



Title	コンテンツツーリズム：メディアを横断するコンテンツと越境するファンダム
Author(s)	山村, 高淑; シートン, フィリップ
Citation	i, 1.-, 382. 本書は北海道大学出版会から2021年に紙媒体で出版したものを、紙媒体絶版を期に、出版社の許可を得て、北海道大学観光学高等研究センターが電子版としてオープンアクセス化したものです。
Issue Date	2024-04-01
Doc URL	<a href="http://hdl.handle.net/2115/91559">http://hdl.handle.net/2115/91559</a>
Type	book (author version)
Note	本書から引用を行う場合は、書誌情報を以下のようにご記載下さい。 山村高淑, フィリップ・シートン 編著・監訳, [2021] 2024, 『コンテンツツーリズム メディアを横断するコンテンツと越境するファンダム』, 北海道大学観光学高等研究センター.
Additional Information	There are other files related to this item in HUSCAP. Check the above URL.
File Information	10_Chapter 6.pdf (個別ファイル：第6章 日本と台湾における妖怪ツーリズム)



[Instructions for use](#)

本書から引用を行う場合は、書誌情報を以下のようにご記載下さい。

山村高淑，フィリップ・シートン 編著・監訳，[2021] 2024，『コンテンツツーリズム——メディアを横断するコンテンツと越境するファンダム』，北海道大学観光学高等研究センター．

## 第6章

### 日本と台湾における妖怪ツーリズム

妙木忍

#### 1. はじめに

妖怪は、日本の民間伝承における不可思議な存在である。もともと、妖怪は目に見えないものであるが、人々は妖怪に姿、名前、解釈を与えてきた。それゆえに妖怪のイメージは、大衆文化の作品として生み出され、消費されてきた。小松和彦(2003: 26-27)は、妖怪ブームとその中心が図像であったことに触れ、妖怪画をあつかう展覧会の「先陣をきった」例として兵庫県立歴史博物館で1987年に開催された展覧会を挙げている。もともと妖怪はおそろしいものとされてきたが、2016年に東京と大阪で開催された展覧会「大妖怪展 土偶から妖怪ウォッチまで」(From Eery to Endearing: Yōkai in the Arts of Japan)の英語表記からもわかるように、ときどき妖怪はかわいらしいものとして描かれる。小松(2006: 10-17)は、妖怪概念を三つの意味領域に分けている。すなわち、「出来事としての妖怪」「超自然的存在としての妖怪」「造形化された妖怪」である。マイケル・ディラン・フォスター(Michael Dylan Foster)(2015: 8)は、「妖怪は、事実(fact)と虚構(fiction)の間、信念(belief)と疑い(doubt)の間のコンタクト・ゾーンに住んでいる」(筆者訳)と述べている。小松(2007: 154, 279)は、「妖怪は人々の心が生み出す存在である」と述べ、それゆえにこそ「妖怪研究とは人間の心の研究であり、人間の社会の研究というべきなのである」と述べている。

本章では、「怪遺産」とそれに該当する日本の三つの土地における妖怪について議論するが、それに加えて、台湾のテーマパークにおける妖怪の使われ方も検討する<sup>1)</sup>。まず第2節では、怪遺産の三つの土地の特徴について、類

似点と相違点を妖怪ツーリズムの観点から明らかにする。第3節では、コミュニティにおいて妖怪がどのように機能しているかについて、特に山城町の事例に注目して論じる。この第3節は二つに分けられる。第一に、地元住民たちが彼らのコミュニティと日常生活の中でどのように妖怪を解釈しているのかを検討する。第二に、地元住民の間での活動がいかに妖怪ツーリズムに結びついているのか、また、どのように妖怪ツーリズムが機能しているのか(妖怪と観光客の間、地元住民と観光客の間)を、食を通じた活動や子どもたちの活動を通してみていく。しかし、筆者はフィールドワークの過程で、目に見えない妖怪という存在を通して、山城の地元住民の活動が国際的な交流をもたらしていることに気が付いた。それゆえに第4節では、台湾南投県にある溪頭妖怪村(Xitou Monster Village)と山城の妖怪村の交流について論じる。第5節の結論では、妖怪がどのように時空間の移動を可能にしているのかについて述べる。また、創造的な活動を可能にしているツールとしての妖怪の位置づけについても論じる。さらに、もともとの物語の語られ方において、あるいはそれを超えて、妖怪のイメージやアイコンが消費される様態についても検討する。そうすることによって、こんにちの日本と台湾において妖怪ツーリズムが果たす役割が明らかになるだろう。

## 2. 日本の怪遺産:境港, 遠野, 山城

2018年の時点で、日本には三つの怪遺産の場所がある。世界妖怪協会(初代会長は水木しげる)は鳥取県境港市を2007年に、徳島県三好市山城町を2008年に、岩手県遠野市を2010年に怪遺産に認定した<sup>2)</sup>。境港は水木しげる(1922-2015)の故郷であり、水木しげるは妖怪マンガ『ゲゲゲの鬼太郎』を生み出した。遠野は柳田國男が1910年に著した『遠野物語』の舞台である。一方、山城は「こなきじじい」(柳田(1938a: 12)によれば「形は爺だといふが赤兒の啼聲をする」妖怪)の伝承地である。これら三つの場所は、妖怪ツーリズムが生まれる目的地としての類似性を持っているが、歴史的背景と観光客がそれぞれの土地に観光を通して求める内容には相違点もある。以下では、境



図 6.1 水木しげる記念館の前で「砂かけ婆」が動いたことに驚いて後ずさりする海外からの観光客  
筆者撮影。2017年10月13日。©水木プロ

港，遠野，山城の順に検討する。

境港是水木しげるロードが有名であり，そこには妖怪のブロンズ像が並んでいる。境港市観光協会(2018)によると，除幕式は1993年7月18日におこなわれ，そのときには合計で23のブロンズ像が設置されていた。それ以来，像の数は徐々に増えていき，2018年7月14日のリニューアルオープンのおきまでに177に達していた。水木しげる記念館も2003年に開館した(図6.1)。2010年には，水木しげるロードは3,724,196人の訪問客，水木しげる記念館は411,006人の来館者数があった(境港市2017)。この数字は，その年に放映された『ゲゲゲの女房』(水木しげるの妻・武良布枝を取り上げたNHK連続テレビ小説)により，例年よりも多くなっている。

