



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	中国のネット小説の物語論的構造及びそれを生み出したネットコミュニティのあり方：穿越小説を例に
Author(s)	邱，慧鳴
Degree Grantor	北海道大学
Degree Name	博士(国際広報メディア)
Dissertation Number	甲第11860号
Issue Date	2015-03-25
DOI	https://doi.org/10.14943/doctoral.k11860
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/58601
Type	doctoral thesis
File Information	Huiming_Qiu.pdf



博士学位論文

中国のネット小説の物語論的構造及び
それを生み出したネットコミュニティのあり方
——穿越小説を例に

北海道大学国際広報メディア・観光学院
国際広報メディア専攻

邱 慧鳴

目次

序章	5
1. 研究背景	5
2. 研究目的	6
3. 先行研究と第1章	6
4. 研究方法と第2章以降の章立て	9
第1章：中国のネット小説とそのコミュニケーション型創作	12
1.1 中国のサイトに広がるネット小説	12
1.1.1 中国におけるネット小説の形成	12
1.1.2 ネット小説の代表的なジャンル——穿越小説	13
1.2 ネット小説をめぐるこれまでの議論	15
1.2.1 作家及び作品からのアプローチ	16
1.2.2 媒体からのアプローチ	17
1.2.3 ネット小説のジャンル形成をめぐる歴史的アプローチ	19
1.2.4 ネット小説の特質研究	22
1.3 ネットが作り出すネット小説の特徴	26
1.3.1 ネットのコミュニケーション性とネット小説のポストモダン性	26
1.3.2 ネット検索とネット小説の類型化	28
第2章：穿越小説の構造	33
2.1 物語の構造分析	33
2.1.1 プロットの魔法昔話の機能	33
2.1.2 グレマスの物語の機能分析	35
2.1.3 グレマス以降の物語論の流れ	38

2.2 穿越小説の機能	42
2.3 穿越小説という物語の構造	51
2.3.1 穿越小説の構造	51
2.3.2 穿越小説と魔法昔話の相違点	53
纏め	55
資料表	57
第3章：4編の穿越小説の分析実例	60
3.1 『鸾我的前半生我的後半生』（鸾：私の前半生と私の後半生）の分析（清穿系）	60
3.2 『失落大陸』（忘れられた大陸）の分析（冒険系）	62
3.3 『潇洒如風』（風のように潔い）の分析（女尊系）	65
3.4 『天啓悠閑生活』（天啓時代の穏やかな日常）の分析（種田系）	66
纏め	68
第4章：穿越小説の構造の意味	70
4.1 欲望のディスプレイとしてのネット小説	70
4.2 キャンベルが提示した往還の構造と若者の通過儀礼	72
4.3 原質神話と「精神分裂病」の幻覚と夢の構造	77
4.4 第3章の4編の穿越小説の再分析とその構造的な意味の解釈	82
4.4.1 4編の穿越小説の再分析の前半部	82
4.4.2 4編の穿越小説の再分析の後半部	87
4.4.3 構造の意味の解釈	90
第5章：ネットコミュニティのあり方と穿越小説の両面性	93
5.1 総表現社会のナルシズム	93
5.2 ブログ・ツイッターの個人発信とネット小説の趣味のコミュニティにおけるコミ ュニケーション	95
5.3 趣味のコミュニティの現状	96

5.4 ネット小説のコミュニティの社交性	100
終章：結論	104
参考文献	109

序章

1. 研究背景

中国では、90年代からインターネットの普及とともに、ネットが若者文化に大きな影響を与えるようになった。ネットは物語を作る重要な場になりつつあり、90年代後半、中国では文学サイトに不定期的に文章を書き込み、読者のコメントを参照しながら創作する動きが始まった。「BBSやブログなどのコミュニティに掲載され、ネットで流通し、創作過程に常に読者のコメントをもらい、いつでも修正できる」ネット小説が現れたのである¹。日本の携帯小説のような、サイトで不定期的に連載される小説であり、読者のコメントによって順位づけられる。ただし、携帯小説の場合、読者が単に小説に投票するだけであるが、ネット小説では、作者は読者のコメントを読みながら創作を進めていく。小説は新しいメディアを媒体に、新しい方法で読者に届けられる。CNNIC（中国インターネット情報センター）の統計によると、2010年12月までに、中国のネット使用者は4.57億人に達し、内42.6%はネット文学²を読み、1.95億人はネット文学サイトのアカウントを持っているという³。誕生から十年間を経て、今やドラマ化、演劇化が相次ぐ中国のネット小説は、日本のライトノベルのようなサブカルチャー生成の場なのである。数多くのネット小説が出版され、ドラマ化、演劇化されることで、中国の一大文化現象として注目されるようになった。

中国のネット小説を論じる欧陽友権によれば、ネット小説の流れは三つの時期に分けることができる。第一期はその黎明期で1991年から1999年までである。第二期は2000年から2004年までであり、ネット小説と大衆文学の分離期である。2005年から今日までがネット小説の第三期である。この時期は「真のネット小説」の大量生産期である。もし90年代後半のネット小説には、手法にしても題材にしてもまだ紙媒体の小説の面影が残っていると言うなら、穿越小说をはじめとする玄幻小説、盗墓小説の第3期の新しいネット小説⁴は、ネット

¹李玉萍『網絡穿越小说概論』、南開大学出版社、2011年、p2.

²広義的に言えば、ネット文学はネット小説、ネット上の詩、散文などを含む文学作品の総称である。だが、ネット文学サイトの中で、ネット小説サイトが「絶対的な優位を占め」、「小説はネットの中でネット文学の代名詞とも言える」（欧陽友権主編『網絡文学發展史——漢語網絡文学調查紀実』、中国廣播電視出版社、2008年）。ゆえに、狭義的に言えば、ネット文学とはネット小説を指している。

³李玉萍、前掲書、p1.

⁴穿越小说とは、「通り越える」というその名が示す通り現代の若者が古代にタイムスリップし、様々な事件を経験して恋愛を成就させるという基本パターンを持つ、女性向けのネット小説の総称である。玄幻小説とは、古代の神秘な力に遡る「魔幻」と、未来と関わるの「科幻」（SF）を組み合わせた小説である。黄易が「魔幻」の要素と「科幻」の要素を武侠小説に織り込み、新たな武侠小説のジャンルを確立したことをきっかけに、「玄幻小説」は広がりを見せ始めた。盗墓

小説の独自の特徴を示すようになった。

純文学が低迷期に陥っている中国では、若者の間で人気を集めているネット小説が様々な分野から注目されている。若者文化の一部として、またネットを媒体とする新しいタイプの小説として、ネット小説は、どのような小説なのか、更に、その小説の背後に、どのような社会的、文化的な状況があるのかをめぐって、中国では様々な観点から論じられている。ネット小説が文学にもたらした影響は、2008 年の蘇曉芳の『網絡小説論』（ネット小説論）をきっかけに、文学、社会学、メディア文化、受容心理、経済学などの視点から熱く議論されている。文学の場合、作品論・作家論、文体論、特殊な言葉づかい、形成の流れ、ネット小説の分類基準、モチーフ、社会背景、女性心理などさまざまな問題が挙げられている。社会学の場合、主にフェミニズムの視点、主体の庶民性、ポストモダン的な特徴などが挙げられている。メディア文化の場合、中南大学ネット文学研究グループの研究がもっとも有名であり、彼らの議論はネットという新しい媒体がどのように作者、作品と読者を変えたのかに焦点を当てている。受容心理の場合、ネット小説のテーマと現代人の抑圧、欲望、感情訴求との関係性をめぐって議論が展開されている。経済学の場合、ネット小説の産業化、ほかの媒体（出版社、ドラマ、演劇、ゲーム、漫画など）との連携が論者たちの主な関心点である。

2. 研究目的

ネット小説は新たな媒体（ネット）で、新たな共同体（ネットコミュニティ）の間に新たな方法（コミュニケーション型創作）によって大量に作り出されているにも関わらず、その物語は一般にどのような特徴を持ち、ネットコミュニティにとってどんな意味を持っているのかについてはまだ共通の理解が形成されていない。本博士論文の目的は物語論を用いてそうした中国のネット小説の代表的なジャンルである穿越小说の特徴を明らかにし、更に、それを生み出したネットコミュニティのあり方を踏まえて、物語論の観点から穿越小说の持つ時代的な意味を読み解くことにある。

3. 先行研究と第 1 章

ここではネット小説と穿越小说の先行研究に限って要約する。ネット小説の先行研究に関する具体的な概観は第 1 章で述べる。また、物語論の先行研究は

小説の母体は冒険小説であり、地下空間に潜り、古代の宝蔵を探しながら冒険するパターンを持つネット小説の総称である。

研究方法の部分で言及する。ネット小説の特徴と意味に関するこれまでの研究は、主に四つのカテゴリーに分けることができる。作家・作品からのアプローチ、媒体からのアプローチ、歴史的アプローチ、ネット小説の特質研究である。作家・作品からのアプローチは、作家・作品論とネット小説の分類に分かれている。作家・作品論は主に有名な作家または作品を分析するものであり、ネット小説の分類は主にネット小説全体をいくつかに細分化する試みである。次に媒体からのアプローチのなかでは、先に触れたように中南大学ネット文学研究グループの研究がもっとも有名である。彼らはネットと小説の関係性を論じ、ネット小説が生産されるに至った時代背景を明らかにしようとしている。次に歴史的アプローチにおいては、議論はネット小説の形成の流れに関するものと各ブームの時代的理由づけとに分かれている。ネット小説の形成の流れに関する議論は主にネット小説がどのように現れ、変遷してきたのかを検証する議論である。各ブームの時代的理由づけとは主にブームがどうして起きるのかを検討する議論である。最後にネット小説の特質研究では、言葉づかい、ユニークな語りの構造、創作方法、現実と架空の融合などがネット小説の特質として挙げられている。穿越小説の特質に関しては、現実と架空の融合、ポストモダン性が考えられている。

穿越小説に焦点を絞って見ていくと、まず、文学の観点で穿越小説を捉える論がある。たとえば、穿越小説の母体は純文学なのかそれとも大衆小説なのか論じられる。穿越小説を純文学の新歴史主義小説（中国現代小説のジャンルのひとつ）の脱構築性に関係づける論もあり⁵、それが中国古典小説の手法と共通すると論じる論もある⁶。更に、穿越小説の「恋」を従来のロマンス小説や武侠小说と比較するものもある⁷。また、歴史についての奇想天外な扱い方をめぐって、それを穿越小説のカーニバル性（パフチン）とするものもあれば⁸、パロディ手法とするものもある⁹。そのほか、その歴史の扱い方を大衆小説一般の特質と関係付けるものもある¹⁰。そして、小説に現れる現代空間と古代空間の混合については、それを若者文化と関係づけるものもあれば¹¹、それが穿越小説の独

⁵陶春軍「解析歴史新歴史小説与穿越小説」、『广西社会科学』、2010年第5号、pp89-94.

⁶田苗序「穿越小説中の伝奇叙事模式探索」、『文化商業』、2011年第3号、pp378-379.

⁷ロマンス小説と比較するものとしては、劉曉桐「琼瑤小説与「穿越小説」中愛情描写差異」（『北方文学』、2011年第9号、p16）。また、武侠小说と比較するものとしては、徐曉芳「俠義精神和愛情模式的現代轉變—从金庸的武侠小说到網絡穿越小説」（『電影評介』、2011年第2号、pp101-104）。

⁸方燕姉「解読穿越小説的狂歡色彩」、『小説論叢』、2011年第4号、pp89-94.

⁹李玉萍「試析「劇倣」手法在網絡穿越小説中的運用」、『小説評論』、2010年第5期、pp74-79.

¹⁰李玉萍「論歷史元素在網絡小説中的運用」、『小説評論』、2011年第5期、pp112-115.

¹¹宋建峰「穿越小説流行元素下的彷徨与呐喊」、『江西廣播電視大學學報』、2010年第4号、pp49-51.

特なバーチャルリアリティだと論じるものもある¹²。そのほか、穿越小説のパターン(時空を超える原因、戻った時代と主人公の職業)を分類する論者もいる¹³。

次に、社会学の立場で穿越小説を論じるものも多数見られる。とりわけフェミニズムの立場で、穿越小説を解析する論者が多い。そうした研究は大まかに、女性作家論と作品の女性形象論に分けることができる。たとえば、現代の主人公の波乱万丈な古代生活を、現代社会に抑圧されている女性作家たちの叫びと論じる者もいれば¹⁴、欲望と社会現実、伝統と現代との間を揺らぐ現代の若い女性の願いと解釈する者もいる¹⁵。一方、穿越小説の独特な女性像については、それは女性意識と英雄主義の変化の表現であるとされたり¹⁶、現代への戸惑いと歴史認識の変化の表現であるとされたりしている¹⁷。

一方、受容心理から、穿越小説を論じる論文もある。なぜ穿越小説がこれほど好まれるのかについて、穿越小説に書かれる欲望の実現、愛されることへの期待と伝統家族の価値観への復帰が受容者の心理と一致しているからと論じる者もいれば¹⁸、小説は空間への幻想、不安の解消、自己実現という三つの方面において読者の訴求に答えているからと論じる者もいる¹⁹。あるいは、穿越小説は現代人が自分の生活を自由に支配したいという欲望に答えているからとの論²⁰もある。

また、穿越小説の媒体——ネットに関心を払う論者もいる。ネットが小説をどのように変えたかについては、穿越小説を例に、ネット小説の内容の特徴を述べる論もあれば²¹、ネットがどのように穿越小説の独特な産業化や受け手参与の創作過程に関わり、またどのように出版社やドラマなどの伝統メディアと連動しているのかを分析する論者もいる²²。

穿越小説の内容にしても、語り手と読み手の心理にしても、メディアミックスの産業化にしても、媒体にしても、穿越小説は今までの小説と異なる特徴を持つと論じられてきた。だが、部分的には今までの小説からの様々な変化が見

¹²李玉萍「試論網絡穿說小説的「虚偽性」審美特質」、『小説評論』、2011年第7期、pp66—70。

¹³吳心怡「穿越小説的基本模式与特点」、『当代閱讀』、2010年第3号、pp144—145。

¹⁴錢秀銀「「80後」女性写手与網絡穿越小説」、『哈爾濱師範大学社会科学学報』、2011年第1号、pp138—141。

¹⁵司艷輝、田娜「从網絡穿越小説中看現代女性的迷惘」、『文教資料』、2010年第2号、pp14—17。

¹⁶王珂「穿越小説承載的社会意義」、『電影評介』、2010年第1号、pp99—101。

¹⁷曹沁「从網絡穿越小説見其中的現代蘊味」、『文教資料』、2008年第6号、pp23—24。

¹⁸嚴軍「成人的童話夢——網絡穿越小説文化心理淺析」、『文学界』、2009年第4号、pp29—30。

¹⁹徐光森「網絡穿越小説叙事策略与接受心理」、『滨州学院学報』、2012年第2号、pp88—90。

²⁰趙帆晴「从当今穿越劇的風靡解讀大衆的文化心理」、『文化与营销』、2012年第4号、pp139—140。

²¹陸山花「網絡文学類型化研究」、『阜陽師範学院学報』、2011年第6号、pp76—81。

²²許林「網絡傳播对穿越小説的塑形作用」、『創作評譚』、2012年第3号、pp57—59。

られるにもかかわらず、全体として見れば、ネットを媒体とする穿越小説の本質はまだはっきりしていない。穿越小説そのものの本質を明らかにしない限り、穿越小説を全体的に把握することはできない。更に、その発生や変形などを究明することも難しくなる。そのためには、まず物語としての穿越小説とはどのような構造を持つ物語なのかという基本的な問題を考察しなければならないというのが、先行研究に対する本論の立場である。

4. 研究方法と第2章以降の章立て

穿越小説は小説の手法によってでも、読者層によってでもなく、第2章で説明する小説の「機能」によって名づけられている。穿越小説はさまざまなサブジャンルに細分化されているが、どのサブジャンルにも同じ機能が備わっている。穿越小説をはじめとするネット小説にはそれぞれ特定のパターンがあるという指摘があるが、そうした指摘はこれらのパターンを物語の機能や構造として正面から捉えていない。穿越小説の大きな特徴のひとつは、それが小説の題材や手法ではなく、「機能」で定義されていることである。そのために、機能と構造を対象としたプロップやグレマスの物語の構造分析が穿越小説の分析に有効である。ここでは簡単に物語論の流れを要約するにとどめ、第2章で改めて具体的に構造分析を整理することにした。

プロップは魔法昔話研究を通して、物語の「機能」と「基体」を発見した。「機能」とは、「登場人物の行為で、しかも、筋＝出来事全体の展開過程にとって当の行為がもちうる意義『位置』という観点から規定された登場人物の行為」である²³。彼はおよそ100編の魔法昔話を分析し、31の機能を抽出した。一連の機能が「行程（単位説話）」を構成する。「行程」はまとまった一つの筋であり、いくつかの「行程」が集まって昔話の「基体」を構成していく。また機能と同時に、プロップは登場人物の特定の行動領域を発見した。プロップは31の機能をいくつかの行動領域に分けている。登場人物はそれぞれの行動領域を持ち、概念化されることができる。

グレマスはプロップの「機能」を発展させ、普遍的な物語の構造を見つけようとした。グレマスはプロップの魔法昔話の構造を更に簡潔化し、構造の理論化のために、簡潔化された魔法昔話の構造に基づいて、物語の五つのカテゴリーを抽出した。この五つのカテゴリーはグレマスが考える普遍的な物語の構造モデルを構成する。また、グレマスは登場人物や事物の行動領域を更に「行為項」へと概念化し、物語一般に適用しようとする。彼はそうして形成された物

²³ウラジーミル・プロップ『昔話の形態学』（北岡誠司、福田美智代訳）、白馬書房、1978年、p35.

語の構造は共時的でありながらも通時的であると述べた。

グレマス以降の物語論の展開については第 2 章で詳述するが、ジャンルに関わらず、構造は物語に普遍的に存在していると考えられてきた。本論はプロップ・グレマスの方法に戻って、ジャンルとしての穿越小说の具体的な機能と構造の抽出を行う。穿越小说の構造はグレマスが言う普遍的な構造のレベルではなく、プロップの魔法昔話というジャンル内の構造と類似している。グレマスの普遍的な物語の構造はプロップのジャンルの構造を更に抽象化したものであるゆえ、ジャンルそのものを超えて物語全般に使われている。本論が論じる構造はあくまで穿越というジャンル内の構造であるので、グレマスの一般的な構造とは異なっている。ただし、グレマスの考えでは、ジャンルの構造は一般的な構造に収斂させることができる。穿越小说の構造はジャンル内の構造ではあるが、ジャンルを超える一般的な構造、すなわち物語の五つのカテゴリーとも関係している。本論の第 2 章では、プロップの方法に従って、ひとつのウェブサイトをクリック数が上位の 60 編の穿越小说を集めて、それらの小説の構造を抽出する。更に、その構造をグレマスによって簡潔化されたプロップの魔法昔話の構造と比較することで、穿越小说の構造的な特徴が明らかになることが予想される。第 3 章では、穿越小说の 3 つの人気のサブジャンルとマイナーなサブジャンルからそれぞれ 1 編を選び、その 4 編において構造分析の具体的な例示を行う。

ところで、プロップは『魔法昔話の起源』の中で、魔法昔話の各モチーフの発生と当時の社会背景を結びつけているが、その解釈をそのまま物語構造全体の意味論的な解釈に当てはめることはできない。構造の意味を探ることで、穿越小说の構造的特徴をより理解でき、さらに、この構造がどのように形成されたかも見えてくるであろう。神話学者のキャンベルは神話や昔話の構造と現代の「精神分裂病患者」²⁴の夢や幻覚の構造との類似性と相違を考察し、現代性の観点から物語の構造の変形を論じようとした。彼は物語の構造が共同体に対して持つ通時的な意味を見出した。構造変形の時代性を解釈する際に、彼の方法は示唆的である。キャンベルは宗教、神話、古代哲学などにおける恒常普遍的な同一の物語を発見し、それを「原質神話」(monomyth)と呼んでいる²⁵。その

²⁴「精神分裂病」は「schizophrenia」の和訳語だが、訳語が患者への誤解と差別につながるという懸念から、現在では一般には「統合失調症」と訳されている。本論ではキャンベルが訳された時代の訳語に従い、「精神分裂病」という訳語を使用する。キャンベルが考えている精神精神分裂病は「自分の属している共同体の生活と考え方との触れ合いを失って、自分自身の完全に孤立してしまった基盤をよすがに空想をめぐらせるしかなくなってしまった人の症状」である。彼は精神分裂病を病いというより、帰属する共同体が見つからない現代人の精神状態として捉えている。ジョーゼフ・キャンベル『生きるよすがとしての神話』(飛田茂雄、古川奈々子、武舎るみ訳)、角川書店、1996 年、p214。

²⁵原質神話とは「英雄は日常世界から危険を冒してまでも、人為の遠くおよばぬ超自然的な領域

後、キャンベルはフロイト、ユングの精神分析を使用して現代人の様々な夢にも原質神話と同様な構造を見出し、夢と神話が表裏一体であり、どちらもユングの言う「集合的無意識の元型」(原質神話はそのひとつ)に降りていく過程であると主張する。彼は神話の構造は人間の内面世界が生み出したものだと考え、構造の解釈は社会学、文学理論より精神分析によって行われるべきだと主張する。そうした原質神話の構造は穿越小说の構造とかなりの部分が類似している。第4章では両者についての具体的な分析を行い、穿越小说の構造の意味を読み解く。中国のネット小説の背後に潜む個人の内面世界に関するこれまでの先行研究を更に詳しく分析し、それらの議論を踏まえ、穿越小说の構造の解釈を行う。そのためにキャンベルが解釈した構造の意味と対照しながら、第3章で取り上げた4編の穿越小说を改めて分析し、穿越小说の構造にはどのような意味があるのか、原質神話とどのように異なっているのかを検討する。

第5章では、第4章で明らかにした穿越小说の構造の意味を踏まえ、そうした構造の意味とそれを生み出したネットコミュニティのあり方の関係を明らかにする。ネット上の若者共同体に関する議論を整理し、これを踏まえて穿越小说を生み出したネットコミュニティという大きな文脈のなかで構造の意味を位置づける。穿越小说はネットコミュニティの中でどのような役割を果たしているのかについても考察したい。

に赴く。その赴いた領域で超人的な力に遭遇し、決定的な勝利を収める。英雄はかれにしたがう者に恩恵を授ける力をえて、この不思議な冒険から帰還する」物語である。ジョゼフ・キャンベル『千の顔をもつ英雄 上』(平田武靖、竹内洋一郎、浅輪幸夫など訳)、人文書院、2004年、p45.

第1章：中国のネット小説とそのコミュニケーション型創作

1.1 中国のサイトに広がるネット小説

1.1.1 中国におけるネット小説の形成

ネット小説はネット空間で創作され、読まれる小説である。この種の小説は、ウェブサイトで掲載され、完成するまで毎週更新される。携帯小説のように、ニューメディアを媒体とし、作者は読者の口コミを参照しながら創作する。出版社を経由せず、だれでもウェブサイトにネット小説を掲載することができる。その創作過程においては、作者の想像力より、ウェブサイトという疑似共同体におけるコミュニケーションの役割が大きい。ネットでは紙媒体と違って、読み手と書き手がほぼ同時にコミュニケーションを取ることができる。ネットのこの性質は物語創作に、独立創作からコミュニケーション型創作へと変化する条件を提供した。ネット小説は「チャットの中で生み出された文学」と言われている¹。作者はある段落を入力してまもなく、それに対してのコメントを読むことができる。サイトの中で、読者は気に入った文章の作者を誘って（あるいは作者は読者を誘って）コミュニティを作り、チャットしながら次の展開を決めていく。読者があまり参加しない文章づくりは、途中で作者に放棄されることが多い。文章の質と関係なく、コミュニケーションがうまく取れない文章は淘汰される。コミュニケーション型創作はネット小説の創作動機と深く繋がっている。100人余りの作者を対象とするアンケートでは、ネット小説の創作動機は「気の合う友達を得たい」（32.04%）、「自分の文才を見せたい」（21.36%）である²。つまり、ネット小説は芸術のためでもなく、商売のためでもなく、自分と同じ考えを持つ仲間を探す、あるいは自分を認めてもらうという「自己認定」のために作られる物語である。コミュニケーションの中で生まれた「自己認定」のための物語は、同じ場所で（ほぼ同時に）語り合い、確認しあう点から見れば、むしろ口承文芸と一致している。

「自己認定」のために書かれた小説をより検索にかかりやすくするために、小説サイトはさまざまなカテゴリーを設置している。たとえば、小説閲覧網に入ると³、最初に男性バージョン、女性バージョン、学園バージョンを選択する。

¹欧陽友権主編、前掲書、p23.

²同上、p60.

³<http://www.readnovel.com/>（2013年7月3日現在）を参照。なお、ネット小説が掲載される

この区別は物語における男女差、世代差を大きくさせた。女性バージョンに入ると、「穿越」(タイムスリップ)、「古代浪漫」(ロマンス)、「都市青春」、「魔幻」(ファンタジー)などさまざまなジャンルが並んでいる。各ジャンルに入ると、サブジャンルがたくさんある。サイトによっては、サブジャンルの中の小説題名の後ろに来る「内容」(内容ラベル)を見て、読みたい小説をクリックすることもある(たとえば、「穿越」には、「女尊」(女尊男卑系)、「魔法」(魔法系)、「古代」(古代系)などの「内容」がある)。それぞれのジャンルやサブジャンルには決まった創作パターンが存在し、作者たちはまずそうしたパターンを念頭に置いて小説を書いていく⁴。ゆえに、同じジャンルやサブジャンルのネット小説の筋はかなりの部分が似かようことになる。個人の創造性が小説のジャンルの属性に制限され、読者とのコミュニケーションの中で解体され、類型化されるのである。各サイトでは、人気を集めるジャンルのパターンが多く、作者に模倣されている一方、人気のないジャンルは速やかに淘汰される。ゆえに、ネット小説のジャンルの生成と消滅は紙媒体の文学ジャンルより早い。いずれにせよ、ネットにおける創作は小説を作者の権力から解放した。

ネット小説の作者たちは作者ではなく「写手」(書き手)と自称し、書いた文章を小説ではなく「文」と、読み手を読者ではなく「大家」(みなさん)、「親」(私の友達)と呼んでいる。彼らは明らかにネット小説を「小説」とは違うものだ意識している。これはネット小説の作者だけの考えではない。『羊城晚報』という地方紙の読者アンケート調査によると、51.47%の人はネット文学を「媒体から内容までの徹底的な革命だ」と思っているという⁵。初めてネット小説を系統的に研究した蘇曉芳も、ネット文学を、口承文芸、紙媒体の文学の次に来る「第三文学」だと主張する⁶。これまでの文学と比べると、ネットを媒体として広まるネット小説のコミュニケーション性と類型性は顕著である。ネットとネットコミュニティが創作に介入することによって、小説のあり方は大きく変わった。

1.1.2 ネット小説の代表的なジャンル——穿越小説

序章でも述べたように、そうしたネット小説の流れを大衆文学との関係から見ると、三つの時期に分けることができる。第一期は1991年から1999年まで

ウェブサイトについては、ウェブサイトごとにデザインとカテゴリーの表示方法がそれぞれ違う。しかも、ホームページのデザインは変わることもよくある。

⁴検索のために各要素が細分化され、最終的にデータベースを形成することは日本のサブカルチャーにも見られる。東浩紀は『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』(講談社現代新書、2001年)の中でそうした消費をデータベース消費という。彼が指摘した検索のために置かれたキャラクターの属性はネット小説のパターンと類似している。

⁵欧陽友権主編、前掲書、p82.

⁶李玉萍、前掲書、p11.

である。初期のネット小説は「真のネット小説ではなく、せいぜい広い意味でのネット小説である。この時期、ネットはただ宣伝の役割を果たすだけである。それは伝統メディアに付属し、エリート主義の立場を取っている」⁷。この時期の作者はホワイトカラー、留学生、作家などの限られた人々である。創作はネットという場に移されたが、都市生活、学校生活といった題材は当時の大衆文学に人気の高かった題材と同じであり、作者は一人で創作を行う。この時期のネット小説はまだ大衆文学の支流である。

第二期は 2000 年から 2004 年までであり、ネット小説と大衆文学の分離期である。文学サイトの商業化と、ネットの急速な普及を背景に、限られた一部ではなく、様々な職業や学歴の人々が創作に参加するようになり、特に女性作者が増えてきた。コミュニケーション型創作（コミュニティ）はまだ普及していないが、クリック数を狙うために、作者たちはコメントをより重視するようになった。ネットは創作の展示場ではなくなり、創作を議論する場に変化した。作者たちは若者の読者を意識して、青春、恋愛、学校生活など、若者の好む題材に特化するようになり、更に古典小説のアレンジなどの新たな形式を作り出した。文体に関しては、若者は小説に動画や音楽をつけることで、マルチメディア小説を作り出した。ネットは小説の宣伝道具ではなくなり、物語の内部まで浸透し、結果としてネット小説を大衆文学から分離させた。しかし、生まれたばかりのネット小説のこうした異質性に気づき、「伝統的な文学界はネット小説を不快に思い、軽蔑していた」⁸。

「玄幻小説年」と呼ばれる 2005 年から今日までがネット小説の第三期である。この時期には、膨大な量の物語生産、創作過程においては盛んなコミュニケーション型創作、創作主体においては女性作家の大量進出と大衆化、題材においてはオリジナルなジャンルの出現、産業化においてはメディアミックスなどの現象が見られ、「真のネット小説」の大量生産期である。文学界もネット小説を拒否する姿勢を変え、これを独立した文学形態と認めるようになった。発端が大衆文学にあるにせよ、玄幻小説、盗墓小説、穿越小説はネット内でジャンル化され、ネット小説の最初のオリジナルなジャンルになった。男女バージョンで激しい差があるが⁹、各サイトの小説ランキング上位はほぼこの三つのジャンルで占められている。

ネット小説の特徴がもっとも鮮明に現れているのは第三期の小説である。特に圧倒的な影響力を持っているのは穿越小説である。狭義の穿越小説とは、現

⁷ 欧陽友権主編、前掲書、p13.

⁸ 同上、p31.

⁹ 穿越小説は女性バージョンの上位であり、それに対して玄幻小説、盗墓小説は男性バージョンの上位である。しかし、本論ではこのことをジェンダーの視点から見るのではなく、本章の 3.2 で詳述するネット小説の類型化のひとつの現れとして考えている。

代の若者が古代¹⁰にタイムスリップし、様々な事件を経験していくパターンを持つ小説である（第3期の現在では、古代に戻るだけでなく、架空の歴史時代やゲーム空間などさまざまな時空間に行く場合もある）。

穿越小说はもともと台湾や香港のSF小説から始まり、ネットで急速に広がり、今では、ドラマ化や映画化などのメディアミックスにまで発展してきた。「女性向けのサイトやコラムには必ず穿越小说のカテゴリーが設置されている。多くの女性向けサイトでは、穿越小说はジャンルランキングの第1位である」¹¹。「晋江文学城」¹²という小説サイトだけでも、14万編余りの穿越小说が掲載されている。中国大手出版社の作家出版社は四大穿越小说（彼らの調査による最も人気の高い穿越小说）の作者たちと、第1刷が10万冊、12%の著作権使用料で契約した。この待遇はこれまでのネット小説には前例がない。穿越小说のドラマ化、演劇化も相次いでいる。穿越小说はもはや閉ざされたネットコミュニティだけの物語ではなくなり、テレビや劇場を通して大衆に開かれるようになった。小説の数、創作過程における読者の参加度、女性作者の割合、内容ラベルの数と新しい内容ラベルの生産速度、産業化の程度、マルチメディア化の程度を考えれば、三つのジャンルの中でそれがもっとも高いのは穿越小说である。というわけで、穿越小说はネット小説の新しさを代表するジャンルとも言えよう¹³。

こうした穿越小说に代表されるように、ネット小説はドラマ化や映画化され、ネットという若者文化の領域を越境し、その影響力はますます高まっている。ネット小説研究は一部の若者文化やサブカルチャーだけに留まらず、現代中国文化という一大現象の解明の一翼を担っている。したがって、近年、中国ではネット小説、特に穿越小说をめぐる議論が活発になっている。

1.2 ネット小説をめぐるこれまでの議論

¹⁰ここで言う「古代」は過去の時代であって、原始時代もあれば、清の時代のような近世も含む。歴史の中で本当の時代の場合があれば、神話時代の場合もある。そして、疑似古代という過去の時代に似ているが、歴史の中にな「古代」も見られる。たとえば、項羽が劉邦に勝った別の歴史空間にタイムスリップしたり、政治制度が明の時代に似ているが、服装が宋の時代に似ている「古代」にタイムスリップしたりする。いずれにせよ、「古代」は現在の日常よりもっとファンタスティックでエキゾチックである。そこで疎外されている現代で味わえなかったような冒険や恋が展開される。

¹¹李玉萍、前掲書、p11.

