

「SCP 財団」の研究 ーコンテキスト欠落の魔カー

末次友樹

〈目次〉

第 1 章	はじめに.....	3
第 2 章	「SCP 財団」とは	
	2.1 「SCP 財団」の概要.....	3
	2.2 『財団』の世界観.....	4
	2.3 「SCP 記事」の形式.....	5
	2.4 形式の重要性.....	6
第 3 章	先行研究の検討	
	3.1 先行研究の概観.....	7
	3.2 Pallante(2018)「確保、収容、保護:共同的創作を通じた伝承の構築」.....	7
	3.3 Nieminen (2021)「[タイトルは O5 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」.....	8
第 4 章	分析	
	4.1 協調的創造活動とネットロア	
	4.1.1 協調的創造活動.....	9
	4.1.2 ネットロア.....	10
	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」論からの検討	
	4.2.1 東浩紀を取り上げる.....	11
	4.2.2 データベース消費と「SCP 財団」.....	12
	4.2.3 ゲーム的リアリズム.....	13
	4.3 「SCP 財団」における認知的構造	
	4.3.1 不発効果.....	15
	4.3.2 「SCP 記事」と不発効果の認知.....	16
	4.3.3 ユーモアは「SCP 財団」に当てはまるか.....	18
	4.3.4 奇妙なものとぞっとするもの.....	20
	4.3.5 The Backrooms・Liminal Space・廃墟.....	20
第 5 章	まとめと結論.....	22

参考文献.....23

[キーワード]インターネット創作 データベース消費 不発効果 自己二重化

第1章 はじめに

筆者が「SCP 財団」に初めて触れたのは高校生の時である。どのようなきっかけであったかは定かではないが、様々な作品に触れるにつれ「SCP 財団」の世界に引き込まれていった。特に筆者は第2章で取り上げるような「SCP 記事」の特徴的な報告書形式で淡々と語られる物語に興味をひかれた。この形式は、「SCP 記事」及び「SCP 財団」の大きな魅力の一つであると筆者は考えている。

筆者のお気に入りの記事の一つに「SCP-2775-JP」がある。これは「嘔んで吐き出してから、嘔まれない状態が1週間続くとその人が死んでしまうガム」である。報告書の中では初めに、ガムの特性の詳細とガムをロッカーに保存しておくこと、世間にある同様のガムを回収することが書かれている。続いて、そのガムをどのようにして『財団』が発見したのかが描かれるが、それは「殺したい人にガムを嘔ませて捨てるところを見たのに、2週間も生きている人がいる」という会話を聞いたからである。『財団』はその人物などへのインタビューからガムの出所や、会話に登場した人物は死ななかったのかを突き止めようとする。最終的にその原因は「ストーカーが吐いたガムを拾って定期的に嘔み続けていた」ということが判明する。「SCP 記事」は報告書であるため、以上の物語はすべてインタビューの音声記録の書き起こしという形式で描かれている。小説のような形式で描かれるのではない、単なる調査の報告書にもかかわらず私は物語に引き込まれた。もちろんこれは、物語の内容がよく練られたものであったことも一因である。一方で、なぜ「報告書」の形式で描かれるのか、にもかかわらず物語として魅力あるものになっているのかという疑問を持った。本論文はこの魅力やその源泉を言葉で表すことを目的としている。

第2章 「SCP 財団」とは

2.1 「SCP 財団」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(『アノマリー』『SCiP』『オブジェクト』などと呼ばれる。本論文では『アノマリー』と呼称する。)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。web サイト内の用語ガイド記事『マッケンジー博士の用語集』によれば、この秘密組織は作品内(in-universe)では単に『財団(foundation)』と呼称されるべきであり、「SCP 財団」という用語は外宇宙(out-of-universe)すなわち現実の世界での呼び方であるとされる。一方で現実においては創作サイトのことを「SCP 財団」と呼ぶこともあれば、創作サイトとそこに描かれている秘密組織について、まとめて(あるいは略して)「財団」や「SCP」といった呼称が使用される場合もある。本論文では言及す

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。

あらかじめ注意しておく、このサイトの利用者は『財団』の存在を信じているわけではない。もちろん、サイト内に「空想と現実を混同するな」といった標語があるわけではない。しかし、サイト内でのロールプレイ⁽¹⁾が推奨されていないことや、記事を書くためのエッセイや批評ページなど、特に創作 web サイトとしての体裁を隠すようなことは行われていない。

