
東北芸術工科大学 紀要

BULLETIN OF TOHOKU UNIVERSITY OF ART AND DESIGN

第27号 2020年3月

ウェブ小説に見る物語構造と虚構性

— 『転生したらスライムだった件』を事例として —

Narrative Structure and Fictionality in Web-Novel

— A Case of "That Time I Got Reincarnated as a Slime" —

玉井 建也 | TAMAI Tatsuya

ウェブ小説に見る物語構造と虚構性

— 『転生したらスライムだった件』を事例として —

Narrative Structure and Fictionality in Web-Novel

— A Case of "That Time I Got Reincarnated as a Slime" —

玉井 建也 | TAMAI Tatsuya

In this paper, I specifically examined 'That Time I Got Reincarnated as a Slime.' which Fuse wrote on the web. The work was not only published as a novel, but also became a media mix of manga and anime. When the structure of the story was examined, there were some points that could not be grasped by the existing classical narrative theory. And every time the media changes, the structure of the story and the way the character is portrayed changes. It describes a variable storytelling world and represents a story culture as a whole, not just a novel.

Keywords:

ウェブ小説、ライトノベル、漫画、アニメ、メディアミックス
Web-Novel, Light-Novel, Manga, Anime, Media-mix

1. はじめに

ウェブ小説(もしくはネット小説)とはウェブ上に存在するプラットフォームに発表された小説、もしくはそのプラットフォームで人気を博し、紙媒体などにて出版社から発売された小説を指す。このような形態が顕在化し、「ネット小説」や「ウェブ小説」という呼称によりカテゴライズ化されるようになったのは、「小説家になろう」⁽¹⁾を筆頭とする小説投稿サイトによる影響が大きい。例えば2008年より「小説家になろう」で連載されていた佐島勤の『魔法科高校の劣等生』⁽²⁾は、電撃文庫で2011年から書籍化された後、漫画・アニメ・ゲームなどメディアミックス展開をし大ヒットとなっている。同様に電撃文庫から書籍化された作品としては、小説投稿サイト「Arcadia」に連載されていた川原礫の『アクセル・ワールド』⁽³⁾を挙げることができる。この作品は第15回電撃小説大賞(大賞)受賞作であるが、この受賞を契機としてウェブ上の個人サイトに2002年から2008年まで発表されていた別の作品『ソードアート・オンライン』⁽⁴⁾が2009年より電撃文庫にて書籍化されている。両作品ともに漫画やアニメなどのメディアミックス展開が続く、大ヒットとなっている。このようなライトノベルの装丁の中で発売されるケースだけではなく、「小説家になろう」に投稿された住野よるの『君の隣臓をたべたい』⁽⁵⁾は双葉社より一般書として刊行され、実写映画やアニメ映画などのメディアミックスが行われている。

当然ながら、ウェブ小説はこれらの小説投稿サイトが活性化して以降のみ存在しているわけではない。小説をネット上に発表すること自体はパソコン通信でも、90年代の個人サイト隆盛の時期においても行われており、特に一つのムー

ブメントとなったのは2000年代のケータイ小説といえる⁽⁶⁾。しかしここでの呼称がウェブ小説やネット小説ではなくケータイ小説であったことからわかるように、携帯電話というメディアを通じて作者と読者が双方向的につながった上で出来上がっていった作品群であったといえる。そして既存の研究が指摘しているように多様な読者層に支えられていたわけではない⁽⁷⁾。もちろんこれは今現在のネット小説でも同様ではあるが、その読者の層の広さは既存のウェブ上で発表されてきた小説との大きな違いを呈している。これはライトノベルレーベルにて数多くの作品が書籍化されているだけでなく、ライトノベルレーベル以外においても書籍化され、またその後のメディアミックス展開による影響力の大きさなども含めると無視しえない存在となっている⁽⁸⁾。

ではこのウェブ小説は、既存の文学とどう違うのであろうか。もしくは既存の文学との差異を考察すること自体に興味があるのであろうか。その基礎的な作業すら疎かになっているのが研究の現状である。文学作品との比較というアプローチはケータイ小説のときにも行われたといえるが、まず根本的にケータイ小説のムーブメントが一過性となってしまったこと、そしてケータイ小説で築き上げられてきた作品内容すらウェブ小説は飲み込んでしまったことなどから、研究や批評としても立ち消え状態となってしまった。またウェブ小説の多くがライトノベルレーベルで発売されるためモノとしての外観および印象論から、一見すると既存のライトノベル研究に集約することが可能なように思ってしまうことも指摘することができる。

そのようななかウェブ小説に関して、数は少ないが研究としてのアプローチがみられる。総論としてまとめ上げた飯田一史氏⁽⁹⁾や大橋崇行氏⁽¹⁰⁾が先行して存在している。そして『無職転生』⁽¹¹⁾を具体的に考察し、ゲーム的リアリズムの流れを見出した酒井駿太郎氏の研究⁽¹²⁾や同じくゲーム文化を背景としつつ執筆と編集の両側面がウェブ小説に見られることを指摘した玉井の研究⁽¹³⁾が挙げられる。しかしながら研究的な蓄積がまだまだ未熟といえる状況であり、作品論と総論とを行き来しつつ、総体としてウェブ小説にアプローチしていく姿勢が求められる。

そのため本稿では伏瀬『転生したらスライムだった件』(以下、転スラ)を具体的に取り上げ、その作品内部を検討し、ウェブ小説を検討していくことにする。

2. 『転生したらスライムだった件』の物語構造

『転生したらスライムだった件』は伏瀬が2013年から2015年まで「小説家になろう」に連載をしていた小説になる。2014年に書籍化されて以降⁽¹⁴⁾、2015年からはコミカライズがなされ、2018年から2019年にかけてアニメが放送された。それだけではなく小説の世界観や時間軸に依拠しながら、スピンオフ漫画も複数制作されている。また投票で順位が決まる『このライトノベルがすごい!』では2017年版から連続で単行本・ノベルズ部門でベスト10にランクインしている。

