

インターネット上での ネットロアの伝達と変容過程

広田 すみれ 高木 淳

ネットロアの変容の事例研究としてネット上の都市伝説「死ねばよかったのに」を検索・収集し、その内容を検討して存在するパターンを明らかにし、またそれらの出現時期からネットにおける伝達・変容過程の推測・検討を行った。結果として結末の付け方や登場人物の人数、文体から5パターンが見られ、特に結末の付加（主要登場人物についてのいわゆるツンデレ型の性格付けと物語の付加）など大きな変化が観察された。このことから、伝達者であるネットユーザーが同一視しやすいかなり意図的な変容が観察され、またネット以外の媒体の影響可能性が明らかになった。

キーワード：流言，都市伝説，ネットロア

1 はじめに^(註1)

インターネットの普及につれ、近年ネットロコミの役割が注目されるようになった。しかしいわゆる「ロコミ」といわれるパーソナルコミュニケーションを通し伝達される流言（rumor）は、送り手の信念や知識により内容が強調化、平均化、統合化することがよく知られる。たとえば古典的研究である Allport [1] の実験研究では、犯罪の目撃証言において、伝達過程の早い段階で目撃した強盗犯の人種が白人から黒人に変容することが報告されており、当時の文化的ステレオタイプの影響がみられる。

このように内容が変容する理由の1つとして記憶のメカニズムがあげられる。記録された内容が時間経過などにより忘却され曖昧になっていく一方で、記録の際にどのようなスキーマが用いられたかが想起される内容に影響することが知られる。一例として Bartlett [2] は記憶の際に同一の記憶材料に対しても、どのようなラベルを与えられるかによって再生する内容が変化することを明らかにしている。ロコミで行われる情報伝達ではこのような認知的過程が影響し、流言が生ずると考えられる。

しかし、では紙や電子媒体のように、記憶のメカニズムの影響を受けにくい外部化された媒体を利用している場合には流言は生じないのだろうか。この点について紙媒体での流言の検討を行ったのが佐藤 [3] である。佐藤は1996年に福島での当たり屋情報のチラシを様々な方法を使って収集し比較を行った。その結果得られた11

枚のチラシは実際にはまったく同一のものがなく、当たり屋グループが来たとされる場所やナンバーが異なり、またチラシによっては注意書きや補足説明の部分が強調されるなど、Allport のいう強調化が視覚的な形でなされていることが明らかになった。このように、チラシのような紙媒体を用いた流言でも伝達内容は変容することが示されている。

またインターネット上での流言の研究としては三上 [4] がある。三上はコンピュータウィルス“Good Times”に関する流言や、UF0に関する1996年の米国の例を挙げ、やはりネット上でも流言が存在することを指摘しており、このことから、ネット上でも流言とその情報の変容があり得ると考えられる。

ところで日常場面におけるパーソナルコミュニケーションを通じた流言研究では伝達内容や伝達時期を正確に特定することが困難なため、研究者が後日その伝達・変容過程の全体を明らかにした報告事例は必ずしも多くない。これに対し、ネット上では内容や時期がある程度残っていることから、修正や消去があるという留保はつくものの、時系列で情報伝達・変容過程を追うことが一定程度可能である。

そこで、本研究では都市伝説「死ねばよかったのに」を対象に、この都市伝説のネット上での内容の変容を時系列で検討することにより、ネット上での伝達された情報の変容を事例的に検討することを目的とする。対象とした都市伝説「死ねばよかったのに」のストーリーの基本型は次のようなものである。『車がトンネルを抜ける直前に人影を見てブレーキをかけたところ、確認すると人影はなく、車は崖から落ちる直前であり、人影は幽霊で自分を助けてくれたと感謝していると、幽霊に「死ねばよかったのに」と呟かれる』。この対象を選んだ理由は、よく知られた都市伝説を複数対象として検討したうちで、

HIROTA Sumire

東京都市大学環境情報学部情報メディア学科准教授

TAKAGI Jun

武蔵工業大学環境情報学部情報メディア学科2007年度卒業生

ネット以外でも過去広まっていたが、ネット上でもかなりの数が流布して検索・特定が可能であったためである。このことから、ネットに特異的な内容変化を明らかにできる可能性があると考え、対象とした。

