

公開シンポジウム

「『アニメ聖地巡礼』の意味を考えるー『響け！ユーフォニアム』への人間学的アプローチ」

共催 京都文教大学人間学研究所 京都文教大学地域協働研究教育センター
 日時：2017年2月12日(日) 11:00-12:30
 会場：京都文教大学 14号館14101教室

基調講演

片山明久（京都文教大学総合社会学部准教授）

「『聖地巡礼』の意味を考えるー観光社会学から見た『響け！ユーフォニアム』巡礼」

報告 1

名取琢自（京都文教大学臨床心理学部教授）

「心理学から見た『響け！ユーフォニアム』の魅力」

報告 2

山崎晶（京都文教大学総合社会学部准教授）

「『聖地巡礼』のメディア論的意味ーライブ文化としての『聖地巡礼』」

司会：小林康正（京都文教大学人間学研究所所長：当時）

小林：本日はお忙しい中、ご来場くださりましてありがとうございます。京都文教大学人間学研究所所長の小林康正と申します。よろしく願い致します。本日は、最初の紹介で「お寒い中、お足元の悪い中」と言おうと思っていたんですが、こんなに良い天気になるとは思いませんでした。普段の皆さんの行いの良さが反映されたのではないかと感じて感謝しております。

本日主催しますシンポジウムに先立ちまして、人間学研究所という組織について説明させていただきたいと思えます。人間学研究所は、本学の京都文教大学の創設時に設立された学際的な研究機関として、20年間継続して活動を続けてまいりました。幸いなことに、昨年10月に20周年記念のシンポジウムを行いまして、冊子も20年史という形で刊行することができました。ご関心の方があれば、後ほどお手元にお渡しすることができると思えますので、お申し付けください。

人間学研究所は、学際的な研究ということを中心に置いております。人間学という、何か茫洋（ぼうよう）とした形の分からないような名前が付いていますが、そもそも本学は人間学というものを教育・研究の基盤に置いて始められた大学です。人間という存在に対して共感的なアプロ

チをもってこれを明らかにし、それを社会に還元していこうという考え方に基づいているわけです。人間学研究所はそのための附置機関・研究所ということになります。

具体的に申しますと、臨床心理学部の臨床心理学、それから今現在は学部としてはないんですが文化人類学、それから現在の総合社会学部の基礎となる経済学・経営学・メディア学・観光学、そして社会学。人間学研究所は、これらのさまざまな学問を擁して、人間を明らかにしたいと思ってアプローチしております。そういった意味で本研究所が今日、企画致しました「アニメ聖地巡礼の意味を考えるー『響け！ユーフォニアム』への人間学的アプローチ」というのは、まさに対象自体がこの学際的な研究にふさわしいというような内容で企画されたものです。

本学のもう1つの特徴は、地域の大学として生きていくことです。この趣旨から近年は社会との連携を充実させていく活動をしております。その一環で、学生たちもそうした活動にかかわっています。このシンポジウムの関連でいえば、学生が「響け！元気に応援プロジェクト」という『響け！ユーフォニアム』を応援するプロジェクトをやっております。

本日は1時半から、この学生プロジェクトが「響け！みんなのお楽しみ会」というタイトルで、葉月・葵・麻美子のお誕生会を行いますけれども、このシンポジウムはこの会とのコラボレーションという形で主催されております。

本日のシンポジウムの趣旨は、本学の人間学研究所が志向する学際的なアプローチの中で、この『響け！ユーフォニアム』における聖地巡礼現象、これの意味を学際的に考えていこうというものがございます。

この話が長くなると申し訳ありませんので、具体的な中身について簡単に紹介します。今回は本学の教員3名による講演・報告、これを基礎に進めさせていただきたいと思っております。

まず片山明久さんに「『聖地巡礼』の意味を考える-観光社会学から見た『響け！ユーフォニアム』の巡礼」という形で、まず『響け！ユーフォニアム』を中心に、聖地巡礼現象の概説をしていただくことになっています。もしかしたら『響け！ユーフォニアム』中心ではないのかもしれませんが、聖地巡礼現象についての概説的な説明をしていただく基調講演です。

次に最初の報告で、本学の臨床心理学部の名取琢自さんが「心理学から見た『響け！ユーフォニアム』の魅力」というタイトルで、『響け！ユーフォニアム』の作品について論じていただきます。

引き続き、報告の2が総合社会学部の山崎晶さんによる「『聖地巡礼』のメディア論的意味-ライブ文化としての『聖地巡礼』」です。ロックフェスティバルにおける、いわゆるファンの方たちが外に出ていく活動が、メディアがこれだけ多彩になった状況の中でも行われている。そのことの社会的な意味について論じていただきます。以上、3人のご報告をさせていただきたいと思っております。

時間もありませんので、この発表を立て続けにさせていただきます。皆さんのお手元に質問・コメントカードというのがございます。片山先生によると、知識・論説に優れた論客がこの中にはそろっていると伺っていますので、ぜひ議論を伺いたいと思うんですが、時間の都合があります。進め方は、誰々への質問というか、それについてのコメントという形で、こちらのほうに書いていただいて。これを回収して整理して、それについて返答するという、なるだけ時間を取らないような形で進めます。そして、質問者から1分程度でお話を返していただくというような形で進められた

らと思っております。ですから、「違うんだ」みたいなところが、たぶん出てくるとは思うんですが、その辺りをぜひコンパクトにおっしゃっていただけるとありがたいと思います。ご協力ください。

早速、まず片山さんの発表、基調講演から始めさせていただきたいと思っております。それではどうぞ。片山明久さんで「『聖地巡礼』の意味を考える-観光社会学から見た『響け！ユーフォニアム』巡礼」です。よろしくお願い致します。(拍手)

片山：皆さん、おはようございます。

一同：おはようございます。

片山：いっぱいお運びを頂きましてありがとうございます。何かものすごい知り合いの方が多くいんですけども、こういう形では普段接していませんので、かえって緊張するという感じが(笑)。よろしくお願い致します。それと最初に、このような機会を頂きました人間学研究所の小林先生、本当にありがとうございます。

それでは持ち時間30分ぐらいということですのでなかなか忙しいんですけども、まず最初の10分ぐらいで、現在宇治のほうで『響け！ユーフォニアム』の聖地巡礼というのはどんな感じになっているのかというのを、ちょっと基礎知識というふうに見ていきたいと思っております。それから次に観光社会学の面から見ていくという感じでいきたいというふうに思います。本プレゼンテーションは多少画像が出てきます。これは研究目的で著作権法第32条に基づいておりますので、写真とかはご遠慮いただけますようによろしくお願い致します。

まず現在の状況についてですが、まず先にちょっと確認しておきたいんですけども『響け！ユーフォニアム』という作品は、かなり恵まれた作品かなというふうに思うんです。なぜならば、まず公式のほうから、ここ2年間宇治のほうとかで、これぐらい楽しみがあったんです【スライド1】。お祭りフェスがありましたし、劇場版を見させていただいたり、また公式コンサートもありました。

2015.6	宇治でお祭りフェスティバル	
2015.10	京都でお祭りフェスティバル ～南座へようこそ	
2016.4	劇場版 響け！ユーフォニアム	
2016.6	今年も！宇治でお祭りフェスティバル	
2016.10	公式吹奏楽コンサート	公式



スライド 2

こういうのを皆さまのほうもお楽しみになったと思います。かなり幸せな状況だったと思います。

それから次に、宇治市さんにきちっとバックアップをしていただいた。最初にこういうマップを作られて【スライド 2】。それからパネルを作られて、そして宇治の観光センターに置く。駅のほうにもこの久美子パネル。今日も働き者の久美子さんですから来ておりますので、よろしかったら後でご覧になってください。向こうの会場のほうに多分おこしになっておられます（笑）。それから県（あがた）祭りのときには、特別の麗奈・久美子のパネルが出ました。これもお楽しみでした。

一方で、京阪電車さんにも非常に押しさせていただきました。こんなふうにスタンプラリーをやっていただきました。【スライド 3】。今年もまたマイARがもらえるというふうな、非常に素晴らしいスタンプラリーを継続してやっていただいております。

それから、これを私が言うのは何なんですけれども、この大学で「響け！元気に応援プロジェクト」という応援団体がございまして。例えば、今まで数えてみますと、キャラクターの誕生会とかお楽しみ会が12回、今回で13回目らしいですね——をやったり、子ども向けの催事とか、いろいろやったりしております。こういう活動を、幸いにもわれわれのところの大学は非常に応援してくれていまして。京都文教大学のホームページを見ますとトップ画面のところに「Love Bunkyo」と



スライド 3



スライド 4

いうのがあるんですが、そこにも載せていただいたりしております。

こんなふうに作品を盛り上げるアクターとしては役者がそろっているわけですが、今度は聖地の巡礼ポイントとしては、どんなところにファンの方が集まっていらっしゃるかということを見ていきたいと思います。この画像は夷（ゑびず）さんという方のブログのトップ画面と、それからセキさんという方のブログのトップ画面、このお二人の画像を本人のご了承を頂きまして載せさせていただきます。

まず何よりここに人が来るようになったというのが、一番びっくりしたことはないかと思えます【スライド 4】。「私、特別になりたいの」と。あえて場所の名前を書いていないところがいいですね（笑）。「分かるやろう」みたいなことです。大吉山でございまして。次に、ここを舞台にものすごくたくさんシーンがあったんですが、私が一番好きなのは、やっぱりこのシーンです【スライド 5】。「私、塚本のこと好きなんだけど」。もうこれはやっぱり一番キュンとくるシーンでした。今日は特に葉月誕ですので、一番当たっている。久美子ベンチです。それから「うまくなりた橋」です【スライド 6】

