

# ゲーム化する「怪談」に関する考察

— 児童館での調査報告 —

川島 理想

## 一 はじめに

日本において、学校という空間では多くの「怪談」が報告されている。中でも代表的な空間は「トイレ」である。

本稿では、ある特定地域の小学校に通う小学一年生から五年生までの児童一一五名を対象に、日常会話から「学校の怪談」についての聞き取り調査を実施した。そこから、「トイレの花子さん」と「四次元ばばあ」という二つの怪談を好んでいるということがわかった。

この二つの怪談には、共通する特徴が三つ見られる。まず一つに、①トイレが舞台であること。二つ目に、②呼び出すための手順があること。三つ目に、③呼び出した後に何かが起こるということである。

本稿では、特に②呼び出すための手順と③呼び出した後に何かが起こるといふ特徴に着目し、「トイレの花子さん」と「四次

元ばばあ」を呼び出した後に起こる事柄について、児童に聞き取り調査を行い、先行研究と比較して考察を試みた。そこから、児童が「怪談」を呼び出す理由と、呼び出している児童の傾向について考察した。

調査対象は、東京都にあるT小学校に通う児童のうち、付属の児童館学童クラブに登録している小学一年生から五年生までの児童一一五名である。

調査は、二〇一六年から二〇一八年の約三年間のうち、夏休みや冬休みなどの長期休暇を中心に行った。

調査方法は、児童館学童クラブに三年間勤務し、児童との普段の会話から「学校の怪談」に関する情報収集を行い、「知らない」といった発言を除外した十四名の話を採用した。

三年間の調査で十四名は、少なく感じるが、最初にT学童クラブに勤務し始めたとき、児童が怪談を話してはいなかったため、私が話し手になって興味を持たせるところから始めた結果、怪談を自ら読んだり、聞いたりすることはあっても、広めるといふ行

為に至った児童は少なかつた。また、児童によつては、怪談を聞いた日の夜は眠れない、トイレに一人で行けないなどの事情から、怪談を読むことや見ることを保護者から禁止されていることもあり、聞き取りそのものが困難であつたために、結果として、「知らない」という児童の数が圧倒的に多くなつてしまつた。しかし、今回の調査に協力してくれた十四名の児童は、同じ小学校に通っているにもかかわらず、まったく同じ話をしてゐる児童が少なく、話のバリエーションが豊富であつたということ。また、三年間の勤務中、児童の行動や言動を見ていて、集めた情報を自ら発信する児童は少なく、集めた情報を「聞くだけ」「読むだけ」といった児童が多かつたということも明らかになつた。

なお、調査に協力してくれた児童の学年は、聞き取り調査を行った当時のもので、二〇一八年現在のものではない。また、小学校名、児童館学童クラブ名、児童の名前になど、個人情報に関わる事柄はすべて仮名とする。

## 二 「トイレの花子さん」を呼び出す

一般的に「トイレの花子さん」は、「学校のトイレの三番目を三回ノックして「花子さん」と呼びかけると誰もいないはずのトイレから返事がある」といった話である。一九九〇年代には「赤い服を着たおかつぱ頭の女の子」というような容姿に関する情報が登場し、キャラクター化された。

キャラクターとして世間に認識された一九九〇年代には、多くの小学校で花子さんの存在が確認できたが、現在ではあまり語られることが少ない。

調査対象のT児童館学童クラブで「トイレの花子さんってどんな話？」という質問をした結果、六個の事例を聞き取ることができた。( ) 内は、筆者による質問。

### 【事例1】〈T小学校四年男子S・N君、二〇一六年報告〉

「トイレに花子さんがいてね、出て来ると連れて行かれちゃうんだよ」

(どこに?)

「あの世」

(死んじゃうの?)

「違う。トイレの世界」

(トイレの世界に行っちゃうの?あの世じゃなくて?)

「トイレの世界だよ。あの世なの、そこが」

(そうなんだ?)

「うん」

(トイレの世界に行ったらどうなるの?)

