

人外と文化

大久保
OKUBO

中京大学現代社会学部現代社会学科
学籍番号 C110※※※

はじめに

近年のアダルトゲームの攻略対象は人間に留まらず人外のみが攻略対象のものまで制作されている。2011年にpoison@berryというブランドから「プリンセスX～僕の許婚はモンスターっ娘?!」というアダルトゲームが発売されネット上で話題となった。このゲームの攻略対象はほぼ人外であり、体の構造も人間離れしていた。今までの人外もののアダルトゲームではやはり人間と性行為をするにあたって構造的に人間と同じような形でないと難しいのであろう、人間に猫耳やしっぽがついただけキャラがでてくるものなどがほとんどであった。しかしこのゲームはなんと下半身が蜘蛛であったり、外見がドラム缶のような円柱型のロボットとまで性行為ができてしまうのである。人間がなぜここまで人間ばなれしたものに憧れるようになったのか、人間を惹きつける人外の魅力とは何か。こういった疑問からこの研究をするにいたった。

本論文では、人間の時代の変化により文化に溶け込んできた人外の実在を、古くからの人間の性的嗜好、フェティシズム、宗教的存在意義などの観点から述べていく。

1・人外の多様性とその歴史

「人外」という言葉は本来妖怪や動物等を表す古語であった。しかし現代では、妖怪、動物以外にも人間以外の生物や機械等広い対象が「人外」と呼ばれる。これは近年急激に発展したオタク文化によって生まれた造語であるとされる。細かく言えば、伝説の生物、獣人や垂人、妖怪、モンスターなど明らかにホモサピエンスでない生物や、ロボット、ヒューマノイド等人間から遠い生物、例えば魚類や植物・微生物、さらには動物の形をしていない機械や建築物等幅広いものが対象とされているようである。また「人外」というものを説明するにあたって少しややこしくなってくるのが「擬人化」というものだ。ここでの「擬人化」とは比喩として扱われる意味ではなく、オタク文化における「萌え擬人化」という用語から説明する。「擬人化」とは人でない

物質や生物などに人の形と性質を与えるものである。例えば本来が猫であったとして人の形に変えた。それは人外と呼べるのだろうか。これは案外簡単に「人外」といえるだろう。なぜなら猫を人の形に変えたただだからだ。ただ人に猫耳と尻尾をつけた、となると少々難しい。しかし人でないもの、であるから一応人から猫耳が「生えた」となれば人外と言えるだろう。また外見は完全に人間でも中身が完全に猫であれば人外と言える。

あまり「人外」といったことばをきいてもイメージはわからないと思うが、人外の歴史は意外と深く、昔から私達の身近に存在しているものである。

例をあげると人外のなかでもポピュラーであろう妖怪は、遠い昔、科学が未発達だった時代の呪術的思考の産物や迷信とされ、日本人の心や思考のあり方を表す一つの事柄とされていた。つまり妖怪は昔までは畏怖や、信心の対象となっていたのである。しかし、近年ではサブカルチャー、おたく文化に取り入れられ、愛されるようになっていく。時代の変化とともに大衆に愛されるようになったのは江戸時代後期からであろう。その頃から妖怪はかるたなどで一種のキャラクターとして描かれるようになり、少しずつ娯楽の対象へと変化していったという。妖怪は地方によってでもものも違うということもあり、現代のご当地キャラといった風でもあったのかもしれない。妖怪のでてくる作品といえば近年実写化もされている漫画『ゲゲゲの鬼太郎』（1965 水木しげる）やアニメ『妖怪人間ベム』（1968）などが有名である。そういった作品が名を馳せたことによりいっそう妖怪のキャラクター化は進み、現代においてはいわゆる「萌えキャラ」といわれる様な画風で過去に創作された妖怪は可愛らしくキャラクター化され、萌えの対象となっている。

