

平成 29 年度 修士論文

中国における「盗墓小説」の流行と増殖について  
——『鬼吹灯』の物語構造分析を中心に

提出:平成 30 年 1 月 10 日

指導教授:佐々木睦教授

人文科学研究科 文化関係論 (中国文学)

学修番号:16870102

朱 沁雪

## 目次

はじめに	p. 1
第一章 「盗墓小説」の発生と発展	p. 2
1.1 「盗墓小説」の概略及び問題提起	p. 2
1.2 中国大陸ネット小説の発展略史	p. 3
1.3 「盗墓小説」の発展略史	p. 5
第二章 「盗墓小説」の発生原因	p. 8
2.1 若者の精神面の時代による変遷	p. 8
2.2 文学の役割転換	p. 9
2.3 「盗墓小説」とは？	p. 10
2.3.1 「盗墓小説」の類型化	p. 10
2.3.2 プロップからボグラーへ	p. 11
2.3.3 英雄冒険物語化したハリウッド映画と『鬼吹灯』シリーズ	p. 12
2.4 人気の理由	p. 18
2.4.1 大衆の趣味	p. 18
2.4.2 旅行ツールの発展	p. 19
2.4.3 日常から非日常への設定	p. 20
第三章 『鬼吹灯』シリーズ	p. 23
3.1 『鬼吹灯』シリーズの構成要素	p. 23
3.1.1 空想と現実のまじりあい	p. 24
3.1.2 『インディ・ジョーンズ』との比較	p. 28
3.2 『鬼吹灯』シリーズの消費と増殖現象	p. 30
3.2.1 『鬼吹灯』シリーズの増殖	p. 30
3.2.2 「墓荒らし」題材の増殖	p. 33
3.2.3 『盗墓筆記』シリーズとの比較	p. 34
第四章 『鬼吹灯』から見たネット小説の可能性と問題点	p. 36
4.1 可能性	p. 36
4.1.1 コミュニケーション式創作法	p. 36
4.1.2 書き手と読み手の転換	p. 37
4.1.3 多様な題材の生成所	p. 38
4.2 問題点	p. 40
4.2.1 多様な題材、少ない代表作品	p. 40
4.2.2 ネット小説の著作権は誰のものなのか？	p. 41
4.2.3 過剰な商業化	p. 43

まとめ	p. 44
注釈	p. 45
参考文献	p. 54

添付資料 1	
添付資料 2	

謝辞

## はじめに

中国語インターネット小説（またはネット小説）は最初海外で中国人留学生によって書かれた作品であり、台湾、香港及び外国籍華人の間で広がっている。1994年、中国大陸はワールドワイドウェブに入り、大陸のネット通信はようやく世界と繋がり始めた。この時からネット小説も出現し、急速に成長している。従来の紙媒体の作品と違って、ネット小説は出版社を経由せず、誰でも書け、大衆を楽しませる存在である。そのため、ネット小説の作者は「作家」と呼ばれず、「写手」（書き手）と呼ばれている。

ネット小説を支えている使用者について、中国互連網絡信息中心（CNNIC）が公開した『中国互連網絡発展状況統計報告』第39回（2017）によると、2016年12月までに中国のインターネット使用者は7.31億に達している。使用者は主に10～39歳の年齢層となっている。ネット文学<sup>[1]</sup>の読者数は3.33億になり総使用者の45.6%を占めている<sup>[2]</sup>。データから見れば、ネット小説は現在、80年代以降生まれの読者層がメインを占めるインターネット娯楽項目の一種となっている。改革開放政策に従い、経済の成長と共に人々の精神面も大きく変化している。中国大陸で巨大な読者数を持つ同時代に成長を遂げたネット小説のブームはこの変化を反映している。そして2000年から様々な空想題材が出現し、ネット小説はより一層豊富で新たな題材を生み出している。さらに犯罪である墓荒らしを題材にする「盗墓小説」は、2005年から『鬼吹灯』シリーズをはじめ、類似題材の作品が大量に出版され、現在でも大人気のネット小説の一種となっている。

一方、大塚英志は『物語論で読む村上春樹と宮崎駿 —— 構造しかない日本』（2009）の中で、80年代に冷戦の終わりとベルリンの壁の崩壊、日本においては昭和天皇が崩御したことによる「近代の終焉」を迎えた。またこの時代の一つ上の世代から「新人類」と呼ばれ、自己意識を重視する世代が生まれてきたと記している<sup>[3]</sup>。これに対して同時代の中国では、文化大革命の終わりから改革開放の開始へという政治転換のため、グローバルな情報及び消費文化が大陸に浸透してきた。さらに呉咏梅（2011）の言葉によると、1989年の天安門事件以降、若者は政治や改革に対する関心が退却し、自我の発展や個人価値の実現に熱心になり始めている<sup>[4]</sup>。要するに、日本も中国も80年代にこれ以前の世代と全く異なる新たな趣向と精神面を持つ世代が誕生している。

ネット小説はこの時代の変化と共に成長してきた存在なので、本研究ではネット小説の発生原因と時代背景を踏まえた上で、2006年からブームになった『鬼吹灯』シリーズ及び「盗墓小説」（墓荒らしを題材とするネット小説群）が人気を集めている原因を解明し、80年代以降の中国人の関心と趣向の特徴を明らかにしたいと思う。またクリストファー・ボグラの英雄冒険の物語論を参考にしながら、最も代表的な『鬼吹灯』シリーズの物語構成を解析し、同題材の小説が大量に設定を転用したり、物語を模倣したりする原因を掘り出す。これによって、『鬼吹灯』シリーズがボグラの英雄冒険の物語構造と一致し、この物語構造が「盗墓小説」全般に共通して認められることの証明を最大目的にする。さらに、『鬼吹灯』シリーズの増殖現象（二次創作やメディアミックス等）から、今後のネット小説の発展の可能性、問題点を読み解きたい。

## 第一章 「盗墓小説」の発生と発展

### 1.1 「盗墓小説」の概略及び問題提起

1991年から2013年までのネット小説に関連する資料や研究成果をまとめた欧陽友権編『網絡文学研究成果集成』（2015）によると、ネット小説に関する研究は1997年にはじまっている。2000年以降さらにネット小説の繁栄期を迎え、関連研究の数が急増している<sup>[5]</sup>。しかし今まで中国におけるネット小説研究の中でネット小説の形成や、商業方式、類型化などの面からの分析は多数存在しているが、各類型の特徴分析やそれが誕生した時代背景に触れた研究は極めて少ない。その中で、「盗墓小説」という呼び方も詳しく解釈されず、多用されているのが現状だ。本論は現在までの研究成果を大きく分けて下記の三つにまとめ、「盗墓小説」の研究現状を把握しておきたい。

#### 1. ネット小説の発生

邱慧鳴は「中国のインターネット上におけるコミュニケーション型創作と物語の類型化：穿越小说を例として」（2014）で「誕生から十年間を経て、今やドラマ化、演劇化が相次ぐ中国のネット小説は、日本のライトノベルのようなサブカルチャー生成の場なのである。」と述べている<sup>[6]</sup>。要するに、中国のネット小説は日本のライトノベルに類似し、中国のサブカルチャーを生み出すものだと見なしているのだ。日本では、ライトノベルの発生原因に注目している大塚英志<sup>[7]</sup>、東浩紀<sup>[8]</sup>によって、ライトノベルと日本の時代背景、サブカルチャーの関係についての研究が数多くなされている。これに対して、中国のネット小説の発生に関する論述は少ない。そのため、ライトノベルの分析方法を参考に、中国のネット小説が90年代において発生した原因を解明したい。

#### 2. 「盗墓小説」（墓荒らしを題材とするネット小説）の概略

そもそも「盗墓小説」とは何であろうか。蘇曉芳は「試論三種網絡小説新類型」（2014）でこうまとめている。「盗墓小説の作者は常に自分の作品を探検小説と位置付けることが多い。主人公が墓に入り奇想天外の冒険の旅を展開する。」<sup>[9]</sup>内容面から見れば、彼女は「盗墓小説」の時空想像は真実と空想を組み合わせ、平行宇宙という時空観念と結びつけている。それに、伝統文学中の天界と冥界の伝説、桃源郷の幻想などの物語にも影響を与えられていると指摘している<sup>[10]</sup>。また陳子豊「盗墓小説：粉絲伝奇的經典化之路——以南派三叔的『盗墓筆記』為例」（2016）は『盗墓筆記』シリーズを中心として「盗墓小説」という種の小説の構成要素を分析し、「盗墓小説」はただの「ホラー」という言葉で限られないと指摘している<sup>[11]</sup>。古代の盗掘記事や筆記小説は「盗墓小説」に盗掘の技術、盗掘の職業及び墓に関する伝説などの素材をもたらしている一方、海外の冒険小説、冒険映画の輸入も「盗墓小説」に影響を与えた。さらに謎解き、伝説、専門知識など多様な要素の集合体と言える。しかしこれらの研究はただ「盗墓小説」の要素を取り上げただけで、なぜこの種の小説にそれを用いるのかについては触れていない。本研究はこの点について第三章で詳しく論じたい。

また、物語構造から見ると、邱慧鳴は「穿越小説という物語の構造」（2013）で「晋江文学网」におけるクリック数が100万を超え、完成した60篇の「穿越小説」をコーパスに選び、A. J. グレマスの物語構成のカテゴリーを用い、作品ごとに類似点と違いをまとめている<sup>[12]</sup>。この分析を通じて、邱氏はネット小説の物語がパーツのように組み合わせられていること、さらにこの組み合わせが古代神話の構造に類似するということを指摘している。この手法に従い、第四章では「盗墓小説」という小説群をパーツに解体し、「盗墓小説」の物語特徴を見出したい。

### 3. 『鬼吹灯』シリーズのメディア化の現状

2000年『第一次親密接触』が映画化されて以降、ネット小説は出版物に転換されたり映像化される傾向が顕著である。董琳鈺は「網絡小説影視化改編及其反思：基于《九層妖塔》和《尋龍訣》的對比」（2016）の中で、大体同じ時期に公開された『尋龍訣』と『九層妖塔』の興行収入に約10億円の差があったことに関して、『九層妖塔』の過剰な改編、雑な撮影技術などの問題点を指摘している<sup>[13]</sup>。この分析はメディアミックスが発生する際に、玉石混交の現象も少なくはないことを示している。これだけでなく、儲曉萌『網絡文学及其批評研究』（2016）<sup>[14]</sup>、何曉軍「媒介霸權与視覚主導：網絡小説的影視化建構及其反思」（2016）<sup>[15]</sup>でもネット小説の映像化を論じている。しかし映像改編に関する研究は近年増えているが、他のメディア改編や、二次創作などに関する研究は少ない。この傾向をもたらした原因は単なる消費文化の影響力ではなく、ビジュアル文化が主流文化の一種となっていることである。『鬼吹灯』シリーズから見た増殖や映像化する現象に基づき、第四章で中国における消費文化、映像文化の影響力を解明したい。さらに「盗墓小説」は特定の物語構造に一致すればこそ人気が出、量産化される傾向にあることを証明する。

## 1.2 中国大陸ネット小説の発展略史

中国語のネット小説はネット文学に属しているもので、最初海外で発生して、後に大陸で広がっていった。この流れは大陸におけるインターネットの導入に関係している。また、90年代以降経済の上昇及び精神文化と密着的に繋がっている。本章ではネット小説の発展において「盗墓小説」がどのように生まれてきたのか明確にしておきたい。成長の過程に起きた問題点にも着目したい。

海外の中国語ネット小説は、最初の形はメールで配信する電子発行物であった。1991年4月5日、世界初の中国語インターネット電子発行物の『華夏文摘』がアメリカで創刊された<sup>[16]</sup>。現在はアメリカのChina News Digest International, Inc.（略称：CND）という組織により募金で運営されている。そして1994年、アメリカのインディアナ大学の中国人留学生であった魏亜桂はキャンパスネットシステム管理員に依頼し、初の中国語ニュース掲示板alt.Chinese.txt（略称：ACT）を立ち上げた。当初の掲載内容はニュース、評論コラム、エッセイ、出版物の転載などがメインを占めていた。

同年、中国がワールドワイドウェブに加入したことに伴い、大陸におけるネット小説が出現し、2002年まで三回の全盛期を迎え、若者文化の中で切り離せない娯楽項目の一種となっ

ている<sup>[17]</sup>。ネット小説の発展段階と特徴を欧陽友権の区分すなわち「第一段階：1994年～1999年」「第二段階：2000年～2001年」「第三段階：2002年～」の三期に分けて、以下にまとめよう。

#### ①第一段階：1994年～1999年

1995年、大陸最初のBBS「水木清華」創立。中国語のネット小説は大陸のネットフォーラムでの連載という形で現れてきた。1997年12月、中国系アメリカ人の朱威廉が「榕樹下」というパーソナルホームページを設立し、ネット小説の流通はBBSや掲示板からウェブサイトに移行した。「榕樹下」は後にグローバルなオリジナル中国語ネット小説の掲載用サイトになり、大陸の代表的なネット小説作家はここから誕生した者が多い。

1998年3月から台湾の成功大学BBSで掲載された『第一次親密接触』という中国語ネット小説（蔡智恒著、ニックネーム：jht、痞子蔡）は、大陸に輸入された後大きなブームを引き起こし、この時期の青春やキャンパスを題材とするネット小説の大量発生に影響を与えた。翌年、「榕樹下」では刑育森（ネット小説の代表作：『活得像个人』）、寧財神（ネット小説の代表作：『緣分的天空』）、安妮寶貝（ネット小説の代表作：『告別薇安』）、韓寒（ネット小説の代表作：『世界那么大』）など代表的な大陸のネット小説作家が現れ、多数が後にプロ作家に転換した。

同年10月、中国四大ポータルサイトの網易は初のネット文学賞である「中国網絡文学大獎賽」を開催した<sup>[18]</sup>。すでにネット小説の作者と作品の質が注目されている傾向が認められる。

#### ②第二段階：2000年～2001年

2000年新浪ウェブサイトの「金庸客棧」というコラムにおける『悟空伝』（今何在著）の発表をきっかけに、ホラー類の『仏裂』（瞎子著）、SF類の『瘟疫』（燕墨生著）など様々な空想系題材が充実してきた。2001年、『紫川』（老猪著）、『迷失大陸』（読書之人著）、『搜神記』（樹下野狐著）などの幻想小説が現れ、幻想類小説は段々と主流となった。

ネット小説は純文学とも連動するようになった。2000年、『作家』、『大家』、『鐘山』、『山花』の四つの文芸誌はネット作家の短編小説の掲載を開始した<sup>[19]</sup>。さらにプロ作家も多くの読者に読んでもらうためにネット小説の執筆も始めた。例えば散文作家の寧肯はネットで『蒙面之城』を掲載しブームを起こした。

しかし無料の閲覧制度のため、「書情小築」、「黄金書屋」、「榕樹下」など数多くの大陸ネット小説の掲載サイトは倒産危機に直面し、合併あるいは買収され、人気のネット小説作者（安妮寶貝、韓寒など）はそれぞれプロに転換した。それに対して、「龍的天空」、「天涯論壇（フォーラム）」などのBBSやフォーラムで掲載する形はまだ生き残っている。

#### ③第三段階：2002年～

空想系のネット小説の増加に加え、「龍的天空」サイトが『迷失大陸』、『神魔記事』、『創世聖戦』などの大量の奇幻（ファンタジー）、玄幻類ネット小説を書籍の形で出版しは

じめた。この段階でネット小説は人気が出ると出版物になるという商業化の流れが生じている。また掲載サイトの資金危機及びネット小説作家の人材流失に対して、「読写網」は初めて有料閲覧制度を設立し、それ以降のネット小説の閲覧、ダウンロード有料化に繋がる土台となった。

さらに、2002年10月『蒙面之城』（寧肯著）が「第二回老舍文学賞」を受賞したことをはじめ、「魯迅文学賞」は第五回から、「茅盾文学賞」は第八回からネット小説が度々受賞するか入選作に選ばれている<sup>[20]</sup>。ネット小説はただの娯楽項目でなく、より一層広く認められる存在になってきた。

上記の三段階を経て、中国大陸におけるネット小説は勢いよく成長し、2002年までには膨大な読者数を持つインターネット娯楽項目の一種となっている。掲載の形から見れば、ネット小説はメールで配信する電子発行物からキャンパス BBS、掲示板での連載へ、そして専門のネット小説掲載用サイトでの連載へと変化している。またネット小説は紙媒体の小説を転載する形式からオリジナリティーで創作するものに転換し、徐々に文芸雑誌や出版社、作家団体に認められてきた。2000年からネット小説の種類が多様化する一方、閲覧の有料化制度への転換はネット小説の成長に良い環境をもたらしている。またこの一連の流れは、90年代以降のネット小説の読者たちの趣味の変化も反映している。

### 1.3 「盗墓小説」の発展略史

上記のネット文学の発展の流れに従って各時期の題材の特徴から見れば、最初の1994年から1999年までは青春、恋愛の題材がメインとなっていた。そして2000年以降になると、ネット小説は現実的な題材もあったが、空想的な題材が大量に増えている。特に当時新出した連載用サイトは「龍的天空」、「玄幻文学」などの空想的なサイト名が多い。欧陽友権は『網絡文学発展史』で2005年奇幻小説がブームになった後、2006年からホラー小説（又は玄幻鬼怪小説と呼ばれる）が盛んになっており、その中から「東方修仙」と「盗墓」という二つの新しい題材が誕生していると述べている。「東方修仙」題材の代表作は『誅仙』であり、「盗墓」題材の代表作は『鬼吹灯』である<sup>[21]</sup>。陳子豊「網絡文学重要類型文発展簡史」の「2005年以前：前史（背景）」、「2005年：元年（開始）」、「2008年～2014年：低迷期」、「2015年～：メディアミックスによる回復期」の4期区分に従い、「盗墓小説」の発展の流れを以下にまとめたい<sup>[22]</sup>。

#### ①2005年以前：前史（背景）

まず「盗墓小説」は完全な架空世界ではなく、中国の实在場所に基いて作られた作品である。この題材が誕生した原因は中国で独特な「墓葬」（埋葬）文化と盗掘が古代から存在しているからだ。中国では古代から先祖が冥界でも日用品が使えるように沢山の副葬品を遺体と一緒に埋葬する「厚葬」という習慣があった。張玉蓮は『古小説中的墓葬叙事研究』（2013）の中で古代の盗掘は「厚葬」の発生と繋がっており、後に出現した「封樹」（墓を標記すること）は盗掘者に目標を発見するための便を提供していると述べている<sup>[23]</sup>。さらに歴史上で盗



掘に関する記録や小説、伝説が数多く残されている。これらはインターネット上の「盗墓小説」と直接的な繋がりはないが、記載された盗掘の技術や、墓にまつわる不思議な事件、葬式文化などの素材を提供している。

2002年～2006年間のネット小説の発展は「盗墓小説」の発生に良い環境をもたらしている。まず2003年ネット小説連載用サイトの「起点中文網」は初めてVIP制度を実施した。これは書き手が運営サイトと契約する制度で、これにより作者はプロに転換するチャンスを得た。2004年になると「起点中文網」は盛大ネットワーク会社に買収された後、大陸における一番大きなネット小説連載用サイトとなり、翌2005年「起点職業（プロ）作家体系」を設立し、基本年収制度<sup>[24]</sup>を実施し始めた。

この時期に、「重生」（主人公が生まれ変わってから物語を始める）題材の『重生伝説』（周行文著）、「穿越」（タイムスリップ）と「官場」を題材にする『新宋』（阿越著）、虚構オンラインゲーム題材の『高手寂寞』（蘭帝魅晨著）など、大量の新しい題材が絶えず現れ、さらに多題材を一つに融合した作品も現れている。その特徴は冒険、ミステリー、ホラー、ファンタジーなどの多要素を持つ「盗墓小説」にも伺える。

