

國學院大學學術情報リポジトリ

令和2年度大学院特定課題研究の研究成果報告書：
現代ポップカルチャーにおける異界：
日本人の深層意識を探る

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 公開日: 2023-02-07 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 山田, 利博, 石井, 研士, 飯倉, 義之, 伊藤, 慎吾 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.57529/00001539

令和2年度 大学院特定課題研究の研究課題研究成果報告書

研究課題：現代ポップカルチャーにおける異界—日本人の深層意識を探る

研究代表者：山田 利博

共同研究者：石井 研士、飯倉 義之、伊藤 慎吾

研究成果

周知の如く令和2年度は、コロナ禍により外出もままならなかったため、研究は若干遅れ気味である。大学も一時閉鎖され、全員で集まるということもほぼできなかったため、今年度は各人の研究の進捗状況を列記することにより、責めをふさぎたいと思う。

(石井教授)

現在、これまでの研究成果を元に、単著『魔法少女はなぜ変身するか—ポップカルチャーと宗教』を刊行予定である。今年度は論文として「ポップカルチャーにおける神社・巫女について考察を行った。考察の概要は以下の通り。

若者を対象にしたアニメやマンガもしくはゲームには、実に多くの宗教者（と呼んでおく）や宗教施設が登場する。巫女、宮司（神職）、修道女（シスター）、陰陽師、魔術師、エクソシスト、魔女、魔法少女、魔法使い、超能力者、錬金術師、僧侶、神、悪魔、天使、幽霊、妖怪、式神などなど、呼称も装束も伝統的なものからオリジナルまで多様である。また、こうした宗教者が居住する場所、活動する場所として神社、寺院、教会風の建物等、既存の概念を超えるものまで多様に描かれている。

これらの宗教者の中で、頻度を考えたときに、もっとも多く登場するのは巫女だと思われる。メインキャラとしてはもちろん、脇役として、あるいは登場人物が一時的に（アルバイトとして）巫女として登場する作品は少なくない。「ちはやふる」「いなり、こんこん、恋いろは。」「氷菓」「らき☆スタ」「ガールズパンツァー」「あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない」「曇天に笑う」「有頂天家族」「美少女戦士セーラームーン」など枚挙にいとまがない。その結果、鳥居や神社がアニメやマンガに描かれることは珍しいことではないのである。キリスト教のシスターも人気のキャラとして登場することはある。尼僧は珍しいという状況である。

しかしながら、神社を舞台としなければ、あるいは巫女が主人公でなければ成立しないアニメやマンガがあるかといったらすぐに思い浮かぶだろうか。視聴者はアニメやマンガ

を通して神道を知りたいと思っているわけではない。アニメ・マンガに描かれる神道的世界は、しばしば本来の宗教的意味合いを超えて描かれる。鳥居が地獄や異世界への入口として描かれていることなどはそうした事例のひとつである。

巫女は頻繁に登場するキャラクターであるが、その扱いは「萌」の対象、異能者であって、神社で神職を補佐する者の姿ではない。近年、「聖地巡礼」化する神社が複数見られるが、ファンは神社の歴史や祭神、威徳に関心があるわけではなく、キャラクターが登場する舞台としての神社への興味である。ファンは微妙に自分たちの関心が神社本来への関心でないことを感じ取っている。

アニメに登場する神社を見ると、いくつか興味深い点が散見される。たとえば、必ずしもよく知られた神社ではない。制作者の側には明らかに意図するところがあるだろう。作者や制作者の郷里が舞台となるときには、その土地を象徴するものとして描かれることがある。神社はローカリティの象徴である。地域社会と強い繋がりを有する施設としてローカリズムを表現する際に用いられ、作品にリアリティを付与している。神社を場として巫女や神々が、場合によっては妖怪が出現し怪異が発生する。他界や異界への入口や通路となる。

神社がこうした複合的な意味を有することが可能なのは、視聴者である若者と制作者との間で共有されているから、もしくはそうした意味が喚起されたときに受容できるからである。共有される意味は、神社が提供する正当な在り方とはずれている。情報化と高度消費社会を前提にして、「神社」は複合的な意味を持つものとして情報空間に存在している。