¹²晋江文学城 <http://www.jjwxc.net/>（2013年12月8日現在）。

¹³日本のサイトでは穿越小说の禁止令が出されているという情報があるが、中国当局は2012年1月1日から、穿越を題材とするドラマが衛星テレビ19:00~21:00の時間帯に放送されることを禁止している。また、性的、暴力的な内容を多く含むネット小説も禁止している。しかし、穿越小说の創作そのものが禁止されているわけではなく、現在でも穿越小说を含むネット小説は大量に作られている。

序章でも述べたように、ネット小説に関するこれまでの研究は、主に四つのカテゴリーに分けることができる。作家・作品からのアプローチ、媒体からのアプローチ、歴史的アプローチ、ネット小説の特質研究である。

1.2.1 作家及び作品からのアプローチ

作家・作品論は、優れたネット小説あるいは作者を対象としている。『網絡小説名篇解読』（ネット小説名作読解）、「論美国華文作家少君¹⁴的網絡小説」（アメリカ在住中国語作家少君のネット小説論）、「評慕容雪村¹⁵的網絡小説」（慕容雪村のネット小説研究）などの論文はこのカテゴリーに属している。「論美国華文作家少君的網絡小説」は初期ネット小説作者の少君の特徴を、「ドキュメンタリー風、社会各階層の細かい描写、奇怪な出来事」¹⁶と纏めている。一方、「評慕容雪村的網絡小説」は第2期作家の慕容雪村の『成都、今夜請将我遺忘』（成都、今夜私を忘れて）が「墮落と放浪」、「疑いと反省」という循環によって展開されていると指摘する。「墮落と放浪」から「疑いと反省」までの循環が11回も現れているという。少君のドキュメンタリー小説と正反対に、慕容雪村の小説には「性的な描写が溢れて」、「サラリーマンの性的な快樂以外の何にも関心を示していない」¹⁷。少君の「ドキュメンタリー小説」と慕容雪村の「快樂の小説」からわかるように、作家論だけでは、ネット小説はただ様々な矛盾を抱える物語にしか見えない。分析対象が限定され過ぎているので、これらの小説の芸術的な価値を認めるにしても、それらの特徴がネット小説全体に通用できるかどうかは判断できない。

ネット小説の作品を分析するときに、よくぶつかる問題は分類である。一見するとネット小説は題材によって細分化されているように見えるが、実際には題材という概念によって分類するのは不可能である。たとえば、女性向けの晋江文学城の場合、「武侠浪漫」（武侠ロマンス）と「穿越」（穿越）はジャンルとして並べられている。「武侠浪漫」は「女尊」、「布衣生活」（庶民生活系）、「古色古香」、「異国情縁」などの題材を、「穿越」は「女尊」、「種田」（田植え系）、「架空歴史」などの題材を派生させている。「女尊」や「古色古香」（古風系）という互いに共通する題材もあれば、「異国情縁」や「種田」というそれぞれの

¹⁴少君：本名は錢建軍、米国プリンストン大学現代中国研究センターの研究員であり、中国厦門大学客員教授、中国上海同済大学特別研究員である。彼の小説はアメリカの華人界、台湾、中国大陸などで広く読まれている。代表作は『人生自白』。

¹⁵慕容雪村：本名郝郡、第2期のネット小説の代表的な書き手である。代表作は『成都、今夜請将我遺忘』。

¹⁶施建偉、汪義生「論美国華文作家少君的網絡小説」、『同済大学学报（社会科学版）』、第12巻第5期、2001年、pp72-75。

¹⁷姜飛「評慕容雪村的網絡小説「成都、今夜請将我遺忘」」、『文芸理論与批評』、2003年第2期、p57。

ジャンル独自の題材もある。もちろん、男女バージョン両方を持つサイトでは、バージョンの間の題材の差異は更に激しくなる。題材によってネット小説の全体図を捉えることは不可能である。

題材以外の分類方法を提示する試みとして、蘇曉芳の『網絡小説論』¹⁸が挙げられる。彼女はネット小説をロマンス小説類、ファンタジー類、脱構築類、文体実験類に分けている。ロマンス小説類はさまざまな形を持つ欲望に、ファンタジー類は多元文化的な武侠世界に、脱構築類はポストモダン的なパロディや組み合わせに、文体実験類は新しい文体によって特徴づけられている。この分類方法は初めてネット小説全体の輪郭を描いてくれたが、分類基準が少々混乱している。ロマンス小説類とファンタジー類は小説の題材によって分類されているが、脱構築類と文体実験類の分類には明らかに題材とは別の概念が用いられている。ロマンス小説類やファンタジー類に脱構築や実験的な文体がないというわけではない。たとえば、ロマンス小説類に分類される穿越小説における歴史の扱い方は、脱構築的なパロディ手法である。この分類基準はネット小説を中国ポストモダン文化として捉える蘇曉芳の立場と矛盾している。ネット小説がポストモダン文化の一部であるなら、脱構築類だけでなく、ロマンス小説類やファンタジー類にも同じような特徴が見られるはずである。作家論あるいは作品論だけでは、ネット小説の本質を突き止めるのは難しい。

1.2.2 媒体からのアプローチ

ネット小説を作り上げたもっとも重要な要素の一つはネットであるため、ネットは媒体論として非常に注目されている。媒体論の中で、もっとも有名なのは中南大学ネット文学研究グループである。彼らはネットと創作主体、創作過程、小説内容、主題、言語との関係性をめぐって議論を展開している。ネットの中で、「文芸の主体が大衆に」、「身分が確定できないバーチャルの主体」に変わった¹⁹。創作主体が大衆になり、その「民間性」²⁰はネット小説の「平凡への崇拜」、「感覚の拡散」という傾向を促した²¹。特に「身体消費」、「欲望の高調（＝氾濫）」がネット小説の主な関心事と言われている²²。それは単なる欲望の氾濫だけでなく、「欲望の消費」でもある²³。つまり、ネット小説における欲望をめぐる創作行為と読解行為は、大衆社会の欲望の大量生産と大量消費を意

¹⁸蘇曉芳『網絡小説論』、中国文史出版社、2008年。

¹⁹欧陽友権『数字媒介下的文芸轉型』、中国社会科学出版社、2011年、p197。

²⁰ここでの「民間性」は非エリートである民衆の、アマチュア的創作を意味する。以下も同様である。

²¹欧陽友権、前掲書、2011年、pp197－205。

²²聶慶璞『網絡叙事学』、中国文連出版社、2004年、p79。

²³欧陽友権『網絡文学本体論』、中国文連出版社、2005年、p103。

味する。

ネット空間で行われる欲望の生産と消費の裏側には、現実空間の「孤独者の対話と快楽」が存在している²⁴。「多くの人々がネットで創作を始めた理由は、孤独やストレスの解消、あるいはだれかとコミュニケーションを取りたいという欲求のためである」²⁵。現実空間において孤独な個人は、ネット空間で不特定の人々とのバーチャルなコミュニケーションを求め、そのコミュニケーションを通して一時的に欲望は満たされ、孤独感が解消される。しかし、ほとんどの場合、ネット上のコミュニケーションはそのまま現実の人間関係を築き上げることができず、現実において彼らは相変わらず孤独で欲望が満たされない。そうした空虚に終わるバーチャルなコミュニケーションは「孤独者の対話と快楽」なのである。

また、欲望生産・消費のためのコミュニケーションに使用される言語は思想の深さを失い、個人の感情と欲望をそそるツールになった。ゆえに、ネット小説の言語は「滑稽な誇張」、「パターン化」、「物語リズムの減速」（大量の滑稽な出来事などを使い、わざと次の展開を遅延させる）という特徴を持っている²⁶。一方、主体の「バーチャル性」は、（創作の際の）「主体の抹殺」と（解読の際の）「主体の再建」を促している。パソコンで創作すると、「入力 of 即時性がパソコンを人間の一部と同化し」、「作家の字体の不明」（パソコンの入力は作家の手書きによる個性を抹殺した）、「画像などの添加」によって、創作の主体性が曖昧になった。

また読み手は、「自分の趣味や関心に基づいて物語を検索しなければならない」²⁷。検索を行ううちに、読み手の主体性が形成されていく。検索過程には趣味以外の要素が介在していないゆえ、ネット小説は「自分のための物語」でもある。創作における主体の抹殺と、解読における主体の再建は、小説の主体概念を揺るがした。「ネットにおける創作は間主観性」であり、主体は確固たる作者ではなく、「ネット上のコミュニケーションを通して形成されたものである」²⁸。不安定になった主体とは逆に、ネット小説は非常に「身体感覚を重視する」²⁹。「技術の進歩につれて、機械と人間を区別できなくなったとすれば」、「身体感覚の細かな描写は自然な人間に戻る方法である」³⁰。そして、「産業社会は人間のステレオタイプ化を促し、都市化は人間と自然との関わりを断ち切った……身体

²⁴同上、p105.

²⁵同上、p105.

²⁶聶慶璞、前掲書、pp192－203.

²⁷同上、pp225－237.

²⁸歐陽友権、前掲書、2005 年、p56.

²⁹同上、p84.

³⁰同上、p99.

は生産の対象と消費の対象に成り下がってしまった」³¹。まるでそうした「現代社会の『非身体化』と「身体資本合法化」に対抗するように、バーチャルな主体しか持たないネット小説は異常なほど身体感覚に拘っている。

中南大学ネット文学研究グループの媒体論はネットが文学にもたらした変化に、理論的な根拠を提供しようとしている。彼らの論を纏めてみると、ネット小説の主体は民間性、バーチャル性という特徴を持ち、抹殺と再建を繰り返しながら、コミュニケーションの中で形成される。民間性とバーチャル性のゆえ、小説は身体感覚と欲望を重視するが、その創作行為と読解行為はゆえに、現実空間ではただの「孤独者の対話と快楽」である。欲望生産と消費のツールとしての言語は、誇張的、形式的、冗長的なものになってしまった。彼らの考えでは、主体の抹殺と再建、バーチャル性、理念よりは感覚の重視は、ネット小説にポストモダンの特徴を与えている。彼らはそうしたネット小説を、純文学や大衆文学に対抗する新しい文学形式、中国のポストモダン文化の一部として位置付け、中国のネット小説研究を大きく前進させた。

しかし、彼らの媒体論には中国ポストモダン論と混交する傾向がある。ネット小説のポストモダン性は非常に特異なものなので、ネット小説を中国ポストモダン論と直接に結びつけることには、慎重にならなければならない。たとえば、ネット小説の主体の民間性とバーチャル性をそのまま中国ポストモダン文学の民間人視点と歴史の架空性に当てはめることはできないだろう。また、ネット上のコミュニケーションの中でネット小説の類型化が形成されたと指摘されているが、具体的にどういう類型化が持たされたのかは言及されていない。結果として、ネット小説のコミュニケーション性を、ネット上の一般的なコミュニケーション性（ブログやツイッターなど）と区別できなくなった。ネット小説の本質を探るためには、これらの問題を解決しなければならない。

1.2.3 ネット小説のジャンル形成をめぐる歴史的アプローチ

ネット小説について何かを語る際には、まずネット小説の小説としての由来から語らなければならない。ネット小説はこれまでの文学となんらかの繋がりを持ち、特定の時代、文化の中で生まれた文学形式である。というわけで、ネット小説の歴史的研究にも論者たちの関心が寄せられている。主な論点は二つである。一つはネット小説がどのように生まれたのかという問題である。『網絡与新世纪文学』では、1991年4月の少君「奮闘与平等」が最初のネット小説、1991年に創立された「中文詩歌網」（中国語詩歌サイト）が最初のネット小説サイト、「新語系」が中国最初のネット文学誌とされている³²。ネット小説が流

³¹同上、p100.

³²蘇曉芳『網絡与新世纪文学』、中国社会科学出版社、2011年、p8.

行り始めたきっかけは 1998 年の『第一次的親密接触』³³であるゆえ、「1998 年はネット小説が本格的に始まる年」になるということもできる³⁴。ネット小説は題材によって細かく細分化され、わずか 20 年間に膨大なジャンルを形成してきた。

多くのジャンルが存在する割には、実際の創作は所属のジャンルやサブジャンルの属性によって厳しく制限されている。創作は「ある一定のパターンを持ち、現代社会に適応しながら、読者の期待にも応えている」³⁵。たとえば、穿越小説は「主人公がある理由で元の時空から離れ、ほかの時空に行き、その時空で一連の行動を行うというパターンを持つ小説の総称」である³⁶。穿越小説である以上は、創作はこのパターンに従わなければならない。そのほか、穿越小説では「恋愛小説」という上位ジャンル、いくつかのサブジャンル（サブジャンルを省くサイトもある）、内容ラベルの属性も考慮されなければならない。彼らはこうしたパターンやジャンルを指して、ジャンルの「類型化」という言葉を使う。

よって、ネット小説は「類型化小説」とも呼ばれる。「ネット文学の流れから見れば、ネット文学全体は類型化に向かいながら新しい境界を開いていく」³⁷。各パターンのブーム期に基づいて、ネット小説の作者は三世代に分かれている。

「第一世代が 90 年代の痞子蔡、寧財神、李尋歡、邢育森、安妮寶貝、第二世代が 90 年代末から 2000 年初頭、第三世代が 2000 年中期から今日までの作者である」³⁸。穿越小説の作者は第三世代に属している。穿越小説の背景として、「名誉や財産への期待」、「純粋な愛情への期待」、「女性の迷い」、「歴史の偶然性の認識」が挙げられている³⁹。ネット小説の「穿越」、「復活」、「架空」のテーマを研究する康橋は「現代人が集団的に「穿越」する際に、作者の理想社会像と社会問題の解決方法が持ち出されている」と論じている⁴⁰。「多くの穿越者が信仰しているのは、科学主義的集権価値観と民族主義である。つまり、これらの作品は強権と鉄の臭いにまぎれ、90 年代以降だんだん高まってきたナショナリズムの産物である」⁴¹。小説の中に描かれたさまざまな形の「国家」を通して、穿

³³『第一次的親密接触』の書き手は台湾の蔡智恒であり、大学生の恋愛、学校生活を描く小説である。この小説はネット小説の始まりとされる。知識出版社はその紙媒体の小説を発行した（1999 年）。またドラマ化もされている（2004 年）。

³⁴蘇曉芳、前掲書、2011 年、p8.

³⁵同上、pp9-10.

³⁶同上、p39.

³⁷同上、pp9-10.

³⁸歐陽友權主編、前掲書、pp39-53.

³⁹曹沁「从網絡穿越小説看其中的現代蘊味」、『文教資料』、2008.6、pp23-24.

⁴⁰康橋「論網絡小説中的穿越、重生、架空問題」、『中国現代文学研究丛刊』、2012 年第 10 号、pp151-152.

⁴¹同上、p152.

越小説は 90 年代末の「ナショナリズム」とも関わっていることが分かった⁴²。ネット小説の発展とともに、最初はこれを差別していた文芸批評はネット小説を重視し、熱く議論するようになった。議論の焦点は「ネット小説の評価基準」である⁴³。ネット小説を純文学のように扱えばいいのか、それとも新しい基準を作ればいいのか議論の中心であり、今でも続いている。

もうひとつの問題はどうしてネット小説が人気を集めるのかということである。議論はネット小説各時期のブームにそって展開されている。穿越小说ブームに関しては、観点は一致していない。その流行の原因を先に触れた曹沁のように、現代人の心理的欲求——「名誉や財産への期待」、「純粋な愛情への願い」、「歴史における個人の作用の強調」（「歴史のパロディ化」とも呼ばれる）に求める論もあれば⁴⁴、穿越小说の独特な言語スタイル——「多様な文体」、「古典作品の使用」、「カメラ式の描写」に求める論もある⁴⁵。またその流行は 90 年代大衆小説の「穿越」的主題の人気と関係していると主張する論もある⁴⁶。この論によれば、90 年代のロマンス小説の『交錯時光的愛恋』⁴⁷、冒険小説の『尋秦記』⁴⁸が穿越小说の母体であり、穿越小说流行の基盤を築いたという。穿越を通して、古代は「現実社会を転覆する場」に変わり、現実社会に存在しない「純粋な愛情」、「崇高な身分と権力」、「歴史の『後悔』を挽回する機会」が提供される。そうした人気のある主題を持つ穿越小说は「サイトの産業化」によって更に人気を集めていく⁴⁹。

穿越小说を初めて系統的に研究した李玉萍は流行の理由を四つ挙げている。まず、青春文学⁵⁰（若者向けの文学）の急速な発展が流行の時代背景である。ネット文学の読者は若者である。青春文学である穿越小说は若者の好みに応えている。そして、「穿越」は作者に自由創作の場を提供している。現実と違うほかの時空の中に、「歴史、ロマンス、冒険、武侠、SF、戦争物語、玄幻、超能力な

⁴²康橋「網絡小説中的民族国家想像」、『文芸争鳴』、2011.10、p88.

⁴³同上、p88.

⁴⁴曹沁、前掲書、pp223—224.

⁴⁵傅強「「穿越」小説熱潮的思考」、『湖北廣播電視大學學報』、2012.5、pp65—66.

⁴⁶黃菲、李渙征「浅析網絡穿越小说成功的原因及其發展前景」、『時代文学』、2012.2、pp121—122.

⁴⁷『交錯時光的愛恋』の作家は有名な台湾ロマン小説家席絹であり、台湾万盛出版社から刊行された（1993 年）。内容は現代の二人の女性が古代にタイムスリップし、冒険しながら恋をする話である。この小説は 2011 年にドラマ化された。女性向けの穿越小说の起源とされている。

⁴⁸『尋秦記』の作家は有名な香港武侠小説家黄易であり、華芸出版社から刊行された（1997 年）。内容は、現代の警察官が知らないうちにタイムマシンで中国の戦国時代に送られ、そこで冒険する話である。男性向けの穿越小说の起源とされている。

⁴⁹黃菲、李渙征、前掲書、pp121—122.

⁵⁰中国では、青春文学は 10 代から 20 代までの若者を対象とする娯楽小説のことを指している。それらの小説は主に大学の恋愛、学校生活を中心としている。90 年代に若者の間で大きなブームを引き起こし、今でも人気はまだ続いている。

どの要素を自由に織り込ませる」。「このパターン（＝穿越）はジャンルの多様性をもたらした」⁵¹。ジャンルの多様化は読者の様々な要求や好みに応えることができる。また、「穿越」は二つの時空の精神の衝突と交錯を促し、物語に「ドラマチックさと波乱万丈な展開」をもたらした。それこそ穿越小説の面白さである。さらには、穿越小説の自伝式パターンは作者にも読者にも、「自ら夢のような生活を経験する」機会を与えた。「この魅力に溢れる夢の世界を作り上げたのは他者ではなく——他の小説では読者はただの部外者に止まる——『私』の伝奇的な生涯であり、私のような普通の人々が穿越を通して、奇妙な世界を自ら経験する。この夢の世界には、現代社会を生きる普通の人々が到達できない理想——天下を救う英雄、奇跡を起こす天才、天下一の武侠、夢のような恋、波乱万丈な冒険が潜んでいる」⁵²。

これらの議論は次に述べるネット小説の特質研究に多くの材料を提供している。ネット小説を形成する文化的な状況としては、現代の女性意識、拝金主義、現代の歴史観、ナショナリズムの高まり、崩壊した理想に対する執着（純粋な愛情、古代の民族国家像など）、若者文化の発展が挙げられる。また、ネット小説やネット小説研究の時代区分を明らかにすることは、ネット小説の時代性の解明にも繋がっていく。穿越小説ブームの場合、現代人の心理的欲求、言語スタイル、サイトの産業化、大衆小説や若者文化との関係性が穿越小説の社会的、文化的な基盤である。特に李玉萍の夢世界論は、各論を纏める集大成的なものであり、穿越小説に潜む一つの夢空間を指摘してくれた。この夢空間は蘇曉芳の提起した穿越小説、玄幻小説、盗墓小説に見られる「ほかの時空に抱く幻想」とも共通している。

1.2.4 ネット小説の特質研究

最後に取り上げる特質研究では、ネット小説の特徴をめぐる議論がその中心点である。まず、ネット小説の独特な言葉づかいが特徴的である。ネット小説の作者はプロの作家ではなく、普通の大学生やサラリーマンであるゆえ、「創作には規則がなく、自己中心の特色があり」、高いクリック数を狙うために「常に新しさを追及する、作品の主観性が強い」。「言葉づかいには作者の日常会話方式や、言葉づかいの習慣が深く残っている」⁵³。純文学と比べれば、ネット小説の用語は「野卑的、俗悪的」、「パターンの」であり、「古典文学の名作や名句をアレンジし、笑わせるためのネタにする」⁵⁴。つまり、ネット小説の言葉づかい

⁵¹李玉萍「網絡穿越小説熱潮原因解析」、『時代文学』、2009年第12期、pp42－44。

⁵²同上、pp42－44。

⁵³梁沛「網絡小説的虛偽化敘術語言」、『小説評論』、2010年第4期、p313。

⁵⁴魏天真「網絡小説的語言特徵」、『湖北大学学报』、2003年第5期、p8。

は主観的、パターンの、世俗的、滑稽的という特徴を持っている。

次に、ネット小説の語りの構造に関しては、人称、語りの視点、語りの方法から分析が行われている。ネット小説の人称はおおむね一人称であり、一人称は「より感情を表しやすい」、「より読者とのコミュニケーションを取りやすい」⁵⁵。語りの視点はもっとも伝統的な「神の視点」である。この場合、一人称を使用しているにもかかわらず、物語の情報は人称によって制限されることはない。主人公の視点によって情報が制限された場合、作者たちは視点を変えたり（＝第三者の視点から一人称で述べる）、時々三人称を使ったりする工夫によって情報を補う。神の視点は「作者たちが全知全能の『私』を表現するのにもっともふさわしい」⁵⁶。語りの方法は、客観的な「展開式」より主観的な「語る式」が好まれる。語る式は「より読者とコミュニケーションを取りやすい」、「より物語の展開をコントロールしやすい」⁵⁷。

また、ネット小説の創作方法に関しては『ネットワーク文学の民間視野』が詳しく論じている。曾繁亭は『ネットワーク文学の民間視野』の中で、ネット小説創作方法の特徴を三つの側面から論じようとしている。それぞれは「自由創作とその架空の美学」、「ポストモダン性とそのパロディ手法」、「民間⁵⁸創作とその主体性」である⁵⁹。『ネットワーク文学の民間視野』もネット小説の民間創作に注目し、文学の主体（作者も読者も）が一部のエリートから大衆に変わったと指摘した。サイトの中では、「文学創作はもはや作者だけの責任ではなくなり、一人ひとりの参加者が文学創作に責任感を持っている。それは（＝創作時間は）……偉大であるいは面白い社会生活の時間であり、自分の感覚、体験、悩みあるいは怒りが共有され、多種多様な経験と教訓に変わる」⁶⁰。ネット小説に現れるセクシャリティ、金銭への欲望、迷いなどは作者だけの感情ではなく、大衆が共有する感情である。若者たちは「歴史と現実の境を越えて、主観の趣味によって時間を組み合わせ、自分なりの文化世界を築いた——歴史と現実の境界を破壊し……多元的な空間の中に生きている」⁶¹。純文学の衰弱とともに、ネットを拠点とする文学は世俗化され、パターン化されていくが、小説空間は芸術空間ではなくなり、フォークロア的な文芸空間になりつつある。この意味では、口承文芸以降、文学は長い時期を経てようやく知識人や専門家の支配から逃れ、大衆の

⁵⁵歐陽友権「論ネットワーク小説的叙事情境」、『中南大学学报』、2006. 8、p401－403。

⁵⁶同上、p401－403。

⁵⁷同上、p401－403。

⁵⁸ここで言う「民間」はエリートに対しての非エリートという意味での「民衆」である。以降も同様である。

⁵⁹曾繁亭『ネットワーク文学の民間視野』、中国社会科学出版社、2011 年、p263。

⁶⁰同上、p263。

⁶¹何学威、藍愛国『ネットワーク文学の民間視野』、中国文連出版社、2004 年、p213。

手に戻されたとも言える。ネット小説の創作過程のもっとも大きな特徴はこのような民間性（＝非エリート性）である。

多くの論者が指摘したのは「現実と架空の融合」である。何学威と藍愛国はネット小説の中で「現実と架空」、「真実と理想」が混じり合い、「読み手は真実と架空を判別できなくなる」と論じている⁶²。彼らは真実と架空が単に融合されたのではなく、「彼ら（＝作者と読者）の目標は架空を通して現実に触れるのではなく、架空を通して架空の世界に入り、その世界で自分の理念を実践し、架空空間の構築と修正を完成することである」と指摘している⁶³。また、それが単なる「現実と想像が混じり合う」物語空間ではなく、「作者の創作と読者のコメントが混じり合う、組み合わせ」創作空間でもあるという論もある⁶⁴。

以上の論を纏めてみれば、ネット小説の特徴は「民間性」、「世俗化」、「主観性」、「パターン化」、「現実と架空の融合」、「ポストモダン性」、「コミュニケーション性」である。ネット小説は純文学の創作理念から離れ、大衆を笑わせるためのものに成り下がったが、サイトを通して、これまでの文学と異なる、独特な創作空間と物語空間を形成した。しかし、見方によって、重視するネット小説の特徴が異なってくるゆえ、各特徴が統一されていない。たとえば、ネット小説のポストモダン性に関しては、それをネット小説の民間性による「パターン化」、「主観性」と繋げる論があれば、それをネット小説の「現実と架空の融合」と繋げる論もある。どのような観点でこれらの特徴を統一すればいいかはまだわからない。これらの議論を通して、様々な特徴を持つネット小説の本質が明らかにされるどころか、更に謎が深まった感がある。

穿越小说研究の場合、「現実と架空の融合」と「ポストモダン性」が特に強調されている。李玉萍は穿越小说の「現実と架空の融合」に関して詳しく論じている。「歴史要素を小説創作に織り込むことによって、小説にリアルな感覚を与えると同時に、小説の構成と背景をより自由に操作できる」⁶⁵。歴史と夢の融合によって、「自ら経験できる幻想的な歴史空間が形成され、それが現実から離れた『詩的空間』でもあり」、「若者たちはゲームクリアの気持ちで歴史を模倣する架空の空間を経験していく」⁶⁶。この空間の中で、「パロディの手法を使って歴史の神聖さを解消し、主観の体験が英雄主義の崇高を解消し、理性主体が感性主体に変わる」、「歴史背景を歴史体験の場に、英雄主義を個人の感情物語に

⁶²同上、p314.

⁶³同上、p202.

⁶⁴張麗「網絡小説叙事結構初探——試析網絡小説中的叙事空間」、『江西社会科学』2008.12 pp43－44.

⁶⁵李玉萍「論歴史元素在網絡穿越小说中的運用」、『小説評論』、2009年第2期、pp112－113.

⁶⁶同上、pp112－113.

変えた」⁶⁷。「もっとも『非我』の形式（＝私ではない——時空も身分も徹底的に変わった「私」）を通して、もっとも『真我』（＝本当の私——現実社会の一切の縛りから解放されたもっとも現実的な、もっとも純粋な「私」）を表現し、作者と読者に感情のはけ口や理想的な自己を実現する機会を与えた」⁶⁸。

現実と架空がどのように融合されているかについて、すでに前節で触れたように、彼女は時間から見れば、「現代の時間軸に対して、一つの架空の時間軸を設定し、二つの時空を交錯させながら物語を進める」と述べ、穿越小说の面白みは「物語が歴史あるいは架空の歴史の時間の中で展開されているが、一方で、現代の穿越者の視点に基づいて、現代空間の中でその物語を語る」ところにあるとする⁶⁹。この交錯は穿越小说の現実空間と架空空間に対しても言える。小説の中で架空の占める分量が現実のそれよりはるかに多く見えるにもかかわらず、穿越小说は架空的なものではない。「穿越小说のテキストはネット空間の中で、作者と読者の協力によって完成されている」⁷⁰。ゆえに、穿越小说の架空は作者だけの妄想ではなく、「真実の現実社会及び現実社会を生きる人間の感情、欲望と夢」であり、それらが「現代穿越者とともに架空の時代に入り、自述伝のように語られている」⁷¹。この意味では、穿越小说の半分は真実とも言える。その後、李玉萍は『網絡穿越小说概論』の中で、穿越小说はネットコミュニティが再構築する「タイムスリップ」の類型化小説だと論じている。彼女は穿越小说の現状、発展、各ジャンルと分類、言語スタイル、女性意識などを詳しく紹介し、ネット小説全般にそう言われることがあるように、穿越小说を中国ポストモダン文化の一環と位置付けている。

穿越小说のポストモダン性は多くの論者のもう一つの関心点である。歴史要素の運用について、李玉萍は「パロディ」の概念を用い、穿越小说の歴史の記号化を分析している。彼女の考えでは、穿越小说の脱英雄化、脱神聖化された歴史人物はパロディである。「民間価値観に基づいて、大きな物語を放棄し、日常生活に注目する。物語の中心は登場人物の感情であり、ロマンスであり、人間や愛情への理解と解釈でもある。こうした個人化された物語の中で、周知の歴史人物が玉座から降りて、大きな物語と歴史の理性から離れ、普通の人のように泣いたり怒ったりする」⁷²。パロディの使用は、「穿越小说の鮮明なポストモダン性を形成し、また穿越小说の民間性も表している」⁷³。

⁶⁷同上、pp112－113.

⁶⁸同上、pp112－113.

⁶⁹李玉萍「試論網絡穿越小说的「虚偽性」审美特質」、『小説評論』、2000年第5期、pp67－69.

⁷⁰同上、pp67－69.

⁷¹同上、pp67－69.

⁷²李玉萍「試析「劇儼」手法在網絡穿越小说中的運用」、『小説評論』、2001年第5期、pp75－79.

⁷³同上、pp75－79.

一方、そうした個人の感情への執着、歴史の解消と青春の夢の描写、時空の交錯を穿越小说の「カーニバル性」と捉える論もある⁷⁴。あるいは、歴史の扱い方のポストモダン性を直接に「パロディ」や「カーニバル性」と解釈するのではなく、中国ポストモダン小説の一ジャンルである新歴史主義小説⁷⁵と比較する陶春軍の論がある。両者は「歴史の脱構築」、「大きな物語の崩壊」、「時空の脱構築」という点で共通している⁷⁶。それでは、穿越小说のポストモダン性を純文学のポストモダン小説と同じものと見なしてもいいだろうか。彼の考えでは、同じく歴史、大きな物語、時空という概念を脱構築したが、両者のやり方とはところどころ微妙に違う。同じ歴史の脱構築といっても、新歴史主義小説が目指しているのは「歴史の転覆」であるが、穿越小说の目標は「歴史の幻想」である。同じ大きな物語の崩壊と言っても、新歴史主義小説は人間性を重視する個人の小さな物語を作ろうとしている。それに対して、穿越小说が描きたいのは青春物語だけである。同じ時空の脱構築と言っても、新歴史主義小説は新たな架空の時空を構築しようとするが、穿越小说はただ時空を交錯させるだけである。いずれにせよ、歴史の脱神聖化、個人の感情へのこだわりという点では一致しているが、穿越小说のポストモダン性への解釈はそれぞれ違う。

1.3 ネットが作り出すネット小説の特徴

1.3.1 ネットのコミュニケーション性とネット小説のポストモダン性

いずれにしても、ネットを拠点とする物語の創作行為と消費行為は、特別な物語空間を形成した。創作主体の民間性とバーチャル性は創作の主体性を抹殺し、小説をエリートの物語から、世俗の物語に変えた。創作動機の「自己認定」、主体の「民間性」、創作過程のコミュニケーション性から見ても、物語内容の「共有された感情」、物語形態の「パターン化」から見ても、ネット小説は口承文芸に近い性質を持っている。ネット小説の物語空間は文学空間というより、現代のフォークロア的な文芸空間というほうが適切である。このことは『ネットワーク文学

⁷⁴方燕姉「解説穿越小说的狂飲化色彩」、『名作欣賞』、2012年第6期、pp148-150。

「カーニバル性」はミハイル・バフチンに拠る。

⁷⁵新歴史主義小説の始まりは1986年に出版された莫言の『紅高粱』、喬良の『靈旗』であって、80年代の中期から90年代の初期に形成された中国現代文学の一流派である。この流派は歴史の転覆と脱構築を目指し、歴史を脱神聖化し、曖昧不明な個人の記憶にすり替える。「これらの歴史小説（＝新歴史主義小説）はこれまでの文学歴史言説の客観的なリアリティとまた違って、伝統的な歴史精神を崩壊させた。輝く歴史の物語を構築するのではなく、歴史への反省においてもその深みをなくしている。家族の思い出、途切れた伝説、稗官野史、民族、宗教、人情などが歴史の幕の裂け目から溢れてきた」王凌「浅談新歴史主義小説」、『山東教育学院学報』、2005年第5期、pp56-57。

⁷⁶陶春軍「解構歴史：新歴史小説与穿越小说」、『広西社会科学』、2010年第5号、pp89-94。

的民間視野』の中でも言及されている。

しかし、ネットの特質は、ネット小説の物語空間に特殊な性質を与えた。ネット小説の物語空間は、フォークロアと同じように共同体の中で形成されたが、地縁関係から解放されている。語り手は誰に対して語っているのかわからないし、読み手は誰が語っているのかわからない。特に、年配者が若い世代に語りかける口承文芸と違って、ネット小説は若者同士の語り合いである。ゆえに、物語創作は村落共同体の慣習や規則、あるいは代々受け継がれてきた価値観や権力などに縛られることはない。それどころか、コミュニケーション型創作過程が作者の主体性を抹消したゆえ、ネット小説には創作理念さえもない。コミュニケーションの中で、だれも作者の理念を気にしないし、作者は理念にこだわっていれば、コミュニケーションが取りにくくなり、逆にコミュニティに見捨てられることになる。ネット小説は創作理念を必要としないどころか、むしろ理念を回避している。というわけで、理念や作者の主体性を持たないネット小説の作者を特徴づけることも、作品の分類も極めて難しい。作者の理念を含めて、一切の「大きな物語」に縛られていないゆえ、ネット小説はポストモダンの色彩を強く帯びている。

また、口承文芸は村落共同体の文化的な求心力を作り上げ、人々を統一する役割を果たしてきたのに対して、ネット小説は若者を統一したどころか、細かいジャンル分けを通して若者を細分化した。物語消費における激しい男女差はネット小説の消費行為のもっとも顕著な特徴であり、若者細分化の証拠でもある。若者たちは男女バージョン、各ジャンル、サブジャンル、内容ラベルの下で気の合う仲間を探し、共通の物語空間を作り出していく。社会背景も学歴も地域もまったく違う若者が共有しているのは「大きな物語」ではなく、「個人の感情」である。媒体からのアプローチで既に指摘されたように、ネット小説は「孤独者の対話と快楽」であり、個人の感情がネット小説の物語空間を生む原動力である。それが「身体感覚」⁷⁷、「拝金主義」⁷⁸、「架空の美学」⁷⁹などであり、穿越小说の場合は「女性意識」⁸⁰、「若者の歴史観」⁸¹、「ナショナリズム」⁸²、「純粋な愛情への期待」⁸³などとされている。そうした個人の感情が物語の背後に潜んでいて、李玉萍の言を借りれば、歴史と夢、現実と架空の融合によって、若者たちに「自ら夢のような生活を経験する」機会を与えた。その夢の

⁷⁷ 欧陽友権、前掲書、2005年、p84.

⁷⁸ 何学威、藍愛国、前掲書、p213.

⁷⁹ 曾繁亨、前掲書、p263.

⁸⁰ 曹沁、前掲書、pp23-24.

⁸¹ 黃菲、李渙征、前掲書、pp121-122.

⁸² 康橋、前掲書、pp151-152.

⁸³ 曹沁、前掲書、pp23-24.

