

島根から見る

—サブカルチャーを通して島根県の地域性へ—

大西 永昭

1. 島根県の文学とサブカルチャー

たとえば、「古事記」や「日本書紀」にもその記載が見られる出雲神話や完全な形で現存する唯一の風土記である「出雲國風土記」があり、明治を代表する文豪・森鷗外を輩出し、小泉八雲ことラフカディオ・ハーンが住まい、志賀直哉や芥川龍之介など数多くの文人たちが訪れた島根県という場所は、文学史的にみても文化資産の豊かな地域といえるだろう。島根県の文学に関する書籍も近代以降の散文に関係するものだけでも、以下に掲げるように数多く刊行されている。

- ① 浜川博『山陰文学の旅』（今井書店、一九五九年四月）
- ② 伊沢元美『島根文学地図』（今井書店、一九六八年六月）
- ③ 小原幹雄／伊沢元美『出雲・石見文学風土記』（園山書店、一九七二年一二月）
- ④ 島根県小中学校国語教育研究会『島根の子ども文学風土記』（日本標準、一九八二年九月）
- ⑤ 野田宇太郎『野田宇太郎文学散歩21下 山陰文学散歩』（文一総合出版、一九八三年四月）
- ⑥ 『ふるさと文学館 第三八巻【島根】』（水上勉／三浦哲郎／松永伍

- 一／阿刀田高・監修、ぎょうせい、一九九三年一月）
 - ⑦ 小糠しのぶ／西尾肇／岡部康幸『新山陰小説風土記』（山陰中央新報社、一九九五年九月）
 - ⑧ 岡正『島根の子ども文学館』（今井書店、一九九五年一月）
 - ⑨ 山崎克彦『石見と文学』（私家版、一九九四年九月）
 - ⑩ 寺元喜徳『山陰文芸襍記』（黒潮社、一九九九年七月）
 - ⑪ 『松江 文学への旅 新装増補改訂版』（藤岡大拙・編、松江観光協会、二〇〇九年一月）
 - ⑫ 『人物しまね文学館』（島根県文学館推進協議会・編、山陰中央新報社、二〇一〇年五月）
 - ⑬ 『続・人物しまね文学館』（島根県文学館推進協議会・編、山陰中央新報社、二〇二二年五月）
- 「地域性と文学」というテーマで島根県について考えようとしたとき、まず思いつくのがこれら文献の中にあげられているような島根県縁の作家たちの作品の中から、そこに描かれた島根県の姿を取り出すことである。しかし、右に列挙した書籍の中には、『松江 文学への旅』の緒言で藤岡大拙が、松江を訪れた文化人によって「書かれたものはほとんど随筆や紀行スタイルの叙景文であ」り（松江を舞台にし

た小説が書かれることはなかった」と述べ、あるいは、『人物しまね文学館』の中で高橋一清が、石見を題材とした作品が多いが（松江、出雲、隠岐に関し、その地で生まれ育った人物を主人公に描かれる作品は、私の知る限り「阿国」のほかなく、（作家が残している文章はことごとく随筆、そして紀行文である）と述べているなど、島根県は作家たちの物語的想像力を喚起しにくい場所であるとするような意見が見られる。

けれども、これを活字表現のみに限定せず、その範疇にサブカルチャーまでを含めれば、おおきてつお「島根の弁護士」（二〇〇四〜二〇〇八年）や尾瀬あきら「蔵人」（二〇〇六〜二〇〇九年）などの松江を舞台とした作品、出雲神話を物語のモチーフに採り、出雲で生まれ育った登場人物が活躍する、樹なつみ「八雲立つ」（一九九二〜二〇〇二年）、高田裕三「碧奇魂ブルーシード」（一九九二〜一九九六年）など、島根県を描いたマンガは多数存在する。物語的想像力から縁遠い地と考えられていた近代以降の島根県も、サブカルチャーの領域ではしっかりと物語を紡ぐ想像力と結びついているのである。こうした状況からも、島根県における「文学と地域性」というテーマで考えようとするとき、サブカルチャーがこれまで一つの陥穽となっていたといえる。

さらに島根県とサブカルチャーということで考えると、今日の島根県内では興味深い事例が見られる。現在、島根県内の観光地のお土産売り場などを覗くと目つきの悪い少年のイラスト共に（島根は鳥取の左側です！）というメッセージがプリントされたTシャツが売られているのを見かける。これは二〇〇八年から島根県内で販売されている島根県応援Tシャツで、テレビアニメ「秘密結社鷹の爪」に登場する

キャラクター・吉田君をTシャツにデザインしたものである。この吉田君というキャラクターが島根県吉田村（※現在は雲南市に統合）の出身と設定されていることに因んで、島根県の観光 Super 大使に任命され、現在では観光案内所や商業施設など、県内各所にその姿が描かれるようになった。

