

「アニメツーリズム」にみる祭礼の「伝統的要素」 — 「ぼんぼり祭り」の民俗学的考察 —

中村 純子

はじめに

第1章 「アニメツーリズム」の定義と先行研究概観

第2章 祭礼と「アニメツーリズム」

第3章 「ぼんぼり祭り」にみる「伝統的要素」

おわりに

梗概

「アニメツーリズム」はコンテンツツーリズムの一部であり、地域振興などで注目されるが、アニメーションが祭礼と親和性をもつにもかかわらず、民俗学的見地からの研究は希薄である。湯涌温泉をモデルとしたアニメーション「花咲くいろは」で描かれた「ぼんぼり祭り」は創造された祭りであるが、モデル地にて実現されことで知られる。祭礼内容と民俗学的な「伝統的要素」としての神無月の神送り儀礼を照合したところ、単なる創造ではなく、実際の神事や地域祭礼を調査し織り込んだと思われる要素が多く、歴史文化を調べたことに基づく真正性が「湯涌ぼんぼり祭り」の実現と継続につながったと考えられる。

キーワード：アニメーション、「アニメツーリズム」、祭礼、「伝統的要素」、「ぼんぼり祭り」、湯涌ぼんぼり祭り、湯涌温泉、真正性

はじめに

近年「コンテンツツーリズム」は観光産業で定着し、コロナ禍においても新たな観光の一翼として注目されている。コンテンツに含まれる事象は個人の趣味に該当するものであり、夥しい数が想定される。なかでもアニメーション、漫画といった近代のサブカルチャーを代表するコンテンツは注目され、地域振興のための主要な観光資源として内外の観光誘致に利用されている。

観光研究においても「コンテンツツーリズム」研究が近年増加し、とりわけ「アニメツーリズム」研究が顕著である。最近制作されたアニメーション作品の内容（場面や設定）

上、祭礼を描いたり、テーマとしたりするものが多数みられるが、民俗学からの研究は少なく、他分野からの研究が主流となっている。

本論では日本における民俗学的要素とアニメーションおよび「アニメツーリズム」の関係性を作品内容や実際の祭礼から分析し、これまで看過される傾向にあった物語の祭礼に、実際の祭礼における「伝統的要素」が包含されることを考察する。これにより、「アニメツーリズム」の内容が単なる架空の産物とはいえず、制作会社の歴史文化調査に基づく真正性が、地域祭礼の実現と継承を促したことを考察する。

事例としてアニメーション作品「花咲くいろは」にて創作された「ほんぼり祭り」、および湯涌温泉で展開されている「湯涌ほんぼり祭り」を扱う。本論ではこれらの祭礼の内容と現実の祭礼(神事)における照合を行い、「伝統の創造」が単なる創造性だけでない、「伝統的要素」を含むことを明らかにする。

考察にあたり、2020年10月10日～11日の湯涌温泉調査、とりわけ「アニメ聖地」および主要な観光施設の視察と参与観察、11日に実施された湯涌温泉関係者と間野山研究会役員等の交流会におけるインタビュー、当該祭礼の10周年記念誌、湯涌ほんぼり祭りに関する動画や公式資料等を参照した。

第1章 「アニメツーリズム」の定義と先行研究概観

「アニメツーリズム」を考察する前に、その元でもあるコンテンツおよび「コンテンツツーリズム」の定義について概観する。コンテンツとは内容、入れ物の中身、情報内容などを一般にさす。広義にみれば多様な事象を示す曖昧な概念でもある。またコンテンツは山村高淑とフィリップ・シートンが指摘するようにポピュラーカルチャー¹の一部でもあり(山村&シートン 2021:iv、1-3,5)、アニメーションや漫画作品だけでなく、映画、ドラマ、小説、K-POPなどの流行音楽など多くの項目を包含する。ここではコンテンツを「ポピュラーカルチャーの形で創造、編集され、それ自体を消費することで楽しさを得られる、物語、キャラクター、ロケ地、その他創造的要素といった情報内容」と再定義している(Ibid.:5)。

