

# 日本少男少女 侦探小说系列



## 黑暗之神

[日] 小野不由美 著 冀美玲 译



接力出版社  
Publishing House

全国优秀出版社  
SPLENDID PUBLISHING HOUSE IN CHINA

# 日本少男少女 侦探小说系列

HEIAN ZHI SHEN

## 黑暗之神

[日] 小野不由美 著 冀美玲 译



接力出版社  
Publishing House

桂图登字：20-2004-098

《KURA NO KAMI - Zashikiwarashi》

©小野不由美 2003

All rights reserved.

Original Japanese edition published by KODANSHA LTD.

Simplified Chinese character translation rights arranged with KODANSHA LTD.

本书中文简体版由日本讲谈社授权接力出版社独家出版发行。

---

图书在版编目 (CIP) 数据

黑暗之神 / (日)小野不由美著;冀美玲译. — 南宁:接力出版社,  
2004. 12

(日本少男少女侦探小说系列)

ISBN 7 - 80679 - 670 - 3

I. 黑… II. ①小…②冀… III. 儿童文学 - 侦探小说 - 日本 - 现代  
IV. I313. 84

---

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 118937 号

责任编辑:冯文革 装帧设计:卢强

插图: Buddy 责任校对:张莉 责任监印:刘笠

出版人:李元君

出版发行:接力出版社

社址:广西南宁市园湖南路9号 邮编:530022

电话:0771-5863339 (发行部) 5866644 (总编室)

传真:0771-5863291 (发行部) 5850435 (办公室)

E-mail: jielipub@public. nn. gx. cn

经销:新华书店

常年法律顾问:北京天驰律师事务所

---

印制:北京中铁建印刷厂

开本:850毫米×1168毫米 1/32

印张:6 字数:100千字

版次:2005年1月第1版 印次:2005年1月第1次印刷

印数:00 001—10 000册

定价:12.00元

---

版权所有 侵权必究

凡属合法出版之本书,环衬均采用接力出版社特制水印防伪专用纸,该专用防伪纸迎光透视可看出接力出版社社标及专用字。凡无特制水印防伪专用纸者均属未经授权之版本,本书出版者将予以追究。

质量服务承诺:如发现缺页、错页、倒装等印装质量问题,可直接向本社调换。服务电话:0771-5864694  
5863291



## 阅读侦探小说的快乐

中国海洋大学儿童文学研究所所长、  
教授、博士生导师 朱自强

我小时候，正是“文革”期间，求知若渴，却又难以找到书看。一次，从邻居玩伴儿处借得柯南道尔的《福尔摩斯探案集》，如饿极得食，冷绝拥火，便废寝忘食，一气读完，大有相见恨晚之慨。在童年时代的读书记忆中，对我最具吸引力的恐怕就是这本侦探小说了。

“文革”结束后，我考入大学的中文系，此后一直置身于书海，为专业学习而读书，为学术研究而读书，有时也为消遣和享乐而读书。因为从事儿童文学研究，作为其中的一种文体的侦探小说自然也是阅读对象。不过，与其他文体相比，侦探小说是最能够使



我忘记研究者身份，成为一个情不自禁的欣赏者、享乐者的文体之一。而在纯粹是为消遣和享乐而读的书单中，爱伦·坡、柯南道尔、江戸川乱步、松本清张、森村诚一等作家的侦探推理小说是少不了的。

从读者的角度看，上述作家的作品可能更适合初中以上的青少年阅读。作为关怀儿童阅读的儿童文学已经发展出专门给小学儿童创作的儿童侦探小说。比如，德国凯斯特纳的《埃米尔和侦探们》、瑞典林格伦的《大侦探小卡莱》，就是世界范围的著名作品。

写给儿童读者的侦探小说，在题材（案件）、人物（“侦探”）、情节（悬疑）等方面都有与一般侦探小说不尽相同的价值取向。这个问题，我们读了“日本少男少女侦探小说系列”中的四部作品，就能获得感性上的认同。

作为一种特殊的文体，侦探小说必须以案件为题材。但是，儿童侦探小说并非像一般侦探小说那样，表现一切犯罪案件，而是往往回避性侵犯和极端暴力案件，即使写到杀人案件，也没有血腥场面的细致描写。本系列的四部作品中，《彩虹村的秘密》和《恐怖孩子王》里出现了人命案，但都不是残酷的凶杀。

