

ウェブ小説

30年史

日本の文芸の「半分」

飯田一史

書籍化、ネットビジネス史、
出版産業史的視点から紐解く

ウェブ小説 の歴史

今や日本の文芸市場の
「半分」を占める
ウェブ小説は、
いかにして勢力を拡大し、
未来に何を残すのか？

ウェブ小説30年史

日本の文芸の「半分」

飯田一史

星海社

223



SEIKAISHA
SHINSHO

しかし日本の大衆文学を、マス状況の成熟につれて発展した「商業主義的な目的で大量に生産され、消費される文学」だというふうにはうまく整理できない。社会的な諸条件から見ればそうにちがいないが、思想的にはそういつてしまったのではこまる部分が、いくつか残されてしまう。大衆文学が「大量消費の文学」として基本的に定義されるのは正しい。しかし日本の大衆文学がもつ特殊な性格は、ほとんどそう定義したあとに残される問題のなかに生きているのだ。

尾崎秀樹『大衆文学』紀伊國屋書店、1994年、11頁より

はじめに

世界有数の課金額を誇る日本のモバイルゲームアプリ『Fate/Grand Order』（FGO）のシナリオライターであるTYPE-MOONの奈須きのこの商業出版デビュー作『空の境界』は、ウェブ小説を原型とした作品の書籍化だった。

2022年1月に直木賞を受賞した米澤穂信の商業出版デビュー作『氷菓』も、ウェブ小説を改稿して小説新人賞に投稿した作品の書籍化だった。

『樂園のカンヴァス』など美術をテーマにした小説で知られる原田マハは、別名義でフィーチャーフォン（ガラケー）向けのサイトに連載していたケータイ小説が人気を博して書籍化され、実写映画化もされていた。

紙の雑誌や書籍で刊行されるオフライン小説のほかに、ウェブやアプリ上で公開されるオンライン小説（ウェブ小説、ネット小説、ケータイ小説、ネット文学）が存在する。日本の

文芸を語るにあたってオフライン小説だけを語るとは「片面」しか見ていないに等しい。本書はオンライン小説という、もう半面の歴史を扱う。

ただしオンライン小説のオフライン化——「ウェブ小説の書籍化」という形式で展開されてきた、ネットと書籍の交わりを中心に。

出版科学研究所が発行する「出版月報」2021年9月号によれば、ウェブ発のライトノベル書籍の推定発行金額は2020年が約102億円であり、文芸単行本全体に占めるラノベ単行本の割合は冊数ベースで43・7%、金額ベースで37・2%を占める。^{*1}

ライトノベルジャンルに属さないウェブ発作品（ライト文芸、ホラーなど）や単行本以外の文庫、新書で刊行されるものも含めれば、おそらく文芸書の「半分」程度はウェブ小説を書籍化したものだろう。

紙の小説とウェブ小説が日本の文芸のそれぞれ半面であるに留まらず、書籍になったウェブ小説は紙の小説市場において半分程度を占めている。新聞や小説誌・文芸誌などの書評欄で取り上げられることはまれだが、ウェブ小説は、いわゆる「主流文学」「一般文芸」

*1 「出版月報」2021年9月号、出版科学研究所、5頁

と同等かそれ以上に「主流」「一般」的（ポピュラー）な存在である。

しかし、2010年代初頭まで、基本的に無料で読めるウェブ上に書かれた小説を、有料の書籍として販売することは不可解なものとして捉えられていた。今日では当然視される「ウェブで人気になれば書籍化のオファーが来る」のは、かつては当たり前ではなかった。

また、ウェブ小説など「一時の間のこと」「一時の嵐」とも思われていた——2000年代初頭から20年以上にわたって何度も何度もヒットを産みだしているにもかかわらず、その都度「一時の流行」と言われている。

ではウェブ小説の書籍化はどう展開し、語られてきたのか。

2022年現在、世間的には、ウェブ小説といって真っ先に思い浮かぶものは「なろう系」「異世界転生」というイメージだろう。実際には2010年代半ばすぎころからウェブ小説投稿サイト「小説家になろう」では転生・転移以外のファンタジーや、現代を舞台にしたラブコメの人気作も多数生まれている。また、エブリスタやアルファポリス、カクヨムといったなろう以外のウェブ小説サイトには、それぞれなろうとは異なる人気ジャンルもある。どころか、2000年代にはなろうにケータイ小説的な作品も多数投稿されていた

た時代もあった。にもかかわらず、だ。

多くの人がウェブ小説に漠然とした印象は持つてはいる。だがその歴史を扱った書物はほとんどない。

オンライン小説の歴史は、パソコン通信やインターネットなどオンライン通信の歴史と同じくらいの長さがある。たとえば小口覺『パソコン通信開拓者伝説』（小学館、1998年）によれば、1981年元旦に発足した小田原マイコンクラブのBBS (Bulletin Board System) の略。電子掲示板システム)「マイコンセンター」上に原田えりかによって1985年8月頃から約3年にわたって毎日、全1038回書かれたSFファンタジー「シシヤノミルユメ」がおそらく日本初のオンライン連載小説だろうと目されている（未書籍化）^{*2}。

本来ならば本書もストリートにオンライン小説、なかでもWWW（ワールドワイドウェブ）上に書かれた小説の歴史自体を辿っていききたいところだが、サイトや作品は時代とともに

*2 小口覺『パソコン通信開拓者伝説』小学館、1998年、48-52頁。ちなみに「パソコン通信上に書かれた小説」ではなく「パソコンを題材にした小説」としては鳥井加南子『オンラインの微笑』天山ノベルス、1988年や乃南アサ『パソコン通信殺人事件』講談社ノベルス、1990年などがある。鳥井作品には作中人物が書いたオンライン小説が登場する

ウェブ上から消えていく／消されてしまう。のちの世の人間が整理することは難しい。

だから本書では、巻末に奥付が刻印される「本」（書籍）を軸に、確実に辿れる「ウェブ小説書籍化の歴史」を主に扱う。ネット発の小説をどのように出版業界はビジネスにしてきたのかという切り口から、ウェブ小説の歴史を見ていく。小説の中身の話（文学史的な視点）よりも、ネットビジネス史、出版産業史的な視点から語っていく。

このアプローチを採用しながら

- なぜラノベやケータイ小説ではウェブ小説からの書籍化がさかんで、一般文芸と呼ばれるジャンル（ミステリーや純文学など）ではあまり試みられていないという印象が強いのか

- なぜ日本では、マンガビジネスは2010年代後半以降にデジタルとライツの売上を拡大して2020年代には講談社や集英社などの過去最高益達成に貢献したのと対照的に、文芸市場は2010年代初頭と比べて規模が半分以下になってしまったのか^{*3}

*3 日販 営業推進室 出版流通学院『出版物販売額の実態2021』日本出版販売株式会社、2021年、15頁

・なぜ日本では、韓国や中国のようにウェブ小説をウェブやアプリ上で有料販売するモデルではなく、「無料で読めるウェブ小説を書籍化（商業出版）し、有料の紙の小説（と有料の電子書籍）で販売する」というビジネスモデルが2020年代になっても主流なのか

という疑問についても本書は答えていきたい。

スマホやタブレットが普及し、デジタルコンテンツがウェブ上で有料販売できる状況になってなお、日本ではウェブに投稿する多くの作家が紙の本を出すこと、「書籍化」を目標として活動している。「ウェブ小説書籍化」という奇妙なパッケージビジネスはいかに日本の文芸市場に登場し、どのように勢力を拡大してきたのか。そしてなぜ、今日も延命し続けているのか。

