

「学校の怪談」ブームの社会的背景： 恐怖のパラドックスの心理学的理解に基づいて

吉岡一志
(山口県立大学国際文化学部)

The Social Background to the School Ghost Story Boom: Based on a Psychological Understanding of the Paradox of Fear

YOSHIOKA Kazushi
(Faculty of Intercultural Studies, Yamaguchi Prefectural University)

要旨

本研究の目的は、1990年代に生じた「学校の怪談」ブームの社会的背景を、「恐怖のパラドックス」に関する最新の心理学的研究を踏まえて検討することである。これまで、子どもたちが怖い話を求める理由は、思春期における危機の克服と説明されてきた。しかしながら、近年の心理学研究では恐怖と楽しみの同時活性化モデルが提案されている。このことを踏まえ、現代社会では、子どもが恐怖を楽しむことが、認められていないことを指摘した。結論として、子どもたちの生活から恐怖を経験する機会が奪われていることを「学校の怪談」ブームの社会的背景として説明した。

Abstract:

The purpose of this study is to examine the social background to the boom in school ghost stories in Japan in the 1990s, in the light of the latest psychological research on the paradox of fear. Until now, the reason for children to seek out scary stories has been explained as them overcoming the crisis of adolescence. However, recent psychological research has proposed a coactivation-based model of fear and enjoyment. In the light of this, this study indicates that in contemporary society children are not allowed to enjoy experiencing fear. The study concludes that the school ghost story boom was a result of children being deprived of opportunities to experience fear in their lives.

キーワード：学校の怪談、恐怖のパラドックス、同時活性化アプローチ、子ども文化、保護フレーム

Key words : school ghost story, paradox of fear, coactivation-based approach, children's culture, protective frame

1. はじめに

1990年前後を境として、「学校の怪談」ブームが起こった。松谷(1987)、常光(1993)により「学校の怪談」が収集され、発表されたことをきっかけとして、児童文学の世界に新たなジャンルとして「学校の怪談」が位置づけられた。この動きは、後のJホラーブームの発端となったともいわれている(一柳2005)。

こうした子どもたちの間の「学校の怪談」ブームは、研究者たちに子どもたちを取り囲む現代的な環境の変化へと視点を向かわせていく。常光(1993)をはじめ、近藤(1997)、一柳(2005)、野上(2015)などは、この一連のブームを抑圧に対する子どもたちの抵抗として説明する。すなわち、子どもたちが学校によって抑圧されるがゆえに、そうした状況に対する子どもたちから発せられたアンチテーゼとして「学校の怪談」が理解されたのである。

ところが、子どもが語る「学校の怪談」の内容分析を行った吉岡(2013)は、その内容に子どもたちが抑圧されている姿、ひいては抵抗している姿が見られないことを指摘した。したがって、これまで多くの論者が「学校の怪談」を語るときに準拠していた「抑圧＝抵抗図式」は再考を余儀なくされるのである。では、なぜ子どもたちは1990年代に「学校の怪談」にそれほど夢中になったのであろうか。

一つの説明としては、そもそも子どもは怖い話を好む性質があるという指摘である。子どもたちは怖いものにあえて近づくような遊びを繰り返したり、怖い本を読んでもらうことを保育士にせがんだりすることがしばしば報告されている(加用 1990、田代2001、Bjorklund & Pellegrini 2002、Corsaro 2018)。

さらに、子どもたちが怖い話を好む性質は、発達段階、特に思春期という特異な時期と結びつけられる場合がある。例えば、臨床心理士の経歴を持つ岩宮(2013)は、小学4年生を想定しながら、子どもたちがこれまでに経験してきた「日常」とは異なる多層的な現実の存在に関心を持ち始め、「異界」からの刺激を欲するようになる思春期前に特有の心理にその答えを求めている。不確定な現実という恐怖を乗り越えるために、あえて恐怖を求めるということから、怖い絵本を読むことは「何が起こるかかわからない未来に対してのワクチン接種のようなもの」(p.63)というのである。すなわち、こうした思春期特有の精神構造に根拠を求める説明は、子ども期から大人期への転換期の危機への克服として理解される。したがって、当然、怖い話が子どもの発達にとって何らかの教育効果を持つだろうことが指摘される。

しかし、こうした子どもに恐怖を求める性質が備わっていると見方や、思春期というユニーク

な発達段階を踏まえた説明も十分ではない。なぜならば、Corsaro(2018)も指摘するように、ホラー映画やお化け屋敷、バンジージャンプなど非日常的な恐怖を楽しむのは、大人にも当てはまるからである。Jホラーブームも大人の間での流行であったし、「学校の怪談」は子どもだけのものではなく、教師たちの間でも語られているのである(吉岡 2016、2021)。つまり、怖い話を好むことを子どもの特殊性質として理解し、説明しようとする試みは、その前提が成立しないのである。

確かに、怖い話が子どもの発達にとって大きな意味を持つことはあり得るだろう。しかし、大人も語るという点を踏まえれば、見直す必要がある。なぜならば、未熟な子どもたちが自らの成長の糧として怖い話を語るという偏った理解に陥ってしまうからである。そのため、教育効果や発達とは異なる視点から、怖い話を人々が求めることの意味を再検討することが求められる。現実と虚構の区別がつかない未熟な子どもは、怖い話を好み、人格が完成した理性的な大人は怖い話を求めないといった間違っただけ前提を自明視することはできない。

