

研究ノート

『逢魔ヶ刻動物園』が描く変身の妄想的な世界

¹ 諸井 克英 ² 古性 摩里乃

¹ 同志社女子大学・生活科学部・人間生活学科・特別任用教授

² 同志社女子大学大学院・生活デザイン専攻・2017年度修了生

The Delusive World of Transforming Depicted by “Oumagadoki Zoo”

¹Katsuhide Moroi

²Marino Furusho

¹Department of Human Life Studies, Faculty of Human Life and Science,
Doshisha Women's College of Liberal Arts, Special appointment professor

²Life Style Design Studies, Graduate School of Human Life and Science,
Doshisha Women's College of Liberal Arts, Graduate of 2017

はじめに

〔堀越耕平〕による『逢魔ヶ刻動物園』は、『週刊少年ジャンプ』誌に'10年〈32号〉から'11年〈19号〉にかけて連載された漫画である。物語の最初に、「逢魔ヶ刻（おうまがどき）」とは「夕暮れ時。暗くなり、人やモノの判別がしにくくなる時間。〈同〉黄昏れ時」と宣言され（堀越, 2010a）、この物語の主題が人間と動物との曖昧な境界性にあることが暗示される（ちなみに、この言葉は、広辞苑（新村〔編〕, 2009）によると「逢魔が時」であり、「（オオマガトキ〔大禍時〕の転。禍いの起こる時刻の意）夕方の薄暗い時。たそがれ。おまんがとき。おうまどき。」と定義される）。

『逢魔ヶ刻動物園』の物語は、「逢魔市にある誰にも知られていない動物園」である「逢魔ヶ刻動物園」に女子高校生〈蒼井華〉が飼育員として夏休みの間「初めてのアルバイトをする」ために訪れるところから始まる。園長（椎名）は、ウサギの頭をした人間のような姿をしていた。野ウサギを追いかけ回していた園長は「化物ウサギ」に呪いをかけられウサギの頭の姿に化したのだ。この変身の呪いを解くには、「数多の

動物を集め」「その力を以て」「物言わぬ生命達の声聞き」「その名を知らぬ者がいなくなる程に」「世界に轟く園」を造らなければならない（堀越, 2010a）。〈華〉は、園長（椎名）によって「逢魔ヶ刻動物園」を天下一の動物園にするように命じられた。

上述したように、この『逢魔ヶ刻動物園』は『週刊少年ジャンプ』誌〈'69年10月〜〉に連載された。したがって、『週刊少年ジャンプ』誌の編集方針とされる「友情・努力・勝利」という3要素が『逢魔ヶ刻動物園』にどのように反映されているかも重要である。この『週刊少年ジャンプ』誌の3要素は、前身の『少年ブック』誌（集英社：'59年1月〜'69年4月）の「努力・友情・勝利」という企画コーナーに由来する（角南, 2014）。『週刊少年ジャンプ』誌の創刊時にこの3要素のうち少なくとも2つの要素を1話に必ず含むというルールが設けられた（「小四から中三、反抗期の少年たちに対して“友情・努力・勝利”の3語をして人生に立ち向かうメッセージを贈る」（角南, 2014））。

本稿では、『逢魔ヶ刻動物園』によって描か

れた世界の本質を解明するとともに、掲載誌が提唱する「友情・努力・勝利」という3要素との関連についての考察も試みる。

園長〈椎名〉は本当に「自己中」?

〈椎名〉によって動物園内の「30の動物」の飼育・管理を〈華〉は任されるのだが、これは「おまえ(〈華〉)が早く一人前になる⇒おまえ(〈華〉)が天下一人気の動物園にする⇒ワシ(〈椎名〉)が人間に戻れる」という〈椎名〉による身勝手極まりない「公式」に基づいている。しかし、〈華〉は、閉園直後に〈椎名〉が発する煙が蔓延すると「動物が変身して喋り出すことを知ることになる。この動物たちは、姿は動物のままであるが、〈椎名〉の力によって人間と言語コミュニケーションを営むことができるのだ。

