

ネットロアで語られる場所を巡る一考察

——いわゆる「洒落怖」の実態把握を通して——

Consideration of place in netlore:
Through understanding of “syarekowa”

押見 皓介

キーワード：世間話， ネットロア， 電子掲示板， 怪談， 場所

The purpose of this paper is to discuss the places that are mentioned in ghost stories on the Internet. Existing researches about netlore has focused on properties or famous stories. However, netlore is not all about famous stories.

This paper, in order to understand the reality of netlore as a collection of stories, analyzed what kinds of places and what source appear in the stories posted in “syarekowa” on the electronic bulletin board “2chan-neru” during a specific period of time. The targets are 2000 when “syarekowa” was started and 2008 when after the appearance of famous stories.

The results showed that most of the stories were set in places familiar to the characters. This results are different from the standard development of “syarekowa” that users refer to as encountering a monster in the mountains or countryside. The most common location was home, probably because although each Internet user is in a different environment, stories about home can be understood by everyone.

Furthermore, in the correlation between location and source, it was found that in 2008, there were many stories where the location was the

workplace and the source was a reprint. On the Internet, people can read stories about places that they know about but don't know what is in them, so stories where the location is the workplace and the source is a reprint are possible. This “place that they know about but don't know what's inside” also applies to stories set in one's home. It is usually impossible to know what is going on in someone else's house, but on the Internet, it is possible to know it as the story of “someone somewhere”. The “place that you know about but don't know what's inside” conveyed by “someone somewhere”, another user, is considered to be unique to netlore.

目次

はじめに

I 先行研究の整理と問題の所在

1 先行研究の整理

2 問題の所在

II 対象の概要

1 電子掲示板 2ちゃんねるの概要

2 洒落怖スレの概要

III 調査結果

1 集計範囲と項目

2 集計結果

IV インターネット怪談における場所

1 「自宅」を舞台とする話と身近な場所の話

2 「職場」を舞台とする話と「あずかり知らない場所」

3 「転載」によって知る事のできる話

まとめ

注

参考文献

はじめに

現在の社会において、インターネットの存在は欠かせないものであり、そこで流通する情報もまた現代の社会にとって無視できないものである。近年ではネット上の話であるネットロアを対象とする研究も増えてきてはいるが、一方でそれらは個々の話を個別に分析したものが多く、また、分析の対象となる話もネットロアの中で特に有名な話や、特徴的なものを対象とした分析が殆どである。ネットロアの流通する場を構成する話とは、そうした一部の話のみではない。しかし、それら以外の多数の話を含めた、話の集合体としてのネットロアという話の形態の在り様を把握する研究は現状あまり見られない。そこで本論文では、ネットロアの流通する場として有力なウェブサイトである、電子掲示板「2ちゃんねる」に投稿される怪談を対象として、投稿される話をその人気や知名度によって捨象せずに内容を分析する。話の内容の一要素として、「話に登場する場所」と「話の出所」に注目し、ネット上の怪談ではどの様な場所に怪異が現れるとされているのかという点についての集計を行った。そして集計結果を基に掲示板での怪談に見られる舞台設定について考察を行い、ネット上の話の集合体である掲示板という場においては、どの様な場所がどの様な性質を持っているのかを明らかにする。

I 先行研究の整理と問題の所在

1 先行研究の整理

民俗学においてインターネットに関する事象を扱う事について倉石忠彦は、ネット上で行われるコミュニケーションの在り方を従来の民間伝承とは異なるとしつつも、一つの伝承文化と言えるとして、民俗学が扱うべき現代の生活の一側面であると述べ、ネット上の世間話もその中に挙げている [倉石2018]。そして伊藤龍平は、「内容を問わず、ネット上で流通する話」をネットロアとして定義した。伊藤はまた、地縁や血縁などから構成されていた従

来のコミュニティに対しネット上の人間関係は興味と関心の共有から成立しているなど、ネットロアとその背景となるネット上のコミュニティの性質を分析した〔伊藤 2016〕。

また、個々の話に焦点を当てた研究としては、同じく伊藤が、「八尺様」というネットロアがウェブ上で表象される際の、様々な身体性について考察を行っている〔伊藤 2016〕。古山美佳はネットロア「きさらぎ駅」と従来の都市伝説である「口裂け女」を比較し、新聞や雑誌などのマスメディアにより話が広まった口裂け女に対し、ネットロアの場合はマスメディアよりも SNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）や動画投稿サイトを通して拡散していったと分析している〔古山 2017〕。廣田龍平は、ネット上で怪談を語る人々が話そのものよりも話に登場する怪異に注目している事を示し、ネットロア「くねくね」を例にして、ネットロアにおいて話を対象とするのではなく、話に登場する怪異主体を中心に話を分析する視点について述べている〔廣田 2018〕 他、「洒落怖スレ」がネット上における怪談の主要な場となり、他のウェブサイトの台頭により衰退していく経緯を簡潔に纏めている〔廣田 2021〕。永島大輝は、ネットロアが投稿された動画を通じて、学校という現実空間で語られる様になっている事例を報告した〔永島 2019〕。

ネットロアを意識的に研究対象として捉えているものではないが、鈴木晃志郎、于燕楠はネット上で検索した現代の心霊スポットを約 100 年前となる大正 15 年の怪談に登場する場所の分布を地図上で比較している。その結果、心霊スポットが都市部から撤退し、発生する怪異が幽霊のみになっていった事が判明したと述べている〔鈴木・于 2020〕。

2 問題の所在

当然ながらネットロアは比較的新しい研究対象ではあるが、その研究は近年増加している。

前節で述べた様にネットロアを扱った研究は複数あるが、ネットロアという媒体の性質や話の広まり方、或いはネットロアの中でも特に有名な話や特徴的な話に関心を置く研究が多く、インターネット上で流通する話とはそも

そも具体的にどの様な内容であるのかという点に目を向けた研究は少ないと言える。投稿された多数の話が累積する事でネットロアが流通する「場」は構成されているが、一方で個々の話によって構成されたネットロアの全体像がどの様になっているのかという実態の把握が未だなされていない様に思える。勿論、特定の話を対象としてその内容を踏まえた分析を行っている研究も存在するが、その事例は前述の先行研究で名前が出た話を例に挙げると、「くねくね」や「八尺様」の様な有名な話や、リアルタイムで話が投稿された「きさらぎ駅」の様な特徴的な性質を持つ話に偏っている。これらはいずれもネット上の怪談の読者達に人気のある話であり、初出以来、様々な媒体で読まれている話である。しかし、ネットロアが流通する場を構成する話とは、そういった繰り返し再生産される話のみではない。ネットロアはその性質上、ログ¹⁾さえ残っていれば語られる話を全て収集する事が可能である。そこで、人気のある話のみではなく、一定の範囲内に投稿されたネットロアを取捨せず話の集合体としてその傾向を分析する事でネットロアに見られる人々の意識を明らかにし、その変遷を示す事ができるのではないかと考える。

本論文では、総体としてのネットロアの実態把握の試みとして、「くねくね」や「八尺様」などの有名なインターネット怪談が発生した場である、電子掲示板「2ちゃんねる²⁾」のオカルト板にある「洒落にならない程怖い話を集めてみない?」³⁾スレッドを対象に、有名ではない話を捨象しない形で特定期間のスレッド全体を分析して傾向を把握する。これにより、ネット上の怪談の舞台となるのはどの様な場所であり、そしてそれは怪談を語り合い、または閲覧する掲示板の利用者とどの様な関係にあるのかについて考察する。

II 対象の概要

1 電子掲示板2ちゃんねるの概要

本論文で調査対象とする電子掲示板「2ちゃんねる」及び「洒落怖」の概要をおさえておく。まず電子掲示板（以下、掲示板）という媒体についてだが、インターネット以前に普及していた通信システムであるパソコン通信に

