

研究ノート

白川郷へのアニメ聖地巡礼と現地の反応

—場所イメージおよび観光客をめぐる文化政治—

Anime Pilgrim to Shirakawa-go and the Local Responses: Cultural Politics about Images of Place and Tourists

神田 孝治

Koji Kanda

和歌山大学観光学部

キーワード：アニメ聖地巡礼、観光、場所イメージ、文化政治、白川郷

Key Words : Anime Pilgrim, Tourism, Images of Place, Cultural Politics, Shirakawa-go

Abstract :

This paper examines the relations between the Anime Pilgrim to Shirakawa-go and the responses from the local community. Cultural politics about images of place and tourists caused by the anime named “Higurashi no Naku Koro ni” are specifically examined.

I. はじめに

近年、映画やテレビドラマなどの撮影地を訪れて映像の世界を追体験するフィルム・ツーリズム¹⁾が、舞台となった場所に新しいイメージを与え、そこを観光資源化するものとして注目を集めるようになっていく。日本の観光研究では、なかでもその新しい形態としてアニメによってもたらされる観光に焦点をあてた研究が盛んになされ、それが現地に受け入れられ、地域振興に役立っていることが論じられている²⁾。またこうした観光のうち、アニメ作品の舞台になった場所を「聖地」と位置づけ訪れるものは特に「アニメ聖地巡礼」と呼ばれ、それは痛車³⁾に乗ったりコスプレ⁴⁾をしたりといった一般的な観光客とは異なる実践を行う人々も巡礼者となっているが、先の既存の研究ではこれに関しても、彼／彼女たちが地域といかにして調和しているのかという点が議論されている。

しかしながら、アニメによって作りだされる場所イメージやそれがもたらす観光客の来訪は、必ずしも現地の住民に歓迎されるとは限らない。とりわけアニメ聖地巡礼は、アニメファンが自ら舞台になった場所を発見しその価値を見出すという特徴が指摘されているように⁵⁾、概して現地が観光振興を期待して仕掛けたものではない。そのため、想定外の場所イメージが外部から与えられたり、先に挙げたような特徴ある実践を行う観光客が勝手に現地を訪れたりすることになるため、観光客となるアニメ聖地巡礼者と地元住民の間でコンフリクトが生じる可

能性を大きくはらんでいる。

こうした点について考えるにあたり参考になるのが、ヘザーリントン（Hetherington, K.）によるニューエイジ・トラベラーに関する研究⁶⁾である。ニューエイジ・トラベラーとは、多くが若者で、そのライフスタイルはヒッピーのカウンターカルチャーにその源泉があり、それは1974年から1985年までの夏至に開催されたストーンヘンジでのフリー・フェスティバルと結びついて出現したという。彼／彼女らはしばしば、きらびやかに装飾されたバンに乗って田園地方で開催されるフェスティバルを訪れ、場所を不法占拠する。そして、その身なりが汚いことや施しをせがむことが大衆に忌避され、警察による排除の対象になっていったのである。ニューエイジ・トラベラーのこうした行動は、彼／彼女たちにとっての田園地方のユートピア的なイメージに基づいていたとされる。それは、自然と調和した生活様式への郷愁、田園地方はすべての人のものとするアメリカ・インディアン思想への共感、自然宗教や地球の神秘的教義への一体感などによりもたらされた、神秘や共有の自由を連想させる真正性に基づいており、多くの居住者や観光客にとっての牧歌的でロマンチックな田舎地方の表象とは異なるものであった。そのためニューエイジ・トラベラーは、田舎の平和や静寂といった地元住民になじみ深いユートピア的なものを粉砕してしまう他者として、現地の人に不安や恐怖を与えることになった。こうしてイギリスの田園地方は、その表象をめぐって文化政治が展開される空間

となったのである。

アニメ聖地巡礼についても、アニメによる場所表象が現地住民の抱くイメージと異なっていたり、巡礼者の独特の行動様式が忌避されるものであったりすれば、この事例のようにコンフリクトが生じることが想定される。そこで本稿では、なじみのない場所イメージや観光客を現地にもたらした事例として、アニメ『ひぐらしのなく頃に』の舞台となった白川郷へのアニメ聖地巡礼を取り上げて考察を行うことにしたい。詳細は後述するが、白川郷とは合掌造り民家で有名な世界遺産にも登録された地域であり、そこは多くの観光客を集める観光地でもある。アニメ『ひぐらしのなく頃に』は当地をモデルとして製作されており、そこを惨劇の村として描き出しているが、その表象は多くの地元住民や観光客が想定する牧歌的な日本の田園風景とは異なるものとなっている。こうした事例を取り上げ、現地の住民がアニメ聖地巡礼やその巡礼者に対してどのような反応をしているのかについて考察することで、特に既存のアニメ聖地巡礼研究で等閑視されてきた観光客と現地住民のコンフリクトに関する側面について検討したい。