《恐怖孩子王》中的命案，其实只是孩子本能的自卫

所致。《黑暗之神》里的未遂杀人悬疑一经揭开，原来并没有杀人的意图。于此，我们可以感觉到为儿童创作侦探小说的作家在儿童心理的健康教育方面的考量。

侦探小说的人物大致有三类：破案的侦探，罪犯，受害者或知情人。在这三类人中，破案的侦探往往处于中心地位。儿童侦探小说中的侦探大都是少年儿童，就像《彩虹村的秘密》解开案件真相的不是刑警光而是希望长大后成为女刑警的少女优希；《黑暗之神》中，探明真相的也主要不是大人而是一群小孩子。让儿童活跃于探案的过程中，让儿童发挥重要的作用，能让儿童读者产生浓厚的阅读兴趣，获得更大的心理满足。

侦探小说的情节核心在于悬疑的设置和谜底的破解过程。世界著名悬念大师希区柯克指出：“观众的介入乃是制造悬念的基础。”对于儿童侦探小说来说，要想使读者参与到故事之中，将被作家在叙述中有意中断了因果关系的情节连接起来，就要设置出适合儿童读者思维水平和推理能力的悬疑破解过程。我阅读这四部作品，感到作家对儿童读者阅读侦探小说的能力颇有心得，既布下了“山穷水尽”的疑阵，又铺设了通往“柳暗花明”的路径。

日本的侦探小说自松本清张起，便有关注社会性的推理小说一派。看来注重思想性的“社会推理小说派”对儿童侦探小说也有一定的影响。《恐怖孩子王》在叙述小健为解救朋友由野而卷入致死孩子王这一事件的过程中，描写了孩子在探求未知的生活时的隐秘心理，以及小健为解救朋友竭尽全力的结果却令他失去了朋友这种生活的遗憾。了解了人性的复杂性，小健跨出了成长的一步。《黑暗之神》则在讲述竞争遗产继承人的故事中，通过耕介的父亲想一选择放弃竞争遗产继承人这一情节，引导儿童思考金钱与人生价值的关系问题。

侦探小说是一种智者操纵的艺术。如果读者读了前几章就铁定猜出了结果，就不会再有继续阅读的兴趣，作品也就只能以失败告终了。创作侦探小说也好，阅读侦探小说也好，都是作家与读者的一场拼力智斗。以我的阅读体验来讲，还是作家成为赢家时，读者获得的阅读快乐最大。读这四部儿童侦探小说，在作家交代真相出来之前，我都没能解开悬疑，我想这肯定不是我弱智，而是作家太“狡猾”。这也证明了这些儿童侦探小说颇值得一读。



# 目录



序 阅读侦探小说的快乐	(1)
第一章 四人游戏	(1)
第二章 地窖童子	(11)
第三章 中毒事件	(23)
第四章 水桶接力	(31)
第五章 恐怖沼泽地	(42)
第六章 少年侦探开始行动	(59)
第七章 夜半诵经声	(70)
第八章 秘密阁楼	(85)
第九章 土地神	(101)
第十章 罪犯不是幽灵	(111)
第十一章 井边约会	(131)
第十二章 背叛	(141)
第十三章 到底是谁干的	(148)
第十四章 地窖童子现形	(154)
第十五章 大揭秘	(167)



# 第一章

## 四人游戏

“耕介，真由，音弥，小禅，”梨花挨个儿数着几个小孩的名字，最后把手指向自己，“还有我。”

