

2011 年度

「やる夫スレ」とオンライン文化を介して見るポストモダン

文学部文学科 文芸・思想専修 関谷 亮 (08AM844R)

目次

1章 やる夫スレとは何か	3
§ 1-1 イン트로ダクション	3
§ 1-2 2ちゃんねるの文化圏	4
2章 アスキーアートの見られ方に関する諸問題	
§ 2-1 そもそも、アスキーアートとは	7
§ 2-2 アスキーアート黎明期のモナー	7
§ 2-3 VIP板とやる夫の発生	9
§ 2-4 モナーVSやる夫	11
§ 2-5 アスキーアートの性質	12
§ 2-6 共有化されたコンテンツの特異性	16
3章 共有されるコンテンツと省略の容易性	
§ 3-1 やる夫スレの勃興	18
§ 3-2 共有化された「やる夫のイメージ」	22
§ 3-3 『初音ミク』と共有空間の連鎖的拡大	23
4章 コンテンツとポストモダン	
§ 4-1 コンテンツとは何か	26
§ 4-2 領域拡張の原動力	27
§ 4-3 堕ちた大きな物語	28
図版	30
参考文献	32

1章 やる夫スレとは何か

§ 1-1 イン트로ダクション

「やる夫スレ」というものがあることをご存知だろうか。「やる夫スレ」は、インターネット上の匿名巨大掲示板群「2ちゃんねる」で発生した、図1のような表現の一形態である。同じく2ちゃんねるで発生したキャラクター「やる夫」(上)を主人公格に据え、彼の経験する様々な物語を、多くの人によって創られたアスキーアートを切り貼りすることによって表現した、漫画のような見た目をした代物である。因みにアスキーアートとは、文字列の配置によって、見かけ上絵に見える文字列のことを指し、顔文字は日常的によく見られるアスキーアートの一種である。一般にはAAと省略して用いられる事が多い。

「やる夫」の口を借りて物語を語らしめれば、それだけで「やる夫スレ」の成立要件を満たす。しかも、それなりにストーリーとして読めてしまう。この敷居の低さはまたたく間に「やる夫スレ」を爆発的に増殖させた。現在の「やる夫スレ」の原型となった2007年7月13日の『刺身の上にタンポポのせる仕事の採用試験に受かったお!!!!!!』の登場以降、その数は今をもって日ごとに増殖を続け、数えきれない程の「やる夫」の物語がインターネット上に氾濫している。

ところで巷の物語コンテンツ、例えば小説や漫画、アニメ、ゲームには、魅力あるキャラクターか、巧みなストーリーか、際立った世界観がある。すべての作品においてこれら全てが素晴らしいレベルで備わっていると主張するつもりはないが、少なくとも人気タイトルにおいては、これら三要素のうちのどれかが際立った個性を放っている。たとえば、2011年11月現在で人気を博している伏見つかさ著『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』、平坂読著『僕は友達が少ない』など、ライトノベルを原作に持つアニメコンテンツはキャラクターで売れている作品だと言えそうだし、尾田栄一郎著『ONE PIECE』は、キャラクターもさることながら、巧みなストーリーテリングによって成立した作品だと言えるだろう。またジョージ・ルーカス製作の『スター・ウォーズ』は、ジェダイやライトセーバーといった特徴的な世界観が、『スター・ウォーズ』をよくあるスペースオペラから唯一無二の傑作に引き上げていると言える。いずれの作品も、作品自身の身分証明になるような何かを持っている。

だが、やる夫スレに関して言えばこの考え方は全く当てはまらない。キャラクターは出来

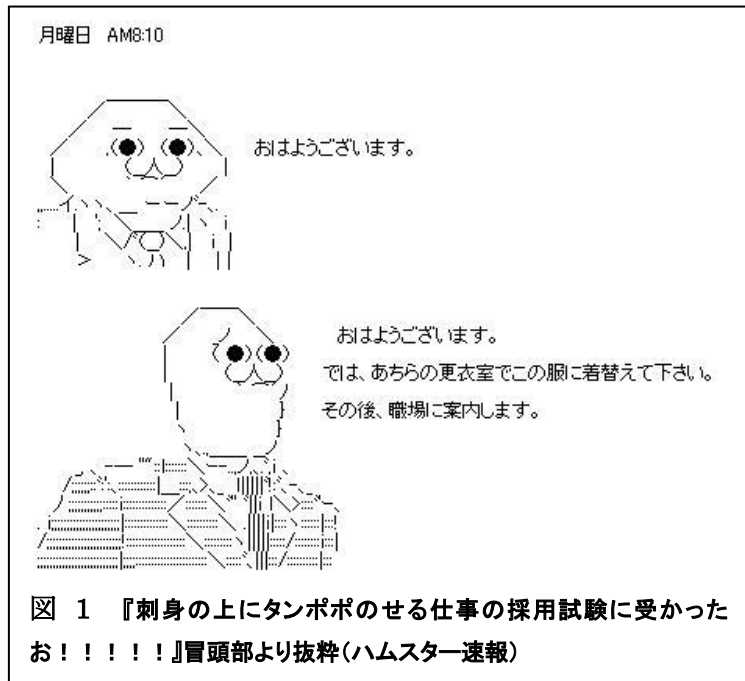


図1 『刺身の上にタンポポのせる仕事の採用試験に受かったお!!!!!!』冒頭部より抜粋(ハムスター速報)

合いのアスキーアートの組み合わせだし、ストーリーは他所から借りてきても良く、そのため世界観も必ずしも固有のものとはなっていない。それゆえ、ゲームや漫画、小説の“やる夫スレ化”スレッドが当たり前のように存在し、一定の評価を得ている。

小説や漫画で同じ事を仕出かしたとしたら剽窃の謗りを免れないが、やる夫スレの世界ではそれが当たり前のように受容され、キャラクターでもストーリーでも世界観でも無いところが評価されて、作品個別の人気を下支えする。このように既存の尺度でやる夫スレと既存の物語コンテンツを比べた場合、やる夫コンテンツは些か以上に奇形的なのだ。

本稿においては、このように不可思議な枠組みによって成立している「やる夫スレ」について検討し、これらの持つ特異さの理由と、これによって開かれた新しい可能性について考察する。

§ 1-2 2ちゃんねるの文化圏

「やる夫スレ」について論を進める前に、「やる夫スレ」を理解するうえでの前提となる様々なインターネット上の用語について、共通理解を持つことにしよう。

ここまでの言のなかで2ちゃんねるに対して「匿名巨大掲示板群」という言葉を用いたが、そもそもインターネットの上における「掲示板」とは、現実世界の掲示板と同じように、複数の関係者が相互連絡を行うために仕様する「書き置き」の保存場所だ。ただ、現実世界の掲示板が一方的な告知の書き置きであることに対して、インターネットの「掲示板」は関係者が反応を書き記し、双方にとっての書き置きを保存する。一つの「書き置き」は「スレッド」と呼ばれ、それに対する反応は「レスポンス」と呼ばれる。「スレッド」と「レスポンス」は、一般的にはそれぞれ「スレ」「レス」と短縮された形で用いられる。「掲示板」「スレッド」「レスポンス」はツリー構造をなしており、「掲示板」は複数の「スレッド」を内部に抱え、「スレッド」は複数の「レスポンス」を伴っているということになる。

また、2ちゃんねるのように「掲示板」が複数あるような環境下では、ツリーの頂点であるはずの「掲示板」を一つに特定できないため、「掲示板」を「板」と省略した上でジャンルの名称と合わせ、「ニュース実況板」「バイク板」「軍事板」などというように用いられる。この場合、2ちゃんねるの中に複数の「掲示板」があり、それらの「掲示板」ひとつひとつが複数の「スレッド」を抱え、「スレッド」には複数の「レスポンス」が寄せられているということになる。

「掲示板」というもの事態の枠組みについて説明したところで、2ちゃんねるについても言及したい。「やる夫スレ」や、その主要な登場人物である「やる夫」が生まれ落ちたこの巨大コンテンツに対する理解なくして、やる夫スレを分析することはできない。

日本人インターネットユーザーのかなりの割合を占める人々が触れている2ちゃんねるは、ひろゆきこと西村博之が1999年に開設した掲示板群だ。公式のFAQ¹（想定問答集）に

2ちゃんねるってなに？

「ハッキング」から「夜のおかず」までを手広くカバーする巨大掲示板群です。

¹ 2ちゃんねる 『2ちゃんねるガイド：基本』 <http://info.2ch.net/guide/faq.html> 2011年12月14日閲覧

とあるとおり、もともとはインターネットにおけるアンダーグラウンドな文化の一部を構成していたが、インターネットの普及に伴って利用者が増加したことでアンダーグラウンドな雰囲気は薄れ、今となつてはオンラインコミュニティの一つとして機能している。利用者人数はかなり多く、ゴールデンタイムの人気スレッドともなれば、殆どチャットのようなスピードで会話が進んでゆく。

アンダーグラウンド文化をバックグラウンドに持ち、さらに匿名掲示板として開設されたこともあって、言葉遣いは荒っぽくスラングも多い。こういった乱暴な空気感は今なお残っており、2ちゃんねるを知らないユーザーから眉をひそめられる原因となっている。やる夫が生まれ落ちたVIP板（詳細については後述する）などは、まさにこの粗雑な空気感を色濃く持った所であった。ただここで私は、彼らがほんとうに礼儀知らずの不調法者というわけではないということ、このあとの論のために主張しておきたい。というのも開設当初において、2ちゃんねる利用者はみな同志だったからだ。

そもそも2ちゃんねるは、匿名掲示板群「あめぞう」のトラブル多発に伴う避難所として開設されたという経緯があり、2ちゃんねるの利用者はお互いにある程度見知った仲だった。匿名のオンラインコミュニケーションで「見知った」仲という表現をするのもかなりシュールな様態だが、少なくとも掲示板に集っている面々は、相手がまったく異なる文化的背景を持つ他所者であるかもしれないという危惧とは無縁に、最初から身内向けの流儀でコミュニケーションをとることができたのだ。

かくして成立した空気感は、社風や校風などがそうであるように、参与者個々とは無関係に2ちゃんねるという共同体に定着した。つまり、多くの会社や学校において、実質的な参加者が入れ替わっても社風や校風といった共同体の雰囲気が維持され続けるように、2ちゃんねるに於いても、利用者が入れ替わって尚、特有の空気感として継承され続けているのである。

この特有の空気感だが、私はこの空気感を無礼講の宴会に近いものだと感じている。現実の世界において、2ちゃんねるのユーザーたちは地理的に遠く隔てられ、社会的立場も異なるかもしれない。しかし2ちゃんねるの、匿名のインターフェースを通じてコミュニケーションをとっている限り、自身と他人の間の差異は隠蔽され、同じコミュニティに所属する「俺」と「あいつ」に還元されることになる。2ちゃんねるで同じ掲示板を囲んでいる数人、時には数百人にのぼるユーザーたちは、それぞれの抱える事情から切り離され、純粋に同志としてのみ2ちゃんねるに参加するのだ。

だから、上手い事を言って笑いを取れば誰であれ掛け値なしに賞賛されるし、妙なことを言えば容赦無くこき下ろされる。的外れなことを言えば囃し立てられる。こういった、無礼講ゆえに純粋に表出される感情が、2ちゃんねる特有の空気感を生み出しているのだと私は考えている。

次に、「まとめブログ」という2ちゃんねる文化特有のメディア形態についても言及しておこう。まとめブログは、その名前の通り2ちゃんねるの中で興味深いスレッドをまとめ、見やすい形で公開するブログだ。その内容は、2ちゃんねるに寄せられた書き込みに可読性を

高める編集を施しただけのもので、基本的には2ちゃんねると殆ど同一内容である²。それにも関わらず、まとめブログは大手ならば一日に数万アクセスを稼ぐような“お化けブログ”として、インターネットの一角に地位を築いている。

何故、このような形態のブログが成立するのだろうか。その鍵は、2ちゃんねるの仕様にある。

まず、2ちゃんねるにおいてはスレッドが長期間保存されないことが挙げられる。2ちゃんねるのスレッドは、最後の書き込みから一定時間が経過すると、サーバー容量を削減するために圧縮されてアーカイブに収納される。圧縮されてしまったスレッドを閲覧するには、有料コンテンツや専用ブラウザ等を導入する必要があるため、スレッドが“生きている”うちに、その内容をよりアクセスが容易な形で保存しておく必要があった。