この作品は伏瀬がウェブ上に連載していた作品ではあるが、「WEB版は色々と試行錯誤した形ですから、書籍版できちんと清書したいという思いがありました。今読み返したらよくこれで書いていたなと思うところがあるので(笑)」⁽¹⁵⁾と述べているように書籍化する際に大幅に書き直している。そして「一巻で受けた指摘を念頭に二巻の内容を読み直してみると、これはもう大幅修正が必要だと思ったんです」、「そんな感じで巻が進むにつれて、修正した部分とWEB版との整合が取れなくなり、ついに開き直って『WEB版はプロットである』と思うようになりました。(笑)」⁽¹⁶⁾と述べるように、巻を追うごとに大幅な内容の変化が起こり、ウェブで書かれたものはプロットとしての方向性を示すものであるという位置づけを作者本人がしている。この点はさらに漫画版が描かれる際に変化が起こり、「小説では6巻くらいから性格が丸くなってくるんですが、その性格をコミカライズの1巻からやっている感じですね。小説版のリムルが女の格好をしていると、ものすごい違和感を感じます。でもコミカライズでは違和感がなくて、まるやかになっている印象は受けますね」⁽¹⁷⁾と主人公の性格が変更され、アニメに関しては「アニメの原作は漫画なのですが、その漫画の原作は小説なので、よろしく願います(笑)」⁽¹⁸⁾と漫画をもとにアニメ制作が行われているという認識を作者がしていることがわかる。

様々なメディア媒体で制作がされていく物語であるが、その基本となっているのは伏瀬自身が書いたものである。まずはその基本となっている単行本1巻⁽¹⁹⁾の内容に関して注目していくことにする。1巻をプロットの抽出すると、以下のようなことになる。

- 1 :三上悟が後輩に呼び出されるが、通り魔に刺され死亡する。
- 2 :異世界に転生する過程。転生の際、スキルを身につける。
- 3 :異世界にスライムとして転生。周囲への手探りでのアプローチ。草や鉱物を食べる。
- 4 :ヴェルドラとの遭遇。友人になり、リムルと名付けられる。ヴェルドラを飲み込む。気付かないうちにレベルアップ。
- 5 :洞窟内のモンスターを飲み込みながら、スキル習得。
- 6 :外へ。ゴブリンとの遭遇、村の悩みを解決依頼される。
- 7 :村を襲う敵との戦闘。勝利。
- 8 :異種族による共同体の形成へ。リムル、スリープ状態。村の開発。
- 9 :建築作業が可能な人材を求め、ドワーフの国へ。
- 10 :いざこざに巻き込まれ、投獄される。
- 11 :抜け出して、ドワーフたちと懇意に。
- 12 :ドワーフが大臣を殴り、裁判へ。
- 13 :ドワーフたちは国を追放となり、リムルの村に帰還。
- 14 :村を再開発。冒険者たちがやってくる。
- 15 :イフリートとの戦闘。勝利し、シズを飲み込む。
- 16 :容姿が変化し、新しいスキルを得る。

この内容をいくつかに分けると、「現実世界から異世界へ転生する過程(1,2)」、「異世界に転生し、手探り状態から友人との遭遇(3,4,5)」、「外に出て、ゴブリンを救い、共同体を形成する(6,7,8)」、「ドワーフの国で人材を探す(9,10,11,12,13)」、「シズ(イフリート)との戦闘、勝利し、容姿変化・新しいスキルを得る(14,15,16)」という流れになっている。根本的にウェブで連載を行っているという形態であるために、1巻分の中で主人公に大きな目的があり、その解決に向かって進み、最後に達成するという構図ではない。一つ一つ目の前に起こった出来事に対応していくという細かいエピソードの積み重ねを繰り返している。これは毎日更新を行わないと読者が離れていくというウェブ小説ならではの特性により、細切れのイベントを蓄積していく形式のほうが読者側の物語の把握が安定しやすくなることに依拠している。

その影響もあるのか、物語論をそのまま援用し、この物語を考察する意義があるかどうかは一考の余地がある。物語論の古典であり、今現在にも数多くの研究に活用され、創作指南書へも影響を与えている存在としてウラジーミル・

プロップ⁽²⁰⁾の研究がある。彼はロシアの魔法物語を収集し、31の機能に分類したのだが、それを転スラに当てはめていくといくつかの齟齬が発生する。武田悠一は「子供たちがやっているドラゴン&ダンジョン系のゲーム(お城の地下室でドラゴンを退治してお姫様を奪還する)の物語設定は、プロップが抽出した構造とほとんど同じ構造を示しています。もちろん、こうした定型性に不満や束縛を感じ、プロップ的な物語類型に収まらない「新しい物語」も多数生み出されていますが、ごく広い意味で言えば、これもまた、プロップが抽出した物語構造のヴァリエーションにすぎないということになります」⁽²¹⁾としているが、この点は非常に難しい問題で物語の解釈の抽象度を高めれば高めるほど、プロップが提示する機能の一部には必ず当てはまってしまいます。その意味では武田氏の指摘する点は大きな間違いはないととらえることは可能である。しかし、多数ある物語をミクロの視点で考えた場合、転スラはパズルのピースのようにプロップの物語構造に集約されてしまうのだろうか。

プロップの機能では、物語は主人公(もしくは主人公に近い存在への)「加害」か「欠如」ではじまることになっている。一見すると主人公の三上悟は現実世界で通り魔に刺されて死亡しているため、「加害」であり、生を失う「欠如」と考えることができる。しかしネット小説で長く続いているトレンドの一つとして「異世界もの」を挙げることができるが、多くは異世界転生もしくは異世界召喚の形式をとっている。この作品も既存の異世界転生のフォーマットに乗っ取って形作られており、主人公は現実世界で死亡(他殺か事故かは問わず)する必要がある。この点に関して伏瀬は「『転スラ』に代表されるようないわゆる「転生もの」は、なぜ今の時代にブームになっていると思われませんか?」という質問に対して、「それは……現実がしんどいからじゃないですかね……(笑)」と返答をしている⁽²²⁾。さらに続けて「現実の知識を持って異世界に行くという設定は、普通は説明がある場面でも「現実の〇〇っぽいもの」と言えば済むから、書く側としてはそれだけでかなり制約が取っ払われることになるんです。その手軽さは、練習がてら『転スラ』を書き初めた理由のひとつでもありましたね」としているように、まず読者側(そして作者側)における現実世界からの逃避として、異世界転生が一つのフォーマットとして成立していると認識している。そのメンタル部分だけではなく、技術的な話として現実世界とはまったく違う世界を描くとなってしまうと、度量衡や宗教、社会制度、経済状況、自然環境など読者に把握し

