

# 資料1「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～」

## 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～

A班 沢田夕奈 出原明日香 福田龍馬  
坂本大紀 上坂浩斗

1. はじめに

私たちの住む奈良は国内外問わず、多くの観光客が訪れる観光都市です。しかし、奈良は以前から有名な史跡や寺社などの観光地が中心で、新しい観光名所には乏しい地域であるといえます。

そこで私たちは、近年流行しているサブカルチャー（比較的新興の社会文化のこと。ここではアニメ、漫画などをさす言葉として使用）に注目し、それらを利用して奈良の新たな観光地を再発見しようと考えました。

2. 新たな観光地を見つけるために

私たちは今回の研究を行うにあたり、比較的有名ではありますが、飛鳥地域（ここでは明日香村と橿原市の一部をさす）を「サブカルチャーによって発展させる」ことを目標としました。そのためには、サブカルチャーによる飛鳥地域への新しい観光の提案が必要であると考え、同様のテーマで研究を行っていた奈良万葉文化館の研究チームの皆様と協力し、前述した「飛鳥地域をサブカルチャーによって発展させる」ことを共通の目的として研究を行いました。

そのきっかけを作ってくださったのは、「古代文化の二次創作」というテーマで特別授業をしていただいた橋本裕之先生です。「一緒に研究をしないか」とのお誘いをいただき、合同で研究をすることになりました。

まず、万葉文化館の研究チームの皆様や橋本先生と、制作するアニメーションの具体的な計画を決めるための話し合いを行い、決定した計画に沿って飛鳥でのフィールドワークを行い、構想を深めました。そして、石舞台古墳や高松塚古墳などの特定の遺跡限定ではありませんが、その古墳を擬人化したイラストを私たちで作成しようということになりました。



奈良万葉文化館

3. フィールドワークをした場所

フィールドワークでは制作するアニメーション作品の舞台候補地を、6月ごろに研究チームの方々と巡りました。以下は巡った主な場所とその場所について、フィールドワークを行った順の説明になりますが、甘樫丘以外の二つの場所はあまり知られていません。



出典：国土地理院ウェブサイト  
WEB版図に際して元図種の地図を複製済  
(2021年5月)

<藤原鎌足の産湯をとった井戸>

中大兄皇子(のちの天智天皇)とともに文化の改新を成し遂げた人物、藤原鎌足(中臣鎌足)が生まれたときに初めてつかう湯をとったとされる井戸です。大原神社の本殿奥に位置しており、奈良万葉文化館からも程近いところにあります。



<飛鳥(あすかにいます)神社>

万葉文化館、前述の藤原鎌足の産湯をとったとされる井戸がある大原神社の近郊にある神社です。創建された年代は定かではなく、とても古い神社になります。ご利益としては、家内安全、夫婦和合、念願成就などがあります。そのほか、『むすびの神』としてふさわしいものを結び付ける、つまり縁結びのご利益もあらとされています。



<甘樫丘>

飛鳥の中心にある標高148メートルの緩やかな丘です。頂上からは大和三山(耳成山、畝傍山、天香久山)を含む明日香村が一望でき、かつては、蘇我蝦夷、入鹿親子が権勢を示すためにふもとに邸宅を築いたとされています。



《フィールドワークに行って考えたこと、思ったこと》

フィールドワークに行くまでは、アニメーション制作に携わっているといわれても実感が湧きませんでしたが、フィールドワークを実際に行うことで、活動に参加しているという感覚ができて良かったです。素敵な場所なのにあまり知られていないことが残念に思いました。

4. 制作したイラストの紹介

私たちはこれらの活動の一環として、前述の通り飛鳥地方の有名な古墳限定ではありませんが、それらを擬人化（既存の施設、物などの人ではないものを人に見立ててキャラクターにすること）したイラスト、そして協力先である奈良万葉文化館のマスコットキャラクター案を描きました。

以下は私たちが描いたキャラクターの紹介です。



① ゆりまる君  
飛鳥時代の貴族をモチーフに飛鳥文化にマッチするようデザインしました。奈良万葉文化館のマスコットキャラクター案です。  
(発案者：坂本大紀)



② まんよん・ぶんかん  
こちらも①のゆりまる君と同じ奈良万葉文化館のマスコットキャラクター案です。「まんよん」は猫、「ぶんかん」はニホンオオカミになります。

ニホンオオカミは『万葉集』に「真神」として詠まれており、絶滅する前、最後に捕獲されたのが奈良だということでモチーフにしました。「まんよん」の耳についている花は「紅梅」、「ぶんかん」の首の花は「れんぎょう」、どちらも万葉文化館で冬～初春にみられる花です。  
(発案者：沢田夕奈)



