

「SCP 財団」の研究

比較文明学 01A20054 末次友樹

目次

1. 研究の動機・目的...
2. 「SCP 財団」及び「SCP 記事」の概要
3. 先行研究の検討
4. 分析
5. 結論
6. 参考文献

1. 研究の目的

本研究は創作 web サイト「SCP 財団」についてその特性や魅力を考察することを目的としている。現在「SCP 財団」で描かれる物語は、そのサイト内だけでなく YouTube やゲームなど幅広いジャンルで人気となっている。一方で、日本において「SCP 財団」について分析した学術論文は、卒業論文執筆時点では存在しない。本研究では、特に日本における様々な研究を通して、「SCP 財団」の持つ魅力を分析することを試みる。

2 「SCP 財団」及び「SCP 記事」の概要

「SCP 財団（英:SCP Foundation）」（以下「SCP 財団」）とはフリーシェアワールドと呼ばれる形式の web サイトである。フリーシェアワールドとは創作者それぞれが共通の世界や設定をもとに自由に創作できる空間のことである。「SCP 財団」においては、「この世界には（現実の）科学では説明できないような異常な物・生物・現象などがあり、それらを『財団』と呼ばれる組織が一般の世界から隠ぺいするために暗躍している」という設定が共通の設定となっている。本発表では言及する対象の明確化のために、創作サイトを「SCP 財団」、創作内でのフィクションとしての秘密組織を『財団』と呼称する。

「SCP 財団」はもともと海外の匿名掲示板での投稿がきっかけで作られたとされる。「クリーピーパスタ（英:creepypasta）」と呼ばれる怪談が投稿される板において、彫刻家・加藤泉の『無題 2004』という作品の写真とそれに付け加えられた不気味な設定（これは作品本来の意図とは全く無関係であった）をもとにした記事が投稿されたことが発祥となっている（2007年）。この記事は当初から『SCP-173』という記事タイトルがつけられていた。これをきっかけとして、似たような記事が相次いで投稿された。その後それらが wiki サイトにまとめられ、現在の形に至る。

記事それぞれに描かれる『財団』の「世界観」には大小さまざまな差異が存在する。これらは、それぞれの記事の作者が『財団』世界をどのように解釈してもよく、描いてもよいために発生する。このような解釈の違いは「カノン」と呼ばれ、各々の著者の解釈は「ヘッドカノン」と呼ばれる。

「SCP 記事」はある程度共通したフォーマットのもとで書かれている。下記図 2 は、典型的な形式で書かれた記事の一部である。



図 1: 『SCP-070-JP』の一部

「SCP 記事」は「アイテム番号」や「オブジェクトクラス」といったセクションで構成される。このような「SCP 記事」の形式・特徴は「SCP 財団」内で広く共有されており、それに沿っていない記事はたいてい多くの低評価がつけられ、削除される⁽²⁾。

3. 先行研究の検討

Pallante(2018) 「確保、收容、保護: 共同的創作を通じた伝承の構築」

Pallante は「reverse ostension」という概念を紹介する。「ostension」という概念は民俗学的な文脈では「どんな記号も用いずに (直接) 現実を指し示すこと」と定義し、「ある

行為を直接演じること、ある（何らかの形で「現実」だとされる）行為について別の行動でそれを示すこと」を「ostentive action」と呼んだ。例えば、「ある人が別の人に向かって自分の持っているたばこの箱を指さしている時、その人はたばこを買ってくるように要求している」といったことである。Tolbert（2013）は民俗学において最も研究されてきた「ostentive action」の例として「Legend Tripping」を挙げている。これは都市伝説などの舞台になった場所を訪問する行為である。

一方で、Tolbert(2013)はその反対である「reverse ostension」を提唱した。これは集団が創作した断片的な（架空の）物語・経験談などを相関させ、結び付けることによって新たな伝説を作り上げていく、という行為である。Tolbertはクリーピーバスタの一つである「スレンダーマン」を例に挙げている。「スレンダーマン」は海外のインターネットサイトのフォーラムへの投稿に端を発する背が高い、顔が見えない、触手が生えている、子どもを連れ去るといった特徴を持つ怪物である。「スレンダーマン」の都市伝説が様々な「体験談」から成り立っていることやそれらが意図して、伝統的な民話やホラーの要素を含んでいることが「reverse ostension」の特徴だとしている。Pallanteは「reverse ostension」の核心として、「人々が伝説を（自覚的に）創作し、あたかも実在するかのように交流すること」であると述べる。