II. 観光地としての白川郷と場所イメージ

1. 観光地としての白川郷の形成とその変容

白川郷は、1995年に世界文化遺産「白川郷・五箇山の合掌造り集落」に登録され、観光地として人気を博している地域である。1994年に日帰りと宿泊計約67.1万人であった観光客は、2009年には約173.1万人にまで増加している⁷⁾。こうした観光客の多くは、世界遺産「白川郷」のコアゾーンであり、重要伝統的建造物群保存地区に指定されている岐阜県大野郡白川村荻町地区を訪れる。荻町地区は、近世に白川郷と呼ばれていた地域のほんの一部であるが、現在では白川郷といえば概して当該地区を表している。本節では、白川郷と荻町地区の観光地化の系譜について簡単に確認することにした⁸⁾。

近世以降、白川村ないしは白川郷が世間の耳目を集めたのは、まずは「大家族制」の村としてであった。大家族制とは、白川村の中でも中切と呼ばれている地域で見受けられた家族制度であり、それは荻町地区に存在したものではなかった。次に注目されたのが、後に「合掌造り」と呼ばれるようになる巨大な家屋であり、こうした民家に関する研究が第2次世界大戦をはさんで活発に行われるようになる。しかしながら、この合掌造りの民家は戦後急速に数を減らしていくことになる。その理由としては、1950年代以降、白川村の中央を流れる庄川沿いに次々と発電所とダムが建設され、多くの合掌造り民家が水没または移築されたこと、さらには補償金が入った周辺地区において瓦葺きの屋根への改築がなされたことなどが挙げられる。

このような状況に対して、合掌造り民家の保存に立ち上がったのが、荻町地区在住の人々であり、1971年に「白川郷荻町部落の自然環境を守る会」を発足させた。この会のねらい

としては、合掌造り民家の保存と同時にその観光資源としての活用があった。こうした荻町地区における観光資源としての合掌造り民家の活用は、1960年代からはじめられた民宿の経営をはじめとして、1960年代後半から白川村政が観光を行政施策の柱の一つとして掲げたこと、観光資源保護財団が1970年から3年間「合掌造り」の保存を助成したこと、そして1970年に国鉄が開始したディスカバリージャパンキャンペーンによって観光客が増加したことなどが重なり合う中で進展していった。

そして、主に「守る会」創設者達の精力的な活動によって、1976年に当地は国選定の文化財である重要伝統的建造物群保存地区に選ばれ、先に指摘したように、1995年には世界文化遺産にも登録され、多くの観光客を集めるようになったのである。

2. 観光と白川郷の場所イメージ

以上のように人気のある観光地となった白川郷であるが、その観光客を惹きつけるイメージは何であるかを次に検討したい。

ここでまず注目されるのは、ドイツ人建築家のタウト (Taut, B) による言説である。タウトは1935年に白川郷を訪れた際に、合掌造りの建築的特性について、「その構造が理性的であり論理的であるといふ限りに於ては、日本全国を通じてまったく獨特の存在」で「ここに用ひられてゐる大工の論理がすべての點に於てヨーロッパのそれと厳密に一致してゐる」と、その特異性に言及し、「かくの如き構造はまさにゴシック式と名づけることが出来る」と述べている。さらには「この邊の風景はもうまったく日本的でない、少くとも私がこれまで一度も見たことのない景色だ。夥しい栗の樹、花の咲いてゐるものもある。これはむしろススキか、さもなければススキの幻想だ、背後に横わる雪を帯びた連山がこの錯覺を強める。廣濶でかつ深い峡谷の中に、尖った藁屋根がはめこまれてゐるのも日本的でない。ただ水田があるのでやはり日本だったと判るのである。」とも論じている⁹⁾。白川郷の風景とは、「ススキ」もしくは「ススキの幻想」として認識される「まったく日本的でない」ものであり、そうした風景が旅行者であるタウトの心を捉えていた。民俗学者の柳田國男も1909年の旅の途中で立ち寄った白川郷の合掌造り民家を「西洋風の建築」と評していたように¹⁰⁾、戦前における外部からの来訪者は、しばしば西洋を想起することで白川郷の風景に価値を見いだしていたのである。