また、2ちゃんねるのインターフェースがユーザーフレンドリーではないことも原因に挙げられる。スクリーンショットを図版³ (P.30) に図 8 として挿入したので参照されたいが、このようにびっしりと表示された語群の中から、目的のスレッドを発見するのはなかなか厄介だ。よほど目的がはっきりしており、閲覧するスレッドがはっきり決まっている状況ならばいざ知らず、テレビをザッピングするようになんとなく情報収集がしたい時には、2ちゃんねるの閲覧は非常に骨が折れる仕事になる。そこで「まとめブログ」が活躍する。

「まとめブログ」の管理人は、自らが閲覧したり、あるいはこれが面白いという情報提供があったスレッドをコピー&ペーストした上で、もともとの話題に関係のないレスポンスを消去したり、興味深い発言を協調したりして可読性の高いものに仕上げ、ブログに投稿する。こうして「まとめブログ」には、優れたスレッドとその内容が、新聞のスクラップブックのような状態で保存されることになる。掲示板のように「コミュニケーション」を意図するのではなく、ただ単に「読まれること」に特化して編集された記事は、その読みやすさと時間的制約の無さによって多くの人の目に触れることになる。その結果が、上で掲げたような数万アクセスを叩き出すまとめブログの存在だ。

ブログの管理人ごとに、保存するスレッドの傾向や手法は様々なので、ブログは必然的に分業化していく。その結果、芸能スポーツ情報に強いブログや、科学ニュースに強いブログ、面白ネタに強いブログなどといった住み分けが行われている。後に触れる「やる夫まとめブログ」も、分業化の結果として生まれたもののうちのひとつだ。

今や、スレッド閲覧の中心はまとめブログにシフトしている。2ちゃんねるユーザーの多くは、自らが好む板に定着して書き込みを繰り返す一方で、まとめブログを閲覧して2ちゃんねるの動きを調べている。さながら、日常生活の傍らでニュースヘッドラインを見るようなものだ。2ちゃんねるユーザーの「活動」する場所と、彼らが「受容」する場所は乖離しているのだ。一方で、大量のアクセスを獲得したブログは、それを利用してアフィリエイトビジネスを行っていたりするのが、こちらについて語ることは本稿の目的ではないので割愛する。

さて、ここまで長らく2ちゃんねる周りの文化について紙面を割いてきたが、いよいよ次章からは「やる夫」たちアスキーアートについて言及する。

² 独自に倫理コードを適用するなどして、内容を変更していることもある。

³ スクリーンショットと一部のアスキーアートについては、本稿末尾の図版に掲載した。

2章 アスキーアートの見られ方に関する諸問題

§ 2-1 そもそも、アスキーアートとは

ここまで当たり前のように「アスキーアート」という言葉を用いてきたが、アスキーアートについて「何故、そのように非効率的なことを？」と思う向きはないだろうか。

「一文字一文字で絵を描かなくたって、無料のアップローダーが有るのだから、それを用いて画像を共有すればよいではないか」という意見は、まったく的外れなものではない。ただ、インターネットの過去に目を向けると、画像の非利便性が浮かび上がってくる。

というのも、インターネットのブロードバンド回線が普及したのはごく最近の話であって、日本のインターネットはかなり長い時間をナローバンド環境下で過ごしたためだ。ナローバンド環境においては、画像は非常に厄介な代物だ。一枚の画像を表示するのに5分10分待たされることはざらにあった。

このことから、ピークタイムにはチャットのような速度で会話が進行する2ちゃんねるにおいて、過去の時点では、画像を共有する手間のほうがアスキーアートを使用する手間よりも多かつたのである。アスキーアートは絵のように見えても所詮は文字列なので、自由かつ迅速にコピーできる。アスキーアートをコピーし、入力欄にペーストして、掲示板に投稿するという一連の動作は、ナローバンドであっても10秒前後で完了する作業だろう。2ちゃんねるユーザーは、画像イメージを使用したコミュニケーションについて、その正確さよりも迅速さを重視したのだ。

もちろん、ブロードバンド環境が整備され、無料アップローダーも普及した現在はいささか事情が異なり、当たり前のように画像共有スレッドなども見かけられるが、さりとてこの時期に、アスキーアートという文化が2ちゃんねるの一部に根付いたことは無視できない。

§ 2-2 アスキーアート黎明期の「モナー」

さて、やる夫の発生までの流れを手早く追おう。ゼロ年代前半、2ちゃんねるの境界は「モナー」とその派生のキャラクターによって席卷されていた。

図2の通り、モナーは猫のような尖り耳に、アキュート・アクセント記号(´)、すべてを示す数学記号(∇)、グループ・アクセント記号(`)の三種を括弧で挟んだ顔を持ち、幾らかふっくらしたシルエットの胴体を持っている。

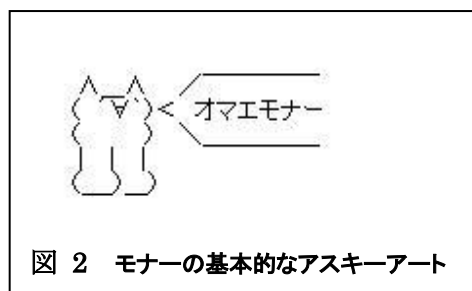


図2 モナーの基本的なアスキーアート

モナーをモナーだと同定するために必要なのは顔の中身で、上記の三種の記号がまさにこの順番で並んでいなくてはならない。この脆さは彼から表情を奪う一方で、別のキャラクターを簡単に作成できるという長所も生んだ。

たとえば、モナーから派生した「モラー」というキャラクターの姿を次の頁に図3として掲載したが、彼はモナーの両目に当たるアキュート・アクセント記号およびグループ・アクセント記号をナカグロ(・)に変更しただけのキャラクターである。

このような「派生」の他にも、記号を並べて顔面らしきものが出来れば、出来合いの胴体

と組み合わせて即座にキャラクター化できるというアスキーアートならではの特性をいかし、「内藤ホライゾン」や「ジョルジュ長岡」を始めとした様々な顔面のキャラクターが誕生した。モナーの登場から程なく、2ちゃんねるにおいてアスキーアートキャラクターの数は、カンブリア爆発よろしく爆発的に増大したのである。

この時期のアスキーアートの特徴として、顔が一行の文字列で表現されていることが挙げられる。つまり、村上裕一が著書『ゴーストの条件 クラウドを巡礼する想像力』で言ったように「低解像度」⁴だったわけだ。だから彼らは表情で語れない。それ故、彼らが何かを主張する折には、彼らが言葉を発する必要がある。また、自分一人だけではものを語るにも語れないので、コミュニケーションを取るべき他者が必要だった。

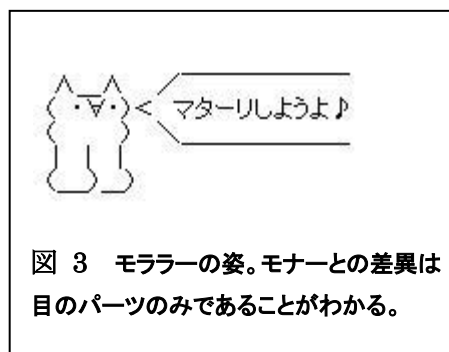


図 3 モララーの姿。モナーとの差異は目のパーツのみであることがわかる。

その様と後に続く流れを、村上は同著にこう記している。

ではモナーはどのやって表情を描いたのか。それはもっぱら吹き出しの中のセリフによってである。そして、表情が固定されてしまった代わりに得たたくさんの家族のおかげで、会話をする相手には困らなかったのだ。

このように、1レスにおいてAAがAAと会話をするような表現が洗練されていく内に、一回のレスを一つのコマないしページと考えるようなマンガ的、アルバムの表現が登場するようになった。この流れが、短編AA作品や長編AA作品といった、モナーたちをキャストとする大量の物語作品を登場せしめた。2ちゃんねるには専用のモナー板、AA長編板なども作られた。⁵

アスキーアートを並べて掛け合いを行うというやる夫スレの技法は、この頃に見出されたものである。ただ、この技法は漫画的な面白いことをやろうという創意工夫から生まれたものではなく、表情を表現できないモナーに何事かを物語らせるためには、彼が吹き出しを用いて誰かと喋らなくてはならないという必要性の要請によるものだった。

モナー系AAの隆盛は、2004年頃を境に終局へ向かう。先刻から用いている『ゴーストの条件』では、その理由を以下のように説明している。

一つは二〇〇四年の「虐殺スレッド乱立騒動」である。要はモナー的なものに対する集団的かつ集中的な荒らし行為だ。この結果AAの性格が破綻し活躍していた物語職人が離れていくなど壊滅的な被害が出た。モナーが単なる記号であったならかえってここまでの被害はなかっただろう。

もう一つの大きな要素は2ちゃんねる内における勢力図の変化、具体的には「ニ

⁴ 村上裕一『ゴーストの条件 クラウドを巡礼する想像力』講談社 2011年 P.169

⁵ 村上 上掲 P.170

ユース速報 (VIP) 板」の登場である。⁶

つまり、第一にモナーたちのキャラクター性が破壊されたこと。第二に、モナー以外のコンテンツが力を持ったということである。

前者については、例えて言うなら任天堂の『ポケットモンスター』で、可愛い風体のポケモンたちがスプラッタな殺し合いを演じるような代物が公式で出てしまったというようなことにでもなろうか。2ちゃんねるという公式と非公式の区別がなく、さらにモナーたちのように誰のものでもないキャラクターを扱う場所においては、発表されたものはすべて(もちろん、影響力の差はあるにせよ)著作物として力を持った。そのせいで、キャラクターとしてのモナーたちのイメージは打ち砕かれてしまったのだ。

後者について言えば話は単純で、モナー系 AA の文化を支えていた“職人”たちや読者が、もっと刺激的で面白い所へと流出してしまったということだ。それ故、モナー系 AA の文化は立ち枯れてしまった。職人たちとて、依頼や仕事でコンテンツを生産していたわけではない。ただ単に、面白かったからそのコンテンツに参加し続けたのだ。より面白いコンテンツがあるのなら、彼らがそちらへ移動するのは自明の理である。

斯様にしてモナーの時代は終わりを告げ、2ちゃんねるは「ニュース速報 (VIP) 板」を中心に回り始めることになる。そして、やる夫の誕生へとつながっていく。

§ 2-3 VIP 板とやる夫の発生

モナーの時代は終わり、2ちゃんねる文化の中心はVIP板に移行した。VIP板は正式名称を「ニュース速報 (VIP) 板」と言い、もっぱらニュー速と省略して呼ばれる「ニュース速報板」の中で、適切でないスレッドの隔離先として設立されたという経緯を持つ。ありていに言えば掃き溜めなのだが、ある意味で特別扱いであることから、VIP板の呼称が定着した。



図 4 やる夫のベースとなった内藤ホライゾンのアスキーアート

この時期の2ちゃんねるは、まだ「趣味人の集まり」のような側面の強いものであったが、板の成立経緯も相まってVIP板は2ちゃんねる設立当初のアンダーグラウンドな香りを色濃く継承し、「とりあえず面白ければいい」という欲求に正直な雰囲気を持っていた。

そんなVIP板利用者は、事あるごとに他の板に出張し、「VIPからきますた」などといった書き込みで掲示板を制圧するという、征服活動じみた荒らし行為を頻発していた。とりわけ、VIP板の母体となったニュース速報板への突撃は特に多かつたらしく、その折に使用された煽り(インターネット上における挑発のこと)用のアスキーアートの中のひとつとして、

⁶ 村上 上掲 P.171

⁷ 2ちゃんねるにおいては、ただのユーザーではない創作的利用者をこう呼称する。AA職人、SS職人などといった形で用いる。ちなみにSSはショートストーリーを意味する。

前頁の図のように大量の内藤ホライゾンが「ニュー速でやるお！」と押し寄せてくるものがあった。ちなみに「～お」という語尾は内藤ホライゾンの口癖のようなものである。

それに対して、被害者たちは「VIP でやれ」と素っ気なく返すのが常であったが、ある時内藤ホライズンをアップにして「本当はVIP でやりたいんだお でも、VIP はクオリティ高いスレしか相手にしてくれないお だからニュー速でやるお！」と返事をさせた者があらわれた。この瞬間、やる夫というキャラクターが発生した。

