



伏龍齋式 物語の作り方講座



桐嶋誠一郎幸龍

伏龍齋

物語の作り方講座

桐嶋誠一郎幸龍



伏龍齋

私と関わり、豊かな刺激と閃きを与えてくれた全ての人と、
我が恩師、A、I、N、K、Uさん、そしてO先生に本書を捧げる。

目次

序文	5
壱 基本的な考え方	7
・難しく考えるべきではない	7
・表現の規則は自分で決めてよい	15
・『二次創作』や『パクリ』は誇ってよい	21
弐 やるべきこと、やるとまずいことエラー! ブックマークが定義されていません。	
・「あなたの作りたいもの」の二つの側面エラー! ブックマークが定義されていません。	
・それは本当に「あなたの見たいもの」ですか? エラー! ブックマークが定義されていません。	
・王道を愛せ…「評価されたい」の暴走に注意エラー! ブックマークが定義されていません。	
面白い話を作る指針	エラー! ブックマークが定義されていません。
・勉強…色々な作品を見ようエラー! ブックマークが定義されていません。	
・練習…理論な説明をできるようにしようエラー! ブックマークが定義されていません。	
あとがき	エラー! ブックマークが定義されていません。

序文

この本は、物語の作り方について、私なりに思うところを書くものとなります。これは、ストーリーの作り方、と言い換えてもいいでしょう。勿論、物語と言っても多種多様であり、映画も、小説も、叙事詩も、ストーリー性のあるゲームも、全て物語であると言えます。ですから、具体的な技法、技術にまで言及してしまうと無理が出てきますし、今回は、そこまで立ち入るつもりはありません。

あなたが作ろうとしているものが小説であれ、戯曲であれ、詩であれ、ゲームであれ、映像作品であれ、漫画であれ、「物」を「語」るものを作りたいのであれば、一助となれるものを書こう。物語を作る上で、どういう考え方をすればいいのか、何に気を付ければいいのか、大雑把にでも判るようなものを書こう—そんな構想の下、本書は作られています。

そんな本の中で、最初に申し上げておきたい事として、「最終的にどうするか決めるのは自分だ」というものがあります。

本書では、「こうした方がいい」「こういう事はしない方がいい」というものが多くあります。まあ解説本である以上当然なのですが、そういう事が書いてあります。その全てに、律義に従う必要はありません。自分にとって合うと思った記述については受け入れたらよいし、合わないと思った分については、受け入れる必要はありません。

世の人はしばしば、物事には絶対的なルールというものがある、そのルールには必ず従わなければならないと考えます。ですが実際には、そんな絶対的な規則などというものは普通、存在しません。あっても物理法則とかそれぐらいです。

人間が百人いれば、百通りの「正しい」があって然るべきですし、百通りの「面白い」があって当然です。それ故に、百通りの規則が存在するのは、道理と言えるでしょう。

ですから、この本に書かれている事はいわば、私にとっての「面白い」を作る為のものであり、私にとっての「正しい」規則でしかありません。故に、皆さんにも、皆さんにとっての「正しい」規則を見つけ、皆さんにとっての「面白い」を作る原則を見つけて頂きたいと思います。本書は所詮、その手伝い、参考の書に過ぎません。

…という、この序文そのものも、人によっては「正しくない」ものでしょう。私はたった今、「皆さんにとっての「面白い」を作る原則を見つけて頂きたいと思います」と言いました。が、人によっては、例えば「そもそも、小説は面白くあるべきではない。娯楽要素を排除した、一見つまらない小説にこそ価値がある」と思っているかもしれない訳です。そういう人にとって本書は、この序文からして誤りであり、正しくないのです。

とは言え、正しいものだけが益になるとは限りません。誤ったもの、正しくないものからも、教訓は引き出せます。本書の内容を「正しくない」「同意できない」と思っても、そこから何かしらの示唆を得て頂ければ、幸いです。

壱 基本的な考え方

本書では、物語の作り方というものを語っていきます。まずは、基本的な考え方についてみてみます。創作というものを、一体どのように考えたらいいか、どう考えてやっていったらいいのか、というような、根本的な部分です。

・難しく考えるべきではない

物語と言っても、様々な媒体があります。そして、あなたがどの媒体を選ぶにせよ、私は、難しく考えるべきではない、と考えています。創作と創作物を難しく考えるべきではない、とね。ですがいきなりこの話をし始めると、それは流石に飛躍が過ぎます。

そこで、まずは例として小説を取り上げましょう。小説は数ある物語の一形式に過ぎませんが、同時にメジャーな形式とも言え、また、特に「高尚なもの」と考えられている節があります。まずは、小説を「高尚なもの」として難しく考える必要はない、という話をしましょう。そこから、小説だけでなく、他の媒体であっても、「高尚なもの」にしようとする必要はないし、難しく考える必要はないと、示せるように頑張ってみたいと思います。

さて、この小説という媒体、先程も申し上げた通り「高尚なもの」と考えられている節があります。実際のところ、皆さん、どうでしょうか？やはり、小説というものを、難しく考えているのではないのでしょうか？その原因の多くは、正直、国語科の授業にあると思います。次いで純文学をもてはやす文壇。

小説とのファーストコンタクトが国語科の授業だった場合、それはとてもつまらなかったのではないのでしょうか。そこで「小説→つまらない」という図式を刷り込まれた人は多いと思います。特に、読書感想文などとの合わせ技でそうなった人は多いと思います。

そんな中で、皆さんは「小説とはとても高尚なものだ」「とても素晴らしい芸術作品なのだ」というような事を、国語科の教師に言われたので

はないでしょうか？ それだけならまだしも、授業で読んだ小説がどうしようもなくつまらなかったり、その感想文では、どんなにつまらない小説相手でも高尚なものとして無理矢理称賛しなければならなかったりしたのではないのでしょうか？

また、国語の授業は嫌いでも、自分の好きな類の小説を趣味として読むのは好きだった、という人もいるかもしれません。そういう人の中には、教師に限らず周囲の大人に自分の好きなジャンルをけなされた人もいでしょう。「ライトノベルは小説ではない」「もっといい小説を読め」といった具合ですね。

そういった経験の中で小説が嫌いになる一方、「どうやら小説とは高尚なものらしい」「はっきり言ってつまらんし面白さの欠片も判らないが、とにかく高尚なものらしい」「ライトノベルとかかそういうのは本来的な、正道の小説ではないらしく、邪道なものであるらしい」「正道な小説というのは、芥川龍之介とか、そういう人の書いた高尚なもののことを言うらしい」…というような意識が、知らず知らずの内に刷り込まれている、という人はとても多いのではないのでしょうか。そこまで行っていない人でも、「小説というものはどうも、本来は高尚なものであるらしい」という感覚を持っておられる場合は多いと思います。

はっきり言います。

その感覚、忘れてください。

明治時代の日本なんかでは、「小説なんぞ読んでると頭が悪くなる」とまで言われていました。まるで漫画とかゲームとかと同じ扱いですが、何故そんな扱いを受けていたのでしょうか？ それを知るには、元々小説というものがどうやって登場してきたかを見ていくのが、手っ取り早い方法でしょう。

ただ、小説がどうやって登場してきたか、とは言っても、古代から説き起こすべきではないでしょう。例えば、世界最古の小説の一つとして、紫式部の『源氏物語』が挙げられる場合もありますが、この辺から説明し始めるとただの文学史になってしまいますし、無闇に長くなってもしまいます。

