

# ネットロアにみる現代の怪異的世界観と 景観イメージ研究

中山 雄斗

(佐々木 高弘ゼミ)

## 目次

- I. はじめに
- II. ネットロア
  - 1. 都市伝説と「ネットロア」
    - (1) 都市化された現代社会の制度や文物を背景とする
    - (2) 「友人の友人」に本当に起こったという<設定>
    - (3) テレビ・ラジオ・新聞などのマス・メディアを通じて広がる
  - 2. 「2ちゃんねる」の語り
- III. 文化景観研究
  - 1. Duncan の景観テキスト論
  - 2. 景観のメッセージ性
- IV. ネットロア、その景観
  - 1. 投稿者たちの怪異的世界観
    - (1) 「着物の少女」
    - (2) 「渦人形」
  - 2. 再生と滅びの風景
    - (1) 再生の“HOME” — 『愛しの座敷わらし』
    - (2) 廃村というテーマ — 『のぞきめ』
  - 3. 「プラスの田舎」と「マイナスの田舎」  
— 小説との比較から
  - 4. 怪異「着物の子供」分析
- V. おわりに — ネットロアの警告

## I. はじめに

「田舎」という言葉は常に「都市」と対照的な概念として扱われてきた。明治以降、加速する近代化の波によって日本の「田舎」は徐々にその姿を「都市」に変えていくことになる。

かつて日本民俗学の父・柳田国男は『遠野物語』において、近代が歩み寄る時代の一方で語られた村落の物語を著し、それが同時代における「目前

の出来事」であることを強調した。

いはんやわが九百年前の先輩『今昔物語』のごときは、その当時にありてすでに今は昔の話なりしに反し、これはこれ目前の出来事なり<sup>(1)</sup>。

彼の言う「目前の出来事」が本当に手つかずの村落の姿であったか定かではない<sup>(2)</sup>が、彼の時代から百年が経過し、さらなる都市システムを迎えた現代においては、柳田が注目した田舎像ももはや「目前の出来事」ではなく、「今は昔の話」となった。現代に生きる我々の「目前の出来事」は様々な技術の発達に伴ってその姿を大きく変えていく都市の風景にある。その中では生活、人間関係、場所などの諸要素もすべて都市システムに準ずる形で一新され、日本にもともと存在していたという「田舎」の姿を感じることはできない。

しかし、人間が在る所に語りの世界は消えることなく、それらもまた都市の中で形を変えて発生する。中でもインターネットの発達は距離の壁を越えた人間同士のコミュニケーションを可能にし、新たな形態の伝承を生んできた。そして興味深いことに、そこで語られる現代の物語には「田舎」をテーマとしたものが多くなってきている現状がある。それはインターネットという空間を通して語る現代の人々が「田舎」というものに対して何らかの感情を抱いている証左である。それらを分析していく事で現代人である我々が無意識に感じている現代社会に対する違和感、そのなかで求められている風景を明らかにすることができるのではないかと。

本稿では前近代的景観を背景としたネット上の伝承「ネットロア」を取り上げ、現代の人々が「田舎」に対して思い描く怪異的世界観を考察し、人文地理学における文化景観研究の視点からネット

ロアの“景観が語る”メッセージについて検討していく。

## Ⅱ．ネットロア

### 1. 都市伝説と「ネットロア」

1960年代にメディア社会学者のマーシャル・マクルーハンが電子技術によって生まれる新しい相互依存世界「グローバル・ビレッジ（地球村）」の出現を予言した<sup>(3)</sup>とあり、現代の我々は巨大な「電子メディア時代」の到来を迎えた。

インターネットの登場によって、我々は誰もが自由に情報を発信することが可能になり、顔すら知らない世界中の人々とも語りあえる新たなコミュニケーションの場を得た。

また、インターネットは情報の即時性に優れ、ユーザーは欲しい時に欲しい情報を手に入れることができるし、さらにその情報を不特定多数へと拡散することもできる。そういった「情報の海」とも呼ぶべき環境においてウェブサイトやブログ、インターネット掲示板、ソーシャル・ネットワーク・サービスは個人が情報を収集し、発信する上で中心的役割を担っているといえる。

情報が氾濫しているインターネット上で拡散されるものの中には、従来口伝えで広まってきたような怪しい噂・民話・伝説の類もまた多く含まれている。それらネットによって媒介される伝承をここではインターネット・フォークロア、「ネットロア<sup>(4)</sup>」と呼びたい。

このネットロアという概念は所々で使用されているものの、いまひとつ学問的に市民権を得てはおらず、先行研究も非常に少ないのが現状である。そのため、ネットロアの明確な定義はあまりなされていない。そこで、本稿では一先ずの定義づけを行ったうえで分析を行いたいと思う。

まず「ネットロア」という語がはじめて使用されたのは、池田香代子『世界がもし100人の村だったら』だとされる。この本では、2000年代にインターネット上で広まったメール文章「世界がもし100人の村だったら」を扱い、もとは環境学者ドネラ・メドウスの小文だったものがインターネットで拡散されるうちにその内容を変えてきたという過程を取り上げ、これをネットロアだとし

ている。

池田はネットロアについて次のように説明する。

インターネットによって個と個を結ぶ毛細血管のような情報チャンネルが、いまやグローバルな規模で張り巡らされている。それをつうじて広まる情報のうち、事実とは一線を画したテキストは、現代のうわさ、いわゆる現代伝説（都市伝説）の一種だろう。これをインターネット・フォークロア（民話）、「ネットロア」と名づけることにする<sup>(5)</sup>。

池田の定義によれば、ネットロアはインターネットを通じて広まる数多くの情報のうち、事実とは一線を画したもので、都市伝説の一種であるという。インターネットという都市的背景を取り込んでいる以上、都市伝説のバリエーションの一つなのは確かであるが、ネットロアの特徴とは果たしてそれだけであろうか。「ネットロア」として扱う前に、一度立ち止まって従来の都市伝説との相違点を考えてみた方が良いと思うのである。

「都市伝説（urban legend）」という言葉は、1980年前後にアメリカの民俗学者ジャン・ハロルド・ブルンヴァンが現代社会の人々（若者、都市生活者、高等教育を受けた人々）が語るフォークロアに対して用いたことにより定着した。ブルンヴァンは都市伝説の特徴として、(1)都市化された現代社会の制度や文物を背景とする事、(2)「友人の友人」に本当に起こったという設定で信じられ話される事、(3)テレビ・ラジオ・新聞などのマス・メディアを通じても広まる事などを挙げている<sup>(6)</sup>。これら都市伝説の特徴と比較してみると、ネットロアはどのような独自性を見せるのだろうか。

#### (1) 都市化された現代社会の制度や文物を背景とする

まず、(1)都市化された現代社会の制度や文物を背景とする事。都市伝説は都市システムの狭間から生まれ出るものである。ブルンヴァンの都市伝説研究における代表的な著作『消えるヒッチハイク』の訳者である大月隆寛は「『都市』とは

身体の大さ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こで無数に仕掛けられてゆく状態<sup>(7)</sup>」であると述べる。我々は与えられ広まっていく都市システムによって生活が便利になり、それが日常化していくが、時にそれらに対して不安や違和感を感じることもあるのだ。

例えば、ファストフード店のハンバーガーにはミミズの肉が使われている、フライドチキンを食べたら実はネズミだった、というような怪しい噂話がある。所謂「ミミズバーガー」、「ケンタッキー・フライド・ラット」と呼ばれる都市伝説であるが、これらは安価で美味しい食事ができるファストフード店という利便性あふれる都市システムの“裏側”に対する不信感から語られたものである。そういった等身大の説明では納得されない不安は解釈されるべく自分たちの身の丈を超えた場所で都市伝説として語られることになる。都市の生む伝説を支えているのは新たなシステムによって揺すり起こされる不安心理を解消したいという欲望なのである。

ネットロアを伝承するインターネットもまた、人々の身体の大さを超えた都市的空間である。我々の身体の延長としても機能するそれは、身を取り巻く位置的な制約を解消し、遠くまで手を伸ばして、自分にとって有益な情報を得ることが出来るが、その匿名性故に疑わしい個所も多々ある。そのため、ここでも「身体の大さを超えてゆかざるを得ない仕掛け」が発揮され、インターネットを主題とした都市伝説も語られている<sup>(8)</sup>。が、本稿で扱うものはそれではなく、インターネットというメディアを利用して語られる物語である<sup>(9)</sup>。

詳細についてはIV章にて触れるが、そこで扱うようなインターネットという都市的空間において語られる田舎を舞台とした物語群は紛れもなく地方を侵食する都市システムの影響を受けている。そこにはやはり、新たな領域に対して感じる違和感が関係しているのではないだろうか。現代社会の制度を背景とした面では、従来の都市伝説とネットロアは同様である。

## (2)「友人の友人」に本当に起こったというく設定>

従来の都市伝説の特徴の一つとして、「友人の友人 (Friend of a Friend)」の存在が挙げられる<sup>(10)</sup>。特定の話が語られる際、最初に「友達の友達から聞いた話なんだけど…」というような決まり文句がつけ加えられることがある。これは話の真实性を証明するうえで最も信用されやすい匿名の個人であり、聞き手は遠い様で近く、近い様で遠いこの微妙な距離感を容易く受け入れ信じてしまう。もちろん、この「友人の友人」は存在せず、決して噂の根源であるその人物にたどり着くことはできない。