「SCP 財団」はもともと海外の匿名掲示板である「4chan」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』(図 1) 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ていった。

現在、この web サイトは英語版を含め 19 言語のサイト、及び英語版以外の記事を英語に翻訳するためのサイトが相互リンクされている。コミュニティ内では英語版のサイトを「本部」他言語版のサイトを「〇〇支部」と呼ばれるものの、サイト運営の面ではそれぞれ独立している。

「財団」には複数の種類の記事が投稿されるが、本論文では主に「SCP 記事」を取り上げる。これは異常物品などについて報告書形式で書かれたものであり、主に『財団』の職員がその「オブジェクト」をどのように扱うべきかが書かれたもの、という扱いである。この世に存在しない、異常な物や現象について語られるためホラー要素の含まれる作品も多いが、一方で SF やコメディ要素の強い記事も人気であり、一概に一つのジャンルに絞ることはできない。



図 1: 無題 2004

2.2 『財団』の世界観

2.1 において『財団』に関する共通の設定を挙げたが、「SCP 財団」内の記事では使用されるオリジナルの用語の意味は共通している。例えば、アノマリーにかかわった一般人の記憶を消すことは「記憶処理」と呼ばれる。

一方で、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。例えば、多くの記事において人間に危害が及ぶような (人体) 実験は「D クラス」と呼ばれる人々を対象として行われる。彼らは「世界から集められた死刑囚や重犯罪者」といった設定であることが多い。しかし、記事 (の作者) によっては人体実験のような非道な物はしない、という立場をとっていたり、あるいは『財団』で不祥事を起こした研究員を「D クラス」に降格するという記述がされていたりする。これらの解釈の違いは「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。この「ヘッドカノン」の違いには上記のような小さいもの（その設定を知らなくても記事を楽しめるもの）から、「あるアノマリーにより海面が急上昇し、全人類が洋上生活を余儀なくされている」というような大きなもの（その設定を知らなければ記事を楽しめないもの）までさまざまである。特にこのような作品の根幹にかかわるような大きなカノンについてはその「カノン」に関するページが作成され、それに他の著者も参加することができる。

2.3 「SCP 記事」の形式

「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。以下、一般的な「SCP 記事」に含まれる要素について説明する。

図 2: 『SCP-070-JP』の一部

「アイテム番号」は「SCP 記事」のタイトルである。通常「SCP-〇〇」というナンバリ

ングされ、また本部（英語版）以外で作成された記事には「-jp,-ru」といった言語を表すものがつけられる。「SCP-1000」「SCP-2000-JP」といったキリの良い番号については「財団」内で開催されるコンテストによって決定される。

「オブジェクトクラス」は「収容（一般人に知られないために隠すこと）」の難しさをあらわしている。例えば「Safe」は下記の「特別収容プロトコル」に従っていれば害を及ぼさない、ということを表す。多くの記事では「Safe（収容が簡単である）」「Euclid（収容しているが完全に安全とは言えない）」「Keter（収容出来ていない、収容仕切れなかった場合多くの被害が出る）」の三種類が用いられることが多い。ただし、これらの3種類を用いることは必須ではなく、新たにオリジナルのクラスを作ることもできる。

「特別収容プロトコル」はどのようにその「オブジェクト（異常な物体）」を一般人から隠せばよいのかについて書かれている。英語版では「Special Containment Procedures」であり、「SCP」はこれの頭文字である。このセクションは、『財団』においては職員がどのようにその異常な物を扱えばよいかという、特に重要な部分である。同時に「SCP 財団」の読者にとっては、それがどのような物であるかを暗示するイントロである。例えば『SCP-070-JP』の特別収容プロトコルには「SCP-070-JP は常時施錠して封鎖してください。」とある。読者はここから「SCP-070-JP は部屋か何かであり、その部屋そのものか、中に存在するものに異常性があるのだな」と推測することができる。

「説明」では、その「オブジェクト」がどのような異常性を持つか説明される。「補遺」ではその「オブジェクト」や関連人物に対するインタビューや映像記録の書き起こしが描かれる。