## ②2005年：元年（開始）

2006年は「盗墓年」と呼ばれている<sup>[25]</sup>。天下覇唱は2005年12月「天涯論壇（フォーラム）」の「蓮蓬鬼話」掲示板で『鬼吹灯』を連載し、2006年2月から「起点中文網」に転載している。彼は摸金校衛、発丘中郎将、搬山道人、卸嶺力士の四つの流派を設定した。この設定は後の「盗墓小説」にしばしば使用されている。『鬼吹灯』を始め、『盗墓筆記』、『黄河鬼棺』、『密道追踪』など、伝統的な墓相文化を溶け込ませた作品がネットで生み出され、盗墓類小説のブームを迎えた。「標準書目網」のデータによると、2006年出版したネット小説の中で「霊異探険」に属するのは『鬼吹灯』シリーズと『盗墓筆記』シリーズだけであるが、2007年になると、霊異探険類小説の中で半数以上は「盗墓」に関する作品である<sup>[26]</sup>。

「盗墓小説」ではなくても、考古や風水術に関連している。この時期、「盗墓小説」は短編より、シリーズ化されるのが一つの大きな特徴である。『鬼吹灯』シリーズ以外に、例えば『盗墓筆記』シリーズ（南派三叔著）、『我在新鄭当守陵人』シリーズ（陰陽眼著）、『伝奇古術』シリーズ（未六羊著）等の作品が続々と現れている。

## ③2008年～2014年：低迷期

2007年の大ブームに反して、2008年から墓荒らしを題材とする作品は優劣の差が大きくなり、『鬼吹灯』シリーズの設定の模倣と引用も急増している。例えば、『鬼吹灯』の胖子と呼ばれるデブキャラ及び三人組の主人公という設定は『盗墓筆記』シリーズにそのまま使われるだけでなく、『墓之極之秦嶺探検』（鯨吞天下著）、『尋龍葬地決之印度睡城』（天上天著）の中にも用いられている。また『龍開眼之陝西鬼洞』は『鬼吹灯』の「鬼洞」という地理設定を使用している。また2007年から2008年にかけて珠海出版社は著作権を持たずに『鬼吹灯』の同人小説を出版した、等々である。そして「起点中文網」の「尋墓探険」分類の作品によると、この時期は未完成の「盗墓小説」が多数に存在している。結局この種の小

説は天下覇唱、南派三叔、未六羊等の人気作家だけによってレベルが維持されている。また、冒険題材の『蔵地密碼』シリーズ（何馬著）が現れている。

#### ④2015年～：メディアミックスによる回復期

2000年ネット小説の『第一次的親密接触』のテレビドラマ化をはじめ、ネット小説は人気が集まると映像化されるという現象が現れている。2014年『密道追跡』（蛇従革著）を原作とする映画『密道追跡之陰兵虎符』が公開され、2015年になると『鬼吹灯』シリーズと『盜墓筆記』シリーズの二つの人気作品を中心に、映像化ブームが起きている。同年12月に映画『鬼吹灯 尋龍訣』（烏尔善監督）が公開され、興行収入が16.3億元に達している。6月に『盜墓筆記』ネットドラマ（鄭保瑞、羅永昌監督、全12回）の配信が開始された。後の「盜墓小説」原作のドラマはテレビ放送もあったが、主としてネットで放送する形になっている。例えば、2016年3月の『鬼吹灯之精絶古城』（孔笙、周遊、孫墨龍監督、全21回）、2017年7月『鬼吹灯之牧野詭事』（趙小鷗、趙小溪監督、全24回）2017年7月『鬼吹灯之黄皮子墳』（管虎、費振翔監督、全20回）等は全てネットドラマである。それに対して2016年7月の『老九門』のドラマ（梁勝権、何澍培、黄俊文監督、全48回）はテレビとネットで同時放送している。大量のドラマ化現象による著作権トラブルも発生している。2015年10月に公開された映画『九層妖塔』（陸川監督）は興行収入が6.79億元に達したが、後に原作者の天下覇唱に著作権侵害で告訴された。また、『鬼吹灯』シリーズ、『盜墓筆記』シリーズは漫画、ゲーム、舞台劇など様々にメディア化されていること以外、『密道追跡』は2014年にスマホゲーム化され、『茅山後裔』（大力金鋼掌著）シリーズも2015年に漫画化されている。

上記の歴史の流れから見れば、中国ネット小説はインターネットの大陸への導入に伴い、90年代に急速に成長した一種の小説形式となっている。そして、2000年からさらに空想類題材が増えていることを背景にして、「盜墓小説」は2006年に出現し、「盜墓熱」<sup>[27]</sup>を引き起こした上、さらに同題材が増加し、多様なメディアミックスブームも起きている。他の題材についていうと、「青春」にしる、「穿越」にしる、「玄幻」にしる、出発点は必ずしもネット小説固有の題材とは言えない。「盜墓小説」は明らかにネット小説固有の題材として生まれて発展したものなので、この題材についての分析はネット小説の特質を色濃く反映できると言える。

## 第二章 「盗墓小説」の発生原因

### 2.1 若者の精神面の時代による変遷

中国は1978年改革開放が始まり、経済システムの転換や市場化に伴い、文化は商品となり、消費者大衆の需要や文化的趣味に即応した大衆文化が登場し、繁栄期を迎えた。遠藤誉『ネット大国中国——言論をめぐる攻防』（2011）は改革開放以前にあったマルクス・レーニンの社会主義を尊び、「金儲け」や資本主義が精神的な毒であるという主流意識が薄くなり、「向銭看」（金を儲けることを提唱する）に変え、消費文化が中国社会に浸透し始めると述べている<sup>[28]</sup>。こうして消費文化の環境で育った80年代生まれの人たちは、90年代からネット上で大活躍し、ネット小説の書き手と読み手のメインを占めている。この流れは引き続き90年代生まれの人たちにも強く影響を与えている。これらの人たちは「80後」、「90後」と呼ばれている。遠藤氏は「こういう「XX后」ママ。以下同」という呼び名が付き始めたのは80后が初めてである」と指摘している<sup>[29]</sup>。「70後」「60後」などのような1980年以前に生まれた人々に対する呼び方はなかった。この点から見れば、80年代以降生まれの中国人は今までと異なる特質を持つ存在であることがうかがえる。

中国において、1978年から一人っ子政策が実施され、家族の愛情、金銭及び関心は全て一人の子供に集中している。このように育てられた中国の「80後」、「90後」はどの時代よりも自分のことを強く意識している。このような若者に対し、遠藤氏は「80后は自己表現をすることが大好きな世代だ。ネット上でも自分の考えや生活を発表して喜びを分かち合う。BBSを基本として成長してきたインタラクティブ・サイトは、したがって80后から大いなる歓迎を受け、ブログ（博客）やポッドキャスト（播客）も自己表現手段として流行っている」と述べている<sup>[30]</sup>。これはまさに中国大陸におけるネット小説が最初BBSやフォーラムで発生した原因であるだろう。

しかし、遠藤氏はこの時代の一人っ子たちは溢れる物質に満足しながら自由奔放さを身に付ける一方、家族全員からの期待感も一人で背負わなければならないと指摘している<sup>[31]</sup>。この結果は抑圧された心理が現実を超える空想的な娯楽項目を求めている。それゆえ、この「80後」、「90後」の日々拡大している欲望に応じて、2005年に「玄幻」、「奇幻」がブームになり<sup>[32]</sup>、2006年になるとホラー題材のネット小説が人気になり、「修仙」と「盗墓」などの新たな空想的な題材も生まれてきた。

またダニエル・ベル（1977）は現代社会で生み出されたのは自我認識だけでなく、大量生産と大量消費を時代背景とし、新しさの追求に応じて市場も新しいものを提供している。こうして新しいもの、珍しいものや変わったものへの要求を時代背景として、商品が市場要求に応じて新しく細かく分化されると述べている<sup>[33]</sup>。中国において80年代から経済システムの変革に伴い、各種の商品もバラエティに富み、多様な商品が生産されている。ネット小説も例外ではなく、様々な題材はどんどん生み出されている。汪樹東の「類型小説的文化発生学考察」（2013）によると、消費社会による大衆の高度専門化、複雑化、さらに趣味の個性化により、未知な領域に対する好奇心も日々増加した。そのため、「玄幻」、「穿越」、「盗墓」、「科幻」、「都市」、「校園」など多様な題材が大衆の趣味に応じて生まれてきた<sup>[34]</sup>。

一方、政治政策の緩和と経済システムのグローバル化とともに、メディアを含む外国の商品も続々と大陸に入り込み、文化にも大きな変容をもたらしている。前掲遠藤（2011）は「日本のアニメ、漫画やインターネットにより自由な発想とグローバル性を身に付けた世代が一人っ子世代である」と語っている<sup>[35]</sup>。それに加えて、日本からの影響だけでなく、90年代からハリウッド映画の輸入、ディズニー映画市場の復興影響、2001年にWTOへの加入などの諸要素に影響され、一人っ子世代たちは全世界の情報や文化を吸収し、バラエティに富む価値観を持つ特質がある。そのため、この時代に登場したネット小説における「ゲーム的な物語の設定」<sup>[36]</sup>、「ファストフード性質」<sup>[37]</sup>などの要素の混合、及び人気を集めると様々な派生物を生み出すという商業的な流れ、これらはともにグローバル的な消費文化に影響されている。

つまり、80年代以降の世代は社会変革と家族構造の変化（一人っ子政策）の中で育てられたのだ。遠藤氏は、80後は「それ以前の人たちとは完全に異なるメンタリティを持つ「新人類」なのである」と指摘している<sup>[38]</sup>。それゆえ、80年代を区切りにした中国人の精神面を把握することは明らかに必要である。中国の現代社会と共に成長したネット小説を皮切りに、80年代以降生まれの世代は自由な精神性を持つ一方、プレッシャーに追い詰められたため空想的なものを求めるという矛盾した特質を読み解くことができる。2006年のネット小説の一題材である「墓盗小説」の流行も大衆の趣向と90年代以降の時代背景に応じて生じた産物であり、これを切り口にして、80後、90後のメンタリティを把握できるようになるはずだ。

## 2.2 文学の役割転換

90年代以降、ネット小説は発生した原因が社会背景を除き、80年代の文学の役割転換に係っているからだ。また「墓荒らし」を小説の題材にする原因を解明するためにも、この変化環境の形成と変化を明らかにしなければならない。

1949年新中国成立後、中国作家協会及び各地の作家協会が続々と設立され、出版業も国営文芸出版に集中させられた。この時期から主流文学はすでに組織化されることが見える。1984年6月、中国文化部は「大的方面管住管理好, 小的方面放開搞活(大きなところでよく管理し、小さなところで手放して活気をもたらす)」<sup>[39]</sup>という出版体制の改革を始め、全国出版業に自由性を与えた。主流文芸のメインの流通手段とする出版業はこれをきっかけに、市場経済と結びつき始めた。李潔非、楊劼が『共和国文学的生産方式』（2011）で論述した通り、「80年代末まで、中国作家協会が管理している文壇以外、他の独立した文学市場は存在していなかった。それに反して、90年代以降作協の支配力が弱くなり、ネット作家、「80後」作家、及びベストセラー作家、「体制外作家」（朱注：作協に加入していない作家）などの新たな作家群が出現しはじめた」という流れになっている<sup>[40]</sup>。こうして80年代後半の転換から90年代ネット文学の発生まで、文学の「エリートから大衆へ」<sup>[41]</sup>、「市場経済化」<sup>[42]</sup>などの変化が起きている。

90年代中国大陸にインターネットが導入され、さらに文化の産業化やグローバル化を促進している。80年代から消費文化が浸透した中国社会で、純文芸は低迷期に陥っている一方、市場と密着に関連して商品化される大衆文学が盛んになっている。第一章で論じたようにネ

ット文学も商品化の傾向に従いつつ、主流な文壇から従来は排除されていたが、次第に認められる状況になっている。さらに、インターネットの普及は文学が作家しか書けない状況を変えている。陶東風（2009）は「インターネットは最も自由で手に入れやすい媒体である。編集者の検査がなく出版用の審査もない、発表の制限もほとんどない。人はパソコンがあればネットに繋ぎさえすれば、彼が書いた作品をいつでもネットに掲載することができる」と語っている<sup>[43]</sup>。ネット小説作者の李尋歆（2011）は「ネット文学の存在意義は、文学を再び民間に戻させたことだ」と指摘している<sup>[44]</sup>。一方、政府が次第にネット上の自由に関与し始めている。2004年と2007年のネット文学に対する監査行動、2013年の上海ネット作家協会の成立、2017年に「互聯網信息服务管理規定」の頒布などの政策はネット文学の知識産権と書き手の利益を保護する一方、制限を与えている<sup>[45]</sup>。この現状については第四章で詳しく分析する。したがって、ネット上の文学は比較的制限が少なく自由性が強いものとして生まれてきた。

## 2.3 「盗墓小説」とは？

### 2.3.1 「盗墓小説」の類型化

『鬼吹灯』シリーズ及び同じ題材の小説は中国で「盗墓小説」と呼ばれているが、これについての定義はいまだに定まっていない。『鬼吹灯』シリーズはネットで連載する際に「尋墓探険」（起点中文網、紅袖添香網、小説閲読網）、「玄幻奇幻」（17K小説網）などに分類されている。実際の出版物も「神秘/探険小説」に分類されることもあった。前述した陳子豊（2016）は「「盗墓小説」は外国の探険映画、探険小説に類似している」と指摘している<sup>[46]</sup>。また林久之は「『鬼吹灯』『賊猫』『迷踪之國』——天下覇唱の秘境小説群」（2010）で『鬼吹灯』を始めとする天下覇唱の作品を「秘境冒険小説」<sup>[47]</sup>と呼び、「天下覇唱著『鬼吹灯之精美古城』～中国のインディ・ジョーンズ」（2009）では「インディ・ジョーンズによく似た冒険小説」と述べている<sup>[48]</sup>。

『鬼吹灯』の後書きによると、作者は「『鬼吹灯』は探険小説である。易学風水に基づいており、それが全編隅々まで行き届いている。作品の中に沢山の要素が含まれているが、「探険」という言葉でそのエッセンスを概括することができる。（中略）古い墓は物語において単なる探険のツールである。この作品は中国の伝統的手法と理論によって展開した冒険の旅という物語シリーズである」（下線文は引用者による）と自らの作品について説明している<sup>[49]</sup>。確かに、『鬼吹灯』のシリーズはインディ・ジョーンズとの共通点が見られる。その共通点とは、墓を訪れるのが盗掘して金銀財宝を盗むためではなく、冒険、探険のためだということである。

ネット小説には様々な題材があるが、伝統的なジャンルに分けず「穿越」や、「盗墓」や、「修仙」等とタグ付けされている。このタグ付けはネット小説の分類化を促した。様々な題材が発生した原因の一つは、80年代から消費文化が主流になった中国社会で文化的産物も商品のように量産化され複製されていることだ（本論文第二章 2.1 参照）。また、探偵小説、SF小説、スパイ小説、ロマン小説等のジャンル小説を全て大衆文化小説（Popular Culture Novel）に分類したアーサー・エイサ・バーガーは、これらの小説はたとえ様々なジャンルが

混ざり合っている、一つのあるジャンルに分けることができる特性を持っていると指摘している<sup>[50]</sup>。バーガーが言わんとすることは「ジャンル」とはカテゴリー (class)、種類 (kind) である。そのため、同じ種のテキストは必ず共通する特性がある。葛娟「論ネットワーク小説生産同質化と差異性的建構」(2016) は「もしジャンル化がネット小説の特徴だとするならば、ジャンルというのは一つの基本ルールとして、作者と読者の双方が暗黙のうちに守っているものである」と述べている<sup>[51]</sup>。両者の見解をまとめると、消費社会においては、ネット小説の各題材は特定のジャンルに属さないが、人物、設定、プロットの設置などが、その題材の基本的特徴に向かって作り出される傾向がある。この基本的特徴は作者が読者の好みに合わせて創作した「届きやすい」<sup>[52]</sup> 物語の構造である。「盗墓小説」という小説群は伝統的なジャンルには属さないが、ネット小説として各作品には共通点が存在している。

### 2.3.2 プロップからボグラーへ

物語の共通点を探し出す方法について、大塚英志は『ストーリーメーカー 創作のための物語論』(2016) の中でウラジーミル・プロップの研究が民話の構造を分析する際に用いた民話を構成する「最小単位」あるいは「機能」、及びそれらの組み合わせのパターンに着目した<sup>[53]</sup>。プロップはまた「魔法昔話の構造的な研究と歴史的研究 ——レヴィ＝ストロース教授の批判に答える」(2009) で、物語のプロットには変化要素と不変要素があり、変化要素が人物名、具体的な設定等で、不変要素が登場人物の機能である。更に機能は極めて限られ、いくつかの基軸ではなく、単一の基軸に所属しているということを指摘している<sup>[54]</sup>。これらの点を踏まえつつ「盗墓小説」に立ち戻ると、その各作品同士の共通点は「機能」の分析によってまとめることが可能である。『鬼吹灯』シリーズは「盗墓小説」の代表作品としてキャラクターやプロットの設定が同題材の作品に転用されたり真似されたりしているため、本作品を分析することによって「盗墓小説」の共通構造を探し出したい。

プロップはロシアの魔法民話から物語の「最小単位」を 31 個にまとめた。それぞれ留守、禁止、違反、探り出し、情報漏洩、謀略、幫助、加害、欠如、仲介/つなぎの段階、対抗開始、出立、贈与者の第一機能、主人公の反応、呪具の贈与・獲得、二つの国の間の空間移動、闘い、標づけ、不幸・欠如の解消、帰還、追跡、救助、気付かれざる到着、不当な要求、難題、解決、発見・認知、正体露現、変身、処罰、結婚となっている<sup>[55]</sup>。プロップ以降、物語構造に関する研究が数多くなされたが、中でもジョセフ・キャンベルは「英雄の旅 (Hero's Journey)」という重要な概念を打ち出した。彼はプロップの研究を踏襲して、神話の中で大きな割合を占めている英雄の冒険物語を中心に、プロップの 31 個の機能に基づき「英雄の旅」という概念を主張した。<sup>[56]</sup> さらに、クリストファー・ボグラーは『神話の法則』(2002) でキャンベルの理論に基づき、現代のアメリカ文学作品やメジャースタジオ<sup>[57]</sup> 作品を古代神話に結びつけてストーリーテリングの構造の基本法則を以下のような 12 ステップにまとめている<sup>[58]</sup>。

#### ボグラーの 12 ステップ

##### 1. 「日常の世界」 (Ordinary World)

主人公 (= ヒーロー) が習慣的な状況から抜け出す様子を表現するために、最初に日

常世界を見せておく段階

2. 「冒険への誘い」 (Call to Adventure)  
ヒーローが日常世界にいられなくなって非日常への冒険を紹介される段階
3. 「冒険への拒絶」 (Refusal of the Call)  
ヒーローが冒険に対して恐怖を表現した段階
4. 「賢者との出会い」 (Meeting Mentor)  
ヒーローにとって導き手であるメンター（必ずしも人間に限らない）が現れる段階。  
メンターの役割は主人公に見知らぬ世界と直面するための準備をさせることである
5. 「第一関門の突破」 (Crossing First Threshold)  
ヒーローがついに冒険に踏み出し、第一関門の突破によって物語が完全に非日常世界に入る段階
6. 「試練/仲間・敵対者との出会い」 (Tests, Allies, Enemies)  
ヒーローが冒険の旅立ち覚悟ができたあと、協力者や敵対者と出会う段階
7. 「最も危険な場所への接近」 (Approach )  
ヒーローが危険な場所の入り口までやってくる段階
8. 「最大の試練」 (Ordeal)  
ヒーローが恐るべき挑戦を受け、最も危険な場所の最深部に立っている段階
9. 「報酬」 (Reward)  
ヒーローが最大の試練での重大局面を乗り越え、報酬を受け取る段階
10. 「帰路」 (Road Back)  
ヒーローが非日常世界に残るかそれとも出発地に戻るかという選択に直面する段階。  
多くのヒーローは帰路を選ぶ
11. 「復活」 (Resurrection)  
ヒーローが日常世界に戻る前に古い自分を捨て去って最後の浄化や選択を受けなければならない段階
12. 「宝を持つての帰還」 (Return with Elixir)  
全ての試練を切り抜け、ヒーローが出発点に戻るか、家に帰るか、旅を続けるかである段階

