

物語文化と歴史イメージ、コンテンツツーリズム

玉井建也

一 はじめに

歴史を描いたコンテンツがいかにして消費されているのかを考えるにおいて、いくつかの側面が存在する。一つには歴史ファンとりわけ歴女と呼ばれる人々に目を向けた研究⁽¹⁾が挙げられる。ではこれに対し彼らが共有するイメージはいかなるものであろうか。歴史上の人物や事象に対するイメージをめぐる問題としては、イメージを生成する物語文化自体に目を向けて描かれている事象を検討する方法を指摘することができる。特に奥野卓司氏は、時代および場所としての「江戸」は後世のメディアにより創出された願望としての「江戸」であるとし、史実との異同を調査・指摘することの無意味さを述べている⁽²⁾。また妖怪や宗教をキーワードとし現代文化に見られる要素が如何に歴史的に構築されたものかを述べた研究⁽³⁾や架空の人物がイメージとしていかに共有されたのか、もしくははされなかつたのかについて述べた研究⁽⁴⁾も見られる。このように歴史イメージを作り上げてきた物語文化を考えるにおいて、これらの諸研究と連関する研究としてナラティブな現象だけではなく実際の場所にフィ

クションが与えた影響に目を向けることができる。

歴史学においては記憶をめぐって生成された物語性に着目したピエール・ノラ氏の「記憶の場」⁵や、羽賀祥二氏の日本近代におけるモノメント研究⁶などを筆頭として多くの研究を目にすることができる。これらの諸研究が民族の記憶に直結する歴史観の生成の一助となっている点やメディア研究を踏まえながら忘却と想起に着目した点⁷など複層化している。また現代のコンテンツツーリズムにおいて、観光学や宗教学、民俗学、経済学など学際的に多くの論者がアプローチを重ねている。「コンテンツ」の「ツーリズム」とあるように、フィクションが如何に人々を場所へと足を運ばせるのかという点を初発として、その経済的・メディア的問題を取り上げることになる。しかし、その歴史性、地域性⁹さらには多くの研究でコンテンツツーリズム的現象に対し追究を行っているが、コンテンツ自体の放送や連載の終了など事後の持続性に着目する必要性も存在する¹⁰。

このような状況を踏まえると、歴史イメージはメディア内でのみ受動的に消費されているわけではないため、作品のみを分析するだけではなく現実世界と様々な点でリンクしながら受け入れられ、発展している点に着目する必要がある。したがって本稿では物語と歴史イメージおよび場所との関連性をいかにして見出していくのかを考えていくことにする。

二 岩のイメージと場所の変遷

「於岩」といえば文政八（一八二五）年に成立した鶴屋南北の『東海道四谷怪談』が有名である。この作品内で田宮又左衛門の娘である岩は伊右衛門を婿養子として田宮家に迎え入れた。しかし、伊右衛門に騙され、離縁

された岩は狂乱し失踪してしまう。その後、田宮家には不幸が続くという物語であり、岩は恨み辛みを重ねた幽霊として描かれている。しかし、実際に田宮家の岩には、そのような事件は起こっておらず、『東海道四谷怪談』の原典とされる実録集『四谷雜談集』自体が、元禄期頃に起きた四谷の岩の事件と元禄七（一六九四）年に起きた多田三十郎事件を混合している。さらに『東海道四谷怪談』を書く際にも、いくつか市井の事件を加味しているようにフィクションとしての改変が何度も行われている¹¹。

また、岩を祀った於岩稲荷田宮神社の創設も複雑である。岩が生前、屋敷地内の稲荷神社への信仰心厚く参拝を欠かさなかったため、岩の亡きあと、彼女の霊を合祀したとされている。したがって、江戸市中の女性への信仰を集め、近郊農村からも参拝者があるほどの賑わいを見せたと言う。於岩稲荷はその後、明治二二（一八七九）年に神域が手狭になったため（一説によると火災にあつたともいう）、中央区へと移転し、四谷は飛地境内神社として存続した。これに対し、アジア太平洋戦争後に四谷にある陽運寺も『東海道四谷怪談』の「お岩」を祀る於岩稲荷を創建したため、四谷に二カ所、中央区に一カ所存在する結果となつてしまった。したがって田宮神社では実在した岩を祀り、陽運寺ではフィクションとしてイメージされる岩を祀るという複雑な現象が発生している。なお現在でも四谷怪談を歌舞伎などで上演する際には必ず訪れるといわれ、御利益は陽運寺では縁切り・縁結び、田宮神社の方は商売繁盛などの御利益があるとされる¹²。

このように『東海道四谷怪談』は実在の人物である岩を発端としつつも、他の事件やフィクションを交えながら作り上げられている。さらには岩を祀っていた神社だけではなく、戦後にフィクションとして作り上げられた岩のイメージを土台にして神社が創建されていることから、フィクション性の高い、作り上げられた岩のイメージが現実世界へも大きく越境していることがわかる。しかし、ここにおいて史実との差異を指摘するわけではな

い。菅原道真を筆頭にフィクション化され、祀られていく存在は多数挙げることが可能であり、フィクションとしての岩を祀る神社だけが特異な存在ではない。

では、実際にフィクションでは於岩稲荷はどのように描かれるのであろうか。『東海道四谷怪談』自体は映画・演劇・アニメ・小説・漫画と数多くの媒体にモチーフとして使われ続けている。したがって、物語内に直接出てくるわけではない神社自体が描かれるケースはあまり多くないと言える。実在した岩が貞淑な人であったとしても、『東海道四谷怪談』のイメージは強く、現在に至るまで「お岩さん」といえば化け物であり、呪いを扱うという存在であり続ける。そして、そのような存在を祀る神社は、東京という大都市でありながら異空間として認識されるケースが多い。

