

悪役についての臨床心理学的考察

—妖怪を主題としたマンガ作品をめぐって—

京都大学大学院教育学研究科

博士後期課程 3 回生 長 谷 雄 太

A Study of Villain in terms of Clinical Psychology

NAGATANI, Yuta

キーワード：悪役、臨床心理学、マンガ

Key Words : villain, clinical psychology, manga

1. はじめに ～悪役の検討にむけて～

近年、マンガやアニメ、映画といったポップカルチャーにおいて、いわゆる“悪役(villain)”が注目を集めることが増えてきている。2019年に話題となった映画『ジョーカー』は、DCコミックスのヒーローであるバットマンの宿敵ジョーカーが主人公であり、世界興行収入10億ドルを超える快挙を成し遂げた。同じく、DCコミックスにおける悪役たちがチームとなって活躍する『ザ・スーサイド・スクワッド』(2016)や、ディズニーの『101匹わんちゃん』の悪役クルエラ・ド・ヴィルを主役とした『クルエラ』(2021)なども公開されている。また日本でも、『ディズニー：ツイステッド・ワンダーランド』というディズニー作品における悪役たちがモチーフとなるキャラクターが活躍するモバイルゲームがリリースされ、LINEリサーチ(2020)による若者流行調査では、特に10代女子に圧倒的な人気を博していたことが示されている。こうした情勢は、社会的な悪役への意識の高まりを表しているとも考えられる。

そもそも“悪役”という言葉の辞書的な意味は、「芝居で、悪人の役」であり、“自分はいつも悪役に回る”などと比喩的に使うこともある(新村編, 2018)。ここで、悪役は物語性を持つ場に、人々の日常とは切り離されたものとして登場すると考えられる。日常的な営みの中でも、“自分が悪役に回る”などと表現する際、そこには主体のメタ的な視点が生じており、“自分”と“悪役の自分”は分けられ、主体の体験からはやや遠いものとして“悪役の自分”が物語られる。芝居や演劇なども当然何らかの物語が基になっていることを踏まえると、“一定の物語性を持つ場面・設定において悪を担う存在”が“悪役”と定義できるのではなかろうか。こうした悪役が多くの物語の展開に貢献していることは否定しようがない。例えば歌舞伎では、敵役の登場によって戯曲性が確立され、ドラマとしての深化を遂げていったとされる(武田, 1997)。特に勧善懲悪がテーマになる物語では、悪役がいないことには物語は始まりもしない。このように、悪役の存在は様々な物語を豊かにしているとも言えるだろう。

ユングは心理療法のプロセスにおける物語の重要性に着目し、「内的な見地からすると我々はいったい何であり、人はその本質的な性質において何のように思われるかを我々は神話を通してのみ語るることができる」(Jung, 1963/1972)とし、物語にはこころの動きが映し出されるとした。日本でも河合隼雄を筆頭とした多くの臨床家が、イメージやファンタジーを有する物語の重要性を指摘し続けてきたように、物語自体が心理臨床において人のこころに迫るための重要な素材であることは論じられて久しい。ここで、物語性を前提とする悪役について検討するという営みは、単純に悪そのものについての理解を深めることに留まらず、人のこころの全体像に迫る一助となるのではなかろうか。

ただ、悪役が登場する物語は多岐にわたるため、本論において全ての悪役を網羅しつつ心理学的見地から語ることは叶わないだろう。そのため、本論では特に日本のマンガにおける悪役、その中でも特に“妖怪”を題材としたものを中心に論を進めていきたい。ここで、河合(1991)の言うように、マンガ作品の中にはファンタジーの要素が少ない「つくり話」的なものも多く含まれ、我々のこころを映し出す素材としてはやや説得力に欠けると批判を受けることもあるかもしれない。確かにマンガは神話や昔話、メルヘンのような物語素材とは性質が異なるものであろう。実際臨床心理学の分野において、悪や悪役の諸相についてマンガをもとに検討した論は管見の限り未だ見られない。しかし、近年ではマンガを読む年代層が拡大し(宮原・荻野, 2001)、その親しみやすさから心理臨床の場でもクライアントの語りに登場することはかなり多く、臨床心理学的に人のこころを検討するうえで切り離すことのできない物語素材となっている。また、マンガの持つ人々のこころへの影響性を指摘する声もあり(家島, 2007)、2001年には日本マンガ学会が設立され、2006年には京都精華大学で日本初のマンガ学部が創立されるなど、マンガを学術研究の対象とする動きも増加傾向にある。そうした状況も踏まえ本論でも、マンガを何らかのこころの動きが反映された物語として捉えて検討していく。その中でも本論で、“妖怪”を対象としていく理由については、悪役の性質も踏まえて次節で述べることにしたい。

2. 悪役の諸相と妖怪

(1) 心理学における“悪”と“悪役”

まず、そもそも悪役の担う“悪”とはどういった性質を持つ概念であろうか。中村(1994)は、哲学や心理学の視点から「〈悪〉とは、自然の一部としてのわれわれの活動力を減少させるとともに、われわれのうちの秩序だった関係を解体し破壊させるものである」と述べ、悪の本質的な作用を「関係の解体」という言葉でまとめている。実際、悪が何かしら主体にとって破壊的な性質を持つことは明白であろう。また、Jung (1959/1989)が「悪について語っているとき、それはある人がそう名づけたもの、あるいはその人がそう感じたものについて語っている」とするように、悪は語り手や表現者の持つ個別性によって、その内容が大きく左右されることも大きな特徴であると考えられる。心理臨床場面でも、我々は悪に関する多くの語りや表現に出逢う。それは例えば、現実的に心身に有害な影響を与え得る犯罪やいじめのような、その被害の有無にかかわらず、ほとんどの人にとって道徳的に“悪い”ものから、個人にとっての“嫌な人・出来事”や自身が抱える罪悪感といった個別性の高いものまで多種多様である。道徳的に悪いとされるものに関しても、それは一見普遍的なようにも感じられるが、

語りや表現に際して必ず個人の認識の枠組みを通過するため、各々の個別性から切り離すことは難しい。

そして悪について臨床心理学では、セラピーにおける適切な分離として機能し(梅村, 2017)、創造の前段階として古い秩序の破壊を担う(河合, 1997)など、心的な成熟における意義や必要性が論じられることも多い。このような議論の背景には、悪の中に“悪くない”ものを見出そうとする営みがあると考えられる。また、悪はそもそも関係や秩序を破壊する否定の性質を持つが、河合(1995)はそうした悪をさらに否定、つまり「否定の否定」が行われて“悪いが、悪くないもの”が生じることで、個人の内面には弁証法的な動きが生まれ、結果として心的な成熟が促されるとした。