(飯倉准教授)

昨年度に引き続き、西尾維新『化物語』を中心に、分析・考察を行っている。

なお、関連する令和2年度の成果は次の通り。

〔著書〕

1. 江戸の「怪異」と「魔界」を探る、飯倉義之、カンゼン、2020年04月13日、近世・江戸の怪異譚についての一般向けの紹介書を監修した。

〔論文〕

1. アマビエはなぜゆるキャラ的にコロナ禍のアイコンとなったのか: 予言獣「アマビエ」ブームの観察と考察、飯倉 義之、子どもの文化、52, 9, 2, 8, 2020年10月01日、子どもの文化研究所、特集「疫病と妖怪」に対し、2020年の新型コロナウイルス流行時に話題となった、疫病を予言する予言獣「アマビエ」の瓦版について、どのような流行で

あったのかと流行に至る経緯を整理し、その流行の理由を考察した。

2. 怪異世界事典の歩き方——「どこか・かなた」の怪異・怪物と向き合うために——，飯倉義之，朝里樹『世界現代怪異事典』，2020年06月22日，笠間書院，朝里樹『世界現代怪異事典』が項目化した世界の怪異の事例を整理し、現代日本にもたらされる世界の怪異の情報をいかに受容するべきかについて、口承文芸研究の知見を基にして論じ、様々なメディアが併存する現在の状況における怪異・妖怪伝承について見通しを述べた。

〔Misc〕

1. いま、怪異と幽霊の空間を考え直してみる（特集・次代の探求者たち），飯倉義之，『怪と幽』，vol.005, 38, 39, 2020年08月31日，KADOKAWA, 現在の怪異・妖怪研究の話題について、場所性・土地性を中心に分かりやすく解説した。
2. 日本人と妖怪文化、その不思議な関係，飯倉義之，会報むろのつ，28, 18, 21, 2020年10月05日，「嶋屋」友の会，兵庫県竜野市室野津で活動する郷土史団体の会報の特集「妖怪の世界」に向けて、妖怪文化の基礎的な解説と研究史を一般向けに読みやすく説明した。
3. 妖怪と心理学 私たちが得たもの失ったもの，飯倉 義之，応用心理学研究，46, 1, 63, 89, 2020年07月31日，日本応用心理学会，軽部幸浩・高橋綾子・吉川肇子・桐生正幸，心理学から考える妖怪伝承の意味についてのパネリストが発表し、飯倉は日本における妖怪文化の歴史と意味について発表したシンポジウムの講演記録。
4. かつばよもやま話 三皿目 「かつば看板」よみがえる」，飯倉義之，かつば新聞，229号，3, 3, 2020年03月31日，河童連邦共和国，河童伝承愛好団体の河童連邦共和国の機関紙に連載コラムとして、水辺に掲示されている河童をモチーフにした看板が注意喚起から自然環境保護へと変化していることを取り上げた。
5. 妖怪と幽霊のいる日本のわたしたち，飯倉義之，日本の妖怪と幽霊完全ガイド，4, 5, 2020年08月01日，晋遊舎，怪異・妖怪の浮世絵・水木しげるの作品を紹介するビジュアルムックの関東分として、近世の怪談文化・妖怪文化について、現代の怪談文化・妖怪文化とのつながりを軸として、一般向けに分かりやすく説明した。