したがって、大人も子どもも同様に怖い話を好むことを踏まえうえで、議論しない限り、なぜ90年代に「学校の怪談」ブームが生じたのかは適切に説明することができない。木下(1994)は、1970年代末から1980年代初頭にかけて口裂け女が大流行した心理的なメカニズムを「見たし怖し」の心理があると指摘している。こうした恐怖と楽しみは、一見矛盾しているように見えるものの、様々な局面で観察される。「見たし怖し」の心理は子どもに限った視点ではないがゆえに、人間の心理を理解するための有効な着眼点であろう。

もちろん、「見たし怖し」の心理だけでは社会現象を十分に捉えることは難しい。なぜならば、心理学における知見は、人間の普遍的な心理を扱うものであるからである。しかしながら、こうした普遍的特徴は、社会変動に合わせて異なる現象として立ち現れてくる。したがって、人々が恐怖を求める心理を適切に理解することで、より現実的に「学校の怪談」ブームを読み解くことが可能となる。

そこで、本研究では、「見たし怖し」の心理に代表される恐怖と楽しみに関する先行研究を整理する。これを踏まえ、次に、恐怖心の発達に注意を向け、発達心理学における恐怖の発達の傾向から子どもの特徴を抽出する。最後に、これらを踏まえて「学校の怪談」ブームを解説していく。

2. 恐怖のパラドックス

なぜ人々は怖い話が好きなのかという問いは、恐

怖をめぐるとパラドックスがあるからこそ成立する。恐怖は人間にとって好ましくない感情であるがゆえに、本来であれば回避されるはずのものである。「危険を回避する警報」(Dozier 1999)、「警戒信号」(Wolman 1980)こそが、恐怖なのである。にもかかわらず人々が恐怖を求めてしまうことは、生物行動学の観点からはうまく説明ができない。これが「恐怖のパラドックス」であり、長年にわたって研究者たちを悩ませてきた。

この「恐怖のパラドックス」をめぐっては、これまで心理学においていくつかの理論が提出されている。ここでは、従来の理論を批判的に検討していく^①。結論を先取りすれば、従来の「恐怖のパラドックス」に関する心理学的アプローチでは、恐怖と楽しいという感情が同時に発生しないものとされていた。しかし、近年こうした見方が覆されるようになってきているのである。

(1) 恐怖の後に生じる快楽

恐怖と楽しみは相反する感情のように見える。そのために、これらの感情が同時に生じると考えられにくい。したがって、刺激により恐怖が生じ、その後、快楽が浮上すると考える立場が常識的な理解の仕方になるだろう。

こうした見方の一つに、Solomon(1980)による相反過程理論がある。この理論は、視神経の特性に着想を得ている。赤い色が視神経に到達すると赤色を感知する細胞が活性化すると同時に、ちょうどその反対色である緑を検知する細胞も活性化される。そのため赤い光が遮断されると、しばらくの間、景色が緑がかって見える。このプロセスが恐怖と楽しみが発生メカニズムを説明するために、利用されるのである。

Solomon(1980)によれば、恐怖という感情が喚起されている間、相反過程として、恐怖による生理的な変化を平常の水準に戻そうとする作用がゆっくりと進行する。そこで恐怖刺激が取り除かれると、この恐怖を打ち消す作用だけが残され、この局面で快楽が発生することになる。ここで知覚された快楽が、恐怖刺激を求める動機として学習されることにより、人々は恐怖を喚起する刺激を求めるようになるのである。

同様の見解は、サスペンスの享受を説明しようとするZillmann (1971)による興奮転移理論にも当てはまる。ホラー映画などの主人公は、悪役に追い詰められ、苦痛、絶望、恐怖に陥る場合がほとんどである。それがサスペンスフルであればあるほど、興奮は高まることになる。ところが、刺激の要因が「効果的に中和されるか破壊されるような事態の変化」(Zillmann et al. 1975 p.310)、すわなち、問題の劇的な解決がもたらされることによって、身体の興奮だけが残される。この問題の解決によって、その根拠

を失った興奮が多幸感へと転移されるのである。

いずれの論者の場合にも、本来避けられるべき恐怖という感情の後で快楽が生じ、その快楽を得るためにまた恐怖刺激を求めてしまうというモデルを共有している。しかしながらこうした見解は、容易に反論できる。恐怖心の反動として快楽が得られるならば、恐怖に過剰に反応してしまう人々、つまり、怖がりな人ほど、恐怖刺激が除去されたのちの安堵感は強くなり、一層恐怖刺激を求めてしまうことになるだろう。しかし、経験的には怖がりな人々は、恐怖刺激をかたくなに拒むのではないだろうか。

Hoffner & Levine(2005)による広範囲に及ぶレビューを見る限り、確かに恐怖刺激に対して否定的な感情が大きいほど楽しめることを裏付ける証拠はあげられているものの、このパターンは作品の中で問題が解決されたか否かには関係がないという。つまり恐怖刺激の除去後に、快楽が大きくなるという証拠は認められてはいないのである。ホラー映画などで恐怖の源泉が取り除かれた際の安堵感は、実感としては理解可能なものであるが、実験を通して実証されているわけではないのである。

そうだとすれば、恐怖の後に快楽が生じるというモデルではなく、恐怖を感じることにそのものに魅力があると考えた方が、各種実験結果と整合性が取れるのではないだろうか。この点、次に取り上げるZuckermanの感覚欲求理論は、上記のモデルの限界を乗り越えているように見える。