てもらわなければならない情報が膨大になってしまふ。そのため多くの読者と近い存在が、死亡し、異世界へ転生することで、読者は主人公と同様に現実世界の知識と情報を得た状態のまま異世界に入っていくことになる。主人公は現実世界の行動規範や知識を得たまま、まったく別の世界で行動することになり、すべてが手探りの状況で生きていくことになる。

要は異世界転生のフォーマットの中で、転スラの主人公三上悟は死んでおり、物語論における主人公の物語上の行動理由・動機としての「加害」や「欠如」には必ずしも当てはまらないことになる。この点は主人公の名前が三上悟であるのは冒頭部分のみで、異世界転生後に龍であるヴェルドラに出会い、リムル・テンペストと名付けられたところから、ゆるやかな新しい物語のスタートを示している。しかし、表面上は死亡し、新しい一歩を歩んでいるため、既存の物語論のフォーマットの中で描かれているかのような錯覚を得ることもできてしまふ。

1巻の物語の終息地点においても同様のことを指摘することができる。転スラ1巻のクライマックスは、物語の途中で主人公であるリムル(スライムに転生後の三上悟の名前)たちの村を訪れたシズの体の中に同居していたイフリートとリムルの戦闘に当たる。プロップの物語論では、敵対者が敗北をしたあと(主人公が勝利したあと)、主人公がいくつかの難題を解決するなどのエピソードを踏まえて、「新しい姿が与えられ(変身)」、「結婚し、即位する(結婚)」という結末を迎えている。また各地の神話研究を行ったジョーゼフ・キャンベルの物語論⁽²³⁾では、イニシエーションを通過することで新しく英雄となり(神格化)大団円をむかえ、その後、リターン(帰還)していく。その意味においては、中盤のゴブリンからの依頼に対応し、彼らがおびえる脅威から救い出すリムルは、ある意味では共同体の長となるため神格化され、英雄視されていく。しかしながら、ここで単純にキャンベルの理論に当てはめることができないのは、中盤で描かれるゴブリンの村をめぐる物語は必ずしもリムルにとって父親殺しでも女神との遭遇でもなく、洞窟内で手に入れたスキルの発動であり、共同体の形成につながっているにすぎない。

しかしながら物語の流れを見ると、一概にキャンベルの構造に当てはめることの無意味さを指摘するわけにはいかない。例えば既述のシズとの邂逅は、当初は物語上の意義のある出来事ではなかった。伏瀬は「小説の書籍第1巻で

はそんなに重要なキャラクターのつもりでは書いていませんでした。第1巻を書き終えたあとに、なぜシズはレオンにこだわっていたんだろう?と、レオンとシズの関係をもう一度深く掘り下げてみたんです。彼女の人生を振り返って、ある程度キャラクターが固まってきたところに、漫画の企画を頂いて連載が始まりました。なので、シズに関しては小説よりも漫画で丁寧に描かれているぶん、僕が思っていた以上にキャラクターがいい方向に変わっていったと思います。いちばんプレ幅が大きいキャラクターかもしれません⁽²⁴⁾と述べているようにウェブ連載をしている当初、シズは物語上、重要な存在ではないことがわかる。当初の物語の流れの中で、シズが担っていた役割は、主人公が彼女を取り込むことで、新しい容姿(外見がスライムからシズになる)と新しいスキル(シズが持っていたスキル)を手に入れることに収斂されているといえる。つまり主人公のレベルアップの要素でしかなく、畢竟、プロップの機能での「変身」と「結婚」に該当するだけになって、単行本1巻(に該当する部分)は終わっていくことになっていた。

その意味では転スラ1巻の終盤は、極めて凡庸な物語の終わりではしかなかったと言える。それに対して作者が述べているように「レオンとシズの関係」を掘り下げていくことにより、この物語は新しい側面を浮かび上がらせていくことになる。これまで目の前の問題を解決することに終始していた主人公であるが、1巻の最後にシズを飲み込むことで彼女の容姿と能力を得て、「そして——一人の女性の想いと姿を受け継ぎ、一つの目的を得る」⁽²⁵⁾とエピソードにあるようにシズの目的が主人公自身の目的へと変容していく。この部分は初発のウェブ連載ではまったく書かれておらず⁽²⁶⁾、書籍化の作業の中で付け加えられたものであり、作者が述べているようにシズの存在意義が大きくなったことによる変化である。1巻での物語上の主人公の行動理由は目の前のことに対処していく、という極めて直截的なものではなかった。しかし、そこにシズとの出会いにより、物語上の動機と目的が明確に設定され、それにより2巻以降は大きく動かされていくことになる。この点に関しては既述のようにウェブ連載という形態を取り、異世界転生というフォーマットを使用している以上、まずは主人公が読者とともに目の前の出来事を理解し、対応する以外を描くことが難しい状況であったといえる。エンターテインメントとして物語を描く一般的な形式であれば、主人公の行動理由は主體的である必要があるのは仕方ないことであるが、この作品は極めて他律的に異

世界へと転生させられ、他者からの依頼により行動を起こす必然性が存在してしまう。つまり一周してプロップが指摘する「派遣」であり、キャンベルが言うところの「冒険への召喚」が行われてしまっているといえる。

つまりウェブ連載の当初は古典的な物語の構造であったが、単行本化、そしてコミカライズという段階を経ていくごとに、登場人物の存在意義が大きく変化し、物語構造の意義自体も変化している。これはウェブ連載、単行本、コミカライズ、そしてアニメとメディアミックス展開が重なるごとに、物語構造が変化し、次第に深化していくことにつながる。

3. 型にはまるということ。

物語構造を踏まえることで、転スラが古典的な物語論に依拠しつつも、その独自性を無意識的であれども構築していく姿勢をみせていることがわかる。しかしながら転スラが極めて特徴的で、画期的な作品だと主張したいわけではない。作者である伏瀬は「『なろう』に掲載されている『オーバーロード』ははじめ様々な作品を読んで、自分にはゲームで親しんでいるような、もっとわかりやすい世界観のほうが簡単に書けるのではないか、と思ったんです」⁽²⁷⁾と述べているように、「小説家になろう」に掲載されている既存の作品を読み込んだ上で作品を書いている。そしてそれは「なぜスライムなのか」という質問に対して、「気軽に転生もので、普通に転生しても面白くないとは思っていたんです」⁽²⁸⁾と返答しているように「小説家になろう」で流行している「転生もの」というフォーマットの中で描くことにつながっている。つまり古典的な物語論との比較の中では、その独自性が浮かび上がってくるが、それは同種の作品群の特徴ではないかという懸念は消せない。

