HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	コンテンツと神社・神話の関係性 : 観光資源としての物語・地域・文化
Author(s)	岡本, 健
Citation	コンテンツツーリズム論叢 : Collected Treatises on Contents Tourism, 5, 28-35
Issue Date	2014-08
Doc URL	http://hdl.handle.net/2115/58124
Type	bulletin (article)
File Information	CT2v5_028-035_okamoto.pdf

Instructions for use

Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

コンテンツと神社・神話の関係性
―観光資源としての物語・地域・文化―

岡本健

1 コンテンツツーリズムと聖地巡礼

コンテンツツーリズムが注目を浴び始めたきっかけの一つがアニメ聖地巡礼だ。アニメに描かれた背景の元となった場所を探し出して訪れる行為であり、巡礼という宗教的な用語が用いられているが、特定の宗教とは関係が無い。ただ、この名づけを、比喩的なお遊びとしてしまって良いのだろうか。実は、アニメの舞台として神社が描かれることが多いため、アニメの聖地になりやすく、さらに、アニメ聖地巡礼には、宗教的な巡礼との類同的側面が見られる。アニメ聖地巡礼と宗教的巡礼の比較、分析は宗教社会学の分野で盛んに行われ、多数の成果がある（今井 二〇〇九、佐藤 二〇〇九・二〇一〇、星野ら 二〇一二、山中 二〇一二）。筆者もアニメ聖地巡礼をきっかけにして、旅行者が「精神的な中心」をそこに見出す点を指摘し（岡本 二〇一三）、アニメやマンガと神社、神話の関係性について論じた（岡本 二〇一四）。さらに、山村（二〇一三）では、神社のアジール（統治権力の及ばない世俗から縁の切れた聖域、避難地）性を指摘し、地域振興策や観光政策を考える際に、神社をいかに地域の核として位置付けることができるのか、という問題についてのより深い議論の必要性を述べている。

そこで、本稿では、岡本（二〇一四）で扱った作品や神社を中心にしつつも、より広い文脈で、アニメやマンガ等のコンテンツと神社・神話の関係性について考察し、それが物語や観光資源としてどのように機能しているのかを明らかにしたい。

2 コンテンツに物語を供給する神社・神話

まずは、コンテンツの源泉としての神社・神話を考えてみた

い。コンテンツと神社、神話が最も密接に結びついているものとして、神社や神話に立脚して作られたコンテンツがある。

日本神話や神社といった古くから伝わる物語やその登場人物をモチーフにしたコンテンツ作品は多い。アニメやマンガでは、『美少女戦士セーラームーン』『かんなぎ』や『ぎんぎつね』、『ささみさん@がんばらない』『さんすくみ』『いなり、こんこん、恋いろは。』『かみわたし』などの作品は、神話や、神・神使と人間の関係性、あるいは、神社の神職、巫女などが描かれており、神社文化を基盤にしたコンテンツということができる。

神話を元にしたコンテンツとしては、『火の鳥』『ぼおるぺん古事記』や『夢幻伝説 タカマガハラ』『少年陰陽師』といった作品が挙げられる。さらに、同人ゲームの『東方Ｐｒｏｊｅｃｔ』や、スマートフォン用のゲーム『パズル＆ドラゴンズ』や『モンスターストライク』のキャラクターとしても日本神話の神々が登場している。

このように、作品名を挙げはじめると枚挙に暇がない。アニメ、マンガ、ゲーム等、様々なコンテンツに日本神話や神社などが用いられていることが分かる。ここまで挙げてきた作品は、古事記、日本書紀で描かれた物語に比較的忠実に再現されているものから、大胆な解釈を施されたもの、ほぼ名前だけをキャラクター名として借りているもの、モチーフや設定として取り入れているもの、など様々だが、多くのコンテンツに神社や神話が物語や登場人物、設定、世界観などを供給していることがわかる。