それはインターネットの匿名性にもつながる部分であり、インターネット上で書き込まれた都市伝説が初出と思われる日時はおおよそ分かるものの、別サイトからのコピー&ペーストという方法によっても増殖するため、それが本物かどうかは疑わしく、結局誰が最初に書き込んだかも分からなくなっていく。そういった意味では「友人の友人」的ではあるが、後に取り上げる事例を見ると分かるように、従来のものとは違う部分が指摘できる。それは、“語りの一人称化”である。

従来の都市伝説が「友人の友人」の身に本当に起こった出来事として語られてきたのに対して、近年インターネットにて語られる都市伝説の体験者は「俺」である場合が多い。

つまり、「友人の友人から聞いた話なんだけど…」という文句から「俺が〇年前に体験した話なんだけど…」という始まりへの変化である。そこで語られる内容はやはり事実とは明らかに異なるような怪しいものであるが、聞き手(読み手)が投稿者の主観に導かれながら文字を追う様はどうか小説的である。伝承の形が声ではなく画面中の文字という点でも従来型都市伝説との違いを見出すことはできるだろう。

かつては口頭伝承で伝えられていたものが、互いの顔を合わせることなく話題を共有するインターネットという匿名性の強い空間において語られる際に、「友人の友人」のような信憑性を高める生身の距離感がもはや必要なくなったのではないか。

こうした匿名性の強さという要素もネットロア

の特徴の一つとして挙げる事が出来るかもしれない。

### (3) テレビ・ラジオ・新聞などのマス・メディアを通じて広まる

都市伝説のなかには「口裂け女」や「人面犬」などのようにマスメディアを通して瞬く間に広まっていったものも多いが、ネットロアの場合はどうだろう。

これまでも見たようにネットロアを生み出すインターネット自体が情報伝達において非常に強力なメディアであり、ニュースや新聞、ラジオなどのメディアも今やインターネットの中に全て取り込まれているのが現状である。様々な情報発信の仕組みが複合されたインターネットにおいてはネットロアの生成から伝播までの役割をその空間のみでこなしていけるわけだ。そこから生まれるのは電子上の文字で表現される独特の形式を持った伝承である。文字での伝承を基本として、ネットロアの伝承形態はいくつか挙げられる。伊藤龍平はネットロアを「電承」と呼び、さらにそこから「文字電承」「音声電承」「画像電承」「動画電承」の四態に分かれるとした<sup>(11)</sup>。この伊藤の指摘はあらゆるコンテンツを抱えるインターネットの特徴を捉えたものであり、ネットロアと合わせて考える上で必要なものになろう。

ところで、口頭伝承とネットロアとの相違点を考察しているわけであるが、この両者の関係も気になる。それらは別個のもののように感じられるが、実は相互関係にもある。

それまで口承されていた内容がネットロアになることもあり得るし、逆にインターネットで生成されたネットロアの内容が口承にのぼるケースもあるということだ。この場合はそれぞれの伝承手段からして、口頭伝承からネットロアへの変容、ネットロアから口頭伝承への変容と捉えることが出来るだろう。例えば、口頭伝承であった「口裂け女」がネット上で取り入れられ、その派生がネット上で語られればそれはネットロアであろうし、ネットロア「くねくね」が口頭のコミュニケーションにおいて語られればそれは口頭伝承になろう。

そのように、インターネットを抜けたところでネットロアは形を変え、プルンヴァンが挙げた様

なテレビ・ラジオ・新聞などでもネットロアの内容が伝播されることは十分にあるのではないか。

以上、まだまだ未完全な部分があると思うが、従来の都市伝説とネットロアとの相違点を考えてみた。ひとまず本稿では「ネットロア」という語について「ネット空間において生成され、伝播し、派生するインターネット由来の都市伝説」と定義しておく。

さきほどまでの議論をふまえつつ、その特徴として①口頭コミュニケーションではなく、インターネットというある種の都市的空間において生成され、その内容も都市的背景を有すること。②語りにおける生身の距離感を必要とせず、匿名性が強いこと。③電子上の文字での伝承を基本とし、動画や画像、コピー&ペーストなどの方法によっても拡散されること等が挙げられるだろう。

## 2. 「2ちゃんねる」の語り

先でも述べてきた様に、インターネット時代の到来は個人による自由な情報発信を可能にした。電子上で誰もが情報を発信できるという事は、同時に誰もが電子上の“語り手”になる事が出来るということでもある。1999年に開設した巨大インターネット掲示板「2ちゃんねる」における語りはまさにその様相を呈している。

区分けされたカテゴリと無数の「板」、さらに細分化されたスレッドによってハナシを流通させるこの新たな「世間」はネット上の人間関係に支

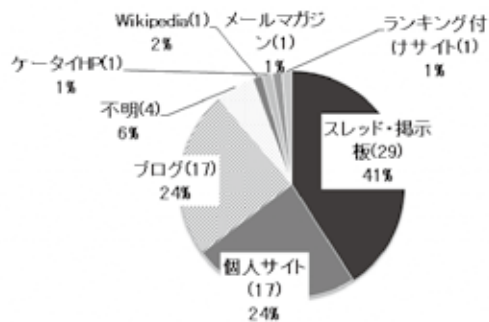


図1. ネットロアを流布するサイト

(広田すみれ / 高木淳「インターネット上でのネットロアの伝達と変容過程」『東京都市大学環境情報学部情報メディアセンタージャーナル』十号 東京都市大学環境情報学部情報メディアセンター 2009年 107頁より)

えられる新たな共同体を思わせる<sup>(12)</sup>。

ネットロア「死ねばよかったのに」を検索・収集し、ネットロアの変容と伝達の過程を考察した広田すみれと高木淳は、そこで得られた事例がどのようなサイトで流布されているかを検討したとき、掲示板、それも2ちゃんねるが圧倒的に多いことを挙げ、個人サイトにおいても同掲示板からの引用が多かったことから2ちゃんねるがネットロアの発信源となっているのではないかと指摘する(図1)<sup>(13)</sup>。

広田らの述べるように、2ちゃんねるにおいて最もネットロアが流通していると考えられるのは2000年8月2日に作成(スレ立て)された文化カテゴリ・オカルト板に属する怖い話スレッド「死ぬ程洒落にならない怖い話を集めてみない?」である。これは、掲示板に集まった人々が次々と匿名で怖い話を書き込んでいくもので、2017年1月現在に至るまで怖い話が語られ続けている。まさにネットロアの宝庫ともいべき環境だ。

そして、この通称・洒落怖の特徴として、まとめサイトの存在を挙げておこう。「まとめサイト」とは特定のテーマにしぼってネット上の情報を収集したウェブサイトのことであり、洒落怖のまとめサイト「死ぬ程洒落にならない話を集めてみない?」<sup>(14)</sup>が開設されたのはスレッド作成と同年である。そこでは、2ちゃんねるのスレッドであった洒落怖で語られた万を超す話とそのpartごとに収集され、自由に閲覧できるようになっており、さらには評価、投票、ランキングまで出来るようになってきている。

こうなってくると、ネットロアの中心地としての「2ちゃんねる」がますます深みを増してくるよう感じられ、各方面から注目されてくるようだ。実際に洒落怖まとめサイトのネットロアを切り口に怖い話と社会不安の関係性を論じようという研究も存在する<sup>(15)</sup>。

こういったインターネットという地理的制約が解消された空間で、同好の士が集い、語り合うまとめサイトの姿からは、怖い話=ネットロアを愛好するコミュニティが、形成されていることがうかがえる。無論それは、ここだけに限った話ではないが<sup>(16)</sup>。

それでは、インターネット上に集う匿名の語り手、匿名の聞き手たちの中で共有されるネットロアの風景とはどのようなものか。次章以降から具体的に見てみよう。

### Ⅲ. 文化景観研究

#### 1. Duncanの景観テキスト論

ネットロアの景観を分析するには、その内容と共に匿名の語り手たちが景観に与えた意味合いを考えていかねばならない。そこで本稿では人文地理学者であるJ.Duncanの提唱した「景観テキスト論」の視点を利用してみたい。

我々の周囲には様々な景観が存在している。例えば、立ち並ぶ家、都市の有名な歓楽街、観光地の伝統的な家屋、地方の田園、そして家の壁に掛かっている絵画の中にもそれはある。景観テキスト論とは、そういった景観を宗教・思想・制度など何らかの文化的、そして社会的メッセージを伝えるテキスト、つまりは「読まれるべきもの」として捉えようとする考え方である<sup>(17)</sup>。

もともと地理学の景観論では農村地域や先住民の居住地域などを対象として、その土地の歴史や人々の生活など主に目に見える部分が研究されていた。だが、80年代以降に地理学の主要トピックとして議論されるようになったDuncanらの景観テキスト論は都市部などを対象とし、その景観を誰かが何らかの意図を以て作り上げた政治的産物として「読む」という点で違っていた。

それでは、Duncanは地理学における景観のどこまでの範囲を「景観」そして「テキスト」として見なしていたのであろうか。まず、英語圏の地理学での景観概念は三つある。

一つは「ある一定の範囲それ自体」。伝統的地理学の解明目標であったラントシャフト(景域)である。二つ目は「地物の集合」。建築や土地が集積した都市空間や村落空間であり、人間の生活環境としての「物的景観」。三つ目は「地域の外観」。物的景観の感覚的印象や見え方であり、分析対象は地図・絵図・絵画・写真・広告・文学などの「景観表象」である。これら三つのうち、Duncanは物的景観と景観表象の二つを「景観」、「テキスト」と見なし、象徴性やテキスト同士の変換関係、そ