生活の中身が「現実社会を生きる人間の感情、欲望と夢」である。

大きな物語に縛られていないゆえ、ネット小説はポストモダン的に見える。ネット小説の個人の感情とポストモダン性は、主体と理念を持つ新歴史主義小説のそれと非常に異なっている。なぜならネット小説の創作理念を解体させ、ポストモダンの色彩を与えたのも、感情に委ねさせたのも、若者作者というよりネットという媒体のコミュニケーション性であるからである。特に、その独特なコミュニケーションは他者が含まれていない「孤独者の対話と快楽」である。媒体からのアプローチで指摘されたように、ネットでコミュニケーションを取る個人は現実空間においては孤独のままである。

それだけでなく、個人はバーチャルなネット空間においても同じく孤独である。ネット上のコミュニケーションにおいては、話し相手がだれでもいいし、だれも話し相手のことを気にしない。「掲示板を見るかどうかは私だけの楽しみで、ほかの人に言われたくない。書き込むかどうかは私自身の意志で、ほかの人に指図されたくない。掲示板でだれかと喧嘩するかどうかは私自身の選択で、ほかの人には止める権利がない……」というユーザの発言さえもある⁸⁴。この特異なコミュニケーションは語り手と聴き手の間で行われる交流というより、自己中心的で自己満足な発信である。ネット小説におけるコミュニケーションもまた開かれた空間で行われる交流というより、閉ざされたコミュニティで気の合う友達を探してだれかに認めてもらいたいための語り合いである。このコミュニケーションは一方で「仲間」（承認してくれる人）には開かれているが、他方「仲間」以外の人々には閉ざされている⁸⁵。新歴史主義小説は作家が意識的に大きな物語としての歴史を脱構築し、個人の記憶に委ねる物語であるのに対して、ネット小説はただそうしたコミュニケーションの中で生まれた「孤独者の対話と快楽」なのである。

1.3.2 ネット検索とネット小説の類型化

媒体からのアプローチにおいて見たように、ネット小説の本質を作り上げたのはネットの性質だと指摘されている。ネット小説は独特なコミュニケーションの中で形成された「孤独者の対話と快楽」であり、そのコミュニケーション

⁸⁴白雲「随便説説」、『網上江湖』、湖南人民出版社、2002年、p142。

⁸⁵外に開かれているように見えるが実は固く閉ざされているのが情報社会の若者たちのコミュニケーションの現状である。そのコミュニケーションの異質さについては日本でも指摘されている。たとえば、野田正彰は『都市人類の心のゆくえ——文化精神科学の視点から』（NHKブックス、1986年）で情報社会の若者たちが自閉した情報空間を創造し、そこで情報の選択と組み合わせを楽しみ、満足と自閉を得る「個室内自我」を論じ、「個室内自我」は外に開かれ、だれでも見られるが、他者に閉ざされて中に入ることが非常に難しいと論じている。また宇野常寛は『ゼロ年代の想像力』（早川書房、2008年）で、こうしたコミュニティ内のやり取りを「島宇宙」と呼んでいる。いずれも第5章でより詳しく論じる。

性はまたネット小説の内容や言葉のパターン化をもたらしたという。また、そうしたネット小説にはポストモダン性が顕著である。しかし、ネット小説のポストモダン性は純文学のポストモダン性と異なるのと同様に、ネット小説のコミュニケーション性もまたネットにおける一般的なコミュニケーション性（ブログやツイッターなど）と異なる。このことはそうしたコミュニケーションにおける理念や主体性の不在だけを問題にしているは見えてこない。ブログを書くことにも理念は必要とされない。個人の日々の心境が書かれているだけである。

ブログやツイッターと同じくネット上のコミュニケーションであっても、ネット小説のコミュニケーションだけが物語の類型化をもたらしている。それはネット小説だけは創作過程において既にコミュニティに関与されているからである。ブログやツイッターのコメントは提供された話題に対するコメントであるのに対して、ネット小説のコメントは書かれている過程において出されたコメントである。そのコメントや読み手とのチャットは物語の進行に大きな影響を与えている。そうしたコミュニケーションは書き手の特権的な主体性を突き崩していると同時に、物語の類型化をもたらしている。感情中心的な「孤独者の対話と快楽」は、各ジャンルの「類型化」を通して表出される。

ネット小説の言葉づかいも文体もパターン化されがちであるが、それはここで考える、ネット小説をほかの文学作品から差異化する「類型化」なのではない。肝心の類型化は言葉づかいでもなく、文体でもなく、ジャンルとして識別可能なストーリーの「類型化」である。ネット小説のジャンル化は、散文、詩、小説などの表現形式によるジャンル化ではなく、純文学で言うロマン主義、自然主義、リアリズムなどの理念によるジャンル化でもなく、大衆文学のミステリー、武侠、SFなどの素材によるジャンル化でもない。ネット小説のジャンル化はジャンルの筋の「類型化」によって行われている。ネット上の類型化の運動を通して、ジャンルとしての強固な物語の類型と、それに付属するさまざまなサブジャンルの類型が生み出された。各時期にサブジャンルの生成と消滅が繰り返されているにもかかわらず、ジャンルとしての類型は常に保たれている。

穿越小説を例にとれば、そうした「類型化」は穿越小説というジャンルの筋のパターンとして現れ、それがまた穿越小説のサブジャンルの筋を大きく制限している。既に述べたように、穿越小説は「主人公がある理由で元の時空から離れ、ほかの時空に行き、その時空で一連の行動を行うというパターンを持つ小説の総称」である。穿越小説のサブジャンルとしては、初期の「清穿」ブーム（「清の時代に戻る」という意味で、2003年頃から流行り始めた）に始まり、「女尊」ブーム（2005年頃から流行り始めた）、「種田」ブーム（2009年頃から流行り始めた）などが挙げられる。「清穿」は、主人公がある理由で現代から

離れ、清の時代（主に康熙帝時代）に戻り、王家の歴史を経験しながら王子（あるいは皇帝）と恋愛するパターンを持っている。主人公は主に歴史の傍観者として振る舞う。「女尊」は、主人公がある理由で現代から離れ、女尊男卑の時空（主に中国古代と類似する架空の時空）に行き、権力（政治権力、武術流派の権力、経済的権力）を争いながら美男子と恋愛するパターンを持っている。主人公は主に歴史の創造者という役割を果たしている。「種田」は、主人公がある理由で現代から離れ、古代（あるいは古代に類似する時空）に戻り、普通の農耕生活を送りながら家庭を営んでいくパターンを持っている。主人公は歴史と関わらず、穏やかな庶民生活を送る。作者たちは穿越小说というジャンルのさまざまなサブジャンルのパターンに従属しながら各自の感情に合わせて物語をアレンジしている。「清穿」は権力者との純粋な恋、「女尊」の場合は明らかに権力そのものへの執着、「種田」になると、失われた穏やかな農耕生活への憧れが、物語のパターンの背後に潜んでいる。

だが、どのサブジャンルの筋のパターンも同じ類型の中で機能するので、穿越小说というジャンルに収斂する。それぞれの感情は穿越小说というジャンルの類型を通して表出されるのである。逆に、ジャンルの類型を持っている以上、サブジャンルの具体的な内容や内容ラベルがどれほど異なっても、物語にどれほど武侠、ミステリー、SFなどの素材を組み込んでも、穿越小说であることには変わりがない。しかも、新たなサブジャンルが絶えず形成され、また混合されているにもかかわらず、ジャンルそのものの類型は変わらない。たとえば、以上の三つのサブジャンルの中で、「清穿」と「種田」は穿越小说の独自のサブジャンルであるが、「女尊」は女尊小説というジャンルの類型を借りて形成された混合型である（女尊小説は穿越小说とともに恋愛小説のジャンルの一つ）。多くのサブジャンル（あるいは内容ラベル）が「穿越」という名前で統一されるのは、ジャンルの類型が常に機能しているからである。ジャンルの類型化の強度こそが、サブジャンルの生成と消滅が速いにもかかわらず、穿越小说というジャンルは長く存在し続けている要因なのだ。この状態がネット小説の「類型化」なのである⁸⁶。

⁸⁶類型とパターンの関係に関して言えば、絶えずに生成・消滅するパターンが出来事の連鎖に関する概念であるのに対して、それらのパターンを支え安定している類型は筋＝プロットに関する概念である。プロットの言葉を借りれば、パターンは「生きた物語」であり、類型は「生きた物語の文法」である。また、ジョナサン・カラーも出来事とプロットとの関係を論じている。「プロットは出来事を本物のストーリーに仕立て上げるための方法である。作者と読者は物事を理解しようとして、出来事をプロットに組み込む。別の角度から見ると、物語が同じ「ストーリー」を異なった方法で提示するので、プロットは物語によって組み立てられるものということである。」いずれにしても、「プロット自体がすでに出来事に形を与えたものなのである」（『文学と文学理論』（折島正司訳）、岩波書店、2011年、pp126-127）。すなわち、出来事をプロットに組み込むことによってストーリーが生成する。それらの一連の出来事のパターンは「パターン」

こうした類型化を推し進めるのはアマチュアの若者作者というより、ネットそのものである。関心のあるネット小説を便利に検索するために、小説サイトは男女バージョン、ジャンル、サブジャンル、内容ラベルなどの細かいカテゴリーを設置している。読者はカテゴリー分けを頼りに自分の興味のあるネット小説を探す。一方、作者は書こうとするネット小説をどのカテゴリーに入れるかを最初に設定しなければならない。検索にかからないネット小説はそれでコミュニケーションを取ろうとしてもできないからである。カテゴリー分けの目次とそのパターンは読者の中にも作者の中にも存在し、共通しているからこそ、気に入るネット小説の検索が成立する。小説サイトのカテゴリー分けはネット小説のジャンルの類型化を促した。もし穿越小説の本質を論じたいなら、表される感情、歴史の扱い方、架空性、女性作者などより、ジャンルの類型に注目すべきである。なぜなら、これらの要素はすべて類型に付着しているからである。

こうしてネット上の若者コミュニティは無数の小説を作りだしていく。ネット空間の中で、彼らは理念なき物語作りと物語消費を行い、物語を通して抱える感情を語り合い、確認し合っている。検索にかかるために、個人の感情はジャンルの類型を通して表出されている。よく知られたようにプロップの魔法昔話研究は、物語には内容が変わっても変わらない類型があることを初めて分析的に明らかにした。続くグレマスはそうした類型を物語構造と呼び、物語内容が物語構造を通して表出されると指摘した。ネット小説の類型はネット小説という物語の構造と言える。ただし、その構造は、魔法昔話のように自然発生的な構造ではなく、検索のために作られた人工物である。読者と作者が共有するカテゴリー分けとその目次は、ネット小説の諸ジャンルの構造を非常に強化し、いわば過剰な類型化＝構造化をもたらしていると推測される。ネット小説の本質を考察する際には、表出される「感情」にではなく、それを表出する過剰な類型化＝構造化に焦点を当てなければならない。

ネット上のコミュニケーションの特質は、物語の動機や創作行為からその内容にまで隅なく浸透している。その浸透によって、ネット小説は既存の文学より構造の類型に非常に拘束されている。その独特な、自己満足的で自己中心的なコミュニケーションは、一方でネット小説を一人ひとりの欲望と快楽の物語にした。そうした一人ひとりの物語は歴史や主体を脱構築し、大きな物語に縛られていないゆえ、ネット小説はポストモダン的に見えるが、そのポストモダン性は純文学のポストモダン性とは違う。他方、ブログやツイッターのような一般的なコミュニケーション性とも違うネット小説のコミュニケーション性は、物語の過剰な類型化をもたらした。欲望は物語の類型を通して表出される。そ

であり、出来事を組み込むプロットの類型は「類型」である。

の際に、言葉づかいあるいは文体のパターンではなく、ジャンルの筋の類型がネット小説の本質と関わっている。

穿越小说はネット小説の成熟期に形成されたオリジナルのジャンルであり、もっとも人気の高い、メディアミックスが進んでいるジャンルでもある。その類型の過剰な構造化はほかのジャンルよりも典型的と思われる。穿越小说のような同じジャンルの複数の物語に共通の構造を見出すためには、プロップ＝グレマスの物語論モデルが有効である。次の第 2 章では、プロップ＝グレマスの物語論モデルを使用し、具体的に穿越小说の構造の抽出を試みることにしたい。

第2章： 穿越小説の構造

2.1 物語の構造分析

2.1.1 プロットの魔法昔話の機能

穿越小説の構造を考察するとき、重要なのはその名前である。「時空を超えて恋を求める」（穿越）という名前は、たとえばリアリズム小説や大衆小説と違って、小説の手法でも、読者層でもなく、後で説明する小説の「機能」によって名づけられている。穿越小説は、更にアドベンチャー系、武侠系、SF系やファンタジー系などに細分化されている。しかし、穿越小説である限り、どの系統も必ず「時空を超えて恋を求める」という機能を持たなければならない。穿越小説の固有のパターンに気づいた論者もいるが¹、そのパターンを穿越小説の「機能」としては捉えていない。穿越小説の大きな特徴のひとつは小説の題材や手法ではなく、「機能」で定義される類型化の物語である点である。そうした物語ジャンルはごくまれであり、とりわけ同じジャンルの複数の物語に共通のいくつかの機能を確定した例は、これまでプロットの魔法昔話の分析だけである。更に興味深いのは、魔法昔話も穿越小説も「移動」に関する物語であり、どちらも何かの問題が起きた後に、主人公は違う場所へと移動し、問題を解決するという筋を持つことである。時間も空間も相当離れた、ロシアの魔法昔話と現代中国の穿越小説がこれほど類似しているのは偶然なのかどうかはともかく、魔法昔話の構造分析が、穿越小説のそれに与える示唆は大きいはずである。そのために、魔法昔話を対象としたプロットやグレマスの物語の構造分析が有効である。

プロットは昔話には「基体」が存在していると指摘している。「基体」について、プロットは「文法は、＜生きた言語の＞基体です。こうした基体が、具体的に与えられている生にかかわる非常に多くの現象の根底にあります。この基体にこそ、学問は、その関心をさしむけます」²と述べている。「基体」を見出すために、「機能」が必要である。「機能」は「基体」を構成する要素である。「機能」とは、「登場人物の行為で、しかも、筋＝出来事全体の展開過程にとって当の行為がもちうる意義『位置』という観点から規定された登場人物の行為」である³。「機能」に関して、プロットは以下の例を挙げている。

1. 王が、勇者に、驚を、与える。驚は、勇者を他国へ連れて行く。

¹呉心怡「穿越小説の基本模式と特点」、『当代閱讀』、2010年第3号、pp144-145。

陸山花「網絡文学類型化研究」、『阜陽師範学院學報』、2011年第6号、pp76-81。

²ウラジーミル・プロット『昔話の形態学』（北岡誠司、福田美智代訳）、白馬書房、1978年、p27。

³同上、p35。

2. 老人が、スーチェンコに、馬を与える。馬は、スーチェンコを、他国へと連れて行く。
3. 呪術師が、イワンに、小船を、与える。小船は、イワンを、他国へ連れて行く。
4. 王女が、イワンに、指輪を、与える。指輪の中から現れた若者たちが、イワンを、他国へ連れて行く⁴。

異なる人物が主人公に異なる呪具を与え、その呪具によって、主人公は空間移動ができる。王や老人、驚や馬などの変わる部分もあれば、「与える」、「連れて行く」などの変わらない行為もある。プロップは物語の展開にとって、欠かせないこうした変わらない行為を「機能」と名づけ、「機能」に基づいて、昔話の構造を明らかにできると主張する。彼はおよそ 100 編の魔法昔話を分析し、31 の機能を抽出した。それぞれは、留守、禁止、違反、探り出し、情報漏洩、謀略、幫助、加害、欠如、つなぎの段階、出立、贈与者の第一の機能（試練）、主人公の反応、呪具の贈与・獲得、二つの国の間の空間移動、闘い、標づけ、勝利、不幸・欠如の解消、帰還、追跡、救助、気付かれざる到着、不当な要求、難題、解決、発見・認知、正体露見、変身、処罰、結婚である⁵。

全体から見れば、機能は「きわめて限られ」、しかも「単一の基軸に属している」⁶。またこれらの機能は、「対をなして配置されている」機能、「グループに分けることができる」機能と「孤立している機能」に分けることができる⁷。同じ行為は異なる魔法昔話において、異なる機能を果たすこともある。ひとつの魔法昔話の中で二つの機能を果たすこともある。もちろん、昔話には機能以外にも多くの要素が存在している。機能の欠落、変形や派生なども認められる。31 の機能を、実際に魔法昔話の機能を抽出する際の基準と捉えたほうが妥当であろう。

31 の機能を並べるだけでは、魔法昔話の「基体」とは言えない。話の後に新たな展開が繰り返される場合もあれば、話の倒置や別の話の挿入などの場合も十分ありうる。この問題を解決するために、プロップは個々の機能と「基体」の間に、「行程（単位説話）」を導入した。「行程」とは「加害」あるいは「欠如」から、「褒賞」、「獲得」あるいは一般に「欠如の解消」、「追跡からの救助」までの筋の展開である⁸。「結婚」の後に新たな筋の展開が続く魔法昔話も存在しているゆえ、ひとつ以上の行程を持つ魔法昔話がありえる。個々の機能はひとつの行程を、個々の行程は昔話の「基体」を構成していく。

⁴同上、p32.

⁵同上、pp42－98.

⁶同上、p99.

⁷同上、pp99－100.

⁸同上、p148.

そのほか、彼は機能を果たす主体に従って、登場人物の特定の行動領域を発見した。プロップは魔法昔話の 31 の機能をいくつかの行動領域に分けている。それぞれは「敵対者の行動領域」、「贈与者の行動領域」、「助手の行動領域」、「王女とその父の行動領域」、「派遣者の行動領域」、「主人公の行動領域」、「ニセ主人公の行動領域」である⁹。魔法昔話の展開においては、敵対者、贈与者、助手、派遣者、主人公、ニセ主人公、王女とその父は各自の導入の仕方を持っている。登場人物は「森の精」や「魔女」のような具体的な人物ではなく、それぞれの行動領域に従って「贈与者」等に概念化されることができる。異なる魔法昔話には様々な人物が登場するが、それらの人物の行動領域は変わらない。こうして、プロップは行為としての機能を登場人物と結びつけることができた。

魔法昔話の機能分析は昔話研究の一部に留まり、プロップは、昔話以外の物語にこの研究方法を適用しようとは思っていない。31 の機能も登場人物の行動領域も、魔法昔話だけの「基体」である。

2.1.2 グレマスの物語の機能分析

機能分析をロシア民話研究の枠組みから解放し、物語一般に応用しようと図ったのはグレマスである。グレマスは普遍的な物語の「基体」の理論化を目指している。まず、グレマスはプロップの「基体」を物語の構造と捉えなおし、構造の理論化のためには、物語の構造の構成要素としての 31 の機能はあまりに冗長で、限定されていると考えた。グレマスは 31 の機能を更に整理し、「対をなして配置されている」機能を項目間の相同関係¹⁰に基づいて結合し、20 の機能と機能対に結合した。結合された機能と機能対は以下の通りである。

- 1 不在
- 2 禁止 vs 違反
- 3 調査 vs 情報
- 4 欺瞞 vs 屈服
- 5 裏切り行為 vs 欠落
- 6 命令 vs 主人公の決心
- 7 出発
- 8 試練の割り当て vs 試練との直面
- 9 補助者の受け入れ

⁹同上、pp125－126.

¹⁰グレマスは相同について以下のように定義する。「二つの語義素 S と S' とが、非 S と非 S' との係わり合いにおいて相同的であると言いうるのは、それらが共通に一つの意味素内容 s、積極的辞項とみなされるが、同時に非 s という消極的な形で語義素非 S と非 S' の中にも存在している意味素内容 s をもっている限りにおいてである。S (s) vs 非 S (非 s) ; S' (s) vs 非 S' (非 s)」A.J.グレマス『構造意味論』(田島宏、鳥居正文訳)、紀伊国屋書店、1988 年、p219.

- 10 空間的転移
- 11 戦闘 vs 勝利
- 12 標識
- 13 欠落の除去
- 14 帰還
- 15 迫害 vs 救出
- 16 気づかれない到着
- 17 任務の割り当て vs 成就
- 18 判別
- 19 裏切り者の暴露 vs 主人公の暴露
- 20 罰 vs 結婚¹¹

更に、ロシア民話の領域を超えて、すべての物語の中で応用するのに、20 の機能はまだ複雑すぎる。グレマスは 20 の機能を「契約」、「試練」、「主人公の不在」(移動)、「疎外と再統合」、「試練とその帰結」の五つのカテゴリーに分ける。

1 つ目のカテゴリーは「契約」である。物語冒頭の不在、禁止 vs 違反、結末の結婚は「契約」のカテゴリーに属している。禁止は契約の形成を意味しているのに対して、違反というのは契約の破壊である。冒頭の契約破壊に対して、結末では結婚という新たな契約が結ばれる。

2 つ目のカテゴリーは「試練」である。試練の割り当て vs 試練との直面、命令 vs 主人公の決心、戦闘 vs 勝利、任務の割り当て vs 成就是「試練」のカテゴリーに属している。グレマスはそうした試練を 3 つに分けている。それぞれは資格を付与する試練、主要な試練、荣誉をもたらす試練である。資格を付与する試練は贈与者による試練であり、試練の割り当て vs 試練との直面はこの試練の過程であり、その帰結は後ほどの 5 つ目のカテゴリーの補助者の受け入れである。主要な試練は冒頭の命令 vs 主人公の決心に対応する試練であり、その過程は戦闘 vs 勝利であり、帰結は後ほどの 5 つ目のカテゴリーの欠落の除去である。荣誉をもたらす試練は、その過程は任務の割り当て vs 成就であり、帰結は後ほどの 5 つ目のカテゴリーの判別である。

3 つ目のカテゴリーは主人公の「不在 (移動)」である。禍が降りかかった世界においては、主人公の戦闘は行われない。一方、主人公が褒美をもらう場所でも戦闘が起きた世界ではない。主人公は 2 つの世界を往還して行動を行うゆえ、主人公の不在が発生する。主人公の不在は出発、空間的転移、帰還、気づかれない到着などの機能を含んでいる。物語冒頭の出発は結末の気づかれない到着に、主要な試練の前の空間的転移は帰還にそれぞれ対応している。この 2 つ対になっている機能は主人公の不在を構成する。

¹¹同上、p235.

4 つ目のカテゴリーは「疎外と再統合」である。冒頭の契約の破壊によって、一連の不幸が現れる。調査 vs 情報、欺瞞 vs 屈服、裏切り行為 vs 欠落という機能は物語の世界に疎外をもたらす。グレマスは「この要素連続の全体は、確立された秩序に対する違反の結果生じる一連の不幸として現れる」と述べ、「この要素連続は、これまでの手続きに現れた対象原理に従って、積極的な一列が対応しなければならないはずの消極的な一列として現れる」と指摘している¹²。また、これらの消極的な一列に対応する積極的な一列はそれぞれ標識 vs 判別、裏切り者の暴露 vs 主人公の変容、罰 vs 結婚である。どの系列も発信と受信という 2 項目を含んでいるが、グレマスは消極的な一列を消極的な伝達、積極的な一列を積極的な伝達と定義する。こうして冒頭の不幸が物語の終わりに解消されるのである。

5 つ目のカテゴリーは「試練とその帰結」である。このカテゴリーには補助者の受け入れ、欠落の除去、判別が含まれている。これらの 3 つの機能はそれぞれ資格を付与する試練、主要な試練、栄誉をもたらす試練の帰結である。試練の帰結と 4 つ目の疎外と再統合と合わせてみると、物語における試練の役割が明確になってくる。それは「それ自身が確立された秩序に対する違反の結果である疎外の忌まわしい効果を無効にすること」である¹³。

こうして物語は秩序の破壊と疎外から始まり、終わりには再統合と秩序の回復が行われることがわかる。グレマスはプロップの魔法昔話の機能を結合し、以上の 5 つのカテゴリーに従って再編成、記号化している。魔法昔話の再編成された機能の目録はグレマスが記号化したものを名称に直して記すと、以下の通りである。不在、契約の違反、伝達、命令 vs 主人公の決心（主要な試練と関係する）、移動（出発）、資格を付与する試練とその帰結、急速な移動、到着、主要な試練とその帰結、急速な移動（帰還）、闘争（迫害 vs 救出）¹⁴、移動（到着）、栄誉をもたらす試練とその帰結、伝達、契約の成立（帰結）¹⁵。更に、彼はこれらの機能の互いの関係性に基づいて、以上の機能の目録を「秩序の破壊と疎外」、「資格付与」、「主要な試練」、「探索」、「再統合と秩序の回復」という五つの段階に纏めた。

魔法昔話の構造から抽出された 5 つのカテゴリーの一般性を証明するために、グレマスはサイコドラマ（心理劇）の機能分析を試みた。機能分析は、後の「語りの文法要理」¹⁶の中で主張される物語の文法と直接に関わっている。

¹²同上、p262.

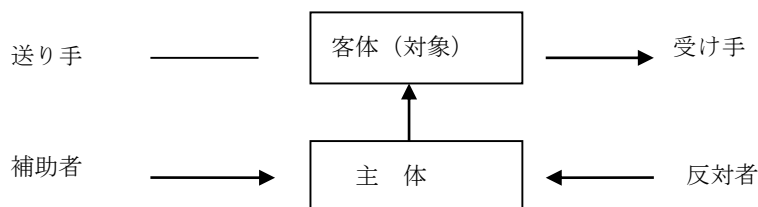
¹³同上、p265.

¹⁴グレマスは闘争を主要な試練に入れている。

¹⁵A.J.グレマス、前掲書、p266.

¹⁶A.J.グレマス『意味について』（赤羽研三訳）、水声社、1992 年、pp181－214.

一方、プロップが発見した特定の登場人物の行動領域については、グレマスは行動領域をもつ行為者を「行為項」、登場人物を「演技者」に分けている。たとえば、英雄は王女を奪還したいと思い、イワンは宝具を取り戻そうと決心する。「演技者」レベルでは、それぞれは「英雄と王女」、「イワンと宝具」であるが、「行為項」レベルでは、どちらも「主体」が「客体」を欲するのだと見なされる。こうして、グレマスは登場人物を、不変的な機能を果す行為項から区別した。多数の演技者が一つの行為項になることもあれば、ひとりの演技者が多数の行為項になることもある。昔話の特定の行動領域を持つ登場人物（王女や贈与者など）を超えて、グレマスは行為項を一般の物語に適用しようとする。それぞれは、「主体」、「客体」、「送り手」、「受け手」、「補助者」、「反対者」である。互いの関係性は以下の図のようになる¹⁷。



最後、物語の構造の共時性と通時性についても、グレマスは、「どのテキストも同時に永続性であり通時態である。つまりどのテキストも、少数の冗長的な基本構造によってその永続性を表出し、また基本構造との係わり合いで二次的な構造の下位系列的な分節によって通時的である」と述べている¹⁸。すべての物語は少数の基本構造に帰属させることができ、時によっては変形していく。構造の変化こそテキストの通時性である。

2.1.3 グレマス以降の物語論の流れ

グレマス以降の物語論は二つに分かれている。一つは物語の記号学である。ブレモンの考えでは物語の記号学研究は2種類に分かれている。「一つは物語を語る技術に関する分析である。もう一つは語られた物語で支配的な役割を果たしている規則の分析である」¹⁹。「支配的な役割を果たしている規則」はさらに2種類に分かれている。ひとつは論理の規則である。「すべての事件の連鎖によって構成された物語はかならず論理の規則に従わなければならない。そうでなければ読み取られることができない」²⁰。もうひとつは物語を語る環境の規則である。「各種の事件の連鎖は同時に所属の文化、所属の時代、所属の文体、作家

¹⁷A.J.グレマス『構造意味論』、前掲書、p234.

¹⁸A.J.グレマス『意味について』、前掲書、p194.

¹⁹克劳德 布雷蒙 (Claude Bremond)「叙述可能之邏輯」、『叙述学研究』、中国社会科学出版社、1989年、p153.

²⁰同上、p153.

のスタイル、もしくはただこの物語そのものの特質に従っている」²¹。ブレモンが取り組んでいるのは「論理の規則」である。彼はプロップの機能という概念を更に細分化し、「序列」²²が機能を統合していると指摘した。物語の基本の単位は機能であるが、三つの機能が組み合わさると基本の序列になる。更に、プロップと違って、「序列の中のこれらの機能は、かならずしも前の機能が起きた後に、次の機能が起きるとは限らない。これと反対に、序列の中で、最初の機能が現れた後、語り手はこの機能を実現段階に進めることができるし、可能の段階に留めることもできる」²³。つまり、物語の進展はこれらの機能の実現あるいは未完成によって進められている。最初の機能の後で、次の機能が必ず起きるとは限らない。起きると起きないと二つの選択肢が常に用意されていて、事件は二項選択によって展開される。こうして機能はただの連鎖だけではなく、常に選択され、変化していくプロセスとして捉えられている。

ロラン・バルトは「物語の構造分析」という論文の中で、物語の構造と言語学を繋げ、文を超える構造を対象とするのが物語論だと論じた。彼の考えでは、物語論は文を超える言語学であり、物語はただの事件の並びではなく、ひとつの枠組みの中で考えるべきである。彼は物語を「機能のレベル」(バルトは機能という語を、プロップやブレモンの言う意味をもつものとしている)、「行為のレベル」(バルトは行為という語を、グレマスが行為項として登場人物について語る際の意味をもつものとしている)、「物語行為のレベル」(バルトはおおよそトドロフの物語言説のレベルとしている)によって構成されていると考える²⁴。「物語が常に機能体だけから成り立つことに変わりはない。物語においては、あらゆるものが、さまざまな程度に意味するのだ。これは技術の問題ではなく、構造の問題である」²⁵。機能は物語を構成する最小の単位である。機能は文より小さいが、言語学ではなく、物語論の研究対象である。バルトは機能を分布的と組み込み的という二大クラスに分けている。プロップの言う機能は分布的なものである。分布的な機能とは事件の継起に関わる機能であり、物語を展開させる役割を果たしている。これに対して、組み込み的な「単位は、相補的で因果的なある行為に関係するのでなく、多かれ少なかれ散漫な、しかし物語内容の意味にとって必要なある概念に関係する。たとえば、登場人物の性格を示す

²¹同上、p153.

²²序列には三つの段階が含まれている。1. 一つの機能はこれから取ろうとする行動あるいは発生しようとする事件を通して表している変化の可能である。2. 一つの機能は進行中の行動あるいは事件を通して表している可能性の実現過程である。3. 一つの機能の結果は変化過程の終了である。

²³同上、p154.

²⁴ロラン・バルト『物語の構造分析』(花輪光訳)、みすず書房、1979年、pp10-11.

²⁵同上、p12.

指標、彼らの身元に関する情報、『雰囲気』の表記、など」²⁶。組み込み的な機能はプロップが言う物語が変わっても変わらない筋の機能ではなく、互いに継起関係も持っていない。「ある指標的表記を理解するには、上位のレベル『登場人物の行為や、物語行為』に移らなければならない。というのも、指標が解明されるのは、そうしたレベルにおいてだけだからである」²⁷。

バルトの考えでは、これらの機能が並ぶと、機能の序列を形成する。機能の序列をグレマスの行為項と組み合わせると、「行為のレベル」になる。ただ注意すべきなのは行為という概念は機能のような登場人物の行為ではなく、もっと広い範囲の概念であり、「ここではこの『行為』という語を、第一のレベルの織物を形づくる細かな動作という意味ではなく、実践の大きな分節『欲する、伝達する、戦う』という意味にとらなければならない」²⁸。バルトはさらに「物語行為のレベル」では、出来上がった物語を語る行為、または物語自身が語られる順番、物語の中で語る行為といった叙述を問題にしている。この部分は後に詳しく紹介するジュネットが始めた物語のディスクール分析の研究対象である。

彼の方法論を継いだのはトドロフである。トドロフは恋愛心理小説『危険な関係』のなかの手紙を取り出して、登場人物にとっての手紙の意味作用および読者にとっての手紙の意味作用を分析した。手紙は小説の物語の一部でありながらも同時に小説のなかの物語である。この種の特殊な物語を分析することによって、物語内部と物語外部において、意味作用がどのように行われているかがわかってくる。トドロフによれば、「すると言表の意味作用は、次の三つの面に分節化されて現れた。第一はその指向的なアスペクトであり、これはメッセージが喚起するもののことである。第二はその字義的なアスペクトであり、これはメッセージそれ自体の姿である。第三はその言表行為の過程というアスペクトであって、これは事件を記述する側面である」²⁹。

更に、トドロフはプロップ＝ブレモンの機能概念を援用して『危険な関係』を分析し、物語における行動の論理を論じた。まず「レシのなかで行動の継起は恣意的ではなく、或は論理に従っていることは間違いないようである…こうした基本的な図式の数に限られていて、レシ全体の筋立てをそうした図式の組み合わせの産物として表すことも、大いに可能である」³⁰。そして、「同じレシでもどのモデルを選ぶかで編集方法が変わる」³¹。また、「実例による論証に欠陥があるのは選ばれた例の質に起因する。このような行動の研究においては、

²⁶同上、pp15－16.

²⁷同上、p16.

²⁸同上、p33.

²⁹T.トドロフ『小説の記号学』（菅野昭正、保荊瑞穂訳）、大修館書店、1974年、p71.

³⁰同上、p80.

³¹同上、p81.

行動は作中人物とはまったく無関係の、作品から独立した要素として想定される」³²。トドロフの考えでは、行動の論理はブレモンが言うような二項選択ではなく、いくつかの選択肢から組み合わせ可能な構造である。その構造は語り手によってそのつど選択され、あらかじめ決まっている組み合わせが存在していない。これに加えて、実際に物語の分析を行うときの問題点も指摘されている。

もうひとつはジュネットの始めた物語のディスクール分析である。ジュネットは物語を三つの意味のレベルで分けている。第一の意味は「物語が意味するのは、物語の言表そのものである。すなわち、語られたものであると書かれたものであるを問わず、一つあるいは一連の出来事の報告を引き受ける言説そのものを意味するわけである」³³。すなわち、この場合の物語とは物語の内容を指す。第二の意味は「物語という語は、上記の言説の対象となる出来事または虚構の出来事の継起と、それらの出来事を結びつける連鎖・対立・反復等の多様な関係を指す」³⁴。この場合の物語とは物語の筋を意味する。第三の意味は「物語はやはり、一つの出来事を指す。とはいえ、この場合の出来事とは、もはや第二の意味におけるような語られた出来事ではなく、だれかが何事かを語ることによって成立する出来事のことである」³⁵。すなわち、この場合の物語とは物語を語る行為を対象とする。ジュネットのディスクール分析は「一方ではその物語言説とそれが物語る出来事（第二の意味での物語）との間で、他方ではその同じ物語言説とそれを現実（ホメーロスが物語る場合）もしくは虚構として（オデュッセウスが物語る場合）生産する行為（第三の意味での物語）との間で切り結ばれる諸関係を研究する」³⁶。

ジュネットは『失われたときを求めて』を例に具体的な分析を行い、物語の構造は順序、持続と頻度によって構成されていると主張する。まず、ジュネットは物語の時間の流れに注目し、物語の事件の順序が事件が語られる順序と一致しない事件の並び方を錯時法と名付け、後説法と先説法に分けている。物語の時間は常に均一に進むのではなく、時々早くなったり、ゆるくなったりすることがよくある。ジュネットはこの現象を不等時法と名付け、物語の持続に属すると述べる。更に、不等時法には要約法、休止法、省略法、情景法が含まれている。物語の中で、事件が一回だけ言及されることもあれば、繰り返して起きたり、言及されたりすることもある。ジュネットはこの現象を単起法と括複法と名付け、物語の頻度と関わっていると指摘する。そのほか、彼は物語の叙

³²同上、p82.

³³ジェラルド・ジュネット『物語のディスクール——方法論の試み』（花輪光、和泉涼一訳）、水声社、1985年、p15.

³⁴同上、p15.

³⁵同上、p16.

³⁶同上、p17.

法にも言及し、出来事を語る視点すなわち焦点化などにも注目している。

その後、チャトマンは物語とテキスト一般の関係を考察し、物語の概念をテキストのそれと対比させつつ限定しようとした。彼はテキストを「観衆/観客/読者の受容を管理するありとあらゆるコミュニケーションのことである」と定義している³⁷。更に、「テキスト・タイプのなかで物語を際立たせているのは、その『時間＝論理性』、時間と論理という二重性である。物語は時間の進展を伴う——『外的』(小説、映画、演劇の提示の持続時間)にも、『内的』(プロットを構成する一連の出来事の持続時間)にも。前者は物語言説と呼ばれる物語の次元で作用し、後者は物語内容と呼ばれる次元で作用する」³⁸。また、彼は描写と議論を物語と分けて考え、描写は「無頓着な隣接の一種」であり、議論は「論理的必然性のように何か知的で、より堅固な、通常、より抽象的な基礎に基づいている」³⁹。ただし、三者は無関係なテキストとしてではなく、互いに関係しあっていることが多い。特に描写は物語に従属しているのではない。物語の中では、一つの行動は時に物語的だったり、時に描写的だったりする。「行動は出来事という鎖のなかの一つ一つの輪としてではなく、描写された背景の一部として機能する時にのみ『描写』されるのである。ストーリーに関連した出来事は『物語られる』のみであって、描写されるのではない。ある行動の機能は、その内的な構造がどうであれ、時間＝論理に従っていなければ——すなわち、ストーリーの出来事の進展に調子を合わせていなければ——物語的とはいえないのである」⁴⁰。こうして、チャトマンは物語をただの事件の連鎖としてとらえるのではなく、プロットに時間を導入し、更に物語を描写や議論とも区別し、互いの関係性を明らかにした。また、チャトマンは物語学の文学の領域から映画分析までへの拡大も試み、映画の中で物語、描写、議論がどのように作用しているのかを具体的に分析している。

後になると、ミーケ・バル、ジョナサン・カラーもディスクール分析を再構成した上、小説の分析を試みた。しかし、グレマス以降のこれらすべての物語論分析はいずれもプロップの発見したジャンルとしての類型化を扱わない。ジャンルと関わらず、構造は物語に普遍的に存在していると考えられてきたが、本論はプロップ＝グレマスの方法に戻って、具体的な機能と構造の抽出を行う。

2.2 穿越小説の機能

³⁷シーモア・チャトマン『小説と映画の修辞学』(田中秀人訳)、水声社、1998年、p28.