長い旅になる。

興味のあるところから読んでもらってかまわない（前後の時代の連関や差異についてはその都度文中に記し、どの章を参照してほしいか書いている）。

目次

はじめに 4

第1章

1990年代ウェブ小説の書籍化

——分岐・集団創作・マルチメディアの夢 21

小説らしい小説「神様」とハイパーリンクを活用した小説『ペプシマン』 23

e-NOVELSから生まれた電子書籍初出の紙の小説『黄昏ホテル』 48

90年代執筆、2000年代書籍化の『毛布おぼけ』『錬金術師ゲンドウ』『空の境界』 53

第2章

2000年代前半のウェブ小説書籍化

——自費出版・掲示板文化・ガラケーサイト 59

第3章

2000年代後半

——第二次ケータイ小説ブーム

103

オンライン発、自費出版のヒット作『オルゴール』 61

第一次ケータイ小説ブーム 『Deep Love』 64

出版社系携帯小説配信サービス 『いじわるペニス』『クローズド・ノート』 68

「楽園」での高評価を受けて新人賞投稿に至った米澤穂信『氷菓』 75

アルファポリスのドリームブッククラブ 79

市川拓司『いま、会いにゆきます』は著者サイトとメルマガ初出だった 86

2000年代前半のその他の動き 『リリイ・シュシュ』と『電車男』 90

ファンタジーの種 『レイン』連載開始と『ゼロの使い魔』二次創作の流行 97

第二次ケータイ小説ブーム 『天使がくれたもの』『恋空』『赤い糸』 104

第4章

2000年代後半

— アルファポリス、エブリスタ、小説家になろう

149

角川による魔法のiらんど買収とスタートツ出版「野いちご」の誕生 112

第二次ブームの沈静化とジャンルとしての定着 116

第二次ケータイ小説ブームとは何だったのか 125

第二次ケータイ小説ブームとエブリスタ、なろうの直接的な関わり 143

2000年代後半のアルファポリス 『レイン』『虹色ほたる』『THE QUIZ』 150

はてなダイアリー発のWizardry二次創作小説 『迷宮街クロニクル』 155

2000年代後半の女性向けウェブ小説書籍化を牽引したレガロシリーズ 158

2009年に揃った2010年代の鍵 エタニティボックス、『王様ゲーム』『SAO』 160

2000年代までの隣国のウェブ小説動向

167

1998年に最初のウェブ小説の大ブームが起こった台湾

168

年長世代がハマるウェブ小説を若者が批判していた中国

171

日本のケータイ小説同様の熱狂と批判を巻き起こした韓国の『猟奇的な彼女』、クイヨニ
現代文学作家が書いたウェブ小説の無断転載事件が起きたロシア

192

180

2010年

——初の異世界転生書籍化と「ウェブから書籍へ」の流行の波及

199

エブリスタ、なろう、アルファポリスが出そろう

200

「ウェブから商業へ」「商業からウェブへ」の環流が初めて顕在化する

204

ポカロ小説とTwitter小説書籍化の登場

208

出版社発のウェブ小説の動き——「Webミステリーズ!」「マトグロッソ」

211

「ネット発の小説が売れる」ようになった背景とウェブ小説書籍化に対する思想の違い 216

第6章

2011年

——「新人賞からウェブ投稿へ」という投稿先変化の萌芽 221

ラノベの王者・電撃文庫を襲ったイノベーションのジレンマ 222

Arcadia 閉鎖騒動によって異世界ものを中心に「なろう」への移籍が進む 225

エブリスタとピンキー文庫、KCG文庫との関わり 227

ウェブ小説の児童文庫への進出 『オンライン!』 231

SF業界の人間がウェブ小説に言及し始める 234

第7章

2012年

——なろう系文庫レーベルと複数のテキスト系サービスの出現 237

2013年(1)

— MF ブックス、ビリギャル、櫻子を当てた KADOKAWA

265

なろう系専門の「ライトノベル」文庫レベル・ヒーロー文庫の衝撃 240

エブリスタのプロ利用作品『武装中学生』とマンガも売れた『奴隷区』 244

ケータイ小説サイトにも大人の女性向け恋愛小説の書き手が流れ込む 248

Twitterで長篇小説を書く難しさをクリアした『ニンジャスレイヤー』 252

最初のLINEノベル『世界から猫が消えたなら』の成功とムーブメント化の失敗 255

既成出版社発のCGM・書籍化連動事業の先駆 講談社プロジェクト・アマテラス 257

MFブックスの創刊者はなろう作品を「ライトノベル」だと思っていなかった 266

KADOKAWAと2ちゃんねる、ニコニコ、ARG小説 276

何度でもリバイバルする「実話×ウェブ小説」のインパクト『ビリギャル』 286

エブリスタ発ライトミステリー『櫻子さんの足下には死体が埋まっている』 290

第9章

2013年(2)

——多様化する女性向けウェブ小説と出版社系サイト／電子小説誌の苦戦 295

エブリスタでもスマホ発の大人の女性向けロマンスが台頭 296

ピンキー作品のナツイチ入り、エブリスタと野いちごで支持された『カラダ探し』 299

新潮社「yomyom pocket」と各出版社の電子小説誌の苦戦 302

ウェブマンガ／マンガアプリとウェブ小説との比較 309

「東京からわざわざ話を聞きに来た人は初めてですよ」 311

第10章

2014―2015年

——なろう系がラノベになり、ライト文芸にウェブ発が合流する 315

なろう系がラノベになり、ラノベを変える 316

第
11
章

2016ー2018年(1)

——なろうダイジェスト版禁止、成年向けと児童への広がり

353

ライト文芸に合流するウェブ小説、ケータイ小説 324

一般文芸との接点 石田衣良、CRUNCHERS、ディスカヴァー・トゥエンティワン 334

新世代ノベルゲーム書籍化、中国ウェブ小説翻訳、なろう作品韓国で書籍化 340

「ウェブ小説はよく売れる」という書店員の声の記事になる 345

なろうダイジェスト版禁止——ヒナプロジェクトとアルファポリスが袂を分かつ 354

なろう攻略の教則本が刊行されるようになる 362

成人向けに広がるなろう系 367

小学生向けに広がるウェブ発小説 373

短篇集アンソロジー・ショートショート書籍化ブーム 378

Twitter／インスタポエムから小説家が現れる カフカ、F、0号室、燃え殻 382

2016—2018年（2）

—SFと純文学におけるウェブ小説書籍化の明暗 387

SF系ウェブ小説書籍化の一般化 388

純文学は「足し算」型ウェブ小説を目指す——『マチネの終わりに』『キュー』『MISSING』 400

一般文芸系サイトの設計・施策に見る「読者」へのアプローチの欠如 409

カクヨムと明暗を分けたピクシブ文芸、NOVEL DAYS、セルバンテス 413

「人気」と「評価」と読者の関係——カクヨムとほかの出版社系投稿サイトの違い 418

SFとほかの小説ジャンルの違いは評価軸の刷り込みとコミュニティにある 425

小説誌主催の新人賞よりウェブ小説サイト利用の新人賞が優れていると語られる 430

2019―2022年

― 日本式の「ウェブ小説書籍化」は終わらない

439

なろう系・ラノベの動き やる夫スレ、VTuber、マンガ動画、ワンオペ 440

ボカロ小説の第二の波 YOASOBI、ヨルシカ、カンザキイオリ 454

スタート出版が過去の二度のケータイ小説ブームを超えた過去最高益を達成する 459

日本のチャット小説 ― 続かない書籍化と有料課金モデルでの自立へ 462

中国・韓国式有料課金モデル導入の夢 MAGNET MACROLINK、LINEノベル 476

ピッコマノベルによる韓国ウェブ小説翻訳配信と中国BL『魔道祖師』のヒット 512

一般文芸、純文学のウェブ小説進出の夢は潰えたのか？ 517

第1章

1990年代
ウェブ小説の
書籍化

—— 分岐・集団創作・マルチメディアの夢

1980年代から90年代前半にかけて、文芸業界では「ワープロ（ワードプロセッサ。現在で言うwordのようなテキストエディタだけが搭載されたマシン）は小説をダメにする」という論争があった。1984年11月に新潮社から刊行された安部公房『方舟さくら丸』がワープロで書かれた初期の商業小説だと言われているが、安部はワープロを使ったこと自体についてインタビュ^{*1}されている。今となつては手書きの作家の方がマイノリティであり、エディタソフトを使って書いた小説に対して「格が低い」「質が悪い」「本物の文学ではない」などとは誰も思わないが、ワープロ登場時には少なからぬプロの作家がそう考^{*2}えていた。