の社会的構築性や権力性を重視した<sup>(18)</sup>。テキストというものの働きと周囲の人々の関係性に注目したのである。

現に彼の景観テキスト論には、テキスト内の構造を問題とする構造主義とテキスト間の性質「間テキスト性 (intertextuality)」を問題とするポスト構造主義の視点が扱われている。構造主義からは、個別の意味を持った景観というテキストの構成要素が組み合わされて景観全体の「語りの構造」を形作るという視点、そしてポスト構造主義からは、現実世界は人間の行動を指針づける文書、個人の意識を形成する発話、これらの文書や思想が組み込まれた景観といった相互に変換関係を持つ様々なテキストから構成されるという視点をそれぞれ得ている。Duncan は多種多様なテキストを複合的に解釈すれば景観の象徴性や社会の仕組みが解明でき、言語表象が景観や地図などの図像に変換されて一定の象徴体系となる過程が重要であることを示そうとしたのだ<sup>(19)</sup>。

景観から特定の意味を読み取るこの方法を論じるにあたって、Duncan はその他にも言語学、文化記号論、解釈人類学など様々な思想・学問分野から影響を受けていたようである。

## 2. 景観のメッセージ性

景観をテキストとして扱うこの方法について Duncan は次のように述べている。

私は景観を文化的体系の中心的な要素の一つであると主張するつもりである。整えられた物体の集合として、テキストとして、意味付与体系の手段として機能し、それを通して社会システムは伝達され、再生され、経験され、そして探索されるからだ<sup>(20)</sup>。

Duncan の述べるように、景観にはその基本的な機能のほかに、何らかの意味を与えられて機能する意味付与のシステムがある。例えば、住居などは雨風をしのぎ、生活の拠点となる基本的機能を持つが、特定の社会では親族関係や社会的差異を表すものにもなるのである。景観の中にはある意図を持ったメッセージを人々に伝えるためのレトリックが仕込まれており、特定のイデオロギー

のもとに利用される政治的ツールとして考えることができる。そして、それらの景観は見る者によって受け取り方が違い、それぞれにとって別の意味合いを持つということもまた Duncan らの見方であった。

こうした意味を持たされた景観の代表例として、Duncan は中世スリランカ・キャンディ王国の首都プランを挙げる。プランは区画や施設配置、建築要素の文様や色彩（水・火・太陽・月・雲・象など）、装飾・柱・彫像などの数（2・4・7など）、造園物の配置（樹木・湖・川など）などのデザインによってヒンズー教の神々の世界や仏教の宇宙観をあらわし、国家支配の重要な手段としていた。王はそのなかに在ることで自身の権威や正当性を主張していたのである。

仏陀の教え、神々の世界、そして王のふさわしい態度を伝えるこれらのテキストは、王国における重要な参照元であった。……輝かしい過去の物語、高潔な英雄王がスリランカを支配し、それがもっとも繁栄し力強かった時代はサンガによって書かれた偉大な歴史的年代記に記録され、王の景観設計と儀礼的实践に組み込まれた。素晴らしい過去への言及はキャンディのアイデンティティを深く豊かにし、英雄王の物語を手本としたこれらの王の支配が正当であると主張した<sup>(21)</sup>。

我々は自分たちの文化の過去に対する知識を欠いていたり、人工的な遺跡を解説できずにいたりする。Duncan はこの「文化的記憶喪失」こそ権力側のイデオロギー手段としての景観を作動させる要素であるとして見る。それは日常の一部となることによって、その策略やイデオロギーの本質を覆い隠すのである<sup>(22)</sup>。だからこそ景観は意識されずに読まれてしまうのだ。

しかし、キャンディの王政も反乱貴族によって打倒される。王によってプランが改築された際に、彼らはその王が「伝統的様式から逸脱したために王としての資格を失った」というレトリックを用いたのであった<sup>(23)</sup>。このように、意味を与えられた景観はそのメッセージによって人々の行動にも影響を与えるのだ。

また、先程も述べた様に Duncan らはプランのような「なまの景観」だけでなく、「描かれた景観」をもその分析の範囲に含めていた。「描かれた景観」、もしくは「景観表象」とは写真・絵画・映像・記事・文学などで表現された景観イメージのことである。それらの中には、その文化的作品を書いたり、撮影したり、描いたりした作者や撮影者のイデオロギーが組み込まれており、特定のイデオロギーを読み取り、景観を解釈しようとするものである。

Duncan はそういった視点から、アメリカの英文学者エドワード・サイードの著作『オリエンタリズム』における東洋の描かれ方は現実のものとは違うものであり、そこには東洋を未踏の地、後進地域と貶めて自分たち西洋人の植民地支配を正当化しようとする目的があったと分析した<sup>(24)</sup>。

政治的・社会的背景が景観に何かを“語らせている”のであれば、ネットロアも文化的産物の範疇として捉えることが出来るだろう。文章として書かれたネットロアの景観一表象一から投稿者の意図・価値観・メッセージを読み解くことも可能なのではないか。

次章からはいよいよネットロアの景観、そしてメッセージについて考察を加えていくことにする。

## Ⅳ. ネットロア、その景観

### 1. 投稿者たちの怪異的世界観

#### (1) 「着物の少女」

さて、インターネット空間の語り手＝投稿者たちはその内側にどのようなネットロアの物語、その景観を持っているのだろう。そして彼ら（または彼女ら）は田舎の風景にどういったメッセージを託しているのか。この節では二例を挙げて考えていきたい。

まず最初に紹介するのは、2005年7月26日に2ちゃんねるのスレッド「死ぬ程洒落にならない怖い話を集めてみない？ 105」に投稿された「着物の少女」<sup>(25)</sup>と呼ばれるネットロアである。以下にこの物語の要約を示しておこう。

毎年の夏、子供だった投稿者は祖母の家があ

る田舎へ遊びに行っていた。そこは現在都心に通う人々のベッドタウンとして発展しているが、二十数年前はかなりの田舎だった。一人で遊んでいた投稿者は祖母たちに行ってはいけないと言われていた山へ行こうとする。その途中で着物を着た少女に「山へ行ってはいけない」と制止され、その代わり毎日一緒に遊ぶことになった。それから田舎に帰るたびに少女と遊んでいたが、遊び始めて三年目のある日、少女に「ここに居なくなるからもう遊ぶことが出来ない」と告げられる。家に帰った投稿者はその日から五日間、高熱に苦しんだ。その後、投稿者が着物の少女と遊んでいた山の麓は宅地造成の工事で削られ、そこから半壊した古びた社が出てきたという。以降、身辺で着物の少女を想起させる出来事がいくつも起き、あの少女は自分にくっついているのではないかと思う。

非常に幻想的でどこか物悲しい雰囲気漂う物語であるが、ここにはネットロアを自らの手で書いた（打ち込んだ）投稿者の求める「場所」が描かれている。話の舞台となった田舎はどのような状況にあったのだろうか。掲示板に投稿された原文も見てみよう。

俺の祖母の家のある町は、今でこそ都心に通う人のベッドタウンとしてそれなりに発展しているが、二十年ほど前は、隣の家との間隔が数十メートルあるのがざらで、田んぼと畑と雑木林ばかりが広がるかなりの田舎だった。

投稿者が不思議な体験をしたという二十年前、祖母の家の周辺は「田んぼと畑と雑木林ばかり」の田舎であったが、現在は都心に通う人々のベッドタウンとして発展しているという。このベッドタウンの発展に伴い、少年時代の投稿者が眺めていた風景は次々と消え去っていったのであろう。その風景はもはやどこにもなく、投稿者本人の記憶とネット掲示板の無機質な文字列にしか残されてはいない。「着物の少女」はそんな“もう帰ることのできない場所”としての田舎を描いている

のだ。そういった背景とともに、この物語が投稿者の幼少期、少年時代の体験として語られていることは重要である。何故ならば、幼少時代の体験は個人の自己形成に大きく関わってくるからである。

そのなかでも、「場所」は子どもにとって大切な要素となる。家の中の一角や、樹木、公園、どこかに作った秘密基地などは子どもにとって個人的意味を持つプライベートな「ぼくの場所」となる<sup>(26)</sup>。子どもはそこで動き、過ごし、考えながら自分を見つけていく。こういった知覚空間としての場所が子どもの成長を支えているのである。

そのまま「着物の少女」に視点を移せば、少年期の投稿者が頻繁に訪れる場所は山の麓であり、そこで彼は着物の少女と出会い、仲良く遊ぶ。投稿者にとって、幼い頃に少女との特別な出会いを通じて過ごした山の麓は意味ある場所であり、本人のアイデンティティにも影響を与えるものだったのではないか。知覚空間としての「山の麓」がここに見えてくる。知覚空間としての場所は子どもを支えてくれるが、時にそれらは無関係の人間によって奪われたりする。そのことは子どものアイデンティティが危機に晒される事にもつながる。「着物の少女」でも「ぼくの場所」が奪われてゆくその状況はあった。

驚いたことに俺が女の子と遊んでいた山の麓は、木が切られ山は削られ、宅地造成の工事が始まっていた。俺は驚き焦り、祖母と両親に山にまでつれて行ってくれと頼んだが、病み上がりなのでつれていってもらえなかった。

