

## インターネットにおける“語り”の技法

樋口 紘平

(佐々木高弘ゼミ)

### (I) はじめに

近頃、昔話や伝説を聞く機会が減った気がする。私が成人したということもあるのだろうが、地方色のある物語というのを随分と聞かなくなった。

周囲に眼を向ければ、確かに読み聞かせは残っているが、それは絵本であったりとどこか画一的なものになっている。なによりも現代では様々なメディアが溢れ返り、口頭でのみ語られる物語よりも、視覚映像などを使うものの方が印象に残りやすい。

そもそも、昔話や伝説などは口承文芸と呼ばれ、文字によらず、口頭のみで伝えられた。文字を持たない民族によって伝わった物語、あるいは、宗教的・呪術的な理由により、文字や書物等として伝えられなかった物語などを指すものであり、口頭で伝えられるため、物語は固定されることがなく、途中で新しいエピソードが挿入されたり、話の筋が変わったりすることもままあった。また、その物語の伝承者が絶えると同時に、物語そのものも辿ることができなくなってしまうため、現在ではメディアの氾濫以外にも、こういった要因で少なからず消えていったものも多い。

だが、それでも口承文芸は現在でも伝わっている。それらは昔からのものではなく、新たな都市伝説などの形を取り、今もなお語り継がれている。そして、その新たな形として、インターネットやウェブといった場所に活躍の舞台を移し、更なる形をとろうとしている。

本稿では、インターネットにおける『語り』の技法について論じる。通常、伝説などの『語り』は口頭での会話を中心としたコミュニケーション手段であるが、本稿においては、メールやウェブサイトを中心とした文字媒体による手段も『語り』の範疇に含み、その技法や手段について特に都市伝説などを通じて、論じていくものとする。

### (1) 『語り』とは

ある所にな、ええと、阿部の保名いうのが、その葛の葉と夫婦、仲良う暮いとったんですわ。そしたら、そのある日、葛の葉が家出してしまって、ほんでなんぼしたって帰りゃせんし、保名がまあちょっと町のほうに用事に出て、帰りがけに、その、ちと山のあるやな所通りよたら、大きな狐が出てきてな、後んなり先んなりして、うろろうろろろしとるで、

「ええい、わりゃ、うら欺さあ思うてうろろろしとうなあ。お前みたあなモノにうらあ欺されえか」いうつもりで、

「そいよりゃ、狐はよう化けるいう話を聞いてうけえ、いい女房になっとなって出えやい」いうて言うた。ほしたら狐が谷の方にとんで来て、谷のそのみとりをとって世話やって頭ん乗せて、足いこうにしぐってきたあなりをしだいた。

「そげななりをしたって、うらあそげんはがいなもんに欺されらあせんわい」いうつもりで、帰って寝とったところが、夜遅んなってから、トントントントン叩く者がおる。誰かな思うて出てみたら、その、今の、葛の葉が帰ってきて、

「ただいま帰りました」

「ううん、お前どこへ来とっただ。長いこと家出とってからにい」いうつもりで、

「案じるもんは子供がないので、あちこちの神さん回って、子供を授けてもらあ思うて信心して回とった」と、言うて、

「はあそげだただかあな、ほんなら、まあ早あ上がれやれ」いうつもりで。まあそれで夫婦円満になって仲良う暮して子供もできるしして、おったところが、またその、前の葛

の葉が帰ってきて、ほでしたら同じ女房が二人になってしまった。それでえ保名が困ってしまって、前には法印いうて、昔は拝み手がおりのよったげな、それまあ頼んできて、その前に鏡が大きなを立てて、女二人並べて、じゃんじゃんじゃんじゃん錫杖振って法螺あ吹いたりして、あれあのもの祈念するですだけえな、それして、すれば、化けが現れるという。そいしとったら、前の狐の化けの方がかなわんようになって、正体を現わいて、まあ裏の、裏へとび出いて、指を切って血い出いて、「恋しく場尋ねてござれ、信太が森の狐なり」いうて書き置きをしてきい山へとんで逃げてしまあったって。そいからその子どもが、「お母さん」言うて、「お母さんは、ここにおるじゃないか」

