

【論文】

アニメと宗教：日本人の宗教に対する姿勢を考える

Anime and Religion: Thinking about Japanese Spirituality

小村 明子[†]

1 はじめに

日本のアニメ市場は世界規模での需要が高いことがいわれて久しい。とくに、近年インターネットの動画配信サービスがかなり普及してきたことにより、多くの日本のアニメ作品が世界中で視聴できるようになった。ただし、近年のアニメやその原作となる漫画においては宗教的な表現はさることながら、実在の宗教やその神々を題材としているものも多く、宗教にかかわる問題も出てきている。なぜアニメの題材として特定の宗教の神々や宗教事物を取り上げる作品が多く見られるのだろうか。

いくつかの理由をあげることができる。まず、宗教が成立して人びとに受け入れられていくまでの物語や創作者である人物の一生・言動などはアニメ作品の題材にしやすいことがいえる。既に信徒がおらず信奉されることのない古代宗教あるいは神道やヒンドゥー教といった多神教の神々についてもまた、それぞれ神々が特徴となる姿や性格を持つがゆえに、アニメ作品の登場人物として描かれやすい。さらに、神々がどのような経緯で存在するようになったのか、どのようなことを行ったのかなど神々自身が物語性を包含している。それゆえ、宗教はアニメ作品を制作する上で利用しやすい要素を様々に包含しているといえる。

では、なぜ日本のアニメや漫画の中で実在の宗教の神々や宗教的な事物が描かれているのだろうか。これまでも不用意に宗教的事物を使用した結果、大なり小なり様々な問題が発生している¹⁾。アニメや漫画の作品の中で特定の宗教の神々や宗教的事物を使用しなくとも、作品を生み出すことはできよう。だが実際には、宗教的な要素や宗教的事物をアニメ作品の中で使用しているものを多く見ることができる。何故なのか。恐らくその根底には、日本人の宗教性が影響を与えていると推測できる。そこで本論では挑戦的な課題となるが、アニメがいかに宗教そのもの、あるいは宗教の神々や宗教的事物を利用しているのかをいくつかの事例を取り上げて日本人の宗教性について考察していく。

なお、本論では漫画ではなくアニメを中心に論じていく。なぜアニメなのかといえば、アニメ作品は配信動画としてそのままアップロードできる上、翻訳ソフトで瞬時に視聴者の母語に翻訳することもできる。いいかえれば、翻訳して出版するという過程をとる漫画よりも、アニメは世界中にいち早く作品を供給できる。それゆえに、神々や聖人、また宗教的事物を扱うアニメ作品についてはその宗教の信徒が視聴者となる可能性が高く、ゆえに信徒の宗教心を傷つける問題を起こす危険性をはらんでいることがいえよう。

そこで本論文では、まず宗教をアニメの題材としているものをいくつか取り上げていく。次に、取り上げたア

[†]立教大学社会学部兼任講師 5559480@rikkyo.ac.jp

アニメ作品についてどのような神々が登場しているのか、また作中に出てくる宗教事物がどのように描かれているのかを詳述する。その後、詳述した内容について分析および考察していく。

2 先行研究と研究方法について

アニメと日本人の宗教観や宗教性についての先行研究は未だに少ないのが現状である。このテーマにおける研究は以下述べるように、いくつかの論文があることから、少しずつ進んでいるとはいえる。なぜ宗教事物や神々を使用してアニメを制作しているのか、などアニメと宗教の関係について論じることはいまだに草創期であるといえる。また、アニメと宗教についての論文は、海外の研究者によるものの方が多くといえる。例えば、Thomas(2012)があげられる。ただ海外の研究者に往々にしてあるのは一神教徒からの教条的ともいえる視点で論じていることである。この視点から論じている同著では、「playful」や「play」²⁾という言葉を多用して日本のアニメ作品の宗教性について論じている。だが、なぜアニメ作品に宗教的事物が利用されて人気になっているのか、アニメと宗教の関係性についてははっきりとした結論に至っていない。同著に限らず、一神教徒の視点から書かれたいくつかの論文を見る限りでは、そもそも宗教を扱ったアニメ作品は信仰の対象となる宗教そのものといえるのだろうかという疑問を投げかけさせるのである。

