

トランスメディア・フランチャイズにおける虚構世界

オーリガ・コピローワ
(Olga KOPYLOVA)

序説

2012年10月にフジテレビでTVアニメ『PSYCHO-PASS サイコパス』の放送が始まった。脚本を書いた虚淵玄の名声も働き、オリジナルアニメであったこの作品は好評を博し、次の5年間の間に、TVシリーズ第二期『PSYCHO-PASS サイコパス 2』と劇場版、各シリーズのノベライズとマンガ版、そして前日譚を描くマンガとライトノベル、またPS4ゲームなど、様々なアダプテーション作品とスピンオフが制作された。さらに、『サイコパス』の残酷で暗いストーリーをパロディ化するオーディオドラマやマンガシリーズも刊行される。ここで二つの点に留意したい。

一つは、こうした展開は日本のオタク市場ではごくありふれたものであり、それほど人気のあるコンテンツでなくても、それをいくつかの表現メディアを活用しながら多数の作品や商品に展開する、いわゆる「メディアミックス化する」戦略はよく根づいているということである。

もう一つは、日本でのメディアミックスは主にキャラクターに基づき、キャラクターを中心に拡大するという共通認識が生産者にも需要にもあるのに対して、『サイコパス』のメディアミックスでは世界観がキャラクターと同等以上に重要視されているという点である。『サイコパス』は警察ドラマあるいはクライム・サスペンスでありながら、SF的なディストピア・フィクションでもあり、独特の世界観を持っている。22世紀の日本に設定されたその世界では、人間の心理状態と性格が数値化され、犯罪者あるいは法律違反を犯しかねない「潜在犯」と認定された者は、事前に逮捕されたり排除されたりする。『サイコパス』の諸作品は、この社会構成を背景にした刑事たちの生活とあらゆる犯罪捜査を描いていくのだが、それに加えて、その特異な社会の成立過程や新規の制度における問題とその対策、日本国内と外の世界の関係などを描いてゆく。こうした展開は、各作品が個別の世界ではなく、一つの大きな世界の一部、または一側面を描くという前提に基づいていることは言うまでもない。

本論文ではメディアミックス、そしてより広義の範疇であるトランスメディア・フランチャイズ¹⁾に焦点を当て、トランスメディア的に展開する「虚構世界」の成立と存

¹⁾ 「トランスメディア」(transmedia)とは、「いくつかの表現メディアを横断する」という意味であり、21世紀に入って以後、欧米ではパスワードとして扱われるようになった。メディアミ

在を規定する原理を考察したい。そのためにまずメディアミックスを含む「トランスメディア」の概要を記述し、その後の議論の背景を設定しておく。次に、物語論およびメディア・スタディーズにおける「世界」の定義と解釈を対比することによって虚構世界の研究を裏付ける理論的な枠組みを明確にする。続いて、欧米のファンダムを特徴付けながら、トランスメディア的な虚構世界の有様に直接に影響を与えるメディアの「カノン」(media canon)という概念を紹介し、その機能について説明する。最後に、カノン＝トランスメディア・フランチャイズにおける虚構世界の成立過程と、それを左右する要因について考察する。この一連の議論によって、トランスメディア的に展開される虚構世界の特徴と、それを解読するための戦略が明らかになるはずである。

まず最初に、「トランスメディア」そのものについて具体的に説明してゆく。

1. トランスメディア・フランチャイズとメディアミックス

前述のように、今日、『PSYCHO-PASS サイコパス』のようなメディアミックスは、広く行き渡っている。しかし、多数の媒体を横断する、すなわちトランスメディア的なコンテンツの展開は、昔から存在していた。その例として、キリスト教が、音楽や建築や彫刻などあらゆる表現メディアを利用しながら世界中に布教され、「没頭」と呼ぶべき包括的な経験を生み出していった歴史が挙げられる (Jenkins 2006a: 119, Ryan 2013: 363; Eder 2014, 頁なし²⁾; Denzell 2017, 頁なし)。江戸時代から明治時代にかけて流行した役者絵や、古典文学や伝説などを素材にした浮世絵の人気なども、その例と言える。古くから伝承された物語に基づくアダプテーション作品が数えきれないほど制作されてきたことは、大衆文化の中に、古今東西を問わずトランスメディア的な衝動が存在することを如実に示している。

しかし、1980年代以降、創造産業やコンテンツ産業に大きな変化があり、コンテンツのトランスメディア的展開は構成上でも、その原理においても変わってきた³⁾。例

ックスや需要者の体験を説明する形容詞として、あるいは抽象的な概念として用いられることが多いが、名詞としても使われる。なお、「トランスメディア・フランチャイズ」(transmedia franchise)は、あるコンテンツをもとに展開された作品と商品の全体性を示す用語であり、田中絵馬がメディアミックスと定義するものにはほぼ等しい(「メディアミックスとは、あるコンテンツの世界観を異なるメディア形態に作り直して、複数の流通部門に配信することで、その世界観からの収益機会を拡大する手法の一つである」(田中 2009: 46))。実際、メディアミックスとトランスメディア・フランチャイズという概念はほぼ同じものを指しており、前者は日本に、後者は米国において殆ど同じ時期に一般化してきた。メディアミックスを特徴付けているのは、独特の産業構造とその偏在性、さらにそのコンテンツの種類である(Steinberg 2015, 「序章」, 頁なし)。本論文ではメディアミックスをより狭義の範疇として取り扱っており、文脈に応じて二つの語を併用する。

2) 本のデジタル版やオンラインで発表された論文はページ番号が挿入されないことがある。そういう場合は「頁なし」という記しを付けておく。

3) 1990年代の初頭から産業研究やメディア・スタディーズやファンダム・スタディーズなどを専門分野とする研究者や評論家がトランスメディア・フランチャイズとメディアミックスに着目

えば、お互いの消費を促す諸作品ないし商品の相乗効果⁴⁾が有効な戦略と見なされたことで、その制作と広告、流通の系統化と組織化が進み、フランチャイズの構成が比較的早い段階で決定されるようになった。結果としてコンテンツの展開がより入念に計画され、より複雑な作品のネットワークが成立するようになった。さらに、消費者の考え方も変化し、コンテンツの増加だけでなく、その多様化が求められるようになった。また、デジタル・カルチャーの発展につれて諸作品へのアクセスが容易になり、消費者のメディア・リテラシーも向上していくことで、ますます多くの消費者が多様な媒体とプラットフォームを横断し始める。トランスメディア的展開が様々な素材を元に、色々の分野で行われるが、特にこの30年の間に際立ってきたのは、物語・虚構世界・キャラクターを中軸とするトランスメディア・フランチャイズ、そしてその一種類としてのメディアミックスである。

つまりトランスメディアのコンテンツは、三つのカテゴリーに分けて論じることができ、このうちメディアミックスを含む現代の大衆文化におけるキャラ／キャラクターの在り方については、日本の評論家と研究家が十分に議論を展開してきた⁵⁾。これに対して、物語と虚構世界については議論の余地が多く残っていると考えられる。本稿は「虚構世界」（日本のコンテンツ産業では「世界観」と呼ばれる）に集中するが、それは多くの場合物語を介して展開されることから、トランスメディアにおける物語についても一言付け加えておく必要がある。トランスメディア・フランチャイズは、多数の作品がある種のコンテンツを共有し、系統的に制作されることによって成立するネットワークに他ならない。したがって、物語とその要素がネットワークの構成を規定すると同時に、物語自体もネットワークによって形成される。物語のシリーズ化やアダプテ-

し始め、現在はずでに豊かな研究の成果が蓄積している。本論文ではその一部にしか触れることができないが、いくつかの資料を紹介する。まずは、トランスメディア・フランチャイズの歴史や産業面と商業面などについては Johnson 2013 を、メディアミックスのそれについては Steinberg 2012a（日本語版は 2015）と Joo, Denison と Furukawa 2013 を参照できる。トランスメディア・フランチャイズとメディアミックスの対比を田中 2009、または Steinberg 2012b が行い、大塚 2015 もその比較に触れる。コンテンツのトランスメディア的展開の原理をめぐる論考としては Jenkins 2006, 2007 と大塚 1989 が有名であり、さらにトランスメディアの作品論の試みとして Long 2007, 2017 と Ruh 2014、そして横浜 2006 が挙げられる。Ruppel 2009 はトランスメディア・フランチャイズをネットワークとして分析し、Dena 2009 は様々な理論を統合しながら、トランスメディアの現象を包括的に考察している。さらに、Parody 2011 と Eder 2014 がトランスメディアとアダプテーション、Gray 2010、Evans 2011、Mittel 2015 がトランスメディアと TV ドラマについて、Burke 2015 がトランスメディアとアメリカン・コミックスについて、Elkington 2005 と Brookey 2010 がトランスメディアとテレビゲームについて研究している。

4) 「相乗効果とは、個々の主体同士が協調した場合に、それぞれ単体での活動の和を上回る効果のことであり、さらに言えば、あるテキストあるいはメディアの一部についての人気、他のメディアの連鎖的な消費に至るということである」（Steinberg 2015, 「第2章 菓子・おまけ・キャラクタービジネス：鉄腕アトムと明治製菓」, 「シールの論理」, 頁なし）

5) 例えば、東 2001、大塚 2006、伊藤 2009、小田切 2010、Nozawa 2013 などによるキャラクターの構成や役割などの分析が挙げられる。

ション作品の増加は、その典型的な帰結である。また、狭義のアダプテーションではない作品の内容はある程度重なり合うことも多い。一方では、物語が断片化したりし、多数の物語筋に分岐することで、結末にたどり着いても、解決しきれない謎が残り、物語の続きを暗示するといったこともある。

作品のネットワークに産業の特性が影響を及ぼし、利用される表現メディアの性質が作品の制作と消費を左右することもある。例えば、殆どのトランスメディア的展開と創作は数十人のチームワークによって成し遂げられることから、作者性が衰弱していく。また、多くの場合、作品の相対的な地位は不平等であり、ネットワークの中心に位置する作品がある一方、補足的な役割しか果たさない作品もある。さらに、その立ち位置はフランチャイズの展開に伴って変っていく。最後に付け加えれば、このようなプロジェクトは、常にファンあるいはオタクという忠実な消費者を育成しようとし、そのファンは生産消費者（prosumer）⁶⁾として活躍したりすることが一般的な現象である。

この概括から窺えるように、トランスメディア・フランチャイズにおける物語は、近代における物語の概念とは形式的にも制作・消費のあり方においても異なる。場合によっては、フランチャイズを成す作品群を包括的に解説し解釈することさえ困難になる。しかし消費者、特にファンの観点からすれば、フランチャイズはただ妄想を煽るだけの素材集以上のものであり、批評家や研究者はその作品ネットワークをいかに全体として把握し解説できるかについて考察しなければならない。その際、「虚構世界」かつ「世界観」が重要な手がかりになりうる。次節以降、この概念について詳しく考察する。

2. 物語論における「物語世界」と「虚構世界」、そしてメディア・スタディーズにおける「虚構世界」／「世界観」

「物語世界」、「虚構世界」、「世界観」、「設定」、「架空の世界」⁷⁾。こうした用語の列

6) 未来学者アルビン・トフラーが1980年に提起した「生産消費」（prosumption）という語は文字通り生産（production）と消費（consumption）の混合を指す。生産消費活動は人類の歴史を通して行われていたが、20世紀の後半に加速した情報通信技術（ICT）の大躍進と21世紀の初頭におけるWeb 2.0の成立がその隆盛と一般化を導いてきたとされている（Comor 2010; Ritzer and Jurgenson 2010）。DIYセットの利用者や一般に公開されたソースコードに基づくオープンソースソフトウェア（OSS）の開発者、あるいはYouTubeに自作のビデオをアップロードする者は現在における典型的な生産消費者なのかもしれない。トランスメディア・フランチャイズに話を絞ると、コンテンツの消費者であるファンやオタクの生産活動が著しい成長と発展を見せている（Jenkins 2006b: 134-151）。その生産物としてよく同人誌や小説といった二次創作が挙げられる。しかし、実際は、口コミやファンが開催するイベントなどが「宣伝」として消費生産活動に含まれており、ファンサブなどに携わる欧米のアマチュア翻訳者の労働もその範疇に属する（Penn 2012）。

7) 「架空の世界」（imaginary worlds）は、マーク・J・P・ウルフが使っている用語である。ウルフによる議論は、メディア・スタディーズにおける「世界」の取り扱い方の典型である。さらに、彼が既存の用語を拒否し新しい語を導入したことは、この分野の現在の議論の複雑さを例証していると言える。

挙から窺えるように、「世界」は複雑な概念であり、その解釈によって議論全体が大きく変る。まず「物語世界」と「虚構世界」の区別を明確にする必要がある。一方では、実際の世界 (actual world) の事実に基づく実話やニュース報道などが生み出す「物語」もあることから、「物語世界」は虚構に限らない (Ryan 2014: 33)。他方、後述するように、虚構世界の構成材料は必ずしも物語作品から蒸留されるとは限らない。物語論では主に前者が論じられるのに対して、メディア・スタディーズの研究者は後者を議論する傾向が強い。しかし物語論においても、近年、トランスメディア的に展開される物語への関心が高まりつつあり、概念の混合と錯綜が生じている⁸⁾。本節では物語世界の典型的な定義と意味を取り上げた後、それと虚構世界との相違点を考察する。

