

疑似的な声の非人間的転回試論

——ある「怖い話」の発生と流行にみる〈電承〉

廣田 龍平

一、序論——電承の探究

本稿は、インターネット時代の〈電承〉をどのように記述し、概念化できるかを、ウェブ上で発生した「くねくね」という「怖い話」の広まりを事例に検討するものである。⁽¹⁾

現代メディアの民俗学において、口承文芸研究は多くの先駆的な働きをなしてきた。しかしインターネットに関しては、飯倉義之が述べるように、伊藤龍平が『ネットロア ウェブ時代の「ハナシ」の伝承』（二〇一六）で集めたものが「ひとり、輝かしい成果としてあるほかには、散発的な動きにとどまっている」〔飯倉 二〇一七 二二三〕。厳密に言うウェブ上の実践は「口承」ではない。しかしそれらの多くは、飯倉が論じるように、「その即時性や広まりにおいては、声のコミュニケーションに近い即時性や広まり方、変化のありようを持つ」。こうしたことから飯倉は、ウェブ上のコミュニケーションについて、

「疑似的な声、デジタルな文字」＝疑似的な口承といえる〔飯倉 二〇一七 二二二〕ことを主張する。本稿もこの主張を承けて、「疑似的な声」を対象とした議論の可能性を、とくに〈口承〉概念を变容する方向で展開する。

一方で、三隅貴史が『ネットロア』への書評で指摘するように〔三隅 二〇一七 六九～七一〕、アメリカ民俗学に目を向けると、インターネット研究には多くの蓄積がある。たとえば疑似的な都市伝説「スレンダーマン」のウェブ上での流行にヴァナキュラーな創造性をみる成果などは、『ネットロア』の着眼点に近いものである。〔Peak 2015〕。とはいっても、島村恭則は、アメリカ民俗学のインターネット研究の中心は「テキスト……についての分析であり、物質としてのメディアや制度としてのメディアについての研究は行なわれていない」ことを指摘する〔島村 二〇一七 五七〕。これはメディアの身体性／物質性に着眼すべきという提案だが、ハナシの研究をさかのぼってみると、口承文芸研究を発展的に再構築しようとした〈口承〉

が、まさにこの点を論じようとしていたことに気づく。そして、「疑似的な声」を探究する方向性として飯倉が示唆したのも、この〈口承〉であった〔飯倉 二〇一七 二二一〕。

〈口承〉研究が目指したのは、「口承文芸」の「文芸」要素が抑圧していた「声、身体、場などの一回的なゆらぎとその蓄積」を研究対象として捉えることだった〔高木 一九九七 四〕。固定されたテキストの読解ではなく、人々の声が行きかう出来事そのもの、そしてそれらを可能にし、それらが可能にする社会的・物質的な諸状況をこそ、組上に載せること。この非「文芸」的で民族誌的な方法論は、「個々のネットロアの内容には深入りせず」「電承のメカニズム」を主題化するという伊藤の論述にも、部分的に共有されている〔伊藤 二〇一六 一五〕。

しかしながら、『ネットロア』における議論は、全体として旧来の概念に寄る添いすぎているようにも思われる。同書の主要概念である「電承体」を取り上げてみよう。伊藤は、「ネットロアが育まれた「場」＝「電承の場」とは何かを問う。彼は、従来の民俗学における「伝承母体」は地縁・血縁に依拠しすぎているとして退け、「電承体」の概念を提示する。これは対面的相互行為のない、匿名的でつねに一時的、かつ無限定的な「人間関係に支えられる新たな共同体」のことである〔伊藤 二〇一六 二二〕。こうした「電承体」は確かに、インターネット時代にあわせて「電承の場」をうまく概念化したように見える。しかしこの概念は、批判対象を伝承母体に設定したがゆえに、メディアの物質

性／身体性を等閑視してしまっているのではないだろうか。「口承」の問題をつきつめていくならば、それは〈声〉を発する身体への注視」へと至る、と山田敏子は指摘する〔山田 二〇〇四 一二〇〕。それならば、インターネット上の〈口承〉に相当する領域（電承）と表記する）において、「疑似的な声」を発する身体を問うためには、どのような概念化が必要なのだろうか。

