



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 [全文の要約]
Author(s)	酒井, 駿太郎
Description	この博士論文全文の閲覧方法については、以下のサイトをご参照ください。 https://www.lib.hokudai.ac.jp/dissertations/copy-guides/
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/2115/93318
Type	doctoral thesis
File Information	Shuntaro_Sakai_summary.pdf



学位論文内容の要約

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

・課題設定

本論文は、（主としてオタク文化の内で）ウェブ小説と呼称される一群の娯楽小説について、理論および作品論の両面から分析し、その特徴と意義を明らかにするものである。

ウェブ小説の研究は先行するものがほとんどない。「ウェブ小説」という語それ自体の学術的定義も曖昧で、特徴や意義について本格的に論じた前例となると皆無である。また評者によっては、低劣な一時の流行の産物、評価に値しない代物と見なす向きもある。

他方、ウェブ小説は非常に多くの読者を獲得してもおり、市場においても相当量の流通を果たすようになってから既に十年ほどが経過している。一時の流行とは見なしがたいような、商業流通が開始される以前からの文化的蓄積もあり、概して形式や内容に顕著な特徴も見受けられる。

これらのことを鑑み、本論文はウェブ小説について、それが分析に値するものであるか、値するのであればどのような研究意義を持つか、明らかにすることを課題とした。

・方法論

理論面では、ウェブ小説と親近な関係にあると考えられる、ライトノベル（オタク文化における娯楽小説群）、二次創作（同文化における二次的創作、同人誌制作の文化）等についての既存の知見を参照し、それらを整理、補完、更新することによってウェブ小説全体を論じるための観点や評価軸を仮設定する、という方法をとった。

作品論においては、各作品の形式面での特徴分析、つまりウェブ小説という形式が表現においてどう活かされているかの確認と分析に一定の紙幅を割り、実作品の達成を問う作業を通してウェブ小説そのものの意義をも逐次明かしていく方針を採った。

・各章の要約

本論文は二部八章からなり、第一部（一章～三章）で理論、第二部（四章～八章）で作品論を扱っている。以下、順を追って内容をまとめる。

第一章では、東浩紀が大塚英志の仕事を踏まえて二〇〇八年に提出したライトノベル論「キャラクター小説論」を、同論者によるジャック・デリダ論との比較において読解、補完し、そこに勘案すべき状況変化としてネット環境の急激な発達を加え、もって理論の始点、基盤とした。

東のキャラクター小説論は新書の形で世に出され、それ単体では矛盾や不明瞭な点が確認されるとして多くの批判に晒されたが、実態としては東が博士論文として執筆の後加筆したデリダ論の派生形と考えられた。新書形式であるが故の言及不足、オタク論としてのまとまりを優先したことで生じた偏りなどが、論としての不完全さ、瑕疵の元となっはいたものの、一貫したものとして主旨を理解することは可能であり、その整理を通して、当該のキャラクター小説論が、デリダの自己（同一性）理解——正確にはその記述より東が汲み出しまとめた、「東-デリダ的人間観」とでも呼ぶべき人間理解——に基づき展開されていることが明らかになった。

東-デリダ的人間観は、人間はその思考形式の故に、本質的な部分では自己同一性を持つことが出来ないを考える。この認識を前提として、東は、自己同一性の感覚を人々に与えてくれる諸要

素が現代という局面では不足している点を問題視し、そのような不足を感じる自己の有り様をキャラクターという特殊な登場人物が表現しうるために、キャラクター小説……すなわちライトノベルを評価したと考えられた。

第二章では、自己同一性に対する不安の感覚を（東とはまた別の角度から）現代の特記すべき問題と捉え、複数の論者の見解をまとめた千田洋幸を参照し、東のキャラクター小説論の一要諦である「環境分析的読解」について分析と改修を行った。

千田洋幸は九〇年代以降のポップカルチャーの文脈で実作・評論を問わず言及されてきたこの自己同一性不安の感覚を「偶有性の感覚」と総括した。本論文は東のキャラクター小説論が評価軸とした「ポストモダンにおける実存の問題」を偶有性の感覚にまつわる問題として理解し、別書で東が断片的に触れている「生の技法」という概念を、当該感覚に対処しようとする態度の一つと解釈した。