（伊藤栃木短大准教授）

「以津真天の変容—〈創作的解説〉の時代を中心に—」（荒木浩編『古典の未来学—Projecting Classicism』文学通信、2020年）

中世の歴史物語である『太平記』に、戦乱に起因する疫癘とともに現れた無名の怪鳥が

弓の名手隠岐広有によって退治される説話が載っている。その怪鳥は近世中期、鳥山石燕『今昔画図続百鬼』に「以津真天」として立項された。その後、近代以降にあっても広有の武勇譚として取り上げられ、また画題にもされることもあったが、あくまで主流は広有であり、怪鳥は退治されるだけの広有の引き立て役に過ぎなかった。ところが昭和戦後の高度経済成長期の中で育まれてきた児童文化の中で妖怪コンテンツの需要が高まっていった。そこでは妖怪の知識は正しいものよりも面白く子どもの興味を惹くものが優先された。その結果、少年少女向け漫画雑誌掲載の辞典的解説や単行本の図鑑の解説にも創作性の強い解説、すなわち〈創作的解説〉が蔓延することとなった。そうした中で、以津真天は広有に退治されるべき怪鳥という役割から解放され、それ単体で語られるようになった。かくして元弘3年に一度だけ現れた特殊な怪鳥から、普遍的な妖怪として天狗や河童と同様に、均質な妖怪データベースの一項目として定着していく。

1980年代以降の漫画やノベル、ゲームといった創作に大きな影響を与えていったのは、このような〈創作的解説〉によって作り出された新たな以津真天像である。『太平記』を原拠と示しつつも、原点回帰せず、孫引きと創作的解説の中で新たな小差あるキャラクターが作られていく状況がその後も続いていく。

本稿は古典文学に現れる妖怪キャラクターを対象とした論考であるが、同時に異界イメージの現代における改変の方法に対しても示唆したものである。

なお、これに関連して、アルバータ大学（カナダ）開催の Strange Transformation, The Supernatural and Early Modern Japan という研究集会（via Zoom, 2020年11月14日）で「The Illustrated Guide to Japanese Yokai and Early Modern Yokai Materials」という口頭報告を行った。1970年代前半、種々の児童向け図鑑が出版される中で、妖怪をテーマとするものとしては先駆的な意義をもつものに佐藤有文『日本妖怪図鑑』がある。これを取り上げ、前近代の妖怪資料を幾つかの類型的な方法で改変して取り込んでいることを指摘した。その中には「大かむろ」のように、地獄からこの世にやってきたという出自設定を新たに加えるものも見られる。

伊藤慎吾編『お伽草子超入門』（勉誠出版）

中世後期から近世前期にかけて多数作られたお伽草子に関する入門書である。現代ポップカルチャーにおける異界をテーマとしたものではないが、本書で私は『弘法大師御本地』と『是害坊絵』と取り上げている。前者は本地仏と化身たる人間との関係が、異界からやってきたというをもつ、ある種のヒーロー物と共通する構造をもっていることに注目して作品分析を行った。また、後者は異界から来訪する敵を撃退する退魔物のコンセプトが見ら

れる作品である。しかも来襲する仏敵天狗に日本の天狗は非協力的であり、むしろ仏菩薩の側について撤退を勧めている。さらに近世には是害坊説話を改変して完全に外敵を撃退する神格化された日本の天狗像が現れる。いずれにしても、現代における異界意識の変遷を捉える上で参考にすることができるだろう。

日文研大衆文化研究プロジェクト編『日本大衆文化史』(KADOKAWA)

日本におけるポップカルチャーの歴史を叙述したものである。日本文化に関心のある海外の学生や研究者を読者に想定して企画された。伊藤は全7章のうち、第2章「声とパフォーマンスの時代」を担当した。ポップカルチャーに対する関心が現代に集中し、他方、古代中世は〈大衆〉概念の生起以前の時代として相対化している。すなわち多様化する近代以降のメディアに対して、表現する〈声〉と〈身体〉に着目し、物語・語り物の音読とパフォーマンスを中心に叙述した。そして、この時期に生まれた物語コンテンツが種々のメディアを通して文字、あるいは文字を介さずに不特定多数の需要に応え近世の浄瑠璃・歌舞伎・読み物・浮世絵の題材として再創造されていく。歌舞伎でいうところの〈世界〉の源流がこの時期に物語として形成されていった。そして歌舞伎の〈世界〉は近代の講談や大衆小説、映画、漫画等のポップカルチャーに受け継がれていく。1970年代のいわゆる文化清算主義(加藤秀俊)を経て、マンガ・ゲーム・ノベル等のエンターテインメント作品における古典の再発見が現れる。中世の〈声〉と〈身体〉について叙述しながら、現代ポップカルチャーにおける異界の文化史的背景について、このような見通しを立てることができた。

