

## 二次創作小説から見る中國キャラクター文化 ——「メアリー・スー」の日中比較を例に

劉 茜

### はじめに

20世紀末、日本のマンガ・アニメが中國で放送・出版され始めるようになってから、日本のサブカルチャーは中國で廣く受容されるようになった。中國のサブカルチャーを語るには日本のサブカルチャーを避けては通れないと言えるほど、影響は濃厚である。それは産業面だけではない。ちょうど20世紀末から21世紀初めころにかけてインターネットが中國・日本含め全世界で普及したこともあり、業界からの體系化した供給やサポートが形成される前から、受容者層において同人活動や関連イベントなどの消費と再生産の體制が整って、文化的にも大きな變化がもたらされた。

その中で、サブカルチャーだけでなく、文藝作品全般に大きな文化的影響を與えたのが、キャラクター受容の普及である。従來の文藝作品の受容は、物語やその中で表現される作者の意圖など、一つの有機體としての作品を對象にしていた。登場人物が注目される場合も、人物の活躍の物語など作品と切っても切れない存在であることが大前提だった。

しかし日本の影響が顕著なサブカルチャー作品では、キャラクターと呼ばれる登場人物が作品という背景舞臺と切り離され、自律性を持ち、單獨で受容されることが可能となった。その結果、キャラクターそのものを主體として受容する流れが生まれ、キャラクターを「賣り」の中心にしたコンテンツの提供も行われるようになった<sup>1)</sup>。消費者・生産者の両方にみられるこれら一連のキャラクターを主體とした文化現象を、筆者は「キャラクター文化」と呼んでいる。

日本から大きな影響を受けている中國のキャラクター文化だが、日本のそれとは完全に同じものではなく、中國獨自の特徴を備えている。その特徴の解明に

は多方面からの検証が必要となるが、本論文ではそのうち二次創作小説を取り上げ、中国キャラクター文化と日本キャラクターの異同を比較し、検証を行う。

キャラクター文化には様々な表現形式がある。「二次創作」はそのうちの一つで、オリジナルの物語やキャラクターを創作することを「一次創作」とすれば、そうやって生まれた作品の世界観やキャラクターを借りて二次的な創作活動を行うことを「二次創作」と呼ぶ。二次創作活動には媒体によって小説・畫作・ゲームなど様々なジャンルがあるが、本論文で取り上げる対象は、小説で行われる「二次創作」、中国語では「同人小説」と呼ばれるものである。

日本では一次創作・二次創作に限らず「同好の士が集って行う創作活動」を従来の文學活動概念を借りて「同人活動」と稱しているが、中国の「同人」は基本的に二次創作についてのみ用いられる言葉となっている。二次創作小説は自由な題材を取り扱っているが、その中には明確にキャラクターにフォーカスした種類がある。「メアリー・スー」と呼ばれるものがその一つである。キャラクター文化の受容の比較を行うにあたって、この「メアリー・スー」と日中におけるその發展に焦點を當てる。

## 1 「メアリー・スー」とキャラクターの受容

### 1.1 「メアリー・スー」とは

二次創作小説では、二次創作の元となった作品に登場する登場人物を、通常「原作キャラクター」と呼ぶ。それに對し、各々の二次創作作品にのみ登場する、二次創作の作者が考案したキャラクターは「オリジナルキャラクター」と呼ぶ。中でもオリジナルキャラクターが中心となるのが「メアリー・スー」と呼ばれる作品である。

メアリー・スーはもともとアメリカのドラマ「スタートレック」の二次創作小説、Paula Smith (1973年) 作の「A Trekkie's Tale」<sup>2)</sup> に登場するオリジナルキャラクターである。その後、同様のオリジナルキャラクターを中心とする二次創作小説の一ジャンルを指すようになった。ただ、明確な定義は存在しない。漠然とした共通認識としては、原作が存在すること、その二次創作に二次創作者のオリジナルキャラクターが登場すること（多くの場合女性）に加えて、オリジナルキャラクターが作中世界において獨特または強力な能力を有してい

ること、原作キャラクターから容易く好意や戀愛感情を抱かれる傾向にあること、などが挙げられる。

「メアリー・スー」作品におけるオリジナルキャラクターは、他の二次創作小説に登場する、物語の導入役や、物語を圓滑に進行させたり、人間關係にアクセントをつけたりする脇役とは異なる。その主な役割は、作者にかわって原作キャラクターたちの前に立ち、同じ立場で原作キャラクターに関わることである。

例えば、「A Trekkie's Tale」に登場するメアリー・スー大尉は、すべての原作キャラクターから尊敬や好意を向けられる萬能の優れた人物で、不慮の出来事で悲劇的な死を遂げた時は原作キャラクターすべてが深く悲しみ彼女の死を悼んでいる。同人小説の愛好者は、こうしたオリジナルキャラクターに没入することによって、原作キャラクターからの尊敬や好意を自身が受けているかのように感じることができる<sup>3)</sup>。

伝統的な文學作品でも、作者が登場人物に自身の一部要素や感情を與えたり、讀者が物語に没頭し、登場人物に共感して「自分が〇〇だったら」と想像して楽しんだりすることは珍しくない。それらは、あらゆる讀者が登場人物に共感したりその心情を察したりする道が開かれていることが特徴である。

しかし「メアリー・スー」作品のオリジナルキャラクターは、作者自身の原作への自己代入にほかならない。他の二次創作讀者がそうするための道が開かれていないことも指摘されている<sup>4)</sup>。

いわば、「メアリー・スー」作品の主人公であるオリジナルキャラクターは、作者が一から十まですべてを定め、作者だけが原作に没入できるキャラクターである。

即ち、「メアリー・スー」作品におけるオリジナルキャラクターは、作者のアバター<sup>5)</sup>的な役割を果たしている。筆者がこれまでの論文で觸れてきたように、作者やプレイヤーと作中のアバターとしてのキャラクターとの關係に、中國と日本のキャラクター文化の違いの一端を見ることが出来る。したがって、「メアリー・スー」の系譜に屬する作品の中國と日本での展開を比較することは、兩國のキャラクター文化の差異の實相を考えるための一助となると思われる。

