

Title	妖怪マンガと現代
Author(s)	渡辺正人
Citation	聖学院大学論叢, 21(2): 249-260
URL	http://serve.seigakuin-univ.ac.jp/reps/modules/xoonips/detail.php?item_id=933
Rights	

聖学院学術情報発信システム : SERVE

SEigakuin Repository for academic archiVE

妖怪マンガと現代

渡 辺 正 人

The "Youkai Manga" and the Present Age

Masato WATANABE

"Youkai Manga", reflect changes in the human spirit and society from the post-war era to the present day. Mizuki Shigeru's *Gegege no Kitaro*, exemplifies the beginning of these changes. Contemporary "Youkai Manga" reflects the psychology of young people.

Key words: 妖怪, マンガ, 現代文化

はじめに

日本のマンガは、多彩なジャンルがあると言われる。スポーツや格闘技、恋愛や冒険、SFやファンタジー、人間ドラマなど、単純だが、文学と比してむしろマンガのほうがジャンルのには豊かではないかとさえ思う。そんな戦後の日本のマンガ文化を考えると、その中でも怪奇・妖怪・ホラーといったジャンルのことを避けては通れないのではないかと思う。量的に多いというのもそうだが、そこに描かれるテーマが、非常に特徴的ではないかと思うのである。戦後のそうしたジャンルは、水木しげるの「墓場の鬼太郎」に始まるとされ、その後多くの今に至るまで描かれているのだが、その流れにはある特徴が見て取れる。それは、戦後のマンガの歴史の中で、比較的早い時期から登場し、絶えることなく続いており、しかもある時期から数が増えているのである。それぞれの時期に流行したマンガやジャンルといったものはあるが、怪奇・妖怪・ホラーといったジャンル（後に述べるようにかなり大雑把なくくりではあるが）は、その意味でも常に一定の読者層を獲得してきた、いわば普遍的な嗜好といってよいだろう。しかし、内容的には大きく変化し、たとえば妖怪は人間と共存する友人としての位置を与えられているのが現在であり、そうした変化に社会や読者層の変質といった問題が想定できるだろう。本稿では、その流れを考えてみたい。

まず、ここで取り扱うジャンルについて触れておこう。当初、大きなグループとして「妖怪マンガ」というくくりが可能だと想定したのだが、実際にはかなり多様であった。「妖怪マンガ」というと、まずは水木しげるの「墓場の鬼太郎」「ゲゲゲの鬼太郎」といった一連のシリーズが想起されるのだが、実はここですでに事情は複雑である。水木の描くマンガには、日本古来の伝承世界に生きてきた「妖怪」たちが多数登場していると思われる。だが、それでも正確には「妖怪」という語を、そうした伝承世界に生きていた「妖怪」をさすのだとしたら、これですらその「妖怪」を取り扱ったわけではない。「妖怪」という語は、通常民俗学の分野で扱われる怪異をさすのだが、マンガに登場する「妖怪」は、多くはいわゆる民俗学で定義されたような「妖怪」とは異なったものだからである。

たとえば「妖怪」の定義は、柳田国男によれば、神の零落した姿で「出現場所がだいたい決まっている」「相手を選ばずに現れる」「出る時刻は決まっていない」という特質を持っている、とした。しかし、それでは覆いきれないものもあることから、小松和彦は妖怪の持つ概念を大きく捉え、①出来事としての妖怪（現象－妖怪）、②超自然的存在としての妖怪（存在－妖怪）、③造形化された妖怪（造形－妖怪）という整理をしている¹。マンガに登場する「妖怪」は、それ以上にそうした学問的定義に当てはまらないものも多く、独自の様相を示している。ある批評の一文に拠れば「ことマンガに関する限りは、両者はどうもごっちゃになっているようだ。そのまとまりのなさがマンガの想像力のあり方とも言える」としているが、ここでいう両者とは幽霊と妖怪である。²

結局、伝承世界的な妖怪を描くと思われる水木のマンガでさえも、登場する「妖怪」は確かにそのような「妖怪」も登場するが、またそうではないものも登場するのである。そしてもっと問題なのは、水木は、もともと姿のない「妖怪」に、人間が名前を与え、姿を与えてきた、その仕事を受け継いだだけだということ。つまり、新たな妖怪の「姿」の創造者だということでもある³。つまり起点とされる水木の作品ですら、すでに水木の世界であり、伝承的な世界そのままではないのである。