「コンテンツツーリズム」は造語²であり、定義をみるとそれぞれの組織や研究者により多種多様になされているのが現状である。最も注目・引用されるのが官公庁での定義であり、「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」において、「映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメーション、コンピューターゲームその他文字、図形、色彩、音声、動作若しくは映像若しくはこれらを組み合わせたもの又はこれらに係る情報を電子計算機を介して提供するためのプログラム(電子計算機に対する指令であって、一の結果を得ることができるように組み合わせたものをいう。)であって、人間の創造的活動により生み出されるもののうち、教養又は娯楽の範囲に属するものをいう」(法律第八十一

号)と明文化されている。この定義にあるように、多様な要素を含む用語であることがわかる。

また「[コンテンツ]を動機とした観光・旅行行動や、[コンテンツ]を活用した観光・地域振興を指す」(岡本健 2015:10)といった個人行動から産業全体の活動を示す定義もある。ただし定義によっては個人の「趣味的要素」全てに及びかねない、広範なものになりつつある。

そのような中で以下の定義は人の主観、心理面に焦点を充てたものであり、「コンテンツツーリズム」の物語性を示したものである。

地域やある場所がメディアになり、そこに付与されたコンテンツ(物語性)を、人々が現地で五感を通して感じる。そして人と人、人とある対象の間でコンテンツを共有することで、感情的繋がりを創り出すこと。(山村 2011:172-173)

「アニメツーリズム」は「コンテンツツーリズム」の一部でもあり、コンテンツがアニメーションの場合は同義となる。これはコンテンツの定義が多岐に及ぶことから絞り込みともいえる用語で、山村は「魅力的なコンテンツ(物語性)を持つ地域に人が集まる」(Ibid.:1)ものとし、「アニメやマンガ等が地域にコンテンツを付与し、こうした作品と地域がコンテンツを共有することによって生み出される観光」としている(Ibid.:2)。

「アニメツーリズム」はおもにアニメーションの舞台やモデルとなった地域に関与し、そこで展開する「コンテンツツーリズム」の総称であり、作品への追体験や地域振興を主体とする観光形態といえよう。

「アニメツーリズム」の研究は、アニメーション作品とその舞台またはモデルとなった地域、あるいは作品に所縁のある地域を訪問する「アニメ聖地巡礼」³に関する研究が多数存在する。近年の「コンテンツツーリズム」研究の多数派でもあり、ファンによる「聖地巡礼」の行動特性、経済効果、地域振興としての戦略、現状からの課題研究など多様である(山村 2011・2013、岡本 2013・2015、増渕、大石 2011、山村・シートン 2021)。

このように多くの研究のなかで、祭礼と「アニメツーリズム」研究に絞ると希少であるが、橋本裕之による民俗学と「アニメ地域振興」に関する論文が挙げられる。この論文においてアニメーションには巫女、陰陽師、妖怪、神など民俗学的要素が多く利用されており、地域の二次創作に関するフォークロリズムを援用し、アニメーションに描かれた祭りを分析考察している(橋本 2021)。

橋本が指摘するように、アニメーションに祭りや神事などの祭礼、キャラクターにまつわる神官・巫女といった設定、さらに民俗学的要素としての「非日常的」「超常的」事象は多くみられる。このことから民俗学的要素とアニメーションは親和性が高いといえる。

次章ではこうした祭礼と「アニメツーリズム」の関係について考察する。

第2章 祭礼と「アニメツーリズム」

先述のように創作されたアニメーションにおいて祭りや神事、フォークロアに関わる要素は多くみかけられる。タイトルからも自明な事例として、「朝霧の巫女」「神様はじめました」「かんなぎ」といった作品が挙げられる。他にも「ゲゲゲの鬼太郎」、「夏目友人帳」など妖怪が登場する作品も多くみられる。神社や寺などが設定されている、キャラクターが巫女や神職、僧侶、祈祷師などが描かれたとなると膨大になる。

ここでアニメーションと祭礼に関して、描かれ方から4分類する。

- ① モデル地の祭礼がある程度そのままの姿で作品に取入れられている
- ② 現地で既に失われた祭礼を導入したと考えられる
- ③ 作品では架空の地域にある祭礼として、名称や内容を若干改変し描かれる
- ④ 創造された祭礼を描いている

このうち①と③は現実にある地域の祭礼を利用しており、架空ではないゆえに「伝統的要素」をもつ。これは真正性ともいえるもので、真正性とは「本物らしさ」の尺度でもある。つまりリアリティの高いコンテンツでは、視聴者がモデル地に赴き祭礼を鑑賞できる利点がある。そのためモデル地では地域振興の一環で祭礼を強調・宣伝できる。