また前節で言及したように、近年の合掌造り民家は、世界遺産に登録されたことによって観光客の注目を集めている。ここで、世界遺産登録のために文化庁がユネスコに提出した、世界遺産一覧表記載推薦書の抜粋¹¹⁾から、「世界遺産リストに登録する理由」における記述を確認してみたい。そこでは、「白川郷と五箇山地方の合掌造り家屋は、日本のどの地方にも見られない極めて特異な形態であり、また、日本で最も発達した

合理的な民家の1つの形態である」とし、日本の農村の民家が「自然に対峙せず、自然に融合するような姿である」のに対して、合掌造りは「他の地方の農家に比べて規模が大きく、屋根は勾配が60度近くもある急傾斜の茅葺きの切妻屋根であり、自然に対抗するようなイメージの外観」であることを挙げている。そして、その急傾斜の切妻屋根は「養蚕の作業場や桑の葉の収納場所などとしても、妻に開口部を設けて小屋内に風と光を確保するため」の措置であり、こうしたことは日本の民家において「極めて異例」であるとし、また、「又首構造で切妻とし、急勾配としたことからくる構造上の弱点を屋根野地面に筋違いを入れて野地を一体化することによって補強」という工夫についても、「他の地域では決して見ることもない技術」だと指摘している。このように、世界遺産登録にあったっては、合掌造りが日本のそのほかの民家といかに異なっているかという差異を強調していることが認められる。

ただし、現在、白川村役場産業課が発行している『古心巡礼—ひだ白川郷』という観光パンフレットに掲載された、「フリント氏の訪問記」と題された文章では、「日本に居を構え、建築設計という仕事を営むなかで、私はドイツの建築家・ブルーノ・タウトが日本の建築について数々の優れた論考を発表していることを知った。その著作『日本美の再発見』のなかで、とりわけ心を打たれたのが白川郷合掌造りについての記述であった。……私は自分の仕事上の興味とともに純粹培養されていたかのような日本の原風景が残されているのではないかとの思いにかられ、さっそく白川郷を訪れてみよう決心した。」と記されていることが確認される。岐阜県在住のアメリカ人男性は、タウトに言及しながらも、「白川郷合掌造り」が「純粹培養されていたかのような日本の原風景」であると語っているのである。このような認識は、近年の白川郷を紹介した観光案内等にしばしば見られるものであり、例えば岐阜県観光連盟発行の観光パンフレット『ぎふ旅 STYLE』では「忘れていた日本の原風景」として白川郷を紹介している。このように白川郷が語られるようになったのは平成元年ごろからだとの指摘がなされているが¹²⁾、現在もっぱら観光客に提示されている白川郷のイメージは、西洋的風景でもなく、合掌造り民家の他の日本民家との差異でもなく、「日本の原風景」となっているのである。

III. アニメ『ひぐらしのなく頃に』と白川郷への観光客

1. アニメ『ひぐらしのなく頃に』と白川郷のイメージ

こうした「日本の原風景」としての白川郷に、近年では新しいイメージが付与されるようになっていく。それは当地が、アニメ『ひぐらしのなく頃に』の舞台となったことによる。このアニメの内容は公式ホームページに以下のように記されている。

昭和58年夏。

昼にはセミの、夕暮れにはひぐらしの合唱が

暑さの訪れの早い今年の6月を歓迎するかのように、雛見沢に木霊していた。

都会から遠く離れた山奥にある寒村、雛見沢。

人口2千に満たないこの村に、最近都会から引っ越してきた前原圭一。明るくて話上手な圭一は、学校でもすぐに周りのクラスメートと仲良くなった。一番の仲良しで世話好きなレナ、リーダー格で委員長の魅音、トラップの達人で下級生の沙都子、古手神社の娘であり、不思議な雰囲気を持ち主の梨花…仲間との他愛のない日常を過ごしていた。それは、永遠に続くかに思えた。

毎年6月に行われる祭、「綿流し」。そう、その日も楽しい一日になるはずだった。

雛見沢にまつわる、ひとつの謎を知るまでは……。

祭りの日に、繰り返される惨劇。毎年、一人が死に、一人が行方不明になるという、数年前から始まる連続怪死事件。事件の真相は？犯人は？圭一は、好奇心から村の闇へと足を踏み入れてしまう。その日を境に、圭一の周りが少しずつ、だが、確実に変わりはじめる。そう、すべてが……