こうした主体が悪を否定する営みを経て、生まれるものが悪役ではないだろうか。“役”という言葉には「つとめ、職務」といった意味があるが、悪役とはその存在自体に意義や必要性が認められているものである。このように自らが悪とするものに対して意義や必要性を認めるためには、ある程度その事象から距離を取らなければならない。悪を直接的な二者関係の中で捉えるのではなく、悪を俯瞰し得る三者関係において悪と出逢う時、その悪を悪役と表現できるのであろう。そうした意味で、心理臨床の語りや表現の中で、クライアントが思い悩む悪は、クライアントにとっては直接的な関係を持つ、心的に距離が取りづらい悪である一方で、セラピストから見るとクライアントの人生という大きな物語における悪役として捉えられ得る。そうした際、セラピストからはクライアントが体験する悪が、クライアントの人生の悪役として「つとめ」を果たそうとしているものとして事例を理解することもあると考えられる。

(2) 妖怪の悪役性

古来より、日本において悪役の「つとめ」を果たしてきたものの一つとして、妖怪が挙げられる。妖怪というと、河童や天狗、鬼などといった伝承に基づくものから、小説やマンガなど創作物の中に登場するものまで多種多様なものが該当し、日本文化と非常になじみ深いものと言えるだろう。では、妖怪とはまずどのようなものとして定義され得るのか。妖怪学の権威である小松和彦は、妖怪という語について「世界に生起するあらゆる現象・事物を理解し秩序付けようとする人々がもつ説明体系の前に、その体系では十分に説明し得ない現象や事物が出現したとき、そのような理解しがたいもの、秩序づけできないものを取りあえず指示するもの」であり、かつ「正体不明であるがゆえに遭遇者に不思議の念、不安の念を抱かせ、恐怖心を生じさせる」ものだと定義している(小松, 2007)¹。このように妖怪は、人々にとって理解の及ばない“不思議”を説明する概念であり、それは不安や恐れと結びついている。他にも“不思議”を説明する概念として“神”などが挙げられるが、小松は学術的には神の否定的側面を分離させる概念として妖怪が扱われると指摘し、人々の不安をかき立てている状態にある時こそ存在するという妖怪の独自性を強調している²。つまり、妖怪とは人々の体験した不安や恐

¹ 諏訪(1988)や柳田(1956)のように、幽霊と妖怪を区別して論じる場合もあるが、本論では小松に倣って妖怪というカテゴリの中に幽霊を含みこむものとする。

² 人々に幸福をもたらす座敷童のように、妖怪とも神とも表現されるものも存在する。ただ、伝承によって座敷童はいたずらを繰り返したり、家を離れる際に没落をもたらしたりするなど、人々に不安を喚起する否定的な側面も持つ。どちらの側面が強調されるかによって、その扱いも変化し得る。

れを何かしらの原因に帰属させようとするころの動きが生んだ存在である。2013年以降、子ども達に大人気となった『妖怪ウォッチ』のアニメの主題歌『ようかい体操第一』では、都合の悪い出来事について『ようかいのせいなのね』と理由づける歌詞が特徴的であるが、これはまさに妖怪が生まれる際の人々のころの動きを表現したフレーズであるとも言えるだろう。

そして、妖怪たちは不安や恐れをもたらす存在であるがゆえに、物語の中で悪役として登場することが非常に多い。代表的なものとして『御伽草子』における大江山の酒呑童子や九尾の狐として知られる玉藻の前、『古事記』や『日本書紀』におけるヤマタノオロチなどは“悪い”妖怪として名を残し、現代でもアレンジが加えられつつ様々な作品に登場し続けている。ここで、悪と妖怪はどのような関係にあるか検討しておきたい。まず、悪は主体にとって本来捉えがたい不安や恐れを伴う破壊的な事象が対象化されて成立するものであり、主体の抱く不安や恐れといった否定的なころの動きが前提にある(長谷, 2020)。これは、妖怪が成立する経緯と同様のものであろう。さらに中村(1994)は、Ricoeur, P.の理論を参考にして作成した『〈悪〉のトポイ・カタログ』において、「妖怪・悪鬼」を悪の要素の一つとして分類している。これまでの議論を踏まえても、本来人間の持っている秩序体系を破壊しないと理解し得ない事象を生むという点で、妖怪は概念として悪の中に包摂され得ると考えられる。ただ、全ての妖怪が人々に深刻な害をなすわけではなく、人命を脅かす妖怪から人を驚かす程度のもので、「関係の解体」を引き起こす程度は様々であることは、妖怪たちが悪という大きな概念では言い表しづらい人々の多様なころの動きを表現していると言えるのではなかろうか。

そして、妖怪たちは悪から悪役へと遷移してゆく。ある主体が不安や恐れを伴う不思議な体験をした時点では、そこに妖怪と主体の二者関係が成立しており、主体にとっては妖怪が悪として体験されていたであろう。しかし、体験が語り継がれていく過程で、それは多くの人々が自身とは心的に距離のある物語になり、そこに登場した妖怪は悪役として広まっていく。ただ、小松(2007)が前近代では実際の妖怪体験と妖怪が登場するフィクションとの境界は非常に曖昧だったとしているように、妖怪に出逢う体験が豊富だった前近代では、悪役としての妖怪は自らにも直接害をなす悪として登場する可能性を大いに秘めている存在であったと考えられる。しかし近代では、哲学者の井上円了が数多くの妖怪談を実地調査によって検討し、その正体を科学的見地から合理的に説明するなど(井上, 1983)、科学の発展や科学的思考の普及によって、これまで“妖怪のせい”にされてきた事象が人々にとって理解できるものへと変わっていった。その結果、人々は実生活において妖怪を昔ほど信じなくなり、実際に妖怪に出逢う体験自体は著しく減少している³。一方で、物語の世界から妖怪が姿を消すことはなく、むしろメディアやインターネットの発達によってむしろより身近になった印象すら受ける。かつて、悪の体験をもたらした妖怪は、悪役という次元で今もなお我々と関係を持ち続けていると言えるだろう。

(3) 現代における妖怪の物語と図像

前節において、妖怪が人々の不安や恐れを前提としており、その点で悪と親和性が高い点について

³ 体験自体は減ってきていると考えられるが、小松(2007)は人間の取り巻く環境がどのように変化しようとも、何かしらの「闇」を見出して妖怪は発生し得ることを強調している。