(2) 恐怖の欠如が快楽を生じさせる

Zuckerman (1994)によれば、感覚欲求は「変化に富み、新奇的で複雑かつ強烈な感覚や体験を求めるために、それに伴う肉体的、社会的、法的、経済的リスクを負うことを厭わないこと」(p.27)と定義される。ここでは、個体差のある個人の特性として、特定の人々は刺激を求めるという前提に立つ。したがって、感覚欲求尺度が開発され、ギャンブルやエクストリームスポーツ、ホラー映画など、ネガティブな感情を引き起こす経験へと駆り立てられる人々の特性が探られていく。

このモデルでは、高感覚欲求者は、強い刺激によって覚醒することでポジティブな感情を経験することができるために、リスクな体験に身を投じるというものである。したがって、高感覚欲求者にとっては恐怖などのネガティブな刺激はポジティブに解釈されるが、反対に低感覚欲求者にとっては同じ刺激が不快なものになるということである。

つまり、感覚欲求理論においては、初めから「恐怖のパラドックス」は存在していないことになる。なぜなら、刺激を求める人々は、一見普通の人々には耐えられないような恐怖に平然と立ち向かってい

るように見えるのだが、その本人にとっては周りの人々が見ているほど怖いとは感じていないということになる。Zuckerman(1979 p.217)は、「低感覚欲求者では恐怖心や回避行動を引き起こすようなあるタイプの恐怖症的状况において、恐怖心の欠如が、高感覚欲求者をより冒険的にさせるのである」(強調は筆者による)と述べている。端的に言えば、怖くないのだ。

しかしながら、ここでもやはり疑問が残る。怖くないのであれば、いったい何が刺激となってポジティブ感情が生じるのであろうか²⁾。例えば、恐怖刺激に対する緩和法として議論される「馴化」が、バンジージャンプの魅力を説明する場合に適用されることがある。つまり、慣れによって恐怖心が減退し、楽しめるといふ。Rachman (1979)が取り上げる軍隊でのパラシュート訓練生の場合、強制が繰り返されることで慣れることもあるだろう。しかし、ホラー映画などが慣れるまで強制されるとは考えにくい。恐怖の欠如を強調する説明モデルは、なぜ楽しいという感情が生じるのかを説明できないのである。

(3) 恐怖と快楽は同時に生じる

近年、神経科学の発展に伴って、恐怖や悲しみといったネガティブな感情と楽しさといったポジティブな感情が同時に発生するという見解が強調されるようになってきている(Menninghaus et al. 2017, Huron, 2011など)。Andrade & Cohen(2007)は、「恐怖のパラドックス」に関する従来の研究が、恐怖と楽しみが同時には生じないとする立場に立っていたことを批判し、同時活性化モデルを組み立てている。

Andrade & Cohen(2007)は、SolomonやZillmannの理論を「余波モデル」と呼び、またZuckermanの理論を「強度モデル」と呼ぶ。余波モデルは、恐怖が生じた後に楽しさが遅れて発生するというものであり、一方の強度モデルは、観察者には不快で回避すべき恐怖が、当事者には感じられていない、すなわち、人によって怖いと思う強度が異なるために、刺激を求める人々にとってはそれほど怖いものではないというものである。したがって、どちらのモデルも、恐怖と楽しみは同時に生じないという前提を固持していると言える。

Andrade&Cohen(2007)は、周到に計画された実験によって、同時活性化モデルを支持するデータを得ている。実験では被験者にホラー映画を視聴させ、視聴前、視聴中、視聴後の感情を報告させた。その結果明らかになったことは、①恐怖を求める人々と恐怖を回避する人々が、同じレベル、同じパターンで恐怖を経験していること、②恐怖を回避する人の方が恐怖刺激の除去後に安堵感が強いこと、③映画の視聴中に恐怖と楽しさが同時に発生すること、つ

まり、最も恐怖を感じるシーンが最も楽しいシーンであったことである。

これらの結果の中でも最も注目されることは③である。従来の「恐怖のパラドックス」に関する研究では、恐怖と楽しみが同時には生じないという前提に立っていたが、③の結果はこの前提を覆す非常にユニークな発見である。Zuckerman(1979)は、高感覚欲求者は恐怖を感じていないとしていたが、①の結果が示すように、感覚欲求の高低にかかわらずいずれも恐怖を感じていることは明らかである。さらに、Solomon(1980)は相反過程理論により恐怖刺激除去後の幸福感を学習するために恐怖刺激を求めると考えるが、②の結果は、むしろ恐怖刺激を嫌う人の方が強い安堵感を抱くため、恐怖を回避する人の方が恐怖刺激を求めなくてはならないという論理的な齟齬を生み出してしまうことになる。したがって、Solomonのモデルも棄却されなければならなくなる。

人々が恐怖を求めるのは、恐怖刺激の後に訪れる幸福感を報酬とするものでも、恐怖の欠如によって興奮を楽しみに変換するのでもないのである。恐怖こそが、楽しみなのである。この同時活性化モデルは広く引用され、支持されている (Rozin et al. 2013, Menninghaus et al. 2017, Clasen et al. 2020など)。

したがって、同時活性化モデルに基づくならば、当初「パラドックス」と考えられていた恐怖と楽しみの関係は、一定の解決をみたと言えるのではないだろうか。人々が恐怖を求めるのは、子どもの発達段階に特有な危機の克服という葛藤に満ちた複雑な精神状態にではなく、楽しいからこそ怖い物語を求めると言えよう。

3. 恐怖を楽しむ子ども

しかし、大人と子どもを短絡的に同一視するわけにはいかない。上述の先行研究は、いずれも成人を対象とした実験であって、子どもを対象としたものではないために、子どもにも同時活性化モデルを不用意に当てはめることはできない。したがって、恐怖を楽しむことそれ自体も一定の発達段階を踏まえて理解する必要がある。

