

國學院大學学術情報リポジトリ

令和3年度 大学院特定課題研究の研究課題研究成果
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: 2024-04-19 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/10.57529/0002000314

令和3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

上記研究は、令和4年3月を以て無事終了した。その成果の詳細は、規程通り『平成31年度～令和3年度大学院特定課題研究 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）』を作成したので、それに依られたいが、ここではその概要を述べておく。

（石井教授）

「「電脳」という異界」というテーマで纏められた。その概要は以下の通り。

本研究は、現代日本における「異界」について情報化との関わりで考察しようとするものである。現代のように、情報化が急速に進み、他の領域へと波及していくDX（Digital Transformation）が実現していくときに、つまり、伝統的な規範が解体し、個人のアイデンティティや世界観を自ら構築しなくてはならなくなったときに、本論で扱った「GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊」「Serial Experimental Rain」「電脳コイル」といった作品群が登場するのはしごく自然に思える。かつて「異界」は「他界」や非日常と重なる領域であったが、現在はネットワークや個人のアイデンティティとかかわる日常的な世界である。

「電脳」はコンピューターのことであるが、本論では仮想世界と重なる意味領域として考えている。アニメやマンガにはしばしば電脳・仮想世界が描かれているが、それを異界との関わりで分析してみたい。もっとも大きな理由は、異界をテーマにした作品の中に、それらを扱うものが少なからず見られるからである。

本論ではとくに1995年にアニメ映画として公開された「GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊」をとりあげ、ストーリーに頻繁に言及される作品の中心概念である「ゴースト」について考察した。単純な言い方をすれば、ゴーストは個人を個人たらしめている魂で、心、精神、自我である。現代の若者に見られる「電波メディアとハイテク機器との親和性」と「自我や主体の確立の未熟さ」について、無機質化する社会のなかで人間が自閉的な様相を強め、仮想世界好きのアンドロイド（人造人間）と化すのはいわば“時代の病”であっ

て、そのまま是認するしかないと述べる者もいる。

DX (Digital Transformation) がコロナ禍によって一層の進展と普及を見たときに、私たちの「魂」は内部に異界を抱え彷徨しているように見える。

(飯倉教授)

「西尾維新『化物語』における「怪異の場所」の視覚化——原作とアニメーション作品を比較して——」として、現代において怪異を題材とした人気作品を世に送り出している作家・西尾維新の「物語」シリーズの発端となる作品『化物語』上・下（講談社、2006）における怪異の記述と、そのアニメーション化作品（2009）における怪異の映像化の比較を通じて、現代において怪異がいかなる場所性・形状・雰囲気では表現されるのかについて論じた。

結論として、小説原作の『化物語』で詳述されていない描写を補うため、アニメーション版『化物語』では「怪異」の場所の描写に、交差点・踏切・神社・川・橋といった、民俗社会で怪異が出現する境界と見なされる場所が選び取られていることが指摘できた。

この選択は偶然ではなく、おそらくこれまで民俗学が積み上げてきた知見を踏まえての選び取られたものであると推測する。現代の創作作品は、民俗学における境界論の知見等を十二分に作品に活かしていると考えられる。と同時に、そうした境界論の知見が「怪異」出現の場所として、物語上、もしくは演出の都合上ふさわしくないと判断されれば、採用されないこともまた推察できる。アニメーション作品『化物語』において民俗社会の怪異出現の場所が踏襲されているという事実は、現代社会の私たちにも、そのような場所が怪異出現の場所——日常と異界との裂け目が生じやすい場所——としてふさわしいというリアリティが依然保たれているということであるだろう。民俗社会の境界は、現代においてもなお有効性が確認されるといえる。

現代のポピュラー・カルチャーの分析は軽く見られがちであるが、同時代精神の分析手法としては有効であることを、本特定課題研究で示し得たと考える。

(伊藤栃木短大准教授)

ライトノベル（ネット小説であっても、ライトノベルのレーベルの中で書籍化されているエンターテインメント性の高い作品もその範疇とする）に描かれる異世界がいかなる背景をもって生成したかという問題を取り上げた。異世界物のライトノベルの特色を浮き彫りにする手がかりとして、モンスターやデミヒューマンとカテゴライズされる、ファンタジー作品特有の種族に注目した。本来、西洋のモンスターで占められるはずの世界に、日

本の妖怪が登場し、それが自明のものとなっている現状を認識することが、ライトノベルにおける異世界の特色を理解することに繋がると考えるからである。

その結果は次のように結論付けられる。ライトノベルにおいて妖怪・モンスターの和洋混淆が顕著に見られるようになったのは2010年代からである。ゲームの領域では、かつての『ドラゴンクエスト』や『ファイナル・ファンタジー』の八岐大蛇のように、登場に何らかの理由のあったモンスターと異なり、2000年代以降は、必然性に欠ける登場モンスターが増えた。どのカードが出るかわからない偶然性の面白さと同じく、モンスターとのランダムなエンカウントと対戦を楽しませる傾向が増えていった結果と考えられる。そして作り手と受け手の関係から言えば、こうした現象に違和感を覚えない関係性が形成されていったこともあるだろう。旧来の作品ではダンジョンや森で遭遇するのはあくまで西洋のモンスターという不文律があったが、それが崩れてダンジョンに鶴、大森林に以津真天が現れるという不条理が実現することになった。そこに作り手側の既存作品の引継ぎ、同じく和洋（和洋中）のカテゴリーにこだわらない選択肢の広がりが生まれていったわけだ。小説の読者もそうしたゲーム体験の馴れが寛容な態度を形作っていったのではないだろうかと考察した。

（山田分）

「アニメ『ゲゲゲの鬼太郎』に見られる「異界」意識の変遷」と題して纏めてみた。

水木しげるによる『ゲゲゲの鬼太郎』の原作は70年の長きに及んだが（現在も残されたスタッフにより作り続けられているかも知れないけれども、それはカウントしない）、アニメの方も断続的に続き、平成30年で50年を迎えた。本研究がアニメの方を対象としたのは、研究の全体テーマが「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」であったためで、マンガは個人による創作だが、アニメはいわば集団による制作であり、より世相を見やすいと判断したからである。

先にも述べたように、アニメはほぼ10年ごとに制作され、現時点で6シリーズ存在する。無論その間に文明は進んだはずだが、奇妙なことに鬼太郎アニメは、シリーズが進むほど「異界意識」が顕著に認められるようになってくる。端的な例は最新第6シリーズで、それまで比較的自由に往来できていた鬼太郎の住むゲゲゲの森が初めて隔離され、ある条件を満たした人間しか行けなくなった。つまり、人間世界のすぐ隣に「異界」というものが存在することが意識化されたのである。

その理由と推測されることは他の先生方の御研究とも触れ合うが、科学技術の進歩とともに「古いタイプの異界」は衰退したかも知れないが、逆にその科学技術が「新しいタイ

プの異界」を生み出し続けているからであろう。まさに飯倉教授が御論の中で引用されたアーサー・C・クラークの有名な言葉「十分に発達した科学技術は魔法と見分けがつかない」が実現しつつあるのである。

すなわち人間は本質的に異界を欲し、異界を生み出し続けなければいられない存在なのであり、どんなに科学技術が進もうと、あるいは逆に進むからこそ、異界は無くならない。それが日本人の（と言うより「人間の」）深層意識であり、そのことの一応の証明を成し得たということを以て、本研究の成果として報告する。