
東北芸術工科大学 紀要

BULLETIN OF TOHOKU UNIVERSITY OF ART AND DESIGN

第30号 2023年3月

戦闘少女とコンテンツツーリズム

Fighting Girls and Content Tourism

玉井 建也 | TAMAI Tatsuya

戦闘少女とコンテンツツーリズム

Fighting Girls and Content Tourism

玉井 建也 | TAMAI Tatsuya

I discussed "Lycoris Recoil" and its impact from narrative world to the real world. In the story, Chisato has supernatural powers and acts according to her own ideas. This independence distinguishes the story from older works, and although it follows the structure set up in previous works about beautiful girls in combat, with an organization that gathers orphans and trains them to become combatants and a man who acts as a parental figurehead to guide them, it eliminates any sense of disquiet or social unnaturalness that may arise.

The development of the story seems to depict a story of growth similar to that of Bildungsroman. However, the story does not follow the pattern of a return from the extraordinary to the ordinary, but rather a desire from the ordinary for the protagonists to the ordinary for the viewers, and the story depicts changes in the relationship between buddies rather than the growth of the protagonists. This point also relates to content tourism, and simply visiting the real-world locations where the story takes place does not mean that the viewer has traced the world of the story. In particular, the Tokyo Sky Tree, which is considered the old radio tower in the story, does not allow the viewer to experience the transformed situation in the story. However, the process of dehistoricizing the Old Radio Tower and making it a "symbol of peace" in the story is connected to the everyday Tokyo Sky Tree that the viewer sees.

Keywords:

リコリス・リコイル、物語世界、現実世界、パティ、コンテンツツーリズム

Lycoris Recoil, Narrative World, Real World, Buddy, Content Tourism

1.はじめに

物語空間と現実空間を区分しつつも、コンテンツの受け手側がいかに関心しているのかを考えていく。当然ながらテキスト分析を駆使して、物語世界のみに入り込んでいく手法の一つは存在する。伝統的な文学研究が担ってきたものであり、それ自体を否定するわけではない。しかし、エンターテインメント文化を考えた場合、作品によってはメディアミックスが自明のように行われていく状況では単一のメディアのみを取り上げていくことの限界を指摘することができる(スタインバーグ2015、文献註13)。

それとともに原作小説の映画化をとらえる研究において積み上げられてきたアダプテーション(翻案・改作)概念もまた多様な文化を考察するうえで変化を見せている。メディアミックスが前提となった現状では原作小説から映画という一方向では語ることはできない状況にある。「多様に増殖するテキスト(小説、演劇、映画、マンガ、アニメ、ゲーム……)、純文学的な「翻案」だけではなく、無限に断片化、商品化して、ポップ・カルチャーとして消費されている」(武田2017:8、文献註14)と指摘されているようにアダプテーションは小説から映画という一方向で行われているのではなく、小説からアニメ、アニメからゲーム、ゲームからアニメというように多様性と多方向性を含んでいる。この点においてネット発の小説例えば伏瀬氏の『転生したらスライムだった件』では、メディアを越えて描かれていく点、さらには、「原作小説」という概念が確固たるものではない点が指摘されている(玉井2018・2020、文献註16・17)。

またコンテンツ研究の立場からいくつかの観点が生まれている。岡本健氏は現実空間、虚構空間、情報空間という三つの概念を提示し、コンテンツとそれをめぐるファンの動きを多様な文化の複合体として考察するアプローチを行っている(岡本2016、文献註8)。現実空間は人々が生きる世界で、情報空間はネットにより可視化されたものであり、様々なデジタル情報がやり取りされ、ユーザーが空間として認識している世界を指し示している。虚構空間は物語世界などの語句で代替可能な概念であり、漫画・アニメ・ゲーム・小説・映画など物語により描かれる世界を指し示す。この三つの中を受け手である人々の認識・身体が移動していくことになる。この観点は非常に有用ではあるが、個々の空間に対する考察は行われているも二つの空間を複合的に捉えるには至っていないのが研究の現状と言える。

このような複合的な観点は岡本氏だけではない。ヘンリー・ジェンキンス氏により提示されているコンヴァージェンス・カルチャーという概念をまとめると「アニメ・マンガ・ゲーム・映像など多様なプラットフォーム・メディアにコンテンツが流通し、そのプラットフォーム・メディア間の産業は連携をし、さらにオーディエンスはエンターテインメント経験を求めてどこへでも移動する」となる(ジェンキンス2021、文献註12)。メディアミックスが自明となったコンテンツにおいて、プラットフォーム自体も多様であり、ファン自身もまた多様に移動していくことになる。この点は岡本氏の研究と近似値的なアプローチであり、コンテンツの多様性への考察に取り組んでいると言える。

