

小松左京「さとの化物」における化物像の変容

道 合 裕 基

はじめに

小松左京（1931-2011）は、『日本沈没』（1975）が、大ベストセラーとなった日本 SF 界を代表する作家である。近年では、コロナ禍に伴い、パンデミックに対峙した人類を描く『復活の日』（1964）が再注目されたことが記憶に新しい。

日本の SF 界に多大な足跡を残した小松は、科学的知見を踏まえたパニック物だけではなく、落語などの日本の演芸や民話などに材を採った作品群も多い。その日本の民話を着想源とする作品の一つに、「さとの化物」（1964）という短編がある¹⁾。「さとの化物」は、1964年2月、雑誌『洋酒天国』61号に掲載された。“さとの化物”という妖怪についての伝承を元にした恐怖談となっており、“さとの化物”の現代的な変容が描かれている。これまでのところ、「さとの化物」については、管見の限り、詳細な論考は発表されていない²⁾。

この「さとの化物」は、フジテレビ系列の『世にも奇妙な物語』2000秋の特別編内で、「さとの化け物」として映像化されている。この作品は、2000年10月4日に放送されたもので、落合正幸（1958-）が脚本・監督を担当しており、主演は、林隆三（1943-2014）となっている。そして、若き日の沢村一樹（1967-）が重要な役で脇を固めている³⁾。大枠は、小松の原作にあるような、人間と“さとの化物”との接触による恐怖を描いているが、この映像作品には、細部において、原作にはなかった映像化に伴い付加された要素を指摘することが出来る。

本論では、“さとの化物”という妖怪の伝承が、小松によって、どのように現代的な恐怖譚に変容され、その過程において、“さとの化物”にいかなる属性、能力などが付与されていくかを中心として、“さとの化物”像の変容について検討することにした。加えて、映像化作品との比較を通じ、民話から小説、小説からドラマといったジャンルの変容によって、“さとの化物”という妖怪が、いかに変容したのか、についても考察することにする。

伝承中の妖怪が、小説や映像化作品に登場することによって、新たな外貌、属性などを付与されていくという現代的展開は、民俗学における妖怪論での検討すべき課題である⁴⁾。これまでにも、自然現象や抽象的な概念の擬人化、言葉遊びなどから妖怪という存在が生み出されたことは広く知られている。こうして生み出された妖怪は、時代の変化により、忘却されるものもあれば、創作物に描かれることで、新たな性格を帯びて立ち現れるものもある。“さとの化物”の場合、後者に該当するだろう。「さとの化物」に描かれた“さとの化物”を、小松による新たな妖怪像の提示として位置付け、続く映像化作品への継承とも併せて検討することにした。

1. “さとの化物”の変容——民話から小説へ

1.1. 「さとの化物」と小松のフォークロアへの関心

“さとの化物”像の変容を考察するにあたり、便宜上、「さとの化物」の梗概を掲げる。小松の「さとの化物」は、次のような物語である。

【「さとの化物」の梗概】

バーのカウンターで青年と「私」が酒を飲んでいる。すると、青年が「私」に「何がおかしいのか」と話しかける。「私」は、何を考えているか当ててみるよう、青年に言う。すると、青年は、“さとの化物”のことだろうと答える。そして青年は、自分の勘が鋭いということ語る。以下、青年から“さとの化物”の民話が語られる。

昔、夜の山の中で、木こりが焚火にあたっていると、見知らぬ者が現れ、火にあたっていた。木こりが「妙な奴が来た」と思うと、その化物が、「妙な奴が来たと思っているな」と言う。次いで、木こりが、「思っていることを当てる」と思うと、化物は、「思っていることを当てるぞ、と思っているな」と言う。そして、木こりが、「さとの化物にちがいない」と思うと、「さとの化物にちがいない、と思っているな」と言う。木こりは恐怖に囚われたが、その時、椎の実がはじけて、化物の眼に当たった。化物は、人間は思いもしないことをする恐ろしい者だと思い、逃げて行く。