Pallanteは「財団」において読者が「SCP記事」を創作したり、読んだりする行為は『財団』内部の人間のそれと同一であり、その境界が曖昧にされると述べる。特に、Wiki、データベースという形式はそれに寄与していると述べられている。同時に、個々の記事を読むことで読者の中で『財団』のイメージが形成されていく。他にも、「SCP記事」の多くが現実に存在するものや「雪男」のような「現実の」都市伝説をモチーフにしていることを指摘している。例えば『SCP-1000』は雪山に住んでいる生命体で、かつては人類よりも高い知能を有していたことが示唆されている。この生命体の生活の痕跡は『財団』が世間一般に「ビックフット」の都市伝説を流布することによって隠ぺいしている。これは、『財団』と現実世界との接点を作り出すことでより「財団」を「現実的」なものとして印象付ける効果があるとしている。上記のような事例を挙げ、「財団」においては「reverse ostension」的な交流がなされていると主張されている。

Nieminen（2021）「[タイトルは05の命令により削除済み]:SCP作品におけるホラーと不気味さ」

Nieminenは現代的なホラーの形態として「ニューメディア・ホラー」を取り上げている。Nieminenは「ニューメディア・ホラー」について以下のように述べる。

ニューメディア・ホラーが、プラットフォームやその機能をストーリーの構成要素として、物語を語るために必要な機能的要素として使うのは、例外というよりむしろルール

なのだ。これは、キャラクターが自己言及的なジョークをさらっと言うということではなく、これらの要素は、ストーリーの全容を語り、物語を推し進め、観客により没入的で親密な体験をもたらすために必要なものである (Nieminen 2021: 18、筆者訳)。

Nieminen は様々な「SCP 記事」に現れている現代的な恐怖・不安や、古典的なホラーの要素を分析している。これは「(ニューメディア・) ホラー」というジャンルとしての「SCP 財団」の分析として評価できる一方で、筆者は「SCP 財団」についてホラーの一ジャンルとしてではなく、より多面的な分析ができるのではないかと考える。また、個々の作品の分析に限らないより広い視点での分析も可能なのではないかと考える。

4. 分析

4.1 協調的創造活動とネットロア

「SCP 財団」の特徴の一つとして、インターネット上において多数のユーザーが作品を投稿する点にあるが、このような事例を分析した研究として協調的創造活動とネットロアについて検討する。

濱崎ほか (2009) はインターネットの動画投稿サイト「ニコニコ動画」における合成音声ソフト「初音ミク」についての創作活動を分析する上で、Wikipedia や「初音ミク」にかかわるコンテンツといった多数の人間の手によって大規模なコンテンツが作成されることを「協調的創作活動」と呼んだ。

Wikipedia や「初音ミク」コンテンツにおける創造活動において特徴的なのは、記事・作品における中心的人物の存在である。Wikipedia における「秀逸な記事」では少数の中心的な編集者が記事の内容や、編集方針などを担い多数の編集者が軽微な修正など、記事の内容にあまり関わらない部分で参加しているとされる。(伊藤ほか、2009)

一方で「SCP 財団」において、上記のような「中心的人物」は存在しないといえる。Web サイト自体を運営するボランティアの管理組織は存在するが、そのメンバーが創作の方向性や「あるべき『財団』像」を決定しているわけではない。創作にかかわっている人物は流動的であり、あるユーザーが創作を引退するに伴って多くの作品が削除されることもある。

「SCP 財団」はこれまでにインターネットで見られたような集団的創造活動的なものである一方で、中心的人物の存在といった特徴には当てはまらないといえる。

伊藤 (2016) は、民俗学的な観点から特にインターネット上で流通している説話について当時一部で使用されていたされる説話、ネットロアとし考察を行った。ネットロアはインターネット上で広がり、変容し、語り継がれていく民話といえる。

ネットロアはインターネット上で不特定多数の人間による「創作」とできるかもしれないが、ネットロアがあくまで個人個人の体験談という形で語られ、統一性がない一方で、「SCP 財団」には組織的・意図的な創作態度がみられる。

以上のことから、「SCP 財団」がインターネットの発達によって可能となった創作活動・マスコラボレーションでありつつも、これまでの協同創作活動とは一部異なった形態を持っていることを示している。それは、Wikipediaのような様々な記事の集積・データベースとしての特徴を持つ。また、ネットロアに類似するものという視点からもとらえられるが、ネットロアと比較して意識的・意図的な制作態度が見て取れる。

4.2 東浩紀の「データベース消費」論及び「ゲーム的リアリズム」論による検討

東浩紀の理論から「SCP 財団」を分析する。東の論はポストモダンの時代におけるオタク系文化について論じているものである。もちろん、東の議論は単に現実に存在するデータベースについて論じたものではないが、「SCP 財団」がインターネット掲示板から始まったことや、ちょうどこれらの論が発表された前後に始まったことから、結び付けることができると考える。