ところが、恐怖を楽しむ子どもに関する研究はあまり多くない(Gilmore & Cambel 2008)。日本においては、富田・野山(2014)が、子どもの「怖いものみたさ」について例外的に研究を進めているが、研究対象が未就学児に限られている。しかしながら、恐怖心の発達を扱う心理学的研究は数多く蓄積されており、これらを概観することにより、子どもがいかに恐怖を楽しむかを理解する手がかりを得ることができよう。

そこで、次に、子どもの恐怖心がいかに発達する

かについて、発達心理学の知見を整理していく。子どもたちは成長に伴って、恐怖の対象や程度を変化させながらも、恐怖刺激に楽しみを見出していることが理解されるはずである。

(1) 恐怖心の発達

子どもの恐怖の発達は、恐怖の対象の変化に見出せる。乳児期には大きな音や養育者からの分離、見知らぬ人の接近など身近な環境での刺激を恐れる傾向から始まる。幼児期になると幽霊や動物を恐れるようになり、その後事故にあうことやケガをすることを怖いと感じるようになっていく。そして青年期になると友人や地位の喪失など、恐怖の対象が社会的なものへと変化していく。こうした変化は、子どもの標準的な恐怖の発達として、すなわち正常な変化として合意が得られているようである(Bauer 1976, Muris et al. 1997, Gullone 2020, Field et al. 2001, Boyer & Bergstrom 2011)⁶⁾。

本研究の関心に引き寄せて言えば、特に幼児期に幽霊や動物を恐れるようになるという点は興味深い指摘である。大人であれば、幽霊や妖怪、モンスターなどはその非実在性から恐怖心を抑制することができる。また、犬や猫など、身近にいる動物が生命を脅かすような危険な存在でないことは、疑う余地はない。こうしたものを恐れる子どもを非合理と考えてしまうこともあるだろう。しかし、Boyer & Bergstrom (2011 p.4)によれば、幽霊や動物などに恐怖心をいただくことは、「先祖の時代を通して人類が出会ってきた捕食者の抽象的なテンプレートに対応している」という。つまり、見知らぬ人間や牙や爪を持つ動物に恐怖を抱く性質を獲得した人類が選択されてきたと考えることができるのである。見知らぬ人間が不意に乳幼児の命を奪うことや、凶暴な動物に襲いかかれるという機会がほとんどない社会では、こうしたものに対する子どもたちの恐怖心が、非合理に見えるだけなのである。

一方、子どもの恐怖の強度や頻度は、成長とともに減少することが知られている(Wolman 1980, King et al. 1989, Cambell & Rapee 1994, Gullone & King, 1993)。King et al. (1989)は、1960年代に開発され、現在ではその改訂版が広く支持されている改訂版恐怖調査票(FSSC-R: Revised-Fear Survey Schedule for Children)を用いて8~16歳のオーストラリアの青少年3118人に調査を行った。FSSC-Rでは「注射を受ける」などの恐怖対象となる項目が80項目用意され、「non」から「a lot」までの3段階評価尺度によりそれぞれ1~3点が割り振られる。以上の点数の合計点が恐怖レベルとなり、3点と回答した項目数が恐怖頻度とされる。この調査では、8-10歳、11-13歳、14-16歳の年齢グループに分けた結果、恐

怖レベルも頻度も年齢が上昇するにつれて有意に減少することが普遍的な傾向であることを見出した。

年齢の低い子どもの方が恐怖に対して敏感であることは、恐怖の条件付けの際に過剰な般化が認められることから支持される(Schiele et al. 2016)。つまり、子どもはある対象について恐怖の対象として認識すると、その類似したものについても恐怖反応を示してしまうということである。子どもたちは、年齢が上がるにしたがって、恐怖の対象をより吟味し、怖がるべきものを精査していくと考えられる。

子どもたちは恐怖刺激に対して非常に脆弱であり、成長に伴って徐々に恐怖心を克服していると考えられ、上述の先行研究から見れば、年齢が低ければ低いほど恐怖を楽しむような余裕はないように見える。実際、子どもは成長とともにホラー映画を楽しめるようになることを実証した研究(Cantor, 1998)がある。Cantor and Reilly(1982)は、15~16歳が、11~12歳よりも怖いテレビや映画を楽しむ傾向にあることについて、感情的な反応に対する処理能力の高低で説明する。つまり、怖いテレビを見たときに生じる感情的な反応を制御する能力を身に着けることによってはじめて、それを楽しむことができるのだと指摘している。

子どもは過敏に恐怖に反応してしまうために、恐怖刺激を回避する傾向にあり、成長するにしたがって恐怖が減退することで、徐々に恐怖を楽しむことができるようになると考えられるのである。つまり、子どもたちが恐怖を楽しむためには、それが怖くないことが条件になるという矛盾にまたしても陥ってしまう。前章で確認してきたことは、怖いということが楽しみとして感じられるということであった。ところが、ここではまた、恐怖に対して過敏でなくなることが、恐怖を楽しむことの要素として浮かび上がってくる。

しかし、恐怖に対して過剰に反応してしまう未就学児であっても、怖い話を求めるという事実は先に指摘した通りである。この問題はいかにして解決されるのだろうか。恐怖を楽しむためには、恐怖に打ち勝たなくてはならない。子どもたちは、いかにして恐怖を楽しむことができているのだろうか。