述べた。ただ、妖怪が神に祀り上げられることも多く、その性質は曖昧で可変的なものと言えよう。民俗学的に妖怪の原型となるものとして、異人について論じられることが多い。異人とは“我々・こちら・内部”に対する“彼ら・あちら・外部”に属するものであり、それゆえに不気味で恐ろしく、得体のしれない存在として捉えられるものである（田中, 2015）。こうした異人に対して、妖怪という表象が与えられることが多かったのは、これまでの議論を踏まえると自明のことであるように思われる。ただ、異人たちは時に富や知恵、幸福をもたらす（赤坂, 1992; 小松, 1995）。つまり異人たちは、まさにファルマコン(pharmakon)⁴的な性質を兼ね備えて人々のもとにやってくると言えるだろう。妖怪は異人の中でも特に、その否定的側面を表象するものと言えるだろうが、本来こうした妖怪もファルマコン的な側面を有しており、妖怪を通して我々は自らにとって有益な何かを得られる可能性があるのではないだろうか。

ただ、そうした可能性に迫るためには、妖怪について俯瞰した視点を持つ必要がある。その点、物語は妖怪の本質に迫る上で重要な素材だと考えられる。ここで、妖怪の物語の多くが図像を伴う形式で残されていることにも着目したい。鎌倉時代から江戸時代にかけて作成された『御伽草子』などが、図像入りの物語集としては有名だろう。さらに、1776年に鳥山石燕が刊行した『画図百鬼夜行』は、妖怪たちのビジュアルを百科事典のようにまとめたものとして後世の妖怪観にも大きな影響を与えている。こうした図像化の背景には、竹中(2010)の言うような「見えないもの、それゆえに神秘化されるとともに恐怖や不安をよびおこすものを、『見える』ものとすることによって恐怖心を鎮静し消去する」という心理的な作用も考えられる。そうして日本人は、自らのイマジネーションを働かせ、妖怪たちを生み出すだけでなく、その姿かたちを図像として残し続けてきたのである。妖怪は、物語として聞かれたり読まれたりするだけでなく、見られることにも重点が置かれた存在と言えるだろう。

そうした意味で、妖怪の物語と日本のマンガ文化は非常に相性が良いと考えられる。マンガは、妖怪の持つ物語性とその図像を同時に示すことのできる媒体である。実際、水木しげるの『ゲゲゲの鬼太郎』や手塚治虫の『どろろ』を皮切りに、現在まで多数の妖怪をモチーフとしたマンガが世に出されている。2016年から2020年まで週刊少年ジャンプにおいて連載された『鬼滅の刃』は、映画化されると史上最速で興行収入100億円を突破するなど、社会現象を巻き起こした。こうした様子からは、そうしたマンガ作品が作者の単なる自己表現であるに留まらず、その物語における妖怪の様子や関係性に読者たちのこころが呼応していることがうかがわれる。ここからは、妖怪を主題としたマンガ作品を例に挙げ、それらに共通して見られる物語の要素や図像の特徴をもとに、悪役の在り方や関係性について考察していく。なお、本論において参考としたマンガ作品のあらすじについては、文末に付表として記載している。

3. マンガ作品における物語の展開をめぐって

(1) 物語の舞台

まず、多くのマンガ作品において物語の舞台となる場に特殊性が見られる。そもそも妖怪は、先述

⁴ ギリシア語で薬と毒の両面的意味を持ち合わせる概念で、我々の状態を改善する“薬”は同時に我々を蝕む“毒”の性質を持つということを表す。

したように異人であり、我々の住む“こちら側の世界”に対して、“あちら側の世界（異界）”に住む存在である。そして、妖怪たちが出沒するとされたのは、集落と自然との境目など、我々の住む世界と異界との境界であることが多い(宮田, 1985)。さらに、榎村(2019)は平安京における怪談の起源となる場を調査し、門や橋のような具体的な境界だけでなく、当時の社会情勢に合わせて人々が境界としてイメージする場所まで、様々な次元での境界が妖怪の出沒する場として位置づけられていたことを指摘している。逆に妖怪が出沒するとされる場は、人々にとって異界との間の境界になるとも考えられる。

一方マンガ作品においては、主人公たちと異界との距離が非常に近い。『どろろ』では、そもそも妖怪に実際に出逢う体験そのものが今より一般的だった室町時代ごろが舞台となる。さらに『犬夜叉』では、「骨喰いの井戸」を通じて戦国時代へとタイムスリップする。そこでは人間たちも普通に生活を営んでいるが、妖怪は頻繁に集落を襲っている。こうした妖怪が表れやすい時代設定だけではなく、『地獄先生ぬ〜べ〜』では現代でありつつも、異界との接点が近づき妖怪が出やすくなるという「逢魔ヶ刻」という時期に物語が展開される。他作品においても、何らかの形で異界との境界が崩れていたり、“こちら側の世界”と異界との境界上で物語が進んでいったりする展開は数多く見られる。

そして、物語の中では境界を崩し、積極的に二つの世界を混ぜる登場人物も多く見られる。例えば『ゲゲゲの鬼太郎』のねずみ男は、欲に目がくらんで妖怪の封印を解いてしまったり、突然裏切って秩序を乱したりする。『幽遊白書』では、人間である仙水が魔界と人間界との間に大きな穴を作り、2つの世界をつなごうとする。『地獄先生ぬ〜べ〜』に登場する生徒たちも、妖怪の被害に遭う前にそれぞれが境界を侵したり、妖怪が生まれる条件を揃えたりすることで、自ら妖怪を引き寄せていることも多い。こうした登場人物たちは、物語においてトリックスター的な役割を果たしていると考えられる。田熊(2021)は、トリックスターが起承転結の“起”を生じさせる存在であるとしたが、ねずみ男や仙水、『地獄先生ぬ〜べ〜』における生徒たちは、物語における“こちら側の世界”と“あちら側の世界”を攪拌し、妖怪たちが表れる場を結果として整える存在であると言える。

(2) 悪役の姿かたち

ここで、悪役の妖怪たちの姿かたちに目を向けてみたい。基本的にどの作品においても、妖怪たちは人間と比べて何かしらの点で異質な形状をしていることがほとんどである。それは『画図百鬼夜行』や『御伽草子』といった、古くからの妖怪像の影響を受けているものも多く見られるが、各々の作品にみられる創作された妖怪でも、人間の姿とはどこか異なるものとして描かれる。そのモチーフは獣や鳥、虫といった生物から器物までさまざまである。また、その姿かたちは単にモチーフに倣っているだけではなく、様々なものが入り混じったキメラ的な様相をしている。高嶋(2020)は、セラピーの中で表れるキメラ的イメージの中に個の不確かさや曖昧さを見出したが、妖怪たちのキメラ的図像にも我々が妖怪たちに抱く不確かで曖昧な感覚が反映されていると言えるだろう。そして、そうした妖怪たちの姿かたちは、その不確かさも含め、異界から来た異人である妖怪の“異質性”を象徴していると考えられる。