## 1.2 傳統文學の「没入感」との違い

では、「メアリー・スー」における作者のオリジナルキャラクターへの没入の仕方は、傳統的な作品における読者の登場人物への没入とどう異なるのだろうか。

「A Trekkie's Tale」の作者Paula Smithは2011年のインタビュー<sup>6)</sup>において、「メアリー・スー」タイプの二次創作が生まれる原因について言及している。それによれば「メアリー・スー」創作の心理は、思春期の少女が成熟して人々に注目されたいと願う成長プロセスの一つであるという<sup>7)</sup>。同時に、そうした「注目される欲求」を満たすキャラクターの創造は、男性キャラクターは容易に受け入れられるのに對し、女性の場合は厳しく見られがちだとも指摘している。ジェンダー論の視点から見る「メアリー・スー」作品は本稿の主旨からずれるためひとまず棚に上げる。だが、作者の創作したオリジナルキャラクターのメアリー・スー大尉は、原作キャラクターの性格を歪めてまで彼女に愛情を向けさせ、物語で展開される冒険すべて彼女が中心に繰り広げられるなど、作者の「注目される欲求」を實現するキャラクターであったことは指摘しておきたい。つまり、作者の自己實現、あるいは理想の投影という側面が濃厚にあるということだ。

それらを指摘したPaula Smithをはじめ、歐米では「メアリー・スー」にまつわる討論がファンフィクションやジェンダー論など多様な視点から行われてきた。一方日本では、「メアリー・スー」を中心に据えた討論や研究はあまり目にしない。中國では、流行文化・ネット文化への研究の一環として「メアリー・スー」作品に對する研究が行われてきた。例えば、杭州師範大學の盧俊穎は2013年に執筆した修士論文「試論同人小説中の“瑪麗蘇”現象」<sup>8)</sup>において、「メアリー・スー」作品の中國における大まかな流れをまとめた。そのうえで、小説における「完璧な女性像」の造形とその背後にみられる自己意識を分析し、傳統文學に對する自己肯定を求める補償心理の實現であると論じている。また、管雪蓮の「瑪麗蘇神話的歷史理據、敘事範式和審美趣味」（『文學評論』2016年第4期）は、「メアリー・スー」作品の背後に歐米の女性權利運動に伴う女性の自己意識覺醒の文脈を求めている。これらの研究のように、「メアリー・スー」を論じる時、女性の心理に對する分析や女性自身の覺醒に關わる

ジェンダー論に視点を置くことは、決して的外れではない。しかし中國の内外を問わず、先行研究には、キャラクターへの自己投影の視点が缺けている。

## 2 中國における「メアリー・スー」の系譜

### 2.1 中國の「メアリー・スー」はいかに始まったか

中國に「メアリー・スー」、漢字表記では「瑪麗蘇」という名稱が傳わった経緯は残念ながら足取りが掴めていない。ただ、2000年代のインターネットの普及、そしてそれに伴う萬人向けの作品（小説）公開が可能となるプラットフォームの普及に伴って擴散したことは明らかである。

歐米では、二次創作小説投稿の受け入れを行う雑誌がプラットフォームとなっており、掲載作品のうちには「A Trekkie's Tale」によって名稱が定着した「メアリー・スー」作品も含まれていた。しかし中國にそのような雑誌は登場せず、既存の文學雑誌は完成度の高いオリジナルの文學作品の掲載を優先していた。それでも、日本のマンガ・アニメなどが中國で人氣を博するのにやや遅れて、インターネットが中國で普及し始めると、作品投稿・発表の場が現れてくる。そして、BBS、フォーラムなどの作品公開用コラムが備わったネットコミュニティから「起點文學城」「晉江文學城」などの小説公開専門サイトまで、多岐にわたる手軽なプラットフォームがネット上に形成された。

歐米と中國では、プラットフォームだけでなく、自己投影として創作されるキャラクター自體に違いがあった。

「メアリー・スー」作品の作者のアバターとなるのは、原作に登場しないオリジナルキャラクターである。歐米でのそれは、作者が没入でき、それでいて原作キャラクターたちから一目置かれるような才能や要素を持ち、彼らから過剰なまでの好意を向けられるキャラクターが一般的であった。ある種の、没入を可能にする現實味（リアルさ）が必要なのである。当初、この特徴は中國でも大して変わらなかった。しかし、しだいに現實（リアル）とはかけ離れた奇抜な色の髪の毛や目、華々しい字面の名前のキャラクターが現れるようになり、それが普遍的になっていった。

そのきっかけの一つが、2011年に公開されたマンガ『家庭教師ヒットマンリボン』（以下『リボン』と略称）とアニメ『しゅごキャラ!』のクロスオー

バー二次創作小説<sup>9)</sup>『氷涙之櫻<sup>10)</sup>』である。この作品では、いずれの原作にも登場していない作者のオリジナルキャラクターが主人公となっており、『リボン』や『しゅごキャラ!』の原作キャラクターと同じ立場で描かれ、親密な人間関係を築くという、「メアリー・スー」作品と言っても差し違えない特徴を有している。だが、そのオリジナルキャラクターである主人公は「月詠・氷晶蝶凌・Q・紫夢雪雅傷血」という奇妙な名前で、現実味はまったくない。ただ、容姿優れた稀代の天才として描かれており、この名前には作者がハンドルネーム（ネットで使う名前）に好んで使う漢字が多用されている。また、作者が持っているピアノ認定資格をオリジナルキャラクターも備えている（『ピアノ14級認定』とされている。なお、現実における中国のピアノ認定は10級までである）。このことから、奇抜ではあるが、このオリジナルキャラクターは明らかに作者自身の作中におけるアバターであることが分かる。しかも作品中で、『リボン』の原作キャラクターは彼女に一目惚れをしている。つまり、自分好みの特殊なキャラクターと、没入して「注目を浴びる」欲求の實現するキャラクターの折衷ともいうべき性質を持っている。その點は、單なる「注目を浴びる」欲求の實現である歐米の「メアリー・スー」とは異なっている。

そしてこのような折衷型のキャラクターから始まり、中国の「メアリー・スー」におけるオリジナルキャラクターのあり方は變化していった。作者を楽しませる自己投影のキャラクターを超え、それぞれの読者のアバターとして、各自が楽しむキャラクターになっていったのである。そうした變化をもたらした大きな一因は、その發表ルートとなるプラットフォームの特徴にあると思われる。次はその變化の過程を見てみよう。