以上の問いをふまえて本稿が取り上げるのは、『ネットロア』で二章分が割かれた、電子掲示板「2ちゃんねる」の怖い話「くねくね」である。筆者は、伊藤によるこの話の取り上げ方に、多少の違和感を覚える。というのも当時、大学生であった筆者自身が、伊藤のいう電承体に埋め込まれていたからである。かつての利用者から見た「くねくね」的なもの（以下、「くねくね」の周囲に集積するテキストや「目撃例」をこう称する）と比較すると、『ネットロア』での取り上げ方はかなり限定的であり、多くの参照点が見失われているように思われた。たとえば同書は、電承体を固定的な一つのウェブページ内部に見いだしていたが、筆者にとって「くねくね」的なものは、以下で記述するように、多様な関係性にもとづいて同時的・隔時的に複数のページを行き来し、複数のウェブサイトにまで広がっていくテキストと出来事の連鎖だった。これを踏まえて、以下、ほとんどが「疑似的な声」のみで構成される2ちゃんねるにおける〈電承〉がどのような連鎖のなかに見えてくるのかを、できるかぎり当時の視点を再現しつつ記述していく。

二、「くねくね」的なもののインフラ

日本最大の電子掲示板である2ちゃんねるの構造について、最低限の説明をしておく。「オカルト・超常現象」といった大きな話題のカテゴリーは「板」と呼ばれ、それがインターネット上の実体としては最大の単位となる（より上位の単位としては、複数の板が収納されたサーバーがある）。しかし板に直接書き込むことはできない。この板のなかに、個別の話題ごとに「スレッド」「スレ」が作成される（「立てられる」）。スレには「レス」を投稿することができ、投稿の最小単位であるレスには、スレに投稿された順番、投稿者の名称、投稿日時などの「投稿情報」が機械的に付加される。一つのスレには最大で千のレスが投稿可能である。千レスを超えたスレは投稿できなくなり、そのまま下位に沈んでいき、一日後には板そのものから見えなくなる（*ダサ落ち*と言う）。

（一）「くねくね」の発生

2ちゃんねるのオカルト板に、「死ぬ程洒落にならない怖い話を集めてみない？」という名称の有名スレがある。このスレは、文字通りきわめつけに「怖い話」を収集することを目的として二〇〇〇年八月初頭に立ったのだが、それほど時間も経たぬうちから、多くの怖い話や、それを怖がったり品評したりするレ

スが殺到する人気スレになっていった。本稿で問題にする「くねくね」というタイトルの投稿は、三一番目の「洒落にならないくらい怖い話を集めてみない？ Part31」（以下「洒落怖31」。二〇〇三年三月十七日～三十一日）²の三月二十九日十九時に、五分割（759、761～764）で書き込まれた。³これが、「くねくね」という名の何かがあるということを「住人」たち（2ちゃんねる参加者の在来表現）が認識した、最初の出来事であった。

粗筋は以下のようなものである。東北の実家に帰った投稿者とその兄が、田んぼの向こうに、くねくねと動く白いものを見つける。双眼鏡でそれをはっきりと確認した兄は、憔悴して「わ力らナイホウガイイ」とだけ投稿者に告げ、家に戻る。投稿者が遅れて戻ると、家では、兄が狂ったようにくねくね動いていた。その後、兄を残して一家は帰途につくが、途中で投稿者はそれを見てしまった。ここで話は終わる。

投稿直後は多くの反応が来た。それは「かなり怖い！」と「何が怖いのか？」が入り混じったものだったが、他の話への反応と比較すると高評価が得られていた。洒落怖では、たいいていの投稿は疑われたり一蹴されたりするので、こうした流れは珍しかった。ただ、すぐに新たな怖い話が投稿されたため、792（同日二十一時）でもって「くねくね」について語る場は表層から消えた。その後の五月二十六日、洒落怖39（二〇〇三年五月二十五日～六月二日）⁴「くねくね」のオチが未だにわからない」という書き込みがあり（176）、その三十分後に「くねくねつ

て？」(180)という返信があったが、それに対する答えはなかった。

伊藤龍平が指摘するとおり、「くねくね」自体は創作である。⁽⁵⁾ 756にて、投稿者自身が、「分からないほうがいい」という題名の怪談と、子どものころの体験が酷似しているのも、二つを「混ぜて詳しく書いてみた」と言っているのである。そもそも投稿者はくねくねしたものを見ていない⁽⁷⁷³⁾。元となった「分からないほうがいい」は、756によると別のウェブサイトにあったものだった。これは一九九八年から存在する「怪談投稿」という怪談投稿型ウェブサイトのことである。その一二九番目(二〇〇〇年三月五日に掲載)が「分からない方がいい……」であった。これは『ネットロア』に引用されているので、本稿では要約のみ述べる。

母方の田舎の家で兄弟が遊んでいた。ふと、二人が窓から外を見てみると、「真っ白な服を着た人」がくねくね動きはじめるのが見えた。それは非常に不自然な曲がり方をしていった。兄はそれが何か分かったようだったが、弟には教えなかった。その後、兄だけが知的障害になった。