「このお母さんとは違う。あのお母さんは乳の出るお母さんではなけらなけん」言う。なんぼしても泣きやまんので、から仕方ないから子を負うてその、信太が森に生きて、あのみあ、

「狐がおらんか」言うて呼び出したたら、そしたたら大きな狐が飛んで出てきて、

「その姿では子どもが恐れていけんけ、もう一ぺん元のお母さんになって出てごせ」言うたら、また、いい女房さんになって出てきて、へえで乳も飲ませたりして、まあ、そえから「ま、いつまでおったっていけんだけえ、変えらんけんけえ」

「そうしたって、このお母さんでなけんけん。おっぱい飲まなけん」言うて子どもが離れんので、ほかあほんなら仕方ないえ、また元の狐になって、正体現して、

「やあこりゃかなわん、恐とい恐とい」言うて負われてもどって、そいでまあ元の夫婦そろうて、その子どもを大きにしたという。まあ、ちょっと、とり混ぜた話。

(立命館大学説話文学研究会編『鳥取・日野地方昔話集』)

『語り』とは口承文芸に分類されるものであり、重要な要素である。口承文芸とは無文字時代から存在し、一般に、昔話・伝説・世間話・新作作成・

新文句(新句法)・諺・謎・唱え言・童言葉・民謡・語り物などに分類されている。

昔話には「むかしむかし」などの発端句を含むものが多く、また「どっとはらい」などに代表される決まり文句である結句がある。また、固有名詞を示さず、描写も最小限度にとどめ、話の信憑性に関する責任を回避した形で語られるのも特徴である。時代や場所をはっきり示さず、登場人物の名前も「爺」「婆」や、出生・身体の特徴をもとにした普通名詞的な要素が多い。

事例を見ても、具体的な場所は明かさず「山のあるやな所」「町のほうに」といったように語られることはない。なお、「阿部の保名」「葛の葉」「信太が森」といった固有名詞が登場するが、これは人形浄瑠璃「蘆屋道満大内鑑」、通称「葛の葉」としても知られている内容と一致し、そのため舞台は摂津国東生郡の安倍野(現在の大阪市阿倍野区)周辺ではないかと推測されるが、確証性はない。これは信憑性を感じさせないという、昔話の特徴に合致している。

浦庄村国実と大万との間、曾我氏神社から上車を経て大山寺にいたる大山街道。この道を魔の道と言い、首切れ馬が出ていた。国見から重松に行くかどのところに「オカヨ」さんが住んでいた。この辻を「オカヨ」の辻という。ある時、オカヨさんが糸を引いてはた織をしていたら、「やかましくて邪魔になる。やめなければ首切り馬が出る。」と隣の辻衛門が注意した。首切り馬というのは武士で、若い娘オカヨさんに恋の機会を狙っていた辻衛門であったと言う。

(佐々木高弘『伝説のドキュメント — 徳島県名西群石井町の「首切れ馬」伝説より』)

一方で伝説は、同じ昔の話であっても一定の土地の地名や年代など、その所在や時代背景が的確に示され、登場人物も歴史上の有名な人物やその土地の何という人物など、好んで詳細に示そうとし、定義において昔話との大きな相違点とされる。これらの事から、伝説には伝記風の態度と要素があるが昔話はフィクションとして語られている。しかし一部の土地では「炭焼長者」や「子育て幽

霊」などといった昔話が伝説化し、定着している例も挙げられることもある。

これらの特徴としては、昔話は語られる場所や人物、時代が不特定であり、事実ではなく、定型であるが、一方、伝説は場所などの固有の部分特定であり、その地方では事実と信じられていることが多い。その土地の人間にとっては、伝説は事実に他ならないが、同様に他所の人間からすれば、それは荒唐無稽なものにしか見えない。それは生活基盤を同様にするコミュニティーでのみ、有効に働く機能であり、この場合は、地方という土地を同様にするからこそ、それは土地の人間に語られるのである。

## (2) 都市伝説と流言飛言・うわさ

気味の悪いことが、あるキャリアウーマンに起こった。ある日の午後、彼女が帰宅するとジャーマンシェパードが発作を起こしていた。そこで彼女は急いで犬を獣医に連れて行き、デートの準備をするべく家へかけもどった。彼女が家の戸口に戻ると、電話が鳴った。獣医からで、人間の指が二本犬ののどにつまっていたという知らせであった。警察が到着し、血痕をたどって彼女の寝室のクロゼットに行くと、若い泥棒が——なくなった親指と人さし指のつけ根を押さえて、うめきながら——うずくまっていた。

