

中日両国における妖怪文化現状の違いと原因の分析 —妖怪の娯楽化を中心に—

馬鋭

1. はじめに

21世紀の中国では、急速な経済成長が続いている。また、中国共産党第十七次全国代表大会における報告（2007）によると、文化事業や文化産業を発展させるという目標が今後しばらくの間存在し続けるという。その中で芸術、アニメやゲームなどの領域に具体的に言及している。確かに、現在のゲーム産業の市場現象として、「陰陽師」や「原神」などの中国で開発されたゲームが海外でも人気を集めていることが挙げられるが、それらには日本文化の要素が頻繁に出現している。「陰陽師」を例として注目したいのは、妖怪文化により国内で成功を得たゲームは主に日本の妖怪が登場していることである。中国はもともと『山海経』などの妖怪に関する記述があり、豊富な妖怪文化を持つと言える。また天狗や魑魅魍魎など中国から転入した日本妖怪も少数ではない。しかし現状から見ると、中国の妖怪より日本の妖怪たちのほうが世界中で人気を集めていることは事実である。この違いはどこから生じたのであろうか。本稿では日本妖怪の娯楽化の発展史について調査し、中日両国の妖怪文化を比較し分析する。

2. 中国の妖怪文化の現状

中日両国における妖怪文化現状の違いを明らかにするために、まずは両国の妖怪文化に関する現状を明確にしなければならない。妖怪文化が繁盛している日本に対して、中国の妖怪文化の現状はどうであろうか。

中国の妖怪文化の現状を知るために、2021年6月12日に、54人の吉林大学の学生を対象として、中国の若者の妖怪に関する意識についてインターネットでアンケート調査を行った。まず、中国の若者は妖怪に関してどう考えているかを見てみよう。妖怪と言えば何を思い浮かべるかという質問に対する回答の結果を表1に示す。

表 1. 中国の若者の妖怪のイメージ

イメージ	人数	比率
『西遊記』に登場した妖怪	12	22.2%
『山海経』に記録した妖怪	21	38.8%
幽霊や鬼みみたいな怖い存在	3	5.5%
座敷童子や、河童などのような日式妖怪	18	33.3%
そのほか	0	0%

このアンケートの結果から、妖怪というと、5割以上の若者は『西遊記』や『山海経』などの中国の古書に登場する妖怪、3割の若者は日本の妖怪がすぐ頭に浮かぶということがわかる。つまり、中国で多数の若者は中国の妖怪を知っていると言える。しかし、同じアンケートで具体的な中国の妖怪と日本の妖怪のどちらをより詳しく知っているかという質問に、日本の妖怪に詳しいと選んだ比率は53.7%を超えている。また、日

本の妖怪を対象とするゲームに接触したことがある人は96.2%を占めている。それに対して、中国の妖怪を対象とするゲームに接触したことがある人は14.8%にとどまる。したがって、中国のゲームにより日本の妖怪文化が今の若者たちに知られていると結論付けられる。

2.1. 「陰陽師」

日本の妖怪文化を伝播するに大きな役割を果たしたのは「陰陽師」というゲームであると思われる。「陰陽師」というゲームは2016年9月2日、中国のオンラインゲーム会社NetEase（網易）により開発されたスマートフォン向けゲームアプリである。日本では2017年2月23日にサービスが開始された。2021年12月23日午前10時でのダウンロード数は中国全国で2.5億を超え、中国の若者によく知られている。このゲームの設定は人と妖怪が共存していたある時代に、もとより陰界に属していた魍魎魍魎が、恐怖に慄く人々に潜んで機会を伺い、陽界の秩序が危機にさらされていたという世界観で、陰陽師という主人公が妖怪の仲間とともに、魍魎魍魎と戦うストーリーである。表2はそのゲームに登場した妖怪たちをいくつかをあげて、その原型と出典を整理したものである