紅梅



れんぎょう



③ 高松塚君  
名前の通り高松塚古墳を擬人化したキャラクターです。高松塚古墳があった当時、権勢を持った豪族の力強いイメージと古墳自体が持つミステリアスな雰囲気を組み合わせたデザインになります。  
(発案者：坂本大紀)



④ 人：いしさん 狐：コンタン  
この人物と一匹は、石舞台古墳を擬人化したキャラクターです。キャラづけとして「いしさん」には、石舞台古墳の形をしたボーチを持たせました。ちなみに石舞台古墳には狐が人に化け、舞を踊ったという伝承があり、それをもとにして「コンタン」を制作しました。  
(発案者：沢田夕奈)



⑤ きたら  
文字通りキトラ古墳を擬人化したキャラクターになります。装飾は、見えにくいですがキトラ古墳天井に描かれている天文図を、着物の柄は古墳内部に四神(朱雀、白虎、玄武、青龍)とともに描かれている千支をモチーフにしました。また、飛鳥時代の貴人が持っていたとされる翳(さし)を持たせてみました。  
(発案者：出原明日香)



⑥ コンタン  
狐のキャラクターです。赤い首飾りや尻尾の模様は、飛鳥時代の貴族の装束をモチーフにしました。

5. 聖地巡礼の成功例と失敗例

私たちは、制作されるアニメーションに沿ったイベントを企画するにあたって前述のフィールドワークだけでなく、先例を鑑みようと考えました。以下は、「聖地巡礼」で成功もしくは失敗した場所と作品のまとめです。

《成功例》



『らき☆すた!』(埼玉県久喜市)、『けいおん!』(滋賀県大上郡豊郷市・京都府)、『ガルパン(ガールズパニック)』(茨城県大洗町)、『あの花(あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない)』(埼玉県秩父市)の四つは、「聖地巡礼」を仕掛けて成功した中でも四天王と呼ばれ、特に成功したものです。また、人口が少ない中でアニメの中の架空のお祭りを、町内の年間行事に実際に組み込んだ石川県金沢市湯桶温泉の『花咲くいろは』も成功例の一つです。おおよその聖地は最初から地域の観光課などが当てに行っていたのではなく、「ファンが訪れてじわじわと有名になった」ものが多いのですが、『花咲くいろは』は最初から地元産業などと計画を練り、当てに行き当たったという聖地巡礼の成功モデルです。

《失敗例》



何を持って「聖地巡礼」の仕掛けを失敗とするかはわかりませんが、成功とするかもわかりませんが、一般的に失敗したと言われているのは、『転運(りんね)のラグランジェ』(千葉県鴨川市)、『かんなぎ』(宮城県仙台市)の二つです。『転運(りんね)のラグランジェ』については、聖地巡礼を特集したTV番組で「住民、自治体がアニメの内容に関わっている」と誤って放送されたため、ネットでそのマイナスイメージだけが独り歩きしてしまい、ライト層(あまりアニメに触れない人たち)のファンが離れてしまいました。しかし、地元の方たちは実際に来てくれたファンの方を大切にしていたそうです。一概に失敗といえるかどうかは分かりませんが、ただ、狙いに行っても外した失敗例の一つあります。それは『メガネブ!』(福井県鯖江市)です。地元で行われた先行試写会で、鯖江市市長の対談のコーナーを作ったにもかかわらず、アニメのDVDは売れずじまい、他の失敗例と違い明確にこけたと言えます。

《まとめ 成功させるためには?》

これらの成功例、失敗例から言えるのは、「狙って当てる」ことは難しいということです。聖地巡礼で観光客を呼び込むためには、まず制作されるアニメ自体が、ある程度知名度を得なければならぬという前提があります。前述した中でも『けいおん!』は視聴したことがなくとも、聞いたことがある方も多いのではないのでしょうか。無理に狙いに行っても「あざとい」とされることもありますし、なにより地元の方の協力があってこそでもあります。そのさじ加減を考えることが今後の課題だと考えます。

6. まとめと提言

はじめは協力先の方とどういふ風に制作に関わっていくのが不安でしたが、自分たちの役割がだんだん明確になってきた時は、一緒に活動させていただいて良かったと思っています。橋本先生の計らいでアニメーションに携わっている、そういった専門家の方とお話しできる機会が多かったことも、私たちの経験になりました。特に万葉文化館のマスコットキャラクターや古墳の擬人化を提案し、そのキャラクターたちをプロの視点からの指摘をいただくことは大変勉強になりました。私たちの中でフィールドワークや研究、話し合いを重ねた結果、飛鳥地域は古代文化と自然、人の営みが美しく共存している地域であることがわかりました。しかし、それらの歴史ある建造物や史跡の多くが、とてもドラマチックで壮大な歴史のドラマを抱えたまま埋もれているというのが現状です。この研究ではサブカルチャーを通じてあまり知名度のない歴史的建造物、史跡を出来る限り多数の人に知ってもらい、新たな観光名所として認知してもらいたいと考えています。

