

第 11 回万葉文化館委託共同研究 「現代社会における古代文化の二次創作—サブカルチャーが描いた記紀・万葉集—」を振り返ってみた

橋本 裕之

1 発足した経緯

平成 30 年度と平成 31 年度・令和元年度の 2 年間にわたって開催された本共同研究「現代社会における古代文化の二次創作—サブカルチャーが描いた記紀・万葉集—」は、奈良県立万葉文化館の共同研究として異例な内容であろうと思われるので、最初にこの共同研究が生まれた経緯について言及しておきたい。本共同研究は代表者である橋本裕之がゲストスピーカーとして参加した万葉文化館第 6 回主宰共同研究「神話の視覚化に関する比較文化的研究—記紀万葉を軸に—」において、「神話の視覚化か視覚の神話化か—猿田彦と王の舞—」を発表した後の討議が発端である。この研究発表は猿田彦と王の舞が接合する過程の一端を追跡することによって、民俗芸能における神話の視覚化と視覚の神話化が重層的に進行する様態を描き出すものだった。

だが、王の舞の特徴を摂取することによって成立した猿田彦の肖像が再び王の舞に流入して、王の舞の存在形態を更新するというような過程は、中世においてのみ見られる現象でもないだろう。万葉文化館の指導研究員である井上さやかがマンガを愛好していることや橋本がアニメを愛好していることも相俟って、討議の重心は次第にサブカルチャーに移動していった。橋本は最近のアニメにおいて地域文化が重要なモチーフとして数多く取り上げられており、素材として描かれた祭りが聖地巡礼の対象として再評価されることによってフォークロリズムを触発していることに言及した上で、こうした現象をサブカルチャーに媒介された地域文化の二次創作として理解する視座の革新性と有効性を強調した。そして、奈良県についていえば、古代が身近に存在しているという意味で、地域文化としての古代文化という視座が成立することを指摘したのである。

といっても、奈良県は必ずしもアニメの聖地として知られていない。奈良県は伝統的な意味における聖地を数多く擁しているせいだろうか、アニメの舞台として選ばれることがあまりないといっていだろう。したがって、近年は各地で見られる「アニメを使って地域づくり！」というような活動も概して低調である。例外的な事例として、鳥居なごむの『境界の彼方』が奈良県を舞台として取り上げている。万葉文化館に近い橿原神宮の界限も登場しており、聖地巡礼を触発しているという意味でアニメツーリズムの可能性を示唆している。また、なら燈花会という新しい祭も重要なモチーフとして取り上げられており、数年前にコラボレーションも試みられたが、現在は実施していない。だが、『境界の彼方』は古代文化を扱っていないことのみならず、舞台が奈良県でなければならない必然性に乏しいということも指摘しておかなければならない。

もちろん橿原市は里中満智子の『天上の虹』にちなみ、コミュニティバスとして『天上の虹』を描いたラッピングバスを運行させており、日常的な風景として受け入れられているという意味で成功していると考えられるが、n 次創作に展開しているわけでもなさそうである。また、古くさかのぼった場合、明日香村を代表する古墳の一つである石舞台古墳は、手塚治虫の『火の鳥ヤマト編』に登場することによってもよく知られている。今日、石舞台古墳に関して古代文化の n 次創作に関する動向は見られないが、作品を再評価してリバイバルを促進する状況が動き出す可能性はないものだろうか。いずれにして

も、奈良県においてサブカルチャーに媒介された古代文化の二次創作に関する顕著な事例は、確認することができない。

にもかかわらず、サブカルチャーに媒介された古代文化の二次創作というアイデアは、井上を含めた研究員たちの関心を惹いたらしい。懇親会の席上において、次年度の委託共同研究に応募してみたらどうかという提案をいただいたのだが、橋本自身はアニメの愛好者であっても研究者でも何でもない。そもそもアニメを研究対象として分析するというのはどうしても気が進まなかった。アニメにかかわるさまざまな人々が紡ぎ出した構想の網の目を読み解いたとしても、そうした営為はあらかじめ仕組まれた構想を不十分かつ事後的に再説しているだけだろうという疑念を持たざるを得なかった。地域文化の二次創作に関与した当事者に聞いたら即座に解決するような問いを提示するのは退屈きわまりない。そのような無粋な所為に及ぶよりも、愛好者として作品を享受したいと考えたわけである。

だが、万葉文化館の一角を占める万葉劇場を見た橋本は、あるアイデアを思いついた。万葉文化館は今日でも多数の来館者を集めているが、来館者数は博物館や美術館の宿命として開館した当初がピークであり、次第に減少することが不可避である。だからこそ企画展示や関連行事を定期的に開催することが不可欠であり、リニューアルのような抜本的な方法もどこかの段階において求められる。万葉文化館が設立された当初に完成した万葉劇場も、博物館や美術館の展示に関するさまざまな技術が進歩した結果として、どことなく古めかしい雰囲気を漂わせていた。万葉文化館の来館者増に貢献するというような大言壮語は慎むとしても、万葉劇場で上映する短編アニメの制作をめざしたプロジェクトだったら、自分自身がアニメに媒介される古代文化の二次創作を仕掛ける側に回ることができるわけだから、手がけてみるのもおもしろいかもしれない。

橋本はさっそく知人のイラストレーターに声をかける一方、同じく知人のアニメーターにも連絡して、何度かの相談を経た後、委託共同研究員として4名の陣容を固めていった。イラストレーターのしもかわらゆみ、アニメーターの水野良亮、写真家であり日本アニメーション文化財団の理事を務める金子由郎、そして橋本である。研究者は橋本のみというのが不安な要素だったが、自分自身も伎楽や田楽のような古代的な芸能の実証的な調査研究と実験的な復活公演に関与しており、古代文化を扱ったNHKの大河ドラマにおいても芸能考証を担当していた。各種の資料を収集してクリエイターに提供することによって、クリエイターの創作活動を触発する役割は十分はたせるだろうと考えた。また、幸いにも万葉文化館に優秀な研究員が揃っていたので、古代文化に関する知見について全面的に依存することができる環境が整っていたことは幸運だった。

本共同研究は無事に採択された。だが、それはアニメに媒介された古代文化の二次創作に関する調査研究というよりも、古代文化に関する学術的な知見に裏打ちされつつも、アニメに媒介された古代文化の二次創作を実践するプロジェクトとして発足したのである。もちろんアニメを制作するさいは多額の経費が必要であり、本共同研究で対応することができる範囲を大きく逸脱している。したがって、本共同研究はむしろ、古代文化を短編アニメとして二次創作する企画書を作成することをめざした。その内容は本稿も含めて、『万葉古代学研究年報』第19号に収録されている。