また、記事の特徴として、「ですます調」で統一された文章、「モンゴロイド人種（学名：Homo sapiens）の男性」のような学名の使用、国際単位系の使用などがあげられる。また主観性を排除した文体で書くことが求められる。これらについて、サイト内に解説記事などが書かれている。また、上記の「アイテム番号」「オブジェクトクラス」といった、「分類」をしていくという行為そのものも「科学的」な意識に基づいていると考えられる。

他にも「 （黒塗り）」「[編集済み]」「[データ削除済]」等の検閲表現の使用があげられる。これは、秘密組織である『財団』の報告書としてリアリティを持たせる手段として用いられる。

2.4 形式の重要性

2.2 において紹介した「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⁾。また、作品の下書きを批評するページや、記事のデスクッションページ（コメントページ）にも作品の面白さに対する意見・感想と同等に報告書としての妥当性（誤った学名の記載や、不要な検閲など）に関する指摘も多い。例外として、「報告書の体裁をあえて崩すことで、その異常性が報告書にまで影響するものであることを表す」ものがあげられる。例えば『SCP-1045-JP』の記事には本来「オブジェクトクラス」となっているはずの部分が「担当クラス」となっているなど全体として標準の記事からはずれている。これは、このオブジェクトが

「近くにある文章を勝手に修正してしまう」ことを表している。このような例外は反対に「SCP 記事」のフォーマットが決まったものだからこそ、それを効果的に崩すことで評価される記事となった、ととらえることができる。

このように「SCP 記事」における決められた形式は「SCP 財団」内では重要なものとされる。

第 3 章 先行研究の検討

3.1 先行研究の概観

「SCP 財団」について、学術論文などの先行研究は少ない。本論文執筆時点では、インターネットの論文検索 (CiNii、google scholar、J-STAGE) において「SCP 財団」のキーワードで検索したところ、日本語文献ではヒットするものは一件もなかった。英語での研究も数件にとどまっておりそのうち 2 件を紹介する。

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

はじめに紹介するのは Pallante (2018) である。

この論文では初めに、先述した「SCP 記事」の検閲表現などについて実際の機密文書 (正確には機密解除されるにあたって検閲がなされた文章) と比較しながら考察されている。ここで Pallante は、客観的な文体やそれが「機密であった」という属性は文章にその内容に対するリアリティや正当性を持たせ、また (権力によって) 隠されたものを見たいという興味を抱かせるとも述べている。一方で、黒塗り等の検閲や決められた様式を持つ機密文書に実際に慣れ親しんでいる人は少なく、読者のこういったイメージはポップカルチャーにおける (スパイ映画や陰謀について特集したテレビ番組などに登場する) 機密文書のイメージだとも指摘されている (2018: 32)。

続いて Pallante は「reverse ostension」という概念を紹介する。「ostension」という概念は元々は日本語で「直示」と訳され、指差しなどの身振りにより事象を指示することである (浜野 1998: 1091)。Dégh and Andrew (1983: 6) はイタリアの思想家 Umberto Eco を参照して「能動的な意味決定におけるもっとも基本的な行為 (the most elementary act of active signification)」と述べている。また、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。Pallante は「ostentive action」を Dégh and Andrew から「すでにある伝説、物語を自らの手で再演」することと引用してハロウィンでの事例を紹介する。これは、1970 年代のアメリカで子どもたちに渡すハロウィンのお菓子に毒や刃物が (悪意によって) 隠されているという噂が広まったことである。これは単なる証拠も実例も無い噂話だったものの、1985 年にハロウィンのお菓子に

毒を仕込んで自分の息子を父親が殺害してしまうという事件が起こる。この事件について、結果的に噂話を「実現」してしまったということから「ostensive action」の一例だと述べられている。また、Tolbert (2013) は民俗学において最も研究されてきた「ostensive 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・経験談などを関連させ、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。

3.3 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」

この論文では、まずホラー芸術の持つ一般的な議論を取り上げる。ホラー小説やホラー映画は、自然災害や犯罪といった不確実な環境に対して人間が抱く不安を処理する役割を持っている。不確実な環境に直面した人間は暴力的な衝動を抱きそれを抑制するがホラー芸術はそういった欲望を想像的に解消する効果がある。一方でホラーというジャンルは様々なものが題材となり、舞台設定も自由であるため外見的な特徴からジャンル付けを行うことは難しく、唯一の共通点は恐怖と不安であるとされる。