(ブルンヴァン・J・H『ドーベルマンに何があったの? —アメリカの「新しい」都市伝説』)

都市伝説という言葉がある。元はブルンヴァンが用いたのが最初と言われており、ブルンヴァンによれば都市伝説は民間説話の下位分類である伝説に属すと言われている。「伝説」の定義に付いては先ほども述べたが、「伝説」とは端的に言えば「口承の歴史 (folk history)」あるいは「擬似的な歴史」であるとされる。

都市伝説は、若者や都市生活者、高等教育を受けた人など、民間の「普通の人々」によって語られる。テレビ、ラジオなどのマスメディア、インターネットを通して広がることもあり、これらの伝達手法は従来の伝説に認められない特徴である。「都市 (urban)」という形容は、近現代になっ

て生じたという意味で使用されており、伝統的文化に由来する伝説や、ある社会に永く伝承されてきた伝説ではないことを意味する。このため、物語の舞台設定が「都市」であるとは限らない。そのため「都市伝説 (urban legend)」と呼ばずに「現代伝説」(modern legend) と呼ぶ人もいる。「都市で信じられる話 (urban belief tales)」や、まれに urban narrative と呼ぶ場合もある。

また、都市伝説は FOF (Friend of Friend) 「友達の友達」が数多く登場し、それらは伝説中の登場人物として語られる。また、地名なども話し手や聞き手に取って身近なものが選ばれる傾向にある。あるいは新聞などの誰しものが日常で触れるメディア媒体で見かけた話として語られ、これらはどれも事実に即したのものとしていきいきと語られている。

これらはブルンヴァンが言うところの「もしかしたら本当に起こったのかもしれない、奇怪で、おっかない、危険を含んだ、やっかいなできごとについて知りたい、理解したいというわたしたちの欲求を満たすもの」としての機能を果たすために必要な部分である。奇怪な事件が身近に起きることで、真実味が増し、恐怖をより一層近く感じることとなる。その一方で、それらはスキャンダラスな内容であるために、人の興味を強く刺激し、我々の心を掴んで話さない。だが、最も特徴的といえるのは、語り手にとって彼らの口から語られる伝説が真実そのものに間違いがないと確信していることであろう。

## (II) インターネットにおける『語り』

### (1) ウェブサイトにおける『語り』

212 名前:あなたのうしろに名無しさんが・・・ 投稿日:2001/07/07 (土) 01:28

わたしの弟から聞いた本当の話です。

弟の友達の A 君の実体験だそうです。

A 君が、子供の頃 A 君のお兄さんとお母さんの田舎へ遊びに行きました。

外は、晴れていて田んぼが緑に生い茂っている頃でした。

せつかくの良い天気なのに、なぜか2人は外で遊ぶ気がなくて、家の中で遊んでいました。

ふと、お兄さんが立ち上がり窓のところへ行きました。

A君も続いて、窓へ進みました。

お兄さんの視線の方向を追いかけてみると、人が見えました。

真っ白な服を着た人、(男なのか女なのか、その窓からの距離ではよく分からなかったそうです)が1人立っています。

(あんな所で何をしているのかな)と思い、続けて見るとその白い服の人は、くねくねと動き始めました。

(踊りかな?) そう思ったのもつかの間、その白い人は不自然な方向に体を曲げるのです。

とても、人間とは思えない関節の曲げ方をするそうです。

くねくねくねくねと。

A君は、気味が悪くなり、お兄さんに話しかけました。

「ねえ。あれ、何だろ? お兄ちゃん、見える?」すると、お兄さんも「分からない。」と答えたそうです。

ですが、答えた直後、お兄さんはあの白い人が何なのか、分かったようです。

「お兄ちゃん、分かったの? 教えて?」とA君が、聞いたのですが、お兄さんは「分かった。でも、分からない方がいい。」と、答えてくれませんでした。

あれは、一体なんだったのでしょうか?