山村高淑(2011)におけるアニメ・マンガツーリズムの類型の一つのパターンは作者ゆかりの地であるが，境港はこの事例の一つと考えられる(山村2011: 24-25)。正福寺(ここ是水木しげるが幼い時に訪れた場所である)には



図 6.2 伝承園で土淵小学校の児童が「かっぱの恩返し」を語っている  
(佐々木悠希くん, 大人の語り部は菊池タキさん)  
筆者撮影。2018年7月22日。

有名な地獄極楽絵図があり、この絵図を見た体験がのちの妖怪マンガ家・水木しげるに大きな影響を与えたと考えられている。境港は、このような歴史的な内容と、日本中から集まった多くの妖怪にまつわる像があるだけではなく、マンガやアニメやテレビに関する要素も持っている。それゆえに境港における観光は、コンテンツツーリズムの典型的な例である。水木しげる記念館の館長・庄司行男氏(2018)によると、水木しげるの貢献が偉大である理由は、もともとは地方の人々にしか知られていなかった妖怪をマンガを通して広く普及させたことにあるという。それにより、水木しげるは日本と世界の一般の人々に、妖怪を大衆化して認知させた(庄司2018)。妖怪はいまや、地域のアイデンティティの重要な一部を形づくる。例えば、2013年に水木しげる記念館は『ゲゲの鬼太郎の妖怪と上手につき合おう!!』と題した子ども(小学生)用の教材を発行した(水木プロダクション監修・イラスト提供, 今村恵子構成・編集2013)。この文化継承のプロジェクトは、子どもたちに妖怪文化と自



図 6.3 伝承園で「守っ人<sup>まもりと</sup>」の運萬治男さんが遠野の歴史と民間伝承を観光客に説明している

筆者撮影。2018年7月22日。

分たちのふるさと(境港)の魅力を教えている<sup>3)</sup>。

遠野は、『遠野物語』の舞台である。遠野は、語り部が「昔、あつたずもな<sup>むがす</sup>」(昔むかし)から始まり、「どんどはれ」(いくつかの解釈があるが語りの締めくくりで使われる表現)で終わる昔話などの口承文芸の伝統がある<sup>4)</sup>。これらの語りの習わしと物語は、若い世代に受け継がれている。2009年には、「遠野『語り部』1000人プロジェクト」の取り組みが遠野市によって開始された。語り部には、大人だけではなく子どももいる。遠野市は、遠野市内の小学校と協力し、子どもたちは学校で昔話を学ぶ。例えば、伝承園支配人の菊池美保氏(2018)によると、5月から11月のほとんどの週末と祝日に、土淵小学校の児童は交代で、大人の語り部に付き添われて伝承園で昔話を語る(図6.2)。伝承園のホームページ(2010)によると、伝承園は「その昔当たり前にあった遠野の人々の生活文化を守り、後世に語り継いでいくための施設」である。

遠野のかっぱ淵は、多くの観光客がかっぱを見つけようとして訪れる有名な場所である。かっぱは、川など水の中に棲む妖怪である。地元住民の運萬治男氏のニックネームは「かっぱおじさん」である。「かっぱおじさん」はときどき、かっぱ淵に現れて観光客に説明をしている。運萬は、「まぶりっと(まぶり<sup>まぶり</sup>と<sup>と</sup>)」である。遠野の方言で、「まぶる」は「守る」を意味する動詞であり、「まぶりっと」はその動詞から派生した名詞である。この文脈において「まぶりっと」は、遠野の民間伝承を語り継ぎ、守る人を表す。運萬は伝承園で、遠野の歴史と民間伝承を観光客に説明している(図6.3)。運萬は、先人たちの知恵を無駄にしないために語り継ぎ、「まぶりっと」としての役割を担っているのだ、と筆者に述べた(運萬 2018)。このように、物語や景観だけではなく遠野の地元住民もまた、遠野のコンテンツツーリズムの重要な要素となっている。

最近では、デジタルコンテンツを活用したスタンプラリーがあり、これは妖怪を視覚化するもう一つの例である。このスタンプラリーには、スマートフォンを用いて各施設でQRコードを読み込む形とチラシにスタンプを押す形で参加することができる。このように、観光客は勧められた場所を訪れてスタンプを集めていく。2016年のスタンプラリーは、「妖怪を封印してお宝をゲットしよう! 遠野で妖怪を探せ」「全部の妖怪を見つけられるかな」というコンセプトで企画された。このスタンプラリーの妖怪は、かわいく描かれている(図6.4)。これは、境港や山城における妖怪の表現とは異なる趣である。境港のブロンズ像と山城の妖怪人形は、かわいいというよりも、より複雑でリアルに表現されていて、おそろしく見える場合もある。

四国の中央に位置する山城町は、大歩危<sup>おおほけ</sup>峽と小歩危<sup>こほけ</sup>峽を含む美しい自然景観で有名である。山城町は山が深く、この急峻な土地が妖怪伝承の広範な存在と深く関わっている(平田 2018a)。妖怪の話は、自然の危険から人々、特に子どもたちを守るためにも必要とされてきたのである。1938年と1939年に、柳田國男は「妖怪名彙」を著しているが、これは有名な日本の妖怪80種を含むものである<sup>5)</sup>。下岡昭一(下岡 2009: まえがき)は、「妖怪名彙」は山城町で話されている4種の妖怪を含んでいると述べている。それらは、「コナキヂヂ」(柳田 1938a: 12)、「タカバウズ」(「山城谷」では「高入道」)(柳田 1938b: 12)、「ヤ



図 6.4 2016 年の妖怪スタンプラリーの台紙(裏面)(スタンプが一つ、筆者によって押されている)

この台紙は遠野市観光協会にて受け取った。イベントは、遠野市 SL 停車場プロジェクト推進委員会(当時)が主催したものである。なお、このチラシの掲載については、同委員会の事務局である遠野市産業部観光交流課から許可を受けたものである。

ギヤウサン」と「クビナシウマ」(柳田 1939: 16)である<sup>6)</sup>。柳田(1938a: 12)は、「コナキヂヂ」は「阿波の山分の村々で、山奥に居るといふ怪」と書いている。