これらの事例として「サマーウォーズ」の上田わっしょい、「氷菓」の生きびな祭り、「あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない」での龍勢祭り、「true tears」の麦端踊りなどが挙げられる。麦端祭りは架空の祭りとして設定されているが、モデルの祭礼は富山県南砺市の城端むぎや祭および曳山祭である。そのまま地域の祭礼が導入されるケースと、架空の地域の祭礼として設定されながら、原型になる祭礼がモデル地に存在し、これをアレンジしたケースとに分類される。

こうした祭礼はアニメーション作品の公開中および終了後に、「聖地巡礼」としての祭礼訪問を増加させる経済効果をもつ。また、地元祭礼を知らない視聴者、とりわけ若い視聴者世代がアニメーションで知り訪問する。なかには祭礼に繰り返し通う視聴者もいる。地元における反応も地域振興として利用できるゆえに、地方公共団体、祭礼の保存会、商店街や地域団体が、こうしたアニメーションを祭礼に取り入れるサービスを行う。このようにして祭りは入込み客数を増加させ（「アニメツーリズム」の活性化）、これまでになかった世代層の訪問、経済効果を生ぜしめる。

以上のケースはもともと現実（3次元）で実施されている祭礼が、アニメーションというメディア（2次元）に導入され、広められるものである。これをもとに祭礼への訪問者

が増加し（「アニメツーリズム」の効果）、こうした状況を受けて地元が元の祭礼にアニメーション（2次元）の要素を導入・改変する（3次元）という、2次元と3次元の往来が生じる。これはアニメーション作品がテレビや劇場版、または再放送、メディアミックス、OVAなどの公開でさらに次元を超えて往来し、いわば無限運動のような状態になる。メディアでの効果は通常公開後、ないしは放送後数か月までなどといわれるように、持続性の問題が付随するが、こうした新たな公開戦略により、ある程度の持続的受容が見込まれることになる。

祭礼は通常、現地でアニメーションとは概して無縁であり、地域に根差して実践されてきたものである。「伝統文化」とよばれるように、長い歴史性をもつものも多く、地域で継承され、訪問者も一般的に地元や周辺、外部からの観光者など多様である。ここにアニメーション作品での関与があると、これまでの祭礼が変節してしまうのでは、といった危惧が生じよう。これは「伝統性」に大きな変化が生じる折にみられるものであるが、アニメーションというサブカルチャー（ポピュラーカルチャー）が関係すると、批判的にとらえる動向が多くなる。なぜならばアニメーションは過去において「子供が見るもの」であったうえ、文化としては「軽くみられる」要素だからである。

文化には学術的には階層性が示され、学術的価値、審美的価値のあるものは文化の頂点に位置付けされる。これは文化財や文化遺産など「伝統的」で歴史性のある文化を想定すれば理解される。一方で大衆が培った文化、すなわちポピュラーカルチャーはいわゆる「崇高な文化」「上位文化」とは対極の「下位文化」、ないしは俗的なもの（流行）として軽んじられる傾向にある。ゆえにサブカルチャー、「下位文化」、趣味的な文化として言及されるようになった。「上位文化」としての祭礼は無形文化ともよばれ、祇園祭り、岩見神楽、子供歌舞伎、獅子舞、アエノコトなど田植え行事等、多くの文化遺産的な祭礼が示される。

アニメーションに導入され描かれた祭礼は、地元根差した「伝統的要素」をもつ文化である。しかしアニメーション作品に登場し、大勢の視聴者に知られる祭礼となると、祭礼にアニメーションの要素を何らかの形で取り入れることが多く、この際に批判的言説を受けることになる。祭礼を積み重ねることでこれらの批判は軽減していくものの、アニメーションと祭礼は要素としては親和性を持つ一方で、文化の階層性において対局にあるといったアンビヴァレントな関係にある。

また②の既に失われた地元周辺の祭礼を作品に入れた事例としては、「サクラクエスト」の「みずち祭り」が該当する。「サクラクエスト」は富山県南砺市城端周辺がモデル地であり、ここはアニメ制作会社P. A. Worksが拠点とする地域である。この祭りは過去の「矢つぎ火祭り」がモデルだとされるが、現在は実施されていない祭礼である（橋本2021：165）。このようにアニメ制作会社が既に開催されなくなった祭礼を調べて描いた可能性がある。制作会社としては祭礼の復活を願ったといえるが、「みずち祭りは残念ながら矢つぎ祭りを復活させる契機として働かなかった」(Ibid.：165)。

