

氏名	玉井 建也
学位の種類	博士（文学）
学位記番号	乙第7号
学位授与の日付	2022年9月28日
学位授与の要件	学位規則第4条第2項該当
学位論文題目	物語世界とコンテンツツーリズムの相互関係に関する 文化的考察
論文審査委員	主査 教授 高田 明典 副査 教授 諸橋 泰樹 副査 教授 石川 忠司（東北芸術工科大学）

論文内容の要旨

物語世界のみで考察せずに多様な文化の集合体として総体として捉えるためのヒントとして、岡本健氏は現実空間、虚構空間、情報空間という三つの概念を提示している（岡本2016）。現実空間は人々が生きる世界で、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を指し示している。虚構空間は物語世界などの語句で代替可能な概念であり、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。

この考え方は岡本氏のみ発想ではない。コンテンツという広い枠組みを捉えるには単一作品にとどまらず、アニメ、マンガ、ゲーム、小説、映像など多様なメディア経験が大前提となる。つまり大きな特徴として挙げられるのがメディアミックスであり、その根底にあるのはコンヴァージェンス・カルチャーである。ヘンリー・ジェンキンスによるこの概念をまとめると「アニメ・マンガ・ゲーム・映像など多様なプラットフォーム・メディアにコンテンツが流通し、そのプラットフォーム・メディア間の産業は連携をし、さらにオーディエンスはエンターテインメント経験を求めてどこへでも移動する」となる（ジェンキンス 2021 = Jenkins2006）。このアプローチは既述の岡本氏の三つの空間移動と非常に近似値の概念といえる。

コンテンツを考える上でもう一つ考えうる手法として作品自体へのアプローチが挙げられる。しかし単なるテキスト論でとどまてはいけない。コンテンツの物語世界を考えるには単一の作品のみに注目するだけでは成立しないのは先行研究で自明となっているが、物語世界だけを見ても同様ではないだろうか。この点を考えるに有用な概念としてアダプテーションを挙げることができる。元来、原作小説の映画化をとらえる研究において事例研究として積み上げられてきたアダプテーション（翻案・改作）概念であるが、現状では原作小説から映画という一方向では語ることはできない状況にある。「多様に増殖するテキスト（小説、演劇、映画、マンガ、アニメ、ゲーム……）、純文学的な「翻案」だけではなく、無限に断片化、商品化して、ポップ・カルチャーとして消費されている」（武田 2017 : 8）と指摘されているようにアダプテーションは小説から映画という一方向で行われているのではなく、小説からアニメ、アニメからゲーム、ゲームからアニメというように多様性と多方向性を含んでいる。そのなかでコンテンツにおける「原作」をどのように考えるのかは、物語世界をどう捉えるのかにつながっていく。さらには岡本氏やジェンキンス氏が指摘するように物語世界にとどまるのではなく、大きな文化のなかでとらえる必要がある。

以上を踏まえて、本稿では物語世界の内部のみに着目するのではなく、そこから現実世界へとつながる一つの大きな文化をとらえることを目的とした。そのために物語世界と現実世界を架橋した現象であるコンテンツツーリズムにまずは着目した。次の段階としてコンテンツが作り出す物語世界を分析するために、作品のアダプテーションに着目をした。

コンテンツにより作り上げられる世界は物語世界にとどまるわけではない。それはツーリズムという形態をとりながら現実世界へと干渉していく。その点においては旧来の歴史学では検討されてこなかった側面であり、文化史としても地域史としても取り上げるべき点を内包していると言える。しかしながら実証史学とされる手法の中に組み込まれない現象も当然ながらコンテンツには垣間見られる。その点が歴史イメージであり、物語世界の架空の存在が現実世界において実現化されている状況が確認できる。それは架空の人物に関わる史跡であり、祭りなど印象的な出来事に収れんされていく。もちろん架空とはいえ歴史イメージの構築に一役買っている以上は、その土地の地域性・歴史性と切り離して考えることはできない。その意味において単なるツーリズムの存在を確認するだけでなく、その土地における地域性・歴史性を観光資源へと接続するためのアーカイブ（もしくはアーカイブズ）の重要性を考える必要がある。

