

# 妖怪たちのいるところ



## I 幽霊と妖怪と神

あやしい話、おそろしい話としての怪談には、二つのタイプがあると考えられます。

その一つは、『四谷怪談』や『番町皿屋敷』に代表されるようなおどろおどろしい幽霊話であり、あとの一つは雪女、天狗、河童のような異類から、狐、狸、猫のような動物までが登場する妖怪譚です。この両者の間には化猫話のような複合型もありますが、一般にかなりはっきりとした性格の違いがあるように思われます。

まず幽霊の場合は、「お岩」とか「お菊」とか固有の名前があつて、多少顔色が青白かったり、足がなかったりしても、必ずそれとわかる人の姿をしています。それはこの世に思いを残した死者の霊であり、その思いには様々あつても、とにかくその思いが晴れればいそいそとあの世に旅立ってゆきます。

これに対して妖怪の方には、固有の名前がありません。たとえば小泉八雲の『怪談』で雪女が「お雪」、柳の木の精が「青柳」と呼ばれても、それはいわば世を忍ぶ仮の姿なのであつて、その正体は人間とはまったく別の世界に棲むものなのです。

したがってそこには、人間が妖怪本来の領域を侵犯したり、タブーを犯したことに對する怒りはあつても、怨みといった人間的感情が介在することはまれです。そして、たまさか妖怪が人の姿をして現れても、いつも「実は人間ではない」という異類特有の不気味さが、まといついて離れないように思われます。

幽霊と妖怪とのこの違いから二つの話の恐怖の質の違いが生まれてくるのでしょう。

幽霊話の恐ろしさは、一言でいえば死者との出会いの恐怖です。たしかに『四谷怪談』のお岩の髪梳きや小平の戸板返しはそれだけで見るも無惨な仕掛けですが、もしそれが一度殺したはずのお岩であり小平でなければ、伊右衛門もあれほど恐れはしなかったでしょうし、観客ももっと冷静に構えていられたはずです。

幽霊はいかに変貌をとげていても、必ずその正体が生前よく知っていた死者であるから恐ろしいのです。そしてさらにその恐れは、見る者の罪の自覚を通して深化される。つまり伊右衛門がお岩に対して深い罪の意識を抱いていなければ、これはどの恐れもまたありえないのです。

ところが妖怪譚の恐ろしさはこれとはまったく性質が違います。妖怪譚の場合には、万一妖怪と思つた者の正体がよく見知つたものであることがわかれば、恐ろしさはたちまち

半減してしまいます。その恐怖は、たとえば「鍛冶屋の婆」のように何年も一緒に暮らして来た婆さまが実は猫であったとか、「食わず女房」のように美しい妻が実は山姥であったという風に、幽霊話とは別のプロセスをとる。つまりその恐ろしさは、よく知っているはずの世界がいきなり裂けて、まったく別のもう一つの世界が顔を出した時に体験される恐怖なのです。

妖怪が人間としての仮の姿をとらず、そのまま天狗や河童や大入道として現れる場合の恐怖もこれと同じです。人は山や川や辻で、会ってはならぬはずのものに出会うのですが、その場所は本来よく見知ったところなのです。ところが妖怪の出現とともに、そこは一挙に日常の経験を超えてしまい、とても常人の手には負えないもう一つの世界（他界）に変質してしまうのです。



幽霊と妖怪の三つ目の違いは、その出現の場所と時間でしょう。両者はともにこの世のものではありませんから、あたりかまわずいつでもでも出るというわけにはいきません。しかしその出現には柳田国男も『妖怪談義』の中で指摘していることですが、幽霊と妖怪との間に微妙な違いがあります。

まず出現の場所について、妖怪は出現の場所がだいたい決まっています。たとえば「いらす山」「たたり山」などという山中の恐ろしい空間にわけ入ったり、畑をつくったりすると必ずたたりがありますし、天狗の木、お留木といった神木や石のような依り代（よりしろ）にうかつに手をつけてもいけません。そのほか水辺、峠、村境、辻などの境界性の強い場所、寺、宿、蔵、座敷など特定の場所があぶないのです。だからどうしても妖怪に会いたくない人は、そんな場所を避けて通ればよいのです。

これに対して幽霊の方は、橋のたもとの柳の木の下あたりと好みの場所も多少ありますが、一度怨みに思ったらどこへでもとことんやって来るようです。柳田国男も「幽霊の方は、足がないという説があるにも拘わらず、てくてくと向こうから遣ってきた。彼に狙われたら、百里も遠くへ逃げても追掛けられる。そんなことは先ず化け物〔妖怪〕には絶対にないと言ってもよろしい」とうけあっています。

次に幽霊と妖怪の出現の時間ですが、妖怪の方はだいたい宵と晩の薄明りにヌッと出ること相場が決まっていたようです。これはちょうど昼と夜との境界の時間ですが、かつてこの薄明の時が「オオマガトキ（逢魔が時）」「タソガレドキ（誰そ彼時）」「カワタレドキ（彼は誰時）」などと呼ばれていたことを考えあわせると面白いと思います。今となっては夕暮などは恐ろしくもなんともありませんが、かつてはこうした時間に「魔」と出会うこともあり、それ故に「誰か」と大声で誰何したり、「お晩でございます」と丁寧に挨拶したりしたのです。

幽霊は、これに対して草木も眠る丑みつ時に何処ぞの寺の鐘が陰にこもって響くと、なまぬい風がスーッと吹いてやって来ます。ここでも柳田国男は、妖怪は人に見られて怖がられてこそ価値があるのであって、「夜更けて草木も眠るという暗闇の中へ出かけて見た

ところで商売にならない。しかも一方には晩方の幽霊などというものは、昔から聞いたためしがないのである」と両者の明確な違いをといています。

出現の場所についても時間についても、柳田が妖怪に関して強調しているのはその境界性です。幽霊の方にはこうした約束がなく、ずっと無原則的に人間の領域犯侵入してくるのですが、それは幽霊が妖怪に比べてずっと正統性が乏しい存在だからなのです。

柳田のこうした区別の背後には、彼のよく知られた妖怪観があったことはいまでもありません。

柳田にとって妖怪とは、かつて神であったものが人々の信仰の衰えとともに零落して、恐れのおもひのみを後に残したものであるのです。人々は初めのうちこそ妖怪を恐れ、敬して遠ざけていましたが、そのうちしだいにその力を試してやろうという気になり、最後には俵藤太や源頼光のようにこれを退治したり屈服させてしまう者が現れたというのです。