ひぐらしのなく声だけが変わらず、雛見沢に、少し、早めの夏を告げていた。

TVアニメーション「ひぐらしのなく頃に」2006年4月、惨劇の扉が開かれる。¹³⁾

ここで惨劇の舞台されている雛見沢は、白川郷をモデルとしている。この雛見沢のイメージは、必ずしも日本の原風景のイメージに反するものではない。例えば、アニメのオープニングで提示される風景は、白川郷の観光案内などでしばしば紹介される高台からの白川郷の遠景であり（写真2）、それはまさに日本の原風景として提示されるものである。アニメにおける雛見沢の喚起するイメージとは、のどかな日本の原風景と、その裏に存在する隠された惨劇の村という、両義的なものなのである。

こうしたイメージを消費してやってくる観光客は、これまでの世界遺産としての白川郷を観に来る人々とは異なっている。現地における聞き取りでは、若い男性が2～3名でやって来る



写真2 白川郷の高台からの遠景
[2010年8月25日筆者撮影]

こと、そして場合によってはアニメ・キャラクターのコスプレを行っていることが指摘されている¹⁴⁾。彼等は、雛見沢が白川郷であるという情報をインターネットで収集し、しばしば白川郷の観光案内地図を改変して作成された雛見沢の地図を持参している(図1参照)。そうして彼等は、アニメで登場したと考えられるポイントを視察していくのである。彼等にとっての白川郷の価値は、合掌造り民家をはじめとする日本的な風景ではなく、あくまでアニメの舞台としてのものである。そのため、一般の観光客が訪れないような下水道終末処理施設まで、主人公の自宅のモデルであるということで訪れる(写真3)。また、彼等の行動の特徴として、神社にアニメの絵を描いた絵馬を奉納するということもある(写真4)。こうした観光客の増加で、2006年には141枚であった絵馬の売り上げが2009年には915枚まで増加している¹⁵⁾。

2. アニメ聖地巡礼者と現地の反応

このような観光客に対して現地住民はどのような反応を示していたのかを、2010年8月16日から8月25日にかけての地元の民宿および商店における聞き取り結果から簡単にまとめている。

その反応の一つとしては、アニメの内容に対して嫌悪感を抱くというものがあつた。この感情の強さはさまざまであるが、一部には非常に強い反発が見られた。現地の土産物店では、『ひぐらしのなく頃に』をテーマにした土産物はほとんど見ることが出来ないが、これは土産物店には高齢者が多く、アニメに対する反発から、暗黙の了解として置かないとの話を聞くことができた¹⁶⁾。またそもそもそうしたアニメで提示されているものは「本当の白川郷ではない」ため、そうしたイメージを等閑視するという意見も聞かれた。さらに、内容だけでなく、コスプレ等を行うアニメ聖地巡礼者の存在が白川郷の風景に合っていないとの声もあった。

しかしながらその一方で、アニメ聖地巡礼者を許容する声もしばしば聞かれた。彼等は危害を与えるわけではなく、特に迷惑行為を行うわけでもない、それにそうした来訪者をそもそも拒否することができないという消極的な理由である。また、民宿・土産物等の経営者は比較的年配の方が多いため、彼／彼女

たちから見て子供に見える若者に対しての寛容の姿勢も見受けられた。さらに、来てくれることでお金を落としてもらえるということ、マナーが良いということ、アニメをきっかけにしたとしても本当の白川郷を知ってもらえればそれで良いということなど、比較的前向きな意見も聞くことが出来た。

このように、地元の民宿や商店では、反発を覚えながらも、なんとかそれを受容しようとしている様子が確認された。また、白川郷観光協会の聞き取りによれば、アニメの聖地巡礼で来るような観光客は、こちらが騒ぐと冷めてしまうため、あえて宣伝は行わないという方針だとのことであった¹⁷⁾。アニメへの反感から来る消極的な理由の外にも、新しいタイプの観光客に対する戦略上、こうした観光客に対する対応を積極的には行わないという状況も確認された。

IV. あとがき

本稿における検討から、アニメ聖地としての場所イメージやアニメ聖地巡礼者については、既存の研究でしばしば強調されるように、必ずしも現地の住民に積極的に受け入れられているわけではなく、強い反発があつたり、消極的受容がなされたりといった、多様な反応が存在することが認められた。こうした反応はこれまでの観光地でもしばしば見られたことであり¹⁸⁾、アニメ聖地巡礼にかかる状況が生じることは特別なことではない。しかしながら、現代における観光形態のなかでは、その場所イメージ形成のあり方や観光客の行動は、地元住民とのコンフリクトが発生しやすい要因を持っていると考えられる。そのため、特にアニメ聖地巡礼を研究するにあたっては、こうした問題を等閑視せずに検討することが重要になってくるといえるであろう。

