# 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~

沢田夕奈 出原明日香 A班 福田龍馬

私たちの住む奈良は国内外間わず、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

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 香材と楓原市の一部をさす)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 に来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方や橋本先生と、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た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すが、その古墳を擬人化 させ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



奈良万葉文化館

#### 3. フィールドワークをした場所

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掲載に際して元原稿の地図を差替済 (2021年5日)

#### <藤原鎌足の産湯をとった井戸>

中大兄阜子(のちの天智天阜)とともに大化の改新を成し 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 かる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。

### <飛鳥坐(あすかにいます)神計>

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 ある大原神社の近場にある神社です。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





### <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。

- 10 -

## 《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。

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すが、 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

以下は私たちが描いたキャラクターの紹介です。

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 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



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 にデザインしました。奈良万葉文化館のマスコットキャラク

こちらも①のゆりまろ君と同じく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」

(発案者: 坂本大紀)

②まんよん・ぶんかん

はニホンオオカミになります。



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

(発案者: 坂本大紀)

松塚古墳があった当時、権勢を誇った豪族の力強いイメーシ 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

高松塚古墳



この人物と一匹は、石舞台古墳を擬人化させたキャラクタ です。キャラづけとして「いしさん」には、石舞台古墳の 形をしたポーチを持たせました。ちかみに石舞台古墳にけ狐 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 「コンたん」を制作しました。



インになります

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。 髪飾りは、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 飛鳥時代の貴人が持っていたとされる翳(さしば)を待たせて (発案者:出原明日香)



龍)とともに描かれている干支をモチーフにしました。また、





## (発案者:沢田夕奈)



れんぎょう

- 11 -

#### 5. 聖地巡礼の成功例と失敗係

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途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。



『らき☆すた』(埼玉県久喜市)、『けいおん!』(磁質県大上郡豊郷市・京都府)、『ガルバン (ガールズパンツァー』(茨娘県大徳町)、『あの花(あの日見た花の名前を後達はまだ知らない)』 (埼玉県株文市) の四つは、「型地巡礼」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勝橋温泉の『花鉄くいろは』も成功側の一つです。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たのではなく、「ファンが訪れてじわしわと有名に 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被り、当てに 行って本当に当たったという聖地巡礼の成功モデルです。



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し、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、『転題(りんね)のラグランジェ』(千葉県鴨川市)、「かんなぎ』(官政県出合市)の二つです。『転題(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。一板に実敗といえるかどうかは分かりません。ただ、狙いに行って外した失敗例が一つあります。それは『メガネブ!』(福井県輔江市)です。地元で行われた先行妻な会で、輔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、他の失敗倒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、失败例から言えるのは、「狙って当てに行く」ことは難しいということです。 型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 ければならないという前最があります。 前途した中でも げけいおん! 」は視聴したことがなく とも、関いたことがある方も多いのではないでしょうか。 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傷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々とどういう風に制作に関わっていくのかが不安でしたが、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、人の賞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が、史跡を出来う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、私たちは末だ脚光を浴びされ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 控力先 出典

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

- 14 -

# 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19番 坂本 大紀

年の研究結果をさらに張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、明日番村のあまり知られていない実験をキャラクター化することで、明日番村に新たな観 光地を作るというものだ。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いただきたい。

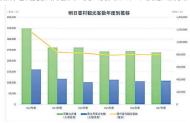


図1・明日香村観光客年度別推移 (左が石舞台古墳、右が県立万葉文化館)

このデータは、平成22年から平成27までの明日香村に来た観光客の総数、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速状態に陥ってしまっている。このデータから膠着状態にある平成 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、今年に入ってからは「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、そのプ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言える。

#### 3. 伸び悩みを解決するには

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・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

そもそも利用審法とは、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春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。



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框要な部分 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。どういうことかというと、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。

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、とある何を紹介したい。明日 香村の田園地帯にぼつりと石組みの構造物がある場所がある。

