
東北芸術工科大学 紀要

BULLETIN OF TOHOKU UNIVERSITY OF ART AND DESIGN

第25号 2018年3月

物語・ゲーム・ライトノベル

— ウェブ小説と物語論の関係 —

Narrative, Game and Light-Novel

— Relationship between Web-novel and Narrative Theory —

玉井 建也 | TAMAI Tatsuya

物語・ゲーム・ライトノベル

— ウェブ小説と物語論の関係 —

Narrative, Game and Light-Novel

— Relationship between Web-novel and Narrative Theory —

玉井 建也 | TAMAI Tatsuya

In many types of entertainment, such as games and novels, stories are an important element. We examined the relation between the game and the story, the difference between the game and the novel, and how to draw a novel in the net culture.

Keywords:

ゲーム、ナラティブ、物語、ライトノベル、ウェブ小説
game, narrative, story, light-novel, Web-novel

1. はじめに

物語は普遍的な要素の一つといえる。それはスポーツ競技の観戦を他者の動きを観察しているだけでなく、自らの感情や思い、さらには生い立ちすら重ね合わせて見ようこと。動物園で特定の動物をただ眺めるだけでなく、自らの生活環境と同一化させて感傷的に視線を送ってしまうことのように、ただそこに事例や事象、事物が存在するだけでなく、観察者や行為者により物語化されているのである。そこには主人公があり、登場人物たちがあり、何かしらのイベントが起こり、それを主人公が乗り越えていく構図と同じ受け取り方をされ、没入していく。かなり限定的な話をしたが、広義でとらえていけば物語と考えることができることは多数存在している。

例えば多くの研究蓄積が存在するコンテンツツウリズムも、根本的に作品が存在するという意味では物語を初発とした事象である¹。ただ物語に関係するのは、その部分に限定された話ではない。物語を読み、そこから作品の舞台となった場所へと足を運ぶ人々それぞれの中に物語が生成され、その物語を原動力として行動に移されている。作品舞台を訪れることにより物語の中に自らを投入する感覚や、土地そのものを含めて総合的に自らの中で楽しんでいくこと²など、行動理由は人により違うものであろうが、理由もなく行動に移されることは少ない。

物語を考える上では、必ずしも作品内部のみに固執すべきではない。特にメディアミックスが当然のように行われるエンターテインメントにおいては、メディア自体が複数にまたがることが多く、そのために単一作品を読み込むことだけで全ての事象に対応することは難しい。その意味で、岡本健は

現実空間、虚構空間、情報空間の三つを概念化して、考察を行っている³。現実空間は人々が生きる世界。情報空間はネットにより可視化されたものであり、様々なデジタル情報がやり取りされ、ユーザーが空間として認識している世界のことである。虚構空間は物語世界などの語句で代替可能な概念であるが、漫画・アニメ・ゲーム・小説・映画など物語により描かれる世界を指し示す。この三つの中を受け手である人々の認識・身体が移動していくことになる。

単一メディアではなく、複数のメディアを横断するかたちで考察するには、受け手側の肉体的・精神的な移動をも視野に入れて考察する必要がある。そして作品内の物語に関しても当然、メディアミックスを含めて考えなければならない。これはメディアの差異により物語形態が変化するという点よりも、複数のメディアにまたがるがゆえに物語形態が同質化するのではないかという点を含めて考えなければならない。メディアが違うことで、その内部で描かれる物語の形式や表現方法が変化していくのは当然だからである。それに対し、大きな事象として複数の作品群が描き出す物語世界はある程度の共通性をもって制作されていく。したがって総体としての均一性を見出していく作業がまずは必要ではないだろうか⁴。

また物語を考える上でもう一つのポイントは物語論である。文学研究からエンターテインメントに対するアプローチは、古典的な文学理論が援用されているケースが多い。特にウラジーミル・プロップ⁵やA.J.グレマス⁶、ジェラルド・ジュネツト⁷などの物語論が中心に取り上げられている⁸。もちろん、これらのナラトロジー研究自体が有用ではないということを目指したいのではない。果たして現在のエンターテインメントコンテンツに対して、基礎的な物語論を援用していくことは果たして有効なのだろうかという疑問が存在するのである。プロップが提示する物語の機能や領域を、現在のコンテンツに当てはめていくこと自体は可能であろう。それはいくらでもできることであり、プロップの物語論が基礎的であればあるほど、当てはまって当然ではないだろうか。さらには創作側の視点の欠如である。プロップの機能通りに物語を制作することは、結局のところプロップが元としたロシアに伝わる魔法物語への回帰にしかならない。しかし必ずしも現在のエンターテインメントは、民謡や昔話と同じ作品にはなっていない。物語における根源的な、原理的な要素を抽出すれば、プロップへと当てはめていくことは可能だが、それだけでは現在のコンテンツを切り取ることはできないのではな