表2. 「陰陽師」というゲームに登場した妖怪とその出典（2021年6月まで）

キャラクター名	原型	出典
塗壁	塗り壁	ゲゲゲの鬼太郎
二口女	二口女	『絵本百物語』
烟烟罗	煙々羅	『今昔百鬼拾遺』
青行灯	青行灯	『今昔百鬼拾遺』
般若	般若の面	『源氏物語』
以津真天	以津真天	『今昔画図続百鬼』
閻魔	閻魔王	アヴェスター
鬼使黒, 鬼使白	白黒無常	中国の民間神話

表2のように、中国やインドの妖怪も含まれているが、大部分が日本の妖怪である。そして平安時代の『源氏物語』から、江戸時代の『絵本百物語』、さらに近代の『ゲゲゲの鬼太郎』まで、歴史的に幅広い妖怪がゲームに登場している。数多くの妖怪がゲームのキャラクターとなり、今このゲームにより人々に楽しまれている。つまり、中国のゲーム界で、娯楽としての妖怪は主に日本の妖怪であると言えるだろう。それに対して、中国の妖怪が大規模にゲームなどの媒体により娯楽の対象とされることはあまり見られない。そこで、この違いはどこから生じたかを確認するため、本稿は「娯楽化」を中心として、中日両国の妖怪文化を比較することを目的とする。ここまで中国の妖怪文化の現状は明らかにしたが、では、日本の妖怪文化の現状はどうであろうか。

3. 日本の妖怪文化

妖怪は古くから日本文化の至る所にある。日本に伝存する最古の正史の『日本書紀』や平安時代の説話集の『今昔物語』といった書籍の中にも記載されている。さらに、新型コロナウイルスが世界に大きな影響を与えている今、コロナ退散願いとしての妖怪「アマビエ」はネットを中心に注目を集めている。イラストを描いてネットに投稿する「アマビエチャレンジ」が流行し、厚生労働省ホームページでもアマビエアイコンが見られる。



図 1. 厚生労働省が作成した新アイコン
(出典：厚生労働省ホームページ)

このように日本の妖怪文化の現状は日常生活に浸透し繫盛していると言っても過言ではなからう。実際に日本妖怪は長い歴史を持っているが、最初から今のように日常生活の隅々どこでも見られたというわけではない。では、日本の妖怪はどのように発展してきたのだろうか。ここで日本妖怪の娯楽化への過程を起源、カテゴリー化と造形化、近代メディアによる娯楽化という四つのステージで明らかにしたい。

3.1. 日本妖怪の起源

日本妖怪の起源を研究するなら、まずその定義を明らかにする必要がある。『スーパー大辞林 3.0』では、妖怪は「日常の経験や理解を超えた不思議な存在や現象、山姥・天狗・一つ目小僧・海坊主・河童・雪女など」と定義されている。しかし、小松 (2006) の指摘するように、「妖怪」という言葉は、一般的な人々にとっても、研究者にとってさえも、意味があやふやで、大辞林に載るような定義は、最も広い意味での定義である。また、中国の「鬼」、西洋のドラゴンや精霊など、こうした定義の妖怪に相当する事柄はどのような社会にも存在していて、範囲が大きすぎる。もし、あらゆる不思議な存在や現象を対象とすると、研究にも大きな困難をもたらす。このように、日本の妖怪を研究対象とする場合に、その対象 (日本の妖怪) をはっきり定義するのは難しいと言える。また、フォスター (2017) も妖怪の歴史は記述・定義を試行錯誤する歴史だと主張し、あえて定義をしていない。

