

新・鬼師の世界：
—周縁の再中心化：「鬼滅の刃」と「鬼師」—

(株) 伊達屋 — YUHIRO II. [II]

The New・World of Ogre-tile Makers
—Re-centering the Periphery: “Kimetsu-no-yaiba” and “Onishi”—

Dateya Inc. —YUHIRO II. [II]

高原 隆

TAKAHARA Takashi

愛知大学国際コミュニケーション学部

Faculty of International Communication, Aichi University

E-mail: ttakashi@vega.aichi-u.ac.jp

Abstract:

The article is the continuation of YUHIRO II. [I] in the 51st of Civilization 21. That is, the article consists of two parts. In this part of the article, I introduce two main activities of YUHIRO for the collaboration of “Kimetsu-no-yaiba” and “Onishi” to you.

One is that YUHIRO made an original commodity called “the best scene plates” from the films of “Kimetsu-no-yaiba.” The number of the kinds of the best scene plates is about 20. This number is unusual in comparison with other ogre-tile makers. YUHIRO takes a three-legged race between Yuhiro and Emi in YUHIRO. This style of making anything of ogre-tiles applied for making the Plates, especially both choosing the designs for the Plates, and carving the designs on the plain plates.

The other activity is that YUHIRO offered a trial experience of carving a plate for the collaboration. The result was outstanding because people who wanted to get a ticket needed to face with keen competition: the rate was less than one-a few thousandths. Besides the trial experience was not like an ordinary class in the workshop of Onishi but rather like entering a theme park. The people who could get it entered the world of “Kimetsu-no-yaiba” without any notice. Yuhiro and Emi produced the world in their workshop all by themselves.

名場面プレートの誕生 I.

YUHIRO の「鬼滅の刃」に対するオタク度の高さがコラボグッズとして具体化したのが、「名場面プレート」であった。コラボグッズに独特な名称が付けられている事が、YUHIRO のオタク度の高さを示しているともいえる。なぜ、名場面プレートなのかを由尋が説明している。単なる思い付きから生まれた商品ではない。オタクである由尋本人が、順序立てて物事を突き詰めて行った末に辿り着いた商品であった。

他にいろいろ公式に売れる商品とか見て、「自分が買いたいか、どうかで、やっぱり皆さん買われる」と思うので……。そう考えた時に、どの位のクオリティーじゃないといけないとか、どういうものじゃないといけないというのが、冷静に考えて行った結果、「こういうものが良いな」というので、選んでいってるものなので……。

その、例えば、普通に、何て言うんでしょ、コラボで使ってる絵だと、そのキャラクターの顔が付いてるから、使ってるという感じなんですけど……。

その、名場面のプレートにすることで、その物語までの経緯を思い出させるというか、それを見ただけで、その、その時の気持ちにもう一回戻れるみたいな……。思い出に戻れるみたいなのを、すごくそこに込めたくて。……で、「名場面」という事で……。

このあと、由尋はいかに具体的に名場面を選定して行ったかについて語るのであった。単なる主要なキャラクターの見栄えがする顔かおかたち貌で選んではないことが見えて来る。

何回もアニメを見ながら、自分が毎回泣くところとか、毎回感動してしまうような、押さえて、グッと気持ちが熱くなるような所っていうのを、何回も見ながらピックアップして行って、それをやっぱり、ある程度しっかりしたクオリティーで作ること……。

自分が満足するものってのは、自分がオタクだから、オタクの人たちもある程度、満足してくれるんじゃないかって気持ちで作りました。

オタクが選んだ「名場面」がある程度絞り込まれて来ると、由尋は次のステップへ行く。それが「名場面」の中から「名場面プレート」用の名場面を選定していく作業であ



図1. 「鬼滅の刃」コラボグッズ全21点：YUHIRO 制作（かわら美術館3F）

る。「鬼滅の刃」のデザイン著作権を持っている会社は（株）フェザン・レーヴである。この会社から使用しても良いデザインを百何十種類か渡され、YUHIRO はその図柄から「名場面」を選び分けて行ったのである。由尋の言葉が続く。

ある程度、漫画っていうのが、絵を見たらわかるぐらいアニメを見返していたので、そこで、話数で全部、まず絵を分けて、その話を見ながら、話数の画像を見て、「ここ」と、「ここ」と、って見ながらやってっただけ。

本当は、名場面としてはもっと作りたところがあるんですけど、（渡された）「その絵の中」って制約があるので……。こっちの映像を見ながら、こっちの画像を見て、これとこれが使えるから、今、この話の流れの中で、ここがすごく感動するから、こっちを使おうとか……。見ながら、分けましたね。

由尋はもう一度、語ったことを簡潔にまとめて、わかりやすく伝えるのであった。それほどこの過程は重要で、由尋が何度も往復して実際に選んでいったことが自らのものとして整理されているのであった。

こっちで、手元で画像（フェザンレーヴから送られてきた静止画像）を見ながら、

こっちで、(DVD の) 映像を流しながら……。

話のあるところの場面じゃないと名場面にならないし、思い呼び起こすっていうことが出来ないと思うので……。その、ある程度、適当に、このシーンの見映えがいいからじゃなくて、ここのシーンの、「胸が熱くなるシーンだから、使おう」みたいな……。……っていうので、選んで行きました。

この名場面プレートの選定に加えて、YUHIRO ではなぜ他のコラボに参加した鬼板屋よりも群を抜いて多くの種類のコラボグッズを作って行ったのかを由尋は語っている。(図1) その理由も、由尋自身が持つ「鬼滅の刃」に対するオタク度の高さから来ていた。つまり、オタクの心をよく知っており、「もし、オタクだったら、どういったものを求めるだろうか」と自ら問い掛けて、吟味しているのだった。

プレートとして、単体としては、その、置いとくには向かない商品とかは少しはあるんですけど……。そのシーンが、胸が熱くなるから、その、一部の人にでも、やっぱり人気が出るようなものも、少しは加えて行かないといけないんじゃないかというので、あの一、数が出なくても、良いシーンというのも、ちょこちょこ作ってます。(図2)



図2. 栗花落カナヲ

キャラクターとして、このシーンは欲しいというシーンはもちろん作ってるんですけど

ど、その、何て言うんでしょ、例えば、その一、私たちが言うと、ファー・ストラップというストラップがあって、そのストラップでも人気のキャラクターだけは必ず出るんですけど、人気からちょっと外れて、沢山個数が出ないキャラクターというのも……、人気はあるんだけど、その、何て言うんでしょ、販売には向かないっていうのはあるので、作ることは少ないんですけど、オタクとしては、自分の好きなキャラクターだから、その商品をすごく探しているんですよ。

なので、そこの面から考えると、ある程度、その一、人気の一番の柱のキャラクター達だけじゃなくって、ちょっと横に逸れたキャラクターも、ちょっとはあっても、他のキャラクターで、ある程度賄えるから、そこに一個違うキャラクターを入れても良いんじゃないかなというのがあって、それで作ってます。

名場面プレートの誕生 II.

