見えるものへの追求と価値
——妖怪文化から——

99K089　　横　尾　恵里奈

Ⅰ　序論

日本では、オニ、怨霊、化け物、妖怪 etc. が闇の世界を創り人々を日常的に脅かしていた時代があった。そしてなにより、そうしたもの達を、人々は実際に見ていたのである。もちろん、見ていたといっても視覚的のみならず、幻想的もしくは想像的に見ていたともいえるだろう。ここで私が注目したいのは、人の力、事実関係ではたちうち出来ない恐怖・不思議ともいえる「見えないもの」にその時々で何らかの形を作り与えたり、何かにあてはめたりして「見えるもの」として見て捉えたことである。

だが、現代では日常レベルでオニや化け物を意識し、脅えたり、よく目にするということを一般的にはあまり聞かない。やはり、時代とともに人々を取り巻く環境、背景、価値観が変化したことから「見えないもの」の出所が変化・消滅し、近代からの科学的解明や否定なども原因し「見えるもの」として捉えられていたものが見えにくくなってきたからであろう。しかし、ここでもう一つ注目するのは、見えにくくなっていることは納得できるが、完全に見えなくはならないことである。かつて柳田国男は『妖怪談義』の中で語った。「無いにも有るにもそんな事はもう問題では無い。お化けをいると思った人々が昔は大いにいて、今でも少しはいる理由が判らず困っている。」まさに、これが私の課題であるのだ。

特に、妖怪に事例を定めたのは、私自身の妖怪体験がこの歴史の流れの縮小化したものであるため、この問題とリンクすると考えたからである。私は小さい頃に『ゲゲゲの鬼太郎』『のんのんばあとオレ』といった水木しげるの世界や学校の怪談から、妖怪を日常レベルで恐れ、また、時に面白く感じたり、体験したりしたことから、「見えるもの」として妖怪を見ていた。しかし、成長しそれらを科学的、現実的に解明する中で、「見えるもの」であった妖怪は見えなくなった。だが一方で、その小さな頃の思い出と実際に妖怪を見ていたドキドキする感覚を拭い去れないでいた。つまり、意味するもの（記号論的妖怪）と感情や体験の記憶は残るが、実際に意味されるもの（妖怪自体）を失ったという状態になったのだ。それは、妖怪が不可思議・怖い・怪しいという原型でもあった「見えないもの」に戻った、あるいは、そうした妖怪が新しく、また一種二次的とも言える「見えないもの」を生んだということになるだろう。それ故、結局その生まれた「見えないもの」の曖昧さを埋めるためにまた元の妖怪を当てはめてみたり、もしくは別のものの中に見ようとしたりしている。ここに妖怪が完全に見えなくなったと言い切れない理由が見えてくるであろう。

一体、妖怪はどのような「見えないもの」を背景に「見えるもの」と変化し、さまざまな時代の人々の中でどのように見られ、変遷を遂げ、現代も尚生き続けているのか、民俗学的に日常に関した所から研究することで明らかにしていきたい。そして、人々との関わりのなかに存在した妖怪が、どのような意味を持ち、機能がある故に在り続け、どういった価値があるのか

という事も導けたらと思う。そうすることで、柳田のいう「無いにもあるにも・・・」という謎が解けるかもしれない。

Ⅱ　本論

第１章「見えないもの」から「見えるもの」へ

１）「見えないもの」　―恐怖・不思議―

序論でも述べたように、妖怪の原型・背景ともいうべき「見えないもの」である恐怖・不思議を人間はどのように受け止め、またそれ自体はどこから発生したのかを捉えようと思う。

人間は「社会的・文化的な身体」にそれぞれの「心性」を持ち合わせている。そして、その「心性」の中核には「幸福」がある。しかし、「幸福」を生むための健康の裏には病気や死その結果の「不幸」があり、「不幸」は「幸福」を考える上での一要素でもあったと言え、つねに身近で意識されていたといえよう。

そして、「幸福」「不幸」を感じる原理としては、「文化的・社会的な枠組みを与えられた刺激」や「自然の作り出す刺激」を五感で受ける。(前者の際は「文化的に制御された反応」と反する形で同時に「感情的・生理的反応」を示し、後者の際は「文化的に制御された反応」と調和する形で同時に「感情的・生理的反応」を示すことで、感性と生理を往復した反応を導いている。また、文化・社会に対し「集合的」か「個人的」かという経験の違いがあり、それが異なる感性と生理を生み「幸福」「不幸」を感じるポイントをそれぞれのものとさせてもいる。)

そしてこの「幸福」「不幸」の感じ方の原理こそ、恐怖・不思議といった「見えないもの」を感じるパターンとイコールであるといえる。そもそも、「不幸」な状態「不幸」を感じることは、恐怖と通じるものがあるからである。小松和彦は、「恐怖感の根源にあるのは『死』である[1]」と述べるが、先程「幸福」が「健康」であり、その敵でもある病気、その果ての「死」はいわば「不幸」であると述べたように、その「死」という点において、ここでいう「恐怖」と充分当てはまりリンクするといえよう。

また、人文地理学者のイーフー・トゥアンは「恐怖とは不安と警戒心という、はっきりと区別される二つの心理的緊張状態が絡みあった感情[2]」と述べるが、「不幸」な状態の心意は、不安や悲しみ、そして儀礼などにもみられるように病気や死を防ごうとする警戒心も付随しているといえよう。

なお、彼は「病的な場合を除き、恐怖を生む客観的な危険因子（原因となる要素）は外部の環境に存在する[3]」とも述べ、「風景」（恐怖の風景 etc.：暗闇、血、超自然現象 etc.）との結び付きを強調したが、ここでいう「風景」も「社会的・文化的な身体」と「心性」が五感で感じ、その刺激を「恐怖」という「感性」に組み込んだからこそそこから「恐怖」が発生することになる。もちろん、「風景」の受容、対処に文化が介入する故に、人により、時代により「恐怖」の発生の有無もそれぞれのものとなるのだろう。そして、「恐怖」の発生は「集団的経験」「個人的経験」があるように差が生じうるものでもあるといえよう。

