

niponica

Discovering Japan
2017

no. 21

にほにか



特集 ニッポンのPOP最前線！

niponica
にぽにか no. 21

Discovering Japan 2017

日本語で「日本」を表す音「にっぽん(nippon)」をもとに名づけられた「にぽにか(niponica)」は、現代日本の社会、文化を広く世界に紹介するカルチャー・マガジンです。

日本語版の他に、英語、スペイン語、フランス語、中国語、ロシア語、アラビア語の全7か国語版で刊行されています。



表紙：日本のポップカルチャーシーンをけん引するグラフィックアーティストKASICOさんによるオリジナルイラスト。テーマは「Recurrence」。流行は回帰し繰り返していくというような意味が込められているという。

詳細については、17頁のインタビュー記事で掲載

目次

特集 ニッポンのPOP 最前線！

- 04 ポップ POP ぽっぷ
ジャパニーズポップと出会う場所
 - 08 傾奇者たち
A New Style for JAPAN POP Artists
 - 12 コスプレは世界の共通言語
世界のパフォーマーが名古屋に集結
 - 14 Pop Culture Technology NEWS
先端技術で広がる次世代エンターテインメント
 - 17 COVER ARTIST KASICO INTERVIEW
浮世絵、SUSHI、VR。日本のポップはタフである
 - 18 現実と虚構の境界
アニメの聖地はファンの心の中に
-
- 22 召し上がれ、日本 クレープ
 - 24 街歩きにっぽん 飛騨・高山
 - 28 ニッポンみやげ ぽち袋



©アーティストルーム「おたふく」／近藤亜樹



©2016 WCS



©秋本治・アトリエビーだま／集英社



©Taku Fujii



©2016「君の名は。」製作委員会



no. 21 2017年3月31日発行

発行／日本国外務省
〒100-8919 東京都千代田区霞が関2-2-1
<http://www.mofa.go.jp/>



ジャパニーズポップと[あ](#)で[あ](#)ばしよ 出会う場所

あの街の、あのストリートの
ニッポンポップカルチャーの風景

ポップ
POP
ぽっふ

色がはじけるおもちゃ箱
あける楽しさがここにある

Colorful and Bright
HARAJUKU

KAWAII

すべての
全てを飲みこむモンスター

“原宿カワイカルチャー”を世界に発信しているレストラン「KAWAII MONSTER CAFE HARAJUKU」。
店内に入るとまず目に飛び込んでくるのが、ケーキの形をしたメリーゴーランド「SWEETS GO ROUND」だ。
「MONSTER GIRL」と呼ばれる原宿のアイコンック・ガールが店内を案内してくれる
(写真提供:ダイヤモンドダイニング)



GRAFFITI

ひと い
人と生きるストリートアート

On the street
TENNOZU



ROBOTS

きらめくテクノロジーエンターテイメント

Crazy
SHINJUKU



OTAFUKU

ふく よ しん わ
福を呼ぶ神話の MUSE

Artist in Hotel
SHIODOME

6 頁上：運河に囲まれた水辺の街、天王洲アイル。かつては倉庫街だったボンドストリートでは「壁画」のストリートアートに出会える（写真：石原秀樹）

同下：汐留にあるパークホテル東京では、客室全体をアーティストが装飾する「Artist in Hotel」プロジェクトが進行中（写真提供：パークホテル東京 ©アーティストルーム「おたふく」／近藤亜樹）

7 頁上：新宿歌舞伎町の「ロボットレストラン」では、誰も今まで体験したことのないロボットと人とが織りなす、斬新なエンターテイメントが繰り広げられる（写真提供：ロボットレストラン）

同下：世界最大級の国際芸術祭「大地の芸術祭 越後妻有アートトリエンナーレ」の舞台となる越後妻有地域（新潟県十日町市・津南町）。そこに常設される「花咲ける妻有」は、国内外から高い評価を受ける芸術家・草間彌生が自身の野外彫刻の中で一番のお気に入りだという（写真提供：大地の芸術祭実行委員会 Photo by Osamu Nakamura）



KUSAMA YAYOI

かぜ なか
風の中のポップアート

Art Field
ECHIGO-TSUMARI



歌舞伎図巻 二巻のうち下巻(部分) 江戸時代 17世紀: 出雲阿国の「かぶき踊り」は、たちまち流行となり、本図の中央で踊る女官のように多くの追随者が生まれた
徳川美術館所蔵 © 徳川美術館イメージアーカイブ／DNPartcom

