

論文

「ネットゲーム小説」ジャンルの成立

——2000年代中国のゲームプレイとメディア環境を中心に——

武 澤 威*

はじめに

ゲーム、特にビデオゲームの台頭により、文化的なコンテンツが旧来のメディアとデジタルメディアの間でクロスメディア的に流通するようになった。文学を基にTRPG（テーブルロールプレイングゲーム）やビデオゲームが制作され、それが再び小説や漫画、映画へとメディアミックスされている。たとえば、TRPG『ダンジョンズ&ドラゴンズ』（1974～）や『サイバーパンク 2.0.2.0』（1988～）シリーズは、多くの文学作品を題材にし、ビデオゲームに変容した。また、『ウィッチャー』（1986～）シリーズは同名のファンタジー小説を原作としている。このように、文化産業において「メディアミックス」と呼ばれるマーケティング戦略は、現代の娯楽文化における重要な一部となっている。「ゲーム小説」とは、こうしたクロスメディア的なコンテンツ消費環境の中で創作された文学作品を指す。「ゲーム小説」は厳密な学術用語ではなく、一般に「ゲーム文学」や「ネットゲーム小説」などの概念と混用されることが多い。内容は主に小説を主だが、それに限らずエッセイや詩などの形式も含まれる。また、ゲーム自体のストーリーを基にした作品、すなわち公式小説、メディアミックス作品の原作、ゲームプレイヤーがゲームのストーリーを基に創作した同人小説、ゲーム用語やゲームコンテンツを含むオリジナル小説、さらには小説形式で表現されたゲーム記録、ゲーム日記、ゲーム感想、ゲーム批評などの内容を含むものである。

実際にゲームをプレイした経験に基づいて小説を創作する形式は、従来のゲーム小説の創作における固有の様式である。中国でビデオゲームが登場して以来、ゲーム小説も共に現れた。ゲームのメインストーリーをテーマにし、ゲーム世界内のキャラクターの物語を描くゲーム会社のゲーム小説もあるが、中国のゲーム小説の環境は主に、プレイヤーが投稿し、ゲーム雑誌に連載された実際のゲームプレイ経験をテーマとしたプレイヤーゲーム小説で構成されている。たとえば、2001年に出版された中国初のゲーム小説集『中国ゲーム文学作品選集』（『中国遊戯文学作品精選』）に収録されている1990年代後半から2000年代前半の中国ゲーム小説には、ビデオゲームを通して未来を想像するSF小説や、特定のゲームタイトルをテーマにした二次創作、青少年プレイヤーを主役にした青春小説などが含まれている。そして、2000年代の中国では、ネットゲーム小説という、ゲームプレイヤーを主な創作・消費者層とし、存在しない「架空のゲーム」をプレイすることを想像し、理想的なゲームやプレイ体験を描くオリジナルの商業小説のタイプが登場した。

こういった作品群は、従来のゲーム小説とは異なり、主なプラットフォームをインターネット投稿として広まった。中国において、インターネット小説としてのネットゲーム小説は、元は多様なゲーム小説とは異なる市場を持っていたが、中国特有の文化環境と急速に発展するインターネットメディアの影響により、2000年代以降、それら両者は共存しつつも、ネットゲーム小説がゲーム小説の大部分を占めるようになった。では、その中でどのようなゲームやプレイのイメージが描かれているのか。さらに、商業化の過程で多様なゲーム小説がどのようにしてネットゲーム小説という単一の創作形式に集約されていったのか。こうした論点は中国ゲーム小説の需要に反して希薄な論点

キーワード：ゲーム小説、MMORPG、中国ネット文学 ネットゲーム小説、ゲームシステム

*立命館大学大学院先端総合学術研究科 2022年度3年次転入学 表象領域

であったといえる。よって、本稿では、2000年代の中国におけるネットゲーム小説の成立過程に焦点を当て、2000年代以降の中国において出現した、従来のゲーム小説とは異なる小説ジャンルである「ネットゲーム小説」の表現および当時のゲーム環境を分析する。そこからネットゲーム小説というジャンルの成立前後の歴史的経緯とその固有性を明らかにする。

1. 先行研究と問題意識

まず、本稿が取り扱う研究対象について明確に定義する。中国におけるビデオゲームの発展に伴い、ゲーム会社が公式に出したゲームの原作小説やゲームコンテンツに基づく二次創作小説が登場した。1980年代末、任天堂のゲーム機や台湾・香港の模倣品が中国市場に出回る中で、中国のビデオゲームプレイヤーのコミュニティが形成され、それに応じてゲームに関する情報を提供する雑誌が登場した。1990年代初期（1990-1994）には、中国で新たに40種以上のゲーム雑誌が出版された。これらのゲーム雑誌を基に、中国ではゲームコンテンツの共有と交流を行う「ゲーム文字サークル」（鄧、2019）が形成された。この「ゲーム文字サークル」には、ゲーム編集者が整理したゲームストーリーや、読者（プレイヤー）によるゲーム体験、あるいは同人小説が掲載、投稿されていた。これらが中国最初期のゲーム小説を構成していったのである。1990年代末になると、インターネットの普及に伴い、ネット上でゲームコンテンツを扱ったネットゲーム小説が登場した。

2000年代に入ると、中国のインターネット空間は全面的に商業化していくことになる。そもそも、ゲーム雑誌の出版は商業活動であったが、ゲーム小説は依然としてファンによる創作の色合いが強く、完全な商業作品とは言えなかった。しかし、2003年には中国のインターネットで、有料購読を基本とした商業的なネット小説プラットフォームが登場した。このようなプラットフォームにおいて、架空のゲームを舞台としたオリジナルの小説が掲載され、人気を博し「ネットゲーム小説」として分類されるようになった。これらの作品は多くの男性読者を惹きつけ、急速に人気ジャンルとなった。本稿では、このようなゲーム小説を主な研究対象とする。

