、シミュラクルでもあるハイパーリア

ルな空間に転化しているのである。

次節では、『ガールズ&パンツァー』の聖地巡礼場所となった大洗町を取り上げ、この過程について検証することとする。

### (3) 大洗町と『ガールズ&パンツァー』

#### 1) 『ガールズ&パンツァー』の舞台としての大洗町

『ガールズ&パンツァー』、通称『ガルパン』は2012年10月からTOKYO MXなどで放送された深夜アニメである。その内容は「架空の女子高「大洗女子学園」の生徒たちが、戦車を使った武士道「戦車道」に取り組んでいく」というものである（ガルパン取材班, 2014: 1）。パンツァーとはドイツ語で戦車を意味し、「可愛い女子高生と第二次世界大戦で使われた戦車という取り合わせが企画のポイント」であり、「作中にはアンコウ、干し芋など大洗の名物が登場するほか、現地に取材した町並みも描かれる」作品である（ガルパン取材班, 2014: 1）。

大洗町における『ガルパン』の聖地巡礼は、たとえば来場者が3万人程度であったアンコウ祭りが、『ガルパン』とのタイアップイベントとすることで2018年度には13万5000人にまで上昇するなど、アニメ聖地巡礼による集客の成功例として知られている。

また、大洗町の『ガルパン』聖地巡礼は、タイアップ型コンテンツツーリズムである。タイアップ型コンテンツツーリズムとは、アニメファン自らが作品の舞台を見つけ出し訪れ始めるといった形の聖地巡礼ではなく、「作品の放送開始前から制作側と地域がタイアップし、地域振興を展開する」形のコンテンツツーリズムである（ガルパン取材班, 2014: 36-7）。

大洗町が『ガルパン』の舞台となる過程については、プロデューサーの杉山が以下のように述べている。

最初は漠然と、どこか現実の町を舞台にしたほうがいいのではないかと考えていました。それは聖地巡礼とかそういうこととは一切関係なくて。要は、アニメというのはファンタジーですよ。特に『ガルパン』は、「女子高生が戦車に乗って、武道をやります」という具合でファンタジーの度合いが大きい。だからまったく架空の世界にしてしまうよりは、どこか実際の場所に根差したものにすることで、リアリティを確保すべきだろうと。…。そのためにどこかロケハンに通えるぐらいの現実の町がないか、と考えていたんです。そして企画を準備するうちに、2011年3月11日に東日本大震災が起きたのです。…。震災報道の中でエアポケットに入ったのが北茨城だったのではないかと感じたのです。…。報道のエアポケットに入った大洗に何かスポットを当てるようなことはできないかな、と思うようになったんです。水島監督からも、被災地にアニメで何とかできないか、という話がありましたし。それで私が「大

洗とか舞台にどうですかね」と言ってみたんです。被災地であるというだけでなく、ランドマークになるものも多くてアニメの背景に向いていますし（ガルパン取材班, 2014: 36-7）。

杉山によれば、この後、偶然スタッフの中にいた大洗出身者を通し、地元商工会と連絡を取り、タイアップが成ったということである。

ここから、アニメ制作者サイドでは、「まったく架空の世界にしてしまうよりは、どこか実際の場所に根差したものにすることで、リアリティを確保すべきだろう」というように、ファンタジーにリアリティを与えるために現実の風景を背景画として取り入れたことが理解できる。また、アニメの背景に向いているかどうかを町を選ぶ基準であり、大洗町を舞台とすることの必然性はなかったことがわかる。

本来的にはストーリーと町との関連性はなく、まるでテーマパークをどこに立地させるかを検討するような形で大洗の町がガルパンの舞台に決まったことになる。

## 2) 地域の人々の取り組み

大洗において『ガルパン』聖地巡礼が定着する上で、2013年に行われた企画「街中かくれんぼ」が果たした役割は大きい。「街中かくれんぼ」は『ガルパン』に登場するキャラクター54人の等身大パネルを商店街の様々な店に置き、これを探しスタンプラリーを行うものである。これによって「舞台となった町の風景と、各所に配置されたキャラクターの姿をみるために、多くのファンが町の中を歩きはじめることに」なったという（ガルパン取材班, 2014: 122）。