東はポストモダン社会におけるオタク文化を考える上で、大塚（1987）の「物語消費」という概念を参照する。これは、個々の商品といった「小さな物語」の消費によって、その背後にある世界観といった「大きな物語」の消費を可能にする、という論である。ポストモダンにおいて失われた「大きな物語」の代替物としてオタク系文化においては「虚構（の物語）」を置いたということにつながる。

一方で東はポストモダンの、すなわち「大きな物語」がすでに失われた時代に生まれ育ったオタクはわざわざ「物語」を捏造するという欲望には駆られていないと述べる。例えばアニメ作品『新世紀エヴァンゲリオン』においてそのファンたちは「エヴァ」の物語や世界観そのものにはあまり関心を向けなかった。一方でファンが目を向けたのはそこに登場するキャラクターである。また消費者だけでなく売り手もそのファンの心理を掴むために物語の続編ではなく登場人物を使った麻雀ゲームや、ヒロインのテレフォンカードといった企画を展開した。このような、ある作品の物語ではなくその登場人物・キャラクターをそれが属する物語とは関係なく消費されることを「キャラ萌え」と呼んだ。そして、『エヴァ』の原作の物語そのものは単なるキャラ萌えを促すための入口のような立場であった。

加えて東はこの「キャラ萌え」がそれぞれのキャラクターの背後にあるデータベースを参照して行われていると述べる。例えば『エヴァ』の「綾波レイ」というキャラクターは多くのオタクに「萌えられた」キャラクターだが、『エヴァ』の前後で青い髪、白い肌、神秘的な力といった「綾波」と似た要素・設定を持つキャラクターが多く生産された。これは、キャラクターの構成要素が分解され、それらが組み合わされて再生産された結果だとされる。

東は上記のような、個々の物語と関係なくキャラクターそのものを消費し、その上でキャラクターを構成する要素が集められたオタク系文化のデータベースも同時に消費することを「データベース消費」と呼んだ。

「SCP 記事」を読むことは、ある意味でこの「データベース消費」にあたる部分があるだ

ろう。例えば、「SCP 財団」では記事にタグをつけることが可能であるが、その中に「アトリビュートタグ」が存在する。これは、オブジェクトの異常性を表すタグであり、「テレパシー」であれば「異常な方法を用いて情報を伝達できる」オブジェクトにつけられる。このように各記事の中の要素を分解し、「財団 wiki」の場合は実際にデータベース化されているという点では、「データベース消費」的であるといえる。

また、「SCP 記事」内は「オブジェクトクラス」や「記憶処理」といった独自の用語や著者の「ヘッドカノン」にもとづいて構成されている。これらの「SCP 要素」とでもいうべきものはそのデータベースから引き出されたものである。これは、ただ単に『財団』に関する設定を参照しているというだけではない。著者はデータベースから記事を作ると同時に、新たな設定（カノン）を作り出すことによって新たにデータベースに「SCP 要素」を追加することができる。例えばある「SCP 記事」では一般に向けて異常物の存在を公表するものがある。「SCP 財団」ではこの設定を採用した作品が複数投稿され、「カノン」のページが作成された（＝「人気の設定」となった）。

一方で、読者の側もデータベース的な消費をしている。「SCP 記事」を読む際に、読者は著者が引き出したり作り出したりした要素を読み取る一方で、その読み取り方は著者の想定したものでなくてもよい。例えば 2.2 で紹介した「記憶処理」や「Dクラス」に関する記述は、特に記事内に描写がない限りでは読者は各々の解釈を適用して読むことができる。

これは、3.2 で取り上げた Pallante (2017) の議論とも接続できる。つまり「reverse ostension」とは、人々があたかもそれが実在するかのような態度で「SCP 記事」のようなものを持ち寄ることで、そこに描かれた要素が集積されデータベース化されることであるととらえることができるだろう。

実際 Pallante は、『財団』について創作者や読者による世界観の相違について寛容であることや、「SCP 記事」から『財団』は何をしているか」は読み取ることができる一方で、『財団』は何であるか」は読者がそれぞれその空白を埋めなければならないことから、「財団」と個人の間直接的な関係を生むと述べている。これは「何をしているか」という「SCP 記事」内の個々の要素から、個人が「何であるか」というデータベースを構築しているのととらえられるだろう。