ですので、近代小説がどうやって登場してきたか、という点に目を向けようと思います。そうなると、やはり近代小説というのは輸入物のな

で、この文学形態を定着させた西欧に注目する必要があります。今回はイギリスを見てみましょう（単に私が英文学史以外よく知らないだけです）。

イギリスで小説というジャンルが誕生し定着したのは、十八世紀の事です。十八世紀っていつやねん判らんわいという人も多いかと思いますが、産業革命の時期という、何となくイメージがつくかと思いますが。

それまで、文学の担い手は貴族でした。生まれながらの地主で、高度な教育を受けた、選ばれた人達です。そういう人達ぐらいしか基本、本を読まなかったのです。本を読むというのは一種の娯楽ですから、そんな余裕があったのは貴族（か、貴族顔負けの金持ち）ぐらいでした。ところが、産業革命期以降は、一般市民も本を読むようになります。印刷業の発展に伴って本が安くなり、また、産業革命の進行により一般市民でもそれなりの金を持てるようになったのですね。

この、一般市民という読者層は、今までの読者層である貴族とは決定的に異なります。まず、男だけでなく女も読みます。貴族と違って、子供の頃から古典の教養を叩き込まれてきた訳ではないので、古典文学を読んでも今一つ、何が面白いのか判りません。現代の皆さんも、古典文学（例えばシェイクスピアの作品）を読んでも、何が面白いのか判らないでしょう。それと一緒に感覚です。一方、詩についても、彼ら一般市民には、何が美しいのかよく判りません。ぶっちゃけてしまえば、高級過ぎてピンと来ないのです。法則も面倒です。皆さんが、『万葉集』とか『唐詩選』とか読んでも、高級過ぎてピンと来ないでしょう。それと同じです。

当時の一般市民が文学に求めたのは、貴族がやいのやいのやってる、選ばれた一部の人間にしか面白味の判らない、高尚なものではありませんでした。誰にでも理解できる面白さ、娯楽性というものを備えた作品でした。

その要求に応じて登場し、定着したのが、小説だったのです。

ここから判るように、小説というものは、別に高尚なものではなかったのです。どころか、叙事詩に代表されるような「高尚な」文学に比べると極めて卑俗な、いわば二流の文学でした。一般市民にとって身近なものである一方、貴族のような高尚な人からすると、底の浅い劣った文

学だった訳です。

現代に置き換えてみると、こうなるでしょう。漫画、ライトノベル、ゲームといったものが、特に若い世代にとって、身近な娯楽として存在している。その一方で、純文学と呼ばれる高尚な小説や、その類の文学こそが「正しい」「一流の」文学作品であって、漫画だのライトノベルだのというものは二流の、サブカルチャーに過ぎないと観念している層が、明らかに存在している一と。

しかし実際には、登場当時の小説こそ、まさにサブカルチャーであり、二流の文学であったのです。それが、市民階級という読者層を得て文学の主流となり、いつしか権威ある地位に居座ってしまった…という、それだけの事です。

この流れを見てくると、明治時代、「小説なんぞ読んできると頭が悪くなる」と言われていた理由も判ってくるでしょう。江戸時代にも小説に近いものはありましたが（例えば曲亭馬琴の『南総里見八犬伝』や十返舎一九の『東海道中膝栗毛』といった読本）、近代小説というものの自体はやはり、明治になってから輸入されたものです。それまでの日本における一流の文学とは、やはり古典文学でした。その古典文学こそ一流で高尚であるという視点に立てば、小説という新奇なジャンルは、二流で底の浅い文学でしかなかった訳です。

この視点を明快に提供してくれるのは、意外にも太宰治かもしれません。文豪、偉大なる小説家として知られていると同時に、インターネットでは人間の屑として大変有名な彼ですが、西暦で言うところと一九〇九年に生まれて一九四八年に死んだ人です。彼の時代には小説もかなり市民権を得て、二流とは見なされなくなっていた筈です。ところが、彼は『小説の面白さ』という短い随筆（初出は西暦一九四八年三月一日）に於いて、軽妙な語り口で小説を語っています。

短いと言っても引用としては長くなってしまいますが、「一部だけを抜き取って悪意ある解釈をしている」と言われてもアレなので、全体を引用してみましょう。興味の無い人は、最初の方だけ読んで頂ければ充分です。

小説と云うものは、本来、女子供の読むもので、いわゆる利口な

大人が目の色を変えて読み、しかもその読後感を卓を叩いて論じ合うと云うような性質のものではないのであります。小説を読んで、襟を正しただの、頭を下げただのと云っている人は、それが冗談ならばまた面白い話柄でもありましょうが、事実そのような振舞いを致したならば、それは狂人の仕草と申さなければなりません。たとえば家庭に於いても女房が小説を読み、亭主が仕事に出掛ける前に鏡に向ってネクタイを結びながら、この頃どんな小説が面白いんだいと聞き、女房答えて、ヘミングウェイの「誰がために鐘は鳴る」が面白かったわ。亭主、チョッキのボタンをはめながら、どんな筋だいと、馬鹿にしきったような口調で訊ねる。女房、俄かに上気し、その筋書を縷々と述べ、自らの説明に感激しむせび泣く。亭主、上衣を着て、ふむ、それは面白そうだ。そうして、その働きのある亭主は仕事に出掛け、夜は或るサロンに出席し、曰く、この頃の小説ではやはり、ヘミングウェイの「誰がために鐘は鳴る」に限るようですな。

小説と云うものは、そのように情無いもので、実は、婦女子をだませばそれで大成功。その婦女子をだます手も、色々ありまして、或いは謹厳を装い、或いは美貌をほのめかし、あるいは名門の出だと偽り、或いはろくでもない学識を総ざらいにひけらかし、或いは我が家の不幸を恥も外聞も無く発表し、以て婦人のシンパシーを買わんとする意図明々白白なるにかかわらず、評論家と云う馬鹿者がありまして、それを捧げ奉り、また自分の飯の種にしているようですから、呆れるじゃありませんか。

最後に云って置きますが、むかし、滝沢馬琴と云う人がありまして、この人の書いたものは余り面白く無かったけれど、でも、その人のライフ・ワークらしい里見八犬伝の序文に、婦女子のねむけ醒しともなれば幸なりと書いてありました。そうして、その婦女子のねむけ醒しのために、あの人は目を潰してしまひまして、それでも、口述筆記で続けたってんですから、馬鹿なもんじゃありませんか。

余談のようになりますが、私はいつだか藤村と云う人の夜明け前と云う作品を、眠られない夜に朝までかかって全部読み尽し、そうしたら眠くなってきましたので、その部厚の本を枕元に投げ出し、

うとうと眠りましたら、夢を見ました。それが、ちっとも、何にも、ぜんぜん、その作品と関係の無い夢でした。あとで聞いたら、その人が、その作品の完成のために十年間かかったと云うことでした。¹

軽妙で、小気味いい語り口で、自分の飯の種をバツサリやっちゃっているのがなかなか痛快と言えるのではないのでしょうか。ちなみに、ここで「女子供」「婦女子」という言葉が、明らかに馬鹿にする対象として出てきているように見えますが、その通りで、馬鹿にしています。

これは時代的なもので、女は馬鹿である、何なら馬鹿でなければならぬぐらいの価値観のあった時代であり、それ故に、太宰が「小説と云うものは、そのように情無いもので、実は、婦女子をだませばそれで大成功」と言っているのは、「要するに小説ってのは、馬鹿をうまいことだまくらかせりゃあ万々歳、その程度のもんだ」と言ってるという風に考えていいでしょう。

ともあれ。

長々と小説について語ってきた訳ですが、これを読んで、お怒りになれる方もいるでしょう。小説は至高の芸術だと思う人もいるでしょうし、太宰治の随筆を通り一遍に解釈するなどなんと底の浅い文芸論であろうかと嘲弄される方もおられましょう。

