

# </script> vol.3

特集：藤代鷹之

「THE FIFTH WORLD」

(急に作家デビュー  
するっていうから、  
とりあえず話を、聞く。)

## はじめに

---

epub雑誌、「vol.3」は藤代鷹之「THE FIFTH WORLD」特集です。……と言われても何が何やらでしょうが。

「THE FIFTH WORLD」は小説投稿サイト「小説家になろう」に連載されているVRMMO小説です（……「VRMMO」についてはのちのち説明しますよ！）。その人気と完成度が評価され、11月下旬、アルファポリスから書籍化という運びになったのです。

では、なぜそれをで特集するのか？ 答えは簡単、藤代鷹之は「真白たかゆき」などの名義でや他script.の刊行物に参加していたからなのです。つまり身内の宣伝！ しかしながら、たんなる身内の宣伝で始まったこの企画は、意図せずしてわれわれにある異境の存在を発見せしめたのです。

最近書店を見ると、Web小説が書籍化された作品が多く目につきます。しかしながらいわゆる本読みや、文学フリマの来場者にとってそれらは視界の外にあるものたちです。いったいその現場では何が支持されているのか？ というかそもそも、何が起きているのか？ 藤代へのインタビューを経て、それが一部だけでも見えてくるのかもしれない。

とはいえ、基本は宣伝です！ インタビューでも作品の話をガッツリ聞いていますし、レビューや藤代の寄稿を通して「THE FIFTH WORLD」の魅力が伝わってくる内容にするべく編集しました。よろしくお願いたします！

## 藤代鷹之インタビュー（前編）

---

聞き手：佐多椋（佐）・馬原茂（馬）

### ■書籍化にいたるまで■

佐 今日デビューまでの経緯や作品について訊く、という趣旨なんだけど、とにかく、身内の僕らから見て急だったっていう印象が強くて。Twitterでフォローしてたから、なにか書いてることはわかってたんだけど、気がいたら「書籍化します」という話になった。「THE FIFTH WORLD」（以下、『FIFTH』）は、そもそも2012年の4月から執筆を始めたみたいだけど、書籍化はいつぐらいに決まったの？

藤 えーと、6月だったかな？ 書き始めてから二ヶ月後ぐらい。

佐 早い！ そもそも僕らは文芸サークルの同期なわけだけど、「小説家になろう\*1」みたいな小説投稿サイトって、そういうサークルや作家志望者にはあまり眼に入っていないようなところがあるよね。普通に新人賞に投稿するとか、そういうんじゃなくて「なろう」に投稿したきっかけっていうのは……

藤 まず、小説投稿サイトである「小説家になろう」の話になっちゃうんだけど……「小説家になろう」というサイト名ではあるけれど、基本的には趣味で書いている人も多い場所なのよね。僕自身は、もともと10年くらい前から自分のホームページで小説を発表していたんだけど、就職やら何やらで一時期、完全に中断。去年（2011年）ぐらいから心機一転で再び書き始めて、やっぱり最初は個人ホームページを立ち上げた。

だけど、WEB小説を取り巻く事情が変わってて……「電車男」みたいな2ch形式の読み物やケータイ小説の流行を経て、個人ホームページで小説を読むっていう形式がかなり廃れてたんだよね。

佐 そうか、ケータイ小説って、魔法のiらんどとか、そういうコミュニティで読むから。

藤 そうそう。ネットで小説を読もうと思った時、個人のホームページを探すんじゃなくて、大規模な投稿サイトで作品を探すように変わっていたわけ。四、五年ぶりぐらいに個人ホームページで創作活動を始めてみれば、びっくりするぐらいに人が来ない。どうなってるんだと思って調べたら、「小説家になろう」に行き着いた。「なろう」というサイト自体はかなり昔からあるんだけど……久々に見たら、急発展を遂げていたと。

佐 前はリングとかあったけどね。

藤 リングとか、同盟とか、小説検索サイトとかね。もちろん、まだあるんだけど、それらと「小説家になろう」みたいな投稿サイトの抱える読者数は、たぶん桁違いになっていると思う。それに気づいたから、僕も活動の場を個人ホームページから「なろう」に移した。それが、2011年の6月か7月ぐらいかな.....。

まあ、その時点では、小説を書く理由も「なろう」に投稿する理由も、完全に趣味だよな。

で、その頃は本になる「FIFTH」とは別の長編や短編を投稿してたんだけど.....これが困ったことに、全然受けない。人気出ない。幸いにして、応援してくれる方はちゃんといたけれど、「なろう」の主流にはなれなかった。色々悩みつっ、そのまま「なろう」で一年弱くらい活動したあたりで.....徐々に、「なろう」というコミュニティのブームがわかってきた。これはなんと云うか、新人賞の傾向を悟るような感じに近いかも知れない。電撃では、スニーカーでは、富士見では、それぞれ何が受けるのか、みたいな。

それで、まあ、一度ぐらい、「なろう」の流行を利用した作品を書いてみよう。それが、「FIFTH」の出発点。

馬 受けるものを狙ってみようっていう、実験的なところが結構強いっていうか.....