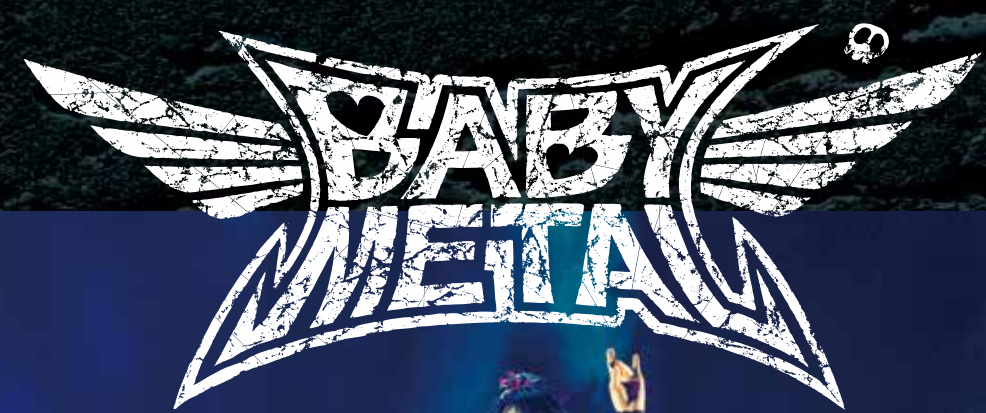
傾奇者たち

A New Style for JAPAN POP Artists

古くから受け継がれてきた伝統を尊ぶ日本の芸能文化には、時折、その形式や様式美に真っ向から立ち向かい、誰もが思いもよらぬ斬新さで新たな風を吹き込む人物が現れる。江戸時代(1603～1867)初期、女性役者・出雲阿国は、それまでの可愛らしい“ややこ踊り”に替え、男装束に刀、脇差しを帯びて、京の都を舞った。彼女こそ、まさしく傾奇者。派手で異様な装いで都人の度肝を抜いた彼女のパフォーマンスは、今日において日本固有の演劇「歌舞伎」へと繋がっていた。町人文化が江戸時代以降、長きにわたり栄えたこの国には、新たな価値観を愛でる懐の深さがある。ニュータイプのポップアーティストが、この国から続々と輩出されるには、こうした歴史背景が存在する。

【傾奇者】

傾奇者は、戦国時代末期から江戸時代初期(1590年代後半から1640年代)にかけての社会風潮。江戸や京都などの都市部で流行した。異風を好み、派手な身なりをして、常識を逸脱した行動に走る者たちのこと。伝統的な美意識や価値観を大きく転換させる発想が庶民に愛好された。



© Amuse Inc., Photo by Dana Distortion

BABYMETAL

重低音が轟くヘヴィメタルの力強いサウンドに、SU-METALの澄んだ歌声、さらにYUIMETAL、MOAMETALを加えた3人の可愛らしくも小悪魔的なダンスパフォーマンスが加わり、唯一無二の世界観を創り出す「BABYMETAL」。J-POPとヘヴィメタルを融合させるコンセプトには、国内外のポップスファンはもとより、ヘヴィメタルファンをも巻き込み、ジャンルを超えて高く支持されている。様式美を踏襲するライブでは、演者にメタルの神「キツネ様」が降臨。ゆえに決めポーズは指でつくるキツネサインだ。

© Taku Fujii

BABYMETAL プロフィール

中央：SU-METAL、左：YUIMETAL、右：MOAMETALの3人により、2010年に結成。ヘヴィメタルサウンドに乗せたガールズボイス、そしてヘヴィメタル界初の振り付けにより、観るものを惹き付ける。2014年にリリースした1stアルバム「BABYMETAL」が全米ビルボード総合チャートにランクイン。2016年4月、2ndアルバム「METAL RESISTANCE」をリリース。全米ビルボードチャートTOP40に、日本人アーティストとして53年ぶりにランクインを果たす。また、同月には英国のウェンブリーアリーナにて日本人初となるワンマンライブを、9月には東京ドーム2DAYSで11万人を動員してのワンマンライブを開催した。

でんぱ組.inc



© MEME TOKYO / TOY'S FACTORY

でんぱ組.inc

まるでおもちゃ箱をひっくり返したような個性派ユニット。漫画、アニメ、ゲーム、コスプレなど、6人のメンバーそれぞれが別ジャンルのコアなオタクで、その世界観をソーシャルネットワークで主張する。個々のオタクキャラクターを戦わせるかのようなスタンスと独特の歌詞やダンスにファンが一体となるライブの高揚感はすさまじい。電子音を多用し、歌詞情報をひたすら詰め込む“電波ソング”はデビュー当時のかわらぬコンセプトだ。高速ビートで展開が激変していくカオスな楽曲、そして全員が掛け合う言葉の応酬も「でんぱ組.inc」を特徴づけるパフォーマンスである。

でんぱ組.inc プロフィール

古川末鈴、相沢梨紗、夢眠ねむ、成瀬瑛美、最上もが、藤咲彩音の6人組ユニット。東京コレクションやデザイナー・ミキオサカベをはじめとして、様々なクリエイターとのコラボレーションを活発に展開し、国内のみならず海外からも注目を集め、台北やジャカルタでのファッションイベントにも参加。2013年にはJAPAN EXPOに日本代表として出演。2014年4月から2015年3月まで東アジア文化都市2014横浜親善大使を務め、2015年にはワールドツアーも敢行。2016年12月には初のベストアルバム『WWD BEST～電波良好!～』をリリースし、2017年1月には幕張イベントホールと神戸ワールド記念ホールでアリーナツアー、日本武道館にて追加公演が開催された。



© MEME TOKYO / TOY'S FACTORY

和楽器バンド



© Avex Music Creative Inc.