一同：（笑）。

片山：ここをうまくなりたと言って久美子が駆けていきます。このちょうど真ん中ら辺に映っている欄干の所で久美子が泣きました。この場所は



スライド 5



「うまくなりたい... うまくなりたい、うまくなりたい」

スライド 6

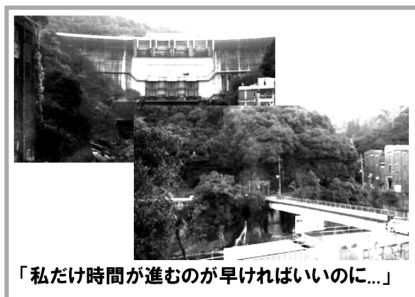
涙に割と縁があるんです。もうちょっと向こう側で葉月が振られて、緑輝に泣きついて泣くというシーンもありました。この辺です。

それから、これは2期のオープニングで喜撰橋。ご存じのように、この喜撰橋でオープニングの画像として花火が上がりました。宇治市の観光協会の専務理事は、このオープニングを見た瞬間に、どうしたらええやろうと思ったと言っておられました。もう花火できへんのと(笑)。これでファンから「いっぱい花火を上げてくれと言ってきたらどうすんねん。宇治市の議会に掛けなあかん。」と言っておられました(笑)。

それから、これも2期のシーンの1つの観流橋ですが、ここもええシーンなんです。滝先生への思いとか思慕というか、憧れを麗奈が語るシーンですけども、こういうストーリー性のある場所というのは、極めてやっぱり印象も深いです。

それからここも【スライド7】。実はここに観光客が来るとは思っていなかったんですね(笑)。「私だけ時間が進むのが早ければいいのに」とか、すごく印象的なシーンがありました。こういうところにファンの方は集っているということになります。

まだこれがありますね【スライド8】。ここまで来るかという話なんけれども(笑)。ここもシーンがいっぱいあるんです。何せ2話丸々ここが舞台になりましたからね。「去年のこともあるから、自分のことで下級生に迷惑かけたくないんだよ」と、



「私だけ時間が進むのが早ければいいのに...」

スライド 7



「去年のこともあるから、自分のことで下級生に迷惑かけたくないんだよ」

スライド 8

これはまあ分かる人なら分かるというレアな台詞です。夏紀先輩が久美子に言う言葉ですけども。非常に好まれています。

また作品ゆかりの中路ベーカリーさんにもファンの方がたくさんお越しになっています。今日はイベントに合わせて、わざわざパンを配達していただけることになりました。皆さん後で、多少シンポジウムが延びましても昼食はパンがありますからそれを食べていただいて、ということをお願いします(笑)。と、もう1つはこちらも作品ゆかりの幸栄堂さん。こちらにもたくさんのファンの方が来られるようになっています。今日はイベント会場におまんじゅうもございます。お楽しみ下さい。

こういうふうには、場所としてはこんな感じなんですけれども、楽しみ方としてはいろんな楽しみ方を、現在ファンの方はされていらっしゃる。まず探訪ブログ。これは「日々は妄想」対「ぶらり聖地巡礼の旅」という(笑)心躍る戦いがありました。本当に1年前の木曜日の朝、目を凝らして両方を見に行っただという方も多かったんじゃないかと思いますが、最速ブログ2つがガチバトルをしたということで、素晴らしいことでした。

それからイラストを描いていただいた方も非常にたくさんいらっしゃいます。われわれどもの響けPJのほうで募集もさせていただいたので、現在190枚ぐらいのイラストがたまっております。

それからコスプレを楽しんでいただいている方も非常にたくさんいらっしゃいます。お名前はあえて申しませんですけども、本当に何回もいつも我々のイベントにお越しいただいています。マライア・キャリーさんも来られています(笑)。いったい何人いんねやという話ですけども、増殖されていらっしゃるという感じでございます(笑)。これは前回のお楽しみ会のときで20数名いらっしゃったんです。すごかったです。

それから痛車でお楽しみの方もいらっしゃいます。今日は大学に、すでに6台ぐらい痛車が来て

います。後でご覧いただけたらいいんですが、大学に痛車を呼んできていいのかという問題もまたあると思うんですけれども（笑）、一応やってしまったものはすぐ帰ってくれというわけにはいかないので（笑）、しばらく見ていただくという感じです。

それから手作りグッズを作っていたりしゃる方もいらっしやいます。これはお酒です。かなり初期の頃に作られました。それからこの「回る久美子」。このときは久美子じゃなくて晴香先輩ですけども回るんです。これは1期のオープニングに出てきた画像なんです。それからバッジを作る方もいらっしやって、作るだけではなくてくださるということもされていました。それから同人誌もちろんです。私にとっては教科書みたいなもんです（笑）コミケでも確認できますように、多数出ています。

それからこの作品のアイテムであります吹奏楽。これは当然吹奏楽経験者の方でしたら吹きたくなるということで、久美子ベンチで出会って吹いたりというのがあったわけです。何せ作品の声優さんまで楽器を楽しんでいるというぐらいですから、この作品にあってはこの楽しみ方は当然という感じ。その動きが発展致しまして、北宇治高校OB吹奏楽団という楽団が生まれたということです。昨年12月には立派にコンサートもおやりになって、ものすごくたくさんのお客様がお越しになったという状況があります。こうやって新聞にもどんどん報道されて、ちょっと注目される現象という感じになりました。

それから宇治の観光センターに、4月からファンの交流ノート「みんなの交流スコア」というのを置かせていただいています。現在は15冊目が昨日終わったところだそうです。これまでの書き込み数が、だいたい4,500件ぐらい書き込まれているということです。こんなふうな場所や楽しみ方が、現在の『ユーフォニアム』の現状かと思えます。

さて、ここから先は、これらの現象をふまえて、アニメ聖地巡礼の意味を考えるということで話を進めていきたいと思えます。現在アニメ聖地巡礼の研究というのは、例えば、ざっとこれぐらいのアプローチがあると思えます【スライド9】。まず1番目、観光学的側面ということなんです。これは例えば北海道大学の山村高淑先生がこの面を研究されておられます。地域とファンの方々はどうなふうに繋がっていったかですとか、その上でファンの方は地域のためにどんな活動をしているのか。そこに制作者との三者のトライアングル

というのがうまく形成されると利他性が出てくる。そういうようなお話をされています。

それから地域政策的な側面というのも多いです。これは、最近では一番多いかもしれません。このアニメおよびアニメの聖地巡礼によって、その地域にどれぐらいの経済効果があったかという点についての研究です。移り住んできた人が実際にいますからね。大洗のふるさと納税は1億2,700万でした。何かすごい金額になっているんです。

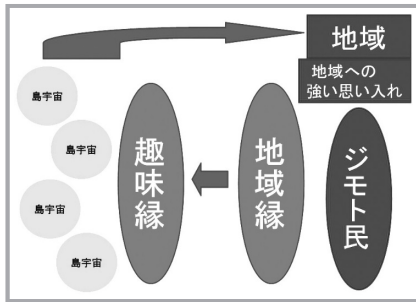
それから次に文化政策的な側面というのもあります。これは研究者としては、あまり多くはないんですけれども。特に例えば埼玉県秩父市なんかでは、『あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』のファンたちが龍勢まつりを応援するグループをつくっているんですが、今年なんかは龍勢を作るところに弟子入りをしはったらしいです。完全に地域文化の継承者になっている。そういうような動きもあるということです。

それから4番目にコンテンツビジネスとしての側面というのもあるかと思えます。これについては、皆さんもご存じでしょうけれども、柿崎俊道さんという方が非常によく発言をされていて。いかにコンテンツというのを地域ビジネスとして結び付けていくかという点への関心です。これは非常にいい側面として、何でもかという、ビジネスに落とし込めると続くん。一過性に終わらない。だから地域のためにかえってなるということです。

そして5つ目。さっき最初の表に、観光社会学と書いてあったんですが、それについて今から少しだけ時間を頂まして、お話ししたいと思えます。観光社会学は、観光を対象にした社会学みたいな感じのイメージを持っていたらいいんですが、限られた時間でもありますので、今日は2つ、観光社会学のポイントというか、元々注目しているテーマというのを挙げていきたいと思えます。

1つはこれです「情報社会がコミュニケーション

アニメ聖地巡礼の研究	多方面からのアプローチ
<ol style="list-style-type: none"> 1. 観光学的側面 2. 地域政策的側面 3. 文化政策的側面 4. コンテンツビジネスの側面 5. 観光社会的側面 	

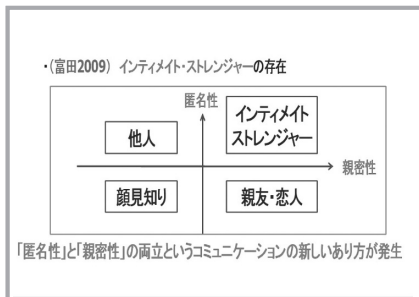


スライド10

ンに与える影響」。情報社会というのは、インターネットがどこでも使える社会と思ってもらいたい。これが、コミュニケーション、つまり自分と他人とのコミュニケーションにどんな影響を与えられるのか、どんなふうに変わるのか。他者との関係においてわれわれの価値観自身が変わってきているんじゃないかという問いがあるんです。ではどんなふうに変わっているのかということを見てみようということになります。

例えば吉見俊哉さんという学者は、情報社会、インターネットがどこでも使える社会になると、われわれは他人との関係を非場所的な次元へ移行させる、というような言い方をしております。これをちょっと図式のように解説したのがこれです【スライド10】。元々、われわれはどこかに住んでいますから、お隣さんとか近くの学校とかとは、だいたい地域縁でつながっているわけです。ところが情報社会になってきますと、別に無理に地域縁だけにこだわる必要もなくなってくるわけです。そういうときに立ち上がってくるのが、趣味縁という縁です。この趣味縁なんですけど、もちろん趣味を通じて仲間というんですか、つながりを持つと、そういう意味なんですけれども、これは自分と他者の距離が遠い・近いに関係がないわけです。

