

# 幻想領域のメディア表象について

## —近世出版メディアから20世紀アニメーション に至る妖怪「ぬらりひょん」の変貌をめぐって

田 辺 龍

### 1. はじめに

2014年にテレビアニメ版の放送が開始された「妖怪ウォッチ」。アニメ以前からコミック版、ゲームソフト、玩具が発売されていた本作は、アニメのヒットによって多くの子どもたちに広まり、2014年の「新語・流行語大賞」ベストテンに選出されるほどのブームとなった。水木しげるの「鬼太郎」シリーズの成功から半世紀、マンガやアニメといったサブカルチャーの領域では「妖怪」、あるいはもう少し広く「怪異」や「異界」をコンテンツとする作品は絶え間なく制作され続けている。こうしたジャンルのもっとも新しい成功例である「妖怪ウォッチ」には当然さまざまな妖怪が登場するが、それらの多くは既存の妖怪イメージとは一線を画す名称および造形によって表現されている一方で、言葉遊びが妖怪イメージを生み出すものとなっている点など、既存のコンテンツとの連続性もまた存在する。本稿では、後者に目を絞って、言語から画像・動画に至るメディアが妖怪と呼ばれる架空の存在を表象することによって、その表象される対象はどのように変化してきたのか、また時代ごとの表象の変化を見ることによって、それらの受け手層もしくは社会の変化を指摘できるのではないかと問題意識のもと、主に「ぬらりひょん」という名称を与えられている妖怪を題材として考えてみたい。

本論に入る前に、ここで「妖怪」という用語の使用について若干の指摘をしておかねばならない。近代に入って最初に「妖怪」を学術用語として使用したのは井上円了である。しかし、井上の定義は(井上 2011)<sup>i</sup>、現代ならば「怪異現象」全般を称するであろうほどに広範な領域をカバーする一方で、たとえば後述する「ぬらりひょん」のように江戸時代に図像化された「妖怪」は含まれる余地がない。井上にとっての「妖怪」とは近代においてその存在の真偽を検討すべき現象全般であり、江戸期において既にその存在が信じられ畏れられる存在であるよりは愛すべきキャラクターになって

しまっていた当時の呼称でいう「化け物」たち(香川 2013)は、もとより検討の対象外であった。柳田国男による「妖怪」の定義は「神々の零落したもの」であり(柳田 2013)、特定の人に憑いて真夜中に出現する幽霊に対して、特定の場所に憑いて相手を問わずに多くは夕暮れどきに現れるとしたことはよく知られている。この定義は現在では批判・修正が行われており、たとえば、小松和彦は、多くの論者によって試みられながら「妖怪」の定義が極めて困難であることを指摘した上で、妖怪の多様な側面について、①出来事・現象としての妖怪(妖怪・現象)、②超自然的存在としての妖怪(妖怪・存在)、③造形化された妖怪(妖怪・造形)という整理をしている(小松 2011, 2012)。妖怪の定義を行うことを目的とするわけではなく、メディアと妖怪とのかかわりを論じることを目指す本稿では、上記③の「造形化された妖怪」に注目してみたい。①妖怪・現象としての山に響く怪音「天狗倒し」や②妖怪・存在としての「天狗」や「鬼」の絵画化、つまり③妖怪・造形は中世の絵巻物から現れてくるが、多くの人々が容易に目にすることが可能となるのは江戸時代の出版メディアの隆盛以降<sup>ii</sup>である。以下ではまず、絵画化された「ぬらりひょん」を見ていくことにする。

### 2. ぬらりひょんの絵画表現(1)—人口に膾炙したイメージ

現在もっともよく知られている江戸時代の妖怪画集である鳥山石燕『画図百鬼夜行』に収録されたぬらりひょんの図である。図に対する説明は一切なく、先行する絵巻(後述)を引き写す際の誤記とされている「ぬうりひょん」という名称が書かれているだけである。和服を着て、奇怪な頭の形をしている男性の老人らしき人物が駕籠から降りて部屋に入るらしい図であると読めるだろう。しかし、説明がないために、ここがどのような部屋で、この人物は何者で何をしにやって来ているのかなどは皆目見当がつかない。一方、この絵

<sup>i</sup> 本稿では、参考文献に複数の版がある場合は、2015年8月時点でもっとも入手が容易な版を用いている。



図1 鳥山石燕『画図百鬼夜行』安永5年(1776)

を見た受け手の多くは、ここに描かれている対象がぬりひょんであることはたちどころに把握するはずである。水木しげるによる「ゲゲゲの鬼太郎」シリーズにおけるぬりひょんは鳥山石燕による造形をほぼそのまま用いており、和服のデザインをわずかに変えてはいるが、上記の姿のぬりひょんが1980年代以降のマンガやアニメ、映画などで広く知られているためである。20世紀のメディアにおけるぬりひょんの変貌を見ていく前に、ここでは江戸期の絵画をもう少し詳細に検討してみよう。