手塚治虫の「四谷快談」は手塚自身が四谷にある下宿で生活していた昭和二七（一九五二）年の出来事を描いた作品であるが、単なるエッセイ漫画で終わるわけではない。近所に住むいたずら小僧を追いかけた手塚治虫が迷い込む先が陽運寺にある於岩稲荷である。しかし、作中でも二つの神社が混在しており、芝居の関係者がお参りする先として描かれているのは於岩稲荷田宮神社になっており、大人になった少年が参詣する先としても於岩稲荷田宮神社が描かれている。手塚が追いかけていた少年は怪我により片目の視力は既になく、もう片方の目も次第に衰えていくと描かれているが、この点もフィクションとしての「お岩さん」に大きな影響を受けていることがわかる。その彼が助けた蛇が岩であり、その恩返しの意味も込めて、岩は少年とともに暮らし始める。この作品において岩は美人で洒落っ気のある女性で、和装だけではなく洋装もし、時に快活に時にエロティックに描かれているのは、タイトルの「快」をあらわしている。⁽¹³⁾

これに対し、諸星大二郎の『黄泉からの声』では主人公である稗田礼二郎が「皿を探して」という言葉ととも

に消えた女性を追い求める伝奇的事件が中心的に描かれる。稗田は事件が起きたK市から東京に戻り、「皿」というキーワードから「番町皿屋敷」をイメージし、都内を探り始める。行きついた先にあった於岩稲荷田宮神社は、現世と異界との境界線上に存在し、諸星作品らしい伝奇的な空間として描かれている。¹⁴

手塚も諸星もそれぞれベクトルは違うが、『東海道四谷怪談』の影響を受けた上で作品を発表している。手塚の場合は旧来の「お岩さん」イメージから脱却し、「快」として成立させるために「そうね：私なんかお岩お岩っていわれてるけど、平凡な女の亡霊だからたいしたことではないわ」「だって、お岩さんはおつかねえや。だれだってこわがらァ：」「あれは、お芝居や映画がワザとドギツクしたんです!!」¹⁵と語らせているのは、逆説的に『東海道四谷怪談』の強い影響下にあることを示唆している。

以上のように実際に存在した岩から多くの改変を踏まえながらフィクションとして成立し、受け継がれていった『東海道四谷怪談』は、現実世界にフィクションを踏まえた神社を創設するだけの影響力を有する。これによってフィクション内で描かれる於岩稲荷田宮神社もまた、『東海道四谷怪談』によって作られたイメージの中で描かれている。つまりは物語がイメージを作り上げ、それにより現実世界に存在する神社空間を作り上げ、その後様々な作品群においても強いイメージ像として受け継がれているのである。

三 架空の人物イメージの持つ力

前章では実在の人物が物語により実際とは違うイメージを付与され、それが流布することにより神社設立という現実世界にも影響を及ぼす循環現象が確認された。では実在の人物ではなく架空の人物ではどのような状況が

見られるのであろうか。

岩見重太郎は戦国末期の剣豪である。小早川隆景の剣術指南役である岩見重左衛門の二男で、小早川家に仕えた後、豊臣秀吉に仕え、大坂夏の陣に参加し戦死した。豊臣家へ仕官する前、諸国を廻る際に行った狒々退治や天橋立での敵討ちなどで有名である。このように書くとき実在の人物のように思えるが、江戸時代および明治期を中心として講談文化の中で流行し、薄田兼相をモチーフに創作された人物である。彼は多くの講談本で取り上げられるほどの人気を博していた。それは例えば巖谷小波の幼少期を見ても、「祭文と云へば、今で云ふ浪花節の類だ。当時の僕たるもの、何で此所が素通り出来やう。講堂で聞く論語の講義より、葦簀小屋の岩見重太郎には、より多く耳を傾けたのである」と書かれているように当時の子供たちにとつて魅力的なコンテンツであったことがわかる。

しかし大正期にはその人気に陰りが見えていた。この点に対し作家の直木三十五は大正十四（一九二五）年に「僕等の小さい時分、重太郎兼相などといふ人は中々流行つて居たものである。天の橋立千人斬などと云つて、二千五百人の真中にたつた二人で斬込んで行くのである」、「余り強すぎたので流行らなくなつたのか、悟道軒円玉なんか、「講談も合理的に申し上げません」とか、「どうも世の中が科学的になりまして」とか、と云ひながら糸平内を平気で書くやうになつたからか、とにかくせいぜい二・三十人位の相手に止めておかぬと信用しなくなつたらしい」と述べている。

このように一時期隆盛を極めた岩見重太郎だが、人気がなくなつた理由として直木が挙げている点としては、「岩見重太郎などは不幸なことに、上方種の講釈だから、上方の釈師がなくなると共にすつかり勢力を失墜してしまつた点もある」、「私の小さい頃、岩見重太郎流行時代には、さういふ小さい私の覚えてゐるだけでも法善寺

内に一軒、天満天神裏門に一軒、空堀に一軒あつた。法善寺内には神田伯龍が掛つてゐて大抵太閤記をやつてゐた。それがいつの間にか浪花節になつて、その後ピヤホールになつた⁽¹⁸⁾としてゐるように、まず講談、特に上方講談自体の人氣の失墜に依拠してゐる点がかがえる。また、それだけではなく「岩見重太郎も私の知つてゐる頃より少しづつ変遷してきてゐる。合理的、科学的になつてきてゐる⁽¹⁹⁾」という内容の変化とともに、「講談の中より外に決して名を見ないといふやうな人物の多い種はだんだん廢れて行く傾⁽²⁰⁾がある。「猿飛佐助」ももう流行らなくなつたが、今に糸平内も飽きられてしまふだらう。少しは嘘は交つていいが矢張り「清水次郎長」とか「伊達騒動」とか云つた事実の確かな物の方が長続きするらしい⁽²⁰⁾」と史実との繋がりが重要視されてゐる点を述べてゐる。