また、アニメと宗教を扱った日本語の論文においては、「千と千尋の神隠し」など特定のアニメに対して論じたものが複数ある³⁾。だが、アニメ作品を包括的に論じたものは何故か少ないといわざるを得ない。

これ以外にも本来は願かけのための絵馬にアニメキャラクターを描いたものや、アニメの登場人物の幸せを願う文面を書いているものがある絵馬、俗にいう「オタク絵馬」あるいは「痛絵馬」と呼ばれるものに着目した論文⁴⁾、さらには観光学あるいは観光経済学の視点から、アニメ作品の舞台となった実際の土地を訪れるアニメ聖地巡礼をテーマにした論文⁵⁾があげられる。これら論文の多くは、個々のアニメ聖地において見られる現象を研究対象にしたものである。また、これらの論文を参考するにあたって、まずは学問分野が観光学あるいは観光経済学であることから研究視点が異なっていることと、もしアニメと宗教の関係について論じていたとしても、個々のアニメについて論じていることから包括的な結論に導いているわけではないことがいえる。加えて、個々のアニメを取り上げてアニメの持つ宗教性を説いたところで、それはそのアニメ作品の監督の思想や宗教観が作品に反映していることが考えられるため、そのアニメ作品だけにいえる宗教観でもあるだろう。いかえれば、個々のアニメ作品の宗教性をテーマとして論じることで日本人の宗教性に結論を導いているわけではないといえる。そこで本論文では、なぜアニメが宗教と結びついているのか、なぜ宗教的事物をアニメに取り入れているのか、またそれによって何が得られるのかを包括的に論じていく。なお、このテーマは先進的かつ挑戦的である。それゆえ、調査方法としては、インターネットにおけるアニメ作品に関する情報を調べ、それに関係する論文などの文献調査を行った。また、アニメと宗教が結びつけられている実際の状況を見るために、アニメグッズを取り扱う専門店やアニメ作品の舞台となった神社仏閣などへのフィールドワークを行った。

3 宗教を題材にし、宗教事物を作品に登場させたアニメ作品の現状

このテーマで論じるにあたって、あくまでも実在の宗教寺院、聖典や聖人、開祖あるいは特定の既存宗教を想起させる宗教事物をアニメ作品に登場させているものに限定している。したがって、宗教そのものをアニメ作

品によって紹介するものは除いている。というのは、特定の宗教団体が制作に関与していることがいえること、聖典や史実に基づいて子ども向けにやさしく説明する目的であるために布教媒体としてアニメを使用していることがいえるからである⁶⁾。

既存の宗教とは何の関係もなく単純にアニメ作品を制作するために使用する目的で、実際に崇め奉られている神々あるいは宗教の開祖や弟子、特定の宗教において使用される事物など、宗教を登場させるアニメ作品についてはどのようなものがあるのだろうか。

仏教	キリスト教	神道(土地神などの地域で祀られている神も含む)	アニミズム(妖怪系統も含む)	その他
聖☆おにいさん	聖☆おにいさん	らき☆すた	ゲゲゲの鬼太郎	聖闘士星矢(ギリシア神話、アニメ版のみ北歐神話)
天空戦記シュラト(ヒンドゥー教・日本密教)	エヴァンゲリオン	かななぎ	千と千尋の神隠し	天空戦記シュラト(ヒンドゥー教・日本密教)
最遊記	バチカン奇跡調査官	ラブライブ!	となりのトトロ	鬼灯の冷徹(日本の地獄を描いている。なお、日本史における実在の人物や日本の昔話の登場人物、キリスト教における悪魔や妖怪たちなども登場する。)
なむあみだ仏っ!		神様はじめました	蟲師	神々の悪戯(ギリシア神話や古代エジプト神話などの古代神話の神々が登場する。)
		猫神やおよろず	夏目友人帳	覇穹 封神演義(道教)
		いなり、こんこん、恋いろは。	ぬらりひよんの孫	

表1: 宗教を題材にした主だったアニメ作品(出典: 小村明子作成)

