

「コミュニティ」としての「アニメ聖地」——豊郷町の事例から

谷 村 要

要 旨

本稿では、「アニメ聖地」と呼ばれるアニメ作品のモデル地域の一つ、滋賀県犬上郡豊郷町・豊郷小学校旧校舎群の現状を踏まえて、その「コミュニティ」のあり方と可能性を論じるものである。「コミュニティ」という概念は、社会の流動性の上昇とメディアを通じた非対面接触の増加に伴い、その範囲を変えてきている。かつて「地域コミュニティ」に限定されたコミュニティは、「電子コミュニティ」に代表されるように、すでに一定の地理的範囲を伴うという要件が必ずしも必要でない状況がつけられている。豊郷小学校旧校舎群では、「アニメ聖地」化をきっかけとして、多くのアニメファンがその地を訪れ交流しており、ある種の「ペグ・コミュニティ」がそこに成立していると言える。このような「ペグ・コミュニティ」は一時的なきずなしかもたらさないという評もあるが、「溜め」が枯渇しつつある中で新たな人間関係を築くための手段としての可能性をそこに見ることができる。

キーワード：流動性、非対面接触、ペグ・コミュニティ、コンテンツツーリズム、溜め

1. はじめに

近年、注目されている旅行形態として、「コンテンツツーリズム」と呼ばれている現象がある。これは、2005年に出された「映像等コンテンツの制作・活用による地域振興のあり方に関する調査報告書」（国土交通省・経済産業省・文化庁, 2005）の中で用いられた用語であるが、それによると、「地域に関わるコンテンツ（映画、テレビドラマ、小説、まんが、ゲームなど）を活用して、観光と関連産業の振興を図ることを意図したツーリズム」のことを指す。

この「コンテンツ」を用いたツーリズムの中でも近年、特にマスコミなどに言及され、

注目されているものの一つがアニメを用いた観光客誘致である。アニメ作品の舞台とされる地域では、アニメファンたちが多数訪れており、大きな経済効果を生む「成功事例」も生み出しつつある。

本稿では、そのようなアニメ作品のモデル地域として地域活性化事業を進めている滋賀県犬上郡豊郷町の豊郷小学校旧校舎群を事例として、そのアニメによる「コンテンツツーリズム」が生み出している「コミュニティ」機能について論じることを目的とする。

2. 「コミュニティ」概念の変容

「コミュニティ」という概念については、社会的流動性の上昇に伴う変容と関連付けられて、社会学の分野で古くから論じられてきた。ただし、この概念は多義性を伴うものであり、時代が移り変わるにつれてその指し示す範囲が拡大してきたことをまずここで確認することからはじめたい。

2-1 「コミュニティ」概念の揺らぎ

「コミュニティ」概念を扱ったものとして、著名なのはMacIver (1917=2009: 46)の定義である。彼の定義では、「コミュニティという語を、村とか、町、あるいは地方や国とかもっと広い領域の共同生活のいずれかの領域をさすのに用い」ている。ここで「コミュニティ」の重要な要件としてあるのは地理的範囲である。地理的範囲を同じくする人びとが共同生活を営むがゆえに、周囲との通時的、あるいは共時的なつながりを通じて、社会的類似性や慣習、帰属意識など（共同性）がそこで作りだされてきたというのである。

また、MacIverを含む、1950年代までに出された複数の文献における「コミュニティ」の定義を整理したHillary (1955)によると、この時期においてすでに「コミュニティ」の定義は多様化したものとして述べられている。その上で、Hillaryは大半の「コミュニティ」概念に共通するものとして、以下の三点を挙げる。

- (1) 一定の地理的範囲をもつこと
- (2) コミュニティ内の成員同士による社会的相互作用が存在すること
- (3) 共通の社会的紐帯、すなわち共通の関心や目標を持っていること

すなわち、一定の地理的範囲を伴い、社会的相互作用を行うことが可能であり、その上で共通の関心や目標という何かしらの共同性を有することが、ここでは「コミュニティ」とされている。本稿では、のちに述べるメディアを介して形成されるコミュニ

ティと区別するために、このようなコミュニティを「地域コミュニティ」と呼ぶ。

「コミュニティ」を論じる際、このような地域コミュニティであることが前提とされて議論されることがあるが、一方で、社会的流動性、特に交通インフラの整備にともなう「移動 (mobility)」が活発化し、電子メディアの普及に伴う「非対面接触 (non face to face)」のコミュニケーションが顕在化する中でこの「コミュニティ」概念は大きく揺らいでいくことになる。