以上の考察から「SCP 財団」と個人の間には、東の言う「データベース消費」の特徴が存在するといえるだろう。

また、東 (2007) はポストモダンにおける「データベース消費」的環境における文学状況について、「ライトノベル」を対象に分析を行った。ライトノベルとは、主に中高生を対象としたアニメ調のイラストの付いた小説作品である。東は、ライトノベルの持つ、データベースから引き出された要素を持つキャラクターが彼/彼女が属する物語の存在に関係なく消費される性質を「メタ物語性」と呼び、それが支える作品のリアリズムを「ゲーム的リアリズム」と呼んだ。これにおける「ゲーム的」とは「物語をやり直すことが可能であり、物語が一つの結末にとどまらない」ということを指す(東 2007: 140)。この「ゲーム的リアリズム

ム」はメタ的であると同時に、「やり直し」というインタラクティブ感を備えているといえるだろう。

東はこの「ゲーム的リアリズム」を通して、新たに「環境分析」的な読解/批評を提案している。これは、単にその作品の描写や作者が作品に込めた意味を分析するのではなく、その作品が置かれる環境・流通する形といった作品外的な事実を考慮することで、新たな主題を作品から読み解くことができるというものである。

「SCP 財団」においてインタラクティブな記事のひとつとして『SCP-280-JP』があげられる。この内容は長野県の山中にあるブラックホールである。このブラックホールは、触れたものすべてを消失させるとともにその大きさを小さくするという異常性を持っている。記事内には「縮小用プロトコル」と書かれた実際に押下可能なボタンがありそれをクリックすることで記事の内容が変化していく。ただし、ボタンを押して変化する内容は記事内の「発見時の大きさ」という部分である。初めは直径 10m と書かれていたものが、ボタンをクリックするたびに大きくなっていき、一定数を超えると記事の内容も大きく変化していく。この記事のオチは、「物を取り込むたびに小さくなるブラックホール」ではなく「物を取り込むたびに過去に向かって大きくなり、それに伴って現在の現実を修正するブラックホール」だったというものである。図 3 は何度かボタンを押した後の記事の変化で、大きくなりすぎた結果（「過去に巨大なブラックホールがあった」という風に現実が改変された本の存在そのものが無かったことにされてしまっている様子である。

このようなインタラクティブな記事は「SCP 財団」の中ではほかにもいくつか存在する。このようなメタ性、インタラクティブ性は 3.3 で取り上げた「ニューメディア・ホラー」の要素とも関連付けられるだろう。一方で、「SCP 記事」はこのようなギミックが込められた記事ばかりではない。また、この記事を含めて「物語が一つの結末にとどまらない」という想像力が記事の中に含まれているとは考えにくい。『SCP-280-JP』では一見、「プロトコル開始」のボタンを押す/押さないといった選択を読者に提示しているように見える。しかし、この記事はボタンを押すことで初めてその真相が分かるようになっている。この記事は何度読んでも結末が変化することはなく、その意味では「ゲーム的リアリズム」には当てはまらないだろう。

4.3 「SCP 記事」における認知的構造

発表者は「不発効果」という認知言語学の概念をてがかりに、「SCP 財団」を分析した。

例えば、アメリカ人が英語を話している状況で「彼の英語はまるでネイティブ・スピーカーのようだ」と話した場合ほとんどの人はそれを冗談だととらえられるだろう。小松原(2014)はこのような発話において働いている表現効果を分析した。まず、この発話だけを見ると「英語を話しているのはネイティブではない」という前提(P)が間接的に述べられている。一方で話し手(S)は、「英語を話しているのがネイティブではない」という前提(P)が偽であることを知っている。しかし、発話においてはPが真であるかのように言っている。こ

れは一見すると騙し(deceiving)の形式であるが、聞き手(H)もPが偽であることを知っているためこの騙しは不発に終わる。このような意図的な騙しの失敗はある種の冗談として修辭的効果を生じている。これを小松原は「不発効果」と呼んだ(小松原 2014: 294)。

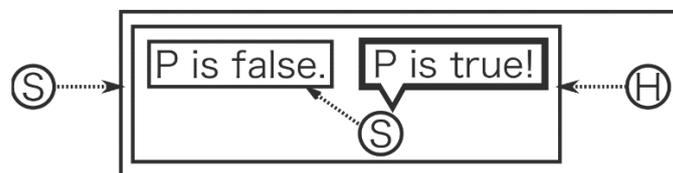


図 2: 階層的認知 (小松原 2014 より引用)

「不発効果」においては図2のような階層的認知が働いていると述べられている。これにおいて話し手(S)は一番外側のSのように、自分の発言をメタ的に認知していると同時に、内側のSのようにHを騙そうとする演技をしてもいる。この時聞き手(H)も同様にSがPについてHを騙そうと演技している、ということを知っている。このような図式がSとH両者の間に間主観的に共有されて初めて、「不発効果」が成立する。