このような状況を踏まえつつ、具体的に石塚千尋氏の『ふらいんぐういっち』に焦点を当てた。作品としては日常生活を描くがゆえに青森の土地が読者の視線内に入り込んでいく。その日常は現実世界とリンクする日常と物語世界のみが存在する日常が重層的に構築されており、物語および登場人物のクオリティの担保につながっている。そうであるがゆえに通常であればアニメなど視聴者にとってビジュアル的にわかりやすい媒体で届けられた場合、コンテンツツーリズムが発生しやすいが、この作品では連載時から現実世界との同定がファンにより行われていく。この点は第6章でも取り上げている裕夢氏の『千歳くんはラムネ瓶のなか』でも同様であり、福井市により作品舞台となっている場所が公式に発表され、2022年2月以降にパネルやポスターの掲示、聖地巡礼マップの制作、舞台巡りツアーなど数々のイベントが予定されている（2022年1月現在）。つまりアニメ化される前の活字の段階で、すでにコンテンツツーリズムの誘発が期待されており、旧来の段階とは大きく違った様相が垣間見られている。旧来では原作（小説やマンガ）がメディアミックスし、アニメ化されることによりファンがネットを活用し場所を同定し、ようやくコンテンツツーリズムへとつながっていた状況が、作品発表と同時に行われていく。この点は物語世界と現実世界が連関関係にあることを示唆している。

では物語世界自体は変化が起きていないのであろうか。この点を考察するためにネット小説・ウェブ小説と呼ばれる作品群を検討した。ネット上で小説が発表され、人気を得ていくと出版社から作品が発刊されていく一連の流れは大きなヒット作品を数多く生み出しており、一つの文化といえる状況である。このネット小説で作品を連載していくなかで、作者は個人で作品をただ書いているわけではない。編集者不在のなか作者一人で書いていくわけだが、そこにネット上の読者の存在が大きな影響を与えていく。読者によるポイントでランキング制度が導入されており、一日というスパンのなかで人気が可視化されていく。そのため自らが自らの作品をセルフプロデュースもしくは編集者的観点から修正を加えていくことが求められていくことになる。この点を伏瀬氏の『転生したらスライムだった件』を取り上げて検討した。この作品はネット上で連載された小説、出版された書籍版の小説、さら

にはマンガ、アニメとメディアミックしている。描かれる物語は最初のネットで連載された内容に完全準拠しているのかというと決してそうではない。複数のメディアで描かれるたびに物語は変化をしていき、この点は作者自身が把握している状況である。つまり形式的には原作は存在するが、実態としては原作が不在のなかで物語世界は常に有機的に変化しながら存在していることになる。

これらの点を踏まえて、ネット小説だけではなく現実世界を描いたライトノベルを取り上げて、物語世界と現実世界の連関関係を考察した。特にラブコメを描いた作品は、10代を読者層としているライトノベルである以上、学校であり教室が舞台として描かれる傾向にある。そして地方都市のファスト風土化した場所は、旧来であれば否定的な文脈のなかで語られる場合が多かったが、ラブコメを描いた作品群ではありふれた風景こそが主体的に評価されていくことになる。このような状況のなか物語世界では地縁的關係性を維持した幼なじみの登場により、これまで若者同士の宙ぶらりんな関係を描く傾向にあった日本のラブコメが、スクールカーストの間を突破する大きな変化を描くようになっている。その幼なじみの大きな特徴としては地縁的關係性であり、学校制度以降に形成されたスクールカーストを壊していく数少ないポイントとなっている。このように物語世界と現実世界は連関し、現実世界の状況が物語世界を変化させていく状況が確認できる。

このようにコンテンツを中心とした文化的現象は、コンテンツツーリズムなど現実世界へと影響を与えていき、その現象は加速化していると言える。物語世界もメディアミックスが当然となった状況下では、原作は存在するが状況として存在せず、一つの大きな文化的現象、物語世界として認識されていく。この点はネット発の作品に顕著ではあるが、多様なメディアを横断することが当然の状況になるとネット小説とは関係のない作品群にも影響を与えていく可能性がある。また現実世界も物語世界へと影響を当てており、ファスト風土化した地域への主体的な評価、そしてそこで生まれた地縁的關係性による幼なじみの物語世界への登場により、旧来は変化のない関係性を描き続けてきたラブコメ作品が大きな変化が起きるように描かれていく。

