

# 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！—

橋本 裕之

### 1 はじめに

私は2018年度以降、奈良県立西の京高等学校地域創生コースの3年生に対して、民俗学入門という科目名に沿いながらも、地域創生コースにふさわしく「地域文化の二次創作」に関する特別授業を毎年実施してきた。2018年度は「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！」、2019年度は「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—」、2020年度は「地域文化の二次創作—アニメを使って地域づくり！」という表題を付しているが、力点が異なっている程度であり、いずれも大同小異である。2019年4月23日に発行された『朝日新聞』の奈良版が、2019年度の特別授業に関して「文化の二次創作 民俗学者が講義」という記事を掲載している。

県立西の京高校（奈良市六条3丁目）で22日、特別講義「古代文化の二次創作」があった。民俗学者の橋本裕之さん（57）が同校の地域創生コースの3年生40人を前に話した。／橋本さんは、民間の伝承が時代によって異なる意味を持つことを示す概念「フォークロリズム」を紹介。さらに「虚構だったはずのアニメが、地域に新しい伝統を作り出すこともある」と、テレビアニメ「花咲くいろは」に登場する架空の祭り「ほんぼり祭り」が、舞台の金沢市・湯涌温泉で2011年から開かれている例を挙げた。／「アニメは地域文化を再構成することもできる」と話す橋本さん。明日香村周辺が舞台の短編アニメ制作に向け、村周辺の風習や歴史を調査している。「新元号の出典になり万葉集が注目を浴びている。令和がテーマのアニメを作っても面白いですね」／講義を受けた山尾加歩さん（17）は「地域の行事がアニメで変わるのびびり。奈良の祭もアニメとコラボしてもっと盛り上がってほしい」と話した。／（照井啄見）

「明日香村周辺が舞台の短編アニメ制作に向け、村周辺の風習や歴史を調査している。」というのは、私が2018年度と2019年度に奈良県立万葉文化館の委託共同研究「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—」を主宰しており、記紀・万葉に取材したアニメやマンガを制作することをめざしたプロジェクトを実施していたことを意味している<sup>①</sup>。このプロジェクトは西の京高等学校地域創生コースの課題研究・課題研究Ⅱとも連携しており、数名の生徒に参加してもらったが、2019年度のみ特別授業の表題が大きく異なっているのはそうした事情に由来している。

いずれにしても、本稿は3回の特別授業で話した内容を再構成しつつも文字化したものであるが、同様の内容は委託共同研究の目的をメンバーに周知させるべく、2018年度第1回研究会と2019年度第7回研究会においても「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！」という表題を付して発表している。実際は理論的な補助線を引きながら、祭りとアニメが紡ぎ出す消息を紹介することによって、「アニメを使って地域づくり！」の可能性を検討したいと考えている。

### 2 民俗学とフォークロリズム

ところで、『朝霧の巫女』を知っているだろうか。「平成稲生物怪録」という副題を持つ『朝霧の巫女』はそもそも2000年に始まった宇河弘樹の漫画だが、2002年にテレビアニメ化された。物語は「主人公・天津忠尋は、母親の置き手紙によって従妹であり、神社の巫女でもある稗田三姉妹をたより1人で広島

県三次市に引っ越すことになる。到着早々異空間に入り込んでしまい、なんとか稗田三姉妹によって救われたものの、それから毎日、忠尋は怪異に襲われるようになり、やがてこの国全体を巻き込むような騒動に巻き込まれていく。」<sup>(2)</sup>というもの。

「広島県三次市を舞台とした妖怪と戦う巫女たちを描いた作品、かわいらしい絵柄に巫女という萌え要素、妖怪対策に高校が巫女委員会を創設する荒唐無稽さなど、序盤はファンシーな展開を見せる。しかし、巻を進めるほどに、作品のベースである稲生物怪物語を絡めたミステリーが浮き彫りになり、主人公の天津忠尋少年の親友が怪しげな講堂を見せ始め、作品は徐々に緊張感を持ち始める。」<sup>(3)</sup>という作品概要を見てもわかるとおり、いかにも民俗学的なモチーフに彩られているが、そもそも民俗学って何だろう。

私はかつて自分が編者としてかかわった『目からウロコの民俗学』という一般書において、「最近、本を読んでもテレビを見ても、はたまたインターネットに興じていても民俗学的话题に出くわすことが多い。どうやら世間の目が民俗学に向けられているらしい。その大半は神仏・妖怪・陰陽師などに関するものであり、いってみれば非日常的なテーマに偏っているが、これもまちがいがなく民俗学の得意分野である。」<sup>(4)</sup>といいながらも、こう述べている。

といっても、民俗学の得意分野は非日常的なテーマだけじゃない。民俗学は身のまわりのあらゆる事柄に目を向けてきたのであり、そもそも日常生活批判とでもいうべき性格を持っている。要は私たちが何気なくすごしている日常生活について見つめなおしてみるということである。そう考えてみれば、私たちは誰だって意識していなくても民俗学を実践しているということができるだろう。民俗学は私たちにとって身近なものであり親しみ深いもの。そして日常生活に欠かせないものであるともいえるかもしれない<sup>(5)</sup>。

それは身のまわりの文化、つまり生活文化ともいえるだろう。でも、身のまわりのあらゆる事柄って、永遠に変わらないわけじゃない。私たちにとって身近な親しみ深いもの、日常生活に欠かせないものだって、変わる。いつか古臭いもの、摩訶不思議なもの、そしてもしかしたら「大事にしなくちゃ！」って思うものにも変わるかもしれない。ここでフォークロリズムという考え方を紹介しておきたい。フォークロリズムはそもそも伝統的な民俗文化（フォークロア）が異なる文脈で使われたり変質したりする状況を意味しており、「セカンド・ハンドによる民俗文化の継受と演出」<sup>(6)</sup>とも「民俗事象が元の機能や意味をもちつづけるのではなく、新しい状況のなかで新しい機能と意味をになって行なわれること」<sup>(7)</sup>とも定義されている。

観光資源として活用されたり、文化財として保存されたり、文化遺産として登録されたり……。伝統的なフォークロアが変化しないで伝承されていたとしても、変化させない力学が働いているせいだとしたら、変化していないことについても説明することが必要だろう。そう考えていけば、あらゆるフォークロアはフォークロリズムであるとも考えられる。ノスタルジアとエキゾティシズムが新しい意味として登場するのはこうした局面である。元々は日常生活の一部だったものが非日常化して、特別な価値観によって対象化される。どこか懐かしい。何だか不思議。だから文化財として保存する。だから文化遺産として登録する。だから観光資源として活用するのである。