狭い檻に押し込められているゴリラ〈ゴリラコング〉は、「広くて登り木のあるお家」が必要であることを自分自身で〈椎名〉に伝えるように〈華〉に助言され、〈椎名〉を模した「ワシ像」に登ってそのことを主張するが、その像を壊してしまう。しかし、〈椎名〉は怒るよりも壊れた像のガレキを使ってゴリラ舎の増築を命じるのだ(「このガレキ邪魔じゃ」「どこかに足すなりして片付けておけ」(堀越, 2010a))。この事件によって、〈華〉は「自己中」に見える〈椎名〉が実は「仲間思い」であると感じるようになった。このように園内で飼育されてい

る動物たちは、〈華〉の妙な企みによって園長の〈椎名〉といったんは対立することになるが、結局は〈椎名〉の「仲間思い」をより強く確認させることになる(表1参照)。

つまり、〈椎名〉は、〈ウワバミ〉が見抜くように自己中心の固まりである(「園長は簡単に言っちゃうとガキ大将…子供のままなのよ」, 「幼少の頃に呪いを受けたからか」, 「やんちゃでわがままなまま精神年齢止まっちゃってるのよね」(堀越, 2010a))。しかしながら、〈椎名〉は、実は『週刊少年ジャンプ』誌の1要素である「友情」も示すのである。この「友情」の大切さは、〈椎名〉自身によって自覚されている(「気に入った奴といのは面白い」, 「ワシは仲間といのが面白い」, 「この園にいるみんなは皆仲間じゃ」, 「ウチに来た時点でおまえはもう園の仲間なんじゃ」(堀越, 2010a))。

丑三ツ時水族館との争い

「内集団」成員間の「友情」を高めるためには「外集団」との争いが不可欠である。Hogg & Abrams (1988)によれば、「人は、一般に、自分との類似性を基礎にして、他者を分類する」。「自分と同じ集団の成員」は内集団成員、「自分と異なる集団の成員」は外集団成員として知覚されるのである。このようなカテゴリー化によって内集団成員に対する肯定的評価、すなわち「内集団びいき」(Hogg & Abrams, 1988)が生じる。「外集団」としてまず現れる「丑三ツ

表1 〈椎名〉による「仲間思い」行動の例(堀越, 2010a)

[対象動物・人]	[結局は仲間思い]
チータ(知多)	「丸々太っちゃって食べ過ぎ」のチータ(知多)と〈椎名〉との徒競走で(知多)が負けてしまったのに、〈椎名〉はチータ舎に「ルームランナー」を設置する。
〈華〉	動物園宣伝のために街でピラマキをしている〈華〉が高校の悪友に絡まれた際に、〈椎名〉は「うちのもんバカにするなよ」と〈華〉を救う。
インドサイ(加西)	「無口な」インドサイ(加西)がヘビ〈ウワバミ〉に恋心を抱いていることを〈華〉は知ったが、そのことを〈椎名〉に気づかれないようにしたことが裏目となる。しかし、海で溺れかけた〈ウワバミ〉を〈加西〉と〈椎名〉が救出し、〈加西〉の想いが〈ウワバミ〉に伝わる。
ライオン(シシド)	「若いライオンは一人前になると群れを出て他の群れを乗っ取る……その群れのボスを殺して!!」ということにもかかわらず、サバンナで瀕死の状態の「おまえをここに連れてきた」と〈椎名〉は告げる。

時水族館」である。入園者がまったくくない「逢魔ヶ刻動物園」と隣の市にある「丑三ッ時水族館」との間に争いが展開される。その「水族館」は「年間入場者数600万人を超える有数の人気スポット」なのだ（広辞苑（新村（編），2009）では、「丑三つ」とは「①およそ今の午前2時から2時半。②よなか。深更。」）。

「水族館」のシャチ〈サカマタ〉が「動物園」の乗っ取りを宣言するが、当然にも〈椎名〉によって拒否される。しかし、「動物園」側のアザラシ〈イガラシ〉が「乗っ取りの狼煙として」「水族館」で「展示」するために〈サカマタ〉によって攫われてしまった。〈イガラシ〉を取り戻すために〈椎名〉は〈華〉を連れて「水族館」に乗り込んだ。

