
東北芸術工科大学 紀要

BULLETIN OF TOHOKU UNIVERSITY OF ART AND DESIGN

第26号 2019年3月

歴史コンテンツとメディアとしての小説
History Content, and Novels about the Media

玉井 建也 | TAMAI Tatsuya

歴史コンテンツとメディアとしての小説

History Content, and Novels about the Media

玉井 建也 | TAMAI Tatsuya

This paper is the history drawn in entertainment. First of all, I thought about how the creator perceives the relationship between academic information and the story. There are cases where it is not meaningful to maintain the relation between the academic information and the story. It is also seen when drawing history by manga and animation. Even in the case of the net novel, the creator recognizes the divergence between historical facts and the story world.

Keywords:

エンターテインメント、歴史、物語

Entertainment, History, Story

1. はじめに

歴史を描く物語は数多く存在する。日本では前近代から近代にいたるまで講談などの声の文化としての広がり⁽¹⁾、アジア太平洋戦争以前より映画、そして戦後のテレビメディアの登場を受けての時代劇の隆盛と衰退⁽²⁾のなかで小説としても多くの作品が発表されていった。これらの歴史的背景を踏まえて、鈴木貞美は1960年代以降の文壇で起こった純文学・大衆文学、そして中間小説と対象化していく論争に歴史を描いた小説も巻き込まれ、歴史小説と時代小説という区分が明確化していくことを指摘している⁽³⁾。しかしその後のテレビメディアにおける時代劇の伸長および衰退、そしてエンターテインメントを中心とするメディアにおいて多くの歴史を描いた作品群が登場することに関しては論考の意図ではないためか考察は行われていない。

これに対し、堀内淳一が指摘するように漫画、アニメ、ゲームなどコンテンツが幅広く流通している状況を考える必要が存在する⁽⁴⁾。「歴史コンテンツを楽しむ人々と、専門的な歴史研究との間の断絶」⁽⁵⁾と堀内氏が述べるように、科学的に実証する歴史学と物語を楽しむコンテンツとの乖離は非常に大きい。しかしその状況を悲観的にとらえ、物語と史実との異同をただ指摘するだけでは学術的な発展を望むことはできない。史料批判を経て、読み解かれていった歴史的事実が「正しい」とされ、そのような学術的な作法に基づかない叙述は「正しくない」とされてしまう。つまり科学的に構築されていった歴史的事実に基づいて指摘すればするほど、歴史学の学問的なアイデンティティを高めていくだけの作業に終始してしまうことになる。これでは一度、生じた乖離を埋めるわけではなく、ますます距離を生成してし

まうだけである。もちろん史料に基づいて考察していく歴史学の学術行為を否定するわけではない。現在進行形である現象を考える上での問題点である。

その反面、歴史学ではピエール・ノラの諸研究を筆頭として、集団的記憶を取り扱う研究が見られるようになってきている⁽⁶⁾。記憶をめぐる問題は、その背景にある政治性を含み考えられるようになり、多くの議論が行われてきた。そして言語論転回を踏まえつつ、実証史学と物語的要素との二項的な要素をピックアップし焦点が当てられるようになる傾向にある。しかし、この場合、先述の歴史学と歴史を描いた物語との対比と根源的には通底するものがあると考えられることもできる。つまり史料に基づき科学的な手法で歴史的事実を明らかにする実証史学を支持する立場とともに、そのような実証史学だと研究者という語り手による叙述ではないかという懐疑的な立場である。その意味において物語と歴史との対比的関係を崩そうとするイヴァン・ジャブロンカの取り組みは非常に興味深い⁽⁷⁾。物語と歴史学との対立軸を発生させるのではなく、歴史学としての学問的アプローチをしながら物語に対し、調査・研究を行っていくことになる。

コンテンツにおける歴史を考える研究として、いくつかのアプローチが可能である。コンテンツとそこで描かれた場所との関係性やファンの行動を歴史学として考察され⁽⁸⁾、コンテンツ内で歴史がいかにか描かれ、そして消費されていくかが考察されている⁽⁹⁾。またそれだけではなく、既述のように記憶の問題からアプローチする面もみられる。福間良明は戦争を描いた映画作品を取り上げ、時代を経るごとに歴史的事実が全て描かれなくなり、私的領域が前景化する「脱歴史化」を提示している⁽¹⁰⁾。記憶の問題と非常に密接にかかわっているが、戦争と政治性を抜きにしても多くのコンテンツに援用できる考えである。それらを踏まえながら、本稿では小説に焦点を当てながら、歴史と物語の関係を取り上げ、作品分析を行いながら考察を重ねていく。

2. 物語世界と学術的要素

イヴァン・ジャブロンカが述べるように文学に対して親和性を持ち、歴史的事実を踏まえながら解き明かしていくことは非常に簡単なことのように思えるが、文字にするほどスムーズにはできない行為でもある。まず小説でも漫画でもアニメ

でも何でもよいのだが、物語を内包した作品を、フィクション的要素と歴史的事実との区分を行う必要がある。もちろんその行為のために歴史学的手法により調査・研究を行っていることは前提となる。そしてその上で歴史的事実を抽出するわけだが、その区分がきれいに成立することはほぼありえない。そして厳密に行うことが果たして学問的寄与が起り得るのかという疑問も生じてしまう。つまり、歴史的事実との異同を確認していく作業は旧来の学問が行ってきた行為とかわらないことになってしまう。