異質性について検討するうえで、悪や妖怪との関係について本論における方向性を提示しておく。

前節で、妖怪と悪の親和性について論じたが、妖怪も悪もそれを認識する主体にとって認めがたいものを表象するという点で、異質性を前提にした概念である。ただ、悪や妖怪が主体にとって異質さを感じさせるものである一方で、異質なものが必ず悪や妖怪に当てはまるわけではない。つまり、“悪”“妖怪”“異”は親和性の高い概念同士であり、“異”は“悪”や“妖怪”にとっての必要条件であると考えられる。本論では、こうした関係性を軸に考察を進めていく。

悪役となる妖怪の姿かたちに見られる異質性について言及したが、物語に登場する強い妖怪たちの中には、人間と同じ姿を取るものがある。それは特に、物語において主たる悪役に多く見られる特徴でもある⁵。『犬夜叉』における奈落や『鬼滅の刃』における鬼舞辻無惨、『うしおととら』に登場する白面の者も人間の姿で、妖怪でありながら人間社会の中に溶け込み、生活を送る様子さえ見られる。こうした悪役たちは、物語において異質を司る存在でありながら、人間との同質性を携えているのである。これは妖怪が人の形を模す、つまり“人に化ける”場合に限らず、そもそもの形が人に近いというものも多い。それは、妖怪が人間のこころの動きから生じるといふ、妖怪の性質そのものを反映しているとも考えられる。実際、『犬夜叉』の悪役である奈落は鬼蜘蛛という人間の欲望に応じて多数の妖怪が融合して生まれ、『うしおととら』の悪役である白面の者は人間の体内から負の感情を糧にして誕生する。そして、その事実は物語がある程度進行した段階で明かされることが多く、それは人間側からするとこれまで全く異質なものだと思っていた存在の中に、自分たちと“同じ”要素が見出される瞬間とも言えるだろう。

(3) 主人公の妖怪性

また、こうしたマンガ作品では、主人公は完全な人間として登場するわけではなく、自らも妖怪の要素を持ち合わせている点が特徴的である。『犬夜叉』の主人公である犬夜叉は、妖怪の父と人間の母との間に生まれた「半妖」であり、『地獄先生ぬ〜べ〜』の鶴野鳴介は、左手に封印した鬼を駆使して妖怪たちと戦う。『鬼滅の刃』でも、主人公の竈門炭治郎は鬼舞辻無惨によって鬼の血を摂取させられ、少しの間鬼と化す。このように、妖怪を題材にしたマンガでは悪役だけではなく、物語の主人公にも妖怪の性質が付与されることが多い。また、『どろろ』で妖怪に身体の大部分を奪われた百鬼丸が、その異形の姿ゆえに周囲の人間に妖怪のようだと迫害される場面も幾度か見られるように、周囲の人間が主人公を妖怪のように扱うパターンも見られる。こうした主人公と自身の妖怪性との関係には、大きく二つの型があると考えられる。

一つは、出生の時点で人間と妖怪が混ざり合っている場合である。日本の昔話の話型の一つに「鬼の子小綱」⁶と呼ばれるものがある。それは妖怪と人間の異類婚姻譚であり、そこに二者の血を引いた子どもが誕生するというストーリーが展開される。この妖怪と人間の両者の特徴を有する子どもは昔話においては“片子”や“片”などと言われるが、小松(1998)は Needham(1980/1982)に倣って「片側人

⁵ 一方で、物語において重要な役を与えられていない妖怪たちは、獣や虫などを模した異質性の強い形態で描かれることが多い。

⁶ 「鬼の子小綱」という話型名は、遠野地方から採集された昔話の中に、人間の女と鬼の男の間に生まれた“小綱”という子どもが登場することから名づけられている。

間」と呼称している⁷。片側人間は、妖怪と人間の両方の性質をただ持ち合わせるという単純なものではなく、独特の不安定さを抱えている。河合(1994)は片子の持つ「生き辛さ」や排除されやすさに言及しており、昔話においても片子は妖怪・人間の二つの世界に引き裂かれ、どちらの世界にも帰属できず自死していくという悲劇的な結末がしばしば見られる。マンガ作品においても、犬夜叉は半妖がゆえに妖怪にも人間にも冷遇されるなど、その生き辛さが描写される場面もある。こうした片側人間が主題となる場合、そこには西浦(2011)が指摘するように、二つの世界どちらにも埋没しないからこそ得られる独自のアイデンティティを獲得していくことがテーマとなってくる。さらに小松は、片側人間が異界と人間界の二つの世界の分離と結合を確認するための希少な形象であるとし、その存在の肯定的な側面も強調している。

そしてもう一つは、主人公が何らかの契機で妖怪の属性を得る場合である。この時、主人公は自らに付与された妖怪性にこころや身体のコントロールを奪われるというテーマがよく見られる。例えば、先述した炭治郎は無惨の血によって鬼となると、仲間だった者たちを躊躇なく襲い始める。『うしおととら』の主人公である蒼月潮は、「獣の槍」の強大な力に呑み込まれ妖怪のような姿となり暴走する。鶴野鳴介についても、左手の鬼の封印が度々抑えきれなくなっている。こうした場面では基本的に、主人公たちは周囲の助けによって人間に戻されるという展開に繋がっていく。ここでは、主人公たちの軸足は人間界にあるため、片側人間の持つ苦悩とは次元が異なるものと言える。片側人間は最初から自らを周囲に対する“異”として規定せざるを得ず、出生の時点で二つの世界の境界に存在し揺らぎを体験する。一方で、妖怪性を後天的に得た主人公たちは自らの中に生じた“異”によって境界を渡り、自身の存在の揺らぎを体験する。“こちら側の世界”が異質なものに侵され、奪われるのである。現代のマンガ作品では、後者の型が多いように思われる。犬夜叉や、物語の後半で妖怪との血縁が判明する『幽遊白書』の浦飯幽助のような例もあるが、彼らも自身の妖怪性にコントロールを奪われる場面が何度かあり、自身の中に自我とは異なる何かの存在を感じ取っている。こうした突然訪れる、異質なものと邂逅による揺らぎが、現代のマンガ作品においては一つのテーマと言えるだろう。そしてその異質性は、主人公にとっては悪である存在達と“同じ”性質であり、主人公にとっての悪が揺らぐ体験とも言えるかもしれない。