語り終えた後、青年から“さとの化物”についての解釈が披歴される。「私」はそれを聞いているが、青年が、“さとの化物”が思うことがなくなると、その人間を食べるといふ言い伝えを語った際、「私」の意識が、青年の意識に襲いかかった。青年は気絶し、「私」は、バーを後にする。「私」は、進化した“さとの化物”だったのだ。「私」は、先祖の失敗を踏まえ、相手の思っていることを読む能力に加え、自分の思ったことを相手に伝える能力を得た。この能力を獲得したのは、自分の思っていることを相手に伝えることによって、相手が余計なことを考えるのを防ぐためである。加えて、自分に興味を抱かせる「餌」として、この伝心能力を使うようにしたのである。つまり、「私」は、「狩り」の方法を変えて、まんまと「餌」に食い付いてきた相手の意識を食べているのである。

こうして、“さとの化物”は、さらなる獲物を求めて、次のバーに向かう。そこで、「肥った眼鏡をかけた男」から“さとの化物”について話かけられる。

当初は、青年が、“さとの化物”であるように見せながら、結末で本当の“さとの化物”が、「私」であることが分かるようになっているのである。この「さとの化物」に関連し、小松は、「あとがき」で、自身の民話への関心を述べている。次の引用は、角川書店から刊行された自選恐怖小説集『霧が晴れた時』の「あとがき」の一部である。

切り捨てられてしまった古い不思議な話というのを、私はSFの枠組みで取り込めるのではないかと思ったのです。そうして見ると日本には、ラフカディオ・ハーンの怪談に見られるように、民衆の口碑伝説、すなわち民衆の口から口へ伝えられていくうちにできあがった非常に質と構成の高い怪談がいくつも残っているのがわかりました。

(中略) 私は古いそのようなホラーを、現代的な視点を持ち込みながらミステリー的な合理的解決も含め、SF的なおちというものを考えてみようということできつかの作品をつくりました⁵⁾。

小松の言によれば、民話が元々持っているホラー的要素に近代的な脚色を施すことで、フォークロアとSFの架橋を試みたことが窺える。その一つが、「さとの化物」だったのである。では、「さとの化物」は、フォークロア的世界を内包しながら、いかに近代的な作品へと変容したのであろうか。

1.2. 舞台設定の変化——都市に出現する怪異

『日本怪異妖怪大事典』の「さとり」の項によれば、民話に登場する妖怪・“さとの化物”(「覚」、「さとり」、「山父」とも呼ばれる)は、山の中に現れるとされる。伝承中では、その外見は、全身毛むくじゃらで、猿や、山男、老人の姿をしていると伝えられ、衣服らしきものは、ほとんど身につけていない。しかし、人間の言葉を解し、しかも心の中を読むことが出来る。そして、人間の考えていることを当て、何も考えられなくなると人間を食べてしまうとされる⁶⁾。

このように、“さとの化物”は、特異な読心能力を有し、人に危害を加える山の怪であることが分かる。そして、その外見も人間に近いが、人間としては、幾ばくかの違和感を引き起こさせるものとなっているのである。

小松は、「さとの化物」という近代的な作品に登場させるにあたり、第一に“さとの化物”の出現場所を、暗い夜の山の中ではなく、ネオンサイン輝く繁華街のバーに設定している。この舞台設定の変化は、「さとの化物」の初出が『洋酒文化』という雑誌であったことが影響しているだろう。加えて、怪異の出現場所が、山の中ではなく、繁華街へと設定が変化しているのは、フォークロア的世界が、近代化・都市化によって希薄となっていることと関係しているであろう。民話などのフォークロアを扱う民俗学も、農山漁村だけを研究対象にするのではなく、都市をその考察の対象へと変化させており、都市民俗学、都市のフォークロアが提唱されて久しい⁷⁾。「さとの化物」が執筆されたのは、1960年代であるが、この時期は、戦後の復興を経ての経済成長期に該当する。こうした経済成長に伴う都市化も、“さとの化物”の伝承が、「さとの化物」という創作に生まれ変わる一因となり得たのであろう。社会状況の変化によって、怪異は、暗い山の中ではなく、人の集まる明るい繁華街に出現するようになったのである。つまり、怪異が都市化に順応した結果と言えるだろう。“さとの化物”の外見の変化は、都市化の進展による産物なのである。