２）「見えないもの」から「見えるもの」―妖怪までの表現過程―

もともと恐怖・不思議といった「見えないもの」であった妖怪はどのように「見えるもの」として形となったのであろうか。

はっきりしたことは今もまだ不明だが「妖怪」という言葉の表現は、明治時代に井上円了に代表される妖怪現象・存在に興味を抱き、その研究を行なった人々が「学術用語」として「妖怪」という語を意識的に用い、それが浸透したというのが一般的に言われる説である。

では、それ以前、妖怪はどのように名づけられたのだろうか。これらこそ、妖怪のルーツであり「見えるもの」としての視覚的表現であろう。黄表紙の妖怪研究家でもあるアダム・カバットは化物について「狐狸ー幽霊ー怨霊ー物怪・・・それらは、複雑に関わり合いくらましあっているが本来は別物である。そうした絡み合い、もつれあった怪しいものの壮大な歴史の上に妖怪（化物）という名はポンとのっている(4)」と述べている。続いて、小松和彦はそれ以前についても含め「『化物』とほぼ同じ意味で流通していた語に『百鬼夜行』という語もあった。これは、平安時代の貴族社会から生まれてきた語で、当時は、都大路を群をなして徘徊する『鬼』を意味していた(5)」と述べ、その妖怪のルーツは鬼にまで遡ることが出来るとみている。

ここから「見えないもの」から「見えるもの」としての妖怪の誕生が「妖怪」という言語表現である学術用語成立時から明確になったといえるが、視覚的にはそれより早く同じ「見えないもの」という概念を抱える鬼や化物などの形あるものにその姿を潜ませていたということがいえよう。つまり、妖怪は「妖怪」という言語的表現を意味するものとし、意味される実体をそれら同じ「見えないもの」を持つ別の形あるものに投影したり、そこから進歩させたり、衰退させたりして変化させ、さまざまな「見えるもの」としていったのだ。

すると、そういった妖怪そのものでもあったもの達が、どのように視覚的に「見えるもの」となっていったかが事実上の妖怪の視覚的表現ともいえる故に重要となるのだが、それは鬼の時代に始まりがあるといえよう。鬼はもともと「オニ、オン」と呼ばれるものであり、すなわち「隠れているもの」つまり姿の見えない正体不明の不気味な何かというのがそのイメージであり、「オニ」が意味するものは体験や感情そのものともいうべき「見えないもの」であった。そうした実体を伴わない「オニ」が見えるようになったのは、そのイメージに中国の「鬼」という形あるものを重ね「見えるもの」として捉えたからである。

それゆえここでは、妖怪までの表現が、変遷をたどるにしろ「オニ」から始まり、言語的表現から視覚的表現を伴い完全に「見えるもの」として成り立ったことを強調しておこうと思う。

3）妖怪研究の歴史

最も初めに妖怪を扱ったのは、哲学者の井上円了であるといえる。井上は「妖怪」を研究する学問を「妖怪学」と名づけ、明治の西洋合理主義の背景のもと、妖怪現象の多くを合理的に解釈し、ついには妖怪を撲滅した。彼の精力的な活動により「妖怪」という学術用語は世間にも浸透し、また「妖怪」とは彼の指す現象や存在を指すようにもなった。

こうした動きに感化されてか、大正12年に新しい視点からの妖怪研究が現われた。歴史学の視点から「妖怪」を扱った江馬務である。彼は「妖怪変化を実存するものと仮定して、人間との交渉が古来どうであったか、換言すれば、われわれの祖先は妖怪変化をいかに見たのか、いかに解したのか、いかようにこれに対したのかということを当面の問題として論ずる(6)」として、撲滅の対象であった「妖怪」を歴史的考察しうる人物としてよみがえらせた。そして、歴史的変遷をたどりつつも、妖怪を、人、動物、植物、器物、自然物に区別・分類したり、出現理由を、愛情によるもの、怨恨によるもの、その他の用事があることによるもの、なんの用事があって出てきたのかわからないものとして分析した。また、妖怪の能力や性別、弱点などに

も注意を払うなどし、さまざまな角度から分類・考察していった。

民俗学者である柳田国男も『妖怪談義』において、妖怪の存在を信じていた人々の思考、心性にそった研究の必要性を説いた。しかし、柳田は民俗学の一環としての妖怪学の必要性に重点を置くあまり、信仰の零落したもの、「俗信」の典型例として「妖怪」を考え、崩れた神と恐怖感情が融合することで妖怪が生じると考えた。だがこうした民俗学的妖怪研究は、妖怪自体を目的としたものでなく、別の研究目的の素材となったといえる。すなわち、妖怪が神信仰の変化零落した姿であるという前提に立ち、妖怪以前つまり前代の神であった時代の信仰を復元しようとした故、妖怪以前・前代の神信仰の復元研究になったのだ。(図1参照)

研究者達はこれに続いた。しかし、こうしたマンネリ化した理論の中、石塚尊俊は『日本の憑きもの』で人に乗り移る動物霊をめぐる信仰を研究し、谷川健一は『魔の系譜』で日本の歴史と怨霊系の妖怪や怪異との関係を調べる中で、合理的に解釈された歴史とは別に、そう信じた人々の言説と行動の集積としての歴史に着目し、怨霊や憑き物を探った。しかし、谷川は目一つの妖怪を鍛冶神としての目一つの神の零落とみなすことで論を展開した。このように谷川も石塚も、妖怪化する以前の「神」の段階の「動物霊」を復元する作業を行なったのだ。すなわち、柳田が構想した妖怪研究、いいかえれば、前代の神信仰を復元するために妖怪を素材にするという研究であり、「憑き物」「怨霊」などは「妖怪」の前の形態なのだ。またしても、これらは根本的な「妖怪」自体の研究としては成立しなかった。(図2参照)

