

## 『妖怪ウォッチ』の系譜

— その人気の源を探る：『ポケモン』、『ゲゲゲの鬼太郎』、いざなぎ流、陰陽道 —

### Genealogy of *Yokai Watch*: The Source of Its Popularity

— *Gegege No Kitaro, Pocket Monster, Izanagiryu, Onmyodo* —

田 尻 真理子

Why *Yokai Watch* is so popular among children and even adults all over Japan ?

This paper will try to answer this question. Several reasons have been pointed out: the popularity of yokais themselves since mid 1960s, which was ignited by Shigeru Mizuki's TV animation, *Gegege no Kitaro*, the success of skillful cross media tactics, ingenious appropriations and parodies and so on.

Yet the author thinks there is another reason for this unusual popularity, which seems to have long lain deep in our nature. That is, the preference for Yokais since at latest 13 c. and little KAWAII (cute) objects which could be traced back to Yayoi period. Then, where do Yokais and KAWAII meet?

To make these points clear, the characteristics of *Yokai Watch* are described in the 1<sup>st</sup> chapter ("What Is *Yokai Watch* ?"), then the genealogy in animation of *Yokai Watch* is discussed in the 2<sup>nd</sup> chapter ("Genealogy in animation of *Yokai Watch*"). Finally our long lasting nature which supports the popularity of the work is pointed out ("Our Nature that Supports the Popularity of *Yokai Watch*").

#### 序

『妖怪ウォッチ』人気が「もんげー<sup>1</sup>」ことになっている。

それは、こどもたちはおろか老若男女をとらえ、今年(2014年)の流行語大賞にノミネートされる<sup>2</sup>ほどの、いわば社会現象となっている。

『妖怪ウォッチ』とは、2012年より児童向け漫画雑誌『コロコロコミック』連載の小西紀行コミカライズ作品、そのアニメーション、ゲームのタイトルである<sup>3</sup>。詳しくは後述するが、この世におこるいっさいの不可思議な現象の要因である「妖怪のしわざ<sup>4</sup>」を、主人公の小学生ケータが次々と看破し、問題を解決し、かつ当の妖怪と「友だち」となってゆく物語である。

もちろん、現代の「妖怪ブーム」自体は1960

年代に遡る。小松によれば<sup>5</sup>、1968年に始まる第一次妖怪ブームは、『ゲゲゲの鬼太郎』のTVアニメ放映開始をその端緒とし、同年、『妖怪人間ベム』もTVアニメ化される。映画では『妖怪百物語』『妖怪大戦争』が同年公開される。だが、昨年以降の『妖怪ウォッチ』人気は未曾有の現象である。その人気の理由として、これも詳しくは後述するが、巧みな人気要素の投入、クロスメディア展開による「人気」の仕掛け等が挙げられている。しかし、果たしてそれだけがこの爆発的な人気の要因であろうか。

現在のところ(2014年9月末日)、『妖怪ウォッチ』に関する学術論文は管見の及ぶかぎり存在しない<sup>6</sup>。そこで、本論では、『妖怪ウォッチ』人気の背景として、二つの系譜、す

なわち『ゲゲゲの鬼太郎』と『ポケットモンスター』の二系譜を挙げ、それぞれ、「妖怪好き」心性と「かわいい物好き」心性という日本古来の固有の心性にその人気の由来を探り、かつ『ポケットモンスター』の特徴でもある「代理戦争」が、平安時代以来の陰陽道およびその流れを汲む、高知県物部村に伝わる「いざなぎ流」の「式神」にまでたどりうることを論じ、『妖怪ウォッチ』人気の源流を明らかにしたい。

清水潤は「一九七〇年代の『妖怪革命』— 水木しげる『妖怪なんでも入門』」において「水木が日本古来の伝統的な感性のなかに『妖怪』を位置づけたことは、自己の描き出すキャラクターを流布させるための戦略として有効<sup>7)</sup>であったと指摘している。水木が鳥山石燕の『画像百鬼夜行』を参照して水木流の妖怪像を形成したことが、彼の描く妖怪が人気を博した一因となっていることについての言及であるが、このことから、古くから脈々と流れる日本的感性のなかに『妖怪ウォッチ』人気の源泉を探ることがあながち的外れではないと言えよう。

そこで、本論ではまず、『妖怪ウォッチ』人気について触れ(第一章「『妖怪ウォッチ』人気」、次いで、『妖怪ウォッチ』のアニメーション的系譜を『ゲゲゲの鬼太郎』と『ポケットモンスター』に辿り(第二章「『妖怪ウォッチ』のアニメーション的系譜」、最後に、『妖怪ウォッチ』人気を支える心性として、「携行・携帯好き」に見られる「小さいもの」に寄せる心性、「(かわいい) 妖怪好き」、「代理戦争」の三点を挙げて論ずる(第三章「『妖怪ウォッチ』人気を支える心性」)。

## 第一章 『妖怪ウォッチ』人気

### 第一節 『妖怪ウォッチ』とは

#### 第一項 媒体

昨今なにかと巷を騒がせている『妖怪ウォッチ』は、まんが(月刊雑誌、単行本)、アニメ、ゲーム、映画等、様々な媒体で展開されている。

小西紀行によりコミカライズされた『妖怪

ウォッチ』は、いずれも小学館より、2012年12月15日より児童向け『コロコロコミック』で、またその弟版ともいべき幼児向け『コロコロイチバン!』では、2014年1月21日から定期連載されている。また不定期ではあるが、『妖怪ウォッチ まるごとともだちファンブック 別冊コロコロコミック』(2014年1月18日)、『妖怪ウォッチ まるごとともだちファンブック2 別冊コロコロコミック 増刊』(2014年4月25日)、『妖怪ウォッチ まるごとともだちファンブック 3別冊コロコロコミック 増刊』(2014年7月10日)は、発売と同時にほぼ完売という人気を博している。また、女兒向けには、もりちかこによるコミカライズ作品が『ちゃお』に連載されている。小西紀行による単行本(コミックブック)は、小学館より、現在5巻まで刊行されている<sup>8)</sup>。

アニメーションは、2014年1月8日よりテレビ東京系で放映開始、現在も放映中である。

さて、ゲームはコミック連載開始に遅れること約半年、2013年7月11日に、ニンテンドー3DSソフトとして『妖怪ウォッチ』が、また2014年7月10日に「妖怪ウォッチ2元祖/本家」が発売されている。第三弾の「妖怪ウォッチ2真打」が2014年12月13日に発売予定となっている。時系列でいえば、コミックの後発となっているが、実はこれがゲームソフトの販売戦略であり、ゲームソフトの開発段階ですでにコミック化、アニメ化が視野におさめられていた。

また映画『妖怪ウォッチ 誕生の秘密だにゃん』は2014年12月公開予定である。

以上のように、多様なメディアで展開されているのは、後述の「ミックスメディア戦略」、「クロスメディア戦略」の故にほかならない。

#### 第二項 『妖怪ウォッチ』の内容

本項では、コミック版『妖怪ウォッチ』に基づいて、当作品の内容を簡単に紹介したい。主人公天野ケータ(天野景太)は、各話毎、冒頭

「オレ、天野ケータ、普通の小学生。」の書き文字と共に登場する。「普通の」小学生、ケータはある日、見慣れぬ大木の下に古びたガチャガチャを発見する<sup>9</sup>。よく見れば卒塔婆のごとき二枚の板を背後に従えた、墓石のようにも見えるこのガチャガチャから飛び出したのは、封印を解かれた「妖怪執事」の「ウイスパー」。彼がケータに与えた「妖怪ウォッチ」（「特殊な光を出して普段見えない妖怪を見ることができる時計<sup>10</sup>」）の右ボタンを押すと、「普通」人間には見えない妖怪が見え、また出会った妖怪が友だちと認めるとケータに与えられる「妖怪メダル」は、妖怪ウォッチにセットすることで「妖怪を呼び出せる契約」の証となっている。

この仕方で友だちになった妖怪第一号が、現在幼稚園児・小学生を中心に大人気のキャラクター、交通事故死した猫の地縛霊「ジバニャン」である。彼はウイスパーと共にケータ宅に居候し、ほぼ毎回登場する準主役的存在である。