このように多様な文化のなかでメディアや空間を越えて移動していく状況では、コンテンツツーリズムは物語空間(岡本氏が言うところの虚構空間)と現実世界を架橋して考える必要のある現象といえる。これまでの研究ではアニメ聖地巡礼・アニメツーリズムやフィルムツーリズムなど個別のメディア発の現象として捉えられていたが、コンテンツツーリズムという総体として把握されるようになったのも同じ文脈に存在していると考えられる。コンテンツツーリズムという言葉および概念は2005年に『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』により初めて提示された。そこでは「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」(国土交通省総合政策局観光地域振興課ほか2005:49、文献註10)とされている。岡本健氏はこのコンテンツツーリズムを『「コンテンツ」を動機とした観光・旅行行動や、『コンテンツ』を活用した観光・地域振興』(岡本2015:10、文献註7)とさらに広く定義づけている。この点において山村高淑氏は「いかに立派な施設や重要な文化財(メディア)があっても、そこに魅力的な物語性(コンテンツ)が内包されていなければ、人びとを惹きつけることはできない」(山村2011:2、文献註21)と「物語性」を重要視している。

以上を踏まえながら、物語空間から現実空間に何がどのように作用しているのか。物語性に誘発されてコンテンツツーリズムが発生する状況はどのようなものかを考えていきたい。そこで2022年7月から9月にかけて放送されていたアニメ作品『リコリス・リコイル』(監督:足立慎吾、原案:アサウラ、制作:A-1 Pictures)を取り上げて、物語世界の分析、そこからのコンテンツツーリズムの発生の問題を考えていく。

2.戦う少女たち

2-1 『リコリス・リコイル』と『GUNSLINGER GIRL』

『リコリス・リコイル』の物語では日本の治安を維持している秘密組織「DA(Direct Attack)」が、孤児を集め、殺人技術を身につけさせ、女性の場合は「リコリス」という暗殺者集団に仕立て上げている(男性版は「リリベル」)。少なくとも作中ではリコリスが、女子高生の制服を着て犯罪者たちを周囲に気づかれないように暗殺し、事件化したとしてもDAがメディアを操作することで顕在化しないように取り組んでいる。そのDA本部に所属をしていた井ノ上たきなが仲間を救うために、武器売買人たちを殺してしまうという命令違反をしてしまい、それによりDA支部として存在している喫茶店「喫茶リコリコ」に左遷され、かつて著名な活躍をしたリコリスである錦木千束と出会うところから物語は始まる。

要は少女たちが重火器を持って、敵と対峙していくという構図の物語である。このような物語自体は決して珍しいのではない。斎藤環氏が指摘しているように、戦う少女たちは異性愛の男性が求めるイメージであり、描かれる少女たちの主体的な目的ではなく男性のために生産・消費される空虚さを内包した存在である(斎藤2006、文献註11)。しかしながら「アクションを見せる少女の肢体が目に心地よいスペクタクルを構成」、「少女文化の外側で男性の視線に供され磨かれてきた「戦闘美少女」もまた、現代における百合の成立と大いに関係している」(石田2014:182、文献註5)と石田美紀氏が指摘するように、必ずしも男性目線のみで文化が構成されているわけではない。もちろん女性目線で物語が制作されていることを主張したいわけでもない。

『リコリス・リコイル』に関して監督である足立慎吾氏が「自分はDVD買うくらい『GUNSLINGER GIRL』が好きで、そのフィールドでは勝てないと思いましたし、ポイントをずらしたほうがいいんじゃないですかねって話は初日にしたと思います⁽¹⁾」と述べているように『GUNSLINGER GIRL』からの影響の大きさを見て取ることができる。これについて原案を担当しているアサウラ氏は「初期案がダメだ、となって、心機一転で今の千束たちリコリコメンバーを作ったあとも、どこかしらシビアな要素が残っていたんですが、足立さんが参加してから一気に作品が明るくなりましたから。僕の初期案のままだったら、とてもここまで多くの人に受け入れてもらえなかったと思います⁽²⁾」と述べているように、足

立氏の加入により『GUNSLINGER GIRL』のような暗く、厳しい物語からの脱却が行われることになった。

『GUNSLINGER GIRL』は相田裕氏により『月刊コミック電撃大王』にて2002年から2012年に連載されていたマンガ作品で、2003年から2004年にかけてアニメ1期が、2008年にアニメ2期が放送され、2012年には文化庁メディア芸術祭マンガ部門優秀賞を受賞している。物語としてはイタリアを舞台に、暗殺やテロが日常的に起こっている状況下で、表向き政府は障害者への支援を行う「社会福祉公社」を設立するも、裏では少女たちを集め、身体の改造と洗脳を行い、反政府的な活動に対する制圧などを行っている。彼女たちは「義体」と呼ばれる人工の身体を持ち、「条件付け」とされる洗脳により過去の記憶を消去され、担当となった大人の男性のことを盲目的に信じ、超常的な身体能力で戦闘を行っていく。

この作品は『月刊コミック電撃大王』という男性向けの雑誌で連載され、作品内容としては幼い少女たちが洗脳され、記憶をいじられて、担当になった大人の男性たちを盲目的に信じている点からも男性目線で制作された物語と言える。さらに少女たちはただ担当官を信じるだけではなく、担当官への愛情が彼女らのアイデンティティに直結していた。彼女たちは殺人行為を行ったあと、担当官から褒められることを自らの喜びとしており、二人の関係を公社では「兄妹(フラテッロ)」と呼んでいる。斎藤氏が指摘している戦闘美少女に当てはまってしまう内容である。