³⁸同上、p31.

³⁹同上、p32.

⁴⁰同上、p73.

穿越小説の構造を見出すために、まず重複する部分、すなわち機能と言える事件を列挙しなければならない。たとえば、

1. 私は、工事現場の事故に巻き込まれ、死亡し、使用人として、清の時代に目覚めた。
2. 私は、交通事故に遭い、死亡し、貴族として、古代に目覚めた。
3. 彼女は、自殺し、金持ちのお嬢さんとして、古代に目覚めた。
4. 私は、地震に遭い、死亡し、庶民として、古代に目覚めた。⁴¹

いずれにしても、主人公はなんらかの理由で現代から離れ、古代に生まれ変わる。これらの事件は穿越小説の機能だと言える。穿越小説の機能を抽出する前に、まず二つのポイントを押さえておかなければならない。まずは機能の選択基準である。機能が「筋＝出来事全体の展開過程」⁴²にとって意義を持つ行為なら、穿越小説の場合、次の事件の契機を含む事件が機能に当たる。長編小説としての穿越小説では、筋の展開は単独の行為によってではなく、様々な行為を含む事件によって担われる。また、機能の順序については、事件は魔法昔話のように、筋の時間に沿って語られるとは限らない（回想などの場合）ことを考慮する必要がある。なぜなら、機能は筋に関する概念だからである。事件をそれが語られる順番においてではなく、筋の時間に沿って並べ直して分析すれば、上下の因果関係や、対をなす機能をより見つけやすい。

本論の資料に使われる穿越小説は「晋江文学城」というウェブサイトで掲載されたものである。「晋江文学城」は初めて穿越小説を掲載したウェブサイトのひとつであり、その多くの小説が出版もされている影響力の大きいネット小説サイトである。ユーザー数は 700 万人に、小説作者は 50 万人に達している。その内、93%のユーザーは女性であり、18 から 35 歳までの世代が全体の 84%を占めている⁴³。作家も読者も十代後半から三十代前半までの若い女性たちである。完成した穿越小説の中で、クリック数が 100 万を超える、60 冊の穿越小説⁴⁴に共通した性格の、筋の展開の契機を含む事件を抽出し、筋の時間に沿って並べると、以下のようになる⁴⁵。

1) 主人公は恋人、友達あるいは親と別れる（機能：分離）

(1) 主人公は何らかの理由で恋人、友達あるいは親と別れる（1、2、3、7、8、9、10、14、15、21、25、27、28、31、32、34、37、39、41、44、45、48、51）。両親の死亡（13）や、旅の途中（16、29、47）などもある。別れる前の

⁴¹p57 の資料表の番号は 2、3、5、9.

⁴²ウラジーミル・プロップ、前掲書、p35.

⁴³<http://www.jjwxc.net/aboutus/>（2012 年 8 月 1 日まで）.

⁴⁴クリック数 100 万を超えた穿越小説の中で、作成中または未完成の小説も入っている。

⁴⁵この 60 冊の小説名などについては、p57 の資料表を参照。以下の番号はこの資料表による。

状況についてはあまり言及されていない。分離の理由は、恋人や友達の裏切りや親との別居などである。

(2) 分離の強化された形は、社会との分離である。主人公はあることに夢中で、人間関係を持たない。働きづくめ (4、5、6、26、35、38、46、52、55) や、ネット小説マニア (22、36、40、50) などが多い。

(3) 場合によると、主人公は周りとは溶け込めない。ほかの人と違う考えを持つ (54)、病弱 (11)、周りをつまらなく感じる (12、17、18、19、20、24、30、33、43、53、59) などがある。

(4) 「分離」が欠けることもある (23、42、49、56、57、58、60)。

2) 主人公は事故に遭う (機能：事故)

(1) 主人公は事故に遭い、死亡あるいは意識不明になる (1、2、3、4、5、6、7、8、10、11、12、14、16、17、18、19、21、22、23、24、25、26、28、29、30、31、32、33、34、35、37、38、39、40、43、44、45、46、47、48、49、51、52、53、59)。事故の原因は交通事故、工事現場の事故、感電事故、家のガス漏れなどである。

(2) 事故の弱められた形は睡眠である。主人公は古代に目覚める (9、15、20、27、36、41、50、55)。

(3) 「事故」が欠けることもある (13、42、54、56、57、58、60)。

3) 主人公は新たな身体を手に入れる (機能：再生)

(1) 主人公は古代の女性に姿が変わる (1、2、3、4、5、6、7、8、9、13、14、15、16、17、18、19、20、22、24、25、26、28、29、30、31、32、33、35、37、38、39、40、41、42、44、45、46、48、49、50、51、52、53、54、56、58、59、60)。身体の幼児化を伴うことが多い。また、女性が男性に、人間が動物に変わることもある。

(2) 再生の弱められた形としては、主人公は行方不明になった女性に間違われる (12、21、43、57)。

(3) 場合によると、身体の変化がないこともある (10、11、23、27、34、36、47、55)。この場合、主人公は積極的に新しい身分を作る。

4) 主人公は周りの状況に適応する (機能：適応)

(1) 主人公は周りの環境に適応し、自分に関する情報を探り出す (1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、11、12、13、15、16、17、18、19、20、21、22、23、24、25、26、27、28、29、30、31、32、33、34、35、36、38、39、40、41、42、43、44、45、46、47、48、50、51、52、53、54、55、56、57、58、59、

60)。この段階で、仮の客体が登場する。主人公は将来の恋人と出逢う、あるいは生きがいを見つけることが多い。

(2) 適応の逆の形は主人公がパニックになり、周りの人から自分に関する情報を教わる (14、37、49)。

5) 主人公は自己の社会的身分を演じる (機能：模倣)

(1) 主人公は新たな身分を演じる (1、2、4、5、7、8、12、14、16、17、18、19、24、25、26、28、29、31、33、38、41、42、43、44、45、46、50、51、52、53、58、59、60)。

(2) 模倣の逆の形は新たな身分を現代風に改造する (3、6、9、13、15、20、21、22、30、32、35、37、39、40、48、49、54、56、57)。主人公は現代の生き方に従って行動する。

(3) 身体変化のない場合は、主人公が新たな身分を作る (10、11、23、27、34、36、47、55)。

6) 新たな身分がもたらす難題 (機能：一度目の難題)

新たな身分は主人公にさまざまな問題をもたらす。最初の反対者あるいは補助者が登場する。

(1) 主人公は権力の紛争に巻き込まれる。宮廷紛争 (1、2、3、23、29、34、35、37、49)、大家族内の紛争 (4、17、18、19、46、51、59)、武術流派内の紛争 (13、56)、国内の紛争 (14)、拉致 (7、31)。

(2) 職場や家庭の問題。仕事の難問 (5、6、8、9、10、11、16、24、36)、職場のいじめ (52)、事件に遭う (25、38、43)、債務 (60)、宗教問題 (56)、貴族の懲罰 (39)、貧乏 (41、42)、離婚 (34)、家族内のいじめ (32、53、55、57)。

(3) 主人公に任務が与えられる。王の野望の実現 (21)、歴史を突き止める (33)、道場破りに勝つ (22)、試練 (28)、恋人の手伝い (20)、神から与えられた王朝を滅ぼす任務 (45)、町を襲う盗賊の退治 (47)。

(4) 社会制度がもたらす問題。家父長制あるいは君主制 (12、15、26)、成人式 (27)、婚約の実現 (30、31、44、50)、実家に連れ帰られる (62)、女性を略奪する慣習 (58)。

(5) その他。動物に捕まる (54)、決められた運命から逃がれる (40)、元の身分の罪 (48)。

7) 主人公は難題を解決しようとする (機能：難題の解決)

(1) 主人公は難題を解決する (1、2、4、5、6、8、9、10、11、13、15、18、

19、20、21、22、23、24、27、28、31、32、33、34、36、37、38、39、40、42、43、44、47、50、51、52、53、55、56、57、59、60)。ほとんどの場合、主人公は成功するが、成功しないこともある（41、46）。

(2) 難題の解決の弱められた形は主人公が援助者に助けてもらう（3、7、12、14、16、17、25、26、29、30、35、45、48、49、54、58）。

8) 主人公は人間関係を改善する（機能：補助者の獲得）

(1) 主人公は周りに認められたり、友達ができたりする。この先の補助者を獲得する（1、3、4、5、6、7、8、9、11、12、13、15、16、18、19、20、22、23、24、25、26、29、30、31、32、34、35、36、37、38、39、40、41、42、43、44、45、46、47、50、51、52、53、54、55、56、57、58、59、60）。

(2) 弱められた形は契約である。契約（2、48）、賭け（10、14、17、21、27）、責任（28、33、49）がある。

9) 主人公は被害に遭う（機能：一度目の被害）

主人公は被害に遭う。

(1) 直接に被害に遭う。拉致（1、28、30、36、38、56）、暗殺（2、5、11、14、15、23、29、35、37、48）、病気（4）、嵌められる（6、7、32、44、56）、恋人と別れさせられる（12、17、23）、誤解される（13、45）、罰せられる（24、26）、ケンカ（54）、川の中に押される（55）、売られる（40）、部屋が侵入される（43）、試合に出させられる（22）、物が盗まれる（31）。

(2) 何らかのことに巻き込まれる。事件に巻き込まれる（8、9、10、16、18、19、20、25、33、49、51、57）、戦争に巻き込まれる（21、47、58）、宮廷紛争に巻き込まれる（27）。

(3) 周りの人が被害に遭う。夫の病気（34）、家の事件（41）、お父さんの暗殺（59）。

(4) 被害の弱められた形は移動させられる。旅に出させられる（3、25、52、60）、家を出させられる（39、42、46、50）、嫁に行かされる（53）。

10) 主人公は反対者を探り出す（機能：探し出し）

(1) 主人公は反対者あるいは危険を確認する（1、3、5、6、10、11、14、15、18、19、25、27、28、29、31、34、37、39、41、42、43、46、48、50、51、52、54、56、57、59、60）。

(2) 逆の形は反対者が主人公に近づく（2、4、7、8、9、12、13、16、17、20、21、22、23、24、26、30、32、33、35、36、38、40、44、45、47、49、53、55、58）。

11) 主人公は再び被害に遭う（機能：二度目の被害）

主人公はもう一度被害に遭う。新たな反対者が登場することもある。

(1) 直接に被害に遭う。暗殺（1、3、12、14、29、35、37、48）、嵌められる（4、5、7、28、32、43、59）、拉致（11、30、36、40、52、60）、毒薬を飲まされる（6、25）、事故（24、31）、監禁（33）、捕まる（50）、厳しい冬を凌ぐ（54）、賭け（55）、病気（39）、脅かされる（45、47）、店の問題（46）。

(2) 巻き込まれる。事件に巻き込まれる（8、10、12、13、15、16、19、49）、宮廷の紛争に巻き込まれる（23、26、27、38）。

(3) 周りの人が被害に会う。恋人が毒薬を飲まされる（20）、親しい人の被害（21、22）、家族内の紛争（51、53、56、58）。

(4) 被害の弱められた形は移動する。現代で目覚める（2）、家を出る（9、17、18）、ほかの町に行く（34、42、44、55、57）、嫁に行く（41）。

12) 補助者は主人公を助ける（機能：援助）

(1) 補助者は主人公を助ける。多くの場合、補助者は恋人、家族、友達、使用人などである（1、3、4、6、7、9、10、12、13、14、16、17、18、19、20、22、23、24、26、27、28、31、33、34、35、36、37、38、39、40、41、42、43、44、45、46、47、48、50、51、52、53、54、55、56、57、58、59、60）。

(2) 援助の弱められた形は補助者が主人公の移動を手伝う。古代に戻る（2）、ほかの町に行く（5、8、11、15、21、25、29、30、32）。

13) 主人公は恋を成就する（機能：恋の成就）

(1) 主人公は恋を成就する（1、2、3、5、6、7、10、11、13、14、16、17、18、19、20、21、22、23、24、25、26、27、28、29、30、31、35、36、37、38、39、41、42、43、45、46、47、48、50、51、52、53、54、55、56、57、58、59、60）。

(2) 恋の成就の弱められた形は好きな人との再会である（4、8、9、12、15、32、33、34、40、44）。

14) 主人公はもう一度難題に遭う（機能：二度目の難題）

主人公は今までと違う生活を送るようになる。その際に、主人公の身分はもう一度難題をもたらす。

(1) 主人公は権力の紛争に巻き込まれる。宮廷の紛争（1、2、5、14、15、16、26、27、29、39、42、48）、脅かし（18、20、35、36、54）、拉致（6、11、21、25、38、46、44、55）、国内の反乱（10、13、31、37、60）、戦争（17、

47、49、50)、暗殺 (22、40)、監禁 (28、30)、国家との対立 (32)、勢力の紛争 (8、52)。

(2) 職場や家庭の問題。誤解 (4、12、43、59)、復讐 (7)、事業と家庭の両立 (9、23)、恋人と別れさせられる (24、57)、病気 (34、58)、家族内の紛争 (41、51、53)。

(3) 主人公に任務が与えられる。宝物さがし (3)、庶民を救う (33)。

(4) そのほか。家父長制 (19)、神に逆らったために罰せられる (45)、犠牲者が出る (56)。

15) 主人公は難題に挑戦する (機能：難題への挑戦)

主人公はこれらの難題に挑戦する。

(1) 戦闘。戦争に参加する (8、13、17、23、37、47、49、50、52)、戦闘に挑む (21、25)、神と対戦 (45)、

(2) 被害の解消。毒の治療 (38)、誤解を解く (4、43、59)、家庭内の地位の修復 (51)、冬を凌ぐ (54)。

(3) 紛争と事件を解決する。宮廷紛争 (1、6、7、11、14、24、26、27、29、30、42、48)、事件の解決 (31、53)、事件の真相 (10、13、15、18、28、34、56)。

(4) 難題への挑戦の弱められた形は歴史の知識あるいは補助者の援助を通じて、危機を乗り越える (2、3、5、9、19、20、22、32、33、35、36、40、41、44、46、49、55、57)。

(5) 難題への挑戦の逆の形は主人公の移動である。主人公は難題を避けるため、別の場所に移動する (12、16、39、58、59、60)。

16) 主人公は勝利を収める (機能：勝利)

主人公は難題をうまく解決し、勝利を収める。

(1) 反対者の懲罰。反対者の死亡 (1、5、7、35、37)、敵の正体を暴く (10、13、15、28、34、56)、敵を捕らえる (29)。

(2) 難題の解決。危機の解決 (3、6、8、9、11、14、17、18、19、20、22、25、26、27、30、31、32、33、36、41、42、46、49、52、55、57、60)、誤解が解ける (4、12、43、59)、歴史を変える (2、23)、戦争に勝つ (35、47、50)、病気が治る (58)、家庭内地位の回復 (16、51、53)、復活 (45)、契約を結ぶ (24)。

(3) 勝利の逆の形は主人公の脱走 (21、28、40、48)。

(4) 勝利の弱められた形は補助者の援助を受ける (38、39、44、54)。

17) 主人公は日常生活を暮らしたいと願うようになる（機能：日常への思い）

(1) 主人公は普通の生活を願うようになる。この段階で、客体に変化する（1、2、3、4、5、6、13、14、15、24、26、28、29、30、34、35、36、37、38、39、40、41、44、45、46、47、49、50、52、53、54、59）。

(2) 日常への思いの弱められた形は主人公が恋人と一緒にいたいと願う（7、8、9、10、11、12、16、17、18、19、20、21、22、23、25、27、31、32、33、42、43、48、51、52、55、56、58、57、60）。

18) 主人公は最後の反対者と戦う（機能：最終の戦闘）

主人公は願いを達成するために、最後の反対者と再度戦う。

(1) 戦闘。戦争（1、2、3、6、7、14、15、21、23、32、37、45、47、49、52、58）、反対者との戦闘（34、43、55）。

(2) 紛争。宮廷の紛争（5、11、12、17、31、26、27、39、42、44、48、50、56、60）、家族内の紛争（19、41、46、51、53）、復讐（29）。

(3) 難題。誤解（4）、結婚の障害（9、33）、家族事業の危機（45、57）、事件の真相（10、13、16、18、20、22、25、28）、与えられた任務（24）、恋人の拉致（38）、育児の難問（54）。

(4) 戦闘の反対の形は戦闘から逃げる（8、30、35、36、40、59）。

19) 主人公は日常生活に戻る（機能：日常への復帰）

(1) 主人公は世間から離れた場所で日常生活に戻る。戦闘から逃げて、ほかの場所で暮らす場合もある（1、4、5、6、7、9、10、11、12、13、14、15、16、17、18、19、20、21、22、23、24、25、26、27、28、29、30、31、32、34、36、38、39、40、41、42、44、45、46、47、48、50、51、52、53、54、55、56、57、58、59、60）。

(2) 主人公は現代に戻る（3、33、37）。

(3) 日常への復帰の弱められた形は主人公が死ぬまで事件や衝突がない（2、35、49）、その際に補助者や反対者は登場しない。

穿越小说の機能以外の部分の分量は魔法昔話より多い。主人公は一連の事件に関わるが、ごく一部の事件のみ物語の展開の契機となる。たとえば、54 番では、主人公はサヴァイバルのために、水源探しや環境の調査など多くの行動を行うが、これらの事件は展開の契機にはならない。また、様々な事件が一つの大きな事件を構成する場合もある。たとえば、1 番では、主人公の新たな身分は王朝の権力者の一人であり、身を守るために、さまざまなライバルと戦わなければならない。そしてこれらの事件すべてが一度目の難題を構成する。ゆえに、

穿越小説の事件は冗長で、繰り返されることが多い。

穿越小説の基本構造は「分離」から始まり、いくつかの難題と被害を通じて、日常へ復帰する物語である。ただし、穿越小説の「日常への復帰」とは、主人公が現代で過ごしていた本当の生活への復帰ではなく、あくまでも異世界（穿越先の世界）における日常への復帰である。物語の構造からみれば、この「復帰」はグレマスの「急速な移動（帰還）」と同じものとは言えず、異世界における仮の「復帰」に過ぎない。プロップの行程に従って、「被害」から「被害の解消」までを一つの行程とすれば、穿越小説の機能は三つの行程に分けられる。発端の「分離」は人間関係の破綻とも言える。主人公は孤独で社会から疎外されている。人間関係を修復できず、主人公は事故に遭い、古代に甦る。その後続く「適応」と「模倣」は疎外された現代の主人公がどのような環境に置かれるのかを説明し、仮の客体を決める段階である。筋を進めるのは「一度目の難題」である。「一度目の難題」は主人公の新たな身分がもたらした難題で、その帰結は補助者の獲得である。疎外された主人公は古代で、人間関係の修復を果たした。「分離」（人間関係の破綻）から「補助者の獲得」（人間関係の修復）までは第一行程である。注意すべきなのは、異世界における人間関係の修復は現代生活の欠如の解消とは繋がらず、あくまで仮の解消であることである。この行程をグレマスの言う魔法昔話の 3 つの試練と対照すると、これは主人公が新たな身分に適応できるかどうかの「資格の試練」（帰結：補助者の受け入れ）に当たる。主人公は難題を通じて、人間関係を修復し、補助者を獲得する。次に、主人公は「被害」に遭い、反対者を「探り出す」。「被害」の後に、「二度目の被害」が続き、補助者の援助で危機を乗り越える。「一度目の被害」を蒙った主人公の補償は「恋の成就」である。「被害」から補償の「恋」までが第二行程である。この段階は、恋を成就した主人公にとっては、一見したところこの成就によってすべての被害が埋め合わされるように見える。グレマスの言う、「主要な試練」（帰結：欠如の除去）に対応する。そして、主人公は二度目の難題に遭い、戦闘し、勝利を収めるが、日常生活を望むようになる。願いを実現するために、主人公は反対者と戦闘し、ようやく日常生活に復帰する。「二度目の難題」から「日常への復帰」までは物語の第三行程である。この部分には、魔法昔話における「判別」が見られないが、主人公が客体を手に入れたことを「成就」とすれば、この行程はグレマスの言う、「成就」を形成する「榮譽をもたらす試練」に当たる。「人間関係の破綻」から「人間関係の修復」へ、「被害」から「恋の成就」へ、「二度目の難題」から「日常への復帰」へと物語は進む。三つの行程はそれぞれ反復される場合があり、途中で次の行程が挿入される場合もある。たとえば、「被害」から「恋の成就」までの第二行程が重複され、恋が深まっていく場合もあれば、補助者をまだ獲得していないうちに、被害が始まる

場合もある。しかし、どの穿越小説にも三つの行程が存在している。主人公は波乱万丈の人生を経験していくが、結局もとの日常に戻る。結末の日常生活は冒頭の孤独な日常ではなく、幸せな日常である。すなわち、物語を通して、主人公は社会と切り離されても欠如を感じなくなるわけである。

以上のように、穿越小説の機能と登場人物の行動領域は魔法昔話と重なっている部分もあれば、異なっている部分もかなりある。これらの機能をグレマスのように簡潔化し、各行為項の役割をグレマスが魔法昔話に関して明らかにしたものと対照すれば、物語の構造が魔法昔話とどのように違うのかが分かるはずである。

2.3 穿越小説という物語の構造

2.3.1 穿越小説の構造

これからの作業では 19 の機能を持つ穿越小説の構造をグレマスの方法に従って関係する機能の項目を結合したものを、さらに簡潔化して再編成する。そして、再編成された機能の項目をグレマスが再編成した魔法昔話の目録と対照することで、穿越小説の構造の特徴を明らかにする。そうすれば、魔法昔話と比べて、穿越小説の構造的な特徴はどのようなものなのかがわかってくるはずである。まず、グレマスのやり方で、対を成す機能を組み合わせると、19 の機能を 14 に減らすことができる。

1) 分離、2) 事故・再生、3) 適応・模倣、4) 一度目の難題・難題の解決、5) 補助者の獲得、6) 一度目の被害、7) 探り出し、8) 二度目の被害・援助、9) 恋の成就、10) 二度目の難題・難題への挑戦、11) 勝利、12) 日常への思い、13) 最終の戦闘、14) 日常生活への復帰

「分離」は物語の発端である。「分離」のきっかけは、主人公が恋人や親友に裏切られたり、親に捨てられたり周りの人に溶け込めなかったりし、主人公の生活秩序が侵害されることである。「社会との分離」の場合、主人公の生活がそもそも欠如状態にある。「分離」の前提は「結合」である。「結合」が存在しないと、主人公は他人と「分離」することはない。そして、社会との結合を前提に、主人公は「社会との分離」を欠如状態と感じる。穿越小説の発端は、そうした「結合」状態を破壊する個人秩序の侵害・欠如である。

2 番の「事故・再生」は、グレマスの「移動」に当たる部分である。グレマスによると、「移動」は出発と気づかれない到着、戦闘の場所への到着の瞬間と帰還によって構成されている⁴⁶。穿越小説の「移動」には出発（事故）と戦闘の場

⁴⁶Mieke Bal, *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*, University of Toronto Press, p198, (1998).

所への到着の瞬間（再生）があるのに対して、（元の世界への）気づかれない到着と帰還は欠けている。「再生」以降のすべての移動は独立した機能ではなく、他の機能の一部になってしまった。次の「適応・模倣」は魔法昔話に見られない、穿越小说の特別な機能であり、新たな世界で物語が展開するために、主人公が必要な情報を探り出し、新たな身分を確定する段階である。筋の展開によってこの段階でもっとも重要なことは主体が客体を決める（仮の客体）ことである。たとえば、資料表 2 番の小説『鸾我的前半生我的後半生』の客体は、仏に託された康熙帝をサポートする使命であり、同じく 53 番の『失落大陸』の客体は現代に戻ることであり、31 番の『潇洒如風』の客体は王族の姫として生きていくことであり、41 番の『天啓悠閑生活』の客体は農民の娘として生きていくことである。（この 4 編の小説の分析は次の第 3 章で詳しく行う）。ただし、この場合の客体の確定は漠然としたものであり、物語の展開とともに変更する場合もよく見られるので、「客体の仮の確定」と言う方が妥当であろう。

5) から 14) までの一連の被害と難題は、グレマスの「試練」⁴⁷にあたる部分である。グレマスによると、「試練」では、必ず一人が指令を下し、一人がそれを受け取る。穿越小说の場合、「試練」が「難題」や「被害」の形で現れるのは、主人公に「試練」を与えるのが人物ではなく、「運命」だからである。「難題」や「被害」は必ずしも人為的なものとは限らず、自然災害、社会制度や戦争などの場合もある。魔法昔話の英雄が自ら「試練」に挑むのと違って、穿越小说の「試練」は向こうからやって来る「試練」である。ゆえに、魔法昔話の英雄は「試練」に直面して、達成を遂げるのに対して、穿越小说の主人公は難題や被害から逃げる場合もある。前で述べたように、「試練」は三つの行程に分かれ、それぞれの帰結は「補助者の獲得」、「恋の成就」、「日常生活への復帰」である。「補助者の獲得」は人間関係を、「恋の成就」は被害を修復する。第二行程と第三行程の間に、「二度目の難題」が挟まれ、主人公はもとの願望を変え、社会から離れたところで、恋人と二人で暮らすことを望む。ここで冒頭の「客体の仮の確定」が覆され、本当の客体が確実に決められるのである。「客体の仮の確定」と対比させれば、それは「客体の真の確定」である。

結末の「復帰」では、現代における「分離」が解消するプロセスがなくなっている。「日常への復帰」とは現代の主人公の本当の日常への「復帰」ではなく、異世界での日常への復帰なのである。魔法昔話では、異世界の戦闘を終えて元の世界に復帰すると、元の世界の欠如が解消されるが、穿越小说の場合、帰還が存在していないゆえ、そもそも現代の欠如が解消されるプロセスもまた存在していない。現代が主人公にもたらした欠如は異世界の仮の日常で解消される

⁴⁷グレマスによると、「どの試練も…、次の機能と機能対とをそれらが継起する順に含んでいると言える：A=指令 vs 受諾、F=直面 vs 成就、非 c=帰結」A.J.グレマス、前掲書、1988 年、p258.

というユニークな形で現れている。したがって、魔法昔話と違って、穿越小説の終局における欠如の解消は真の解消ではなく、仮の解消である。

グレマスによって再編成された魔法昔話の機能の目録と対照しながら、すべての機能の再編成を試みた。再編成された機能の目録は、「個人秩序の侵害・欠如」(1)、「客体の仮の確定」(2-3)、「補助者の獲得」(資格付与の試練)(4-5)、「被害の修復」(主要な試練)(6-9)、「客体の真の確定」(10-12)、「日常への復帰」(栄誉をもたらす試練)(13-14)である。

2.3.2 穿越小説と魔法昔話の相違点

グレマスが纏めた魔法昔話の機能の目録の五つの段階(「秩序の破壊と疎外」、「資格付与」、「主要な試練」、「探索」、「再探索」、「再統合と秩序の回復」)と比べると、穿越小説の特徴が見えてくる。まず、穿越小説には「契約」が欠けている。また発端と結末を対照すれば、穿越小説には「再統合と秩序の回復」が欠けている。なぜ現代の欠如を解消する回復のプロセスがないかという点、穿越小説にはもともと外部の送り手との「契約」が存在していないからである。「契約」には送り手が不可欠である⁴⁸。魔法昔話の場合、年配者(送り手)の課した禁忌が破られたことをきっかけに、様々な災いが降りかかる。結末の「再統合と秩序の回復」では主人公は王(送り手)に英雄として認定され、その娘との「結婚」という新たな契約を結ぶ。一方、穿越小説では、外部の力と見なされる送り手が主人公に内包されているゆえ、外部との「契約」が存在しない。送り手は「運命」なので、主人公は予め外部の送り手と契約を結んでいない。結末でも、送り手に認定され、新たな契約を結ぶことができない。外部との「契約」が存在していないゆえ、主人公は現代における疎外という意味での欠如を修復することができず、客体を変えることで現代の欠如を解消するプロセスが回避される。

そして、「移動」に関わる「探索」と「再探索」が欠けている。穿越小説に移動がないわけではないが、魔法昔話とかなり違う。魔法昔話では、移動は主人公が目的を持って戦場に赴く自発的な行動であり、戦闘前後に位置する機能である。一方、穿越小説の唯一それ自身が機能である「移動」(「事故・再生」)は運命による強制的で、帰還のない移動である。それ以降の移動は戦闘被害そのもの(9「一度目の被害」、11「二度目の被害」)や、被害の解決策(12「援助」、15「難題への挑戦」、16「勝利」)としての主人公の脱走、18「最終の戦闘」としての主人公の逃避、19「日常への復帰」における日常の代替物としての現代への復帰⁴⁹といった他の機能の一部である。グレマスは移動の速さを「願望の強

⁴⁸同上、p257.

⁴⁹この場合、現代に戻ることはできたが、物語の始まりに設定された現代の欠如が解消されたわ

さ」で説明し、「行き」と「帰り」に挟まれた時間と場所を「物語のこことは関係のない他のある場所での主人公の滞在」だ⁵⁰と指摘している。魔法昔話の「行き」と「帰り」を伴う移動は、英雄が二つの世界の仲介役を担い、二つの世界に積極的に接近することを表している。穿越小说における他の機能の一部になった移動は、二つの世界ではなく、ひとつの世界（＝試練が生じる世界）の中で行われ、しかも自発的ではない。また、それ自身が機能である「移動」も「帰還」の不在のゆえ、二つの世界を媒介する行為ではなく、グレマスの言う「物語のここ」（穿越小说では欠如の現代）を遠ざけ、「他のある場所」（古代）に留まる行為になる。

これに対して、穿越小说の試練とその帰結は魔法昔話のそれと対応している。「一度目の難題」と「資格の試練」はどちらも送り手が主人公に難題を与え、それを乗り越えた主人公は補助者を獲得する。「一度目の被害」と「二度目の被害」は、「主要な試練」と同じように、主人公が反对者と（受動的あるいは能動的に）戦い、冒頭の欠如状態を仮に修復する。「最終の戦闘」と「榮譽をもたらす試練」では、どちらも主人公が客体を手に入れることで成就し、再び世界の均衡を取り戻す。ただし、「榮譽をもたらす試練」では、主人公が帰還して、現実世界で送り手によって判別が行われるのに対して、穿越小说には帰還が存在せず送り手も背景化しているゆえ、「最終の戦闘」では、主人公は非現実世界で日常への復帰という成就を果たし、かつそこで世界の均衡を築くのである。この意味では、帰還がない穿越小说にとって、「最終の戦闘」は疑似的な「榮譽をもたらす試練」であるといえよう。また、魔法昔話と比べると、穿越小说の多くの試練は「被害」の形で現れる。なぜなら、主人公は事前に送り手と、援助の力をもらい、試練を克服するという約束をしていないからである。ゆえに、穿越小说の「試練」は英雄が挑む戦闘ではなく、思いがけない外部からの主人公の空間への侵害である。

最後に、魔法昔話と比べると、穿越小说では主人公以外の登場人物の役割が限られている。主体、客体、送り手がそれぞれ独立している魔法昔話と違って、穿越小说の主体は客体と送り手を内包している。客体が共同体によって認知されているものではなく、主観的に決められるのである。主人公は主体でありながら、客体を受ける受け手でもある。客体は主人公の生活目標あるいは生き甲斐である。それを決めるのも主体である。結末に近づけば、客体が変化する。主人公は移動先の冒頭で決めた新たな人生の目標を覆し、普通の生活あるいは恋人との生活を望むようになる。送り手は、主人公に使命や補助者を与え、英雄を認定する王や年配者の「送り手」ではなくなったが、送り手がないわけ

けではない。欠如解消のプロセスは記述されていない。

⁵⁰A.J.グレマス、前掲書、1988年、p261.

はない。グレマスは「送り手」をはっきり定義していないが、ミーケ・バルはそれを「主体に目的を達成させる力（主体自身の力では達成できない）」であり、「多くの場合、『送り手』は一人ではない。例えば、社会、運命、時間、自己中心、愚昧などである」⁵¹と定義した。すなわち、送り手は物語全盤に大きな影響力を与える存在一般である。この定義は現代の小説に適していると思われる。主人公の波乱万丈の生活を生じさせた送り手は一人の人間ではなく、運命である。しばしば反対者は貧乏、冬、食料不足、自然災害などであったり、補助者は組織、国、軍隊であったりする。穿越小説での反対者と補助者はよく変化する。彼らは途中で死んだり、捕まったり、遠くに行ったりする。一つの事件を解決した後に、すぐに新たな反対者あるいは補助者が登場する。極端に言えば、穿越小説とは、運命に翻弄される主人公が目標を求めているうちに、数々の反対者や補助者に出会う物語である。

纏めてみると、魔法昔話との主な相違点は「契約」の不在、「探索」と「再探索」の不在、「試練」の「被害」への変化、主体の役割の拡張、送り手の背景化である。行為項レベルにおける送り手の背景化によって、機能レベルでは、「契約」の不在と、「試練」が「被害」に変わる現象が見られる。また、行為項レベルでの主体の役割の拡張とともに現れたのは、機能レベルでの「探索」・「再探索」の不在である。この二つの現象から見れば、穿越小説という物語は魔法昔話より、もっと閉鎖された環境の中で展開されることがわかる。筋の展開に関与する行為項（送り手と客体）が主人公に内包され、外部との「契約」と異世界で行われる「探索」・「再探索」が消え、自ら挑む「試練」が外部からの「被害」に変化した。行為項においては、主人公の役割が拡張しているのに対して、ほかの登場人物の役割が縮小している。機能においてはもともと二つの世界で展開する魔法昔話と違って、穿越小説は、グレマスの言う「ここ」が現代として遠ざけられる、帰還のない物語であり、その筋の展開は異世界内部に留まっている。しかも、帰還のダミーを、「最終の戦闘」、「日常への復帰」で提供する物語である。すなわち、現実空間から離れた空間へ、主人公の個人空間が膨張し続けている。物語全般に影響を与える送り手が背景化されたため、この傾向は更に強まっている。

纏め

本章では、プロップ＝グレマスの物語の構造分析と対照させつつ、穿越小説の集合体を分析し、物語の機能と構造を明らかにした。その結果、穿越小説とは主人公の個人空間が膨張し、この膨張の中に現代の疎外を解消するプロセス

⁵¹Bal, p199.