(4) 味方が持つ妖怪性

次に、主人公の味方についても検討したい。まず、妖怪をテーマにしたマンガ作品においては、物語を主人公と共に歩む相棒ともいえる存在がほとんどの作品において登場する。百鬼丸とどろろ、蒼月潮ととら、犬夜叉とかごめ、夏目貴志と斑、炭治郎と禰豆子など、ペアが登場するマンガ作品は枚挙にいとまがない。こうした組み合わせの多くが、強い結びつきを持って物語を展開して行くことになる。ここで、二者は互いに次元の異なる存在であることにも注目すべきであろう。その多くが、人間—妖怪といった対比であるが、主人公たちは物語最大の悪役と邂逅する以前に、何らかの形で異質な他者と関係を持つのである。どの作品においても、基本的に二者が出会った当初の関係は良好では

⁷ 原語は「unilateral figures」で、訳者の長島(1982)が「片側人間」という訳語を付した。

なく、相容れない⁸。また、二者は互いの関係を深めながら、その他にも仲間を増やしてゆく。その仲間には人間だけではなく、妖怪も含まれることも重要だと考えられる。

こうした展開の中で、主人公たちは幾度となく否定性を否定する営みを繰り返しているのではなからうか。主人公にとって、ペアとなるものの邂逅は初め危険を伴うものであり、その瞬間は主人公に「関係の解体」をもたらす悪であり得る。しかし、物語の展開に伴い悪が否定され“異質だが悪くないもの”へと転換する。そして、否定性が否定された異質なものと共に、同様の過程を繰り返しながら仲間を増やしてゆく。物語の終盤で対峙することになる物語の主たる悪役に対し、こうした主人公と共に歩むことになる異質性を携えた存在は、瞬間的なものであれ、物語において主人公の前に立ちふさがる“小さな悪役”でもあったのである。こうした“小さな悪役”との関係を通して、主人公たちが異界での存在領域を拡大していく過程は、物語の展開において重要な要素であると考えられる⁹。

妖怪を味方に引き入れてより強大な妖怪に挑む、という物語の要素は現代のマンガ作品には多く見られるものである。一方で、『御伽草子』などの前近代の物語様式の中では、人間が妖怪を退治するという直線的な物語の展開が一般的である。例えば酒吞童子や玉藻の前が退治される様子は、まさに人間対妖怪という構図になっている。そこには、前述したように前近代では実際の妖怪体験とフィクションとの境界が曖昧であったことも反映されているかもしれない。こうした現代と前近代における物語様式の差異には、人々の悪や異質なものへの態度が表れているとも考えられるのではなからうか。

(5) 悪役の最期

主人公たちは、“小さな悪役”たちとの出逢いを繰り返しながら、より強大な物語における主たる悪役との対決へと近づいてゆく。こうした悪役たちは、“小さな悪役”たちに比べると、より異質性が強く、破壊的な存在である。鬼舞辻無惨は炭治郎との会話の中で、鬼舞辻無惨と敵対する鬼狩りのことを「異常者」と呼称し、理解のできなさを示す。炭治郎も無惨の言葉に、強烈な拒否感を覚えている。このやり取りが示すように、彼らは徹底的に交わらずに異質なもの同士として対峙する。

ただ、こうした悪役たちも、去り際に主人公や人間たちとの同質性を垣間見せることがある。『鬼滅の刃』では鬼たちが消えゆく間際に、その鬼が人間であったころに感じていた何らかの満ち足りなさや心残りが綴られることが多い。それはまさに人間らしい感情であり、炭治郎をはじめとする鬼狩りたちも、そのころの動きを感じ取る。西嶋(2021)は、炭治郎を鬼の「介錯人」として論じているが、そこには鬼の抱えていた哀しみや怒りといった感情への共感があると考えられる。妖怪である鬼と、人間である鬼狩りが瞬間的に繋がるのである。鬼舞辻無惨も死の間際には、人間の頃から感じていた強烈な死の恐怖が綴られる。それまで、死を超越したような様子で振舞ってきた鬼舞辻無惨からすると、人間のような感情が垣間見える瞬間と言えるだろう。『うしおととら』の白面の者は、人々の恐怖を自身の力に変える大妖怪だが、潮ととらに敗れる間際、自身も死への恐怖を体験していたこ

⁸ 『鬼滅の刃』のように、初めから結びつきが強いものが妖怪化する展開もあるが、禰豆子も鬼と化した時点では炭治郎に襲い掛かるなど、出逢いの瞬間はあくまで“人間—妖怪”の対比が強調される。

⁹ 一方で、主たる悪役の味方にも共通性があるように思われる。奈落・白面の者・鬼舞辻無惨といった悪役たちは、自らの一部を用いて味方を作り上げるなど、悪役側の同質性は非常に高い。主人公からすると、こうした主たる悪役は徹底した“異”として存在すると言えるかもしれない。

とを打ち明ける。『犬夜叉』の奈落も、最終局面で自身の人間らしい願望をかごめに見破られる。このように悪役たちの最期では、人々を恐怖させる妖怪自身が何かに恐怖していたり、人間としての感情を持ち続けていたりするなど、“異”だけではない“同”の部分があることが示される。物語における否定的な“異”の象徴であった彼らは、単純な“異”でいられなくなったことで、消えゆくことになったとも言えるのかもしれない。

4. 悪役たちと心理臨床

(1) 異者・影と悪役

前節では、妖怪を主題とした物語の中でどのようなテーマが展開して行くのかについて、物語に表れる悪役や異質なものに着目して考察した。ここからは改めて、物語における悪役が心理臨床にどのような示唆をもたらすか検討したい。小松(2007)は、現代人が妖怪の物語に触れることについて次のように論じている。

「妖怪・不思議」は、科学主義・合理主義が生み出した便利さや物質的豊かさを享受しつつ、その世界を支配している価値観に疑問をもったり、それにしがたって生きることに疲れた人々の前に立ち現れてくる。「妖怪・不思議」は現代社会を支配している価値観、つまり人々の生きている「現実」世界をこえたものである。人々はそうした「妖怪・不思議」を、フィクションを通じてであれ、うわさ話としてであれ、自分たちの世界に導き入れることで、自分たちの「現実」にゆさぶりをかけたり、そこからの離脱を試みているのである。(p.304)