「戻ってこれないの。でね、ずっと花子さんと遊んでなくちゃいけないの」

(トイレの世界に連れて行かれたらトイレの世界が人っていういになっちゃうね)

「でも誰にも会えないんだよ。花子さんと遊ぶだけなんだよ」  
（花子さんはなんで人を集めてるんだらう?）

「知らない」

【事例2】〈T小学校一年吉原さん、二〇一六年報告〉

「トイレに入っていると花子さんがいてね、トイレの中に引きずり込まれちゃうの。でね、トイレの世界に行っちゃうの」

（それでどうなるの?）

「帰ってこれなくなっちゃってね、いなくなっちゃうの」

（死んじゃうの?）

「うん。消えちゃうの」

（トイレの世界に行っちゃうの?）

「うん」

（トイレの世界ってどんなところ?）

「誰もいないの」

【事例3】〈T小学校四年女子Y・Kさん、二〇一七年報告〉

「花子さんってトイレの三番目をノックして「花子さんいらっ  
しゃいますか?」って三回言って開けるとトイレの中に引き  
ずり込まれるんだよ。」

（引きずり込まれたらどこに行くの?）

「死んじゃう。あの世に行くの。花子さんってトイレで遊んで  
て便器に頭ぶつけて死んだ子なんだよ」

【事例4】〈T小学校四年女子O・Mさん、二〇一七年報告〉

「花子さんは、トイレの三番目を三回ノックして「花子さん遊

びましよう」って言うのとトイレに引きずり込まれて死んじや  
うやつ。でも出ようがないよ」

（なんで?）

「だって、うちの学校、トイレが二個ずつ並んでるんだもん。」

どっちが三番目なのかわからない」

【事例5】〈T小学校四年Y・Mさん、二〇一七年報告〉

「花子さんはトイレの三番目を三回ノックして「花子さん遊  
びましよう」って言うに出てきてトイレの中に引きずり込む話」

（何で引きずり込むの?）

「わかんない」

（花子さんって何でトイレに出るの?）

「わかんない」

【事例6】〈T小学校四年女子I・Mさん、二〇一七年報告〉

「トイレの三番目を三回ノックしてね「花子さん遊びまし  
ょう」って言うの。で、出て来るの。で、出て来たらトイレの  
中に引きずり込まれちゃうの」

（なんで?）

「知らないけど」

（なんでトイレに出て来るの?）

「知らない」

【事例1】と【事例2】は、呼び出すのではなく、学校のトイレ

には花子さんがいることを前提に話をしているため、トイレで花子

さん呼び出す話とは異なるが、すべての話に共通するのは、花子さんが出て来たら、「あの世」や「トイレの世界」といった異世界に行ってしまうというものである。つまり、花子さんを呼び出す行為自体には、かなりのリスクがあるということがわかる。しかしながら、花子さんを呼び出す行為をしたという事例は多く見られる。

『学校の怪談①』（ポプラ社、一九九二年）の中で、「花子さんを試した経緯がある」と語る投稿者の事例が二〇件ほど確認することができる。また、二〇件すべての事例において「呼び出した後何かが起こった<sup>①</sup>」とある。

例えば、「何かが出てきた」という事例<sup>②</sup>としては、次のような話がある。

〈事例①〉わたしが一年生のときに、クラスメイトのひとつみちゃんたちがトイレにいったら、小声で「花子さん、花子さん、花子さん」といったら「はーあーい」と声がして、なにか、人がでてきた、その人の足がなかったそうだ。

（茨城県那珂郡 K・S 8歳 女子）

〈事例②〉わたしたちの学校でつい最近、女子のトイレに花子さん、男子のトイレには太郎さんがでるといううわさで、わたしは友達たちとためしにいったら、戸をトントンと三回ならしたあとに「花子さん遊ば」といったら、なから黄色の目とフランス人形がでてきたんだけど、いまだにそのなぞはわかりません。（静岡県富士市 U・Y 12歳 女子）