おいても、個人によって運営される掲示板は存在していた。パソコン通信とそこでのコミュニケーションを題材にした怪談は既に確認されており、近藤雅樹らによる『魔女の伝言板』では、パソコン通信で女性だと思って交流していた相手が実際に会ってみると男性だった、或いは既に死んでいる筈の人物であったなどといった事例が報告されている [近藤他 1995: 19]。しかし、これらの話はあくまで口頭或いは書承の話として収集されたものであり、パソコン通信の掲示板でこのような話が投稿されていたかは不明であるという点には注意するべきだろう。

1990年代後半になり日本でインターネットが普及すると、パソコン通信と同様に「あやしいわーど」「あめぞう」といった個人が開設した掲示板が登場していき、そうした掲示板の一つとして、1995年5月に西村博之によって「2ちゃんねる」は開設された [ばるぼら 2005]。

「あやしいわーど」などの初期の掲示板は、一つの掲示板に全ユーザーが書き込むという形式をしており、複数の話題が上がると会話が錯綜する事になる。それに対し、「あめぞう」や「2ちゃんねる」などではスレッドという機能によって話題毎に書き込むページが分けられている。例えば、掲示板の利用者が何かについて話したい時には、「○○について」などというタイトルのスレッドを作成する。この行為は掲示板の利用者達によって「スレッドを立てる」、「スレ立てをする」などと呼ばれる。この様にして立てられたスレッドが掲示板には多数存在しており、掲示板を閲覧、書き込みするユーザーはこういった多数のスレッドの中から自分の関心のあるスレッドを探しそこで交流を行う。ユーザーによってスレッドに書き込まれる内容は「レスポンス」を縮めて「レス」と呼ばれ、書き込みを行う事は「レスをする」などとも呼ばれる。更に「2ちゃんねる」では、掲示板自体が「ニュース」「文化」「地域」などに分かれて設置されており、同じ分野に興味を持つ同好の士と交流しやすくなっている。また、人気のあるスレッドは書き込み数の制限⁴⁾などによりスレッドが終了した後も「○○について part2」といった形で続きのスレッドが作成され、スレッドシリーズとして話題が継続する事があり、その場合はスレッドのタイトルに「part○○」や「第○○スレ」の様にパー

ト数が増えられる。本論文で扱う「洒落怖スレ」も同様であり、本論文では「第〇〇スレ」の表記を用いてパート数を示す。

以上がインターネット上の言説空間である掲示板2ちゃんねるの概要となる。続いて次節では集計対象となるスレッドである「洒落怖スレ」と呼ばれる怪談スレッドについての説明を行う。

2 洒落怖スレの概要

2ちゃんねるに存在する掲示板の内の一つに「オカルト板」が存在する。オカルト板では、本論文が対象とする様な怪談が書き込まれるスレッドや、心霊現象、怪奇現象などについてのスレッドが立てられている。そうした中の人気スレッドシリーズが「洒落にならないくらい怖い話を集めてみない？」スレッド、通称「洒落怖スレ」である。洒落怖スレは、2000年8月2日に第1スレ⁵⁾が立てられて以来、2021年9月20日現在時点で第364スレ⁶⁾まで続いている長期スレッドシリーズである。最初にスレッドを立てた人物によるレスである、第1スレの1レス目には以下の様にある⁷⁾。

いろんな媒体で怖い話を聞きますけど、本当に怖い話ってあまりないですよね？

そこで、ここを利用してあなたが聞いた、または体験した、しゃれにならないくらい怖い話を集めて、更にそれを厳選して「究極の怖い話集」を作ってみませんか？別に実話でなくてもいいです。要は「半端じゃなく怖い」が大切なので。

それではみなさん、本から探すなり、友達から聞くなり、ネットで探すなりして下さい。このスレッドで結構評判が良かった話は、別スレッドを作ってそこに残しておくのはどう？⁸⁾

これによれば、少なくともスレッドを作成した人物は単純に多くの怪談が集まるスレッドにしようというだけでなく、より怖い話を求めようとしていた事が分かる。この1レス目の書き込みに応え、通称「住人」⁹⁾と呼ばれる

掲示板の利用者達が、怪談を投稿していった。一方でこの方針は厳密なものではなく、例えば第 205 スレの 368 レスでは、「創作宣言を先に見てしまった時のやるせなさ・・・話がそこそこ面白かっただけに鬱」とあり¹⁰⁾、スレッドが進行するにつれて、「怖さを損なう」など創作に対して批判的な意見が書き込まれる事もある。また、この様なスレッドの方針は他にも存在し、それにより発生する特徴として、例えば「長い話を投稿する際は語り始めから完結まで一気に投稿するのが良い」というものがある。このため、話の投稿者と他のスレ住人とのコミュニケーションはリアルタイムではあるが、口承の話に見られる、語り手が聞き手の反応を受け取りながら語りを披露する様なプロセスは発生しづらいと言える。

また、洒落怖に代表されるインターネット怪談の特徴として、「くねくね」や「八尺様」などの有名な話にも多く共通する展開が存在する。即ち、「主人公が田舎で、その土地に伝わる怪異に遭遇し、霊能者や寺院の住職などの救済者によって助かる」という話である。こうした話は、しばしば「テンプレ展開」や「洒落怖あるある」として認識されている。伊藤は、ネットロアには「伝統」を装う話が見られ、それらは「通俗的民俗学イメージ」を用いていると指摘している〔伊藤 2016: 36〕。「洒落怖あるある」は伊藤のいう「通俗的民俗学イメージ」の影響が強く見える話の形式と言えるだろう。

以上、本論文で対象とする掲示板「2ちゃんねる」及び、「洒落怖スレ」と呼ばれるスレッドシリーズの概要を述べた。次章では、本論文で行う調査である、投稿された話の集計作業とその結果について説明を行う。

Ⅲ 調査結果

1 集計範囲と項目

本論文で集計範囲としたのは、洒落怖スレが始まった 2000 年 8 月の第 1 スレから第 10 スレまでの 10 スレッド¹¹⁾と、比較対象として 2008 年頃のスレッドである第 201 スレから第 210 スレの 10 スレッド¹²⁾、計 20 スレッドである。2008 年頃を比較対象とする理由は、先述した洒落怖スレの有名な話がおおよそ

出揃った時期にあたるためである¹³⁾。これにより有名な話の出現前後でスレッドに投稿される話全体の傾向に変化があるのかが明らかになる。集計した話の件数は、2000年8月から2002年2月にわたる第1スレから第10スレから1114件、2008年11月から2009年4月にわたる第201スレから第210スレからは786件を抽出する事ができた。以降は第1スレから第10スレの1114件を事例群1とし、第201スレから第210スレまでの786件を事例群2として表記する。

分析の方法としては、集計した話の、「話に登場する場所」と「話の出所」に注目し比較を行う。「話に登場する場所」は、投稿された話において、怪異が登場する場所を始め、どのような場所が描写されているのかを指す。宮田登は、怪異の出現する場所として辻や橋を挙げその理由を境界の持つ非日常性により説明した〔宮田 2001：76〕。また、常光徹は学校の怪談を収集する中で、トイレを舞台とする話が多い事に注目し、子供がトイレで感じる不安や、学校のトイレが学校の中で周縁的な性格によるものとして説明した〔常光 1993：19〕。このような民俗学の場所論がネットロアにおいてどのように可能であるかは検討されるべきものと言えるだろう。また、先述の「洒落怖あるある」では田舎や山が舞台となるという特徴があり、場所はネットロアの傾向を把握するにあたり大いに注目すべき点であると考ええる。

