

はじめに

妖怪の世界を独創的に描き、妖怪の研究者として妖怪ブームを巻き起こした漫画家の水木しげるは、2022年に生誕100周年を迎えた。水木しげるの著作物の管理・宣伝を行う株式会社水木プロダクションは、生誕100周年を記念して2021年から現在まで、他の企業や地域と提携しながら様々なプロジェクトを行っている。特にテレビアニメ『ゲゲゲの鬼太郎』シリーズ(1968-2013)を制作している東映アニメーションの劇場最新作『鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎』は、2023年11月に公開され、翌年10月12日時点で、2024年10月公開のリメイク版「真生版」を含めて累計興行収入30億円を突破し、若い層を中心に話題となっている作品である（「＜鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎＞累計興収30億円突破」2024）。

このように現代でも、水木しげる作品を始め、『妖怪ウォッチ』や『夏目友人帳』など、「妖怪」が娯楽の対象としてマンガやアニメなどの大衆文化の中で描かれ、表象文化として広く認知されている。かつて妖怪は恐怖や畏怖の対象として存在し、人々に伝承されてきた。しかし、科学が発達して都市化が進み生活環境が激変した現代では、妖怪が現実世界に存在すると信じている人は少ないであろう。そのため、科学の発展とともに妖怪は消失するのではないかと思われていた。しかし実際は、現代でも妖怪は人々の心の中に存在し続け、新たに創造されている。科学的、合理的には妖怪はいないとされているのに、なぜ存在し続けるのか。妖怪を研究する小松和彦は、現代社会にも妖怪を想像する力を持つ人間が多くいるからだ、その理由を述べている(小松 2015:296)。さらに小松は、妖怪たちはその時代に相応しい姿に化けて出現を繰り返すという(小松 2015:294)。妖怪は人々の生活と密接に関わっている。つまり、妖怪について研究することは、その時代の人々の暮らしや社会がどのようなものであったかを理解することに繋がるのではないだろうか。

そこで本稿では、妖怪文化がどのような変遷を辿り、発展してきたのかを明らかにしたうえで、アニメやマンガなどの大衆文化の中で描かれる妖怪に着目し、現代における妖怪のイメージ形成と、妖怪の表す文化社会について考察する。

1 妖怪とは何か

そもそも妖怪とは何か。民俗学者の香川雅信は、妖怪を、「不可思議な現象をひき起こしたり、人間に恐怖を与えたりすると想像された超自然的存在であり、かつ神仏や祖先の霊などとは異なるもの」と定義づけた(香川 2006:1)。例えば、山の中を歩いている際に、山奥から木が倒れたり割れたりするような音がする現象を「古杣」と呼ぶ。このような、人々に恐怖や畏怖の念を与える、自然や生活の中で発生する不思議な現象や存在を超自然的な存在に結びつけたのが、妖怪なのである。本稿ではこの定義に沿って、妖怪とは具体的にどのようなものなのかについて考える。

1-1 アニミズムと妖怪

まず、妖怪について述べる上で前提として考えておかなければならないのが、日本人のアニミズム的観念である。アニミズムとは「この世のあらゆる事物には魂が宿っている」という考え方であるが、日本には古来よりこの思想が深く浸透している。山や川、石などの自然物以外にも、人々が日常生活で使っているものや、「言霊」と呼ばれるように人間が発する言葉にさえも魂が宿ると考えられている。

そしてこのアニミズム的観念は現代の生活にも存在する。例えば、米1粒には7人の神様が宿っているという教えがある。この神様達は米を育てる上で必要な土、水、太陽、雲、風、虫、人、という7つの自然の恵みから来ている。日本には八百万の神と呼ばれるように、自然や事物にたくさんの神様が存在し、これもアニミズムの精神と大いに関係している。

また、アニミズム的観念は現代の大衆文化にも影響している(正木 2009:77)。そのひとつがアニメーションである。もともとアニメーションは、「霊魂」を意味するラテン語の「アニマ」という言葉から生まれ、アニミズムもこ

の言葉に由来している。そこから派生して英語では「魂を与える」という意味で「アニメイト」となり、それを名詞化すると「アニメーション」となる。つまりアニメーションとは「魂を与えられたもの」という意味である。日本では「アニメ」と独自の名称で呼ばれるように、アニメーション制作が盛んに行われ世界からも高く評価されている。日本でアニメーションが多くの人々に愛されている理由は様々あると思うが、そのひとつは「モノに魂が宿る」というアニミズムの思想が現代の人々にも根付いていたからではないかと考える。

このように、アニミズム的観念は現代の人々の生活や文化にも受け継がれているが、もうひとつ大きく影響しているものが本稿のテーマである妖怪文化である。妖怪も、前述した八百万の神と同じく自然や現象に魂が宿り生まれたものであるが、重要なのは、妖怪は人間に恐怖や畏怖の念を与える存在だということである。

1-2 妖怪が生まれる要因

では妖怪とは具体的にどのようにして生まれるのか。妖怪は人間に恐怖を与える存在であると先に述べたが、この「恐怖」というのは一体何に対する恐怖なのか。水木しげるは、妖怪の生まれる要因を次のようにまとめている。

- ① 噴火、地震、暴風、洪水などの天変地異へのおそれから。
- ② 病気や、貧しさや、死への恐怖心から。
- ③ 動物など、自分に危害をくわえるものへの恐怖心から。
- ④ 杉の木や松の木など、人間より長生きをする植物などは、永久に死ぬことはないと考えられていたので、自分もそのように永久に生きたいという不滅の生命のへのあこがれから。
- ⑤ 人のうわさや迷信をそのまま信じたり、宗教の教えや、教訓のたとえ話を、ほんとうのこのように思いこんでしまうなど、科学的な知識の不足から。(水木 1974:30)

このうち、①～③を見ると妖怪の発生は、自然や死などに対する人間の恐怖心から来ていることが分かる。ではなぜ人々はそれらに恐怖するのか。それは人間が生物として弱い立場にあるからではないだろうか。人間は一人で生きることが困難な生物である。そのため、人間は生きるために集団で行動するようになり、社会や文化を形成した。そのようにして脆弱な人間たちは知性を用いて社会をコントロールしてきたのである(香川 2022:6)。しかし、混沌とする社会の中で生活していく中では、人々には絶えず様々な不安や恐怖、警戒心などが付き纏う。そしてそれが自然災害や病気など、自分たちにはコントロールできないものに対する恐怖に繋がり、その恐怖心が人間の想像力によって妖怪のような超自然的な存在を生み出したのではないだろうか。

