

高校生も古代文化の二次創作に挑戦してみた

橋本 裕之

1 「民俗学入門」の特別講義

平成28年（2016）11月2日、私は当時まだ在籍していた追手門学院大学の出張講義「目からウロコの七福神ストーリー—その時、七人の神が選ばれた—」を実施するため、はじめて西の京高校に足を踏み入れた。正門を入ったら古墳のようにも見える小山が目飛び込んできた。それは六条山遺跡という弥生時代の住居跡だった。私の演題は2010年12月2日に放送された朝日放送テレビの番組「ビーバップ！ハイヒール」にゲストブレンとして出演したさいのタイトルを流用したものだったが、追手門学院大学が実施していた出張授業における授業テーマの一つとして公開されていた。西の京高校の担当者だった大西一則先生がそのリストを見て、西の京高校地域創生コースの3年生に向けた「民俗学入門」の特別講義として選択して下さったのである。

民俗学の授業テーマはほかにもいくつかあげていたのだが、大西先生がどうしてこの授業テーマを選んだのかはよくわからなかった。後日ご本人に確認してみたのだが、何となくおもしろそうだから、何となく生徒の興味を引きそうだから、という理由だった。だが、私は勝手に生徒のリクエストによって実現したと思いこんでしまった。というのも、人気マンガでありアニメ化もされた『ノラガミ』に七福神が登場するため、高校生が関心を持ってもおかしくないと考えたわけである。そこで、私はアニメにおいて七福神が登場するシーンを最初に見せた上で、七福神に関する蘊蓄を披露しながら、地域文化の二次創作という見方の重要性を強調した。

この出張講義は幸いにも大成功を取めた。そして、平成29年度にも「民俗学入門」の特別講義を担当してほしいという依頼をいただいた。前回にアニメを使った講義が大きな効果が得られることを実感しており、「個人的にはアニメが希望です。」という大西先生のメッセージも受け取っていたので、「地域文化の二次創作—アニメを使って地域づくり！—」というタイトルも提示していたのだが、諸般の事情ではたせなかった。だが、私が追手門学院大学を退職した後も、「民俗学入門」の特別講義を担当してもらえないだろうかという依頼をいただけたことはありがたかった。しかも、偶然だったが奈良県立万葉文化館の委託共同研究に応募する時期とも重なっていたため、私はあらためて平成30年（2018）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のである。

2 「課題研究Ⅰ」の聖地巡礼班

それにしても、偶然は重なるものである。特別講義は3年生に対するものだったが、この機会を利用して「2年生の「課題研究Ⅰ」で聖地巡礼（観光社会学？）をテーマに考えている班（班分けは検討段階）がありますので、少しご教示いただければ有り難いです。」という大西先生の依頼を受けたので、私は「いっそのこと、いま万葉文化館で計画している共同研究とコラボするっていうのはどうですかね。奈良で聖地巡礼っていえば、境界の彼方になるんだと思いますが、奈良じゃないといけな必然性はありません。奈良市内とか橿原神宮とか出てくるんですけど、結局地域活性化の話になりますよね。それで全く問題ないんですが、ちょっと新味に欠けるというか、結局いつも同じ話になっちゃいます。そういう分析をくりかえすよりも、いっその古代をテーマにしたコンテンツづくりを検討してみるというのとはど

うでしょう。」という提案を送ってみた。

実際は「こちらの共同研究のメンバーは講談社から絵本を出している作家さん、「君の名は。」の巫女舞のシーンを担当したアニメーターなどで、彼らと一緒に新しい短編アニメを古代文化にかかわるものとして作るための構想を策定するプロジェクトを考えています。そこに生徒さんたちにもかかわってもらえたらいいなあと思っています。一回くらいゲストスピーカーで発表してもらおうとか。どうでしょう。妙案だと思うのですが。」という内容を考えてののだが、即座に「万葉文化館で計画している共同研究とコラボするっていうのは大変有り難いです。」というお返事をいただいた。そして、「2年1組の課題研究の班（アニメの聖地巡礼〈仮テーマ〉）のメンバー5人が放課後、橋本先生からできれば話を伺いたいとのことです。お時間いただけますか？」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。

