

2022 年度  
博士学位申請論文

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

氏名 玉井建也

## 目次

|  |    |
|--|----|
| 序章                                       | 0  |
| 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― |    |
| 1 研究史整理                                  | 6  |
| 2 「風俗」の範囲                                | 7  |
| 3 風俗史学の進展                                | 8  |
| 4 もはや「サブ」ではない。                           | 9  |
| 5 歴史学の考察対象としてのコンテンツ                      | 10 |
| 6 地域社会と「聖地巡礼」                            |    |
| 6-1 「聖地巡礼」とは何か。                          | 11 |
| 6-2 観光資本としての歴史、観光対象としての「聖地」              | 12 |
| 7 おわりに                                   | 14 |
| 第2章 物語文化と歴史イメージ、コンテンツツーリズム               |    |
| 1 研究史整理                                  | 22 |
| 2 岩のイメージと場所の変遷                           | 22 |
| 3 架空の人物イメージの持つ力                          | 24 |
| 4 物語が現実を変容させる                            | 27 |
| 5 歴史イメージをめぐるツーリズム                        | 30 |
| 6 おわりに                                   | 32 |
| 第3章 物語世界と日常―『ふらいんぐういつち』を事例として            |    |
| 1 研究史整理                                  | 38 |
| 2 『ふらいんぐういつち』と魔法少女                       | 39 |
| 3 日常系と成長物語                               | 41 |
| 4 常態化するアニメ聖地巡礼                           | 44 |
| 5 おわりに                                   | 47 |
| 第4章 物語・ゲーム・ライトノベル                        |    |
| 1 研究史整理                                  | 51 |
| 2 ゲームから物語へ                               | 52 |
| 3 ネット文化と語りの物語                            | 54 |
| 4 物語論としてのウェブ小説                           | 56 |
| 5 おわりに                                   | 59 |

|     |  |         |
|-----|--|---------|
| 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 |         |
| 1   | 研究史整理                                  | .....63 |
| 2   | 『転生したらスライムだった件』の物語構造                   | .....64 |
| 3   | 型にはまるということ。                            | .....67 |
| 4   | メディアミックスとしての転スラ                        | .....70 |
| 5   | おわりに                                   | .....75 |
| 第6章 | ラブコメ作品と状況としてのキャラクター                    |         |
| 1   | 研究史整理                                  | .....80 |
| 2   | ラブコメと地域性                               | .....81 |
| 3   | 学校という舞台とスクールカースト                       | .....83 |
| 4   | 教室内のコミュニケーションと幼なじみ                     | .....85 |
| 5   | おわりに                                   | .....88 |
| 終章  |  | .....92 |

## 序章

物語世界のみに着目することで現在のコンテンツ<sup>(1)</sup>をめぐる状況を考えたことになるのであろうか。テキストの読解や作者・作品の社会・歴史情報を取り扱うことで、物語世界へとアプローチするのは可能である。しかし、それだけでは作者や作品への考察に終始しており、受け手である読者やファンの視線は考慮されていない。

この点は特定分野に限った話ではない。例えば歴史学においては、「国内外を問わず、「歴史コンテンツ」に興味関心を持つ人々は決して少なくない」「にもかかわらず、歴史研究の意義や必要性が理解されにくくなりつつある」（堀内 2017：33）と堀内淳一氏が述べるように歴史を取り扱ったコンテンツが多数存在するなか、歴史学が歴史コンテンツのファンには届かない傾向がみられている。しかしながら言語論的転回以降、文化史研究は社会史や絵画研究などの影響を受けて多様化していったはずである（バーク 2010= Burke2008）。日本の歴史学もまた 1980 年代以降、社会史のムーブメントを受けて、絵画や映像、文学などこれまで歴史学研究の対象から外れていたものを取り上げられ、様々な歴史像が作られていった。このような状況を踏まえ、堀内氏は「多くの人々が楽しんでいる歴史コンテンツを、くだらないと切り捨てるのではなく、研究者や教員が忙しい中でも若干の関心を払うことであらうか」（堀内 2017：34）と最後に提示しているが、要はコンテンツに対してアプローチすらされていないのが現状といえる。

歴史学は史料による実証というアプローチを取る以上は、史実とフィクションの区別を厳格に行っていく姿勢は当然である。とはいえこの姿勢が逆に大衆文化と歴史学研究を分断させてしまったといえるし、膨大なコンテンツが存在する現状において分断を埋めること自体が困難になっているのも事実であろう。この点においては時代考証という手法が物語と歴史学との間を埋める手法として取り上げられているが、個々の作品により大きく状況が異なっており総論としての成立が見えていない点、さらには多くはテレビの時代劇や時代映画に焦点を当てておりコンテンツ全体に目を向けてはいない（大石・時代考証学会 2021）。この点はテレビ文化から時代劇の放送回数・時間が大きく減少してしまった状況下では、時代考証を考える意義とは別に大衆文化と一括りにするには齟齬が発生する可能性を含んでいる。

このような状況下でありつつも物語と現実を結びつける現象が発生している。その最たる例がコンテンツツーリズムと呼ばれる現象で、アニメ聖地巡礼・アニメツーリズムやフィルムツーリズムなど個別のメディア発の現象として捉えられていたが、総体として把握されるようになったものである。コンテンツツーリズムという言葉および概念は 2005 年に『映像等コンテンツの制作・活用による地域振興のあり方に関する調査報告書』により初めて提示された。そこでは「地域に関わるコンテンツ（映画、テレビドラマ、小説、まんが、ゲームなど）を活用して、観光と関連産業の振興を図ることを意図したツーリズム」（国土交通省総合政策局観光地域振興課ほか 2005:49）とされている。岡本健氏はこのコンテンツツー

リズムを『コンテンツ』を動機とした観光・旅行行動や、『コンテンツ』を活用した観光・地域振興（岡本 2015：10）とさらに広く定義づけている。この点において山村高淑氏は「いかに立派な施設や重要な文化財（メディア）があっても、そこに魅力的な物語性（コンテンツ）が内包されていなければ、人びとを惹きつけることはできない」（山村 2011：2）と「物語性」を重要視している。

この「物語」という語句には岡本氏などが指摘している観光・旅行行動の契機となるコンテンツを意味するだけではなく、その土地の社会性や歴史性を内包している（玉井 2009・2011・2020）。作品自体を描く際に特定の土地を舞台として選んだ場合、意識的にも無意識的にもその土地の歴史性・地域性を組み込んで作品世界が構築されていく。これらの作品を享受する場合でも、意識的・無意識的にその土地を考えざるを得ない状況と言える。つまり物語世界をただ考察するだけでは、そこから発生する現実世界の現象に目配せをし、総体的な文化を考察することはできない。そこには歴史があり、社会が存在し、様々な地域性に基づいて物語世界が構築され、受け手側との相互作用のなかで文化が形成されている。

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。

しかしながら情報空間が空間として認識化できるのかどうかは、メタヴァースの概念が普遍化されていない現状において、今後の技術の進展に左右される部分が大きい。その意味ではコンテンツをめぐる様々な状況は現実空間と虚構空間（物語世界）中心に起こっており、その間をつないでいるのがネットメディアなどの情報空間になっているのではないかと。もちろんネットメディアのみで構成されるコミュニケーションも存在するため、有機的に結合しながら存在しているとはいえる。もう一つの問題点としては、現状は三つの空間を認識するだけにとどまっており、新しい解釈を提示できていない点である。個々の空間へのアプローチが行われる研究はすでに存在しており、大きな枠組みのなかで見通した場合に新しい文化概念を考える必要がある。

この考え方は岡本氏のための発想ではない。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メディアミックスが挙げられるが（スタインバーグ 2015= Steinberg 2012）、その基礎的な発想となったのがコンヴァージェンス・カルチャーである。ヘンリー・ジェンキンズ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ってはいけない。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する。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する。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する。

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―」では歴史学、特に実証史学とコンテンツとの距離感を検討する。地域史や文化史は実証という点においては歴史学としてのオーソドックスな手法を取っていたわけだが、コンテンツとの距離を置いてはいけない。地域とその歴史のなかにコンテンツツーリズムは連関性をもって起こっており、その点を無視しえない点を検討した。

第2章「物語文化と歴史イメージ、コンテンツツーリズム」では歴史に対するイメージを検討した。第一章では実証史学とコンテンツとの関係について検討したが、この章では史料による実証から離れて、イメージについて検討する。特に従来の文化史で検討されていた延長線上にコンテンツが存在し、そこに食い込むことでイメージおよびそこから発生するツーリズムまで視野に入れて取り上げた。

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―」では『ふらいんぐういっち』という具体的な作品を取り上げ、作品の特性およびコンテンツツーリズムを検討した。青森を舞台にした『ふらいんぐういっち』で描かれる日常性とそこから発生するコンテンツツーリズムを取り上げた。

第4章「物語・ゲーム・ライトノベル」では、ネット上で構築されている「ネット小説」に着目した。編集者や出版社が介在することなく、作者の自己プロデュースと編集能力によ

り読者のリアクションのなかで物語が作られていく。

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」では前章で検討したネット小説のうち『転生したらスライムだった件』を具体的に取り上げて検討した。この作品では原作不在のアダプテーションの状況が垣間見られ、それはファンカルチャーだけにとどまらず、創作する側である作者自身の認識にもつながっている。

第6章「ラブコメ作品と状況としてのキャラクター」ではライトノベルのうちラブコメ作品を取り上げた。学校や教室という場を舞台にした作品群では、その地域性も反映されている。そのこと自体はツーリズムの発生源となる可能性を内包している状況と言える。

以上のように複数章を立てて、多面的にコンテンツを通じて物語世界と現実世界から生み出される文化的現象へのアプローチを試みたい。

#### 文献注

- 1) 大石学・時代考証学会編『戦国時代劇メディアの見方・つくり方 戦国イメージと時代考証』勉誠出版、2021年
- 2) 岡本健編『コンテンツツーリズム研究』福村出版、2015年
- 3) 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.)
- 4) 国土交通省総合政策局観光地域振興課・経済産業省商務情報政策局文化情報関連産業課・文化庁文化部芸術文化課『映像等コンテンツの制作・活用による地域振興のあり方に関する調査報告書』2005年
- 5) ヘンリー・ジェンキンズ(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.)
- 6) マーク・スタインバーグ(中川譲訳、大塚英志監修)『なぜ日本は〈メディアミックスする国〉なのか』KADOKAWA、2015年(=Steinberg, Marc(2012), *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Univ of Minnesota Pr.)
- 7) 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.)
- 8) 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、pp. 22-34.)
- 9) 玉井建也「地域イメージの歴史的変遷とアニメ聖地巡礼 鎌倉を事例として」(『北海道大学コンテンツツーリズム研究』3号、2011年、pp. 1-12.)

- 10) 玉井建也「「歴史」をどこからみるか 『しまなみ誰そ彼』『織田信奈の野望』『ポプテピピック』から」(岡本健・田島悠来編『メディア・コンテンツ・スタディーズ 分析・考察・創造のための方法論』ナカニシヤ出版、2020 年、pp. 98-106.)
- 11) 中川譲「日本における「コンテンツ」の成立過程」(『多摩大学グローバルスタディーズ 学部グローバルスタディーズ学科紀要』3 号、2010 年、pp. 69-79.)
- 12) 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 楽しむ・学ぶ・伝える・観る』東京大学出版会、2017 年、pp. 25-34.)
- 13) ピーター・バーク (長谷川貴彦訳)『文化史とは何か』法政大学出版局、2010 年 (=Burke, Peter(2008), *What is Cultural History?*, Polity.)
- 14) 山村高淑『アニメ・マンガで地域振興』東京法令出版、2011 年

---

#### 注

(<sup>1</sup>) 本稿における「コンテンツ」は単なる「内容」を意味するのではない。90 年代以降、日本の行政文書で使われ始め、2000 年代には「教養・娯楽としての映画・音楽・ゲーム・マンガ・アニメなどの作品」という意味に集約され、商業流通の場でも数多く使用されるようになる (中川 2010)。



## 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—

#### 1 研究史整理

従来「サブカルチャー」とされてきたマンガ、アニメ、ライトノベル、ゲームといった比較的エンターテインメントに属する分野に関しては、近年、「クール・ジャパン」といった語句を付与されながら語られることが多くなった<sup>(1)</sup>。「クール・ジャパン」と呼ばれるほど海外に対する文化的影響力が強くなったという文脈で評価されることが多いが、その実態の是非は置いておいて、メディアを筆頭に研究レベルでもこれらの分野への言及が多くなったことに着目したい。そして文化変容という点においては評価の変遷だけではない。いわゆるプロ集団が作り出した作品群に対する国内外の評価の高さというだけではない、違った文化的展開も近年はみられる。

その一つが UGC(user generated content)や CGC (consumer generated content) といったユーザーや消費者が主導となって作り出される文化である<sup>(2)</sup>。その最たる例として挙げられるのが mixi であり、ニコニコ動画であろう<sup>(3)</sup>。これらのソーシャル・ウェアが日本においては Second Life や FaceBook よりも影響力を持っている実状、特にプロとアマチュアの垣根が SNS 的世界内ではボーダレスになり、逆説的には SNS 的世界外では強く認識されていくといった現状もまた強く認識せざるを得ない。また、このようなユーザー参加型へのアプローチは決して社会学的研究に留まらず、デジタル・アーカイブの構築にも組み込まれていることも示唆的である<sup>(4)</sup>。

このように日本の文化に対する評価がめまぐるしく変化するなかで、歴史学からのアプローチはほぼ皆無というのが現状である。したがってこれらの文化に対して歴史学的に考察をし、アプローチしていくことが本稿の目的である。しかし、ただ単線的に時系列としてこれらの文化的現象を並べていけば良いというわけではない。分野別に見渡せば、既に研究蓄積が存在する現状を見るに<sup>(5)</sup>、そのことに歴史学的意義を新たに見出すことは難しい。そして、これら「サブカルチャー」からの「歴史（歴史学ではない）」へのアプローチも存在する。一つにはいわゆる「歴女」と呼ばれるような「歴史ゲーム」や「歴史アニメ」に対する女性ファンのことを挙げることができ、もう一つには「歴女」にも関連するがアニメやマンガなどの実際の舞台へとファンが赴く「聖地巡礼」を挙げることができる。

特に後者に関しては観光学や社会学の観点からの研究蓄積が存在するほか<sup>(6)</sup>、地域振興の観点からも着目され<sup>(7)</sup>、「聖地巡礼」に留まらないアニメ・マンガ等に対する地域政策という点からも研究されている<sup>(8)</sup>。このように地域社会との連環の中で、作品をめぐる人々の動きが沸き起こり、研究としても目が向けられるなど、様々な活動が行われている。しかし、これらの動きを歴史学として、特に地域社会論の観点から述べた研究は管見の限りはない<sup>(9)</sup>。したがって、本稿の第二段階の目的としては、これらの地域社会の動きを歴史学的に考察することにある。

## 2 「風俗」の範囲

既述のように「サブカルチャー」とされる文化的諸相は既に様々な点で着目されているが、これらを「文化史」や「風俗史」として捉えることは出来ないのであろうか。まずは、「風俗」という概念の中に「サブカルチャー」とされるものが含まれるかどうかを検討する。

「風俗」というものをどう捉えるのかにまず着目したのは人類学者である坪井正五郎である<sup>(10)</sup>。彼が最初の論考で見せた調査方法はすれ違う人々の服装を目視し、彼の判断で分別していくという今から見れば拙い手法であった。しかし、その研究手法に取り組む問題意識を彼はこう述べている。「維新以来西洋の文物が我邦に入り込むに随て頭髮・衣服及び履物も西洋風に移て来ましたが頭から足迄一時に變ずるのでハ無く（中略）次第次第に此風を取るのですから是等の統計を作たならば風俗漸化の速力方向を知るに足りませう」<sup>(11)</sup>と書かれていることから、次の二点がわかる。一つは坪井が捉えている「風俗」とは「頭髮・衣服及び履物」であるということ。もう一つは西洋風の文物が入ってきたことによって、強く認識された「風俗」であるという点である。ここで彼が強く問題にしているのは日本風か西洋風かという峻別であって、「風俗」の範疇が「頭髮・衣服及び履物」で良いのかどうかといった点は考察されていない。しかし、当時の少なくとも人類学界では広く受け入れたようで、以後の『東京人類学会報告』にはこの坪井論考の手法を利用したり、問題意識を受け継いだ論考が散見されるようになる。

このような学問の動きとは別に大正五（一九一六）年に三田村鳶魚らが記事を書いた『風俗』という雑誌が風俗社から創刊される。その創刊号に掲載された「発刊の辞」には次のように書かれている<sup>(12)</sup>。「我れ／＼現在の日本人は精神上にも又物質上にも常に西洋文明との矛盾衝突に苦んで居る、（中略）物質上、就中、風俗習慣の上から言つても、常に二重の生活を営んで居る」とされ、この雑誌『風俗』を発刊するにあたって西洋からの文化流入が契機にあり、そのために「我等同人は雑誌『風俗』を創めて、我等祖先の経過し來つた過去を叙して参考に資し、以て現在の風趣を批判し兼て将来に向つての好き指導者たらんことを期するのである」としている。ここにおいても人類学上の問題意識と同じく西洋文明との二項対比的な認識があったことがうかがえる。では、どのような事象が彼らの問題意識の遡上にあつたのかというと、西洋風の建物や和洋二種の衣服、履物といった点であり、坪井が認識していた「風俗」の範疇とほぼ同様であつた。

また大正十五（一九二六）年に銀座松坂屋にて明治文化研究会主催で開催された「明治初期風俗展覧会」がある。その出品目録<sup>(13)</sup>をみると次のように書かれている。「風俗の定義を下すとなると中々面倒ですが、要するに衣食住に関する事物に触れて行けば宜いといふ考へで、凡そ風俗と習慣を示すに足るものを選んでみました」とあり、「但し錦絵のうち戦争絵は一切省くことに致しました」と書かれている。このように展覧会という形態において、展示を作り上げる側・展示を見る側の双方向的な視線が入り混じったなかで認識

された「風俗」とは「衣食住に関する事物」であり、「戦争」という非日常的な事象に関するものは省かれていったのである。

### 3 風俗史学の進展

では「風俗史学」という学問分野の進展とともに「風俗」はどのように捉えられてきたのかをみる<sup>(14)</sup>。「風俗史学」の嚆矢として挙げることができるのは藤岡作太郎・平出鏗二郎の『日本風俗史』<sup>(15)</sup>であろう。ここにおいて「風俗」に関しては、「時々の人心の傾向、日常生活のさま」であり、「風俗の本領に移り、日常の生活、衣食住の状態を説」くとされている。また「学問、文学、美術、医療等の歴史如きは、各々その一を以て大部の史籍を編し得べし、これらは風俗の変遷に大関係なき以上は大抵省略せん」とされてきたため、「此書の本領とするところは宗教思想、人情道德、衣食住、冠婚葬祭、年中行事、及び歌舞遊戯にあるを以て、これを風俗史と名づけたるなり」と定義づけている。ここからみるに他の人類学などの定義や概念範囲とは違い、かなり大きな概念の中で捉えようとしていることがわかる。また、西洋・日本という二項的価値観は影を潜め、「学問、文学、美術、医療」といった当時の主流であったと推測される分野の歴史学への対抗概念として成立する一面もあったことが伺える。

このような考えは受け継がれていき、桜井秀氏の『日本風俗史概説』<sup>(16)</sup>では「過去探求者一史家といつても宜い。一に課せられた使命の一は（中略）現代常識には拘束されずに「今の人」としてみた価値選択基準も超越し去つて前代の解釈に須要なすべてのものをさぐる」としており、当時の主流とされていたであろう歴史学の分野によって「無価値とせらるるもの」への目配りの必要性を説いている。そして「風俗史の内容」として生活史（人生史）、生息地（生活の場所）、生活様式の三点を挙げる。また、江馬務氏の『日本風俗史』<sup>(17)</sup>では「我が風俗史は即ちこの生活相の変遷を叙述するものに外ならない」とし、風俗史の意味として広義では「生活全般に亘つてゐるから、精神的な方面、即ち教育、道德、宗教、迷信などは勿論、人類生活の表現たる容儀服飾、甲冑武器、住居調度、飲食、交通機関、典礼歳事、娯楽技芸に至るまで百般の事相を含」み、狭義では「容儀服飾を中心とし、或は衣食住を包括せしむるに止まることすらあつて、その解釈は夫々人々の見解によって異つてゐる」としている。このように政治史や経済史といった歴史学内部での主流に対するカウンター的に登場してきた風俗史ではあるが、その中心的な考察対象は「生活」に立脚したものであった。

このような流れを受けて日本風俗史学会が一九六〇年に設立を迎える<sup>(18)</sup>。「風俗史学」という言葉が冠された学会の発足を受けて、より「風俗」の概念も広がりを見せていく。和歌森太郎氏の『日本風俗史』<sup>(19)</sup>では風俗の概念として「一般的な生活態度とか、生活様式のことを指すものとしたい」とし、「衣食住・労働・病気・交通・さまざまな楽しみ（歌舞、音曲、劇、遊技）・社交・犯罪ある一定のときにみんなが同じような繰り返しをする年中行事・祭・冠婚葬、これらの機会にあらわれるものである」と定義している。また、そ

の後の『日本風俗史事典』<sup>(20)</sup>などの項目をみるに様々な分野へと広がりを見せるものがあることが理解できる。しかし、これらの流れは必ずしも歴史学内部では主流になりえなかった。

芳賀登氏の『日本風俗史学序説—微視の復権—』<sup>(21)</sup>では風俗史学の現状に関して次のように述べられる。「たしかに生活史の視点はかなり前より主張されて来たが、あまり効果的ではなかったのであり、「風俗史学はあまり魅力ある学問分野として確立していない」、そして「ただだまって世の動きを見送り、歴史の傍観者を試み、そのことにメスを入れる問題意識さえも持ち合わせていない」としている。このような認識は決してゼロ年代が終了したこの二〇一〇年になっても変化していない。二〇年弱の時間が経過したにも関わらず「歴史の傍観者」であり続けているだけである。裏返していえば、現在進行形である「サブカルチャー」とされるものに関しては、風俗史学としての考察対象とはなっていないのが現状である。しかし、それで良いのだろうか。

#### 4 もはや「サブ」ではない。

既述のように筆者はエンターテインメント性の高い文化に対して「サブカルチャー」とされる」といったようにサブカルチャーと言い切ってはいない。それは一つには既に「サブカルチャー」とされてきた概念が崩壊しているからによる<sup>(22)</sup>。六十年代以前の「サブカルチャー」は確かに純文学やクラシックミュージックといった「メインカルチャー・ハイカルチャー」への対抗概念として若者文化と有機的結合性を見せながら展開していたが、現在は従来「サブカルチャー」とされてきたもののうち、いわゆる渋谷系のテイストを引く一部の文化が「サブカル」と四文字で表現され、一部はオタク文化としてポップカルチャーとして一人歩きしている<sup>(23)</sup>。そしてヒップホップ・カルチャーやスケーター・カルチャー、ヘヴィメタ・カルチャーといった一部が対抗概念などが消滅したマイナーとしての「サブカルチャー」として挙げられているのが現状である<sup>(24)</sup>。つまりは従来、存在していた「メイン—サブ」という二項対立的な概念や大衆的であるかどうかといった価値観は既に消滅し、一部はポップカルチャーとして大きな支持を受けている。また現状でも「サブ」とされるもののほとんどが個別分野的に存在しているに留まっている。このような文化の流れは当然、研究にも影響を与える。

一九八九年に設立された「シミュレーション&ゲーミング学会」を初発に、一九九八年に設立された日本アニメーション学会、二〇〇一年に設立された日本マンガ学会、二〇〇二年に設立されたゲーム学会、そして国際学会である DiGRA の日本支部として二〇〇六年に設立された日本デジタルゲーム学会とゲーム、マンガ、アニメに関する学会が相次いで設立されていった。そしてここ数年では二〇〇八年に設立されたコンテンツ学会、二〇〇九年に設立されたコンテンツ文化史学会と「コンテンツ」という総体的な言葉を冠した学会の設立が見られるのが特徴的である。

ここでは先に「コンテンツ」という言葉の意味を述べなければならない。「コンテンツ」

という言葉の初発は二〇〇三年に知的財産戦略本部によって作成された「知的財産の創造、保護及び活用に関する推進計画」の第四章にて「コンテンツビジネスの飛躍的拡大」として登場する。そのなかで「コンテンツビジネス」とは「コンテンツ（映画、アニメ、ゲームソフトの著作物等）を活用したビジネス」とだけされており、明確な定義ではない。その後、二〇〇四年に公布・施行された「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」第二条において「映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメーション、コンピュータゲームその他の文字、図形、色彩、音声、動作若しくは映像若しくはこれらを組み合わせたもの又はこれらに係る情報を電子計算機を介して提供するためのプログラムであって、人間の創造的活動により生み出されるもの」と定義されている。これを受けて福富忠和氏<sup>(25)</sup>は「定義からコンテンツは「情報の内容」（情報財）であり、モノ（物財）と区別されている」としており、また田中秀幸氏はこの法律の定義を受けて、演劇などライブエンターテインメントも含む点、人間の創造的活動によって生み出されるものが対象となっている点、教養または娯楽の範囲に限られる点の三つを指摘している<sup>(26)</sup>。このように様々なエンターテインメントやその周辺分野の情報内容が「コンテンツ」となる。したがって、マンガやアニメ、ゲームなどの個別分野での学会が立ち上がっていった先に「コンテンツ」を冠した学会が設立したのは、個別から総体へと学問の流れが存在することを指摘できる。

では既存の学問分野でコンテンツはどう捉えられてきたのか。従来は学術雑誌や査読制ではない紀要論文などにこれらコンテンツを取り扱った研究論文が散見される状況であった。その中でいち早くこの動きに対応しようとしたのが日本近代文学会であった。会誌『日本近代文学』七三集での特集「近代文学研究とサブカルチャー」では「高度経済成長期以降、急激に変化する社会における文学の変容を検討の対象」<sup>(27)</sup>として、エンターテインメント性の文学やその周辺文化を取り上げている。しかし、特に目に付くのが「サブカルチャー」やコンテンツへの距離感である。「サブカル」は文学とは何の関わりもないと確信している方、興味がないというよりもむしろ嫌悪感すら感じるという方もあるでしょう<sup>(28)</sup>とされ、「文学研究者にとって、アニメーションなどは知らなくてもよい文化領域だという一部の風潮に対する異議申し立てを例示したかっただけである」<sup>(29)</sup>や「伝えようとする声は、聞くべき耳にしか届かない」<sup>(30)</sup>といった言葉が散見されることから既存の学問分野でコンテンツ研究を行うことの難しさが伝わってくる。

しかし、既存の学問分野でコンテンツ研究を行うことは不可能なのであろうか。既に文学研究で既述のような模索が提示されているが、コンテンツ研究はやはり初発がコンテンツビジネス（コンテンツ産業）であったこともあり、経済学や経営学などの学問分野からのアプローチが多い。またそれは個別分野での研究も同様であり、心理学、映画・映像学、社会学といった既存の学問分野の研究手法を多く取り入れているのが現状であろう。

## 5 歴史学の考察対象としてのコンテンツ

したがって、本章では歴史学という既存の学問分野でコンテンツをどう捉えることができるのかを考えていく。既述のように地域社会という機軸で歴史学的に考察することを模索するのである。

まずここまで考察してきた「風俗」という概念は「地域」とどのような関連性があるのだろうか。基本的には柳田國男などが手がけてきた郷土史、そして地方史研究協議会などを代表とされる地方史、そして地方史というイデオロギーからの脱却を目指す地域史という歴史的経緯が存在する<sup>(31)</sup>。特に国家史への対抗概念として成立した郷土史がまず成立し、その郷土史の視野の狭さやマルクス主義的価値観の欠如を批判して成立した地方史、中央に対する地方の従属性からの脱却を目指した地域史研究という各段階を述べることができるであろう。この流れの中で黒田敏雄氏は衣食住・生活史を含む様々な点を地域史の課題として挙げ、「地域における生活構築の歴史」を主張した<sup>(32)</sup>。これはまさしく風俗史が目指してきた生活史という観点と合致する。しかし、これに対し、風俗史自体では、ただ土地の風俗を方法論欠如のまま無批判に取り上げてきた<sup>(33)</sup>。方法論を常に模索している地方史・地域史研究とは対照的であり、地方史・地域史研究からの提示を受け止めていない。

では、地方史・地域史研究で提示された今後の課題とは何であろうか。特に強調されているのが、次の三点である。一つ目としては新自由主義への抵抗のための学問であるということ<sup>(34)</sup>、二つ目としては観念として諸地域のイメージとその間の構造を明らかにすること<sup>(35)</sup>、そして三つ目としては景観の問題、環境史としての学問であるということ<sup>(36)</sup>である。第一の点としてはこの変化というものを危機と捉えるか新たな変化と捉えるかによって大きな差が出てくる問題であろう。しかし、現在は「歴史」そのものが消費される対象として把握されており<sup>(37)</sup>、地域振興の一助としても考えられている<sup>(38)</sup>。このような変化のなか、歴史学としての新たな展開を求められており、現状の変化への批判を求められているのではない。したがって一つ目の課題に取り組むのではなく、二つ目や三つ目で挙げられた地域社会におけるイメージや景観の問題などを考察する必要がある。ただし、このような地域へのアプローチは決して地域史のみの課題ではない。地域における表象空間の問題は、日本史学における地誌研究<sup>(39)</sup>や記憶・記録をめぐる研究<sup>(40)</sup>などで取り上げられてきたことを付記しておくべきであろう。

このような流れを受けて、地域社会の表象文化、表象イメージとしてコンテンツ作品を捉えることが必要である。

## 6 地域社会と「聖地巡礼」

### 6-1 「聖地巡礼」とは何か。

以上を踏まえて、様々な地域社会で起こる「聖地巡礼」について考察をしていく。「聖地巡礼」とは「アニメ作品のロケ地、またはその作品・作者に関連する土地で、且つファンによってその価値が認められている場所を訪ねること」と定義されている<sup>(41)</sup>。既に様々

