

いまの怪談業界はカオス！ それが面白い

インターネットが怪談に与えた影響

いま動画配信サイトで怪談を配信する人、楽しむ人が増えている。インターネットが私たちの生活に浸透しはじめてからおおよそ三十年、その存在は怪談の世界にどのような影響を与えてきたのだろうか。二〇〇〇年代から怪談師として活動し、怪談界を牽引する吉田悠軌さんに聞いた。

怪談研究家

吉田悠軌

●よしだ・ゆうき 1980年、東京生まれ。早稲田大学卒業後、ライター・編集活動を開始。怪談サークル「とうもろこしの会」の会長をつとめ、オカルトや怪談の研究をライフワークにしている。著書に『現代怪談考』（晶文社）、『一生忘れない怖い話の語り方』（KADOKAWA）など多数。

「実話怪談」の系譜

——現在の怪談ブームはいつ頃から起こったのでしょうか。

怪談を語ろうとするプレイヤーやファンが一気に増えたと実感するようになったのは、この二、三年です。とくに、この一年で怪談をはじめたプレイヤーは非常に多い。

背景にはコロナ禍の巣ごもり需要があります。動画配信のプラットフォームが充実し、特別な機材がなくてもスマホさえ一台あれば、自分の部屋から怪談を語って発信できるようになった。お客さんの反応がないと成立しにくいお笑いに比べて、怪談は動画配信との相性がよかった。怪談の面白さに気づいたプレイヤーが増えていくとともに、YouTube

やTikTokなどで怪談を視聴するファンも増加していく……こうして怪談の裾野が広がっていききました。私自身も、コロナ禍の二〇二〇年に「実話怪談」のリモート配信イベントを初めて行いました。なかでも、コロナ禍におけるオンラインイベントの先陣を切ったと自負する「怪談怪」という怪談師の仲間たちと行っ

たいイベントは、三月から十二月まで

九回にわたり定期配信しました。その後、怪談以外の配信イベントが色々と隆盛していきませんが、それらに先んじていたと自負しています。

そうした流れを踏まえると、二〇年にはすでに怪談ブームは到来していたといえるでしょう。とはいえ、世間的に見ればまだ「プチブーム」と呼べる程度のムーブメントだとは思いますが……。

現在の「プチブーム」とは比較にならないほど怪談が世間に大きく注目されたのが、一九九〇年代です。一九八八年に「都市伝説」という概念を提唱したアメリカの民俗学者、ジャン・ハロルド・ブルンヴァンの『消えるヒッチハイカー——都市の想像力のアメリカ』が邦訳されます。この本を起点として、「都市伝説」という学術用語が、一般社会に浸透

してきました。

さらに二年後の一九九〇年には『学校の怪談』シリーズの刊行がスタートし、マンガ、テレビドラマ、アニメ、映画などに展開します。『学校の怪談』の影響で『学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!』や『怪談レストラン』など子ども向けの怪談コンテンツが流行し、商業的にも大きな成功をおさめました。

現在の怪談ブームにつながるポイントとして注目したいのが、「都市伝説」と怪談——とくに「実話怪談」が明確に区別されたことです。「都市伝説」とは、体験者が特定できない話です。根拠が曖昧なウワサ

話で、「口裂け女」や「人面犬」などが都市伝説に分類されます。一方で、現在の怪談ブームを牽引する「実話怪談」は、怪異を経験した体験者を特定できる怪談です。

「実話怪談」を簡単に定義するならば「実際に体験をした人から聞いた不思議な体験談」となります。

現代の「実話怪談」の原点と呼べる書籍が発売されたのも一九九〇年代はじめです。一九九〇年に刊行された扶桑社版の『新・耳・袋』（一九九八年からメディアファクトリー版『新耳袋』がシリーズ化）、一九九一年の『超』怖い話』シリーズによって、「実話怪談」が怪談マニアに注目されるようになりました。

——一九九〇年代といえは、インターネットが普及しはじめた時期ですね。

インターネットの普及以前、一九八〇年代後半から九〇年代に流行ったパソコン通信や、雑誌の投稿欄、深夜ラジオが、「都市伝説」が世間に広まる上で大きな役割を果たしました。のちにネット上で話題になり