エンターテインメント作品の物語構造を考える際に、基本的構造とされているのが三幕構造と呼ばれるものである。この基本構造は既述のジョーゼフ・キャンベルに端を発し、クリストファー・ボグラー⁽²⁹⁾やシド・フィールド⁽³⁰⁾などにより強固な理論として構築されていった。三幕構成は俗に言われる起承転結ではなく、作品全体を三つの構成に分け、第一幕で状況設定として主人公の紹介（職業、衣食住、人間関係）やドラマの前提（何に関する・誰のための物語か）、主人公の動機付けを描く。第二幕は葛藤として目的達成のた

めに主人公が障害に次々と直面し、肉体的もしくは精神的に乗り越えていく様相を描く。第三幕では解決として葛藤が解決され、エンディングに到達する様子、つまり主人公に課せられた最大の難関を解決していく状況が描かれている。第一幕で設定されたメインコンテキストから第二幕はサブコンテキストへと流れ込み、一本調子になりがちな物語の流れを明確にしていくことになる。この三幕構造はジョーゼフ・キャンベルの理論が映画に活用されたこともあり、基本的には脚本に利用されることが多い。もちろん簡単に小説に活用しても良いのかどうかという点には疑義を提示する必要はあるが、乙一や谷津矢車などを筆頭に三幕構造をプロットに活用していると明言している小説家が存在することは指摘することができる⁽³¹⁾。

ここで転スラが三幕構造に当てはまるかどうかを検討していく。前章で取り上げた単行本一巻の内容を取り上げると、「現実世界から異世界へ転生する過程(1,2)」、「異世界に転生し、手探り状態から友人との遭遇(3,4,5)」、「外に出て、ゴブリンを救い、共同体を形成する(6,7,8)」、「ドワーフの国で人材を探す(9,10,11,12,13)」、「シズ(イフリート)との戦闘、勝利し、容姿変化・新しいスキルを得る(14,15,16)」となっており、すでに三幕の構造で成立していないことがわかる。序盤は主人公が死に、転生するというウェブ小説の一つのフォーマットに依拠しており、その中で主人公の性格や行動理由が明確に描かれるわけではない。転生後も明確な行動目的があるわけではなく、スライムとしてあてもなく行動をしているだけである。

主人公の性格や行動理由・行動規範に関して、伏瀬は「異世界で無双する作品が多いのも事実なので、敵を圧倒して倒したりもするんですけど。出てくる敵をすべて潰すのではなく、取り込めるところでは取り込むという臨機応変なサラリーマンならではのところが書けたらいいな、と思って連載していました」、「社会人になると、自分の敵をどう作らないかが大事になってくるじゃないですか。相手に腹がたってもまずは相手の話を聞く。そのうえで相手が間違っていたら、絶対に勝てる状況を作ってから戦うし、相手の言うことにも理由があるなと思ったら、受け入れるところは受け入れて臨機応変に対応する。「人の話を聞きましょう」という、基本的なことだけれど、それをちゃんとできるような主人公にしたいと思って、年齢を少し高く設定しましたね」⁽³²⁾と述べている。主人公は社会人であり、サラリーマンであるという設定であるがために、その行動理由や行動規範もサラリーマ

ンでの経験に依拠していることがわかる。しかし、ここで述べられている主人公の行動理由・規範が描かれるのは、對他種族との接触・交流が行われてからになる。そのため序盤で主人公の人となりがわかることはなく、フォーマットの中で物語が進んでいくことになる。

物語の構造がウェブ小説特有であるポイントはほかにも存在する。転スラは2013年2月20日から更新がスタートしており、ほぼ毎日のように更新され、単行本1巻分は2013年3月15日に書き終わっている。その後、「18話 騒動の結末」と「19話 村への帰還」の間に「幕間 - 糞虫ゴブタ-」が2014年6月26日に挿入されている。これはウェブ連載という特性の一つであり、後から挿話することができるという可変的な様相を呈している。この姿勢は書籍版でも行われており、単行本1巻では各章の最後に「少女と勇者」という別の物語が入れられており、巻末には「ゴブタの大冒険」が書かれている。さらには漫画版の単行本1巻には「書き下ろし小説」として「ヴェルドラのスライム観察日記～出会い編～」が書かれ、アニメ版のブルーレイもまた同様に毎回小説が封入されている。この漫画版とアニメ版に新作小説が付属されていくことは、転スラのみのものである。多くの作品で行われてきたが、特にウェブ小説を原作とした漫画の場合、巻末に小説が挿入される傾向にある。これは漫画・小説双方の読者に向けられたもので、ウェブ・書籍と読んできたファンにとっては、さらなる特典として新作小説が掲載されていることが大きなプラスになる。概ね転スラのように本編の幕間であったり、すでに本編に書かれている出来事を別の登場人物の視点で描き直したりする傾向にある。漫画の読者に対しては、当然ながら小説への誘導として機能している。これはウェブ小説と漫画の読者層が非常に近く親和性が高いからできることであり、そうであるがゆえに小説から漫画、そしてアニメへとメディアミックスするたびに新しい小説が物語に付与されていく。

これはウェブから書籍に変換されていく中で、文字で制作された小説という形態では同じもの同士でも行われていく。まず既述のようにウェブで連載されているがゆえに、常に発表された状態が完成版ではない。元の本編が書かれた一年後に幕間の小説が挿入されることも当然のように行われていく。そして書籍版になった際には、すべての章に本編とは別の物語が挿入され、巻末には新作小説が書かれていく。

これにより小説という形態ではありながらも、そこでエン

ターテイメントの基本形の一つである三幕構造が活用されている状況ではない。ウェブ発であるという特徴を生かし、物語は常に変容し、構造すら一定ではない。それはメディアミックスがスムーズに行われていく中で、さらに新作小説が追加され、物語は拡大していく。そこは本編を崩さないという基本的な姿勢は当然ながら存在するが、物語の拡大という意味では常に変容していくことになる。