以上の関心から、本論文では、ネット上の怪談の舞台はどのような場所が多いのかを明らかにする。また、「話の出所」は、話の投稿者がその話をどのようにして知ったのかを指す。ネットロアの特徴の一つと言えるのはその伝達範囲の広さであり、既存の研究においても伊藤がテレビ番組の内容がネットロアとなっていく事例を取り上げた〔伊藤 2016〕他、当然ながらスレッドの住人が現実の知人などから聞いた話を投稿するという事や、他の掲示板やウェブサイトで知った話を書き込まれる事もある。この様にネットロアにおける「話の出所」は多岐にわたり、同時にその中には従来に比べ特徴的な点も存在している。そこで、それぞれの事例が「どこで聞いたものなのか」を合わせて調査する事で、ネットロアの特徴を分析できると考えた。とりわけ、「話に登場する場所」と「話の出所」を合わせて分析する事で怪異の体験者と、掲

示板の投稿者や閲覧者との関係を捉える事ができるだろう。

作業はExcelを用いて、投稿された話毎に各要素を纏め、フィルター機能で絞り込みを行い、その数を集計した。また、複数の項目が当てはまる事例の場合、例えば「話に登場する場所」について「自宅」と「学校」が登場する話の場合は「自宅／学校」の様に記入し、両方の分類にそれぞれ集計した。そのため各項目の数は総投稿話数より多くなる事があり得る。

「話に登場する場所」については、「自宅」「夢」「学校」「職場」「近所」「路上」「山」「海」「田舎」「車」「旅先」「電車」「駅」「海外」「心霊スポット」「曰わく付」「神社」の17項目を取り上げ、事例群1及び事例群2の総計1900件の事例を振り分けた。

項目について個別に説明すると、「自宅」は怪異の体験者にとって自分の家や部屋で怪異と遭遇した場合に含まれ、体験者の住んでいる場所が非都市的である場合は「田舎」と同時に分類される事もある。「夢」は夢の中で不思議な体験をした場合に分類され、夢でどこかの場所が登場した場合はその場所とも同時に集計される。「学校」は小学校から大学、専門学校などの敷地内や校舎が対象となるが、学校の課外授業で行った施設などは含まない。「職場」は体験者にとっての職場が舞台となる話を分類し、店や工場、工事現場など個々の事例によって幅は広い。「近所」は文字通り体験者にとって自宅近くの場所として通学路や公園、店などがこれに当たる。「路上」は交差点や道路上などが含まれる。「山」「海」「海外」については言葉通り該当の場所が舞台となる際に当てはまる。「田舎」の分類基準は、具体的にどこであるかではなく、話の中で「田んぼの他には何もない」や「へんぴな場所」の様に、非都市的な地域であると表現されている場合が当てはまる。前章で述べた「洒落怖あるある」に該当する話は、この場合「田舎」や「山」に分類されると言える。「車」はいわゆるタクシー幽霊¹⁴⁾や車に付いた手形の様な自動車を通して怪現象が体験された際の分類であり、「ある場所を車で通りかかった時に幽霊が見えた」という様な場合は含まない。「旅先」は旅行などで行った場所にて怪異に遭遇した場合が該当し、先程「学校」に含まれないと述べた修学旅行や課外授業はこれに含まれる。「電車」も先述の「車」と同じく電車の車両

内での出来事を対象として踏切や駅構内の話は含まれず、構内での場合は「駅」に分類した。そして「心霊スポット」と「曰わく付」の二つについては、登場する場所が心霊スポットとして知られている場合は「心霊スポット」が該当するのに対し、その場所で過去に何か怪異現象の因縁となり得ると思える出来事が文中で語られた場合は「曰わく付」が当てはまる。そのため、例えば「過去に殺人事件が起こり、以降幽霊が目撃されたと言われている場所」の場合は「心霊スポット」と「曰わく付」の両方に集計されるが、「幽霊が出ると評判だが、そこで過去に何があったか不明」の場合は「心霊スポット」に当てはまるが「曰わく付」にはならない。反対に、「ある場所で怪異に遭遇し、後日そこで発生した過去の事件を知った」という場合は「心霊スポット」にはならないが「曰わく付」に当てはまる。「神社」は、神社の境内が舞台となる話が分類される。

また、「話の出所」については、「体験」「伝聞」「転載」「エピソード」「創作」の5項目に分類した。「体験」は投稿者自身の体験した出来事として書き込まれた話である場合、「伝聞」は投稿者が家族や知人といった現実での人間関係を通じて知った話の場合、「転載」は書籍やテレビ番組や他のウェブサイトなどで見た話の場合としている。「エピソード」はどこで知った話であるかが示されずに「Aさんが体験した話」の様に三人称で語られる話を分類した項目となる。そして「創作」は文中やその後に投稿者によって創作であると明記された場合に当てはめた。各分類の基準については、「創作」に限らず書き込まれた事を基準にしており、例えば明らかに創作の話であっても自身の体験であるとして投稿されていた場合は「体験」に分類している。また、少ない事例ではあるが、「自分の体験を脚色した」というケースの様に複数の項目に該当する事例も見られたが、それらは「話に登場する場所」と同様に複数の分類にそれぞれ集計した。以上を踏まえ、次節では集計結果を示していく。

2 集計結果

前節で示した指標のもとで集計した結果、「話に登場する場所」は表1の様

に、「話の出所」については表2の様になった。括弧内はそのスレッドの総投稿話数に対するその項目の割合、つまりはその話がスレッドの話全体の何割を占めているかを示している。

2ちゃんねるでは、一つのスレッドに可能な書き込みの上限は1000レスまでであるが、事例群2では全スレッドが1000レスに達していたのに対し、事例群1に含まれるスレッドで1000レスまで達したのは、第6スレ、第7ス

表1 話に登場する場所の数とその時期の総投稿話数に対する割合

	事例群1	事例群2
自宅	311 (28.2%)	199 (25.3%)
夢	48 (4.4%)	42 (5.3%)
学校	52 (4.7%)	49 (6.2%)
職場	70 (6.4%)	56 (7.1%)
近所	62 (5.6%)	52 (6.6%)
路上	156 (14.2%)	117 (14.9%)
山	79 (7.2%)	44 (5.6%)
海	23 (2.1%)	12 (1.5%)
田舎	46 (4.2%)	35 (4.5%)
車	60 (5.4%)	35 (4.5%)
旅先	59 (5.4%)	32 (4.1%)
電車	11 (1.0%)	5 (0.6%)
駅	17 (1.5%)	14 (1.8%)
海外	31 (2.8%)	11 (1.4%)
心霊スポット	29 (2.6%)	33 (4.2%)
日わく付	46 (4.2%)	20 (2.5%)
神社	11 (1.0%)	20 (2.5%)

(<http://www.5ch.net> より筆者作成)

表2 話の出所の数とその時期の総投稿話数に対する割合

	事例群1	事例群2
体験	571 (51.8%)	563 (71.6%)
伝聞	244 (22.1%)	96 (12.2%)
転載	191 (17.3%)	81 (10.3%)
エピソード	101 (9.2%)	45 (5.7%)
創作	19 (1.7%)	18 (2.3%)

(<http://www.5ch.net> より筆者作成)

レ、第10スレのみであった。その他のスレッドでは、書き込み上限に達した事によるスレッドの終了ではなく、「dat 落ち」と呼ばれる一定期間書き込みがなされない事によるスレッドの終了が発生している。具体的な数字として、各スレッドの話以外の雑談も含んだ総レス数と総投稿話数については、まず事例群1では第1スレは総レス数812レスで投稿された話数は153件、第2スレは総レス数902レスで投稿話数125件、第3スレは総レス数906レスで投稿話数116件、第4スレは総レス数933レスで投稿話数123件、第5スレは総レス数622で投稿話数81件、第6スレは総レス数1000で投稿話数100件、第7スレは総レス数1000で投稿話数83件、第8スレは総レス数982で投稿話数114件、第9スレは総レス数が970話で投稿話数120件、第10スレは総レス数1000で総投稿話数98件となっている。これに対し事例群2では、第201スレの総投稿話数が50件、第202スレが52件、第203スレが55件、第204スレが82件、第205スレが108件、第206スレが81件、第207スレが86件、第208スレが78件、第209スレが95件、第210スレが99件、となっている。以上の総計は全体で1899件、事例群1が1113件、事例群2が786件となっている。