こうして出会って、友だちとなった妖怪たちを、困難に直面した際に呼び出し、助けを求めることができる。困難の原因が妖怪にある以上、その原因を取り除くことができるのもまた、妖怪だからである。クラスメートのフミちゃん（木霊文花<sup>こだまふみか</sup>）、クマ（熊島五郎太<sup>くましごろうた</sup>）、カンチ（今田干治<sup>いまだかんち</sup>）らとの友情物語を交えながら、ケータが妖怪の力を借りてさまざまな問題を解決してゆくのが『妖怪ウォッチ』である。

### 第三項 『妖怪ウォッチ』の特徴

上述のように、ごく「普通」の小学生が主人公であることが、『妖怪ウォッチ』では毎回強調されている。「勉強はもちろん、走るのが速いわけでも遅いわけでもなく、普通!!」「野球、サッカー、ゲーム、なにをやっても普通!!」「なんの取り柄もなく、なんの個性もないごく…ごく、普通の小学生!!!<sup>11</sup>」、天野ケータ。おそらくこれは、全国津々浦浦の小学生のほぼ大半の自己認識ではあるまいか。それが、執事妖怪ウイスパーと妖怪ウォッチとの出会いで、

「オレの普通じゃない毎日が始まった<sup>12</sup>」ことになるのだ。

もっとも、「普通の小学生」とはいつでも、そのEQの高さには並々ならぬものがある。交通事故死の現場での飼い主「エミちゃん」の「ダサイ」の一言に打ちのめされ、「車ごときにハネられて死んだオレっちが悪いニャン!!」、「だから車をたおせる強いネコになって、エミちゃんに会いに行くニャン!!」と出会う車毎に「百烈肉球」を繰りだしその都度自爆するジバニャン。出会ったケータに「どうせお前らも。」「オレっちのことをバカだと…、思ってるニャン。」と自嘲気味のジバニャンに、きっぱりと「ぜんぜん。むしろスゴイと思うよ！見返すんじゃなく、見直してもらえるように頑張るなんて!!」、「普通できないよ。」（ここで涙目のジバニャン。「頑張れよ、ネコ！」（ジバニャン号泣<sup>13</sup>。次いで出会った「ホノボーノ」（♂）「ドンヨリーヌ」（♀）夫妻にも、ケータは「おたがいの力になり続けられるなんていい夫婦だよ」<sup>14</sup>）と共感を寄せる。このように、出会った妖怪に寄せる共感、彼らに対する理解の深さ、優しさこそ、次々と「友だち妖怪」ができる所以であろう。

さて、さらに特筆すべきは、「普通」の少年ケータが、妖怪ウォッチに妖怪メダルをセットすることで、「友だち妖怪」を召喚できることだ。突然の夫婦喧嘩ややる気のなさ、およそ場違いな「ド派手」な服装、人様のものとみれば掠め取らずにいらなくなる、等々、日常生活のなかで起こるさまざまな「問題」や「不思議な現象」はこれすべて妖怪のしわざ。当該問題解決に最善最適の妖怪を選択、その妖怪から友情と契約の証として受けとった妖怪メダルを妖怪ウォッチにセット、「妖怪メダルセットオン」、「オレの友だち、出てこい」の一声とともに、妖怪が登場する。

ここで強調すべきは、ケータがあくまで問題解決に適した妖怪を召喚して相手妖怪と戦わせるのであって、自らが敵に対峙するのでは

ない点だ。ここに『鉄人28号』から『ポケモン』、『デジモン』、『遊戯王』、『甲虫王者ムシキング』、『モンスター列伝オレカバトル』に連綿と受けつがれている「代理戦争」の系譜を見てとることができよう。

ただし、『遊戯王』や『モンスター列伝オレカバトル』に登場する「おどろおどろしい」キャラクターと一線を画するのは、『妖怪ウォッチ』の妖怪たちが「かわいらしい」ないし「愛すべき」存在として描かれていることだ。

以上、『妖怪ウォッチ』の特徴としては、ごく「普通」の小学生男子が主人公であること、その他者に寄せる共感感情に特筆すべき点があり、それがまた異界の住人と次々と「友だち」になることができる要因であること、その妖怪たちが「かわいらしい」、「愛すべき」キャラクターであること、そして、なによりも、ストーリーの中核をなすのが「代理戦争」であることが挙げられる。

## 第二節 『妖怪ウォッチ』人気

### 第一項 「人気」のしるし

『妖怪ウォッチ まるごとともだちファンブック 別冊コロコロコミック増刊号』が発売とほぼ同時に完売することを指摘したが、同じ『別冊コロコロコミック増刊号』でも、『デュエル・マスターズ』や『オレカバトル』を特集したものは、『妖怪ウォッチ』以前に刊行されたものでも未だに残部があることから、その人気のほどが同えよう。

また、「日本最大級のゲーム&ホビーの祭典」、「次世代ワールドホビーフェア」の第四十回(2014年6月28日-29日、幕張メッセ)では、かつてポケモンがその座を占めていた中心的位置を『妖怪ウォッチ』が独占、ポスターからバナーに至るまでジパニャン一色であった。

さらに、『妖怪ウォッチ』関連玩具、ことにケータが妖怪を発見し、また召喚する際のアイテムである「妖怪ウォッチ」は、百貨店、量販店の玩具売り場からは早々に姿を消し、ネット

上で定価の2~4倍という法外な価格で取引されている。こうした荒唐無稽な「相場」は、これを問題視した保護者たちによるネットでの不買の呼びかけ、という事態にまで発展した。

この『妖怪ウォッチ』人気を反映して、バンダイナムコホールディングスは2014年8月6日、第一四半期決算が、「妖怪ウォッチの玩具販売が好調に推移」、「大幅な増収増益」が見込まれたため、中間決算予想上方修正を出すに至る。具体的には、売上高1225億400万円(前年同期比+15.7%)、営業利益168億4700万円(同+26.2%)、当期純利益116億3200万円(同+22.3%)である。同時にバンダイは、上述の品薄問題解消のため、海外の工場からの輸送を空輸に改め早期の商品補充を図ることも発表している。

なによりも、日経トレンディの2014年ヒット商品ランキング第2位、および小学館DIMEトレンド大賞での大賞受賞がその人気の客観的証左であろう。

### 第二項 「人気」の要素

この化け物じみた、いな、「妖怪」じみた『妖怪ウォッチ』人気を構成する要素とは何であろうか。

ゲームソフト『妖怪ウォッチ』の開発者、レベルファイブの日野晃博社長は「モンスターの次は妖怪だ!!」と叫んだといわれるが(妖怪の英訳は「モンスター」なのだが)、『妖怪ウォッチ』人気を支えているのはたしかに、先述した「第一次妖怪ブーム」以来の妖怪人気、ことに「新たな世紀末の時代を経由した現在、非日常へのまなごしは一般的なブームの形をとって日常世界に受容されつつあり、『闇』に向けられた想像力」が「加速化している」と一柳廣孝が指摘する<sup>15</sup>現代における妖怪人気といえよう。

この妖怪人気に加えて、「友情」、「戦い」という子どもが好むテーマが織りこまれ、さらに(「かわいい」)「ネコ」(ジパニャンら複数のネコ)が登場することで、男児のみならず女兒に

も人気を博することになったことが指摘されている。

さらに、主人公がごく「普通」の小学生であることにより、読者・視聴者は登場人物たちに「親近感」を覚え、さらに彼らが問題解決のために翻弄されたり、協力し合ったりするうちに目的を達成する、という「達成感」に老若男女が感情移入しやすいことも、人気の要因と言えよう。

また、かつて『ケロロ軍曹』で大成功を博したといわれる過去の作品の引用、パロディの多用も、ことに成人読者・視聴者の人気創出に一役買っていよう<sup>16</sup>。『妖怪ウォッチ』では、AKB48（ジバニャンが大ファンの「にゃーKB48」）、ピリーズ・ブートキャンプのピリー隊長（プリー隊長、および彼によるエクササイズ）、スティーブ・ジョブズ（スティーブ・ジョーズ）等実在の人物のパロディのほか、『太陽にほえろ』（コマさんが刑事に扮する『太陽に吠えるずら』）、『百一回目のプロポーズ』（ジバニャンの「僕はちにましゅーん」の台詞）、『三年B組金八先生』（三年Y組にゃんぱち先生に扮するジバニャン）等、過去の作品の借用<sup>アプロプリエーション</sup>、引用、パロディは枚挙にいとまがない。