1.3. “さとの化物”の外見の変化

第二に、“さとの化物”の外見を人間と見分けが付かない者として描いていることが指摘出よう。この点については、作中での説明は特になのだが、青年やバーテン、店の他の客達も、「私」が、“さとの化物”であることに気が付かない。このことから、“さとの化物”が、伝承中に登場する巨大な猿のような姿ではなく、人間そのものという姿形をしていることが分かる。後述する映像化作品では、林隆三演じるところの中年男性でノーネクタイのスーツ姿となっている。

人間への外見上の変化は、“さとの化物”が、「狩り」に臨む際に、獲物となる人間の警戒心を失くすことが可能となる。それまでと同様に、外見が人間に近いとはいえ、猿に似ていたのでは、相手に不気味さをもたらし、油断させることが難しくなる。それゆえ、外見を人間に近づけ、獲物を捕る手法を変更しているのである。現に、この手法の変化は功を奏し、油断して近づいてくる者を生み出している。

このように、「さとの化物」では、“さとの化物”の姿を、人間と見分けが付かないという設定に変更し、伝承における“さとの化物”のイメージの変化を描いていると言えよう。姿を人間に似せることが、“さとの化物”の現代的な戦略の前提条件というように設定されており、伝承中の“さとの化物”の創作における変容の一事例と解せるだろう⁸⁾。

1.4. “さとの化物”の「進化」

「さとの化物」で一番重要な変更点であるのは、“さとの化物”が、テレパシー能力を獲得したことである。厳密には、潜在的に持っていた能力とされ、その能力を磨いたというように語られる。その能力については、化物の口から披歴されている。次に引用するのは、“さとの化物”が自身の正体を語る独白である。

私？私は——さとの化物だ。正確にいうと、大昔のさとの化物から進化した生物だ。私は先祖のように人間をおどかしたり、へまなことはやったりしない。私は、先祖も潜在的にもっていたもう一つの能力、思念伝達の力をつかう。——進歩したり、進化したりするのは何も人間ばかりではない⁹⁾。

ここで化物は、自身の「狩り」の手法が、先祖のものとは異なることを強調し、その背景を「進歩」、「進化」という語で表現している。化物の独白中で、「進化」という語が使用されているのは、フォークロアという世界の住人である“さとの化物”が、長い年月を経て、外見、能力などを変容させたことを示している。同時に、この「さとの化物」という物語が、フォークロアをその基底に置きながら、現代的なSFへと変容していることを端的に表明している。なぜならば、「進化」は、フォークロアに登場する語ではなく、かつ怪異との結び付きを強くする語ではない。周知のように、「進化」は、科学史上のキー概念となった語である。科学の範疇に属す

る「進化」を持ち出すことで、科学の外に位置付けられるフォークロアとの差異を強調するのである。つまり、静態的なフォークロアの世界ではなく、「進化」という科学的な概念が、「化物」にも認知されている世界を描き出しているのである。要は、人間が、「進化」したように、化物もまた「進化」したのである。また、化物の姿が人間と比して違和感がないというのも、「進化」という語で説明が付けられるものである。