小松が言う「現実」からの離脱の先には、何があるのだろうか。田中(2015)は、誰もが持つ不思議の感覚や、理解を超える怪異の現象として現れ、我々の世界に侵入して接触してくる存在を「異者」とし、我々は否応なく関係を持たざるを得ないとした¹⁰。そして、この異者は「わたし」や今生きている世界を大きく揺るがし、“こちら側”に生きていた「わたし」が一度消失する体験が生じる。さらに田中は、その先により大きな世界の地平に生きる新たな〈わたし〉が生成され得ると述べ、心理臨床において様々な異質なものに出逢う体験の意義について論じている。これまで述べてきたマンガ作品の中では悪役たちがまさに「異者」の役割を果たし、主人公たちは〈わたし〉を生成するプロセスを辿っていくように思われる。その際、マンガ作品の特徴として見られる物語の舞台も、「異者」に出逢うための重要な要素であろう。トリックスターの活躍もあって、物語では異界に繋がった舞台が用意される。心理臨床において異界は、田中(1995)が「内なる異界である無意識」と表現するように、無意識に取り組むための一つの素材であるとも言える。そうした異界に触れる可能性を秘めているという意味では、面接室などの心理臨床の舞台は、“こちら側の世界”と異界との境界に位置すると考えられる。その点で、物語の舞台と心理臨床にはつながりを見出せるかもしれない。

また、主体の生きる世界を広げてゆくという意味では、悪役たちが主人公にとって“影 shadow”と

¹⁰ 田中は、異人はあくまで内部に対する外部の存在であり、内部にある性質の否定から生じるとしており、“こちら側”にいる人々と関係を迫ってくる「異者」と区別している。

しての側面を持つことも考えられる。影とは「その個人の意識によって生きられなかった半面、その個人が認容しがたいとしている心的内容」(河合, 1967) であり、Jung (1928/1995) は「生きた形態は塑像として見えるためには深い影を必要とする。影が無くては、それは平板な幻影にすぎない」と述べる。そして河合は、人間は影の否定的側面に直面し同化していくことで、影の中に肯定的な側面を見出すことができるようになっていくとした。物語における悪役たちが、その役目を担っている場合もあれば、前節で述べた主人公自身の持つ妖怪性との対決が、彼らの影への取り組みを示唆しているとも考えられる。このように悪役との対峙は、主人公たちの心的な成熟に必要な影との対峙という文脈で捉える事もできるだろう。

しかし、筆者は“悪役＝異者”や“悪役＝影”といった関係性が成り立つとは考えていない。まず、「異者」との関係については、悪は主体にとっての「異者」になり得るもの、として両者の関係性を定義したい。悪は社会的な規律や道徳的規準によっても成立し得るもので、形式的な側面が存在する(長谷, 2021)。さらに、悪は主体にとって否定的なものとして体験されなければ悪として存在し得ず、「異質」に加えて“否定”を両立させる必要がある。その意味で、悪役と「異者」の全てが一致するものとは言い難い。また、影と悪の間には視点の多層性において違いがあると考えられる。まず、ある主体が影の存在に気付くためには、光が当たる部分の反対側に目を向ける必要がある。そして、目を向けた先には、光の当たらない暗い部分があることを知る。ただこの時点で、主体はその暗いものが影だと分かるわけではない。主体はさらに、自らの足元からその暗がりや伸びていることに気付いて、それが自らとつながる影であると認識する。つまり影という事象を捉えるためには、メタ的で第三者的な視点が重要と考えられる。一方の悪は、主体にとってのこの暗がりそのものだと筆者は考える。悪とは主体にとって異質なものであると述べたが、近くにある暗がりや自らとつながっているとは認識には思い至らない、その段階に悪は存在するのではなかろうか。そして、本論の主題になっている悪役とは、その暗がりや俯瞰的視点で見たものという意味で影としての理解により近いものと考えられるが、当然全ての暗がりや自らに繋がっているとは限らないという意味で、完全に一致するものとは言えないだろう。

ただ、悪役たちは「異者」と影、どちらの可能性も孕んだものとして現れるのではないだろうか。心理臨床の中でも、クライアントにとっての悪が表現されることがあるだろう。その時臨床家は、クライアントの人生を一つの物語として捉えると、その悪は人生における悪役として考えられるかもしれない。そうした悪役たちは上述したような「異者」や影となり、クライアントの心的な作業を後押しする存在として、結果的にクライアントの助けになってくれる可能性もある。そしてその際、これまで挙げてきた物語のように、悪役によって既存の枠組みを揺らがされたクライアントが、自らにとって“異質なもの”の中に“同じ”ものを見出し、その世界を広げていくことを支えてゆくことが臨床家には求められる。

(2) 悪の持つ危険性と物語

しかし、現実で悪と関係を持つことは、相応の危険が伴う。危険な悪を、悪役として俯瞰するためには、それなりの準備が必要であろう。前節において、主人公は“小さな悪役”たちとの関わりの中で

否定性の否定を繰り返していくとした。ここでもし、主人公が初めに対峙するのがあまりに強大な悪役であった場合、物語は展開し得ないのではなからうか。Jacoby ら(1978/2002)は、メルヘンを素材にして悪との関係の持ち方について考察しているが、悪には逃げることはできない類のものが存在する。主体が否定性を否定しきれず、主体の存在そのものが否定される体験になり得るのである。実際、主体にとって苛烈な被害体験は様々な精神的な不調を引き起こすことが知られており、悪にただ出逢えばいいというものではない。

