

妖怪面における畏怖から信仰への変容とその視覚表現—博物館メディアを通じた民俗文化の研究

シュショウウ^{†1} 楠房子^{†2}

概要：本研究は、地域や時代によって多様に変化してきた妖怪の視覚表象と信仰の意味に着目し、博物館展示を通じた新たな提示方法を検討するものである。天狗に代表される山岳の妖怪が畏怖の対象から信仰の対象へと変容してきた過程に注目し、妖怪文化の流通において生じる「理解の格差」を問題として捉える。博物館を媒介とした文化コミュニケーションおよび地域理解の促進の可能性を考察し、来館者が選択や対話を通じて妖怪の解釈に関与できるインタラクティブな展示手法を提案した。

1. はじめに

妖怪は、日本の民俗文化において長い歴史を持つ存在であり、その姿や物語は地域や時代によって多様に変化してきた。山岳信仰における神仏習合の影響を受けた天狗は、山伏の姿を借用しつつも鳥の嘴や翼といった異形性を保持し、他方、山姥は老女の姿態に異様な眼差しや髪型を組み合わせ、恐怖と親近性を併せ持つ表象として展開している[1]。妖怪は単なる怪異的存在として一義的に理解されるものではなく、地域社会における信仰、生活習慣、語りの実践と密接に結びつきながら、それぞれ異なる意味や役割を担ってきた文化的存在である[2]。

しかし、こうした妖怪認識の多様性は、地域外の人々に十分に伝わっているとは言い難い。妖怪文化が博物館展示やメディアを通じて流通する際、視覚的に分かりやすい特徴や代表的イメージが強調されることで、妖怪は一面的に理解される傾向がある。地域ごとに異なる妖怪認識の多様性を可視化し、この「理解の格差」を体験的に捉え直す展示表現の可能性を明らかにすることである。妖怪を固定的な存在として提示するのではなく、解釈が分岐しうる文化的存在として提示することに意義があると考えられる[3][4]。

本研究では、博物館を媒介としたインタラクティブな展示手法に着目する。来館者が選択や対話を通じて妖怪の意味づけに関与できる展示体験を設計することで、妖怪認識を他者と共有し、異なる理解に触れる場を創出する。これにより、博物館における文化コミュニケーションや地域間交流の新たな可能性を探ることを目的とする[5]。

2. 関連研究

本研究に関連する先行研究を民俗学における妖怪研究、文化コミュニケーションの実践、ならびに博物館展示とインタラクティブデザイン観点から整理する。これにより、本研究の位置づけと独自性を明確にする。

2.1 民俗学における妖怪研究

民俗学の分野において、妖怪は長らく怪異や信仰の対象

として研究されてきた。妖怪を単なる迷信的存在としてではなく、「異界」や「境界」を可視化する文化的装置として位置づけている[6]。妖怪は社会秩序や価値観を相対化し、人々の不安や畏怖、信仰を映し出す存在であるとされる。妖怪研究においては、地域性の重要性が繰り返し指摘されてきた。妖怪の性格や役割は、地域の自然環境や宗教的背景、生活文化と密接に結びついており、同一名称の妖怪であっても地域によって異なる意味を持つ。この点は、本研究が扱う「理解の格差」という問題意識の理論的基盤となっている[7][8]。

2.2 物語創造型ワークショップによる妖怪文化の共有

市川寛也・平山雄大は、地域に伝承される妖怪文化を対象とし、フィールドワークに基づく物語創造型ワークショップの手法として「妖怪採集」および「切貼民話」を提案した。参加者は、地域に残る妖怪伝承や語りを収集し、それらを再構成することで新たな物語を生成する体験を行うものである[9]。

この手法により、参加者は妖怪の形態や役割を単なる知識として受け取るのではなく、語りの構造や文化的背景を理解しながら主体的に解釈することが可能となった。

また、資料収集、物語構成、共有という一連のプロセスを通じて、地域文化への理解と参加意識が高まることが示されている。

2.3 交流によって生成されるビジュアル構造の展示事例

山内祥太は、オンライン環境と展示空間を横断する映像インスタレーション作品《カオの惑星》において、参加者同士の交流によって視覚的構造が生成・変化する展示手法を提示した[10]。来場者やオンライン参加者は、心理テスト形式の質問に回答することで自身の「カオ（顔）」を生成し、それを共有空間にアップロードする。生成された複数のカオは、仮想空間上で相互に影響し合いながら、常に変化し続ける集合体として表象される。作品により、個人の選択や応答が集積されることで、単一の作者による固定的なイメージではなく、交流そのものがビジュアルを形成する構造が成立することが示された。また、デジタル空間と物理的展示空間を接続することで、参加者は他者の存在や反応を視覚的に認識し、共感や差異を体験的に理解する