これらの研究結果を踏まえて、私たちは未だ脚光を浴びていない観光地もアニメーションの作成など、サブカルチャーによる振興で観光客を引き込めるのではないかと提言します。

7. 協力先、出典

- ・奈良万葉文化館の研究チームの皆様
- ・橋本裕之先生(大阪市立大学都市研究プラザ特別研究員)

資料2「古代文化の二次創作～サブカルチャーを用いた地域振興～」

古代文化の二次創作

～サブカルチャーを用いた地域振興～

3年1組9番 坂本 大紀

1. はじめに

私は、このテーマでの研究を二次次の時から続けており、三次次もこの研究を続けることで去年の研究結果をさらに発展させることが可能であると考えたため、このテーマを設定した。今回の研究は、明日香村のあまり知られていない史跡をキャラクター化することで、明日香村に新たな観光地を作るといったものだ。そこで、引き続き協力して研究を行う奈良万葉文化館の研究チームとともに、私が制作した史跡のキャラクターを含めたサブカルチャーを明日香村の振興にどう活用できるかを考えていこうと思う。

2. 観光客の伸び悩み

明日香村は、近年観光客に伸び悩んでいるといえる。以下のデータをご覧ください。

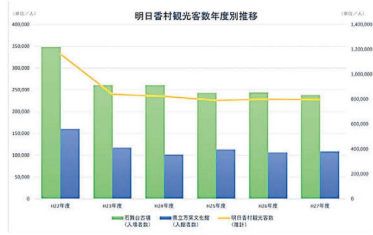


図1・明日香村観光客数年度別推移 (左が石舞台古墳、右が萬葉文化館)

このデータは、平成22年から平成27年までの明日香村に訪れた観光客の総数、明日香村の主な観光地への観光客数をグラフで表したものだ。平成22年を皮切りに観光客数は減少傾向にあり、その後も回復することはなく低迷状態に陥ってしまっている。このデータから懸念状態にある平成23年から平成27年の間、観光客数が伸び悩んでいることがわかるだろう。さらに、その多くを石舞台古墳や万葉文化館が占めており、観光客の呼び込みを明日香村の史跡に依存している傾向にある。また、今年に入ってから「令和」ブームもあり、令和の出典元となった万葉集との関係が深い明日香村は、観光客を伸ばしているが、そのブームもいつまで続くかは分からないため、依然不安要素が残っていると考える。

3. 伸び悩みを解決するには

(1) 解決するために

では、この伸び悩みを解決するにはどうすればいいのだろうか。他の観光地では、大型レジャー施設やリゾート地を建設し、新たな観光名所とすることで観光客を呼び込むことは可能だろう。だが明日香村で同じことができるかと言われると実はそうではない。明日香村には歴史の町であるが故のネックを抱えている。それが明日香法と呼ばれている特別措置法である。

(2) 明日香法がもたらすネック

そもそも明日香法とは、明日香村の歴史的な景観を後世に残すために制定された、景観を保護するための法律である。その明日香村を守るはずの法律がなぜ明日香村を悩ませている一因になっているのか。まずこの画像を見ていただきたい。

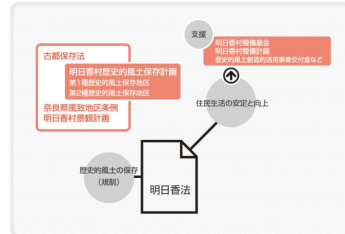


図2・明日香法

画像の「歴史的風土の保存(規制)」というところで規制について表記されているのがわかる。このことは3条で明記されており、「第1種歴史的風土保存地区は、歴史的風土の保存上重要な部分を構成していることにより、現状の変更を厳に抑制し、その状態において歴史的風土の維持保存を図るべき地域とし、第2種歴史的風土保存地区は、著しい現状の変更を抑制し、歴史的風土の維持保存を図るべき地域とする。」との表記がある。どういことかという、明日香村は明日香法による規制で、先述のような観光施設を作ることが難しい土地であるということだ。つまり、明日香村で新たに観光客を呼び込むための方法として観光施設をつくるという方法は使えないのである。

(3) 明日香に眠る可能性

そんな中、私は研究チームとフィールドワークに行ったのだが、明日香村には、石舞台古墳や高松塚古墳、飛鳥寺といった著名な史跡の陰に、未だ世間の脚光を浴びていないが、歴史的に重要な史跡が数多く存在していることが分かった。そのなかの一つとして、とある例を紹介したい。明日香村の田園地帯にぼつりと石組みの建造物がある場所がある。