私は各々の意見も聞いた上で、委託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その場で伝達した。実際は委託共同研究の趣旨について説明しながら、「既成のアニメの後追いの聖地巡礼を考えるのもいいけど、みんなやってることだから、むしろこちらでアニメの原案をつくっていくさいにかかわってもらえるのも楽しいかも。」というような提案を強調していたはずである。翌日、大西先生は「橋本先生が本校に来られるという絶好のタイミングで、生徒達にアドバイスしていただいたことがとても我々としては有り難かったです。今後どうなるかは少し不安なところもありますが、彼らが変わりと生き生きとしていたので良かったです。」というメッセージを送ってくださった。

5月31日、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—」が採択された。私は聖地巡礼班に参加してもらう方法を検討するべく、大西先生のみならず万葉文化館の主席研究員である井上さやかさんとも相談を重ねた。「課題研究Ⅰ」は毎週木曜日の午後5～6限に6～7グループに分かれて実施されていたが、「この間の課題研究の授業では、けっこう八方塞がりです。困っていたような印象を受けたので、先生の来校を心待ちにしているかと思います。」という大西先生のメッセージをいただいたせいもあって、6月7日にも西の京高校に出かけてみた。そして、「今考えているのは、こちらはコンテンツづくりをしていきますので、生徒さんたちにはそれを聖地巡礼の対象として仕掛けていくような外付けのプロジェクトを考えてほしいなということです。」という意向を聖地巡礼班のメンバーにも伝達したのである。

井上さんもこの段階で、「今回の共同研究とコラボさせるとすれば、生徒さんたちにもやはり古代飛鳥をテーマに取り上げてもらうのがよいかもかもしれません。もしも自分たちが聖地巡礼を仕掛けるとすれば？」という視点で具体的なプランを考えてもらうとか。実現できるか否かは不問にして、そうした視点で取り組むことでお仕着せの「お勉強」ではなく地元の歴史や文化に触れる機会になるのでは、などと思います。」という意見を寄せてくださっている。もちろんこうした意見は必ずしも十分反映されていないかもしれないが、古代飛鳥を取り上げてもらうという点についていえば、当初考えていなかったようなユニークな成果に発展していったのである。

3 「課題研究Ⅰ」における成果

以上で見てきた経緯によって、聖地巡礼班のメンバーは正規の委託共同研究員というわけでもないが、委託共同研究のいわば準メンバーとして参加した。当初の役割についていえば、委託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

高校生も古代文化の二次創作に挑戦してみた（橋本）

ある。だが、実際は絵を描きたい生徒が複数いたため、どちらかといえば委託共同研究の目的とも重なるような、コンテンツを作成する活動に比重を移していったようにも思われる。

聖地巡礼班のメンバーは沢田夕奈・出原明日香・福田龍馬・坂本大紀・上坂浩斗の5名であったが、委託共同研究についていえば個人的に参加した。実際は平成30年度第1回研究会が開催された以降、研究会に継続的に参加して、研究発表も何度か実施した。その軌跡は私が執筆した「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」において簡潔に紹介しておいた。参加した回数こそ各人各様であったが、2年間を通じて熱心に参加して大きな成果をあげたメンバーもいたことは強調しておきたい。

ところで、聖地巡礼班は西の京高校の西の京高校体育館で11月19日に1～2学年全員の生徒に向けて開催されたプレフォーラム、そして2月2日に地域の方々や有識者を招いて開催された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た。その内容は同名の論文として奈良県立西の京高等学校地域創生コース編『課題研究Ⅰ 2018年度 学習活動報告書～高校生の視点からの提言論文集～』に収録されている¹⁾。協力先として私の名前もあがっているので気恥ずかしいが、西の京高校の了承を得た上で本稿でも資料1として紹介している。

