
東北芸術工科大学 紀要

BULLETIN OF TOHOKU UNIVERSITY OF ART AND DESIGN

第28号 2021年3月

物語世界と日常

— 『ふらいんぐういっち』を事例として —

Narrative Culture and Everyday Life

— The Case of "Flying Witch" —

玉井 建也 | TAMAI Tatsuya

物語世界と日常

— 『ふらいんぐういっち』を事例として —

Narrative Culture and Everyday Life

— The Case of "Flying Witch" —

玉井 建也 | TAMAI Tatsuya

This paper considers the narrative structure of everyday life in Chihiro Ishizuka's "Flying Witch". There are works in which ordinary people learn to use magic and fight against others, as well as works by witch girls that depict the problems of being of witch blood. On the other hand, this work is a story about a main character who knows herself as an ordinary person and goes about her daily life even though she has an unusual existence.

It is different from the one-dimensional interpretation of "everyday life" works in that it depicts the passage of time and growth of the protagonist. However, it does not necessarily promote effort, nor does it set big goals or short-term objectives. Everyday life is structured to the extreme. The author's desire for everyday life triggers anime tourism, and the story and reality are intertwined as it rises up in front of the reader.

Keywords:

漫画、アニメ、聖地巡礼、日常系

manga, anime, animation tourism, works of everyday life

1.はじめに

物語世界を考える上で、作品に焦点を当てる手法は当然のように存在する。しかしながら物語が創造された場合、その物語がただ一面的に受容されていくだけとは言い切れず、複数のメディアで物語が描かれていく可能性が生じる。もちろん小説なら小説、アニメならアニメと単体のメディアのみで描かれる物語も存在するとはいえ、メディアミックスが前提として作品が作られていく場合、もしくは市場戦略との兼ね合いで一つのメディアに端を発し、次第に別メディアへの展開が行われていく場合など、いくつもの様相を呈している。

小説・アニメ・ゲーム・漫画・舞台・映画などの多様なメディアを通じて、一つの物語世界が描かれていくことになるのだが、メディアの差異の中で物語がどのようにアダプテーションされていくのかは考えなければならない。この問題は一つの物語が時に「原作」として中心化し、他方のメディアに波及していくことも起こりうると同時に、「原作」とされうる存在が時に変容しながら他メディアとの関連を深めていくケースも見られる。要は特定の中心を持たないまま、複数のメディアにより多様な物語世界を構築していく場合も存在している(玉井2020)。

これらの状況はwebメディアにより創作・受容の双方向的な側面が発生している(玉井2018)。特に物語を受容する観点から考えた場合、物語をメディアにより提示された形態のみで消費しているとは限らない。特にコンテンツツーリズムの観点から人々は多様な手法・認識で物語を受け取っていることがわかる。この点については岡本健氏が、現実空間・情報空間・虚構空間の3つを活用しての考察を行って

いる(岡本2018a・2020)。現実空間は我々の身体が、現実世界を移動し、観光を行うことを意味する。情報空間はメディア、特にwebメディアを中心にアクセスし、そこに広がる空間と想定されるものを意味している。虚構空間は物語世界と同義で、様々なコンテンツが抱える物語による空間となる。このうち情報空間と虚構空間は我々の身体が具体的に移動しているというよりは、精神的に移動し、メディアを通じて空間だと把握しているものに対しアクセスしていくことになる。そしてコンテンツツーリズムはこの3つの空間を駆使して、物語を享受し、身体的・精神的の両面から移動を重ねていくことになる。

以上のように物語世界の展開するメディアが多様化し、同じように受容側の空間把握も複雑化している現状において、受容側・消費者側の日々の生活スタイルとの連続性の中で物語が捉えられていることになる。基本的にはツーリズムは非日常的空間に移動し、何かしらのものを堪能し、消費的行動に取り組むわけで、そもそもが非日常的な空間・出来事に身を投じていくといえる。しかし虚構空間・情報空間での活動は、必ずしも身体的移動を伴うわけではなく、精神的な移動を中心としている。つまり身体的には日常的空間に身を置きながら、非日常的な空間へ移動していると理解することができる。

これに対し、2000年代から「日常系」や「空気系」と呼ばれる作品群が多く登場し、批評の言説に挙げられるようになっていく。「日常系」とは概ね女の子たちの何気ない会話だけで進行し、彼女たちの日常生活を描いた物語を意味している。特にその嚆矢となった『らき☆すた』⁽¹⁾は、物語の構造・内容・テーマなどが旧来の物語から乖離し、物語としての抑揚の欠如やテーマ性のなさが指摘されている(黒瀬2008、前島2014)。そしてこの『らき☆すた』により大きな現象としてメディアで取り上げられるようになった現象が、コンテンツツーリズムである(岡本2018b)。当然ながら『らき☆すた』がコンテンツツーリズムの発端ではないし、一気に大衆化していったのは『君の名は』⁽²⁾によるところが大きい。ここで問題視したいのは、非日常的空間(現実・情報・虚構空間すべて)を含み、そこへのアクセスが行われているながら物語としては「日常系」が指向されている点である。

つまり物語世界における日常の価値観が大きく変化しているのではないか。もしくは物語世界で描かれる日常の受容が変化しているのではないか。その点を基礎的に捉えるために、石塚千尋氏の『ふらいんぐういっち』を取り上げ、作