「街中かくれんぼ」は大洗町商工会の若手会員が集まり結成された「コソコソ作戦本部」で企画、実行されたものであるが、これは商店街の人々と『ガルパン』を強く結びつけた。というのも、キャラクターパネルを引き受けた店舗のそれぞれが、そのキャラクターの後援者として振舞っていくことになったためである。

『ガルパン』聖地巡礼者の側からは、自分の好きなキャラクターのグッズを自ら作成し、キャラクターパネルを引き受けた店舗にプレゼントすることも少なくない。プレゼントされた店舗の側では、それを店内に置き飾る。また、店舗の側でもオリジナルグッズの販売権を持っており、その店独自の『ガルパン』オリジナルグッズを商品としてディスプレイしている。こうした双方のふるまいは、商店街とその中の各商店に『ガルパン』の街らしい独特の雰囲気を作り出したばかりでなく、ファンと地元の商店関係者とのコミュニケーションの基盤となっていった。

また、ファンの多いキャラクターを引き受けた店舗では、イベントとしてそのキャラクターの誕生会を行うこともある。2016年に行った学生との調査では、「コソコソ作戦本部」のメンバーの一人であった「肴屋旅館 本店」の大里明氏にインタビューを行う

ことができました。その際には、誕生会の準備や誕生会の人出の多さに関する苦労話を聞くことができました<sup>25)</sup>。このような誕生会は現在でも行われており、「大洗町 曲がり松商店街の公式サイト」にそのスケジュールが掲載されている<sup>26)</sup>。それは「6月6日ガルパン「秋山優里花」誕生会」「6月22日曲がり松商店街看板娘ガルパン「武部沙織」誕生日記念セール」「7月1日ガルパン「西住まほ」誕生会」といったものであり、この誕生会イベントは2019年6月～2020年3月までの期間に6回が予定されていた<sup>27)</sup>。また、2019年1月16日の茨城新聞に「ガルパンキャラ誕生会 大洗1000人祝う」という記事があった。その内容は「大洗町を舞台にした人気アニメ「ガールズ&パンツァー」(ガルパン)に登場する「サンダース大学付属高校」の隊長「ケイ」の誕生会が13日、同町磯浜町の県信用組合大洗支店の駐車場で開かれた。「ケイ」の後援会である水産加工製造販売の老舗、飯岡屋水産(関根誠司社長)が主催。17日が誕生日であるため4日早い開催となったが、会場には県内外から約千人のファンが詰めかけた」というものである<sup>28)</sup>。

このように、商店街の店舗一軒一軒が『ガルパン』キャラクターの後援者となることで、商店街全体が大洗女子学園や『ガルパン』キャラクターの一人一人が実在するかのようふるまっている。これによって、商店街全体が、大洗女子学園が存在する仮想空間として大洗町を創り出しているのであり、ハイパーリアルな『ガルパン』の街、大洗が出来上がっているのである。

### 3) ハイパーリアル空間としての大洗町

ここでは、大洗町がいかに『ガルパン』のハイパーリアル空間として機能しているかをまとめる。

図1-1～図1-4はホームページ「観光いばらき」に掲載されている画像である。もともと『ガルパン』の背景画像は、大洗町の現実の風景を背景に作られたものなので、アニメ画像において、それが忠実に再現されていることは当然のことである。

図1-5～図1-8は大洗町の商店街内部の様子である。ここでは2016年の調査において学生が撮影したものを使用している。

『ガルパン』のようなアニメ聖地では、もともとその町の背景がアニメ背景に使用されているため、ディズニーランドのように精巧に構造物を作り、テーマとするイメージを技術的に再現する必要はない。そのまま、再現性の高い『ガルパン』空間になる。また、ディズニーランドでは、ディズニーランドの住人であるミッキーマウスなどのキャラクターの存在を、着ぐるみを着た人が演じることで再現している。これに対し、大洗では、キャラクターパネルを各店の店頭配置し、町の人たちが、まるでそのキャラクターが実在するかのようふるまうことで、『ガルパン』キャラクターの存在を再現する。ここでは『ガルパン』がアニメであるがゆえに、キャラクターが2次元のパネルであることは、かえって再現性を高める結果になっているとも言えるかも知れない。