な研究によってこの事象が取り上げられているが、このような行動自体は決して、ここ数年に限った出来事ではない。柿崎俊道氏<sup>(42)</sup>が述べているように、九〇年代初頭であっても『究極超人あ〜る』<sup>(43)</sup>のOVAで取り上げられたJR飯田線の田切駅、『美少女戦士セーラームーン』<sup>(44)</sup>における麻布十番や氷川神社、『天地無用!』<sup>(45)</sup>の舞台となった太老神社のように今日的意味での「聖地巡礼」はみられた。また、八〇年代であっても高橋留美子作品の舞台や特撮作品の撮影場所を訪れる行動は散見され、アニメや漫画などに限らなければ様々な文学作品の舞台を訪れるといったことはそれ以前から数多くみられたわけでゼロ年代特有と大きく位置づけることは難しい。しかし、近年の「聖地巡礼」という事象が着目されうるのは、地域振興などと結び付けて「萌え起こし」といった活動がある点である。単にオタクたちが舞台を「聖地」として訪れるといった点だけではなく、そのような事象を受けて、舞台となった地元側が様々なイベントや記念グッズの販売などを行い、町や商店街が一体となって地域振興として「聖地巡礼」を迎えていったという点が非常に重要である。また、近年のSNSやブログなどにおける情報発信・受信の相互関係なども背景に存在するであろう<sup>(46)</sup>。そのような中で一際脚光を浴びているのが、アニメ『らき☆すた』<sup>(47)</sup>の舞台となった鷺宮神社である。

アニメ『らき☆すた』にて主要人物のうち柊かがみ、柊つかさ姉妹の家の神社のモデルとして取り上げられたのが埼玉県北葛飾郡鷺宮町にある鷺宮神社である。ストーリー内で鷺宮神社が描かれるだけでなく、オープニングにても印象深く描かれてはいるが、当初は一部のファンのみが訪れるものとして認識されていた。しかし、『月刊ニュータイプ』二〇〇七年八月号にて「らき☆すた的「遠足のしおり」ポスター」などで取り上げられ、さらにはファンたちが実際に訪れた様子をブログ等で取り上げ、ファン同士で交流を行っていたことなどによって、鷺宮神社への「聖地巡礼」が大きなムーブメントになっていった。それに対して、鷺宮町商工会や幸手市商工会、春日部特産品PR事業部などが中心となって様々な限定グッズ販売やイベントが企画され、双方向的な盛り上がりを見せたこともブームに拍車をかけた一因である。このような現象はアニメ放送が終了した後も同様の様相を見せている。また今や「聖地巡礼」や「萌え起こし」といえば『らき☆すた』、鷺宮神社だけでなく、様々な土地が取り上げられるようになっている。

## 6-2 観光資本としての歴史、観光対象としての「聖地」

このような「聖地巡礼」は決して単一的・均一的なものではない。あらゆる作品で取り上げられた舞台は、すべからくファンが訪れているかという点決してそうではないし、「聖地巡礼」というムーブメントの大小だけではなく、その有り様自体も様々なものが存在する。

「聖地巡礼」の成功例として多く取り上げられるのが前述の『らき☆すた』の鷺宮神社、『おねがい☆ティーチャー』<sup>(48)</sup>の長野、『かみちゅ!』<sup>(49)</sup>の尾道、『朝霧の巫女』<sup>(50)</sup>の三次、『涼宮ハルヒの憂鬱』<sup>(51)</sup>の西宮、『true tears』<sup>(52)</sup>の富山、『かんなぎ』<sup>(53)</sup>

の仙台、『けいおん！』<sup>(54)</sup>の京都といったところであろう。これ以外にも多数あるのが現状であるが、これらに共通しているのは「聖地巡礼」をある程度の持続的ムーブメントとしているところである。既に指摘されているが、アニメ放送やマンガ連載が終了したことによって、「聖地巡礼」も廃れていくということは往々にして起こりうる現象であり、地域社会としての大きな課題でもある<sup>(55)</sup>。これらいわゆる成功例として指摘できるポイントは観光客（行為者）が循環的に土地を訪れることが出来るだけの受け皿（観光資本および観光対象）が存在していることである。

例えば、鷲宮神社（『らき☆すた』）や御袖天満宮（『かみちゅ！』）、白川八幡神社（『ひぐらしのなく頃に』<sup>(56)</sup>）、諏訪大社（東方 Project<sup>(57)</sup>）、鼻節神社（『かんなぎ』）、宮城縣護國神社（『戦国 BASARA』<sup>(58)</sup>）、今宮神社（『けいおん！』）などの各神社にはキャラクターが描かれた絵馬（通称、「痛絵馬」とされる）が奉納されるという行為が行われている<sup>(59)</sup>。特にファンが、絵馬を奉納し、それを撮影し、ブログ等のメディアに載せて情報を発信する。その情報を受信した別のファンがその場を訪れる。といった循環作用が一つここに成立するのである。しかし、ここでのポイントは、決して神社という一点のみで「聖地巡礼」は成立しているわけではないということである。既に筆者は『かみちゅ！』を事例として述べたが、その土地の景観や歴史性というものが作品内に組み込まれ、描かれることによって、訪れるファンはその場所をめぐり、無意識的に土地の歴史性を咀嚼しているのである<sup>(60)</sup>。したがって、土地の歴史性や景観によって作品自体が下支えされ、また「聖地」そのものも支えられている。そして地域社会の連関性や歴史性の中ではメルクマール的な位置づけであり続け、また作品内でも重要な位置付けであった神社という存在が「聖地」の基点としてファンたちの「聖地巡礼」の受け皿として存在する。ここにファンと地域社会の二項およびそれぞれの内部での複層的な循環作用が確立される。また神社に限ることなく、『けいおん！』の豊郷小学校における黒板へのメッセージ書きや、神社に絵馬を奉納する場所が存在しない『朝霧の巫女』におけるイベント最終着点である喫茶店に設置されている訪問ノートなどの事例をみるに、ファンが足あとを残すポイントは決して宗教性を帯びる必要はなく、ファン行動の循環性に合致し、また地域社会の中でも自由に活動ができる、彼らの行為が落書きではなくメッセージであることが可能であるために公共性を帯びていけばよいこともわかる。ここにおいて「歴史」は単なる観光資本でしかなく、観光対象である「聖地」を成り立たせる要素の一つでしかない。既に観光学におけるゲストーホストといった二項的な概念化への無意味さは指摘されており<sup>(61)</sup>、これは「聖地巡礼」をめぐる地域社会の様相にも当てはまる。

しかし、必ずしも土地に重厚な（と認識されうる）歴史性が存在していない、もしくは神社等の循環機能を働かせる存在がない場合がある。その例としては上田（『サマーウォーズ』<sup>(62)</sup>）や千駄ヶ谷・月島（『三月のライオン』<sup>(63)</sup>）などを挙げることができよう。これらの場合、上手く機能しているのは前例と同様、地域社会のバックアップもあるわけだが、何より「聖地」を地域社会側もしくは作者側が可視化したことが大きい。上田の場合、



市のホームページ<sup>(64)</sup>において『サマーウォーズ』のロケ地マップ「信州上田 こいこいマップ」が公開されている。同様に『三月のライオン』では出版社のホームページ<sup>(65)</sup>にて「空想お散歩マップ」が公開されている。また前述の『かみちゅ!』においても二〇〇八年に尾道において開催された「かみちゅ!展」において作品で描かれた箇所を取り上げた「尾道ぶらり地図」が配布された<sup>(66)</sup>。つまりそれまでの「聖地巡礼」では作品を見た人が現地を訪れ、写真などを撮影し、ブログなどのメディアで発信された情報が積み重なっていくことで人々が訪れる「聖地」が認識されていく傾向にあった。しかし、これらの場合、最初から「聖地」を可視化し、行動を誘発しているのである。

では、既述のような可視化されていない場合はどうであろうか。基本的に「聖地巡礼」における行動は舞台となった地域に赴き、アニメや漫画で描かれている風景と同じカットの撮影を行うということが多い。例えば、『化物語』<sup>(67)</sup>のOPで描かれている豊洲周辺を撮影し、ブログ等で情報発信を行う。『とある魔術の禁書目録』<sup>(68)</sup>や『とある科学の超電磁砲』<sup>(69)</sup>で描かれている立川駅周辺をアニメ放送通りに撮影し、情報発信を行っている。このほか多数の事例において、このようにファンが現場に赴き、描かれた舞台通りに撮影を行う行動は「聖地巡礼」とされるもの全般的に確認される。しかし、神社や探訪ノートなどファン自身が足あとを残していくポイントがない場合や、景観を構築する歴史的要素の少ない場所の場合は「聖地巡礼」を迎え入れるだけの受け皿が存在せず、ファンが現地に赴き、撮影し、ブログなどでの情報公開という単線的とも受け取られる行動様式になってしまう。例え、その情報を受け取った別のファンは現場に赴く、もしくは同一人物がその場を再度訪れたところで、地域社会との双方向的な関係は途切れているのが現状である。

## 7 おわりに

本稿は「サブカルチャー」、現在はコンテンツと称されることの多い、エンターテインメント性の高い文化を歴史学として如何に考察していくのかといった点から出発していった。特に「風俗史」という概念範囲では、その広がりの中でも未だコンテンツを取り上げる機会は少ないといって良いであろう。特に生活周辺を取り上げる「風俗史」という文化であるからこそ、様々な生活層にまで浸透しているコンテンツを取り上げることの意義は非常に大きい。しかし、コンテンツを取り上げない・取り上げにくいという傾向は「風俗史」だけではない。既存の学問分野でも同様のことが言えるのが現状である。では翻って、コンテンツ自体を取り上げる学問はどうかというとゲーム、漫画、アニメといった各分野別の学会設立が相次いだ後、コンテンツを総称的に取り上げる学会設立へと至り、コンテンツ自体がメディアミックスなど個別では対応できない事象を形成していることもあるが、より総合的な考察を求める傾向にある。

このような学問の流れの中、歴史学としてはどのように考察していけばいいのであろうか。特に地域社会との連環で生み出されている「聖地巡礼」へと着目した。行為者（ファ

ン)・観光資本(歴史)・観光対象(「聖地」)・地域社会といった四つが複雑に絡み合うことで成立している「聖地巡礼」において、土地の景観や歴史性は作品や地域社会を支える要素の一つであり、訪れるファンにとっては観光対象である「聖地」を支えるものであり、二次的要素ではあるが、地域社会を彩る存在として無意識的に消費している。そして、その中で彼らが何度も訪れるためのメルクマールとして神社・訪問ノート・黒板といった足あとを現地に記録していく場所が希求されている。この構造が想定されない場合は一つの指標としてコンテンツ供給側、もしくは「聖地巡礼」を受け入れる地域社会側によって、作品内に描かれている箇所を落とし込んだ地図が作成され、「聖地」が可視化されている。この可視化行為などがない場合、もしくは地域社会側との連環によって「聖地巡礼」が機能していない場合は、どれだけブログ等による情報交換がなされていても見える部分を取り上げれば、ファンが現場に行き撮影をするという極めて単線的な様相になり、循環的な機能は起こりえない。

このような「聖地巡礼」の活動をどう捉えるのかといった点は非常に重要である。特に従来から存在するフィルム・ツーリズムとの差異は大きな問題である。しかし、現状では「聖地巡礼」参加者が引け目を感じていたり<sup>(70)</sup>、既述のように様々なウェブ上の媒体を活用している点<sup>(71)</sup>など様々な点が指摘されている。今後は「聖地巡礼」の総体の把握、および地域社会との連環の中でどのように構築されているのかといった点などを深めていく必要がある。

## 文献注

- 1) 青柳周一「近世後期の絵図・地誌作成と「旅行文化」--近江の旅行史関係史料から」(『民衆史研究』67号、2004年、pp.3-21.)
- 2) 青柳周一「近世の地域は名所図会にどう記録されたか--近江の名所図会と伝説おぼえがき」(『国文学解釈と鑑賞』70-10号、2005年、pp.71-79.)
- 3) 青柳周一「近世における寺社の名所化と存立構造--地域の交流関係の展開と維持」(『日本史研究』547号、2008年、pp.69-97.)
- 4) 赤木真澄『それは『ポン』から始まった アーケード TV ゲームの成り立ち』ミュージメント通信社、2005年
- 5) 井手口彰典「萌える地域振興の行方-「萌えおこし」の可能性とその課題について-」(『地域総合研究』37-1号、2009年、pp.57-69.)
- 6) 伊藤史『消費者発信型メディア CGM—Web2.0時代のマーケティング戦略』毎日コミュニケーションズ、2007年
- 7) 伊奈正人「団塊世代若者文化とサブカルチャー概念の再検討 若者文化の抽出/融解説を手がかりとして」(『経済と社会 東京女子大学社会科学会紀要』23号、2004年、pp.1-23.)
- 8) 今井信治「アニメ「聖地巡礼」実践者の行動に見る伝統的巡礼と観光活動の架橋可能性—埼玉県鷲宮神社奉納絵馬分析を中心に」(北海道大学観光学高等研究センター文化資

- 源マネジメント研究チーム編『メディアコンテンツとツーリズム 鷺宮町の経験から考える文化創造型交流の可能性 CATS 叢書 観光学高等研究センター紀要』1 号、2009 年、pp.87-111.)
- 9) 上杉和央「記憶のコンタクト・ゾーン--沖縄戦の「慰霊空間の中心」整備をめぐる地域の動向」(『洛北史学』11 号、2009 年、pp.47-72.)
  - 10) 榎本秋『ライトノベル文学論』NTT 出版、2008 年
  - 11) 江馬務『日本風俗史』地人書館、1941 年
  - 12) 遠藤雅伸・井上明人・森田沙保里「歴史--黎明期からモバイルまで」(『智場』108 号、2006 年、pp.24-33.)
  - 13) 大阪歴史科学協議会ワーキンググループ「地域史研究の方法と思想--三つの地域での実践から 問題提起」(『歴史科学』179・180 号、2005 年、pp.31-77.)
  - 14) 岡田真美子『地域をはぐくむネットワーク--歴史を活かす<縁>・未来を創る<絆>』昭和堂、2006 年
  - 15) 岡本健「アニメ聖地巡礼の誕生と展開」(前掲『メディアコンテンツとツーリズム 鷺宮町の経験から考える文化創造型交流の可能性 CATS 叢書 観光学高等研究センター紀要』1 号、2009 年、pp.31-62.) (岡本 2009a)
  - 16) 岡本健「情報文化としてのアニメ聖地巡礼」(『情報文化学会第一七回全国大会 情報文化学会講演予稿集』2009 年、pp.95-98.) (岡本 2009b)
  - 17) 柿崎俊道『聖地巡礼 アニメ・マンガ 12ヶ所めぐり』キルタイムコミュニケーション、2005 年
  - 18) 金子明雄「文学のサブカルチャー化か文学研究のサブカルチャー化か」(『日本近代文学』73 集、2005 年、pp.341-346.)
  - 19) 木村礎「郷土史・地方史・地域史研究の歴史と課題」(『岩波講座日本通史』別巻 2、1994 年、pp.3-25.)
  - 20) 黒田敏雄「あたらしい地域史のために」(『日本史研究』183 号、1977 年、pp.53-68.)
  - 21) 小山靖憲「地域史研究と自治体史編纂」(『歴史科学』160 号、2000 年、pp.3-10.)
  - 22) 桜井秀『日本風俗史概説』岩波書店、1931 年
  - 23) 清水勲『年表日本漫画史』臨川書店、2007 年
  - 24) 清水強志「アニメーション産業による地域振興」(『創価人間学論集』1 号、2008 年、pp.103-120.)
  - 25) 白井哲哉『日本近世地誌編纂史研究』思文閣出版、2004 年
  - 26) 杉山知之『クール・ジャパン 世界が買いたがる日本』祥伝社、2006 年
  - 27) 高岡文章「近代とへのノスタルジー 近代化遺産と昭和ブーム」(『福岡女学院大学紀要 人文学部編』17 号、2007 年、pp.111-124.)
  - 28) 高田知波「近代文学研究者が知らなくて構わない文化領域など存在しない」(『日本近代文学』73 集、2005 年、pp.351-354.)

- 29) 田中秀幸「コンテンツ産業とは何かー産業の範囲、特徴、政策」(出口弘、田中秀幸、小山友介編『コンテンツ産業論』東京大学出版会、2009年、pp.113-158.)
- 30) 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、pp.22-34.)
- 31) 塚田孝「地域史研究と現代--和泉市松尾地域を素材に」(『人民の歴史学』177号、2008年、pp.1-22)
- 32) 塚本学「地域史研究の課題」(『岩波講座日本歴史』25巻、1976年、pp.333-368.)
- 33) 坪井正五郎「風俗漸化を計る簡単法」(『東京人類学会報告』2巻14号、1887年、pp.172-174.) (坪井 1887a)
- 34) 坪井正五郎「中等以上の者九百人の風俗を調べたる成績」(『東京人類学会報告』2巻16号、1887年、pp.221-224.) (坪井 1887b)
- 35) 坪井正五郎「東京三ヶ所及び相模三崎にて行ひたる風俗測定」(『東京人類学会報告』2巻18号、1887年、pp.281-284.) (坪井 1887c)
- 36) 坪井正五郎「風俗測定成績及び新案」(『東京人類学会報告』2巻28号、1887年、pp.244-251.) (坪井 1887d)
- 37) 坪井正五郎「風俗漸化の測定」(『東京人類学会報告』26巻295号、1910年、pp.19-29.)
- 38) 寺地幹人・井口愛・海老根幸佑「アニメコンテンツをきっかけにした地域づくりの可能性―埼玉県鷲宮町における『『らき☆すた』現象』を事例として」(東京大学文学部社会学研究室編『人口減少時代の地域づくり』2009年、pp.171-183.)
- 39) 研谷紀夫『デジタルアーカイブにおける「資料基盤」統合化モデルの研究』勉誠出版、2009年
- 40) 中村伊知哉・小野打恵編著『日本のポップパワー 世界を変えるコンテンツの実像』日本経済新聞社、2006年
- 41) 日本風俗史学会編『日本風俗史事典』弘文堂、1979年
- 42) 日本風俗史学会編『風俗史学の三十年』つくばね舎、1990年
- 43) 難波功士「サブカルチャー概念の現状をめぐって」(『関西学院大学社会学部紀要』101号、2006年、pp.161-168.)
- 44) 難波功士「ユース・サブカルチャーズのグローバリゼーション」(『関西学院大学社会学部紀要』104号、2008年、pp.89-95.)
- 45) 羽賀祥二『史蹟論―19世紀日本の地域社会と歴史意識』名古屋大学出版会、1998年
- 46) 芳賀登『日本風俗史学序説―微視の復権―』つくばね舎、1993年
- 47) 長谷川文雄・水鳥川和夫編著『コンテンツ・ビジネスが地域を変える』NTT出版、2005年
- 48) 濱野智史『アーキテクチャの生態系』NTT出版、2008年
- 49) ひろたまさき「日本の近代化と地域・民衆・文化」(『現代と思想』33号、1978年、pp.20-37.)

- 50) 深見聡「「歴史観光」の地域政策的特性--観光の定義からの再考」(『地域総合研究』36・1・2号、2009年、pp.39-48.)
- 51) 福富忠和「コンテンツとは何か」(長谷川文雄、福富忠和編『コンテンツ学』世界思想社、2007年、pp.1-18.)
- 52) 藤岡作太郎・平出鏗二郎『日本風俗史』東陽堂、1894年
- 53) 北海道大学観光学高等研究センター文化資源マネジメント研究チーム編『メディアコンテンツとツーリズム 鷺宮町の経験から考える文化創造型交流の可能性 CATS 叢書 観光学高等研究センター紀要』1号、2009年
- 54) 丸田一「地域から遊離した空間」(同著『「場所」論』NTT出版、2008年、pp.95-120)
- 55) 宮台真司・石原英樹・大塚明子著『サブカルチャー神話解体 少女・音楽・マンガ・性の三〇年とコミュニケーションの現在』Parco出版局、1993年
- 56) 森下剛「マンガ・アニメキャラクターと地域振興に関する研究(一)」(『梅花女子大学短期大学部研究紀要』56号、2007年、pp.15-22.) 森下剛「マンガ・アニメキャラクターと地域振興に関する研究(二)」(『梅花女子大学短期大学部研究紀要』57号、2008年、pp.27-36.)
- 57) 薮田貫「地域史研究の立場」(『歴史科学』99・100号、1985年、pp.108-120.)
- 58) 山口康男編『日本のアニメ全史 世界を制した日本アニメの奇跡』テン・ブックス、2004年
- 59) 山里裕一「迷える「アニメ」 大国-振興施策としてのアニメ博覧イベント」(福岡良明、難波功士、谷本奈穂編『博覧の世紀 消費/ナショナリティ/メディア』梓出版社、2009年、pp.182-214.)
- 60) 山村高淑「アニメ聖地の成立とその展開に関する研究—アニメ作品「らき☆すた」による埼玉県鷺宮町の旅客誘致に関する一考察—」(『国際広報メディア・観光学ジャーナル』7号、2008年、pp.145-164.)
- 61) 山村高淑「観光革命と21世紀 アニメ聖地巡礼型まちづくりに見るツーリズムの現代的意義と可能性」(北海道大学観光学高等研究センター文化資源マネジメント研究チーム編『メディアコンテンツとツーリズム 鷺宮町の経験から考える文化創造型交流の可能性 CATS 叢書 観光学高等研究センター紀要』1号、2009年、pp.3-28.)
- 62) 吉田伸之「地域把握の方法」(『現代歴史学の成果と課題』2、青木書店、2003年、pp.182-202.)
- 63) 米村みゆき「インターディシプリンのアニメーション教育・研究へ」(『日本近代文学』73集、2005年、pp.374-378.)
- 64) 和歌森太郎『日本風俗史』有斐閣、1956-58年
- 65) 渡辺浩一『まちの記憶—播州三木町の歴史叙述』清文堂出版、2004年

---

## 注

- (1) 中村・小野編 2006、杉山 2006
- (2) 伊藤 2007 など
- (3) 濱野 2008
- (4) 研谷 2009
- (5) 清水 2007、遠藤・井上・森田 2006、赤木 2005、山口 2004、榎本 2008 など多数。
- (6) 丸田 2008、北海道大学観光学高等研究センター文化資源マネジメント研究チーム 2009、寺地・井口・海老根 2009、玉井 2009。
- (7) 井手口 2009
- (8) 長谷川・水鳥川 2005、森下 2007・2008、清水 2008、山里 2009
- (9) ただし前掲の玉井 2009 は尾道を舞台としたアニメ作品「かみちゅ！」とそれとともに起こった「聖地巡礼」を、尾道という場所の表象文化の歴史的変遷の中で着目した。
- (10) 坪井 1887a、坪井 1887b、坪井 1887c、坪井 1887d、坪井 1910
- (11) 前掲坪井 1887a
- (12) 執筆者不明。「発刊の辞」(『風俗』第1巻第1号、1916年、pp.1-2)。
- (13) 「明治初期風俗展覧会出品目録」(『新旧時代』第2年第1冊、1926年、pp.1-6.)。
- (14) 詳細に関しては日本風俗史学会 1990 を参照のこと。
- (15) 藤岡・平出 1894
- (16) 桜井 1931
- (17) 江馬 1941
- (18) 前掲日本風俗史学会 1990 を参照のこと。
- (19) 和歌森 1956-58
- (20) 日本風俗史学会 1979
- (21) 芳賀 1993
- (22) 宮台・石原・大塚 1993、伊奈 2004、難波 2006
- (23) 『ユリイカ 二〇〇五年八月臨時増刊号』における「特集 オタク VS サブカル！」を参照のこと。
- (24) 難波 2008
- (25) 福富 2007
- (26) 田中 2009
- (27) 金子 2005
- (28) 前掲金子 2005 を参照
- (29) 高田 2005
- (30) 米村 2005
- (31) 黒田 1977、塚本 1976、薮田 1985、木村 1994、小山 2000
- (32) 前掲黒田 1977。
- (33) 例えば『日本風俗史講座』全十二巻(雄山閣、一九二九年)のうち十一巻「交通風俗 物見遊山 日本の風土 地方の風俗 朝鮮の風俗 琉球の風俗 臺灣の風俗」など。
- (34) 吉田 2003、塚田 2008
- (35) ひろた 1978
- (36) 大阪歴史科学協議会ワーキンググループ 2005
- (37) 高岡 2007
- (38) 前掲注7・8および岡田 2006、深見 2009 を参照。
- (39) 白井 2004、青柳 2004・2005・2008 など。
- (40) 羽賀 1998、渡辺 2004、上杉 2009 など。
- (41) 山村 2008。その他、岡本 2009a など。

- 
- (42) 柿崎 2005
- (43) 原作は漫画作品。ゆうきまさみ『究極超人あ〜る』全九巻(小学館、1985-1987年)。  
OVAとしては『OVA 究極超人あ〜る』(監督 知吹愛弓、製作 バンダイ・メディア  
リング・小学館、1991年)。
- (44) 原作は漫画作品。竹内直子『美少女戦士セーラームーン』(全18巻、1991年-1997  
年)。アニメ作品は東映アニメーションの制作によってテレビ朝日系列で、サブタイト  
ルが無印、R、S、SuperS、セーラースターズと変わりながら1992年から1997年に  
かけて放送された。
- (45) アニメ作品。『天地無用!』はOVA『天地無用! 魎皇鬼』(1992-1993年)を初発  
とし、小説、マンガ、映画、ゲーム、音楽とメディアミックス展開を続ける作品。
- (46) 岡本 2009b
- (47) 原作は漫画作品、美水かがみ『らき☆すた』全7巻(角川書店、2005-2009年)。  
アニメ作品としては『らき☆すた』DVD全12巻(監督 山本寛(第一話-第四話)、  
武本康弘(第五話-第二四話)、製作 らっきー☆ぱらだいす(角川書店、京都アニメー  
ション、角川エンタテインメント、クロックワークス)2007-2008年)、OVA『らき  
☆すたOVA(オリジナルなビジュアルとアニメーション)』(監督 武本康弘、製作 ら  
っきー☆ぱらだいす二〇〇八(角川書店、京都アニメーション、角川映画、クロック  
ワークス、ランティス)、2008年)。
- (48) 『おねがい☆ティーチャー』(原作 Please!、監督 井出安軌、製作 バンダイビジ  
ュアル、2002年)。
- (49) アニメ作品。『かみちゅ!』(原作 ベサメムーチョ、監督 舩成孝二、製作 アニプ  
レックス、2005年)。
- (50) 原作は漫画作品。宇河弘樹『朝霧の巫女』全9巻(少年画報社、2001-2013年)。  
アニメ作品は『朝霧の巫女』(原作 宇河弘樹、監督 森山雄治、製作 巫女委員会、2002  
年)。
- (51) 原作は小説。谷川流『涼宮ハルヒの憂鬱』(角川スニーカー文庫、2003年)。以下、  
続刊が刊行中。アニメ作品としては『涼宮ハルヒの憂鬱』(原作 谷川流、監督 石原立  
也、製作 SOS 団、2006年および2009年)、また劇場映画として『涼宮ハルヒの消失』  
(監督 石原立也・武本康弘、制作 京都アニメーション、2010年)がある。
- (52) アニメ作品。『true tears』(原作 La'cryma、監督 西村純二、製作 true tears 製作  
委員会・バンダイビジュアル・ランティス、2008年)。
- (53) 原作は漫画作品。武梨えり『かんなぎ』全12巻(一迅社、2006-2017年)。アニメ  
は『かんなぎ』(原作 武梨えり、監督 山本寛、製作 アニプレックス・一迅社、2008  
年)。
- (54) 原作は漫画作品。かきふらい『けいおん!』全7巻(芳文社、2008-2020年)。ア  
ニメ作品としては『けいおん!』(原作 かきふらい、監督 山田尚子、製作 桜高軽音  
部・TBS、2009-2010年)。
- (55) 前掲井手口 2009 を参照。
- (56) 同人ゲーム。『ひぐらしのなく頃に』(開発元 07th Expansion、発売元 07th  
Expansion、監督 竜騎士 07、2002年-2006年)。『ひぐらしのなく頃に』(原作 竜騎  
士 07・07th Expansion、監督 今千秋、製作 ひぐらしのなく頃に製作委員会、2006  
年)以降、2021年の『ひぐらしのなく頃に卒』に至るまで繰り返しアニメ化されてい  
る。
- (57) 上海アリス幻楽団によって製作された同人ゲーム。『東方霊異伝 ~ Highly  
Responsive to Prayers.』(1996年)以降、2021年に至るまで数多くの新作が発表され  
ている。
- (58) 商業用ゲーム。『戦国 BASARA』(PS2、カプコン、2005年)以降、スピンオフも

---

含めて多数の作品が発売されている。

- (<sup>59</sup>) 鷲宮神社における絵馬の分析に関しては今井 2009 を参照のこと。
- (<sup>60</sup>) 前掲玉井 2009
- (<sup>61</sup>) 山村 2009
- (<sup>62</sup>) 劇場映画。『サマーウォーズ』（監督 細田守、配給 ワーナー・ブラザーズ、2009 年）
- (<sup>63</sup>) 漫画作品。羽海野チカ『三月のライオン』。
- (<sup>64</sup>) 「サマーウォーズの里「信州上田」」 [<http://www.ueda-cb.gr.jp/s-wars/map.html>: 最終閲覧日 2010 年 3 月 3 日、現在は <https://nagano-ueda.gr.jp/s-wars/guidemap.html> 最終閲覧日 2022 年 1 月 09 日]。
- (<sup>65</sup>) 「『三月のライオン』公式サイト」 [<http://3lion.younganimal.com/index.html>: 最終閲覧日 2010 年 3 月 3 日]。
- (<sup>66</sup>) この地図はウェブ上でも配信されている。「かみちゅ！展からの道」2008 年 9 月 2 日記事 [<http://blogs.yahoo.co.jp/kamiten2008/15858402.html>: 最終閲覧日 2010 年 3 月 3 日 現在は閲覧不可能]。
- (<sup>67</sup>) 原作は小説。西尾維新『化物語』（講談社、2005 年）。アニメ作品としては『化物語』（原作 西尾維新、監督 新房昭之、製作 アニプレックス・講談社・シャフト、2009 年）。
- (<sup>68</sup>) 原作は小説。鎌池和馬『とある魔術の禁書目録』（アスキー・メディアワークス、2004 年-）。アニメ作品としては『とある魔術の禁書目録』（原作 鎌池和馬、監督 錦織 博、製作 PROJECT-INDEX、2008 年-2009 年）。
- (<sup>69</sup>) 前掲『とある魔術の禁書目録』のスピンオフ作品。漫画作品としては冬川基『とある科学の超電磁砲』（アスキー・メディアワークス、2007 年-）。アニメ作品としては『とある科学の超電磁砲』（原作 鎌池和馬・冬川基、監督 長井龍雪、製作 PROJECT-RAILGUN、2009 年-）以降 3 期制作されている。
- (<sup>70</sup>) 前掲今井 2009 を参照。
- (<sup>71</sup>) 前掲岡本 2009 を参照。