この写真を見ていただきたい。この写真はその建造物を撮影したものだが、ご覧いただけるように草が生い茂り、足元も悪くともではないが歴史的な建造物とは見えない。しかしこの写真の下部に「産湯の井戸」とある。では産湯の井戸なのか、それはあの「藤原鎌足」だ。藤原鎌足といえれば大化の改新で日本を変えたことで知られる有名な人物だが、彼の始まりの地ともいえる場所がこの場所なのだ。これはほんの一例だが、明日香村にはこのような隠れた史跡が多数存在している。



図3・鎌足の産湯の井戸の写真

4. サブカルチャーを使ったPR

(1) サブカルチャーとは

そもそもサブカルチャーとは、近年流行している若者を中心とした文化である。わかりやすく言えば、「アニメ」「マンガ」「ライトノベル」といったものを指す言葉だが、このサブカルチャーが、実は観光に大きな影響力を持つのである。というのも、サブカルチャーの流行とともにある言葉が観光を呼び込んだ。『聖地巡礼』というのだが、この言葉は本来宗教の聖地をめぐることこそ指す言葉だ。しかし近年ではアニメやマンガの舞台になった地域を、その作品のファンが訪ねるという行為を指すものと捉えられるようになった。これらの聖地となった場所は、別に特別な開業を行ったわけではない。その地域のありのままの姿が観光地化しているのである。これならば、景観を守りながら観光PRを行うのが最善である。

(2) サブカルチャーでのPRの手段

サブカルチャーを使ったPRといっても、手段は様々である。奈良が舞台となった作品をピックアップするという手段もあれば、「くまモン」のようにキャラクターを使ったPRも考えられるだろう。今回の研究では、明日香村に複数ある隠れた史跡をPRするという目的のため、後者を選択することにした。目標としては、それらの史跡を擬人化、キャラクター化しPRしたい。具体的には、マスコットキャラクターやゆるキャラ、擬人化ゲームでの聖地巡礼のような方法でのPRが可能であると考えられる。



図4・くまモン

(3) 実際に制作したキャラクター

以上を踏まえたうえで、実際に明日香村の史跡でキャラクターを作ってみた。それらのキャラクターを紹介していこうと思う。

①高松塚くん

このキャラクターの名前は「高松塚くん」という。明日香村にある四神の壁画で有名な高松塚古墳をモチーフにしており、昔の色を四神の色にする。髪の色を古墳内の女子群像の髪の色にする。といった小ネタを取り始めながらデザインした。また、モチーフとなった高松塚古墳は盗掘による壁画の劣化が顕著に見受けられており、その盗掘口は目の部分としてデザインに活用した。

研究チームの方からは、「高松塚古墳は女子群像の壁画のイメージから、女性っぽいイメージがあったため、強烈的なキャラクターだと感じるとともに、既存のイメージを無視した斬新なキャラクターだと感じた」との感想を頂いた。



図5・高松塚くん

②ゆりまろくん

このキャラクターは、「ゆりまろくん」と言い、萬葉文化館のマスコットキャラクターをコンセプトにデザインした。

奈良時代の貴族で、一流歌人という設定があり、マスコットとしてインパクトの強いデザインを目指した。このキャラクターはまだ色が決まっていない、なぜかという当初の色を紫色にする予定だったが、萬葉文化館の方に「奈良時代の歌人をイメージする位は、色が高すぎず遊に歌をあまり詠まない」とのご指摘を頂いたため、色を変更することにしたからである。何色にするかは現在検討中だ。



図6・ゆりまろくん

③持統天皇姫

このキャラクターは、薬師寺を建立したことで有名な持統天皇の墓である「持統天皇陵」を擬人化したキャラクターである。まずこのキャラクターはメインカラーが紫で、これは当時の冠位十二階に於ける最高位が紫であったことに由来している。最高位の色である紫が天皇の古墳を擬人化させるに至って最善と考えた。

そして、頭の髪飾りは当時の天皇がかぶっていた冠のデザインをモチーフにしている。また、歴代天皇の中では珍しい女系天皇であるため、キャラクターの性別を女性にした。



図7・持統天皇姫

## 5. 総論

### (1) 考察

今回実際にキャラクターを制作してみたいという研究チームの方々と議論してみたところ、これらのキャラクターの使い道が随々と上がってきた。例えば、更にキャラクターを製作し、それらの各史跡のキャラクターを使って明日香村全体でのイベントを行うこともできる。また、甲体でもキャラクターという媒体であれば、ポスターや文章といった媒体とは違うアピールができるだろう。その上、それらのキャラクターをグッズ展開することができれば、地域 PR のみならず実利をもたらすだろうということも考えられる。