和楽器バンド

日本の伝統的な和楽器を使って現代的なロックリズムを奏でる「和楽器バンド」。日本の祭りを想起させる勇ましい和太鼓や、箏、尺八、津軽三味線による和音階は、日本の若者にとっても新鮮に映っている。ボーカロイド楽曲※を和楽器編成で仕立てたところから人気を呼び、現在では国内のショーレースにも絡むほどの人気ぶり。まるで3Dゲームから飛び出てきたかのような艶やかな衣装、そしてダイナミックなステージ演出も魅力だ。海外でのライブ活動をも積極的に行う「和楽器バンド」は、2016年3月には初のアメリカ・ニューヨーク単独公演、同年7月には北米単独ツアーを開催し、そのオリジナリティの高さで観客の心を鷲掴みにしている。

※日本の楽器メーカーが開発した音声合成システムで作った曲

和楽器バンド プロフィール

詩吟、和楽器とロックスタイルを融合させたロックエンタテインメントバンド。ボーカロイド楽曲をカバーしたミュージックビデオを動画サイトから発信して人気を集め、2014年4月にアルバム『ボカロ三味』でメジャーデビュー。収録曲「千本桜」は、YouTubeでの再生数が5,200万回を突破し、世界各国から数多くのコメントが寄せられた。メンバーは、鈴華ゆう子（ボーカル）、いぶくろ聖志（箏）、神永大輔（尺八）、蛭川べに（津軽三味線）、黒流（和太鼓）、町屋（ギター）、亜沙（ベース）、山葵（ドラム）。2015年にリリースした2ndアルバム『八奏絵巻』はオリコンチャート1位、日本レコード大賞企画賞を獲得した。2017年3月には待望の3rdアルバム『四季彩-shikisai-』をリリース。



Photo by KIKO TANABE (TAMARUYA)



取材・文：土田貴史 写真：©2016 WCS、鈴木拓也

コスプレは世界の共通言語

世界のパフォーマーが名古屋に集結



© 2016 WCS



© 2016 WCS

“言葉の壁を感じない。
世界の人と好きなキャラクターで
盛り上がるのは最高!”

マンガ、アニメ、ゲームの楽しみは「読む」「見る」「プレイ
する」だけではない。登場人物やキャラクターに「なりき
る」楽しみ＝「コスプレ」も生み出した。そんな世界中のコ
スプレイヤーたちの祭典として2003年に名古屋で誕生し
たのが「世界コスプレサミット（通称：WCS）」だ。

「舞台のうえで、観客をいかに魅了するか
そして原作の世界観を追求することが楽しい！」

延べ32万人以上が参加した2016年のWCSは、テーマパー
ク貸し切り大撮影会、知事・市長も参加したレッドカーペッ
トイベント、一般コスプレイヤーが飛び入り参加したパレー

1位 インドネシア
トリニティ・ブラッド



© 2016 WCS

“幸せです！優勝の決め手は
試行錯誤を繰り返した
トリックだったと思います”

2位 デンマーク
エルハンブルグの天使



© 2016 WCS

“全ての装飾は原作通り。
ビーズ一つひとつを
手縫いしました”

3位 フランス
ラブライブ！
スクールアイドルフェスティバル



© 2016 WCS

“仲良しなふたりが
ステキなので
このアニメが大好き!”

“コスプレの枠を超えた
レベルの高さにはびっくり”

ドなど、どの会場も大賑わい。世界中のコスプレイヤーがあ
ふれるなか、今年も名古屋市民が温かくもてなした。

WCSのクライマックスは、各国・地域の予選を勝ち抜い
たチャンピオンたちの“頂上決戦”、世界コスプレチャンピ
オンシップだ。単なるコスプレとは異なり、日本のマンガ、
アニメ、ゲーム、特撮キャラクターになりきってふたりひ
と組、2分30秒の舞台を創作する。2016年は30の国や地域
がエントリー。今年から舞台上の巨大スクリーンの使用が
許可され、演出表現に拍車がかかっている。

チャンピオンシップは衣装の技術面、芸術面の審査ととも
に、ステージ上のパフォーマンスが原作のキャラクターを
忠実に再現しているかを競う。

2016年の優勝チームはライトノベル『トリニティ・ブラッ
ド』を題材にしたインドネシア代表。作りこまれた衣装、完
成度の高いアクションに、歓声が沸く。圧巻だったのは、胴
体が切れるマジックトリックと宙に浮かぶエンディングだ。
「各国・地域の代表コスプレイヤーたちは、みんなフレン
ドリーで、イベントを通じて大きな家族のようになりまし
た」と、インドネシア代表。コスプレは世界の共通言語であ
り、たとえ言葉が分からずとも、キャラクターを通じて共
感できるのが最大のメリットである。コスプレを通じて世
界から集まった仲間たちと友達になれたことが一番の収
穫と、参加者たちは皆、笑顔でそう語った。



スマートフットウェア Orphe
ソールが光るスニーカーでパフォーマンスが描く光

Pop Culture Technology NEWS



WEARABLE ONE OK ROCK
スピーカー内蔵のジャケット。着用して
体感できる音楽の振動をイメージ



PlayStation®VR
ヘッドマウントディスプレイを装着すると
3Dで描かれたVRの世界へ

©2016 Sony Interactive Entertainment Inc.
All rights reserved.