だが、必ずしも伝承世界にこだわる必要は無いかもしれない。国際日本文化研究所の「日本怪異データベース」を作成した小松和彦によれば、

遭遇者あるいは周囲の人びとの知識に照らして、「河童の仕業だ」とか「それは狐火だ」といった判断（より正確に言えば「名づけ」）ができるような現象もある一方で、判断ができないような現象、すなわち「その形はかくかくしかじかの異様なものであった」としか説明できない現象もあります。じつは民間伝承のなかの「怪異・妖怪」現象には、後者のたぐいがけっこう多いのです。そこで、私たちは、こうした現象をも幅広く拾い上げるために、「怪

異」という語を採用することにした

ということで「怪異データベース」と名称を決定したと述べているが⁴、「妖怪」という語の定義の困難さを、これも物語っているだろう。だから、現代にあっても「怪異」に名前を与えればそれは「妖怪」ということになり、それはそれまでの伝承世界の態度と同様であるともいえる。ただ、伝承世界と異なるのは、伝承世界ではその土地に応じた名前や感覚など、その土地独自の想像力をもつのだが、現代にあってはそれがかなり広範囲な汎地域的な想像力であるということであろうか。そして、マンガの場合、さらに元となる「怪異」が無く単なる想像によって生み出されたものも少なくはなく、水木のいう作業ともずれたものも多いのである。小松和彦は、妖怪文化を「恐怖・不思議体験の文化」と「娯楽としての妖怪文化」という二つの領域にわけているが⁵、後者こそがマンガ文化の中での妖怪の姿であり、本稿の興味もそこにある。

さて、「妖怪マンガ」のさきがけとされる「墓場の鬼太郎」にしても、連載開始当初は「妖怪まんが」ではなく「怪奇まんが」と称されていた。連載版を復刻した「ゲゲゲの鬼太郎」によれば、週刊誌連載の扉表紙のコピーは、初出の昭和40年（1965）8月1日の32号では「けむしとあそび、ミイラと語る、なぞの少年墓場の鬼太郎！ ほかでは、ぜったい、見られない怪奇まんがの決定版！」であり、このコピーは基本形としてかなり後まで残る。その後「妖怪の世界を怪奇と幻想でえがく異色まんが」というコピーも登場し、コピーの中に「妖怪の世界」という語が登場するが、昭和43年（1968）3月3日の8号から初めて「妖怪まんが」というコピーが登場するのである⁶。マンガ自身は、テレビ化が決定し、それとともに作品タイトルが「墓場の鬼太郎」から「ゲゲゲの鬼太郎」に変化する。「墓場の鬼太郎」としての連載は、昭和42年（1967）10月8日の41号の「妖怪ぬらりひよんの巻」でひとまず終了し、しばらくの休載ののち昭和42年（1967）11月12日の46号から「妖怪毛羽毛現の巻」で「ゲゲゲの鬼太郎」として再開するのだが、この回では「おまちかね新連載怪奇まんが」であった。つまり、テレビ化が決まり、「ゲゲゲの鬼太郎」と作品タイトルが変わっても、しばらくは「怪奇まんが」という意識は続いていたことになる。

要するに、「妖怪まんが（マンガ）」というジャンルは、当初から存在したものではなかった。京極夏彦によれば、連載の始まった当時はまだ世間にも「妖怪」という語が一般化していない時期であった。「怪奇まんが」はあったが「妖怪まんが」はまだない時代であったという⁷。「妖怪まんが」とは、「墓場の鬼太郎」から「ゲゲゲの鬼太郎」への移行の過程で生み出されていったものなのであった。

このように、マンガに登場するこれらの「妖怪」は、当初から多義的であったといえる。さらに、こうした動きはアニメの世界でも同様なことが言える。よく言われていることだが、「ゲゲゲの鬼太郎」がアニメ化された1960年代の終盤に「妖怪ブーム」が起こったとされる。やはり京極はその

後も何度か訪れたとされる「妖怪ブーム」について、実はその作品たちは、明確なジャンルとしてカテゴライズされておらず、共通項として「ただ一点、作中に“妖怪”という言葉が使われている、というだけ」で、「その“妖怪”も、作中そう呼ばれているだけで、それぞれまったく違うものを指し示しているよう」だと指摘している⁸。結局「幽霊」も「陰陽師」もこうした「妖怪ブーム」の「相」として表れるもの、むしろそのような「相」の表れ方そのものが「妖怪ブーム」と捕らえようと指摘している⁹。