藤 そもそも「FIFTH」は長編のつもりはなくて、5万字以下で終わらせる短編だったのよね。ただ、最初の一話を投稿した時点で明らかに受けが良かった。

佐 短編って、もともとどんな話だったの？

藤 うーん、「なろう」のメインストリームをネタにするっていうか.....ある意味、「なろう」の流行を茶化したり、皮肉るオチだったと思う。とはいえ、それで終わらすのは勿体ないっていうか、これだけ読んでくれる人がいる状態でそんなことをしたら響き買うだろうと思い、急ぎ方向転換したという感じ。

佐 そもそも、「なろう」のメインストリームってどんな小説なの？

藤 一概には云えないけれど、例えば、「主人公最強」とか？ 商業作品と違って、ストーリー的な起承転結はあまり求められない。それよりも、ストレスなく、すらすらと爽快感を味わって読めるような話が好まれるかな。キーワードとして、「VRMMO\*2」や「神様転生\*3」なんかがあるけれど。

馬 具体的には、これまで書いてきたものと比較して、「FIFTH」でどのくらい読者が増えたの？

藤 「なろう」の機能として、ブラウザのブックマークみたいに、アカウントで「お気に入り小説」を管理したり、整理したりできるのよね。それで、各作品はどれだけ「お気に入り小説」に登録されているか、公開されるわけ。その数が、まあ、そのまま目に見える人気の度合いになるわけだけど……。

それまで一年弱くらい更新を続けていた長編作品、文庫本で2、3冊ぐらいの長さになっていた話だけど、「お気に入り登録」の数は500も行ってなかったんじゃないかな。「FIFTH」は数日で、あっさりその数は超えてしまった。

佐 どういう仕組みで、そんなに一気に読者増えるわけ？

藤 それが、まあ、「なろう」っていうサイトの怖い所で……。ランキング機能があるわけですよ。

今も云った「お気に入り小説の登録」に加えて、もうひとつ、「文章評価・ストーリー評価」というシステムがあって、詳細は割愛するけれど、加点形式で作品にはポイントが入っていくわけです。

そのポイントを基にしたランキングがあって、遡って24時間までの100位までが表示されるわけです。その宣伝効果が圧倒的なのね。普通なら1時間に数人読んでくれたら御の字なんだけど、ランキングに入ると、読者数は10倍、20倍にもなる。それこそ、ランキングの一位に上り詰めれば、1時間で1000人ぐらいが読みに来る。新しい小説を書いた時は、ランキングに入るか入らないかが死活問題になる訳ですよ。

それで、「FIFTH」は幸いなことに、そのランキングに入ってくれた。結果として、三ヶ月ぐらい残り続けたのかな。

佐 それは毎日更新して？

藤 基本、毎日更新するようにはしてた。

佐 そうやって手応えがあって毎日更新して、書籍化への具体的なきっかけっていうのは、どこで？

藤 まず、「小説家になろう」というサイトは名前に反して趣味の書き手も多いよ、とはさっき云ったんだけど、「小説家になろう」というサイトから書籍化される勢いが、ここ最近、すごく活発だったりする。いくつかのレーベルが参入していて、エンターブレインとか、主婦の友社のヒーロー文庫とか。それで、そうした戦略を一番長くやっていて、出版件数も多いのがアルファポリスという、今回「FIFTH」を出していただく出版社になるわけです。

ちょっとシステムを解説すると、正確に云えば、アルファポリスは「なろう」だけじゃなくて、ブログとか個人ホームページも含め、WEB小説の書籍化をやっているのね。アルファポリ

スのホームページから作品を登録して、一定の基準を満たせば、書籍化の審査を申請できる。その基準というのは、作品に対する一定のアクセス数なわけなんだけど……まあ、つまり、ある程度のアクセス数を稼いでいる人気作品ならば、編集が読みますよ、と。それで、本当に面白ければ書籍化しましょうと、そういう話。

それで今、「なろう」というサイトの規模がどんどん大きくなっているおかげで、さっき云ったランキングに載れば、審査に申請するアクセス数のラインは超えられる。「FIFTH」も申請できる状態にあったから、それならば物は試し、やってみようかと。

佐 審査ってというか、フィードバックみたいなものってあるの？

藤 あー、実は最初、それもわからなかった。あるのかな？ むしろ、そこら辺が知りたくて、とりあえず申請してみたという感が強い。フィードバックはあるのか、審査にどのくらい時間かかるのか、とか。幸いにして、色よい返事が来たから、わからないままだけど。まあ、そんな気軽な気持ちで申請したわけです。

まだ、5月の頭くらいだったかな。（今回書籍化される）第1部の半分くらいで、6万字ぐらいの時。

馬 編集からは、作品の展開、プロットとかに対してなんか意見はあったの？

藤 書籍化が決まってからは色々意見をもらって、加筆・修正の作業に入ったよ。それ自体はこの出版社でもやってる当たり前のことじゃないかな。短編のつもりで始めたから設定の作り込みが甘い部分もあったし、そういう点を最初から修正した感じ。

馬 それ以降に連載した第2部以降に関しては、書籍化が決まった後ということで何か書き方が変わったりした？

藤 うーん、どうだろう。「なろう」で人気が出るような話を意識して第1部は書いていたけれど、それが若干、普通の小説作品に近づいたかも知れない。具体的には、起承転結をちゃんと作るとか、主人公側にピンチを作るとか、その程度の要素だけど。

佐 「なろう」で人気が出るような話ってことだけど、そういう中で、オリジナリティとかはどこで出していったのか……個人的には、スキル周りとか特徴的だと思ったけど。

藤 いや、むしろスキルとかは、「なろう」に合わせている感じ。むしろ、もっと細かく作りこんでいる作品もあるし。「FIFTH」もそうだけど、「なろう」で受けてるVRMMOなんかの発想の元っていうのは、ゲームだと思う。スキルなんかは、日本のRPGの影響下にあると思うから…スキルは正直、目新しいものじゃないよ。