だからこそ、我々は物語に悪役を求めると言えるのではなからうか。我々は物語を読むことを通して、主人公たちほどリアリティのある体験が得られるというわけではない。特に、マンガなどではそうした悪役たちも凶像化されることで、不気味さや異質さは少なからず和らぐであろうし、田中が言うようなくわたしを一度消失させるほどの揺らぎを与えるものではないだろう。我々が主人公と悪役の関係を“見る”ことは、何重ものフィルターをかけて悪を体験している状態に近いかもしれない。しかし、主体がいざ悪に出逢った時に悪の持つ否定性に耐え、その先の否定性を否定する営みへと至るためには、こうしたフィルターを通すことでマイルドになっている悪役の否定性に向き合える力を育ておく必要もある。現代は、前近代と比べると様々な面で安全性が高まり、直接的な死をもたらし得るような否定性は少なくなっている。妖怪体験が頻繁に見られた前近代では、そもそも人々が実際に不安を伴う危険な体験をすることも多く、人々はせめて物語の中では妖怪という恐ろしいものを退治することで否定しなければならなかったのであろう。一方で現代人は、まずは否定性に出逢う必要があると考えられる。そうした意味で、物語の悪役たちはそのきっかけを与えてくれる。悪役たちの中でも、今回取り上げた妖怪は、異質性が強調される存在でもある。本来、“異”である存在に自らと“同じ”ものを見出すという行為自体が、一度自らの持つ“異”の感覚を否定しなければならず、悪の持つ否定性を否定していくために必要な作業だと言える。Freud は『不気味なもの』(Freud, 1919/2006)において、我々が不気味であり異質なものとして体験しているものは、実は我々のこころにとって馴染み深いものに由来しているとした。物語の悪役を通して、悪の持つ異質性を体験し、それを否定し同質性を感じ取ることは、我々のこころの全体性に迫ることと言えるのではないだろうか。『どろろ』において、48体の妖怪たちが百鬼丸の身体の一部を一つずつ奪っていく。そして、その妖怪を打ち倒すことで百鬼丸は身体の一部を取り戻す。百鬼丸の身体のように、我々のこころについても、一度に全体性が回帰してくるものではなく、様々な悪や否定的なものが持つ自らの一部分を関係の中で少しずつ掴み、積み重ねるように作り上げていくものと言えるかもしれない。

5. おわりに ～妖怪の名付け～

ここまで、妖怪を主題としてマンガ作品を中心に、悪役や悪の持つ意義や“異”と“同じ”をめぐるプロセス、そこに生じる否定性の否定について論じた。最後に、妖怪の名付けのテーマを取り上げたい。『夏目友人帳』において妖怪たちは種族として呼称されるのではなく、それぞれが名を持っている。作中では、妖怪たちの名が奪われて「友人帳」という本に囚われているのだが、主人公の夏目貴志は妖怪たちにその名を返してゆく。その時、夏目は妖怪たちの記憶を追体験する。夏目はもともと存在する名前を返しているのであるが、夏目にとっては何者かわからない妖怪に名を与える営みとも言え

るのではなからうか。妖怪たちは名を持つことで、漠然とした世界の一部から個として切り出される。そうした個としての妖怪と繋がる中で、夏目自身も自分らしさに向き合い、世界を広げていく。『うしおととら』でも、潮はとらに名づけをするが、その「とら」という名前が、二人をつなぐものとして機能し続ける。

我々も否定的で茫漠なものに出逢う時、目の前の事象と関係を結ぶためには、名づけのような作業が必要ではないだろうか。悪と出逢った際も、その否定性を超えてゆくためには、目の前の悪を個として世界から切り取らなければならない。悪役たちは、何者かによって切り出された個としての悪の一つと言えるのかもしれない。そして、そうした悪役たちと真に関係を持つということは、主体と悪役との間に接点生まれ、わずかでも重なり合う“同じ”が生じることでもあるのではなからうか。本論で述べてきた悪役と主人公たちは、その営みを我々に教えてくれていると考えられる。

本論では、悪役について妖怪を中心に検討した。これらは未だ網羅的とは言い難く、今後より多くの素材をもとに検討していく必要があり、今後の課題と言える。また、実際の臨床事例について今回はほとんど取り上げられなかったが、また別稿で検討することとしたい。

付表：マンガ作品のあらすじ

作品名	あらすじ
ゲゲゲの鬼太郎	幽霊族という種族の生き残りの鬼太郎を主人公として、物語が展開する。シリーズによっては、幽霊族と人間の間生まれた子ともされる。鬼太郎は、様々な超能力で、仲間の妖怪たちと共に、人間を守るために悪い妖怪と戦う。本作の原型は『墓場鬼太郎』であるが、こちらは鬼太郎の周りで不穏な出来事や事件が次々に起こるといふ展開が多く、『ゲゲゲの鬼太郎』とはやや作風も異なる。
どろろ	室町時代の中頃が舞台となる。武士の醍醐景光が、48体の妖怪に天下取りを願い、その代償として自身の子を捧げる。その結果、身体48か所が欠けた赤子が生まれ、化け物として捨てられる。その子は医者に拾われ義手や義足を与えられ生き延びる。赤子は成長すると百鬼丸と名乗り、自らの身体を取り戻す旅に出る。道中、幼い盗人のどろろに出会い、自らの刀を狙うどろろと結果的に共に旅をすることになる。様々な妖怪との戦いを通して、二人の絆は深まってゆく。二人はその身の上から、行く先々で忌み嫌われるが、多くの人々を救いながら、百鬼丸は妖怪から自身の身体を取り戻してゆく。
うしおととら	主人公の蒼月潮（あおつきうしお）は、自宅の寺の蔵で「獣の槍」に縫い留められている妖怪と出会い、友人を助けるために解放する。潮は槍の所有者となり、妖怪を「とら」と名づけて行動を共にする。とらは、獣の槍に守られる潮を何度も食べようとするが、共に妖怪と戦う中で二人の仲は深まってゆく。そして、日本が「白面の者」という人の恐怖をもとに強くなる大妖怪によって、滅亡の危機に瀕していることを知り、道中であった妖怪や人間の仲間たちと共に、白面の者との戦いに挑む。
幽遊白書	交通事故で死んだ浦飯幽助は、妖怪が人間界で起こす悪事を取り締まるための霊界探偵として、霊界を案内するぼたんと共に事件を解決していく。そして、初めは敵の妖怪として現れた蔵馬や飛影、同級生の桑原とともに、様々な妖怪と戦う。最終章では、幽助が妖怪の血を継いでいることが分かり、幽助は魔界へと渡り、魔界の妖怪たちとも戦いを繰り広げ、最終的に人間界に戻ってくる。
地獄先生ぬ〜べ〜	「逢魔ヶ刻」という魔界との距離が近くなる周期に差し掛かった童守町が舞台となる。「鬼の手」を持つ「ぬ〜べ〜」こと小学校教師の鶴野鳴介が、様々な妖怪や悪霊から自分の生徒たちを守るために戦う。
犬夜叉	日暮かごめはある日、神社の祠にある「骨喰いの井戸」から戦国時代にタイムスリップする。そこで、封印されていた半妖の犬夜叉と出会い、解放する。かごめは四魂の玉という、あらゆる願いを叶える玉を持っており、その玉をめぐる犬夜叉とかごめは多くの妖怪たちと争いを繰り広げる。四魂の玉は一度割れ、そのかけらを集める度に犬夜叉とかごめは出立するが、その過程で仲間も増えていく。そして、全ての元凶となった奈落という妖怪と対峙し、因縁を断つために奮闘する。
夏目友人帳	高校生の夏目貴志は、幼いころから他の人には見えない妖怪の姿を見たり、声を聴いたりできた。そのため、周りには気味悪がられ、両親を亡くしていたこともあり親戚をたらい回しにされる。やっと愛情ある親戚に引き取られた際、夏目貴志は祖母である夏目レイコが妖怪の名を集めた「友人帳」を手にするようになる。それは多くの妖怪を従え、使役できるものとして、夏目貴志は多くの妖怪に狙われることとなる。そして、偶然封印を解いてしまった妖怪「斑」を用心棒として、様々な妖怪たちと関係を持ち、名前を返していく。その過程で、人間との関係も豊かなものになっていき、妖怪たちともこころを通わせる物語が描写される。
鬼滅の刃	大正時代を舞台として、人を喰う鬼とその鬼を狩る鬼殺隊との闘いが描かれる。主人公の竈門炭治郎は、ある日鬼に家族を惨殺され、妹の禰豆子を鬼にされてしまう。禰豆子は人を喰わず、炭治郎は禰豆子を人間に戻すために、鬼殺隊に入ることとなる。その過程で、全ての現況である鬼舞辻無惨の存在を知る。様々な鬼との闘いや仲間との出会い、修行を経て、鬼舞辻無惨との戦いに挑む。