これに対し、リコリスは政府の組織に所属しているも記憶の改ざんは行われていない。アニメ第1話でたきなが上層部からの指示に従わず行動しているように彼女たちは自らの意志があり、そのなかで行動しているように見て取れる。またリコリスは人体改造が行われているようには基本的に見られないが、千束に関しては足立氏が「動体視力ではなく、観察力なんですけどね。人間が行動を起こすには必ずその前兆があり、銃口を向けられていたとしても、相手がトリガーを引くつもりなのか否かは、目や筋肉の微細な動きを捉えられる千束にはわかる(略)弾丸を、瞬間的に出現する殺傷力のある「小さな点」だと捉えれば、その点が出現するときに身体がそこになければ当たらない⁽³⁾」と述べるように超常的な能力により至近距離からでも弾丸を避けることができる。

千束が超常的な力を得ていること自体は、この点だけを抽出すればジェンダーフリーの状況と述べることができる。

『機動警察パトレイバー』を分析した荒木菜穂氏は「もとより外殻として着脱可能な巨大ロボットという力は、女性が身体的イメージの変化にとらわれることなく、ジェンダーを乗り越え行使できる力となる」(荒木2019:73、文献註3)と指摘するように、ロボットに搭乗することは身体の変化がないままジェンダーに関係なく力を得ることにつながっている。その意味においてであれば、千束もまた超常的な能力を活用することで、ジェンダー的な差異は関係なく物語のなかで活躍できていると言えてしまう。

2-2. 傷つけない身体と錦木千束

足立加勇氏は戦闘を描いたマンガ作品を分析し、「ジョーの命題」を提示している。『あしたのジョー』から立論した概念で「登場人物たちは傷つく身体を持っているという前提のもとで傷つけない身体を実現せよ」という課題」(足立2019:116、文献註2)としている。これを踏まえて足立(加)氏は『GUNSLINGER GIRL』を分析し、改造された身体でありながらも生理痛に悩む「傷つく身体」、改造されているがゆえに戦闘中に負傷しても命に別状ない「傷つけない身体」が共存している点を考察している。この傷つく身体と傷つけない身体が一人の体に同居している状態が続くがゆえに、物語が進行すればするほど自己否定の鬱を生み出す「鬱のスパイラル」が描かれていくと足立(加)氏は指摘している。

「ジョーの命題」をクリアするために多くの作品は、傷つけない身体という矛盾を提示している。当然ながらもまったく傷つけない身体は原理的には存在しない。そのため多くの場合は主人公の信念や情熱、また仲間同士の絆など目に見えない精神的なものを描くことで、傷ついたとしても立ち向かっていく姿勢を見せて物語としての説得力を増している。『リコリス・リコイル』での千束は異常とも言えるほどの観察眼を持つことで、近距離でマシンガンを連射されても傷つけない、弾が当たらない身体を実現していると言える。

もちろん銃弾を避ける際、千束の髪の毛数本は散っているので、厳密にはまったく傷ついていないとは言えない。さらには物語では最大の敵として登場する真鳥との戦闘では、真鳥の持つ異常に発達した聴力が活かされるべく意図的に用意された暗闇のなかで交戦することになってしまい、千束は自身の観察力を使うこともできずに一方的に殴打されることになった。ここからもわかるように千束は特別な能力を持っているから傷つけない身体を体現しているだけであっ

て、基本的にはリコリスたちは戦闘により傷つき、千束のように超人的な能力を身につけているわけでもない。特に物語前半では千束の傷つかない身体が前景化しており、至近距離から発射された銃弾だろうとすべて避けていく状況が描かれていくが、後半では変化していく。

物語のなかで「アラン機関」という謎の組織が登場している。この機関の詳細は不明であるが、あらゆる分野において天才的な能力を見つけたら、無償で手助けを行っている。千束も真鳥も機関による支援を受けたのだが、その意義を把握しているわけではない。支援者は支援した者に対して接触してはいけないという規則のため、何も説明されず、支援された者は支援された意義を自身で考えていく必要がある。そのため千束は人の命を助けるために行動し、真鳥は自分の目的のためには人殺しを厭わない。ここからもわかるように機関の活動自体は善悪など倫理的に規定されているわけではなく、能力支援を第一にしていると考えられる。

アラン機関に関して監督の足立氏は「才能って自覚しないもんだし、他人から指摘されても自分はそう思わないもんでしょ。才能じゃなく努力だ!って思うかもしれないし……。 (中略)アラン機関は「あなたの才能はこれで、この生き方があなたにも世の中にとっても最善なんだ!」と言ってくる存在です。それに救われる人もいると思うけど、それがすべてじゃないこともたぶんみんな知ってるよね? 千束はどんなアンサーを出すんでしょうね⁽⁴⁾と述べており、千束自身の能力は戦闘のなかでは活かされていくし、その点がアラン機関により肯定されてはいるが、千束自身の受け止め方とは乖離していることが見て取れる。