発表者は「不発効果」における階層的認知の構造が「SCP 記事」における作者と読者の間にも成り立っているのではないかと考える。図3において作者は「SCP-〇〇」などは存在しない、とわかりながらあたかもそれが現実に存在するような立場で記事を書く。読者もそういった作者の状態は把握している。

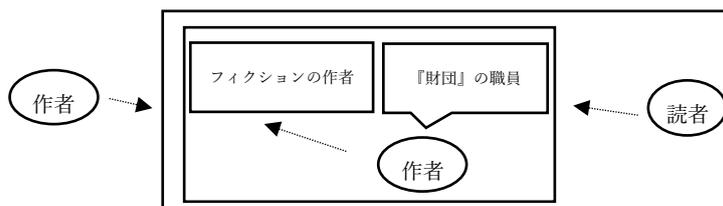


図 5: 「財団 wiki」における階層的認知

作者は「フィクションの書き手としての作者」と「報告書の書き手としての作者(財団職員)」の2種類の立場を自覚しなければならない。また、同様に読者も「フィクションの読者」と「報告書の読者(財団職員)」の二つの視点を持ちながら記事を読むことになる。一方でこれは不発効果の持つ「無意味化」の効果によって読者にフィクションであることを強調する。

この特性を生かした記事の一つとして『SCP-161-JP』があげられる。これは「伊る」という動作に関する知識が失われてしまうという異常現象である。報告書内では「伊る」という動作は日常的に行われる動作で、なじみ深いものとされているが、もちろんそのような動作は「現実」にはない。報告書という形式によって読者は「伊る」という動作が存在しない視

点（「フィクションの読者」）と存在する視点（「報告書の読者」）を持ち、さらにそれらが重ね合わされている。

SCP-161-JP

評価: +815 + - × i

アイテム番号: SCP-161-JP

オブジェクトクラス: Keter

特別收容プロトコル: SCP-161-JPの患者に「伊る」を意味する単語を聞かせないで下さい。また、それをひらがな・カタカナ・ローマ字等の表音文字で表記したものを視認させないで下さい。患者に対応する全ての施設は、最高レベルの防疫体制を維持して下さい。

説明: SCP-161-JPは「伊る」という動作、および概念への認識に異常をもたらす精神疾患です。SCP-161-JPの患者からは「伊る」という動作や、それに関係する概念への認識が、過去にさかのぼって失われます。この結果、例えばバレリーナが伊り回る動作は、単に片足立ちで回転しているだけの動作として認識され、また「以前からそのような動作であった」という虚偽記憶が形成されます。極端な例では、日本の伝統芸能である「能」は、大半が伊り歩く動作によって構成されているため、それは単に扇を持って舞台上を歩き回っているだけのように認識されます。

「伊る」を意味する単語を音声として認識したSCP-161-JPの患者からは、その時点から過去数時間の記憶が失われます。この症状は、表音文字で表記されたものを見ることによっても同様に発症します。

実験記録（一部抜粋）:

被験者: なあ、このテストっつーのは、一体いつまで続くんだよ。

研究員: あと少しで終わりますよ。えー、では、これから私がある動作をして見せますので、それを言葉で説明してみてください。

[研究員は被験者の目の前で腕を大きく伊らせて見せた]

研究員: どうぞ。

被験者:? アンタ椅子に座ってただけじゃねーか。

研究員: ...はい。えー、では次に...

[研究員は『子供が庭で伊りまわっている』と書かれたホワイトボードを指し示した]

研究員: この文章を音読してみてください。

図 6: 『SCP-161-JP』の一部 記事内では「伊る」という動作に関する説明は一切ない
小松原の「不発効果」では主にユーモアの伝達を目的としているとされる。ユーモアという単語からは、おかしみや滑稽といった要素が発想される。確かに、「SCP 財団」にはコメディタッチの記事や笑えるようなオチな作品も存在するが、少数派である。本論文でこれまで取り上げた「SCP 記事」の例も読者の笑いを誘うというよりも、不気味さや、奇妙さを感じさせることを目指しているように見える。「SCP 記事」において「不発効果」が働いているとすれば、「SCP 記事」の魅力と「不発効果」のもつユーモアの伝達という特徴はどのような点で合致するのだろうか。

第一に、ユーモアとはそもそも何を指すのだろうか。先ほども述べたが、一般的には「おかしみ」「滑稽」といったことが連想されるが、その背後にあるものがそれとは異なるとい