徳島県阿南市出身の郷土史家・多喜田昌裕は、1998年からこなきじじいがどこに伝わる伝説なのかを調査し始めた(徳島新聞社 1999)。多喜田は徳島県の約20の市町村の山間部で聞き取りをして、武田明の文献を読んだ(徳島新聞社 1999)。武田(1938: 10)は、「阿波三好郡三名村字平」(現在の山城町上名平)で聞いた話の一つとして、「コナキジジ」を「子供の泣聲を真似る怪」と記載している。多喜田は、こなきじじいの伝説を聞いた人3名に話を聞いた(平田 2018a, 多喜田 2002a)<sup>7)</sup>。1999年、多喜田は、こなきじじいの伝承地が山城町上名であることを確認した(多喜田 2002b)。

このように、こなきじじいは、もともとは徳島県の山に伝承が残る妖怪であるが、のちに水木しげるによってマンガの中で視覚化された。そしてそれは、大衆文化に取り入れられ、アニメにもなった。こなきじじいがこのように一般化された後に、多喜田によって、そのふるさとが山城町であったと再発見されたのである。市川寛也(2013a: 130-133)は妖怪観の形成過程を「妖怪伝承の原像」「妖怪伝承の文字化」「妖怪伝承の図像化」「妖怪伝承の発掘」「妖怪伝承の資源化」という観点から議論している。市川(2013a: 136)は、山城町には「キャラクター化された大衆文化としての妖怪と個人の記憶の中にある民間伝承文化としての妖怪という少なくとも二つの妖怪観が併存している」と述べている。

多喜田の貢献の後、2001年に山城にこなきじじいの石碑と石像が建てられた。2008年には、「四国の秘境 山城・大歩危妖怪村」(以降、「妖怪村」と記載)が設立された<sup>8)</sup>。同じ年(2008年)に、妖怪村は怪遺産に認定された。2008年12月に妖怪村は、「妖怪村づくり計画書」の中で「ふるさとづくりの目標」を公開し(四国の山城・大歩危妖怪村 2008: 3)、歴史、伝説(妖怪)、人(語り部、案内人)、自然景観などの地域資源を活かすことを今後の活動方針として打ち出した。

妖怪村のメンバーの一人に下岡昭一氏がいる。下岡は、2000年ころから妖怪伝説を聞き取り、書き残してきた(下岡 2015)。下岡は、『こなきじじいの里 妖怪村伝説』(下岡編 2009)、『妖怪村伝説 おとろしや』(下岡編著 2012)、



図 6.5 妖怪屋敷で観光客に説明する妖怪博士・下岡昭一さん  
筆者撮影。2018年8月5日。

『おもしろ やましろ たぬき話』(下岡編著 2017)を編み、それらはすべて四国の秘境山城・大歩危妖怪村から出版された。下岡はまた、「妖怪博士」「妖怪爺さん」としても知られていて、時々「妖怪屋敷と石の博物館」(以降、「妖怪屋敷」と記載)を訪れて、来館者の子どもたちから質問を受けて答えたり、観光客に妖怪文化について説明をしたりしている(図6.5)<sup>9)</sup>。

2017年11月12日、筆者は第17回「妖怪まつり」(旧上名小学校)に参加した(口絵6)。下名小学校の児童たちが妖怪スイーツを作り、スイーツの説明と妖怪の絵を描いたカードを添えてスイーツを販売していた。さらにその前日(2017年11月11日)には、阿波川口駅とその周辺で第3回「やましろ狸まつり」が開催され(図6.6)、狸の駅舎の除幕式がおこなわれた(櫃本 2017)。

このように、山城町の住民は、妖怪人形を作って「妖怪屋敷」にそれを展示し、まつりを開催してそれに参加し、地域の妖怪伝説を語り継ぐことによっ



図 6.6 「やましる狸まつり」  
筆者撮影。2017年11月11日。

て、妖怪文化を次世代に継承している。2013年、妖怪村はサントリー地域文化賞を受賞した。三好市も妖怪村に協力して彼らの活動を支援している。

### 3. コミュニティにおける妖怪

市川(2013b: 2)は、まちづくりにおける妖怪文化の活用を、三つの時期に区分している。第一は、1950年代から1960年代半ばにかけての萌芽期、第二は、1970年代から1990年代初頭の行政主導によるまちづくりの時期、第三は、2000年代以降の地域住民主体のまちづくりの時期であり、市川は遠野と境港を第二の時期に位置付ける。しかし、山城の事例は、遠野や境港とは異なる。こなきじじいの伝承の地であることが再発見された後、山城は町の住民同士が協力するという独自のスタイルを発展させてきた。そこで本節では、山城に焦点を当てることにしたい。妖怪は、生じた現象を解釈する方法を与えてくれたり、住民同士のコミュニケーション、観光客と住民のコ

コミュニケーション、観光客と妖怪のコミュニケーションをもたらしてくれたりしているようである。前者は住民たちの語りや記録の中に、後者は特に食などを通じた住民たちの活動の中に見られる。

下岡(2018a)によると、彼が富士宮に住んでいた1995年、大阪で開催された山城町出身者によるふるさと会に招かれ、ふるさと活性化についてのアドバイスを求められた。下岡は、『山城谷村史』(近藤1960)や『三名村史』(田村1968)を読んだ<sup>10)</sup>。それらの中には、伝承に関する記述があり、下岡は驚いたという。というのも、一般的に町村史(あるいは町村誌)という、行政記録を中心に編纂されることが多いからである。歴史書などの記録にはない言い伝え・言いならわしや地域の習慣などの記述も見つけ、記録されないもの(文字に残らないもの)にも重要なものがあると下岡は考えた(現在でも考えている)。そこで下岡は、地域の年長者たちから、彼らがかつて聞いた話の記憶を集めた。下岡は、『妖怪村伝説』(2009)の「まえがき」に次のように書いている。

山城町の妖怪は、厳しい自然と共生して生きていくための必需品であり、命を守る親心が生み出したものといえます。だからこそ、(中略)こわいけれど懐かしくて暖かいものがあるのです。(中略)まさに「後世に遺す」べき大事な宝です。(下岡2009:まえがき)