中には、そこに他の文化的エッセンスが接合されたものもある。たとえば『朝霧の巫女』がそうだ。本作は広島県三次市が舞台になっており、サブタイトルに「平成稲生物怪録」とつけられているように、三次に昔から伝わる稲生物怪録という妖怪譚をモチーフにした作品である。稲生物怪録と日本神話を融合させ、現代を舞台に新たな物語を創造した作品だ。あるいは、『鬼灯の冷徹』は、地獄の獄卒であり、閻魔大王の補佐官として働く鬼灯の物語だが、鬼灯の前任者としてイザナミが登場する。他にも作中ではヤマタノオロチが地獄で働いていたり、イワナガヒメとコノハナサクヤヒメが登場したり、ハニヤマヒメとミズハノメが閻魔殿のトイレに住み着いていたりと、日本神話の神々が登場する。神社・神話文化と他の文化がまざりあったコンテンツが数多く存在し、人気を博している。神社や神話、神はコンテンツ創作の源泉となっていると言えよう。

3 コンテンツで描かれる神社の機能

コンテンツに物語を供給している神社・神話だが、ここまでに挙げてきた関わり方以外にも、コンテンツで描かれることは多い。

たとえば、『ちはやふる』では、主人公たちかるた部員が、かるた大会での勝利を祈願するために近江神宮を訪れる様子が描かれる。そもそも近江神宮境内は、かるた大会の会場でもあるため、『ちはやふる』では、祈願のための場所以上の意味を持っている。『銀の匙 Silver spoon』でも、主要登場人物の一人が大の馬好きであり、帯廣神社の馬型の絵馬を求める場面が描かれている。このような形で、神社への祈願や絵馬、御守りなどを求める描写が作中で描かれるものは他にもたくさんある。

『アイアムアヒーロー』では、少し特殊な形で神社が登場する。本作は、いわゆるゾンビ物である。元々人間であったものが、病にふせった後、食人鬼となって、他者に襲いかかるようになる。ゾンビに噛まれたものはやはりゾンビとなり、他者を襲う。本作のゾンビは生前の記憶を断片的に残しているようで、脈絡は無いが人語を話すこともある。『アイアムアヒーロー』は日本を舞台にしており、登場人物の内面を丁寧に描いている作品である（岡本 二〇一二）。本作では、ゾンビから逃走するために富士山を目指す主人公たちが、人々でごった返す神社に到着する。そこにはゾンビがいないと思われたが、乳幼児のゾンビがまぎれており、噛みついたことから一気に感染が広がっていき、阿鼻叫喚の場と化す。ゾンビが出現するという異常な状況に救いを求める人々が自然と神社に集ったのだろうか。

そして、『耳をすませば』では、杉村という男子高校生が、月島雫に友人の事で相談をし、期せずして愛の告白をするシーンが神社の境内を舞台としていた。『花咲くいろは』でも、主人公の松前緒花と母親の皐月が恋愛話をするシーンがある。公衆の目を避けてなされるべき話をする場として、神社が描かれている。

『ピンポン』は高校生の卓球マンガである。本作の中で神社は、主要登場人物であるスマイルとペコが対話をする場面、そして、回想シーンとしてスマイルとペコが少年時代に過ごしたシーン、そして、一度は卓球をやめてしまったペコが復帰する際にコーチのオババに神社の石段を使った猛特訓をさせられる場面で登場する。神社は山や丘の上に位置することが多く、そこに至るまでの石段は長い場合がある。この点に注目して、体を鍛えるために用いる描写もコンテンツの中で見られる。少々特殊な例としては、格闘マンガ『刃牙道』では、地上最強の父親に勝利してしまった主人公が退屈しのぎに石段を上から下に駆け降りる場面が描かれている。これも神社が高いところにあることをいかした描写である。

『義男の空』では、主人公である小児脳外科医である義男が少年時代に過ごした場所として二つの神社が描かれている。そこでは、少年時代に地域の子供たちと遊ぶ遊び場として、そして、虫取りなどを通じて命について考える学びの場として描か

れている。

『ゲゲゲの鬼太郎』では、主人公である鬼太郎が、猫娘の住む神社に向かう。神社が妖怪のすみかになっているのである。神社が、人の目から隠れることができる場所、であり、人の世から少し離れ、異界とのつながりを感じられる場所であり、様々な存在が許される空間である。

つまり、山村（二〇一三）で指摘されていたアジール性を持つことが指摘できる。山村（二〇一三）では、現実場面でアニメの聖地巡礼者を神社が認める、という文脈で論じていたが、コンテンツ内に描かれる際も、このアジール性が活用されていると言えよう。神社の持つアジールという機能を用い、私的な祈願や、恋愛話、悩み相談をする場、脅威から逃げてくる場、特訓の場、学びの場、子供たち同士の遊び場、妖怪のすみかといった形でコンテンツ内に描写されているのだ。