学術研究における妖怪の定義は難しいが、妖怪のとらえ方から妖怪の概念を覗き見ることができると思われる。柳田 (1977) は妖怪について、恐怖感のもっとも原始的な形で、恐怖や畏怖の感情から生み出されて変化しているものと指摘している。柳田とほぼ同じく、小松 (2007) は妖怪の正体を恐怖に結びついた超越的現象・存在と定義している。いずれにしても、恐怖という言葉が含まれている。また、小松 (2006) は怪異な自然現象から「出来事としての妖怪」 (現象一妖怪) が生じたことを指摘し、恐怖や不安、神秘感などから生み出されたものだと分析している。ここで具体的な例として小豆洗いを挙げよう。昔の時、山の小屋に泊る人々は、夜中に、近くの川から、反復する小豆を洗っているときの音が聞こえた。翌日、その川にでかけて音の原因を調べたがわからなかった。このような怪異現象に対し、恐怖や不安などの感情が生み出されていた人々は、この怪異現象を「小豆洗い」と名付け、出来事としての妖怪が創造された。上述のように、日本妖怪の起源について、古代の日本人は怪異現象に対する恐怖感や不安感により、怪異現象に名を付け、出来事としての妖怪を作ったと結論付けられる。ここで注目したいのは名付けという現象である。名付けられたからこそ、怪異現象を体験した人々は他の人に語り伝えていくことができるようになった。小松 (2006) は様々な怪異現象の名付けを怪異現象の「共有化」と見なし、「日本における豊かな妖怪文化が花開く基礎だ」と主張している。以上をまとめると、人々は恐ろしい怪異現象に名前を付けたあと、他の人々に共有されることから、出来事としての妖怪が認識されたことが妖怪の起源と言

えよう。

3.2. 妖怪のカテゴリー化

古代の日本人は怪異現象に名前を付けることによって、その体験を他者と共有することができたが、その時の人々にとっては、今私たちの知っている妖怪のキャラクターではなく、ただ名付けられた怪異現象である。つまり、その時の妖怪は、小松の言う「出来事としての妖怪」のステージに留まっていると言える。しかし、単なる出来事としての妖怪だけでは妖怪の娯楽化の条件を満たすことができない。なぜかという、妖怪はカテゴリー化されたことで娯楽化につながったからである。カテゴリー化されなければ人々は妖怪という特別なものを意識することができず、勿論利用し娯楽することもできなかったと言っても過言ではなかろう。では、人々の妖怪に対する意識はどのようにカテゴリーされた妖怪のステージに入ってきたのだろうか。

フォスター（2017）は妖怪のカテゴリーが出現する要因について、「百科事典的もの」と「遊戯的なもの」二つの方式から妖怪特自のカテゴリーが誕生してきたと指摘している。

まず、妖怪は百科事典の形式により、カテゴリー化され記録されていた。妖怪の百科事典というと、やはり鳥山石燕の『画図百鬼夜行』である。『画図百鬼夜行』は日本において最初の妖怪図鑑として、妖怪を詳細に整理し、一ページに一つずつ描いた。その背景としてそれ以前に発行された、日本初の絵入り百科事典とされる『訓蒙図彙』は天文地理や畜獣禽鳥、樹竹花草などの様々な内容によって構成されている。その中には狐や狸など神秘的な現象に関連がある動物も登場する。ただし、妖怪とされるものは入っていない。『訓蒙図彙』の体裁と様式は大衆的な想像力の琴線に触れ、長く残る音響を引き出したのだとフォスターは主張している。『訓蒙図彙』のおかげで、百科事典的ものが人々に認識され、この後の妖怪に関する百科事典の出現に影響を与えたと考えられる。

『訓蒙図彙』の後、妖怪が個別に立項されている『和漢三才図会』などの百科事典が出現した。また、百物語に影響され、最後に妖怪だけを目録の対象として扱った百科事典『画図百鬼夜行』が誕生した。

また、『訓蒙図彙』の誕生した江戸時代に、人々が怪談、つまり幽霊話や不思議な物語を語り合うために集まる実践が盛んにおこなわれていた。これは百物語という遊戯である。参加者が順に怪談を語って楽しむ会である百物語は、怪異的な体験を共有することに重要な役割を果たしている。つまり、フォスター（2017）の書いたように、百物語を実践することによって、人々は奇妙な物語のすべてが属する特有のカテゴリーがあることを確信したのである。独自のカテゴリーが認識されたからこそ、妖怪が人々に利用され、娯楽化される存在となったと言っても過言ではなかろう。

このように、妖怪を対象として扱った百科事典方式と百物語のように妖怪話を語って楽しむ遊戯方式により、妖怪は怪異現象と関連する「出来事としての妖怪」から離脱し、独自のカテゴリーを有する存在となり、妖怪図鑑に描き込まれて認識されるようになった。また、妖怪の存在の認識だけではなく、そのイラストがある妖怪図鑑の出現は妖怪の娯楽化にも大きく役に立った。それは妖怪の造形化である。