物語論と認知科学を研究するデヴィッド・ハーマンは、物語世界を「物語の解釈が行われる自然環境」(the ecology of narrative interpretation)、あるいは物語をなす言説を理解するために利用され、物語の出来事や登場人物や因果関係などに関わる情報を体系づけるメンタルモデルとして定義づける⁹⁾。物語世界はテキストが解読される際に構築されているものであり、テキストに含まれる事実とそれに基づく推論が物語世界を作り出すとされている (Herman 2005: 569-570)。この定義には二つの側面がある。一方で、物語世界は「精神的に描かれた環境」、すなわち受け手の認知的・精神的な働きの結果であるとされる。他方、「環境」という言葉はある独特の空間、又はマリー・ロール・ライアの語を借りると「意味領域」(1991: 3)を想起させる。ヤン・ヌエル・トンによると、物語が読者に出来事の連鎖と登場人物の体系を超える何かを想像させるという考え方は、古典的物語論の中に既に見られるものである (Thon 2016: 45)。しかし、読者の認識過程も隔離された環境としての物語世界も、理論的に研究され始めたのは1970年代以降である (Wolf 2012: 17; Thon 2016: 45-46)。それを促したのは、言語哲学と様相論理 (modal logic) に由来する可能世界論である。

可能世界論は本来、命題の真偽や様相命題 (modal proposition) のあり方など、言語と存在を巡る問題を説明するために導入されたものである (Ronen 1994: 72-73)。物語論の見地から文学を論じる研究者たちが、それを有効な理論的装置として採用したことによって、物語における「世界」の重要性が再確認されると共に、虚構の定義と本質、虚構の存在物 (fictional entities) の存在論的身分、そして現実と虚構との関係性、あるいは虚構テキストの意味領域内の可能世界体系、虚構世界を指示し描写する命題の真理値の測定といった論理的な問題が討論されるようになった。本

8) 例えば、マリー・ロール・ライアもヤン・ヌエル・トンもトランスメディア的な虚構世界をも「物語世界」と呼ぶ。

9) “Storyworlds <…> can be defined as the class of discourse models [or mental models] used for understanding narratively organized discourse” (Herman 2005: 570) , “Storyworlds are thus mental models of who did what to and with whom, when, where, why, and in what fashion in the world to which interpreters relocate (Ryan 1991) as they work to comprehend a narrative” (同)

稿では以上の概略にとどめるが¹⁰⁾、メディアミックスに関して可能世界が論じられることもある¹¹⁾。可能世界論を含めて、1970年代以来なされてきた「虚構世界」と「物語世界」の成立およびその解釈の原理に関する議論は、トランスメディア的な虚構世界にも当てはまるのである。その原理については第5節で詳述するが、本節では本論の主題に直接に関連する限りで、物語世界の主要な特徴について論じておきたい。

トンが指摘するように、ハーマンの理論において物語世界はメンタルモデル、要するに人間の認識過程の成果として成立するものである。この場合、独特の作品に基づくモデルは、特定の文化と時代においてある程度共有されるものとなるだろう。したがって物語世界を単に個人的な心的表象のみとして受け取ることは適切ではない。むしろ物語世界は間主体的に構築されコミュニケーション機能を持つ構成物 (intersubjective communicative construct) として理解すべきである (Thon 2016: 55-56)。さらに、物語要素だけではなく、意味領域の再構築にあたって参照される表現メディアやジャンルなどの約束事も消費者によって共有されるのである (同)。これらのことは個別の作品のみならず、作品群によって展開される世界にも当てはまることに留意したい。物語世界の間主体的な共通性は、第4節で紹介する「カノン」の必要性を裏付け、ファンダムの形成と活動を可能にするだろう。

なお前述のように、物語論を専門とする研究者はトランスメディア的な虚構世界も「物語世界」と呼ぶことがあるが、物語論における「物語世界」とメディア・スタディーズにおける「物語世界」・「虚構世界」は内容の上で異なる。その相違は以下の三つの問題に照らして明確になる。

a. 世界の起源

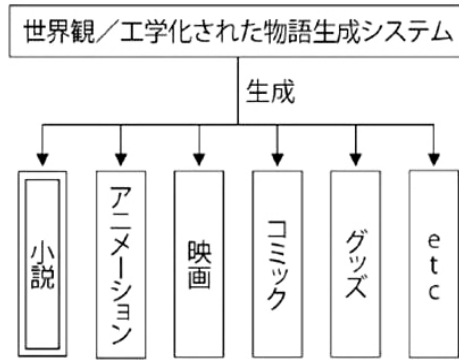
まず、両者は世界の構築過程と中核的な要素の捉え方において異なる。上述の定義を見ても明らかなように、「世界」というメンタルモデルはテキスト＝作品に由来し、物語論において世界の起源は物語そのものであるとされている。したがって物語なくしては世界が成立しえない。それに対し、トランスメディア的な虚構世界は物語によって展開されることが頻繁であるにもかかわらず、必ずしも物語に依存するわけではない。むしろ、日米欧を問わずメディア・スタディーズないしメディア産業論の大半の研究では、「虚構世界」がまず設定され、多数の作品や商品がそこから派生するというアプローチが一般的である (表1)¹²⁾。

10) 哲学・様相論理と文学研究・物語論の相互の影響と理論的な関連性については、ルート・ロネンが、『文学理論における虚構世界』に精密に記述している (1994)。

11) Steinberg 2012a, b. マーク・スタインバーグはライブニッツのモノド論及び (不) 共可能世界論 ((in)compossible worlds) を採用し、メディアミックスにおけるコンテンツの展開を独特の戦略として描写しようとする。

12) Klastrup and Tosca 2004, 頁なし; Long 2007: 45-51; Long 2017, 頁なし; Wolf 2012: 2-3, 11-

表1 大塚 2014: 25. 典型的なメディミックスの構成と物語生成システム



大塚英志は1989年に、「世界観」を「主人公たちの生きている時代、場所、国家間の関係、歴史、生活風俗、登場人物それぞれの個人史、彼らの人間関係の秩序」という「設定積分された全体」、すなわち情報の収集と定義している（大塚1989:12）。そしてこの世界観が「大きな物語」として機能し、そこから「小さな物語」＝作品と商品が立ち上がると説明している（大塚1989）。虚構世界を成す設定群をTRPGになぞらえ「物語生成システム」と見なす大塚の捉え方は、当初から非常にプラクティカルなものではあったが（大塚2014:20-21）、欧米のメディア・スタディーズにおいても、2000年代から「トランスメディア・ワールドビルディング」（Ryan2015:5）が重要視されるようになり（Klastrup and Tosca 2004; Jenkins 2006, 2007; Long 2017）、コンテンツ産業の戦略より虚構世界自体に焦点を当てる研究さえ現れ始めた¹³⁾（Wolf 2012; Krzysztof 2015）。物語論とメディア・スタディーズの相違は、ライアンによる物語世界の構成要素（2013, 2014）と、リスベート・トスカとスサーナ・クラストラップによる虚構世界の中核的な要素（2004）とを比較すれば明らかである（表2）。登場人物や舞台、あるいは世界全体を特徴づける倫理や規則が併行して列挙されているが、ライアンのリストは出来事を含んでいる。出来事は物語の根本的な要素であり、それなくしては物語自体も物語世界も成り立たない。これに対してトスカとクラストラップが提案するアプローチの下では、いったん成立した虚構世界は物語を必要としない。トスカたちは主にビデオゲームを中心に議論を展開するのだが、その考え方はトランスメディア的な虚構世界一般に該当する。例えば、本稿の序説に例として挙げた『PSYCHO-PASS サイコパス』のメディ

¹³⁾Krzysztof 2015: 84-87; 大塚 1989, 2015.

¹³⁾ 近年トランスメディア・フランチャイズの非物語的な要素が重要視されるようになってきたことも象徴的である（Krzysztof 2015: 87-88; Heinze 2017: 77）。

アミックスには、ゲームや前日譚の小説などだけでなく、いわゆる『PSYCHO-PASS サイコパス OFFICIAL PROFILING』と『PSYCHO-PASS サイコパス OFFICIAL PROFILING 2』という公式ガイドブックが含まれる。これらは『サイコパス』の物語というより、背景となる世界そのものを精査することを目的に編集されている。コンテンツに人気があればあるほど、この種のガイドブックも大量に制作されることになる。

表2 「世界の構成要素」の比較

ライアンによる「物語世界」の構成要素 (Ryan 2014: 34-37) *	トスカとクラストラップによる「虚構世界」の中核的な要素 (Klastrup and Tosca 2004: 頁なし)
<ul style="list-style-type: none"> ● 存在物 (existents) : 物語の登場人物、そして重要な役割を果たす物 	<ul style="list-style-type: none"> ● ミュトス (mythos) : 虚構世界と登場人物の基本的な歴史。虚構世界内で正確に行動し、各々の事象を解釈するためには、そのミュトスを知らなければならない。
<ul style="list-style-type: none"> ● 舞台 (setting) : 存在物が置かれている空間 ● 物理法則 (physical laws) : あらゆる事象発生の確立を決める法則 	<ul style="list-style-type: none"> ● トポス (topos) : 具体的な時間と空間を決める設定 (「いつ? どこ?」)。舞台の特徴のみならず、虚構世界において機能する法則も含む。
<ul style="list-style-type: none"> ● 社会規範と社会価値 (social rules and values) : 登場人物の行動を左右するルール 	<ul style="list-style-type: none"> ● エトス (ethos) : 虚構世界で機能する倫理 (何が善で、何が悪か?)。登場人物の典型的な行動を決める指標も含む。
<ul style="list-style-type: none"> ● 事象 (events) : 物語における状態変化 (出来事) ● 精神事象 (mental events) : 事象に対する登場人物の精神的反応 <p>*ライアンは以上のリストを以前から利用しているが、2013年のバージョンは「民間伝承」(folklore) という要素も含む。</p>	

b. 世界の境界と世界間の関係

研究分野によって、物語世界と作品ないし制作者との関係の理解の仕方が異なっている。物語論の正統な見解によれば、その関係は「一対一対一」である。すなわち、一つ

の物語世界に唯一のテキスト、そして唯一の制作者¹⁴⁾が対応する (Ronen 1993: 89; Heinze 2017: 77; Ryan 2008: 393)。この考え方は、ライアンが詳しく論じてきた「間虚構性」(transfictionality)の規則の中にも反映されている。この概念を提案したリチャード・サン・ジュレによると、二つのテキストが登場人物、架空の場所、虚構世界を共有する場合、それらの間には間虚構的な関係が生じる (Richard Saint-Gelais 2005: 612)。間虚構性は間テキスト性の一種類だとも言えるが、前者はポストモダン的な戯れよりもむしろ虚構世界への没頭を強く促し、読者にテキスト A に由来する虚構世界をテキスト B の主な指示対象世界として参照するよう求めるとされている¹⁵⁾。ライアンは、各作品の物語世界を別のものとして確定するためには、1) 二つの物語世界がお互いに矛盾しており一致しないこと、2) 二つの作品が別の作者によって制作されていること、3) 二つの作品の表現メディアが異なることという条件のいずれかが満たされれば十分であるとしている (Ryan 2008: 389-90, 393; Ryan 2013: 367-368)。この規則に従うと、いくつかの作品が「一つの物語世界を生成する」と言える例は相当限られてくる。こうした論理性重視の観点からは、トランスメディア的な虚構世界の実際の作られ方や解釈のされ方を正確に説明することはできないであろう。メディアミックスなどは、数人、または数十人の制作者が多数の表現メディアを利用してコンテンツを展開させることで成り立つ。そして上述のように、多くの場合、ある虚構世界がそのコンテンツの共通の源泉として前提されている。制作に携わる者は個人的な虚構世界の生成より、既存の虚構世界の拡大ないし改良を目指すことも多々ある (Richards 2013: 53-56; Johnson 2014: 107-153)。消費側から見ても、欧米のファンや日本のオタクがこのような作品群をフォローし消費するとき、やはりひとつの世界へと没頭しているのである。おおむね、二つの作品の物語要素がお互いに矛盾してさえいなければ、それらは全て一つの世界に属するとされる。そして、正統的な物語論とは異なり、虚構世界を物語に依存しない独立したモデルとして捉える理論においては、世界と制作者、あるいは表現メディアとの関連性は重要視されていない (Klastrup and Tosca 2004; Krzysztof 2015)。

c. 物語世界・虚構世界の不完全性

物語世界とそれに属する存在物、そしてその記述が本質的に不完全であることは言うまでもない。ロネンはその存在論的狀態に二つの側面を見出す。一方では、虚構の存在

14) もちろん表現メディアによって、一人の人間でなく、プロダクションチームやトループなどが作者の役割を果たすことがあるが、多くの場合、受け手は作品の中核的な意味やスタイルを決める者を見出し、そのビジョンを参照しながら作品を解釈する。

15) ライアンがフランス語から翻訳し引用する定義によると、間虚構性は続編と登場人物の再登場、あるいは諸作品に採用される登場人物の生い立ちの一貫性と共通の世界、そして物語集成とシリーズ構成といった要因を含む概念である (Saint-Gelais 2005, in Ryan 2008: 386)。

物は排中律¹⁶⁾を充たさないから論理的に不完全である。また、その記述は意味論上でも不完全である (Ronen 1994: 114; Ryan 1991: 21)。加えて、読者は存在物と物語世界のギャップを無視しがちであると指摘されている (Ryan 1991: 21; Ronen 1994: 108; Thon 2016: 51)。ライアンを借りると「テキスト宇宙の表象における空所は、その宇宙自体の欠陥ではなく、情報が削除されたものと見なされることになる」(Ryan 1991: 53; 邦訳: 96)。したがって、文学研究と物語論はテキストの解読において隙間がどのように埋められ、足りない情報がいかに補足されていくという問題に焦点を置く。