そのためにイヴァン・ジャブロンカは文学作品に対する評価を複数の軸で行っている。それは歴史と文学という対立を消去する目的でもあり、また物事を考えるための認識としての「私」を成立させるためでもある。その手法はテキストを分析し、分類するだけにとどまらず、作者の意図や作品をめぐる社会性までも含めた範疇において認識する研究者自身の自己を見出していく作業になる。しかしその作業は下手すると突如として「私」が登場しかねないことになってしまう。そのために歴史学としての基礎的な手法を行うことが提示されている。その意味において出発点として、創作者と歴史もしくは学問的なものとの距離感を取り上げることにする。

上橋菜穂子は1989年に『精霊の木』⁽¹¹⁾でデビューし、その後、『精霊の守り人』⁽¹²⁾や『獣の奏者』⁽¹³⁾など小説として大きな評価を得るだけでなく、アニメ化や漫画化などのメディアミックスも行われ、大ヒットしていく。それだけではなく『隣のアボリジニ小さな町に暮らす先住民』⁽¹⁴⁾などを発表するように文化人類学を学問として修めてもいる。つまり簡単な略歴を見るだけでも上橋氏は大学院にてアカデミズムをくぐりぬけた上で、小説というフィクションを執筆しているとなり、学問的な素養と知識・情報を背景としているのではないか、さらにいえば学問的な方法論などとの親和性が非常に高いのではないかと考えてしまう可能性は存在する。例えば小谷真理は「『精霊の守り人』だと文化人類学者が書かれていることもあって、精霊がいてそれが卵を人間に産み付けるという話は、これは多分日本における一種のシャーマニズムの話をしていると読めるわけですよ」⁽¹⁵⁾と述べているように、「文化人類学者専攻」という情報は上橋氏の作り出す物語を思考する際に大きな理由となりうる。

これを上橋氏は否定していく。「たぶん私が学者であるという先入観があると思うんですけどね。学者だから「思考型」で世界観を構築しているんだと。(中略)「物語頭」

が作動して書きちゃってる部分がけっこうある」⁽¹⁶⁾、「私になるべく「学者頭」と「作家頭」は分けたいんですね。学問的にファンタジーや児童文学を考えることはしたくない。それをしてしまうと、余計なことがいっぱい頭の中に出てきて、物語が発動するびゅーんという感覚がなくなるのではないかとこの恐怖があるので」⁽¹⁷⁾と述べるように、上橋本人は学術的な背景を物語には活用していないことを明言している。学問的な情報や方法論と物語は別のものであることがわかる。それは作者とはまったくの他人である主人公が思考し、選択し、行動するという物語を描くことは、学術的な情報や基準により分析し、批評・評価されていくことに比べてベクトルが別方向を向いていることになる。

しかし、このような思考が最初から身につけられていたわけではない。「どれほどくわしく調べて書いたとしても、それで、本当に、その時代に生きた兵士の心になれるのだろうか。(中略)知識と知識を単純につなぎ合わせるだけでは、過去に生きた人たちの、本当の現実と、どう向き合ったらいいのか」⁽¹⁸⁾と述べるように大学入学当初は、現実世界に関わる情報と物語世界とのすみ分けを行えていたわけではない。それは「デビュー作の『精霊の木』と二作目の『月の森に、カミよ眠れ』まではフィールドワークをするなかで感じたことと小説がダイレクトに連動している感じがあって、いま思うと、とても肩の力が入っていました」⁽¹⁹⁾とあるように、小説家として初期の段階では学術的な活動から得られた知見がそのまま物語へと転換していたことになる。しかしそれが「『精霊の守り人』からは、やっと肩の力が抜けたというか、ここからはもう書きたいものが書きたい、血わき肉躍る物語を書こうと思ったのを覚えています」⁽²⁰⁾と、大きく変化していくことになる。

これに対し、「『守り人』シリーズの呪術師トログイには、沖縄で出会った、おばあちのエキスが、たっぷり入っていると思います」⁽²¹⁾と一見すると矛盾するような内容も散見される。修士論文執筆のために沖縄での調査を行ったわけだが、そこでの出会いが作品に大きく影響を与えている。つまり学術的なアプローチと物語世界は完全に切り離されているわけではない。この点を考える上で重要なポイントを、上橋氏は同じく作家である荻原規子との対談で述べている。

上橋 そうそう、何かがあると、お狐さんのせいじゃないかというような感じ。曖昧模糊とした感覚が、生活の傍にいつもあったと思う。

荻原 すごく民俗学的な考え方ですよ。

上橋 そう。でも、学問というレベルでなくても、私には自然な感覚でもあったの。

荻原 違和感がなかったということね。⁽²²⁾

ここで述べられているのは、日本人は近代の学問が流入してくる以前には、異界や他界を意識していたという議論の一部である。そして上橋氏はそのように考えることが学問的な思考とは別に「自然な感覚」であったとしている。つまり思考が自らの血肉へと身体化され、それらを当然視していくレベルにまで咀嚼していることになる。そして物語に対して「人はそれぞれインナーワールドが違うにもかかわらず、何かを納得するために生み出していくお話は、意外なほど似ている。なぜ、それぞれ個性を持っているはずの大勢の人間たちが、同じような「物語」で世界の事象を納得するのかということに興味があるんです。その一方で、そういう「物語」は完全に同じではない。そういうことを考えるものだから、物語が個人だけでなく大きな世界に動いていってしまうのだと思う」⁽²³⁾という考えを述べている。この考えは荻原氏の「上橋さんはもっと社会システムのからくりに向かって書いている気がします」⁽²⁴⁾という投げかけに対する回答である。つまり上橋氏の作品が文化人類学で得られた学術的な知見を背景にして描かれているように読者が考えてしまうのは、根源的に上橋氏には物語に対する興味関心が存在し、それを受け入れる社会的な存在、さらにはそこに所属する個人を並列的に考えていくスタンスが理由の一つであると考えられる。つまり個人にのみ焦点を当てて、物語を描いていくわけではなく、その物語を構成する諸要素や社会全体にまで視線を浮揚させている。視点を固定することなく社会全体を描く手法により学術的なアプローチが活用されているのではないかと読者はとらえてしまう。