これをちょっと整理された方がいらっしやいます、こんな整理をされました【スライド11】。これは図になっていまして、縦軸が匿名性。つまり



スライド11

上に行けば行くほど知らん人、下に行けば知っている人ということです。横軸は親密性です。右側に行けば行くほど仲がいい。左はそうでもないという感じです。右下から行きますと、今まで、親密でなおかつめっちゃくちゃよく知っている人。これは近い人ですから当然、親友とか恋人とか家族とか、そんな感じになるんだと思います。一方、近いんだけどあんまりそんなに仲良くないという人は、顔見知り程度です。その上の、「知らないし仲もよくない」という人は、これは他人とカテゴライズします。

ところで右上なんですけれども「遠いのに仲がいい」、これは今までの社会ではあんまりなかったんです。何かめっちゃくちゃ続いているペンフレンドとか、そんなぐらいでしょうか。ところが今は、皆さんにもいらっしやいませんか。遠いのにめっちゃくちゃ仲の良い人。本名も知らない、電話番号も知らない、家も知らない、職業も知らないのものすごく仲がいい。いますよね。もうハンドルネームしか知らないという。そういう人を、インテイメイト・ストレンジャーという呼び方でカテゴライズされたんです。これは富田英典先生が提起された考え方です。インテイメイトというのは仲がいいということです。ストレンジャーというのは知らん人です。それは、まさにそういう人が情報社会には現れてきたということです。まさに趣味縁の中ではそういうふうな方々が現れてきます。

イメージなんですけれども、この趣味縁というのは決してアニメが好きですとかいう簡単な一言では済まないです。アニメだって、このアニメしか好きじゃないとか、写真だとか、いろんなこだわりがいっぱい種類があるわけです。だから小さな島宇宙みたいなものがいっぱい存在しているというのが、本当の図式ということになるんだろうと思います。この島宇宙、これはインターネットでつながっている世界です。この縁というものはバーチャルです。

でも面白いのは、バーチャルだからこそリアルなつながりがやっぱり欲しくなるんです。『大きな玉ねぎの下で』という歌がありますけれども、あれもペンフレンドの人にはやっぱり結局会いたくなるんですよ。そういう側面があります。皆さんがよくおやりになるオフ会という言葉がありますが、これがまさにそれです。元々はインターネットでつながっているんだけど、たまには実際に会うと。これは余談ですけども、なかなかこの言葉は60歳以上の方に通用しにくいものな

んです。何でかという、実際に会うのが何でオフやねんという。このところここにこだわりがあるということで。会うのはオンやろうとか、そういう感じ、気持ち的にはよく分かります(笑)。こういうことで趣味縁の中ではよく、バーチャルではあるんですけども、リアルな行動もするという場合もあります。

その中で、やはり自分のこだわりというのが、この島宇宙の中に固まってきますので、このこだわりを確認するために地域を訪れるという行動に出られる方が、かなり多いんです。それをアニメの場合は聖地巡礼と呼ばれる場合が多いです。ですから、ちょっとまとめますと、今日的な旅行者というのは、自分のこだわりを地域で確認したい。それがもし地域の文脈と呼応したときには手応えがあると、非常に大きな感動が生まれます。一回この感動を味わってしまいますと、何回もやっぱり来たくなる。これが一番、他の観光と違うところだろうと思います。

他の商業的な観光というのは、一回来たらもういいんです。もっとお得なものがあつたら行くけれども、それ以上お得じゃなかったら2回目、3回目は行かないです。2005年に冬のソナタが流行りまして、40万人ぐらい日本人の方が韓国に行かれましたけれども、2回行った人はほとんどいないです。2回目に行った人は、それは化粧品と焼肉で行っているんですよね(笑)。ところが宇治に、この中にいらっしゃいますが、確か145回目の巡礼をされている方もいらっしゃいましたよね(笑)。もう端数は分かりません(笑)。こういう人もいらっしゃいます。

こういうふうに地域にお越しになると、当然何かこの地域に対して非常に思い入れが出てくるんです。鈴木謙一さんという方は、この思い入れを持った方を「ジモト民」というふうに呼びました。カタカナのジモトです。つまりここに住んでいるわけじゃない、出身でもない、別に本当の意味ではこことはゆかりがないんです。でも自分の心のものすごく大事なものがここにある。そういう方々です。

時間がなくて、少しここから端折りますが、『響け！ユーフォニアム』の巡礼現場では、実はこのジモト民というのが、非常にたくさん生まれてつづつあるのではないかというふうに思うんです。これはなかなか証明がしにくいんですけども、帰納法的にちょっと事例を挙げてみますと。例えば宇治へ頻繁に来られる巡礼者の方がいらっしゃいます。地域のお店の常連になっている方がいっ

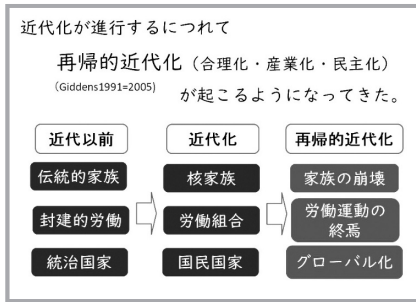


スライド12

ぱいいらっしゃると聞いています。中路ベーカリーにもう何回行っているか分からへんという方もいらっしゃいます。それから例えば、これは面白いですね【スライド12】。これはとあるファンの方が作らしたんです。真ん中の垂れ幕です。「祝！北宇治高等学校吹奏楽部 関西吹奏楽コンクール出場記念」と書いてはるんですが、これを宇治橋通商店街に寄贈されたんです。この人は商店街の理事長の方なんです。今でも非常に大事に飾ってはるんです。ですからこれは、ジモト民の思いが通じたというシーンなんです。この方はそれ以来、誕生会のときにしゃべりにも来てくれはるといような構図が生まれたりしているわけです。

それから響け！PJの活動の中でも、例えば誕生日会とかやったりするわけですけども。それ以外にも、例えば「第一部 君だけのメロディ！」という子ども向けのワークショップをやったりしているんです。これはよく考えたら作品とはもうあんまり関係ないことです。地元の子どものための活動みたいな感じでやってる気もします。でもそれが結構楽しい、結構評価もされている、というような現象が生まれております。そんなことをやっているもんですから、同じことを「わんさかフェスタ」という地域イベントの時にやっていたら、今度は市長が来るとか(笑)そういうことにもなったわけです。

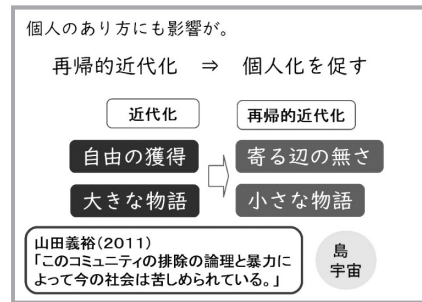
それから北宇治高校OB吹奏楽団の方々のコンサートのときでも、かなりたくさんの方々が来られているという状況が生まれています。市民の役に立っていると言ってもいいのかもしれませんが。満員御礼で断るのが大変だったんですけども(笑)。それから今楽団の中には、宿泊部というんですか、アクトパル部。常に、定期的にあクトパルに泊まる部が発生しているということ、昨日か今日に聞きました(笑)。そんなふうに宇治のほうではジモト民というのが生まれているんじゃないかなということを、まず一つ指摘を致します。



そして、もう1点の今日の観光社会学で意識されているテーマについて考えてみたいと思います。「他者性を持った他者の対比もしくは忌避」。難しい言葉ですが忌避というのは要するに避けるということです。他者性を持った他者は、普通の他者、他人と思ってもらった方がいいです。他人らしい他人というふうに思ってもらった方がいいです。この方を、知らん人や嫌やみたいなの、そういう感じで、他人性を避ける。それが今日の現象として起こっていて、あんまりそれはよくないことなんじゃないかという、そういう問いなんです。

これを理解するために、ちょっとさらにもう1個だけ少し難しくそうに見せる言葉を出しましょう。再帰的近代化という言葉、これはギデنزという人が言い始めた言葉なんですけれども——があります。これはどういう意味かという、そんなに内容は難しくありません。これの真ん中のところを見てください【スライド13】。封建的労働。つまり昔、近代化される前は封建的な会社やっただです。子弟制度とかそんな感じで、日本の会社も全部やってきました。ところが近代化したときに、労働組合というのを作ろうということで作ったんです。ところが今やどうなっているかという、もう労働組合自身が近代化されてしまって、有形無実で全然労働組合が機能していないという状態になっているんです。つまり近代化がいき過ぎてこうなっている。そういうふうに理解してもらった方がいいと思います。家族もそうです。それから国家もそうです。初めは統治国家から国民国家、市民の国家へ。でも今はグローバル化して国家そのものの存在がちょっと怪しくなっている。そんな感じになっているんです。

これは個人のほうにも結構影響があるんです。どんな影響か。ものすごくシンプルに言えば個人化が進みます【スライド14】。近代化していたときは、自由が獲得できるということで、すごい自由だ、いろんなことができるという状態だったのです。ところが今は、もう自由過ぎて何でもでき



ます。でも誰も気付いてくれないこともあります。われわれは誰にも頼ることができない。全部自分の責任でやらないといけな。そういう寄る辺のなさみたいなのを感じているのが、現代人のやはり心の在り方なんです。これは言葉を変えれば、大きな物語から小さな物語をわれわれは生きてると、そういうようなことになるんだろうと思います。

ただそれがいき過ぎると、例えば山田義裕さんなんかが言うには、何せ他人を遠ざけますので、コミュニティーもあんまり存在しにくくなる、コミュニティーの排除の論理と能力によって、今の社会は苦しめられていると言っています。そしてこれがいき過ぎると、ちょっと違ったらすごい叩く、クレームを言う、そういうような社会になっていきます。今日の社会がギスギスしているのはここに温床があるのではないかと指摘しています。