品における日常へのアプローチを考察していく。

2.『ふらいんぐういっち』と魔法少女

石塚千尋氏の『ふらいんぐういっち』は2012年より『別冊少年マガジン』で連載され、2016年にアニメが放送された漫画作品である。作中では魔女の木幡真琴が15歳となり、ひとり立ちのため家を出なければならないという「魔女のしきたり」により、使い魔の黒猫チトとともに青森の親戚の家である倉本家に居候する場面からスタートする。真琴は「魔法を使う少女」である。しかし彼女は決して優秀な魔女ではない。「魔女修行の一環で植物の勉強をしようと思いましたが、それで野菜を作ってみたいんです」(石塚2013、64ページ)と自分自身から発言しているように、知識の取得を第一として活動を始める。そして彼女の修行状況の確認をしているアキラからは「真琴は魔術系はまだまだってとか。でも植物の知識は大分身につけているみたいだね」(石塚2016a、99ページ)と言われるぐらい、知識以外は魔女として未成熟な存在である。

この彼女が描かれる物語において、「魔女」と「魔法使い」以外の言葉で呼ばれることはない。つまり「魔法を使う少女」ではあるが、作中では「魔法少女」と呼ばれてはいないのだ。定義上では「魔法少女」は「魔法を使う少女」とされ(須川2013・2016)、真琴はその定義通りの存在ではあるが作中では「魔女」と呼称され続ける。この「魔法少女」は『奥様は魔女』⁽³⁾の影響を受けて登場した『魔法使いサリー』⁽⁴⁾が初出とされている。しかしすでに大橋崇行氏が指摘しているように「魔法少女」の呼称は「びえろ魔法少女シリーズ」⁽⁵⁾以降のものとなる(大橋2010)。「魔法少女」は魔女の血筋ではない少女たちが何かしらのアイテム(もしくは契約)により魔法少女に変身することができるようになり、他者との戦闘を行うことが可能になる。ここでポイントなのは、元々が魔女ではない普通の少女であるがゆえに、日常生活が多く描かれていく。

これに比して「びえろ魔法少女シリーズ」以前に制作された『魔法使いサリー』などの「魔女っ子」⁽⁶⁾と呼ばれていた作品群では、概ね魔女の血族が主人公であるケースが多いと言えるが、『ひみつのアッコちゃん』⁽⁷⁾のように魔女の血筋とは関係のない少女がアイテムを手に入れることで活動可能になる場合も混在している。ここで問題にしたいの

は、魔法少女という呼称が魔法の血筋とは関係なく「魔法を使う少女」を描いていけば使われる傾向にある点である。既述のように「魔女っ子」も「魔法少女」も制作側の問題であるがゆえに、多くの物語に対し「魔法少女」の言葉がかぶせられていくのは、ある意味で物語世界内の問題および視聴者・読者の認識とは少し距離があることを指し示している。

この『ふらいんぐういっち』では真琴が「魔女ってことを除けば私もなのさんと同じ普通の女の子ですから」（石塚2013、41ページ）と述べているように「普通の女の子」が描かれ、また自己認識としても存在している。つまり既存の魔法少女が他者との戦いを選択するような、もしくは魔女っ子が魔法の血脈に悩んだような物語的展開を見せるのではなく、主人公の現在性への強い葛藤や懊悩を描いていくわけではない。しかしながら魔法の存在が主人公の周囲から完全に消え去っているのかというと決してそうではない。

既述の主人公の先輩魔法であるアキラから「協会としても魔女一人一人サポートして優れた魔法を育てる方針なんだから、とことん甘えて自分磨きに集中しな」（石塚2016a、91ページ）と言われているように、常に真琴のサポートを「協会」という存在が行っているのがわかる。また真琴の居候先の母親である倉本奈々と真琴の姉であり優秀な魔法である木幡茜との会話で「前から気になってたんだけどあのテレポート？ あれって不法入国とかにならないの？」「うん大丈夫。魔法協会が昔各国のお偉いさんに呼びかけて、あの魔法使える魔法は自由に渡航できるようにしてくれてるの」（石塚2017、64ページ）と話されているように、近代以降の事象に対し、対応できるように魔法協会が手を尽くしていることもわかる。もちろんすべての魔法を野放図にしているのではなく、「使い魔の前で初対面の魔法が会うと協会に誰と誰とが会ったかが伝わるんだよ」（石塚2017、126ページ）というアキラの言葉からも常に監視を行っている。

これ以外にも魔法の情報に一般人が触れようとすると情報から遠ざかっていくようになる「脱兎ルール」が存在したり、魔法自身の得意な魔法・魔術の判定法が確立されたりと魔法協会の力は認識されるどころ、認識されないところで常に発揮されている。この薄っすらと膜で覆われているように魔女的な価値観が存在しながらも、主人公は「普通の女の子」として描かれていくことになる。

その中で真琴は高校生としての生活を始めていくことに

なる。当然ながら日々の個人的な生活および高校生としての社会的生活が中心となっていく。この個人的生活と社会的生活が重なり合ったものが、彼女にとっての生活となる。この生活が構造化されることにより、日常生活として固定化されていく（大久保2013）。この日常生活から外れたものを非日常として認識することになり、その非日常も個人的な経験か社会的経験か、予測可能か予測不可能かで分類ができる（嶋根2001）。