このような「コミュニティ」という言葉が日本で使われる契機となったのは、国民生活審議会調査部会より1969年に刊行された『コミュニティ——生活の場における人間性の回復——』という報告書である。当時の日本は高度経済成長の爛熟期に入りつつあり、地方出身者が都市に「金の卵」として流入していた影響が、顕在化した時期であった。すなわち、問題点として浮上してきたのは、地方農村部の過疎化であり、あるいは、地方出身者たちが住まう都市部の過密化や、ライフスタイルの変容であった。この報告書の中では、伝統的な地域共同体の解体が進んでいることを前提として、従来の「ムラ社会」的な拘束性を持つ地域コミュニティとは異なる、自由と開放性に立った新たな地域コミュニティの構築を目指すことが述べられている²⁾。

ここで、すでに「コミュニティ」という概念を巡って、ある種の葛藤状態が起こっている様子が見られよう。この時期は、内田 (2002) が論じたように、戦前において見られた先祖 (縁ある死者) との歴史的で通時的なつながりや近所の「家々」との共時的なつながりを基盤とする地域コミュニティが後退していき、出自の異なる地方出身者が働く都市部、あるいはその郊外地域で、相対的に弱い紐帯で結びついた地域コミュニティが前面化しつつあるときであった。このことは一方で、個人の自由を束縛する地域コミュニティからの解放を生みつつも、しかし、一方で個人が通時的・共時的なつながりを共有しない地域コミュニティの中に放り込まれるという状況をつくることになった。やがて、地方出身者たちは家族を持ち、都市の郊外 (「ニュータウン」) に「マイホーム」を持つようになるが、そこでは、やがて「コミュニティ」の再興を巡っての議論がなされるようになるだろう。

2-2 「ペグ・コミュニティ」と「電子コミュニティ」

さて、ここまで「共に住まう」ことに基づいた「コミュニティ」を論じてきたが、1970年代以降の日本社会においては、また異なる「コミュニティ」のあり方が都市に表出するようになってくる。すなわち、多様な人々が多数かつ高密度に住まう都市部における様々なサブカルチャーやそれを愛好する文化的なトライブ (部族) による「コミュニティ」の露出である (Fischer, 1984; Maffesoli, 1988)³⁾⁴⁾。このような文化的トライブは、日本においては、「○○族」と呼ばれ、特に東京周辺においてみられるようになってい

た(難波, 2007)が、彼らのコミュニティは、地理的な近接性に必ずしも帰されるものでないことが一つの特徴としてある。サブカルチャー集団のコミュニティはその多くが様々なメディアによってつながりあい、同じ趣味や嗜好に基づいた共同性を有するからである。このような趣味に基づくコミュニティをBauman (2001)の用語を借りて、本稿では「ペグ・コミュニティ」と呼びたい。「ペグ」とは「釘」を意味する言葉であり、人びとが興味関心や趣味をそこにひっかける含意がある。

そのような「共同性」に基づくペグ・コミュニティは、メディアを通じて形成された「地図にないコミュニティ」(Gumpart, 1987)においてより明確に見られる。とりわけ、1990年代後半以降のインターネットの普及によってみられるようになった「電子コミュニティ」はその代表格である。さまざまな人びとがある特定のテーマを話し合う掲示板に集い、そこで(一時的にしろ)つながりあっている姿を見ることができる。

このように、電子コミュニティは、その多くが同じ趣味・嗜好を共有する文化的トライブによって住み分けがなされているが、このような「電子コミュニティ」を従来の「地域コミュニティ」と比較した場合、両者には決定的に異なる点が二点存在していることを指摘しておく。

一つは、それが地理的範囲を伴うコミュニケーション空間であるか、メディアに媒介されたコミュニケーション空間であるかという点である。Gumpart (1987)はメディアを通じたコミュニケーションが増加したことにより、従来のコミュニケーションの前提条件であった「同じ場所にいる」ことが不要になったと述べているが、まさに「電子コミュニティ」は、非身体的な仮想空間(サイバースペース)に存在するものとなっている。

