

# 怪談に登場する怪異の特徴分析及びメディア間比較

大田 翔貴・村井 源（公立はこだて未来大学大学院 情報システム科学研究科）

**概要：**怪談作品は古くから存在し、怪談にまつわる研究もまた古くから存在している。本研究は、怪談を読むことで感じる奇妙さや怖さの要因を解明するため、怪談に登場する怪異という特徴的なキャラクターに着目して怪異の特徴分析を行った。また、分析の一つとして怪異特徴について Web 上に投稿されている怪談と書籍として販売されている怪談の比較も行った。分析には、N-gram 統計や因子分析を利用し、結果として怪異の行動パターンやメディア間で生じる怪異特徴の差異が明らかになった。

**キーワード：**怪談, キャラクター分析, 怪異, N-gram, 因子分析

## Characteristic Analysis of Ghosts in Ghost Stories and Comparison among Media

Shoki Ohta / Hajime Murai (Graduate School of Information System Science, Future University Hakodate)

**Abstract:** Ghost stories have existed for a long time, and research on ghost stories has also existed for a long time. In this study, in order to elucidate the factors that contribute to the strangeness and fear one feels when reading a ghost story, we conducted a characteristic analysis of ghosts, focusing on the characteristic character of the ghosts that appear in the ghost stories. As part of the analysis, we also compared the ghost's characteristics of ghost stories posted on the Web and those sold as books. N-gram statistics and factor analysis were used to analyze the results, which revealed differences in behavior patterns and characteristics of the ghosts among media.

**Keywords:** Ghost Story, Characteristic Analysis, Ghost, N-gram, Factor Analysis

### 1. まえがき

怪談は古くから人に奇妙さや怖さを与える物語として存在している。市民の生活に怪談という形で浸透し始めたのは、江戸時代以来とされている。初期の怪談として「四谷怪談」や「番町皿屋敷」などが有名である。怪談作品は歴史的背景とともに数々の作家によって生み出され[1,2,3], やがて現代に近づくにつれて、児童の間で「学校の怪談」という形で流行を見せた[4]。また、現代では夏の風物詩として流布しており、夏になると様々なメディアで怪談が特集されている。怪談を伝える形態には伝承や言い伝えなどの口伝いの物の他に、書籍やインターネット上に掲載される創作物が存在する。

怪談に関する研究も古くから行われており、近年では地方に伝わる伝承などを新聞や書籍、インターネットから収集し、怪談の時代変遷や地域の特徴について分析を行った研究[5]が存在する。また、怪談には怪異という奇妙な存在が登場することがあり、怪異に着目した民間伝承の計量分析を行った研究[6]も存在する。

怪談を読むことで感じる奇妙さや怖さの要因は複数存在することが考えられる。そのため、筆者は怪談の物語構造に着目して怪談におけるシーンの展開パターンやシーン機能の特徴について分析を行った[7]。本研究では、更なる要因の解明のために、怪談に登場する怪異に着目して見た目や行動などの怪異の特徴について分析を行っ

た。また、分析を行うにあたり、社会に流布する怪談の主なメディアである書籍と Web といった異なる 2 つのメディアについて怪異の特徴の比較を行った。各メディアの特徴として、書籍の作品は編集者による検閲・修正といった手加えられる特徴がある。一方で、Web に掲載される作品には不特定多数のユーザーが自由に投稿しているという特徴がある。本研究では、メディアの特徴の差異によって生じる怪異の特徴の差異について比較を行うことで考察を行った。

本研究の目的の一つである奇妙さや怖さを与える怪異について特徴パターンを明らかにすることで今後の怪談の自動生成や人の恐怖や不安を感じるメカニズムの解明に繋がることを期待できる。

### 2. 分析対象

本研究では書籍と Web における怪異特徴の比較を行うため、2 つのメディアについて分析対象作品の選定を行った。まず、書籍怪談では先行研究[5]と同様に、著名な作者複数名による作品であり、作品自体もアニメ化するほど人気があるという点で『怪談レストラン』シリーズ[8]を分析対象とした。しかし、作品の中には怪異が登場しない作品も含まれているため、本研究では怪異が登場する作品のみを分析対象として再び選定を行った。次に、質の高いオリジナル作品を収集するために以下の 4 つの条件を設けることで Web 怪談の収集元となる Web サイトを決定した。