以上のように、「進化」という語を使用することで、フォークロアの世界に止まらないSFであることが強調されるのである。そして、物語内では、潜在的に有していたとされるテレパシー能力を「さとの化物」に付与することで、「さとの化物」が、人の心を読むだけでなく、自分の考えを送り伝えることが出来る脅威を帯びた存在へと変容しているのである。それまでの伝承中の「さとの化物」とは、読心能力の保持という点では共通しているが、その外見、知能の高さ、テレパシー能力の付与など、新たな特徴が見出せる。「さとの化物」は、小松による創作であるが、伝承中の妖怪を、伝承の要素と自身の想像力とを接合させることで、独自の「さとの化物」像が提示されていたと言えるだろう¹⁰⁾。「さとの化物」という作品には、「さとの化物」という妖怪の変容という動的な状況を辿ることが出来るのである。

1.5. “さとの化物”の解釈

「さとの化物」では、伝承中の“さとの化物”を、小説中の登場キャラクターにするにあたり、その外見、新たな能力の付与などがなされていた。新たな“さとの化物”像の提示に立ち、物語中の青年の口を借りて、次のような“さとの化物”解釈を繰り広げている。

これは意識の構造と運動自体の、民話的反映なのだ、と。あなたも知っているでしょう？あの意識の悪循環の苦しさを一。俺はこう思っているな、と思う。次の瞬間には、俺はこう思っているな、と思う。するとまた、もうこんなことを思うのはやめなければいけない、なんて思うことはやめなければいけない、と思う。——無限循環のおそろしさは、あなたもよく知っているはずだ。(中略)太古の人たちは、哲学ももたないままに、こういった化物の形で表現したのではないのでしょうか？¹¹⁾

この青年の解釈は、「さとの化物」というのは、あくまでも、伝承中の存在で、自己内対話の産物であり、その堂々巡りを、象徴的に表現したものと解している¹²⁾。この解釈からは、「さとの化物」は実在しないが、妙な恐ろしさを伝承を聞く者に与えるものであり、その背景には、自意識の拡大と、意識が帰着すべき場を持たないことによる恐怖があるからだとしている。この自意識の膠着状態に、「さとの化物」の起源を見出だそうとする説の提示に加えて、青年は、次のような可能性についても言及している。

突然、相手が自分のいおうと思っていること、あるいは自分の考えていることを、口にする

ことがよくあります。また、二人同時に口を開いて、同じことをいおうとすることがよくあります。——人間の考えていることはよく似ているんだ。といえばそれまでだが、状況によっては、相手が自分のことを見ぬいたみたいで、きみわるくなる——このお化けは、こういった体験の反映でしょうか？¹³⁾

ここでは、自意識の無限循環説に加え、思考内容の偶然の一致という体験的なものに、“さとの化物”の正体を読み込んでいるのである。

このように、青年による“さとの化物”の起源についての考察は、小松による“さとの化物”解釈と言えるだろう。この青年の口を借りて詳述される“さとの化物”解釈は、“さとの化物”についての伝承を、現代的なSFに生まれ変わらせる際の小松自身の知的格闘の痕跡を窺わせるものと言えよう。しかし、ここでは、合理的解釈の例が挙げられた後、その合理的解釈には軍配を上げず、超自然的結論を採用するのである。次に引用するのは、青年が最後に挙げた“さとの化物”の正体についての解釈である。

「まだもう一つあります……」青年はいった。

「つまり、テレパシイの能力をもった人間が、本当にいて、さとの化物は、そのデフォルメされた伝説だという考え方……」

私はカウンターのはしをギュッとにぎりしめ、体をかたくした¹⁴⁾。

合理的解釈を例示することによって、“さとの化物”が誕生した経緯を解明するかに見えて、結局は“さとの化物”が、超自然の存在であることを再確認しただけとなっている。この“さとの化物”解釈は、「誤り」を含んでいる。だが、その非合理的な解釈を採用することで、“さとの化物”は、読心能力だけではなく、テレパシーという新たな能力を付与され、伝承世界からSF世界の住人へと変容がなされたのである¹⁵⁾。