柳田はこれを「妖経学の初歩の原理」と呼び、かなり素朴に信じていました。妖怪の歴史を正しくたどることによって、日本人の固有の信仰に至ることができると考えていたのです。彼が『妖怪談義』を書き、神の痕跡をとどめた妖怪を一介の死者の霊である幽霊と区別しようとしたのもそのためであるといえるでしょう。

しかし近年の小松和彦や宮田登の指摘をまつまでもなく、日本の神と妖怪と幽霊との関係はきわめて複雑で、どれが先でどれが後ということは簡単にいえません。この難しさをいちばんよく知っていたのは他ならぬ柳田国男自身であると思うのですが、この妖怪の「進化過程」に関する指摘はいかにも軽すぎます。そこでここでは進化の問題はカッコに入れて、妖怪と幽霊、それに神の問題を加えてその恐ろしさについてしばらく考えてみたいと思いますが、その際たいへん参考になるのはイギリスの文化人類学者、E・リーチのタブーに関するいくつかの論文です。リーチの考えの中で、とりあえずぼくたちの役に立ちそうところだけ取りだして図式化してみれば、およそ図①のようになります。

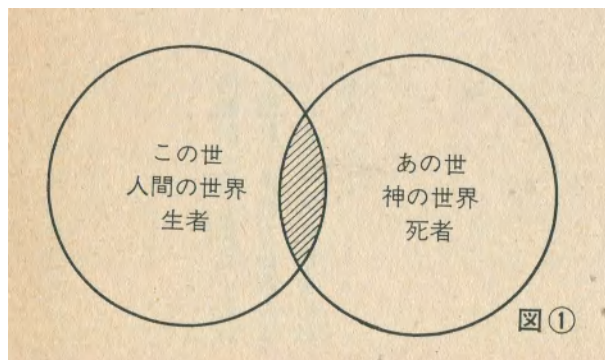
この図にそってリーチの考えを要約してみましょう。

およそ宗教の信仰はどこでも生者と死者を区別し、生者の国である<この世>に対して、死者の国である<あの世>を創り出します。

この世には不完全で死すべき<人間たち>が住んでいるが、あの世には不死の<非-人間(神)>が住んでいます。

しかしこの二つの領域の対立は、そのままでは都合が悪い。別の世界のはるかなる神の存在は、理屈ではわかりますが、親しみがありません。神がいざという時にこちら側の世界の役に立つためには、人間のすぐ近くにいななければならない。そこで宗教は二つの領域の間をつなぐ媒介を用意することになりますが、その境界領域(図①の斜線部分)は<聖>と<穢れ>の両義的な対立をともなった激しいタブーの場となるのです。

境界の領域は、たとえばキリスト教の場合のように聖なるものと穢れとが二極分解して、



聖の側に肉体をもった神（キリスト）、処女である母（聖母マリア）などがいて、穢れの側に神でも人間でもない一群の悪魔がいるという場合もありますが、日本人の固有信仰の場合にはこうした体系化がまだ深刻な影響を与えていないように思われます。つまり妖怪も幽霊もくあの世>とくこの世>、<神の国>とく人間の国>との境界領域をさまよっていて、いずれも程度の差はあれ、聖と穢れの両方のシルシを身につけているようです。

そこでまず比較的わかりやすい幽霊の場合を考えてみましょう。

日本人の伝統的な死生観によれば、人は死ねばこの世（生者の領域）を離れてあの世（死者の領域）へと赴きます。しかしそうはいつでも、死ねば誰でもが気持ちよくあの世へ旅立てるというわけではありません。中にはこの世に気がかりや未練を残したいいわゆる往生際の悪い奴もいますし、さらには激しい怨みをもってこの世を去り難く思っている者もいる。こういう死者たちはあの世にも行けないし、この世にも留まれないので、あの世でもこの世でもない世界（逆にいえばあの世でもこの世でもある世界）に身をおいて、時々闇にまぎれてこの世に顔を出すことになる。この曖昧な領域が図①の斜線の部分です。

もちろん幽霊は死者ですから存在自体がまだ浄化されていない。魂も怨みなどによって曇っている。そこで圧倒的に穢れを背負わされることが多いのですが、中には「子育て幽霊」やある種の継子話のように、死んだ母が超自然的な力を発揮して子を守る話もあります。また落語の「のざらし」のように粹な幽霊の報恩譚もあります。いずれにしても、ここは死者にとって一時しのぎの場ですから、幽霊も気がかりや怨みが晴れば喜んであの世へ去ってゆきます。そしてあの世に行った死者はたいがい時とともに御先祖様（祖霊）と合体して、そのまま神になってしまう。

だからもともと日本の幽霊は神にきわめて近い存在であったと言ってもよいと思います。

ですからこうした幽霊のあの世とこの世との間の往来は、神についての伝統的な考えの中にも生きています。よく知られている通り日本の神は、あの世を支配し遠くから人間の世界を見守るものではなく、祖霊として盆や正月を中心に季節ごとに配置された祭のたびにぼくたちの世界を訪れる親しい存在であったのです。

たとえばかつて富山の子供たちは歳徳神を迎えるためにこんな唄をうたっていました。

正月さん 正月さん  
どこまでござった  
くるくる山の下までござった  
お土産なんだ



榎（かや）や搗栗（かちぐり）、蜜柑（みかん）に昆布  
繭玉（まゆだま）ふってござった。

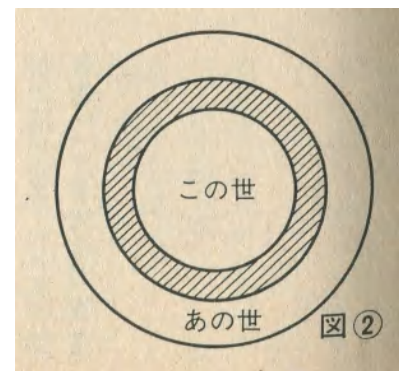
こうして訪れた正月の神は、子供たちにはお年玉を、大人たちには豊かな実りや家内の安全をもたらしたのですが、ただ優しい保護者であるばかりではありませんでした。たとえば男鹿のナマハゲや甕島のトシドンのように鬼そのものの相貌をした荒々しい小正月の訪問者もありましたから、これを迎える人々は身を謹み、家の奥にじっと潜んでいなければなりません。