また、妖怪の発生には、超自然的なものに対する恐怖以外にも、何とも説明がつかない不思議な現象に対して「名づけ」をすることによって発生する例も存在する。例えば「枕返し」は、朝目覚めると枕があらぬところに移動している現象であるが、それを「枕返し」と名づけることによって、目には見えない現象を「存在化」し、何者かの仕業でそうになっていると説明づけることで、妖怪の存在を合理化しているのである。そうして名づけられた妖怪は、人々の間で噂や迷信として広く伝承されていくのである。このように、妖怪は人間の恐怖心や疑念から生まれた想像力の産物なのである。

2 妖怪文化の歴史

2-1 古代～近世

それでは以下では、妖怪文化の歴史について古代から戦前まで概観する。妖怪の起源については、はっきりとした記述はなく、特定するのは難しいとされている。そもそも「妖怪」という言葉は近代以降に学術的な言葉として使われ始めたため、それまでは「化けもの」や「得体の知れないもの」というような言い方がされていた。しかし、古代の様々な伝説について書かれた『風土記』や『古事記』などの書物には、「鬼」や「蛇」が災害や疫病などの災厄や不幸をもたらす存在として登場している(小松 2015:39)。例として、須佐之男命の大蛇退治で有名な、八つの頭を持つ大蛇「ヤマタノオロチ」がそのひとつである。この怪物が登場したのは出雲の国の簸の川(現在の島根県・

斐伊川)の水害が背景とされている。すなわち、「自然」に対する脅威や恐怖が具現化した妖怪的なモノであると考えられるだろう。つまり、妖怪のような超自然的な存在は古代から既に存在していたことが分かる。しかし、古代の妖怪は文書の中に登場するものがほとんどで、それが絵画として造形化されたのは中世になってからである。

中世では絵巻が誕生したことで、妖怪も具体的に造形化されるようになった。室町時代には物語性のある絵巻物が登場し、都市に住む貴族や庶民を中心に拡大した。そしてこの中世の時代に妖怪の数は急激に増えている。その理由は妖怪たちの行列を描いた『百鬼夜行絵巻』(16世紀)をはじめ、妖怪を主役とした絵巻が描かれたからである。これには第1章で述べたアニミズムの信仰が大きく関係している。『百鬼夜行絵巻』ではたくさんの古道具の妖怪が描かれているが、それらは「付喪神」と総称され、人間に捨てられ長い年月を経た古道具たちが、人間に復讐を企て化物へと変化し、恨みを晴らそうとしているのである。モノに魂が宿るというアニミズムの信仰と、絵巻による図像化・造形化によって新たな妖怪が生み出されたのである。

また、中世の絵巻には古代から存在していた「鬼」も描かれている。しかし、古代と中世の「鬼」には異なる部分がある。古代の「鬼」は人間に勝る超越的な力を持つものとして書かれていたが、中世になると「鬼」を人間が退治する物語が描かれるようになった(香川 2022:42)。例えば、現存する中で最古といわれる酒吞童子逸話を描いた『大江山絵詞』という絵巻物は、平安時代が舞台となっているが、描かれたのは鎌倉時代から室町時代となっている。そして、重要なのは話の中心が「鬼」ではなく「武士」だということである。これは中世の武士の文化が影響していると考えられる。香川は、武士たちの価値観の中心にあるのは「勇猛さ」であると述べている。つまり、中世のこのような怪物退治の絵巻物は強い力を持つ鬼にも屈しない武士の勇猛さを示すものとして描かれているのである。このように中世の妖怪は、恐怖や信仰の対象だけではなく、人間社会の優位性を表象するものとして存在していたのである。

ところが、江戸時代になると妖怪はリアリティを失い、キャラクター化され、娯楽の対象へと変化した。そこには印刷技術の発展による「メディア」の影響力が関係している(香川 2022:60)。江戸時代初期では儒学書や医学書など学問に関する書物が多く出版されたが、その後は大衆向けの娯楽を主な内容とする書物が数多く出版されるようになった。その中で妖怪や怪談に関する書物も続々と出版され、妖怪は娯楽として庶民にも広まったのである。

江戸時代の妖怪の大きな特徴は「名づけ」がされたことである。例えば「ろくろ首」や「かまいたち」、「山姥」など現代でも知られる有名な妖怪もこの頃に名付けられた妖怪たちである。また、書物以外にも玩具や図鑑、浮世絵などメディアの発展とともに妖怪は様々なものの題材として使われた。中世のように争いが絶えなかった時代とは違い、江戸時代は比較的平和な時代であったため、徐々に人々の自然への恐怖や畏怖の念は薄れていった。そして妖怪に対する認識も変わっていったのである。

2-2 近代

近代以降では学問として妖怪の研究が行われるようになった。「妖怪」という言葉が使われるようになったのは、哲学者の井上円了(1858~1919)が「妖怪学」という新しい学問を提唱してからである(香川 2022:115)。しかし、円了の「妖怪学」は不思議とされる事象を疑い、分析・検証し、不思議とされるものは合理的に説明できると、「妖怪」や「怪異」の存在を否定したものであった。

それに異議を唱え、妖怪を民俗学の視点から研究したのが「民俗学の父」とも呼ばれる柳田國男(1875~1962)である。『遠野物語』や『石神問答』などを書いたことで有名な柳田は、幼少期から怪談や妖怪への関心が高く、彼の行った妖怪研究は様々な分野や人物に影響している。その中の一人が水木しげるである。戦後、一時衰退気味であった妖怪文化を再び盛り上げたのは彼であった。

3 現代の妖怪観

近代まで様々な変容を遂げながら発展してきた妖怪文化は、その後、アジア・太平洋戦争(第2次世界大戦)の混乱で一時衰退の道を辿った。しかし、戦後その文化を再び復活させたのは、現代でも度々起こる妖怪ブームの立役者である漫画家・水木しげるである。彼の代表作である『ゲゲゲの鬼太郎』は本稿の冒頭でも述べたように、現

在でも多くの世代に親しまれている。我々現代人が思い浮かべる妖怪のイメージは、この『ゲゲゲの鬼太郎』から生まれたといっても過言ではない。本章では、戦後衰退気味であった妖怪文化がなぜ、再び盛り上がりを見せたのか。現代における妖怪のイメージや妖怪観について述べる。