なお、Kimmer [5] はネット上の流言 (internet rumor) について、真実か嘘かが定かではない流言 (rumor) とその他の3つのカテゴリー (虚偽で故意に騙す情報である「騙り (hoax)」, 一般に物語的に信じられているが典型的には虚偽である「都市伝説」, ネットのガラクタである「ジャンク (junk)」) の区別を紹介し、これらをまとめてネットロア (netlore) としている。今回の対象は伝統的な意味での流言というより、広くこのネットロアに該当すると考えられる。

2 方法

対象となるデータはサーチエンジン Google を使用し、「死ねばよかったのに」「都市伝説」の2語で検索して収集されたものを用いた。

検索は2007年8月6日に行いヒットした748件のうち、関連のないもの (例えば個人が自分の実体験や感想を書いているようなもの) を除いた71件のデータを分析対象とした。このデータについて、サイト名称、サイトアドレス、サイトの種類 (個人のサイト、ブログ、掲示板、スレッドなど)、掲載日、表現の特徴、内容 (人数、場所など)、リンク関係などをコーディングし、主に内容に基づいて分類を行った。

3 結果と考察

3.1 内容のパターン分類

対象には現れる人数や場所など内容変化が見られたため、まず主に内容に基づいてパターン分類を行った。当初、テキストマイニングによる分析・分類を試みたが、実際には語や形容詞の細かい変化より、むしろ登場人物の人数、ストーリーの結末部分、文体の違いに基づいたかなり明確な複数のパターンが見られたため、それらの要素に基づいて分類を行うことにした。その結果、大分類として2種類 (基本型、ツンデレ型)、細分類として5種類 (基本型:A, B, C, ツンデレ型:D, E) に分類された (表1)。

大分類は、後半にツンデレといわれるエピソードが付加されているか否かによるものである。「ツンデレ」とは、好意を持った相手にデレデレしないよう自らを律し、ツンとした態度で天邪鬼に接するパーソナリティで「おたく用語」に端を発する。このネットロアでのツンデレ型は、「死ねばよかったのに」と言った女性の幽霊がその後運転手の身を案じ好意を示す行動をしながら一方で「あなたのためではない」と発言する物語が付加されたものである。それ以外のパターンは主に基本登場人物数、文体 (経験調/伝聞調) などが異なる。各パターンの該当数は基本型のB (主人公が複数) が最も多く (19)、続いて主人公が男性一人でツンデレ型のD (17)、基本型のA (主人公が一人) (11)、C (主人公はカップル) (10)、E (ツンデレ型でDが伝聞調のもの) (6) であった (表1)。

大分類に見られるように、「ツンデレ」のような結末の

表1 内容に基づくパターン分類

* ()内は該当する対象の数

大分類	小分類	内容
基本型	パターンA (11)	基本登場人物数:1人 (男性、または性別不明) 車がトンネルから抜ける直前に人影を目撃し、その人影を轢きそうになりブレーキをかける。車を降りて確認するとそこに人の姿はなく、車は崖から落ちる直前であった。自分の見た人影は幽霊であり、自分を助けてくれたのだと幽霊に感謝する。しかし、感謝している途中で幽霊から「死ねばよかったのに」と呟かれる。
	パターンB (19)	基本登場人物数:複数 (男女4人、若者4人など4人が多い) 車がカーブの多い山道で人影を目撃し、その人影を轢きそうになりブレーキをかける。車を降りて確認するとそこに人影はなく、車は崖から落ちる直前であった。自分達の見た人影は幽霊であり、自分達を助けてくれたのだと幽霊に感謝する。しかし、感謝している途中で幽霊から「死ねばよかったのに」と呟かれる。
	パターンC (10)	基本登場人物数:2人 (カップル。女性2人も例外的に1件あり) 車が運転手の知らない道を同乗者の道案内で案内され崖から落ちかける。運転手が同乗者のほうを見ると同乗者は気を失っており、その口からは聞き覚えのない声で「死ねばよかったのに」という言葉が呟かれる。
ツンデレ型	パターンD (17)	パターンAにツンデレという内容が付加。 体験調 幽霊に「死ねばよかったのに」と呟かれた後、運転手は気にせず幽霊にお礼を言う。それに対して幽霊は照れながら、「死ねばよかったのよ」というが、運転手がお礼のために再度崖を訪れたいという再度訪れるのは危ないと運転手を心配する。後日再度崖に訪れた運転手に対してあなたのためじゃないといい、お弁当を作ってくる。
	パターンE (6)	内容はパターンDと同じだが、伝聞調
その他	(8)	テレビで芸能人が話しているのを聞いた、など。また1997年以降はラジオやカーナビがあらわれるものがある。