下岡(2018a)によると、妖怪は日常生活の中でいくつかの役割を果たしている。その役割には次のようなものが含まれる。子どもを守る、人を許す(例えば過ちを妖怪のせいにして許す)、いつまでも過去の不幸の原因を引きずって考え続けるよりも妖怪のせいにして片付けて次に進む<sup>11)</sup>、そして、同じ不幸を二度と繰り返さないための警鐘としての役割である。言い換えれば、妖怪はコミュニティを維持する装置、コミュニティを維持するメカニズムの一つである(下岡2018a)。この知恵は、山の危険性と暗闇に対するおそれからきている。それゆえにこそ妖怪は、こわい存在でありながらも、人々が見たい、会いたいと思う存在なのである(下岡2018a)。「妖怪屋敷」は、妖怪を目に見えるかたちにして展示している。手作りの妖怪人形は地域の住民によっ

て作られ、それは、地元住民の記憶を具現化したものである<sup>12)</sup>。妖怪の記憶を守り、記録するこれらの努力は、町の活性化だけではなく妖怪ツーリズムをももたらしている。

これらの伝説を使って、食などの手段を通して新しいタイプの活動が生まれてきている。妖怪村と山城茶業組合は、協力して「山城大歩危妖怪茶」を開発した(徳島新聞社 2009)。峡谷の湯宿 大歩危峡まんなかの大平一義副料理長は、下名小学校でイノシシ肉などを使った妖怪鍋を作った(阿部 2015a)。これは、食育の授業の一環として、地元の食材を利用して子どもたちがメニューを考案し、それを副料理長が料理として実現し、子どもたちにふるまったものであるという(大平 2020)。下名小学校の児童たちは、妖怪スイーツ(妖怪をイメージした茶いちご大福など)も考案した(阿部 2016c)。株式会社山城しんこうは、「うどん狸」というメニューを開発した(佐藤 2016)。さらに、筆者は2017年11月に、大歩危峡まんなかのレストランで「ひとつ目井」を食べた。このメニューは、「一つ目入道」の伝説にちなんで名付けられたものである<sup>13)</sup>。妖怪フードを通したコミュニケーションは、地域の子もたちと大人、地域の住民と観光客を引き合わせる役目を果たしている。

食のほかにも、子どもたちと観光客の間のコミュニケーションにはいくつか他の例もある。一つの例は、下名小学校の生徒たちが開発した妖怪を紹介するアプリである(阿部 2016d, 2017)。観光客が妖怪のモニュメントの前に立つと、妖怪に扮した児童たちの声が流れてきて、子どもたちが描いた妖怪の絵が画面に現れる(阿部 2017)。もう一つの例は、工芸品である。2018年11月24日に、筆者が第4回やましろ狸まつりを訪れた時、下名小学校の5年生の児童たちが、木のコースターと写真立てを販売していた。販売ブースで彼らは筆者に、写真立ての使い方を説明してくれた。写真立ての中には、児童たちが描いた山城の妖怪の絵と、旅の思い出を飾ってねというメッセージが添えられた用紙が入っていた。さらに児童たちは、手作りのリーフレットに自分たちが描いた妖怪の絵と、自分たちがその物語から何を学んだのかについての説明を書いて、お客に渡していた。これらの活動は、子どもたちと観光客の直接の相互作用を生み出すものであり、妖怪伝説がコミュニケーションのツールになっていることを示している。

#### 4. 妖怪を通じた国際交流

妖怪は、国際的なコミュニケーションと友好関係をもたらす手段にもなっている。妖怪を通して、山城の妖怪村は、台湾南投県にある溪頭妖怪村と友好交流協定を結んでいる<sup>14)</sup>。このことは、こんにちの新しいコミュニケーションの方法を生み出す潜在的な力を示している。

大平克之氏は、山城の妖怪村のメンバーの一人であり、大歩危峡まんなかのグループ(ホテル・レストラン・観光遊覧船)を経営している。2011年の東日本大震災の直後、台湾からの観光客から寄付を受け、それを岩手と宮城の被災地に届けた。台湾からの観光客の募金と励ましに感激した大平は、台湾との交流を深めていった(大平 2018)<sup>15)</sup>。大平は、2013年に台湾の妖怪村の会長・林光演と知り合い(阿部 2016a)、お互いの交流を深めるために友好交流協定を結んだ。台湾の妖怪村との交流が始まったとき、妖怪文化の類似性、台湾の妖怪村に見られる日本のイメージ、お茶の産地としての共通性が交流の基盤を作った。2015年8月に大平は、山城町の妖怪の着ぐるみを着て、台湾の妖怪村のパレードに参加した(阿部 2015b, 2016a)。2015年11月22日に山城町で「妖怪まつり」が開催された際、台湾の妖怪村の職員は、台湾の妖怪村の妖怪の着ぐるみを着てまつりに参加した(阿部 2015c)。2016年2月8日には、大歩危の妖怪村と台湾の妖怪村の商圈発展協会は友好交流協定を結んだ(阿部 2016a, 2016b)。このように、2015年に妖怪を通じた国際交流が始まった。

台湾の妖怪村は2011年にオープンした。溪頭妖怪村の社長の林志穎氏によれば、彼の祖父である林瞻(1894-1979)は、妖怪村設立の中心的な人物である。林瞻は台湾の人であるが、日本の台湾統治時代は、松林勝一という名前で通っていた。彼は、東京帝国大学の研究林(1950年からは国立台湾大学の演習林となり、それは妖怪村に隣接している)で働いていた。その時、研究林の「駐台主任」(責任者)であった日本人の久保田は、林瞻と年齢が近く、良好な関係を築いた<sup>16)</sup>。1971年に、林瞻は明山飯店(明山ホテル)(現在の溪頭妖怪村)を設立した。もともと、その地域には森しかなく、そこには山をハイキングする人だけが訪れていた(林 2018)。その後、林志穎は溪頭と彼の

祖父に関係のある伝説に基づいた村を創ることを決めた。彼はテーマパークのモチーフとして妖怪を選んだが、その理由は、観光名所には物語が必要であると考えたからだという(山中ほか 2015: 47)。溪頭妖怪村は、2009年に松林町商店街として始まり、妖怪村はその後2011年に誕生している<sup>17)</sup>。