佐 じゃあ逆に、言い方は悪いけど、「なろう」のランキングではもっと上にたくさん作品がある中で、「FIFTH」はどこを評価されて書籍化ってことになったと思ってる？

藤 どこだろう。バランスじゃないかな。なにかが突出していたとは思わないから、人気の要素を踏まえつつ、それらのある程度、きっちりとした文章でまとめたというか。

佐 「なろう」で連載していて、良かったところは？

藤 ああ、それは読者からの感想がリアルタイムでもらえるところ。よし悪しではあるけれど。やっぱりモチベーションには繋がるし、人気を取るということを考えるならば、読者の求めているキャラクターや展開がダイレクトに伝わってくるという状態は好ましいと思う。

(後編に続く)

\*1 小説家になろう——2004年に設立された小説投稿サイト。投稿作品が書籍化されることも多い。<http://syosetu.com/>

\*2 VRMMO——Virtual Reality Massively Multiplayer Onlineの略。仮想現実のもとでプレイすることのできるオンラインRPG（現実には存在しない）、もしくはそれを舞台にした創作を指す。

\*3 神様転生——何らかの原因（主にトラックに轢かれることが多い）で死亡した主人公が、神様などの計らいにより超人的な力を与えられた上で異世界に転生する。そして、主人公が無茶なくらい大活躍する作品形態。

VRMMO、というアルファベットの並びから、あなたは何を想起するだろうか。――さっさと答えを云ってしまうと、Virtual Reality Massively Multiplayer Onlineの略である。バーチャル・リアリティは云うまでもなく「仮想現実」の訳。そしてMassively Multiplayer Online=MMOは通常ゲームのジャンル「RPG」と組み合わせられて使用される略語で、その訳は「大規模多人数同時参加型オンラインRPG」。つまり、私たちが普段当たり前のようにプレイしている、「ラグナロクオンライン」や「ファイナルファンタジーXI」、最近であれば「ドラゴンクエストX」といったオンラインRPGを指す言葉だ。それを「仮想現実」と組み合わせると、プレイヤーが仮想現実の中で現実同様に、生活や冒険を楽しむことができるRPGということになる。

むろん、技術が進んだ現在においても、そのようなゲームは存在しない。しかし、主にWeb小説の分野において、このVRMMOはひとつのジャンルとして隆盛を誇っている。そして、その書籍化というかたちで出版された作品も数多い。そのなかでは、アニメ化もされた川原礫「ソードアート・オンライン」が代表的な作品としてあげられるだろうが、ライトノベル界における最大勢力といえる電撃文庫から刊行されたこの作品はむしろ例外的な存在といえ、VRMMO作品を含めたWeb小説は専門的なレーベル、もしくはソフトカバーの単行本として出版されることが多い。それらは、一般的なライトノベルやジュブナイル小説とはまた別の読者に求められているものであり、多少強い表現を用いれば、大多数の（文学フリマに訪れるような層も含めた）読者にとって《視界》の外にある作品群といえるかもしれない。

さて、「THE FIFTH WORLD」である。

「まえがき」に記した通り、著者の藤代鷹之は（違う名義であったが）「script」や「小説フリー素材集」といったscriptの刊行物の参加者であり、また大学時代からの個人的な友人でもある。この特集自体、もともとそのつながりがあったうえで企画されたものであることは公平を期すためにもここで述べておく必要があるだろう。そのうえで、私は「THE FIFTH WORLD」をただ単純に「面白い小説」としてここで紹介したいと思う。

「THE FIFTH WORLD」は2012年4月からWebサイト「小説家になろう」上で「THE FIFTH WORLD ONLINE」として連載が開始された小説である。2012年11月に「THE FIFTH WORLD」として刊行されるのは2012年5月まで連載されていた第1部を全面的に改稿したものであり、その後は第2部を完結させたのち、現在は番外編にあたる物語が掲載されている。

VRMMOが『第二の現実』として発展した未来。四つの巨大ゲーム企業が開発・運営する『Power Four』――そんな四つのVRMMOが、世界中で圧倒的なシェアを獲得している。あるとき、仮想世界に関する普遍的国際機関の「国際仮想統一機関」が、それらを接收し、その統合計画をスタートさせる。一時は頓挫した、かのように見えていたが――。

主人公の楠木颯は、『Power Four』のひとつ、VRMMO『クロス』のトッププレイヤー。PK（



プレイヤーキル)プレイヤーの第一人者として、〈虐殺鬼〉という二つ名で恐れられている。しかし、彼は長い間、VRMMOにログインせずにいた。

「〈虐殺鬼〉、捕まえた」

突如、転校生として彼のもとに現れたのは、VRMMO『ゲルタニア』のトッププレイヤー、〈大々魔導師〉アリス。彼女は颯に、パーティーを組むことを迫る。本来、異なるVRMMOのプレイヤーである颯とアリス。しかし、二人は既に知っていた。世界的なトッププレイヤーである二人に、先日、国際仮想統一機関から届いた招待状――それは、頓挫したかと思われていた統合計画に関するものだ。水面下で着々と進行していた計画は、既に最終段階であり、颯とアリスは新世界『THE FIFTH WORLD』のβテストに召集されていた。

そうして始まる、世界を変える大規模プロジェクト。『Power Four』から集う四千人のトッププレイヤー。〈虐殺鬼〉HAYATE、〈大々魔導師〉ALICEの二人は、〈チート姫〉CAGED-BIRD、〈勇者〉aaaaという、同じく化け物級のプレイヤーと邂逅を果たしてしまう。VRMMO史上最強のパーティーが結成されて、『THE FIFTH WORLD』のβテストは華々しく幕を開ける――。