真琴は青森の親戚の家で日々の生活をし、高校生としての生活を行っている。さらに彼女を特殊な存在へと押し上げているのが、魔法の生活である。既述のように取り組んでいる菜園の活動は「魔法は色々なことの物知りじゃないといけません。色々なことを知っていればいるほど立派な魔法って認められるの。それで私みたいな新米魔法は色々な経験を積まないといけません。だから野菜作りも人生経験であり、勉強なのです」（石塚2013、72ページ）という真琴自身の言葉にあるように、魔法として必要な活動になる。しかし裏返してみると農作業を行っている家において、野菜作りは決して特別な活動ではない。真琴自身が耕している場所はその昔、倉本家の人間が使用していた場所を耕し直して使用している。つまり魔法の活動ととらえると非日常的な行為ではあるが、この家においては日常の延長線上に存在している。

当然ながら真琴にとって魔法であることは日常に組み込まれている。しかし箒で空を飛んだり、使い魔の猫と話をしたり、魔法協会から依頼された仕事が奇怪であったりすることは、読者にとっては明らかに非日常を描いている。その最たる例として指摘できるのは、物語の初発の段階において小学生の倉本千夏が猫と会話をしている真琴を見て、異常性を見出し、「あの人が危ない人だと思って」（石塚2013、17ページ）と避けていく様子が見られる。

しかしながら話数を経るごとに（真琴との生活が長くなることで）、千夏にとって魔法や魔法の存在は日常へと組み込まれていく。それに関しては真琴の姉である茜の知人の犬養トワが「千夏ちゃんは魔法や魔法を間近で見てるんですよ。だから千夏ちゃんの中の常識の幅が広がったんだと思う」（石塚2016b、159ページ）と述べているように、魔法や魔法が常識の枠組みの中に囲い込まれていることがわかる。つまり箒で空を飛ぶこと、猫と話すことなどは予測可能な部類へと移行し、また継続的に登場することにより非日常から日常へと変化していったことを意味する。

その段階において物語で描かれる非日常もまた予測不可能なものへとシフトしていく。例えば家の近所に存在する喫茶店コンクルシオは第13話「喫茶コンクルシオ」(石塚2015)で初めて登場するが、魔女により経営されており一般人には見えないように魔法がかけられている。一定の手順を取れば、可視化でき、また入店することができるようになり、以降はたびたび作中で登場するようになる。また一過性の出来事を描く場合もあり、第17話「シンブンヤとクジラ」(石塚2015)では魔女の世界の新聞記事で取り上げられた、普段は雲に擬態している空飛ぶ鯨に直接会いに行く物語が描かれる。このように予測不可能な非日常的要素を描きながらも、物語は魔女の生活すら日常に組み込みながら進んでいることになる。

さて既述のように魔法少女は魔法が使えない一般人が道具や契約により使えるようになる物語であり、敵対者との関係性が大きく浮上してくる傾向にある。そして道具を得ようと一般人であることはわからないため、日常生活が描かれる。その反面、魔女っ子とされる物語群は、魔女の血脈であること自体を対象として苦悩などが描かれていくことになる。『ふらいんぐういっち』は魔女の血筋であることを明示しながらも、そのこと自体に対する悩みは提示されていない。魔女であることを関係者以外には明言してはいけないとされているが、真琴はすでに居候先の親戚以外の存在である石渡那央に対して魔女であることを明かしており、しかもそれに関して魔女協会からの干渉は行われていない。つまり魔女であることが大きな悩みとしてつなぐてはいないのである。

作中では日常生活が非常に多く描かれているが、ではその日常性を踏まえて、非日常的空間における他者との敵対関係が描かれることもない。魔女になること、もしくは魔女であることに関して大きな意義が存在しないがゆえに、イデオロギー的な問題が浮上することもないのである。その証左として倉本千夏が木幡茜に対し、魔女の弟子にして欲しいと訴えたとき、「人から魔女になるって相当大変だから。下手したら人としての人生すら送れなくなることもあるから」(石塚2014、98ページ)という懸念は述べているが、結局、魔女見習いとして受け入れている。そして真琴もこの件に関しては「魔女の数は減ってきてますから魔女界にとってはいいニュースですね」(石塚2014、111ページ)と肯定的に受け入れている。つまり魔女の血筋かどうかは、この物語において大きな問題ではないことになる。

そもそも「普通の女の子」という自己認識である真琴にとっては、その血筋すらも日常の枠組みの中に存在しているため、懊悩を抱えることはなく、また血筋へのこだわりもないため他者を受け入れている。それにより良い意味でイデオロギー化していないことで他者との敵対関係が構築されることもなく、物語として戦闘状態に放り込まれる必要性が欠如していることになる。この点は旧来の魔法少女・魔女っ子作品と一線を画していると言える。

3.日常系と成長物語

すでに述べたように日常系の物語に対して、テーマ性のなさや物語論的起伏の欠如が指摘されているが、それに対し広瀬正浩氏はアニメ作品『けいおん!』⁽⁸⁾を分析し、「空気系」などの言葉の恣意性と物語性を見出している(広瀬2013)。禧美智章氏も同じく『けいおん!』を取り上げ、成長を描く物語であり、時間的変化のない空間ではないと主張している(禧美2017)。この点は日常生活を描いている『ふらいんぐういっち』でも同様であり、根本的に時間経過に伴い物語は進んでいる。しかしながら時間経過をしているから日常系という枠組みから外れているといえるのであろうか。例えば『僕は友達が少ない』⁽⁹⁾を分析した國部友弘氏は、日常系として挙げられる同作品を変化と反復が内包されており、同一的世界観の中に単純に存在しているわけではないと指摘している(國部2018)。