YUHIRO から名場面プレートが創られた。しかし、由尋が一人で名場面プレートを創ったわけではない。「(株) 伊達屋— YUHIRO I.」でも述べているが、由尋と映見の二人の鬼師による二人三脚で YUHIRO は運営されている。(高原2023)そして、当然のことながら、この名場面プレートは由尋と映見による合作なのである。ここでは、由尋による二人三脚の話をしたい。

そうですね、ま、あの、二人三脚で作るにあたって、やっぱり、その、絵のデザイン的なところでは、母（映見）の方が得意ですし、その、ものを再現する方で、私の方が得意なので、二人でやって行く事によって、その一、何て言うんでしょ、一人が見た良さじゃなくて、沢山の人に見てもらった時に、良さを感じてもらえるようなものが作れて行ったんじゃないかなというのがあって。

一人で作ると、「ここ、これで良いんだ」って言うので、完結してしまうんですけど、それを他の人が見た時に、「ここ、やっぱり気になるよ」とか、っていう事を詰めて行く事で、最終的なすごく良い作品になっていくっていうか……。

こう、何て言うんでしょ、三角形の頂点にいるみたいな感じかなと思うので……。大事な部分だけが残って行って売れる商品になっていくのかなと思いました。

実際に、名場面を選ぶ段階からこの二人三脚が始まっていたのである。二人三脚による

デザインの選定という事になる。

私もある程度、見て、良いシーンは選んではいたんですけど、母にも選んでもらって、自分の好きなシーンを選んでもらって、その中で、お互いに、「このシーン、良いよね」って……。合ったシーンと、合わなかったんだけど、其々がほしいシーンとこのを作っていく事で、種類を……。あとは、沢山の需要に応えられるというのを作って行きました。

名場面プレートを粘土板に彫り込む段階も、二人三脚が生きて来ている。由尋が彫りを、映見がデザインを主に担当して、彫りとデザインが統合されて名場面が粘土板プレートに浮き上がって行くのである。

私は再現する方の彫りの技術をやらせてもらって、母の方には、やっぱり絵なので、どの位立体にしたらいいかっていうところのデザインに関しては、母の方が得意なので……。

例えば、ここには黒っぽくしたいから、点々を打った方が絵としては綺麗に見えるよとか。あと、カラーじゃないので、白黒では、こういう風にしたほうがきれいに見えるよとか。遠近感がしっかり出るよ、というのは母がやって、私は、ここの線を1mm位こっちにずらさないと綺麗に美しく見えないよとか、リアルに再現できないよってところは、私がやりました。

「彫り」と「デザイン」の絶妙の組み合わせが、「鬼滅の刃」の「名場面プレート」の創造にいかにか働いているかが見えて来る。由尋が彫りとデザインの二人三脚をさらに具体的に話している。

やっぱり、その1mm違うだけでも、顔の表情が違ふとか、作品の雰囲気とかも変わってしまうとかもあるもので……。その部分で言うと、私の方が細かいので、得意だったという事があって、「ここはこっだけ削っちゃった分、足して直して」とか……。

母は、立体の方は、……私は立体はあまり得意ではないので、その何て言うんでしょ、「その背景はこの位下げた方がきれい」とか、……というのはやっぱり母の方に任せられた方が良かったですね。

この「デザイン」は（株）フェザン・レーヴから渡された使ってもよいとされる「鬼滅の刃」の各場面の画像がもとになっている。その元の画像と名場面プレート上にどういったズレが生まれているのだろうか。由尋は次のように語っている。そして、その語りの中に、「デザイン」が、「彫り」によって生み出され、その「彫り」の元に、鬼師が持つ技術、つまり鬼師の存在が謳われ、鬼師の姿が立ち上がるのだ。

完璧にそのままっていうのは、やっぱり粘土なので、縮みとかで、変わっちゃったりとかがあるので、なかなか、多分、見比べると完璧に印刷したようになっていうのは難しいですけど、でも、よっぽど、オタクの方々が、みんな知ってる方々が、あの一、「凄い、そのまま」って言うぐらい、「そっくりだね」って言うってくれるので、多分、相当、あの一、良いクオリティーという事だと思います。

「印刷だったら、出来て当然」って言われるんですけど、それを「手で彫っている」というので、すごく感動されました。

やっぱり、技術っていうのは、体験をここでしてもらったことによって、難しさもわかってもらえたと思うので。「どれだけの技術が無いと、これが彫れないんだ」というのを知ってもらえる切っ掛けになったと思うので。

鬼師の人って、ただ、作ってるだけじゃなくって、技術がちゃんとあって、作ってるんだとか、どんだけ難しいものを、こういう風に作ってて、「すごく簡単そうに見えて、すごく難しいんだ」という事を知ってもらえる切っ掛けになったと思うので、すごく良かったと思います。

名場面プレートの誕生Ⅲ.

名場面プレートは目の前で現物を見てみないとその凄さと惹き付ける魅力はわからない。その「わからなさ」は実感としてのわからなさである。さらに、その「わからなさ」に、見る人の「鬼滅の刃」に対するオタク度が加わって来る。つまり、その名場面プレートに彫られている画像を見て、それが「鬼滅の刃」の何話のこういった場面であるかが浮かび上がると、感動の度合いがさらに何倍にも増幅される。そして、単に名場面を喚起する場面の画像を選んでいるだけでなく、オタクである由尋が、オタクならではのこだわりを持って名場面の画像を粘土プレートに彫り込んでいるのである。料理で言う隠し味的な、隠し彫りを何とオタクに向けて行なっているのだ。オタク対決を陰に陽にしている事

になる。つまり、それほどに由尋がオタクであることになる。

普通に作ると、絵を立体にしたって形で作るんですけど、私（由尋）は凄くこだわりがあったので、キャラクターの刀身の部分も、ここは平べったいんですけど、刃の先に行くにしたがって、薄くするというところとか……。