この写真を見ていただきたい。この写真はその構造 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、足元も悪くとてもではないが歴史的な史跡と は見えない。しかしこの写真の下部に「産湯の井戸」 では誰の産湯の井戸なのか、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。

も1 これらの中継を世間に PR オステレゼできれげ 先述の明日香法に乗っ取って新たな観光名所を作るこ とができるのではないだろうか。私は、その手段とし てサブカルチャーに注目した。



図3・鎌足の産湯の井戸跡の写真

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とある言葉 が開光を浴びたからだ。「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を指す 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問するとい 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、別に特別な開発を行 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を行うのに最適である。

## (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限といっても、手段は様々である。奈良が 舞台となった作品をビ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 --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



## (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、帯の色を四神 の色にする。髪の色を古墳内の女子群像の壁画の色にする。といった 塚古墳は客楣による壁画の劣化が随所に見受けられており、その客楣 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。



ん」と言い、県立万葉文化館のマスコ

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バ 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。なぜかというと当初服の色を紫 色にする予定だったが、万葉文化館の 方に、「奈良時代の役人で禁色の位は、 位が高すぎて逆に歌をあまり詠まな い。」とのご指摘を頂いたため、色を にするかは現在検討中だ。



## ③持統天皇陵

ャラクターは、薬師寺を建立したことで有名な持続天皇の 墓である「持統天皇陵」を擬人化させ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禁で、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依拠している。最高位の色であ る禁が天皇の古墳を擬人化させるに至って最適と考えた。

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・持統天皇陵

## 5. 総論

(1) 可解 今回実際にキャラクターを制作してみたうえで研究チームの力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続々と上がってきた。何えば、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寿計全体でのイベントを行うこともできる。また、単体でもキャ ラクターという機能であれば、ボタターや文庫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、地域ドツ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。

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授言したい、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ば予算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よう。

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 この場合において、能型に考えられるのは、地域はEK-O型機能につう。 アノガルテヤーに近年者首 を中心として流行した文化である。 明日 略計れような、住民の中で高齢者の剥合が多く占めるが 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。

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 マロいの状なを含く、まり美術にイヤフターでドロ〜ことかいか、単しいかな趣むした。 音通の キャラクターを作るのではなくて、史解、魔徳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はど難しいと 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 方の協力があってのことだと思う。改めて研究チームの替様方には感謝の夏を伝えたい。

(金元・収開生コースの二年間を終えて 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 比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、将来社会に似たときにきっと 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 研張っていきたいと思う。

- 82 -

### 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/asuka-ho/asuka-ho.html

https://kumamon-official.jp/kiji0031653/3\_1653\_up\_837e01zd.gif

- 83 -

# 資料 3 「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~

#### 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年1組36番 山崎 莉羽

奈良市の夏の風物詩である燈花会。私はその燈花会に3年間ボランティアとして参加したのですが、

が成立的のなどの場合で、知念を表示。 Take しつを他またいではカンシノインとしてもののしたがくまか。 なたた新しているとも始めてもいいかではないから、多大きした。 そこで、私の好きなことを生かそうと、サブカルチャーを用いて盛り上げる方法と、歴花会オリジナルのグッズの作成をしてみようと研究を始めることにしました。

#### 2. サブカルチャーの生産とグッズの活用法

※まず、この研究でのサブカルチャーとは【アニメ・漫画・ゲーム・ライトノベル風小説又は、それらを基とする文化】と定義します。

## ①過去に実際あったサブカルチャーとの融和

Quada:大乗締めったプラルナヤー cの施和 私はます。ナプナルチャーを用いた終みは過去にも行われていることを知り、詳しく調べることにしました。調べた ところ、京都アニメーションが製作したアニメ「境界の後力」ではアニメ中のシーンに根定が出ているから、出来たコ ラボレーション企画、「極花会の彼方」が開かれていたことを 知りました。しかし、境界の被方」は有名なアニメドも関わ らず、「極花会の被方」はあまり知られることがなかったそう です。アニメファンの方のブログ等を見ましても、「一年目の 時は知らず、二年目で初めて行った。」などの意見も見受けら