日文研大衆文化研究プロジェクト編『日本大衆文化論アンソロジー』(太田出版)

加藤秀俊「教養とはなにか」、市古貞次「判官最眞考」、折口信夫「ごろつきの話」、山崎正和他「太平記」、宮田登「ボルターガイストと『下女』」、小松和彦「変貌する都市のコスモロジー」の校閲、解説。

日本の大衆文化論を俯瞰するコンセプトで編集された論集である。作り手と受け手との共通基盤としての〈世界〉の形成に関連する加藤・市古・山崎らの論は古典文芸における異界から現代のポップカルチャーにおける異界への継承を考察する上で示唆を与えるものである。また、宮田の境界論や小松の闇のイメージ論は民俗学的な異界論が現れてくる時期の重要なものであるために収録し、その意義を解説している。

(山田分)

最初にも述べたように、今年度は研究計画が大幅に狂ってしまったので、当初の予定にはなかったが、昨年度水木しげるの故郷・鳥取県境港を探訪した報告をしたこともあり、それも踏まえて、ここでは『ゲゲゲの鬼太郎』についての若干の考察を書き留めておくこととする。と言うのは当該作品は、本研究がテーマとする、時代が下っても人々の「異界」に対する意識は、意外にも低くならないという現象を、良く示すものでもあるからである。

作品については、知らない人はまずいないと思われるので、ごく簡略に述べておくが、周知の如く始まりは、1954年に水木が描いた紙芝居『墓場の鬼太郎』で、マンガ化されたのは1960年に水木が貸本漫画家に転身してからである。しかし「意外に」当時は人気が出なかったことなどもあり、同じストーリーが何度も出版社を変えて少しずつ変更されたので、どれを「原作」と呼ぶかは難しいところがある。けれど本研究はそれを明らかにすることを目的とはしないので、ここでは一般的な見方に従って、2013年6月から2019年11月にかけて出版された『水木しげる漫画大全集』（講談社）に収められたものをそう呼んでおくこととする。

既に Wikipedia にも記されていること (https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B2%E3%82%B2%E3%81%AE%E9%AC%BC%E5%A4%AA%E9%83%8E_%E3%83%86%E3%83%AC%E3%83%93%E3%82%A2%E3%83%8B%E3%83%A1%E7%AC%AC6%E3%82%B7%E3%83%AA%E3%83%BC%E3%82%BA。最終確認2021年4月3日) だが、実はこの「原作」には「異界」は出てこない。ご存知の方も多かろうが、鬼太郎は「水木」という人（もちろん名前だけで、作者とは全くの別人：顔で判断した）の隣の家に住む、後に目玉おやじとなる妖怪族の父と幽霊族の母の間に生まれた子供で、鬼太郎誕生以前にも以後にも、水木は普通に行き来している（両家の間に何ら境はない）から、そこは「異界」ではない。いわば「原作」の鬼太郎は、普通に人間界に住んでいるのである。これは水木しげるの考え方だと捉えてもよいのだが、本稿では敢えて「時代の流れ」として捉えてみたい。というのは後述する如く、水木とは別人の手になるものだが、テレビアニメーションの鬼太郎にはしばしば「異界」が登場するからである。

そうは言っても、1968年1月3日から1969年3月30日にかけて放映されたアニメの第1シリーズでは、全65回の内のたった1回、1969年2月16日放映に放映された第59話「だるま」にしか出てこない。内容は、「4」は「死」に通ずると恐れた亡父が建てた、3階の上は5階と呼称しているアパート（因みに稿者が前に住んでいたアパートも、3号室の隣は5号室であった。つまりこうした物件は今でも存在する）の持ち主のところに、だるまが「4階を貸してくれ」と申し入れてくるというものである。持ち主は詐欺みたいで嫌だ