この状況が作られていく前提として作者である伏瀬は「基本的に物語をつくるうえで、まずは登場人物の設定を練ります。「どういうことを考えてこのキャラクターは動いているのか?」「性格はマジメなのか、いい加減なのか、ズルいのか?」などを考えたうえでキャラクターを動かす」⁽³³⁾と述べているように、物語を考える際にまずはキャラクター造形から始まる。そのためウェブ連載である時点で、大枠としての単行本1巻分という枠組みよりもウェブという場所を意識することが前提として背景に存在し、その上で物語の制作がキャラクター造形から物語が動かされていく。なぜこのようにキャラクターを前提として物語が作られていくのかというと、伏瀬は「TRPG (テーブルトークRPG)をかなり遊んできましたので、作品設定の根底ではどうしても影響を受けていますね。あと、スキルの部分でいうならマンガです。たとえば、『ドラゴンボール』や『幽☆遊☆白書』などに出てくる必殺技をスキル化した時にどういうものになるか?と想像し、命中精度や威力など数値化してスキルポイントとしてキャラクターに割り振っていく……そういった感じでキャラクターの設定を考えています」⁽³⁴⁾と述べている点からTRPGの影響を強く受けていることがわかる。個々人のプレイヤーが活動するTRPGでは、当然ながら物語(シナリオ)がすべてを動かすのではなく、プレイヤーの動きに左右されていく。その上でプレイヤーの能力を数値化し、ダイスを振ることで決めてTRPGの要素を踏まえて、スキル設定が行われている。この点は「僕の中では一番強いヤツは決まっています、どれだけインフレしているように見えても上限は決まっています。そこを頂点にして、他のキャラクターの戦闘力や体力値みたいなものを割り振っていますね」⁽³⁵⁾と伏瀬が述べるように、キャラクター造形にまで踏み込んで能力値設定が行われている。

しかし、伏瀬が「お話としてはどこに持っていきたいかの“オチ”を考えてから書くことですね。完成形をまず想像して、そこに持っていくには手前にこういうことが起きなくてはいけないというふうに計画を立てていきます。(中略)「小説

家になろう」で書き始めた頃はそこまで意識していなかったのですが、途中から意識するようになりました⁽³⁶⁾と述べるように、物語制作は次第に変化していく。既述のように乙一が物語論をもとに創作を行っているが、それを簡単に説明すると三幕構成を発展させて、第二幕をさらに二つに割り、物語を4つにわけて構成している。一つ目では「登場人物、舞台、世界観の説明」を行い、「問題の発生」を起こさせる。二つ目では「発生した問題への対処」を行い、「問題が広がりを見せ、深刻化する。それによって主人公が窮地に陥る」、三つ目では「広がった問題に翻弄される登場人物。登場人物の葛藤、苦しみ」を描き、「問題解決に向かって最後の決意をする主人公」を取り上げる。最後に「問題解決への行動」を描く⁽³⁷⁾。乙一は極めて精緻に文字数やページ数で割っているが、その意味ではウェブ連載の枠組みとは大きく違う方法と考えることができる。先述のようにウェブの場合は可変的に物語構造が示され、物語自体が拡大していく。その意味ではここまで精緻な構造を提示する必然性はそれほどない。しかし、それでも結果として、物語上で発生した出来事に対し、主人公がいかに対処していくのかという根源的には同じ発想にたどり着いている。

その意味においては物語の古典的な手法を活用しつつも、小説という枠組みをこえて、キャラクター造形や物語制作がなされているのが転スラということになる。それは作者自身がゲームや漫画の影響を受けているという作者自身の背景、漫画やアニメなどメディアミックス展開がなされること大きな影響を与えているが、それだけではなくウェブ連載そしてそこからの書籍化という枠組みが大前提として物語制作に既存とは違う様相が見られるようになり、物語が可変し、拡大していくことになる。

4. メディアミックスとしての転スラ

旧来、日本の文学研究では小説が映画化・ドラマ化・舞台化などがなされた場合、翻案された物語は原作に比べて劣化していると考えられ、研究としては重要視されてこなかった。しかし欧米のアダプテーション研究の発展により、日本の文学研究においても取り上げられるようになっていく⁽³⁸⁾。つまり文学により描かれた物語が、どのように変化し、受容されているのかを考えることは一つの主題として成立して

いることになる。翻って転スラをはじめとするウェブ小説およびライトノベルは、数多くの作品がコミカライズやアニメ化されている。メディアミックス自体が稀有な出来事ではないため、受容者もまた小説・漫画・アニメなど多様なメディアから物語に入っていく。そして既述のように転スラもまたメディアミックスがなされ、作者自身もまたアニメの原作はマンガであると発言している⁽³⁹⁾。このような状況を踏まえ、転スラを考えるにあたって、単にウェブ版・書籍版のみを視野に入れるので物語文化全体を見ていくことはできない。

伏瀬が「小説ではリムルの性格が序盤はちょっとキツイところがあるので、マンガではまるやかにすることにしました。そこはアニメでも同じですね。WEB版が一番性格きつくて、書籍版も少しそれが残っていて、マンガとアニメがもっともマイルドです(笑)」⁽⁴⁰⁾と述べるように、転スラの主人公であるリムルはメディアが変わるごとに描かれ方が変化していく。それは一つには「はじめはバッドエンドでもいいという気持ちで執筆していたので、主人公にも意地悪な面がありました。けど途中から、この話でバッドエンドはまずいってことで話を切り替えて、今の形に落ち着いたんです」⁽⁴¹⁾と伏瀬が述べるように、ウェブ版では当初の物語の目的から途中で変更されたことにより、リムルの行動理由などもそれに伴い変化していった。これはウェブ連載であるがゆえに物語の展開を即応性高く変化させることが可能な点、そして既述のようにキャラクター造形を重要視したことにより、進捗度合いが高まれば高まるほど物語の展開を変化させる必要性が生じてしまうことによる。そのため伏瀬はアニメに関して「脚本家の筆安(一幸)さんは基本的に原作からセリフを変えずにシナリオに収めてくれるので、むしろ僕の方から、状況によって変えてくださいとお願いしました。「このリムル、今思うとヒドいですよねえ。ここは原作の表現にこだわらず、まるやかにお願いします!」って(笑)」⁽⁴²⁾と述べている。既述のアニメの原作はマンガという発言を含めて考えると、小説で描かれる物語世界が絶対的ではないことを示唆している。

このようにメディアにより改変されている点はキャラクターだけではない。例えば主人公リムルに助言を与えるスキル「大賢者」の描写もまたメディアごとに変化している。その初登場シーンはウェブ版では「《解。ユニークスキル『捕食者』の効果…捕食:対象を体内に取り込む。ただし、対象に意識が存在する場合、成功の確率は大幅に減少する。効果の対象は、有機物・無機物に限らず、スキル・魔法にも及