実際は万葉文化館の近くに存在するいくつかの隠れた聖地——文字どおりいわゆる聖地である——を取り上げた短編アニメが実現したさいは、万葉文化館がゲートウェイとして機能して聖地巡礼を触発する可能性を期待したいところである。といっても、現実がそううまくいくはずもないことは承知している。前代未聞の実験的な内容であるせいだろうか、1年めは委託共同研究員間の意思疎通に苦労したことも事実であるが、何事においても大風呂敷を広げて将来的なビジョンを提示することは必要だろう。本共同研究は「研究のための研究」に終始しないで、万葉文化館の未来を革新するようなプロジェクト

第 11 回万葉文化館委託共同研究（橋本）

をめざして発足したのである。

ところで、本共同研究は正規の委託共同研究員というわけでもないが、いわば準メンバーとして西の京高校地域創生コースの2年生が取り組む「課題研究Ⅰ」の聖地巡礼班が参加した。そもそも橋本が西の京高校で「民俗学入門」という科目において特別講義を依頼されており、本共同研究を申請する時期とも重なっていたため、2018年4月23日に「民俗学入門からの地域文化の二次創作—アニメを使って地域づくり！—」というタイトルで特別講義を実施した。これは3年生に対するものであったが、2年生の「課題研究Ⅰ」において聖地巡礼を取り上げたい生徒が複数いて聖地巡礼班を発足させるため、相談に乗ってほしいということだったので、特別講義の後に数名の生徒たちに面会したのである。

橋本は生徒たちの意見も聞いた上で、本共同研究が採択されたさいは準メンバーとして参加してほしいということをその場で伝達した。当初の役割についていえば、本共同研究がコンテンツを作成することに比重を置いていたため、聖地巡礼班はコンテンツを観光につなげる仕掛けに関する企画案を作成することが期待されていた。いってみればコンテンツに対するコンテキストであり、コンテンツに接続することができるような、外付けのハードディスクを考えてほしいと考えたのである。じっさい、聖地巡礼班は西の京高校の地域フォーラムにおいて「サブカルチャーによる観光の促進—アニメによる飛鳥地域の活性化—」という研究発表を実施している。だが、実際は絵を描きたい生徒が複数いたため、どちらかといえば本共同研究とも重なるような、コンテンツを作成する活動に比重を移していったようである。

2 共同研究の概要

本共同研究の目的は、記紀・万葉に取材したマンガやアニメなどを取り上げながら、記紀・万葉がサブカルチャーの諸領域においてどう受容されてどう発信されているのかを問うことによって、現代社会において古代文化が二次創作されている様態を民俗誌的に描き出すというものである。だが、本共同研究はこうした試みを蓄積しながらも、いわゆる調査研究の範囲を乗り越えて社会実験の可能性を模索したいと考えた。すなわち、万葉文化館において古代文化の二次創作に着手するプロジェクトに関する基本的な構想を策定することをもめざしたのである。実際は記紀・万葉に取材した短編アニメを制作して万葉文化館の展示に資することを目標として設定しており、本共同研究はその第一歩として位置づけられるべきものであった。

古代文化に対する社会的な関心が高まっている現在、古代文化の集大成とでもいうべき記紀・万葉は現代社会におけるさまざまな局面において対象化されており、二次創作の素材として大きく取り扱われている。明日香村に位置している万葉文化館もその一例であり、現代社会における古代文化の二次創作に関する典型を提供しているといえるだろう。今日、古代文化は学術的な価値のみならず、伝統文化や地域文化に対する人々の広汎な関心を満足させる材料として、もしくは地域社会がアイデンティティを再構成することに貢献する文化的な資源として、社会的な価値をも付与されることが少なくない。また、古代文化を観光資源として活用する場合も数多く見られるのである。

かくして、1年めはマンガやアニメなどが記紀・万葉集を取り上げている事例を検討することによって、古代文化を二次創作する様式に関する歴史的な変化に留意しながら、代表的な作品群が描き出す全体的な傾向を把握した。そして、古代文化を二次創作したマンガやアニメなどが舞台として言及されている特定の場所にどう影響している／いないのか、古代文化にまつわる社会的な記憶が地域社会において形成される過程において、そのような作品がどう寄与している／いないのかについても個別的な状況を把握した。また、昨今のいわゆる聖地巡礼に関する動向を視野に収めながら、古代文化の二次創作が

現代社会におけるさまざまな局面において、いわば古代文化のn次創作を触発している今日的な状況を共有した。

一方、本共同研究は万葉文化館の近隣を中心として奈良県内外の各地で現地調査を重ねることによって、短編アニメの素材としてふさわしい各種の資源を探索した上で、実際に短編アニメを念頭に置いたラフ画を試験的に作成した。これはそもそも次年度の計画だったが、幸いにも研究計画が予定していたよりも早く進行したため、繰り上げて実施した。1年めの成果をまとめておけば、計6回の研究会と計24回の現地調査を通して、全体としても当初予定していたよりも早く進行しており、万葉文化館の研究員にもご尽力いただき、各種の資料を順調に収集することができた。そして、こうした資料を活用することによって、クリエイターもラフ画を順調に作成したことを強調しておきたい。もちろん取り組めなかった課題も存在する。私は1年めに申請した万葉文化館共同研究受託申込書の「研究目的」において、こう書いていた。

かくして、本共同研究は初年度にとりわけ漫画やアニメーションなどが記紀・万葉集を取り上げている事例を集成することによって、古代文化を二次創作する様式に関する歴史的な変化に留意しながら、代表的な作品群が描き出す全体的な傾向を提示する。現代日本におけるサブカルチャーの諸領域における物語の類型として用いられる術語を流用するならば、伝奇的なセカイ系が空気系(日常系)へ推移する過程として理解することができるだろうか。だが、これはあくまでも現時点で便宜的に提示するものでしかない。古代文化を二次創作した作品群の特徴を検証することによって、こうした仮説を修正しながら実証していきたいと考えている。／一方、本共同研究は代表的な作品をいくつか取り上げた上で、昨今のいわゆる聖地巡礼に関する動向をも視野に収めながら、古代文化の二次創作が現代社会におけるさまざまな局面において、いわば古代文化のn次創作を触発している状況に関して、明日香村のみならず舞台として数多く取り上げられている島根県松江市と宮崎県高千穂町においても現地調査を実施する。古代文化を二次創作した漫画やアニメーションなどが舞台として言及されている特定の場所にどう影響している／いないのか、古代文化にまつわる社会的な記憶が地域社会において形成される過程において、そのような作品がどう寄与している／いないのかを解明したいと考えている。