と断るのだが、その妻が、「実際にはないのにお金を払ってくれるというのだから良いではないか」と説得し、結局だるまは4階に住むこととなる。すると色々怪奇現象が起こって他の住民が出て行こうとするので、だるまを追い出すよう持ち主は鬼太郎に依頼するのだが、だるまの看板が出ているところに行こうとしても、3階だと上に見え、5階に上ると下に見えるという具合で、どうしても行けない。この後どうなったかは紙幅の都合で割愛するが、この、人間界のすぐ隣りにありながら境は越えられないというのは、正に「異界」と言えるだろう。

1971年10月7日から1972年9月28日まで放映された第2シリーズは、モノクロであった第1シリーズをカラー化した「続編」という位置づけらしいが、全45話の中で、特に「異界」を印象づけるエピソードはない。続いて第3シリーズ（1985年10月12日から1988年3月21日まで放映）は、第8話に第1シリーズの「だるま」のエピソードをカラー化した「だるま相談所」というエピソードがあるが、他にはこれと言って「異界」を印象づける回はない（終わりの7回は、本作独自のヒロインである、人間の少女「ユメコ」を助けに、鬼太郎が地獄に行く「地獄編」となっており、「地獄」も「異界」ではあるのだが、人間界との往来描写が少ないので、余り「異界」という感じが無い）。ただこのシリーズで特筆すべきは、エンディングテーマが吉幾三作詞・作曲の「おばけがイクゾー」で、テレビバージョンで必ず流れる1番が、「ヘエヘエヘエ ヘエヘエヘエ ヘエヘエヘエ おばけの世界はナ～ ヘエヘエヘエ ヘエヘエヘエ ヘエヘエヘエ 有るさ お前の家のそば」と始まることである。これは先ほど述べた、「異界」は「人間界」のすぐ隣りにあるということを明確に歌っており、それを115話にわたって聞かされるのであるから、第3シリーズの異界色は特に強いと言えるであろう。

1996年1月7日から1998年3月29日にかけて放映された第4シリーズ、2007年4月1日から2009年3月29日にかけて放映された第5シリーズはこれといった特徴がないので割愛する（2008年1月11日から3月21日にかけて放映された『墓場鬼太郎』は、通常カウントしないので本稿でもそれに従うが、いずれにせよこれは原作そのままであるので、前述したように特に「異界」は明示されない）が、注目すべきは2018年4月1日から2020年3月29日にかけて放映された第6シリーズである。

水木の死後作られた第6シリーズが、実は一番「異界的」であることは、既にWikipediaにも記述があるが、そこにないことまで含めて分析しておけば、先ず毎回のオープニングが、このシリーズの鬼太郎役である沢城みゆきの、「見えてる世界が全てじゃない 見えないものもいるんだ ほら 君の後ろの暗闇に」というナレーションである。「見えないものもいる」だけでは、単に人間界に透明なものが存在するという意味にも取れな

くはないが、「君の後ろの暗闇に」と言われれば、これは「異界」に他ならない。これが全97話にわたって繰り返されるのである。

また、これまでのシリーズでは「妖怪ポスト」に依頼をすれば、鬼太郎はどこからともなく現れ、彼が住んでいる「ゲゲゲの森」がどこにあるかは曖昧にされてきたが、本シリーズ第4話（2018年4月22日放映）で初めてそれが「調布」（言うまでもなく水木が住んでいたところ）から入れる世界であることが語られ、しかも普通の人間には入れないとされている。その第4話で子供が偶然迷い込めたのは、目玉おやじの言葉に依れば、「人間の子供は魂が安定していないから」「人間と妖怪の中間のようなもん」（開始後7分50秒）だそうである。正しくこれは「異界」の特徴と言えよう。

このように「ゲゲゲの鬼太郎」の歴史を辿ってみると、「原作」にもなかった「異界」概念が、時代とともに色濃くなってきているのが分かるであろう。これは古き良き時代へのノスタルジーなのか、それともこれだけ文明が進んでも「先」が見えない不安の表れなのかは定かでないが、その辺りも含めて今後研究を進めてみたい。

簡単ではあるが、以上が山田の報告である。