台湾の妖怪村は、日本との関係が深い。台湾の妖怪村で2018年2月に筆者がフィールドワークをしたとき、妖怪村の中に「利元」という食事処があり、有名な日本のアニメ「となりのトトロ」の曲が流れていた。2010年には、林瞻と久保田の友好を記念して久保田烘焙坊(久保田ベーカリー)がオープンした(溪頭妖怪村 松林町管理委員会2013)。他の建物には、久保田から贈られたという熊の彫り物も飾られている。入口付近の中央の鳥居は、林瞻を記念するためのものである(林 2018)。林(2018)によると、林瞻は人望があり、溪頭のコミュニティのために尽くした人物としてよく知られていた。鳥居は林瞻と彼の成し遂げた偉業を記念するものであるという(林 2018)。林瞻は日本統治時代も経験した人物であり、鳥居はその歴史と直接関係している。

伊藤龍平(2014: 229)は、溪頭妖怪村の妖怪を描写するのに「カワイイ」という形容詞を用いており、溪頭妖怪村が日本の妖怪文化の影響を受けていると解釈している。山中知恵ほか(2015: 45)が2014年に実施したアンケート調査では、観光客からの一つの回答として、妖怪のイメージについて「<sup>(ママ)</sup>かわいい日本な感じ」という意見があったことを紹介し、観光客が妖怪を「キャラクターとして評価する回答もあった」と解釈している。溪頭妖怪村で最も有名なキャラクターは、クマとバドゥである(図6.7)。クマとバドゥは動物に由来する妖怪であり、森に伝わる物語に基づいたものである<sup>18)</sup>。林(2018)によれば、クマとバドゥは「かわいい」妖怪としてデザインされている。というのも、シンプルなデザインは——ドラえもんやハローキティのような、かわいいほかのキャラクターと同じように——理解しやすく、描きやすく、覚えやすいからである(林 2018)。

山中ほか(2015: 47)は、キャラクターになった妖怪は、「特定の場所や時間と文脈付けられたという意味での物語というよりも、そうした文脈からは自律した『設定』であり、文字通りそれ自体の性質＝『キャラクター』であった」と述べている。香川雅信(2005: 298-299)は、「現代のぬいぐるみやマスコッ



図 6.7 溪頭妖怪村におけるバドゥ(右)とクマ  
筆者撮影。2018年8月25日。

ト人形などになっている『かわいい妖怪』たちは、「ディテールを省略され、全体的に丸っこいデザイン」になっており、妖怪のかたちは「極限まで単純化されて記号化しており、不気味さを感じさせないようになっている」と述べる。香川(2005: 299)は、このように「妖怪たちは、まさに現代的な意味での『キャラクター』の仲間入りをするようになった」とし、それを「江戸時代的な意味で言えば」「化物」と言ってもよいかもしれないと考え、「現代人がこうした『化物』を求めるのは、それらが現実世界を超越した存在であるからだろう」と述べている。この意味において、クマとバドゥは、伝統的な妖怪の表象からかけはなれて単純化されており、ファンタジーにより近く、それは観光客に夢を与え空想の世界にいざなうのである<sup>19)</sup>。

山城の妖怪村と台湾の妖怪村の友好的な関係は、たとえそこに類似点と相違点が存在するとしても、妖怪が両者を結び付ける媒介の役割を果たしてい

ることを示している。両方の妖怪村は、異なるタイプの妖怪イメージを彼らが生み出しているときでさえも、妖怪が表す目に見えない存在を大切にしている。彼らは相互に尊敬の念を示し、彼らの妖怪に対する興味が友好関係を支えている。林(2018)は、妖怪は共通の興味をもたらす何かであり、異なる国であっても議論の共通の土台を生み出すのである、と述べた。

## 5. おわりに

本章は、日本と台湾における妖怪ツーリズムのいくつかのタイプを検討してきた。

第2節では、日本における怪遺産の三カ所の特徴を明らかにした。境港では、日本各地から多くの妖怪が水木しげるロードに集められてきている。これは、時空間を超えた記憶の集積を示すものであった。それぞれの妖怪には、それが生まれた伝承の地があり、もともとその妖怪たちは、特定の地域でのみ特定の時期に語られてきたものである。しかしその妖怪たちは今や、さまざまな時代、ふるさと(伝承地)、物語を超えて、境港に集められている。この時空間の混在は、境港におけるコンテンツツーリズムにおいて興味深い役割を果たしている。一方、遠野では、語り部が昔話を伝え、「まぶりっと」は時を超えてその地域の民間伝承を語り継ぎ、守っている。また、遠野では、かわいくキャラクター化された妖怪も観察された。山城では、民間伝承は、本、まつり、食などを通して伝達され、継承されている。

第3節では、特に山城に焦点を当てて、コミュニティにおける妖怪の機能について分析した。下岡(2018a)は妖怪を、コミュニティを維持するメカニズムの一つとしてみなしており、それは、その地域において妖怪が重要な存在となっていることを示していた。筆者はまた、子どもたちの料理や手作りの工作などの活動に注目したが、それらの一部はコンテンツツーリズムに関係し、あるいは、コンテンツツーリズムに帰結することも明らかになった。

第4節では、妖怪を通じた台湾と日本の間の国際交流を取り上げた。筆者は、二つの妖怪村が、妖怪が表す目に見えない存在に対する共通の関心を

持っていることを示しつつ、この交流が始まった過程を説明した。溪頭妖怪村のクマとバドゥは、森に棲む動物の伝説に基づくものであるが、それはかわいい妖怪となり、私たちが幻想の世界にいざなう。

以上を通して、筆者は妖怪ツーリズムの二つの様相を明らかにした。第一に、妖怪ツーリズムは、時間と(時に)場所の隔たりに関係している。妖怪ツーリズムは過去と現在とを結び付け、そして一つの場所と他の場所とを結び付ける。妖怪ツーリズムの主なコンテンツは、物語と妖怪自身の概念であるが、この土台がある限り、それらを創造的に解釈する自由が存在する。このことは、もとなる語りと概念が不在であれば不可能である。例えば、こなきじじいの物語が存在するという事実は、たとえそれがその物語の生まれた特定の場所と時期を離れたとしても、私たちにそれを語らせること、共有すること、楽しむことを可能にしてくれる。妖怪の物語は、地域の人々にその時代、物語、その時代の歴史を想像させる。この意味において、第5章でキャサリン・バトラー(Catherine Butler)によって議論されたコンテンツツーリズムのタイプは、本章のこのトピックにより深い示唆を与えるものである<sup>20</sup>。しかし、かわいい妖怪(単純化されたキャラクター)は、時には、ベースとなる概念から完全に独立して存在しうることにも留意する必要がある。