せっかく豪華なコラボレーション企画があるにもかかわら



らず、知名度は微妙だったとのこと>



<実際のコラボレーションの様子やグッズ>



155

## ©鳥居なごむ・京都アニメーション/境界の彼方製作委員会 \*WEB掲載許諾済(2021年5月)

## apaceassaszto! BERRESE 外面 中面 - 中さなオフフレット などが入るタイス

(チケットホルダー> 旅行中もパンフレットなどを入れることができる



・ 盤花会に訪れた際に、帰りなど暗い場所でも使え

コンイ …。 ・持ち帰ったときなどにも使うことが可能。



<かんざし>
○ 盤花会には浴衣姿で訪れる女性も多いので多くの 利益を見込める。

また、盤花会が終わった後にも、思い出として使

こちらを見ていただけると分かりますが、優花会を全面に押し出した上で、実用的なものを目指し

サブカルチャーを新しく生産する上で必要不可欠なのは、「シナリオやキャラクターを生み出す人」と「実際にイラストに起こす描き手」であることに気づきました。そして現存の状態では料に報考ともに不足しています。また、サブカルチャーの生産とグッズの作成の双方の課題点として、「発信手段」が挙げるれます。

## 4. この取り組みの可能性と新しい提案

まず、第一の課題の解決方法として、今現在プロとして活動はしていないが将来的にシナリオを作 ることやイラストを描く仕事に就きたい高校生や大学生と共に企画し、新たなサブカルチャーを生み出す。という豪を考えました。この共同企画のメリットは、銀在会間は、依頼する相手がプロではないので、仕事という影極を用いることがないととつ、金融の参加者値は、実際に生意されたサブカルチャーの知名度が上がった時に、自身の良い宣伝になることです。また、シナリオを作る際には、

## ②今あるサブカルチャーで生かせそうなもの



ほかにも今現在既にメディア等々に出ているもので生かせそうなものはないのかと探したところ、一つの書籍を見つけました。 スターツ出版文献さんから出されている「奈良まちはじまり朝ごは人」です、著名はいなじめんち、タイトルの通りこちらの書籍は「奈良まち」を舞合としたものです。 あらずしは、「奈良町面り」のペンデで主人公の詩儀が遠方に暮れているとからから始まる。を建造がに暮れているのかというと、彼女の全性が開催したのだ。それも新宗人社初日に……、大手に入れたということで、意気傷々と奈良に引っ越してきたのにという思いが頭を重くして、詩儀はペンデに担り込んでしまったのだった。 そろそろ立ち上がらないといけないと思っていると、「お前、泣くのか?」という声がした。

のかりという方がした。 から他を得すと目の前に太った猫がいて、遊ぶ鳴っていると類情すると、ペンチの後ろであされ た顔の男が消傷のことを見ていた。これが埋化と時の出かいさった。雄也は消傷がないでいたペン チの後ろでお店を聞いていて、その店は朝ご飯専門のご飯屋さんだった。それもメニューはなく、毎 手の後ろでは店舎間いていて、その店は朝ご種所門のご飯屋とんだった。それもメニューはなく、毎 日目替わりという製精漁をというかなんというか、準也は泣きそうな詩職を店店店とれた。戦争をご ちそうする。建位は詩職に「西洋明陵き」を提供した。詩職はそれた食べながら雄也に現水を添して いると販が止まらなくなった。それを雑也に窓ってみていてくれた。泣き止むと詩職は繋くほどきっ ぼりしていた。無他はそんな詩職に1つの理案をす。それは詩職にここで一緒に働かないかという 提案だった。そんなひょんなことから朝ご飯専門店で働くことになった詩職は、雄也にかめわれる に構わず、お客さんの悩みを解決してあげまうと襲野する。というお話です。 こちらは一話ごとにストーリーが完計するもので、こちらの書館の第二等に提売会を舞台としたお 話があります。ここでは您定会を「祈りの祭典」と称されており、先ほど挙げた「現外の彼方」とは また少し造った明泉を持ちました。こちらのよう音籍の知名度が上がれば追々提売会とのコラボも 可能でけないなり、5.5%