そのために、ここでは「妖怪マンガ」というものを明確に定義し得ない。一応、この分析では、人間と、それ以外（幽霊・ロボット・異星人を除く）という図式があるもの、というラインを引いてリスト化したがる、そのために不安定な部分が含まれている。ここでいう「妖怪マンガ」のなかに幽霊が登場するものもあるからである。なお、幽霊を除くのは、見直しが図られているとはいえ、一応民俗学の世界では幽霊と妖怪が区別されているからで、「怪異」という点で言えば問題点はあるが、それは今後の課題とし、暫定的に傾向を見るに留めるものとしたい。

2

次に「妖怪マンガ」の流れと意味をたどっておこう。

先にも述べたように、戦後の「妖怪マンガ」は、水木しげるの登場から始まる。水木は戦後の紙芝居作家、貸本マンガの作家を経て、「少年マガジン」への連載が開始される。その「墓場の鬼太郎」は、戦前からの紙芝居で人気であった「墓場鬼太郎（あるいは墓場奇太郎）」をマンガ化したしたものである。当時、マンガ界では手塚治虫がすでにデビューしており、「少年マガジン」の編集者内田勝は、水木をその対抗馬として担ぎ出したといわれ、実際、手塚が水木のマンガを見たとき、驚きを隠さなかったというエピソードも伝わっている。しかし、連載開始直後の読者の反応は思わしくはなく、直後の連載打ち切りも検討されたが、きっと人気が出るものと、連載継続が決まったのだという¹⁰。「少年マガジン」に掲載された「墓場の鬼太郎」は、暗いイメージであったが、徐々に受け入れられていった。もともと紙芝居の世界では人気のあったものであるため、読者層が異なっていたとしても浸透が早かったのではないだろうか。そのことは、その後、少年誌ではつのだじろの「恐怖新聞」「うしろの百太郎」といった恐怖マンガの連載が始まり、オカルトマンガブームが始まるといったことから伺える。

先に見たように、手塚は水木に対して対抗心を燃やしていたようで、妖怪の登場する「どろろ」を続いて連載開始する。しかし、「どろろ」は妖怪が登場するマンガとはいえ、ストーリーは、実の父親に体の各部分を妖怪たちに捧げられてしまった主人公の百鬼丸が、妖怪退治をしながら体を取り戻す、というもので、主眼は主人公が自己を回復する物語となっている。そこで描かれる図式

としては「妖怪＝退治されるもの」という構図になっている。一方、水木のほうは、貸本時代の「墓場の鬼太郎」こそ、人間に対抗する存在というニュアンスが強く、必ずしも人間の味方ではないが、少年誌への連載開始後は人間と妖怪の共存、そのために人間に不利益を与える妖怪を退治する、という「良い妖怪＝人間の友達」「悪い妖怪＝退治されるもの」という構図になっている。

単純に言ってしまうえば、むしろ手塚の妖怪観のほうが伝承世界のものに近いのではないだろうか。水木の妖怪観は、人間との共存、あるいは人間を救うヒーローとしての存在を主軸にすえており、それは伝承世界のものとは異なっている。伝承世界では、妖怪は人間に害を与える存在ばかりではないにしても、少なくとも人間を救うことはないからである。

この点については、おそらく江戸時代の黄表紙などの妖怪ものの系譜と考えたほうが近いかもしれない。アダム・カバットによれば、江戸時代の黄表紙に描かれる妖怪は、やはり伝承世界から抜け出たもので、いわば都市型の妖怪を新たに創出したものとされる¹¹。ここでは妖怪は人間と同居し、物見遊山に出かける、きわめて人間的な振る舞いをする存在となっているのである。水木が直接、こうした黄表紙の影響を受けたわけではないだろうが、妖怪と人間の関係は、自然を媒介としない都市にあっては変化せざるを得ないのであろう。

こうした関係の変化は、近代以降でもうかがえる。高岡弘幸の調査によれば、高知県での幽霊・妖怪の伝承を見ると、都市部では幽霊伝承が多く、周辺部では妖怪伝承が多いという¹²。その理由としては、都市部の家並みが続く景観の中で、そのうかがい知ることのできない「秘密めいた」塀の向こう側への興味が人間の愛憎の終着である「幽霊」という存在に向かうのだというのである。人間の、都市における塀の中のドラマへの想像力が、「幽霊」になるのだというから、妖怪の場合は自然や異世界のドラマへの想像力だということになるだろうか。高岡は、自然ではなく「マチでは自分以外の『人間』こそが恐怖の対象となりうる」と指摘している。