前述した内容とも比較していただけたら一目瞭然だが、こうした計画は必ずしも十分に実施することができなかった。「とりわけ漫画やアニメーションなどが記紀・万葉集を取り上げている事例を集成することによって、古代文化を二次創作する様式に関する歴史的な変化に留意しながら、代表的な作品群が描き出す全体的な傾向を提示する。」と書いたが、収集した事例の件数が想定していたよりも少なかつたため、申請した時点で便宜的に提示した「伝奇的なセカイ系が空気系(日常系)へ推移する過程として理解することができるだろうか。」という仮説が成立するかどうかは判断することができなかった。

また、「代表的な作品をいくつか取り上げた上で、昨今のいわゆる聖地巡礼に関する動向をも視野に収めながら、古代文化の二次創作が現代社会におけるさまざまな局面において、いわば古代文化のn次創作を触発している状況に関して、明日香村のみならず舞台として数多く取り上げられている島根県松江市と宮崎県高千穂町においても現地調査を実施する。」と書いたが、こちらも当初に計画していた内容を実施することができなかった。限られた予算を有効に活用するべく委託共同研究員とも話し合った結果として、昨今のいわゆる聖地巡礼に関する動向を視野に収めながらも、明日香村を含めた奈良県内の各地を主要な対象として想定した上で、奈良県外の各地でも現地調査を適宜実施する方針に変更した。

といっても、奈良県は必ずしもアニメーションの聖地として知られていなかった。例外的な事例として前述した鳥居なごむの『境界の彼方』は、本共同研究においても取り上げている。あらためて再説し

第11回万葉文化館委託共同研究（橋本）

ておけば、万葉文化館に近い橿原神宮の界限も登場しており、聖地巡礼を触発しているという意味でアニメツーリズムの可能性を示唆している。また、なら燈花会という新しい祭も重要なモチーフとして取り上げられており、数年前にコラボレーションも試みられたが、現在は実施していない。だが、『境界の彼方』は古代文化を中心的な題材として扱っていないことのみならず、舞台が奈良県でなければならぬ必然性に乏しいということも指摘しておかなければならない。

ところで、1年めが終了した段階で、金子と水野は両名とも本務の都合上2年めに参加することがむずかしくなってしまったため、2年めに数名の委託共同研究員を追加することを決めた。クリエイターのみならず研究者や実務家にも参加していただき、本共同研究の最終的な目標に少しでも接近するべく、態勢を整備することをめざしたのである。実際は新規メンバーとして、イラストレーターのみしまゆかりのみならず、アニメツーリズムに関する研究者である岡本健、同じくアニメツーリズムに関する実務家である寺谷圭生、そして文化振興事業に関する実務家である小川泰弘をも加えた。岡本・寺谷・小川はいずれも1年めにゲストスピーカーを依頼した方々である。

2年めは6名の新しい陣容を固めた上で、記紀・万葉に取材した短編アニメに向けたラフ画や絵コンテを作成する作業を継続した。実際は万葉文化館の近隣に点在する藤原鎌足産湯の井戸・弘計皇子神社・飛鳥京跡苑池・飛鳥池工房遺跡などを取り上げた。また、ラフ画や絵コンテの素材として取り上げられた事例に関して、古代文化の二次創作に関する共同討議を重ねることによって、学術論文や調査報告を作成した。各々の委託共同研究員が従事してきた各種の成果は、将来的なアニメ化に向けた企画書として集成されて、『万葉古代学研究年報』第19号に掲載されている。

また、共同研究が終了した以降にも、令和2年（2020）9月19日に万葉文化館で第17回万葉古代学公開シンポジウム「古代文化のRe:Creation—記紀万葉をアニメ・マンガで描こうとしてみた—」を実施して、共同研究の成果を紹介する展示も同時開催した。コロナ禍のため定員が70名に制限された上、3名がリモート登壇によってプレゼンテーションを実施したため、予定していたクロストークやギャラリートークを実施することができなかったのは残念だったが、来場してくださった方たちはプレゼンテーションの内容にうなずいたりメモを取りながら聴いたり、休憩時間にも会場に展示したパネルを見たりしておられて、とても熱心だったことが印象的だった。

いずれにしても、本共同研究は万葉文化館自体が古代文化を二次創作する社会実験に向けた予備的な作業とでもいうべきものであり、本共同研究の成果として記紀・万葉集に取材した短編アニメに向けた企画書を作成することを想定していた。その内容はラフ画や絵コンテのみならず、学術論文や調査報告をも含む。あわせて作業の過程や発表と討議の内容も記録して『万葉古代学研究年報』第19号に発表した後は、アニメ化の機が熟する時を待ちたいと考えている。

3 1年めの研究会と現地調査

本共同研究は当初に提示した研究目的に沿って、研究会と現地調査を重ねることによって実施した。研究会の回数は当初予定していたとおりだったが、現地調査の回数は当初予定していたよりも大幅に増えている。また、現地調査の対象も作業が進行する過程において、適宜変更したり追加したりしているが、目的の大筋は変わっていない。以下、1年めの研究報告として研究会と現地調査の概要を説明しておきたい。

第1回研究会は委託共同研究員のみならず西の京高校の聖地巡礼班も参加して、万葉文化館の研究員の解説を受けながら万葉文化館を見学した。万葉劇場についても視聴した。共同研究室に戻った以降は、橋本が本共同研究の主旨を説明しながら、西の京高校でも実施した研究発表「民俗学入門からの地域文

化の二次創作—アニメを使って地域づくり!—を再演した。もちろんその内容は本共同研究向けに編集したものであり、古代文化の二次創作に比重を置いた。討議は橋本の発表を受けて、本共同研究の研究目的を遂行する具体的な方法に関する意見を出し合うということが中心だった。西の京高校の聖地巡礼班は以降の研究会にも継続的に参加していることを付言しておきたい。