可能ではないでしょうか。

(3/97) 2019 中 サブカルチャーを用いる提案と同時に、「グッズの作成」についても研究することにしました。 クッズを用いることによって、新(祭典) 行事の雰囲気をさらに上げることができる事が期待できます。 はじめは、サブカルチャーとは特に関係のないものを作る予定でしたが、可能であればゆくゆくは、 サブカルチャーに関連したグッズも作成できれば、そのサブカルチャー作品に興味を持って見に来て もらえる可能性も高くなるのではないかと思います

ズを作ると仮定した場合、「何を作るのか」を考えた際に考えた豪が以下となります。

作りたいもの	サブカルチャーを 用いたもの	サブカルチャーを 用いないもの	共通のもの
	タオル	かんざし	ポストカード
	アクリルスタンド	キーホルダー型の ライト	チケットホルダー

これらをすべて一度に考えることは難しいと考え、「サブカルテャーを用いない」、「かんざし・キ ・ホルダー型のライト・チケットホルダー」をデザインすることとしました。コンセプトは、「般花会

## \*スターツ出版株式会社 WEB掲載許諾済(2021年5月)

**燈花会の会員も参加することができれば、盤花会の本質や雰囲気を損なわないサブカルチャー生産が** 

さらに、グッズの作成に必要なことは、「如何にして般花会らしさを出しながら効率よくグッズを ○○10、クアペリTMRに必要はことは、「知りにし、財産代票りしるを用いなから効率よくクラスを 老ることができるのか」です。これに限しては、観光を行けでなく人間の心理として、開閉度とのも のに扱う「傾向があります。これは実際に心理学上送別のあるものでく命か性の原理と下げなれるも です。米国の心理学者の著書によると、「希か性の原理によれば、人は、機会を失いか行ると、その 機会をより価値あるものとみなす。この原理を相違のために利用する技術として、『敬養限定』や『最 機会をより軸値あるものとみなす。この原理を利益のために利用する技術として、「数葉保証」や「検 場別限」といった来籍時期で観察があげられる。」とある通り、経常などでも用いられる予設であると 考えられます。既に極密会はイベントそのものが限定されています。ですので、そこにさらに限定の 要素を夢込んでグッスを作っていくことが可能であれば更なる集等が可能となります。また、グッ 次を作成し、そこで売ることによって、他花会のみならず奈良県及び奈良市の経済の発展も見込める のではないのでしょうか。

第二の課題に関しましては、「SNS等」を用いることが一番良いと考えます。サブカルチャーを好 naーのfeaturemによりには、Sal Nay Law でしょう。 Wark - Cry Act 1。 メンルがファン が方は「Pritter」を参いと思わたますので「Pritter」を参用し、サブカルテャーとは関連のないグ ッズなどは「インスタグラム」や「Frootbook」を参用するのがベストなのではないかと考えます。 の 着ですが、あくまで参用するだけであり、すべてのツールにすべての情報を載せるのが基本です。また、「SN S等」を使わない人々に向けて、専用のホームページを新たに開設し、そこで宣伝するのが 確実だと思われます。

以上数点の課題はありますが、全てが成功できることが可能であれば、俗花会が今までよりもさら に多くの人々、年齢層、客層に浸透し、来場者数も増えるのではないでしょう;

## 5. 終わりに

ショルのになった。 私は3年隔壁在会にボランティアとして関わったが、見かける観光客は外国人や、家族連れ、恋人 引士などが多く思ったので、これらの案を用いてさらに新しい層からの観光客を集めることができれ ば良いと考えています。