メディア・スタディーズも虚構世界が必然的に不完全であることを前提にはするが、その点よりもコンテンツにおけるギャップの役割と効果に焦点を当てる。例えばトランスメディア・フランチャイズを作品のネットワークとし、そのネットワークの構成を研究するマーク・ルッペルは、物語世界の空白と作品間のリンクとを関連づけ、空白が潜在的なリンクに相当する場合は、リンクを成す事実によって空白が埋められる場合もあると説明する (Ruppel 2009: 68, 97)。あるいはより産業論的な立場を取るジェフリー・ロングは、トランスメディア的に展開される物語に空所を組み入れることによって消費者に不安や好奇心や疑問などを掻き起すことを、独特の戦略として分析している (Long 2007: 53-69; Eder 2014: 14; Jenkins 2007 も参照)。これに対しマーク・ウルフは、物語に縛られない独立した虚構世界が受け手に「完全性の錯覚」を与え、その幻想の巧妙さが世界の優良性を決めるとしている (Wolf 2012: 38-39, 42)。空白と細部を精巧に折り合わせる虚構世界は、ファンによる推定と仮説、そしてそれに基づくやり取りないし「研究活動」を促すことによって、更なる作品の消費を動機づけファンダムを活性化させるとされている (Jenkins 2007; Wolf 2012: 60-62; Ryan 2015: 7¹⁷⁾)。要するに、物語論は物語世界の存在物の存在論的狀態と読者の認識過程を重要視するのに対し、メディア・スタディーズは虚構世界とフランチャイズ全体の成功性に繋がる戦略、あるいはトランスメディア・フランチャイズの構成上の特徴に比重を置く。

3. 統一性と「追加と分離」—トランスメディア・フランチャイズと世界の関係

上述の比較から窺えるように、物語論とメディア・スタディーズでは、「世界」の捉え方に違いがある。とはいえ、研究対象が同一である以上、研究分野どうしが影響し合いながら発展していくことも避けられない。しかも、トランスメディア的に展開するテ

16) 排中律とは、「一つの命題は真か偽かのいずれかであり、同時にその両方ではない」という論理学の法則である (Ryan 1991: 31; 邦訳: 64)。通常、虚構の存在物についての命題の真偽は確定できないため、排中律に違反するのである。

17) メディア・スタディーズに交錯するファンダム・スタディーズの研究でもテキストにおけるギャップとその機能が取り上げられることがある。例えば、ジョン・フィスケは、生産消費を誘発し、ファンに大衆文化資本の蓄積を推進するのはまさに空所や矛盾の多いテキストであると主張する (Fiske 1992: 42)。

クストを解読かつ分析するための理論的適応を繰り返す中で、既存の概念の輪郭が曖昧になってゆく。第2節で論じた間虚構性はその一例である。間虚構性の概念は、もともと文学研究の伝統的な対象、すなわち特定の作家による作品の関係性を描写するために用いられていたが、それをトランスメディア・フランチャイズに単純に転用しても、消費者の実際上の経験をうまく説明できない。それゆえ2014年の論文においてライアンは、トランスメディア・フランチャイズの作品が一つの物語世界を共有することまでは認めるが、アダプテーション作品によって別個の物語世界が構築されるかどうかについて明瞭な見解は示していない¹⁸⁾。同様にサン・ジュレは、物語世界と作者の密接な関係を強調しながら、大衆文化ではその繋がりが柔軟になりがちだと認めている (Richard Saint-Gelais 2005: 612)。

物語論をトランスメディア的な現象に適用する試みとしては、ヤン・ヌエル・トンの研究が代表的である (Thon 2015, 2016)。トンはフランチャイズをもとに創造されるメンタルモデルを分類する目的で、個別の作品に帰属する物語世界 (local medium-specific storyworlds of single narrative works)、いくつかの作品を横断するトランスメディア的物語世界 (glocal but noncontradictory transmedial storyworlds)、そしてトランスメディア的な物語世界を全て複合するトランスメディア的宇宙 (global transmedial storyworld compounds/transmedial universes) という三段階の階層を提案する (Thon 2015: 32)。この階層分類が必要なのは、互いに矛盾している作品は個別の世界を生み出すという物語論的な考え方と、トランスメディア・フランチャイズの作品は一つの虚構世界を共有するという常識を両立させるためである。有名なフランチャイズの多くは、例えば『鋼の錬金術師』メディアミックスに見られるような構成を有している。

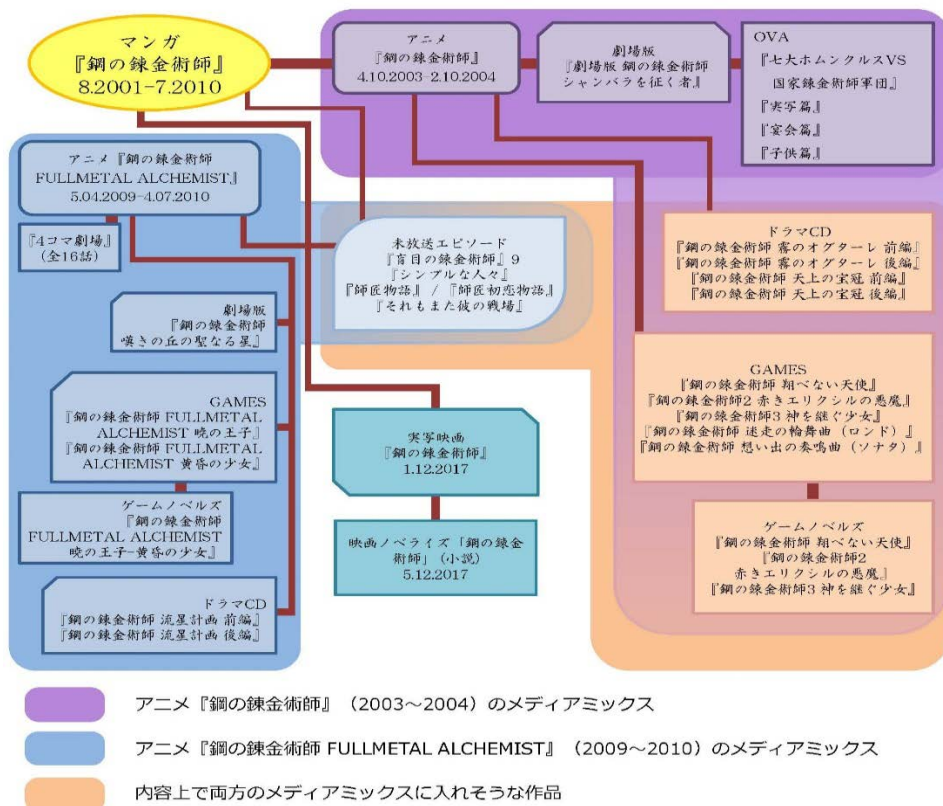
『鋼の錬金術師』はマンガとして大人気を博し、二回アニメ化された。ガイドブックを除く物語作品の全てを表3にまとめた。この表から窺えるように、作品はグループ分けすることができる。堇色は2003年から2004年にかけて放送されたアニメとそれから派生した作品であり、青色は2009年から2010年にかけて放送されたアニメとそれに関連する作品群である。さらに、2017年に公開された実写映画とそのノベライズ版は独立した一部である。各々の作品群の生産過程と流通過程は系統立っており、組織化されている。また各グループは独特の登場人物を含む設定を共通し、同一の「世界観」を持っていると言える¹⁹⁾。このことを踏まえて、三つのグループを三つのメディアミ

¹⁸⁾ 2008年に発表された論文でライアンは、忠実なアダプテーションと原作とは同じ指示対象世界を持つとするが (Ryan 2008: 399)、2013年の論文においてはより厳密な立場を取り、表現メディアの変更には必然的に新規の物語世界の成立が伴うと主張する (Ryan 2013: 368)。

¹⁹⁾ ただし、要因を内容のみに制限すると、オレンジ色の背景に置かれている作品の地位がより不明になる。それらが前日譚、また本筋の最初の段階で展開するサイドストーリーだからである。二種類のアニメ版において物語の初期段階は殆ど一致しているから、理論上は本筋と関係のないサイドストーリー類は、双方の作品群の世界観に属するものとして分類することもできる。

ックスとして捉えることができる。もちろんそうは言っても、消費者はやはり全作品を『鋼の錬金術師』として認知し、それが例えば『ガンダム』とは別の意味領域を成していることを歴然たる事実として受け取っている。要するに、大きなフランチャイズが形成する意味領域にはいくつかの層がある。同じ物語世界を共有する作品群が下位の層に位置づけられ、対極にはそれらを全て包括する「宇宙」という最高度のレベルが存在する。この場合の「宇宙」は、様々な物語世界から由来する情報を全て保存する百科事典、あるいはデータベースと呼んでもよいものになる。

表3 『鋼の錬金術師』の物語作品群



ライアンとトンの議論から窺えるように、物語世界の区別や分類においては内容の一貫性・統一性が重要な条件となっているが、メディア・スタディーズまたファンダム・スタディーズでそれはどのように扱われるであろうか。この問題はトランスメディア的な虚構世界の(再)構築に直接に関連し、トランスメディア・フランチャイズを巡る言説においても大きな役割を果たしており、具体的な考察が必要である。欧米でトランスメディア・フランチャイズが研究者の注目を集め、積極的に討論され始めたのは、ヘンリー・ジェンキンスが2006年に「トランスメディア・ストーリーテリング」(transmedia

storytelling) という概念を提起してからである。ジェンキンスはトランスメディア・ストーリーテリングを「統一的なエンターテインメント経験を組み立てるために、フィクションに不可欠な要素が複数の伝達手段へシステム的に分散される過程」と定義する²⁰⁾。トランスメディア・ストーリーテリングの主要な原理として、物語内容と消費者の経験との相乗効果を挙げることができる (Jenkins 2006a: 101-102, 104)。相乗効果を生み出すには、変化に富んだ語り (ストーリーテリング)²¹⁾ がその上に展開できるような統一した基盤が必要であり、虚構世界こそがその最適の基盤であるとされている (Jenkins 2006a: 114)。各作品が独自の小さな物語を語り、あるいは独特の情報を提供することによって、受け手がより大きな物語を構築し矛盾のない唯一の虚構世界を創造するよう仕向けてゆくことが、トランスメディア・ストーリーテリングの本質だと言える。そして、このような統一した経験を引き出すためには、フランチャイズの展開を作者やプロデューサーが厳密に管理する必要があるとされている (Jenkins 2006a: 106, 115)。このジェンキンスのモデルは、欧米の研究者が「世界」のトランスメディア的潜在力の重要性に気づききっかけとなり、フランチャイズにおける作者性や内容の統一性などをめぐる議論を誘発した。その影響はいまだに幅広く及んでいる²²⁾。マーク・スタインバーグが日本のメディアミックスと欧米におけるトランスメディア・フランチャイズとを比較するにあたり、狭義のトランスメディア・ストーリーテリングを後者の規範にしたのも、ジェンキンスのモデルを受けてのことである (Steinberg 2012b; 2015)。

スタインバーグは、メディアミックスとトランスメディア・フランチャイズの生産過程や流通の規模など産業上の特徴も比較しているが、本稿では「一貫性」に基づく対比に焦点を絞りたい。スタインバーグは、ジェンキンスのモデルを欧米の典型的なモデルと見なし、それが「メディアを超えた連続性」に依拠するのに対し、メディアミックスの場合は、もともと物語が重視されずキャラクターが優先されていることから、「メディアミックスはもっと柔軟で融通が利き、物語や見た目のバリエーションにも寛容だ」と主張する (Steinberg 2015: 「トランスメディア対メディアミックス」、頁なし)。さらに、スタインバーグによれば、メディアミックスの作品は常に世界観を拡大させ、新し

20) “Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story” (Jenkins 2007: 頁なし; 邦訳, Steinberg 2015: 「序説」, 「メディア・コンバージョンとトランスメディア」)。

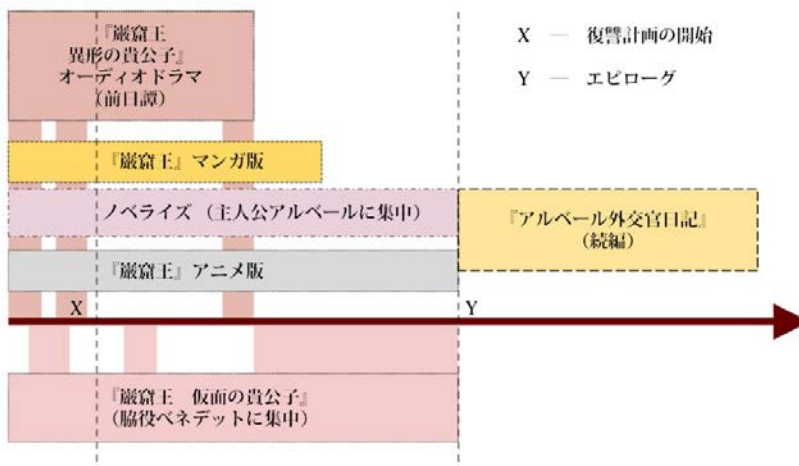
21) ジェンキンスの言葉を借りると、「理想的には、各メディアが物語の展開上で独自の役割を持っているべき」である (同)。言い換えれば、同じコンテンツを単に別の表現メディアに移してはいけないということである。

22) 例えば、クラストラップとトスカ、そしてロングはフランチャイズにわたる統一性に、エリザベス・エヴァンスは作者やプロデューサーによる管理に重点を置く (Klastrup and Tosca 2004; Long 2009: 40, 48-51; Evans 2011: 31-36)。クリスティ・デナとマーク・ウルフは、両方の必要性を強調している (Dena 2009: 122-131; Wolf 2012: 43-48)。

い情報を提供すると同時に様々な内容上の矛盾や逸脱も引き起こすのだが、それこそがメディアミックス特有の方略、いわゆる「追加と分離」(addition with bifurcation)なのである (Steinberg 2012b: 87)。例えば、2004 年から 2008 年にかけて展開された『巖窟王』メディアミックスがその好例である。『巖窟王』については第 5 節でも言及することになるが、ここであらかじめその内容について説明しておきたい。