もう一つは、電子コミュニティにおける共同性が、成員にとって生得的な、与えられた形でもたらされる共同性でなく、成員によってつくりあげられる共同性だということである(阿部 1999)。この、コミュニケーションを取っていく過程で自発的に築きあげられていく電子コミュニティの「共同性」は、自由選択に基づいた人間関係をそこに形成することになる。

このように、一定の地理的範囲を越えて自発的に人々が結びつくことが「電子コミュニティ」によって可能になったことにより、先のサブカルチャー集団のコミュニティもまた都市を越え、より多様な地域に見られるようになるはずである。そして、実際に、のちに見ていく「アニメ聖地」においては、サブカルチャー集団が地方郊外地域において趣味・嗜好の共同性に基づいたペグ・コミュニティをつくり出している状況を見ることができる。これは次章以降において詳しく論じる。

さて、以上のように見ていくと、「コミュニティ」のとらえ方がMacIverの論じたそれと比較して大きく変容し、その範囲が拡大していることが確認できる。最後に、ここ

までの「コミュニティ」をめぐる状況の変遷を整理して、その変容をまとめよう。

まず、近代化に伴い「移動」が活発化したことによって、従来のムラ社会的な地域コミュニティとは異なる、都市的な地域コミュニティが浮上してきた。これはムラ社会的な地域コミュニティとは異なり、成員間の紐帯がゆるやかであり、一方ではサブカルチャーに基づくペグ・コミュニティを生み出すような自由をもたらしつつも、しかし、一方で寄る辺なき「孤独な群衆」をも生み出すことになる「コミュニティ」であった。さらに、メディアの発達に伴い、非対面接触のコミュニケーション空間を基盤とする電子コミュニティが立ち現われることになる。

このように見ると、現在の「コミュニティ」概念は、流動性の上昇とメディア・コミュニケーションの普遍化に伴い、「共同性」のつくられる基盤が大きく変わってきたことにより、その適用範囲が拡大していったといえる。そして、かつての地域コミュニティ的な「共に住まう」ことによって与えられた共同性が後退し、ペグ・コミュニティや電子コミュニティのような築かれる共同性が前面に出た状況の中に現在はあるといえる。

このことを踏まえたうえで次に滋賀県犬上郡豊郷町における「アニメ聖地」の状況を概観し、そのコミュニティを見ていきたい。

3. 「アニメ聖地」・豊郷小学校旧校舎群の「コミュニティ」

3-1 「アニメ聖地巡礼」現象

最初に見たように、地域活性化の一つのアプローチとして近年注目されているのが、アニメを用いたまちおこしである。

その代表的な地域としては、本稿で取り上げる滋賀県犬上郡豊郷町の豊郷小学校旧校舎群や、埼玉県久喜市鷺宮地域（旧・埼玉県北葛飾郡鷺宮町）、富山県南砺市城端などが挙げられる。これらはそれぞれが特定のアニメーション作品の舞台のモデル地域だとファンから見做されている場所である。

このような地域が注目されてきた背景にはアニメーションのデジタル技術の発達がある。セルアニメのデジタル化は1990年代後半に進められたが、2000年代に入るとさまざまなアニメーション作品において、実際の景観を模写したような精緻な背景画が描かれるようになった。それに伴い実際に存在する地域をモデルにした作品も増え始めた。やがてアニメファンはこのようなモデル地域を「聖地」と呼び、モデル地域をめぐる、作品中で用いられたアングルの通りに写真を撮影するなどの観光行動をとるようになる。このような観光行動は「聖地」と対応する形で「(聖地)巡礼」と呼ばれている。

このような「聖地」(「アニメ聖地」)について、山村(2008)は「アニメ作品のロケ

地または、その作品・作者に関連する土地で、且つアニメファンによってその価値が認められている場所」として定義している。

先に挙げた代表的なモデル地域は、自らが「アニメ聖地」化したことをきっかけに、地域活性化を進めている地域である。このような「アニメ聖地」の多くはフィルムコミッションを通さずに、あるいはそのような組織がない地域をモデルとしているため、地元住民にとっては不意打ち的にアニメファンたちの「巡礼」に出くわすことになり、住民が戸惑う事態になることもある。「アニメ聖地」の「成功事例」として取り上げられることの多い鷲宮地域においてもそれは同様であり、当初はそのような人びとが町を歩いているのを不思議に思ったという⁵⁾。このような「アニメ聖地」の一部において見られる興味深い点は、そのような地域においてアニメファンが単なるロケ地観光をするだけに留まらず、その地域をアニメファン同士あるいは地元住民との交流の場として用いている点にある。また、単なる経済効果だけでなく、観光資源をもファン自身がつくりだしている点にもある。