その内容は「はじめに」「新たな観光地を見つけるために」「フィールドワークを行った場所」「制作したイラストの紹介」「聖地巡礼の成功例と失敗例」「まとめと提言」の6章に分かれており、全体として少しばかり散漫な印象をもたらすようにも思われる。だが、委託共同研究の目的とも深く重なり合っているのみならず、委託共同研究において十分深めることができなかつた課題にも言及しており、充実した内容に仕上がっている。ぜひとも参照していただきたい。

4 「課題研究Ⅱ」における成果 1515

以上は平成30年度に2年生の共同研究として実施された「課題研究Ⅰ」の成果である。だが、平成31年度・令和元年度にも新しい局面が生まれた。新2年生のテーマとして聖地巡礼があがってこなかったのは予想外だったが、新3年生が個別研究として従事する「課題研究Ⅱ」として、2名が委託共同研究に参加した。1名は平成30年度の「課題研究Ⅰ」として聖地巡礼班に参加していた坂本大紀さん、もう1名は燈花会班に参加していた山崎莉羽さんである。坂本さんは「課題研究Ⅰ」において取り組んでいた古墳の擬人化に関するプロジェクトを継続したいということだった。一方、山崎さんは「課題研究Ⅰ」において取り組んでいた燈花会のボランティア活動に関するプロジェクトを発展させて、サブカルチャーを活用した燈花会の活性化に関するプロジェクトに従事したいので、委託共同研究に新規参加したいということだった。

前年度にも参加していた坂本さんはともかくとしても、山崎さんが参加したのは、私が平成31年(2019)4月22日に3年生に向けて実施した特別講義「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—」を聞いたことが直接の契機だった。その内容は前年に実施した特別講義「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!—」の内容を踏襲しながらも、あわせて進行中の委託共同研究を紹介するものであり、前年度に聖地巡礼班で活動していたメンバーを含めた3年生も受講していた。

残念ながら坂本さん以外のメンバーは委託共同研究に継続して参加しなかったが、前年度の地域フォーラムで「私達の燈花～高校生が率先して活動できるボランティア～」というきわめて充実した研究発表を披露したメンバーの一人が山崎さんであり、私の特別講義を聞いてサブカルチャーを活用した

なら燈花会の活性化を考える上で有益な指針が得られると思って、委託共同研究に参加したのである。両名は以降、2年めに入った委託共同研究に継続的に参加して、数回の研究発表も実施した。

坂本さんは前年度の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。明日香村内に点在する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。一方、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きた山崎さんは、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」を実施して、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。こうした軌跡は私が執筆した「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」において紹介している。

ところで、両名の成果は奈良県立西の京高等学校地域創生コース編『課題研究Ⅱ 2019年度 学習活動報告書～高校生の視点からの提言論文集～』に収録されている。坂本さんが「古代文化に二次創作～サブカルチャーを用いた地域振興～」という論文⁽²⁾、山崎さんが「燈花会をさらに盛り上げるには～サブカルチャーとグッズの効果～」⁽³⁾という論文にまとめており、こちらも西の京高校の了承を得た上で本稿でも資料2と資料3として紹介している。だが、成果はここで終わらなかった。坂本さんが手がけてきたプロジェクトは明日香村内に点在する古墳を擬人化したイラストを制作するものであったが、委託共同研究が終了した以降も作業を継続した結果として、その件数も20件以上に上り不思議な世界観が浮かび上がってきたのである。