実際、今まで述べてきたのは、小説という文芸ジャンルに対する「私の」認識です。人間が百人いれば、百通りの認識がありましょう。それでも私は、声を大にして言いたい。小説というものを、高尚なものであると考える必要はありません、と。

小説は、肩肘を張って読み、また肩肘を張って書かなければならないものではありません。また、娯楽性の強いライトノベル的な小説を書きながら、「まあ私の書いてるのはラノベですから。純文学みたいな本物の文学ではないからね」みたいに卑屈になる必要も、ありません。少なくとも私は、そう思います。

肩肘を張ってやろうとしたり、また卑屈になりながらやろうとすると、

¹ 引用元は青空文庫『小説の面白さ』。底本は筑摩書房『太宰治全集10』

どうしても、その歪みというものが作品に出てしまいがちです。王道の娯楽作品を書いたって、何も問題ないのです。王道の娯楽作品を書いていた筈なのに、「いや、小説はもっと高尚な芸術の筈だ」と考え、「だから芸術性を高めよう」とかやり始めてしまうと、折角の作品の面白さが損なわれてしまうでしょう。

そしてこれは、小説だけに留まりません。脚本でも、漫画でも、ゲームでも、何でも一緒です。肩肘を張ったり、卑屈になったりする必要はありません。あなたのやりたい事を、やりたいようにやればいいのです。最初から「この作品は●●というメッセージを伝える為に作ろう！」と考えていたのならともかく、そういう訳でもないのに変に芸術性を高めようとしたり、卑屈になって作中に怨念を込める必要はありません。前者は説教臭くなりますし、後者は怨念を扱いきれないと面倒な事になります。

例えば、先日、『レディ・プレイヤー1』という映画がありました。Twitterでも話題になった「俺はガンダムでいく！」という台詞に象徴されるように、オタクの為のオタクの映画です。現実世界では冴えない、女とも付き合えない、いわば抑圧された社会の底辺層の一種であるオタクが、仮想空間で（VRゲームで）大暴れする。現実世界の支配層であるエリートを、架空の世界で打ち倒す。そういう部分にカタルシスを持つ、童心に戻って楽しめる映画でした。実際、評判は大変よい映画です。スピルバーグはまだ死んでいなかったという評も聞きます（実際、最近のスピルバーグは、製作総指揮ならともかく監督としては勢いがありませんし）。

ただ、この映画の最後だけは、異様と言えるぐらいに悪評だらけです。今までの映画の内容全部台無しだ、と考え、最後を理由に糞映画の烙印を押す人がいるぐらいです。

それがどんな内容だったかと言うと…本来は冴えないオタクに過ぎなかった主人公は、仮想空間（VRゲーム）での戦いを通して現実のエリートを打ち倒し、彼らの野望を打ち砕き、そして、金も名誉も女も手に入れます。それで最後に、「架空の世界で遊ぶのもいいけどさ、現実の世界も大事だぜ」みたいな事を言って、終わるのです。

確かに、台無し以外の何ものでもありません。本来主人公は、現実世

界では金も名誉も女も持たない、社会の底辺のオタクに過ぎませんでした。架空世界で遊ぶVRゲームに没頭していたのは、単純に趣味だからというのもあるでしょうが、自身の抑圧された社会的立場も間違いなく、一因だった訳です。

そんな主人公が、金も名誉も女も持ったエリート相手に、得意な架空世界で一VRゲームで大立ち回りを演じ、ついにエリートを打ち倒す。そこに、映画としての面白みがあり、カタルシスがあった筈なのです。

だというのに、最後の最後で、金も名誉も女も手に入れた上で「現実の世界も大事だぜ」なんて言われても、何も響きません。視聴者の胸には去来するのは、「はぁ？」とか「殺すぞ」ぐらいでしょう。

これが、主人公はエリートを打ち倒したけれども、相変わらず現実世界では冴えないオタクのまま、「それでもやっぱり僕は、現実の世界も大事だと思うよ」と言うのであれば、話は違ったでしょう。ですが実際には、金も名誉も女も手に入れてから、そういう事を言う訳です。また、この作品が最初から「仮想の世界は楽しいかもしれないけど、現実の世界も大事だよ」というメッセージを伝える為のものとして作られていたなら、それはそれでまあうん、というような評価を得られたでしょう。しかし実際には、この作品の本質は、オタクの為のオタク映画であり、娯楽作品でした。

『レディ・プレイヤー1』という娯楽作品に、取って付けたような、薄っぺらいメッセージ性は必要だったと言えるでしょうか？ 私は、そうは思いません。明らかに不要な、異物だったと言うべきでしょう。

変に芸術性を高めようとする、こういう異物を作品に引き入れやすくなってしまいます。これは本来高尚なものだ、という考え方は、無意識の内に、あなたの創作を蝕みます。本来が高尚なものである以上、こうした方がいいのではないか？ このままでは何の芸術性もない、低劣な娯楽作品になってしまうのではあるまいか？ 無意識下に於けるそんな発想が、あなたの健全な創作活動を破壊してしまうのです。

それに、自分の創作しているものを「本来高尚なものだ」と意識していると、創作に対するハードルが上がってしまいます。「ちゃんとしなきゃ」と思うあまり筆は鈍り、やがて進まなくなり、投げ出してしまう事にもなりかねません。

絵を描き始めの人が、神絵師の絵と自分の絵を比べて嫌になり、投げ出してしまふのとよく似ています。最初は下手で当然なのです。そこで嫌になる必要はありません。同様に小説（限らず創作）は、高尚である必要はありません。故に、「ちゃんとしなきゃ」というような心理的な抑圧を感じる必要は、ないのです。

だからこそ私は、何度でも申し上げます。創作を、高尚なものだと観念する必要はありません。最初から、メッセージ性の高い芸術的な作品を作ろうというのであれば、ともかく—そうではないという話であれば、小説（でも映画でも漫画でも）は高尚なものだという考えは、頭から追い出してください。あなたの作りたいものを、やりたいように作ってください。

この、「あなたの作りたいものを、やりたいように」というのは、創作における私の根本概念です。今後も、形を変えながら何度も出てくる事になるでしょう。この意識は、皆さんにも強く持って頂きたいと思いません。

・表現の規則は自分で決めてよい

私は序文で、こう言いました。「世の人はしばしば、物事には絶対的なルールというものがあって、そのルールには必ず従わなければならないと考えると、「ですが実際には、そんな絶対的な規則などというものは普通、存在しません」と、そう述べました。

これは、表現の規則についても同じです。特に小説のような字で作る創作物の場合、文章の規則とか、国語の規則、と言ってもいいかもしれませんが、何が正しい国語で、何が間違った国語なのか？ というのは、容易に決められるものではありません。

例えば、仮名遣い。現代では、国語の授業で教授されるのは現代仮名遣いと決められています。歴史的仮名遣いは教えていません。歴史的仮名遣いというのは、「～してみませう」「～と言ひます」というような奴です。

では、この平成三十年の現代日本に於いて現代仮名遣いこそが正式で

絶対的な唯一のルールであり、歴史的仮名遣いは誤った、忘れ去られるべきものなののでしょうか？

結論から言えば、そんな事はありません。

現代仮名遣いの根拠は、『昭和六一年内閣告示第一号』ですが、そこにはこう書かれています。「この仮名遣いは、法令、公用文書、新聞、雑誌、放送など、一般の社会生活において、現代の国語を書き表すための仮名遣いのよりどころを示すもの」であり、「この仮名遣いは、科学、技術、芸術その他の各種専門分野や個々人の表記にまで及ぼそうとするものではない」と。