このような作品についての中国における先行研究では、ゲーム小説を主に文学研究の一環として捉え、ネット文学の一部として位置付けられることが多い。ゲーム雑誌の時代からネットゲーム小説が登場する過程については、ネット世代がインターネットを活用して文学創作を行う特徴や潮流として理解されている。また、ゲーム小説は「ゲーム世界に入る」ことを主要なテーマとするが、これは1990年代のSF小説におけるゲームやマスメディアの想像力の影響を受けたものとされる（王、2021:53）。ゲーム小説のメインテーマは、仮想世界の存在そのものの価値を肯定し、プレイヤーがゲーム世界で他者とどう関わりゲームのルールをどのように利用するかといったテーマを通じて、ネットメディアに触れた読者に向けた問題提起を行うことにあるとされている（刘、2018）。このような中国のゲーム小説は、日本の2000年代の作品である『ソードアート・オンライン』シリーズや『.hack』シリーズなどと類似性が見出され、どちらもネットメディアの発展と仮想と現実の交錯する状況に対する一種の反応であると位置付けられている（王、2021:47）。特に日本のゲーム内容については、1990年代のバブル経済崩壊後に、オタク層が虚構世界にユートピアを求めた現象の反映とされている（王、2021:49-51）。

これに対し、ゲーム研究としての分析を導入した研究では、商業化と創作、そしてマーケティング戦略に焦点を当て、雑誌に掲載されていたゲーム小説と商業的なネット小説プラットフォームでのネットゲーム小説には直接的な連続関係がないと指摘している（黄、2022）。一方、「ゲーム世界に入る」というテーマは、2000年代に中国で台頭したMMORPG（Massively Multiplayer Online Role-Playing Game、大規模、多人数同時参加型オンラインRPG）のゲームジャンルと結びついて、商業化が進んだという。中国のネット文学の商業モデルは、作品の文字数に応じて購読料を取る仕組みであり、作家はできるだけ多くの内容を効率的に創作する必要があった（王、2024）。その際、MMORPGの課金コンテンツや広大なゲームマップ、長いメインクエストなどのゲームデザインが、作家にとっての参考となったのである（黄、2022）。

これらの先行研究から、2000年代中国ネットゲーム小説というジャンルは、インターネットメディア環境とゲームプレイヤーの間で自然に生成されたエンターテインメント文学の一種であり、SF小説やMMORPGの普及に影響を受け、商業的な制作プロセスや体系化された物語内容に基づいて「ゲーム世界に入る」ことをテーマにしている

ことがわかる。創作者も読者も主にゲームプレイヤーであるため、内容はプレイヤーのアイデンティティに焦点を当て、仮想世界の存在そのものの価値を肯定するものとなっている。しかし、ゲーム研究の観点から見ると、このような結論はネットゲーム小説ジャンルの成立過程の重要な問題、すなわち MMORPG ゲームプレイに基づいた誕生したゲーム小説が描くプレイ体験と、実際のプレイ体験との違いを説明していない。ゲーム小説が単にビデオゲームの二次創作であるならば、実際にゲームをプレイすることと、ゲーム小説を読むことの違いは何かという疑問が残る。

この課題を解決するため、本稿ではまず 2000 年代の中国ゲーム研究の歴史的視座を導入し、ネットゲーム小説成立の歴史的背景を説明する。次に、ネットゲーム小説におけるゲーム体験の描写と実際のゲーム体験との比較分析を通じて、ネットゲーム小説というジャンルの固有性を導き出す。ネットゲーム小説は、単に既存のゲーム世界に入り込むことを描くだけでなく、実際のビデオゲームの要素を取り入れながら、より理想的なゲーム空間を想像している。こうしたクリティカルな二次創作は、創造的なゲームプレイを表現し、2000 年代の中国におけるゲームプレイヤーの理想的なゲームプレイに対する認識を反映していると考えられる。この視点から、本稿は、中国のゲーム文化研究に新たな内容を付加するものである。

2. 研究対象と研究方法

本稿では、2000 年代初期の中国における代表的なネットゲーム小説作品と、同時期に流行していた複数の MMORPG を研究対象とする。具体的には、中国最大の商業ネット文学プラットフォーム「起点中文網」で連載された、『梦幻西游王』（2003）、『猛龍過江』（2004）、『从零开始』（2005）、『独闖天涯』（2005）、『高手寂寞』（2005）等である。¹これらの作品は、先行研究でも初期ネットゲーム小説の代表作に位置付けられており、分析に適している。また、同時期に中国国内でサービスが提供されていた MMORPG 作品として、『Stone Age』（2000）、『レジェンド・オブ・ミル』（2001）、『ファンタジー・ウエストワード・ジャーニー』（2003）、『ワールド・オブ・ウォークラフト』（2005）などを取り上げ²、それらのゲームデザインやプレイ体験に焦点を当てて比較分析を行う。

「起点中文網」は、2003 年に創立された中国最大の商業ネット文学プラットフォームであり、その後、盛大集団や騰訊（テンセント）といった大手ゲーム企業に買収された。ネットゲーム小説は、「起点中文網」で最も早くから存在する主要な小説ジャンルの一つである。本稿を執筆している 2024 年時点、「起点中文網」でネットゲーム小説作品に分類されているのは約 10 万部に達している。³本稿では、先行研究において早期のネットゲーム小説の代表作とみなされている作品を主に取り上げるとともに、同時期に中国のゲーム市場で高い知名度を誇った MMORPG や、ネットゲーム小説に影響を与えたと考えられるゲーム作品を分析対象とする。具体的な分析内容としては、各作品に登場する主人公（プレイヤー）のアイデンティティ設定、ゲームの種類やゲームプレイの描写、ゲームと社会との関係などの要素を重点的に考察する。

3. 「MMORPG」をめぐるネットゲーム小説ジャンルの成立過程

3.1 2000 年代中国における MMORPG の仕組みとゲームプレイ環境

ネットゲーム小説に描かれる架空のゲームデザインを分析する前に、まず 00 年代中国における MMORPG のゲームプレイについて概観する必要がある。2000 年代の中国における主要なゲームジャンルは MMORPG であり、これは中国のゲーム産業の発展と、政府によるインターネットおよびゲーム産業に関連する政策の影響を受けている。2000 年は中国のインターネット発展において、技術革新や普及の面で重要な転換点であり、インターネット接続コンピュータの数は、1997 年の 29.9 万台から 2000 年には 650 万台に急増した（鄧、2022）。さらにそこから、2004 年にはその数が 3630 万台に達する程の普及スピードであった。こうした社会のインターネット化は、従来のゲームプレイの様式に変化をもたらした。すなわち、ゲーム機時代のプレイ後にプレイヤーコミュニティ内でプレイ経験を共有する形から、インターネットを介してリアルタイムで他のプレイヤーと交流しながらゲームをプレイするという形態に移行したのである（C&F, 2013）。