3-1 変化する妖怪のイメージ

現代では昔に比べ、妖怪を実際に見たり感じたりしたという経験を持つ人は少ない。なぜ人々は妖怪を見なくなったのか。それには大きな二つの原因があると考えられる。一つは、都市化と生活環境の変化である。妖怪は一般的に暗く静かな場所や、海や山などの自然がある場所に現れる。しかし、都市化や地方の少子化が進んでいる現在、そのような場所に住む人々は少なくなっている。また、かつてムラやマチには住民同士で組織化された共同体ともいえる集団が存在していた(小松 2007:168)。その閉ざされた集団の中で生活や文化などの様々なことを共にするうえで、深い人間関係が築かれ、その中で神や妖怪といった伝承的なものも共有されてきたのである。しかし、現代の人々は特定の集団には属さず、様々な集団や人間関係のネットワークが錯綜する中で生活している。妖怪は伝承や、多くの人が見たり感じたりすることで存在が認識されるが、現代の都市型コミュニティによる希薄化された人間関係や生活環境の変化から、大人も子供も不思議な体験をしたり、共感したりする心の余裕や時間がなくなっているのが現状である。

そして、妖怪を見なくなったもう一つの原因として考えられるのが死生観の変化である。現在では長寿大国と言われている日本だが、平均寿命が 50 歳を超えたのは戦後になってからである(正木 2009:79)。昔の平均寿命が短いのは、現在に比べ医療の発展が乏しく、子どもの死亡率が高かった点も理由として挙げられるが、戦や病で亡くなる人が多かったことも理由として挙げられるだろう。そのため、昔の人は今より「死」というものを身近に感じていたのではないだろうか。第 1 章で述べたように、妖怪は人間の恐怖心から生まれる存在であった。人間は「死」を感じるからこそ、恐怖したり、「生」に対するありがたみを感じたりするのである。しかし、医療技術や科学が進歩した現代では、より安心・安全に暮らせるようになり、「死」への恐怖が昔の人に比べ薄れていると考えられる。そのような死生観の変化により、妖怪を実際に見たという人が減ってきているのではないかと考えられる。

では、現代において、妖怪は本当にいなくなってしまったのだろうか。「はじめに」から参照している小松は、現代では妖怪は違った形で人々の中に蘇りつつあると述べている(小松 1984:114)。そうして生まれたのがマンガやアニメ、映画などで描かれ、キャラクター化された空想上の妖怪たちである。前述した通り、生活環境や科学の進歩によって妖怪が現実存在すると思っている人は少ないだろう。しかし、現実とは別のフィクションの世界で妖怪たちは新たに生まれ、生きているのである。

実は、キャラクター化された妖怪は第 2 章で既述した通り、既に江戸時代に存在している。しかし、江戸時代の妖怪は不気味で不格好なものが多かった。それに比べると現代のマンガやアニメなどで描かれるキャラクター化された妖怪は、丸みを帯びていたり、人間と似た姿であったりというような可愛さや親近感を持たせる見た目が多くなっている。現代の妖怪ブームの発端となった『ゲゲゲの鬼太郎』は、鬼太郎や目玉おやじなどのオリジナルキャラクターもいるが、登場する妖怪の多くは江戸時代や近代の文学に書かれた古典的な妖怪が多い。しかし、過去に書かれた妖怪を作者の水木がリメイクするのにあたって目を大きくしたり、フォルムを丸くしたりなど比較的親しみやすく感情移入しやすい見目で描かれている。つまり、現代の妖怪は恐怖の対象ではなく、愛好の対象となっているのである。小松によると、妖怪はその時代にふさわしい姿に、化けて出現を繰り返すという(小松 2007:249)。妖怪は人間の想像力が作り出したものである。つまり、人が何かを想像してそれを表現するために、妖怪という形が用いられているのである。

3-2 表象としての妖怪

では、現代の人間は妖怪を用いて何を表現しようとしているのか。ここで、ひとつ事例を紹介する。民俗学や文化人類学を専門に妖怪の研究をしている安井眞奈美は、自身が行った講義の中で学生たちに「妖怪を作る」という課題を与えた。自分で自由に妖怪を作り、名前を付けるという簡単なものだが、できあがった妖怪たちを安井は特徴別に 4 つに分類して、以下のように整理した(安井 2010:592)。

- ① 身近に起こる不思議な現象を捉えたもの
- ② 自分の内面にある、コントロールできない何かを妖怪に見立てたもの
- ③ 社会の規範、モラルに反する逸脱行動を妖怪に見立てたもの
- ④ 世直しへの期待を込めたもの

①で挙げたのは日常生活内でふと誰かの視線を感じる時の不思議な感覚を妖怪にしたものである。これは、「不思議を具現化したもの」という従来の妖怪の定義に当てはまる。②は、授業中などに襲ってくる睡魔を妖怪にしたものであった。自分ではコントロールできないものが妖怪化されることはよくあるが、安井は、睡魔は自分の睡眠不足が原因であると分かっているのにも関わらず、妖怪のせいにして、あたかも、外からの力が働いたかのように捉えていることを指摘している。③は「コソチャリ爺」と名付けられ、自転車を盗まれたことがある学生の実体験を元に作られた妖怪が挙げられた。自転車を盗んだのは当然人間であるが、犯罪やモラルに反することを、妖怪を用いて表現している例である。④は「更生妖怪」、「大口世直しババア」など、名前の通り世直しを期待して作られた妖怪である。

このように、作られた妖怪を分類して並べていくと、現代にも妖怪を想像する力やそれらを受け入れる器が人々の中にあることが分かる。小松は、若者たちは神秘的なことや不思議なことに対して別の形で信じ、不思議な時間や空間というものを単に知識としてではなく、リアリティとして感じ取ろうとしていると指摘している。つまり、都市化や生活環境の変化で消えてしまったと思われた妖怪だったが、現代においてその存在は人々の心の中に違った形で蘇っており、それをマンガやアニメ、小説などの大衆文化を通して、キャラクター化された妖怪として再びフィクションの世界の中で表現されているのである。

4 サブカルチャーの中で描かれる妖怪文化の変遷

ここからは、マンガやアニメなどのサブカルチャーの中で描かれてきた妖怪について、1960年代の第1次妖怪ブームから2010年代の第4次妖怪ブームまで分類して考察する。その際、それぞれの時代の社会背景や文化的背景をもとにして、その年代の妖怪文化の特徴や現代の大衆文化における妖怪文化の変遷について述べる。

4-1 「異人」としての妖怪——1960年代

1960年代、水木しげるの『ゲゲゲの鬼太郎』によって「妖怪マンガ」というジャンルが確立され、その後アニメ化によって第1次妖怪ブームが巻き起こった。それ以降、マンガやアニメ、映画など様々なメディアで妖怪をテーマにした作品が生まれ、現代の妖怪文化にも大きく影響している。