ここで見られるのは、花子さんを呼び出した後に、人のようなものがトイレから実際に出て来たとする体験談である。花子さんを呼び出した後に、人形の何か、あるいは、もやのようなものや煙のようなものが出て来たとする報告が『学校の怪談①』の中では紹介されている。また、中には、「花子さんを呼び出したら、ドアに首を挟まれている子がいた<sup>③</sup>」という話もある。つまり、児童書などでも、花子さんを呼び出すと「何かが起こる」という情報が報告されている。

このような、花子さんをわざわざ呼び出すという行為は、昭和五〇年代にはすでにあった。松谷みよ子著『現代民話考Ⅱ』（立風書房、一九八七年）には、花子さんを呼び出す事例として昭和五二年に聞き取りした事例と、昭和五五年の事例が紹介されている。

昭和五二年の事例では、学校の一番古い汲み取り式のトイレが舞台となっており、「トイレのどこかを三回まわって「花子さん」と呼ぶと返事がかえってくる」という事例である。

この事例の場合、「三回まわって」から呼びかけるという行為を行うことで花子さんを呼び出していることから、「ノックをする」という行為はまだ存在していないが、花子さんを呼び出すという行為は見られる<sup>④</sup>。

同様に、昭和五五年の事例も、「三回のトイレで、「三丁目の花子さん（もしくは「三番目の花子さん）」と呼んだら、

「はい」と返事が聞こえる。」という話にも「ノック」はしな  
いが呼び出すと出てくるといううわさがあったことがわかる。<sup>(5)</sup>

松谷氏の『現代民話考』はともかく、常光氏の『学校の怪談』  
シリーズは、学校や児童館の図書室にも置かれているおり、児童  
の目の届く場所に置かれている。児童は、自ら情報を発信するこ  
とは少ないが、情報を取り入れることはしているため、ほとん  
どの児童が『学校の怪談』シリーズの存在を知っているし、読んで  
もいる。そのため、多くの児童は、「トイレの花子さん」という  
と、「トイレのどこかの個室を三回ノックして「花子さん」と呼  
びかけると何かが起こる」と理解していることは間違いない。

ここで注目したいのは、児童が怖い事や不幸な事が起こる可  
能性のある話を試す理由についてである。

『学校の怪談①』に見られる事例を見ていくと、多くは怪異の  
発生時に二人以上の体験者が存在しており、トイレを使用する  
ことを目的としているのではなく、花子さんを呼び出すことを  
目的として集団でトイレに行っている<sup>(6)</sup>ことがわかる。つまり、  
花子さんを呼び出すことを「肝試し」のようなゲームとして楽  
しんでいるということである。単純に、花子さんが出て来たら  
話題になり、出て来なくても適度な緊張感を味わうことができ  
るゲームとして怪談を捉えていると考えられる。

しかし、今回の調査対象であるT児童館では、自ら「トイレ  
の花子さんが出て来るか試した」という児童は少なかった。そ  
れには、次のような理由があるようだ。

【証言1】〈T小学校四年女子O・Mさん、二〇一七年報告〉

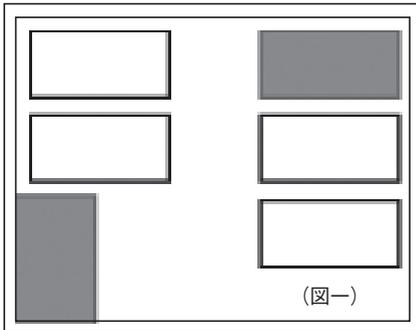
「花子さんは、トイレの三番目を三回ノックして「花子さん遊  
びましょう」って言うのとトイレの中に引きずり込まれて死ん  
じゃうやつ。でも出ようがないよ」  
(なんで?)

「だってうちの学校〈T小学校〉トイレが二個ずつ並んでるん  
だもん。どっちが三番目かわからないよ」

【証言2】〈T小学校二年女子S・Mさん、二〇一八年報告〉  
(花子さんって知ってる?)