しかしながら物語世界における中心のない集合的な状況がいつまでも続くのかは大きな疑問であり、今後も検討を重ねていく必要がある。特にネット小説などウェブ空間との親和性が高い場合は明確に確認できるが、果たして旧来と同様に紙媒体を初出とした作品が明確に原作として取り上げられるケースも検討しなければならない。その点では今回は背景化してしまったが、ウェブ空間での様々な状況も視野に入れる必要がある。

文献註

- ・岡本健「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、pp. 3-20.）
- ・ヘンリー・ジェンキンス（渡部宏樹・北村紗衣・阿部康人訳）『コンヴァージェンス・カ

ルチャー ファンとメディアがつくる参加型文化』晶文社、2021年（=Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.）

・武田悠一「アダプテーション批評に向けて」（岩田和男・武田美保子・武田悠一『アダプテーションとは何か』世織書房、2017年、pp. 3-22.）

論文審査結果の要旨

本論文は、『物語世界とコンテンツツーリズムの相互関係に関する文化的考察』と題されたものであり、主としてアニメ・コミック・ライトノベル等の娯楽系表現制作物を起因として発生している「コンテンツツーリズム」（「アニメ、コミック等の聖地巡礼」を含む）に焦点をあて、その文化的背景を探りつつ詳細な考察を加えたものである。

「序章」「第1章 地域史からみる風俗・文化・「サブカルチャー」－「聖地巡礼」を事例として」「第2章 物語文化と歴史イメージ、コンテンツツーリズム」「第3章 物語世界と日常－『ふらいんぐういっち』を事例として」「第4章 物語・ゲーム・ライトノベル」「第5章 ウェブ小説に見る物語構造と虚構性－『転生したらスライムだった件』を事例として」「第6章 ラブコメ作品と状況としてのキャラクター」「終章」という構成となっている。これらは、序章と終章をのぞき、そのそれぞれが単体として完成した論文の体裁を有しており、問題の提起、研究の目的、研究史なども、それぞれの章ごとに記述されている。

近年においてアニメやコミックを起因としたコンテンツツーリズムとしては、アニメ・コミック『らき☆すた』に起因する久喜市鷲宮神社や、アニメ『君の名は。』に起因する飛騨高山、アニメ・コミック『クレヨンしんちゃん』に起因する春日部、などへの「アニメ・コミック聖地巡礼」がよく知られているが、そのような文化現象についての考察は多いものの、文化論、物語論、文学論の研究文脈に則って考察されたものはきわめて少ない。本論文は「コンテンツツーリズム」「聖地巡礼」という文化現象を、その契機となる「物語」において展開されている「物語世界」との関係性を基軸として、その文化的背景を分析したものであるが、それは同時に「テキスト」と「受容者」との関係性を考察したもの+でもある。物語論および文学理論において受容理論が趨勢となってから久しいが、本論文においてはそのさらなる拡張のための一歩としてきわめて重要な考察が行われており、審査委員一同が高く評価した。また、コンテンツツーリズムやアニメ聖地巡礼の発生に際して、物語世界において提示される「理想」と「現実」がどのように読者や視聴者に受容されているかについての論考は、物語論の新たな方向を切り開く視点であると考えられ、きわめて重要であるとの指摘が審査委員によって為された。さらには、読者や視聴者が単なる「受容者」としてではなく、契機である物語世界に侵犯し、その物語世界そのものを変容させていくということに関しての指摘も、審査委員一同が高く評価した点である。テキストは物語世界としての「理想」と「現実」の双方を提示し、当然であるが、読者や視聴者は、テキストによって提示された「物語世界」を「理想」と「現実」の二つに分けて受容する。テキストのうち何が「理想」であり「現実」であるかについては、テキストと読者における認識の違いが生じる可能性があるが、読者や視聴者が求めるのは「理想」の現実化であるため、そこにはさらに二種類の齟齬が生じる。一つは「理想は現実化されない可能性がある」ということであり、もう一つは「物語世界としての現実（事実性）は、実のところ虚構でしかない」ということである。それは、たとえば「事実に基づく」とされる歴史系のコンテンツであっても同様であること