先述したように、Web小説ではVRMMOがひとつのジャンルとして確立しているが、また、現実世界では凡人である主人公が異世界に転生する小説も数多く見られるという。ただ単にファンタジー小説を書くのではなく、VRMMOや転生といった要素が加わるのか、ということについてはもちろん複合的な要因があるのだろうが、そのうちのひとつに、「異世界の価値観をすべてそのまま描く必要がない」ことがあげられるのではないかと思う。ファンタジーであれば、その異世界が誕生して以来のすべての歴史を背景にして形作られた価値観を、描かずとも背景として確かに持つておく必要がある。彼らの見ている世界は、私たちのそれとは違う。時に彼らの言動、行動は読者にとって理解不能なものであったりするはずだ。それが当然なのである。

一方、VRMMOであれば、開発者、プレイヤーともに現実社会の住人である。作者が描く必要のある価値観の《幅》はかなり狭くなる。異世界転生においても、少なくとも主人公は「こちら側」の感覚を持っているのだから、ある程度は同様だろう。書き手、読み手ともに十代の中高生が多く含まれることもあり、それらのフィルターを通すことで、書くにせよ、読むにせよ、障壁は低くなることの効果は大きい。しかしそれは反面、ある種の安易さを伴う危険がある。たとえば「テンプレ」というような表現で揶揄される展開が多用されることなどもそのひとつだろう。結果としてそれは、Web小説というジャンルについて悪い印象を与える原因のひとつとなっていることは否定できない(ライトノベルや一般的なエンタテインメント小説もそういった批判を受けていることを考えれば、それが一面的なものであることもまた明らかだが)。

では、「THE FIFTH WORLD」はどうか。結論から言えば、眼の肥えた読み手でも満足できる、読み応えのある小説になっているといえる。主人公が極めて高い能力を持っていることなど、いわゆる「テンプレ」を採用している設定もあるが、そこに安易さを感じないのは、その他の設定が深く練り込まれているからだ。プロローグで語られる、VRMMOに関する設定の細やかさからもそれは明らかだろう。また中盤で登場する「スキル」関連の設定は、物語後半において描かれ

る「戦闘」に戦略性を与えている。このバトルシーンに宿った緊迫感は、確かな文章力とも相まって、読者を熱中させる力を持っている。

また、現実世界と仮想世界の関係がきちんと描かれていることもポイントのひとつだ。さきほど、VRMMOという設定のもとでは、書き手の描く価値観の《幅》が狭い、と書いた。しかし、この作品のように現実世界のパートが用意されている場合には、「現実」と「仮想」の間の差異、または両者が相互に与える影響をきちんと描写しなくてはならない。《幅》が狭くとも《奥行き》を深く持たなくては、人間とアバターの書き分けを描くことはできない。「THE FIFTH WORLD」は、(本書の範囲内では) 颯とアリスの関係に軸を絞ることで、この点においても成功している。現実パートと仮想現実パートが互いに伏線となり、物語の推進力となっていく。個人的には本書で唯一「現実世界」について語られない、〈勇者〉エーフォーについて気になるところだ。

ここまで記してきたように、「THE FIFTH WORLD」はWeb小説という環境で成熟したVRMMOというジャンルのもとにありながら、それに満足することなく磨き上げることで、高い完成度を得た作品である。Web小説に初めて触れる読み手であっても、Web小説に日常的に触れている読み手であっても満足できることができるし、設定も含めて全面的な改稿が行われているので、Web版のファンであってもまた新たな気持ちで読むことができるだろう。

## 藤代鷹之インタビュー（後編）

---

聞き手：佐多椋（佐）・馬原茂（馬）

### ■ 中身の話 ■

馬 VRMMOっていうジャンルを選んだのは、「なろう」で人気だからっていうのがあるとは思いますが、世界観の設定に関して、参考にしたゲームとかってある？ イメージしてるものとか。

佐 4つのゲームがあって、それが統合されるっていうのは、アイデアの根幹の部分だと思うんだけど、その辺も含めて。

藤 もともと、VRMMOっていうジャンル自体、その流行の大元は、アニメ化もされた「ソードアート・オンライン」と「アクセル・ワールド\*4」だと思うんだけど……えー、そうだろう、とは思いますが……。困ったことに、それらは読んでないんだよね。

佐 でもゲームを描いた小説自体は前からあるよね。「クリス・クロス\*5」とか。

藤 ああ、うん。そうだね。それに、VRMMOで描かれるような別世界……つまり、異世界に迷い込んでうんぬん、っていう物語のテンプレートは以前からある。電腦世界みたいな話ならば、例えば、「マトリックス」とか。

まあ、とはいえ、「ソードアート・オンライン」はWEB発の作品（作者である川原礫がデビュー前から自身のホームページで連載）だから、やっぱり現在の「なろう」における人気の元を辿れば、そこに行き着くんじゃないかと思う。

佐 個人的には、VRMMOの流行は、現代の価値観でファンタジーの世界を描けるからだと思う。レビューにも書いたけどね。

藤 それは確かにある。作者的にも、非常に書きやすい。

馬 読者が自己投影したうえで、ファンタジーを描くという点ではかなり秀逸な設定だよね。

藤 VRMMOと並んでWEB小説の一大ジャンルとして、異世界トリップがある訳ですよ。言ってしまうと、小野不由美「十二国記」みたいな。現代の高校生あたりが、中世ヨーロッパ風の異世界とかに飛ばされるというジャンル。ただ、異世界を丸ごと描くのは大変。まあ、言葉や食べ物とか、文化とか風習とか、ジャンルのお約束事みたいな感じで流されるのが基本だけど、やっぱ