そして作品内部に目をやると「守り人」シリーズを筆頭に多くの異界が描かれているが、その異界観自体が根本的に身体化されたものであったといえる。異界を描くことは、多くは現在の社会的意義を反映させる表現の一つとして使うことがある。しかし、そのように何かを主張するためのツールとして異界を描き出しているのであれば、学術的な手法との連関性を考えてしまうが、この作品では作者自身の根源的な価値観により物語に表出している。

しかし、ここで上橋氏が述べているような状況がすべてに普遍化できるとは限らない。当然、一人の事例でしか

い。そこで次章では歴史がいかにも物語で描かれていくのかを検討する。

3. 物語化された歴史

2011年にテレビドラマの『水戸黄門』(TBSテレビ)が終了したことで、地上波にて時代劇が放送される機会が一気に減ってしまった。もちろん、そのことは『水戸黄門』が契機ではなく、前段階でいくつかの要素をはらみながら進行していった衰退である⁽²⁵⁾。1969年の放送開始以降、42年間という長い年月にわたって『水戸黄門』という番組は放送されていたという事実が、放送業界の変化として大きくメディアで取り上げられたことによる。つまり『水戸黄門』の終了は一つのメディアの到達点ととらえることは可能かもしれない。

その背景には「時代劇」=「古臭い表現」「高齢者向けのジャンル」という固定概念⁽²⁶⁾が存在すると春日太一は指摘している。そのイメージ生成の根源としては、1980年代前後にテレビで放送される時代劇における物語のパターン化が見られ、その成功例として『水戸黄門』の大ヒットが挙げられている。そしてテレビドラマ自体が若者向けに内容をシフトしていく中で、時代劇が取り残され、高齢者向けへと収束していく。この構図自体は間違っているわけではない。テレビで放送される実写としての時代劇は衰退をたどってしまったのは、厳然たる事実である。しかし、若者は歴史から離れてしまったのであろうか。

一つのメディアとしてのテレビドラマという枠組みでは、確かに時代劇は好まれなくなってしまった。しかし他のメディアに目を向けてみると必ずしも同様の状況には陥っていない。例えば俗に歴女と呼ばれる歴史好きの女性ファンの動きなどを筆頭に、歴史をコンテンツ化して楽しむ活動は数多く見られる⁽²⁷⁾それは地上波のテレビドラマという枠組みに収まるものではなく、ゲームやアニメ、漫画など多岐にわたっていく。つまり1980年代以降、時代劇自体はテレビメディアに閉じこもるかたちで形骸化・パターン化し、人気という意味では若者の支持を得られずに衰退していったが、それとは別のメディアには多くの作品が発表されていったことになる。これらは女性のみならず焦点を当てた歴女のような存在による活動のみではなく、ジェンダー的な差異とは関係のない現

象といえる⁽²⁸⁾。つまり歴史を楽しむことに男性であることや女性であることは必要がない。

アニメ作品にも数多くの時代劇が存在する。例えば2004年にフジテレビ系列で放送された『サムライチャンプルー』(原作:マンガローブ、監督:渡辺信一郎)は、アニメだけではなく漫画やゲームなどメディアミックス展開をしていった。この作品はヒップホップをBGMに旧来の時代考証を全面に押し出すような作品ではない。この点に関して監督の渡辺氏は「ヒップホップには、古い時代のジャズやらソウルやらの一部分を切り取って、いろいろ組み替えたりしつつ、現代的なビートの中に差し込んで新しい音楽を作る「サンプリング」という手法があるんですけど、それが、時代劇という古い時代のものをサンプリングしつつも新しいものを作ろうという、この作品に合ってたんです⁽²⁹⁾とし、さらには「1話で「黙って見やがれ」宣言を入れたんです。嘘つくこともあるけど、文句言うなと(笑)。例えば今回で言うと、食べ物とか。途中まで、江戸時代の食べ物をちゃんと調べて出しているんですけどお好み焼きが出したくなった時は、考証など平然と無視して出すという(笑)。(中略)歴史研究家みたいな人を雇ったりしても……そういう人って、ヘンなこととか許してくれないじゃないですか⁽³⁰⁾と述べており、時代考証とはかけ離れた作品内容になっていることを述べている。この姿勢は作品全編にわたって通底しており、従来の時代劇とは大きく違った作品に仕上がっている。

しかしながら時代考証に対する忌避観を示しているが、必ずしも旧来の時代劇との連続性を無視しているわけではない。「とりあえず最初はある程度調べずインチキ時代劇で行こうと思ってたんです。が、インチキをやるにはちゃんとした知識が必要だって途中からひしひしと感ずるようになって、それで調べてみると、意外と面白いことが多かったんですよ⁽³¹⁾としているように全く調査などを行わずに制作に取り組んでいるわけではない。そして監督自身が影響を受けたものとして「70年代のテレビシリーズ、『座頭市』やら『子連れ狼』『木枯し紋次郎』といった作品ですね。もちろんそれ以前の40～60年代、日本映画黄金時代にも素晴らしい時代劇が大量に作られているんですけども、70年代になるとだんだんそれが崩れてきてですね(笑)。(中略)ただ、今見るとそっちのほうが面白いんですよ。ちゃんとした時代劇よりも⁽³²⁾と述べるように、既存の時代劇の流れを受けた上で『サムライチャンプルー』に取り組んでいることがわかる。さらには春日氏が指摘するパターン化する前の時代劇の