もちろんこれらの訪問者も、ひとあばれして脅しまわってしまうと、ゆっくりとくつろいで福を授けて帰ってゆくのですから、そこには神そのもののもつ両義性が素朴な形で表現されていたといつてよいでしょう。つまり日本の神は、一方において豊穡の源であり、安全の保護者であるのですが、同時に激しい裁きの神であり、時には理不尽ともみえる怒りを発揮することもあったのです。

かつての人々は、こうした神の両義性を熟知して、一方においては神の来訪を待ちのぞみながら、一方においては神にみだりに出会うことを恐れていました。だからこの矛盾を解決するための上手な仕掛けを待っていました。それがたとえば注連縄（しめなわ）です。つまり神が町や村を訪れた時には、その在所を神木や神輿や井戸や神棚などの決められた数か所に限定し、そこに目印の縄をはって人間もそこにはめったに近づかぬかわりに、神もまたそこから出歩かぬように境界を定めてしまう。

そしてその注連縄の張られた場所こそ、この世（人間の世界）に向かって聞かれたあの世（神の世界）の入り口ですから、あの世でもこの世でもない曖昧な空間（図①の斜線部分）なのです。祭に際して、神はここを訪れ、人々の歓待を受け、恵みを与え、祭の終りとともに去ってゆく。そして祭の後、神がなおもとどまり、日常生活空間を徘徊することは、人間にとってきわめて危険なことから、人々は祭のあいだ神がとどまった正月の飾りをどんど焼きの火で燃やし、盆棚や精霊船をすみやかに川に流して、神にあの世へ帰っていただく。ただしそれでもなお数か所神の国への入り口を残すために、町や村に神社をおき、家に神棚をまつたりするのです。

このような日本人の複雑な神観念を理解するためには、図①を同心円に書きかえて、図②のようなモデルを考えると便利かもしれません。つまり神は祭になると、たとえばゆずりはに乗って神の世界であるあの世から、人間の世界であるこの世までやって来る。しかしいは一挙にやって来るわけではなくて、「くるくる山の下」とか「峠」とか「桐山の坂」とか「お地藏様の門」とかで一休みします。そしてその一休みの場所は、だいたい狭い意味でのこの世であるぼくたちの日常生活空間と、その外側との境界（図①、図②の斜線部分）として意識された特定のシルシつきの場所であることが多いのです。そして神は、こうした境界で一休みした後で、おもむろに日常生活空間内部に設けら



れた神の場である門松や正月棚やお供えの蜜柑の上へやって来るのです。

しかしよく考えてみると、神が身をやすめ、旅の疲れをいやした境界の峠や坂、さらには神木や石こそ、実は天狗や河童や大蛇といった妖怪の出没する恐ろしい場所と奇妙に一致するのではないのでしょうか。

ちょうどキリスト教世界において、神と人間との境界の領域に天使や悪魔がいるように、日本の場合にはそこに妖怪がいる。しかし日本の湯合には、やっかいなことに神と妖怪との区別が必ずしも判然としていません。たとえば、神の中にも崇り神、疫病神という言葉が示す通り、もっぱら恐ろしい禍いをなす神がいます。また神でありながらその本来の姿が鬼であったり蛇であったりする（つまり妖怪である）ものも少なくありません。そして妖怪の方も一方的に災いをもたらす者はむしろ少なく、何かのきっかけでふと変化して、たちまち幸せや宝物をもたらす両義的な存在が多いのです。

このように、日本的信仰の世界においては幽霊と妖怪と神との関係はきわめて複雑です。

初めに見たように話のジャンルとして幽霊話と妖怪譚を区別することはそれほどむずかしくはないようですが、そこから一步踏み込んで神との関係を考え始めると曖昧な領域が広がってきます。しかし実はこの曖昧さが、いちばん大切な問題を含んでいるのですから、ここではそれを性急に切り捨てることは避けようと思います。むしろ妖怪の定義をできるだけ広くとらえて、第Ⅱ章では神や幽霊と境界を共有しているものも含めて妖怪と昔話との関わりを考えます。また第Ⅲ章では、今日的な意味で超自然の能力を発揮する怪獣やロボットのようなSF的存在まで仲間に入れ、妖怪と他界との関わりを考えてみたいと思うのです。

## Ⅱ 昔話と妖怪

昔話の世界には、数多くの妖怪が登場します。ことに昔話の中核をなすと考えられる本格昔話の場合には、鬼、天狗、河童、山姥、猫、狐、狸など枚挙にいとまがありません。

しかしこれらの妖怪の登場する話が、すなわち怪談とか妖怪譚と呼ばれるのかというとまったくそうではない。

そこにはもちろん恐ろしい妖怪との闘いとか、死とか、数々の不思議が展開されるのですが、恐怖が恐怖のまま終わってしまうことはまずありません。恐怖は一時話を全体を覆いつくすかに見えても、最後にはたいてい主人公の手によって解決され、妖怪は退治されてしまいます。そしてさらにその退治された妖怪が後にすばらしい財宝を残し、主人公に幸せをもたらすことも少なくないのです。

こうした昔話の諸相を分類整理し、通常の昔話と妖怪譚を区別することは、当初から昔話研究の難問の一つでした。

たとえば柳田国男は、よく知られた通り完形昔話と派生昔話とを区別しましたが、その中でも妖怪が大きな比重を占める話として完形昔話には「厄難克服」、派生昔話には「化物



話」という二つの話群をあげています。

この二つの話群の相違は、主人公の妖怪に対する態度に起因するといつてよいでしょう。つまり「なら梨とり」や「猿神退治」のような完形昔話の主人公は、山中や村境などで妖怪に会っても冷静にこれと闘い、最後にはその難局を切り抜ける。これに対して「猫と南瓜」「法印と狐」などの派生昔話の主人公は、恐怖に圧倒されて、かろうじて生命を保つというのです。

柳田のこの分類の背後には、昔話を神話的英雄譚の派生と考え、さらに昔話を<完形>と<派生>に分けるといふ、あの壮大な理論が横たわっているのですが、実際には困難も多いようです。

たとえば柳田は「食わず女房」を完形昔話、「化物退治（山姥の糸車）」を派生昔話としているのですが、主人公の知恵と勇氣、そして神の加護の働きのいずれからみても、これは奇妙な選択といえます。