第二に、大衆文化と文化遺産の関係は重要である。触れることのできない物語が、かたちを持つ妖怪になる。目に見えない物語が、目に見える妖怪になる。これらの妖怪は、大衆文化とみなすことができるが、もとの物語に私たちが焦点を当てるならば、妖怪は、日常生活の知恵から生み出された、触れることのできない遺産である。妖怪は単なる楽しみとして扱われることもありうるが、一方で、妖怪は地域に残る伝承の民俗学的な意味も持っている。それゆえにこそ妖怪ツーリズムは、これら二つの解釈を私たちに考えさせる契機を与えてくれる。このことは、妖怪ツーリズムが果たす役割の一つといってもよいだろう。

境港の妖怪は、多くの人に知られて消費される、大衆化したイメージを備えている。水木しげるのマンガ、アニメは広く知られているため、私たちは、妖怪を親しみのある身近な存在として認識している。遠野では、もともとの民間伝承から離れて、かっぱはかわいい親しみのあるキャラクターとして描

かれる。一方、山城で視覚化された妖怪は、より複雑でリアルであり、しかも人間より大きい。山城の妖怪は、厳しい自然環境の中でこそ生まれたものであり、そのことは、妖怪をかわいい、単純化されたイメージに描くことを許さないのである。溪頭妖怪村のクマとバドゥは、その対極をなしている。クマとバドゥは単純化されており、ファンタジーやエンターテインメントを連想させる。その結果、山城の妖怪村と台湾の妖怪村における妖怪の象徴化は、完全に異なるベクトルを持っているように見える。しかしながら、彼らは目に見える姿として妖怪を表象することによって、目に見えない妖怪という表現を共有しているのである。目に見えない存在に形を与えるという実践は、妖怪のイメージをコンテンツとして消費することを可能にする。その結果として、それはコンテンツツーリズムを生み出す。本章で明らかになったように、コンテンツツーリズムがとりうるさまざまな形態は、一つの特定のタイプに限定されない。むしろ、イメージの消費と、物語を次世代に語り継ごうとする人々の努力の両方を備えもち、それがコンテンツツーリズムを生み出す、というケース（遠野や山城のように）もある。

遠野の事例で見られたように、コンテンツツーリズムはかわいい妖怪イメージ（かっぱ）の消費だけではなく、話を語り継ごうとする地元住民（かっぱおじさんのように）の努力によっても成り立っている。同様に山城では、こわい妖怪イメージの消費（妖怪屋敷の妖怪人形のような）だけではなく、話を語り継ごうとする地域の住民（妖怪博士のように）の努力によっても成り立っている。それぞれの事例で、話を語り継ごうとする営みは、私たちに過去の生活を可視化するための想像的な余地を与える。妖怪（かわいい/かわいくないものもある）の可視化されたイメージの消費は、もう一つの想像的な世界と共存しうるものであり、それを強化しうる。この意味において、イメージを消費することと、話を語り継ぐことは、相乗的なものである。両者は、完全には融合しない別々の要素であるとしても、それらはそれぞれに重要な役割を果たし、相互に影響し合い、共鳴するのである。

## 注

- 1) 次の日程でフィールドワークをおこなった。遠野(2016年11月25日～26日, 2017年2月11日～12日と24日, 2018年7月22日～23日, 2018年10月20日), 境港(2017年10月12日～15日, 2018年7月8日), 山城(2017年10月10日～11日, 2017年11月10日～12日, 2018年8月4日～7日, 2018年11月24日～25日), 台湾(2018年2月4日～7日, 2018年8月24日～27日)。本章では、インタビュー対象者の記述においては、初出時のみ敬称を付すものとし、それ以降は特に理由のない限り敬称を省略する。なお、本章での記載事項は、2019年5月27日に英語で脱稿した時点での内容に基づいている。
- 2) 徳島県三好市山城町の場合、怪遺産は、四国の秘境 山城・大歩危妖怪村に対して認定されているが、妖怪伝説は山城町全域に分散している(平田2018b)。
- 3) 調査中に筆者は、境港の子どもたちの活動のもう一つの例を見つけた。山城で2017年11月12日に開催された怪フォーラムで、三つの怪遺産の土地が中継で結ばれた。その中継の中には、境小学校の小学生たちが観光ガイドとして活動し、妖怪のプロンズ像のそばで妖怪の説明をしている映像(録画)が含まれていた。
- 4) 昔話は日本における口承文芸の一種である。語られるとき、これらの物語は特定の句で始まり、特定の句で終わる。遠野文化研究センターの前川さおり氏(2018)によると、結末句は話を締めくくるときに使われ、特に岩手県及び青森県東部では、「どんどはれ」が使われる。それには三つの解釈があるが、そのうちの一つは佐々木喜善が解釈したものである(前川2018)。佐々木喜善([1930 初出]1987: 572-573)は、「農民の文学」において、神楽の中で演じられる狂言が「昔話」の尤も原始的なものであるとし、「狂言から来た種々な形が、奥州化され、地方化されて居ります」と述べ、神楽の結末で「『ポウポホウと悪魔祓ひの法螺ノ貝ヲ吹いたとサ。これでどんどう祓ひ』で結ぶ形式のもの、即ち神楽人が、法螺ノ貝を吹きならし、ドンドンと太鼓を打つて、悪魔祓ひをしたと云ふことでありまして」と述べている。
- 5) 「恠」は「怪」の異体字であり、「恠」は原著(柳田1939: 16)のまま引用している。
- 6) 下岡(2009: まえがき)は、「クビナシウマ」の代わりに「クビキレウマ」と書いている。他の出典としては「クビキレ(ナシ)ウマ」(下岡編著2012: 11-12)がある。柳田(1938a: 12)は「コナキザヂ」と書いており、同じ年の武田(1938: 10)は「コナキジジ」と書いている。こんにち、それは「こなきじじい」として知られている。「こなきじじい」にはいくつかの表記がある。山城町の石碑と石像では「児啼爺」の漢字が使われている。本章では、現代的な意味で用いる場合、「こなきじじい」と表記することにする。
- 7) これら3名は、平田五郎、平田辰一、松本実である(多喜田2002a)。平田五郎(1929-2000)は、平田政廣(四国の秘境 山城・大歩危妖怪村事務局長)の父親である(平田2018a)。
- 8) 2018年の段階で、妖怪村は正会員団体14団体と、オブザーバー団体1団体で構成されている(平田2019)。村長は、宮本敬氏である。
- 9) 「妖怪屋敷」は、「道の駅大歩危」の中にある有料施設(博物館)である。2010年に開館