なお、神道やアニミズムについては、これ以外にも様々なアニメや漫画で題材にされているが、主だった作品を掲載している。

表1は、主役あるいは端役で神そのものが登場している作品、宗教事物を描写している作品、また実際の神社仏閣が登場するアニメ作品を論者が知り得る範囲内で取り上げたものである。まずこの表1からいえることは、土地神も含めた神道または妖怪系統も含めたアニミズムを題材にしたアニメ作品が他の宗教を題材にしたものよりも多く作られていることである。したがって、本論文では神道およびアニミズムを題材にしたアニメ作品を中心に論じることになる。また、いくつかのアニメ作品には実際の宗教の神仏が登場人物として描か

れていることである。例えば、原作となる漫画が複数言語に翻訳されている「神様はじめました」では様々な土地神が登場するが、実際に崇められている大国主命も性格の軽い若い男性として描写されている。「なむあみだ仏っ!」では、日本仏教(密教)の仏が登場する作品である。大日如来、観音菩薩、帝釈天、不動明王など、仏教で崇め奉られている仏が若い男性として描写されている。

登場人物が神社の関係者として描かれているアニメ作品もある。例えば、「らき☆すた」では主役である姉妹が神社の神主の娘たちという設定であるため、同作品においては神社が登場している。原作は4コマ漫画でどの神社であるのか特定できない。だが、後にアニメ化されてオープニングの一部に背景として実在の神社の鳥居が登場する。また 2007 年アニメ雑誌にそれが現在の埼玉県久喜市にある鷲宮神社であることが紹介された⁷⁾。それ以来、アニメファンが同神社を訪れる現象が見られるようになった。いわゆるアニメ聖地巡礼である。また実際の神社の境内に設置されている絵馬掛けにはアニメキャラクターの幸せを願う絵馬や、キャラクターの絵柄を書いてある絵馬がいくつか掛けられている(写真 1)。



写真1:鷲宮神社境内の絵馬掛けの写真(出典:小村明子撮影)

「ラブライブ!」では登場人物の1人が神社で巫女として手伝いをしているという設定で、実在の神田明神とその周辺地域が登場する。その神田明神も同様に、境内の絵馬掛けには同作品のキャラクターが描かれた絵馬などを見ることができる(写真2)。同神社もまたアニメ聖地巡礼の場となっている。ただ神田明神は、鷲宮神社とは違い、率先して同作品で登場する女性キャラクターが描かれた絵馬やお守りを取り扱っている。また他のアニメの絵馬やお守りも取り扱っている。



写真2:神田明神境内の絵馬掛け(左は 2013 年頃に、右は 2021 年に撮影。)(左右ともに出典:小村明子撮影)

神社でアニメキャラクターの絵馬やお守りを見ることができる一方で、アニメグッズを販売する店舗でも宗教物を販売しているケースを見ることができる。写真3は都内のアニメグッズ専門店で売られていた破魔矢、根付および必勝祈願のお守りである。もちろん神の御霊を入れたものではないので、アニメキャラクターのグッズとして販売しているだけであるが、根付およびお守りそれぞれのグッズには神社名が記されている。作品の中で特定の神社が設定されているため、それぞれの神社名がグッズに明記されているのである。



写真3: 都内アニメグッズ専門店で売られていた破魔矢と根付(左下)、および必勝祈願のお守り(右下)。破魔矢はアニメ「かんなぎ」、根付はアニメ「緋色の欠片3 蒼黒の楔」(「玉依毘売神社」と明記)、お守りはアニメ「starry sky」(「不知火神社」と明記)。(出典: 小村明子撮影)

このように、神社という現実世界においてもアニメキャラクターが描かれたお守りなどの宗教物が利用されることで、アニメファンが神社に注目して参拝に来るという点においては、布教活動という視点また宗教ビジネスという点においても有効手段であるといえる。だが、宗教の開祖や宗教の話を扱うということには批判や課題も伴う。そこで、主に漫画版の英訳出版において問題となっていた作品で、「聖☆おにいさん」を事例として次に取り上げる。