## 第2章 物語文化と歴史イメージ、コンテンツツーリズム

### 1 研究史整理

歴史を描いたコンテンツがいかんして消費されているのかを考えるにおいて、いくつかの側面が存在する。一つには歴史ファンとりわけ歴女と呼ばれる人々に目を向けた研究<sup>(1)</sup>が挙げられる。ではこれに対し彼らが共有するイメージ像はいかなるものであろうか。歴史上の人物や事象に対するイメージをめぐる問題としては、イメージ自体を生成する物語文化自体に目を向けて描かれている事象を検討する方法を指摘することができる。特に奥野卓司氏は、時代および場所としての「江戸」は後世のメディアにより創出された願望としての「江戸」であるとし、史実との異同を調査・指摘することの無意味さを述べている<sup>(2)</sup>。また妖怪や宗教をキーワードとし現代文化に見られる要素が如何に歴史的に構築されたものかを述べた研究<sup>(3)</sup>や架空の人物がイメージとしていかに共有されたのか、もしくははされなかったのかについて述べた研究<sup>(4)</sup>も見られる。このように歴史イメージを作り上げてきた物語文化自体を考えるにおいて、これらの諸研究と連関する研究としてナラティブな現象だけではなく実際の場所にフィクションが与えた影響に目を向けることができる。

歴史学においては記憶をめぐる生成された物語性に着目したピエール・ノラ氏の「記憶の場」<sup>(5)</sup>や、羽賀祥二氏の日本近代におけるモニュメント研究<sup>(6)</sup>などを筆頭として多くの研究を目にすることができる。これらの諸研究が民族の記憶に直結する歴史観の生成の一助となっている点やメディア研究を踏まえながら忘却と想起に着目した点<sup>(7)</sup>など複層化している。また現代のコンテンツツーリズムにおいて、観光学や宗教学、民俗学、経済学など学際的に多くの論考がアプローチを重ねている<sup>(8)</sup>。「コンテンツ」の「ツーリズム」とあるように、フィクションが如何に人々を場所へと足を運ばせるのかという点を初発として、その経済的・メディア的問題を取り上げることになる。しかし、その歴史性、地域性<sup>(9)</sup>さらには多くの研究でコンテンツツーリズム的現象に対し追究を行っているが、コンテンツ自体の放送や連載の終了など事後の持続性に着目する必要性も存在する<sup>(10)</sup>。

このような状況を踏まえると、歴史イメージはメディア内でのみ受動的に消費されているわけではないため、作品のみを分析するだけではなく現実世界と様々な点でリンクしながら受け入れられ、発展している点に着目する必要性が生じる。したがって本稿では物語と歴史イメージおよび場所との連関性をいかんして見出していくのかを考えていくことにする。

### 2 岩のイメージと場所の変遷

「於岩」といえば文政八（一八二五）年に成立した年鶴屋南北の『東海道四谷怪談』が有名である。この作品内で田宮又左衛門の娘である岩は伊右衛門を婿養子として田宮家に迎え入れた。しかし、伊右衛門に騙され、離縁された岩は狂乱し失踪してしまう。その後、

田宮家には不幸が続くという物語であり、岩は恨み辛みを重ねた幽霊として描かれている。しかし、実際に田宮家の岩には、そのような事件は起こっておらず、『東海道四谷怪談』の原典とされる実録集『四谷雑談集』自体が、元禄期頃に起きた四谷の岩の事件と元禄七（一六九四）年に起きた多田三十郎事件を混合している。さらに『東海道四谷怪談』を書く際にも、いくつか市井の事件を加味しているようにフィクションとしての改変が何度も行われている（<sup>11</sup>）。

また、岩を祀った於岩稲荷田宮神社の創設も複雑である。岩が生前、屋敷地内の稲荷神社への信仰心厚く参拝を欠かさなかったため、岩の亡きあと、彼女の霊を合祀したとされている。したがって、江戸市中の女性への信仰を集め、近郊農村からも参拝者があるほどの賑わいを見せたと言う。於岩稲荷はその後、明治一二（一八七九）年に神域が手狭になったため（一説によると火災にあったともいう）、中央区へと移転し、四谷は飛地境内神社として存続した。これに対し、アジア太平洋戦争後に四谷にある陽運寺も『東海道四谷怪談』の「お岩」を祀る於岩稲荷を創建したため、四谷に二カ所、中央区に一カ所存在する結果となってしまった。したがって田宮神社では実在した岩を祀り、陽運寺ではフィクションとしてイメージされる岩を祀るという複雑な現象が発生している。なお現在でも四谷怪談を歌舞伎などで上演する際には必ず訪れるといわれ、御利益は陽運寺では縁切り・縁結び、田宮神社の方は商売繁盛などの御利益があるとされる（<sup>12</sup>）。

このように『東海道四谷怪談』は実在の人物である岩を発端としつつも、他の事件やフィクションを交えながら作り上げられている。さらには岩を祀っていた神社だけではなく、戦後にフィクションとして作り上げられた岩のイメージを土台にして神社が創建されていることから、フィクション性の高い、作り上げられた岩のイメージが現実世界へも大きく越境していることがわかる。しかし、ここにおいて史実との差異を指摘するわけではない。菅原道真を筆頭にフィクション化され、祀られていく存在は多数挙げることが可能であり、フィクションとしての岩を祀る神社だけが特異な存在ではない。

では、実際にフィクションでは於岩稲荷はどのように描かれるのであろうか。『東海道四谷怪談』自体は映画・演劇・アニメ・小説・漫画と数多くの媒体にモチーフとして使われ続けている。したがって、物語内に直接出てくるわけではない神社自体が描かれるケースはあまり多くないと言える。実在した岩が貞淑な人であったとしても、『東海道四谷怪談』のイメージは強く、現在に至るまで「お岩さん」といえば化け物であり、呪いを扱うという存在であり続ける。そして、そのような存在を祀る神社は、東京という大都市でありながら異空間として認識されるケースが多い。

手塚治虫の「四谷快談」は手塚自身が四谷にある下宿で生活していた昭和二七（一九五二）年の出来事を描いた作品であるが、単なるエッセイ漫画で終わるわけではない。近所に住むいたずら小僧を追いかけた手塚治虫が迷い込む先が陽運寺にある於岩稲荷である。しかし、作中でも二つの神社が混在しており、芝居の関係者がお参りする先として描かれているのは於岩稲荷田宮神社になっており、大人になった少年が参詣する先としても於岩

稲荷田宮神社が描かれている。手塚が追いかけていた少年は怪我により片目の視力は既になく、もう片方の目も次第に衰えていくと描かれているが、この点もフィクションとしての「お岩さん」に大きな影響を受けていることがわかる。その彼が助けた蛇が岩であり、その恩返しの意味も込めて、岩は少年とともに暮らし始める。この作品において岩は美人で洒落っ気のある女性で、和装だけではなく洋装もし、時に快活に時にエロティックに描かれているのは、タイトルの「快」をあらわしている<sup>(13)</sup>。

これに対し、諸星大二郎の『黄泉からの声』では主人公である稗田礼二郎が「皿を探して」という言葉とともに消えた女性を追いかける伝奇的事件が中心的に描かれる。稗田は事件が起きたK市から東京に戻り、「皿」というキーワードから「番町皿屋敷」をイメージし、都内を探り始める。行きついた先にあった於岩稲荷田宮神社は、現世と異界との境界線上に存在し、諸星作品らしい伝奇的な空間として描かれている<sup>(14)</sup>。

手塚も諸星もそれぞれベクトルは違うが、『東海道四谷怪談』の影響を受けた上で作品を発表している。手塚の場合は旧来の「お岩さん」イメージから脱却し、「快」として成立させるために「そうね…私なんかお岩お岩っていわれてるけど、平凡な女の亡霊だからたいしたことはできないわ」「だって、お岩さんはおつかねえや。だれだってこわがらァ…」「あれは、お芝居や映画がワザとドギツクしたんです！！」<sup>(15)</sup>と語らせているのは、逆説的に『東海道四谷怪談』の強い影響下にあることを示唆している。

以上のように実際に存在した岩から多くの改変を踏まえながらフィクションとして成立し、受け継がれていった『東海道四谷怪談』は、現実世界にフィクションを踏まえた神社を創設するだけの影響力を有する。これによってフィクション内で描かれる於岩稲荷田宮神社もまた、『東海道四谷怪談』によって作られたイメージの中で描かれている。つまりは物語がイメージを作り上げ、それにより現実世界に存在する神社空間を作り上げ、その後の様々な作品群においても強いイメージ像として受け継がれているのである。

### 3 架空の人物イメージの持つ力

前章では実在の人物が物語により実際とは違うイメージを付与され、それが流布することにより神社設立という現実世界にも影響を及ぼすという循環現象が確認された。では実在の人物ではなく架空の人物ではどのような状況が見られるのであろうか。

岩見重太郎は戦国末期の剣豪である。小早川隆景の剣術指南役である岩見重左衛門の二男で、小早川家に仕えた後、豊臣秀吉に仕え、大坂夏の陣に参加し戦死した。豊臣家へ仕官する前、諸国を廻る際に行った狒々退治や天橋立での敵討ちなどで有名である。このように書くと実在の人物のように思えるが、江戸時代および明治期を中心として講談文化の中で流行し、薄田兼相をモチーフに創作された人物である。彼は多くの講談本で取り上げられるほどの人気を博していた。それは例えば巖谷小波の幼少期を見ても、「祭文と云へば、今で云ふ浪花節の類だ。当時の僕たるもの、何で此所が素通り出来やう。講堂で聞く論語の講義より、葦簀小屋の岩見重太郎伝には、より多く耳を傾けたのである」<sup>(16)</sup>と書かれ

ているように当時の子供たちにとって魅力的なコンテンツであったことがわかる。

しかし大正期にはその人気に陰りが見えていた。この点に対し作家の直木三十五は大正十四（一九二五）年に「僕等の小さい時分、重太郎兼相などといふ人は中々流行つて居たものである。天の橋立千人斬などと云つて、二千五百人の真中にたつた二人で斬込んで行くのである」、「余り強すぎたので流行らなくなつたのか、悟道軒円玉なんかが、「講談も合理的に申し上げませんと」とか、「どうも世の中が科学的になりまして」とか、と云ひながら条平内を平気で書くやうになつたからか、とにかくせいぜい二・三十人位の相手に止めておかぬと信用しなくなつたらしい」（<sup>17</sup>）と述べている。

このように一時期隆盛を極めた岩見重太郎だが、人気がなくなった理由として直木が挙げている点としては、「岩見重太郎などは不幸なことに、上方種の講釈だから、上方の釈師がなくなると共にすつかり勢力を失墜してしまつた点もある」、「私の小さい頃、岩見重太郎流行時代には、さういふ小さい私の覚えてゐるだけでも法善寺内に一軒、天満天神裏門に一軒、空堀に一軒あつた。法善寺内には神田伯龍が掛つてゐて大抵太閤記をやつてゐた。それがいつも間にか浪花節になつて、その後ビヤホールになつた」（<sup>18</sup>）としているように、まず講談、特に上方講談自体の人気の失墜に依拠している点がうかがえる。また、それだけではなく「岩見重太郎も私の知つてゐる頃より少しづつ変遷してきてゐる。合理的、科学的になつてきてゐる」（<sup>19</sup>）という内容の変化とともに、「講談の中より外に決して名を見ないといふやうな人物の多い種はだんだん廢れて行く傾がある。「猿飛佐助」ももう流行らなくなつたが、今に条平内も飽きられてしまふだらう。少しは嘘は交つていいが矢張り「清水次郎長」とか「伊達騒動」とか云つた事実の確かな物の方が長続きするらしい」（<sup>20</sup>）と史実との繋がりが重要視されてきている点を述べている。

つまり一人、二人で二五〇〇人を相手にしながらも勝利するという荒唐無稽さではなく合理的な内容が希求され、史実との繋がりが重要視されるようになったことで、岩見重太郎は多くの講談で取り上げられなくなったわけである。実際、岩見重太郎は天橋立公園に「岩見重太郎仇討ちの場」という石碑が建てられるほどの存在でありながらも、戦後は司馬遼太郎（<sup>21</sup>）、色川武大（<sup>22</sup>）の小説、正宗白鳥の脚本を元にした演劇（<sup>23</sup>）、あい植男の脚本（<sup>24</sup>）、永井豪の漫画（<sup>25</sup>）と数作品にて取り上げられるだけになっている。そして戦国時代を扱ったゲームの多くには、岩見のモチーフ元である薄田兼相は登場するが、岩見重太郎自身が出てくるのはスマホ向けゲームである「ぐんたま〜軍師の魂〜」（<sup>26</sup>）のみである。そこで描かれる岩見は薄田の若かりし頃としてであり、岩見のみに焦点を当てられているわけではない。

これに対して直木により岩見と同様に否定された猿飛佐助および忍者をモチーフとした作品群が現在に至るまで描き続けられている。猿飛佐助を中心とした忍者物は、立川文庫においては荒唐無稽であり、合理性・科学性からはほど遠い内容であった。それにも関わらず同様の要素を持った岩見重太郎はフィクション世界から消え、猿飛佐助は生息する。しかし、直線的な話ではなく、立川文庫の人气が凋落した後、その系譜がそのまま受け継

がれていくわけではなかった。

戦後になると五味・司馬・柴田・村上というように忍者小説が多く書かれ、ヒットしていくようになる。これらの小説の特徴は、それまでの立川文庫的世界観から脱却し、忍者そのものを取り上げ、主人公らの内面を描き出し、集団組織としての忍者を浮き彫りにしていったことである。つまり超常的な能力を描き、ストーリーも直線的であった立川文庫とは大きく違い、集団の中の個人の心象を描写するという物語性を高めた内容であった<sup>(27)</sup>。そうであるがゆえに当時のサラリーマン世代に大ヒットしていったわけだが、戦後描かれた作品の傾向はこのようなものだけではなかった。

立川文庫で描かれていたような超常的・超能力的ともいえる世界観を受け継いでいったのは山田風太郎である。彼により、それまで忍術とされていたものが忍法とされ、より超能力的な世界観で描かれていくようになる。山田風太郎の一連の忍法帖作品群が大ヒットしたことにより、作者自身が物語性を高めた作品を出していたとしても<sup>(28)</sup>、映画やドラマ、漫画等では超能力的な忍法世界が表層的に受け継がれていくことになってしまった。しかし、漫画作品においては山田風太郎的忍法世界を直線的に繋ぐことは難しい。白戸三平の『カムイ伝』<sup>(29)</sup>を筆頭とした作品群がある一方、少年漫画においては一九八〇年代を中心に学園物やラブコメが中心にヒットしていた影響から忍者物に関しても『伊賀野カバ丸』<sup>(30)</sup>、『さすがの猿飛』<sup>(31)</sup>という作品からわかるように学園ラブコメ作品が描かれる傾向にあった。九〇年代以降になり、桐山光侍の『NINKU -忍空-』<sup>(32)</sup>や岸本斉史の『NARUTO』<sup>(33)</sup>のようにバトル要素が多く占める忍者物が登場し、ようやく超能力的な忍法が漫画的世界観と合致し、展開していったのである。そして二〇〇〇年代以降、せがわまさきを中心とした漫画家により山田風太郎作品自体が漫画化されるという現象に結実している<sup>(34)</sup>。

既述のように直木が指摘している「事実の確かな物の方が長続きするらしい」という点は非常に重要である。猿飛佐助は「事実の確かな物」ではない。これは確かであるにも関わらず、今に至るまでフィクションで描かれ続ける。しかし、猿飛佐助そのものに着目すると戦前の立川文庫で描かれていた猿飛佐助と現在、描かれる猿飛像は全く違う。戦前では杉浦茂『猿飛佐助』<sup>(35)</sup>、戦後においても石ノ森章太郎『猿飛佐助』<sup>(36)</sup>のように猿飛自身を主人公として取り上げ、その忍術能力の高さを描いていく作品は立川文庫と内容的には大差ない。それに対して、霜月かいりの『BRAVE10』<sup>(37)</sup>では真田十勇士として真田幸村に仕える一人の忍者として描かれる。彼自身が唯一無二の忍術能力者として存在しているのではなく、敵対する幕府の忍者に負け、修行をしている場面が挿入される。彼は真田幸村という人物そのものに仕えており、彼の命令により活動をしていく。このように「真田」に対して忠誠を誓い、仕えていくという形式は立川文庫や、杉浦作品や石ノ森作品にも見られるが、「真田幸村に仕えること」に意義性を見出しているわけではない。真田十勇士としてセットで描かれるも霜月作品では、その個性が強調されている。この傾向は上山徹郎の『隻眼獣ミツヨシ』<sup>(38)</sup>にも見られ、真田幸村が不在にも関わらず、十勇士

(作中では虫幽士)というセット化が行われている。また、同じく霜月が作画を手掛ける『戦国 BASARA』<sup>(39)</sup> や上条明峰の『SAMURAI DEEPER KYO』<sup>(40)</sup> も同様の展開で描かれている。

猿飛佐助が架空の、創作上の人物であっても真田幸村という史実としては実在する人物の元に登場することが重要なのである。作中でどれほど奇想天外な真田幸村像が提示されようとも、そこに僅かな史実性を見出すことができれば、そこから紐づいていく猿飛佐助は100%の創作性ではなくなっていく。その僅かな繋がりへの提示が重要なのである。このように真田幸村に紐づいていくことにより、大きな史実としての歴史の流れの中に身を置いていく、という史実の全体性だけではなく、真田幸村個人というミクロな史実性という両面的に史実との関連を見出せることにより、猿飛佐助は完全架空の人物でありながらも、架空性のみで成立していることにはならなくなる。もちろん、漫画内で描かれるファンタジー要素、およびバトル要素がフィクションとしてのリアリティを高めているのも事実である。

ただし直木が指摘した「事実の確かなもの」つまり史実との関連性の中だけで猿飛佐助イメージが生き残ってきたわけではない。もう一つの「講談の中より外に決して名を見ないといふやうな人物」という指摘も非常に重要である。猿飛佐助に関しては立川文庫により確立されたイメージ像が、戦後に山田風太郎により忍術が忍法と変化するなど発展的に継承されていった。さらには漫画文化の中で醸造された後、忍法が異能力として捉えられバトル漫画として描かれていく。このように猿飛佐助を中心とした忍者イメージは立川文庫からそのまま移植されたわけではなく、違う媒体を経るごとに変容し、現在に至るまで受け継がれていくことになっているのである。つまり直木が指摘するように講談文化内でのみ通用するイメージ像だけでは発展性がなく、メディア媒体に適合するかたちでの変容がみられる。声で伝えるという講談文化の中での猿飛とバトル漫画の中で忍法を駆使する猿飛とでは当然ながら印象的に伝えられるイメージは別のものになる。それに対し岩見のイメージ像が時代を経ても、講談以外の媒体にて描かれても、そこから大きな展開がなされていないのは、メディアミックスに失敗をしているのであり、結果としてイメージ展開の先細りへと繋がっている。

以上のように岩見重太郎という架空の人物が講談文化を中心としたフィクションにより創生され、大衆へと流布し、石碑が建てられるという現実世界の変容が起こっている。この循環は前章の岩と同様であるが、岩との大きな違いは現在の大衆文化に接続するかたちで存在はしていないということである。その点においては同じく講談文化により創生された猿飛佐助と比較すると岩見では欠点とされた荒唐無稽さが様々なメディアミックスに乗っていくことで長所へと転換していったことがわかる。その背景には史実という要素が重厚に横たわっており、フィクションとの相関関係をうかがうことができる。

#### 4 物語が現実を変容させる

前章までは物語により生成されたイメージが、様々なメディアに流布し大衆に共有され現実世界へと影響を与えていく状況を確認した。では現実世界に影響を与えていくという状況をどのように考えていくべきであろうか。アニメやゲーム、漫画などを中心としたコンテンツが視聴者などのファンを動かしていくコンテンツツーリズムに関しては既述のように多くの研究が存在する。二〇〇七年の『らき☆すた』<sup>(41)</sup>のアニメ放送以降、自治体・商工会・出版社などにより程度の差こそあれど地域振興が行われる場合が見られるようになった。もちろん、それ以前より小説や映画の舞台やロケ地をめぐる行為自体は行われており、ツーリズムとして構造化することを意識していないことを前提にしてしまえば、前近代まで含めて存在を指摘していくことができる。つまりはコンテンツツーリズム的な存在の起源論は定義次第により変容していくことになり、極めて慎重に進めていく必要が存在する。しかしながら歴史的意義を追究していくことは、歴史性・社会性・地域性を含めて考察していく必要性が生じる。

物語が小説や映画などのメディア内部でのみパッケージ化され、読者が読んで終了する段階ではなく、そこから現実世界へと影響を与えていく段階へと進むと何が起きるのであるか。フィルム・ツーリズムやアニメ聖地巡礼などのコンテンツ発のツーリズムではファンが作品のモデルとなった場所やロケ地に実際に足を運ぶことが行われる。しかしただ場所を訪れるだけの自己満足で終わるわけではなく、神社や寺という公共性の高い場所にて絵馬を奉納するなどの足跡を残していく行為を行っていく。さらには自己完結ではなく、様々な SNS を活用し、自らの行動を発信し、それにより他者を触発していく<sup>(42)</sup>。このように現実世界へと干渉していくにおいて何が重要であるかを考えると、誰もがアクセスすることが出来る神社などの公共性の高い場所が求められていく傾向を一つ上げることができる。もちろん、この点において最も重要であるのは、誰もがアクセス可能であることであり、公共性の高さではない。そのため喫茶店などに置かれた、コメントを残していくノートなどでも代替されるケースもあるため一概には神社のみを注視していくことはできない。そしてさらには恒常的に存在するモニュメントやランドマークとしての神社などが重要になってくる。つまり少なくとも数百年か数十年かという時間的経過は別として「伝統」とされるような認識が対象場所に対して存在し、普遍性が訪問者に共有されている必要性が存在する。

例えば『朝霧の巫女』<sup>(43)</sup>の聖地とされている広島県三次にある太歳神社を見ていくと、神社自体を中心として物語自体は展開するが、実際の三次で行われているイベントでは神社自体が中心のみに活動しているわけではない<sup>(44)</sup>。毎年開催される三次物怪まつりは自治会や観光協会、商工会、神社等が後援しているが、主体は物怪プロジェクト三次という有志メンバーになる。そこにアニメ放送後、新たなコンテンツとしてイベントへと『朝霧の巫女』が追加されていく。さらにはそれだけではなく作者本人が居住する卑弥呼蔵という宿泊・喫茶店にてグッズ販売が行われ、さらにはコスプレイベントが物怪まつりとは別に開催されていくというように活動が多様化している。このように必ずしも神社が希求

されているわけではないが、作品内に登場する重要な場所としての認識と、現実世界でイベントが行われていく際のメルクマールとしての場所との差異は確実に存在する。

恒常的に存在し続けること、作品で描かれた場面の変容が少ないという安心感という意味では神社という存在は非常に重要である。しかしながら、既述のように恒常的に存在している場所を訪れることで起こる、絵馬などの記録、それをウェブ上で拡散していくという循環作業だけではないことを指摘することができる。端的には祭りやイベントなどの祝祭的空間の創出がより大きなツーリズムへと展開しているのである。これは決してアニメやマンガなどのコンテンツによるツーリズムだけに限る話ではない。単純に祭りの際に多くの人が訪れるという観光現象を挙げるだけではなく、例えば江戸時代に常設されている太郎稲荷や碑文谷仁王などが突如として出版文化に載せられ流通することにより流行神として多くの人々に認識され大量の参詣者を生み出す現象を指摘することができる<sup>(45)</sup>。つまり、それまでは認識されていなかった神が、流行神としての物語性が付与されたことにより期間限定的に爆発的に流行し、多くの参拝者が訪れることになったのである。このように物語性を意図的か意図的ではないかを問わず付与させることで新たな人の訪問を誘発させるのは、これに限った話ではない。正月に氏子が地域にある氏神を参拝するだけであった初詣を、近代において鉄道の利用促進のために、遠くの大規模な神社へと訪れるようにしむけること事例自体もまた、この文脈の中に存在している<sup>(46)</sup>。

歴史的な文脈だけではなく、現在進行形においても継続的に存在し続けることと期間限定で活気づくことが同じ場所で結びつく事例は多く見られる。既述の三次の事例はコンテンツ発のツーリズムである事例として挙げる事が出来るが、それだけではない。年末年始に神田明神に奉納される絵馬の多くがプロアマ問わず漫画家やイラストレータの手によるものであり、それを奉納すること、そして奉納された絵馬がネットニュースとして取り上げられること、さらにそれを見て、実際に足を運ぶという一連の循環が発生している。これは年末に東京ビッグサイトで行われているコミックマーケットで多くの作家たちが東京に集中していること、コミックマーケット終了後に秋葉原へ出た際に神田明神は立ち寄りやすい立地であること、さらにはアニメ『ラブライブ!』<sup>(47)</sup>に登場することなど複数の理由により結果として多くの人々が訪れることになっている<sup>(48)</sup>。このように神田明神およびそこに奉納される絵馬は恒常的に存在するわけだが、大晦日そして初詣という祝祭性が特別な物語を創出し、メディアとの連環の中で大きく展開していくのである。

このように恒常的な循環作業と祝祭的空間が物語性により構築され同居しているのがコンテンツツーリズムと考えることができる。しかし提示した事例としては物語性が既存の場所に付与された上で既に存在するイベントや絵馬などを利用して行われていく傾向にある。既に存在するフォーマットの中で新しい価値観を提示していくことはスムーズであり、場所性を踏まえることを考えると当然のことといえる。これに対し、提示された物語性を受けて、現実世界にて新しいフォーマットを立ち上げていく事例が存在する。二〇一一年にテレビ放送されたアニメ作品『花咲くいろは』である。



『花咲くいろは』(49)は東京で育った主人公の女子高生である松前緒花が母親の事情により祖母の経営する石川県の温泉旅館に住み込みのバイトとして働きながら、様々な悩みや問題を抱えながら歩いていく物語である。作中の湯乃鷺温泉のモデルとなっているのは石川県の湯桶温泉である。その湯乃鷺温泉の地域社会で伝統的に行われてきたとされている祭りが「ぼんぼり祭り」である。祭りの内容としては神無月に出雲へ向かう神様たちに対して迷子にならないようにぼんぼりをかざし道しるべを作るというものである。この際、ぼんぼりに願い事を書いた短冊「のぞみ札」を下げると願いがかなうとされている。もちろん、このような祭りは現実には行われていなかったが、放送終了後に地元により「湯桶ぼんぼり祭り」として実現されることになった(50)。作中で描かれた祭りを忠実に再現しているわけではなく、様々なイベントも内包されており、また湯桶稲荷神社において神事が行われ、「のぞみ札」のお焚き上げも行われている。

このように『花咲くいろは』のアニメ放送により、架空の祭りが現実世界に創生されたわけだが、理由の有無を問わずに江戸時代より流行神が存在していたことから分かるようにメディア展開および物語性が重要になってくる。そして恒常的に存在する場所であり、且つ祝祭空間を定期的に構築するという既存のコンテンツツーリズムにおいても違和感のない文脈上に存在しているといえる。

## 5 歴史イメージをめぐるツーリズム

以上のようにアニメやマンガを中心としたコンテンツの流行により、現実世界に対し様々な影響を見せ、作品内に描かれた場所およびその関連性の高い場所へと足を運ぶ循環行為が確認された。またコンテンツ内の場所が恒常的に存在していること、その様々なファンの足跡自体を常時確認しうる状態は非常に重要であるが、それだけではなく限定された期間において構築される祝祭空間も並列的に内包していく場所であることも同じく重要である。このような点は歴史上の人物や事象に対する歴史イメージにおいても同様である。歴史イメージを創生する媒体として当然ながらアニメやマンガ、小説、映画等々のコンテンツを挙げることができる。つまり、これまで述べてきた様々なコンテンツから生み出されたツーリズムの形態の中に歴史イメージをも内包されているのである。

しかしながら既述のようなアニメ作品と歴史的な事象を取り扱った作品群とを単純に同化し、同文脈の中に措定することはできるのだろうか。恒常的に存在するとファンに感じさせる存在としての神社の重要性を指摘したが、公共性よりもアクセスの可能性のほうが重要である点は歴史イメージに関連する作品群にも同様といえる。『朝霧の巫女』では作品の舞台となった太歳神社のみがランドマークとして成立するわけではなく、実際に様々なイベントのメルクマールとしての喫茶店が活動していくように、作品内の重要施設と現実イベントを進めていく場所と差異が確認される。歴史イメージに関しては、一つには歴史上の人物という存在があり、もう一方に歴史上の重要な事件が大きく関係してくる。前者の歴史上の人物に関して、歴史ファンや歴女の訪れる場所として挙げることができるの

は墓になる。全国各地に存在する新撰組隊士の墓のように幕末や明治初期に活躍した維新志士と呼ばれる存在はマンガ・アニメ・ゲームなどにて取り上げられるケースが多いため、様々なファンが墓を訪れている。このような掃苔的行動は二〇〇〇年代後半より墓マイラーと呼称され、歴女と呼ばれる存在のメディア的影響力の増大とともに正比例するかのように散見されるようになっている。また『刀剣乱舞』<sup>(51)</sup>や『艦隊これくしょん』<sup>(52)</sup>などのように刀剣や軍艦を擬人化したゲームの大ヒットにより刀剣を展示している博物館や美術館、そしてアジア太平洋戦争に関連する施設に足を運ぶファンが多く見られることも同様の事例である。

しかしながら既述の全般的なコンテンツツーリズムとの大きな違いはアーカイブ施設の存在である。これまで言及してきた『花咲くいろは』にしろ『朝霧の巫女』にしろ、作品を視聴したファンが舞台となった場所を訪れる際、現場に行くだけで作品のどの場面に登場した場所であるのかという情報を現地が発信してくれているわけではない。少なくともコンテンツツーリズムというムーブメント自体が初発の段階では、そのような情報はファン同士の交流により提示・確認・修正・確定が行われていった。のちに当初よりツーリズムの発生を希求し、地図や web サイト構築を行っていく傾向にあるが限定的である。これに対し、墓の存在は菩提寺などにより管理され、散逸の機会は少ない。さらには著名人の墓である場合は観光案内としての活用が行われているケースが多く、ファンが訪れるための導線が引かれておりアクセスすることが容易になる。同じく博物館や美術館のようなアーカイブ施設の場合も、史料の収集・展示・研究を前提として運営されているため、館自体が存続する限りにおいて史料が保管されるという点、そして展示という意味でも常設展か特別展かの違いはあるが目にする機会を得ることができる点を有しており、ファンが作品に関する事物・事象に触れる機会を求めることがスムーズにできる状況が既に確立されている。さらには館により対象物に対しての分析・研究が行われ、展示および図録・紀要などの形式で社会還元が行われており、アプローチしやすいことになる。このように恒常的に存在しつづけると感じられる存在がアーカイブ施設として機能していることだけではなく、期間の限られたイベントや祝祭空間の構築という点においても、既に成立している祭りと連動していく姿勢を見ていくことができる。例えばゲーム作品である「戦国 BASARA」に登場する片倉小十郎目当てで大勢のファンが宮城県白石市を訪れたことを契機として、「鬼小十郎まつり」ではポスターに「戦国 BASARA」を起用し、声優を呼びイベントを開催するなど大きく変化していった。