以上、『妖怪ウォッチ』人気の要素として、大きくは、潜在する妖怪人気、「友情」と「戦い」というテーマ設定、登場人物への親近感と感情移入、借用・パロディの多用があげられる。

### 第三項 「人気」の仕掛け

昨今の幼児・児童向け市場に、メディアミックス、クロスメディアは欠かせない。

かつての『ポケットモンスター』の爆発的人気も、ゲームソフト、活字媒体（コミックス、単行本）、TVアニメーション、映画の四媒体を軸として、玩具、衣類、果ては食品に至る多様な業種でポケモン・キャラクターが展開されたことに多くを負っている。

このように複数・異企業が連携し、それぞれの分野で宣伝・広告を行い、商品を提供する

「メディアミックス」、「クロスメディア」展開は、各企業が、たとえば『ポケットモンスター』という同一の娯楽作品をフィーチャーした商品を、それぞれの企業が自社の主力商品として戦略的に売り出すために、消費者の目に触れる機会、購買の機会も多くなりきわめて効果的である。

ことに、「漫画」、「TVアニメーション」、「ゲームソフト」、「映画」は、それぞれが相互作用を及ぼしあい、循環的に子どもたちの購買意欲をそそることになる。漫画で作品（とそのキャラクター）を知った子どもたちが、キャラクターが「動き」「しゃべる」TVアニメの世界で一層登場人物に親しんだところで、今や子どもの生活に不可欠とすら思われるゲームのソフトとして再々登場となれば、否が応でも高まる購買欲。夏休み、冬休み、春休みといった、子どもたちにとって特別の機会には、劇場の大画面でキャラクターたちに出会うことができる上に、そうした際の「特典」としてキャラクターにまつわる特別のグッズを入手できるのだから、映画もはずすことはできない<sup>17</sup>。

実際、『妖怪ウォッチ』も先述したように、月刊誌での漫画連載が先行していたが、ゲームソフト開発段階で、すでに、コミック化、アニメ化を視野に入れていた。まさにこれが功を奏したわけであろうが、それにしても上述の「人気要素」も含め、これだけが人気の要因であろうか。

## 第二章 『妖怪ウォッチ』アニメーション的系譜

この人気の要因を検討するために、本章では『ゲゲゲの鬼太郎』と『ポケットモンスター』という二つの先行作品が『妖怪ウォッチ』の系譜にあると仮定し、それぞれの特徴を考察する。第一節 『ゲゲゲの鬼太郎』

### 第一項 『ゲゲゲの鬼太郎』とは

水木しげるの代表作、『ゲゲゲの鬼太郎』は、第二次世界大戦前、関東で人気を博した、伊藤

正美原作の紙芝居『ハカバキタロー』をその前身とする。戦後、原作者の了解を得てオリジナル紙芝居『墓場鬼太郎』にこれを翻案する<sup>18</sup>。その後1960年、貸本漫画として『鬼太郎夜話』が発表される。その鬼太郎は現在われわれがよく知る鬼太郎とはまるで違うグロテスクなものだ。地球に太古から存在した幽霊族が人間に滅ぼされるが、その幽霊族の末裔として鬼太郎は、母の死後産み落とされ、墓場で遺体の中からよみがえる。その左目はすでにつぶれていて禍々しく、鬼太郎の父の死骸からは眼球が落ち、目玉おやじになる。なんともおぞましい限りである。

1965年、『週刊少年マガジン』に『墓場の鬼太郎』の連載が始まり、1967年、アニメ化される際に『ゲゲゲの鬼太郎』と改題、

メジャーになった鬼太郎は不気味さから可愛らしくなった。チャンチャンコに下駄ばき、目玉の父さんをつれ、妖怪ポストに入った助けてという手紙をもとに悪い妖怪とたたかういい妖怪になった。ネズミ男…や、猫娘、砂かけばあ、一反もめんなどの仲間と力をあわせていく。貧乏や暴力とたたかい、風刺性と娯楽性をもって子どもの味方となってブームとなる。<sup>19</sup>」(下線田尻)

こうしてブームとなった『ゲゲゲの鬼太郎』はその後、週刊誌、月刊誌、TVアニメーション、ゲーム、パチンコ等様々なメディアに登場するようになる。

『少年マガジン』に掲載された鬼太郎が決して子どもに「親しみやすい」ものでも「愛着がもてる」ものでもなかったことは、これが当初「怪奇まんが」、「スリラーまんが」扱いされていたことから明白である<sup>20</sup>。

これが「妖怪まんが」の肩書を有するに至る経緯には、当時の『週刊少年マガジン』編集長の内田勝の発案がある。彼は、『鬼太郎』の

ジャンルとして、「怪奇マンガ」では一般的過ぎ、「おばけマンガ」では拍子抜け、そこで「怪獣」と対置して「妖怪マンガ」を提案。今でこそ「水木」と「妖怪ブーム」は不可分だが、当時、なかなかこの名称が定着しなかった経緯を、清水は「『怪奇まんが』→『怪奇と幻想の異色まんが』→『妖怪の世界を怪奇と幻想で描く異色まんが』→『異色怪奇まんが』→『妖怪の世界を怪異と幻想でえがく異色まんが』→『妖怪まんが』<sup>21</sup>」と『少年マガジン』誌における『鬼太郎』の「肩書き」(ジャンル)が一年半に亘るめまぐるしい変遷で示している。

現在の妖怪ブームの祖としての鬼太郎が、決して当初から今日のような「愛すべき妖怪」としての地位を獲得しておらず、むしろ、アニメーション化に際して「可愛らしくなった」こと、「子どもの味方になったこと」がその人気の端緒にあったことが、以上のことから確認できる。その追い風になったのが、60年代というTVを通じたサブカルチャー隆盛の黎明期であったのは言うまでもない。

## 第二項 水木しげるの功績

京極は、「妖怪は昔から在るものではないのである。昔から在るものを組み合わせ、水木しげるが独創的かつ先鋭的なテクニックを駆使して『創り出した』ものなのだ<sup>22</sup>」と指摘し、この水木による妖怪の形象化を「永遠にたたえられるべき功績<sup>23</sup>」と絶賛している。

「妖怪」といえば、われわれは直ちに水木が描くところのキャラクターを思い浮かべる。「ぬりかべ」といえばあのヌーポーとした表情の巨大なこんやく状の物体、というように(図1参照)。しかし多くが指摘するように<sup>24</sup>、「ぬりかべ」はそもそも現象であって、実体としてのぬりかべは存在していなかった。柳田國男、『妖怪談義』巻末の妖怪一覧とでも言うべき「妖怪名彙」には以下のような「ぬりかべ」の記述が見られる。

ぬりかべ 筑前遠賀郡の海岸でいう。夜路をあるいてい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いる。棒を以て下を払うと消えるが、上の方をたたいてもどうもならぬという（後略）<sup>25</sup>。

鼻をつままれてもわからぬような暗闇、歩みを進めようにもどうしても一歩も足が出ない。そうした際、そこに「ぬりかべ」が立ちはだかっている、という説明で人々は自らを納得させていたのである。このような、どうしても理解不能な事態、不可思議な現象に対して、いずれも「あやしい」を意味する「妖」「怪」の字を充てたのであった。

小松は、こうした事象としての「妖怪」を「現象-妖怪」、超自然的存在としての妖怪を「存在-妖怪」、造形化された妖怪を「造形-妖怪」と呼び分けているが<sup>26</sup>、水木しげるは、柳田國男が『妖怪談義』や『山の人生』に掲げる妖怪を図像化し、「造形-妖怪」をわれわれに定着させたのである<sup>27</sup>。