先端技術で広がる次世代エンターテインメント

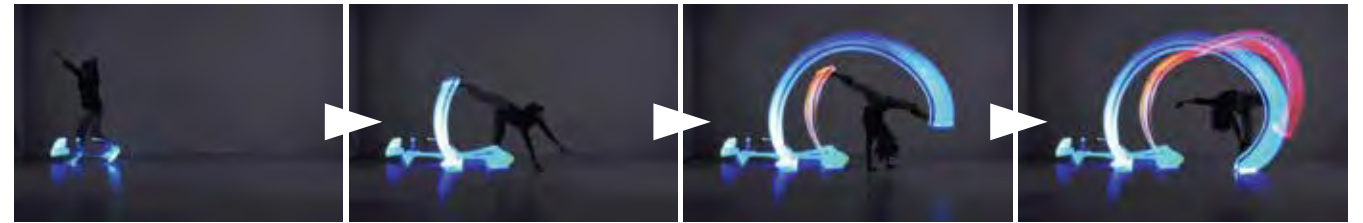
「持ち歩く」から「身に着ける」へ。

ポップカルチャーを楽しむための“ウェアラブル”なアイテムは

ダンス、音楽、ゲームの領域を広げて繋ぎ合わせ、

最先端の新たな世界を創り始めている。

1. Orphe ソールが光る! 操作端末になる!!



Orphe を履いたパフォーマンスが描く光の弧。音楽とともに色や動きが変化し、見る者に刺激を与え、新しい表現を生み出している

このシューズ、ただ光るスニーカーというわけではない。Orphe (オルフェ) はスマートフォンのアプリと連動できる“スマートフットウェア”だ。

両足に約100個のフルカラーLEDを内蔵。同じく内蔵した複数のモーションセンサーで動きのデータをリアルタイムに取得し、スマートフォンと接続することで、様々な光の色やパターンを設定したり、動きに合わせて外部スピーカーから音を出したりすることができる。

AKB48の公演ではメンバーがOrpheを着用して踊った。また、人気バンド、水曜日のカンパネラや世界的ダンサーのケント・モリ氏もライブやダンスイベントで着用。金沢21世紀美術館でのインスタレーションなどコラボレーションも広がっている。

Orpheの一般販売は2016年9月からスタート。「日常を表現にする」というOrphe開発者・菊川裕也さんの思いは、すでに現実のものとなっている。



開発者に聞く

株式会社 no new folk studio 代表取締役

菊川裕也さん



Orphe は一見普通のスニーカーでありながら照明、楽器、コントローラといった様々な機能を持つ「履けるコンピュータ」です。この新しい道具を使い方も含めてオープンにすることで新しい表現が生まれ、その表現がファッションという文脈を絡めながら多くの人に広がっていくことを期待しています。

2. Rez Infinite 音と映像が創る新しい世界



「Rez Infinite」にて登場した新ステージ「Area X」。VRならではの美しい3D空間や浮遊感が体験できる

2016年12月、世界最大規模のゲームアワード“The Game Awards 2016”において、ゲームデザイナー水口哲也さんが制作した「Rez Infinite (レズインフィニット)」が“Best VR Game”に輝いた。“Best VR Game”は2016年から設けられた新しい部門。VRとはバーチャルリアリティ※の略で、14頁右下の写真のように、ヘッドマウントディスプレイを装着し、視覚に訴えることで仮想世界に入り込んだような体験ができるのがVRゲームだ。

2.Rez Infinite

「Rez Infinite」は、VRシステム「PlayStation®VR」対応の音楽シューティングゲーム。世界で最も親しまれている家庭用ゲーム機「PlayStation®4」と連携している。敵であるウィルス駆除の際に発生する効果音が音楽となり、ビジュアルは音楽と呼応するように変化して物語が新しく生まれていく。音楽と映像の相乗効果で聴覚と視覚による新しい知覚現象が体感できる。

※バーチャルリアリティ(VR)は、1960年代後半に研究がはじまった次世代テクノロジーのひとつで、“もうひとつの現実”を作り出す技術の総称だ。コンピュータで3D空間を描き、立体音響により360度あらゆる方向からの音を再現。VRの世界を体験するのに欠かせないヘッドマウントディスプレイの進化によって普及が加速している

開発者に聞く

クリエイター・ゲームデザイナー
みずぐちてつや
水口哲也さん

人間はイメージを伝えるために、様々な方法を使ってきました。会話、描画、身振り手振り。しかし、どれもがイメージの部分だけを伝えるだけでした。VRは視覚、聴覚、触覚といった複数のコミュニケーション方法を合わせて表現できる初めてのメディアと言えます。VR技術によってコミュニケーションは飛躍的に進化すると思います。



3.WEARABLE ONE OK ROCK



音楽を身にまとう新体験

しか存在しないこれらのアイテムは、「現代の魔法使い」と称されるメディアアーティストの落合陽一さんが音響デザインを担当。周波数や音圧を細やかに調整して音質を向上させるとともに、スピーカーの軽さも追求し、着心地にもこだわっている。