ぶ。解析:取り込んだ対象を解析・研究する。作成可能アイテムを創造する。物質がそろっている場合、コピーを作成する事も可能である。術式の解析に成功すると、対象のスキル・魔法の習得が可能である。胃袋:捕食対象を収納する。また、解析により作成された物質の保管も可能。胃袋に収納されると時間効果が及ばない。擬態:取り込んだ対象を再現し、同等の能力を行使可能。ただし、情報の解析に成功した対象に限る。隔離:解析の及ばない有害な効果を収納する。無害化を行い、魔力に還元する。以上の5つが主な能力です 》」⁽⁴³⁾と書かれているようにスキルを説明する際にも非常に細かく行っている。この部分は書籍版でも同様であり、ほとんど変化はない⁽⁴⁴⁾。これに対し、漫画版では図1のようにこの部分はすべてカットされ、その前のセリフのみが取り上げられ、またセリフのみが中空に存在するように描かれている⁽⁴⁵⁾。さらにアニメではCGを駆使して描くようになっており、そのセリフは漫画版ではカットされていた内容も含んでいる(図2)。



図1:大賢者のセリフ(川上2015、23ページより)



図2:大賢者のシーン(アニメ第一話「暴風竜ヴェルドラ」より)

ウェブ版では大賢者のセリフを差異化するために通常のセリフで使うかぎ括弧ではなく、二重山括弧で表現されていたが、書籍版ではそこからさらにフォントを変化させることで視認性を高めている。転じて漫画版になると吹き出しの枠で差異を出している。当然ながらリムルが発したセリフの吹き出しはリムルから出ている。しかしながら大賢者はスキルであり、どこかに存在しているわけではない。つまり吹き出しの出どころが判然としないため、発言者の部分が多重に描かれるようになっている。さらに漫画を担当している川上泰樹が「スキルの説明をそのままマンガにしても、文字だらけになってしまいます。でも『転スラ』でスキルは前提の設定なので、どれだけ省いても物語として成り立つのかっていうさじ加減にはいつも気をつけています」⁽⁴⁶⁾と述べるように、漫画としてのテンポを重要視することによりセリフ自体のカットが行われている。そしてアニメ版になると大賢者の無機質感がさらに促進され、CGで連想させる情景を描きつつ、その中央に言葉を置くことで、視聴者への理解をセリフのみに依拠しないデザインを行っている。

このようにキャラクターという物語上の大きな要素だけではなく、細かい点に至るまでウェブ・書籍小説・マンガ・アニメとメディアにより大きく変化している。そのこと自体は既述のようにすべてが小説に依拠していないことにつながる。原作としての絶対的な影響力を小説が有しているわけではなく、すべてのメディアを含んだ物語文化総体として描かれ続けていることがわかる。

このようなメディアに大きく依拠していないと解釈が可能な状況は、一つには作者自身の創作を行う上での背景を指摘することができる。既述のようにキャラクター造形の際、TRPGの影響を受けてきたと述べていたが、その部分は作品内におけるキャラクター紹介としても見て取ることができる。単行本1巻分の最後にてウェブ版ではリムルは図3のように書かれている。このようにすべて文字のみで表現されているのだが、これが書籍版になるとイラスト付きで表現されるようになる(図4)。それにより敵から吸収して得た能力とスライムが所有している能力、リムルが個別に保有している能力を視覚的にわかるようになっている。

ステータス

名前：リムル=テンペスト
種族：スライム（人化可能）
加護：暴風の紋章
称号："魔物を統べる者"
魔法：なし
技能：スライム固有スキル『溶解, 吸収, 自己再生』
ユニークスキル『大賢者』『捕食者』『変質者』
エクストラスキル『水操作』『炎熱操作』『魔力感知』
獲得スキル…黒蛇『熱源感知, 毒霧吐息』, ムカデ『麻痺吐息』,
蜘蛛『粘糸, 鋼糸』, 蝙蝠『超音波』, トカゲ『身体装甲』
黒狼『超嗅覚, 思念伝達, 威圧, 影移動, 黒稲妻』
炎巨人『分身体, 炎化, 範囲結界』

耐性：熱変動耐性Ex
物理攻撃耐性
痛覚無効, 熱攻撃無効
電流耐性
麻痺耐性

図3:ウェブ版でのリムルの情報⁽⁴⁷⁾

PRESEN STATUS

リムル=テンペスト

Rimuru Tempest

種族 ———— スライム(人化可能)

加護 ———— 暴風の紋章

称号 ———— 魔物を統べる

魔法 ———— 元素魔法…水氷大魔法

固有スキル ———— 吸収 自己再生
溶解

ユニークスキル ———— 大賢者 変質者 捕食者

エクストラスキル ———— 炎熱操作 魔力感知 水操作

獲得スキル ———— 黒蛇…毒霧吐息, 熱源感知 ムカデ…麻痺吐息
蜘蛛…粘糸, 鋼糸 蝙蝠…超音波 トカゲ…身体装甲
黒狼…威圧, 影移動, 黒稲妻, 思念伝達, 超嗅覚
炎巨人…炎化, 範囲結界, 分身体

耐性 ———— 炎熱攻撃無効 痛覚無効
電流耐性 熱変動耐性 物理攻撃耐性 麻痺耐性

『捕食者』により多くのモンスターから能力を獲得し、さらにはイフリートを喰らい大幅に力を増した。爆炎の支配者イザワ・シズエの能力と想い、そして幼き頃の姿を引き継ぐ。新たに得たユニークスキル『変質者』にて、様々な能力開発を行う予定。

図4:書籍版でのリムルの情報⁽⁴⁸⁾

このようにキャラクターを紹介していく図式は決して転スラが初めて行ったことではない。しかし単純にライトノベル全般で取り組まれていることだと処理するのではなく、作者自身がすでに述べているようにTRPGの影響が大きい。もちろんTRPGで活用されるキャラクターシートほど個々の能力の数値が書かれているわけではない。しかし物語上、必要なスキルが余すところなく書かれており、単なる文字情報ではない。伏瀬はキャラクターに関して「重要なのはキャラクターであって、スキルは付属品に過ぎません。(中略)とにかく魅力的なキャラクターありきなんです。どちらかという、ゲームマスター的な感覚に近いですね⁽⁴⁹⁾と述べているが、ここでもTRPGのGMとしての感覚でキャラクターを把握しているところが見て取れる。またここで書かれているスキルに関して「子供の頃に『聖闘士星矢』を観ていて、「マッハで攻撃するのなら、叫んでいる技名が聞こえる前に、その攻撃が敵に届いちゃうんだよなあ」とか思っていたのに、同じことをやっています(笑)。でも、そこにロマンがあるんですよ⁽⁵⁰⁾と作者が述べるように、短い言葉でスキルとして概念化していく必要性は本質的には存在しない。単に体格や能力などが有機的に結合してできるようになったことを描くだけでも良いはずなのだが、それは物語や作劇の必要性というメディアに依拠した問題に収斂されない作者自身の経験も影響を与えている。