また、祭りが描かれることも多い。『氷菓』では飛騨一宮水無神社の「生きびな祭り」が原作小説から描かれており、アニメ化の際もかなり忠実に再現された。『花咲くいろは』では、架空の祭りではあるものの「ぼんぼり祭り」という祭りが描かれた。この「ぼんぼり祭り」の作品内での設定は日本神話をモチーフにしている。作中の神社は狐を従えた少女の神様を祭神とする設定であり、毎年神無月（十月）になると神様は出雲に帰る。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つるして道しるべとする。このぼんぼりに「のぞみ札」と呼ばれる木札をさげておくと、その願いを叶えてくれるという設定だ。「祭り」という非日常場面は、物語が大きく動く場や、物語のクライマックスとして描かれることが多い。

さらに、ローマ帝国の浴場技師ルシウスが現代日本の風呂にタイムスリップして騒動を巻き起こす物語『テルマエロマエ』にも日本の祭りが描かれる。金勢神社例大祭は、男性器をかたどった御神体を温泉に浸け、ほこりを落とす入浴の儀が行われる。『テルマエロマエ』では、その最中にルシウスがタイムスリップしてくるというエピソードがある。また、『聖☆おにいさん』にも祭りが登場する。本作はイエス・キリストとブッダが立川でバカンスを過ごす物語であり、立川の神社の祭りに出かけるシーンが描かれた。神社の祭りは非日常空間であり、また、様々な存在が集う場として描かれるのだ。

神話がコンテンツに大きな影響を及ぼしていることはすでに述べたが、直接日本神話を扱っていなくとも、「黄泉の国」という表現が使われる作品は多い。海賊の活躍を描いた『ワンピース』に登場するキャラクター「ブルックス」は、自らの出自を語る際に自分の魂は「黄泉の国」から現世に帰って来たと説明する。作品自体は現代日本のどこかをモチーフにしているというよりは、架空の世界であり、西洋的な海賊を扱った作品

である。それにも関わらず「黄泉の国」という言葉を使っているのだ。もちろん「あの世」「天国」「地獄」といった死後の世界を表す語と機能的に等価な言葉として用いられていると考えられるが、「あの世」などと書かず、あえて「黄泉の国」とされているところが印象に残る。

さらに、コンテンツが神社のアーカイブとして機能していることにも触れておきたい。神社を取り巻く環境や祭事は、現実空間上では変化していくこともあるが、アニメに描かれることによって、完全な保存ではないにせよ、取り巻く環境や祭りなどの文化をとどめることに一役買っている側面もある。

このように、神社や神話などがストーリーや設定、世界観に、そこまで深く関与しているわけでは無いが、コンテンツ作品の中で描かれるケースも見られる。

4 コンテンツと現実が響きあう空間としての神社

ここまで、コンテンツと神社文化との関係性について述べてきた。ここからは、現実空間上の神社やその周辺で、どのようなことが起こっているのかを見ていきたい。

アニメの聖地巡礼で痛絵馬や痛車、コスプレ等の表現行為が見られる（岡本 二〇一〇）。こうしたファンによる表現行為はそれが集積することによって、他の観光客を呼び寄せる機能も持ちはじめ、観光資源化していく。この中で、特に神社に集積するのは痛絵馬である。痛絵馬とは、アニメの絵が描かれた絵馬のことであり、アニメ聖地となった神社やアニメ聖地付近の神社の絵馬掛け所にかけられるものである。すでに、そこに描かれた内容の分析や、痛絵馬の意味や機能について、様々な研究が行われている（今井 二〇〇九、佐藤 二〇一〇）。痛絵馬にはいくつかの役割があるが、一つは絵馬掛け所がアニメファンによる表現の場となることだ。その場に何度も来て、痛絵馬をその都度掛けていくファンは、お互いにお互いが掛けた絵馬を見ることになり、インターネット上の掲示板のような機能をそこに持つことになる。また、痛絵馬の中にも、ただアニメの絵が描かれているものだけでなく、祈願が書かれているものもある。自分自身のことについて祈願しているものもあるが、中には作品の人気が続きますように、当該地域が繁栄しますように、などといった利他的な内容の祈願も見られる。神社文化である絵馬というメディアを借りて、コミュニケーションがなされているのだ。