続いて、これらの集計した項目の数に目を向けると、事例群1では「自宅」が311件、「夢」が48件、「学校」が52件、「職場」が70件、「近所」が62件、「路上」が156件、「山」が79件、「海」が23件、「田舎」が46件、「車」が60件、「旅先」が59件、「電車」が11件、「駅」が17件、「海外」が31件、「心霊スポット」が29件、「曰わく付」が46件、「神社」が11件となっており、事例群2では「自宅」が199件、「夢」が42件、「学校」が49件、「職場」が56件、「近所」が52件、「路上」が117件、「山」が44件、「海」が12件、「田舎」が35件、「車」が35件、「旅先」が32件、「電車」が5件、「駅」が14件、「海外」が11件、「心霊スポット」が33件、「曰わく付」が20件、「神社」が20件となった。

以上の結果を踏まえ、次章ではこれらについての分析を行っていく。

IV インターネット怪談における場所

1 「自宅」を舞台とする話と身近な場所の話

本章では、前章の集計結果から読み取れた洒落怖スレに投稿される話について分析と考察を行う。

集計結果から判明する点としては、何よりも「自宅」の話が最も多数を占めている事が目立つ。「自宅」は事例群1と事例群2の両者で共に、そのスレッドの25%から30%を占めており最多の割合となっている。また、「自宅」に続く項目としては「路上」があり、15%程から20%程となっている。以降は少数の項目が続くが、その中ではやや多いものとして「山」や「職場」「近所」が事例群1及び事例群2共に5%を超えるという結果を示した。これらの結果からは、「自宅」や「職場」「近所」という、おおよそ身近な場所を舞台とする話が多数であるという傾向を指摘できるであろう。これは「山」や「田舎」を舞台とする有名な話が出現した後の事例群2でも共通する点であり、「洒落怖あるある」と呼ばれる形式の話が決して数の上では多数を占めている訳ではないという事が分かる。そして、話の出所の集計結果を見ると、こちらでは「体験」が明確に多数派となっている。しかも、その割合は事例群1では半分程であったが、事例群2では7割にも及んでおり、その傾向は時間の経過により強まっている事が見て取れる。

また、集計結果から「話に登場する場所」と「話の出所」がどの様に関係しているかを確認しておこう(表3及び表4)。表3は各「話の出所」の各場所の内訳がどの様になっているかを示すもので、表4は各「話に登場する場所」の各出所の内訳がどの様になっているかを示すものである。必然的に「自宅」や「体験」の割合が多くなっているが、この中で注目したいのは事例群2での「職場」と「転載」の相関である。事例群2では、「転載」の話の内最も多くを占めるのは「職場」の話であり、逆に「職場」の話の内の「転載」の割合は2番目に多い。この事から、他のメディアから「転載」してきた「職場」を舞台とする話が一定数存在する事が分かる。

表3 各場所の語られる話における出所の割合

事例群 1	体験	伝聞	転載	エピソード	創作
自宅	29.2% (167)	33.6% (82)	24.1% (46)	17.8% (18)	10.5% (2)
夢	4.0% (23)	6.1% (15)	4.2% (8)	2.0% (2)	10.5% (2)
学校	5.4% (31)	3.7% (9)	3.7% (7)	5.0% (5)	5.3% (1)
職場	7.5% (43)	6.1% (15)	4.7% (9)	3.0% (3)	5.3% (1)
近所	7.9% (45)	5.3% (13)	2.1% (4)	2.0% (2)	0.0% (0)
路上	16.3% (93)	9.4% (23)	13.6% (26)	12.9% (13)	15.8% (3)
山	6.0% (34)	7.8% (19)	9.4% (18)	9.9% (10)	5.3% (1)
海	1.4% (8)	3.3% (8)	2.6% (5)	2.0% (2)	0.0% (0)
田舎	4.9% (28)	3.3% (8)	3.1% (6)	2.0% (2)	15.8% (3)
車	5.3% (30)	5.7% (14)	5.8% (11)	6.9% (7)	0.0% (0)
旅先	4.9% (28)	7.0% (17)	6.3% (12)	1.0% (1)	0.0% (0)
電車	1.1% (6)	0.8% (2)	1.0% (2)	1.0% (1)	5.3% (1)
駅	1.6% (9)	0.8% (2)	1.6% (3)	4.0% (4)	5.3% (1)
海外	0.9% (5)	4.1% (10)	3.7% (7)	8.9% (9)	5.3% (1)
心霊スポット	2.1% (12)	4.5% (11)	3.1% (6)	1.0% (1)	0.0% (0)
日わく付	4.4% (25)	2.5% (6)	5.2% (10)	5.9% (6)	10.5% (2)
神社	1.1% (6)	1.6% (4)	0.0% (0)	1.0% (1)	0.0% (0)
事例群 2	体験	伝聞	転載	エピソード	創作
自宅	30.9% (174)	17.7% (17)	4.9% (4)	8.9% (4)	11.1% (2)
夢	6.4% (36)	4.2% (4)	3.7% (3)	0.0% (0)	5.6% (1)
学校	6.6% (37)	8.3% (8)	4.9% (4)	4.4% (2)	5.6% (1)
職場	6.2% (35)	8.3% (8)	14.8% (12)	4.4% (2)	5.6% (1)
近所	7.3% (41)	8.3% (8)	2.5% (2)	0.0% (0)	11.1% (2)
路上	17.4% (98)	8.3% (8)	11.1% (9)	2.2% (1)	16.7% (3)
山	5.9% (33)	4.2% (4)	8.6% (7)	4.4% (2)	11.1% (2)
海	1.6% (9)	1.0% (1)	2.5% (2)	0.0% (0)	0.0% (0)
田舎	4.4% (25)	8.3% (8)	1.2% (1)	2.2% (1)	0.0% (0)
車	4.1% (23)	4.2% (4)	8.6% (7)	0.0% (0)	16.7% (3)
旅先	4.4% (25)	1.0% (1)	7.4% (6)	0.0% (0)	0.0% (0)
電車	0.7% (4)	0.0% (0)	1.2% (1)	0.0% (0)	0.0% (0)
駅	1.6% (9)	2.1% (2)	3.7% (3)	0.0% (0)	5.6% (1)
海外	0.4% (2)	2.1% (2)	2.5% (2)	11.1% (5)	5.6% (1)
心霊スポット	4.1% (23)	6.3% (6)	3.7% (3)	2.2% (1)	11.1% (2)
日わく付	2.7% (15)	1.0% (1)	3.7% (3)	2.2% (1)	0.0% (0)
神社	2.5% (14)	5.2% (5)	0.0% (0)	2.2% (1)	0.0% (0)

(<http://www.5ch.net> より筆者作成) (カッコ内は投稿件数)