普通だったら、平べったく作って、ここ、シビだけなんですけど、私はこの関節のところから影になるように出来てるんで、ちょっとこう影にしたげると、ここが暗くなるんですよ。

なので、「光をちゃんとしたところから当ててもらえると、さらに普通に光を当てた時よりも立体に出るように、キャラクターっぽさとか、表情が出るように」とか。

そういうところがすごい実際にオタクの視線っていうか。(笑) 実際、「近くで見るとわかるけど、遠くで見るとわからない」ところが有ったりするので……。



図3. 我妻善逸 (モニュメント：サイズ1尺×1尺)

由尋のオタク度が高じたこだわりについて、母親の映見がさらに詳しく説明している。

「『鬼滅の刃』って知らないで、絵を渡されて、この絵を作ってくださいっていう風に作られた方（他の鬼師）が、多分主^{おも}だった」と思うんですけど。ま、そういう方たちは、もちろん、鬼師の技術でうまくは作ってるんですけど……。

私から見ると「この人（由尋）の作った作品ってのは、その本人がすごく好きで作ってる」んですよ。特に、ある、善逸君っていうキャラクターは、ものすごく好きだったんで、そこに対しての入れる力っていうんですかね、凄かったです。

で、「こうしなきゃー」って、凄^{こたわ}い拘りを持って、本当に、あの善逸君を、凄く、こう、「生かしたい」っていうんですかね。「ただの絵で終わらせたくない」っていう気持ちがあるんですけど……。（図3）

そして、実際に YUHIRO にコラボ体験に来た人たちは、YUHIRO のスタジオの壁面に飾ってある名場面プレートを見て、驚嘆の声を上げたのである。また、吹き荒れるコロナ禍の中、高い、高い、エベレスト山のような抽籤倍率の中、意を決して応募し、当籤して来る様な人は、まず、「鬼滅の刃」オタクの確率が高い。それ故に、名場面プレートの前に立つことが出来た人は猶の事、その反応は尋常ではなかったのである。オタクが名場面プレートに共振し、共振したその場に居合わせた他のオタクと、さらに互いに共振し合うのだ。文字通りの名場面プレートの方が発生していたと言えよう。映見の言葉が続く。

だから、見に来て下さった方たちが、見て行った方たちが、凄く、こう、……「愛を感じる」って……。

皆さん、本当に、伊達さん^{とこ}所の、鬼滅に対する作品って、「愛を感じる」って言われるんですよ。

「鬼滅愛を感じるから……」。

名場面プレートから何かが波動となって見た人に伝わり、見た人は、それを、何かを、受け取り、その何かを、何と、「鬼滅愛」と表現しているのだ。こういった言葉は単なる誉め言葉ではなかった。心の奥底から出た、心の琴線に触れる叫びの様なものなのである。事実、YUHIRO はその感謝の印として、沢山のプレゼントをそう言った人々から貰っ

ている。私が「鬼滅愛?!」って驚くと、映見はさらに言葉を続けるのであった。

そうですよ、本当に。「すごく好きで作ってるのを感じる」そうです。だからこそ、「新しい作品を伊達さんに作ってほしい」という事で、連絡が来ることで、ああやって、作る切っ掛けをもらったりとか……。

あとは、体験をその時やってもらったんですけど、体験をやったついでに、見てもらった方が、またあとで来られて。何かなと思ったら、「伊達さんところは、凄く鬼滅を愛していらっしゃるんで、その、鬼滅のプレゼントとかを持って来て下さる」とかして……。

「普通では手に入らないけど」と言いながら、色んなものを持って来て下さいました。

漫画の本があつたりとか、それこそ、あの一、お弁当の包み紙、鬼滅の映画（無限列車編）に出て来たお弁当があるらしいんですけど、そのお弁当の包み紙とかももらつたりとか、あと、絵とか、鬼滅の原画みたいな感じなのかなあ……。



図4. 我妻善逸（ランチョンマット）

ここで由尋が助け舟を出す。ここに、由尋のオタク度が遺憾なく発揮される。つまりオ

タクでないといけない事柄なのだ。

あれは原画のコピーだけど、コラボカフェというのに行かないと貰えないんですよ。そのコラボカフェでは、ランチョンマットの代わりに、一応使うというので配られるモノなんですけど、ま、皆さん好きな方は飾りたいから、使わずにそのまま持って帰るんですけど……。 (笑) (図4)

「鬼滅の刃」は人気があったので、抽籤の倍率がものすごく高くなって、全然行けないっていうのがあったんですけど。ま、その中でも、「鬼滅の刃」が好きな人同士で繋がってるから、お友達が誰か当たるとついでに買って来てくれるという。

映見が一言付け加えて言うのであった。

本当は、「これを自分のところに、もちろん持っておきたい」と思うんですけど、「伊達さん^{とこ}所だったら、逆に、あげるから、来た人に沢山見せて下さい」という事で……。 (図5)



はしびら
図5. 嘴平伊之助 (ランチョンマット)



図6. 「鬼滅の刃」ランチョンマット群
(中央上：伊達由尋、右上：伊達映見、右下：高原 隆)

ここで「これを」と映見が言っているように、由尋は実際に、工房に仕舞ってあったそのランチョンマットの「鬼滅の刃」の絵を、わざわざ仕事場である工房へ戻り、取って来て、見せてくれたのだ。まず数の多いのに驚く。何枚もあり、それを一人の人がすべて、YUHIRO に寄贈したのであった。映見が「原画みたいな」といった意味も目の前にモノを見てわかった。(図6) また、由尋本人も、コラボカフェに行っていたこともわかった。

コラボカフェ (アニメ・漫画が好きな人のためのニュース、情報サイト、およびその現場)、誰でも行けるとはならないので、当たらないと行けないので。一枚手に入れるのでも、凄い大変だと思うんですよ。それをこれだけ下さった方が、「もう、伊達さんだったら、あげていいー！」って、……言って、持って来て下さいましたね。

体験コラボ I.