ところが一方で、遠藤英樹先生というこの大学にも非常勤で来られている先生はこんなことをおっしゃいます。他者性を持った他者、この出会いの機能というのを、実は観光という現象が持っているんじゃないかというんです。観光はある意味では遊びです。ということは無為性、つまりある意味で無駄です。別に役に立つものではないかもしれない。ところが、それが実は公共圏というのを形成するためには、非常に重要になるんじゃないかということを遠藤先生は言うてはるわけです。遠藤さんの言う公共圏というのはどういう意味かという、こういう意味だというんです【スライド15】。赤字のところだけでも大丈夫です。異質な価値を有するもの同士が、異質な価値を持ったままで集える、一緒にいられるそういう公共圏。そういう在り方を公共圏と呼ぼうと言っているわけです。

さてここまで見た上で、アニメ聖地巡礼の現場では、実はこの公共圏というのが結構生まれているんじゃないかというふうに、私は思うわけです。例えばこれは、「響け！」のイベントのときに外で

遠藤英樹（2011）の言う「公共圏」

それは均質な価値を有するアイデンティティに支えられた「共同体」ではない。たとえ価値を共有する者でなくても、気軽にその輪に入ることができ、異質な価値を有する者同士が異質な価値を持ったままで、お互いの感情や意見や考えを交わし、互いに尊重しあえる「公共圏」である。

スライド15



スライド16

吹奏楽やワークショップをやっているシーンです【スライド16】。地域の子ども向けのワークショップです。地域の子ども向けのワークショップやと言っているのに、おたくの人がいるんです（笑）。それから、これは外でコンサートをやっているときですが、前にファンの方がいっぱいいらっやいます。ところが、後ろのほうには近所のおばちゃんが座っていたりするわけです。それから上も演奏をしているときですけども、この方は宇治橋通商店街の理事長なんです、この右の方は宇治市の部長さんです。こうやって聞きに来てはるんです。こういうふうになにか、いろんなアクターの人が一緒になっていられる空間が生まれているんです。これは結局、公共圏っていうとちょっと難しいですけども、要するに世界感を共有して緩やかに共感している、そういうような世界というのが、実はアニメ聖地巡礼の現場では生まれているんじゃないかということです。

よく考えますと、北宇治高校のこの間のOBコンサートでも、実はお越しになった方の半分近くが地元の方なんです。それも高齢者の方、家族連れの方、いろんな方です。もう本当にいろんなアクターがいっぱい聞きに来てはるんです。それから、例えばこの大吉山久美子ベンチ、ここでファンの方同士、もしくはファンでない方も、結構出会うわけです。北宇治OB吹奏楽団も、一番最初は大吉山の出会いから始まったというのを聞いたことがあります。そういう出会いというのが、や

はりさつき言う、いわゆる観光の機能ということになるかと思います。

ということで、結論というほど大層なものではないんですが、アニメ聖地巡礼というのは、他者性を持った他者との関係不全、つまりうまくいっていない状態を突破する可能性を持った行為なんではないかと申し上げておきたいと思います。そして『響け！ユーフォニアム』巡礼は、そのフロントランナーなのではないかというふうに指摘させていただきまして、本日のお話を終わらせていただきます。どうもご清聴ありがとうございました。（拍手）

小林：ありがとうございました。アニメ聖地巡礼が持つ現代社会における可能性ということまで踏み込んだお話をさせていただいたと思います。引き続きまして、本学の臨床心理学部の教授であります名取琢自さんに「心理学から見た『響け！ユーフォニアム』の魅力」についてお話していただきたいと思います。今、片山さんがお話しになった内容で、だいたい私も聖地巡礼の現代社会における意味ということについては、理解できたというような感じが致します。それは新しい公共圏の形成という問題が、非常に重要なファクターというか機能という形でご説明があったと思います。これは皆さんが一番体験なさっているところにいらっやると思っていますので、ぜひそのような経験についての具体的なご意見等、あるいは知見があれば、教えていただければありがたいと思っています。この内容、概要を受けて、今度は名取さんのほうから「心理学から見た『響け！ユーフォニアム』の魅力」ということで、内的な世界についてのお話というふうな形になると思います。よろしくお願い致します。

名取：ありがとうございます。ではお時間を頂戴して、少しお話をさせていただきます。私は心理学者であるとともに、心理カウンセラーでもありまして。実際に『響け！ユーフォニアム』というのに出会ったときに、アニメは元々好きだったんですけども、非常に感動いたしました。昨日やおとも、通して第1シリーズを見てだいぶ泣きました。ですので、みなさんどうぞ優しくしてくださいね。（笑）

この作品は本当に、いろんな心理学で検討できる豊富な素材があります。やはり実体験を元にして編まれた物語であるということは、非常に大きいと思うんですけれども。そういう点でいい

と、心理学では社会心理学や組織心理学、滝先生はどんなふうにとまとめたかとか、そういうものもあるし、青年期の心理学、いろいろいくらでも検討できるんですけども。私の専門が深層心理学ですので、ちょっと怪しいかもしれませんが、心のリアリティーという点からお話して、この『ユーフォニアム』の魅力について共有できればと思います。

私が専門とする臨床心理学では、「臨床の知」ということをすごく重視しております。これは「自然科学の知」との対照で、中村雄二郎先生がまとめられた3点があります。「パフォーマンスの知」である、体や技術や経験と不可分な知である、ということ。それから「コスモロジー」。これは先ほどもちょっと出てきたんですけども、社会学や人類学でもされているとおりで、個人や共同体に世界観があって、それぞれが独自のもの。だから自然科学唯一の世界観ではなくて、それぞれの時代や地域や、それから先ほどのインティメイトなストレンジャーとの間でも共有されるような世界観がある。それを否定せずにちゃんと見ていこうということ。それから「シンボリズム」、象徴的な理解。表面に見えているものだけではなくて、その奥に何か隠れているのではないか。それとか一見こう見えるけれども、別の解釈も可能ではないかというふうにして、物事を多義的な出来事あるいは比喩としても理解していくことをします。

特に私が今両足を突っ込んでおります「元型的心理学」という、多分ご存じない方が多いと思いますが、そういう心理学があります。ユング心理学というのはちょっとは知られているんですけども、C・G・ユングという方が自分の夢の自己分析といいますが、そこから見付けられた心理学です。それをより、それこそフロントランナー的に頑張ってやっているのが、この元型的心理学というものであります。イメージを尊重し、その個々との関係を重視する立場です。

イメージは心の直接的な表現であるというふうにみなします。これは何か、例えば難しいんですけども、こういうアニメーションがあったとして、それを、実はこれは親子関係の話だよとか、英雄の誕生だよとかいうふうに、あるテーマに絞り込んで、そこで満足するのではなくて、このシーンのこの表現にこんな心が表れているよね、ということまで直に認めていく、そういう感じであります。

実際には、夢分析ですとか物語の分析、それか

ら心理療法の中でもイメージを用いるときに、すごく力を発揮します。私はこの大学では夢のドリームワークというのをやっています、みんな夢の世界と一緒に入って行って探検するような授業をやっています。そういうときも、このイメージを信頼してそれに付き従っていくということがすごく役に立っています。

私の持ち時間15分ですので、ちょっとかなり駆け足になるんですけども、『響け！ユーフォニアム』、じゃあどこに魅力を感じるのかですが、私は本当にたくさん魅力を感じただけけれども、今日お話しするのは3点に絞ってきました。

1つは非常にこの作品は美しいということです。きれいなんです。美しいということ。ただ見た目がきれいというだけではなくて、何かそこに自分の[胸を差して]、この辺がきゅんとくるような、じわっとくるような美しさに満ちあふれています。それにはさまざまな、これを実際に作品として作られた方々の、ご苦労や創意工夫があつてのことなんですけれども、そして京都アニメーションの伝統的な技術のクオリティーの高さでもあるんですけども、感覚的なリアリティーをすごく追及している。感覚的というのがまた、これはアニメで言いますと音と光なんです。ストーリーの中には、そこに痛さであるとか、重さであるとか、切なさであるとか、そういう感覚的なものや情緒的なものも、すごく細やかに豊かに表現されています。ここは一つ大きなポイントかなと思いました。

それから翳(かげ)りのある人物像です。これは先ほど片山先生がおっしゃっていた「他者性のある他者」ということとすごく関係が深いんですけども。登場人物それぞれが、何かを、ただ光り輝いてかわいらしいだけではなくて、非常に邪悪な面とかエロい面とか、人には言えない何かを隠し持っていたり、そういう黒い歴史があったり、翳りがある。翳りがあるということは、自分の中でもこれを直視したくないような、何か他者性のあるような自分というのを抱えている。それが人物像にすごく立体感とか実在感をもたらしていると思います。

これが描かれるアニメというのは、実はそう多くないんじゃないかなと、私は思っています。例えば『新世紀エヴァンゲリオン』とかでも相当翳りはあるんだけど、あれはダークな翳りであつて、そこにリアリティーはあんまりないんです。あれはやっぱり絵空事の世界、設定の世界という感じなんです。ただ、別にエヴァンゲリオンも大好きで、悪く言っているんじゃないやしませんよ。描

こうしていることのジャンルがちょっと違うという感じです。『響け！ユーフォニアム』のほうは、かなり生身の人という感じなんです。生身の等身大の、でもファンタジーだから、どちらかと言ったらあり得ないほどの人たちなだけけれども、だけれども、そこにある一種の翳りとか重みとか憂いがある。それがすごくいいなと思っています。