すでに江戸時代中期（18世紀後半）、「黄表紙」に「妖怪づくし」とも呼べるジャンルが登場し、妖怪存在、すなわち「フィクションとしての妖怪」、「キャラクターとしての妖怪<sup>28</sup>」が描かれるとともに、1776年には「妖怪図鑑」ともいべき、鳥山石燕の『画面百鬼夜行』が刊行されている。水木はこの『画面百鬼夜行』を参照して妖怪を図像化したというが、先述のように、伝統的日本的感性に依拠したからこそ、土着的でわれわれにじっくりとくる、親しみやすい「造形-妖怪」が誕生したといえよう。しかもそこに、アニメーション化に際しての「可愛い」要素が付け加えられたことによって、今日の妖怪ブームの先駆けとなったのである。

## 第二節 『ポケットモンスター』

### 第一項 『ポケットモンスター』とは

『ポケットモンスター』もメディアミックス、

クロスメディア展開されているため、きわめて多様な媒体に登場しているが、『妖怪ウォッチ』と異なり、まず1996年2月27日にゲームボーイ用ソフトとして発売された。翌1997年4月1日より、TV東京系列でアニメーション放映開始、現在まで継続している。同じく1997年4月より、小学館の『小学四年生』で連載開始（2012年3月号まで。以後休刊）。同年同月より『小学五年生』（2010年3月号まで。以後休刊）、『小学六年生』（2005年3月号まで。以後休刊）で連載。2005年4月号から2009年3月号まで『小学三年生』に連載。2012年以降は『コロコロイチバン!』と『ポケモンファン』で連載されている。コミックスは、1997年より『ポケットモンスタースペシャル』として発売され、現在までに51巻が刊行されている。劇場版は1998年の第一作から第十六作（2013年）まで上映されている。ゲームは、ゲーム機器の進化に伴い、ゲームボーイから、ゲームボーイカラー、ゲームボーイアドバンス、ニンテンドーDS、ニンテンドー3DSとそれぞれ対応ソフトが登場（現在までに15種）、ソフトとハードの相乗効果で、双方とも発売時には入手がきわめて困難である。さらに、カードゲーム、アーケードゲームでも人気を博したほか、いまだに多くのキャラクター商品が市場を賑わせている。活字媒体に鑑みるに、幼児・児童を対象としながら、きわめて長い人気を保っている作品であることに驚かされる。

さて、「ポケットモンスター」は、ゲーム、アニメ、漫画のタイトルであると同時に、これに登場する架空の生物でもある。この「たくさんの謎を秘めた不思議な生き物」はモンスターボールで捕獲、持ち運ぶことができる。ポケモンを捉え、飼育する「ポケモントレーナー」として、『ポケットモンスター』主人公のサトシは、パートナーのポケモンや仲間とともに各地を旅し、他のポケモントレーナーと対戦、すべてのポケモントレーナーに勝利してポケモンリーグのチャンピオンを目指す。ポケモンたち

はバトルを重ねるごとに強くなり、さらにレベルが上がると進化するものもある。漫画、アニメーションでは敵役の「ロケット団」が登場、サトシらにさまざまな妨害を試みるも、ポケモン対決により敗北、「や～なか～んじ～」の台詞とともに退場することになる。

## 第二項 『ポケットモンスター』の特徴

各地を転々と旅してポケモンバトルを展開する、という点から『ポケットモンスター』はロードムービーの類型に位置づけることができるかもしれない。旅の途上でいろいろなポケモンと出会い、これを獲得、強いポケモンに育ててゆくと同時に、トレーナーをはじめとするさまざまな人物と出会い成長してゆく。その意味では、一種のビルドゥングスロマンともいえよう。

旅の途上で友情を育みながら、挫折と成功を繰り返し、一つの目標達成に向けて努力を怠らない、そうした登場人物たちの姿もまた『妖怪ウォッチ』の主人公たち同様、読者・視聴者の感情移入と共感を得るものであろう。

また、昨今のポケモン・キャラクターは「カッコいい」系列に向かっているようで<sup>29</sup>必ずしも適合しないこともあるが、少なくとも登場当初、ポケモン・キャラクターは「可愛らし」かった。ポケットに入る小さなサイズの「カワイイ」キャラクターが子どもたちの心を攫んだことは想像に難くない。

さて、ここで特に強調したいのは、『ポケットモンスター』も『妖怪ウォッチ』同様、「代理戦争」である点だ。バトルの際、トレーナーはたとえば、「ピカチュウ、君に決めた!」、「行け!アーボック」と叫びモンスターボールを投げる。すると、そこから飛び出したモンスターたちが、トレーナーの指示に従いながら、あるいは自らの能力に従って相手を倒すべく奮闘する。戦うのはあくまでもモンスターたちであって、トレーナーの仕事は、その場に最適と判断したモンスターを選択し、それを宙に出現させるまでである。

以上、『ポケットモンスター』の特徴としては、ロードムービー型ビルドゥングスロマンとして位置づけられること、登場人物達が共感を呼びやすいこと、(少なくともかつては)「カワイイ」キャラクターが満載であったことが挙げられるが、本論でもっとも重要なのは、「代理戦争」によって戦いが遂行される点である。

## 第三章 『妖怪ウォッチ』人気を支える心性

これまで、『妖怪ウォッチ』が連なる系譜として『ゲゲゲの鬼太郎』と『ポケットモンスター』について論じてきたが、これら二つの作品を好むわれわれの心性について以下に論じたい。一方は「妖怪好き」であり他方は「縮み志向」であるが、この二つは「かわいい」を媒介として接点を見出すことになる。

### 第一節 妖怪好き

#### 第一項 日本人の「妖怪好き」

夏になると、大規模な妖怪展が開催される。本年(2014年)は太田記念美術館において『江戸妖怪大図鑑』(7月1日～9月25日)が、昨年(2013年)は三井記念美術館において『大妖怪展—鬼と妖怪そしてゲゲゲ』(7月6日～9月11日)が開催されている。これらもまた妖怪ブームを反映していよう。

昨今の妖怪ブームからも日本人の妖怪好きは伝わってくるが、「町おこし」の材料として妖怪が用いられていることもその証左となろう。おそらくもっとも有名なのは、1988年から始まった鳥取県境港市の水木しげるロードを中心とする町おこし(「妖怪検定」までである!)と『遠野物語』に因んだ、岩手県遠野市のとりくみであろう。しかし、松村薫子の「妖怪で町おこし」によれば<sup>30</sup>妖怪による町おこしは意外と古くからあり、河童伝承の多い福岡県久留米市田主丸町では、1955年から「河童族」なる住民組織による地域づくりを、北海道定山溪温泉では、1965年以来河童像による町おこしが行われているという。その後1980年から1990



年にかけて広島県三次市の『稲生物怪録』による町おこし、大分県臼杵市の「臼杵ミワリーグラブ」による町おこし、京都市一条通商店街の『百鬼夜行絵巻』による町おこしなど全国約50か所以上で妖怪町おこしが行われている。つい先ごろも（2014年11月23日）、岩手、鳥取、徳島が連携した妖怪イベント、「怪フォーラム」が徳島県三好市山城町において開催され、各県知事がそれぞれの県の取り組みを披露したほか、水木しげるが総長をつとめる「お化け大学校」、この道の達人の京極夏彦、荒俣宏、小松和彦らによるトークイベント、「妖怪屋敷」見学、約4000人による「妖怪行列」等が行われ、多くの人を集めた<sup>31</sup>。

妖怪町おこしの場合では、妖怪に扮した「妖怪行列」が開催されることが多いが、この「妖怪コスプレ」は江戸時代に遡ることができる。横山泰子「妖怪で遊ぶ江戸庶民」によれば<sup>32</sup>、妖怪に扮して見物人を驚かせたり楽しませたりする娯楽があったという。たとえば、茶笥を鼻につけ編み笠二つを翼にし「座敷へ天狗をよぶ事」、蓮の葉をもち池に潜ませておいた子どもが、来客時に藻をまわりつかせて浮かび上がると、「川太郎（河童）を呼び出す術」になる、など。

江戸時代には、先にあげたように「妖怪図鑑」ともいべき鳥山石燕の『画面百鬼夜行』や佐脇嵩之の『百怪図鑑』や竹原春泉の画による『絵本百物語 — 桃山人夜話 —』が登場したほか、歌川国芳、菱川師宣、月岡芳然、葛飾北斎、河鍋暁斎らによる浮世絵版画妖怪画が多数制作された。だが、妖怪の図像化は江戸時代よりはるか以前に遡る。