(2) 保護フレームの獲得

この問いに答えるヒントは、恐怖への耐性に対する個人差の問題系に見出すことができる。感情の同時活性化モデルを提案したAndrade & Cohen(2007)は、もう一つ非常に重要な実験を行っている。それは、Apter(1995)が指摘している保護フレームを実証しようとする実験であった。

Apter(1995)も「恐怖のパラドックス」に挑戦した研究者の一人である。人々の心をとらえる恐怖は、

ホラー映画や怖い話だけではない。その他にも、残酷な殺人事件のニュースや、危険を伴うカーレースやバンジージャンプ、あるいは経済的なリスクを負うギャンブルなどが多くの人々を魅了している。こうした本来はネガティブな感情を引き起こすはずの行為を享受することができる認知的なメカニズムを保護フレームと呼ぶ。

人々は危険のふちに立たされているときに強い覚醒状態にあり、これによって興奮する場合もあれば、不安に陥ることもある。この時に不安ではなく、心地よい興奮が得られる時には保護フレームが働いていることになる。このような保護フレームを、Apter(1995)は確実性のフレーム（危険に直面した時に対処し得る自信）、安全ゾーンのフレーム（危険から十分な距離を置いているという意識）、分離フレーム（危険を生じさせる現実からの離脱）の3つに分類した。こうした保護フレームが、危険のふちに人々を向かわせるのである。

各フレームの具体例を挙げるとするならば、確実性のフレームは、崖をよじ登るような時、日ごろの鍛錬によって登りきる能力に自信が持てる時、快楽が得られるだろう。安全が約束されたルールに沿って行われるチェスやアマチュアスポーツなどを楽しめるのは安全ゾーンのフレームによるものである。そして、最後の分離フレームは、フィクションであることが確信できれば、ホラー映画も楽しむことができるというわけである。

Andrade & Cohen(2007)は、実験を通してこのアプターの保護フレームを、実証しようと試みたのである。ここで採用された保護フレームはもちろん、分離フレームである。この実験では、被験者にホラー映画を見せる前に、恐怖の対象となる役を演じる俳優の経歴を説明するとともに、映画を上映するスクリーンの脇に、その俳優の普段の写真を提示した。つまり、被験者に見せられる映画がフィクションであることを意識させ、ストーリーへの没入を回避し、距離を置けるよう操作したのである。

この結果、恐怖を回避する人々は、動画視聴中の幸福感を、恐怖を求める人々同様にまで引き上げたのである。つまり、分離フレームに組み込まれ、恐怖の対象から十分に心理的離脱が可能になれば、恐怖を感じながらも、ポジティブな感情を経験することができるということになる。

この保護フレームの事例は、子どもにも当てはまることが示唆されている。Cantor et al. (1988)は、3～5歳、6～7歳、9～10歳の子どもを対象に『超人ハルク』の恐怖心を軽減させる方法を検討した。その結果、ハルクを演じた俳優のメイキング映像を見せることに、恐怖を抑制する効果があることが示されている。一方で、Cantor & Hoffner(1990)は、フィ

クションに登場する危険な物質が、子どもたちの身近に実際にあると説明した場合、恐怖心が増すことを明らかにしている。

これらの結果は、恐怖の対象がフィクションであると認識することで、楽しむことができることを示している。子どもの恐怖研究のほとんどは、恐怖刺激に誘発される悪夢や情緒障害に対する処方箋の発見を目指しているため、子どもたちがいかに恐怖を楽しんでいるのかという視点が議論されることは極めてまれである。しかし、恐怖心の軽減への対応として、恐怖の対象がフィクションであること、あるいは脅威との距離が遠いことなどの認知戦略の有効性が強調されている。このことを踏まえれば、保護フレームの獲得が子どもたちに恐怖を楽しむための条件となっていると言えよう。

さらに、子どもたちは、確実性のフレームや安全ゾーンのフレームを用いて恐怖を楽しむことができるとも考えられる。例えば「学校の怪談」にはほとんどの場合、怪異を回避する条件が語られる(吉岡 2013)。怪異の出現場所や時間などが細かく制限されており、怪異に遭遇してもそれを回避するための呪術などが設定されているのである。したがって、子どもたちは、怪異が生じる時空間を避け（安全ゾーンのフレーム）、仮に怪異に遭遇したとしても、呪術という対処法を手にすること（確実性のフレーム）によって恐怖心を軽減することができるのである。このように、子どもにとって「学校の怪談」をフィクションとして位置づけることができなくても、回避する術を設けることによって恐怖を楽しむことができると考えられる。

あるいは、発達に応じた恐怖を楽しむ最適値があるのかもしれない。Andersen et al.(2020)は、お化け屋敷に入った被験者たちの、心拍数や自己申告のデータをもとに、恐怖と楽しみの間に逆U字型の関連があることを発見している⁽⁴⁾。こうした最適値が年齢に応じていかに変化するかはまだ解明されていないが、子どもの方が恐怖に対して敏感であることを踏まえれば、保護フレームを十分に使いこなせない子どもにとっては、かすかな恐怖心最適値となっているとみることもできる。1990年代から登場し、瞬間に子どもたちの人気を集めた『怪談レストランシリーズ』（童心社）は、まさに小学生には「『ちょうどいい』スリル」（丸山 2003）だったと言えるのかもしれない。

4. おわりに

本稿では、まず「恐怖のパラドックス」の心理学的研究から恐怖と楽しみが同時に生じるとする同時活性化モデルの有効性を確認した。しかし、子どもの恐

怖心の発達を整理する限り、恐怖刺激を楽しむためには怖さを軽減しなければならないという「恐怖のパラドックス」が再浮上することを見た。そこで、保護フレームという認知戦略を用いることで、子どもが恐怖を楽しむことが可能になることを論じた。