2000年以降、『Stone Age』（2000）、『レジェンド・オブ・ミル』（2001）、『ファンタジー・ウエストワード・ジャーニー』（2003）、『ワールド・オブ・ウォークラフト』（2005）といったMMORPGが中国で次々に登場し、特に『ワールド・オブ・ウォークラフト』は同時接続者数で最多記録を更新し続け、2005年のプレイヤー同時接続数が50万人に達した。これらのMMORPGでは、従来のシングルプレイヤー/マルチプレイヤーゲームのプレイ方法に加えて、ゲームそのものをインターネットチャットルームのように使用し、いつでも他のプレイヤーと友達になり、ゲーム内の金銭やアイテムの取引を行い、さらには結婚することさえできた。

中国のゲーム研究においては、2000年代に盛大（Shanda）のCEOであった陳天橋が提唱した「ネットディズニー建設」の概念が、中国のゲーム史を理解する上で重要な手がかりとなるとされている。それは、ネットゲームを通じたデジタル化されたユートピアの構築である。中国の現代化政策において、現実社会のみならず仮想空間の領域においても、エンターテインメントを満すための仮想コミュニティの建設が重要視されていた。MMORPGは、このような仮想コミュニティの基礎となり、2000年代の中国におけるインターネット社会およびデジタル化の最初の段階を形成した（鄧、2022）。さらに、より多くのユーザーを獲得するために、中国のMMORPGは時間課金制に加えて、無料で遊べるゲームモードを導入した。つまり、インターネットに接続できるコンピュータさえあれば、誰でもプレイできるゲームが設計されたのである。このようなデザインは、MMORPGの「公共空間」としての性質を強調するものであった。

MMORPGが中国で流行した背景には、改革開放後の中国における理想社会の構想が影響していると解釈されている。プレイヤーは、こうしたゲーム内で市場競争に参加する「経済人」として、自らに投資し、モンスターを倒し、レベルを上げ、富を築くことで企業化された自身を主導し、ゲーム社会の中で「成功者」となることを期待していた（鄧、2022）。このようなMMORPGが提供する快感は、社会や個人の生活に対する理想像に基づいており、モンスターを倒すことで経験値や装備、道具、金銭が得られるというゲームの仕組みは、「按勞分配」（労働に応じて分配する）という当時の政府の方針にも適合していた。すべてのプレイヤーが同じ状態からゲームを始めることは、格差社会に対する公平性の希求を反映しているのだ。

3.2 MMORPG に対するプレイヤーの不満

2000年代の中国におけるMMORPG環境では、課金プレイヤーは現実の金銭によって、無料プレイヤーを上回る戦闘力を得ることができ、その結果、多人数プレイにおいて優位な立場を得ていた。2000年代初頭において、このような現実の金銭がゲーム内の公平性に影響を与える構造が、プレイヤーの不満を引き起こすことはなかった。というのも、無課金プレイヤーのためにゲーム運営側はプレイを通じて課金なしでも楽しめるコンテンツを提供する必要があり、無課金プレイヤーでも時間をかけてゲームをプレイすることで、課金プレイヤーに近い立場を得ることが可能だったからである。こうした現象は中国のゲームコミュニティでは「非肝即氪」（「肝」とは大量の時間を費やすこと、「氪」は「課金」という金をかけること）と呼ばれ、大量の時間をかけるか、金をかけるかのどちらかが必要とされていた。たとえば、『ワールド・オブ・ウォークラフト』におけるゲーム内通貨である「金貨」は、強力なアイテムを購入するために使われ、その「金貨」は現実のお金で購入することも、ゲーム内でのクエストをクリアして獲得することも、どちらでも可能だった。したがって、課金したのと同じ数量の「金貨」を持つ無料プレイヤーにとっては、ゲーム内で費やした時間が現実の金銭と同等の価値を持つようになり、ゲーム内の行為が現実世界での価値に換算されていた（Heeks, 2009）。

このように、ゲーム内の課金システムとRMT（リアルマネートレード）現象に基づく快感のロジックは、中国のゲーム文化の重要な一部を形成していた。しかしながら、2000年代半ばにおける基本料金が無料であるというモデルの発展に伴い（鄧、2020）、ゲーム内課金がゲームの公平性に及ぼす影響の比重は増大していった。無課金プレイヤーが自身のゲーム内の労働のみによって課金プレイヤーを凌駕することは不可能となったのである。課金プレイヤーは常にゲーム内で絶対的な優位に立ち続けた。このため、プレイヤー同士の競争と焦燥感が生じた。時間と努力を費やしても報われない場合、プレイヤーはゲームの意義を疑問視し始める。たとえば、『夢幻西游』（2003）のコミュニティでは、以下のようなプレイヤーの不満の声が見られた。

このアップデートで、もしペット装備が高価すぎるなら、アカウントを売ることを考えています。運が良ければ、ペットがいくつかの強力なアイテムをドロップし、課金プレイヤーに勝てることもあります。これからはどんなに運が良くても勝てないでしょう。⁴

このように、公平な競争や成功を期待して MMORPG をプレイしていたプレイヤーは、表面的には無料プレイヤーと課金プレイヤーが共存できるとされているにもかかわらず、無課金プレイヤーにとってゲーム体験が十分に得られない現実に直面し、挫折感を感じていた。にもかかわらず、当時のゲームプレイには、このようなシステムから脱却する新たなゲームが存在していなかった。このような不満を解消し、プレイヤーの挫折感を和らげるために、ネットゲーム小説が登場したのである。