アニメやマンガを地方自治体が観光資源として活用しようとする試み自体は、今日ではさほど珍しいことではない。たとえば、鳥取県境港市が、水木しげるの「ゲゲゲの鬼太郎」で町興しをしていることなどは全国的にも有名であり、また、アニメやマンガの舞台になった土地をファンが訪れる聖地巡礼と呼ばれる現象もテレビなどで紹介されるようになった。ただ、島根県の場合、観光アピールに既存の人気アニメを用いたということ以上に、ある種の自虐をセールスポイントにしている点が特徴的だといえる。そもそも「島根は鳥取の左側」とは、自ら自県の日本地図上における位置が他県民に認知されていないということを前提にしたメッセージである。こうしたネガティブな自己認識が島根県の自分語りの中には頻繁に顔を覗かせる。たとえば、島根県観光連盟によって刊行された『島根県観光事典』¹を開くと、その「はしがき」には次のように記されている。

島根県は山陰地方の中心部に位置している。いわば山陰の代表といっている方がいいだろう。

ところで、山陰といえどどんな言葉が浮かぶだろうか。恐らく次のような言葉ではあるまいか。

曇り空・低くたれこめる雲・うなる北風・鉛色の海・荒々しい

波・氷雨・古い社・珍しい民俗行事 etc.

これらの言葉はすべて「暗さ」につながっている。果たしてそうなのか。

この観光事典は、島根の「暗さ」への言及から始まる。もちろん、その後の展開は、一見「暗い」と思われている島根が実は「明るい」のだ、という観光案内書に相応しい島根賛美へ続くのだが、目を惹くのは「島根は暗い」ということが最初に前提されている点である。ここに見られる、島根は「暗い」と思われがちだが本当は「明るい」という島根評はこれ以外にも多くの島根関連の言説の中で目にすることができる。一九九〇年三月に刊行された島根県イメージ推進調査研究会の報告書には、同様に島根の「暗さ」と「明るさ」に関する記述とともに、島根県は「イメージが稀薄で知名度も低」という文言も見られる。これらは文脈上、島根県につきまとうマイナス・イメージを反証することに力点が置かれた言説ではあるが、島根県の住民が自分たちの住む地域の特徴を「暗さ」や「知名度の低さ」としてひとまず引き受けているということは看過できない点だろう。島根県応援Tシャツの「島根は鳥取の左側です!」という文字も自虐的な笑いとして採用されているのはわかるが、本来は島根県を「暗い」「知名度が低い」と語る言説と同種のネガティブなメッセージである。こうした否定的な自己認識は、何に由来するものなのだろうか。

島根県はもともと出雲、石見、隠岐という三つの異なった地域から成る東西に長く広がった県である。そうした地域を一つの島根県として語ることは容易ではない。幕藩領支配の根絶を目的に行われた廃

藩置県以後、藩の支配区域を越えて敷かれた新しい行政の単位が、そこに生きる人々の間に何らかの地域性が共有させることができたのかといえば、決してそうではないだろう。

そこで本稿では、島根県が現在のメディア上でどのように眺められているかを考察することで、島根県に付与されたイメージを探っていくことにする。今日のマンガやアニメなどのメディア作品を概観すると、その土地を舞台にしていながら市町村名を伏せ、「島根県」という固有名に代表させたものが散見される。県内各地域ごとの差異を捨象して「島根県」という呼称の下に物語が語られるとき、島根県はメディア作品の中でどのような像を結び、どのような意味合いを付与されるのか。そして、そのときそこに表れたものこそが、今日のメディア空間内における島根県の地域性と呼ばれるべきものではないだろうか。サブカルチャーの中ではたして「島根県」はどのように眺められているのか。そこから島根県の地域性について考えていきたい。

2. 島根にパソコンはあるか？

大手検索サイト Google の検索窓に「島根 パソコン」と入力すると、なぜか「島根 パソコンがない」「島根 パソコンあるわけない」といった予想検索の候補が挙がってくる(※二〇一二年九月十二日現在)。むしろこの御時世に島根県内にパソコンが一台もないなどということは当然あるわけもなく、むしろ県内には富士通のノートパソコンを基盤から製造している工場さえ在る。

そもそもこの文言は何の由来もなくネット上に広まったのではな

い。二〇〇一年公開の細田守が監督したアニメーション映画「デジモンアドベンチャー ぼくらのウォーゲーム!」の中で、夏休みに島根の祖母の家にやって来た登場人物の一人が「やっぱ島根にパソコンなんてあるわけじゃないじゃん!」と叫ぶシーンがあり、このセリフが元の文脈を離れ、島根県を揶揄するネットスラングのように用いられているというのがこの実情である。おそらくこの流言を広めながら、本気で「島根にパソコンがない」と信じている者は実際にはごく少数だろう。この流言の拡散した背景にあるのは、現実には「島根にパソコンがない」ことではなく、「パソコンがない」ことと島根県のイメージの間に高い親和性があったからだと考えられる。これがもし島根ではなく、愛知や福岡、広島などであったとすれば、たとえ誰かがそれを呟いたにしても顧みられることはなかったはずである。「島根にパソコンがない」という言説が成立するためには、やはりそれなりの説得力が必要であり、今日のメディア作品は「パソコンがない島根」というイメージと一種の共犯関係を結びながら、島根県を物語の舞台として自作の中に描き出している。