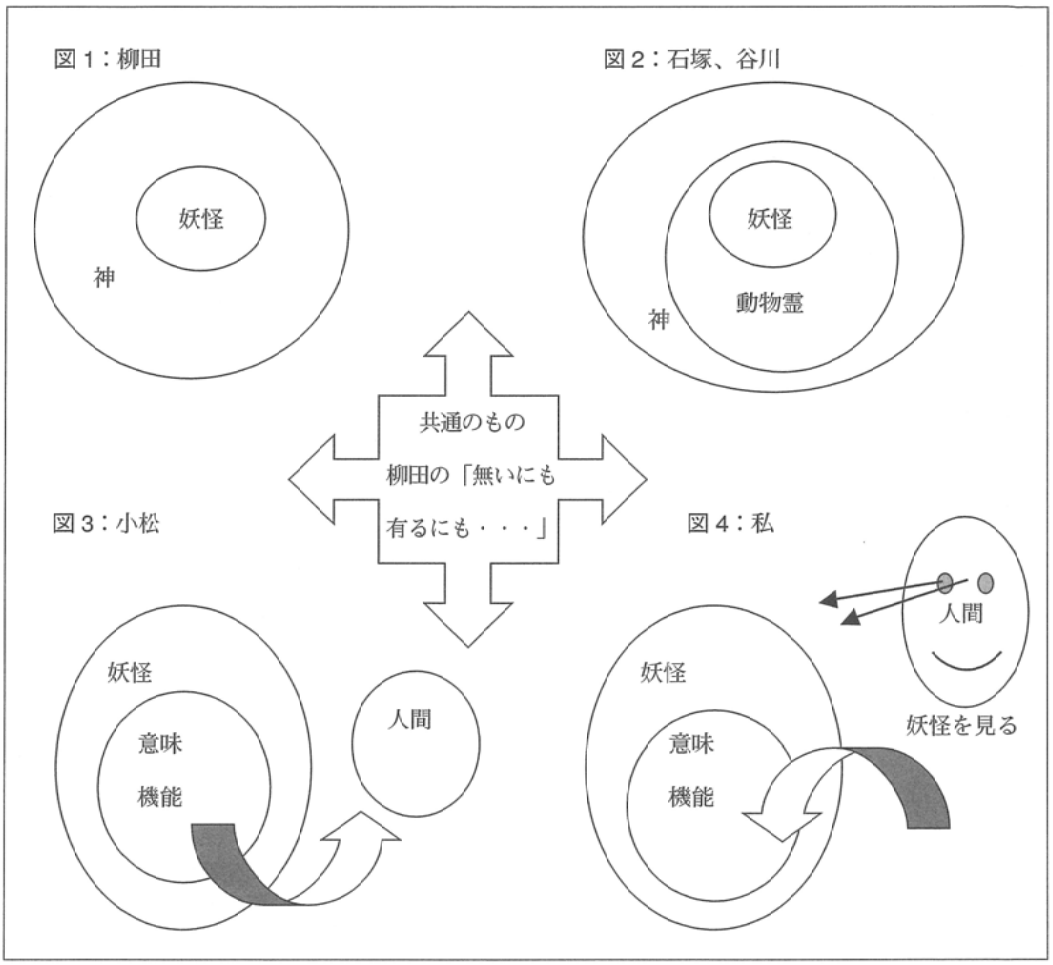
こうして、妖怪を前代の神信仰の残存、神の抜け殻としかみなさない研究では、妖怪の意味論や妖怪の機能論といったものが欠落し、妖怪を信じる人々にとって、妖怪はいかなる意味をもっているかは不明になる。

ここに着目したのが小松和彦といえるだろう。彼は、「妖怪を俗信とみない、神信仰の零落とみない、従って前代の神信仰の復元のための素材とみない、妖怪資料を民間伝承に限定しない、妖怪伝承を前近代の遺物・撲滅すべき対象とみない等々を心がけた[7]」と述べ、また「妖怪学は、人間が想像（創造）した妖怪、つまり文化現象としての妖怪を研究する学問である。妖怪の存在は、常に人間との関係のなかで、人間の想像世界の中で生きているものであり、妖怪を研究するということは、妖怪を生み出した人間を研究するということに他ならない。要するに、妖怪学は『妖怪文化学』であり、妖怪を通じて人間の理解を深める『人間学』なのである[8]」(図3参照）ともいう。まさにこうして妖怪自体を人間との関係の中で捉える事で、欠落していた妖怪の意味・機能を浮かびあがらせ、人間をみるという姿勢をとった。

4）本論文での研究姿勢・方法

小松和彦に近いあくまで人間との関わりの中で、また「妖怪を俗信とみない、神信仰の零落とみない、・・・」等の姿勢で妖怪を調べようと思う。また、その際に、あくまで人間がどのように妖怪を「見えるもの」として捉え、見ていたかを追求することを方法としたい。つまり、人間の目（心の目も含む）を通して見える妖怪から、意味・機能を探り、それが人間にとってどのような価値を持つのかを導きたい（図4参照)。そうすることで柳田、石塚、谷川、小松達が、根本的に共通していると思われる謎にも最終的に迫ることが出来ればとも考える。その共通のものとは、柳田の言葉「無いにもあるにも・・・」に示されることであり、序論でも述べたが、妖怪が「見えにくくなるが、完全に見えなくはならない」ことへの謎、つまり潜在する理由の解明である。

また、以下の図はそれぞれの研究者達と私の研究内容を簡単な図にしたものである。



第２章　「見えるもの」となった妖怪

１）妖怪とは

次に「見えるもの」として見られた妖怪をみていこうと思う。その上で、妖怪を定義する必要があるだろう。

日本民俗大辞典の妖怪によると「不安や恐怖をかりたてる不可思議な出来事や不思議な現象、またそうした現象をもたらすと考えられている超自然的な存在。一般に妖怪といえば、異様な姿と不思議な力をもった超自然的な存在と認識され、災いを引き起こす畏怖の対象としてさまざまな姿や属性が創造されてきた。それらは、人知では解し難い現象に遭遇した時の人々の知識と想像力が生み出した説明のあり方ということもできよう。また、妖怪のほかにも、お化け、化物、変化、あやかしなどといういくつもの呼び名があり、それぞれに異なる意味合いはあるが、明確に区別されているわけではない(9)」とあるが、妖怪の指示する対象や各論は多いが、対象自体は人々の文化・社会・知識・心性により変化するものであるから、総論としての「妖

怪」を定義する際には、認識体系・了解可能な知識の体系から逸脱した全ての「あやしいもの」とすることが無難であろう。

2）妖怪の変遷 ――どのように見てきたか――

時代順に「妖怪」→「あやしいもの」がどのように人々の知識と想像力から生み出され「見えるもの」として見られてきたか、捉えられてきたかの変遷をたどる。

※日常生活やそこでの感情が多大に影響し出来たといえる文学作品、特に、絵物語から探る。(絵･･･一連の出来事や流れゆく時間のひとコマを写しとったもの。物語･･･場面の詳細と連鎖。これらの性質が見せる出来事の復元に接することで、より当時の人々の感覚に寄り添えると考えたため。)