（図1・2）可愛らしくデフォルメされたもの、昔から描かれているようなおどろおどろしい形相のものも含め、現在では妖怪と人間の恋愛や、友情を描いた漫画や、小説などは数え切れないほど多く世間に出回っている。そういった作品を見た際に「妖怪って可愛いものじゃないの？」なんて今更考える人はあまりいないはずだ。妖怪は昔から現代に渡り当たり前のように私たちの友人ポジションにたてるようにまでなっている。

愛すべき「人外」、「妖怪」というキャラはこのような経緯で恐怖の対象から娯楽の対象へと発展していたのである。

図1 江戸期の絵巻のぬりかべ



図2 萌え萌え妖怪大辞典のぬりかべ

2・異類婚姻譚

i:異類婚の歴史

古くからの人外と人との物語にはその異なる二つが結ばれる物語が多くある。そのような人と違った種類の存在と人間が結婚する説話を異類婚姻譚という。グリム童話ではかえるの王様、アンデルセン童話では親指姫、日本の御伽噺では雪女や鶴女房など、誰でも1度はきいたことがある物語ばかりだろう。こういった物語には恋愛対称でないにしろ比較的人でないものが登場することが多いので、子供の頃の記憶をたどれば皆思い浮かべることができるはずだ。日本には、他界（死後の世界、神の世界等）と関わると何事か幸を得るという感覚が古来あったようで、神話を始め様々な説話とその思想的痕跡が見られ、『日本霊異記』『今昔物語集』『古事記』『日本書紀』などの中世説話文学などにも多くそういった説話が登場する。例えば有名な遠野のオシラサマ伝説。これは『遠野物語』で語られている。映画『千と千尋の神隠し』ではこのオシラサマが大根を擬人化した神として登場していることで有名だ。この伝説の内容は農家の飼い馬とその家の娘が性交して夫婦になった、というものである。こういった伝承をみると古くからこのような人外への性的願望を持ち合わせた人々が存在していたということがわかる。人外があらわされているもので性的表現のある作品は、古くは葛飾北斎の『蛸と海女』において、女体に蛸を配した絵が描かれているものも有名である。これは人外好きだけに関わらず、比較的一般の人々にも多くの需要がある、人外ものの成人向けゲーム、アニメ、漫画などの一ジャンル「触手責め」の起源になったとも言われている。この触手責めは日本において特に好まれ、発展したポルノグラフィの様式であり、日本のみにとどまらず海外にも輸出された前田俊夫の漫画・アダルトアニメ『超神伝説うろつき童子』やアダルトアニメ『淫獣学園 (en:La☆Blue Girl)』における触手責めは日本国外のポルノ愛好者にもこのシチュエーションを多く広めた。触手というのは戦隊物のアニメなどでも多く登場するが、エロ目的に登場されたものでなくとも、触手が登場した際はエロとして扱われてしまうことが多いほど、認識されている。200年程昔に日本で誕生した、たった1枚の木版画が現代にここまで大きな影響を与えているのだから驚きである。

ギリシア神話においてもキューピッドとプシケーの物語をはじめとし、ゼウスが乙女レダの元に白鳥や水滴と化して訪れ性交渉をして乙女が子を授かる話、ミノス王の妃パーシパエーが牛と性交して後に牛頭人身のミノタウロスを産んだ話など多くの説話があり、こういった人の形をした神や化け物、架空の生物と性交したりしている話が多いためか、現代における二次創作品において神話をモチーフにしたものも多々見られる。『神話ポンチ』（桂明日香 2009）『聖闘士星矢』（車田正美 1985）『聖☆お兄さん』（中村光 2007）などその他多くの作品で、神話に登場する神々さえもちろん人外として愛されているのだ。怪物などは映画や小説などはもちろん、最近の漫画やゲームなどにおいて少しパロディのような感じで登場することも多々ある。例えばギリシア神話にでてくる怪物で、獅子の頭部に山羊の胴、蛇の尾を持つキマイラなどは、現代では「キメラ」と言った名称で、ロールプレイングゲームなどのファンタジーゲームなどによく登場する。

