

研究ノート

観光における虚構性の分析

—座敷わらし伝説の宿を事例に—

Fictionality in Tourism:

The Case Study of the Inn with the Folklore of “Zashiki Warashi (Child Spirits in House)”

野田 優

Yu Noda

和歌山大学観光学部（14期生、2024年3月卒業）

キーワード：真正性、虚構性、ゴーストツーリズム

Key Words : authenticity, fictionality, ghost tourism

Abstract :

Authenticity has been actively discussed in the context of cultural tourism. The concept of “authenticity” has changed over time in the line with social conditions. In addition to authenticity, “fictionality” is a significant element in cultural tourism. This element includes fictional existence such as “yokai” (specters) and ghosts. However, this fictional existence has been overlooked in previous studies on cultural tourism. To address this gap, this study explored how tourists “gaze” fictional existence in the intermediate area of authenticity and fictionality using the inn (ryokan: the Japanese-style hotel), known as the place of Zashiki Warashi, as a case study. The study offers a new perspective on cultural tourism through a case in which two theoretical positions (constructivist authenticity and existential authenticity), previously thought to be incompatible, are combined.

I. はじめに

観光、特に文化観光の領域において、「真正性」(authenticity)は活発に議論されてきたテーマである。何が文化を真正たらしめるのか、「本物」の文化とは何か。これらは安易に解が導出されない継続中の議論である。

真正性の議論においては、まず、「本質主義的真正性」の特徴をもった議論がされていた。この分野において特に影響力が大きかったのは、ブーアスティン(1962)やマキャーネル(1976)の主張であった。しかし、ここでの文化の捉え方は文化の価値を固定的・本質的なものと捉えているとして、コーエン(1988)らが「構築主義的真正性」を提唱する形で批判された。コーエンの主張では文化の価値は社会的に構築されたものとされた。さらにワン(1999)が観光客の経験の真偽を問う「実存的真正性」を提唱するなど、一口に真正性といってもその概念は時代や社会情勢などにより変容してきた。また近年では、コンテンツの多様化、マルチメディアの到来により、「創発的真正性」なる概念も存在する。

観光の現場においては、こと文化観光資源創出においては「真正性」が観光対象物を形成すると認識される傾向にある

が、実際の観光客たちが「真正性」を重要視しているかと問われると必ずしもそうではない。渡部(2017)によれば、彼ら彼女らは観光対象物が真正であるか否かよりも、むしろその「本物らしさ」を消費し楽しんでいるのだという。では、そのようなある種カオスともいえる状況下で、観光客たちは真正でないもの・虚構の存在をどのように観光対象物として享受し消費しているのだろうか。

本稿では、虚構をまなざす観光としての妖怪にまつわる観光(伝説、伝承)に着目し、Googleマップレビューの分析を通じて、観光客たちが虚構性の中に何を見出しているのかを明らかにすることを目的とする。調査対象としては、「座敷わらし伝説の宿 緑風荘」を取り扱う。複雑に入り組んだ「真正性」概念の議論の中で、観光対象物の「虚構性」に観光客たちが魅入られるメカニズムを解き明かすことに本研究の意義があると考えられる。

本稿の構成としては、まず観光学の領域において真正性の概念がどのように議論されてきたかを整理し、対立概念としての虚構性の位置づけを示した。続いて、虚構をまなざす観光にあたるゴーストツーリズムと妖怪観光についての分析を行い、

それぞれの特徴を明らかにした上で、妖怪観光の代表的事例である座敷わらしについての調査を実施した。そして、調査結果を先行研究と照合しながら、リサーチクエスチョンに即して考察を行った。

II. 真正性と虚構性についての諸議論

1. 真正性の二元論—本質主義と構築主義

本稿で設定した課題に取り組むためには、観光学領域における真正性の議論を踏まえ、その中で真正性がどのように論じられてきたかを読み解く必要がある。

前提として「真正性」は時代や社会的背景に応じて、また、そこで扱われる文化そのものの認識に応じて、多様な解釈がされ得るものである。権(2012)は、真正性に関する二つの理論的立場として、「文化の価値を自明のものとするのか」、あるいは「社会的に創られたものと捉えるのか」によって観光と真正性の関係性に関する解釈には決定的な違いが生じると指摘している。前者は、「文化本質主義」の立場である。

ブーアスティン(1962)は、大衆観光の現場においてはオリジナルよりもイメージや創作された模倣物の方が見応えがあるものとみなされ、観光客は人為的に創作されたイベントやアトラクションに騙されている、という「疑似イベント論」を提唱した。

一方、マッカーネル(1976)は、観光客はただ騙されるだけの存在ではなく、「真正なる」経験を求めて観光をする存在であるとしている。観光客は人為的に創作された表舞台ではなく、真正な舞台裏を見ようとするのだという。しかし、観光の現場においては、観光客の訪問を想定して、あたかも舞台裏のように作りこまれた表舞台が用意されており、結果、彼らは真正な舞台裏にたどり着くことはできない。つまり、「真正なもの」を求めて舞台裏に入り込んでも、そこは用意された表舞台であり、そこにあるのは「演出された真正性」であるため、観光客の中に誤った知識や認識が形成され観光観が歪曲されるというのである。

ブーアスティンやマッカーネルの主張は、オリジナルなものが持つ真正性、「客観的真正性」の存在を想定している点で共通している。しかしながら、これらの観点からでは、本物の文化の「あるべき」姿を想定し、文化の真贋を重要視するため、必然的に「真正性が損なわれないことに対する告発」以上の結論にたどり着き難いという限界があった。そのような状況の中で、後者の視点である「文化構築主義」がコーエンにより提起された。

コーエン(1988)は、真正性は固定的・本質的に存在するものではなく、社会的に構築されるものであると主張した。これは、本来は真正な地域文化としてみなされていなかった「疑似イベント」でさえ、経年や文化的背景の変容などの要因により、真正な地域文化として受容され得るということである。そして、そのプロセスを「真正化(authentication)」という概念を用いて説明した(コーエン, 2012)。コーエンによると、真

正化には、権威により対象が本物であることが公的に保証される「冷たい真正化」と、権威を持たない人々の思い入れや実践が価値の源泉となる「熱い真正化」があるという。コーエンの真正化の主張は、真正性が形成される動的なプロセスに注目しているという点で、ブーアスティンやマッカーネルの研究でみられる静的な真正性概念とは一線を画していた。

コーエンの主張により、真正性の概念は絶対的なものではなく、時と共に形成され、変容する相対的な対象として理解されるようになったのである。権(2012)は、このように文化を動態的なものとして捉える観点から、観光もまた文化的意味が構築される過程の一部であり、観光が創り出す文化状況を破壊の変容ではなく、生成的な構築過程の一部であるとしている。また、岡本(2019)は、ほとんどの文化遺産は真正ではない側面も有しているため、物の真贋に拘泥するのではなく、真正化のプロセスそのものに注目し、観光実践を真摯な歴史実践の一形態として捉え直すことの重要性を指摘している。いずれの主張においても、文化が本質的に真正であるかという点よりも、真正なものとして文化的意味が付与され、受容されていく過程を重要視しており、観光という社会的現象もその構築過程の一形態であると理解される。