### 2.3.3 英雄冒険物語化したハリウッド映画と『鬼吹灯』シリーズ

ボグラ（2002）は、メジャースタジオはたくさんの物語を生産しなくてはならないので、これらの物語はある基準に従い開発されていると言う<sup>[59]</sup>。そして、彼はキャンベルの神話に関する物語構造論を発展させ、消費社会にも適応する物語構造を12ステップとしてまとめている。また日本の80年代以降の文学や映画製作についても同様の現象が見られることを大塚は指摘している。大塚（2009）は『スター・ウォーズ』以降、盛んに用いられるようになった12ステップの構造は、村上春樹や宮崎駿にも影響を与えていると指摘している<sup>[60]</sup>。

中国のネット小説はまた米国メジャースタジオの影響を受けた。1980年代後半から90年代にかけて香港を経由して中国大陸に大量のハリウッド作品が流入した。そのメジャースタ

ジオの物語パターン及び商品化の方法は日本と同じように中国に影響を与えて、その作品は中国の一般大衆に受け入れられてブームになっている。

ジョセフ・キャンベルは『神話の力』(1992)<sup>[61]</sup>で英雄の冒険物語を二つのタイプに分けている。一つは肉体的な偉業で、英雄が勇敢に戦ったり命を救ったりする。もう一つは精神的な偉業で、英雄が通常の精神的生活の領域を超えた経験を経験することを学び、そこからメッセージを持って帰る<sup>[62]</sup>。この冒険物語の構造は主人公が「心理的未成熟の状態」<sup>[63]</sup>を抜けて自己実現のために遠い旅に出、成熟した状態に達するという精神的成長を描く。こうした構造は1980年代以降の中国の「新人類」<sup>[64]</sup>の精神に見られるものである。そして『鬼吹灯』シリーズは現在第二期まで出ているが<sup>[65]</sup>、一期の内容は主人公が呪いを解くために日常生活を離れて墓に入り込み、地下世界の不思議な物事と戦って帰ってくるという流れなので、正に二番目のタイプの英雄冒険物語と一致している。

さらに作者は『鬼吹灯之八 巫峡棺山』の後書きで「私は個人的に映画が好きで、かつて『アビス』、『エイリアン』にハマっていた。私の述べる「探険」とは探索に冒険を加えるものである。(中略)『鬼吹灯之三 雲南虫谷』においては物語のタイプは全面的に「探険」に移行している。」<sup>[66]</sup>という創作主旨を表明している。したがって、たとえ天下覇唱はハリウッド映画の脚本術やボグラーの論理を知らなくても、自ら『鬼吹灯』シリーズをハリウッド映画化しているだろう。前掲大塚英志(2016)はハリウッド映画のマニュアルを検証するために、キャンベルの『千の顔を持つ英雄』とボグラーの12ステップを比較している。しかし、12ステップが『千の顔を持つ英雄』にある「主人公が自己実現を通り越して『悟り』に向かってしまうくんだり削除ないしは簡略化されている」ため、大塚氏はおそらくその汎用性を広げるために12ステップの7「最も危険な場所への接近(Approach)」から7'「複雑化(Complication)」を独立させている<sup>[67]</sup>。本論文では彼の12ステップ+7'の分析方法を採用し、『鬼吹灯』シリーズの第一期のストーリーを当てはめると下記のようなになる。

番号	12 ステップ	『鬼吹灯』の内容
1	日常の世界 Ordinary World 主人公(=ヒーロー)が習慣的な状況から抜け出す様子を表現するために、最初に日常世界を見せておく段階	主人公の胡八一は軍隊から引退した後、北京で友人の王凱旋と再会する。二人ともお金に困る生活をしている。
2	冒険への誘い Call to Adventure ヒーローが日常世界にいらなくなると非日常への冒険を紹介される段階	主人公たちは海賊版の音楽テープを売っているが、売れ行きが悪く、ある日仲介人の大金牙に出会い、盗掘に誘われて、盗掘者の「摸金校衛」の証である「摸金符」をもらう。



3	<p>冒険への拒絶 Refusal of the Call ヒーローが冒険に対して恐怖を表現した段階</p>	<p>盗掘に誘われたものの主人公・胡八一は金銭欲が強くなかったため違法の盗掘行動に参加しなかったが、金がなくて生活しにくくなるという苦境に陥っている。この戸惑いは「冒険への拒絶」の一つの表現である。</p> <p>結局は戦争の時に亡くなった戦友の親族を養うために牛心山の墓を盗掘することに決める。</p>
4	<p>賢者との出会い Meeting Mentor ヒーローにとって導き手であるメンター（必ずしも人間に限らない）が現れる段階。メンターの役割は主人公に見知らぬ世界と直面するための準備をさせることである</p>	<p>『鬼吹灯』シリーズの中には二つの賢者が存在する。</p> <p>賢者1：胡八一の父親が残したさまざまな風水墓相知識が記載されている『十六字陰陽風水秘術』という本である。胡八一は牛心山の墓に行く途中、この本の内容を思い出して墓の所在地を見つける。</p> <p>賢者2：仲介人の大金牙である。彼は長い間盗掘の商売をやっているので、骨董品の価値及び墓の知識情報は一番詳しい。胡八一たちが盗掘に行くことを知り、彼らのために仲介人の役を担当する決心をする。</p>
5	<p>第一関門の突破 Crossing First Threshold ヒーローがついに冒険に踏み出し、第一関門の突破によって物語が完全に非日常世界に入る段階</p>	<p>牛心山の墓で「紅犼」（キョンシー）「猪臉蝙蝠」（ヘラコウモリ）、「草原大地懶」（メガテリウム）等不思議な生物に襲われるが、散々苦しんだ後逃げ出した。その墓から変わった玉の装身具「蛾身螭紋双鬬璧」を得る。大金牙の言葉によるとこの玉は新疆と関係があるらしいので、新疆の精絶女王の墓に向かう考古団に加入し、ヒロインのShirley 楊に出会う。</p>
6	<p>試練/仲間・敵対者との出会い Tests, Allies, Enemies ヒーローが冒険の旅立ち覚悟ができたあと、協力者や敵対者と出会う段階</p>	<p>試練：精絶女王の墓に入る前、砂漠中で砂嵐、「砂漠行軍蟻」（グンタイアリ）、「精絶蛇」に襲われ、隊員が死んでも、墓を目指して進む。</p> <p>仲間：胡八一はShirley 楊に盗掘に対して反対される。だが彼女に身分を他人に明かされていなかった。後に胡八一は彼女とチームを組んで冒険する。</p> <p>敵対者：女王の墓で様々な危険な生き物、罠に遭う。</p>

7	<p>最も危険な場所への接近 Approach</p> <p>ヒーローが危険な場所の入り口までやってくる段階</p>	<p>精絶女王の墓に入り、女王の秘密を解明するため、「精絶蛇」の巣から逃げ出し、昔 Shirley 楊の父親の考古団を全滅させた女王の棺に接近する。</p>
7'	<p>複雑化 Complication</p> <p>ヒーローが最終目的に近づく時に、幸運から不幸に反転し、目的を達成するための一歩進んだテスト段階</p>	<p>宝物を得ずに精絶女王の墓から逃げ出した。その上、胡八一らは背中に目玉のような呪いの印が残ってしまう。この印は精絶国と関連している。</p>
8	<p>最大の試練 Ordeal</p> <p>ヒーローが恐るべき挑戦を受け、最も危険な場所の最深部に立っている段階</p>	<p>目玉の呪いを解くために様々な墓に入り、手掛かりを集める。最後は崑崙山の墓にある精絶国の祭祀場に入り込む。</p>
9	<p>報酬 Reward</p> <p>ヒーローが最大の試練での重大局面を乗り越え、報酬を受け取る段階</p>	<p>「鳳凰胆」 [伝説中の宝であり、精絶国の祭祀を行う際に必要な道具である] と「水晶屍の目玉」 [水晶死体の目玉、精絶国の祭祀を行う際に必要な道具である] を入手して精絶の祭壇に置いた後、目玉の呪いが解ける。</p>
10	<p>帰路 Road Back</p> <p>ヒーローが非日常世界に残るかそれとも出発地に戻るかという選択に直面する段階。多くのヒーローは帰路を選ぶ</p>	<p>胡八一らは祭祀が成功して帰る途中で、仲間の阿香の目玉に突然異変が起き、さらに毒蛇の群に襲われ、九死に一生を得て逃げ出す。目玉の呪いは解けたが、崑崙山の墓にあった伝説中の宝物の鳳凰胆は結局地下に残したまま、胡八一らは地面に戻る。</p>
11	<p>復活 Resurrection</p> <p>ヒーローが日常世界に戻る前に古い自分を捨て去って最後の浄化や選択を受けなければならない段階</p>	<p>胡八一はヒロインの Shirley 楊にアメリカに行こうと誘われたが、そうすると現在の生活、知り合い及び盗掘との関係を切らなければならない。しかし軍隊から引退した後人生の目標と理想を失った彼に対して、この生活は自分の目標を明確にさせている。</p>

12	宝を持つての帰還 Return with Elixir 全ての試練を切り抜け、ヒーローが出発点に戻るか、家に帰るか、旅を続けるかである段階	胡八一は Shirley 楊と一緒にアメリカに行くことを決めたが、盗掘者として「摸金符」は捨てなかった。そして『鬼吹灯之六 南海帰墟』では Shirley 楊から「摸金符」をもらって国に帰り、新たな冒険を始める。
----	---	--

〈表 1：『鬼吹灯』第一期の 12 ステップ対応表〉

中国大陸で一番大きなネット小説掲載サイトである「起点小説網」においては、『鬼吹灯』シリーズと同じく「尋墓探険」に属する作品は計 5,558 点あり、完結したのは僅か 326 点である<sup>[68]</sup>。無論、これらの作品の中には優れたものと劣ったものが存在しているが、先述したように同題材の作品は商品が量産化する社会で大量に発生し、「届きやすく」共通的な構造に向かって発展している。「盗墓小説」の共通的な構造を探るために、2017 年 11 月 30 日までの「尋墓探険」というカテゴリーに属する、閲覧数が 10 万以上で、完結した作品（全 17 作）<sup>[69]</sup>をまとめ、12 ステップによって作品同士の共通点を以下のように抽出した。

番号	ステップ	共通内容
1	日常の世界	主人公は、みな最初は盗掘者ではなく、自分の職業を持つ一般市民である。
2	冒険への誘い	仲介人の誘いか謎の手掛かりの発見をきっかけに盗掘に誘われる。
3	冒険への拒絶	主人公は常に金銭欲が強くないため、盗掘を拒絶している。しかし、日常生活に影響する原因（経済的理由、家族の失踪等）により、やむなく盗掘を選ぶ。
4	賢者との出会い	賢者 1：主人公の盗掘行動を導く仲介人の年長者キャラが登場する。主人公は初めて墓に入る前、この人からさまざまな情報を手に入れる。 賢者 2：主人公は盗掘の知識を記録している一冊の書物か絵巻を持つことが多い。この道具は主人公の最初の冒険で大きな役に立つ。
5	第一関門の突破	最初の墓に入った後、目的地に関連している手がかりを発見する。

6	試練/仲間・敵対者との出会い	<p>試練：目的地の墓に入り込み、立て続けに危険に襲われる。</p> <p>仲間：主人公は必ずパーティーを組んで盗掘する。三人組の場合が多い。最初から集まる場合と途中で集まる場合の二つのパターンに分かれる。</p> <p>敵対者：必ず人間とは限らない（危険な生き物、罟等々）。</p>
7	最も危険な場所への接近	目的地の墓から命がけで逃げ出す。
7'	複雑化	盗掘する最初の理由がさらに深刻な問題や謎に取って代わられる。これが最終的な冒険の目的になる。
8	最大の試練	様々な墓にある手掛かりの収集を通じて、最終的な目的地の墓に向かって進む。
9	報酬	主人公は宝を手に入れ、目的を半分か完全に達成する。
10	帰路	<p>帰路1：帰り道で新たな危険に襲われ、限界になった主人公は危機に服従するか戦うかを選ぶ。</p> <p>帰路2：目的が半分しか達成されていないため、冒険を続けるか元の世界に戻るか迷う。</p>
11	復活	帰路で行なった選択あるいは仲間の影響で盗掘の目的が達成し、旅の終わりを迎える。
12	宝を持つての帰還	主人公は元の仕事場に戻る。あるいは仲間のヒロインと恋に落ちる。

〈表2：閲覧数が10万以上の「尋墓探険」小説の12ステップ対応表〉

これらの小説は12ステップに対応する『鬼吹灯』シリーズと類似していることが多く、多くの設定も近似している。例えば、三人チームという設定は多用され、主人公は親族から受け継いだ盗掘技術や謎解きのヒントが記録された一冊の書物か絵巻を持っている。最初の目的は墓に入って後に変化するが、決して金銭欲を満たすためではない。しかし、それぞれ異なる作品の設定も存在している。例えば、「茅山後裔」、「茅山第一百零八代伝人」の主人公は『鬼吹灯』が用いた風水術ではなく道術を使い盗掘する。「大清風水師伝」の時代は近現代ではなく、清末である。「血医」では主人公はさらに医学術を用いて墓の中の怪物の遺体や死体を分析しながら冒険する。

またこの共通的な構造の作品は大量に発生する現象に対し、大塚英志（2009）は「『文学』が一様に同一の構造に向かい始めたことはそのこと自体がある種の『物語消費』としてあった」と指摘している<sup>[70]</sup>。

一方、「起点中文網」の「尋墓探険」による閲覧数が1,000回以下の作品（全85作）<sup>[71]</sup>。添付資料2によると、「盗墓（尋墓）小説」は容易に創作でき、発表できるが、作者の創作レベルがまちまちで、未完の作品や粗雑な作品もまた多い。例えば、「人間妖孽」（奇跡先生著）「倒斗奇兵」（懶猫老九著）や「探険狂徒」（書生辰逸著）の作者は「時間と能力が足りないので書き続けられず、無理矢理に完結させた」等のコメントを残している<sup>[72]</sup>。

また12ステップから外れる物語が多い。例えば、「奪魂島」（z小振著）の主人公は最初から盗掘者と設定されているため、ステップ1から3までの変化がない。「盗墓新娘」（吻妹）、「墓地探屍」（四戦著）、「詭墓奇書」（小巫見大著）等の作品は文字数が20万字を超えているが、ステップ7'の、物語を複雑化する段階が欠けていて主人公の目的が変わらず、物語が単純になっている。あるいは作品の要素や題材が多すぎて、作者が上手く物語に配置できない場合は人気落ちることもある。「黒霊明華」（泉之守護著）の作者は「百合、BL、純愛、腹黒、冒険等の要素があるから、ぜひ読んでみてください」と自己推薦している<sup>[73]</sup>が、閲覧数は僅か34回となっている。「上古第51区」（流浪的爆米花著）は主人公が盗掘しはじめて、途中で魔界に入り込んで怪物と戦い、そして魔界で仙人になる修練方法を見つけて修行して最後は仙人になった内容である。物語は途中で「墓荒らし」から離れて「魔幻」の内容に移って、最後は「修仙」が目的になった。「恩愛能量系統」（一次愛個著）は都市恋愛が全体の半分もの内容を占めている。また作者が文章力に欠けるため、「内容がつまらない」<sup>[74]</sup>、「ロジックがない」<sup>[75]</sup>等の評価も多かった。

## 2.4 人気の理由

ここでは「盗墓小説」が発生して人気を得る原因について、一般大衆の「墓荒らし」に対する認識と関心、交通ツールの発展、及び「盗墓小説」の日常から非日常への物語構造という三つの面から分析を行う。

### 2.4.1 大衆の趣味

80年代から一般大衆の墓荒らし、骨董品等に対する認識が一層新しくなっている。改革开放以降外国との交流が頻繁になるにつれて、盗掘事件が大きな社会問題となった。「文物犯罪的規律特点——何挺同志在打擊文物犯罪協作区會議上的講話摘要」<sup>[76]</sup>の報道によると、文物犯罪は文物密輸と直接な関係があり、80年代から始まっている。当初は服飾販売業者が香港、澳門の文物市場を知り、大陸で文物を買収してやりとりをしていた。その後広東省や外国の商人が大陸の文物に目をつけ、西安、洛陽の現地農民から文物を購入して転売するようになった。90年代に入ると、民間の盗掘が広範囲で行われるようになった。こうした盗掘現象に対し、1982年11月に「中華人民共和國文物保護法」<sup>[77]</sup>が公布されたが、一般民衆の文物転売に対する法的効力はなかった。増え続ける盗掘事件に対して、1991年6月第七回全国人民代表大會で第三十条、第三十一条の修正案が出されている。しかしながら、「保護法」

の起草者である謝辰生の言葉によると、法案が出て法的効力がないので盗掘事件と文物密輸を止められなかった<sup>[78]</sup>。さらに、文物密輸のルートは全国に広がり、先端技術が投じられて盗掘技術も進化した。「想致富，挖古墓，一夜成為萬元戶（富を成したかったら、古い墓を掘る、一晩で萬元戶になれる）」<sup>[79]</sup>という言葉は80年代から民間で流行っていった。こうした盗掘事件をめぐる情報は多数報道され、1998年には中国歴史博物館で「打撃文物走私展」が開催された。

2000年に入ると、文物密輸問題が比較的減少したが、一般大衆の文物への関心は続いた。一つの原因としては考古学的な内容のテレビ番組のテレビ放送が上げられる。まずテレビで生放送という形で古代陵墓の発掘過程や考古作業を一般民衆に紹介しており、例えば中国中央電視台（CCTV）は2000年8月20日北京老山にある前漢墓の発掘映像を初めて生放送し、2001年6月30日雲南澄江県にある撫仙湖の水中古代建築の発掘作業も放送した。『鑑宝』（2003年～）、『尋宝』（2008年～）、『天下收藏』（2012年～）など個人所有の文物を鑑定する番組が多数見られるようになった。これは2002年から『文物保護法』で個人の文物交易が合法化されたことと関係しているだろう。

さらに2004年からCCTVで文化歴史及び自然地理を紹介する番組、『探索・発見』において「考古中国」という計45回の大規模特集が組まれた。同年10月、国宝文物を紹介する『国宝檔案』という番組が放送され、同じく2004年『百家講壇』という講演番組も視聴率が低下したため、「偏重文史，尤重經典（文化と歴史に重点を置き、特に經典を重んじる）」<sup>[80]</sup>という放送方針に変え、より歴史、考古、伝統文化などに比重を置き始めた。これは、2003年3月、北京で開催された考古学メディア化に関する会議「新世紀中国考古学傳播學術研討会」によってもたらされた新たな動きと言えるだろう。当会議によって、「公衆考古学」（public archaeology）を設立する声があがり、考古学を大衆に広める試みが本格化したためである。

当時はまだインターネットよりテレビ視聴が主流であり、大衆は歴史、骨董品、考古などの知識を、テレビを通じて得ることができた。これらの番組は「盜墓小説」の書き手たちに創作の様々な要素を提供した。

#### 2.4.2 交通ツールの発展

「盜墓小説」においては実際の地理描写も一つの大きな特徴である。物語の舞台は完全な架空の場所ではなく、雲南、タクラマカン砂漠、チベットなど現実に存在する場所となっている。現実の場所への旅立ちがネット小説の題材になるのは、80年代から便利で多様な交通手段が一般化し、人の移動も頻繁になったことと関連している。

交通の面では、改革開放政策以来、各種産業と国内の商品売買、国外貿易が発展し、中国大陸で交通運輸が重視されるようになった。呉伝鈞『中国經濟地理』（1998）によると、50～70年代は主に西部と中部の交通インフラの整備が進められ、それに加えて80年代になると東部の交通インフラ整備も大々的に進められた。こうして中国大陸で西から東までを繋ぐ交通網が整備された。また経済交易のため、民間航空も急増した。各種の交通インフラが全土で広がり、旅行業の発展を促した<sup>[81]</sup>。

人の移動状況に着目すると、50年代～70年代、地域の開発や国防のために、人の移動は政府によって管理されていった。改革開放以降、一般大衆は、より自由に移動できるようになり、特に内陸から広東、上海、北京などの経済中心地域への移動が多い。交通が便利になり人の移動も増えた社会を背景に、出かけるのは政治的強制を受けることなく、自ら望んだ自由な行動だと考えられる。しかもこの行動範囲は国内のみならず、外資の導入で海外へも広がった。