### 3 二次創作と間テクスト性

といっても、民俗学が対象化する地域文化はさまざまな形態を取って発現する。アメリカの場合はどうだろうか。アメリカの民俗学におけるいくつかの成果を参照するだけでも明白だが<sup>(8)</sup>、ネイティブアメリカンを除けば歴史が浅いアメリカにおいて、民俗学は日常生活における美学を追求する学問として発展し

ていった。一方、日本の場合はどうだろうか。長い歴史を持つ日本において、民俗学は日常生活における歴史を追求する学問として発展していった。こうした潮流は歴史民俗学とも文化史としての民俗学とも名付けられるだろう。手近な事例として、私自身が手がけたいくつかの成果を参照してほしい<sup>(9)</sup>。

日本においても沖縄の場合はどうだろうか。斎場御嶽とコザという大局的な二つの光景を思い浮かべてみたらいいかもしれない。沖縄だったら宗教的な要素だけじゃなくて、基地に由来するアメリカ文化も無視することはできないはずである。地域文化としてのアメリカ文化といたらいいだろうか。そして、西の京高等学校の場合はどうだろうか。薬師寺と東大寺が至近距離に目と鼻の先に位置している。すなわち、古代が今日でも身近に存在しているのである。したがって、こちらは地域文化としての古代文化といたらいいだろうか。それにしても、地域文化って何だろう。私自身が書いた論文の一節を引用しておきたい。

地域文化という概念はあまりにも一般化しており、もはや自明化しているとすらいえるため、何を意味するのかを問いなおす必要性が十分に意識されていないようにも思われる。地域文化は一般的な用法に従っておけば、「地域において共通した文化」とでも指定することができるだろうか。また、意識的な部分が前面に出てしまっているかもしれないが、「地域社会が主体として実践する文化的な活動」とでも定義することができるだろうか<sup>(10)</sup>。

ここでようやく地域文化の二次創作という主題が浮かび上がる。二次創作は通常サブカルチャーの諸領域において既存の作品を利用して二次的に創作された事物を意味している。だが、本稿は文学理論における読者論や受容理論の成果を参照した上で、フォークロリズムを地域文化の二次創作として理解する革新的な視座を提示したいのである。その事例をアニメと祭りの関係に求めてみたいのだが、補助線として間テキスト性という概念に言及しておきたい。土田知則はいう。

一つのテキストが他のテキスト群とは無関係に、完全なオリジナルとして書かれることはありえない。(中略)つまり、一つのテキストが誕生する時、そのテキストは既に存在している。あるいはそのテキストと共時的に存在している、そしてさらに言うなら、その後書かれることになる不特定のテキスト群によって不可避的に横断されているとみなされなければならないのだ。ロマン主義的な審美観が想定したような「オリジナリティ」(起源=独創性)といった概念はもはや意味をなさない。したがって、テキストにはそのテキストに固有の絶対的中心といったようなものは存在しえないことになる。これは言うまでもなく、時間的に先行するテキストが、それより後に書かれたテキストに「影響を及ぼす」といった前提に依拠する比較研究の方法論に抜本的な見直しを迫るものであると言えるだろう<sup>(11)</sup>。

土田は「伝統的な比較研究は先行テキストが後続テキストに及ぼす影響を一方的に特権視することで、その逆方向のベクトルを完全に無視してきた。時間的な先行関係が、そのままテキスト間の位階関係を決するものとして理解されてきたわけである。」という。そして、「確かに、D・ロッジの小説に登場するある学者のように、自分の研究テーマは「シェイクスピアに与えたT・S・エリオットの影響」であるなどと公言すれば、狂人扱いされかねないだろう。」<sup>(12)</sup>という事例を挙げているのだが、少しばかりわかりにくいかもしれない。

身近な事例を挙げておけば、「又吉直樹に与えた太宰治の影響」といったら大きくうなずけても、「太宰治に与えた又吉直樹の影響」といったら、大丈夫かと思われてしまいかねないということだろう。にもかかわらず、土田は「しかし、「間テキスト性」の理論とは、まさにこのような発想を重要な問題意識として引き受けるものなのである。これは決して、不条理で非論理的な主張ではない。後続テキストが先行テキストの「読み」を変質させたり、そのイメージを作り変えるといったことは、ごく普通に生

じていることだからである。」<sup>(13)</sup>というのである。

身近な事例はいくらでも見つけることができる<sup>(14)</sup>。奈良に関係する話題を持ち出しておけば、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』は私たちが持統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が、同じく社会的な影響力が大きいと考えられる素材として、祭りを挙げることができる。以下、次節以降において祭りとアニメの関係を取り上げた従来の成果を参照しながら、私が実際に視聴した上で恣意的に選択した事例に関して、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事態を概観しておきたい。

#### 4 『ラブライブ!』と『氷菓』

『ラブライブ!』はテレビアニメの第1期が2013年、第2期が2014年に放映された。その内容は「廃校の危機に瀕した母校を救おうと立ち上がった9人の高校生が、「μ's」というスクールアイドルグループを結成し、アイドル活動を通じ学校の人気を高め、廃校から救う物語。」<sup>(15)</sup>というもの。いわば女子高生の成長物語であり、物語の舞台は東京都千代田区神田である。当然ながら秋葉原も大きく取り上げられているが、登場人物の一人である東條希の実家が神田明神であり、本人も巫女として手伝っているため、神田明神は希が描かれた絵馬やお守りを頒布している。

そして、2015年は神田明神の遷座400年奉祝大祭だったため、神田祭と『ラブライブ!』のコラボレーションが実現した。実際は2015年の神田祭のポスターが『ラブライブ!』仕様で作成されたのみならず、コラボレーションアイテムとして化粧箱に入った神田祭ポスター・ポチ袋・ラバーストラップ・かすてら饅頭・Tシャツ・デカストラップ・絵馬・蒔絵シール・ラバーキーホルダー・手ぬぐい・お湯のみ・風呂敷・フィギュアストラップが頒布された。また、神田明神の周辺も『ラブライブ!』一色に塗り替えられたのである。

河島太郎は「なぜ、神田明神はこうもコンテンツを積極的に受け入れるのか。」という問いを提示して、「これは一重に、「伝統は守るものではなくて作るもの」という考えが根強いからと言える。」と述べており、「コンテンツとのコラボの歴史を紐解いてみても、例えば明治には歌舞伎の人気役者と神田祭をコラボした浮世絵が作られた」ことなどを挙げている。すなわち、河島は「神社自身に聖俗両面を認める寛容さが歴史的にあったということ。そして出版社やアニメグッズ企業を氏子に置く立地という2つの要因が重なり、『ラブライブ!』をはじめとする数々のアニメ作品とのコラボを実現してきたと言える。」が、「言い換えれば神田明神というホスト側においても、コンテンツを消費の対象として見なしているということでもある。ここが、他の地域とは対照的な点である。」<sup>(16)</sup>ともいうのである。