宅地造成工事という外部からの変革によって、投稿者と着物の少女が過ごした「場所」はその姿と意味合いを失っていった。土地の開発は我々に対して安定した便利な生活を与えてくれるが、一方で重要な意味を持つものを削り取ってしまう場合もあるのだ。

こうした変わりゆく土地の風景についてレイモンド・ウィリアムズは『田舎と都会』の中で「ある種の利得と交換のある種の損失を、〈自然の喪失〉へと拡大することである。もし拡大されると

「損なわれていない田舎」と呼べるもの—この言いかたが当を得ている場合も、わざとらしい場合もある—の破滅にとどまらない。個人個人にとっての、人間的歴史的な特性をそなえている風景の喪失ということにもなるのだ<sup>(27)</sup>と述べるが、このような景観はそれを捉える社会的集団、もしくは社会的立場によってその見え方、つまりは意味合いが異なってくる。子どもにとって重要な意味を持つ大切な場所であっても、効率的に作業を進めていくことのみを重視した外部の業者からすればただの住宅計画地でしかない。取り替え可能な場所という認識にあるわけである。

そうして場所が失われたことにより、子どものアイデンティティは揺らいでしまう。同時に山という場所との関係も断ち切られてしまう。そう考えれば、最後に会った際の「多分、もう遊ばなくなる……」「ここに居なくなるから」という少女の言葉は示唆的である。そして実際に着物の少女も投稿者の前から姿を消してしまう。

数年後聞いた話に、宅地造成の工事をやった時、麓の斜面から小さく古びた社が出てきたらしいというものがあった。工事で削った土や石が降ったせいか、半壊していたという。何を奉っていたのかも誰も知らなかったらしい。その社があったのは俺が女の子と遊んでいた山道を少し奥に入ったところで、ひょっとして自分が遊んでいたのは……と思ってしまった。

やがて投稿者は少女の正体が人間ではない山の存在であることを何となく感じ取る。もしくは「山」そのものであったのかもしれない。投稿者が着物の少女と紡いだ親密な関係とは、人と場所との関係でもあったのだ。場所の喪失はそれまでの人間関係の喪失にもつながる。着物の少女との別れは、人と人、人と場所それぞれの関係における分離を物語っているのではないか。

## (2) 「渦人形」

続いて、2ちゃんねるのスレッド「死ぬ程洒落にならない怖い話を集めてみない? 265」に投稿された不気味なネットロアを見てみよう。2011



年5月19日から20日にかけて投稿の「渦人形」<sup>(28)</sup>という話だ。以下はその要約である。

投稿者は合宿で某県の山奥を訪れる。合宿所の近くにある民家から子供の様なものが覗いていたのを見て、他校の友人らと共に肝試しに行く。その中で、E介が異常をきたし、笑い声を上げ続けた。脱出する途中に投稿者は階段の上に笑う子供がいるのを見る。E介を連れて帰ると、合宿は中止になり、地元へと帰ってきた。自分の部屋にいと、あの笑い声が聞こえてきた。そして、自宅の屋根に和服の子供がいるのを見てしまう。翌日、全員は学校に集められ、合宿先のおじさんに説明を受け、自分たちに付き纏っているのが「ひょうせ」という妖怪であることを知る。その夜、全員で投稿者の家に集まっていると、屋根に子供＝人形がいるのを見てしまう。さらに翌日、おじさんの居るお寺へ行くこととなり、再び話を聞くとそれは「ひょうせ」ではなく、何かの呪物ではないかという。投稿者たちが全員でトイレに行くと、人形が現れる。お坊さんの読経が始まると人形の笑い声は聞こえなくなったが、再び本堂の横に現れる。怒りが沸いた主人公は鉄の燭台を人形に振り下ろし、残骸にした。その後、人形は寺で供養されることになった。人形には「寛保二年」「渦人形」とあり、呪術の跡も見つかったが、その正体はいまだに分からず、主人公らにも異変はない。

渦人形という存在を中心に展開される非常に不気味な話であるが、注目すべき点はやはりその背景部分にある。この物語は投稿者たちの「地方への入境」から始まっている。

以下は原文冒頭の様子である。

高校2年の夏休み、俺は部活の合宿で某県の山奥にある合宿所に行く事になった。現地はかなり良い場所で、周囲には500m～700mほど離れた場所に観光地のホテルやコンビニなどがあるだけで他には何も無いけれど、なんか俺達は凄くわくわくしてはしゃいでいた

のを覚えている。

高校生だった投稿者たちは部活の合宿で某県の山奥にやって来る。その場所は観光地のホテルやコンビニなどがあるなど少し市街地化がなされた地域のようなのだ。

主人公が都市から田舎へとやってきて怪異に遭うというこの始まり方、実は本章で扱っているような田舎を舞台としたネットロアではかなり多い描写である。ここでは名前のみ挙げておくが、「くねくね」「八尺様」「巨頭オ」など人気のネットロアは皆、その点が共通している。ここに読み取ることが出来るのは、投稿者と視点を同じくする読み手の身体を外側に置いた外部からの視線、都市民からの異郷への眼差しである。そこには、科学が発達し、近代の合理的思考が浸透しているはずの現代においてもまだ因習にこだわり、呪術が根深く信じられているような未知なる領域への探求心、好奇心の裏側にある恐ろしい田舎イメージがある。投稿者が訪れたのもまた、そんな恐ろしい田舎であった。彼らはそこである場所に入ってしまったがために、怪異に見舞われることとなる。合宿所近くの無人民家である。

家の前につくと流石に不気味だった。遠目には解らなかったのだが、壁には苔が生えているしあちこちに蔦も絡まっている、しかも外から見える窓は全て板が打ち付けられていてだいぶ長い事放置された場所のようだ。

壁に苔が生え、蔦が絡まった民家の様子からは相当な年月が経っていることが分かる。かつては人が住んでいたのであろうが、何らかの理由でここから立ち退き、建物のみが取り壊されずに放置されているのだろう。

先に触れた「渦人形」冒頭の文章を思い出してみたい。この地域は少しずつながら市街地化がなされている場所であった。その余波は土地の全てを変えていき、古い物から新しいものへの書き換えを行う。都市化が進んでゆくにつれて、若者のもと居た場所を離れ、地域の少子高齢化が進み、ほぼ老人のみとなった村はやがて人が住まう事のない家ばかりとなってしまふ。ここで実際の事例

を紹介しよう。

前畑明美は架橋化によって変容する沖縄県浜比嘉島の島社会を取り上げる。前畑は1997年の本島と浜比嘉島をつなぐ浜比嘉大橋開通により、少子高齢化や転入の伸び悩み、若者や高齢者の離島によって人口再生産が縮小しているとする<sup>(29)</sup>。さらに比嘉集落の荒廃が進み、空き家や廃屋が多くなってきている状況を示す(図2)。

「渦人形」の地域も浜比嘉島に見られた様な変容を迎えているのであろう。取り残された無人の民家は近代と前近代の境目に佇む景観であり、前近代の衰退を表す隠喩の風景でもあるのだ。

そういった風景を投稿者らはどのように知覚し、怪異を見てしまったのだろうか。この廃民家には友人の一人が異常をきたすほどの恐ろしい意味合いが含まれていたのだろうか。



図2. 浜比嘉島・比嘉集落の荒廃

(前畑明美「島嶼地域における架橋化に伴う社会変容－沖縄県浜比嘉島を事例として－」『島嶼研究』五号 日本島嶼学会 2005年 106頁より)

廃墟の知覚について、美学者の西村清和はミシェル・ド・セルトーの場所論とジェームズ・ギブソンの知覚論を参照しつつ次のように述べる。

わたしの〈いま・ここ〉の自己知覚と場所の知覚をつうじてつながっている、かつての他者のこの場所での身ぶりや情動をなぞる「身体的感情移入」、より適切にいうならば「身体的共感」のふるまいである。もちろんこの「廃墟の詩学」とそれがもたらす「廃墟の快樂」は、廃墟に散乱する記憶の断片のすきま、不在をとおして露出する場所の存続の不動性の

経験に裏打ちされており、これによってわれわれは、かつての人びとの身ぶりや思いがいまの自分とひと続きにたしかに存在したのだと確信する<sup>(30)</sup>。

廃墟に立ち入った投稿者たちはそこで自身と一続きになっているかつての人々の記憶、場所を知覚する。廃墟が前時代の衰退を表す風景であるということは先程も述べたが、それは見る者に前時代的価値観の崩壊をも与える。そして同時に新しい時代の価値観を予感させ、怪異はその裂け目に現れるのである<sup>(31)</sup>。

階段の踊り場の少し上ところから、子供の顔がのぞきこんでいる。月明かりが逆光になっていて、表情とかは何も分からないが、顔のサイズや髪型からさっきの子供とわかった。相変わらず「ホホホ…ホホホ…ホホホ…」という声も聞こえてくる。

新たな文化と古い文化の狭間にこそ都市伝説は語られる。投稿者らが無人の民家で目撃した怪異とは、新たな時代に移行していく中で失われたもの、または新たに生まれ来る価値観に対する違和感に起因するものだったのかもしれない。