実は、『ゲゲゲの鬼太郎』は、その前史となる作品があった。それは1960年に貸本マンガとして発表された『墓場の鬼太郎』である。本作は紙芝居作家の伊藤正美が原作の『ハカバキタロー』という紙芝居が原型となっている。『墓場の鬼太郎』は1950年代の終戦後の日本が舞台となっており、幽霊族という種族の最後の生き残りとして墓場から生まれた鬼太郎が、人間社会の中で生きていく物語である。本作をアニメ化する際に『ゲゲゲの鬼太郎』とタイトルに変更され、原作のマンガ版は貸本から少年誌へ移行する際にタイトルが変更され連載が継続された。

『墓場の鬼太郎』と『ゲゲゲの鬼太郎』は基本的な設定は同じであるが、作風はかなり異なっている。『墓場の鬼太郎』の大きな特徴として、まず挙げられるのが主人公・鬼太郎の性格である。現在知られている『ゲゲゲの鬼太郎』の鬼太郎は、勇敢で優しく、正義の味方として描かれている。しかし、初期の鬼太郎は生意気で薄気味悪く、人間を騙したり逆に騙されたり、金儲けに走って失敗したりと、陰湿な性格をしており、ある意味人間臭いところがあるのが特徴である。人間を情け容赦なく見捨てることもあり、自分の欲望に忠実なところは後に『ゲゲゲの鬼太郎』で描かれる鬼太郎とは真逆の性格である。また、作風も『ゲゲゲの鬼太郎』は少年誌らしく悪者を倒すヒーローものとして描かれるが、『墓場の鬼太郎』では、残酷でグロテスクな描写や独特な怖さがあり、ダークホラーな要素が多く含まれている。これは、本作が描かれた戦後の時代の空気や特徴を表しているといえる。

本作が描かれた 1960 年代は、日本の転換期ともいえる時代であった。その大きな出来事の一つが、日米安全保障条約の改定である。米国と対等な関係を目指す日本政府とは反対に、国民は不安や疑心から反政府運動である安保闘争が始まった。学生が中心となりデモを主導する学生運動も盛んに行われた。国民の反対を押し切って安保改定は強行されるが、政府は国民との政治対立や混乱を受けて、「国民所得倍增計画」を策定した。その結果、日本の産業は大きく発展し、高度経済成長へと突入したのである。しかし、国が大きく前進する中、若者たちは不平等な制度や政府への不信感から、アンダーグラウンドな世界に浸るようになった(アルト 2021:95)。アンダーグラウンド(アングラ)とは、もともとアメリカやヨーロッパから始まり、政治的・文化的反抗として始まったレジスタンス運動である。そして、アンダーグラウンドはサブカルチャーと密接に繋がっており、ヒップホップやロックなど、現在にも伝わる文化もアンダーグラウンドが発祥である。1960 年代前後の日本では、劇画がアンダーグラウンドの中で生まれた文化の例として挙げられる。エッジの効いた暗い作風が特徴的な劇画は高度経済成長における社会的な矛盾をリアルに表現し、青年層にまで読者の幅が広がった。1964 年には劇画を扱う漫画雑誌『月刊漫画ガロ』が刊行され、創刊号には水木しげるも参加している。

『墓場の鬼太郎』に登場する妖怪たちは、法や倫理観など人間社会の秩序に囚われず、自由な存在として描かれている。社会に縛られて生きる人間たちと、何も縛られず自由に生きる妖怪たちの対比は、高度経済成長の黎明期に生きる若者たちの理想と現実のギャップをリアルに表現していたといえるだろう。しかし、1968 年に『墓場の鬼太郎』が『ゲゲゲの鬼太郎』としてアニメ化される際、作風が大きく変化した。当時のテレビアニメは子供向けの作品が多かったため、様々な表現規制がされていたからである。そのため、『墓場の鬼太郎』のグロテスクさは排除され、鬼太郎は人間と敵対する妖怪と戦うダークヒーローとして描かれるようになった。しかし、完全に変わったのではなく、社会への批判や時事問題は引き続き取り上げられ、当時の社会を表象する作品であったことは間違いないだろう。

『墓場の鬼太郎』の発表以降、本作に影響されたとされる妖怪作品が次々と生まれた。その一つが手塚治虫の『どろろ』である。本作は 1967 年に『週刊少年サンデー』で連載が開始された。戦国時代が舞台で、自身の身体を妖怪によって奪われた百鬼丸が、「どろろ」と名乗る子供と出会って一緒に旅をすることになり、妖怪退治をしながら身体を取り返していくという物語である。水木しげるの『墓場の鬼太郎』を見て衝撃を受け、その対抗心から『どろろ』の連載を始めたというが、手塚治虫はもともと『ジャングル大帝』や『鉄腕アトム』など「児童マンガ」を多く描いていた。しかし、本作では社会的なテーマを取り入れながら、暗く殺伐とした雰囲気のあるダークな要素が含まれている。1960 年代の劇画ブームと水木しげる作品から始まる妖怪ブームに乗った作品ともいえるだろう。連載当時はあまり人気が出ず、打ち切りとなってしまったが、1968 年にテレビアニメ『ゲゲゲの鬼太郎』が放送され、妖怪作品の需要が高まると、本作の人気も出始め、アニメ化やリメイク化されるようになった。さらに、1960 年代には妖怪にも人間にも忌み嫌われる猫目小僧が、ダークヒーローとして様々な事件を解決する模図かずおの『猫目小僧』(1967-1976)や、妖怪でも人間でもない妖怪人間の「ベム」「ベラ」「ペロ」の三人が、いつか人間になれることを夢見て悪と戦うアニメ『妖怪人間ベム』(1968)など、次々と妖怪をテーマした作品が相次いで発表され、妖怪ブームが巻き起こった(飯倉 2016:271)。

また、この時期に生まれた妖怪作品には共通点があった。それは主人公が人間社会からも妖怪の社会からも外れた存在であることである。民俗学者の飯倉義之は 1960 年代の妖怪マンガにおける妖怪について「共同体の外部から来て、事件を解決した後はまた外部へと去っていく/排除される「異人」として描かれているのである」と述べている(飯倉 2016:272)。人間と妖怪の中間に立ち、ダークヒーローとして時には迫害を受けながら、孤独と正義を抱え生きる異質な存在の主人公たちは、戦後の光と闇の狭間に生きる若者たちの心に響いたのではないだろうか。また、これらの妖怪作品以外にも、梶原一騎・川崎のぼるの『巨人の星』(1966-1971)や、高森朝雄(梶原一騎)・ちばてつやの『あしたのジョー』(1968-1973)など、スポ根マンガとも呼ばれる劇画作品が多数発表されている。特に『あしたのジョー』では、上を目指そうとあがくが、現実はなかなか上手くいかないリアリズムな描写がされており、これは戦後の若者や労働者の苦悩を比喻しているとも取れる。また、孤独な存在でありながらも社会の枠組み