その意味では、つのだじろうのオカルトマンガと言われる恐怖マンガは、こうした都市部の想像力を得たものだといえるのではないだろうか。また、藤子藤雄も「怪物くん」などの作品を描いており、特に藤子藤雄Aの「笑ウセーるすまん」など風刺とブラックユーモアの利いた人間ドラマも、広くはこうした系譜に連なると考えてよい。いずれにしても、初期の人気作家の多くがこのジャンルの作品を描いていることになる。

そうした中であって、引き金となった水木の場合、その想像力は幼少時代の経験によって、あるいは従軍時代の南方での経験もそうだろうが、伝承世界の妖怪を受け継ぎ、その後のマンガ家としての経験の中で都市型の想像力を得た、両方の想像力を合成したところに「ゲゲゲの鬼太郎」という「人間の味方としての妖怪」という存在を生み出していったのではないかと考えられる。

水木のそうした都市型の想像力の源泉は、正確にはわからないものの、風刺マンガ家としての資質が関係している可能性が高い。「ゲゲゲの鬼太郎」の中ではしばしば科学文明や都市生活への批判を視点とした作品が登場する。たとえば「大海獣」では科学万能主義の思想をもつ少年天才科学

者が登場し、鬼太郎とのかかわりの中で人間と科学の関係を再認識して行くのだが、ここでは科学万能主義と、それを利己的に使用しようとする人間の心の問題が描かれている。また、昭和45年(1970)8月1日号から『週刊漫画サンデー』に連載された「コケカキイキイ」などといった作品には苦しめられる庶民の不満を食べて力を得、日本の社会を改革してゆく「妖怪」が登場する¹³。これなども自然に反した人間社会の典型として東京という都市が描かれており、自然から離れ変貌して行く社会や都市への批判的な眼差しが都市型の想像力となっていったのではないと思われる。

それは宮田登の現代の妖怪観とも通じている。宮田は、その著『妖怪の民俗学』のあとがきで、「古来から出現し、従来民俗学の主要な研究対象となってきた、古典的な妖怪をあまり考えていない。(略)それは都市空間が、境界領域を部分的によく残し、都市民はそのことを敏感に感じており、不思議だ不思議だといつも不安がっている。そうした不思議伝承が見出されることに注目して、それらを手掛かりに、妖怪の世界の再構成を目指した」と述べている¹⁴。また「自然を破壊しつつ地域開発が伸張するプロセスで自然と人間は対立関係に入るが、人間の営みの体系である文化の中に自然がとりこまれるようになると、逆に超自然現象がさまざまに語りだされてくる。都市文化の一部として怪異譚が位置づけられるが、これは人間が自然を破壊して都市を作ったということの原罪意識が表白されているとみることができよう」とも指摘している¹⁵。

水木の場合、人間の味方としての妖怪という性格上、この宮田の見解とよく重なる、ということではないのだが、それでも都市空間というものと怪異というものの関係を考えると、水木の風刺精神と、宮田の言う原罪意識はどうにも似通った風貌を呈するように思えてくる。前述の「コケカキイキイ」の中に「大東京」という一文字の入った都市の俯瞰の絵があり、その下には

この広い街の中に、真にノンキに暮らしている人が何人いるであろうか？

テンシンランマンであるべき幼児ですら試験地獄にさいなまれ、ぼんやりしていると幼稚園にすら入れない 万人はただ自分の前途に不安を感じアクセクと働いただけだ しかし物価はどんどん上がる 空気は悪くなる 道路は自動車に占領される 医療費は上がる 自分が倒れたら家族はいったいどうなるだろう……

サラリーマンはやけ酒を飲み 若者はレジャーをお互いに見せびらかし お互いに欲求不満になっている やたら四角い鉄筋の容器が建てられビニールで作られた木をながめてくらし ているのが東京の生活だ

これが地獄でなくてなんであろう 開放ということばがあるが いったい誰がこのマンモス地獄から人々を解放するだろうか……

という言葉が書かれた場面があるが、自然から離れた都市生活を「地獄」と称する水木の視点は、原罪意識といったところまではともかくとしても、自然に反した生き方や場所を告発している。

さて、週刊少年マンガ誌は、昭和34年(1959)に『少年サンデー』と『少年マガジン』が創刊さ

れ、やがて昭和38年（1963）には『少年キング』、やや遅れて昭和44年（1969）には『少年チャンピオン』、『少年ジャンプ』が創刊され、いわゆる五大誌の時代となる。この五大誌には、この時期、一誌につき大体1～2本くらい、このジャンルのマンガが掲載されている。一誌のなかで、あまり同傾向の作品を並べない工夫だろう。