り気にする人は気にする。そこら辺、VRMMOだと気軽にやれてしまう。

佐 ゲームっていうフィクションを一枚噛ますことで、その設定を通じて書けるからね。機能にしたりとか。

藤 そういう書きやすさも流行った理由にあるだろうね。「FIFTH」を書き出す前、当然だけど、「なろう」でいくつかのVRMMO作品を読んでみた。そうすると、物語の骨格も非常に似たような形になっている。変な例え話だけど、本屋で恋愛小説を探したら、「トーストくわえて転校生とぶつかる話」ばかりだったみたい。な「なろう」でVRMMO作品を探したら、似たような話が多い。これは、ちょっと自分のアイデアを足すだけでオリジナルなものが作れるなど。言ってしまうと、「おいしい」ジャンルだなと。

まあ、その程度の思いつきだから、最初は短編のつもりだったわけだけど……。

ここらへんは二人に言ってもピンとこないと思うけど。「小説家になろう」では、物語がテンプレートになっている事が非常に多い。「トーストくわえて転校生とぶつかる」じゃないけれど、そうしたテンプレートからは、少なくとも「FIFTH」は外れていると思う。良くも悪くも。VRMMOなんて奇抜な設定が与えられたら、既存のものからはみ出した作品がいくらでも出てきそうだけど、なかなか出てこない、目立たない。

佐 いくらでもできそうだけどね。自由度が高くて。

藤 VRMMOでミステリーやるとかね。

馬 主人公というか、メインの登場人物がみんな廃人っていうところとか、テンプレから大きく外れてる？

佐 その下支えとして、社会的にVRMMOが認められてる、っていう設定があるよね。

藤 VRMMO作品は、ゲーム世界を舞台にする以上、当然ゲームの上手い奴が凄くなる、ヒーローになる。でも、ネトゲで凄い奴は、廃人という印象になってしまう。どれだけ活躍を描いても、「あれ、結局のところ、現実ではこいつニートなんじゃねえの？」みたいに読者から冷められてしまうことが怖い。もちろん、そうした所をテーマにした作品も面白いと思うけど、それはまた別の話。結局、ゲーム世界で活躍するキャラクターを恰好いい主人公として描くために、必要な設定だったと思う。

佐 あんまり類型のない設定なのかな？

藤 たぶん、あんまりないんじゃないかな。回避策としては、廃人を肯定的に描くとか、廃人キ

キャラを少数にしつつ、それを可愛い妹にやらせてネガティブ感を薄れさせるとか、そんな感じ。

佐 四つのゲームがあって、それが統合される設定はどこから来てるの？

藤 元ネタ的なところは別にはないかな。単純に、面白く思える設定として、自分で作ったもの。

佐 「FIFTH」で、「なろう」のVRMMO作品のお約束に沿ってるところと、沿ってないところは？

藤 うーん。沿ってるのは、主人公が最強ってところかな。

佐 「PK\*6で最強」ってところが味付けになってる？

藤 それはそうだね。あまり考えずにPKの設定を入れたんだけど、読者からはわりと好評みたい。

馬 あんまりVRMMO作品でPKをするっていうのはないの？ オンラインゲームではポピュラーな要素だけど。

藤 PKっていう設定はあるかもしれないけど。やっぱり、悪役になるのかな。主人公がPKは、あまりない。

馬 結構そこが「FIFTH」の肝だと思うんだよね。主人公がPKで多くの人から嫌われているっていう。

佐 そんな感じで、他にお約束ではない部分は？

藤 物語の展開のさせ方とか、キャラクター造形とか？ あ、いや、それはオリジナルであってあたり前の部分か。でも、改めて考えると、何がお約束の部分なのか、わからなくなってくるね。「なろう」のVRMMO作品に沿わせた部分としても、結局、爽快感みたいな抽象的な部分の方が強いのかな。

佐 自己投影して気持ちいいというか。でも自己投影しにくい設定だよね。

藤 自己投影じゃなくても、主人公が活躍した方が気持ちがいいというのはあると思う。主人公に自己投影できなくても、異質な存在である主人公が爽快感をもって活躍するとか。例えば、『ドラゴンボール』みたいな。孫悟空は感情移入できないタイプの主人公だけど、そうした異質な

存在の主人公が暴れ回ることに爽快感は生まれるはず。

佐 一般的なエンタテインメントと違うのは、「負けない」ことなのかな。一回負けて、復活して、リベンジっていうのがない。

馬 いや、でも、そういうのが受けなくなっているっていうのはあるよね。一昔前ならそれが基本だったけど。修行してリベンジとか、それこそ「友情・努力・勝利」みたいなのはあるけど。ジャンプとか読んでても、最近それが少なくなっているっていうのはある。（「ONE PIECE」の）ルフィとかそうじゃん。努力とは無縁で、ずっと最強で異質な主人公が活躍する。それが少年向けエンターテインメントの主流になっている。

佐 それが、ネットっていう、気に入らなかつたらすぐに読むのを止められるメディアで顕著になってるっていうことなのかも。……そういう「沿った」ところ以外は、自分で納得できるような深さで書いてるっていうことだよな。