ファンタジーゲームでは比較的ポピュラーなモンスターであり、複数の生物あるいは魔物が合成された怪物として登場することが多い。あの有名なスクウェア・エニックスのRPG『ドラゴンクエストシリーズ』にもキメラは登場しており、蛇の胴に鳥の頭部と翼を持った姿で描かれている。また週刊少年ジャンプで連載中の富樫義博作、人気漫画『HUNTER×HUNTER』においてもキメラ＝アントという名称で登場し、作品中に登場する人外は大変な人気を博した。その他にも上半身が女で下半身が蛇の怪物のエキドナ、ゴルゴーン三姉妹の末娘のメドゥーサや、冥府で番人を勤める多頭で犬形のケルベロスなども現代の様々な作品に登場するので有名だ。RPGでは伝説上の生物の登場はもはやお約束なのでそういった作品によって、人外を知る人も多い。

このように人外の歴史は深く、今「人外」というものが存在しているのは古き伝承や物語、文化などがあったからこそである。表現の仕方などは変わっても人外は昔から人々に愛されていた。幼い頃に読み聞かされたおとぎ話など、こんなにも身近に人外の歴史はあり、また昔から人外と人の関わる話は多かった。そこからみると現代においても人が人外に惹かれるのはごく自然のことなのかもしれない。古い例からまた新しく生み出された人外は、その過去の歴史にそって設定されているものが多い。擬人化されたものなどをのぞくほとんどの人外には歴史があると言ってもいい。時を経て古き説話が新しい形で受け継がれている。このことは、日本、諸外国の説話や歴史なども学ぶことにも繋がる。

ii. 異類婚の文化

ここまででは様々な異類婚姻譚に関する物語の話をしたが、次に現実で人でないものと結婚している事例をあげていく。インドの日刊の英字新聞、ザ・タイムズ・オブ・インディア紙上にて、こんな記事が書かれていた。カルカッタより60キロほど離れたカンヤンの村にて、9歳のハンサダというサンタル族の少女が、先週、数百人の人々の見守る中、犬との結婚式を行った。実はこれはサンタル族の風習であり、子供の歯が、上の歯茎より生えてきた場合、男の子、ないし、女の子は、生命の危険にさらされているため、それを避ける唯一の方策として、犬と結婚するのだという。また、インドにてヘビと結婚した女性もいる。伝統的なヒンドゥー教の結婚式で2,000人の参列者のもと、夫になるコブラとの、盛大なる結婚式が開かれたという。ブバネスワルの住むオリッサという村は、動物を偶像崇拜するアニミズムを信奉する部族が多く住んでいるようだ。その他、2006年にスーダンで牧場にいるヤギに夜這いをかけていたのを牧場主に見つかってしまい、この男をどうしたものかと地元の長老たちに相談したところ、「そんなに好きなら結婚させてしまえ」ということで結婚するはめになってしまったという珍事もある。

その他、動物との婚姻以外で例をあげると、中国、アフリカにおいて、亡霊婚というものも存在する。これは社会的に制度化された、死者と生者の、あるいは死者どうしの婚姻であり、父系社会における血縁の連続性の確保や死霊の慰撫とみなされる。亡霊婚は志望男性の世継ぎを確保する仮構の婚姻制度として発達したという。亡霊婚もまたアニミズムである。死者を生者として扱う、こういった宗教的観念を現実のものとしてきくと受け入れがたいと思うが、漫画などでそ

ういったストーリーがあるとすんなり受け入れられるから不思議である。また信じがたいがその他に、二次元と結婚するといったことをやってのけた人々も存在している。ネット上で話題となったものが多いが、2010年にアニメ『魔法少女リリカルなのは』に登場するキャラクターである「フェイト・テスタロッサ」の「抱き枕」と結婚した韓国の男性（図3参照）、2009年にニンテンドーDSの恋愛ゲーム「ラブプラス」のキャラ・姉ヶ崎寧々と、グアムで式を挙げた日本人男性などがある。建築物と婚姻関係を結ぶ例もあり、2007年にエッフェル塔と結婚したアメリカ人の女性などが存在している。