第2回研究会は第1回研究会における討議の内容を受けて、第1回現地調査に重ねて実施した。第1回現地調査は万葉文化館の研究員や西の京高校の聖地巡礼班にも同行してもらって、明日香村内を巡検するというものだったが、現地調査に出発する直前に万葉文化館において、予定していた現地調査の内容を共有した。実際は明日香村の概況を全体的に把握する一方、万葉文化館の研究員に依頼して本共同研究の目的にふさわしいと思われる素材をいくつか提示してもらって、そうした素材を集中的に取材した。そして、現地調査が終了した後に再び万葉文化館に戻り、調査した内容について討議した。ここで藤原鎌足が産湯を取ったという井戸や弘計王(後の顕宗天皇)を祀る弘計皇子神社が興味深い素材であることを確認した。また、甘樫丘に登り明日香村の全体を俯瞰することができたのも、飛鳥の全体像を把握する上で有意義だった。

以降、現地調査はクリエイターに関連する資料を提供する役割を担当した橋本を中心として、第2～9回の現地調査を断続的に実施した。奈良県内外の博物館や資料館を精力的に見てまわり、本共同研究に関連する資料を網羅することをめざした。これは古代文化の二次創作に関する事例として、古代文化を展示する方法の可能性を把握することを意図していた。一方、アニメに関する企画展は、本共同研究の将来的な目標にとっても有益な指針を提供すると考えられるので、現地調査の対象に含めている。

本共同研究の直接的な目的に関連すると思われる奈良県内外の遺跡・寺社・祭礼についても現地調査を重ねた。主要な現地調査の内容について説明しておきたい。第5回現地調査の一環として飛鳥坐神社の宮司と弘計皇子神社の氏子総代に聞き取り調査を実施することができた。その成果はあらためて報告したいと考えている。また、第6回現地調査の一環として『天上の虹』によって知られる里中満智子氏の講演会にも出席した。里中氏の講演は本共同研究にも大きな指針を提供するものであった。そして、第8回現地調査と第9回現地調査の一環として飛鳥京跡苑池に出かけたさいは、担当者の談話を聞く機会にも恵まれた。その成果は本共同研究における活発な討議を惹起したのである。

取材した対象はさまざまだったが、とりわけ藤原鎌足産湯の井戸に関連していえば飛鳥寺・談山神社・阿武山古墳・大織冠神社・將軍塚古墳など、弘計皇子神社に関連していえば角刺神社・飯豊天皇陵・稚桜神社・御厨子神社などがあげられる。そのいくつかはクリエイターが手がけるラフ画や絵コンテにも反映された。また、第9回現地調査は3日にわたったが、2日めのみマイクロバスを借り切った上、万葉文化館の研究員や西の京高校の聖地巡礼班にも同行してもらって、第1回現地調査で行けなかった場所を巡検した。奥明日香にも足を延ばすことができたが、その結果として坂田寺跡などが取り上げるべき素材として新しく浮かび上がってきた。

第3回研究会は第9回現地調査に連続した日程で開催された。アニメの聖地巡礼に関する概況を全員で共有するため、そして西の京高校の聖地巡礼班に考えるヒントを提供するためにも、奈良県立大学准教授だった岡本健氏に研究発表「地域文化をコンテンツ化する」をお願いした。岡本氏は前日の現地調査にも参加して、委託共同研究員のみならず高校生とも積極的に交流する機会を持っていた。一方、しもかわらと水野は各々で蓄積してきた成果を提示しながら、ラフ画に関する途中経過を報告した。これは当初こそ次年度に予定していたが、計画していたよりも早く進行したため中間報告として実施したのである。具体的なイメージが提示されたため、活発な討議が展開された。しもかわらは藤原鎌足と億計王・弘計王に関して、水野は飛鳥京跡苑池と道昭に関してラフ画などを作成した。また、水野は色

第 11 回万葉文化館委託共同研究（橋本）

鉛筆で飛鳥の全景を描く試みも手がけた。

第 4 回研究会は奈良県立橿原考古学研究所企画課長の橋本裕行氏に研究発表「神話画に描かれた考古資料」をお願いして、奈良県地域振興部主査／奈良県立橿原考古学研究所主任研究員の持田大輔氏にコメントーターを引き受けていただいた。橋本氏は日本画における古代文化の二次創作とでもいうべき興味深い主題を扱っており、本共同研究の関心とも少なからず重なっている。また、水野が手がける飛鳥京跡苑池に関する最新の状況も提供していただいた。一方、西の京高校の聖地巡礼班は 11 月に地域フォーラム校内発表会が予定されていたため、予行演習として研究発表「サブカルチャーによる観光の促進—アニメによる飛鳥地域の活性化—」を実施した。そして、研究発表の内容や形式に関して全員で討議したのである。

現地調査は第 10 回現地調査以降、1 名もしくは 2 名で実施するケースが多く、各々の関心に沿って活動した。第 14 回現地調査は兵庫県の三木市と明石市において億計王・弘計王に関する各種の伝承を取り上げた。三木市は二皇子が隠れていたといわれる志染の石室が現存しており、明石市は二皇子を祀った神社が数多く現存している。また、二皇子に関する囃子歌が伝承されている清水神社の例祭に関する現地調査を実施した。一方、第 15 回現地調査は弘計皇子神社の例祭に関する現地調査を実施した後、二皇子の姉ともいわれる飯豊皇女に関する各種の伝承が残る葛城市に移動して、角刺神社・鏡池・飯豊天皇陵を訪問した。二皇子に関して収集した各種の資料は、しもかわらが担当する作品に反映されているはずである。

以下、主要な現地調査の内容について説明しておきたい。第 17 回現地調査は藤原鎌足を祀った談山神社のけまり祭に関する現地調査を実施した。第 18 回現地調査は西の京高校の地域フォーラム校内発表会（プレフォーラム）に出席した。第 19 回現地調査は弘計王の別名である来目稚子が久米舞を継承する来目部ともかかわると考えられていることを念頭に置いて、橿原神宮の新嘗祭に奉納された久米舞に関する現地調査を実施した。また、顕宗天皇陵を訪問した上で、三輪山に移動して付近を踏査した。第 20 回現地調査は二皇子が求婚した根日女を葬っているといわれる玉丘古墳に関する現地調査を実施した。