藤 うん。

佐 設定でいうと、交戦者や為政者みたいなプレイスタイルは？ あんまり聞いたことないような気がするけど。

藤 普通はないと思う。VRMMO作品だと「生産職」っていうくくりを使うことは多いけれど。

馬 その辺は「ウルティマ」からかな。「ウルティマ」には、鍛冶スキルとかを専門に持つキャラと戦闘キャラに別れていたから。MMOだと、生産機能っていうのは結構普及してる。

藤 たぶん、一番最初にVRMMO作品を書き始めた人たちは、MMORPGから色々な設定を流用したんだろうね。まあ、あたり前の話だけど。それがジャンルとして定着していく中で、MMORPGを知らない書き手もどんどんVRMMO作品を書き始めて……「生産職」みたいな、便利で使いやすい設定が生き残った。僕も最初は「戦闘職」や「生産職」という分け方で書こうと思ったんだけど、「FIFTH」の世界観ならば、もっと細分化しているはずだろうと。そんな発想で書いております。

佐 「FIFTH」では仮想世界だけでなく、現実も描かれるけれど、VRMMO作品では普通なの？

藤 例えば、「デスゲーム」と云われる話の形式があって……。プレイヤーがゲーム世界に閉じ込められて、ゲームで死ぬと本人も死ぬ、みたいな。それだと当然、ゲームの中だけの話になる。デスゲームはそれ自体がジャンルみたいなもので、VRMMO作品のスタンダードな形とも云える

。だから、仮想世界からログアウトできて、現実で起こる出来事も描写するというのは、稀有という程ではないけれど、マイナーなのかな。

佐 「FIFTH」は現実を描いてる方？

藤 描いてる方、かも知れない。

佐 もっと描いてるのもある？

藤 当然、あるね。個人的には、そうした作品の方が面白いかな。

佐 どうして現実でプレイヤー同士が出逢うような展開にしようと思ったの？

藤 そうした方が、作品の世界観に説得力が出ると思ったから。

佐 現実と仮想世界の二重のレイヤーで描いた方が、話の推進力にもなるから、それを取り入れたっていう形だね。

馬 デスゲームについては、小説中で過去にあったって触れられてる。のちのち伏線に使いそうな……。

藤 それもあるけど、VRMMOというジャンルに詳しい「なろう」読者に対する楽屋ネタみたいなものだよな。

佐 なるほど。影響を受けた作品って、本とかゲームとか全部含めて、ある？

藤 「FIFTH」に関してなら、スキルの設定なんか、マジック:ザ・ギャザリング\*7のパロディみたいなところはあるね。作中に登場する『Power Four』という名称も、マジック:ザ・ギャザリングの『パワー・ナイン\*8』からだったり。

馬 プライベートでMMOとかはやらない？

藤 MHF（モンスターハンター フロンティア オンライン\*9）ならば、一時期やってたけど。実際、直接的に関係ありそうなところから、影響を受けてないんだよね。VRMMO作品からも、MMOゲームからも……。

佐 だからこそ、あんまりジャンルのなかの「内輪感」みたいなところにとらわれてないって

うのはあるかもしれないね。

\*4 「ソードアート・オンライン」と「アクセル・ワールド」——どちらも電撃文庫から刊行されているライトノベル作品。川原礫著。

\*5 「クリス・クロス」——電撃文庫から刊行されているライトノベル作品。高畑京一郎著。

\*6 PK——プレイヤーキル／プレイヤーキラー。オンラインゲームにおいて、プレイヤーがプレイヤーを攻撃する行為、または攻撃するプレイヤーを指す。

\*7 マジック:ザ・ギャザリング——世界で最も遊ばれているトレーディングカードゲーム。

\*8 パワー・ナイン——マジック:ザ・ギャザリングの最初期に存在したある9枚のカードを指す俗称。あまりに強力であり、一枚で100万円以上の値が付くものまである。

\*9 モンスターハンター フロンティア オンライン——「モンスターハンター」シリーズのオンラインゲーム。PC、Xbox360でリリースされた。

## ■キャラクターの話■

佐 キャラクターについて聞こうと思うんだけど、ややジャンルのお約束からはずれた形になってるよね。一人ずつ……主人公のハヤテはどういうイメージで作り始めたの？（ハヤテ：主人公。高校生ながら、世界中のプレイヤーから恐れられるPKプレイヤー。忍者のスタイル）

藤 キャラクターというよりは、ケレン味のある二つ名があるといいな、と思って。だから、先に〈虐殺鬼〉という名前の方があった。まあ、そんな名前だったら当然たくさん人を殺してるだろうと……じゃあ、PKプレイヤーでいいや、みたい。残念ながら、ダーティーヒーローを描こうとか、そんな崇高な意志もなく。

馬 ダーティーヒーローって割には普通の性格してんだよな。

藤 そうそう。

馬 結構まっとうな突っ込み役だし。でも唐突にスイッチが入ると殺しちゃったりするけど。

藤 当然、主人公の個性って言うのは大事な要素だけど、個人的な感覚では、一昔前のナヨナヨとウジウジ考えるタイプよりも、多少なりともぶっ飛んでるタイプの方が好まれると思う。自分を重ねて読むタイプの主人公よりも、ある種の憧れだとか、そうしたものを託すタイプの方が、今は人気あるんじゃないかな。

佐 自分の好き嫌いとは別で？



藤 別で。ただ、主人公はある程度、どういう思考なのかトレースできるくらいのキャラクターに押さえてる。だけど、それはちょっとした矛盾なわけです。どう考えても理解できないような人殺しでありつつ、普通の高校生でもある。中高生の読者が読んだ時、自分とは遥かにかけ離れたキャラクターがやってのける姿にカタルシスを感じつつ、日常の何気ない一コマとかの場面では共感できる、と。ある意味、ご都合主義の極みみたいな設定なんだけど。