3.3. 妖怪の造形化

カテゴリー化の他に、造形化も妖怪の娯楽化への手がかりといえる。小松（2006）によると、日本では、古来、神社に祭り上げた好ましい神々も、その神像を描く習慣が生まれなかったため、その影響で、邪悪な神々ともいいうる妖怪の造形もなされなかった

という。つまり、古代の日本の妖怪は見ることができなく、見てはいけない存在だったといえる。しかし、中世になると、大部分の貴族や僧侶、商人が住む京都で、「絵巻」という表現方法が開発され、物語として妖怪が描かれるようになった。絵巻とは、時間を追って推移する出来事を、横に長い画面に連続して描いたものを言う。藤澤（2010）は絵巻について、『源氏物語』などの文学を絵画化したものを「物語絵巻」、事実や伝承に基づいて描いたものを「説話絵巻」などと区別している。いずれにしても、妖怪を主役とする文学や伝聞があるので、妖怪の描写が含まれている。例えば、大江山酒吞童子の伝説や、『常陸国風土記』に記載された土蜘蛛の物語が『大江山絵巻』や『土蜘蛛草紙』などの妖怪退治をテーマにした絵物語となり、庶民たちに享受されるようになった。

また同じように、『今昔物語』において百鬼夜行は、夜中に都を練り歩く悪霊の進行、危険性を表象するもの、禁じられたものであり、預言不能で、人間や文化による統制の範囲外にあったものという記録がある、つまり、見てはならないものであったと考えられる。しかしその後、『百鬼夜行絵巻』に表現され、見るができるようになり、楽しんで鑑賞されるものになった。さらに、前節で述べたように、妖怪の百科事典的なもの、日本初の妖怪図鑑としての『画図百鬼夜行』ができたため、妖怪は完全に造形化された存在となった。また、当時の百物語に刺激され、数多くの出来事としての妖怪も次々造形化されてきた。小松（2006）は、「日本の妖怪文化は、妖怪の造形化とともに全盛期を迎えたと言えるだろう」と述べている。

では、造形化はどのように妖怪の娯楽化に影響しているのだろうか。まず「娯楽化」とは何かを定義しなければならない。第 3.1 節で指摘したように、妖怪は人々の怪異現象に対する恐怖や不安、神秘感などから生み出されたものであり、恐怖に結びついた超越的存在と言える。したがって、妖怪の娯楽化はある意味では「恐怖」を娯楽化することであるといえる。香川（2006）はメディアを通じて恐怖の表象が人々のあいだに共有され、それを擬似的に楽しんでよいという合意形成が得られたときに、ようやく「恐怖」は遊戯化されると述べている。つまり、妖怪の娯楽化は妖怪がメディアにより人々に共有され、リアリティとは切り離されたものと見なされて、娯楽の題材となっていった過程だと考えられる。こうして見ると、造形化が妖怪の娯楽化にどのような貢献をしたかという問題がみえてくる。妖怪絵巻や妖怪図鑑はメディアの役割を果たし、造形された妖怪はそのメディアにより、人々に伝えられ、共有されたのである。そして、伝えられた妖怪の造形されたイメージは娯楽の題材となったのである。

確かに、江戸時代に数多くの妖怪図鑑が刊行された後、作者たちや浮世絵師の想像力が刺激され、妖怪の登場する絵草紙や優れた妖怪画がたくさん創造された。このような妖怪の造形化により、絵巻や妖怪画に登場した妖怪の姿が人々に知られ、江戸時代から着物や屏風、印籠のデザインなどの日常用品、様々な領域に進出した。勿論、ゲームの領域にも妖怪の姿が見られる。『百種怪談妖物双六』は怪談が流行する江戸時代の風俗を描いた双六のひとつである。振り出しは子どもたちが百物語をしている場面、上がりは「古御所の妖猫」になっている。お岩、海坊主、一本足などの妖怪達が各マスに鮮やかな絵とともに配されていることから妖怪が完全に娯楽の題材になっていたと証明できるだろう。