同作品について、漫画は2006年から漫画誌に掲載され、これまでフランス語やイタリア語などの複数の言語に翻訳されていった。また2013年に劇場版アニメ化、2018年に実写化された。なお、劇場アニメ版はDVD化されてスペイン語版なども発売されている。同作品は、ブツダとイエス・キリストが休暇を過ごすために人間の住む地上に下りて東京・立川に居住して下界の生活を楽しむという内容である。また同作品には、ブツダやイエス・キリストが着用するシャツに仏教やキリスト教の用語が記されており、登場人物となる聖人たちも実際の言動に基づいたキャラクター設定をしているため、同作品の作者が両宗教の知識を有しているのを理解できる。

同作品の漫画版はこれまで既に複数の言語に訳されていたにもかかわらず、なぜか英訳版だけはなかなか出版できなかった。だが、2019年12月にKodansha Comics USAから出版された。長きにわたって出版できなかった理由は明確ではないのだが、アメリカ合衆国内のキリスト教原理主義者たちの存在は決して無視できないであろう。すなわち、英訳することで出版社が攻撃されないか懸念があったことを示唆できる。例えば英語版の出版が遅れた理由としてインターネット記事では、アメリカの漫画読者の間での推測として、『キリス

トとブツダという宗教的アイコンの描かれ方について、不快に感じる人が英語圏には多くいるのではないかと作者のみならず日米双方の出版社が思っている」⁸⁾ことを指摘している。だが、2019年5月から8月にかけてイギリスの大英博物館で日本の漫画についての特別展が行われた。これが一つの転機となる。同漫画が特別展で出品されたのである。こうして「大英博物館の“お墨付き”を得て」⁹⁾同年12月に出版することができたのである。

4 分析および考察

これまで宗教の開祖や聖人、宗教事物を扱ったアニメ作品のいくつかを見てきたが、そもそもなぜアニメ作品に宗教の開祖や聖人、既存の宗教を想起させることのできる宗教事物を登場させるのだろうか。宗教そのものの話をアニメによって映像化することは、人びとに宗教の存在や教義などを理解させるための方法の一つであり、布教活動の一環としても捉えることができる。しかしながら本論文で取り上げたアニメ作品は既存の宗教の紹介や布教のためではない。

宗教そのものを扱っているアニメ作品として、例えば、アメリカのキリスト教系テレビ制作会社である CBN 社によって制作された「スーパーブック」を取り上げることができる。同作品は、キリスト教関係者によって制作されたために布教活動の一環として見ることができよう。

また、ギリシア神話を扱った「聖闘士星矢」あるいは世界各地の古代神話の神々が登場する「神々の悪戯」のように既に廃れた古代宗教においては、その宗教の事物や神々の使用をとがめる信徒がいらないため、物語や神々の性格をアニメ作品の題材としていくらかでも使用することができる。同様に、アニミズムにおいてもまたその多くが精霊や妖怪であるため何ら問題はないといえる。例えば、「千と千尋の神隠し」では多くの神や妖怪たちが登場する。作品に登場する神々は、神道や土着信仰の神といった実際の宗教の神々だけではなく、アニメ作品のために作られた神々でもある。実際に拝まれている神とアニメ用に創作された神がともに描かれている。

また神道のように現在も信奉されている宗教の神々をアニメ作品に使用することについては課題らしきものがあまり浮かび上がっておらず、神田明神のようにむしろ神社側が積極的に取り入れている事例もある。アニメ作品と神社が結びつく現象については、産経新聞のインターネット配信記事に掲載されている神田明神の権禰宜の話が考察の参考になるだろう¹⁰⁾。新聞記事内の権禰宜の話によれば、古いものばかりを追うのが伝統ではないとする¹¹⁾。また続けて、明治時代には歌舞伎の人気役者の浮世絵を作成しており、新しい物を取り入れることに寛容だったと述べている。さらに「神社は参拝してもらうことが大事。若い方に来てもらえるアニメとのコラボはドンピシャだった」¹²⁾とも述べている。つまりは、神社に来てもらうきっかけとしてアニメと結びついていることがいえる。確かに「らき☆すた」におけるアニメファンによる鷲宮神社への聖地巡礼のように、神社がアニメ作品に登場することは、神社およびその周辺地域における地域振興のためのアニメコンテンツの利用と重なる。ゆえに、神社への参拝者数を増やすきっかけとなる。ただこれを参拝者の数を増やすために神社に関心を寄せるための布教活動の一つといえるのかは疑問の余地がある。また、参拝者となるアニメファンも神社で取り扱っている、神前で祈祷した護符や札を入れたお守りを、単純にアニメグッズとして捉えているともいえよう。写真3でも見られるように、アニメグッズの店舗では、神社で取り扱っている護符や絵馬と形状の同じ商品