鳥山石燕による「ぬりひょん」については、いくつかの解釈がすでに行われている。志村有弘は、乗り

物から降りることを「ぬりりん」といったことから、ぬりひょんという名前を付けられた妖怪に駕籠から降りる場面の描写を与えたとしている(志村 2011: 73-75)。また、妖怪研究家・多田克己によれば(多田 2000: 149)、「ぬりり」とは滑らかとか捕らえどころがないこと、「ひょん」とは思いもよらないこと、これが合体して、ぬりりくらしとしてつかみどころがない妖怪という意味でぬりひょんと名付けられたのではないかとしている。また、同じく多田による遊里通いの放蕩者として描いたとする説(Ibid.)にしたがうならば、石燕が描いた部屋は遊里の一室であり、そこに通ってきた遊び人の老人が「ぬりりん」と駕籠から降りる様子であると解釈できるだろう。そして、この部屋が遊里であるかは措いても、駕籠に乗れるほど身分が高い、あるいは金を持っており、どこかに乗り付ける者というイメージは、後述するように20世紀以降の「妖怪の総大将」イメージの原点ともなるのである。

### 3. ぬりひょんの絵画表現(2)—口碑との連続性

図2は、広く知られている石燕によるぬりひょん造形よりも前に描かれた妖怪画集に収録されており、現在製作年代が確定している範囲ではもっとも古いぬりひょんの絵画化である。ここでは、「ぬりりくらしとしてつかみどころがない妖怪」という説と、伝承の中のぬりひょんとの連続性を絵画から考えてみよう。

岡山県の伝承では、ぬりひょんは「海坊主」の一種であり、瀬戸内海に浮かぶ人の頭ほどの大きさの球状の妖怪で、捕まえようとする沈んだり浮かんだりを繰り返して人をからかうという(平川 1984: 44-45)。そして、「海坊主」として総称される化け物は、大型のタコやイカ、クラゲといった軟体動物の妖怪視であることに注目してみたい。図2のぬりひょんの

<sup>ii</sup> 江戸期以前にも、現代語で言う「妖怪」、つまり「化け物」たちの表象は存在した。日本において、古くから語られ描かれてきてもっともポピュラーな化け物である鬼、河童、天狗といった存在である。これらいわば「歴史的」な化け物たちの研究はすでに多数存在する。河童は、民間伝承や名称・呼称の収集・分類が行われ、現行のイメージに定着していく歴史が探求され、小説や絵画、テレビCMや町おこしのキャラクターまで、現在でも広く親しまれている存在である(比較的新しい研究として、飯倉編 2010)。天狗は仏教との関連により、民俗学ばかりでなく、宗教学、国文学の先行研究も多い。鬼もまた、民俗学からのアプローチのみならず、説話・伝承・古典芸能・絵画・国文学に表象される鬼の研究(代表的なものに、馬場 1988、倉本 1998、高橋 2005、近藤 2010)までの研究が蓄積されており、日本文化の探求にとって重要な存在である。しかし、これら歴史的な化け物たちは、江戸期の出版メディア登場以前に、主に絵巻物など人の手で複製するメディアの時代におおよそのイメージは確定しており、江戸時代以降現在に至るまでそのイメージが踏襲されている。鬼でいえば青鬼、赤鬼、酒吞童子、天狗なら烏天狗に鳶天狗といったサブカテゴリーを含めても、表象のバリエーションは乏しい。対して、江戸期の出版メディアとともに初めて絵画に表象されるようになった化け物たちは、さまざまな姿かたちで描かれている。これは一部は大元となる伝承の多様性に由来し、また伝承が存在しない場合でも絵師の想像力と技量に基づいて自由に創作され、江戸期以前からの表象をも含みながら、多様な「見て楽しむ」コンテンツを産み出して、出版業の隆盛により江戸以前とは比較にならない早さと規模で同一のイメージが拡散していくこととなった。本稿が江戸期の出版メディアに描かれた「妖怪」たちに着目するゆえんであり、その姿かたちを自由に創作できる彼らこそ、複製メディア、マスメディアに最適なコンテンツであることを見出された最初存在であろう。



図2 佐脇嵩之『百怪図巻』元文2年(1737)

頭部は、8本の足を除いたタコの形状をそのまま残しているように見えるのである。対して、図2のおよそ40年後に描かれた図1では、頭部は縮小してより人間のプロポーションに近くなり、タコのイメージを読み取ることは極めて困難になっている。さらに、背景に何も描かれていない図2に比して、図1では駕籠から降りるぬらりひょんと部屋らしき場所および家具調度が描かれているという描き加えもあり、ぬらりひょんをタコの妖怪化とした場合、図2から図1に至る40年の間に、元のイメージからは遠ざかり、たとえば「遊里を訪れた金持ちの老人」というように、妖怪としてのキャラクター化が進行していると言えるだろう。