このような「アニメ聖地」におけるアニメファンの活動と彼らがつくりだしている「コミュニティ」とはいかなるものか。筆者が2009年9月より行なっている豊郷小学校旧校舍群への参与観察の知見に基づいて、以下に見ていきたい。

3-2 滋賀県犬上郡豊郷町の「アニメ聖地」

琵琶湖以東に位置する滋賀県犬上郡豊郷町は、人口約7300名の行政町である。町の中心には旧街道である中山道が通っており、古くから他地域との交流が盛んであった。現在は中山道と並行して近江鉄道や国道8号線が走っており、京都や大阪への通勤圏内に属する。それもあって、近年では新興住宅街が作られるなど人口は微増傾向にある。

このような京都・大阪の郊外地域である町に多くのアニメファンが来るようになったのは、TVアニメ「けいおん！」(桜高軽音部、TBS系列放送)が2009年4月から6月にかけて放送されたことがきっかけであった。町内にある豊郷小学校旧校舍群は、「けいおん！」作中において登場人物たちが通う高校の校舎に酷似しており、ファンの中で舞台のモデルとして認知される。この施設は、一時期はその取り壊しを巡って、町長のリコール問題にまで発展した渦中にあった建物であるが、2009年5月に耐震工事を完了した後は町の観光協会案内所や教育委員会などが入居する複合施設となっている。

耐震工事が完了した後に、この施設は一般に公開されるようになったが、それに伴い多くのアニメファンが訪れるようになった。このアニメファンの反応をいち早く察知した町の商工会や観光協会は、2009年6月に「けいおんでまちおこし実行委員会」(以下、「実行委員会」と略記)を設け、週末には敷地内の旧図書館施設(酬徳記念館)でファン向けのカフェを営業しているほか、グッズ製作やイベントの企画などを行っている⁶⁾。

豊郷小学校旧校舎群では、「けいおん！」作中で主人公たちの所属する軽音楽部の部室のモデルとしてファンから認知されている校舎3階会議室や、酬徳記念館の一部をファンに開放しているが、そこでは様々なアニメファンたちによって独特の景観がつくりだされている。

たとえば、校舎三階の会議室では、アニメファンたちが様々なグッズや設備品を持ち寄り、そこにアニメ作中での部室を再現している。具体的には、机を集め、そこにケーキの模型やティーカップなどを並べて作中の「お茶の時間」を再現したり、作中では存在するがこの施設の設備品として置いてなかったホワイトボードをファン有志が施設に寄贈したりするなどしている（写真3-2-1参照）。また、会議室内の黒板では常時ファンが思い思いのメッセージやイラストを書き込めるようになっており、伝言板や表現の場としても機能している姿を見ることができる。



写真3-2-1 豊郷小学校旧校舎群・会議室の様子（2010年6月5日 筆者撮影）

酬徳記念館では、豊郷町観光協会案内所が設置されていることもあり、カフェの開店時以外においても土産物などを販売しているほか、その場所がファンの溜まり場として機能している。ここには、ファンが持ち寄ったグッズや自作のイラストが陳列されており、また、ときにファン有志と「実行委員会」が共同で行うイベントの会場としても用いられている。

このようなイベントの多くは、ネット上の電子コミュニティにおいてファン有志が同好の士に呼びかけるなどして実現される「オフ会」である。「実行委員会」はたとえばそのイベントの参加者に対して飲食物を提供する屋台を出したり、ファンの施設利用の手助けをしたりするなどして、その補助役をつとめている。ときには「実行委員会」のメンバーがファン有志とともに町の個人商店を回るなどして、イベントを告知するポスターを貼ってもらい、町内にまで独特の景観が広がる様子すら見られる（写真3-2-2参照⁷⁾）。このイベントは作品のキャラクターの誕生日として設定されている日（あるいはその週末）に「誕生日会」を行うものから、有志によるライブや同人誌即売会にい