世界を舞台に活躍する日本のロックバンドONE OK ROCK (ワンオクロック)の新曲試聴会でお目見えしたのは、合計20個ものスピーカーを実装した2種類のジャケット。「WEARABLE ONE OK ROCK」と名付けられたこれらのアイテムを着ると、スピーカーが連動し曲が全身に響きわたる。耳で聴くだけでは味わうことのできない、新しい音楽体験だ。世界でまだ1着ずつ



ONE OK ROCK 左から RYOTA (ベース)、TORU (ギター)、TAKA (ボーカル)、TOMOYA (ドラム)

開発者に聞く

筑波大学助教
おちあひよういち
落合陽一さん

昨今バーチャルリアリティとか、ハプティクス(触覚技術)、つまり触覚として何かを感じるというのは、研究分野ではホットな領域です。音楽再生というエッジングが発明してかれこれ100年以上経った分野で、新しく視覚、視覚的にファッションとして音を着るということ、それを体で感じる体験は非常に面白い進化だなと思っています。個人的には着られるくらい軽いスピーカーで良い音響を技術的に実現するのは、エンジニアとしては不朽の課題なので非常に燃えましたね。



Photo: 神藤 剛

COVER ARTIST + KASICO + INTERVIEW

浮世絵、SUSHI、VR。日本のポップはタフである

日本のポップカルチャーの最前線に
いるトップアーティスト“KASICO”さん。今号の表紙は、そのKASICOさんの描き下ろし作品だ。

「目まぐるしく変化していくポップシーンをビジュアルで表現するために、浮世絵を象徴とする伝統美の世界、そこに僕が今、感じている色彩やモチーフを描き込みました。こうしたミックス感が、僕が思う“ニッポン”なんです」

日本のポップカルチャーは、良くも悪くも「ごちゃごちゃしている」と、KASICOさん。それが他の国のそれと
は一線を画した独自現象だと分析している。

「小さい流行り(バズ)があちこちに起きていますから、私たち日本人でさえ、全てを追いつけません。言い換えれば、それほど多様なシーンが混ざり混ざって、巨大なポップカルチャーを形成しているのです。海外から入ってきたものと、日本独自のものが渾然一体となったものすごいバランス感。そういうところが面白いと思っています」

決して一方向に偏ることなく、小さなバズがあちこちで炸裂している日本のポップシーン。そこでも目立つことなく横並びになろうとする日本人のメンタリティが



出ている反面、その真逆で独自の世界観を持つとする動きも共存する。もはや恥ずかしがっているのか、恥ずかしくないのか? そうした二面性が成り立つスタンスもまた、KASICOさんが切り取る日本のポップカルチャーのリアリティである。

「自分の中では、ポップであることが大事だと思っています。ポップとは、す

なわち耐久性。デザインを分かりやすく落とし込むことによって、表現にタフさが加わると思うんです。日本には次々に新たな流行が出現する風潮がありますが、その多くは一瞬で消えていきます。そうやって勝ち残ったものがタフであるからこそ、日本のポップカルチャーは世界の人たちに理解され、共感されるのではないのでしょうか」



オリジナルイラスト「Recurrence」

KASICO

アートディレクター／グラフィックアーティスト。デザイン会社を経て2013年より独立。音楽や広告、ガールズカルチャーのクリエイティブを中心に、グラフィック、映像、アニメーション、テキスタイルデザインなどを用いたグラフィカルで明快な表現で、トータルなディレクションを得意とする。ポートレート写真とGIFアニメーションを使った新感覚のファッショングラビアサイト「グラフィックガール」を運営。

<http://kasico.jp/>



テレビ番組オープニング映像(2016)



HARAJUKU KAWAII!! WEEK 2015 キービジュアル(2015)



Wake Up, Girls ! とは

Wake Up, Girls ! はアイドルアニメ『Wake Up, Girls ! 』から派生した声優ユニット。アニメ作中では、仙台で暮らす7人の少女たちがアイドルグループ Wake Up, Girls ! を結成し、互いに切磋琢磨しながらトップアイドルを目指していく姿が描かれているが、作中で Wake Up, Girls ! のキャラクターを演じる7人のキャスト（吉岡茉祐、永野愛理、田中美海、青山吉能、山下七海、奥野香耶、高木美佑）は、現実世界でも声優ユニット Wake Up, Girls ! としてアーティスト活動をしている。



18頁左：アニメ『Wake Up, Girls ! 』キービジュアル。新しいストーリーが2017年に放送される予定だ
同右上：300年以上の歴史と数々の受賞歴を持つ老舗駄菓子屋・熊谷屋の店主。『Wake Up, Girls ! 』とのコラボ商品も取り扱っている（写真：柿崎俊道）
同右下：仙台駅のペデストリアンデッキ。仙台駅は東北地方最大の都市、仙台市の玄関口でもある（写真：アフロ）
19頁上：声優ユニット Wake Up, Girls !
同下：劇中で Wake Up, Girls ! が定例ライブを実施した場所は、仙台でも有名なライブハウスだ

© Green Leaves / Wake Up, Girls ! 2 製作委員会
© Green Leaves / Wake Up, Girls ! 3 製作委員会