おそらくこのような困難を克服する目的もあって関敬吾は昔話に<動物>、<本格>、<笑>という三分類を提起し、独自の『日本昔話集成』と『大成』をつくり上げたのです。彼の分類は柳田に比べて、確かに平易であり、しかも数多くの話を体系化することに成功しました。しかしその反面柳田の場合のような昔話を位置づける強固な論理を欠いているので、分類の細部には未解決の部分も少なくはありません。

ぼくたちはここで、関が本格昔話と呼んだジャンルを一つの素材として、人間と妖怪との関係を(1)退治譚という敵対関係に向かう系列と、(2)歓待譚という友好関係に向かう系列とに二分して考えてみることにしたいと思います。

そうすると最初に目にとまるのは、異類婚姻譚です。

人間以外の異類が美しい若者や娘に変身して（あるいはそのままの姿で）人間のもとに通う話は、全国各地に数多く分布しています。関はこれをさらに①異類婿 ②異類女房の二つにわけて合計19の話型をあげています。

この話群の顕著な特徴は、異類婿が一般にいまわしいものとされ、主として娘の才覚による妖怪退治譚に終わるのに対し、異類女房はきわめて自然に受け容れられている点でしょう。

もちろん昔話における異類との婚姻は最後まで幸せに終わることはなく、必ず破局が訪れます。異類女房譚の場合の破局は、たいがい夫のタブーの侵犯によって訪れます。たとえば「鶴女房」の場合のように「決して機屋を覗いてくれるな」という禁止を破って、夫が女房の本来の姿を見せると、女房（＝異類）はさみしく泣きながら去ってゆくのです。

関はこの二つの異類婚に難題婿（「絵姿女房」「播磨糸長」など）を加えて、「婚姻」という大きな一項目にまとめていますが、この分類は柳田の



『日本昔話名彙』とも一致します。

ただし柳田の場合にはそこに「幸福なる」という形容詞が一つ加わるところが面白いのです。実際の話を見れば、ほぼすべてが不幸な結末に終わるのに、なぜ「幸福」なのか。これもまた前に述べた通り、昔話を<神話的英雄譚の名残り>と考える柳田の昔話観のなすところと考えなくてはなりません。

『古事記』や『日本書紀』のような神話レベルまで遡れば、異類との婚姻は必ずしもいまわしいものではないのです。そこにはもちろんスサノオとヤマタノオロチの闘いのように妖怪退治譚もありますが、同時に三輪山説話のように目出たい蛇との神婚もある。そして何より海幸山幸の場合には、二代にわたってトヨタマヒメ、イクタマヨリヒメという異類（海神の娘＝ワニ）と契り、カムヤマト・イワレヒコ（神武天皇）を生む。つまり異類（ワニ）との結婚は決しておそろしいものではなく、むしろ天皇族の正統性を示す「幸福なる婚姻」であったというのです。

しかし現実の昔話のレベルでは、こうした神話的な展開は起こりにくい。異類はたとえば美しい若者や美しい娘として登場しても、どこか妖しく、冷たい気味の悪さを残していますし、その正体が知られれば殺害あるいは別離に至り、子孫を残すことはまれです。

ただし異類と人間との結婚はたとえば幸福なものではないにせよ、ふしぎな力をもった子供の「異常誕生」の一つの契機となります。

たとえば、「蛇婿」の宿された子種をおろすモチーフは否定的な形の一例ですが、同じ蛇との婚姻であっても「蛇女房」の中には、宿った子供が異常な能力を発揮する神婚型の話がありますし、「狐女房」「天人女房」の中にも残された子供の不思議な力を説くものがある。鬼と人間との間に生まれた子供が母親の逃走を助けて大活躍する「鬼の子小鍋」の話も、その悲劇的な結末はともかくとして、一つのよい例だろうと思います。

異類婚が<異常誕生>の一つの契機となり、<生まれた子供が特別な力を発揮して妖怪を退治したり、偉業をなしとげる>というタイプの話は多くありませんが、同じ<異常誕生>に関わる話でも子供のない夫婦が神から子供を授かるふしぎを説く話なら全国に数多く分布しています。関は、ほぼ柳田の分類を踏襲して、15の話型を<異常誕生>の項目に分類しています。

関の分類を見ても柳田の分類を見ても、異常誕生で生まれた者は、昔話の主人公の資格をもち、語りのレベルでは決して異類とも妖怪とも呼ばれることはありません。しかしいつも人間を越えた力を持ち、敵としての妖怪と互角以上にわたり合えるパワフルな存在であるばかりでなく、しばしば目に見える異常のシルシを帯びています。

タニシ（「タニシ長者」）、蛇（「蛇息子」）といった異類の姿をしている場合は言うまでもありませんが、たとえば脇の下に蛇のウロコの痣があった（「小泉小太郎」）り、百貫目の金棒を身につけていたり、急激な成長をとげたり、とびぬけて小さかったり、一目でそれとわかることが多いのです。

こうした特徴は、主人公と敵役との間でプラスとマイナスの記号の違いはありますが、妖怪として登場する鬼が角をはやしていたり金棒を特っていたり、河童が皿や甲羅をつけていたりするのと同じ性格の標示記号（シルシ）であるように思われます。



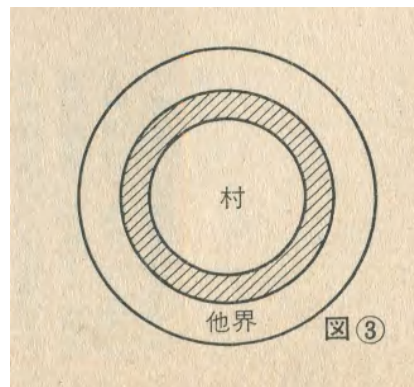
また異常誕生の主人公が、物語の冒頭でおそろしいまでの食欲で親を悩ませたり（「力太郎」「蛇息子」）、人並みはずれた力で村人を脅かしたり傷つけたりして（「手斧息子」）、村を追い出されてしまうことかおりますが、これも、鬼や猿神のような妖怪が村を荒し恐怖をまきちらす行為とほとんど等価であると考えてもよいかもしれません。つまり彼等は、妖怪とは正負まったく逆のシルシを帯びてはいても、妖怪の仲間なのです。