いだろうか⁹。

多様なメディアを共有しつつ物語が展開される中で、小説を中心としたエンターテインメントをどのように考えればよいのだろうか。その点を本稿では追究していく。

2. ゲームから物語へ

2-1. ゲームとは

小説というメディアは密接に物語と関連していることは確かであろう。しかし物語は文字メディアのみで使用されているわけではなく、ゲームにおいても物語の諸相を見ることができる。根本的にゲームの定義を考えなければならないが、その点に対してゲームと非ゲーム、そしてその中間的な存在に関して考察を行っているのが、イエスパー・ユールである¹⁰。ユールによるゲームの定義は大きく分けると二つになり、一つはゲームシステム自体に関わる要素(ルールの存在、定量的な結果、結果に対する価値設定)であり、もう一つはプレイヤー自体の要素(プレイヤーの努力、プレイヤーの感情と結果のつながり、結果によるプレイヤーへの影響(賞金など))を挙げている。ここに当てはまらないものに関してはゲームではないものとし、マージナル的な存在としてギャンブル(プレイヤーの努力ではどうにもならない)やボードゲーム(ルールが可変可能)などを挙げている。これは古典的ゲームであり、必要十分条件であるとユールが述べているように、このすべてを絶対的に取り扱うことはできない。

しかしながら小説とゲームの差異は明確である。小説は結果が固定化しており、プレイヤーの努力は関係がなく、結果がプレイヤーへの影響を与えないとユールの定義を利用するまでもなく、小説はゲームではない。もちろんゲームブックやノベルゲームのように定義上は曖昧になってしまうものもある。例えば『AIR』や『CLANNAD』など著名なゲームを手掛けた涼元悠一氏の『ノベルゲームのシナリオ作成技法』¹¹ではビジュアルノベルであることに注視してから創作過程の説明に入っており、ユーザーが目にする画面を強く意識して、キャラクターの画像が存在し、その上で物語を構築していくことが求められている。この点はゲーム制作という点の大きな特徴であり、映画の脚本理論や小説の創作

理論では見られない内容といえる。つまり画面構成をすべての前提とした上で物語制作に入っていくのである。小説の場合は、DTP作業や編集作業は分担化されているので、執筆者自身が紙面構成を意識することは、それほど多くはない。同様に映画の場合も監督やカメラ、照明などそれぞれが役割分担されており、脚本担当が全体にまで精緻的に影響を及ぼしていくこともない。この点は、必ずしもゲーム制作が個人制作のみで成り立っているわけではなく、ノベルゲーム、特にビジュアルノベルというメディア的特徴が大きいといえる。ノベルゲームは人物を立ち絵として描き、画面下部に文章が表示され、キャラクターが表情や姿勢を変えながら話が進んでいく。特に美少女との関係性のなかで選択肢がプレイヤーに提示され、その選択により物語の進行が変化していくのが美少女ゲームであるが、ビジュアルゲームとノベルゲームの語句的な差異はほとんどない。このメディア的特徴が、制作する際に強く認識されていくことになる。

2-2. 物語とは

ゲームの定義とともに物語自体も定義しなければならない。橋本陽介は「時間的な展開がある出来事を言葉で語ったもの」を物語とし、さらにもう一つの要素として「語る」行為の存在を指摘している¹²。つまりメディアの差異はあれども、内容に時間経過が存在し、それを語り手と受け手の関係性のなかで共有されていくことが物語の基本的要素となる。ユールは「1:複数の出来事の提示としての物語(ストーリーを語ること)、2:固定され、あらかじめ定められた出来事、3:特殊な種類の一連の出来事、4:特殊な種類のテーマ(人間または擬人化された実体について)、5:あらゆる種類の舞台設定または虚構世界、6:世界を理解する方法」と物語を6つに分類している¹³。この意味において6つの定義のすべてが小説には当てはまるが、ゲームには部分的にしか当てはまらないことになる。そしてさらに、この分類の援用する点の差異により議論が起きている¹⁴。ここでユールはさらに踏み込んで考察を行っている。創発的物語と進行的物語の二つを提示し、ゲームにおいて創発的物語は「<当のゲームについてプレイヤーが語ることのできるストーリー>とか、場合によっては<当のゲームを使ってプレイヤーが作り出すことのできるストーリー>とかいったものだ」としているように、大雑把な語句運用に対して懸念を示して