つまり一人、二人で二五〇〇人を相手にしながらも勝利するという荒唐無稽さではなく合理的な内容が希求され、史実との繋がりが重要視されるようになったことで、岩見重太郎は多くの講談で取り上げられなくなつたわけである。実際、岩見重太郎は天橋立公園に「岩見重太郎仇討ちの場」という石碑が建てられるほどの存在でありながらも、戦後は司馬遼太郎⁽²¹⁾、色川武大⁽²²⁾の小説、正宗白鳥の脚本を元にした演劇⁽²³⁾、あい植男の脚本⁽²⁴⁾、永井豪の漫画⁽²⁵⁾と数作品にて取り上げられるだけになつてゐる。そして戦国時代を扱つたゲームの多くには、岩見のモチーフ元である薄田兼相は登場するが、岩見重太郎自身が出てくるのはスマホ向けゲームである「ぐんたまゝ軍師の魂⁽²⁶⁾」のみである。そこで描かれる岩見は薄田の若かりし頃としてであり、岩見のみに焦点を当てられてゐるわけではない。

これに対して直木により岩見と同様に否定された猿飛佐助および忍者をモチーフとした作品群が現在に至るまで描き続けられている。猿飛佐助を中心とした忍者物は、立川文庫においては荒唐無稽であり、合理性・科学性

からはほど遠い内容であった。それにも関わらず同様の要素を持った岩見重太郎はフィクション世界から消え、猿飛佐助は生息する。しかし、直線的な話ではなく、立川文庫の人氣が凋落した後、その系譜がそのまま受け継がれていくわけではなかった。

戦後になると五味康祐・司馬遼太郎・柴田錬三郎・村山知義というように忍者小説が多く書かれ、ヒットしていくようになる。これらの小説の特徴は、それまでの立川文庫的世界観から脱却し、忍者そのものを取り上げ、主人公らの内面を描き出し、集団組織としての忍者を浮き彫りにしていったことである。つまり超能力的な能力を描き、ストーリーも直線的であった立川文庫とは大きく違い、集団の中の個人の心象を描写するという物語性を高めた内容であった⁽²⁷⁾。そうであるがゆえに当時のサラリーマン世代に大ヒットしていったわけだが、戦後描かれた作品の傾向はこのようなものだけではなかった。

立川文庫で描かれていたような超能力的・超能力的ともいえる世界観を受け継いでいったのは山田風太郎である。彼により、それまで忍術とされていたものが忍法とされ、より超能力的な世界観で描かれていくようになる。山田風太郎の一連の忍法帖作品群が大ヒットしたことにより、作者自身が物語性を高めた作品を出していたとしても、映画やドラマ、漫画等では超能力的な忍法世界が表層的に受け継がれていくことになってしまった。しかし、漫画作品においては山田風太郎の忍法世界を直線的に繋ぐことは難しい。白戸三平の『カムイ伝』⁽²⁸⁾を筆頭とした作品群がある一方、少年漫画においては一九八〇年代を中心に学園物やラブコメが中心にヒットしていた影響から忍者物に関しても『伊賀野カバ丸』⁽³⁰⁾、『さすがの猿飛』⁽³¹⁾という作品からわかるように学園ラブコメ作品が描かれる傾向にあった。九〇年代以降になり、桐山光侍の『NINKU—忍空—』⁽³²⁾や岸本斉史の『NARUTO』⁽³³⁾のようにバトル要素が多く占める忍者物が登場し、ようやく超能力的な忍法が漫画的世界観と合致し、展開していったので

ある。そして二〇〇〇年代以降、せがわまさきを中心とした漫画家により山田風太郎作品自体が漫画化されるという現象に結実している。⁽³⁴⁾

既述のように直木が指摘している「事実の確かな物の方が長続きするらしい」という点は非常に重要である。猿飛佐助は「事実の確かな物」ではない。これは確かであるにも関わらず、今に至るまでフィクションで描かれ続ける。しかし、猿飛佐助そのものに着目すると戦前の立川文庫で描かれていた猿飛佐助と現在描かれる猿飛像は全く違う。戦前では杉浦茂『猿飛佐助』⁽³⁵⁾、戦後においても石ノ森章太郎『猿飛佐助』⁽³⁶⁾のように猿飛自身を主人公として取り上げ、その忍術能力の高さを描いていく作品は立川文庫と内容的には大差ない。それに対して、霜月かいらの『BRAVE10』⁽³⁷⁾では真田十勇士として真田幸村に仕える一人の忍者として描かれる。彼自身が唯一無二の忍術能力者として存在しているのではなく、敵対する幕府の忍者に負け、修行をしている場面が挿入される。彼は真田幸村という人物そのものに仕えており、彼の命令により活動をしていく。このように「真田」に対して忠誠を誓い、仕えていくという形式は立川文庫や、杉浦作品や石ノ森作品にも見られるが、「真田幸村に仕えること」に意義性を見出しているわけではない。真田十勇士としてセットで描かれるも霜月作品では、その個性が強調されている。この傾向は上山徹郎の『隻眼獣ミツヨシ』⁽³⁸⁾にも見られ、真田幸村が不在にも関わらず、十勇士（作中では虫幽士）というセット化が行われている。また、同じく霜月が作画を手掛ける『戦国 BASARA』⁽³⁹⁾や上条明峰の『SAMURAI DEEPER KYO』⁽⁴⁰⁾も同様の展開で描かれている。

猿飛佐助が架空の、創作上の人物であっても真田幸村という史実としては実在する人物の元に登場することが重要なのである。作中でどれほど奇想天外な真田幸村像が提示されようと、そこに僅かな史実性を見出すことができれば、そこから紐ついていく猿飛佐助は100%の創作性ではなくっていく。その僅かな繋がり

が重要なのである。このように真田幸村に紐づいていくことにより、多くの人が共有しうる歴史的事実に関連付けられていくことだけではなく、真田幸村個人のエピソードと連関していくことにより、猿飛佐助は完全架空の人物でありながらも、架空性のみで成立していることにはならなくなる。もちろん、漫画内で描かれるファンタジー要素、およびバトル要素がフィクションとしてのリアリティを高めているのも事実である。