## 2.2 各自のアバター —— 中国における「メアリー・スー」の變遷1

前節でも述べたように、紙面の雑誌投稿から發展した歐米とは違い、中国の「メアリー・スー」の發展にはインターネット上の活動が大きくかかわっている。その中でも、BBSやフォーラムなどコミュニケーション中心のコミュニティ的なものと、晉江文學城のような明確に作者と読者に分けられたネット小説投稿サイトの二つの影響が大きい。

ある程度閉ざされ、メンバーが基本的に平等であるネットコミュニティで

は、作品を投稿する作者とそれを閲覧しコメントする読者はお互い頻繁に立場が入れ替わる。このような頻繁に書き手と受け手が轉換しうるプラットフォームに人が集い、お互いの作品を閲覧する。原作マンガ・アニメやそのキャラクターをテーマに、好きな仲間が交流するサブカルチャーの特徴である。

中國におけるこうしたインターネット上の活動は、清華大學の内部フォーラム（外部からのアクセスも可能）「水木清華」の「COMIC版」から始まった<sup>11)</sup>。その後、中國の二次創作小説活動は、マンガ『SLAM DUNK』『聖闘士星矢』と小説『銀河英雄傳説』の「三大同人作品」を中心にファンが交流した「桑桑學院<sup>12)</sup>」や、マンガ『シャーマンキング』を中心に交流した「民宿〔炎〕<sup>13)</sup>」、マンガ『聖闘士星矢』を中心に交流した「天馬夢想<sup>14)</sup>」など、細かく原作ごとに分かれた個別フォーラムへと發展した。そして、さらに單獨キャラクターやキャラクターどうしのカップリングを中心とするフォーラムへと發展していった。

こうした細分化されたコミュニティでは、メンバーどうしの結びつきが必然的に雑誌の投稿者と読者の結びつきよりもずっと親密なものとなり、一體感もより生じやすい。そのためか、作者自身だけのために存在する従来型の「メアリー・スー」は、コミュニケーションを中心とするフォーラムでは見かけることが少なくなった。

筆者の以前の論文「中國におけるキャラクターのコミュニケーション・ツールの受容」（コンテンツ文化史學會刊行『コンテンツ文化史研究』Vol. 14、2022年12月刊行豫定）で取り上げた「招人文」というタイプの小説創作活動がその一つである。小説を執筆する作者が小説のあらすじや世界觀を公開して招集をかけ、興味を持ったメンバーがその小説に自分のアバターとなるキャラクターを作って應募する。そしてそれらのキャラクターと作者自身のキャラクターを使って、作者が小説を執筆する、という作品群である。先の論文では、小説を執筆する創作者が他人のキャラクターの受容者となり、キャラクターを作る創作者が小説という創作物の受容者となるという、キャラクターにまつわる生産—消費の立場の入れ替えに注目した。しかし「招人文」の題材を二次創作という視点からみると、また別の特徴が目立ってくる。

## 二次創作小説から見る中国キャラクター文化 「メアリー・スー」の日中比較を例に (劉) [89]

|  |   |   |
|--|---|---|
| <p>武盟組：↓</p> <p>1—一穆 武器：残月横</p> <p>設定資料：↓</p> <p>姓名：費雷（云游の狂想） ↓</p> <p>性別：女 ↓</p> <p>年齢：19 ↓</p> <p>身長：1.67 米 ↓</p> <p>口頭語：没門！ ↓</p> <p>必杀技：新月残光 40</p>            | <p>武盟：費雷：</p>                                 | <p>6—一主然 武器：尤尔卡罗逐逐劍 武盟：伊西爾紐：</p> <p>資料設定：↓</p> <p>姓名：伊西爾紐：</p> <p>性別：女 ↓</p> <p>年齢：19 ↓</p> <p>身長：1.69 米 ↓</p> <p>口頭語：才怪！ ↓</p> <p>必杀技：狂雲踏舞曲（伊西宝閃，你消滅了沒？） 40</p>          |
| <p>2—一機加 武器：替力固西雅雷神劍</p> <p>設定資料：↓</p> <p>姓名：赫丽丝蒂 ↓</p> <p>性別：女 ↓</p> <p>年齢：19 ↓</p> <p>身長：1.70 米 ↓</p> <p>口頭語：过去就让他过去吧！</p> <p>必杀技：缚灵阵（有一点修改，劇情需要，小修改生氣嗚嗚） 40</p> | <p>武盟：加隆（特殊情况，特殊对待！！）</p> <p>武盟：赫丽丝蒂（绿影）↓</p> | <p>7—一阿布罗狄 武器：玫瑰鞭 武盟：奥罗拉（鳳儿）↓</p> <p>設定資料：↓</p> <p>姓名：奥罗拉 ↓</p> <p>性別：女 ↓</p> <p>年齢：20 ↓</p> <p>身長：1.68 米 ↓</p> <p>口頭語：去死！！（真不知道你说这句话时阿布有什么反应！！） ↓</p> <p>必杀技：风逐幽香 40</p> |
| <p>4—一米罗 武器：双节棍</p> <p>設定資料：↓</p> <p>姓名：克丽丝蒂娜 ↓</p> <p>性別：女 ↓</p> <p>年齢：18 ↓</p> <p>身長：1.68 ↓</p> <p>口頭語：光宗吧！我支持你！（我替米罗道歉吧！冷汗！！无宗中~~~~） ↓</p> <p>必杀技：凤刃 40</p>     | <p>武盟：克丽丝蒂娜（依然）↓</p>                          | <p>異異組：↓</p> <p>1—一幽冥（想必知道跟那位有关咯~~~汗！！） ↓</p> <p>姓名：曾三蒂（冰度） ↓</p> <p>性別：女 ↓</p> <p>年齢：23 ↓</p> <p>身長：1.69 米（被飞，所以身高没问题！！呵呵~~~） ↓</p> <p>口頭語：再议！！ 40</p>                   |
|  |   | <p>2—一爱琴海的歌妖。</p> <p>姓名：塞瑞尔（月光）〈这名字取自“塞壬”的谐音哦，歌妖嘛~~自然说得没错~~~〉 ↓</p> <p>性別：女 ↓</p> <p>年齢：24（虽说年龄不是问题，但是和心上人相差太多也不好吧？成熟一点么！！！！） ↓</p>                                       |