付加が行われていることは、内容において人数などの変容だけでなく、伝達者の好みに合ったストーリーそのものの大幅な変容が加えられていることがわかる。またツンデレ型は本来内容的には暗い・怖いストーリーが、付加によって明るい/面白いストーリーに変容しており、この点も特徴的である。加えて、もっとも多いパターンDのように主人公が複数ではなく、男性一人でツンデレの女性幽霊に会う、という形であり、幽霊譚というよりBoy meets girl型の恋愛譚に近くなっているという点も注目される。

また変容という点では最後に「死ねばよかったのに・・・」の声が女房の声だった、という形で、やはりややユーモアのあるオチの付加されたものもみられた。

主人公の性別は多少変化はあるものの、主に男性で、幽霊は1件を除くとすべて女性であった。

3.2 各パターンの出現時期

次に各パターンの出現時期を、時期の分かるものを対象として時系列で表したものが図1である。基本型のCが99年に初めて出現し、約3年たってA, Bが出現している。その後05年下半期から急増、特にこの時期に初めて「ツンデレ」型が出現して増加の中心となっている点

が注目される。

さらに詳しく2ヶ月単位で見ると(図2)、ツンデレ型は05年の11~12月に初めて9件が現れ、以下07年6月までの間1~3件程度安定的に出現していた。

なお雑誌記事検索によると、「ツンデレ」という用語が雑誌に出現時期は週刊プレイボーイ(2005年9月6日号)、FRIDAY(2005年10月7日号)、AERA(2005年10月17日号)、週刊プレイボーイ(2005年11月1日号)と2005年の9~11月であった。このことから2005年後期はインターネットのみならず週刊誌などの雑誌を通して一般にも「ツンデレ」が広まり出した時期であることがわかる。この時期とインターネットでの「ツンデレ型」の出現が一致していることは、この変容がネット発のものであるというより、逆にネット外の流行が「ツンデレ」型の発生と関係がある可能性も示唆される。すなわち、ネットロアにおいても雑誌などの他の媒体を通じた流行のうちから、ネットユーザーの興味ある情報が選択され変容を助長していると考えられる。