「知ってるけどうちの学校〈T小学校〉いないよ」  
(なんで?)

「だって、トイレの四番目ないもん」



この証言からわかるよう  
に、T小学校の女子トイレ  
は個室が左右二個ずつ別れ  
ており、物理的な問題で花  
子さんは存在しないとして  
いる。(図一)は、T小学校  
のトイレの見取り図である。  
色が付いていないところが  
個室となっており、T小学  
校の女子トイレは全部の階

が同じ作りになっている。これを見ると、女子児童が話していた、「個室が二つだけなので、花子さんは出ない」としているのもわかる。ただし、これは女子児童の証言である。男子児童に關しては、次のような証言が見られた。

【証言3】〈T小学校三年男子T・H君、二〇一八年報告〉

(最近、怖い話とか学校ではないの?)

「しないよ」

(なんで?)

「しないよ。めんどくさいもん」

(じゃあ、もうトイレの花子さんとか学校にいないの?)

「二年生の時はいたけど」

(今はいないの?)

「いないよ」

【証言4】〈T小学校四年男子K・K君、二〇一七年報告〉

(T小学校には花子さんはいるの?)

「は? いないよ」

(いつから? 手形の話はあったよね?)

「手形はあるけど、あれは違うでしょ」

女子児童の証言とは異なり、話をするのが「めんどくさい」

や花子さんの存在を信じていないというような証言が見られた。

女子児童は物理的な問題で花子さんの存在を否定しているのに對し、男子児童は精神的側面から花子さん存在を否定している。

男子児童の場合、女子児童よりも女子トイレの構造について詳しく知らないことから、物理的な問題を指摘しなかったということと、花子さんは「女子トイレにいる」存在であるということから、女子よりは関心が薄いのではないかと考えられる。

ただし、男子児童の場合は、年齢によっては女子児童に比べて「怖い話を信じる」というような発言に対して恥ずかしいと感じることも少なからずあるため、【証言3】に見られるような「めんどくさい」という発言をそのまま受け取ることはできない。

### 三 「四次元ばあ」を呼び出す

怪談を実行する児童と実行しない児童の違いは何かと言われれば、学校や学童クラブの中で遊びの発信者となる人物が実行者となる傾向が見られるという点である。

怪談を実行する遊びの発信者は、うわさに対して情報を受信する能力に長けており、実行する行動力にも長けているという傾向が見られる。例えば、調査対象とした児童館学童クラブに所属する児童から「四次元ばあ」という怪談を聞いた際にも、この怪談を実行する児童と話すだけで実行しない児童の差は明らかであった。

「四次元ばあ」も「トイレの花子さん」と同様に一定の条件に従って対象を呼び出す学校の怪談であり、「四時ばあ」<sup>(8)</sup>という名前でも知られている。

今回の調査対象とした小学校に通う児童が話す「四次元ばああ」とは、次のような話であった。

【事例7】〈T小学校四年女子T・Mさん、二〇一七年報告〉

「四次元ばああは、四月四日の四時四十分四階のトイレの四番目に入って水を流すと四次元の世界に連れて行かれる」

「四次元ばああ」について、『魔女の伝言板』（白水社、一九九五年）では、「四時ばああ」という名前で紹介しており、「四時」は普通「よじ」と発音されるが、それでも四は「死」を連想させる悪い数字で、この妖怪の恐ろしさを暗示するのかもしれない<sup>(9)</sup>としている。四という数字の持つ意味としては、「死」を連想させる文字であり、病院などでは診察室や病室には使用しない数字である。「四次元ばああ」が「四月四日の四時四十分」に学校の四階のトイレ」に出るという話も、そうした「四」という数字から連想できる「死」という文字を意味しているということは間違いない。また、「四次元の世界に連れて行かれる」ということは、四次元≡異界に連れて行かれるというイメージで「怖い」と感じていると思われる。

次の話は、「四次元ばああ」を実行した児童が話してくれた内容である。

【事例8】〈T小学校一年男子T・S君、M・K君、二〇一六年報告〉

T・S 「四次元ばああは、四月四日の四時四十分トイレの水を流すと出て来るおばあさんで、なんか、トイレに引きずり込まれるの」

(引きずり込まれるの?)