圖1 『聖闘士星矢』の二次創作小説「斷靈劫」オリジナルキャラクター設定

図1は、『聖闘士星矢』の二次創作の「招人文」小説「斷靈劫」（2003年）について、招集をかけた作者がまとめた應募オリジナルキャラクター資料である。残念ながら當時作品が掲載されていたフォーラムはすでに閉鎖されており、Web Archiveにも該当ページが収録されていないため、初出と作者名は不明である。

その内容を見ると次のような項目が並んでいる。

- ①對應する原作キャラクター
- ②オリジナルキャラクターの個人情報（名前・性別・年齢・身長・口癖、及び武器と必殺技）
- ③ハンドルネーム
- ④設定に對する作者のコメントやツッコミ。

即ち、「招人文」におけるオリジナルキャラクターは、従来の「メアリー・スー」作品とは異なり、作者のためだけに存在する一人のオリジナルキャラクターでも、すべての原作キャラクターから好意を向けられるキャラクターでもない。原作キャラクターごとに「参加枠」が設けられ、その「枠」を獲得した者は、読者も原作キャラクターと同じ立場で彼らと関わることができる、限定的ながら共有のキャラクターである。ただ、オリジナルに比してキャラクター



と原作キャラクターが同じ立場に描かれることや、親密な関係が築かれることなどは、「招人文」が間違いなく「メアリー・スー」の系譜にあるとみなして良いことを物語っている。

ほんらい「メアリー・スー」作品は、作者がキャラクターのすべてを決めるため、読者は置き去りにされてしまうという批判があった。しかし「招人文」の場合、その問題は解消されている。メアリー・スー大尉が作者の願望を詰め込んだ作者のアバターであるとするなら、「招人文」のオリジナルキャラクターはそれぞれの応募者の願望に満ちた彼らのアバターである。彼らは他の人のアバターに共感できなくても、自分自身のアバターには没入できる。また、それぞれのオリジナルキャラクターと親密になる原作キャラクターも事前に割り当てられているので、そこから不満が生じることもない。「招人文」の作者と同じコミュニティ内にいる読者は本来の「メアリー・スー」作品に比して連帯感が生じやすくなっている。こうした「招人文」は基本的にフォーラム・BBS・百度貼吧など、構成メンバーがある程度閉ざされたプラットフォームで流行し、のちにそれらの衰退に伴って廃れていった。

### 2.3 万人のアバター —— 中国における「メアリー・スー」の變遷2

中国における「メアリー・スー」が向かった先はもう一つある。代表的な例は、「男你」という分類タグが付けられる二次創作小説のカテゴリーである。こちらもオリジナルキャラクターと原作キャラクターが同じ立場で描かれ、親密な関係を築くという「メアリー・スー」の系譜にあたる。本論文では、それらを「男你小説」と呼ぶことにする。

この小説の特徴は、「你」（「きみ」）という二人稱で進められることである。相手となる原作キャラクターは男性である場合が多く、「男神」と呼ばれることがある。その「男神」と「你」の間で発生する人間関係は多くの場合戀愛関係である。二次創作においてAとBの戀愛関係はA×Bと表されることから、「男神×你」略して「男你」というタグが作られた。

「男你小説」における主人公の「你」（「きみ」）は多くの場合、名前も詳しい描寫も明示されない。上記の「招人文」のように、オリジナルキャラクターが特定の人間のアバターであることもない。

「男你小説」はプラットフォームにも「招人文」と異なる特徴がある。その主なプラットフォームは、「晉江文學城」などの文學投稿サイトと、「LOFTER」というTumblerふうの輕ブログサイトである。「晉江文學城」は作者・作品ごとに専門のページが存在し、その中にコメント欄があって、読者がそこに感想などを書きこめる仕様になっている。「LOFTER」はユーザーが自分の専用ブログを作成して、そこに小説や繪などの作品を公開するもので、読者がコメント欄に書きこむことができる。ただ、作品の展開やキャラクターの造形に参加することはできない。作品やキャラクターの管理権限は作者が所有しており、作者と読者は目に見える形で區別されている。



圖2 LOFTER（左）と晉江文學城（右）の作者權限

圖2は「LOFTER」と「晉江文學城」における作者が使える機能である。個人ページや作品ページのデザインといった作品をみてもらうためのアピールはすべて自身で行う。読者のコメントに関しては、返信機能だけでなくコメントの削除・運営への通報・ラックリストに入れる権限なども與えられている。すべてのメンバーが平等な、相互のコミュニケーションを中心とするフォーラムなどとはかなり異なっている。

そうした仕様は「男你小説」の特徴を生み出しているプラットフォームの性質と密接に關わっている。このプラットフォームは二次創作を提供する側とそれを消費する側が明確に區別されており、参加者どうしが相互に交流するコ

コミュニティではない。読者を置き去りにして作者自身のみが満足する「メアリー・スー」作品のままで多くの人が集まらない。かといって、「招人文」のように読者が参加して共に楽しむ機能もない。それを考えると、読者が容易に自分を代入できる「你」という敘述形式は、多くの人が参加し、ともに楽しめる方法になっている。實例を見てみよう。