要するに、法令や公文書には現代仮名遣いを使いますし、新聞や放送なんかも使ってほしいが、これを科学技術芸術のような専門分野にまで及ぼす気はないし、個々人の表記法にこれを強制するつもりはない、と言っているのです。この時点で既に、現代仮名遣いこそが、国語の正書法として唯一絶対の正式なルールである筈がないのです。

まあ、現代仮名遣いにはせいぜい三十年程度、長く見積もっても七十年程度の歴史しかありませんので…短く見積もっても百年単位で使われてきた歴史的仮名遣いを「過去の遺物」「誤ったもの」とするには、いくらなんでも力不足というものですしね。かてて加えて、現代仮名遣いは「文法的にどうなんそれ。例外だらけのガバガバ表記法やんけ」という感じの指摘をよく受けますし。

仮名遣いですらこの調子ですから、文章の作法講座みたいな奴で、いかにも「正しい国語の書き方」みたいな顔して出てくる奴も、調べてみると大した根拠はない、という場合が多いです。

特によく見かけるところでは、三点リーダー（「…」←これ）の使い方でしょうか。ちょっと調べたらなかなか愉快なものが出てきたので、以下に引用してみましよう。

今回は【三点リーダー】について語りましょう。

三点リーダーとは『…』これです。

この三点リーダーを間違えて使う方がひじょーーに多い。

三点リーダーを知らない方はほぼすべて『・・・』これを使います。

ちゃいます。確かに点点だけど……ちゃいます。

三点リーダーは主に『間』を作りたいときに使います。そして超重要なルールが『かならず偶数個で使用する』です。『…』これは三個の点点がありまうすが、実はマスとして見ると一マスしか使っていません。かならず偶数個使いましょう。

『例』

●誤

「・・・さて、始めようか」

●誤

「…さて、始めようか」

○正

「……さて、始めようか」

てな具合ですね。

先にも述べた通り、間違えて使う方が多いです。特に携帯小説書かれる方に多く見受けられますね。

これ、ひじょーーに不味い間違いです。

携帯小説見慣れている方はあんまり違和感感じないと思います。多くの一般小説を見慣れている方が見ると、その作品がどんなに面白く出来ていようが発見された時点で切り捨てられます。

公募なんでもっての他。一瞬でゴミと見なされます。

キツイ言い方しますが、だいたいこれを見つけたら『ああ、ど素人のガキが書いたゴミだ』って判断される方が本当に多いのですよ。

正しく使いましょう。²

² 熟雑『【あなたの作品に感想書くよ】●○小説執筆相談室○●』の『一章「基本ルールと私見」』より。

これを読んで、「なんて素晴らしいんだ！是非私の作品の感想を書いてください！」だなんて思う人、何人いるんですかねという気持ちが出てくる、そんな愉快さですね。

では実際のところはどうかと言えば、これもやはり、印刷・出版業界における慣行に過ぎません。要するに、「印刷して出版する場合、三点リーダーは二個セットで使った方がかっこよく見える」とか、「試し刷りした時エラーとして表示される記号と三点リーダーがよく似ているから、三点リーダーを二個セットにした方が校正時に紛らわしくない」というような事情から、業界内のお約束として定着したものなのです。

そんなものに執着して、自分の表現の幅を狭めるなど、馬鹿らしいとは思いませんか？ 例えば、「…」は短めの沈黙として用い、「……」はもっと長い沈黙や消え入りそうな声を表現するのに用いる、というようなやり方だって考えられる訳です。あなたの書いた文章を、読者が面白く読んでくれて、尚且つ読みやすいと思ってくれる事、これが一番大切な事ではないでしょうか？

いかにも「唯一絶対の正しいルール」というような顔をした、実は大した事のない規則というのは、三点リーダーだけではありません。むしろ、世の中はそういう規則で溢れている、とすら言えます。

例えば、「こと」を平仮名で書くか、漢字で書くか。ちょっとインターネットで検索すると、もっともらしいルールが出てくるでしょう。曰く、形式名詞—平たく言えば、「～することが好き」というような類の文章では平仮名表記。そうではなく、「大変な事になる」のように「事」を他の漢字表記で書き換えられる（この場合は「大変な事態になる」と書き換え可能）ものは漢字表記、と。

しかし、本当にこれが、唯一絶対の国語表記のルールなのか…と言えば、そんな事はありません。戦後できた、いわば最近できたばかりの規則に過ぎません。そんなものがなかった時代、例えば明治時代の小説家は、何でもかんでも「事」で表記している様子が多く見られます。私は、見栄えの問題から原則全て、「事」にしていますね。

結局、重要なのは、「あなたの書いた文章を、読者が面白く読んでくれる」事です。その為には、読みやすさは勿論、場合によっては、文の見栄えも重要となってくるでしょう。例えば、男女がひたすらイチャイチャラブしてる話を書きたいのであれば読みやすさ命となるでしょう。一方、ノンフィクションに近いお堅い話を書くのであれば、一定以上の「お堅い文章」感が必要になってくる筈です。何処か学術論文を思わせるような、文章のかつこよさですね。

この辺の具体的な匙加減は、技法とか技術の話になってしまいますので、別の機会に譲りましょう。今強調したいのは、文章規則が何故存在しているか、です。ルールは、ただルールを守らせる為が存在しているわけではありません（学校の校則とか、たまに規則を守る事そのものが目的化している場合もありますが、これは主客の転倒と言うべきでしょう）。

どのような文章規則であれ、それはあくまで「あなたの書いた文章を、読者が正しく読んでくれる」為に存在しています。小説の場合、「正しく読んでくれる」とは「面白く読んでくれる」という意味でしょう。これ以外、文章規則にどのような目的があると言うのでしょうか？

ある言語を文字で正しく書き表す為の、ルールの集合体を「正書法」と言います。もし国語に、唯一絶対の完全無欠な正書法が存在するのであれば、それこそが、我々字書きが従うべき完璧な文章規則に相違ありません。

ですが、そんなものは存在しません。現役の国語学者が、『正書法のない日本語』という本を堂々としてしまうぐらいです。国語のルールというものは数多存在しますが、それは所詮、規則よりは規範と表現すべきもので、必ず従わなければならない規則というものは、あまりありません。

故に、規則は自分で、自由に決めていいのです。百人いれば百通りの正書法があって然るべきなのです。どの規範に従うかは、あなたの自由です。何なら、自分で作り出しても構わないのです。

ただ、その際は、このように自問してください。「私の書いた文章を読者が面白く読んでくれる。その目標を達成する為には、どのような文章規則を採用すればいいのか？」と。

そこに明確な理由があり、適切と思える判断があるのであれば、それ

がどのような規則であれ、あなたの正書法として尊重されるべきでしょう。だからこそ、自問してください。たくさん思い悩んでください。「この場合はどのような規則が読みやすいのか?」「この場合はどのような規則がかっこよく見えるのか?」「自分の書く話の、その面白さを余さず伝えるには、どのような正書法がいいのか?」…と。

これは別に、小説に限った話ではありません。字を書くものであれば、戯曲や随筆でも同じ事です。もっと言えば、漫画やイラストだって、同じなのです。

例えば、イラスト。絵を描く時に従うべき規則、ルールと言えば、やはり、人間や風景を正確に、写真のように描く為の規則が思い浮かぶでしょう。遠近法とか、そういう奴ですね。ただ、実際のところ、そういう規則にどんな場合でも常に従っていれば、それでいい絵になるとは限りません。

というのは…そうですね、ロボットやキャラが剣を構えている絵、特に正面に向かって突き出すように構えてる絵。そういう絵は、いくらなんでも剣が大きすぎる、遠近法とか勘案しても、それでも大きすぎる…というような場合が多いです。