『ふらいんぐういっち』では「冬を送り、春を運んでくる」という春の運び屋が早速、第5話で登場する。第7話ではふきのとうを収穫したり、第8話では弘前城公園での桜まつりを描いたりと青森という場所性を活かしながら季節の変化を描いている。そのため同じ世界観の中を変化なく物語が描かれているわけではなく、時間の動きは確実に見て取れる。しかし季節感のある出来事を描きながらも、登場人物たちは変化していない物語も存在している。その登場人物たちの変化、つまり成長という観点から見た場合はどうなるのであろうか。

魔女としての評価軸は「祈祷の仕事は知識・体力・応用力、その魔女のすべての能力が試される仕事なんだよね」(石塚2017、122ページ)というアキラの言葉にもあるように「知識・体力・応用力」とされている。これは祈祷に関する仕

事での発言であるが、祈祷に限定された話ではない。既述のように真琴は植物の知識を身につけようと畑仕事に精を出しているが、しばらくすると「自分にどんどん知識が溜まっている感じがして毎日が楽しいです(略)それでこれからは“魔術”だけじゃなく“魔法”の方にも本格的に力を入れていこうと思ってるんです」(石塚2018、125ページ)と新しいステップを歩もうとしていることがわかる。

ここで述べられている魔術と魔法の違いは「“魔術”はこういう乾物とかの素材を組み合わせて起こす現象のことで、“魔法”は魔女単体で起こす現象のことです。(略)だから魔法は魔女自身の力量が必要になってくるのでちょっと難しいんですよ」(石塚2018、125ページ)という真琴自身の説明に集約されているが、実際に先輩魔女である茜も「魔術の心得としてはね。謹厚慎重。材料・量・時間すべての工程を正確に行うのが基本なのね」(石塚2019、106ページ)、「まだ真琴の基礎魔力が足りてないからできなくて当然なのよ。(略)基礎魔力ってのは筋力量みたいなものかな。筋力って日々鍛えれば鍛えるほど筋肉が増えて重い物が持てるでしょ。それと一緒に魔法も使えば使うほど基礎魔力が増えて難しい魔法が使えるようになるってかんじ」(石塚2019、108ページ)と述べており魔術と魔法の二面から基礎能力の重要性を説いている。以降、あまり描かれることはないが真琴は基礎魔力を鍛えていくことになる。

ここで着目すべきは『ふらいんぐういっち』は物語内での成長を否定しているわけではなく、一つずつ確認するように描かれていく点である。そして一気に大きな技が使えるようになることはなく、あくまで日常生活という枠組みの中で魔女の活動が行われていく。

ただし物語内部の目標に向かって努力することを推進しているわけではない。真琴は自身の指導・監督を担当している先輩魔女であるアキラに「私ただ遊んでるだけな気が……」(石塚2016a、100ページ)と述べている。これに対しアキラは「楽しい人生が魔女を育てるんだから。自分の好きな物たくさん見つけて遊んで楽しんで学んでいけばいいんじゃない」(石塚2016a、101ページ)と返答している。この会話は非常に示唆的で、物語内に強く目指すべき大きな目標も、眼前に障害として設定されている目標も両方とも存在していないことを意味する。

このことを裏付ける出来事として挙げられるのは、魔女見習いとなった真夏に魔法の源であるマナが込められた魔法具が不可抗力で与えられ、その際、真夏自身が「いい

んですか……。なにも努力してないですけど……」(石塚2016b、160ページ)と聞いているのに対し、魔女の犬養トワは「うん。魔法ってそんなものだからね」(石塚2016b、160ページ)と切り返している。つまりこの物語における魔法の習得や魔女であることは、不断の努力により身につけるだけではなく、偶然に手に入れたり身につけたりするものという認識も存在している。この物語においてはイデオロギー的な闘争や敵対関係が築かれていない点が一つの特徴であるが、それに伴い物語としての大きな目標や主人公の眼前に障害を越えるという目標が存在しないことになる。明確な目標がない時点で、明確な努力を行っていく必要性もなくなり、主人公たちは遊びや楽しさを付随させながら魔女として成長していくことになる。

作品における努力の枠組みは、エンターテインメントで描かれる一般的な形態とは違うといえる。物語自体が多様化していることは当然としても、その一つの要素もまた多様化している。例えば近代社会以降においてはビルドゥングスromanと呼ばれる教養小説が一つの物語の型として見て取れる。この教養小説という枠組みは、主人公が青春時代に様々な困難に出会い、乗り越えることで、一つの成熟を示すという立身出世の成長物語を意味する。この形式の物語の終焉部分では、主人公は自身の所属する階層と集団が、物語の初発の段階と比較して上昇することになる。このような立身出世の物語は、決して現代社会から消え去ったわけではなく、構成要素の連続と断絶をライトノベルに確認することができ(相川2007)、またNHKの連続テレビ小説の作品群に教養小説的な要素を見出すこともできる(竹内2020)。