歴史イメージを構築するコンテンツとそれを受容するファンとの間には単なる相関関係が存在するだけではなく、現実世界との連環の中で様々な相互作用を招きながら進行している。特に歴史イメージにおいては既に指摘しているように史実との関係性が非常に重要になってくる。歴史ファンが作品の背景にある史実との関係性を考える基点としてアーカイブ施設という存在の重要性は非常に大きい。アジア太平洋戦争前より日本で大きなジャンルとして確立していた時代劇映画は、日本における主要なメディアが映画からテレビへ

と変容していく中で影響力を低下させていったわけだが、実際には歴史イメージを生成する媒体はマンガやアニメ、ゲームなど多岐に渡るようになっている。そのようななかでは史実との繋がりを希求するにおいてアーカイブ施設はツーリズムの受け皿としてだけではなく、その知的好奇心を充足させ、歴史イメージの更新・変容・強化の一助となっている。

## 6 おわりに

以上のようにみてきたが、まずは本稿の論点を概観する。歴史上の人物や事件・事象などに関するイメージを構築していく、影響を与えていく存在として重要視されるのはアニメやマンガ、ゲームなどコンテンツの存在を指摘することができる。さらには歴史イメージがナラティブに影響されていくだけではなく、歴史ファンが現実世界へと様々な影響を与えている。したがって、本稿ではその関係性をまずは見出すことから始めた。

まず事例として検討したのは江戸時代より「東海道四谷怪談」などの作品群で著名な岩とそれを祀った於岩稲荷を検討した。実際に存在した岩と脚色された岩とではイメージ像に大きな差異がみられる。そのような状況に関わらず、鶴屋南北により創作された岩のイメージが後に制作された一連の作品群に影響を与え、フィクションの岩自体を祀る神社まで建立されることになる。これに対して次に検討した事例は架空の存在である岩見重太郎と猿飛佐助である。両方ともに架空の存在であるにも関わらず立川文庫を中心とした講談文化の中で、二人のイメージは大衆へと流通していくことになる。しかし現時点のコンテンツにおいて取り上げられることがほとんどない岩見と多数の作品群にて目にする猿飛の差がいかんして生まれたのであろうか。この点において直木三十五の指摘が重要である。一つは内容があまりにも荒唐無稽すぎること、そしてもう一つはメディアミックス展開を上手く進められたということの二点になる。前者に関しては根拠のない荒唐無稽な存在であるという点は岩見も猿飛も立川文庫では同様であったにも関わらず、時代を経るごとに岩見は立川文庫的なイメージ像を変容させることができなかった。それに対して描かれるメディアが変容していくなかで、猿飛を中心とした忍者に関するイメージ像はメディアと連動するように変化していった。さらには史実とされる事象を、どのようなレベルであれど背景化していくことで、荒唐無稽でありながらも忍者の存在は史実との連環の中で生み出されていくことになる。このような中で岩見は作品内で描かれた場所に石碑が建てられたにも関わらず、史実との繋がりに欠け、メディアの移り変わりに合わせていくことができなかったといえる。

物語自体が大衆のイメージ変容を引き起こし、神社や石碑などの建立というように現実世界に影響を与えている様相に対し、さらにファン自身が作品の舞台となった場所へアクセスしていく様相が確認される。その行為は単に自己満足の充足感の中のみで行われるだけではなく、SNSの活用などによりウェブ領域内で様々な繋がっていく。そのためには作品舞台にランドマークとして公共性が高く、アクセスの容易さが担保される場所が求められていく。その場所が抱える特性は恒常的に存在し続けるであろうという普遍性を訪問

者たちが抱くことに通じる。それだけではなく作品世界でランドマークとして成立している場所と実際にランドマークとして認識される場所には差異が見られるケースも存在する。このように恒常的に存在し続ける場所という要素だけではなく、イベントや祭りなどが開催される祝祭空間も空間として並列し、同居していくことになる。

既存のイベントや祭りにコンテンツツーリズムが連結していくケースは多々見られるが、それだけではなく『花咲くいろは』の場合は作品内にて描かれていた架空の祭りが、現実世界において再構築されている。このように物語性が作品のファンにより現実世界に対して様々な影響を与えていき、空間の在り様も変化させていく。

そしてコンテンツツーリズムと歴史イメージの関係性を考えるにおいて、これまで本稿で取り上げてきたコンテンツと歴史イメージを創生するアニメやマンガ、ゲームなどのコンテンツは同じ範疇内とすることができる。しかし、作品として同じ媒体で制作されることであり、それにより誘発されたコンテンツツーリズムを受け止める媒体はまた別のものになる。特に歴史上の人物の墓や歴史上の人物や事象に関する展示を行う博物館・美術館などが大きな違いを生み出していく。つまり史料の収集・管理、展示、研究を行っていくアーカイブ施設の存在が重要になってくるのである。これによりコンテンツツーリズムにより希求されていく情報がアーカイブ施設により公開されていくことになる。

本稿ではコンテンツツーリズムを中心とした現実世界の動きとナラティブな世界との関係性を見出しながら、歴史イメージを考えてきた。しかし多くの課題を残している。一つには歴史イメージの連続と断絶をより精緻に検討していく必要性が存在する。また媒体による差異も検討しなければならない。ライトノベルと少年マンガでは同じ時代物を描くにおいても大きな違いが存在する。歴史的な経緯によるものなのか、媒体による差異なのかというように大きな問題として存在する。

## 文献注

- 1) あい植男「岩見重太郎 またの名を赤い花」(『新劇』18巻9号、1971年、pp.108-116.)
- 2) アライダ・アスマン(安川晴基訳)『想起の空間 文化的記憶の形態と変遷』水声社、2007年(= Assmann, Aleida, *Erinnerungsräume : Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*, C.H.Beck, 2009)
- 3) 石ノ森章太郎『猿飛佐助』小学館、1995年
- 4) 井手口彰典「萌える地域振興の行方--「萌えおこし」の可能性とその課題について」(『地域総合研究』37巻-1号、2009年、pp.57-69.)
- 5) 今井信治「フレームから浮かび上がるリアリティ 秩父札所十七番定林寺調査を中心に」(『デジタルゲーム学研究』6巻-2号、2013年、pp.13-27.)
- 6) 巖谷小波『小波身上嘶』芙蓉閣、1913年
- 7) 色川武大「岩見重太郎くん」(『週刊小説』1980年2月22日号、pp.60-75)
- 8) 岡本健『n次創作観光 アニメ聖地巡礼／コンテンツツーリズム／観光社会学の可能性』

- 北海道冒険芸術出版、2013 年
- 9) 岡本健編『神社巡礼』エクスナレッジ、2014 年
  - 10) 岡本健「『花咲くいろは』一動的な「伝統」の創造による文化継承—」(岡本健編『コンテンツツーリズム研究』福村出版、2015 年、pp.144-145)
  - 11) 奥野卓司『江戸〈メディア表象〉論——イメージとしての〈江戸〉を問う』岩波書店、2014 年
  - 12) 尾西康充「村山和義『忍びの者 序の巻』」(吉丸雄哉・尾西康充・山田雄司『忍者文芸研究読本』笠間書院、2014 年、pp.176-185)
  - 13) 釜石直裕「新たな文化と共に歩む「聖地」—神田明神×「ラブライブ！」—」(『コンテンツツーリズム論叢』5 号、2014 年、pp.72-84.)
  - 14) 劇団風「岩見重太郎」(1968 年、脚本正宗白鳥、演出山田肇)
  - 15) 司馬遼太郎「岩見重太郎の系図」(『オール読物』第 16 巻第 11 号、1961 年、pp.72-80.)
  - 16) Papp Zilia, *Traditional Monster Imagery in Manga, Anime and Japanese Cinema*, Global Oriental, 2010.
  - 17) 杉浦茂『猿飛佐助』集英社、1953 年
  - 18) せがわまさき『バジリスク〜甲賀忍法帖〜』(全 5 巻、講談社、2003 年・2004 年)
  - 19) せがわまさき『Y + M〜柳生忍法帖〜』(全 11 巻、講談社、2005-2008 年)
  - 20) 高田衛『お岩と伊右衛門』洋泉社、2002 年
  - 21) 谷口基『戦後変格派・山田風太郎—敗戦・科学・神・幽霊』青弓社、2013 年
  - 22) 谷口基「山田風太郎が描いた忍者」(吉丸雄哉・尾西康充・山田雄司『忍者文芸研究読本』笠間書院、2014 年、pp.186-197.)
  - 23) 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、pp.22-34.)
  - 24) 玉井建也「物語・地域・観光—「稲生物怪録」から『朝霧の巫女』、そして「聖地巡礼」へ」(『コンテンツ文化史研究』3 号、2010 年、pp.34-47.)
  - 25) 玉井建也「瀬戸内海イメージの歴史性と変容 コンテンツ作品を中心として」(『デジタルゲーム学研究』5 巻・2 号、2011 年、pp.67-72.)
  - 26) 玉井建也「地域イメージの歴史的変遷とアニメ聖地巡礼 鎌倉を事例として」(山村高淑・岡本健編『観光資源としてのコンテンツを考える 情報社会における旅行行動の諸相から』北海道大学観光学高等研究センター、2012 年、pp.121-138.) (玉井 2012a)
  - 27) 玉井建也「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」(『風俗史学』44 号、2012 年、pp.41-62.) (玉井 2012b)
  - 28) 玉井建也「コンテンツツーリズムの歴史的展開」(『デジタルゲーム学研究』6 巻・2 号、2013 年、pp.29-38.)
  - 29) 玉井建也「コンテンツの忘却と想起—物語と土地の歴史的関係—」(『コンテンツツーリズム論叢』5 号、2014 年、pp.12-19.)

- 30) 玉井建也「歴史イメージの連続と断絶」(『文芸ラジオ』1号、2015年、pp.138-144.)
- 31) 手塚治虫「四谷快談」(『タイガーブックス7』講談社、1982年、pp.71-116.)
- 32) 東京都神社庁『東京都神社名鑑 上巻』東京都神社庁、1986年
- 33) Jolyon Baraka Thomas, *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*, Univ of Hawaii Pr, 2012.
- 34) 直木三十五「岩見重太郎」(『新作仇討全集』上巻、博文館、1942年、pp.113-138.)
- 35) 永井豪『豪談 岩見重太郎』中央公論社、1998年
- 36) ピエール・ノラ(長井伸仁訳)「記憶と歴史のはざまに」(『思想』911号、岩波書店、2000年、pp.13-37.)
- 37) 羽賀祥二『史跡論』名古屋大学出版会、1998年
- 38) 平山昇『鉄道が変えた社寺参詣—初詣は鉄道とともに生まれ育った—』交通新聞社、2012年
- 39) 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、pp.242-268.)
- 40) 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、pp.58-72.)
- 41) 増渕敏之『物語を旅するひとびと』彩流社、2010年
- 42) 諸星大二郎『黄泉からの声』集英社、1994年
- 43) 山村高淑『アニメ・マンガで地域振興』東京法令出版、2011年
- 44) 由谷裕哉「湯涌ぼんぼり祭りに関する巡礼者の言説を巡って」(『宗教民俗研究』23号、2014年、pp.73-91.)
- 45) 由谷裕哉・佐藤喜久一郎『サブカルチャー聖地巡礼』岩田書院、2014年
- 46) 吉田正高「近世江戸における流行神と伝説—江戸を駆けめぐる噂話とマスメディアの影響力—」(『国文学解釈と鑑賞』70巻10号、2005年、pp.89-97.)

---

## 注

- (1) 藤本 2011、堀内 2011、由谷・佐藤 2014
- (2) 奥野 2014
- (3) Zilia2010, Thomas2012.
- (4) 玉井 2015
- (5) ノラ 2000
- (6) 羽賀 1998
- (7) アスマン 2007
- (8) 増渕 2010、山村 2011、岡本 2013、今井 2013、由谷 2014
- (9) 玉井 2009、玉井 2010、玉井 2011、玉井 2012a、玉井 2012b、玉井 2013、玉井 2014
- (10) 井手口 2009

- 
- (11) 高田 2002  
(12) 東京都神社庁 1986 : 38  
(13) 手塚 1982  
(14) 諸星 1994  
(15) 前掲手塚 1982 : 91  
(16) 巖谷 1913 : 34・35  
(17) 直木 1942 : 113  
(18) 直木 1942 : 114  
(19) 直木 1942 : 115  
(20) 直木 1942 : 113  
(21) 司馬 1961  
(22) 色川 1980  
(23) 劇団風 1968  
(24) あい 1971  
(25) 永井 1998  
(26) 販売元は販売元: KOEI TECMO GAMES CO., LTD.。ゲームサービスは 2015 年 12 月 2 日で終了した。  
(27) 尾西 2014  
(28) 谷口 2013、谷口 2014  
(29) 1964 年から 1971 年まで『月刊漫画ガロ』での連載の後、『週刊少年サンデー』、『ビッグコミック』に不定期に連載し、2000 年に第二部が完結した。  
(30) 亜月裕のマンガ作品。1979 年から 1981 年に『別冊マーガレット』にて連載。2015 年より『YOU』にて続編が連載開始。  
(31) 細野不二彦のマンガ作品。1980 年から 1984 年に『増刊少年サンデー』にて連載。  
(32) 桐山光侍のマンガ作品。1993 年から 1995 年にかけて『週刊少年ジャンプ』にて、2005 年から 2011 年に『ウルトラジャンプ』にて続編が連載された。  
(33) 岸本斉史のマンガ作品。1999 年から 2014 年まで『週刊少年ジャンプ』にて連載された。  
(34) 例えばせがわ 2003・2004、せがわ 2005-2008 など。  
(35) 杉浦 1953  
(36) 石ノ森 1995  
(37) 霜月かいりのマンガ作品。2006 年から 2011 年まで『コミックフラッパー』、2011 年から 2020 年まで続編および外伝が連載された。また 2012 年にはアニメ化され、複数回舞台化されている。  
(38) 上山徹郎のマンガ作品。2002 年から 2005 年に『月刊コミック電撃大王』、2008 年に『JC.COM』にて連載。  
(39) カプコンにより 2005 年に発売された PlayStation2 用ゲーム『戦国 BASARA』以降、ゲーム・マンガ・アニメ・舞台・ドラマ・映画とメディアミックス展開している。  
(40) 上条明峰のマンガ作品。1999 年から 2006 年にかけて『週刊少年マガジン』にて連載。  
(41) 美水かがみのマンガ作品。2004 年より『コンプティーク』にて連載中。アニメは 2007 年に放送された。制作は京都アニメーション、監督は山本寛および武本康弘。  
(42) 岡本 2013、岡本 2014  
(43) 宇河弘樹のマンガ作品。2000 年から 2007 年まで『ヤングキングアワーズ』にて連載。連載後も単行本として続きが描かれた。アニメは 2002 年に放送。制作はカオスプロジェクト、ガンジス。監督は森山雄治。  
(44) 玉井 2010

- 
- (45) 吉田 2005
- (46) 平山 2012
- (47) 『電撃 G's magazine』(KADOKAWA/アスキー・メディアワークス)、サンライズ、ランティスによる合同プロジェクト。マンガ・アニメ・音楽・映画・小説とメディアミックス展開が行われている。
- (48) 釜石 2014
- (49) 2011年に放送されたアニメ作品。制作はP.A.WORKS。監督は安藤真裕。2013年には映画が公開された。
- (50) 岡本 2015
- (51) DMM ゲームズとニトロプラスにより制作されたブラウザゲーム。2015年1月より運営開始。
- (52) 角川ゲームスにより開発され、DMM.comにより公開されているブラウザゲーム。2013年4月より運営開始。



### 第3章 物語世界と日常—『ふらいんぐういつち』を事例として

#### 1 研究史整理

物語世界を考える上で、作品に焦点を当てる手法は当然のように存在する。しかしながら物語が創造された場合、その物語がただ一面的に受容されていくだけとはいき切れず、複数のメディアで物語が描かれていく可能性が生じる。もちろん小説なら小説、アニメならアニメと単体のメディアのみで描かれる物語も存在するとはいえ、メディアミックスが前提として作品が作られていく場合、もしくは市場戦略との兼ね合いで一つのメディアに端を発し、次第に別メディアへの展開が行われていく場合など、いくつもの様相を呈している。小説・アニメ・ゲーム・漫画・舞台・映画などの多様なメディアを通じて、一つの物語世界が描かれていくことになるのだが、メディアの差異の中で物語がどのようにアダプテーションされていくのかは考えなければならぬ。この問題は一つの物語が時に「原作」として中心化し、他方のメディアに波及していくことも起こりうると同時に、「原作」とされうる存在が時に変容しながら他メディアとの関連を深めていくケースも見られる。要は特定の中心を持たないまま、複数のメディアにより多様な物語世界を構築していく場合も存在している（玉井2020）。

これらの状況はwebメディアにより創作・受容の双方向的な側面が発生している（玉井2018）。特に物語を受容する観点から考えた場合、物語をメディアにより提示された形態のみで消費しているとは限らない。特にコンテンツツーリズムの観点から人々は多様な手法・認識で物語を受け取っていることが分かる。この点については岡本健氏が、現実空間・情報空間・虚構空間の3つを活用しての考察を行っている（岡本2018a・2020）。現実空間は我々の身体が、現実世界を移動し、観光を行うことを意味する。情報空間はメディア、特にwebメディアを中心にアクセスし、そこに広がる空間と想定されうるものを意味している。虚構空間は物語世界と同義で、様々なコンテンツが抱える物語による空間となる。このうち情報空間と虚構空間は我々の身体が具体的に移動しているというよりは、精神的に移動し、メディアを通じて空間だと把握しているものに対しアクセスしていくことになる。そしてコンテンツツーリズムはこの3つの空間を駆使して、物語を享受し、身体的・精神的の両面から移動を重ねていくことになる。

以上のように物語世界の展開するメディアが多様化し、同じように受容側の空間把握も複雑化している現状において、受容側・消費者側の日々の生活スタイルとの連続性の中で物語が捉えられていることになる。基本的にはツーリズムは非日常的空間に移動し、何かしらのものを堪能し、消費的行動に取り組むわけで、そもそもが非日常的な空間・出来事に身を投じていくといえる。しかし虚構空間・情報空間での活動は、必ずしも身体的移動を伴うわけではなく、精神的な移動を中心としている。つまり身体的には日常的空間に身を置きながら、非日常的な空間へ移動していると理解することができる。

これに対し、2000年代から「日常系」や「空気系」と呼ばれる作品群が多く登場し、批評の言説が挙げられるようになっていく。「日常系」とは概ね女の子たちの何気ない会話だけで進行し、彼女たちの日常生活を描いた物語を意味している。特にその嚆矢となった『らき☆すた』<sup>(1)</sup>は、物語の構造・内容・テーマなどが旧来の物語から乖離し、物語としての抑揚の欠如やテーマ性のなさが指摘されている（黒瀬2008、前島2014）。そしてこの『らき☆すた』により大きな現象としてメディアで取り上げられるようになった現象が、コンテンツツーリズム

である(岡本2018b)。当然ながら『らき☆すた』がコンテンツツーリズムの発端ではないし、一気に大衆化していったのは『君の名は』(2)によるところが大きい。ここで問題視したいのは、非日常的空間(現実・情報・虚構空間すべて)を含み、そこへのアクセスが行われていながら物語としては「日常系」が指向されている点である。

つまり物語世界における日常の価値観が大きく変化しているのではない。もしくは物語世界で描かれる日常の受容が変化しているのではない。その点を基礎的に捉えるために、石塚千尋氏の『ふらいんぐういつち』を取り上げ、作品における日常へのアプローチを考察していく。

## 2 『ふらいんぐういつち』と魔法少女

石塚千尋氏の『ふらいんぐういつち』は2012年より『別冊少年マガジン』で連載され、2016年にアニメが放送された漫画作品である。作中では魔法の木幡真琴が15歳となり、独り立ちのため家を出なければならぬという「魔法のしきたり」により、使い魔の黒猫チトとともに青森の親戚の家である倉本家に居候する場面からスタートする。真琴は「魔法を使う少女」である。しかし彼女は決して優秀な魔法ではない。「魔法修行の一環で植物の勉強をしようと思ひまして、それで野菜を作ってみたいんです」(石塚2013、64ページ)と自分自身から発言しているように、知識の取得を第一として活動始める。そして彼女の修行状況の確認をしているアキラからは「真琴は魔法系はまだまだってとこか。でも植物の知識は大分身につけているみたいだね」(石塚2016a、99ページ)と言われるぐらい、知識以外は魔法として未成熟な存在である。

この彼女が描かれる物語において、「魔法」と「魔法使い」以外の言葉で呼ばれることはない。つまり「魔法を使う少女」ではあるが、作中では「魔法少女」と呼ばれてはいないのだ。定義上では「魔法少女」は「魔法を使う少女」とされ(須川2013・2016)、真琴はその定義通りの存在ではあるが作中では「魔法」と呼称され続ける。この「魔法少女」は『奥娘は魔法』(3)の影響を受けて登場した『魔法使いサリー』(4)が初出とされている。しかしすでに大橋崇行氏が指摘しているように「魔法少女」の呼称は「ぴえろ魔法少女シリーズ」(5)以降のものとなる(大橋2010)。「魔法少女」は魔法の血筋ではない少女たちが何かしらのアイテム(もしくは契約)により魔法少女に変身することができるようになり、他者との戦闘を行うことが可能になる。ここでポイントなのは、元々が魔法ではない普通の少女であるがゆえに、日常生活が多く描かれていく。

これに比して「ぴえろ魔法少女シリーズ」以前に制作された『魔法使いサリー』などの「魔法っ子」(6)と呼ばれていた作品群では、概ね魔法の血族が主人公であるケースが多いと言えるが、『ひみつのアッコちゃん』(7)のように魔法の血筋とは関係のない少女がアイテムを手に入れることで活動可能になる場合も混在している。ここで問題にしたいのは、魔法少女という呼称が魔法の血筋とは関係なく「魔法を使う少女」を描いていけば使われる傾向にある点である。既述のように「魔法っ子」も「魔法少女」も制作側の問題であるがゆえに、多くの物語に対し「魔法少女」の言葉が紡がせられていくのは、ある意味で物語世界内の問題および視聴者・読者の認識とは少し距離があることを指し示している。

この『ふらいんぐういつち』では真琴が「魔法っ子」であることを除けば私もなのさんと同じ普通の女の子ですから」(石塚2013、41ページ)と述べているように「普通の女の子」が描かれ、また自己認識としても存在している。

つまり既存の魔法少女が他者との戦いを選択するような、もしくは魔女っ子が魔女の血脈に悩んだような物語的展開を見せるのではなく、主人公の現在性への強い葛藤や懊悩を描いていくわけではない。しかしながら魔女の存在が主人公の周囲から完全に消え去っているのかという点と決してそうではない。既述の主人公の先輩魔女であるアキラから「協会としても魔女一人一人サポートして優れた魔女を育てる方針なんだから、とことん甘えて自分磨きに集中しな」(石塚2016a、91ページ)とされているように、常に真琴のサポートを「協会」という存在が行っているのがわかる。また真琴の居候先の母親である倉本奈々と真琴の姉であり優秀な魔女である木幡茜との会話で「前から気になってたんだけどあのテレポート? あれって不法入国とかじゃないの?」「うん大丈夫。魔女協会が昔各国のお偉いさんに呼びかけて、あの魔法使える魔女は自由に渡航できるようにしてくれてるの」(石塚2017、64ページ)と話されているように、近代以降の事象に対し、対応できるように魔女協会が手を尽くしていることもわかる。もちろんすべての魔女を野放図にしているのではなく、「使い魔の前で初対面の魔女が会うと協会に誰と誰とが会ったかが伝わるんだよ」(石塚2017、126ページ)というアキラの言葉からも常に監視を行っている。

これ以外にも魔女の情報が一般人が触れようとすると情報から遠ざかっていくようになる「脱兎ルール」が存在したり、魔女自身の得意な魔法・魔術の判定法が確立されていたりと魔女協会の力が認識されるところ、認識されないところで常に発揮されている。この薄っすらと膜で覆われているように魔女的な価値観が存在しながらも、主人公は「普通の女の子」として描かれていくことになる。

その中で真琴は高校生としての生活を始めていくことになる。当然ながら日々の個人的な生活および高校生としての社会的生活が中心となっていく。この個人的生活と社会的生活が重なり合ったものが、彼女にとっての生活となる。この生活が構造化されることにより、日常生活として固定化されていく(大久保2013)。この日常生活から外れたものを非日常として認識することになり、その非日常も個人的な経験か社会的経験か、予測可能か予測不可能かで分類ができる(嶋根2001)。

真琴は青森の親戚の家で日々の生活をし、高校生としての生活を行っている。さらに彼女を特殊な存在へと押し上げているのが、魔女の生活である。既述のように取り組んでいる菜園の活動は「魔女は色々なことの物知りじゃないといけないんです。色々なことを知っていればいほど立派な魔女って認められるの。それで私みたいな新米魔女は色々な経験を積まないといけないんです。だから野菜作りも人生経験であり。勉強なのです」(石塚2013、72ページ)という真琴自身の言葉があるように、魔女として必要な活動になる。しかし裏返してみると農作業を行っている家において、野菜作りは決して特別な活動ではない。真琴自身が耕している場所もその昔、倉本家の人間が使用していた場所を耕し直して使用している。つまり魔女の活動ととらえると非日常的な行為ではあるが、この家においては日常の延長線上に存在している。

当然ながら真琴にとって魔女であることは日常に組み込まれている。しかし箒で空を飛んだり、使い魔の猫と話をしたり、魔女協会から依頼された仕事が奇怪であったりすることは、読者にとっては明らかに非日常を描いている。その最たる例として指摘できるのは、物語の初発の段階において小学生の倉本千夏が猫と会話をしている真琴を見て、異常性を見出し、「あの人が危ない人だと思って思った」(石塚2013、17ページ)と避けていく様子が見られる。しかしながら話数を経るごとに(真琴との生活が長くなることで)、千夏にとって魔法や魔女の存在

は日常へと組み込まれていく。それに関しては真琴の姉である茜の知人の大養トワが「千夏ちゃんは魔法や魔法を間近で見てるんでしょ。だから千夏ちゃんの中の常識の幅が広がったんだと思う」（石塚2016b、159ページ）と述べているように、魔法や魔法が常識の枠組みの中に組み込まれていることがわかる。つまり箒で空を飛ぶこと、猫と話すことなどは予測可能な部類へと移行し、また継続的に登場することにより非日常から日常へと変化していったことを意味する。

その段階において物語で描かれる非日常もまた予測不可能なものへとシフトしていく。例えば家の近所に存在する喫茶店コンクルレンオは第13話「喫茶コンクルレンオ」（石塚2015）で初めて登場するが、魔法により経営されており一般人には見えないように魔法が使われている。一定の手順を取れば、可視化でき、また入店することができるようになり、以降はたびたび作中で登場するようになる。また一過性の出来事を描く場合もあり、第17話「シンブンヤとクジラ」（石塚2015）では魔法の世界の新聞記事で取り上げられた、普段は雲に擬態している空飛ぶ鯨と直接会いに行く物語が描かれる。このように予測不可能な非日常的要素を描きながらも、物語は魔法の生活すら日常に組み込みながら進んでいることになる。

さて既述のように魔法少女は魔法が使えない一般人が道具や契約により使えるようになる物語であり、敵対者との関係性が大きく浮上してくる傾向にある。そして道具を得ようとも一般人であることはかわらないため、日常生活が描かれる。その反面、魔法っ子とされる物語群は、魔法の血脈であること自体を対象として苦悩などが描かれていくことになる。『ふらいんぐういっち』は魔法の血筋であることを明示しながらも、そのこと自体に対する悩みは提示されていない。魔法であることを関係者以外には明言してはいけないとされているが、真琴はすでに居候先の親戚以外の存在である石渡那央に対して魔法であることを明かしており、しかもそれに関して魔法協会からの干渉も行われていない。つまり魔法であることが大きな悩みとしてつながっていないのである。

作中では日常生活が非常に多く描かれているが、ではその日常性を踏まえて、非日常的空間における他者との敵対関係が描かれることもない。魔法になること、もしくは魔法であることに関して大きな意義が存在しないがゆえに、イデオロギー的な問題が浮上することもないのである。その証左として倉本千夏が木幡茜に対し、魔法の弟子にして欲しいと訴えたとき、「人から魔法になるって相当大変だから。下手したら人としての人生すら送れなくなることもあるから」（石塚2014、98ページ）という懸念を述べているが、結局、魔法見習いとして受け入れている。そして真琴もこの件に関しては「魔法の数は減ってきてますから魔法界にとってはいいニュースですね」（石塚2014、111ページ）と肯定的に受け入れている。つまり魔法の血筋かどうかは、この物語において大きな問題ではないことになる。

そもそも「普通の女の子」という自己認識である真琴にとっては、その血筋すらも日常の枠組みの中に存在しているため、懊悩を抱えることはなく、また血筋へのこだわりもないため他者を受け入れている。それにより良い意味でイデオロギー化していないことで他者との敵対関係が構築されることもなく、物語として戦闘状態に放り込まれる必要性が次如していることになる。この点は以来の魔法少女・魔法っ子作品と一線を画していると言える。

### 3 日常系と成長物語

すでに述べたように日常系の物語に対して、テーマ性のなさや物語論的起伏の欠如が指摘されているが、それに対し広瀬正浩氏はアニメ作品『けいおん!』<sup>(8)</sup>を分析し、「空気系」などの言葉の恣意性と物語性を見出している(広瀬2013)。禧美智章氏も同じく『けいおん!』を取り上げ、成長を描く物語であり、時間的変化のない空間ではないと主張している(禧美2017)。この点は日常生活を描いている『ふらいんぐういつち』でも同様であり、根本的に時間経過に伴い物語が進んでいる。しかしながら時間経過をしているから日常系という枠組みから外れているといえるのであろうか。例えば『僕は友達が少ない』<sup>(9)</sup>を分析した國部弘氏は、日常系として挙げられる同作品を変化と反復が内包されており、同一的世界観の中に単純に存在しているわけではないと指摘している(國部2018)。