図1-1 マリントワー（実物写真）



図1-2 ガルパン画面上的マリントワー



図1-3 肴屋本店（実物写真）



図1-4 ガルパン画面上的肴屋本店

\*画像1～4出典，観光いばらき，<https://www.ibarakiguide.jp>，2019.9.11接続。



写真1-5 商店前1



図1-6 商店前2 ガルパンキャラクター2



図1-7 商店前3 ガルパンキャラクター2



図1-8 駅構内の看板

このようにして、大洗町は極めて再現性の高い『ガルパン』空間になっているのであり、『ガルパン』を高度に再現したハイパーリアル空間として巡礼者を受け入れていると言える。

ところで、アニメ制作者が『ガルパン』の企画を進めるにあたり、まるでテーマパークの開設時にそれにふさわしい場所を探すように、背景画に使う町を探したことは先に記述した。このことと併せて考えると、アニメ制作者と町が協力しあうことで、町をある種のテーマパーク的空間にすることが可能であるというのが、アニメ聖地巡礼の対象地が次々に登場する背景となっていると言えるのであろう。

#### 4. まとめ

2章で示したように、明治～昭和初期までの日本においては、文学等におけるロマン主義と、視覚体験としてのパノラマが、モダンツーリズムを成立させ展開させてきた。もちろん、当時から文学や芸術には旅先とするに値する特定の場所を析出し記号化する作用はあったが、むしろ旅に出ることが憧れになる時代であったという点で、「旅」そのものがコンテンツであったと言えるであろう。

大量の記号が商品として絶え間なく生産される現代においては、もはや「旅」そのものがコンテンツにはなり難い。ツーリストは、その場所でその行動をすることにどんな物語が語られるのか、あるいは特定のある場所がいかにある物語を体現した世界なのか等、たくさんの語りの中から自分の魅了されるものを選び、出かけていく。それゆえにこそ、物語と場所の結びつきが重視されるようになる。それが、多様なツーリズムを生み出すとともに、アニメ聖地巡礼やフィルムツーリズムばかりでなく、あらゆるものがコンテンツツーリズムであるとさえ言われるような状況が出現している。ポストモダンツーリズムはこのような現状の上に成り立っている。

また、このような流れの中で、多様な技術革新は新たな視覚体験を創り出していく。ディズニーランドに代表されるようなハイパーリアルな空間は技術革新によって作り出された新たな視覚体験の上に成り立つ。このような新たな視覚体験は新たな観光・レジャー体験の創出に結びついている。『ガルパン』を例に分析してみたが、アニメ聖地巡礼も動画技術の革新によってもたらされたハイパーリアルな空間の創出の上に成り立っていることが理解できる。

#### 注

- 1) 2018年度の3年ゼミ中の出来事であった。
- 2) 茨城県大洗町の『ガールズ&パンツアー』聖地巡礼を取り上げる理由は、授業において

学生と視察を行った経験があるなど何度か訪問経験があり、『ガールズ&パンツァー』聖地巡礼の成立過程や現況等についてある程度の知見を持っているためである。学生と行った視察調査については報告書として『平成28年度「龍・流連携事業」体験型観光プログラム開発—お米スイーツでの街歩き—』（2017年、流通経済大学社会学部国際観光学科）を作成している。