「鬼滅の刃」と「鬼師」のコラボレーションで、鬼師が行なったことは三つあり、一つが、高浜市役所玄関前に、「鬼滅の刃」に登場する主だったキャラクター、13体とロゴをミニチュメントとして作り、陳列して、一般公開する。二つ目が、「鬼滅の刃」のコラボグッズを作る。そして三つ目が、実際に、各鬼板屋の工房に行き、コラボグッズ的なものを鬼

師の指導の下に作る。つまりそれが体験コラボである。ここでは YUHIRO での体験コラボがどんなものであったのかを、由尋と映見の二人を通して、再構成してみたい。映見がまずは口火を切った。

えーっと、ここで（インタビューをしていた現場）やったんですけど。

まず、一番最初に娘が皆さんの前で作って見せて、一個。必ず。で、こういう流れで作りますよという事を見ていただいて……。

あとは、皆に作っていただいて、「ここってどうやるんだっけー」っと、わかんない事があったりして、聞いたことを教えるという形で、常に、私と娘と、まあ、息子と主人がいる時もあるんですけど。で、それで、作って行ったという感じですね。はい。

やらせっぱなしっていう事は絶対ない様にしたかったんで。やっぱり、皆さん、作りたくて来ていらっしゃってるんで、「作りかけで、デコボコで、ギザギザで、汚いなー」っていうのが、出来てしまうのが、一番可哀想なんで、せっかく来ていただいた限りは、良いものを作っていたきたいんで。

少しでもお手伝いが出来る様にという事で、はい。すごく、こう、必ず何人か配置して、教えながらという形でしたね。はい。

最初の月に、7人が最大入れて（午前と午後の二回）次の月から、5人に人数が制限されたという。

コロナの関係で、人数制限が掛かったんで、まあ、一応ここでは必ず、検温と消毒。全部終わると、全部消毒して。こういう道具も、全部消毒して……。

この様に、コロナ対策は万全の態勢で、体験コラボは実行された。

もちろん、そこまでやってじゃないと、ダメって思ってたんで。はい、もう、本当に徹底しましたね。で、今だと、こういう風に、あそこの角にあるような、空気清浄機、大きいので、この部屋だけでも二つ置いてっていう感じです。窓は、申し訳ないけど、そこまで寒くはなかったんで、喚気のため、窓は開けさせていただいてっていう

のをやってみましたね。

人数制限が掛かった理由がすごかった。表向きは確かにコロナ禍の中の体験コラボなので、少人数でのコラボにせざるを得ない。しかし、参加者は超人気のコラボなので、抽籤による、籤引きに当たって、初めてコラボに来れたのである。なので、現場では思わぬことが起きていた。由尋がその様子を語っている。

一番最初は、「ま、ここの中だったら7名は入れる」ってやったんですけど、結局、子供さんにやらせて、子供の面倒を見るために来る親っていう考えだったんですけど。それが（「鬼滅の刃」が）好きな、もう片親も来て。そこへ、おじいちゃん、おばあちゃんも来て……。

映見：兄弟も来てとか。（笑）そうなると、いっぺんに入っていただくことは無理なんで、「申し訳ないですけど、この中には何人しか入れません」って。やっぱり、人数制限もして行かなきゃいけないので、個々の窓を開いているんで、ここの外から見てもらうだとか……、いう風にはしましたね。

由尋：他の方も（他の鬼板屋）、そういう風に、沢山来られたみたいなので、次の月からは人数とかを減らしたというのは、親御さんとかが、ちょっと沢山見えすぎて……。

工場の中でも、広いけど、ちょっと人数が多いから、ちょっと7人にしとくと、来る親の人数と、子供の人数を考えると、心配なので、「もうちょっと減らして下さい」っていうので、多分、減らし過ぎるという事も出来ないから、5人が限界かなと……。

当籤した7人が、その数通りに、7人来たわけではなく、7人の各一人に、親子が、祖父母が、兄弟がと、膨れ上がって行ったのだ。コラボを開催した当事者にとっては、想定外の出来事だった。「逆に言うと、それだけ人気だったという事になりますよね」と映見に言うと、映見と由尋が口々に話すのであった。

映見：ものすごかったですね。

由尋：一番最初はまだ知られてない状態だったんで、えーっと、何百人……、四百人かに対して……。

映見：……の一人みたいな感じだったんですけど……。そのあとは、もう、何千に対して一人しか当たらないとか……。

それを聞いて、思わず、「えっ！」と声が出たほどであった。

映見：どんどん増えて行きました。「もう、これに当たるのは奇跡だよ」見たいな風に皆さんおっしゃられて……、

由尋：で、次の月には10倍になってるとか言って……。

ところが、中には何と、二回、二か所も当たった人もいたのだ。本当に籤引きであり、籤引きの不思議でもある。

映見：来られた方も、他のところも当たって、「私、二か所当たったのよー」ってという方もいらっしゃって……。

体験コラボⅡ.

この二回当たった人は、実際に二回体験コラボを経験したので、面白いコメントを言っている。それを映見が話してくれた。

伊達屋と他のところという事で……。で、他のところだと「工場の一角でやりました」って。でも、「伊達屋さんって、この中でやるの」って……。

「すごい、こんなところでやれるとは思わなかったから。伊達さんに当たったのはものすごいラッキー」とか言って……。

この映見の言葉を受けて、由尋が次のように続けた。

特に、うち、全部飾ってたので……。

由尋の言葉、「特に、うち、全部飾ってたので……」は、伊達屋・YUHIROを極めて特徴づけている言葉である。由尋のオタク度の高さが直に反映されていると言って差し支えない。それが一体どういったものであったのかは、由尋本人が語っている。上記の言葉を

言い換えているとも言える。まずは「通常の体験コラボ」のイメージを紹介する。

モノが好きだから、自分で作ってみたい。作ったものがほしいという事だけで、体験とかは皆さん来られる、というイメージでやってたと思うんですけど。

それに対して、由尋は由尋が「理想とする、期待する、体験コラボ」を考え、それを実行しているのである。

自分が、やっぱり、アニメが好きだから、その体験に行った時に、何があったら良いかなあとか、コラボカフェにも行ったことがあったので、その経験からすると、「空間の中に、世界が作り込まれている」というのが、「来た人たちがすごく楽しめることだったかな」という事だったので……。

そして、実際に、由尋が描く世界を具体化して行ったのはやはり由尋であった。どのように具体化して行ったのかを見てみよう。

その、商品も並べましたし、(非売品なので) 売れなかったけど、ま、「自分たちで趣味で作ったものだよ」というものも並べて……。

その壁を白と、下、茶色にしたのも、「鬼滅の刃」の中のイメージで、ちょうど壁の間で戦うシーン、建物の間で戦うシーンで、白い壁に、下、茶色の腰壁があってというところがあったので、そこにしたりとか、入り口にも藤の花を飾ったりとかして……。