†1 多摩美術大学大学院

†2 多摩美術大学

契機が生まれることが確認されている。

3. 提案手法

3.1 システムコンセプト

本研究では、地域や文脈によって形成される認識の差異を、展示体験の中で扱う対象とする。来館者の選択行為を入力とし、それに応じて視覚的結果が生成・共有される構造を採用する。展示の主要な視覚メディアとして「面（仮面）」を用いる。面は人間の顔という強い視覚的手がかりを持ちつつ、着用や提示によって個人性を切り離し、他者的存在を表現する形式である。民俗的文脈においては、恐怖や異形性を示す造形に加え、信仰や役割を象徴する媒体として用いられてきた。

本研究で用いる面は、複数の視覚要素から構成され、要素の組み合わせによって外観が変化する構造をもつ。来館者が要素を選択・組み合わせる過程を通じて、異なる妖怪仮面が生成される設計とする。

3.2 システム構成

ShiftMask Project とは、来館者の入力に基づいて妖怪仮面を生成し、それをリアルタイムに可視化・共有するインタラクティブシステムとして構成されている。以下では、全体構造、妖怪面の生成ルール、視覚表現システムについて述べる。

3.2.1 全体構造とデータフロー

来館システムは、入力、生成、視覚化、共有の各段階から構成される。来館者は端末上で妖怪に関する複数の質問に回答する。各回答は数値データとして処理され、仮面を構成する視覚要素に対応付けられる。生成されたデータは、視覚表現システムへ送信され、表示内容に反映される。この処理はリアルタイムで行われ、来館者の操作に応じて視覚的变化が即時に更新される。

3.2.2 妖怪仮面の構成要素と生成ルール

妖怪仮面は、目・口・角・嘴・皺・紋様・輪郭形状といった複数の視覚要素が用いられ、それぞれが可変的なモジュールとして構成されている（図 1）。各要素は質問項目と対応しており、回答内容に応じて部位の有無や形状、配置が変化する。面は固定された完成形を持たず、選択結果の組み合わせによって異なる外観が生成される。生成された妖怪面は、単一のキャラクターとして固定的に定義されることを避け、来館者ごとの入力結果を反映した視覚的構成体として扱われる。



図 1 仮面造形の視覚的構成

3.2.3 リアルタイム視覚表現（TouchDesigner）

生成された妖怪仮面データは TouchDesigner によって

リアルタイムに反映され、来館者の選択結果に応じて仮面の各構成要素が切り替えられる。これにより、妖怪に対する意味的な選択が、面具の形状や構成の変化として視覚的に出力される（図 2、図 3）。



図 2 インタラクション(1)



図 3 インタラクション(2)

複数の生成結果が同時に表示され、視覚的に比較可能な状態が形成される。表示は特定の妖怪面を中心化する構成ではなく、複数の結果が並存する状態として提示される。

3.3 問答ロジックとコミュニケーション設計

問答ロジックは（図 4）、妖怪に対する認識を構成する複数の軸に基づいて設計されている。恐怖と親近、異形性と人間性、脅威と守護といった対立的要素を含む内容とし、来館者はその間で選択を行う。来館者の選択結果は妖怪仮面の生成に反映され、視覚的な変化として表示される（図 5）。

妖怪生成アンケート
Yokai Generation Questionnaire

あなたの選択が、妖怪の姿を変化させます。
Your choices will transform the form of the yokai.

Q1. あなたにとって「妖怪」とは何ですか？

- a. 恐怖や不安の象徴
[→ 暗く、鋭い形へと変化する]
- b. 折りや信仰の対象
[→ 神聖で対称的な形へと変化する]
- c. 物語や娯楽のキャラクター
[→ カラフルで親しみやすい形へと変化する]

Q2. 妖怪の力はどこから生まれると思いますか？

- a. 自然や大地の霊気
[→ 有機的な紋様、自然の質感が現れる]
- b. 人々の感情や折り
[→ 表情や眼が強調され、生命感が増す]
- c. 技術や情報の流れ
[→ 幾何的・機械的な模様形成される]

Q3. 妖怪が人と関わる時、その関係はどのようなものですか？

- a. 恐れさせる存在
[→ 面の輪郭が尖り、影が濃くなる]
- b. 守り導く存在
[→ 光の装飾や神聖な飾りが加わる]
- c. 遊び共に生きる存在
[→ 柔らかな色合い、軽やかな線が増える]

Q4. あなたが妖怪に望む役割は何ですか？

- a. 人間に警告を与える存在
[→ 面に裂紋・黒煙のようなパターンが走る]
- b. 守護・加護を与える存在
[→ 金や光のモチーフが現れ、輪郭が整う]
- c. 楽しみや癒しを与える存在
[→ 滑らかで丸みのある形]