馬 VRMMOだからこそ成立する設定といえるね。その設定は生きてると思う。磨いたPKスキルが物語上で意味を持つてくるというか。

佐 ヒロインのアリスは？

藤 えっと。アリスについては……。実は、インタビュアーの二人が読んだものは、書籍のために加筆・修正する前の「なろう」に掲載していた分になるのね。書籍版では、ヒロインは容姿や性格、生い立ちと、何から何まで違っていたり。

佐 え、そうなの？

藤 だからまあ、詳しくは出版されてからのお楽しみになるわけですが。彼女は、主人公と対を為すという考えが基本にあって、作られています。

馬 じゃあ、エーフォーとカゴトリ……メインキャラクターの二人について聞きたいんだけど。たぶんね、作者はカゴトリとか気に入ってるんじゃないかと思うんだけど。（カゴトリ：長身のプリンセス。破れたドレスにヒールの折れたガラスの靴という格好で、巨大な戦斧を振り回して暴れる）

藤 確かに、彼女は書きやすい。気に入ってるとか、なんで、そんなイメージがあるのかよくわからないけど（笑）

馬 なんか、結構長身でアクションとかするタイプの女キャラが好きなイメージがある。ゲームしてて。

藤 特別そうではないような気がするけど……。まあ、書いてて楽しく、好きなキャラクターではある。

馬 エーフォーも「はい」「いいえ」だけであそこまで書けてるのは良かった。（エーフォー：〈勇者〉と呼ばれるベテランプレイヤー。「はい」と「いいえ」以外の言葉を絶対にしゃべらない）

藤 メインキャラクターのなかでは、たぶん圧倒的に人気があるね。

佐 エーフォーだけ、現実での描写がまだ登場してないよね。

藤 まあ、それは今後の大きな伏線ということで。

佐 なるほど。じゃあ、第2部も含めて、今後の予定を。

藤 「小説家になろう」に掲載していたものに大幅な加筆・修正を加えて、「THE FIFTH WORLD」の書籍版は発売されます。現在は、新たに書き下ろした作品を、「THE FIFTH WORLD」のWEB版として「小説家になろう」で連載しています。書籍版を手にとっていただけた方には、是非ともWEB版の「THE FIFTH WORLD」も楽しんでいただければと思います。

佐 書籍版の続刊なんかは？

藤 売れ行き次第というところはあるので……皆様、是非ともよろしくお願いします（笑）

佐 なるほど。では是非！ ……というところで、ありがとうございました。

例えば、出版社の設ける新人賞に投稿してプロデビューを目指すような人々にとって、WEB小説というものは、悪く言えば、目を向けるに値しないものだったかも知れない。それはあくまで趣味の世界であるとか、小説よりはケータイ小説に近いものであるとか。あるいは、そんなジャンルが存在していることも知らなかった人が大半かも知れない。残念ながら、WEB小説の立ち位置について踏み込むと、それはそれで長くなりすぎるため、今は割愛しておこう。

重要なのは、現在、WEB小説を出発点としてプロデビューするケースが非常に増えているということだ。

有名所を挙げれば、川原礫『ソードアート・オンライン』、佐島勤『魔法科高校の劣等生』、橙乃ままれ『ログ・ホライズン』あたりだろうか。ここ最近では、丸山くがね『オーバーロード』は非常に好調のようであるし、主婦の友社が創刊した新レーベル【ヒーロー文庫】のラインナップは全て、『小説家になろう』から引き抜かれた作品となっている。

十年ぐらい前の情勢から考えれば、驚くべき事態だ。

現在のようなSNSが登場する前、ブログが主流となるさらに前——驚くべきことに、ケータイ小説のブームが訪れるよりも前である。その頃から、WEB小説というジャンルは存在していたけれど、その世界はプロデビューなどという夢からは程遠い所にあった。

おそらく、現在の流れに繋がる最初の一步は、吉野匠『レイン』だろうと思う。作者の個人ホームページで連載されていたそのWEB小説は、2005年にアルファポリスから書籍化されて、シリーズ累計で100万部を突破する人気作となった。

とはいえ、そこから爆発的に火が付いたわけではない。WEB小説というジャンルはしばらく、相変わらず小さなものだった。

そんな状況は、小説投稿サイト『小説家になろう』が急成長を遂げたあたりで変わる。わかりやすく数字で示せば、現在、『小説家になろう』に登録されている人気作品は、一日で二万を超えるユニークアクセス数を得ている。それだけアクティブな読者を抱えているということであり、ライトノベルレーベルの新人作家の初版部数が一万から二万あたりと想像するならば、WEB小説を無視して斬り捨てるには、少々、「勿体ない」状況になっているわけだ。

2011年頃から、『小説家になろう』の人気作品が次々と書籍化を果たしている（私自身、「乗るしかない、このビッグウェーブに」と思った人間であるけれど）。出版デビューを目指すならば、やはり新人賞に投稿する方法が一般的であることは間違いないだろうけれど——しかし、そうした人々のまったく知らない場所で、新たなプロデビューの方法が確立されようとしているわけだ。

前置きが長くなってしまった。

さて、そうした理由で、プロデビューを目指す方々に、「『小説家になろう』にVRMMO小説を投稿してみませんか？」という話になる。なぜ、VRMMO小説なのかと云えば、『小説家になろう』で人気があるからだ。すなわち、プロデビューに繋がる可能性が高いからだ。しかし、「VRMMO小説なんて知らないし、知識もないよ」という反論もあるだろう。