軟体動物とは、言うまでもなく骨がないためにつかみどころがなく、不気味な外見のために古来より洋の東西を問わずあまりいいイメージを持たれてこなかった生物である。ここから、名称にフォーカスした「ぬらりくらりとしてつかみどころがない妖怪」という説は口碑における軟体動物の妖怪視とも連続性を持つものであるとしてよいだろう。さらに、このぬらりくらいとしたさま、つかみどころのなさ、とらえどころのなさは、図2と図1の双方の絵画に表現されているとも考えられる。どちらにも描かれている和服に注目してみると、どちらも振袖を着ているように見えること

に気付かれるだろう。または、図2は花魁の着る着物と帯の結び方を想起するかもしれない。つまり、男性の老人のような風貌に女性用の和服を着ている存在として描かれているのである。この男性の老人の容貌に振り袖姿という両性具有性こそ、つかみどころのなさ、とらえどころのなさの絵画化であると解釈できるのではないか。ちなみに、図1を踏襲して描かれている水木しげるによるぬらりひょん造形では、妖怪の総大将イメージにふさわしい紋付を着た姿になっており、江戸時代に描かれた振袖のイメージは消えてしまっている。

以上の2枚の絵と現在われわれがイメージする「鬼太郎シリーズ」のぬらりひょんの間には、基本的なデザインにおける連続性を容易に見て取ることができるとともに、数百年にわたって描き継がれていく中で、後続する作者によって少しずつ変更が施されていき、とりわけ口碑を参照した場合に、原型となったタコの妖怪視<sup>iii</sup>という点からは乖離しながら、妖怪としてのキャラクター化が進行していったことが分かるのである。

#### 4. 妖怪の伝承および絵画化について

前節では口碑におけるぬらりひょんをタコの妖怪化として捉え、現在残されている最古の絵画イメージの中にタコの妖怪化を読み取ることで、口碑と絵画の連続性を指摘したが、ここでぬらりひょんの口碑の紹介が1984年の文献であることについて、若干の補足をしておきたい。

一般に伝承の中の妖怪の絵画化であれば、伝承が先行して後に絵画化がなされると考えられる。しかし、ぬらりひょんの場合は、現在容易に入手できる妖怪辞典類にあたってみても、参照されている文献は1984年の平川による報告である(千葉編 2014:188,村上編 2015:468-470)。したがって、マンガやアニメによってぬらりひょんという名称が広く知られて以降に採集されている口碑であるという限界はあるが、その口碑がただちに広く知られたぬらりひょんイメージとは結びつきがたいタコの妖怪視であること、および上記の妖怪画集以外にも名称と簡単な説明文のみの活字化—ただし採集地域が明示されておらず、採集地の明示は平川文献における岡山県が現在のところ初出である—であれば江戸時代に複数の文献が存在すること(多田 2000:149)、さらにあまり知られていない図2

<sup>iii</sup> 2014年に邦訳が出版されたりチャード・シュヴァイド『タコの教科書』(Schweid 2013=2014)によれば、タコが凶暴なものとして西欧で描かれるようになったきっかけは、葛飾北斎の「蛸と海女」をはじめとして19世紀後半に欧州に大量に出回った春画であり、そのインパクトにより、クジラだったりタコだったり姿が定まらなかった北欧伝承の怪物クラークンが頭足類のイメージに収斂し、やがてH・G・ウェルズの小説『宇宙戦争』(1897)で広く知られるようになったタコ型宇宙人のような人間の敵というイメージの形成に影響を与えたという。洋の東西において、幻想領域の中でタコは「妖怪の総大将」になり「宇宙人(火星入)」になる。そのイメージ形成に江戸絵画が影響を与えていたようである。

における図柄がタコの妖怪化として造形されたと読み取れることによって、ぬらりひょんという名称を与えられた海坊主類の妖怪の伝承が古くから語られていたことをここでは想定しておきたい。つまり、江戸時代に描かれた絵画のぬらりひょんと伝承の中のぬらりひょんの関係を不明とするか、あるいは無関係とする立場を取らず、伝承の中のぬらりひょんと 2 枚の絵画化されたぬらりひょんの異同とを比較検討することによって、現在まで未発見のより古い伝承の存在を想定した上で、それをもとに図 2 あるいはより古い未発見の造形化されたぬらりひょんの存在をここでは考えておきたいのである。

なお、伝承における妖怪とその絵画化については、今後も新たな資料・史料の発見がある可能性は捨て切れない。ぬらりひょん同様に、水木しげるのマンガ・アニメによってよく知られている妖怪「ぬりかべ」は、文字資料による伝承の紹介は柳田国男による「妖怪名彙」が初出であり、これは 1938 年から 39 年にかけて雑誌『民間伝承』に連載され、1956 年に単行本『妖怪談義』に収録された (柳田 2013)。「ぬりかべ (柳田文献は片仮名表記)」は以下のように記されている。