うことを哲学者の柄谷行人は『ユーモアとしての唯物論』（1993）の中で示唆している。柄谷は初めに、正岡子規や夏目漱石の「写生文」を取り上げる。これは、西洋の近代小説の翻訳から始まったリアリズム文学と混同されているが、本質的に別物であると柄谷は述べる。そもそも写生文とは、子規が『日本』において「只ありのまゝ見たるまゝに其事物を模写する」として提唱したものである。柄谷は子規の『死後』という文章を取り上げて、「徹底的に唯物論的な話」であり、「自分が自分自身を高みから見る「自己の二重化」を意味している」と述べる。実際に『死後』では、霊界やあの世といった想像的な「死後」の話はなく、例えば水葬の場合、「そもそも水は嫌いだし、泳げないから水を飲んでしまいそうで心配だ。魚につつかれるのも心地が悪いが、貝などが吸い付いてしまってもそれを剥がすための手は流されてしまっているだろう」といったような、「客観的」な考察が延々と描かれている。

漱石は写生文の特徴について、親が子供に接するような態度であり自身を含む対象を突き放す一方で、愛情を持っているような態度であるとしている。柄谷は漱石の認識とフロイトがユーモアについて指摘していることが完全に合致していると述べる。フロイトは、他人に対してユーモア的態度をとっている人は、その人が子供に接するかのような態度をとっている。そして、子どもにとっては重大に見える利害や苦しみも本当はつまらないものであると知りながら微笑していると述べる。これを一個人の心理に置き換えると、自身の感じる苦痛に対して、メタレベルから見下ろすことでそのようなことはつまらないことだ、と激励しているとなると柄谷は述べる。また、柄谷はこのように自身のことをメタレベルに立って見下ろすことを「自己二重化」とよび、スピノザやカントの精神的態度、特にカントが「超越論的」と呼んだ態度は、ユーモアの「自己二重化」と等しいと述べている（柄谷 1993: 120-123）。

柄谷の分析を基にするならば、ユーモアを伝達するとされる「不発効果」を笑いだけでなく、恐怖や不気味さ、奇妙さを伝達する「SCP 記事」の形式に拡張して当てはめることも可能であると考えられる。ユーモアが「自己二重化」の精神的態度であるならば「不発効果」がユーモアを伝達できるのは、まさしく二重化された階層的認知のおかげだろう。そして、報告書形式によって同様の二重化された構造を有している「SCP 財団」を「不発効果」によって分析が可能だと考えられる。

筆者はこれに加えて、ユーモアが「人を笑わせる」「冗談として通じる」あるいは「恐怖」「奇妙さ」を伝達するためには、(前提 (P) とは別の) コンテキストが共有されていなければならぬと考える。例えば冒頭の例でいえば、前提 (P) に加えて「話題に上がっているアメリカ人の英語が上手である」というコンテキストが無ければ、ユーモア構造を利用した「冗談として」は通じないだろう。もしそのアメリカ人の英語が下手であったなら、「彼の英語はまるでネイティブ・スピーカーのようだ」という発言は、皮肉としてとらえられると考えられる。あくまで例では「英語のネイティブであるアメリカ人が流暢に英語をしゃべっている」というコンテキストが必要であると考えられる。「SCP 記事」における「不発効果」

というユーモア的構造が特定のコンテキストの上で「笑い」よりも「恐怖」「不気味」といった内容を伝達するのを助けていると考えられるだろう。

柄谷において「自己二重化」という言葉で述べられていることは、コンテキストの重なり合いであるともいえる。主体の中に、異なるコンテキストに属する二つの自己が重なり合っているということである。

では、「SCP 財団」においてこのユーモアが笑いだけでなく、恐怖や不気味さを伝達可能にしているコンテキストの構造とは何か、筆者はそれをマーク・フィッシャーの『奇妙なもの』(2022)に求めたい。

フィッシャーは人間が「奇妙だ」という感情を抱く際に「何かが間違っている」という感覚を伴うとしている。またそれがもし「実在する」のだとしたらそれは、奇妙だと感じた人間の世界のとらえ方の枠組みが誤っていたのだという考えを引き起こす(フィッシャー 2022: 23)。これは「SCP 記事」の読者が「不発効果」によってフィクションの研究者と重ね合わされた結果引き起こされる感覚といってもよいのではないか。すなわち、「SCP 記事」に描かれるアノマリーは明らかに「間違っている」のだが、報告書という形式によって実在性を獲得した結果、読者に「奇妙である」という感覚を抱かせる。