異常誕生の主人公は、もちろん昔話の一つのタイプにすぎず、また異常な誕生が主人公にもたらす能力にも話によって変化があります。しかし同時に、昔話の主人公はたとえ異常誕生によって生まれなくても、たとえば三人兄弟の末っ子であるとか、極端に貧しい家の息子であるとか、怠け者や億病者であるとか、乞食坊主であるとか、何か特別のシルシを身につけていることが多いのです。こうしたシルシは異常誕生の主人公の神の授け子としてのシルシとまったく同じものではありませんが、それと近いものと考えてはできると思います。というのは昔話が主人公に課する試練はなかなか厳しいものであって、何かふしぎな能力とか神の加護のない者には耐えることができません。そしてこうした特別な主人公のシルシこそ、その能力の保持を示していることが多いからなのです。

異常誕生の主人公を一つの典型とする昔話の主人公は、ほとんどその定義上授けられている異常な能力によって、静かに村で暮らすことはできませんから、たとえば鬼退治のような自分にふさわしい冒険を求めて村を出てゆきます。

この冒険の舞台は、山とか海のかなたとか、もう一つの町とか、いずれにせよ主人公の生まれ育った共同体の外側にあります。この外側の世界は神の支配地・死者の世界であれば〈あの世〉なのですが、ふつうは鬼や山姥や大蛇など主人公に敵対的な妖怪の支配する場所が多いので、もう少し広い意味で〈他界〉と呼ぶ方がいでしょう。

そしてこのタイプの新しい展開をもった話を狭義の「妖怪退治譚」と呼んで、もう一度図②と同じ同心円モデルを用いて考えてみましょう。この図では、図②でこの世として示した領域が主人公の生まれた〈村〉となり、〈あの世〉として示された領域が〈他界〉となります。（図③）



村はこうしてみると、境界によって守られた人間的な秩序の場です。昔話の主人公は、たいがいこの秩序に触れたり、なじめなかったりして村を出発して、もう一つの世界へ出てゆきます。しかし彼は必ずしも一挙に村の外側の世界（他界）へたどり着くわけではなく、その途中の境界領域（斜線で示された部分）でもう一つの世界に関する正確な情報を与えられたり、これからの戦いで自分を助けてくれる援助者と出会ったりします。

そのうち援助者を得て敵と闘うパターンは、たとえば「桃の子太郎」や「力太郎」などの場合を考えてみればよいでしょう。

「桃の子太郎」の場合には鬼ヶ島へ向かう途中で、犬、猿、キジが現れてきび団子と引きかえにおともすることを誓います。また「力太郎」の場合には、御堂コ太郎、石コ太郎という力持ちが、それぞれ主人公と力比べをして破れ、弟分になることを約束します。

こうした援助者は昔話の語りのレベルでは主人公を助けて闘い、正の価値をもって語られています。犬、猿、キジは言葉を話すことによって通常の動物の域を越えているし、御堂コ太郎、石コ太郎の方はおそろしい力の持ち主で、力太郎のような異能者はいざ知らず、普通の人間がその怒りにふればたちまち消しとんでしまうでしょう。

つまり昔話の世界では、援助者もまた主人公とは少しちがった意味ではありますが、やはり妖怪の仲間なのです。

またこれは日本の昔話ではそれほど多い例ではありませんが、境界で主人公がすばらしい宝物や情報を手にいれる話があります。

たとえば「聞耳頭巾」などはその典型ですが、それが妖怪退治と結びついた好例は「なら梨とり」です。この話の主人公は、母親の病によく効く梨の実をとり、化物を退治する方法を道の途中で出会った山姥に教えてもらいます。この場合の援助者も、やはり妖怪であることが多いのです。

妖怪退治譚の主人公は、時にはこうした援助者とともに、時にはたった一人で、いよいよもう一つの世界の奥にわけ入って敵と闘います。

その闘いは「桃の子太郎」や「力太郎」のように正面きった力の対決もあれば、「牛方山姥」や「山寺の怪」のように知恵の闘いもあります。また場合によっては「猿神退治」のように、主人公よりも援助者の方が大活躍する話もあります。

つまり闘いのタイプは様々なのですが、大切なことは主人公が必ず敵である妖怪を倒し、勝利することです。

これはほとんど妖怪退治譚の定義にかかわることであるといってもよいでしょう。

妖怪退治譚の主人公は、初めに何か問題をもっていて、そのために村を出ますが、必ず他界での闘いに勝利し、宝や花嫁を手に入れて、村に帰って幸せになります。

しかしここで、日本の昔話を考える上でもう一つ大切なことがあります。それは、昔話の世界では主人公や妖怪だけではなく、他界もまた両義的である。つまり昔話の一方の極に主人公が異類と激しく対立するおそろしい他界としての妖怪退治譚があるとすれば、もう一方の極には主人公が異類によって他界へと導かれ、すばらしい歓待を受けるタイプの話がある。

後者の話はふつう「異郷譚」とよばれ、この場合の他界は桃源郷のような美しい世界として語られることが多いのです。そして日本の昔話の場合には、このタイプの話の方が妖怪退治譚よりも広い分布をもっているように思われます。

こうした異郷は、「天人女房」や「源五郎の天のぼり」のように天上にあることもあるし、「地藏浄土」や「竜宮女房」のように地下や水底にあることもあります。また場合によっては、「見るなの座敷」や「舌切雀」のように山奥の隠れ里のような性格をもつこともあります。いずれの場合も死者の世界であるあの世や敵対する妖怪の住む他界とは微妙な差異と一致点をもっているようです。それらは大体つぎの三点に要約されるのではないでし



ようか。

(1) まず指摘されるのは、このタイプの話の定義にもかかわり、すでに述べたことでもあります。主人公がおおむね異郷で歓待を受けること。もちろんそこには「天人女房」の場合のように、天に昇るとつぎつぎに試練を課す父親が登場する場合がありますが、たいがい得もいわれぬ美しい女と会ったり、山海の珍味に囲まれたり、土産に宝をもらったり、たいへん好遇されます。