VRMMO小説がどんな作品を示すのか——それ自体は、『小説家になろう』にアクセスして、目に付いた人気作品をいくつか読んでみれば、簡単にわかってしまう。だから、本稿では、VRMMO小説を書くために役立つだろう資料を紹介しようと思う（身も蓋もなく云ってしまえば、私自身がVRMMO小説を書くために参照した資料の紹介である）。

佐多のレビューで既に説明されていたことであるから、VRMMOとはなんぞや、という長い話は省略してしまう。

それは結局、映画『マトリックス』のような、SF的な機械やシステムを通して、仮想世界（電脳世界）を体感するという作品になるが——まず問題となるのが、仮想世界に没入するための〈装置〉である。それこそ映画『マトリックス』のように、後頭部に穴が空いていて、そこに巨大な電極のような針を突き刺せばいいのではないかと——という意見もあるだろうが（実際、それでもいいが）、なんと云うか、その設定は少々、「重い」のだ。

現在、VRMMO小説における主流なガジェットは、ヘッドギア状の装置である。頭部をすっぽりと覆い尽くす装置をかぶって、ベッドに横になる。スイッチをオンにすれば、夢に落ちるような感覚で、仮想世界に没入するというわけだ（これならば、作品全体にライトな雰囲気が出せる。頭部に穴を空けたりとか、作中キャラクターにそこまでの〈覚悟〉や〈代償〉を求めなくて済む）。

こうした装置の説明として、ヘッドギアが人間の脳波を読み取っているというような説明をされる。

そこでまず、池谷裕二『進化しすぎた脳』である。脳科学を解説した書籍であるが、私がいくつか読んでみた中では、一番わかりやすく書かれている。VRMMOに欠かせない脳構造の理解という意味では、最も入門的だ。

さらに興味が湧いたならば、ミゲル・ニコレリス『越境する脳』まで手を広げるといい。著者は、脳に接続して動かす機械——ブレイン・マシン・インターフェイス研究の第一人者であるため、非常に専門的な内容が書かれている（ただし、その分、敷居は高い）。

ブレイン・マシン・インターフェイスに限るならば、『ブレイン・マシン・インターフェイス最前線—脳と機械をむすぶ革新技術』が具体的で面白い。現在の科学技術で実現されている脳と機械を接続する具体例が、たくさん紹介されている。

そして、VRMMO小説を書くならば、技術的にどうしても近未来の設定になる場合が多いだろう。脳科学も含めて、近未来に実現されるだろう技術を考察した本として、ミチオ・カク『2100年の科学ライフ』がある。

他にも、VRMMO小説に味付けをするために必要な資料はたくさんあるけれど——ひとまず、ここらに留めておきたい。

実際の所、VRMMO小説はライトノベル的な描かれ方をすることがほとんどで、SF的に難解な技術解説は求められていないだろう。しかし、作者自身が前提としての知識を修めているどうかは、作品の厚みとして非常に重要なことだ（多くの書き手にとっては、今さらの話だろうけれど）。

個人的には、『小説家になろう』という場所でまだまだ面白いVRMMO小説が登場することを望んでいる。そして、それらがプロデビューを果たして、商業の世界でも目立つ存在になっていくようになってほしいとも思っている。本稿が、そのための一助となれば幸いである。

## 編集後記

---

</script> vol.3 「THE FIFTH WORLD」特集号でした。

これまでの</script>と今号には、大きな違いがいくつもあります。宣伝を前提にした特集であることもそうですし、無料であることもそのひとつです。普通の編集姿勢であれば、今号は例えば別冊的な扱いにするのではないのでしょうか。しかし</script>は、この号に通し番号を振りました。

理由はあの、まあたいしたことはなくて、つまり</script>はそれだけフレキシブルな体制でやりますよ、ということでした。しかありません。

では機会があればまた。

佐多 棕 (sata.ryou@gmail.com / Twitter @firstheaven)

## 参加者紹介

---

- 藤代鷹之（Twitter ID:fujishiro\_taka） 1984年生まれ。奈良県出身、東京都在住。早稲田大学文学部卒。2003年にWEBサイトを開設し、小説の創作・発表を始める。大学在学中はワセダミステリクラブに在籍し、ミステリ・SFに親しむ。「THE FIFTH WORLD」にて出版デビュー。現在も小説投稿サイト『小説家になろう』で活動続ける。
- 佐多棕（Twitter ID:firstheaven） 1986年生まれ。制作会社でDTPとかやっています。「本所深川ひら怪談コンテスト」佳作に選んでいただきました拙作「蔵前橋」が11月23日から12月9日まで深川江戸資料館にてパネル展示されます。よろしくお願ひします。
- 馬原茂（Twitter ID:malamo） 1986年生まれ。ドイツ、フランクフルト出身。元ゲームプランナー。現在は編集者兼ライター兼校閲。かつてゲーム会社勤務時代の上司に誘われるも断った仕事、大ヒットしたため、最近は人生を見つめ直す日々。

Vol.3 特集：THE FIFTH WORLD（急に作家デビューするっていうから、とりあえず話を、聞く。）

<http://p.booklog.jp/book/62725>

著者：佐多暲

著者プロフィール：<http://p.booklog.jp/users/firstheaven/profile>

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/62725>

ブックログ本棚へ入れる

<http://booklog.jp/item/3/62725>

電子書籍プラットフォーム：ブックログのパー（<http://p.booklog.jp/>）

運営会社：株式会社ブックログ