千束は先天性心疾患を抱えており、類まれなる戦闘能力を持っていながらも、長時間の活動が不可能であった。そのためにアラン機関が科学的にはオーパーツとも言うべきレベルの人工心臓を提供し、彼女の能力が活かせるようにした経緯がある。アラン機関の提供者である吉松シンジは千束を助けることについて、「殺しの才能であれ世界に届けられること、それが一番重要な条件です」(9話)と発言しており、彼女が殺人を犯していくことを想定した活動だったことがわかる。しかし、これに対し千束自身は自身の能力の活かし方を「私もなる。救世主」(9話)とし、手術後にもらった銃を前に「なら人を助ける銃だね」(9話)と目標が人を助けることに設定している。

この齟齬を認識した吉松により人工心臓が外部から充

電不可能にされてしまう処置を千束は受けてしまい、それにより余命2か月となってしまいます。これについて周囲が様々な感情を見せるも千束自身は「自分でどうにもならないことで悩んでもしょうがない。受け入れて全力。だいたいそれでいいことが起こるんだ」(9話)と前向きな姿勢を見せている。

物語の前半では千束の能力が前景化し、後半は千束の身体問題が出てくるも、ここにおいて大きく問題視しているのは千束ではない。関心を多く寄せているのはバディを組んでいるたきなである。たきなは左遷されて「喫茶リコリコ」にやってくるわけだが、当初願っていたDA本部への復帰が叶うも、千束の危機に立ち向かうために再度、命令無視をしてしまう。つまり二人のあいだに存在する絆により行動を起こしていることになるのだが、たきなは超常的な能力を見せて、問題を解決しているわけではない。既述のように真島との戦闘で視界を暗闇で遮られていた千束は劣勢を強いられていたわけだが、たきなの介入により優勢へと変化していくので、バディの絆によりバディとして傷つかない身体を再構築していることになる。単体ではなくバディという二人組で「ジョーの命題」を解決しているわけだが、では二人の関係性は「ジェンダーを乗り越え行使できる力」となっているのか。

物語では二人の活躍だけを描いているわけではない。彼女らを手助けする存在もいて、元DA情報員で任務時には車やヘリコプターなどの運転を担っている中原ミズキや「ウォールナット」という名で活躍するスーパーハッカーであるクルミたちが千束とたきなたちをバックアップしている。女性ばかりではないかという意見があるかもしれないが、彼女らの活動を眺める男性の存在がある。千束の名付け親であり銃の使い方を教えたミカは当初は「千束と私の親子ごっこ」(9話)と述べるように、親代わりのようではあるが仕事として対応していた。

それに対し千束は吉松の意図を聞いても「私の仕事もこのお店をはじめたのもぜんぶ私が決めたこと。それをさせてくれた先生とヨシさんへの感謝は今の話を聞いてもぜんぜん変わらない。二人とも私のお父さんだよ」(10話)とミカと吉松への愛情を示し、ミカは「ああ、ああ。自慢の娘だ」(10話)と呼応する。千束の能力は女性の筋力不足を補うことや、男性との社会的な不均衡のために使われているのではない。彼女自身が物事に対し、自分で選択し、自分の居場所を守るために、さらには家族を守るために活用されている。

しかし物語内での問題ではなく、物語外からの視線という意味では旧来の物語と大差ない。石田氏が「少女をふくめ女性は観察の対象である。だから少女同士の性愛が描かれたとしても、それは少女を享受する延長に位置づけられる。(略)いかに異性愛から離れようとも、根本のところでは家父長制と齟齬をきたしてこなかった」(石田2014:181、文献註5)という指摘からは逃れていないし、大枠では斎藤氏が指摘した戦闘美少女の枠組みに収まってしまふ面は否定できない。それでもバディという形態で傷つかない身体を矛盾なく構築しようという姿勢は、旧来のバディもの(特に『GUNSLINGER GIRL』)とは違う側面を見せている。『リコリス・リコイル』も『GUNSLINGER GIRL』も血のつながりのない関係性を描くのではあるが、「鬱のスパイラル」とまでされた『GUNSLINGER GIRL』とは違い、『リコリス・リコイル』は常に千束もたきなも主体的である。『GUNSLINGER GIRL』でも描かれた担当官の苦悩は、『リコリス・リコイル』ではミカにより描かれたが、そこを千束は主体的に肯定することで消去している。

また矛盾して当然である「傷つかない身体」を成立させるために、『リコリス・リコイル』では前半は千束の能力を描いていったが、別の超常的な能力を持った敵と相対し、千束の能力による優位性が否定されたとき、物語として描かれ、敵を凌駕していくことができたのはバディを組んでいるたきなの存在であった。

3. 戦闘少女たちの関係性

戦う少女たちの物語は何を描いているのだろうか。戦闘少女を描いた物語を分析した千田洋幸氏は『美少女戦士セーラームーン』(1992~1993)や『ふしぎの海のナディア』(1990~1991)を取り上げて「プリセンスが失われた記憶を呼び覚ましながらか「真の自己」へとたどりついていく私探しの物語」(千田2013:160、文献註19)、「「正義」の側にたつて戦闘していることはいままでもないが、それは、世界に破滅をもたらす力があらかじめ彼女たちに具備されていることの裏返しに過ぎない。少女たちはその破滅的なエネルギーを、周囲にいる男性その他によってかろうじて制御している存在なのだ」(千田2013:160・161、文献註19)としている。そして、伝統的な冒険物語からの変質として、2000年代の作品では少女の超越性により物語は小さな共同体