そして第3に、心の変容のプロセスが描かれていると思います。これも作者の方が意図されたかどうかは分からないですけれども、第1シリーズ・第2シリーズと見ていく中で、主人公たちがやっぱり変わっていく。そしてそれは、自分との、自分自身をどういうふう生きていくかという態度とか技術とか、それから自分の心をどう目指していくかとか、そういうことがちょっとずつ変化していく。心理療法家としては、そこがちゃんと描かれているというのはすごいなと思いました。

だからといって、これがリアルな現実の物語と言っているわけではなくて、やっぱりこれはアニメの作品なんですけれども。

では、今の3点について、ちょっとずつ詳しく言います。1つはこの、美しさとか感覚的リアリティーについてです。これはもうご覧になっている方には、それこそ言うまでもないことではありますが、私は今日初めてこの『ユーフォニアム』というものに触れる人もいらっしゃるかと思って、あえて用意してきたのでお許しください。

まず、キャラクターの造形が美しい。これはいいでしょう。そして色彩・透明感・空気感が非常に画面に満ちあふれている。構図としては臨場感があり、高さや奥行きの表現、俯瞰（ふかん）のシーンなどにも、リアルな美しさといえますか、すごく工夫されています。それから写真的な技法としては、これも皆さんのほうがむちゃくちゃ詳しいと思いますけれども、焦点距離の設定でありますとか、被写界深度、ぶれなど、この写真的なパラメーターを駆使して。そしてあえてベタのクリアな画面ではなくて、ちょっとそこにレンズがガラスを通したような表現をしている。そして色温度とか、ぶれ方にも工夫がなされています。それから音声・音楽・背景音は言うまでもありませんね。例えば主人公たちが歩いているところで、車がギョッと通っていくときの音であるとか。その騒音といいますか、ノイズであるとか。その感じもリアルに描かれています。

美しさというのはどうしても、言葉だけでは説明しにくいので、私が秘蔵しておりました劇場版チラシ、これは家に飾っていたんですけれども、

お見せするために持ってきました。「もっと、うまくなりたい」という、このシーンにも光とか、それとか細部へのディテールへのこだわり、写真的表現がなされています。これは逆光で、ハイライトのところがハレーションを起こしているとか、わざとそのように描いています。そしてこれで、本当にその場を誰か高校生のカメラ少年が映したかのようなリアリティーが生まれています。とても美しいです。これはチラシの裏面です。このやはり涙の表現なんか素晴らしいんです。最近のアニメはこの辺はどれも素晴らしいんですけれども、特に『ユーフォニアム』ではよく泣きますし、私も泣かされましたが、この涙。これはすごい存在感があります。「くやしくなって死にそう」「そして次の曲が始まるのです！」ですよね。

こういったことから、どういう心理的な効果が生まれるかについて、私なりにまとめてみますと、画像から重みとか身体性が感じられること。そして視聴者も同じ場面に立ち会っているかのような感じを、より味わうことができると思います。温度や湿り気などの皮膚感覚も追体験できる。特に水や水分の表現。水とか雲とか空とか、その表現は京都アニメーションのお家芸といっていいのですが、すごく豊かです。そして今回は、カメラ的表現も取り入れることで、映像にちょっとクラシックな感じが生まれています。特に夕暮れのシーンも多いんですけれども、色温度がそこでちょっと低くなっていく。私も昔カメラをやっていたから、この辺はすごく敏感なんです。こういうところが空気感でありますとか、夕暮れの、空気の何かちょっと煙たいような香りがする、あの瞬間とか。ああいうのが思い起こされるわけです。そしてそれはノスタルジックな雰囲気を出していると思います。こういったことは、私は別に、私自身も勝手に感じていたんですけれども。今回のシンポジウムをきっかけに、できるだけ資料に当たろうと思って、いろいろ見ていたところ、この『アニメスタイル』(No.7)に、カメラ的表現については相当詳しく書かれていました。ご興味のある方は、もちろんもうご存じかもしれないけれども、参考になりますので、またお読み下さい。

さて、それから翳りのある人物像ですけれども、この「うまくなりたい」もそうです。片山先生のご発表にも「うまくなりたい橋」が出てきましたよね。これは、音楽というものをやられたことがある方は分かると思うんですけれども、うまくなかなかできないんです。完璧な演奏というのはほとんど無理で、常に不完全な自分のもどかしさ

とかつらさを感じ続けられないといけないわけです。常に「駄目な私」「できない私」ということを、ほぼ感じ続けるという時間がすごく長い。

それから主人公ですが、辛辣で冷静な久美子さんとか、ぼろっと言うことがすごくきつかったりする。それから無邪気な正義感があって、向上心もあって、そして恥じらいも併せ持つ。この主人公が、例えば強いだけではないんですね。「俺は海賊王になる」とか言う（『ワンピース』の）ルフィ君はなかなか面白いんですけども、ああいう単純なスカッと割り切れるキャラクターではなくて、そこに翳りがある。矛盾があるし他者性が入っている。それがこの物語の、心理学から見ると非常に上等な描写であると思います。主人公は知らないことや分からないことだらけです。本当はこの人は何なのか、何をしたいのか、何を思っているのか分からない。その主人公目線に、私たちは導かれるわけです。

それから気付かずに人を傷付けたり裏切っていることもあります。（麗奈さんが）「裏切ったら殺すよ」とか言っていましたけれども。人間というのはどうしても、裏切りたくなくても結果的に裏切ってしまう瞬間があって、これがなかなか切ないんですね。このリアリティーも書かれています。こうした翳りが、人物像に厚みをもたらしています。

これは精神分析でいいますと、妄想分裂ポジションから抑うつポジションという言い方があります。非常に子どもっぽい幼稚な心理、幼稚といったらちょっとあれですけども、非常に原始的な心理ですと、いい人は100%いい人で、悪い人は100%悪い人。この世の中には敵か味方か、1か0しかない。そういうような「妄想分裂」的な世界観、非常に極端に言ったら、そういう世界があります。その場合は敵をやっつけて、全て爆破してしまえばスカッとします。そして正義が勝ってよかったねということになるし、もし正義の味方の中に何か邪悪なものが入っていたとしたら、その人は完全な敵であって、その人からその邪悪な部分を取り出さなければいけなくなる。そしてまた元のピュアな状態に戻してやる。こういうのが妄想分裂的な世界の味わい方なんですけれども、これはやはり極端なんですよ。

それが大人になっていくにつれて、「抑うつ」的なポジションが優勢になっていく。これはメラニー・クラインという精神分析の先生が開発した理論です。この抑うつ的なポジションというのは…現実的には、例えば、親のことを考えていくと分かるんですけども、「いい人でもあるけれども、

うざい」とか、「ここがなければなあ」とか。この人を、全体的には私は肯定的には見ているんですけども、でも嫌なときもある、とか。逡巡しますよね。この感じ。この「他者性を持った他者」が自分の中にずっと居続けるような感じ。それを排除しない。これが抑うつ的なポジションというふうに言っていると思います。

この主人公たち、登場人物たちは、どちらかというところ、この抑うつ的なポジションをずっと貫く姿勢を持っている。そこがいいと思うんです。

（パワーポイントの画面ではセリフに名前が添えられているので）僕は（片山先生と比べれば）野暮ですね。名前を書いています。「くやしきって死にそう」（麗奈）というセリフ。これは、「悔しいから死んでやる」ではなくて、「悔しいから殺してやる」とかでもなくて、「死にそう」というのは、死にそうな自分のつらさを抱えたままずっと居続ける、そこへ留まっているということです。これが抑うつ的ということです。

それから「そして次の曲が始まるのです」（久美子の声）のセリフ。これは各話のエンディングでほぼ出てくるんですけども、これがすごく僕はいいなと思いました。次の曲が始まったからといって、前の曲がゼロになるわけではない。完全に切り替わるわけではなくて、前の曲が出てきたりもします。だから、これは次の曲が前の曲に加わっていくということなんです。積み重なる歴史。そして曲がもう始まってしまうと、これは自分にはどうしようもない。始まってしまうと、プレーヤーはそれをそのテンポで弾き続けられないわけですから、これは待たなしの、その文脈の中に自分も投入されるということです。そしてこれは音楽というものが持っている素晴らしい特質である一つですけども、常に自分よりも大きな存在に身を任せていく、そのような感覚があるということです。音楽は自分よりも大きいんです。

さて、時間もありませんので、いくらでもしゃべれるんですけども、ちょっと急いでいきます。心の変容のプロセスが描かれていること。私は心理療法を実際に日々行っていますので、そういった変容のプロセスによく立ち会うことがあります。なので、この作品をそのようにも見る事ができるということです。それから人格と魂（たましい）。これは私の好きな元型的心理学が得意とする考え方なんですけれども、自分よりも大きな自分というのを想定する。それを魂と呼ぶわけです。そしてユング心理学のまたすごく重要な比喻でもある、錬金術との類似性をちょっとほのめかして、

私の話を終わりたいと思います。最後に、ちょっとご辛抱ください。

心理療法というのはどういうものか。ご経験のある方もいらっしゃるかもしれないですけども、あえて言うところな感じです。内面の問題があって、生きにくさが生じている状態で相談に来られます。この初期状態から、お互い、治療者と、それから実際のクライアントさんが手を尽くして、より生きやすく納得のいく状態に移行しようと、そのために頑張るんです。「納得がいく」ようにする。(香織先輩の) オーディションのときにありましたよね。心理療法では、現在自分が陥っているパターンを認識し、変えようとする。やっぱり同じままで留まるというのものもあるんだけど、だいたいにおいては何かどこか変わろうとすることが多いです。そのときに人格的变化や行動パターンの変化が生じ、それが定着していくようなプロセスを経ることになります。心理療法というのがやっていることを、すごく端折って言うところになります。