スタジオ GONZO がアニメーション制作にあたり、前田真宏が監督したアニメ『巖窟王』(2004-2005) は、アレクサンドル・デュマ・ペールの小説『モンテ・クリスト伯』(1844-45) のアダプテーションである。小説『モンテ・クリスト伯』は 19 世紀のフランスを舞台にしており、エドモン・ダンテスという船乗りの冒険を描いている。エドモンは無実の罪で投獄され、シャトー・ディフ(イフ城)という牢獄で 14 年間を過ごすことになるが、その間、彼に濡れ衣を着せた三人の悪人は出世し繁栄する。イフ城から脱獄した後、モンテ・クリスト島の財宝を手に入れたダンテスは、島の名を借りたモンテ・クリスト伯爵として社交界に現れ、三人の敵に復讐してゆく。アニメ『巖窟王』は、小説の粗筋を翻案しながら、ジャンルをスペース・オペラに変えたり、新しい主人公を付け加えたりと、原作に様々な変更を加えている。一連のメディアミックスの中で、アニメ『巖窟王』は大きな物語の全体を完全に描いた唯一の作品であり、他の作品はその完成した物語に言及しながら、前日譚(『巖窟王 異形の貴公子』)や続編(『アルベール外交官日記』)を語り、あるいは特定の物語筋ないしキャラクターに焦点を当てて、それを変形したりするのである(表 4)²³⁾。

表 4 『巖窟王』の物語内時間的順序と諸作品の関係性



要するに、各作品はアニメに基づく虚構世界を指示し、それを補足したり拡大したりするのだが、同時に既存の事実を変更することから、このメディアミックスはまさに

²³⁾ 筆者は 2014 年の論文において『巖窟王』メディアミックスの詳細な分析を行っている。

「追加と分離」という法則を具現化している。この独特の戦略を考察するには、スタインバーグの議論を参照することが不可欠だが、スタインバーグ自身は、図式的に欧米のトランスメディアを矮小化し、またメディアミックスの展開の中に見出される多様性を見逃している。

実際、「多様性」は否定できない事実として存在する。メディアミックスの類型化を行った大塚英二は、そのリストの中に「世界観を一つの規範として生成物の相互の整合性を求める」「サーガ型」を含めている（大塚 2014: 30）。『PSYCHO-PASS サイコパス』や『鋼の錬金術師』はそのカテゴリーに該当すると言えよう。その上で大塚は、サーガ型も、キャラクターをあらゆる表現メディアの間で移動させるキャラクター型も「短期間のトレンド」にすぎないと断言している（大塚 2014: 30, 55）。さらに、第5節で述べるように、『巖窟王』のようなメディアミックスにおいても、「統一性」のある虚構世界を展開することが不可能なわけではない。他方で、ジェンキンスは当初、コンテンツの「統一性」を新規のトランスメディア的物語行為の根本的要因と見なしたが、それに基づくモデルはあまりにも限定的であり、欧米のコンテンツ産業の大半が矛盾を半ば無視しながらトランスメディア・フランチャイズを展開させている現状に適用できなかったのである²⁴⁾。故に、狭義のトランスメディア・ストーリーテリングは発表以来批判され、ジェンキンス自身 2009 年には、トランスメディア・フランチャイズにおいては「統一性」と併行して「多様性」が機能し、消費者に独特の快楽をもたらすと認めている。要するに、一貫性の有無は日本のメディアミックス、あるいはその世界観＝虚構世界を特徴付ける本質的な要因ではないのである。では何が問題なのか。大塚の議論の中に貴重な示唆がある。

前節でも既に触れているが、大塚によると、メディアミックスは世界観（＝設定の集積）から多数の作品が派生する「物語生成システム」に他ならない。世界観が「大きな物語」に相当し、それにアクセスするポイントが「小さな物語」、つまり個別の作品である。それゆえ「大きな物語」を追求する消費者は、全作品を手に入れなければならない。大塚はこの制度を「物語消費」と呼び、現代のメディアミックスのあり方を考える際の重要な手がかりをそこに見いだしている（大塚 2014: 24, 48, 148）。このモデルは、形式上ジェンキンスのトランスメディア・ストーリーテリングによく似ていることを大塚自身が指摘しているが（大塚 2014: 50, 56）、問題なのは構成ではなく、それを裏付ける考え方である。

大塚にとって「物語消費」は、受け手が能動的に物語を創造できる環境を前提として

24) 近年、この種のプロジェクトに焦点を移す研究も現れ始めた（Mittel 2015; Thon 2015）。ジェンキンス自身も補足と修正を繰り返す中で「トランスメディア・ストーリーテリング」という概念をより柔軟で包括的なものに変えてきた（Jenkins 2009; 2011）。さらにジェンキンスは、物語装置としての現在のトランスメディアには、トランスメディア・ストーリーテリング以外の可能性もあることを認めている。

いる。その環境に置かれている消費者が特定の世界観を把握できさえすれば、いくらでも物語＝作品を制作してゆけるようになる。物語消費の枠組みの中で設定の束として存在する虚構世界は、パブリックドメイン、すなわち「コモンズ」と見なされ（大塚 2014: 26-27）、公的に生産された作品とアマチュアの二次創作は等価的に扱われる（大塚 1989: 15; 2014: 50）。『MADARA』メディアミックスの展開において生産者として携わった大塚自身、最初から二次創作をメディアミックスの公的な一部にすることを意図していた（大塚 2014: 28; Steinberg 2015: 「第 5 章—モデルとしての MADARA—; —MADARA PROJECT—」, 頁なし）。

このアプローチは、メディアミックスに由来する世界観＝虚構世界に大きな影響を与えることになる。誰もが世界観を補足したり修正したりできるとすれば、一貫性そのものが無意味になってしまう。確かに大塚は、公的な場合であれアマチュアであれ、制作者は現存の世界観を十分に把握しておかなければならないと留意する²⁵⁾。しかし、物語消費の論理がそうした制約を無意味にしてしまう。仮に、ある生産消費者が多数の小さな物語＝作品を参照することによって世界観を（再）構築し、それに忠実ではあるがわずかに新たな情報を含む二次創作を作ったとしよう。この二次創作も元の作品と等価であるとすれば、また別の生産消費者たちがそれを参照することができるようになる。この作品が含む新しい情報も既存の世界観に追加されてゆくのである。したがって、二次創作が増加すればするほど世界観が拡大し曖昧になっていくことは、「物語消費」の必然的な帰結である。大塚自身その危険性を認識しており、初期の議論においては、企業がコンテンツを管理する「ゲームマスター」なくしては生き延びられないと主張した（大塚 1991: 34-35, 37）。しかし、そもそも物語消費を前提とする時、ゲームマスターはどのようにファンダムをコントロールできるか、また二次創作と世界観との整合性をどうやって測定できるのか、説明はなされていない。この点を含めて、大塚が提案する「物語消費」というモデルにおける世界観＝虚構世界については、以下のようにまとめることができる。

1. 物語消費下では世界観がコモンズになり、消費者と制作者に共有される。
2. その結果、世界観は徐々に流動的でおぼつかないものになる。

これは欧米のメディア・スタディーズ、あるいは物語論における「虚構世界」や「物語世界」の捉え方と殆ど真逆であるが、それは驚くほどのものではない。民俗学を専攻

25) とはいえ、大塚はその把握の基準さえ示していない。逆に『物語消費論』では、消費者が世界観を占領したせいで、物語世界が送り手の「管理下から離れ暴走した例」として、『キャプテン翼』に基づくやおい同人誌を挙げている（大塚 1989: 19; 1991: 32, 35）。しかし、世界観に登場人物の関係が含まれているとすると（大塚 1989: 12）、それを変更するやおい同人誌のような二次創作は、もともと既存とは異なる世界観を創造してゆくはずである。

する大塚は、メディアミックスあるいは現代のファンダムの活動の起源を、前近代における物語行為に見出そうとしている。近代的な意味での作者性が存在せず、受け手と送り手が共有する意味領域＝世界から物語が自由に派生し飛び交う状態こそ、大塚にとって一番自然な物語の生産・消費のあり方である（大塚 2014: 2627, 56, 92-93）。それは近代に入って以降隠蔽されてきたが、メディアミックスの隆盛とそれに伴う物語消費の出現が、前近代的なモデルの回復をもたらしたと見なされている。口承文芸と現在のトランスメディア的物語行為の類縁性については、他の研究者も言及している。例えばライアンは、間虚構性の歴史を追跡する中で、口承文芸に由来する原始の間虚構性まで遡っている（Ryan 2008: 395）。ライアンによると、口承文化では物語行為が固有の物語世界を構築せず、その代わりに誰もが任意に組み合わせられるストーリー要素のデータベースが存在している（同）。この解釈と大塚の議論は完璧に重なり合うが、ライアンによれば、活字印刷時代に成立した間虚構性がいまだに存続している。そうだとすれば、現在において口承文化を特徴づけた事態が回復されているとは言えないであろう。なお、テキストそのものに集中するライアンに対して、デンゼル・リチャーズは、トランスメディア・フランチャイズの歴史上の類似物をいくつか紹介している（Richards 2017）。リチャーズもまた口承文化や民族文化にトランスメディア的に展開する物語の原型を見出すのだが、それと現在のメディア・フランチャイズにおける物語行為の間には重要な相違点があるといくつか指摘している。大塚のように、コンテンツ産業の動向やコンテンツ消費のみに比重を置くと、その相違点が見えなくなる。

確かに、欧米（又ロシア）におけるファンダムの活動は、外見上、大塚が描いたものと一致するように思える。生産消費者の活躍がトランスメディア・フランチャイズの中核的な駆動力であることは明らかであろう。大塚は、「二次創作を黙認することで成立している」点にメディアミックスの特徴を見いだそうとしているが（大塚 2014: 56）、欧米でも、半世紀に渡って二次創作が隆盛してきた²⁶⁾。企業側がそれを許可したり奨励したりするにとどまらず、アマチュアの制作物を吸い上げることもある例えば、『Dishonored 2』というゲームのリリースが近づいていた頃、コンピュータゲーム会社 Bethesda とゲーム開発会社 Arkane Studios は、ファンアート（fan art）のコンテストを来ない、勝利者のイラストを『The Art of Dishonored 2』というプロダクションブックに掲載した²⁷⁾。また、『Dragon Age: Inquisition』というゲームを開発した会社バイオ

26) ただし、ルーカスフィルムとスター・ウォーズのファンの間にはしばしば二次創作をめぐる摩擦が生じ（Jenkins 2006a: 148-159）、またアン・ライスやリン・フルエリンのように二次創作を批判し禁止しようとする作家も存在する。こうした例は、米国の公的制作者が満場一致で二次創作を歓迎しているわけではないことを示している。とはいえ、日本にも同人作家が起訴された例があり、著作権とそれに関連する法律は各国で違いがあるとしても、実践上それほど差がないと言える。

27) コンテストは 2016 年 6 月 28 日から 2016 年 7 月 17 日にかけて展開され、プロダクションブックが 2016 年 11 月 15 日に発行された。

ウェア (BioWare) が、2015 年 7 月にアイテムデザインコンテストを展開し、勝利者のデザインをゲームの DLC に含めたという例もある²⁸⁾。こうした事例と、大塚がコミケットで『MADARA』に基づく二次創作を買い集め、そのセレクション集を公的に出版したこととはよく似ている (大塚 2014: 28)。

一方で、二次創作の商品化や、有名なフランチャイズを素材にした利益追求もよく見られる現象である²⁹⁾。二次創作を肯定するファンたちが、公的な物語を分解し、原作の虚構世界から著しく逸脱した「読み」や二次創作に惑溺するといった事態は、ごく普通に起きている。ある二次創作 (欧米ではそれは主に小説である) が大人気となり、大勢のファンがそれを祭り上げることもよくある。それがメディアミックス化され、新たな個別のファンダムを成立させるケースも少なくない。他方で、公的に流通される二次創作であれ、ファンダムで人気を得たものであれ、それらは原則として、元々の虚構世界に貢献するものと認められることはない³⁰⁾。要するに、欧米のファンダムの場合、作品が消費されることと、作品が虚構世界を変更することは別の過程であり、前者は必ずしも後者を伴わないのである。この分裂は、共同体の習慣や価値観によって規定されると考えるべきかもしれない。さらに、その習慣や価値観自体がメディアの歴史的発展や批評などによって影響されている。リチャーズによる歴史的な概観がその影響関係を簡潔に示している。リチャーズは、口承文芸とトランスメディア・フランチャイズとを比較し、その主要な相違点として送り手=作者と受け手の力関係、さらに 18 世紀に成立した作者性の影響力を挙げる。前近代の世界観やキャラクターなどが真の意味でコモンズだったのに対し、近代以降はそれが知的財産化され、作者と著作権保有者の地位が確立する (Richards 2017: “Participatory Audiences and the Folk Tradition”, 頁なし)。しかし、ここで留意したいのは、ファンダムではその地位を本質的に規定し、維持するのは、法律でも生産・消費の制度でもなく、共同体の慣例である。そして、以上の分裂は、ファンが虚構世界を創造する過程そのものに影響を与え「カノン」(canon) という概念はそれと密接に関わっているのである。

4. 虚構世界の創造とカノン

28) 「Untold Relics of Thedas」コンテスト (2015 年 7 月 16 日～20 日)。http://blog.bioware.com/2015/08/27/untold-relics-of-thedas-contest-winners/

29) 注意すべきなのは、欧米とロシアでは日本と違って、アマチュアの小説は無料であるべきだという考え方が根強いことである。それゆえ主な「飯の種」は小説ではなく、ファンアートやハンドメイドなどである。

30) 物語の要素で遊びながら、虚構世界の「正確な」形を探索するファンは、まさに二つの消費の過程を並行して生きていると言える。この逆説的な行動は、東浩紀が日本のオタクに見出した「小さな物語への欲求とデータベースへの欲望」の並存を想起させるかもしれない (東 2001: 122; 2009: 84)。東の否定的な立論はさておき、こうした分裂がファンダム活動における様々な傾向と結び付き、その分析は議論の貴重な手掛かりになりうるに違いない。