①古代

この時代は、妖怪にまつわる絵物語のはっきりしたものは見受けられず『百鬼夜行絵巻』の「鬼」の原型ともなった物語や和歌などの文学作品に登場する「心の鬼」を表現することが盛んであった。また、この時代は鬼といっても「オニ」の時代であり、それを具体的に意味する実体は無く、「心の鬼（オニ)」という言葉に頼っていた。そのため、これを妖怪の原型と捉えてゆきたい。『心の鬼』とは「罪の意識」「自分自身の気のとがめ」などのよこしまな心そのものをいう。

また、「心の闇をそのまま放置している限り、人は永久に闇の正体不明さに脅えるばかりである。だが、それをいったん『鬼』と名づけてしまえば、不可知のものが人間の理解の範囲に取り込まれることになる。いうなれば、不可知で不可視の現象を言語によってからめとるという認識方法だ。こうして『心の闇』は『鬼』となり心の中の他者として独立してゆく[10]。」すなわち、言語によりからめとられた自らの正体不明なよこしまな心・闇を「心の鬼」としてあくまで言語表現だが認識し、最終的には「他者」とさせたのだ。

この時代は『百鬼夜行』『心の鬼（オニ)』などを、実存の何かとして物理的に捉え見てはいなかった。イメージが無い故に、火や音、暴風雨のすさまじい気配を媒介として、非在のものを幻視しようとしたのである。その条件として、場所と日時という、特に恐怖の言われのあるそれらが必要となるのである。このようにして、「心の鬼」という言語表現の他、「鬼（オニ)」や「百鬼夜行」を視覚的、具体的に見ようと、あるいは幻視しようとしていた。

②中世

中世になると中国の「鬼」の影響もあり、『つくも神絵巻』や『百鬼夜行絵巻』などが登場し、絵になることで「心の鬼（オニ)」は視覚的に具体化したイメージを伴い「オニ」が「鬼」となった。

特異なものとして「つくも神」があるが、これは使えなくなった古道具達をなんらかの儀礼的処理もほどこさずに捨てると、祟るかもしれないと考えられたことから視覚化されたものである。中世は手工業の発達によりたくさんの道具が生産されたことから、すぐに新しいものに取り替えることが可能であった。しかし、ここで当時の人々は古代にあったフェティッシュの概念を想起した。「フェティッシュとは、『生命を吹き込まれた物体』という意味で用いられ、古代人は自然、動植物、物などに自由に霊魂が宿ると考えた[11]。」また、澁澤龍彦は「人々は道

具を『第二の自然』と捉え、『第一の自然』に宿っていた精霊が道具に移ったと捉えたのではないか[12]」とも指摘する。このような独立した霊、道具の価値以上の道具への観念が、それを捨てることに対しうしろめたいような一種の「心の鬼」ともいえる気持ちを生み、「鬼」の形に対処出来ず、道具そのものに道具の精霊という背景を融合させ、「つくも神」という妖怪を見出したのだろう。

この時代は、「心の鬼」をその種類や状況により細分化し、言語表現し、イメージと共に視覚化して見ていたといえよう。

③近世

江戸時代になると、日常的でリアルな物語と絵が一体となった「黄表紙」が多く流出し、「化物」が精力を増した。アダム・カバットは「作者は、読者がすでにもっている化物に対する概念を維持しながら、今までにない独自の文化をパロディー化し、万人が納得する形もしくは、キャラクター化して新しい化物を作った。そして、著作権の無い作者達は想像力を束縛されること無く、お互いの趣向や着想を借りどんどん自由に作り上げた。そのうえ、名づけたことでマスメディアの力により化物の名前を先行させ、実物よりもそのイメージを膨らませることが出来るようになり、より生き生きと化物を広められた。事実、両国橋の見世物で流行した『鬼娘』は、突然恐ろしい顔を客に見せるだけのものであったが、人気の秘密は『鬼娘』という名前に集約されており『鬼娘』という名前がマスメディアにより実物から独立して人々の想像をかきたてていた[13]」と指摘する。ここから、視覚的表現の他、名前という言語的表現の重要さ、利用価値のようなものが見受けられる。

また、物語もその化物の恐怖や不思議に添うものより、パロディー化、笑いを中心とした形式、無意味なものが増えた。これに関してアダム・カバットは「黄表紙とは、人生をより深く理解するための文学ではない。ふざけた文学の中に生きる化物達の中には、教訓的意味合いは少ない。ただ、不思議でおかしな存在であり、変にうぬぼれ、自信満々な物もいる。また、愛嬌いっぱいの弱いものも・・・。読者は、化物達を笑いとばしながら、化物たちの多彩な世界をたっぷり味わえばよかったのだ[14]」と述べる。また、趣味人達は、よりリアルな出来事の復元として、怪談仕掛けなる悪戯を用いて「肝試し」をしたり、化物のからくり人形の出現する「お化け屋敷」へ出向いたりしたが、それも化物の世界を楽しんでいたといえよう。

この一種芸術文化として化物を受け止めた江戸時代の風潮は、中沢新一の論理と通じている。彼は、「この時代の化物は、分類も表現も可能であり、単なる非合理の闇の世界では無い。少し風変わりな理性を借りれば深く入れる別の種類の秩序をもったものである。化物図には、恐怖とは違う近世的なタイプの理性があり、そこには博物学的理性ともいえるものがあり、博物学との共通性がみられる[15]」と述べるが、表1は中沢の指摘をまとめたものである。

「最も特徴的な違いである『有用性』と『無用性』。その『無用性』に江戸時代の人々の妖怪（化物）に対する精神が表れている。一方で軽薄なほどの合理精神・資本主義があふれる時代背景の中、無用なもの・無用な行為を愛好する精神も育むという精神の両極分解が起こっている[16]」というように、人々は無用の代表ともいうべき化物の中にイマジネーションをふくらませ自由に楽しんだのだろう。その意味で、妖怪は恐怖とは違う一種の文芸芸術としての価値があったといえ、それが中沢のいう「恐怖とは違う近世的なタイプの理性」であろう。