これはお料理とか錬金術にも例えられます。人格と魂という視点です。人生を貫く魂という視点をあえて設定します。すると、個人の人生は、魂が自らを再発見し成就していく過程であるというふうに、人生の終わりの視点から人生を振り返ることで見えてくるものがある。ここでけんかしたのはこういう意味があったんだと。ここで私がこのことを。ここで進路を変えた、楽器を変えた、というふうにいろいろあるんですけども。つまずいた、けんかした。それにはこんな意味があったんだ。そして全体を通して、私の魂というものが生きたんだ、というふうに見る。すると、この魂は人によって性質も形も異なっていると考えられます。そしてこの魂とやらは、比喩で言っているんですよ、本来あるべき姿やいるべき場所に帰りがっているように見えます。

麗奈さんはやっぱり、自分の魂が行きたい場所に行きたがっていて、これに突き動かされていく。どの方もそうかもしれませんが。「私、命掛けてますから」という、あのみどりさんもそうです。帰りがっている。さっきノスタルジーということをちょっと画面のところで申し上げましたけれども、魂は帰りがるということが、一つ大きなポイントかなと思います。聖地巡礼も、そういう意味では巡礼者が帰りがっているわけです。自分が本来触れたい場所、属したいもの、関係を持ちたい、ご縁を持ちたいところに帰ろうとしている。そういうのが、例えば「楽器と本人が赤い糸で結ばれ

ているのよ」という、あすかさんのセリフにもありますけれども、赤い糸というのは、自分よりも大きなものが自分を動かしている、運命づけているということでもあります。

そういうわけですから、見掛け上の適応状態が、案外、魂の方向に反している場合もあつたりします。ひょっとしたらこのオーディションのとき(第10・11話)に、麗奈さんはわざと負けてあげたらよかったのかもしれない。けれども、それはできなかったし、しなかった。それをすると適応はよくなるかもしれない、先輩受けはよくなるかもしれないけれども、魂は傷付き、より苦痛を発するわけです。それはできない。

錬金術の比喩にいきます。錬金術というのは、魂の現象を物質に仮託して比喩として語った。そのようなファンタジーの表現であるというふうになすことができます。『鋼の錬金術師』とか、錬金術という言葉はもう非常に有名ですし、ゲームにもなっていますから、私よりも知っている方がいらっしゃるかもしれません。心理学的に見ますと、錬金術というのは、変容のプロセスの比喩ということになります。

それでいうと、この世界観は、あらゆる物質が本来、元々金であった。それがいろんな事情で、今は鉄とか鉛とか土とかをやらされていて、悠久の時間を経れば、やがてみんな全部の物質は金に戻ろうとする。そういう世界観です。ただしそれはすごく時間がかかるので、人間の手によってそれを速めてやろうとする。それが錬金術の「術」の部分です。あえてスピードアップしようということ。スクリーンの下に表示されていますように、自然に反する行為、“Opus contra naturum”という言い方があります。自然に反するオーパス(Opus)、すなわち技、作業である。だから滝先生のように無理を強いるわけです。

錬金術の作業にはいろいろな段階があるんですけども、燃やす、溶かす、固める、高める、殺す、分ける、つなぐなどがあります。燃やすというのは、自分の中にある不純物を燃やし尽くして白い灰にしてしまうこと。溶かすというのは、ものが反応できる状態に持つていくこと、溶液にするということです。凝固というのは、一定の安定した状態にするということ。ここには、火でありますとか、水でありますとか、土でありますとか、そういう五大元素との対応もあります。

こういう作業の視点から『ユーフォニアム』のアニメを見ると、どこで燃やしているかとか、どこで溶かしているかとか、どこで固まってしまう

か、殺しているかなど、その辺を見るととても面白いです。[スライド] これは昔の錬金術的な文獻のイラストなんですけれども、天から露が降りている、そういう絵です。これなんかは、僕はこれを見たときに、それこそ「聖地」(大吉山)から見下ろしたときの宇治市街のきらめきをすごく連想しました。露が滴っているわけです。この露についてこんなふうに書いてあります。「Oh dew, Our matter is celestial, spermatic, dewish, electric, virginal, universal」。こんな言葉が残っている。

「天から降る露よ。私たちの物質よ。これは天とのつながりであり、そして地の種であり、そして露そのものである。電気的であり、処女的であり、普遍的である」。こういうものを『響け！ユーフォニアム』は持っているんじゃないかなと僕は思いました。

錬金術でいいますと、ちょっと時間がないので簡単なことしか言えないんですけども、例えばこんな言葉が私には思い付きます。「全てが水になるまでは、いかなる作業法も行ってはならない」。滝先生が、最初に全てが水になる状態に持っていたのは、すごく印象的でした。「皆さんが決めるんですよ」、「皆さんの自由です」と言いながら、これは初期状態が反応とか変化を受け入れる状態に持っていつているわけです。最初にこれをやりなさいと言ったのでは、ただみんなこわばるだけです。それは時間をかければ何とかなるかもしれないけれども、非常に能率が悪いです。反応が起きやすい状態になるまで、水になるまで待つということがあります。

それから「燃焼はその物体の内的な熱によってのみ生じる」とあります。外から熱を与えても焦げてしまうだけで駄目なんです。だから中から熱がじわっと湧き起こってくるまで、やっぱり待たないといけません。そしてその次です。その熱は「それに親和的な、外的な温かきの助けが必要である」。同じものが好きな、同じような性質を持った人が、外から温かくその熱を守ることが必要である。こういうのも、このアニメのストーリーから、私はこういうことが起きているなというふうに思いました。「なじまない薬品による燃焼は、何らかの効果はもたらすとしても、その金属の性質を破壊するだけである」。破壊的な熱とそうでない熱があるということです。

まだまだいくらでも言えるんですけども。すみません。こんなところで。私、持ち時間をちょっと超過しちゃいましたが。心理学者としては、こんなふうはこの作品から豊かなものを頂いたと

思っています。どうぞご静聴ありがとうございます。(拍手)

小林：ありがとうございました。臨床心理学のシンボリズム的な解釈を中心に語っていただきました。ぜひこの辺はもっと聞いてみたいというのがありましたら、ご質問のほうに反映させていただければありがたいと思います。引き続きまして、山崎晶さんの『『聖地巡礼』のメディア論的意味-ライブ文化としての『聖地巡礼』』ということをお願いしたいと思います。よろしくお願い致します。

山崎：こんにちは。山崎です。専門はポピュラー音楽やメディア文化の社会学で、アニメの音楽を研究しております。

先ほど、聖地巡礼がいかに関心深い現象かを、片山先生からお話しいただきました。ただ、2000年代以降のレジャーの在り方というのを見ると、何も聖地巡礼だけが特異な現象ではなくて、他にも似たような現象があると考えます。そうした観点から、最後にお話しさせていただこうと思います。

まずはライブ文化という観点から聖地巡礼を捉えてみようと思います。それから、ライブに行くということは何を意味するのかを考えていこうと思います。内容としては、片山先生がされたお話と少し似た面があります。

まず、現在のレジャーのあり方を押さえておきましょう。今スライドに出しているのは、コンサートとライブの年間売上額の推移です。1996年から始まっています。この年はCDの売上額が頂点にきた年です。その後どんどんCDが売れなくなるのとは反対に、ライブの売上額が非常に上がっております。つまり家で1人で聴くよりも、どこかへ行って聴くという状況が増えていることがうかがえます。ただし、コンサートの売り上げというと、高名なミュージシャンなら1人呼ぶだけで大変なお金がかかるのだから、件数として多くないとも考えられます。では、レジャー、余暇活動としてコンサートに行く人は、どれぐらいいるのかを見てみます。『レジャー白書』の2016年度版によりますと、観光、国内観光旅行が1位になっています。ドライブは3位で、コンサートや音楽会に行くことは16位に入っています。このように上位20位以内に、観光とドライブとコンサートという、聖地巡礼や音楽フェスに関わるものがランクインしています。

もう1つデータをご紹介します。Blu-rayを

買って見ることは、アニメファンの作品への究極の愛の示し方だと言われます。そこで、ビデオソフトの売上金額の推移を見てみましょう。ただし、これはあらゆるジャンルのDVDの売り上げのデータです。ピークは2005～2006年辺りで、その後下降しています。背景の一つには、動画配信のサービスが、合法・違法含めて多数出てきたということもあるでしょう。いずれにしても、パッケージを買って楽しむ人が増えているわけではないことがうかがえます。

つまりこれらの3つのデータから、家でじっくり作品を見るというよりも、どこかに出掛けて楽しむ人が、かなりの数で増えているといえます。

それから、音楽関連でご紹介しますと、特に海外ミュージシャンに多いのですが、レコード会社ではなくイベント興行会社と契約を結んだ上で音楽活動をするというパターンが増えてきています。たとえばマドンナやU2、シャキーンなどです。音楽活動をしている人たちも、音楽を売るのではなく、ライブパフォーマンスを見てもらうということで、作品作りのモチベーションを得るようになりつつあるのです。残念ながら日本ではまだまだレコード会社が強いので、そうした人たちは少数派です。世界的に見ると、音楽というのは聴くのではなくて、パフォーマンスを見るというものへと変化しています。

そこでライブ文化からロックフェスティバルと、聖地巡礼の接点を探していきましょう。まずはロックフェスに行ったことがない方に向けて、少し説明します。代表的な国内のロックフェスには、フジロックフェスティバル、北海道でやっているライジングサン、地元開催の京都大作戦、東京と大阪で行われる室内型フェスであるサマーソニックがあります。だいたい年間200以上のフェスが、国内で大なり小なり行われています。

では、フェスの特徴について、私が何回かフィールドワークに行っている、大型野外フェス・フジロックフェスティバルについてお話しをしていきます。フジロックでは、同時に複数個のステージが進行します。これはフジロックの会場図です。場所は新潟県の苗場スキー場です。暇な夏のスキー場を使っただけの開催です。会場内に約10数個のステージがありまして、これらが全て同時に進行していきます。この会場入り口から一番端のステージまでが5～6キロあります。会場内では食事などのインフラが整備されていて、一日飽きることなく過ごせます。