ただし直木が指摘した「事実の確かなもの」つまり史実との関連性の中だけで猿飛佐助イメージが生き残ってきたわけではない。もう一つの「講談の中より外に決して名を見ないといふやうな人物」という指摘も非常に重要である。猿飛佐助に関しては立川文庫により確立されたイメージ像が、戦後に山田風太郎により忍術が忍法と変化するなど発展的に継承されていった。さらには漫画文化の中で醸造された後、忍法が異能力として捉えられバトル漫画として描かれていく。このように猿飛佐助を中心とした忍者イメージは立川文庫からそのまま移植されたわけではなく、違う媒体を経るごとに変容し、現在に至るまで受け継がれていくことになっているのである。つまり直木が指摘するように講談文化内でのみ通用するイメージ像だけでは発展性がなく、メディア媒体に適合するかたちでの変容がみられる。声で伝えるという講談文化の中の猿飛とバトル漫画の中で忍法を駆使する猿飛とは当然ながら印象的に伝えられるイメージは別のものになる。それに対し岩見のイメージ像が時代を経ても、講談以外の媒体にて描かれても、そこから大きな展開がなされていないのは、メディアミックスに失敗をしているのであり、結果としてイメージ展開の先細りへと繋がっている。

以上のように岩見重太郎という架空の人物が講談文化を中心としたフィクションにより創生され、大衆へと流布し、石碑が建てられるという現実世界の変容が起こっている。この循環は前章の岩と同様であるが、岩との大きな違いは現在の大衆文化に接続するかたちで存在はしていないということである。その点においては同じく講

談文化により創生された猿飛佐助と比較すると岩見では欠点とされた荒唐無稽さが様々なメディアミックスに乗っていくことで長所へと転換していったことがわかる。その背景には史実という要素が重厚に横たわっており、フィクションとの相関関係をうかがうことができる。

四 物語が現実を変容させる

前章までは物語により生成されたイメージが、様々なメディアに流布し大衆に共有され現実世界へと影響を与えていく状況を確認した。では現実世界に影響を与えていくという状況をどのように考えていくべきであろうか。アニメやゲーム、漫画などを中心としたコンテンツが視聴者などのファンを動かしていくコンテンツツーリズムに関しては既述のように多くの研究が存在する。二〇〇七年の『らき☆すた』⁽⁴⁾のアニメ放送以降、自治体・商工会・出版社などにより程度の差こそあれど地域振興が行われる場合が見られるようになった。もちろん、それ以前より小説や映画の舞台やロケ地をめぐる行為自体は行われており、ツーリズムとして構造化することを意識していないことを前提にしてしまえば、前近代まで含めて存在を指摘していくことができる。つまりはコンテンツツーリズム的な存在の起源論は定義次第により変容していくことになり、極めて慎重に進めていく必要が存在する。しかしながら歴史的意義を追究していくことは、歴史性・社会性・地域性を含めて考察していく必要性が生じる。

物語が小説や映画などのメディア内部でのみパッケージ化され、読者が読んで終了する段階ではなく、そこから現実世界へと影響を与えていく段階へと進むと何が起きるのであるのか。フィルム・ツーリズムやアニメ聖地

巡礼などのコンテンツ発のツーリズムではファンが作品のモデルとなつた場所やロケ地に実際に足を運ぶことが行われる。しかしただ場所を訪れるだけの自己満足で終わるわけではなく、神社や寺という公共性の高い場所にて絵馬を奉納するなどの足跡を残していく行為を行っていく。さらには自己完結ではなく、様々なSNSを活用し、自らの行動を発信し、それにより他者を触発していく⁽⁴⁾。このように現実世界へと干渉していくにおいて何が重要であるかを考えると、誰もがアクセスすることが出来る神社などの公共性の高い場所が求められていく傾向を一つ上げることができる。もちろん、この点において最も重要であるのは、誰もがアクセス可能であることであり、公共性の高さではない。そのため喫茶店などに置かれた、コメントを残していくノートなどでも代替されるケースもあるため一概には神社のみを注視していくことはできない。そしてさらには恒常的に存在するモニュメントやランドマークとしての神社などが重要になってくる。つまり少なくとも数百年か数十年かという時間的経過は別として「伝統」とされるような認識が対象場所に対して存在し、普遍性が訪問者に共有されている必要性が存在する。

例えば『朝霧の巫女』⁽⁵⁾の聖地とされている広島県三次にある大歳神社を見ていくと、神社自体を中心として物語自体は展開するが、実際の三次で行われているイベントでは神社自体が中心的にのみ活動しているわけではない⁽⁴⁾。毎年開催される三次物怪まつりは自治会や観光協会、商工会、神社等が後援しているが、主体は物怪プロジェクト三次という有志メンバーになる。そこにアニメ放送後、新たなコンテンツとしてイベントへと『朝霧の巫女』が追加されていく。さらにはそれだけではなく作者本人が居住する卑弥呼蔵という宿泊・喫茶店にてグッズ販売が行われ、さらにはコスプレイベントが物怪まつりとは別に開催されていくというように活動が多様化している。このように必ずしも神社が希求されているわけではないが、作品内に登場する重要な場所としての認識と、現実