そして④に関しては「花咲くいろは」のぼんぼり祭りが挙げられる。架空の祭礼を作品で創作し、この祭礼がモデル地で実現したといえる。このケースは他にない、珍しいものであるゆえに次章で事例考察を行う。

第3章 「ぼんぼり祭り」にみる「伝統的要素」

ぼんぼり祭りとは各地にみられるぼんぼりを灯す祭礼をさし、鎌倉など各地に存在する。本論ではアニメーション「花咲くいろは」で描かれた架空の祭礼「ぼんぼり祭り」、および湯涌温泉で実施される「湯涌ぼんぼり祭り」を事例に、民俗学的な祭礼の「伝統的要素」と部分的に照合しつつ、創造された祭礼における真正性が祭礼の実現・継続される所以であることを考察する。

「花咲くいろは」は2011年4月～9月にテレビ放送されたアニメーションで、モデル地は石川県金沢市湯涌温泉である。作品では湯乃鷲温泉という架空の名称になっているが、制作段階から湯涌温泉が対象とされた。地元を舞台として数多くの作品を手掛けたP. A. Works（製作委員会）が2009年頃から湯涌温泉を訪問し、温泉街の関係者に交渉を続けた。当初、アニメーションに無関係の石川県の奥座敷ともいえる温泉街ではアニメーションの舞台となることにあまり積極的ではなかったものの、制作会社が熱心に訪問・交渉するうちに承諾した（湯涌ぼんぼり祭り実行委員会・間野山研究学会 2021：34）。

両者が交渉するうちに、制作会社側から何度か「ぼんぼり祭り」という言葉が出たことを湯涌ぼんぼり祭りの山下新一郎実行委員長は後日回顧している。

当初はふんふんと聞いていただけだったのですが、四月に『花咲くいろは』のオンエアが始まった段階で、「湯涌温泉で実際にぼんぼり祭りをやってみたいんですけども……」ということを製作委員会様に打診しご快諾を頂いた、という経緯がありました。（Ibid.：34）

この背景として、2008年7月の浅野川の水害で湯涌温泉が大きな被害を受けたことから、復興3周年事業として祭りを開催したかったことが挙げられる（Ibid.：35、山下・山村 2022：173）。

こうした経緯から、制作者側が制作の比較的早い段階で「ぼんぼり祭り」の物語構想を持っていたこと、この架空の祭礼を知り、公開後早急に地元関係者側から制作会社に実施したいと申し出たことが、同年の第1回湯涌ぼんぼり祭り開催につながった。

架空の祭礼を実現するには多くの困難を伴ったものの、7月下旬にぼんぼりを灯す点灯式、10月半ばに本祭の実施となった。詳細に関しては後述するが、地元と制作会社が共同で作り上げたためアニメーション（二次元）と祭礼（三次元）が合致し、実際の祭礼で

はさらに追加事項を加えた本格的な神事となり、地元参加型の地域の祭りへ昇華していった。

アニメーションで創作された祭礼が現実化し定着した事例は他にみられず、湯涌ぼんぼり祭りは稀有な成功例として注目され、研究も多くみられる（岡本 2015：144-145、畠山 2012、橋本 2021：163-164、湯涌ぼんぼり祭り実行委員会・間野山研究学会 2021、山村・山下 2022）。

湯涌ぼんぼり祭りの入込み概数をみると、第1回の2011年7月の点灯式に約500人、10月の本祭が約5,000人であり、翌年には点灯式が約10,000人、本祭が約7,000人、2015年第5回点灯式が1,400人、本祭が14,000人、2017年の第7回点灯式が1,400人、本祭が15,000人と増加している。なお、第8回、第9回は台風等の影響により数が減少したものの、激減するには至っていない。その後、2020年、2021年とコロナ禍で中止となった（湯涌ぼんぼり祭り実行委員会・間野山研究学会 2021）。2022年は3年ぶりに開催された。