これらの議論を踏まえ、第一に指摘できることは、子どもが怖い話を求めることを説明するのに、子どもの発達段階に特有な危機の克服という葛藤に満ちた精神状態に頼る必要がないということである。恐怖と楽しみという正反対の感情が相容れないとする伝統的な「恐怖のパラドックス」の枠組みで見れば、子どもが怖い話を好むことは、非常に込み入った危ういバランスの精神状態を想定してしまう。

しかしながら、恐怖と楽しみは同時に活性化されるという知見は、もっと単純に、子どもたちは楽しいから怖い話を好むのだという理解を促すことができよう。そして当然ながら、恐怖を楽しむことは子どもに限ったことではなく、大人もまた同様である。したがって、子どもたちの成長や発達という視点から、子どもにとっての怖い話を論じる必然性もなくなるであろう。

むしろ、問題なのは「楽しいから」という理由だけでは、怖い話を子どもたちが語ることの意味を納得し得ない大人側である。鶴野(2011)は、子どもたちが怖い話を好むことについて、それが楽しいことであると認識しながらも、教育的な機能を強調している。このことは「楽しみ」の価値が相対的に低いことを示しているのではないだろうか。吉岡(2021)は学校において教師と子どもの関係は教育する/される関係に矮小化される傾向にあることを指摘しており、教師は怪談を楽しみとして評価していないという。

子どもたちは楽しいからこそ怖い話を求めているにもかかわらず、大人は教育的価値があるかないかという二分法的な思考にとらわれてしまう。ここに大人と子どもの不平等な関係が見て取れるだろう。大人は自らの楽しみを自己決定できるのに対し、子どもたちはそれが必ずしも十分には認められていない。今や教師たちは恐怖が子どもに与えるネガティブな影響を強調し、子どもたちに怖い話をしなくなっているために、子どもたちは、自分たちだけで怪談を創造するか、メディアを介して怪談を求めなければなくなっていると考えられる。

ところが、恐怖からの子どもたちの隔離は児童文学の世界においても指摘されている。1991年に刊行された日本児童文学者協会による『日本児童文学』の特集「おばけ 妖怪 モダン・ホラー」では、ほとんどの論者から、現在、子どもの世界から恐怖が衰退、排除されているという見解が示されている。例えば、那須(1991)は「文学や映像の世界から邪悪な鬼や恐ろしいお化けが駆逐されてしまった」(p.56)

と指摘する。つまり、子どもたちは、楽しむべき怖い話が生活の中から徐々に失われてきたと考えることができる。

恐怖を楽しむ機会の喪失は、子どもたちが怪談に触れる機会が減少したというだけにとどまらない。子どもたちの日常生活のあらゆる局面から、恐怖が取り除かれているのである。アメリカでは、子どもの安全に対する不安から、過剰な管理、監視が子どもたちの行動を制限しているという指摘がある(Karr 2015)。日本でも、数は少ないが、親の安全に対する意識が子どもの行動制限を規定しているとの実証的な研究がみられる(雨宮他 2010、永井 2020)。つまり、子どもの日常生活は、親などを含む多様な目で監視され、危険な遊びをする機会が減っていると考えられる。

保護者の子どもに対する安全配慮の意識は、子どもたちの遊具の在り方にも強く影響を及ぼすだろう。1991年5月17日の読売新聞には「姿を消す遊具『シーソー』」との見出しの記事が見られる。同記事によれば、少子高齢化を背景に子どもの遊び場よりも高齢者に向けた多目的広場化しているとともに、子どものケガが原因で遊具の老朽化を機に撤去するケースが、幼稚園や小学校でも増えているのだという。2002年の国土交通省が示した遊具ガイドラインとなる「都市公園における遊具の安全確保に関する指針」は、上述の記事の延長線上にあると考えられる。

こうした動向がいつから始まったのかは明確ではない。しかし、川北(2003)は遊び場をめぐる言説の変化から、1970年代後半以降、新聞記事上では公園をめぐる過度の安全管理が批判され、「危険な遊び」をある程度許容していこうとする「冒険遊び場」を求める声が上がってきたという。つまり、少なくとも言説の上では、70年代半ばから子どもを取り巻く環境から、恐怖を伴う遊びが消えつつあるという認識があったことがうかがえる。

このことから、90年代の「学校の怪談」ブームの一要因として、安全管理が徹底され、保護者による監視の目が厳しくなったことで、子どもたちが恐怖を楽しむ機会が失われてきたことが指摘できるのではないだろうか。「学校の怪談」は、大人から見れば、深刻な危機を伴うものではないために、大人の管理・監視をかいくぐって恐怖を楽しむことができる数少ない機会となっていたと考えられる。したがって、「学校の怪談」ブームは、子どもたちが自らの意思で、自由に享受できる貴重な恐怖体験として、怪談が大いに消費された現象と理解することができるのである。