いる。この点においてユールは「一方の極には、何度も繰り返しプレイするようなマルチプレイヤーのゲーム(創発型ゲーム)がある。この種のゲームでは、フィクションの側面を徐々に無視していても問題なくプレイできる。もう一方の極には、「一度きりクリア型」のアドベンチャーゲーム(進行型ゲーム)がある。この種のゲームでは、プレイヤーは[ひとつのゲームセッション内で]個々の場面にそれぞれ一度しか出会わないので、虚構世界をそれ自体で意味あるものとしてとらえる傾向を持つことになる」としている。これは非常に複雑な問題で、創発型ゲームと進行型ゲームを必ずしも簡単に分類することはできない。例えばマルチプレイにおいてフィクションを無視しても問題はないとなっているが、それは必ずしも物語自体が存在しなくなっているわけではない。作品世界を背景としてそこに参加しているプレイヤー自体の経験が物語として昇華されていく可能性は大いにある。また同時に進行型ゲームにおいても、既述のノベルゲームの場合は、選択肢の差異により展開は変化していく。つまり一度経験したことを同じようになぞることは可能だが、それだけでなく、違う選択肢により違う物語を経験することが可能になる。もちろんアドベンチャーゲームのみならず、RPGにおいても同様にクリア後に違う虚構世界を描いていることは多々、存在している。この点において多根清史は「ストーリー主導型」と「システム主導型」に分けて、「ストーリー主導型」は制作側が用意したシナリオを歩んでいくだけであり、その間の出来事はその歩みを助けるためにあるとし、「システム主導型」は作品の虚構世界における目的は存在するが、それをを行うかどうかはプレイヤーにゆだねられており、プレイヤーの自由を保障するためのシステムが稼働しているとしている¹⁵。

このように物語とゲームをめぐる諸相は、数多くの議論を巻き起こしているが、一つには既にユールが指摘しているように物語の構造、もしくはゲームシステムのどちらかに大きく依拠しすぎている点、もう一つとしてはプレイヤーをも含めた語りの問題が共有されない点があるのではないだろうか。プレイヤー観点からの語りの問題は非常に難しい。根本的に概念としては語り手・聞き手が存在し、その中身に時間的経過が内包されている場合は物語たりうるわけである。つまりMMORPGにて多人数でパーティを組み、クエストに挑み、クリアした場合、そこで描かれるゲーム作品内の筋道だけが物語とはなりえない。一つ一つの戦闘でのそれぞれのアバターたるキャラクターが選択した行動は、別の

パーティが同じクエストを選択したところで、その流れの中に存在することはありえない。これは必ずしも一人で活動した場合に当てはまらないわけではない。RPGの物語がどれだけ一直線であろうとも、そこへと至るためにキャラクターの要素や行動基準はプレイヤーにより左右される。そしてそれを他者に語る(ブログやTwitterも含む)ことをした場合に、それは一つの物語になりうるのである。もちろん武器や防具、習得していく魔法などすべてはゲームシステムに組み込まれたものである。さらにはキャラクターの能力値もまたゲームシステムにより規定されたものになる。しかしながら武器や防具などを選ぶことはプレイヤーにゆだねられており、同様に基礎能力値を武器や防具などで底上げしていくことなどもまたプレイヤーの判断に依拠している。つまりはそこに至るまでの段階で多くの選択肢が存在し、それを選ぶことでプレイヤー個人個人の没入度合いが進行していくのである。

しかし概念としては自らのゲームプレイ記録をネット上に公開していくことが、物語であると認識されるケースは少ない。概念としては広義の物語には属するが、認識としては適応されないことになる。これに対し、ゲームのプレイ日記であっても書籍化され刊行されているものも存在する¹⁶。するとエッセイということになり、物語の範疇へと近づいていく。またゲームを私的に語ることもまた同様に評論とされ、単なる情報発信にはとどまらない¹⁷。ここでの境界線は、パッケージ化された作品であるかどうかになる。パッケージとして流通に乗せられたコンテンツになったゲーム作品を語る場合、その語りすらもパッケージ化され、流通させる必要が一つには存在する。これはもちろん商業流通のみならず、同人誌などの流通でも同様である。プレイヤーが書き手として存在し、それに対して買い手がいるという状況は、描かれているゲーム作品の物語とともにプレイヤー自身の体験もまた同様に物語として消費されていくことになる。

3. ネット文化と語りの物語

3-1. ネットと物語

ゲームを語るという行為は、一つの大きなメディアと化し

ている。ゲーム実況とされ、家庭用やPC・スマホなど様々なプラットフォームのゲームを、話をしながらプレイし、その様子をニコニコ動画やyoutubeなどの配信サイトを活用し、流していくことをしている。これに対し、加藤裕康はネット上の配信だけではなく、テレビ番組やゲームセンターなどを背景として成立してきたものであると指摘している¹⁸。ゲームを語ること自体は普遍的に行われており、それがメディア化され、人々が集まる場の生成と維持のために活用されていったということになる。この点において、ゲーム実況が配信サイトを通じて、隆盛となっていったのは、「代理的なコミュニティ」である可能性も指摘している¹⁹。その背景としてゲームセンターやゲーム専門店がなくなってしまった地域に住む人々にとって、ゲーム実況は優れたプレイを見ることだけではなく、多くの情報を得る場にもなりうる。その意味において、ネット空間が旧来のつながりの代理となっている指摘は興味深い。