たとえば、日本妖怪史上もっとも重要といわれ、中世における三大妖怪の一つ、酒呑童子<sup>33</sup>の最古の絵巻である『大江山絵詞』（逸翁美術館蔵）は14世紀に遡る。14世紀には、『日本書紀』や『風土記』に登場する「最初期の物の怪の化の一つ、土蜘蛛<sup>34</sup>」の絵巻、『土蜘蛛草子』（東京国立博物館蔵）や後述する「式神」が描かれた『不動利益縁起絵巻』（東洋国立博

物館蔵）も生まれている。またこれに先立つ13世紀には、『今昔物語』第十五卷第八や同二十卷第十三にも登場する鳥類天狗の『是害坊絵詞』（京都・曼殊院蔵）が成立している。

このように、かなり早い時期から妖怪が形象化されてきたことから、日本人の「妖怪好き」も古くからあったことが推察できよう。

## 第二項 「かわいい」妖怪

江戸中期にサブカルチャーとしての妖怪文化が登場し、キャラクター化した妖怪が出現したことはすでに述べたが、上述の初期絵巻に登場する妖怪も、ユーモラスな趣をもち、すでに「愛着のもてる」キャラクターとしての性格を得ているように思われる。小池一夫流に言えば、「何でもキャラクター化したがる本能がある<sup>35</sup>」「人間」の面目躍如、といったところであろうか。この点について、以下にいくつかの図版を上げながら例証したい。

まず、『大江山絵詞』（図2）である。丹波国大江山に住む人食い鬼、酒呑童子退治に向かった源頼光ら一行が、鬼の館で酒宴に与った際の鬼たちの田楽舞による饗応の場面である。中央の笛を吹く鬼と鼓を打つ鬼の一寸戸惑い気味の表情が得も言われぬ諧謔味を帯びている。

図3は『不動利益縁起絵巻』中、陰陽師安倍晴明が病を移し替える修法（秘法）を施している場面である。御幣をはさんで安倍晴明の向かい側には五徳や盃などの道具や器物の妖怪（付喪神）が描かれているが、それぞれ、そのまま漫画のキャラクターに採用できるご面相だ。

付喪神は、最初期の物の怪の『土蜘蛛草紙』（図4）にも登場する。空飛ぶ髑髏に誘われて立ち入った屋敷には妖怪たちが跳梁跋扈しているが、この場面でも、五徳、角盃、葛籠などの付喪神が源頼光を驚かそうとしている。不気味ながらも五徳や葛籠の表情がユーモラスで、思わず笑いを誘われる。

さて、付喪神といえば欠かせないのが、室町時代の伝土佐光信画、『百鬼夜行絵巻』（本来タ

イトルはなく、これは通称) および 2007 年に発見された土佐光起画、『百鬼夜行之図』である。「百鬼夜行」は『今昔物語集』巻十四、二十四、二十七の、夜、異形の者がぞろぞろと列をなして徘徊する百鬼夜行に遭遇する話として有名であるが、他にも、『古本説話集』にも、太政大臣藤原冬嗣の孫常行が美福門前で、200～300人(?)の百鬼夜行に出会ったことが記されている。図5、6はいずれも、『百鬼夜行絵巻』であるが、図5は、のろまな琴をやきもきしながら琵琶が引っ立ててゆく様子が、また図6は鏡に向かって鉄漿を縫っている様子がおかしみを誘う。図7は『百鬼夜行之図』から、トンポに化した如意(法具)を見上げる、二枚貝の妖怪と巻貝の妖怪の図であるが、このハマグリ妖怪の女の子の表情は、そのまま奈良美智のきもかわいい女の子(図8)のそれではなかろうか。

こうした例は枚挙にいとまがないが、総じて、描かれた妖怪は「かわいい」のだ。そして、古くから日本人は「かわいい妖怪」を愛好してきたのだ。

## 第二節 携帯・携行好き＝「縮み志向」

さて、『ポケットモンスター』に見られる日本人の心性として、携帯・携行好き、が挙げられよう。サトシのパートナー、ピカチュウを例外として、トレーナーのポケモンたちは、モンスターボールに収納されて、つねに帯同されている。いったいに、日本人は携帯・携行好きといえよう。ラジオをトランジスタラジオにして帯同可能にし、今でこそ ipod nano やスマートフォンのおかげで音楽の帯同はごく当たり前のこととなっているが、その端緒にあったのは、ウォークマンである。携帯・携行可能ということは、即ち小型である、ということだ。様々な機器を小型化させて携行可能にしてきたのは日本の技術であった。

## 第一項 「縮み志向」の事例

たしかにこうした小型化志向の背後には、「携行」好きがあるのかもしれない。そしてその携行するものを美化ないしこれに何らかの娯楽性を持たせることにも並々ならぬ関心があることは、携帯ストラップの多様性を見れば明らかであろう。

たとえば、江戸時代発達した「根付」(図9、10)。その多種多様な意匠は、単なる印籠落下防止装置の範疇を超えている。興味深いのは、現在のアニメーションにおいてもシリアスな本編に付随して、同一登場人物によるごく短編のコミカル・ヴァージョンがあるのと同様、同一の意匠を印籠では写実的ないし真面目に、根付はそれをコミカルに、ないしかわいらしく表現している点である。ミニチュアである、というだけで十分愛らしい意匠が、さらに諧謔味をおびていっそう愛しく見える作品が多い。

先に挙げたトランジスタラジオやウォークマンの他にも、電卓や携帯電話も小型化が目覚ましい。その他にも、短歌という文芸形式をさらに縮めて俳句をつくりだし、樹木を縮めて盆栽を生み出した。

『「かわいい」論』で四方田犬彦氏は、韓国の比較文化学者の李御寧の『「縮み」志向の日本人』をひいているが<sup>36</sup>、まさに上述の件は「縮み志向」の最たるものであろう。こうした日本文化の根底にある「縮小する原理」が、事物をより「可愛い」ものとしているという。

## 第二項 「小さいもの」に寄せる心性＝「かわいい」美意識

さて、こうした「小さいもの」を「かわいい」という肯定的な美意識とするのは日本に固有のことといえよう。たとえばアリストテレスは、

極端に小さな動物は美しくありえないであろう。それは、ほとんど気付かれぬくらい短い瞬間に見られてしまうために、不鮮明なまま何も識別できないからであ

る。他方また極端に大きな動物もまたやはり美しくありえないであろう。それは、いちどに見られることができずに、観察者であるわれわれにとっては、それのもつ全一性が視野から失われてしまうからである<sup>37</sup>。

と述べている。要は「美しく」あるためにはある一定の「大きさ」が必要であることの主張であるが、「小さいものは魅力的かもしれぬが、決して美しくはない」とつれない。これに対して、

うつくしき物、瓜にかきたるちごの顔。雀の子の、ねずなきするにをどりくる。二つ三つばかりなるちごの、いそぎてはひくる道に、いとひひさき塵のありけるを、めざとに見つけて、いとをかしげなる指にとらへて、大人ごとみにみせたる、いとうつくし。頭は尼そぎなるちごの、目に髪のおほへるを、かきはやらで、うちかたぶきて物など見たるも、うつくし。おほきなあらぬ殿上わらはの、装束きたてられてありくも、うつくし。をかしげなるちごの、あからさまにいだきて、あそばしうつくしむほどに、かひつきてねたる、いとらうたし。

雛の調度。蓮の浮葉のいとちいさきを、池よりとりあげたる。葵のいとちいさき。なにもへちいさき物はみなうつくし<sup>38</sup>。  
(傍点田尻)

と、小さいものは何であれかわいらしい、と断じるのが日本的感性である。これは、平安時代のことであるが、おそらくこうした小さい物へ寄せる感情の特異性は、弥生時代にまで遡りうるのではないか。今夏展示された、「発掘された日本列島 2014」展に展示されたミニチュア土器（図 11）からは、これを強く感じさせられた。