が売られているからである。神道の神の御霊を入れていないお守りや破魔矢あるいは絵馬を製造・販売している企業や店舗があり、それを購入しているファンがいる。宗教、とりわけ神道とアニメ作品との関係性を考えた場合、アニメ作品に取り上げられることで聖地になり、アニメファンが参拝することで参拝者数は増加するため、単なる宗教ビジネスと捉えかねない。だが、これは神道や神社側の現状から考えた結果である。なぜアニメ作品に神道における神々または神社などの宗教事物が描かれるのか。アニメと宗教の関係性において日本人の宗教性を考えるには、さらに別の角度から分析・考察する必要がある。

アニメ作品のいくつかにおいては、作品の中に宗教観が内包されていることがいわれている。例えば、「風の谷のナウシカ」や「となりのトトロ」、「千と千尋の神隠し」などのスタジオジブリによるアニメ作品にはアニミズム的な宗教観を作品の中に見ることができる¹³⁾。日本の自然を題材として、かつ神や妖怪を作品に登場させることで宗教性を帯びてくるのである。ただし、アニメ作品にはそうした宗教性を意図していないものもある。「ラブライブ！」や「らき☆すた」などは、登場人物が神社の関係者であるという設定であるために、実在の神社が作品内に描かれている。ただ、神社が描かれていることによってそこに宗教的な現象が生まれている。この2作品については、アニメ聖地巡礼という現象をもたらし、実際の神社に参拝する人びとの数を増やした。だが、なぜアニメ作品に実在の神社を描くことで、現実の宗教行為、つまり参拝に結びつけられていくのだろうか。

例えば「かんなぎ」では宮城県内にある実在の神社がモデルになっているといわれており、アニメ聖地巡礼が行われている。作品には土地神が登場するが同時に、日本の山村部にある神社の美しい風景をアニメ作品で描いている。日本の原風景でもある。すなわち、アニメ作品の登場人物たちを神社の関係者として設定し、かつ実在の神社を題材にしていることは、日本人にとって神社や神道は常に身近な存在であることをうかがい知ることができる。だがそう捉えるには、別の角度から分析・考察する必要がある。そこでアニメ作品における神道の神々の描かれ方という視点から、日本人の宗教性についてさらに考える。

いくつかのアニメ作品では、神道の神々は神々しく描かれてもいるが、一方で日常生活のどこにでもいる人物としても描かれている。例えば、神道における最高神である天照大神についていえば、近所にいる、怖そうだが頼り甲斐のある中年女性として描かれているもの（「いなり、こんこん、恋いろは。」）、優しい母親のように描かれているもの（「猫やおよろず」）などと、一見すると日常生活においてどこにでもいる女性像として描かれている。また、アニメ「神様はじめました」の中では大国主命が登場する。同神道の神は性格の軽い若い男性として描写されている。もし大国主命を祀る神社の関係者や同神を厚く信仰している者がこのような描かれ方を見たならば不快に思うだろう。ただアニメ作品に描かれる神道の神々は、日常生活によくいる人びとと似たような描かれ方をしている。それはまた、神といえども親しみ深い存在として描かれているともいえよう。その視点からすると、アニメ作品で描かれる神道の神々は日本人の日常生活にとけこんでいるかのような存在といえよう。

では、外来の宗教とはいえども長きにわたって独自性を培っていった日本仏教について、アニメ作品ではどのように仏を描いているのだろうか。同じように日本人が慣れ親しんでいる宗教ならば、神道の神々と同様の描かれ方をしていることがいえるのではないだろうか。日本仏教を題材にしたアニメ作品は数が少ない。だが、少ないながらも事例を挙げることはできる。例えば、「なむあみだ仏っ！」では、日本仏教（密教）の仏が現代社会において生活していく中で人間の欲や煩惱にかかわる事件を解決していくという作品である。日本仏教（密