影響を受けているため、その定型化したフォーマットをアニメに持ち込むことなく、衰退化していた時代劇とは逆行する作品が生み出される結果になった。

このようにパターン化・形骸化した時代劇の要素を、エンターテインメントの分野に持ち込むことは『サムライチャンプルー』だけではない。和月伸宏による『るろうに剣心 -明治剣客浪漫譚-』は『週刊少年ジャンプ』にて1994年から1999年にわたって連載され、アニメ化、ゲーム化、実写映画化される大ヒットとなり、2017年からは続編が『ジャンプスクエア』にて連載されている。幕末に長州藩の維新志士として数多くの佐幕派を切り殺してきた主人公緋村剣心が、明治時代になり自らの過去に対する贖罪と葛藤を抱えながら、刀を振るう物語である。このように時代劇として漫画を描くことに対して和月氏は次のように述べている。

——この時代に中性的な見た目の主人公で、時代劇作品を作ろうとした和月先生自身のセンスの早さなんですよ。どういう影響で作られたのでしょうか？

和月氏：

ああ……でも、そこは何かの影響ではないですね。

時代劇のリアルな魅力を、自分のアニメっぽい絵柄でいかに格好良く表現しきるかで、ひたすら試行錯誤してただけです。ただただ、自分の中にある「こういうモノを俺は描くんだ」という気持ちが先に立っていたと思います。

(33)

ここで述べているように既存の時代劇さらには劇画調の漫画作品の影響を受けて、作品を描いていったわけではなく、先行する作品群へのアンチテーゼとして『るろうに剣心』は成立していったことがわかる。そして作品に大きく影響を与えていったのは、既存の時代劇ではなくゲームであった。『るろうに剣心』には必ずキャラクター説明が書かれていたのだが、多くのキャラクターの元ネタがゲームでありアメコミであったことは当時の読者には自明のことであった。和月氏自身も「俺もそういう「ジャンプ」のバトル漫画の流れにある時代劇として『剣心』を考えて、今度は格闘ゲームに影響を受けていったわけです。(中略)俺が『るろ剣』のキャラクターをどんどん時代劇の枠から飛び出させていったのは。明治の時代にアタマを突っ立てて、サングラスかけてたっていい。それもアリなんだ——そう信じられたのは、「サムスピ」のお陰です」⁽³⁴⁾としているように、SNKが制作した「サ

ムライスピリッツ」シリーズから大きく影響を受けたことを明言している。

この点は創作としてどのポイントを重視しているかに依拠していく。和月氏が「連載当時、俺も昔の剣術を調べたりしてみたんです。でも、色々と名前はあっても見た目は凄く地味で。実戦では凄く強いのかもしれないんですが、インパクトが漫画としては弱いんです。その意味で必殺技の部分では、格ゲーの影響は強く受けましたね」⁽³⁵⁾述べるように『るろうに剣心』は漫画作品としての描き方を模索した上で、旧来の史実からかけ離れた内容を選択していったことになる。このこと自体は何ら不思議な現象ではない。既述のように時代劇自体がテレビメディアの変化とは連動せず、若者文化から距離を置いてしまった時点で、若者がメインターゲットであるエンターテインメントでは旧来の時代劇の制作方法から距離を置いてしまうことは当然である。評論家の村上智彦は井上雅彦の『バガボンド』に対して「吉川英治の国民的文学をまんが化するという気負いも、そのような既成の評価を逆転してみせようという野心も、そこには見当たらない。ただ、面白い遊びを見つけた子どものように、吉川英治の物語を自らの絵に置き換え、語り直すことに熱中していく」⁽³⁶⁾と前向きに評価している。過去の名作を漫画作品として描き直すこと自体は、必ずしも作品がこれまで背負ってきた社会的背景や歴史的背景を過度に配慮する必要はないのは確かだ。しかし、それを意図的に考えないという姿勢を取り、意識的に歴史や伝統と決別することを漫画作品においては行っていない。それはそのような態度を表明したり行動したりすることがもはや必要ないほど、時代劇というのが若者文化さらには大衆文化との乖離を引き起こしてしまっているからに他ならない。

歴史学者が思考する学問の社会的な意義や社会還元理想としては、歴史学が歴史的事実を見出し、その歴史的事実が様々な文化的諸相にまで影響を与えていくことを想定することはできる。しかし現実としては、その反対であり、学術的活動と物語文化との関係性は希薄になり⁽³⁷⁾、さらには過去の事実を知る必要性にまで疑義を提示される状況になっている⁽³⁸⁾。本章で検討してきたように史実との異同に関してはエンターテインメントを志向すればするほど、そのくびきから逃れようとなるのが創作側のスタンスになってしまっている。それはある意味では歴史学の学問としての成熟度を示しているとはいえ、逆にいえば成熟しすぎてアカデミズムを潜り抜けないと近寄ることもできないこと

になってしまう。

当然ながら悲観的なことばかりではなく、学術的な活動とその社会還元が上手くまわっている場合もある。それは『艦隊これくしょん-艦これ-』や『刀剣乱舞』、『Fate/Grand Order』、『文豪とアルケミスト』などのゲーム作品の大ヒットにより、作品と関わり合いのある史跡や博物館・美術館・文学館との連関が強くなり、また書店でのフェアなどで歴史的事象や歴史的事実へのアプローチが容易になった点を指摘することができる⁽³⁹⁾。つまり社会が歴史にアプローチする方法は、メディアが多様化している時代においては同様に多様化しているといえる。その意味において社会側の歴史を消費し、歴史を考える手法が多様化しているのに対し、歴史学者の思考方法が一面的であり続けていることが根本的な問題と考えられる可能性は存在する。