「丑三ッ時水族館」の館長である〈伊佐奈〉は、「ホエールウォッチング」が「趣味」である「坊ちゃん」であった。海の生物をピストルで撃ち殺している時に、「化け物クジラ」に呪いをかけられマッコウクジラの姿にされたのだ。その呪いは、〈椎名〉の場合と同様であった（「自らを悔い改め我に見せよ」「その力を以て我に示せ」「世界に轟く生命の園を造り出せ」（堀越，2011a））。しかしながら、この「水族館」は集客に大成功したにもかかわらず〈伊佐奈〉の姿は人間に戻ることができなかった（「知名度が客が増える度に」「呪いは薄まり人の姿を取り戻してきた」「しかしそれ以降いくら知名度が上がろうが」「変わらないんだよ 姿が」「あと一息ってとこで…」（堀越，2010b））。

〈華〉は、この違いが「仲間」に対する態度にあることに気づいた。〈伊佐奈〉は、「ストイックに人の姿を取り戻そう」として経営的には大成功を収めるが、「丑三ッ時水族館」は「確かに立派で大きくて…人気もすごいかもしれないけど」「働いてた魚（ひと）は死んだ魚（さかな）のような目をして」「楽しそうな魚（ひと）たち誰もいなかった！」。対照的に、〈椎名〉は、「逢魔ヶ刻動物園」の経営よりも「何でも仲間と一緒に面白く事を運ぼう」としたのだ（堀越，2011a）。

結局、〈椎名〉は〈伊佐奈〉を倒し、〈イガラシ〉を救い出すことに成功したが、〈伊佐奈〉は「海の支配者」を自認する〈サカマタ〉によって「海で生涯を終えさせ」られることになる。〈サカマタ〉は、「深き海の底で」「伊佐奈に己が弱さを知らしめ」「悔い改めさせる！」のだ（堀越，2011a）。「外集団」としての「丑三ッ時水族館」との戦いは、「逢魔ヶ刻動物園」の園長〈椎名〉の呪いをとくことが集客よりも園長も含めた園内の動物たちの仲間関係＝「友情」にあることが暗示されるのだ。

ヤツドキサーカス団との争い、そして大団円へ

夏休み期間中の補習授業のために高校に一時戻った〈華〉は、街に来たサーカスでバイトをやっている同級生の〈菊地〉から「クマって…喋るの？」と突然問われた。〈華〉は、「サーカスの誰かが魔力を使ってクマを喋らせて」おり、そのサーカスの中に「呪われた人間がいる」ことに気づいた。そのサーカスは〈道乃家〉団長率いる「ヤツドキサーカス団」だ。次なる「外集団」が現れたのだ（広辞苑（新村（編），2009）では、「ヤツドキ」とは「丑の刻、すなわちおよそ今の午前2時頃、および未の刻、すなわちおよそ今の午後2時頃」）。

〈椎名〉は、その「クマ」を「ウチの仲間にするために」（堀越，2011b）、サーカスに乗り込んだ。しかし、「呪われた人間」とは〈道乃家〉ではなく、クマすなわち〈志久万-シクマー〉であり、〈志久万〉こそ「ヤツドキサーカス団」の「総支配者」だったのだ（堀越，2011c）。つまり、「売れないクソ以下のサーカス団を持っていた」〈道乃家〉と「人に戻る為には動物のいる施設で名声を上げなきゃならん」〈志久万〉との間で「契約」が交わされたのである。

しかし、〈道乃家〉は、「ヤツドキ」という命名が「誰もが楽しい甘い時間を過ごせるように」という想いに基づいていることを想起し、〈志久万〉との「契約」を結局は放棄する（「ウチの方針は兎さんよりだったわ」（堀越，2011c）。これにより、「動物園」と「サーカス団」の戦

いに終止符が打たれ、結局、〈椎名〉の意図通りに両者は提携することになる。8月も終わり、〈華〉も新学期を迎えるが、学校に通いながら飼育員も継続することとなり、この物語は大団円を迎える。

先述した通り、この『逢魔ヶ刻動物園』は『週刊少年ジャンプ』誌の1要素である「友情」を十分に充足している。「勝利」要素は、「丑三ッ時水族館」や「ヤツドキサークス団」との戦いの帰結にあるが、重要なことはその戦いが単純に「win or lose」ではないことである。後者の場合には、「勝利」は「動物園」と「サーカス団」との提携となる。さらに、〈伊佐奈〉が倒された後者の戦いですら、最終的には（物語完結後の「番外編」ではあるが）〈伊佐奈〉がいなくなつてうまくいかなかった「水族館」の残りの生き物たちによる「動物園」への協力の申し出に対して〈椎名〉は「クジラマン（＝〈伊佐奈〉）呼び戻せば？」と答えるのであった（堀越，2011c）。これらは、この『逢魔ヶ刻動物園』における「勝利」がすべての者の「仲間化」にあることを示しており、「友情」と「勝利」の融合といえよう。