結婚はあらゆる地域で宗教というものと密接につながっている。というよりまず結婚自体が宗教的儀式である。さらにこういった人外というものと結婚するとなると宗教的、儀式的な関わりが多くあった。異類婚姻譚というものは文化や民族によっては別に珍しいものでもなくむしろ大切な儀式なのであろう。結婚という儀式がどういった感情でどのように決断されるのか私にはまだ理解できないが、周囲のことを気にせず結婚した人や、周囲に従い結婚せざるを得なかった人、様々だろうが人でないものにすべての愛情を捧げ一生を共に過ごすといった決断をするには多くの障害などがあったことだろう。人外と結婚するということはもっと簡単に実現してもいいはずだ。日本では同性婚すらできない。それこそ人外と結婚できるようになる日なんて到底来ないと思われる。これは普通の基準が間違っているのだ。歴史上であったことや、宗教的儀式にもあっていることをなぜ異常とするのか。決まりを変えることは非常に厳しいが、人々が認識を変えることは簡単なはずだ。ぜひ、こういった歴史や文化があることを知り、人外というものと人々の関わりに関する認識を改めて欲しい。



図3 アニメのキャラの抱き枕との結婚式



図4 イルカとの結婚式

3・人外への性的嗜好

この章では人外の中でも知名度の高い「ケモノ」についてフェティシズムの観点から述べていく。まず人と他の動物の特徴を合わせ持つキャラクター「ケモノ」（獣人など）に対し、性的興奮をいただく人々のことケモナーと指している。この言葉は比較的古くからあると言われるが、一般的になったのは、『hack//G.U』や『ソラトロボ』などで知られるゲーム製作会社サイバーコネクトツー（バンダイナムコゲームス）のゲーム内でこの語が使われてからであろうと言われている。ただし、1章で述べた擬人化のように猫耳など、人間をベースに獣の要素を付け足したものはケモノとは言わず、あくまで獣をベースに人間の特徴をもったキャラが人間のように振舞うものに萌えることをケモナーという。ケモナーは対象の基準が中々厳しく、人間味が残っているものはあまり好まず、最低限頭部は動物であること条件だという。（図5参照）『Tail Tale』という2000年9月28日にCIRCUSから発売された『闇鍋 Aries ～明日への挑戦状～』になぜか収録された他には類をみないケモノオンリーの18禁ゲームが存在するが、その他になの知られるようなケモノオンリーゲームは全くといっていいほどない。ケモナーは名前だけ有名になってきているが、手が出しづらいのと、変態的イメージが有るため、需要はやはり少ないようだ。

先述したケモナーというものの変態的イメージは他に存在する特殊な性的嗜好と並べられているものと考えられる。それはフェティシズムの一種で獣姦（ズーフリア）といったものである。これは人間が人間以外の動物と行う性行為のことであり多くの人は耳にしたことくらいはあると思う。日本でも古来より獣姦は行われてきたが、記録として残されている例は少なく、1章で少し話した葛飾北斎の蛸と女が絡み合う浮世絵や、人間の女性器とエイの性器の構造が似ているため、航海中の漁師たちがエイを性欲処理につかっていた、といったデータなどが残されている。

ケモナーにはケモノと性行為がしたいというものの他にケモノ同士の交配をみるのが好きなケモナーもいる。そしてフェティシズムにも動物の性行為を望むのではなく、動物同士の性行為を覗き見る性的嗜好、ミクソピック・ズーフリア（窃視獣姦性愛）というものが存在しており、やはりケモナーとこれらの性的嗜好は近しい感情を抱いているのだと考えられる。またフェティシズムは人に言いにくい性的嗜好をあらわすものであり、こっそりと世間の目にさらされないように愛好会や集まりなどがあったりする。そして人外萌えもまた、あまり人に理解されないジャンルとされネット上でも内輪で盛り上がることが多い。獣姦といった行為、嗜好は道徳的によくないと批判が多いゆえに、ケモノというジャンルも同じように批評されることが多い。こうした類似性をみてみると、二次創作物などの中の異種姦は、性欲の偏向という意味ではやはり獣姦に