またこの時期はブログが2倍に急増(05年から06年にかけて)した時期であり、ブログがネットロアの増加に一定の影響を与えていることも考えられる。

これらの時期と内容から伝達過程・変容過程を推測す

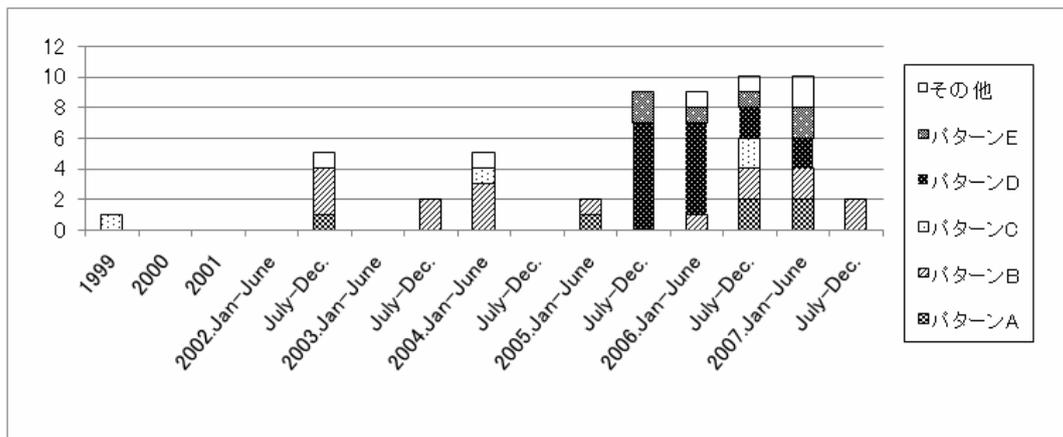


図1 各パターンの出現時期

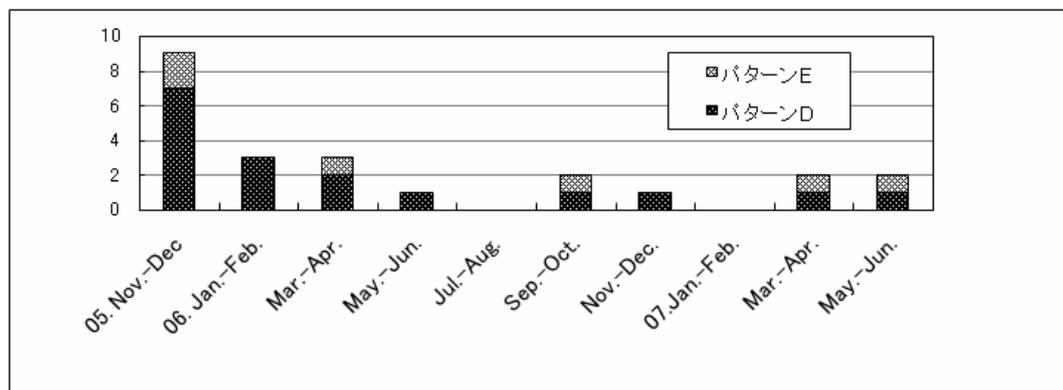


図2 「ツンデレ」パターンの出現時期 (05年11月~06年6月)

ると、図3のようになる。当初はツンデレ型が基本型 A の内容と似ていることから A は基本型とツンデレ型の中間型であり、ツンデレ型について発生数の多いパターン D がパターン E の原型ではないかという推測をしていた。すなわち、基本型の B, C が中間型の A に移行し、そこからツンデレ型の D, E に変化するという過程である。また数からみると D が非常に多いことから D が E の元であることを推測した。しかし B は出現時期から、C は内容から、A の原型ではないとみられた。このことから C がやや先行し、これが原型となって A, B は並行して伝播、これらの基本型から A を原型とした D (経験調) が生じ、次に E (伝聞調) へ変化したのではないかと推測される。

この推測された過程からみると、日常のロコミによる

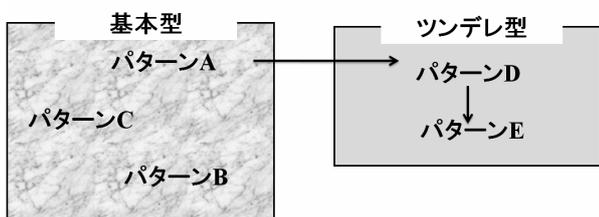


図3 内容・時期による変容パターンの推測

流言の場合、内容は徐々に変化していくのが一般的であるのに対し、このネットロアでは時期から見ても突然に内容が変化したことが推察され、この点からも記憶過程の影響による変容というよりかなり意図的な変化であることが推察される。

3.3 ネットロアを流布するサイト

通常の流言では伝達者が誰であったかが不明であることが多いのに対し、ネットでは伝達者やその媒介がある程度は特定可能である。そこで、インターネット上でネットロアを伝達する際の媒介となるサイトや個人属性を

明らかにする目的で、どのようなサイトに掲載されていたかを検討したものが図4である。図4で見ると、掲示板、ブログ、個人サイトが多く、特に掲示板(2ちゃんねる、または2ちゃんねるのコピーの掲示板)が圧倒的に多い。このことは「流言は匿名の場所で流行する」という三上[4]の予測と一致している。また個人のサイトの場合も、2ちゃんねるからコピーしたとして書いているものが非常に多く、2ちゃんねるがネットロアの一種の発信源となっていることが分かる。ただ一方で、時にはまったく異なる目的の掲示板にも貼り付けられている場合も見られた。

3.4 ネットロアの伝達者の属性

次にブログの書き手のプロフィールなどからネットロアを伝える伝達者の性別・年齢属性について検討を行った。2ちゃんねるなどでは伝達者のプロフィールは必ずしも明らかではないが、ブログなど、内容から推測できるものでみると10~20代(特に高校生、大学生)が多く、性別では男性の方が多い。すでに述べたように伝えられた内容の主人公は男性が主で、特にパターン A, D, E (合計47.9%) はいずれも基本的には男性または性別不明の主人公一人が女性の幽霊に会うという形式であった。このことを併せてみると、伝達者の大半である若い男性にとっては、おそらく男性と推測できる一人の主人公が若い女性の幽霊に出会う物語について、主人公を同一視しやすく、自我関与が強いことがこのパターンを積極的に伝える動機付けを作っているものと考えられる。

