

メディアコンテンツにおける妖怪文化の伝承と発展（2012） Inheritance and Development of Supernatural Culture in Media Contents (2012)

謝 宇龍
Yulong XIE

東京工科大学 バイオ・情報メディア研究科 メディアサイエンス専攻 Tokyo University of
Technology

要旨…今、アニメーションと漫画に代表される日本のコンテンツは世界中で人気を集めている。特に伝統文化の中の妖怪文化を取り入れ、先端技術とマルチメディアを活用して、世界中で楽しめる作品となっている。その日本の特色がある妖怪文化の背景を調査し、人々が作品から受けた印象を分析し、メディアコンテンツにおける妖怪文化の影響について考察を行った。
キーワード 妖怪文化、メディアコンテンツ、伝承と発展

1. はじめに

日本にも中国にもたくさんの妖怪鬼神の伝説がある。それぞれの物語や、伝説中のイメージは、日本のアニメ作品や、中国のドラマ、小説の素材としても、広く使われている。アジアには、古代からの歴史伝統的な文化が数多く残っている。その中で「妖怪文化」の起源は地域ごとの宗教や民俗文化と深く繋がっており、それぞれの民族的な表現の中でシンボルとして息づいている。古代から崇拝されてきた妖怪文化には、具体的な理論形態と厳密なシステムがみられる。中国の古典文化の中で、「妖怪文化」は一つの重要な構成要素である。その伝説の数多くは、怪談や奇談の形で伝えられ、現代に伝わる物語として残されている。挿絵や図像が付けられた本も多く、例えば、中国の古典名著である『山海経』、『搜神記』、『聊齋志異』や『西遊記』などには、妖怪や想像上の不思議な生き物の話が多く残されている。一方、日本には、『百鬼夜行絵巻』のような書物に、多彩な妖怪文化が紹介され、民俗伝承文化として貴重な資料となっている。更に、現代ではこうした伝承文化の中の妖怪がアニメーションや漫画コンテンツのストーリーやビジュアル面で多大な影響を及ぼしていると考えられる。本研究は、現代のコンテンツ創作における古典的妖怪文化の影響を調査・分析し、将来の発展に繋がることを目指すものである。

2. 研究背景

(1)日本の現状

日本初のアニメーションと漫画は、日本を代表するコンテンツとして、世界中に受け入れられている。その魅力は、日本伝統文化と現代技術を結び合わせて生まれたものである。その中の多くの作品は、日本の妖怪伝説から取材し、巧みな表現手法で、キャラクター化を行い、国と文化の壁を越えて、広く日本の妖怪文化を伝えている。その「妖怪文化」から生まれた「妖怪学」は「人類学」の専門学問の一つとして研究されている。“妖怪博士”と言われる小松和彦教授が国際日本文化研究センターのスタッフと共に、六年間かけて、1.6万に及ぶ妖怪の伝説に関する物語を収集し、巨大なデータベース化を行った。その研究の過程で、日本のコンテンツは妖怪文化の影響を受けていることを指摘した。多くの人々は、不思議な力や、怪異な妖怪の姿に対して興味を持っている。日本では妖怪文化に関する映画や、小説や、漫画などは有力なコンテンツであり、現実を越える芸術として伝承され、発展を遂げている。それらの妖怪は、『日本妖怪大全』などの美しい挿絵のついた書籍において分類・整理されている。その蓄積は、映画やアニメーションなどの形で活用され、ホラー漫画の出版、宮崎駿監督のアニメ作品などによって、力強いコンテンツとして世界に発信されている。現代は、こうした妖怪文化の伝承の上に創作されたコンテンツによる時代とも言える。

(2)中国の現状

一方、中国では、古代より伝えられた妖怪文化や伝奇、古典があるにも関わらず、近代のメディア作品には積極的に取り入

られることは少ない。新規性のある作品や、新しいキャラクターデザインに取り入れられることは少なく、顕著な古典との結びつきは認めにくい。今後、中国のメディアにおいても古典作品の創作への応用を考慮することで、より素晴らしいコンテンツの開発に繋がることが予想される。

3. 研究目的

(1)問題提起

まず、日本のアニメーションが持っている特長は何か、調査を進めた。第一に、日本に伝わる妖怪文化は、そもそも大半が外来文化であったということが分かった。一説によると、日本にあるたくさんの妖怪伝説の中で、妖怪の原型の七割は中国から伝来し、二割がインド、日本由来のものは一割だといわれる。それら外来の妖怪文化を日本では、物語に応用する中で日本型の素晴らしい数々の妖怪キャラクターを再創造してきた。

(2)新しいコンテンツを創造することを目指す

日本において、こうした外来の妖怪文化は、日本においてどのように伝承され、発展してきたのか。日本のアニメーションや漫画などにみられるキャラクターから創作の規則性、ビジュアル的な要素処理の特徴を探し出し、その研究結果を今後のキャラクターデザインの参考として提案したいと考えた。これらの素晴らしい文化的資産を活用し、世界中で楽しめる新しい価値あるコンテンツを創造し、中国におけるメディア文化の更なる向上に資することを目指す。