じっさい、「2年後の2017年の神田祭では、『ご注文はうさぎですか?』と『ソードアートオンライン』の2作品とコラボしたポスターが製作されており、既に『ラブライブ!』の姿はない。」から、「となれば将来、神田明神を舞台にした別の作品がヒットすれば、その作品によって「聖地」が上書きされることもあり得る。」<sup>(17)</sup>わけである。そうした事情を予想していたわけでもないだろうが、肝心の『ラブライブ!』において神田祭が具体的な素材として取り上げられていなかったことは注意しておきたい。

『氷菓』は2012年に放映された。米沢穂信の小説「古典部」シリーズの第1弾『氷菓』が原作であり、その内容は「文化系部活動が活発なことで有名な進学校の神山高校で「古典部」という廃部寸前の部活に入部した男女4人が、学校や地域で起こる事件に挑む姿が描かれている。事件と言っても殺人が起こるようなものではない。登場人物のひとり「千反田える」が「わたし、気になります」といって注目したふとした不思議を、主人公の折木奉太郎を心身に解決する。」<sup>(18)</sup>というもの。

物語の舞台である神山市は原作者の出身地である岐阜県高山市を思わせる。ロケハンも高山市で実施された。そして、第22話「遠まわりする雛」において昭和27年（1952）に飛騨一宮水無神社で始まった生きびな祭りが描かれているのである。生きびな祭りは「もともと蚕糸業が盛んだったこの地方で、春秋の2回蚕糸業祭がおこなわれて蚕糸業農家の年中行事となっていた養蚕豊鏡と地域農業の振興を祈念する春の養蚕業祭に、寒冷地のためにひと月遅れて行われるひな祭りをとり入れ、絹に象徴される女性の気品と幸福を祈念するために始まりました。」が、「近年では蚕糸業が廃れてしまったため、祭を主催していた『蚕糸業奉賛会』も『蚕糸農業奉賛会』と名前を変え、農業協同組合があとおしする農業全般の豊鏡と女性の幸せを祈願する華やかなお祭りとして毎年多くの人々を魅了しています。」<sup>(19)</sup>というものである。

「祭りでは、雅楽が奏でられる中、赤鬼と青鬼を露払いに、雅楽を演奏する伶人、稚児、菱餅や酒杯を手にした巫女、そして選ばれた女性9人が左大臣、右大臣、内裏、后、五人官女となって続き、その後奉賛会の人々総勢100名余りが、平安の昔を偲ばせるきらびやかな祭行列となり、表参道から境内まで約900mを40分ほどかけて練り歩きます。／祭典の最後には、特設舞台において、生きびな様の紹介や1年の豊作を祈願して、生きびな様による餅投げが行われ、菱餅や繭だんごが振る舞われます。」<sup>(20)</sup>という。岡本健と雑賀玲衣は2013年に「生きびな祭り」と『氷菓』のコラボレーションが実現したことを紹介している。

2013年の生きびな祭では、千反田える役の声優である佐藤聡美氏のトークショー等もあり、当日は平日で雨天であったにもかかわらず2500人が来場した。『氷菓』と飛騨高山のコラボグッズ販売、ラッピングバスの運行、スタンプラリーなども行われた。当日は、たくさんのアニメファンが訪れ、行列を今か今かと待ち受け、生き雛が登場した際には、観衆から感嘆の声が上がった。アニメファンは、グッズを買いあさり。声優のトークショーを聞くためだけに訪れたのではない。小説やアニメで描かれた祭りの「本物」を体感するために当地に赴いたのである。地元出身の作家が小説に地域文化を描写したことが発端となり、それがアニメ化されたことで、地域文化が多くの人に知られた形だ<sup>(21)</sup>。

『ラブライブ!』と『氷菓』はどちらも高い人気を誇っているため、神田祭も生きびな祭りも新しい魅力を獲得したといえることができるだろう。だが、アニメに関連したさまざまなイベントが祭りに新しい要素を付加したとしても、それはあくまでも一時的な現象であり、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事態は確認することができない。『ラブライブ!』は神田祭を登場させていない一方、神田明神も『ラブライブ!』のみに拘泥していない。また、4年間継続した『氷菓』のファンイベントは、ウェブサイトこそ記念として保存されているが<sup>(22)</sup>、2016年の生きびな祭をもって終了している。『ラブライブ!』と『氷菓』はどちらも大きな影響力を持ったアニメであるが、神田祭と生きびな祭りが維持してきた従来の形式と内容を大きく変化させるような事態は見られないといえるだろう。

## 5 『夏色キセキ』と『いなり、こんこん、恋いろは。』

『夏色キセキ』は2012年に放映された。ウェブサイトはイントロダクションとして「朝起きて、学

校に行き、放課後は友達と過ごす。楽しい時も、悲しい時も、4人はいつも一緒。ずっと続くと思っていたあたりまえの毎日。そんな彼女たちに、ひと夏のキセキが舞い降りる。これは、伊豆下田の町で育った4人の少女の物語。暑くてさわやかな夏色キセキがきっとあなたを包み込む…。<sup>(23)</sup>という文言を掲載しており、静岡県下田市が物語の舞台である。そして、第7話「雨にお願い」に下田太鼓祭りが登場する。

下田太鼓祭りは下田八幡神社の例大祭であり、御神輿・太鼓台・供奉道具が町内を練り歩く。最大の見せ場は榊・矛・四神のいずれかを付けた11基の供奉道具を綱でつなぎ、掛け声にあわせて押し上げて、弧を描いて橋を作る「太鼓橋」であり、『夏色キセキ』にもその場面が登場する。2012年は放映された直後だったせいだろうか、あちこちに『夏色キセキ』のパナーが掲げられており、町中が『夏色キセキ』によって彩られている。地元の和菓子店である金栄堂は、『夏色キセキ』のシールが入った夏色キセキどら焼きを販売していた。そして、下田市観光協会の下田30カラーズプロジェクトが発行した下田八幡神社例大祭に関するリーフレット(2012年夏限定版)も『夏色キセキ』を紹介しており、アニメに登場した場所に星印を付けた巡回図が掲載されていた。聖地巡礼を促進する工夫というわけだろうか。

『いなり、こんこん、恋いろは。』は2014年に放映された『いなこん』という略称によって知られている。その内容は「伏見いなりは、同級生の丹波橋紅司に恋をするごく普通の女子中学生。ある日。神の御使いである子狐を助けたことで、伊奈里神社に祀られる宇迦之御魂神から神通力を授かる。他人の姿に変身できるようになったいなりは、その力を使って紅司との親交を深めていくのだった。」<sup>(24)</sup>というもの。伊奈里神社のモデルは伏見稲荷大社であり、第4話「緋色、宵宮、恋模様。」において本宮祭の前日に斎行される宵宮祭の様子が忠実かつ丁寧に再現されている。そういえば、本宮祭で配布されていたうちの裏も『いなこん』仕様だった。