第 5 回研究会はアニメツーリズムに関する現状を把握するため、アニメツーリズム協会理事兼事務局長の寺谷圭生氏に研究発表「アニメ作品×地域の取り組みと観光振興に向けた課題」をお願いして、角川文化振興財団事務局長の小川泰弘氏にコメントーターを引き受けていただいた。一方、西の京高校の聖地巡礼班は 2 月に地域フォーラムが予定されているため、予行演習として前回の内容を発展させた研究発表「サブカルチャーによる観光の促進—アニメによる飛鳥地域の活性化—」を実施した。その翌日は第 23 回現地調査として、弘計皇子神社が鎮座する八釣に伝わる明神講を取り上げた。明神講は藤原鎌足像を拝礼する儀礼であり、本共同研究の成果としてあらためて報告したいと考えている。そして、第 24 回現地調査として西の京高校の地域フォーラムに参加して、聖地巡礼班の成果を確認するのみならず、なら燈花会に関する知見も得ることができた。

第 6 回研究会は次年度の方針について検討した。残念ながら金子と水野は 2 年めに参加することができなくなったが、金子は撮影した写真、水野は作成したラフ画をあらかじめ提出していたので、大きな支障が生じなかったのは幸いだった。1 年めの成果をまとめておけば、計 6 回の研究会と計 24 回の現地調査を通して、当初予定していたよりも早く進行しており、万葉文化館の役員にもご尽力いただき、各種の資料を順調に収集することができた。そして、こうした資料を活用することによって、クリエイターもラフ画を順調に作成したことを強調しておきたい。

4 2年めの研究会と現地調査

本共同研究は2年めに入り、当初に提示した研究目的(研究継続目的)に沿って、研究会と現地調査を重ねることによって実施した。研究会の回数は当初予定していた5回を上回り7回にのぼった。また、現地調査の回数は当初予定していたよりも大幅に増えており、前年度の24回の2倍以上に相当する49回にのぼった。現地調査の対象も適宜変更したり追加したりしているが、研究目的の大筋は変わっていない。以下、平成31年度・令和元年研究成果報告として研究会と現地調査の概要を説明しておきたい。

第1回研究会は最初に万葉文化館の館蔵品展「巨匠が残した万葉日本画～響き合うことばと絵画～」を実見した。古代文化を展示する手法を調査するため、以後も研究会を開催するさいは、万葉文化館の展示を順次実見している。共同研究室に戻って以降は、4名の委託共同研究員が新規参加したため、あらためて全員が自己紹介と活動報告を実施した後(1名は欠席したため、橋本が紹介した)、橋本が本共同研究の趣旨を説明して経過を報告した。そして、本共同研究に当初から参加しているしもかわらが前年度に浮かび上がってきたさまざまな課題について、研究発表「『学習アニメ然としたもの』以外の館内ショートムービーの可能性を模索中の件(1年めを終えて)」を実施した。また、新規に参加した小川泰弘が研究発表「所沢複合文化施設一角川武蔵野ミュージアムについて一」を実施した。2つの研究発表はどちらも示唆的であり、活発な共同討議を触発した。

第2回研究会は第1回研究会における共同討議の内容を受けて、第9回現地調査に重ねて実施した。最初に共同研究室において、あらためて明日香村の概況を全体的に把握することを意図した現地調査の内容を事前に共有した後、全員で明日香村内を巡検した。実際は午前中に天岩戸神社・国常立神社・伊弉諾神社・伊弉冉神社・天香山神社・畝尾坐健土安神社・興福寺・畝尾都多本神社の現地調査を実施した上で、共同研究室に戻って調査した内容について討議した。そして、午後は各人の関心に沿って、個人的に明日香村内を巡検した。橋本は橋寺・川原寺・鬼の雪隠・鬼の俎・天武持統天皇陵古墳・欽明天皇陵古墳・吉備姫王墓・岩戸山古墳・牽牛子塚古墳・丸山古墳、しもかわらとみしまは伝飛鳥板蓋宮跡・飛鳥寺・蘇我入鹿首塚、寺谷は岡寺・石舞台古墳、小川は天武持統陵・藤原宮跡を巡検した。

以降はクリエイターに関連する資料を提供する役割を担当した橋本を中心として、第10～14回現地調査を断続的に実施した。奈良県外の遺跡や社寺、博物館や資料館を見てまわり、本共同研究に関連する資料を網羅することをめざした。これは古代文化の二次創作に関する事例として、古代文化を展示する方法の可能性を把握することを意図していた。一方、アニメに関する企画展も、本共同研究の将来的な目標に対して有益な指針を提供すると考えられるので、現地調査の対象に含めている。実際は第10回現地調査として世田谷文学館における企画展「萬画家・石ノ森章太郎展ーボクは、ダ・ビンチになりたかったー」、第14回現地調査として宇治市源氏物語ミュージアムにおける新作アニメ完成記念特別企画展「ネコが光源氏に恋をしたー新作アニメができるまでー」を実見した。

本共同研究は前年度、奈良県立西の京高校の地域創生コースにおける2年生の共同研究とも連携しており、聖地巡礼研究班に所属する数名の2年生が研究会に参加していた。今年度は3年生が実施する個人研究に移行したため、2名の3年生が参加した。第3回研究会は午前中に西の京高校の3年生である山崎莉羽が研究発表「燈花会をサブカルチャーで盛り上げるためには」を実施した。山崎はなら燈花会のプロジェクト学生ボランティアとして参加しており、当事者としてなら燈花会の現状と課題を提示した。実際はなら燈花会がアニメやライトノベルとも連携して、キャラクターを用いたグッズを展開する可能性を提示した。

その後、万葉文化館の特別展「マンガで語る古代大和Ⅱ 里中満智子『天上の虹』にみる持統天皇誕生の物語」を実見して、午後に今年度に新規参加したイラストレーターのみしまゆかりが研究発表「ア

第 11 回万葉文化館委託共同研究（橋本）

アイデアスケッチによる進捗状況報告」を実施した。その内容は令和の典拠として用いられた和歌を生み出した大伴旅人の実像をショートアニメの絵コンテやプロファイリングの手法によって描き出す可能性を模索しようというものであり、共同討議においてさまざまな意見が出された。

第 15～18 回現地調査は基本的に 1 名で実施しており、各人の関心に沿って奈良県内外の遺跡や社寺、博物館や資料館に出かけた。また、寺谷は第 15 回現地調査において、放火された京都アニメーション第 1 スタジオにも出かけて、アニメの社会的な影響力が甚大であることを確認している。だが、第 16 回現地調査は第 3 回研究会の翌日という日程も手伝って、橋本・小川・みしまの 3 名が吉野神宮・金峯山寺・脳天神社・吉野水分神社・吉水神社・勝手神社・吉野歴史資料館・宮滝遺跡・桜木神社・丹生川上神社上社・丹生川上神社中社を見てまわった。