3.3 ネットゲーム小説の成立：プレイヤーグループにおける理想的なゲームプレイ

前述のように、プレイヤーは現実の MMORPG をプレイしても公平なゲーム体験を得ることができなかったのだが、その理由は二つある。一つは、ゲーム運営側が利益を得るためにゲーム内の公平性を損ねていることである。もう一つは、営利目的でゲーム内アイテムや通貨を大量生産する「ゲーム工作室」（ゲーム労働企業）という存在がある。この「ゲーム工作室」は、他者の個人情報をも不正に流用してゲームアカウントを大量に作成し、自動化された方法（チートスクリプト）あるいは半自動化された方法（プレイヤーの雇用）による生産を行っているのである。これらに対して、利益目的でゲームを制作せず、ゲーム内のコンテンツがすべてプレイヤーによって創造される公平で公正なゲームを想像することが、現実の MMORPG に対する不満から生まれた理想のゲーム像であり、これが 2000 年代初期に登場した中国ネットゲーム小説のメイン設定となった。

例として、起点中文網で連載された初期の代表的なネットゲーム小説である『夢幻魔界王』を挙げる。主人公がプレイするゲーム『夢幻勇者王』は、世界の三分の一の富を占め、どの国家よりも強大な企業「太一」によって開発されたゲームという設定である。プレイヤーはこの企業のゲーム設備を使ってゲームにアクセスする。ゲーム内で過ごした時間は現実世界の時間の 24 分の 1 に相当する。また、ゲーム内で得た通貨は「太一」企業を通じて現実の通貨に交換することが可能である。ゲーム世界は「異世界」として描かれ、プレイヤーがその世界を構築していく設定となっている。原作にはこのような描写がある。

午後 9 時から午前 7 時のピーク時には、同時に仮想世界にアクセスする人数がなんと 50 億人に達していた！そのため、多くの社会分析家が、現代人は二つの平行空間に同時に生きており、どちらの空間で成功を収めても、その意味はほぼ同じであると主張している。仮想世界への参加を促すために、政府の支援のもと、太一企業は仮想世界で稼いだお金を 1 元 = 1000 銀貨の比率で現金に換算できるルールを導入した。⁵

このように、ネットゲーム小説に登場する MMORPG は、現実の MMORPG 体験に基づいているが、ゲーム世界と社会の関係を再構築している。ゲーム会社は公正性を確保するため、利益追求を超越した存在として描かれ、ゲーム制作の目的は「人類の精神文明の可能性を探る」などの理由に基づくことが多い。他の例として、もう一つの代表作である『高手寂寞』では、ゲーム『混沌時代』は、未来の人類が物質的な欲求を完全に満たし、社会主義の下で「必要に応じた分配」が実現された後、物質文明の発展が限界に達したため、精神文明を発展させるために国際協力機構が作り出したという物語である。

このような、ネットゲーム小説に登場するゲームの中立性や公正さは、超越的な AI がゲーム内の規則を管理することで保証されている。現実の MMORPG では、ゲーム会社がつ作ったルールに従わざるを得ないが、ネットゲーム小説においては、ゲーム会社は神秘的で絶対的に公正な存在として描かれ、ゲーム内の公平性は AI によって完全に管理されている。こうした仮想ネットゲームや VR 技術のイマジネーションは、中国の現実社会における市場改革によって約束されるはずだった「労働に応じた分配」や自由競争を実現した、理想的な市場社会として設定しているのである。

理想のゲームの公平性の保証を前提に、ネットゲーム小説において第二の基本的な設定として挙げられるのは、

現実世界とゲームの価値を同等にするということである。これには、中国におけるビデオゲームの文化的地位が関係している。中国において、MMORPGを中心としたビデオゲームは、驚くべき商業的成功とユーザースケールを生み出したにもかかわらず、長い間「電子麻薬」や「青少年に有害な影響を与える」といった否定的なイメージが人々に植え付けられていた。例えば「ゲーム中毒」に関する否定的な報道は、2012年頃まで中国政府の機関紙によるビデオゲームに対する主な言説であった(何 & 曹、2018)。『ワールド・オブ・ウォークラフト』のようなMMORPGは特に「ゲーム中毒」の指摘を受けやすかった。

上記したような状況があるため、中国のゲーム文化においては、最初からビデオゲームに対して一定の否定的な評価があることが共有されていた。よって、ゲームプレイヤーコミュニティは、ビデオゲームに対するネガティブな印象を認識し、それに対抗するためにゲームを正当化する言説空間を構築しようとしていた。しかし、実際には、ゲーム内での成功が現実世界での成功に転化されることは少なく、ゲーム内でトッププレイヤーになっても、現実世界では同じ意味を持つ社会的地位を得ることはできなかった。特に、ビデオゲームをプレイすること自体が「精神的な麻薬」とみなされていた2000年代の中国では、プレイヤーがゲームを楽しんでいても、それが社会的に肯定されることは難しかった。

したがって、理想のゲームを創出するためには、超越的なゲーム会社が開発した公正なゲームだけでなく、そのゲームが国家や社会によって承認されている必要であった。現実世界とゲーム世界の価値を同一視するために、ゲームはもはやスクリーン上で操作デバイスを通じて遊ぶ架空のビデオゲームではなく、現実の感覚や体験を提供する、さらにはゲーム世界で生活を加速することさえできる「リアル」な空間でなければならなかった。このため、想像上のVR技術を用いた「ゲーム世界に入ること」がネットゲーム小説における主要な表現形式となり、これがネットゲーム小説の第三の基本設定となる。例えば、『夢幻魔界王』では、ゲーム世界と仮想世界での成功が同等に肯定されている。また、『高手寂寞』や『猛龍過江』『从零开始』では、ゲームが国際的な協力によって開発され、現実の全人類が参加を義務付けられる仮想空間として描かれている。

4. 「ネットゲーム小説」ジャンルの位置付けと意義

4.1 ジャンルとしてのネットゲーム小説と創作・消費

ここまで、ネットゲーム小説というジャンルの基本的な特徴を確認してきた。それは、少なくとも以下の三つの要素を条件としていた。第一に、公平性が保証された超越的なゲーム空間であること、第二に、ゲーム世界で獲得された価値が現実通貨との交換性を通じて社会に認められること、第三に、VR技術を基にした、現実世界と同様の感覚が得られるゲーム空間である。これらの要素は、現実のMMORPGに対する不満から生まれた創作であり、ゲーム経験を共有するネットワークプラットフォーム上で、ゲームプレイヤーによって創作され、消費されるものであった。