たるまで多岐に及びつつある。ファンはそのようなイベントを目当てとして豊郷小学校旧校舎群に何度も、足を運ぶのである。



写真3-2-2 「誕生日」イベント時に町内の個人商店に貼られたポスター
(左：2010年7月2日、右：2010年11月12日 いずれも筆者撮影)

4. 「ペグ・コミュニティ」としての「アニメ聖地」と、その可能性

このように豊郷小学校旧校舎群の用いられ方を見る際、そこにさまざまなファンの関与を見ることができる。先にも述べたように、ファンはアニメ作中の場면을表現するために、グッズや備品などを施設に寄贈したり、ファンが主体となったイベントを開催したりしている。いわば、「アニメ聖地」という場所性をファン自身が積極的に強化し、ファンを当地に呼び寄せることに一役買っており、「客」であるファンが新たなファンを呼ぶ観光資源を生み出す現象が起こっているのである。「アニメ聖地」の成功事例として豊郷町に先行した鷺宮地域でも同様の状況は起こっており、山村（2008）はこのようなファンによる観光資源を目的とした観光行動を「二次旅行行動」と呼んでいる。

このような「二次旅行行動」が誘発される上で重要なファクターとなっているのが電子コミュニティである。「アニメ聖地」に「巡礼」したファンの多くは、ブログやSNSなどを通じてその景観の写真などを第三者に伝え、情報の拡散に関与している。また、「アニメ聖地」の情報を媒介として電子コミュニティ上でつながりあった「巡礼者」たちが、直接出会い交流するための場としての役割を「アニメ聖地」が果たしている様子も見られる⁸⁾。

このように見ていった際、豊郷小学校旧校舎群という「アニメ聖地」が単純な観光地としてだけでなく、電子コミュニティを通じてつながったアニメファンたちによる「ペグ・コミュニティ」の実際的な場として機能していることをそこに見ることができよう。「アニメ聖地」という「ペグ」に引かかる形で共通の興味関心や文化的スタイルを

持った人たち（ファン）が集まり、そこで交流がなされているからである。

しかし、Bauman (2001) は、このような「ペグ・コミュニティ」についてまったく評価していない。それは自由選択に基づき、一時的に関心ごとをそこに掛けるものの、「長期の関与を伴うネットワークがそこに形成されること」(Bauman, 2001: 101)がないと断じているからである。なるほど、確かにこのような豊郷町における「アニメ聖地」現象は一時的なブームであり、ファンはブームが過ぎ去ればすぐに別の場所に行くのかもしれない。しかし、このような「ペグ・コミュニティ」は、一方で、そこを訪れるファンが新たな人間関係をつくり、さらには地域との関係をつなぐための「足場」を用意することには役立っているのではないだろうか。筆者の「アニメ聖地」での参与観察による知見に基づくならば、ファンは確かに「アニメ聖地」で一時的な接触を持つだけであるが、そこで築いた関係性をブログやSNSといったインターネット上の電子コミュニティへと持ち込んでいき、継続的な人間関係をつくっている姿が見られる。また、ファンたちが、この地域をアニメの舞台として「消費」しているだけでなく、「アニメ聖地」の清掃活動をするなどの行動を起こしている点も注意すべきだろう¹⁰⁾。

近年の日本社会においては、「溜め」が不足していることが指摘される(湯浅, 2008)。「溜め」とは、「溜池の『溜め』であり、「外界からの衝撃を吸収してくれるクッション(緩衝材)の役割を果たすとともに、そこからエネルギーを汲み出す諸力の源泉となる」(湯浅, 2008: 78)ものである。湯浅は、このような「溜め」には人間関係も含まれると述べ、貧困問題の本質を論じたが、このような「溜め」が、流動化が進んだ現在の社会において干上がりつつある状況があるという。

この状況の中、どのようにして人間関係を築くべきなのかが、われわれにつきつけられている。その人間関係をつくる手段としてこのような興味関心に基づく「ペグ・コミュニティ」の可能性を論じていくことは決して無駄な作業ではないだろう。

5. おわりに

以上のように、滋賀県犬上郡豊郷町の「アニメ聖地」である豊郷小学校旧校舎群の状況から、そこに見られる「コミュニティ」のあり方とその可能性を見てきた。

最初に見たように、「コミュニティ」のあり方は、社会的流動性の上昇や非対面接触の増加にともなってその種類が多様なものとなっているが、それらの「コミュニティ」は、以前のそれと比較すると、参与の自由度が上がり、拘束性が緩くなっている状況がある。このような「コミュニティ」の状況が、一方で「溜め」が少ない状況をつくっていると指摘できるが、だからといって旧来のムラ社会的な地域コミュニティを復活させようとすることは現実的ではないだろう。そうである以上、現状のさまざまな「コミュ