これが洒落怖6(二〇〇一年六月三十日～七月三十一日)⁽⁶⁾に転載されたのが(212、七月七日)、2ちゃんねるにおける「分からないほうがいい」の初出である。212では外部からの転載ということは書かれていないが、214で「コピペ」(転載)だということとが明らかになっている。反応はそれほど多くなく、むしろ怖

がるポイントがわからない、というものが目立った。ただ、後述する外部のウェブサイト「投票所」を参考にすると、それなりに評判は持続していたようである。「くねくね」を投稿した洒落怖31の756は外部で見たと言っているのも、洒落怖6を参照したわけではない。とはいえ、以下にみる外部サイトの助けもあり、「分からないほうがいい」はすでに洒落怖の有名な話の一つになっていた。

(二)「怖い話」の整理

洒落怖スレ本体は、怖い話以外の感想・品評や無関係なレスの割合が多く、「索引」を作成する住人もほとんどいなかった。過去の怖い話に手軽にアクセスするインフラは、はじめのうち存在しなかったのである。それゆえ、スレ本体とは別に、怖い話を一覧できる、個人が独自に作成する、2ちゃんねる外部の「まとめサイト」への潜在的需要があった。

洒落怖の「まとめサイト」は、以下の流れのなかで誕生した。まず、洒落怖4(二〇〇一年三月一日～六月八日)の519(四月二十四日)にて、怖い話ベスト5を決めようという書き込みがあり、その後「ベスト・オブ・「死ぬほど洒落にならない話」投票所」というタイトルのスレが同月二十九日に立った。⁽⁷⁾ この時点ですでに洒落怖の総話数は三〇〇に達していた。そのため、探す手間を省いて恐怖感を得るために、どの怪談の評価が高いのかを知っておくのは有益なことだったのである。

各話ごとに緩やかに票が集まっていくなか、429（六月十三日）が「この『洒落こわ』のサイトを作りたいんだけど……」と提案した。429には二つの賛同があったが、同月十六日の夜、「A A」という名称の別人物が制作を宣言し、結果的にこの人物が外部サイトを構築することになる（同月十八日に完成）。そのウェブサイトには、投票機能のあるページも含まれており、そのため以降の投票行為はこの外部サイトで行われることになった。ただ、しばらくしてから更新がなくなったため、洒落怖14（二〇〇二年五月二十日～七月十三日）⁽⁸⁾の70（五月二十三日）が新たなまとめサイトを公開した。⁽⁹⁾面白いのは70の書き込みの直後、二つほど「自分も作っていた」というレスがあったことだ。このことから、いかに外部サイトの構築が重要だとみなされていたかがわかる。

このサイトはもともと怖い話の怖さをリンク付けするために設置されたもので、もともと閲覧されていたのは投票機能のあるページ「投票所」であった。さらに、投票所の上位にある「選抜かれた」過去の話を読んで楽しむ（怖がる）行為もしばしば行われていたようである。それでは、外部サイトにおいて、「分からないほうがいい」や「くねくね」はどのような位置づけにあったのだろうか。投票所は動的コンテンツなので、ランキングの変動過程をたどるのは、現在となつては困難である。しかしウェブページのスナップショットを集積するウェブサイト「Wayback Machine」に保存されたものを拾い集めて

みると、以下のようになる。まず「くねくね」が登場する前の二〇〇二年七月二十八日⁽¹⁰⁾、候補は七三話、総票数は二八六で、第一位は「猿夢」（四〇票）であった。「分からない方がいい」は六票で二位につけていた。次いで同年十月二十八日（二二話／五九〇票）⁽¹¹⁾、やはり一位は「猿夢」で五七票、二位に「たまげた相談」（三六票）ときて、「分からない方がいい」は一九票で一位に上昇した。その後しばらく「Wayback Machine」に記録はないようだが、二〇〇三年八月二十一日の時点で「転送量の問題で現在停止しています／停止直前の投票結果はコチラ」とあり、「コチラ」を見ると全二五三三票、全一九一話で凍結したままの「投票結果」を見ることができるとある。⁽¹²⁾一位は「たまげた相談」（二四八票）、二位が「猿夢」（二四〇票）で他を圧倒しており、「分からない方がいい」は四九票で一位、後述のように八月の時点で爆発的流行が始まっていた「くねくね」は三五票で一六位であった。一五位以上は洒落怖17までの物語であり、三二スレ目という遅い段階で加わった「くねくね」がこの順位にあるのは、その注目度の高さを物語っている。

（三）「くねくね」的なものの発展

とはいえ、2ちゃんねるのほうでは、しばらくの間「くねくね」が話題になることはなかった。この怪談が本格的にオカルト板で増殖したのは、洒落怖に加えて別のスレでも似たような出来事が同時期に語られたのがきっかけだと思われる。「くねく