しかし、全体として連載はある程度一定の本数があるものの、内容としては水木以来、色濃く伝承世界に根ざした「妖怪」はなかなか描かれない。平成14年（2002）の「もっけ」あたりが久しぶりに正統的な「妖怪」が描かれたマンガだといえよう。しかし、それも兄弟誌であり、少年マンガの世界では、どうも主流にはなれなかったようである。

全体的な連載の本数を見てみると、連載数は増える傾向がある。冒頭にも述べたように、まだ基準が安定していないことや見落としもあるので、この数字も概数ということになるが、それでも傾向は分かると思う。五大誌の時代から兄弟誌が登場し始める1990年代くらいに連載総数は増えはじめる。掲載の場が増えることで、総数が増えるということであるが、それでも月の連載数が10本を越えてくるのが1988年からで、1995年から少年少女誌をあわせた連載本数は20本を越えてくる。この辺が転換点だといえよう。

3

次に、そもそもどうしてこうした「妖怪」という怪異がマンガの題材とされ、そしてここ最近増えてきているのか、ということを考えてみたい。

戦後、水木しげるが、「墓場の鬼太郎」でデビューするが、これは紙芝居・貸し本屋の時代からの作品であった。

ここで水木が紙芝居の世界からマンガの世界へと転身したことで、紙芝居というものがどのようなものであったかについて触れておきたい。紙芝居の歴史などはここでは触れないが、紙芝居作家の加多こうじによれば紙芝居の絵を描いていた者が後にマンガや児童雑誌の絵物語などを描いたことを記しており、たとえばこの水木しげるや白土三平、小島剛夕といった人々であった。貸本屋からの転身した者もあり、つまり紙芝居・貸本屋の世界とマンガの世界は共通する部分を有しているのである¹⁶。ただ、この両者は単純な連続をしているわけではなく、姜竣によれば、そこには大きな相違がある¹⁷。紙芝居で水木の描いた「墓場奇太郎」は、前述のようにマンガの「墓場の鬼太郎」の原型であるが、貸本でも竹内寛行という作家が水木の後釜としてシリーズを続け、本を出している。結局、「墓場鬼太郎」は複数の作家が描いたものがあるわけだが、姜は、問題は「両者とも紙芝居を経て貸本マンガに移行しながら、水木はマンガ家になったにもかかわらず、竹内はなれなかった」ところにあるとした。それは、まずは描線の問題であった。まず、「墓場の鬼太郎」は、暗く怖いタッチの物語であるために、水木は主人公の「鬼太郎」をマンガ的な丸っこい描線で描いた。

つまり、作品中には異なった質の描線が存在していた。それを受け継いだ竹内が描いた絵では一コマの中に劇画調の描線とマンガらしい描線とが混在している絵で、当時画調はそうした描線のタッチによってある程度決まっていた中では違和感のある絵であったという。当時は、劇画タッチであればシリアスであるといったように絵の傾向と物語は繋がっていたからである。水木の場合は、それをコマ割によって克服しようとした。それぞれのコマの中で劇画タッチ、マンガのタッチと描き分けたのである。それは、結局「絵と絵をつなぐ語り」であり、紙芝居ではそれは「演者たちの〈声〉に追っていたもの」であるという。つまりは、演者たちが演じていた絵と声の場面を紙の上に再現しえていたかどうか、というマンガとしての問題なのであった。

さて、このことは紙芝居やマンガというメディアのそれぞれの特質の問題として非常に面白い問題をはらんでいるが、とりあえずここでは伝承世界の再現がマンガに可能か、という問題として考えておきたい。先に、人間と妖怪との関係で、「妖怪＝退治されるもの」が伝承世界的なもので、「良い妖怪＝人間の友達」「悪い妖怪＝退治されるもの」が都市型世界のものとした。この水木の図式は、「紙芝居→貸本→商業誌」と移るに従って明確になっており、それは同時にマンガ的な描線への移行の度合いに応じて進展しているということになる。もともと妖怪を可視化するために、「絵」という姿を与えたと水木は言うが、同時にマンガとしての描線の工夫もなされていたのである。つまり、マンガの中の「妖怪」は、何よりも「マンガ的世界の妖怪」であったのである。では、伝承世界の「妖怪」が、その土地に根ざした「怪異」に名前を与えたものであり、同じ態度がマンガ的世界の「妖怪」にもあるとしたら、それは何に名前を与え、姿を与えたものなのだろうか。

それについては、当初の問題に戻って、どうしてこうした「妖怪」という怪異がマンガ的世界にあって一つの水脈となってゆくのか、ということを考えてみることで試みてみたい。