図5 3段からがケモナーの対象となる



等しい部分を含んでいるといえるだろう。このような性的嗜好とケモナーの嗜好に違いはあまりないように感じる。私もこのゾーフリアとケモナーを並べて考えており、同じ性癖であるとみていた。だがオタク文化にはいわゆる「二次元コンプレックス」と呼ばれる次元の異なる非生物に対しての「萌え」という拘りがあり、ケモナーはあくまで二次元の「ケモノ」に対して萌えているのである。二次元コンプレックスであれば現実世界（リアル）での性交、恋愛にはネガティブであることもあり、二次元には興味あるけど三次元には興味がないということになる。手の届かなさそうなもの、また現実的でないアニメ的な表現、鳴き声、自分で完全にコントロールできるという所に萌えているのだ。

近しい感情は確かに持ち合わせているが、獣人を好むをもつ者が獣姦を好むことはあまりないようであることから、「獣姦」と「ケモノ」は異なるものであり、いうなれば新しく「二次元間のケモノへの愛情」というジャンルのフェティシズムとなるだろう。萌えという感情自体はフェティシズムとは異なるものとは言われるがしかし少なくとも「ケモノ」と言うジャンルが開発されたのはゾーフリアといったフェティシズムが存在したからであることは確かだ。

4・人外と萌え

新しい意味を含んだ「人外」という言葉はサブカルチャーにおいて広まった。それはおたく文化において「人外萌え」といった新しい萌えのジャンルが発生したからである。人外萌えでは、既述した様々な生物やものが萌えの対象となるが、少しだけ訂正をさせてもらう。機械や建築物など幅広いものまでもが対象とは述べたが、鉄道萌えや、戦車萌え、銃器萌えなど、乗り物や兵器に対する萌えは、その固体に対する萌えであり他の一つのジャンルとして確立されているので、通常のペット飼育やマニア趣味の対象に対する感情であるとして、人外萌えとは別に扱われる場合も多いということを注意しておきたい。しかしこれらが異なる感情であるかどうかは、個々の飼い主・マニア本人にしか分からないため、基準、境目が非常に曖昧となっている。大体恋愛感情、性的興奮のようなものを人以外に感じていれば「人外萌え」というジャンルに含まれると考えて良い。

人外萌えでは最近のサブカルチャーにおいて廃墟萌えや工場萌えなどが、有名になっており、それらのような従来マニア趣味の対象とまではなり得なかった対象が、対人萌えという感情の社会的認知と共に萌えの対象として成り立ってきている。

では「人外萌え」の萌えと言う感情はどのような理由から発生するのか。それについて少し例をあげ述べていくとする。

まずはロボット、サイボーグ、アンドロイド、AIといった人外から述べていく。これらの人外は、どこか人工的に造られた部分をもっている。ロボットはもちろん体も頭脳も設定も全て造られたものであり、AI、アンドロイドも同じである。サイボーグは体の一部が機械化しているものであり、機械化されている部位は様々で脳が機械化されているものもある。ロボットを主にとりあつかった漫画やアニメでは「ロボットと心」についての話が多々見られる。例えば、アニメ『攻

殻機動隊 THE GHOST IN THE SHELL』(1989 士郎正宗)に登場するロボット「タチコマ」や、漫画『PLUTO』(2003 浦沢直樹)にでてくるロボット達などをみるとわかりやすい。人間と長く生活していくうち、感情をもてなかったロボットに少しずつ感情が芽生えることや、ロボットが人間になりたいと願う、このようなストーリーが多い。そしてロボットなどに対して萌える重要なポイントはそこなのである。もちろんロボット本来の従順なところに萌える人もいると思う。ロボットは通常マニュアル道理のことしか言わず、マニュアル道理のことしかできない。普通機械に涙は流せないし、機械に心は芽生えない。しかしそういったロボットが自分との関わりによって何か感情らしきものが芽生えてくる。まず普段からしたらありえないことが起こったという状況、そして自分にのみ感情をだしたということ、またそれによる感情が芽生え始めたことによるロボットの戸惑いなどそういったものも含めて萌えるのだ。