そして、「どちらも競り上がった自然に対し、言語的に対応しようとするが、自然はメトミニ

ー的な力に頼り、対象の特徴を積み上げる。一方、妖怪はメタファー的な力に頼り、一つの言葉のイメージからそれをすぐ近い別のイメージにずらし丸ごと表現する。ここで重要なのはその時々の「意識」と「自然」の境界面上に繰り広げられた戦いの様式である[17]」と指摘する。

表1

博物学	妖怪図
（特徴）	
・「自然」と「意識」の境界上に生まれる科学	・「自然」と「意識」の境界上に生まれるイメージ
・「自然」の客観的記述	・「自然」の幻想的表現
・百科全書的	・百科全書的
・有用性	・無用性
・多様性	・多様性
・シンタックスによる「自然」の捕獲	・シンタックスによる「自然」の表現
・体系性の追求	・体系性の追求
⇩	⇩
動植物の世界の多様性を科学的に記述しようとする博物学	パラサイコジカルな意識減少の幻想的な表現を与えようとする妖怪図

こうして、この時代の人々が見ていた化物・妖怪は名前と像、言語的表現と視覚的表現を明確に兼ね備え個性さえ持った。そして、真に恐怖・不思議を迫るより、芸術として人々を楽しませるものとして見えるようになったものが多く存在したといえる。

④近代

近代の絵物語の代表としてあげられるのは、黄表紙の進化形ともいえる水木しげるの『のんのんばあとオレ』『墓場の鬼太郎』『ゲゲゲの鬼太郎』などの妖怪漫画であろう。この中の妖怪は、近世の絵本や中世後期のお伽草紙の妖怪絵巻・絵本、さらには、中世初頭から中世中期の質の高い内容の妖怪絵巻にまで連なるもので、妖怪絵物語文化の流れの末端に位置する発展形ともいえるものである。それは、彼自身妖怪現象を体験出来る時代に生きたため、その生きた体験を生かすことで、以前の妖怪文化を踏まえてはいるが、妖怪をより時代に合う形で作りだせたのだろう。

そのせいか、ストーリーも初期の『墓場の鬼太郎』の頃は人を怖がらせるような本来の妖怪そのものが多く表れていた。

しかし、この漫画がテレビ放映され大々的に一般公開されるようになると、題名は『ゲゲゲの鬼太郎』となり、内容は大衆ウケするように人間への敵意を友情に変えるような内容となり、人間対妖怪ではなく、良い人間対悪い人間、良い妖怪対悪い妖怪と変化していった。こうした妖怪は本来の妖怪のリアリティをまるでフィクションとし、アイドル的キャラクターとなった。

またここには時代背景の変化も影響している。明治時代の井上円了の妖怪撲滅を通過したことで、環境の変化から、妖怪の元となっていた「見えないもの」を感じる状況も価値観も変化した。彼の想像を刺激したような妖怪現象・伝承は科学的に解明された。高度成長から幸福に慣れた故に『墓場の鬼太郎』にあるような「墓場」や「妖気」「死臭」などの闇の部分はバランスを崩すものとして拭いとられた。多くの一般的な（水木のようにリアルな妖怪文化を体験していない）人々が妖怪をリアルに感じ見ることがなくなっていた。漫画を通して、幼少期にリアルに感じ、実際にそれらの妖怪を見ていても、多くは成長とともに見えなくなる。あるいは恐怖や不思議の質の変化と妖怪の科学的に解明された結果から、今までの妖怪では人々は満足できなくなり、新たな妖怪を生み出すに至ったのだ。

それが、学校の怪談や口裂け女などの新たなる妖怪であろう。特にそれらは子供や女性に見られることが多い。生活環境の変化（便所→水洗トイレ、曲がりくねった道→直線道路、夜道→街灯や24時間コンビニ、ぼんやり過ごす・遊びの時間→塾や受験戦争の多忙な時間 etc.）から、以前には無かった恐怖・不思議という感情が発生し、今までの妖怪には当てはめられるものが見つからず、それらを創造し新しい妖怪として見ていると言える。例えば、「教育ママへの恐怖」や「思春期の少女の性への不安・不思議」「美の価値観に対する恐怖」などという新しい種類の恐怖・不思議がその社会・文化に適応した形で「口裂け女」という妖怪を生んだように。

しかし、小松は「新しいものを見出したといっても、この作者がどれだけ自覚したかは怪しいが、この口裂け女も古代神話のイザナミの話、山姥、三枚の御札などの枠組みを利用していると推測できる[18]」と述べ、「口裂け女」のような新しい妖怪もリメイクされたものであるとも語り、過去の妖怪の末端に位置すると述べる。

このように、近代では時代背景の変化により、科学主義や合理的精神から妖怪の撲滅を行い、過去の人々が見ていた妖怪、感じていた原始的妖怪ともいえる恐怖・不思議をも拭いさった。そして、芸術化した妖怪や、その世界を楽しんだ。しかし、近代特有の恐怖・不思議（科学・合理主義からくる息苦しさ、不安、その世界を支配する価値観への疑問 etc.）に対処するために、また新たな妖怪を生みだした。しかし、それは過去の妖怪のリメイクでもあった。

⑤現代

現代になると科学が絶対化し、そうしたものを見せる心理の解明・分析がなされ、それらは単なる噂話や流行物のように、人々の記憶には潜在するものの、実体の不明確さから一般的に現実から消えた。

唯一、現代人が見ている妖怪といったら、黄表紙、漫画のさらなる進化形ともいうべきホラー映画や、出来事の復元としてのお化け屋敷、また、自ら体験するようなホラーテレビゲームなどが挙げられよう。しかし、これらも一時的に人々はそこに妖怪を見て、あくまでその場での恐怖・不思議をやはり芸術的に楽しんでいた。

故に、現代特有の恐怖・不思議な感情を感じたり、もしかすると現象としては体験していても、それに対する名前や像をきちんと与えたり想像することを否定し、それらを科学のみに頼りすぐに科学を想像する。その結果、多くの人々は「怖かった」「何か変だった」などという簡単で現実的な言語表現にしてしまったように思う。

しかし、これら映画、ゲームの中の妖怪の特徴が、今まで同様に昔あった化物をリメイクしたり、事件や出来事を元に、フィクションを加えて誇張し、イメージを拡大させたものの他、