世界でイベントが行われていく際のメルクマールとしての場所との差異は確実に存在する。

恒常的に存在し続けること、作品で描かれた場面の変容が少ないという安心感という意味では神社という存在は非常に重要である。しかしながら、既述のように恒常的に存在している場所を訪れることで起こる、絵馬などの記録、それをウェブ上で拡散していくという循環作業だけではないことを指摘することができる。端的には祭りやイベントなどの祝祭的空間の創出がより大きなツーリズムへと展開しているのである。これは決してアニメやマンガなどのコンテンツによるツーリズムだけに限る話ではない。単純に祭りの際に多くの人が訪れるという観光現象を挙げるだけではなく、例えば江戸時代に太郎稲荷や碑文谷仁王などが突如として出版文化に載せられ流通することにより流行神として多くの人々に認識され大量の参詣者を生み出す現象を指摘することができる。⁴⁵⁾つまり、それまでは認識されていなかった神が、流行神としての物語性が付与されたことにより期間限定的に爆発的に流行し、多くの参拝者が訪れることになったのである。このように物語性を意図的か意図的ではないかを問わず付与させることで新たな人の訪問を誘発させるのは、これに限った話ではない。正月に氏子が地域にある氏神を参拝するだけであった初詣を、近代において鉄道の利用促進のために、遠くの大規模な神社へと訪れるようにしむけること自体もまた、この文脈の中に存在している。⁴⁶⁾

歴史的な文脈だけではなく、現在進行形においても継続的に存在し続けることと期間限定で活気づくことが同じ場所で結びつく事例は多く見られる。既述の三次の事例はコンテンツ発のツーリズムである事例として挙げる事が出来るが、それだけではない。年末年始に神田明神に奉納される絵馬の多くがプロアマ問わず漫画家やイラストレータの手によるものであり、それを奉納すること、そして奉納された絵馬がネットニュースとして取り上げられること、さらにそれを見て、実際に足を運ぶという一連の循環が発生している。これは年末に東京ピッ

グサイトで行われているコミックマーケットで多くの作家たちが東京に集中していること、コミックマーケット終了後に秋葉原へ出た際に神田明神は立ち寄りやすい立地であること、さらにはアニメ『ラブライブ!』⁽⁴⁷⁾に登場することなど複数の理由により結果として多くの人々が訪れることになっている。⁽⁴⁸⁾このように神田明神およびそこに奉納される絵馬は恒常的に存在するわけだが、大晦日そして初詣という祝祭性が特別な物語を創出し、メディアとの連環の中で大きく展開していくのである。

このように恒常的な循環作業と祝祭的空間が物語性により構築され同居しているのがコンテンツツーリズムと考えることができる。しかし提示した事例としては物語性が既存の場所に付与された上で既に存在するイベントや絵馬などを利用して行われていく傾向にある。既に存在するフォーマットの中で新しい価値観を提示していくことはスムーズであり、場所性を踏まえると当然のことといえる。これに対し、提示された物語性を受けて、現実世界にて新しいフォーマットを立ち上げていく事例が存在する。二〇一一年にテレビ放送されたアニメ作品『花咲くいろは』⁽⁴⁹⁾である。

『花咲くいろは』⁽⁴⁹⁾は東京で育った主人公の女子高生である松前緒花が母親の事情により祖母の経営する石川県の温泉旅館に住み込みのバイトとして働きながら、様々な悩みや問題を抱えながら歩いていく物語である。作中の湯乃鷺温泉のモデルとなっているのは石川県の湯桶温泉である。その湯乃鷺温泉の地域社会で伝統的に行われてきたとされている祭りが「ぼんぼり祭り」である。祭りの内容としては神無月に出雲へ向かう神様たちに対して迷子にならないようにぼんぼりをかざし道しるべを作るといふものである。この際、ぼんぼりに願い事を書いた短冊「のぞみ札」を下げると願いがかなうとされている。もちろん、このような祭りは現実には行われていなかったが、放送終了後に地元により「湯涌ぼんぼり祭り」として実現されることになった。⁽⁵⁰⁾作中で描かれた祭り

だけを忠実に再現しているわけではなく、様々なイベントも内包されており、また湯桶稲荷神社において神事が行われ、「のぞみ札」のお焚き上げも行われている。

このように『花咲くいろは』のアニメ放送により、架空の祭りが現実世界に創生されたわけだが、理由の有無を問わずに江戸時代より流行神が存在していたことから分かるようにメディア展開および物語性が重要になってくる。そして恒常的に存在する場所であり、且つ祝祭空間を定期的に構築するという既存のコンテンツツーリズムにおいても違和感のない文脈上に存在しているといえる。

五 歴史イメージをめぐるツーリズム

以上のようにアニメやマンガを中心としたコンテンツの流行により、現実世界に対し様々な影響を見せ、作品内に描かれた場所およびその関連性の高い場所へと足を運ぶ循環行為が確認された。またコンテンツ内の場所が恒常的に存在していること、その様々なファンの足跡自体を常時確認しうる状態は非常に重要であるが、それだけではなく限定された期間において構築される祝祭空間も並列的に内包していく場所であることも同じく重要である。このような点は歴史上の人物や事象に対する歴史イメージにおいても同様である。歴史イメージを創生する媒体として当然ながらアニメやマンガ、小説、映画等々のコンテンツを挙げることができる。つまり、これまで述べてきた様々なコンテンツから生み出されたツーリズムの形態の中に歴史イメージをも内包されているのである。

しかしながら既述のようなアニメ作品と歴史的な事象を取り扱った作品群とを単純に同化し、同文脈の中に措

定することはできるのだろうか。恒常的に存在するとファンに感じさせる存在としての神社の重要性を指摘したが、公共性よりもアクセスの可能性のほうが重要である点は歴史イメージに関連する作品群にも同様といえる。『朝霧の巫女』では作品の舞台となった大歳神社のみがランドマークとして成立するわけではなく、実際に様々なイベントのメルクマールとしての喫茶店が活動していくように、作品内の重要施設と現実イベントを進めていく場所との差異が確認される。歴史イメージに関しては、一つには歴史上の人物という存在があり、もう一方に歴史上の重要な事件が大きく関係してくる。前者の歴史上の人物に関して、歴史ファンや歴史の訪れる場所として挙げるができるのは墓になる。全国各地に存在する新撰組隊士の墓のように幕末や明治初期に活躍した維新志士と呼ばれる存在はマンガ・アニメ・ゲームなどにて取り上げられるケースが多いため、様々なファンが墓を訪れている。このような掃苔的行動は二〇〇〇年代後半より墓マイラーと呼ばれる存在のメディア的影響力の増大とともに正比例するかのよう⁽²⁾に散見されるようになっていく。また『刀剣乱舞』や『艦隊これくしょん』などのように刀剣や軍艦を擬人化したゲームの大ヒットにより刀剣を展示している博物館や美術館、そしてアジア太平洋戦争に関連する施設に足を運ぶファンが多く見られることも同様の事例である。