続いて、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)。

例えば、Nieminen は『Doki Doki Literature Club! (以下『Doki Doki』と表記)』といういわゆる「美少女ゲーム」を模したゲームを例に挙げている。「美少女ゲーム」とはプレイヤーの分身である主人公が複数のヒロインと出会い、主にテキストを読むことを通して疑似的な恋愛や物語を楽しむというゲームである。『Doki Doki』もはじめの方は四人のヒロインとの交流が描かれる。しかし、ヒロインの言動がおかしくなったり、突然今まで遊んでいたセーブデータが消失したりするなどの異変が生じる。文字化けやプレイヤーの操作を受け付けなくなるなどのバグを疑わせるような演出がなされプレイヤーの不安をあおってゆく。ゲームの最後では、ヒロインの一人である「モニカ」がすべての原因だったと明かされる。モニカは「ゲームのヒロイン」でありながら自我を獲得してしまい、画面の向こう側にいるプレイヤーに恋をした。そして、邪魔になる他のヒロインをゲームのプログラムを改ざんすることにより排除した。最終的にプレイヤーはプログラムからモニカのデータを削除するよう促され、実際に削除することでゲームが終了する。モニカが実際にプログラムを改変するという行為は、ゲームのキャラクターが自我を持っているという設定にリアリティを持たせるが、これは小説等のメディアでは不可能である。このように、ニューメディア・ホラーはある種のインタラクティブ性のもたらす不気味さを利用したホラーであるといえる。

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。そこで第4章では、広くインターネット上の活動としての「SCP 財団」について検討したい。

第4章 分析

4.1 協調的創造活動とネットロア

4.1.1 協調的創造活動

「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はあるだろうか。

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。例えば、「ニコニコ動画」には「初音ミク」を使用したオリジナル楽曲」や「その楽曲をもとに書かれたイラスト」あるいは「初音ミク」の3Dモデルの動画」や「初音ミク」楽曲に3Dモデルを組み合わせたミュージックビデオ風動画」などが様々なユーザー、それも個人は多くの場合現実世界やインターネット上では特段接点を持たない人々によって作成されている。このような、ある作品をもとに二次創作（「既存の作品を何らかのかたちで利用し、派生的に新たな作品を創作する表現行為」のこと（web記事①））、そのまた更に二次創作を作成するといった連鎖は「N次創作」と呼ばれる。

濱崎はWikipediaを代表とするインターネット上での大規模な協調的創造活動を「マスコラボレーション」と呼んだTapscottoの言説を参照している。それによればマスコラボレーションの実現には1)生産物が情報や文化であること、2)他の部分とは独立に個人が少しずつ貢献できること、3)得られた部品を最終成果物にするコストが低いこと、といった条件が必要である。

「SCP財団」はその発生からして「N次創作」的である。2.1で触れたように、「SCP財団」の発端となった投稿は彫刻（の画像）に対して関係の無い設定をつけて投稿する、というものであった。これは一種の二次創作と呼べるものであるし、それに追従して作成されていった「SCP記事」は最初の投稿のN次創作と呼べる。また、個々の「SCP記事」を紹介・解説するweb記事や動画なども創作の連鎖に含まれるだろう。また、「SCP財団」は1)独自の世界観にもとづいた物語群を2)それぞれの記事の作者が、他の作者とは独立に記事を作成し3)投稿されることによって「財団wiki」という成果物が作り上げられる、という点でマスコラボレーションの一つであるといえるだろう。

一方で、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）また、「初音ミク」コンテンツにおいては主に、オリジナル楽曲に類する動画を中心として、ダンス動画やイラストなどが創作されることが多いという報告がある。（濱崎ほか、2009）

「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。そもそも2.2で紹介したように、「SCP財団」では作者・読者それぞれが自由に自分の解釈を適用できてしまう。もちろん複数の作者が協力して一つの記事を書くという事例もあり、その場合には中心で指揮を執る人物が存在するかもしれないが、例外的なものであるといえる。