### (2) まとめ

今回の研究に基づき、私は明日香村のような景観保護のために開発が制限される地域において、サブカルチャーが観光開発に有効であるということを提言したい。特別の土地開発を求めず、普段の光景、昔からある場所等どんな場所でも成功次第で有名にできるのがサブカルチャーというものの強みだ。更にキャラクターを作るのみならず募も抑えることが可能である点も含めて、明日香村の観光 PR に効果的であると言える。

### (3) 新たな課題

この提言において課題と考えられるのは、地域住民への理解だろう。サブカルチャーは近年若者を中心として流行した文化である。明日香村のような、住民の中で高齢者の割合が多く占める地域であれば、サブカルチャーを知らない人が少なくない場合も考えられる。サブカルチャーを用いた地域振興を行う上で地域住民の理解と協力は必要不可欠な要素であるため、この課題に対する解決策もこれから考えていかなければならない。

## 6. 終わりに

### ① 研究を終えて

今回の研究を終えて、まず実際にキャラクターを作ることがいかに難しいかを痛感した。普通のキャラクターを作るのではなく、史跡、施設を擬人化させることが目的なので、その場所にちなんだ要素を加えなければならないことを常に意識しながらデザインすることがこれほど難しいとは思わなかった。だが、この研究を無事終えることができたのも県立万葉文化館研究チームの皆様方の協力があったことだと思う。改めて研究チームの皆様方には感謝の意を伝えたい。

### ② 地域創生コースの三年間を終えて

地域創生コースで三年間学んだことは、私にとって大きな宝になったと思う。普通の高校生活ではまず経験できないことを沢山経験することができた。この経験は、将来社会に出たとききっと私の強みになるだろうと考える。この経験を忘れず、これから始まる新しい生活にむけてより一層頑張っていきたいと思う。

## 7. 出典

- ・「明日香村観光客数年度別推移」  
[https://asukamura.jp/topics/challengeshop\\_2018/data/data.pdf](https://asukamura.jp/topics/challengeshop_2018/data/data.pdf)
- ・「明日香法」  
<https://asukamura.jp/asuka-ho/asuka-ho.html>
- ・「くまモン」  
[https://kumamon-official.jp/kiji0031653/3\\_1653\\_up\\_837e01zd.gif](https://kumamon-official.jp/kiji0031653/3_1653_up_837e01zd.gif)



## 資料4 「明日香村の古墳を擬人化してみた」

### 明日香村の古墳を擬人化してみた

坂本 大紀

#### ・はじめに

近年、ゲームやアニメ、漫画などで「擬人化」というものが流行している。この擬人化というのは、本来人ではないものを人のようにキャラクター化させるというもので、「艦隊これくしょん」や「けものフレンズ」等が例として挙げられる。また、擬人化と言ってもその方向性は様々で、先述の艦隊これくしょんやけものフレンズのように、人間でないものを完全に人間にするものあれば、「アンパンマン」のように人間でないものが人間のように動いたり喋ったりするものも存在している。私の発表では、この擬人化を明日香村に存在する古墳でやってみようという考えのもと、複数のキャラクター案を制作した。これらは古墳をキャラクターにすることによって、その古墳の特徴を視覚的に表現し、古墳に対して興味を持ってもらうための発火剤、そして明日香の歴史的な古墳を内外にPRすることを目標として、古墳に対して親しみを持ってもらえることを念頭に、様々な擬人化の手法を取り入れてデザインした。この発表によって明日香の古墳が今以上に知れ渡り、興味を持ってもらうことが出来れば幸いである。

#### 都塚古墳

都塚古墳は、この古墳に「元旦に金鳥が鳴く」という伝承があることから、全身金ビカの鳥の姿でデザインした。頭部はこの古墳が、六段以上の段が重なった方墳であるところから由来している。

また、このキャラクターの首飾りは、この古墳から出土した刀子をモチーフにしている



都塚古墳

#### キトラ古墳

キトラ古墳をキャラクター化するにあたって、まず壁面の四神を全面に出して合体させ、キメラのようなイメージでデザインした。また、胸部にキトラ天文図をつけることで同じ四神の有名な高松塚古墳との差別化を図った。

さらに「羽を大きくする」「玄武の要素を増やす」ことでより一層四神が合体したという雰囲気を出すことに成功した。



キトラ古墳

#### 石舞台古墳

石舞台古墳には、「狐が女性に化けて舞を舞った」という伝承があることから、狐の姿をイメージしてデザインした。首飾りは出土した宋銭や寛永通宝をモチーフにしている。頭部には、石室のミニチュアが乗っている。