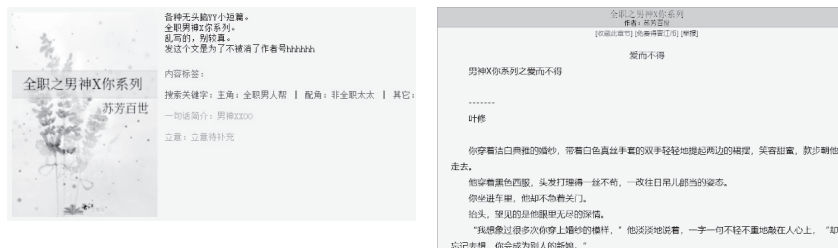


圖3 「男你小説」の例<sup>15)</sup>

圖3は「晉江文學城」における、検索した限り最も古い「男你小説」《全职之男神X你系列》の一部である。2015年9月に投稿されたこの作品は、2011年から2014年まで「起點文學城」に連載されたネット小説『全職高手』<sup>16)</sup>の二次創作である。テーマごとに章分けされており、『全職高手』の原作キャラクターたちが、それぞれの読者である「你」にどう反応するかが綴られている。例えば、圖3右の「爱而不得（愛しているが手に入らない）」というタイトルの章では、「你」は明言されていない誰かが好きである。一方、原作キャラクターは「你」に報われない戀情を抱いている。そうした設定の下で、「原作キャラクターが『你』の結婚式前に会いに来る」「『你』が原作キャラクターのプロポーズを断る」などの特に繋がりのない断片的なストーリーが綴られている。

「你」には、名前も詳しい性格づけもない。そのため、「招人文」のように参加者それぞれに應じたアバターが設けられていなくても、一人ひとりの読者がそれぞれ異なる「你」を思い描くことができ、容易に自己投影することが可能である。「招人文」のオリジナルキャラクターたちが参加者それぞれの独自のアバターであるとするならば、「男你小説」の「你」は萬人に開かれたアバターであるといえよう。

## 2.4 中国における「メアリー・スー」の特徴

本来、作者が自分の欲求を満たすことが重要だった「メアリー・スー」作品は、中国では元の形態とも併存しつつ、プラットフォームの違いによって「招人文」や「男你小説」といった異なる方向性へ分岐したと見ることができる。

ある程度固定したコミュニティが存在するフォーラムなどで盛んだった「招人文」は、對等のキャラクターという立場で原作のキャラクターと觸れ合う、という従来型の「メアリー・スー」作品と同次元のものだったと言ってよい。ただ、オリジナルキャラクターどうしが關わる形式だったため、コミュニティのメンバーどうしのコミュニケーションが生まれた。それによって、これまでのように「原作キャラクターと自分のオリジナルキャラクター」が觸れ合うだけでなく、「原作キャラクターと別の人のオリジナルキャラクター」「自分のオリジナルキャラクターと別の人のオリジナルキャラクター」どうしのコミュニケーションが促進されることになった。いわば、愛好者どうしのコミュニティが形成されていったのである。

一方、「男你小説」では、プラットフォームとなる各種投稿サイトに、作者と讀者、注目してほしい生産者と選擇權を持つ消費者という區別が存在しており、愛好者どうしのコミュニティの形成には向かわなかった。無數に存在する二次創作小説から、讀者は自分の望む主人公「你」を選んでアバターとし、作者と讀者、讀者どうしが、コメント欄への書き込みなどで交流することになる。これも、アバターを通じたコミュニケーションがたどり着いた一つの姿と言えるだろう。

作者自身がキャラクターを楽しむことが中心だった本来の「メアリー・スー」とは異なり、「招人文」も「男你小説」も、オリジナルキャラクターを通じて原作キャラクターを受容するだけでなく、作者が何らかの形で讀者と繋がること、つまり現實の人間とのコミュニケーションが目的の一つとなっている。それが中国における「メアリー・スー」がたどり着いた姿だったと言ってよいだろう。

### 3 日本における「メアリー・スー」の變遷——「夢小説」

#### 3.1 「夢小説」とは？

中國において「メアリー・スー」はフォーラム（招人文）と投稿サイト（男你小説）という二つのプラットフォームに適應して變化した。同様に、日本でもメディア環境に應じた變化が發生していた。

インターネットの發展と普及に伴って成長した中國の二次創作活動とは異なり、日本の二次創作を含めた同人活動はそれよりはるか前の紙媒體時代から發展していた。その時代の二次創作小説は同人誌の自費出版や自主印刷を主な手段としており、1975年からすでに全國規模の同人即賣會である「コミックマーケット」が開催されていた。同時期の歐米二次創作雑誌での作品公開と似ているものだったようだ<sup>17)</sup>。メアリー・スーのようなオリジナルキャラクターを中心にした作品もあったと思われるが、今ではその痕跡を後のインターネット公開時代の作品から類推するほかない。

日本固有の「メアリー・スー」系譜の二次創作小説が確認できるのは、1990年代後半よりインターネットが廣まってからである。BBSなどが中心だった中國とは異なり、日本では各々がレイアウト含むすべてをデザインし、細かなコード編集もできる個人サイト・個人ブログが主流となった。

そこでのコミュニケーションの形は中國とも歐米とも異なるものだった。著作権のグレーゾーンを自認する二次創作の作者たちは、各自のサイトやブログに「検索除け」と呼ばれるコードを埋め込んでいた。Googleなどの検索エンジンでキーワードを検索しても見つからないようにするためのコードである。かわりに、運営者は自分のサイトを「サーチエンジン」や「ランキング」と呼ばれるテーマ限定の専用検索エンジンに登録した。それらが二次創作の作者と讀者を引き合わせる役割を果たしていた。

そうしたプラットフォームで發展した日本独自の「メアリー・スー」系譜の二次創作小説は、「夢小説」、あるいは「ドリーム小説」「名前變換小説」と呼ばれる。（以下、「夢小説」と略稱する）。



る。最初の配布者のサイトはすでに閉鎖されており、現在は別の運営者が原配布者の許可の元で新しいコード配布サイトを運営している。元のサイトをWeb Archiveで辿った結果、専用ツールの配布ページが存在する最古の記録は2001年4月28日だった。即ち、それ以前から「夢小説」は存在しており、2001年には専用ツールの必要性が見いだされるほど需要が高まっていたことが見て取れる。

名前変換ができることによって、「夢小説」の作者は、自らの欲求をオリジナルキャラクターを通じて実現するとともに、読者とそれを共有することができるようになった。従来型の「メアリー・スー」は、作者が自らの欲求を満たすだけで読者に楽しむ餘地を残していないことが批判されていたが、その問題は解消されたことになる。中国の「男你小説」では、読者が自分を代入できる「你」という表現を用いることで読者のアバター化を実現していたが、「夢小説」では読者が自分で名前をつけることによって、アバター化を実現したと言ってよいだろう。しかも、名前変換機能があることによって、読者は自身も作中のキャラクターになって同じ作中の視線から原作キャラクターと交流することができる。