4. 研究手法

(1)研究対象の限定

一口に妖怪文化と言っても、その種類は多様であり、対象は広い。本研究の成果をより具体的なものにするために、まずこの対象の範囲を狭め、限定する必要がある。本研究では、妖怪が登場するアニメーションの代表作として、『白蛇伝』『西遊記』『ONE PIECE』『千と千尋の神隠し』四作の分析から始めた。『白蛇伝』は日本初めてのカラーアニメである。主人公の蛇の妖怪が恩返しをするために、女性の姿となって人間世界にきた。その妖怪と人間の愛情が世俗の観念と束縛から脱け出す感動的なストーリーとなった。『西遊記』は中国四大名著の一つであり、数多くの妖怪が登場する。歴史的実在の人物の主人公の唐僧以外のキャラクターは全て妖怪である。特にその中の孫悟空と猪八戒は鮮明の性格と異質なキャラクター造型が際立っている。現実の生活でも、それぞれの特徴がある人によく使われている。『ONE PIECE』はアニメーション作品として多大な人気を持つが、登場する沢山のキャラクターのデザインには、妖怪の外見を参考にしたものが見られる。ビジュアル面にみる外観だけではなく、それぞれのキャラクターが持つ不思議な力あるいは誇張した役割造型も妖怪文化を参考したものと考えられる。『千と千尋の神隠し』は宮崎駿作品の中でも、特にアジア特色の妖怪文化を扱ったものと考えられる。このアニメーション界の巨匠にも、日本の伝統的妖怪文化の影響が随所に見られると考えた。歴史的な日本の妖怪文化の伝承を現代的なアニメーションコンテンツに結び合わせる手腕は秀逸で他と異なる高水準の作品として結実している。

(2)素材の収集と分類

本研究における分析対象として収集したものは映画、アニメーション、ゲーム、漫画などにおけるキャラクターとそのデザインである。一方で、古典として残る画像資料から典型的な妖怪や想像上の生き物を収集・分類した。現代のコンテンツに登場するキャラクターは、特徴的な性格を持つと同時に伝統的なビジュアルイメージを引き継ぐ中でキャラクターとしての役割と存在を確立している。ゲームに登場する妖怪キャラクターは、物語の制限がないため、より自由で奔放なデザインに成長しているが、その中でも古典的なキャラクターの原型を認めることも出来る。それらのデザインや、外観を詳しく分類・分析すると、その各要素は中国古代の五行思想の相生相克理論、仏教の六道輪廻思想などに至る深い思想的背景にも繋がることが発見される。本研究では、こうした多種多様なキャラクターの外見を動物型（竜などの想像上の動物も含めて）、五行（木火土金水）、性格、人間と動物、男性と女性、歴史的背景、文化地理的背景、原典などによって分類する。

(3)時代による妖怪界

日本の妖怪文化を総合的な視点から見ると、三つの階段に分けられる。第一段階では、外来文化の刺激を受け、自然界のイメージから生み出された未知の造形、例えば最初では自然界の未知物と外来文化の影響、そのあと、手作りの商品がいっぱい出来て、その製品にも命と靈魂を与えて、妖怪になる。百鬼夜行絵巻は、器物の妖怪たちが中心である。そして、日本社会の発展による、人間関係と人の知性的な考えは大事にさせて、人の心をもち、社会現実から人間を原型と設定した妖怪が今のメディアコンテンツで流行っている。だから、妖怪文化の移り変わりとは社会歴史の変遷とも、深い繋がりがある、特に社会が不安

定の時代には、その妖怪文化の発展とまさ散らしが盛り上がる。その前途と未来にの不安の精神寄託である。変化がめまぐるしい妖怪の世界は、日本社会の時代による風土民俗の濃縮世界である。

(4)実験を行う

人々は現実の世界存在するイメージを誇張、加工する中で、想像上のキャラクターを創り出す。こうした人間の想像力による創作は古代においても現代においても新しいコンテンツ創造の根幹として変わらない。しかし、現代のキャラクターには古典的妖怪の要素に加え、現代的テクノロジーやファッション、サブカルチャーなどと混然一体となる中で新しいキャラクターを生み出している。こうしたキャラクターの特徴を国ごとの文化背景、習慣などの面から解析するために出身国の異なる外国人を被験者としてアンケートによる調査を行った。アンケート設問の例として、最も印象に残る妖怪を挙げ、その外見と中身からみて、強い印象を残したポイントを抽出する。また、最も「怖い」と感じたもの、最も「かわいい」と感じたキャラクターの特徴についても調査、分類した。それらの要素の中に、各国に共通なものと、そうではないものを分け、分析することで外国人の目を通した印象を分析した。この調査により、現代日本のアニメーションに息づく古典的妖怪のイメージを国の伝統文化、宗教、習慣などからみた分類を行った。