「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。

4.1.2 ネットロア

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。この中で「くねくね」という怪談に関する考察の中で、この怪談が話題にされていたインターネット掲示板「2ちゃんねる」に関するものがある。「くねくね」とはインターネットで広まったとされる怪談で、「語り手が田舎に兄と帰省した際、田んぼの真ん中に何かくねくねしているものが遠目に見えた語り手はそれが何かわからなかったが、兄はそれが分かったといった。最終的に兄は知的障害になってしまった」というような怪談である。伊藤はこの「くねくね」が「2ちゃんねる」に転載され、掲示板におけるネットユーザー同士の議論を分析している。ここでの議論は「くねくね」の報告談とともに、どちらかといえば「くねくね」の「正体」つまり「何を見間違えたのか」「この話は何かの（例えば病気の）寓話なのか」「他の地域に似た民話は存在するか」といった議論が多い。このような議論は「民俗学カテゴリ」の掲示板でされたが、伊藤は一般に民俗学でこのような説話を扱う人間は少数派で、これを民俗学とするのは漫画などに登場する「民俗学者」イメージに影響を受けていると分析する。

このようなものは、確かに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、一方で「SCP 財団」やあるいは Wikipedia 等のように、ある種の体系を持った記事のデータベースのようなものの一部として制作されているわけではない。また、掲示板での議論が「民俗学風」なものであったことと「SCP 記事」の科学的な書かれ方は一見、類似しているように見える。しかし「SCP 記事」の装いがより意識的・意図的なものである。掲示板での議論はあくまで民俗学の「イメージ」に基づくものであり、また全員がそのようなかわり方をしていただけではない。一方で「SCP 財団」では何が科学的であるかはある程度共有され、それに従うべきだという規範（コード）が存在する。

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。その一方で、そこでは情報が収集されているのではなく実際にはフィクションが創作されているというものである。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。

次項では特に共有されたコードによるデータベースという点から「SCP 財団」の特徴を掘り下げたい。

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

4.2.1 東浩紀を取り上げる

「SCP 財団」はインターネット上に存在する創作 web サイトである。同時に、「SCP 記事」もしくはアノマリーについての情報を集積したデータベースであるともいえる。ここで筆者は東浩紀の「データベース消費」論（2001）、及びそれを発展させた「ゲーム的リアリズム」論（2007）から「SCP 財団」を論じることを試みてみたい。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考える。

4.2.2 データベース消費と「SCP 財団」

東は、ポストモダン社会における人間性の行方について、ポストモダンと関連が深いと指摘されていた漫画、アニメといったいわゆる「オタク系文化」をもとに分析した。ポストモダンとは主に 1970 年代以降の文化的世界を指してそのように呼ばれることが多く、「オタク系文化」と関連性のある特徴は 2 点ある。

1 点目はフランスの社会学者ボードリヤールが述べるシミュラクルの存在である。ボードリヤールはポストモダン社会の文化産業において、作品や商品のオリジナルとそのコピーの中間形態であるシミュラクルが支配的になると予測した。一方で、オタク系文化では原作となるアニメやゲームをもとに同人誌や同人ゲームが製作され、売買される「二次創作」が盛んである。この二次創作は単なるファンコミュニティでの活動にとどまらず、時には「原作」の作者までもが自身の作品を「二次創作」し発表することもある。

2 点目は「大きな物語の凋落」である。これは、フランスの哲学者リオタールが指摘したもので、近代国家において成員をまとめ上げるためのシステム、例えば人間の理性や国民国家イデオロギーといったもの（大きな物語）がポストモダンでは機能不全を起こしているというものだ。

東は上記のポストモダンにおける特徴を挙げたうえで、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。たとえば、「ビックリマンチョコレート」において、チョコレートに付属しているキャラクターが描かれたシールの裏面には「悪魔界のうわさ」という、そのキャラクターに関する情報が記載されている。消費者はその情報を集めていくことで架空の「悪魔界」にアクセスすることができる。この考えは、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、2.2、2.3 で紹介したように「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『SCP-1710-JP』はポーランドに発生した「ショパンの顔の付いたセミ」であり、最終的には全長 140m まで巨大化するというものである。最終的に、『財団』はそれを消滅させることに成功するが、一般人への被害・露出が大規模だったため一般に向けてアノマリー（2.1 で紹介した異常物に対する呼称）の存在を公表するに至る。「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」と個人の間には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。