だからこそ肯定派である安部公房の「ワープロで打った文章には魂がこもらない」という意見があるって？ 馬鹿な。万年筆からだけ出てくる「魂」なんて、ずいぶん軽薄な

*1 たとえば『安部公房全集28』〔1984・11-1989・12〕新潮社、2000年所収の「生きることと生き延びること」「ワープロで書かれた七年ぶりの書下ろし」

*2 逆に、ワープロの発達は「原稿用紙」に閉じこめられて存在してきた日本の「文学」が、その時点で決定的に終^ることは疑いない。しかし、それはたんなる「解放」ではありえず、予想もできない変容をもたらすだろう」と書いている。た批評家もいた。柄谷行人『批評とポスト・モダン』福武書店、1985年、252頁

「魂」もあったもんだよ」という発言が、わざわざ談話として残っている。^{*3}

ワープロという新奇なテクノロジーに対して既成文壇が取った態度はこうだ。まず大半の作家は否定か様子見、一部の好事家やイノベーターが採り入れ、その試みが成功したことで時間をかけて浸透していき、否定されていたことが自体が忘れられていった。

そしてワープロ論争末期のころに、パソコン通信小説が現れる。オンライン小説の場合はどうだったのか。これを本書は記述していく。

小説らしい小説「神様」とハイパーリンクを活用した小説『ペプシマン』

「ウェブ小説」の定義を「ワールドワイドウェブ（WWW）上に書かれた小説」とすると微妙なラインの小説と出版物との関係が、1990年代にはいくつも見られる。

この手の話で必ず挙がるのは、小説家の筒井康隆が「朝日新聞」に1991年10月から1992年3月まで連載した『朝のガスパー』である。同作は筒井がパソコン通信で読者とやりとりを併走しながら執筆した新聞小説であり、読者参加型メタフィクションだ

*3 「万年筆とワープロは100%同じだよ」、『安部公房全集29「1990・1-1993・1」』新潮社、2000

った。

ただし、パソコン通信はWWWではない（パソコン通信は一か所のホストコンピュータに情報を集中するしくみだが、インターネットは違う）。また、筒井自身がパソコン通信上に小説を書いたわけでもない。したがってこの作品は「オンライン小説」ではない。「ネット文学の嚆矢」^{*4}とする論評は誤りだ。

なお、筒井は差別表現をめぐる論争を経て紙媒体では断筆していた1993年から1996年までのあいだ、出版業界内の表現の自主規制が及ばないネット上には「越天楽」といった短篇小説を掲載していた。これらのいくつかは断筆解除後に『エンガッツイオ司令塔』（文藝春秋、2000年3月刊）などの書籍に収録されたが、「電筆宣言」などその後も書籍化されていない文章もある。

パソ通を使った小説企画としては以下のようなものがあつた。

まず、「グローバルデータ通信」社が1992年1月に開局した「ネットワーク・グル」だ。このサービスでは、ユーザーがオンライン上に連載されている小説の登場人物になつ

*4 中村正三郎「ネット文学の嚆矢「朝のガスパール」」、「國文學 解釋と鑑賞」2011年9月号、ぎょうせい、79

たり、その小説の世界で日常生活を疑似体験したりすることができた。

遊び方は2種類。ひとつは、ユーザーの分身であるキャラクターの意志を物語の進行役であるストーリーテラーに電子メールを利用したシートで伝え、物語の展開に参与して遊ぶ「オンライン・ストーリー・プレー」（いわゆる「プレイ・バイ・メール」と呼ばれる、郵便やインターネットなど通信媒体を用いて遠隔地のプレイヤー同士が遊ぶゲームのパソコン通信版）。

もうひとつは、オンライン小説の世界の住人になりきって日常生活を疑似体験して遊ぶ「デイリー・シミュレーション・プレー」で、こちらはほかの登場人物と会話をしたり、サークル活動などを楽しむことができたという。

当時の報道によれば、連載した小説は伝奇推理編、国際謀略編、人間ドラマ冒険編の3本があり、2週間に1度のペースで進行したという。料金は通話料金を合わせて3分30円で、ダイヤルQ2（電話回線を使った有料情報サービスの料金を、電話料金と一緒に徴収するN TTのサービス）で回収していた。

また、グローバルデータ通信はラジオたんぱの番組『電脳倶楽部』と連動した企画番組を放送し、オンライン小説のラジオドラマ化に取り組み、さらには出版や映像化（ビデオ

化)などが構想されていた^{*5}(ただし、おそらくラジオを除けば多メディア展開は実現しなかったものと思われる)。

これは「小説」というよりテキストを用いたコミュニケーションサービスだったが、もう少し「普通の小説」に近いオンライン小説サービスももちろんあった。

当時59万人の加入者を抱えていた「PC-VAN」と、同52万人の「ニフティサーブ」という日本の2大ネットワークが、それぞれ「電子小説」に取り組んでいる。

先行したのはPC-VANだ。1992年4月に「オンラインマガジン」第一号としてSF作家・大原まり子の「時と空間を超えた恋人たち」を提供したのを皮切りに、鎌田三平『マンション狂奏曲・奇妙な隣人達』など数名の作家を起用し、SF、推理小説、ゲーム作家によるRPG(ロール・プレイング・ゲーム)風の作品を提供した。

とはいえこちらも「ネットワーク・グル」同様にユーザー参加型要素があった。パソコン通信の特色を生かし「こんな登場人物を」といった意見を読者から募集し、作者がそれを採用し、ストーリーを作っていく“双方向小説”であることが謳われた。『朝のガスパー

*5 「グローバルデータ通信、パソコン通信で“オンライン小説” 分身を登録し遊ぶ」、「日刊工業新聞」1992年3月6日

ル』に触発されたのだろう。

連載は毎日ストーリーが追加されていく新聞タイプと、週1度更新の週刊誌タイプがあり、前者で1回1500〜2000字だったという。

追隨したニフティサーブは、1993年3月に「オンライン小説」3本の同時提供を始めている。堀田あけみ、梁石日、水城雄が20〜40代の読者をターゲットにした青春小説やミステリーを配信（これらはのちに書籍化されている）。

1993年夏の報道では「両社ともにまだ採算ベースにのっていない」が、力を注いでいるのは「小説や活字は音楽とともに、エンターテインメントのキーになるから」（PC・VAN販売推進本部主任・杉本好司）。肩書きは当時のもの、以下同じ）、「サービスの一分野として読み物は重要なんです。将来は双方向性を生かしイベントやコンサートの^{*6}、読者参加の小説も考えたい」（ニフティサーブ企画部主事補・浅村司）と語られている。つまり「パソコン通信という新奇なサービスのプロモーションとして小説を使う」に留まっていた。オンライン小説自体で採算が取れるビジネスモデルが確立されなかったことは、グロ―

*6 「読書もパソコン時代 大手ネットが『電子小説』提供 「読者参加型」の内容も」、「産経新聞」1993年8月30

バルデータ通信社の試みに続報がなく、同様のサービスが立ち上がっていないことが証左になる。ただ、リクープできるかはともかく「電子書籍」の「ダウンロード」販売自体はこの時代にはすでに存在していた。

ニフティサーブ上の電子出版コーナー「ピーノ電子本センター」で販売された清水義範氏の新作「笑説 大名古屋語辞典」は、それまで数十といった注文が標準だったオンライン出版の中にあって、七百以上のダウンロード数という好実績をあげた。

