

国際日本学研究科
修士学位請求論文 要旨

論文題名

日本アニメにおける天狗表象の変遷
—天狗の人間化を中心に—

国際日本学研究科
国際日本学専攻 博士前期
課程ポップカルチャー研究領域

入学年度	2024 年度
学生番号	4911241003
氏名	方 馨怡
指導教員	宮本 大人
提出日	2026 年 1 月 9日

本研究は、日本のテレビアニメに登場する天狗キャラクターを取り上げ、その外見、役割、物語上の機能、感情表現の変化を分析することで、伝統的な天狗像がどのようにして「人間に近いキャラクター」へと変容してきたのかを明らかにすることを目的とする。分析対象は、1968年放送の『ゲゲゲの鬼太郎(第一期)』から2024年の『となりの妖怪さん』に至るまでの日本テレビアニメ30作品に登場する天狗キャラクター90体であり、約半世紀にわたる天狗表象の変遷を検討した。

これまでの妖怪研究では、妖怪が本当に存在するかどうかがよりも、人々が妖怪をどのように考え、どんな意味を持たせてきたのかが重視されてきた。香川雅信は、妖怪を不可視の存在や説明概念として捉える段階と、視覚的に定型化された表象としての段階を区別し、近代以降の視覚文化や出版文化の発達によって、妖怪が「キャラクター」として再構築されてきた過程を明らかにしている。この視点は、現代における妖怪理解の前提条件を整理するうえで重要である。

一方、天狗研究においては、馬場あき子、宮本袈裟雄、伊藤信博らによって、中世から近代にかけての天狗像の形成過程が、宗教史・民俗学の観点から詳細に論じられてきた。これらの研究によれば、天狗は仏教的異端者、山岳修行者、山の神、恐怖や信仰の対象など、多層的な意味を帯びながら形成されてきた存在である。しかし、これらの先行研究は主として文献資料や民間伝承を対象とするものであり、現代のポップカルチャー、とりわけテレビアニメという大衆的かつ視覚的メディアにおける天狗表象の変遷を体系的に分析した研究はきわめて少ない。また、飯倉義之をはじめとする現代妖怪研究では、妖怪が擬人化・人間化され、読者や視聴者の自己投影の対象へと変質していることが指摘されている。しかし、テレビアニメの中で天狗がどのように描かれてきたのかを、長い時間の流れの中で多くの作品を比較した研究は管見の限り存在しない。

本研究が天狗を研究対象とするのは、天狗が単なる妖怪の一種ではなく、宗教的異端者、山岳修行者、民間信仰の対象、山の神格といった多層的な意味を持ち、時代ごとに異なる社会的不安や価値観を映し出してきた存在であるためである。天狗は実在しない存在であるがゆえに、人々の恐怖や願望、批判意識を投影されやすく、高い可塑性を備えた文化的存在として機能してきた。また、研究対象をアニメに限定するのは、アニメが視覚表現・物語・キャラクター性を統合したメディアであり、天狗表象の変容を総合的に分析することが可能だからである。テレビアニメは、子どもから大人まで幅広い層に共有される文化媒体であり、そこで再構築される天狗像は、現代日本人の妖怪イメージの形成に大きな影響を与えている。以上の理由から、本研究ではアニメにおける天狗を対象として分析を行う。

分析方法として、本研究ではまず、宮本袈裟雄の天狗図像学に基づき、天狗キャラクターを「山伏型天狗」と「鳥類型天狗」に分類した。次に、各キャラクターについて、①外見的特徴(鼻、くちばし、羽、衣装など)、②キャラクター設定(能力、性格、所属、社会的立場)、③物語上の役割、④人間や他のキャラクターとの関係性、⑤感情や内面描写の有無といった分析項目を設定し、定性的・

定量的に整理した。さらに、飯倉義之の「人間化」の議論を参照し、天狗が恋愛対象や仲間として描かれているか、視聴者が感情移入しやすい存在として機能しているか、畏怖や神秘性といった「他者性」がどの程度保持されているかを基準として、人間化の程度を三段階に分類した。