T・S 「うん」

(花子さんそんな話じゃなかったっけ?)

T・S 「花さんは声がるんでしょ」

(花子さん試したことある?)

T・S 「うん」

(何か出て来た?)

T・S 「いや、出ないでしょ」

M・K 「四次元ばああやったんだよ」

(出た?)

M・K 「いや」

(四次元ばああって何が怖い?)

T・S、M・K 「怖いでしょー!」

(トイレの中に引きずり込まれるの?)

M・K 「うん」

(引きずり込まれたらどこに行くの?)

M・K 「四次元の世界」

(四次元の世界に行ったらどうなるの?)

M・K 「戻ってこれない」

会話だけではわかりづらいが、この二名の男子児童は学童クラブ内でも周りを引っ張っていき、常にグループの中心にいるようないわゆるリーダータイプの児童であり、常に一緒に行動をしていた。この二名は、「トイレの花子さん」も「四次元ばあ」も実行したことがあると証言している。次の事例は、この男子児童が実際に「四次元ばあ」を実行した直後の会話を書き起こしたものである。

【証言5】〈事例8〉の児童二名が二〇一六年四月三日に児童館で「四次元ばあ」を実行した際の会話で

T・S、M・K「出たー！」

(どうしたの?)

T・S「四次元ばあ」

(児童館なのに?)

T・S「出たの。男子トイレ。声聞こえたの」

(他にも人がいるからでしょ)

M・K「違う。そう言うんじゃない」

(じゃあ一緒に見に行こう。もう一度確認しよう)

T・S「やだ、やだ」

(何やったら出て来たの?)

T・S「四十四分になったからね、水流したら女の声が出た」

(どんな声が出たの?)

T・S「なんか言ってた」

M・K「わかんない。なんか言ってた」

【証言6】〈四月四日以外の別日、児童館にて〉

T・S「四次元ばあやろう」

M・K「はあ? 今日四月四日じゃねえし」

【証言5】では、「四次元ばあ」は、【事例8】で四月四日の四時四十四分に出て来ると言っているにもかかわらず、実際に実行した日には四月三日であった。この証言から、彼らにとつて日付はそれほど重要ではなく、誰とどこで怪談を呼び出すのかということが重要であるということがわかる。しかし、【証言6】では、「四次元ばあやろう」との誘いを「今日は四月四日じゃない」と拒否している。つまり、気分によっては日付も重要な要素となることがこの会話からわかり、怪談を呼び出すことが、友人たちとノリで行うゲームとして考えているということがわかる。

#### 四 怪談を「やる」児童と怪談を「語る」児童

第二章で、児童は、確実に『学校の怪談』シリーズを読んでいると述べたが、多くの児童は、児童書やアニメ、漫画、テレビ、インターネットといったメディアで怪談の情報を入手している。その情報量は、『学校の怪談』がブームとなった二〇数年前とは格段に上がっている。今回の調査では、情報自体は知っている児童が多いが、それを発信する児童は少ないということが見られた。

二〇年前よりも情報に溢れているから、目新しい情報で、尚且つ、話がうまくなければ誰も耳を傾けないということである。

怪談を語る人物に關しては、常光徹氏も『学校の怪談口承文芸の展開と諸相』（ミネルヴァ書房、一九九三年）の中で次のように述べている。

妖怪騒ぎの誕生の裏には、集団の内的な動向を敏感に嗅ぎ取って舵取りする生徒の動きが見え隠れしている。それはどうも、日ごろ、学級共同体の周縁に陣取っている子どもたちのようである。<sup>(10)</sup>