現代特有のものがあることは注目すべきことだろう。それは、テレビやパソコンの中の世界からくる妖怪である。「自然」と「意識」の境界に出没する「妖怪」故に、「第二の自然」（自然物から出来た道具など）や「第三の自然」（電気製品やパソコンなど）と「意識」の境界からも充分妖怪は生まれ得るものである。

このように、現代では、妖怪をフィクションとしてその中で恐怖し楽しむが、それはその場のみのものであって、日常では妖怪を見出せず単純な言葉にたよっている。だが、そうした現実の背景の欲求、つまり、科学・文化を絶対化する一方で、妖怪を生み出す際は、自然とも置き換えられる文化・科学と、意識の境界の間に見出すことから、そこになんらかの矛盾が生じる。そのことが、自覚があるにしろ無いにしろ、妖怪を完全には消滅させずに、例えフィクションの中にでも潜在化させているのかもしれない。フィクション化された妖怪世界は、芸術化・遊戯化された恐怖・不思議体験の場とともに、人々の矛盾を解き放ってくれる場でもあり、妖怪に対する潜在意識の棲家にしているのかもしれない。

表2は①から⑤の時代で挙げた妖怪をまとめたものである。

表2

	見えるもの	曖昧なもの	見えないもの
古代			心の鬼、オニ 百鬼夜行
中世	鬼（心の鬼、オニ） つくも神、百鬼夜行		
近世	化物	鬼、つくも神 百鬼夜行	
近代	化物（明治前半） 水木の妖怪（昭和前半） 口裂け女などの新妖怪 （昭和後半）	水木の妖怪（昭和後半～） 口裂け女などの新妖怪 （昭和後半）	鬼、つくも神、 百鬼夜行 化物（明治後半～） 水木の妖怪（昭和後半～）
現代		ホラー映画、お化け屋敷の妖怪、ゲームの妖怪、テレビ、パソコンの第3の自然からくる妖怪	鬼、つくも神、 百鬼夜行、化物 水木の妖怪、口裂け女などの新妖怪 単純な言葉（怖い、変だ）

この表から、見えなかった妖怪は見えるようになるものの、時代を追うごとに「見えるもの」→「曖昧なもの」→「見えないもの」と変化した。このように旧来の妖怪達は時代の変化とともに滅んでいく。しかし、だからといって必ず次の時代の「見えるもの」の欄は埋まっていることから、妖怪文化は決して滅びず、その時代ごとの人間に寄り添うかたちで、次々とリメイクされたり、生み出されていくことが分かる。しかし、現代になると現実的に「見えるもの」としての妖怪は見られず、フィクションの中に見ていた、また、意識的、無意識的かは不明だ

が、潜在意識の中で「曖昧なもの」として見ているといえよう。

第３章　妖怪の変化

妖怪の生成、変容、消滅、潜在化

①から⑤にみるように、妖怪は生成からさまざまに変化し消滅したが、それらをリメイクし、リサイクルしていること、そして、科学を絶対化する一方、科学・文化と意識との境界上に妖怪を見出すことから、人間は妖怪を完全には消滅させず潜在化させてきたことがわかった。これらを、今までは妖怪の各論的ともいえる変遷を通してみてきたが、「妖怪」という総論として見た時①～⑤の変化からどのようなことがいえるのであろうか。

以下では湯川洋司の『民俗の生成、変容、消滅、潜在』の論理を参考に説明する。湯川は「民俗が『動く』ということ（生成、変容、消滅、潜在化）はどのように把握されるか。そのためには民俗を動かす「主体」に焦点をあわせなければならない。そして、「場」の状況変化が主体を思考させる[19]」という。ここでいう民俗とは「妖怪」であり、主体とは「人間」、「場」とは「時代ごとの社会・文化」と置き換えることができるだろう。ここで、湯川は変遷する一つの民俗を、生成、変容、消滅、潜在のいずれかに当てはめ、民俗は動いているとしている。しかし、①～⑤の時代の各論で見てきた妖怪を、時代毎にまとめて考え、以下のように総論として捉えた時、湯川の「民俗の生成、変容、消滅、潜在」の性質は、「生成→変容→消滅→潜在」という流れとして表現することが出来るだろう。

総論的「妖怪」

① 心の鬼：「見えないもの」恐怖・不思議そのものを指し、「妖怪」の出発点と考えられる故に②の旧来の妖怪とする　→　②鬼、つくも神、百鬼夜行　→　③化物　→　④（前半：水木の妖怪（墓場の鬼太郎）→　中半：水木の妖怪（ゲゲゲの鬼太郎）→　後半：口裂け女などの新妖怪）　→　⑤単純な言葉：妖怪は消滅、フィクションのみ　→　⑤”フィクションの妖怪世界（映画、お化け屋敷、ゲーム、テレビ・パソコンの妖怪）とする一連のものとして考え当てはめることができる。

i　民俗の生成（旧来の民俗の意味の組替えも含めた新たな意味をおびた観念の発生）

→妖怪の生成（旧来の妖怪の意味＝民俗の意味と対比させる事から機能的意味の組替えも含めた新たな意味をおびた観念の発生）

② （恐怖・不思議を、目に見える実体を伴う他者として、完全に心から出すことで安定をもたらすものとして発生）

④ 後半（滑稽さを削ぎ、教訓めいた恐怖・不思議をもたらすもの＋不安・欲求を埋めるものとして発生）

⑤ ”（科学・文化と意識に生じる不安・欲求＋矛盾を埋めるもの）

ii　民俗の変容（旧来の内容と意味の変化）

→妖怪の変容

③ （内容ともいえる実体はリメイク、創造され、滑稽な楽しみを与えてくれるものへ変化）

④ 前半（内容ともいえる実体はさらにリメイク、創造され、滑稽さを削ぎ、教訓めいた恐怖・不思議をもたらすものへ変化）

iii　民俗の消滅（形＝行為として示されるものも、観念も消滅）
→妖怪の消滅（形＝現実に見て捉えられるものも、観念も消滅）
④中半（科学的解明・妖怪撲滅）
④後半（心理の分析・解明により解決され撲滅）
⑤（フィクションのみで現実では見られず撲滅）

iv　民俗の潜在（消滅しても観念の「記憶」が「主体」に留まる限り、いつでも復活再生する可能性大）
→妖怪の潜在（消滅しても観念の「記憶」が「人間」に留まる限り、いつでも復活再生する可能性大）
④中半（科学を絶対化し妖怪撲滅する一方、フィクションの中で生きた妖怪を用いその歴史の記憶を留まらせていた）
④後半（心理の分析・解明により解決され撲滅されたが、体験という記憶で留まらせている）
⑤（科学を絶対化し妖怪を撲滅する一方、フィクションの中で科学・文化と意識の境界線上に妖怪をリメイクしたり創造することで、生きた妖怪の歴史の記憶を留まらせていた）