下に参考図画も載せますが、これはいわゆる「勇者パース」という奴です。明らかに剣が大きすぎます。絵を、写実的に書く為の規則からは、明らかに外れています。ですが、この絵は、明らかに「かっこいい」絵です。評価されるべき絵です。実際、サンライズのロボットアニメ『勇者エクスカイザー』に端を発したこの「勇者パース」は、その後様々なアニメやイラスト作品で模倣され、一種の表現技法として、絵の規則として定着すらしめました。



3

この場合も、絵を描いた人は、自分で規則を選び取っているのです。「この絵の場合、写実的な絵を描ける表現技法を選ぶべきではない」「むしろ、明らかな嘘を織り交ぜる表現技法を使えば、よりカッコいい絵を描く事ができる」と。

あなたの作ろうとしている創作物が、字で作られたものであろうと、絵で作られたものであろうと、そして映像やゲームであらうと、同じ事です。あなたの作品を、読者（視聴者、プレイヤー等々）に伝える、適切な「正書法」を考えてください。そのルールに則って作品を作れば、それでよいのです。それがどんな正書法であっても、適切な効果を発揮できているのであれば、それは『正しい』正書法です。

・『二次創作』や『パクリ』は誇ってよい

少なくとも私が生まれてからずっと、現代日本は「パクリ」に厳しい

世界です。パクリと言われる事を恐れない创作者は、そう多くはありません。実際、盗作を訴えて裁判になった話もあります。

また、二次創作にも極めて厳しいのが現代です。現代日本の著作権法は「ディズニー法」と揶揄されるだけあって、著作者が無敵と評せる力を持っています。その為、究極的には、「著作者がいいと思う二次創作は何でも許される」「著作者が駄目だと思った二次創作は何であれ潰される」というような状態になっています。

ですが、二次創作を取り巻く環境は、法を越えて厳しいと言えましょう。二次創作をやっている人自身が、「作者のお目こぼしでやっているだけ」と言っている光景をよく見ます。確かに、著作権法が「著作者がいいと思えばOK、著作者が駄目だと思えばNG」という形である以上は、その表現も間違いではありません。

ですが、明らかにそこから一步踏み込んで、「自分達は悪い事をしている」「本来なら違法行為」というような意識を持っている人は、かなりいます。「作者のお目こぼし」というのは、いわば、「万引きなんか全部取り締まってたら警察がパンクするから、全て立件される訳ではない」というような意味であると一即ち、悪い事であり、本来なら違法な犯罪行為であると、存在してはならない筈のものであると、そのように認識している人は多いと言えます。

何なら、二次創作をしている当事者であっても、そのように考えている人は多くいます。好きだからやってるけどこれは本来犯罪だ、悪い事だ、隠れてやらなければいけない…というような、自罰的な考え方ですね。

ですが私は、パクリにせよ二次創作にせよ、さして問題であるとは思いません。むしろ、パクリも二次創作も、積極的にやっていくべきものであると思います。

そもそも、文学の歴史というのは、一種、パクリと二次創作の歴史であったと表す事ができます。私は、アニメやゲーム、漫画といったものも文学作品の列に加えるべきだと考えていますが、ここでは古典文学を挙げましょう。例えば、ウィリアム・シェイクスピアという人がいます。皆さんも、作品を読んだ・観た事はなくとも、名前を聞いた事ぐらいはあるかと思います。英国ルネサンス期における戯曲、つまり演劇の

台本の大家として有名です（勿論、詩人としても有名ですが）。

この人の作品は、はっきり言いますが、パクリと二次創作の山です。当時は、著作権というような概念は薄いか、存在しないと言えるものでした。芝居は、演者が勝手に手を入れ、時には全体的に改作されるものだったのです。彼も最初は役者兼改作者として、劇作家人生をスタートさせています。かの名作ハムレットにしても、トーマス・キッドの作品を”元ネタ”にして書き換えたものなのです。「キッドの原作(P.28)が彼の手にかかってどんなに魔術的な変容を遂げたか——これは数多い実例のほんの一部にすぎないのである」⁴

そんな訳ですから、彼の作品は、今で言うところのパクリや二次創作が多いのです。現代の日本であれば盗作として訴えられ、そのまま裁判で負けてしまうようなものも、かなり含まれています。だからと言って私は、シェイクスピアの作品には価値などない、などとは思いません。文学作品とは、そういうものだと思います。

例えばそれがパクリや二次創作といった次元であったとしても、創作者の手が入っている以上、それは一つの作品と見做すべきでしょう。ここで、二次創作の一例として、翻訳を取り上げてみたいと思います。

海外の有名な小説だと（特にそれが古い作品だと）、多くの人の手によって訳され様々なバージョンが生まれますが、一つとして同じものはありません。全てが、オリジナリティを持った独自の作品だと言えます。少なくとも、私はそう考えています。

勿論、翻訳元と翻訳先の言語が、完全な互換性を持った言語であれば、そういう訳ではないでしょう。機械的に訳せばいいだけです。ところが、現実にはそうはいきません。ただでさえ国語は、『文章の規則は自分で決めてよい』で述べたように、正書法というものがありません。国語を国語として表現するという時点で既に、書き方が複数あります。その上、完全な互換性のある言語など、存在する筈がありません。

例えば、皆さんも学校で習わされた英語。この言語は、国語とは全く異なるものです。例えば、国語で言う「悔しい」という表現が、英語にはありません。その為、国語で書かれた小説をアメリカ人やイギリス人

⁴ 川崎寿彦『イギリス文学史』33p

が訳する時、気軽に出てくる「悔しい」に四苦八苦する事態に陥ります。

勿論、その逆もまた然りです。例えば、“Assassin’s Creed Brotherhood”というゲームで、“Revelation of Rome has begun!”という台詞がありました。これは、悪い連中に支配されたローマで、その支配を共に打倒する同志を迎え入れる際、主人公が発する台詞です。

英語がある程度得意な人なら、ピンと来たかもしれません。これは、現在完了という奴です。過去形とか、未来形とか、現在進行形とか、そういう奴の仲間ですね。現在完了には意味が三つあり、この場合、「過去に始まったある状態が、今も続いている」という意味で使われています。国語には存在しない時制であり、概念です。

その為、この台詞は、「過去に始まった、『ローマの解放の開始』という状態が、今も続いている」という意味です。ニュアンスとしては「ローマの解放は既に始まっている！（故に、君も共に戦おう！）」みたいな感じでしょうか。

一体、この台詞はどう訳すべきでしょうか？

「ローマの解放は既に始まっている！」でも勿論、いいでしょう。もっと意識して、「ローマ解放の時は来た！」でもいいかもしれません。何なら、「共にローマの解放を勝ち取ろう！」とか「君も、ローマの解放者となるのだ！」ぐらいにしちゃってもいいかもしれません。元の英文、その原型はありませんが、意味するところはほぼ、そんな感じですし。

どのように訳するかは、人によるでしょう。それこそ、百人いれば百通りの答えがある、という奴です。翻訳者のする仕事というのはどうしても、原文をどう解釈し、どう表現するかという、極めて文学的なものにならざるを得ないのです。

ですから翻訳というのは、これもまた一つの文学作品であると、私は観念しています。例えば、ジェフリー・チョーサーの『カンタベリー物語』（原題は“The Canterbury Tales”）はちょっと調べただけでも七種類の訳があります。勿論、訳者は全員違います。これは、同じ題材を扱った七つの文学作品であると、私は考えているのです。