『ふらいんぐういつち』では「冬を送り、春を運んでくる」という春の運び屋が早速、第5話で登場する。第7話ではふきのとうを収穫したり、第8話で近前城公園での桜まつりを描いたりと青森という場所性を活かしながら季節の変化を描いている。そのため同じ世界観の中を変化なく物語が描かれているわけではなく、時間の動きは確実に見て取れる。しかし季節感のある出来事を描きながらも、登場人物たちは変化していない物語も存在している。その登場人物たちの変化、つまり成長という観点から見た場合はどうなるのであろうか。

魔女としての評価軸は「祈祷の仕事・知識・体力・応用力、その魔女のすべての能力が試される仕事なんだよね」(石塚2017、122ページ)というアキラの言葉にもあるように「知識・体力・応用力」とされている。これは祈祷に関する仕事での発言であるが、祈祷に限定された話ではない。既述のように真琴は植物の知識を身につけようと畑仕事に精を出しているが、しばらくすると「自分にどんどん知識が溜まっている感じがして毎日が楽しいです(略)それでこれからは“魔術”だけじゃなく“魔法”の方にも本格的に力を入れていこうと思ってるんです」(石塚2018、125ページ)と新しいステップを歩もうとしていることがわかる。ここで述べられている魔術と魔法の違いは「“魔術”はこういう乾物とかの素材を組み合わせで起こす現象のことで、“魔法”は魔女単体で起こす現象のことです。(略)だから魔法は魔女自身の力量が必要になってくるのでちょっと難しいんですよ」(石塚2018、125ページ)という真琴自身の説明に集約されているが、実際先輩魔女である茜も「魔術の心得としてはね、謹言真重、材料・量・時間すべての工程を正確に行うのが基本なのね」(石塚2019、106ページ)、「まだ真琴の基礎魔力が足りてないからできなくて当然なのよ。(略)基礎魔力ってのは筋力みたいなものかな。筋力って日々鍛えれば鍛えるほど筋肉が増えて重い物が持てるでしょ。それと一緒に魔法も使えば使うほど基礎魔力が増えて難しい魔法が使えるようになるってかんじ」(石塚2019、108ページ)と述べており魔術と魔法の二面から基礎能力の重要性を説いている。以降、あまり描かれることはないが真琴は基礎魔力を鍛えていくことになる。ここで着目すべきは『ふらいんぐういつち』は物語内での成長を否定しているわけではなく、一つずつ確認するように描かれていく点である。そして一気に大きな技が使えるようになることはなく、あくまで日常生活という枠組みの中で魔女の活動が行われていく。

ただし物語内部の目標に向かって努力することを推進しているわけではない。真琴は自身の指導・監督を担当している先輩魔女であるアキラに「私ただ遊んでるだけな気が……」(石塚2016a、100ページ)と述べている。これに対しアキラは「楽しい人生が魔女を育てるんだから。自分の好きな物たくさん見つけて遊んで楽しんで学んでいけばいいんじゃない」(石塚2016a、101ページ)と返答している。この会話は非常に示唆的で、物語内に

強く目指すべき大きな目標も、眼前に障害として設定されている目標も両方とも存在していないことを意味する。このことを裏付ける出来事として挙げられるのは、魔女見習いとなった真夏に魔法の源であるマナが込められた魔法具が不可抗力で与えられ、その際、真夏自身が「はいんですか……。なにも努力してないですけど……」（石塚2016b、160 ページ）と聞いているのに対し、魔女の犬養トワは「うん。魔法ってそんなものだからね」（石塚2016b、160 ページ）と切り返している。つまりこの物語における魔法の習得や魔女であることは、不斷の努力により身につけるだけではなく、偶然に手に入れたり身につけたりするものという認識も存在している。この物語においてはイデオロギー的な闘争や敵対関係が築かれていない点が一つの特徴であるが、それに伴い物語としての大きな目標や主人公の眼前に障害を越えるという目標が存在しないことになる。明確な目標がない時点で、明確な努力を行っていく必要性もなくなり、主人公たちは遊びや楽しさを付随させながら魔女として成長していくことになる。

作品における努力の枠組みは、エンターテインメントで描かれる一般的な評価とは違うといえる。物語自体が多様化していることは当然としても、その一つの要素もまた多様化している。例えば近代社会以降においてビルドアップスロマンと呼ばれる教養小説が一つの物語の型として見て取れる。この教養小説という枠組みは、主人公が青春時代に様々な困難に出会い、乗り越えることで、一つの成熟を示すという立身出世の成長物語を意味する。この形式の物語の終焉部分では、主人公は自身の所属する階層と集団が、物語の初発の段階と比較して上昇することになる。このような立身出世の物語は、決して現代社会から消え去ったわけではなく、構成要素の連続と断絶をライトノベルで確認することができ（相川2007）、またNHKの連続テレビ小説の作品群に教養小説的な要素を見出すこともできる（竹内2020）。教養小説において主人公が最終的に階層上昇するためには、社会的な評価を上げていく必要がある。そのため物語内での主人公は社会的な評価を得るために、もしくは結果として社会的評価へとつながる目標をクリアすることになり、物語内における主人公の成長はそこにつながらなければならない。

必ずしも教養小説の型がすべての物語で活用されているわけではない。しかしながら物語内の目標に向けて、成長していく物語自体はエンターテインメントにおいて通底して存在している。『ふらいんぐういつち』は日常と非日常の間を揺れ動きながら物語が進み、日常生活が変化しながらも構造化していく。その中において、強い物語的欲求・目標が存在しないことが、逆に日常生活の構造化につながっている。「日常生活Aから日常生活Bへ移行はしても、日常生活の本質（同じようなことの繰り返し）は変化ない。言い換えれば、日常生活には一定の構造が存在するのである」（大久保2013、35 ページ）と指摘されているように日常生活は本質的に同じことの繰り返しであり、構造化していくことになる。その意味で『ふらいんぐういつち』では物語内における非日常的な出来事が連続して起こり、結果として階層や集団、地位の向上につながることはない。もちろん魔女としての成長は垣間見られるのだが、その意味は日常生活の枠組みの中で取り組まれることが多い。もちろん魔女協会からの依頼仕事のように予測不可能な非日常的出来事が挿入されることはあり、そこに物語的な起伏を見出すことはできる。しかし、結果として日常生活に集約される成長の中で物語が進み、新たな階層や身分に移行することはない。

この意味だけではこれまで指摘されていたような「テーマ性のなさ」や「物語の起伏の欠如」という日常系作

品に対する一面的な概念と変化がよいようにみえるかもしれない。しかしながら物語的なテーマ性や起伏については、日常系という言葉がかぶせられる作品の広がりの中で当てはまらないものが多く登場している。この点は日常系の一般化と述べることができるかもしれない。例えば『ゆるキャン△』<sup>(10)</sup>では女子高生たちのキャンプを描くという物語の軸が存在し、その中でできること・できないことが描かれていく。また『放課後ていぼう日誌』<sup>(11)</sup>もまた作品としては女子高生たちが海釣りを行い、魚釣りをしたことのない主人公が基本的なことからチャレンジしていく物語となる。これらの物語は日常系の一端かもしれないが、テーマや物語の起伏の欠如という定義は一つも当てはまらないことがわかる。『ゆるキャン△』や『放課後ていぼう日誌』には高校生としての生活は土台として存在するが、物語として多く描かれているのは趣味の生活の側面になる。これらに対し、『ふらいんぐういつち』は魔女の世界と日常世界が重層的に存在している世界観であり、魔女や魔法的なものの存在が非日常から日常へと移行するためには日常生活をきちんと描いていき、それを構造化していくことになる。

その意味では旧来の日常系の一面的な規定とは違う作品でありつつも、魔女や魔法という枠組みは存在するが、それを有機的に結合させながら日常生活を構造化していく物語といえる。

#### 4 常態化するアニメ聖地巡礼

アニメ聖地巡礼に関してはすでに大量の研究蓄積が存在し、大枠では岡本健氏の研究にまとめられている。アニメ聖地巡礼で行われる出来事としては、「現地を訪れる・現地絵馬・交流ノートなどに足跡を残す」、「作品と同じようなアングルで写真を撮るなど記録する」、「記録した情報をネットを通じて発信する」、「記念グッズの購入・その土地の名物などの購入」、「現地において土地の人もしくは訪問者と交流を行う」、「同人誌やコスプレなど他者への表現活動を行う」に分類される（岡本2018b）。アニメ聖地巡礼が発生し始めた初期段階では、分類される出来事の中で場所の特定から情報発信に至るまでが、ファンにより手探り状態で行われていく（岡本2010）。しかしながら、ある程度、社会的認知が進み、ツーリズムの一つとして認識されるようになると別の様相を呈することになる。

『ふらいんぐういつち』は作者の石塚氏が「舞台設定でずっと悩んでいて行き詰まってしまい、いったんリフレッシュのために弘前に帰ったんです。弘前で日常を過ごす中で、「ここでもいじゃないか!？」と思い立ち、それで実家の近所を舞台にネームを1枚書きました」<sup>(12)</sup>と述べているように舞台は弘前市である。そして多くの作品がアニメ放送と同時に放送された画面と同じ構図を探っていくのに対して、『ふらいんぐういつち』は漫画連載もしくは単行本発刊後にtwitterなどのSNSで情報が確認・発信されていく。アニメ放送では漫画や小説とは別のメディアであるがゆえに、従来では届かなかった人たちの認識範囲内に入る可能性が大きくなる。それを受けて、実際にアニメで描かれた場所を訪れ、ネット上に情報発信が数多くなされていく。それに対し、『ふらいんぐういつち』ではアニメ放送前の2014年の段階において、twitterで漫画と実際に現地で撮影した画像とを並べて情報発信が行われている。

さらにはアニメ放送前の段階で弘前観光コンベンション協会により「『ふらいんぐういつち』舞台めぐりマップチトナビ」が制作され、観光案内所など市内各所で配布されている。初期に制作されたマップでは漫画の場面を切り取るかたちで、地図に落とし込み、実際の場所を紹介していたが（図1）、アニメ放送後はアニメの画面を使

用して舞台となった場所を示している（図2）。図1の場合はまだアニメ放送前段階であるがゆえに漫画のみを依拠して制作されている。そのため連載の話数も少ない段階であるがゆえに、舞台となった場所の数も少なくなっている。これに対し、連載が進み、アニメが放送された後に作られた「チトナビ」では、舞台となった場所も増えている。これらだけではなくスマホアプリ「舞台めぐり」でも紹介されており、そのほかポスター制作やグッズ制作、イベントなど数多くのことが弘前市で行われていった。さらには図1・2で取り上げられている石場家では聖地巡礼ノートが2015年に置かれており、訪問者との交流が行われている。またアニメ放送後に発売されたDVD・BDでは映像特典として、出演している声優が実際の舞台をめぐる「舞台めぐり『うおーきんぐ・ういっち』」、「舞台めぐり『さーちんぐ・ういっち』」が収録されている。



図1 漫画を使ったチトナビ（石場家）





図2：アニメを使用したチトナビ（石場家）

『ふらいんぐういっち』をめぐる聖地巡礼は、旧来のアニメのように放送が契機となるわけではなく、前段階として漫画連載の状況で行われている。アニメーション制作の技術がレベルアップしているがゆえに、背景のリアルさがアニメ聖地巡礼を誘発しているという一般論が確かに存在するが（周藤2016）、この作品においてはアニメ聖地巡礼が取り組まれるスピードが変化しており、漫画段階での確認・発言作業、アニメ化とともに地元発信の地図やグッズ、さらには足跡のために交流ノートも置かれ、アニメ聖地巡礼で確認される出来事が一気に整備されていく。これはアニメ聖地巡礼がツーリズムの一つの形態として認識されていることの証左といえる。これに関して、初期の「チトナビ」から通常の観光地としても認識可能な厳鬼山神社、弘前城、藤田記念庭園洋館、石場家などが取り上げられている点は興味深い。これらは近世から近代にかけての地域の歴史を考える上では外せない場所・建築物となっている。それと同時にイオンタウン弘前通の口、紙麩罫橋（図3）、下湯口バス停という地域社会における日常生活では使用するが、外部への観光地としては機能していない存在も初期の「チトナビ」では紹介されている。つまり観光地としての認識とアニメ聖地巡礼の認識が重なり合うように「チトナビ」では取り上げられており、アニメ聖地巡礼の社会的認知度が上がっていることにつながる。しかし当然ながらここに至ると映画の舞台探訪におけるロケ地マップなどとの違いは、状況的にはあまり見出せなくなっていく。

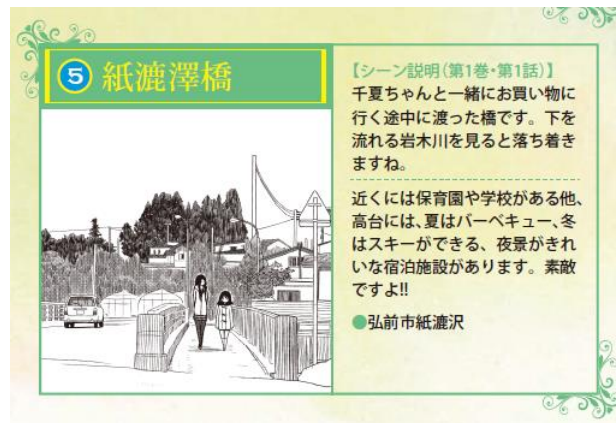


図3：初期のチトナビにおける紙漉澤橋

この作品の特徴として非日常的な存在が描かれていながらも、それらを取り込みながらも日常生活を構造化していく点を指摘したが、作者自身も「魔女の日常だけでは足りなかった。地元を舞台にすることで漫画として成立できた」<sup>(13)</sup>と述べている。つまりファンがアニメ聖地巡礼として実際を訪れる場所性のリアルさが、この作品には必要であったわけである。作者自身が現実の場所を起点としてフィクションの日常性を見出していることが、そのまま構造としてはひっくり返すように読者たちが漫画を通じて、現実の場所が作品の舞台を見出すことにつながっている。作品として現実性を高めれば高めるほど、作者が追い求める日常性が効果され、日常生活が構造化していく。それにより作品は唯一無二の存在へと昇華していくことになる。

観光対象となりうる存在に対して歴史的経緯が存在し、公的機関や観光業者などの専門性の高い存在によりその歴史的背景や社会的背景が確認され、それを正当化と社会的認知されることで観光が成立することになる(Unry1990)。しかしながらアニメ聖地巡礼で観光対象となる場所は、必ずしも歴史的経緯が存在している必要はない。『ふらいんぐういっち』の場合、主人公が降り立つバス停や歩いた橋、訪れたショッピングモールも観光対象となりうるのである。これは歴史的経緯のかわりに原作が確固たる存在としてあり、その上でファンによる確認・同定作業の段階が存在する。『ふらいんぐういっち』ではこの行動とともに公的機関による選定・確認作業が附随的に行われ、アニメ放送後はDVD・BDの特典映像として公式で発信されていく。これにより正当性が加速化し、観光対象として成立している。この意味においては従来の観光との差異が存在し、また正当化へといった作業もまた一気に加速化している。これにより作者自身が希求する日常性が、作品の特徴を生み出すとともに観光の構造と絡み合い、ツーリズムとしてのアニメ聖地巡礼が成立することになる。

## 5 おわりに

『ふらいんぐういっち』は、従来の一般の人間が道具や契約で魔法が憑けるようになる魔法少女作品や魔女の血筋を持つ魔女っ子作品とは違う側面を描いた作品である。確かに主人公の真琴は魔女の血を引いており、魔法自体を使用することはできる。しかしながら、彼女自身の自己認識は「普通の女の子」であり、誰かと敵対することや自らの存在意義に迷い様相もない。そこで描かれるのは魔女であることも含んだ日常である。

この作品は日常を描いており、主人公を中心とした他愛もない会話や行動で話が進んでいく。その枠組みだけを取り出せば、「日常系」と呼ばれる作品群に位置すると受け取ることができるが、決してそうではない。時間経過は確実に存在し、真琴も自らの成長を自覚した上で行動をしている。この二点だけで「日常系」の一面的な定義から外れてしまうことがわかる。とはいえ努力と成長を推進しているわけではなく、新しい地位や立場を手に入れ、階層の上昇につながるわけでもない。魔女の生活と高校生の生活が重層的に描かれ、非日常すら日常に組み込みながら、日常生活として構造化されていく。

もう一つの特徴として、アニメ聖地巡礼が行われている点を指摘できる。作者自身が公言しているように弘前市が舞台となっており、漫画連載時の段階からSNSでファンが現実の場所との同定作業を行っていた。その後、アニメ化前にマップが作成され、アニメ放送とともにグッズ販売、イベント開催、交流ノートの設置などアニメ聖地巡礼で行われる要素が行われている。そしてアニメ聖地巡礼がまだ広く社会的認知を得ていない状況では、アニメ放送を契機として情報の同定からネット発信など一つずつ行われていたのに対し、この作品の場合はアニメ放送前からすでに聖地巡礼に取り組みられており、アニメ化とともに各要素が一気にそろっていく。これはアニメ聖地巡礼がツーリズムの一端として社会的に受け入れられていることを意味する。それは由来、ツーリズムの枠組みで言われていたように観光対象は、その背景に歴史的経緯が存在し、それを受けて専門家などの存在により正当化されていく。しかしアニメ聖地巡礼は、原作という土台が存在し、それを受けてファンによる同定作業、さらには公的機関などによる確認、公式販売されたものによる発信などにより正当化されていく。従来の観光対象の構築と違い、歴史的経緯が根拠にないことにより、『ふらいんぐういっち』で描かれる何気ない日常シーンで登場した場所や施設がアニメ聖地巡礼の対象となっていく。そして作者が求める日常を描くことにより、観光の枠組みと連動し始め、アニメ聖地巡礼へとつながっていく。

以上のように見てきたが、日常を描いた作品は既述のようにこれ以外の作品も存在する。日常生活を描きだす物語の構造とともにアニメ聖地巡礼へとつながるかたちは、果たして『ふらいんぐういっち』特有のものなのか、それとも日常系と呼ばれる作品群に見られるものなのかは検討する必要がある。

#### 文献注

- 1) 相川美恵子 「『キノの旅 -the Beautiful World-』 シリーズを読むーライトノベルズと若い若い読者たち」(池田浩士責任編集『「いま」を読みかえる 「この時代」の終わり』インパクト出版会、2007年、pp.325-343.)
- 2) ジョン・アーリ(加太宏邦訳)『観光のまなざしー現代社会におけるレジャーと旅行』法政大学出版局、1995年(= Urry John, 1990, *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*, Sage.)
- 3) 石塚千尋 『ふらいんぐういっち』 1巻、講談社、2013年
- 4) 石塚千尋 『ふらいんぐういっち』 2巻、講談社、2014年
- 5) 石塚千尋 『ふらいんぐういっち』 3巻、講談社、2015年
- 6) 石塚千尋 『ふらいんぐういっち』 4巻、講談社、2016年(石塚 2016a)

- 7) 石塚千尋 『ふらいんぐういつち』 5巻、講談社、2016年（石塚 2016b）
- 8) 石塚千尋 『ふらいんぐういつち』 6巻、講談社、2017年
- 9) 石塚千尋 『ふらいんぐういつち』 7巻、講談社、2018年
- 10) 石塚千尋 『ふらいんぐういつち』 8巻、講談社、2019年
- 11) 大久保孝治『日常生活の探求 ライフスタイルの社会学』左右社、2013年
- 12) 大橋崇行「〈魔法少女〉の夢—『魔法の天使 クリィミーマミ』と〈キャラ〉言説の問題点」（『昭和文学研究』60号、2010年、pp.66-78.）
- 13) 岡本健「コンテンツ・インデュースト・ツーリズム—コンテンツから考える情報社会の旅行行動—」（『コンテンツ文化史研究』3号、2010年、pp.48-68.）
- 14) 岡本健「多様な「空間」をめぐる多彩な「移動」 ポスト情報観光論への旅」（『ポスト情報メディア論』ナカニシヤ出版、2018年、pp.209-228）（岡本 2018a）
- 15) 岡本健『アニメ聖地巡礼の観光社会学 コンテンツツーリズムのメディア・コミュニケーション分析』（法律文化社、2018年）（岡本 2018b）
- 16) 岡本健「コンテンツツーリズムとインバウンド—現実空間・情報空間・虚構空間の移動を考える」（『IATSS Review』45巻1号、2020年、pp.51-57.）
- 17) 國部友弘「日常と変化—平坂読『僕は友達が少ない』における反復—」（『早稲田大学大学院教育学研究科紀要 別冊』25巻2号、2018年、pp.29-40.）
- 18) 黒瀬洋平「キャラクターが、見ている。—アニメ表現論序説」（『思想地図』vol.1、2008年、pp.441-468.）
- 19) 周藤真也「アニメ「聖地巡礼」と「観光のまなざし」 アニメ『氷菓』と高山の事例を中心に」（『早稲田社会科学総合研究』第16巻第2・第3号合併号、2016年、pp.51-71.）
- 20) 嶋根克己「非日常を生み出す文化装置」（嶋根克己・藤村正之編著『非日常を生み出す文化装置』北樹出版、2001年、pp.1-25.）
- 21) 須川亜紀子『少女と魔法 ガールヒーローはいかに受容されたのか』NTT出版、2013年
- 22) 須川亜紀子「「魔法少女」アニメからジェンダーを読み解く 「魔」と「少女」が交わるとき」（『メディア・コンテンツ論』ナカニシヤ出版、2016年、pp.105-121.）
- 23) 竹内里欧「成長なき時代の「成長物語」—NHK「連続テレビ小説」にみる—」（『教育・社会・文化 研究紀要』2020年、pp.1-17.）
- 24) 玉井建也「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—」（『東北芸術工科大学紀要』27号、2020年、pp.1-12.）
- 25) 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、pp.1-9.）
- 26) 前島賢『セカイ系とは何か』星海社文庫、2014年

- 27) 広瀬正浩「「空気系」という名の檻 アニメ『けいおん!』と性をめぐる想像力」(『言語と表現—研究論集—』10号、2013年、pp.7-22.)
- 28) 禧美智章「「空気系」と物語 『けいおん!』にみる成長の物語」(『立命館文学』652号、2017年、pp.1216-1227.)

---

#### 注

- (1) 『らき☆すた』は美水かがみ氏により2004年から連載されている漫画作品およびそれを原作としたメディアミックス作品である。京都アニメーションにより制作されたアニメは2007年に放送され、2008年にOVAが発売されている。
- (2) 『君の名は』は新海誠監督により制作されたアニメーション映画で、2016年に公開された。大ヒットを記録し、舞台となった場所を訪れる「聖地巡礼」は同年の新語・流行語大賞でトップテンにノミネートされた。
- (3) 1964年から1972年までアメリカで放送されたテレビドラマ。日本では1966年から放送された。一般男性と結婚した主人公の魔女が、魔法を使ってはいけないと言われている中で繰り広げるコメディ作品である。
- (4) 横山光輝の漫画を原作とし、東映動画により制作されたアニメ作品。1966年から1968年まで放送された。
- (5) 「ぴえろ魔法少女シリーズ」はスタジオぴえろ制作のアニメ作品シリーズ。『魔法の天使クリィミーマミ』(1983年-1984年)、『魔法の妖精ペルシャ』(1984年-1985年)、『魔法のスターマジカルエミ』(1985年-1986年)、『魔法のアイドルパステルユーミ』(1986年)、『魔法のステージファンシーララ』(1998年)の5作品を指す。
- (6) 1966年の『魔法使いサリー』から1981年の『魔法少女ララベル』まで東映動画が制作した一連の作品群のことを意味する。
- (7) 赤塚不二夫の漫画を原作としたアニメ作品。1966年に『魔法使いサリー』の後番組として放送され、人気を博し、何度もアニメ化されている。
- (8) かきふらいによる漫画を原作としたアニメ作品。京都アニメーションにより、2009年に一期、2010年に二期、2011年に映画が制作された。
- (9) 平坂読『僕は友達が少ない』(全14巻、MF文庫J、2009-2015年)。2011年と2013年にアニメ作品が放送され、2014年には実写映画が公開されるなどメディアミックス展開が行われた。
- (10) あふろ氏により2015年から『まんがタイムきららフォワード』で連載された(2019年からは『COMIC FUZ』)漫画作品『ゆるキャン△』(芳文社)。2018年にアニメ化され、2020年には番外編の『へやキャン△』がアニメ化され、2021年に『ゆるキャン△ SEASON2』が放送予定。
- (11) 小坂泰之氏による漫画作品。2017年から『月刊ヤングチャンピオン烈』で連載され、2020年にアニメ化された。
- (12) 「～飛躍するクリエイター～ 第62回 石塚千尋 マンガ家」  
<https://www.creativevillage.ne.jp/15820> 最終閲覧日：2020年9月29日
- (13) 「漫画「ふらいんぐういっち」3巻発売へー弘前出身の作者が地元から発信」  
<https://hirosaki.keizai.biz/headline/264/> 最終閲覧日：2020年9月29日

## 第4章 物語・ゲーム・ライトノベル

### 1 研究史整理

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てしまうこと。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、広義でとらえていく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ーリズムも、根本的に作品が存在するという意味で物語を初発とした事象である<sup>(1)</sup>。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<sup>(2)</sup>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<sup>(3)</sup>。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研読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研読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<sup>(4)</sup>。

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<sup>(5)</sup>やA.J.グレイマス<sup>(6)</sup>、ジェラルド・ジュネット<sup>(7)</sup>などの物語論が中心的に取り上げられている<sup>(8)</sup>。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主張したいのではない。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

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。それはいくらか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<sup>(9)</sup>。

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。その点を本稿でお追究していく。

## 2 ゲームから物語へ

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ぬが、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<sup>(10)</sup>。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（ルールが存在、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』<sup>(11)</sup>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な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。

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<sup>(12)</sup>。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<sup>(13)</sup>。この意味において6つの定義のすべてが可説は当てはまるが、ゲームにおいて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<sup>(14)</sup>。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>とかもったものだ」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「一方の極では、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。もう一方の極では、「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きいにある。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とは可能だが、それだけではなく、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<sup>(15)</sup>。

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



ただ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々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<sup>(16)</sup>。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まらない<sup>(17)</sup>。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

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<sup>(18)</sup>。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<sup>(19)</sup>。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なく、多くの情報を得る場にもなる。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『朝のガスパール』<sup>(20)</sup>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々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、あちらこちらで情報を手に入れ、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』<sup>(21)</sup>や美嘉の『恋空』<sup>(22)</sup>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<sup>(23)</sup>。

ネット小説の特徴は、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、ネット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と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発刊となり、発表の場が少なくなっていた。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、その意味においてネット小説の隆盛が雑誌連載を部分的に代替しているのと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、ネット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『楽屋のひとりごと』<sup>(24)</sup>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。そこは、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」<sup>(25)</sup>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ているのである。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。ネット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」』<sup>(26)</sup>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時間までも一分単位で決めていると述べており、ただ書きやすいという段階ではないことを示唆している<sup>(27)</sup>。

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んでくつれて、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」という範疇が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ぬほどサイトでの執筆者の意識が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ねばならないほど、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、人気投票で掲載順立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ポイントである。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合が計られていく。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ネット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。さらにはネット小説の場合、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

既述のように基本的にネット文化を背景と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。ネット小説の場合、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なることになる。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、行動自体が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ネット小説の場合、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<sup>(31)</sup>。しかしながら、90年代までは現在の雑誌文化とかなり離れている状況とは違う側面が見られる。例えば、秋田禎言の『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、短編集のほうには雑誌『ドラゴンマガジン』に掲載された短編をまとめて、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』は第一部だけが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。これは現在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。既述のネット小説である。前章で指摘したように、ネット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。

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。物語論としては映画研究を行っていたジョーゼフ・キャンベル<sup>(32)</sup>の理論が『Star Wars』を筆頭で活用され、その後、クリストファー・ボグラー<sup>(33)</sup>やシド・フィールド<sup>(34)</sup>により精緻な理論家されていったものが三幕構成となる。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題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・コンテキストとともにサブ・コンテキストを描いていき、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<sup>(35)</sup>。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。そのためエー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しなければならぬ。映画の場合は、時間がその中で完結させなければならぬという点である。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のである。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。

ネット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、やはりネット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こ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<sup>(36)</sup>、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、領土掌握編と区分けされている。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、それが意図的に区分けさ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区別化していく。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変形されるのみで、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ネット小説、そして物語論から物語構成を考えてきた。ネット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。

## 文献注

- 1) 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
- 2) 井出聡司『三幕構成の研究』私家版、2016年
- 3) 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

- 4) 岡本健『コンテンツツーリズム入門』福村出版、2015年
- 5) 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.)
- 6) 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、pp.109-151.)
- 7) ジョーゼフ・キャンベール(倉田真木・斎藤静代訳)『千の顔をもつ英雄(新訳版)』上下巻、早川書房、2016年(= Joseph Campbell. (1949). *The hero with a thousand faces*, Pantheon Books)
- 8) A.J.グレイマス(田島宏・鳥居正文訳)『構造意味論』紀伊国屋書店、1988年(=A.J. Greimas. (1983). *Structural semantics: an attempt at a method*, University of Nebraska Press)
- 9) 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、pp.235-264.)
- 10) ジェラルド・ジュネット(花輪光・和泉涼一訳)『物語のディスクール』水声社、1985年(=Gérard Genette. (1972). *Figures III*, Paris, Seuil)
- 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) 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
- 13) 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、pp.72-79.)
- 14) 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、pp.22-34.)
- 15) 玉井建也「地域イメージの歴史的変遷とアニメ聖地巡礼 鎌倉を中心として」(『CAIS 叢書』7号、2012年、pp.121-138.)
- 16) 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、pp.77-85.)
- 17) 筒井康隆『朝のガスパール』朝日新聞、1992年
- 18) 橋本陽介『物語論 基礎と応用』講談社、2017年
- 19) シド・フィールド(安藤紘平・加藤正人訳)『映画を書くためにあなたがしなければならないこと』フィルムアート社、2009年(=Syd Field.(1982), *Screenplay: The Foundation of Screenwriting*, Delacorte Pr.)
- 20) 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
- 21) ブルボン小林『ジュ・ゲーム・モア・ノン・プリュ』太田出版、2004年
- 22) ウラジーミル・プロップ(北岡誠司・福田美智代訳)『昔話の形態学』水声社、1987年(= П р о п п, В. Я.(1928) *Морфология сказки*, Л., Academia.)
- 23) クリストファー・ボグラー、デイビッド・マッケナ(府川由美恵訳)『物語の法規』アスキー・メディアワークス、2013年(= Christopher Vogler, David McKenna, (2011), *Memo from the Story Department*;

*Secrets of Structure and Character*; Michael Wiese Productions.)