次章では、「さとの化物」の映像化作品である「さとの化け物」との比較、新たに“さとの化物”に付与された能力などについて、検討することにした。

2. “さとの化物”の変容 — 映像化作品との比較

2.1. 青年の人物造型の相違

先述のように、「さとの化物」は、映像化されている。大枠は原作に忠実で、バーでの青年と「私」の“さとの化物”についての会話を中心となっている。しかし、タイトルが「さとの化け物」に変更され、“さとの化物”の能力の追加、沢村一樹演じる青年、中村育二(1953-)演じるマスターの人物造型などが改変されている。

まずは、青年の人物造型が原作と大きく異なる。沢村一樹演じる青年は、小松の原作と異なり、

自分の器用さ、勘の良さを誇り、人を驚かすことの好きなあまり同情出来ない人物である。物語中で、バーのマスターからも、良くない客として注意され、厳しく接せられていることから窺われる¹⁶⁾。「私」を“さとの化物”と知らずに絡み、自分の優れた勘をひけらかす。青年は、自身が優位に立っていると思い込んでいたが、まんまと“さとの化物”の「罠」にかかり、意識を食べられてしまうのである。

原作では、青年であることは同じだが、映像版と異なり、色白でデリケートそうな人物とされており、“さとの化物”が思い浮かべた先祖の話に、感受性を刺激されたことで、「罠」にかかる。映像版では、この青年の人物造型を変更し、青年が“さとの化物”であると見せるための演出が強調されている。例えば、青年が、「私」に、トランプのカード当てをさせ、次々に当ててみせる。実際は、化物のテレパシーによって、選んだカードを意識せずに伝えられていただけなのだろうが、青年は自身の能力を誇っている。最終的に青年は意識を食べられ、痴呆状態になるが、“さとの化物”との親近性を有した存在として描かれていると言えるだろう。

2.2. “さとの化物”の変容

映像版の「さとの化物」には、青年の人物造型の他に大きな変更がある。それは、“さとの化物”に、自分の思ったことだけではなく、他人の思ったことを、第三者に伝えるテレパシー能力が追加されていることである。“さとの化物”は、自分の思ったことと、バーのマスターの思ったことを、青年に伝え、青年を恐怖させたのである。このドラマは、原作にはない女性がナイフを持った男に追いかけられ、殺害されるシーンから始まる。そして、バーへと場面転換する。この殺害シーンは、実際に起きた殺人事件であり、マスターの読んでいる犯罪実録物の内容でもある。つまり結末に至り、冒頭の殺人事件が、伏線であったことが分かるのである。

青年は、化物からマスターが読んでいた犯罪の実録本の内容が伝えられ、化物を殺人者だと思い込む。そして、恐怖のあまり、頭の中が真っ白になったところを襲われるのである。化物が、獲得した第三者の考えを相手に送る能力によって、青年が恐怖し、付け入る隙を生じさせた。このように、自分以外の者の考えを伝える能力により、化物が言うところの「狩り」をより確実に成功させるようになっているのである¹⁷⁾。

だが、この能力の追加は、「狩り」の手助けとなるだけではない。“さとの化物”に人間に対する一種の戸惑いを感じさせるのである。この能力によって読み込まれた情報からは、マスターが読んでいる実録本が、実は未解決のマスター自身の犯罪を報じたもので、マスターが本当は殺人者であることが示される。“さとの化物”は、自身の能力でその事実に気付くが、自身の犯罪が紹介された本に読み耽るマスターを見て、「人間とはよく分からないことをする者」だと思い、そのまま店を出ていく。このラストでの“さとの化物”の内面の語りは、伝承中の化物が抱いた「人間とは思ってもよらぬことをする恐ろしい者だ」という感想との繋がりを見せる。人間を襲う際、椎の実で眼を打たれるという以前の失敗に懲りたため、同じ轍を踏まぬように、新たな能力を得たが、人間を完全に理解することは出来ないという思いが反復されているのである。