教)の仏が若い美丈夫として描写されている。例えば、帝釈天や梵天がジャージ姿で堂内を掃除する光景は、日々の人間の行動と何ら変わるものではない。

ではさらに別の視点として、一神教の聖人や宗教事物を扱っているアニメ作品について考察する。

神道やアニミズムを題材にしたアニメ作品に比べると、一神教の聖人や宗教事物はあまり題材にされていないことがいえる。例えば「聖☆おにいさん」では、ブッダやイエス・キリストが登場人物となる。彼らだけに限らず、各宗教の神や聖人たちがコミカルに描かれていたとしても、同作品の原作者には両宗教や聖人たちを卑しめ見下すことはしていない¹⁴⁾。むしろ原作者はあまり両宗教の知識を漫画に入れてしまうと漫画として面白くなるので、程々の知識を盛り込むことを意図しているという¹⁵⁾。ただこの漫画は英訳されるのに長い時間がかかった。宗教関係者や信徒たち、特にアメリカ国内のキリスト教原理主義者が出版社(あるいは作者)に抗議することを見込んでのことであったといえる。ただ同作品が英語以外の複数の言語に翻訳されたことは既に海外のファンがいたためである。他言語での翻訳から遅れて英訳が刊行されたのは、大英博物館の「お墨付き」を得たからである。英訳出版の機会を伺った結果出版に漕ぎ着けたことを考えると、キリスト教という世界宗教を扱うことには最大の注意を払うべきことなのである。

日本のアニメ作品の中で描かれる一神教または他宗教で明確な宗教教義がある宗教の取り扱いにおいては、風刺画のように単にそれら宗教を面白おかしくして軽蔑することを目的としていない。神道やアニミズムと同じように、その宗教の神や宗教事物を使用しているだけに過ぎないといえよう。また、聖なる宗教を日常の身近な人物や事物として描写するという描き方は聖俗が混在するような状況を作り出しており、そこにある意味での宗教性を見ることができないのではないだろうか。すなわち、アニメ作品で描かれる、人間の日常生活の中で、宗教の神々や聖人または宗教事物が登場させることによって、宗教を感じさせない緩やかな宗教性を持たせることとなる。またそれによって、その宗教事物を使ったアニメ作品に独自の宗教観が生まれてくるのであろう。さらに、それは宗教団体もその教義もない、明確性を持たない何か観念的なものであるといえよう。そこに日本人の宗教性を見出すことができるのではないだろうか。

5 おわりに

各宗教の神々や宗教事物を使用したアニメ作品を通して日本人の宗教性について考察した。このテーマにおいては、様々な視点から分析を重ねていかねば包括的に論じることが難しいといえよう。アニメと宗教との関係性は、スピリチュアリティとしてアニメ作品が既存の宗教と融合しているようにも見える。ゆえに、海外の研究者による一神教からの視点は重要であろう。彼らは、宗教と関係性のあるアニメ作品を「play」「playful」という言葉を使って表現している。この視点は一神教徒でかつ明確な教義を持つ宗教の信徒が保有している視点である。ただ、この視点からアニメと宗教の関係性を論じることで宗教の聖人や宗教事物が登場するアニメ作品そのものを宗教として取り扱うことには疑問が残る。すなわち、教条的な視点とアニミズムをそのまま受け入れる視点の二方向から研究されていくことが必要であるといえる。また、それは今後の研究課題である。今後さらに宗教事物や各宗教の神々を取り扱ったアニメ作品や、アニメ聖地巡礼を目的にした作品が制作されていくだろう。その時にはさらに分析と考察を重ねて、研究が進むであろう。