4.2.3 ゲーム的リアリズム

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、ライトノベルを論じるにあたり、大塚の「自然主義リアリズム」と「まんが・アニメ的リアリズム」の概念を導入する。「自然主義リアリズム」とは、従来の小説(に対する社会の期待)が念頭に置く「現実を写生する」ことである。例えば、芥川賞を受賞した作品について「この小説は現代の社会問題を明確に描いている」と評するのは「自然主義リアリズム」にもとづいた読解である。一方でライトノベルのようなマンガやアニメといった虚構を小説の中に写し取ろうとする欲望を大塚は「まんが・アニメ的リアリズム」と呼んだ。この大塚の議論の背後には、マンガに登場するキャラクターが、記号的な表現で描かれているにも関わらず同時に身体性が与えられているという認識が存在する。言い換えれば、マンガの中のキャラクターはデフォルメされた状態で描かれている(非リアリズム的である)にも関わらず、一方で血を流して死ぬという表現を描くことができる(リアリズム的である)。ライトノベルではこの「まんが・アニメ的リアリズム」の両義性の機能によって、非現実的な物語でありながらも(若い)読者が感情移入することが可能である(東 2007:91)。

ただし大塚はライトノベルを大別し、上述の「まんが・アニメ的リアリズム」を反映しているものではない、「ゲームのような小説」を批判した。例えば安田均原案で、水野良が執筆した『ロードス島戦記』はテーブル・トーク・ロールプレイングゲームのプレイの記録をもとに書かれた小説である。大塚は、この(ロールプレイング)ゲームの手法で書かれた小説に対して文学的に低い評価を下す。なぜなら大塚によれば、ゲームで描かれる物語は本質的に「リセット」が可能だからである。ゲームの主人公(プレイヤー)は重要な決断を誤ってしまった際や、死んでしまった際、セーブデータをロードすることで「新しく」やり直すことができる。

一方で、東は4.2.2で説明した、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」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。（図 3）



図 3: 左は一番初期の状態の『SCP-280-JP』の記事。画像中央の「プロトコル開始」をクリックすると、何度かの段階を経て、右の状態に変化する。

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

4.3.1 不発効果

このセクションでは、「不発効果」という認知言語学の概念をてがかりに、「SCP 財団」を分析する。

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效果を生じている。これを小松原は「不発効果」と呼んだ(小松原 2014: 294)。

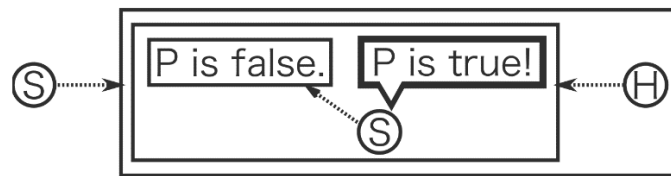


図 4: 階層的認知 (小松原 2014 より引用)

「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。小松原は「不発効果」の持つ修辭的機能として、「異化」と「無意味化」を挙げる。「異化」とはロシア・フォルマリズムの文学理論において、常識的な前提をあたかも発見的事実として非常識化する効果である。「無意味化」は言語表現の慣習的意味を前景化し、その形式自体を強調する。この「無意味化」は上記のような演技の構造を強調することで、聞き手にユーモアを理解させることを助けている。

4.3.2 「SCP 記事」と不発効果の認知

私は、4.3.1 で紹介した「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かのような立場で記

事を書く。読者もそういった作者の状態は把握している。

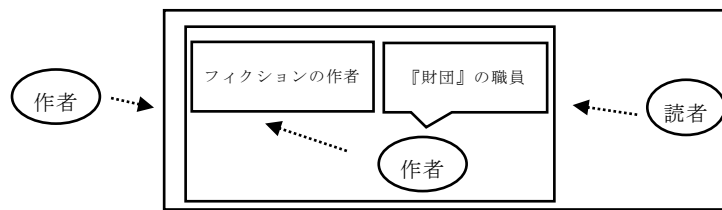


図 5: 「財団 wiki」における階層的認知

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

4.3.3 ユーモアは「SCP 財団」に当てはまるか

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。4.3.2 で述べたように、「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『ヒュ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ま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めから見「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ないと考える。例えば 4.3.1 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

れると考えられるし、もしそのアメリカ人に移民のバックグラウンドがあるのであれば、差別的発言としてとらえられてしまうかもしれない。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。

4.3.4 奇妙なものとぞっとするもの

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無が現前する」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)「ぞっとするもの」については次項で取り上げる。