5 古墳の擬人化プロジェクト

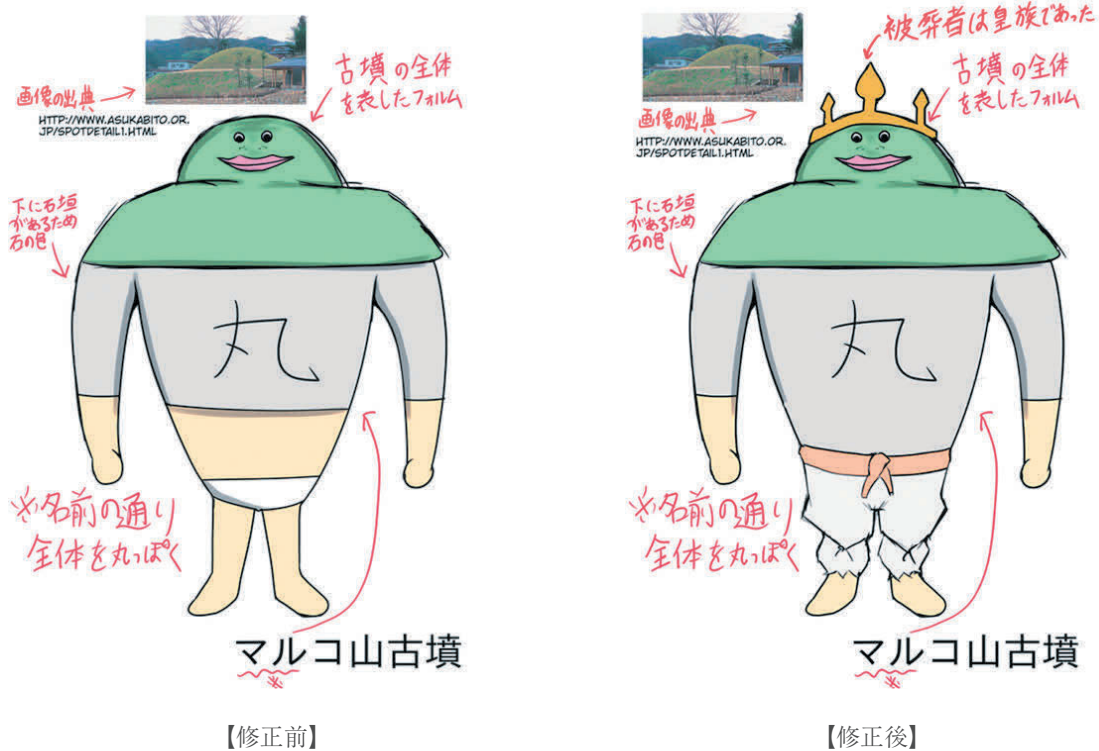
擬人化したキャラクターを多数化することは、『艦隊これくしょん—艦これ—』や『刀剣乱舞』のような成功した事例を参照するまでもなく、委託共同研究員も研究会の席上において再三再四勧めていた。古墳を擬人化したイラストの件数を増やすことによって、全体的な方向性が定まってきて、次第に一定の世界観が描き出されるだろうと考えたのである。とりわけイラストレーターであり絵本作家としても活動している委託共同研究員のしもかわらゆみさんはその意義を熱心に強調していたが、委託共同研究の最終的な局面を迎えて、ようやく坂本さんのやる気にスイッチが入ったとでもいえるだろうか。以下は坂本さんが20件のイラスト案を制作したさい、しもかわらさんが送ったメールの一部である。

待ってました 古墳シリーズ、良いじゃない♪面白い面白い。そりゃ、ツッコミどころはあるだろうけど、やっぱり、一つ二つ ポツリポツリと見ていた時より俄然面白いよ!! /この調子でまだ行けそうでしょ?(笑)そう!この調子でどんどん行こう。/俄然面白くなってきたけど、見た人に「ひえ〜」って言わせるにはまだ足りない(スパルタ!笑) /ここから先、もっと増やそうと思うとね、似た奴が多くなってしんどくなると思う。でもね、だからこそ、そこからが腕の見せ所だよ。

しもかわらさんのスパルタ教育は個々のイラストにも及ぶ。その一部のみ紹介しておきたい。しもかわらさんは坂本さんが描いたマルコ山古墳の擬人化を一例として取り上げながら、「例えばね、マルコ山古墳以外にも「丸いのが個性」の古墳ってあるわけじゃない? そうしたら「違いはどこだ??」って探って、それぞれにその「違う部分(=それぞれの個性)をプラスしていくんだよ。そうすると、一つだけ見て「特徴は何かな?」って考えてた時よりずっと、それぞれの独自性が増して、個性盛り盛りになっていくから。作業自体、しんどいけど面白くなると思う!」というアドバイスを送っている。