このような機能によって、「夢小説」には「夢主」という概念が生まれた。「夢小説」では、読者がオリジナルキャラクターである主人公の名前を変換して二次創作小説を読むこと、すなわち自分自身がその名前のオリジナルキャラクターになりきって二次創作を受容することを「一時の夢を見る」と呼ぶ。「夢主」とはその「夢の中の主人公」という意味で、名前を変換されたオリジナルキャラクターを指している。すなわち、中国の「メアリー・スー」系作品と比べて以下のような異なる特徴がある。中国のものは作者や読者が現実の世界から作品の世界を見て、あるキャラクターを自分の代理だと認識して交流する、つまり作品外の作者や読者が交流に参加する。それに対して、日本の「夢小説」はむしろ作品に没入して、作品の世界のキャラクターを自分自身だとみなしている。つまり、作品内でのキャラクターどうしの交流になっている。

#### 4 日中の「メアリー・スー」作品が示すもの

日本と中国の「メアリー・スー」作品の系譜上にある二次創作小説には、従来の「メアリー・スー」作品から発展したものであるとわかる大きな共通点が

ある。即ち、何らかの手段を用いてアバターとなるオリジナルキャラクターに手を加え、作者本人しか楽しめなかった従来「メアリー・スー」に缺けていた、読者のための餘地・餘白を補っていることである。しかし補う手段は大きく異なっている。これらを比較すれば、中国と日本のキャラクター文化の差異に気がつくことができる。即ち、キャラクターという存在を通じて「何をするか」「何ができるか」という點の違いである。

中国の「招人文」と「男你小説」は、いずれも作者とそれ以外の参加者（読者）のコミュニケーションが主な目的であり、二次創作小説、およびそこに登場するオリジナルキャラクターはそのための手段とツールとなっている。

「招人文」は一つの世界観の中で、参加者が各々オリジナルキャラクターというアバターを介して、事前に分配された原作キャラクターとのコミュニケーションを行っている。また作者が一つの場面を書き読者がそれを読んでリアクションする、というプロセスを、基本的に平等である各参加者が作者・読者の立場をお互い頻繁に入れ替わって演じる。それを繰り返すことで、そのコミュニティ内部の参加者は互いの結びつきをより強め、連帯感を強化することができる。

一方「男你小説」は、本来「メアリー・スー」において作者のアバターだったオリジナルキャラクターを完全に読者に譲り渡している。「男你小説」のプラットフォームである投稿サイトは、読者評価がランキングなど利益に直接影響を與える。そのため、高評価がもらえるように、作者はオリジナルキャラクターというアバターを読者に提供することによって、読者を満足させようとする。即ち、「男你小説」では、オリジナルキャラクターというアバターは、作者が読者に作品内で原作キャラクターとのコミュニケーション経験を提供するための手段とツールとなっている。また読者がそのアバターを利用することも逆に作者へ好意的な評価を示すというポジティブなコミュニケーションの手段とツールとなっている。

中国における「メアリー・スー」の系譜であるこの二つの二次創作小説のあり方は、作者が自身（のアバター）を前面に出すか否かの差こそあるが、いずれもオリジナルキャラクターというアバターを通じて、作品内では受容者と原作キャラクターの間のコミュニケーションを、作品外部では作者と読者の間の



コミュニケーションを形成している。

それに對して、日本の「夢小説」は、作者と讀者の間のコミュニケーションは控えめである。名前變換の機能を実現するには専用のコードの使用が必要なため、「夢小説」は長らく個人運営のサイトやブログが主なプラットフォームとなっていた<sup>19)</sup>。それもあって、「夢小説」を創作する作者も、二次創作を読む讀者も、自身のアバターであるという目印になる名前を用いながら、互いを気にせずに、作品内で原作キャラクターとの関わりのみを楽しむことが主流になっている。

さらに言えば、創作されるオリジナルキャラクターの性質にも違いがある。

「招人文」ではオリジナルキャラクターの創作者は「招人」に應じた参加者たちである。したがって、小説の作者にとっても、自分自身のアバター以外のオリジナルキャラクターを登場させる時は、誰かの創作したキャラクターに對して再創作＝二次創作を行っていることになる。作者にしろ讀者にしろ、「招人文」の参加者にとって、自分自身のアバターはイコール自分だが、他の誰かのアバターは物語の一般の登場人物と何ら變わりはない。

一方「夢小説」では「夢主」という概念があるように、オリジナルキャラクターを誰かのアバターであると明言しない。「夢小説」を書く・読む時は確かに「夢主」をイコール自分、作中での自分のアバターであるように「夢を見る」が、それ以外の「夢が覺めた」時には、キャラクターの考案者自身でも「夢主」を客觀的に作中のキャラクターであるように扱うことができる。言い換えれば、すべてのキャラクターは自律している。

「男你小説」と「夢小説」の差はさらに大きい。「男你小説」の「你」はその都度小説を読んでいる讀者を指しており、誰もが自分を代入できなければならない。そのため、ほとんどの場合ほぼ無個性か、極おぼろげにしか個性が描かれることはない。また、一つの「男你小説」につき、「你」は一人しかありえない。「你」の設定が異なる二つの小説は、兩方の「你」を同時に登場させることが不可能である。どちらかが「你」ではなく「彼・彼女」にならなければ成り立たない。その時點でその「你」は「讀者のアバター」ではなくなる。

一方「夢小説」は、複数の變換が可能な名前變換コードのおかげで、オリジナルキャラクター（＝「夢主」）が複数登場するクロスオーバーも可能となる。

A作品の二次創作に登場する「夢主甲」とB作品の二次創作に登場する「夢主乙」は、異なる名前を登録すれば、混雑することなく同じ舞臺で共演することができる。作者でも讀者でも、「A世界では甲」と「B世界では乙」というように、同じ人物の異なる作品世界でのアバターとして同時に存在することも可能である。

即ち、「男你小説」の「你」は、讀者による補完がない限り、キャラクターとして異なる文脈で一貫性を保つための自律性を持ちあわせていない。一方、名前を自由に變換できる「夢主」は、異なる文脈でも、キャラクターとして一貫性を保ったまま自律性を保つことができる。