昔話を語る方も聞く方も、こういう話を前にするとすっかりよい気分になることが多いので、異郷はさぞ親しみ深いところだろうと考えがちですが、よく考えてみると必ずしもそうではない。たとえば「源五郎の天のぼり」や「天に昇った桶屋」に出てくる雷様は、いくら親切でも角をはやしたり虎の皮のフンドシをしたりした鬼そのものです。この天界に棲む鬼の恐ろしさは、日本の話を例に引くことがなくて恐縮ですが、たとえば「ジャックと豆の木」の巨人を想えば容易に推測できます。また「竜宮女房」や「見るなの座敷」の場合にも、確かに相手は美しい女でしょうが、その正体が蛇やウグイスだと知った時の主人公の気持ちはどうでしょう。つまりいかに楽しく語られていても、異郷は異類（＝妖怪）の世界であり、その異類と最終的に闘うのか、共存するのかが妖怪退治譚と異郷譚との一つの分れ目なのです。

(2) 異郷譚と妖怪退治譚との二つ目の相違点は、語り手の〈もう一つの世界〉に対する態度にあります。つまり一般に妖怪退治譚の場合には、異類たちの世界はまったくの〈自然〉〈無秩序〉〈カオス〉であって、異類たちはひたすら人間世界の秩序を犯し、理不尽な振舞いをするものと決められている。これに対して異郷譚の場合には、異類の世界は人間世界とは別の〈文化〉〈秩序〉〈コスモス〉であって完全なパラレル・ワールドであることが多い。異類は恐れよりも憧れをもって見られているのです。そこは、時には不死と尽きせぬ富の国であり、美と無限の贅沢の国です。

こうした異郷の一つの典型は、「池島太郎」や「竜宮女房」に見られる竜宮でしょう。この美しい水底の国には、地上の世界と同じような秩序があり、中心には支配者としての竜王がいます。この世界は人間界と大変よく似ていますが、一つきわだった速いがあるのは、時間の流れ方です。つまり地上の世界と異郷とでは時間の速度が極端に異なっているので、時には浦島のように竜宮でたった三か月暮らしたつもりが、いつの間にか人間界では三百年たっていたということも起こりかねない。場合によっては、またこれとまったく逆のことも起こります。

しかし日本の昔話を見わたしてみると、これほど大掛りな時間秩序の違いや、竜宮のように偉い支配者を備えた異郷はたくさんはありません。たいていは「ねずみ浄土」や「見るなの座敷」のように、ごく日常的な暮らしの中で、誰もが空間の割れ目をのぞいた時にふと向こう側に行ってしまうような、親しい世界が多いのです。そしてそこに展開される光景はまさに村の日常生活の鏡であり、反対世界であって、〈ハレ〉と〈ケ〉の逆転なのです。そこには日々の労働のかわりにいつまでも終わらぬ祭があり、それ故に主人公はしまいに退屈してしまうのではないのでしょうか。

ですから他界が人間世界（村の暮らし）の反対世界であるという構造は、妖怪退治譚の

場合にも異郷譚の場合にもあまり変わらないように思われます。異類の世界には、いつでも異類の世界にふさわしい秩序が存在するのです。ところが妖怪退治譚の場合には、あくまでも人間の秩序を守る立場で話が展開するので、妖怪の側の論理はすっぱり抜け落ちてしまう。異類はひたすら人間の秩序を乱すカオスの象徴になってしまうのです。

ところが異郷譚の方は、語り手と聞き手の側の憧れがすっかり異郷に反映されてしまいますから、他界の側の秩序は否が応でも強化されて、たとえば「見るなの座敷」の湯合のように、隠れ里は誰一人掃除する者もないのにいつも塵ひとつ落ちていないような印象を受ける。こうした語りの側の恐れと憧れとの極端な対比が、第二の相違点を生み出しているのだと言えないでしょうか。

(3) 異郷譚と妖怪退治譚とを区別する第三番目の点は、主人公と援助者の性格の相違です。すでに何度も述べた通り、妖怪退治譚の主人公の一つの典型は、異常誕生によって生まれた異類のシルシを帯びた英雄です。妖怪は超自然の力を秘めたパワフルな存在ですから、これを倒すためには主人公もまた超自然な力を備えていなければならないのです。これに対して異郷譚の主人公は、異類と対立することはないから、特別強い力を備えている必要はない。せいぜい人より厚い信仰心とか、人や動物に対する優しい心をもっくらいのところでよいのです。しかしこうしたごく普通の人が異郷にたどりつくためには、「浦島太郎」の場合の亀とか「竜宮童子」の場合の蛇や魚などのように、主人公と異郷とをつなぐ契機となる強力な媒介者が必要となる。

この媒介者は、援助者といってもよいのですが、「地蔵浄土」や「ねずみ浄土」の場合のようにむすびや焼餅のような物であってもよいのでちょっとやっかいです。いずれにせよ、海や川のほとりとか、山のねずみ穴の入り口とか、この世と他界をつなぐ入り口で、誰かが主人公をふっと他界の側へ誘いこみ、他界への道のりを案内することがなければ、異郷譚の主人公は向こう側の世界へたどりつけないことが多いのです。

もちろんこうした媒介者としての性格は、昔話の援助者に一般のものであって、妖怪退治譚の場合にもそれは充分発揮されます。たとえば「なら梨とり」の山姥の助言などはその最たるものでしょう。しかし妖怪退治譚の場合には、他界に向かおうとする主人公の意志は当初からきわめて強く、他界での妖怪との闘いも熾烈ですから、媒介者は主人公の営為を側面から援助するという性格が強くなるのでしょう。そしてその逆に、他界での異類との葛藤のない異郷譚の場合には、援助者は後方に退き、ただ主人公と他界とを繋ぐきっかけだけが残されるように思われるのです。

以上、昔話の妖怪退治譚と異郷譚とを二つの極として、妖怪とその棲み家である他界あるいは異郷の問題を考えてみましたが、当然これだけですべてがかたづくわけではありません。たとえば狐話のように本来共同体のはずれ（境界領域）を舞台とする妖怪譚はどうなるのか、「猫壇家」や「猫の浄瑠璃」のように人間と妖怪とが共生している話はどうか考えたらよいのかなど宿題はいくつか残りましたが、最後にもう一度くり返しておきたいことがあります。それは妖怪と他界のもつ両義性の問題です。

昔話の世界で、妖怪と他界が同時に恐れと憧れの対象であり、そのどちらかが切り捨てられて一つの極に話が収斂すると＜妖怪退治譚＞か＜異郷譚＞になるという構造はすでにみました。しかし昔話の世界では、妖怪も他界もいつでも同義的なのであって、話が完全に一つの極だけででき上がることは少ないのです。