この転スラという作品は既存のテキストの流れの中に単純に存在しているわけではない。作者の言葉からもわかるようにTRPGやマンガ、ウェブ小説など小説というメディアのみにとどまらない数多くの作品を背景として作品が立ち上がってきている。そのため作品としての描き方、そしてメディアミックスの中での描き方は単なる文字を並べる小説ではなく、複数のメディアの中で可変していくものとなっている。

5. おわりに

ここまで転スラを取り上げて、物語構造、キャラクター、メディアミックスと検討してきた。古典的な物語論でとらえることが難しい作品内容であり、ウェブ小説であるがゆえの特徴を有していることがわかる。また物語の構造もメディアミックスするたびに变化していき、固定的なものではないことがわかる。構造の内実に関しても、ウェブでの連載を前提とし

た物語を作られており、それが可変化していくことになる。そのため既存の物語構造との差異が見られるようになっていく。またメディアミックスがなされることで転スラの物語は大きく変化していくが、それはキャラクターも、そのスキルもすべて描かれ方から大きく違っていく。その意味では原作小説は確実に原作ではあるが、可変化していくことが前提となっている時点で、アニメがマンガをもとに描かれているように物語文化の総体としてとらえられるようになる。また作者自身も多様なテキストの中で作品を制作しており、ウェブでの連載が固定化していかないのは、逆説的に作者自身の経験の作用であり、転スラ自体が小説にとどまらない物語文化の醸造に一役買っている。

もちろん転スラが必ずしも唯一無二と主張したいわけではない。しかし『蜘蛛ですが、なにか?』⁽⁵¹⁾を書いている馬場翁が「やっぱり、一番影響を受けたのは「転スラ(* 転生したらスライムだった件)」だと思います。ああいうふうには、主人公が突き抜けて強いタイプのマンガや小説を読んだことがなかったの。すごく新鮮だったんですね。(中略)あの作品があったから、「よし『魔物転生』しよう」という発想になったの」⁽⁵²⁾と述べるように、転スラがすでに一つの指標として成立していることがわかる。ウェブでの連載による大きな特徴を有した作品ではあるが、複数メディアの影響を受けた流れの中で制作され、そして複数メディアに変換されていく中で物語が可変化していく。そしてそれが別の作品へと影響を与えていくというメディアとしての、そして物語文化としての大きな流れを見て取ることができる。

しかし課題としては既存の作品群の中でどこまでが特徴であり、どこまでが古典的な手法なのかを、またマイクロ・マクロに視点を動かしながら、より精緻に考える必要がある。

註

- (1) ヒナプロジェクトによる小説投稿サイト。 <https://syosetu.com/>
- (2) 参考文献11) 佐島2011。
- (3) 参考文献8) 川原2009a。
- (4) 参考文献9) 川原2009b。
- (5) 参考文献15) 住野2015。
- (6) 例えば参考文献24) 本田2008を参照のこと。
- (7) 前掲参考文献24) 本田2008、参考文献20) 速水2008など。
- (8) 参考文献1) 飯田2016。
- (9) 前掲参考文献1) 飯田2016。
- (10) 参考文献5) 大橋2016。
- (11) 参考文献25) 理不尽な孫の手2014
- (12) 参考文献10) 酒井2018。
- (13) 参考文献17) 玉井2018。
- (14) 参考文献21) 伏瀬2014。
- (15) 「インタビュー 「転生したらスライムだった件」なぜスライムを主人公に? 原作者が語る創作秘話、アニメ版の見どころ」 (https://animeanime.jp/article/2018/10/01/40504_3.html 最終閲覧日2019年9月18日)
- (16) 参考文献23) 伏瀬・GCノベルズ編集部2016、292ページ。
- (17) 「祝!アニメ化!『転生したらスライムだった件』伏瀬×川上泰樹インタビュー」 (<https://media.comicspace.jp/archives/2390> 最終閲覧日2019年9月18日)
- (18) 「転生したらスライムだった件」原作者×監督もつと対談「物語はまだまだ序盤、ここからも大きく動く」 (<https://www.excite.co.jp/news/article/E1548200487158/?p=5> 最終閲覧日2019年9月18日)
- (19) 参考文献21) 伏瀬2014。
- (20) 参考文献4) プロップ1987。
- (21) 参考文献16) 武田2017、129ページ。
- (22) 「転スラ」あえて時流の真逆いく、2クールかけてじっくり描く意義は? 伏瀬先生&杉本Pに聞く【インタビュー】」 (https://animeanime.jp/article/2019/01/29/43045_3.html 最終閲覧日2019年9月19日)
- (23) 参考文献14) キャンベル2015。
- (24) 「TVアニメ統編制作決定! 2020年始動!!『転生したらスライムだった件』原作・伏瀬インタビュー」 (<https://v-storage.bnarts.jp/talk/interview/112742/> 最終閲覧日2019年9月20日)
- (25) 参考文献21) 伏瀬2014、274ページ。
- (26) 伏瀬「26話 新たな能力」 (<https://ncode.syosetu.com/n6316bn/28/> 最終閲覧日2019年9月23日)
- (27) 参考文献13) GCノベルズ編集部2016、288ページ。
- (28) 【特集】伏瀬先生&川上先生合同インタビュー (<http://ln-news.com/archives/25315/> 最終閲覧日2019年9月24日)
- (29) 参考文献7) ボグラー・マッケナ2013。
- (30) 参考文献11) フィールド2009。
- (31) 参考文献2) 井出2016。
- (32) 「アニメ「転生したらスライムだった件」特集 伏瀬(原作者)×寺島拓篤(OPアーティスト)対談」 (<https://natalie.mu/>