1. 怪談が多数掲載されていること
2. 作品に対する第三者の評価が存在すること
3. 評価基準が明確であること
4. 作品のソースが明記されていること

最終的には条件全てを満たした『怖話』という Web サイト[9]を収集元とした。次に、Web サイト内に掲載されている月刊アワードから作品の選定を行った。効率的な作品収集・作品規模の統一という点から 500 字~2499 文字という作品文字数を限定した上で、怪異が登場する作品に限定した結果、219 作品を Web 怪談のデータとして利用することとなった。また、Web 怪談と書籍怪談の作品数とユーザー・作家数については表 1 の通りである。

表 1 分析対象作品の内訳

	作品数	ユーザー・作家数
Web 怪談	219 作品	105 名
書籍怪談	162 作品	22 名
合計	381 作品	127 名

次に、分析用のデータを作成する際に、データの抽象度を統一するため、分析者が KJ 法に基づいて収集する怪異の特徴についてのカテゴリ表を作成した。カテゴリ表は怪異の属性・行動・様子の 3 つを軸にまとめたもので、それぞれ表 2、表 3、表 4 に示す。表 2 の怪異の属性をまとめたカテゴリ表は怪異の種類・性別・年代についてまとめたものとなっている。表 3 の怪異の行動をまとめたカテゴリ表は怪異の行動の敵意性と行動

内容をまとめたものになっている。最後に、表 4 の怪異の様子をまとめたカテゴリ表は文中に登場する怪異の様子を示した表現から怪異の形と詳しい外見特徴をまとめたものとなっている。

また、カテゴリ表を基に作成したデータ例は表 5 のように怪異の行動ごとに記述したものとなっている。

表 2 怪異の属性についてのカテゴリ表

種類	性別	年代
幽霊	男	子供
化物	女	成人
正体不明	性別不明	老人
		年代不明

表 3 怪異の行動についてのカテゴリ表

敵意性	主な行動
有	危害,拘束,憑く,誘導,体調悪化,悪夢,なりすまし,呪詛
無	交流,助ける,退場
不明	現象,変化,痕跡,声,音,不具合,奇妙な言動,接近・追跡,凝視・存在

表 4 怪異の様子についてのカテゴリ表

形	特徴
人型,獣型,道具,不定形,不可視	異質,欠損,普通,特徴的な髪,特徴的な装い,怪我,不明,痩せ型,肥満型,異臭,特徴的な色,高身長,低身長,外見なし,武装,不気味,瘴気

表 5 作成したデータの例

作品 No.	怪異 No.	属性			行動		様子	
		種類	性別	年代	敵意性	行動内容	形	特徴
1	1	化物	不明	不明	不明	凝視・存在	不定形	不明, 特徴的な色
1	1	化物	不明	不明	不明	接近・追跡	人型	特徴的な色, 異質, 低身長
1	1	化物	不明	不明	有	危害	人型	特徴的な色, 異質, 低身長
2	2	幽霊	女	子供	無	交流	人型	普通, 特徴的な装い
...	...	...	...	...	...	...	...	...

### 3. N-gram による行動パターン抽出

表 5 のように作成したデータの怪異の行動について N-gram 統計を行った。作成したデータは怪異の行動順に記述されているため、怪異の行動について N-gram データの統計をとることで怪異の行動パターンについて考察を行うことが可能となる。本研究では、頻度の大きさを考慮して 3-gram データについて統計を行った。さらに、N-gram データの頻度を利用したパターン抽出も行った。パターン抽出のアルゴリズムは先行研究

[7,10]と同様のものを利用した。下記にアルゴリズムの手順を示す。

1. N-gram データを頻度の高い順にソートする。
2. 頻度の高い数個の N-gram を最初の行動パターン群とする。
3. 行動パターン群へ行動内容を 1 つ追加する。その場合に含まれる N-gram の合計頻度が高くなるパターン群を探索する。
4. 3.で得られたパターン群から上位の数個を新たな行動パターン群とする。

5. 行動パターンの長さが所定の長さになるまで3.と4.を繰り返す。

怪異により、行動数が少ない物も存在すれば、多い物も存在する。本論文では、行動数が多い怪異を想定して抽出される行動パターンの長さが4個となるようにパターンの抽出を行った。

収集した全てのデータに対して3-gram統計を行った結果を上位5位までまとめたものが表6の通りである。また、表6を含む3-gramデータの統計結果を利用してパターン抽出を行った結果、一部抜粋ではあるが、表7のようないくつかのパターンが抽出された。表7より、怪異全体の行動として「交流」や「退場」といった怪異特有とは考えにくい行動や「凝視・存在」や「誘導」といった奇妙さを含む行動のデータがパターン内に多く出力された。しかし、「危害」や「拘束」などの危害を加えるような行動を含むパターンは抽出されなかった。この原因として、危害を加える怪異が作品にあまり登場しないことや危害を加える行動パターンには様々なバリエーションがあることが考えられる。