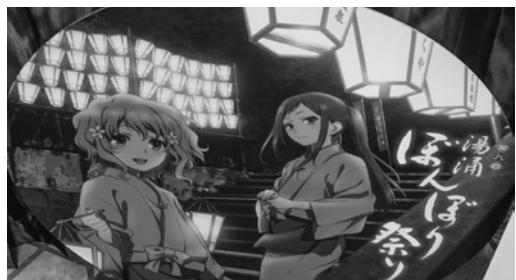
続いて祭礼としての「ぼんぼり祭り」について考察する。作品中での祭りは先述のように制作者が提案した物語であり、創作された祭りである。以下に「湯涌ぼんぼり祭り」の由来を記す。

毎年10月（神無月）に湯涌稲荷神社の「小さな神様」が出雲まで迷わず帰ることができるよう、人々が「ぼんぼり」で行く道を照らし、そのお礼に「ぼんぼり」に下げられた「のぞみ札」に書かれている、人々の「のぞみ」を出雲の八百万の神々の元に届ける様を表しております。（湯涌温泉観光協会⁴）

アニメーションにおいても最終話で祭りが描かれ（資料1、2）、小さな女の子の神が神無月に出雲へ行く道しるべとして人々がぼんぼりで照らす。そのお礼に神がのぞみ札に書かれた願いを出雲の神に届けるとされており、のぞみ札はぼんぼりの下に取り付けられ、その後のぞみ札を専用の場所にかける、最終的には池のほとりで燃やされ、神が出雲へと旅立つという物語構成になっている。



資料1 「ぼんぼり祭り」の背景(湯涌温泉観光協会展示パネル／筆者撮影)



資料2 「湯涌ぼんぼり祭り」記念品(湯涌温泉観光協会展示物／筆者撮影)

ここで神無月と出雲という神事が登場する。一般に旧暦10月は和風月名⁵で「神無月」となるが、この月は大国主大神が主祭神である出雲大社で「神議」があるため⁶、諸国の神々が出雲大社へと旅をすることで、神が不在となる様を示している⁷。出雲では神々が集う月のため特別に「神在月」とよび、人々の縁結び、稲の収穫、酒の出来などを神々が話し合うといわれる。

地域を護る神は古来1年に1度地元から出雲へ旅をすることになり、地域では出雲に旅立にあたり儀式を行うことが多い。これらは神送り、神送り祭、お神送りなどとよばれ、各地に祭礼がみられる。

「花咲くいろは」では地元を護る神が神無月に出雲へ帰ると設定されているが、これは出雲の「神議」を制作側が意図的に入れたもので、全くの架空とはいえない。つまり出雲の祭礼を知っている、地元と出雲との関係を知ったうえでの「物語」となっている。

続いて神に関してみると、少女の神と設定されている。アニメーションやその後のポスターなどで、両脇に狐を従えた少女の姿の神が描かれている。これは一部創造ともいえる要素であるが、北陸でも各地域で稚児行列や子供が主体となる祭礼がみられる。子供の健康や無事に成長を願う儀式と考えられるが、このように神として登場することで「神秘性」が増している。因みにかつて日本では子供は「7歳までは神のうち」とされた。

点灯式に関しては、地元関係者が湯涌ぼんぼり祭りを実現化する段階で創造された行事であり⁸、本祭といわれる後述の神送り儀礼までの期間、ぼんぼりを灯すことで温泉街に活気を与える効果をもつ（資料3）。



資料3 湯涌温泉・湯涌稲荷神社前（筆者撮影）

祭礼に利用するぼんぼりが湯涌温泉になかったため、富山県南砺市で行われる城端むぎや祭りのぼんぼりを借りることから始まった。これはP. A. Worksが本社を置く城端が立地的に近いこと、城端むぎや祭りでぼんぼりを灯すこと、先述のように城端むぎや祭りも同社のアニメーションの別作品の祭礼モデルになっていること、などが背景にある。その後、湯涌専用につくられ、協賛システムへと発展していった。

アニメーション作品に稲荷神社が何度も登場するが、これは制作会社が湯涌稲荷神社を

モデルに描いたもので、これが「ぼんぼり祭り」の拠点となった。

神送り・神迎えは民俗学的に知られる全国行事で、正月および田の神を迎える儀礼、出雲に旅する⁹神への行事、転じて小正月の左義長などが挙げられる。先述のお神送り・お神迎えは新潟県の湯沢や魚沼の儀礼である。現在では日程が地域によって異なり、9月末から11月末頃まで神送りがみられ、およそ1か月後に神迎えが執り行われる。