が呑み込まれてしまう物語、真の帰還のない「移動」の物語であることが判明した。こうした構造を持つ穿越小説は魔法昔話と所々違い、より閉ざされた環境の中で展開される。次の章では、穿越小説の典型的なサブジャンルを代表する3編、マイナーなサブジャンル1編の構造抽出の実例を具体的に示したいと思う。この作業に先立って、本章で分析した穿越小説に関する情報を以下に資料表として掲げる。

資料表

番号	作品名	作者	掲載日	クリック数	サブジャンル
1	青蓮記事	葡萄	2005.09.01	43518705	BL
2	鸾我的前半生我的後半生	空夕	2006.09.30	23234490	清穿
3	午門囃事	影照	2007.8.11	22617399	清穿
4	最禪心	東籬菊隱	2007.11.13	21205152	清穿
5	清華·繁華塚	段琳琅	2007.04.25	18277934	清穿
6	有鳳来儀	蝶児蝶児舞	2007.09.16	16444736	女尊
7	月沈吟	卿妃	2007.08.21	16403356	女尊
8	情不自禁	墨妖	2007.05.24	16219613	清穿
9	三救姻縁	笑声	2007.11.28	15038957	女尊
10	穿越之第一夫君	蜀客	2007.10.05	13023318	武侠
11	穿越与反穿越第一卷	妖舟	2006.06.05	12991084	武侠
12	盈月舞清風	逐汐	2007.07.13	12578625	清穿
13	斜陽若影	狂言千笑	2006.08.24	12386184	法医穿越
14	少年丞相世外客	小佚	2007.08.14	11318113	ロマンス
15	如夢令	惊鴻	2007.03.30	11123368	重生
16	玉顔皎凰	如夢悠悠	2008.03.22	10951086	ロマンス
17	双阙	海青拿空牙鵝	2007.06.12	10571209	女尊
18	尋愛上夕弦月	花清晨	2007.04.06	10242829	古色古香
19	書虫在清朝的米虫生活	千本桜景巖	2008.12.05	9590013	清穿
20	瑠璃般若花	Fresh 果果	2007.05.03	9389087	魔幻
21	絶艷皇朝之誘魂	清渺	2006.05.23	9318784	神話
22	穿越之武林怪伝	蜀客	2008.01.04	9308201	武侠
23	醉遊記	八喜	2007.05.24	8941666	清穿
24	梦転紗窗曉	氷之葡萄	2007.06.11	7054995	古色古香
25	薄荷茶靡梨花白	電線	2007.04.16	6912527	女尊

26	至愛吾愛	靈素	2007.03.27	6454807	ロマンス
27	太平	書閑庭	2006.05.06	6075502	女尊
28	縛石	君芷毓	2007.03.28	5468300	古色古香
29	弄玉風雲	禾晏山	2007.08.14	5289868	女尊
30	秦簡	思諾源	2007.09.02	5273660	古色古香
31	瀟灑如風	星無言	2008.04.27	5195098	女尊
32	寧非	狂言千笑	2009.10.02	5179367	伝奇
33	不負如來不負卿	小春	2007.10.16	5047523	ロマンス
34	淡雲來來往月疏疏	草芯人	2008.06.20	5002215	古色古香
35	清.旧夢一統	段琳琅	2007.11.08	4597946	清穿
36	穿越之天雷一部	蜀客	2008.11.06	4525755	武俠
37	以王之名	那只狐狸	2007.11.20	3960537	架空
38	執子之手將子拖走	天下無病	2009.11.09	3766567	架空
39	三世緣	太平洋的貝殼	2008.07.24	3736696	ロマンス
40	無肉不歡	橘花散里	2010.08.29	3620998	清穿
41	天啓悠閑生活	看泉聞風	2009.12.24	3450667	種田
42	穿越不是電視劇	抽風的漠兮	2007.09.13	3357884	武俠
43	穿越事件簿	靈犀閣主	2009.04.24	3341007	ミステリー
44	天生涼薄	星無言	2009.04.28	3147535	種田
45	莫笑我胡為	愛爬樹的魚	2009.02.25	2730662	ロマンス
46	穿越做回單親妈妈	楚湘雲	2010.01.29	2428070	種田
47	尘沙下的傳奇	闷闷的陶罐	2007.04.28	2369376	冒險
48	痞女囧天下	無影有踪	2009.06.11	2297097	清穿
49	四爺, 我愛宅	秋水伊人	2010.01.06	2240433	清穿
50	穿越後的悠閑生活	信用卡	2010.04.21	1914582	種田
51	小鳳不是仙	蜀客	2010.09.27	1833805	魔幻
52	滿庭芳	多木木多	2010.01.21	1664286	種田

53	失落大陸	多木木多	2011.03.22	1451824	冒険
54	潇洒出墙	小晚	2009.05.26	1447641	家族紛争
55	烏龍女件差	雲吉錦綉	2008.08.24	1284790	ミステリ
56	庶女生存手冊	御井烹香	2011.04.07	1277497	種田
57	林小樂在末世	小瓢瓢	2011.05.16	1267191	末世
58	花好孕園	八月薇妮	2011.08.28	1266855	種田
59	若薇	天望	2009.03.28	1108387	種田
60	金玉滿堂	薄暮顏	2011.03.19	1059932	清穿

注：<http://www.jjwxc.net/>（2012年8月1日現在）

※BLとはボーイズラブのことである。

※法医穿越とは法医学者が古代に戻り、事件を解決するパターンの穿越小説である。

※重生とは現代女性の魂が古代のなくなった女性の肉体に入り、生き返らせて、なくなった人の代わりに事件を処理するパターンの穿越小説である。

第3章：4編の穿越小説の分析実例

前章では、プロップ＝グレマスの構造分析と対比しつつ、穿越小説の構造の抽出を試みた。本章では、穿越小説の人気のサブジャンル「清穿」、「女尊」、「種田」からそれぞれ1編、マイナーのサブジャンルである「冒険」から1編、合わせて4編の構造の分析実例を具体的に提示したいと思う。

3.1 『鸾我的前半生我的後半生』（鸾：私の前半生と私の後半生）の分析（清穿系）

冒頭では、主人公はアンティーク会社で働き、仕事に熱中している。主人公の家族や友達は最初は登場していないが、物語の後の方では、親の疎外、憧れていた姉の不幸な結婚生活、仕事のストレスといった現代の不幸が描かれている。物語が進むにつれて、主人公は珍しく現実世界に戻ることに成功するが、現実世界を古代と比較した後、自ら現代との分離を選び、古代に戻る。こうして、不幸と疎外の現代と幸福の古代の対立が現れる。この対立はよく穿越小説の中で見られる。冒頭の「分離」は現代がもたらす不幸と疎外に由来する。

クライアントに会う前に、主人公は暇つぶしに故宮に行く。その途中、工事現場で事故に遭い、意識不明になる。工事現場の事故は機能の「事故」である。事故に遭った主人公の魂だけはブッダの世界に入り、そこでブッダに、清の時代に転生し、「彼（＝康熙帝）のそばにいて、彼を補佐し、彼に影響を与え、人々に福祉をもたらし、世の中をよくして」と命じられる。ブッダの空間を通過した主人公は清で皇室の侍女として蘇る。ブッダの空間を通過して転生するのは機能の「再生」である。主人公が生まれ変わる侍女は18歳以降、成長が止まり、「肌が幼い娘のよう」で、ずっと18歳のままである。ゆえに、主人公の身体の成長も止まっている。25歳の主人公は少女に戻り、年を取らない体質に変わる。再生の際の、そうした成長の停止はよく見られるパターンである。

歴史に詳しい主人公は生まれ変わった侍女の経歴を覚えているため、「改めて王家の礼儀を習い」、侍女らしく振舞おうとする。侍女の経歴を確認する段階は「適応」である。主人公はすぐに皇太后に見破られるが、皇太后とともにこれから侍女として康熙を補佐することを約束する。ブッダの命令と皇太后との約束に従って、主人公はこれから康熙帝をサポートしようと決心する。この決心は客体の仮の確定である。康熙が皇帝になるまで主人公はずっと侍女として幼い康熙の世話をする。この段階は主人公が自分の社会的身分を演じる段階であり、機能の「模倣」である。若い康熙帝に反発する政治勢力がいくつかあり、主人公も康熙帝の侍女であるゆえ、その政治紛争に巻き込まれる。新たな身分

がもたらす一連の問題は「一度目の難題」である。主人公はほかの政治勢力に所属する太監のいじめをうける。また、好きになった康熙帝も政治勢力を配慮し、自分とは別の貴族の娘と結婚する。これらの政治紛争を解決するプロセスは「難題の解決」である。康熙帝は政治紛争を解決するために密談を行う。主人公も狩りの途中で起きる事件をうまく解決し、補助者の貴族晋敏を獲得する。一方、康熙帝は反対者の大臣と戦闘し、反対の政治勢力を潰す。政治紛争を解決する過程において、主人公は皇太后や皇后の一族との関係を改善し、自分の恋の支持者を獲得する。支持者の獲得は機能の「補助者の獲得」である。恋を実現した主人公は皇后との会話の後、難産で死亡する。物語の後になって主人公の死因は難産ではなく、皇后が主人公に「毒を飲ませた」ことがわかる。毒を飲まされて死亡する事件は機能の「一度目の被害」である。

死亡した主人公は現代に戻り、疎外された現代の生活では味わえなかったような冒険や恋を恋しく思い、古代に戻る方法を探し、古代に戻る。主人公はモンゴルで自分の死から 10 年後に甦る。この際に「移動」、「再生」、「適応」、「模倣」がもう一度繰り返される。主人公は甦った後、モンゴル人の通訳を務め、新たな社会的身分を模倣する。二度目の再生においても成長の停止が見られる。康熙帝は「10 歳年を取った」が、蘇る主人公は「相変わらず若い 20 代」である。主人公はモンゴルを訪ねる康熙帝と再会し、清に戻る。清に戻った主人公は康熙帝に宮仕えを希望する。宮仕えの試験に受かり、主人公はまた新たな社会的身分を手に入れる。清で宮仕えの試験に合格して侍女になることは「適応」と「模倣」の反復である。主人公は自分の娘、息子、皇太后、友達と再会し、新たな貴族や宮仕えの同僚と出逢う。そしてこれらの人々との会話を通して、過去 10 年間の出来事を把握し、10 年前の自分が難産で死んだのではなく、「だれかに暗殺された」ことも知らされる。過去 10 年間の情報の収集と自分の死因の究明は反対者を探り出す「探り出し」である。

宮廷では、新たな政治紛争が白熱していき、結局主人公の娘はモンゴルに嫁に行く途中、何者かに拉致される。康熙帝はモンゴル人が娘を拉致したと思いきみ、モンゴル戦争を起こす。娘はロシア人に助けられ、脱出する。康熙帝も補助者の援助でモンゴル戦争に勝つが、暗殺に遭う。主人公は暗殺者を許し、暗殺者の協力を得る。しかし、康熙帝が戦死したという噂に騙されて自殺する。モンゴル戦争をめぐる一連の事件は「二度目の被害」である。

主人公はもう一度ブッダに救われ、もう一度若い姿で甦るが、記憶を失う。このプロセスでは「移動」と「再生」がもう一度繰り返される。主人公は記憶を失い、侍女としての身分をもう一度受け入れる。記憶の喪失はさらなる「適応」と「模倣」の反復をもたらす。主人公は自分の身分を受け入れると同時に、もとの記憶を探し始める。さまざまな人々の助けによって、主人公は康熙帝と

の恋を思い出す。恋の取戻しを助ける人々は補助者の「援助」に、取り戻された恋は「恋の成就」に当たる。

多くの場合、「恋の成就」という機能は「結婚」を伴う。恋を思い出した主人公は康熙帝の妻として知られる。康熙帝の妻という新たな身分がもたらす一連の問題は「二度目の難題」である。主人公は放火の罪に陥れられ、反対派の貴族や同僚と会い、暗殺に遭う。侍女の同僚、恭親王の側福晋に助けられ、主人公は暗殺から無事に逃れて、康熙帝と再会する。この一連の過程で、主人公は少しずつ記憶を取り戻し、かつて自分を自殺に追い込んだ噂の真相や放火事件の経緯に触れる。それらの事件の究明は「難題への挑戦」を形成する。罪に陥れられた主人公を助け、康熙帝は放火事件をうまく解決する。康熙帝の援助を受けて事件を解決するのは「勝利」である。

その後、康熙帝は主人公の息子ともめごとをはじめ、主人公も康熙帝の妻として王家の祭りに出席する。この部分では王家の些細な日常が書かれている。康熙帝と主人公の息子との関係が悪いのに対して、主人公は息子との関係を改善する。モンゴルとの戦争がもう一度起きる。国内は「食料不足に苦しみ」、主人公は康熙帝と協力しながら、恋を深める。国内では食糧事件、国外ではモンゴル戦争が続き、主人公は康熙帝と様々な難題に立ち向かいながら、「庶民の家庭生活を暮らしたい」と思うようになる。主人公は変化し、波乱万丈な恋よりも日常への復帰に価値を認めるようになる「日常への思い」が勝るようになる。

主人公と康熙帝は食糧事件とモンゴル戦争を解決するが、主人公は暗殺に遭い、息子は主人公を助けるために死亡する。主人公と康熙帝は裏側で食糧事件、モンゴル戦争、暗殺事件を計画する政治勢力をつきとめ、息子の復讐を誓う。反対勢力への復讐は「最終の戦闘」である。息子の復讐を達成した主人公の生活は日常に戻るが、主人公は「もう一度母親になりたい」と出産を願う。願いどおりに主人公は息子を出産する。穿越小说では、「出産」は「恋の成就」または「最終の戦闘」の後によく現れる。すべての願いを達成した主人公の日常生活が延々と続く。物語の最後、反対勢力も家族のもめ事もなく、非常に些細な日常の出来事が書かれている。最後に書かれた些細な日常は「日常への復帰」である。

3.2 『失落大陸』（忘れられた大陸）の分析（冒険系）

『失落大陸』では、主人公の現代生活が省かれている。ゆえに、機能の「分離」が失われている。物語は「事故」から始まっている。主人公は買い物の帰りに、道に迷い、原始時代¹にたどり着く。新たな身体を手に入れる「再生」の

¹ここでの原始時代は地球の原始時代ではなく、異星の原始時代という設定であり、その原始

段階も失われているが、幼児化は存在している。物語の後の方で、原始時代に着いた後は主人公の成長が停止していたということがわかる。何年か経ても、主人公が老いることはない。主人公は「2メートルぐらい、全身が鱗であり、化け物のような」原始人のニークに攫われ、脱走を試みるが、失敗する。ニークが危険な動物ではないことを確認した後、主人公は新たな世界に適応しながらもとの世界に戻る方法を探している。「元の世界に戻る方法を探す」という決心は客体の仮の確定であるが、主人公はその方法が見つからず未知の世界でのサバイバルを続けている。そのため、主人公は水源さがし、時間の計測、食糧さがし、植物や動物の実験、ニークへの対応方法の模索などさまざまな行動を行う。生きるために行うさまざまな模索は機能の「適応」である。『失落大陸』は未知の大陸での冒険をテーマにしているゆえ、未知の大陸に適応する段階が非常に長い。ニークとのけんかや仲直りを繰り返しているうちに、主人公はニークを危険な動物としてではなく、「未知の大陸でサバイバルするためのパートナー」として捉えるようになる。こうして主人公は原始時代での自分の立場を確定する。ニークのパートナーを演じることは機能の「模倣」である。それから主人公はニークと協力しながら暮らす。ニークのパートナーとしての身分を確定した後、主人公が直面する難題は「冬を凌ぐ」ことである。これはニークのパートナーという身分がもたらす「一度目の難題」である。冬を凌ぐために、秋の末に主人公はニークと一緒に丘から出て、ある火山へと移動する。その火山の真ん中にある洞窟で冬を凌ぐ。この洞窟で主人公はほかの原始人と会い、初めて原始人集団の中で暮らす。暮らしているうちに、主人公は冬の狩り、原始人の育児方法、原始人の人間関係、原始人の天敵が「恐ろしいほど大きく、その広げた翼が洞窟の出口を完全に覆うことができる鳥」であることなどの原始人に関する知識を手に入れる。原始人の天敵が原始人集団を襲うが、主人公の協力で原始人たちはこの大きな鳥を退治する。冬に起きたこれらの出来事は「難題の解決」である。鳥の退治を通して、主人公はほかの原始人たちとの仲がよくなる。人間関係の改善は機能の「補助者の獲得」である。

春になると、主人公は脱走を断念し、ニークと一緒にほかの丘へと移動する。主人公は冬以外は原始人が単独で暮らすことを知った。ある丘で主人公はニークと一緒に春、夏、秋を過ごす。その間、主人公は洞窟の建築、壁画の創作、植物や動物の観察、生活道具の製作、薬草の実験、時間の計測、ニークの観察といった活動を行う。この一連の活動は「適応」の繰り返しと見なすことができる。その間、主人公はニークの縄張りに侵入する原始人の子供に遭い、「食べ物だと勘違いされ」、その子供に食べられそうになった時、ニークに助けられる。

人は人類ではなく、人類と違う身体を持つ、動物のような体を持っている。異星は地球と全く異なり、植物、動物から時間の流れまでは違う。

この事件は「一度目の被害」である。事件後、主人公は危険な異世界を生きるために、「ニークに頼るばかりはできない。自分自身を鍛えていかなければならない」ことに気付く。主人公は危険に冒される原因が自分の弱さにあると思うようになる。主人公の自覚は反对者を探り出す「探し出し」である。

冬が来る前に、主人公はニークともう一度火山に戻り、前とは別の洞窟を見つける。そこでほかの原始人集団と一緒に冬を凌ぐ。二度目の冬の出来事は機能の「二度目の被害」である。冬の危機を乗り越えるため、主人公は積極的に食糧を貯え、冬の狩りのために毛皮のフードを作り、原始人集団をサポートする。一方、原始人集団も冬の食糧を確保するために何度も狩りに出かける。互いの協力は機能の「援助」である。自分を原始人集団の一員として自覚する主人公は自分のアイデンティティを確立する。一連の出来事を経験し、原始人の集団生活に慣れた主人公はニークに恋心を抱くようになる。主人公はニークをパートナーではなく、恋人として見直す。ニークへの恋は「恋の成就」である。雪の時期が長くなるゆえ、さまざまな原始人集団はみんな食料不足に悩まされる。主人公は自分が集団の一員であることを自覚し、食糧不足という集団の問題に直面する。食糧不足という問題は「二度目の難題」である。ある日、原始人が狩りに出かけた後、別の原始人集団が洞窟に残された子供と雌たちを襲い、食糧を奪う。主人公たちはその集団に復讐する。春になるとともに、洞窟に溜まった雪が解け始める。雪崩になる前に、主人公は原始人集団を導き、外に出る。この過程は「難題への挑戦」と「勝利」である。

三年目に、主人公は相変わらず薬草探し、洞窟のインテリア、お菓子作り、虫よけ草の探索といった行動を行い、「適応」が続く。ある丘での、三年目の春から秋までの生活を通して、主人公は現代に帰るのではなく、「死ぬまでニークと一緒にいたい」と願うようになる。主人公が目指しているのは現代への復帰ではなく、原始大陸でニークとの生活に変わり、この変化が「日常への思い」である。三年目の冬、主人公はニークと一緒に火山に戻り、自力で食糧と水源を確保し、冬を凌ぐための道具を用意する。ここまでの「適応」段階が終了する。主人公はもはや食糧や水源を心配しなくなり、ニークとの関係、原始人集団での人間関係を重視するようになる。彼女が最後に直面する問題は出産と育児である。冬の出産と育児は「最終の戦闘」である。出産と育児をうまく達成した主人公は原始大陸に定着する。春に主人公は子供と別れ、ニークとの二人の生活に戻る。この段階では、主人公はもはや生きるための実験や調査をしなくなる。主人公にとって、ニークとの生活はもはや危険に満ちた探検ではなく、平凡な日常に一変する。物語の最後、主人公は大人になった子供と再会する。その後「彼女は森の周辺に実が熟した枝、さらに卵が入っている巣2つ置かれていることを見つけた。彼女はこれらを家まで持って帰って、ニークと

二人でおいしく食べた」。探検の終わりと日常の始まりは「日常への復帰」である。

3.3 『潇洒如風』（風のように潔い）の分析（女尊系）

主人公は姉と同じ人に恋し、「今まで愛していなかった、一度も」と恋人に言われ、不明の原因で死亡する。主人公が周りに裏切られるのは「分離」である。主人公の兄弟は「別の時空に甦る」ようにと主人公に呪術をかける。呪術をかけられ、古代に移動する段階は機能の「事故」である。主人公は女尊男卑の擬似古代で、王家の末っ子として甦る。新たな身体と社会的身分の獲得は「再生」である。再生の際に主人公の幼児化が起きる。年齢が変わったかどうかは不明であるが、王家の末っ子の主人公は周りに非常に可愛がられる。再生後、主人公は時代に関する情報を探り、ほかの兄弟や友達に会う。情報収集と人間関係の確認は「適応」である。自分に関する情報を把握した後、主人公は王家の末っ子を演じ、これから王家の末っ子として生きていき、「ゆっくりこの世界に適応する」ことを決める。ここは客体の仮の確定である。王家の末っ子として振舞うことは社会的身分を演じる「模倣」である。新たな身分が主人公にもたらす「一度目の難題」は主人公の拉致である。主人公が蘇る前に、王家の末っ子が薬は飲まされ、体質が変わった。変わった後の体質はある武術と関係していると思われ、正体不明の女性に攫われる。主人公は自力で脱走を試み、成功する。拉致からの脱走は「難題の解決」である。その際に、主人公は同じようにして攫われた少年を連れて逃げ、少年と友達になる。友達の獲得は「補助者の獲得」である。

主人公は兄弟に誘われ、「ほかのすべての貴族家の軍隊と匹敵できる」ほどの王家軍を作ろうと協力する。主人公は軍に参加し、軍隊の編成を計画する。その際に、「狩り事件」、「商人の提案」などたくさんの危険が軍隊に迫る。軍隊編成とその一連の出来事は「一度目の被害」を構成する。主人公は王家が置かれる政治状況、人間関係を観察し、軍の問題を明らかにする。危険の原因の究明は「探り出し」である。軍の編成が完成していないうちに、疫病が蔓延し始める。それと同時に、主人公の恋人（のちの恋人）はだれかに毒薬を飲ませられる。疫病の蔓延と恋人の事件は「二度目の被害」を構成する。主人公は毒にかかった恋人を助け、また疫病の蔓延を抑えようとする。主人公は偶然毒を治療する薬草を見つけ、医者と協力して恋人を治療する。そして、医者の協力で、主人公は疫病の原因も見つける。医者や周りの協力でこれらの問題を解決することは機能の「援助」である。疫病を抑えた主人公は庶民に感謝され、毒の癒えた恋人と結婚する。結婚は機能の「恋の成就」である。

敵軍が主人公の国に侵入し、国内にスパイがいることがわかる。主人公は敵軍に攫われる。侵入事件と拉致事件は「二度目の難題」である。主人公は敵軍とやりとりをし、姉の部下に助けられ、国に戻る。主人公が敵側の地形図と軍の配置図を持って帰ったおかげで、軍隊は戦争に勝つ。主人公のそうした活動は「難題への挑戦」、戦争の勝利は「勝利」である。一連の出来事の後、主人公は宮廷に戻り、恋人と再会し、恋を確かめる。この段階で、主人公は戦争が終わった後には、「いつかこの宮廷を出て医者になる」ことに決める。主人公が目指すものは王家の末っ子を演じることから庶民の医者へと変化する。価値とされるもののそうした変化は「日常への思い」である。敗退した敵国は停戦条約を結ぶため、主人公を招待したいと申し出る。主人公は敵国と交渉し、国内のスパイを見つける。敵国と密かに連絡を取っていたのは主人公の姉であることがわかり、主人公は姉と戦う。主人公と姉の戦闘は「最終の戦闘」である。戦後、主人公は子供を産み、家庭生活を営む。物語のこの部分は主人公の子供の視点から書かれている。結末の家庭生活には大きな衝突がなく、普通の日常生活が描かれている。波乱万丈な軍隊生活から家庭生活への移行は「日常への復帰」である。

3.4 『天啓悠閑生活』（天啓時代の穏やかな日常）の分析（種田系）

物語の冒頭で、主人公は赤ちゃんとして生まれる。冒頭では紹介されていないが、主人公は現代の金持ちの娘で、親の言うとおりに生きてきたが、交通事故で親が死亡し、怪我をした主人公は自ら救急車を呼ばずに死ぬことを選んだ。親との死別は「分離」である。主人公が交通事故に遭い、死ぬことを選ぶのは「事故」である。死んだ主人公が明の時代に幼児として生まれ変わる。これは「再生」である。前の三編と同じく、再生の際に身体の幼児化が見られる。主人公は親、兄弟、兄の嫁、おじさんなどの人々に会い、周りの人間関係を観察し、生きる時代が明の時代と確認する。これらの出会いと情報収集は「適応」である。主人公は農民の家族の末っ子であり、かつて金持ちだった彼女は今度「これから貧乏な農民の娘として生きていく」ことを決心する。これは「客体の仮の確定」である。そうしたアイデンティティの切り替えは「模倣」である。主人公の新たな社会身分に待ち受けているのは兄嫁の虐待であり、これが「一度目の難題」である。明の家父長制では、女性の地位が低いため、主人公の兄嫁は姑に殴られる。主人公は兄嫁を助けようと努力するが、虐待事件を解決できない。この場合解決を試みる過程そのものが「難題の解決」である。穿越小説では、主人公はかならず難題を解決するとは限らない。失敗することもある。難題から逃げることもある。兄嫁を助けることはできないが、主人公は兄

嫁と親交を結び、仲良しになる。虐待事件を通して主人公は古代女性の地位の低さに気づき、積極的にほかの家族成員と良好な関係を築こうとする。家族の成員との関係の改善は「補助者の獲得」である。

主人公が抱える問題は家族の貧困である。ある金持ちの家の使用人である主人公の親戚が、主人公の親に彼女を売るように勧誘する。金持ちの家に売られそうになることは「一度目の被害」である。主人公は金持ちの家に売られるのを避けるため、いろいろ努力する。主人公は家族の貧困が事件の根底にあることに気づき、金財を蓄える方法を考える。主人公の兄弟たちも家族の生活を改善するため、さまざまな計画を立てる。事件の根本原因の究明は反対者を探り出す「探し出し」である。主人公は成長していき、主人公の両親は兄弟たちの結婚のため、さまざまな用意をするようになる。主人公は祭りの際に、ある金持ちの息子と一緒に拉致され、後で救出される。拉致事件は「二度目の被害」である。この息子の親戚が主人公たちを救出する。救出は補助者が主人公を助ける「援助」である。拉致事件の後、金持ちの息子の親は主人公を気に入り、息子との縁談の話を持ち込むが、主人公の親に断わられる。主人公の一人の兄は金持ちの娘と結婚し、もう一人の兄は科挙に受かり、嫁は出産する。こうして主人公の家庭の生活はだんだん裕福になってくる。主人公の兄の息子が川で溺れた時に、ある人に救われる。その人物はちょうど主人公が拉致されたとき主人公を救出した人である。その人に感謝するために、主人公の親は主人公をその人の娘の侍女にさせる。そこで、主人公は恋人に出会い、婚約を結ぶ。婚約は「恋の成就」である。主人公の兄の息子が疫病にかかり、主人公は彼を心配して故郷に戻る。結婚式を挙げる前に、故郷でもめ事が起きる。結婚をめぐるもめ事は「二度目の難題」である。主人公は周りの助けを受けて無事にもめ事を解決する。もめ事の解決は「難題への挑戦」である。順調に結婚式を挙げるのは「勝利」である。

結婚後、主人公はうまく夫やその家族と付き合い、普通の新婚生活を過ごし、「この家にふさわしい、いい嫁になる」と決める。この段階は機能の「日常への思い」である。しかし、嫁いだ先の家族では、夫の弟がギャンブル事件に巻き込まれ、家族紛争が起きる。家族紛争は主人公の日常への復帰を妨げる「最終の戦闘」である。紛争を避けるため、主人公の夫は主人公を連れて旅に出る。旅の途中、主人公は妊娠し、子供を産む。子供を産むことで主人公は明の時代に定着することを実感する。旅から帰って家族紛争が静まり、主人公は育児を始める。夫の家族は安定していき、主人公の家族も更に豊かになる。物語の最後、すべての衝突や危険が解消され、主人公は穏やかな育児生活を送る。穏やかな生活は「日常への復帰」である。

纏め

以上の構造の抽出を纏めてみると、次の表になる。

名前 機能	鸾我的前半生我的後半生	失落大陸	瀟洒如風	天啓悠閑生活
分離	親の疎外、憧れていた姉の不幸な婚姻、仕事のストレスといった現代の不幸	×	周りに裏切られる	親との死別
事故	工事現場の事故	迷子になる	不明の原因で死亡	交通事故
再生	18歳の侍女に生まれ変わり、成長停止	× (成長停止)	王家の末っ子として甦る	赤ちゃんとして生まれ変わる
適応	侍女の経歴の確認	生きるために行うさまざまな模索	時代に関する情報を探り、ほかの兄弟や友達に会う	周りの人間関係を観察し、生きる時代を確認
模倣	康熙の世話をする	ニークのパートナーを演じる	王家の末っ子として振舞う	農民の娘として生きていこうと決める
一度目の難題	政治紛争	冬を凌ぐ	拉致	兄嫁の虐待
難題の解決	解決	冬の出来事	拉致からの脱走	兄嫁を助けることができない
補助者の獲得	自分の恋の支持者の獲得	ほかの原始人たちとの仲がよくなる	友達の獲得	家族成員との関係の改善
一度目の被害	毒を飲まされて死亡する	原始人の子供に食べられそうになる	軍隊編成とその一連の出来事	金持ちの家に売られそうになる事件
探り出し	過去十年間の情報の収集と自分	危険に冒される原因が自分	危険の究明	事件の根源の究明

	の死因の究明	の弱さにあると気づく		
二度目の被害	モンゴル戦争をめぐる一連の事件	二度目の冬の出来事	疫病の蔓延と恋人の事件	拉致事件
援助	恋の取戻しを助ける人々	互いの協力	医者や周りの協力で上の問題を解決	金持ちの息子の親戚が主人公たちを救出する
恋の成就	康熙帝との恋を思い出す。結婚	ニークへの恋	結婚	恋人に出会い、婚約を結ぶ
二度目の難題	放火の罪お被せられ、反対の貴族や同僚と会い、暗殺に遭う	食糧不足による問題	侵入事件と拉致事件	結婚をめぐるもめ事
難題への挑戦	事件の究明	主人公たちの復讐。雪崩を避ける	脱走及び敵の情報の収集	もめ事の解決
勝利	康熙帝の援助を受けて事件を解決する	冬を無事に乗り越える	勝利	結婚式を挙げる
日常への思い	日常生活を暮らしたい	原始大陸でニークとずっと暮らしたい	宮廷を出て医者になることに決める	いい嫁になろうと決める
最終の戦闘	息子の復讐	出産と育児	姉との戦闘	家族紛争
日常への復帰	出産。些細な日常	探検の終わりと日常の始まり	軍隊生活から家庭生活への移行	育児生活

第4章：穿越小説の構造の意味

4.1 欲望のディスプレイとしてのネット小説

第2章および第3章で行ってきた構造分析の結果、穿越小説の構造には現実空間から離れた空間への、主人公の内面世界の膨張という傾向があることがわかった。穿越小説のこうした構造的な特徴はネット小説の持つコミュニケーションの性質と関係する。第1章でも触れたように、穿越小説を含むネット小説はコミュニケーションを取るために書かれた物語ではあるが、他方、そのコミュニケーションは孤独者の対話と快楽に過ぎないと指摘されていた。ネット小説はこれらの孤独者の欲望によって支えられている。穿越小説と欲望の関係性も多く論者によって指摘されている。それが「現実による抑圧」に由来しているという説もあれば¹、穿越小説の背後には「読み手が自分の運命と歴史を自由自在にコントロールできることで持つ快感と優越感」が潜んでいるという主張もあり²、更には、穿越小説を支えているのは「魅力にあふれる『私』だけの夢世界」であるという指摘も見られる³。抑圧や快感にせよ、夢世界にせよ、穿越小説の発生には社会的要因より個人の欲望という心理的な要因が重要だということによって一致している。

穿越小説を含むネット小説と孤独者の欲望との関係を論じた論の中で、とりわけ有名なのは既に触れた中南大学ネット文学研究グループの主張である。彼らはネット小説の本質は欲望の生産と消費にあると主張し、そうしたネット小説を欲望のディスプレイとして解釈している。ネット小説では小説創作というプラットフォームにおいて既に、書き手と読み手がコミュニケーションを取り、かつそのコミュニケーションは「一対一式」より、「一対多数あるいは多数対多数」の方が多い⁴。ゆえに、そうしたコミュニケーションの中で書かれる小説の主体とは安定した主体ではなく、「多重的で、流動的な主体」である⁵。書き手と読み手のコミュニケーションなくしては、そもそもネット小説の創作は成立しない。

しかし、他方でそうしたコミュニケーションは社交性を持ち合わせていないどころか、かえって「孤独者のカーニバル」である⁶。なぜかという、ネット

¹黄菲、李煥征「穿越向何方：浅析网络穿越小说成功的原因及其发展前景」、《时代文学》、2012年第4期、p122.

²梁美鲜「浅谈穿越文学的发展」、《佳木斯教育学院学报》、2012年第4期、p52.

³李玉萍「网络穿越小说热潮原因解析」、《时代文学》、2009年第12期、pp42-44.

⁴欧陽友權、前掲書、2005年、p90.

⁵同上、p91.

⁶同上、p92.

小説を生み出したのは「文学の腕への自信あるいは文学表現への情熱」なのではなく、「孤独者は公共空間で私的な訴求を表現することを通して救済されたい」というコミュニケーションへの欲望だからである⁷。「インターネットは公的な場であり、欲望は私的なものである。公的な場で私的な欲望をディスプレイすることを通して文化参与の快感を得ることができる。私的な欲望が大衆空間でディスプレイされることは欲望の消費を促し、……結果として、欲望が最大の精神消費品に成り代わった」⁸。そのコミュニケーションは文学愛好者たちの議論ではなく、一人の孤独者による欲望のディスプレイとそれに共感する無数の孤独者たちの共鳴である。

なぜ人々は私的な欲望をかえって公的な場で剥き出しにしようと欲するかというと、そうしないと「文化活動に参加する実感が得られないからである。現代メディアは世界そのものに代わり、存在とはすなわち感知されることである。データによって伝達できないものは実在しないに等しい。『デジタル植民地を作る』ことこそ真の世界づくりである。『思想を対話に割り込ませる』ことを通してこそ、孤独な個体はコミュニケーションの主体になる」からである⁹。つまり、中南大学グループの考えでは、孤独な一人ひとは自分の欲望をデジタル化し、公的なメディア空間で公開し、他人に感知されることでしか、自分が社会の文化生活に参加しているという実感が得られない。欲望はデジタル化され、展示されたその商品がネット小説である。

一方、ネット小説における孤独者の欲望を民衆の視点から解釈する論者もいる。何学威、藍愛国はネット小説における剥き出しの欲望とエリート主義への皮肉を、「民衆の力が抑圧または無視される領域では、テキストには極端な反エリート主義とフリーガン風が現れる。欲望に満ちた言語を通して正当の文学秩序を覆そうとし、転覆と構築の中で自分の存在をアピールする」と見なしている¹⁰。つまり、その欲望の言語は、文化生産の過程で抑圧される民衆の反撃としての欲望のディスプレイなのだと評価されている。彼らはメディアを通して欲望を剥き出しにしないと存在感覚の充足が得られない現代の若者を批判するのではなく、「欲望は解放の産物であり、……我々が絶えず自分を解放するプロセスは、我々が絶えず欲望化されるプロセスでもある」のだと評価する¹¹。

ただし、欲望のディスプレイが評価されても、ネット小説に付きまとう孤独感とは「物質文化に向かう時の喪失感」に由来し、「ネットが与えた慰めは、……ネット上で孤独を克服する方法を探し求め、ネット上のつながりを通して共鳴

⁷同上、p105.