へと回帰し、日常系・空気系と呼ばれる作品群では超越性との接続すら回避し、「眼前の他者にこそつながりを見いだそうとする衝動」(千田2013:167、文献註19)を指摘している。

また石井研士氏は同じく『美少女戦士セーラームーン』について「成熟への願望でも拒否でもなく、ただひたすら日常に戻ることを希求している」(石井2022:94、文献註4)とし、プリキュアシリーズについても同様のことを指摘できるとしている(石井2022:105、文献註4)。さらに魔法少女作品を見ていくと「びえろ魔法少女シリーズ」ではそれ以前の「魔女っ子」作品とは違って魔法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っており、日常から非日常への移行と日常への回帰を描くのが一つの型と捉えることができる。

つまり戦闘という非日常を経ると概ね日常へと回帰していく状況が、物語では描かれていることになる。もちろん魔法少女作品に限って考えても、変身による非日常から日常に戻ろうとする物語だけではなく、日常の範囲を広げながら魔法という非日常を飲み込んで描いていく作品(石塚千尋氏の『ふらいんぐういっち』)も存在する(玉井2021、文献註18)。

翻って『リコリス・リコイル』では彼女たちは何を求めているのであろうか。真鳥との最後の戦闘に挑む前に千束は真鳥と以下の会話をしている(13話)。

千束「今のままでも好きなものはたくさん。大きな町が動き出す前の静けさが好き。先生と作ったお店。コーヒーの匂い。お客さん。町の人。美味しいものとかきれいな場所。仲間。一生懸命な友達。それが私の全部。世界がどうとか知らんわ」

真鳥「ちっせえな。てめえ志はねえのかよ」

千束「ありますよ。私を必要としてくれる人にできることをしてあげたい。そしたらその人の記憶の中に私が残るかもしれないでしょ。いなくなったあとに」

(略)

真鳥「日本のバランスを取り戻すやつと現状を維持するやつ。正義のヒーローはどっちだ」

千束のセリフを見ると、千田氏が指摘しているように2000年代の日常系と呼ばれる作品から続く、直接的な関係性を持つ人たちを大事にするという姿勢が見て取れる。

これに対し、DAを中心としたリコリスたちの活動を暴き立てようとする真鳥は、対人関係で収まる範囲で物事を考えておらず、自身を「日本のバランスを取り戻すやつ」と評しているように日本という国家的な枠組みで事を起こそうとしている。実際に真鳥は電波塔をジャックした際には、放送をすべて乗っ取り、彼自身の言葉を国中に届けている。ここだけを取り上げれば、大きな事件が起きた際、そのすべてを隠蔽してしまうDAおよびリコリスに対し、それをきちんと情報として世に開示しようという真鳥は必ずしも粛清される対象だとは言いきれない。もちろん真鳥が行っていることは暴力によるテロでしかないし、DAが隠しているものはその暴力そのものである。

両方ともに非がある状況である。千束自身もまたDA本部での活動ではなく、DA支部である喫茶リコリコでの活動を選び、本部に呼び出されるたびに反抗的な態度を取っているのは、直接的な言及はないがDAのこのような活動すべてに賛同しているわけではないからだろう。このようなスタンスで活動する千束たちの物語は戦闘による非日常から日常に回帰していると解釈することはできるだろうか。

近代社会以降のビルドゥングスロマンと呼ばれる教養小説は、成長物語の一つの型として考えることができる。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る(相川2007、文献註1)。

これに対し、『リコリス・リコイル』では主人公たちは戦闘という非日常を過ごしながらも、喫茶リコリコで普通の喫茶店運営をしながら日常の構築に取り組んでいるように見える。しかし、その点は視聴者にとっての日常でしかないとも言える。幼少期から戦闘訓練を行ってきた千束らリコリスは戦うこと自体が日常であり、DAでの活動が常態化している。千束とたきなだけではなくリコリスはバディで行動するため、寮らしき施設のなかでも相部屋で生活している様子は見て取れる。そのため日常生活とも言うべき時空間は存在すると推測は可能だが、それすらもDA組織内部でのことであり、外に開放されていく姿勢は見られない。

つまりこの作品で描かれているのは、千束たちにとって日

常とも言えるほど受け入れている戦闘状態から、普通の人（リコリス以外の人）が日常とを感じる日々の当たり前の生活である非日常を手に入れようともがいていいると考えることができる。そして千束は物語のなかで成長はしていない。戦闘能力が急激に上がったわけではなく、特殊ともいえる観察力は当初から身につけており、さらに言えば途中で人工心臓の充電が不可能になってしまい余命2か月の状態になっている。主人公たちは確かに成長をしていないし、真鳥との最後の戦闘で勝利をおさめても地位や階級が上がっていきわけでもない。とはいえ変化がないとは言い切れない。