出雲地方においても神迎え・神送り儀礼があり、稲佐の浜で神迎え神事がなされる。これは全国から旅立した神々を迎えるもので、地方で送り、出雲で迎える行事である。そして神迎の道を行列し、出雲大社神楽殿にて「神迎祭」が行われる。その後「神在祭」を経て、全国に神々が帰るためこれを見送る「神等去出祭」へと続く。

地域では10月末から11月頃にかけて出雲から帰る神々を迎える祭礼が実施されることを神迎えとよぶ。つまり地域で神送り、神迎えは対の行事となる¹⁰。

このアニメーション作品では神送りの場面はあるものの、その後の神迎え行事は描かれていない。ゆえに神送りが中心となるが、湯涌ぼんぼり祭りでは1日のうちに神迎え・神送りの行事を入れている。以下に湯涌ぼんぼり祭りのスケジュールで神事に係る部分をみる。

18:30	神迎え行列開始	湯涌温泉口
19:10	神迎え式	湯涌稲荷神社
19:30	神送り行列開始	お宿やました前
19:45	神送り式	玉泉湖浮島
19:50	お焚き上げ	同上

(湯涌温泉観光協会¹¹)

ここでの神迎えは湯涌稲荷神社の神を迎える行事である。まず湯涌温泉のメインストリートのおよそ500mを行列で迎えに行く。これは稲佐の浜の迎え行列に類似し、各地で実施される神事にもみられる。神迎え式は関係者のみで行われる本格的な神事で、宮司が祝詞をあげ、関係者が玉串を奉納する。祝詞に関しては湯涌稲荷神社の宮司に相談したところ、「非常に面白い試みなので」湯涌温泉のために協力したい (Ibid. :174) と快諾を得て、独自の祝詞が作られた。以前から存在した祝詞ではないものの、宮司が本格的な神事へと昇華させたといえる。こうした神事で祭礼は一層、真正性を得たのである。

続く神送り行列では、少女の神が狐を両脇に従えて出雲に旅立する前段階となる。少女の神役は地元在住の少女が代々こなし、狐の仮面をつけた男性が両脇に位置する。行列の子供役も地元の子供が担うなど、地元参加型の祭礼となっている。神送り式は稲荷神社から少し高台にある玉泉湖で行われ、特別に用意された浮島で「のぞみ札」とともに焼かれ(お焚き上げ)、神が出雲に旅立ったことが表される。

湯涌ぼんぼり祭りの儀式でもアニメーションの「ぼんぼり祭り」での行列、お焚き上げと同じ構成になっている。さらに神迎いの神事が真正性を醸す要素となっている。

お焚き上げとは通常、古くなったお札、御守、しめ縄、神棚、人形、故人の所有物などを寺社が祈ったうえで燃やすことをさす。ここでは神社に関わるお焚き上げであり、火により浄化する（ケガレを祓う）意図が含まれており、神送りの儀式ではお焚き上げなどの火による炎や煙に乗って神が出雲に旅立つことを意味する。アニメーションでもこの場面が祭りの最終段階として描かれているが、実際に火を焚く神送りは地域によってみられる。

ここで検証したいのはこの祭礼は全くの創作であるのか、ということである。まず湯涌温泉と近郊にある幾つかの神社の祭礼に、このモデルとなるような、合致する祭礼はみられない。部分的に行列、灯籠、お焚き上げ、護摩焚きといった要素はみられるものの、これらは神事としての普遍的要素といってもよいレベルである。当然ながら石川県で近隣神社での行事を制作側が調査した可能性はあるが、モデルとなりそうな祭礼が見当たらない。

ただし富山県には類似する祭礼が1つみられる。岩稲八幡社における神送り・神迎い行事であり、富山県岩稲地区にある八幡神社で毎年10月下旬に神送り、11月下旬に神迎いを行う。以下に「とやまの年中行事」の概要を掲げる。

10月下旬に、神様を出雲へお送りし、翌月にお迎えする。八幡宮境内に杉の枝を下して火を焚く（神様は煙に乗って行き来されるという）。子供たちは神社の階段にろうそくを灯し、神様の通るとされる道を照らす。（富山教育委員会 2008：78¹²）