⁸同上、p104.

⁹同上、p106.

¹⁰何学威、藍愛国、前掲書、p167.

¹¹同上、p176.

できる友達を得るということである……ネットは孤独を解消しながら孤独を浮き彫りにしている」¹²と指摘されている。中南大学グループと同様、彼らもそのこれまでとは異質なコミュニケーションについて、それが孤独者同士の慰めの裏側で、現実空間における孤独感を更に深めたと考えている。

いずれにせよ、ネット小説は欲望を中心とするテキストであり、そのコミュニケーションは社交性を失い、バーチャル空間における欲望のディスプレイと孤独者同士の慰めに変容した。ネット小説の創作と閲覧は文学を楽しむプロセスではなく、孤独者のカーニバルである。欲望のディスプレイとしての穿越小说は、共同体の昔話のように物語世界の秩序の回復ではなく、個人の内面世界の秩序の回復を目的とする。ゆえに、構造の面から見れば、共同体の秩序を意味する「契約」は物語の中に消えたのである。それとともに行為項においては、「契約」と関わる送り手は主人公の冒険に庇護を与えたり、主人公の身分を承認したりする必要がなくなり、個人の運命という背景に変容した。また、共同体の昔話の主人公が二つの世界を往還し、最終的には共同体の回復に寄与しなければならないのに対して、欲望のディスプレイとしての穿越小说の主人公は現実世界から離れ、内面世界に引きこもり、そこで欲望を思うままに展示する一方、もとの共同体に復帰しようとはしない。従って、二つの世界を往還する段階——「探索」と「再探索」が欠けることになる。また共同体から必死に離脱しようとする穿越小说の主人公には、共同体の秩序に寄与する送り手から試練を与えられることがない。主人公が内面世界に引きこもる際の衝突は一連の被害として現れ、すべての衝突が終わった後、内面世界は最終的に膨張しながら安定していく。こうして、穿越小说の構造は往還の構造ではあるが、あるはずの契約と帰還がないことで特徴づけることができるのである。

4.2 キャンベルが提示した往還の構造と若者の通過儀礼

以上の観点に立って、欲望のディスプレイとして作られた穿越小说の往還の構造の意味をより精密に解説していきたい。そのためには、神話学者として独自の物語論を展開したキャンベルの論が有効である。キャンベルは精神分析¹³を援用し、神話の物語的構造と人間の内面世界の関係性を考察し、構造に意味を与えた。キャンベルによれば、宗教、神話、古代哲学などにおいて「いつでもきまってそこに見出されるのは外形こそさまざまに変容していても驚くほど恒常普遍的な同一の物語である。この手の物語は繰り返し伝承されるだけにとどまらず、追体験を要求する余剰の、挑発的な持続性を持ったある暗示が組み込ま

¹²同上、p169.

¹³精神分析を援用する場合、キャンベルはフロイトとユングを区別せずに使用している。

れている」¹⁴。キャンベルはそうした「恒常普遍的な同一の物語」を「原質神話」と呼んだ。「英雄は日常世界から危険を冒してまでも、人為の遠くおよばぬ超自然的な領域に赴く。その赴いた領域で超人的な力に遭遇し、決定的な勝利を収める。英雄はかれにしたがう者に恩恵を授ける力をえて、この不思議な冒険から帰還する」¹⁵。原質神話とはそういう一連の物語の筋を指す。彼は国や民族を超えて、世界各地の神話、昔話に共通する原質神話を見出すことができることから、その構造を作り上げたのは社会でもなく、民族の文化でもなく、人間の心的構造だと推測する。従って、構造の解明には精神分析を用いるべきだと主張する。穿越小説、魔法昔話、原質神話はどれも日常世界との分離から始まり、超自然的な領域で戦闘に挑み、秩序を取り戻すというそうした往還の構造を持っている。かつ往還の構造は地域、民族、時代などに関係せず現れている。その構造の意味を読み解くために、社会学的、文化的なアプローチよりは、精神分析を用いるキャンベルの論が有効であろう。また、孤独者の欲望をディスプレイするために、この構造が選ばれたのは偶然だとは思えない。穿越小説を支えているのが「抑圧」¹⁶、「快感や優越感」¹⁷、「夢世界」¹⁸などと言われていることから分かるように、穿越小説のパターンの発生には社会的な要因よりも、個人の欲望という心理的要因が重視されている。この意味でも、穿越小説の構造の解明にはキャンベルの構造解析のほうが有効である。

キャンベルは原質神話を「出立」、「イニシエーション」、「再生」という三つの部分に分ける。「出立」は、「冒険への召命」、「召命の辞退」、「超自然的なるものの援助」、「最初の境界の越境」、「鯨の胎内」から構成される。旅の始まりでは、「ひとつの過失——それは一見するとまったくの偶然に過ぎない——が思いもよらない世界を切り拓き、そこに巻き込まれる人間は正確に理解しきれない力の磁場に引き寄せられる」¹⁹。この段階は「冒険への召命」である。キャンベルはフロイトを引用し、召命を人生の変更の兆しと解釈する。「これが精神における通過の儀礼、あるいは通過の瞬間である。それは結局、死と生誕に帰着する。これまで見馴れてきた生の地平は背後にかすんでいきそれまでの思考や理念、それに情緒の反応パターンはもう役に立たず、一つの境界を超える刻限が目前にせまってくる」²⁰。英雄は実世界に気が取られ、非現実世界からの召命を辞退する。この段階は「召命の辞退」である。召命を辞退した結果、多くの

¹⁴ジョゼフ・キャンベル『千の顔をもつ英雄 上』（平田武靖、竹内洋一郎、浅輪幸夫など訳）、人文書院、2004年、p15.

¹⁵同上、p45.

¹⁶黄菲、李煥征、前掲書、pp121-122.

¹⁷梁美鮮、前掲書、2012年第4期、p52.

¹⁸李玉萍、前掲書、2009年第12期、pp42-44.

¹⁹ジョゼフ・キャンベル、前掲書、p67.

²⁰同上、p68.

場合英雄には禍がふりかかり、英雄は被害者になる。

英雄はようやく旅に出るが、彼が「最初に遭遇するのは、庇護者（しばしば矮小な老婆、老人）の身なりをしてあらわれるものである。この身なりをしたものが、冒険に旅だった者のいままさに通過せんとしている魔の領域で身を護ってくれる護符を授ける」²¹。この段階は「超自然的なるものの援助」である。キャンベルによると、その援助は「運命を庇護する力、つまり慈悲」であり、力の正体は信仰心だという²²。庇護者に「運命を託しながら」、英雄は「巨大な力の支配圏の入口を固める『境界守』の許にたどりつくまでその冒険を推し進める」²³。この段階は「最初の境界の越境」である。境界の番人への挑戦は「同一の力の破壊的ないま一つの側面を喚起しながら、生死いずれの場合にも個体が経験のあたらしい圏内に侵入するにはこうした領域を超えて進むしかない」ことを意味する。

境界を超えた英雄は「エゴから解放され、世界という障壁を突き抜ける」²⁴。境界を通過した英雄は再生の領域に赴く。この段階は「鯨の胎内」である。キャンベルは「鯨の胎内」と「最初の境界の越境」を合わせて「越境」と捉えている。「最初の境界の越境」は共同体としての世界の越境を意味し、「鯨の胎内」は自分の内部世界への越境である。再生領域は「世界的規模において鯨の腹の胎内イメージで象徴的に表象されている」²⁵。「そのとき英雄は境界の反発を克服したりなだめすかしたりするかわりに、未知なるものに飲み込まれ、表面的には死んでしまったかのように見えるかもしれない」²⁶。キャンベルはこの段階を自己消滅の一つの形式と捉えている。「英雄は眼に視える世界の国境を越えて外部世界へ越境するのではなく、生まれ変わるのを目的として内部世界へ越境するのだ。この胎内への消滅は、信徒が寺院に参入する行為に対応する」²⁷。

第二部の「イニシエーション」は「試練の道」、「女神との遭遇」、「誘惑者としての女性」、「父親との一体化」、「神格化」、「終局の恩恵」から構成される。鯨の胎内を超えると、「英雄は妙に流動的で輪郭もさだかでない、夢のような風景に足を踏み入れ、そこでえんえんとつづく試練に耐えて進まなければならない」。だが、「英雄はこの領域に立ち入るまえに出会った超自然的な庇護者の忠告や護符や密使たちにより、蔭ながら護られている」²⁸。キャンベルは「試練は、個人の過去である幼児期のイメージを解体・超越・変質する過程に該当

²¹同上、p88.

²²同上、p91.

²³同上、p97.

²⁴同上、p109.

²⁵同上、p109.

²⁶同上、p109.

²⁷同上、p111.

²⁸同上、p115.

する」と考えている²⁹。試練に現れる様々な難題には「われわれの現在の病状の全体像が反映されているばかりでなく、救済されるにはなにをしたらよいかの手がかりまでもが映し出されているのがみてとれる」³⁰。

冒険の末に、「勝利した英雄の魂と世界の女王神との聖婚」がある³¹。この段階は「女神との遭遇」である。「女神が誘惑し、導き、英雄に足枷を破壊するように命じる。そして英雄が女神の移行にあわせていけると、知るものと知られるものとの両者はいっさいの制限から解き放たれるであろう」³²。数々の試練を潜り抜けた英雄はここで「潜在的には、かの女の創造した世界における王たる者であり、神の化身」になる³³。聖婚を通して生のすべてを知った英雄は「母殺しを、つまり運命的に会おう花嫁を心底より受け容れて十分耐えていけるようになる。それとともに、英雄は自分と父親とが一体であること、自分が父親の立場を占めたことを知るのである」³⁴。この二つの段階は「誘惑者としての女性」と「父親との一体化」である。キャンベルは、この過程において母親のイメージに「善」と「悪」を発見し、母親と分離すると同様に、父親とも対立し、そして父親と和解すると述べた。こうして若者は両親を通過して世間に出ていくという。両親を通過した後、英雄にとって「試練の苦しみも容易に耐えられるものとなる。世界はもはや涙の谷間ではなく、至福をもたらす精霊の永続的なあらわれとなる」³⁵。

そうして、「ブッダその人と同様、この神的存在は、無知に帰因する最後の恐れをのり越えてしまった人間英雄が到達する聖なる状態の一つの典型をあらわしている」³⁶。この状態は「神格化」である。英雄は菩薩のように、「みずから救済者として存在するという聖なる慈悲をこの世のすみずみにいたるまでいきわたらせるようになった」³⁷。成長した英雄は「空虚」の中で情動から解放され、世界の救済者になる。キャンベルはこの段階では、神話が精神分析と同じ役割を果たし、人間の「無意識に起源をもつ妄想」を解消すると指摘する³⁸。聖なる状態に達した英雄が、「神々との交渉を通じて探し求めるものは、結局のところ神そのものではなく神の恩寵、すなわち神々が有している実体の力なのだ。こ

²⁹同上、p119.

³⁰同上、p119.

³¹同上、p129.

³²同上、p137.

³³同上、p137.

³⁴同上、p142.

³⁵同上、p172.

³⁶同上、p175.

³⁷同上、p174.

³⁸同上、p187.

の奇蹟的なエネルギー実体が、そしてこれだけが『不滅なもの』である」³⁹。この段階は「終局の恩恵」である。キャンベルはこの段階が個人という制限を超える精神成長の段階だと解釈する。「精神は、形あるもののすべての経験——すべての象徴化、すべての神——を超越し、宇宙の了解を破壊し、悟りの境地にいたる。つまり、不可避の空虚を悟るにいたる」⁴⁰。

第三部の「再生」(キャンベルが帰還とも言う)は「帰還の拒絶」、「呪的逃走」、「外界からの救出」、「帰路境界の越境」、「二つの世界の導師」、「生きる自由」から構成される。原質神話を完成するために、英雄は終局の恩恵を受け、生を悟った後、帰還して現実世界の再生を手伝わなければならない。「英雄の征服の旅がまっとうされたにしても、さらにつづいて当の冒険者は生命に変革をもたらす戦果を携えて帰還の途につかねばならない。…人間の王国に英雄がもち帰った賜物は、共同体、民族、地球、さらには一万世界を再生するのにきつと寄与するだろう」⁴¹。

しかし、帰還にはいくつかのパターンがある。まず、英雄はその任務を拒否するときもある。これは「帰還の拒絶」である。そして、英雄の帰還は神に支持されるときもあるし、神の怒りに触れるときもある。神を怒らせた場合、「呪的逃走」が現れる。「勝利にさいして英雄が女神や男神の祝福を克ちとり、ついで社会を再建するなんらかの霊薬を携えて公然と現世へ帰還する使命を託されている場合、この英雄にとって最後の段階となる冒険は、超自然的な庇護者のもつさまざまな力に挙げて助けられる。またこれに反して戦利品がその番人の抵抗をおしきってむりやりせしめられたり、英雄の現世復帰願望が神々や魔神に快く思われていない場合には、神話円環の最終段階は人をはらはらさせ、ときには滑稽に映る追跡場面を展開する」⁴²。いずれにしても、英雄は現実の人間として脱走に成功しなければならない。「原質神話が原質神話たる裏づけを満たすには、人間的失敗や超人的成功ではなく人間的成功こそがわれわれにしめされなければならない」⁴³。

また、「外界からの救出」というパターンもある。「ときによると英雄は外界からの助けをかりて超自然的な冒険からつれもどされなければならないかもしれない」⁴⁴。非現実世界で至福を味わった英雄が現実に戻りたくない場合、英雄の所属する共同体は逆に彼に呼びかけ、彼を連れ戻そうとする。この場合、「呪

³⁹同上、p204.

⁴⁰同上、pp213-214.

⁴¹ジョゼフ・キャンベル『千の顔をもつ英雄 下』(平田武靖、竹内洋一郎、浅輪幸夫など訳)、人文書院、2004年、p9.

⁴²同上、p11.

⁴³同上、p22.

⁴⁴同上、p23.

的逃走のパターンにみられるごとく、己のエゴに執着し己のエゴを救うかわりに、選ばれた者は己のエゴを失ったうえで恩寵を通じてそれを取りもどすのである」⁴⁵。どちらにしても、英雄は非現実世界から現実世界に復帰する際に、さまざまな困難に出遭わなければならない、復帰は簡単に達成できる任務ではない。

二つの世界を行き来する英雄の任務は忘れられた世界（非現実世界）でもらった恩恵を現実世界に持ち込むことである。これは「帰路境界の越境」である。残念ながら「この世ならぬ深層よりもちこまれた恩恵はただちに合理化がほどこされ、とるに足らないものになってしまうため、ことばをあらたにもたらししてくれるもう一人の英雄を待望する声が次第に高まってくる」⁴⁶。英雄は生を悟り、空虚を感じ取った後、もういちど現実の生を受け入れなければならない。「冒険をなしとげて帰還した英雄は、世界の衝撃に耐えて生き残らねばならない」⁴⁷。

そうして英雄は「二つの世界の導師」を垣間見る。英雄は帰還の途中で、此岸と彼岸の導師を垣間見る。キャンベルは導師を垣間見た英雄は宗教の修行を重ねてきた人々に類似すると考える。信者は多くの修行を通して自己を消滅させて初めて二つの世界の導師に出会える。「精神上的修行を長くつむ個人は、その個人的限界、個性、希望、恐怖にたいする執着をすべて完全に放棄する。そうすれば真実を悟って再生するのに欠くことのできない自己消滅にもはや抵抗をしめさず、ついに大いなる一体化の機が熟してくる。彼は…一人の無名の存在になるのである。『宇宙の法』はその人物の同意を得、かれのなかに住み着く」⁴⁸。

帰還した英雄は現実世界で「生きる自由」を手に入れる。奇妙な冒険と危険な帰還・越境の後、英雄は「その生業が屠殺者であれ、騎手であれ、はたまた王であれ、恐るべき荘厳な『宇宙の法』の自覚した搬送者となる」⁴⁹。その後も英雄は現実世界にとどまりながら世界の再生に寄与し続ける。

4.3 原質神話と「精神分裂病」の幻覚と夢の構造

原質神話を発見した後、キャンベルはフロイト、ユングの精神分析を援用して「精神分裂病」患者の幻覚と夢にも原質神話と同様な構造を見出し、夢と神話が表裏一体であると主張した。彼はユングの「集合的無意識の元型」⁵⁰という概念を引用し、夢と神話の構造が元型の一つであり、人間の心の基部を構成す

⁴⁵同上、p32.

⁴⁶同上、p34.

⁴⁷同上、p42.

⁴⁸同上、pp55－56.

⁴⁹同上、p58.

⁵⁰同上、p222.

る層に由来すると指摘する。夢も神話も「集合的無意識」へと降りていき、この構造に出会う。この構造を通して「人生の冒険者をつぎなる時期の生活形態とそれにふさわしい感情に引き込むようにとしつらえられた儀式が施行される期間が続いたあと、やがて日常世界へ復帰する時期が熟すると、新参者は再生したものとして『共同体』に迎え入れられる」⁵¹。ただし、「集合的無意識」に降りていく際に、正しく機能する神話が再生へと導く案内役を果たすのに対して、精神分裂的なものはただ無意識の海に溺れるだけだという。「英雄の神話的冒険が通常たどる経路は、通過儀礼を説明するさいにつかわれる公式（分離——イニシエーション——再生）を拡大したもので、これが原質神話の核心を構成する単位」であり⁵²、キャンベルはそうした原質神話を共同体の通過儀礼の儀式だと解釈する。「神話は個人の生涯の出生、成年、老いて死ぬまでの各段階を貫かなければならない。そうすることで、神話は個人を個人が位置する共同体の社会秩序、宇宙観、神秘と協調させる」⁵³。この過程は個人を共同体と同調させる過程であるだけでなく、個人の成長自体にとっても十分な意義がある。共同体の中で、「自我発達の危機的局面は、夢の言い伝えや夢の言語に通暁し、経験をつんだ分析家（＝シャーマン）の監視下で自在に喚起される」⁵⁴。そうして、個人は危機を乗り越えて成長していくのである。この意味では、神話は共同体の中で通過儀礼を経験する人々のために出された処方箋である。神話を通して個人は発達危機をうまく回避して立派な共同体の一員になる。一方、「確立された社会の象徴体系」⁵⁵が機能しなくなった現代では、神話がその存在基盤を失ったと同時に、往還の構造はもはや機能しなくなり、それは共同体とのつながりを失った精神分裂病患者の幻覚に変わったという。

したがって同じく往還の構造を成しているが、キャンベルが提示した原質神話の構造と精神分裂的なものの構造は重要な箇所ですれることになる。原質神話の冒頭で英雄は非現実世界からの召命を辞退する。逆に言えば、精神分裂的なものにおける召命の辞退の不在は、現実世界への無関心として読み取ることができる。その後、英雄は超自然的なるものの援助を受ける。一方、精神分裂的なものの中では信仰としての援助の力は消えている。

援助を受けた英雄はようやく旅立ちを決心し、現実と非現実との間の障壁を越境する。これに対して精神分裂的なものにあるのは主動的な越境ではなく、

⁵¹同上、p23.

⁵²ジョゼフ・キャンベル、前掲書、2004年（A）、p44.

⁵³Joseph Campbell, *Pathways to bliss---Mythology and personal Transformation*, New World Library, p9, (2004).

⁵⁴ジョゼフ・キャンベル、前掲書、2004年（A）、p22.

⁵⁵ジョーゼフ・キャンベル『生きるよすがとしての神話』（飛田茂雄、古川奈々子、武舎るみ訳）、角川書店、1996年、p214.

受動的な分裂である。精神分裂病患者は「世界が二つに裂けるのを見ます。一方は自分から去っていき、自分自身はもう一方の部分にいます」⁵⁶。彼にとって現実と非現実の境目は不明瞭になり、彼は自ら非現実世界に踏み込むのではなく、現実から非現実世界にいわば押し出されていく。

続いて越境した英雄は何ものかに覆われ、その中で再生を果たす。一方、同じく過去の自分を切り捨てるが、精神分裂的なものの中では再生と逆の退行が起きている。「時間的ならびに生物学的な逆行。患者は自分自身の過去へとさかのぼって乳児に、さらに子宮のなかの胎児になります」⁵⁷。とはいえこの過程においては、「新しい知識を得たという感覚もわきあがってきます」⁵⁸。

続いて再生を果たした英雄は一連の戦闘に挑む。一方、精神分裂病患者にも「これから危険を伴う恐ろしい任務が待ち受けていて、それを引き受けてやり遂げなければならないという感覚」があるが、そうした冒険は成長へと導く過程ではなく、終わりのない試練の反復である。冒険が「何度も何度も繰り返され、そうこうするあいだに過渡的な勝利と、束の間のエクスタシーと、不思議の国を一瞬垣間見る機会とが幾度となく訪れる」⁵⁹。その過程において、「絶えず自分を導き助けてくれる、目に見えない補助者が登場する予感もあります。…つまり、ひどい苦しみをもたらしたり、呑み込んだり、破壊したりする否定的な力にぶつかって、これを手なずける力を持つ、心のなかのさまざまな生得の能力なのです」⁶⁰。

最後、戦闘を終えた英雄は聖婚を経て、神格化し、現実に戻す。それに対して精神分裂病患者は帰還せず、勇気をもって試練を乗り越えた人たちには「クライマックス」がえんえんと繰り返され、個人はそこから抜け出せなくなる。「大変な歓喜のなかで、圧倒的で重大な局面を経験します。あるいは、そうしたクライマックスが何度もやってきて、とても耐えられない状態になることさえあります」⁶¹。

この「重大な局面」は「退行をもたらした問題の種類によって」分類される⁶²。例として、キャンベルが挙げているのは以下の三つである。患者が「幼年期に必要な愛情を注いでもらえなかった」場合、クライマックスは「心の安らぎを与えてくれる慈悲と愛情の中心点を自分の心のなかに発見する経験とな

⁵⁶同上、p230.

⁵⁷同上、p231.

⁵⁸同上、p231.

⁵⁹同上、p232.

⁶⁰同上、p232.

⁶¹同上、pp232－233.

⁶²同上、p323.

ります」⁶³。「この目的が果たされたことは、妻とも母ともいえる存在との『聖なる合一』という、ヴィジョンのなかでのある種の充足を、なんらかの形で経験することによって表現されます」⁶⁴。患者が「父親が家族に対して全く無力で、無に等しい存在」の家庭で育った場合、「父親に対する超自然的な娘（あるいは息子）という立場を、なんらかの形で象徴的に実感するわけです」⁶⁵。患者が「のけものにされている」家庭で育った場合、患者が中心を見つけるだけでなく、「おまけに、その中心の最も重要な軸となるのは患者自身なのです」⁶⁶。あるケースでは、中心にいる感覚は「帰還の過程のきっかけとなりました」⁶⁷。自然な回復を経験した人は「新しい世界への再生」を体験する⁶⁸。

こうした冒険の末のクライマックスは英雄の冒険の末の「聖婚」に似通っているが、その性質は異なっている。「聖婚」を通して、幼児期の自分をのり越えた英雄は認識されうるもののすべてを知り尽くす。その後で彼は、両親を通して大人になる。一方、精神分裂的なもののクライマックスは成長に寄与せず、退行をもたらしたそれぞれのトラウマの治療が行われるための段階である。愛情を感じなかった者は「聖なる合一」を通して慈愛と愛情を発見し、父親の存在感がない家庭で育った者は父親に対する娘または息子の立場を感じ、のけものにされていた者は中心を見い出す。成長へと繋がるものではないからこそ、クライマックスは神話の「聖婚」と違って、退行理由によって分類されうるのである。また、神話は「聖婚」の次の段階を用意しているのに対して、クライマックスは何度も繰り返され、そこから抜け出すのは非常に難しい。非常に運がいい者しかその冒険から帰還することはできない。

従って、キャンベルは原質神話でも精神分裂的なものでも「旅は再生——つまり、自我が『二度目の誕生』を迎え、もはや昼間の時空の座標軸にとらわれた状態でなくなること——として経験されます。そして、内なる旅はいまや、拡張された自我の影に過ぎないものとして自覚されるようになり、その正しい機能は、元型の本能体系のエネルギーを、時空の座標軸を持つ現実の世界で有益な役割を果たすために使わせるというものになります」と主張する⁶⁹。ただし、精神分裂的なものには、常に「大きな危険が付きまといまう（これは心理学では『自我肥大』と呼ばれています）。患者が、ヴィジョンのなかの客体や、その

⁶³同上、p233.

⁶⁴同上、p233.

⁶⁵同上、p233.

⁶⁶同上、pp233-234.

⁶⁷同上、p234.

⁶⁸同上、p245.

⁶⁹同上、p243.

目撃者である主体と、自分自身とを同一視してしまう危険性です」⁷⁰。つまり、神話の中、英雄が導かれてだんだん成長していくのと違って、精神分裂的なものの幻覚の中では、導くものが消えたゆえ、旅の主人公が自分に、旅に出ている救済者が庇護者に、母親や父親が神話の女王神と父なる神に誤解される。そのなかで、多くの人々が混乱し、イメージの海に溺れてしまって抜け出せなくなるのである。

キャンベルの理論は物語分析、とりわけその後の脚本術に大きな影響を与えている。構造と内面世界の関係性に関しては『クリエイティヴ脚本術——神話学・心理学的アプローチによる物語創作のメソッド』（ジェームズ・ボネット著、吉田俊太郎訳、フィルムアート社、2003 年）が挙げられる。Bonnet は物語とその中に含まれている知恵は人間の創作的な、無意識的な自己と関わり、人間の内面世界の葛藤によって形成されると指摘する。彼はキャンベルに引き続き、そうした構造と内面との関係を新たなパラダイムで纏めようとしている。また、通過儀礼という観点で物語を分析する論者として、日本の島田裕巳の『映画は父を殺すためにある：通過儀礼という見方』（ちくま文庫、2012 年）が挙げられる。またフォークラー（Vogler）は『The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers』（Christopher Vogler; Michael Wiese Film Productions; 2007）の中で、キャンベルの理論を現代の物語創作と関係づけ、書き手に創作のマニュアルだけでなく、創作のコンセプトや概念を提供しようとしている。キャンベルの理論を漫画研究に導入したのはローチ（Rauch）である。彼は『Neil Gaiman's the Sandman and Joseph Campbell: In Search of the Modern Myth』（Stephen Rauch; Wildside Press; 2003）の中で、人気の漫画シリーズ『Sandman』と『Death』をキャンベル風に分析し、現代漫画に潜む英雄の旅と個人の夢・神話との関係性を明らかにしている。また、彼は物語の主人公の性質、善悪、秩序などの問題をも個人の内面世界と関係づけ、物語創作の芸術を紹介する。日本でも、キャンベルの理論を宮崎駿のアニメと村上春樹の小説に適用し、現代日本文化によく見られる物語構造を抽出する大塚英志の論がある。（『物語論で読む村上春樹と宮崎駿——構造しかない日本』、角川書店、2009 年）

穿越小説の「被害」と「難題」、および「日常への復帰」は、昔話や神話の往還と一致しているが、分裂段階、超自然なるものの援助の欠如、退行段階、帰還の欠如などの点は精神分裂的なものとも類似している。往還の構造は通過儀礼に由来しているかどうかはともかく、キャンベルが提示した共同体（神話）の構造と個人（精神分裂的なもの）の構造と対照すれば、穿越小説の構造の両面性が見えてくる。これから、穿越小説を原質神話および精神分裂的なものと

⁷⁰同上、p244.

対照しながら、その構造的な両面性を具体的に見て行きたい。その両面性を明らかにすることで、構造の意味が見えてくるだろう。

4.4 第3章の4編の穿越小说の再分析とその構造的な意味の解釈

以下に第3章の分析で挙げた4編の小説を例に、キャンベルの物語論と対照しながら、具体的に穿越小说の構造の意味を見て行きたい。

4.4.1 4編の穿越小说の再分析の前半部

まず、穿越小说の冒頭には、「分離」と「事故」がある。この段階は主人公が分離を体験する段階であり、精神分裂的なものにおける「分裂」の段階に当たる。穿越小说も精神分裂的なものも、物語として見たときその主人公は非現実世界からの召命を辞退することなく、あっさり現実世界から押し出され、内面世界に引きこもる。最初に主人公は社会から逸脱する（「分離」）。そして、様々な事故をきっかけに彼女たちは古代に飛ばされる（「事故」）。穿越小说の分離は社会との分離と、身体との分離を含む。まず社会との分離について言えば、主人公は恋人、友達あるいは親と別れたり、社会から疎外されたりしている。『失落大陸』では、主人公の現代生活が完全に省かれているが、ほかの三編とも現代の疎外が描かれている。『鸾我的前半生我的後半生』では、主人公は親からの疎外、姉の夫の浮気、仕事のストレスなどの問題を抱えている。『潇洒如風』では、主人公は姉と同じ人に恋心を抱き、その恋人に裏切られる。『天啓悠閑生活』では、親の言うとおりに生きてきた主人公は、自分の生活に情熱とエネルギーを感じなくなっている。彼女たちは裏切りを経験したり、親に決められた人生が退屈だと感じたりしている。彼女たちは裏切られたり周りに理解されなかったりする、キャンベルが言う「のけものにされた子供」たちである⁷¹。次にそんな主人公は事故に遭い、魂が現実世界の身体とも分離する。『鸾我的前半生我的後半生』では、主人公は工事現場の事故に遭い、意識不明になる。『失落大陸』では、主人公は道に迷い、周りが見えなくなる。『潇洒如風』では、主人公は恋人に裏切られた後、病気に掛り、死亡する。『天啓悠閑生活』では、主人公は交通事故に遭い、両親の死を目撃し、自ら救急車を呼ばないで死ぬことを選ぶ。『失落大陸』を除いて、どれも事故が起き、主人公の意識は身体と分離する（『失落大陸』の場合、主人公はもとの身体を保っているが、原始時代に戻ることで身体に変化が起き、年を取らない体質に変わる）。キャンベルが言う「分裂」は現

⁷¹キャンベルによると、内面世界への旅を始める目的の一つはのけ者にされた子供が中心「家族の中心ではなく世界の中心」を見つけることだという。旅において、「その中心の最も重要な軸となるのは患者自身なのです」。ジョーゼフ・キャンベル、前掲書、1996年、p234。

実への無関心を表しているが、穿越小说はよりラディカルである。主人公は現実だけでなく、自分の身体からも分離しようとしているからである。

現実世界と分離し、身体さえも失った主人公は古代に移動する。その際に、穿越小说においても精神分裂的なものにおいても超自然的な援助が消えた。『鸾我的前半生我的後半生』や『瀟洒如風』にも超自然的な力はあるが、神話と比べてその役割は変化した。『瀟洒如風』では、死んだ主人公は兄に、別の時空で蘇るように呪法をかけられる。『鸾我的前半生我的後半生』では、主人公は仏に転生するように命じられる。超自然的な力は庇護の力ではなく、主人公を別の時空に移動させる力に成り下がった。すなわち、「運命を庇護する力」は個人の神秘体験に変わったのである。

続いて主人公は古代で目覚める。これは機能の「再生」である。主人公は新たな身体を手に入れるが、そこには明確な境目がなく、移動は夢から覚めたようなぼんやりとした感覚に過ぎない。穿越小说にも精神分裂的なものにも境目の障壁が見られない。彼らは越境するのではなく、「外界での経験の影響から身を引いて閉じこもるというものです。関心が薄れ、焦点がぼやけます。客体の世界が後退し、減少し、無意識からの侵入を受けます」⁷²。境界が不在なので、穿越小说においても精神分裂的なものにおいても現実が夢のように曖昧である。

移動後、機能の「適応」と「模倣」が続く。多くの場合、主人公が新たにもらった身体は元の身体より幼い。彼女たちは幼児に退行し、小さくて脆い子供に生まれ変わる。その際に、主人公は新たな仮のアイデンティティを得て周りの状況に適応し、幼い子供を模倣する。精神分裂的なものにおけるのと同様に、主人公は非現実世界での退化や衰弱を経験する。キャンベルの指摘するところによれば、その際に、精神分裂病患者も「適応」と同じく、新しい世界の知識を習得する。つまりは両者とも「自分自身の過去へとさかのぼって乳児に、さらに子宮のなかの胎児になります」。乳児状態に戻ることをきっかけに、キャンベルが言う自己肥大が始まる。『鸾我的前半生我的後半生』の主人公は「仏の空間」に入り込み、そこで自分が蘇ることを知らされる。この「仏の空間」は主人公の魂と仏だけの空間である。現実世界の母にさえも感じられない安心感が実感され、仏が不安な主人公を慰める癒しの空間であり、まるで子宮のような空間である。この空間を通過した主人公は清の宮廷で18歳ぐらいの侍女に生まれ変わる。その際に、主人公の成長が停止する。主人公は18歳の侍女を演じて、康熙帝の世話をする。

『失落大陸』では、主人公の体は変化していないが、異世界の原始人と比べて人間の体があまりにももろいゆえ、原始人は主人公を「割れやすい卵」と見なし、「一日中抱え続けている」。主人公は原始人を怒らせないために原始人の

⁷²同上、p219.

パートナーを演じ、原始人に面倒を見てもらう。物語が進むにつれて、主人公は非現実世界で年を取らないことに気付く。何十年を経ても年を取らない。『潇洒如風』の場合、主人公の身体の変化は不明であるが、王家の最小の姫として蘇る主人公は末っ子扱いされ、家族に甘やかされている。その際にも、主人公は元の自分ではなく、末っ子の姫を模倣する。『天啓悠閑生活』では、死亡した主人公はもう一度母の胎内から生まれてくる。主人公は自分が大人だとばれないように、赤ちゃんのふりをしていた。

主人公が胎内から生まれてくることは穿越小说に非常に多く見られ、典型的なパターンである。60編の小説の中で、約38%（23編）の小説は胎内から生まれてくるのである⁷³。英雄が「第二の子宮である神話から外へ出て立ち去る」⁷⁴ために試練を潜り抜けて再生するのと逆に、穿越小说も精神分裂的なものも、逆に無防備の幼児状態に退行し、想像の子宮に引きこもる。胎内から生まれてくるだけでなく、身体の幼児化、成長の停止なども見られる。さまざまな形であるが、いずれも非現実世界に着いた主人公は無防備で、非常に弱い存在である。グレマスの「資格を付与する試練とその帰結」はここで達成されるはずであるが、穿越小说には超自然的なるものの援助が不在のゆえ、英雄の再生という意味での資格付与の試練が存在していない。その主人公は逆に精神分裂病患者と同じく、退行という形で試練を避けて成長を拒否する。

古代で生まれ変わった主人公は一連の事件に出会う。それは「一度目の難題」、「難題の解決」、「補助者の獲得」、「一度目の被害」、「探り出し」、「二度目の被害」、「援助」である。超自然的なるものは資格付与の試練を通して補助者という褒美を英雄に与えるのに対して、主人公は「一度目の難題」と「難題の解決」を通して自力で補助者を獲得する。『鸾我的前半生我的後半生』では、主人公は政治紛争に巻き込まれ、ひどい目に遭った結果、恋の支持者を獲得する。『失落大陸』では、主人公は未知の大陸で初めての冬をサヴァイバルした結果、原始人との付き合い方を習い、その一員として認められる。『潇洒如風』では、主人公は拉致されるが、脱走し、その時一緒に脱走した少年と友達になる。少年は主人公のこれからの冒険に協力するようになる。『天啓悠閑生活』では、主人公は兄嫁の虐待事件を目にして、家族成員との関係を改善しようとする。その結果、その後のさまざまな被害に対して主人公は家族によって守られることになる。精神分裂病患者の場合、「もっとも、その過程で絶えず自分を導き助けてくれる、目に見えない援助者が登場するという予感もあります」⁷⁵。精神分裂的な

⁷³それぞれは2、4、5、6、12、13、15、17、23、25、29、30、32、34、41、45、47、50、52、56、57、59、60である。

⁷⁴ジョゼフ・キャンベル、前掲書、2004年（B）、p229.