2. 観光客の経験と「公然の秘密」

観光資源そのものの真正性に焦点を当てる文化本質主義や文化構築主義の議論が進む一方で、観光客の個別な経験そのものに焦点を当てる手法も生み出されてきた。それが、ワン(1999)によって提唱された「実存主義的アプローチ」である。ここでは、観光客が観光体験を通じて、「本当の自分」あるいは自身の内面をどのようにまなぐすのか、という実存的真正性が偏重されており、観光対象物自体の真正性は重要視されない。つまり、この実存的真正性においては、観光資源の真/偽を問うというよりは、観光客個人が観光資源を通じて感じる観光経験の真/偽を問うという二元論が生じているのである。実存的アプローチの問題点として、観光客の経験が重視されることで観光資源の真正性が軽視されてしまい、結果、ホスト社会が自らのコミュニティの魅力や価値を見出すことが難しくなっている、というものが挙げられる。

この問題に対して、橋本(2011)は、観光資源の真/偽ではなく、ホストがどれだけ洗練された技術を持っており、観光用の見世物としての完成度がどれだけ高いか否かが観光経験の真正性の議論では重要であると指摘している。換言すれば、「演技された芝居の巧妙さ」あるいは「上出来なうそ」が、実存的真正性の議論においては重要になってくるということである。

また、渡部(2017)¹⁾は「公然の秘密」という概念が観光の現場における真正性の構築に重要な役割を果たしている」と指摘している。「公然の秘密」は、社会学者のジンメル(1923)によって提唱された、人間関係に関する概念である。ジンメ

ルは「公然の秘密」を「実際はその正体を明らかにすることは可能であるが、それをしないことが公然の中で暗黙の了解となっている秘密」と定義づけた。そして、「二人の人間あるいは二つの集団の間のいっさいの関係は、そこに秘密が存在するかどうか、さらに秘密がどれほど存在するか、この問題によって性格づけられる」とし、「公然の秘密」が様々な人間関係の維持に積極的な役割を果たしていると指摘している。「公然の秘密」は本来、社会学、あるいは哲学の領域の概念ではあるが、渡部（2017）によると、これが観光の現場、すなわちホストとゲストのコンタクトゾーンにおいても重要な役割を果たしている。具体的には、ゲストが自らの観光体験をより良いものにするために、ホスト社会の掲示する伝統文化や観光用の出し物を真正で素晴らしい文化として評価する際に「公然の秘密」の働きが見られるという。つまり、それが「うそだとわかっていても公にしない」ことで、自らの経験を真正なものとして受容するという真正化のプロセスが見られ、ここで「公然の秘密」は文化の真正化装置としての役割を果たしているのである。

また、「公然の秘密」は暴かれることによってますます秘密の様相を呈し、より魅惑的になっていくという特徴を孕んでいる（タウシグ、1999）。観光資源が偽物であると暴いたところでそれが真に偽物であるかはついにわからない。このどっちつかずの状況において人々は当のモノの背後に真正性を強く想起するというメカニズムである。つまり、永遠にその真偽の決定が先送りにされ、不可能になるため、観光客は永遠にその背後にある真正性を期待し続けられるということである。ここに、「あるけどない」、「ないけどある」という終わることのない在/不在、真/偽の暴きと隠蔽の連続が見られる（渡部、2017）。

3. 観光の現場における「虚構性」と虚構をまなざすということ

ここまで観光の現場における文化の真正性について論じてきたが、本節では、真正性に相対する概念としての「虚構性」について論じる。真正性と観光は観光学の領域においては不可分の存在であるが、「虚構性」もまた、観光についてより重層的に論じる上で重要な概念である。よって、ここまで紹介してきたような西洋社会に端を発する「真正性」の議論だけにとどまらず、別の視点から、観光における「虚構性」および虚構をまなざす観光にも光をあてるのが現代日本の時流に即した議論を可能とすると考えられる。

前述の虚構をまなざす観光の代表的事例として、妖怪を活用した観光が挙げられる。妖怪観光の事例は全国各地に見られるが、その多くは妖怪をモチーフ、キャラクター、シンボルとして活用している事例である。例えば、鳥取県境港市の水木しげるロードでは、漫画「ゲゲゲの鬼太郎」に登場する多くの妖怪がブロンズ像となっており、街のシンボルとして機能している。また、兵庫県福崎郡福崎町の「カジロウ」²⁾ や和歌

山県の「だるだる」³⁾ などの、妖怪をモチーフとしたゆるキャラは全国各地で観光 PR に用いられている。妙木（2021）は、妖怪は観光活用の現場において、「観光向きではない史実通りのおどろおどろしいイメージ」から「ディテールを省略した親しみやすいデザイン」に再構築されており、その結果、マスコット化・キャラクター化が進んでいると指摘している。

また、日本の妖怪観光の全体的な傾向として、既存のコンテンツに新たな解釈を加えて観光客向けに再創造した事例が多く見られる。つまり、その妖怪にまつわる伝説や伝承に、観光客向けの新たな要素を付与することで観光対象物としての価値を引き上げているのである。例えば、埼玉県川越市の「川越妖怪まち歩き」では、川越にまつわる既存の妖怪や怪談に加えて、観光客向けのフォトジェニックなコスプレイベント「川越百鬼夜行」の開催や iPhone アプリケーションの「妖怪コレクション」との連携など、既存の物語だけに依拠しない活用が行われている。同様に、青森県青森市の善知鳥神社⁴⁾ や長崎県の諫早市では、コロナ禍以降、妖怪「アマビエ」が大々的に観光プロモーションされるようになった。元来、アマビエは疾病退散の伝承があり、新型コロナウイルス感染症に対する効用も期待できるとしてこのような活用に至ったのであろう。高橋（2022）は、これに関して、娯楽の機能と信仰の機能が混然一体となった妖怪の社会的機能が見られることを指摘している。加えて、妖怪には五感から生み出されたものや、自然災害への警鐘、未来への教訓を込めて生み出されたものが多く存在する。

また、市川（2015）によると、既存のコンテンツが存在しない地域においては、新たなコンテンツが創造されてきたという。その例が、北海道札幌市の定山溪温泉における「河童まつり」や静岡県伊豆の国市の伊豆長岡温泉における「鶴ばらい祭り」⁵⁾ である。既存の民間伝承としては語られていない新しい物語を創作することで、観光客向けのコンテンツが開発されてきたことが理解できる。そして市川（2015）は、このように創作された物語であっても、経年や文化的背景の変化により、それが「伝統」として受容されていき、さらには地域固有のコンテンツとして定着し得ると述べている。ここに、コーエンの提唱した真正化のプロセスが見られる。

上述のいずれの事例においても、観光客は、妖怪という目に見えない虚構の存在を想像力で補完することで、自らの経験に物語性と文化的意味を付与していると考えられる。以上から、妖怪観光は「観光のまなざし」が重大な役割を果たすツーリズムの形態であると理解できる。同様の指摘がゴーストツーリズムにおいても可能である。

ゴーストツーリズムはイギリスやアメリカを中心に発展してきた、ゴースト（幽霊）や死に関係するスポットを巡るツーリズムの形態である。中でも、ロンドンのゴーストバスツアーが有名であり、同地域における観光のコンテンツの一つとなっている。また、島根県松江市の松江ゴーストツアーや三和交通の心霊ス