同じように変容している物語の形態としては小説を挙げることができる。古くはパソコン通信の時代から小説が発表されていたが、90年代に入ると筒井康隆の『朝のガスパー』²⁰のように作者と読者がネット上でインタラクティブに交流し、作品を構築していく試みが見られた。90年代中盤以降はポータルサイトが存在せず個人がサイトを構築し、そこで小説を発表するしかなかったため、読み手としてはネットサーフィンしながら情報を手に入れ、好みの作品へとたどり着くしかなかった。その裏でネット上に小説を発表するという現象自体に変化が訪れていた。一つはケータイ小説であり、もう一つは「小説家になろう」である。2000年代に入るとYoshiの『Deep Love』²¹や美嘉の『恋空』²²などの大ヒットがあり、2010年代以降は先行して存在していた「小説家になろう」だけではなく、「E★エブリスタ」や「カクヨム」など小説を発表するプラットフォームが成立していくことになる²³。

3-2. ウェブ小説の特徴

ウェブ小説の特徴は、当然ながらネット上で作品が発表されていくことになる。ただ作品発表の場というだけではなく、サイトにより差異はあるが閲覧数やポイント数などによりランキングが形成されているところがほとんどである。つまり読者側の閲覧にせよ、投票にせよ、何かしらのアプローチにより、順位付けられ、人気作品が生まれていく。そして概ねランキング上位の作品に出版社が依頼をし、書籍化されてい

く傾向にある。それぞれのプラットフォームの差異により読者層も違ってくるためヒット作にもジャンルや内容、文体、キャラクターの差異は当然ながら存在するが、ここで問題にすべきは従来とは違うルートでヒットし、アニメ化や実写化へと至っている点である。つまり既存のライトノベルであれば各レーベルが行っている新人賞を受賞し、デビューし、作品がヒットすれば、メディアミックス展開への期待が可能となるが、ウェブ小説の場合はサイトでの公開と同時に読者によるポイントが可視化され、ランキングされていく。そして出版社としては既に多くの読者を獲得している作品を書籍化していくので、新人作家でネームバリューのない作品を売るよりもリスクが小さい。もちろんサイト内でヒットしない場合も数多く存在するが、実際に出版されている場合の打ち切りと違い、作者による判断で行われ、また金銭的なリスクも小さいといえる。この傾向を出版業界の業績不振によるものにとらえることもできるが、作品発表とそのヒットが新しいメディアから新しい傾向で登場したと考えることも可能ではないだろうか。

従来であれば、小説としては雑誌に連載、もしくは短編が掲載され、それらをまとめ上げることで単行本が発売されるという形態であった。しかし特にエンターテインメントに関してはライトノベルやそれに類する作品を掲載していた雑誌が廃刊となり、発表の場が少なくなっていく。そのために文庫本としての新規書下ろしが増加したわけだが、その意味においてウェブ小説の隆盛は雑誌連載を部分的に代替しているにとらえることができる。そして、以前の雑誌であれば月刊や季刊など一定の期間で発行されていたが、ウェブ小説の場合は連載の早さも読者の評価のポイントの一つとなっている。月に1回しか更新しない小説と毎日、更新している小説とでは、当然ながら内容の質にも左右されるが、更新サイクルが早いほうがポイントは高くなる傾向にある。これに関して『薬屋のひとりごと』²⁴の作者である日向夏は「ランキングを上げるというのは、ポイントを獲得することとイコールです。それには、更新速度が大きいのではと考えています。私自身の経験でも、更新間隔が空くと、ランキングが下がってしまいます。逆に淡々と毎日更新していると、「この人の作品は毎日続きが読める」と、読者がついてくれるんですね」²⁵と述べているように、やはり更新頻度は大きく関わってくる。要はこれまでの雑誌連載の代替というよりは、少年マンガのような週刊連載すら飛び越えた更新速度が求められるのである。そして評価も迅速に返ってくるために、少

年マンガ誌と同様に連載終了を人気の有無で即断することができる。これは作者自身が、連載終了・続行の判断を担っているという編集的な立ち位置も兼ねていることになる。ウェブ小説は単に既存の文芸誌が変容したものではなく、その機能を担いながらもネット社会に順応することで、編集的と作家の立場の共存という一段階、作業レベルを上げていることになる。この点、『異世界居酒屋「のぶ」』²⁶の作者である蟬川夏哉は、ターゲット読者を想定した上で更新时间までも一分単位で決めていると述べており、ただ書けばいいという段階ではないことを示唆している²⁷。