今でも、A君は、分からないそうです。

「お兄さんに、もう一度聞けばいいじゃない?」と、私は弟に言ってみました。

これだけでは、私も何だか消化不良ですから。

すると、弟がこう言ったのです。

「A君のお兄さん、今、知的障害になっちゃってるんだよ。」

(2ちゃんねる「洒落にならないくらい怖い話を集めてみない? Part31」)

2ちゃんねるといえば何かとメディアに取り上げられる機会も多いことから、確かな知名度を持つインターネット掲示板である。複数の電子掲示板群から構成されており、その中には事例の様な怪談話を専門に取り扱うものもある。その中でも比較的有名な事例がこの「くねくね」である。様々なパターンがあるが、ほぼ共通しているのは、白または黒い外見をしており、人間では考えられないような格好で名前の由来の通り、くねくねと動く(あるいは踊る)とされていることである。「くねくね」が何であるかを理解すると精神に異常をきたすが、単に視界に入っただけでは害は無いというのが、最も目立った特長かもしれない。インターネット上では01年7月ごろから確認されており、現在では、いくつものパターンを確認することができ、それ専門の研究サイトも数多く存在している。様々なモチーフが絡まりあい、古い妖怪などの伝承が姿を変えたのではないとも言われているが、未だ確証の域はでていないようだ。

だが「くねくね」という単なるありふれた形容詞に過ぎないものが、幾つかの検索を試したところ、関連するサイトが真っ先に来ることを考えれば、ウェブ上においても都市伝説というものが根強く存在しているということがわかる。ある種、学校の怪談などで語られるトイレの花子さんや、人面犬といった現代妖怪とでも言うべき存在に近いが、“精神に異常をきたす”“知的障害”という、旧来の妖怪に比べれば酷く現実的で、判りやすいということから前述した現代妖怪たちよりはるかに洗練されているように思える。これはテキストとして保存されるインターネットであるからこそ、何度も見られ、伝えられるたびに推敲を重ね、より緻密に現実感を増し、まことしやかに伝えられていったのではないだろうか。

## (2) チェーンメールにみる『語り』

> 俺もマジで超怖いから次の人ごめんね

>>>>>>> 私マジで怖いからメール送ります。次の人ゴメン!

>6/9(木)に宮城県仙台市泉区住吉台で橘あゆみという19才の女性が何者かに襲われ暴行をされた後、顔がぐちゃぐちゃになるぐ



誘拐や悲劇、そしてスキャンダルにかかわる傾向を持つことが多い。

### (Ⅲ) 携帯電話における『語り』

#### (1) メールの特性

近年、IT普及に伴い、インターネットは我々にとってより一層身近なものになった。そして現在では、様々な媒介を通してインターネットの恩恵を受けることが可能となった。その際たるものが携帯電話である。総務省が毎年行っている「通信利用動向調査」によれば、2006年5月には携帯電話によるインターネット利用者がパソコン利用者を上回ったことが確認されていることから判るように、携帯電話の普及は目まぐるしいものがある。携帯電話からのインターネット接続やEメールの送受信は1999年にNTTドコモが開始した「iモード」が皮切りであり、それと同時に各社も様々なサービスを開始している。それにもない、今までの携帯電話とは違う利用方法が目立つようになってきた。ここで特に注目したいのは携帯電話によるEメールの送受信である。携帯端末という気軽さも手伝ってか、頻繁にメールでのやり取りが行われるようになった。その為か、携帯の利用料金の内訳をみるとメールに関連するパケット料金の割合が圧倒的に多い。特に、目立って10代から30代までの比較的若い世代はその兆候が顕著である。10代にいたっては、利用料金の3/4はこのパケット料金から用いられている。では、何故携帯電話でメールなのだろうか。これは先ほども言ったとおり、携帯端末であり文字通り携帯が容易であることと、その構造上、操作板が小さく、あまり長文を打つのに適していないため、比較的短い内容で短いスパンでやりとりするという気軽さが、主な要因であると考えられる。

一方で旧来から存在するパソコンでのメールは初期の携帯電話にあった転送容量などの問題がないことや、キーボードでの入力容易さといった操作性に加え、ディスプレイでの閲覧の容易さなどから、比較的長文でのやりとりが主になっている。