現実と虚構の境界

アニメの聖地はファンの心の中に

文：柿崎俊道

アイドルを題材にしたアニメ作品『Wake Up, Girls ! 』のファンにとって実在する東北地方の都市「仙台」という街そのものがフィクションの世界である。アニメ世界と現実世界の融合を目指したこの稀有な作品は、できるだけ現実の仙台を劇中に取り込むことに腐心した。木町通の老舗和菓子屋「熊谷屋」は主人公のひとり林田藍里の実家という設定。外観や店内がそっくりなのは言うまでもなく、さらに藍里の父親として登場するアニメキャラクターの姿は「熊谷屋」の店主そのままという徹底ぶ

り。店を訪れたファンからは「娘さんはいますか？」とよく質問されると店主は笑う。「聖地巡礼」の楽しみのひとつは、現実と虚構の往来である。アニメやマンガの舞台になった街や山、森に足を運ぶ。現実の風景を目にしながらも、心は作品世界に飛んでいる。たとえば、駅と商業施設を繋ぐ空中回廊・ペデストリアンデッキを現実の目で見ると、完成した当初こそ、規則正しく並べられた床のタイルや曲線を描く手すりは都会的で未来的に感じられた様式だが、日常の中に

埋没し、現実の世界では特に注意を向ける者もない。しかし現実の街を舞台にしたアニメ作品は、住民が繰り返す倦んだ日常に、ひらりとベールを重ねる。ペデストリアンデッキを心の目で見れば、アニメ制作者が知恵を絞って作り上げた美少女があらわれ、目の前を走り去っていく。彼女が触れた手すりにそっと手を合わせれば、ほのかに熱があるように感じられる。飽きるほど繰り返す目にしていた光景に新たな物語が加わり、新しい意味を重ねる。

仙台に『Wake Up, Girls ! 』という物語が覆い被さる。ファンは木町通、ライブハウス、定禅寺通にアイドルたちの影を探す。彼らが目にする仙台は、心の目を見た仙台である。日常がフィクションへと変貌する。現実と虚構に境界がないことを日本中にあるアニメの舞台は僕らに訴え続けている。

柿崎俊道

聖地巡礼プロデューサー。株式会社聖地会議 代表取締役。聖地巡礼・コンテンツツーリズムの専門誌「聖地会議」を発行。また、埼玉県のアニメイベント「アニ玉祭」をはじめ、地域発イベント企画やオリジナルグッズ開発をプロデュース。主な著書に『聖地巡礼 アニメ・マンガ12ヶ所めぐり』（2005年刊行）がある。





みやぎけん
宮城県

Wake Up, Girls! (仙台市)

アニメと現実のリンクを、キャラクターや声優、ストーリーを通して表現したアイドルアニメ。イベントやライブを通して各スポットを訪ねるファンも多い。(写真: PIXTA)

©ANO HANA PROJECT



さいたまけん
埼玉県

あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。(秩父市)

埼玉県秩父市を舞台にした青春群像劇。秩父の街並みや自然、旧秩父橋にファンが集い、聖地巡礼ムーブメントの火付け役となった。

いしかわけん
石川県

はなさ かなざわし
花咲くいろは(金沢市)

温泉旅館で働く3人の少女が主人公の物語。劇中に出てきたお祭り「ぼんぼり祭り」を湯涌温泉観光協会が主体となって実現し、今では湯涌温泉の定番イベントとなっている。(写真: Railstation. net)



とっとりけん
鳥取県

めいたんてい ほくえいちよう
名探偵コナン(北栄町)

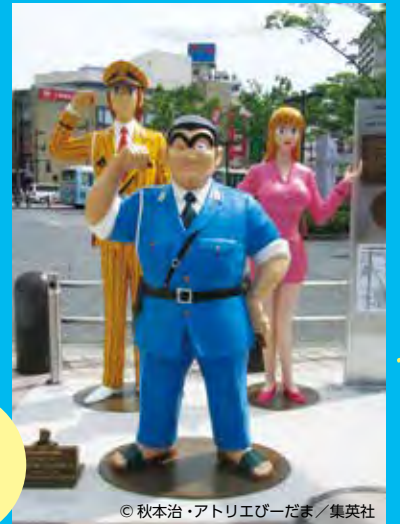
鳥取県北栄町は「名探偵コナン」の原作者、青山剛昌の出身地。2007年には「青山剛昌ふるさと館」がオープンした。



とうきよう と
東京都

かつしか く かめありこうえんまえ はしつじよ かつしか く
こちら葛飾区亀有公園前派出所(葛飾区)

葛飾は破天荒な警察官、両津勘吉の赴任先。街中には両津勘吉や登場人物たちの銅像が設置され、訪れたファンを迎えてくれる。



W E N S
につぽん地図めぐり

日本 MANGA/ANIME 作品舞台マップ

じつざい とち ぶたい てんかい どうち
実在する土地を舞台にストーリーが展開する「ご当地」アニメやマンガ。

アニメを見ると、舞台の地にも行きたくなってしまいます。

あの場面と同じ、実際に足を運べる作品舞台をご紹介します。

さがけん
佐賀県

ユリ!!! on ICE (唐津市)

