



観光地点検

奈良県立大学地域創造学部講師

岡本 健

祭神モチーフのアニメ活用 新たな「地域巡り」を開拓

「うか様」をご存じだろうか？ テレビゲームが大好きでちょっとオタクでさびしがりやで人間に優しいまなざしを向ける女性だ。アイドルか何かのようだが、そんな彼女の本名は宇迦之御魂神。そう、全国に数万社あると言われている稲荷神社の総本山、伏見稲荷大社（京都市伏見区）の祭神である。

この「うか様」はマンガ・アニメ作品「いなり、こんこん、恋いろは。」に登場するキャラクター。舞台となった伏見稲荷などには作品のファンが訪れ、地元企業も協力して地域振興に取り組んでいる。今回はこの事例を分析、考察することで、神社や神話、神といった神社文化と、アニメやマンガなどのコンテンツ文化が、観光の中でどう位置づけられるかを論じたい。

伏見稲荷に「いなこん」ファン

マンガ、アニメともに伏見稲荷をモデルにした風景が描かれており、伏見稲荷の代名詞ともいえる千本鳥居など境内が印象的に登場する。うか様のほかに

も日本神話の神々や稲荷の神使として有名なキツネも登場し、ストーリーを紡いでいく。登場するキャラクターの名前にも工夫が凝らされている。丹波橋紅司、墨染朱美、丸太町ちか、三条京子……。実は名字がすべて地元の駅名になっているのだ。

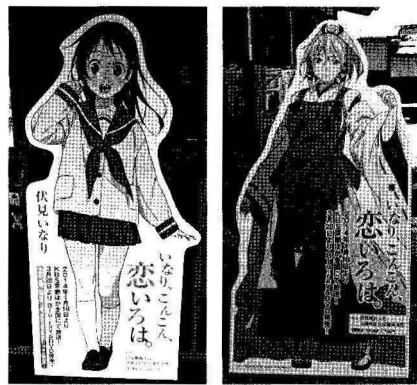
伏見稲荷には毎日のようにファンが訪れ、作中に登場する風景を探して写真を撮影していく。中には登場キャラクターの扮装、いわゆるコスプレをして訪れる熱心なファンもいるという。絵馬掛け所にはアニメの絵を描いた「痛絵馬」もかけられている。この絵馬自体、作中でも描かれている。

京阪電鉄、作品とコラボ

訪れるファンに向けた取り組みも始まっている。地元の

京阪電気鉄道は作品とコラボした特製乗車券「『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」を2月に発売。伏見稲荷やキャラクターが描かれたチケットには、アニメに登場する架空の駅「伏見伊奈里駅」の駅名看板があらわれたステッカーがついている。作品世界と現実世界が融合されたもので、ファンにはたまらないグッズだ。

また、これに合わせて、興味



伏見稲荷や京阪の駅に設置された「伏見いなり」(左)と「うか様」のパネル

◆「いなり、こんこん、恋いろは。」 伏見稲荷の祭神、宇迦之御魂神をモチーフにしたキャラクター「うか様」と人間の少女「伏見いなり」との交流や、2人を取り巻く神や人間との関係性について描いた作品。原作のマンガは、よしだもろへ氏の作でKADOKAWAから出版されている。

幼いころから伊奈利神社に親しみながら育った主人公、伏見いなりが、ひよんなことから祭神のうか様から神力を授かる。いろいろな人に変身できる神通力だ。この力を使って友人や神々を助けながら、あこがれの男性、丹波橋紅司との距離を縮めようとするストーリーが展開する。

深い取り組みがなされている。それは、キャラクターの名字のモチーフとなった駅に、そのキャラクターのパネルを設置するというものだ。現実世界にキャラクターが登場したようなこの演出を写真におさめようと、伏見稲荷をはじめ京阪の各駅を周遊するファンも少なくない。

旅行者の回遊促進、工夫次第

コンテンツツーリズムでは旅行者にどう回遊してもらうかがしばしば問題になるが、工夫によって行動範囲を広げられる一例といえる。アニメなどのメディア・コンテンツに取り上げられれば、それだけで多くの観光客らが来て、積極的な手を打たなくても地域経済が潤うのではと誤解している観光関係者を見受けることもあるが、そのように都合のいい話はない。

地域住民からは「作品をきっかけに若い人がたくさん来てくれるのはありがたい」「作品を実際に見てみたが、よく知っている景色がたくさん出てきてうれしい」といった声が聞かれた。

作品のファンは伏見稲荷やその周辺を巡ることで、様々なことを学んでいく。作品をきっかけに神社文化や地域文化に触れているのだ。

近年、神社や日本神話に登場する神をモチーフにした作品が多く出されている。「ノラガミ」にはたくさんの神が登場するし、ボールペンで古事記をマ

ンガとして描いた「ぼおるぺん古事記」、神社に勤める神職の日常を描いた「さんすくみ」にも神話や神が登場する。

私事ながら、筆者はアニメ、マンガと神社の関わりについて解説した「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)を今月出版した。具体的にどういった作品があり、地域とどのように関わっているのか関心がある方は、是非ご確認ください。

現代に物語を供給する神話

その中でも紹介した近江神宮(大津市)は「ちはやふる」と



絵馬掛け所にはアニメを描いた「痛絵馬」も(伏見稲荷)

いう競技カルタに熱心に取り組む若者を描いたマンガ・アニメ作品の舞台となった。作品をきっかけに、特製おみくじやクリアファイルといったグッズ、地元鉄道によるラッピング電車の運行や駅などへの看板設置も行われている。

神社や神話、神は様々な形を変えて、現代に物語を供給し続ける役割を担っているのだ。G

今後のポイント

「いなり、こんこん」では、著作権者であるKADOKAWAと伏見稲荷、京都市、京阪電鉄などが当初から協働した取り組みを進めた。まずは注目を集めることに成功したと言ってよい。ただ、今後の継続性を考えると、より地域文化や神社文化に密着したコンテンツツーリズムの実践に展開していく必要があるだろう。

例えば、そもそも「稲荷神社」とはどういう由来の神社なのか、祭神でキャラクターの宇迦之御魂神はどんな神なのか、作中にも登場する日本

神話の神々とはどのような存在なのか——といった具合に、古来伝わる「神コンテンツ」に接続していく展開が考えられる。ファン向けのガイドツアーなどで伝えていくこともできよう。

また、有名でなくとも、それぞれの神社、祭神には地域に根差した物語がある。こうしたコンテンツの源をマンガやアニメ、小説などに描いて発信していくことによって、国内はもとより、海外からの観光客に対しても日本文化の重層的な魅力を伝えられるだろう。