ここでメールというものについて、振り返ってみたい。ここでのメールとは即ちEメール、電

子メールに他ならない。即ち、インターネットを通じて文字メッセージの交換するための手段である。本来の意味でのメール、手紙となら変わることはない。つまるところは文章を通じての会話であるが、圧倒的に両者で違うものがある。それは速度である。

物理的な郵送手段を伴う旧来の手紙では往復にかなりの時間が掛かる。それに引き換え電子メールは物理的制限に縛られないため、高速でのやり取りが可能となる。そして、その電子メールの間でも、パソコンと携帯電話では決定的に速度が違う。これは純粋に用途の違いから来るものであるが、傾向としてパソコンでは長文、携帯電話では短文での送受信が多い。その為か比較的、携帯電話では砕けた文体が多くなる。即ち、話し言葉を基にした、それにできるだけ近い形で書かれた文体である口語文の体裁をとっている。一方では書類や辞令として使われることも多いためか、逆にパソコンでのメールは文語文が多い。口語文とは、話し言葉に近いものである。そして、また携帯電話でのメールの応酬は高速性・即応性が重視されるため、まるで会話するかのようなテンポで文章の応酬が行われる。その為、携帯電話では「文章で会話する」という状況が頻繁に発生する。そういった環境のせいも携帯電話での文面は、即応性を求めるもの以外でも、比較的柔らかく、砕けた、会話の様な文章で送られてくることが多い。

ここでⅠ(1)の事例と見比べてみると、この事例は、直接聞き取りを行い、それを元にテープから起こした文であるため、「ええと」や、「あのまあ」などの言葉が多く使われ、生の「会話」そのままの状態となっている。一方、Ⅱ(1)の事例は、淡々と独白する形式を取っており、どちらかといえば「文章」に近い。だが、Ⅱ(2)の事例は口語文というよりは、もはや会話文をそのままテキスト化したような内容である。その為、一部は感情的で、そこに相手がいるかのように文章を展開している。また、事例Ⅱ(2)はテキスト化されているが、以下の特性を持つ。

- ①若者や都市生活者、高等教育を受けた人など、民間の「普通の人々」によって伝えられる。
- ②もしかしたら本当に起こったのかもしれない、

奇怪で、おっかない、危険を含んだ、やっかいなできごとについて知りたい、理解したいというわたしたちの欲求を満たすもの。

③テレビ、ラジオなどのマスメディア、インターネットを通して広がることもある。

①は文中でも取り上げられているように「大学生」という記述がある。また携帯電話を所有し、使用することは現代ではその普及率から言って特に珍しいわけではない。②は「プログラム」や「最新」といった言葉を多用することで、一見しただけでは不可能とは言い切れないし、また知識が無ければ判断は簡単にはつけられない。③はそもそもの媒体がメールである。

以上のことからⅡ(2)の事例は都市伝説として分類される。そして、都市伝説が伝説の下位分類にカテゴライズされることから、事例Ⅱ(2)は『“文章を用いた”語り』になりえる。

## (2) 携帯電話の普及率

携帯電話の普及率は年々上昇している。長期的な時系列が得られる総務省データによると1993年の3.2%から2003年の93.9%へと10年間で一気に0%近くから100%近くへと急増しており、国民に広く普及した点が印象的である。特に96年から97年にかけてが最も普及率が上昇した時期である。99年ごろには全体の64.2%にも達しており、翌年3月には75.4%にまで上昇している。それと同じくしてパソコン所有率や、インターネットの普及率も大きく伸び始めている。そのため、チェーンメールが流行する土台が整い始めたとも言える。また、この時期を境に爆発的にチェーンメールを媒介にした都市伝説が増え始めている。大きな要因としては、当時人気であったテレビ番組「ザ!鉄腕!DASH!!」の企画を騙ったチェーンメールが横行し、それにより模倣するものが出始めたからではないかと推測される。

1999～2000年以前は大きな特徴として、パソコンそのものに関連するものが多かったが、2000年以降は携帯電話も対象にしたものが増え、直接的に携帯電話に関するギミックを含むものまで出始めている。