分析の結果、天狗表象は時代および作品ジャンルの影響を強く受けながら変容してきたことが明らかとなった。1970～1980年代の作品では、『ゲゲゲの鬼太郎』や『まんが日本昔ばなし』に代表されるように、赤い顔、長い鼻、山伏装束、羽団扇といった伝統的特徴を備えた山伏型天狗が多く、天狗は妖怪社会の権威者や自然の戒めを与える存在として描かれていた。この時期の天狗は、人間とは明確に区別される「他者」としての性格が強く、人間化の程度は低い。

1970～1980年代の作品では、『ゲゲゲの鬼太郎』や『まんが日本昔ばなし』に代表されるように、赤い顔、長い鼻、山伏装束、羽団扇といった伝統的特徴を備えた山伏型天狗が多く登場する。この時期の天狗は、妖怪社会の長老や裁定者、あるいは自然の掟を破った人間に戒めを与える存在として描かれ、明確に人間とは異なる「超越的存在」として位置づけられている。これらの天狗は、感情や内面が詳細に描写されることは少なく、視聴者が共感や自己投影を行う対象というよりも、畏怖や教訓を媒介する装置として機能している点に特徴がある。すなわち、この時期の天狗表象は、民間伝承や宗教的天狗観を反映したものであり、人間化の程度は全体として低い段階にとどまっている。

1980年代後半から1990年代にかけては、アニメのジャンル多様化や娯楽性の強化に伴い、天狗表象にも大きな変化が見られるようになる。ギャグ作品や子ども向け作品の増加により、天狗は恐怖や威厳を伴う存在としてではなく、親しみやすく、時には滑稽なキャラクターとして描かれるようになる。『ベムベムハンターこてんぐテン丸』における少年天狗の主人公化や、『うる星やつら』における女性天狗の登場は、その象徴的な事例である。これらの作品では、天狗は物語を動かす主体として感情や成長を与えられ、人間の登場人物と対等、あるいはそれ以上に物語の中心に位置づけられている。一方で、『ゲゲゲの鬼太郎』シリーズにおいては、依然として伝統的天狗像が保持されており、この時期は、伝統的表象とキャラクター化された表象が併存する過渡期であったといえる。天狗はこの段階で初めて、畏怖の対象であると同時に、共感の対象となる可能性を持ち始めた。

2000年代以降、特に2010年代に入ると、天狗の人間化はさらに進行する。『神様はじめました』や『有頂天家族』では、天狗は人間社会に溶け込み、家族関係や世代間葛藤、価値観の衝突といった人間的問題を抱える存在として描かれる。『となりの妖怪さん』においては、天狗はもはや神格的守護者ではなく、人間と同じ時間を生き、悩み、選択を行う「隣人」として表象されており、天狗の人間化が最も進んだ段階を示している。

一方、鳥類型天狗については、山伏型天狗と比較して、外見的記号の安定性が高いことが確認された。くちばしや羽といった鳥類的特徴は視覚的識別性

が高く、現代アニメにおいても比較的維持されている。しかし、役割や性格の面では人間化が進み、戦士、仲間、ギャグキャラクターとして描かれる例が増加しており、外見の保存と内面の人間化が見られる。

以上の分析から、日本のテレビアニメにおける天狗表象は、単なる造形上の変化にとどまらず、時代ごとの社会的背景や作品ジャンルの要請を反映しながら、「他者」としての妖怪から「人間に近い存在」へと段階的に再構築されてきたことが明らかとなった。この変遷は、妖怪が恐怖や信仰の対象であった時代から、共感や自己投影の対象へと変質してきた現代日本社会の価値観の変化を反映するものであると考えられる。天狗は実在しない存在であるがゆえに、社会的不安や理想、人間関係の問題を柔軟に引き受ける「可塑的なキャラクター」として機能し続けてきた。本研究は、アニメという大衆的かつ視覚的メディアにおける天狗表象を分析することで、妖怪研究およびポップカルチャー研究に新たな視座を提示するものである。