ポット巡礼ツアーなど、国内でも複数展開されている。特徴的なのは、このゴーストツーリズムは、観光対象物となる幽霊が非物質的な存在であり、観光客の感覚や想像力に大きく依存するため、妖怪観光と同様に、「観光のまなざし」が最大限に発揮されたツーリズムの形態である点である（矢ヶ崎・上原，2019）。また、ゴーストツーリズムにおいて観光客は、「暗闇への恐怖」と「それに対する好奇心」という相反する感情を持ちながら、観光対象物である幽霊を消費している。ここで求められているのは、観光客の恐怖を掻き立て、それに対する好奇心を刺激する雰囲気と怪談、つまり物語性である。ロンドンのゴーストバスツアーにおいては、幽霊が出没するとされている場所でのどのような出来事があったかという物語が語られ、それがツアー参加者を惹きつける。松江ゴーストツアーや心霊スポット巡礼ツアーにおいても同様に、幽霊が出没するとされている場所に関連する物語が語られ、臨場感を増幅させる。このように、ゴーストツーリズムの現場においては、国内外を問わず物語性が重要となっており、観光客はその物語性に魅了されている。これは現代の妖怪観光の領域においても同様である。観光客は、妖怪の持つ物語性に惹かれて観光対象物を消費すると考えられるからである。

以上のように、妖怪観光とゴーストツーリズムは観光対象物としての違いはあれど、「観光のまなざし」が重大な役割を果たすツーリズムである点や、好奇心を刺激・充足する物語性が求められている点において共通していると理解できる。

しかしながら、観光客が物語性に魅了されていく中で、実際にそこでどのような体験を求めているのか、そして自身の体験をどのようにまなざしているのか、などについては先行研究では明らかにされていない。よって本稿では、虚構をまなざす観光としての妖怪観光に着目し、観光客たちが虚構性の中に何を求めているのか、そこで何を発見しているのか、という課題を設定する。西洋社会に端を発する「真正性」概念の議論を踏まえ、観光客たちが観光対象物の「虚構性」に魅入られ、どのような営為が生まれるのかということを探り明かすことに本研究の意義があると考えられる。

Ⅲ. 調査対象と分析手続き

1. 調査対象・座敷わらし伝説の宿 緑風荘の概要

本研究では、「座敷わらし伝説の宿 緑風荘」を調査対象とした。理由としては、虚構の存在である座敷わらしが観光対象物となっている点、施設により座敷わらしに関する物語が提供されている点、十分な量のデータが存在している点から、観光客が虚構の存在に何を求めているのかを明らかにする上で、調査対象として最適であると考えたためである。緑風荘は岩手県二戸市の金田一温泉郷に所在する施設で、1950年に旅館として開業した。1971年には緑風荘が舞台の小説、「ユタと不思議な仲間たち」が三浦哲郎（みうらてつお）氏により執筆されている。その後、1974年に同作品がNHKで

テレビドラマ化、さらに1977年には劇団四季によりミュージカル化されるなど、積極的なメディア露出もあって全国的な知名度を獲得した。なお、同施設は2009年10月4日、母屋と新館が火事により全焼したことで長期的に旅館業を休業していたが、2016年5月に6年半ぶりに営業を再開した。

前述の通り、緑風荘には、妖怪「座敷わらし」にまつわる伝説が残されており、具体的なエピソードは以下の通りである。

およそ670年くらい前の南北朝時代。

当家の先祖である藤原朝臣藤房（万里小路藤房）は、南朝の後醍醐天皇に仕えていました。

しかし、南北朝戦争において南朝は敗北し、北朝の足利軍に追われ現在の東京都あきる野市に身を隠しました。その後、さらに北上を続け、現在の岩手県二戸市にたどり着きました。道中、二人連れていた子供の内、当時6歳だった兄の亀磨が病で倒れ幼き生涯を閉じました。その際『末代まで家を守り続ける』と言って息を引き取ったそうです。

その後、守り神<座敷わらし>として奥座敷の槐（えんじゅ）の間に現れるようになったと言い伝えられています。その姿を見たり、不思議な体験をした人は大変な幸運（男=出世 女=玉の輿）に恵まれると伝えられ、実際座敷わらしに出会った人には必ず良い事があったそうです。またひとたび座敷わらしに気に入られると、どこであろうと座敷わらしが会いに来てくれるそうです。

座敷わらしとして現れる「亀磨」は昔から多くの著名人も目撃し、また、現在も多くの宿泊者に不思議な現象を起こし沢山の体験談で語り継がれております。

（緑風荘ホームページ，2016）

上記のエピソードをもとに、緑風荘では、座敷わらしを前面に押し出したプロモーションがされている。具体的には、座敷わらしを模したお土産・グッズ販売や、座敷わらしとの遭遇などの不思議な体験を宿泊者が投稿する「座敷わらし体験談」の設置、亀磨神社と連携しての御朱印配布など多岐にわたる。このような「座敷わらしに会える」旅館としてのプロモーションが功を奏し、毎年全国各地から宿泊者や見学者が訪れている。しかし、実際に、利用者たちはここで何をまなざしているのだろうか。

2. 調査方法・分析手続き

本研究では、緑風荘のGoogle Mapレビューコメント（2023年11月13日時点で収集した332件）にある計1429文を分析対象とする。なお、5段階のGoogleレビューや各項目の評価（部屋、料理、雰囲気）などは分析対象とせず、レビューコメント本文のみを対象とする。

分析方法は帰納的テーマティック・アナリシス法を採用した。

分析ユニットは緑風荘の Google マップレビューにレビューコメントをした個人とする。コーディングユニットはレビューコメントを一文ごととする。一文ごととした理由は、段落や文脈で二文ごと、三文ごとと区切ると、著者の恣意が主観的な解釈が反映された分析になってしまうと考えたためである。

本研究では、まず、最も新しいレビューコメントから順にすべてのレビューコメントのコーディングを行い、その内容を、Excel を用いたコードブックに1つ1つ記録した。ここでは基本的に、生データの言葉をそのまま活用してコードを作成した。記録したコードを活用しながらレビューコメントを逐一コーディングし、適宜修正を加えながらコードブックを更新していった。そこから読み取れる内容を本稿の第4章以降で述べることとする。

IV. 調査結果

帰納的テーマティック・アナリシス法による分析の結果、3つの主テーマが生成された。それらは、①虚構の存在との遭遇を期待（サブカテゴリー：虚構の存在との遭遇・効用を期待する観光客の心情、虚構の存在との遭遇・効用を期待する観光客の能動的な行動、虚構の存在と遭遇できなかった観

光客の心情）、②虚構の存在との遭遇、体験とそのまなざし方（サブカテゴリー：実際の不思議な体験、不思議な体験に対する観光客のまなざし方、虚構の存在の効用、虚構の存在への感謝）、③虚構の存在の共有、であった。

始めに、テーマ①虚構の存在との遭遇を期待、について結果を示しておきたい。ここでは、3つのサブカテゴリーが生成されており、それぞれ、「虚構の存在との遭遇・効用を期待する観光客の心情」、「虚構の存在との遭遇・効用を期待する観光客の能動的な行動」、「虚構の存在と遭遇できなかった観光客の心情」となっている。