に囚われず、信念や思想を強く持って行動する、アウトサイダーなヒーローに当時の若者たちは憧れを抱く者もいた(山口 2009:95)。

このような風潮から、1960年代はその時代の空気やダークな部分を劇画の中でリアルに表現し、妖怪や社会の枠から外れた異質な存在を中心に立て、アンダーグラウンドな戦後の日本社会で、本当の自由や幸福とは何かということテーマにした作品が多く生まれたのである。

4-2 人と妖怪の間に生まれる絆——1990年代

妖怪マンガやアニメが再び流行したのは1990年代になってからである。1960年代に、劇画ブームが到来し、マンガ週刊誌が続々創刊されると、読者の年齢層の幅が広がった。それにより、複雑で深みのあるストーリーや、壮大な世界観で描かれる作品が多く登場した。そして、1970年代から1980年代の高度経済成長期には、ロボットアニメがブームとなった。そのため、妖怪をテーマにした作品のヒット作はほとんど出なかった。

しかし、1990年代に入ると、『週刊少年ジャンプ』や『週刊少年サンデー』などの少年マンガ誌が発行部数のピークを迎えた。それと同時に藤田和日郎の『うしおととら』(1990-1996)や富樫義博の『幽☆遊☆白書』(1990-1994)、真倉翔・岡野剛の『地獄先生ぬ〜べ〜』(1993-1999)、高橋留美子の『犬夜叉』(1996-2008)など、妖怪マンガやアニメのヒット作が次々と登場し、第2次妖怪ブームが到来したのである。その背景には、若者たちの間で「学校の怪談」や「都市伝説」などのオカルトブームの発生が起因しているのではないかと考えられる。実際『地獄先生ぬ〜べ〜』には、「河童」や「座敷わらし」などの古典的な妖怪以外にも、「トイレの花子さん」や「口裂け女」など、怪談話や都市伝説から生まれたキャラクターも多く登場している。そもそも、なぜこの頃「学校の怪談」が流行したのか。それは第3章で述べたように、都市化や生活環境の変化から、日常の中で不思議な体験をしたり、共感したりする空間や時間が失われているため、子どもたちは身近な学校を舞台にした怪談の中に、恐怖や不思議な世界を求めているからではないかと考えられる。その結果がこの時代の妖怪マンガに表れているのではないだろうか。

1990年代の妖怪作品にはある特徴が見られる。それは人間と妖怪がタッグを組み、バトルを通じて絆を深めたり、成長したりする「妖怪バトルもの」が主流であったことである。1960年の妖怪作品に登場する妖怪は「異人」として扱われ、人間とは相容れぬ存在であったが、1990年代の作品では、人間と妖怪が互いを理解し対等な関係を結ぶようになった。例えば、『うしおととら』では、「うしお」という少年が、「とら」という妖怪の封印を偶然解いてしまうところから始まる物語だが、最初は衝突が多かった2人が、一緒に旅をしていく中で互いに信頼関係が築かれ、「相棒」として唯一の存在になっていく過程が丁寧に描かれている。このような友情・成長ドラマは少年マンガの王道ともいえる展開だが、「異人」として排除されてきた妖怪がなぜ人間と関係を深めるようになったのだろうか。妖怪が人間と近い存在として描かれるようになった理由として、香川雅信は以下のように述べている。

現代はむしろ人間、というより「私」自身のうちに妖怪を取り込もうとしていると見るができる。オカルトブームなどに見られるように、現実の閉塞感が、非現実の世界にプラスの価値を与えるようになっている状況を、こうした現象は反映しているのかもしれない。(香川 2006:157)

これらを踏まえると、この時代の妖怪と人間の関係性の変化の裏には、その時代の風潮が表れているのではないかと考える。1990年代はバブル経済が崩壊したことで、日本の経済は低迷し、社会が再び不安定になった時代である。個性や個人をやたらと主張されるようになり、若者たちは自分探しに苦悩し、「引きこもり」や「学級崩壊」なども問題となっていた。また、バブル崩壊以外にも、1995年には地下鉄サリン事件や阪神淡路大震災などの災厄が続き、「日常」というものが大きく揺らいだ時代でもあった(宮沢 2014:104)。そのような不安定な現実から逃れるために、若者は1960年代の頃と同じようにサブカルチャーへと流れるようになったのである。

また、この頃のマンガやアニメでは登場人物の内面や葛藤が描かれることが多くなった。それはこの時代の若者の関心が国や社会ではなく個人の内面に移ったからではないだろうか。1995年にテレビ放送され話題となった『新世紀エヴァンゲリオン』は、まさにこの時代の若者の心情や不安をキャラクターの内面に写している作品といえる

(山口 2009:131)。また、1980 年代まで、読者は世界観や物語性を重視する傾向があったが、1990 年代に入ると読者は物語性よりもキャラクターを重視するようになり、二次創作などのキャラクター消費が加速した(東 2001:71)。妖怪作品にも個性豊かなキャラクターが多く登場しており、『幽☆遊☆白書』では同人の中でも絶大な人気を誇っていた。そのようなキャラクター消費文化は、その後「萌え文化」として 2000 年代に受け継がれていくのである。

4-3 曖昧になる妖怪の存在——2000 年代

飯倉は、2000 年代の妖怪作品には 2 つの特徴に分けられると述べている(飯倉 2015:185)。一つは、「「見える」者が、妖怪や霊、怪異と日常的に触れ合う」もの。もう一つは、「妖怪を美少女・美男子に擬人化することで「萌え」の対象として見る」ものである。前者の作品で挙げられるのは、今市子の『百鬼夜行抄』(1995-)、熊倉隆敏の『もっけ』(2000-2009)、緑川ゆきの『夏目友人帳』(2005-)などである。これらの作品に共通するのは、一部の者だけが妖怪を見ることができ、日常的に妖怪と触れ合うことで、自己を成長させる物語であるということである。