Q5. 現代社会に再び現れる妖怪の姿は、どのようなだと思いますか？

- a. 人間の面を映す鏡
[→ 鏡面的で金属的、重厚な表情になる]
- b. 自然と折りを結ぶ神格
[→ 有機的な装飾と神聖のような構造が現れる]
- c. メディアやSNSに生きるキャラクター
[→ 明るくデフォルメされた形に変化する]

図 4 妖怪仮面同士のコミュニケーション

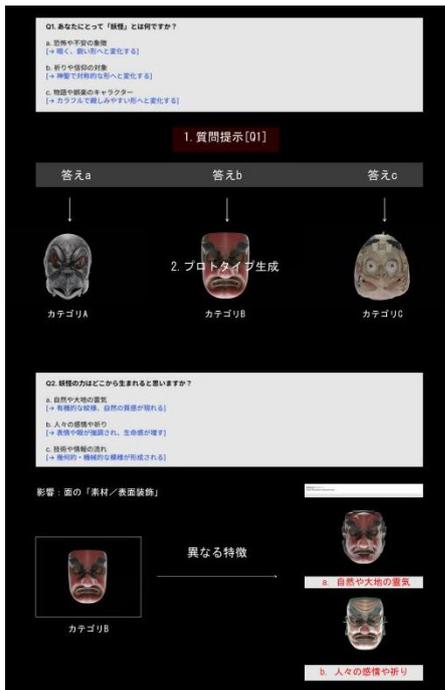


図 5 仮面生成

結果は展示空間内に共有され、他の来館者による生成結果と並置される。複数の妖怪面が同時に提示されることで、来館者は自身の選択結果と他者の結果を比較することが可能となる。展示空間内では、生成結果を起点とした会話や解釈の共有が生じる構成となっている。

4 今後の展望

今後は、展示データの蓄積による来館者傾向の分析や、仮面という可変的視覚インターフェースの応用を通じて、妖怪文化に限らず他の民俗的存在や地域文化の理解多様性を可視化することが期待される。また、オンライン環境との接続により、異なる地域や文化背景を持つ参加者間で認識が交差する場を創出することも可能である。本手法は妖怪文化の理解を深化させるとともに、博物館における民俗文化展示の新たなコミュニケーションデザインとして発展の可能性を持つ。

謝辞 本研究は JSPS 科研費 JP25K00860 の助成を受けたものである。また、本研究を進めるにあたり、国立民俗学博物館にご助力いただいた。感謝申し上げます。

参考文献

[1] 香川雅信. 妖怪を名づける: 鬼魅の名は. 2024, pp. 5-6.
 [2] 香川雅信. “日本人の妖怪観の変遷に関する研究—近世後期の「妖怪娯楽」を中心に.” vol. 12, no. 1, 2006, pp. 20-33.
 [3] エベンシュヴァンガ, ヨーク. “鳥山石燕の妖怪変化図録『画図百鬼夜行』: その背景と内容.” 文化/批評 1 (2009): 90-100.

[4] 高橋綾子, and 藤井修平. “現代における妖怪のイメージとその社会的機能の検討—新型コロナウイルス禍におけるアマビエと祈り.” 日本心理学会大会発表論文集 日本心理学会第 84 回大会, 日本心理学会, 2020, PC-065.
 [5] 行田川太一, and タガワタイチ. “大学博物館の地域連携に関する課題.” 観光学論集 20 (2025): 35-45.
 [6] 廣田龍平. “有形と無形の人類学: 「妖怪的なもの」の概念的把握に向けて.” 日本文化人類学会研究大会発表要旨集 日本文化人類学会第 50 回研究大会, 日本文化人類学会, 2016, p. D11.
 [7] 鈴木晃志郎, and 于燕楠. “怪異の類型と分布の時代変化に関する定量的分析の試み.” E-journal GEO, vol. 15, no. 1, 2020, pp. 55-73.
 [8] 廣田龍平. “異人論が異人と出あうとき: 動物=妖怪としての異人をアマゾンに探る.” 物語研究, vol. 22, 2022, pp. 215-229.
 [9] 市川寛也, and 平山雄大. フィールドワークに基づく物語創造型のワークショップの実践モデルの開発: 「妖怪採集」と「切貼民話」の手法を踏まえて. PhD thesis, 群馬大学, 2025.
 [10] 山内祥太. “MAM プロジェクト 030030xMAM デジタル: 山内祥太” MORI ART MUSEUM 森美術館. 2022-12, <https://www.mori.art.museum/jp/exhibitions/mamproject030/>. (参照 2025-12-21)