これは擬人化したキャラクターを多数化するさいの基本線とでもいえそうであるが、マルコ山古墳の擬人化に関するしもかわらさんのアドバイスも見ておきたい。しもかわらさんは「マルコ山古墳の事、

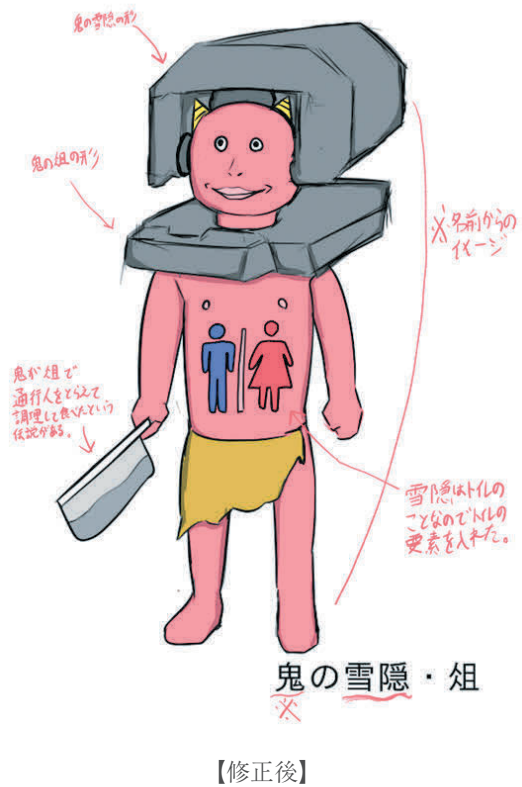
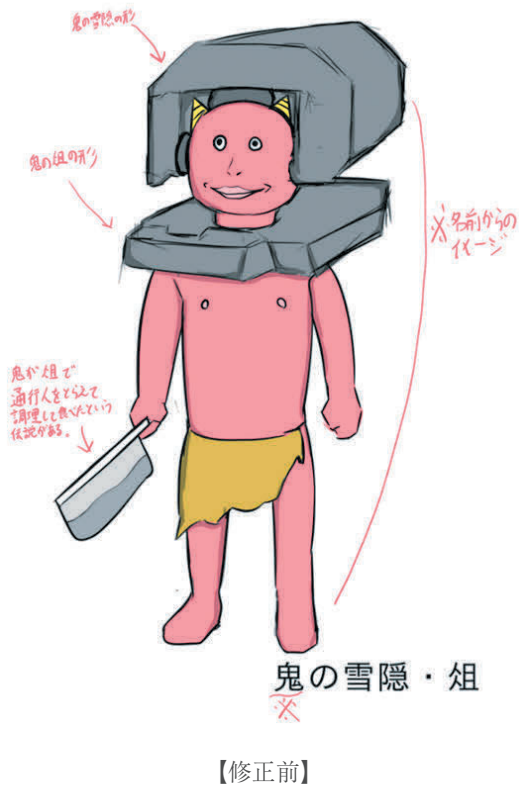
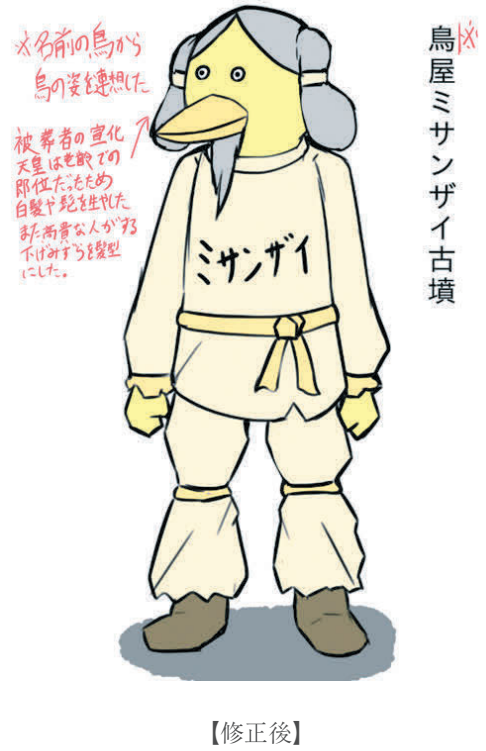
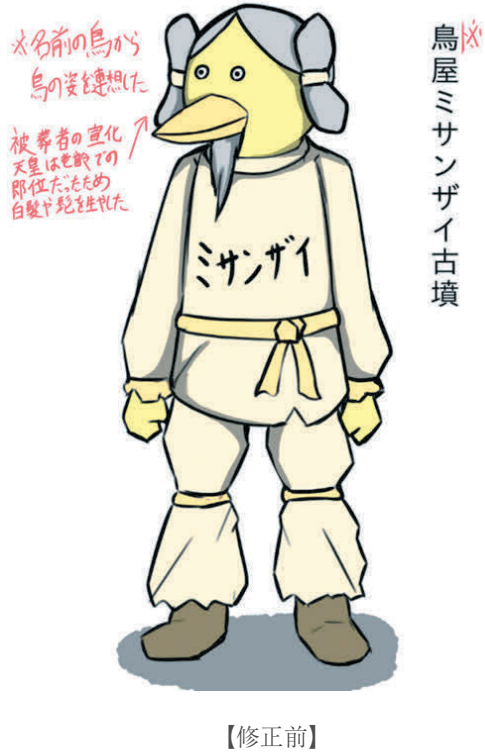
わたしは今まで全然知らなかったけどいまちょっとウィキで見たら「被葬者は不明であるが、皇族であることにほぼ間違いはない」んだって！だったらさ、白いパンツだけじゃなくて、皇族っぽい何かを着せてもいいのじゃない？ そうしたら、他の「同様に丸い形が特徴だけど、被葬者はそんなに格が高くない」という古墳と差別化ができるでしょ？／ほら！楽しくなってくる♪だから、この調子で頑張ってみよう。大人を唸らせるラインナップにしよう！という。そして、坂本さんはこうしたアドバイスを取り入れながら、マルコ山古墳の擬人化に関するイラストを修正している。修正前と修正後を見比べていただきたい。