常光氏の指摘の場合、学校という共同体の中における児童の集団心理であり、学童クラブという共同体では若干の違いが見られるが、常光氏のいう「学級共同体の周縁に陣取っている子ども」とは、「話し好きで、仲間が目を丸くするような話題を得意げに披露したり、変わった言動で笑いを振り撒いて集団を活性化させる」<sup>(11)</sup>存在であり、クラスの中心人物や学童クラブといった共同体の中で遊びの中心にいる児童というわけではない。いわゆる、クラスの中心人物と付き合っている、話がうまいタイプの児童である。

怪談を「やる」児童とは、いわゆる学校の中でも目立つ児童であり、常に遊びの中心に立ち率先して行動するタイプが多い。

今回の聞き取りにあるように、「四次元ばばあ」を実行した児童は、学級共同体の中心にいて、常に遊びを考え出す児童である。彼らの場合は、そうした怪談を「語る」という行為はほと

んど見られず、こちらが促せば話すが、「話してほしい」とねだることの方が多い児童である。

一章でも挙げたように、調査を行った児童館では、語る児童が極端に少なかったため、今回の調査での語り手は私ということになってしまった。しかし、「妖怪騒ぎ」は、そうした「語り手」がいなければ「実行者」も存在しない。

常光氏が言うような「妖怪騒ぎ」の背景には、クラスの目立つタイプの児童に常に寄り添い、話題を提供する語り手と、クラスの中でもカリスマのような存在として君臨し、遊びの中で「妖怪」を呼び出す実行者が存在しているということである。

## 五 まとめ—怪談を「やる」ということ—

「トイレの花子さん」は、三階のトイレのドアを三回ノックして「花子さん」と呼ぶという手順を踏んで呼び出す。「四次元ばばあ」は、花子さんと同様に呼び出す手順がある怪談だが、その手順を行う時期も限定されている。しかし、児童は手順を行う時期をそこまで気にしているわけではなく、その時の「ノリ」で、ゲーム感覚で遊んでいる傾向がある。

しかし、怪談をやるためには物語が必要不可欠になる。物語が存在しなければ、妖怪騒ぎも起こり得ない。「学校のトイレには花子さんがいる」ということを念頭に置いた後にこの遊びが開始される。そこから、トイレに行つて手順を踏んで、条件を

満たした後、何らかのアクションがあれば盛り上がり、なくともその場の楽しい雰囲気味わうことができればいいということが、怪談を「やる」ということなのである。

今回、児童館・学童クラブに所属する児童の怪談に関する行動を見てみると、友だち同士の「怪談をやりたい」という気持ちが一致したときに、集団で「四時四十四分」に「トイレの水を流す」という行為をしていたが、これも、学校や児童館という、児童にとっては日常空間において、普段と違う非日常的な空間を楽しむ高揚感を味わうためのコミュニケーションツールとして怪談を実行している。

学校は、学校生活を送る人間にとっては日常空間である。その空間を常光氏は「カリキュラムに支配された規則正しい時間」<sup>①</sup>であると述べている。ここでいう「規則正しい時間」というのは、学校空間という場所そのものが秩序的な空間であるということであり、怪談は、そうした秩序的な空間を一旦壊すという役割を担っている。

その中で、怪談を遊びとして「やる」という行為は、仲間同士で場の雰囲気共有し、日常生活に少しの刺激を与えているといえる。

また、近年デジタル技術の発達によってかなり出来の良心的な映像や心霊写真の類がメディアで放送されているため、それを見ている児童も多数いる。話を聞くだけ、語るだけよりも視覚で見ることが増えた結果、強い刺激に慣れた児童にとっては、

自ら行動し試すことができる怪談は、心霊スポットに行くよりも安全で手頃な装置であるといえる。

しかしながら、今回の調査対象とした児童館学童クラブに所属する児童の中には、怪談に対して冷めた考えを持っている児童も少なからずいた。そもそも、今回の調査で目立ったのは、こちらから促さなければ怪談自体を語ろうとはしない児童や、促しても口を開いてくれるのはまだ良い方で、怪談に関してまったく話してすらくれない児童であった。また、二章の花子さんに関する調査の【証言1】と【証言2】にあるように、「うちの学校にはいない」と報告する児童も多くいるのが現状である。