図5のように、このときアップの内藤ホライゾンとして作られた顔は、あまりにも内藤ホライゾンらしくない。このアスキーアートは、もともと一行で表されている表情を六行にまで拡大しているわけだが、眼球や口腔など、内藤ホライゾンには存在しないパーツを付け足した結果、原型とはかけ離れた別のキャラクターになってしまった。こうして生まれた「何か」は、「だからニュー速でやるお！」という言葉から「ニューソクデ・やる夫」と命名され、その小憎たらしい表情から、あらゆる煽りに顔を出すようになった。また、詳細については後に触れるが、やる夫はVIP板住民たちの自意識も引き受けることになった。



図5 内藤ホライゾンのアップから派生した「やる夫」誕生の瞬間。前頁に掲載したものと同一キャラクターだと容易には信じがたい。

ここで押さえておきたいのは、一行の表情領域を持ったモナー系アスキーアートを拡大するとすべからく似て非なる何者かが発生するわけではないということである。たとえば以下の図6は、内藤ホライゾンの別パターンの拡大アスキーアートだが、こちらはまだもともとの内藤ホライゾンと同一のキャラクターだと言えそうである。

ただ、こちらのアスキーアートの場合表情として三行の領域を使用しているのにも関わらず目、口ともに元の内藤ホライゾンに使用されていた記号をそのまま拡大する形で筆記されている。モナー系アスキーアートはその成立要件として、記号の形が変わらないという条件に強固に依存する。この事から、モナー系のアスキーアートのキャラクター性が表情に強く依拠しており、しかも極めて不安定であることが改めて分かる。モナー系アスキーアートが自らの同一性を持ったまま拡大されるためには、複数の行を用いて表情のパーツとなる記号がそのまま拡大描写されるほか無いのだ。



§ 2-4 モナーVSやる夫

ここからは、モナーとやる夫の二つのアスキーアートを比べて検討してみることにしよう。

モナー系アスキーアートには、表情の差分が極めて少ないことは先に述べたとおりだ。よしんばあったとしても、冷や汗や涙を示すセミコロンの (;) や、怒りを示すマンガ的記号「怒張した静脈」の変形としてのシャープ (#) を用いた、システムティックな手段で感情を表現するほかなかった。

これとは対照的に、やる夫系アスキーアートには表情の差分が極めて多い。やる夫が発生した時のアスキーアートを見ても分かる通り、「本当はVIPでやりたいんだお」から「だからニュー速でやるお！」に至る一連の流れは全て異なる表情で描かれている。モナー系アスキーアートであれば、これは三人の異なる顔をしたキャラクターであるところだが、我々は思考回路を自然に切り替えて、これは一人のキャラクターの別々の表情なのだと理解している。

両者の差は何処から生まれるのだろうか。つまり、どちらも同じアスキーアートの枠組みで記されているもので、モナーもやる夫も同様に文字列によって記述されたキャラクターだということに、ただ少し文字列を操作しただけの操作で、かたやキャラクター自体がまるごと変化する一方で、かたや表情が変化しただけと受け止められる、この不可思議な差異は何処から生じるのだろうかという点である。

私が思うに、これは両者に発生した身体性の強度に依るものだ。モナーは2ちゃんねるのマスコットの扱いを受けているキャラクターだが、この点について村上は興味深い記述をしている。

ところがその顔面にはおよそ表情や感情というべき多様性はない。(中略) 来客を歓待するためにいつも笑顔でいるようなぬいぐるみをマスコットと呼ぶのであれば、ここにおけるモナー系AAはまさにマスコットである。⁸

彼の言うように、モナーはまさに文字通りの意味合いにおいて、2ちゃんねるのマスコットであったのではないだろうか。マスコットには、小難しい理屈や設定はお呼びでない。必要なのは、例えば彦根市の観光マスコットである『ひこにゃん』のような一目でそれとわかる特徴的な見た目だけだ。これらについて、モナーはこの要件を完全に満たしていると言えるだろう。一目見てそれと分かる特徴的な顔面は、モナーの強力な身分証明だ。

反面、マスコットとして成立してしまったモナーには、もはや身体性は要求されない。彼に要求されることは、常にモナーとして機能するために同じ外見を維持することだけだ。もともと顔面の差分だけでキャラクターバリエーションを増殖させてきたモナー系アスキーアートは、その顔面以外に自らの依拠する所を持てなかった。

これに対して、やる夫は小憎らしい表情の顔面だけではなく、潰れた饅頭のような風体の輪郭や、ふとましい胴体も含めてのキャラクターだった。モナーよりも、彼の肉体がキャラクター性に与える影響が大きかったのだ。

⁸ 村上 上掲 P171

だから我々が図形の集合体をやる夫だと解する時、我々は表情のように見える記号の集合を識別する作業に加え、潰れ饅頭のような頭部やメタボ気味の体型をも加味した判断で、この図形は「やる夫」だと認識する。これは、モナーがその顔面のみを以って認識されるのと大きな差だ。顔面以外の要素が「これはやる夫だ」とささやくからこそ、やる夫には表情を持つことが許されたのだ。

これによって、やる夫は自身は何も語らずして、表情によって物語ることが可能となった。やる夫はモナーの上位互換機能を備えたキャラクターだと言えるだろう。

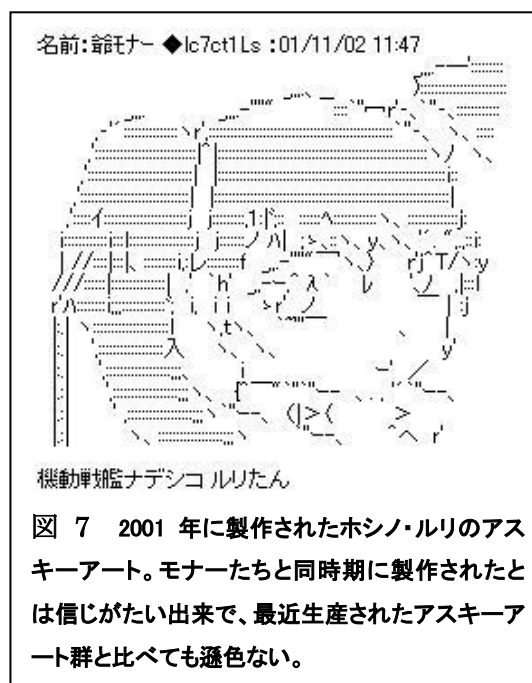
§ 2-5 アスキーアートの性質

やる夫の登場と相前後して、アスキーアートは大きな変化を遂げた。ところで村上は、やる夫の誕生が人物系アスキーアートが写実の道を辿る嚆矢となったと述べている⁹が、これは些か事実と反する。

やる夫の登場は 2006 年だが、それ以前に幾つかの写実的なアスキーアートが存在した。例えば図は TV アニメ『機動戦艦ナデシコ』に登場するキャラクター、ホシノ・ルリのアスキーアートが 2ちゃんねるに投稿されたレスの抜粋である。このアスキーアートが 2001 年に作成されたものであることがわかるだろう。その後も芸達者なアスキーアート職人が 2004 年に、TV アニメ『機動戦士 Z ガンダム』の主人公、カミーユ・ビダンのリアルなアスキーアートを生産するなどしており、モナー系アスキーアートが隆盛し、そして立ち枯れるのと平行して、描写に力点を置いたアスキーアートの文化は間違いなく醸成されていた。やる夫の誕生とその後の支持は、水面下で進行していた写実的なアスキーアートの文化の影響が関与しているものと考えていいだろう。

これらのように、2ちゃんねる黎明期からごく一部ではリアルなアスキーアートという文化が息づいていたが、さりとてそれらは熱心なファンによるファンアートのような位置づけをされており、それらを利用して何事かをしようという動きとは無縁なところにあった。

ところが、やる夫スレという枠組みが誕生すると事情が変わる。後に詳述するが、やる夫スレにおいては旧来のモナー系 AA 長編スレに比べて、キャラクターの動きをダイナミックに表現した。つまり、旧来のモナー系 AA 長編が、図のように演劇のステージを見ているような視線で語られるのに対して、やる夫スレは様々な視点移動を伴うマンガ的表現形態を採用しており、様々なポーズや視点のアスキーアートが必要になった。既存のライブラリでは全く足りなくなったのだ。



⁹ 村上 上掲 P.178・179

そこで、一部のアスキーアート職人たちは有り物を有効活用することにした。既存の写実のアスキーアートを、やる夫系のアスキーアートと合成したのである。

例えば、図版の図 9 に掲載したのは、三条陸と稲田浩司のコンビによる漫画『ドラゴンクエスト ダイの大冒険』に出演するアバンというキャラクターが料理をしているアスキーアートであるが、これにやる夫系キャラクターの一人「やらない夫」の顔面を合成すれば、たちまち彼が料理をしているアスキーアートができるわけだ。

同じような工程で様々なアスキーアートが改変され、やる夫たちの行動に与えられた自由度は瞬く間に広がった。ここで注目して欲しいのは、既存の作品と合成したものが受け入れられていくという動きが、アスキーアートに固有のものであるということだ。

アスキーアートは画像（ここでは、イラストや写真をひっくるめて画像と呼称することに）と違い、かなり無茶な改変に耐える。上で紹介したような首のすげ替えは、やる夫系アスキーアートと写実系アスキーアートの間だけでなく、写実系アスキーアート同士でも行われている。たとえばキャラクターA が巫女装束を着ているアスキーアートの顔面をキャラクターB に挿げ替え、巫女装束を着たキャラクターB のアスキーアートとする、といった具合だ。この手の操作は、物語に登場するキャラクターに原作にはない衣装を着せる場合によく起こる。

その他にも図版の図 10 のように、あるキャラクターのアスキーアートを流用して全く別のキャラクターのアスキーアートを作成してしまうようなことも頻繁に行われる。画像には真似のしがたいこの拡張性、可変性の高さは、何処からやってくるものなのだろうか。

考えるに、アスキーアートという代物は、自身でアートと名乗っていないながらその実まったく絵ではないという点が影響しているのではないだろうか。

絵ということばを辞書で引けば、以下のような説明がなされている。

物事や情景を、色・線・形などによって、平面上に写し表したもの。絵画。¹⁰

この説明によればアスキーアートも確かに辞書的な意味においては、絵の範疇には入りそうだ。だが、ここで論の対象としたいところの絵とは、上で「画像」と呼称することにしたとおりの、我々が日常慣れ親しんでいる、主線で二次元空間を囲み、着色し、何者かの一部として意味づけをなしているようなものを指す。つまり、街頭の看板やマンガの紙上でよく見かける図像のことだ。

これらに対して、アスキーアートは主線が線でない。画像の上であれば二次元平面を切り取って「顔」や「目」などの主張を与えるはずの主線は、アスキーアートの上では様々な文字で出来た破線に取って代わられてしまう。そういった破線で出来た不完全極まりない図像に想像力を働かせて、我々はアスキーアートの上に図像を見出している。画像が即座にそれとわかる図像を見る者のなかに結ばせる機能を有していることに対して、アスキーアートは、見る者がいちど考えなければ図像が結ばれないわけだ。

この差異は、両者の映像メディアに対する、我々の意識の要求値に直結する。というのは、

¹⁰ Goo 辞書 『国語辞書』（提供：小学館 デジタル大辞泉） <http://dictionary.goo.ne.jp/>
2011 年 12 月 14 日閲覧

目にしているのが画像ならば、一目見て即座に図像を把握できるだけのクオリティがなくてはならないが、アスキーアートならば一目見たあとに思考してから図像を把握するので、全体の出来は、もとの図像を理解させるために本来要求される出来から人間の脳という処理回路の性能を割り引いた出来でよい。つまり思考回路が補完できる程度までなら劣化しても問題がないとわけで、その範疇であれば元のアスキーアートに手を加える余地が生まれるということになる。

その差が、たとえば被写体の首をすげ替えたコラージュ画像には違和感を覚えるのに、キャラクターの首をすげ替えたアスキーアートにはそれほど違和感を覚えないというような感覚の違いに現れたり、あるいはあるアスキーアートをアーキタイプとして、様々な派生アスキーアートが誕生する背景となっているだろう。この点は、アスキーアートが加工に強い要因のひとつと言えそうである。

また、アスキーアートがデジタルな媒体であることも、加工に対する耐久性の理由として挙げられるのではないだろうか。

画像というアイテムは、我々がそれと認識していないだけで、実は多くの内容を含んでいる。それは、画像じたいが訴えんとする内容、つまり主題と言われるものの他にも、色合いやパース、線の濃淡と言ったシステムティックなものや、「タッチ」と表現される抽象的なものまで様々だ。「画像」はそれらの「主題の付属品」も一緒に携えて、我々に知覚される。だから、画像編集というかたちで画像が本来意図しなかった環境下に置かれてしまうと、画像がもともと持っていた「主題の付属品」がノイズとなって現れる。このあたりの振る舞いについて言い方を変えれば、画像はアナログだと言えるだろう。製作者の意図しない変化が加わるとノイズが現れて知覚の邪魔をするからだ。