まず、これも「墓場鬼太郎」の前身の紙芝居から見てみよう。この「墓場鬼太郎」は、紙芝居では最初は「ハカバキタロー」として伊藤正美が台本を書き、絵は別の作家が描いた。土葬にされた妊婦から墓の中で生まれたキタローが、嫁いびりによって死亡した母の復讐を遂げる物語である。こうした暗いと評された傾向の作品がうけることについては、紙芝居作家の加多こうじ氏によれば「庶民の怨念」があるのだという¹⁸。いつの時代でも社会の犠牲になる庶民のさまざまな負の感情が反映されるものだというのである。もともと紙芝居は、因果物の見世物的な面白さをもつもので、たとえば大活劇としては「黄金バット」、因果物としてはこの「ハカバキタロー」や継子いじめのストーリーをもつものがあった。特に昭和初期の草創期の紙芝居にはそうした傾向が強く見られたという。ここで加太は、昭和初期のエロ・グロについて次のように述べる。¹⁹

エロ・グロは昭和二、三年頃から時代の風潮として流行したが、それは江戸川乱歩の怪奇探偵小説に代表される近代性を持っていた。乱歩は古い見世物小屋や一寸法師などを懐古趣味的に使ったが、懐古趣味自体が、現代人である自己を意識するがゆえに生じるものであ

て、新奇を求めるモダニズムの裏返しだといえる。その点、紙芝居の見世物的草双紙的古めかしさは懐古趣味ではなくて、作者がその他は知らないで、その古めかしい世界にまだ生きている庶民であったところから発生している。

つまり、前近代から近代という移行期にあって、紙芝居は前近代の感性の表出として機能したわけである。いささか単純かもしれないが、これを先の「紙芝居→貸本→商業誌」という流れになぞらえて「紙芝居→貸本マンガ→商業マンガ誌」というところにのせてみれば、「紙芝居（前近代）→貸本マンガ→商業マンガ誌（近代）」ということになる。別の言い方をすれば、「紙芝居（伝承的世界の怪異・妖怪）→貸本マンガ→商業マンガ誌（マンガ的世界の妖怪）」ということでもある。

では、近代に位置するマンガは、妖怪を懐古趣味的に扱ったのだろうか。おそらく違うだろう。伝承的世界を基盤にしているのだから、それは前近代的ではあるのだが、それが単純には過去へ定位されなかったのである。そこはやはり水木の功績によるものと思われる。水木の妖怪は、それまでの姿のなかったものに形を与えただけ、ということは再三紹介してきたが、それは「新しい“妖怪”概念を世間に提示したのではなく『それまで醸成されてきた妖怪概念を察知し、利用した』」ということである、という²⁰。通俗的に受容されてきていた「妖怪」という多様な概念にマンガ的世界の描線により「絵」という姿を与えつつ、しかしそれは「伝承世界」のものだと装うことは続けたのである。近代を身にまとった前近代ということであろう。そのことよって水木個人の創作物である妖怪の姿である「絵」は「あまねく日本の原風景に還元され、通俗娯楽作品として供給され、常に私たちの身の回りの現実とどこかつながり続けた。こうして妖怪は、懐古趣味的な世界に押し込められるのではなく、近代にしながら、前近代へつながる回路として機能するようになったのである。

紙芝居の時代、こうした妖怪や怪異は社会の矛盾に苦しむ庶民の負の感情を代弁するものであった。と同時にむしろそうした社会の矛盾などを自覚させる役目も担っていた。しかし、前近代の中にあっては、それは世界の構造は、因果などといった論理の中で昇華させられる。それがマンガ的世界に移行してきたとき、因果という論理ではなく、人間の論理の中で、ひとりひとりの自覚や行動によって解決できるのでは、という道筋を示す役目を担ってくる。たとえば、商業誌に連載された「墓場の鬼太郎」「ゲゲゲの鬼太郎」には、こんなやりとりが描かれる。それは問題が起こったとき、鬼太郎がやってくるが、それに対して人間側が鬼太郎に依頼することを躊躇しているのだが、鬼太郎が「お金はいりません」というと、「では、お願いしよう」ということになる。事件の解決後、それでもやはりお礼を、と差し出すと、鬼太郎はそれも断る。時には名誉村民のような称号でも断るのである。また、科学と妖怪の対決というモチーフもしばしば見られる。科学は、人間の世界の象徴的な姿として描かれる。合理的で、すべての問題は科学によって解決できるという姿勢の近代において非合理的な問題が生じる。そうして世界に裂け目を与える。人間の世界は金と科学によって支配されており、それに対抗する鬼太郎は、この世界の矛盾は人間によってもたらされるというこ