では、「盗墓小説」を含む中国の昨今の冒険小説で人気を得た作品はなぜ海外を舞台にした小説ではなく、国内を舞台にしたものなのだろうか。「標準書目網」の1990年から2016年に至る出版小説のデータによると、「盗墓小説」が発生する前にアフリカを舞台にする麦潔の『神詛森林』シリーズ（2006）や、欧米風の場所を空想した成剛の『沈睡谷』（2004）や、エジプトを舞台にする元飛の『黄金面具的詛呪』（1999）などの冒険小説が出版されたが、人気を得られず海外を舞台にした作品はほとんど後に続かなかった。中野美代子『中国人の思考様式』（1979）は示唆的である。中野氏は次のように述べている。

ヨーロッパ人がつねに認識の境界をひろげて未知の土地（テラインコグニタ）へと、時には無謀な旅や冒険をつづけてきたのに反し、中国人は、認識の境界をば五官の感覚が及ぶ手ざわりのたしかな官能の領域にとどめることを倫理的に要請されたため、旅はいきおい、しかるべき目的をとまなうもののみに限られた。<sup>[82]</sup>

要するに、中国で冒険を小説の題材にすると、必ず中国人の認識範囲内にある地域を巡る旅となるのである。これは同様に墓荒らしを題材にしながら『インディ・ジョーズ』や『トゥームレイダー』、『王家の呪い』などの欧米作品が、往々にして外国の陵墓に向かって冒険を繰り広げるのに対して、中国の「盗墓小説」はほとんどが国内の土地を巡って中国古代の陵墓に入り込むことにも通じている。

ちなみに、「盗墓小説」の後に現れた『蔵地密碼』などの、墓荒らしを語らず冒険を中心にするネット小説も舞台が中国国内の地理範囲に限られる。

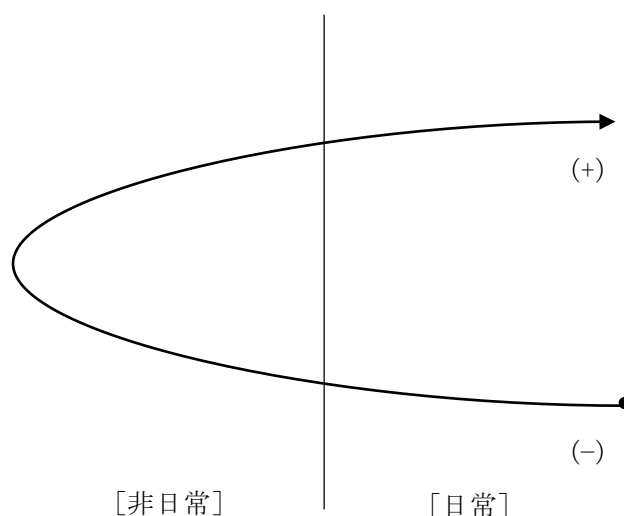
#### 2.4.3 日常から非日常への設定

「盗墓小説」という小説群における、一つの特徴は日常の世界で生活している主人公が墓に入って奇想天外な冒険を展開し必ず帰還することである。例えば「鬼吹灯」シリーズのストーリー展開を例としてあげてみると、主人公の胡八一が友人の王胖子と内モンゴルにある古い墓に入り、危険な動物に遭遇して戦い、無事に帰還する。このような構造の物語を大塚英志は「行って帰る」の法則と呼んでいる<sup>[83]</sup>。

一方、90年代以降ネット小説に関する論述においては、ネット小説は「ゲーム化されたネット小説」だと度々指摘されている。例えば、孟繁華「ネットワーク文学：遊戯狂歡还是“革命”」（2004）<sup>[84]</sup>、周根紅「ネットワーク文学的審美特徴与創作焦慮」（2016）<sup>[85]</sup>等々。つまり、視点人物や第一人称の語り手に設置されたネット小説の主人公はゲームのプレイヤーであり、ミッションのような物語を展開する。例えば、「穿越（タイムスリップ）小説」では、主人公は

タイムスリップして異世界で冒険するか恋をする。「修仙小説」では、主人公は仙人になるために困難を超えて修行する。「盗墓小説」では主人公は様々な墓に入り込んで冒険する。このように「ゲーム化された」物語がネット小説の大部分を占めている。

またゲーム的な小説に関して、大塚の著述が示唆的である。彼は『ストーリーメーカー』の中で「欠落したものが回復する」パターンと「行って帰る」パターンを物語の文法の二つの基本としており、「行って帰る」パターンを「ゲーム系ファンタジーの物語の基本」と見なしている<sup>[86]</sup>。この種の物語は「日常」世界の主人公は「欠如」を回復するため「境界線」を超え、「非日常」の世界に「行き」、そして元の世界に「帰る」という運動軌跡を示す(図1)<sup>[87]</sup>。



〈図1：「行って帰る」物語の見取図〉

(-) は「欠如」の意味であり、(+) は「欠如の解消」の意味である。  
縦線は「非日常」の世界と「日常」の世界を分ける「境界線」である。  
横線は主人公の運動軌跡である。

大塚英志は『アンガスとあひる』(露)、『指輪物語』(英)、『めいとこねこバス』(日本)等の作品を例にあげ、この構造を説明している<sup>[88]</sup>。中国の物語においても同様の構造を持つ作品が見られる。例えば、『西遊記』は玄奘が天竺(異世界)に経文を取りに行き帰る。「行って帰る」という物語の文法は世界中で見られるものである。

大塚の指摘した「回復」、「行って帰る」の両パターンの観点から、2006年頃人気になったネット小説を見ると、「玄幻小说」は主人公がそもそも異世界の住人で、何かの目的で戦って成長するという構造が多く、主人公には「欠如」の動機があるが空間の越境はしない。あるいは「穿越小说」の場合は、主人公は時空を超えて異世界に入り、何かの為に戦って勝利するという構造が多いが、結末において二つのパターンに分かれている。一つは元の世界に戻るもの。これはまさに「行って帰る」という構造である。しかしもう一つは異世界に止まって生活するという構造である。要するにこれらのネット小説は「ゲーム系ファンタジー」



の物語文法に完全には沿っていない。これに対して、「盗墓小説」は必ず日常世界の住人が何かの目的で地下世界に入り込み、そして地上に戻るという構造を持ち、「欠落したものが回復し」、且つ「行って帰る」文法を踏まえている。よって、「盗墓小説」は「ゲーム系ファンタジー」物語に属している。

なお、主人公が何度も「行って帰る」運動軌跡を迎れば、シリーズ化される。例えば、『鬼吹灯』の場合は、主人公は最初の帰還で不思議な玉の装身具を持ち帰る。その玉が精絶の城と関連するという情報を聞いた後、精絶女王の墓を目指す。このようにどのような墓に入っても必ず帰還して、手に入れた情報や道具をきっかけに新たな冒険が始まるのである。

### 第三章 『鬼吹灯』シリーズ

#### 3.1 『鬼吹灯』シリーズの構成要素

盗墓類をテーマにした最初の小説で、その題材の小説の代表作にもなっている天下覇唱の『鬼吹灯』は、盗掘と探険を融合した虚実結合のネット小説である。2005年12月から「天涯フォーラム」で連載が始まり、現在の閲覧回数は1,156,965回（2017年11月30日）に達している。2006年2月から作者は「本物天下覇唱」というペンネームで連載サイトを起点中文網に変え、「鬼吹灯（盗墓者の経歴）」<sup>[89]</sup>と「鬼吹灯II」<sup>[90]</sup>というタイトルで、二期に分けて連載している。それぞれの閲覧回数は2,073.43万回、527.6万回になっている。2006年9月に単行本の第一冊目が刊行されて、その後はシリーズ化され、現在まで計8冊が出版され、発行部数は1200万冊に迫っている。2007年6月に漫画家の林瑩によって出された漫画作品は、日本、韓国にも輸出されている。2008年4月、作者の天下覇唱は第十八回全国図書交易博覧会において、第一回「中国暢銷書作家実力榜」（中国ベストセラー作家ランキング）及び「中国網絡原創作家風雲榜」（インターネットオリジナル創作作家ランキング）に選ばれた。後にこの作品から派生した大量の関連商品が発売されるとともにメディアミックスも行なわれ、同題材の作品や「墓荒らし」に関する番組、講座が急増している。本章では『鬼吹灯』シリーズのテキストを分析して、この作品が「盗墓小説」の代表的作品になっている原因を明らかにしたい。

まず『鬼吹灯』の小説シリーズ一覧を以下に示す。

タイトル	流通形態	作者、出版社、発行年月日、備考
「鬼～吹～灯（盗墓者の一系 列詭異経歴，請勿轉載）」	スレッド	天下覇唱，天涯論壇（フォーラム）の「蓮蓬 鬼話」コラム，2015年12月14日から
「鬼吹灯（盗墓者の経歴）」	ネット小説	本物天下覇唱，起点中文網（ウェブサイト）， 2006年2月20日から 以下の単行本の一～四に対応
「鬼吹灯II」	ネット小説	本物天下覇唱，起点中文網（ウェブサイト）， 2008年5月13日 以下の単行本の五～八に対応
『鬼吹灯之一 精絶古城』	出版物	〔一期〕天下覇唱，安徽文芸出版社，2006年 9月
『鬼吹灯之二 龍嶺迷窟』	出版物	〔一期〕天下覇唱，安徽文芸出版社，2006年 11月
『鬼吹灯之三 雲南虫谷』	出版物	〔一期〕天下覇唱，安徽文芸出版社，2006年 11月
『鬼吹灯之四 昆侖神宮』	出版物	〔一期〕天下覇唱，安徽文芸出版社，2006年 12月
『鬼吹灯之五 黄皮子墳』	出版物	〔二期〕天下覇唱，安徽文芸出版社，2007年 7月

『鬼吹灯之六 南海帰墟』	出版物	[二期] 天下覇唱, 安徽文芸出版社, 2007年 10月
『鬼吹灯之七 怒晴湘西』	出版物	[二期] 天下覇唱, 安徽文芸出版社, 2007年 12月
『鬼吹灯之八 巫峡棺山』	出版物	[二期] 天下覇唱, 安徽文芸出版社, 2008年 4月

〈表3: 『鬼吹灯』の小説シリーズ〉

### 3.1.1 空想と現実のまじりあい

前掲中野美代子(1979)は、中国における「小説」という言葉はそもそも虚構の文学という意味で、たとえ史書でも必ず真実を記録しているわけではないと指摘した。一方、虚構の物語に対しても、明らかに現実と混じり合って地続きになると記している<sup>[91]</sup>。言い換えれば、中国の文学作品は、作品中の空想と現実の境界線が曖昧であり、交錯する場合も多かった。『鬼吹灯』シリーズの場合を見てみると、『鬼吹灯之八 巫峡棺山』の後書きに下記のような記述がある。

「真実」と言えば、「『鬼吹灯』に書いてあるのは本当のことなのか?」、「こんなにたくさんの名前、術語、地理、風水について語られているから、分からない人は書けるわけがない。これらの内容は一体真実なのか?虚構なのか?」等とよく質問されることを思い出した。

まず私が言いたいのは『鬼吹灯』は作り話であり、小説である。決してノンフィクションではなく、回想録でもない、事実と虚構がごちゃ混ぜになっている。もし真実と虚構を区別したかったら、ある名詞かエピソードに限るならば、それは可能だ<sup>[92]</sup>。

以上のように、この作者は作品を創作する時に完全な空想物語を作るつもりがなく、現実と空想的な要素を結合し、現実にある要素を使用しているが現実から離れている架空の冒険目的地を設定している。

前掲の中野(1979)で、探偵小説の主題は犯罪ではあるものの、内容が頭脳的な犯人と頭脳的な探偵との競技であって、犯罪の倫理問題を追及されず、虚構の世界の細緻な構造的な追求すればよいと指摘している<sup>[93]</sup>。「探偵小説」と同様に、「盗墓小説」はたとえ主題が墓荒らしという犯罪行為であっても、犯罪の教科書として取り扱われていない。このような小説を読む時に、現実世界の善悪を考えるより、虚構世界における冒険的体験を追及すればよいのである。この特徴は現代の「盗墓小説」にも出ている。しかし人気作品になった後、墓荒らしという題材及び写実的な描写により、この小説は実際に起きたことに基づいたものではないかと、大いに疑われた。折悪しく2009年2月3日、明朝宦官の景聡の墓が盗掘された事件があった。2000年老山漢墓が盗掘されて以来8年ぶりの盗掘事件であった。この事件は『北京晨報』で「8 盜賊挖開明宦官墓 行窃手段模倣〈鬼吹灯〉」<sup>[94]</sup>という見出しで報道された。この記事によると、8人の盗掘者はそれぞれ墓を探す役、風水を見る役、現場を見張

る役、場所を選んで「盗洞」（盗掘用の穴）を掘る役、墓を掘る役、墓から盗んだ文物を転売する役というふうに役割分担をしていた。彼らは人気作品である『鬼吹灯』の真似をしているのではないかこの記事では非難している。この批判に対して作者は、小説の内容は全部虚構のものであり、自分は考古活動に参加した経験がない上、十三陵に行ったことさえなかった。小説は全部掘り所のない話に書籍と資料を加えて作った物語であるため、現実に盗掘する参考にならないと2009年2月10日の「盗墓賊模倣《鬼吹灯》作案，出版社声明喊冤」で反論している<sup>[95]</sup>。

また『鬼吹灯』では摸金校衛、発丘中郎将、搬山道人、卸嶺力士という四つの盗掘門派の設定が同題材の作品に最も引用されている。「摸金校衛」と「発丘中郎将」は古来の盗掘者に対する呼び方で、三国時代の曹操も実は関わっていた。『文選』卷四十四の「為袁紹檄豫州」で「操は役人を引き連れ、現地に臨んで陵墓を掘り起こし、棺を破ってしかばねを暴き出し、金銀財宝を略奪した。それは天子に涙を流させ、国民を悲しみに沈ませるほどであった。曹操はまた、特設の官として、陵墓発掘担当の中郎将や、金銀搜索担当の校衛を置いた。彼らが通過する所は、みな破壊されて、遺骸がさらけ出されたのである。（本文：而操率将吏士、親臨発掘、破棺裸屍、掠取金宝至今聖朝流涕、士民傷懷。操又特置発丘郎中將、摸金校尉。所過隳突、無骸不露。）」と記載している<sup>[96]</sup>。後漢末年、社会の動乱により盗掘は頻繁に行われていた。曹操は董卓を討伐する為に、巨大な軍隊と大量な軍資金が必要になるので、盗掘の官職を設立し堂々と軍隊を連れて各地で盗掘行動をしていた。現在にいたっても曹操は盗掘者の神様として崇められている。しかし、天下覇唱によると、彼は小説で「摸金校衛」と「発丘中郎将」という名称を用いたに過ぎず、門派の規定、「摸金符」等の設定は全て作り話で、「搬山道人」と「卸嶺力士」という二つの門派さえ虚構であった<sup>[97]</sup>。ちなみに、前述の記事に報道された盗掘する時の役割分担は古代から伝わってきた盗掘方法である。

なお、小説の中で使われた盗掘に関する専門用語の多くは実際に存在するものである。倪方六（2012）によると、盗掘用の道具の鉄釘（タガネ）と洛陽鍬（スコップ）、盗掘者用の黒話（隠語）、「入地眼」（風水知識を用いて地穴を探す技術）等は実際に使われているものである。盗掘時に魔除けとして持つ黒ロバの蹄については、史料に記録されていないが、民間で婦人の産後の病気にもっとも効き目の良い漢方薬として認められている<sup>[98]</sup>。

また倪方六（2012）は「黒話は即ち隠語、暗号であり、「切口」と俗称されている。職種によって同じ物を指す隠語が変わるので、使用目的は利益を保つため、秘密を漏らさないためである。盗掘者の間でも地域によって同じことに対して異なる黒話が使われていた」と記している<sup>[99]</sup>。さらに倪方六は、天下覇唱の小説に使用された「倒斗」（盗掘）<sup>[100]</sup>、「粽子」（死体）<sup>[101]</sup>、「水」（骨董品）<sup>[102]</sup>などの呼び方は、盗掘の隠語として実在していると指摘した。作者は民間の隠語を参考にしながら、主人公たちの黒話交じりの会話も作った。（以下に例を原文で示す）

Shirley 楊：定盤子掛千金，海子卦響，勾抓踢杆子倒斗灌大頂，元良，月招子远彩包不上。

（中略）

胡八一：無有元良，山上搬柴山山下燒火，敢問這位頂上元良，在何方分過山甲，拆得几道丘門？<sup>[103]</sup>

会話の理解を助けるため、作者は連載サイトでそれぞれの意味を以下のように自ら説明している。

Shirley 楊：定盤子（心）掛千金（歪了），海子（嘴）卦響（胡說八道），勾抓踢杆子（手脚利索）倒斗（盜墓）灌大頂（職業技能高），元良（尊称，多用来称呼同行，可作多种意思表达，例如老夫子，老先生，老前辈、兄长、閣下等等，总之就是十分給面子的称谓），月（兩，兩個，二只）招子（眼睛）远彩（瞧得清楚）包不上（不会被騙）。

胡八一：無有（不敢当）元良，山上搬柴山山下燒火（套口，祖上传下来的手艺），敢問這位頂上元良，在何方分過山甲（都是在哪盜墓？活動範圍在什么地方？），拆得几道丘門？（最拿手的是破解什么朝代的古墓機關）<sup>[104]</sup>

もう一つの特徴は、主人公が墓で遭遇する様々な奇妙な生き物である。これらの生き物は毒蛇野獣、伝説の妖怪や幻獣に限らず、外観が通常の生き物と異なり、特殊能力を持つ動物と植物などである。例えば、作品に頻繁に登場しているゾンビも、「粽子（僵屍）」、「旱魃」、「凶」、「屍蛾（死体の蛾）」等さまざまな種類がある。また、変わった動物と植物に関して、「火瓢虫」（一種のテントウムシ、接触した人間は全部燃えてしまう）の由来は作者が実際に聞いた話によって考え出した化け物<sup>[105]</sup>であり、「屍香魔芋」（見た目はショクダイオオコンニャクと似ていて、人が見ると幻覚が発生する）は作者が現実世界のショクダイオオコンニャク（Titan Arumn）に幻術を施す能力を持たせた植物である。ほかに、「精絶蛇」（頭の上に黒い瘤がある毒蛇）、「大魚」（頭がトラックぐらいの大きさで黒くて、七重の青い鱗があり、体が鉄より硬い大きな魚）、「球虾」（五、六メートル長さのカブトムシ、頭に触角があり、全身は黒で爪が白い、ムカデのような百足があり、菌類しか食べない）等、現実の生き物が異変した怪物も大量に登場している<sup>[106]</sup>。

そして作品の舞台は実在の土地と虚構のもの二つに分けられる。まず、主人公たちは第1期の4冊の中で、タクラマカン砂漠→陝西省の秦嶺→雲南の玉溪县→チベット高原の崑崙山というルートを通った。また第2期の最初で主人公たちはモンゴルを巡った旅の回想をしている。『鬼吹灯之六 南海帰墟』から主人公たちは中国南海→湖南省湘西の瓶山→重慶市三峡の清溪县というふうに移動している。これらは全て実在の土地である。

しかし、実在的空間のほか、目的地としてのあちこちの墓に民間伝説を加えた幻想的な舞台も旅の地図とともに描かれている。作者の説明によれば、タクラマカン砂漠にある「精絶国」遺跡は、『漢書』の西域伝に記載されている実在した国家がそのモデルであった<sup>[107]</sup>。玉溪县の虫谷にある古滇国の原型は『史記』の西南夷列伝にある滇国であった<sup>[108]</sup>。崑崙山の中にある墓はチベットのグゲ王国と関連している<sup>[109]</sup>。これらのことは各巻の裏表紙に作者自身により記されている。

こうして様々な現実要素、専門知識及び虚構要素が交錯した結果、『鬼吹灯』シリーズの設定は真実に基づくものなのかどうかを巡って、ネット上での討論が盛んに行われた。例えば、「詭異！《鬼吹灯》中真实存在的物品」<sup>[110]</sup>、「《鬼吹灯》里的真实物件」<sup>[111]</sup>、「鬼吹灯真实图片」<sup>[112]</sup>等のテーマでそれぞれ「搜狐」、「天涯論壇」、「百度贴吧（掲示板）」などのサイトで討論が繰り広げられた。