それらに対して、アスキーアートの場合は徹底的に「主題の付属品」が削ぎ落とされる。アスキーアートは色彩を持たないし、パースもなければ、線の濃淡も表現できない（もちろん、これらは原則論であって例外は存在する）。できない事だらけで一見すると完全に画像の下位互換に見えるが、アスキーアートはそれゆえに主題だけを抽出する、一種デジタル化する機能を獲得した。だから、足し算や引き算をするように主題の内容を切り貼りして、その内容を変質させる事が可能になったのだ。

ただこの論は、アスキーアート同士はいかなる物であっても自在に編集できることを意味しない。というのも、アスキーアートには様々な種類があるからであって、例えば強いデフォルトをかけて描かれたキャラクターの図柄と、写実的に描かれたキャラクターの図柄を接合したとして、それらが違和感なく見られるわけがない。あくまでも、写真や絵の合成よりは閾値が広いという意味であることは明記しておく。

さて、これらのような理由によってアスキーアートは高い可変性を持ち、やる夫スレの勃興以降、写実系アスキーアートのバリエーションは飛躍的に増大した。これに助けられて数々のやる夫スレが成立し、これらの作中でさらにアスキーアートが増え、増加したアスキーアートによって更にアスキーアートのライブラリが拡充されて新たなやる夫スレの呼び水となる、というような具合の相乗効果が示すとおり、やる夫スレとアスキーアートをめぐる関係は今日に至るまで良好に推移しつつある。

この関係は、上で語ったアスキーアートの拡張性の高さもさる事ながら、もう一つアスキーアートに特有の機能によって支えられていると考えられる。

その機能とは、複製の容易さだ。アスキーアートが容易にコピー&ペーストして複製可能であることによってアスキーアートが「アート」性を失ってツール化し、アスキーアートをコピー&ペーストして作成した作品に対して「自分の著作物である」と主張できる枠組みが成立している点も見逃すことはできないだろう。

本稿のイントロダクションにて、やる夫スレを指して「漫画的な」と表現したが、やる夫スレには許されていて漫画には許されないお約束が、まさにこの複製というキーワードになる。

たとえば、似たような絵面が連続するような漫画は許されるだろうか。似たような程度であればまだしも、既出のコマをコピーして吹き出しの中身だけを入れ替えるような作品は、果たして漫画として許されるだろうか。あるいは、既存作品のキャラクターを組み合わせ「オリジナルストーリー」と銘打つ漫画は許されるだろうか。もっと根源的な問いを投げかけるなら、そもそも自分自身まったく絵が描けない漫画作者は許されるだろうか。

いずれも、漫画であれば許されるとは言いがたい。コマのコピーは『まんがタイムきらら』などの「空気系¹¹4 コマ」と言われるジャンルでしばしば見られるテクニックだが、あの掲載誌である内容だから許されているものであって、少なくとも普遍的に許されている手法ではない。キャラクターの借用については、これを行なってしまったらオリジナルではなくなることは自明であるし、絵が描けない漫画家などはもっての外だ。ところが、ここで示した三つの駄目な例は、いずれもやる夫スレの枠組みにおいてはありうる例なのだ。

具体的に言及していこう。最初の例のように、同じ内容のアスキーアートを連続で貼りつけ、セリフの内容のみを書き換えてストーリーを進行させることは、やる夫スレにはままある話だ。現在でこそ減ってきたが、やる夫スレという枠組みが登場した直後にはアスキーアートのバリエーションは多くなく、キャストイングしたキャラクターによっては、一種類とは行かないまでも、2~3種類のアスキーアートが繰り返し使用されることはよくある話だった。現在でも、アスキーアートのバリエーションに乏しいキャラクターで話を回さなければならぬ時などに、この手法は用いられている。二番目の例については非常によくある例で、そもそも何処にも出典を持たないキャラクターはアスキーアートになっていないので、キャストイングすることができない。よしんば自力でアスキーアートを作成して物語に登場させたとしても、読者にとってまったく未知のキャラクターであるわけで、物語への誘導を阻みこそすれ、助けにはならないだろう(この問題については後に詳述する)。また最後の例だが、これについても割合見られる話だ。やる夫スレの作者は、必ずしも全員がアスキーアートを自在に編集できるわけではない。現在、やる夫スレ掲載の主要な場のひとつとなっている2ちゃんねる系掲示板「やる夫板 II」には「AA 改変・作成スレッド」が立っており、自力でアスキーアートを編集する能力のないやる夫スレ作者が、自分の物語で使用するアスキーアートの発注することもある。自力でアスキーアートが編集できればそれだけ表現の幅は広がるが、この技能は必ずしも作者の必要条件とはならない。

このように、やる夫スレは他の創作携帯のどれよりも「他人の禪で相撲をとる」ことに對して寛大だ。もちろん、スレッドの乗っ取りや投稿者の成りすましは警戒されるし、他の作

¹¹ 美少女たちが送る他愛もない日常を描くマンガの形態。あずまきよひこ著『あずまんが大王』、かきふらい著『けいおん!』等が該当する。

者によるプロットを流用すれば、剽窃の謗りを免れない。ここで言いたいのは、あくまでもグラフィカルな面についての論である。

この寛大さの原因について考えるならば、そもそもアスキーアートがコピー&ペーストされるものだという大前提があるからだ。文字列に過ぎないアスキーアートは、製作者や使用者を明示する機能を持ち合わせない。インターネット上に公開されることで不特定多数の目と手に触れるのは自明の理だが、衆目に触れると同時に発生する複製の可能性を掣肘する機能を持たないのだ。だからアスキーアートは、その構造に依って公開された瞬間に誰のものでもなくなるという特質を持たされている。これによって、アスキーアートは公開と同時に共有され、一種のオープンソースとして機能するのだ。

この構造的経緯の他にも、AA キャラクターはコンテンツとしての自己の寿命を、コピー&ペーストされることによって延長しているという点も指摘できる。たとえば、もしもやる夫のアスキーアートを作成者しか用いてはならないのだという決まりごとがあったとしたら、やる夫というキャラクターは今のように流行することはなかっただろうし、よしんば流行したとしても、その動きはほんの一時のものに終わっただろう。彼が登場した 2006 年から 5 年間も使われ続けるような、息の長いキャラクターにはならなかったに違いない。不特定多数の人間によってコピーされ、2ちゃんねるのあらゆるところにペーストされることによって、アスキーアートによって描かれたキャラクターは、自己のコンテンツとしての寿命を延長するのだ。また、この事に依ってアスキーアートは、日常会話から作品執筆まで、幅広い言論の「筆」としての機能を手に入れたと考えられる。アスキーアートは確かにアスキーアート職人による力作だが、この事はアスキーアートが唯一無二の芸術品であることを意味しないのだ。

これらの経緯によりアスキーアートは、製作者以外の使用が許され、同時にそれが求められているメディアだと言える。なればこそ、様々なやる夫スレにおいて当たり前のように同一のアスキーアートが使用する事態も許されるのだ。この点は見逃すことのできない事態である。というのも、これによって自身は絵を描けないという層の、やる夫スレへの参加を可能ならしめたからである。つまり、やる夫スレは漫画と異なり、物語る行為に必要なツールをすべて共有財化することによって、参入への敷居を驚異的なレベルに引き下げていると言える。

§ 2-6 共有化されたコンテンツの特異性

新規参入の敷居を低くしたアスキーアートの共有性と複製の容易さは、そもそもアスキーアートとそれによるキャラクターに対して「誰のものでもない、関係者みんなのもの」という立ち位置を与えるものである。しかし、この考え方は2ちゃんねるの外部から見ると非常に理解し難く見えるようで、やる夫スレが登場する以前、アスキーアートを商標登録しようとした「ギコ猫商標問題¹²⁾」や「のまネコ問題¹³⁾」等の騒動の種となった。

¹²⁾ 玩具メーカーのタカラが、AA キャラクターのギコを商標登録しようとしたもの。

¹³⁾ エイベックスの子会社であるエイベックスネットワークが、モナーをインスパイア元にしたと思われる「のまネコ」という著作権表示をつけた商品を販売したことに対して起こった騒動のこと。モルドバの音楽グループ、O-Zone の楽曲の一つに、日本語で「飲ま飲まいエイ」などと歌っているように聞こえるものがあつたことから、ある FLASH 職人が、モナー

これらの問題は、噛み砕いて言えば2ちゃんねるで使用されているAAキャラクターを企業が利用しようとした事に対して、2ちゃんねるユーザー側が「それは如何なものか」と噛み付いたというもので、どちらも結果的には企業側が折れ、アスキーアートの商標登録はされないこととなった。これらの事柄は、アスキーアートやキャラクターに対する認識の違いを如実に示していると言えよう。

キャラクターとして生まれてきたキャラクターは、関係者における綿密な会議によって手間暇をかけて作成されたもので、多大なコストが掛かっている。だから、他人に易々と剽窃されては困るので、キャラクターを生み出した側は、これを保護しようとする。商標登録への動きは、この考え方をAAキャラクターに当てはめたものだろう。

対して、2ちゃんねるで生まれたキャラクターは、キャラクターを作ろうとして発生したキャラクターではない。多くは自然発生的な産物だし、そうでないとしても、それによって金銭利益を受けることを目的としているわけではない。むしろ、作成したキャラクターによって、場が盛り上がることを目的とした、一種のコミュニケーションツールとして用いられることが多い。

ここにおいて、両者には齟齬が生じている。前者にとっては、キャラクターは権利を独占することによって利益を生む機械だが、後者にとっては、キャラクターはコミュニケーションツールである。もしもこのアスキーアートが、利用者が殆ど居ないようなマイナーなものであれば、ここまで騒ぎにはならなかっただろうが、ギコ猫商標登録では「ギコ」、のまネコ問題では「モナー」という極めてメジャーなアスキーアートが登録申請を受けてしまった。これが受理されてしまえば、2ちゃんねるユーザーにとってはコミュニケーションの大きなパイプがひとつ潰れることになってしまう。それは、アスキーアートを用いてコミュニケーションをとっている層には許容できることではなかった。そのために彼らは、商標登録への動きに対して異を唱えたのだ。

今回の例はアスキーアートによるキャラクター像であったが、これによる「共有」の働きは、何もモナーなどの古いコンテンツのみに限った話ではない。やる夫はもちろんのこと、様々な対象に対して「共有」の力が作用し、2ちゃんねるという巨大な空間に練り込まれている。そこで次章では、やる夫スレに言及しながら、2ちゃんねるという共有空間を読み解いていく。

たちを元にしたと思しきキャラクターたちが酒を飲みながら浮かれ騒ぐ動画を作成し好評を博した。日本国内におけるO-Zoneのプロモーターだったエイベックス側はこれに目をつけ、その動画の内容に修正を加えた上でオフィシャルPVとして採用し、キャラクターグッズ展開を行った。これに対して、2ちゃんねるにおいては、「のまネコが明らかにモナーをモデルにしている以上、グッズ展開はモナーの私物化ではないか」という不満が爆発した。

3章 共有されるコンテンツと省略の容易性

§ 3-1 やる夫スレの勃興

やる夫スレの構造について言及する前に、まずはやる夫スレという表現形態が現在のような様式を獲得した経緯について言及しよう。

やる夫というキャラの成立は 2006 年初頭に遡ることは先述したとおりであるが、彼らのアスキーアートを用いて何らかの物語を語らせようというやる夫スレの枠組みを最初の実現したのは、2007 年 7 月 13 日にニュース速報 (VIP) 板 (以下では VIP 板と省略する) に投稿された『刺身のうえにタンポポのせる仕事の採用試験に受かったお！！！！』である。これ以前に「やる夫」というキャラクターを話題の中核に据えて立ったスレッドが無いではなかったが、やる夫を用いて何事かを語るというやる夫スレのテンプレートではなく、やる夫というキャラクターに改造を加えるなどして楽しむことが主目的とされたものであった。これらの、やる夫が用いられながらも物語は語られないスレッドは、やる夫情報まとめサイト「やる夫 wiki」にて、「紀元前やる夫スレ」と呼称されている。