結末では、原作同様に、“さとの化物”の恐怖が前景化するが、“さとの化物”の恐怖の後に、殺人鬼であるマスターの恐怖が明かされるという仕掛けとなっているのである¹⁸⁾。そして、化物と人間であるマスター双方の恐怖が浮かび上がる。この結末の改変は、元の民話にあった“さとの化物”が抱いた人間が「恐ろしい者」であるという認識を、再度、異なる形で表現したとみなせるだろう。こうして、“さとの化物”という妖怪についての伝承が、小松の手により小説化されることで、新たな“さとの化物”像が生まれ、その映像化作品からも、“さとの化物”像の変容がなされたのである。

以上のように、伝承中に登場する妖怪であった“さとの化物”は、小松によって新たな能力を付与され、変容を遂げた。そして、小松により生み出された“さとの化物”は、映像化されることで、更なる能力を得て、伝承中の“さとの化物”から「進化」を遂げていたのである。

すなわち、伝承から小説へ、小説から映像化作品へとジャンルの変化を辿ることで、そこで描かれる“さとの化物”像もまた変化していたのである。ジャンルの変化は、“さとの化物”像の変容の連鎖を示していたと言えるだろう。

おわりに

「さとの化物」は、“さとの化物”の伝承を着想源としながら、“さとの化物”に新たな能力を付与して登場させることで、現代的な小説へと変容を遂げていた。そこでは、民話中の“さとの化物”が、読心能力を持つという属性を生かしながら、さらに、テレパシーを使うようになっていた。こうして、新たな“さとの化物”像を提示していたのである。

また、同作を原作とする映像化を通して、“さとの化物”は、テレパシー能力を「進化」させ、自分以外の者の考えも、送ることを可能にしていた。こうして、“さとの化物”という妖怪が、伝承中の巨大な猿、老人というイメージを崩し、洗練された都会的な外見、振る舞いを身に付けているというようにキャラ付けされ、化物の恐怖と人間の恐怖を描いていたのである。

これまでの考察から、伝承、小説、映像作品というジャンルの変遷によって、“さとの化物”という妖怪像が、いかに変容していくかという過程を辿った。その変容の特徴を窺うに、妖怪である“さとの化物”を「毒抜き」せず、その恐怖の側面をより強化しているという特徴を挙げることが出来るだろう。その点で、「さとの化物」における“さとの化物”像は、現在のメディアにおいて、馴化され、消費される妖怪像とは異なるのである¹⁹⁾。このように、フォークロアの妖怪が、ジャンルを変えることで、いかに変容・適応していくかが、“さとの化物”の事例からは窺えたと言えよう。