廃民家から顔を覗かせ、「ホホホ…ホホホ…ホホホ…」と笑う子供姿は、新たな時代を受け入れておきながら過去を安易に捨て去る現代人を嘲嗤っている様に思えはしないか。

## 2. 再生と滅びの風景

前節ではネットロアというインターネット時代の伝説に見られる景観を考察し、前時代と新時代の狭間にそれらが位置していることを確認した。このようなネットロアを生み出し、支えているのは現代の日本を包み込む大衆文化という地盤である。地域環境的な制約のあったかつての社会、民俗文化とは違い、最先端技術やあらゆる社会制度を導入し発展した現代の大衆文化は我々の生活形態を自由なものにし、広く解き放った。

しかし、それらは一概に全てに対して恩恵を与えるばかりのものではなく、かつて民俗文化で温かく培われてきたような人間同士の関係を切り崩

し、様々な問題に繋がってしまう側面もある。例えば、大量生産の歯車と化した働き手達は時間と経済に追われ、仕事の効率性のみを重視するあまり個人を見ようとはしなくなり、一対一の人間関係、ひいては家族との関係を希薄化させていこう。また、ソーシャルネットワークの普及は連絡・交流手段の幅を大きく広げたが、無機質な文字内容のみの会話方法は表情をうかがわず、親しい間柄の中にすら、いつでも「ブロック」できる一切り離せる一人間関係を生み出す。それが我々の暮らす現代社会の有り様なのである。

そんな大衆社会に支えられた物語の中にもまた、過去と現在の齟齬から生じる時代の裂け目を見出すことができる。それら物語の数々を読むとき、その只中に佇む景観がそれぞれの背景を以てして我々に“語りかける”役割を担っているのである。

### (1) 再生の“HOME” — 『愛しの座敷わらし』

2008年に朝日新聞出版から出版され、映画化もされた荻原浩の小説『愛しの座敷わらし』ではまさに文化景観がメッセージの中心に位置している。

『愛しの座敷わらし』は、それぞれが現代社会での生活によって心のどこかに問題を抱えて疲弊した家族の「再生」の物語である。

食品メーカーに勤める一家の主・晃一の左遷から、東北の田舎の古民家に引っ越した高橋家。夫の転勤に辟易する史子、友達のいない長女・梓美、過保護気味の長男・智也、同居の祖母は認知症かもしれない……しかもその家には、不思議なわらしが棲んでいた。座敷わらしの存在に戸惑いつつも、高橋一家は家族の絆を取り戻していく。彼らを目覚めさせたのは、悲しい座敷わらしの言い伝えだった。本当の幸せに気付いた五人は、それぞれに新しい一歩を踏み出してゆく<sup>(32)</sup>。

この物語の主人公となる高橋家は家族を構成する一人一人が別の問題を抱えたばらばらの家族である。夫の晃一は会社で左遷にあって転勤、妻や長女との関係を円滑に進められないまま家族全体



図3. 荻原浩『愛しの座敷わらし』朝日新聞出版 2008年

の生活を巻き込むことになる。妻の史子も新たな生活に不安を抱え、長男に対して過保護に接する。当の長男である智也はその過保護のためにスポーツをさせてもらえず、窮屈な思いをする。長女の梓美は学校での友人関係に悩みを抱えているし、晃一の母である澄代は夫を失ってからは抜け殻のようになってしまい、さらに認知症のためやる気を失ってしまっている。

こうした家族の問題は大衆社会に発生する数々の問題点と重なってくる。父の転勤による家族の引っ越しはそれまでの人間関係、特に子どもの関係—学校での友人関係—をリセットすることにもなり、もと居た場所とのつながりも断ち切られてしまう。個人のアイデンティティにまで関わってくる問題でもあるのだ。

また、父親の晃一が家族と上手くいっていない様子も大衆文化に属する家族の姿である。日々を仕事に追われ、妻はおろか子供たちとも十分に接することができず、家族の時間を持つことが出来ない生活を繰り返している。家庭崩壊の第一歩ともいえる状況だ。

長女の梓美は友人がおらず、転校した日に前のクラスメイトからいじめのメールが送られてくる。メールでのみ展開される希薄なやり取りはいつでも切り離しが可能な人間関係にすぎない。梓美もそう認識されてしまっているのだろう。「ど

こにも居たくない」という彼女の言葉が彼女自身のアイデンティティの揺らぎを示している様に思える。

母親の史子の過保護は喘息持ちの長男・智也を守ろうとするあまりに「あれをしてはいけない」「これをしてはいけない」と自由を制限しており、そのために智也は大好きなサッカーが出来ないどころか、無理やり塾に通わされそうになっている。「頭が良くて完全な子供の方が社会の役に立つ立派な人間になる」という現代の教育社会に沿ったイメージがそこにはある。それに近づけようとする母の囲い込みは子どもの自由な成長を押しやけてしまうだろう。本来父親が行うような教育的役割を果たせていないが故に、母親がその役割を担っているのである。

認知症の母親・澄代との同居も現代的な描写だろう。高齢化する昨今の社会では家族にとって高齢者との同居は必然的なものになってきた。様々な介護制度が導入されてはいるものの、家族から高齢者が孤立してしまうような状況もまた存在している。高橋家の澄代は長野に住んでいたが、夫の礼次を亡くしてからは認知症になり、高橋一家とともに東京に住むことになった。しかし、彼女は生まれ育った長野を出て東京で暮らす家族と同居する状況にどこかズレを感じ、故郷の風景や亡き家族を幻想する。

これら家族の抱える問題－転勤による引っ越し、親の過保護、人間関係の希薄化、高齢者との同居－は現代社会で生きる我々自身を取り込んだシビアな現実である。そういった状況のなかであって、田舎で家族を「再生」していく物語は圧迫された大衆社会から一旦脱却し、態勢を立て直そうとする民俗社会への回帰を求めるメッセージではないか。

そのメッセージの中心において意味あるテキストとして機能するのが、高橋家の引っ越し先である築100年の古民家である。

二階屋の高さがあるが、その大部分はトランプハウスみたいな三角屋根で、手を伸ばせば届きそうなほど低い位置まで軒が伸びている。掃き出し窓が並んだ一階部分は、大きな屋根にいまにも押し潰されそうだ……外壁は

剥き出しの木と土壁で、焦げ茶と薄茶のツートンカラーになっている。もし誰かが住んでいたとしても、それは日本昔ばなしに出てくるおじいさんとおばあさんだろう<sup>(33)</sup>。

史子の感想からこの家が伝統的な形をした文化景観だということが分かるが、この家には多くの意味合いが付与されている。父親の晃一はここに引っ越すことを提案した本人であるが、彼は家族が集まって一緒に暮らす新しい家という機能を求める一方で、この家に「家族関係の修復」という意味を与えている。

あの家で暮らせば、このところの、借り物のクルマを運転しているような史子や子どもたちとの関係が、解消される気がしていた<sup>(34)</sup>。

多方向的且つ匿名的な都会での暮らしや人間関係にそれぞれが振り回され、落ち着きを得る場所を失っているのが現代という時代なのだ。「借り物のクルマを運転しているような」という晃一の表現は広がりゆく平坦な人間関係を見事に言い当てている様に思える。

晃一のほかにもばらばらだった家族はそれぞれの意味をこの家に見つけ出してゆく。史子は引っ越し先に否定的だったものの、ここに住んでから広がる付き合いに満足し、自身でも驚くほどの深い愛着を得る。梓美は新たな人間関係構築の場所としての意味合いを見出すし、過保護に捉われていた智也もこの家の座敷わらしや友人との出会いから成長していく。澄代はかつての故郷を思い出す帰る場所として、それぞれがこの「HOME」に意味を見出す。物語の舞台という以上に、人と場所、そして人と人との関係の重要性を伝えるメッセージをこの文化景観が訴えかけている。

2012年に映画化された際、この小説のタイトルは『HOME－愛しの座敷わらし－』と改められ、宣伝ポスターには「『家族』がつながる場所はきっとある」というキャッチフレーズが添えられた。このことから、家という文化景観を中心に家族のつながりを確認できる場所の必要性を訴えた物語であることが読み取れる。

そうならば、この家に住まう座敷わらしの存在も重要な意味を持つのではないか。この座敷わらしは最初、智也と澄代にしか見えておらず、最終的には家族全員が見えるようになる。通常の社会人とは別の視線から世間を眺めている子どもと老人には家族に失われている大事なものが備わっていたのかもしれない。座敷わらしは家族が東北を去り、東京に帰った後もついてくる。この結果を生んだ座敷わらしとの邂逅は崩壊寸前だった家族たちの「自己の獲得」を表していたのではないか。ここでの座敷わらしは家族再生の源になる家という場所の意味を体現した存在だったともいえる。

『愛しの座敷わらし』は大衆社会（都市）と対照的な民俗社会（田舎）の側に視点を置いて「再生の風景」を描いた物語であった。

## (2) 廃村というテーマ — 『のぞきめ』

そこで成留の目に飛びこんできたのは、坂の下に広がる集落の眺めだった。ただし、それは普通の村ではなかった。「これは……廃村やね」<sup>(35)</sup>。

都市の中央は大きく発展し、拡大するその力が地方にも大きな影響を与えているということは先にも何度か述べた通りである。繁栄していくものの片隅で朽ちていくものも存在するのである。2012年に刊行された三津田信三の小説『のぞきめ』はそんな繁栄に伴う“滅び”の風景を見事に書き出している。ちなみに、この小説も『愛しの座敷わらし』と同様、2016年に映画化された。