また例外的に、少数ではあるが女性が伝えている場合もあった。その場合、うち1例ではあるがドライバー(主人公)が女性になる、という内容変化があり、これも自我関与の影響とみることができる。またすでに述べたように30代以上の社会人と思われるものについては、最後の声(「死ねばよかったのに」を言う声)が「女房」にな

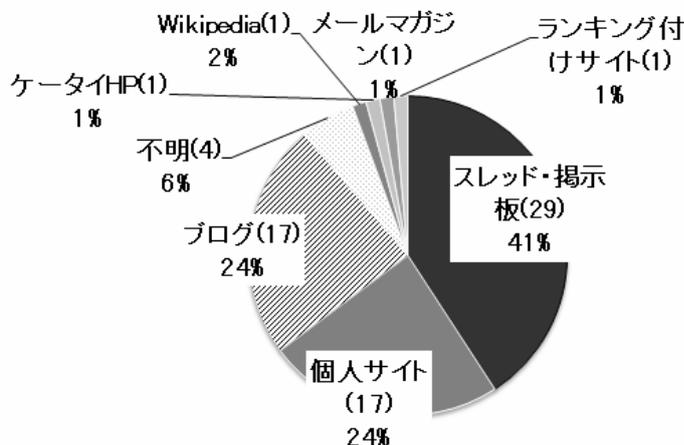


図4 ネットロアを流布させるサイト

* () 内は実数

ったりする変化も見られた。これらはいずれも、同一視しやすしい自我関与の高い物語への変容という事例と考えられる。

4 まとめと今後の課題

インターネットの掲載情報は消去・削除もあることから本研究の対象は伝達の全貌ではない。また、ネット内の情報のみが対象になっていることからネット外からの影響については明らかにすることができなかった。しかし、ある程度の変容過程を推測することが可能であった。

結果のように、コピーペーストが多いと思われるネットロアでも内容にかなり大きな変化が見られた。ただ「ツンデレ」型で行われている付加は一種の強調化と見ることもできないわけではないが量がかかなり多く、従って極めて意識的変更と見られる点が必要な特徴である。このような意識的変更とみられるものは随所見られ、例えば最後の声の主を「女房」としてみたり（伝達者は30代以上社会人・男性）、主人公であるドライバーが女性である例（伝達者は女性）などがあつた。もともと伝達されている内容の物語性が高いこともあり、ネット上ではむしろ積極的に自我関与しやすしい変容が加えられているとみることができよう。

しかし、一方で伝達されている内容には具体的な場所を示唆するような表現が入っている場合もいくつか見られた。これは積極的に「創作」「付加」を行うユーザーがいる一方で、ネットロアの内容の真実性を信用するユーザーも少なからず存在していることを示唆しているように見える。インターネット上での情報の信頼性の問題はしばしば指摘され、リテラシー教育の中で注意・警告がされてきているものの、現実のネット上ではこのように積極的かつ意図的に「創作するユーザー」と、「無垢なユーザー」の混在が依然あることが確認された。

従来の口コミによる流言は影響範囲がある程度限られていたのに対してインターネットによる伝達は影響範囲が地域・時間を超えて大きなものである。特に昨今の企業等の風評被害の一部はこういったメディアを通して形成され急速かつ従来のマスメディア以上に増幅されている可能性がある。本研究の対象は都市伝説という、ある程度創作や変容が比較的許容されるようなものであつたが、現実の経済活動や政治状況に影響するような流言も多く存在することからすると、このような対象についても早急な検討が必要だと考えられる。

注

本研究は高木淳君の2007年度卒業研究として行われた内容を了承を得て広田が再分析・執筆したものである。

引用文献

- [1] Allport, G. W. & Postman, L., The psychology of rumor. Henry Holt and Co. 1947. (南博 (訳) 『デマの心理学』 1952).
- [2] Bartlett, F. C. Remembering. Cambridge, England: Cambridge University Press, 1932.
- [3] 佐藤達哉「一九九六年春、福島での当たり屋情報」佐藤達哉 (編) 『流言、うわさ、そして情報 うわさの研究集大成現代のエスプリ別冊』 至文堂 64-79, 1997.
- [4] 三上俊治「インターネットと流言」. 佐藤達哉 (編) 『流言、うわさ、そして情報 うわさの研究集大成現代のエスプリ別冊』 至文堂 327-337, 1997.
- [5] Kimmel, A J. Rumors and rumor control: A manager's guide to understanding and combating rumors. 2004. Mahwah, NJ : Lawrence Erlbaum Associates, Pub.