何んと、この入り口(体験コラボに使った工房)に飾った藤の花は、特殊な装置/仕掛けであった。「鬼滅の刃」を知っている人は、そして、その人が鬼滅のオタクであれば猶の事、その「藤の花」の意味を一瞬にして理解したはずである。また、理解した途端、YUHIROの工房が、「鬼滅の刃の世界」へと見る見る変貌したのである。さらにその藤の花は普通の藤の花ではなかった。映見が語っている。

本当に、ひと花、ひと花、折るんですよ。それをズーっとくっ付けて、藤にして、垂らして、それが、言ってみれば藤襲山ふじかさねやまのイメージ、鬼滅のイメージだったりとか……。(吾峠2017)

由尋が「藤の花」の意味を教えてくれた。この時（2022年12月13日）には、すでに私の心の中に、藤襲山が浮かび上がっていたのではあるが。

「鬼滅の刃」の中で、「藤」っていうのは、鬼を寄せ付けない。鬼が入ることが出来ない、藤の花っていうのがあるので……。

そこに今から（体験コラボグッズ）作るんですけど、修行に行くみたいな形に入ってもらって、そして、ここで作りつつ、この中でモノを見学してもらって、その見学するもの以外にも、一応、普通の鬼瓦のものとか、私たちが作った作品とかも置いて、見ながら、他にも目が行くようにしておくとか……。

ここまで来ると、ある程度見えて来たと思うが、由尋と映見は YUHIRO をただの鬼瓦の工房のままで、体験コラボに来る人たちを迎えたのではなかった。鬼瓦工房を意図的に、「鬼滅の刃・ワールド」に出来る限り変容させていたのである。その結界を作る仕掛けが、「藤の花」であった。人々はその「藤の花」の入り口を潜り抜けて、体験コラボを受けたのだ。由尋は重ねてこの考えを話してくれた。

折角来てもらってますし、ま、「当たった」というのもあるので、来た特典というか、楽しみがあったりとか……。

自分が当たって、行った場合、ま、「テーマパークの様に、ワクワクする気持ちになる方がいいな」というのがあったので、ま、(笑) いろんなモノを作って、その、行った特典だとか、ま、「見学だったら良いよ」という風に、時間外だったりとか、休みの時だったり、言ってたので、見学に入ってもらったりとかで、楽しんでもらえるように工夫はしてました。

そして、実際に「鬼滅の刃・ワールド」は効果を発揮したのである。その手応えについては、既にここまで書いて来た内容が物語っているが、映見のこの言葉が単刀直入に、そのものズバリ伝えている。

やっぱり、そういうところを認めていただいて、多くの方から、「伊達さんとは、本当に、鬼滅の愛が凄い」と言って頂いたのは、多分、そういうとこかなと思いますね。

事実、他の、コラボに参加した鬼板屋をすべて歩いて回り、YUHIRO と同じようなフィールドワークをして来たのだが、YUHIRO に匹敵するような配慮は無かったのである。ここに潜むのが、YUHIRO が「鬼滅の刃」に持つオタク性という事になる。映見もその他の鬼板屋との違いの原因をしっかりと自覚していた。

それは、やっぱり、私たちが、鬼滅が好きだから。「自分たちが行くんだったら、こういうところが良い」っていう気持ちから、「お客さんに喜んでもらうには、こういうモノじゃないか」っていうところに辿り着いたかなと思います。

そして、もう一つ、他の鬼板屋との違いとなった原因があった。これも、由尋の「鬼滅の刃」へのオタク性に由来している。それは、アニメ・漫画が好きの人へニュースやイベント情報などを提供するサイト、「コラボカフェ」への参加であった。サイトやツイッターなどを通して、情報を得て、実際に、「鬼滅の刃」のコラボカフェに由尋は参加していたのである。

他のところの、ま、例えば、コラボカフェというところだと、「そういう風に内装がなってるよ」というのを、今まで色々見て来てた経験も生かしたのかなと思いますね。

ま、その、コラボカフェだとか、アニメのグッズの専門店とかに行くと、その、ポスターとかもわざわざ作ってあって、飾ってあったりするんですよ。そこで、自分が買いたい気持ちになるだとか、そこに行くだけでも、楽しいだとかありますし。

まあ、普通だと、例えばテーマパークだとかも、ディズニーランドとかみたいのところって、世界が作り込まれてて、そこで写真を撮るだけでも楽しかったりだとか、行くだけで、雰囲気に入ることが出来て、楽しむというのがあると思うんで、そういう風にするにはどのようなものを置いたらいいかとかというのは、やっぱり、「そういう経験があるから出来るのかな」って思いますね。

YUHIRO は「鬼滅の刃」と「鬼師」のコラボを YUHIRO で行うにあたって、由尋本人のコラボカフェ体験を再度捉え直し、「コラボ」をすることの意味をしっかりと把握して、YUHIRO での「鬼滅の刃」のコラボで、実際に応用し、意図的にオタクが喜ぶであろう「鬼滅の刃・ワールド」を構築していったのである。一方の、他の多くの鬼板屋は、今回行われたコラボを単なる、「ものを作ってもら体験教室」的なものと捉え、体験教室的



図7. 「鬼滅の刃」キャラクター衣裳・紋様暖簾

左：竈門炭治郎・市松模様（繁栄・命繋ぎ）

中央：竈門禰豆子・麻の葉紋様（魔除け）／帯・市松模様（繁栄・命繋ぎ）

右：我妻善逸・鱗紋様（魔除け・覚醒）

なコラボに終わったと思われる。ところが、YUHIROでは「鬼滅の刃」の他でのコラボ体験をすでに幾つもしており、その体験が自らの「鬼滅の刃」と「鬼師」のコラボを企画する際の演出に、現実役に役立ることが出来たのである。映見がその様を語っている。

こちらが（由尋）、「あーだったよ」、「こーだったよ」って言ってくれるんで。「コラボカフェ行ったら、こんな感じで、世界観が素敵だったー！」って。

なるほどー。じゃー、来てもらった人たち、「喜んでもらうには世界観だよな」って。

（図7）

映見はこの経験をさらに YUHIRO だけに留めず、さらに瓦業界へと発展させるのであった。

……とゆう風に繋げて行けたのは、若い人の考え方。だから、やっぱり、この瓦業界も若い人たちがドンドンドンドンそういうところで、こう、変えて行くっというんですかね。……が大事だになっていう事はすごく思いますね。

体験コラボⅢ.