注

- (1) 「恐怖のパラドックス」については精神分析的な説明も少なくない。しかし、本研究では取り上げないこととする。なぜならば、一般書籍等ではこうした説明が多くみられる一方で、学術的な文脈では実証性の問題から重視されない傾向にあるためである(Clasen et al. 2020)。
- (2) ただし、Schachter & Singer(1962)が提起している情動二要因説に通じるところはあるのかもしれない。つまり、なんらかの刺激によって生理的覚醒が起こり、この生理的变化にラベルづけることによって感情を理解するというものである。生理的覚醒の原因があいまいな場合、身近な環境の中からふさわしいラベルづけを行うのだ(大平2010)。そうだとすると、バンジージャンプやホラー映画の鑑賞中の生理的反応に対して「恐怖」以外のラベルが選ばれるだろうか。
- (3) こうした恐怖の対象の変化は、単線的で単純なものではない。時間の経過とともに早々に恐怖心が衰退するものもあれば成人になっても長く恐怖が続くものもある (Bower 1980、Cantor 2004)。当然、文化的な違いによって恐怖の対象は変化するために、こうした「標準的な恐怖の発達」にも具体的な地域差があることは否めない (Muris et al. 2008)。
- (4) 日本におけるお化け屋敷に大きな革新をもたらしたお化け屋敷プロデューサーたちの経験則からも、お化け屋敷の入場前にどれくらい怖いかを何度も確認されることがあることや、怖すぎることによって集客が見込めなくなるといった事例が語られる(五味2009、齊藤・平野 2011)。このことは、恐怖を楽しむための最適値があることが示唆される。

引用・参考文献

- 雨宮護, 畑倫子, 菊池城治, 原田豊, 2010, 「保護者による子どもに対する行動規制の要因と子どもの遊びへの影響に関する実証的研究」『都市計画論文集』45 (0), pp.79-84.
- Andersen, M. M., Schjoedt, U., Price, H., Rosas, F. E., Scriver, C., & Clasen, M., 2020, "Playing with fear: A field study in recreational horror", *Psychological Science*, 31(12), pp.1497-1510.
- Andrade, E. B., & Cohen, J. B., 2007, "On the consumption of negative feelings", *Journal of Consumer Research*, 34(3), pp.283-300.
- Apter, M. J., 1992, *The Dangerous Edge: The Psychology of Excitement*, The Free Press (=1995, 渋谷由紀訳『デンジャラス・エッジ』講談社).

- Bauer, D. H., 1976, "An exploratory study of developmental changes in children's fears", *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 17, pp.69-74.
- Bower, T. G. R., 1977, *Primer of Infant Development*, W.H.Freeman & Co Ltd(=1980, 岡本夏木, 野村庄吾, 岩田純一, 伊藤典子訳『乳幼児－可能性を生きる』ミネルヴァ書房).
- Boyer, P., & Bergstrom, B., 2011, "Threat-detection in child development: An evolutionary perspective", *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 35(4), pp.1034-1041.
- Bjorklund, D. F., & Pellegrini, A. D., 2002, *The origins of human nature: Evolutionary developmental psychology*, American Psychological Association(=2008, 松井愛奈, 松井由佳訳『進化発達心理学：ヒトの本性の起源』新曜社).
- Campbell, M. A., & Rapee, R. M., 1994, "The nature of feared outcome representations in children", *Journal of Abnormal Child Psychology*, 22, pp.99-111.
- Cantor, J., 1998, "Children's attraction to violent television programming", In J. H. Goldstein ed., *Why we watch: The attractions of violent entertainment*, Oxford University Press, pp.88-115.
- Cantor, J., 2004, "I'll never have a clown in my house — Why movie horror lives on", *Poetics Today*, 25(2), pp.283-304.
- Cantor, J., & Hoffner, C., 1990, "Children's fear reactions to a televised film as a function of perceived immediacy of depicted threat", *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 34, pp.421-442.
- Cantor J., Reilly S., 1982, "Adolescents' fright reactions to television and films", *Journal of Communication*, 32(1), pp.87-99.
- Cantor, J., Sparks, G. G., & Hoffner, C., 1988, "Calming children's television fears: Mr. Rogers vs. the Incredible Hulk", *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 32(3), pp.271-288.
- Clasen, M., Kjeldgaard-Christiansen, J., & Johnson, J. A., 2020, "Horror, personality, and threat simulation: A survey on the psychology of scary media", *Evolutionary Behavioral Sciences*, 14(3), pp.213-230.
- Corsaro, W.A., 2018, *The Sociology of Childhood*, Sage Publications, Inc.; Fifth edition.
- Dozier, R. W., 1998, *Fear itself*, St. Martin's Press(=1999, 桜井緑美子訳『恐怖－心の闇に棲む幽霊』角川春樹事務所).