しかしウェブで発表された作品が、そのまま書籍として流通しているわけではない。多くの作品を見ると、大幅に書き直していることがわかる。特にシリーズ累計200万部を突破した伏瀬の『転生したらスライムだった件』²⁸の場合、「編集さんから戻ってきた指摘の数々。視点がわかりにくいとか、その他諸々。まさに素人だった僕は、そうした見方を勉強しながら、再度改稿を行うことになったわけですね」、「一巻で受けた指摘を念頭に二巻の内容を読み直してみると、これはもう大幅修正が必要だと思ったんです」、「そんな感じで巻が進むにつれて、修正した部分とWEB版との整合が取れなくなり、ついに開き直って『WEB版はプロットである』と思うようになりました。(笑)」²⁹と作者自身が述べているように、素人で手探りに行っていた創作活動および作品発表とは違い、書籍制作となった場合、歴史的に蓄積されてきた分析や編集方法が導入されてくる。それにより、『転生したらスライムだった件』は途中の巻からは大幅に内容が改変されていき、作者本人が言うように、プロットと流通作品という差異が生まれている。

結局のところウェブ小説の場合、執筆する側がアマチュアとプロとの連続性の中で活動を行っていることになる。そのために『転生したらスライムだった件』のようにウェブ版から修正する際に困惑を覚えてしまうことが生じる。この点は既述の蟬川夏哉が「小説家になろう」に投稿されているものは、全部「小説」なのです。これは換言すれば、投稿者全員が「小説家」と名乗ってよいということです。「小説家になろう」というサイト名の「小説家」を「商業小説家」という意味で捉えている人が多いのですが、それは間違いですね」³⁰としているように、「小説」という範疇は市販流通しているかどうかにより概念的に違うわけではない。そのためここで蟬川氏が指摘している点は原理的には極めて正しいとなるのだが、それでもこのように述べなければならないほどサ

イトでの執筆者の意識に商業小説家か否かという点は大きい価値基準となっていると考えられる。つまり参加者の多くはアマチュアの認識のまま行っており、そこからプロになることができる段階になり、初めて既存の業界ルールに触れていくことになる。

この連続性の可否を述べたいわけではなく、それにより既存の出版過程と連動しながら、新たな局面を見出すことが可能ではないかという点である。それは一つには作者自身に編集的な視点をも使い、読者層を想定し、具体的な戦略を練っていかなければならないほど、短いスパンで読者のリアクションがポイントや感想として作者に届くためである。これは文芸誌などの既存の文芸出版的な流れというよりも、人気投票で掲載順位が決まってしまう少年マンガ雑誌に近いものだと考えられる。更新頻度を考えると週刊連載が多い少年マンガよりも、迅速である毎日の更新が求められているので少年マンガ的な価値観を越えているかもしれない。そして作者から言葉を綴り、時間経過を感じさせる物語を読者に届けるという行為が、単なる垂れ流しではなく、読者がポイントというかたちで明確にリアクションがなされていくことも大きな点である。これはネット文化特有のものかもしれないが、ゲーム実況もまた実況を行っている者とそれを視聴している者との間に双方向的な情報のやり取りが行われている。そして視聴者たちの再生数などにより人気度が計られていく。このように基本的な要素を取り上げていくとゲーム実況とウェブ小説は基本的な構図が似ていると考えることができる。もちろん単に似ているだけでは話にならず、ネット文化を背景にしている以上は、近似値を見せることは当然といえるかもしれない。さらにはウェブ小説の場合、出版文化という先行した市場があったために、そこと連動していくことが可能であった。ゲーム実況の場合は、同じく成長業界であるe-sportsとの連動が想定されうるが、すべてが上手く回っていくのかは今後の展開次第である。

4. 物語論としてのウェブ小説

4-1. 雑誌メディアの変遷と物語

既述のように基本的にネット文化を背景にした情報空間

のみでやり取りが行われている様相に関して考察してきた。しかしながら必ずしも情報空間のみで完結するわけではない。ウェブ小説の場合、当然ながら情報空間で作品が発表され、読者も情報空間でそれを読むというように基本的に固定化された空間で行為が選択されているように思えてしまう。それに対し、一つには作品自体が情報空間のみで完結するものではないということが指摘できる。書籍化され、一般流通で売られていくだけではなく、アニメ化やマンガ化のようにメディアミックス展開をしていくと、それらを購入するという行動をとることになる。つまり現実空間で様々なモノを手にするようになる。もちろん、この点においても書籍化されたとしても電子版を購入し、それをPCで読んでいくという行為をすれば、情報空間で完結させることは可能である。作品世界のなか、つまり虚構空間での楽しみというのは大前提として存在するため、読者は虚構空間・情報空間・現実空間を精神的に渡り歩いていくことになる。もう一つとしては、行動自体は情報空間を基礎としているだけで、既存の物語の受容との差異はそう大きくはない点である。つまり文芸誌を中心とした雑誌への掲載があり、それを読むことで関心が増し、単行本を購入するという一連の流れがそのまま情報空間で行われているのではないだろうか。さらにその作品がアニメ化やマンガ化されると、そちらも購入していくという点には違いがない。