忽然，梨花脸上露出奇怪的表情，眼睛盯着自己的手指尖愣住了。耕介在旁边看着，还以为她遇到了什么难题呢。这时他们正聚集在宽敞的客厅中央，静静地等着梨花说话。

客厅里空空的，一件家具也没有，看起来像一个长方形的大盒子。墙壁白得发青，屋顶很高，黑黢黢的。从天花板上悬下来的电灯，发出昏暗的光。

“是五个人，对吧？”梨花终于开口了。

耕介也一直在思考着答案。不，其实是不需要





思考的，因为所谓的难题不过就是在场有几个孩子的问题，想知道的话数一数就可以了。但是，数了好几遍，答案都是一样的：五个人。

奇怪的是，刚才进地窖的时候肯定不是五个人，这到底是怎么回事呢？

这个游戏叫做“四人游戏”。游戏是这样进行的：在一个漆黑的房间里，四个人分别站在房间的四个角，然后依次拍下一个人的肩膀，四个人沿着房间的四周转圈儿。

教给孩子们这个游戏的是本家<sup>①</sup>的三郎。三郎是从他的大学学长那里听说这个游戏的。游戏的来历是这样的：

有四个小孩子去登山。突然，山上下起了暴风雪，眼看他们有生命危险了。这时，他们发现了山间的一个小屋子，但是那里没有食物，而且又黑又冷。孩子们知道，如果睡着的话就会冻死。于是四个人想出了一个办法来对抗寒冷和瞌睡。他们分别在屋子的四个角落里坐了下来，其中第一个人站起来，在黑暗中沿着墙壁摸索着走，走到下一个墙

---

① 本家：日本在第二次世界大战之前实行长子继承家业的制度。长子的家庭叫做本家，其他儿子的家庭叫做分家。——译者注。



角，便拍拍第二个人的肩膀。被拍到肩膀的那个人走向下一个墙角，去拍第三个人的肩膀，以此类推。整个晚上，他们就依次拍着肩膀在小屋里转圈。熬过了那个漫长的夜晚，谁也没有睡着。第二天，四个人终于平安地下山了。

“可是，仔细想想很奇怪啊，”三郎说，“这个游戏不可能一直玩下去呀，应该会中断的。试一试就知道了。”

这时，有一个声音说：“试试吧！”耕介确信那是在本家老宅的小饭厅听到的。

正值暑假的时候，孩子们来到本家住一段时间。大人们好像有什么事情要商量，都聚到大客厅去了。留下孩子们在小饭厅吃晚饭。本家在山里，孩子们平常看的电视节目在这里收不到信号，能够接收到的电视频道少得可怜。无聊的时候，三郎给大家讲起了一个恐怖故事。三郎是大学生，大人们让他留在小饭厅，照顾这帮孩子。

三郎讲的恐怖故事，让大家听得既害怕又入迷。梨花的弟弟光太才七岁，年龄最小，听着听着，他被吓得叫着妈妈哭个不停。没有办法，三郎只好抱他去大客厅——留在小饭厅的孩子正好是四个人。



这时，不知道是谁说了一句：“咱们做一下这个游戏吧。”做这个游戏必须在一个漆黑的四方房间里，“那就在地窖吧。”有人刚一提议，其他人就纷纷赞成。好奇怪啊，在那一刻大家不约而同都想到了地窖这个地方。趁三郎还没有回来，孩子们溜出了小饭厅。

本家非常大，但到处都很旧。屏风和拉门隔出许多一模一样的房间，就像迷宫一样。每个房间都空空的，有点昏暗，还散发着霉味。孩子们悄悄地穿过这些房间，来到了铺着黑色木地板的走廊，长长的走廊就像一条幽深的隧道，而且时不时拐弯或与别的走廊交错着。

耕介想，这场景很熟悉呀，似乎在噩梦中出现过：走啊走啊，总是走不到头，也不知道自己处在什么地方，总觉得会遇到什么，却又什么也没有发生。心想这下要走到出口了，却又走到了同样的地方。那是相似的另一个地方呢，还是原地，怎么也弄不明白。

耕介想起昨天刚到本家时，第一次去地窖也是这样的。虽然是跟大人们一起走的，还是莫名其妙地紧张不安。而现在，天已经快黑了，也没有大人陪伴，在昏暗的灯光里走着，心里更加害怕。可能



大家都一样吧，所以不知不觉把身体凑到了一起。走廊里电灯很少，平时都不开。每到拐弯处，他们需要首先摸索着打开电灯，然后借着微弱的灯光前进。

摸索着开灯的任务，落在了带路的耕介身上。梨花虽然年龄最大，上中学一年级，不过正像她自己说的那样，是个“弱女子”。接下来就是耕介了，他上小学六年级，又是男孩子，理所当然，有危险他就得冲在前面。不过其实耕介心里非常不情愿。

不知道拐了多少个弯，在某个拐角处打开电灯，耕介发现眼前出现了一条稍微宽敞一点的短短的走廊，于是，心里大大地松了一口气。

走廊终于到尽头了，前面就是通往地窖的大门。

普通人家都是把地窖建在园子里的，本家的地窖却是在走廊的深处。

大门是黑白相间的，上面挂着一把黑色的大锁头。耕介昨天来的时候看见过，钥匙就挂在旁边的墙上。他拿了钥匙，插入那把像个黑匣子一样的锁头里，刚想转动钥匙，没想到锁自己就开了。大门很厚，看上去大约有三十厘米，打开的时候竟然一点都不费劲。打开大门，里边有一道木格子门，上