残りの要素である「努力」について述べよう。「失敗ばかりのドジ女」であった高校生〈華〉は、夏休みの間に「私は変わるんだ!!」という信念の下に奇妙な「動物園」の飼育員となり（堀越，2010a）、奇想天外な「動物」と遭遇経験を経て新学期を迎える。つまり、物語の中心軸に〈華〉の奮闘すなわち「努力」が据えられているのだ。この軸は、「ヤツドキサークス団」と

の戦いのきっかけをつくった〈菊地〉の場合も同様である。彼も「ガキの頃連れてってもらったサーカス」の興奮が忘れられず、「ヤツドキサークス団」のバイト募集に応募し、過酷な体験にもめげずに「努力」するのだ（「好きな事でもなら変われると思ったから」（堀越，2011c）。

『週刊少年ジャンプ』誌と『逢魔ヶ刻動物園』

『週刊少年ジャンプ』誌は、集英社が'60年代に売れ筋の「少年雑誌」を抱えていた講談社（『少年マガジン』誌'59年3月～）や小学館（『少年サンデー』誌'59年3月～）に対抗して創刊し、今や売れ筋の「少年雑誌」として頂点を極めている（'85年3・4号⇒400万部突破；'95年3・4号⇒653万部〈歴代最高部数（ギネス記録）〉）。出発時には次のルールが設けられた（角南，2014），①「ジャンプ専属制」（「○○先生の作品は少年ジャンプでしか読めません」），②「アンケート主義」（「綴じ込みハガキ，切手代読者持ち」），③「ネーム（下描き・ペン入れの前段階のラフ）チェック制度」（「ネームを10回分描きだめすることが新連載決定条件」）。

当初は「少年雑誌」として出発したが、読者層は明らかに青年期や青年期以降にまで拡大していく。例えば、今や著名なアスリートも『少年ジャンプ』誌の掲載作品を愛読しているのだ（表2；門脇，2012）。先述したように、「友情・努力・勝利」という3要素は「小四から中三」の少年たちが「人生に立ち向かう」ために設けられた（角南，2014）。創刊当初に設定された年齢層のみがターゲットであるならば、「ギネ

表2 『週刊少年ジャンプ』誌の3要素から見たアスリートによる愛読作品の例（門脇，2012）

【要素】	【アスリート】	【種目】	【作品】	
友情	内村航平 ('89年生～)	体操	『ONE PIECE』 ('97年34号より連載中)	仲間の先頭に立って、海軍本部の精鋭や、四皇や七武海を頂点とする海賊と戦い続け、海賊の頂点である海賊王を目指しているルフィ。
努力	李忠成 ('85年生～)	サッカー	『こちら葛飾区亀有公園前派出所』 ('76年42号～'16年42号)	毎回ネタに尽きることなく、ネタが被ることなく、ネタに困ることなく、一話読切の形で「こち亀」の連載を続ける秋本治の姿。
勝利	松坂大輔 ('80年～)	野球	『ドラゴンボール』 ('84年51号～'95年25号)	ナメック星で宇宙最凶最悪のフリーザとの戦いの中で覚醒し、「超サイヤ人」となり、完膚なきまでにフリーザを叩き潰してしまう孫悟空。