- 24) 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
- 25) 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
- 26) 美嘉『空想』上下巻、スターツ出版、2006年
- 27) 山中智省「(ライトノベル雑誌 研究序説) (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、pp.105-115.)
- 28) イェスパー・ユール、松永伸司翻訳『ハーフリアルー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 (=Jesper Juul, (2005), *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, The MIT Press, Massachusetts.)
- 29) Yoshi『Deep Love—アユの物語 完全版』スターツ出版、2002年

---

## 注

- (1) 例えば岡本 2015 など。
- (2) 土地そのものを総合的にとらえることは、玉井 2009 や玉井 2012などを参照。
- (3) 岡本 2016
- (4) このメディアの変化に関して考察したものとして玉井 2016 が挙げられる。
- (5) プロップ 1987
- (6) グレマス 1988
- (7) ジュネット 1985
- (8) 例えば小池 2016 を参照のこと。
- (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 2017 が挙げられる。
- (10) ユール 2016 (=Juul2005)
- (11) 鈴元 2006
- (12) 前掲橋本 2017 : 37
- (13) 前掲ユール 2016
- (14) 議論そのものに関しては松永 2017 を参照のこと。
- (15) 多根 2009
- (16) 例えば大塚 2007 など多数。
- (17) 例えばブルボン 2004 など。
- (18) 加藤 2017
- (19) 前掲加藤 2017 : 138
- (20) 筒井 1992
- (21) Yoshi2002
- (22) 美嘉 2006
- (23) 本田 2008、飯田 2016
- (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年から出しなおされている。
- (25) 田島 2016 : 210
- (26) 蟬川夏哉『異世界居酒屋「のぶ」』。宝島社から単行本、文庫本が出されている。また複数のスピンオフ作品がコミカライズされている。アニメ化およびテレビドラマ化もされた。



---

(27) 田島 2016 : 149

(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から単行本が発行されている。また小説のコミカライズだけではなくスピンオフも漫画化されており、アニメ化もされている。

(29) 伏瀬・GC ノベルズ編集部 2016 : 292

(30) 田島 2016 : 135

(31) 山中 2016

(32) 例えばキャンベル 2016

(33) ボグラール・マッケナ 2013

(34) フィールド 2009

(35) 井出 2016

(36) 伏瀬・GC ノベルズ編集部 2016

## 第5章 ウェブ小説に見る物語構造と虚構性―『無職転生したらスライムだった件』を事例として

### 1 研究史整理

ウェブ小説（もしくはネット小説）とはウェブ上に存在するプラットフォームに発表された小説、もしくはそのプラットフォームで人気を博し、紙媒体などにて出版社から発売された小説を指す。このような形態が顕在化し、「ネット小説」や「ウェブ小説」という呼称によりカテゴライズ化されるようになったのは、「小説家になろう」<sup>(1)</sup>を筆頭とする小説投稿サイトによる影響が大きい。例えば2008年より「小説家になろう」で連載されていた佐島勤の『魔法科高校の劣等生』<sup>(2)</sup>は、電撃文庫で2011年から書籍化された後、漫画・アニメ・ゲームなどメディアミックス展開をし大ヒットとなっている。同様に電撃文庫から書籍化された作品としては、小説投稿サイト「Arcadia」に連載されていた川原礫の『アクセル・ワールド』<sup>(3)</sup>を挙げることができる。この作品は第15回電撃小説大賞（大賞）受賞作であるが、この受賞を契機としてウェブ上の個人サイトに2002年から2008年まで発表されていた別の作品『ソードアート・オンライン』<sup>(4)</sup>が2009年より電撃文庫にて書籍化されている。両作品ともに漫画やアニメなどのメディアミックス展開が続く、大ヒットとなっている。このようなライトノベルの装丁の中で発売されるケースだけではなく、「小説家になろう」に投稿された住野よるの『君の膵臓をたべたい』<sup>(5)</sup>は双葉社より一般書として刊行され、実写映画やアニメ映画などのメディアミックスが行われている。

当然ながら、ウェブ小説はこれらの小説投稿サイトが活性化して以降のみ存在しているわけではない。小説をネット上に発表すること自体はパソコン通信でも、90年代の個人サイト隆盛の時期においても行われており、特に一つのムーブメントとなったのは2000年代のケータイ小説といえる<sup>(6)</sup>。しかしここでの呼称がウェブ小説やネット小説ではなくケータイ小説であったことからわかるように、携帯電話というメディアを通じて作者と読者が双方向的につながった上で出来上がっていった作品群であったといえる。そして既存の研究が指摘しているように多様な読者層に支えられていたわけではない<sup>(7)</sup>。もちろんこれは今現在のネット小説でも同様ではあるが、その読者の層の広さは既存のウェブ上で発表されてきた小説との大きな違いを呈している。これはライトノベルレーベルにて数多くの作品が書籍化されているだけではなく、ライトノベルレーベル以外においても書籍化され、またその後のメディアミックス展開による影響力の大きさなども含めると無視しえない存在となっている<sup>(8)</sup>。

ではこのウェブ小説は、既存の文学とどう違うのであろうか。もしくは既存の文学との差異を考察すること自体に意味があるのであろうか。その基礎的な作業すら疎かになっているのが研究の現状である。文学作品との比較というアプローチはケータイ小説のときにも行われたといえるが、まず根本的にケータイ小説のムーブメントが一過性となってしまったこと、そしてケータイ小説で築き上げられてきた作品内容すらウェブ小説は飲み込んでしまったことなどから、研究や批評としても立ち消え状態となってしまった。またウェブ小説の多くがライトノベルレーベルで発売されるためモノとしての外観および印象論から、一見すると既存のライトノベル研究に集約することが可能なように思えてしまうことも指摘することができる。

そのようなウェブ小説に関して、数少ない研究としてのアプローチがみられる。総論としてまとめ上げた飯田一史氏<sup>(9)</sup>や大橋崇行氏<sup>(10)</sup>が先行して存在している。そして『無職転生』<sup>(11)</sup>を具体的に考察し、

ゲーム的リアリズムの流れを見出した酒井駿太郎氏の研究<sup>(12)</sup>や同じくゲーム文化を背景としつつ執筆と編集の両側面がウェブ小説に見られることを指摘した玉井の研究<sup>(13)</sup>が挙げられる。しかしながら研究的な蓄積がいまだ未熟といえる状況であり、作品論と総論とを行き来しつつ、総体としてウェブ小説にアプローチしていく姿勢が求められる。

そのため本稿では伏瀬『転生したらスライムだった件』(以下、転スラ)を具体的に取り上げ、その作品内部を検討し、ウェブ小説を検討していくことにする。

## 2 『転生したらスライムだった件』の物語構造

『転生したらスライムだった件』は伏瀬が2013年から2015年まで「小説家になろう」に連載をしていた小説になる。2014年に書籍化されて以降<sup>(14)</sup>、2015年からはコミカライズがなされ、2018年から2019年にかけてアニメが放送された。それだけでなく小説の世界観や時間軸に依拠しながら、スピンオフ漫画も複数制作されている。また投票で順位が決まる『このライトノベルがすごい!』では2017年版から連続で単行本・ノベルズ部門でベスト10にランクインしている。

この作品は伏瀬がウェブ上に連載していた作品ではあるが、『WEB版は色々と試行錯誤した形ですから、書籍版でちゃんと清書したいという思いがありました。今読み返したらよくこれで書いていたなと思うところがあるので(笑)』<sup>(15)</sup>と述べているように書籍化する際に大幅に書き直している。そして「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んでつれて、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)』<sup>(16)</sup>と述べるように、巻を追うごとに大幅な内容の変化が起こり、ウェブで書かれたものはプロットとしての方向性を示すものであるという位置づけを作者本人がしている。この点はさらに漫画版が描かれる際に変化が起こり、「小説では6巻くらいから性格が決まってくるんですが、その性格をコミカライズの1巻からやっている感じがですね。小説版のリムルが女の格好をしていると、ものすごい違和感を感じます。でもコミカライズでは違和感がなくて、まろやかになっている印象は受けますね」<sup>(17)</sup>と主人公の性格が変更され、アニメに関しては「アニメの原作は漫画なのですが、その漫画の原作は小説なので、よろしくお願いします(笑)」<sup>(18)</sup>と漫画をもとにアニメ制作が行われているという認識を作者がしていることがわかる。

様々なメディア媒体で制作がされていく物語であるが、その基本となっているのは伏瀬自身が書いたものである。まずはその基本となっている単行本1巻<sup>(19)</sup>の内容に関して注目していくことにする。1巻をプロットの抽出すると、以下のようになる。

- 1: 三上悟が後輩と呼ばれ出されるが、通り魔に刺され死亡する。
- 2: 異世界に転生する過程。転生の際、スキルを身につける。
- 3: 異世界にスライムとして転生。周囲への手探りでのアプローチ。草や鉱物を食べる。
- 4: ヴェルドラとの遭遇。友人になり、リムルと名付けられる。ヴェルドラを飲み込む。気付かないうちにレベルアップ。

- 5: 洞窟内のモンスターを飲み込みながら、スキル習得。
- 6: 外へ。ゴブリンとの遭遇、村の悩みを解決依頼される。
- 7: 村を襲う敵との戦闘。勝利。
- 8: 異種族による共同体の形成へ。リムル、スリープ状態。村の開発。
- 9: 建築作業が可能な人材を求め、ドワーフの国へ。
- 10: いざこざに巻き込まれ、投獄される。
- 11: 抜け出して、ドワーフたちと懇意に。
- 12: ドワーフが大臣を殴り、裁判へ。
- 13: ドワーフたちは国を追放となり、リムルの村に帰還。
- 14: 村を再開発。冒険者たちがやってくる。
- 15: イフリートとの戦闘。勝利し、シズを飲み込む。
- 16: 容姿が変化し、新しいスキルを得る。

この内容をいくつかに分けると、「現実世界から異世界へ転生する過程 (1、2)」、「異世界へ転生し、手探り状態から友人との遭遇 (3、4、5)」、「外に出て、ゴブリンを救い、共同体を形成する (6、7、8)」、「ドワーフの国で人材を探す (9、10、11、12、13)」、「シズ (イフリート) との戦闘、勝利し、容姿変化・新しいスキルを得る (14、15、16)」という流れになっている。根本的にウェブで連載を行っているという形態であるために、1巻分の中で主人公に大きな目的があり、その解決に向かって進み、最後に達成するという構図ではない。一つ一つ目の前に起こった出来事に対応していくという細かなエピソードの積み重ねを繰り返している。これは毎日更新を行わないと読者が離れていくというウェブ小説ならではの特徴により、細切れのイベントを蓄積していく形式のほうか読者側の物語の把握が安定しやすくなることに依拠している。

その影響もあるのか、物語論をそのまま援用し、この物語を考察する意義があるかどうかは一考の余地がある。物語論の古典であり、今現在にも数多くの研究が活用され、創作指南書へも影響を与えている存在としてウラジーミル・プロップ<sup>(20)</sup>の研究がある。彼はロシアの魔法物語を取集し、31の機能に分類したのだが、それを転スラに当てはめていくといくつかの齟齬が発生する。武田悠一は「子供たちがやっているドラゴン&ダンジョン系のゲーム (お城の地下室でドラゴンを退治してお姫様を奪還する) の物語設定は、プロップが抽出した構造とほとんど同じ構造を示しています。もちろん、こうした定型化に不満や束縛を感じ、プロップ的な物語類型に収まらない「新しい物語」も多数生み出されていますが、ごく広い意味で言えば、これもまた、プロップが抽出した物語構造のヴァリエーションにすぎないということになります」<sup>(21)</sup>としているが、この点は非常に難しい問題で物語の解釈の抽象度を高めれば高めるほど、プロップが提示する機能の一部には必ず当てはまってしまう。その意味では武田氏の指摘する点は大きな問題ではないととらえることは可能である。しかし、多数ある物語をミクロの視点で考えた場合、転スラはパズルのピースのようにプロップの物語構造に集約されてしまうのだろうか。

プロップの機能では、物語は主人公 (もしくは主人公に近い存在への) 「加害」か「欠如」で始まることに

なっている。一見すると主人公の三上悟は現実世界で通り魔に刺されて死亡しているため、「加害」であり、生を失う「欠如」と考えることができる。しかしネット小説で長く続いているトレンドの一つとして「異世界もの」を挙げることができるが、多くは異世界転生もしくは異世界召喚の形式をとっている。この作品も既存の異世界転生のフォーマットに乗っ取って形作られており、主人公は現実世界で死亡（他殺か事故かは問わず）する必要がある。この点に関して伏瀬は『転スラ』に代表されるようないわゆる「転生もの」は、なぜ今の時代にブームになっていると思われますか？という質問に対して、「それは……現実がしんどいからじゃないですかね……（笑）」と返答をしている<sup>(22)</sup>。さらに続けて「現実の知識を持って異世界に行くという設定は、普通は説明がある場面でも「現実の○○っぽいもの」と言えば済むから、書く側としてはそれだけでかなり制約が取られることになるんです。その手軽さは、練習がてら『転スラ』を書き初めた理由のひとつでもありましたね」としているように、まず読者側（そして作者側）における現実世界からの逃避として、異世界転生が一つのフォーマットとして成立していると認識している。そのメンタル部分だけでなく、技術的な話として現実世界とはまったく違う世界を描くとなってしまうと、度量衡や宗教、社会制度、経済状況、自然環境など読者に把握してもらわなければならない情報の牆大になってしまう。そのため多くの読者と近い存在が、死亡し、異世界へ転生することで、読者は主人公と同様に現実世界の知識と情報を得た状態のまま異世界に入っていくことになる。主人公は現実世界の行動規範や知識を得たまま、まったく別の世界で行動することになり、すべてが手探りの状況で生きていくことになる。

要は異世界転生のフォーマットの中で、転スラの主人公三上悟は死んでおり、物語論における主人公の物語上の行動理由・動機としての「加害」や「欠如」には必ずしも当てはまらないことになる。この点は主人公の名前が三上悟であるのは冒頭部分のみで、異世界転生後に龍であるヴェルドラに出会い、リムル・テンペストと名付けられたところから、ゆるやかな新しい物語のスタートを示している。しかし、表面上は死亡し、新しい一歩を歩んでいるため、既存の物語論のフォーマットの中で描かれているかのような錯覚を得ることもできてしまう。

1巻の物語の終息地点においても同様のことを指摘することができる。転スラ1巻のクライマックスは、物語の途中で主人公であるリムル（スライムに転生後の三上悟の名前）たちの村を訪れたシズの体の中に同居していたイフリートとリムルの戦闘に当たる。プロップの物語論では、敵対者が敗北をしたあと（主人公が勝利したあと）、主人公がいくつかの難題を解決するなどのエピソードを踏まえて、「新しい姿が与えられ（変身）」、「結婚し、即位する（結婚）」という結末を迎えている。また各地の神話研究を行ったジョーゼフ・キャンベルの物語論<sup>(23)</sup>では、イニシエーションを通過することで新しく英雄となり（神格化）大団円をむかえ、その後、リターン（帰還）していく。その意味においては、中盤のゴブリンからの依頼に対応し、彼らがおびえる脅威から救出するリムルは、ある意味では共同体の長となるため神格化され、英雄視されていく。しかしながら、ここで単純にキャンベルの理論に当てはめることができないのは、中盤で描かれるゴブリンの村をめぐる物語は必ずしもリムルにとって父親殺しでも女神との遭遇でもなく、洞窟内で手に入れたスキルの発動であり、共同体の形成につながっているにすぎない。

しかしながら物語の流れを見ると、一概にキャンベルの構造に当てはめることの無意味さを指摘するわけにはいかない。例えば既述のシズとの邂逅は、当初は物語上の意義のある出来事ではなかった。伏瀬は「小説の書籍

第1巻ではそんなに重要なキャラクターのつもりでは書いていませんでした。第1巻を書き終えたあとに、なぜシズはレオンにこだわっていたんだろ？と、レオンとシズの間関係をもう一度深く掘り下げてみたんです。彼女の人生を振り返って、ある程度キャラクターが固まってきたところに、漫画の企画を頂いて連載が始まりました。なので、シズに関しては小説よりも漫画で丁寧に描かれているぶん、僕が思っていた以上にキャラクターがいろいろな方向に変わっていったと思います。いちばんブレ幅が大きいキャラクターかもしれません」<sup>(24)</sup>と述べているようにウェブ連載をしている当初、シズは物語上、重要な存在ではないことがわかる。当初の物語の流れの中で、シズが担っていた役割は、主人公が彼女を取り込むことで、新しい容姿（外見がスライムからシズになる）と新しいスキル（シズが持っていたスキル）を手に入れることに収斂されているといえる。つまり主人公のレベルアップの要素でしかなく、畢竟、プロップの機能での「変身」と「結婚」に該当するだけになって、単行本1巻（に該当する部分）は終わっていくことになっていた。

その意味では転スラ1巻の終盤は、極めて凡庸な物語の終わりでしかなかったと言える。それに対して作者が述べているように「レオンとシズの間関係」を掘り下げていくことにより、この物語は新しい側面を浮かび上がらせていくことになる。これまで目の前の問題を解決することに終始していた主人公であるが、1巻の最後にシズを飲み込むことで彼女の容姿と能力を得て、「そして——一人の女性の想いと姿を受け継ぎ、一つの目的を得る」<sup>(25)</sup>とエピローグにあるようにシズの目的が主人公自身の目的へと変容していく。この部分は初巻のウェブ連載ではまったく書かれておらず<sup>(26)</sup>、書籍化の作業の中で付け加えられたものであり、作者が述べているようにシズの存在意義が大きくなったことによる変化である。1巻での物語上の主人公の行動理由は目の前のことに対処していく、という極めて直線的なものでしかなかった。しかし、そこにシズとの出会いにより、物語上の動機と目的が明確に設定され、それにより2巻以降は大きく動かされていくことになる。この点に関しては既述のようにウェブ連載という形態を取り、異世界転生というフォーマットを使用している以上、まずは主人公が読者とともに目の前の出来事を理解し、対応する以外を描くことが難しい状況であったといえる。エンターテインメントとして物語を描く一般的な形式であれば、主人公の行動理由は主體的である必要があるのは仕方ないことであるが、この作品は極めて他律的に異世界へと転生させられ、他者からの依頼により行動を起こす必然性が存在してしまう。つまり一周してプロップが指摘する「派遣」であり、キャンベルが言うところの「冒険への召喚」が行われてしまっているといえる。

つまりウェブ連載の当初は古典的な物語の構造であったが、単行本化、そしてコミカライズという段階を経ていくごとに、登場人物の存在意義が大きく変化し、物語構造の意義自体も変化している。これはウェブ連載、単行本、コミカライズ、そしてアニメとメディアミックス展開が重なるごとに、物語構造が変化し、次第に深化していくことにつながる。

### 3 型はまるということ。

物語構造を踏まえることで、転スラが古典的な物語論に依拠しつつも、その独自性を無意識的であれども構築していく姿勢をみせていることがわかる。しかしながら転スラが極めて特徴的で、画期的な作品だと主張したいわけではない。作者である伏瀬は『なろう』に掲載されている『オーソーロード』をはじめ様々な作品を読んで、

自分にはゲームで親しんでいるような、もっとわかりやすい世界観のほうが簡単に書けるのではないかと、思っていたんです」(27)と述べているように、「小説家になろう」に掲載されている既存の作品を読み込んだ上で作品を書いている。そしてそれは「なぜスライムなのか」という質問に対して、「気軽に転生もので、普通に転生しても面白くないとは思っていたんです」(28)と返答しているように「小説家になろう」で流行している「転生もの」というフォーマットの中で描くことにつながっている。つまり古典的な物語論との比較の中では、その独自性が浮かび上がってくるが、それは同種の作品群の特徴ではないかという懸念は消せない。

エンターテインメント作品の物語構造を考える際に、基本的構造とされているのが三幕構造と呼ばれるものである。この基本構造は既述のジョーゼフ・キャンベルの端を発し、クリストファー・ボグラー(29)やシド・フィールド(30)などにより強固な理論として構築されていた。三幕構造は谷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、つまり主人公が課せられた最大の難題を解決していく状況が描かれていく。第一幕で設定されたメインコンテキストから第二幕はサブコンテキストへと流れ込み、一本調子になりがちな物語の流れを明確にしていくことになる。この三幕構造はジョーゼフ・キャンベルの理論が映画に活用されたこともあり、基本的には脚本に利用されることが多い。もちろん簡単に小説に活用しても良いのかどうかという点には疑義を提示する必要があるが、乙一や谷津矢車などを筆頭に三幕構造をプロットに活用していると明言している小説家が存在することは指摘することができる(31)。

ここで転スラが三幕構造に当てはまるかどうかを検討していく。前章で取り上げた単行本一巻の内容を取り上げると、「現実世界から異世界へ転生する過程(1、2)」、「異世界で転生し、手探り状態から友人との遭遇(3、4、5)」、「外に出て、ゴブリンを救い、共同体を形成する(6、7、8)」、「ドワーフの国で人材を探す(9、10、11、12、13)」、「シズ(イフリード)との戦い、勝利し、容姿変化・新しいスキルを得る(14、15、16)」となっており、すでに三幕の構造で成立していることがわかる。序盤は主人公が死に、転生するというウェブ小説の一つのフォーマットに依拠しており、その中で主人公の性格や行動理由が明確に描かれるわけでもない。転生後も明確な行動目的があるわけではなく、スライムとしてあてもなく行動をしているだけである。

主人公の性格や行動理由・行動規範に関して、伏瀬は「異世界で無双する作品が多いのも事実なので、敵を圧倒して倒したりもするんですけど。出てくる敵をすべて潰すのではなく、取り込めるところでは取り込むという臨機応変なサラリーマンならではのところが書きたかったな、と思って連載していました」、「社会人になると、自分の敵をどう作らないかが大事になってくるじゃないですか。相手に腹がたってもまずは相手の話を聞く。そのうえで相手が間違っていたら、絶対に勝てる状況を作ってから戦うし、相手の言うことにも理由があるなと思ったら、受け入れるところは受け入れて臨機応変に対応する。「人の話を聞きましょう」という、基本的なことだけれど、それをちゃんとできるような主人公にしたいと思って、年齢を少し高く設定しましたね」(32)と述べている。主人公は社会人であり、サラリーマンであるという設定であるがために、その行動理由や行動規範もサラリーマンでの経験に依拠していることがわかる。しかし、ここで述べられている主人公の行動理由・規範が描か

れるのは、対他種族との接触・交流が行われてからになる。そのため序盤で主人公の人となりがわかることはなく、フォーマットの中で物語が進んでいくことになる。

物語の構造がウェブ小説特有であるポイントはおまにも存在する。転スラは2013年2月20日から更新がスタートしており、ほぼ毎日のように更新され、単行本1巻分は2013年3月15日に書き終わっている。その後、「18話 騒動の結末」と「19話 村への帰還」の間に「幕間-蜚虫ゴブタ-」が2014年6月26日に挿入されている。これはウェブ連載という特性の一つであり、後から挿話することができるという可変的な様相を呈している。この姿勢は書籍版でも行われており、単行本1巻では各章の最後に「少女と勇者」という別の物語が入れられており、巻末には「ゴブタの大冒険」が書かれている。さらには漫画版の単行本1巻には「書き下ろし小説」として「ヴェルドラのスライム観察日記〜出会い編〜」が書かれ、アニメ版のブルーレイもまた同様に毎回小説が封入されている。この漫画版とアニメ版に新作小説が付属されていくことは、転スラのみのものでない。多くの作品で行われてきたが、特にウェブ小説を原作とした漫画の場合、巻末に小説が挿入される傾向にある。これは漫画・小説双方の読者に向けられたもので、ウェブ・書籍と読んできたファンにとっては、さらなる特典として新作小説が掲載されていることが大きなプラスになる。概ね転スラのように本編の幕間であったり、すでに本編に書かれている出来事を別の登場人物の視点で描き直したりする傾向にある。漫画の読者に対しては、当然ながら小説への誘導として機能している。これはウェブ小説と漫画の読者層が非常に近く親和性が高いからできることであり、そうであるがゆえに小説から漫画、そしてアニメへとメディアミックスするたびに新しい小説が物語に付与されていく。

これはウェブから書籍に変換されていく中で、文字で制作された小説という形態では同じもの同士でも行われていく。まず既述のようにウェブで連載されているがゆえに、常に発表された状態が完成版ではない。元の本編が書かれた一年後に幕間の小説が挿入されることも当然のように行われていく。そして書籍版になった際には、すべての章に本編とは別の物語が挿入され、巻末には新作小説が書かれていく。

これにより小説という形態ではありながらも、そこでエンターテインメントの基本形の一つである三幕構造が活用されている状況ではない。ウェブ発であるという特徴を生かし、物語は常に変容し、構造すら一定ではない。それはメディアミックスがスムーズに行われていく中で、さらに新作小説が追加され、物語が拡大していく。そこは本編を崩さないという基本的な姿勢は当然ながら存在するが、物語の拡大という意味では常に変容していくことになる。

この状況が作られていく前提として作者である伏瀬は「基本的に物語をつくるうえで、まずは登場人物の設定を練ります。「どういうことを考えてこのキャラクターは動いているのか?」「性格はマジメなのか、いかにカチンなのか、ズルいのか?」などを考えたうえでキャラクターを動かす」<sup>(93)</sup>と述べているように、物語を考える際にまずはキャラクター造形から始まる。そのためウェブ連載である時点で、大枠としての単行本1巻分という枠組みよりもウェブという場所を意識することが前提として背景に存在し、その上で物語の制作がキャラクター造形から物語が動かされていく。なぜこのようにキャラクターを前提として物語が作られていくのかというと、伏瀬は『TRPG (テーブルトーク RPG) をかなり遊んできましたので、作品設定の根底ではどうしても影響を受けていますね。あと、スキルの部分でいうならマンガです。たとえば『ドラゴンボール』や『幽☆遊☆白書』など



に出てくる必殺技をスキル化した時どのようなものになるか?と想像し、命中精度や威力など数値化してスキルポイントとしてキャラクターに割り振っていく……そういった感じでキャラクターの設定を考えています」(34)と述べている点からTRPGの影響を強く受けていることがわかる。個々人のプレイヤーが活動するTRPGでは、当然ながら物語(シナリオ)がすべてを動かすのではなく、プレイヤーの動きに左右されていく。その上でプレイヤーの能力を数値化し、ダイスを振ることで決めてくTRPGの要素を踏まえて、スキル設定が行われている。この点は「僕の中では一番強いヤツは決まっていて、どれだけインフレしているように見えても上限は決まっています。そこを頂点にして、他のキャラクターの戦闘力や体力値みたいなものを割り振っていますね」(35)と伏瀬が述べるように、キャラクター造形にまで踏み込んで能力値設定が行われている。

しかし、伏瀬が「お話としてはどこに持っていきたいかの“オチ”を考えてから書くことですね。完成形をまず想像して、そこに持っていくには手前こういうことが起きなくてはいけないというふうに計画を立てていきます。(中略)「小説家になろう」で書き始めた頃はそこまで意識していなかったのですが、途中から意識するようになりました」(36)と述べるように、物語制作は次第に変化していく。既述のように乙が物語論をもとに創作を行っているが、それを簡単に説明すると三幕構成を発展させて、第二幕をさらに二つに割り、物語を4つにわけて構成している。一つ目では「登場人物、舞台、世界観の説明」を行い、「問題の発生」を起こさせる。二つ目では「発生した問題への対処」を行い、「問題が広がりを見せ、深刻化する。それによって主人公が窮地に陥る」、三つ目では「広がった問題が翻弄される登場人物。登場人物の葛藤、苦しみ」を描き、「問題解決に向かって最後の決意をする主人公」を取り上げる。最後に「問題解決への行動」を描く(37)。乙は極めて精緻に文字数やページ数で割っているが、その意味ではウェブ連載の枠組みとは大きく違う方法と考えることができる。先述のようにウェブの場合は可変的に物語構造が示され、物語自体が拡大していく。その意味ではここまで精緻な構造を提示する必然性はそれほどない。しかし、それでも結果として、物語上で発生した出来事に対し、主人公がどのように対処していくのかという根源的には同じ発想にとどまっている。

その意味においては物語の古典的な手法を活用しつつも、小説という枠組みをこえて、キャラクター造形や物語制作がなされているのが転スラということになる。それは作者自身がゲームや漫画の影響を受けているという作者自身の背景、漫画やアニメなどメディアミックス展開がなされることが大きな影響を与えているが、それだけでなくウェブ連載そしてそこからの書籍化という枠組みが大前提として物語制作が既存とは違う様相が見られるようになり、物語が可変し、拡大していくことになる。

#### 4 メディアミックスとしての転スラ

旧来、日本の文学研究では小説が映画化・ドラマ化・舞台化などがなされた場合、翻案された物語は原作に比べて劣化していると考えられ、研究としては重要視されてこなかった。しかし欧米のアダプテーション研究の発展により、日本の文学研究においても取り上げられるようになっていく(38)。つまり文学により描かれた物語が、どのように変化し、受容されているのかを考えることは一つの主題として成立していることになる。翻って転スラをはじめとするウェブ小説およびライトノベルは、数多くの作品がコミカライズやアニメ化されている。メディアミックス自体が稀有な出来事ではないため、受容者もまた小説・漫画・アニメなど多様なメディアから物語

に入っていく。そして既述のように転スラもまたメディアミックスがなされ、作者自身もまたアニメの原作はマンガであると発言している<sup>(39)</sup>。このような状況を踏まえ、転スラを考えるにあたって、単にウェブ版・書籍版のみを視野に入れるので物語文化全体を見ていくことはできない。

伏瀬が「小説ではリムルの性格が序盤まちよっとキツイところがあるので、マンガではまろやかにすることにしました。そこはアニメでも同じですね。WEB版が一番性格きつくて、書籍版も少しそれが残っていて、マンガとアニメがもっともマイルドです(笑)」<sup>(40)</sup>と述べるように、転スラの主人公であるリムルはメディアが変わるごとに描かれ方が変化していく。それは一つには「はじめはバッドエンドでもいいという気持ちで執筆していたので、主人公にも意地悪な面がありました。けど途中から、この話でバッドエンドはまずいなってことで話を切り替えて、今の形に落ち着いたんです」<sup>(41)</sup>と伏瀬が述べるように、ウェブ版では当初の物語の目的から途中で変更されたことにより、リムルの行動理由などもそれに伴い変化していった。これはウェブ連載であるがゆえに物語の展開を即応性高く変化させることが可能な点、そして既述のようにキャラクター造形を重要視したことにより、進捗度合いが高まれば高まるほど物語の展開を変化させる必要性が生じてしまうことによる。そのため伏瀬はアニメに関して「脚本家の筆安(一幸)さんは基本的に原作からセリフを変えずにシナリオに収めてくれるので、むしろ僕の方から、状況によって変えてくださいとお願いしました。「このリムル、今思うとひどいですよね。ここは原作の表現にこだわらず、まろやかにお願いします！」って(笑)」<sup>(42)</sup>と述べている。既述のアニメの原作はマンガという発言を含めて考えると、小説で描かれる物語世界が絶対的ではないことを示唆している。