要は、三国志と同じです。オリジナルの三国志というのは、勿論、陳

寿の『三国志』（いわゆる正史⁵）です。その三国志を題材に、様々な創作物が生まれています。羅漢中の『三国志演義』も勿論そうですし、吉川英治の小説『三国志』も、横山光輝の漫画『三国志』もそうです。更には、原案李學仁作画王欣太の漫画『蒼天航路』や、現コーエーテクモゲームスのゲーム『三國志』シリーズに『三國無双』シリーズ、高希希監督のドラマ『三国志 Three Kingdoms』まで、全ては、陳寿の『三国志』を題材にした別々の創作物です。

これらは全て、陳寿の『三国志』という題材をどう解釈し、どう表現するかという違いが生んだ、独立した作品群です。同様に、『カンタベリー物語』に七種類の翻訳があったとしても、それらは全て、“The Canterbury Tales”を題材とした別々の創作物であると、私は考えています。

ですが、翻訳は現在の著作権法で言えば、「二次的著作物」にあたります。これは二次創作と完全に同じ語ではありませんが、二次的な創作物、と考えれば同じようなものです。文学的な手続きを経て生まれる一種の文学作品であるにも拘らず、翻訳は、偉大なる一次創作物とは見做されないのです。

考えてもみてください。各種の三国志作品にしろ、『カンタベリー物語』の各種の翻訳にしろ、「ある題材を解釈し、創作者の手によって表現し直す」という手順を踏んでいます。そこに、本質的な違いはありません。ですが、種々の三国志作品は偉大なる一次創作と見做される一方、翻訳は、所詮は二次創作としか…二次的な意義しか持たない価値の低いもの、としか、見做されないのです。

おかしいではありませんか？

何故、各種の三国志作品は一次創作とされ、翻訳や各種の二次創作同人誌は、二次創作と見做されるのでしょうか？

二次創作という単語は、同人界隈に於ける用語として使われてきたもので、辞書レベルの明確な定義はありません。が、例えば wikipedia では「二次創作物（にじそうさくぶつ）とは、原典となる創作物（以下、「原作」という）に登場するキャラクターを利用して、二次的に創作された、

⁵ 実は正史三国志にも様々な版がありますが、ここでは置いておきます

独自のストーリーの漫画、小説、フィギュアやポスター、カードなどの派生作品を指す」「一つの二次創作物について原作は一つとは限らず、複数の（ときには全くジャンルの異なる）原作のキャラクターや世界を混在・交流させて新しい物語を創ることもある」⁶とされています。この定義には問題もあります。例えば「登場するキャラクターを利用して」とありますが、実際には「登場する世界観を利用して」二次創作する場合がありますから。とは言え、議論の種としては使えるでしょう。

実際のところ、同人界限における二次創作という単語は、近年に登場した小説や漫画、アニメ、ゲーム、映画といったものを原作とし、二次的に創作したものを指しています。人によって幅はありますが、ある一定以上古い作品を原作とした場合は、それが何であれ、一次創作と見做される傾向にあります。ただこれも絶対の指標ではなく、翻訳などは一次か二次かと言われたら二次創作と見做される傾向が強いと言えるでしょう。

私は、この風潮に強く異を唱えるものです。

アニメやゲームの二次創作にしろ、吉川英治の『三国志』に代表される各種の三国志にしろ、原作が存在しなければ（アニメやゲームの二次創作ならそのアニメやゲーム、吉川英治の『三国志』なら正史『三国志』）、絶対に生まれなかった作品です。正史『三国志』は歴史書であって創作物ではないという向きもあるかもしれませんが、正直それは創作物や歴史書の定義によりますし、何より、羅漢中『三国志演義』は明確に創作物です。そして、正史と同様演義も、各種の三国志作品の原典になっている事を考えれば、同じ事です。

話が横に逸れました。ともあれ、原典を利用して作られた作品であるからには、各種の三国志作品は、「二次的に創作された独自の」作品に相違ありません。その点で、これらは、コミックマーケット等の同人誌即売会で大勢を占める、漫画やゲームやアニメの二次創作と本質的に同じだと言う事ができましよう。勿論、翻訳された本とも、です。だというのに、各種の三国志作品は全て、偉大なる一次創作として扱われていま

⁶ Wikipedia の、『二次創作物』の項。平成三十年七月二十八日閲覧。

<https://ja.wikipedia.org/wiki/二次創作物>

す。一方で、翻訳された本や各種の二次創作同人誌は、二次創作として周縁的な価値しか持たないと考えられているのです。どころか、既に述べた通り、作者自身が自罰的に考えている事も多いのです。好きだからやってるけどこれは本来犯罪だ、悪い事だ、隠れてやらなければいけない…と。

最終的に判断するのは、勿論、皆さんです。何が正しい考え方で、何が誤った考え方かを判断する権利は、皆さん一人ひとりが保持しています。それを踏まえた上で、私はこう言います。

一次創作と二次創作をわざわざ分けて考える事に、大した意味はありません。そして、二次創作を価値の低いものと見做し、もしくは悪事と考えるのは、とんでもない愚行です。

既に述べたように、文学というのは、バクリと二次創作の歴史でした。そもそも、バクリや二次創作なしに、創作などできるものでしょうか？人は常に何かの影響を受けて成長し、その影響の下、創作を行うのです。厳密な意味で言えば、自分の頭の中だけで考え、作り上げた創作物など存在しません。

それに、「明確な題材を持たずに自分の頭で考えた」という狭い意味での一次創作が面白いとは、限らないのです（これは後で述べます）。むしろ、偉大な文学作品にこそ、バクリや二次創作は多いのです。こちらも既に述べましたが、例えば、シェイクスピアの戯曲は（盗作レベルのものを含めて）バクリと二次創作が大量にあります。

一方で彼は詩人でもあり、『ソネット集』が特に有名です。ソネットというのは、詩の一種を指します。このソネットにはいくつかパターンがあり、彼の使ったパターンはシェイクスピア風ソネットと言われます。⁷

彼のソネットは、以前流行していたペトラルカ風ソネットのパロディだという評価もあります。もしそれが正当であれば、彼は詩においても、

⁷ シェイクスピア風ソネットという名前から、シェイクスピアの独創のように思われますが、実際には、この手のソネットを初めて書いたのは彼ではありません。しかし、彼はこのパターンの妙手であり、また極めて有名な使い手でもあった為、その影響力の大きさなどから「シェイクスピア風」の名を奉られています。

「パクリ」をしていたのです。一方で、彼が得意としたシェイクスピア風ソネットは「プロトタイプになり、さらには新しい種類のモダンな恋愛詩が始まった」⁸とされます。つまり、「パクリ」をした彼は、後の詩人に「パクられた」のです。

二次創作が新たな二次創作を呼び、パクリが新たなパクリを呼ぶ。文学というのは、そうやって発展してきたものなのです。

シェイクスピアばかりを例にしていると東洋から来た魔剣使いに斬られそうなので、他の例も挙げておきましょう。ヨハン・ヴォルフガング・フォン・ゲーテの『ファウスト』は、極めて有名な作品です。しかし、実を言えば「悪魔に魂を売り渡したファウストという博士がいるらしい」というファウスト伝説は、遅くとも、彼が『ファウスト』を書く二百年前には成立しており、本も沢山出ていました。実際、ゲーテはファウスト伝説の本を子供の頃から読んでいたようです。それを元にして、『ファウスト』を書いたのです。

故に、ゲーテの『ファウスト』は二次創作と言うべきものです。そして、同じファウスト伝説をテーマにした作品もまた、たくさんあります。クリストファー・マーロウの『フォースタス博士』、ミハイル・ブルガーコフの『巨匠とマルガリータ』、トーマス・マンの『ファウストウス博士』などなど。

勿論、偉大な二次創作作品は、もっともつとあります。調べれば、それこそゴロゴロ出てきます。むしろ最近、私はこう思うようになりました。「二次創作でない作品、つまり作者が頭の中だけで考えたような作品は、重みがなくてつまらない場合が多い」と。