「カノン」という言葉は欧米のファンダムとそれを巡る研究では当たり前のように用いられているが、日本ではあまりなじみのない概念のようである³¹⁾。カノン(κανών)はギリシャ語で、本来「まっすぐな棒」「規則」「基準」などを意味したが、キリスト教の普及に伴い「正典」つまり「キリスト教信仰の基準としての旧新訳聖書」³²⁾という独特の意味を持つに至る。さらに「基準となる作品集」という意味合いが前面化すると共に、キリスト教以外の文脈でも使われるようになり、文学研究の分野で一般化した。文学におけるカノンとは、特定の時代と地域あるいは文化を代表する優れた、規範となるような作品を意味する。作品を精選しカノンを形成する団体が、評価や解釈の基準を設定し(Kermode 1979)、その選択を通じて特定の倫理観やイデオロギーなどが押し付けられる(Altieri 1983:38, 42, 47-48; Fleming 2007:5)。この点で宗教のカノンと文学のカノン、そしてメディアのカノンに本質的な違いはないが、メディアの文脈で用いられる場合には独特の意味内容が加わる。20世紀の初頭に成立した『シャーロック・ホームズシリーズ』のファン、いわゆるシャーロキアンたちは、小説を聖典のように精読する自分たちを揶揄しながら、ドイルの小説を「カノン」と呼び始めた(Poore 2012: 160; Proctor 2018: 239-240)。そこでのこの呼称は、まだ特定の作品群を指示していたが³³⁾、次第にメディアにおける「カノン」という語法が定着し、それは、公的なコンテンツから成り「事実」としてファン全員に共有される情報を意味するようになった。言い換えれば、ある虚構世界で「確かに起こった出来事」や「確実に存在するものとその質」の全てを含み結合させているものがカノンである。言うまでもなく、この定義は、派生したシリーズやメディア・フランチャイズに属する作品は必ずしも「真実」を語らないという前提に立っている。つまり作品は、平等に虚構世界に貢献できるわけではないのである。なぜこうした考え方が現れたのか、またそれはどのように機能しているのか。

前節で述べたように、ジェンキンスの理想に相応しうるフランチャイズは稀である。当初はそうした理想を貫こうとしつつも拡大に伴い一貫性を維持できなくなるプロジェクトがあれば、最初からコンテンツの統一的な展開を目指さないプロジェクトもある。いずれにせよコンテンツが矛盾だらけになることは普通である。しかも、リュディガー・エインセが指摘するように、消費者である個人が虚構世界を(再)構築してゆく際には、どの作品にどんな順序でアクセスしたかが問題になり(Heinze 2015: 81)、その経験と解釈は、受け手によって大きく異なったものとなる。もしこうした多様性に先立つ真なる事実がなければ、「間主体的に構築されコミュニケーション機能を持つ構成物」としての世界、そしてそれを巡って活躍するファンダムが成立しえない。実際、メ

31) とはいえ、Wikipedia 日本版にも「カノン(キャンノン)」という項目が掲載されていることから、一般にもある程度は浸透していると言えそうである。

32) 大貫隆ほか編『岩波 キリスト教辞典』(2002年)による。

33) シャーロキアンにとってはドイルによる小説のみがカノンであり、マンガ版をはじめその無数のアダプテーションや翻案などはカノンから排除される(Proctor 2018: 239)。

ディアのカノンは、ファンがフランチャイズに属する作品ないし商品を分解しながら、同時に統一した虚構世界を再構築してゆく結果として成立していくのである³⁴⁾。その過程の中で、ファンたちは、積極的に論争し合い、コンテンツの真偽評価の基準や共通の解釈を洗練させてゆく (Jenkins 1992: 88, 90-91; Lyden 2012: 782; Richards 2013: 52)。このようにカノンの形成過程がファンのやり取りを促しており、一度確定したカノンはある種の共通語になるのである。消費者は様々な興味を持ち、雑多な理由でコンテンツに夢中になるのだが、同時に、広く受け入れられた事実があるからこそ、異なるグループ間のコミュニケーションも可能になる。大塚は、人間は「安定」を求め「〈物語〉に縛られる」ことを望んでおり、それが可能になるために〈物語〉＝世界観が「具体的な共同体に根をおろし、その構成員によって共有されていることが大切である」と述べているが (大塚 1991:25)、メディアのカノンはまさにこの〈物語〉＝世界観なのである。

カノンはまた、基準のセットとしての役割も負う。虚構世界に潜む謎の解決や物語展開について仮説を立てたり、登場人物の心理や人物間の関係の解釈でぶつかり合ったりする時、ファンたちは常にカノンに言及し、その中から証拠を探し出そうとする³⁵⁾。二次創作がカノンと比較対照されて評価されることも珍しくない (Hellekson and Busse 2006: 9; Thon 2015: 45; Lessa and Araújo 2018: 90)。公的に発表される作品の価値もカノンに照らして評価され³⁶⁾、カノンは受け手の消費行動を方向づける羅針盤として役立っていると言うことができる。そこには次のような事情も絡んでいる。まず受け手のメディア・リテラシーに差があり、しかも殆どの消費者は予算と時間の制限があるから、一つのトランスメディア・フランチャイズの中で消費できる部分が限られてくる。アダプテーションの普及を考察する A・R・マーフィは、作品の激増を前にして、自分にとって最適なものを選択しきれない現代の消費者は、既知のコンテンツに駆け込むだろうと想定する (Murphy 2013: 27-29)。実際、現在のフランチャイズは数十もしくは数百の作品を派生することさえあるから、限られたコンテンツであっても同様の困惑を引き起こしかねない。この状況では、「カノン」に属する作品が最も消費に値するという指針で臨むことが、選択肢を削減するための一つの方法となるに違いない³⁷⁾。

このようにカノンはファンのコミュニケーションの固定した基盤をなし、トランスメディア・フランチャイズを序列化するように働く。加えて、その存在が受け手の側にお

34) その過程については、本稿の第5節を参照。

35) 虚構に対しては、「もし～ならば」という純粋な仮想を紡ぎ、他のファンと共にそれに没頭する楽しみ方もあるが、これとカノンに基づく分析とは問題なく並存しうる。

36) 文学のカノンも規範として機能し、新規の作品の評価に影響を与えるが、評価の基準が完全に異なる。文学のカノン下では個別の作品の美点が検討されるのに対し、メディアのカノンでは作品の質はともかく、内容上の統一性が重視されている。

37) こうした状況を、企業側がマーケティングにおいて利用することは言うまでもない。カノンに属することが価値を決める要因となる以上、生産者が新規の作品に「カノン」というラベルを貼るだけで、その消費を促進できるからである。

ける独特の生産消費を可能にし、特有の快樂をもたらすことにも留意したい。その一つの形が、情報の収集と整理、あるいは「深読み」に基づく分析である。ジェイソン・ミッテルはこのような「研究」に尽力するファンたちを「法廷のファンダム」(forensic fandom)と呼ぶ。彼らは「カノンの確実性を優先し、物語の把握を追求し、〈作者又は同様な立場にある者〉の権力を維持し、物語の空白を埋めるべく関連性を探索したり、あらゆる仮説を提案したり」³⁸⁾し、「複雑な物語内容の唯一の正確な説明を目指している」³⁹⁾。ここから窺えるように、カノンはこの種の生産消費活動に不可欠である。全ての謎とギャップの背後には確実な全体が潜在しているという錯覚を堅持するからこそ、「法廷のファン」は、明瞭な目標を設定し、そこに近づいていくことに歓喜を覚えることができる。そしてこの種の快樂は、カノンの最後の重要な機能と直接に関連する。

ジョン・フィスケは、ピエール・ブルデューの文化資本論の延長線上で、公的な文化とポピュラー文化とを対比し、ファンダムにおける文化資本を分析している(Fiske 1992)。ポピュラー文化資本は多面的なものであるが、公的文化資本と同様に知識の蓄積に強く依存している。いわく「知識は威信・名声・権力と同じである」⁴⁰⁾。博識を持つファンが専門家として尊敬され、その判断や意見は常に重視される。大きなフランチャイズやシリーズのファンが、作者ないし生産者より虚構世界と物語の細部に精通していることは普通であり⁴¹⁾、場合によっては研究に卓越したファンが公的な生産者と殆ど同等の権力を手に入れることもある(Jenkins 2006b: 125)。大塚は、このパターンをも「物語消費」に結びつけ、オタクが世界観=大きな物語の仕組みを十分に理解すれば、公的生产者から独立し、自らでその世界を拡大させたり変更したりできるようになると警戒したことがある(大塚 1989: 12-15)。しかし、現在の欧米のファンダムには、大塚のモデルとは大きな相違点があり、それこそがファンダムにおける力関係のもう一つの側面である。

38) “Such modes of affirmational fan engagement prioritize canonical authenticity, seek narrative mastery, authorize the role of controlling showrunner, and search for connections and theories to fill narrative gaps” (Mittel 2015: 316; 筆者訳)。ファンによる研究家としての活動と、その具体的な例がジェンキンスとミッテル、またウルフによって詳細に記述されている(例えば、Jenkins 2006b: 115-133, Mittel 2015: 265-291; Wolf 2012: 39-42,45-48)

39) “[Fans’ research activities are] all driven by the goal to arrive at the singular, correct account of complex narrative material” (Mittel 2015: 316; 筆者訳)。

40) “Within the informational economy of the net, knowledge equals prestige, reputation, power” (Jenkins 2006b: 125, 筆者訳)。当時のジェンキンスの議論では電子提示版におけるファンのやり取りが独特のものとして扱われていたが、ネットがファンダムの生息地である現在は、この断言がファンダム全体に該当すると言えよう。

41) 近年、作者側はファンが編集したデータベースを参考にすることもあるし(Mittel 2015: 283; Henderson 2017: 205-206)、本来ファンが作成した資料の方が公的に発行されたものより正確で徹底的であるとされている(Jenkins 1992: 71)。

それは、カノンに貢献できるのは原作者かつ生産者側のみだという暗黙の了解である (Jenkins 1992: 24, 27; Liebler and Chaney 2007: 3; Wolf 2012: 270-271, 279-280; Harvey 2014; Richards 2017)。二次創作は、それがいかに虚構世界に忠実で、元の世界に統合できそうなものであったとしても、カノンに追加されることはない。時として、多くのファンに真実であるかのように受け取られ、ファンダム内で著しい影響力を見せる二次創作や仮説が出現し、間主体的に構築された構成物として、コミュニケーションを活性化させることがある。しかしそれはファン (fanon) として扱われ、公的に承認されない限りカノンの一部にはなれない。他方でまた、公的に発行される作品が自動的にカノンに含められるわけでもない。ファンたちは、企業側ないし公的作者側にカノンを増補する権利を委ねてはいるものの、新しい補足の妥当性を疑う権利を留保している (Jenkins 1992: 100-121; Derhy Kurtz 2017; Proctor 2018)。ファンダムは、常に新規の情報を厳密に検査し、結果的に、その情報が丸ごと拒絶されることも珍しくない。ベンジャミン・W・L・クルツはこの評価過程において重要視される要素として、内容の「統一性」と「確実性の標識」(authenticity markers)、そして「権力者の確証」を挙げる。第一の「統一性」は自明のように見えるかもしれないが、実際は矛盾を孕む作品が必ずしもカノンから排除されるとは限らない。というのも、カノンの違反には度合いや許容度の違いがあるからである。ファンは、最初からすべての矛盾を拒絶するのではなく、まずそれを説明し、既知の情報に織り込もうとする (Jenkins 1992: 107; Liebler and Chaney 2007: 14; Wolf 2012: 44-45)。加えて、トランスメディア・フランチャイズが展開していく中で、矛盾が事後的に合理化されたり、地位の不明だった作品がカノンに取り入れられたりする場合もある⁴²⁾。要するに、作品の単純な統一性が決定的な要因ではないのである。

二番目の「確実性の標識」では、カノンの設定の有無も問題になるが、ここでは「発表通路」ないし「発表主体」と「発表手段」⁴³⁾ という標識に留意しておきたい。近年、ブログや電子提示版の急速な普及に伴い、作家や俳優や脚本家などがファンと日常的に接する場が生まれ、彼らが虚構世界や登場人物について発言する機会も増えた。ファンにとって、これは生産者側から新しい情報を直接入手する機会ではあるが、このような発言をカノンとして受け取らないファンも少なくない (Missy 2007, 頁なし)。公的に発表される情報の方が、受け入れられる可能性が高い。さらに、公的なチャンネルを介して提供される情報への向き合い方も一様ではない。例えば既にカノンと見なされている作品を最初に発表したスタジオが制作する作品と、発注されて制作された作品を比較す

42) 逆に、展開の方向が変わり、本来カノンと思われた作品と事実がカノンから排除されることもある。トランスメディア・フランチャイズの展開につれて、各作品の地位が変化し、ネットワーク全体の位相が変わっていくのである (Parody 2011; Wolf 2012: 46-47, 212-216; Thon 2015: 33; Heinze 2017, 84-85; Proctor 2018: 224-235)。

43) TVチャンネルや文庫レーベルなども含むカテゴリーである。

れば、前者の方が高い信頼を得るであろう。ファンのこうした態度は「権力者の確証」という三番目の要素とも関係する。というのも、ここでの「権力者」は、いまだに「制作者」を連想させることが多いからである。マーク・ウルフも、カノン性 (canonicity) を作者性や著作権の有無と直接に結びつけている (Wolf 2012: 268-280)⁴⁴⁾。他方では、現代日本のコンテンツ産業とオタク文化においては、「作者」や「原作」は解体し意味をなさなくなったと考える論者も多い (東 2009: 39, 48; 大塚 2015: 26-28)。いずれにしても、ウォシャウスキー姉妹やジョセフ・ウェドンやデヴィッド・リンチなどの例に見るように、欧米ではいまだに一人の作者兼プロデューサーがフランチャイズの中心的な存在として活躍できるようである。このような超人的な個人が存在しない場合には、その権力は、フランチャイズを担当するいわゆるトランスメディア・プロデューサー、あるいは企業そのものに移されることが多い (Harvey 2014; Richards 2017, 頁なし)。2008 年以降展開し続けるマーベル・シネマティック・ユニバース (MCU) は世界的な人気を博しているが、各映画の監督や TV ドラマのショーランナーの名はさほど有名ではない。代わりに諸作品の作り手として一般的に認知されているのは、株式会社マーベルエンターテインメントとその子会社である。いずれにせよ、クルツが指摘するように、「権力者の確証」に加えて「確実性の標示」と「統一性」が揃っていなければ、情報や作品のカノン性について、議論の余地が残るのである (Derhy Kurtz 2017)。