そして、2014年の時点だが、うか様つまり宇迦之御魂神の等身大パネルが伏見稲荷大社の楼門前に設置されていた。また、伏見稲荷大社の最寄り駅である京阪電車の伏見稲荷駅にも、主人公である伏見いなりの等身大パネルが設置されていた。キャラクターの等身大パネルは他にもいくつかあり、丹波橋・墨染・三条・神宮丸太町の各駅に設置されていた。いずれもキャラクターの名前が由来する駅である。いずれの等身大パネルも改札内に設置されており。京阪電車は「京阪電車×いなり、こんこん、恋いろは。」京阪線フリーチケット」という1日乗り放題のチケットも発売されていた。

こうした現象はアニメが祭りの風景を上書きしているともいえそうだが、いずれも期間限定の企画であり、一時的な現象である以上、祭りに持続的な影響をもたらしているわけでもないため、影響しているということはあまりなさそうである。したがって、アニメが祭りに新しい要素を付加したことは事実だが、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事態は、ここでもやはり確認することができない。

## 6 『あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』と『響け！ユーフォニアム』

『あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』は2011年に放映された。広く『あの花』とも称される。その内容は「宿海仁太、本間芽衣子、安城鳴子、松雪集、鶴見知利子、久川鉄道ら6人は、幼い頃は毎日のように集まって遊ぶほど仲が良かった。しかし、芽衣子が不慮の事故で亡くなり、高校生となった今は疎遠になっていた。そんななか、仁太の前に一人の少女が現れる。それは死んだはずの芽衣子で、彼女は仁太たちに願いを叶えてもらうために帰ってきたのだという。」<sup>(25)</sup>というもの。

物語の舞台は埼玉県秩父市であり、国の重要無形民俗文化財に指定されている龍勢祭りが第10話「花火」において重要な役割をはたしている。片山明久は『『あの花』というコンテンツと秩父の関係にお

いて特に特徴的なのは、地域の祭礼と作品の関わりである。ここでは秩父市吉田地区の「龍勢祭り」を取り上げてみたい。」と述べた上で、「『龍勢祭り』は、農民手造りのロケット花火、通称「農民ロケット（龍勢）」を打上げ、地元の新神宮にご奉納するお祭り」だが、「作品のストーリーでは、主人公「めんま」の願いをかなえるために、メンバーが協力して龍勢を打ち上げる物語になっている。」<sup>(26)</sup>という。そして、こう続けている。

この「龍勢祭り」に、作品の主人公グループである「超平和バスターズ」が2011年から奉納者として参加している。そしてこれを支えているのが、「『あの花』ファン吉田龍勢保存会」という吉田地区のファングループである。具体的な活動としては、龍勢の製造、打上げの準備、告知、さらには龍勢打ち上げの資金確保のための「超平和バスターズの龍勢募金」の受付、また「超平和バスターズ」の龍勢を作成した櫻龍会のお守り札の販売などが、このグループを中心に行われている。「龍勢祭り」という吉田地区の最も伝統的な文芸活動が地元ファングループの主導で行われていることが確認できる。／祭りでは声優による口上などが話題になり、従来は8万人程度だった観客が、2013年には12万人を集まるようになった。このように、『あの花』とそのファンは、秩父の地域文化に注目が集まる上で、非常に大きな役割を果たしている<sup>(27)</sup>。

片山は『あの花』がほかにもさまざまなイベントを触発していることを指摘している。そして、「これらのイベントを通して、ファンたちはコンテンツを遊び、地域文化を遊ぶ。そしてこの遊びが、常在文化を現代に定着させることにつながってゆく。このように秩父では、ファンがコンテンツを通して、これまで疎遠だった地域文化との関係をつなぎ直し、地域文化を知り、尊重するようになっていけると考えられる。」<sup>(28)</sup>という。コンテンツがファンと地域文化をつなぎなおすという現象は、地域文化を振興するという意味においても看過することができないだろう。じっさい、「超平和バスターズ」が奉納する龍勢は、今日でも継続して打ち上げられており、多数の観客を集めているのである（2020年は龍勢じたいコロナ禍によって中止された）。

『響け！ユーフォニアム』は武田綾乃の小説『響け！ユーフォニアム 北宇治高校吹奏楽部へようこそ』が原作であり、京都市宇治市に本社を置く京都アニメーションが制作して2015年に放映された。『ユーフォ』という略称を用いる場合が多い。その内容は「北宇治高校に入学した黄前久美子は、中学時代にも所属していた吹奏楽部に入部する。吹奏楽部初心者の加藤葉月、コントラバスに並々ならぬ熱意をそそぐ川島緑輝、かつて久美子と同じ吹奏楽部だった高坂麗奈を加えた4人を中心に、全国大会出場を目指す吹奏楽部員たちの奮闘が描かれる。」<sup>(29)</sup>というもの。物語の舞台も宇治市であり、神回として広く知られている第8話「おまつりトライアングル」は6月5日～6日の深夜に斎行される県祭りの当日を描いている。

といっても、県祭りの光景は文字どおり一瞬しか登場しない。県祭りの夜にユーフォニアムを背負った久美子とトランペットを携えた麗奈が大吉山に登り、意味深な会話を交わした後、二人だけで演奏する。眼前に町の光が広がる光景はとても美しく、清浄な雰囲気に満ちている。そのためだろうか、ファンがその日に大吉山の展望台を占拠して撮影会を実施したり楽器を演奏したりするという極端な事態が発生して、住民の苦情が寄せられる等のトラブルも発生している。かくいう私も2017年6月5日の夜に出かけてみた。数十人のファンが集まっており、久美子と麗奈のアクリルスタンドを展望台のベンチに置いて撮影している様子が見られたが、不穏な空気は流れていなかった。

県祭りの夜に大吉山に登るという聖地巡礼が継続していることを確認した、というよりも自分でも聖地巡礼を実施したというのが実情だが、『響け！ユーフォニアム』は県祭りにまつわる不穏なイメージを払拭したという意味においても大きな役割をはたしている。県祭りは深夜に梵天が渡御するさい、沿

道の家々が明かりを落として迎えるため、暗闇祭として知られている。かつては男女が雑魚寝して渡御を待ったため、性的に放縦で不道德なイメージがついてまわる祭りだった。西角井正慶が編集した『年中行事辞典』は「県祭」について、こう述べている。