表 4 各話の出所別にみる、語られる場所の割合

事例群1	自宅	夢	学校	職場	近所	路上	山	海	田舎	車	旅先	電車	駅	海外	心霊 スポット	日むく付	神社
体験	53.7% (167)	47.9% (23)	59.6% (31)	61.4% (43)	72.6% (45)	59.6% (33)	43.0% (34)	34.8% (34)	80.9% (28)	50.0% (30)	47.5% (28)	54.5% (6)	52.9% (9)	16.1% (5)	41.4% (12)	54.3% (25)	54.5% (6)
伝聞	26.4% (82)	31.3% (15)	17.3% (9)	21.4% (15)	21.0% (13)	14.7% (23)	24.1% (19)	34.8% (8)	17.4% (8)	23.3% (14)	28.8% (17)	18.2% (2)	11.8% (2)	32.3% (10)	37.9% (11)	13.0% (6)	36.4% (4)
転載	14.8% (46)	16.7% (8)	13.5% (7)	12.9% (9)	6.5% (4)	16.7% (26)	22.8% (18)	21.7% (5)	13.0% (6)	18.3% (11)	20.3% (12)	18.2% (2)	17.6% (3)	22.6% (7)	20.7% (6)	21.7% (10)	0.0% (0)
エピソード	5.8% (18)	4.2% (2)	9.6% (5)	4.3% (3)	3.2% (2)	8.3% (13)	12.7% (10)	8.7% (2)	4.3% (2)	11.7% (7)	1.7% (1)	9.1% (1)	23.5% (4)	29.0% (9)	3.4% (1)	13.0% (6)	9.1% (1)
創作	0.6% (2)	4.2% (2)	1.9% (1)	1.4% (1)	0.0% (0)	1.9% (3)	1.3% (1)	0.0% (0)	6.5% (3)	0.0% (0)	0.0% (0)	9.1% (1)	5.9% (1)	3.2% (1)	0.0% (0)	4.3% (2)	0.0% (0)
事例群2	自宅	夢	学校	職場	近所	路上	山	海	田舎	車	旅先	電車	駅	海外	心霊 スポット	日むく付	神社
体験	87.4% (174)	85.7% (36)	75.5% (37)	82.5% (35)	78.8% (41)	83.8% (88)	75.0% (33)	75.0% (9)	71.4% (25)	65.7% (23)	78.1% (23)	80.0% (4)	64.3% (9)	18.2% (2)	69.7% (23)	75.0% (15)	70.0% (14)
伝聞	8.5% (17)	9.5% (4)	16.3% (8)	14.3% (8)	15.4% (8)	6.8% (8)	9.1% (4)	8.3% (1)	22.9% (8)	11.4% (4)	3.1% (1)	0.0% (0)	14.3% (2)	18.2% (6)	18.2% (6)	5.0% (1)	25.0% (5)
転載	2.0% (4)	7.1% (3)	8.2% (4)	21.4% (12)	3.8% (2)	7.7% (9)	15.9% (7)	16.7% (2)	2.9% (1)	20.0% (1)	18.8% (6)	20.0% (1)	21.4% (3)	18.2% (2)	9.1% (3)	15.0% (3)	0.0% (0)
エピソード	2.0% (4)	0.0% (0)	4.1% (2)	3.6% (2)	0.0% (0)	0.9% (1)	4.5% (2)	0.0% (0)	2.9% (1)	0.0% (0)	0.0% (0)	0.0% (0)	0.0% (0)	45.5% (5)	3.0% (1)	5.0% (1)	5.0% (1)
創作	1.0% (2)	2.4% (1)	2.0% (1)	1.8% (1)	3.8% (2)	2.6% (3)	4.5% (2)	0.0% (0)	0.0% (0)	8.6% (3)	0.0% (0)	0.0% (0)	7.1% (1)	9.1% (1)	6.1% (2)	0.0% (0)	0.0% (0)

(http://www.5chn.net より筆者作成) (カッコ内は投稿件数)

では、以上の集計結果からどのような事が言えるのだろうか。「自宅」の優勢については、同様の事例として、大庭ちなつらによる論考の中で、吉川恵が学生寮で語られる怪談を調査し、語られる怪談が寮内の公共の場所を舞台として先輩から後輩へ語り継がれてきた話から、個人が部屋で体験する金縛りなどへと移っていた事を明らかにしている。吉川は、その要因を中途退寮などをめぐる規制緩和により、学生寮という集団の流動性が増加し、寮生間の結び付きが弱まる事で、学生寮という怪談の背景となる場が必ずしも共有されなくても相手に通じる、個人的な話が増加したと分析した [大庭他 2004]。事実、自室で体験する金縛りなどの話は、就寝時という誰もが経験する場面での出来事であり、話し手と聞き手が寮での生活経験という背景を共有しておらずとも通じる事象である。インターネットにおいては、学生寮の寮生という関係よりも更に互いの事を知らず、居住地や職業や習慣もバラバラな「掲示板の利用者同士」という関係のもとで怪談が生成されているため、やはり個人的な話が語られやすいと考えられる。「自宅」という場所は基本的に誰にとっても存在する場所であり、万人がより恐怖を身近に感じられる舞台設定と言えるだろう。これは、常光が学校の怪談が全国的に広まった要因として、学校が全国的に均質性の高い環境であり、同じ話がどの地域の学校であっても通用しうる [常光 1993 : 61] とした指摘とも関わる。

2 「職場」を舞台とする話と「あずかり知らない場所」

一方で「職場」の話は、体験者にとって身近な場所という点については「自宅」と通じるが、聞き手にとっては反対に馴染みがある場所とは限らない。それでは「職場」の話がある程度の数が見られるのはどういった要因によるものなのだろうか。以下に第6スレの684レスから685レスに掛けて「体験」として書き込まれた「職場」の話の例を示す。

こんばんは。放送局にはこんな話が沢山あると思いますがわたしの体験談を。これを見た社員はきっとすぐに分かってしまうでしょうが。

ある放送局（テレビ or ラジオは言いません）でわたしが経験したことで

す。広いスタジオの隅に録音スペースがあり、そこに一人で座って台本の下読みをしていました。いつも一緒のスタッフは打ち合わせでたまたまいません。わたしはスタジオの厚い防音扉も閉めて台本を一生懸命読んでいました。すると、人の気配がしました。扉の開いた音はしませんでした。確かに下読みをしているわたしの横をだれかが通る気配を感じ、男性の靴を見ました。あまりにハッキリした感覚だったので誰かが用事があったのだと思いました。

それからどれくらい時間がたったのか・・・20分位かもしれません。ふと顔を上げスタジオを見まわすと、・・・スタジオのは私以外だれもいませんでした。あれっ？と思い、見まわすと、それまで気づかなかったのですが。スタジオの隅に一つ扉がついています。「ああ、あの扉からでたのね」と理解し、その扉がどこにつながっているのか確かめるためドアを開けに行きました。ドアの先は・・・コンクリートの壁で埋まっていた。

終わります。放送局はほんとうにいろんな話があります。私の友人はこの100倍怖い思いをしました。それでは¹⁵⁾。

この事例において、投稿者は放送局に勤めているわけだが、テレビ局、或いはラジオ局という大多数の人々にとっては馴染みのない場所で働き、そこで遭遇した怪異譚が投稿されている。他にも「職場」の話では、第205スレの561レスから565レスに掛けて他のスレッドからの「転載」として投稿された次の事例がある。

全文を載せると長くなるため、内容を要約し全文は資料1として掲載する。内容は以下の通りになっている。

投稿者は家の改修工事を行う作業員であり、築100年以上になる古い家の工事を行った。着工前に図面を確認した際、不自然な空間が空いていたのを発見し、部屋を広げるためにその空間に繋がる壁を壊すと、中は般若の面が壁に掛けられた無数のお札が壁中に貼られている部屋になっており、箱が一つ置かれていた。職人たちが気味悪がって工事が止まってしまう、家の持ち主である施主に連絡して訊ねても、その部屋の内容は知らないとの事で投稿