生の技法とは、一面において偶有性（偶然性）の存在を認めつつ、他方で普遍性（必然性）の存在を固く信じる乖離した思考の技法を指す。それは偶有性の感覚を打ち消しはするが、世界に必然性が満ち満ちていると信じる態度はしかし、現実の現代人が持つ世界についての体感とかけ離れている。多様な価値観が肯定されそれぞれが他の価値観と露骨に衝突する環境において、生の技法は機能不全を起こす余地が大きい。それ故、偶有性の感覚を体感レベルで打ち消しうる別の対処の思考が現在必要とされ、そのような思考についての言及こそを東のキャラクター小説論は評価すると考えられた。

当該の小説論が取り上げた作品群は、それらだけで生の技法に代わる思考への十分な言及を達成しているわけでは無論なく、また東が当該の小説論を提出したのは二〇〇八年、スマートフォンの嚆矢とされる初代 iPhone が発表される直前であり、当時とは現代人の生活環境は大きく変容している。この点を鑑みたと東のキャラクター小説論を見直すならば、ライトノベルの「キャラクター小説」性を形式において更に先鋭化させたウェブ小説をも分析の視野、「環境分析的読解」の対象に含めるべきだと判断される。

第三章では、大澤真幸のオタク論および偶有性論を取り上げ、それが本論文の重く見る偶有性の感覚を現代人一般が抱える問題として敷衍しようとするものであると示した上で、前章までの内容と大澤論の接続を行った。この過程で、偶有性を排除し普遍性を実感する行為を表す「網羅」という語が取り出され、「網羅の誘惑」を感じ続けるような傾動を特に持つ現代の人々を本論文でのオタクと定義する旨が確認された。

大澤は、本論文でいう偶有性の感覚を行動原理とする存在としてオタクという層を捉え、これが以前はマニアと呼ばれていた人々と根を同じくしているとした上で、一般的な現代の人々と本質的には地続きの存在であると論じた。また、東と大塚それぞれが唱えるキャラクター小説論を統合包括し、両者の論もやはりまた地続きであるとして、東のキャラクター小説論の適用範囲を拡大する向きの考察を行った。

本論文はこの判断に大枠で同意し、東のキャラクター小説論と大澤のオタク（＝現代社会）論、それぞれとの差異を明確化する作業を行うことでウェブ小説論の理論面での概形を仮設した。

第二部の初めとなる第四章では、ウェブ小説の実作を扱う前段として三谷幸喜脚本の人形劇『シャーロックホームズ』を論じた。本論文が注目するウェブ小説は、自身と（ジャンルなど）親近な関係にある既存作品群への間接参照に満ちていること、すなわちハイコンテクストであることを形式上の大きな特徴とする。これは無論ウェブ小説だけに見られる特徴ではない。本論文では当該の特徴を、パロディや二次創作といった既存の二次的創作の文化と同根ながら、ネットインフラの充実によって流通する情報の速度や質などが量的拡大を果たし、いわば閾値を越えたために質的とも見える変化を果たしたものと捉えた。それ故、ウェブ小説の読解にあたり、一瞥することで最低限の比較を果たせる対象として既存のパロディ文化（シャーロック・ホームズのパロディは一〇〇年以上の蓄積を持つ）から実作の読解を行ったのである。

この結果、ホームズパロディが蓄積してきた作品の中にはウェブ小説の今後を照らしうる要素が確認されたほか、ウェブ小説作品の読解において留意、注意すべき視点も明らかとなった。

第五章では理不尽な孫の手によるウェブ小説『無職転生』の読解を行った。東のキャラクター小説論において実際に読解された作品群は、内部にループ構造を持つことを一特徴とした。これによりキャラクターは“あり得た未来の可能性”を複数経験し、それによって生の技法を無効化され、偶有性の感覚と、それにまつわる何らかの思考に向き合わされるのであったが、ウェブ小

説は先程述べたように、他の親近な作品群を間接参照（作品越境的に、言い換えれば個別具体の作品というより作品群全体の印象を抽象的に想起）させるという特徴を形式的に持つ、つまり“似たような作品に何度も出会う、ループ的体験を実現する作品群としてある。この結果、読者は“偶有性の感覚に向き合う（一度きりの制御不能な未来を受け入れる）という経験それ自体を自分だけは何度もやり直す、ことが可能になり、生の技法の無効化、の無効化という事態が発生する。対して『無職転生』は、“あり得た未来の可能性、として複数の平凡な結末を用意し、かつその先を描かないことによって、また“正史、となる主人公の物語を親近な物語と比して傍系であるような地点に位置付けることによって、ある種の酔い覚まし、冷や水のような作品として成立している。偶有性の感覚にどう対処すべきか、その点にまでは踏み込んでいないものの、ウェブ小説特有の陥穽に落ち込んだ読者にそれまでのキャラクター小説とは別の形で「向き合い」を促している点を、本論文の観点における達成とみなした。