図 2. 百種怪談妖物双六

(出典：本の万華鏡『紙の上の旅・人・風俗—江戸の双六』)

要するに、妖怪はカテゴリー化と造形化により、妖怪という特別なものが認識され、その姿が人々に知られていった。また、江戸時代以降、造形された妖怪は娯楽や生活など様々な領域に進出した。しかし、その進出は江戸時代に留まるわけではなく、近代に入ると新たな意味を与えられた。

3.4. 近代メディアによる娯楽化

近代における日本妖怪といえば、水木しげるである。水木しげるは妖怪に関する漫画を描き、研究や記述も行う現代の日本において最も有名な人物である。フォスター（2017）は水木しげるの成功について、『画図百鬼夜行』を創造した石燕のように、同時代の大衆メディアを利用し、遊戯方式と百科事典方式のあいだの経路を周到に歩んでいると指摘している。つまり、百科事典と遊戯二つの方式を利用し妖怪文化を伝播したのである。ここでの大衆メディアとは小説、漫画などの形式である。代表作としての『ゲゲゲの鬼太郎』には石燕や柳田らが記録した妖怪のキャラクターが多く登場しているが、フォスター（2017）は、水木しげるはそのキャラクターに故郷や戦時中に関する体験といった個人的な回想を加えたと指摘している。自分の回想が加えられたことによって、妖怪はもう簡単な見た目で姿がおかしいキャラクターではなく、故郷の記憶と戦争の体験に繋がっているものである。水木しげるの妖怪を見ると、故郷や戦時中の記憶が喚起される。このことから水木しげるは「ノスタルジック」な意味を付け加えたとフォスター（2017）は指摘している。実際に近代以来、欧米諸国の科学技術に影響され、妖怪は非科学と見なされ、徐々に人々の視界から消えていた。しかし、第二次世界大戦の後、戦敗国の日本人は、自国の国民意識は何に託すべきかと迷っていた。その時、水木しげるがノスタルジックな意味を加えた日本の妖怪を再び人々の目の前に出現させた。また、フォスター（2017）は近代メディアのおかげで、水木妖怪は全国的な露出ができ、国土景観としての妖怪となったと結論づけている。つまり、この時代の水木しげる妖怪はもう国民の集会的記憶の一部になったと言える。

80年代から90年代の妖怪ブームと90年代後半のJホラーや妖怪映画からも近代

メディアの存在を見ることができる。『リング』や『妖怪大戦争』の上映と成功は妖怪が近代メディアにより、深く娯楽化してきたことを証明しているのではないだろうか。ここで注目したいのは、『妖怪大戦争』という映画において、妖怪は恐怖の象徴ではなく、主人公とともに、外から来た魔物と戦う仲間になっているということである。これも上で述べた国民意識を体現しているといえる。

また、近代以来の日本妖怪は「村おこし」のマスコットとして、ブランドから広告まで進出している。「かむてん」は山形県新庄市のゆるキャラで、神室山という山に住んでいるおじいちゃん天狗である。地元の人から「かむてんの鼻を触ると幸せになれる」と親しまれている。「かむてん」に見られるように、天狗は子どもをさらう恐怖の存在から鼻に触ると幸せになれると信じられるマスコットキャラクターとなった。このような恐るべきものではない、心地のよさそうな漫画風キャラクターのマスコットは近代における娯楽化のもう一つの証拠となり得ると考えられる。



図3. 新庄市公式イメージキャラクター かむてん
(出典：新庄市ホームページ)

本節の考察をまとめると、日本の妖怪は人々の怪異現象に対する恐怖感や不安感により、怪異現象への名付けを通して、創造されたものである。名付けられた妖怪はカテゴリー化とともに、造形化され、少しずつ恐怖の象徴から楽しむことができるような存在になった。また、絵巻や近代メディアなどの媒体により、大衆化され、幅広く伝播されてきたと言える。日本の妖怪の娯楽化は、このように恐怖に直面し、造形化されることにより、妖怪が捉えられるようになる形で、娯楽の題材として利用される過程である。では、中国の場合はどうであろうか。