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」にあたると考えられる。

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

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。

第 5 章 まとめと結論

本論文ではインターネット上の創作 web サイトである「SCP 財団」について扱った。本研究は主に、サイトにおけるメインコンテンツ、「SCP 記事」の分析を通してそれが持つ魅力について説明することを目的としていた。

第 2 章では研究の対象である「SCP 財団」及び「SCP 記事」について説明した。主な分析の対象である「SCP 記事」は、記事の形式が決められており、その形式が「SCP 財団」内で重要視されている。

第 3 章では先行研究について検討した。「SCP 財団」に関する先行研究は少なく、特に国内のものは探し出すことができなかった。海外では、「reverse ostension」や「ニューメディア・ホラー」という概念を使用して「SCP 財団」が分析されていることを確認した。

第 4 章では様々な理論を使って、「SCP 財団」の魅力の構造を分析した。

4.1 では広くインターネット上の創造活動、という視点で分析した。「SCP 財団」はインターネット上での多人数による創造活動と同様に、N 次創作的な側面があることが指摘された。一方で「SCP 財団」には Wikipedia で中心的に記事の執筆を進めるような、核となる人物は存在しないという点で差異がみられた。また、ネット上で語られる民話であるネットロアとの比較も行った。ネットロアに対して、インターネット上では民俗学を模した議論が行われることが多く、これは一見「SCP 記事」が異変に対する分析や対処方法の報告書であることと類似している。しかし、「SCP 記事」においては、より強い意図性という要素が見受けられる。4.1 からは、「SCP 財団」の活動が既存のインターネット上の創造活動とは異なる特徴を持つということを示すことができる。

続いて 4.2 では東浩紀の理論をもとに、その消費形態と「SCP 記事」の構造とを比較した。ポストモダンにおけるサブカルチャー消費のフレームである「データベース消費」から「SCP 財団」の構造を説明できる部分が存在する。「SCP 財団」では、作者・読者が共有している「SCP 財団」を構成する要素のデータベースが想定される。「SCP 記事」を通してユーザーはそのデータベースにアクセスするのだが、記事から得られる情報には『財団』とは何かといった事柄が欠落している。なぜなら「SCP 記事」は存在しない『財団』の報告書であり、『財団』において既知であるとされる情報は省略されるからである。読者はその情報を積極的に想像に補完する必要があるが、この行為は第 3 章で紹介した「reverse ostension」とも共通性がある。一方で、その理論をもとにした「ゲーム的リアリズム」の読解は「SCP 記事」に一概には適用できないように思う。いくつかの記事に見られるインタラクティブ性はゲーム的リアリズムのそれとは異なりすでに決定された結末に読者を誘導

する働きを持つ。以上から、「SCP 財団」は東の「データベース消費」論の構造では説明できる部分があるが、そこで東が想定している作品（群）の形とは異なるものであると考えられる。

最後に 4.3 では「不発効果」という認知言語学概念から分析を始めた。「不発効果」とは日常の会話である種の冗談を言う際に見られるものだが、その自己を二重化する認知的構造は「SCP 記事」にもみられる。これは「SCP 記事」が報告書形式であることに関係している。この自己二重化の構造は、笑いだけではなく奇妙・不気味といった概念も伝達することができる。特にこの時に伝達される不気味さは「欠落したものの補填」といった **Liminal Space** や廃墟が持つ魅力である。「SCP 財団」においてもこの欠落は、報告書の形式がもつ構造によって伝達され、「SCP 記事」が作り出される原動力となっている。

以上の考察により、本論文では「SCP 財団」について以下のように結論したい。「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。

注

- (1) コミュニティ内での会話で、『財団職員』のようなキャラクターとしてふるまうこと。例えば「今回の異常についての研究も大変だったね」といったやり取りをすること。
- (2) サイト内のほとんどのページには評価機能が搭載されており、**wikidot** アカウント（「財団」のあるホスティングサイト）を持っていれば投票可能である。これは、+1、-1 のどちらかに投票し、その合計がモジュールに表示される仕組みとなっている。この評価機能で 72 時間の間評価が-3 を下回った場合、サイトのスタッフによって記事が削除される。

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動的創造活動
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 O5 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)
参照先: <https://bijutsutecho.com/artwiki/122>