## (Ⅳ) まとめ

### (1) 「語り手」の問題点

先ほども述べたが、現状では携帯電話の普及率はほぼ100%となっている。特に10代から20代にかけての年代では持っていない者を数えた方が早いであろう。携帯電話は、もはや電話の文字すら省略されて「ケータイ」と呼称される。文字通り、肌身離さず携帯し、暇さえあれば操作し、時間を潰す。最早、電話ではなく、携帯端末、一種のトータル・コミュニケーションツールとでも呼ぶべき存在へと進化している。その一方で、使用する人間はどうだろうか。近年、新聞やテレビを騒がす個人情報流出ではないが、現代ではその気になれば他人へと連絡を取る手段はいくらでもある。それが法的に認められたものか、そうでないかはともかくとして、面と向かってではなく、一方的に情報を送信することも可能となった。都市伝説におけるFOFどころではなく「語り手」そのものが正体不明であり、そのような人物から語られる伝説そのものが、最早奇怪で、おっかない、危険を含んだ、やっかいなできごとに他ならない。その為、やはり若者の間では興味が絶えることは無く、語られ続けるのだろうか。

### (2) 「語り」の今後の展開

確かに正式な意味での「語り」は、今後姿を消していくのかもしれない。巷には語りに代わる刺激的なメディアが溢れ、その情報も常に移り変わりつつある。チェーンメールなど新たに生まれる都市伝説の数々も、その情報の流れの中で劣化し、飽きられ、埋没していく。だが、それでもそういった「語り」そのものが埋没することはないであろう。何故ならば、現存する都市伝説の多くがそうであるように、それらは過去の伝説や昔話などをモチーフに新たな形を取り続ける。あるいは、現状、既に流出している都市伝説がその時々時事や流行にあわせ、たくみに細部を変え、生き残り続けていることも見過ごすことはできない。むしろ、インターネット上にテキストとして保存されていることを考慮すれば、それらは誰の目にも留めることができ、誰もが簡単に知りうるようになったと言える。確かに、世間に溢れ返る都市伝

説の多くを見れば、スキャンダラスで俗物的なものも多く、内容も死や危険にまつわる陰惨なものを中心である。だが、それでも時折、ひどく冗談の利いたものが混ざっているのを見ると、古くからその本質は変わってはいないのではないかと思う。大衆、あるいは民衆に愛され、常に生活の傍にあるという事実は、疑うことなき事実である。それら語られるもの達は語り手と、何らかの形で同じコミュニティによって広められる。例えば、それらは学校であったり、あるいは年代であったりする。むしろ、場所や地域といったコミュニティの概念から、個人の趣味嗜好などの目に見えづらい部分で繋がったコミュニティの概念に移行しつつあるのかもしれない。

かつて狐が人間に化け人間の男との間に子どもをもうけ、集落の街道を首の無い馬が走ったと信じられていた時代から随分と進歩し、人類は遺伝子から寸分たがわぬ自分自身を創り上げ、スペースシャトルに乗り地球からとびたつまでにいたった。だが、それでも、まことしやかに人々は様々な伝説を語り続ける。どれだけ技術が進歩したところで、その進歩の影には常に我々が見知らぬものがあり、それらは『もしかしたら本当に起こったのかもしれない』と、全てを否定できぬ部分がある。そういった部分がある限り、人々は語ることを止めぬだろうし、その語りの中に、はるか昔から語られ続けてきたものが、姿を変え、存在していくのだろう。

#### 【参考文献】

池田香代子・大島広志・高津美保子・常光徹・渡辺節子(1994)『ピアスの白い糸 日本の現代伝説』白水社。

佐々木高弘(1999)「伝説のドキュメント—徳島県名西群石井町の「首切れ馬」伝説より」『京都文化短期大学大学紀要第26号』京都文化短期大学学会。

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。

ブルンヴァン・J・H(1997)『消えるヒッチハイカー—都市の想像力のアメリカ』新宿書房。

ブルンヴァン・J・H(1997)『ドーベルマンに何があったの?—アメリカの「新しい」都市伝説』

新宿書房。

三上俊治(1999)「インターネットと流言」『流言、うわさ、そして情報—うわさの研究集大成』至文堂。

立命館大学説話文学研究会編・発行(1982)『鳥取・日野地方昔話集』。

『インターネット博物館』

<http://internetmuseum.org/> (071012 現在)

『社会実情データ図録』

<http://www2.ttcn.ne.jp/~honkawa/index.html>  
(070112 現在)