



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	ウェブ小説研究：ネット社会における模倣的創造文化の可能性について〔論文内容及び審査の要旨〕
Author(s)	酒井，駿太郎
Degree Grantor	北海道大学
Degree Name	博士(文学)
Dissertation Number	甲第16170号
Issue Date	2024-09-25
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/93314
Rights(URL)	https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/
Type	doctoral thesis
File Information	Shuntaro_Sakai_abstract.pdf, 論文内容の要旨



学位論文内容の要旨

博士の専攻分野の名称：博士（文学）氏名： 酒 井 駿 太 郎

学位論文題名

ウェブ小説研究——ネット社会における模倣的創造文化の可能性について

・本論文の観点と方法

本論文は、インターネット上を初出の場とするウェブ小説（ネット小説）を論じるための理論的な枠組みを提示したうえで、オタク文化におけるウェブ小説の特質とその受容の有り様を究明することを目的とする。読者が容易に作者ともなるような読者共同体におけるハイコンテクストな相互参照と類型的な物語生産、及び類型へのメタ的な物語生産を肯定するウェブ小説の文化的特徴を踏まえ、ウェブ小説とは一般に見なされないものの、そのような文化的特徴を持つと考えられる作品をもウェブ小説と見なし扱うことで、過渡期にあると考えられる現行のウェブ小説の諸相とその歴史性を事例を通して分析する。ネット社会における模倣的創造文化としてのウェブ小説の可能性を個々の作品論を通して検証しつつ、現代人の極例としてのオタクの偶有性の感覚に処する「生の技法」を探究する。

・本論文の内容

本論文は、第一部「ウェブ小説理論の仮構築」の理論編（第一章～第三章）と第二部「ウェブ小説の読解実践」（第四章～第八章）の作品論から成る。第一部では、東浩紀のキャラクター小説論の補完的読解を出発点として、ウェブ小説が研究対象としていかなる価値を持ちうるか、その価値は源流であるライトノベルのそれとはどのように異なり、またどんな立場から論じていくことが出来るのかを明らかにする。第二部では実作品を取り上げ、その読解を通して、それらが、第一部で評価軸とした、異世界転生やループものに見られる自己同一性の揺らぎ、偶有性の感覚の制御という課題にいかに向き合い、描き、思考しているかを形式・内容の両側面から論じる。各作品それぞれの立場からの模索と達成が確認され、またそれらを明らかにする過程で、ウェブ小説という形式が持つ複数の特徴が、今日的な偶有性の感覚とその制御への向き合いを描出するにあたって重要な役割を担っていることを明らかにする。

序章「研究対象の定義、研究の意義と目的」において、本論文の研究対象・目的と方法・構成が示される。

第一章「先行論の補完的読解に基づくライトノベル理論の再解釈」では、「キャラクター」「ライトノベル」に関する先行研究として、東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生』を取り上げ、そこで示されたキャラクター小説論の補完と批判的検討を行う。同著者のジャック・デリダ論『存在論的、郵便的』も補助線にしながら、「キャラクター」という概念の発展形として、現在では、コンセプト（物語類型）が併せて重要な概念となっていることも確認する。

第二章「環境分析的読解」の可能性について、及び第三章「ウェブ小説各論の連結と全体像の確認」では、「キャラクター」という概念、ひいてはウェブ小説を論じる際の重要な問題系である、現代のアイデンティティの危機の問題について考察する。東はこの問題を、「キャラクター」とデリダ的自己という視点から捉えたが、千田洋幸は九〇年代以降複数の論者によって議論されたオタク論をまとめ、「偶有性」というタームの下で検討した。本論文では主に千田と大澤真幸を参照した偶有性論に、キャラクター小説論と近接すると思われるつつも結びつけられずに終わった東の各論を接続することで、ウェブ小説論に関係する問題意識について掘り下げる。

第二部の作品論では、ハイコンテクストな相互参照に関係する作品や、ウェブ小説の内、特に過渡期である現在において重要と思われる作品群を取り上げ、論じていく。

第四章「三谷幸喜『シャーロックホームズ』論——二次テキストが敷衍するホームズ像」では、本論文がウェブ小説に見出す重要な特徴の一つであるハイコンテクストな相互参照について、一三〇年以上の歴史を持つシャーロック・ホームズの二次的創作の一最新形を論じることで、当該の創作形式が培ってきた蓄積の一端を明らかにする。

第五章「理不尽な孫の手『無職転生』論——ウェブ小説におけるゲーム的リアリズムの継承」では、偶有性の感覚が日常的に付きまとう拭いがたいものであることを前提に、それを実感の域に持ち込み対象化した作品として、『無職転生』を論じる。極めて都合のいい展開を表面に配置しつつも、随所に物語のつまらない終わりを配置し、最後に傍系の物語として、作品全体を作品世界内で相対化することによって、偶有性の感覚に肉薄し、それに処する意義を検討する。

第六章「津田彷徨『ネット小説家になろうクロニクル』論——入れ子構造のメタ・ウェブ小説」では、様々な属性の作者の参加を誘引する体験の語りの産物として、津田彷徨による三部作『ネット小説家になろうクロニクル』を論じる。ここでは、筋書きを通してオタク文化圏にある読者との共通項を設けつつ、実態としてスポーツ競技者、自らの身体を通して作家としての自己定立に挑む主人公を投入している津田の戦略に注目し、ウェブ小説を執筆するという創作のプロセスを身体を通じて続ける日々の中に偶有性の問題を解決する糸口を見る。

第七章「蝸牛くも『ゴブリンスレイヤー』論——漸進的な自己の懊悩と成長」では、他の即興創作やウェブ上の創作との色濃い接点を持ち、ウェブ小説の一文脈を確立した作品として、『ゴブリンスレイヤー』を論じる。キャラクターを、外見や職業などの構成要素を固有名に据える形で扱い、様々な作品のパロディ、そして他者とのコミュニケーションの中で変形するような自己同一性への注目を通して、偶有性の感覚に対する独自の自己像を描いた作品として評価する。

第八章「橙乃ままれ『まおゆう魔王勇者』論——ポストモダン時代の一ビルドゥングスロマン」では、同じく二〇一〇年代を代表する『ゴブリンスレイヤー』と対照的に、電子掲示板上で書かれた原作の戯曲形式を踏襲した変種ウェブ小説として『まおゆう魔王勇者』を論じる。偶有性の感覚にまつわって当事者的に提出された思考がどのようなものであるかを読解する。

終章「結論」では、ここまでの成果をまとめ、ウェブ小説が論じるに値する作品群として現状あること、そして、理論立てて論じることに意義があったことを再確認する。その後、第一部で仮設した理論をどう修正すべきか検討し、今後の課題確認を行って論を閉じる。