第六章では津田彷徨がウェブ小説・書籍の両形式でほぼ同時発表した『ネット小説家になろうクロニクル』を分析した。『無職転生』を“ウェブ小説の読まれ方に対するメタ的視点を見出せる作品、と取るならば、『なろうクロニクル』は“ウェブ小説の執筆環境、執筆戦略に対するメタ的視点が見られる作品、と総括することが可能なものであった。ウェブ小説は娯楽小説であることを第一義とするが、娯楽たることを追求する過程で必然、形式（小説投稿サイトのアーキテクチャを含む）の活用にも習熟していくこととなる。『なろうクロニクル』はその過程を教本的に読者と共有しつつ、習熟の結果得られる視点を元に物語としての好ましい終わりをも描く。本論文の理論編では、網羅の誘惑——偶有性を排除し普遍性の実感に浸る——に抗うにあたっては“（偶有性の感覚の下で生きることの体感的な）楽しさ、を掘り下げることが重要であるという結論に至っていた。本作は、形式を活かしつつ、読者に「作者になってみる」こと……すなわち複雑かつ偶有性が横溢してもいる創作活動に快楽を動機として挑んでみることを……を促した作品だと言うことができ、その意味で一定の達成を持つと判断された。

第七章では蝸牛くもによるライトノベルのシリーズ『ゴブリンスレイヤー』を分析対象とした。本作は書き下ろしで出版された作品ではあるが、初出は電子掲示板にアスキーアート（文字記号を用いて描かれる電子絵画）と文字の組み合わせで発表された読み切り作品にあり、その際の形式的な（本論文の文脈においてはウェブ小説的と理解される）特徴を活かすことで成り立っていると考えられ、そのため本論文の読解対象となった。シリーズの大筋からは主人公の青年・ゴブリンスレイヤーが自己の在り方に悩み、周囲の人々の有り様に憧れ漸進的に変化していく姿を見て取ることができ、これは偶有性の感覚を打ち消しがたい現代における自己、その彷徨と成長を描いたものと読解された。自己を静的なものにとらえ、精彩に把握しようとするのではなく、自己を動的なものにとらえ、生活の折々で入れ替わる念頭に繰り返し浮かぶ限りでの大雑把な、漸進的な思索を進めていくことが重要であるとする見方は偶有性の感覚を織り込みつつ制御をも試みる態度であり、その具体性は評価に値するものと結論づけられた。

第八章では橙乃ままれ作の戯曲的ウェブ小説『まおゆう魔王勇者』の読解を行った。本作はコンピュータロールプレイングゲーム「ドラゴンクエスト」シリーズ（初期三部作）を元とした、つまり既存の特定作品を具体的、直接的な参照元とした作品である点がウェブ小説として特殊で、上述の間接参照を行っている点と合わせ、二重の参照を経ていることによる多層的な言及が注目すべきものとしてあった。毎日連載という非常に余裕のない執筆方式が採られていたこともあり、瑕疵と見るよりないある種の難解さ、読解上の困難となる不明瞭な表現が散見されていたものの、本論文の評価軸においては特段のものと数えられる達成を成していた。

『まおゆう』は二種のループ構造を用い、偶有性の感覚に向き合う（オタクを典型例とする）現代の個人の自己意識を段階的に描写しており、そこに偶有性賛美の文脈を重ね合わせることで現代的なビルドゥングスロマンを描いている。「生の技法」のような陥穽を内包した対処は、現実の社会集団内で生きる際の摩擦といった弊害をもたらす。それらによる苦痛を回避すべきものとして扱いつつも、“苦痛込みの対処、しか選ぶことが出来なかった個人に寄り添い、理解を表明している点が『まおゆう』の特徴であり、そのプロセスを経た上で陥穽から脱する道を“楽しさ、と共に提示している故に、偶有性の問題への一つの回答として機能していると本論文は結論づけた。

終章では、各章の成果を再確認した上で、ウェブ小説を論じる研究上の意義はあったと結論づけた。他方、第一部で仮設した理論には修正の余地があると判断し、先行研究の少なさから山積

している諸課題の内、理論の修正とそれを足がかりとした分析基盤の拡張が特に喫緊の課題であるとした。