例えば私は、日本の近代小説は正直、大して面白くないと思っています。どちらかと言うと、つまらない寄りであると。そして、私から見ると、どうも我が国の近代小説というのは、古典と決別してしまったものが多いのではないかという気がします。著者の頭の中だけで考えた作品が多いような気がするのです。日本では、近代小説のジャンルとして私

⁸ Wikipedia『ソネット集』の項。平成三十年七月二十八日閲覧。

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%BD%E3%83%8D%E3%83%83%E3%83%88%E9%9B%86>

小説⁹が流行しましたので、そう感じられる一因としてこれは、明確に存在すると思えます。

勿論、先程の段落をお読みになられた皆さんの中には国文学がお好きな方がいて、「なんだテメェ殺すぞ」と思っている方もおられるでしょう。ほんとごめんなさい。国文学の勉強を途中で挫折した人間の戯言だと思って、この本を引き裂くぐらいで勘弁してください。

今挙げた例はだいぶふわっとしていたので、今度は別ジャンルから、絞り込んで例を挙げましょう。米文学に於ける不朽の名作として知られる作品に、フランシス・スコット・キー・フィッツジェラルドの『グレート・ギャツビー』があります。五回も映画化されている作品で、日本の大学の（英）米文学の授業でも高確率で取り上げられますし、アメリカだと中等教育の時点で既にほぼほぼ読まされている、というような小説です。

なのですが、正直これ、大して面白くありません。英文学科にかつて在籍していた方の中には、授業で読めと言われたけど挫折した、読んだは読んだがつまらなかった、という人も多いのではないのでしょうか。少なくとも私の周りでは、そういう人は多いです。私は今、英語教育に携わっていますが、同僚に聞くとそう答える人が多いですね。特に英語学系の人は高確率でそう答えます。

実際のところ、『グレート・ギャツビー』が糞小説だとは言いません。ですが、面白いとも思えません。と言うのも本作は、アメリカの二十年代を表現した小説としては、この上ないと言えるものなのです。そして、だからこそ、アメリカではこよなく愛されるのです。

二十年代というのは即ち、西暦一九二〇年代です。この時代のアメリカは、日本で言えばバブル期にあたるような状態でした。狂騒の二十年代とか黄金の二十年代と言われるこの時期は、アメリカの黄金時代です。空前の好景気に見舞われ、株価は上がり続け、そこここに成金が出現しました。現代アメリカらしい、家庭に縛られない独立した女性が登場するのも、この時期です。それまでのアメリカの女性は家庭に縛り付けら

⁹ 自分（筆者）の体験や心情を小説の形で暴露したり、告白したりするような形態で書かれた小説。

れ、良妻賢母を強要されていたのです。黒人が受け入れられ始めたのも、この頃です。彼らはいまだ、強烈に差別されていましたが、一方で、黒人の生み出した黒人の音楽であるジャズが、全国的に流行しました。この時期を、「ジャズ・エイジ」と呼ぶ事もあるぐらいです。それ以前のアメリカでは、劣った黒人の文化を優れた白人が受容し、また全国的に流行するなどありえない事でした。

現代アメリカに繋がる転機となる時代であり、また、アメリカの黄金期でもある時代。そして、「アメリカ人が一番回帰したい思う時代」¹⁰。その時代の光も影も、この上なく的確に表現したのが、『グレート・ギャツビー』なのです。アメリカにおいて広く読まれ、面白いと感じられるのは当然でしょう。そして同時に、日本人からしてみると全然面白なくて、当然です。ストーリーライン自体は、平凡な恋愛劇ですから。

実際本作は、出版された当初、論壇にこそ評価されましたがまるで売れませんでした。フィッツジェラルドの代表作と言われるようになったのはずっと後の事です。何なら、フィッツジェラルド本人が死んでからしばらく、絶版になっていました。当時のアメリカ人も、本筋のお話そのものは別に面白くないという事は、判っていたのでしょうか。

そんな『グレート・ギャツビー』は、二次創作とは言えない作品です。強いて言えば、アメリカの二十年代という「時代」の二次創作です。それ以外の部分では、作者の頭の中だけで考えたストーリーだと、言っているでしょう。ですから、一部の例外を除けば日本人にはまるで響きませんし、出版当時のアメリカ人は二十年代の真ただ中に生きていたから、響かなかったのです。皆二十年代を懐かしむようになったアメリカ人に、響いているのですね。

あ、『グレート・ギャツビー』が好きな人、石投げないで。

…さて、長々と語ってきましたが、皆さんが作るものが同人界限で言われる二次創作であろうとも、私が言う広い意味での二次創作であろうとも、どちらにせよ、二次創作であるという事実を恐れる必要はありません。

¹⁰ 『アメリカ人はなぜ「ギャツビー」が好きなのか?』

<http://www.excite.co.jp/News/bit/E1371610552323.html>、平成二九年六月二九日閲覧。

せん。所詮は二次創作だから価値は低いとか、悪事を働いているとか、そんな自罰的な考えは捨てましょう。むしろ文学とは、二次創作の繰り返しで発展してきたものであり、二次創作だからこそ面白い、という作品は沢山あるのです。各種の三国志だって、正史の『三国志』がなければそもそも生まれなかったでしょうし、仮に似たようなものが偶発的に書かれたとしても、ここまで重層的な面白い作品群が誕生する事はなかったでしょう。ファウスト伝説を元にした作品も、そうです。

ところで、ここまでずっと、「二次創作とパクリ」を並列し、もしくは「二次創作」だけを論じて、両者の違いについては語ってきませんでした。これはわざとやった事で、敢えてその周辺をぼかしながら語ってから、違いについて論じようと思っていたのです。

では、どう違うか。

本項では、「二次創作」という語が、二種類の意味で使われてきました。一つは、同人界限における「二次創作」という語の用法。つまり、「近年に登場した小説や漫画、アニメ、ゲーム、映画といったものを原作とし、二次的に創作したもの」の事です。一方で、この同人界限における二次創作という語は、昔の作品の二次的な創作物には当てはまらないようで、その例として正史『三国志』を元にした各種の作品や、ファウスト伝説を元にした作品群を紹介しました。これらは、同人界限における「二次創作」という語の用法では、二次創作にカウントされません。一次創作と考えられます。

ですが、二次創作の定義は本来「何か原作というものを持つ、その二次的な創作物」であると考えれば、原作が近年のものなら二次創作、昔のものなら一次創作、というような分け方は欺瞞であると言えます。ですから私は、三国志ものやファウストものもまた二次創作であるとして、論を進めてきたのです。こちらは、広い意味の二次創作と言えるでしょう。

一般に、同人界限における「二次創作」をそのまま二次創作と呼び、広い意味での二次創作については「パクリ」と呼ぶ場合が多いように思われます。

はっきり申し上げておきます。

二次創作と呼ばれる事も、パクリと呼ばれる事も、恐れてはなりません。

ん。むしろ、堂々と「二次創作で何が悪い」「パクリで何が悪い」という態度でいてください。狭い意味でも広い意味でも、二次創作は悪ではありません。むしろ善と言えます。そうでなければ、文学は発展してこなかったのです。シェイクスピアが、盗作と言われても仕方がないほどの二次創作を以て、英文学と英語という言葉に金字塔を打ち立てたように。日本の三国志作家が、今なお日本に三国志を普及させ続け、ついには本場である大陸へ逆輸入されたように。