この作品の特徴は、最初からパソコン通信での発表を想定して、著者に執筆を依頼したこと。マルチメディアの特性をふんだんに生かし、音声による「名古屋語発音講座」を収録したことも、人気を呼ぶ要因になった。

アスキーネットでも昨年十一月から、パソコン通信を使った新作小説の刊行を始めた。十のパソコン通信ネットに、単行本で六冊分になる小説を順次発表していくというものだ。覆面作家の名前を当てるという趣向も目新しく、話題を集めている。

「グラフィカル通信へ急展開 パソコン通信サービス」、「日本工業新聞」1995年1月4日

ここで言及されている清水義範『笑説 大名古屋語辞典』は学研から1994年1月に書籍化されている。ただし「パソコン通信」に書かれたもので、かつ「小説」ではないのでこの作品は「ウェブ小説書籍化」ではない。

ちなみに同記事では、この引用箇所のあとにアスキーの社長だった西和彦が「電子出版の市場は2010年には5兆円規模にふくれあがる」と言っている。

実際には日本の出版市場は1996年の2兆6564億円（書籍＋雑誌の推定販売金額。出版科学研究所調べ）をピークに下落を続け、2020年代に入ってコミックの電子書籍販売が大成したことで上向きになるまで四半世紀にわたって凋落を続ける。電子出版市場（電子コミック＋電子書籍＋電子雑誌）は成長を続けているが、2021年でも4662億円である。

しかし西がそう思ったのもふしぎではない。当時の出版業界は右肩上がり成長（の末期）であり、そのまま成長が続くと西は想定していたのだろう。出版業界が長期不況に入る以前の最盛期に、パソコン小説ビジネスは現れた。

パソコン通信掲載小説を主に収録した書籍としては、1993年7月刊の小説工房制作委員会編『小説工房 小説は自分で書いたほうがおもしろい!』（青峰社）が最初のものだ

ろう。ニフティの「本と雑誌フォーラム」内に作られた、小説家でピアニストの水城雄が取り仕切る「小説工房」という創作系会議室に寄せられた、主にアマチュア——といったもマンガ『ゲームセンターあらし』で知られるすがやみつるなども含まれる——の短篇小説と、それに対する水城のコメントなどを集めたものだ（水城自身、ニフティで長編小説『赤日の曠野』を連載していたが、その書籍化は1994年3月）。

ウェブ小説書籍化作品ではないものの、1990年代中盤の小説×パソ通界限の空気をよく体言した作品もある。

SF作家の神林長平が1994年11月に中央公論社から発表した『言壺』だ。同作の主人公は、高度な予測変換機能を持つワープロ「ワーカム」を使ってオンライン小説を書いて生計を立てている作家である。ただし彼は紙の本を出せる作家よりもランクが低い「電送」作家だ。電送作家は、映像や音の表現も加わり、読者も物語に参加でき、話の筋が分岐していく「ニューロベルス」のクリエイターよりも地味な存在でもある。『言壺』には「オンライン小説家は紙で本を出せる作家より地位が低い」という価値観が90年代前半に活字になっていたことと、「人気が出ればウェブ小説も紙になる」という発想が確認できる（ただし、後者の動きが現実で起こるのは2000年代に入ってからだ）。

筒井に次いで1990年代のオンライン小説書籍化の文脈でよく名前が挙がるのは、川上弘美「神様」だ。

同作は1994年にASAHINETのパソコン通信上に第1回パスカル短篇文学新人賞応募作として投稿され、受賞。同作などを収録した『パスカルへの道 第1回パスカル短篇文学新人賞』（中公文庫）が1994年10月に刊行され、川上単独名義での単行本『神様』が1998年9月に刊行されている。

ASAHINETはWWW（ワールドワイドウェブ）接続サービスを開始した国内最初のパソコン通信事業者でもあったが、パソコン通信だけでなくウェブサイト上でも同賞の受賞作が掲載されていたかは不明である（もしそうならば『パスカルへの道』が日本最初の「ウェブ小説書籍化」の事例だろう）。

同新人賞は、四百字詰め原稿用紙に換算して二十枚以内の短編小説に限り、締め切りは十月末日。九、十月の間、主催の朝日パソコンネット内に開設される電子会議室に送信してもらう。応募作は、通信でだれでも読むことができ、各作品について、選考委員以外の人たちも感想や批評を話し合える仕組みになる予定だ。

最終選考委員会は、特別な場を設けずに、三人がパソコン通信で行う。応募者は、批判や疑問について、その都度反論することも可能だ。半面、選考委員は自身の判断を衆目の中で試されることにもなる。

「パソコンネットで文学賞 応募作・選考過程」『筒抜け』です、「朝日新聞」1993年2月14日朝刊

小説新人賞の投稿作品を一般読者も読め、さらに応募者同士がオンライン上で交流できたという点は、一般文芸の賞としては今日でも稀有なものだ。ただし結局のところ選考委員の筒井康隆、小林恭二、井上ひさしが選んだのであり、読者が受賞作を決めたわけではない。次章以降で示すように、「ウェブ小説書籍化」は作家のような権威・同業者が選ぶのではなく、一般読者による定量的な評価（閲覧数やブックマーク数、それらを反映したランキング）によって書籍化の可否を決めることで成長していく。この意味でパスカルは、文芸誌上で行われる小説新人賞の選考プロセスを踏襲していた。

筒井は選考を経て「全候補作品を読了し、質の高さに驚嘆を禁じ得ません。（中略）パソコン通信ができる知性というだけで、ある程度の文学的素質が保証されてしまうのでしょ

うか？」と書いたが、『パスカルへの道』は売れなかったようで、同賞は応募作の数が第1回は213編、第2回は173編と減り、第3回をもって終了する。初期のオンライン小説書籍化は商業的には成功しなかったのだ。

当時の新聞記事ではパスカルの減速に対して「パソコン通信と文学の取り合わせという『新奇性』が薄れた」「オンライン小説も活字になればごく『普通の小説』となり、新メディアが持つきらめきは失われる」と評されている。^{*8} 1990年代には「オンライン小説」は「普通の（紙の）小説」にはない「ならでは」のもの、それも物語の中身や文体の違いではなく、パソ通やインターネットのメディアとしての特徴を活かした仕掛けが期待されていたのだ。

しかし「神様」は純文学然とした「小説らしい小説」であり、パソコン通信が初出だという雰囲気はまるでない。逆に言えば今日まで流通する「オンライン発の小説と紙発の文学では、小説としての『質』が別物」というステレオタイプにはあてはまらない作品だ

*7 ASahiネット編『パスカルへの道 第1回パスカル短篇文学新人賞』中公文庫、1994年、16頁

*8 『パソコン通信小説の新奇性早くも薄れる？ 応募減ったパスカル短篇文学新人賞』、『読売新聞』1995年4月

った。

そしてオンライン小説書籍化の歴史が始まってわずか3年後に、川上は「蛇を踏む」で第115回芥川賞を受賞。オンライン小説掲載経験のある芥川賞作家が、1996年に誕生した。また、長嶋有もパスカル短篇文学新人賞投稿者であり、2002年に「猛スピードで母は」で芥川賞を受賞している。

文学ではなくエンタメ小説に目を向けると『言壺』『神様』とほぼ同時期の1994年11月には、アスキーネットほかで平井和正『ボヘミアンガラス・ストリート』の連載が始まり、同作は1995年2月に第1部がアスペクトから新書（ノベルス）で刊行された。2巻までで本は10万部、オンライン小説の購入者は、約8000人^{*9}。「小説をオンラインで先に発表し、あとから単行本を出版する」モデルを採用した初期の事例だ。とはいえ平井の作品は購入してファイルをダウンロードしなければ読めなかったようだから、「ウェブ小説」というより「電子書籍」だが。ほかにも同様の「ウェブが先、紙は後」の試みはあった。