既述の引用にあるように13話で千束が述べている「好きなもの」のなかには「一生懸命な友達」とあり、その言葉を発した際には映像として千束を助けようと移動しているたきなが映されている。彼女は仲間より一歩踏み込んだ友人の存在としてたきなを捉えていることがわかる。この物語のなかで前半はDA本部に戻りたいたきなが、喫茶リコリスのある地域社会の悩み事を解決するという些末とも思える仕事をこなす千束に振り回されているが、後半ではDA本部に復帰できるも既述のように再度、指示を無視する違反をし千束を助けることになる。「この部署はいったい何をするところなのでしょうか」（1話）と疑義を提示し、「そうすればDAに戻れますか」（3話）と本部に戻ることに固執していたたきなが、一番変化をしている。さらに言えば大きく成長していったのは千束やたきな個人の人々の能力ではなく、バディとしての二人の人間関係が変化していったと言える。

『リコリス・リコイル』は教養小説や冒険小説で描かれるような基本的な成長物語のパターンを示してはいる。しかしながら非日常から日常への回帰という流れではなく、主人公たちの主観的な日常から非日常への渴望であり、主人公たちの成長物語ではなくバディの関係性の変化の物語である。

4. 誘発されるコンテンツツーリズム

既述のようにコンヴァージェンス・カルチャーの概念をみるとファンはコンテンツを求めて、どこへでも移動し（ジェンキンズ2021、文献註12）、その移動という概念もまた岡本氏が指摘するように現実空間のみならず虚構空間、情報空間を廻っており多面的・多様な行動が考えられる（岡本

2016、文献註8）。そのためコンテンツツーリズム自体はファンカルチャーとして虚構空間と現実空間（時に情報空間も含めて）を行き来しながら行動されるものと言える。そしてそれに対し、山村高淑氏は「メディアを横断したアダプテーションとツーリズム実践を通して〈物語世界〉が絶え間なく展開・拡張していくプロセスのことを〈コンテンツ化〉と定義し」（山村2021:46、文献註22）、その「コンテンツ化」を通じて物語世界にアクセスする行為をコンテンツツーリズムと述べている（山村2021、文献註22）。このような状況下で『リコリス・リコイル』という物語はどう捉えることができるのだろうか。

『リコリス・リコイル』においてもコンテンツツーリズムは発生している。特に5話では海外の要人を護衛しながら東京観光するという物語で、作中で千束が作成した「旅のしおり」が『リコリス・リコイル』の公式サイトでも公開されている⁽⁵⁾。旅のしおりとはいえ、これだけで彼女らがめぐった場所を訪れるのは難しい。詳細な地図が掲載されているわけではなく、例えば浅草については「仲見世通り～浅草寺、五重塔! 下町ふぜい残る浅草をガイドします!」とだけ書かれており、具体的な道筋がわかるわけではないが、実際のアニメーションで場所や施設を特定することはできる。ただしネット上を見る限り、5話で訪れた場所だけではなく、作中で描かれた場所を含めて足を運ぶ様子が見て取れる。

特定の場所を舞台にただでコンテンツツーリズムが発生するとは限らない。当然ながら一人でも足を運べば、コンテンツツーリズム自体は発生していると言えるわけで、メディアを問わず何かしらの作品で描かれた場合、可能性としてはコンテンツツーリズムが発生しないとは言い切れない。その点において『リコリス・リコイル』では大きなコンテンツツーリズムが生み出されているかは、現状では可視化されていない。しいて言えばキャラクターパネルが墨田区の数か所に置かれているだけである。その理由の一つとして、物語の提供側がコンテンツツーリズムを想定して準備しているとは言い切れない点がある。既述のように5話のしおりをネットで公開しているだけで、当初から大きな話題になることを想定していない面が見られる。

例えば真鳥を演じた松岡禎丞氏は「放送中のSNSなどでの盛り上がりはどう見えていますか?」という質問に対し、「本当にここまでのことになるとは考えてもいませんでした⁽⁶⁾」と回答しており、これだけではなくほかにも同様の言葉を複数確認することができる。大ヒットを想定していない状

況では、当然ながらコンテンツツーリズムとの接続を計画していないと言える。

先ほど『リコリス・リコイル』ではコンテンツツーリズムが可視化されていないと書いたが、ネット上ではいわゆるアニメ聖地巡礼の行動自体は確認できる。アニメ聖地巡礼での行動は「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」に分類されている(岡本2018、文献註9)。2022年9月段階ではまだ放送終了直後ということもあり、交流ノートや地元での記念グッズ購入、同人誌発表はまだ見て取れないが、同じアングルでの写真撮影やネットでの情報発信、コスプレは行われている。ただし東京を舞台にしているがゆえに作品のアニメ聖地巡礼を行うと、通常の観光客との差異が見えにくくなる点是否めない。旧来から存在する東京へのさまざまなツーリズムの枠組みのなかに絡めとられていると言える。

つまりアニメ聖地巡礼の初期状況と同じく、ファン自身が作中の舞台となった場所を同定し、それをネットで情報発信するという一連の行為が行われており(岡本2010、文献註6)、逆にいえば公式からの情報発信がなされていないがゆえにファン自身で情報を特定する必要が生じている。ではファンはどのような点からコンテンツツーリズムを起こしているのだろうか。