以上のようにきわめて古い時代から、日本人

は小さく、携行可能<sup>39</sup>で、かわいらしいものを愛好してきたのである。

### 第三節 「代理戦争」

ところで、この日本人が古来愛好してきた「妖怪」と「かわいいもの」が会おうのが、「代理戦争」の場面である、といったらいささか唐突すぎようか。『妖怪ウォッチ』も『ポケモン』も、代理戦争で構成されていることは上に述べたとおりだが、この「代理戦争」は、日本文化の古層にあり、しかも現在もそれを踏襲している文化があるのだ。それが、高知県物部村に継承されている「いざなぎ流」である。

#### 第一節 いざなぎ流

##### 第一項 いざなぎ流とは

いざなぎ流とは「高知県物部村およびその近辺の山村に伝承されてきた祭儀・祈祷法。（中略）村落の氏神や水上・山の神、旧家でまつる天の神やオンザキ様など、さまざまな種類の祭りに雇われて主催するとともに、病人祈祷や占い、雨乞いなどの呪術的な内容の儀礼も引き受けた。（中略）その内容は陰陽道・仏教・民間信仰などが複合した独特の特徴を示している。<sup>40</sup>」

これは、生きた陰陽師の伝統を継ぐ唯一の存在、あるいは「生きている陰陽道<sup>41</sup>」といわれ、その儀礼の文句である「祭文」は『古事記』、『日本書紀』の中世的ヴァージョンとされる。いざなぎ流の宗教者は「太夫」と呼ばれ祭りや祈祷<sup>42</sup>のなかで祭文を読む。

太夫は、いざなぎ流では、祭り（祈祷）を行うに先立ち、祭りの空間を汚している山川の妖怪、疫病神、動物神などを払う「取り分け」を行う。ここで山川の妖怪として挙げられるのは、「八面王（やつらおう）」、「山姥」、「山爺」、「山の魔」、「川の魔」、「山ミサキ」、「川ミサキ」、「山犬」、「山猫」などである<sup>43</sup>。伝承された仕方でも切り分けられた御幣でそれぞれの妖怪は形象化されている。この御幣こそはいざなぎ流の大きな特徴となっており、ことに人間に仇なす

邪霊や妖怪たちが含まれる山川の幣は幣全体の約半数を占めている<sup>44</sup>。

さて、太夫たちは表面上は呪いの術は行わないと公言しているが、いざなぎ流には三種の呪術儀礼が存在する。「呪詛の祝い直し」、「呪詛の返し」および「因縁調伏」である。そこで働くのが「式王子」と呼ばれる神霊であるが、この式王子もまた「御幣」に形象化される。

## 第二項 式王子：いざなぎ流における「代理戦争」；かわいい「式人形(御幣)」

さてこの式王子あるいは式神（図 12）は、「式王子の御幣」に招霊され、太夫によって操作される。「裏式」とよばれる呪い調伏の技法では「向こう相手の五臓を蹴り割り」「血花を咲かせる」「開けた眼はふさがせん」「即滅そばか<sup>45</sup>」等々の禍々しい呪い文句が唱えられる。この呪詛儀礼で式王子を操作することを「式を打つ」というそうであるが、これは弓や鉄砲でまとを射るイメージである。伝承によれば、かつての太夫は、「剣術の試合のごとく、互いに式を打ち合って呪術を競」い、その際、両者の式王子、すなわち「式人形（式王子の御幣）」が空中に飛んで激しく争ったといわれる。<sup>46</sup>（傍点田尻）

まさに、式王子による代理戦争である。陰陽道の安倍晴明もまた、こうした代理戦争を行った記述が『今昔物語』巻 24 第 16 や『宇治拾遺物語』、『古事談』に見られる。たとば『宇治拾遺物語』では、法成寺建立の際、連日現地に向かっていた藤原道長にかけられた呪い（道に埋められた厭物を踏み越えると発動する呪い）を見抜いた安倍晴明が、懐から取り出し鳥の形に引き結んだ紙を呪文を唱えて空中に投げると、その紙が白鷺に変じて南を目指して飛んでいく、という式神を飛ばす術が紹介されている。すなわち、代理戦争は平安時代から連綿と続く日本の伝統の一つであるといえよう。

さらに、いざなぎ流で用いられる式人形は、図 13-15 にみられるように、きわめて「かわ

いい」のである。

## 結論

『妖怪ウォッチ』に見られる妖怪好きは古来より日本人の心性に深く根ざし、しかもその中核をなす「代理戦争」もまた、平安時代より続く事象であることが確認されたことから、現在の『妖怪ウォッチ』人気は、こうした古くからの日本的心性に根ざすものであるといえよう。

ただし、古来図像に登場した妖怪たちが「かわいい」「愛すべき」「愛着をもてる」ないし一種滑稽味を帯びたものとして認識されていたかどうか、また式人形についても、いざなぎ流の太夫たちがこれを「かわいらしく」形象化する意図があったのかどうか、あるいは物部村の人々がこれを「かわいらしい」と受け止めていたかどうかは検証されていない。「かわいらしい」と「妖怪」が代理戦争でむすびつき、これらが日本人の心性の古層にあると主張するためには、さらにこの点の検証が求められるが、これは今後の課題としたい。

<sup>1</sup> 『妖怪ウォッチ』に登場する人気キャラクターの一人、田舎の狒犬が妖怪化した「こまさん」が感嘆・驚嘆を表す際の台詞。「すごい」「すごく」の意。岡山弁に見られる語。

<sup>2</sup> 2014年11月現在。

<sup>3</sup> 1912年12月1日より小学館発行『コロコロコミック』連載開始。

<sup>4</sup> 「この世で起こる全ての不可解な出来事は妖怪のしわざ。」ゲームソフト『妖怪ウォッチ』宣伝文句。

<sup>5</sup> 小松、2014年、p.63

<sup>6</sup> 「妖怪」研究自体は、「妖怪学」の碩学、小松和彦国際日本文化研究センター長による膨大な論考、あるいはその集大成的な、国際日本文化研究センターにおける「日本における怪異・怪談及び妖怪文化に関する総

合研究」以前に、すでに江戸時代に学僧、学者による考察が存在したことが柳田國男によって指摘されている（柳田國男、1979年、pp.190f.）。その柳田國男の「幽冥談」（1908年）に遡ること10数年、『妖怪講義』（1896年）、『妖怪学』（1892年）を刊行した「妖怪博士」「お化け博士」こと井上円了は、東大卒業後1886年に学内に「不思議研究会」を設立、全国から不思議な事象や妖怪について文献その他を収集していた（京極夏彦、2006、p.28）。井上の妖怪論については、民俗学の立場から『妖怪談義』等で妖怪・怪異・怪奇について論じた柳田國男から小松和彦に至るまで、合理主義的・科学主義的「妖怪否定論者」と断じられているが、一方で仏教哲学者による妖怪の現象学的研究としての再評価もある（甲田烈、2009、p.15f.）。また、仏教哲学者、教育者、啓蒙家としての井上の「妖怪学者」としての位置づけについては、菊池章太、2013、岡田正彦、2013参照。爾後の妖怪研究については大島清昭、2007、甲田、2009、土井浩、2009に詳しい。

また最近では海外での妖怪研究も盛んである。たとえば、Figal, Gerarld 1999, Li, Foster, Michael Dylan 2009, Michelle Osterfeld 2009, Papp, Zilia 2010, Frieder, Noriko 2010, Freeman, Richard 2010, Myer, Matthew 2012など。Fosterの指摘するように、妖怪への関心の多くは、英訳された水木まんがに触発されていることから、視覚化された妖怪が中心的主題となっている（Foster, 2012, p.288）。

<sup>7</sup> 野口哲也、「『妖怪』から『精霊』へ — 水木しげるにおけるイメージの転回 —」 p.3引用

<sup>8</sup> 第一巻、2013年6月28日、第二巻、2013年12月27日、第三巻、2014年3月25日、第四巻、2014年7月25日、第五巻、2014年10月28日刊行。

<sup>9</sup> は、怪奇・恐怖・幻想を基調とするゴシック趣味・ゴシック小説の舞台が、その最盛

期の18-19世紀における、古城、廃墟、古色蒼然といった教会や修道院ではなく、現代では、操業停止した工場、会社の古道具置き場のキャビネット、置き忘れられたUSBメモリー等に置換されていることを指摘しているが、ここでも、従来の妖怪ものの舞台である墓地、深夜の学校、学校のトイレではなく、ごく「普通」の小学生の身近にあるガチャガチャが妖怪出現経路であることが、これに符合して興味深い。ちなみに、小学生に大人気の矢玉四郎の「はれぶた」シリーズでもガチャガチャが主要アイテムとして登場している。