痛絵馬の中には、キャラクターが幸せでありますように、といった願い事もある。コンテンツ内のキャラクターに対する願掛けである。これを実際に神社の神事として行ったケースがある。二〇一三年四月十三日、奈良県吉野郡吉野町の吉水神社で、『咲 -saki- 阿知賀編』のファンが集い、絵馬を奉納するイベ

ントが行われた。『咲 - saki- 阿知賀編』は、女子高校生たちが麻雀の全国大会での優勝を目指す物語である『咲』のサイドストーリーだ。このイベントは、作中の主人公が所属する阿知賀女子学院が物語の中で決勝戦に進むことができたことのお礼参りを行うというものであった。宮司による祝詞の奏上に続いて、玉串拝礼が行われ、ファンの表情は真剣そのものであった。フィクショナルな存在に対して、現実的な儀式を行う例は過去にもあった。『あしたのジョー』の主人公矢吹丈のライバル力石徹が作中で死亡した際には、寺山修二の呼びかけで力石徹の葬儀が取り行われた。これらの儀式は、イベント的な要素もあるが、フィクショナルな存在と現実とが近づくように感じられる瞬間でもあるだろう。神社は神と人をつなぐメディアであると同時に、フィクショナルな存在と人をつなぐメディアでもあり得るのかもしれない。

祭りがコンテンツに描かれることについてはすでに述べたが、神社の境内、もしくは、その周辺で催される祭りでも、コンテンツが表出してくる場合がある。先に触れた『氷菓』で描かれた生きびな祭りは、アニメで描かれたことをきっかけに多くのアニメファンがその祭りを一目見ようと現場に足を運んだ。地域の祭りに、それまで関心が無かった人々が関心を寄せるようになっていると言えよう。

また、『花咲くいろは』のぼんぼり祭りは、作中における架空の祭りであったが、舞台となった石川県の湯涌温泉で実際に催される祭りとなった。こちらも神職が参加し、本格的な祭りとなっている。地域住民によると、この祭りは一時のイベントとしてではなく、継続的に実施していきたいという。実際にどの程度定着するかについては、継続的な観察が必要ではあるが、実際に相当程度の期間祭りが続けば、伝統化することが考えられる。伝統がアニメによって創られる場面に居合わせている可能性がある。

さらに、『らき☆すた』の舞台となった鷲宮神社の周辺では、土師祭という地域の祭りがおこなわれている(岡本 二〇一一)。元々千貫神輿という神輿がかつがれていたが、アニメの聖地となったことをきっかけに二〇〇八年より、「らき☆すた神輿」が出されるようになった。この神輿は通常の神輿とは異なり、正式には神が乗っているわけではない。全国から集まった担ぎ手によって担がれ、それ以降毎年土師祭に登場し、千貫神輿とともに、鷲宮神社鳥居前でもみあいが見られる。二〇一〇年には上海国際博覧会でも担がれた。

「らき☆すた神輿」はファンによって担がれるのだが、その時の掛け声が興味深い。通常、神輿を担ぐ際の掛け声は「わっしょい、わっしょい」といったものだが、らき☆すた神輿の掛け声は「らっきすた、らっきすた」という作品タイトルや、キャラクター名、そして、「わっしみや、わっしみや」と地域の

名前が発せられることもある。らき☆すた神輿には正式には神は乗っていないが、神輿はそもそも神の乗り物である。らき☆すた神輿にキャラクターの絵があしらわれていることや、先ほどの掛け声を考えると、「らき☆すた神輿」には、どんな「神」が乗っているのかと考えたくなる。「らき☆すた神輿」の出自は、鷲宮神社通り商店街で洋品店を営む成田氏によって発案された。アニメファンとの交流が深かった成田氏は、ファンの作品に対する愛と、自らの神輿に対する愛を合わせて「らき☆すた神輿」を発案した。制作は成田氏を中心にして、アニメファンも加わった。年によって絵柄などが若干変化していき、その過程では痛絵馬を描いていたファンや原作者なども含めて、様々な主体が関わっている。らき☆すた神輿は、「作品への愛」「地域への愛」が混ざり合って結晶化した存在と言っても良い。アニメファンであり、聖地巡礼者である担ぎ手は、作品への愛、地域への愛をらき☆すた神輿に注ぐ。らき☆すた神輿は人々の想いをつなぐ依り代となっていると言うことができよう。