以上を踏まえて、次章では歴史がエンターテインメントの小説ではいかに描かれているのかを具体的に検討していく。

4. メディア化された小説と歴史

メディアミックス展開が当然とされる中で、小説というメディアは必ずといってよいほど選択されるものではある。そしてエンターテインメント小説の中においても、ウェブ発の作品の大ヒットを見ていくと、小説は単なる文字メディアとして紙媒体のみで完結するのではなく、他メディアとの連関の中で大きく動いていることがよくわかる。当然ながら漫画やイラスト、映像、音楽などウェブメディアとの関係性の中で普及が活性化しているのは確かである。小説だけが特別なメディアではないのだが、小説という発表媒体の内部だけを考えても、ジャンルや読者層での差異があり、また形態による差異もまた同様に存在する。つまり一様に語ることはできない。

しかしながら小説もまた発表されるメディアを変化させながら現在に至るものである。発表が文字であるという意味では、江戸時代の黄表紙や近代以降の新聞小説のように前近代からの連続性の中で描かれてきた。そして出版文化の隆盛とともに雑誌、単行本、文庫本と形態自体の変化を伴いながら多くの作品が発表されてきた。小説は常に掲載されるメディアの影響を受けているといえることができる。その意味においても小説がウェブというメディアの影響を受け

ていることは、歴史的な画期ととらえることはできない。何度も起こってきた転換点の一つという評価が妥当であろう。転換点であることをどう評価するのかは、逆にいえば評価軸によりいかようにも変化しうるのであるために、歴史的評価もまた連動していく。しかし畢竟、ウェブとのつながりは決して軽視できるものではないことは確かである。

1990年代には先行するように筒井康隆の『朝のガスパール』が、ネット上で著者と読者が交流し、作品を上げていく状況が生まれていた⁽⁴⁰⁾。しかしピンポイントで作品ごとの試みで終わっていき、次にネットと小説の關係に注目されるようになるのは、2000年代以降になる。誰もがアカウントさえ持てば作品を発表することができる専用サイトに携帯電話にて書かれたYoshiの『Deep Love』⁽⁴¹⁾や美嘉の『恋空』⁽⁴²⁾が大ヒットしていった。「ケータイ小説」と呼ばれた一連の作品は、その後、携帯電話自体の変容とともに、売上げを落としていくことになる。しかし、専用サイトをプラットフォームとして小説が発表されていく形態は、「小説家になろう」を先行としつつ、2010年代には「E★エブリスタ」や「カクヨム」など多くのサイトが開設され、大ヒット作品が生まれていく⁽⁴³⁾。そして既存の出版業界で行われてきたように小説家になるためには新人賞作品を書き、それを応募し、受賞することのみが多くのルートであった状況から変化し、ウェブメディアで発表される作品に関しては、自らが作品を仕上げ、読者によるポイントを得ることによりランキング上位へとたどりつくことになる。そこには従来は編集者が行ってきた仕事を、著者自らが取り組む必要があり、創作活動の能力とともにセルフプロデュース能力が求められる⁽⁴⁴⁾。

この点を作家の入江君人は「今まで商業デビューを目指す作家には読者がいなかったんですよ。己の美意識に従って書くしかなかった。それが読者から離れていればデビューが遠ざかる。そして、編集者の目にとまり評価を得ても、読者とは少し違う存在なんですよ。読者との距離という意味では、圧倒的に「なろう」のほうが近い」⁽⁴⁵⁾と既存の編集者・読者・作家との関係性との違いを認識している。そして作家の橙乃ままれもまた「「なろう」ってさ、商業での担当編集0.5人分ぐらいの働きをしてくれる存在だと思うんだよね。作家側に求められる要素も多いんだけど、本来なら新人賞で受賞しないと手に入らない、初期育成を担ってくれる役割」⁽⁴⁶⁾として、旧来の作家としての能力のみではなく、新しい編集者・読者・作家の関係性を同じく指摘している。このように作家自身と読者との関係性が変化し、具体的

な読者層をポイントやコメントというかたちで把握していくことに対し、同じ状況は読者側にも変化を及ぼしていることがわかる。

この点に対して、作家のシムCMは「そもそも私に歴史に関する知識がないので、「ここがおかしい」とか「ここを変える」と間違いを指摘されることは多々ありました」⁽⁴⁷⁾と述べている。『加賀100万石に仕えることになった』⁽⁴⁸⁾という時代小説を書いているシムCMは「歴史に関する知識がない」という自己認識を持ちながら、「小説家になろう」に作品を投稿することで読者から指摘を常に受けつつ、物語を描いていることがわかる。しかし「織田信長」の人物像について、わざわざ文章で説明しなくても、共通認識があるでしょう。あるいは「桶狭間の戦い」という出来事や、その勝敗も、読者にとっては既知の情報です。つまり、ストーリーがある程度固まっているわけです。作者にとっては、説明を省ける分、楽なのです⁽⁴⁹⁾と一見すると矛盾している内容を述べている。これに対し「ファンタジーだと、世界観からその国の歴史、場合によっては魔法体型から天体法則まで、一から自分でつくりたいといけない。歴史ものなら、史実としての歴史がベースにあるので、主人公とその回りのキャラクターをつくるだけで済みます」⁽⁵⁰⁾としており、作者自身の認識としては歴史を描くことの容易さが存在していることが確認できる。