## ②地域創生コースの3年間を振り返って

※2004年11年 (東京をようにような学習や体験をすることができて、完実した3年間だったように思います。ここで学んだことや、経験したことを、無駄にしないような生活を送っていき。 たいと思います。

- ・「希少性の原理について」/『影響力の武器』ロバルト・B・チャルディーニ ・「根花会の破力・資料」/ブログ『えぬまるらいふ』 ・「根花会の彼力・写真』/ブログ『舞台巡礼の実録』

- %80%81%e7%87%88%e8%8a%b1%e4%bc%9ax%e5%a2%83
- ・「奈良まちはじまり朝ごはん」/『本のモノ・コト』 https://hont-ohanashi.com/nara-machi-breakfa:

# 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「鞭人化」というものが流行している。この腰人化というものは、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、糠人化と一言で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もあれば、「アンバンマン」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「元旦に金島が鳴く」 という伝承があることから、全身金ピカの鳥の 姿でデザインした。頸部はこの古墳が、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



#### 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邇室をモチーフにして いる。頸部には、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、ボーズを修正※した。

### ※石舞台古墳修正案(左)と初期案(右)





石舞台古墳

## 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、まず壁画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。



## 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。

また余骸ではあるが、高松塚古墳を最初にキャラクター化した時の初期業は 180 度 連っており筋肉ゴリッ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)





#### 丸山古墳

丸山古墳は奈良県で最大規模の古墳なので、「とにかくデカい」を表現するためにキャラクターの肩幅を際限なく広くした。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」を薫鉄しており、丸山古墳の「丸」を暗襲している。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。



## 中尾山古墳

中尾山古墳は、三段の八角墓でビラミッドのような古墳で、頭頂部に沓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、この古墳が火葬墓出会ったことに由来し、尻尾は中尾山の「尾」からイメージしている。



中尾山古墳

### 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。そのため變型を、当 時の高貴な方がしていた下げみずらにし、 老齢だったことから變、斃色を白にした。 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「貴人の墓」の 意味である「ミササギ」の転訛だといわれ ている。



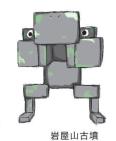
### マルコ山古墳

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慮的に「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。



## 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、この古墳には切り石加工が 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。



## 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が石室を突き破って 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

## 鬼の雪隠・俎

鬼の雪雕・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、雪融は今でいうトイ 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。



## 真弓鑵子塚古墳

真弓艦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「炊いた米一炊飯」を表現した。



真弓鑵子塚古墳

## 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、持続天皇が天 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

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。



天武・持統天皇陵

## 麼牛子塚古墳

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 から頭鬢を朝顔の色にした。また、腰の部分は、二段の八角墓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

## ※牽牛子塚古墳修正案(左)と初期案(右)



牽牛子塚



## 八釣マキト古墳群(マキト支群)

号増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、四号墳は須恵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、顔中頭に米 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。



### 蘇我入鹿首塚

曽我入鹿首塚は、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、棚子に関しては、肖像画だけでなく当時の棚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(排、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。



#### 益田岩船

基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、頭部の火は火葬填塞 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。と



## 小谷古墳

この古墳は、内部の石棺が半期 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。 被罪者が皇族を含めた有力豪族 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、この古墳を隆造する際に取り漬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ボーズで描いた。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。



## 越塚御門古墳

総零御門古墳は、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、變型、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。



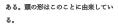
## 吉備姫王墓

吉備矩王墓は、斉明天皇の母である吉 備矩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 華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 たこの地には鎌石が明治時代に運び込 まれたことにちなんで猿石を持たせて いる。また、稲穂を持っているのは、 近くから水田跡が見つかったことに由 来している。



### 桝山古墳

株山古墳は、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臣下や賽、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かたちに増設されたもので





## 酒船石

瀬船石は明日舎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 L.Tいる



#### ・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に心から感謝 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