では、「島根にパソコンがない」という言説の引用元である「デジモンアドベンチャー ぼくらのウォーゲーム!」(※以降、「ぼくらのウォーゲーム」と省略表記)はどうだろうか。デジモンとはデジタルモンスター¹の略称であり、一九九七年にバンダイから発売された携帯ゲームの商品名のことをいう。当初は同社が販売し社会現象にもなった「たまごっち」のような育成型携帯ゲームとして商品展開されたが、そこからカードゲームや立体玩具、プレイステーションなどのゲーム機用ソフトといったメディアミックスを経て、一九九九年の三月に「デジ

モンアドベンチャー」としてテレビアニメ化された。「ぼくらのウォーゲーム」は、このテレビアニメの劇場版作品第二弾にあたる。²⁾

ネット上に突如現れ、コンピュータ管理された世界中の様々なシテムを混乱させるデジモンの存在に気づいた当シリーズの主人公・太一とその友人・光子郎、島根県の祖母の家に帰省中のヤマトとタケルの兄弟が、味方のデジモンたちと協力しながら、この敵性デジモンを打ち倒すというのが、この作品のおおよそのストーリーである。少年たちが力を合わせて強大な敵を倒すというのは、まさに少年マンガの王道的な展開だが、特異なのは主人公の太一は東京の自分の家から一歩も出ず、太一に協力するヤマトとタケルは東京から遠く離れた島根にいてというその設定である。テレビシリーズの「デジモンアドベンチャー」には、主人公含め八人の子どもたちが味方のデジモンとともに冒険する「選ばれし子供たち」として登場する——八人それぞれが勇氣、友情、愛情などの紋章を持つという点などは曲亭馬琴の「南総里見八犬伝」を彷彿とさせる——が、この映画ではその仲間たちが中学受験や友達の誕生パーティーなど個人的な理由で参戦できず、島根にいた二人だけがネットを通して東京の太一と光子郎に協力する。

このことが示しているのは、同じ東京にいる者同士が必ずしも繋がりが合えるわけではなく、逆に東京と島根という隔たった場所にいる者同士でもネットを通じて繋がることができるという事態である。この作品において一つの重要なモチーフとなっているのは、「ネットがあればどんな遠隔地とも繋がれる」ということだろう。事実、物語のクライマックスで敵を倒す最後の決め手となるのが世界中の子どもたちから送信されてくる膨大な数の電子メールということも、つまりはネ

ットで繋がった世界中の見知らぬ相手の方が、繋がれない東京の仲間よりも頼りになることを表している。そのような作品の中で、島根パートが三刀屋町と木次町の風景を元にした緑の深い農村として描かれている⁽³⁾のに対し、東京パートはお台場パレットタウンの大観覧車が太一の家の窓から見えているなど、両者は「田舎」と「都会」という対照性の上で空間的に隔絶した地であることがことさらに強調されている。それだけではない。島根ではパソコンを探すヤマトたちを、一面識もない近所の大人が事態の理解もままならないまま手伝ってくれるが、東京では同じ家の中にいる太一の母でさえ息子たちの助けになることはない。

東京と島根のこの徹底したコントラストの中から浮かびあがるのは、豊かな自然の風景、人々の人情、物質的な不自由といった、象徴的なまでの「田舎」の姿であり、その牧歌的な様子はたしかに「パソコンがない世界」（『前近代的社会』）そのものである。三刀屋町と木次町をモデルにしながらその地名を出さず、ただ「島根」と呼称することでの作品における島根県はそうした「田舎」を表す記号として描かれていることがわかる。

3. やはり島根にパソコンはない？

島根を極端な「田舎」として描いているという意味では、前項で紹介した「秘密結社鷹の爪」もそのような作品の一つに数えられる。「秘密結社鷹の爪」は、島根県に在住していたこともあるCGクリエイター・FROGMANがAdobe Flashで制作し、監督、脚本のみならず作中

におけるほとんどの役柄の声優までほぼ一人でこなしたアニメシリーズの総称である。低予算のアニメ作品ながら、テレビ放送が好評を博し、劇場版まで発表された人気作で、その劇場版第二弾「秘密結社鷹の爪 THE MOVIE2 私を愛した黒烏龍茶」（※以降、「鷹の爪2」と省略表記）では、物語の舞台として島根県が登場する。この劇場版以前の通常テレビシリーズでも登場人物である吉田君によって、ことあるごとに（島根県では常識です）へまるで島根県のように「といったセリフで、たびたび言及され続けてきた島根県だが、この作品においてようやく島根県そのものが作中に描かれたことになる。

「鷹の爪2」の物語は、ネットを利用して日本を買収しようと目論むMr.Aと鷹の爪団との戦いを描いたものであり、日本中がMr.Aによって次々に買収されていく中、（買収するにも買収に値するようなものがない）という理由で最後まで買収を免れた島根県が物語の鍵となってくる。ネット上で圧倒的な力を発揮するMr.Aだが、逆に（ネットリテラシーの低い地域には容易には入り込めない）ことから、鷹の爪団はアジトを東京からネット配備の遅れた島根に移す。一度は為す術もなくMr.Aに敗れる鷹の爪団だが、吉田君の故郷の人々の協力もあり、パワーアップした吉田君によってMr.Aは倒される。