※①をⅰ～ⅳの中に当てはめていないが、その理由は①が旧来の民俗に位置すると考えるからだが、これは小松のいう『妖怪イメージの固定化の二段階』を参考に説明出来るだろう。「一つは、ある時代のある人が妖怪体験をする。怪しい音を聞いたり見たりしたという現象・体験レベルの妖怪である。それを文字や絵で記録する。すると『なるほどこんなものが出るのか』と納得する人がでてくる。それで妖怪がポピュラーになる場合もあるし、消えることもある。ところが、次の段階ではその絵を見て妖怪とはこういうものだという知識が先にできている。だから、そうした知識で得たものと同じ妖怪がでてくる[20]」ともあるように①はこの最初の段階のイメージともいえるからである。

これらⅰ～ⅳを「②（生成）→　③（②の変容）→　④前半（③の変容）→　④中半（④前半の消滅＋潜在）→　④後半（生成）→　④後半（④後半の生成の消滅＋潜在）→　⑤”（生成）→　⑤（⑤”の消滅）→　⑤（⑤”の潜在）」と辿る。すると、「妖怪」の変遷が「生成→変容→消滅→潜在→生成・・・」と繰り返されていることがいえるだろう。ただ、下線部に「変容」がなかったのは、時代背景に伴う人間の変化が早かったからといえよう。

しかし、ここで私が注目したことは、「生成→変容→消滅→潜在→生成・・・」という流れの中で、「消滅」の際には、同時に意識の有無は不明にしろ、「潜在化」が必ずなされ、「変容」が無くとも「潜在化」がなされていれば「生成」へとつながるということである。

Ⅲ　結論

1）妖怪の意味・機能・価値

これまで、妖怪の元ともいえる恐怖・不思議の発生、また、それを感じる人間について、そして妖怪の表現過程、妖怪研究の歴史、妖怪とは何か、妖怪の各論的変遷や、妖怪自体の総論的変化について調べてきた。それらを踏まえ、改めて時代ごとの妖怪を私自身が寄り添って「見る」ことで、妖怪の意味・機能・価値とは一体何であったのかをまとめて見たい。まず、時

代ごとに表にしてみたい。

・意味・・・機能的意味ではなく、一種、記号論的な「妖怪　→　妖怪の実体→　恐怖・不思議」といった考え方を元に、妖怪を言語的表現、妖怪の実体を視覚的表現としてこの二つを大きく「妖怪」とし、それが意味するものとして恐怖・不思議の種類として挙げる。

・機能・・・人間に対する作用やはたらきを挙げる。

・価値・・・人間にとってどのような利用価値があるのかを挙げる。（存在価値は、機能に含まれると考えるため。）

表3

	意　味	機　能	価　値
古代	邪悪な心という恐怖・不思議	心に安定をもたらす	自らの邪悪心を吐き出すことに利用
中世	邪悪な心という恐怖・不思議、自然の精霊に対する恐怖・不思議	心に安定、教訓をもたらす	自らの邪悪心を吐き出すこと、自然の精霊が宿る物を大切に思わせること（教訓）に利用
近世	（邪悪な心という恐怖・不思議、自然の精霊に対する恐怖・不思議）、滑稽な感情	心に安定、笑い、芸術をもたらす	恐怖・不思議というものを笑いを交え滑稽に対処する、また、それらを擬似体験しスリルに変え遊びに利用
近代	（邪悪な心という恐怖・不思議、自然の精霊に対する恐怖・不思議、滑稽な感情、）科学・合理主義からくる不安、それらの価値観への恐怖	心に安定、教訓、笑い、芸術をもたらす	自らの邪悪心を吐き出すこと、自然の精霊が宿る物を大切に思わせること（教訓）、恐怖・不思議というものを笑いを交え滑稽に対処する、また、それらを擬似体験しスリルに変え遊ぶ、不安・恐怖を吐き出すのに利用
現代	（邪悪な心という恐怖・不思議、自然の精霊に対する恐怖・不思議、滑稽な感情、科学・合理主義からくる不安、それらの価値観への恐怖、）文化・科学と意識の間の矛盾	心に安定、笑い、芸術をもたらす	恐怖・不思議というものに笑いを交え滑稽にし遊ぶ、また、それらを擬似体験し恐怖・不思議をスリルに変え遊ぶ、矛盾を吐き出すのに利用

こうしてみると、その時代ごとに妖怪がそれぞれの意味・機能・価値をもっていることがわかる。妖怪を意味するものである、恐怖・不思議の種類は時代を追うごとに細分化する。それに合わせて妖怪は創造されるから、機能もよりニーズに合うように（意味するものをうまく処理）充実し、利用価値もそれぞれに見出している。

また、特徴的な変化は、近世になると恐怖・不思議ではなく滑稽さを求め、そうしたおもしろい妖怪を通して恐怖・不思議を遊戯化し、スリルとして楽しんだことが挙げられる。このように、楽しみに変えるために、以前述べた恐怖が発生する際の「恐怖の風景」を誰もが理解できる普遍性を持った「風景」（フィクション・パロディー化）に置き換え、自らの安全を確保した。また、それが出来る時代であり、恐怖が暮らしの中でそれ程リアリティを持たなかったからであろう。例えば、お化け屋敷、ホラー映画、ゲームも安全が保障されており、警戒心・不安・緊張・恐怖・不思議をその場のみで体験し、現実に安全を感じ、その落差を感じることでそれらを遊戯化できたといえよう。また、最大の恐怖である「死」についても、安全が確保された場所であるから、その場に「死」を見ても、自分の生を実感し喜べることから、楽しむことができたといえよう。