ここでは実際の YUHIRO での体験コラボの様子を描いてみたい。話を聞きながら、「鬼滅の刃」と「鬼師」のコラボレーションは、幅広い年齢層の人々に受け入れられたコラボであったことを知った。しかも、体験型のコラボとはいえ、その体験の取り組み方が、受け身型ではなく、積極型のコラボであり、それを可能にしたのが、漫画・アニメ「鬼滅の刃」のほぼすべての年齢層に対しての人気度の異常な高さであった。また、単なる受け身型のコラボではなく、自ら取り組むコラボにしたのは、「鬼滅の刃」の媒体となった鬼瓦の伝統の存在であり、生きた「鬼師」の活躍である。では、実際の現場の声を聴いてみよう。この体験コラボは抽籤で当たった人のみが参加できる企画であった。パッと見は、大人の人が多いようなコラボであったというのが、由尋が次のように言う。

大人の人たちが多くけど、体験は子供さんが、あの一、やるという形で……。大人の方が応募したんですけど、ま、子供さんにやらせるために応募したんで……。

子供さんたちをここでやらせながら、向こうで（隣の部屋）絵を楽しんだりとか、逆に、子供さんの名前でご籤したんですけど、子供さんに、「お母さん、このキャラクター好きだから、これやってほしい」って、(笑) 言ったりだとか。(大笑い)

この由尋の話を継いで、映見が次のように話すのであった。

子供さんは、例えば、「伊之助が好きだから、伊之助やりたい」って言うんですよ。だけど、親御さんは「いや、炭治郎でしょうー」。(大笑い)「私、炭治郎好きだから、炭治郎やって」っていう感じで。(大笑い)

子供が折れて、「じゃ、しかたない。おかあさんがいうなら」って、炭治郎やり出しますよ。でも、やってると、お母さんは、もう、その一枚を言ってみれば、自分の宝物にしたいんで、本当に、綺麗に作ってほしいじゃないですか。そうすると、子供の横からスゴイ、「こうしなさい。駄目、駄目、だめ、ダメ！、汚くなるー！炭治郎、上手に出来ないー！」とか言って……。すごかったですよ。(大笑い) お母さんからして見れば、自分の宝物を子供に作らせてって……。だけど。

由尋もダメ押し的に語り継ぐのであった。つまり、現場ではそれほど熱が入り、ある意味、殺気立っていたと言えよう。

一部、「子供の経験にしたい」というのがあるんで、体験をさせてあげたいんですけど、でも、「当籤の確率が凄い」というのを聞いちゃうと、「じゃーもっと綺麗に作った方がいいな」という気持ちになるらしくって……。 (笑)

当籤の確率は極めて低く、YUHIRO に来れるのは本当に狭き門であった。それに加えてさらに制約があった。体験コラボで作ることが出来るのは一枚だけだったのだ。自由に選び、好きな数だけ作れなかった。映見が言う。

一人、一枚です。四枚の、四種類一枚だけなんで、それで、親御さんがヒートアップしちゃうんですよ。



図 8. 石膏型：竈門炭治郎



図 9. 石膏型：竈門禰豆子



図 10. 石膏型：我妻善逸



図 11. 石膏型：嘴平伊之助

由尋も、現場の当事者として、企画側の葛藤も語るなのであった。

本当は、私、時間があれば、全部の（キャラクターの）種類とか、作りたかったんですけど。ま、それだけ人は入れられない（人数制限）というのがあるので、じゃ、ま、一番、メインの四人（竈門炭治郎、竈門禰豆子、我妻善逸、嘴平伊之助）がいるので、メインの四人だけにしようと……。

でも、その中から、皆、選べないという話になって、「どうしよう。全部、欲しい」。

超プレミアムチケットを手にした体験コラボ当籤者は、目の前に提示された四つの選択に迷うのである。（図8、図9、図10、図11）

ご家族で来ると、全部（キャラクターを）バラバラにしたいという感じなんですけど……。子供さんとかが、「やだー、ぼくも、タンジロウがいい」。炭治郎二つになると、親御さんが、「いやだ。炭治郎二つは嫌だ」って。（大笑い）飾るのに「バラバラが良いー」とか言って……。子供さんが……。意外と、子供さんが折れました。

親御さんが、「どうしても、どうしても……」って言うと、「もういいよ、もうー！」、「ぼく、ねず子でもいい！」とか言って、（体験コラボを）やってる子もいました。（大笑い）

このように、アニメのキャラクターの選択に、子供が駄々を捏ねるのではなく、親が反対に子供に駄々を捏ねるという事さえも起きていた。つまり、アニメの人気層に幅があり、子供も、大人も、取り込んでいたのが「鬼滅の刃」だったのである。映見も、次のように言っている。

「鬼滅の刃」は、それだけ、大人の世代が喜んだアニメなんだなって思いましたね。すごい。本当に、気合の入れ方が、親御さんたちが凄かったです。だから、あの、それだったら、親御さんがやったら良かったのって思うけど、やっぱり心の中では、「子供に思い出を作らせたい」という親御さんが多いので。

それこそ、こういう模様とかを、あの、綺麗に作ればいいんですけど、子供さん、もちろん、綺麗に出来ないじゃないですか。

だから、子供が「こういうふうには、やりたい」とか言うと、親が、「触らんでいい！」って……。「このままの方がいい！」とか言って。(笑)「触るとえらい事になるー！」とか……。 (大笑い) ……言って、怒ってました。(大笑い)

由尋が逆のケースも話してくれた。

由尋：親御さんが必死に作ってたとかもありました。

映見：それで、子供は飽きちゃって、やらなくなるんだよね。

由尋：やらなくなっても、一応、見学する場所があるんで、見学をゆっくり楽しんでたら、こっちで、親御さんが、模様を描いてるとかやってみましたね。(笑)

映見：特に、禰豆子ちゃんの麻の葉の模様が難しすぎて、子供が作れないんで、お父さんがものすごい一所懸命に「物差し、ありますか」とか、言って、(笑) やってる方、いらっしやいましたよ。(大笑い)

もちろん、工房での制約は遵守しつつも、救いの手も YUHIRO は用意していた。それもやはり、由尋のコラボカフェ経験から来ていた。

一応、型を作ったからという事で、このままの(テーブルの上の現物)コースターの販売もしてたんで、もし、体験が一個だから、「他のキャラクターも欲しかったら」、というのであれば、「コースターは別にご買ってください」というんでやってはいたので……。

それも、やっぱり、自分の行った経験で、コラボカフェで、売ってた商品で、そこで限定で販売されてたものっていうのが、限定だから、買えないから、価値が上がる、というのはあるんですけど。