したがって、『鬼吹灯』シリーズの物語は古代神話の英雄冒険物語と一致する骨組みに、現実と虚構の要素が混じり合った空想怪奇の空間を血や肉として付け加えて構成されていると言えよう。

なお、墓荒らしという新しい題材が見つかったも、各種の専門知識や伝統文化に対する把握がなければ作者は創作もできない。韦宝華は「虚構照進现实 論盗墓筆記中的真实与虚構」(2017)の中で小説中の盗掘者に、風水堪輿学、考古学、工程学、建築学、軍事知識、歴史文化知識等の様々な領域の知識を把握させる必要があると指摘している<sup>[113]</sup>。したがって、「盗墓小説」以外にも「盗墓小説」が爆発的に出現しているが、優れた作品は少ないというのが実状である。

### 3.1.2 『インディ・ジョーンズ』との比較

80年代の改革開放政策が始まってから、大量の外国映画、アニメーション、漫画、ゲームなどの娯楽産業が次々と大陸に導入され、それ以前に流行っていた翻訳小説より冒険題材の映像作品が大陸全土で広がっていった。その中で、前述したハリウッド映画も中国大陸に進出し始めた。丁朗朗『百年好萊塢』(2004)によると40年代頃、ハリウッド映画は一般公開してから一ヶ月以内に中国の映画館で上映された。その当時、中国の映画もハリウッド映画の影響を受けていた。50年代に入ると、中米関係の悪化によりハリウッド映画は一時的に大陸から姿を消した。そして70年代末に、ハリウッド映画は再び大陸に登場している<sup>[114]</sup>。こうして80年代から大陸へのハリウッド映画の輸入は続々とその数が増えている。しかしながら、冒険映画『レイダース/失われたアーク』(香港にて1982年上映)、『ザ・マミー』(香港にて1999年上映)、『トゥームレイダー』(香港にて2001年上映)などは、長い間VCDやDVDか香港のテレビチャンネルを経由してしか大陸に入ることができなかった。2004年、『ソロモン王の洞窟』はようやく大陸の映画館での上映を遂げた。これらの作品がエジプト、南米、ペルー、インドなどの国にある神秘的な墓や古代文明を描いているのに対し、中国の「盗墓小説」は主に中国国内を舞台にして冒険を展開している。

中国で人気になった『鬼吹灯』シリーズは伝統的な要素を除き、アメリカの代表的な冒険映画『インディ・ジョーンズ』シリーズと共通しているところが多い。香港の『文匯報』(2007年2月23日)は『鬼吹灯』のことを「中国のインディ・ジョーンズ」であると報道している<sup>[115]</sup>。また、作者の天下覇唱もインタビューで「私はただ『インディ・ジョーンズ』みたいな作品を書いただけです」と語っている<sup>[116]</sup>。

したがって、この二つの作品を比較してみたい。まず内容については、両作とも「墓荒らし」を題材とし、謎解きと宝探しを目的とした魅力的な地下探険を描いている。

そして時代背景との関係から見ると、第二章で述べた 90 年代の文物、大衆考古に関するテレビ番組の増加と「盗墓小説」の誕生との関係のように、中村慎一は「インディ・ジョーンズと考古学」（2002）において以下のように指摘している。現実の考古学は 18 世紀から自らの手で遺跡を発掘し古物を手に入れようとするものが現れ、19 世紀後半に人類歴史のさらに古いことが認識され始めた。『インディ・ジョーンズ』映画にある主人公、発掘及び墓室の設定は当時の考古学の発展内容と技術を踏まえている<sup>[117]</sup>。つまり、中国でも海外でも、「墓荒らし」を映画及び小説の題材にすることは社会の背景や考古学の発展と深く関連している。この二作の共通点は作品中の設定が関連分野の専門知識に基づくものだという事だ。

また、80 年代のウォルト・ディズニーカンパニーの経済危機を挽回した『レイダース/失われたアーク』（1981 年『インディ・ジョーンズ』映画シリーズの第 1 作、以下略称『レイダース』）のシナリオ（ジョージ・ルーカスがシナリオライターを担当している）は『スター・ウォーズ』と同様にメジャースタジオの物語生産基準に従い作られている。この作品のボグラーの 12 ステップに対応する物語の構造は下記のようにまとめられる。

番号	ステップ	共通内容
1	日常の世界	主人公・インディアナ・ジョーンズ（略称：インディ）はプリンストン大学の考古学教授である。
2	冒険への誘い	インディはアメリカの陸軍諜報部から、ナチス・ドイツよりも早くキリスト教の聖物であるアークを探し出して守るよう依頼される。
3	冒険への拒絶	インディは友人のマーカスに冒険の危険性を警告されたが、考古学への情熱により、伝説中のアークを探す旅に出ることを決める。
4	賢者との出会い	『レイダース』の中には二つの賢者が存在する。 賢者 1: インディは恩師であるアプナーが残した日記及びラーの杖飾りを手掛かりにアークの所在地及び能力の情報を知る。 賢者 2: インディは友人の発掘王であるサラーと会い、彼はインディに発掘情報を教えてくれたばかりでなく、後にアークの所在地である「魂の井戸」の発掘などの手伝いをする。
5	第一関門の突破	インディはアークの手掛かりであるラーの杖飾りを持つヒロインのマリオンと会っている時にナチス軍に襲われるが、無事に勝利して手掛かりを入手する。
6	試練/仲間・敵対者との出会い	試練：インディはアーク捜索隊の司令官であるディートリッヒから卑怯な襲撃を受けるが、サラーのおかげで、無事に逃れる。

		仲間：インディは最初マリオンに意図を疑われたが、彼女の命を救ったため、彼女の信頼を得てチームを組む。 敵対者：ディートリッヒ及び彼の部下たち
7	最も危険な場所への接近	インディは「魂の井戸」に入り、ナチに捕われたマリオンと再会し、アークを入手する。
7'	複雑化	インディはナチスの軍隊にアークを奪われた上、マリオンと「魂の井戸」に閉じ込められる。
8	最大の試練	インディは「魂の井戸」から逃げ出し、アークの運輸計画を止めるために、ナチス軍と正面から戦う。
9	報酬	インディは運輸計画を止めることに成功する。彼は村人と勝利を祝い、マリオンへの愛情がまた燃え上がった。
10	帰路	ナチス軍は計画を変更し、密かにアークをトラックでイギリスに輸送する。インディたちは逃走したトラックを追跡してイギリスに着く。
11	復活	インディたちはナチス軍に捕まる。アークを開ける祭祀でマリオンと一緒に目を閉じることにより、アークの呪いを避ける。ナチス軍は呪いにより全滅する。
12	宝を持つての帰還	インディはマリオンとアメリカに戻り、アークを政府に引き渡す。アークは無数の木箱が並んでいる政府機関の地下倉庫に収められる。

〈表4：『レイダース/失われたアーク』の12ステップ対応表〉

『レイダース』を先述の『鬼吹灯』と比較すると、両作ともほぼ12ステップに一致しているが、異なる点もうかがえる。

①「冒険への拒絶」(3)のステップで、『鬼吹灯』の主人公・胡八一は自身の迷いによって冒険への拒絶を表すが、『レイダース』の主人公・インディはこのステップに属する「自発的なヒーロー」を演じる。これは「他の登場人物への恐怖や疑念を生じさせる。それらはこれから先何が起きるか分からないことをヒーローと観客に警告しているのだ」というパターンに一致している<sup>[118]</sup>。

②「賢者」(4)のステップで、両作とも二つの賢者役が登場する。一つは人間ではない書物(賢者1)、もう一つは人間(賢者2)である。『鬼吹灯』の主人公はステップ3の前にすでに賢者2である大金牙と接触しているが、その時は、大金牙は単なる金に目がない骨董品商



人であった。しかし、ステップ4では盗掘活動に詳しい仲介人として賢者の役割へと変化した。しかし、『レイダース』の主人公はステップ4の前には主に賢者1を頼り、ステップ4以降は、賢者2の情報をメインに頼るという転換がある。

③「帰路」(10)のステップで、『鬼吹灯』の主人公が帰り道で毒蛇に襲われることはこのステップに属する「ヒーローが悪者に追われる」という追跡パターンに一致している。逆に、『レイダース』の主人公がこのステップでとる行動は、ヒーローが「逃走する悪者を追跡する」というパターンに一致している<sup>[119]</sup>。

④「復活」(11)のステップで、『鬼吹灯』の主人公はヒロインの愛をとるか人生の目標である盗掘をとるかという選択を迫られる。『レイダース』の主人公はアークの呪いに対して迅速に判断してヒロインに目を閉じさせて災難を避けるが、これはこのステップに属する「ヒーローは強力な援軍を得ることもできるが、ヒーローにとって一番必要なことは、恐怖心やシャドウ(影/悪者)を乗り越え死をも図、自らの決断で行動する人物になることだ」というパターンに一致している<sup>[120]</sup>。この構造は「クライマックス」と呼ばれ、「最大の試練」(8)が中間の試練であるのに対し、この部分が最終の試練となっている<sup>[121]</sup>。

このような物語構造を用いて、『レイダース』は大ヒットした。またこの作品の題材と物語構造が極めて似ている『鬼吹灯』シリーズも成功をおさめた。こうして二つの作品はさらにシリーズ化されただけでなく、テレビドラマ、ゲーム、舞台劇など様々な形で増殖している。

## 3.2 『鬼吹灯』シリーズの消費と増殖現象

### 3.2.1 『鬼吹灯』シリーズの増殖

まず『鬼吹灯』シリーズの補足と続編について見てみよう<sup>[122]</sup>。第二章で述べたように、『鬼吹灯』シリーズは第1期が本編であり、第2期が作者の補足及び続編として書かれている。第1期の主要な内容は三人の「摸金校尉」(盗掘者)を主人公として、彼らが風水秘術を利用して、様々な墓に入り込んで冒険を展開していくという物語である。第二期は第一期の補足及び続編として、多方面から鬼吹灯の世界や設定を補足している。『鬼吹灯之五 黄皮子墳』は全体が回想からなり、その内容は胡八一と友人の王凱旋が軍隊にいる時に黄皮子(イタチの神様)の伝説を巡って冒険するという補足的な物語であり、『鬼吹灯之六 南海帰墟』は『鬼吹灯之四 崑崙神宮』の終わりでヒロインのShirley楊と一緒にアメリカに行った胡八一が帰国して改めて墓荒らしを開始するという続編的な物語である。『鬼吹灯之七 怒晴湘西』は発丘、摸金、卸嶺、搬山の四つの盗掘流派を紹介するシリーズ全体の設定の補足となる巻である。『鬼吹灯之八 巫峡棺山』は主人公が持っている「十六字陰陽風水秘術」の由来に関する物語を記している。また、刊行物の『鬼吹灯』には一冊ごとに冒険した場所の地図が付いているので、八冊を集めると世界の空間構造が把握できるようになっている。

さらに『鬼吹灯』シリーズは「起点中文網」で連載する際に、作品中に用いた名詞、典故、骨董品に関する知識、黒話の訳などの設定要素について、作者自身が「外編」と名付けて同じサイト上で補完している<sup>[123]</sup>。2010年、天下覇唱はネットを経由せず、『鬼吹灯』シリーズの続編である『鬼吹灯之牧野詭事』を出版している。この作品では『鬼吹灯』シリーズの各章の設定及び伝説由来を補足説明した上、胡八一の息子・胡天、大金牙の孫娘・小金牙及び謎の少女である氷輪の新たな冒険物語を書いている。

また、『鬼吹灯』シリーズはネット小説であったが、人気が出た後迅速にメディアミックス現象を引き起こしている。それらのメディアを以下の表にまとめた。

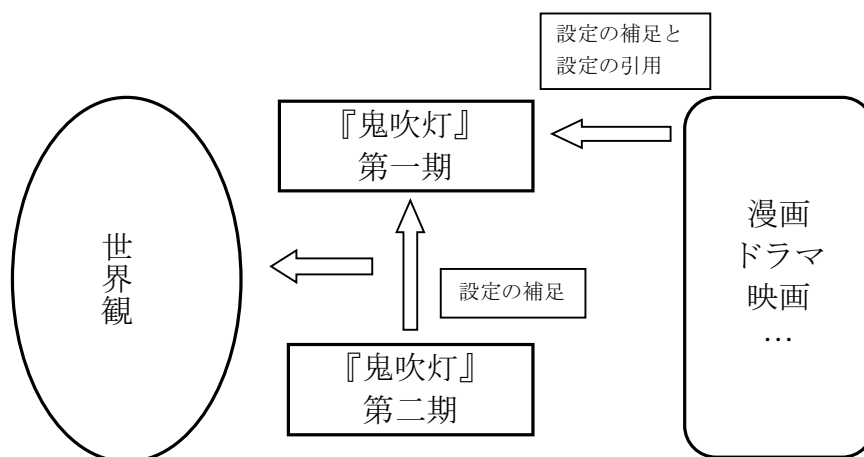
タイトル	種類	作者、出版社、発行年月日
『鬼吹灯漫画版之精絶古城（上）』	漫画	林瑩，安徽文芸出版社，2007年7月
『鬼吹灯漫画版之精絶古城（下）』	漫画	林瑩，安徽文芸出版社，2007年7月
『鬼吹灯漫画版之龍嶺迷窟①』	漫画	林瑩，安徽文芸出版社，2008年1月
『鬼吹灯漫画版之龍嶺迷窟②』	漫画	林瑩，安徽文芸出版社，2008年5月
『鬼吹灯漫画版之雲南虫谷①』	漫画	嵐夜、小刀，安徽文芸出版社，2009年1月 ※林瑩はマンガプロデューサー担当
『鬼吹灯漫画版之雲南虫谷②』	漫画	嵐夜、小刀，安徽文芸出版社，2010年3月 ※林瑩はマンガプロデューサー担当
『鬼吹灯之迷窟上』	漫画	姚非拉，天津人民出版社，2011年10月
『鬼吹灯之迷窟下』	漫画	姚非拉，天津人民出版社，2013年12月
『九層妖塔』	映画	監督：陸川，中国電影股份有限公司，2015年9月30日
『鬼吹灯 尋龍訣』	映画	監督：烏爾善，万達影業、華誼兄弟、光線伝媒，2015年12月18日
『鬼吹灯之精絶古城』	ネットドラマ	全21回，監督：孔笙，企鵝影視、夢想者電影、正午陽光影業，2016年12月19日
『鬼吹灯之黄皮子墳』	ネットドラマ	全20回，監督：管虎、費振翔，企鵝影業、万達影業，2017年7月21日
『鬼吹灯之牧野詭事』	ネットドラマ	全12回，趙小鷗、趙小溪，愛奇芸、向上影業，2017年7月3日
『鬼吹灯 一精絶古城』	舞台劇	監督：劉天池，2014年10月31日
『鬼吹灯外伝』	オンラインゲーム	運営会社：盛大遊戯，2009年8月13日

〈表 5：『鬼吹灯』のメディアミックス表〉

漫画版は林瑩版の六冊（林瑩はマンガプロデューサーとして、『鬼吹灯漫画版之雲南虫谷①』と『鬼吹灯漫画版之雲南虫谷②』の執筆を助手である嵐夜、小刀に委ねた）と姚非版の二冊があつて、それぞれの解釈と資料を用いて『鬼吹灯』の世界を描いている。例えば、小説の最も大きな特徴は作者が巧みな手法で実際の地域、建物と想像の墓を融合させていることである。そのため、どのぐらいの内容が真実なのかどのぐらいの内容が創造なのか区分けしにくいものだが、漫画を描く時には直視しなければいけないことである。林瑩版の漫画には実際の動物、道具や伝説に基づいて、『鬼吹灯』の中の文字で書いてある怪物を具象化して描いている（添付資料 2 参照）。

第一章 1.2.2 で述べたように、2015 年以降『鬼吹灯』シリーズは映像化のブームを迎えた。例えば、2015 年の映画『鬼吹灯 尋龍訣』と『九層妖塔』、2016 年 3 月のネットドラマ『鬼吹灯之精絶古城』、2017 年 7 月『鬼吹灯之牧野詭事』と 2017 年 7 月『鬼吹灯之黄皮子墳』、等々。映画化やドラマ化される際に、漫画と同様に原作で文字の描写に限られている背景、怪物やキャラクターの模様などの部分を具象化している。更に、原作では冒険のストーリーを中心として書いているが、キャラクターの外見、表情、お互いの繋がり等の細かいところにはほとんど触れていなかった。逆に漫画や映画は図像という表現方法を通して、原作に足りない部分を補足資料として加えている。

作者のみならずメディアミックスの担当者たちまでもが、『鬼吹灯』の中で書いていない部分を補足する役割を果たしている。結果として『鬼吹灯』シリーズの世界全貌は一人でもきたものでなく、沢山の人のによって作品の情報がパズルのように組み合わされている。読者たちもこれによって断片的情報を集めながら、その世界の全体像を手に入れることができる。



〈図 2：『鬼吹灯』の世界観の構成〉

なお、『鬼吹灯』の同人作品も絶え間なく増加している。2007 年に珠海出版社は大量の『鬼吹灯』シリーズの同人小説を出版した。例えば、宋王世家著『鬼吹灯同人之藏經殘卷』(2007)、天上天上著『鬼吹灯同人之南荒古墓』(2007)、老頭怕過年著『鬼吹灯同人之過路陰陽』(2007)

等の作品は『鬼吹灯』の世界とキャラクターを使い、二次創作の作者の力や個性を発揮する物語を作っている。さらに『盗墓筆記』のように『鬼吹灯』の同人小説からオリジナル小説に転換することもあった。

東浩紀（2001）は、「消費者は作品のデータベース（設定）を手に入れば、原作と異なった二次創作をいくらでも作り出すことができる」と述べている<sup>[124]</sup>。彼の言葉に従えば、それは盗作、盗用とは異なり、『鬼吹灯』の改編作品と同じく断片的な情報や設定を用いる二次創作の氾濫も、必然の結果である。

### 3.2.2 「墓荒らし」題材の増殖

第一章で述べたように、2006年以降、『鬼吹灯』がベストセラーになったことをきっかけとして、同じ題材の小説も続々と書かれた。それによって、「墓荒らし」題材のブームが巻き起こされた。それまで墓荒しに関する小説を書いていなかったプロ作家たちもいきなりそれらを書き始めた。例えば、飛天（山東省散文学会に所属する作家）は2006年12月から「17K小説網」で『盗墓之王』を連載し始め、2007年に計九冊の刊行物を出した。鍾連城（脚本家）はネットを経由せず2007年に『盗墓王』を出版した。呉学華（脚本家、中国作家協会に所属する作家）は2008年に『盗墓天書』を出した。蔡駿（中国作家協会に所属する作家）は2017年に「起点小説網」で『鎮墓獸』を連載し始めた。

「墓荒らし」を題材にしたネット小説に限らず、関連商品、盗掘に関する知識のネット講座、ネット番組、ドキュメンタリー等も絶えず生み出されている。派生物の増加は決して偶発的な出来事ではなかった<sup>[125]</sup>。

タイトル	ジャンル	回数、放送年月日
『文化中国』 「十大盗墓狂人」	テレビ講座	10回, 2009年8月24日～まで
『文物大講堂』 「盗墓」	テレビ講座	1回, 2011年5月3日～
『倪方六講盗墓』	ネット講座	15回, 2012年1月16日～
『青年探秘者』 「探秘盗墓者的詭異経歴」	ネット放送のドキュメンタリー	2回, 2013年11月8日、11月15日
『尋龍之旅』 第一期	ネット放送の『鬼吹灯』 聖地巡礼のドキュメンタリー	6回, 2016年6月28日～
『尋龍之旅』 第二期	ネット放送の『鬼吹灯』 聖地巡礼のドキュメンタリー	5回, 2016年10月14日～
『尋龍之旅Ⅲ』	ネット放送の『鬼吹灯』 聖地巡礼のドキュメンタリー	6回, 2016年12月9日