ね」と何らかの関係がありそうな話が、短期間に複数書き込まれたのである。

まず洒落怖40（二〇〇三年六月二日～十日）⁽¹⁴⁾の764（六月九日）に、名前欄「題「白いくにゃくにゃ」として投稿されたのが、「分からない方がいい」のコピペであった。764に対しては、投票所で上位の「話を／今更貼り付けて楽しいか？」など、コピペを批判するレスが来たただだった。ただ、おそらくこれに触発され、洒落怖41（六月十日～十九日）⁽¹⁵⁾の255（六月十三日）に、「過去ログをあさっていたら「田んぼの真中でひたすらくねくねくしてるやつが云々……」／って話があつたのですが、他にも見た人いませんか？／俺は見ました。」という前置きとともに、「風も無いのに、ひたすら手足を動かす黒いもの」を田んぼで目撃した話が語られた。この感想に「くねくね、ヤマニシさんと同じくらい恐ええ」（256、同日）とあるのが、「くねくね」が何らかの総称として用いられた初出のようである（ただ、255の話だけを指している可能性もあるので、明確ではない）。

おそらく、さらにこれに触発されて、洒落怖とは別の有名スレ「不可解な体験、謎な話〜enigma〜」、通称「エニグマ」の第十四番目（二〇〇三年六月十四日～七月十一日）⁽¹⁶⁾にも、「どこに書いたらいいのか分かんないんだけど、ここに書かせてください」という書き出しから四レスにわたり、不思議な体験談が書き込まれた（18～21、十一日）。

舞台は海辺の水泳学校、登場人物は複数の小学生。書き手と

「K」は、民宿の窓際で次のようなものを目撃した（19）。

荒れ狂う海のすぐそばを、白いモノが歩いてくる。
歩いてくる？　　というか移動してくる。

男か女かも分からない。

俺は近眼なんで良く見えない。

服とか着てるようには見えないんだけど、全身真っ白だ。

真っ白のウェットスーツ？　そんなものあるのか？

動きはまるでドジョウ掬いをしているような感じで、両手を頭の上で

高速で動かしている。

次の20は、Kだけが異常な叫びを発し、病院に連れていかれたことを物語る。そして21において投稿者は、自分は近眼だったからよく見えなかったが、「K」はそれを見てしまったに違いない——と回想した。エニグマスレのまとめサイトでは、この物語は「白いもの」と命名されているので、本稿もそれに従う。

エニグマスレは二〇〇一年十一月九日に始まり、二〇一七年十一月前半で一〇四を数える人気スレである。同時期の洒落怖が三四九まで伸びているのと比較すると見劣りするが、怪談投稿系のスレとしてこれほどの分量があるのは、ほかに「ほんのりと怖い話スレ」が二〇〇一年四月十五日に始まり、一二六まで継続している程度である。

エニグマ14においては、投稿されたのと同じ日に早速、「それは「洒落にならない」のランキング上位のほうにあった／「分からなくていい」とかいう話にすごく似ている。「……」という話としての類似性を指摘したレスがあった(27)。「ランキング上位」というのは、投票所での状況を指している。このことから、外部のまとめサイトが、起源となった洒落怖スレだけではなく、別のスレでも知られていたことがうかがえる。これはつまり、二つのスレの住人の一部が重なっているということでもある。また、この書き込みは話の類型化を志向しており、「くねくね」的なものがオカルト板住人たちの認識するところになっていった流れのなかの一つのポイントだったことも指摘できる。

775(七月二日)は、ここまで投稿されたいくつかの話を「今んとこくねくねの目撃例はここで一例、洒落怖で一例の二つだけか?／洒落怖にも一つあるが、最初のをもとに脚色したやつだったな。」とまとめた。それぞれ「白いもの」と「分からないほうがいい」「くねくね」のことである。このあたりからカテゴリーの命名と類型化が自覚的に行われていくようになったように見えるが、あくまで「目撃例」と表現されている点に注意する必要がある。

さらに「白いもの」は、オカルト板の怪談投稿系スレ以外にも影響を与えた。「俺は、「ニンゲン」の話が聞きたいの」(二〇〇三年五月二十九日〜十月十二日)という未確認動物系スレ¹⁷⁾において、139(六月二十二日)が外部サイト版の「分からな

いほうがいい」とエニグマ14の18〜21および274にリンクをはり、「ニンゲンの幼生体か?一番初めの話は海辺じゃないみたいだ」と書き込んだのである。ただ、この時点ではエニグマスレでもニンゲンスレでも、洒落怖31の「くねくね」は言及されていない。それらを「くねくね」と呼ぶ行為も見られない。