- Field, A. P., Argyris, N. G., Knowles, K. A., 2001, "Who's afraid of the big bad wolf: a prospective paradigm to test Rachman's indirect pathways in children", *Behaviour Research and Therapy*, 39 (11), pp.1259-1276.
- Gilmore, L., & Cambel, M., 2008, "Scared but loving it: Children's enjoyment of fear as a diagnostic marker of anxiety?", *The Australian Educational and Developmental Psychologist*, 25(1), pp.24-31.
- 五味弘文, 2009, 『人はなぜ恐怖するのか?』メディアファクトリー。
- Gullone, E., & King, N. J., 1993, "The fear of youth in the 1990s: Contemporary normative data", *Journal of Genetic Psychology*, 154(2), pp.137-153.
- Gullone, E., 2020, "The development of normal fear-A century of research", *Clinical Psychology Review*, 20(4), pp.429-451.
- Hoffner, C. A., & Levine, K. J., 2005, "Enjoyment of mediated fright and violence: A meta-analysis", *Media Psychology*, 7(2), pp.207-237.
- Huron, D., 2011, "Why is sad music pleasurable? A possible role for prolactin", *Musicae Scientiae*, 15(2), pp.1-13.
- 一柳廣孝, 2005, 『「学校の怪談」はささやく』青弓社。
- 岩宮恵子, 2013, 「まだ見ぬ未来を生きるためのワクチンとしての怖い絵本 (特集 子どもの好きな怖い絵本)」『母の友』(723), pp.56-63.
- Karr, M., 2015, *Scream: Chilling Adventures in the Science of Fear*, PublicAffairs.
- 加用文男, 1990 『子ども心と秋の空－保育のなかの遊び論』ひとなる書房。
- 川北稔, 2003 「遊びをめぐるリスク管理観の変容」『ソシオロジ』48(2), pp.57-72.
- King, N. J., Ollier, K., Iacuone, R., Schuster, S., Bays, K., Gullone, E., & Ollendick, T. H., 1989, "Fears of children and adolescents: A cross-sectional Australian study using the Revised Fear Survey Schedule for Children", *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 30(5), pp.775-784.
- 木下富雄, 1994, 「現代の噂から口頭伝承の発生のメカニズムを探る－『マクドナルド・ハンバーガー』と『口裂け女』の噂」木下富雄他編『記号と情報の行動科学』福村出版, pp.45-97.
- 近藤雅樹, 1997, 『靈感少女論』河出書房新社。
- Menninghaus, W., Wagner, V., Hanich, J., Wassiliwizky, E., Jacobsen, T., & Koelsch, S., 2017, "The distancing-embracing model of the enjoyment of negative emotions in art reception", *Behavioral and Brain Sciences*, 40, Article e347.
- 丸山英子, 2003, 「『ちょうどいい』スリル」『子どもの本棚』32(3), pp.32-35.
- 松谷みよ子, 1987, 『現代民話考 第二期Ⅱ学校』立風書房。
- Muris, P., du Plessis, M., Loxton, H., 2008, "Origins of common fears in South African children", *Journal of Anxiety Disorders*, 22 (8), pp.1510-1515.
- Muris, P., Merckelbach, H., & Collaris, 1997, "Common childhood fears and their origins", *Behaviour Research and Therapy*, 35(10), 929-937.
- 永井靖人, 2020, 「日本の子どもは外で自由に遊べなくなってしまうのか (2)」『名古屋学院大学教職センター年報』4, pp.75-81.
- 那須正幹, 1991, 「『悪魔の出入り口』のことなど」『日本児童文学』37(8), pp.56-58.
- 野上暁, 2015, 『子ども文化の現代史－遊び・メディア・サブカルチャーの奔流』大月書店。
- 大平英樹, 2010, 『感情心理学・入門』有斐閣。
- Rachman, S., 1974, *The Meanings of Fear*, Penguin Books Ltd. (=1979, 北山修訳『恐怖の意味』誠信書房)。
- Rozin, P., Guillot, L., Fincher, K., Rozin, A., & Tsukayama, E., 2013, "Glad to be sad, and other examples of benign masochism", *Judgment and Decision Making*, 8(4), pp.439-447.
- 齊藤ゾンビ, 平野ユーレイ, 2011, 『お化け屋敷のつくり方』アールズ出版。
- Schachter, S., & Singer, J., 1962, "Cognitive, social, and physiological determinants of emotional state", *Psychological Review*, 69(5), pp.379-399.
- Schiele, M., Reinhard, J., Reif, A., Domschke, K., Romanos, M., Deckert, J., & Pauli, P., 2016, "Developmental aspects of fear: Comparing the acquisition and generalization of conditioned fear in children and adults", *Developmental Psychobiology*, 58(4), pp.471-481.
- Solomon, R. L., 1980, "The Opponent-Process Theory of Acquired Motivation: The Costs of Pleasure and the Benefits of Pain", *American Psychologist*, 35(8), pp.691-712.
- 田代康子, 2001, 『もっかい読んで！－絵本をおもしろがる子どもの心理』ひとなる書房。
- 富田昌平, 野山佳那美, 2014, 「幼児期における怖いもの見たさの心理の発達：怖いカード選択課題による検討」『発達心理学研究』25(3), pp.291-301.
- 常光徹, 1993, 『学校の怪談－口承文芸の展開と諸相』ミネルヴァ書房。

- 鶴野祐介, 2011, 「子どもはなぜ、こわい話が好きなのか (こわ〜い、怖いおはなし・全科-あやかしの世界)」『子どもの文化』 43(8), pp.20-29.
- Wolman, B., 1978, *Children's Fears*, Grosset & Dunlap(=1980, 作田勉訳『子どもの恐怖』誠信書房).
- 吉岡一志, 2013, 「『学校の怪談』の内容分析—子どもは学校教育に『抑圧』されているのか」『子ども社会研究』 19, pp.63-75.
- 吉岡一志, 2016, 「大人のまなざしが生み出す子ども文化—教師は「学校の怪談」をいかに語るのか」『児童文学研究』 (48), pp.53-67.
- 吉岡一志, 2021, 「子ども文化論再考—「学校の怪談」をめぐる教師と子どもたちの編み合わせ」『子ども社会研究』 27, pp.163-183.
- Zillmann, D., 1971, “Excitation transfer in communication-mediated aggressive behavior” , *Journal of Experimental Social Psychology*, 7(4), pp.419-34.
- Zillmann, D., Hay, T. A., & Bryant, J., 1975, “The effect of suspense and its resolution on the appreciation of dramatic presentations” , *Journal of Research in Personality*, 9, pp.307-323.
- Zuckerman, M., 1979, *Sensation seeking: Beyond the optimal level of arousal*, Erlbaum Associates.
- Zuckerman M., 1994, *Behavioral expressions and biosocial bases of sensation seeking*, Cambridge University Press.