- 3) 石坂愛・卯田卓矢他（2016）茨城県大洗町における「ガールズ&パンツァー」がもたらす社会的・経済的变化：曲がり松商店街と大貫商店街を事例に 『地域研究年報』38号、および喜馬佳也乃・佐藤壮太他（2018）『ガールズ&パンツァー』ファンにみる聖地・大洗における巡礼行動の特性『人文地理学研究』38号 参照。
- 4) 渡邊瑛季他（2016）茨城県大洗町における海浜観光地域の継続的發展要因 『地域研究年報』筑波大学 参照。
- 5) 森裕亮（2017）茨城県大洗町『ガールズ&パンツァー』聖地巡礼調査記 『北九州市立大学法政論集』第44巻第3・4合併号参照。
- 6) 岡本健（2018）『アニメ聖地巡礼の観光社会学』p146-195参照。
- 7) 岡本亮輔（2015）『聖地巡礼 世界遺産からアニメの舞台まで』岩波書店 参照。
- 8) 萩原朔太郎の「旅上」については、『萩原朔太郎詩集』（三好達治選、1952、岩波文庫）から、室尾犀星の「旅上」「旅途」は『室生犀星 抒情小曲集—青空文庫』（www.aozora.gr.jp）からとった。
- 9) 「青空文庫 島崎藤村 藤村詩抄 藤村自選」www.aozora.gr.jp 2019.3.28接続
- 10) 銚子市ホームページ, [http://www.city.choshi.chiba.jp/kanko/bungakuhi\\_satoharuo.html](http://www.city.choshi.chiba.jp/kanko/bungakuhi_satoharuo.html), 2019.3.28接続
- 11) 千葉県高等学校教育研究会歴史部会編（2006）『千葉県の歴史散歩』山川出版社 P191参照。
- 12) 銚子市ホームページ, [http://www.city.choshi.chiba.jp/kanko/bungakuhi\\_satoharuo.html](http://www.city.choshi.chiba.jp/kanko/bungakuhi_satoharuo.html), 2019.3.28接続
- 13) 各歌曲が作られた時期はWikipediaによる。
- 14) ホームページ「小諸観光局」には、「明治4年（1872年）の廃藩置県で廃城となった小諸城は、その後、小諸藩の元藩士らによって明治政府から買い戻され、大正15年（1926年）には、明治神宮の森や日比谷公園も設計した本多静六により、近代的な公園に生まれ変わりました」と記されている。<https://www.komoro-tour.jp/castle/>, 2019.9.7接続。
- 15) 萩原朔太郎の「旅上」については、『萩原朔太郎詩集』（三好達治選、1952、岩波文庫）から、室尾犀星の「旅上」「旅途」は『室生犀星 抒情小曲集—青空文庫』（www.aozora.gr.jp）からとった。
- 16) ヴォルフガング・シュヴェルプシュ『鉄道旅行の歴史 19世紀における空間と時間の工業化』法政大学出版局、1982年（Wolfgang Schivelbusch, THE RAILWAY JOURNEY: Train and Travel in the 19th Century, 1979）参照。
- 17) 『美しき日本 大正昭和の旅展』（東京都江戸東京博物館、2005）には「日本新八景」の選定から、選定結果、紀行文「日本八景をめぐる」の連載予告記事まで、当時の新聞のスクラップが収録されている。
- 18) 『昭和旅行誌 雑誌『旅』を読む』（森正人、2010年、中央公論新社）、P53-54参照。

- 19) ジョン・アーリ, 1995=2003『場所を消費する』p241-249参照。「新しいツーリズム」については、日本においてもエコツーリズムやグリーンツーリズムなどが「ニューツーリズム」としてさんざん議論されてきた。
- 20) ジョン・アーリ, 1990=1995『観光のまなざし』p246参照。アーリはフラヌールの行動を、写真を撮ることの大衆化と記している。
- 21) たとえば岡本健『アニメ聖地巡礼の社会学』など。
- 22) たとえば、岡本亮輔は「らき☆すた神輿の担ぎ手にはりピーターが少なくない。らき☆すた神輿は、鷲宮が自分にとって他とは異なる重要な場所だと感じ、その場所との継続的なつながりを求める人々に担がれている」としている（岡本亮輔, 2015: 198）。
- 23) ジョン・アーリ, 1990=1995『観光のまなざし』p260-261参照。
- 24) 同上 p262-3参照。
- 25) 流通経済大学社会学部国際観光学科『平成28年度「龍・流連携事業」体験型観光プログラム開発-お米スイーツでの街歩き-』中に、学生がこの調査の記録をまとめている。
- 26) 大洗町 曲がり松商店街公式サイト, [www.magarimatu.com](http://www.magarimatu.com) 参照。
- 27) 大洗町 曲がり松商店街公式サイト, [www.magarimatu.com](http://www.magarimatu.com), 2019.9.12接続。
- 28) 「ガルパンキャラ誕生会 大洗1000人祝う」2019.1.16, 茨城新聞, <https://ibarakinews.jp>, 2019.9.12接続, 参照。