つまり、中国の「メアリー・スー」のキャラクターは自律性がなく、その作品の文脈の中でしか機能しないが、日本のキャラクターは作品をまたいで機能する。そのことが、逆に中国では、現實の作者や讀者を巻き込んだコミュニケーションへの傾斜を生み、日本では作品内に限ったコミュニケーションが主流となっている。

## 結論

本稿では、主に中国における「メアリー・スー」の系譜上にある二次創作小説を紹介し、日本のものと比較検討した。

歐米の二次創作小説から發展した「メアリー・スー」作品は、現在のファンダム活動でもみられる。さらにそういった二次創作小説が加筆修正を経てオリジナルの一次創作作品として出版・マルチメディア化される<sup>20)</sup> こともしばしばである。歐米では「メアリー・スー」という概念は二次創作に留まらなくなっていったと言えよう。だが、中国では、一貫してインターネット上での二次創作が主である。そのため、一次創作化やマルチメディア化については、本稿では觸れない。

大前提として、「メアリー・スー」及びそこから發展した二次創作小説はすべて作者が好む原作キャラクターと交流することを主な内容としている。そして交流の主な形式は、作者や讀者がその原作キャラクターと同じ作品中に存在としてオリジナルキャラクターを創造し、原作キャラクターと親密な關係性を築くことである。元の「メアリー・スー」では、その創造者はすなわち作

者自身で、原作キャラクターと親密になるオリジナルキャラクターも作者自身のアバターとなる。他の読者の参加は全く考慮されず、ゆえに「メアリー・スー」と評されることはどちらかという否定的なニュアンスを含むものだった。

だが、中国と日本において、「メアリー・スー」は各々のプラットフォーム環境に應じて変化を遂げた。

中国で「メアリー・スー」の系譜にあたる作品の一つは「招人文」である。「招人文」は、各自が共通の嗜好を持っていなければ参入できない、ある程度閉ざされたフォーラム・BBSなどをプラットフォームとしている。そこでは作者自身がオリジナルキャラクターを通じて原作のキャラクターと交流するだけでなく、同じ立場でコミュニケーションを取り、一定数の同コミュニティメンバーを作品に招待することができる。即ち、「招人文」は作品内での原作キャラクターとのコミュニケーションと、作品外でのコミュニティメンバー同士のコミュニケーション兩方を、オリジナルキャラクターという手段とツールと通じて行うことが可能である。

中国でもう一つ「メアリー・スー」の系譜にあたるのは「男你小説」である。「男你小説」では、原作キャラクターと同じ立場でコミュニケーションを行えるキャラクター「你」を読者専用のものとしている。即ち、作品内だけでなく、作品外でもオリジナルキャラクターという手段とツールを通じて、読者に評価してもらうというコミュニケーションを求めていると言えよう。

日本では「夢小説」が「メアリー・スー」作品の主となっている。オリジナルキャラクターの名前を變換させることができるコードを用いており、その編集が可能な個人サイトや個人ブログが長い間主なプラットフォームとなっていた。個人サイトや個人ブログの特徴として、参加者・読者を求めるが、積極的にコミュニケーションを行わない。「夢小説」もまた、作者と同様に読者も名前變換を通じて原作キャラクターとの交流を楽しむことができるが、「夢小説」の外部での相互コミュニケーションよりも、作品内でのキャラクターどうしの交流がより重要視されている。「夢小説」のオリジナルキャラクターである「夢主」が自律性を持ち、そうした交流の対象となり得ることがそれを物語っている。

以上をまとめると、中国における「メアリー・スー」の系譜上にある二次創作小説は、オリジナルキャラクターをアバターとして、作品内で原作キャラクターと交流するほか、作品外でも積極的にコミュニケーションを行う傾向にある。一方日本では作品内での原作キャラクターとの交流を主にしている。またオリジナルキャラクターをアバターというツールとしてだけでなく、キャラクター交流の対象としても扱う傾向にあることがわかる。作品内部だけでなく、外部においてもキャラクターを介したコミュニケーションが積極的に求められるかどうかは中国と日本の大きな差異である。こうしたキャラクター文化の違いは、多くのサブカルチャー現象の普遍性と特殊性の解明につながると思われる。

#### 注

- 1) 日本においてキャラクターがビジネスとして展開される現象に関しては、小田切博（2010）『キャラクターとは何か』（ちくま新書）が全書にわたって取り上げている。一方、中国においてサブカルチャー受容の際にキャラクターが重要視されていることは、千野拓政（2012）編『東アジアのサブカルチャーと若者のこころ』（勉誠出版）における北京・上海など複数都市でのアンケート調査結果が示している。
- 2) 「A Trekkie's Tale」<http://www.wiccananime.com/amslt/amslttrekkiestale> 2022年 8 月 9 日閲覧
- 3) 「A Trekkie's Tale」という作品と「メアリー・スー」というキャラクターとその描かれ方自體、それまでの「スタートレック」シリーズの二次創作で多発した「出し過ぎたオリジナルキャラクター（多くの場合は女性）」への皮肉が込められていた。Cynthia W. Walker（2011）「A conversation with Paula Smith」『Transformative Works and Cultures』No. 6。https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/243
- 4) 「You and I discussed once how the Mary Sue takes up too much room. … A story demands headspace, and the Mary Sue wants to come and occupy your whole head, so the writer gets the enjoyment and not the reader.」Paula Smithへのインタビューによる。注2に同じ。
- 5) 化身（けしん）。轉じてコンピューターネットワーク上の假想的な空間において、自分の分身として表示されるキャラクターのこと。バーチャルアバター。小學館『デジタル大辭泉』「アバター（avatar）」項目より
- 6) Paula Smithへのインタビューより。注2に同じ。
- 7) 「In all the intervening years, I've thought about what the Mary Sue might mean psychologically. The conclusion I have come to is that she represents the teenage girl suddenly finding power. It is the power of her sexual attraction. … it's a stage of development