でも、「自分だったら、行けなくても、買えるものがあってほしいなと思う」ので、行けなかったけど、そこで作ったものと同じものが買えますよというのであれば、(抽籤が)当たらなかった他の何千人という人も、買ってもらえるというか、喜んでもらえると思って、それで出してみましたね。

結果、中には、「場面(名場面プレート)を全種類買って行かれた人もいました」と映見は言っている。以上、見て来たように、体験コラボの YUHIRO は、YUHIRO が持つ「鬼滅の刃」へのオタク性の高さに由来していることがわかる。この「オタク性」をさら

に高めるために、何と、YUHIRO はさらなる努力をしていた。その代表例が映見である。映見は自らのオタク度を上げるために次に述べるような努力をしていた。まずは由尋からの体験コラボに来た人のオタク度の観察がある。

ま、お子さんと一緒に来られる方は、基本的には、お子さんと見ながら、知ってて、「鬼滅の刃」が) すごい好きだっていうぐらいで……。

個人で来られる方は、かなりコアでした。(笑)

映見が由尋に続けて話すのであった。

親御さんから入る方も、子供さんに行くというパターンもあるので、親御さん、熱血な人、凄かったですよ。

やっぱり、そういう方がいらっしゃるといのは、絶対に娘がわかってたんで、「こういうところ来る人たちはすごくみんな、これが好きだから来るから」って言うんで……。

私、「鬼滅の刃」、7回見ました。

だって、話が出来ないといけないんで。来られた方が、「これ、こうだったよねー」って話をされた時に、「あっ、すみません、知りません」っていうのは絶対にあってはいけないって思ってたんで、とりあえず、何回も見て、場面も頭に入れて、言葉も入れて、お話する時、「この場面、こういうセリフ在りましたよねー」って言うと、「知ってるねー」っていう話になるんですよ。

なぜ、YUHIRO はオタク度を上げる努力を意識的にしたのかも、当然、由尋のこれまでのコラボカフェでの体験が色濃く反映されていた。そして、その事を由尋は母の映見に十分過ぎるほど伝えていたのだ。オタク度の高さの証明が、各話にある名場面で、人が感動し、時に、涙を流す時の、セリフが口からさっと出るかどうかであった。映見の言葉がそれを裏書きしている。

そう言ってお話ししないと、来られた方が楽しくないんですよ。

で、やっぱり、「これだけ喋れると、これだけのものを作る愛情っていうのを感じます」っていうのも、そこに在ると思うんで、もう本当に、夜、寝るのを割いてでも見ました。

見て、この先、何だったんだろうと、また見て、また巻き戻して、また見てって……。……っていう事を何回も繰り返して。

だから、場面絵とかも、シーンっていうのは、そこに本当に力が入りますし、……。

由尋が、映見の言葉の背景をさらに語ってくれた。オタクならではの、オタク的思考が存在しており、YUHIRO がその思考を現前化・具体化させたのが YUHIRO の体験コラボだったのである。

私がもともと、オタクなので、オタクの観点から見て、ここも、ここも、ここも、全部フォローしとけば、普通の人に来て大丈夫ですし、オタクの人に来て、エーっと、例えば、自分が、そのオタクの人のコラボカフェだとか、そういったところに行った時に、話をちょっとした時に、その人が、何も知らなくて、「えっ、何ですか」って言われると、自分の気持ちも引いちゃいますし、「普通の、一般の人に、オタクの話をしてしまった」という気持ちにもなるんですよ。

だけど、その人が知ってれば、安心して自分が好きなものについて語れるし、そこで楽しく盛り上がって、自分も楽しくなれるしっていうのがあるので、そこは全部フォローしときたいなっという……。……のがって、はい。

「お母さん、ちょっと、いっぱい、見取ってね」って言って。「絶対に凄い人来るから、そこは分かる様にしとかないと、他の人たちも楽しめないから」って言って。

まとめ

YUHIRO II. は思いの外、長くな^{ほか}った。理由は、YUHIRO がこの章のタイトルのすべての項目で重要な意味を持つ鬼板屋であるからである。まず、「新・鬼師の世界」に YUHIRO はすっぽりと嵌まっている。YUHIRO は独立した鬼板屋ではなく、(株)伊達屋そのものが、平成26年(2014)に、創設されており、それ以前はトラスト・Date といい、本業はプレスの鬼瓦や瓦の道具物を作る白地屋である。その創業は伊達屋からさらに10

年遡る、平成14年（2004）である。そして（株）伊達屋となった年に、YUHIRO が創られている。つまり、「鬼師の世界」の中で最も「新」しい鬼板屋という事になり、YUHIRO は二人の鬼師、伊達映見と伊達由尋を擁している事になる。ところが、（株）伊達屋及び YUHIRO は、鬼板屋としては新しいが、鬼師の血筋としては、逆に、古いと言える。（高原2023）映見は浅井家の出であり、浅井家の家業は鬼板屋で、「鬼長」と言い、現存する三州鬼板屋の中でも最も古い鬼板屋の一つである。さらには、映見の母親は浅井道代であり、旧姓は石川道代で、その石川家は浅井家と同様に、鬼板屋であり、瓦屋でもある。（高原2017）つまり、YUHIRO は、「鬼師の世界」を母体に、発生（派生）した新しい鬼板屋である。何も謂れも無い所から、いきなり起業した会社ではない。

また、YUHIRO が新・鬼師の世界である第二の所以は、YUHIRO で働く二人の鬼師、映見と由尋が女性鬼師である事である。YUHIRO I.（高原2023）でもこの件については述べているが、鬼師の世界は伝統的には男性社会であり、その社会を構成する鬼師は基本的に男性である。ただ、鬼板屋の仕事場が女人禁制というわけではない。女性も少なからず働いている。しかし、基本、補助的な仕事ないしは事務をしているのが一般的である。そういった伝統的な鬼師の世界に、本格的な独立した女性鬼師が現れたのだ。平成28年、由尋が23歳の時、鬼瓦技能検定試験を受けており、その時、中級の資格を取得している。映見もやはり同様に、そして同時期に同じ検定試験を受けて、同じ資格を取得している。つまり、この時に二人の女性鬼師が誕生したことになる。YUHIRO の工房に伺ったが、



図12. YUHIRO の工房（右：伊達由尋）

整然としており、他の男性鬼師の仕事場とは一線を画する独特な、明るい、雰囲気があった。(株)伊達屋の工場の二階へ上がると、すぐ右手の、南向きで、光が良く差す、十分な広さを持つ角部屋で仕事をしているのだった。カタカナで、「アトリエ」(atelier) 風な感じがする場所である。(図12)