面还蒙了一层铁丝网，看来这里并不是可以随便出入的地方。这道木格子门上面也有一个钥匙孔，不过耕介记得这道门没有上锁。他试着推了一下，好像不是那么容易打开，于是他攒足了浑身的力气，使劲地推，终于打开了。

哇！眼前真是漆黑一片，伸手不见五指。耕介又去摸潮湿的墙，好不容易摸到了电灯开关。开灯一看，果真就是地窖了。榻榻米铺得满满当当，四面墙上连一个窗户也没有。对面是一排黑色的折叠门，像是神龛。昨天来的时候好像就是关着的，今天还是没被人打开过。听三郎说过，那里供奉着守护本家的神灵，只有在特定的日子才可以打开，平时就上着锁，钥匙被严格地保管着。

耕介昨天是第一次看到地窖。当他走过迷宫一样长长的、弯弯曲曲的走廊，发现走廊的尽头竟然是地窖的时候，他都惊呆了。有生以来，他第一次进地窖，那种森严的气氛很可怕也很神秘。

那以后，耕介很想再进地窖去看一看。其他几个孩子也一样。昨天只是老老实实在地坐着行礼，这次进地窖他们想看看里边有什么稀奇古怪的东西。虽然地窖里黑洞洞的，根本没有什么好看的。

后面的一个小家伙带头开心地大叫着冲进地窖，在宽阔的榻榻米上打了一个漂亮的前滚翻。其



余几个孩子也紧跟着冲进去，尽情地跑跳翻滚着。大家都尽情地玩耍着，谁也没注意带头的那个孩子是谁，也不知道那时候有几个孩子。应该是四个，不过谁也没有数过。

就这么疯玩了一会儿，然后有人关上了地窖的大门和木格子门，灯也忽然熄灭了。几个孩子吵嚷着，摸着墙朝着四个角落散开了。耕介顺着地窖门口左边的墙摸索到一个墙角。后来不知是谁也来到同一个墙角，发现有人已经占领了这块地方，便朝着地窖里面走去了。

随后，地窖里好几次响起“好了吗？”这样的声音。

“好了！”好几次大家都齐声回答。

“开始吧！”好像是梨花说的。以后就再也没有声音了。

听三郎说，在游戏进行的时候不能有光亮，也不能出声。

耕介静静地蹲在角落里，黑暗中他感觉到有人朝自己走来——好像是梨花。被梨花拍到肩膀后，耕介站起来离开那个角落，向自己右侧墙角走去。经过地窖的入口，他摸到了入口处的木格子门，所以确信自己没有搞错方向。他终于摸索到了墙角，拍了蹲在那里的人的肩膀，耕介自己留在了这个墙



角。而那个人便朝着下一个墙角走去，拍蹲在那里的人的肩膀，然后自己便蹲在那个墙角。第四个人会穿过神龛前面走向最开始的那个墙角，去拍那里的人的肩膀。

但是，这种情况本来是不可能发生的。想想看，梨花离开她所在的那个墙角以后，那里应该就不再有人了，第四个人应该是拍不到任何人的肩膀的，这样游戏就玩不下去了。可是，那里竟然还有一个肩膀可以拍到！

所谓“四人游戏”就是这样的游戏。

一个本来不应该有的家伙混进来，一个本来不成立的游戏就可以玩下去了。这个家伙就是幽灵，所以三郎说这个四人游戏也叫“死人游戏”。

那么，耕介他们游戏的实际情况怎么样呢？

耕介蹲在墙角竖起耳朵注意着周围的响动。过了一会儿，传来一个小声的“哎”。耕介不由得环视了一下四周，但黑黢黢的什么也看不见，不过后来眼前竟然出现了一朵盛开的花。他知道这是幻觉，于是使劲儿眨了眨眼，赶走了幻觉。再后来，奇怪的事情发生了——身边竟然传来声音，擦着榻榻米小心地走路的声音，还有手指摸着墙的沙沙声，声音非常轻微。耕介不敢相信，屏住了呼吸。这时，一只手碰到了他——一只温热的有点湿润的