例えば、『夏目友人帳』の主人公は幼い頃から妖怪が見える力を持っていた。しかし、その力のせいで人から気味悪がれたり、避けられたりしていたため、妖怪にも人間にも心を開けず孤独を抱えていた。しかし、ある妖怪との出会いがきっかけで多くの妖怪と関わっていくうちに、彼らと心を通わせたり、大切な友人ができたりと、物語の中で成長していく主人公の姿が描かれている。また、これらの作品は人間と妖怪が共存・共生する世界が描かれていることも特徴である。1990 年代までの妖怪ものの作品は妖怪を排除したり、妖怪と戦ったりするものが多かったが、この時代の作品に登場する妖怪は退治すべき対象ではなく、人間が住む世界と妖怪が住む世界の境界線を失くし、妖怪と人間が近い存在として描かれている。妖怪が見える主人公を描いた作品について、飯倉は以下のような見解を示している。

主人公たちは、神や霊魂・妖怪と交信する能力ゆえに普通の人間からは変人として疎まれ孤立しており、霊や妖怪とのみ十全なコミュニケーションを取ることができる。そこではしばしば、霊や妖怪といった人間にとって完全な他者であるはずの存在が、むしろ主人公をもっとも理解する近い存在としてふるまう。主人公は妖怪に対して初めて自己を独白し、自己像を投影して成長していく。主人公を理解しない人間が「異人」として、主人公を深く理解しうる妖怪が「われわれ」側の存在として描かれているのである。(飯倉 2015:185)

人間は他者を通して自己を見ているとされる。つまり、自分とは異なる存在である妖怪を他者として見てコミュニケーションを取り合い、妖怪に自己を投影することで自己理解を深め、成長していくのである。これらのことから 2000 年代の妖怪作品の特徴の一つは、妖怪と人間の境界線が曖昧になっていることだと考える。

そして、もう一つこの時代に登場した妖怪作品で特徴的なのが、妖怪の擬人化である。1990 年代にキャラクター消費文化が発展したと前述したが、2000 年代に入るとそれがさらに加速していくようになる。その要因のひとつが「萌え擬人化」である。「萌え擬人化」は 2010 年代が最もピークにあったが、2000 年代から多くの作品で美少女・美男子化した擬人化キャラクターが登場していた。「萌え擬人化」の「萌え」とはある人物やキャラクターに対して、強い愛着や好意、欲望などの感情を表す言葉とされている。起源は定かではないが、1990 年代後半から 2000 年代のインターネットが普及し始めた頃、アニメやマンガに登場する美少女キャラクターに対してこの言葉が使われるようになり、ネットを通じて「オタク」の間で広まった。そして、その「萌え文化」と日本の古くから存在する「擬人化文化」が合わさり、「萌え擬人化」という新たな概念が誕生したのである。

そして、妖怪を「萌え擬人化」とした作品も複数誕生している。2000 年前後の作品では、上海アリス幻楽団(ZUN)の「東方 Project シリーズ」(1996-)や、峰倉かずやの『最遊記』シリーズ(1997-)、ヤスダスズヒトの『夜桜四重奏』(2006-)、星野リリィの『おとめ妖怪ざくろ』(2006-)などが挙げられる。妖怪の萌え擬人化したキャラクターの例として、東方 Project シリーズに登場する「黒谷ヤマメ」というキャラクターは、平安時代の伝説に登場する大妖怪「土蜘蛛」を元に擬人化されている。お腹あたりがぽっこりと膨らんでいるのは蜘蛛の腹をイメージしていると思われる。また、病気を操る能力を持っているのは、源頼光の土蜘蛛退治伝説に由来していると考えられる。さらに

『夜桜四重奏』に登場する「七海アオ」というキャラクターは、江戸時代から伝わる「覺」という人や動物の心を読む妖怪がモチーフとなっている。読心術や暗示など、キャラクターとしての能力も「覺」の特徴からきている。このように、本来「異形」とされる妖怪を美形化することで、妖怪を「萌え」の対象として見ているのである。

また、これらの擬人化された妖怪キャラクターの性格や内面描写はモチーフとなった妖怪とは関係なく、人間とほとんど変わらず描かれており、特殊な能力はキャラクターの個性として描かれている。つまり、「萌え擬人化」された妖怪は、本来の「異質」な存在としての妖怪ではなく、人間に限りなく近づいた人間化された妖怪ともいえるのである。

人間と妖怪の境界が曖昧になっていること。妖怪が人間化していること。この時代の妖怪作品に見られるこの2つの特徴は2000年代の思想の変化が影響していると考えられる。メディアやインターネットの拡大や普及によって情報化社会が到来したことで、情報の流通が急速に増加した。それにより、人々がそれぞれ異なる個性や価値観を共有する機会が増え、多様性が求められる時代となった。また、インターネットを介して簡単にコミュニティが形成されるようになったことで、様々な価値観を持った人が共存する社会が形成されたのである(菊池 2020:46)。つまり、妖怪と人間の境界が曖昧になったり、妖怪が人間化したりしたのは、社会や思想が多様性を重視するようになり、妖怪が「異質」な存在としてではなく、人間と同質な存在として受け入れられるようになったからではないかと考える。

4-4 モノと人との関係——2010年代

2010年代に2000年代に続く第4次妖怪ブームが起こるが、それを牽引した作品が『妖怪ウォッチ』である。2013年に任天堂でゲームソフトが発売され、翌年の2014年にアニメ化されると社会現象にもなるほど人気なコンテンツとなった。本コンテンツがここまで人気を博した理由のひとつは、複数のメディアが組み合わさるメディアミックス展開を行っていたからであると考えられる。『妖怪ウォッチ』ではゲームやアニメ以外にも、マンガや映画、音楽、さらには「妖怪メダル」といった子供向け玩具など、様々な方面でメディアミックスを行った。その結果、話題性に溢れ大ブームとなったのである。

このようなあらゆるメディアを通してコンテンツを発信するメディアミックス展開は、『妖怪ウォッチ』以前から行われてきた。例えば、1960年代に放送された『鉄腕アトム』はその提供スポンサーであった明治製菓が発売した、「アトムシール」が付属した「マーブルチョコ」の爆発的な売れ行きがアニメのブームに影響していた(山口 2009:77)。また、1980年代の『機動戦士ガンダム』のブームは、プラモデルなどの精巧なホビーの人気の影響している。特に1980年代は「物語消費」の時代で、壮大な世界観や設定を「大きな物語」とし、消費者はマンガやアニメ、玩具、スピンオフ作品などの二次商品を「小さな物語」として消費して集めることで、「大きな物語」を獲得しようとした(大塚 2001)。『妖怪ウォッチ』にもこれに通ずるものがあり、アニメ・特撮研究家の氷川竜介は、『妖怪ウォッチ』のメディア展開について「原作と二次商品という構図ではなく「メディア全体が原作」である」(日本動画協会 2015:23)と述べている。