とをあらわにすると同時に、では人間は何をすべきか、という問題を突きつける存在なのである。

こうして妖怪は、娯楽作品でありつつ、われわれの世界に裂け目を与える存在として機能するようになる。それは高度経済成長の時代、急激な変化をもたらした時代の「人間」をめぐるドラマを描く仕掛けとして、うまく「人間」に對置できる存在としてもっとも適当であったからではないか。江戸時代以降、妖怪という存在は、そういう人間世界の鏡になる文化を作ってきた。先に触れた小松のいう「娯楽としての妖怪文化」のことだが、マンガの世界にあっては、それが物語の原動力としての機能も果たしていることは見逃してはならない。

4

一方、次第に娯楽的な性格が強くなっていくマンガ的世界の妖怪は、さらなる変質も遂げてくる。水木のように現代社会の告発といったような、自然対都市といった図式を、次第に背景には持たなくなっていく。水木の、「人間の友人としての妖怪」という側面が次第に一人歩きをし始めるようになるのである。

たとえば「少年ジャンプ」は、その特徴として雑誌キーワードに「友情」「努力」「勝利」という3つを掲げるが、これは妖怪マンガでも例外ではない。91年に連載開始した富樫義博の「幽☆遊☆白書」と93年に連載開始した岡野剛の「地獄先生ぬ〜べ〜」は、その後の妖怪マンガのひとつの方向を示したともいえる作品である。少年誌において90年代に入り連載数が増え、95年には20本を超えてきたことは先に触れたが、その起爆剤となったと考えられる作品が「少年サンデー」で90年に連載開始となった藤田和日郎の「うしおととら」とこれら2作品である。「少年ジャンプ」なので、先の3つのキーワードが入るのはもちろんであるが、「幽☆遊☆白書」の方は格闘ものとしてストレートにそれを体現したが、そのためにあまり妖怪マンガという風合いではない。「地獄先生ぬ〜べ〜」の方は、舞台は学校で、内容もコメディやラブコメディ、ホラー、ヒューマンドラマなど、さまざまな要素が詰め込まれている。そして舞台設定が学校ということもあり、教育についてのメッセージもある。

「少年ジャンプ」における2作品は、妖怪という設定が、もはや格闘におけるまさに超人的な力を保障するための設定となっているものと、ドラマを生じさせるための設定となっているものになってしまっている。特に「地獄先生ぬ〜べ〜」では、妖怪は人の心から生じるものという設定があり、人間ドラマを成立させるためのきっかけとしての仕掛けになっている。これは前述の高岡が分析した都市部での幽霊への興味と近いものがあるだろう。一方、「うしおととら」は、妖怪と人間が協力して妖怪退治をし、最後には世界を滅ぼそうとする妖怪との戦いになる。ここには人間と友情をもって戦う妖怪と、退治される存在としての妖怪があり、基本的には「ゲゲゲの鬼太郎」の図式を受け継いだものとなっている。

この3つの作品の方向は、それぞれ後の作品にも影響を与えたと思われるヒット作であるが、注目しておきたいのは「地獄先生ぬ〜べ〜」であろう。鬼の手をもつ教師ぬ〜べ〜と子供たちの間の共感・信頼関係が物語の重要な主軸を成している。これは鬼太郎と人間たちとの関係とも違い、もう少し個別性が強い。鬼太郎が人間全体に対する思いを持っているのに対して、ぬ〜べ〜のほうはあくまでも教師として、自分の生徒を守るのである。いわば理想の教師像でもあるのだが、要するに理想の教師像を描くのに妖怪（特殊な力の持ち主）という設定を必要としなければならない、ということでもある。山田浩之が指摘するように、マンガに描かれる教師像には元不良などが描かれることや特殊能力をもった教師が登場するなど、学校の日常性を破壊することがひとつのポイントとなっているが、また、生徒は教師を拒絶しながらも救いを求めるという、生徒の二律背反的な願いが反映されていることが指摘されている²¹。その接点に特殊な力が必要とされるのである。