筑前遠賀郡の海岸でいう。夜路をあるいて居ると急に行く先が壁になり、どこへも行けぬことがある。それを塗り壁といって怖れられて居る。棒を以て下を払うと消えるが、上の方を敲いてもどうもならぬという。壱岐島でヌリボウというのも似たものらしい。夜間路側の山から突出すという。出る場処も定まり色々の言い伝えがある (続方言集)。

これを元に、巨大なはんぺんのような物体＝壁に目と手足を描き加えた水木しげるによるぬりかべが最初の絵画化とされるとともに、柳田の報告以前にさかのぼる文献資料がなく、江戸期以前にさかのぼる伝承の存在もまた長らく疑われてきた。しかし、2007 年、アメリカの図書館において享和 2 年 (1802 年) に描かれたぬりかべの絵が発見された。これは三つ目の巨大な獅子のような、あるいは犬のような生物として描かれており、水木しげるがぬりかべを最初に絵画化した人物ではなかったことが明らかになっただけでなく、柳田の報告をさかのぼる古い伝承の存在もまた想定されることとなったのである。

ぬらりひょんとぬりかべ、2 体の妖怪の伝承と絵画化を考えると、当然ながらも口頭伝承の有無と、それが存在する場合の発生時期は明瞭に確定しがたいことが指摘できる。また、そもそも誰もその姿を鮮明に確認した者がいない対象、あるいは存在そのものの真実性を信じる者が時代を下がるにつれて減っていくような対象、すなわち想像力あるいは幻想領域の対象の

絵画化については、どのように造形化しようと作者の自由であることに思い至るのである。そして、その作者の有名性の多寡、イメージを伝達するメディアの伝達力・到達力によって、当該イメージの影響力は左右される。近世のマスメディアである出版メディアの登場以降は、ぬらりひょんとぬりかべの例に顕著のように、著名な作者による人気作品こそがイメージを決定づける要因であることが理解されるのである。

## 5. 「怪物の親玉」イメージの誕生—「レディメイドな物語」の原点

鳥山石燕によるぬらりひょんの絵画化が 1980 年代のアニメを中心に広まった「妖怪の総大将」イメージの原点であることを先に指摘した。石燕の画集と水木しげるのマンガ・アニメの間に存在する約 200 年の時間を架橋する存在は、小説や児童文学の執筆から民俗学、風俗史学、伝説学と多彩な活動を展開した藤沢衛彦が昭和 4 年 (1929 年) に出版した『妖怪画談全集・日本篇上』(中央美術社) なる書物である。本書において、藤沢はぬらりひょんの挿絵として石燕の絵 (図 1) を用いるとともに、おそらく名称以外の説明が存在しないためであろう、下部に「創作的キャプション」(京極 2011: 120-122) を書き加えた。それは、「まだ宵の口の燈影にぬらりひょんと訪問する怪物の親玉」というものである。このキャプションを水木しげるが採用して妖怪の総大将イメージが形成されるのであるが、こうした手法はまた、作家の京極夏彦によれば、1970 年代以降の鬼太郎ブームの後に多数出版されることになる子供向けの妖怪図鑑類の直接的なルーツになっているという (Ibid.)。

なにゆえに原典である一枚絵にキャプションを加えようと思ったのか。今となっては不明というしかないが、時代背景を考えた際に想定される仮説をここでは提示しておこう。そもそも、約 40 年を隔てた江戸期のぬらりひょんの造形においても、後続する作者によって先行作品に新たな解釈が加えられていたことは前述のとおりである。そして、さらに時代が下がって、たとえば「遊里に通う放蕩者」という現代の解釈が正しいとしても、昭和 4 年の読者層の多くにとって、遊郭で遊ぶという習慣は過去の遺物となっていたのではないか。藤沢においてもそうであったかもしれない。つまり、この時点の読者のほとんどにとって、石燕の絵に描かれた妖怪がどのような属性を持っているのかを、その絵のみから読み取ることが不可能になっていたのである。しかし、他方で、義務教育により識字率も向上しただけでなく、出版物の複製は機械的な手段へと移行して、さらに流通網も江戸時代よりはるかに整備された昭和の時代において、何の説明文も書か

れていない一枚絵をそのまま読者に提供することは、作者のみならず出版社にとっても不安を伴うようなありえない選択となっていたのではないだろうか。こうして、昭和4年の時点で藤沢が読み取ったぬらりひよんの属性が上記のキャプションとなったのであろう。それは描かれたろうそくから「宵の口」、駕籠に乗れる身分の者、あるいはお金持ちから「怪物の親玉」、そして「ぬらりひょん」という名称は江戸期の語法を藤沢が知っていたのかもしれない。この小さな変更、キャプションの書き加えこそが「妖怪の総大将」イメージへと発展してだけでなく、「ゲゲゲの鬼太郎」以降の妖怪漫画である椎橋寛の「ぬらりひよんの孫」(2008~2012)へと世紀を超えて引き継がれていくイメージの原点ともなっている<sup>iv</sup>のである(Ibid.)。