こうした特徴に基づくネットゲーム小説の物語は、次のような物語パターンに従って展開される。すなわち青年の主人公は友人とともに架空のゲームをプレイし、ゲームの腕前や運によって強力なアイテムを手に入れ、様々なボスを倒していく。仲間とともにギルドを結成し、ゲーム内でトッププレイヤーとして成長する。そして、ゲーム内での成功と同時に、現実世界でも社会的な地位を得る。このような物語は、2000年代初期の中国におけるMMORPGユーザーやインターネット利用者の姿を反映している。その姿とは、大学寮を拠点にインターネットやビデオゲーム、ネット小説に触れた若者たちが、自分たちのような若者が現実と仮想の世界でアイデンティティを形成していく過程を描いたネットゲーム小説を創作しているというものである。ネットゲーム小説においても、大学の寮は主要な共同体として描かれ、現実の学生が寮で一緒にゲームを楽しむ経験が、創作に取り入れられている。たとえば、初期の代表作である『独闖天涯』では、タイトルに「独自にプレイする」とあるものの、主人公は同じ寮に住む同級生たちみんながゲーム『人在江湖』をプレイしているため、自分も参加することになったと描かれている。

形式においては、現実のゲーム経験を模倣するため、ネットゲーム小説はMUD (Multi-User Dungeon) ゲームやTRPG (テーブルトークRPG) の記録のようなデータ化、モジュール化された形式で創作されている。MUDゲー

ムは、文字ベースで進行するマルチプレイヤーゲームで、ゲーム内のすべてのコンテンツが文字で表現される。たとえば、中国で最も有名な MUD ゲーム『北大侠客行』では⁶、ゲームに初めてログインしてキャラクターを設定する際に以下のような文字が表示される。

「システムは、あなたに次の属性を割り当てました：
膂力 20、悟性 20、根骨 20、身法 20、福縁 20、容貌 20
初心者村のチュートリアルを完了した後、天賦は変更可能です。関連する提示に注意してください。」

では、ネットゲーム小説の代表作である『从零开始』を見ると、主人公がゲームにログインしてキャラクターを設定するシーンは次のように描かれている。

あなたのキャラクター設定が完了しました。データは次の通りです。
力量 :13 敏捷 :6 智力 :2 魅力 :6 精力 :3 体質 :8
攻撃力 :11-16 防御力 :11 速度 :7 生命 :230 魔法 :30 ペット数 :3 使い魔数 :4⁷

このように、これら二つの描写は非常に類似していることがわかる。

MUDゲームに基づく表現方法に加え、ネットゲーム小説はTRPGのゲーム記録のような表現形式も使用している。TRPGゲームとは、ルールブックに従ってプレイヤーが自らのキャラクターを作成し、サイコロや地図などの道具を使い、言葉や想像力を駆使してキャラクターの冒険を展開するゲームのことである。TRPGゲーム記録とは、プレイヤーが設定したキャラクターやゲームの進行過程を文章として記録したものである。たとえば、TRPGゲーム『ドラゴンズ&ダンジョンズ』を世界観にしたネットゲーム小説『忘れた国:神秘徽章』では、主人公のキャラクターカードやステータスが頻繁に登場する。⁸

名前：バスト
レベル・ジョブ：50 ダークエルフサムライ・1 暗殺者
STR 13+1
STA 14
AGL 33+1
INT 17+1
WIS 17+1
CHA 6
残りポイント：0

こうした表現方法を通じて、ネットゲーム小説はTRPGのようなゲーム経験を提供している。読者は主人公プレイヤーの視点に感情移入し、作者が構築した冒険の世界と一緒に探索し、成長していく。

しかし、TRPGのプレイヤーとは異なり、ネットゲーム小説の読者は実際に自分で自分のキャラクターやステータスを選択することはできない。それでも、ネットゲーム小説の消費環境は、あたかもゲームに存在する相互作用を模倣するようにデザインされている。この現象は「擬似相互作用性」として説明されている(黄、2022)。たとえば、「起点中文網」でのネットゲーム小説の創作・消費モデルを見てみると、ネットゲーム小説は「毎日三更」(毎日3章更新)という形で連載されることが多いが、読者はコメントを通じて作者にフィードバックを送ることができ、作者もそのフィードバックに基づいて物語を修正する。そのため、読者の不評を買ったキャラクターやストーリー展開は、すぐに変更されることが多い。中国のネット文学界では、これを「不留隔頁仇」(次の頁に仇を残さない)と呼んでいる。このようにして、ネットゲーム小説というジャンルには、三つの基本設定が成立し、内容面ではインターネットやビデオゲームを体験した若者層が理想とするゲームや集団生活を描き、形式面ではゲームのインター

フェースやデータフォーマットを模倣した表現方法が確立された。さらに、ネット連載というメディア環境に基づき、読者（プレイヤー）のフィードバックに即座に対応する作者が物語内容をリアルタイムで調整することで、一種の「擬似的な相互作用性」を生み出しているのである。

4.2 ジャンルとしてのネットゲーム小説の位置付け：ゲームではないゲーム消費

先行研究では、MMORPGをテーマにしたネットゲーム小説は、MMORPG文化の発展に伴うであり、エンターテインメント目的でゲーム経験を模倣した文学創作であるとされている。ゆえに、2010年代以降、MMORPGが中国のゲーム市場において主流でなくなると、ネットゲーム小説も他のゲーム形式を模倣した小説ジャンルに取って代わられたと考えられている（王、2024）。しかし、こうした中国におけるゲーム文化とエンターテインメント文学との関係性の理解は、ゲーム小説が単なるゲーム経験の文学的再現であるという単純な前提に依拠しており、その二次創作の特異性を見逃している。