第 4 回研究会は午前中に造形作家の伊藤現氏を招聘して、研究発表「鎌足産湯の井戸たらしめているもの」をお願いした。これは第 17 回万葉古代学公開シンポジウムにおいて「鎌足産湯の井戸」の模型を展示したいと考えて、委託共同研究員の岡本に相談した上で伊藤氏に制作することを依頼したためだった。実際は概要をお話いただき、共同討議においてさまざまなアイデアが出された。午後は特別展「棟方志功の福光時代—信仰と美の出会い—」を実見した後、第 19 回現地調査として玄関で開催された南無天踊りを実見した。

そして、南無天踊りが終わり次第、明日香村伝承芸能保存会の岡崎義男氏ほかの皆様にお集まりいただき、研究発表「南無天踊りを二次創作する」をお願いして、共同討議において質疑応答を実施した。これはみしまに取材マンガ「明日香南無天踊りの復活」を描いてもらい、第 17 回万葉古代学公開シンポジウム「古代文化の Re:Creation—記紀万葉をアニメ・マンガで描こうとしてみた—」や『万葉古代学研究年報』第 19 号において、現代日本における古代文化の二次創作に関する好例として取り上げるべく依頼したものだ。

続いて翌日に橋本とみしまが第 20 回現地調査として第 27 回地域伝統芸能全国大会「地域伝統芸能による豊かなまちづくり大会なら・かしはら」を実見した。また、翌々日に橋本が第 21 回現地調査として飽波神社や安堵町歴史民俗資料館などに出かけた上で、第 24 回現地調査として飽波神社に奉納されるなもて踊りを実見した。このなもて踊りは長らく中断していたが復活させることに成功した事例であり、明日香村の南無天踊りを現代日本における古代文化の二次創作に関する好例として理解する上でも有益な手がかりを提供しているはずである。橋本は第 22～23 回および第 25 回現地調査においても、奈良県外の博物館や資料館に出かけている。

第 5 回研究会はしもかわら・みしまが図書室において各々の作業に益する資料を収集した。一方、橋本は西の京高校の 3 年生 2 名が手がけている各々のプロジェクトに関して相談に乗った後、全員で第 16 回万葉古代学公開シンポジウム「聖なるイメージの東西」を聴講した。これは来年度に予定されている自分たちのシンポジウムに備えるためであり、シンポジウムに関する具体的なアイデアを共有することができた。その後は橋本が第 26～47 回現地調査において、奈良県内外の社寺や遺跡、祭礼や芸能、博物館や資料館を精力的に見てまわって、本共同研究に関係する資料を収集した。

主要な現地調査に限って紹介しておけば、第 26 回現地調査として三重県において、さいくう平安の杜・竹神社・いつきのみや歴史体験館・いつきのみや地域交流センター・斎宮跡・斎王の森・塚山古墳群・斎宮歴史博物館、28 回現地調査として奈良県において、馬見丘陵公園（公園館・ナガレ山古墳・佐味田石塚古墳群・別所下古墳・倉塚古墳・一本松古墳・乙女山古墳）・竹取公園・讃岐神社・三吉 2 号墳・巢山古墳・広瀬神社・牧野古墳・三吉石塚古墳・新木山古墳をまわった。また、第 32 回現地調査として京都府において、石清水八幡宮御誕辰祭御神楽を実見した。

もう少しだけ追加しておきたい。43回現地調査として熊本県において、疋野神社・玉名市立歴史博物館・繁根木八幡宮・太宰府天満宮・九州国立博物館、44回現地調査として奈良県と大阪府において、墨坂神社・鳥見神社・鳥見山公園・墨坂伝承地・室生龍穴神社・天の岩戸・室生寺・葛神社・宇太水分神社下社・八咫鳥神社・宇陀水分神社・惣社水分神社・神武天皇 聖蹟菟田穿邑顕彰碑・宇賀神社・血原・ヲドノ・桜実神社・菟田の高城・阿紀神社・高天原・阿騎野・人麻呂公園・神楽岡神社・滝谷不動尊・道明寺天満宮をまわった。また、第46回現地調査として奈良県において、江包・大西のお綱まつりを実見した。

第6回研究会は最初に第17回万葉古代学公開シンポジウムの概要に関して討議して、主要な部分をほぼ決定することができた。タイトルについていえば、いくつか候補を出した上で、「古代文化のRe:Creation—記紀万葉をアニメ・マンガで描こうとしてみた—」を選定した。各々のタイトルも〇〇してみたという表現に統一することが決まった。その後はしもかわらとみしまが手がけた成果をめぐって、研究発表と共同討議に移った。しもかわらは制作したパネルを用いながら、研究発表「短編アニメの可能性を模索してみた」を実施した。一方、みしまはパワーポイントを用いて、研究発表「短編マンガの可能性を模索してみた」を実施した。そして、角川文化財団においてアニメ関係の事業に従事する井原歩氏に各々の研究発表に対するコメントをお願いした。両名が提示した成果は充実したものであり、いずれも『万葉古代学研究年報』第19号に掲載されている。

第7回研究会は第6回研究会の翌日に開催された。午前は西の京高校の3年生2名が各々の研究発表を実施した。山崎莉莉は第3回研究会において実施した内容を井原氏に聞いてもらうべく、研究発表「燈花会をサブカルチャーで盛り上げるためには」を再演した。また、坂本大紀は前年度の共同研究におけるプロジェクトを継続して、研究発表「古墳を擬人化してみた」を実施した。坂本は古墳を擬人化したイラストを制作する作業に従事しており、その一端を提示したわけである。

午後は館藏品展「万葉コレクション展」を実見した後、今年度新規参加した委託共同研究員に当初の経緯と趣旨を理解してもらうべく、橋本が前年度の第1回研究会で実施した研究発表「民俗学入門からの地域文化の二次創作—アニメを使って地域づくり！—」を発展させた研究発表「古代文化の二次創作—サブカルチャーが描いた記紀・万葉集—」を実施した。橋本は続いて、研究発表「オケ・ヲケ説話のn次創作」を実施した。これは前年度にしもかわらの作業とも呼応しながら用意していた内容だったが、発表する機会が得られなかったため、この段階において発表させていただいた。