## 6. 「妖怪の総大将」へ—アニメ版「ゲゲゲの鬼太郎」におけるぬらりひょん

メディア技術の発展と社会変動による受け手の絶対数の爆発的な増大を近世から近代への大きな変化とするならば、時代が下がるにつれて、何の説明もなく提供された一枚絵を読者それぞれが見て楽しみながら、それぞれの物語を付与したり読み取ったりしていくというコンテンツ享受のスタイルから、送り手があらかじめ可能な限り多くの物語=説明をコンテンツに盛り込んでおいてから提供するというスタイルへとゆるやかに変わっていったのではないかと前節で指摘しておいた。以下では、現在多くの受け手がイメージするぬらりひょん像を決定づけた水木しげるのマンガ・アニメ「鬼太郎シリーズ」におけるぬらりひょんの変化、社会のい変化との関係も考慮しながら見ていこう。

アニメ・シリーズの第1期(1968~69)では、ぬらりひょんは「山田」と名乗る老人に成りすまし裕福な生活を送る一方、盛り場で爆弾テロを起こすなどの悪事を働く妖怪として登場する。自分の犯行が鬼太郎にばれることを恐れ、鬼太郎をねずみ男と共に落とし穴にはめて、コンクリート詰めにするが、鬼太郎と握手をした際に「鬼太郎つき」という技で自身の手を乗っ取られてしまう。ぬらりひょんは仲間の蛇骨婆に助けを求め、コンクリート詰めから脱出した鬼太郎を「封じの壺」でとどめをさそうとするが、逆に鬼太郎により古代の石臼を使った「先祖流し」で先史時代に二人とも流されて幕切れとなる。ここで注目すべきは、後のアニメ・シリーズではぬらりひょんは羽織を着た和装を基本とするのに対し、このシリーズでのみ背広を着ている。高度成長期真っ只中のアニメ化であり、古

いものがどんどん捨て去られ忘れ去られていく時代の影響であろう。水木は石燕のデザインを基本的には踏襲しながらも、衣装を時代に合わせて変更しているのである。また、このシリーズでのぬらりひょんは弱々しい風貌と話し方をしており、1980年代のアニメ第3期以降の「総大将」キャラは片鱗も見られない。

第2期のアニメ化(1971~72)ではぬらりひょんの登場はなく、アニメ第3期(1985~88)に突然の「総大将」化をともなう、ぬらりひょんは現れる。この20年弱の間に、水木は藤沢衛彦のキャプションを採用することにしたのであろう。このシリーズでのぬらりひょんの登場回は、バブル期の世相を反映しているのか、金儲けに関連する悪事を働くエピソードが多く描かれている。以下、簡単にあらすじを見ていくと、4話ではビルを次々に爆破しておいて、爆破後に自分の経営する建設会社で工事を請け負って荒稼ぎするぬらりひょんが登場する。16話では指名手配犯人たちと取引して悪事をたくらみ、45話でホテル業者を乗っ取るなどして、ここまでの段階で他の妖怪や人間界の悪人たちを自らの手足として酷使するボスとしてのイメージが重ねられていく。そして、60話では伝説上の巨人・ダイダラボッチの封印を人間たちを使役して解かせた上で、巨人を意のままに操り世界征服をたくらむという壮大なエピソードが提供される。さらに、104話では地上げを目論んで暴力団員を鬼太郎たちが手伝う宿に行かせ嫌がらせをさせる。

以上のように、第3期のアニメ化において「妖怪の総大将」としてのぬらりひょんのイメージが初めて紹介され、このシリーズが足かけ3年にわたる人気を得たことによって、このイメージが広く流布して定着することになるのである。このシリーズでは、時代を反映する金儲けがらみの悪事をさまざまに企む悪の「妖怪の総大将」イメージの提供と定着がなされる一方で、造形においてはいわば先祖返りを起こして、その服装は第1期アニメにおける背広から江戸時代の絵画化における和装へと、もちろん振袖ではないが戻っているのである。この表象上の変化についても、時代の変化との関連を指摘できるのではないだろうか。すなわち、1980年代ともなると、和装そのものが日常生活から消滅していき、しかし、実写映画における「裏社会の顔役」といった役柄がしばしば豪華な和風の邸宅に暮らす和装の人物として表象されるように、和装はもはや「悪の妖怪の親玉」といった「非日常性」を表象するにふさわしい衣装=意匠へと変化してしまったということである。ここでも、約20年の間の変化が社会の変化を反映していると解釈できるのである。