ここでオカルト板に重大な事故が発生する。七月七日の十四時ごろ、アクセスできなくなったのである(「鯖落ち」と呼ぶ)。二十時ごろにはサーバーが移転するというかたちでアクセスできるようになったが、しかし洒落怖やエニグマを含め、スレはすべて失われていた。スレのデータファイルは残っていたが、鯖落ち前の一部が破損していたため、中途半端な状態で「復旧」が行われた。エニグマ14というと、落ちる前は、外部サイトのバックアップを見る限り、少なくとも905(六日二十二時)までは進んでいたが、サーバーの復帰・移転後は826(四日午前一時)の次が827(八日午前五時)になっていた。外部サイトによると、落ちる前の851と853(四日の二十一時)に「白いもの3」という別の「謎めいた話」が投稿されていたという。851と853はこれを「白いクネクネの話」と呼んでおり、これは「くねくね」という言葉が明確に妖怪の名称として用いられた最初期の事例だと思われる。このときは、板全体が復旧したわけではなく、移転してしばらくはスレが全体的に少ないままであった。

(四)「くねくね」的なものの流行

洒落怖スレも移転直後は消失していたため、ログからの復旧がなされる前に、洒落怖44が立てられた(二〇〇三年七月八日～七月十七日)。¹⁹⁾「くねくね」的なものの「目撃例」に特化した「くねくね」というタイトルのスレが立ったのはその翌日、七月九日のことであった(十三日)。²⁰⁾七月八日は、まだサーバー移転が周知されていなかったり、新たなスレに移行したことが気付かれていなかったりするなど、板全体として人口が比較的少ない時期であった。さらに板全体のスレ数が少ない空白地帯になっていたため、住人としても新たなスレを気軽に作成しやすい環境にあった。

「くねくね」の1には、シンプルに「情報求む」とだけあった。「くねくね」という言葉だけで、当時の住人には何を指しているのが分かったのである。次いで、7から14にかけて「分からないほうがいい」と「くねくね」が転載された。固定的な外部をスレの初めのほうに集中させることは、このスレの方向性がある程度規定するものとして作用した。

何であれ、これが流行の発端である。「くねくね」スレが立ったことで、この怖い話はそれ自体の場——「くねくね」的なものについて、何千と書き込んでも文句を言われない場——を獲得することになった。それまでは洒落怖やエニグマ、あるいは外部サイトの投票所といった大きな枠のなかで、構造上、ほかの無数の話と並列的になるため限定的にしか場を与えられなかった

話が、一気にその数十倍、数百倍もの場を得たのである。「くねくね」的なものを語ろうとする欲望がいかに潜在的に大きかったかは、最初のスレがほぼ四日、第二スレが五日で消費され、その後も一七の継続スレが立ったことから明らかである。

ただ、それぞれのスレの時間的濃度は均一ではなかった。筆者自身は、当時使用していたブラウザの記録によると、最初のスレから第六スレ(二〇〇四年一月十八日～八月七日)までは参加していた。しかし第四スレが一ヶ月(七月二十八日～八月二六日)、第五スレが約半年、そして第六スレの消費に半年以上かかっていることから分かるように、オカルト板の「くねくね」熱は夏の終わりとともに去っていった。むしろ夏休みに重なったことが、中高生や大学生の利用者が多いとも言われるオカルト板での爆発的な流行を支えた可能性すらある。いずれにせよ、二〇〇三年の七月から八月にかけてこの板を訪れた人の多くは「くねくね」という文字列を目にしたことになっただろうし、それが結果として現在にまで続く「くねくね」的なもののサイクルの原動力となったのだろう。

夏休みの流行は、当然ながら「くねくね」スレから溢れ出していった。たとえば先述のニンゲンスレでは、366(七月十八日)が「暫くはくねくねの天下だな。」と書き込んでいる。さらに伊藤が取り上げているように、民俗学・神話学板においても七月十四日には「くねくね」スレが立てられた。また伊藤自身は、俳優の中井貴一に関するスレで「くねくね」を初めて

知ったとも述べている「伊藤 二〇一六 二四」。洒落怖44では、「くねくね」の立った二時間後に「くねくね特別編」と称してエニグマスレの「白いもの」が転載された(122、124、126、127)。¹³³ (同日十九時) はこれに影響を受けてか「まじでクネクネスレ立てよーぜ。／すげー気になる。」と書き込んだが、134にて「くねくね」へのリンクが指示された。