ニティ」の中で、「溜め」をつくる可能性を探っていくことがその処方箋の一つとなりうるはずである。

とはいえ、豊郷町の「アニメ聖地」の状況は現在進行形で推移している。現状のように多くのアニメファンが旧校舎群を訪れている状況も、アニメ「けいおん！」の第二期シリーズが¹¹⁾2010年9月に終了したことで、しばらくすれば落ち着くことになるだろう。

また、豊郷小学校旧校舎群が「アニメ聖地」として、また、その成功事例として徐々に知れ渡るにしたがい、トラブルが出ている点も見逃すことはできない。2010年11月17日には豊郷小学校旧校舎群内の酬徳記念館に何者かが侵入し、現金やグッズなどが奪われるという事件が起こったり¹²⁾、2010年12月10日付で、豊郷小学校旧校舎群を所有する豊郷町から見学者に対して校内設備の無断利用や落書きが多数見受けられることへの警告が出されたりするなどの問題がでてきている。

このように「ベグ」として機能している「アニメ聖地」=豊郷小学校旧校舎群については、Bauman (2001) が指摘するようにその「ベグ」はすぐにはずされることになってしまうのか、それとも「アニメ聖地」をきっかけとした新たな「コミュニティ」の可能性がさらに示されることになるのか—今しばらく注視していきたい。

文献

- 阿部潔 (1999) 「情報コミュニティの可能性」 船津衛編『社会情報と社会心理』北樹出版 pp.119-141.
- Bauman, Z. (2001) *Community: Seeking Safety in an Insecure World*. Polity. (=奥井智之訳 2008『コミュニティ 安全と自由の戦場』筑摩書房.)
- Fischer, C. S. (1984) *The Urban Experience, 2nd edition*. Harcourt Brace Jovanovich. (=松本康・前田尚子訳 1996『都市的体験——都市生活の社会心理学』未来社.)
- Gumpart, G. (1987) *Talking tombstones and other tales of the media age*. Oxford University Press. (=石丸正訳 1990『メディアの時代』新潮社.)
- Hillery, G.A. Jr. (1955) Definitions of community : Area of agreement. *Rural Sociology*, 20: 111-123.
- 国土交通省総合政策局観光地域振興課・経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課・文化庁文化部芸術文化課 (2005) 「映像等コンテンツの制作・活用による地域振興のあり方に関する調査 報告書」 (<http://www.mlit.go.jp/kokudokeikaku/souhatu/h16seika/12eizou/12eizou.htm>,2010.12.10)
- MacIver, R. M. (1917) *Community : a sociological study. being an attempt to set out the nature and fundamental laws of social life*. Routledge. (=中久郎・松本通晴監訳 2009『コミュニティ—社会学的研究：社会生活の性質と基本法則に関する一試論』ミネルヴァ書房.)
- Maffesoli, M. (1988) *Le Temps des tribus, le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*. La Table Ronde. (=古田幸男訳 1997『小集団の時代 大衆社会における個人主義の衰退』法政大学出版局.)
- 難波功士 (2007) 『族の系譜学 ユース・サブカルチャーズの戦後史』青弓社.
- 岡本健 (2010) 「コンテンツ・インデュースド・ツーリズム—コンテンツから考える情報社会

- の旅行行動一』『コンテンツ文化史研究』vol.3 pp.49-69.
- 谷村要 (近刊) 『「アニメ聖地」における趣味の表出——『趣都』と『アニメ聖地』の比較から——』『CATS叢書』vol.6 北海道大学観光学高等研究センター.
- 内田隆三 (2002) 『国土論』筑摩書房.
- 上野俊哉 (2005) 『アーバン・トライバル・スタディーズ パーティ、クラブ文化の社会学』月曜社.
- Urry, J. (2000) *Sociology beyond societies: mobilities for the twenty first century*. Routledge. (=吉原直樹監訳 2006 『社会を越える社会学 移動・環境・シチズンシップ』法政大学出版局.)
- 山村高淑 (2008) 「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』Vol.7 pp.145-164.
- 湯浅誠 (2008) 『反貧困：「すべり台社会」からの脱出』岩波書店.