しかしながら前述の全般的なコンテンツリズムとの大きな違いはアーカイブ施設の存在である。これまで言及してきた『花咲くいろは』にしろ『朝霧の巫女』にしろ、作品を視聴したファンが舞台となった場所を訪れる際、現場に行くだけで作品のどの場面に登場した場所であるのかという情報を現地が発信してくれているわけではない。少なくともコンテンツリズムというムーブメント自体が初発の段階では、そのような情報はファン同士の交流により提示・確認・修正・確定が行われていった。のちに当初よりリズムの発生を希求し、地図やwebサイト構築を行っていく傾向にあるが限定的である。これに対し、墓の存在は菩提寺などにより管理

され、散逸の機会は少ない。さらには著名人の墓である場合は観光案内としての活用が行われているケースが多く、ファンが訪れるための導線が引かれておりアクセスすることが容易になる。同じく博物館や美術館のようなアーカイブ施設の場合も、史料の収集・展示・研究を前提として運営されているため、館自体が存続する限りにおいて史料が保管されるという点、そして展示という意味でも常設展か特別展かの違いはあるが目にする機会を得ることができるとして、ファンが作品に関する事物・事象に触れる機会を求めることがスムーズにできる状況が既に確立されている。さらには館により対象物に対しての分析・研究が行われ、展示および図録・紀要などの形式で社会還元が行われており、アプローチしやすいことになる。このように恒常的に存在しつづけると感じられる存在がアーカイブ施設として機能していることだけではなく、期間の限られたイベントや祝祭空間の構築という点においても、既に成立している祭りや連動していく姿勢を見ていくことができる。例えばゲーム作品である「戦国BASARA」に登場する片倉小十郎目当てで大勢のファンが宮城県白石市を訪れたことを契機として、「鬼小十郎まつり」ではポスターに「戦国BASARA」を起用し、声優を呼びイベントを開催するなど大きく変化していった。

歴史イメージを構築するコンテンツとそれを受容するファンとの間には単なる相関関係が存在するだけではなく、現実世界との連環の中で様々な相互作用を招きながら進行している。特に歴史イメージにおいては既に指摘しているように史実との関係性が非常に重要になってくる。歴史ファンが作品の背景にある史実との関係性を考える基点としてアーカイブ施設という存在の重要性は非常に大きい。アジア太平洋戦争前より日本で大きなジャンルとして確立していた時代劇映画は、日本における主要なメディアが映画からテレビへと変容していく中で影響力を低下させていったわけだが、実際には歴史イメージを生成する媒体はマンガやアニメ、ゲームなど多岐に

渡るようになっていく。そのようななかでは史実との繋がりや希求するにおいてアーカイブ施設はツーリズムの受け皿としてだけではなく、その知的好奇心を充足させ、歴史イメージの更新・変容・強化の一助となっている。

六 おわりに

以上のようにみてきたが、まずは本稿の論点を概観する。歴史上の人物や事件・事象などに関するイメージを構築していく、影響を与えていく存在として重要視されるのはアニメやマンガ、ゲームなどコンテンツの存在を指摘することができる。さらには歴史イメージがナラティブに影響されていくだけではなく、歴史ファンが現実世界へと様々な影響を与えている。したがって、本稿ではその関係性をまずは見出すことからはじめた。

まず事例として検討したのは江戸時代より「東海道四谷怪談」などの作品群で著名な岩とそれを祀った於岩稲荷である。実際に存在した岩と脚色された岩とはイメージ像に大きな差異がみられる。そのような状況に関わらず、鶴屋南北により創作された岩のイメージが後に制作された一連の作品群に影響を与え、フィクションの岩自体を祀る神社まで建立されることになる。これに対して次に検討した事例は架空の存在である岩見重太郎と猿飛佐助である。両方ともに架空の存在であるにも関わらず立川文庫を中心とした講談文化の中で、二人のイメージは大衆へと流通していくことになる。しかし現時点のコンテンツにおいて取り上げられることがほとんどない岩見と多数の作品群にて目にする猿飛の差がいかにして生まれたのであろうか。この点において直木三十五の指摘が重要である。一つは内容があまりにも荒唐無稽すぎること、そしてもう一つはメディアミックス展開を上手く進められたということの二点になる。前者に関しては根拠のない荒唐無稽な存在であるという点は岩見

も猿飛も立川文庫では同様であったにも関わらず、時代を経るごとに岩見は立川文庫的なイメージ像を変容させることができなかつた。それに対して描かれるメディアが変容していくなかで、猿飛を中心とした忍者に関するイメージ像はメディアと連動するように変化していった。さらには史実とされる事象を、どのようなレベルであるか背景化していくことで、荒唐無稽でありながらも忍者の存在は史実との連環の中で生み出されていくことになる。このような中で岩見は作品内で描かれた場所に石碑が建てられたにも関わらず、史実との繋がりに欠け、メディアの移り変わりに合わせていくことができなかつたといえる。

物語自体が大衆のイメージ変容を引き起こし、神社や石碑などの建立というように現実世界に影響を与えている様相に対し、さらにファン自身が作品の舞台となった場所へアクセスしていく様相が確認される。その行為は単に自己満足的充足感の中のみで行われるのではなく、SNSの活用などによりウェブ領域内で多様に繋がっていく。そのためには作品舞台にランドマークとして公共性が高く、アクセスの容易さが担保される場所が求められる。その場所が抱える特性は恒常的に存在し続けるであろうという普遍性を訪問者たちが抱くことに通じる。それだけではなく作品世界でランドマークとして成立している場所と実際にランドマークとして認識される場所には差異が見られるケースも存在する。このように恒常的に存在し続ける場所という要素だけではなく、イベントや祭りなどが開催される祝祭空間も空間として並列し、同居していくことになる。