そして、「やる夫スレ紀元」として登場したのが、上述の『刺身のうえにタンポポのせる仕事の採用試験に受かったお！！！！』だ。これは、刺身の上に装飾用タンポポを乗せるライン工の仕事に採用されたやる夫が、慣れない仕事に四苦八苦するというもの。やる夫のキャラクター性として設定されている怠惰さがそこかしこに顔を出した結果、やる夫はミスを連発してしまう。そしてエンディングでは別の会社の面接のなかで、三ヶ月も続かなかったことが明かされる。

特段、意味も山もないストーリーだが、露悪的に誇張した VIP 板利用者のパーソナリティ (つまり、怠惰なメタボかつ引きこもりで元ニート、そのうえ世の中を舐めているといった具合である) を与えられたやる夫がテンポよく「お約束」的な展開を繰り広げたこの物語はギャグものとして、また社会風刺ものとして高い支持を受けた。

その一方で、2007 年 12 月 16 日に、同じく VIP 板に投稿された『やる夫が小説家になるようです』が投稿され、絶大な人気を博す。これは、フリーターのやる夫が小説家への道を歩むというもので、『刺身の上にタンポポのせる仕事の採用試験に受かったお！！！！』とは異なり、ダメ人間のやる夫が様々な壁にぶつかりながらも努力して克服するという、これ以降のやる夫スレすべてに連なるエポックメイキングな内容であった。そのエポックメイキングな点の詳細はこれまで引用している『ゴーストの条件 クラウドを巡礼する想像力』に詳しいが、要約するならばやる夫をビルドゥングスロマン¹⁴の対象とした点と表現できるだろう。

このスレの登場以前、黎明期のやる夫スレにおいては、やる夫は特段の成長をすることもなく、様々な苦難に直面し翻弄されて物語が終わる。あるいは徹頭徹尾道化に徹するなど、ギャグ漫画的な使われ方をされていた。そういった空気感の中で、『やる夫が小説家になるようです』は、やる夫に正しく主人公としての立ち位置を与えたのだ。

¹⁴ 主人公の成長を描く小説のこと。教養小説とも。

これだけでもコロンプスの卵的発想であったが、さらに『小説家になるようです』においては、さらなる特筆すべき点が存在する。それは写実系アスキーアートで描かれたキャラクター、長門有希¹⁵をメインキャラクターに採用したことだ。彼女のキャスティングによって「やる夫スレには、必ずしもやる夫系キャラクターしか出演させてはならないわけではない」という認識が発生したことは、のちの多くの作品に多大な影響を及ぼした重大事である。また、「やる夫が〇〇するようです」というネーミングの大元になったことも付記しておく。

この二作品を始祖として、やる夫スレは様々に分化を始める。両方の作品に含まれていた職場見学的な要素は「職能系」として1ジャンルを築いたし、「やらない夫」や「長門 有希」といった博識なキャラクターのもとを訪れて教えを仰ぐという内容は「学ぶ系」としてテンプレート化された。他にも「歴史系」「小説系」などの様々なジャンルに分化しつつ、現在へと至っている。

また、これらのテンプレートを流用して、小説やゲームなど原作付きの物語をやる夫スレ化したものも見られるようになった。2008年夏に執筆が開始され大きな支持を受けた「四大長編」と言われる作品群は、徳川家康の一生をやる夫で辿る『やる夫が徳川家康になるようです』以外は『やる夫がときめきメモリアルな体験をするようです』（原案『ときめきメモリアル』シリーズ コナミ）や『やる夫のロマンシングなサーガいきなり3』（原案『ロマンシング サ・ガ3』 スクウェア（現スクウェア・エニックス） 1995年）、『やる夫は空を目指すようです』（原案『ブレス・オブ・ファイア V ドラゴンクォーター』 カプコン 2002年）といった具合に、3作ともゲームを原作とする作品であった。

やる夫スレの黎明期においては、これらの作品の影響もあって「学ぶ系」「歴史系」「ゲーム系」が主勢力であったが、次第に原作を持たず作者オリジナルの物語を展開する「オリジナル系」が勢力を増し、現在ではこちらの方がやる夫スレのメインストリームとなっている。

この事は、やる夫スレ情報サイト「やる夫.jp」¹⁶の完結作品まとめを見ると明らかだ。「学ぶ系」「歴史系」はそれぞれ1ページの中にやる夫スレ発生からの全てのスレッド（ただし、まとめブログに收容されたもののみである）が格納されている。これらのうち6割前後が2009年以前の作品であるのに対して、「オリジナル系」においては08・09年、10年、11年と開始年別に3ページを必要としている。1ページあたりに收容される作品数が同じであると乱暴に仮定して計算すると、2009年以前の作品は3割前後に過ぎないわけだ。

つまり、最初期においてやる夫スレは歴史や専門知識など難解な知識をわかりやすくするための「寸劇用ツール」であったが、時間の経過と共に「物語のツール」に変遷しつつあると言えるのではないだろうか。

§ やる夫のパーソナリティとその変遷

「ツールとしてのやる夫」を論じるにあたって、ここまで言及しなかったやる夫のパーソナリティについて言及したい。というのも、ここまで行ったやる夫に対する論は、殆どが彼の顔面や容姿に対する記号的側面に集中し、彼のキャラクター性については殆ど触れなかったからだ。

¹⁵ 谷川流著『涼宮ハルヒの憂鬱』シリーズの登場人物。

¹⁶ やる夫.jp <http://blog.livedoor.jp/nyusokudevaruo/>

上で簡潔に触れたが、最初期のやる夫は露悪的な「オタクのステレオタイプ」を体現するようなキャラクターであった。すなわち、アダルトゲーム等のオタク的な趣味を持ち、太り気味で、顔の出来は宜しくなく、短絡的で、対人コミュニケーション能力に乏しく、怠惰であり、ニートもしくは引きこもりであるというような、2ちゃんねるに常時張り付いている類のヘビーユーザーを揶揄、あるいは自虐した「ダメ人間」を体現したキャラクター性を与えられていた。事実、『刺身の上にタンポポのせる仕事の採用試験に受かったお！！！！』では、求人に応募したのは母親の独断で、やる夫自身は求人要項に目を通していなかったとする描写がなされている。また、最終的に「ニートが一番楽だお！」といっそ清々しいほどの笑顔で語るなど、2004年9月にフジテレビ系情報番組『とくダネ！』で放送されて世間を震撼させた、とあるニート（当時24）の「働いたら負けかなと思っている」発言を彷彿とさせるダメっぷりを見せている。

これが『やる夫は小説家になるようです』になると、怠惰やオタク趣味といった特徴は継承されながらも一応フリーターとして働いては居るようだし、最初は小説執筆をナメて手を出しながら現実の壁に阻まれた後、努力してその壁を打ち壊そうとする。また、オタク趣味や芳しくない顔面偏差値等を自覚しながらも、なんとか意中の女性の心を射止めようとするなど、主人公らしい成長要素が多く盛り込まれた。しかしその後、人間関係を思いつめて練炭自殺を図ってしまう展開は、主人公という立場を与えられながらも、その立ち位置に馴染みきれない彼の姿を象徴的に表している。

その後、彼の成長は続いていく。もちろん作品によって、彼の立ち位置には差があるのだが、今となっては「やる夫」というキャラクターには、発生当初の影を背負ったキャラクター設定は必ずしも付随しない。作品によっては、人たらし、努力家、多趣味などの好ましい特質を与えられ、中には最初期のやる夫とは似ても似つかぬ、学校いちの人気者ポジションに立つことすらある。

ただ、これらの変遷は、彼の生まれ持った「オタク属性」が解きほぐされ、希薄化していったものと言うよりは、ゲーム原作ものや歴史ものの主人公にやる夫をキャストしたことによる変化が、その他にも波及したと考えてよいだろう。

というのは、例えば徳川家康が引きこもりのニートでは彼の偉業が始まることはないし、RPGの主人公が引きこもりのニートだったとしても、やはり物語は始まらないため、やる夫を軸にして物語るためには、彼に物語を牽引させるためのギミックを与える必要があったからだ。

とはいえやる夫に最初からイケイケドンドンな性格を与えると行った具合に安直な手法をとれば、彼の同一性は損なわれてしまう。現在でこそ「ポジティブなやる夫」は珍しくないが、やる夫が日陰者であるという共有された前提を抱えていたやる夫スレ黎明期の作者たちは苦勞したことだろう。

この問題を解決するために採られた手法は大きく分けて三つだ。第一に、やる夫としてのオタク趣味を残しつつ活動的な性格にする。つまりアダルトゲーム収集や世の中をナメたような思考回路はそのままに、彼に社交的なパーソナリティを与えること。この手法は、歴史系の多くとゲーム系の一部によく見られるもので、やる夫が自力で問題に立ち向かってくれないとお話が成立しない場合に用いられる。現在のやる夫像にもっとも強く影響を与えていると考えられるだろう。

第二に、やる夫にモチベーターを与えること。多くの場合はヒロインが該当し、ライトノベルの黄金パターンとでも言うべきボーイミーツガールのギミックを採用することによって、女の子にチャホヤされたいという不純な動機ながらも、ひとまずやる夫を前進させる手法である。この手法は「学ぶ系」のスレッドに多く用いられており、大抵の場合にはヒロインに一目惚れしたやる夫が彼女の気を引くべく、その分野の先達的なポジションを与えられる「やらない夫」に教えを求めるといった経緯を辿る。このパターンの場合、やる夫のパーソナリティもさることながら、やる夫系キャラクターの一人「やらない夫」に与えた影響を評価すべきだろう。最初、やる夫の横顔として誕生した彼は、このパターンのスレッドに助けられて自らのイメージを形作ったといっても過言ではない。多くの場合やる夫の求めを受けて彼に知識を授け、時には更に多くの知識を持つ別のキャラクターへの顔つなぎ役となるキーパーソンであるところの彼は、このパターンにおいてやる夫にとっての知恵袋、社会との唯一無二のパイプとして機能することにより自らのアイデンティティを手に入れ、やる夫の横顔であることから脱却したのだ。

第三のパターンは非常に強引なもので、ネガティブなやる夫を強引に彼のホームグラウンドから引きずりだしてしまうというものだ。例えば、引きこもりのやる夫を家から引きずり出す、世の中に絶望しているやる夫を異世界に転移させるなどして全く新しい環境を無理やり押し付け、彼を取り巻く関係性をリセットした上で前に進まざるを得なくするというものである。ただしこの場合、やる夫をまったく新しい生活環境に適合させるためのナビゲーターとして機能するキャラクターが必要になることが多い。この点においては第二のパターンと似通うが、やる夫を取り巻く環境そのものが激変する点が差異として挙げられる。この場合、やる夫は周囲の変化に大きく戸惑いアイデンティティの危機を迎えながらも、ナビゲーターの助けによって物語に参加していくという構造をとる。

これらの累計は、2007年から2009年の期間に多く見られたものであるが、この時点では、いずれもビルドゥングスロマンの形式をとっていることが分かる。様々な経緯によって成長することを余儀なくされたやる夫が、もがきながらも大きくなっていく姿が支持された。

ところが時を追うに連れて、東浩紀の言う所によるこれら『大きな物語』に混じり、『小さな物語』の系譜が萌芽する。これにともなって、やる夫の成長を描くというよりも、彼が送る日常生活のなかの些末な物語を取り上げるものが増えた。これらの物語においては物語要素のなかにやる夫の成長は求められないため、やる夫が成長する素地を持っている、つまり黎明期のやる夫のようなダメ人間であることはなく、極普通に社会生活を送っているメタボ気味の学生であったり社会人であったりする。

これらの場合、やる夫に与えられるのは屈託がなく人当たりの良い好人物であるという立ち位置で、特徴的な顔面を白饅頭だの亀頭頭だのと言われながらも登場人物たちと良好な関係を築く。この類型に於いては、やる夫が自身にまつわる問題を解決することがエピソードの目的となるわけではなく、彼に成長の余地がある必要はない。だから、ある程度成熟した人物であることが許されることになる。

全体として考えると、時系列を追うごとに「やる夫」というキャラクターは成熟しつつあると考えられるだろう。キャラクターが成立した当初、様々なオタク的パーソナリティの最大公約数として露悪的に描かれていたやる夫の姿は、最近の著作物には見受けられない。そこにいるのは、オタクから見た「俺たちの姿」ではなく一種「俺たちの理想」の権化と化し