文学というのは、パクリ、パクられ、またパクリ、パクられて発展してきたものなのです。これは、アニメや漫画、ゲームのような、近年登場してきた新しい文学作品でも同じ事です。ディズニーに影響を受けた手塚治虫がジャングル大帝レオを作り、今度はディズニーがライオンキングを作り、そのライオンキングが劇団四季で舞台になった、というように。そうやって、相互に影響を与え合って成長していくのが、文学作品というもののなのです。狭い意味の二次創作であろうが、いわゆるパクリであろうが、恥じる必要はありません。むしろ、誇っているのです。

近年、Twitterなどを見ていると、クリエイター養成学校の講師のような立場にある人が「パクリと呼ばれる事を異常に怖がる子がいる」という話をしているところを目にします。パクリと呼ばれる事を恐れるあまり、他の創作物を見ようとしないと。小説でも漫画でもアニメでも映画でも何でもいいのですが、そういうものを頑なに見ようとしない。見てしまうと影響されてしまい、結果、知らず知らずの内に、自分の創作物にその影響が出てしまう。そこを指摘され、パクリと呼ばれるのは避けたい。だから、他の創作物を見ない、と。

この傾向は、最近可視化されたというだけで、昔からあるものだと思います。少なくとも、私が物心ついた頃にはこういう風潮があったと、記憶しています。大体二十から二十五年ぐらい前ですね。

まあ、この傾向が昔からあるものかどうかというのは置いておきましょう。ただ、現代日本に於いて、オリジナルこそが尊いと考えられている—そういう風潮は、確かに認められるものと考えてもいいでしょう。何かに影響を受けたものは、所詮はパクリであって、二次的な評価しか得られない、と。

それで、ファン同士が論争を起こす場合もあります。先程ちょろっと

触れた『ジャングル大帝レオ』と『ライオンキング』の例で言えば、一方は、『ライオンキング』は『ジャングル大帝レオ』のパクリだと攻撃し、もう一方は、『ライオンキング』は、『ジャングル大帝レオ』とは違う、オリジナルの作品だと反撃する、というような形です。¹¹

はっきり言って、価値のない論争です。

これは、「オリジナルこそが尊い」という価値観、そして、「何かに影響を受けたものは、所詮はパクリであって、二次的な評価しか得られない」という価値観がなければ、成立しない論争です。しかしながら私は、繰り返し言ってきました。二次創作とパクリがあつてこそ、名作と呼ばれる文学作品が生まれるのだと。作者の頭の中だけで考えて作ったものよりも、他の作品の影響というものを受けて作られたものの方が、余程、深みが出て面白い作品になりやすいのだ、と。

もしこれが、『ライオンキング』は『ジャングル大帝レオ』の影響を明らかに受けている。だというのに、『ライオンキング』は完全オリジナルの作品だ…というような顔をしているのは、よくない。『ジャングル大帝レオ』に影響を受けて作りましたと、言えばいいのだ」というような主張であれば、私も大いなる価値を認めるでしょう。ですが、『ライオンキング』は『ジャングル大帝レオ』のパクリだ」という、オリジナル作品にこそ価値があつて二次創作やパクリは二流だと言うような捻じ曲がった価値観に基づいた攻撃には、何の価値もありません。

皆さん。

二次創作も、パクリも、誇りましょう。

どちらも、何ら恥ずかしいものではありません。むしろ誇るべきものです。二次創作やパクリができるほどに、あなたは他の作品を鑑賞し、また読み込んだのです。その成果が、様々な影響を受けた、あなたの作品なのです。それは、先人の遺産を受け継ぎ、重層的な価値を持ち、深

¹¹ ちょっと調べたら、こんな記事も出てきます。ここでの論争も、概ねこのような経過を辿っていると言えましょう。ブログ『ガラパゴスジャパン-海外の反応』から、『ライオンキングはジャングル大帝のパクリだって知ってた？【海外の反応】』

みのある作品としてこの世に現れる事でしょう。

ただ、「二次創作やパクリという語は、あまりにも悪意の手垢にまみれすぎています」という意見は多数あると思います。私も実際、そう思います。「二次創作」や「パクリ」という語を使うのは、二次創作を下に見る価値観に同意しているような気がするという訳ですね。

もしくは、「二次創作というのはあくまで、同じキャラクター、同じ世界観を使った「あり得たかもしれない話」であって、独自の作品として再構成したものは、また別の呼び方をすべきだ」という声もあるでしょう。確かに、狭義の二次創作と広義の二次創作は別の語で呼んだ方が、都合がいいでしょう。

ですので私は、広義の二次創作とパクリを「●●の影響を受けました」「▲▲をリスペクトしています」「××のオマージュが散りばめられています」というような形で表現しています。

ともあれ、この視点に立てば、現代の価値観は誤っていると指摘すべきですし、著作権法も、作者の権利が強すぎると言えます。先日、ニコニコ動画に於いていわゆる『ニコマス』と呼ばれるジャンルの動画が大量に削除されました。『ニコマス』というのは、バンダイナムコゲームスのゲーム『アイドルマスター』シリーズのキャラクターを使った、一連の創作物を指します。主に紙芝居形式で進行する動画が中心で、素晴らしい作品も多数存在しました。正史『三国志』を中心として様々な「三国志」が創作されたように、『アイドルマスター』を中心として様々な『ニコマス』が創作されたのです。しかし、この作品群は無慈悲にも、「権利者」の意志によって削除されてしまったのです。これは、文化的損失とすら言える愚行と断じるほかありません。

ただまあ、悪法もまた法なりです。法治国家に住んでいる以上は、何もかもが法に基づいて処理されます。誤った法律であろうとも、例外ではありません。それ故に、訴えられないよう慎重になる必要はあろうかと思えます。まあ、狭い意味の二次創作であろうとも、創作性のあるものを作っている限り、そして何らかの形で権利者から「やめろ」と言われたら素直にやめる限り、同人レベルではまず大丈夫だとは思われますが。

また、狭義の二次創作（つまり同人界限に於ける二次創作という語）

と広義の二次創作（私が本項で語ってきたもの）は、創作態度において差をつけるべきでしょう。

と言うのは、狭義の二次創作というのは、大体原作の看板を掲げて公開する事になります。「艦これの二次創作です」とか「トランスフォーマーの二次創作です」といった具合に。要は、他所の看板を使っている状態です。当然、『艦これ』の二次創作作品を買う人は、基本的に、『艦これ』の延長線上の作品を期待します。『艦これ』に出てきたキャラクターそのものの話を期待する訳です。

そこで、「これ別に二次創作じゃなくていいじゃん。一次創作でやれよ」というぐらい派手にキャラ造形を弄ってしまったり、原作の雰囲気にもまるで合わない話を作ってしまった（例えば、原作は高校生の日常生活をただ流すだけのゆるい作品であるのに、二次創作作品でその登場人物を悲惨な目に遭わせて惨たらしく殺す、とか）するのは、あまり賢い行為とは言えないでしょう。

そこまでやるなら、私の言う二次創作、つまり広義の二次創作で充分です。「●●に影響を受けて作りました。このキャラなんかは●●に出てくるキャラを元にしています」と言いながら、一次創作として発表すればよいのです。

もしどうしても、やむに已まれぬ情熱が私を突き動かし（狭義の）二次創作として発表せよと言うのだ、というのであれば、きちんとゾーニングしましょう。同人誌を見ていると、「胸糞注意」とか「NTR注意」というような表記を目にしたいと思います。前者は「胸糞の悪い内容です」後者は「ヒロインが寝取られます」という意味ですね。

原作の看板を掲げている以上は、原作に忠実であろうとする必要がありますし、派手に逸脱する場合はゾーニングしてファンを怒らせないようにする、という事も必要でしょう。一番いいのはやはり、原作の看板を降ろして、広義の二次創作として、自分の作品として作り上げる事なのですが。