既存のイベントや祭りにコンテンツツーツリズムが連結していくケースは多々見られるが、それだけではなく『花咲くいろは』の場合は作品内にて描かれていた架空の祭りが、現実世界において再構築されている。このように物語性が作品のファンにより現実世界に対して様々な影響を与えていき、空間の在り様も変化させていく。

そしてコンテンツツーツリズムと歴史イメージの関係性を考えるにおいて、これまで本稿で取り上げてきたコン

テンツと歴史イメージを創生するアニメやマンガ、ゲームなどのコンテンツは同じ範疇内とすることができる。しかし、それにより誘発されたコンテンツツリーズムを受け止める媒体はまた別の範疇になる。特に歴史上の人物の墓や歴史上の人物や事象に関する展示を行う博物館・美術館などが大きな違いを生み出していく。つまり史料の収集・管理、展示、研究を行っていくアーカイブ施設の存在が重要になってくるのである。これによりコンテンツツリーズムにより希求されていく情報がアーカイブ施設により公開されていくことになる。

本稿ではコンテンツツリーズムを中心とした現実世界の動きとナラティブな世界との関係性を見出しながら、歴史イメージを考えてきた。しかし多くの課題を残している。一つには歴史イメージの連続と断絶をより精緻に検討していく必要性が存在する。また媒体による差異も検討しなければならない。ライトノベルと少年マンガでは同じ時代物を描くにおいても大きな違いが存在する。歴史的な経緯によるものなのか、媒体による差異なのかというように大きな問題として存在する。

〔付記〕 本稿はコンテンツ文化史学会二〇一四年度大会、立命館大学ゲーム研究センター二〇一四年度第六回定例研究会、日本デジタルゲーム学会二〇一四年度大会での発表をもとにしている。また学習院大学東洋文化研究所一般研究プロジェクト「東アジア各国における歴史認識とコンテンツ」における研究成果である。

註

- (1) 藤本由香里「女たちは歴史が嫌い」か？—少女マンガの歴史ものを中心に—長野ひろ子・姫岡とし子編『歴史教育とジェンダー—教科書からサブカルチャーまで』青弓社、二〇一一年、堀内淳一「歴史コンテンツの受容と消費者の意識—「新選組」コンテンツに関する調査報告—」『コンテンツ文化史研究』六号、二〇一一年、由谷裕哉・佐藤喜久一郎『サブカルチャー聖地巡礼』岩田書院、二〇一四年
- (2) 奥野卓司『江戸〈メディア表象〉論—イメージとしての〈江戸〉を問う』岩波書店、二〇一四年
- (3) Papp Zita, *Traditional Monster Imagery in Manga, Anime and Japanese Cinema*, Global Oriental, 2010, Leiden. 20. Jolyn Baraka Thomas, *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*, University of Hawaii Press, 2012, Honolulu.
- (4) 玉井建也「歴史イメージの連続と断絶」『文芸ラジオ』一号、二〇一五年、一三八—一四四頁
- (5) ヒェール・ノラ／谷川稔訳「記憶と歴史のはざまに」『思想』九一一、岩波書店、二〇〇〇年、一三—三七頁
- (6) 羽賀祥二『史跡論』名古屋大学出版会、一九九八年
- (7) アライダ・アスマン『想起の空間 文化的記憶の形態と変遷』水声社、二〇〇七年
- (8) 増淵敏之『物語を旅するひとびと』彩流社、二〇一〇年、山村高淑『アニメ・マンガで地域振興』東京法令出版、二〇一一年、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』北海道冒険芸術出版、二〇一三年、今井信治「フレームから浮かび上がるリアリティ」秩父札所十七番定林寺調査を中心に『デジタルゲーム学研究』六巻—二号、二〇一三年、一三一—二七頁、由谷裕哉「湯涌ぼんぼり祭りに関する巡礼者の言説を巡って」『宗教民俗研究』一三三号、二〇一四年、七三—九一頁
- (9) 玉井建也「聖地」へと至る尾道というフィールド—歌枕から『かみちゅ！』へ』『コンテンツ文化史研究』一号、二〇〇九年、二二—三四頁、同「物語・地域・観光—「稲生物怪録」から『朝霧の巫女』、そして「聖地巡礼」へ』『コンテンツ文化史研究』三三号、二〇一〇年、三四—四七頁、同「瀬戸内海イメージの歴史性と変容 コンテンツ作品を中心として」『デジタルゲーム学研究』五巻—二号、二〇一一年、六七—七二頁、同「地域イメージの歴史的変遷とアニメ聖地巡礼 鎌倉を事例として」山村高淑・岡本健編『観光資源としてのコンテンツを考える—情報社会における旅行行動の諸相か