こうした方向は、やがてもっと人間と妖怪との距離を小さくする。拒絶しあいながらも救いを求める関係は、男女で言えば熱烈な恋愛感情と共通するものでもあるからである。

たとえば雑誌「LaLa」に2005年から連載されている緑川ゆきの『夏目友人帳』という作品では、霊力の強かった祖母が妖怪との力比べに勝ち、その名前を記したノートを、やはり霊力を受け継いだ孫の男の子が引き継ぎ、妖怪たちに名前を返してゆく、という話であるが、そこでの主題の一つは「祖母も妖怪も自分も寂しい存在なんだ」という認識である。第3話では「人だろうとあやかしだろうと ふれあわすのが心であるなら 同じだよな」といったせりふも見え、人とは違うものが見えるがゆえに孤独であった祖母と主人公は、みかけや性別、存在といったものに同じであるとか違いであるとかに価値を見出すのではなく、「こころ」とか「つながり」というところに価値を見出すのである。妖怪は、多くの妖怪の名前が書かれた友人帳を欲して、主人公夏目に近寄ってくる。時には襲ってくる。名前を手に入れることは、そのものを支配することができるからであるが、襲われつつも相手に共感し理解しようとする態度は、もはや怪異に対する態度ではない。まさに人間の友人に対するものであろう。妖怪などが見えるという能力のため、現実で人との交流をうまくできてない主人公が、その能力ゆえに妖怪とは深く心を通わすことができるのである。

こうした変化は、おそらく人間、とくに若者を取り巻く社会とそれに対する意識の変化があるものとおもわれる。土井隆義は、現代の若者の「生きづらさ」の感覚がいくつかの社会現象に結びつくことを指摘している。²²たとえば純愛小説が流行ることについて「かつての反社会的な物語や非社会的な物語では、社会の不純さと対立し、それを排除することで、純粋さが練り上げられていった。しかし、いまや社会は、純粋さの対立項としての意味をほとんどもたなくなっている。もはやそのリアリティを喪失してしまっている。その結果、純粋さに対する憧れが社会的なプロセスを経ることなく、身体性とストレートに結びつくようになってきている。身体とは、自らの意思に関係なく、もって生まれてきた実在だからである」と指摘している。その身体を純化するものとして病

気や障害といった構成をとるのだという。この指摘は、奇妙に現代の妖怪の位置ともつながっているように思う。妖怪という、そうした異形の存在を「見える」自分とどう向き合ってゆくか、そうした妖怪とどのようにこころを通わせてゆくか、それはそのまま「理解不能な他者」と向き合っている現実の自分の姿に他ならないからである。

しかし、この問題はそれだけではなく、もう少し「現代」という時代との関係を考えてみる必要があると思われる。それはライトノベルと呼ばれるようなジャンルでも共通して見られる問題であると考えているのだが、その点については次稿にしたい。

注

- 1 柳田国男『妖怪談義』柳田国男全集、小松和彦『妖怪文化入門』せりか書房 2006
- 2 奥瀬サキ『低俗霊狩り』（下）小学館 所収の竹内オサムの巻末解説による。
- 3 小松和彦『妖怪文化入門』せりか書房 2006
- 4 <http://www.nichibun.ac.jp/youkaidb/>
- 5 注3に同じ
- 6 水木しげる『ゲゲゲの鬼太郎』少年マガジン／オリジナル版 2007 以下、この作品についてはこれを参照した。
- 7 京極夏彦『妖怪の理妖怪の檻』角川書店 2007
- 8 注6に同じ
- 9 注6に同じ
- 10 大下英治『日本ヒーローは世界を制す』角川書店 1995
- 11 アダム・カバット『江戸化物草紙』小学館 1999
- 12 高岡弘幸『国立歴史民俗博物館研究報告』第132集 2006
- 13 水木しげる『コケカキイキイ』水木しげる妖怪傑作選4 呉智英編 中公文庫の呉智英の解説による。なお、この『コケカキイキイ』も紙芝居に原点があるが、そこでは悪党に母を殺された醜い子供が、後に母の復讐を遂げる物語であって、このマンガの風刺的な性格とはまったく異質なものに変化している。この変化自体も非常に興味深い。
- 14 宮田登『妖怪の民俗学』岩波書店
- 15 宮田登『都市空間の怪異』
- 16 加太こうじ『紙芝居昭和史』岩波現代文庫 2004（元本は1971年、立風書房刊）
- 17 姜竣『紙芝居と〈不気味なもの〉たちの近代』青弓社 2007
- 18 注16に同じ
- 19 注16に同じ
- 20 注6に同じ
- 21 山田浩之『マンガが語る教師像』昭和堂2004
- 22 土井隆義『友達地獄－「空気を読む」世代のサバイバル』ちくま新書 2008 なお、引用では一部省略した部分がある。