まず、「虚構の存在との遭遇・効用を期待する観光客の心情」についてみていく。以下はそのコードブックの抜粋である。

ここでは、多くの観光客が、虚構の存在（緑風荘でいうところの座敷わらしやオーブ）との遭遇・効用を期待して施設を利用したことが語られている。また、虚構の存在との遭遇・効用が、旅行そのものの目的となっている語りも見られた。

続いて、「虚構の存在との遭遇・効用を期待する観光客の能動的な行動」について説明する。以下はそのコードブックの抜粋である。

表 1. コード 1：虚構の存在との遭遇、効用を期待する観光客の心情⁶⁾

No	コード	旧No	旧コード	レビュー該当箇所	実際のレビューコメント
1	虚構の存在との遭遇、効用を期待する観光客の心情	47	座敷わらしとの遭遇を期待	S1K	座敷わらしさんに出会いたくてお伺いしました。
		228	座敷わらしとの遭遇を期待	S2q	亀座君な会いに行ってきました。
		585	座敷童の効用を期待	S9サ	必ず幸せになるように亀座ちゃん力を貸してやって下さい。
		1039	座敷わらしとの遭遇を期待	S1戌	座敷わらしの亀座くんに会いに行ってきました。

筆者作成

表 2. コード 2：虚構の存在との遭遇、効用を期待する観光客の能動的な行動

No	コード	旧No	旧コード	レビュー該当箇所	実際のレビューコメント
2	虚構の存在との遭遇、効用を期待する観光客の能動的な行動	296	座敷わらしと遭遇するための行動	S3く	亀座君に会うため1時起床、再度温泉に入り亀座君のお部屋で待機。
		474	座敷童と遭遇するための準備	S2ゆ	人形と紙風船とお菓子を お供えて 夜を待ち24時前。
		617	座敷わらしを撮影するための工夫	S1チ	今回は、GoProを、持ち込んで、撮ってみました？
		670	座敷わらしと遭遇するための行動	S15ホ	亀座くん存在に気付けるように、エアコン、換気扇を切る— その為に緑風荘にくるときは、機種変更する前のフラッシュ付きのスマホを持ってきてます。
		953	オーブを撮影する工夫	S3丁	大好きそうな団子や風ぐるま、紙風船おもちゃ等お供え
		1065	座敷わらしへのお供え物	S5庚午	デジカメの方が映り易いようです。
1115	オーブを撮影する工夫	S2癸未			

筆者作成

ここでは、虚構の存在と遭遇するために観光客が能動的・主体的に行っている様々な工夫に関する語が見られた。具体的には、虚構の存在を撮影するために、より適切な撮影方法や機器を用いるといった行動があった。例えば、オープをより鮮明に撮影するために、デジタルカメラや Go Pro 等のより高品質な撮影機材を用いたり、フラッシュ機能の備わっているスマートフォンを用いたりするという行動である。また、座敷わらしに遭遇するために、夜遅くまで「槐の間」（座敷わらしが現れるとされている部屋）で待機したり、座敷わらしの気を引くために、風車や紙風船、人形やお菓子などをお供えしたりするという行動も見られた。

最後に、「虚構の存在と遭遇できなかった観光客の心情」についてである。以下はそのコードブックの抜粋である。

ここでは、虚構の存在との遭遇や不思議な体験を期待していたが、それが実現されなかったことへの落胆を示す語が見られた。しかし、その多くは、虚構の存在との遭遇が叶わなかったことに対するネガティブな心情だけで構成されているわけではなかった。例えば、旧 No.58 の語りに注目してみると、「座敷童子には会えませんでしたけどゆっくりとした時間を過ごすことができました。」となっている。これは、「座敷わらしに会えなかったというネガティブな心情」+「リラックスできる施設の雰囲気に関するポジティブな心情」で構成された語りとなっていることがわかる。同様に、旧 No.1222 の「残念ながら座敷わらしさんには会えませんでしたけど、心が休まるし料理は最高。」という語りは、「座敷わらしに会えなかったというネガティブな心情」+「施設のリラックスできる雰囲気と料理に関するポジティブな心情」で構成された語りとなっている。また、虚構の存在と遭

遇できなかった・遭遇できたか判然としなかったが、それをネガティブに捉えない語りも見られた。具体的には、旧 No.213 の「残念ながら座敷わらしには会えませんでしたけど、パワーを貰った気が…（笑）」や旧 No.817 の「亀磨さんに会えたかどうかはわかりませんが、気持ちがほっこりしました。」などの語りである。加えて、旧 No.424 のような、虚構の存在の気配を感じる語りや、旧 No.1419 や No.1423 のような、「もしかしたら虚構の存在と遭遇できたかもしれない、会えたかもしれない」と解釈したりするような語りも見られた。

次に、テーマ②虚構の存在との遭遇、体験とそのまなざし方についてである。ここでは、4つのサブカテゴリーが生成されており、それぞれ「実際の不思議な体験」、「不思議な体験に対する観光客のまなざし方」、「虚構の存在の効用」、「虚構の存在への感謝」となっている。

まず、「実際の不思議な体験」について説明する。以下はそのコードブックの抜粋である。

ここでは、観光客が実際に体験した不思議な現象や怪奇現象に関する語りが見られる。なお、このカテゴリーにおいては、観光客の体験自体に関する語りを取り入れ条件とし、観光客の心理的な側面は除外項目とした。ここで最も多く語られていた現象は、「オープを撮影した」というものであった。次点で、「ポルターガイスト（花びらが落ちる、お供えされていたゴム風船が動く、おもちゃの鳥が鳴くなど）」や、「施設にいないはずの子供の声や足音が聞こえる」、といった現象が多く語られていた。その他、金縛りやラップ音などの一般的な怪奇現象に加え、死者の霊と邂逅したり、座敷わらし本人と話をしたりするというバラエティに富んだ体験が語られていた。

表 3. コード 3：虚構の存在と遭遇できなかった観光客の心情

No	コード	旧No	旧コード	レビュー該当箇所	実際のレビューコメント
3	虚構の存在と遭遇できなかった観光客の心情	58	座敷わらしと遭遇できなかった	S4M	座敷童子には会えませんでしたけどゆっくりとした時間を過ごすことができました。
		213	座敷わらしと遭遇できなかったことへの落胆	S8k	残念ながら座敷わらしには会えませんでしたけど、パワーを貰った気が… (笑)
		424	何かの存在を感じる	S7へ	ただ、何かの存在は常に感じますし、それで十分ではないでしょうか。
		817	座敷わらしと遭遇できたかどうかはわからない	S3μ	亀磨さんに会えたかどうかはわかりませんが、気持ちがほっこりしました。
		1222	座敷わらしと遭遇できなかった落胆	S3乙卯	残念ながら座敷わらしさんには会えませんでしたけど、心が休まるし料理は最高。
		1419	座敷わらしの存在を感じる	S3はくちょう座	もしかしたらいたのかもしれません。
		1423	座敷わらしの存在を感じる	S3はと座	重ちゃんに最後の最後で会えた様な。笑