これは神無月の神送りであり、出雲へ旅立する神を火（煙）によって送り、ろうそくで神の道を照らす祭礼である。アニメーションの「ぼんぼり祭り」および湯涌ぼんぼり祭りではろうそくでないものの、神の道を照らす行為、焚いた火（煙）で神を出雲に送り出す行為が一致する。岩稲八幡社の行事は小規模な集落の神送り・神迎いの儀式で、おそらく神仏習合¹³の地域にある神事といえよう。

制作会社がこの祭礼を参考にしたかに関しては言及されていない。当時の「ぼんぼり祭り」の創成に関するインタビューや記述にないものの、富山県を本拠地とする制作会社が同県内の様々な祭礼を参照し、これに別の祭礼要素やイメージを付加した可能性はある。

富山県の祭礼は山車や曳山などの勇壮な印象が強いが、年中行事をみると子供が主体的に参加するもの、火渡りやお焚き上げなど火に関するもの、行灯や提灯などを利用するものも多い。地元をモデルとしたアニメーションにもこれらの要素がみられることは、こうした祭礼が地元で継承されており、独自性を保持してことによると考えられる。したがってこれらはアニメーション作品の単なる創造された物語では終わらない「伝統的要素」が

アニメーションに包含されており、祭礼を架空でない真正性のある物語へと転換させている。この背後には制作会社側の地域への愛着、および丹念な地元の歴史文化への探求がうかがえる。

おわりに

「花咲くいろは」は架空の創作された祭りが、モデル地において実現した日本初の例として注目された。この祭礼はアニメーション放映期間だけの、一過性の祭礼でないことが第10回までの湯涌ぼんぼり祭りの継続で証明されたといっても過言ではない。こうした状況はメディアにも取り上げられ、話題となった。

このことから湯涌温泉やぼんぼり祭りに対する調査・研究が増加し、祭礼の実現化、湯涌温泉の経済効果、組織・集団間の交流と心理的変容、地元祭礼にするための活動、ファンの行動特性、祭りが抱える問題としてのオーバーツーリズムと持続性、といった多数の示唆的な論考を生み出した。

しかしながらこの祭礼はいずれもアニメーション制作の段階で創造された祭りとして、3次元の祭礼は研究されるものの、2次元における祭礼の内容に関しては「フィクション」の域に置かれたままであった。本論では民俗学的な見地から、アニメーションで表現された物語内容、および湯涌ぼんぼり祭りの神事を、現実にもみられる祭礼（神無月の神送り）と照らし合わせてみた結果、企画段階でかなり綿密な祭礼に関する下調べがなされ、様々な「伝統的祭礼の要素」を混ぜ込んでいるであろうことが明らかになった。つまりこの祭礼は単なる虚構ではなく、「ハイパーリアル」な物語ともいえる。そうした物語が、実際の祭礼のために制作会社と地元関係者により共同で構想されていく中で、さらにリアリティある祭礼を編み出した。

制作会社ではこうした「見えない労苦」や何と何の祭礼をモデル（モチーフ）にして物語（シナリオ）を作成したか、などを公表していない。これは作品内の主人公が仲居をする旅館「喜翠荘」のモデルが一旅館ではなく、様々な旅館や施設の総体である¹⁴こともとも重なる。つまり「ありそうでどこにもない祭礼」ということになる。

この祭礼が虚構を超えた真正性をもつゆえに実現可能であり、湯涌温泉で実施されても違和感のない、美しい地元の祭礼になったといえる。この祭礼は観光人類学的には「伝統の創造」に該当するが、本考察からみれば単なる虚構を「伝統」に置き替えたものとはいえず、日本の歴史文化の中で継承されてきた様々な祭礼の「伝統的要素」がちりばめられた祭礼であるといえよう。ゆえにアニメーション作品から3次元へと転換が可能であり、地元で受け入れられ、継続されていると考えられる。

これは一見して完全な「フィクション」であると思われる事象が、実際には真実であることも往々にして存在する¹⁵ことを連想させる。この祭礼はアニメーションゆえに虚構で

あるという枠組みに収まらないのは、近年のアニメーションが企画・構想段階で綿密に取材される、つまり精緻な「ロケーション・ハンティング」がなされていることに裏打ちされている。今後も民族学および民俗学的な見地から、アニメーションおよび「アニメツーリズム」の内容に関してさらに考察を行う所存である。