6月5日(もとは5月6日)、京都府京都市、県神社の例祭。東京都府中市の大国魂神社の例祭などとともに暗闇祭として名高い。祭神の応神天皇妃宮主宅媛の父日触使主の子孫と伝える長者宇治の宅で御幣(神体)をつくり、祭の当日御幣を本社に奉持して、それに神霊を移し、翌6日午前3時ごろ、触れ太鼓・猿田彦・御前櫃・獅子頭・神鏡・供箱・御幣・神主の順に行列を組んで本社を発し、沿道消灯して闇黒の中をお旅所(に)渡御する。この時、御幣(もと、櫛に御幣を付けて梵天を称したこともある)をになう者が昔は裸体だった(いまは衣服をつける)ので、そのため神幸に際して沿道の灯火を消すのだというのは、神の巡幸に際しての物忌の習俗に新しい理解が加わったものである。沿道の家では男女雑魚寝してお渡りを待つので、性的行事の祭として名高く、種貴い祭の称があった<sup>(30)</sup>。

また、2004年以降は県神社と県祭奉賛会が対立する等、いくつかの複合的な理由によって、ほぼ毎年分裂して開催されており、そうした意味においても不穏なイメージがつきまとっていた。だが、「おまつりトライアングル」において描かれた友愛の情景は、県祭りにまつわる不道德かつ不穏なイメージを拭い去って、県祭りに清浄な雰囲気を上書きすることに貢献している。県祭りは『響け! ユーフォニアム』で取り上げられることによって、従来のイメージを刷新することに成功したともいえるだろうか。2020年6月6日に宇治市で予定されていた『響け! ユーフォニアム』6回目だよ! 宇治でお祭りフェスティバルは延期されたが、6月6日に『響け! ユーフォニアム』リモートだよ! お祭りフェスティバル!」が配信されており、『響け! ユーフォニアム』熱とでもいべき現象は今日でも継続しているのである。

『あの花』は芽衣子を成仏させる方法、そして超平和バスターズが再結成される契機として龍勢を意味化した。一方、『ユーフォ』は県祭りにまつわる性的に放縦で不道德なイメージ、そしてさまざまな対立が渦巻く不穏なイメージを浄化した。どちらも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事態の典型を描き出している。そして、放映されて数年が経過した今日でもこうした事態が持続していることは、一時的な現象という段階を超克して、アニメが祭りに上書きした内容が保存された上で未来に継承されるかもしれないという可能性を感じさせるのである。

## 7 『true tears』と『花咲くいろは』

富山県南砺市の旧城端町に本社を置くP.A.WORKSが制作した『true tears』は2008年に放映された。その内容は「タイトル通り“真実の涙”をテーマに、高校生たちの青春群像劇を描いた作品。(中略) 絵本作家に憧れている少年・仲上真信一郎は、両親を亡くして仲上家に引き取られた真一郎の幼馴染・湯浅比呂美と同居生活をしていた。そんなある日、真一郎は彼がイメージして描く天使にそっくりな少女・石動乃絵と出会う。ある事件により涙を流せなくなったという、この不思議な少女が真一郎と比呂美の間に入ったことで、彼らの恋の世界が動き出す。」<sup>(31)</sup> というもの。舞台として取り上げられた聖地は石川県と富山県に点在しており、とりわけ旧城端町が中心である。

『true tears』は第12話「何も見てない私の瞳から…」などにおいて、県南砺市の城端むぎや祭と城端曳山祭という2つの祭りに触発された架空の祭りである麦端まつりが登場するのみならず、麦屋節に触発された架空の踊りである麦端踊りも踊られる。また、主要な登場人物は城端むぎや祭のイメージキャラクターとして採用されている。花房真理子は『true tears』を『tt』として略記した上で、「『tt』

の放送が終わると、南砺市、南砺市商工会、南砺市観光協会などが主体となり、「城端しだれ桜まつり」や「城端むぎや祭」等の祭事に合わせて、『tt』のパネル展や描き下ろしグッズの地域限定販売が行われた。」ことを報告している。そして、こうした動向に対応して、「地域住民や作品のファン、アニメ制作会社も各々コミットしてい」<sup>(32)</sup>ったのである。

花房は「地域住民の有志は、祭事に合わせて劇中ゆかりの「あきちゃん焼き」や「真実の涙揚げ」の販売、本編に登場する「麦端踊り」の再現や披露を行った。」とも「2012年9月の城端むぎや祭以降、P.A.WORKSは『越中動画本舗』という商標で、城端むぎや祭と『tt』のコラボグッズを販売し始めた。」とも述べており、「祭りに参加する作品ファンも現れた。城端むぎや祭の総踊りに参加する作品ファンは、最終列車がなくなっても最後まで地域住民と踊り続ける。2013年5月からは、城端曳山祭の曳き手として町中を一日中練り歩く作品ファンも現れた。」という。こうした現象は「地域住民と作品ファンの新たな関係」を示唆しており、「両者は共に伝統文化の「担い手」であり、その意味では不可分である。」<sup>(33)</sup>ということができよう。

『花咲くいろは』は『花いろ』とも略称される。P.A.WORKSの10周年記念作品であり、2011年に放映された。その内容は「夜逃げした母親のせいで、東京から石川へと引っ越すことになった女子高生・松前緒花。彼女は母親から渡されたメモを元に、祖母が経営する老舗の温泉旅館“喜翠荘”を訪れ、仲居として働きながら学校に通うことになる。旅館で働く個性的な仲間たちとのカルチャーギャップに戸惑いながらも、仕事を通じて緒花が成長する様子を描いた青春ストーリー。」<sup>(34)</sup>というもの。物語の舞台である湯乃鷺温泉街は、石川県金沢市の湯涌温泉がモデルである。そして、本稿にとっても最も重要な出来事は、最終話「花咲くいつか」にて描かれた架空の祭りであるぼんぼり祭りが湯涌温泉で実際に開催されているということである。岡本健はこう述べている。

『花いろ』の中では「ぼんぼり祭り」という架空の祭りが描かれた。作中に登場する神社のモデルとなった湯涌稲荷神社では、当初こうした祭りは行われていなかった。作中の神社の祭神は、狐を従えた少女の神様という設定だ。毎年、神無月（10月）になると神々は出雲へ帰るが、その際、神様が進むべき道を間違えないよう、神社から道沿いにぼんぼりを灯す。人々はつるされたぼんぼりの下に願いの事を書いた「のぞみ札」をつるす。神様は道しるべのお礼に、のぞみ札を出雲に持っていき、人々の願いを叶えてくれる。これはアニメで描かれた祭りの設定だが、2011年には「ぼんぼり祭り」が実際に斎行された。アニメや地域を宣伝する一時のイベントではなく、神職による祈祷も行われる本格的な祭事だ。地域住民によると、湯涌稲荷神社の正式な祭りとして、継続していきたいとのことである<sup>(35)</sup>。