ス記録」を達成するほどの商業的成功を収めることはないはずである。三ツ谷 (2009) は、『週刊少年ジャンプ』誌の成功がわが国の戦後の高度成長と相関していることを説いた。わが国では、'60年代から「高度資本主義世界」化 ('68年にはわが国のGDP米国に次ぐ第2位となる) が顕著となる。「友情」(「志を同じくする仲間を何があっても信じ、護りあう姿勢」)、「努力」(「志を果たすためにはどんな窮地にあってあきらめず志のために努力する姿勢」)、「そして「勝利」(「最後の最後まであきらめず勝利を目指す姿勢」)は、このような「高度資本主義世界を生き抜くうえで」重要な要素なのだ(三ツ谷, 2009)。三ツ谷 (2009) は、『週刊少年ジャンプ』誌に掲載された著名な作品群(『男一匹ガキ大将』('68年11号～'73年13号) など)と高度成長を経て'91年の所謂「バブル崩壊」から現在に至る時代状況とを相関させながら、これら3要素の働きを説いた。もちろん、このような時代状況との基底には、創作者と雑誌編集者との葛藤が存在する(巻末, 2016参照)。しかし、わが国の「バブル崩壊」以降に進行していく格差の現状の客観的把握を試みた研究によれば(みずほ総合研究所, 2017)、「中間層が衰退し、低所得層にシフトダウンしたことに伴う貧困問題とまとめることができる」。このような現状の中で、「友情・努力・勝利」という3要素が読者にとってどのような心理的役割を果たしているかを探ることは興味深い課題といえよう。例えば、RADWIMPSによる『週刊少年ジャンプ』では(RADWIMPS, 2016)、「今はボロボロの心」に陥っても「週刊少年ジャンプ的な未来」を夢見て「どんでん返しの未来」を信じる青年の心性が描かれている。

ところで、本稿の対象である『逢魔ヶ刻動物園』の掲載期間は、実は1年間にも満たなかった('10年32号～'11年19号)。片上 (2017)によれば、「ジャンプ的なバトル」は、「努力→友情→勝利→さらなる努力→さらなる友情→さらなる勝利」という無限に「成長」する展開を特徴とする「努力」や「友情」により「強大な

敵」を倒し、「それまでは敵であったそのライバルが味方になり」、主人公たちの勢力を巨大化させながら、「新たな敵」と闘うのである。つまり、作品は『『インフレ化』の運動に呑み込まれ膨張していくのだ(片上, 2017)。これは、物質的な成長の限界性を無視し永遠の「成長」を信奉したわが国の「バブル時代」の感覚と類比できる。したがって、『逢魔ヶ刻動物園』の場合も、「丑三ツ時水族館」や「ヤツドキサーカス団」との壮絶な戦いとその後の融和(=「仲間」化)という点では、「ジャンプ的なバトル」が展開されていることになるが、片上 (2017)が指摘する永遠のインフレ的展開とはならない。同じ作者の『僕のヒーローアカデミア』('14年32号～)が比較的長期連載されていることとも対照的である。

この理由は、『逢魔ヶ刻動物園』の作品の出来栄えというよりも、この作品の設定がそもそも短期連載の宿命にあるといえよう。つまり舞台となる「逢魔ヶ刻動物園」「丑三ツ時水族館」や、「ヤツドキサーカス団」には共通性があるのだ。動物園と水族館の境界は曖昧であり、そもそもいずれも「日本動物園水族館協会」('39年発足)という組織を中心に発展している(古性・諸井, 2016)。サーカスは「見せる」という行為を中心とした「見世物」であるが、動物園や水族館にとってもこの「見せる」という側面は重要である。例えば、「動物を見る」人々(=来園者)と「動物園の目的・使命」を果たそうとする動物園側との間のずれの認識は動物園側にとって重要である(古性・諸井, 2016)。いずれにせよ、この『逢魔ヶ刻動物園』の戦いの舞台は(動物園、水族館、サーカス団)ある意味必然的な関連をもっているが、これ以上の拡張性を求めることができないのだ。つまり、作者が課したこのような設定は、「〈物語〉としての構造をしっかりと生じさせてしまった(片上, 2017)。そのため、これ以上の「戦う理由」を読者に発生させることなく、大団円的な「オチ」(=「〈物語〉」の終わりに向けて、展開されている感覚(片上, 2017))をもたらしたと

いえよう。

変身の場としての「逢魔ヶ刻動物園」

先述したように、「逢魔ヶ刻動物園」園長の〈椎名〉、「丑三ッ時水族館」館長の〈伊佐奈〉、「ヤツドキサーカス団」の「総支配者」である〈志久万〉いずれも、「呪い」による人間の変身である。この物語の特異性は「動物園」「水族館」や、「サーカス団」という場での2方向の変身を軸とした展開にある。人間から動物という変身軸とともに言語コミュニケーション力を付与することによる生き物たちの「人間化」である。