ネットゲーム小説がビデオゲーム経験を模倣している前提として、ゲームとその社会的文脈を理想化し、理想的なゲーム空間と読者のニーズに応じた肯定的なゲーム経験を創出していることは、すでに見てきた。このため、ネットゲーム小説の位置付けは、単にビデオゲームやインターネットメディア環境の影響を受けた「ゲーム化された文学」現象として捉えるべきではなく、むしろ現在のゲーム実況やゲーム動画と同じく、ゲームを間接的に体験する手段として消費されるメディアに近いと考えられる。

マルチプレイヤーゲームとシングルプレイヤーゲームの違いは、以下の通りである。シングルプレイヤーゲームでは、プレイヤー自身が主人公となり、ゲーム内で特別なジョブやスキル、物語の中心となる独自の位置を持つ。しかし、マルチプレイヤーゲームでは、すべてのプレイヤーが主人公である。このため、中国のゲーム研究では、MMORPGは社会のメタファーとして、自身の労働によって成功を収めるユートピア的な想像を提供していると考えられている（鄧、2022）。しかしながら、商業化されたMMORPGにおいては、必ずしも労働を通じてのみゲーム内での成功が得られるわけではない。プレイヤーは現実の金銭を投じることによってゲーム内での優越性を獲得することが可能である。ゲーム内の課金システムやプレイヤー間のRMT（リアルマネートレード）の存在により、商業化されたMMORPGそれ自体が絶対的な「公平性」を有していないのである。

このような状況において、ネットゲーム小説は実際のゲームプレイを文学的な形で表現するのではなく、実は公平ではないゲームプレイを公平になるように再構築した理想像である。ネットゲーム小説が表現する理想的なゲームプレイこそが、中国ゲーム研究が言う「デジタルユートピア」なのである。しかし、ネットゲーム小説を通じて間接的に体験する理想のゲームと、理想のゲームを直接プレイすることで得られる快感には本質的な違いがある。

実際に理想的なゲームを直接プレイする場合、プレイヤーは必ずしも快感を得られるとは限らない。なぜなら、理想的なゲームであっても、繰り返しや失敗の要素は存在するからだ。一方、ネットゲーム小説を通じて理想のゲームを間接的に体験する過程では、読者はプレイヤーとしてではなく小説の主人公として存在し、ゲーム（物語）内の他のプレイヤーも他者としてではなく、物語に奉仕するキャラクターとして存在する。よって、読者は、プレイヤーの視点と読者の視点の両方に身を置くことになる。この視点の二重性こそが、ネットゲーム小説を通じて間接的に理想のゲームを体験することでしか得られない快感なのである。

したがって、2000年代の中国ゲーム環境において、架空のMMORPGをテーマとしたネットゲーム小説によってゲームを間接的に体験することと、当時の中国のMMORPGを実際にプレイすることとの本質的な違いは、ネットゲーム小説の物語が現実のゲームでは得られない快感を提供できる点にある。架空のMMORPGをテーマにしたネットゲーム小説の流行は、MMORPG自体の人気によるものだけではなかった。だからこそ、MOBA（Multiplayer Online Battle Arena）ゲームやモバイルゲームが台頭した2010年代以降にも、依然としていくつかの代表的なネットゲーム小説が誕生している。ネットゲーム小説は、他の間接的なゲームを消費するメディアとの競争の中で徐々に変化しながらも、存在し続けている。

4.3 矛盾している「ゲーム小説」と解決策：普遍化したゲーム小説とプレイヤーの欲求

以上から、ネットゲーム小説は単なるゲーム経験の模倣ではなく、ゲームが持つ不公平な現象に対する批判と、

理想化されたゲーム社会の想像であると考えられる。ネットゲーム小説に登場するゲームは、絶対的に公平であり、すべての人が参加する仮想空間として描かれているが、これは社会主義的な「按需分配」（必要に応じた分配）とは異なる。プレイヤーは単に日常生活や社会的交流を目的とする「メタバース」的なネットワークユートピアに没入するのではなく、理想的な公平な環境で、プレイヤーとしての技術や運に基づき、労働を通じて現実の階級格差を超えて成功を収めるという構造である。

このようなプレイヤーの欲求には、常にある種の矛盾が内在していた。公平への欲求から、読者（プレイヤー）は「按労分配」、すなわち個人の労働だけで直接成功を得られる世界を想像している。しかし、ネットゲーム小説の物語構造において、理想的な社会における個人の成功は、常にゲームを媒介としたものであり、その成功はゲーム会社という神秘的な第三者によって現実世界へと変換される。こうした第三者を必要とする成功は、「按労分配」という直接的な労働と報酬への欲求と矛盾している。

MMORPG が人気を博した 2000 年代においては、この矛盾は明確に表面化することはなく、ネットゲーム小説の創作においても大きな問題にならなかった。だが、MMORPG の人気が衰えた 2010 年代になると、ネットゲーム小説はこの矛盾に対処する必要に迫られた。2010 年代初期には中国において e スポーツが発展し、特に『スタークラフト』や『カウンターストライク』を題材とした e スポーツゲーム小説が登場し、これらの小説は「スポーツ小説」として分類されることが多かった。その理由は、現実のゲームプレイが必要であり、読者（プレイヤー）の欲求を完全に満たすことができなかったためである。

この矛盾を解決する手段として登場したのが、ゲーム異世界とゲームシステムを導入できるような普遍化されたゲーム小説のジャンルであるゲーム異世界小説である。ゲーム異世界小説とは、「主人公がゲームではないが、ゲームの知識とゲーム機能を使用できる『現実世界』に転生する」というジャンルである。ネットゲーム小説においては、主人公が存在する世界は「現実世界」と「ゲーム世界」に分かれており、設定上のゲーム会社を通じて虚構のゲーム世界での成功を「現実世界」での成功へと変換する必要がある。一方、ゲーム異世界小説においては、ゲーム会社という現実のゲームに基づくリアリティのある設定が消去され、主人公はゲームシステムを持つ「現実世界」に直接生きている設定である。初期の代表的なゲーム異世界小説には、『琥珀の剣』（2010 年）がある。この作品では、主人公はベテランプレイヤーとしてゲーム内で死亡した後、ゲームのメインストーリーが始まる前の世界に転生する。異世界では、主人公は依然としてシステムコマンドを使ってデータパネルを表示したり、クエストを発生させたりすることができる。主人公は、ゲームの技術やストーリーの知識を駆使して困難を乗り越え、成長していく。これらを従来のゲーム小説と比較すると、ゲーム異世界小説では「ゲームシステム」が維持され、プレイヤーである主人公はあらゆる事物をデータ化し、複雑な「現実」の中で明確な成功ルートを確立していく特徴である。このような、ゲームの公平性を象徴するゲームシステムを現実世界の設定の中に保った作品は、現在の中国ネットエンターテインメント文学の普遍的な設定となっている。