6 「更に増えました！！」

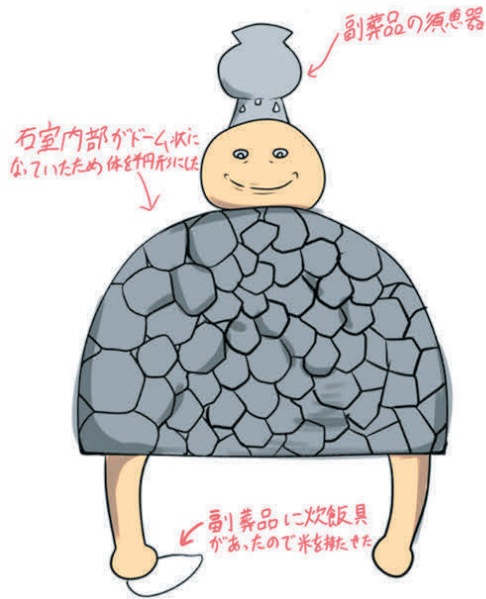
しもかわらさんは「他のもよく調べて考えたねー！ 大変だったでしょ？でも坂本君が苦労した分、見る人は面白いわけです（笑）すばらしい！アドバイスって程じゃないけど、感想というか、わたしが「もう一捻りできそう」と思ったこと書きますね。」とあって、他のイラスト案についても所見を提示している。その全部は紹介しないが、鳥屋ミサンザイ古墳と鬼の雪隠・俎の擬人化に関するアドバイスのみ引用しておきたい。この2件は坂本さんがしもかわらさんのアドバイスを受けて、いち早く対応したようである。