教養小説において主人公が最終的に階層上昇するためには、社会的な評価を上げていく必要がある。そのため物語内での主人公は社会的な評価を得るために、もしくは結果として社会的評価へとつながる目標をクリアすることになり、物語内における主人公の成長はそこにつながらなければならない。

必ずしも教養小説の型がすべての物語に活用されているわけではない。しかしながら物語内の目標に向けて、成長していく物語自体はエンターテインメントにおいて通底して存在している。『ふらいんぐういっち』は日常と非日常の間を揺れ動きながら物語が進み、日常生活が変化しながらも構造化していく。その中において、強い物語的欲求・目標が存在しないことが、逆に日常生活の構造化につながっている。

「日常生活Aから日常生活Bへ移行はしても、日常生活の本質(同じようなことの繰り返し)は変化ない。言い換えれば、日常生活には一定の構造が存在するのである」(大久保2013、35ページ)と指摘されているように日常生活は本質的に同じことの繰り返しであり、構造化していくことになる。

その意味で『ふらいんぐういっち』では物語内における非日常的な出来事が連続して起こり、結果として階層や集団、地位の向上につながることはない。もちろん魔女としての成長は垣間見られるのだが、その意味は日常生活の枠組みの中で取り組まれることが多い。もちろん魔女協会からの依頼仕事のように予測不可能な非日常的出来事が挿入されることはあり、そこに物語的な起伏を見出すことはできる。しかし、結果として日常生活に集約される成長の中で物語が進み、新たな階層や身分に移行することはない。

この意味だけではこれまで指摘されていたような「テーマ性のなさ」や「物語の起伏の欠如」という日常系作品に対する一面的な概念と変化ないようにみえるかもしれない。しかしながら物語的なテーマ性や起伏については、日常系という言葉がかぶせられる作品の広がりの中で当てはまらないものが多く登場している。この点は日常系の一般化と述べることができるかもしれない。

例えば『ゆるキャン△』⁽¹⁰⁾では女子高生たちのキャンプを描くという物語の軸が存在し、その中でできること・できないことが描かれていく。また『放課後ていぼう日誌』⁽¹¹⁾もまた作品としては女子高生たちが海釣りをし、魚釣りをしたくない主人公が基本的なことからチャレンジしていく物語になる。これらの物語は日常系の一端かもしれないが、テーマや物語の起伏の欠如という定義は一つも当てはまらないことがわかる。『ゆるキャン△』や『放課後ていぼう日誌』には高校生としての生活は土台として存在するが、物語として多く描かれているのは趣味の生活の側面になる。これらに対し、『ふらいんぐういっち』は魔女の世界と日常世界が重層的に存在している世界観であり、魔女や魔法的なものの存在が非日常から日常へと移行するためには日常生活をきちんと描いていき、それが構造化していくことになる。

その意味では旧来の日常系の一面的な規定とは違う作品でありつつも、魔女や魔法という枠組みは存在するが、それを有機的に結合させながら日常生活を構造化していく物語といえる。

4. 常態化するアニメ聖地巡礼

すでに指摘されているように『ふらいんぐういっち』は青森という地域性が非常に色濃く出ている(渡辺・森2018・2019)。アニメ聖地巡礼に関してはすでに大量の研究蓄積が存在し、アニメに限ったものだけではなく文学作品などから地域性に着目した研究(玉井2009)や歴史イメージの変化とツーリズムとの関係性をとらえた研究(玉井2016)などがすでに存在している。そのなかで、アニメ聖地巡礼における事象に関して大枠では岡本健氏の研究にまとめられている(岡本2018b)。

アニメ聖地巡礼で行われる出来事としては、「現地を訪れる・現地に絵馬・交流ノートなどに足跡を残す」、「作品と同じようなアングルで写真を撮るなど記録する」、「記録した情報をネットを通じて発信する」、「記念グッズの購入・その土地の名物などの購入」、「現地において土地の人もしくは訪問者と交流を行う」、「同人誌やコスプレなど他者への表現活動を行う」に分類される(岡本2018b)。アニメ聖地巡礼が発生し始めた初期段階では、分類される出来事の中で場所の特定から情報発信に至るまでが、ファンにより手探り状態で行われていく(岡本2010)。しかしながら、ある程度、社会的認知が進み、ツーリズムの一つとして認識されるようになると別の様相を呈することになる。

『ふらいんぐういっち』は作者の石塚氏が「舞台設定でずっと悩んでいて行き詰まってしまう、いったんリフレッシュのために弘前に帰ったんです。弘前で日常を過ごす中で、「ここでいいじゃないか!?!」と思い立ち、それで実家の近所を舞台にネームを1枚書きました」⁽¹²⁾と述べているように舞台は弘前市である。

そして多くの作品において視聴者がアニメ放送と同時に放送された画面と同じ構図を現実世界で探っていくのに対して、『ふらいんぐういっち』は漫画連載もしくは単行本発刊後にtwitterなどのSNSで情報が確認・発信されていく。アニメ放送では漫画や小説とは別のメディアであるがゆえに、従来では届かなかった人たちの認識範囲内に入る可能性が大きくなる。それを受けて、実際にアニメで描かれた場所を訪れ、ネット上に情報発信が数多くなされていく。それに対し、『ふらいんぐういっち』ではアニメ放送前の2014年の段階において、twitterで漫画と実際に現地で撮影した画像とを並べて情報発信が行われている。