このようにメディアにより改変されている点はキャラクターだけではない。例えば主人公リムルに助言を与えるスキル「大賢者」の描写もまたメディアごとに変化している。その初登場シーンはウェブ版では「**【解】ユニークスキル『捕食者』の効果・捕食：対象を体内に取り込む。ただし、対象に意識が存在する場合、成功の確率は大幅に減少する。効果の対象は、有機物・無機物に限らず、スキル・魔法にも及ぶ。解析：取り込んだ対象を解析・研究する。作成可能アイテムを創造する。物質がそろっている場合、コピーを作成する事も可能である。術式の解析に成功すると、対象のスキル・魔法の習得が可能である。胃袋：捕食対象を収納する。また、解析により作成された物質の保管も可能。胃袋に収納されると時間効果が及ばない。擬態：取り込んだ対象を再現し、同等の能力を行使可能。ただし、情報の解析に成功した対象に限る。隔離：解析の及ばない有害な効果を収納する。無害化を行い、魔力に還元する。以上の5つが主な能力です」**」<sup>(43)</sup>と書かれているようにスキルを説明する際にも非常に細かく行っている。この部分は書籍版でも同様であり、ほとんど変化はない<sup>(44)</sup>。これに対し、漫画版では図1のようにこの部分はすべてカットされ、その前のセリフのみが取り上げられ、またセリフのみが沖空に存在するように描かれている<sup>(45)</sup>。さらにアニメではCGを駆使して描くようになっており、そのセリフは漫画版ではカットされていた内容も含んでいる(図2)。



図1：大賢者のセリフ（川上2015、23 ページより）



図2：大賢者のシーン（アニメ第一話「暴風竜ヴェルドラ」より）

ウェブ版では大賢者のセリフを差異化するために通常のセリフで使うかぎ括弧ではなく、二重山括弧で表現されていたが、書籍版ではそこからさらにフォントを変化させることで視認性を高めている。転じて漫画版になると吹き出しの枠で差異を出している。当然ながらリムルが発したセリフの吹き出しはリムルから出ている。しかしながら大賢者はスキルであり、どこかに存在しているわけではない。つまり吹き出しの出どころが半然としないため、発言者の部分が多重に描かれるようになっている。さらに漫画を担当している川上泰樹が「スキルの説明をそのままマンガにしても、文字だらけになってしまいます。でも『転スラ』でスキルは前提の設定なので、どれだけ省いても物語として成り立つのかっていうさじ加減はいつも気をつけています」<sup>(46)</sup>と述べるように、漫画としてのテンポを重要視することによりセリフ自体のカットが行われている。そしてアニメ版になると大賢者の無機質感がさらに促進され、CG で連想させる情景を描きつつ、その中央に言葉を置くことで、視聴者への理解をセリフのみに依拠しないデザインを行っている。

このようにキャラクターという物語上の大きな要素だけではなく、細かい点に至るまでウェブ・書籍小説・マンガ・アニメとメディアにより大きく変化している。そのこと自体は既述のようにすべてが小説に依拠していないことにつながる。原作としての絶対的な影響力を小説が有しているわけではなく、すべてのメディアを含んだ物語文化総体として描かれ続けていることがわかる。

このようなメディアに大きく依拠していないと解釈が可能な状況は、一つには作者自身の創作を行う上での背景を指摘することができる。既述のようにキャラクター造形の際、TRPGの影響を受けてきたと述べていたが、その部分は作品内におけるキャラクター紹介としても見て取ることができる。単行本1巻分の最後にてウェブ版ではリムルは図3のように書かれている。このようにすべて文字のみで表現されているのだが、これが書籍版になるとイラスト付きで表現されるようになる(図4)。それにより敵から吸収して得た能力とスライムが所有している能力、リムルが個別に保有している能力を視覚的にわかるようになっている。

#### ステータス

名前：リムル＝テンペスト

種族：スライム（人化可能）

加護：暴風の紋章

称号："魔物を統べる者"

魔法：なし

技能：スライム固有スキル『溶解，吸収，自己再生』

ユニークスキル『大賢者』『捕食者』『変質者』

エクストラスキル『水操作』『炎熱操作』『魔力感知』

獲得スキル…黒蛇『熱源感知，毒霧吐息』，ムカデ『麻痺吐息』，

蜘蛛『粘糸，鋼糸』，蝙蝠『超音波』，トカゲ『身体装甲』

黒狼『超嗅覚，思念伝達，威圧，影移動，黒稲妻』

炎巨人『分身体，炎化，範囲結界』

耐性：熱変動耐性ex

物理攻撃耐性

痛覚無効，熱攻撃無効

電流耐性

麻痺耐性

図3：ウェブ版でのリムルの情報 (47)

PRESENT STATUS

リムル＝テンペスト

Rimuru Tempest

種族

スライム (人化可能)

加護

暴風の紋章

称号

魔物を統べる

魔法

元素魔法…水氷大魔槍

固有スキル

吸収 自己再生 溶解

ユニークスキル

大賢者 変質者 捕食者

エクストラスキル

炎熱操作 魔力感知 水操作

獲得スキル

黒蛇…毒霧吐息, 熱源感知

ムカデ…麻痺吐息

蜘蛛…鋼糸, 粘糸

蝙蝠…超音波

トカゲ…身体装甲

黒狼…威圧, 影移動, 黒稲妻, 思念伝達, 超嗅覚

炎巨人…炎化, 範囲結界, 分身体

特性

炎熱攻撃無効 痛覚無効

電流耐性 熱変動耐性 物理攻撃耐性 麻痺耐性

『捕食者』により多くのモンスターから能力を獲得し、さらにはイフリートを喰らい大幅に力を増した。爆炎の支配者イザワ・シズエの能力と想い、そして幼き頃の姿を引き継ぐ。新たに得たユニークスキル『変質者』にて、様々な能力開発を行う予定。

図4：書籍版でのリムルの情報 (48)

このようにキャラクターを紹介していく図式は決して転スラが初めて行ったことではない。しかし単純にライトノベル全般で取り組まれていることだと処理するのではなく、作者自身がすでに述べているように TRPG の影響が大きい。もちろん TRPG で活用されるキャラクターシートほど個々の能力の数値が書かれているわけではない。しかし物語上、必要なスキルが余すところなく書かれており、単なる文字情報ではない。伏瀬はキャラクターに関して「重要なのはキャラクターであって、スキルは付属品に過ぎません。(中略)とにかく魅力的なキャラクターありきなんです。どちらかというと、ゲームマスター的な感覚に近いですね」(49)と述べているが、ここでも TRPG の GM としての感覚でキャラクターを把握しているところが見て取れる。またここで書かれているスキルについても「子供の頃に『聖闘士星矢』を観ていて、「マッハで攻撃するのなら、叫んでいる技名が聞こえる前に、その攻撃が適切に届いたらうんだよね」とか思っていたのに、同じことをやっています(笑)。でも、そこにロマンがあるんですよ」(50)と作者が述べるように、短い言葉でスキルとして概念化していく必要性は本質的には存在しない。単に体格や能力などが有機的に結合してできるようになったことを描くだけでも良いはずなのだが、それは物語や作劇の必要性というメディアに依拠した問題に収斂されない作者自身の経験も影響を

与えている。

この転スラという作品は既存のテキストの流れの中に単純に存在しているわけではない。作者の言葉からもわかるように TRPG やマンガ、ウェブ小説など小説というメディアのみにとどまらない数多くの作品を背景として作品が立ち上がってきている。そのため作品としての描き方、そしてメディアミックスの中での描き方は単なる文字を並べる小説ではなく、複数のメディアの中で可変していくものとなっている。

## 5. おわりに

ここまで転スラを取り上げて、物語構造、キャラクター、メディアミックスと検討してきた。古典的な物語論でとらえることが難しい作品内容であり、ウェブ小説であるがゆえの特徴を有していることがわかる。また物語の構造もメディアミックスするたびに変化していき、固定的なものではないことがわかる。構造の内実に関しても、ウェブでの連載を前提とした物語を作られており、それが可変していくことになる。そのため既存の物語構造との差異が見られるようになっている。またメディアミックスがなされることで転スラの物語は大きく変化していくが、それはキャラクターも、そのスキルもすべて描かれ方から大きく違っていく。その意味では原作小説は確実に原作ではあるが、可変していくことが前提となっている時点で、アニメがマンガをもとに描かれているように物語文化の総体としてとらえられるようになる。また作者自身も多様なテキストの中で作品を制作しており、ウェブでの連載が固定化していかなければ、逆説的に作者自身の経験の作用であり、転スラ自体が小説にとどまらない物語文化の醸造に役買っている。

もちろん転スラが必ずしも唯一無二と主張したいわけではない。しかし『蜘蛛ですが、なにか?』<sup>(61)</sup>を書いている馬場翁が「やっぱり、一番影響を受けたのは『転スラ（\* 転生したらスライムだった件）』だと思います。ああいうふうには、主人公が突き抜けて強いタイプのマンガや小説を読んだことがなかったんです。すごく新鮮だったんですね。（中略）あの作品があったから、「よし『魔物転生』しよう」という発想になったので」<sup>(62)</sup>と述べるように、転スラがすでに一つの指標として成立していることがわかる。ウェブでの連載による大きな特徴を有した作品ではあるが、複数メディアの影響を受けた流れの中で制作され、そして複数メディアに変換されていく中で物語が可変していく。そしてそれが別の作品へと影響を与えていくというメディアとしての、そして物語文化としての大きな流れを見て取ることができる。

しかし課題としては既存の作品群の中でどこまでが特徴であり、どこまでが古典的な手法なのかを、またミクロ・マクロに視点を動かしながら、より精緻に考える必要がある。

## 文献注

- 1) 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
- 2) 井出聡司『三幕構成の研究』私家版、2016年
- 3) 岩田和男・武田美保子・武田悠一編『アダプテーションとは何か』世織書房、2017年
- 4) ウラジーミル・プロップ（北岡誠司・福田美智代訳）『昔話の形態学』水声社、1987年  
（= П р о п п, В. Я.(1928) *Морфология сказки*. Л., Academia.)

- 5) 大橋崇行「ウェブ小説の流行とウェブ雑記の拡張」『ライトノベル・フロントライン』2号、青弓社、2016年、pp.197-203.
- 6) 乙一「プロットの作り方」(日本推理作家協会編『ミステリーの書き方』幻冬舎、2010年、pp.131-137.
- 7) クリストファー・ボグラ、デイビッド・マッケナ(府川由美恵訳)『物語の法則』アスキー・メディアワークス、2013年(= Christopher Vogler, David McKenna, (2011), *Memo from the Story Department: Secrets of Structure and Character*, Michael Wiese Productions.)
- 8) 川原礫『アクセル・ワールド』1巻、アスキーメディアワークス、2009年(川原 a)
- 9) 川原礫『ソードアート・オンライン』1巻、アスキーメディアワークス、2009年(川原 b)
- 10) 酒井駿太郎「『無職転生』論 ウェブ小説におけるゲーム的リアリズム継承の一例について」『日本近代文学会北海道支部会報』21号、2018年、pp.28-41.
- 11) 佐島勤『魔法科高校の劣等生』1巻、アスキーメディアワークス、2011年
- 12) シド・フィールド(安藤紘平・加藤正人訳)『映画を書くためにあなたがなくてはならないこと』フィルムアート社、2009年(= Syd Field, (1982), *Screenplay: The Foundation of Screenwriting*, Delacorte Pr.)
- 13) ジョーゼフ・キャンベル(倉田真木・斎藤静代訳)『千の顔をもつ英雄[新訳版]』上下巻、早川書房、2016年(= Joseph Campbell. (1949). *The hero with a thousand faces*, Pantheon Books)
- 14) 住野よる『君の臓腑をたべたい』双葉社、2015年
- 15) 武田悠一『読むことの可能性 文学理論への招待』彩流社、2017年
- 16) 玉井建也「物語・ゲーム・ライトノベルーウェブ小説と物語論の関係ー」『東北芸術工科大学紀要』25号、2018年、pp.1-9.
- 17) 波戸岡景太『映画原作派のためのアダプテーション入門 フィッツジェラルドからピンチョンまで』彩流社、2017年
- 18) 馬場翁『蜘蛛ですが、なにか?』KADOKAWA/富士見書房、2015年
- 19) 速水健朗『ケータイ小説的。ー“再ヤンキー化”時代の少女たち』原書房、2008年
- 20) 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
- 21) 伏瀬(原作)、川上泰樹(漫画)、みつばー(キャラクター原案)『転生したらスライムだった件』1巻、講談社、2015年
- 22) 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
- 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

24) 理不尽な孫の手『無職転生 ～異世界行ったら本気だす～』KADOKAWA/メディアファクトリー、2014 年

---

註

- (1) ヒナプロジェクトによる小説投稿サイト。 <https://syosetu.com/>
- (2) 佐島 2011
- (3) 川原 2009a
- (4) 川原 2009b
- (5) 住野 2015
- (6) 例えば本田 2008 を参照のこと。
- (7) 前掲本田 2008 および速水 2008 など。
- (8) 飯田 2016
- (9) 飯田 2016
- (10) 大橋 2016
- (11) 理不尽な孫の手 2014
- (12) 酒井 2018
- (13) 玉井 2018
- (14) 伏瀬 2014
- (15) 「インタビュー 「転生したらスライムだった件」 なぜスライムを主人公に？ 原作者が語る創作秘話、アニメ版の見どころ」  
([https://animeanime.jp/article/2018/10/01/40504\\_3.html](https://animeanime.jp/article/2018/10/01/40504_3.html) 最終閲覧日 2019 年 9 月 18 日)
- (16) 伏瀬・GC ノベルズ編集部 2016 : 292
- (17) 「祝！アニメ化！『転生したらスライムだった件』伏瀬×川上泰樹 インタビュー」(<https://media.comicspace.jp/archives/2390> 最終閲覧日 2019 年 9 月 18 日)
- (18) 「「転生したらスライムだった件」原作者×監督もっと対談「物語はまだまだ序盤、ここからも大きく動く」」  
(<https://www.excite.co.jp/news/article/E1548200487158/?p=5> 最終閲覧日 2019 年 9 月 18 日)
- (19) 伏瀬 2014
- (20) プロップ 1987
- (21) 武田 2017 : 129
- (22) 「「転スラ」あえて時流の真逆いく、2 クールかけてじっくり描く意義は？伏瀬先生&杉本 P に聞く【インタビュー】」  
([https://animeanime.jp/article/2019/01/29/43045\\_3.html](https://animeanime.jp/article/2019/01/29/43045_3.html) 最終閲覧日 2019 年 9 月 19 日)
- (23) キャンベル 2015
- (24) 「TV アニメ続編制作決定！ 2020 年始動!!『転生したらスライムだった件』原作・伏瀬インタビュー」(<https://v-storage.bnarts.jp/talk/interview/112742/> 最終閲覧日 2019 年 9 月 20 日)
- (25) 伏瀬 2014 : 274
- (26) 伏瀬「26 話 新たな能力」(<https://ncode.syosetu.com/n6316bn/28/> 最終閲覧日 2019 年 9 月 23 日)
- (27) GC ノベルズ編集部 2016 : 288
- (28) 【特集】伏瀬先生&川上先生合同インタビュー (<http://ln->



---

news.com/archives/25315/ 最終閲覧日 2019 年 9 月 24 日)

- (29) ボグラー・マッケナ 2013
- (30) フィールド 2009
- (31) 井出 2016
- (32) 「アニメ「転生したらスライムだった件」特集 伏瀬（原作者）×寺島拓篤（OP アーチスト）対談」(<https://natalie.mu/comic/pp/tensura/page/2> 最終閲覧日 2019 年 9 月 28 日)
- (33) 「インタビュー 「転生したらスライムだった件」 なぜスライムを主人公に？ 原作者が語る創作秘話、アニメ版の見どころ」([https://animeanime.jp/article/2018/10/01/40504\\_2.html](https://animeanime.jp/article/2018/10/01/40504_2.html) 最終閲覧日 2019 年 9 月 29 日)
- (34) 「インタビュー 「転生したらスライムだった件」 なぜスライムを主人公に？ 原作者が語る創作秘話、アニメ版の見どころ」([https://animeanime.jp/article/2018/10/01/40504\\_2.html](https://animeanime.jp/article/2018/10/01/40504_2.html) 最終閲覧日 2019 年 9 月 29 日)
- (35) 「TV アニメ続編制作決定！ 2020 年始動!!『転生したらスライムだった件』原作・伏瀬インタビュー」(<https://v-storage.bnarts.jp/talk/interview/112742/> 最終閲覧日 2019 年 9 月 29 日)
- (36) 「Talk Session 岡咲美保×伏瀬」9 ページ (『ANIME Bros.#2』東京ニュース通信社、2018 年)
- (37) 乙一 2015
- (38) 例えば岩田・武田・武田 2017、波戸岡 2017 など。
- (39) 「「転生したらスライムだった件」原作者×監督もっと対談「物語はまだまだ序盤、ここからも大きく動く」」(<https://www.excite.co.jp/news/article/E1548200487158/?p=5> 最終閲覧日 2019 年 9 月 29 日)
- (40) 「インタビュー 「転生したらスライムだった件」 なぜスライムを主人公に？ 原作者が語る創作秘話、アニメ版の見どころ」([https://animeanime.jp/article/2018/10/01/40504\\_3.html](https://animeanime.jp/article/2018/10/01/40504_3.html) 最終閲覧日 2019 年 9 月 29 日)
- (41) 「祝！アニメ化！『転生したらスライムだった件』伏瀬×川上泰樹 インタビュー」(<https://media.comicspace.jp/archives/2390> 最終閲覧日 2019 年 9 月 29 日)
- (42) 「Talk Session 岡咲美保×伏瀬」10 ページ (『ANIME Bros.#2』東京ニュース通信社、2018 年)
- (43) 伏瀬「01 話 何が出来るか検証しよう」(<https://ncode.syosetu.com/n6316bn/2/> 最終閲覧日 2019 年 9 月 29 日)
- (44) 伏瀬 2014 : 21
- (45) 伏瀬・川上みつばー2015 : 23
- (46) 「祝！アニメ化！『転生したらスライムだった件』伏瀬×川上泰樹 インタビュー」(<https://media.comicspace.jp/archives/2390> 最終閲覧日 2019 年 9 月 29 日)
- (47) 伏瀬「26 話 新たな能力」(<https://ncode.syosetu.com/n6316bn/28/> 最終閲覧日 2019 年 9 月 29 日)
- (48) 伏瀬 2014 : 275
- (49) 「インタビュー 「転生したらスライムだった件」 なぜスライムを主人公に？ 原作者が語る創作秘話、アニメ版の見どころ」([https://animeanime.jp/article/2018/10/01/40504\\_2.html](https://animeanime.jp/article/2018/10/01/40504_2.html) 最終閲覧日 2019 年 9 月 29 日)

---

(50) 「「転生したらスライムだった件」原作者×監督もっと対談「物語はまだまだ序盤、ここからも大きく動く」」

(<https://www.excite.co.jp/news/article/E1548200487158/?p=6> 最終閲覧日 2019 年 9 月 29 日)

(51) 馬場 2015

(52) 「「これをコミカライズって正気か？」…女子高生が蜘蛛に転生する『蜘蛛ですが、なにか?』の制作秘話を公開！【馬場翁（原作）、かかし朝浩（漫画）対談】」

(<http://blog.hackadoll.com/2016/07/kumo-desuga-pr.html> 最終閲覧日 2019 年 9 月 29 日)

## 第6章 ラブコメ作品と状況としてのキャラクター

### 1 研究史整理

和製英語として人口に膾炙したラブコメという言葉は、ロマンティック・コメディに対応する日本語として措定されている（大月 2002、日高 2016）。そのロマンティック・コメディは「人間と人間の間を破壊する力に対して人間が他者と和解する能力が、婚姻（現代では恋愛）において勝利する物語」（田崎 2003 : 312・313）とされており、シェイクスピア作品からハリウッド映画に至るまで様々な側面で検討されている。ここで考えるべきポイントは婚姻・恋愛をめぐるながら人間関係を崩壊させる事象に対し、結びつける事象が凌駕していくことを志向されている点である。しかし日本で概ねラブコメという語句で想起される作品において、このように破壊されずに結び付けられる関係性内容を集約することはできるのであろうか。

瀬川裕司氏はロマンティック・コメディ映画を「ロマンス映画とコメディ映画の共通集合」や「ロマンスが重要な意味を持つ喜劇映画」と定義し、さらには日本のラブコメは「若者向けの、若者が主人公の物語」とし別物としている（瀬川 2020 : 12）。ここから把握できるのはロマンティック・コメディとラブコメは同じ枠組みのものとして考えられる傾向にあるが、必ずしも同じ文化背景で描かれているわけではなく、諸研究においても同義とはされていないということである。ではラブコメの定義はどうであろうか。

ラブコメは「恋愛を主題としながらも、その語り口はコメディ混じりで軽いことを特徴」とし、「宙ぶらりんな状況が文字通り一種のサスペンス（＝宙吊り）を生んで物語を盛り上げると同時に、いざ愛を告げて付き合い始めた後の諸々の困難（＝「愛と誠」がまさに主題としたもの）を回避し続けることで、モラトリアムの甘い夢に読者をひたらせてくれる」（表 2014 : 212）と定義されている。また「ラブコメという物語を続けていくためには、幸せな恋愛関係は最後の最後まで完成させてはならない」（濱野 2011）ともされており、関係性で決着がつかず宙ぶらりんの状況で在り続けるという定義は概ね認知されているものであり、この段階でロマンティック・コメディとラブコメはまったく違うものであることが理解できる。

ラブコメに関しては歴史的経緯を明らかにする研究（米澤 2007、日高 2016）や個別作品を検討しジェンダー視点から解き明かした研究（久米 2013）など特定の作品を取り上げて具体的に検討するか、もしくは歴史的経緯の中に位置づける作業が中心といえる。このような研究を踏まえて、特に瀬航氏の『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』（<sup>1</sup>）は若者論との関係のなかで数多く取り上げられている（波戸岡 2013、樋口 2016、町田 2017、玉井 2017、佐野 2019）。特に若者たちが教室内でどのような関係性を築いているのか、特にスクールカーストを中心とした階層性で焦点を当てているが、この視点は必ずしも瀬航作品のみに限った話ではなく、2010年代以降のライトノベルを取り上げた場合、数多く言及されている（中西、2011、山崎 2014）。

つまりラブコメ作品の多くが若者を描いているがゆえに研究として分析した場合、若者論に集約されていく傾向にある。確かにラブコメはロマンティック・コメディとは異なり若者を描く傾向にある点は否定できない。しかし既存の定義のように「宙ぶらりんな状況」が続くだけが、ラブコメの大きな特徴と言い切るのは可能であろうか。若者を描いている以上、若者自体の変化とともに作品もまた社会・文化的背景として、ある程度変容していくものではなかろうか。そのため本稿ではいくつかのライトノベルを取り上げ、登場人物たちの関係性および社会的・文化的背景を検討していくことにする。

## 2 ラブコメと地域性

樋口康一郎氏は2010年代のライトノベルの状況を踏まえて、「『異世界転生もの』が一台ムーブメント」(樋口2016:50)になっており、「一時代を築いた『青春ラブコメ』の＜終わり＞とともに、ライトノベルの『青春』もまた＜終わり＞を迎えようとしているようにみえる」(樋口2016:56)と評価している。若者たちの青春を描いたライトノベルが物語の完結を迎え、それと並行するように異世界を描いた作品群が数多く刊行されるようになっていく状況を指摘しているわけだが、市場の問題とはいえ流行は一面的に進んだわけではなかった。例えば『このライトノベルがすごい! 2020』では「異世界もののライトノベルが一大勢力となっていると言われて久しいが、ここ2〜3年は青春もの・ラブコメといったジャンルがしっかりと人気を獲得している」(『このライトノベルがすごい!』編集部2019:82)と書かれており、青春・ラブコメを描いた作品が人気を博している様子がわかる。

またこの物語の隆盛に関して『弱キャラ友崎くん』(2)の作者である屋久ユウキ氏は「2015年から2016年にかけては、いわゆる“なろう系”って呼ばれる俺TUEEEな異世界ファンタジーの勢が増していたタイミングでもあったと思うんです。自分としてはどこかで読者の嗜好がそういったジャンルから別のジャンルにも移っていく可能性は考えていて、それならば真逆の位置するであろう、成長要素のある青春ラブコメは狙いどころだとも考えていました」(3)と述べており、流行の揺り戻しを含めて戦略的に取り組んでいる様子がうかがえる。この点に関して屋久氏は「みんな学校というものを知っているし、どんな形であれ青春を経験するわけだから、間口の広さもあるだろうと。少しでも広く伝えたいと思った結果、青春ラブコメという形になったんですよ」(4)とも述べており、青春ラブコメの普遍性に着目している。

もちろん樋口氏の批評・研究は市場の動向を予想するものではないので局面が変化しても特に問題はなく、また最後に「新しい『青春ラブコメ』の登場を待ちたい」(樋口2016:57)と述べているようにライトノベルが青春を描くこと自体を終えてしまったと位置づけているわけでもない。その青春を描いたライトノベルに対する評価としては、『ぼっち主義』(波戸岡2013)や『醒めた絶望』(中西2011)という言葉で評されるように教室内部における主人公たちのポジションをめぐる必ずしもプラスの言葉で彩られているわけではなかったと言える。スクールカーストと呼ばれる教室内部での人間関係の階層化が進んだことにより、主人公たちも陽キャ・陰キャとされる階層のうち陰キャに所属し、そのなかでの活動を強いられる物語が目立ったゆえの批評であったといえる。しかし悲観的な評価に終始せずマイナスをマイナスとして捉えないことは、青春ラブコメとされる作品群の多くが巻数を重ねるごとに陰キャ・陽キャという階層間のコミュニケーションではなく、登場人物を中心とした人間関係を描く方向へと転換していった点からも理解できる。つまりラブコメを描いたライトノベルでは学校や教室が場所として重要視され、少なくとも物語の初発の段階ではキャラクターの関係性と学校・教室という場所性が密接に結びついている。

そのうえで『弱キャラ友崎くん』だけではなくいくつかのライトノベルにおいて特徴的なのは、具体的に舞台となった場所が明記されているか、もしくは想起することができるように描かれている点が挙げられる。これについて屋久氏は「僕が小学生の頃から大宮近辺に住んでいたんで、書きやすさはありました。(中略)自分が好き

な街を書くのは書いていて楽しいし、筆も乗る。結果として読者も楽しんで読んでもらえるだろうという思いはあります」(6)と述べており、作者自身の体験と書きやすさに依拠していることがわかる。しかしすべての作品が土地を明記しているわけではない。例えば『幼なじみが絶対に負けないラブコメ』(6)の作者である二丸修一氏は自作の舞台である学校について『おさまけ』(執筆者注:『幼なじみが絶対に負けないラブコメ』の略称)が学校じゃなかったら、まずみんなが同じ場所に一緒に居ない。夏休みになったら、誰かがアクション起こさないと出会わないです」(7)と述べている。この作品に関しては原作の段階では具体的に地域性が見えないが、逆に学校という場所性をクローズアップしている点がわかる。

この点は非常に示唆的で、ラブコメを描く際この地域性の問題と学校という舞台は原理的に切り離すことは難しいのは確かだが、物語上の必然性は必ずしも一致するわけではない。当然ながら屋久氏が「馬から5分も歩けばすぐ住宅街で何もなくなります。でも駅前すごく栄えている(笑)。作品で描く弱リア充であったり、仮面で繕うキャラクターであったり、舞台が大宮だとなんかしっくり来るんですよね。キャラやテーマ自体が大宮っぽいというか(笑)」(8)と述べるように、作品テーマと地域性が密接に連環するととらえることはできるかもしれない。しかしながら、ここにおいて大宮という土地で述べられている都会的要素と非都会的要素が同居している様相は、地方都市ではある程度普遍的にみられるものといえる。つまり作者が創作に取り組みやすいという点以外、別の土地に置換することは要素的には可能であるとも言えてしまう。『弱キャラ友崎くん』に登場するファミレスや、コーヒーショップ、洋服屋などはすべて大宮にのみ存在する店ではなく、チェーン店であり、概ねどこかの土地には存在する店である。

どこかに存在するから特定の地域を描くことに意味がないというわけではない。自らの家からその地域のターミナル的な駅へ行き、その周辺にある繁華街で買い物をするという一連の行動は、登場人物である高校生の知覚範囲内では非常に地域性あふれるものであり、それ自体は否定できない。その点においてはラブコメが若者を取り上げ、青春とされる概念を描いている以上、地域性がコピー可能かどうかは大きな問題ではなく、登場人物たちの体感のほうが重要視されるのは当然といえる。

しかしながら、必ずしもコピー可能な地域性が主体的にとらえられてきたわけではない。土地開発の進展により土地の歴史が上書きされてしまい、さらには生活空間もまたショッピングモールにより支えられ、日本全国一律化されていく状況を「ファスト風土」と評され、否定的な文脈のなかで考えられてきた(三浦2004)。これに対し若林幹夫氏は「丘陵の藪や林を剥き取り、そもそもその土地にあったものとは切り離された形の建物や街並みに、さまざまな場所からやってきた人びとが集まって住み始めたとしても、人がそこに住み続けることによって、そこにはその土地や街なりの佇まいが生み出され、なんらかの社会や文化が、そして広い意味での「思想」と呼んでよいものの厚みが形成されていく」(若林2007:36)とし、ファスト風土化した土地は既存の歴史や文化・生活とは切り離されているが、新しい文化・生活が生まれている点に着目している。

ファスト風土と評される地方都市や郊外の変容が起こって以降、数十年の時間経過を経ている。そのため若林氏が指摘しているように一度分断された地域性・歴史性が、姿を変えて形作られている可能性は非常に大きい。そのこと自体も都市や地域により違うといえるが、ファスト風土化されてしまった土地を一見するとその変化に気づきにくい。しかし新しく形成された地域性が一つの形態として表出してくる場合があり、それがコンテンツ・