もともと中国のネット文学は、ネットゲーム小説以外に玄幻小説（中華風ファンタジー）、奇幻小説（西洋風ファンタジー）、都市小説（現代生活を描く小説）、歴史小説といったジャンルがあった。ゲーム異世界小説におけるゲームシステムの使用によって、他のジャンルの小説にもこの設定が徐々に普及していった。たとえば、従来からの成長物語であった玄幻や奇幻小説の成長の記述方法が、「レベルアップ」「修行」といったゲーム的な要素に置き換えられた。また、都市生活を描く日常の物語も、ゲームシステムが導入されることで、システムのクエストを完了するだけで成功者になれるというネットゲーム小説へと変貌した。さらには、歴史小説においても、システムを導入することで、古代中国で近代化を実現し、世界を征服するというネットゲーム小説的な要素が組み込まれるようになった。こうした変化により、プレイヤーの理想社会や理想の生活に対する欲求、そして公平な世界への希望が、抽象的なゲームシステムと個人の成功の快感によって置き換えられていったのである。このような変化に加え、ゲーム小説は、もともと主人公が複数のプレイヤーと協力して進める共同体の物語から、次第に個人が外界をゲーム化し、他者を NPC（ノンプレイヤーキャラクター）として扱うような、個人的な物語へと変貌した。これにより、ネットゲーム小説は単なる多人数参加型の物語から、主人公が一人でシステムを駆使して自己の成功を追求する作品へと転換し、より個人主義的なゲーム経験を描くものとなった。

したがって、ネットゲーム小説の意義は、SF 要素を含むエンターテインメント文学として、2000 年代から 2010 年

代にかけての中国社会におけるビデオゲームの文化的イメージを表現している点にある。先行研究で指摘されていることとは異なり、MMORPGは中国において「デジタルユートピア」として捉えられるのではなく、そのユートピア的理想が批判の対象とされていた。ネットゲーム小説は、公平公正なゲーム世界を想像し構築するものの、ゲームが理想的な社会の仲介役として機能するという矛盾を解決できず、最終的には現実世界における形而上的な、絶対的なゲームシステムとインターフェースの設定に転向することで、個人の成功を消費する快感へと移行していった。

おわりに

本稿では、中国のネットゲーム小説における代表的な作品と、2000年代の中国のゲームプレイおよびプレイヤーの実際のゲームプレイに対する不満について検討した。その結果、2000年代の中国におけるゲームプレイは多くの問題を抱えていたことが明らかになった。当初「デジタルユートピア」として、プレイヤーのゲーム理想を実現する場とされたMMORPGは、ゲーム内の課金制度やRMTの影響によって、現実社会の格差を再現する「もう一つの現実」となっていた。また、ゲームは中国社会において「精神的な麻薬」とみなされ、プレイヤーは「ネット廃人」として正当な評価を受けることがなかった。

このような背景の中で、ゲーム経験を持つインターネット世代の若者たちは、ネット投稿プラットフォームでネットゲーム小説を創作するようになった。彼らは、絶対に公平なゲーム空間、現実の通貨と交換可能なゲーム内金銭、VR技術に基づく現実と同様の感覚を提供するゲーム空間といった設定を通じて、現実のゲームプレイに対する不満を超え、インターネットエンターテインメント文学としてのネットゲーム小説というジャンルを確立した。ネットゲーム小説は、内容では若者たちのゲーム生活や社会における個人の努力と成功を描いた。形式ではMUDゲームやTRPGゲームの表現方法を模倣し、インターネットプラットフォームを通じて読者のフィードバックをリアルタイムに反映させることで、あたかもビデオゲームをプレイしているかのような体験を創り出した。これが、中国におけるネットゲーム小説というジャンルの成立過程である。

ネットゲーム小説は、一般的に考えられているようなインターネット文化とは異なり、単にMMORPGの人気に影響されたファンによる二次創作ではない。むしろ、ビデオゲームをSF的想像の基盤として、実際に存在するMMORPGへの批判と、2000年代の社会改革への反省が込められている。すなわち、ネットゲーム小説は、MMORPGを批判的に受け止めつつ、ゲームシステムやインターフェース、VR技術といったSF要素を取り入れ、文学的に「按労分配」という社会改革の言説を再構築し、ゲームにおける個人の欲求を満たすという、中国独自のゲームプレイとゲーム批評現象であるといえる。

本稿の考察を通じて、ネットゲーム小説というジャンルの成立前後の歴史的経緯とその固有性を明らかにすることで、ネットゲーム小説というジャンルが、中国ゲーム史やゲーム文化、さらには中国社会の思想的環境との密接な関係を示していることがわかった。2000年代前後の中国には、ゲームや非ゲームのテキストを通じて社会改革を想像する大量のコンテンツが存在し、それは中国独自のゲームプレイとゲーム文化の思想を形成していた。この現象の研究を通じると、中国および東アジアにおけるゲーム研究にとっても一定の示唆を与えることができるであろう。

注

- 1 起点中文網は2003年に創立された。元データの入手が困難であるため、本稿で選んだゲーム小説は、先行研究で主に分析されている2005年以前の複数のゲーム小説に基づいている。これらのゲーム小説は、ゲーム小説に関する研究やゲーム小説に関連するネットコミュニティにおいて、初期の代表作とみなされている。
- 2 著作権に関する問題を避けるため、ゲーム小説では既存のゲームの世界観を基に一部修正を加えることが一般的である。しかし、ネット小説投稿サイトは著作権のグレーゾーンに位置しているため、既存のゲーム世界観を修正せずにそのまま使用したり、元々MMOゲームではない作品をMMOゲームの世界観に改変したりする場合もある。ここで挙げられているゲームの中で、人気作品である『レジェ