4. 中国の妖怪文化

4.1. 中国の妖怪の起源

「妖怪」という言葉が中国でもっとも古く記載されたのは4世紀に東晋の干宝が著した志怪小説集『搜神記』である。

妖怪者、盖精气之依物者也。气乱于中，物变于外，形神氣質，表里之用也。
妖怪とは、万物と同じ「気」に憑依されものである。しかし、体内の気が混乱したため、外見も変わっている。気の混乱に伴い、奇怪な自然現象が出現す

る。

(訳は筆者による)

古代の中国では世間のあらゆるものは「気」というものから構成されると信じられていた。妖怪はその気が乱れたもので、外見も自然万物と異なっている。また、妖怪を通じて、禍福を予言することができると思われていた。つまり、日本妖怪の起源と異なり、この時期の中国の妖怪は怪異現象から出来事としての妖怪が生じたのではなく、もともと実在的な客体だったと言える。

もう一つ注目したいのは、この妖怪を定義する『搜神記』は志怪小説集と見なされていることである。志怪小説とは、鬼怪に関する怪異的な物語を記録する中国古典小説形式の一つである。それ以外にも、奇怪な動植物と異人を記録する地理博物体の志怪小説がある。鄭偲琳(2018)も志怪小説は中国妖怪の発展の経路に関する最も重要な手がかりだと述べている。

4.2. 志怪小説を中心とする発展の経路

秦漢時期、『山海経』や『汲冢瑣語』などの早期の志怪小説が出現した。『山海経』に「妖怪」という言葉はないが、奇怪な動植物が数多く記録されている。その奇怪な動植物はある意味で中国で最も古い妖怪と言っても過言ではない。

南北朝時代、王朝が頻繁に交替し、社会も混乱していた。これを背景にして、仏教、道教が急速に普及してきた。それとともに、妖怪や巫術文化が盛んになってきた。この時期に『博物志』や『搜神記』など、代表的な志怪小説が出現した。また、この時期の志怪小説は鬼怪に関する描写が多くなり、人間の日常世界に近づいた。なぜかという、以前の鬼怪描写は主に空想的なものを対象にしているのに対し、南北朝時代の志怪小説は狐や蛇、木などの日常生活によく接触するものを対象にしているからである。

宋代には、『太平広記』という志怪小説に数多くの奇怪な物語が収録されている。それには、物語が対象別に92種類に分類されている。その中に、「妖怪類」と「精怪類」が個別に立項されている。ある意味では、『太平広記』において、妖怪に関する物語がカテゴリー化されていたと言える。

明清時代に入ると、『聊齋志異』などの志怪小説が出現した。物語の描写が詳しくなり、全編を分割して各回にタイトルがつけられ、現代の小説の形式に非常に近い。この時期までは妖怪文化が含まれている志怪小説が繁栄していたが、日本と同じく、近代以来西洋の科学技術に影響され、妖怪文化は「迷信」と見なされた。さらに、近代の思想解放運動や文化革命により、ほぼ完全に壊されてしまった。現在でも、妖怪文化に対して「非科学」なイメージを持ち、中華文化から取り除く必要があると考える人もいる。

4.3. 日本との違い

以上では中国の妖怪の起源と発展が明らかになった。日本の妖怪と違い、中国の妖怪はもともと恐怖心の産物ではなく、禍福を予言できるものであった。つまり、中国の妖怪の起源は恐怖とは関係がないと言える。しかし、時間が経つにつれて、妖怪は頻繁に怪異体験と関連付けられるようになった。その点は、日本の妖怪とは正反対と言える。日本の場合恐怖感により怪異現象から生じた妖怪は、カテゴリーされ、造形されたあと、恐怖感が弱くなり、娯楽の対象となってきた。言い換えると、日本の妖怪は恐怖の色彩が淡くなっていったのに対し、中国の妖怪は徐々に恐怖怪異のイメージを強めていったのである。