さらにはアニメ放送前の段階で弘前観光コンベンション

協会により「ふらいんぐういっち」舞台めぐりマップ「チトナビ」が制作され、観光案内所など市内各所で配布されている。初期に制作されたマップでは漫画の場面を切り取るかたちで、地図に落とし込み、実際の場所を紹介していたが(図1)、アニメ放送後はアニメの画面を使用して舞台となった場所を示している(図2)。図1の場合はまだアニメ放送前段階であるがゆえに漫画のみを依拠して制作されている。そのため連載の話数も少ない段階であるがゆえに、舞台となった場所の数も少なくなっている。

これに対し、連載が進み、アニメが放送された後に作られた「チトナビ」では、舞台となった場所も増えている。これらだけではなくスマホアプリ「舞台めぐり」でも紹介されており、そのほかポスター制作やグッズ制作、イベントなど数多くのことが弘前市で行われていった。さらには図1・2で取り上げられている石場家では聖地巡礼ノートが2015年には置かれており、訪問者との交流が行われている。またアニメ放送後に発売されたDVD・BDでは映像特典として、出演している声優が実際の舞台をめぐる「舞台めぐり『うおーきんぐういっち』」、「舞台めぐり『さーちんぐういっち』」が収録されている。



図1 漫画を使ったチトナビ(石場家)



図2:アニメを使用したチトナビ(石場家)

『ふらいんぐういっち』をめぐる聖地巡礼は、旧来のアニメのように放送が契機となるわけではなく、前段階として漫画連載の状況で行われている。アニメーション制作の技術がレベルアップしているがゆえに、背景のリアルさがアニメ聖地巡礼を誘発しているという一般論は確かに存在するが(周藤2016)、この作品においてはアニメ聖地巡礼が取り組まれるスピードが変化しており、漫画段階での確認・発信作業、アニメ化とともに地元発信の地図やグッズ、さらには足跡のために交流ノートも置かれ、アニメ聖地巡礼で確認される出来事が一気に整備されていく。これはアニメ聖地巡礼がツーリズムの一つの形態として認識されていることの証左といえる。

これに関して、初期の「チトナビ」から通常の観光地としても認識可能な厳鬼山神社、弘前城、藤田記念庭園洋館、石場家などが取り上げられている点は興味深い。これらは近世から近代にかけての地域の歴史を考える上では外せない場所・建築物となっている。それと同時にイオンタウン弘前樋の口、紙漉澤橋(図3)、下湯口バス停という地域社会における日常生活では使用するが、外部への観光地としては機能していない存在も初期の「チトナビ」では紹介されている。つまり観光地としての認識とアニメ聖地巡礼の認識が重なり合うように「チトナビ」では取り上げられてお

り、アニメ聖地巡礼の社会的認知度が上がっていることにつながり、しかし当然ながらここに至ると映画の舞台探訪におけるロケ地マップなどとの違いは、状況的にはあまり見出せなくなっていく。

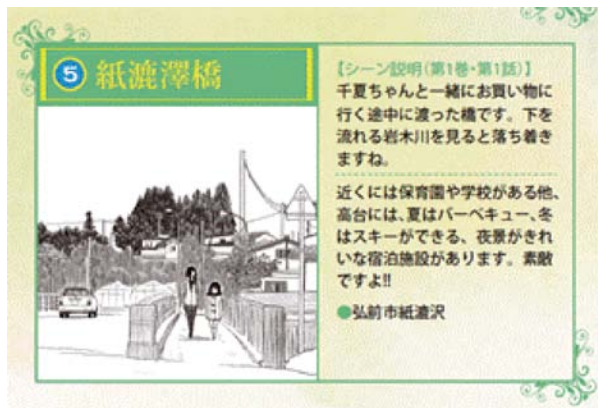


図3:初期のチトナビにおける紙漉澤橋

この作品の特徴として非日常的な存在が描かれながらも、それらを取り込みながらも日常生活を構造化していく点を指摘したが、作者自身も「魔法の日常だけでは足りなかった。地元を舞台にすることで漫画として成立できた」⁽¹³⁾と述べている。つまりファンがアニメ聖地巡礼として実際に訪れる場所性のリアルさが、この作品には必要であったわけである。作者自身が現実の場所を起点としてフィクションの日常性を見出していることが、そのまま構造としてはひっくり返すように読者たちが漫画を通じて、現実の場所に作品の舞台を見出すことにつながっている。作品として現実性を高めれば高めるほど、作者が追い求める日常性が加味され、日常生活が構造化していく。それにより作品は唯一無二の存在へと昇華していくことになる。

観光対象となりうる存在に対して歴史的経緯が存在し、公的機関や観光業者などの専門性の高い存在によりその歴史的背景や社会的背景が確認され、それを正当化と社会的認知されることで観光が成立することになる(Urry1990)。しかしながらアニメ聖地巡礼で観光対象となる場所は、必ずしも歴史的経緯が存在している必要はない。『ふらいんぐういっち』の場合、主人公が降り立つバス停や歩いた橋、訪れたショッピングモールも観光対象となりうる。これは歴史的経緯のかわりに原作が確固たる存在としてあり、その上でファンによる確認・同定作業の段階が存在する。『ふらいんぐういっち』ではこの行動とともに公