*9 『ボヘミアンガラス・ストリート（MAKING・OF）』、『AERA』1995年5月15日、朝日新聞社

NIFTYでは、「オンライン小説」として、堀田あけみ『声が聞きたい』、梁石日『断層海流』、水城雄『赤日の曠野』を連載、現在は完結して単行本になっている。また、PCIVANでは「オンラインマガジン」と題して、角川書店との提携による赤川次郎氏らの小説、ゲームや、谷山浩子氏の小説コーナー、芥川竜之介・森鷗外・国木田独步・夏目漱石の短編などを提供している。いずれも基本料金に上乗せして代金を払うシステムだ。

ASAHINETでは、SF同人誌「ソリトン」をネットで運営している。ただし、昨年十一月に出た創刊号は、主宰の堀晃氏の意向で雑誌出版が先になった。(中略)
それにしても、あとから本にするものをなぜ、わざわざオンラインで提供するのか。

(中略)

担当したアスキー「ネットワークス」誌編集部の本城剛史さんは、「オンライン出版自体をアピールしなかった。いろんな意味で実験になりました」と語る。

オンライン出版ではまだ、市場が狭いので本の出版とセットにしない限り、プロ作家を遇するだけのコスト計算が立たない。

「書籍化」は金銭面で作家を納得させるための手段だと書かれている点が興味深い。「ウェブでは儲からないので本で稼ぐ」というビジネスモデルや感覚がすでにここに成立している。

ただその後の時代と異なるのは、このころは「ウェブは商業主義の制約を受けずに作品が世に発表できる」場所として捉えられている一方で、出版業界は商業主義的で制約がある巨大な場だと考えられていることだ。

佐藤亜紀さんは「活字メディアでは、読者の反応がわからない。読者の反応がわかるインターネットは、かけだしの作家としてはありがたい」。さらに、「世の中には、数百人だけに読まれる作品というものもある。いまの出版社は規模が大きくなって、小さなものは本にならない。インターネットなら、そんな先鋭的な作品も可能だ」と語る。

「交差 読者と作家を直結（何が変わる？ 電子メディアと文芸…中）」、「毎日新聞」 1995年9月18日夕刊

平井氏は、九四年にパソコン通信を使って小説を書籍より一カ月早く販売する試みを開始して、約一万部を売り上げたのを手始めに、自らプロデュースする電子出版サイトなどで合わせて四万五千部の「電子本」を販売してきた。

今回ネットだけで販売する「幻魔大戦DNA」は、アスキー、メディアワークスなどで刊行されていた「月光魔術団シリーズ」の第三部にあたるもの。出版物の販売が伸び悩み、紙による出版を見合わせる風潮が強まっている中で、最新刊についてはネットのみの販売となった。

「平井和正氏」が売る。新作小説をネットだけで、書店通さず「幻魔大戦DNA」、「日本工業新聞」2000年6月21日

パソコン通信やインターネットの普及率が低く、「人気オンライン小説を本にすれば売れる」というセオリーが確立される以前の時代、通信ネットワーク上の空間は、マイナーな表現を可能にする場、出版業界では出せないものを出せる場として作家から肯定的に捉えられていた。

その裏返しでオンライン小説を読むにはコンピュータや通信ソフト、ネットワークへの加入など「作品を読むまでに特別の手続きが必要」「誰でも気軽に作品に接することができ

るわけではない」とも言われ、限られた人たちの楽しみでしかなかった。^{*10} 当時のパソコン通信の利用者数は、総務省の発表では1991年110万人、1992年155万人、1993年195・7万人、1994年259・7万人、1995年368・9万人。^{*11} 1995年時点で全人口に占める割合は3%程度。対して2020年には13歳から59歳までのインターネット利用率は9割以上である。^{*12}

なお純文学では、作家の大西巨人が1997年2月から個人サイト——これはパソコン通信ではなくWWW——上に書き始めた社会派推理小説風の枠組みを借りた純文学作品『深淵』がある。同作は2003年10月末に完結し、光文社から2004年1月に発売されている。

*10 榎本正樹『電子文学論』彩流社、1993年、188頁および榎本正樹『文学するコンピュータ』彩流社、1998年、25頁。前者と後者のあいだには5年の歳月が流れているのに、両者にはぼまつたく同じ「オンライン小説は限られた人たちの楽しみ」的な記述がある

*11 総務省「平成27年版情報通信白書 特集テーマ「ICTの過去・現在・未来 第一部ICTの進化を振り返る」」
<https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h27/html/ncl11130.html>

*12 総務省「令和2年通信利用動向調査」

https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/data/210618_1.pdf

また、やはり純文学作家の村上龍がプロデュースし、書き下ろし小説などを連載する有料会員制のインターネット上のサイト「TOKYO DECADENCE」が1997年6月に始まり、小説『トパーズ』英訳版や書き下ろし連載小説『THE MASK CLUB』を発表、同作はメディアファクトリーから2001年7月に書籍化された。

村上龍は2000年3月に刊行した小説『共生虫』の公式サイトkyoseichu.com上で行ったジャーナリストの筑紫哲也や作家・田口ランディとの対談や読者の声を収録したCD-ROM付き書籍『共生虫ドットコム』（講談社、2000年）という本を刊行し、1999年3月にはメールマガジン「JMM (Japan Mail Media)」を刊行するなど、ネットの活用に積極的だった。『共生虫』はひきこもりとインターネットの話だが、『共生虫ドットコム』の中の栄花均のコラム「Kyoseichu.comのはじまり」によれば「当時は文学作品のオフィシャルサイトは私が知っている限りにおいては存在しなかったという。^{*13}ただし、この時期の村上龍が書いたウェブ小説自体の書籍化は『THE MASK CLUB』に限られる。村上の「TOKYO DECADENCE」には1990年代ウェブ小説の特徴が

* 13 村上龍編著『共生虫ドットコム』講談社、2000年、96頁。もともと「作品」ではなく「作家」個人のサイトなら筒井康隆や大原まり子などが『共生虫ドットコム』よりも先に開設していた

3つあらわれている。

ひとつめは「有料化／（出版社抜きの）直売」志向。これは平井和正らの試みと並べれば明白だ。

ふたつめは「マルチメディア」志向。同サイトでは村上が撮り下ろした写真や坂本龍一が作曲した音楽もコンテンツとして提供されていた。ウェブサイト上では「小説＋音楽＋写真」という構成が実現できるが、ここには映画監督を志向するも『だいじょうぶマイ・フレンズ』を1983年に自ら監督して失敗し、挫折した村上龍らしい「マルチメディア（総合芸術）の夢」が托されていたように筆者には見える。^{*14}

3つ目は「英語」志向。村上龍や筒井康隆はインターネット上に自作の英訳を掲載すれば、海外の出版エージェントや編集者が発見してくれて世界進出できるのではないかと考えていた。たとえば筒井康隆は「世界中の出版人が、いまインターネットを情報源にしますからねえ。彼らの目にとまって、いずれ外国で出版されるといいなと思っているんで

*14 とはいえ村上龍自身はインタビューで「マルチメディアというのはほとんど意識していなかったですね」と言いつつ、言葉と映像と音楽が共時的に表現されるインタラクティブな空間になっていると振られると「本音は小説だけじゃ金が取れないというのがあって（笑）」と答えている。榎本正樹『電子文学論』174－179頁

す」と語っていた^{*15}（その後のウェブ小説の国際展開については補章および第13章を参照）。また、1997年から比較文学者で詩人の管啓次郎とラテンアメリカ文学研究者で作家の旦敬介は、英語で詩やエッセイを掲載するウェブマガジン「Taxi」を運営していた（1999年に更新停止、2001年にクローズ）。

この3つの志向は、2000年代以降のウェブ小説ではほとんど見られなくなる。

また『深淵』『THE MASK CLUB』のように、1990年代のウェブ小説は、2000年代になってから書籍化されたものが多い。いとうせいこうが1997年にEメールを使って読者に配信した小説『黒やぎさんたら』に至っては2014年に『親愛なる』というタイトルで期間限定販売のかたちで自費出版で書籍化されている。