面白いのは、直前まですべての出演者が分から

ないということです。目玉のミュージシャンは早々に決まりますが、直前まで出演者の調整が行われています。したがって、来場者は特定のミュージシャンを目当てに行くのではなく、フェスというイベントを楽しみに来ているという方が妥当です。

では人々はフェスで何を楽しんでいるのでしょうか。まずは音楽のイベントですので、当然ステージを楽しみにしています。会場は野外なので、森林浴が楽しめます。一日5～6回はにわか雨に遭遇し、泥だらけの地面と格闘せざるを得ません。またキャンプ泊は必須です。たとえ大人でも、川での水遊びやシャボン玉を吹いて楽しむことが許されます。あとは朝からお酒が飲めることも楽しみとしてよく挙げられます。つまり音楽を聞きに行くというよりも、むしろ音楽に付随する多様な物事を楽しむイベントなのです。

これはフジロックに限ったことじゃなくて、ロックフェスの参加者の楽しみ方といわれています。『ロックフェスティバルの社会学』という去年出版された研究書の著者である永井さんが提示したデータをご紹介します。世界中でロックフェスがブームで、これはアメリカで行われた研究のデータです。音楽そのものを楽しみに参加している人は、確かに36%いるのですが、だいたい60%ぐらいの人たちが、音楽以外のものに魅力を感じてフェスに参加しています。ちょっと駆け足になりましたけれども、ロックフェスとは何なのかというと、音楽プラスアルファの要素を楽しもうという、イベントです。ということは、楽しみ方は人の数だけ存在します。

これを伏線にして、聖地巡礼とロックフェスの共通点を探っていきましょう。まず特定の形がないということです。聖地巡礼に、「正しい聖地巡礼」の形はありませんよね。もちろんマナー、倫理面でのNGはありますが、回る順番や、休憩をとる場所などの指定はないですね。人によったら、宇治の抹茶スイーツを楽しみながら巡礼するだろうし、一途に回る人もいます。これはロックフェスでも同じようなことが見られます。大体朝10時ぐらいから演奏が始まりますが、起きたら昼の1時だとか。今日は一つもステージを見なくて、川で遊んでいたとか。どのような過ごし方をしても良いのです。ですから、いずれも関わり方が非常に自由です。ちょっと脱線しますが、聖地巡礼ってアニメのファンカルチャーの中でも少し特殊ですよ。たとえばコミケやコンサートは、かなり厳格に時間前行動が行われます。そうした時間に厳

しい側面を持つにかかわらず、聖地巡礼に関しては比較のおおらかです。

それからウェブで体験が配信されるというところも、共通点だと思います。聖地巡礼もフェスも、体験のノウハウがウェブを通じて伝達されていきます。それから魅力や体験も配信されていきます。これは2つに共通することだと思います。とりわけロックフェスは野外で行われて、しかも山間部で行われることが多いので、下手をすると怪我につながるので、単に情報だけではなく、場所や手段のシェアなど多角的に行われます。

去年私がフェスに行った時の画像をご覧ください。車の後部は荷物でパンパンです。キャンプする関係上、大量の荷物が発生します。電車の移動は大変なので、だいたい車を使います。車を持っている人や、車を持っていないけれども免許を持っている人など、いろいろな人を寄せ集めて分乗して行きます。また、テントを張る場所についても、仲のいい人たちや知り合いを集めて、テント村のようなものを作ります。ウェブで仲間を募って一つのテントをシェアする事も日常的に行われています。特に大事なものは、シェア仲間であっても、四六時中一緒にいることは全然ないということです。むしろテントに戻ってきたときに「あのステージがよかった」とか「今日のシャボン玉はよかった」といった体験をやりとりすることで、つながっていくところがあります。

また、ロックフェスの場合はステージがどんどん進行していきますので、Twitterを通して位置情報のやりとりが頻繁に行われます。これは2010年のライジングサンというフェスの中で、先ほど紹介したフェスの研究者である永井さんとそのお友達でやりとりされたログを起こしてきました。Aさん・Bさん・Cさんが出てきます。ちょっと見にくくて申し訳ないのですが、1人だけこの会場にいない人がいます。つまりライジングサンに参加していない。でもこのアカウントに入っているという人がいます。Bさんです。Bさんは参加できなかったけれど、フェスの様子が知りたくてこのアカウントに入っている人です。ではAさんとCさんのやりとりを見ていきます。Aさん「夏向けセットリストでした、達郎」、これは山下達郎のことです。それに対して、Bさんがそれを見て「ハッシュタグで映像気分が味わえるわ」といって、感慨深く言っているんです。それに対して、Aさんが「一番前でごあいさつしてきます」と一番前でそのミュージシャンを見てきますよと返しています。またCさんは、UAのステージに行っ

ていると言っています。Cさんはさらに、Aさんが行っている Soul Flower Union のステージの後、その会場にいますかということを探ねていて、Aさんが「じゃあ後で落ち合いましょう」。そうしたやりとりが分刻みでされています。そのやりとりをする中で、どんなステージを見ているのか、どんな曲をやっているのかとか。それだけではなくて、どこかで合流しようというやりとりも行われています。聖地巡礼の場合は、探訪記がwebでの交流に相当するでしょう。

さて、ではこれら2つの「実際に出掛けないと味わえない」ライブ文化から見えてくるものについてさらに考えを深めていきましょう。

まずは特定の形がない楽しみ方について。少し複雑な話をします。(ロック)フェスティバルや聖地巡礼という言葉には、どちらも宗教的な意味合いが含まれます。ということは、儀式について一定のスタイルがあるはずですが。例えば伝統的な宗教儀礼である秋祭りは、収穫祭の一種です。神輿を出して、神様に今年の豊作の感謝の気持ちをささげます。感謝の気持ちのささげ方は、毎年パターン化されています。一方、現代型の聖地巡礼とロックフェスには、どちらも形式がない。ただ人々が集まること自体が強力な興奮材料になって、平凡な日常を生きるときのアクセントとして機能しているのです。

また、特定のスタイルがないということは、個々人がそれぞれの巡礼体験やロックフェス体験という「物語」を楽しむことが認められていると言い換えられます。これはネガティブに捉えれば、「個人化」「タコソボ化」といえますが、どのような楽しみ方も肯定されるという良い点があります。それぞれが体験という名の物語を紡いでウェブで発信することを通して、さらに不特定多数の誰かとつながるということを楽しんでいるのです。こうした傾向は、アニメのファン文化には比較的多くみられます。例えばコスプレやイラストです。

今出しているスライドは、「キャラフェス」という、香川県高松市の商店街で行われるコスプレイベントの写真です。商店街という完全にオープンな空間でのコスプレイベントで、地元の中学生からコスプレイヤーとして活動している人までが楽しんでいます。クオリティーもさまざまです。スライドの一番端は私の当時1歳の息子のコスプレ姿で、衣装は私が作りました。彼を抱っこしているのは中学生の女の子です。衣装をどこで買ったのと聞いたらドン・キホーテと言っていました。その隣は、ご自身で衣装を作られたという、

レイヤー歴の長い方です。再現率が一番高いものは、自作の方ですよ。でもそれぞれが堂々と楽しんでいます。

同人イラストでも似たようなことが見られます。例えば同人サイトのpixivにアクセスして（『響け！ユーフォニアム』の）久美子ちゃんを探してみたのですが、実にいろんな画風の久美子ちゃんがありました。イラストの画風に個人的な好みが強くとく働いけれども、pixiv上では多様な久美子ちゃんがいることが許されています。ですから、そういう意味ではアニメのファン文化というのは多様性を認めるという点において、音楽の楽しみ方よりも一歩先を行っているようにも見えます。しかもこのようにウェブ上に「俺の久美子」が出されることで、さらに別のファンの創作欲が刺激され、新しい久美子ちゃんが生み出されることにつながります。

最後に、どんどんつながりが生まれていくということを考えていきます。これは、片山先生のお話で出てきた、「インティメイト・ストレンジャー」という観点からとらえることができます。ウェブでの緩いつながりが、多様な聖地巡礼像や作品のファンとしての意識を形作っていると言えます。フジロックで分乗して新潟まで出掛ける人たちも、その場限りのゆるいお付き合いです。つまり、フェスの参加者と聖地巡礼の人たち、あるいはアニメのファン文化におけるつながりというのは非常に緩いつながりだといえます。さらにこの緩やかなつながりは、一時の関心によってつなぎ留められたイベントの参加者としての共同体を生み出しているといえるでしょう。『ユーフォニアム』の聖地巡礼に関わっている私たち、あるいはフジロックに関わっている私たちというように。

このようなつながりによって作られる集まりを、ジグムント・パウマンは「クローク型共同体」といいます。クロークとはホテルとかで服を預ける場所、欲しいタイミングで欲しいものを出してくる設備です。つまり、とある集団に私は帰属・所属していますということよりも、何に自分が参加したのかというのが重要視される時代になっているといえます。

もちろんイベントが継続的に行われたり、継続的に参加できたりすると、アイデンティティが「フジロックに行っている人間」になったり、「鷲宮神社の千貫神輿のスタッフ」になったりします。ただしこれは、ちょっと皮肉な視点でお話するならば、イベントに継続的に参加できない、あるいはイベントが一回だけで潰れてしまうと、アイデ

ンティティの形成まではいなくて、ただの参加者という経験だけが残るということになります。

では緩やかなつながりは、どのように位置付けられるのでしょうか。先ほど片山先生は、地縁とそれから趣味縁という二項対立で説明されました。しかし、私は（今のところの仮説なのですが）、対立しているというよりも、もう少しお互いが歩み寄ったものなのではないかと考えています。というのも、ライブイベントによって生まれる縁は100%オンライン上で作られたものとは言えません。ですので、ライブイベントにおける縁というのは、オンラインとオフラインの真ん中あたりになるのではないかと考えています。