岡本は「2011年7月に開催された湯涌稲荷神社ぼんぼり点灯式には500人、同10月の湯涌ぼんぼり祭りには5000人が来訪した。以降、年を追うごとに来場者は増加し、2014年10月の湯涌ぼんぼり祭りには12000人の来場があった。」ことを提示した上で、「この祭りが継続するかは、現時点では断定できないが、通常、映画やドラマと連動させた地域振興の入込客数は、放映年に最大となり、約2年でその効果がなくなる。」と述べており、「今のところ、アニメをきっかけとして創出された祭りが継続している事例と言うことができよう。」<sup>(36)</sup>と述べている。

だが、岡本は別の視座も提示している。すなわち、「湯涌温泉地域にある薬師寺で行われていた祭りをモデルとして描かれたと考えることもできる。」<sup>(37)</sup>というのである。その名も湯涌温泉鯉祭りといい、「薬師寺にカレイを供え、温泉繁栄、無病息災、家内安全を願うものだ。この祭りでは山伏の法螺貝を先頭にした行列があり、祈願祭や護摩焚きも行われた。」ようである。岡本は「ぼんぼり祭りでも同じように行列があり、のぞみ札をお焚き上げする。ぼんぼり祭りはまったくの空想ではなく、制作者によ

る綿密なロケハンからつくりあげられたのかもしれない。／こうして、ほんぼり祭りは新しいかたちの祭りとして現実の湯涌稲荷神社にかたちを結んだのだ。」<sup>(38)</sup>と述べている。

こうした経緯を見ていけば、「アニメでは、地域に伝わる祭りが新しいかたちで描かれたと考えることができる。そしてその祭りが、ファンと地域の方々の力で継続されようとしている。湯涌温泉にまたひとつ、新しい文化が創造され、積み重なる。」<sup>(39)</sup>といってもいいだろう。私もかつて山形県米沢市で開催される上杉まつりが長編サイキック・アクションとして知られるライトノベルの『炎の蜃気楼』によって対象化されていった過程を取り上げながら、「『炎の蜃気楼』のファンが媒介者として上杉まつりを対象化するのみならず、上杉まつりも媒介者の視線に呼応することによって、上杉まつりじたいが変容しているのである。」<sup>(40)</sup>と述べた。すなわち、『炎の蜃気楼』において展開される虚構の世界が、聖地巡礼の先駆的な形態とでもいうべきミラージュ・ツアーに触発されることによって、現実の社会に押し出されて現実の社会に埋め込まれていったのである。

こうした現象は今日もはや一般化しており、『tt』に登場した麦端踊りが再現されて実際に上演される事態、そして『花いろ』に登場したほんぼり祭りが再現されて実際に斎行される事態は、『炎のミラージュ』が触発した現象のいわば後継モデルであるとも考えられる。アニメが祭りに流入して現実の社会で具象化しているとしたら、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事態の極限化とでもいうべきだろうか。

## 8 『境界の彼方』と『サクラクエスト』

奈良はどうだろうか。奈良は必ずしもアニメーションの聖地として知られていない。奈良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、アニメーションの舞台として選ばれることがあまりないといってもいいだろう。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』が奈良を舞台として取り上げている。原作は鳥居なごむが書いた同名のライトノベルであり、2013年に放映された。

その内容は「不死身という特性をもった半妖の少年・神原秋人は、ある日の放課後、屋上でひとりの少女と出会う。彼女の名前は栗山未来。その正体はこの世界を徘徊する異形の存在を討伐して生計を立てる異界士であった。未来は半妖である秋人を倒そうと戦いを挑むが敗北。秋人の説得により、未来は彼と協力し、べつの妖夢を倒すことになり……。」<sup>(41)</sup>というもの。物語の舞台は奈良県橿原市などであり、奈良市内で開催されるなら燈火会という新しい祭りが第5話「萌黄の灯」における重要なモチーフとして取り上げられている。2014年と2015年にコラボレーションも実現したが、諸般の事情によって必ずしもうまくいかなかったようであり、現在は実施されていない。だが、『境界の彼方』は地域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。

そう考えていけば、どうやら奈良は微妙かもしれない。もちろん橿原市は里中満智子の『天上の虹』にちなみ、コミュニティーバスとして『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、二次創作がn次創作<sup>(42)</sup>に展開しているわけでもなさそうである。もちろん古くさかのほった場合、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よく知られている。だが今日、石舞台古墳に関して地域文化のn次創作に関する動向は見られない。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、奈良においてサブカルチャーに媒介された地域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のである。

一方、P.A.WORKS が制作した『サクラクエスト』は2017年に放映された。その内容は「バブル期にムーブメントを起こすのも今や昔、すっかり廃れてしまった“ミニ独立国”の再興のため、ひょんなことから国王(観光大使)に就任してしまった主人公たち女子5人の1年間の奮闘を描いていきます。(中略)平凡で、どこにでもいる、普通で等身大の女子たちが、観光協会のお仕事を通じて成長し、変化していく1年間の物語が、始まります。」<sup>(43)</sup>というもの。物語の舞台は富山県南砺市がモデルであり、第24話「悠久のオペリスク」と第25話「桜の王国」に登場したみずち祭りも、かつて南砺市の立野原地区で開催されていた矢つぎ火祭りがモデルであると思われる。サクラクエスト製作委員会はインターネット上に間野山観光協会という架空の組織を立ち上げて、間野山における架空の祭りをいくつか紹介しており、みずち祭りもその冒頭に挙げられている。

みずち祭りは2018年4月28日(土)に開催されたという設定であり、「現在の桜池に、小さな池と間野山の龍を祀る瑞池神社があった頃から行われ、100年前に桜池が造成されると、水上で行われるお祭りとして継承された間野山のお祭り「みずち祭り」が50年前ぶりに復活します！／お神輿のスタートは間野山駅前。商店街を通過して桜池に向かうコースを予定。間野山のみなさま、ぜひお祭りにお越しください！」<sup>(44)</sup>とも書かれている。『花咲くいろは』における架空のぼんぼり祭りは2011年以降、湯涌ぼんぼり祭りとして現実化しており、2020年こそコロナ禍によって中止されたが今日でも継続している。みずち祭りは残念ながら矢つぎ火祭りを復活させる契機として働かなかった。だが、少なくとも矢つぎ火祭りに関する記憶を喚起したということではできただろう<sup>(45)</sup>。

ところで、アニメを含めた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一般化している。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。地域づくりといっても、地域文化の振興というよりも地域経済の振興として理解される場合も少なからず見られるのである。そもそも地域づくりって何だろう。最後に地域づくりを主題化した稀有なアニメとして、あらためて『サクラクエスト』を見ておきたい。この作品は地域づくりのヒントが満載されており、「教科書としての『サクラクエスト』」とでもいえる内容を獲得している。