た人気者であるところのやる夫の姿だ。

§ 3-2 共有化された「やる夫のイメージ」

やる夫のパーソナリティが変化したことには、一体どのような背景があるのだろうか。その理由として、2ちゃんねるという超大型コミュニティのもつ「イメージの共有能力」を指摘したい。前章で、アスキーアートは2ちゃんねるという巨大な場に吸収され共有財化すると述べたが、キャラクターについても同様に2ちゃんねるに吸収され、既知のものとして共有される働きがあるのではないだろうか。

この共有機能の例として、興味深いコンテンツがある。それは2ちゃんねる発の人気小説「まおゆう 魔王勇者」だ。2009年9月3日にSS（ショートストーリー）職人のママレードサンドがVIP板に『魔王「この我のものとなれ、勇者よ」勇者「断る！」』というタイトルで投稿したこの物語は、インターネット上で絶大な支持を獲得し、2010年12月にエンターブレインから書籍版が発売される運びとなった（これに伴って、ママレードサンドは「橙乃ままれ」の筆名を使い始める）。全13スレッドに及んだ大長編であるこの物語は、勇者と魔王が手を組んで世界のシステムそのものを変革しようと奮闘するというものだ。以下にその冒頭を引用する。

ビュオオオオオオ……。

魔王「こんにちは」

勇者「へ？」

魔王「こんにちは、だ。勇者」

勇者「なっ。なんだお前っ!？」

魔王「魔王だ。……あれ？ わからなかった……か」

勇者「なっ。なっ。なんで魔王が女なんだよっ!？」

ビュオオオオオオ……。

魔王「そんな事いわれても、伝統的な称号なのだから仕方がないではないか」

勇者「くっそ、油断させるための策略。そうだなっ!？ 出てこい真の魔王っ」¹⁷

このとおり、小説としては非常に独特な書式をしていることが見て取れるだろう。地の文がいったい存在せず、キャラクター名とセリフ、効果音だけで物語が進行するこの形式は台本のそれに告示しているし、キャラ名と行動だけが表示される商業出版物という点については、TRPGのリプレイ¹⁸ともよく似ている。

この形式は、2ちゃんねるのSSではよく見られるものだ。アニメコンテンツのキャラクターを題材に執筆されるこれらのSSでは、キャラクターに関する情報が読者のなかで共有されているとの前提のもと、キャラクターたちの掛け合い以外の情報が極限まで削ぎ落とされている。いわば、東のいう「小さな物語」を効率よく伝達することだけに最適化された形

¹⁷橙乃ままれ『まおゆう 魔王勇者 1 魔王「この我のものとなれ、勇者よ」勇者「断る！」』エンターブレイン 2010年 P.10

¹⁸ テーブルトーク RPG というテーブルゲームのプレイレポートのこと。

態と言えらるだろう。

著作権もののSSにあたっては、このように「共有」というキーワードは解りやすい。SSをファンコミュニティの中の出来事と捉えられるからだ。だが、『まおゆう 魔王勇者』をこれと同じやり方で執筆するとなると、まずオリジナルキャラクターの情報を予め読者に共有させておかななくてはならないという無理難題に直面する。この問題を、著者の橙乃はどう解決したのだろうか。

彼は、この問題を鮮やかなアプローチで解決した。オリジナルのキャラクターを用いずに、VIP板住民の中にある、ステレオタイプな勇者像、ステレオタイプな魔王像をそのまま利用したのだ。

たとえば「勇者」ということばについて、どのようなイメージが湧き出るだろうか。過去の膨大なゲームや漫画によって、我々の脳裏には「勇者」というキャラクター類型について、公約数的に想起される共通のイメージがある。たとえば、おそらく勇者は男性で、前衛だろう。後衛として魔法を飛ばすような戦い方はしないに違いない。武器として西洋風の剣を持っているはずだ。それから頭はあまり良くなくて直情型だろう。橙乃 ままれは、そんなイメージに忠実なキャラクターで物語キャストの大部分を固め、またそのパターンから外れる魔王のようなキャラクターについては会話のなかでフォローを入れた。この結果『まおゆう 魔王勇者』では、既に「共有」されているキャラクター像を流用するかたちで説明を省き、効率よく物語を押し進めることができた。

この構図は、やる夫スレと極めて似通っていると言えないだろうか。やる夫たちAAキャラクターや、その他の写実的アスキーアートによる著作権キャラクターは、そのパーソナリティについて、既に2ちゃんねるという巨大な共同体に共有されている。そして新たな作発表されるたびに、共同体が保持するキャラクターのライブラリは更新され、またキャラクターそれぞれのパーソナリティの変化がフィードバックされる。2ちゃんねる系のコンテンツにおいては、オリジナルキャラクターではなく2ちゃんねるのライブラリに収められているキャラクターを用いることによって、キャラクターそれぞれに関する説明を省き、速いペースで世界観やストーリーについての描写を行うことができるわけだ。

§ 3-3 『初音ミク』と共有空間の連鎖的拡大

コンテンツを「共有」することによって、それにまつわるアウトラインの説明を「省略」することは、なにもやる夫スレやSSなどの2ちゃんねる系コミュニティに限った話ではない。ニコニコ動画やYoutubeといった動画系コンテンツや、Twitter、Facebook、Mixiなどといったオンラインのほかのコミュニティでも、様々なモノが共有されている。

それらの中でもっとも顕著な例が、ボーカロイドなどを中核とするニコニコ動画系コンテンツだ。ここではそれらの中でもっともコミュニティの外部へ影響を与えていると思われるボーカロイド、そのなかでも比較的メジャーなコンテンツである『初音ミク（ここではソフトウェアとしての初音ミクを括弧つきで、キャラクターとしての初音ミクは括弧なしで表記する）』を例にとる。彼女もまたコミュニティに共有され、様々な「小さな物語」を生み出している。

YAMAHAの開発した音声合成技術であるところのボーカロイドは、クリプトン・フューチャー・メディア社が開発した『初音ミク』をもって爆発的に普及した。声優の藤田 咲の声

を元にした『初音ミク』のパッケージには、青緑の長髪をツインテールにしたキャラクターが描かれており、その画像に対する人気によって彼女はまたたく間にスターダムにのし上がった。単なるボイスイメージに過ぎなかったはずのパッケージキャラクターの立ち位置は、発売から程なくバーチャルアイドルのそれへと摩り替わった。『初音ミク』は、「この少女のような声音のボーカルが作れるソフト」から「この少女が歌う新曲を作るソフト」へと姿を変えたわけだ。この時、同時に『初音ミク』の需要層のあいだに共有されていた「パッケージイラストの少女」の姿もまた、ただのボイスイメージから歌手というバックグラウンドを持つキャラクターへと変化した。

キャラクター化した初音ミクは、一番の活躍の場となったニコニコ動画内にとりわけ強固に根を下ろし、強く共有化された。そして様々な分野のクリエイターたちが共有された彼女のキャラクター像を利用し、音楽だけではない様々なジャンルへと共有の輪を広げていった。今や初音ミクはニコニコ動画の中で音楽系のみならず、イラスト系（描いてみた系）、工作系（作ってみた、ニコニコ技術部系）ジャンルへと波及した。現在のニコニコ動画には、多彩な楽曲はもちろんのこと、様々なタッチ、様々な画材、様々な素材で初音ミクの意匠をかたどった作品群、初音ミクの3Dモデルを踊らせることのできるプログラム、初音ミクが有名なミュージックビデオの中で使用した特殊な電子楽器の再現プロジェクトなど、様々な角度からアプローチした動画が投稿されている。さらに初音ミクはニコニコ動画を飛び出して、pixivなどのイラストコミュニティや、カラオケ、ゲームなどの商業分野にまで裾野を広げることに成功しているのだ。

彼女の躍進を支えたのは、やる夫の場合と同じように「共有」による説明の省略能力だと考えられる。彼女に関してもやる夫と同様に、特徴的な容姿が強力な身分証明となった。どんな分野の事柄であっても、彼女の意匠が付随するだけでたちまち初音ミク系コンテンツの一部に組み入れられ、細かい説明を一切省いてコミュニティに参加することが許された。作り手がプロでもアマチュアでも、商業でも同人でも、歌手でも絵描きでも技術者でも、初音ミクを旗印としたコミュニティに連帯することが可能となった。

事実、ニコニコ動画を覗いてみれば、初音ミク系動画の投稿者は、大部分のアマチュアに混じってプロのイラストレーターやプロミュージシャン、技術者や作家など、様々な技能者がコンテンツとしての初音ミクに新たな内容を付加して成長させている。また、そうやってコンテンツじたいが成長を続ける傍らで、エンジニアが初音ミクの人形を宇宙まで打ち上げてネギを振らせようと¹⁹衛星の打ち上げプロジェクトを動かしているなど、ありきたりの「ファンコミュニティ」という区分だけでは、初音ミクというコンテンツの裾野の広さには説明がつかない。

そこでひとつの考え方を提示したい。高度に共有された事柄は、それを取り巻くすべてを自らの内側へと取り込んで自己の一部化する作用を及ぼすのではないだろうか。説明が省略可能になるのは、対象となる事物が自己化されるが故に取り立てて説明をしなくても良くなるということではないのだろうか。

19 『初音ミク』の黎明期のミュージックビデオで、デフォルメされた初音ミクがひたすら長ネギを振っている動画（ニコニコ動画 <http://www.nicovideo.jp/watch/sm982882>

『VOCALOID2 初音ミクに「Ievan Polkka」を歌わせてみた』2007年9月4日）が話題をさらったことから、長ネギは彼女のトレードマークとなった。

初音ミクについて言えば、まさにこの作用が発生していると言えるだろう。イラストや音楽等の「キャラクターコンテンツ的な」創作活動はもちろんのこと、プログラムや機械工作などの広い分野に裾野を広げた初音ミクの姿は、まさにソフトのパッケージとして生まれた彼女が、その図像を共有されることによって周囲の自己化作用を發揮し、周囲のムーブメントを初音ミク的なものの枠の中へ取り込んで巨大化してきた結果なのではないだろうか。実際の所、本来ならば結ばれるはずのなかった複数分野に渡る動きを支えたのは、参加者に共有された初音ミクというキャラクターの共同幻想だけだ。コンテンツとしての初音ミクは、彼女が触れたあらゆるものを「初音ミク的なもの」のデータベースにしまい込む特性を有していると指摘できる。

また同様に、やる夫についても同じことが指摘できる。彼に関して言えば、初音ミクのようにムーブメントの分野をまたぐことはできなかったが、しかし彼は複数のコンテンツの垣根をまたぐことに成功した。例えば、『仮面ライダー』『北斗の拳』『水戸黄門』『らき☆すた』『ローゼンメイデン』の登場人物が一堂に会するような、統一性のない絵面でも、それぞれのキャラクターをアスキーアート化してやる夫と同じ絵面に並べることによって、それなりに見られるものになってしまう。ここにおいては、やる夫が彼の触れたアスキーアートを自己と同一化し、「やる夫スレ的なもの」のデータベースに組み入れて、やる夫時空とでも形容すべき物語空間を現出させることによるものではないだろうか。

これらの例から、キャラクターの共有にまつわる論には新たな切り口を見出すことができる。それは、コンテンツをオンラインで共有することによって、コンテンツが獲得したチャンネルをも共有することができるという面である。

4章 コンテンツとポストモダン

§ 4-1 コンテンツとは何か

三章において、やる夫と初音ミクの「コンテンツとしての生態」の類似点を指摘した。続く本章においては、その類似点について明確に洗い出し、普遍化し、今後さらなるムーブメントが起こるであろうオンライン空間理解の一助とする。

ここまで様々なコンテンツについて「共有」という言葉を用いてきた。しかし、果たしてコンテンツとは如何なるものなのだろうか。

東浩紀的なポストモダンの理解に基づくなら、コンテンツは大きな非物語的データベースから抽出した属性、要素の順列組み合わせだと考えられる。これは、彼が自著『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』の文中で例示していたキャラクターのみならず、コンテンツのシナリオについても同様だろう。このことから、それぞれのコンテンツは非物語データベースからピックアップされた要素の標本、見方を変えれば非物語データベースの下位に従属する小さなデータベースということができる。そこで以下の論においては、様々な要素の集合体である非物語のデータベースを、コンテンツの枠を超越した佇まいから「メタデータベース」、それぞれのコンテンツが持つ小さなデータベースを「下位データベース」という語に置き換えて話を勧めていく。