次に伝説の生物を例に述べていく。人外に萌える、ということについての理由は本当に様々であるが、中二病的感情によるものもあるはずだ。例えばドラゴン・幻獣・ペガサス・不死鳥・アンデッド・神族・妖精・四精霊(水・火・風・土)・魔物・魔神・聖獣・悪魔・四神・四凶・鬼(図6参照)などはゲームや漫画によく登場する。幼い頃にゲームや漫画などでよくでてくるこういった存在に憧れたりすることがあったはずだ。そういった感情が変化していき、人外萌えとなるのだ。先述した伝説の生物の名前をみただけでもわくわくしたり、人のような外見に角や翼がはえた美しい姿や恐ろしい姿、そこに含まれた強大な力、など自分に近いのに力を持っている、そういった所に憧れたりする子供心がそのまま成長したような部分もあるのではないだろうか。この憧れからの萌えは、一番一般的で純粋なものだと言える。ただ中二病的感情により好んでいるとなると、「人外」という異端とされるジャンルが好きな自分が好き、という人も少なくはない。

また最近大手出版社からでている有名所で一般人にも人気のある人外との恋愛漫画を何作品か拝見したところ、多くの人外恋愛ものは強気な妖怪、死神、悪魔などが人間に封印をといてもらったり、突然呼び出されたりして、最初は人間を襲おうとし続けるが段々と打ち解けていく、といったパターンが多く見られた。こういった作品では強い死神(本来敵の立場のもの)が弱い人間を好きになるといった特殊な出来事に惹かれてしまうのだ。言い方は悪いが強いものを屈服させたいとか、強いものに守られたいといった感情からもこれらの伝説上の生物への憧れは強くなっているであろう。



図6 伝説の生物たち



先程述べたような一般人にも人気のある人外との恋愛漫画、こういった漫画ではなぜか最終的に人外が人間になる展開が多く見られる。外見も元からほぼ人間に近いものも少なくない。それはたして人外なのかと考えるかもしれないが、人間でなければ人外なのである。ここで言うおきたいのが人外の魅力は外見だけではないということだ。人外が人と恋に落ちた場合、感情のもてないロボットが人間になりたいと願ったり、人とあまりに違う外見に苦しみ、少しでも近づこうと人間の文化を覚えたり、本来は人間を食べる妖怪が好きだから食べることができずにいたり、そういった種族の違いによる生き方の違いなど、そういった本来私たちの味わうことのでき得ないもの、それこそが人外の魅力である。もちろん獣の毛やロボットの無機質なボディ、鱗に覆われた竜や蜥蜴など人外の身体的特徴、そのような外見的魅力は人外好きにとって非常に重要である。しかし見た目がどうというよりも、好きになるのは人間と一緒に、「付き合う」だのといったことにこだわらない純粋な感じなど、人間社会の習慣と関係ない存在としての人外らしさが重要であるといえるのだ。

そして人外キャラは人間と違って明確な目的を持っていることが多い。擬人化系なら道具としての役目を果たそうとするとか、悪魔なら魂を奪うだとか。そういう目的と好きな気持ちとが矛盾し、どうしようもなく苦しんだりするのが人外シナリオの最大の魅力であるのだ。

人間に魅力を感じなくなってしまったと言えればきこえは悪いが、とにかく人外を好む人々は人にならないものを求めている。非日常的な存在に焦がれているのだ。人外萌えはショタ、ロリ、少女、美女、イケメン、ブサメン、または親父や熟女など世間一般的にはどうかと思われるものもあると思うが、これらはいずれも萌えの対象としてはノーマルなものであった。人外というジャンルは貪欲な人間がどこまでも可能なかぎりジャンルを開発し尽し、最終的に人間を通り越し行き尽くした新しい世界なのであろう。