ミサンザイ古墳。「ミサンザイ」って言葉知らなくて今調べたら「みささぎ」の訛りで殊更に「高貴な人の墓」って名前なわけだから、もう一工夫しよう！このキャラの髪型の「みずら」はもう1種類「下げみずら」って言うのがあってそっちの方が身分の高い人がする髪型らしいんだよね。天皇とか。だからそっちのヘアスタイルにした方がもっと良いのではないかな。／鬼の雪隠。雪隠てトイレの意味だから、もっとトイレの要素入れようよ！「くすっ」と笑わせるような良い感じで（＾＾）



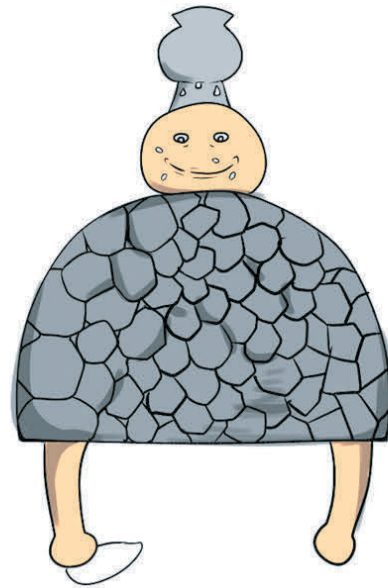
高校生も古代文化の二次創作に挑戦してみた（橋本）

鬼の雪隠・組板は「もっとトイレの要素入れようよ！「くすっ」と笑わせるような良い感じで（^-^）」という難しい注文にうまく対応していることに感心させられる。以降も坂本さんはしもかわらさんのアドバイスを反映させて真弓籬子塚古墳・打上古墳・菖蒲池古墳の3例を修正している。やはりしもかわらさんのアドバイスを見ておこう。「真弓籬子塚古墳、「炊飯具→米を持たせた」って、お米 良いアイテムだよな。せっかくなら手に持つより、「口の脇にくっつける」とかがよいと思いました。だって、「炊飯具」でしょ？生のお米じゃなくて炊かれた「ご飯粒」のほうがよくない？（^-^）」というアドバイスを受けて、真弓籬子塚古墳はこう変わった。



真弓籬子塚古墳

【修正前】



真弓籬子塚古墳

【修正後】

打上古墳と菖蒲池古墳はどうだったか。同じく丁寧なアドバイスが提示されていた。しもかわらさんは「打上古墳。かわいいわー（♥️ハート）せっかくならマフラーみたいな緑のやつ、本当に「草木」そのものにしちゃったら？」とも「菖蒲池古墳。いいよねお花。こういうそのものズバリな名前は絶対使って正解だと思う！菖蒲ってね、案外お花と同時に葉っぱの方も意味あるのよね（ほら、菖蒲湯とか、昔の人は葉っぱの効能を珍重してたでし？魔除けとかで）だから葉っぱも描くべきだと思う。それとせっかくだから「池」の要素も入れようよ。そんなに難しくしなくても、お花がささってる上の面を水色にするだけでも、「池」っぽくなると思うよ」とも。いずれも微調整の範囲だろうが、見比べてほしい。