O大学4回生の成留は夏休みに、S山地のM地方にある貸別荘〈Kリゾート〉で、阿井里彩子、岩登和世、城戸勇太郎とともにアルバイトをしていた。成留たちはアルバイトの初日に「名知らずの滝に巡礼者が来ているのを見かけても、自分たちで対応しないように」との注意を受ける。しかし、8月のある日、和世が巡礼の母娘に呼ばれてついていくと、大きな岩がある場所に出たという。数日後、成留たちはその大岩まで行ってみることにする。大岩のある場所にたどり着き、岩に登っ

た和世は、遠方に村があることに気づき、歩を進める。成留たちもついていき、そこが廃村だとわかる。そこで和世が何かに憑かれたような動きを見せ、「屋敷の中から何かが見ている」と言い出す。それも「女の子のようだった」という。そこから逃げることにした成留たちだったが、大勢の何かが自分たちを目で追っている気配を感じていた……



図4. 三津田信三『のぞきめ』角川ホラー文庫 2015年

大学生たちがアルバイトで田舎に入ったところから始まるこの怪異物語、先に見たようなネットロアとよく似ている。田舎を舞台とするネットロアは大抵、主人公の田舎への入境からはじまる<sup>(36)</sup>のだが、これら全体には外部からの田舎に対する視線、辺境を異界として見ようとする視線が生きているということは本章1節の(2)でも触れたとおりである。

物語の主人公と視点を一とする読者が作中の田舎をそのように眺めるとして、どのように異界へと足を踏み入れていくのだろうか。『のぞきめ』にはそれが描かれている。

主人公の成留たち四人が集合場所であるY町の駅前からアルバイト先のKリゾートに車で向かう最中の様子である。

もちろん、彼もそういった不便な地にKリゾー

トがあるのは承知済みである。騒がしい町から遠ざかることも歓迎していた。しかし、両側に鬱蒼と樹木が生い茂る狭くて薄暗い山道を辿れば辿るほど、駅前や町中で覚えた不安とは違う別の種類の不安が、次第に大きくなってきた。どうしてかは自分でもよく分からない。「ちょっと怖いような……山やね」<sup>(37)</sup>。

山奥に進むにつれて主人公たちは何か違和感のようなものを明らかに感じ始めている。

成留は集合したとき既に、温泉町でありながらそれらしい活気が見当たらないY町駅前の寂れ切った風景に一抹の不安を覚えていた。だが山に入った途端、別の種類の不安が急に大きくなり始める。それは単純な不安などではなく、「怖い」と口にするほどのものだった。

これから彼らが廃村という前近代の風景を目にするということを考えるならば、この道行きは近代から前近代への廻行を表しているのではないか。人間が開拓した場所（町）から不完全な開拓地（山）への移動は、我々の意識界から無意識界への旅でもあり、異界への訪問でもある。それに基づいた違和感だったのだろう。

さて、リゾートへ到着した成留たちはそこで滞在しながら働くことになるが、リゾート付近にある地図には載っていない場所の存在に気付く。そんな中、仲間の一人である和世が「巡礼の母娘」に誘われて奇妙な場所に連れて行かれたと聞く。成留たちがそこを訪れてみると、そこは「六部峠」と呼ばれる峠であった。

その峠で象徴的な風景は横たわる大岩だろう。六部峠は「ちょっとした草地になっていて、そこに四角く大きな岩が横たわって<sup>(38)</sup>」いる。岩はひびが入っており、傍にある〈ろくぶ峠〉と書かれた案内板もとっくに朽ち果ててしまっている。その大岩のある地点に辿り着いた時、成留は次なる違和感をより近い場所で感じ、口を開く。「俺らが来た山道と、この大岩の先とでは、なんとなく雰囲気が違いますか<sup>(39)</sup>」と。

成留の感覚のとおり、この六部峠の大岩はある境界を示しているといえる。この大岩の先には、物語のキーワードとなる「廃村」がある。つまり、成留たちは自分たちが歩んできた新しい時代（リ

ゾート）と目前に広がる古い時代（廃村）との間に境界を感じているのである。そのうえでこの大岩はただ忘れられた風景というだけでなく、現実世界と怪異世界の境界線にある風景としても機能している。現にこの地点で和世は何かにか憑かれたようになり、廃村へと向かい始める。

和世を追って彼らが辿り着いた廃村の風景はまさに別世界のものだった。

その集落は完全に死んでいた。どこにも人の姿が見えず、人の営みも感じられない。そもそも多くの家が、まさに朽ち果てようとしている最中だった<sup>(40)</sup>。

『のぞきめ』の舞台となるこの廃村は六部殺しという過去の陰惨な事件によって、記憶と共にうち棄てられた村である。作中においてリゾートに属する人々がこの村に対して忌避感を見せているように、周囲の人々にとってこの場所は「行っってはならない恐ろしい場所」、「放置すべき場所」として認識されているようだ。

住民たちのこの認識は、存続に苦しむ限界集落の姿、都市の側に身を置くべく地方の村を出ていく人々の態度を思わせる。仕事や新たな環境を求めて若者たちは次々と窮屈な村を出ていき、後には老人ばかりが残されていく。過疎化によって共同体の維持が出来なくなった村はやがて「廃村」となってしまうだろう。

都市で暮らすようになった人々にとって、このような荒廃した村はもはや「帰るべき場所」ではなく、ただうち棄てられるのみの「帰るべきでない場所」なのだ。いまだ帰る事ない家主を待つ廃村の建物群はそうした時代の背景を記憶した景観なのである。

やはり、都市というシステムが地方を飲み込んでいくこのような時代の変わり目には怪異が出没する様で、『のぞきめ』の廃村にも何者かが潜んでいる。ここでは和世がその何者かの視線をいち早く感じ取った。

「ぼろぼろの襖の陰から、こっちを覗いてました」

「どんな人やった？」

「……女の子でしょうか」<sup>(41)</sup>。

この視線の怪異「のぞきめ」は家屋の中からじっと視線を送り続けるが、それはまさしくただ朽ち果てるのを待つ廃村と同じイメージを持っている。それは過去から現代社会を見つめる視線であり、もう身動きを取る事ができない廃村が唯一できる抵抗なのだろう。

都市部から来た大学生たちがこの怪異を敏感に感じ取ったのは、若い人間を取り込もうと必死に抵抗する限界集落の姿を垣間見たからなのかもしれない。

2016年に公開された映画版『のぞきめ』にて、ダムに沈んだ廃村の底から主人公に訴えかける「私はここよ、助けて……」という少女＝「のぞきめ」の声は繁栄の裏で朽ちゆく“滅びの風景”からのメッセージのように思えてならない。

### 3. 「プラスの田舎」と「マイナスの田舎」－両者の比較から

ここまで、同じ大衆社会に支えられたネットロアと小説の物語に描かれた田舎の景観を見てきたわけだが、その両者には都市の力に飲み込まれていく地域社会の姿があった。両者はその状況の中にあって、それぞれが持つ景観に異なる意味合いを帯びていたように感じられる。ある景観は自己の拠り所となる「帰れない」場所であり、ある景観は時代に取り残された朽ちゆく場所。ある景観は“再生”のイメージを持つ家屋であり、またある景観は“滅び”のイメージを与える過去からの視線であった。

これら景観と人々の関係性、景観に対する人々の意識を考えたとき、我々の目の前に提示されるのはそれぞれの景観に付与される「プラス」と「マイナス」という二つの属性である。この「プラス」と「マイナス」の景観—もしくは「プラス」と「マイナス」の田舎と言い換えることも出来るだろう—という観点に沿って、前節まで確認しておいたネットロアと小説のあわせて四つの事例を整理してみると、おおよそ次のようになるだろう。

「プラス」の田舎……「着物の少女」、  
『愛しの座敷わらし』

「マイナス」の田舎……「渦人形」、『のぞきめ』

先に考察した物語の諸要素から「着物の少女」と『愛しの座敷わらし』は「プラス」の田舎、「渦人形」と『のぞきめ』は「マイナス」の田舎として分けられた。

それでは、この二つの項目について考えを深める為、それぞれが内包する要素を個別に検討していこう。

まず、「プラス」の田舎である。「着物の少女」、『愛しの座敷わらし』における景観は愛しさ、出会い、癒し、成長、再生などのイメージを持っており、個人のアイデンティティ形成に強く関わるものであった。「着物の少女」では主人公の場所に対する愛着、少女との出会い、場所を通しての癒し、少年だった主人公の成長(=自己の獲得)、場所と共に消え去った関係の再生が描かれているし、『愛しの座敷わらし』においても家族の家や土地への愛着とそこから始まる人々や座敷わらしとの出会い、疲弊した家族の癒し、家族一人一人の成長、家族関係の再生が描かれている。

また、登場する怪異においては双方とも主人公に対してプラスの役割を持つ存在であり、そのことは着物の少女や座敷わらしが最終的に主人公にくっついてくる、すなわち内側の存在(=自我の獲立)になるという共通点からも指摘できるだろう。ユング派心理学では昔話を人間の成長にともなう内的な成熟過程のある段階を描き出したものとして着目する<sup>(42)</sup>が、これらの物語も田舎というある種の異界を訪れて成長し、自我を得て帰還する主人公たちの過程を描き出しているともいえる。

「プラス」の田舎に表される景観は人々の内面部分、個人のアイデンティティと密接に関わっており、現代社会での欠損を充足させようという願望が組み込まれている。

次に「マイナス」の田舎である。「渦人形」や『のぞきめ』における景観は恐ろしさ、別れ、荒廃、衰退、滅びなどのイメージを持っており、どちらも時代の境目に放置された過去のものであった。「渦人形」の無人の民家と『のぞきめ』の廃村がある地域は合理的思考が常識になった世の中であっても古き迷信、怪異がいまだに信じられる、