このように、「妖怪」を見ること（「見えないもの」という不可知で不可視なものを「見えるもの」、人間の理解で認識出来る形とし、他者化すること）で、人々はあらゆる恐怖・不思議、心の闇を吐き出し、それらを妖怪に受け渡すことを行なっていたといえよう。このことは、妖怪を通して自分自身をサポートしてきたともいえるだろう。そして、都合の良いように利用までしていた。こうした所に妖怪の存在価値があるといえ、人々は時代を超えて「妖怪」を見続け、見ようとしてきたのだろう。例え、現実に見えなくなったとしても、フィクションの中にその利用価値を見出せるが故に、見続けているのかもしれない。

2）妖怪の潜在化の理由

また、第3章で妖怪が完全に消滅せず潜在化しているとも述べた。何故完全に妖怪を消滅することをしないのか。それは、1)で述べた機能や利用価値という点もあるが、それだけではなく、妖怪自体の発生元に理由があるともいえよう。これまで調べたように、妖怪は「見えるもの」である時も、「見えないもの」である時も、元々は人間の心の内から立ち現われたものである。妖怪は人間とは切っても切り離せない表裏一体の存在である。つまり、人々の心にどのようにも解明・対処出来ない「恐怖」「不思議」「不安」「矛盾」がある限り、心に安定、遊び、平穏を招く、いわゆる妖怪の機能・価値を求める欲求が湧く。それ故に、例え現実ではないフィクションであっても、「妖怪」という表現（言語的でも視覚的でも）として、もしくはそれらを意味する何かを、意識の有無は問わないにしろ、どこかしらに潜在化させているのであろう。それは、またしても意識の有無は問わないにしろ、妖怪の機能・利用価値、また、そうしたパターンを人間が知ったことを意味しているのかもしれない。すると、このパターンが人間にあった以上、そしてある以上、人間そのものに妖怪の作り方が潜在化されているともいえよう。

京極夏彦は「妖怪は言葉と同じである。言葉は本質そのものではないが、言葉がなくては本質も知ることは出来ない[21]」と述べるが、単純な言葉となった現代でも「妖怪」が（単なる言葉でも、歴史・文化・芸術としてでも）潜在化されている限り、本質を探ろうという心の作用装置も、リメイク・想像の準備も実は出来ているといえる。そして、永遠に完全に解明・対処出来ない「死」という「恐怖」があるかぎり、時代の制約はあるにしろ、その潜在意識や想像

が新たな「妖怪」を生むともいえるだろう。こうして、柳田国男の「無いにも有るにもそんな事はもう問題では無い。お化けをいると思った人々が昔は大いにいて、今でも少しはいる理由が判らず困っている」という理由が明らかとなった。

註

(1) 小松和彦『身体と心性の民俗—身体と心性の民俗』雄山閣、平成10年、23頁。
(2) イーフー・トゥアン『恐怖の博物誌』工作舎、1991年、45頁。
(3) 前掲(2)に同、56頁。
(4) アダム・カバット『江戸化物草紙』小学館、1999年、20頁。
(5) 小松和彦「妖怪」小松和彦他『怪異の民俗学8』河出書房新社、2001年、436頁。
(6) 江馬務「妖怪変化の沿革」小松和彦他『怪異の民俗学8』河出書房新社、2001年。
(7) 前掲(5)に同、446頁。
(8) 前掲(5)に同、447頁。
(9) 小松和彦『妖怪学新孝』小学館、1994年、8頁。
(10) 小松和彦「鬼（解説）」小松和彦他『怪異の民俗学4』河出書房新社、2001年、593頁。
(11) 澁澤龍彦「つくも神」小松和彦他『怪異の民俗学8』河出書房新社、2001年、69頁。
(12) 田中貴子『百鬼夜行の見える都市』新曜社、1994年、53頁。
(13) アダム・カバット『大江戸化物細見』小学館、2000年、14頁。
(14) 前掲(13)に同、17頁。
(15) 中沢新一「妖怪画と博物画」小松和彦他『怪異の民俗学8』河出書房新社、2001年、79頁。
(16) 前掲(15)に同、83頁。
(17) 前掲(15)に同頁、85頁。
(18) 小松和彦「妖怪と現代文化」小松和彦他『怪異の民俗学8』河出書房新社、2001年、257頁。
(19) 小松和彦「民俗の生成、変容、消滅」『民俗学の方法』雄山閣、平成10年、94頁。
(20) 小松和彦他『妖怪草紙』工作舎、1987年、23頁。
(21) 京極夏彦他『絵本百物語　桃山人夜話』国書刊行会、1997年、5頁。

参考文献

馬場あき子『鬼の研究』三一書房、1971年。
小松和彦『異界を覗く』洋泉社、1998年。
小松和彦『異界巡礼』青玄社、1992年。
中根千恵『今昔物語集の表現と背景』三弥井書店、平成12年。
小松和彦『記憶する民俗社会』人文書院、2000年。
小松和彦他『他界をワープする』朝日出版、1984年。
谷川健一『稲生物の怪録絵巻』小学館、1994年。
小松茂美『百鬼夜行絵巻』中央公論社、1993年。
梅津次郎『角川絵巻物総覧』角川書店、1995年。
水木しげる『水木しげるの妖怪談義』ソフトガレージ、2000年。
橋爪紳也『化物屋敷』中公新書、1995年。
井上円了『井上円了・妖怪学全集』、柏書房、2000年。

今野圓輔「妖怪」小松和彦他『怪異の民俗学８』河出書房新社、2001年。
井之口章次「妖怪と信仰」小松和彦他『怪異の民俗学８』河出書房新社、2001年。
柳田国男『妖怪談義』筑摩書店、1999年。
福田アジオ他編『日本民俗大辞典』吉川弘文館、1999年。
徳田和夫「口承文学絵解きの仕組み」『岩波講座　日本文学史　16巻』岩波書店、1997年。
中沢新一「妖怪画と博物画」小松和彦他『怪異の民俗学８』河出書房新社、2001年。
宮本忠雄・小松和彦「異常と正常の精神誌」小松和彦他『逸脱の精神誌』青弓社、1990年。

(付記)

本稿は、紙面の制限のため卒業論文を要約または省略した形で展開したものである。

この論文制作、論文発表会の際に、また発表会にてご意見・ご感想を下さった方々に対し深い感謝の念を述べさせていただきます。本当にありがとうございました。

(卒業論文指導教員　神田より子)