これに対し、前章で提示したようにウェブ小説の場合、週刊や月刊、季刊などのペースではランキングを上げていくという観点からは極めて不都合といえる。ほぼ毎日のように書き、ウェブ上にアップロードすることで、読者を獲得し、ランキングを上げていくことになる。つまり現実空間で行われてきたことが、情報空間にそのまま移行したかのように構図だけを見ると考えることはできるが、その内実は大きく違っていることになる。

80年代・90年代には多くのライトノベル雑誌が創刊されたが、現行では『電撃文庫MAGAZINE』(KADOKAWA)と『ドラゴンマガジン』(KADOKAWA)、『小説Wings』(新書館)など少数のみが紙媒体として刊行されており(2017年9月現在)、多くは廃刊かwebサイトへの作品掲載が行われているだけになっている。これは既にライトノベルにとって雑誌の位置づけが、文芸誌や他のジャンルと比べると低いことになる。現状のライトノベルに関して、多くは書き下ろし作品となっておりファンの購入意欲という点においても雑誌への評価が低いことになる³¹。しかしなが

ら、90年代までは現在の雑誌文化とかい離している状況とは違う側面が見られる。例えば、秋田禎信の『魔術士オーフェン』シリーズは本編が20冊、短編集が13巻発売され、その後出版社を移して新シリーズが2011年から刊行されている。アニメ化やゲーム化が行われるなどメディアミックスも多数、行われ、ライトノベルの歴史の中でも多くの影響を与えてきた作品の一つといえる。このオーフェンがシリアスな内容を描いた本編とコメディタッチに描いた短編集を同時並行で刊行していたが、これは単純に交互に刊行していたわけではない。本編はすべて書き下ろしと現在に至るまで続いているライトノベルの執筆形態になるが、短編集のほうは雑誌『ドラゴンマガジン』に掲載された短編をまとめ上げ、文庫本としてリリースしていたのである。このような『ドラゴンマガジン』における形式は神坂一の『スレイヤーズ』を初発とし、賀東招二の『フルメタル・パニック!』など多くの作品が踏襲していった方法であり、シリアスとコメディというように作風を変化させるだけではなく時間軸や登場人物などをも変えながら、作品としての幅を広げていくことに成功していた。もちろん『ドラゴンマガジン』創刊号(1988年)より連載が開始となった竹河聖の『風の大陸』のように、短編・長編の区別なく連載を行い、作品を文庫本としてまとめ、刊行していたものも存在する。ただし『風の大陸』は第一部だけは富士見ファンタジア文庫の創刊ラインナップに書き下ろしとして刊行され、同年に創刊された『ドラゴンマガジン』では第二部からの連載スタートとなっている。

このように雑誌というメディアの存在により、物語の描き方も多様であった。これに対し、現在は雑誌の数自体が少なくなり、読者から雑誌に対する評価も相対的に低下しているといえる。刊行されているライトノベルを見る限り、多くは書き下ろしとなっている。これは既に雑誌メディアへの掲載を経ずとも、作品が成立してしまっていることになる。読者が単行本や文庫本形式として発売される前に、雑誌で読み、そこから作品世界へと入り込み、書籍購入につながるという一連の行動ができない。しかし刊行されているすべての作品が、発売前に作品内容を知らないまま読者のもとへ届けられているのかというと必ずしもそうではない。既述のウェブ小説である。前章で指摘したように、ウェブ小説では作者自身に編集的な要素が付与され、自ら作品運用を行っていくことが求められていたが、これは読者目線で考えた場合、リリースされている書籍を改稿前とはいえ事前に目を通すことができるのである。もちろんコアなファンになれば、書籍化

される前から読み続け、連載初期から応援しているということも起こりうるであろう。そのために作品内容としても雑誌形態であったときと比較して変化はみられるのだろうか。

4-2. 三幕構成と物語

エンターテインメントの基本的な創作理論として三幕構成が挙げられる。物語論としては神話研究を行っていたジョーゼフ・キャンベル³²の理論が『Star Wars』を筆頭に活用され、その後、クリストファー・ボグラー³³やシド・フィールド³⁴により精緻に理論家されていったものが三幕構成になる。三幕構成は俗に言われる起承転結ではなく、作品全体を三つの構成に分け、第一幕で状況設定として主人公の紹介(職業、衣食住、人間関係)やドラマの前提(何に関する・誰のための物語か)、主人公の動機付けを描く。第二幕は葛藤として目的達成のために主人公が障害に次々と直面し、肉体的もしくは精神的に乗り越えていく様相を描く。第三幕では解決として葛藤が解決され、エンディングに到達する様子、つまり主人公に課せられた最大の難関を解決していく状況が描かれていく。この構成を基本としながら、内容としてはメイン・コンテクストとともにサブ・コンテクストを描いていき、読者・視聴者の感情を想定していくかをグラフ化して考察していくことになる。