洒落怖44には、その後も専用スレを知らずに類似事例を書き込む住人が現れた。⁶⁶¹ ⁶⁶² (十四日時) が「この前久しぶりに会った地元(秋田)の女の子にあつて、／ここで読んだくねくねの話したんだけど、／その女の子も昔同じようなもの見たってびつくりしてた。」という書き出しで「ちょうちんぴ」と呼ばれる体験談を書き込んだときは、直後に「V66T-66G／くねくねスレへ行つてそのお話をどうぞ。」⁽⁶⁶³⁾ というレスがあった。また⁸¹⁷、⁸¹⁹が海辺で「遠くに白い物体」を見た話を書き込むと(十五日)、数時間も経たぬうちに、それが「くねくね動いていたでしょうか？」⁽⁸²⁵⁾ や「V81T V81G／凄く興味あります。くねくねスレでそのお話をどうぞ。／歓迎されます。」⁽⁸²⁷⁾ というレスがなされた。実際「ちょうちんぴ」のほうは、第二専用スレ「ミツメテハ」くねくね2「イケナイ」(七月十三日、¹⁶ 十八日)の⁴⁰⁹ ⁴¹⁰にただちに転載された。また「白い物体」のほうは⁶⁷⁶と⁶⁷⁸にコピーされた(十五日)。

「くねくね」的なものの流行は、おそらく技術的な事故や社会制度的なサイクルが要因として重なっていたのもあるだろうが、

もちろん物語の内在的な力も作用していたことだろう。詳細を分析する紙幅はないが「廣田 二〇一八参照」、いくつか挙げてみると、まずシンプルな怖い話だから、人を引き付けやすい。また同時に謎めいた話でもあるから、好奇心を抱かせやすい。くねくねするものの正体は曖昧なままだから、さまざまな体験談を取り込みやすい。しかし結局のところ正体は確定しないので、住人は似たような解釈や目撃談の繰り返しに飽きて、(電承)から抜けていく。

本稿はここまで、「くねくね」的なものが爆発的に流行するようになるまでのプロセスを、筆者自身の記憶やローカルに保存した記録にも頼りつつ、できるだけ要素を漏らさないよう記述してきた。以上から明らかのように、一、二のスレやレスのみを(場合によっては外部のまとめサイト、最悪の場合は書籍化されたものだけ)見て2ちゃんねるのネットロアを分析しようとするならば、それは一つの(電承)が内部に折り込みつつ繰り返し、多様な場所と時間の関係性を見逃してしまふ恐れもある。継続スレでの断片的な投稿、外部からの転載、投票所をはじめとするまとめサイトの参照機能、複数の継続スレでの物語の横断や誘発、サーバー移転とログの破損、夏休みの到来、専用スレへの情報の集約や誘導、板を超えての拡散、これらはすべて「くねくね」的なものが語られる一つ一つの出来事——(電承)を可能にし、またそれを構成するものであった。それはまた、人間的なものを超えた構成体でもあった。

三、非人間的な〈電承〉

「人間的なものを越えた構成体」としての〈電承〉、「くねくね」的なものの語られる場とはいったい何だったのだろうか。ここでは、より一般的な観点から、伊藤の「電承体」の概念について捉えなおしてみたい。電承体とは、ウェブを介して生成された、人間たちの一種の共同体であった。その一方、〈電承〉において、人間と非人間は混じり合う。むしろそれは、〈口承〉と比較して、はるかに非人間的である。

まず、短い時間でみると、ある人間が投稿した「疑似的な声」は、数秒もしないうちにスレの文字列、つまり非身体的で非人間的なものになり、同様に非人間化した過去の「声」と連続的にデータ化される。住人たちが知覚するのは、こうした人間ならざる「声」の集積が技術的に構成されていき、そのなかに自らの「声」が埋め込まれていくという経験である。

また、長い時間でみると、それらを可能にするものは、「電承体」つまりレスを書き込む人間たちの関係にとどまらない。それはむしろ、2ちゃんねるや外部まとめサイトの電子テキスト、データを保存・破棄・破壊するウェブサーバー、通信を可能にするケーブルや電磁波、それを表示するパソコン・携帯端末のスクリーン、各種の規格やプロトコルといった、特定の時空間に限定されないグローバルな技術的インフラなのである。ゆえに、ネッ

トロアの育まれる場とは、参加する人間と技術的な非人間とのハイブリッド、あるいは人間の「疑似的な声」が埋め込まれた非人間的構成物であって、人間関係や共同体に還元できるものではない[伊藤 一九八七、ハラウェイ 二〇〇〇]。