資料 1

俺も鎌倉で改修工事した事あるんでカキコ。>>377 とは別人なんであしからず。

俺が携わったのは、築 100 年以上で何世代にもわたって改修工事をしてきたもの。古く増改築を繰り返しているの、図面も残っていないし、形は不自然。まずは図面を起こすところから始める。図面にしてはじめて気が付いた、家の中心部に不自然なデッドスペース。家の人も把握していない。よく、階段の下に何もない空間などがあるケースはあるが、中心部の、なにも絡みがないスペースが、収納としても使われていないのは不自然だった。施主との相談の上、その空間も利用して部屋を広げる話となった。途中で改修した再に取り込んだ上水管も鉄管であり、腐食が酷いと思われたために床下にもぐって配管経路をチェックした。床下で図面と見比べ、俺は混乱した。在来工法の風呂に基礎が不自然な位置にある。丁度部屋の中心地に。俺は首をかしげて、確認のために近づいていった。目の前に来たときに基礎の上部がないことに気が付いた。風呂の場合上部に空間は開いていない。床板と基礎の間には 100 mm 位のスキマが開いていた。増改築を繰り返していると、前の建物の名残が床下や壁の中に残るため、俺は気にせず、その日の現地調査を終わらせた。

数日後、契約に至り、さらに日時が開いて着工日になった。解体工事がはじまり、壁や床が撤去されていく。やがて例の空間の解体に手をつける。まず壁を壊しにかかった。壁にハンマーを当て、モルタルを壊し、木部を蹴り壊す。職人たちは「アタァッ！」と、北斗の拳ごっこをしながら壊す。いつもの風景だった。

木部が壊れ、内部が見えた時、空気が凍った。誰もが口を開かなくなり、何も指示はなかったが、いっせいに工具を置き休憩にはいつてしまった。みんな重苦しい顔をして、うつむいたまま出て行く。丁度その時に別の場所を担当していた俺は、3時の休憩には早い為、おかしいと思い、例の空間を覗き込んでみた。投光機で中を照らすと、正面の壁に般若の面があり、壁は一面御札で埋め尽くされていた。施主のいたずらじゃないかと疑いたくなるほどに、演出されたような部屋だった。般若の面の下、床の上には箱が一つ置いてあった。演出ではできない、長い年月で溜まった埃が、古くからそこに安置されていたものと想像させた。

俺は手に触れることなく外の職人たちに話を聞きにいった。職人たちの話では、壊したら出てきた。気味が悪くこれ以上はしたくない、との話だった。それ以上はなにもわからない。当然と言えば当然だが。施工管理（現場監督。スケジュール管理など）をしていた俺としては、竣工日が延びると経費が増えてしまう為に困り果て、施主に携帯で連絡した。施主は工事中近くに住む親戚のうち身

を寄せていた。

施主自身も部屋の存在すら知らなかった為に、非常に驚いていた。本家のおじいさんに電話して聞いていたが、依然としてなにも判明しなかった。職人が手をつけないので、俺が一人で、そこを解体することになった。壁を壊し中には入れるようにして、手を合わせてから中にはいった。まずは箱を取り出し、外に出る。箱は埃をぬぐうと、御札で嚴重に封印しており、黒い漆塗りの重厚な物だった。施主に中身を確認してもらおう。「埋蔵金だったりね」などと冗談を言うのだが、明らかにまがまがしいような箱であり、誰も笑っていなかった。

箱を開けると、中には雛人形のような烏帽子をかぶった人形が一体と、紙で巻かれた髪の毛の束。髪の毛の主はまともな死に方をしていないだろう事は想像に安い。その頃から俺はものすごい後悔をしていた。なんでこんな仕事をうけてしまったのだろうか？ 般若の面を慎重にはずし、残りの壁を撤去。床の解体に取り掛かる。床をバールではずして、床下を覗き込む。床下にはいった時に見た、風呂の基礎のようなものの正体は井戸だった。

古井戸がはっきりと穴を開けている。井戸はかかれていて、水はなかった。リングに出てくるような人が二人はいて作業できるような大きなものではなく、人が一人はいて、しゃがむとほとんど動けなくなるような大きさだった。施主に状況を説明すると、井戸中を調査して欲しいとの事だった。俺は色々と理由を付け、断り続けた。俺も施主もおそらく共通した懸念があった。白骨死体でもでてくるのではないか？ 施主は供養しないと気味が悪いから、これを機会に供養したい。冗談じゃない。俺はリフォーム業者であり、死体は守備範囲外だ。やるやらないの押し問答の末、竣工日の延期と、それにかかわる経費の負担、さらに200万円上乘せして払うと施主が言う。その話を直接所長にされ、社命で俺が井戸の中にはいり、30 cm ほど掘る事になった。結論からいうと、何も出てこなかった。井戸の底は土の堆積はほとんどなく、やわらかい土を撤去すると、大きな石がごろごろしている感じだった。死体の上から石を投げ入れた可能性など、色々と考えて、石の撤去はしたくなかった。全ての石を撤去するのは無理です。と、施主には納得してもらった。

その後、工事は何も問題が起きずに、竣工日を迎え、いやな思いはしたが、おいしい案件だったとして、笑い話でおわってしまった。一年位が過ぎ、その現場の付近を車で通る機会があった。900万もかけたリフォーム後のその家は、完全に解体撤去され更地になり塀と、そこにある表札だけが残されていた。

たいしてオチもない、怖くない話で長文すまん

者は一人でその部屋を解体する事になった。置いてあった箱の中には人形と髪の毛の束が入っており、更に床を剥がすと洩れた古井戸が下にあった。施主から費用を追加で払うから井戸の中を確認して欲しいと言われ下に降りると、井戸の底には大きな石が多数あるのみでそれ以上は特に何も無かった。結局その後は何も起こらず工事は無事に終わったが、一年程後にそこを通りがかった時に見ると、多額の費用を掛けてリフォームした家は解体され更地になっていた¹⁶⁾。

以上の様な話である。

こちらの事例では、体験者は解体工事の作業員として臨んだ現場で不気味な体験をしたという内容である。家屋の解体現場という一般人には遭遇する機会の少ないシチュエーションとなっている。同種の事例としては「夜間警備員が体験した閉店後のデパート」や「病院での夜勤」「飲食店のバックヤード」などのケースが見られる。これらの事例の舞台は、多くの人にとっては行く機会のない場所であり、聞き手の大多数にとって身近とは言えないロケーションとなっている。しかし、この「一般人には馴染みのない場所」を舞台とする点は、ネットロアの一つの特徴であるとも言えよう。伊藤は、ネットロアに登場する場所について、「南極での調査捕鯨員が遭遇した話」として語られる「南極のニンゲン」というネットロアを題材として、19世紀頃の船乗り達が語る怪物との遭遇譚などの海洋奇談と重ね合わせ、ネット上の「秘境」という感覚について分析をしている。伊藤によれば、かつての海洋奇談は遠洋を航海する船乗り達の間で語られたものが次第に一般の人々に知られていったという図式は、ネットロアにおいて「一般人には内情を知り得ない業界」の話が「業界関係者やその知人による書き込み」として出回る構図に当てはまると述べた〔伊藤 2016 : 175〕。実際に先述の放送局の事例は放送局という、日頃視聴するテレビやラジオの制作現場として誰もが知識の上では知りつつも、その内部を詳しくは知らないという「特殊な業界」の話であり、更には文中で「業界の中では知られている話」が他にもある事を仄めかしている。また後者の事例は現場作業員という様々な家の解体に立ち会う職業であり、多くの方は滅多に経験しないであろう出来事を職業として何度も経験す