<sup>10</sup> 小西紀行、原作・監修／レベルファイブ、『妖怪ウォッチ』第五巻、p.29

<sup>11</sup> 小西紀行、原作・監修／レベルファイブ、『妖怪ウォッチ』第一巻、p.7 なお余談だが、コミックの描写に鑑みるに、天野景太少年は決して「普通」であることに満足しているのではなく、内心忸怩たるものがあるようだ。

<sup>12</sup> *ibid.*, p.31

<sup>13</sup> *ibid.*, pp.20-24

<sup>14</sup> *ibid.*, p.43

<sup>15</sup> 一柳廣孝、「『闇』への想像力をかきたてるために — 『ナイトメア叢書』刊行にあたって —、一柳廣孝・吉田司雄編、『ナイトメア叢書 I ホラー・ジャパネスクの現在』、青弓社、2005年、p.11, quoted in 大島、2007年、p.10

<sup>16</sup> 『週刊文芸春秋』、2014年11月20日号、p.11参照

<sup>17</sup> 2014年12月公開予定の映画『妖怪ウォッチ 誕生の秘密だニャン』特典「ダークニャンの妖怪メダル」つき前売り券は、売り出し当日、徹夜で長蛇の列ができ、即完売。ネット・オークションで高値で取引され、多くの批判を呼んだ。その後、小学生以下限定で、劇場で妖怪メダルを配布、批判への対応が図られた。

- 18 京極、2006年、p.12
- 19 石子、2011年、p.33f.
- 20 「『妖怪ブーム』前夜の水木しげる」において清水潤は、『週刊少年マガジン』1965年七月二十五日号の広告 (pp.190-191) で「読み切り怪奇まんが」と銘打たれた『墓場の鬼太郎』が「夜読むと、いくら元気なきみだってひとりで便所にいけなくなるほどのこわいまんが！水木しげる先生のけっさくだ！」と紹介されていることを挙げた上で、同号の各頁欄外広告四か所を列挙し、いかに「こわい」が強調されていたかを指摘している。(清水、2012年、p.87f.)
- 21 *ibid.*, p.89
- 22 京極、2003年
- 23 京極夏彦、「見えない世界の覗き方 — 文化としての怪異 —」シンポジウム全体会 (司会：八木秀、パネリスト：京極夏彦、小松和彦、有田和臣、斎藤英喜、山極伸之)
- 24 京極、小松、香川、2014年 p.1f.
- 25 柳田、2013年、p.206
- 26 小松、2012年、p.7
- 27 水木は多くの妖怪図鑑、妖怪百科を著している。水木、1994・2014年、2004/2014年 (これには妖怪の「解剖図」までついている)、2004/2014年2、2005/2014年。同類の著作としては、小松・飯倉、2014年、湯本、2013年、多田・京極2006/2010年。
- 28 香川、2014年、p.1、香川は、こうした書物が登場した江戸時代中期に「サブカルチャー」としての「妖怪」が登場した、と指摘している。 *ibid.*
- 29 個々のキャラクターも、プロポーションが伸び、鋭角的フォルムになるとともに眼付が鋭くなり、「カワイイ」というよりもむしろ「カッコイイ」を志向しているように思われるが、同時にピカチュウも初代と現在を比較すると、かつてはたいへん丸みを帯びて、いわば「カワイイ」幼児体型であった (図16 参照)。
- 30 松村、2014年、p.105f.
- 31 『徳島新聞』2011年11月24日付
- 32 横山、2014年、p.46
- 33 小松、2013年、p.184
- 34 佐々木、2013年、p.290
- 35 小池、2010年、p.23
- 36 四方田、2006年、p.94
- 37 アリストテレス、p.297f.
- 38 清少納言、p.194f
- 39 ちなみに、携帯可能なモンスター (妖怪) として、マッチ箱程度の大きさの「クダ」「クダ狐」の伝承が中部地方を中心として関東地方にも分布しているのは興味深い。元祖ポケモンとでも言うべきか。
- 40 『日本民俗大辞典』、p.78、この記述は小松によるものだが、小松1999年において、他に修験道、神道なども (p.15)、また小松2013年において巫女信仰も (p.145) 混合していることを指摘している。 p.15
- 41 梅野、2000年、p.22
- 42 宅神祭、家祈祷、氏神祭祀、病人祈祷、山鎮めなど、斎藤、2000年、p.104
- 43 斎藤、1999年、p.88
- 44 梅野、2000年、p.25f.、梅野によれば、中尾貞義太夫のまとめた『古代御幣の断ち方かざり方覚え帳』には、「注連縄飾り (鳥居幣など) 11種、家の神 (オンザキ、恵比寿など) 46種、邪神 (スソ、四足など) 13種、山川 (山の神、水神など 49種、みてぐら (つりみてぐらなど) 18種、式王子 (高田王子など) 18種) など合わせて約160種類の幣の切り方が掲載されている。これは、中尾太夫の住む別府集落の中尾地区における伝承で、同じ別府でも他の集落では異なった幣が伝承されているという。このことから、神霊の依代としての幣の重要性が伺われる
- 45 斎藤、2000年、p.108
- 46 小松、2013年、p.13