「ぞっとするもの」の場合はどうだろうか。フィッシャーはこれを「不在の失敗」と「現前の失敗」の二つの様態から構成されるとする。「不在の失敗」は「ぞっとする鳴き声」に代表されるような感覚のことである。ある鳴き声が「ぞっとする」ものであるときそこには単に生物的なものに還元できないような何かを取り付いていると考えられるときである。

「現前の失敗」は反対に「何かがあるはずのところにながら現前する」という感覚である。廃墟やポストアポカリプス的な物語と関連付けられるこの感覚は単に「存在しない」ということに対する恐怖ではなく、そこに謎が付随されて「ぞっとするもの」になる。例えば、無人のまま、しかし明らかに新しい人間の生活の痕跡が残っているまま打ち捨てられた「メアリー・セレスト号」は、なぜ消えたのか・何があったのかという点が全く不明であるからこそ「ぞっとする」のである。(フィッシャー 2022: 100-102)

4.3.5 The Backrooms・Liminal Space・廃墟

「SCP 財団」と似たインターネット上のコンテンツとして「The Backrooms」があげられる。これは、「SCP 財団」と同様シェアワールドであり、「現実世界の裏側にある異世界」のことである。この世界には現実世界において壁や床を「すり抜ける」ことで迷い込んでしまう。この「すり抜け」は英語では「Noclip」と呼ばれるが、これは元々ゲームにおいて壁などの障害物をすり抜けられるモードの名前に由来する。この異世界には様々な空間が連続して存在しており、そこに迷い込んだものはそれぞれを「Level〇〇」として区別している。一見この区別は「SCP 記事」の様子と似ているが、いくつかの点で異なっている。例えば、Levelに関する記事は「Backroomsに迷い込んでしまった人が書いた、後から迷い込んでしまった人に向けてのガイド」という体であり、特に「SCP 記事」に見られるような「科学的

な」記述にこだわるといったことは見受けられない。

この「The Backrooms」はLiminal Spaceというインターネット・ミームと深い関連がある。これは、「広くて何も無い、人のいない薄気味悪い空間の写真(画像)」である。銭(2021)はLiminal Spaceの不気味さの理由について「脱文脈化された写真」と「人の不在」という2点を挙げている。前者は写真のもつ「被写体をもともとあった文脈から切り離す」という性質である。人間はそれを新しい文脈にはめ込むのだが、いったん脱文脈化されてしまった写真からはその文脈を確定できる情報は得られない。これは、いちど文脈が切り取られているはずの写真に、新たに不確定な文脈が付与されてしまうという「不在の失敗」にあたりと考えられる。

後者はよりLiminal Spaceの特徴に紐づいている。Liminal Spaceは単に人がいないというだけでなく、無人のショッピングモールやプールといった、「人のための場所」であることが多い。見る人はそこに無意識に人間の姿を見つけようとするのだが、それは悉く失敗に終わる。人間のために作られた空間に、なぜか人間が存在していない。「現前の失敗」によってLiminal Spaceの不気味さがつくられているのだろう。

以上の二点の特徴は、「欠落したコンテキストの補填」という語に集約されるだろう。理解するためのコンテキストを欠いた物体は見る者に「不気味なもの」として映る。しかし時にはそれが不気味さとは異なる種類の魅力を持つことがある。例えば、人々が廃墟に感じる魅力はその一つではないかと思う。ある種の人々にとって廃墟は、荒涼として不気味な場所である。ホラースポット・心霊スポットのような肝試しの場ともなる。他方、廃墟は観光・探検の対象として魅力あるスポットともなる。廃墟を観光・探検に訪れる人は、そこでの人々の生活を残されたものから想像することに魅力を感じていることが多いのではないか。「ここに住んでいた人の息遣いが聞こえてくる」といった台詞はよく耳にするが、これは建物の物質的な魅力ではなくそこに欠落している人間やその生活を想像することに魅力を感じていることの証左ではないかと考えられる。飯田(2015)は廃墟を訪れたり廃墟の画像を見ることの魅力について、廃棄された土地が、見る者の想像力を刺激することを指摘している。(飯田 2015: 27)。

「SCP財団」にもこのような、欠落したコンテキストを補うという点で共通した部分がある。「SCP財団」の発祥ともいえる掲示板への投稿である『SCP-173』(加藤泉『無題2004』を利用した記事)は現在の「SCP記事」のように「アイテム番号」「オブジェクトクラス」といった要素が存在していた。これには様々な欠落がみられる。「173」という番号は少なくとも『SCP-173』のようなものがあと172個あるであろうことを暗示しているし、「Euclid」というオブジェクトクラスからは、第一にそれがどのような階級分けであり何を意味しているのかも不明であるし、他に異なったランク付けがあることも想像される。これは、「SCP記事」が報告書形式であることとも深い関係がある。なぜならば報告書は『財団』の内部に向けて書かれているものであり、そこに「財団とは何か」という内容は不要である。これらの欠落を新たな創作によって埋めることで、人々が「SCP財団」の世界をより拡張していく