<sup>iv</sup> あるテキストは先行するテキストの引用・吸収・変形であり、そのテキストもまた後続するテキストにより引用・吸収・変形される。クリステヴァのいう「間テキスト性」は、近世日本における妖怪画というテキストについても容易に指摘することができる。

## 7. 妖怪表象における「事実」と「創作」—伝承の発祥地をめぐる論争から

鬼太郎シリーズのアニメ第3期放送中に公開された劇場版『激突!! 異次元妖怪の大反乱』(1986)では、ぬらりひょんは「妖怪皇帝」を名乗って多くの妖怪を率いて東京を制圧。本作のゲスト・ヒロインのカロリーヌやその父である妖怪「ぐわごぜ」を殺害し、鬼太郎と一騎打ちをする。この映画は、貸本版『墓場鬼太郎』収録の「ボクは新入生」のリメイクである少年マガジン版「ゲゲゲの鬼太郎」の「隼車（おぼろぐるま）」の再リメイクである。貸本版、マガジン版ともにぬらりひょんの登場はないにもかかわらず映画における敵のボスとして登場するように、この時点でぬらりひょんは鬼太郎シリーズに欠かせない存在となっている。こうして、第3期のアニメ終了後には、「妖怪の総大将」としてのぬらりひょんのイメージは多くの受け手にとって周知の事実となり、1990年代の第4期、2000年代の第5期まで引き続き継続される設定となり現在に至っている。

ぬらりひょんが「妖怪の総大将」として有名になる以前から、厳密には『少年マガジン』に「ゲゲゲの鬼太郎」が初めて掲載された1965年以降、鬼太郎の人氣に便乗する形で子供向けに妖怪を紹介する出版物が次々に刊行されるようになったことは既述のとおりである。それら出版物の中では、読者として子供を想定する以上当然のことかもしれないが、江戸時代一枚絵を何のキャプションも加えずにそのまま掲載するようなことは行われていない。何らかの子供にも分かる説明文が書き加えられることが当たり前になっている。たとえば、怪奇作家・佐藤有文による1972年の著作『いちばんくわしい日本妖怪図鑑』(立風書房)では、石燕のぬらりひょん画に「年の暮れで多忙な家に勝手に上がりこんで座り込む」とのキャプションが加えられている。また、山田野理夫の1976年の著書『おぼけ文庫』(太平出版社)では、「和歌山県の山中に住む妖怪で、山家が忙しい日暮れ時に人家に現れる」が「ぬらりひょんの特徴」としてあげられている。

こうした子供向け出版物におけるぬらりひょんの記述が、ぬらりひょんが「妖怪の総大将」として広く知られるようになった影響もあるものであろうか、後に思わぬ「ぬらりひょんの地元」争いを引き起こしている。「鬼太郎と和歌山の妖怪で町おこし/和歌山」《YOKAI News Depot》2009/05/2516:01、[http://yokai.at.webry.info/200905/article\\_24.html](http://yokai.at.webry.info/200905/article_24.html)というウェブのニ

ュース記事によると、「ぬらりひょんが和歌山の妖怪である。というのは昭和時代に発行された『おぼけ文庫』(山田野理夫)が初出のようですが、この書籍以外に、ぬらりひょんと和歌山を結びつける記述は見つかりません(すくなくとも2009年現在、ありません)。どうやら、山田野理夫さんの創作ではないか」との記述がある<sup>v</sup>。21世紀に至って、妖怪を地元の伝承として人々が語り合う場面はほぼ日常生活から消滅して、妖怪はマスメディアのコンテンツの中のキャラクターとして享受するのが当たり前になっている中で、あるいは伝承の世界との接点が失われているからこそであるかもしれないが、出典が定かではない説明文がたやすく信じられてしまい、大々的な町おこしにまでぬらりひょんが動員されるに及んで、本来の伝承の採集地である岡山県と和歌山県の間に小さな論争が持ち上がるまでになったのである。

上記の問題は、口碑とその絵画化を紹介する書物において、どこまで作者による創作が許容されるのかという、これもまた解決困難な問題を提起していると言えるだろう。幻想領域に属する対象のイメージ化においては、そもそもそれが現実世界に実在するものではない以上、自由な創作が許容されることを指摘した。しかし、その表象が元となる口碑を文字化して記録する場合には、先の小松和彦による妖怪分類の①妖怪・現象と②妖怪・存在が何らかの名前を付けられて語られている地域、これは当然ながら実在する空間であり、たとえ子供向け書物であっても、やはりしかなるべき出典にあたるか自身がフィールドワークを行うかして、創作は極力控えるのが理想ではあろう。しかしながら、主に民俗学が研究対象としてきた伝承に基づいた妖怪とここでいう創作に依拠した妖怪の記述との間に明確な境界を設定することもまた困難である。