このキャラクターは、やはり狐が女性に化けて舞を舞った伝説にのっとったほうが良いということで衣装、ポーズを修正した。

#### ※石舞台古墳修正案(左)と初期案(右)



石舞台古墳



石舞台古墳

#### 高松塚古墳

高松塚古墳をキャラクター化するにあたって、全体的なイメージを、この古墳で有名な女子群像の壁画から取り入れた。四神の要素がキトラ古墳と被るといけないので、四神はあえて強調せず、添える程度に配置した。

また余談ではあるが、高松塚古墳を最初にキャラクター化した時の初期案は180度違っており筋肉ゴリゴリの男性としてデザインしていた。※

#### ※高松塚古墳修正案(左)と初期案(右)



高松塚古墳



丸山古墳

丸山古墳は奈良県で最大規模の古墳なので、「とにかくデカイ」を表現するためにキャラクターの肩幅を際限なく広げた。またこの古墳は前方後円墳なので、頭部の形が前方後円墳となっている。更に、分かりづらくなってしまったが輪郭も「丸」を意識しており、丸山古墳の「丸」を踏襲している。そして、胸のマークは奈良県の形であり、その上に biggest と書くことで奈良県最大という特徴を堂々と表現している。



丸山古墳

中尾山古墳

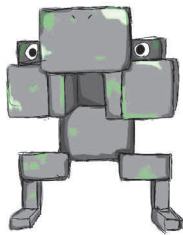
中尾山古墳は、三段の八角墓でピラミッドのような古墳で、頭頂部に宍形の石造物が二基あったとされている。少し変わった見た目をしている古墳であるため、デザインにはその見た目をそのまま取り入れ、UMAのようにした。また、頭頂部が燃えているのは、この古墳が火葬墓に出たことと由来し、尻尾は中尾山の「尾」からイメージしている。



中尾山古墳

岩屋山古墳

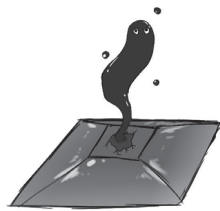
岩谷山古墳は、その名前から「岩」をコンセプトにしてデザインした。独特な頭の形はこの古墳の石室への入り口の形をモチーフにしており、石室の表面に生えている苔も描くことで古墳らしさを表現した。また、この古墳には切り加工が施されていることから、全体的に整った四角形のポリゴンのようなイメージで姿を描いた。



岩屋山古墳

金塚古墳

金塚古墳は、高さ約3メートルの小さめな方墳だ。デザインするにあたっては、名前の金塚古墳の「金」からメタリックなイメージを連想した。また、石室がすでに破壊されていることから、古墳の中から魂のような何か石室を突き破って飛び出している姿にすることで、中尾山古墳と同様に UMA のような、ミステリアスなイメージのキャラクターにした。



金塚古墳

鳥屋ミサンザイ古墳

この古墳の被葬者は高齢で即位した宣化天皇だとされている。そのため髪型を、当時の高貴な方がしていた下げみずらし、老齢だったことから髪、髭を白にした。また、鳥の姿は鳥屋の「鳥」から由来している。

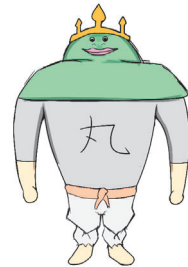
余談だが、ミサンザイは「黄人の墓」の意味である「ミササギ」の転訛だといわれている。



鳥屋ミサンザイ古墳

マルコ山古墳

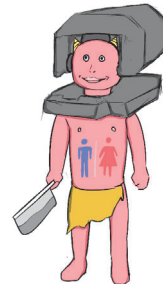
マルコ山古墳をデザインするにあたって、名前のマルコから直感的に「丸いイメージ」を連想したので全体を丸っぽくし、現在のこの古墳の姿である小高いドーム状の山をそのままデザインに盛り込んだ。また被葬者は皇族とされているため、この古墳の造られた古墳時代の皇族の服装を取り入れた。これによって他の丸い特徴を持つ古墳との差別化ができた。



マルコ山古墳

鬼の雪隠・俎

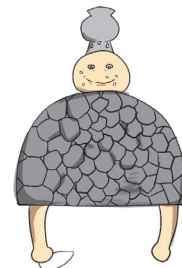
鬼の雪隠・俎をデザインするにあたって、やはり名前から、鬼というイメージを全面的に出した。そして、雪隠は今でいうトイレの意味なので、胸にトイレのマークを付けた。また、鬼が旅人を捕らえ、鬼の俎で調理して食べたという伝説から、キャラクターに包丁を持たせた。