次に、Web怪談と書籍怪談のデータについて比較を行った。各メディアの怪談作品に対して3-gram統計を行った結果、上位5位までをまとめたものが表8である。また、表8を含む3-gramデータの統計結果を利用してパターン抽出を行った結果、表9のようなパターンがメディアごとに抽出された。表9より、書籍怪談ではWeb怪談に比べて「交流」や「誘導」といったコミュニケーションを伴う行動がパターン中に多く現れた。この結果から、Web怪談に比べて書籍怪談に登場する怪異は登場人物との精神的距離に近い

傾向があると考えられ、原因として作品の対象年齢の違いや作品特徴の違いが考えられる。Web怪談は不特定多数のユーザーが自由に投稿しており、中には成人向けの描写を含む作品も存在する。一方、書籍怪談の対象作品である「怪談レストラン」シリーズ[8]は児童文学作品であり、Web怪談と書籍怪談には対象年齢の違いが存在している。

表6 怪異の行動における3-gramデータ

3-gram	頻度
凝視・存在→交流→退場	31
退場→凝視・存在→退場	31
凝視・存在→退場→凝視・存在	30
凝視・存在→接近・追跡→退場	26
凝視・存在→誘導→退場	21

表7 生成された怪異の行動パターン

	行動1	行動2	行動3	行動4
パターン1	退場	凝視・存在	交流	退場
パターン2	凝視・存在	交流	退場	凝視・存在
パターン3	凝視・存在	接近・追跡	退場	凝視・存在
パターン4	退場	凝視・存在	接近・追跡	退場
パターン5	退場	凝視・存在	誘導	退場

表8 メディアごとの怪異の行動における3-gramデータ

Web怪談		書籍怪談	
3-gram	頻度	3-gram	頻度
凝視・存在→退場→凝視・存在	16	凝視・存在→交流→退場	18
退場→凝視・存在→退場	16	退場→凝視・存在→退場	15
凝視・存在→交流→退場	13	凝視・存在→退場→凝視・存在	14
凝視・存在→接近・追跡→退場	13	凝視・存在→接近・追跡→退場	13
音→凝視・存在→退場	11	凝視・存在→誘導→退場	12

表9 メディアごとの怪異の行動パターン

		行動1	行動2	行動3	行動4
Web怪談	パターン1	凝視・存在	接近・追跡	退場	凝視・存在
	パターン2	退場	音	凝視・存在	退場
	パターン3	退場	凝視・存在	誘導	退場
	パターン4	退場	凝視・存在	交流	退場
	パターン5	退場	凝視・存在	接近・追跡	退場
書籍怪談	パターン1	退場	凝視・存在	交流	退場
	パターン2	凝視・存在	交流	退場	凝視・存在
	パターン3	凝視・存在	誘導	交流	退場
	パターン4	凝視・存在	交流	誘導	退場
	パターン5	凝視・存在	交流	退場	痕跡

#### 4. 怪異の特徴に関する因子分析

次に、怪異ごとの属性について 10 次元、行動について 8 次元、様子について 11 次元の計 29 次元のパラメータを用意し、因子分析を行った。また、各パラメータの値は全て二値で記述した。因子分析で使用するパラメータは基本的に表 2、表 3、表 4 のカテゴリ表を利用するが、パラメータの数を抑えるために怪異の行動・様子に関するパラメータについて頻度を考慮した統合を行った。統合を行ったパラメータの内訳は表 10 の通りである。

抽出される因子は共起する怪異の特徴を表しており、怪異の特徴に関する考察や異なるメディアにおける怪異の特徴の違いについて考察を行うことが可能である。因子の決定には平行法を使用し、回転にはプロマックス回転を使用した。抽出された因子は 11 個で、各因子の負荷量は表 11 の通りである。表 11 中に太字で表された数値

は因子負荷量の絶対値が 0.2 以上のものを示している。

表 10 統合したパラメータの内訳

統合したパラメータ	構成要素
肉体的危害	危害, 拘束, 体調悪化
精神的危害	憑く, 悪夢, 呪詛
詐欺的危害	誘導, なりすまし
交流	交流, 助ける
奇妙な出来事	現象, 不具合, 痕跡, 声, 音
奇妙な行動	奇妙な言動, 変化, 接近・追跡
異常	異質, 異臭, 瘴気, 不気味
負傷	欠損, 怪我
特徴的な容姿	特徴的な装い, 特徴的な髪, 特徴的な色, 痩せ型, 肥満型, 高身長, 低身長, 武装