あらすじからだけでもわかるように、この作品は先の「ぼくらのウォーゲーム」のパロディともいうべき性格を備えている。FROGMANが実際にパロディの元ネタとして意識しているのは、あきらかにトム・クルーズ主演の映画「マトリックス」シリーズだが、制作者にその意図があるかどうかとは別に、「ぼくらのウォーゲーム」と「鷹の爪2」は相似形をなす関係にある。二つの作品は共に電脳空間が物語の

舞台となっているが、両者の発表にはおよそ七年の隔りがある。それだけの期間があれば、当然のようにネット環境やそれを取り巻く言説も異なっており、「ぼくらのウォーゲーム」では監督の細田自身が語るようにコンピュータの二〇〇〇年問題がモチーフとなっている一方で、「鷹の爪2」は先にも触れた「マトリックス」のパロディとしてのネット上の仮想現実世界の導入と、作中にハゲタカファンドという言葉が聞かれるように、投資ファンドによる企業買収の話題がニュースなどでも頻繁に採りあげられた二〇〇八年当時の風潮が反映されている。⁽⁵⁾ Mr. Aが操る、ネット空間で買収を行う怪鳥の姿をした買収マシン・ハゲタカはそんなハゲタカファンドを怪物として象徴的に表しており、二〇〇〇年問題をやはりデジモンという怪物に象徴させた細田の手法と相通じるところがある。

だが、なによりこの二作を似させてみせるのは、両方ともネットの世界と島根県を往還する物語という点である。「鷹の爪2」の舞台のモデルとなっている吉田村は、「ぼくらのウォーゲーム」の舞台となつた三刀屋町・木次町と隣接しており、この三つの地域は他に大東町、加茂町、掛合町の六つの町村と合併して、二〇〇四年に雲南市となっている。この出雲地方南部の山間地帯をネットリテラシーの低い地域として描いたこと、加えてそこに住む人々を主人公たちの支援者として描いたことよって、両作が島根県に向けた視線が構造的に同一であることがわかる。事実、細田は作品の舞台に島根を選んだ理由を（これは、島根の方には申し訳ないけど、パソコンを探すのに苦労しそうな場所という事ですね。⁽⁶⁾）とも述べており、そうしたことから考えるならば「ぼくらのウォーゲーム」における（やっぱ島根にパソコン

なんてあるわけじゃないじゃん！）というセリフは、「鷹の爪2」での（ネットリテラシーの低い地域）という島根への評価と呼応している。つまり、ネット社会と対極的な存在として島根県は両作品の舞台に選ばれているのである。

このように島根県を「パソコンがない世界」として眺めるのは両作に共通する認識だが、「鷹の爪2」に描かれた島根県は、単純化された山並みを背景に、髪型や服飾だけを取り替えた吉田君の姿をした住民たちが、互いを奇妙な渾名を呼び合い、理解しがたい奇習を行う特異な地域として表現されている。むしろそれは現実の島根県の姿ではなく、そこには著しいデフォルメが施されているわけだが、問題は島根県がそのように虚構化される対象となつたという点にある。

これは「鷹の爪2」がギャグアニメであり、あえて島根県を誰から見ても不条理で普通ではない場所として意識的に描いているということも考慮しなければならぬだろうが、それをふまえたうえで「都会」を基点としたところから島根県にみいだされる他者性には注意を払わねばならない。なぜなら結局この作品における島根県は、一方に「都会」を置いたところから眺められ、「都会／田舎」という二項対立の図式に回収されていくからである。作中で、島根の住人・永徳じいさんは、鷹の爪団の総統からMr. Aとの戦いへの協力を要請され、「都会」に対する次のような思いを語る。

住む街が無くなった？ 働く会社が無くなった？ ワシらは何十年も昔から同じことを都会に言っておったのに、都会がワシらの方を向いてくれたかね？ いやいや、ご覧の有り様じゃ。／今ま

で散々無視しておいて、いざ大変だから助けてくれと言われても、正直虫がよすぎはしないかね？ もうワシらは何も信じられんんじゃないよ。

総統が島根の住人たちに依頼したのは「日本を救う」ことへの協力であり、ことさら「都会」をとりあげて「助けてくれ」と頼んだのではない。にも関わらず、「都会」に対する不満を理由にそれが拒否されるというのは、つまり、この作品の中で島根に対する関心のあり方が「日本の中の島根県」ではなく、「都会」を視座としたときに眺められる「田舎」としての島根県にあるということを物語っている。したがって、そこで描かれる島根県は独自の個性はしばらく不問にし、「都会」に対する他者性——この場合はどれだけ島根の文物が「都会」のものとして懸け離れているかという、「都会」との差異——こそを何より地域の固有性とせざるをえない。Mr. Aに「島根には何もない」と貶されたことに対する吉田君の反論が「島根にはなあ、出雲大社や安来節、隠岐の島に石見銀山もあるし、森鷗外も生まれてリヤンコ大王もいるんだよ」という観光ガイドブック的な固有名の羅列に終止してしまふのも、そもそもこのアニメにおける島根への視線がコミュニティの外部から向けられる「観光」的なものであることを示している。