むすび

人外の歴史は思った以上に深く、そして私達との関わりも深かった。昔であれば、人外を好む人は絶対的にアブノーマル扱いされたり、人外という存在自体は、宗教的な儀式上で必要とされたり、神聖なものであるため汚すことは許されないものであったりもした。しかし現代のこのおたく文化においては人外を非常に身近に気軽に想うことが許されるのである。このジャンルは理解出来ない人も多いただろうが、幼い頃にみたアニメやゲームなどに登場したロボットや魔法使いへの憧れの気持ち、その時の気持ちを思い出しながら似た気持ちを抱くことはできるはずだ。私には人でないものにまでも萌えを見出してしまうおたく文化の果てしなく続く飽くなき探求心の先が全く見えないが、このようなジャンルによって、知りえなかった宗教的観念や性的観念を知り、偏見などを取り払うことは大切であると考え。現代では様々な表現に対する規制が厳しく

なっている。やはり規制されてしまっはアブノーマルということになってしまうのだろうが、名も知られず地表に出てこなければ、規制などもされないはずだ。この規制の厳格化は多くの禁止とされていた、アブノーマルであったジャンルなどが大衆化され、認知されてきたことを現している。私はマイナーなジャンルの大衆化、そして理解は、新たな結婚観、恋愛観の変化さえも生み出すと考える。そうなれば異類婚姻譚のように、現代においてその物語のように人外と結婚している人々が、アブノーマルであると捉えられることがなくなるのだ。それは多くの人々の喜びにつながるだろう。「人外」だけに限らず、近年の「おたくブーム」のように特殊とされるジャンルや考えが広がることにより、小さなコミュニティでしか楽しむ事ができない人々が生きやすくなるのだ。人々の価値観や考え方というのはメディアなどを通せば、意外と容易に変化するものだ。異常だと感じる人も多いと思うが、ネタのように扱われてでもどんな形でも、この「人外」というジャンルをもっと世の中に普及させ、人々に新たな価値観をもたらすべきだ。

出典

プリンセス X～僕の許嫁はモンスターっ娘！？～公式サイト

<http://www.cyc-soft.com/poison-pro/princess-x/x-top/top.html>

幻想世界神話辞典

<http://www.jiten.info/dic/sinwa.html>

ギリシア神話

<http://www.ne.jp/asahi/art/dorian/Greek/>

世界の宗教の結婚観

<http://www.ijournal.org/world/marriage.html>

人外萌えーウィキペディア

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E4%BA%BA%E5%A4%96%E8%90%8C%E3%81%88>

触手責めーウィキペディア

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E8%A7%A6%E6%89%8B%E8%B2%AC%E3%82%81>

獣姦ーウィキペディア

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%8D%A3%E5%A7%A6>

伝説の生物一覧ーウィキペディア

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E4%BC%9D%E8%AA%AC%E3%81%AE%E7%94%9F%E7%89%A9%E4%B8%80%E8%A6%A7>

キマイラーウィキペディア

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%AD%E3%83%9E%E3%82%A4%E3%83%A9>

ドラゴンクエストシリーズ公式サイト

<http://www.dragonquest.jp/>

参考文献

- 1) 高橋康夫（2001）北栄社 『結婚の原型 異類婚譚の起源』
- 2) 江馬務（2004）中央公論新社 『日本妖怪変化史』
- 3) 和田正平（1988）同朋舎 『性と結婚の民俗学』
- 4) 篠田知和基 八坂書房 『愛の神話学』
- 5) 高橋康雄（1995）PHP 研究所 『ギリシア神話 愛と冒険の物語』
- 6) B004LQD08Y 伴田良輔（2000）『愛しのペット—獣姦の博物誌』
- 7) ザ・タイムズ・オブ・インディア