表 11 因子分析における各因子の負荷量

	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11
幽霊	<b>-0.29</b>	0.14	0.01	-0.06	0.04	0.05	<b>-0.64</b>	0.00	<b>-0.64</b>	-0.13	0.10
化物	0.15	-0.15	0.09	0.02	0.04	-0.05	-0.19	0.03	<b>0.92</b>	<b>0.20</b>	-0.01
正体不明	<b>0.20</b>	-0.01	-0.09	0.04	-0.08	-0.01	<b>0.91</b>	-0.01	-0.13	-0.02	-0.11
男	<b>-0.49</b>	-0.05	-0.03	-0.09	0.06	<b>-0.81</b>	-0.07	0.08	0.05	-0.05	0.14
女	<b>-0.37</b>	0.12	0.15	-0.07	0.05	<b>0.84</b>	-0.09	0.08	-0.10	-0.06	0.09
性別不明	<b>0.84</b>	-0.05	-0.06	0.13	-0.11	-0.07	0.18	-0.15	0.08	0.17	<b>-0.20</b>
子供	-0.13	0.00	-0.01	-0.01	<b>0.99</b>	0.01	-0.10	-0.10	-0.04	-0.04	0.07
成人	<b>-0.65</b>	0.07	0.13	-0.12	<b>-0.46</b>	0.07	-0.10	<b>-0.46</b>	-0.03	-0.10	0.10
老人	-0.11	-0.02	0.00	0.00	-0.09	0.02	-0.02	<b>0.82</b>	-0.11	-0.02	0.07
年代不明	<b>0.81</b>	-0.04	-0.05	0.11	-0.16	-0.10	<b>0.21</b>	-0.12	0.18	<b>0.21</b>	-0.17
肉体的危害	0.10	0.12	0.17	0.05	-0.06	-0.04	-0.01	-0.03	<b>0.26</b>	0.02	-0.09
精神的危害	<b>0.21</b>	0.07	-0.03	-0.06	0.00	0.05	0.00	0.01	0.06	-0.05	0.01
詐欺的危害	0.01	-0.06	-0.03	0.03	0.00	-0.01	0.02	-0.05	<b>0.24</b>	-0.06	0.05
交流	<b>-0.22</b>	-0.17	<b>-0.25</b>	<b>-0.20</b>	0.09	-0.10	0.03	0.12	0.10	0.03	<b>0.33</b>
退場	-0.11	0.05	<b>0.31</b>	0.07	0.02	0.05	-0.04	0.08	0.04	-0.05	0.18
奇妙な出来事	-0.10	<b>0.57</b>	0.10	0.07	0.02	0.08	0.04	-0.07	-0.12	-0.05	-0.11
奇妙な行動	-0.05	-0.02	<b>0.37</b>	0.05	-0.03	0.00	0.06	-0.07	0.00	0.18	-0.03
凝視・存在	-0.02	-0.07	<b>0.52</b>	0.07	-0.02	0.05	-0.03	0.04	-0.07	0.01	-0.02
人型	<b>-0.20</b>	<b>-0.22</b>	<b>0.61</b>	<b>-0.30</b>	0.06	-0.01	-0.06	-0.05	0.00	<b>-0.30</b>	<b>0.65</b>
獣型	0.15	-0.10	0.05	-0.07	-0.02	-0.01	0.00	0.00	0.05	<b>0.85</b>	-0.01
道具	<b>0.26</b>	-0.14	-0.11	<b>-0.20</b>	-0.01	0.00	<b>0.28</b>	-0.07	0.05	-0.07	<b>-0.53</b>
不定形	0.03	-0.06	0.19	<b>0.78</b>	0.03	0.01	0.07	0.05	0.05	-0.03	-0.03
不可視	0.07	<b>0.99</b>	-0.14	-0.04	-0.01	0.03	-0.05	0.03	-0.05	-0.03	0.07
異常	-0.01	0.02	<b>0.48</b>	-0.01	0.01	-0.03	0.03	0.04	<b>0.25</b>	0.10	-0.19
負傷	-0.02	-0.02	<b>0.34</b>	0.16	-0.03	0.01	-0.13	-0.05	-0.08	-0.05	0.00
特徴的な容姿	0.02	-0.04	<b>0.41</b>	0.11	0.03	0.03	-0.01	-0.02	0.08	-0.04	0.13
普通	-0.11	<b>-0.35</b>	0.00	<b>-0.43</b>	0.09	0.03	0.19	0.02	-0.02	0.02	0.08
不明	0.00	-0.02	<b>0.23</b>	<b>0.70</b>	0.02	0.01	0.05	-0.02	0.09	-0.01	0.07
外見なし	0.07	<b>0.99</b>	-0.14	-0.04	-0.01	0.03	-0.05	0.03	-0.05	-0.03	0.07