妖怪を考える際、伝承に由来しないものを「創作」として、民俗学では研究対象から外してきた。この例では、両者を分かつものは「匿名の作者」「集团的作者」による語りによって由来するものであるのか、作者が特定できるものであるのかという基準である。後者の典型例は、サンリオのキャラクターであるキティちゃん、ウォルト・ディズニー・カンパニーのミッキー・マウスなどがあげられるだろう。しかし、両者は常にクリアに分類できるものであるかは疑問でもある。たとえば、石燕の『画図百鬼夜行』では、伝承に由来する妖怪を絵画化している体裁をとりながらも、現在までに伝承の存在を確認できないもの、石燕による創作であることが明らかであるものがかなり含まれていることが指

<sup>v</sup> 活字化されたテキストが帯びる権威性、信頼性をここで指摘しておくべきであろう。20世紀後半の文学理論はテキスト読解における受け手の役割を強調したが、一方で、活字化されることでテキストの信憑性が後景に退くこともまたテキスト受容の場面で生じやすいのである。

摘されている。また、江戸時代の黄表紙に代表される文学作品に描かれた妖怪の多くはまぎれもなく「創作」妖怪であるが、近年では国文学を中心に研究対象となっている。たとえば、文学作品に登場する妖怪として広く知られている豆腐小僧（カバット 2011）は、その誕生の経緯を記述する文献が発見されていないが、あたかも現代における企業のマスコット・キャラクターのごとく、豆腐屋のキャラクターの図像がかわいらしく面白かったので黄表紙の作者が自作に引用したのを端緒とするであろうと推測されている。

想像力の表象化、幻想領域に属する対象の表象においては、以上のように、図像表現における自由度が高いことは言うまでもない。図像化における自由度に制限がかかるとすれば、それは当該妖怪の名称しかないだろう。伝承が存在する場合でも存在しない場合でも、その伝承が信頼に足る文献に記述されていることを発見できなかったり、発見されていてもその存在が忘れ去られてしまったり、意識されたり重要視されたりしなくなった時代においては、何より多くのコンテンツの受け手層にとって、伝承という「事実」に基づく妖怪であるのか特定の作者の「創作」による妖怪であるのかはどのようにもよくないと考えられる。「事実」であれ「創作」であれ、コンテンツの中の著名な妖怪となることによって、そのイメージの根源との関係は忘れ去られ断ち切れ意識されなくなって、そうして初めて「キャラ」として自律していく。もとより架空の存在である。言語から静止画・動画に至るメディア環境の変化の社会の変化に伴って、幻想領域における対象の表象については、その自由度は時代が下がるにつれて増していくであろう。

なお、ここまで言及したぬらりひょんの図像、文字テキストにおける変容については、巻末に簡単な表を付した。

## 8. まとめ

テレビとともに育った世代以降の受け手にとって「妖怪の総大将」としてのイメージが定着している妖怪ぬらりひょんについて、そのイメージの定着に至る過程を江戸期の2枚の絵画を出発点として簡単な分析

をここまで行ってきた。1984年に文献初出の伝承、採集地が明確な最初の伝承が本稿で論じたように比較的良好にその古形をとどめているとするならば、一介の海坊主にすぎなかったありふれた妖怪の驚くべき変貌に対して、20世紀後半のマンガやアニメといったメディアの与えた影響が決定的であることは読み取れるだろう。もとより、口頭伝承を語り合う場面においても、記憶違いや言い間違いなどにより、語り伝えられる過程で少しずつ元の伝承から変形していくということは当然起こりうる。しかし、電気を用いたメディアによる情報の伝播力はそれ以前のメディアとは比べ物にならないほど大きく、とりわけテレビの登場以降は絵画化されたイメージが膨大な数の受け手に伝達されるために、絵画化された対象への想像力は均質化していく<sup>vi</sup>。その均質化に「妖怪の総大将」というような新たな小さな変形が加わっていれば、その要素もまた大規模に一樣に共有化されたイメージとなる。こうして、20世紀型のメディアが古い伝承を歪曲してしまった側面は確かにあるだろう。しかし、妖怪・現象や妖怪・存在について、実体験者や経験者の談話を車座になって聞くというような生活がほぼ失われて久しい現状をかんがみると、マンガやアニメといった20世紀マスメディアのコンテンツに妖怪が取り上げられていなかったならば、近代化の早い時期に妖怪文化そのものが忘れ去られ失われていた可能性も指摘しうるのではないだろうか。妖怪たちは20世紀マスメディアのコンテンツの中で再生したとも言えるのである。