## 第2部 コンテンツツーリズムの〈聖地〉におけるツーリスト行動

- し、その年には32,698人が入館した(株式会社山城しんこう 2018)。筆者は2018年8月4日に「妖怪屋敷」の第6回目の夏まつりに参加したが、そこでは子どもたちがお化け屋敷を楽しんでいた。「妖怪屋敷」を運営する株式会社山城しんこうの代表取締役である永本和明氏(2018)によると、お化け屋敷は夏の納涼のために企画されたものであるという。また、山城の子どもたちは普段から妖怪に慣れているため、よりこわいお化け屋敷を企画している側面もあるという(永本 2018)。
- 10) 下岡(2018b)は「妖怪伝承は、妖怪の記述がある文献だけでなく、地誌、地学、歴史等々から妖怪の必要性、発生基盤について知る必要があると思いきや種々雑多なものを乱読したと記憶しています」と述べている。
  - 11) 下岡(2020)によると、ここには「悩んでいられない、くよくよしてはいられない、働かざるをえない」という背景があるという。
  - 12) 妖怪屋敷の機能と伝承空間の再生については、市川(2016b)を参照。
  - 13) この伝説については下岡編(2009: 13-14)を参照。
  - 14) 溪頭妖怪村では、「妖怪村」という漢字が多く見られる。これは日本語の妖怪村と同じ文字である。
  - 15) 大平が大歩危峡まんなかのグループ(レストラン・ホテル)にインターンとして台湾から留学生を多く受け入れているのは、この理由による(大平 2018)。
  - 16) 「駐台主任」という表現は、溪頭妖怪村松林町管理委員会(2013)から引用した。
  - 17) 妖怪村のデザイナーは曾俊琳であり、溪頭妖怪村は、彼が生み出したアイデア、商品、キャラクターであふれている。
  - 18) 伝説によれば、松林勝一(林贍)は2匹の犬と、1匹のKumarと呼ばれる熊と、1匹のBadouと呼ばれる小さなヒョウを飼っていた。ある日、彼は妖怪に襲われた。クマとバドゥは彼を助けたが、バドゥはけがをして死に、クマは行方不明になった。クマはもともと台湾の黒い熊であり、バドゥは台湾のウンピョウだったが、物語の中で彼らは、妖怪になったのである(羅 2019)。
  - 19) 伝説によれば、天狗は溪頭妖怪村とこの地域を守る存在であるという(羅 2019)。溪頭妖怪村でキャラクターとして登場しているほかの妖怪には、アサ(緑の顔をしている)とブル(赤い顔をしている)がいる。アサは人々の学業と健康をつかさどり、ブルは職業、愛情、人間関係をつかさどる(羅 2019)。ブルの世界では、すべてが青く見えて、それがキャラクターの名前になっている(羅 2019)。アサとブルは日本のなまはげに似ており、それゆえに伝統的な日本の妖怪イメージを保持しているといえる。このように、台湾の妖怪村には、かわいい妖怪と伝統的な日本風の妖怪が共存しているのである。
  - 20) 市川(2016a, 2017)とフォスター(2015: 95-96)は、妖怪イメージに関して想像的創造の例を示している。

## 参考文献

- 阿部研一(2015a)「『妖怪鍋』に児童大喜び」『徳島新聞』2015年5月15日, p. 14.
- 阿部研一(2015b)「妖怪で国際交流 台湾からキャラ初参戦」『徳島新聞』2015年10月28日, p. 17.
- 阿部研一(2015c)「台湾の妖怪と触れ合う」『徳島新聞』2015年11月23日, p. 20.
- 阿部研一(2016a)「台湾協会と協定」『徳島新聞』2016年2月6日, p. 20.
- 阿部研一(2016b)「妖怪の魅力 万国共通」『徳島新聞』2016年2月9日, p. 12.
- 阿部研一(2016c)「妖怪スイーツいかが?」『徳島新聞』2016年2月12日, p. 10.
- 阿部研一(2016d)「妖怪 紹介アプリ開発」『徳島新聞』2016年12月27日, p. 17.
- 阿部研一(2017)「妖怪紹介アプリ完成」『徳島新聞』2017年1月20日, p. 12.
- 伝承園(2010)伝承園ホームページ(2018年12月10日取得, [www.densyoen.jp](http://www.densyoen.jp)).
- Foster, M.D. (2015) *The Book of Yōkai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*. Oakland, CA: University of California Press.
- 平田政廣(2018a)筆者と四国の秘境 山城・大歩危妖怪村事務局長(平田)の会話(2018年8月6日～8月7日, 筆者が山城町の歴史的場所の案内を受けている途中での会話).
- 平田政廣(2018b)筆者による e-mail インタビュー(2018年9月26日).
- 平田政廣(2019)筆者による e-mail インタビュー(2019年1月18日).
- 櫃本恵(2017)「『汽車狸』駅舎お披露目」『徳島新聞』2017年11月12日, p. 17.
- 市川寛也(2013a)「地域社会における妖怪観の形成と継承－徳島県三好市山城町の事例から」『文化資源学』11, pp. 127-138.
- 市川寛也(2013b)「まちづくりにおける妖怪文化の現代的活用に関する考察」『芸術学研究』No. 18号, pp. 1-10.
- 市川寛也(2016a)「『妖怪採集』のすすめ —— 日常を拡張するまなごしの獲得に向けて」今井秀和・大道晴香編著『怪異の時空1 怪異を歩く』青弓社, pp. 89-111.
- 市川寛也(2016b)「道の駅を基点とするエコミュージアムの実践を通じた伝承空間の再生～四国の秘境・山城大歩危妖怪村の取り組みから～」『エコミュージアム研究』No. 21, pp. 30-39.
- 市川寛也(2017)「創られる妖怪たち 地域に根差した物語再生への試み」小松和彦編『進化する妖怪文化研究』せりか書房, pp. 290-306.
- 伊藤龍平(2014)「台湾妖怪村探訪記」『怪』vol. 0041, 角川書店, pp. 226-229.
- 株式会社山城しんこう(2018)「道の駅大歩危・妖怪屋敷と石の博物館 来館者数・入館者数」(2018年5月11日, 株式会社山城しんこうよりメールで受け取り).
- 香川雅信(2005)『江戸の妖怪革命』河出書房新社.
- 香川雅信(2013)『江戸の妖怪革命』角川文学出版.
- 菊池美保(2018)筆者による書面を通じた確認(2018年11月2日付書面).
- 小松和彦(2003)「妖怪と妖怪研究 —— 序論に代えて ——」小松和彦編『日本妖怪学大全』小学館, pp. 9-28.
- 小松和彦(2006)『妖怪文化入門』せりか書房.