この理論は海外の映画だけではなく、多くの日本のエンターテインメントを手掛ける作家に利用されている。その反面、必ずしもすべての作家が活用しているわけではなく、複数ある理論の一つであることは確かである³⁵。さらにはこの理論は元々、映画の脚本に対する理論であり、そのために映像の時間が秒単位で三分割され、精緻に運用されている。そのため乙一や谷津矢車のように日本のエンターテインメント小説で活用していることを公言している作家は確かに存在するが、小説と映画というメディアの違いは考慮にいれなければならない。映画の場合は、時間がその中で完結させなければならないという点である。だからこそ始点と終点が決まっており、その時間を等分に三分割することが可能なわけである。つまり小説の場合は、原稿用紙の枚数など換算可能な数字に置き換え、分割していくしかない。どちらにせよ、終点が決まっている場合でしか、この理論は成立しないことになってしまう。

ウェブ小説を連載する場合は、当然ながら終わりを明確に想定することは難しい。雑誌メディアの場合は具体的な

枚数があり、そのなかで執筆を行うことが当然ではあるが、やはりウェブ小説はその限りではない。では物語論や脚本理論が全く活用することはできないのかというと決してそうではない。作品の総体としての分量が最初から決まっていなくても、物語を個々に分割して進めていくことは可能だからである。全体のコンテキストが存在した際、そのサブ・コンテキストが作成され、その中でさらなる三幕構成や別途の理論が活用されていく入れ子状態になっていく。例えば、既述の『転生したらスライムだった件』では公式設定資料集が発行されており³⁶、そこには物語の流れが地位向上編、森の騒乱編、魔王来襲編、人魔交流編、魔王覚醒編、八星輝翔編、聖魔対立編、領土掌握編と分けられている。この作品は日本人が転生し、スライムとして生まれ変わりながらも、様々な困難を乗り越えて、最弱のモンスターからのし上がっていく物語であるが、それが意図的に分けられていることになる。つまり大きな物語(スライムの下剋上)とその個々のステップアップが描かれている。このような描き方はもちろん、これまでのライトノベルになかったわけではない。しかし、先述のような長編および短編を雑誌メディアと書き下ろしとを組み合わせ、作品制作を行うスタイルではなく、自らの編集管理の中で進めなければならない。そのためにサブ・コンテキストを組み合わせることで物語を分けにしていく。これは漫画連載に多くみられる手法であり、長期連載、少なくともある程度の長さを前提として連載をスタートさせる場合、一直線に物語の終焉へと突入するのではなく、個々の物語をクリアしながら全体のコンテキストを動かしていくことになる。つまり前章で指摘したようにウェブ小説に対し漫画的手法を活用しているのは、編集的要素だけではなく、物語構成にも及んでいる。ただしもちろん、この点は単純にウェブだから言えるわけではなく、エンターテインメント文化全体の流れの中で醸造されてきた可能性も想定できる。どちらにせよ読者は情報空間で毎日のように更新される作品を読み、その連続性を保持した要素を消費していくことになる。そしてその内容が現実空間にて書籍として発行されたとしても物語構成が整形されるのみで、必ずしも抜本的に別作品のような変容を遂げていくわけではない。

5. おわりに

以上のようにゲームと物語の関係性、ゲーム実況などネット文化のなかのウェブ小説、そして物語論から物語構成を考えてきた。ウェブ小説とされる物語群は多くのヒット作を生み出し、アニメや漫画などメディアミックスも多様に行われている。そのなかにおいて、物語の描き方は、変化しつつあるといえるかもしれない。ネット文化のなかで連載速度が加速していくなかで、作者自らが編集的要素を活用していき、物語構成自体も連続性を内包した描き方をしている。この変化に影響を与えている一つの要素はもちろんネット文化であるが、そのなかでも読者の存在が大きい。連載される小説群が毎日のようにランキング化されていく形式は当然ながら読者のポイントによるものである。そして読者の感想やポイントが一日という短いスパンで、作者に直接、反映されていくことにより、作者自身も物語内容や構成を臨機応変に変更することができるようになる。つまり漫画の連載的な描き方と言うことは可能かもしれない。

しかしネット文化によりすべてが生み出されてきたのかどうかは、検討しなければならない。つまり物語構成の変化、内容の変化を作品ごとに検討し、エンターテインメント文化全体の流れの中で考察する必要がある。また読者やユーザーとの関係性も、より精緻に考えていく必要がある。