「田舎」としての島根——それ自体は一見反論しようのない見方であるように思える。ネット上で流通する「島根にはパソコンがない」という文言も、結局は島根を「田舎」として眺める「都会」からの視線によって構成されたものだといえる。しかし、この島根Ⅱ「田舎」という図式は、ある意味ではあまりに無垢に、現実の島根を虚構化し

てしまったものではないだろうか。

4. ファスト風土化しない島根

二〇〇八年七月の『國文學』の特集「地方の文学」で松原新一が「地方」Ⅱ「田舎」Ⅱ「村」という、一般通念と化したかのような像の連鎖に対する違和感を述べているが、「ぼくらのウォーゲーム」や「鷹の爪2」に登場する島根は、まさにこうした想像力の下に描かれている。疲弊・衰退する地方の現実を前にして、安易な地方礼賛に異を唱える松原の提唱と表裏一体にあるのが、三浦展『ファスト風土化する日本 郊外化とその病理』（洋泉社、二〇〇四年九月）の郊外化する地方への批判だろう。日本中の地方に大規模スーパーやコンビニ、ファミリーレストランなどが進出し、郊外化することで固有の地域性が消滅したと述べる三浦の主張は、松原のいう「実体としての地方」（現実としての地方）と「幻想」としての「地方」の乖離と軌を一にしている。

そして、それは島根県にとっても無関係な問題ではない。松江市、出雲市といった県内でも人口の集中する市では、総合商業施設が人々の消費生活を支え、全国チェーンのコンビニやファストフード店が主要道路沿いに建ち並ぶ。こうした郊外化する島根県内の状況をどう評価するかということも、「実体としての」島根」に生活する者にとつては切実な問題のはずである。そうした現実を前に島根県はメディア作品の中でどのように描かれているだろうか。

芦原妃名子「砂時計」は二〇〇三〜〇六年の約三年間に亘って小学

館が発刊する少女マンガ誌『Betsumori』に連載され、二〇〇七年にはこの作品を原作とした昼ドラマが好評を博し、二〇〇八年には映画化、小説化もされている。物語は、父親の事業の失敗から両親が離婚し、母親に連れられて東京から母の故郷である島根にやってきた、主人公の植草（※後に父親に引き取られ「水瀬」姓を名乗るようになる）杏と、北村大悟という島根に住む少年との、十年以上の年月を隔てた恋愛が物語の骨子となっている。仁摩町にある仁摩サンドミュージアムの一年砂時計が、物語の随所で描かれ杏に啓示を与えるなど、島根県内の観光地が具体的な名称とともに登場し、まさに島根県を舞台とした作品といった観がある。その一方で、杏たちが住むのが島根県内のどこなのかということは、地名が伏せられているためはつきりとはわからず、作中ではただ「島根」とだけ呼ばれる。

このマンガの特徴は、物語冒頭、成長した杏が海外に引越すための準備をしているシーンから始まり、久しぶりに砂時計を見つけたことから、自分の過去を回想し始めるという構成をとっていることである。このような回想的なモノログは、矢沢愛の人気作『NANA』に顕著なように、少女マンガやケータイ小説ではさほど珍しいものではない。だが、連載が進んでいく中で、その冒頭シーンが杏の二十六歳のときを描いていたことがわかると、この物語の時代設定に疑問が差し挟まれることになる。

物語の本編は杏が十二歳のときから語り起こされており、語り手の杏は十四年前の時点から回想を開始したことになる。連載が始まったのは二〇〇三年であるから、単純に考えて杏が二十六歳の時点連載開始時に同定すると、物語の起点となる杏の十二歳時はおおよそ一九

八九年頃のことと考えられる。しかし、その後、杏が十八歳のときに折り畳み式の携帯電話を使用している描写があり、一九八九年の六年後にあたる一九九五年にそうしたタイプの電話が普及しているというのは、時代的にもそぐわない。藤井麻理⁽¹⁰⁾によれば、日本国内で折り畳み式の携帯電話が普及し始めたのは二〇〇〇年以降で、二〇〇二年には出荷の七割が折り畳み型となっている。そこで杏の十八歳時連載開始後の二〇〇三年以降と考え直すと、冒頭の杏の二十六歳時は二〇〇九年以降ということになり、この作品は連載中の現実の時間よりも未来のことを描いていたことになる。コミックス各巻の裏表紙には、毎巻簡単な「作品紹介」があり、そこに〈現在、過去、未来をつなぐ恋の物語〉と常に銘打たれているところを見ると、そうした未来を描いた作品内の時間構成も一応作者の構想の範囲内ともとれる。