〈表 6：盗掘に関するメディア作品の一例〉

呉咏梅（2011）は、「流行文化や大衆文化が主流文化を退けてメディアの中心となった現在、流行のものを売るの是一种の成り行きであると言えるだろう」と述べている<sup>[126]</sup>。すなわち、現代において、題材であれ物語の構造であれ、流行のものになると同時に、多くの人に使用され、受け入れられるようになる傾向が存在している。したがって、「盗墓小説」のみならず「墓荒らし」という題材は、今後も様々な形で増殖して拡大していくのであるだろう。

### 3.2.3 『盗墓筆記』シリーズとの比較

『盗墓筆記』は2006年に「鬼吹灯贴吧」（掲示板）で『鬼吹灯』の同人小説として発表された。その時は「七星魯王宮」という名前だったが、2006年7月6日『盗墓筆記』と改名し、かつ「七星魯王宮」の世界観を踏襲して「起点中文網」でオリジナル小説として連載し始めた<sup>[126]</sup>。作品の内容は長沙の土夫子の孫が祖父のノートの中で発見した謎を解くため、盗掘者の仲間と宝探しの冒険を展開していく物語である。第一冊目の『盗墓筆記1 七星魯王宮』は2007年に出版されてから、2016年までの総発行数は2,000万冊を超え、コミック版は三年間で発行数が2,000万冊を上回っている。このことは「出版界の奇跡」と呼ばれている。作者も1580万円の著作権収入のおかげで2011年に「第六回中国作家富豪榜」の第2位を取った。

この章で『鬼吹灯』と『盗墓筆記』を「盗墓小説」の中心に据える理由が二つある。一つは両方ともベストセラーの著作で、大量にメディア化される傾向があること。もう一つの理由は内容とキャラクターの設定に共通する点が多いことである。

	鬼吹灯	盗墓筆記
主人公	主人公:王胖子, 大金牙	主人公:王胖子, 悪役:大金牙
「賢者」としての道具	先祖からの盗掘ノート『十六字陰陽風水秘術』	祖父からの盗掘ノート『盗墓筆記』
事件が発生した場所	仲介人の大金牙は北京の潘家園の古玩市場で骨董屋を雇っている。	北京の潘家園の古玩市場、王胖子の仕事する場所
墓の中の怪物と宝物	人面蜘蛛、猪臉蝙蝠	人面蜘蛛、猪臉蝙蝠
	頭の上に黒のイボがある毒蛇	頭の上に赤色の冠がある野雞脖子
	鳳凰胆(又は電尘珠)	鳳凰胆
盗掘の流派	摸金校尉、発丘中郎将、搬山道人、卸嶺力士の盗掘者の流派を紹介したが、主人公チームには摸金校尉、搬山道人がいる。	摸金校尉、発丘中郎将、搬山道人、卸嶺力士の流派設定は詳しく紹介せず、主人公チームでは四つの流派の仲間がいる。しかし、南派

		と北派の盗掘者を分けている設定を追加している。
--	--	-------------------------

〈表 7：『鬼吹灯』シリーズと『盗墓筆記』シリーズの類似設定一覧〉

『盗墓筆記』は『鬼吹灯』の設定要素を用いているが、同人小説という位置づけでなくオリジナルの作品だと見なされている。物語の構造からみれば、『盗墓筆記』は先述したボグラーの 12 ステップにはほぼ一致しているが、『鬼吹灯』と異なる特徴が存在している。12 ステップに対応する両者の相違点は下記ようになる。

①二つの作品は複数の賢者 (4) が存在している。共通の書物以外に、主人公のチームがメインとなる三人を中心にして冒険を展開している。『鬼吹灯』は主人公の胡八一、友人の王胖子 (滑稽役) 及びヒロインの Shirley 楊である。『盗墓筆記』は全員男性であり、主人公の呉邪、張起靈という謎の美青年及び王胖子 (滑稽役) である。

②「冒険への拒絶」 (3) で、『鬼吹灯』では主人公に盗掘に加入するべきか否かという悩みがあったが、『盗墓筆記』では主人公は最初好奇心で迷わず墓に入ったが、仲間の死を見た後冒険への恐怖を感じた。

③「複雑化」 (7') で、『鬼吹灯』では目的が宝を探すことから呪いを解くことに転換すること。『盗墓筆記』では、二回の複雑化があり、第一回は宝探しから行方不明の三叔を探すために再び墓に入る。二回目は三叔が見つかったが、さらに全ての手掛かりが主人公と友人の張起靈の家族の呪いに関連していることである。

12 ステップの構成以外に、『鬼吹灯』シリーズの物語は探険と盗掘知識の解釈を重視することに対して、『盗墓筆記』は各キャラクターの設定を補っている。キャラクターの身の上話、主人公の呉邪の出身と家庭関係などの要素が多く見られる。

## 第四章 『鬼吹灯』から見たネット小説の可能性と問題点

### 4.1 可能性

#### 4.1.1 コミュニケーション式創作法

2001年にネットで誕生した「九州」シリーズはネット小説と全く異なる成長の流れとなっている。まず創作の方式から見れば、2000年から空想題材類ネット小説が盛んになったことを背景として、東洋風ファンタジーを主旨とする「九州」小説群はこの波に乗って現れた。2001年から清韻フォーラムというウェブサイトで大角や、江南、揺控、水泡、北星などのユーザーらは「九州」という世界観の設定を作り、リレー形式で各自の物語を書くという形で創作し始めた。後にこの世界観を用いた小説は「九州」シリーズと呼ばれている。要するに、九州は最初から一人の成果でなく、複数の作者の発想によって協同で作られた世界観である。九州世界の設定に逆らわなければこの世界の物語として認められる。後に世界観を完成するために各種の詳しい設定が補足され、主要な創作者たちにより「設定チーム」という組織が作られた。しかしながら複数の作者によって設定した世界観だからこそ、絶えず意見の衝突と矛盾を起こした結果、「九州門」と呼ばれる分裂事件が起きた<sup>[128]</sup>。

「盗墓小説」の代表である『鬼吹灯』シリーズを見直してみると、作品自体は作者の天下覇唱が一人で完成したものなので、後の『鬼吹灯』第二期や『摸金校衛』などの外伝もただの作者からの補足にすぎない。先述した『盗墓筆記』のように、たとえ同類の作品が『鬼吹灯』の設定を使用しても、それぞれの世界観やプロットが変わるのでオリジナル作品に位置付けられる。その一方、他の墓荒らしを題材とする小説は素材の借用や玉石混交などの問題点が存在しているが、独自の世界観の設定は小説の発展に安定性をもたらしている。この問題点が発生した原因は、主としてネット小説の「誰でも作者になれる、誰でも読者になれる」という特徴による。

そして、物語の構成から見れば、「九州」シリーズは世界観だけが限定され、物語の構成は作品によって変わっている。逆に、「盗墓小説」は設定や世界観には制限がないが、物語が英雄冒険物語と一致する傾向が認められる。つまり、英雄冒険物語の構成は国や時代に関わらず、一般大衆に幅広く受け入れられている。

また掲載メディアから見れば、「九州」シリーズは最初清韻フォーラムというウェブサイトから生まれて九州ウェブサイトを設立したが、後に『九州志』、『九州幻想』などの雑誌を創刊し、重心は紙媒体に移っている。逆にネット小説の出身である『鬼吹灯』シリーズは刊行物が出版された一方、ネットでの連載は継続している。ネット小説の類型化は掲載用サイトで大量な題材や分類の発生を引き起こしているため、ブームになった題材が残り、人気がない題材が自然に消滅するという競争環境が成り立っている。「起点中文網」を例にとると、各分類でおすすめの作品のランキングが設置されている一方、「原創風雲榜（ランキング）」、「24 小時熱銷榜」、「收藏榜」等の総合ランキングも存在している<sup>[129]</sup>。『鬼吹灯』シリーズは、全く異なるネット小説と競争して人気になる作品として、同一題材内での競争に限定される「九州」シリーズより一般読者の関心と趣向が反映できる。

読者と作者の関係から見ると、「起点中文網」上の作者の例では、運営サイトと契約したら、VIP 章節<sup>[130]</sup>の購入数によって運営から原稿料をもらえる。また読者から好きな作品にサイト内の通貨である「起点幣」<sup>[131]</sup>を褒美として与えるという制度もあり、受けた褒美の金額は全て作者の所得となっている。さらに読者は作品に1から5までの点数を付ける機能があり、運営サイトは作品の点数、閲覧数を参考にしながらサイト上のランキングを作成する。つまり、ネットでの書き手は利益と作品宣伝のために紙媒体の小説の作者より読者の好みや反応を重視している。またネット上の連載なので、読者は連載にリアルタイムに反応して評価やコメントができる。作者は作品の推薦数、褒美数及び読者の反応によって章節の内容を調整している。それに運営サイトは読者にコメントを書くことを促すために、以下のような制度を作っている。すなわち、読者のコメントが作者により「精華」（良い評価）をつけられるか、あるいは他の読者からコメントを10回以上もらうと読者の会員ランクがレベルアップし、作品推薦用の投票券がもらえる<sup>[132]</sup>。

また「九州」シリーズが中華風ファンタジーを表現しているのとは異なり、『鬼吹灯』シリーズは空想題材の小説として「盗墓小説」のブームを引き起こしただけでなく、同時にホラー小説や、冒険小説、風水秘術小説等の題材をもたらしている。例えば、冒険題材の『藏地密碼』（何馬著、2008）、風水秘術題材の『奇門遁甲』（孤惑星著、2014）<sup>[133]</sup>、ホラー題材の『凶宅筆記』（2013）などの作品は「盗墓熱」の波に乗って人気になったとする報道が多く見られた。これらの作品は「盗墓小説」と直接に関係していないが、中国伝統的な知識や、冒険小説の設定及び考古の専門知識などの要素が大量に引用され、「盗墓小説」に影響されたことがうかがえる。

#### 4.1.2 書き手と読み手の転換

ネット小説の書き手について、彼らは自ら正式な仕事をしながら、ネットで小説を書いているものが多かった。たとえ人気になった書き手であっても、必ずしも文学専攻や文系関連の職業、あるいは高い学歴を持つ人に限らない。

天下覇唱の履歴について言えば、彼は南京の美術大学の水墨画専攻を卒業し、現在は金融関連の仕事をしている。今まで従事した仕事も一切文学と関連していなかった。小説を書き始めたきっかけについて、彼はインタビューで「昔は彼女と一緒にネットのホラー小説を読んでいたが、その小説は中々更新されないから、私は彼女を喜ばせるために小説を書き始めた」と語っている<sup>[134]</sup>。そして周志雄は「論網絡文学的創作群体」（2014）で、「ネット小説の作者は心から文学を愛しているから創作し始めた。彼らは正式の作文訓練を受けたこともなかった。正しくこの理由により、彼らの考え方はほとんど伝統文学の創作基準の枠にとらわれない」と指摘している<sup>[135]</sup>。言い換えれば、ネット作者の創作する動機が簡単で、創作方式が制限されていないため、様々な新たな題材を書き出すことができるのだろう。

ネットでの書き手として人気を集めると、作品だけでなく作者は運営サイトと契約するチャンスがあり、さらに作家協会に入ったりシナリオライターになる可能性も存在している。例えば、1998年、人気になった安妮寶貝が作家協会に入り、寧財神と刑育森がシナリオライターになっている。天下覇唱はベストセラーとなった『鬼吹灯』シリーズのおかげで、2007

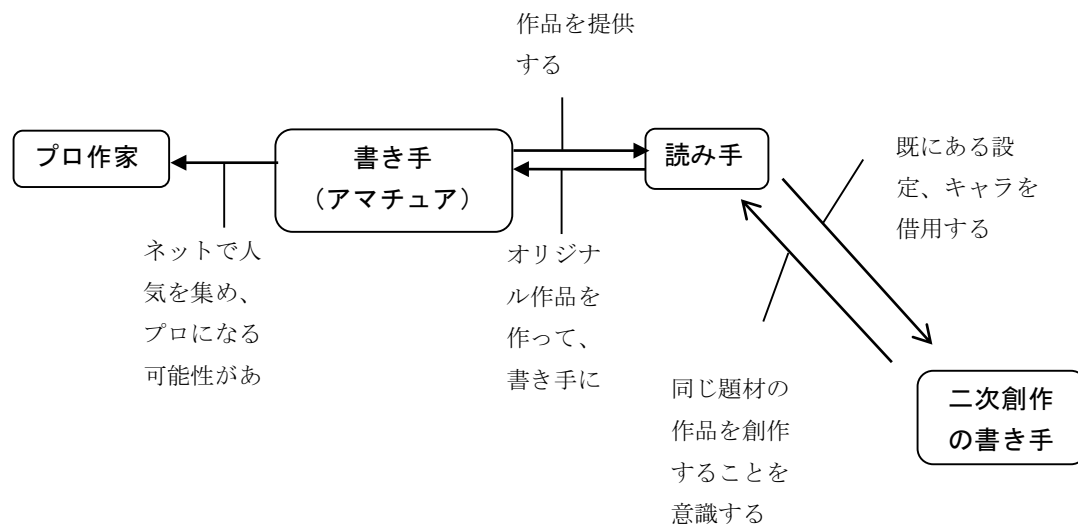


年「中国作家富豪榜（ランキング）」の 15 位になり、翌 2008 年ネット作家として初めて「Forbes China Celebrity 100（フォーブス チャイナ セレブランキング 100）」の 100 位になった。さらに 2010 年に編集長として MOOK 雑誌の『吹灯録』を発行し、2016 年に彼のもう一つの作品『死亡循環』が映画化されるにあたりシナリオライターを担当している。

また読み手について、第 2 章で述べたように、ネット小説は「電子メール→掲示板、BBS→ネット小説掲載サイト」という流通方式によって、誕生した時から既に制限されずインターネットユーザーであれば誰にも書かれるものとして存在していた。読み手から書き手への転換を促進するために、「起点中文網」は会員に制限無しで「作家申請」というサービスを提供し、各題材の「徵文大賽（創作イベント）」も催し、各カテゴリーで人気になった書き手の創作授業を公開している<sup>[136]</sup>。

二次創作の作者がオリジナル小説を書き始めることもある。例えば、先述の『盗墓筆記』はまず『鬼吹灯』の同人小説として「百度贴吧」で掲載され、後にオリジナル小説として新たに連載を始めた。また、天上天上は珠海出版社を通して 2007 年に『鬼吹灯同人南荒古墓』という『鬼吹灯』の同人小説を出版したが、翌年になるとオリジナルの「盗墓小説」である『尋龍葬地訣』シリーズを創作し、現在まで計四冊<sup>[137]</sup>を出版している。2017 年に「17k 小説網」で「詭異之旅：尋龍葬地訣」、「尋龍葬地訣之印度睡城」、「尋龍葬地訣之血玉呪」の三つのテーマでネット版を掲載している。

この流れのように、「盗墓小説」に関心を持つ読者なら誰でもオリジナルな作品を書ける。ネット小説の読者群は一つの作者の育成場として存在している。



〈図 3： ネット小説の書き手と読み手の転換図〉

#### 4.1.3 多様な題材の生成所

第三章でインターネットは紙媒体より自由度が高いという問題について論じた。また趙憲章は「論ネットワーク及其対伝統写作的挑戦」の中で「ネットでの創作は高い自由度という最も大きな特徴を持っている。それは伝統的な文学創作のように作品の出版発行を通して大衆に

認めてもらうことと異なるため、資本と物質の制限から逃れている。さらに重要なのは中国政府の意識形態と審査制度の関与を回避した上、作品にはペンネームを用いるため、作者は完全に思い通りの創作を実現している」と指摘している<sup>[138]</sup>。これこそ、「盗墓小説」が最初ネットで発生し、「墓荒らし」のような犯罪題材を用いても生き残っている理由である。

中国大陸での紙媒体について言うと、「出版管理条例」（2001）では、出版物は政治に関する言葉を回避することを原則として、迷信の宣伝、色情、博打、暴力、犯罪を唆すことが明らかに制限されている<sup>[139]</sup>。さらに新中国成立後に、頒布した「出版総署關於公營出版社編輯機構及工作制度的規定」（1952年9月8日）により、書籍は出版する前に、必ず「三審制」（三回の審査制度）<sup>[140]</sup>及び社長の許可を受けるという制度が確立された<sup>[141]</sup>。1997年6月26日に頒布した「図書質量保障体系」では、三回の審査制度は変わらず、さらに原稿内容が国家政治や社会安定に関する場合は、国務院に報告するという義務が増加している<sup>[142]</sup>。そのため、「墓荒らし」、「ホラー」、「同性愛」などのデリケートな要素が含まれている作品は最初インターネットというメディアを選んで生まれてきた。けれども、ネットは絶対に自由な場所と言えない。ネット小説の成長に伴い、中国政府の関与も増加する傾向がある。「不是第一次，也不是最後一次 網絡文学“掃黃打非”十年記」（2014，張英）の年表を参考に、政府のネット小説に対する大きな制限運動をまとめると下記のように整理される<sup>[143]</sup>。

『網絡文学發展現狀及其評價体系研究』（2016）では「2004年はネット上の玄幻小説が最も盛んになった年として、各掲載サイトは激しく競争を行うようになり、作品の優劣の差も大きくなっている」と記述している<sup>[144]</sup>。こうした結果、政府が初めてネット小説を重視し、ネットで初の「打擊淫穢色情網站專項行動」（色情ウェブサイトを排除する）を行なった（この行動は2007年、2009年、2010年、2012年に計5回行なっている）。当時は大量のネット小説が削除され、「起点中文網」の最大ライバルであった「天鷹文学」サイトも閉鎖された。また不乱、羅森、泥人、半只青蛙、秦守などポルノ系の人気書き手は大陸のネット小説連載サイトから姿を消し、台湾の元元、鮮文網に移動した。2007年、『重建帝国』、『共和国之怒』、『中国特工』などの計15作の政治に関連する題材のネット小説が禁じられた。また2010年になると、「起点中文網」、「榕樹下」を買収して中国ネット小説市場の80%を占めている盛大網絡は過濾關鍵詞庫（デリケートなキーワードを検索するソフト）を使い始めた。2012年、黒道（ヤクザ）、帮派（派閥）、耽美（男性同性愛）、官場（官界）などの小説類型が制限されたが、完全に消滅したわけでない。例えば、「縦横中文網」では黒道（ヤクザ）、帮派（派閥）の作品が「江湖」というカテゴリーに分類され、「晋江文学網」では耽美（男性同性愛）の作品が「言情小説」というカテゴリーに分類され、官場（官界）の作品が「都市生活」に分類されている。

政府の行動に対して、ネット上の審査を回避する方法も現れている。「盗墓小説」という小説分類は連載サイトには見られず、前述したように「尋墓探險」、「玄幻奇幻」に分類されている。出版や映像化・ゲーム化等がされる際に墓荒らしという内容を削ったり入れ変えたり言葉をぼかしたりすることも多い。ネット版の幽霊に関する部分が出版規則の「封建迷信」に反しているため、出版する際には変更されていることもある。例えば、『鬼吹灯』シリーズの刊行物とネット版を比較すると下記のような改編がある。

①ネット版：紙人形が命を吹き込まれて動き回るシーンがある。

出版物：このシーンが削除された<sup>[145]</sup>。

②ネット版：主人公の父親は盗掘するとき、キョンシーに心臓がえぐり取られたことを知らず、帰り道で孫姓の風水先生にあった後気が付いて死んだ。

出版物：主人公の父親は盗掘している時に、孫姓の風水先生に捕まえられた<sup>[146]</sup>。

③ネット版：馬大胆の家族の死因は女のキョンシーに心臓がえぐり取られたため。

出版物：馬大胆の家族の死因は雷に打たれたため<sup>[147]</sup>。

またネットドラマ版の『鬼吹灯之精絶鬼城』は上海東方衛視チャンネルで毎晩 10 時にテレビ放送する予定があったが、内容が原因で禁じられ、ネット上の「騰訊視頻会員頻道（チャンネル）」でしか放送されなかった。『盗墓筆記』ネットドラマは原作の「主人公たちは墓で盗掘する」という設定を「主人公たちは文物を守るため墓に入る」に変更されている。さらに 2016 年 3 月 4 日に中国新聞出版広電総局が「電視劇内容制作通則」を頒布し、「神降ろし、輪廻転生、呪い祭祀を宣伝する（宣揚靈魂附体、輪廻伝世、巫術作法等封建迷信思想）」、「怪奇、荒唐無稽を表現する犯罪事件（表現離奇、怪誕的犯罪案件）」、「同性愛などの非常識な性関係、性行為を表現するか展示する（表現和展示非正常的性関係、性行為、如同性恋等）」題材のテレビドラマを禁じている<sup>[148]</sup>。そのため、今後は「盗墓小説」及び他のデリケートな題材のネット小説はテレビドラマ化できないか設定が変更されるか等の問題に直面するはずだろう。