る立場である。こうした個々の業界に固有の特殊な経験に関わって、その業界の外には広まる事のない奇妙な話が伝わっているのかもしれないという感覚が、これらの話から見えてくる。大月隆寛は『消えるヒッチハイカー』の解説で、「都市」とは「自分の身の丈を超えてゆかざるを得ない仕掛けが、自身のあずかり知らない場所のそここで無数に仕掛けられてゆく状態」と述べている [大月 1988: 287]。放送局や解体現場といった場所は、テレビやラジオが放送されているからには、もしくは家が建てられているからには、この世の中のどこかには確実に存在する場所である。しかし多くの人にとってそういった場所は、実際には内部でどのような事が行われているのかは分からない「あずかり知らない場所」である。ネット上の書き込みは利用者に、そういった「あずかり知らない場所」の内部の人物と接触できるかもしれないと感じさせるのだろう。

3 「転載」によって知る事のできる話

また、事例群2ではこれらの「職場」の話は出所を「転載」とする傾向が見られる事は先に示した通りである。先程挙げた例の内、後者の話も同時期の他のスレッドからコピーアンドペーストされたものであった。事例群2で見られた他の「職場」且つ「転載」の話も、多くはテレビや本よりも他のウェブサイトや2ちゃんねるの別のスレッドからのコピーアンドペーストであった。これは、特定の職業の人物が業界では知られているが一般には知られていない事を書き込むという状況が、インターネットの利用者の拡大により事例群1の時期である2000年頃から起こりやすくなった、或いは起こりやすくなったと掲示板の利用者に思われる様になった事が理由ではないかと考えられる。インターネットが無ければ、放送局での出来事や家の解体現場での出来事という物は、関係者が知人に語らなければ知る事はできない。しかし様々な背景を持つ人物が入り乱れるネット上のコミュニティであれば、そうした特殊な業界に身を置く人物とも交流する機会があり、そして業界の外では知られていない事が聞けるかもしれない、という感覚はインターネットという環境がもたらすものと言えるだろう。

そして、この「外部の人物には本来知り得ない」というのは、ある意味では「自宅」という場所にも当てはまるとも言える。自分の家という場所は誰にとっても身近である一方で、他人の家の中での出来事は、基本的には外部の人間には知り得ない事であり、話すとしても親しい人物に話す程度であろう。しかし、ネット上ではそういったごく個人的な話も「どこかの誰か」が経験した話として投稿され得る。話を読む者には、スレッドの住人という「どこかの誰か」の中には本当にそんな不思議な経験をした者がいるかもしれないと感じさせ、或いは更に、自分も「自宅」という身近な場所でそんな体験をするかもしれない事として恐怖を感じさせるのだと考えられる。

以上の考察を踏まえ、話に登場する場所としての「自宅」や「職場」という舞台設定は、確実に世の中に存在し、それでいて外部からは容易にはその内部をうかがう事のできないという性質を持っている。そしてそういった場所での出来事を内部に属する人物による書き込みとして語る事を実現するのが、様々な人間が利用し情報を発信するインターネットという言説空間であると言える。

まとめ

本論文では、インターネット上で語られる怪談を有名な話や特徴的な話に拘わらず集計し、掲示板という場において投稿される話の傾向の把握を行った。当初「洒落怖あるある」に当てはまる有名な話の出現により、似た要素を持つ話が増加する事を想定したが、結果として、掲示板に投稿される話の大多数は、しばしばネット上の怪談の特徴として取り沙汰され有名な話にも当てはまる様な「山」や「田舎」を舞台にする話よりも、「家」や「職場」という体験者にとって身近で生活圏に近い場所を舞台とする話が多い事が数量的に把握された。そしてそういった話には、放送局の怪談や家の解体現場での不気味な体験など、いわゆる「業界の裏話」の体裁をとるものが複数見だされた。伊藤は、人間がインターネットを介して得られる情報は決して無限ではないが、一方でユーザーはネットサーフィンによって無限の情報を得ら

れるのではないかというイメージを抱くと指摘した [伊藤 2016 : 183] が、本論文で分析した、特定の業界を舞台とする話には、伊藤が述べている、無限の情報が存在する場としての「インターネット」イメージが、「普通であれば関係者以外には伝わらない話がネット上には書かれている」という形で見いだせる。その一方で、そこで展開される話は、全体像として一定の傾向を形成しており、洒落怖スレという場の中で共有された一つ世界観が有る事が分かる。

いずれにせよ、特徴的な話のみではなくネットロアが語られる場そのものを把握する事で、ネットロアの性質をより実証的に捉える事が可能である。ネット上の話の中には注目度の高い話もあれば、あまり注目されずとも大多数を占める話も存在している。そういった話も掲示板というコミュニケーションの場を構成する話の一部である以上は、見逃す事はできない。ネット上で流通する話であるネットロアは、それ単体ではなく、蓄積される多数の話とそれによって成立する場を対象とする事で、ネットロアの持つ広がりをつかめる事ができるだろう。

注

- 1) ウェブサイトそのものやそこに書かれた文章、掲載された画像などを保存して後から確認できるようにしたデータの事を指す。
- 2) 「2ちゃんねる」は現在では「5ちゃんねる」へと名称を変更しているが、本論文では「2ちゃんねる」の名称が使用されていた時期を対象として論じるため、「2ちゃんねる」の名称を用いる。
- 3) スレッドの名称は、「洒落にならないくらい怖い話を集めてみない?」「死ぬほど洒落にならない怖い話を集めてみない?」「死ぬ程洒落にならない話を集めてみない?」など、新しいスレに移るたびに若干の名称のずれがあるため、ここでは第1スレの名称である「洒落にならないくらい怖い話を集めてみない?」の名称を使用する。
- 4) 2ちゃんねるで一つのスレッドの書き込み数上限は1000に設定されたのは2001年4月からである。ただし、書き込み上限数が1000になる以前のスレッドであり且つ書き込み数が1000を超えたスレッドは今回集計したスレッドの中には無い。
- 5) 第1スレ (<https://piza.5ch.net/test/read.cgi/occult/965152644/>)
スレッド期間 2000/08/02 (水) 02 : 57~2000/10/07 (土) 21 : 42

総レス数 812、投稿話数 145

- 6) 第 364 スレ (<https://mao.5ch.net/test/read.cgi/occult/1631828149/>)
スレッド期間 2021/09/17 (金) 06 : 35～
- 7) スレッドに書き込まれた文章を引用するに当たり、紙幅の都合により改行や段落は修正した。
ただし文章の内容については誤字脱字なども含めそのまま掲載している。
- 8) 前掲注 5 参照。
- 9) 「住民」と表記される場合もある。
- 10) 第 205 スレ (<https://anchorage.5ch.net/test/read.cgi/occult/1231842164/>)
スレッド期間 2009/01/13 (火) 19 : 22 : 442009/02/01 (日) 17 : 26 : 47
総レス数 1000、投稿話数 108
- 11) 第 1 スレについては前掲注 4 参照。
第 2 スレ (<https://piza.5ch.net/test/read.cgi?bbs=occult&key=969033875>)
スレッド期間 2000/09/16 (土) 01 : 04～2001/01/30 (火) 08 : 36
総レス数 902、投稿話数 125
第 3 スレ (<https://piza.5ch.net/test/read.cgi?bbs=occult&key=980780397&pl=50>)
スレッド期間 2001/01/29 (月) 23 : 59～2001/03/10 (土) 23 : 01
総レス数 906、投稿話数 116
第 4 スレ (<https://piza.5ch.net/test/read.cgi?bbs=occult&key=983455806&pl=100>)
スレッド期間 2001/03/01 (木) 23 : 10～2001/06/08 (金) 08 : 30
総レス数 933、投稿話数 123
第 5 スレ (<http://piza.5ch.net/test/read.cgi/occult/989409611/>)
スレッド期間 2001/05/09 (水) 21 : 00～2001/06/20 (水) 19 : 23
総レス数 622、投稿話数 81
第 6 スレ (<https://curry.5ch.net/test/read.cgi/occult/993836343/>)
スレッド期間 2001/06/30 (土) 02 : 39～2001/07/31 (火) 21 : 44
総レス数 1000、投稿話数 100
第 7 スレ (<https://piza2.5ch.net/test/read.cgi/occult/996631052/>)
スレッド期間 2001/08/01 (水) 10 : 57～2001/09/0505 : 01
総レス数 1000、投稿話数 83
第 8 スレ (<https://piza2.5ch.net/test/read.cgi/occult/999510095/>)
スレッド期間 2001/09/0318 : 41～2001/11/2223 : 23
総レス数 982、投稿話数 114
第 9 スレ (<https://curry.5ch.net/test/read.cgi/occult/1006021763/>)
スレッド期間 2001/11/1803 : 29～2002/02/0205 : 03