武 「ネットゲーム小説」ジャンルの成立

ンド・オブ・ミル』や『ワールド・オブ・ウォークラフト』は、その後の多くのゲーム小説の創作においてモデルとなった。

- 3 qidian.com (参照 2024-06-30)
- 4 xyq.17173.com/content/2007-08-29/1188379988.shtml (参照 2024-06-30)
- 5 X. 2003. 梦幻魔界王. 起点中文網, 第二章. <https://www.qidian.com/chapter/15/678978/> (参照 2024-10-05)
- 6 『北大俠客行』(PKUXKX) は、1996年に中国の北京大学キャンパスネットワークで構築された、武俠をテーマにした MUD ゲームであり、アドレスは pkuxkx.co である。また、中国で最も影響力のある MUD ゲームとして一般に認識されている。ここで選ばれているのは、研究者自身が『北大俠客行』をプレイした際のゲーム記録の翻訳である。
- 7 雷雲風暴. 2005. 從零開始. 起点中文網, 第三章. <https://www.qidian.com/chapter/22919/575086/> (参照 2024-10-05)
- 8 貌似高手. 2005. 忘れた国: 神秘徽章. 起点中文網, 第十三章. <https://www.qidian.com/chapter/30116/780885/> (参照 2024-10-05)

参考文献

- 王子健. (2024). 電子遊戲“升級”經驗与早期網遊小説の興衰——以“界面”与“机 / 機制”為視角. 中国図書評論 (07), 17-31.
- 王玉玉. (2023). 網絡文学的“遊戲化”向度及其“網絡性”——(数碼)人工環境与網絡文学的自我實現. 文学 (01), 16-25+285.
- 王玉玉. (2021). 編碼新世界: 遊戲化向度的網絡文学. 中国文聯出版社.
- 黄旭. (2022). 網絡文学叙事形式遊戲化的辨析与批判. 上海文化 (12), 80-89.
- 鄧劍. (2022). 中国当代遊戲史的思想譜係: 從本土現代化到資本与市場邏輯. 探索与争鳴 (02), 163-176+180.
- 鄧劍. (2020). MMORPG 網絡遊戲批判——關於遊戲幣以及遊戲烏託邦的歷史考察. 新聞記者 (7):16-26.
- 鄧劍. (2019). 中国当代遊戲史述源——以 20 世紀的遊戲紙媒為線索. 新聞界 (03), 70-79.
- 劉小源. (2018). 未來的虛擬生活預言——網遊小説的發展現狀及其類型特征. 学习与探索 (12):181-186.
- 何威 & 曹書棠. (2018). 從“電子海洛因”到“中国創造”: 《人民日報》遊戲報道 (1981-2017) 的話語變遷. 國際新聞界 (05), 57-81.
- 劉威. (編). (2001). 中国遊戲文学作品精選. 家用電腦与遊戲, 增刊号.
- Chung, P., & Fung, A. (2013). Internet development and the commercialization of online gaming in China. In *Gaming globally: Production, play, and place* (pp. 233-250). New York: Palgrave Macmillan US.
- Heeks, R. (2009). Understanding "gold farming" and real-money trading as the intersection of real and virtual economies. *Journal for Virtual Worlds Research*, 2 (4).

ネットゲーム小説レファレンス

- X. 2003. 梦幻魔界王. 起点中文網. <https://www.qidian.com/book/15/>
- 骷髏精靈. 2004. 猛龍過江. 起点中文網. <https://book.qidian.com/info/11303/>
- 雷雲風暴. 2005. 從零開始. 起点中文網. <https://www.qidian.com/book/22919/>
- 蝴蝶蘭. 2005. 獨闖天涯. 起点中文網. <https://www.qidian.com/book/24857/>
- 蘭帝魅晨. 2005. 高手寂寞. 起点中文網. <https://book.qidian.com/info/37954/>
- 貌似高手. 2005. 忘れた国: 神秘徽章. 起点中文網. <https://www.qidian.com/book/30116/>
- 緋炎. 2010. 琥珀の劍. 起点中文網. <https://www.qidian.com/book/1784765/>

The Formation of the "Game Novel" Genre in China: Focusing on Game Play and Media Environment in 2000s China

WU Zewei

Abstract:

This paper examines the historical development and genre-specific characteristics of "online game novels," a new type of literature that emerged in China since the 2000s. While MMORPGs were initially regarded as "digital utopias" embodying players' ideals, the introduction of in-game payment systems and real-money trading transformed them into "another reality" that reproduced social inequalities of the real world. In this context, young people began creating novels depicting ideal game worlds, thereby establishing "online game novels" as a new literary genre. This study demonstrates that online game novels, while incorporating criticism of Chinese games and science fiction elements to satisfy individual desires, represent a literary form that is closely connected to the ideological environment of games and Chinese society.

Keywords: Game Novel, MMORPG, Chinese Online Literature, Game Systems, Online game novels

中国「ゲーム小説」ジャンルの成立 ——2000年代中国のゲームプレイとメディア環境を中心に——

武 澤 威

要旨：

本稿では、2000年代以降の中国に登場した従来のものとは異なるタイプの「ネットゲーム小説」の歴史的展開とジャンルとしての固有性を明らかにすることである。中国で、MMORPGは当初「デジタルユートピア」としてプレイヤーの理想を体現するものとされたが、ゲーム内の課金制度やリアルマネートレードにより、現実社会の格差を再現する「もう一つの現実」となった。こうした状況の中、若者たちは小説を創作し、理想的なゲーム世界を描いた。これにより、「ネットゲーム小説」という新しいジャンルを確立した。本稿は、ネットゲーム小説が中国のゲームに対する批判を含みつつ、SF的要素を取り入れて個人の欲求を満たす文学形式であり、ゲームと中国社会の思想的な環境と密接な関係を持つことを明らかにする。