男子フィギュアスケートを描いた作品。佐賀県唐津市がアニメで登場する長谷津町のモデルで、唐津城が長谷津城として劇中に登場する。



©はせつ町民会／ユリ!!! on ICE 製作委員会

こうちけん
高知県

なかと さちよう
ポッピンQ(中土佐町)

少女たちがダンスを通して成長していく姿を描く青春ストーリー。中土佐町に住む主人公・小湊伊純が行き場のない思いを胸に走り、力いっぱい叫んだ場所が久礼漁港だ。(写真: PIXTA)



©T/PQP 2016

しがけん
滋賀県

ちはやふる(大津市)

競技かるたとほのかな恋に彩られた高校生の物語。競技かるたの大会会場である近江神宮は作品の聖地として多くのファンが訪れる。

クレープ

写真：石原秀樹・マリオンクレープ



クレープ屋台の先駆け、「マリオンクレープ」が東京・原宿の竹下通りに出店したのは1977年。当時は週末に竹下通りをぶらぶら歩き、屋台で買ったクレープをかじりながら、ストリートパフォーマーに溢れる原宿の歩行者天国を眺めるのが、全国の若者の憧れとなった。そして原宿は今、日本独自のファッションカルチャーの中心地として、日本の若者と外国人観光客で常ににぎわっている。

フランス・ブルターニュ地方発祥のクレープは、日本に上陸以来、本国とはまったく違う形に進化してきた。フランスでは定番のバター&シュガーや、チョコレートをはさんだクレープも、100種類はあるといわれる屋台クレープのメニューのどこかに残っているはずだが、日本で圧倒的な人気を誇るのはいまも昔も「バナナチョコクリーム」。クレープ登場以前、喫茶店で人気を独占していたスイーツであるパフェやトッピングが山盛りのホットケーキの流れをくみ、日本式クレープにはそのうち自然とホイップクリームやアイスクリームが包まれるようになった。最近ではあんこやチーズケーキ、軽食にもなるハンバーグやツナ、チーズが入ったものまであり、この40年間の日本の食文化における変化がギュッと凝縮されているかのようだ。コーン型に巻かれたクレープは、今では立派な日本のポップフードになっている。



上左：クレープ片手にウィンドウショッピングを楽しむ姿は、原宿・竹下通りならではの光景

上右：目移りしてしまうほどの多彩で豊富なメニュー。季節によって変わる限定メニューも見逃さない

下：人気メニュー「バナナチョコクリーム」(奥)と「いちごチョコチーズケーキクリーム」(手前)。焼きあがるとくるくるとコーン型に巻かれた姿で提供される



三町伝統的建造物群保存地区 国の重要伝統的建造物群保存地区に選定されている古い町並。
人力車に揺られながら散策するのー興だ (写真：アフロ)



蒲酒造場
創業1704年の老舗の造り酒屋。瀬戸川沿いにある白壁の土蔵とともに、国の登録有形文化財に指定されている



古川祭の起し太鼓
4月19日の夜は深夜まで大太鼓の音が鳴り響く

アニメ『君の名は。』から巡る 飛騨・高山

本州のほぼ中央に位置し、周囲を山に囲まれた岐阜県の北部、飛騨地方。里山の自然と古き良き日本を感じることができる美しい地域だ。

そこにもうひとつの街歩きの楽しさが加わった。

2016年、飛騨市は

アニメーション映画

『君の名は。』によっ

て、突然注目を浴びた。映画は、東京に住む男子高校生「瀧」と架空の町・糸守町に住む女子高校生「三葉」の体が入れ替わるという奇想天外なできごとから始まる。だが入れ替わるうちに、いつしか互いを思い合うようになり、いよいよ会おうとするのだが、会えそうで会えないふたり。せつない展開に老若男女が涙した。

架空の町を舞台にしているものの、ところどころに飛騨市の風景が登場する。映画が公開されてしばらくすると、瀧と三葉の軌跡を辿るかのように、ファンたちが飛騨市を訪ね歩くようになった。東京を新幹線で出発し、名古屋からローカル



気多若宮神社 瀧が聞き込みのために立ち寄る場面。後ろの階段は気多若宮神社をイメージしている



© 2016「君の名は。」製作委員会



© 2016「君の名は。」製作委員会

飛騨古川駅 北側にある跨線橋から見えるのが映画に出てくる風景だ



© 2016「君の名は。」製作委員会

線に乗り継いで瀧

がまず降り立つ駅

は、飛騨市の玄関

口である飛騨古川駅、三葉の住む町を探し歩く途中にある神社は気多若宮神社、調べものをする図書館は飛騨市図書館がモデルとなっている。気多若宮神社は、2016年12月1日にユネスコ無形文化遺産の登録が決まった「古川祭」で有名だ。日本三大裸祭のひとつであるこの祭は、毎年4月19、20日に開催される。数百人のさらし姿の男たちが櫓を担ぎ、町中を巡行する「起し太鼓」は圧巻だ。

いつか東京に出るのを夢見て、「田舎」暮らしに飽き飽きする三葉だが、映画に描かれた飛騨の自然とのんびりとした人々の生活は、都会に住むものにとっては魅力的だ。どこか日本の原風景を思い起こさせるようで、それが多くの人を飛騨への旅に駆り立てているのかもしれない。