ところで、宗教の本質を原始宗教の諸儀式に求めた社会学者の Durkheim (1912) は、「俗の世界」から「聖なる事物の世界」の創造を次のように説明した。原始宗教の諸儀式を経験することにより、「人は、自分自身をいつもとは異なって考えさせ、働かせる一種の外的力能に支配、指導されている、と感じ、当然にもすでに彼自身ではなくなったという感銘を受ける」(Durkheim, 1912)。つまり、宗教上の諸儀式を経験することによって、人は心理的に「まったく新しい存在」となるのである。「通常住んでいるのとはまったく違った特別の世界・彼を襲って転生させる例外的に強度な力にみちた環境」へと心理的に移行するのだ。ここに、「物憂くも日常生活を送っている世界」である「俗の世界」とは異なる「聖の世界」が構築される。

Durkheim (1912) の考察対象は宗教経験の解明にあるが、これを動物園が構築する世界に適用しよう。動物園には、日常生活(=「俗の世界」)では接触することができない様々な動物たちが飼育されている。古性・諸井(2017a)は、Bruner & Tagiuri (1954; 諸井, 1995 参照)によって提起された暗黙の性格観(implicit personality theory)という考えに基づき、動物園で飼育されている動物に対する性格推測を検討した。人間(この研究では同性の親友)に対する性格推測の場合とほぼ類似した仕方動物園の飼育動物の性格が評価されていることが確認された。この知見に基づくと、動物園の中

での様々な飼育動物との接触経験は、日常生活における他者に対する接触経験との間の類比感覚経験を喚起し、動物園への来園が促されると考えられる。つまり、日常生活という「俗の世界」から動物園という「聖の世界」への心理的移行が動物園施設がもつ重要な要素なのだ。以上に述べたことは、水族館やサーカス団の場合にもあてはまるだろう。例えば、私設動物園である「大内山動物園」(三重県度会郡大紀町)は、山間に設けられ、敷地も広いが長細い形状となっている。さらに、尾鷲ヒノキを利用した獣舎群は園全体をログハウスでリゾート地風に行っている(古性・諸井, 2017b)。この独特な雰囲気は、「聖の世界」への心理的移行を容易にしている。境界の生成に関する民俗学的解明を試みた赤坂(2002)によれば、「注連縄」は、「神々が鎮座する清浄の世界」(= 聖の世界)と「その外部(そと)なる不浄の世界」(= 俗の世界)との「境界を可視化するための標識」である。この「注連縄」を示すアイコンはいわば動物園への入園口(古性・諸井 b の図 3-a 参照)であろう。

『逢魔ヶ刻動物園』における先述した2方向の変身は、Durkheim (1912)が見抜いた「俗の世界」から「聖なる事物の世界」への移行構造が動物園という場にも適用されることを踏まえているのである。このことによって、読者にとって〈椎名〉や〈華〉と動物たちとのコミュニケーションがより現実感覚を帯びる。

おわりに

本稿で対象とした『逢魔ヶ刻動物園』は、動物園という場固有の「神秘性」を巧みに利用した変身を軸に据え、『週刊少年ジャンプ』誌の「友情・努力・勝利」の3要素を具現化した。アニメやコミックが構成する世界を「世界観」という概念から考察した都留(2015)によれば、「ある全体性と整合性を持った一つの世界の中に、身体と思考を持った人間的な存在を確かに存在させること」(これを都留は「リアリティ」と呼ぶ)が作品の成功にとって重要である。こ

の点では、この作品は、読者を「異世界」に連れ出し、「世界観を共有させる」ことに成功していると判断できよう。

先に述べたように、この物語は、動物園がもつある種の「神秘性」を基盤としている。したがって、都留（2015）が重視する作品の送り手と受け手との間の「何らかの共通項」という観点からは、『逢魔ヶ刻動物園』の短期連載は、いわば娯楽施設の所謂多様化の中での動物園の衰退（古性・諸井，2017b）と相関しているかもしれない。動物園施設への来訪の減少は、この「共通項」をもたらしなくなるからである。