谷村要氏は「メディア参加者によるコンテンツの受容・解釈・共有・編集・創造が反復される中で「キャラ」の集合知が拡張され、それが「コンテンツ化」を推進」していると指摘している(谷村2021:77、文献註15)。物語世界が展開・拡張するのに「キャラ」の集合知が寄与している点は鋭い視点ではあるが、かなり俯瞰的な見方と言うこともできる。もう少しミクロに一つのメディアの一つの作品で考えた場合、「キャラ」だけで受け手の人たちがメディア参加者としてファンカルチャーを形成していくことは可能なのだろうか。そこには根底に物語が存在しているのではないだろうか。

『リコリス・リコイル』の場合、既述のように物語としては千束やたきなたちの日常と非日常は、視聴者の日常・非日常を反転させたものになる。物語が進行すればするほど彼女たちは戦うことで彼女たちにとっての非日常を求め、視聴者が普遍的に認識している日常へと近づいていく。つまり作品

を見れば見るほど、作中では日常から非日常へ、そして新しい日常が構築される過程を眼前にすることになり、現実世界の場所と接続することになる。そのため『リコリス・リコイル』におけるコンテンツツーリズムは、作品の物語の展開とともに日常との接続が加速化されていく。

ただし舞台となった場所には、現実世界と物語世界が重複して存在しているわけではない。作中では数多く戦闘シーンが描かれており、その舞台となった場所も多くは実際に存在している。特に千束が過去に真島と戦った旧電波塔は、明らかに東京スカイツリーではあるのだが、東京スカイツリーに行ったところで厳密には同じ場所を訪れたことにはならない。作中では旧電波塔は千束たちの戦闘により崩壊しており、その状況は当然ながら実際の場所では味わうことはできない。

この旧電波塔についてDA本部にて楠木司令たちは「あの目障りな電波塔が今や平和の守り神だそうだ」「神話を国民に信じさせるのが、我々DAの責務ですよ。楠木司令」(1話)という会話をしており、何かしらの事実と現状との乖離を示唆している。真島によるテロ行為という痛ましい事件が起こり、その制圧のために千束が大活躍をしたわけだが、その状況は隠蔽され、平和の象徴としてのみ社会的に認知されていることになる。福間良明氏は記憶や事実の「継承という断絶」に着目し、「無難さ」が前景化する点を述べている(福間2020、文献註20)。旧電波塔に関してはまさしく「継承の断絶」の過程をたどっており、歴史的経緯や歴史的な事実は脱臭化されていることがわかる。

本章で述べてきたことをまとめると東京スカイツリーを訪れることは、必ずしも『リコリス・リコイル』で描かれた旧電波塔をそのまま感じ取ることにつながりはしない。しかしながら、東京スカイツリーにおいて我々が見ることができる日常の風景を見ると、戦闘の痕跡もなければ、傾いた塔になっているわけでもない。脱歴史化され「平和の象徴」となってしまった旧電波塔の、その脱臭化されてしまった過程自体をなぞりながら感じ取ることができる。コンテンツツーリズムにおいて戦闘やテロの痕跡が見えないことは、旧電波塔でそれらの影が排除され、「平和の象徴」になってしまうことと直結してしまうことになる。そして作中での非日常と新しい日常と、コンテンツツーリズムにより眼前に存在する現実世界が連結をしていくようになる。

5.おわりに

『リコリス・リコイル』を通じて、コンテンツツーリズムへの展開と接続をめぐってきた。まず物語では千東が一見すると自身の考えのもと行動しており、超常的な能力により戦闘的な面においてジェンダー的な差異をできる限り消しながら描かれていると既存の研究の枠組みから捉えることはできるかもしれない。しかしその主体性こそ旧来の作品群との違いを示しており、孤児を集めて戦闘員に育て上げる組織と親代わりのように指導する男性の存在というこれまでの戦闘美少女でも設定されてきた構図をなぞってはいるが、そこで生じる不穏さや社会的な不自然さは消去されている。当然ながら、俯瞰的に物語外からの視線を考えると家父長制と齟齬をきたしていないという指摘からの脱却が行われているとは言い切れない。つまり物語で描かれるキャラクターの能力や配置だけではコンテンツツーリズムに直結するのは難しい。

物語の展開へと目を向けると教養小説や冒険小説などと同じような成長物語が描かれているように、ストーリーの構造だけであれば捉えることはできる。しかし非日常から日常への回帰というパターンではなく、主人公たちにとっての日常から視聴者にとっての非日常への希求であり、主人公の成長というよりはバディの関係性の変化が描かれていくことになる。この点はコンテンツツーリズムにも影響を与えており、単に舞台となった現実世界の場所を訪れるだけでは、物語世界をトレースしたことにはならない。主人公たちの日常と非日常が、視聴者のそれらと反転している点は重要で、特に作中で旧電波塔とされる東京スカイツリーは物語内の破壊され、傾いた状況を体感することは難しい。しかしながら物語内で旧電波塔が脱歴史化され「平和の象徴」となっていった過程自体は、概念的なものではあるが視聴者が目の当たりにする日常の東京スカイツリーへと接続をしていく。