〈電承〉という視点は、人文学的な口承文芸研究を、現代思想における潮流のひとつ「非人間的転回」[Grusin 2015]へと差し向ける可能性を持っている。この「転回」は、これまでの人文学・社会科学が分析の中心につねに人間の意識や主体性を据え、特権的な対象としてきたことを批判的に読み直し、動植物や技術の対象、生態系、人間とその他の存在で共通する物質性や身体性などに注目することにより、人間と非人間が等しくまじりあう動的集合体の観点から、さまざまな人文社会的事象を捉えようとするものである。

民俗学的な〈電承〉事例が非人間的転回に寄与できることがあるとすれば、それは「怖い話」の〈電承〉を構成するのは人間と技術だけではない、という点であろう。本稿の事例においてヒントになるのは、口承文芸研究者と「住人」との視点の違いである。具体的に見てみよう。『ネットロア』において伊藤龍平は、「くねくね」的なものに登場する妖怪の特徴が、専用スレにおいて以下のようにまとめられていることを指摘する。

・白い。又は黒い。

・人間では考えられないような格好でくねくねと動く。ある

いは踊る。

- ・之が単に視界に入っただけでは害は無い。
- ・之が何であるかを理解すると精神に異常を来たす。
- ・夏の水辺で多く目撃される¹⁷。

伊藤によると、これらは「具体的・個別的な話から抽出されたもの」であるが、この特徴群からものと物語を再構成することはできない。そして「話型名だつたはずの「くねくね」が、まとの視点が導入された結果、怪異主体……へと変換されるようになった」と論じる「伊藤 二〇一六 三四―三五」。この読解のうち、筆者が指摘できるのは、「くねくね」が「話型名だつたはず」という仮定が必ずしも適切ではない、ということである。

まず「くねくね」が名詞として確立された洒落³¹においては、それは一つの怪談の固有名詞であり、話型名ではなかった。「白いもの3」においても「白いクネクネ」は怪談で語られる妖怪の名称であり、やはり話型とは無縁であった。「くねくね」スレを見てみても、「くねくね」が指示するのは妖怪あるいは発端となった怖い話のほうで、住人たちが探究するのは物語それ自体ではなく、この妖怪の正体や能力であった。その一方、このスレでは物語の総称はもっぱら「くねくね(の)話」であった。だから、伊藤が先の引用で「個別・具体的な話から抽出されたもの」と言ったことは正鵠を得ていない。抽出されたのは、それぞれの話が参照する妖怪(怪異主体)の共通点であって、話それ自

体の共通項ではないからである。むしろ妖怪くねくねが物語を従えて広まったあとで、物語も「くねくね」と呼ばれるようになったと考えられる。とはいえ厳密に住人の言語を用いるなら、それは「物語」「ハナシ」でさえなく「目撃例」である。

こうした概念の齟齬は、端的に言うならば、以下のようにとめられるだろう。オカルト板の住人は、妖怪くねくねか近似した何かが存在して、それが出来事を引き起こし、そして人間に目撃談を語らせ、怖い話として受容され、探究心を促す、というプロセスを前提とする。そのため、「電承」のすべての起点は妖怪くねくねに求められる。一方、口承文芸研究は、まず人間が物語を語り、それが受容されるうちに、物語のなかの存在がキャラクターとして切り出されることを前提とする。そのため焦点は物語のほうにある。

あるテクスト群に「話型」を読み込むのは口承文芸研究の基礎的な方法論の一つであり、「口承」が批判してきたものでもあった。「くねくね」専用スレは、研究者の目から見ると、「分らないほうがいい」や「くねくね」の類話を集積する試みのだろう。しかし住人たちにとって専用スレは、類話それ自体ではなく、似たような存在についての目撃情報を集積する試みであった。物語は、情報を表現するための、テクストベースの手段にすぎない。言い換えると、口承文芸研究が、人間による文化的産物としての話型を取り出すのに対して、住人たちは、人間とは独立してある妖怪と、その出来事から共通点を取り出

している。このとき、〈電承〉を構成するのは話型——ハナシではなく妖怪——出来事のほうである。

非人間的転回の議論の多くは、「非人間」の領域を、近代科学の承認しうる存在（技術、道具、生物、生態系、天体など）にのみ限定してきた。それに対して「くねくね」的なものの〈電承〉は、人間と技術の二項に、そもそもこの〈電承〉を生成することになった複数の「出来事——妖怪」を潜ませている。人間と非人間のハイブリッドであるだけではなく、人間を介して非人間（妖怪くねくね）が別種の非人間（ウェブ）へと作用する——これが「くねくね」的なものの〈電承〉である。こうして民俗学的な〈電承〉の探究は、非科学的な存在を含みいれることにより、非人間的転回の射程をさらに明確に広げることが可能とする。