注

- 1) 「我が町 オタクの集う地に」(日経流通新聞、2008年11月12日、3面) という記事によると、人気アニメ「らき☆すた」(2007、らっきー☆ばらだいす製作) のモデル地域とされる埼玉県久喜市鷲宮地域(旧・埼玉県北葛飾郡鷲宮町) では、放送終了後に町の商工会がアニメと関連づけて打ち出した大規模セールのキャンペーン以降に売上が大きく伸び、直接的な経済波及効果は1億円超になったという。
- 2) この報告書において「コミュニティ」の定義は以下のように述べられている。「市民としての自主性と責任を自覚した個人及び家庭を構成体として地域性と各種の共通目標を持った開放的でしかも構成員相互に信頼感のある集団を、我々はコミュニティと呼ぶことにしよう」(国民生活審議会調査部会、1969:2)
- 3) Fischer (1984) は、都市においてサブカルチャーの多様性や非通念性、強度といったものが増大するとした「下位文化理論」を論じている。
- 4) Maffesoli (1988) は現代社会において、階級、宗教、思想以外のカテゴリーに類するものによって集団が分かれていることを指摘し、美的な、あるいは感情的なものによって形成される共同性を論じた。その具体的事例としては、たとえばサブカルチャー集団が挙げられる。
- 5) 関西学院大学大学院社会学研究科大学院GPプログラム「社会の幸福に資するソーシャルリサーチ教育—ソシオリテラシーの涵養—」によって開かれた「東アジアのストリートの現在」第8回研究会「アニメ聖地となる<ストリート>」における鷲宮町商工会経営指導員・松本真治氏の報告より。松本氏は鷲宮地域でのまちおこしにおいて中心的な役割を果たした当事者の一人である。研究会当日のプログラムなどは以下の記事を参照。「【レポート】共同研究『東アジアのストリートの現在』第8回研究会『アニメ聖地となる<ストリート>』」(http://www-soc.kwansei.ac.jp/kgu-gp/gp-blog/2010/03/20100124_report.html, 2010.12.10)
- 6) 「実行委員会」のメンバーによると、このような迅速な対応の背景には先にも挙げた鷲宮地域のまちおこしの成功があったためだという。
- 7) 豊郷町内の景観にファンの趣味が表出するような状況が作りだされている点については、別の稿で論じた(谷村、近刊)。
- 8) たとえば、「開拓者」と岡本(2010)が呼ぶ「聖地巡礼者」のコア層などは、「ビギナー」に対して、聖地巡礼ツアーを企画するなどしている。
- 9) Baumanは興味関心を同じくする「美的コミュニティ」を「ペグ・コミュニティ」とも呼

べると述べ、その特徴として、以下のように評している。「(筆者注：美的コミュニティ＝ペグ・コミュニティは) 参加者の間に生まれるきずなが一時的なものであるのみならず、表面的でいい加減な性質をもつということである。このきずなは、もろく、はかないものである。希望次第で断ち切れることが、あらかじめ了解され合意されているために、結ぶことで不都合が生じることはほとんどなく、懸念もほとんどもしくはまったく生じない。」(Bauman, 2001 : 101)

- 10) 豊郷小学校旧校舎群においては、2009年11月7日に県内外から集まった約50名のファンが校内の大掃除をおこなったという（「旧校舎、アニメの聖地にファン続々 解体・保存で揺れた滋賀・豊郷小」朝日新聞 2009年11月10日 [大阪] 夕刊 10面）。
- 11) 第二期シリーズでは、タイトルを「けいおん!!」と変え、2010年4月～9月にかけてTBS系列で深夜帯に放送された。このシリーズも、オープニング主題歌とエンディング主題歌の楽曲CDがTVアニメーションとして初めてオリコンランキングで初週1位2位をとる（2010年5月第2週）など、大いに人気を博した。
- 12) たとえば、以下の記事を参照。「豊郷の盗難：『けいおん!!』聖地で『悲しい』肩落とすファン」（毎日新聞 2010年11月18日 滋賀版 21面）
- 13) 「豊郷小学校旧校舎群を見学または利用される方へ」（豊郷町役場, http://www.town.toyosato.shiga.jp/contents_detail.php?co=tpc&frmId=438, 2010.12.17)