⁷⁵ジョーゼフ・キャンベル、前掲書、1996年、pp230-232.

ものも穿越小説も、庇護者の庇護を受けることはないが、冒険の中で見知らぬ補助者が登場し、冒険をサポートする。そうした援助は「二度目の被害」に具体的な形で現れている。

次の「一度目の被害」、「探り出し」、「二度目の被害」は一連の被害である。穿越小説の場合、試練は精神分裂的なもののそれより更に受動的であり、思いがけない被害という形で現れている。多くの場合主人公には敵の正体さえも分らない。精神分裂的なものの「繰り返される試練」と対応し、穿越小説の中には「繰り返される被害」がある。『鸾我的前半生我的後半生』では、主人公は毒殺され、蘇った後、その娘が拉致されて、主人公は騙されて自殺する。これらの被害は主人公が積極的にチャレンジしようとする試練ではなく、受動的に遭遇する試練である。『失落大陸』では、主人公は二回目の冬をサヴァイバルし、原始人の子供に襲われる。この過程においても主人公が試練を受けるというよりも、危機の方が主人公に迫ってくる。『潇洒如風』では、主人公は冒頭で正体不明の女性に拉致される。脱走した主人公は軍隊の編成とそれがもたらす一連の事件に遭遇する。その間、主人公はまた疫病の蔓延と恋人の毒殺に遭う。『天啓悠閑生活』では、主人公は兄嫁の虐待を見て、兄嫁を助けようとするが失敗する。その後主人公は貧乏のせいで親に売られそうになる。無事に家に残った主人公はまた何者かに拉致される。

被害は必ずしも主人公だけでなく、他人が受ける場合もある。その場合、主人公はよく被害を傍観する。たとえば、康熙帝と大臣との政治紛争（『鸾我的前半生我的後半生』）、一度目の冬に原始人がその天敵の大きな鳥からの攻撃を受ける事件（『失落大陸』）、兄嫁の南瓜（かぼちゃ）の虐待事件（『天啓悠閑生活』）などが挙げられる。穿越小説の大部分を占めるこれらの事件は、精神分裂的なものにおいてと同様に主人公の成長に寄与せず、延々と繰り返される。ただし、精神分裂的なものと異なるのは穿越小説が勝利を必要としないことである。兄嫁の立場の改善に（『天啓悠閑生活』）失敗することもあるれば、『潇洒如風』のように軍隊の編成という問題が解決しないままに、次の事件（疫病）が起きることもある。更に、家族紛争から逃げることもある（『天啓悠閑生活』）。

原質神話の試練段階では、英雄は庇護者の庇護を受けながら、数々の試練を乗り越えて成長していく。試練の過程には常に庇護者の庇護があり、英雄には勝利が求められ、その勝利が英雄の成長に寄与する。キャンベルはそれらの試練に登場する怪物、難題、魔法などが個人の幼児期のイメージであり、試練を乗り越える過程とは幼児期のイメージの解体・超越・変質の過程だと指摘する。一方、精神分裂的なものの試練段階では、常に庇護してくれる特定の超自然的な庇護者はいないが、逆その冒険に登場するだれでもが補助者になりうる。その援助を受ける個人もまた英雄のように試練を乗り越えなければならないが、

試練に対する勝利は個人の成長に寄与するのではなく、個人のトラウマを癒すだけである。すなわち、この過程は幼児期の解体・超越・変質の過程ではなく、幼児期のトラウマが治される過程なのである。繰り返されるクライマックスから無事に帰還できれば、個人は再び正気を取り戻し、その再生を果たす。両者と比較すると、穿越小説の被害のユニークさが見えてくる。穿越小説においても精神分裂的なものがそうであるように庇護者が存在していないが、だれでもが主人公の補助者になりうる。また、その被害も精神分裂的なもののように個人の成長には寄与せず、何度も危機が迫ってきて、クライマックスが繰り返される。そのうちに、精神分裂的なものにおいてトラウマが癒される場合に似て、現代がもたらす欠如は解消される。一方、この後に述べるように穿越小説には、原質神話のような救済の機構が用意されているゆえ、精神分裂的なもののように試練から抜け出せなくなる危険がない。更に、この両者とも異なっているのは、穿越小説の被害だけは試練に対する勝利も帰還も必要としないことである。

勝利を必要としないのは、これらの事件は幼児期の自分を乗り越えて成長する過程ではなく、子供のままに引きこもる過程だからである。原質神話の試練の結果が英雄の成長であるのに対して、穿越小説における被害と救助の反復は最終的に主人公を非現実世界の中心的存在に仕立てる。彼女たちは物語の中心軸であり、事件の渦巻きの中心にいらながらも、多くの貴族男性に愛され（『鸞我的前半生我的後半生』）、だれにも寵愛され（『潇洒如風』）、家族や姑に可愛がれ（『天啓悠閑生活』）、原始人たちに尊敬され（『失落大陸』）ている。現実からはみ出した彼女たちは古代でもっとも注目され、もっとも愛される女性に変身し、のけものにされた彼女たちは非現実世界で中心的存在に変わる。被害と救助が反復されているうちに、子供のままに引きこもる際の不安や危険が解消（あるいは回避）され、物語の世界が居心地のいい世界に一変するのである。

精神分裂病患者には、彼ないし彼女が「のけものにされている」家庭で育った場合でも、「その中心の最も重要な軸となるのは患者自身なのです」という感覚がある⁷⁶。この中心的な感覚は穿越小説とある程度共通している。両者とも非現実世界の中に自分自身という中心軸を発見するが、それは「拡張された自我の影」すなわち自己肥大に過ぎない。しかし、穿越小説の主人公は精神分裂病患者のように中心的な感覚がもたらす「大変な歓喜」に圧倒され、溺れていくことはない。不安や危険を解消・回避する際に形成された中心的存在感は、精神分裂的なものと同じく、退行段階から始まった自己肥大の結果であるが、物語が進むにつれて、とりわけ「日常への思い」という客体変換を通じて、そうした中心的な感覚がだんだん抑えられ、暴走した自己肥大が最終的に安定していくのである。

⁷⁶同上、pp233－234.

4.4.2 4編の穿越小説の再分析の後半部

一連の被害を潜り抜けた後、主人公は恋を成就する。これは機能の「恋の成就」である。この段階から、穿越小説は精神分裂的なものと別れ、かえって神話と類似する。多くの場合、「恋の成就」は結婚という形で現れる。『鸾我的前半生我的後半生』では、主人公は早くに結婚したが、記憶を一度失って終わりのころに恋をもう一度思い出す。『失落大陸』では、主人公は結婚式を挙げてはいないが、原始人に恋心を抱き始め、一緒に暮らそうと決める。『潇洒如風』では、主人公は毒を盛られた恋人を治療し、結婚する。『天啓悠閑生活』では、主人公は結婚をめぐる一連の問題に遭遇するが、無事に結婚を達成する。

英雄の冒険の末にも、「勝利した英雄の魂と世界の女王神との聖婚」という聖婚の段階がある⁷⁷。キャンベルはこれを「女神との遭遇」と名付ける。試練を潜り抜けた英雄は、聖婚を通して生の力をもらう。穿越小説も恋愛小説であるゆえに、結婚はよく見られるが、神話の聖婚とは意味が異なっている。キャンベルは聖婚を通して英雄は女王神から生の力をもらう、すなわち生へ復帰するための力が授けられると考えている。一方、穿越小説では結婚を通して主人公は更に想像の子宮に引き込まれる。結婚を通して、彼女たちは居心地のいい非現実世界において、再生の際に与えられた他人のアイデンティティをだれにも承認された自己のアイデンティティとして確立し、そのことで現実が初めにもたらした疎外と欠如はこの非現実世界の中で解消される。主人公は現実への未練を完全に断ち切り、復帰への欲望を失う。

しかし、アイデンティティを確立するだけでは、主人公は直ちに非現実世界に溶け込むことができない。主人公が非現実世界で安定しようとする際に、恋の成就そのものが難題をもたらしている。それが「二度目の難題」・「難題への挑戦」・「勝利」である。『鸾我的前半生我的後半生』では、康熙帝の妻という身分は主人公に二度目の難題をもたらし、康熙帝の協力で事件がうまく解決する。『失落大陸』では、主人公はニークに恋を抱き、自分を原始人の一員として自覚するようになるが、二度目の厳しい冬という難題に遭い、原始人集団と一緒に冬をのり越える。『潇洒如風』では、主人公は思い人と結婚するが、その結婚を恨む者が国内のスパイになり、敵国の侵入と拉致事件に協力する。『天啓悠閑生活』では、婚約を結ぶことは恋の成就であるが、結婚をめぐるもめごとは二度目の難題になる。そうして主人公は非現実世界にアイデンティティを確立する際に起きたこれらの衝突を解決し、現実への復帰を断念する代わりに非現実世界における衝突のない、安定した日常を望むようになる。これは機能の「日常への思い」である。

⁷⁷ジョゼフ・キャンベル、前掲書、2004年（A）、p129.

日常生活を願う主人公は「最終の戦闘」に遭う。「最終の戦闘」を通して、主人公は非現実世界に定着する際のすべての衝突や紛争を解決する。この戦闘は主人公の物語世界での最後の戦いである。『鸾我的前半生我的後半生』では、主人公は康熙帝とともに反対勢力に復讐し、安定した政治環境を築く。『失落大陸』では、主人公は未知の大陸での最後の難題——出産と育児を解決し、無事に立派な母親になる。『潇洒如風』では、主人公は最終的に姉と戦い、勝利を収める。そうして国内のスパイを見つけて危険な勢力をすべて排除する。『天啓悠閑生活』では、主人公は嫁いだ家族の家族紛争から逃がれ、紛争が収まるまで戻らない。

「最終の戦闘」の前後または途中にはよく出産が現れる。主人公は出産を通して母親になり、母親と一体化する。本論の資料体である 60 編の小説中、約 82% (49 編) の小説には出産がある⁷⁸。ここで分析している 4 編の小説はどれも最後に主人公は母親になる。結末近くにある出産は穿越小说でこそよく見られるが、それ以前の恋愛小説に一般的に存在するとは言えないだろう。原質神話にも類似の段階が存在しているが、英雄が経験するのは母親との一体化ではなく、父親との一体化である。聖婚（「女神との遭遇」）後、英雄は母親を表象する誘惑の女性（「誘惑者としての女性」）、父親を表象する人食い鬼を殺し、父親と同化（「父親と一体化」）していかなければならない⁷⁹。キャンベルは、母親殺しと父親殺しは母親と分離し、父親とも対立し、そして父親と和解、同化する段階であり、両親を通過して世間に出ていく過程だと考えた。

それに対して、穿越小说における母親との一体化は、出産を通しての逆の形式の「一体化」である。結婚を通じて非現実世界にアイデンティティを確立した主人公たちは、今度は子供のままに母親になり、母親と一体化する。キャンベルの考えでは、母殺しは母親から自立し、独立した個人へと成長する段階であり、父親殺しと父親への同化は独立した個人が再び共同体との関係を築く段階である。そうして若者は共同体の立派な一員になるのである。これに対して穿越小说の母親化は、父親化という男性原理に対抗するために選ばれた女性原理とも言えよう。母親化は親と分離して成人として共同体との関係を結ぶものではない。また、共同体との関係の再構築に対しても拒否する。父親化が意味するのを成長と言うなら、母親化が意味するのは成長への拒否である。だが、

⁷⁸それぞれは 2、3、4、5、6、7、8、9、11、12、13、14、15、17、18、19、23、24、25、26、27、28、29、30、31、32、33、35、39、41、42、43、44、45、47、48、49、50、51、52、53、55、56、57、58、59、60。

⁷⁹大塚英志はこの部分について、「キャンベルのいう『女神との遭遇』とは、英雄の冒険の終局近く、『女神との聖婚』として描かれるものだ。しかしその女神の『正体』を知るに及んで英雄は苦悩する。これが『誘惑者としての女性』の項目の内容である。いうまでもなくこれは冒険の果てに出合い契った王妃が実の母であった、というエディプス神話が典型だが…」というふうに説明している。大塚英志『物語論で読む村上春樹と宮崎駿——構造しかない日本』、角川書店、2009 年、p107。

母親化とは成長の拒否だけでなく、成長を拒否しても子供のままに大人として見なされることでもある。その方法は非現実世界での最終戦闘を通して衝突と紛争を解決し、母親になることで大人の身分を獲得することである。この意味では、母親化は男性原理を共同体的にではなく、ナルシズム的に実現する手段として考えられるのである。こうして物語の冒頭に始まる自己肥大は、持続されながらも安定していくのである。女性読者たちはこのようなやり方で自己肥大をたがいに共有しながらも、女性原理を用いてその安定化を図っている⁸⁰。英雄のように父親と母親から独立して、共同体に復帰するのではなく、穿越小说は逆に独立と復帰を拒否して想像の子宮に引きこもるのである。

英雄は父親と一体化することで、その旅の試練の苦しみが至福へ変わるのと同様に、母親と一体化することで穿越小说の主人公は帰還しなくても、内面世界の均衡を取り戻し、非現実世界で至福を味わう。『鸞我的前半生我的後半生』で主人公は望む通りに子供を産み、康熙帝と幸せな家庭を営む。『失落大陸』の主人公は「この世界は彼女のすべてに変わった。彼女が考えているのはこの世界のことばかり。昔のことは長い間ずっと思い出していない。たまに思い出してもちょっと懐かしく感じるだけ。その懐かしさは息子の『勇氣』（＝息子の名前）への思いにはとても及ばない」と実感する。『瀟洒如風』の主人公は「新しい現在、新しい未来を手に入れ、過去の悩みを捨ててこそ、心が自由になれる」と喜ぶ。『天啓悠閑生活』の主人公は「古代で幸せに暮らしているよ」と感慨する。

同じような至福状態は原質神話と精神分裂的なものにも現れているが、それぞれの意味が異なっている。英雄神話は母親を殺し、父親と一体化することで冒険の試練の苦しみが耐えられるようになり、世界が至福に充ちる。この至福は個人がようやく両親を通過して成長した後に味わう至福であり、人生変更期の不安定な状態から脱出し、内面世界の均衡が取れた証拠である。一方、精神分裂的なものの至福は、退行をもたらした幼児期のトラウマがそのクライマックスにおいて治癒される際の至福であり、原質神話のように内面世界の均衡が取れていないので、その大変な歓喜は繰り返され、耐えられない情動となる。個人にとって、その至福は不安定でコントロールできない。これらに対して穿越小说の至福は成長後に味わう至福でもなければ、トラウマが治癒される時の至福でもない。その至福状態は非現実世界で定着する際に感じられる至福である。穿越小说は精神分裂的なもののように成長を拒否しているが、一方非現実世界で原質神話のように均衡を築くことで、精神分裂的なもののような反復を避けながらも至福の状態に達しているのである。

⁸⁰そうしたナルシズム的な解決は女性読者だけに限らず、現代ネットコミュニティのコミュニケーション一般にも広がると推測される。

すべての衝突を解決し、母親になった彼女たちはようやく非現実世界に定着する。この時点で、非現実世界は日常生活に、波乱万丈の冒険は平凡な日常に一変する。この段階は機能の「日常への復帰」である。『鸾我的前半生我的後半生』の終わりでは些細な日常が書かれ、そうして天寿を全うした主人公は、また輪廻して康熙帝と恋をすると予感する。『失落大陸』の終末では、主人公にとってニークとの生活はもはや異世界での冒険ではなくなり、普通の日常に変わる。『潇洒如風』の主人公は軍隊生活から日常生活へと移行する。『天啓悠閑生活』の主人公は貧困と家族紛争をサヴァイバルし、生活の危機や衝突は解消され、穏やかな育児生活を送る。主人公は現代への未練を断ち切り、想像の子宮に引きこもりながら安定感を得る。穿越小説の「日常化」と対応しているのは英雄の「神格化」である。父親と同化した英雄は、「無知に帰因する最後の恐れを乗り越えてしまった人間英雄が到達する聖なる状態」に至る⁸¹。空虚の中で英雄はすべての情動から解放される。キャンベルは神格化を通して、若者の「無意識に起源をもつ妄想」が解消されると考える⁸²。こうして、英雄としての若者は最終的には完璧な内面世界の秩序を取り戻す。

これに対して成長を通して均衡を取り戻すのではないが、穿越小説は母親化することで、現実がもたらした様々な不安を解消し、原質神話と同様に均衡を取り戻す。英雄の試練と異なり、穿越小説の一連の被害は復帰の力を得ることを目的とするのではなく、異世界をそのまま日常化する過程である。従って、新たな均衡を築いた穿越小説の主人公も英雄と同じように至福を経験するが、既に非現実世界での自己再生を達成したがゆえに、現実＝生への復帰がない。ただし、内面世界の均衡を取り戻した主人公は帰還して共同体に寄与しないため、このプロセスはあくまでも仮の均衡と日常化であり、帰還のダミーに過ぎない。したがって、穿越小説の終局には主人公は英雄として現れているのではなく、一般人として現れているのである。穿越小説では、原質神話ならあるはずの第三部——現実世界における再生（帰還以降の項目）が消えている。

4.4.3 構造の意味の解釈

したがって、構造的に見れば、穿越小説の均衡と日常化は原質神話の均衡と神格化に形は類似するが、完全に同じものとは言えない。穿越小説には帰還がないゆえ、均衡と日常化はあくまでも仮の均衡と仮の日常に定着するものであり、原質神話のような完全な個人の成長ではない。ゆえに、終局の均衡と日常化は帰還のダミーに過ぎず、現代＝現実の共同体に寄与しない。この物語構造のユニークさは、構造を作り出した共同体の性質と関係している。原質神話

⁸¹ ジョゼフ・キャンベル、前掲書、2004年（A）、p174.

⁸² 同上、p187.

の均衡と神格化は個人を成長に導き、帰還して逆に共同体に寄与するためのプロセスである。つまり、原質神話は個人が現実の共同体へ帰還するように作られている。それに対して、穿越小説は仮の均衡と仮の日常をそのまま受け入れて、帰還を拒否する立場である。原質神話を作り出した村落共同体と比較すれば、そうした物語構造を作り出した共同体は、個人が旧来の共同体へ帰還するのを拒否することを承認する新しい共同体を志向しているとも言えよう。

以上の分析をまとめると、次ページの表のようになる。

物語構造の前半では、信仰に庇護された神話の英雄が自ら現実との関係を断ち切り、非現実世界に踏み込むのと違って、穿越小説も精神分裂的なものもその主人公はのけものにされた人たちであり、庇護されることなく現実から押し出される。そして再生の力を得る英雄と比べ、穿越小説も精神分裂的なものも再生を果たせず幼児状態に退行し、想像の子宮に引きこもり、そこから自己肥大する。

物語構造の後半では、穿越小説は原質神話と同様に、親と一体化して新たな均衡を築くことに成功するが、成熟して現実世界に復帰する英雄と違って、穿越小説は子供のままに想像の子宮に定着し、至福を延々と体験する。それは母親化という女性原理を使用し、父親化、すなわち共同体との関係構築に対抗し、帰還を拒否するが、その代わりに帰還のダミーが用意されている。すなわち、非現実世界をそのまま日常生活に変える。第 2 章で述べた、現実世界から離れた空間へ主人公の内面世界が膨張する過程は、以上に述べたような自己肥大化しながらも非現実世界を日常化＝安定化する過程である。

そうした構造を持つ穿越小説はネットコミュニティによって大量に作られている。構造前半では自己肥大という感情が構造化された形でネットコミュニティメンバーに共有される。また、構造後半では、原質神話と似た形で女性原理を用いて想像の子宮に引きこもりながら安定化を実現する。構造の面からみれば、穿越小説は独立した個人と旧来の共同体との間の関係の再構築ではなく、現実社会から離れるままに安定を提供する枠組みである。

穿越小説は原質神話のように現実世界に復帰して日常を取り戻すのではなく、非現実世界（キャンベルが言う内面世界）に降りた後、自己肥大しながら内部の均衡を保ち、日常を築いていくのである。そうしたユニークな構造はネットコミュニティの中で生産され、消費されていく。以下では、そうした意味を持つ構造がネットコミュニティのなかでどのような役割を果たし、どのようにネットコミュニティのコミュニケーションと関わっているのかを検討していきたい。そうすることで、個人的なものと共同体的なものを半分ずつ持っている、ユニークな穿越小説の構造の特質が見えてくるであろう。

原質神話		精神分裂病 患者の夢	穿越小説	機能項目
イ ニ シ エー シ ョ ン	試練（成長）	繰り返される試練	繰り返される被害（中心的存在）	一度目の難題、難題の解決、補助者の獲得、一度目の被害、探り出し、二度目の被害、援助
	聖婚（現実世界へ復帰する力の獲得）	×	結婚（非現実世界に定着するアイデンティティの確立）	恋の成就、二度目の難題、難題への挑戦、勝利、日常への思い
	誘惑者としての女性/父親と一体化	×	母親と一体化	最終の戦闘（前後の出産）、勝利
	神格化	×	日常化	日常への復帰
	終局の恩恵	×	×	×
再生（帰還以降の項目）		×	×	×

第5章：ネットコミュニティのあり方と穿越小説の両面性

5.1 総表現社会のナルシズム

前章では、原質神話と精神分裂病的なものというキャンベルの二つの物語構造と比較することで、穿越小説の物語構造は内面世界に降りた後、自己肥大しながらも内部の均衡を保ち、肥大した自己を安定させていく過程であることが分かった。穿越小説の前半は精神分裂病的なものという個人性と一致しているが、後半はかえって神話と同様に、内面世界の均衡を回復させ、非現実世界において仮のアイデンティティを確立するという両面性を持っている。個人の欲望はこの構造を通してディスプレイされていると同時に、構造の中で安定感を取り戻すことで欲望はまた解消される。個人の欲望はそうした構造を通してディスプレイされ、コミュニティに共有されていくのである。一方、この構造はネットコミュニティの個々のメンバーの自己肥大を安定させていく。

中南大学グループも現代の若者は私的な欲望を公的な場でディスプレイしないと存在感が得られないと論じていたが、ネットコミュニティに参加する彼らの目には、実はネットは公的な場として映っていない。情報の検索・選択から組み合わせ・創造まで、コミュニケーション相手の選択からコミュニティの成立まですべては「自分」を中心に行われている。彼らにとっては、ネットとは自分のパソコンに映ったページだけであり、そこには自分と自分の仲間しか存在していない。他者が含まれない若者たちのネットコミュニティは公的な場ではない。その空間の中で、彼らは中心の感覚を抱いて、自分をさらけ出さずにはいられない。このナルシズムは物語の内容面においては事件の渦巻きの中心にいる主人公の位置、物語構造の面においては主体の役割の拡張と送り手の背景化、物語構造の意味の面においては自己肥大として具現している。

ナルシズムはネット小説のコミュニティだけの特徴ではなく、ネット空間におけるコミュニケーション一般の特徴でもある。ブログの誕生によって、「自分をさらけ出すという行為が、後に、何百万人にも伝染する日がくるとはだれも思っていなかったのだ」とスコット・ローゼンバーグは言う¹。ローゼンバーグはブログの基本的な特徴の一つは「公と私の区別があいまい」なことだと指摘する²。若者は表と裏、本音と建て前の使い分けなども気にせず、ただ自分をさらけ出すだけである。テレビと比べると、ブログの情報提供は自主的であり、「何

¹スコット・ローゼンバーグ『ブログ誕生——総表現社会を切り拓いてきた人々とメディア』（井口耕二訳）、NTT出版株式会社、2010年、p21.

²同上、p399.

を語るのか、あるいは語り続けるのかについては自分で決められる。自分のブログという島から追い出されることはないのだ」³。ローゼンバーグの考えでは、「『表現力に関する人類史上最大の拡大』を強力に推進したのがブログである」⁴。こうしたブログ的なコミュニケーションが頻繁に行われる現代社会を、彼は「総表現社会」と呼んでいる。総表現社会では、公的な場なのか私的な場なのかを構わず、若者はとにかくコミュニケーションを通して自分をさらけ出すことに専念する。

同じく自分をさらけ出す過程ではあるが、既に第一章で述べたように、ネット小説の方はコミュニティへの依存度が高く、コミュニティが深く関与している。まず、話題や議論にされる段階だけではなく、ネット小説は作成段階から既にコミュニティに関わっている。ブログ・ツイッターでは文章の作成が比較的自由であるのに対して、ネット小説の作成は常にコメントを念頭に入れなければならない。この過程は物語構造の類型化をもたらしている。また、ブログ・ツイッターのコメントは提供されている話題に対してのコメントであるのに対して、ネット小説のコメントは話題作りそのものである。ゆえに、ブログ・ツイッターでは読み手は他者の視線から話題にコメントしているが、ネット小説の場合、読み手はネット小説を、書き手と共有するものと見なしている。読み手が気に入ったネット小説のために自らイラストや音楽を創作することは珍しくないが、ブログやツイッターの話題に対して何かを作ったりする人はほとんどいない。そして、同じく一対複数の発信方法ではあるが、ブログ・ツイッターは選別されることなく（ユーザーが制限を付けていない限り）リンクを通して広まるのに対して、ネット小説は常に検索エンジンによる選別にかかる。ブログ・ツイッターの場合、読み手はリンクをクリックする前に、そのブログが具体的にどんな内容なのか、そこにどのような人がコメントしているのか、ブロガーがどんな人なのかを知ることができない。一方、ネット小説は検索エンジンで選別されていると同時に、小説の内容、その書き手、そこに集まる読み手の関心点も同時に選別されている。更に、ブログの場合、読み手の趣味に基づく選別が行われていないゆえ、たとえ読み手がつまらなく感じてもリンクのタイトルが目につき、最近の話題のブログが把握される。一方、ネット小説の場合、全ての小説は検索エンジンを通して選別されてから展示されるので、読み手は探したい小説以外のネット小説を目にしない。読み手にとって、検索プロセスが小説選別のプロセスであり、書き手にとって検索プロセスが読み手選別のプロセスでもある。結果として、ネット小説はブログ・ツイッターより同じ趣味の人を集めやすい一方で、検索エンジンの選別はコミュニティを外界か

³同上、p410.

⁴同上、p21.

ら遮断している。

つまり、同じく自分をさらけ出す過程ではあるが、ネット小説はブログ・ツイッターよりコミュニティの関与度が高い。また、リンクを通して広まるブログの開放性に対して、検索エンジンを通してアクセスするネット小説のほうが閉鎖的である。ブログ・ツイッターのような外界に向けられた個人の自主的な発信と違って、ネット小説は閉ざされたコミュニティ内部に向けられた共同作業である。そのネットコミュニティの中で、物語はブログ・ツイッターのような現実生活の展示場ではなくなり、若者たちの想像の場が変わる。こうしてブログ・ツイッターのようなナルシスティックな個人発信であるだけでなく、穿越小说は個人のナルシズムでありながらも、共同体の「神話」でもあるのである。

5.2 ブログ・ツイッターの個人発信とネット小説の趣味のコミュニティにおけるコミュニケーション

第1章では、同じくネット空間のコミュニケーションであるが、ブログ・ツイッターと比べて、ネット小説のコミュニケーションだけは物語の類型化をもたらしていることについて言及した。コミュニケーションの結果だけでなく、ナルシスティックな発信の際に行われる両者のやり方も分かれている。ブログ・ツイッター的なコミュニケーションは、ユーザーが他人のアクセスを制限していない限り、技術的にも内容的にも全世界に開かれている。コミュニケーションの中心になるのはブロガーという個人であり、彼ないし彼女が周りにメッセージや情報を発信し、それに対してほかの人たちがコメントしていく。だれでもブログ・ツイッターの話題に参加することができるが、いつでも話題についての議論から降りることができる。そこで形成されているのはブロガー中心のコミュニティである。他人が議論に加わることはできるが、話題の修正や構築はできず、あくまでもブロガーとの間のコミュニケーションに留まっている。

それに対して、ネット小説に体现されているような趣味のコミュニティのコミュニケーションは共同体を中心としているので、共同体のメンバーである限り、話題の創作にも修正にも参加することができ、そのことでメンバーは穿越小说という「小さな物語」⁵に共感している。共同体全体が小説の創作という同

⁵ここでの小さな物語とは後に改めて言及するように、歴史や国家といった大きな物語に対して、東浩紀がライトノベルの中に見出した「適度に感動させ、適度に考えさせるウェルメイドな物語」の意味で用いている。東浩紀『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』、講談社現代新書、2001年、p109。

じ作業を進めているので、そのコミュニケーションはブログ・ツイッターより維持しやすい。だが、穿越小说では、外部へ向ける個人の発信であるブログと違って、自分をさらけ出すそのコミュニケーションはコミュニティ内部で行われている。コミュニティには、穿越小说の構造を選んだ人々しかアクセスできないからである。自分をさらけ出したいというナルシズムの感情が共同作業を通して構造化され、コミュニティに共有される。この構造によって穿越小说は前章で論じたように、一時的に孤独なナルシストたちに中心と精神的安定感を与えている。物語作りと物語の構造を通して、穿越小说は非常に不安定で結合が弱いネットコミュニティを一時的に束ね、膨張するナルシズムを安定させることができる。つまり、同じ感情を基に、個人は連動することが可能になった。そこには条件さえそろえば、ネットコミュニティにも後に論じる「社交性」が芽生える可能性が示されているのではないかと思わせるものがある。そうしたコミュニケーションの中で形成された物語は共同体の神話としてコミュニティ内部の安定化に貢献していくが、他方、そのナルシズムは構造化された個人の欲望としてコミュニティに共有され、そうしたものとして膨張していく恐れがある。なぜなら、そうしたナルシズムの膨張は物語づくりと構造によって形成されたコミュニティの連帯感を崩し、逆にコミュニティ自体を崩壊させることになるからである。ナルシズムを中心に組織された共同体には常にそういう破壊的な要素が潜んでいる。共同体は中心があるように見せかけているが、実際には中心が存在していないのである。

かつこれらのコミュニティ自体はあいかわらず外界から孤立している。なぜならそれらはブログのような外への発信を拒否しているからである。検索エンジンを通して、同じ趣味の人たちが同じ場所＝サイトに集まり、そのコミュニティは外部と触れ合う機会が少ない。触れ合うとしても多くの場合は自分のそれと類似するコミュニティである。そうした同質的で小さいコミュニティの中でナルシズムが構造化され、共有されているうちに膨張していく危険性が孕まれている。穿越小说はコミュニティのナルシズムの膨張を一時的に安定させられる裏側で、そうしたナルシズムを促してもいる。コミュニティ内部で、自己肥大を抑制するメカニズムが形成されない限り、この種の物語は肥大化し、ナルシズムもまたエスカレートしていく危険があるのだ。

5.3 趣味のコミュニティの現状

穿越小说を作り出したような趣味によるコミュニティはネット空間に遍在している。ネット空間におけるコミュニティのほとんどは趣味のコミュニティであるとさえ言えるだろう。穿越小说の両面的な構造がそれを作り出したコミュ

ニティにとって持つ意味を明らかにするためには、まずそういうコミュニティがどのような性質を持っているのか、またどのようなコミュニケーションの中で物語が生産されているのかを把握しておく必要がある。これらのコミュニティのもっとも典型的なケースは日本のオタクのコミュニティである。以下に、日本のオタクのコミュニティの現状を踏まえて趣味のコミュニティの特質を探っていきたい。

趣味によるコミュニティに初めて焦点を当てたのはキャンベルと同じくユング派の精神分析論者の野田正彰である。彼は 80 年代から若者の間で現れ始めた新しい共同体に注目し、それらの共同体が血縁や地縁でもなく、社縁でもなく、情報縁によって結ばれていると指摘した。「現代の若者は、情報縁をもとにして、移動性の高い、中範囲のグループで安定しようとしている。こうして、かたい結合の小組織もつくらないが、一方では大きな同世代意識ももたない」⁶。そうしたコミュニティの内部で交換されている情報は主に音楽、ファッションといった若者にとって等身大のミニ情報である。若者はそのグループの中でさまざまなミニ情報を集めながら「一人ひとり情報への係り方によって異なり、薄い膜で閉ざされ、その中で自閉し充足している」⁷。彼らは自分の「個室」（野田正彰はそれをミニ・コスモスと呼ぶ）に引きこもっているにもかかわらず、他人との情報交換を求めている。つまりコミュニケーションしながらも自閉している矛盾した状況に陥っている。情報縁の共同体は自閉する「個室」によって構成される。「彼らの自閉の基礎は、ミニ・コスモスとしての個室であり、そこから情報縁を通して同心円的に広がっていく軽い波紋が、若者たちの小社会のように思われる」⁸。そうした自給自足の「やわらかく自閉した情報空間」が既に 80 年代の日本の若者の間で形成された。野田正彰は、情報縁をもとに出来上がった情報圏は「伝統的なコスモロジーとちがって、中心——神の不在のため」に、「内部に向かって萎縮していくという不安がある」という⁹。ここから彼は中心を求めるために若者は「今後、多様な神々を認めながら、自分の生活スタイルに似合う神、信仰を見つけていくのかもしれない」と推測し¹⁰、今後は「コンピュータの横に信仰が飾られる時代」であり、自分の生活感覚に似合う信仰を見つける行為は「ゲーム型宗教」を促すだろうと予言した¹¹。そうした共同体が求めていた物語が、巨大なカリスマを中心に据える新興宗教だったのだと彼は推測している。情報空間におけるそうした趣味によるコミュニティは日本のオ

⁶野田正彰『都市人類の心のゆくえ——文化精神科学の視点から』、NHK ブックス、1986 年、p164.

⁷同上、p162.

⁸同上、p165.

⁹同上、p166.

¹⁰同上、p171.

¹¹同上、p171.

タクのコミュニティの前身であると考えられる。

東浩紀はオタクのコミュニティに注目し、そうしたコミュニティはポストモダンの到来と関係していると指摘した。彼の考えでは、「ジャンクなサブカルチャーを材料として神経症的に『自己の殻』を作り上げるオタクたちの振舞いは、まさに、大きな物語の失墜を背景として、その空白を埋めるために登場した行動様式である」¹²。オタクのコミュニティでは、ただのミニ情報が交換されているだけではない。東浩紀によると、オタクのコミュニティは「小さな物語への欲求」と「データベースへの欲望」によって動かされ、二層構造のデータベースモデルを形成している。表層には「適度に感動させ、適度に考えさせるウェルメイドな物語」¹³が求められる。オタクたちはそれらの小さな物語がもたらす感動を二次創作で新たに組み合わせて再現する。「オタクたちは、作品を解体し、分析し、再構成する欲望をもっていながら、いや、むしろそれゆえに、作品の表層に宿るドラマに素直に感動していくのだ」¹⁴。一方、深層には物語性を持たない「データベース」が潜んでいる。それは「視聴者のだれもが勝手に感情移入し、それぞれ都合のよい物語を読むことができる、物語なしの情報の集合体だったのである」¹⁵。そうしたデータベースは物語を再構成するためのすべての要素を含んでいるが、物語そのものではない。

表層の「小さな物語への欲求」と深層の「データベースへの欲望」はコミュニティにおけるユニークなコミュニケーションを促している。オタクは自分の殻の中に引きこもり、他者なしに満たされる。「彼らはもはや、他者の欲望を欲望する、というような厄介な人間関係に煩わされず、自分の好む萌え要素を、自分の好む物語で演出してくれる作品を単純に求めているのだ」¹⁶。それとともに、オタクのコミュニケーションには従来の意味での社交性＝社会性が失われている。つまり、従来の意味のコミュニケーションにおいては、他者とのやりとりのなかで、コミュニケーションの欲望が満たされ、目的が達成されるが、オタクのコミュニケーションは他者を要求しない。「現実の必然性はもはや他者との社会性を要求しないため、この新たな社交性は、現実に基づかず、ただ個人の自発性にのみ基づいている」¹⁷。

そうしたコミュニケーションを行うコミュニティが求めているのは個人のそれぞれの小さな感動である。東浩紀の考えでは、むしろコミュニケーションの副産物として物語が生産される。「コミュニケーション志向メディアは、ひとつ

¹²東浩紀『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』、講談社現代新書、2001年、p42.