最後に、ここでは解明し得なかった課題について一言しなければならない。本稿は妖怪の表象における個別事例の概説として、ぬらりひょんの表象の変遷、その間テクスト的な変容を素描することが中心となっしまい、掘り下げが不十分な諸論点についてのさらなる検討は今後の課題としておきたい。もとより、なぜ幻想領域における表象については、絵画や図像表現は言うまでもなく言語表現についても、表現における自由度がきわめて大きいのか。これは洋の東西を問わず指摘できる論点であると考えているが、こうしたより大きな問題については、その検証の入り口にすら至っていない。別稿で検討すべき課題は多く残されている。

<sup>vi</sup> フリードリッヒ・キットラー（Kittler 1986=1999）は、ゲーテの小説が映画化された場合の例をあげている。小説のみの時代であれば読者は小説の登場人物の顔かたちをそれぞれに想像していたであろうが、映画の登場以降は、映画で当該の登場人物を演じた俳優にイメージが一元化されるだろうという。



幻想領域のメディア表象について—近世出版メディアから20世紀アニメーション  
に至る妖怪「ぬらりひょん」の変貌をめぐって（田辺 龍）

年 代	1737	1776	1929	1968	1972	1976	1984	1985
作 品	佐脇崇之『百 怪図巻』	鳥山石燕『画 図百鬼夜行』	藤沢衛彦『溶解 画談全集』	水 木 し げ る 「ゲゲゲの鬼 太郎」アニメ 第1作	佐藤有文『日 本妖怪図鑑』	山田野理夫『おば け文庫2』	平川林木「山陽 路の妖怪」	水木しげる「ゲ ゲゲの鬼太郎」 アニメ第3作
図 像	タコ型の頭 部に人間の 身体。和服。	辻 駕 籠 から 現れたぬめ り者（遊里通 い の 放 蕩 者）。和服。	『画図百鬼夜 行』。	スーツ姿の冴 えない初老の 男性。『画図百 鬼夜行』に依 拠しながら、 気弱そうな風 貌。	『画図百鬼夜 行』。			「妖怪の総大 将」。『画図百鬼 夜行』に依拠し ながら威厳あ る悪人風の風 貌。和服。
文 字			「まだ宵の口 の灯影にぬら りひょんと訪 問する怪物の 親玉」		忙しい時分に 家の中に侵入 し、家の主人 になりすまし 茶を飲む。	和歌山県の山中 に住む。日暮れ時 に山家が忙しく なる時分に現れ る。	岡山県の瀬戸内 海に現れる。人 の頭くらいの大 きさで、ぬらり くらりと浮き沈 みして人間をか らかう。	

ぬらりひょんの変貌 略年表

## 参考文献

飯倉義之編 2010 『ニッポンの河童の正体』新人物  
往来社。  
井上円了（竹村牧男監修） 2011 『妖怪玄談』大東出  
版社。  
香川雅信 2013 『江戸の妖怪革命』角川学芸出版[角  
川ソフィア文庫]。  
京極夏彦 2011 『文庫版 妖怪の理 妖怪の檻』角  
川書店 [角川文庫]。  
京極夏彦・文 多田克己・編・解説 2000 『妖怪図  
巻』国書刊行会。  
倉本四郎 2008 『鬼の宇宙誌』平凡社 [平凡社ライ  
ブラリー]。  
小松和彦 2011 「妖怪とは何か」(小松和彦編著『妖  
怪学の基礎知識』角川学芸出版 [角川選書].)  
小松和彦 2012 『妖怪文化入門』角川学芸出版 [角  
川ソフィア文庫]。  
近藤喜博 2010 『日本の鬼—日本文化探求の視角』  
講談社 [講談社学術文庫]。  
志村有弘編 2011 『日本ミステリアス 妖怪・怪奇・  
妖人事典』勉誠出版。

高橋昌明 2005 『酒呑童子の誕生—もうひとつの日  
本文化』中央公論新社 [中公文庫 BIBLIO].  
多田克己 2000 「解説」(京極夏彦・多田克己『妖怪  
図巻』国書刊行会.)  
千葉幹夫編 2014 『全国妖怪事典』講談社 [講談社  
学術文庫].  
馬場あき子 1988 『鬼の研究』筑摩書房 [ちくま文  
庫].  
平川林木 1984 「山陽路の妖怪」(季刊『自然と文化』  
1984 年秋季号日本ナショナルトラスト.)  
村上健司編（水木しげる画） 2015 『改訂・携帯版  
日本妖怪大事典』角川書店 [角川文庫].  
柳田国男 2013 『新訂 妖怪談義』角川学芸出版 [角  
川ソフィア文庫].  
アダム・カバット 2011 『江戸滑稽化物尽くし』講  
談社 [講談社学術文庫].  
Kittler, Friedrich, 1986 *Grammophone Film Typewriter*.  
(=1999 石光泰雄・石光輝子訳『グラモフォン  
フィルム タイプライター』筑摩書房.)  
Schweid, Richard, 2013, *Octopus*. (=2014 土屋晶子  
訳『タコの教科書—その驚くべき生態と人間とのか  
かわり』エクスナレッジ.)