このことから、「砂時計」は二〇〇〇年以降のおよそ十四年間に亘る物語だということになるが、それは同時に島根県の十四年間で描かれているということでもある。物語冒頭で、杏は島根に対して〈友達もいない／本屋もない／ドライバシーもデリカシーも何もない／山と雪に覆われて／この村は／東京よりも息苦しい〉（12歳冬・祈りごと）、否定的な感想を持つ。友達がいないということは、東京から来た直後であることを鑑みれば仕方ないが、消費の不自由、過干渉な住民、厳しい自然、といった要素は、前項で採りあげた「ぼくらのウオーゲーム」に描かれた島根の姿とパラレルな関係にあるといえる。この作品はそれほど背景の多いマンガではないが、その中で描写される島根の風景は、山や田畑、古い旧家といった「田舎」の景物と、出雲大社、八重垣神社、琴ヶ浜などの観光地が主であり、街の様子などは一切描

かれない。したがって、たとえば主人公たちの消費行動はどのように行われているのかなど、曖昧な部分が多い。要するに主人公が島根に暮らしているが、この作品には島根での生活の文脈がすっぽり抜け落ちており、そこに描かれた島根はあたかも「都会」の人間が観光地向けて注ぐ視線によって切り取られたかのような「田舎」の観を呈している。

この作品の連載中には、すでに日本各地でファスト風土化は進行しており、〈現実としての地方〉に目を向けるならば作中での島根の描かれ方にもっと変化があつてしかるべきだろうが、そうした描写は見られない。それはひとえにこの「砂時計」という作品における島根の眺められ方が、東京出身の主人公・杏の島根に対する視線によって本質的に規定されており、物語の主要舞台となる東京と島根は、その場所それぞれに生まれ育つた杏と大悟というキャラクターを象徴的に体現しているからだと考えられる。

杏は東京について、島根の友人からの質問に答えるかたちで、〈：「人がいっぱいいる所」／「都会は冷たい」と言う人も多いけど／逆に、いい所もいっぱいあるよ／いろんな人に出会えるし／価値観も多様化してて／自由で／可能性に満ちた街〉（12歳冬・祈り）と評しており、その言葉通りに杏は東京で様々な人生観を持った人々と出会っていく。それに対し、大悟は小学校から大学までずっと島根県内の学校に通い、岡山県の小学校教師として臨時採用される時期もあるが、後に島根県で正採用となり、杏が島根に帰れば必ずそこにいる存在として描かれている。大悟は、基本的に初登場時から変わらない人物であり、見た目も杏が年齢とともに髪型を変えたりしているのに較

べて大きな変化はなく、〈全然：／変わってないよ〉（20歳冬・泣き砂）〈出会った頃からくもることのない／強い／まっすぐな瞳を持った人〉（「同前」）〈顔見るの：／6年振り？／全然変わってないな〉（「砂時計・終章」）など、杏も大悟の「変わらなさ」を強調している。こうした大悟の「変わらなさ」は、そのままこのマンガに描かれた島根の「変わらなさ」に通じる。それは東京で様々な出会いや出来事を経験しながら少しずつ変わっていった杏が、最終話（「砂時計・終章」）で島根の実家に立ち寄ったとき、偶然大悟と再開を果たし、そのまま結ばれるというエンディングを迎える展開の中にも、いつまでも「変わらない」昔のままの島根の人間が、様々な経験を積み昔とは「変わった」東京の人間を無条件で受け入れる——大悟は杏に〈となりで／幸せそうに／笑ってくればじゅうぶんなんだけど〉（「同前」）と述べているが、それは何も条件を設けないことに等しいだろう——構図として表れている。この作品において島根がいつまでも「変わらない」ことは好ましいことと評価され、「田舎」としての島根はある種理想的なものとして眺められている。まさしくそこに描かれたのは「幻想」としての「地方」であり、「ファスト風土化しない島根」などがある。

5. そんな島根に生きること

東京と島根のこうした関係性の描かれ方は、「砂時計」一作にとどまらない。一九九四〜二〇〇〇年にかけて集英社の少女マンガ誌『コーラス』に連載された、くらもちふさこ『天然コケッコ』において

も、同様の構造が見出せる。『天然コケッコー』の作中では、舞台が島根県であることは直接言及されず、ただS県というイニシャルでのみ仄めかされるだけ——しかもより細かな地名として木村、森町、中居町、草薨町など、ジャニーズのアイドルグループ・スマップのメンバーの名前をあてた架空の地名が登場することから、SというイニシャルはSMAPを表しているようにもとれる——だが、登場人物たちの用いる石見弁や島根県内を思わせる描写^{〔1〕}、作者の解説などから、島根県が作品の舞台となっていることはあきらかまで、具体的には県西部の浜田市周辺がモデルだろうと推測されるがその名はやはり作中には見られない。「島根県」という固有名が回避されたことで、島根のことをまったく知らない読者は作品の舞台がどこであるか特定できない可能性もある。その意味ではここまでにとりあげた三つの作品が、「島根」という固有名の下に島根県を虚構化していたのに対し、「天然コケッコー」は島根を元に架空の「田舎」らしい田舎を創出ししており、その「田舎」での生活こそが作品のテーマになっているといえる。

物語は、中学二年生の右田そよが通う木村中学校に、同じ中学二年生の大沢広海が東京から転校してくるところから始まる。大沢は、両親の離婚によって母の故郷であるS県木村に、母に連れられてやってきた。当初、村をバカにされていると感じ、大沢に反感を覚えていたそよだが、悪気なく思ったことを口や態度に出してしまう大沢の素直な性格に気づいてから、彼に惹かれていく。