飛騨市図書館※ 瀧が糸守町（架空の町）について調べた図書館のモデル

※飛騨市図書館内の写真撮影をする場合は、カウンターで許可を得てください。(撮影可能時間：9：00～17：00のみ)
また、撮影をされる際には、一般利用者の顔が映らないようご配慮ください。





秋の高山祭（八幡祭） 高山の秋を彩る櫻山八幡宮の例祭。「八幡祭」だけの11台の屋台が登場し、屋台が町を巡る曳き廻しなどの伝統的な祭行事が楽しめる（写真：高山市）



高山陣屋 高山城主金森家の屋敷として使われていたが、飛騨が江戸幕府の直轄領となってからは、陣屋となった



左：中橋 高山市内の中心部を流れる宮川にかかる飛騨高山のシンボルのひとつ。春にみられる満開の桜と赤い橋の調和が美しい

右：宮川朝市 新鮮な野菜や果物、漬物や味噌などの加工品から民芸品まで何でも揃う、今も昔も欠かせない市民の台所。宮川沿いに一直線にお店が並び、買い物しやすい



飛騨古川駅から20分ほど電車に乗ると高山駅に着く。飛騨高山（高山駅周辺の観光地を指す）といえ、真っ先に思い出されるのは古い町並だろう。17世紀の初めに、領主の金森長近が築いた高山城を中心に発展した城下町だ。江戸時代（1603～1867）の風情を残す家屋が軒を連ねるふたつの伝統的建造物群保存地区は、観光の中心地。観光客をのせた人力車をよけながら、名物の「飛騨牛串」や串にさした醤油味の「みたらしだんご」（全国的には甘辛だれが絡んだおやつとしての「みたらし団子」が多いが、飛騨の団子は軽い食事のように食される）を食べるのが旅の定番だ。造り酒屋に立ち寄り、日本酒に舌鼓を打つもよし。愛嬌ある猿の赤ん坊の人形「さるぼぼ」をお土産に買うもよし。ちなみに、映画『君の名は。』でも、このさるぼぼが弁当を包む布の模様になっていた。



徳川幕府（1603～1867）下の役所として日本各地60カ所にこうした陣屋と呼ばれた建物が置かれたというが、現存するのはこのみ。宮川にかかる中橋を眺めるなら陣屋のあたりから。春の訪れが遅い飛騨では、中橋にかかる桜を鑑賞できる時期も長い。毎日朝から正午まで行われている朝市も見逃がせない。日本三大朝市のひとつである宮川朝市と陣屋前朝市を訪ねるのなら早起きは必須だ。

4月14、15日は春の高山祭、「山王祭」も開催され、12台の豪華絢爛な屋台が行列をなす。秋の高山祭こと「八幡祭」は10月9、10日に行われ、からくり人形を積んだ屋台などが、夜まで街を練り歩く。

桜色に染まる春、若葉がまぶしい夏、紅葉が燃える秋、深い雪に覆われる冬。どの季節も飛騨高山の町並は、絵はがきのように美しい。



飛騨古川駅周辺



高山駅周辺



交通案内

東京駅から JR 北陸新幹線で富山駅へ約2時間15分。特急で飛騨古川駅へ約1時間15分。JR 高山本線で高山駅まで約15分

問い合わせ

● 飛騨市
TEL: 0577-73-2111
<https://www.hida-kankou.jp/>

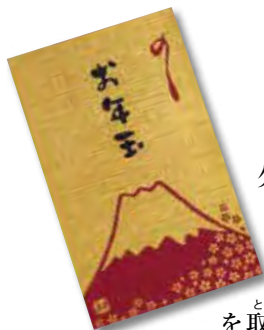
● 高山市
TEL: 0577-32-3333
<http://kankou.city.takayama.lg.jp/>



ち い ふくろ ひ と こころ
小さな袋がつなぐ人の心

ぽち袋

写真: 楠 聖子



新年を祝うお正月は日本人にとって、
欠かせない重要な行事のひとつだ。子
どもたちが待ちかねるそのクライマッ
クスは、両親がおもむろに「お年玉袋」
を取り出す瞬間だ。「お年玉」とは、古くは

14世紀ごろからある新年の贈り物。現代ではお正月に
子どもなどに贈られるお金のことを指す。表に「お年
玉」と書かれた小さな封筒、「ぽち袋」は、もとは芸者な
どに渡すチップ、従業員への心付けを包む袋だった。

日本人はむき出しのお金を受け渡しすることに抵
抗感があり、小銭を紙に包んでひねったものを「おひ
ねり」としてチップやご祝儀を渡す習慣が古くから

あった。小銭がこぼれないようにと、袋の体裁になっ
たのが「ぽち袋」のはじまり。「ぽち」には「少し」の意
味があり、「ほんの少しだけれど…」という控えめな
気持ちから「ぽち袋」という名前がついたともいわれ
ている。

相撲や歌舞伎などの興行で、客が多く入ったご祝儀
として関係者に配られるものは「大入り袋」と呼ば
れ、今でもその習慣は残る。最近ほ
ポップから粋なものまでデザイン
も多彩になり、お金の受け渡しだけ
でなく、メッセージを添える袋など
としても活用されている。