総レス数 970、投稿話数 120

第 10 スレ (<https://curry.5ch.net/test/read.cgi/occult/1012201120/>)

スレッド期間 2002/01/28 15:58～2002/02/22 06:29

総レス数 1000、投稿話数 98

- 12) 第 201 スレ (<https://anchorage.5ch.net/test/read.cgi/occult/1226484468/>)

スレッド期間 2008/11/12 (水) 19:07～2008/11/27 (木) 01:40

総レス数 1000、投稿話数 51

第 202 スレ (<https://anchorage.5ch.net/test/read.cgi/occult/>)

スレッド期間 2008/11/27 (木) 01:05:59～2008/12/07 (日) 04:01:14

総レス数 1000、投稿話数 52

第 203 スレ (<https://anchorage.5ch.net/test/read.cgi/occult/1228576350/>)

スレッド期間 2008/12/07 (日) 00:12:30～2008/12/20 (土) 06:29:13

総レス数 1000、投稿話数 202

第 204 スレ (<https://anchorage.5ch.net/test/read.cgi/occult/1229722407/>)

スレッド期間 2008/12/20 (土) 06:33:27～2009/01/16 (金) 07:58:41

総レス数 1000、投稿話数 82

第 205 スレについては前掲注 10 参照。

第 206 スレ (<https://anchorage.5ch.net/test/read.cgi/occult/1233413292/>)

スレッド期間 2009/01/31 (土) 23:48:12～2009/02/12 (木) 10:27:13

総レス数 1000、投稿話数 81

第 207 スレ (<https://anchorage.5ch.net/test/read.cgi/occult/1234353396/>)

スレッド期間 2009/02/11 (水) 20:56:36～2009/02/27 (金) 12:03:31

総レス数 1000、投稿話数 86

第 208 スレ (<https://anchorage.5ch.net/test/read.cgi/occult/1234576894/>)

スレッド期間 2009/02/14 (土) 11:01:34～2009/03/18 (水) 23:31:23

総レス数 1000、投稿話数 78

第 209 スレ (<https://anchorage.5ch.net/test/read.cgi/occult/1237401411/>)

スレッド期間 2009/03/19 (木) 03:36:51～2009/04/07 (火) 00:41:15

総レス数 1000、投稿話数 95

第 210 スレ (<https://anchorage.5ch.net/test/read.cgi/occult/1238859854/>)

スレッド期間 2009/04/05 (日) 00:44:14～2009/04/26 (日) 09:46:53

総レス数 1000、投稿話数 99

- 13) 参考として、洒落怖スレの話として有名な話とその出現時期の例を挙げ整理しておくと、「くねくね」が 2003 年の第 31 スレ、「コトリバコ」が 2005 年の第 99 スレ、「ヤマノケ」が 2007

年の第 157 スレ、「八尺様」が 2008 年の第 196 スレで、いずれも山奥や田舎が舞台となっている。

- 14) 夜にタクシーの運転手が客を拾い、目的地に着くがいつのまにか客は消えており、その客が幽霊であったと判明する怪談。
- 15) 前掲注 11 参照。
- 16) 前掲注 10 参照。

参照文献

伊藤龍平

2016『ネットロア ウェブ時代の「ハナシ」の伝承』青弓社。

大月隆寛

1988「解説「都市」とフォークロア」『消えるヒッチハイカー 都市の想像力のアメリカ』、ブルンヴァン、ジャン・ハロルド（著）、大月隆寛、重信幸彦、菅谷裕子（訳）、pp. 279-293 新宿書房。

大庭ちなつ・和田多加・川村紗也和他

2004「学生論考 変貌する怪異現象—その民俗学的考察」『高知女子大学文化論叢』（6）：39-62。

倉石忠彦

2018『都市化のなかの民俗学』岩田書院。

近藤雅樹・高津美保子・常光徹・三原幸久・渡辺節子

1995『魔女の伝言板』白水社。

鈴木晃志郎・于燕楠

2020「怪異の類型と分布の時代変化に関する定量的分析の試み」『E-journal GEO』（15）：55-73。

常光徹

1993『学校の怪談 口承文芸の展開と諸相』ミネルヴァ書房。

永島大輝

2019「「異世界はエレベーターとともに。」YouTuber の都市伝説」『世間話研究』（27）：67-83。

ばるほら

2005『教科書には載らないニッポンのインターネットの歴史教科書』翔泳社。

廣田龍平

2018「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〉」『口承文芸研究』（41）：104-116。

2021「2ちゃんねるのオカルト板「死ぬ程洒落にならない怖い話を集めてみない？」略史」『怪と幽』（7）：50-53。

古山美佳

2017「ネット社会における実況系ネットロアの伝播と活用—「口裂け女」と「きさらぎ駅」の比

較から一』『国学院大学大学院紀要』(49) : 53-78。

宮田登

2001『都市空間の怪異』角川学芸出版。

5ちゃんねるオカルト板洒落怖スレ (いずれも最終閲覧日 2021 年 10 月 15 日)

第 1 スレ

<https://piza.5ch.net/test/read.cgi/occult/965152644/>

第 2 スレ

<https://piza.5ch.net/test/read.cgi?bbs=occult&key=969033875>

第 3 スレ

<https://piza.5ch.net/test/read.cgi?bbs=occult&key=980780397&pls=50>

第 4 スレ

<https://piza.5ch.net/test/read.cgi?bbs=occult&key=983455806&pls=100>

第 5 スレ

<http://piza.5ch.net/test/read.cgi/occult/989409611/>

第 6 スレ

<https://curry.5ch.net/test/read.cgi/occult/993836343/>

第 7 スレ

<https://piza2.5ch.net/test/read.cgi/occult/996631052/>

第 8 スレ

<https://piza2.5ch.net/test/read.cgi/occult/999510095/>

第 9 スレ

<https://curry.5ch.net/test/read.cgi/occult/1006021763/>

第 10 スレ

<https://curry.5ch.net/test/read.cgi/occult/1012201120/>

第 201 スレ

<https://anchorage.5ch.net/test/read.cgi/occult/1226484468/>

第 202 スレ

<https://anchorage.5ch.net/test/read.cgi/occult/1227715559/>

第 203 スレ

<https://anchorage.5ch.net/test/read.cgi/occult/1228576350/>

第 204 スレ

<https://anchorage.5ch.net/test/read.cgi/occult/1229722407/>

第 205 スレ

<https://anchorage.5ch.net/test/read.cgi/occult/1231842164/>

第 206 スレ

<https://anchorage.5ch.net/test/read.cgi/occult/1233413292/>

第 207 スレ

<https://anchorage.5ch.net/test/read.cgi/occult/1234353396/>

第 208 スレ

<https://anchorage.5ch.net/test/read.cgi/occult/1234576894/>

第 209 スレ

<https://anchorage.5ch.net/test/read.cgi/occult/1237401411/>

第 210 スレ

<https://anchorage.5ch.net/test/read.cgi/occult/1238859854/>