的機関による選定・確認作業が付随的に行われ、アニメ放送後にはDVD・BDの特典映像として公式で発信されていく。これにより正当性が加速化し、観光対象として成立している。この意味においては従来の観光との差異が存在し、また正当化へといたる作業もまた一気に加速化している。これにより作者自身が希求する日常性が、作品の特徴を生み出すとともに観光の構造と絡み合い、ツーリズムとしてのアニメ聖地巡礼が成立することになる。

5.おわりに

『ふらいんぐういっち』は、従来の一般の人間が道具や契約で魔法が憑けるようになる魔法少女作品や魔法の血筋を持つ魔法っ子作品とは違う側面を描いた作品である。確かに主人公の真琴は魔法の血を引いており、魔法自体を使用することはできる。しかしながら、彼女自身の自己認識は「普通の女の子」であり、誰かと敵対することや自らの存在意義に悩む様相もない。そこで描かれるのは魔法であることも含んだ日常である。

この作品は日常を描いており、主人公を中心とした他愛もない会話や行動で話が進んでいく。その枠組みだけを取り出せば、「日常系」と呼ばれる作品群に位置すると受け取ることはできるが、決してそうではない。時間経過は確実に存在し、真琴も自らの成長を自覚した上で行動をしている。この二点だけで「日常系」の一面的な定義から外れてしまうことがわかる。とはいえ努力と成長を推進しているわけではなく、新しい地位や立場を手に入れ、階層の上昇につながるわけではない。魔法の生活と高校生の生活が重層的に描かれ、非日常すら日常に組み込みながら、日常生活として構造化されていく。

もう一つの特徴として、アニメ聖地巡礼が行われている点を指摘できる。作者自身が公言しているように弘前市が舞台となっており、漫画連載時の段階からSNSでファンが現実の場所との同定作業を行っていた。その後、アニメ化前にマップが作成され、アニメ放送とともにグッズ販売、イベント開催、交流ノートの設置などアニメ聖地巡礼で行われる要素が行われている。

アニメ聖地巡礼がまだ広く社会的認知を得ていない

状況では、アニメ放送を契機として情報の同定からネット発信など一つずつ行われていたのに対し、この作品の場合はアニメ放送前からすでに聖地巡礼が取り組まれており、アニメ化とともに各要素が一気にそろっていく。これはアニメ聖地巡礼がツーリズムの一端として社会的に受け入れられていることを意味する。

それは旧来、ツーリズムの枠組みで言われていたように観光対象は、その背景に歴史的経緯が存在し、それを受けて専門家などの存在により正当化されていく。しかしアニメ聖地巡礼は、原作という土台が存在し、それを受けてファンによる同定作業、さらには公的機関などによる確認、公式販売されたものによる発信などにより正当化されていく。従来の観光対象の構築と違い、歴史的経緯が根底にないことにより、『ふらいんぐういっち』で描かれる何気ない日常シーンで登場した場所や施設がアニメ聖地巡礼の対象となっていく。そして作者が求める日常を描くことにより、観光の枠組みと連動し始め、アニメ聖地巡礼へとつながっていく。

以上のように見てきたが、日常を描いた作品は既述のようにこれ以外の作品も存在する。日常生活を描きだす物語の構造とともにアニメ聖地巡礼へとつながるかたちは、果たして『ふらいんぐういっち』特有のものなのか、それとも日常系と呼ばれる作品群に見られるものなのかは検討する必要がある。

註

- (1) 『らき☆すた』は美水かがみ氏により2004年から連載さえている漫画作品およびそれを原作としたメディアミックス作品である。京都アニメーションにより制作されたアニメは2007年に放送され、2008年にOVAが発売されている。
- (2) 『君の名は』は新海誠監督により制作されたアニメーション映画で、2016年に公開された。大ヒットを記録し、舞台となった場所を訪れる「聖地巡礼」は同年の新語・流行語大賞でトップテンにノミネートされた。
- (3) 1964年から1972年までアメリカで放送されたテレビドラマ。日本では1966年から放送された。一般男性と結婚した主人公の魔女が、魔法を使っはいけないと言われていた中で繰り広げるコメディ作品である。
- (4) 横山光輝の漫画を原作とし、東映動画により制作されたアニメ作品。1966年から1968年まで放送された。
- (5) 「びえろ魔法少女シリーズ」はスタジオびえろ制作のアニメ作品シリーズ。『魔法の天使クリィミーマミ』(1983年-1984年)、『魔法の妖精パルシャ』(1984年-1985年)、『魔法のスターマジカルエミ』(1985年-1986年)、『魔法のアイドルパステルユーミ』(1986年)、『魔法のステージファンシーララ』(1998年)の5作品を指す。
- (6) 1966年の『魔法使いサリー』から1981年の『魔法少女ララベル』まで東映動画が制作した一連の作品群のことを意味する。
- (7) 赤塚不二夫の漫画を原作としたアニメ作品。1966年に『魔法使いサリー』の後番組として放送され、人気を博し、何度もアニメ化されている。
- (8) かきふらいによる漫画を原作としたアニメ作品。京都アニメーションにより、2009年に一期、2010年に二期、2011年に映画が制作された。
- (9) 平坂読『僕は友達が少ない』(全14巻、MF文庫J、2009-2015年)。2011年と2013年にアニメ作品が放送され、2014年には実写映画が公開されるなどメディアミックス展開が行われた。
- (10) あfろ氏により2015年から『まんがタイムきららフォワード』で連載された(2019年からは『COMIC FUZ』)漫画作品『ゆるキャン△』(芳文社)。2018年にアニメ化され、2020年には番外編の『へやキャン△』がアニメ化され、2021年に『ゆるキャン△ SEASON2』が放送予定。
- (11) 小坂泰之氏による漫画作品。2017年から『月刊ヤングチャンピオン烈』で連載され、2020年にアニメ化された。
- (12) 「～飛躍するクリエイター～第62回石塚千尋マンガ家」
<https://www.creativevillage.ne.jp/15820> 最終閲覧日: 2020年9月29日
- (13) 「漫画『ふらいんぐういっち』3巻発売へー弘前出身の作者が地元から発信」<https://hirosaki.keizai.biz/headline/264/> 最終閲覧日: 2020年9月29日