本論では、“さとの化物”像の変容について検討したが、近代日本文学におけるフォークロアの受容、妖怪像の変容について考察することを今後の課題としたい。

註

- 1) 「さとの化物」の引用は、角川書店刊の自選恐怖小説集『霧が晴れた時』に拠った。
- 2) 小松の研究動向については、澤田（2015）に詳しい。これまで、小松についての発言をしてきたのは、多くはSFプロパーの人々であり、代表作『日本沈没』など、論じられる作品も限られている。今後、広く小松の作品が読み解かれていくことが課題とされる。近年では、『現代思想』において、小松左京の特集が組まれている。なお、『日本沈没』については、発表年である1973年当時の日本の社会状況との関連を読み解いた長山（2006）、映像化作品と原作の比較を試みたユ（2022）などの論がある。
- 3) 『世にも奇妙な物語』シリーズでは、「さとの化物」の他に、小松左京原作の作品として、「戦争はなかった」（1968）が、1991年に、「影が重なる時」（1963）が2003年に映像化・放送されている。この2つの作品には、妖怪は登場せず、それぞれ国家による戦争の記憶の隠蔽、核の悲劇など政治的主題が扱われている。ちなみに、「戦争はなかった」の主演は、「さとの化物」同様、林隆三である。
- 4) 妖怪の現代の変容については、ツチノコを採り上げた伊藤（2008）、水木しげる（1922-2015）による妖怪像の創出と定着について論じた清水（2018）、エスカンド（2022）による日本におけるビデオゲームに移植された西洋のモンスターが、日本独自の変化を遂げていく過程を辿った一連の研究が発表されている。そこでは、ガールやゴーレムなどが、文化移転論の視点から詳細に論じられている。
- 5) 「あとがき」『霧が晴れた時』p. 417。
- 6) 「さとり」『怪異妖怪大事典』p. 261。なお、小松の「さとの化物」についても、小松が、「さとの化物」を「超能力者」と解したと一言だけ言及されている。
- 7) 都市民俗学については、宮田（1999）などがある。宮田は、民俗学の研究対象としての都市と怪異の研究を発展させた。
- 8) “さとの化物”のキャラクター化に関しては、ゲーム・クリエイターであるZUN（1977-）氏によるシューティング・ゲーム『東方 project』シリーズ中で、「古明地さとり」として登場する例が挙げられる。ここでは、読心能力を持つという点は、伝承中の“さとの化物”と同様だが、擬人化・女性化されている。『東方 project』における妖怪の擬人化については、伊藤（2016）がある。
- 9) 「さとの化物」『霧が晴れた時』p. 414。
- 10) 京極（2006）では、インタビューに答える形で、水木しげるが妖怪文化に与えた大きな影響を指摘し、「通俗的妖怪」＝「キャラクター的妖怪」が、生み出されたことを評価している。小松による“さとの化物”も、「通俗的妖怪」の一種と言えよう。キャラクター的妖怪の出現、妖怪のキャラクター化については、妖怪「鰻」を事例に考察した増子（2010）、「ぬらりひょん」の変容を論じた田辺（2016）、妖火の設定（伝承）の変化を辿った香川（2022）などがある。
- 11) 「さとの化物」『霧が晴れた時』p. 411-412。
- 12) 妖怪の存在論や、その解釈については、廣田（2022）に詳しい。同書では、「カマイタチ」の怪などをめぐり、従来の「真空」説に対する批判や、科学的説明を繰り広げている。
- 13) 「さとの化物」『霧が晴れた時』p. 412。
- 14) 上記前掲書、p. 412-413。
- 15) 乾（2022）では、妖怪文化とミステリーという形式の親近性を指摘する。妖怪が「非合理的」な存在であるのに対し、ミステリーでは「合理的」な謎解きを主眼とする。ここで、解明されるべき対象として、妖怪と事件は重なるのである。解明されるべき事件と妖怪との関係を如実に示す例として、京極夏彦（1963-）の京極堂シリーズが挙げられよう。
- 16) 物語の前半で、青年は、矢田亜希子（1978-）と中村麻美（1979-）演じる飛行機の搭乗待ちの女性客達を口説き、断られると搭乗予定の「飛行機が落ちるぞ」と言っている。単なる嫌がらせ、青年の勘

の良さ、偶然の可能性など多様に解釈出来るが、実際に飛行機は雪山に墜落する。この発言は、“さとのるの化物”と青年との重なりを示す。そして、青年の発言は、『映画の特別編』のエピソードにあたる「雪山」（主演：矢田亜希子）につながるのである。「雪山」では、雪山に墜落した飛行機の生存者が体験する怪異が展開する。