たとえば妖怪退治譚の典型のように考えられる「桃の子太郎」や「一寸法師」にしても、鬼はいったん退治されてしまえば、後に宝や打ち出の小槌を残して主人公を幸せに導きます。また異郷譚の場合にも一度異郷と関わりをもった者は、約束を守りその関わりを失わない限り幸せですが、タブーを破ると一挙に不幸になることが多いのです。

ましてこの二つのタイプの間位置する話の中には、妖怪と他界の同義性を中核とする話がいくらかもあります。たとえば「宝化物」や「とっつくひっつく」などは、その典型でしょう。いずれも怖いはずの妖怪が実は隠された宝であったという話です。

いずれにせよ昔話の世界には、さまざまのタイプの妖怪が登場します。ある意味では、妖怪ぬきの本格昔話は成立しないといってもよいでしょう。しかし当然のことながら、妖怪が登場すれば、それが全ていわゆる「妖怪譚」になるわけではありません。それではいったい何か「妖怪譚」の決め手になるのかといえば、やはりもう一度柳田国男に帰ってみるのがよいように思われます。つまり彼が＜完形昔話＞と呼んだような超自然的な能力をもつ主人公の話には、原則として妖怪に対する恐れはないのです。妖怪を恐れるのは、ただの人間である証拠です。こわい、おそろしい話は人間を主人公とした＜派生昔話＞、＜世間話＞の側にあるといってもよいのではないのでしょうか。

### III 墓場の鬼太郎とオバケのQ太郎

妖怪と他界の問題を歴史の中に閉じこめてしまうことなく、ぼくたちの時代に解き放つための一つの大切な手がかりは、戦後の子供文化、ことに漫画、アニメ、SF Xの中にもあります。

たとえばテレビの場合、いわゆる妖怪、オバケものの比重はそれほど高くはない。しかしその仲間に魔女や怪獣を加え、さらにロボットものの一部を加えてみると最も視聴率の高い子供番組の重要なジャンルになってきます。

なぜ妖怪が子供たちにそれほど支持されるのか。ここではその全てを分析し尽くすことはできませんが、水木しげるの『墓場の鬼太郎』と藤子不二雄の『オバケのQ太郎』という二つの代表的な作品を中心に、妖怪と他界との問題をもう一度考え直してみたいと思います。この二つの作品はともに正面から妖怪を主人公としてとらえている点で大変ユニークですが、主人公にはかなりちがった性格が見られるのです。

まず水木しげるの『墓場の鬼太郎』は、出発点となった紙芝居はともかく、その作品としての成長の過程ではかなり伝統的な妖怪論を踏まえて物語世界を広げていった、構造の明確な作品です。

主人公の鬼太郎の出自は漫画の第一話「鬼太郎の誕生」にも詳しく述べられていますが、幽霊族という人間以前の先住異種族に属します。「幽霊」という言葉が死者との関わりの中でどういう位置を占めるのか、少し気がかりですが、人間や後からやって来た民族に追わ

れて他界に隠れた者が妖怪になるという設定そのものは、柳田国男の山人論をまつまでもなく、ゲルマンやケルトの小人や妖精伝承に見られるように普遍的な性格のものです。

また鬼太郎が単なる幽霊族（妖怪）ではなく、父と母の死とともに人間によって育てられ六年ほどのあいだ人間社会で生活を送ったということは、鬼太郎をちょうど人間と妖怪との中間＝媒介的存在として位置させる仕掛けとしても役立っています。

つまり鬼太郎は、砂かけ婆、一反もめん、子泣き爺といった他の妖怪だちと親しく交わり、死者の国である地獄とも自由に交通できますが、同時に妖怪にとってタブーである白昼に人間の世界を徘徊することも可能である。つまり『墓場の鬼太郎』とは、読者たちが主人公のこうした媒介的性格を利用して、自分たちのむこう側に広がるもう一つの世界をかいまみる物語といってもよいのでしょう。

おそらくは鬼太郎の方も自分の両義的な性格を十分に心得ていて、人間の世界から遠からず近からずの墓場に続く境界の領域に住んでいます。そして人間社会に現れる時には、ひっそりと目立たぬようにやって来る。

しかしもっとも大切なのは、鬼太郎との交信を保証する妖怪ポストの存在です。ここに、何か困ったことがあると子供たちが手紙を入れる。するとしばらくして鬼太郎が下駄の音とともにやって来る。この霊界ポストこそ、民俗学にもなじみの深い日常生活の中に開かれた他界への入り口であり、これもまた寺の裏などの境界に位置しているのです。

鬼太郎は、背景に妖怪や死者の世界を率いていても、終始一貫して境界的な存在なのです。そして何か内側の共同体にピンチが訪れると、外側の世界の仲間と一緒に風のように現れて危機を救い、また風のように去ってゆく。ちょうどシェーンのようなウエスタンのヒーローや時代劇の用心棒のようなくさすらいの援助者>なのです。

これに対して藤子不二雄の『オバケのQ太郎』の方は、他界論的にもずいぶん違った性格をもっています。やはりその出自を知るために漫画の第一話「Qちゃん誕生」を開くと、いきなり大きな卵が登場して中からQ太郎がビョーンと飛び出してくる。なんとも乱暴な出だしですが、とにかくオバケの国は空の上にもあるらしい。

第二巻ではある日突然二階に木の葉の手紙が舞い下りて、Q太郎の両親と妹がやってきます。そしてまず妹のP子が界外留学、さらには弟のO次郎、ガール・フレンドのU子、アメリカのオバケのドロンパの計四名が、主人公の正太の家の近所に位みつき子供たちに負けないワンパク集団を形成してしまいます。

おそらくは作者自身も当初は予想していなかったに違いないこうした発展は、一見妖怪に対するルール違反をしめすようですが、その底流には人間と異類との交渉に関するきわめて正統的な理解が伺われます。

そのことは同じ藤子不二雄のあと二つのタイプの作品『ドラえもん』と『怪物くん』とを考えあわせてみればよくわかります。

たとえば『ドラえもん』は、主人公のび太少年のあまりのダメ少年ぶりを気づかって、曾孫のセワシ君が二十二世紀の未来から送り届けたネコ型ロボットです。このロボットはもちろん妖怪ではありませんが、自分の意志と感情をもち、超自然に近いふしぎな能力をもっています。