図版

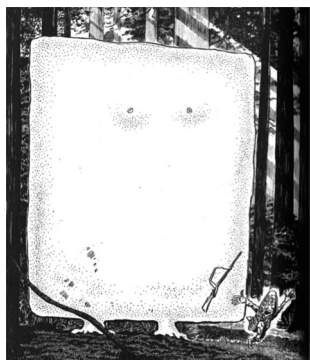


図 1



図 2

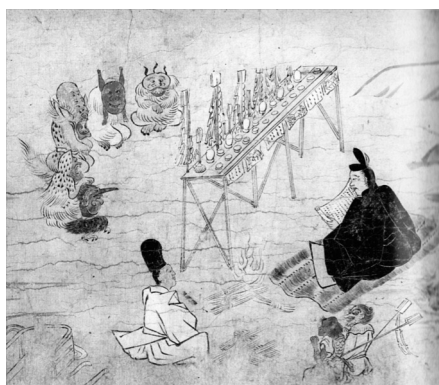


図 3

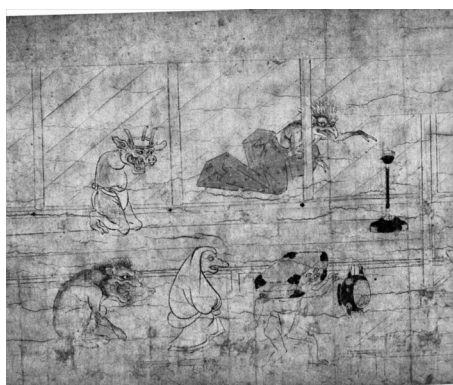


図 4

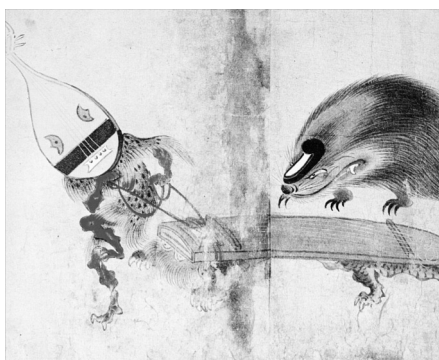


図 5



図 6



図7



図8



図9



図10



図11



図12





図 13



図 14

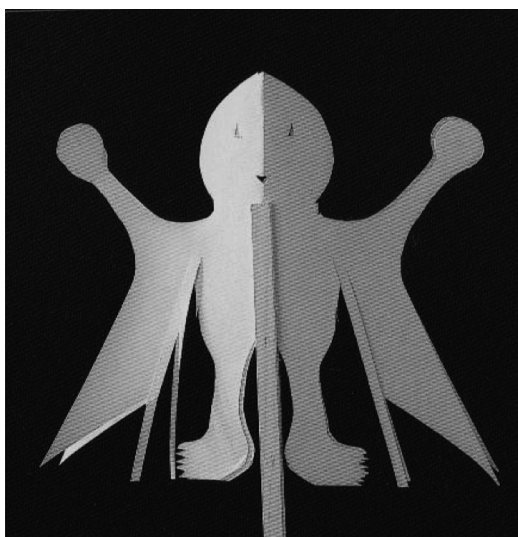


図 15



図 16

## 参考文献

### 雑誌論文等

- 石子順、「もののが見える眼、戦争を見る眼 — 水木しげるの妖怪と戦争」、『詩人会議』、49(14)、2011/4、pp.30-37
- 梅野光興、「いざなぎ流の御幣 — 神楽に関連する祭文と儀礼 —」、『自然と文化：みんなで守る』vol.63、2000年3月、ナショナルトラスト編、pp.22-29
- 岡田正彦、「菊池章太著 『妖怪学の祖 井上圓了』」、『宗教研究』87巻2輯、2013年、pp.204-208
- 小池一夫、構成／山科清治「小池一夫の誌上キャラクター学入門 あらゆる情報メディアに通じる『ヒットの法則』を学ぼう!」、『カイト』vol.2、2010、9月 pp.20-23
- 梅野光興、「いざなぎ流の御幣」、『自然と文化』、vol.63、2000年3月、pp.22-29
- 香川雅信、「妖怪をめぐる誤解・誤解が生み出す妖怪」、『情報処理学会研究報告』、vol.2014CH-103 No.12 2014/8/2、pp.1-3
- 甲田烈、「井上妖怪学の現象額の転回」、『相模女子大学紀要 A人文系』vol.73、2009、pp.15-28
- 小松和彦、「いざなぎ流への道」、『物部村 神々の形』、INAX出版、1999年、pp.14-24
- 小松和彦、構成／高橋哲（編集部）、「ゲゲの鬼太郎から妖怪ウォッチまで 妖怪の系譜なぜ日本人に愛され続けるのか 妖怪研究の第一人者、小松和彦氏が解説する妖怪ブームの真相と、日本文化の関係」、『日経エンタテエイメント』2014、12月号、p.64f.
- 斎藤英喜、「いざなぎ流・呪術・陰陽師」、『物部村 神々の形』、INAX出版、1999年、pp.82-101
- 、「いざなぎ流 — 式法私大にうたがいどころがわしまさん —」、『歴史読本』、vol.45 no.14、2000、9月、pp.104-109
- 佐々木高弘、「多田源治と丹波国妖怪伝承 — サムライの精神的レトリックの誕生 —」、『日本文化研究』（京都学園大学人間文化学

紀要）vol.30、pp.292(5)-266(31)

- 清水潤、「『妖怪ブーム』前夜の水木しげる」、東京都立大大学院人文科学研究科国文学専攻近代文学ゼミ編、『論樹』vol.24、2012.12、pp.81-97
- 土居浩、「大島清昭著 『現代幽霊論 — 妖怪・幽霊・地縛霊 —』」、『宗教研究』83巻1輯、2009年、pp.252-258
- 人間文化研究機構監修、『HUMAN』vol.6、「特集日本の魍魎魍魎」、平凡社、2014年
- 野口哲也、「『妖怪』から『精霊』へ — 水木しげるにおけるイメージの転回 —」、『語文と教育』（鳴門教育大学国語教育学会）vol.25、2011.8、pp.1-13
- 松村薫子、「妖怪で町おこし」、『HUMAN』、vol.6、2014年、pp.105-110
- 横山泰子、「妖怪で遊ぶ江戸庶民」、『HUMAN』、vol.6、2014年、pp.40-47
- Foster, Michael Dylan, “Zilia Papp, Traditional Monster Imagery in Manga, Anime, and Japanese Cinema”, “Asian Ethnology”, vol.71, no.2, 2012, p.288f.
- ### 単行本
- アリストテレス、藤沢令夫訳、『詩学』、中央公論社『世界の名著』第八巻、1972年
- 大島清昭、『現代幽霊論 — 妖怪・幽霊・地縛霊 —』、岩田書店、2007年
- 菊池章太、『妖怪学の祖 井上圓了』、角川学芸出版、2013年
- 京極夏彦、「妖怪という発明 水木しげるの妖怪画」、『水木しげる記念館 公式ガイドブック』、朝日新聞社、2003年
- 、「怪しむことと怪しいモノ」、佛教大学文学部編、『見えない世界の覗き方 — 文化としての怪異』、法蔵館、2006年、pp.9-31
- 小西紀行、原作・監修／レベルファイブ、『妖怪ウォッチ』第一巻、小学館、2013年
- 、『妖怪ウォッチ』第五巻、小学館、2014年

- 小松和彦、『百鬼夜行絵巻の謎』、集英社新書  
ヴィジュアル版、2009年
- 、『妖怪文化入門』、角川ソフィア文  
庫、2012年
- 、『呪いと日本人』、角川ソフィア文  
庫、2013年 1
- 、『憑依信仰論』、講談社学術文庫、  
2013年 2
- 、『日本妖怪異聞録』、講談社学術文  
庫、2013年 3
- 小松和彦監修、『別冊太陽 170 妖怪絵巻 日  
本の異界をのぞく』、平凡社、2010年
- 小松和彦・飯倉義之監修、『日本の妖怪完全  
ヴィジュアルガイド』、カンゼン、2014年
- 清水潤、「一九七〇年代の『妖怪革命』 — 水木  
しげる『妖怪なんでも入門』、一柳廣孝編  
『オカルトの帝国 — 1970年代の日本を読  
む』青弓社、2006年、所載
- 清少納言、『枕草子』、新日本古典文学大系、岩  
波書店
- 竹原春泉、『桃山人夜話 — 絵本百物語 —』、角  
川ソフィア文庫、2008年
- 多田克己著、京極夏彦絵、『百鬼読解』、講談社  
文庫、2006/2010年
- 鳥山石燕、『画面百鬼夜行善画集』、角川ソフィ  
ア文庫、2014年
- 福田アジオ et.al.編、『日本民俗大辞典』、吉川  
弘文館、1999年
- 佛教大学文学部編、『見えない世界の覗き方  
— 文化としての怪異』、法蔵館、2006年
- 文化庁編、『発掘された日本列島 2014 新発見  
考古速報』、朝日新聞出版、2014年
- 水木しげる、『図説日本妖怪大全』、講談社 α 文  
庫、1994/2014年
- 、『妖怪大図解』、小学館、2004/  
2014年
- 、『妖怪大百科』、小学館、2004/  
2014年 2
- 、『世界の妖怪大百科』、小学館、  
2005/2014年
- 柳田國男、『幽冥談』、柳田國男『ささやかなる  
昔』、筑摩書房、1979年
- 、『妖怪談義』、講談社学術文庫、  
2012年
- 湯本豪一、『今昔妖怪大鑑』、パイ・インターナ  
ショナル、2013年
- 四方田犬彦、『「かわいい」論』、ちくま新書、  
2006年
- INAX BOOKLET 『土佐 物部村 神々のかた  
ち』、INAX 出版、1999年
- Figal, Gerald, “Civilization and Monsters: Spirits of  
Modernity in Meiji Japan”, Durham, Duke  
University Press, 1999
- Foster, Michael Dylan, “Pandemonium and  
Parade: Japanese Monsters and the “Culture of  
Yokai”, Berkley, CA, University of California  
Press, 2009
- Freeman, Richard, “The Great Yokai Encyclopedia”  
CFS Press, 2010
- Frieder, Noriko, “Japanese Demon Love: Oni from  
Ancient Times to the Present”, Logan, Utah  
State University Press, 2010
- Li, Michelle Osterfeld, “Ambiguous Bodies: ead-  
ing the Grotesuque in Jaanese Setuwa Tales”,  
Stanford, Stanford University Press, 2009
- Meyer, Matthew, “The Night Parade of One  
Hundred Demons: a Field Guide to Japanese  
Yokai”, Matthew Meyer, 2012
- Papp, Zilia, “Anime and its Roots in Early Japanese  
Monster Art”, Folkestone, Global Oriental,  
2010
- , “Traditional Monster Imagery in  
Manga, Anime and Japanese Cinema”,  
Folkestone, Global Oriental, 2010