筆者作成

表 4. コード 4：実際の不思議な体験

No	コード	旧No	旧コード	レビュー該当箇所	実際のレビューコメント
4	実際の不思議な体験	164	オーブを撮影	S5b	私はオーブがいっぱい撮れました！！
		478	ゴム風船が動く	S3ゆ	たまたまお供えでされたゴム風船が動くのを発見！
		674	ラップ音	S18ホ	隣の部屋で暴れてるけど明らかに違う場所でラップ音→
		681	死者の霊との遭遇	S25ホ	槐の間の廊下の椅子には亡き父と母が一緒にいました。→
		973	オモチャの鳥が鳴く	S3戊	夜中にオモチャの鳥が『ビビビビ〜ィー』って鳴いてました。
		1028	座敷わらしと話をした	S1辰	座敷わらしに会って話をしました！
		1318	足音、笹笛、鈴の音	S1かに座	足音や笹笛、鈴の音など聞こえました。
		1418	花びらが落ちる	S2はくちょう座	野球中継みていたら花ピラが落ちてビックリしました

筆者作成

次に、「不思議な体験に対する観光客のまなざし方」についてである。以下はそのコードブックの抜粋である。

このカテゴリーにおいては、観光客が自身の不思議な体験をどのようにまなざしているか、どのように感じているか、考えているか、という点を取り入れ条件とし、コーディングを行った。ここでは、観光客の多くが自身の不思議な体験を非常にポジティブに捉えた語りが多く見られた。特に、旧 No.161 や旧

No.1310 のような自身の体験をスピリチュアルで特別なものとして捉えた語りが多く見られた。また、旧 No.51 や旧 No.173、旧 No.1036 のような、観光客が自らの体験をスリリングでワクワクするものとして楽しんでいることがわかる語りも多く見られた。加えて、旧 No.88 や旧 No.677、旧 No.1163 のような、本来であれば恐怖を感じるような体験をポジティブな体験として捉える語りも多く見られた。

表 5. コード 5：不思議な体験に対する観光客のまなざし方

No	コード	旧No	旧コード	レビュー該当箇所	実際のレビューコメント
5	不思議な体験に対する観光客のまなざし方	51	オーブが出る部屋、その他設備への満足	S5K	建物（オーブが良く出る部屋）、お風呂、露天風呂、宿の片の対応、ワクワク度！
		88	怖がりだが怖くない	S13T	怖がりの自分ですが、何故かこちらの宿では怖いとか全くなかったです。
		161	座敷童の効用	S2b	心がビュアになれます。
		173	オーブ、怪奇現象に対する満足	S4d	あんなにワクワクしたのは久しぶりで楽しかったなあ。
		677	金縛り	S21ホ	金縛りにあう（あの嫌な感じじゃなくて優しくほんわかと包み込んでくれる感じ）→
		1036	不思議なこと	S2未	不思議なことがいっぱい、ドキドキ、ソワソワがとまらない
		1163	怖い感じはなかった	S3乙未	でも、不思議と怖い感じはなかったです☺
		1310	とある体験	S3おひつじ座	そして、とある体験によって非常に神聖な気分になりました！

筆者作成

以下の語りも同様である。

「金箔を貼った後、室内で写真を撮り始めた瞬間、視界の端に金箔を張ったボールが回転するのが見え、怖くても平静を装っていました。部屋に戻ると、これは幻なのか、それとも実際に動きがあったのか、ずっと考えていました。でも、しばらくの間は本当に変わりました。その後、あまり考えなくてもいいし、もし本当にいたずらされたら、それを関係として扱うべきだと自分に言い聞かせました😊」

この語りでは、はじめ、観光客は自身の不思議な体験に恐怖を感じている。しかし、それを自身の中で考察して、不思議な体験に対する解釈の仕方を変化させることで、最終的にはポジティブな体験として昇華していることがわかる。

続いて、「虚構の存在の効用」についてである。以下はそのコードブックの抜粋である。

このカテゴリでは、観光客自身が体験した不思議な現象・怪奇現象の効用に期待している語り、あるいは実際に発生した効用に関する語りを取り入れ条件とした。ここでは、具体的な効用を期待するというよりも、神聖で人知を越えたパワーを期待したり、あるいは得たと捉えたりする語りが多く見られた。特に、旧 No.846 や旧 No.983、旧 No.1071 のような「幸せ」や「凄いパワー」といった抽象的で曖昧な効用を期待するものが多く見られた。

また、以下の2件のような語りも見られた。

「泊まっただけで、心身ともに浄化され本当にリフレッシュできました。亀磨くんに会えようが会えまいが、その良い気の満ちた空間に癒されること間違いなしです。」

「私たち夫婦は、観光を目的としていないので、亀磨ちゃんのパワーに触れるだけで大満足しています。他の旅では疲れてしまうのですが、緑風荘の旅では逆に元気になってます。」

これらの語りでは、スピリチュアルな効用に関する満足感が示されている。しかし、前者の語りでは、スピリチュアルな効用は空間の持つ「気」に起因していると捉えているのに対し、後者の語りでは、座敷わらしの持つパワーに起因していると捉えている点で、これらの語りは相違している。また、少数ではあるが、「職場環境が改善された」(旧 No.263)、「ストーカー被害が収まった」(旧 No.263)、「臨時収入が入った」(旧 No.921)、「持病が治った」(旧 No.482) などのような具体的な効用に関する記述も見られた。

これらの語りは効用に関する期待の具体、抽象を問わず、サブカテゴリ「虚構の存在への感謝」とセットで語られている点が特徴的である。以下はそのコードブックの抜粋である。

表 6. コード 6：虚構の存在の効用

No	コード	旧No	旧コード	レビュー該当箇所	実際のレビューコメント
6	虚構の存在の効用	263	スピリチュアルな効用	S3あ	そして緑風荘に行った後、人間関係が最悪だった職場から良い職場へ異動命令が出たので異動したり、ストーカー被害も収まったり、今月中には入籍もします。
		482	怪奇現象とそれに伴う効用	S9ゆ	すると 首から来る神経性のしびれが 全くでないではありませんか!
		846	座敷童との遭遇に満足、効用を期待	S1σ	座敷わらし様に会えて、幸せになれるかもしれないという 幸せな気持ち。
		921	座敷童の効用	S2Π	ぼくは臨時収入がはいり、友人は仕事が増え、映像を見たスナックのママさんが万馬券をとるなどご利益があるよう 見えないパワーをもらえる気がする場所。
		983	見えないパワー	S1庚	しっかりパワーを頂いた気がします。
		1032	パワーをいただいた	S2巳	凄いパワーのパワースポット 見守りが凄いパワーが感じ なりません。
		1062	すごいパワー	S1庚午	
1071	見守り、パワー	S10庚午			

筆者作成

表 7. コード 7：虚構の存在への感謝

No	コード	旧No	旧コード	レビュー該当箇所	実際のレビューコメント
7	虚構の存在への感謝	34	亀鹿くんの行動	S4I	持参したかざぐるまをくるくる回してくれたね☺️ありがとう
		278	座敷童の効用への感謝	S13い	欲を言えば今以上に幸運にあやかりたい所ですが、家族が健康で元気に暮らせる事が一番なので、ここに泊まる事が出来ただけで有り難いのだと思います。
		487	座敷童への感謝	S1よ	亀鹿ちゃん、有り難うございます。

筆者作成

このカテゴリーにおいては、観光客が体験した怪奇現象や虚構の存在に対する感謝に関する語りを取り入れ条件とした。ここでは、虚構の存在それ自体に対する感謝（旧 No.487）、虚構の存在との遭遇・不思議な体験に対する感謝（旧 No.34）、そして虚構の存在の効用に対する感謝（旧 No.278）、の3パターンの語りが見られた。