一事例として『リコリス・リコイル』を取り上げて、物語世界と現実世界を検討してきたが、課題としてはこの事例を普遍化することが可能かどうかである。13話で描くという物語世界が存在しているがゆえに検討できるが、そうではない例えばゆるキャラのような存在の場合はまた別のパターンが考えられる。さらにいえば『リコリス・リコイル』自体が最終話が放送された直後であり、今後のアニメ自体の展開や社会的な動き、ファンカルチャーの形成などまだ見えていない部分は多々存在している。

文献註

- (1) 相川美恵子『『キノの旅 -the Beautiful World-』シリーズを読む—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) 足立加勇『日本のマンガ・アニメにおける「戦い」の表象』現代書館、2019年
- (3) 荒木菜穂「巨大ロボットとジェンダー 『機動警察パトレイバー』と働く女性の未来」(池田太臣・木村至聖・小島伸之編『巨大ロボットの社会学 戦後日本が生んだ想像力のゆくえ』法律文化社、2019年)
- (4) 石井研士『魔法少女はなぜ変身するのか ポップカルチャーのなかの宗教』春秋社、2022年
- (5) 石田美紀「戦闘美少女と叫び、そして百合」(『ユリイカ』46巻15号、2014年)
- (6) 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)
- (7) 岡本健編『コンテンツツーリズム研究』福村出版、2015年
- (8) 岡本健「メディアの発達と新たなメディア・コンテンツ論 現実・情報・虚構空間を横断した分析の必要性」(岡本健・遠藤英樹『メディア・コンテンツ論』ナカニシヤ出版、2016年)
- (9) 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)
- (10) 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・文化庁文化芸術文化課『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』2005年
- (11) 斎藤環『戦闘美少女の精神分析』ちくま文庫、2006年
- (12) ヘンリー・ジェンキンス(渡部宏樹・北村紗衣・阿部康人訳)『コンヴァージェンス・カルチャー ファンとメディアがつくる参加型文化』晶文社、2021年
- (13) マーク・スタインバーグ(中川譲訳、大塚英志監修)『なぜ日本は〈メディアミックスする国〉なのか』KADOKAWA、2015年
- (14) 武田悠一「アダプテーション批評に向けて」(岩田和男・武田美保子・武田悠一『アダプテーションとは何か』世織書房、2017年)
- (15) 谷村要「コンテンツツーリズム現象における「コンテンツ化」を支えるリアリティ 「物語消費論」と「キャラ／キャラクター論」からの理論的検討」(『大手前大学論集』22号、2021年)
- (16) 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)
- (17) 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)
- (18) 玉井建也「物語世界と日常—『ふらいんぐういっち』を事例として—」(『東北芸術工科大学紀要』28号、2021年)
- (19) 千田洋幸「葛藤体としての少女キャラクター—『美少女戦士セーラームーン』から『魔法少女まどか☆マギカ』まで—」(『ポップカルチャーの思想圏—文学との接続可能性あるいは不可能性』おうふう、2013年)
- (20) 福岡良明「戦後日本、記憶の力学 「継承という断絶」と無難

さの政治学』作品社、2020年

(21) 山村高淑『アニメ・マンガで地域振興』東京法令出版、2011年

(22) 山村高淑「コンテンツ・ツーリズムで読み解く拡張現実化する社会—拡張し続ける物語世界とツーリズム実践について」(山田義裕・岡本亮輔編『いま私たちをつなぐもの 拡張現実時代の観光とメディア』弘文堂、2021年)

註

(1) 「夏アニメ『リコリス・リコイル』監督 足立慎吾さんインタビュー | 千束とたきなの2人が少しずつ仲良くなっていく様を見てもらいたい」
<https://www.animatetimes.com/news/details.php?id=1656605844>
最終確認日:2022年9月23日

(2) 「ストーリー原案・アサウラが明かす『リコリス・リコイル』の始まりと変遷1」
https://febri.jp/topics/lycoris_recoil_int3_1/ 最終閲覧日:2022年9月23日

(3) 「『リコリス・リコイル』足立慎吾が初監督で描きたかったこと2」
https://febri.jp/topics/lycoris_recoil_int1_2/ 最終閲覧日:2022年9月24日

(4) 「『リコリス・リコイル』足立慎吾が初監督作で描きたかったこと2」
https://febri.jp/topics/lycoris_recoil_int1_2/ 最終閲覧日:2022年9月24日

(5) 「リコリコ プロデュース 東京大観光 For松下さん」
<https://lycoris-recoil.com/assets/img/special/shiori/shiori.pdf>
最終閲覧日:2022年9月29日

(6) 「アニメ『リコリス・リコイル』第9話放送後インタビュー:松岡禎丞さん(真島 役) | バランスが取れていた千束と真島、思想が違わなければ……【連載 第9回】」
<https://www.animatetimes.com/news/details.php?id=1661479543> 最終閲覧日:2022年9月29日