聖地巡礼は、現象として確かに面白いですが。また町おこしという点から、今多数の自治体が誘致に必死です。だけれども、そういった人々が足を運ぶという流れというのは、実はこの2000年代以降のレジャーの一つの在り方で、他にもいろいろと似たものがあるのだというお話で、今日の私の話は終わりにしようと思います。どうもありがとうございました。（拍手）

小林：ありがとうございました。ライブ文化という観点から、この聖地巡礼の外縁をかたどっていただいたというように、関連を考えていただく発表だったと思います。それで、特定の形のない自由なつながりという形で話が進んでいたような感じがします。

このシンポジウム自体も自由で、12時半に終了するということがあったのですが、非常に緩い進行のせいでもう過ぎちゃっている状況です。皆さん予定がある方には大変ご迷惑だと思うんですが、もう少し延ばして進めさせていただきたいと思っております。

それで今ちょっと2～3分時間を取りますので、この質問・コメントカードをお書きいただいて、これを回収して分類した後で、再度皆さんとの質疑応答という形で、1時までには終わらせられればと考えております。大変申し訳ないんですが、30分ほど延長という形になりますが、そのような形で進めさせていただきたいと思っております。質問・コメントカードを、ご記入のほどをよろしくお願い致します。それでは5分後に再開という形にさせていただきます。と思います。

（再開）

今、講師のほうで質問を読んでいます。その間に、概要と今までの流れについて、簡単に整理させていただきます。片山先生には聖

地巡礼の全体的な概要と現状、それをお話しいただいたと思います。この現代社会における個人の孤立化現象を乗り越える一つの契機として、観光というものが考えられる。その一番端的な形として、聖地巡礼というものがあのではないか。その中ではインティメイト・ストレンジャーの概念を用いられていたと思います。この話は、後で出てくる山崎さんの、趣味縁という形ものをクロック型共同体というような形の概念と並べられていたというところに発展するという話になってくるのではないかと思います。

2番目が名取先生のお話でしたけれども、名取先生のお話はむしろ、作品の中にある物語をどのように理解するのかというお話だったと思います。全体として共通して、われわれが今持っている物語、私たちが生きる時に用いる物語と、非常にそれぞれの個人が持つ物語というのは、重要性が高まっているということだと思わすけれども、それが意味、大きな物語から切り離された、小さな物語にわれわれが生きるようになっていくという、現状の中での話の共通性がそこで見えてくるんじゃないかと思います。ですから見方によっては、非常に失礼な言い方になりますけれども、少女・少年たちが経験する些末な事象といってもいいような内容です。それが個人にとっては非常に重要な物語になっているというようなプロセスのこと。それを臨床心理学的な観点から論じていただいたと思います。個人が持つ物語の重要性ということの話だったと思います。

それから、さらに山崎さんのお話は、ライブ文化というものの中に聖地巡礼を位置付けるというようなお話でした。その中でもやはり個人化。個人というものが現代の孤立化されるような社会の中で、どのような形で自分の経験を位置付けていくのかという話です。その中でアイデンティティを獲得するというような問題が提起されたと思うんですけれども、ライブ文化という流れの中で、それがうまくいく場合もうまくいかない場合も含めて議論されていたと思います。このような形で整理するのは、あまりにも一面的な理解なんですけれども。

質問が整理できましたら、質問を選んでいただいてお答えいただきだと思います。ちょっと片山先生のところに集中してしまっ。これは当然といえば当然なんですけれども。選ぶのは大変だと思いますけれども、1つ2つお答えください。

片山：ありがとうございます。できるだけ手短に、

できるだけたくさん答えたいと思います。まず、話の中で例を出しましたが、『ユーフォニアム』の巡礼者で140回も訪れている方がいらっしゃいますが、冬ソナとどんなふうに違うのかという質問です。それはどこに原因があったのか。コンテンツに原因か、ファンに原因か、地元の受け入れ態勢に原因かという質問です。コンテンツに原因というのではないわけではないんでしょうけれども、そんなにその点が大きいわけではないんだろうなというふうに思います。それから地元の受け入れ態勢というのは、元々もちろんあんまり態勢が取れていたとも見えないかもしれませんが、それもそんなに大きな問題ではないかなと。やっぱり一番問題やったのは、観光というものを極めて商業的に捉えていたことにあるのだと思います。つまり冬ソナの場合は、現地に行って、その値打ちのあるものを購入して、もしくは消費して帰ってくる。そういうふうに行われていたということなんだろうと思います。ところが今日では、観光の在り方自身が、商業的から創造的に変わっているの、そこが一番の理由じゃないかなというふうに思います。

それから次に、宇治の聖地化に反発する人もいるのではないかなと思うんですが、そのトラブルを避けるには何が必要でしょうかというご質問です。これはものすごい難しい問題だと思うんですが、先ほどこよつと挙げましたけれども、ある種の公共性みたいなことが必要なのではないかなと思います。つまり、いきなりきつきつで流れないで、やっぱり緩く、いろんな人がいて当然という状態でつながっていくところから、反発をできるだけ起こさせないとか、そういうところではないかなと思います。

次に作品の人气がなくなったときはどうなるんですかという質問です。この点はまさに今ちょうど宇治市と話をし始めているところからして、結論からいうと、どれだけこの『ユーフォニアム』という作品が軟着陸できるかとか、薄くでもいいので地域に定着していけるかというところに、どう持っていくかということが大事だと思います。それはやはり作品研究というところに行き着くのかなと思いますので、今できるだけ作品をみんなで勉強を積む感じの動きが必要なのかなと思います。

最後にもう1個だけいしましょう。行政はここまで関わったらオーケーなんだろうという質問です。ものすごい難しい問題だと思うんですが、結論からいうと、大いに関わっていただいて結構

なんじゃないですかというふうには思います。ただ一つだけ例をいえば、皆さんご存じのように『あの夏で待ってる』というアニメが長野県の小諸にあります。そこでは「なつまちおもてなしプロジェクト」という組織が中心になって推進しているんですが、そこが何をやっているかというのと、とにかくファンに意見を聞くということをやっているんです。ですので、行政は大いに関わっていただいたら結構ですが、小諸までとは言いませんが、アイデアを聞くという姿勢が非常に大事で、そこから全てが始まるのかなという感じがします。

小林：ありがとうございます。引き続き名取先生、お願いします。

名取：私にコメントを頂いたのはお一人書いておられました。地元が一番というのにたどり着くまでの通過点として観光巡礼を考えていて。魂が本来の場所に帰りがたがる、というのがよくわかりました、と書いてくださいました。ありがとうございます。

ちょっと言い損ねたことがもう1つありまして。『響け！ユーフォニアム』というのは、やっぱり傷の物語でもあるということなんです。魂という表現でいうと、キューピッドが矢を持っていてピュンと突いてプチャといく。あれは魂の傷口を開くわけです。好きになるということは自分の傷を開いてしまうということ。だからすごくそれは痛いことですし、何とかしないといけない。そういうことも元型的心理学から見ると『ユーフォニアム』の魅力としてはあったかなと思いました。それが言い損ねたことでして、一つだけ付け加えたくて、私が自分でコメントをさせていただきました。では、山崎先生、お願いします。

山崎：いろいろなコメントをありがとうございます。まず、聖地巡礼というのは写真の撮影であるとか、それからガイドマップを作るという創作的な側面があるけれども、ライブの文化はどうかという質問についてお返事します。

ライブ文化というのは、プロでやっているかどうかはまた別にして、音楽ライターやミュージシャンなど、たくさんのクリエイティブな立場の人が関わっていますので、そういう意味で創作的なところが大いにあると思います。

さらに付け加えるならば、フェスでは後日別のイベントが形成されるという動きが目立ちます。例えば飲食店を使ってフジロックに出演したアー

ティストの振り返りをやるということがあります。水樹奈々のコンサートに行くときはサイリウムの振り方を事前に予習してから行きますが、フェスは誰が出演するのかわからない予習ができません。その分、復習イベントが草の根で行われます。あるいは参加に際してのノウハウの伝達が、ウェブベースでかなり行われています。それから、もっと身近な場所でフェスをやろうという流れもあります。今一番大きなものとしては、兵庫県の伊丹市で行われる完全無料のフェス・イタミグリーンジャムが挙げられます。

それから、アーティストのライブの追っ掛けは聖地巡礼に近いのではというコメントをいただきました。確かにそういう側面はないわけではないですが、アーティストのライブは、場所がその時々で動きます。アリーナ級でやる場合はまた別ですが、中小規模を会場とする人たちは割と場所が動いていくことが多いので、必ずしも聖地巡礼と言えないのではないかと思います。以上です。

小林：皆さんのご意見の中で、今回のわれわれが考えたシンポジウム以外の観点というのは、片山さんへの質問にあったように、やはり政策的な問題とか現場の問題というのが、非常に皆さんの重要なお関心であったことを学べました。私にとっては非常に新しい発見でした。ですから、ここで議論した個人的な物語と、公共性・公共圏ということの話でいうと、公共圏のほうをどのように構成していくのかということが、重要で政治的なことです。地域の課題にもなっていくんだろうというように認識できたという点で、一つの収穫だったのではないかと思います。

全体として時間的に緩慢になってしまいました。私としてはこのような学際的な試みというのを、今後も続けていくことができると考えております。人間学研究所でも、また新しくこうした企画を続けていきたいと考えております。ぜひ人間学研究所の名前を覚えていただいて、新しいイベント等がございましたら、そちらのほうにもご関心を持って、ご参加いただければありがたいと思っております。皆さんのご協力で何とか無事に終了することができました。どうもありがとうございました。(拍手)