「ぼくらのウォーゲーム」と「鷹の爪2」がそうであったように、「天然コケッコー」と「砂時計」もまた構造的によく似た物語である。

二作は共に実写映画化されており、女優の夏帆が両作の主人公を演じているなど、偶然以上の因縁がそこには見出せる。物語の構成要素をみても、離婚した母親に連れられて島根にやって来る子ども、東京と島根の少年少女の恋愛といった、その二点だけでもすでに両作は同じ物語を語っているといえるが、登場人物が担う役割もまた同様である。「天然コケッコー」の最終回間際、物語は東京に帰ってしまった大沢を待ち続ける、そよの不安や心の迷いを中心に進行する。最終回（「last scene」）で村へ戻ってきた大沢は、再びそよと以前の関係を取り戻し、村の情景を映しながら物語は終了するが、終止大沢に振り回され続け、待たされ続けても最終的には彼を受け入れるそよには、「砂時計」における大悟と同型の役割をみることができるといえる。つまり、ここにも「砂時計」に見られた東京と島根の関係が構造化されているのである。

ただ、「砂時計」が島根を「観光」的に眺めるだけで、そこでの生については比較的無頓着であったことに比べると、「天然コケッコー」は「田舎」に生きる実存の問題により踏み込んでいるといえる。たとえば、連載第一話にあたる「scene 1」に、そよが大沢から、彼が普段から着ている濃紺のフード付きジャケットを、キスとの交換条件で貰うというエピソードがある。大沢の着ているジャケットが欲しくなったそよは、まず最初にいつものように森町の百貨店・天波屋へ買い物に行くがどうしても気に入ったジャケットが見つからない。ジャケットが手に入らず落ち込むそよに、大沢は事も無げに「そよなのどこでも売ってるじゃん」と言い放ち、そよはこれに対し「都会育ちじゃわからん」と少し涙を浮かべながら答える。ここでのそよの「田舎」には売っていない商品への欲望は、大沢への恋心と不可分な状態にあ

り、それを「都会／田舎」の図式のみに還元することはできないが、〈都会育ち〉の大沢の存在が「田舎」で生まれ育ったそよにとつて改めて自分の生活圏に対して自覚的な視線を向ける契機となっていることはたしかである。〈大沢君がやって来るまじやあわしやあ十二分にこの「天波屋」で満足して買い物しとったんよね〉(「scene 21」という、以前の自身を顧みるそよのモノログからもわかるように、東京からやって来た大沢の視線をなぞることで、そよはそれまで気づかなかった自分の生活の中に「満ち足りなさ」を発見する。逆にいえば、大沢との出会いがなければ、彼女は「満ち足りなさ」など感じることはないまま生きていったかもしれない。このように「田舎」がどのようなものであるかというその特徴は、「都会」という外部から眺められることで初めて鮮明にその輪郭を露わにするのである。

作者のくらもちふさは、聖千秋とのメール対談¹²⁾の中で大沢が東京の出身という設定について、〈自分が田舎に行った時の気持ちとか、実験的なエピソードが有った方が、自分も描きやすかったからってことかな? 完璧田舎の人ばかりにしてしまうと、実際田舎で育った人が描いたものにはかなわないわけだし、自分が少しでも描きやすい部分が欲しかったんだと思うよ〉と述べており、意図的に外部からの視線を作中に導入したことを明かしている。「天然コケッコー」は一見「田舎」の村の内部に自閉した物語に映るが、実際そこに描かれているのは外部から眺められた「田舎」であり、主人公そよのナレーションは常に村の外部に向けられたものとなっている。そんなそよの語りかける先にいるのは、そよたちの村を眺める村外の人間、すなわち読者だろう。外部に向けて自分の住む村を語っていく中で、そよは「田

舎」としての村の姿と自身の生を再発見していくのである。

「田舎」としての島根をどう受け止めるかということとは、島根に生きる者にとつては自己の実存に関わる問題である。「秘密結社鷹の爪」以前の FROGMAN のデビュー作「菅井君と家族石」の第四話で、吉田君が初登場時¹³⁾に呟いていた〈つまん／退屈しのぎに青空球児好児のネタをやってみてもつまらん／何か面白いこと無いかなあ〉というセリフに表れた「田舎」の生活への倦怠や、「砂時計」連載終了後、本編の三十年前のこととして発表された番外編「カナリヤ〜 30 years ago 〉」に登場する、東京に出て行くことを夢見た若き日の杏の母が生まれた村を〈鳥かご〉と感じた閉塞感のように、実際にその地に生きる者にとつて、「田舎」に生きるということは、疎ましい現実でもありうる。「天然コケッコー」は、作品全体としては「田舎」での生活を肯定的に描いてはいるが、そこには好ましい「田舎」像だけに回収されない、「田舎」の疎ましさも常に同居していることを忘れるわけにはいかない。