5　フラットな日本文化の魅力

本稿で見てきたように、コンテンツと神社文化は様々な形で関係しており、神社という場は、その結節点となる。神社文化から生み出されるコンテンツ文化、コンテンツ文化をきっかけにして神社に集ってくる人々、…。さまざまな価値観をフラットに許容し、人々に和をもたらす機能を神社が持っているとしたら、コンテンツ文化に関わって神社で起こっていることは、まさにこれを体現していると言えるのではないだろうか。神社や神話、祭りは、様々な価値観の人々を排除せず、迎え入れることによって、豊かな文化を再生産し続けていく。

こうした様子を否定的に捉える視点もある。伝統的な神社文化がアニメやマンガといった文化によって侵犯された、変容を迫られた、というものだ。そこには、アニメやマンガといった文化を劣ったものとして見る視点が含まれている。文化的な価値がフラットになることへの「恐れ」、差をつけたい、という願望が見て取れる。確かに歴史的な変遷にさらされてもなお残っている文化は価値があるかもしれないが、本当に価値のある文化は、他の文化を排除、否定してその価値を維持せずとも、それ自身の持つ価値によって自立し続けるのではないだろうか。そもそも、変わっていくことは悪なのだろうか。中心的な価値は変更せずとも、その時代、その時代に合わせて、様々な物との混淆を経て、現在まで残って来ているのではないだろうか。固定することによってその文化が死ぬこともある。

岡本（二〇一四）で指摘したように、神社も神話も、アニメ、マンガ等コンテンツも、いずれも人々の想像力と創造力によって成立したものだ。等しく誇るべき豊かな文化である。観光振

興を考える上ではインバウンド（海外から日本への旅行）が重要視されている。海外からの旅客にとっては日本文化内の劣位や優位はあまり意味を持たない。神社、アニメ、寺院、忍者、サムライ、回転ずし…。歴史あるもの、現代的なもの、魅力的であればどれも楽しむ態度だ。「何か」をきっかけに日本文化や日本人に親しんでくれるような工夫こそ求められる。コンテンツと神社の関わりは、その「何か」になり得るものだろう。

■参考文献

今井信治（二〇〇九）「アニメ「聖地巡礼」実践者の行動に見る伝統的巡礼と観光活動の架橋可能性：埼玉県鷲宮神社奉納絵馬分析を中心に」、『メディアコンテンツとツーリズム』、北海道大学観光学高等研究センター、一、八七 - 一一一頁

岡本健（二〇一〇）「コンテンツ・インデュースト・ツーリズム：コンテンツから考える情報社会の旅行行動」、『コンテンツツ文化史研究』三、四八 - 六八頁

岡本健（二〇一一）「コンテンツツーリズムにおけるホスピタリティマネジメント：土師祭「らき☆すた神輿」を事例として」、『HOSPITALITY』、一八、一六五 - 一七四頁

岡本健（二〇一二）「ツアー・オブ・ザ・リビングデッド：ゾンビの旅行コミュニケーション分析試論」、『コンテンツツーリズム論叢』一、一四 - 六五頁

岡本健（二〇一三）『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』、北海道冒険芸術出版

岡本健（二〇一四）『神社巡礼：マンガ・アニメで人気の聖地をめぐる』エクスナレッジ

佐藤善之（二〇〇九）「いかにして神社は聖地となったか：公共性と非日常性が生み出す聖地の発展」、『メディアコンテンツとツーリズム』、北海道大学観光学高等研究センター、一号、七三 - 八四頁

佐藤義之（二〇一〇）「オタク絵馬とは何か：宮城縣護國神社の絵馬調査結果とその分析」山村高淑・岡本健編『次世代まちおこしとツーリズム』北海道大学観光学高等研究センター、四、一一五 - 一二七頁

星野英紀・山中弘・岡本亮輔（二〇一二）『聖地巡礼ツーリズム』弘文堂

山中弘（二〇一二）『宗教とツーリズム：聖なるものの変容と持続』、世界思想社

山村高淑（二〇一三）「大衆文化の揺籃としての神社を考える：なぜ神社がコンテンツツーリズムの目的地となるのか？」『環境会議』三九、一七五 - 一八一頁