- ら』北海道大学観光学高等研究センター、二〇一二年、一二一―一三八頁、同「地域史からみる風俗・文化・サブカルチャー」『聖地巡礼』を事例として』『風俗史学』四四号、二〇一二年、四一―六二頁、同「コンテンツツールの歴史の展開」『デジタルゲーム学研究』六巻一―二号、二〇一三年、二九―三八頁、同「コンテンツの忘却と想起―物語と土地の歴史的關係―」『コンテンツツールの論叢』五号、二〇一四年、一一―一九頁
- (10) 井手口彰典「萌える地域振興の行方―「萌えおこし」の可能性とその課題について」『地域総合研究』三七巻―一―号、二〇〇九年、五七―六九頁
- (11) 高田衛『お岩と伊右衛門』洋泉社、二〇〇二年
- (12) 東京都神社庁『東京都神社名鑑 上巻』東京都神社庁、一九八六年、三八頁
- (13) 手塚治虫『四谷快談』『タイガーブックス7』講談社、一九八二年、七一―一五頁
- (14) 諸星大二郎『黄泉からの声』集英社、一九九四年
- (15) 前掲手塚一九八二、九二頁
- (16) 巖谷小波『小波身上嘸』芙蓉閣、一九一三年、三四―三五頁
- (17) 直木三十五「岩見重太郎」『新作仇討全集』上巻、博文館、一九四二年（初出は直木三十三「岩見重太郎」『新作仇討全集』第一巻、興文社、一九二五年）、一一三頁
- (18) 前掲直木一九四二、一一四頁
- (19) 前掲直木一九四二、一一五頁
- (20) 前掲直木一九四二、一一三頁
- (21) 司馬遼太郎「岩見重太郎の系図」『オール読物』第十六巻第十一号、一九六一年
二月二二日号
- (22) 色川武大「岩見重太郎くん」『週刊小説』一九八〇年
二月二二日号
- (23) 劇団風「岩見重太郎」（一九六八年、脚本正宗白鳥、演出山田肇）
- (24) あい植男「岩見重太郎 またの名を赤い花」『新劇』一八巻九号、一九七一年
- (25) 永井豪『豪談 岩見重太郎』中央公論社、一九九八年
- (26) 販売元は販売元：KOEI TECMO GAMES CO., LTD。
二〇一五年九月段階で Android4.0 以上および iOS 6.0 以降の対応。
- (27) 尾西康充「村山和義「忍びの者 序の巻」吉丸雄哉・尾西康充・山田雄司『忍者文芸研究読本』笠間書院、二〇一四年
- (28) 谷口基『戦後変格派・山田風太郎―敗戦・科学・神・幽霊』青弓社、二〇一三年、同「山田風太郎が描いた忍者」吉丸雄哉・尾西康充・山田雄司『忍者文芸研究

読本』笠間書院、二〇一四年

(29) 一九六四年から一九七二年まで『月刊漫画ガロ』での連載の後、『週刊少年サンデー』、『ビッグコミック』に不定期に連載中(二〇一五年九月現在)。

(30) 亜月裕の漫画作品。一九七九年から一九八一年に『別冊マーガレット』にて連載。二〇一五年より『YOU』にて続編が連載開始。

(31) 細野不二彦の漫画作品。一九八〇年から一九八四年に『増刊少年サンデー』にて連載。

(32) 桐山光侍の漫画作品。一九九三年から一九九五年にかけて『週刊少年ジャンプ』にて、二〇〇五年から二〇一一年に『ウルトラジャンプ』にて続編が連載された。

(33) 岸本斉史の漫画作品。一九九九年から二〇一四年まで『週刊少年ジャンプ』にて連載された。

(34) 例えばせがわまさき『バジリスく〜甲賀忍法帖〜』全五巻(講談社、二〇〇三年―二〇〇四年)、同『Y十M〜柳生忍法帖〜』全二巻(講談社、二〇〇五―二〇〇八年)など。

(35) 杉浦茂『猿飛佐助』集英社、一九五三年

(36) 石ノ森章太郎『猿飛佐助』小学館、一九九五年

(37) 霜月かいらの漫画作品。二〇〇六年から二〇一一年まで『コミックフラッパー』、二〇一一年より続編が『月

刊コミックジーン』にて連載中。

(38) 上山徹郎の漫画作品。二〇〇二年から二〇〇五年に『月刊コミック電撃大王』、二〇〇八年に『JC.COM』にて連載。

(39) カプコンにより二〇〇五年に発売されたPlayStation2用ゲーム『戦国BASARA』以降、ゲーム・マンガ・アニメ・舞台・ドラマ・映画とメディアミックス展開している。

(40) 上条明峰の漫画作品。一九九九年から二〇〇六年にかけて『週刊少年マガジン』にて連載。

(41) 美水かがみの漫画作品。二〇〇四年より『コンプティーク』にて連載中。アニメは二〇〇七年に放送された。制作は京都アニメーション、監督は山本寛および武本康弘。

(42) 前掲岡本二〇一三、岡本健編『神社巡礼』エクスマレッジ、二〇一四年

(43) 宇河弘樹の漫画作品。二〇〇〇年から二〇〇七年まで『ヤングキングアワーズ』にて連載。連載後も単行本として続きが描かれた。アニメは二〇〇二年に放送。制作はカオスプロジェクト、ガンジス。監督は森山雄治。

(44) 前掲玉井二〇一〇

(45) 吉田正高「近世江戸における流行神と伝説―江戸を

- 駆けめぐる噂話とマスメディアの影響力―『国文学
解釈と鑑賞』七〇巻一〇号、二〇〇五年
- (46) 平山昇『鉄道が変えた社寺参詣―初詣は鉄道とともに
生まれ育った―』交通新聞社、二〇一二年
- (47) 『電撃 G's magazine』KADOKAWA/アスキー・メディア
アワークス、サンライズ、ランティスによる合同プロ
ジェクト。マンガ・アニメ・音楽・映画・小説とメディ
アミックス展開が行われている。
- (48) 釜石直裕『新たな文化と共に歩む「聖地」―神田明
神×「ラブライブ!」―』コンテンツツーツーリズム論叢
五号、二〇一四年
- (49) 二〇一一年に放送されたアニメ作品。制作は
P.A.WORKS。監督は安藤真裕。二〇一三年には映画
が公開された。
- (50) 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『コンテンツツーツーリズム研
究』福村出版、二〇一五年
- (51) DMMゲームズとニトロプラスにより制作されたブ
ラウザゲーム(二〇一五年九月現在)。二〇一五年一
月より運営開始。
- (52) 角川ゲームズにより開発され、DMM.comにより公
開されているブラウザゲーム(二〇一五年九月現在)。
二〇一三年四月より運営開始。