また、『妖怪ウォッチ』には「物語消費」だけではなく1990年以降の「キャラクター消費」も含まれている。『妖怪ウォッチ』に登場する妖怪は「キュウビ」や「くだん」など既存の古典的な妖怪もいるが、新たに創作したオリジナルの妖怪も多い。例えば、「ドンヨリーヌ」や「ネガティブーン」、「ねちがえる」など、ダジャレを生かした個性豊かな妖怪が登場する。それらの多くは、子どもたちが日常の中でよく起きる困りごとや悩みを元にして創作されている。そうして身近なところからキャラクターが形成され、遊び相手になることで親近感が湧き、感情移入したり楽しんだりすることができるのである。このように『妖怪ウォッチ』は「メディアミックス文化」や「物語消費」、「キャラクター消費」など、様々な文化や時代の特徴を取り入れることによって、発展させてきたのである。

また、2010年代にはもうひとつブームとなったジャンル・コンテンツがあった。それは「モノ」の擬人化である。前述したように擬人化キャラクターを扱う作品は2000年代から出現していたが、2010年代に入るとさらに急増し「擬人化ブーム」が到来した。そのきっかけとなった作品が『艦隊これくしょん-艦これ-』である。本作は戦艦や潜水艦などを美少女に擬人化し、戦闘や育成などを行う男性向けの育成シミュレーションゲームであるが、2013年

にブラウザゲームとしてサービスが開始されると、瞬く間にブームとなった。また、その人気の影響を受けて 2015 年には、女性向けの育成シミュレーションゲーム『刀剣乱舞 ONLINE』がサービス開始された。こちらは日本刀が美男子に擬人化している。加えて、同時期には世界の歴史上人物を擬人化した『Fate/Grand Order』や城郭を擬人化した『御城プロジェクト』など、ブラウザゲームやソーシャルゲームの発展とともに、多くの擬人化ゲームが誕生している。また、ゲーム以外にも『ヘタリア』や『はたらく細胞』などマンガやアニメでも擬人化がテーマとなった作品が複数ヒットしている。

これらに共通するのは、戦艦や日本刀、国、細胞など、ありとあらゆる「モノ」が擬人化していることである。「モノ」を擬人化する文化は室町時代から存在している。しかし、その頃の擬人化はアニミズム信仰に基づく「付喪神」という妖怪の一種として表象されていた。しかし、現代の「モノ」の擬人化はゲームやマンガなどのキャラクターとして美形化された「萌え」の対象として見ているのである。

メディアミックスとモノの擬人化。この二つの観点から見える 2010 年代における妖怪文化の特徴は、モノと人との関わりであると考ええる。かつての妖怪文化は人と人との間で語られてきた。しかし、近代以降文化が発展したことでモノを媒体にして妖怪は語られるようになった。そして現代ではモノが人間や社会を動かす時代になってきている。モノを中心にした考え方を「オブジェクト指向」と言うが、現代の妖怪文化にもその影響が出ているのではないだろうか。

5 現代の妖怪文化のあり方

第 4 章ではマンガやアニメを中心に、戦後から近年までの妖怪作品の描かれ方について論じてきたが、ここからはメディア全体に視野を広げ、現代の妖怪のあり方について考察する。

5-1 メディアの広がりによる妖怪の多様化

ここまでに見てきたように、妖怪文化の広がりメディアの発達と大きく関係している。本稿の第 2 章にも記述したが、江戸時代に印刷技術が発展し、印刷物の大量生産が可能になると、広告や雑誌など、情報を伝える手段である「マスメディア」が誕生した。それと同時に妖怪は、本や雑誌などの中で見て楽しむ娯楽として描かれるようになり、急速に庶民にまで文化が広まったのである。そして現代では、インターネットの出現によりさらなるメディアの拡大化が進んでいる。また、マンガやアニメ、ゲーム、映画などのサブカルチャーも現代のメディア文化の一つであり、我々現代人はメディアと密接に関わり合いながら日常を過ごしているのである。

2020 年、新型コロナウイルスの流行により、世界中でパンデミックを引き起こした。日本でも様々な影響を及ぼし、人々は不安やストレスを抱えていた。しかし、そのような状況の中で、SNS であるブームが起きていた。それは「アマビエ」ブームである。「アマビエ」とは、江戸時代から伝わり、長髪でうろこやくちばしが付いた姿をしている妖怪である。この「アマビエ」という妖怪の姿を絵に描いて人に見せると、疫病の流行を防いでくれるという言い伝えから、コロナ禍では「アマビエチャレンジ」と名付けて、SNS を中心に「アマビエ」を描いたイラストが多数投稿された。そして、それがブームとなってメディアで大きく取り上げられたり、厚生労働省が外出自粛の呼びかけの啓発キャラクターとして起用したりするなどして大きな話題となったのである。このように、一度世間に忘れられてしまった妖怪が現代になって復活できたのは、インターネットやテレビなどのメディアの影響が大きいのではないかと考える。

また、「アマビエ」はもともと江戸時代から存在していた古典的妖怪だが、メディアが新たな妖怪を誕生させ広めた事例もある。例えば、体をくねらせながら動く正体不明の物体で、それを見て認識してしまうと精神崩壊してしまうといわれる「くねくね」という妖怪や、身長が 8 尺(約 240cm)ある女性で、子どもを連れ去ってしまうと言われる妖怪の「八尺様」などが挙げられる。これらは、2000 年代頃に「2 ちゃんねる」などのネット上の投稿から広まったもので、そのほとんどが創作とされているが、現在でもテレビや映像、ゲームなどの多くのメディアで取り上げられ、都市伝説として度々話題となっている。

このように、メディアの広がりによって妖怪は再び現れたり、自由自在につくられたりして多様性を深めている

のである。

5-2 リアリティの復活 ――「虚構」から「現実」へ

現代の妖怪はメディアの広がりとともに多様化していると上記で述べたが、このようなメディアの中に存在する妖怪を、実際に現実存在すると思って認識している人は少ないだろう。妖怪に人々が抱くリアリティは江戸時代から徐々に失われ、妖怪は虚構の世界のものとして認識されるようになった。しかし、本当に妖怪のリアリティは今も失われたままなのだろうか。現代文化の視点からもう一度考えてみることにする。