¹³同上、p109.

¹⁴同上、p138.

¹⁵同上、p60.

¹⁶同上、p135.

¹⁷同上、p137.

のパッケージあるいはプラットフォームのうえで、まずコミュニケーションを組織し、その副産物として複数の物語を産み落とす。物語はメディア内容の効果として生み出されるに過ぎない」¹⁸。こうしてメタ的な物語想像力が失われていくと同時に、小さな物語が並立するようになる。日本では、コミュニケーションメディア志向が生み出す代表的な物語はライトノベルである。「ライトノベルは、キャラクターのデータベースを環境として書かれる小説」のことである¹⁹。ライトノベルでは「物語の地位低下」と「キャラクターの自律化」が起きている²⁰。ライトノベルには「作品の層（物語）」と「環境の層（キャラクターのデータベース）」が含まれ²¹、それぞれはコミュニティの「小さな物語への欲求」と「データベースへの欲望」に対応している。

宇野常寛は 2000 年代以降、オタクのコミュニティはもはや「自己の殻」を作って引きこもるのではなく、自ら自分の小さな物語を選択し、主張するようになる」と指摘する。しかも、「異なる小さな物語が同じ空間に並列されることによって、それぞれの小さな物語はその正当性の獲得と自己保存のために、内側に対してはノイズを排除する力が働き、外側に対しては他の物語そのものを否定する力が働く」²²。彼はそうしたコミュニティを「島宇宙」と呼ぶ。「これらの共同体はいずれもいわゆる日本的（「ムラ社会」的）共同性を強く備える一方で、インターネットのもつ高い離脱可能性を確保した独特の形態を見せている」²³。

彼の考えでは、ムラ社会的なコミュニティの中で、コミュニケーションは内部だけで行われているのではない。「メタレベルでは各々が結果的に選択した小さな物語の共同性に絡め取られており、小さな物語同士の間でも、小さな物語の共同性の内部でもコミュニケーションは発生しているのだ」²⁴。そのコミュニケーションも情報交換だけでなく、小さな物語の正当性を主張するためでもある。「ゼロ年代の現在において露呈しているのは、誰もが自己像に抱いている設定（自己愛）＝キャラクターを承認してくれる共同性（決断主義的に選択される『小さな物語』）を求めた結果、メタレベルで複数の小さな物語が乱立する動員ゲーム的状况なのだ」²⁵。

物語の形態に関しては、キャラクターはあくまでもコミュニティ内部のキャラクターであり、データベースの要素としての共通のキャラクターではない。

¹⁸東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生』、講談社現代新書、2007 年、p148.

¹⁹同上、p45.

²⁰同上、p40.

²¹宇野常寛『ゼロ年代の想像力』、早川書房、2008 年、p46.

²²同上、p38.

²³宇野常寛『リトル・ピープルの時代』、幻冬社、2011 年、p370.

²⁴同上、p49.

²⁵同上、p48.

『キャラクター』という言葉は『特定のコミュニティの内部で共有される人物像』のことを指すものとして使用されている²⁶。一方、キャラクターは「その承認を要求して小さな物語『共同性』の成立と再強化を促す存在なのだ」²⁷。つまり、オタクのコミュニティとその中で流通する物語に関しては、次のように言うことができる。「たしかにそこは、技術的には全世界から接続し得るコミュニティかもしれない。しかし、物語レベルではまったく開かれていない。そのキャラクターの持つ設定を承認するものだけが接続できる、誤配のない小さな物語なのだ」²⁸。そうしたキャラクターは物語から離脱して漂う要素ではなく、「表現の空間からは独立するかもしれないが、物語に隷属するのだ」²⁹。

キャラクターをめぐる小さな物語と対立的に現れたのは携帯小説での物語の純化である。「物語そのものが、余計なものを後背景化することで純化されているのだ」³⁰。すなわち、携帯小説は本質的に物語のあらすじだけからできていて、ほかの部分は背景化されている。そうした物語の純化においては、最初からキャラクターを細かく設定するのではなく、キャラクターは物語の中で行う行動によって位置づけられ、役を分配される。宇野常寛は「脱キャラクター化の流れ、物語純化の流れにその可能性が秘められている」が、そこには「すべてがコミュニケーションによって決定されつつある」という危険も潜んでいると指摘する³¹。

この節の議論を纏めてみると次のようになる。大きな物語の崩壊が小さな物語を求めて情報交換するオタクたちのコミュニティをもたらした。野田正彰が「移動性が高い」、宇野常寛が「いつでも離脱可能」というように、そのコミュニティは流動性の高さによって特徴づけられる。オタクたちのコミュニティのコミュニケーションは従来の意味での社交性に欠けていて、しかも排他的になっている。一方、それらの小さな物語の正当性を主張することで、コミュニティが強化されることも考えられる。更に、携帯小説がそうであるような物語の純化も見られる。

5.4 ネット小説のコミュニティの社交性

同じく趣味のコミュニティではあるが、日本のオタクのコミュニティと比べると、中国のネット小説のコミュニティのほうは従来の意味での社交性を持つ

²⁶宇野常寛、前掲書、2008年、pp43－44。

²⁷同上、p45。

²⁸同上、p46。

²⁹同上、p48。

³⁰同上、p310。

³¹同上、p315。

ている³²。若者たちは情報を求めて集まっているのではなく、東浩紀が言う「小さな物語」を作成し、共有するために集まっている。それらのコミュニティは宇野常寛が言うところでは、「技術的には全世界から接続し得るコミュニティかもしれない。しかし、物語レベルではまったく開かれていない。そのキャラクターの持つ設定を承認するものだけが接続できる、誤配のない小さな物語なのだ」³³。ネット小説のコミュニティは技術的には開かれているように見えるが、検索エンジンを通してコミュニティは細かく分けられ、外部から遮断されている。その中で作り上げられたのが穿越小説という「小さな物語」である。同じひとつの物語の作成を目指すコミュニティにとって、そのための共同作業はメンバー全員を一時的に纏めることができる。しかし、宇野常寛の観察したオタクのコミュニティと違うのは、物語の作成作業は別の物語を排除していないことである。ネット小説のコミュニティは自分の物語の正当性を主張するというよりは、物語に感情移入しているだけである。東浩紀の言葉を借りれば、「作品の表層に宿るドラマに素直に感動していく」ということである³⁴。読み手も書き手も一つの物語に集中するのではなく、多くの場合、複数の物語を読み、選んでいる。従って、ジャンルやサブジャンルの間の融合（たとえば、女尊小説と穿越小説が融合することで、女尊というサブジャンルが形成された）があり得る。つまり、ネット小説のコミュニティは宇野常寛が言うように外部に対して閉ざされてはいるが、他の物語を否定するより、むしろ東浩紀が言う「小さな物語への欲求」に基づいて形成されている。従って、コミュニティは外部に閉ざされつつ、同じ感動を共有する場になるわけである。

コミュニティ内部で行われているコミュニケーションは、コミュニケーションへの欲望と閉鎖性の両方を含んでいる。穿越小説はコミュニケーションを取るために書かれた小説であるゆえ、コミュニケーションへの欲望が常に穿越小説の創作過程に潜んでいる。一方、そのコミュニケーションの相手はだれでもいいというわけではなく、同じ物語を認める者だけがコミュニケーションの相手になれる。そうしたコミュニケーションはコミュニティ内部に留まり、宇野常寛が言うようには、正当性を主張するためにコミュニティ間で行われることはない。そういう閉鎖性がネット小説のコミュニケーションの特徴である。更

³²情報縁を基に形成されたコミュニティの中で、オタクのコミュニティにおいては、データベースへの欲望に基づいた二次創作が盛んに行われているが、類型化によって作られた二次創作はそれほど盛んではない。一方、ネット小説のコミュニティにおいては、データベースへの欲望がない代わりに、類型化がみられる二次創作が盛んになっている。本論では、共に情報縁に基づくコミュニティである前者と後者の、それぞれ「データベースへの欲望」と「類型化」がもたらすコミュニケーションの区別を中心に扱う。中国と日本の歴史的、社会的な事情を直接にテーマとして扱うものではない。

³³宇野常寛、前掲書、2008年、p46.

³⁴東浩紀、前掲書、2001年、p138.

に、東浩紀が言う情報交換を求めて行うコミュニケーションと比べると、ネット小説のコミュニケーションは同じ感動を共有するため、ある程度の社交性を含んでいる。オタクのコミュニティの場合、彼らはデータベースの情報を求めてコミュニケーションをするが、もはや他者の欲望を欲望せず、小さな物語に感動し、その感動を自分なりに再現することに夢中する。ネット小説の場合、データベースへの欲望がない代わりに、コミュニティ全員は小さな物語の創作に関わり、それがもたらした感動も共有している。彼らはオタクのように他者なしに満たされるのではなく、他者の欲望を欲望し、その感動を共有する。この点では、ネット小説のコミュニケーションにはある程度の従来型の社交性があると言えよう。第一章で述べたように、そうしたコミュニケーションへの欲望は書き手の特権的な主体性を突き崩していると同時に、コミュニケーションの閉鎖性は物語の構造化を促している。

その中で生まれた物語と物語の構造は感動をもたらす小さな物語ではあるが、東浩紀が言うようにデータベースにキャラクターを提供するものではない。コミュニティ全員が小さな物語の創作に関わり、小さな物語に感動させられる。穿越小说の構造が生まれたのは、コミュニティメンバーがその構造を選択したからである。できあがった穿越小说は作者個人の一部でありながら、創作に関わるコミュニティ全員の一部である。更に、他のメンバーの一部でもある。コミュニティはこうして同じ構造、同じ感動を共有していく。このプロセスには、オタクのコミュニティに見られない、従来の意味での社交性が存在している。穿越小说の構造自体は、精神分裂病患者の夢が共同体の神話に発展していくうちに、共同体全体に安定感を与えるものである。しかし、穿越小说というのは原質神話のような大きな物語ではなく、「誰もが自己像に抱いている設定（自己愛）＝キャラクターを承認してくれる共同性（決断主義的に選択される『小さな物語』）」であるゆえ³⁵、原質神話のように個人成長に寄与せず、自己肥大を安定させていく効果しか持っていない。すなわち、成長して帰還するのではなく、ナルシズム原理に従って帰還できるように見せかけるのがこの構造の役割である。情報圏の共同体にとって、帰還しうるものは単なる現実の共同体ではなく、ある種のプロセスを通して、個人の個室（ミニコスモス）に帰還しうるのである。穿越小说の物語構造はそうした帰還を見せてくれた。また、ミニコスモスに帰還することで、もともと中心がない情報圏の共同体に、中心があるように見せかけることができた。言い換えれば、ミニコスモスへの帰還と安定は、個人のナルシズムを中心にして共同体が組織されることを意味する。この意味では、穿越小说のコミュニティはナルシズムを中心に組織される共同体であるとも言えよう。

³⁵宇野常寛、前掲書、2008年、p48.

振り返ってみると、穿越小说の構造はネットコミュニティに広がる自己肥大を安定させる役割を果たしていることがわかった。穿越小说の物語構造の両面性はネットコミュニティのあり方と深くつながっている。個人の欲望は構造の個人性を促している。一方、欲望の共有と共同作業は構造の神話的な機能を作り上げている。そうしたネットコミュニティは外部から閉ざされているが、そのなかではある程度の社交性が維持されている。そこで生産される物語はコミュニティ全員に感動を与え、感動がコミュニティ全員に共有される。しかし、それらのコミュニティが孤立したままに、ナルシズムは広まっていく恐れがある。

終章：結論

本論の分析を通してネット小説の代表的なジャンルである穿越小説は、決まった筋のパターンを持つ類型化の物語であるということが明らかになった。そのサブジャンルのいくつかのパターンは、穿越小説一般の類型＝構造に収れんさせることができる。これまで穿越小説の言葉づかい、女性意識、書き手などが注目されてきたが、本論を通して穿越小説の構造は「分離」から始まり、いくつかの難題と被害を通じて、日常へ復帰するという往還の物語構造であることがわかった。ただし、「日常への復帰」は主人公が生きている現実世界への本当の復帰ではなく、非現実世界に日常を築いてそこに復帰するという仮の復帰である。プロップの魔法昔話の往還の構造と比較すれば、穿越小説には帰還が存在していない。その代わりに、非現実世界にとどまりながら、ダミーの帰還のプロセスが用意されている。それが「最終の戦闘」と「日常への復帰」という二つの機能である。魔法昔話では、主人公は現実世界に帰還してから「栄誉をもたらす試練」を受けて、英雄として認められる。その後、結婚を通して再び現実世界に均衡をもたらす。それに対して、穿越小説の場合、非現実世界にとどまる故、「最終の戦闘」も「日常への復帰」も非現実世界の中で行われている。「最終の戦闘」は非現実世界の危険を解消させ、「日常への復帰」は主人公に内面の均衡をもたらす。しかし、どれも現実世界に寄与していない故、帰還のダミーとも言えよう。したがって、魔法昔話と違って、穿越小説の終局における欠如の解消は真の解消ではなく、あくまでも仮の解消である。これは同じ往還の構造を持つ類型化の物語ではあるが、穿越小説と魔法昔話との最大な区別であり、物語構造はコミュニティのあり方によって変化していくことを示している。

また、これまで穿越小説の意味は、ジェンダーの視点、ナショナリズムまたは現代がもたらす不安という観点から捉えられてきた。これに対して本論ではキャンベルの物語論を援用し、穿越小説の構造の意味の解釈を試みた。キャンベルの原質神話と比べて、穿越小説の構造の両面性が見えてきた。物語構造の前半では、穿越小説は精神分裂病患者の夢に類似し、のけものにされた人たちは庇護されずに非現実世界に押し出される。そこで、再生が目指されるのではなく、穿越小説も精神分裂病患者の夢も逆に無防備な状態に退行し、想像の子宮に留まる。それと同時に、主体の自己肥大も見られる。一方、物語構造の後半では、穿越小説は原質神話と同様に、親と一体化して新たな均衡を築くのに成功する。しかし、現実世界に復帰して、現実の再生を助ける原質神話と違って、穿越小説は復帰せず、個人の内面世界の均衡を新たに築くだけであり、非現実世界はそのまま主人公の日常に変わる。つまり、従来考えられていたよう

な女性意識の高まり、歴史を挽回したい意欲あるいは現代の抑圧の現れであるというよりは、穿越小说とは何よりもまず内面の均衡を取り戻す過程なのであり、かつそれは自己肥大化しながらも非現実世界を日常化＝安定化する過程なのである。

そうした物語構造を持つ穿越小说はネットコミュニティによって大量に生み出されている。この構造とネットコミュニティの関係性についても検討した。ネットコミュニティはこれまでの共同体と違って、野田正彰が指摘したように、情報縁によって結成された共同体である。野田正彰の考えでは、そうした情報縁によって出来上がった共同体は、いつでもそのメンバーが離れることができ、非常に不安定である。野田は中心がない情報縁の共同体はいつも共同体の成員をつなげる中心を求めていると指摘する。穿越小说を作り出したネットコミュニティも情報縁によって結ばれた共同体である。したがってそうしたネットコミュニティの流動性は高く、結合性は低い。本論では、オタクのコミュニティと比較することで、穿越小说のネットコミュニティは、その成員たちの共同作業を通して物語構造を作り上げ、不安定な共同体の成員に一時的に安定感を与えることができることを明らかにした。また、その共同作業は孤立した情報縁の共同体の成員をある程度連動させることができる。この意味では、穿越小说を作り出したネットコミュニティとは社交性のある情報縁の共同体だとも言えよう。こうして個人の感情は構造化され、コミュニティの成員に共有されることが分かった。しかし、同じこの過程で、ネットコミュニティ全体にナルシズムが膨張する恐れもある。

第1章ではまず、中国のネット小説の形成と今日までの流れを概観した。ネット小説はネットを媒体に、コミュニケーションの中で書かれている「自己認定」の物語である。ネット小説の流れは3つの時期に分けることができ、それぞれはネット小説が大衆文学の支流である第1期、それからの分離期第2期、成熟期の第3期である。それは大衆小説を母体としたネット小説は次第に自己の特徴を形成し、大衆小説と分離し、更にほかのメディアと連携していく過程である。多くのジャンルの中で、もっともネット小説の特徴を表しているジャンルが穿越小说である。次に、そうして形成されたネット小説に関するこれまでの先行研究を整理した。議論のアプローチによって先行研究は4つに分けた。それぞれは作家・作品からのアプローチ、媒体からのアプローチ、歴史的アプローチ、ネット小説の特質研究である。とりわけネット小説がどのような性質を持っているのかという問題に焦点を当て、先行研究で行われているさまざまな議論とそれらの問題点を整理した。そうした議論の整理を踏まえるならば、ネット小説の特質を明らかにするためには、ネット小説の言葉づかいや書き手などにではなく、小説の類型＝構造に注目しなければならないというのが、本論

の出発点となる主張である。この主張に基づいて、まず、物語構造の時代的背景としての共同体の違いを検討した。同じく共同体の中で形成された物語ではあるが、ネットコミュニティが生み出したネット小説を村落共同体に受け継がれた口承文芸と比較することで、大きな物語に支配されないポストモダン性と、同年代の語り合いという村落共同体とは異なるコミュニケーション性を明確にした。ネットでのコミュニケーションは書き手の特権的な主体性を突き崩した。一方、そのコミュニケーションの閉鎖性は、コミュニティ内部における物語創作の共通認識——類型＝構造を促した。それがもっとも顕著に現れているのが穿越小说である。

第2章では、主にプロップ＝グレマスの構造分析を用いて、穿越小说という具体的な類型の構造の抽出を試みた。60編の小説を対象に機能の抽出を行い、次の14の機能を確定した。それぞれは分離、事故、再生、適応、模倣、一度目の難題、難題の解決、補助者の獲得、一度目の被害、探り出し、二度目の被害、援助、恋の成就、二度目の難題、難題への挑戦、勝利、日常への思い、最終の戦闘、日常への復帰である。更に、この14の機能を再編成した。それぞれは個人秩序の侵害・欠如(1)、客体の仮の確定(2-3)、補助者の獲得(資格付与の試練)(4-5)、被害の修復(主要な試練)(6-9)、客体の真の確定(10-12)、日常への復帰(栄誉をもたらす試練)(13-14)である。グレマスが再編成した魔法昔話の機能の目録と比較することで、両者の構造の相違点が「契約」の不在、「探索」と「再探索」の不在、「試練」の「被害」への変化、主体の役割の拡張、送り手の背景化にあることを明らかにした。したがって、穿越小说の構造的な特徴は現実空間から離れた空間へ、主人公の個人空間が膨張し続けているということである。現実の共同体への真の帰還は存在していないが、非現実世界には帰還のダミーが用意されているのである。

第3章では、穿越小说の中でもっとも人気のある3つのサブジャンル清穿文、女尊文、種田文からそれぞれ1編の小説、加えてマイナーの冒険小説系1編の小説の構造を具体的に分析した。

第4章では、神話学者のキャンベルの物語論を援用して、穿越小说の構造の意味の解明を試みた。キャンベルが解釈した原質神話と対照しながら、第3章で挙げた4編の小説を再度分析することで穿越小说の構造の意味を読み解いた。穿越小说における分離、超自然的な援助の不在、境界の障壁の不在、退行、繰り返される被害は、精神分裂的なものと一致しているが、結婚、母親との一体化、日常化は原質神話の往還とも類似している。ただし、原質神話と違って、穿越小说には終局の帰還が存在していない。こうして個人的なものと共同体的なものの両方を持っている穿越小说の物語構造の両面性が見えてきた。物語構造の意味から見れば、ネットコミュニティにおいて穿越小说は個人の「精神分

裂病的なもの」を安定させ、「共同体的なもの」(神話)にシフトする役割を果たしている。

第5章では、穿越小説の物語構造の両面性とそれを生み出したネットコミュニティのあり方の関係性について検討した。日本のコミュニティのあり方と比較して、穿越小説のコミュニティのあり方を探った。穿越小説を生み出したネットコミュニティは情報縁をもとに形成された共同体であり、個々の成員は互いに孤立しながらも情報を求めて集まっている。この種の共同体は非常に流動性が高く、社交性がないと言われている。しかし、穿越小説の創作を通して、コミュニティの成員が連動し、同じ感情を構造化することで共有している。この過程はネットコミュニティにもある程度の社交性が存在していることを表している。一方、感情の構造化及び共有はコミュニティ内部でナルシズムを高めることにも繋がっている恐れがある。

今日では、ネット上のサブカルチャーのほとんどは人ではなく、そうしたネットコミュニティ参加によって作り上げられる(コミュニケーションを必要とするブログやニコニコ動画なども含めて)。しかも、そうしたサブカルチャーは世界中に増殖し、その影響力はますます高まっていく。ローゼンバーグはこの状況を「総表現社会」と称し、一人ひとりに潜んだ創造力がネットによって発見され、だれでもがそれを自由に表現できる時代が到来したと歓迎した。しかし、ネット上の創造物の多くは穿越小説がそうであるように理念を欠いたものである。穿越小説の構造は明らかに書き手の創造力ではなく、コミュニケーションしながら自閉するネットコミュニティの産物である。

今後、ネットコミュニティにおけるそうしたコミュニケーションは更に盛んに行われていくであろう。これまでは若い世代だけがネットコミュニティに積極的に参加していたが、これからは各世代ともそれぞれのコミュニティを持ち、ネットコミュニティは多様化していくと予想される。そのなかで、ネット小説の創作に関わる世代も増えていき、ネット小説のパターンも急速に変化していくであろう。急速に変容していくネット小説を解明するためには、やはり常にネット小説の構造に着目すべきである。とりわけ、構造の変化に注目しなければならない。構造の変化はどのような環境の中で現れているのか、また、それと同時にネットコミュニティのコミュニケーションが変化しているのかも合わせて考えたほうがよいであろう。

加えて、穿越小説だけでなく、ほかの盗墓小説、玄幻小説にもそれぞれのジャンルで共有されている物語構造が見られるかどうか、もしそうした構造が存在しているなら、それらは穿越小説の構造と共通しているのか、それともかなり異なっているのかについても考える必要がある。第三世代のネット小説全体に共通の構造が存在しているかどうかにもさらに検討しなければならない課題で

ある。

また、ネットコミュニティのコミュニケーションはある程度の社交性を見せ始めているが、その社交性は今後ネットコミュニティのあり方に影響を与えるかどうかという点についても検討する必要がある。ネットコミュニティのメンバーたちが協力して何かを作る動きはネット小説だけでなく、ユーチューブの動画やボーカロイドの歌曲創作にも見られる。これから、そうしたネットコミュニティは、更に大量な小説、動画、音楽といった作品を作り出していくであろう。その過程は逆にまたネットコミュニティのあり方にも影響をもたらすかもしれない。協力作業はネットコミュニティに社交性を持たせ、メンバーたちを一時的に束ねることができる。しかし一方で、ネットコミュニティは相変わらずいつでも降りることができるコミュニティであり、流動性が高い点は変わらないであろう。

検索エンジンを通して選別されている限り、ネットコミュニティのメンバーは単一的であり、そこで作り出されている物語は過剰な構造的性を持っているであろう。ネット上に広がるこれらの物語の構造は物語論にとっても研究の価値があるはずである。これらの構造を観察し分析することで、ひとつの物語構造の発生、広がりおよび消滅がわかってくるであろう。また、そうした研究は物語構造と時代の関係性を考える際の手掛かりにもなると予想される。

参考文献

穿越小说に関するもの

- 白雲「随便説説」、『網上江湖』、湖南人民出版社、2002 年
- 何学威、藍愛国『網絡文学的民間視野』、中国文連出版社、2004 年
- 曹沁「从網絡穿越小说見其中的現代蘊味」、『文教資料』、2008 年第 6 号
- 傅強「「穿越」小説熱潮的思考」、『湖北廣播電視大學學報』、2012.5
- 方燕妹「解讀穿越小说的狂歡色彩」、『小説論叢』、2011 年第 4 号
- 黃菲、李渙征「浅析網絡穿越小说成功的原因及其發展前景」、『時代文学』、2012.2
- 姜飛「評慕容雪村的網絡小説「成都、今夜請将我遺忘」」、『文芸理論与批評』、2003 年第 2 期
- 康橋「論網絡小説中的穿越、重生、架空問題」、『中国現代文学研究丛刊』、2012. 第 10 号
- 康橋「網絡小説中的民族国家想像」、『文芸争鳴』、2011.10
- 梁沛「網絡小説的虛偽化敘術語言」、『小説評論』、2010 年第 4 期
- 陸山花「網絡文学類型化研究」、『阜陽師範學院學報』、2011 年第 6 号
- 李玉萍『網絡穿越小说概論』、南開大学出版社、2011 年
- 李玉萍「網絡穿越小说熱潮原因解析」、『時代文学』、2009 年第 12 期
- 李玉萍「試析「劇倣」手法在網絡穿越小说中的運用」、『小説評論』、2010 年第 5 期
- 李玉萍「論歷史元素在網絡小説中的運用」、『小説評論』、2011 年第 5 期
- 李玉萍「試論網絡穿說小説的「虛偽性」審美特質」、『小説評論』、2011 年第 7 期
- 聶慶璞『網絡敘事學』、中国文連出版社、2004 年
- 歐陽友權主編『網絡文学發展史——漢語網絡文学調查紀實』、中国廣播電視出版社、2008 年
- 歐陽友權『数字媒介下的文芸轉型』、中国社会科学出版社、2011 年
- 歐陽友權『網絡文学本体論』、中国文連出版社、2005 年
- 歐陽友權「論網絡小説的敘事情境」、『中南大學學報』、2006.8
- 邱慧鳴「穿越小说という物語の構造」、『国際広報メディア観光学院ジャーナル』、2013 年 16 号
- 邱慧鳴「中国のインターネット上におけるコミュニケーション創作と物語の類型化——穿越小说を例に」、『国際広報メディア・観光学ジャーナル』、2014 年 18 号
- 錢秀銀「「80 後」女性写手与網絡穿越小说」、『哈爾濱師範大學社会科学學報』、2011 年第 1 号

- 宋建峰「穿越小说流行元素下的彷徨与呐喊」、《江西广播电视大学学报》、2010 年第 4 号
- 施建偉、汪義生、「論美国華文作家少君的網絡小說」、《同濟大学学报（社会科学版）》、第 12 卷第 5 期
- 蘇曉芳『網絡与新世紀文学』、中国社会科学出版社、2011 年
- 蘇曉芳『網絡小說論』、中国文史出版社、2008 年
- 司艷輝、田娜「从網絡穿越小说中看現代女性的迷惘」、《文教資料》、2010 年第 2 号
- 陶春軍「解析歷史新歷史小說与穿越小说」、《广西社会科学》、2010 年第 5 号
- 田苗序「穿越小说中的传奇叙事模式探索」、《文化商業》、2011 年第 3 号
- 王珂「穿越小说承載的社会意義」、《電影評介》、2010 年第 1 号
- 王凌「淺談新歷史主義小說」、《山東教育学院学报》、2005 年第 5 期
- 魏天真「網絡小說的語言特徵」、《湖北大学学报》、2003 年第 5 期
- 吳心怡「穿越小说的基本模式与特点」、《当代閱讀》、2010 年第 3 号
- 吳心怡「穿越小说的基本模式与特点」、《当代閱讀》、2010 年第 3 号
- 徐光森「網絡穿越小说叙事策略与接受心理」、《滨州学院学报》、2012 年第 2 号
- 許林「網絡傳播对穿越小说的塑形作用」、《創作評譚》、2012 年第 3 号
- 徐曉芳「俠義精神和愛情模式的現代轉變——从金庸的武侠小说到網絡穿越小说」、《電影評介》、2011 年第 2 号
- 嚴軍「成人的童話夢——網絡穿越小说文化心理淺析」、《文学界》、2009 年第 4 号
- 曾繁亨『網絡写手論』、中国社会科学出版社、2011 年
- 趙帆晴「从当今穿越劇的風靡解讀大眾的文化心理」、《文化与营销》、2012 年第 4 号
- 張麗「網絡小說叙事結構初探——試析網絡小說中的叙事空間」、《江西社会科学》、2008.12

物語論に関するもの

- ジョゼフ・キャンベル『千の顔をもつ英雄 上』（平田武靖、竹内洋一郎、浅輪幸夫など訳）、人文書院、2004 年(A)
- ジョゼフ・キャンベル『千の顔をもつ英雄 下』（平田武靖、竹内洋一郎、浅輪幸夫など訳）、人文書院、2004 年(B)
- ジョーゼフ・キャンベル、ビルモイヤーズ『神話の力』（飛田茂雄訳）、早川書房、2010 年
- ジョーゼフ・キャンベル『野に雁の飛ぶとき』（武舎るみ訳）、角川書店、1996 年
- ジョーゼフ・キャンベル『神話のイメージ』（青木義孝訳）、大終館書店、1991

- 年
- ジョーゼフ・キャンベル『神の仮面（上）——西洋神話の構造』（山室静訳）、青土社、1985年
- ジョーゼフ・キャンベル『神の仮面（下）——西洋神話の構造』（山室静訳）、青土社、1985年
- ジョーゼフ・キャンベル『生きるよすがとしての神話』（飛田茂雄など訳）、角川書店、1996年
- 島田裕巳『映画は父を殺すためにある：通過儀礼という見方』、ちくま文庫、2012年
- A.J.グレマス『構造意味論』（田島宏、鳥居正文訳）、紀伊国屋書店、1988年
- A.J.グレマス『意味について』（赤羽研三訳）、水声社、1992年
- ジェラルド・ジュネット『物語のディスコース——方法論の試み』（花輪光、和泉涼一訳）、水声社、1985年
- ロラン・バルト『物語の構造分析』（花輪光訳）、みすず書房、1979年
- ウラジーミル・プロップ『昔話の形態学』（北岡誠司、福田美智代訳）、白馬書房、1978年
- ウラジーミル・プロップ『魔法昔話の研究　口承文芸学とは何か』（斉藤君子訳）、講談社学術文庫、2009年
- ウラジーミル・プロップ『魔法昔話の起源』（斉藤君子訳）、せりか書房、1983年
- Mieke Bal: *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. University of Toronto Press, 1998
- Roland Barthes, *Annette Lavers: Mythologies*. The Noonday Press, 1972
- Roland Barthes, *Annette Lavers: and Colin Smith: Elements of Semiology*. Hill and Wang, 1967
- Joseph Campbell: *The Hero with a Thousand Faces*. New World Library, 2008
- Joseph Campbell: *Myths to Live By*. Penguin Books, 1993
- Joseph Campbell: *Pathways To Bliss: Mythology And Personal Transformation*. New World Library, 2004
- Seymour Chatman: *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press, 1980
- Jonathan D.Culler : *Literary Theory: A Very Short Introduction*. Oxford Univeristy Press, 2011
- Jonathan D.Culler: *The Pursuit of Signs Semiotics, Literature, Deconstruction*. Cornell University Press, 1983
- Gerard Genette: *Catherine Poter: Fiction and Diction*. Cornell University Press, 1988
- Gerard Genette: *Alan Sheridan: Figures of Literary Discourse*. Columbia University Press, 1982

- Gerard Genette: *Jane E. Lewin: Narrative Discourse-an Essay in Method*. Cornell University Press, 1980
- Gerard Genette: *Ann Levonas: Boundaries of Narrative*. New Literary History, Vol. 8, No. 1
- Stephen Rauch Neil: *Gaiman's the Sandman and Joseph Campbell: In Search of the Modern Myth*. Wildside Press, 2003
- Stephen Rauch: *Neil Gaiman's the Sandman and Joseph Campbell: In Search of the Modern Myth*. Wildside Press, 2003
- Claude Levi-Strauss: *Myth and Meaning*. University of Toronto Press, 1978
- Tzvetan Todorov: *Catherine Porter: Literature and Its Theorists: a personal view of twentieth-century criticism*. Cornell University Press, 1984
- Tzvetan Todorov: *Ellen Burt: On Literary Genesis*. Yale French Studies, No.58
- Christophe Vogler: *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. Michael Wiese Film Productions, 2007
- 羅蘭 巴洛特 (Roland Barthes) 『神話——大衆文化詮釈』(許薔薔、許綺鈴訳)、上海人民出版社、1999 年
- A.J.格雷馬斯 (A.J.Greimas) 『論意義 上』(吳泓縵、馮学俊訳)、百花文芸出版社、2005 年
- A.J.格雷馬ス 『論意義 下』(吳泓縵、馮学俊訳)、百花文芸出版社、2005 年
- A.J.格雷馬スなど 『叙述学研究』、中国社会科学出版社、1989 年
- 喬納桑 卡勒 (Jonathan D.Culler) 『論解構』(陸揚訳)、中国社会科学出版社、1998 年
- 熱奈特 (Gerard Genette) 『熱奈特論文集』(史忠義訳)、百花文芸出版社、2000 年
- 熱奈特 (Gerard Genette) など 『文学理論 精粹読本』、中国人民大学出版社、2006 年
- 趙毅衡主編 『符号学——文学論文集』、百花文芸出版社、2004 年

コミュニティ論に関するもの

- 東浩紀 『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』、講談社現代新書、2001 年
- 東浩紀 『ゲーム的リアリズムの誕生～動物化するポストモダン 2』、講談社、2007 年
- 宇野常寛 『ゼロ年代の想像力』、早川書房、2008 年
- 宇野常寛 『リトル・ピープルの時代』、幻冬社、2011 年
- 野田正彰 『狂気の起源をもとめて——パプア・ニューギニア紀行』、中公新書、1981 年
- 野田正彰 『都市人類の心のゆくえ——文化精神科学の視点から』、NHK ブック、1986 年
- 野田正彰 『漂白される子供たち——その目に映った都市へ』、情報センター出版

局、1988 年

野田正彰『気分の社会のなかで——神戸児童殺傷事件以後』、中央公論新社、2000 年

野田正彰『この社会の歪みについて——自閉する青年、疲弊する大人』、ユビキタスタジオ、2005 年

スコット・ローゼンバーグ『ブログ誕生——総表現社会を切り拓いてきた人々とメディア』（井口耕二訳）、NTT 出版株式会社、2010 年

そのほか

大塚英志『物語論で読む村上春樹と宮崎駿——構造しかない日本』、角川書店、2009 年

大塚英志『定本 物語消費論』、角川書店、2001 年

大塚英志『物語消滅論——キャラクター化する「私」、イデオロギー化する「物語」』、角川書店、2004 年

大塚英志『キャラクター小説の作り方』、講談社、2013 年

宮台真司、石原英樹、大塚明子『増補 サブカルチャー神話解体——少女・音楽・マンガ・性の変容と現在』、筑摩書房、2007 年