-
- comic/pp/tensura/page/2 最終閲覧日2019年9月28日)
- (33)「インタビュー 「転生したらスライムだった件」なぜスライムを主人公に? 原作者が語る創作秘話、アニメ版の見どころ」(https://animeanime.jp/article/2018/10/01/40504_2.html 最終閲覧日2019年9月29日)
- (34)「インタビュー 「転生したらスライムだった件」なぜスライムを主人公に? 原作者が語る創作秘話、アニメ版の見どころ」(https://animeanime.jp/article/2018/10/01/40504_2.html 最終閲覧日2019年9月29日)
- (35)「TVアニメ続編制作決定! 2020年始動!!『転生したらスライムだった件』原作・伏瀬インタビュー」(https://v-storage.bnarts.jp/talk/interview/112742/ 最終閲覧日2019年9月29日)
- (36)「Talk Session 岡咲美保×伏瀬」9ページ(『ANIME Bros. #2』東京ニュース通信社、2018年)
- (37) 参考文献6) 乙一2015。
- (38) 例えば参考文献3) 岩田・武田・武田2017、波戸岡2017など。
- (39)「転生したらスライムだった件」原作者×監督もつと対談「物語はまだまだ序盤、ここからも大きく動く」(https://www.excite.co.jp/news/article/E1548200487158/?p=5 最終閲覧日2019年9月29日)
- (40)「インタビュー 「転生したらスライムだった件」なぜスライムを主人公に? 原作者が語る創作秘話、アニメ版の見どころ」(https://animeanime.jp/article/2018/10/01/40504_3.html 最終閲覧日2019年9月29日)
- (41)「祝!アニメ化!『転生したらスライムだった件』伏瀬×川上泰樹インタビュー」(https://media.comicspace.jp/archives/2390 最終閲覧日2019年9月29日)
- (42)「Talk Session 岡咲美保×伏瀬」10ページ(『ANIME Bros. #2』東京ニュース通信社、2018年)
- (43) 伏瀬「01話 何が出来るか検証しよう」(https://ncode.syosetu.com/n6316bn/2/ 最終閲覧日2019年9月29日)
- (44) 参考文献21) 伏瀬2014、21ページ。
- (45) 参考文献22) 伏瀬・川上みつばー2015、23ページ
- (46)「祝!アニメ化!『転生したらスライムだった件』伏瀬×川上泰樹インタビュー」(https://media.comicspace.jp/archives/2390 最終閲覧日2019年9月29日)
- (47) 伏瀬「26話 新たな能力」(https://ncode.syosetu.com/n6316bn/28/ 最終閲覧日2019年9月29日)
- (48) 参考文献21) 伏瀬2014、275ページ。
- (49)「インタビュー 「転生したらスライムだった件」なぜスライムを主人公に? 原作者が語る創作秘話、アニメ版の見どころ」(https://animeanime.jp/article/2018/10/01/40504_2.html 最終閲覧日2019年9月29日)
- (50)「転生したらスライムだった件」原作者×監督もつと対談「物語はまだまだ序盤、ここからも大きく動く」(https://www.excite.co.jp/news/article/E1548200487158/?p=6 最終閲覧日2019年9月29日)
- (51) 参考文献19) 馬場2015。
- (52)「これをコミカライズって正気か?」…女子高生が蜘蛛に転生す

る『蜘蛛ですが、なにか?』の制作秘話を公開!【馬場翁(原作)、かかし朝浩(漫画)対談】(http://blog.hackadoll.com/2016/07/kumo-desuga-pr.html 最終閲覧日2019年9月29日)

参考文献

- 1) 飯田一史『ウェブ小説の衝撃 ネット発ヒットコンテンツのしくみ』筑摩書房、2016年
- 2) 井出聡司『三幕構成の研究』私家版、2016年
- 3) 岩田和男・武田美保子・武田悠一編『アダプテーションとは何か』世織書房、2017年
- 4) ウラジーミル・プロップ『昔話の形態学』水声社、1987年
- 5) 大橋崇行「ウェブ小説の流行とウェブ雑記の拡張」『ライトノベル・フロントライン』2号、青弓社、2016年
- 6) 乙一「プロットの作り方」(日本推理作家協会編『ミステリーの書き方』幻冬舎文庫、2015年)
- 7) クリストファー・ボグラー、デイビッド・マッケナ『物語の法則』アスキーメディアワークス、2013年
- 8) 川原礫『アクセル・ワールド』1巻、アスキーメディアワークス、2009年(川原a)
- 9) 川原礫『ソードアート・オンライン』1巻、アスキーメディアワークス、2009年(川原b)
- 10) 酒井駿太郎『「無職転生」論 ウェブ小説におけるゲーム的リアリズム継承の一例について』『日本近代文学会北海道支部会報』21号、2018年
- 11) 佐島勲『魔法科高校の劣等生』1巻、アスキーメディアワークス、2011年
- 12) シド・フィールド『映画を書くためにあなたがしなくてはならないこと』フィルムアート社、2009年
- 13) GCノベルズ編集部『転生したらスライムだった件 8.5 公式設定資料集』マイクロマガジン社、2016年
- 14) ジョーゼフ・キャンベル『千の顔をもつ英雄(新訳版)』上下巻、早川書房、2015年
- 15) 住野よる『君の隣臓をたべたい』双葉社、2015年
- 16) 武田悠一『読むことの可能性 文学理論への招待』彩流社、2017年
- 17) 玉井建也「物語・ゲーム・ライトノベルウェブ小説と物語論の関係一」『東北芸術工科大学紀要』25号、2018年
- 18) 波戸岡景太『映画原作派のためのアダプテーション入門 フィッツジェラルドからピンチオンまで』彩流社、2017年
- 19) 馬場翁『蜘蛛ですが、なにか?』KADOKAWA/富士見書房、2015年
- 20) 速水健朗『ケータイ小説的。一“再ヤンキー化”時代の少女たち』原書房、2008年
- 21) 伏瀬『転生したらスライムだった件』1巻、マイクロマガジン社、2014年
- 22) 伏瀬(原作)、川上泰樹(漫画)、みつばー(キャラクター原案)『転生したらスライムだった件』1巻、講談社、2015年
- 23) 伏瀬(原作)・GCノベルズ編集部(編)『転生したらスライムだっ

た件 8.5 公式設定資料集』マイクロマガジン社、2016年

24) 本田透『なぜケータイ小説は売れるのか』ソフトバンククリエイティブ、2008年

25) 理不尽な孫の手『無職転生 ～異世界行ったら本気だす～』KADOKAWA/メディアファクトリー、2014年