6. サブカルチャーの中の島根を生きる

ここまで島根県を題材にした主に四つの作品をみてきたが、そこに描かれた島根は、そのいずれもが東京Ⅱ「都会」に对照される「田舎」としての姿を呈していた。島根県が物語の舞台とされるとき、必ずといってよいほど東京と対置されるというこの構造にこそ、今日のメディア上で島根県がどのように眺められているかが表れているだろう。島根県を語る言説の中に見られる「暗さ」や「知名度の低さ」といつ

た言葉にしても、それは元々それ自体で存立するものではなく、「明るさ」や「知名度の高さ」といった中心的な価値観から対蹠的に見出される性質である。「暗さ」「知名度の低さ」といった外在的な評価の先に見据えられているのが、東京に代表される「都会」の存在であり、そうした「都会」と比べられた島根の姿を住人自身が内面化することで、自分たちの住む場所の地域性をそのようなものとして受け入れていくことになる。

だが、そのような地域性が固有性を担保されたものであるかといえば、決してそうではない。細田守は、「ぼくらのウオーゲーム」のリメイクともいべき長編アニメ「サマーウォーズ」を、島根ではなく長野県上田市を舞台に物語を展開し、また、芦原妃名子も「砂時計」の元となったマンガ「蝶々雲」(『Betsucomi』二〇〇二年九月)の舞台を兵庫県の過疎の島と設定している。要するに今回とりあげたような作品は、島根県に限って可能な物語ではないということである。「田舎」であるということは、当然ながら島根に固有の特徴ではない。三浦展が現在の地方都市がファスト風土化し画一化したことを指摘すると同時に、メディア作品に描かれる「田舎」もまた、「どこでもある」と同時に「どこでもない」無場所的な空間として表れる。したがって、メディア作品に描かれた島根県内の各所も、「島根県」という現実の場所である以前に、「田舎」としての匿名的な記号となつていかざるをえない。「島根県」の固有の地域性など、そこに求めるべくもない。虚構化された島根を受容しながら、現実の島根を眺める——現在の島根県に生きることはそのような二重性を生きることの意味する。そうした中でその地域をどのようなものとして認識するかは、自分の視

座をどこに置くかによって異なってくる。東京から見ると、島根から見るのか、あるいはそれ以外に視座を求めるのか。少なくとも現実と虚構が複雑に絡み合った今日において、一つの事象を眺めるためには複数の視座が必要だろう。サブカルチャーに描かれる地方を生きる人間にとつて、今やそうした感性は欠かすことのできないものとなっている。

注

- (1) 島根県観光連盟『島根県観光事典』(黒潮社、一九八九年三月)
- (2) 「デジモンアドベンチャー」のテレビアニメの放映開始直前の一九九九年三月に東映アニメフェアの中の一冊として公開された、約二十分間の短編アニメ「デジモンアドベンチャー」が劇場版第一作である。
- (3) 『DIGIMON MOVIE BOOK』(Vジャンプ編集部・編、集英社、二〇〇一年一月)には、パソコンを求めてヤマトたちがさまよう島根県の農村風景がすばらしい。ロケーションハンティングが行われた、島根県三刀屋町(みとやちよう)・木次町(きすきちよう)周辺がモデルになっている。とある。
- (4) 細田は本作に対して行われたインタビュー(『DIGIMON MOVIE BOOK』)の中で(当時は2000年問題があまり知れ渡っている頃じゃなかったから、2000年問題が実はデジモンの仕事だったということになると、子供も身近に感じられるんじゃないかな)と思ったと述べている。
- (5) 二〇〇七年には、真山仁の同名小説を原作とする、企業買収をテーマにしたテレビドラマ「ハゲタカ」をNHKが制作・放映している。
- (6) 小黒祐一郎「特集「アニメの技術を考える」クリエイター 創作の秘密 細田守インタビュー」『美術手帳』二〇〇〇年九月)
- (7) リャンコ大王とは、かつて竹島に生息していた巨大な雄のニホンアシカのこと。現在、島根県立三瓶自然自然館で剥製が展示されている。吉田君が列挙する島根の名物の中でも、このリャンコ大王だけは他に較べ

知名度が低く、ここでそれが挙げられるのは有名な物の中に一つだけマインナーな物が交じっているというギャグだと考えられるが、このリャンコ大王が竹島に連なるものであり、それが島根の名物に数えられているという事実も看過できない。

- (8) 松原新一「地方」という幻想』『國文學』53-10、二〇〇八年七月)
- (9) 本編は二〇〇五年までで完結しており、二〇〇六年に発表されたのは番外編のみである。
- (10) 藤井麻理「携帯電話のデザイン変遷」『特技懇』232、二〇〇四年三月)
- (11) 「scene 12」で「県で3つ目の空港は最近できたばかり」とあり、一九九三年に開港した石見空港（現・萩・石見空港）を思わせる建築物が登場する。
- (12) 聖千秋「解説」『天然コケッコ（集英社文庫版）』集英社、二〇〇三年八月)
- (13) 「秘密結社鷹の爪」の吉田君は、この作品からの使い回しのキャラクターである。

（おおにし ひさあき、松江工業高等専門学校）