最後に、テーマ③虚構の存在の共有についてみる。以下は生成された全データのコードブックである。

ここでは、観光客が他の観光客などと虚構の存在に関する体験を共有していることを示す語りが多く見られた。特に、以下のような語りが特徴的である。

「夜中には槐の間で、オーブを撮影しようと連日何人かのお客さん達が集まっていました。お互いの動画を見せ合っ、ヒソヒソと会話も楽しかったです。」（旧 No.83-84）

「夜間に槐の間に行くると他の宿泊客と話が弾む。建て直

し前の緑風荘時代からの常連客に話を聞いた時はとても楽しかった。」（旧 No.514-515）

「座敷童子に逢えなかったけど、想いを同じにする方々に逢えました。百聞は一見に如かず、立ち寄れてとてもよかったです☺️」（旧 No.1336-1337）

これらの語りからは、語り主が、目的を同じとする他の観光客との会話や不思議な体験の共有を楽しんでいることがわかる。特に、旧 No.1336-1337 の語りからは、語り主は、座敷わらしに遭遇するという目的以上に、想いを同じにする人々と交流したという経験に意義を感じていることが読み取れる。

これらのテーマティック・アナリシス法による分析の結果から、緑風荘の宿泊者の多くは虚構の存在との遭遇や効用を期待し、能動的な行動をとっていること、虚構の存在との遭遇や不思議な体験を特別なものとしてまなざしており、その体験や虚構の存在自体、あるいは効用に感謝していること、そして、

表 8. コード 8：虚構の存在の共有

旧No	旧コード	レビュー該当箇所	実際のレビューコメント
83	オーブを撮影することへの期待	S8T	夜中には槐の間で、オーブを撮影しようと連日何人かのお客さん達が集まって
84	オーブを撮影する体験の共有	S9T	お互いの動画を見せ合っ、ヒソヒソと会話も楽しかったです。
422	共有用のアルバム	S6へ	なお、座敷わらしが、実際に存在するのかわかりませんが、オーブの写真？が必ずとれるわけでもないようです(共有用のアルバムが置いてあり沢山の写真をみることができます)。
514	他の利用者	S7わ	夜間に槐の間に行くると他の宿泊客と話が弾む。
515	他の利用者	S8わ	建て直し前の緑風荘時代からの常連客に話を聞いた時はとても楽しかった。
767	他の利用者の体験談	S3α	皆さん袖を引っ張られたとかあるようですが、私は無いです。
830	不思議な写真、他の利用者の体験に満足	S3π	でも、不思議な写真が撮れたのと、宿泊された方から前日の夜に不思議な体験をされたお話が聞けて嬉しかったです☆
927	他の利用者	S2φ	えんじゅの間では、沢山の人が写真撮影！
928	座敷わらしに遭遇を期待する他の利用者	S3φ	皆が座敷わらしで、頭がいっぱいで温泉に来たのも、忘れているようです。
929	満足	S4φ	本当に楽しかった
1001	座敷わらしで有名	S2子	他の宿泊客の皆さん座敷わらしに逢いたくて来てる方々ばかりでした！
1040	座敷わらしを見た人がいる	S1亥	本当に 見た人が居ます。
1188	他の利用者	S2乙巳	他の宿泊者はあまり撮れてなかったみたいですが。。
1336	他の利用者とのつながりに満足	S2からす座	座敷童子に逢えなかったけど、想いを同じにする方々に逢えました。
1337	他の利用者とのつながりに満足	S3からす座	百聞は一見に如かず、立ち寄れてとてもよかったです伊
1398	接客、他の利用者に満足	S1とかげ座	旅館の方、宿泊の方、全ての人が親切でとても居心地の良い所でした。

筆者作成

虚構の存在との遭遇や不思議な体験を、目的や想いを同じとする他者と共有することを楽しんでいることなどがわかった。次章では、これらの調査結果について、第2章で検討してきた虚構性の議論を交えて考察していきたい。

V. 考察—緑風荘における「熱い真正化」

現代における「真正性」研究の領域においては、西洋社会を中心に活発な議論が行われてきた。その中で、虚構性という要素が存在し、その虚構性が真正性と混然一体となることで観光のフィールドが形成されているのであった。虚構をまなざす観光としては、妖怪観光やゴーストツーリズムが挙げられ、この領域においては、観光客自身の好奇心や想像力に規定される物語性が重要な役割を果たしていることが先行研究から理解できた。しかし、観光客が虚構的なものをどのようにまなざしているのか、という点に関しては先行研究では明らかにされてこなかった。

このような先行研究のギャップを補う形で、「座敷わらし伝説の宿 緑風荘」の Google マップレビューコメントを対象とし、調査を実施した。この調査結果に基づき、まず、緑風荘における虚構の存在である座敷わらしについて考察してみたい。生成されたいずれのテーマからも、緑風荘における座敷わらしは観光客にとって、モチーフ、キャラクター、シンボルとしてではなく、霊験・ご利益のある存在としてまなざされていることがわかる。ここに、高橋（2022）の指摘する「娯楽の機能と信仰の機能が混然一体となった妖怪の社会的機能」の中の信仰の機能が顕著にみられる。しかしながら、緑風荘は観光客を誘致するためのキャラクターとして座敷わらしを活用している側面がある。それでもなお多くの観光客は座敷わらしとの遭遇や効用を期待してやまない。

ここで注目されるのが、「好奇心」と「物語性」という要素である。テーマ①のコード1から、多くの観光客が座敷わらしとの遭遇や効用を期待して緑風荘を訪れたことがわかった。ここでは、観光客は、座敷わらしという虚構の存在に対する好奇心を掻き立てる物語性に惹かれたと考えられる。そして、実際にその好奇心を充足するために、コード2において見られるような、能動的な行動を取っていたと考えられる。ここで観光客がとっていた行動として、より適切な撮影機器や撮影方法を用いたり、座敷わらしの気を引くためにお菓子やおもちゃをお供えしたりするというものがあった。前者は、座敷わらしの姿を「視る」という点、つまり視覚という感覚に特化した行動であり、後者は、観光客の想像力に起因する行動であるといえる。つまり、ここでは観光客の感覚と想像力に大きく依存する観光のまなざしが重大な役割を發揮していると考えられる。緑風荘は、確かに座敷わらしをキャラクターとして扱っている。しかし同時に、座敷わらし伝説の宿といわれる由来やその歴史を、確かな物語性を持って観光客に提供している。つまり、観光客側の座敷わらしを「見たい」という好奇心を刺激する形で物語

性が提供されているため、多くの観光客が座敷わらしとの遭遇や効用を期待して緑風荘を訪れているのである。

さて、コード3に見られるように、虚構の存在との遭遇や効用を期待していても、それが叶わなかった観光客も多く存在する。特徴的なのは、彼ら彼女らが自身の経験をネガティブなものとして捉えていなかったことだ。これらの宿泊客は、虚構の存在以外の要素を評価したり、「虚構の存在は恐らくいなかった・真偽はわからなかったがもしかしたら遭遇できたかもしれない」と考えたりすることで、遭遇できなかったという経験にさえポジティブな意味付けをしていた。特に後者の事例からは、観光客が虚構の存在の真/偽、在/不在自体を楽しんでいることが鑑みられ、ここに渡部の提唱する「公然の秘密」論の働きが見られる。観光客にとって、虚構の存在との遭遇が叶ったかどうかという点は疑いようもなく重要である。しかし、彼らにとってはそれ以上に、自らの経験に意味を持たせることが重要であり、その意味付けの一要素として「公然の秘密」は重大な役割を果たしているのである。