が、本論文第2章では「小早川隆景の剣術指南役」とされる「岩見重太郎」が実際には架空の人物であったことや、「猿飛佐助」の例などを引きつつ、詳細に検討されている。この二種類の齟齬を補填する役割を担うのが、「コンテンツツーリズム」もしくは「アニメ・コミック聖地巡礼」であると考えられ、当該の文化現象を研究対象とすることの重要性を窺い知ることができる。そして、そこに齟齬が存在すると感じられる場合、読者や視聴者は、それを自らの行動によって埋めよう（補填しよう）と考え、そこに「聖地巡礼」と呼ばれる行動が惹起される。概要としての上記のような枠組みの提示は、きわめて重要な指摘であると思われる。このような観点もしくは視点は、物語論ばかりではなく、物語マーケティングの分野においても、重要なものであると考えられる。なぜなら、ある物語の訴求力は、上述のように、その物語が提示する「理想」と「現実」の成分比、およびそれらの「描写としてのリアリティ」によって決定されると考えられるからである。娯楽系表現制作物が本来有している訴求力とは読者や視聴者の「理想」の実現であると考えられるが、当然のことながら、「現実の社会においては」、現実との対立によって、理想はほぼ実現されない。その理想の「現実化」の可能性を実感させてくれるのが娯楽系表現制作物であり、その延長上に「コンテンツツーリズム」や「アニメ・コミック聖地巡礼」がある。

一方で、「コンテンツツーリズム」や「アニメ・コミック聖地巡礼」とは、従来の文学作品においても発生していたものと同様のものではないかという指摘が審査委員から提示され、審査委員相互および玉井氏とのあいだで議論が交わされた。議論の概要としては、「指摘のとおり」であるが、そこには量および質の双方においてかなりの違いが見られ、従来の「作家作品研究」における叙述理論との関係性の検討が必要であるとの指摘が行われた。さらには、「第5章 ウェブ小説に見る物語構造と虚構性—『転生したらスライムだった件』を事例として」においては、ウラジミール・プロップの物語論、およびジョーゼフ・キャンベルの「英雄の旅」の物語構造を引きつつ、それらとの齟齬を指摘し、Web小説として特有のものであると論じる。ただし、上記の点に関しては、事例研究であることを考慮しても、「生産理論」の研究文脈において論じられるべき内容であり、その研究史への言及が少ないことが指摘された。審査委員会においては「生産理論」「叙述理論」「受容理論」という従来の文学理論の枠組みを越境しうる可能性についても議論されたが、本論文の内容からすれば、それは示唆されるものの、十分な検討は行われていないと考えられる。もちろん、それは本論文が示す可能性についてのことであるが、本論文に示された研究動向が進めば、そのような可能性をそこに見ることができるという点でも、審査委員一同は合意した。

最終試験においては、本論文の構成（章立て）に関して、審査委員から「研究の内容からすれば許容できる構成であるが、わかりにくい」との指摘があった。また、「コンテンツツーリズム」は従来マーケティング分野や「消費者行動論」において研究されてきたものであるが、その研究史に関しての言及がほぼ存在しないことが指摘された。これに関して玉井氏からは、その指摘は当然だと思われるが、物語世界と読者および視聴者との関係性を中心に論じる以上、不要だと考え、敢えて捨象したとの返答が得られ、審査委員一同は了解した。

が、その旨の言及が行われていたほうが好ましいという指摘も為された。さらには、「物語世界」についての論文としては「物語論」「解釈学」の研究文脈についての言及が少ないとの指摘が審査委員から為された。論旨としては賛同できるものの、物語論や解釈学や受容理論などについての研究文脈に沿いつつ論じられていれば論考としての厚みや説得力が増すはずであるとの指摘が審査委員から為された。ただし上記の指摘は今回提出された論文における瑕疵とまでは言えず、研究としての説得力をより増強させるために必要なものであると考えられるものであるため、審査委員一同は、玉井氏が上記の指摘を十分に理解し、今後の研究において考慮してもらえれば十分であるという意見で一致した。

以上のことから、論文審査および最終試験（口頭試問）において、本委員会は、玉井建也氏の博士学位請求論文『物語世界とコンテンツツーリズムの相互関係に関する文化的考察』をフェリス女学院大学大学院人文科学研究科における博士(文学)の学位を授与するに相応しいものであると全会一致で結論した。