ただし、そういった児童であっても、今回挙げたような「トイレの花子さん」や「四次元ばあ」といった怪談を知らないわけではないし、テレビやインターネットを通して怪談を知る児童が一定数いるため、話を知らないから「いない」と言っているわけではない。

児童が、遊びとして怪談を「やる」というのは、秩序的空間から一次的に脱却し、無秩序空間で楽しみ、それを行うことによって、仲間との共有空間を生み出すことに高揚感を感じているからだと結論づける。

#### 参考資料

朝里樹『日本現代怪異辞典』二〇一八年、笠間書院

日本民話の会学校の怪談編集委員会（編）『軽装版学校の怪談大事

典』二〇〇九年、ポプラ社

日本民話の会学校の怪談編集委員会（編）『学校の怪談①3ばんめのトイレに花子さんがある!』一九九二年、ポプラ社

近藤雅樹、高津美保子、常光徹、三原幸久、渡辺節子（編）『日本の現代伝説魔女の伝言板』一九九五年、白水社

常光徹『学校の怪談口承文芸の展開と諸相』一九九三年、ミネルヴァ書房

吉岡一志『学校の怪談』はいかに読まれているか—小学生へのアンケートをもとに—二〇〇八年、『子ども社会研究』一四号

松谷みよ子『現代民話考Ⅱ』一九八七年、立風書房

## 注

(1) 『学校の怪談①学校のトイレには花子さんがいる!』(ポプラ社、一九九二年)には、一四頁〜一六頁、一七頁〜一九頁、七四頁、一一三頁にわたり事例が見られるが、その中で、二〇件ほど「トイレの花子さん呼び出した」という事例が見られる。

(2) T児童館での調査と『学校の怪談①』に見られた事例と分けするために、『学校の怪談①』の事例に関しては〈事例①〉〈事例②〉といったように表記する。

(3) 前掲常光 一八頁参考。「学校のトイレに「はなこさん」というと「はあい」とかえってくるのをためにしに、A君がよんでなかへはいると、なにもきこえず、でようとすると、あいてたドアがかかってしまつて、A君は首をはさまれてないていました。(鹿児島県肝属郡 M・M 9歳 女子) (本文)

(4) 松谷みよ子『現代民話考Ⅱ』九七頁、「岐阜市岩野田小学校で昭和五十二年の小学五年生の頃に聞いた話。学校で一番古

い水洗でないトイレのどこかを三回まわつて「花子さん」と呼ぶと返事がかえってくるという。いろんな子がためしたが、今のところ返事があつたという説となかつたという説がある。」という話を参考にした。

(5) 前掲松谷 九七頁。

(6) 前掲『学校の怪談①』注(1)。

(7) T小学校で二〇年くらい前から語られている話である。T小学校の校庭の隅にあるコンクリートで固められた山の遊具に、小さい手形があり、それを児童は「花子さんの手形」と呼んでいた。昔はその手形にぴったり合う手を持つ児童は呪われると言われていたが、現在では「その手形はグー・チョキ・パーの三種類あり、ジャンケンができる」と話す児童がいた。

(8) 近藤雅樹他『魔女の伝言板』(白水社、一九九五年)や日本民話の会学校の怪談編集委員会編『軽装版学校の怪談大事典』(ポプラ社、二〇〇九年)には「四時はばあ」と紹介されているため、おそらくそちらの方が一般的に知られている呼び名であると思われる。

(9) 『魔女の伝言板』(白水社、一九九五年)一一〇頁を引用。『魔女の伝言板』では「四じげんばあ」についての説明で「これを「四時限目」すなわち正午前とすると、妖怪としてはちよつとふさわしくない」として「四次元世界」という意味ならば納得できるとしている。

(10) 『学校の怪談口承文芸の展開と諸相』(ミネルヴァ書房、一九九三年)五九頁を引用。

(11) 前掲常光 五九頁

(12) 前掲常光 五九頁

(かわしま・のぞみ)