ここにおいて歴史にアプローチをする知識と教養が複層的に存在していることを指摘することができる。一つには読者の多くが容易にアプローチしているとしている歴史の知識であり、もう一つはより専門的な手法によりアプローチしていく歴史である。「織田信長に従って頭角を現し、豊臣秀吉に近づいて、最後は徳川家康の東軍につく。テンプレ的テンプレで勝利者につく」⁽⁵¹⁾、「有名戦国ゲームじゃあるまいし「野心」とか「忠誠心」なんてステータスが見られるわけないもん」⁽⁵²⁾、「これって、日本史の教科書に載るレベル」⁽⁵³⁾と『加賀100万石に仕えることになった』の作品序盤で書かれているように、読者の多くが把握できているであろう情報のみを主人公は知識として得ている。この点はほかのエンターテインメント作品でも同様であり、多くの主人公は教科書だけではなく、ゲームや漫画などで得た知識で行動を開始する⁽⁵⁴⁾。しかしこの作品に関しては、さらに情報としての深化を行っていくことはない。「正直に話すが、オレは戦国時代にそれほど詳しくない。嫌いではないが、好きでもない。大河ドラマをときどきときどき、あとは漫画で流し見た程度

で、有名な出来事ぐらいいしか知らない。日本史の勉強はしたが、西暦で覚えた年を戦国時代の元号に当てはめる方法をオレは知らない」⁽⁵⁵⁾と主人公が述べるように、既存の知識で困難を乗り越えていくのではなく、知識に沿うかたちではなく物語的展開を優先させていくことになる。この点は表層的な知識や情報は描くが、そこから面白さを追求するために逆に知識が足かせになりうるという前章での様相と似通った状況といえる。

さて作者であるシムCMは、ファンタジーは歴史と違い、世界を一から構築するために描くことが難しいと述べていたが、果たしてそうであろうか。例えば大ヒットしている長月達平の『Re:ゼロから始める異世界生活』⁽⁵⁶⁾では、「つまり、これはアレだな」(中略)「――異世界召喚もの、ということらしい」⁽⁵⁷⁾と一言で終わらせてしまっているが、実際に異世界に飛ばされることを見せるためには、主人公にとっての日常世界とともに非日常世界を説明し、その世界構造を読者に把握してもらったあとに、異世界に召喚する手法や理由を解説する必然性が生じるが(当然ながら解説や説明ではなく描写するのが小説であることは大前提である)、それを一言で終わらせている。この点は読者のことを想定していなければ、描写をしないことや何も書かないことを選択しても、特に問題はない。しかし、ここでは読者を無視しているわけではない。この説明だけで読者は理解可能なのである。「こういう状況の理解が早い点に関しては、アニメ・ゲームに毒された現代日本の若者で良かったとつくづく思う。『異世界召喚』なんて現象は、思春期男子にとっては一種の夢であるといっても過言ではない」⁽⁵⁸⁾としているように、主人公であり恐らくその主人公に没入していく読者にとって、ここで描かれる現象は説明されなくとも自明のものである。

このように描いていくのは他の作品にも存在し、馬場翁の『蜘蛛ですが、なにか?』では「ネットとかの小説だと転生って割とメジャーなジャンルの一つだけけど、その中にあるんだよねー。魔物転生ってやつが」⁽⁵⁹⁾と主人公が自問自答しているように、物語の序盤から非日常的な世界で非日常的な状況に置かれた場合に納得するために「ネット小説ではメジャー」という理屈だけで、すべてを理解することができる。またこのように異世界への移動だけではなく、それ以外の情報や状況に関しても同様である。伏瀬の『転生したらスライムだった件』では「俺は、スライムに転生してしまったのだ」⁽⁶⁰⁾、「久々に動揺した。何か、凄い能力に聞こえたぞ

……。決して、スライム如きが所有している能力ではないような」⁽⁶¹⁾と書いているが、スライムがどのような存在で、どのような能力を保有しているのかは書いていない。つまり読者の頭の中に「スライムはモンスターであり、最弱」という情報が自明として存在していることを前提として、作品が書かれていることになる。この点は歴史を描くときと大幅に違うのであろうか。

歴史を描く際に考えられる背景化された知識は、既述のように日本史の教科書や漫画、アニメ、ゲームなどで得られる基礎的なものと学術的な手法により検討された歴史的事実に分離している。この点は学問的に俎上にのぼるほどの二項的な関係を築きつつあるが、構造だけを取り上げてしまうとファンタジー作品に対する知識と同様である。つまりウェブ小説におけるファンタジー作品では、ゲームや漫画、アニメなどで得られた知識に基づいて書かれている。しかし、その世界観を詳細に検討し、科学法則や経済的状況、歴史的状況を検討し、それを読者に開示しているわけではない。もちろん、ここにおける読者には自明とする根拠は、歴史教育のように学校制度に組み込まれたものではなく、文化的現象に依拠していることは否めない。さらにはファンタジーを考える上で「現実世界のなかに異質な原理が貫入してくる過程を描くもの」であるロー・ファンタジーと「現実世界とは異なる別の世界を主な舞台として展開される」であるハイ・ファンタジーという区分があるが、これもまた先行する作品群、コアをなす作品、ファンタジーの特徴として認められた道具立て、流通、社会的要因という5つの要素により揺れ動いていく⁽⁶²⁾。ファンタジーの定義自体もまた規定がなされ、そしてその中における多様性が存在していることになる。このような状況では、単に異世界を構築する上で考えた多様な情報を検討するだけにとどまらない広がりの中で、ファンタジー作品を検討していく必要性に駆られていくことになってしまう。つまり世界自体を検討することが、際限ない作業へと陥ってしまうことになる。