鬼の雪隠・俎

真弓鑑子塚古墳

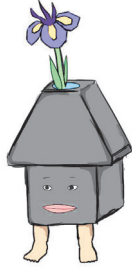
真弓鑑子塚古墳は石室の形がドーム状となっているため、その特徴を活用してこのような姿にした。また副葬品に須恵器があったため、それを頭部のアクセサリとした。さらに副葬品にはミニチュアの炊飯器具があったことから米を持たせ、口周りに米粒をつけることで「炊いた米炊飯」を表現した。



真弓鑑子塚古墳

菖蒲池古墳

菖蒲池古墳が家形石棺と呼ばれていたため、姿を家の形にした。また、名前に「菖蒲池」とあることから頭に菖蒲の花を活けている。また、「菖蒲は、葉にも意味がある(珍重されていた)ので、葉も描くべき」「花の刺さっている根元を水色にすることで名前の「池」を表現できる」との意見を頂いたので活用した。



菖蒲池古墳

打上古墳

打上古墳は森の中にあり、石室内部にはコウモリが大量に住んでいるらしいので、コウモリのイメージを全面的に押し出した姿にした。また、もう一つの古墳の特徴である森の中という要素も踏まえて、首元に木をはやして「森」を表現した。さらに、体を岩にすることで「玄室が岩でできている」ことを表現した。



打上古墳

天武・持統天皇陵

この古墳は、夫婦である天武天皇と持統天皇の合葬墳墓なので、体半分で男性と女性が融合している姿にした。また、女性側が燃えているのには、持統天皇が天皇として初めて火葬された人物だといわれているというところから由来している。



天武・持統天皇陵

この、男女で半身ずつのキャラクターというアイデアは、橋本先生に頂いたものである。

牽牛子塚古墳

牽牛子塚古墳をデザインするにあたって、名前の牽牛子が「朝顔」の意味であることから頭髪を朝顔の色にした。また、服の部分は、二段の八角蓋でピラミッドのような石の積み方をした古墳の形をモチーフにしている。被葬者は斉明天皇である可能性が高いとされており、額の装飾など高貴さを思わせるデザインを盛り込んだ。またこれは初期案ではなく、修正案※で、初期案とはイメージが大きく変わったものとなった。

※牽牛子塚古墳修正案(左)と初期案(右)



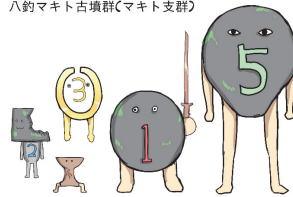
牽牛子塚古墳



牽牛子塚古墳

八釣マキト古墳群(マキト支群)

この古墳は、一号墳から五号墳までの小さな古墳の集合体であることから、「5人で1つ」のチームのイメージでデザインした。各号墳のデザインは、一号墳は太刀の出土した円墳、二号墳は石室が崩壊していること、三号墳は金環が出土したこと、四号墳は須臾器が見つかったこと、五号墳はこの古墳群で最大の大きさであることに由来している。



梅山古墳(檜隈坂合陵)

この古墳のデザインはまず、姿をこの古墳から出土したとされている猿石をモチーフにした。また、梅を持たせているのは梅山古墳の「梅」の漢字に由来している。また、明日香最大の文字が胸に書かれており、これは明日香村で最大の大きさの古墳がこの梅山古墳であることに由来している。

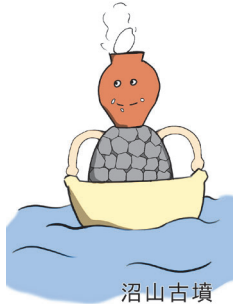


梅山古墳(檜隈坂合陵)



沼山古墳

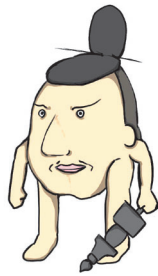
この古墳のデザインは、まず頭部が、ミニチュアの炊飯器具の副葬品に由来している。この部分は、しもかわらゆみ先生からは「炊飯器具だと分かりやすい方がいい」とのアドバイスを頂いたので、顔や頭に米粒をつけ、炊飯器具であることを強調した。そして体はドーム型の玄室がモデルとなっており、船に乗っているのは被葬者が渡来人系であったことに由来している。



沼山古墳

蘇我入鹿首塚

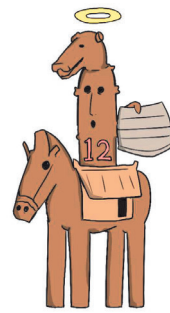
蘇我入鹿首塚は、デザインするにあたって、そのまま生首にするとグロテスクだし、人物を描いてしまうと「首塚」のキャラクターにならないので、蘇我入鹿の肖像画の頭に手足をつけるという考えに至った。また、帽子に関しては、肖像画だけでなく当時の帽子の形をベースにして描いた。