では、商業コンテンツと自然発生的コンテンツそれぞれのモデルについて、データベースの概念を用いて考えよう。商業コンテンツは、メタデータベースと下位データベースの間には製作委員会や作者が挟まっており、メタデータベースからの情報のピックアップや、下位データベースの制御、管理は彼らが行う。だが、やる夫や初音ミクのような自然発生したコンテンツにおいてはこのモデルを使用することはできない。自然発生的コンテンツは誰のものでもないため、下位データベースの管理人が不在だからだ。

そこで、自然発生的コンテンツには複数人数の手が入ることになる。様々な立場から、オンラインコンテンツの随所は書き換えられアップデートされる。この光景は、さながらユーザーが新たな記事を付け足すことで拡張されるオンライン百科事典の『ウィキペディア』——つまり、不特定多数の人間に参照と改変が許された巨大なデータベースのあり方に近いかもしれない。そのコンテンツによって経済的利益を受けるわけではない人々が、己の楽しみのために絶えずコンテンツに参加し続けているからだ。このようにして、商業コンテンツと自然発生的コンテンツの間には明確な、構造的な差異が生じている。

また製作者の明確な商業コンテンツについても、もはや制作側が提供するだけのものではなくなりつつある。嘗ては全国各地に分断されていたファンコミュニティはインターネットの力により集約されて、大きな勢力となっている。それ故製作者は、独裁者的な振る舞いでコンテンツの行方を決めることは最早許されず、ある程度ファンコミュニティのご機嫌を伺うことを余儀なくされている。しかし、いかにファンコミュニティが声を上げて、製作者がそれを汲むか否かは製作者自身の裁量次第という点において、依然として両者には埋めがたい大きな差が有ると言わざるをえないだろう。

商業コンテンツに比べて自然発生的コンテンツの変化が顕著であるのは、これらの理由に

よる。自然発生的コンテンツはその随所に対する関与とアップデートが自由に行えるのに比べ、商業コンテンツはトップダウンによる改変しか許されない。ただし、これはどちらが優れていてどちらが劣っているというものではない。自然発生的コンテンツの柔軟さは、同時にコンテンツの脆弱さとも直結しうるからだ。モナー系アスキーアートが虐殺系スレッド乱立事件を期に凋落したように、コンテンツのブランドイメージや同一性を管理する主体が無いことは、コンテンツが同一性を保つ上で致命的な変化を許容してしまうということをも同時に意味する。

§ 4-2 領域拡張の原動力

さて、コンテンツの本体がデータベース的な、しかもウィキペディア的な振る舞いをしていくことはここに述べたとおりだが、更に3章で述べたような、コンテンツが拡張していく作用についても考察しよう。

コンテンツの対象となる領域が拡大していく現象について、いかなる事象が発生していると考えられるであろうか。具体的な例に即して言い換えるならば、やる夫のようにコンテンツの壁をまたいだり、初音ミクのように複数の分野を横断的に影響力下においたりするような作用は、いかなる事柄が発生することによって可能ならしめられているのだろうか。

やる夫や初音ミクが持っていた、周囲のものに自らの属性を付加し自己の一部に組み入れていく動きだが、やる夫や初音ミクをそもそもデータベースだと捉えるのなら、これらの動きは割合容易に説明が可能だ。データベースをコンテンツの参加者がアップデートすることによって、新たに他のコンテンツや分野へのチャンネル、つまりハイパーリンク的な回路が加わるのではないだろうか。

具体的にそれぞれのコンテンツについて例示しよう。つまりここで取り上げるのは、やる夫がその周囲のキャラクターに対して、「やる夫と並べても違和感のない」特別な力場を展開していくのは、やる夫ではないコンテンツとの間に回路を通していくからではないだろうかという論である。

彼に関して、論点は二つある。まず彼の外見についてだ。やる夫という、著作権キャラクターではちょっとお目にかかれぬ特徴的なシルエットが、著作権キャラクターたち同士の違和感を飲み込むことで画面の釣り合いをとり、どんなタッチのキャラクターが並んでいてもなんとなく見られる不可思議な空間を創りだしていく。だから、たとえばリアルで劇画タッチな原哲夫の絵柄と、デフォルメの強いポンチ絵であるところの美水かがみの絵柄²⁰がやる夫を介することで併存できる。やる夫の存在によって、一気に場が戯画化するのだ。

この作用によって共演が成ったやる夫とその他のキャラクターの間には、同じ空間に立っていたという履歴が生じる。この履歴がスレッド読者層のなかで共有されることで既成事実化してチャンネルとなる。やる夫はこのようにして著作権キャラクターを「やる夫の仲間化」し、リンクしていく。

次に彼が支持を受けている理由について論じよう。3章で触れたようにやる夫が2ちゃんねるユーザーにとって「理想の権化」、つまり「俺の、俺たちの理想の姿」であることも関係するかもしれない。自分たちと似たような趣味を持ち、似たような思考回路、パーソナリテ

²⁰ それぞれの絵柄については、図版の図 11 と図 12 を参照。

イを持つという共通点を持つやる夫の成長劇、成功体験に自己を投影する向きは、やる夫スレ読者たちのなかには希薄にせよ確かに存在する感情であろう。そんな彼らにとって「このキャラクターみたいな女の子と知り合えたら」「このキャラクターみたいな友人がいたら」という欲望を間接的に叶えるやる夫は、一種の願望実現装置である。彼らの支持とその願望を原動力として、やる夫はジャンルの垣根を掘削し、新たなチャンネルを次から次へと開通させ、仲間を増やしていくのではないだろうか。

では、初音ミクについて論じよう。彼女が影響力を拡大するメカニズムとしては、第一に作り手側の「自分がプロデュースしている」という当事者意識に大きな理由がある。彼女に関しては、誰もがプロデューサーになれるという当事者意識をコンテンツの参与者に抱かせたことが見逃せない。誰もが「作る側」になれることで、様々な人がコンテンツの供給者になることができた。音楽の心得のある者が新曲の譜面を書く一方で、絵の心得のあるものが新曲ビデオの背景を書きおろし、あるいは動画製作の心得のあるものがミュージックビデオを製作し、工作の心得のある者がキャラクターグッズを生産した。『初音ミク』にはイメージイラストが付随していたことが、良い方向に作用したわけだ。このように「誰もが参加できる」ことによって、初音ミクは強力に、様々な分野からのバックアップを受けることができた。

第二に初音ミクを需要する側にとっても、彼女の立ち位置が非常に近いものだったという点が指摘できるだろう。主に初音ミクに関する作品が発表されたニコニコ動画は、ボーカロイド系コンテンツの受容層にとって馴染み深いwebサイトであったし、日夜某かの新たな楽曲が提供され続けるという商業コンテンツに比べて格段にサイクルの早い枠組みは、とにかくメディアへの露出を増やすというマーケティング上の流行づくりの手段にも似た効果を見せた。この甲斐あって、初音ミクはさながら「おらが村の有名人」のような感覚で支持された。このような等身大の好感情を集めることができた点もまた、初音ミクの躍進を強力に牽引した作用のひとつとして数えられるだろう。

これらのように、受容者にとって非常に身近なところから出るエネルギーによって牽引された初音ミクは、様々な領域にまたがって存在する支持者それぞれをつなぐようにチャンネルを形成し、自らの存する領域を拡大したのではないだろうか。

このようにやる夫と初音ミクを並べて分析すると、両者の抱える拡張メカニズムの裏側に同じものが浮かび上がる。それは、等身大の感情移入という概念である。二つのコンテンツは、需要側からの等身大の感情移入を受けながら様々な展開を見せる。

これは、モダンなコンテンツの枠組みによる、一つのグランドストーリーがコンテンツの全てであるというあり方とは反するものだ。そうであるならば、これらの自然発生的コンテンツは、極めてポストモダンのだと言っても差し支えないだろう。むしろ、グランドストーリーを作るはずの明確化された原作者を持たず、てんでばらばらにコンテンツに参加する何人もの製作者が好き勝手に物語を生産しているという点において、ポストモダンの「小さな物語」を指向する路線の最先端とさえ言えるかもしれない。

§ 4-3 堕ちた大きな物語

モダンの大きな物語、成長の物語は、もはや完全に失われてしまったのだろうか。ここに取り上げた二つの例を見るかぎりでは——つまり少なくとも、若年者向けのサブカルチャ

一を見るかぎりにおいては、失われたとは言わないまでも、着実に希薄化の一途をたどっているように見受けられる。見かけ上、大きな物語のような振る舞いをするコンテンツは確かに存在するが、それらは混じりつけなしの大きな物語として成立しているわけではないのだ。

たとえば黎明期におけるやる夫スレがそうだ。あれらの物語はやる夫の成長を確かに描いているが、それらは小さな物語を獲得するための成長であって、表現を変えるならば「恋愛シミュレーションゲームで、特定のイベントを発生させ、特定のキャラクターと恋仲になるためのパラメータ上げ」だった。小さな物語のバックグラウンドを持つ成長物語だったわけだ。

また同様に初音ミクについても、確かに彼女は成長物語を演じてみせたという点においてモダンな側面を有しているが、彼女に様々な楽曲を与え、衣装を与え、経験を与えることは、クラスター的な参与の仕方によるものであって、大きな物語的な作用をする何者かがグランドデザインを行ったわけではない。初音ミクがスターダムにのし上がったことは、様々な参与者が好き勝手に関与を行った総体たる初音ミクが、行われた関与の総量に比例するだけの注目を集め、それによって初音ミクが成長したように見えるというだけのものでしかない。『初音ミク』は自分の意志で初音ミクになったわけではなければ、自らスターダムを志したわけではない。初音ミクというデータベースに何事かを付加しようとするファンの情熱が彼女を押し上げたものだ。

さらに、勇者と魔王というモダンな物語要素を主軸に据えた『まおゆう 魔王勇者』も完全にモダンな代物という事は困難そうだ。というのも、この作品はまさに東の指摘した「非物語的なデータベース」からキャラクター類型じたいを借用して作られた物語だからである。物語のストーリーラインや要素こそモダンの影響下にあるとはいえ、構造はポストモダンのものである。

これらの事情を鑑みるに、大きな物語、一つのグランドデザインに基づいた「正史」をもってコンテンツの本体であるとする言説は、現在では最早ほとんど通用しなくなっていると言えるだろう。昨今のコンテンツにおいては、ポストモダンのモデルのほうが主流になっていることは疑いがない。やる夫スレのように、物語のツールをまるごと外部に依存したようなオープンソース型の創作体系は、コンテンツの中心がポストモダン化しつつあることの最も顕著な証左なのではないだろうか。

だが、これは一つの時代の終焉を意味するのと同時に、新たな時代の幕開けをも同時に意味する。必要なソフトウェアさえ購入ないしダウンロードすれば、誰でもクリエイターになれる、コンテンツの内容を長期的スパンながら左右できるというやる夫スレの特徴は、これまでのコンテンツが持たなかったものだ。

ソースは周知化し、ツールは普遍化し、誰もが物語れるようになった。これによって、誰もが創作活動に参加することが許された。偉大なる作り手が執筆し、メディアを介して出回ったもののみが物語だという時代は終わりを告げて、我々は何処かの誰かが作った物語の数々をインターネットを通じてたちどころに手に入れられるようになった。事ここに及んで、創作活動はブラックボックスから解き放たれたといえるだろう。

やる夫スレを生み出した「物語の自由化」は、3月11日の震災を経験して現実世界の“脆さ”に気付いてしまった多くのサブカルチャー受容者たち、言ってしまうと「オタク」たちの自意識の変容を受けて、サブカルチャーの流れにどのような波紋を呼び起こすのだろうか。