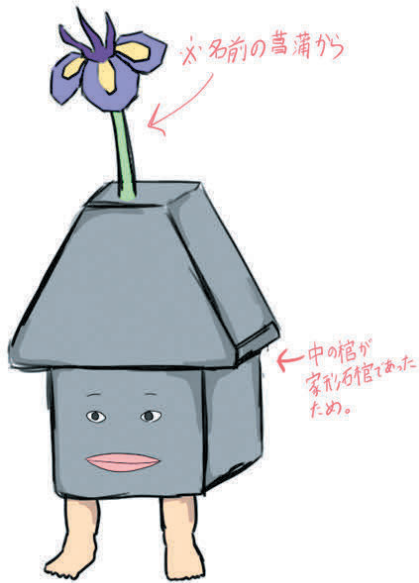
打上古墳

【修正前】



打上古墳

【修正後】



菖蒲池古墳

※
【修正前】



菖蒲池古墳

【修正後】

高校生も古代文化の二次創作に挑戦してみた（橋本）

しもかわらさんは「いっぱい書きちゃったけどこういう風に、色々思いつかせたのは坂本君の手柄だよ。坂本君が沢山頑張って考えたから「わたし（＝大人の一人）を面白がらせることに成功した」ってこと！／ありがとうね！また「更に増えました！！」っておしらせが頂けるのを楽しみにしています！」という激励の言葉によってメールを締め括っているが、こうした往還が実現したことも委託共同研究における大きな意義だったと考えている。もちろん私自身も「また「更に増えました！！」っておしらせが頂けるのを楽しみにしています！」と考えていた。

7 シンポジウムにおける成果

そして、令和2年(2020)9月19日に万葉文化館で開催された第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—」は、坂本さんと山崎さんが取り組んできた各々のプロジェクトについて最新版を公開する機会でもあった。両名は委託共同研究員のいわば準メンバーとしてシンポジウムに登壇して、坂本さんが「明日香村の古墳を擬人化してみた」、山崎さんが「燈花会をサブカルチャーで盛り上げるには」というプレゼンテーションを実施したのである。また、坂本さんは共同研究の成果を紹介する当日限定の展示において、明日香村の古墳を擬人化した力作の数々を展示した。こうした成果は資料4として紹介しているので、ご覧いただけたら幸いである。

シンポジウムはコロナ禍のため定員が70名に制限された上、3名がリモート登壇だったため、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。だが、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ておられたり、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。坂本さんと山崎さんは地元の奈良県に在住しているため、実際に登壇することができた。実際の登壇者は合計4名だったから、坂本さんと山崎さんがいなければシンポジウムじたい成立しなかったわけである。この場を借りて両名が参加してくださったことに深く感謝したい。

そもそも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—」は、万葉文化館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、成果として記紀万葉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。『万葉古代学研究年報』第19号に収録された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。

西の京高校の生徒がこうした実験的なプロジェクトに参加して成果をあげたことは、どちらも奈良県立の機関である万葉文化館と西の京高等学校が博学連携を実践したという意味においても、高く評価されるべきであると考えている。西の京高等学校の生徒が万葉文化館の委託共同研究に参加することを一貫して応援してくださった大西一則先生、本稿の別バージョンである「西高生も古代文化の二次創作に挑戦してみた」を奈良県立西の京高等学校地域創生コース編『課題研究Ⅱ 2020年度 学習活動報告書～高校生の視点からの提言論文集～』に収録することを了承してくださった池淵徹先生に深く謝意を表したい。

〔付記〕

本稿は第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—」の要旨集に掲載された橋本裕之「高校生も企画に挑戦してみた」を改題した上で、加筆修正して関連資料を付加したものである。

注

- (1) 沢田夕奈・出原明日香・福田龍馬・坂本大紀・上坂浩斗「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～」奈良県立西の京高等学校地域創生コース編『課題研究Ⅰ 2018年度 学習活動報告書～高校生の視点からの提言論文集～』、奈良県立西の京高等学校地域創生コース、2019年、9 - 14頁。
- (2) 坂本大紀「古代文化の二次創作～サブカルチャーを用いた地域振興～」奈良県立西の京高等学校地域創生コース編『課題研究Ⅱ 2019年度 学習活動報告書～高校生の視点からの提言論文集～』、西の京高等学校地域創生コース、2020年、78 - 83頁。
- (3) 山崎莉羽「燈花会をさらに盛り上げるには～サブカルチャーとグッズの効果～」奈良県立西の京高等学校地域創生コース編『課題研究Ⅱ 2019年度 学習活動報告書～高校生の視点からの提言論文集～』、155 - 158頁。