また、各因子の概要は表 12 の通りである。表 12 に示された各因子は怪談作品に登場しやすい構成要素を含む怪異の特徴として考えられる。そ

のため、構成要素をもとにして各因子に因子名を付けた。

表 12 各因子の概要

因子	因子名	構成要素
F1	呪具の怪異	+ ) 正体不明, 性別不明, 年代不明, 精神的危害, 道具 - ) 幽霊, 男, 女, 成人, 交流, 人型
F2	見えない怪異	+ ) 奇妙な出来事, 不可視, 外見なし - ) 人型, 普通
F3	特徴的な人型の怪異	+ ) 退場, 奇妙な行動, 凝視・存在, 人型, 異常, 負傷, 特徴的な容姿, 不明 - ) 交流
F4	形が定まらない怪異	+ ) 不定形, 不明 - ) 交流, 人型, 道具, 普通
F5	子供の怪異	+ ) 子供 - ) 成人
F6	女の怪異	+ ) 女 - ) 男
F7	道具の怪異	+ ) 正体不明, 年代不明, 道具 - ) 幽霊
F8	老人の怪異	+ ) 老人 - ) 成人
F9	化物の怪異	+ ) 化物, 肉体的危害, 詐欺的危害, 異常 - ) 幽霊
F10	獣の怪異	+ ) 化物, 年代不明, 獣型 - ) 人型
F11	交流する人型の怪異	+ ) 交流, 人型 - ) 性別不明, 道具

さらに、表 13 は、各因子の因子得点が 0.3 以上の割合について Web 怪談と書籍怪談の比較を行った表である。表 13 より、Web 怪談と書籍怪談で特に大きな差が確認された因子は F1「呪具の怪異」、F2「見えない怪異」、F4「形が定まらない怪異」、F6「女の怪異」、F9「化物の怪異」、F10「獣の怪異」であった。F1「呪具の怪異」は、構成要素から敵意のある道具の怪異と解釈した。次に、F2「見えない怪異」は、構成要素から怪異の姿・形は存在しないが、奇妙な現象を引き起こすポルターガイストのような怪異のことを示していると解釈した。そして、F4「形が定まらない怪異」は、構成要素から存在自体が視覚で確認できるものの、姿・形は明確ではない怪異のことを表した因子と解釈した。さらに、F6「女の怪異」は、プラスの構成要素に「女」と、マイナスの構成要素に「男」があることから、女の怪異であると解釈した。また、F9「化物の怪異」は、異常な見た目をした敵意性のある化物の怪異と解釈した。最後に F10「獣の怪異」は、構成要素に「化物」の他に「獣型」という要素を含んでいたため獣の怪異と解釈したものである。

表 13 の結果より、F4「形が定まらない怪異」と F6「女の怪異」が書籍怪談に比べて Web 怪談で大きな割合を占めていることが確認された。この結果から Web 怪談では、奇妙さや怖さを表現するために見た目が曖昧な存在や性別が女性である存在を怪異として登場させる傾向があることが考えられる。一方、F1「呪具の怪異」、F2「見えない怪異」、F9「化物の怪異」、F10「獣の怪異」が Web 怪談に比べて書籍怪談で大きな割合を占めていることが確認された。この要因は書籍怪談の対象作品の特徴にあると考えられる。書籍怪談の対象作品である「怪談レストラン」シリーズには民話の再話といえる作品が多々存在しており [11]、民話の題材である身の回りの存在として道具や動物といったものが比較的、「怪談レストラン」シリーズでは登場しやすいことが考えられる。また、民話には動物の他に天狗や鬼などの物の怪が多く登場していることが国際日本文化研究センターの『怪異・妖怪伝承データベース』 [12] により明らかとなっている。そのため、民話を再話している書籍怪談では、F9「化物の怪異」が Web 怪談に比べて登場しやすいと考えられる。