第7回研究会は本共同研究の最終回に相当するため、最後に第17回万葉古代学公開シンポジウム「古代文化のRe:Creation—記紀万葉をアニメ・マンガで描こうとしてみた—」のチラシに用いるデザインについても検討することができた。幸いにも2日とも出席した井原氏が尽力してくださって、案をいくつか拝見することができた。そして、2種のデザインを選び出して、事前に配布されるチラシ、および当日に配布される冊子の表紙に用いることを決定したのである。井原氏に深く謝意を表したい。

第6～7回研究会の前後にも現地調査を実施した。第48回現地調査として橋本が市立五条文化博物館・五条市立民俗資料館・まちなみ伝承館・まちや館・五条猫塚古墳・榮山寺・宇智川磨崖碑・賀名生の里歴史民俗資料館・賀名生皇居跡・黒滝村民俗資料館・丹生川上神社下社・天河大弁財天社をまわった。一方、第49回現地調査として寺谷が春日大社・春日大社国宝殿・醍醐寺・六堂珍皇寺・六波羅蜜寺、小川が大神神社・檜原神社・大和神社・和辻下社・在原神社をまわって、現代日本における古代文化の二次創作に関する知見を増やすことができた。

以上、平成31年度・令和元年度の研究成果を振り返ってきたが、あらためて当該年度の成果をまとめておけば、本共同研究は計7回の研究会と計49回の現地調査を通して、各種の資料を順調に収集す

ることができた。そして、こうした資料を活用することによって、各々が成果をまとめ、発表を準備する段階に入ることができた。研究者である橋本と岡本が論文を構想する一方、実務家である寺谷と小川は報告を準備した。また、クリエイターであるしもかわらとみしまに関していえば、早くも充実した成果を完成させたのである。第17回万葉古代学公開シンポジウム「古代文化の Re:Creation—記紀万葉をアニメ・マンガで描こうとしてみた—」と『万葉古代学研究年報』第19号は、各々が手がけてきた作業の成果を発表する機会であり、本共同研究の最終的な目標に少しでも接近するべく、作業を進めたのである。

5 期待される成果

本共同研究は2年間にわたって実施した。本共同研究の目的は記紀・万葉集に取材したアニメやマンガを取り上げながら、記紀・万葉集がサブカルチャーの諸領域においてどう受容されてどう発信されているのかを問うことによって、現代社会において古代文化が二次創作されている様態を民俗誌的に描き出すというものだった。2年めの第7回研究会で実施した橋本の研究発表「オケ・ヲケ話の二次創作」が最もまとまった成果であるが、当初に提示した研究目的は全員の研究発表や共同討議において共有されていた。

だが、本共同研究はこうした試みを蓄積しながらも、いわゆる調査研究の範囲を乗り越えて社会実験の可能性を模索した。すなわち、奈良県立万葉文化館において古代文化の二次創作に着手するプロジェクトに関する基本的な構想を策定することをもめざしたのである。実際は記紀・万葉集に取材した短編アニメを制作して万葉文化館の展示に資することを最終的な目標として設定しており、本共同研究はその第一歩として位置づけられるべきものであった。実際は2年めの第6回研究会で実施したしもかわらの研究発表「短編アニメの可能性を模索してみた」とみしまの研究発表「短編マンガの可能性を模索してみた」において、きわめて充実した成果が提示されており、最終的な目標が実現することを期待したい。

1年めはアニメやマンガが記紀・万葉集を取り上げている事例を検討することによって、古代文化を二次創作する様式に関する歴史的な変化に留意しながら、代表的な作品群が描き出す全体的な傾向を把握した。そして、古代文化を二次創作したアニメやマンガが舞台として言及されている特定の場所にどう影響している／いないのか、古代文化にまつわる社会的な記憶が地域社会において形成される過程において、そのような作品がどう寄与している／いないのかについても個別的な状況を把握した。また、昨今のいわゆる聖地巡礼に関する動向を視野に収めながら、古代文化の二次創作が現代社会のおけるさまざまな局面において、いわば古代文化のn次創作を触発している今日的な状況を共有した。

また、1年めは万葉文化館の近隣を中心として奈良県内外の各地で現地調査を重ねることによって、短編アニメの素材としてふさわしい各種の資源を探索した上で、実際に短編アニメを念頭に置いたラフ画を試験的に作成した。そして、研究計画が予定していたよりも早く進行したため、2年めにおける新規の委託共同研究員としてイラストレーターのみならず1年めにゲストスピーカーを依頼したアニメツーリズムに関する研究者や実務家をも加えて、1年めの研究計画を発展的に継続させる体制を整備した。

2年めはこうした状況に立脚した上で、記紀・万葉集に取材した短編アニメに向けたラフ画や絵コンテを作成することができた。実際は万葉文化館の近隣に点在する弘計皇子神社・藤原鎌足産湯の井戸・飛鳥寺・飛鳥池工房遺跡・飛鳥京跡苑池・坂田寺跡などを取り上げた。また、令和の典拠として用いられた和歌を生み出した大伴旅人の実像をショートアニメの絵コンテやプロファイリングの手法によって描き出すことができた。西の京高校の生徒も委託共同研究員の作業に並行して、明日香村に点在する

古墳を擬人化して描くプロジェクトに従事した。

一方、委託共同研究員はラフ画や絵コンテの素材として取り上げた事例のみならず、アニメツーリズムやアニメミュージアムなどに関して手がけてきた事例にも言及しながら、古代文化の二次創作に関する共同討議を重ねることによって、学術論文や調査報告を作成することができた。いずれも2年間の共同研究において実施した研究発表を発展させた内容であり、こうした成果を『万葉古代学研究年報』第19号において集成することによって、将来的なアニメ化に向けた企画書として提示したい。

伊藤氏が制作してくださった「鎌足産湯の井戸」の模型にも触れておかないといけないだろう。伊藤氏に依頼した経緯は前述したが、伊藤氏は第17回万葉古代学公開シンポジウムにあわせて、すばらしい作品を制作してくださった(写真1)。その経緯と概要を書いていたので、本稿において17回万葉古代学公開シンポジウムで上映した「スライドショー～井戸ができるまで～」ともあわせて、資料1「鎌足産湯の井戸たらしめているもの」として紹介している。ぜひとも参照してほしい。今回はシンポジウムの