また、中国の妖怪は『太平広記』によりカテゴリー化されたと言えるが、実はカテゴリー化されたのは妖怪ではなく、妖怪に関する物語や体験である。つまり、日本の妖怪図鑑、『画図百鬼夜行』と異なり、中国の妖怪は物語から離脱できず、独自のカテゴリーは形成していないと考えられる。

もう一つの相違点は造形化である。中国の妖怪文化は主に志怪小説に基づいて発展してきた。一方、日本の妖怪は娯楽の題材となり、様々な領域に進出した。その理由として造形化は非常に重要な要因である。明清小説に絵が入っても、小説の内容に関するイラストで、『画図百鬼夜行』のように直接的に妖怪が描かれたわけではない。

つまり、日本の妖怪はカテゴリーされ、造形された後、恐怖の色彩が淡くなり、娯楽の題材となった。それに対して、中国はカテゴリー化、造形化の過程に欠けるため、娯楽化されなかったと考えられる。

5. おわりに

以上、娯楽化の過程を手掛かりとして、中日両国における妖怪文化現状の違いと原因について分析した。その結果、中日両国妖怪のカテゴリー化と造形化の程度が違うため、中国の妖怪は日本のように繁盛に至らなかったことを指摘した。

妖怪文化は民俗文化に属し、民族感情が託されているほかに、巨大な経済的利益をもたらす可能性がある。したがって、現代社会でも妖怪文化を生かすことには価値がある。日本妖怪は娯楽化されたからこそ、現代の文化産業とうまく融合することができた。それに対して、中国の妖怪文化は豊富であるが、古くからカテゴリー化と造形化に欠け、また近代の科学技術に影響され、日本のように娯楽化されなかった。

実は「陰陽師」というゲームの成功に刺激され、中国では2020年から自国の妖怪文化をもとに、いくつかのアニメーションやゲームが創造された。結果から見ると、「陰陽師」ほど成功を得なかったが、妖怪文化を伝播することに役に立ったと言える。中国はこのような妖怪文化の影響力が強い日本から経験を学び、後発者の優位性を充分利用すると、自国の豊富な妖怪文化を生かすことができるようになると考えられる。

また、日本妖怪の娯楽化に終点があるわけではない。造形された妖怪から近代に入り、ノスタルジックな存在となった妖怪は今後も変化し続けると思われる。今回は歴史的な面から娯楽化の過程を分析したが、なぜこのような発展の過程を経たのかまだ明らかにされていない。この発展の過程に影響を与えた要因を解明し、今後も日本の妖怪が新たな時代に果たす役割に注目し、妖怪の未来を予測することを今後の課題としたい。

参考資料

- 柳田國男 (1977) 『妖怪談義』講談社学術文庫
- 宮田登 (1985) 『妖怪の民俗学』岩波書店
- マイケル・ディラン・フォスター (2017) 『日本妖怪考』森話社
- 小松和彦 (2006) 『妖怪文化入門』せりか書房
- 小松和彦 (2007) 『妖怪学新考』講談社学術文庫
- 藤澤紫 (2010) 「新出の「酒吞童子絵巻」と国際交流—ジャパニーズ・アニメーションとコミックの源流」『国学院大学紀要』
- 香川雅信 (2007) 「妖怪研究の現在」—柳廣孝、吉田司雄編『妖怪は繁殖する』青弓社
- 鄭偲琳 (2018) 『关于中国妖怪文化的研究』牡丹
- 全京姫・ト琳 (2012) 『中日两国妖怪文化対比』群文天地
- 「第12回 紙の上の旅・人・風俗—江戸の双六」

<<https://www.ndl.go.jp/kaleido/entry/12/3.html>> (2021/12/20 閲覧)

「公式キャラクターかむてん」

<<http://www.city.shinjo.yamagata.jp/kurashi/040/010/>> (2021/12/23 閲覧)

「中国共産党第十七次全国体表大会における報告 (2007) 人民網」

<http://j.people.com.cn/2007/11/02/jp20071102_79078.html> (2021/12/20 閲覧)

「陰陽師本格幻想 rpg ホームページ」

<<https://www.onmyojigame.jp/index.html>> (2021/12/21 閲覧)