主人公、木春由乃は、田舎から上京し、短大の卒業を間近に控えた、いわゆる普通の20歳の女の子。東京には何でもあって、きっと特別な何かになれるのではないかと夢みて、30社以上の面接を受けるも、未だに内定はない。銀行の残高は980円。このままでは、田舎に帰って普通のおばさんになってしまう・・・と葛藤していたそんなある日、以前、一度だけ働いたことがある派遣事務所から、「地域の町おこしの一環で国王をやってほしい」との依頼がある。よくわからないが軽い気持ちで依頼先の間野山市に向かうことにした。一時的に日本中でブームになるも、バブル崩壊に合わせて今ではほとんど見る事の無くなったミニ独立国。間野山市は、今なおミニ独立国を続けている、廃れた残念観光地だった。そんなこんなで、由乃の”普通じゃない”お仕事生活がはじまった<sup>(46)</sup>。

## 9 おわりに

『サクラクエスト』は必ずしも大きな成功を取っていない。むしろつまらないとかおもしろくないとかいう否定的な感想が多く見られる。劇的な事件が発生するわけでもないのに、全体として地味な印象は否めないだろう。だが、富山県南砺市を拠点として活動するP.A.WORKSだからこそ実現したアニメであるということが出来る。そして最終回の第25話「桜の王国」において、チュパカブラ王国の二代目国王として奮闘してきた木春由乃は1年という任期を満了して、退任式でこう演説する。

初めてこの街に来たころの私は、何も気付いていませんでした。間野山のことを、どこにでもある普

通の田舎、何もない普通の街だと思っていました。でも、この1年、間野山で暮らし、働き、たくさんの人と出会う毎日の中で、気が付けば私は、そんな普通の風景の中に、間野山にしかないいろんなものを感じるようになっていたんです。この街にしかない歴史、この街にしかない文化、この街にしかない風景。それは、間野山がこれまで長い時間をかけて作り上げてきた、他のどこにもない、唯一無二のものだと思います。そして、間野山はこれから先も、歴史や文化を大切にしながら、変わり続けていく。ほんの一時でも、よそ者で馬鹿者の私が、そこにかかわれたことを光栄に思います。私の国王としての任期は、今日でおしまいです。皆さん本当に、本当にどうもありがとうございました！

「この街にしかない歴史、この街にしかない文化、この街にしかない風景」が唯一無二のものであることを認識した上で、街が「歴史や文化を大切にしながら、変わり続けていく」過程にかかわるといふビジョンは、地域文化の振興が地域づくりの核心に位置しているという確信に根ざしており、第1節で述べた民俗学の本義とも強く響き合っている。一方、間野山観光協会の会長でありチュパカブラ王国の初代国王でもあった門田丑松は、由乃の演説を受けてこう続けている。

間野山には昔から大切にしていることがあった。それが竜の歌に託された思いじゃった。異文化を排除することなく、知恵として受け入れ、常に変化し生き残ろうとする心。皆が忘れかけていたそんな心を、若もんで馬鹿もんでよそもんの国王が思い出させてくれた。じゃからわしは決心した！もうチュパカブラ王国は必要ない！これからは間野山に住む一人ひとりが自分達で考え、学び、文化を継承し、時に更新していく。この街に生きる誇りを胸に。ここに！国王の退任とチュパカブラ王国の解散を宣言する！この1年、本当にご苦労じゃった。ありがとう国王。皆どうかもう一度、元国王に盛大な拍手を！

「異文化を排除することなく、知恵として受け入れ、常に変化し生き残ろうとする心。皆が忘れかけていたそんな心を、若もんで馬鹿もんでよそもんの国王が思い出させてくれた。」という丑松の台詞は由乃に向けられたものであったが、アニメも地域づくりに対して似たような役割をはたしているはずである。「これからは間野山に住む一人ひとりが自分達で考え、学び、文化を継承し、時に更新していく。」としても、地域文化を更新する方法はさまざまだろう。そして、アニメは地域文化を更新する方法の一つとして効果的であると思われる。『サクラクエスト』というアニメはそうした可能性に自己言及していたともいえるだろう。

もちろんアニメが伝統的な地域文化である祭りを変質させたり破壊したりする可能性も否定することはできない。岡本は「アニメやマンガと神社や地域文化の関係について批判的に捉えられることが少なくない。「伝統的な地域文化を改変することであり、けしからん」というわけだ。／しかし、本当にそうだろうか。地域の文化はそんなに固定的であるべきなのだろうか。また、少しかたちがかわってしまっただけで、重要性を失ってしまうようなものだろうか。」<sup>(47)</sup>という問いを投げかけている。

実際は「地域の人々はアニメやマンガの文化を柔軟に吸収しつつ、自分たちも、またアニメやマンガのファンも納得できるようなかたちを模索し、実施している。」場合も数多く見られる以上、「聖地」は新たな文化の創造と蓄積の現場となっており、アニメ・マンガ文化と神社文化は、相互に作用しあって発展している。<sup>(48)</sup>ともいえるだろう。そして、岡本がいう神社文化の典型こそが祭りだった。2020年度に西の京高等学校における特別授業を受講した生徒の一人は、「感じたこと・わかったこと」をこう書いていた。

先生が奈良に聖地が少ない理由の1つとして既に聖地であると聞いてなるほどと思った。古代からの都であり、史跡などが多く存在するため、新たに作りにくいのではないかと思った。新たに聖地を創り出すならば、奈良の歴史をこえるようなものではないといけないため、新たに創るといふのはとて

も難しいことだと思った。今回の講義で最も興味深かったのは、間テキスト性の話だった。これまで新しいものが古いものに影響を与えるというのは考えたこともなかったのでとてもおもしろかった。奈良に根ざしながらも「奈良の歴史をこえるようなもの」って何だろうか。それは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事態を含意しているはずである。本稿の関心に沿って述べておけば、その手がかりはアニメを含めたサブカルチャーの諸領域にも隠されている。アニメが祭りに上書きした内容を保存した上で未来に継承することによって、いわば「古くて新しい祭り」を生み出すことも、奈良に根ざしながらも「奈良の歴史を越えるようなもの」として聖地を創造する方法だろう。西の京高等学校や奈良県立万葉文化館の周辺にも、そうした可能性の萌芽は数多く眠っている<sup>(49)</sup>。