## 4.2 問題点

### 4.2.1 多様な題材、少ない代表作

欧陽友権「網絡文学的現狀及走向——在山東師範大学的演講」（2015）の言葉によると、ネット小説の一つの問題点は品質の差が大きいことである。読み手は書き手に人気と収入をもたらしているため、書き手は読み手の趣味と要求に合わせて創作する状況となっている<sup>[149]</sup>。しかし、新しい題材の作品が人気になったら、ネット上の書き手は該当題材の作品を書き始める傾向がある。しかし、同題材の作品は質の差が大きい。第三章で行った「起点中文網」における「尋墓探險」作品に関する考察によると、「鬼吹灯（盗墓者的經歷）」、「盗墓筆記」、「茅山後裔」などのクリック数が 1,000 万を超えている作品がある一方で、「奪魂島」、「黒靈明華」等の作品は 100 以下のクリック数しか持っていなかった。また第四章で述べたように、『鬼吹灯』シリーズは大量の専門知識や古代伝説、伝統文化などの要素を用いて物語を構成している。そのため、書き手は膨大な知識量を持たないと『鬼吹灯』シリーズのような作品が書き出せない。『鬼吹灯』シリーズに設定された盗掘の門派や設定が転用されるのはこの点に関連しているだろう。

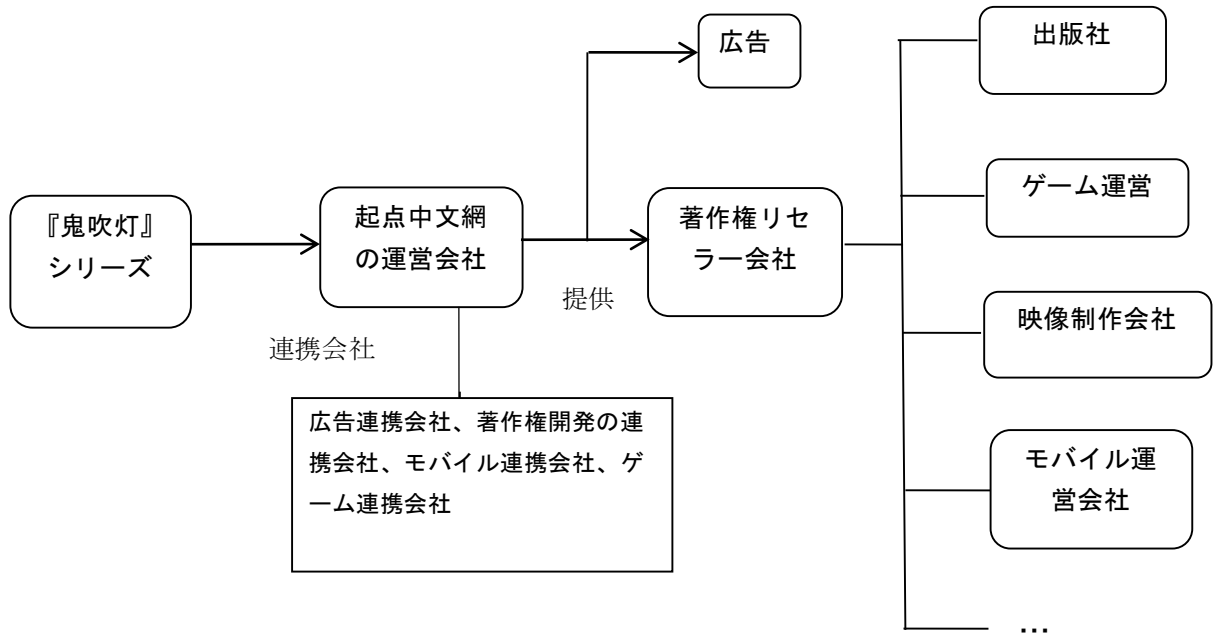
また運営サイトとの契約も作品の品質が低下することを促している。天下覇唱はネットで『鬼吹灯』を創作する際に悩んだことに関して、インタビューでこう語っている。「毎日更新しなければならないから、まず考えたのは内容ではなく文字数だ。毎日目が覚めたら思い浮かんだのは運営サイトのために借金を返済するように何千字も書かなくてはならないということである。作品の中に無駄な言葉がたくさんあり、その中の何冊は私すらも読みたくない<sup>[150]</sup>」。

書き手に対して、運営サイトの契約に要求される文字数は負担となり、作品の内容よりも文字数を重んじる傾向となっている。例えば、第三章でまとめた 1,000 回以下の閲覧数を持ち、完結した「尋墓探険」小説の中には 100 万字を超えた「鬼縫針」、「悪霊之旅」も存在している。

もう一つの問題点は同題材の創作が大量に発生していることだ。前述したように、「標準書目網」のデータによると、2006 年に『鬼吹灯』が出版される以前は、「墓荒らし」を題材にする作品は少なかったが、2007 年以降、「盗墓小説」の大量発生に伴い、「墓荒らし」は他種類の小説やテレビ番組・ネット番組の人気題材となっている。また設定の模倣、盗作などの現象も次々と現れている。欧陽友権（2015）は「ネット小説は常に読み手の期待に縛られ、書き手は題材のためにその題材を書く。そうするとワンパターンになるから、想像力も限られている」と述べている<sup>[151]</sup>。例えば、第三章で述べたように、「起点中文網」の「尋墓探険」小説は五千以上の作品があったが、完成したのは僅か 300 しかなかった。また同じく「起点中文網」の「玄幻」、「奇幻」のカテゴリーでは、完成した作品の数も総量の半分に達していない状態となっている。

#### 4.2.2 ネット小説の著作権は誰の物なのか？

人気が出たネット小説は掲載サイトと契約すれば、著作権管理者は作者自身ではなく、連載サイトの運営会社になる。先述した作者の利益を保証する VIP 制度が設置されている以外に、運営サイトとの作品契約は利益や著作権を保証する一つの手段である。「起点中文網」を例にとると、掲載の小説は 10 万字に達したら契約作品への申請が可能となる。契約した作品ごとに運営から担当の編集者が付いてくれる。原稿料、読者の「打賞」及び作品のランキング賞が作者の収入となっている。さらに作品が出版されるかメディア化される際に運営から収益を貰える<sup>[152]</sup>。しかしその代わりに、作者は一ヶ月間で該当作品の更新文字数が 18 万以上という義務化され、毎日 VIP 章節を 4,000 字以上創作しなくてはならない。この仕組みのメリットから見れば、作者はこれを通して、作品の著作権と自身の利益が保証される。運営サイトは作品の著作権を転売して利益を得ている<sup>[153]</sup>。『鬼吹灯』シリーズの著作権転売状況を整理すると下記のようになる。



〈図 4：『鬼吹灯』シリーズの著作権転売図〉

しかしながら、この仕組みは運営会社が作者の利益を保証している一方、著作権によるトラブルも同時に発生している。天下覇唱は『鬼吹灯』シリーズのキャラクターと設定を大量に用いて、新しく『摸金校衛』シリーズを書き始め、2015年12月に『摸金校衛之九幽將軍』の刊行物を出している。『摸金校衛』の物語はこうだ。『鬼吹灯』の胡八一、王胖子、大金牙の三人は、人に頼まれて西安の秦王玄宮に潜り込み、そして西夏王朝の国宝を発見する。この作品に対して、2015年の末、連載サイトの運営会社である「上海玄霆娛樂信息有限公司（会社）」は天下覇唱を告訴した。運営サイトの主張は以下の通りである。「起点中文網」の契約制度により、『鬼吹灯』シリーズは契約の際に著作権が既に運営サイトに転売されている。その代わりに、運営サイトは作者に原稿報酬を支給した上、「鬼吹灯（盗墓者的経歴）」の10万円の著作権の転売料金、及び「鬼吹灯 II」に150万円の著作権の転売料金を支払った。さらに『鬼吹灯』シリーズのメディア化収益の56万円を支払った。そのため、『鬼吹灯』シリーズにある人物名、デザイン、人間関係、盗掘技術等の要素を大量に用いる『摸金校衛』シリーズは、著作権侵害の作品である。

一方、天下覇唱及び彼の弁護士は「『鬼吹灯』シリーズの要素を用いたことを認めたが、物語内容と流れが完全に異なるので、中国の著作権法に違反していない。さらに運営サイトとの契約は「鬼吹灯」の三文字と主要な章のタイトルの使用権を制限しているだけで、作者や他の人はこの作品の続編を書く権利を持っているべきだ」と反論した<sup>[154]</sup>。

結果としては、運営サイトが敗訴した。

裁判所の見解によると、まず「起点中文網」の契約は著作権の転売であるが、作品のキャラクター及び諸要素の使用権を含んでいない。そして中国で映像作品や美術作品の人物、設

定等は著作権に保護されているが、文学作品の諸要素は文字での描写なので、著作権侵害を判断しにくい。さらに小説の作者は作品の設定の使用権を持っている。

この事件は中国初の作品の設定の著作権に関する裁判であり、『成都商報』には「我国首起“同人小説”案宣判不侵權（中国初の「同人小説」裁判が未侵害と判決された）」と掲載された<sup>[155]</sup>。これによって、運営サイトはネット上の書き手との契約が、作者の著作権を保護する一方、トラブルも起こしやすいと分かった。しかしながら、ネット小説の設定に関する著作権法は存在しないため、今後は無断転用の問題も起るだろう。

#### 4.2.3 過剰な商業化

ネット小説は大量に生産され、題材も拡大されている。著作権の売買で様々なメディア化がなされている一方、前述のテレビ放送の制限で設定や内容が変更されること以外に、玉石混交の現象も絶えず存在している。

先述のように2015年に封切られた『鬼吹灯 尋龍訣』『九層妖塔』という映画は著作権の事件を起こしている。映画の内容は『鬼吹灯』の主人公の胡八一、Shirley 楊が1979年に探検隊と共に崑崙山に入り、古代生物の遺跡の秘密を発見し、数年後、胡八一は北京に戻って、もう一人の主人公・王凱旋及びShirley 楊らと新たな冒険に展開していく物語である。しかし、上映後の2016年1月7日に原作者の天下覇唱はこの映画作品を告訴した。理由としては作品中の物語の筋、キャラクターの設定、背景は完全に原作の内容と離れている上、映画に原作者として自分の名前がクレジットされていないことである。そして、上映中はこの映画に関する評価も低く、主に「造形と場面は綺麗だが、表現したい内容が全く分からない」という評判が一番多かった<sup>[156]</sup>。それゆえ、結果としては監督の陸川氏及び所属する中国電影股份有限公司（会社）が公開謝罪し、原作者に100万円の賠償金を払った<sup>[157]</sup>。

また、『鬼吹灯』シリーズの漫画版は林瑩、姚非拉の二つのバージョンがあったが、両者とも現在でも未完結の状態となっている。さらに、著作権が大量に転売された結果、商品化の際には取引の問題が起きている。2007年「上海遊趣網絡科技有限公司（会社）」は『鬼吹灯』漫画のキャラクター、シーン、画像等の設定を用いてオンラインゲームを作るため、『鬼吹灯』の漫画出版権を持つ「上海城漫漫画有限公司（会社）」と200万円で契約をした。しかし、2009年運営サイトから開発中止を求める警告を受け取った。理由として、「城漫」会社は運営サイトと小説を漫画化にする使用権の契約を結んでいるが、創作した漫画の設定の著作権しか持っていなかった。そのため、『鬼吹灯』の漫画版をオンラインゲーム化しても、運営サイトとの契約が本来必要だったのだ。事件の結末としてゲームの開発が中止になり、「遊趣」と「城漫」は裁判せずに和解した<sup>[158]</sup>。

この事件のように、『鬼吹灯』シリーズから大量な派生物が生産される過程で、運営サイトに管理される著作権の売買が複雑化し、派生物を再創作する際の著作権の申請も問題になりやすくなっている。さらに、無制限に著作権を転売することは『九層妖塔』のような作品の出現を促すだろう。

## まとめ

本論文は『鬼吹灯』シリーズを中心にした分析を通して、ネット小説の人気題材である「盗墓小説」という小説群が共通の物語構造を持つことを明らかにした。この構造はボグラの12ステップに従うハリウッド映画と類似している。この特徴も「盗墓小説」が大量にシリーズ化され、派生物（続編、類似作品、メディアミックス、等々）も絶えず出現する原因だと見られる。

第一章では、ネット上で生まれた「盗墓小説」の成長の流れをまとめた。まず中国大陸のネット小説の掲載方式について、メール→BBS・掲示板・フォーラム→掲載用サイトという変化の流れに着目し、ネット小説は高い自由性と交流性を持つことが分かった。そしてネット小説の人気題材は（94年～）青春・キャンパス→（2000年～）空想・ファンタジーという変化を起こしている。第三に、ネット小説は紙媒体の小説を転載する形→紙媒体の小説へと逆転し始める→主流文芸誌や文学賞に認められるという成長の流れで、品質と地位が上昇しつつ社会に認められる存在となっている。この流れに沿って、「盗墓小説」は2005年に誕生し、フォーラムやBBSからネット小説の掲載サイトへの移転が多く行われ、人気になった後出版されてメディアミックスなどの増殖現象を起こした。

また、ネット小説の特徴を踏まえた上で、第二章、第三章、第四章を論じた。

第二章では、社会的背景と結びつけ、「盗墓小説」が大ヒットした原因について分析した。経済の変革と一人っ子政策を背景とし、「80後」、「90後」は消費文化に育てられ、自我表現を求めバラエティに富む価値観を持つというそれまでにない特質なメンタリティを持っている。「盗墓小説」を含む様々な空想題材のネット小説が現れ、さらに量産化される理由は、インターネットユーザーのメインを占めている「80後」、「90後」の欲求に応じるためだ。また80年代以降は、文学は一般大衆の手に戻り、大衆的な消費文化及び市場経済に影響されている。ネット小説はこのような社会背景に基づいて生まれ、「墓荒らし」という題材もその流れで誕生した。

上記で述べた背景分析を前提に、『鬼吹灯』シリーズの物語構造をウラジーミル・プロップ（1928）から発展したクリストファー・ボグラ（1992）の12ステップを用いて分析し、共通的なプロットをまとめた。ネット小説の「穿越」、「玄幻」、「盗墓」などの題材は伝統的なジャンルに分類できないが、消費社会の中で「届きやすい」方向に向く特徴を持ったため、同じ題材の間で共通点を持っているはずだ。この共通点を探し出すために、まず『鬼吹灯』の物語構造の分析を通して、その構造が英雄冒険物語の構造に類似することを明らかにした。つぎに、「起点中文網」の「尋墓探險」小説の分析によって、人気作品が『鬼吹灯』シリーズの物語構造に類似することを指摘し、これらの作品には共通点が多々存在していることを明らかにした。さらに、共通点を持つ作品が大量に発生することも「盗墓小説」の消費化現象と見なされる。

また、物語の構成以外に、三つの面で「盗墓小説」が様々なネット小説の種類から抜け出し、人気題材になった原因を分析した。第一に、80年代以降、盗掘事件の多発に伴い、考古学に関するテレビ番組の放送や盗掘事件の報道も盛んになった。こうして一般大衆の盗掘、骨董品、考古に対する認識が深くなり、「盗墓小説」の発生の土台を作った。第二に、

80年代以降の中国における交通の便利化及び人の移動の自由化という変化は、空間の移動を促進している。この旅行が益々自由化されたことは、「盗墓小説」がブームになった原因の一つである。第三に、「行って帰る」という世界中で共通している物語の文法が「盗墓小説」にも反映している。『鬼吹灯』シリーズはこの仕組みに一致しているため、大塚英志(2011)が言う「ゲーム系ファンタジー」にも属している可能性がある。

第三章では、『鬼吹灯』シリーズを巡って、作品の構成要素について分析した。中国社会は大衆的な消費文化が浸透し、物事が量産化、専門化されている傾向があるため、この小説のテキストは大量の専門知識、歴史文化、虚構と現実の交錯等の様々な要素を含んでいる。創作が困難であるため、「盗墓小説」は大量に発生しているが優れた作品が少ない状況となっている。また、『レイダース』との比較を通じて、両者の類似を証明した。

第四章では、『鬼吹灯』シリーズの増殖及び「墓荒らし」題材が流行した状況に基づき、今後の「盗墓小説」の発展の可能性と問題点をまとめた。まず、ネット小説としての「盗墓小説」は掲載サイトに著作権を保護されている一方、著作権が転売される際にトラブルが起こりやすい。そして、ネット小説が掲載されているウェブサイトは小説の作者と読者にリアルタイムでコミュニケーションする環境を提供し、さらに作者と読者の積極性を促すために、様々な褒美制度を作っている。しかしその逆に、小説の作者は運営サイトとの契約に縛られて大量に生産しなくてはならないため、作品の質を保つことができない。さらに、もともと自由性が高いネット小説は近年政府から強く規制されたため、今後は創作の制限やメディアミックス化する時に原作を改編する現象が増えるだろう。

最後に本論文の反省点についてまとめたい。まず、本論文では研究対象を「起点中文網」の「尋墓探険」作品のみに限定したため、他の掲載サイトに関する考察は進んでいない。また出版物として「標準書目網」の「霊異探険」に属する作品のみを分析したこともデータの面で十分ではなかった。

ボグラーは物語構造の分析以外に、ハリウッド映画のキャラクター類型をリスト化している。しかし、本論文ではボグラーの12ステップを引用したが、登場人物については論じなかった。例えば、『鬼吹灯』シリーズ及び『レイダース』ではどちらも主人公のチームが三人組という設定であるが、三人のそれぞれの役割にどのような特徴があるかについても触れることはできなかった。

なお、日本においては社会の変革やハリウッド映画の影響を背景に、いかなるジャンルにも属さず、空想と現実を融合させ、ゲーム的な特質を持つライトノベルという小説群が誕生しており、「盗墓小説」の特徴と成因はこのライトノベルと極めて近似している。しかし、本論文では両者の比較分析をする余裕がなかった。これらの問題点について今後の課題として研究を進めていきたい。

注：

- [1] ネット文学はネットで掲載している文学作品を指し、ネット小説が最も大きな比重を占めている。欧陽友権編『ネットワーク文学発展史——漢語ネットワーク文学調査紀実』(2008年、中国広播電視出版社)参照。