繰り返して言うと、カノン性こそがフランチャイズの作品と虚構世界の意味上の関係性を決定する性質なのである。この考え方は、第 3 節で紹介された諸理論のそれとは異なる。前述のように、ライアンに代表される物語世界の間虚構的關係論においては、特定の作者や表現メディアと世界が不可分であることから、異なるメディアを横断しながら一つの虚構世界を享受しているファンの現実的経験を解明することが難しい。また大塚の「物語消費」は、前近代の物語の形式に執着し過ぎるために、それと現代のファンダムにおける消費や解釈のあり方とのズレや、近代以降に成立した生産者と消費者の力関係などを見逃してしまいかねない⁴⁵⁾。ジェンキンスの「トランスメディア・ストーリーテリング」も、生産の初期の段階から厳守される統一性とフランチャイズ全体を結束させる作者性を強調する理想的なモデルであるがゆえに、トランスメディア・フランチャイズの現状からは乖離している。実態として、トランスメディア的世界は、多く

44) さらに詳しく言えば、ウルフは、創造の自由度と制作された作品や資料のカノン性を基準にして、作者・生産者を以下の 5 種類に分類している。虚構世界の造物主たる創造者、その公的な継承者、下請けの制作者、補助的製品や資料などの生産者、アマチュア (ファン) である。コリン・B・ハーヴィーが提案したトランスメディア的な物語行為の分類もウルフのものに殆ど一致するが、作者性に比重を置くウルフに対して、ハーヴィーは生産者の法的権利を強調し、フランチャイズに属する作品のカノン性が上意下達式に決定される過程に注意を向けている (Harvey 2014)。

45) 大塚自身、欧米におけるファンダムの現状を十分に把握していないことを告白している (大塚 2014)。

の場合、統一性を求めるファンと矛盾に富むフランチャイズが拮抗する中で、断片的で不確定な事実の解釈をめぐる議論を経ながら創造されてゆくのである。次節では、その過程における情報の取り扱い方、整理の仕方、解読のテクニックなどについて詳述する。

5. トランスメディア的世界の（再）構築過程とカノンの形成

トランスメディア的な虚構世界を（再）構築する際にまず確認すべきなのは、フランチャイズの全体的な構成とその展開の根本的な原理である。ジェイソン・ミッテルは、近年におけるアメリカ製のTVドラマの一つの特徴として、多くの作品が連続性と非一貫性を巧妙に組み合わせていることを挙げ、視聴者がこの種のドラマを楽しめるためには、この連続性と一貫性が配合されるルールを正確に捉えなければならないと指摘している（Mittel 2015: 18-24）。トランスメディア・フランチャイズについても同様である。ウォシャウスキー姉妹の『マトリックス』に代表されるトランスメディア・ストーリーテリングが、圧倒的な連続性と統一性を目指していくのに対して、『SAMURAI 7』のようなメディアミックスは、いわゆるエピソード風の形式に従い、しかもアダプテーションのみを手段として拡大していく。アニメ『SAMURAI 7』が2004年に放送されて以来、そのノベライズとマンガ版、PS2ゲームと舞台、さらにミュージカルが制作されてきた。各作品は、物語の長さや細部などは違っているが、基本的なストーリーと登場人物の役割は変わらない。例えばマンガ版は、その設定がアニメの世界観から著しく逸脱しているのだが、それは元の虚構世界を補足するのではなく、全く別の世界観＝虚構世界のもとで「同じ」ストーリーを描いているということである。すなわち、『SAMURAI 7』メディアミックスでは、そもそも一つの統一した虚構世界の形成が目指されてはならず、メディアミックスを横断する消費者にとっては、同じコンテンツのヴァリエーションを楽しみ、あるいは単に好きなキャラクターを追求することが主な目的になるであろう。おそらく多くのトランスメディア・フランチャイズは、『マトリックス』と『SAMURAI 7』という両極端の間に位置している。その典型的な例として、既に触れた『鋼の錬金術師』と『巖窟王』を挙げてみたい。

『鋼の錬金術師』プロジェクトでは、殆どの作品を通じて統一した世界が創造されていくのだが、明らかにそれに属さないパロディ的な作品も含まれる。具体的には、例えば2003年のアニメに由来するメディアミックスの中に『七大ホムンクルス VS 国家錬金術師軍団』および『宴会篇』という喜劇的なOVAや、パラレルワールドを描くOVA『子供篇』がある。2009年から放送されたアニメ『鋼の錬金術師 FULLMETAL ALCHEMIST』のDVDには、映像特典として『ハガレン4コマ劇場』というミニシリーズが収録されている。これらの作品は明らかに「遊び」に過ぎず、アニメを中心としたメディアミックス全体の虚構世界に影響を与えるものではない。それに比して、『巖窟王』メディアミックスの場合は、中核的な作品がまずあり、他の諸作品はそこを起源

として虚構世界を拡大させると同時に、既存の事実や物語の筋を変更していく。その結果、こうしたケースでは、ある程度重複する多数の個別の物語世界が成立するという物語論的な説明も可能となる。とはいえ、後に見るように、この種のフランチャイズにおいても、困難であるとはいえ、カノンを形成することはできる。

虚構世界の(再)構築のされ方を考える場合、コンテンツの展開を規定するルールだけではなく、諸作品の相対位置と階層関係も重要である。カノンをなす設定の集積は殆どの場合特定の作品から抽出されるから、この出発点を見極めなければならない。興味深いことに、ジェンキンスの狭義のトランスメディア・ストーリーテリング、そして大塚とスタインバーグが促進するメディアミックスのモデルは、いずれも諸作品が「理想的には等価でフラットな関係である」ことを前提としている(大塚 2014: 27; Jenkins 2006: 95-96 と Steinberg 2015: 「序章—トランスメディア対メディアミックス—」も参照)。しかし、現実には、作品の重要度が等しくないトランスメディア・フランチャイズの方が圧倒的に多い(Ryan 2015: 7-8; Mittel 2015: 294-295; Thon 2015: 22; Heinze 2015: 88; Delwiche 2017, 頁なし)。その序列階層を決める要因として、まず各作品が提供する情報の量が挙げられる。例えば、『巖窟王』のアニメ版は、当該メディアミックスにおいて唯一の自立した作品であり、これを見ないと、モンテ・クリスト伯の復讐譚の全貌を知ることができない⁴⁶⁾。『鋼の錬金術師』の二つのメディアミックスに属するゲームは、主人公たちの単独の冒険を語る「一話」物ばかりであり、それを攻略しても、メイン・ストーリーやアニメに登場する様々なキャラクターに触れることができない。このように多くのフランチャイズには中核と周辺の対比が見出せるのだが⁴⁷⁾、前者は必ずしも最初に発表されたものとは限らない。例えば、2000年代以降ライトノベルを原作にするメディアミックスが増加してきたが(廣田 2006; 川崎と飯倉 2009: 29)、欧米では近年までラノベを読めるファンは限られており、いまだに多くのファンダムがアニメかマンガを中心に作品世界を享受している。

この状況から、表現メディアそのものの重要性を窺うことができる。あるフランチャイズがどのような表現メディアを用いるかは、その意味領域の形成を左右する重要な要因である。リュディガー・エインセが指摘するように、異なるメディアの文化的影響力に違いがあり、それが各メディアを通じた作品の波及力に必然的に影響を及ぼす(Heinze 2015: 88)。例えば、ライトノベルがオタク市場の大部分を占める日本とは異なり、欧米では依然として、映画やテレビシリーズやゲームなどのノベライズは軽蔑視されがちである(Murphy 2013: 21-23)。さらに、前述のように、確実性の標識として「発

46) 神山修一によるノベライズは、同じ時間枠において起こる同じ出来事を語っているが、ひたすらもう一人の主人公アルバールに焦点を当て、出来事を彼の視点から見たものに限定するため、物語の全体像と一貫性は失われていく。

47) その具体的な例としてルッセルによる『HEROES』トランスメディア・フランチャイズの分析を参照(Ruppel 2009: 232-260)。

表通路」と「発表手段」が関係するため、ファンは原則として、既にカノンと見なされる作品と同じ表現メディアを使って提供される情報を信頼する傾向がある (Liebler and Chaney 2007: 15; Ryan 2015: 16)。この傾向が「トランスメディア」の本質に相反することは明らかであるが、だからこそ、コンテンツをトランスメディア的に展開するためには、この壁を乗り越えなくてはならないのである。

さて、カノンに相当する虚構世界が多くのファンに共通されるべきである以上、表現メディアの次の重要な性質はそのアクセシビリティ (accessibility) だと言えよう。アクセシビリティには二つの側面がある (Dena 2009: 239-245)。第一、費用を含め、手に入れやすいかどうか、である。例えば、マンガは雑誌と単行本だけでなく、電子版や海賊版などといった様々な経路を介して幅広く流通される。それに対して、舞台は、DVDに収録されない限り、ファンダムのごく一部にしか消費されえない。また『アルペール外交官日記』のようなケースもある。この日記は2005年7月から2006年7月にかけて本物のブログとしてネット上に掲載され、日本語を読めるファンがそれをフォローしたり、コメントしたりできたが、現在はそのブログ自体が削除されており、ブログを印刷した出版物は発行部数が少なく、既にそれをネットオークションでしか購入できない。アクセシビリティのもう一つの側面は、受け手のメディア・リテラシーである。アニメを楽しめる視聴者に比してゲームを攻略できる者はより少数であり、舞台やミュージカルになると、それを享受する人数はさらに減少する。自分にとってなじみのない表現メディアに対して不安を抱き、もともとトランスメディア的な消費を望まない者も大勢いる (Long 2007: 67; Dena 2009: 242; Delwiche 2017)。大人数によって容易に消費される作品の方が、メディアミックスの中核になる可能性は高い。

以上のことをまとめると、ファンのもとで共有された意味領域が形成されてゆく際に、生産者が使用している媒体の影響はきわめて大きいと言える。その影響は作品の解読にも及ぶ。なぜなら作品の受け手は、どのような媒体であれ、そこに働く様々な約束事を認識し、それに従いながら情報を整理するからである (Lessa and Araújo 2018: 92-95)。表現メディアに潜在する制約や規則などの影響は、虚構世界の(再)構築において非常に重要な要因であり、その影響はトランスメディア的なプロジェクトの場合に限らない。この点に関連して、フィクションの解読における事実の生成を研究してきたケンドール・ウォルトンが言う「寛容の原理」(charity principle)に触れなければならない。ウォルトンによれば、テキストを解読する受け手が逆説的な要素や矛盾などに直面した場合、それを物語世界に組み込むことを試みる前に、まずは物語内容に属さない外的な原因を見出そうとする。表現メディアの性質に限らず、制作過程の特性や制作者が目指している効果、ジャンルの約束事などがそうした原因となりうる。そして矛盾を引き起こす要因が見つければ、受け手は、その矛盾を虚構の事実として受け取らず無視することができる (Walton 1990: 183-184. Yacobi 1981 をも参照)。例えば、大人数のアニメー

ターによって制作される TV アニメでは、キャラクターの顔や体形などがエピソードごとに微妙に変わっていく。だからといって、それが物語世界内での変化だと考える視聴者はいないであろう。

実際、読者や観客やプレイヤーは、ごく普通に、しかも無意識のうちに寛容の原理を働かせている。場合によってこの原理は、一つの作品を超え、作品のネットワークのレベルで機能することもある。例えば、表現メディアの特徴から生じる作品間の矛盾が無視されることがある。一例として、『巖窟王』の主人公、エドモン・ダンテス＝モンテ・クリスト伯の外見の描写を挙げることができる。ダンテスは牢獄の中で巨大な機械に縛り付けられていたために、脱獄したときは酷い傷を負っていた。この恐ろしい傷跡は、マンガでは精密に描かれており（前田 2008: 64-101）、ライトノベルでも数回言及される（有原 2008: 17, 33, 58）。しかしアニメでは、半裸のモンテ・クリスト伯が登場するシーンでも、傷跡は描かれていない（第 14 話、「さまよう心」）。他方で、モンテ・クリストの監禁は『巖窟王』の基本的な設定であり、アニメでも牢獄は巨大な機械として描かれているから、アニメのモンテ・クリストも傷跡だらけのはずなのである。つまりここには矛盾が生じているのだが、物語世界内にその説明を探すよりは、TV アニメでは傷跡という細部までを動画として描き出すことが難しかったのだろうと判断するほうが適切に思える。他の二つのメディア作品が提供する情報から、『巖窟王』のモンテ・クリストはおそらく傷だらけだという結論が導かれるが、アニメ版にはそれが反映されないことを「寛容の原理」は許容するのである。

「寛容の原理」とは逆に、最小離脱法則は蓄積してきた事実の保護と応用に関わっている。最小離脱法則（principle of minimal departure）は、ライアンがデイヴィッド・ルイスにならって提起したもので、虚構テキストの宇宙（＝虚構世界）に関連する命題の真理値を測定するための法則である。その主旨は、読者は「テキスト宇宙の中心世界を再構築するとき」、読者自身が置かれている実際の世界と「できるだけ調和するように再構築していると言うこと」である（Ryan 1991: 51; 邦訳: 95）。「われわれは現実について知っていることなら何でも、代替可能世界に投影し、ただテキストに明記されていることだけは調整する。」（同）。テキストの受け手がこの原理を利用しているからこそ、物語世界は直接に表示されたもの以外の様々な存在物を含むと前提できる。さらに、ライアンが説明するように、最小離脱法則下では、物語世界におけるギャップを埋めるために、受け手は実際の世界だけではなく、他の物語世界を「基準枠」として参照することができる（Ryan 1991: 54; 邦訳: 100）。したがって、メディアミックスの消費者が新規の作品や資料を手に入れるとき、それを補足するために、以前から蓄積してきた情報を利用し、その情報が直接に棄却されていないなら、その世界の実事として扱われるだろう。だからこそ『巖窟王』のようなメディアミックスでも、共通の虚構世界の創造が可能なのである。ファンは、周辺に位置するテキストを解読するたびに、その空白を中