かつての怪談にも夜中に一人歩きする人形とか、フランケンシュタイン型の人造の異類が登場しましたが、ドラえもんにはまったくそうしたこわさ、不気味さはありません。素直に物語世界にとけ込んでいます。そしてこの自然さは、「せむしの仔馬」や「聞耳頭巾」で仔馬や狐が親しく主人公に話しかけ、手をさしのべるのとまったく同じです。

ただ一つ違うのは、昔話の世界の援助者が空を飛んだり、動物の言葉を話したりする能力を主人公に授けるのは、まったく魔法の力によるのですが、ドラえもんの場合には、<タケコプター>や<どこでもドア>といった道具がすべて科学の所産であるということです。つまり科学が想像力の世界でかつての魔法と同じ役割を果たし、新しいタイプの昔話を生み出しているのだと言えないこともないのです。

ドラえもんを妖怪と同じ枠組で考えることは、おそらくかなりの抵抗をひき起こすかもしれません。しかし同じ藤子作品でも『怪物くん』の場合には、まったく問題はないでしょう。怪物くんは、怪物ランドの怪物大王の息子であり、正真正明の妖怪なのです。彼はある夜、主人公のヒロシ少年のアパートの隣りに引っ越してきます。怪物くんの屋敷は町の中にありますが、かなり大きくて怪物くんの他にもドラキュラ、フランケンシュタイン、狼男の三人の怪物が住み、さらに毎回新手の怪物がやって来ます。

この三つの作品を登場人物の構造からみると、主人公はいつも少し頼りない（ちょうど昔話の主人公の末っ子のような）少年であって、そのとりまきにワンパク仲間がいる。その仲間たちの引き越さず騒動をドラえもん、オバQ、怪物くんといった援助者が介入して解決するという共通点をもっています。この点では水本しげるの『墓場の鬼太郎』も大筋はよく似ていると言えないこともありません。

しかし藤子不二雄の作品が、鬼太郎の場合とまったく違うのは、他界との関わり方です。鬼太郎がいつも異類としてのシルシを鮮明にして、子供たちとは一線を画した境界に住んでいるのに対して、藤子作品の異類は子供たちの住んでいる町の内部に同居しています。

たしかにドラえもんもオバQも怪物くんも、異類である以上、共同体の外側に「二十二世紀」とか「オバケの世界」とか「怪物ランド」とか本来の棲み家（他界）をもっています。そしてその棲み家は鬼太郎の場合の死者や妖怪の世界と等価であって、彼等のふしぎな力の根源なのです。しかし彼等が子供たちの世界になじみ、同化し、その内側の世界に住みつくことは、彼等のふしぎな力と物語そのものの性格をすっかり変えてしまうように思われます。

こうした変質の度合いがもっとも激しいのは、オバQの場合です。Q太郎はオバケにふさわしい白装束に身をつつみ、本当ならかなり怖いはずの大目玉、大口をしています。子供たちは少しも恐れない。その最大の原因はもちろん作者のキャラクターづくりの巧みさなのでしょうが、物語構造の上から考えると、Q太郎がオバケでありながら、オバケの世界とほとんど縁を切ってしまったことによるのです。だから姿を消すことのほか、あまり化け方を知らない。おまけに犬嫌いという欠陥をもち、はじめのうちこそ一通り援助者としての役割を果たしますが、しだいに話の型が決まってくると、すっかりトラブル・メーカーのトリックスター（いたずら者）としての役割が固定してきます。

オバケの世界（他界）はオバケの力の根源ですから、そこと縁を切った妖怪などお皿の

水のなくなった河童同様に無力なのです。そしてQ太郎はこの無力さと交換に、ちょうどペットが人間に対して与えるような異類の安心感と共存可能性を人間に示すことになるのです。

オバQは本来オバケですから、人間と一つ屋根の下に暮らすためにこんな工夫が必要になる。これに対してドラえもんのふしぎな力の根源は科学という衛生無害な明るい知識ですから、物語の展開ははるかに自由です。

ドラえもんは、のび太の家という日常空間に暮らしながら、必要とあればただちに四次元ポケットに手をつつこんで未来の発明品をとり出し、机の抽出しに仕掛けられたタイム・マシンによって異次元の旅をする。

このポケットと机の抽出しこそドラえもんの力の源であり、こちら側の世界からあちら側の世界へと開かれた入り口なのです。この仕掛けのおかげでドラえもんは、縦横に援助者として活躍し力を発揮することができるのです。この力は鬼太郎の死者や妖怪を背後に控えた力と充分対抗できるほど強力であると言ってよいでしょう。この力によって援助者ドラえもんワンパク少年グループの行動に幅が生まれ、『宇宙開拓史』や『魔界大冒険』といった長編が可能になったのだと思います。

さて三つ目の怪物くんは、オバQやドラえもんと違って、子供たちと同じ町内に住みながら独立した一家を構えています。これは町内という日常空間の中に他界を設けることですから、怪物くんのパワーを維持するためには大変有効な仕掛けです。しかしその反面怪物くんと町の日常生活との関係を危くしてしまいます。怪物くんが活躍すればするほど、町の人だちとは普通に行き来することができなくなる。だからワンパク・グループはすっかり影をひそめ、ほとんどヒロシー人になってしまう。そのかわり毎回のよう新しい怪物が登場する他界中心の物語が展開されることになるのです。

水木しげるの『鬼太郎』を境界領域の妖怪、藤子不二雄の三作品を共同体の内側に共存する妖怪として考えることは、いささか図式的すぎるかもしれませんが、こうした視点から子供たちからきわめて強い支持を受けた他の作品（たとえば『魔法使いサリー』から『クリミー・マミに至る魔女や変身少女、『グーグー・ガンモ』のふしぎな鳥、『ドクター・スランプ』のアラレなど）を考える上で、かなりの有効性をもつことは否定できません。

そしてさらに同じ妖怪であっても、外側から内側に向かっておし寄せてくる怪獣『ゴジラ』『ウルトラマン』『仮面ライダー』のことを考えてみれば、もう少し明確に今日の妖怪と他界の構造が見えてくると思うのですが、いかがでしょうか。かつて今も、妖怪はぼくたちの近くにすみ、人間を脅かし魅了し続けて、平板な生活に奥行きを与え、活性化し続けているように思えるのです。

これは、「民話の手帖・28号」（1986年・国土社）に収められた小論「妖怪たちのいるところ」に加筆したものです。