筒井、川上と比べると語られることは少ないものの、著者P・E・P、監修・鴻上尚史『ペプシマン ヘインターネット小説』（ぶんか社）が1996年9月に刊行されている。

ペプシコーラのマーケティングの一環として、劇作家の鴻上がウェブ上に冒頭だけペプシマンを主役にした小説を書く。その続き（1回800字の短編）を読者がメールで書いて

*15 「文学 新形式ネットワーク（何が変わる？ 電子メディアと表現…2）」、「朝日新聞」1996年1月5日夕刊

投稿すると、鴻上が優秀作を選出していくつか掲載し、さらにその続きも募って投稿作から選ぶ、というものだった。つまり、ストーリー分岐型のリレー小説だ。これが1996年の1月から5か月間にわたりウェブ上で展開された。10回の連載で延べ57人の作品が採用されたという。このウェブ版をもとに、ゲームブック風に本の中に分岐を記し、選択肢ごとに「○ページへ」と指定があつてそのページに飛んで読み進めていく、^{*16}というかたちで書籍化したのが『ペプシマン インターネット小説』だ。

『パスカルへの道』がパソ通のみでウェブ掲載がなかった場合には、本作がWWW掲載の小説だけを集めて書籍化した国内最初の事例かもしれない。村上龍は「ネットで文字と音と画像をいっしょに表現する」ことを実現し、鴻上は「インターネットのおもしろさはページをリンクさせて飛んでいけることだ！ これを使えば新しい小説表現ができる！」ということに着目した。

同種の「ハイパーテキスト小説」の試みは、たとえば井上夢人が1996年にウェブサイト上に執筆した『99人の最終電車』などでも行われた。『ペプシマン』の本としての仕上

*16 「NEW商品 インターネット小説 ぶんか社」、「中日新聞」1996年9月20日朝刊

がりは、日本でも1980年代にブームになった「文中に示された選択肢を読者が選んで進んでいく」ゲームブックと大差なかったが、徳山諄一とのコンビ作家「岡嶋二人」時代にゲームブック『ツアラトウストラの翼』（第一出版セクター、1986年2月刊）を手がけたことがあった井上は、結局は読み方が本に指示されたものしかできないゲームブックよりもさらに読者の自由度が高い読みものとしてハイパーテキスト小説を捉えていた。ただあくまでウェブ版は「ベータ版」であり、最終的にはCD-ROMにパッケージ化することとを構想していた（2005年に完結するとDVD-ROM化が予告されたが、おそらくいまだ発売されていない）。

『ペプシマン』式の「冒頭だけプロが書いて続きを一般読者がオンラインに投稿」企画はほかにもあった。たとえばフジオオンラインシステム（現パピレス）がパソコン通信とインターネット上にてSF作家・矢野徹の新作の冒頭のみを掲載し、以降を新人賞形式で選考す

*17 井上夢人「この小説は本にはなりません インターネット文学作法」、「季刊 本とコンピュータ」1998年冬号、トランスアート、42-49頁。こうした思想に対して小説家になろう創業者が「ウェブ小説はウェブ小説の時点で完成形であり、パッケージメディア化はメディアミックスに過ぎない」と捉えていたであろうことについては本書第11章参照。

る、というものが1996年12月締め切りで始まった。この受賞作は監修・主筆矢野徹、著・嬉野泉『エフ・エス Flight Simulator』として電子書店パピレス上で電子書籍が販売されたほか、紙の本としては電撃文庫から1997年11月に書籍化されている。文庫巻末の「矢野徹氏がお書きになった冒頭部分と、過去の入選作が、パピレス書棚の「矢野徹の読者参加小説」コーナーに掲載されています」という記述を信じるならば、ライトノベルレーベルから出たウェブ小説書籍化作品としては、これが最古のものだろう。

また、読者参加型＋写真なども用いたマルチメディア展開をした企画としては堺屋太一が呼びかけ人となって1997年6月から「honya（本屋）」というサイト上で展開したものである。JWP女子プロレスの人気悪役レスラー尾崎魔弓発案の『女狼街道（メロウストリート） さすらいの悪役オズ・マッキーが往く』および1997年のサントリーミステリー大賞受賞者・三宅彰原作の『そして夜が始まった』の2作だ。両作品は堺屋編著による1999年3月刊の書籍『情報楽市』（扶桑社）の附属CD-ROMにハイパーリンクや画像などを含めて収録されている。このように1990年代後半から2000年代初頭に

*18 (株) フジオンラインシステム システム営業 福井智樹「パピレスと『電腦狂乱飛行隊』について」、矢野徹監修・主筆、嬉野泉著『エフ・エス Flight Simulator』メディアワークス、1997年、242頁

は、「CD-ROM付き書籍」という形式でウェブ小説が書籍化された例がわずかながらあった。なお、両作のCD-ROM収録版は、ウェブページ作成のための言語HTMLで記述されているものの、マイクロソフトが開発した動的コンテンツ再生技術ActiveXを使用しており、同社が2002年6月にサポート終了したウェブブラウザInternet Explorerでの利用を前提としているため、現行世代のPCのブラウザ環境では中身が閲覧できない。

堺屋の企画では、ひとりの原作者が全体のストーリーを結末までおおよそ考えた上でウェブ上に連載し、著者は読者に対して毎回の回の展開について質問をし、読者からの反応を受けて著者がもともあつたプロットに修正を加えて次の連載に反映する、というものだった。つまり『ペプシマン』のような「分岐するリレー小説」ではなく、あくまで著者はひとりで書き進めていくものだった。なぜこうした形式を採用したのかについては

ネット上の小説の試みは、それまでもいろいろありましたが、参加者みんなで作る作品はどんどん拡散していった、結果脈絡のないものになってしまふくらいがありましたし、多くはネット上のメールでのやり取りの中で、とりとめなく全員がメールを送り合うだけの環境であり、結局蓄積されないまま雲散霧消してしまうものでした。ま

た、作家個人が作品をまとめたものもありますが、多少のマルチメディア的要素とハイパーリンクの構造があるだけで、結局紙の概念を越えず、本の置き換えにすぎないという限界がありました。

堺屋太一 編著 『情報楽市』 扶桑社、1999年、193-194頁

とまとめている（テキストは、このプロジェクトに関わった電通の泉博史によるもの）。

作家が先々の展開について読者に問うことはまれだが、それを除けば「読者のコメント、感想を見ながらも、著者ひとりが書き進めていく」というスタイルは、現在のウェブ小説執筆では珍しくない。これが画期的なように記述されている点が、のちの時代に生きる人間からは驚きだ。ウェブ小説が「本の置き換え」で何が悪いのかも、今から見るとよくわからない。堺屋は1997年6月から1998年7月にかけて朝日新聞に『平成三十年』を連載し、近未来予測をしていた。これを20年後に何が当たったか振り返っている。

的中しているものには「晩婚化」「男性の生涯未婚率23%」「郊外ニュータウンの高齢化」「年金支給年齢の段階的引き上げ」「東京の一極集中」「地方の衰退」「アジア各

国からの労働者の流入」などのほか、生活に密着した「指定時間に希望商品が届くネット通販」「インターネット小説」「テレビ電話、デジタルカメラ、データ検索など多様な機能を備えた携帯端末」などがある。

「堺屋太一さん20年前の連載「平成三十年」で近未来ズバリ」、「日刊スポーツ」2019年2月11日

しかし、『情報楽市』を読むかぎり、堺屋が1990年代に提唱していた「インターネット・ノベル」は、小説に音楽や画像が付いた「マルチメディア」的展開と、複数の人間がひとつの作品に取り組み無数の派生作品が生まれるという「集団創作」が特徴だ（『言壺』で描かれた未来と同様に）。おそらく先に引用した泉らと堺屋では『女狼街道』『そして夜が始まった』に対する思惑は異なり、堺屋は『ペプシマン』^{*19}式の分岐のある集団創作こそ「インターネット・ノベル」の来るべき姿だと思っていた。^{きた}現在のウェブ小説はひとりの作家による、文字のみのものが主流である。したがってこの点では「未来予測が当たった」とは言いがたい。