その意味では確かにファンタジー作品を考えることは非常に難しいが、同じウェブ小説という媒体において歴史とファンタジーを読み解くために必要な情報・知識の質や量に大きな差異が存在すると考えることは難しい。このウェブ小説という枠組みを外せば、掲載される媒体や読者層の差異が、読み解くための情報の差異につながることはなる。しかし、現実には学術的な作法を経て、検討されてきた情報を踏まえることの忌避観は、すでに述べてきたように大き

く存在している。歴史を描くエンターテインメントが学術的な現象から切り離されることが当然となってしまうことにより、基礎的な情報のみで描くことの取っつきやすさがクローズアップされる。それに比して、ファンタジーを描くことは構造的には同じであるが、学術的なアプローチが時代考証的に存在していないために、際限なく世界を構築し続けることがシームレスに接続されていくので、その労力が垣間見られていくことになる。

5. おわりに

物語を描くこと、そして読むことの中に歴史がいかに組み込まれていくのかを検討してきた。書き手側を出発点として対象物を描く際の思考を踏まえて考えると、特に歴史を描く際には情報や知識の依拠していく先や、ターゲット層をどこに設定するのかにより変化していく。そしてそれが小説という出版メディアに留まらず、ウェブメディアと連動しながら広がりを見せていくことになる。その中において読者の反応をいかにとらえていくのか。

当然ながら物語を読むことにより読者側に生成されるものは、描かれているものが、そのままトレースされているわけではない。読者がそれまで抱いていたジャンル・キャラクター・文体・物語展開などの諸要素に対するイメージをもとに、読書体験を通じて、新たなイメージが生成・変容されていく。そしてさらにそこで生成されたイメージに依拠し、文化的空間の中に共有されるイメージが醸造されることになる。その意味において、歴史に対するイメージも常に可変的であり、その依拠する要素も固定的ではない。たとえばエンターテインメントの消費者たちは、髪型や目の色などの要素を組み合わせることで成立しているデータベースの集合体であるキャラクターを受容していることになるが、消費行動のみを考えると確かに否定することはできない。しかし創作側の理論をも含めて考えると一面的というほかに、実際にライトノベルを分析していくと、このキャラクター造形の理論で作品は成立していない⁽⁶³⁾。つまりキャラクターの表面的なデータのみで物語が成立し、受容されていくのではなく、キャラクターの外面と動機や行動原理、物語の展開と構成など多くの要素が複雑に絡み合いながら作品が作り上げられ、さらにそれを受容する側もまた受容前に抱いていたイ

メージ、作品の諸要素を受け入れたあとに抱くイメージが連環しながら、イメージが生成され共有されていくことになる。そして、その中で描かれる歴史を考えていく必要性が生じる。

歴史を描く際に、ただ歴史的事実に基づいて書くことで物語が成立するわけではない。物語の要素が既述のように多岐にわたっているため、学術的な作法により得られた歴史的事実のみを重要視していくことはできない。その意味において創作側と受容側の連環関係により生まれ、変化してきたイメージをもまた加味しながら考えていくべきである。したがって単なるイメージ生成と共有というだけにとどまらず、そこを根幹で支え得る学術的情報や学術的アプローチを行う研究者らの行動や認識もまたつながり合いながら、物語が生み出されていくことになる。

その点において本稿では、その外観をなぞりながらも、具体的な作品やイメージ対象にまで踏み込むまでには至らなかった。また歴史的にみても数多く書かれてきた時代小説や歴史小説で取り組まれてきたことと今回、取り上げた事例との関連性と差異は検討できていない。これらの点は個々の実証研究との兼ね合いの中で行っていく必要があり、今後の課題として考えていく必要がある。

註

- (1) 兵藤裕己『〈声〉の国民国家』(講談社学術文庫、2009年)。
- (2) 春日太一『なぜ時代劇は減びるのか』(新潮新書、2014年)。
- (3) 鈴木貞美「日本の「時代小説」、一九二〇年から一九七〇年まで—そのジャンル論と戦前・戦後の連続性と非連続性—」(E・クロッペンシュタイン、鈴木貞美編『日本文化の連続性と非連続性 1920年-1970年』弁誠出版、2005年所収)。
- (4) 堀内淳一「『歴史コンテンツ』と東アジア」(歴史学研究会編『歴史を社会に活かす』東京大学出版会、2017年所収)。
- (5) 堀内2017、33ページ。
- (6) ピエール・ノラ編『記憶の場 フランス国民意識の文化=社会史』(全3巻、岩波書店、2002-2003年(原著は1984-1992年))。
- (7) イヴァン・ジャブロンカ『歴史は現代文学である 社会科学のためのマニフェスト』(名古屋大学出版会、2018年)。
- (8) 玉井建也「物語文化と歴史イメージ、コンテンツツーリズム」(『東洋文化研究』18号、2016年)など。
- (9) 玉井建也「歴史と空間をめぐるコンテンツ」(辻大和編『調査研究報告64号 東アジアの歴史イメージとコンテンツ』学習院大学東洋文化研究所、2018年所収、以下、玉井2018a)。
- (10) 福間良明「断絶」の風化と脱歴史化 メディア文化における