加えて、以上の考察からは、〈口承〉を新たに捉え返すこともできる。〈口承〉もまた、語る身体や空間の状況、書籍などの人間と非人間の構成する場であり、そして精霊や動物といった非人間的な行為主体によって要請され、引き起され、維持され、失われていく場でもあらう。語ること、語られることを、人間とその創出する文化に留めおかないこと、さらに広大なネットワークへと開いていくこと。〈電承〉への注目はそうした可能性を指し示すものである。

注

(1) 「ウェブ」は World Wide Web の略称で、いわゆるホーム

ページ（厳密にはウェブページ）を中心とした電子システムのこと。ウェブページの集合を「ウェブサイト」と呼ぶ。「インターネット」はグローバルな電子ネットワークシステムのことで、ウェブに加え、電子メールや音声通話、ソーシャルネットワークサービスなどを包括した概念。

(2) <http://hobby2.2ch.net/test/read.cgi/occulu/1047906776/>
(3) 以下、スレの初出時には最初と最後のレスの日付を記し、注にURLを記載する。レス番号はアラビア数字で指示する。段落内でのレスの引用は、改行位置を「」で示す。

(4) <http://hobby3.2ch.net/test/read.cgi/occulu/1053837315/>

(5) 佐々木高弘の『民話の地理学』は、「くねくね」を引用しながらも、物語自体が創作だとわかる結尾だけは何の断りもなく削除して、「この伝説も真実性を主張する」ことを指摘する「佐々木 二〇一四 一二二五」。これは資料操作としては問題が大きいと思われる。

(6) <http://cunry.2ch.net/test/read.cgi/occulu/993836343/>

(7) <http://piza.2ch.net/occulu/kako/988/988494036.html>

(8) <http://cunry.2ch.net/test/read.cgi/occulu/1021887980/>

(9) <http://syaicowamoo.jp/> 二〇一七年は更新が認められな。

(10) <http://web.archive.org/web/20020728031936/http://isweb25.infoseek.co.jp:80/art/jet-web/cgi-bin/kowai/votec.cgi>

(11) <http://web.archive.org/web/20021027234326/http://>

- isweb25.infoseek.co.jp:80/art/et-web/cgi-bin/kowai/votec.cgi
- (12) <https://web.archive.org/web/20030821165942/http://kowai.sub.jp:80/vote.shm>
- (13) https://web.archive.org/web/20040815064050fw_/http://kowai.sub.jp:80/vote2.htm
- (14) <http://hobby3.2ch.net/test/read.cgi/occult/1054525237/>
- (15) <http://hobby3.2ch.net/test/read.cgi/occult/1055229957/>
- (16) <http://bubble.2ch.net/test/read.cgi/occult/1055525251/>
- (17) <http://hobby4.2ch.net/test/read.cgi/occult/1054195247/>
- (18) <http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Tachibana/7672/enigma/14851.html>
- (19) <http://bubble.2ch.net/test/read.cgi/occult/1057608267/>
- (20) <http://bubble.2ch.net/test/read.cgi/occult/1057734131/>
- (21) <http://bubble.2ch.net/test/read.cgi/occult/1058090374/>
- (22) 「[ゝ](#) [ね](#) [ゝ](#) [ね](#)」の848 (七月十三日)。

参考文献

- 飯倉義之「口承文芸研究はなぜ「疑似的な声」と向き合えないのか」『國學院雜誌』一一八(四) 二〇一七
- 伊藤俊治『生体廢墟論』一九八七 リブレポート
- 伊藤龍平『ネットロア ウェブ時代の「ハナシ」の伝承』二〇一六 青弓社

- 佐々木高弘『民話の地理学』二〇一四 古今書院
- 島村恭則「周・田村・丁論文へのコメント」『日常と文化』三二〇一七
- 高木史人「昔話の〈場〉と〈時〉」『岩波講座 日本文学史 二七 口承文学2・アイヌ文学』一九九七 岩波書店
- ハラウエイ、ダナ『猿と女とサイボーグ 自然の再発明』高橋 ちよの訳 二〇〇〇 青土社
- 廣田龍平「怪奇的自然は妖怪を滲出する」『ユリイカ』二〇一八年二月号
- 三隅貴史「書評 伊藤龍平著『ネットロア ウェブ時代の「ハナシ」の伝承』」『日本民俗学』二九〇 二〇一七
- 山田巖子「口承〈口承〉研究の展開」『日本民俗学』二三九 二〇〇四
- Grusin, Richard (ed.). *The nonhuman turn*. 2015, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Peck, Andrew. Tall, Dark, and Loathsome: The Emergence of a Legend Cycle in the Digital Age. *Journal of American Folklore* 128 (509), 2015.
- (ひろた・りゅうへい／筑波大学)