女性鬼師の登場は、そのまま、次の副テーマである「周縁の再中心化」へと繋がる。男性中心の「鬼師の世界」において、女性は、同じ鬼板屋で働きはするものの、基本的には補助的な仕事を中心にして、鬼板屋を支えて来たのが、伝統的な「鬼師の世界」だった。つまり、女性は「鬼師の世界」の中では必然的に周縁性を持つのだ。ところが、そういった世界の中に、女性の鬼師が誕生し、活躍し始めているのである。

特に、2020年10月30日から2021年1月29日の間に行なわれた「鬼滅の刃」と「鬼師」のコラボレーションでのYUHIROの活躍は目を見張るものがあった。そもそも、異業種とのコラボレーションそれ自体が鬼師たちにとって初めての試みである。伝統的な鬼師は、鬼師である事が、ある意味、自らの存在を示す旗印である。しかも、その昔から続く伝統は一般の人が想像する伝統を遥かに凌駕している。瓦の伝統が日本で始まったのは六世紀末ごろからである。その伝統が各地に広がり、想像を絶する多くの瓦師や鬼師によって、終わりのないマラソンレースのような形で、現在に至っている訳である。その意味でも、瓦や鬼瓦の伝統は「日本そのもの」とも言うことが出来る。誰か、一部の特権的な人々のみが享受する文化と違い、誰もが、何処でも、見ることが出来るし、自分の家の屋根さえにも使われているモノでもある。そうした伝統の中での、「初めての異業種とのコラボ」が、「鬼滅の刃」と「鬼師」のコラボレーションであった。それともつい最近の話である。そして、その異業種の相手が、漫画・アニメ産業であった。伝統を貴ぶ鬼師が、その企画を聞いて、あまりの落差に、二の足を踏んだのは言うまでもない。

ところが、並み居る男性鬼師に交じって、女性鬼師がいた。由尋と映見である。アニメ産業とのコラボレーション参加に躊躇する男性鬼師を尻目に、女性鬼師のYUHIROは参加をその場で即決している。また、実際のコラボへの取り組みも尋常ではなかった。YUHIROが取った「鬼滅の刃」とのコラボへの戦略は、YUHIROの「オタク化路線」であった。これによって、他の鬼板屋が行なう「鬼滅の刃」とのコラボとの差異化が可能になり、YUHIROの「鬼滅の刃」に対するオタク性が極めて鮮明になったのだ。オタク化したYUHIROが「鬼滅の刃」とのコラボで生み出したコラボグッズが、数々の「名場面プレート」であった。他の多くの鬼板屋が作ったコラボグッズはそれぞれの鬼板屋が既に持っていた、又は開発していた商品の転用ないしは借用が中心になっていた。つまり、既存の自社の商品を一時的にコラボグッズとして流用するのである。その商品の形態は変更せずに、「鬼滅の刃」のデザインと入れ替え／借用をするのだ。YUHIROの名場面プレートは単なるデザインの借用ではない。オタクが知る「鬼滅の刃」の名場面(心を揺さぶ

り、涙するシーン)を15cm角の粘土板に彫ったもので、その物語の場面がオタクであれば瞬時に浮き上がる仕組みになっている。まったくのオリジナル商品と言えよう。オタクと「非」オタクとを検知する現代における踏み絵とも言える。

「鬼滅の刃」と「鬼師」のコラボは、「鬼滅の刃」が持つ極陽の知名度／人気度の高さに対する、極陰的な知名度／人気度の低さを持つ「鬼師」が、わずか三か月とはいえ、相反する極性を持つ異業種がコラボレーションをしたのである。ところが、両者は意外なほどの相似性を有していた。「鬼」である。両者、共に、「鬼」で始まり、「鬼」で終わる。陽の鬼と陰の鬼と言っても良いかも知れない。二つの極性を持つ「鬼」同士が、コラボレーションしたわけである。極めて親和性が強いコラボとなり、両者の背後を通底音の様に流れる調べがあった。ベクトル (Vektor) としての「周縁の再中心化」運動がそれである。「鬼滅の刃」においては、人から鬼にされた／なったモノ；「鬼」の人間回帰への物語／戦いである。主人公の竈門炭治郎と竈門禰豆子の物語が正にそれである。鬼に襲われ、鬼となった禰豆子が、「鬼」化の力を制御して、人間の心を維持しつつ、鬼の力を行使する。兄の炭治郎が妹の禰豆子の人間回帰への道を鬼滅の「刃」(日輪刀)を使って、鬼と対決しつつ、「切」り開いて行くのだ。(吾峠2016)

それは^{まさ}しく、鬼師と鬼瓦の関係である。鬼師は凄みを持つ「鬼」の具現化に力を注ぐ。しかし、その鬼が、鬼師が持つ鬼滅の「刃」；金篋によって正に具現化されるその瞬間、「鬼」は破邪／招福の力を持つ鬼瓦へと変容する。「鬼」の力の変容・反転が生じる。陰^{いん}極めて、陽^{よう}に転じる。その仕掛け／装置が鬼瓦である。つまり、鬼師と鬼瓦では、やはり、人から鬼とされた／なったモノ；「鬼」を人間側へ回帰させ、その「鬼」の力のベクトルを人に対する邪悪な力からの守護・破邪のため、さらには、招福のために行行使する。

ここに、「鬼滅の刃」の「鬼」と鬼殺隊の関係が、鬼瓦の「鬼」と鬼師との関係に、不思議なほどの親和性と相似性をもって重なり合うのである。YUHIROはその親和性にオタク性という回路を通して気付き、名場面プレートを創造したと言えよう。そして、そのYUHIRO・プレートは「鬼」の人間回帰への力・ベクトルを持つ。それが、守護、破邪、招福、の力なのである。

参考文献

高原隆 2023年 「新・鬼師の世界—周縁の再中心化：「鬼滅の刃」と「鬼師」—(株)伊達屋—YUHIRO I.」
愛知大学総合郷土研究所紀要 第68輯：19-40。
2017年 『鬼師の世界』あるむ

吾峠呼世晴 2016年 『鬼滅の刃』第1巻 集英社
2016年 『鬼滅の刃』第4巻 集英社

You Tube みほとけちゃんねる 元アイドルが「鬼師」になったワケ【伊達由尋さんインタビュー】
<https://www.youtube.com/watch?v=mB7VeoFdT00> (2022/12/15)