## 参考文献

- 石坂 愛他 2016「茨城県大洗町における「ガールズ&パンツァー」がもたらす社会・経済的変化：曲がり松商店街と大貫商店街を事例に」『地域研究年報』38号, 筑波大学
- 茨城新聞 2019.1.16「ガルパンキャラ誕生会 大洗1000人祝う」<https://ibarakinews.jp>, 2019.9.12接続, 参照。
- 大洗町曲がり松商店街公式サイト, [www.magarimatu.com](http://www.magarimatu.com), 2019.9.12接続
- 岡本 健 2015『コンテンツツーリズム研究 情報社会の観光行動と地域振興』福村出版
- 同 2018『アニメ聖地巡礼の社会学』法律文化社
- 岡本亮輔 2015『聖地巡礼 世界遺産からアニメの舞台まで』岩波書店
- ガルパン取材班 2014『ガルパンの秘密』廣済堂新書
- 観光いばらき, <https://www.ibarakiguide.jp>, 2019.9.11接続。
- 喜馬佳也乃他 2018「『ガールズ&パンツァー』ファンにみる聖地・大洗における巡礼行動の特性」『人文地理研究』38号
- 幸田露伴, 1928「華厳滝」(幸田露伴, 田山花袋他2005『日本八景 八大家執筆』平凡社ライブラリー (大阪毎日新聞社, 東京日日新聞社, 1928『日本八景-十六大家執筆』を底本とする)
- 小諸観光局 (<https://www.komoro-tour.jp>, 2019.9.7接続)
- 島崎藤村「藤村詩抄, 藤村自選」(青空文庫 [www.aozora.gr.jp](http://www.aozora.gr.jp), 2019.3.28接続)
- 周藤真也, 2016「アニメ「聖地巡礼」と「観光のまなざし」」, 『早稲田社会科学総合研究』第16巻第2・3号合併号, 早稲田大学
- 田山花袋, 1928「室戸岬」(幸田露伴, 田山花袋他 2005『日本八景 八大家執筆』平凡社ライ

- ブラリー (大阪毎日新聞社, 東京日日新聞社, 1928『日本八景—十六大家執筆』を底本とする)
- 東京都江戸東京博物館, 2005『美しき日本 大正昭和の旅展』
- 千葉県高等学校教育研究会歴史部会編『千葉県の歴史散歩』2006, 山川出版社
- 銚子市ホームページ (<http://www.city.choshi.chiba.jp>, 2019.3.28接続)
- 萩原朔太郎「愛憐詩編 (『純情小曲集より』)『萩原朔太郎詩集』三好達治選, 1952, 岩波文庫
- 三好達治選, 1952『萩原朔太郎詩集』岩波文庫
- 室生犀星『抒情小曲集』(青空文庫 [www.aozora.gr.jp](http://www.aozora.gr.jp), 2019.3.28接続)
- 森 正人 2010『昭和旅行誌 雑誌『旅』を読む』中央公論新社
- 森 裕亮 2017「茨城県大洗町『ガールズ&パンツァー』 聖地巡礼調査記」『北九州市立大学 法政論集』第44巻3・4 合併号
- 流通経済大学社会学部国際観光学科, 2017年『平成28年度「龍・流連携事業」体験型観光プログラム開発—お米スイーツでの街歩き—』
- 渡邊瑛季 2016「茨城県大洗町における海浜観光地域の継続的發展要因」『地域研究年報』38, 筑波大学
- Lyotard Jean-François, 1979 *La condition postmoderne* (=ジャン=フランソワ・リオターール, 1986『ポスト・モダンの条件』小林康夫訳, 水声社)
- Schivelbusch Wolfgang, 1979 *THE RAILWAY JOURNEY: Train and Travel in the 19<sup>th</sup> Century*, (=ウォルガング・シベルプシュ, 1982『鉄道旅行の歴史 19世紀における空間と時間の工業化』加藤二郎訳, 法政大学出版局)
- Urry John, 1990 *Leisure and Travel in Contemporary Societies* (=ジョン・アーリ, 1995『観光のまなざし 現代社会におけるレジャーと旅行』法政大学出版局)
- Urry John, 1995 *Consuming Places* (=ジョン・アーリ, 2003『場所を消費する』法政大学出版局)
- Wordsworth William, 1835 *A Guide through the District of Lakes in the North of England, with a Description of the Scenery, for the Use of Tourists and Residents* (=ウィリアム・ワーズワス, 2010『湖水地方案内』小田友弥訳, 法政大学出版局)