図版

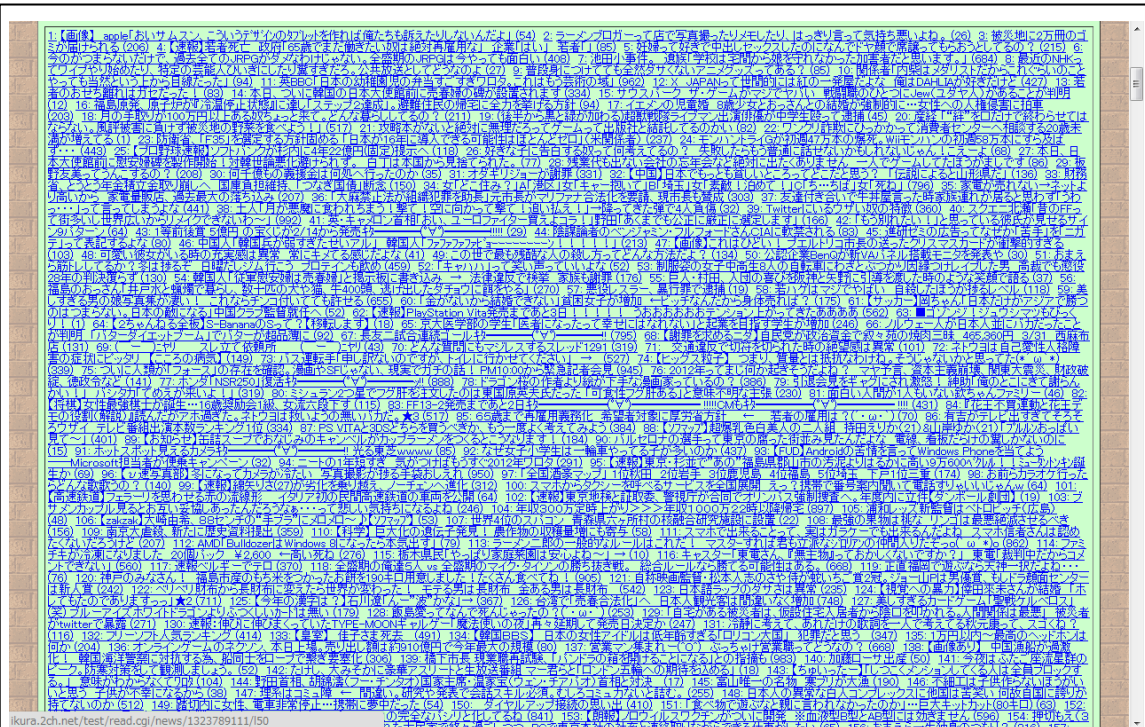


図 8 ニュース速報板、スレッド一覧画面のスクリーンショット。隙間なく文字で埋め尽くされていることがわかる。ユーザーフレンドリーとは言えそうにない。

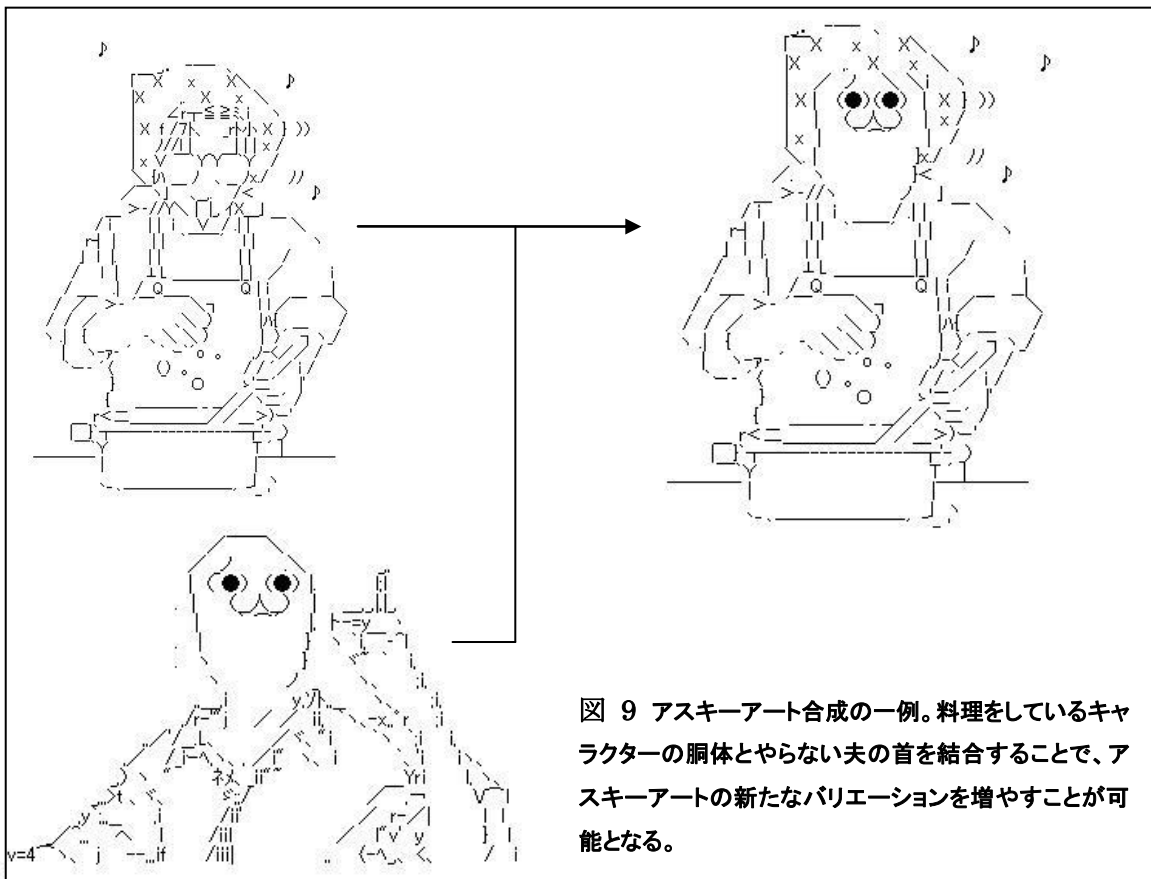
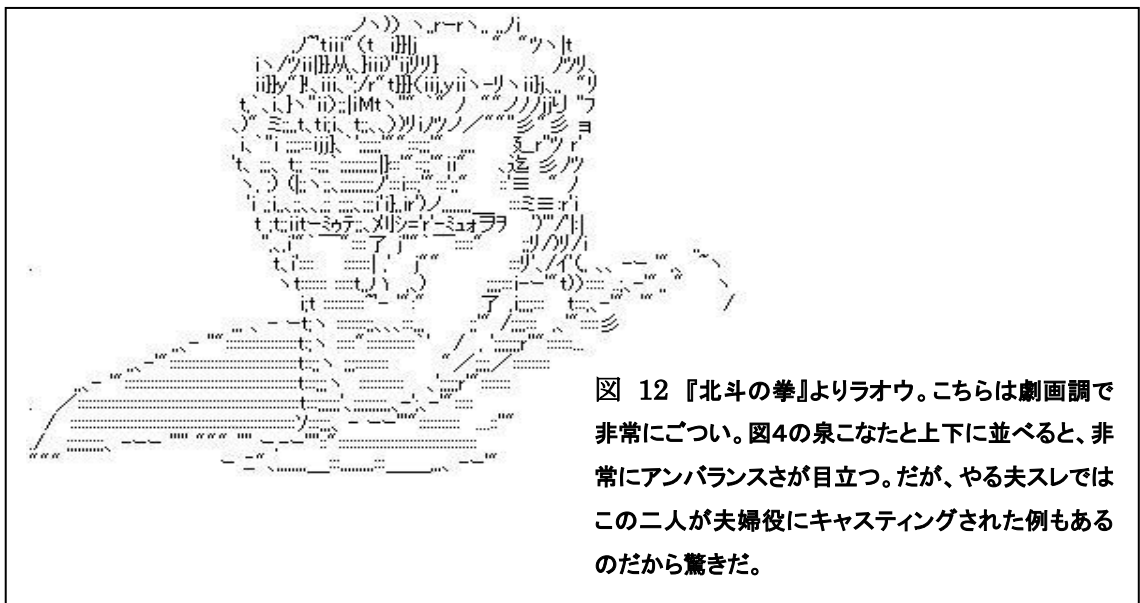
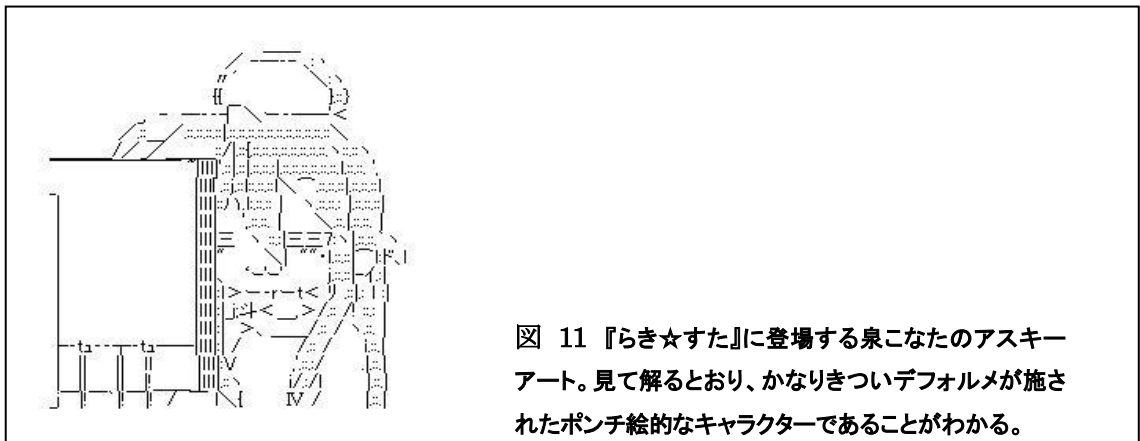
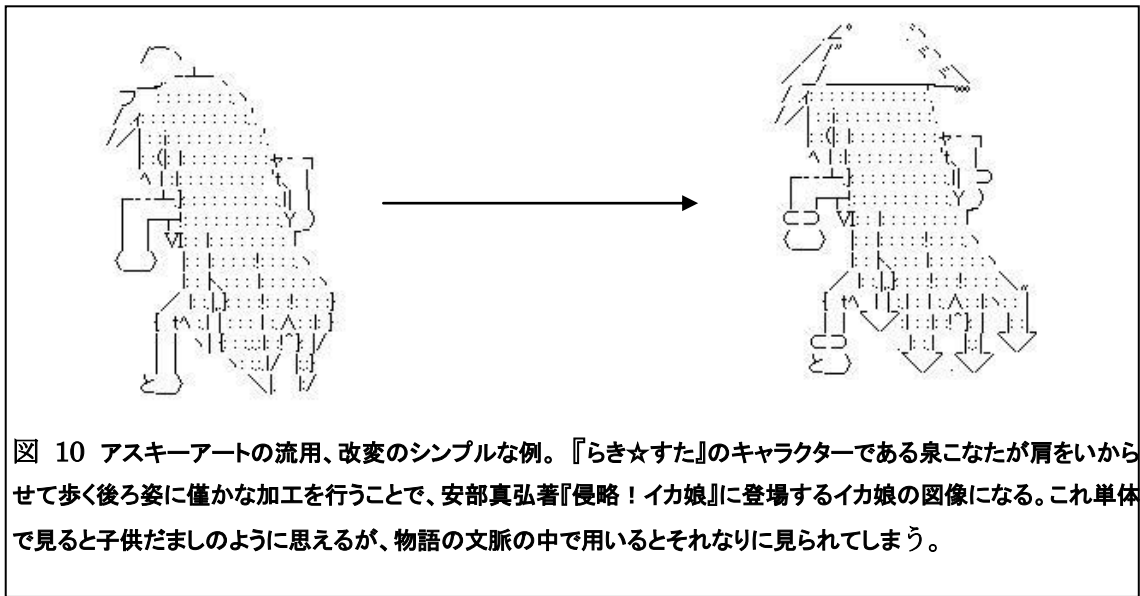


図 9 アスキーアート合成の一例。料理をしているキャラクターの胴体とやらない夫の首を結合することで、アスキーアートの新たなバリエーションを増やすことが可能となる。



参考文献

●書籍

- ・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 2001年
- ・伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド』NTT出版 2005年
- ・宇野常寛『リトル・ピープルの時代』幻冬舎 2011年
- ・橙乃ままれ『まおゆう 魔王勇者 1 魔王「この我のものとなれ、勇者よ」勇者「断る！」』エンターブレイン 2011年
- ・橙乃ままれ『まおゆう 魔王勇者 4 この手でできること』エンターブレイン 2011年
- ・村上裕一『ゴーストの条件 クラウドを巡礼する想像力』講談社 2011年

●ウェブサイト (内容については、2011年12月14日に執筆時点との同一性を確認)

- ・ニコニコ動画 (<http://www.nicovideo.jp/>)
- ・hamster速報 (<http://hamusoku.com/>)
- ・やる夫 Wiki (<http://yaruo.wikia.com/wiki/>)
- ・やる夫.jp (<http://blog.livedoor.jp/nyusokudeyaruo/>)
- ・2ちゃんねる (<http://www.2ch.net/>)