写真1「鎌足産湯の井戸」の模型

当日という1日のみに限定されていたが、万葉文化館における今後の展示に役立ててもらえたら幸いである。万葉文化館がゲートウェイとして機能して聖地巡礼を触発するとしたら、「鎌足産湯の井戸」の模型も大きな役割をはたすことができるだろう。

第11回万葉文化館委託共同研究「現代社会における古代文化の二次創作—サブカルチャーが描いた記紀・万葉集—」を振り返ってみた上で、あらためて総括しておきたい。本共同研究は万葉文化館自体が古代文化を二次創作する社会実験に向けた予備的な作業とでもいうべきものであり、そもそも本共同研究の成果として記紀・万葉集に取材した短編アニメに向けた企画書を作成することを想定していた。その内容はラフ画や絵コンテのみならず、学術論文や調査報告をも含む。あわせて作業の過程や発表と討議の内容も記録して『万葉古代学研究年報』第19号に発表することができた以上、アニメ化の機が熟する時を待ちたいと考えている。私は1年めに申請した万葉文化館共同研究受託申込書の「期待される成果」として、以下の3点をあげていた。

- ①記紀・万葉集に取材した漫画やアニメーションなどに関するデータを集成することによって、後続するテキストが先行するテキストの読みを変質させたり、イメージを革新したりしている様態を浮かび上がらせることができる。たとえば、山岸涼子の『日出処の天子』は私たちが持っていた聖徳太子のイメージを劇的に更新したはずである。里中満智子の『天上の虹』は私たちが持続天皇のイメージを形成するさい決定的な役割をはたしたといえるだろう。また、私たちは新海誠の『言の葉の庭』を通して『万葉集』の魅力を発見しており、あだちとかの『ノラガミ』を通して『古事記』の世界に接近する手がかりを獲得している。こうした現象は現代の文学理論における間テキスト性の理念が個々の作品にまつわる状況として現前しているという意味において示唆的である。とりわけ国民的な関心を集める古代文化はサブカルチャーの諸領域においてもエキゾティシズムとロマンティシズムを喚起する巨大な源泉として存在しており、社会的な影響力も大きいと考えられるため、古代文化の二次創作に関するデータを集成した上で、将来的な課題としてデータベースを作成することも視野に収めている。

- ②サブカルチャーに依拠した聖地巡礼は、地域振興に寄与するコンテンツツーリズムの素材として取り上げられることが多い。だが、コンテンツとして流用される伝統文化や地域文化に対する関心は必ずしも十分に深められていない。したがって、古代文化を二次創作した代表的な作品をいくつか取り上げながら、こうした作品が舞台として言及されている明日香村・松江市・高千穂町において古代文化のn次創作を触発している状況に関する民俗誌を作成する。たとえば、明日香村を代表する古墳の一つである石舞台古墳は、手塚治虫の『火の鳥ヤマト編』に登場することによってもよく知られている。今日、石舞台古墳に関して古代文化のn次創作に関する動向は見られないが、作品を再評価してリバイバルを促進する状況が動き出す可能性はないだろうか。一方、古代文化こそ扱っていないが、奈良市や橿原市が主要な舞台として設定されている鳥居なごむの『境界の彼方』は、聖地巡礼を触発しており、アニメツーリズムの可能性を示唆している。サブカルチャーの諸領域に対する関心を奈良県立西の京高校の地域創生コースにおける聖地巡礼研究班とも共有しながら、古代文化のn次創作に関する現地調査の成果を民俗誌としてまとめたい。
- ③学術的な成果とでもいうべき①と②に依拠した上で、万葉文化館自体が記紀・万葉集に取材した短編アニメーションを制作することを想定して、台本のみならずラフ画や絵コンテをも作成する。そして、将来的かつ最終的な目標として、短編アニメーションを万葉劇場において上映することによって、万葉文化館自体が古代文化を二次創作する主体として、実践的な成果を発信することをめざしている。こうした目標を実現するべく、国文学に通じておりイラストレーターとして活躍しながら児童向けの作品を次々発表している絵本作家、民間信仰に強い関心を持ち新海誠の『君の名は。』にも参加したアニメーターなどを中心的なメンバーとして位置づけた上で、聖地巡礼やアニメツーリズムの研究者をもゲストスピーカーとして適宜招聘して、理論的かつ実践的な討議を継続することによって、万葉文化館にとっても画期的な成果を上げることが期待される。

①と②は2年めに申請した万葉文化館共同研究受託申込書においても大きく変更されていないが、③は状況が進展したことやメンバーが変更されたことに伴い、「万葉文化館自体が記紀・万葉集に取材した短編アニメーションを制作することを想定して、ラフ画や絵コンテを作成する。とりわけ短編アニメーションに向けた叩き台として、一定枚数のラフ画を完成させる。そして、将来的な目標については、短編アニメーションを館内で上映することによって、万葉文化館自体が古代文化を二次創作する主体として実践的な成果を発信することをめざしている。」という内容に改められた。

そして、「こうした目標を実現するべく、古代文化や民俗文化に強い関心を持つイラストレーターを中心的なメンバーとして位置づけた上で、聖地巡礼に関する研究者やアニメツーリズムに関する実務家をも加えるのみならず、ゲストスピーカーとして造形作家や地域リーダーを適宜招聘して、理論的かつ実践的な討議を継続することによって、万葉文化館にとっても画期的な成果を上げることが期待される。」とも書かれている。もちろん当初に提示した「期待される成果」は必ずしも十全に実現していない内容も含まれている。また、「短編アニメーションを館内で上映することによって、万葉文化館自体が古代文化を二次創作する主体として実践的な成果を発信することをめざしている。」という将来的な目的が実現するかどうかは今後に期待するしかない。

だが、『万葉古代学研究年報』第19号に収録された本共同研究の成果が企画書として一定の役割をはたすことによって、万葉文化館の近くに存在するいくつかの隠れた聖地を取り上げた短編アニメが実現したさいは、万葉文化館がゲートウェイとして機能して聖地巡礼を触発する可能性をも期待している。今回のプロジェクトはいわば実践研究の性格を持ち、斬新かつ実験的な内容が含まれていたため、参加

してくださった委託共同研究員を当惑させたり混乱させたりした場面が少なからず存在した。この場を借りて深くお詫びしたい。また、本共同研究を構想する契機を提供してくださった指導研究員の井上さやかさん、事務局として本共同研究を担当してくださった主任研究員（当時）の大谷歩さん、そして適切な情報を適切な機会に幾度も提供してくださった主任技師（当時）の吉原啓さんに深く謝意を表したい。