註

1. 例えば岡本健『コンテンツツーリズム入門』（福村出版、2015年）など。
2. 土地そのものを総合的にとらえることは、玉井建也「「聖地」へと至る尾道というフィールド--歌枕から『かみちゅ!』へ」（『コンテンツ文化史研究』1号、2009年）や玉井建也「地域イメージの歴史の変遷とアニメ聖地巡礼鎌倉を中心として」（『CATS叢書』7号、2012年）などを参照。
3. 岡本健「あいどるたちのいるところ アイドルと空間・場所・移動」（『ユリイカ2016年9月臨時増刊号 総特集アイドルアニメ』青土社、2016年）、同「メディアの発達と新たなメディア・コンテンツ論 現実・情報・虚構空間を横断した分析の必要性」（岡本健・遠藤英樹『メディア・コンテンツ論』ナカニシヤ出版、2016年）。
4. このメディアの変化に関して考察したものと玉井建也「ゲームとライトノベルの関係性——ヒロインの選択をめぐる」（大橋崇行・山中智省編『ライトノベル・フロントライン3』青弓社、2016年）が挙げられる。
5. ウラジーミル・プロップ『昔話の形態学』（水声社、1987年）。
6. A.J.グレマス『構造意味論』（紀伊国屋書店、1988年）。
7. ジェラルド・ジュネット『物語のディスクール』（水声社、1985年）。
8. 例えば小池隆太「マンガにおける物語論の可能性とその限界」（小山昌宏・玉川博章・小池隆太編『マンガ研究13講』水声社、2016年）。
9. この点に関する意欲的なアプローチとして、古典的な文学理論を応用している橋本陽介『物語論 基礎と応用』（講談社、2017年）が挙げられる。
10. Jesper Juul, 2005, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Massachusetts. (イエスパー・ユール、松永伸司翻訳『ハーリアル—虚実のあいだのビデオゲーム』ニューゲームズオーダー、2016年)
11. 鈴木悠一『ノベルゲームのシナリオ作成技法』（秀和システム、2006年）
12. 前掲橋本2017、37ページ。
13. 前掲ユール2016。
14. 議論そのものに関しては松永伸司「ゲーム研究の全体マップ」（『ゲーム研究の手引き』文化庁、2017年）を参照のこと。
15. 多根清史「RPG物語論 『ドラクエ』は「すじがきのないドラマ」と融合できるか」（『ユリイカ』第41巻第4号、2009年）。
16. 例えば大塚角満『『モンスターハンター』プレイ日記本日も逆鱗日和』（エンターブレイン、2007年）など多数。
17. 例えばブルボン小林『ジュ・ゲーム・モア・ノン・ブリュ』（太田出版、2004年）など。
18. 加藤裕康「ゲーム実況イベント——ゲームセンターにおける実況の成立を手がかりに」（飯田豊・立石祥子『現代メディア・イベント論パブリック・ビューイングからゲーム実況まで』勁草書房、2017年）
19. 前掲加藤2017、138ページ。
20. 筒井康隆『朝のガスバール』（朝日新聞、1992年）。
21. Yoshi『Deep Love—アユの物語完全版』（スターツ出版、2002年）。
22. 美嘉『恋空』（上下巻、スターツ出版、2006年）。
23. 本田透『なぜケータイ小説は売れるのか』（ソフトバンククリエイティブ、2008年）、飯田一史『ウェブ小説の衝撃ネット発ヒットコンテンツのしくみ』（筑摩書房、2016年）。
24. 日向夏『薬屋のひとりごと』（2012年に主婦の友社のRay Booksで1巻刊行された後、同社のヒーロー文庫にて2014年から出しておかれている。2017年9月時点で7巻刊行）。
25. 田島隆雄著、ヒナプロジェクト・博報堂DYデジタル監修『読者の心をつかむ WEB小説ヒットの方程式』（幻冬舎、2016年）、210ページ。
26. 蟬川夏哉『異世界居酒屋「のぶ」』（宝島社、2017年9月時点で単行本は4巻、文庫本は2巻刊行されている）。
27. 前掲田島2017、149ページ。
28. 伏瀬『転生したらスライムだった件』（マイクロマガジン社、2017年9月現在10巻まで刊行）。
29. 伏瀬（原作）、GCノベルズ編集部（編）『転生したらスライムだった件 8.5 公式設定資料集』（マイクロマガジン社、2016年）292ページ。
30. 前掲田島2016、135ページ。
31. 山中智省「〈ライトノベル雑誌〉研究序説」（前掲大橋・山中2016所収）。
32. 例えばジョーゼフ・キャンベル『千の顔をもつ英雄〔新訳版〕』（上下巻、早川書房、2016年）。
33. クリストファー・ボグラー、デイビッド・マッケナ『物語の法則』（アスキー・メディアワークス、2013年）。
34. シド・フィールド『映画を書くためにあなたがしなくてはならないこと』（フィルムアート社、2009年）。
35. 井出聡司『三幕構成の研究』（私家版、2016年）。
36. 伏瀬原作、GCノベルズ編集部編『転生したらスライムだった件 8.5 公式設定資料集』（マイクロマガジン社、2016年）。