観光客が自らの経験に意味づけをしていく過程は、テーマ②においても見られる。テーマ②のコード5からは、多くの観光客が座敷わらしとの遭遇や不思議な体験を特別なものとしてまなざしていることがわかった。ここで、観光客は妖怪という目に見えない虚構の存在を想像力で補完することで、自らの経験に物語性と文化的意味を付与していると考えられる。付言するならば、観光客は好奇心とそれに裏打ちされた想像力により、自らの経験を特別で真正なものとして受容していると考えられる。重要なのは、この段階で真正化のプロセスが働いていると考えられる点である。換言するならば、緑風荘の事例では観光客の体験自身（コト）に真正化のプロセスが働いていると考えられる。つまり観光客は、座敷わらしという虚構の存在をまなざす過程で、その経験に意味を見出すという実存的な視点を持って、真正化のプロセスを働かせているといえるのである。そして、この事例において座敷わらしという虚構の存在は、一種の真正化装置となっていると考えられる。ここに、ワン（1999）の提示した実存的真正性とコーエン（2012）の提示した真正化とが混合した現象を見出すことができる。

緑風荘の事例において見られる真正化のプロセスは、「熱い真正化」であると考えられる。権威を持たない人々、つまり一般の観光客が、座敷わらしに対しての強い思いに基づいた実践的な行動を取り、結果として真正性が構築されているからだ。この熱い真正化の実践の過程として、最も顕著なのがテーマ③虚構の存在の共有である。ここでは観光客が、虚構の存在との遭遇や不思議な体験を目的や想いを同じとする他者と共有することを楽しんでいることが明らかとなった。このような行動が見られる要因として、虚構の存在を探るといふ行動が、恐怖と密接に結びついたある種、孤独ともいえる営為であるということが考えられる。孤独や恐怖から脱するために、あるいは虚構の存在や自らの経験の真偽を確かめるため

に、目的や想いを同じにする他者とのつながりを求め、体験を共有する。それが、たとえ座敷わらしのように恐怖と直接結びついた体験でなくとも、虚構の存在との遭遇という未知の領域において、人々は自らの体験を共有できる他者を求めざるを得ないのである。観光客の不思議な体験がまとめられたブログ「緑風荘体験談⁷⁾」や、観光客の撮影した不思議な写真がまとめられた共有用のアルバム等の存在からも、多くの観光客にとって不思議な体験の共有が必要不可欠であることがわかる。

しかしながら、最も重要なのは、緑風荘で現在まさに熱い真正化の実践が行われているという点である。前述したように熱い真正化は、人々の感情や信念に基づくものである。座敷わらしという虚構の存在に対する人々の感情（熱い思いにとどまらず、好奇心や恐怖心など様々な感情）が集団を形成し、その集団が体験を共有したり考察したりしていくことで緑風荘における座敷わらしの真正性は構築されていくと考えられる。つまり、緑風荘での現象は、座敷わらしに対する思いを持った人々によって為される熱い真正化の実践過程であり、真正性形成のプロセスを顕著に示しているといえるだろう。以上の、緑風荘における熱い真正化のプロセスを整理したものが図1である。

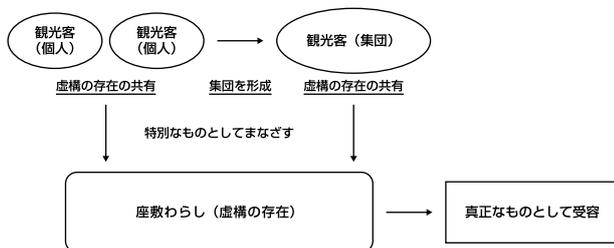


図1. 緑風荘における熱い真正化のプロセス（筆者作成）

VI. おわりに

本研究では、まず西洋での真正性の議論を出発点とし、日本的な概念である虚構性についての考察を行った。そして、虚構性をまなざす観光として妖怪観光を挙げた上で、観光客が妖怪という虚構の存在をどのようにまなざしているのか、そこにはどのようなプロセスが生じているのかについて、「座敷わらし伝説の宿 緑風荘」の調査を基に議論してきた。緑風荘において、多くの観光客は、座敷わらしを物語の中の登場人物・キャラクターとしてではなく、霊験・ご利益のある存在としてまなざしていた。そして、座敷わらしと遭遇するための能動的な行動やその共有といった特殊な営為が見られた。ここで観光客は、好奇心とそれに裏打ちされた想像力により、自らの不思議な経験を特別で真正なものとしてまなざし受容していた。そして、想いや目的を同じにする他者と交流して撮影をしたり、緑風荘体験談を投稿したりと、それらの経験の共有をしていた。つまり、緑風荘では、座敷わらしという虚構の存在が

真正化装置となり、観光客の体験が「熱く」真正化されていた。本研究の緑風荘の事例は、熱い真正化という現象の顕著な実践過程であり、文化の動的な生成過程を示す重要なサンプルであるといえよう。また、観光客が座敷わらしという虚構の存在をまなざす過程で、その経験に意味を見出すという実存的な視点を持って、真正化のプロセスを働かせていることも明らかとなった。従来、真正性の議論においては、実存的真正性と構築主義的真正性のミックスドメソッドなど用いられてこなかった。構築主義的真正性の欠点を埋める形で実存的真正性が提唱されたという流れが自明のものとして受容され議論が進められてきたからである。しかし、緑風荘の事例では、ワン(1999)の提示した実存的真正性とコーエン(2012)の提示した構築主義的真正性(真正化)とが混合した現象を見出すことができる。このように、本来混じり合わないと考えられてきた構築主義的真正性と実存的真正性という二つの理論的立場の混合する事例を掲示し、新たな議論の地平を拓いた点に本研究の成果があると考えられる。

本研究の調査対象である緑風荘では、座敷わらしという既存のコンテンツを活用した観光が見られた。しかしながら、全国の妖怪観光には既存のコンテンツに依拠せず新たなコンテンツを作り出す事例や既存のコンテンツに新たな解釈を加えて活用する事例なども存在する。そのため本研究で見られたような熱い真正化が、妖怪観光全般に見られる特徴であるのか、それとも既存のコンテンツを活用した妖怪観光にのみ見られる特徴であるのかについては判然としていない。したがって、既存のコンテンツがどのように活用されているのかによって、真正性の形成のされ方がどのように変容するのかという点に関してはさらなる研究が必要となる。加えて、今回の調査では、緑風荘のGoogleマップレビューを対象としたため、実際の観光客の生の声はわからず、得られた回答が偏重している可能性がある。誰でも匿名でレビューすることが可能であるため、実際に緑風荘を訪れていないレビュアーのレビューなどが混在している可能性も考えられる。これらを本研究の限界とする。虚構の存在に対する観光客のまなざし方をより詳細に理解するためには、現地での聞き取り調査などのさらに広域的な調査が求められる。これらの点を本研究の今後の課題とする。