注釈 (Endnotes)

- 1 一般にはポップカルチャーとよばれる大衆文化をさす。
- 2 山村はこの言葉が和製英語であり、2005年から使われていると論じている（山村&シートン 2021:1）。
- 3 「アニメ聖地巡礼」はアニメーションファンの自称がもとである。彼らがアニメーションの背景にあたる地域（場所）を特定・訪問し、宗教巡礼にたとえて「聖地」と称したことから、コンテンツツーリズム研究においてもこの言葉を援用することになった。
- 4 湯涌温泉観光協会公式サイト「湯涌ぼんぼり祭り」 <https://yuwaku.gr.jp/bb2022/>
- 5 日本独特の旧暦における月の呼び名。
- 6 もとは大国主命が大勢いる子供達に各地を治めさせ、年に一度旧暦の10月に報告を聞くものであったが、ここから地域を護る神々が10月の「神議」に集まるものになった。
- 7 恵比寿神や竈神などのように、出雲に旅立しない神々もいる。
- 8 当初は点灯式でどのくらいの訪問者があるか検討したい意図もあった。
- 9 神立、お飛びともいう。
- 10 祭りは神を祀るが起源とされ、多くの祭礼で神迎えと神送りがみられ、盆行事などの先祖霊をまつる儀式にもみられる。
- 11 湯涌温泉観光協会公式サイト「湯涌ぼんぼり祭り」 <https://yuwaku.gr.jp/bb2022/>
- 12 「とやまの年中行事」 <https://www.pref.toyama.jp/documents/14266/gyouji.pdf>
- 13 神仏混淆ともいい、アニミズムから発展した神道と伝来した仏教とが混ざった状態が過去の日本では多くみられた。北陸では「八幡様」や「火渡り」など神仏混淆が散見される。
- 14 閉館した旅館、現存する旅館、観光施設などを組み合わせ、「喜翠荘」が設定された。
- 15 考古学では単なる伝承でないことがシュリーマンやハイラム・ビンガムの功績から明らかであり、『星の王子様』の挿絵も実は当時の星座の位置を示している。

引用・参考文献

- [1] 増渕敏之 「コンテンツツーリズムとその現状」『地域イノベーション第1号』法政大学地域研究センター 2009年 pp. 33-40.
- [2] 岡本健編著 『コンテンツツーリズム研究 情報社会の観光行動と地域振興』 福村出版 2015年
- [3] 畠山仁友 「アニメの舞台化が地域に及ぼすプロモーションとしての効果—P.A. Works『花咲くいろは』と湯涌温泉「ぼんぼり祭り」を事例として—」『広告科学57』日本広告学会 2012年 pp. 17-32.
- [4] 橋本浩之 「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!—」『万葉古代学研究年報 第19号』万葉文化館 2021年 pp. 155-169.
- [5] 富山県教育委員会編 「とやまの年中行事」
<https://www.pref.toyama.jp/documents/14266/gyouji.pdf> 2018年
- [6] 山村高淑 『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 2011年
- [7] 山村高淑 「コンテンツツーリズムの可能性と課題 —キャラクターやストーリーを地域で活用する際のいきつかの必要な論点—」『都道府県展望 654号』2013年 pp. 7-12.
- [8] 山村高淑 フィリップ・シートン編著・監訳 『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』 北海道大学出版会 2021年
- [9] 山下新一郎 山村高淑 『新たな祭りの創出と地域への定着—実行委員会から見た祭りの10年 課題と展望—』CATS叢書第16号 北海道大学観光学高等研究センター (オンライン観光創造フォーラム議事録) 2022年 pp. 169-195.
- [10] 湯涌温泉観光協会 <https://yuwaku.gr.jp/>
- [11] 湯涌温泉観光協会公式サイト「湯涌ぼんぼり祭り」 <https://yuwaku.gr.jp/bb2022/>
- [12] 湯涌ぼんぼり祭り実行委員会 問野山研究学会編著 『湯涌ぼんぼり祭り2011 - 2021～アニメ「花咲くいろは」と歩んだ10年～』 parubooks 2021年
「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律 (法律第八十一号 第2条)」
https://elaws.e?gov.go.jp/document?lawid=416AC1000000081_20210901_503AC0000000036