現代人にとって“恐ろしさ”を孕んだ場所であったし、都市の力が影響する、人々と土地とのあらゆる“別れ”、それに伴う“荒廃”と“衰退”を経て、ひとつの場所が“滅び”に至るビジョンを予感させる隠喩の風景でもあった。

その時代の裂け目に現れる、両物語における怪異はどちらも主人公に対してマイナスの役割を持ち、渦人形にせよ『のぞきめ』の視線の怪異にせよ、どちらも廃墟の中からじっと様子を覗く点が一致し、意思を感じさせない無機質な存在として描かれている。このような在り方は発現する怪異と依拠される廃墟の同一性を導き出す。

さらに物語中、複数人で廃墟探索へ出かけた主人公グループのうち一人が異常をきたすという描写がどちらにも共通しているが、彼らは前時代の衰退を体現する“滅びの風景”に誘われ、辿り着いたその場所に終焉を見たのであろう。現代に生きる若者たちが感じ取った恐怖とは、〈現在〉の自分自身と一続きになった〈過去〉の人々の朽ちゆく姿、さらに言えば自分たちの豊かな暮らしの為に一つの“滅び”を招いてしまった自分たち自身への呵責だったのかもしれない。

「マイナス」の田舎に表される景観は人間社会の〈現在〉と〈過去〉とのつながりを認識させる役割を持っており、根底に保持する記憶から“荒廃”や“滅び”のイメージを人々に与える。そしてそれは同時に〈未来〉に対する視線を促すものでもあるのだ。

ネットロアと小説それぞれに描かれた田舎は、「プラス」と「マイナス」という両極端な二つの役割を以てメッセージとし、時代の流れに翻弄される現代社会の人々に行動を促さんとする“生きた景観”であった。

#### 4. 怪異「着物の子供」分析

ここに「プラス」と「マイナス」の田舎に関する検討を行ったわけであるが、我々の前にはまだ一つ残された謎がある。それは、両景観に伴って現れる怪異たちの姿である。

今一度思い出して頂きたい。本論で提示した四つの事例、その全てに見られる怪異はみな、「着物の子供」の姿をとってはいなかったか。

「着物の少女」ではその題名の通りに着物を着

た少女が現れるし、「渦人形」でも廃民家や屋根の上で「オホホ」と不気味な笑い声をあげているのは和服の子供である。また、『愛しの座敷わらし』では言うまでもなく、紺色の着物を着た子供の怪異・座敷わらしが話の中心になるし、『のぞきめ』で廃村に出没するのは村人によって殺された六部姿の少女霊である。

これらの共通点は一体、何を表しているのだろうか。この怪異、そして共にある風景を分析して見ることによって何か見えてくるものがあるかもしれない。次の方法論を使用してみる。

地理学者である佐々木高弘は『怪異の風景学』において、言語学者の瀬戸健一が示した「認識の三角形」を用い、「風景認識の三角形」として新たに示した方法論で怪異を分析する<sup>(43)</sup>。「認識の三角形」は言語学や論理学などで唱えられてきた記号論の考えに基づくもので、我々の世界認識が「隠喩」・「換喩」・「提喩」の三つのレベルによって支えられているとするものである。

少し説明すると、「隠喩」とは「月見うどん」や「目玉焼き」などと言う様に、玉子と月、玉子と目玉など、ある物とある物を類似関係にあると見るレベルである。

「換喩」は「きつねうどん」や「河童巻き」と言うように、きつねは油揚げが好き、河童はキュウリが好きといった文化的認識、経験的な隣接関係から形成されたレベルである。

「提喩」は鶏肉と鶏卵が乗った丼を「親子丼」と呼ぶように、鶏と鶏卵という種、親と子という類の認識が重なり合って成立する包含関係の認識レベルである。

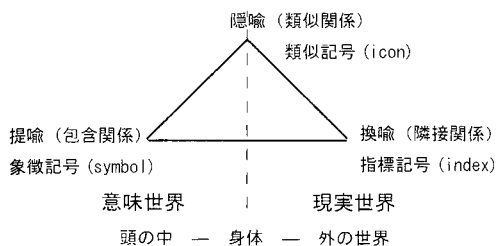


図5. 認識の三角形

(佐々木高弘『怪異の風景学—妖怪文化の民俗地理—』古今書院2009年30頁より)



これらの考え方に沿って、四つある「着物の子供」の文章構成を見てみると次のようになるだろう。

#### 着物の子供+居る+特定の場所

四つの事例に共通することは着物を着た子供（主語）が「居る」（動詞）という行動をとっている点だ。これを先程の「認識の三角形」に当てはめてみると、「子供」が「居る」という隣接関係、換喩となる。

そうなれば次に気になってくるのが、子供の着物である。着物は伝統的衣装であるが、四六時中着物で社会生活を過ごす人は現在においてほとんど居ないだろう。それ故か、我々は町で着物姿を見かけるとどこか奥ゆかしさを感じてしまうのである。着物が古風で美しいもの、という認識が我々の中にあるのだろう。つまり着物は「過去」を象徴する記号、提喩となる。

そして、着物の子供が出没する「特定の場所」とは、物語の中心にあった景観である。先の章でも触れたように、それらは怪異「着物の子供」と類似関係にあった場所であった。「着物の少女」は山と、「渦人形」は無人の民家と、「座敷わらし」は家族が住む古民家と、そして「のぞきめ」は放置された廃村と。この対応は類似記号、隠喩となる。

以上に出揃った諸要素を改めて整理すると図6のようになる。

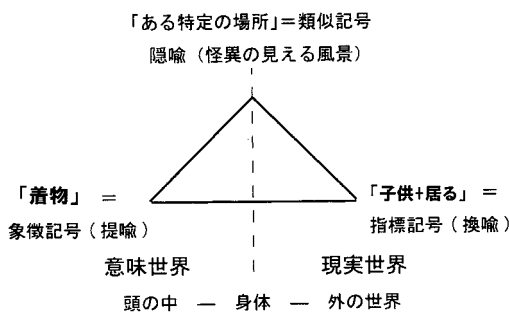


図6. 「着物の子供」認識の三角形  
(佐々木高弘『怪異の風景学—妖怪文化の民俗地理—』古今書院 2009年 43頁に筆者加筆)

この整理によって怪異「着物の子供」たちがそれぞれの景観と類似関係にあったこと、我々の認識世界に基づいて形作られているという事は分かった。

しかし何故、田舎に出没する怪異が着物の「子供」である必要があったのだろうか。これまでの議論のように、田舎を舞台とするネットロアや小説が現代社会の諸問題を孕んだものであると考えた場合、怪異の特徴に少子高齢化に震える地域社会が影響していることは明らかである。老人が増え、「子供が居ない」そのような場所において、子供はある筈のない幻影のようなものである。かつて民俗社会では、子供は働いて家を守る富の象徴であった。だが、その守り手が過去のものとなった場所は維持が困難になり、遂には機能しないものとなってしまふ。だからこそ、“かつてあった”過去の象徴である「着物」を着た子供の姿をとってその喘ぎ、その歪みが表現されたとしてもおかしくはない。

それらが受け取る人々に何らかの感情、行動を起こさせるきっかけになったとすれば、あのDuncanが例示したキャンディ王国の都市景観が神話をそのレトリックとしていたように、ネットロアとして綴られた怪異の物語もまた、景観のレトリックとして機能し得るのではないか。

ネットロアの景観は現代社会に生じたズレを明確に映し出しているのである。

## V. おわりに — ネットロアの警告 —

一対一の口伝えではなく、現代社会の中心的システムであるインターネットを通じた間接的なコミュニケーション、発信方法によって生成される新たな伝承「ネットロア」。そして、増殖し続けるそれらの中において一際その存在を主張している「田舎」の景観。そういった田舎を舞台としたネットロアの景観にはどのようなメッセージが託されているのか。それが本論文の出発点であった。

今回の議論の中で我々はネットロア、そして同じく大衆文化に支えられた物語である小説の中にいくつもの景観とその背景、メッセージを確認した。そこには我々、人間ひとりひとりと社会との間に発生する、ある種の緊張関係の様なもの

まれていたように思う。これまでに考察してきた物語に沿って言えば、それは時代の転換期によって切り離される人と場所との関係であったり、前時代的価値観と新時代の価値観との間に生じる齟齬、都市側に属しつつも疲弊し、民俗社会への回帰と人間関係の再生を望む人々の願望、都市繁栄の裏側に打ち棄てられた〈過去〉の姿がそれぞれの景観のなかに組み込まれていたのである。

さらにその景観群が、人々が現代社会のなかで失ったものを充足させようとする願望、或いは、見る者に〈過去〉を認識させ、〈未来〉への行動を促そうとする意図を帯びた「プラス」と「マイナス」の風景に属することを述べ、そこに伴う「着物の子供」という怪異がその中心的景観と類似関係にあること、都市システムの波及により影響を被った地域社会の実状とリンクしたものであることを明らかにした。

社会や人々が同じ価値観や合理的思考のもとに成長していけば素晴らしい社会になる、という樂觀的な考え方が近代の中にはあるが、それは“名も無き大勢”に対するものであって、“名前のある個人”を的確に捉えたものではない。変革の波間に浮き沈みしながらも進まんとする「個人」を忘れてはならないのである。