付記

この論文は、和歌山大学観光学部に提出した2023年度卒業論文を加筆修正したものである。

注

- 1) 渡部(2017)は、カトマンズのタメル宝飾市場でのフィールドワークを通じて、観光対象物の真正性が、観光の場に参与する人びとによって否定されつつも、「公然の秘密」の働きにより、永遠に期待し続けることができる真正なものとしてリアリティをもつことを明らかにした。
- 2) 柳田國男の著書「故郷七十年」で登場する河童の「ガタロ」をモチーフにしたキャラクター。

- 3) 和歌山県熊野地方に伝わる妖怪「ダル」をモチーフにしたキャラクター。
- 4) 善知鳥神社には、アマビエに関する逸話などは残されていない。他にも、岩手県盛岡市の桜山神社や東京都野市の若宮神社、大阪府大阪市のサムハラ神社などアマビエに所縁はないが、観光活用している神社は全国各地に存在する。
- 5) 市川 (2014) は、静岡県伊豆の国市において実施した中学生を対象とするアンケート調査を通じて、新しくつくられた「鶴ばらい祭り」が学校行事に組み込まれたことによって地域の「伝統」として認識されている現状を明らかにした。
- 6) レビュー該当箇所の掲示方法は、S (センテンス) + O (O文目) + 記号とした。記号は、アルファベット大文字、アルファベット小文字、50音かな、50音カナ、ギリシア文字小文字、ギリシア文字大文字、十干、十二支、六十干支、88 星座の順に機械的に振り分けた。レビュー数が膨大なため、このような措置を講じた。
- 7) 緑風荘体験談内の投稿は、緑風荘の運営者により恣意的に選択された情報である可能性があるため、今回の調査では対象としなかった。

引用参考文献

- 池田真利子 (2019) 「日本の夜と『夜』の地理学」『地理空間』12 (3), 295-297. https://doi.org/10.24586/jags.12.3_295
- 市川寛也 (2014) 「鶴ばらい祭り考—温泉観光地における民衆文化の創造」『文化資源学』12, 31-46. <http://id.ndl.go.jp/bib/025771819>
- 市川寛也 (2015) 「妖怪文化を活用したコンテンツツーリズムの開発に向けた基礎的考察—『モチーフ』から『ジャンル』への転回を見据えて」『コンテンツツーリズム学会論文集』2, 37-45. https://doi.org/10.34400/contentstourism.2.0_37
- 市川寛也 (2018) 「妖怪の再創造と現代的活用—教材としての可能性に着目して」『美術教育学研究』50, 57-64. https://www.jstage.jst.go.jp/article/uaesj/50/1/50_57/_pdf/-char/ja
- 岡本亮輔 (2019) 「本物の観光資源はどこにあるのか—真正性から真摯さへ—」西川克之・岡本亮輔・奈良雅史 (編) 『フィールドから読み解く観光文化学 「体験」を「研究」にする16章』(pp.45-61) ミネルヴァ書房.
- 小川功 (2015) 「観光における虚構性の研究：観光社会学の視点で捉えた『旅の疑似体験』」『彦根論叢』403, 188-201. <https://cir.nii.ac.jp/crid/105028267732381696>
- 権赫麟 (2012) 「文化の真正性をめぐる観光とポピュラーカルチャーの相互作用に関する考察」『観光研究』24 (1) : 59-68. https://doi.org/10.18979/jitr.24.1_59
- 小松和彦 (2015) 『妖怪学の基礎知識』角川書店.
- 座敷わらしの宿 緑風荘 (2016) 「座敷わらしの由来」最終閲覧日 2024年6月4日 <https://www.zashiki-warashi.co.jp/zasikiwarasi.html>
- 高橋綾子・藤井修平 (2022) 「新型コロナウイルス禍のアマビエにみる妖怪の社会的機能」『心理学研究』93 (1), 58-64. <https://doi.org/10.4992/jjpsy.93.20340>
- 張明軍 (2020) 「妖怪文化による地域活性化に関する研究—インバウンド観光の視点に基づく—」『福知山公立大学研究紀要』3 (1), 151-164. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1050003824800905856>
- 土屋雅子 (2016) 『テーマティック・アナリシス法：インタビューデータ分析のためのコーディングの基礎』ナカニシヤ出版.
- 橋本和也 (2007) 「『地域文化観光』と『地域性』——『真正性』の議論を超えて——」『人間学部研究報告』(10), 19-34. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1520290882893609600>
- 橋本和也 (2011) 『観光経験の人類学—みやげものとガイドの「ものがたり」をめぐって』世界思想社.
- 水木しげる, 村上健司 (2015) 『日本妖怪大辞典 (改訂・携帯版)』角川書店.
- 妙木忍 (2021) 「日本と台湾における妖怪ツーリズム」山村高淑 (編) 『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』(pp.155-172) 北海道大学出版会.
- 矢ヶ崎大洋・上原明 (2019) 「『夜』に対する人間の恐怖と好奇心—日本における心霊スポットとゴーストツーリズムの事例」『地理空間』12 (3), 263-276. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1390283659863278336>
- 林涛 (2020) 「観光の真正性についての一考察—金門島における中国人インバウンドの事例から—」『愛知大学国際問題研究所紀要』(155), 265-285.
- 渡部瑞希 (2017) 「観光研究における真正性の再考察：カトマンズの観光市場、タメルで売られる『ヒマラヤ産の宝石』の事例から」『観光学評論』5 (1), 21-35. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1390565134815962240>
- Boorstin, D. J. (1962). *The Image: or, What Happened to the American Dream*, New York: Atheneum paperbacks. [後藤和彦・星野郁美訳 (1964) 『幻影 (イメージ) の時代——マスコミが製造する事実』東京創元社.]
- Cohen, E. (1988) "Authenticity and commoditization in tourism," *Annals of Tourism Research*, 15 (3), 371-386. [https://doi.org/10.1016/0160-7383\(88\)90028-X](https://doi.org/10.1016/0160-7383(88)90028-X)
- Cohen, E. & Cohen, S.A. (2012) "Authentication : Hot and Cool," *Annals of Tourism Research*, 39 (3), 1295-1314. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2012.03.004>
- MacCannell, D. (1976). *The Tourist: a New Theory of the Leisure Class*, Schocken Books. [安村 克己・須藤廣・高橋雄一郎・堀野正人・遠藤英樹・寺岡伸悟訳 (2012) 『ザ・ツーリスト—高度近代社会の構造分析』学文社.]
- Simmel, G. (1923). *Soziologie: Untersuchungen uber die Formen der Vergesellschaftung*, München; Leipzig: Duncker & Humblot. [居安正訳 (1979) 『秘密の社会学』世界思想社.]
- Taussig, M. (1999). *Defacement: Public Secrecy and the Labor of the Negative*. California: Stanford University.
- Urry, J. (1990). *The tourist gaze: Leisure and travel in contemporary societies*, London: Sage Publication [加太宏邦訳 (1995) 『観光のまなざし—現代社会におけるレジャーと旅行』法政大学出版局.]
- Wang, N. (1999). Rethinking Authenticity in Tourism Experience. *Annals of Tourism Research*. 26 (2), 349-370. [https://doi.org/10.1016/S0160-7383\(98\)00103-0](https://doi.org/10.1016/S0160-7383(98)00103-0)

受理日 2024年7月23日