2016年に社会現象にもなった、あるスマートフォンアプリが配信された。米国のナイアンティックと日本の株式会社ポケモンが共同開発した『ポケモン GO』である。本アプリは位置情報やAR機能を利用して、街を移動しながらアプリの地図上にいるポケモンを捕獲・育成するゲームである。リリース直後からブームとなり、スマートフォンを片手に持って街を練り歩く人を多く見かけた。また、2018年にはガンホー・オンライン・エンターテイメントより『妖怪ウォッチ ワールド』というスマートフォンアプリが配信された。こちらは現在サービスが終了してしまっているが、『ポケモン GO』と同じく、位置情報とAR機能を利用した探索ゲームとなっている。これらに共通するのは、虚構(フィクション)の世界と現実世界がリンクしていることである。位置情報やAR機能によってキャラクターが実際の現実空間に姿を現すことで、まるで現実世界にキャラクターたちが存在しているかのように見ることが可能になったのである。

また、妖怪に関連するもの以外にも虚構から現実世界へのリンクが可視化されているものがある。例えば、現代日本のオタク文化の一つである「推し活」では、自分の好きなキャラクターや人物のぬいぐるみを、持ち歩いたり写真を撮ったりする「ぬい活」や、マンガやアニメなどで登場した場所を実際に訪れる「聖地巡礼」など、現実世界に虚構の世界を自ら重ね合わせるファン活動も増えている。

このように、現代文化では現実世界と虚構の世界が曖昧になってきているところがある。これは、近代以降、リアリティが失われた妖怪が、再びある種の現実性を持ち始めるきっかけとなるのではないだろうか。

おわりに

ここまで本論で論じてきたことを要約すれば、以下ようになる。まず1章では、本稿のテーマとなる妖怪の定義や成り立ちについて論じた。続く2章では、古代から近代までの日本の妖怪の歴史について民俗学的な視点から説明し、妖怪文化がどのような変遷を辿ってきたのかを明らかにした。そして3章では現代に着目して、都市化や生活環境などの変化がもたらした妖怪文化の影響や、現代の人々がイメージする妖怪について論じた。続いて4章では、3章の内容を踏まえて、マンガやアニメなどの大衆文化における妖怪の描き方について、4つの年代に分類し、各年代の社会的・文化的背景からどのような特徴があるかを考察した。そこから大衆文化には、それぞれの時代の風潮や思想などが表れており、その中で描かれる妖怪も時代によって表象のされた方が異なることが明らかとなった。また、時代が進むにつれて、物語よりもキャラクターが重視されるようになり、妖怪は「異人」としてではなく人間に近い存在として描かれるようになってきていることが判明した。そして5章では、メディアの広がりによって多様化する妖怪と、現実と虚構が曖昧になることによって再びリアリティを持ち始めた現代の妖怪文化のあり方について論じた。

これらを踏まえて最後に、現代では妖怪がどのようにイメージされ、表象されているのか考察したい。これまで論じてきたように妖怪文化は、時代の変遷とともに考え方や描き方が変わっていった。つまり、妖怪は人々の生活と大きく関わっているといえる。現代ではメディアの広がりや大衆文化の発展により、妖怪文化は多様化し、妖怪を「萌え」の対象として見たり、人間と妖怪が共存する社会を描いたりするなど、自由に創造されるようになった。そのようなフリーダムな存在としてイメージされ、様々なメディアで表象されるのが現代の妖怪文化の特徴であると考えられる。

本稿では主に2010年代までの作品を扱ったが、2020年代の現在、劇場版アニメで日本の映画興行収入記録1位を記録し、現在もシリーズが続いている『鬼滅の刃』や、冒頭に紹介した2023年公開の『鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎』

の大ヒット、そして2024年には『妖怪学校の先生はじめました!』や『ダンダダン』などの妖怪を扱った作品がテレビアニメ化され、2025年にはアニメ『地獄先生ぬ〜べ〜』の新作の放送が予定されるなど、近年妖怪が登場する作品が多数話題に上っている。これは、2010年代の『妖怪ウォッチ』がきっかけとなって引き起こした第4次妖怪ブームに続く、第5次妖怪ブームが今まさに起こっているのではないかと考える。今後はこのブームとなりつつある2020年代の妖怪作品の動向を注視しながら、現代の社会や文化との関係性について研究していきたい。

参考文献

邦語文献

東浩紀、2001、『動物化するポストモダン：オタクから見た日本社会』、講談社現代新書。

アルト、マツト、2021、『新ジャポニズム産業史 1945-2020』、日経BP。

飯倉義之、2016、「妖怪の擬人化、そして人間化」、小松和彦編『妖怪文化の伝統と創造：絵巻・草紙からマンガ・ラノベまで』、せりか書房、pp.270-274。

———、2015、「異「人」化する妖怪言説 「正体探し」と「異界」殺し」、山泰幸・小松和彦編『異人論とは何か:ストレンジャーの時代を生きる』ミネルヴァ書房、pp.173-191。

大塚英志、2001、『定本 物語消費論』、角川文庫。

香川雅信、2022、『図説 日本妖怪史』河出書房新社。

———、2006、「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」総合研究大学院大学文化科学研究科博士課程学位論文。

菊池聡、2020、「オタクの系譜学」、山岡重行編『サブカルチャーの心理学：カウンターカルチャーから「オタク」「オタ」まで』、福村出版、pp.29-56。

小松和彦、2007、『妖怪学新考』講談社学術文庫。

———、1984、「妖怪談義—あるいは他界への眼差し」、『ユリイカ』16巻8号(特集:妖怪学入門)、青土社、pp.114-130。

日本動画協会データベースワーキンググループ、2015、『アニメ産業レポート2015』。

正木晃、2009、「平成二〇年度(平成二〇年十一月一〇日)日本文化研究所主催講演会 現代アニメーションに見るアニミズムの諸相(特集 日本的アニミズムの現代)」『日本文化研究』第8号、駒沢女子大学日本文化研究所、pp.75-105。

水木しげる、1974、『妖怪なんでも入門』小学館。

宮沢章夫、2014、『NHK ニッポン戦後サブカルチャー史』NHK出版。

安井真奈美、2010、「現代の妖怪と名づけ」、前掲『妖怪文化の伝統と創造』、pp.585-603。

山口康男編、2009、『日本のアニメ全史：世界を制した日本アニメの奇跡』テン・ブックス。

参照 WEB サイト

<鬼太郎誕生 ゲゲゲの謎>累計興収 30 億円突破 208 万人動員 R15+ “真生版” も好調 (MANTANWEB) - Yahoo!ニュース