## 注

- (1) 橋本裕之「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」『万葉古代学研究年報』第19号、奈良県立万葉文化館、2021年、参照。
- (2) 岡本健監修『マンガ・アニメで人気の「聖地」をめぐる神社巡礼』、エクスナレッジ、2014年、81頁。
- (3) 柿崎俊道『聖地巡礼 アニメ・マンガ12ヶ所めぐり、キルタイムコミュニケーション』、2005年、92頁。
- (4) 橋本裕之「はじめに」橋本裕之編『目からウロコの民俗学—あのしきたりには、こんな意味があったのか!?—』、PHPエディターズ・グループ、2002年、1頁。
- (5) 同論文、1頁。
- (6) 河野眞「フォークロリズムの生成風景——概念の原産地への探訪から——」『フォークロリズムから見た今日の民俗文化』、創土社、2012年、88頁。
- (7) 同「民俗文化の現在——フォークロリズムから現代社会を考える——」『フォークロリズムから見た今日の民俗文化』、107 - 108頁。
- (8) Leslie Prosterman Ordinary Life, Festival Days: Aesthetics In The Midwestern County Fair, Smithsonian Institution Press, 1994, Karen E. Burges Home Is Where the Dog Is: Art in the Back Yard, University Press of Mississippi, 1996などは典型的な成果である。
- (9) 橋本裕之監修『心をそだてる 子ども歳時記12か月』、講談社、2005年、同『演技の精神史—中世芸能の言説と身体—』、岩波書店、2003年、同『儀礼と芸能の民俗誌』、岩田書院、2015年、参照。
- (10) 同「拡張する実践共同体、もしくは地域文化の可能態」『社会人類学年報』Vol.42、2016年、32頁。
- (11) 土田知則・青柳悦子・伊藤直哉『現代文学理論—テキスト・読み・世界—』、新曜社、1996年、169 - 170頁。
- (12) 同書、170 - 171頁。
- (13) 同書、170 - 171頁。
- (14) 私は西の京高等学校における特別授業において、『ROOKIES』、『あずみ』、『無限の住人』、『艦隊これくしょん—艦これ—』、『刀剣乱舞—ON LINE』などの多様な事例を取り上げながら、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事態を説明した。受講者は実感をもって首肯することができたはずである。
- (15) 河嶋太郎『「ラブライブ! —ゲストもホストもコンテンツを消費し続ける—」大パワースポット』岡本健編『コンテンツツーリズム研究 [増補改訂版]』、福村出版、2019年、158頁。
- (16) 同論文。159 - 160頁。

- (17) 同論文、161頁。
- (18) 岡本健・雑賀玲衣『『氷菓』——コンテンツを創る源泉としての地域文化』岡本健編『コンテンツツーリズム研究』、福村出版、2015年、142頁。
- (19) 飛騨一之宮観光協会「生きびな祭—飛騨一之宮観光協会」  
<http://hidamiya.com/event/event01> (2020年11月11日)。
- (20) 同ウェブサイト。
- (21) 岡本健・雑賀玲衣、前掲論文、158 - 159頁。
- (22) 高山「氷菓」応援委員会「第65回(2016年)飛騨生きびな祭～「氷菓」ファンイベント～」  
[http://ikibinatest.web.fc2.com/ikibina\\_hyouka/index.html](http://ikibinatest.web.fc2.com/ikibina_hyouka/index.html) (2020年11月16日)。
- (23) 「夏色キセキ」製作委員会「夏色キセキ」  
<https://www.natsuiro-kiseki.jp/story/index.html> (2020年11月11日)。
- (24) 真聖地巡礼委員会編『アニメ探訪 真聖地巡礼ガイド』、カンゼン、2015年、186頁。
- (25) 同書、146頁。
- (26) 片山明久『『あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』——コンテンツを契機とした常在文化の定着』岡本健編『コンテンツツーリズム研究』、158頁。
- (27) 同論文、142 - 143頁。
- (28) 同論文、143頁。
- (29) 真聖地巡礼委員会編、前掲書、184頁。
- (30) 西角井正慶編『年中行事辞典』、東京堂出版、1958年、6頁。
- (31) 聖地巡礼委員会編、前掲書、116頁。
- (32) 花房真理子『『true tears』——地域住民・作品ファン・制作者が担う地域文化』岡本健編『コンテンツツーリズム研究』、134—135頁。
- (33) 同論文、135頁。
- (34) 真聖地巡礼委員会編、前掲書、108頁。
- (35) 岡本健『『花咲くいろは——動的な「伝統」の創造による文化継承』岡本健編『コンテンツツーリズム研究』、144頁。
- (36) 同論文、144頁。
- (37) 岡本健監修、前掲書、147頁。
- (38) 同書、149頁。
- (39) 同書、149頁。
- (40) 橋本裕之「旅人はまつりをめざす」『舞台の上の文化——まつり・民俗芸能・博物館』、追手門学院大学出版会、2014年、24頁。
- (41) 真聖地巡礼委員会編、前掲書、188頁。
- (42) 浜野智史は「一つの作品が基点となって派生作品(二次創作)が生み出されるだけではなく、派生作品(二次創作)がまた別の作品(三次創作)にとっての部品(モジュール)としての役割をはたしていき、その三次作品がまた別の……という一連のプロセスを、「N次創作」と呼ぶことができます。」という。浜野智史『アーキテクチャの生態系—情報環境は以下に設計されてきたか—』、NTT出版、2008年、249頁。また、岡本健はこうした現象が観光にも見られることを指摘して、「個人個人が情報発信を行い、それによって構築される観光を「n次創作観光」とし」ている。岡本は「元々の概念は「N次創作」とNが大文字であったが」、「個人個人の情報の編集や発信の集積

## 民俗学入門からの地域文化の二次創作（橋本）

によって観光が構築されていくイメージをより鮮明に示すため「n次創作観光」と、小文字のnを用いたい。」と述べている。岡本健『n次創作観光—アニメ聖地巡礼／コンテンツツーリズム／観光社会学の可能性』、NPO 法人北海道冒険芸術出版、2013年、43頁。

- (43) サクラクエスト製作委員会「ABOUT」  
<http://sakura-quest.com/story/about.html>（2020年11月13日）
- (44) 同「間野山の『祭』 一間野山観光協会」  
<http://sakura-quest.com/manoyama-kanko/festival/>（2020年11月13日）。
- (45) 万水閣「サクラクエスト—聖地巡礼」  
<https://www.mansuikaku.com/pilgrimage.html>（2020年11月13日）
- (46) サクラクエスト製作委員会「INTRODUCTION」  
<http://sakura-quest.com/story/introduction.html>（2020年11月13日）
- (47) 岡本健監修、前掲書、154頁。
- (48) 同書、154 - 155頁。
- (49) そうだとしたら、空前の大ヒットを記録した『鬼滅の刃』は、どのような二次創作を生み出していけるだろうか。神回として高く評価されている第15話「那田蜘蛛山」で描かれたヒノカミ神楽は、大分県別府市に鎮座する八幡竈門神社に伝わる竈門神楽がモデルだろうと推測されている。『鬼滅の刃』が竈門神楽を変質させたり破壊したりする可能性を念頭に置きながらも、竈門神楽とヒノカミ神楽が重なり合うことによって生み出される「古くて新しい地域文化」の未来を肯定的に思い描いてみたいと思っている。