ネットロアが「都市に呑み込まれる田舎」を表したものだと思えば、現代社会を、そして人々を統制するインターネットもそうであろう。都市的で匿名性の強いこの空間で発信される情報は不特定多数、つまり“名も無き大勢”に対してのものである。パソコンやスマートフォンをチェックすれば常時更新される圧倒的情報量の前に人々はそれを信じざるを得ない。我々もまた都市に“呑み込まれている”のである。

しかし、その隙間をくぐり抜けるものもある。いくら様々な方法で拡散されることになるとはいえ、最初にネットロアを書き込むのは「個人」である。表面上は匿名という都市的方法に則ってはいるものの、特定の個人的背景に基づいて物語の景観にメッセージを託す上では一人の“名前のある個人”なのだ。彼ら・彼女らはインターネットという都市の中心に属しつつもその内部から世界に警鐘を鳴らす内部告発者ともいえる。

このように、田舎を舞台としたネットロアとは、

都市の内側から発せられた「警告」なのであり、そこに描かれた「景観」はそれを読み取り、探索し、行動する手段である。

実に巨大で顔が見えず、小さき人々の声が届かぬ社会が我々の眼前には広がっている。それ故に、景観はその迫力を以て“語る”ことを続けるのである。

## 【注】

- (1) 柳田国男『新版 遠野物語』角川学芸出版 1955年 7頁
- (2) 赤坂憲雄『柳田国男を読む』筑摩書房 2013年 34～36頁
- (3) 福永勝也『衰退するジャーナリズム—岐路に立つマス・メディアの諸相—』ミネルヴァ書房 2010年 5頁～6頁
- (4) その他、ネット上の伝承の呼称には「電承文芸」、「メディア・ロア」なども提案される（竹原威滋「伝承文芸の時代」『伝え』22号 日本口承文芸学会 1998年、飯倉義之「転生する都市伝説—棒の手紙を例として」『伝承文化研究』12号 國學院大學伝承文化学会 2014年）
- (5) 池田香代子『世界がもし100人の村だったら』ダグラス・ラミス対訳 マガジン・ハウス 2001年
- (6) 飯倉義之「都市伝説化する「想像力」—「大きな物語の喪失」と陰謀論的想像力」『比較日本文化研究』15号 比較日本文化研究会 2012年
- (7) 大月隆寛「「都市」とフォークロア」ジャン・ハロルド・ブルンヴァン『消えるヒッチハイカー —都市の想像力のアメリカ』（大月隆寛、重田幸彦、菅谷裕子訳）新宿書房 1997年 291頁
- (8) 例えば、「魔女の伝言板」と呼ばれる話がある。電子掲示板で知り合ったグループがオフ会をするが、いつまで経っても一人が現れない。その一人は知り合う以前に亡くなっており、実は彼らがパソコンで交流していたのは死者だったというもの。（近藤雅樹・常光徹・渡辺節子・高津美保子・三原幸久『魔女の伝

- 言板『日本の現代伝説』1995年 白水社 23～28頁)
- (9) 飯倉義之は、インターネットのようなメディアと都市伝説の関係について「話のストーリーの上でメディアが重要な位置を占める都市伝説」と「話それ自身が特定のメディアを利用して増殖していく都市伝説」の二つがあることを指摘する。(飯倉義之「転生する都市伝説一棒の手紙を例として」『伝承文化研究』12号 國學院大學伝承文化学会 2014年 1頁)
- (10) ジャン・ハロルド・ブルンヴァン『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』行方均訳 新宿書房 1997年 77頁～79頁
- (11) 伊藤龍平『ネットロア —ウェブ時代の「ハナシ」の伝承』青弓社 2016年 78頁～79頁
- (12) 伊藤龍平「ネット怪談「くねくね」考 - 世間話の電承について -」『世間話研究』18号 世間話研究会 2008年 3頁～4頁
- (13) 広田すみれ / 高木淳「インターネット上でのネットロアの伝達と変容過程」『東京都市大学環境情報学部情報メディアセンタージャーナル』10号 東京都市大学環境情報学部情報メディアセンター 2009年 107頁
- (14) 「死ぬ程洒落にならない話を集めてみない?」(<http://syarecowa.moo.jp/>)
- (15) 伊藤慈晃「〈怖い話〉が投稿される時 — 2ちゃんねるまとめブログ「死ぬ程洒落にならない怖い話を集めてみない?」の定量分析を通して—」『一橋研究』38号 一橋研究編集委員会 2013年
- (16) 例えば、最初は「萌えソング」を語り合うスレッドから、それらを認定・紹介するウェブサイトが設立されるまでに至るなど、特定の趣味を共有しつつ評価しあうコミュニティが形成される。(井手口彰典「欲望するコミュニティ — 萌えソング試論」『比較日本文化研究』10号 比較日本文化研究会 2006年)
- (17) 今里悟之「景観テキスト論をめぐる英語圏の論争と今後の課題」『地理学評論』77-7 2004年 483頁
- (18) 同上 491頁
- (19) 同上 485頁
- (20) Duncan, James S. 1990. *Landscape as a signifying system. In The city as text: the politics of landscape interpretation in the Kandyan Kingdom*, p.17. Cambridge: Cambridge University Press
- (21) 同上 p.23
- (22) Richard Peet. *Modern Geographical Thought*, Black well publishing, 1998, p.234
- (23) 今里悟之「ジェームズ・ダンカンとナンシー・ダンカン—テキストとしての都市景観」加藤政洋・大城直樹編『都市空間の地理学』ミネルヴァ書房 2006年 122頁～132頁
- (24) 掲注 23 127頁
- (25) 2ちゃんねる「死ぬ程洒落にならない怖い話を集めてみない? 105」引用・閲覧は、スレッドまとめサイト「死ぬ程洒落にならない話を集めてみない?」によった。(<http://syarecowa.moo.jp/> ※2016年9月28日閲覧) 話の書き込み日時は2005年7月26日。
- (26) エドワード・レルフ『場所の現象学』(高野岳彦・阿部隆・石山美也子訳) 筑摩書房 1999年 49頁
- (27) レイモンド・ウィリアムズ『田舎と都会』(山本和平訳) 晶文社 1985年 189頁
- (28) 2ちゃんねる「死ぬ程洒落にならない怖い話を集めてみない? 265」引用・閲覧は2ちゃんねる過去ログビューアー「ログ速」より。(<http://www.logsoku.com/r/2ch.net/occult/1305643979/> ※2015年9月7日閲覧) 話の書き込み日時は2011年5月19日と5月20日。
- (29) 前畑明美「島嶼地域における架橋化に伴う社会変容 — 沖縄県浜比嘉島を事例として—」『島嶼研究』五号 日本島嶼学会 2005年 106頁
- (30) 西村清和「場所の記憶と廃墟」『美学』60(1) 美学会 2009年 14頁
- (31) 佐々木高弘『怪異の風景学 妖怪文化の民俗地理』古今書院 2009年 176頁
- (32) 荻原浩『愛しの座敷わらし』上下 朝日文庫 2011年 文庫版あらすじより

- (33) 荻原浩『愛しの座敷わらし』上 朝日文庫  
2011年 19頁
- (34) 同上 13頁
- (35) 三津田信三『のぞきめ』2015年 角川ホラー  
文庫 82頁
- (36) 田舎を舞台とするネットロアには主人公がも  
とも田舎住まいの場合もある。この場合、  
投稿者は都市の普遍性と照らし合わせて自分  
の属する田舎を異様なものとして眺めること  
になる。こちら外部からの視線になろうか。
- (37) 前掲 35 42頁
- (38) 同上 72頁
- (39) 同上 74頁
- (40) 同上 82頁
- (41) 同上 92頁
- (42) 河合隼雄『昔話の深層 ユング心理学とグリ  
ム童話』講談社 1994年 38頁
- (43) 前掲 31 29頁～34頁
- 宮田登「都市と民俗文化」『都市と田舎 マチの生  
活文化』日本民俗文化大系 11 小学館 1985年  
宮本常一『民俗のふるさと』河出文庫 2012年  
米津海「インターネット都市伝説の架空性と領域」  
『人間文化学部学生論文集』13号 京都学園大  
学人間文化学部 2015年

## 【参考文献】

- 伊藤龍平「『のびあがり』と『八尺様』- 電承説話  
の身体と妖怪-」『世間話研究』21 世間話研  
究会 2013年
- 木原善彦『UFOとポストモダン』平凡社新書  
2006年
- 倉田容子「鏡像としての村落 一横溝正史『八つ  
墓村』」『昭和文学研究』63号 昭和文学界  
2011年
- 佐々木高弘『民話の地理学』古今書院 2014年
- 佐々木高弘「『妖怪ウォッチ』が見た世界」『子ど  
もの文化』47巻8号 子どもの文化研究所  
2015年
- 田中紀子「『戦う価値がある』のか? —『セブ  
ン』に見る現代都市—」『大手前大学人文科  
学部論集』4 大手前大学・大手前短期大学  
2003年
- 野添恵美子「インターネットの口承文芸」『人間  
文化学部学生論文集』6号 京都学園大学  
人間文化学部 2008年
- 松山信直「現代文学におけるグロテスクな都市生  
活と神話的田舎」『同志社アメリカ研究』17  
同志社大学 1981年