なお、本稿はかかる研究の端緒にすぎないものであり、事例として取り上げた白川郷についても、聞き取りで観光事業に関与している一部の住民の反応について確認したにすぎず、その他の地元住民、アニメ聖地巡礼者や一般の観光客といった、多様な主体に関する調査および検討は不十分である。また、アニメ聖地巡礼と現地との関係としても、その一形態を取り上げたに過ぎず、他の事例との比較検討も当然必要となる。こうした点を今後の課題とし、稿を閉じることにしたい。



写真3 下水道終末処理施設「白川クリーンセンター」
[2010年8月21日筆者撮影]



写真4 白川八幡神社に奉納された絵馬
[2010年8月20日筆者撮影]



図 1 白川郷の観光案内地図を改変して作成された雛見沢観光案内地図
出典) <http://outdoor.geocities.jp/hinamy2006/> [確認日: 2012/06/01]



【附記】

本稿を作成するにあたり、白川村役場、白川郷観光協会、白川八幡神社、そして白川村の観光関連事業者の方々には、聞き取りや資料収集にあたって多大なご協力をいただいた。また、現地調査にあたっては、一期卒業生の池田桃子さんと二期卒業生の大前友紀さんの助力を得た。以上、記して厚く御礼申し上げます。

受付日 2012 年 6 月 3 日

受理日 2012 年 6 月 8 日

【注】

- 1) 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 (1・2), 2007, 41-56 頁。
- 2) こうした主張は山村高淑や岡本健による一連の研究にみられる。彼らの代表的な研究には以下がある。(1) 山村高淑『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—』, 東京法令出版, 2011。(2) 山村高淑「アニメ聖地の成立とその展開に関する研究—アニメ作品「らき☆すた」による埼玉県鷲宮町の旅客誘致に関する一考察—」, 国際広報メディア・観光学ジャーナル 7, 2008, 145-164 頁。(3) 岡本健「交流の回路としての観光—アニメ聖地巡礼から考える情報社会の旅行コミュニケーション—」, 人工知能学会誌 26 (3), 2011, 256-263 頁。(4) 岡本健「らき☆すた聖地『鷲宮』巡礼と情報化社会」(神田孝治編著『観光の空間—視点とアプローチ—』, ナカニシヤ出版, 2009) 133-144 頁。
- 3) アニメ・マンガ・ゲームなどに関連するキャラクターやメーカーのロゴマークが描かれた自動車。
- 4) アニメやゲームなどに登場するキャラクターに扮すること。
- 5) 前掲2) (3) および (4) 参照。
- 6) ヘザーリントン, K. (神田孝治訳)「バンに乗ったうさぎ奴ら—新世代の旅行者たちと田園地方のユートピア的なもの—」, 空間・社会・地理思想 7, 2002, 187-195 頁。
- 7) 白川郷観光協会提供資料による。
- 8) 本項の内容は、以下の文献を参考にした。(1) 黒田乃生『世界遺産—視線の先にあるもの—』, 筑波大学出版会, 2007。(2) 才津祐美子「世界遺産「白川郷」にみる文化遺産化と観光資源化」(神田孝治編著『観光の空間—視点とアプローチ—』, ナカニシヤ出版, 2009) 203 頁。
- 9) タウト, B (篠田英雄訳)『日本美の再発見—建築學的考察—』, 岩波書店, 1939。
- 10) 柳田國男『秋風帖』, 創元社, 1940。
- 11) http://www.nara.accu.or.jp/news/heritage_j/shirakwa.html
[確認日: 2012/06/01]
- 12) 前掲 8) (1) 参照。
- 13) <http://www.oyashirosama.com/web/story/index.htm>
[確認日: 2012/06/01]
- 14) 2010 年 8 月 16 日から 25 日にかけての現地調査による。本節における以降のアニメ聖地巡礼者の行動に関する記述も、この現地調査における聞き取りによる。
- 15) どぶろく祭りの館提供資料による。
- 16) ただし、2009 年 8 月 27 日における白川村役場産業課商工観光係における聞き取りでは、アニメの内容の問題や、それが一過性のブームに過ぎないとの判断から、土産物屋にグッズ販売の自粛要請をしたとのことであった。
- 17) 2010 年 8 月 20 日の聞き取りによる。
- 18) こうした状況について、筆者は主に以下の論文において議論している。
(1) 神田孝治「与論島観光におけるイメージの変容と現地の反応」, 観光学 6, 2011, 21-31 頁。(2) 神田孝治「戦前期における沖縄観光と心象地理」, 都市文化研究 4, 2004, 11-27 頁。