また、『逢魔ヶ刻動物園』の中心軸の1つである変身についても、さらに多角的に考察すべきである。中村（2006）は、昔話で描かれる動物と人間の間の変身関係における文化差を抽出した。『グリム童話集』では大半が人間の動物への変身であるのに（「人間→動物」67例、「動物→人間」6例）、『日本昔話記録』では動物の人間への変身が多い（「人間→動物」42例、「動物→人間」92例）。このような文化差に加え、例えば、①「嫁入りの儀式」や「御蔭参り」などのわが国における歴史文化現象（萩野，1997）、②西洋社会におけるゾンビなどの他形式の変身（『魂の変容』が起こり、それによって、人間は、その外形を保ったまま、『人間ではないもの』に変化）（都留，2014）、さらには③女性の男性への変身（わが国の少女マンガ世界における〈男装の少女〉というヒロイン像（押山，2018））などのように様々な変身の「かたち」がある。今後、これらの社会心理学的な意味を系統的に位置づける必要があるだろう。また、「妖怪」などの説話に代表される「異類」として表現された実在/非実在の動物（伊藤，2016）が人間の心にとってどのような意味をもつのかも、同時に検討すべきである。

【付記】本研究は、第1著者が賜った科学研究費「基盤研究(C) (16K04274) : 若者によるサブカルチャーの受容 - 作品分析と質問紙調査 - (16~18年度)」に基づき行われた。

引用文献

- 赤坂憲雄 2002 『境界の発生』 講談社学術文庫
- Bruner J.S. & Tagiuri R. 1954 *The perception of people*. In G. Lindzey (Ed.), *Handbook of social psychology*, vol. II, Reading, Mass.: Addison-Wesley. Pp.634-654.
- Durkheim É. 1912 *Les formes élémentaires de la vie religieuse.: Le système totémique en Australie*. 古野清人 訳『宗教生活の原初形態(上)』2014 岩波文庫
- 古性摩里乃・諸井克英 2016 動物園の社会心理学 (1) - 動物園におけるブランド絆感の構築を目指して - 生活科学 (同志社女子大学), 50, 1-12.
- 古性摩里乃・諸井克英 2017a 動物園の社会心理学 (2) - 動物園で飼育されている動物に対する性格特性推測 - 生活科学 (同志社女子大学), 51, 1-16.
- 古性摩里乃・諸井克英 2017b わが国における地方動物園の現状 - いくつかの地方動物園に関する考察 - 生活科学 (同志社女子大学), 51, 26-34.
- Hogg M.A. & Abrams D 1988 *Social identifications: A social psychology of intergroup relations and group processes*. Routledge. 吉森 護・野村泰代訳『社会的アイデンティティ理論 - 新しい社会心理学大系化のための一般理論 -』1995 北大路書房
- 堀越衡平 2010a 『逢魔ヶ刻動物園 1』 集英社
- 堀越衡平 2010b 『逢魔ヶ刻動物園 2』 集英社
- 堀越衡平 2011a 『逢魔ヶ刻動物園 3』 集英社
- 堀越衡平 2011b 『逢魔ヶ刻動物園 4』 集英社
- 堀越衡平 2011c 『逢魔ヶ刻動物園 5』 集英社
- 伊藤慎吾 2016 異類文化学への誘い 伊藤慎吾編『妖怪・憑依・擬人化の文化史』笠間書院 1-25.
- 門脇正法 2012 『少年ジャンプ勝利学 - 金メダルに必要なことはみんなマンガから教わった -』 集英社インターナショナル
- 片上平二郎 2017 『「ポピュラーカルチャー論」講義 - 時代意識の社会学 -』 見洋書房
- 卷来功士 2016 『連載終了 - 少年ジャンプ黄金期の舞台裏 -』 イースト・プレス
- 三ツ谷 誠 2009 『「少年ジャンプ」資本主義』 NTT 出版
- みずほ総合研究所編 2017 『データブック 格差で読

む日本経済』岩波書店

諸井克英 1995 孤独な顔－暗黙の性格理論によるアプローチ－ 人文論集（静岡大学人文学部），46（1），51-79.

中村禎里 2006 『日本人の動物観－変身譚の歴史－』
ビイグ・ネット・プレス

押山美知子 2018 『新增補版 少女マンガジェンダー
表象論－〈男装の少女〉の造形とアイデンティ

ティー』アルファベータブックス

RADWIMPS 2016 週刊少年ジャンプ『人間開花』
ユニバーサルミュージック（UPCH-29241）

新村 出（編）2009 『広辞苑 第六版』岩波書店

角南 攻 2014 『メタクソ編集王－「少年ジャンプ」
と名づけた男－』竹書房

都留泰作 2015 『〈面白さ〉の研究－世界観エンタ
メはなぜブームを生むのか－』角川新書