注

- 1) 例えば、アニメ「ジョジョの奇妙な冒険 第3部 スターダストクルセイダーズ」ではイスラームの聖典クルアーンを床に落とすというシーンが描かれていたことで騒ぎとなった。また、アニメ「ノラガミ ARAGOTO」ではイスラームの礼拝を呼びかけるアザーンを作中で使用してしまったために騒動になった。いずれも、イスラームの宗教事物を安易にアニメ作品に使用して問題となった事例である。
- 2) 同著の中では、「宗教としては薄っぺらな」「遊び感覚の」という意味合いで使用されているといえる。
- 3) 例えば、正木(2009)など。
- 4) 例えば、デール(2015)や由谷(2016)などがある。
- 5) 非常に多くの論文がある。
- 6) 例えば、「スーパーブック」は『旧約聖書』の内容やイエス・キリストの出来事およびキリスト教の道德観を子ども向けにわかりやすく描いたアニメ作品であり、アメリカのCBN(Christian Broadcasting Network)社が製作している。また、日本語版はキリスト教団体によって運営されているいのちのこぼ社が製作、日本のプロテスタント系教会などが協力している。なお、1980年代にテレビ東京とタツノコプロダクションが共同製作した「アニメ親子劇場」というタイトルにて、聖書の内容を子ども向けに描いたアニメ作品が放映されていた。
- 7) 久喜市商工会鷲宮支所 2017「鷲宮&らき☆すた 聖地 10 年史」(2021 年 12 月 2 日取得, <http://www.wasimiya.org/history/2007.html>)。なお、鷲宮神社自体はアニメ作品と結びついているわけではない。
- 8) 椎名ゆかり, 2019, 「アメリカ“MANGA”人気のいま #19 大英博物館“お墨付き”で『聖☆おにいさん』英語版がようやく登場! 出版までに 10 年以上もかかったワケ」『クーリエ・ジャポン』, (2020 年 12 月 1 日取得, <https://courrier.jp/columns/169367/>)。
- 9) 同上
- 10) 産経新聞 2015 年 5 月 9 日配信「江戸三大祭り「神田祭」がアニメ「ラブライブ!」とコラボ「聖地」にファン続々」(2020 年 12 月 1 日取得, <https://www.sankei.com/life/news/150509/lif1505090024-n1.html>)。
- 11) 同上
- 12) 同上
- 13) 正木(2002, 2009)などがある。
- 14) キリスト新聞(Web 版)「『聖☆おにいさん』イエスとブッダが共同生活? 信徒ファンも急増中 `究極の宗教間対話、」2008 年 12 月 25 日配信(2020 年 12 月 10 日取得, <http://www.kirishin.com/2008/12/25/15608/>)より。
- 15) 同上

参考文献

- デール・アンドリュウ, 2015, 「現代巡礼考——アニメ・ゲームから生まれた聖地」『日本民俗学』283: 54-69.
- 久喜市商工会鷲宮支所, 2017, 「鷲宮&らき☆すた 聖地 10 年史」(2021 年 12 月 2 日取得 <http://www.wasimiya.org/history/>)
- 正木晃, 2002, 『お化けと森の宗教学——となりのトトロといっしょに学ぼう』春秋社.

———, 2009, 『「千と千尋」のスピリチュアルな世界』春秋社.

朴奎泰, 2008, 「アニメと宗教——風景・アイデンティティ・スピリチュアリティ」国際宗教研究所編『現代宗教 2008』秋山書店, 143-167.

佐藤善之, 2010, 「オタク絵馬とは何か——宮崎縣護國神社の絵馬調査結果とその分析」山村高淑・岡本健編『次世代まちおこしとツーリズム——鷺宮町・幸手市に見る商店街復興の未来』観光学高等研究センター叢書第4号, 115-127.

椎名ゆかり, 2019, 「アメリカ“MANGA”人気のいま #19 大英博物館“お墨付き”で『聖☆おにいさん』英語版がようやく登場! 出版までに10年以上もかかったワケ」『クーリエ・ジャポン』, (2020年12月1日取得, <https://courrier.jp/columns/169367/>).

Thomas, Jolyon Baraka, 2012, *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*, Honolulu: University of Hawai'i Press.

由谷裕哉, 2016, 「大洗磯前神社への聖地巡礼——奉納絵馬に注目して」『北陸宗教文化』29: 57-79.