* 19 堺屋太一『情報楽市』扶桑社、1999年、63―67頁

ゲームブックにするにせよ、CD-ROMに収録するにせよ、ハイパーリンクを活用した「集団制作」や「分岐のある物語」を作るという試みは続かなかつた。ただ、「複数の作家が書いた、ストーリーが分岐する小説」の可能性が1990年代には模索され、本やCD-ROM形式で再現して販売していたことは興味深い（今の小説投稿サイトでは、仕様上こういう試みは困難だ）。ネットが初出である必然性も感じなければネットカルチャー的な空気もまとっていない、たんに「ウェブ上に小説を載せる」という素直な使い方の「神様」と、分岐・集団創作・マルチメディアといったネットの特徴を活かした『ペプシマン』や『情報楽市』という対照的な書籍化が1990年代半ばには生まれたのだ。

e-NOVELSから生まれた電子書籍初出の紙の小説『黄昏ホテル』

「無料のウェブサイト投稿邮箱された作品を書籍化する」ビジネスモデルではなく、井上夢人らが中心となっておもにミステリー系の「プロ作家が小説や評論の電子書籍（PDFファイル）を販売する」モデルを採用したe-NOVELSが、1999年10月から始まっている。このサービスは、作家の井上夢人と我孫子武丸の思いつきに始まり、当初は課金のないサイトだったが、コンピュータ雑誌などを手がけるアスキーが協力することで、宮

部みゆきや京極夏彦までもが参加する電子書籍販売サイトになったという。^{*20}たとえば井上は電子書籍の短編集『おとしあな』を540円（税込）で販売、同短編集に収録した13の短編は、100〜150円（税込）でバラ売りもしていた。決済方法はプリペイドカードか、またはインターネットプロバイダー「So-net」の「接続会員」や「情報会員」になることで決済できた。2000年4月時点では、景気のいい話が新聞記事になっている。

井上夢人さんら作家、評論家十数人で昨年十一月に立ち上げたミステリー小説ウェブサイト「e-NOVELS」の人氣がすごい。

井上さんのほか、綾辻行人さん、法月綸太郎さん、笠井潔さんら人氣作家が執筆しているとあって、アクセス件数は週に二十五万〜三十万件にも。（中略）

井上さんは「本が売れない、読まれないといわれて久しいのに出版社は有効な対策を打っていない。ならば作家自身が読んでもらう努力をしようと思った」とネット配信に踏み出した理由を話す。

*20 中西秀彦『本は変わる！ 印刷情報文化論』東京創元社、2003年、137頁

出版社との関係については「ネット配信でも編集者によるチェックがあった方がよい。その点で、出版社と対立するとは思っていない。逆に文学を立ち直らせるきっかけになるのではと期待している」

米国のホラー小説の第一人者スティーブン・キングさんが三月十四日、新作「ライディング・ザ・ブレット（弾丸に乗って）」をネット上で出版したら、二日間で世界中で五十万部以上が売れた。ネット小説は国境を簡単に越えてしまうという例でもある。

「TOKYO発 創作者から直接お届け販売 ネット」創直「拡大中 小説、音楽、映画の流通革命 村上龍さんも参入」、「中日新聞」2000年4月3日朝刊

というが、AppleのiPadのようなタブレットデバイスも登場しておらず、ネットでオンラインコンテンツを買い物する習慣も人々に根付いていない時代ゆえに、このあとe－NOVELSは販売に苦戦する。京極夏彦作品が1000ダウンロードされたり、笠井潔の『オイディプス症候群』は紙の本で出る前に先行販売したところ定価3100円だったがよく売れたりするなど、一部作品は健闘したが、ほとんどの小説は1000DLもいかず、値付けは文庫本の半額程度の350円が基本だったから、ビジネスにならなかった。それで

も多くの作家が参加したのは、それまで作家は出版社の意向で絶版にされる、出したい本を出せない、ということを経験してきて「作家が自分で作品を読者に届ける」手段を手にすることに魅力を感じていたからだ^{*21}。

しかし、e-NOVELSは2007年9月からソニー系列の電子書籍配信サイト「Timebook Town」（株式会社タイムブックタウン運営）に作品が委託されるも、同サービス自体が2009年2月末に終了する——その翌年2010年にはFOD登場によって1980年代以来何度目かの「電子書籍元年」と騒がれたのは、皮肉なことだが。

なお、「中日新聞」の記事で言及されているステイブ・キングは、2000年12月をもって早くも新作小説のネット直販を停止している。課金システムが未成熟で、「読者がPCに作品をダウンロードしたあとと振り込んでもらう」という善意に基づく課金方法であったがために、キングが書いた『ザ・プラント』の課金率が46%にまで低下したためである（75%以下になれば掲載打ち切りとキングは発表していた）。なお、同作は現在に至るまで紙の書籍

*21 『本は変わるー!』 138-139頁

は刊行されていない。^{*22}

このようにウェブ上での出版物（電子書籍）への課金は1990年代後半から2000年代初頭にかけては、当初期待されていたほど成功せず、なかなか難しいという認識が出版業界には広がっていった。雑誌『本とコンピュータ』の編集長・津野海太郎は当時、「インターネット・コンテンツは無料が原則」という人々の認識の壁が破れるかについて「悲観的」「このさきも大きく変わることはないだろう」と書き、既成の出版業界人はネットの外側で紙の本を作りつづけるしかなく、無料情報の大海から出版ビジネスを立ち上げるのはあとの世代に任せた方がいい、と書いていた。^{*23}津野をはじめ「電子出版」の関係者・論者の多くが90年代後半から2000年代前半に書いた著作を読んでも、本書第2章以降で見る2000年代初頭からのスタート出版やアルファポリスが手がけた「無料のウェブ小説＋有料の紙の本での書籍化」というビジネスモデルへの言及はほとんどない。そういう発想がなかったか、視界に入っていないなかったのだろう。「ウェブ小説書籍化」は「電子書

*22 「ステイプン・キング氏、小説のネット直販打ち切り 読者の過半数が代金未払い」、「読売新聞」2000年11月30日夕刊

*23 津野海太郎『本が揺れた！ 1997-2001』トランスアート、2002年、240-242頁

籍」とは違うものだからだ。

e-NOVELSに話を戻すが、同サービスからは、あるホテルを舞台に篠田真由美、笠井潔ら20人の作家が競作（シェアード・ワールド）した『黄昏ホテル』が小学館から2004年11月に刊行されている。ただ『黄昏ホテル』は有料のPDF電子書籍を初出したあと本にしたものだ。これを「ウェブ小説の書籍化」とみなすかは「ウェブ小説」をどう定義するかによる。筆者はいわゆる電子書店上で販売される「電子書籍」と、ネット上で書かれ、（多くの場合、無料で）読むことのできる「ウェブ小説」は分けた方がよいという立場に立つ。したがってe-NOVELSは電子書籍ではあってもウェブ小説ではないと考える。とはいえ「プロ作家が（パソコン通信ではなく）ウェブ上に先に作品を発表し、のちに書籍化される」という事例として記しておこう。

90年代執筆、2000年代書籍化の『毛布おばけ』『錬金術師ゲンドウ』『空の境界』

ほかに1990年代オンライン小説でのちに書籍化された作品には、今日から見て重要なものが3つある。

ひとつめは、WWWではなくパソコン通信上のBBSに掲載した作品を書籍化した橋本

紡『毛布おぼけと金曜日の階段』（電撃文庫、2002年）だ。ただしこれは橋本がアマチュア時代にパソコン通信に書いた小説を改稿して小説誌「電撃」に読み切り作品として掲載してから長編化して刊行したものだ。橋本はあとがきで同誌への掲載が初出でないことについて「自白なら、きつと罪は軽いはずだ」と書いている。^{*24}「雑誌掲載作を本にするのは問題ないが、ネット上に無料公開した作品を書籍にするのはまずい」という今や失われた規範意識があり、読者もその価値観を共有している（と彼が考えていた）ことが興味深い。