「継承」の欲望」(『マス・コミュニケーション研究』88号、2016年)。

- (11) 上橋菜穂子『精霊の木』(偕成社、1989年、改訂版は2004年)。
- (12) 上橋菜穂子『精霊の守り人』(偕成社、1996年)。
- (13) 上橋菜穂子『獣の奏者 I 闘蛇編』(講談社、2006年)。
- (14) 上橋菜穂子『隣のアボリジニ小さな町に暮らす先住民』(筑摩書房、2000年)。
- (15) 神山健治・小谷真理「『現実(リアル)』を問い直すためのファンタジー」(『ユリイカ 特集上橋菜穂子 〈守り人〉がひらく世界』第39巻第6号、2007年、187ページ)。
- (16) 上橋菜穂子・萩原規子「『もう一つの世界』のにおいを求めて」(『ユリイカ 特集上橋菜穂子 〈守り人〉がひらく世界』第39巻第6号、2007年、69ページ)。
- (17) 上橋・萩原2007、69ページ。
- (18) 上橋菜穂子『物語ること、生きること』(講談社文庫、2016年、116ページ)。
- (19) 上橋2016、167ページ。
- (20) 上橋2016、167ページ。
- (21) 上橋2016、121ページ。
- (22) 上橋菜穂子・萩原規子・佐藤多佳子『三人寄れば、物語のことを』(青土社、2015年、20ページ)。
- (23) 上橋・萩原・佐藤2015、22・23ページ。
- (24) 上橋・萩原・佐藤2015、22ページ。
- (25) 春日2014。
- (26) 春日2014
- (27) 藤本由香里「『女たちは歴史が嫌い』か?—少女マンガの歴史ものを中心に—」(長野ひろ子・姫岡とし子編『歴史教育とジェンダー 教科書からサブカルチャーまで』青弓社、2011年)、堀内淳一「歴史コンテンツの受容と消費者の意識 「新選組」コンテンツに関する調査報告」(『コンテンツ文化史研究』6号、2011年)。
- (28) 根本的には歴史という言葉が内包するジェンダー的な問題が存在することが考えられるが、本稿の目的とは合致しないので、ここでは述べない。
- (29) 「『サムライチャンプルー』監督 渡辺信一郎インタビュー」(『サムライチャンプルー ロマンアルバム』徳間書店、2005年、43ページ)。
- (30) 前掲ロマンアルバム2005、46ページ。
- (31) 前掲ロマンアルバム2005、46ページ。
- (32) 前掲ロマンアルバム2005、44ページ。
- (33) 「90年代格闘ゲームがジャンプ作家に与えた衝撃。『るろ剣』再開の和月伸宏が語るその影響」
<http://news.denfaminiogamer.jp/game-gene/watsuki-interview>、最終閲覧日2018年9月9日。
- (34) 前掲「90年代格闘ゲームがジャンプ作家に与えた衝撃。『るろ剣』再開の和月伸宏が語るその影響」最終閲覧日2018年9月9日。
- (35) 前掲「90年代格闘ゲームがジャンプ作家に与えた衝撃。『るろ剣』再開の和月伸宏が語るその影響」最終閲覧日2018年9月9日。

-
- (36) 村上知彦『『宮本武蔵』から『バガボンド』へ』(『国文学 解釈と教材の研究』第47巻第13号、2002年、17ページ)。
- (37) 堀内2017。
- (38) 松原宏之「人は「歴史する」、ゲームでもアニメでも」(『史苑』第77巻2号、2017年)。
- (39) 玉井2018a。
- (40) 筒井康隆『朝のガスパール』(朝日新聞、1992年)。
- (41) Yoshi『Deep Love—アユの物語完全版』(スターツ出版、2002年)。
- (42) 美嘉『恋空』(上下巻、スターツ出版、2006年)。
- (43) 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)。
- (44) 玉井建也「物語・ゲーム・ライトノベル—ウェブ小説と物語論の関係—」(『東北芸術工科大学紀要』25号、2018年、以下、玉井2018b)。
- (45) 橙乃ままれ・理不尽な孫の手・入江君人「この「小説家になろう」がアツイ! スペシャル座談会」(この「なろう」がアツイ編集部『この「小説家になろう」がアツイ!』KADOKAWA/富士見書房、2014年、109ページ)。
- (46) 橙乃ままれ・理不尽な孫の手・入江君人2014、112ページ。
- (47) 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、92ページ)。
- (48) シムCM『加賀100万石に仕えることになった』(KADOKAWA、2015年)。
- (49) 田島2016、86ページ。
- (50) 田島2016、86ページ。
- (51) シムCM2015、7ページ。
- (52) シムCM2015、9ページ。
- (53) シムCM2015、29ページ。
- (54) 玉井2018a
- (55) シムCM2015、37ページ。
- (56) 長月達平『Re:ゼロから始める異世界生活』(KADOKAWA、2018年9月時点で17巻、短編集が3巻、外伝が3巻発刊)。
- (57) 長月達平『Re:ゼロから始める異世界生活』(1巻、KADOKAWA、2014年、14ページ)。
- (58) 長月2014、15ページ。
- (59) 馬場翁『蜘蛛ですが、なにか?』(1巻、KADOKAWA、2015年、11ページ)。
- (60) 伏瀬『転生したらスライムだった件』(1巻、マイクロマガジン社、2014年、18ページ)。
- (61) 伏瀬2014、21ページ。
- (62) 高橋準『ファンタジーとジェンダー』(青弓社、2004年、24-27ページ)。
- (63) 大橋崇行「キャラクターの神話—ゼロ年代ライトノベルの可能性」(一柳廣孝・久米依子編『ライトノベル・スタディーズ』青弓社、2013年)。