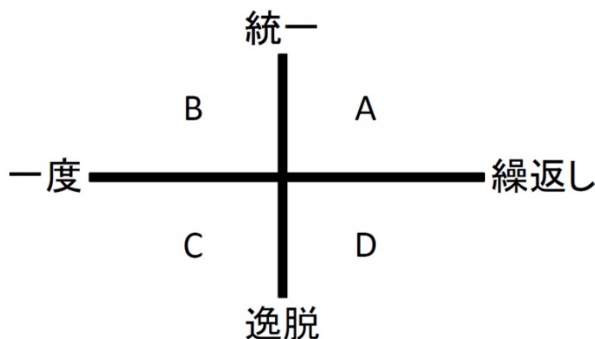
心的な作品の物語世界に照らして補っていく。そこで参照される世界は、自然に規範として機能し、それに違反するような追加はカノンに属しないと見なされる。

それでは、中心的な物語世界に違反しない事実はどう扱われるだろうか。『巖窟王』の場合は、従属的な物語にギャップがあっても、その内容はおおむね中心的なものに重複する。表4に見るように、『巖窟王』のマンガ版とライトノベル、またノベライズは、物語の殆ど同じ部分を扱い、そこでの出来事に関しては概略的であれ全て語っている。そしてオーバーラップする情報の中には、作品ごとに変わっていくものもあれば、一致するものもある。前者の例として、モンテ・クリスト伯の怨敵の一人、ヴィルフォールの筋を挙げることができる。アニメでは、ヴィルフォール家における連続毒殺事件とヴィルフォールの全家族を巻き込む悲劇が語られ、ヴィルフォールとその落胤の息子の対立でクライマックスに達する（第7話～第11話；第13話～第14話；第21話）。しかし、この筋は『巖窟王』の他の作品では別の形をとり、部分的に削除されたり、アニメとは間逆の物語展開になったり、登場人物が違う役割を演じたりなどといった変更に溢れている。これに対して、主人公の監禁という部分は、おおむね一致する情報の例となるだろう。アニメにおけるイフ城は、スペース・オペラ的な設定に沿って、宇宙に漂流する「辺境で未知の外敵に備える自動化要塞」として描写され、投獄されたダンテスは「制御系の一部」にされ、睡眠さえ許されない14年を過ごすことになる（第22話、「逆襲」）。上述のように、マンガ版とライトノベル『巖窟王—仮面の貴公子—』では、同じ描写が採用され、それに細部が加わっている（前田 2005: 143-154, 2008: 64-101; 有原 2008）。しかしノベライズでは、監禁の叙述は大きく異なる。イフ城はある惑星に築かれた石造の要塞であり（神山 2004: 230-231）、ダンテスはそこで普通の囚人として終身刑に服し、牢獄にある図書館の司書に任命されることさえある（神山 2005: 259-261）。いずれのケースも、「追加と分離」という原理によって形作られていることは明らかであるが、この場合どの事実を確実にカノンと見なすことができるだろうか。

以上のようなコンテンツの展開を考察するに当たっては、マーク・ルッペルが提言した仮説が有効であろう（Ruppel 2012: 261-266）。ルッペルによると、トランスメディア・フランチャイズにおけるあらゆる虚構の存在物やその細部などは、初めて出現するときはまだ不確定の状態にある。一度しか現れていないものは虚構世界の潜在的な要素にすぎないが、繰り返し取り上げられていけばいくほど固定化し、次第にフランチャイズのカノン＝虚構世界に統合されるようになる。言うまでもなく、その過程は個別の作品においても頻繁に起こるが、メディアミックスの場合、新しい事実が作品と表現メディアを横断して繰り返されるうちに徐々に根付くことも珍しくない。以上の議論をまとめると、「追加と分離」に従うメディアミックスでは、以下の二つの条件によってカノンが成立すると結論できる。まずは、メディアミックスの中核をなし、カノン性の規範として機能しうる作品または設定の集積が必要である。他の作品と資料の内容は、規範から

逸脱するものとそれに違反しないもの、また一つの情報源に制限されるものと幾つかの作品に渡って出現するものとに分類できる（表5）。

表5 「追加と分離」に従うコンテンツの展開における要素の分類（要素の反復程度、そして中心的な作品との関係を基準に）



「A」範疇に属する要素が原則としてカノンと分類されるのに対して、「C」範疇はカノンから除外される。『巖窟王』の例に戻ると、自動化要塞としてのイフ城は前者に属し、図書館のある石造のイフ城は後者に入るのである。「B」範疇に属する情報は、他の事実と矛盾しない限り共通の虚構世界に追加され、それを拡大させるが、この範疇は元来不確定であるから、各事実の位相と地位がファンの個人的な評価によって大きく変化し、ファンダム全体に及ぶ意見の相違や論争を引き起こすことがある。しかし、この四つの中で一番興味深いのは「D」範疇であろう。なぜなら、既存のカノンに違反しながら、しかし持続的に反復する事実が蓄積していくと、新しいカノンが形成され、メディアミックス自体が分岐してゆく可能性が生まれるからである。さらに加えて、メディアミックスが展開する過程で、「C」範疇に属した情報が「D」に移動することもよくある。中心的な作品が必ずしも一つに限られないことを考えると、メディアのカノン＝虚構世界は流動的で不確定なものであり、その具体的な内容とそれが含む事実の妥当性については、常に議論の余地が残るのである。さらに、本節の前半で説明したように、フランチャイズに活用される表現メディアそのものが、虚構世界の消費と解釈に重大な影響を与える。トランスメディア・フランチャイズを横断するファンが切り開くルートは、そのファンのメディア・リテラシーと嗜好、または予算と時間的な制約にも影響される。とはいえ、トンが指摘するように、個人的な解釈と消費のパターンが異なっても、原則として受け手は、様々なパラテキスト⁴⁸⁾を参照し、生産者が意図した特定のフラ

48) パラテキストとは、文学理論家ジェラルド・ジュネットが提起した概念である。パラテキストとして機能するあらゆるテキストは解釈のための枠組みを作り、受け手の作品に対する期待

ンチャイズとその虚構世界の構成を再構築し、その知識を共通できるはずである⁴⁹⁾。そしてカノンを巡る論争は、ファンダムを活発化させる交流の重要な一部でもあるから、カノンの本質的な不確定性は、ファンに不安や不満などを沸き起こすことがあるとしても、コミュニケーションを促す属性として歓迎されるのである。

結論

本稿ではトランスメディア的な虚構世界の理論上の特徴、そして実践的な(再)構築過程の考察を試みた。以上の考察から明らかなように、この現象は非常に多面的であり、それを分析するには様々な分野の知識と理論的装置を駆使しなければならない。1990年代初頭から、メディアミックスなどのトランスメディア・フランチャイズが評論家や研究者の注目を集めるようになり、それが生成する虚構世界への関心も高まってきた。しかし、1990年代以前にも、物語論や文学研究の分野で、単独のテキストから生じる物語世界のあり方や複数の物語世界の関係性が検討されていた。本稿ではそれを出発点に、ファンダム・スタディーズとメディア・スタディーズを参照しながら、虚構世界の分析における様々な問題を紹介し、各分野が提供する道具の適用可能性について考察した。いうまでもなく、それぞれの分野において、「世界」という概念の定義も、焦点を当てられる要素も異なっている。哲学と様相論理、そして認知科学の理論をテキストの分析に応用する物語論では、「世界」はメンタルモデルと見なされ、受け手によるモデルの再構築、物語世界の間虚構的關係、そして物語世界を指示する様相命題の真理値などが議論されてきた。メディア・スタディーズは、物語世界が成立する環境に目を向け、ネットワーク化された作品群と虚構世界の関係性、あるいはその世界の創造と展開に影響を与える外的要因、または異なる表現メディアを横断する存在物の特徴を研究する。ファンダム・スタディーズは、虚構世界とその受け手の相互作用に重点を置き、ファン

を形成し、評価に影響を与える(Gray 2010: 24-26)。典型的なパラテキストとして、小説のタイトルと副題、前書きと後書き、序説と挿絵などを挙げるができる。さらに、印刷物の体裁や表紙、あるいは作品のジャンルなどもテキストの独特の読みに繋がることから、こうした要素にもパラテキスト的な機能があるとされている。ジュネットの理論は文学作品に限らないことは言うまでもない。例えば、DVDのカバーや電車の中つり広告がそれに該当する(トランスメディア・フランチャイズにおけるパラテキストとその役割について Gray 2010 を参照)。しかし、ファンダムの活動では受け手=ファン自身が制作するパラテキストのほうが重要になる。その主要なタイプはおそらく消費者によるレビュー、ブログや提示版におけるやり取り(スレッド)、そしてファンのWikiである。それに加えて、公的制作者のインタビューや解説などが重要視されている。以上のパラテキストはただ作品と商品の紹介に留まらず、「カノン」概念と相まって多種多様な作品群をナビゲートするための「羅針盤」になる。Thonは「トランスメディア的な物語世界を全て複合するトランスメディア的宇宙」を考察するに当たって後者の機能を強調していると言える。

49) “Still, it will usually be possible for most if not all recipients to use various (official as well as unofficial) paratexts to get a sufficiently precise idea of a given transmedial universe’s ‘intended structure.’” (Thon 2015: 33)。

たちがいかに虚構世界を経験し、虚構世界がファンダム活動全体においてどのような役割を果たすかについて説明しようとする。実際問題として、このように各分野が提供する観点や理論的装置は、トランスメディア的な虚構世界という現象を理解し、正確に描写するためにどれも必要なのである。

物語論は、フランチャイズの作品の解説とそれに伴う虚構世界の創造を規定する原理や法則などを明確にし、メディア・スタディーズは、虚構世界を形付けるフランチャイズの構成や生産過程の特徴を整理し分析する。こうした側面は、この30年の間にずいぶん議論されてきた。本稿ではこれに加えて、ファンダム・スタディーズの研究対象のひとつである「カノン」という概念を取り上げ、これを手がかりにメディアミックスなどにおける虚構世界の成立の仕方を考察しようとした。そのために、まずファンダムにおける消費の慣習と解説の慣習とを区別し、その差異が「カノン」の存在に依拠することを説明した。そして、カノンの機能と重要性について解明した後、ファンダムにおける「カノン＝統一した虚構世界」の形成に関わる様々な要因を列挙し、トランスメディア的に展開する虚構世界の本質的な不確定性を再確認した。このように「カノン」は、メディアミックスなどの虚構世界を考える際の非常に重要な手がかりではあるが、この概念を全てのトランスメディア・フランチャイズに適用できるわけではない。なぜなら、既に指摘したように、最初から統一したトランスメディア的な世界の形成を目指していないフランチャイズが存在するからである。そうしたタイプにおいては、コンテンツの展開に伴って複数の多重世界が創造され、その多様性こそがファンにとって快樂の源泉となる（Ford 2009: 307-308; Mittel 2015: 315-316; Long 2017: “Breaking the Rules for Fun and Profit: Alternate Universes, Mash-Ups, and Reboots”）。

話をメディアミックスに絞れば、大塚と同様に、原作と二次創作の等価性やメディアミックスの本質的な非一貫性を強調する研究もある（（東 2009: 61; Steinberg 2012a: 180-182, 2012b, 2015: 「序章—トランスメディア対メディアミックス—」, 「第5章—結論に向けて: MADARA からハルヒへ—」）。しかし前述したように、メディアミックスのタイプも多様であり、統一した虚構世界の形成においてフランチャイズの構成は主な要因ではない。それよりファンダムが醸成してゆく解説・解釈の習慣のほうが重要であると考えられる。欧米の場合も、カノンを強く必要とする「法廷のファン」はファンダムの一部にすぎず、虚構世界の探究や物語の深読みに興味を示さないファンも大勢いる。こうした生産消費者のタイプ分けが、メディアミックスをめぐる言説の中で議論されたこともある。例えば東浩紀は、消費行動のタイプに沿って、日本のオタクを世代ごとに分類した。東によれば、60年前後生まれの第一世代は、ミッテルの「法廷のファン」同然であり、これと対照的に80年前後生まれの第三世代は、虚構世界に興味を示すことなく情報の断片を単独に消費したり（東 2001: 58; 2009: 36）、いわゆるキャラ萌えに没入したりしてきた（東 2001: 59-60; 2009: 36-37）。東はその世代的な変遷の中に、

時代の変化の象徴を見出そうとするが、欧米（そしてロシア）では双方の消費行動が現在も並存しており、両方のスタンスを使い分けるファンも相当数いるようである。そして欧米の「法廷ファン」は、日本のメディアミックスを消費する際、欧米製の作品の消費で身につけたコツや手法などを活用し、そのメディアミックスのカノンを形成していくのである。もちろん、一貫性を明確に排除したメディアミックスの中に統一した世界を無理やり見出そうとしても意味がないかもしれない。それでも多くの場合、受け手が諸作品を裏付ける一つの世界を再構築し拡大させることが出来るのは事実である。それゆえ、ファンダム・スタディーズの観点からも、また国際的な展開を目指しているコンテンツ産業にとっても、そうした消費行動の分析は重要な研究テーマとなるだろう。

いずれにしても、トランスメディア・フランチャイズを作品のネットワークとして取り上げ、あるいはその作品論を試みようとする研究者や評論家は、諸作品の関連性、そして虚構世界の具体的なあり方を常に視野に入れなければならない。特定のフランチャイズにおける一貫性と矛盾のバランス、その相互作用や諸作品間の関連性などに目を向けなければ、その作品群の持つ意味や背後にあるイデオロギーを討論することは不可能であり、作品の美的な性質を評価することもできないであろう。近年、生産消費者の急増を初めとして、大衆文化は様々なレベルで激的に変化し続けている。表現メディア自体が変わり、例えばインタラクティブ映画やプレイヤーが直接的「入れる」仮想世界（virtual worlds）などといった新しいフォーマットが現れる。こうした状況の中で、あらゆる媒体とプラットフォームを横断する虚構世界のあり方が変わっていくことは当然であろう。それを追及し把握することを目指す研究もその変化に応じて、様々な分野を横断し、分析のための道具を統合・改善していかなければならないのである。

参考文献

- Altieri, Charles. "An Idea and Ideal of a Literary Canon." *Critical Inquiry*, Vol. 10, No. 1, Canons (1983). 37-60.
- 有原由良. 『ノベルス 巖窟王 仮面の貴公子』, 講談社KCノベルス, 2008.
- 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. (=Otaku: *Japan's Database Animals*. Trans. Jonathan E. Abel and Shion Kono. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009).
- Brookey, Robert Alan. *Hollywood Gamers: Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*. Bloomington: Indiana University Press, 2010.
- Burke, Liam. *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood's Leading Genre*. University Press of Mississippi, 2015.