ふたつめは、TVアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』の二次創作『鍊金術師ゲンドウ』だ。これは1995年夏にパソコン通信上で脱稿されたのち、2003年12月から加地尚武『福音の少年 Good News Boy 〜鍊金術師の息子〜』としてぺんぎん書房から3冊刊行され、同社倒産ののち2007年6月から徳間デュアル文庫で全9巻が刊行された。もちろん二次創作をそのまま出すのは著作権的にアウトだから、キャラクター名や設定を変更した上での出版である。この作品の存在は「ウェブ小説の二次創作との近さ」を示す一例

*24 橋本紡『毛布おぼけと金曜日の階段』メディアワークス、2002年、285頁

だ。こうした「二次創作の名作をキャラ名を変えて出版する」という手法は、のちの Wizardry 二次創作発の林亮介『迷宮街クロニクル』書籍化（2008年11月）や「やる夫スレ」書籍化（2019年9月）などに継承されている（第4章、第13章参照）。

3つめの重要作は、1998年10月から奈須きのこが同人サークル「竹箒」のサイト上に連載した『空の境界式』（のちの『空の境界』）だ。この作品は、ウェブ連載のち1999年夏のコミックマーケットでコピー誌を制作。これは少数しか売れなかったが、第1話から第4話までが2001年1月発売の同人ソフト『月姫 PLUS - DISC』に再録されたことで『月姫』ファンに知られるようになり、2001年12月冬のコミケで同人版書籍を発売（なお、余談ながらTYPE-MOONが2001年8月に頒布したファンディスク『歌月十夜』には一般募集したシナリオの優秀作も収録されており、のちにウェブ小説発の大ヒット作品『オーバーロード』を書く丸山くがねが応募したシナリオ「黎明」も採用されている）。この同人版『空の境界』が講談社ノベルスをオマージュした装丁だったことをきっかけに、2004年6月に講談社ノベルスにて商業出版される。『空の境界』がこんなに目の前から見て興味深いのは、講談社から刊行されたときに「あの伝説の同人小説の講談社ノベルス化が満を持して成就」という惹句が用いられた一方で、「ウェブ小説書籍化」とは謳われてい

なかったことだ。^{*25}「ネット発」であることより、コミケを中心として、とらのあななどオタクショップなどでも展開される「同人シーン発」であることのほうが2004年時点でははるかにウリになった。

ただし、「ネット発」と「同人シーン発」は構造的には似ている。書き手が出版社の編集者や商業出版の流通を通さず自らパブリッシュした作品を、受け手側が見つけて広がっていく（それがきっかけで商業出版につながることもある）、というものだからだ。作家が書いた作品が編集者のジャッジを経て読者に届けられるのではなく、まず作家と読者が直接つながり、そこで評価されたものが編集者に発見されて商業出版される。既成出版社による小説新人賞や1990年代オンライン小説の読者参加型企画のように「作家が作家を選ぶ」（識者が優秀なアマチュアを選出して業界の一員とする）のではない、「読者が直接作品を選ぶ」試みの広がりについては、次章以降で扱っていく。

もう一点『空の境界』に絡めて付け加えておけば、1990年代〜2000年代前半まではウェブで文章を書いている人間がエロゲー制作にリクルーティングされる／乗り出す

*25 「講談社BOOK倶楽部」の『空の境界 上』講談社ノベルス版の紹介ページで当時の紹介文が読める

ことは、TYPE-MOON以外にも、いわゆる「テキストサイト」（おもしろおかしいネタを綴る個人サイト）を運営していた『ゼロの使い魔』のヤマグチノボルや『神様家族』の桑島由一、二次創作を書いていた鋼屋ジンや東出祐一郎、奈良原一鉄など数多い。ネットの文字書きからエロゲーのシナリオライターへ起用され、そしてラノベも手がけるようになる、という作家は2000年代にはいくつも見られた。

逆に言えば『錬金術師ゲンドウ』パターンはきわめて例外的だった。マンガ、アニメ、ゲームの影響を受けた広い意味でのライトノベル的な内容のウェブ小説が（橋本紡のように出版社が運営する雑誌媒体などへの掲載を経ずに）ストリートに書籍になって商業デビューするケースは、2000年代までは数えるほどしかなかった。

2000年に『平安京八卦』（出版時タイトルは『陰陽ノ京』）で第7回電撃ゲーム小説大賞（現・電撃小説大賞）の金賞を受賞し、2001年2月に同作でデビューを果たす渡瀬草一郎は個人サイト「草一屋」を運営、狂気太郎名義で1997年からウェブで小説を書いていた灰崎抗は第1回ムー伝奇ノベル大賞優秀賞を受賞して2002年1月に『想師―EXPLORER IN THE VISIONARY WORLD』でデビュー、『ネガティブハッピー・チェーンソーエッチ』で2001年11月にデビューした滝本竜彦もエヴァの二

次創作や日記サイトを経てオリジナル小説をウェブで書いていたが、いずれもウェブに書いた小説がそのまま書籍化されたわけではない。

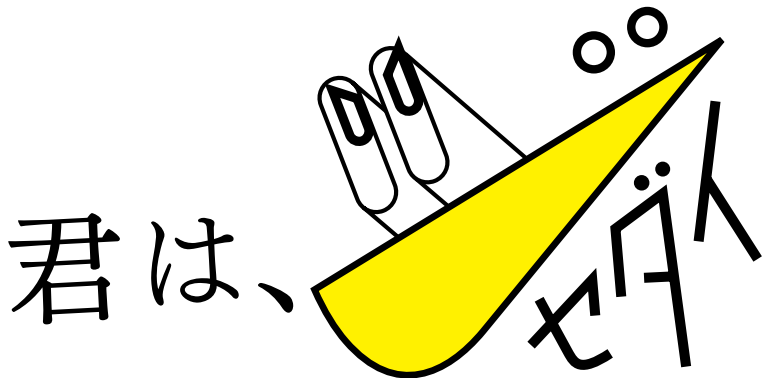
ここまででわかるように、1990年代ウェブ小説では異世界転生もので書籍化された作品はひとつもない。そして実は、おそらく2000年代前半までも、おそらくひとつもない。どころか小説投稿サイト発の書籍化作品も存在していなかった——投稿サイト自体が未整備だったからだ。

「有料化／（出版社抜きの）直売」「英語」「マルチメディア」「集団創作」「分岐する物語／ハイパーテキスト」といった1990年代にオンライン小説に夢見られたものが霧散していく一方で、2000年代には「ウェブでは無料だが出版社が紙で有料書籍化」「日本語／日本ローカルな」「文字だけで書かれた」「単一作者」による「リニアな物語」である「ウェブ小説書籍化」が台頭してくる。

第2章

2000年代 前半の ウェブ小説書籍化

—— 自費出版・掲示板文化・ガラケーサイト



何と闘うか？
<https://ji-sedai.jp>

「ジセダイ」は、20代以下の若者に向けた、
行動機会提案サイトです。読む→考える→行
動する。このサイクルを、困難な時代にあっ
ても前向きに自分の人生を切り開いていこう
とする次世代の人間に向けて提供し続けます。

メインコンテンツ

ジセダイイベント

著者に会える、同世代と話せるイベントを毎月
開催中！ 行動機会提案サイトの真骨頂です！

ジセダイ総研

若手専門家による、事実に基いた、論点の明確な読み物を。
「議論の始点」を供給するシンクタンク設立！

星海社新書試し読み

既刊・新刊を含む、
すべての星海社新書が試し読み可能！

マーカー部分をクリックして、「ジセダイ」をチェック!!!

行動せよ!!!