表 13 各因子の因子得点が 0.3 以上の割合

	Web 怪談	書籍怪談
<b>F1</b>	33.46%	<b>40.80%</b>
<b>F2</b>	36.54%	<b>43.68%</b>
<b>F3</b>	37.31%	38.51%
<b>F4</b>	<b>22.69%</b>	11.49%
<b>F5</b>	19.62%	13.79%
<b>F6</b>	<b>37.69%</b>	28.16%
<b>F7</b>	24.23%	24.14%
<b>F8</b>	13.85%	19.54%
<b>F9</b>	20.00%	<b>27.01%</b>
<b>F10</b>	3.46%	<b>12.07%</b>
<b>F11</b>	42.31%	38.51%

## 5. 結論と今後の展望

本研究では怪談に登場する怪異の特徴に着目し、Web と書籍という 2 つのメディアにおける怪談作品の比較を行うなどの分析を行った。分析手法としては、怪異の行動データについて N-gram 統計や N-gram 統計結果を用いた怪異の行動パターンの抽出、怪異の特徴について因子分析を行った。怪異の行動について行った分析では、怪談に登場する怪異は人に危害を加えるというより、あえて「交流」や「退場」といった怪異特有とは言えない行動や、「凝視・存在」や「誘導」といった奇妙な行動を行うことが判明した。さらに、怪異の行動について Web 怪談と書籍怪談の比較を行ったことで、Web 怪談に比べて書籍怪談に登場する怪異は、「交流」や「誘導」といったコミュニケーションを伴う行動を起こしやすいということが確認でき、人と怪異の精神的距離が近いことが推測できた。また、因子分析によって怪異の特徴パターンの抽出を行い、Web 怪談と書籍怪談に登場する怪異の特徴を比較した。結果として、Web 怪談は姿・形が曖昧な怪異や性別が女性である怪異を登場させることで読者に奇妙さや怖さを与えようとする傾向があることが示唆された。一方、書籍怪談は Web 怪談に比べて民話のような特徴が強く、呪具や獣、化物の怪異を登場させる傾向があることが示唆された。

また、書籍怪談の対象作品として「怪談レストラン」シリーズのみを対象としているため、作品の対象年齢や特徴に偏りが懸念される。そのため、今後は更なる対象作品の追加を検討する必要がある。さらに、先行研究[7]で行った怪談の物語パターンとの関係性について分析を行うことで、更なる怪談の特徴分析の発展に繋がることが期待できる。

## 参考文献

- [1] 三浦正雄：日本近現代怪談文学史<明治編>、山陽学園短期大学紀要、vol.34、pp.61-75 (2003)。  
 [2] 三浦正雄：日本近現代怪談文学史<大正編

>、山陽学園短期大学紀要、vol.35、pp.87-100 (2004)。

[3] 三浦正雄：<研究資料> 日本近現代怪談文学史年表：昭和戦前・戦中編、川口短大紀要、vol.19、pp.39-60 (2005)。

[4] 上島真弓子：現代児童文学の怪談と友情について、金城学院大学大学院文学研究科論集、vol.25、pp.1-20 (2019)。

[5] 鈴木晃志郎、于燕楠：怪異の類型と分布の時代変化に関する定量的分析の試み、E-journal GEO、Vol.15、No.1、pp.55-73 (2020)。

[6] 佐藤浩輔、中分遥：民間伝承の計量分析：「怪異・妖怪伝承データベース」の俯瞰的分析、じんもんこん 2021 論文集、pp.30-37 (2021)。

[7] 大田翔貴、村井源：異なるメディアにおける怪談の物語構造の比較、情報知識学会誌、Vol.32、No.2、pp.301-306 (2022)。

[8] 松谷みよ子：怪談レストラン、童心社 (1996)。

[9] 株式会社フィヨルド：怖い話投稿サイト怖話 (こわばな)、怖話、入手先

〈<https://kowabana.jp/>〉 (参照 2021-02-19)。

[10] Murai, H., Toyosawa, S., Shiratori, T., et al.: Extraction of Typical Story Plot Patterns from Genres within Japanese Popular Entertainment Works, ICC2022, (2022)。

[11] 童心社：怪談レストラン - なんで人気があるの？、入手先

〈<https://www.doshinsha.co.jp/special/restaurant/recipe.html>〉 (参照 2022-10-19)。

[12] 国際日本文化研究センター：国際日本文化研究センター | 怪異・妖怪伝承データベース、入手先 〈<https://www.nichibun.ac.jp/YoukaiDB/>〉 (参照 2022-10-20)。