(5)創作の提案

こうして収集した妖怪キャラクターを組合せて新しいキャラクターの創造に繋げる。アンケート結果による、顕著な特徴、例えば、「恐怖」「優しさ」「自然」「家族」「運命」を代表しているキャラクターには、それぞれ共通点がある。その共通点を、妖怪の外見と中身両方から古典の中の妖怪原型と比べる。この中で分かったことを2点挙げる。まず、現在のアニメーションで使用されているキャラクターの外見は、原型となる古来の妖怪が分からない程の変化を遂げているものがある。また、キャラクターの外見にあまり変化のないものについては、その中身において、現代思想や時代性の特徴により変化がみられるものがある。このことから、現代のアニメ作品との関係を探して、これからのメディアコンテンツには参考になる。

5. 終わりに

(1)妖怪の伝承性

日本での妖怪というのは、日本で伝承される民間信仰において、人間の理解を超える不思議で異常な現象や、あるいはそれらを起こす、不可思議な力を持つ非日常的な存在を指す。人間はずっと妖怪鬼神を怖がり、崇拝してきた。それは元々心からきたもの、または本当に人間と違う形で生きているものだと考えられる。つまり人類の本能には知らない物事に対して恐れと好奇心があり、心理状態としては矛盾している。そのため、日本で流行っている妖怪文化は、多くのメディアコンテンツの参考になっている。コンテンツのキャラクターは単純に外見から見ると、似ているが、物語の意味と妖怪になった原因は異なる。そのため、「外来の妖怪」であったが、もう完全に日本の妖怪になったと言える。すぐれた、日本のアニメ作品は、いずれも、古来の伝統文化の伝承や妖怪文化について、深い影響を受けていることが分かった。様々のキャラクターのデザインだけではなく、キャラクターの中身にも、ストーリー本筋の道徳理論形態も及んでいる。また、日本人は出身地によって差はあるものの、伝統の文化伝承に対して、強い感性を持ち、伝統文化からの影響を受けていることがわかった。

(2)妖怪の両面性

初めて妖怪と聞いた時、本能的に「怖い」気がしたが、それは国々妖怪の定義による違いのためである。姿がおかしい、さらには原型怖い感、人間がない力を持ち、よく人間を害する生き物。日本の妖怪イメージは、絶対的に悪い妖怪というものは少ない。常に両面性があり、日本妖怪の特徴では、善と悪両方を持ち、コンテンツから見ると、悪い妖怪となったキャラクターの原型が、善的なものであったケースも認められる。また、それらは人間の心理から見た現実世界の投影である。こうしたキャラクターが登場するコンテンツを見る視聴者は、現実世界の典型であるキャラクターを楽しみ、味わうことができる。こうした魅力と生命力のあるキャラクターを生み出す日本のコンテンツ界の創作手法は中国をはじめ、海外のコンテンツ産業の飛躍のための鍵となることと考える。

補注

日本で「妖怪文化」というのは、中国では「鬼神文化」と呼ばれ、統一のため、本文は全部「妖怪文化」で書き表す。

五行の相生相克という理論は、中国古代の五行思想で、木・火・土・金・水の五つの物質がお互いに他を生み、またお互いに他に打ち勝つ働きを持つ思想理論。

六道輪廻とは、仏教において迷いあるものが輪廻するという、6種類の迷いある世界のこと。それは天道、人間道、修羅道、畜生道、餓鬼道と地獄道。

参考文献

- 1) 『山海経』, 中国古典全録, <http://guji.artx.cn/article/23928.html>, 1980.
- 2) 『遠野物語』, 柳田国男, 株式会社 集英社, 1991.
- 3) 『鳥山石燕 画図百鬼夜行』, 田中直日, 株式会社 国書刊行会, 1992.
- 4) 『図説 日本妖怪大全』, 水木しげる, 講談社プラスアルファ文庫, 1994.
- 5) 『日本妖怪変化史』, 江馬務, 中央公論新社, 2004.
- 6) 『日本妖怪大事典』, 水木しげる, 村上健司, 角川書店, 2005.
- 7) 『日本妖怪誌』, よそ風日本, <http://www.jpwind.com/JP/Culture/riber-yaogaizhi-1.html>, 2008.
- 8) 『都市の涯の精霊 宮崎駿の妖怪世界』, 栗文清, 百度文庫, <http://wenku.baidu.com/view/7e4cbcd8ce2f0066f533224b.html>, 2010.
- 9) 『水木しげるの妖怪地図』, 荒呉宏, 株式会社 平凡社, 2011.
- 10) 『日本妖怪創造技法 妖怪造型』, 陳方歌, 中国科学技術出版社, 2011.