蘇我入鹿首塚

四条古墳群

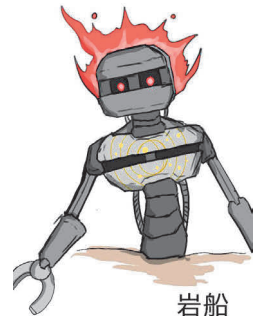
四条古墳群は、八釣マキト古墳群と同じようにいくつかの古墳の集合体である。デザインについては、この古墳群から出土した埴輪(猪、馬、人、盾、家)が融合した姿にした。また、胴体の12は古墳群にある古墳の数であり、頭に天使の輪がついているのはそれらの古墳がすでに破壊され、失われていることに由来している。



四条古墳群

益田岩船

益田岩船は様々な説のある謎の巨石で、筆者が最初見たとき「ロボットの顔みたい」と感じたので、このようにデザインした。胸の天文図は、占星術用の観測台であったという説、頭部の火は火葬墳墓であったという説に由来している。また、下半身が埋まっているのは、遺跡の下半分が埋まった状態になっていることに由来している。



岩船

小谷古墳

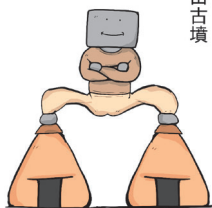
この古墳は、内部の石棺が半開きした状態になっており、筆者には、RPGでよく出てくる宝箱などに化けるモンスター「ミック」のイメージが湧いたためこのようなデザインとなった。被葬者が皇族を含めた有力家族であるという説から、石棺から大王のような人が飛び出しているデザインとなった。



小谷古墳

小山田古墳

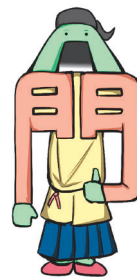
小山田古墳は、明日香最大の方墳といわれている古墳である。この古墳の下からは、当時の集落跡が出てきており、この古墳を建造する際に取り壊された集落であるとされている。このことからキャラクターとしてデザインする際に、当時の家である竪穴住居に乗っかっているポーズで描いた。また、頭の形は、この古墳が方墳であることに由来している。



小山田古墳

越塚御門古墳

越塚御門古墳は、牽牛子塚古墳の近くにある古墳である。この古墳の被葬者は、大田皇女という女性であることから、髪型、衣服を当時の女性のものに意識した。また、上半身については見ての通り名前の「門」をモチーフにしている。そして、この古墳は牽牛子塚古墳とともに整備される予定で、そのイメージ図を基にして頭部をデザインした。



越塚御門古墳

吉備姫王墓

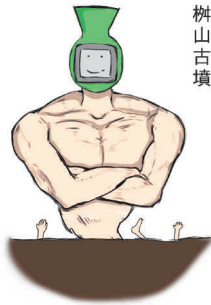
吉備姫王墓は、斉明天皇の母である吉備姫王の墓であるとされている。このキャラクターをデザインするにあたって、まず斉明天皇が眠るとされている牽牛子塚古墳とつながりを持たせるため、髪型を少し似た雰囲気にした。またこの地には磐石が明治時代に運び込まれたことにちなんで磐石を持たせている。また、籠籠を持っているのは、近くから水田跡が見つかったことに由来している。



吉備姫王墓

#### 柘山古墳

柘山古墳は、全国で最大規模の方墳であるとされている。この古墳は殉死(被葬者の後を追って巨下や妻、奴隷などが生き埋めにされること)が最後に行われた古墳だとされていることから、地面から手足が突き出したデザインとなっている。また、先述の通り古墳の形は方墳であり、一見すると前方後円墳のようだが、これは後に前方後円墳のかたちに増設されたものである。頭(の形)はこのこと(に由来している)。



柘山古墳

#### 酒船石

酒船石は明日香に存在する石造物の一つで、その昔、酒の醸造をする目的に使われていたという言い伝えがある。そこで、このキャラクターをデザインするにあたってこの言い伝えを活用し、酒をデザインに組み込むことでこの酒船石に存在感を持たせた。また、体の全体的なモチーフについては、この酒船石の姿をそのままモデルとしている。



酒船石

#### ・最後に

この発表の作成にあたり、様々なアドバイスをくださって発表をより深いものにしていただいた、しもかわらゆみさんをはじめ共同研究のメンバーの皆様から感謝いたします。本当にありがとうございました。

#### ・参考文献

・明日香村(2006)『続明日香村史 上巻』明日香村