ツーリズムとされる物語発の観光である。広義の意味でのコンテンツ・ツーリズムは数多くなされており、物語からフィルム・ツーリズムに至るまで多様な現象として把握できる（玉井2009）。ファスト風土化し、地域性・歴史性が断絶した場合、その連続性からは解き放たれているため歴史的な流れで把握しようとするとは現在地の地域性・歴史性を認識することは難しくなる。それに対しコンテンツ・ツーリズムの場合は否応なく外部の視点が導入され（岡本2010）、作品が切り取った時点での地域性が浮かび上がってくる。しかしコンテンツ・ツーリズムが成立することによりファスト風土化以降の地域性が、単純にラブコメ作品に直結しているというわけではない。

### 3 学校という舞台とスクールカースト

地域性を物語に取り入れることにより、もしくはアニメ化に伴い具体的な舞台を設定することにより、意図的かどうかは別にしてある程度のコンテンツ・ツーリズム効果は発生する。しかしこれはラブコメ作品に必須の要素ではない。

既述のインタビューで二丸氏が述べているように若者が学校という空間において集団で行動することにより、作品としての描きやすさが生まれてくる。この点は渡氏も「高校生活で体験しそうなイベントをすべて書き出して、それぞれに起こりそうな問題を考えるようにしたら、かなり執筆ペースが上がりましたね。高校2年生の時期って、何をやっても揉めるに決まっていますから、どんなイベントでも書けるだろうと。なので、入れもの自体は可でもよくて、揉めるに至る感情や心理、関係性を考えていくようになりました」<sup>(9)</sup>と述べており、また既に取り上げたように屋久氏もまた学校は多くの人が経験している点を踏まえて「学校という集団の中における人間の本質的なところって今も昔も基本は変わらないと思っている」<sup>(10)</sup>としている。日本のラブコメが若者向けの若者の物語である以上は、学校という空間を舞台として選択するのは当然と言える。

大月隆寛氏はラブコメが学校を舞台にすることについて「子どもにとっての「日常」であり、ムラに代表されるような「地域」社会の崩壊していった高度経済成長の過程においては、間違いなく「もうひとつのムラ」として、共同性を育んでゆくべき培養器にもなっていました」（大月2002:169）と評している。地域社会が完全に崩壊し、それが担っていた要素が学校へと移行していったのかどうかは精緻に考える必要があるが、ある種の共同体が学校という空間で生成されていったのは確かであろう。もしくは近代以降、地域社会とともに学校制度が運用されていく過程のなかでともに共同体としての機能を担っていたが、地域社会の共同体性が衰退していくなかで学校は残存していったとも考えられる。どちらにせよ、その是非とは別にライトノベル作品をめぐる論評では教室内での関係性、特にスクールカーストに着目しており、共同体が形成され、物語に反映されている点是否定できない（波戸岡2013、樋口2016、町田2017、玉井2017、佐野2019）。

スクールカーストとは教室内の人間関係の序列であり、その順位は主として人気の度合により作られることが多い。人気を形成しているのは異性からの評判であり、流行に敏感であること、そして容姿に気を使っている点や運動ができる点などが付随している。「1軍、2軍、3軍」、「イケメン、ブツメン、キモオタ」などのようにグループごとに教室内が分断・序列化され、グループ間では交流が行われなくなる。また、この序列自体も小中高と時間的経過とともに変化し、それぞれのグループは特徴的な要素を備えており、教師側と生徒側での認識の差

異が大きい（鈴木2012）。これらの点はスクールカーストという観点から数多く論じられている『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』の作者である渡氏も「作品ではスクールカースト的なものを書こうとしています、僕自身が高校生だったのはかなりの昔の話だし、現在のリアルを描くのは難しい。それに僕が高校生の頃にはまだ『スクールカースト』という言葉が根付いていませんでした。ですが、言語化されていなくても、みんながその存在こううすうす気付いていたと思うんです」（<sup>11</sup>）と述べているように、自らが経験したときは概念化されていなかったにも関わらず普遍的な現象として意図的に描こうとしている。

実際2010年代後半に刊行されたライトノベルでもスクールカーストは数多く描かれている。屋久ユウキ氏の『弱キャラ友崎くん』では主人公は「人生は不平等なんだよ。俺みたいに、ブサイクで、体格も良なくて、考えすぎて一歩が踏み出せなくて、メンタルが弱くて、なににしてもバカにされて、コミュ力も自信もないような人間は、どうやったってお前らみたいな強い人間には勝てないんだよ」（屋久2016：42）とし、スクールカーストで上位につくために必要な要素が足りていないがゆえに「人生はクソゲー」と位置付けている。これに対し、スクールカースト上位であるヒロインは「もしあなたが弱キャラだとしてもあとから伸ばせる。見た目の初期パラメーターは人生を放棄する言い訳にはならないわ」（屋久2016：48）、「人生というゲームはルールがないように見えて、実はシンプルなルールだけが組み合わさってできた美しい構造になっている。あなたはクソゲーだっと思ってたけれどとんでもない、人生は、これ以上ないくらい神ゲーなの」（屋久2016：54・55）とし、主人公のスクールカーストにおける階層を上げていくために助力をしていくことになる。

裕夢氏による『千歳くんはラムネ瓶のなか』（<sup>12</sup>）では、主人公は「正真正銘のイケメンリア充学年カーストトップの俺にとっては、女の子から告白されるのと同じぐらいにありふれた高校生活のイベント。つまり彼女を盗られた八つ当たりってやつだ」（裕夢2019：16）とあるようにスクールカーストのトップに存在している。その主人公が手を差し出すのが、登校拒否をし引きこもっているクラスメイトになる。そのクラスメイトは「お前リア充はたまに見た目がよく生まれたとか、運動神経がよかったとか、高校に入れば人より勉強ができるとか……そんなだけの理由で自動的にカースト上位になって、当然の権力みたいに非リアをひとまとめにして下に見るだろ」（裕夢2019：127）と主人公からの接触自体を拒否しようとするようにスクールカースト下位のオタクとして描かれる。しかし話し合いによりクラスメイトの悩みが明らかになり、主人公たちはその解消のために助力をしていくことになる。先述の『弱キャラ友崎くん』では主人公側が述べていた言葉を、この作品ではクラスメイトが述べているのが特徴であり、スクールカーストにおける人気を下支えしている容姿や運動などに常にがんじがらめになっている状況が強調される。

ライトノベルにおけるスクールカーストは、必ずしも階層性を打破しているわけでもない。スクールカースト下位の者が階層間を移動するために上位の者が手を貸すという物語になっており、一見するとスクールカーストの構造を壊しているように読めることができる。この点は『千歳くんはラムネ瓶のなか』において引きこもっているクラスメイトがいわゆるオタクと呼ばれる存在で、ライトノベル好きとして描かれているように、ライトノベルの読者の多くとスクールカースト下位は重複している。そのため下位から上位へと階層間移動をはかる物語内容は一部の読者には痛快さを伴うことにもつながっている。

しかしスクールカーストによる階層を下位から上位に動かそうとしている時点で、スクールカースト自体を否定

しておらず、階層構造を追認・強化してしまっているといえる。スクールカースト下位で苦しんでいる登場人物たちおよび一部の読者にとって、その原因である階層自体を破壊するのではなく、そこからの脱却が描かれている。それは既述のように『千歳くんはラムネ瓶のなか』で登場人物が「当然の権利みたいに非リアをひとまとめにして下に見るだろ」と語ったように、リア充とされる人々への卑屈な視点と自虐により支えられている。脱却した先はスクールカーストにおける下位以外の階層であり、それは自らが困難した存在になることにつながり、階層の否定ではなく追認・強化が行われていく。この人生をゲームとして捉え、階層を移動していく観点は白岩玄氏の『野ブタ。をプロデュース』（白岩 2004）ですでに描かれており新しい側面とはいえないが、白岩作品では登場人物たちが教室内で演じる「キャラ」に焦点が当てられていたのに対し、スクールカーストが常態化していくにつれて階層構造自体を強化していく様子が描かれていくようになっている。

#### 4 教室内のコミュニケーションと幼なじみ

小説家の山本文緒氏と風良ゆう氏の対談で、山本氏が『自転しながら公転する』を書くためにいろいろ調べてみたんですが、若い人の「恋愛はコスプレ悪い」という意見は結構目にしたね」と述べ、それに対し風良氏は「ちょっとでも気を抜いたら社会から落っこちちゃうかもしれない、という不安を今の若い人たちは持っている。(13)。恋愛に対する忌避感が社会的に存在しながらも、それでも彼らは恋愛を小説として描いていくわけなのだが、この点は必ずしも一般向けの恋愛小説というピンポイントでおさまる問題ではない。

社会学者の高橋幸氏は「微量の恋愛感情を通した緩やかで多様な関係というものも存在する一方で、同時に、人格的承認の場としての恋愛というものへの期待は、今なお成立していて、全然弱まっていないと言える」（高橋・永田 2021 : 21）と 2010 年代以降の恋愛を評している。つまり草食と呼ばれたり、コスプレで判断されたりする恋愛が存在する一方、旧来の性・愛・家族が直結するロマンティックラブ・イデオロギイ的な恋愛もまた成立しているわけではある。しかし本稿で取り上げている若者に向けた教室内の若者を描いたラブコメは、スクールカーストとの兼ね合いで恋愛にアクセスすること自体が困難となってくる。

既述のようにスクールカーストにより階層間が分断された状況では、上位と下位のようなグループ間でのコミュニケーションは行われにくい傾向にある（鈴木 2012）。そうであるがゆえに『弱キャラ友崎くん』や『千歳くんはラムネ瓶のなか』で描かれたように、スクールカースト上位のリア充が下位のオタクに対してアプローチすると大きな拒否反応を示すことになる。完全にグループごとに集団化しており、集団間でのやり取りはほぼ行われていない。したがって物語を描くにあたって、教室を描くと必然的にスクールカーストを中心とした人間関係を取り上げなければ不自然になってしまうが、スクールカーストを描けば描くほど階層間を飛び越えるエネルギーが必要になってしまい、結果的に恋愛要素までたどり着くことの困難さが表出する。それを打破する存在の一つが幼なじみである。

エンターテインメント・コンテンツにおいて幼なじみは高い評価を得ているわけでもない。『幼なじみが絶対に負けないラブコメ』の作者である二丸修一氏は幼なじみを取り上げた理由として、「負けヒロインが勝つ」というテーマでした。ここで「じゃあ負けヒロインってどんなヒロインなんだろう」と考えた時に胸裏を過ぎったのが



「幼なじみ」だったんです(笑)。自分の無意識化でも幼なじみは勝てないヒロインだという思いがあったようで、業が深いとあらためて感じましたよね(笑)」(14)と述べている。幼なじみという存在は、やはり恋愛においては「負け」「勝てない」という印象を抱いていることがわかる。

この点は『幼なじみが絶対に負けないラブコメ』に参加した声優である水瀬いのり氏は佐倉綾音氏との対談のなかで「応援ポジションというイメージがあるので、どうしても恋愛対象として見られないのかなと個人的には思っています」とし、対して佐倉氏は「幼なじみって恋愛対象として見るのができないんですよね。性別を超越したところにいる、家族のような存在なので。「ああ、そうか。だから敗れていくんだ」と思いました(笑)」

(15)と述べている。同アニメに参加した声優の島崎信長氏も「幼なじみヒロインってやっぱり不遇ですよ。急に現れたライバルにかっさらわれていくじゃないですか。バトルものだと、日常側の幼なじみと、非日常側の鮮烈なヒロインがいたりするでしょう？ 大抵、主人公は非日常側のヒロインに心を奪われて、それまでずっと支えてくれた幼なじみは負けてしまう。僕としては、あれだけ尽くしてくれた相手のほうこそ大事にしたいなと思うんですよ。家族ぐるみでずっと付き合いがあって、朝起こしに来てくれたり、ご飯を作ってくれたり、場合によっては勉強を教えてくれたりするのよ」(16)と同様のことを述べている。

これらの点に共通しているのは、幼なじみは日常生活のなかにも存在し、家族のような付き合いがあり、そして恋愛対象にはならないという点である。幼なじみが日常的に存在するということは、それは地域社会のなかで幼少期から同じ場所で成長してきたことに依拠している。地域社会という空間と幼少期の成長という時間的経緯の両側面を共有しているがゆえに、幼なじみは家族に近い存在と認識される。そして既述のように性・愛・家族が直線的に連環していくロマンティックラブ・イデオロギーという観点から考えると、家族から愛へと逆行することが難しくなってしまう。したがって恋愛を描くラブコメ作品において幼なじみを登場させても、恋愛対象とはなりにくい。

社会的な価値観に依拠しているだけでなく、幼なじみに対してはエンターテインメント・コンテンツ文化を背景とした理由も存在している。1992年に発売されたゲーム『同級生』、1994年に発売された『ときめきメモリアル』、1995年に発売された『同級生2』、1997年に発売された『To Heart』と1990年代に数多くの美少女ゲームが登場していった。その後、数多くの美少女ゲームが販売されるようになっていく(宮本2013)。「To Heart」以降に発売された『WHITE ALBUM』(1998年)、『ONE ～輝く季節～』(1998年)、『kannon』(1999年)などのヒット作が量産され、「泣きゲー」ブームがやってくる(坂上2019)。初期とは異なり物語性が意識されるようになってきた「泣きゲー」において、多くは若者のために若者が活躍する物語が描かれるようになる。そのため必然的に日常生活と学校生活が物語の中心となり、登場するヒロインは日常生活を背景にした幼なじみと学校生活を背景にしたクラスメイトがテンプレート的に登場するようになる。そしてゲームであるがゆえにユーザーが動かす主人公によりヒロインたちは攻略される対象として扱われていくわけだが、多くの場合、非日常的なヒロインに物語的にも注力されるようになっていく。そうであるがゆえに既述のように複数のクリエイターたちが幼馴染は恋愛対象にはならず、「負け」「勝てない」とゲーム性に彩られた言葉を使って認識していくようになっていく。

幼なじみがラブコメにおいて社会的、そして文化的に扱いにくいキャラクターである点は二丸氏も苦慮してお

り、「黒羽は普通の幼なじみよりずっとメンタルが強いと思うし、行動も積極的だと思います。でも幼なじみというポジションが生み出す不幸さや運のなさ、ちょっとした詰め甘さは持っている。そういった不遇さを持ちつつ、逆転しなきゃいけない存在でもあるんです」(17)と『幼なじみが絶対に負けないラブコメ』の主人公の幼なじみである黒羽を評している。

『幼なじみが絶対に負けないラブコメ』はほかの作品に比べるとそれほどスクールカーストが表面化していない。例えば主人公丸末青が親友である甲斐哲彦を評する際、「顔は抜群いい。成績もそこそこ上位。運動神経もいい。なのにすべてを台無しにするこのカスっぷり」(二丸2019:22)としているように、甲斐はスクールカーストにおける人気を生み出す指標である容姿・運動・勉強という観点では高い評価を得ている。しかしながら女性関係のトラブルを多発しており、クラスメイトの女性たちからは嫌悪感をもって対応されているように教室内的での評価はまったくもって高くない。その甲斐はヒロインの志田黒羽について「志田ちゃんはおめっちゃ高めだぞ。お前、幼なじみじゃなけりや近づくことさえできないレベルなんだからな」(二丸2019:40)と述べているが、ここからわかるのは主人公自身も教室内的での地位は決して高いものではない。これに対し主人公は「あいつ、モテるよな。まあ、可愛いし、当然だよな。そういうとこ幼なじみとして鼻が高いし、コミュ力高いとことか、いろいろ尊敬してる」(二丸2019:40)と返答しており、黒羽自身は容姿とコミュニケーション能力から教室内的での評価も高いことがうかがえる。

この会話から想定される主人公は本来なら黒羽と会話ができる地位にはないとなるであろう。実際に黒羽と話しかけられた主人公は「黒羽はモテる。そのため俺ほどにかくひどい嫉妬にさらされていた。／「ちっ、幼なじみだからって許されると思うなよ」／はっきり舌打ちが聞こえた」(二丸2019:44)と教室内的からの嫉妬の視線を向けられていた。この作品においてスクールカーストが言葉として明記されていないし、登場人物たちが明言することもない。しかし教室内を描くことにより、そこで発生するスクールカーストが言葉の端々や関係性のなかで見え隠れしていくことになる。

このように薄っすらと教室内に存在するスクールカーストの構造ではあるが、既述の引用部分から別の側面も読み取ることができる。甲斐のセリフである「幼なじみでなけりや近づくことさえできない」(二丸2019:40)や「あのな、丸、お前、志田さんをクロとか読んでるだけで本来死刑ものなんだけど?」／「幼なじみiiiiii! ギルティーツ! ギルティーツ!」／「落ち着け、郷戸っ! 大丈夫だ! 丸は駄目幼なじみだから、志田さんは綺麗なままだ!」(二丸2019:53・54)という会話を見る限り、主人公がスクールカースト上位と推定される黒羽とコミュニケーションを取ることができるのは幼なじみだからというのが周囲の理解である。これまで取り上げたようにスクールカーストにおける階層間にやり取りはほとんど行われないう傾向にあるが、それを突破できるのは幼なじみという関係性であり、教室内からも承認されうるものと措定される。

このような対応がなされる背景として、幼なじみが家族的なイメージを抱かれる傾向にある点を指摘することができる。この場合、主人公とヒロインが幼少期から同じ空間で接してきたがゆえにスクールカーストの階層が違っていても、ニックネームで呼ぶことが習慣化しているわけである。教室内の関係性が小学校・中学校・高校と学校制度のなかで成立していくのに対し、地縁的関係性は入学前の幼少期から成立している。幼なじみという地縁的関係性が完成してしまうと、以降にスクールカーストが成立しても先行して存在しているがゆえに強

固に存在し続けることが可能となる。もちろん、この点は作者の二丸氏が「負けヒロインが勝つ」というテーマから立脚していったがゆえの幼なじみの要素であり、通常であれば地縁的関係性が現在進行形であるスクールカーストを凌駕することは難しい。幼なじみであってもスクールカーストの階層が違っているとコミュニケーションを取ることすらなくなっていく。根本的に生まれた場所が近いというだけで築かれていた関係性では、成長とともに価値観の違いが生じるのは当然であろう。しかし、岡田麿里氏の『あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。』(18)のようにスクールカーストが進行することへの違和感を覚えつつ、地縁的関係性の復旧と変化を描いた作品もまた存在し、10代の若者を描く際には大きな問題といえる(玉井2018)。何より地縁的関係性が連続性をもって存在し続けるというのは、地方都市であればあるほど一つのリアルさとして立ち現れてくる可能性も指摘できる(阿部2013)。

## 5 おわりに

日本のラブコメは若者のための若者が主人公の物語であり、例外はあれどもその傾向は否定できない。作品の舞台となる土地の地域性を考えるとファスト風土化された地方都市や郊外とされる場所が目につくが、歴史性を放棄しているとマイナスの評価をするだけではない。作品の登場人物たち、そして読者として想定しうると同世代の人々にとっては、コピー化されたチェーン店であろうとも功の土地のターミナル駅と同じような店があふれていようと、そこで得られる経験というのは唯一無二といえる。この点はアニメ聖地巡礼を筆頭としたコンテンツ・ツーリズムにも通じ、作品内に描かれたありふれた場所であってもファンにとっては作品と密着し結びつけて認識をする傾向にある(玉井2012・2021、岡本2018)。逆に言えば非時間の連続性のなかで歴史性を直線的に見出そうとすると見えないものが、ライトノベルで描かれたり、アニメ聖地巡礼が起こったりすることで外部からの視点が導入され、土地の地域性に対する新しい価値観が生まれることになる。

この地方都市という場所性も必ずしもラブコメに必須の要素というわけではない。若者を描いている時点で数多くの作品が学校を舞台としており、教室の登場頻度が高まっている。そのため教室内で形成されるスクールカーストが作品内にも導入され、物語の根幹部分にまで触れるようになっていく。ライトノベルの読者は当然ながらライトノベルを中心としたアニメ、漫画が好きないわゆるオタクに該当するが、それはスクールカーストでは下位に位置してしまう。そのためライトノベルで描かれる物語もまたスクールカースト下位のオタクが上位の登場人物に引っ張られることで、階層間の移動を果たしていくことが多い。スクールカースト下位から上位へと移動しようとする階層自体を破壊しているように思えるし、読後感としては痛快な部分も含んでいるであろうが、結果として階層構造自体を追認・強化してしまっている。

物語内で強化されたスクールカーストを打破する存在として、幼なじみを挙げるができる。幼なじみの存在自体は不遇という印象が強い。近い存在であるがゆえに社会的に恋愛対象として認知されにくく、フィクションのなかにおいても主人公の日常空間の延長線上のなかに存在する幼なじみは非日常的なヒロインのインパクトに負け続けている。しかし、学校生活が始まる前の幼少期から幼なじみは地縁的関係性を築き上げている。それによりスクールカースト成立以前より強固な関係性を構築していれば、本来は行われたい傾向にあるスクールカーストの階層間のコミュニケーションがなされていくことになる。とはいったからといって、必ずしもすべて

の作品において幼なじみが簡単にスクールカーストを凌駕するとは言えず、逡巡や悩みを常に伴いながら変化していくものになる。

日本のラブコメは確かに若者に向けた若者が主人公の物語が多い。しかし主人公とヒロインの関係性が宙ぶらりんな状況として続いていくかといえ、必ずしもそうとは言いきれない部分が垣間見られる。関係性というものの自体が変化することなく続いていくのではなく、コミュニケーションを取ることやスクールカーストの階層間を突破することが大きな問題として描かれる。そしてスクールカーストの構造を揺るがせる存在として地縁的結合の中で生まれた幼なじみが、低い評価を得ていた要素をうまくポジティブに変えながら、関係性自体を転換させていく。そこには宙ぶらりん状態の維持と表現するには、大きすぎる変化が伴っている。

以上のように見てきたが、恋愛をテーマにした作品群を取り上げながら異性愛を中心としたものとなってしまう点は大きな課題として挙げておく。また恋愛を主体としているがゆえに、どれだけ社会的・地域的な要素を取り入れているとも愛・性・家族が直線的につながってしまうロマンティックラブ・イデオロギーを結果として当然視してしまっている作品群を検討してしまっている。ライトノベルのヒット作やメディアミックスが数多く行われている作品はジェンダー的な価値観からすると一面的にならざるを得ず、より広い視野で検討する必要性が存在する。

## 文献注

- 1) 阿部真大『地方にこもる若者たち』朝日新書、2013年
- 2) 大月隆寛「思いっきりおおざっぱな「ラブコメ」・試論—あるいは、「豊かさ」の申し子の少年たちは、なぜ、少女マンガに向かったのか、についての覚書—」（斎藤美奈子編『脱文学と超文学』岩波書店、2002年、pp.156-189.）
- 3) 岡本健「コンテンツ・インデュースト・ツーリズム—コンテンツから考える情報社会の旅行行動」（『コンテンツ文化史研究』3号、2010年、pp.48-68.）
- 4) 岡本健『アニメ聖地巡礼の観光社会学 コンテンツツーリズムのメディア・コミュニケーション分析』法律文化社、2018年
- 5) 表智之「少年マンガにおける美少女の身体」（乳房文化研究会編『乳房の文化史』淡交社、2014年、pp.147-176.）
- 6) 『このライトノベルがすごい！』編集部『このライトノベルがすごい！ 2020』宝島社、2019年
- 7) 久米依子「トラブルとしてのセクシュアリティ 〈男の娘〉表象と少女コミュニティ志向」（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、pp.69-83.）
- 8) 坂上秋成『Keyの軌跡』星海社新書、2019年
- 9) 佐野一将「見せかけの等身大 『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』におけるキャラクターの力学」（『横浜国大言語研究』37号、2019年、pp.114-126.）

- 10) 白岩玄『野ブタ。をプロデュース』河出書房新社、2004 年
- 11) 鈴木翔『教室内カースト』光文社新書、2012 年
- 12) 瀬川裕司『映画講義 ロマンティック・コメディ』平凡社新書、2020 年
- 13) 田崎英明「『ユー・ガット・メール』、あるいはロマンティック・コメディの臨界」(『現代思想』第 31 巻第 8 号、2003 年、pp.311-318.)
- 14) 高橋幸・永田夏来「これからの恋愛の社会学のために」(『現代思想 2021 年 9 月号 特集＝〈恋愛〉の現在』青土社、2021 年、pp.8-30.)
- 15) 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」(『コンテツ文化史研究』1 号、2009 年、pp.22-34.)
- 16) 玉井建也「地域イメージの歴史的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、pp.121-138.)
- 17) 玉井建也『幼なじみ萌え』芸術学舎出版局、2017 年
- 18) 玉井建也「せいで飛び出せるのか―岡田麿里作品における共同体」(『ユリイカ』50 巻 3 号、2018 年、pp.153-160.)
- 19) 玉井建也「物語世界と日常 ―『ふらいんぐういつち』を事例として―」(『東北芸術工科大学紀要』28 号、2021 年、pp.1-10.)
- 20) 中西新太郎『シャカイ系の想像力』岩波書店、2011 年
- 21) 町田哲生『教養としての 10 年代アニメ』ポプラ新書、2017 年
- 22) 三浦展『ファスト風土化する日本―郊外化とその病理』洋泉社、2004 年
- 23) 宮本直毅『エロゲー文化研究概論』総合科学出版、2013 年
- 24) 波戸岡景太『ラノベのなかの現代日本 ポップ／ぼっち／ノスタルジア』講談社現代新書、2013 年
- 25) 濱野智史「ビデオボーイ、テレフォンガール メディア論から『電影少女』を読む」  
(<https://sites.google.com/site/satoshihamanoallworks/home/bideooiterefongarumedialunkaradianyingshaonuewodumu> 最終閲覧日：2021 年 9 月 20 日。初出は『桂大全』集英社、2011 年、pp.66-69.)
- 26) 樋口康一郎「『青春ラノベ』の〈終わり〉 『俺妹』『はがない』『俺ガイル』を中心として」(大橋崇行・山中智省『ライトノベル・フロントライン 2』青弓社、2016 年、pp.50-57.)
- 27) 日高利泰「ラブコメの条件―用語法と概念の成立に関わる歴史的考察」(『マンガ研究』22 号 2016 年、pp.86-108.)
- 28) 裕夢『千歳くんはラムネ瓶のなか』1 巻、ガガガ文庫、2019 年
- 29) 屋久ユウキ『弱キャラ友崎くん』1 巻、ガガガ文庫、2016 年
- 30) 山崎鎮親『半径 1 メートルの想像力―サブカル時代の子ども若者―』旬報社、2014 年

31) 米沢嘉博『戦後少女マンガ史』ちくま文庫、2007 年

32) 若林幹夫『郊外の社会学—現代を生きる形』ちくま新書、2007 年

---

## 注

(1) 渡航氏による『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』はガガガ文庫から 2011 年から刊行されているライトノベル。2021 年 9 月段階で 19 巻が刊行されている。2013 年、2015 年、2020 年と 3 回にわたってアニメ化され、コミカライズやゲーム化などメディアミックス展開を多方面で行っている。

(2) 屋久ユウキ氏によるライトノベル。小学館ライトノベル大賞優秀賞受賞作。2016 年にガガガ文庫にて刊行され、2021 年 9 月現在で既刊 11 巻。2021 年にはアニメが放送され、そのほかスピンオフも含めて 2 作品のコミカライズがなされている。

(3) 「【特集】『弱キャラ友崎くん』×『千歳くんはラムネ瓶のなか』最新刊同時発売記念 屋久ユウキ×裕夢 青春ラブコメ対談インタビュー」 <https://ln-news.com/articles/100685> 最終閲覧日：2021 年 9 月 20 日

(4) 前掲註 3

(5) 前掲註 3

(6) 二丸修一氏によるライトノベル。2019 年から電撃文庫にて刊行され、2021 年 9 月現在で既刊 8 巻。コミカライズも展開し、2021 年にはアニメが放送されている。

(7) 『おさまけ』二丸修一先生と『ママ好き』望公太先生のスペシャル対談をお届け <https://dengekionline.com/articles/25478/> 最終閲覧日：2021 年 9 月 21 日

(8) 前掲註 3

(9) 「やはり俺の書くラブコメはまちがっている。『俺ガイル』渡 航が語る、逆張りの創作術」 <https://news.livedoor.com/article/detail/18401239/> 最終閲覧日：2021 年 9 月 25 日

(10) 前掲註 3

(11) 「ラノベの大人気作『俺ガイル』著者語る 「コミュニケーションを回避するな、お前らちゃんと話し合え！と言いたい」」 <https://www.asahi.com/and/article/20200409/11064578/> 最終閲覧日：2021 年 9 月 26 日

(12) 裕夢氏によるライトノベル。2019 年にガガガ文庫にて刊行され、2021 年 9 月現在で既刊 6 巻。コミカライズなどのメディアミックスが展開している。

(13) 「山本文緒「甘い感じのものを書いたら、次は辛いものが書きたくなる」×風良ゆう「次作は、ずっと尾を引いてしまうような恋愛の話を」」 <https://ddnavi.com/interview/764214/a/> 最終閲覧日：2021 年 9 月 27 日

(14) 「独占インタビュー「ラノベの素」 二丸修一先生『幼なじみが絶対に負けないラブコメ』」 <https://ln-news.com/articles/100265> 最終閲覧日：2021 年 9 月 28 日

(15) 「「女って怖い！」のギリ手前を攻めた幼なじみのラブバトル——『幼なじみが絶対に負けないラブコメ』水瀬いのり×佐倉綾音対談」 <https://ddnavi.com/interview/775767/a/> 最終閲覧日：2021 年 9 月 28 日

(16) 「末晴と哲彦の何でも言い合える関係は、僕らと似ているかも——『幼なじみが絶対に負けないラブコメ』松岡禎丞×島崎信長インタビュー」 <https://ddnavi.com/interview/768993/a/> 最終閲覧日：2021 年 9 月 28 日

(17) 前掲註 14

(18) 岡田麿里氏が脚本を担当したテレビアニメ作品で 2011 年に放送された。ノベライズは岡田氏自身が担当し、コミカライズ、実写テレビドラマ化などメディアミックスが行われた。

## 終章

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『ふらいんぐういつち』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に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<sup>(1)</sup>。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の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スしている。描かれる物語は最初のネット上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関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関係性であり、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関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。

---

## 注

- (1) 「【コラボ決定!】ライトノベル『千歳くんはラムネ瓶のなか』と舞台「福井」の



---

コラボイベント情報はこちら！」 [https://fuku-iro.jp/fukuromikke/chiramune\\_2021info/](https://fuku-iro.jp/fukuromikke/chiramune_2021info/)  
最終閲覧日：2022 年 1 月 9 日