のである。

5. まとめと結論

「SCP財団」は、東の言う「データベース」的構造の上に成り立つ。ここでは、データベースから要素を引き出して「SCP記事」が書かれる。記事では、その報告書形式が持つ自己二重化の効果によって、情報が欠落していることが読者に伝達される。読者はその欠落を自ら補填する行為に魅力を感じる。この魅力は「SCP財団」以外にもみられるものの、不特定多数の集団が明確な指導者を持たず、しかし共通した意図をもって『財団』世界を広げているという点において、新しい創作の構造であるといえる。

6. 参考文献

- 東浩紀 (2001) 『動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会』 講談社
- 東浩紀 (2007) 『ゲーム的リアリズムの誕生 動物化するポストモダン2』 講談社
- 飯田侑里 (2015) 「日本の廃墟ブームとその時代性」 東海大学観光学研究, 1, 23-39
- 伊藤諭志・伊藤貴一・熊坂賢次・井庭崇 (2009) 「マスコラボレーションにおけるコンテンツ形成プロセスの分析」 『人工知能学会第二種研究会資料』, SW0-020, 07
- 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
- 大塚英志 (1989) 『物語消費論—「ビックリマン」の神話学』 新潮社
- 柄谷行人 (1993) 『ヒューモアとしての唯物論』 筑摩書房
- 小松原哲太 (2014) 「前提のキャンセルから生じる修辭的效果」 『日本語用論学会大会発表論文集』, 9, 293-296
- 濱崎雅弘・武田英明・西村拓一 (2010) 「動画共有サイトにおける大規模な協調的創造活動の創発のネットワーク分析 ニコニコ動画における初音ミク動画コミュニティを対象として」 『人工知能学会論文誌』, 25. 1, 157-167.
- 浜野研三 (1998) 「直示」 『岩波哲学・思想辞典 第一版』 岩波書店 1091
- Dégh, L and Andrew, V. (1983). Does the Word “Dog” Bite? Ostensive Action: A Means of Legend-Telling. *Journal of Folklore Research* 20, (1), 5-34
- Fisher, M. (2016). *The weird and the eerie*. Watkins Media Limited. (マーク・フィッシャー. 五井健太郎訳 (2022). 『奇妙なものとぞっとするもの』. Pヴァイン)
- Nieminen, R. (2021). *[Title Redacted per Order of the 05 Council]: Horror and the Uncanny in the Works of the SCP Wiki*. Tampere University, MA Thesis.
- Pallante, M. (2017). *Secure, Contain, Protect: Building a Digital Folklore Mythos through Collaborative Legend Creation*. The University of North Carolina at Chapel Hill, Senior Honors Thesis.

Tolbert, A, J. (2013). "The sort of story that has you covering your mirrors":The Case of Slenderman. *Semiotic Review* 2

『SCP 財団』.(最終確認 2024 年 1 月 9 日)参照先: <http://scp-jp.wikidot.com/>

「SCP-070-JP」.(最終確認 2024 年 1 月 9 日)参照先: <http://scp-jp.wikidot.com/scp-070-jp>

「SCP-161-JP」.(最終確認 2024 年 1 月 9 日)参照先: <http://scp-jp.wikidot.com/scp-161-jp>

「SCP-2775-JP」.(最終確認 2024 年 1 月 9 日)参照先: <http://scp-jp.wikidot.com/scp-2775-jp>

「マッケンジー博士の用語集」.(最終確認 2024 年 1 月 9 日)参照先: <http://scp-jp.wikidot.com/mackenzie-glossary>

銭清弘 (2021) 「Liminal Space の何が不気味なのか」(最終確認 2024 年 1 月 9 日) 参照先: <https://obakeweb.hatenablog.com/entry/liminalspace>

美術手帳編集部「加藤泉の全貌。ハラ ミュージアム アークで加藤泉の個展「LIKE A ROLLING SNOWBALL」を見る」web ページ『美術手帳』(最終確認 2024 年 1 月 9 日) 参照先: <https://bijutsutecho.com/magazine/news/report/20163>

Web 記事① 勝俣涼「二次創作」web ページ『美術手帳』(最終確認 2024 年 1 月 9 日)

1. 参照先: <https://bijutsutecho.com/artwiki/122>