- 17) 原作の最後には、化物が新たに訪れたバーで、「肥って眼鏡をかけた男」（p. 414）が登場する。この男は、小松自身をモデルにしているのかもしれない。化物の口からは、「畏」にかかるのは、「伝説に敏感にひっかかってくるようなデリケートな意識」の持ち主とされていることを踏まえれば、小松の自負と、「遊び」の要素が見られるだろう。
- 18) 原作のマスター（バーテン）は、物語の舞台がバーであることを示す記号のような存在で、特にストーリー展開とは関連しない。マスターに関する改変によって、映像化作品では、妖怪の恐怖と人間の恐怖の両方が描かれることになる。また、ラスト近くの化物の内面の語りは、化物が会得したという自分の考えを相手に送る能力をドラマの視聴者に対して行っているとも読めるだろう。
- 19) 飯倉（2015）では、現代のマンガやアニメにおける妖怪のキャラクター化を例に、妖怪の馴化を指摘している。ここでは、妖怪が人間に恐怖を抱かせる存在であることが後景化し、ペットに近い存在や、人間の仲間であることが強調される作品群が頻出しているとする。小松の「さとのるの化物」は、妖怪を題材とするが、その伝承に忠実であり、“さとのるの化物”は、人間に危害を加える存在であることが消去されていない。

参考文献

- 飯倉義之（2015）「異「人」化する妖怪言説——「正体探し」と「異界殺し」『異人論とは何か ストレンジジャーの時代を生きる』山泰之／小松和彦編、ミネルヴァ書房。
- 伊藤慎吾（2016）「東方プロジェクトの妖怪キャラクター」『妖怪・憑依・擬人化の文化史』伊藤慎吾編、笠間書院。
- 伊藤龍平（2008）『ツチノコの民俗学 妖怪から未確認動物へ』青弓社。
- 乾英治郎（2022）「妖怪の「理／ミステリ」の「檻」——京極夏彦「百鬼夜行」シリーズは何を「祓った」のか」『〈怪異〉とミステリ 近代日本文学は何を「謎」としてきたか』青弓社。
- 香川雅信（2020）「鬼魅の名は——近世前期における妖怪の名づけ」『日本民俗学』302（0）、日本民俗学会。
- 京極夏彦・一柳廣孝・吉田司雄（2006）「妖怪という文法」『妖怪は繁殖する』一柳廣孝・吉田司雄編、青弓社。
- 現代思想編集部編（2021）『現代思想 2021年10月臨時増刊号 総特集＝小松左京——生誕九〇年／没後一〇年』青土社。
- 小松左京（1993）「さとのるの化物」『霧が晴れた時』角川書店。
——「あとがき」上記前掲書所収。
- 澤田由紀子（2015）「研究動向 小松左京」『昭和文学研究』71（0）、昭和文学会。
- 清水潤（2018）「一九七〇年代の「妖怪革命」——水木しげる『妖怪なんでも入門』『鏡花と妖怪』怪異怪談研究会編、青弓社。
- ジェシ、エスカンド（2022）「ガールの放浪——古代アラビアから現代日本への文化移転を追跡して」『比較文化研究』146、日本比較文化学会。
——（2022）「現代ポップカルチャーにおけるゴーレムについて——ゲームにおけるモンスター化から多メディアへの拡散まで」『比較文化研究』149、日本比較文化学会。
- 田辺龍（2016）「幻想領域のメディア表象について——近世出版メディアから20世紀アニメーションに至

- る妖怪「ぬらりひょん」の変貌をめぐって」『麗澤大学紀要』99、麗澤大学。
- 玉水洋匡（2013）「さとり」『日本怪異妖怪大事典』小松和彦監修、東京堂出版。
- 長山靖生（2006）「小松左京『日本沈没』の意味」『オカルトの帝国 1970年代の日本を読む』一柳廣孝編、青弓社。
- 廣田龍平（2022）『妖怪の誕生——超自然と怪奇的自然の存在論的歴史人類学』青弓社。
- 増子和男（2010）「癩妖怪キャラクターの盛衰——日中比較の立場から」『アジア遊学 130 古典化するキャラクター』勉誠出版。
- 宮田登（1999）『都市とフォークロア』御茶ノ水書房。
- ユ、ウンキョン（2022）「SF小説『日本沈没』の映像化から見る文学のメディアミックス」『中央大学政策文化総合研究所年報』25、中央大学。