6. 参考文献

- 赤坂憲雄 (1992). 異人論序説. ちくま学芸文庫.
- Freud, S. (1919). Das Unheimliche. 須藤訓任・藤野寛 (訳) (2006). 不気味なもの. フロイト全集 17. 岩波書店.
- 藤田和日郎 (1990-1996). うしおととら 1-33. 小学館.
- 吾峠呼世晴 (2016-2020). 鬼滅の刃 1-23. 集英社.
- 家島明彦 (2007). 心理学におけるマンガに関する研究の概観と展望. 京都大学教育学研究科紀要, **53**, 166-180.
- 井上円了 (1987). お化けの正体. 国書刊行会.
- Jacoby, M. & Kast, V. & Riedel, I. (1978). *Das Bose im Marchen*. Bonz Verlag GmbH. 山中康裕(監訳)(2002). 悪とメルヘン 私たちを成長させる<悪>とは?. 新曜社.
- Jung, C. G. (1928). Die Beziehungen zwischen dem Ich und dem Unbewußten. 松代洋一・渡辺学 (訳) (1995). 自我と無意識. 第三文明社, pp.26.

- Jung, C. G. (1959). 分析心理学における善と悪. 林道義 (編訳) (1989). 心理療法論. みすず書房.
- Jung, C. G. (1963). *Memories, Dreams, Reflections*. New York: Pantheon Books. 河合隼雄・藤縄昭・出井淑子 (訳) (1972). ユング自伝—思い出・夢・思想. みすず書房.
- 河合隼雄 (1967). ユング心理学入門. 培風館.
- 河合隼雄 (1991). ファンタジーを読む. 講談社.
- 河合隼雄 (1994). 片側人間の悲劇—河合隼雄著作集第 8 巻・日本人の心. 岩波書店, 300-319.
- 河合隼雄 (1997). 子どもと悪. 岩波書店.
- 河合俊雄 (1995). 概念の心理療法—物語から弁証法へ. 日本評論社.
- 小松和彦 (1995). 異人論—民族社会の心性. ちくま学芸文庫.
- 小松和彦 (1998). 異界を覗く. 洋泉社.
- 小松和彦 (2007). 妖怪学新考—妖怪から見る日本人の心. 洋泉社. p.196-197.
- LINE リサーチ (2020). 若者の流行調査. リサーチノート. <https://research-platform.line.me/archives/36138733.html#more>, (参照 2021-10-18).
- 真倉翔 (1993-1999). 地獄先生ぬ〜べ〜 1-31. 集英社.
- 緑川ゆき (2007-2021). 夏目友人帳 1-27. 白泉社.
- 宮原浩二郎・荻野昌弘 (2001). マンガの社会学. 世界思想社.
- 宮田登 (1985). 妖怪の民俗学. 岩波書店.
- 水木しげる (1965-1997). ゲゲゲの鬼太郎 1-13. 講談社コミックス.
- 長谷雄太 (2020). “悪” はどのように在るのか—主体・客体の観点を中心に一. 京都大学大学院研究科紀要, **66**, 165-178.
- 長谷雄太 (2021). “犯罪における“悪” および破壊性に関する一考察—現象としての犯罪と、体験としての犯罪に着目して—. 京都大学大学院研究科紀要, **67**, 293-306.
- 中村雄二郎 (1994). 悪の哲学ノート. 岩波書店.
- Needham, R. (1980). *Reconnaissances*. University of Toronto Press, pp.17-40. 長島信弘 (訳) (1982). 片側人間. 現代思想, 10(8), 42-53.
- 西嶋雅樹 (2021). 新型コロナウイルスと『鬼滅の刃』. ユング心理学研究, **13**, 67-78.
- 新村出 (編). (2018). 広辞苑 第七版. 岩波書店.
- 諏訪春雄 (1988). 日本の幽霊. 中公文庫.
- 高橋留美子 (1996-2008). 犬夜叉 1-56. 小学館.
- 高嶋雄介 (2020). 自己視線恐怖の不安を訴えた思春期男子との面接—スクイグルに表れたキメラ的イメージの検討を通して—. 箱庭療法学研究, **32**(3), 27-41.
- 武井協三 (1997). 若衆歌舞伎・野郎歌舞伎. 鳥越文蔵・内山美紀子・渡辺保 (編). 歌舞伎の歴史 I. 岩波書店.
- 竹中奈苗 (2010). 「見えないもの」への名付けとしての〈異人〉—柳田国男の『遠野物語』を手掛かりに—. ユング心理学研究, **2**, 85-106.
- 田中崇恵 (2015). “異” なるものと出遭う—揺らぎと境界の心理臨床学—. 京都大学学術出版会.
- 手塚治虫 (1968). どろろ 1-4. 秋田書店.
- 富樫義博 (1990-1994). 幽遊白書 1-19. 集英社.

- 梅村高太郎・長谷川千紘・畑中千紘・田中康裕 (2017). プレイセラピーが発達障害にもたらす効果の事例的・実証的検討 融合・分離の契機と破壊・対立を生み出す悪の意義. 箱庭療法学研究, **30**(1), 3-16.
- 柳田国男 (1956). 妖怪談義. 筑摩書房.