- Busse, Kristina and Karen Hellekson. "Introduction: Work in Progress." *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Eds. Karen Hellekson and Kristina Busse. McFarland, 2006. 5-32.
- Comor, Edward. "Contextualizing and Critiquing the Fantastic Prosumer: Power, Alienation and Hegemony." *Critical Sociology* 37(3). SAGE Journals, 2010. 309-327.
- Delwiche, Aaron. "Still Searching for the Unicorn: Transmedia Storytelling and the Audience Question." *The Rise of Transtexts: Challenges and Opportunities*. Eds. Benjamin W.L. Derhy Kurtz and Mélanie Bourdaa. NY: Routledge, 2017. N.pag. Kindle.
- Dena, Christy. *Transmedia Practice: Theorizing the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. Ph.D. Thesis. University of Sydney, 2009. Web.
- Derhy Kurtz, Benjamin W.L. "Set in Stone: Issues of Canonicity of Transtexts." *The Rise of Transtexts: Challenges and Opportunities*. Eds. Benjamin W.L. Derhy Kurtz and Mélanie Bourdaa. NY: Routledge, 2017. N.pag. Kindle.
- Eder, Jens. "Transmediality and the Politics of Adaptation: Concepts, Forms, and Strategies." *The Politics of Adaptation*. Eds. Dan Hassler-Forest and Pascal Nicklas. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014.
- Elkington, Trevor. "How a Salad Bowl Can Improve Transmedia Storytelling: Integration and Convergence in Film and Game Development." *FuturePlay 2005 (U.S.)*. Web.
- Evans, Elizabeth. *Transmedia Television : Audiences, New Media and Daily Life*. NY: Routledge, 2011.
- Fiske, John. "The Cultural Economy of Fandom." *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. Ed. Lisa A. Lewis. London: Routledge, 1992. 30-49.
- Fleming, Mike P. "The Literary Canon: Implications for the Teaching of Language as Subject." 小冊子. Strasbourg: Council of Europe, 2007. Web.
- Ford, Sam. "Managing Multiplicity in Superhero Comics: An Interview with Henry Jenkins." 2009. 303-311. *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*. Eds. Pat Harrigan and Noah Wardrip-Fruin. Cambridge, MA: MIT Press, 2009.
- Gray, Jonathan. *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*. NY, London: New York University Press, 2010.
- Harvey, Colin B. "A Taxonomy of Transmedia Storytelling." *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Eds. Marie-Laure Ryan and Jan-Noël Thon. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014. 278-294.
- 橋本太知. 『Gankutsuou Production Book』, 角川 MEDIA FACTORY, 2004.
- Heinze, Rüdiger. "'This Makes No Sense At All': Heterarchy in Fictional Universes."

- Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*. Vol. 7, No. 2 (2015). 76-91.
- Henderson, Jennifer Jacobs. "Let's Talk About Texts, Baby: Proposing a New Model for Copyright in a Transtext World." *The Rise of Transtexts: Challenges and Opportunities*. Eds. Benjamin W.L. Derhy Kurtz and Mélanie Bourdaa. NY: Routledge, 2017. N.pag. Kindle.
- Herman, David. "Storyworlds." *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. 2005. Ed. David Herman, Manfred Jahn, and Marie-Laure Ryan. NY, London: Routledge, 2008. 569-570.
- 廣田恵介. 「ライトノベルはアニメ界の救世者なのか」, 『創』6月号, 2006. 96-101.
- 伊藤剛. 『テヅカ・イズ・デッド—ひらかれたマンガ表現論へ』2005, NTT 出版, 2009.
- Jenkins, Henry. *Textual Poachers: Television Fans And Participatory Culture*. London: Routledge, 1992.
- Convergence Culture: When Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006a.
- Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. NY, London: New York University Press, 2006b.
- "Transmedia Storytelling 101." *Confessions of an Aca-Fan: the Official Weblog of Henry Jenkins*. 2007年3月22日. Web.
- "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling." *Confessions of an Aca-Fan: the Official Weblog of Henry Jenkins*. 2009年12月12日. Web.
- "Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling." *Confessions of an Aca-Fan: the Official Weblog of Henry Jenkins*. 2009年12月12日. Web.
- "Transmedia 202: Further Reflections." *Confessions of an Aca-Fan: the Official Weblog of Henry Jenkins*. 2011年8月1日. Web.
- Johnson, Derek. *Media Franchising: Creative License and Collaboration in the Culture Industries*. NY: New York University Press, 2013. Kindle.
- Joo, Woojeong, Rayna Denison, and Furukawa Hiroko. "Manga Movies Project Report 1: Transmedia Japanese Franchising." Report for UK Arts and Humanities Research Council research project "Manga Movies: Contemporary Japanese Cinema, Media Franchising and Adaptation." 2013. *Manga to Movies Project Website*. Web.
- "Manga Movies Project 2: Japan's Contemporary Manga, Anime and Film Industries." Report for UK Arts and Humanities Research Council research project "Manga Movies: Contemporary Japanese Cinema, Media Franchising and Adaptation." 2013. *Manga to*

Movies Project Website. Web.

川崎拓人・飯倉義之. 「飯倉義之文化 メディアミックス ラノベキャラは多重作品世界の夢を見るか?」, 『ライトノベル研究序説』, 一柳廣孝, 久米依子 (編著). 青弓社, 2009. 18-32.

Klastrup, Lisbeth, and Susana Tosca. "Transmedial Worlds — Rethinking Cyberworld Design." *Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds*, 409-416. Los Alamitos, CA: IEEE Computer Society, 2004. *Lisbeth Klastrup's personal site: publications*. Web.

Kopylova, Olga. 「アダブテーション論から見たメディアミックス——前田真宏の『巖窟王』を例に——」, 『京都精華大学紀要』, 第45号 (2014). 23-47.

神山修一. 『巖窟王 〈1〉』, メディアファクトリー MF文庫, 2004.

—— 『巖窟王 〈3〉』, メディアファクトリー MF文庫, 2005.

Krzysztof, Maj M. "Transmedial World-Building in Fictional Narratives." *IMAGE. Journal of Interdisciplinary Image Science*, 22 (2015). 83-96.

Lessa, Rodrigo, and João Araújo. "World Consistency." *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*. Ed. Mark J.P. Wolf. NY: Routledge, 2018. 90-97.

Liebler, Raizel, and Keidra Chaney. "Canon vs. Fanon: Folksonomies of Fan Culture." *MIT Media in Transition 5* (2007). *Selected Works of Raizel Liebler*. Web.

Long, Geoffrey A. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. MS Thesis. Massachusetts Institute of Technology, 2007. Web.

—— "Creating Worlds in Which to Play: Using Transmedia Aesthetics to Grow Stories into Storyworlds." *The Rise of Transtexts: Challenges and Opportunities*. Eds. Benjamin W.L. Derhy Kurtz and Mélanie Bourdaa. NY: Routledge, 2017. N.pag. Kindle.

Lyden, John C. "Whose Film Is It, Anyway? Canonicity and Authority in Star Wars Fandom." *Journal of the American Academy of Religion*, Vol. 80, No. 3 (2012). 775-786.

前田真宏 (漫画), 有原由良 (原作). 『巖窟王 〈1〉』, アフタヌーンKC, 講談社, 2005.

—— 『巖窟王 〈3〉』, アフタヌーンKC, 講談社, 2008.

Missy, Merlin. "Canon Versus Fanon Versus Authorial Intent." *Firefox News*. 2007年7月30日. Web.

Mittell, Jason. *Complex TV: the Poetics of Contemporary Television Storytelling*. NY, London: New York University Press, 2015.

Murphy, A. "Reverse Adaptation and Continuing the Engagement in Transmedia Storytelling." *New Ideas in the Writing Arts*. Ed. Graeme Harper. Newcastle upon Tyne: Cambridge School Publishing, 2013. 17-32.

Nozawa, Shunsuke. "Characterization." *Semiotic Review*, Issue 3: Open Issue (2013). Web.

- 小田切博. 『キャラクターとは何か』, 筑摩書房, 2010.
- 大塚英志. 「物語消費論のノート: 1. 世界と趣向——物語の複製と消費」(1989), 『定本 物語消費論』, 角川書店, 2001. 7-20. (=“World and Variation: The Reproduction and Consumption of Narrative.” Trans. Marc Steinberg. *Mechademia* 5 (2010). 99-116).
- 「物語消費論のノート: 2. 物語消費論の基礎とその戦略」(1991) 『定本 物語消費論』, 角川書店, 2001. 21-54.
- 『キャラクター小説の作り方』, 星海社, 2013.
- 『メディアミックス化する日本』, イースト新書, 2014.
- Parody, Clare. “Adaptation Essay Prize Winner: Franchising/Adaptation.” *Adaptation* Vol. 4, No. 3 (2011). N.pag. Web.
- Pantumsinchai, Penn. “Fans Turned Prosumers: A Case Study of an Online Fansubbing Community.” MA Thesis. University of Hawai‘i At Mānoa, 2012. Web.
- Poore, Benjamin. “Sherlock Holmes and the Leap of Faith: The Forces of Fandom and Convergence in Adaptations of the Holmes and Watson Stories.” *Adaptation* Vol. 6, No. 2 (2012). 158-171.
- Proctor, William. “Reboots and Retroactive Continuity.” *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*. Ed. Mark J.P. Wolf. NY: Routledge, 2018. 224-235.
- “Canonicity.” *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*. Ed. Mark J.P. Wolf. NY: Routledge, 2018. 236-245.
- Richards, Denzell. “Old SF, New FX: Exploring the Reception of Replacement Special Effects for Older Episodes of Doctor Who and Star Trek.” Vol. 8, Issue 3 (2013). 47-64.
- “Historicizing Transtexts and Transmedia.” *The Rise of Transtexts: Challenges and Opportunities*. Eds. Benjamin W.L. Derhy Kurtz and Mélanie Bourdaa. NY, London: Routledge, 2017. N.pag. Kindle.
- Ritzer, George, and Nathan Jurgenson. “Production, Consumption, Prosumption: The nature of capitalism in the age of the digital ‘prosumer’.” *Journal of Consumer Culture* Vol. 10, No. 1 (2010). 13-36.
- Ronen, Ruth. *Possible Worlds in Literary Theory*. Cambridge: Cambridge University Press, 1994.
- Ryan, Marie-Laure. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana University Press, 1991.
- “Transfictionality across Media.” *Theorizing Narrativity*. Eds. John Pier and José Á. García Landa. Berlin: De Gruyter, 2008. 385-417.
- “Transmedial Storytelling and Transfictionality.” *Poetics Today* 34.3 (2013). 361-388.
- “Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology.”

- Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Eds. Marie-Laure Ryan and Jan-Noël Thon. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014. 25-49.
- “Transmedia Storytelling: Industry Buzzword or New Narrative Experience?” *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*. Vol. 7, No. 2 (2015). 1-19.
- Ruh, Brian. “The Comfort and Disquiet of Transmedia Horror in *Higurashi: When They Cry* (*Higurashi no naku koro ni*).” *Refractory: a Journal of Entertainment Media* 23 (2014). N.pag. Web.
- Ruppel, Marc Nathaniel. *Visualizing Transmedia Networks: Links, Paths And Peripheries*. Diss. University of Maryland, 2012.
- Saint-Gelais, Richard. “Transfictionality.” *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. 2005. Eds. David Herman, Manfred Jahn, and Marie-Laure Ryan. London and New York: Routledge, 2008. 612-613.
- Steinberg, Marc. *Anime’s Media Mix. Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis: Minnesota University Press, 2012a.
- “Condensing the Media Mix: *Tatami Galaxy*’s Multiple Possible Worlds.” *Canadian Journal of Film Studies*, 21.2 (2012b). 71-92.
- 『なぜ日本は〈メディアミックスする国〉なのか』, 大塚英志 (監修), 中川 譲 (訳), 角川 EPUB 選書, 2015. Kindle.
- 田中絵麻. 「クールジャパンの産業構造—製作委員会方式によるメディアミックスと多様性の並存—」, 『Social and economic systems studies』 30 (2009). 45-53.
- Thon, Jan-Noel. “Converging Worlds: From Transmedial Storyworlds to Transmedial Universes.” *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*. Vol. 7, № 2 (2015). 21-53.
- Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln, London: University of Nebraska Press, 2016.
- Walton, Kendall L. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge: Harvard University Press, 1990.
- Wolf, Mark J. P. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. NY: Routledge, 2012.
- 横濱雄二. 「『新世紀エヴァンゲリオン』における物語世界の構成—メディアミックス作品論の可能性」, 『日本文学』 1月号 (2006), 御茶の水書房. 51-61.
- Yacobi, Tamar. “Fictional Reliability as a Communicative Problem.” *Poetics Today* 2.2 (1981). 113-126.

* 本論文の作成にあたっては、執筆者と協議しつつ編集者が日本語表現の校閲を行った。