## 第2部 コンテンツツーリズムの〈聖地〉におけるツーリスト行動

- 小松和彦(2007)『妖怪学新考』洋泉社。
- 近藤辰郎編(1960)『山城谷村史』徳島県三好郡山城町役場(発行所)。
- 林志穎(2018)筆者によるインタビュー(2018年8月25日,台湾の溪頭妖怪村にて)。
- 羅翊君(2019)筆者によるe-mailインタビュー(2019年1月20日)。
- 前川さおり(2018)筆者によるインタビュー(2018年7月23日,遠野研究文化センターにて)および,筆者によるe-mailインタビュー(2018年11月12日)。
- 水木プロダクション監修・イラスト提供 今井恵子構成・編集(2013)『ゲゲゲの鬼太郎の妖怪と上手につき合おう!!』境港市水木しげる記念館(発行)。
- 永本和明(2018)筆者によるインタビュー(2018年8月5日,「妖怪屋敷と石の博物館」にて)。
- 大平克之(2018)筆者によるインタビュー(2018年8月5日,峡谷の湯宿 大歩危峡まんなかの食事処にて)。
- 大平克之(2020)筆者による電話を通じたインタビュー(2020年9月10日)(日本語版を執筆するにあたり,当時の状況を追加で確認した)。
- 境港市(2017)「水木しげるロード入込み数」「水木しげる記念館入館者数」統計(2017年10月12日,水木しげる記念館にて受け取り)。
- 境港市観光協会(2018)「水木しげるロードのあゆみ」(境港市観光協会より2018年11月15日付郵便にて受け取り)。
- 佐々木喜善(1987)「農民の文学」遠野市立博物館編『佐々木喜善全集(II)』遠野市立博物館, pp. 571-576。(初出:佐々木喜善(1930)「農民の文学」日本放送協会東北支部編『東北の土俗』三元社, pp. 277-288.)
- 佐藤陽香(2016)「出た!? 妖怪「うどん狸」」『徳島新聞』2016年5月8日, p. 17.
- 四国の秘境山城・大歩危妖怪村(2008)『妖怪村づくり計画書』四国の秘境山城・大歩危妖怪村。
- 下岡昭一(2009)「まえがき」下岡昭一編『こなきじじいの里 妖怪村伝説』四国の秘境山城・大歩危妖怪村(発行)。
- 下岡昭一編(2009)『こなきじじいの里 妖怪村伝説』四国の秘境山城・大歩危妖怪村(発行)。
- 下岡昭一編著(2012)『妖怪村伝説 おとろしや』四国の秘境山城・大歩危妖怪村(発行)。
- 下岡昭一(2015)「ふるさとは宝物がいっぱい 妖怪伝説 人々を魅了」『徳島新聞』2015年9月11日, 10面。
- 下岡昭一編著(2017)『おもしろ やましろ たぬき話』四国の秘境山城・大歩危妖怪村(発行)。
- 下岡昭一(2018a)筆者によるインタビュー(2018年8月5日,「妖怪屋敷と石の博物館」にて)。
- 下岡昭一(2018b)筆者による手紙を通じたインタビュー(2018年11月14日付書面回答)。
- 下岡昭一(2020)筆者による電話を通じたインタビュー(2020年9月6日)(日本語版を執筆するにあたり,当時の状況を追加で確認した)。

- 庄司行男(2018)筆者によるインタビュー(2018年7月8日, 水木しげる記念館にて).
- 武田明(1938)「山村語彙」『民間伝承』4(2), 民間伝承の会, p. 10.
- 多喜田昌裕(2002a)「柳田国男<sup>(ママ)</sup>の妖怪「子なきじじい」像と碑」多喜田昌裕(文責・発行)(未刊行).
- 多喜田昌裕(2002b)「「ゲゲゲの鬼太郎」の漫画家 水木しげる氏を訪ねて」『徳島新聞』2002年7月4日, p. 12.
- 田村正(1968)『三名村史』徳島県三好郡山城町役場(発行).
- 徳島新聞社(1999)「県内の山間部で伝承確認」『徳島新聞』1999年9月3日, p. 13.
- 徳島新聞社(2009)「「妖怪茶」いかが」『徳島新聞』2009年4月22日, p. 27.
- 運萬治男(2018)筆者によるインタビュー(2018年7月22日, 伝承園にて).
- 溪頭妖怪村 松林町管理委員会(2013)「妖怪抱報1月號」溪頭妖怪村 松林町管理委員会(発行).
- 山村高淑(2011)『アニメ・マンガで地域振興——まちのファンを生むコンテンツツーリズム開発法』東京法令出版.
- 山中千恵, 伊藤遊, 百瀬英樹(2015)「ポピュラー文化の観光資源化と『伝統の創造』—台湾南投県溪頭妖怪村を事例として—」『仁愛大学研究紀要 人間学部篇』14, pp. 39-50.
- 柳田國男(1938a)「妖恠名彙」『民間伝承』3(10), 民間伝承の会, p. 12.
- 柳田國男(1938b)「妖恠名彙(四)」『民間伝承』4(1), 民間伝承の会, p. 12.
- 柳田國男(1939)「妖恠名彙(六)」『民間伝承』4(6), 民間伝承の会, p. 16.