参考文献

- 1) 相川美恵子「『キノの旅 -the Beautiful World-』シリーズを読むーライトノベルズと若い若い読者たち」(池田浩士責任編集『「いま」を読みかえる 「この時代」の終わり』インパクト出版

-
- 会、2007年)
- 2) Urry John, 1990, *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*, Sage. (=加太宏邦訳『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、1995年)
 - 3) 石塚千尋『ふらいんぐういっち』1巻、講談社、2013年
 - 4) 石塚千尋『ふらいんぐういっち』2巻、講談社、2014年
 - 5) 石塚千尋『ふらいんぐういっち』3巻、講談社、2015年
 - 6) 石塚千尋『ふらいんぐういっち』4巻、講談社、2016年(石塚2016a)
 - 7) 石塚千尋『ふらいんぐういっち』5巻、講談社、2016年(石塚2016b)
 - 8) 石塚千尋『ふらいんぐういっち』6巻、講談社、2017年
 - 9) 石塚千尋『ふらいんぐういっち』7巻、講談社、2018年
 - 10) 石塚千尋『ふらいんぐういっち』8巻、講談社、2019年
 - 11) 大久保孝治『日常生活の探求 ライフスタイルの社会学』(左右社、2013年)
 - 12) 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号、2010年)
 - 13) 岡本健「コンテンツ・インデュースト・ツーリズム—コンテンツから考える情報社会の旅行行動—」(『コンテンツ文化史研究』3号、2010年)
 - 14) 岡本健「多様な「空間」をめぐる多彩な「移動」—ポスト情報観光論への旅」(『ポスト情報メディア論』ナカニシヤ出版、2018年)(岡本2018a)
 - 15) 岡本健『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』(法律文化社、2018年)(岡本2018b)
 - 16) 岡本健「コンテンツツーリズムとインバウンド—現実空間・情報空間・虚構空間の移動を考える」(『IATSS—Review』45巻1号、2020年)
 - 17) 國部友弘「日常と変化—平坂読『僕は友達が少ない』における反復—」(『早稲田大学大学院教育学研究科紀要—別冊』25巻2号、2018年)
 - 18) 黒瀬洋平「キャラクターが、見ている。—アニメ表現論序説」(『思想地図』vol.1、2008年)
 - 19) 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』第16巻第2・第3号合併号、2016年)
 - 20) 嶋根克己「非日常を生み出す文化装置」(嶋根克己・藤村正之編著『非日常を生み出す文化装置』北樹出版、2001年)
 - 21) 須川亜希子『少女と魔法—ガールヒーローはいかに受容されたのか』(NTT出版、2013年)
 - 22) 須川亜希子「「魔法少女」アニメからジェンダーを読み解く—「魔」と「少女」が交わる時」(『メディア・コンテンツ論』ナカニシヤ出版、2016年)
 - 23) 竹内里欧「成長なき時代の「成長物語」—NHK「連続テレビ小説」にみる—」(『教育・社会・文化—研究紀要』2020年)
 - 24) 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—」(『コンテンツ文化史研究』1号、2009年)
 - 25) 玉井建也「物語文化と歴史イメージ、コンテンツツーリズム」(『東洋文化研究』18号、2016年)
 - 24) 玉井建也「ウェブ小説に見る物語構造と虚構性—『転生したらスライムだった件』を事例として—」(『東北芸術工科大学紀要』27号、2020年)
 - 26) 玉井建也「物語・ゲーム・ライトノベル—ウェブ小説と物語論の関係—」(『東北芸術工科大学紀要』25号、2018年)
 - 27) 前島賢『セカイ系とは何か』(星海社文庫、2014年)
 - 28) 広瀬正浩「「空気系」という名の檻—アニメ『けいおん!』と性をめぐる想像力」(『言語と表現—研究論集—』10号、2013年)
 - 29) 禧美智章「「空気系」と物語—『けいおん!』にみる成長の物語」(『立命館文学』652号、2017年)
 - 30) 渡辺賢治・森覚「『ふらいんぐういっち』における地域表象の形成—メディアコンテンツとローカルツーリズムの接続をめぐる—」(『福島工業高等専門学校研究紀要』59号、2018年)
 - 31) 渡辺賢治・森覚「『ふらいんぐういっち』にみる地域表象の二重性—地域へ向けられる内と外からのまなざし—」(『福島工業高等専門学校研究紀要』60号、2019年)