in young girls.」Paula Smith へのインタビューより。注2に同じ。

- 8) 盧俊穎 (2013)「試論同人小説中の“瑪麗蘇”現象」, 杭州師範大學 (修士論文), 中國碩士學位論文全文數據庫, <https://cdmd.cnki.com.cn/Article/CDMD-10346-1013182360.htm>
- 9) 本來まったくかわりのないそれぞれ別の作品の出来事やキャラクターを、一つの物語のでき事や登場人物として混合させることを「クロスオーバー」という。二次創作に見られるほか、商業作品ではゲームの「スーパーロボット大戦」シリーズなどがある。
- 10) 本來は「百度貼吧」に連載されていたが、すでに削除されている。現在は、百度百科 (<https://baike.baidu.com/item/%E5%86%B0%E9%9B%85%E8%9D%B6%E9%9B%AA%E6%81%8B> 掲載時期不明、2022年8月9日閲覧)、ACFun (<https://www.acfun.cn/a/ac232232> 2011年8月23日、2022年8月9日閲覧) を含む多数のサイトに全文が轉載されている。
- 11) 古市雅子・峰岸宏行「中國同人文化の變遷、過去、未來」 [http://wakusei2nd.com/archives/series?series\\_name=chugoku-otaku](http://wakusei2nd.com/archives/series?series_name=chugoku-otaku) 2021年8月4日 2022年8月9日閲覧
- 12) 元URL「<http://sunsunplus.51.net/>」、閉鎖済。2022年8月25日にWeb Archiveより閲覧。
- 13) 元URL「<http://www.aoban.com/sk/main.htm>」、閉鎖済。2022年8月25日にWeb Archiveより閲覧。
- 14) 元URL「<http://pfsite.net/>」、閉鎖済。2022年8月25日にWeb Archiveより閲覧。
- 15) 蘇芳百世 (2015)「全职之男神X你系列」 <http://www.jjwxc.net/onebook.php?novelid=2565408> 2022年8月9日閲覧
- 16) 蝴蝶蘭 (2011-2014)『全職高手』 <https://book.qidian.com/info/1887208/>、日本出版時の譯題は『マスターオブスキル 全職高手』
- 17) 「コミックマーケット年表」コミックマーケット公式サイト <https://www.comiket.co.jp/archives/Chronology.html> 2022年8月16日閲覧
- 18) <https://web.archive.org/web/20010428131322/> <http://homepage1.nifty.com/mystaff/dream/> 「DreamMaker」及び「DreamMaker 2」我樂多 [cgi@nifty](mailto:cgi@nifty) 2022年8月16日閲覧。
- 19) 個人運営サイト中心だった「夢小説」に対する名前變換コードの配布は2001年まで遡れる。一方、日本で最大の商業的二次創作投稿サイトである pixiv で同様の機能が實装されたのは2020年だった。「小説シリーズ設定資料に『單語變換』機能を試験導入しました」(<https://www.pixiv.net/info.php?id=5653> 2020年4月1日 2022年8月18日閲覧) を参照。
- 20) 例えば、アメリカの戀愛小説『トワイライト』(著: ステファニー・メイヤー、2005年) の二次創作小説だった『Master of the Universe』のはちにキャラクター名の修正などを経て『フィフティ・シェイズ・オブ・グレイ』(著: E・L・ジェイムズ、2011年) として書籍化され、映畫も作成された。

## 参考文献

- 盧俊穎（2013）「試論同人小説中の“瑪麗蘇”現象」，杭州師範大學（修士論文），中國碩士學位論文全文數據庫，<https://cdmd.cnki.com.cn/Article/CDMD-10346-1013182360.htm>
- 管雪蓮（2016）「瑪麗蘇神話的歷史理據、敘事範式和審美趣味」『文學評論』2016年第4期 pp. 165-170
- 千野拓政（2012）編『東アジアのサブカルチャーと若者のこころ』勉誠出版
- 蝴蝶蘭（2011-2014）『全職高手』 <https://book.qidian.com/info/1887208/>
- 「A Trekkie's Tale」 <http://www.wiccananime.com/amslt/amslttrekkiestale> 2022年8月9日閲覧
- 「A conversation with Paula Smith」 <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/243> 2022年8月9日閲覧
- 古市雅子・峰岸宏行「中國同人文化の變遷、過去、未來」 [http://wakusei2nd.com/archives/series?series\\_name=chugoku-otaku](http://wakusei2nd.com/archives/series?series_name=chugoku-otaku) 2021年8月4日 2022年8月9日閲覧
- 蘇芳百世（2015）「全部職之男神X你系列」 <http://www.jjwxc.net/onebook.php?novelid=2565408> 2022年8月9日閲覧
- 「DreamMaker」及び「DreamMaker 2」我樂多 [cgi@nifty](mailto:cgi@nifty) <https://web.archive.org/web/20010428131322/http://homepage1.nifty.com/mystaff/dream/> 2022年8月16日閲覧。
- 「コミックマーケット年表」コミックマーケット公式サイト <https://www.comiket.co.jp/archives/Chronology.html> 2022年8月16日閲覧
- ドリーム小説って何ですか？ <https://howtodream.dream-search.info/> 2022年8月17日閲覧
- D+S <https://dream-search.info/> 2022年8月17日閲覧

\* \*

作者：劉茜

Author：LIU Qian

標題：从二次创作小说看中國角色文化——以“玛丽苏”的中日比较为例

Title：Chinese Characters Culture as Seen in Fanfiction Novels: A Comparison of “Mary Sue” between Japan and China as an Example

摘要：自从日本的动漫亚文化传入中國以來，國內相关行业與領域受到了其极大的影响，逐渐产生了以角色本身为消费对象主體的倾向，从而也产生了以角

色为“賣點”的供给行为。这种包含消费者和生产者雙方的以角色为主體的文化现象，即“角色文化”

然而中國的角色文化虽然收到了日本的很大影响，也仍有自己的特色。要讲清楚中國角色文化的特征，需要从多个方面入手进行验证。

“二次创作”是角色文化的一种表现，形式、内容多样。本文作为中日角色文化受容对比实例的，是以小说的形式进行的“二次创作”中，有着明确地针对角色的指向性的类型——“玛丽苏”小说。本文將通过中日兩國“玛丽苏”小说各自側重點的异同，得出中國角色文化相较于日本的獨特之处。

**關鍵詞：**亚文化 角色 角色文化 玛丽苏 网络文化