- [2] 中国互聯網信息中心『中国網絡文学用戶調研報告』（2010年12月）  
<http://www.cnnic.cn/hlwfzyj/hlwzxbg/mtbg/201206/P020120612508648894476.pdf>  
 最終閲覧日 2018年1月8日。
- [3] 大塚英志『物語論で読む村上春樹と宮崎駿 ——構造しかない日本』（2013年，初版2009年，角川 one テーマ 21） p. 20。
- [4] 吳咏梅「中国における日本のサブカルチャーとジェンダー ——「80後」世代中国人若者の日本観」『思想地図 vol.1』（2011年，NHK出版） p. 211。
- [5] 欧陽友権編『網絡文学研究成果集成』（2015，中国文聯出版社）。
- [6] 邱慧鳴「中国のインターネット上におけるコミュニケーション型創作と物語の類型化：穿越小说を例として」『国際広報メディア・観光学ジャーナル』（2014年，北海道大学大学院国際広報メディア・観光学学院） p. 178。
- [7] 大塚英志『定本 物語消費論』（2001年，角川文庫）参照。
- [8] 東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生 動物化するポストモダン2』（2007年，講談社）参照。
- [9] 蘇曉芳「試論三種網絡小説新類型」『網絡文学的興起 ——中国網絡文学發展文献史料輯』周志雄主編（2014年7月，人民出版社） p. 147。
- [10] 同上、pp. 148—153。
- [11] 陳子豊「盜墓小説：粉絲伝奇的經典化之路 ——以南派三叔的『盜墓筆記』為例」『網絡文学經典解讀』邵燕君主編（2016年，北京大学出版社） p. 113。
- [12] 邱慧鳴「穿越小说という物語の構造」『国際広報メディア・観光学ジャーナル』（2013年，北海道大学大学院国際広報メディア・観光学学院）参照。
- [13] 董琳鈺「網絡小説影視化改編及其反思：基于《九層妖塔》和《尋龍訣》的对比」『網絡時代的文学書写』郭曉鴻編（2016年，中国社会科学出版社） p. 297。
- [14] 儲曉萌『網絡文学及其批評研究』唐迎欣編（2016年，人民日報出版社） p. 199。
- [15] 何曉軍「媒介霸權与視覚主導：網絡小説的影視化建構及其反思」『網絡時代的文学書写』郭曉鴻編（2016年，中国社会科学出版社） p. 287。
- [16] 欧陽友権、袁星潔主編『中国網絡文学編年史』（2015年，中国文聯出版社） p. 1。
- [17] 前掲欧陽友権編『網絡文学發展史 ——漢語網絡文学調查紀実』 pp. 355—364。
- [18] 「中国網絡文学大獎賽」は「小説赛区」、「散文赛区」、「詩歌赛区」三つの項目を含み、計三回行われた。
- [19] 前掲欧陽友権編『網絡文学發展史 ——漢語網絡文学調查紀実』 p. 359。
- [20] 「第二回老舍文学賞」  
<http://www.bjwl.org.cn/wwwroot/wlw/publish/article/607/608/768/49247.shtml>  
 最終閲覧日 2018年1月8日。  
 「第五回魯迅文学賞」  
<http://www.chinawriter.com.cn/bk/2014-09-22/78045.html>  
 最終閲覧日 2018年1月8日。  
 「第八回茅盾文学賞」

<http://www.chinawriter.com.cn/zx/2012/2012-04-17/2837.html>

最終閲覧日 2018 年 1 月 8 日。

- [21] 前掲欧陽友權編『網絡文学發展史 ——漢語網絡文学調查紀実』p. 376。
- [22] 陳子豐「網絡文学重要類型文發展簡史」『網絡文学經典解讀』邵燕君編（2016 年，北京大学出版社）p. 366。
- [23] 張玉蓮『古小説中的墓葬叙事研究』（2013 年 5 月，人民出版社）p. 100。
- [24] 「起点職業作家体系」で、契約した書き手に「本給+加給=年給」を支給している。
- [25] 広東省作家協會編『網絡文学評論 第一輯』（2011 年，花城出版社）p. 21。
- [26] 1990 年 1 月～2016 年 12 月に出版した「標準書目網」の「中国恐怖/冒険小説」  
<http://www.openbookdata.com.cn/BookSearch/BookList.aspx?pr1=&pr2=&pr3=&pr4=&pr5=199001&pr5e=201612&pr6=-1&pr7=&pr8=&pr9=0&pr10=0&pr11=&pr12=I068-4,&pr23=&pr24=>  
最終閲覧日 2018 年 1 月 8 日。
- [27] 碧晚枕「鬼吹灯吹来的盗墓熱」『今古伝奇（武侠版月末版）』05 期（2007 年，今古伝奇雜誌社）p. 116。
- [28] 遠藤誉『ネット大国中国 ——言論をめぐる攻防』（2011 年，岩波新書）p. 116。
- [29] 同上、p. 116。
- [30] 同上、p. 131。
- [31] 同上、p. 121。
- [32] 葉永烈「奇幻熱、玄幻熱与科幻文学」『中華讀書報』第 014 版（2015 年 7 月 27 日）。
- [33] ダニエル・ベル『資本主義の文化的矛盾（上）』林雄一訳（1977 年，講談社）p. 57。
- [34] 汪樹東「類型小説的文化發生学考察」『創作与評論』14 期（2013 年，湖南省文聯）p. 13。
- [35] 前掲遠藤誉『ネット大国中国 ——言論をめぐる攻防』p. 121。
- [36] 孟繁華「網絡文学：遊戲狂歡还是“革命”」『中国教育報』（2014 年 11 月 4 日）参照。
- [37] 趙艷艷「浅析網絡文学的快餐属性」『牡丹』18 期（2015 年，洛陽牡丹文学雜誌社）p. 102。
- [38] 前掲遠藤誉『ネット大国中国 ——言論をめぐる攻防』p. 116。
- [39] 方厚枢、魏玉山『中国出版通史 9 中華人民共和国卷』（2008 年，中国書籍出版社）p. 402。
- [40] 李潔非、楊劼『共和国文学的生產方式』（2011 年，社会科学文献出版社）p. 80。
- [41] 陶東風「去精英化時代的大眾娛樂文化」『學術月刊』Vol. 41, 5 月号（2009 年，上海市社聯）p. 22。
- [42] 前掲李潔非、楊劼『共和国文学的生產方式』p. 213。
- [43] 前掲陶東風「去精英化時代的大眾娛樂文化」p. 22。
- [44] 李尋歆「我的網絡文学觀」『網絡文学的興起 ——中国網絡文学發展文献史料輯』周志雄主編（2014 年，人民出版社）p. 194。

- [45] 国家互聯網信息办公室「互聯網信息服務管理規定」（2017年5月2日）  
[http://www.cac.gov.cn/2017-05/02/c\\_1120902760.htm](http://www.cac.gov.cn/2017-05/02/c_1120902760.htm)  
 最終閲覧日 2018年1月8日。
- [46] 前掲陳子豊「盜墓小説：粉絲伝奇的經典化之路——以南派三叔的『盜墓筆記』為例」 p. 116。
- [47] 林久之「『鬼吹灯』『賊猫』『謎踪之國』——天下霸唱の秘境小説群」『中国 SF 資料之九ホラー特集』（2011年，中国 SF 研究会） p. 26。
- [48] 林久之「天下霸唱著『鬼吹灯之精絶古城』～中国のインディ・ジョーンズ」『LUNATIC 27』（2009年，東海 SF の会） p. 24。
- [49] 天下霸唱『鬼吹灯之八巫峡棺山（新版）』（2014年，安徽文芸出版社） p. 417。
- [50] 本論文では Arthur Asa Berger, *Narratives in popular culture, media, and everyday life* (1997, Sage Publications) pp. 126—128 の内容に基づき、中国語版の阿瑟・拉薩・伯格『通俗文化、媒介和日常生活中的叙事』姚媛訳（2006年，南京大学出版社） pp. 106—108 を参考にした。
- [51] 葛娟「論網絡類型小説生産同質化与差異性的建構」『網絡時代的文学書写』郭曉鴻主編（2016年，中国社会科学出版社） p. 193。
- [52] 前掲大塚英志『物語論で読む村上春樹と宮崎駿——構造しかない日本』 p. 13。
- [53] 大塚英志『ストーリーメーカー 創作のための物語論』（2016年，星海社） p. 42。
- [54] ウラジーミル・プロップ「魔法昔話の構造的な研究と歴史的研究——レヴィ＝ストロース教授の批判に答える」『魔法昔話の研究 口承文芸学とは何か』斎藤君子訳（2009年，講談社） p. 41。
- [55] ウラジーミル・プロップ『昔話の形態学』北岡誠司・福田美智代訳（1991年，初版1987年，水声社）参照。
- [56] ジョセフ・キャンベル『千の顔をもつ英雄 [新訳版]（上）』倉田真木・斎藤静代・関根光宏訳（2015年，早川書房）参照。  
 ジョセフ・キャンベル『千の顔をもつ英雄 [新訳版]（下）』倉田真木・斎藤静代・関根光宏訳（2015年，早川書房）参照。
- [57] ボグラーはウォルト・ディズニー、メトロ・ゴールドウィン・メイヤー（MGM/UA）、ソニー・ピクチャーズ、ドリームワークス SKG、20世紀フォックス、パラウント、ユニバーサル、ワーナーブラザーズをメジャースタジオとして総括している。クリストファー・ボグラー『神話の法則』（2013年，初版2002年，ストーリーアーツ&サイエンス研究所） p. 15。
- [58] 本論文では日本語版の『神話の法則』の12ステップ訳に基づき、英語版の Christopher Vogler, *The Writer's Journey: Mythic structure for writers, 3rd edition* (2007, First Printing 1998, Michael Wiese Productions) を参考に表を作成した。
- [59] 前掲クリストファー・ボグラー『神話の法則』 p. 16。
- [60] 前掲大塚英志『物語論で読む村上春樹と宮崎駿——構造しかない日本』参照。
- [61] ジョセフ・キャンベル&ビリー・モイヤーズ『神話の力』飛田茂雄訳（1992年，早川書

房)。

- [62] 同上、p. 221。
- [63] 同上、p. 221。
- [64] 前掲遠藤誉『ネット大国中国 —— 言論をめぐる攻防』p. 116。
- [65] 第二期では設定補足する単独の物語となっている。
- [66] 前掲天下覇唱『鬼吹灯之八 巫峡棺山 (新版)』p. 419。
- [67] 大塚英志『キャラクターメーカー 6つの理論とワークショップで学ぶ「つくり方」』(2014年, 星海社) p. 203。
- [68] 2017年11月30日までのデータ  
<https://www.qidian.com/all?chanId=10&subCateId=260&action=1&orderId=&page=1&style=1&pageSize=20&siteid=1&pubflag=0&hiddenField=0>  
最終閲覧日 2018年1月8日。
- [69] 前掲邱慧鳴「穿越小说という物語の構造」の閲覧数を選択の基準にする方法を参考にした。添付資料1参照。
- [70] 前掲大塚英志『物語論で読む村上春樹と宮崎駿 —— 構造しかない日本』p. 25。
- [71] 2017年11月30日までの「尋墓探険」に属する閲覧率が1,000回以下の完本した作品を対象にする。
- [72] 懶猫老九「有話想説」  
<https://read.qidian.com/chapter/1bS79mLD6L01/4htoJKS6B0pp4rPq4Fd4KQ2>  
最終閲覧日 2018年1月8日。  
書生辰逸「罪過, 讓讀者失望了」  
<https://read.qidian.com/chapter/HRV9nWXewrcl/x-hHAc-UEakex0RJOkJclQ2>  
最終閲覧日 2018年1月8日。
- [73] 泉之守護「黒靈明華」の作品情報  
<https://book.qidian.com/info/1003420307>  
最終閲覧日 2018年1月8日。
- [74] 「天蔭九環屍」のコメント  
<https://forum.qidian.com/index/4631272604045803>  
最終閲覧日 2018年1月8日。
- [75] 「煉鬼人事」のコメント  
<https://forum.qidian.com/index/22160500000585802>  
最終閲覧日 2018年1月8日。
- [76] 芳菲「文物犯罪的規律特点 —— 何挺同志在打擊文物犯罪協作区會議上的講話摘要」『中国刑事警察』(1996年11月, 中国刑警学院) p. 43。
- [77] 「中華人民共和國文物保護法」(1982年11月19日)  
[http://www.npc.gov.cn/wxzl/gongbao/2000-12/06/content\\_5004416.htm](http://www.npc.gov.cn/wxzl/gongbao/2000-12/06/content_5004416.htm)  
最終閲覧日 2018年1月8日。
- [78] 瞭望週刊記者「国家文物局顧問謝辰生 —— 打擊文物走私保護文化遺產」『瞭望週刊』

- 24 期（1987 年，新華通訊社） p. 41。
- [79] 前掲芳菲「文物犯罪的規律特点——何挺同志在打擊文物犯罪協作區會議上的講話摘要」 p. 43。
- [80] 老北「《百家講壇》總策劃：我們希望讓人們愛上歷史」（2010 年 5 月 26 日）  
[http://culture.china.com.cn/guoxue/2010-05/26/content\\_20121415.htm](http://culture.china.com.cn/guoxue/2010-05/26/content_20121415.htm)  
 最終閱覽日 2018 年 1 月 8 日。
- [81] 吳伝鈞主編『中国經濟地理』（1998 年，科學出版社）參照。
- [82] 中野美代子『中国人の思考樣式』（1979 年，講談社） p. 75。
- [83] 前掲大塚英志『ストーリーメーカー 創作のための物語論』 p. 26。
- [84] 前掲孟繁華「網絡文学：遊戲狂歡還是“革命”」參照。
- [85] 周根紅「網絡文学的審美特徵與創作焦慮——以江蘇省網絡文学為例」『網絡文学研究（第二輯）』周志雄編（2016 年，山東人民出版社） p. 79。
- [86] 前掲大塚英志『ストーリーメーカー 創作のための物語論』 p. 27。
- [87] 図 1 は大塚英志『ストーリーメーカー 創作のための物語論』 p. 38 の図 4 に基づいて作成した。
- [88] 前掲大塚英志『ストーリーメーカー 創作のための物語論』 pp. 26—34。
- [89] 刊行物：『鬼吹灯之一 精絕古城』、『鬼吹灯之二 龍嶺迷窟』  
 『鬼吹灯之三 雲南虫谷』、『鬼吹灯之四 昆侖神宮』。
- [90] 刊行物：『鬼吹灯之五 黃皮子墳』、『鬼吹灯之六 南海歸墟』  
 『鬼吹灯之七 怒晴湘西』、『鬼吹灯之八 巫峽棺山』。
- [91] 中野美代子『中国人の思考樣式』（1979 年，講談社） p. 112。
- [92] 前掲天下霸唱『鬼吹灯之八巫峽棺山（新版）』 p. 417。
- [93] 前掲中野美代子『中国人の思考樣式』 p. 124。
- [94] 武新文「8 盜賊挖開明宦官墓 行窃手段模倣〈鬼吹灯〉」『北京晨報』2009 年 2 月 3 日。
- [95] 田志凌「盜墓賊模倣《鬼吹灯》作案，出版社聲明喊冤」『南方都市報』2009 年 2 月 10 日。
- [96] 陳琳「為袁紹檄豫州」『文選（文章編）六』小尾郊一訳，全釈漢文大系刊行會編（1983 年，初版 1976 年，集英社） p. 121。
- [97] 前掲天下霸唱『鬼吹灯之八巫峽棺山（新版）』 p. 418。
- [98] 倪方六『民国盜墓史（秘術卷）』（2012 年 3 月，中国華僑出版社） p. 43。
- [99] 同上、p. 2。
- [100] 同上、p. 4。
- [101] 同上、p. 12。
- [102] 同上、p. 21。
- [103] 天下霸唱『鬼吹灯之一 精絕古城（新版）』（2014 年，安徽文芸出版社） p. 230。
- [104] 本物天下霸唱「關於倒鬮唇典的解說，感興趣的可以看一看」（2006 年 4 月 5 日）  
<https://read.qidian.com/chapter/PNjTiyCikMol/0svBQjLn4RE1>

最終閲覧日 2018 年 1 月 8 日。

[105] 本物天下霸唱「附録：附上一個真實的事件」（2006 年 2 月 20 日）

<https://read.qidian.com/chapter/PNjTiyCikMo1/kwKKqWiYnc01>

最終閲覧日 2018 年 1 月 8 日。

[106] 本物天下霸唱「現實中的惡鬼之花」（2006 年 4 月 4 日）

<https://read.qidian.com/chapter/PNjTiyCikMo1/SWq1I8s3mEU1>

最終閲覧日 2018 年 1 月 8 日。

[107] 天下霸唱『鬼吹灯之一 精絶古城（新版）』（2014 年，安徽文芸出版社）裏表紙。

[108] 天下霸唱『鬼吹灯之三 雲南虫谷（新版）』（2014 年，安徽文芸出版社）裏表紙。

[109] 小説には「古格王国」と記述している。

天下霸唱『鬼吹灯之四 昆侖神宮（新版）』（2014 年，安徽文芸出版社）裏表紙。

[110] 「詭異！《鬼吹灯》中真實存在的物品」

[http://www.sohu.com/a/53471470\\_255116](http://www.sohu.com/a/53471470_255116)

最終閲覧日 2018 年 1 月 8 日。

[111] 「《鬼吹灯》里的真實物件」

<http://bbs.tianya.cn/post-no04-634647-1.shtml>

最終閲覧日 2018 年 1 月 8 日。

[112] 「鬼吹灯真實圖片」

[https://tieba.baidu.com/p/1480219814?pid=18299421995&cid=0&red\\_tag=3310048480#18299421995](https://tieba.baidu.com/p/1480219814?pid=18299421995&cid=0&red_tag=3310048480#18299421995)

最終閲覧日 2018 年 1 月 8 日。

[113] 韦宝華「虚構照進現實 論盜墓筆記中的真實与虚構」『遼寧工程技術大學學報（社会科学版）』19 卷 3 期（2017 年 5 月，遼寧工程技術大學）p. 330。

[114] 丁朗朗編『百年好萊塢』（2004，金城出版社）p. 200。

[115] 張俊峰「《鬼吹灯》中国的《奪宝奇兵》」『文匯報』（2007 年 2 月 23 日）。

[116] 田志凌「盜墓賊模倣《鬼吹灯》作案 出版社聲明喊“冤”」『南方都市報』2009 年 2 月 10 日。

[117] 中村慎一「インディ・ジョーンズと考古学」『ファンタジーの世界』池田紘一・真方忠道編（2002 年，九州大學出版會）p. 270。

[118] 前掲、クリストファー・ボグラー『神話の法則』p. 216。

[119] 同上、p. 358。

[120] 同上、p. 370。

[121] 同上、p. 368。

[122] 本論文第三章の 3.2.1 と 3.2.2 は拙稿「インターネット小説における物語消費論——盜墓小説『鬼吹灯』を中心に」『大朋友』第 1 期（2017 年，中国兒童雜誌研究会）です。すでに発表した内容に基づく。

[123] <https://book.qidian.com/info/53269#Catalog>

最終閲覧日 2018 年 1 月 8 日。

- [124] 前掲東浩紀『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』p. 54。
- [125] 盧歆「倪方六開講中国首檔盜墓講座」（2011年5月13日）  
<http://www.changjiangtimes.com/2011/05/330436.html>  
最終閲覧日 2018年1月8日。
- [126] 前掲呉咏梅「中国における日本のサブカルチャーとジェンダー —— 「80後」世代中国人若者の日本観」p. 234。
- [127] ネット版：「盜墓筆記」  
刊行物：『盜墓筆記 1 七星魯王宮』、『盜墓筆記 2 秦嶺神樹』  
『盜墓筆記 3 云頂天宮』、『盜墓筆記 4 蛇沼鬼城』  
『盜墓筆記 5 謎海帰巢』、『盜墓筆記 6 陰山古楼』  
『盜墓筆記 7 邛籠石影』、『盜墓筆記 8 大結局上』  
『盜墓筆記 8 大結局下』。
- [128] 金碧臻「中国の現代ファンタジー小説「九州」に関する考察」（2014年，首都大学東京人文科学研究科中国文学修士学位論文）pp. 9—30。
- [129] <https://www.qidian.com/rank>  
最終閲覧日 2018年1月8日。
- [130] 読者が各VIP章を購入して閲覧するという制度であり、各VIP章の値段が異なる。
- [131] 「起点中文網」の通貨は「起点幣」となり、人民元との比率が100：1である。
- [132] <https://www.qidian.com/help/index/14>  
最終閲覧日 2018年1月8日
- [133] 前掲欧陽友権編『網絡文学發展史 —— 漢語網絡文学調査紀実』p. 291。
- [134] 「天下霸唱作客網易」（2006年12月15日）  
<http://news.163.com/special/00011N8F/fictionistzhang.html>  
最終閲覧日 2018年1月8日
- [135] 周志雄「論網絡文学的創作群体」『網絡文学評論 100』周志雄編（2014年，中央編訳出版社）p. 218。
- [136] <https://write.qq.com/college/course/index.html>  
最終閲覧日 2018年1月8日。
- [137] 刊行物：『尋龍葬地訣之印度睡城』、『尋龍葬地訣之血玉呪』を出版している。  
ネット版：2017年に「17k小説網」で「詭異之旅：尋龍葬地訣」、「尋龍葬地訣之印度睡城」、「尋龍葬地訣之血玉呪」を掲載している。
- [138] 趙憲章「論網絡写作及其对传统写作的挑战」『網絡文学評論 100』周志雄編（2014年，中央編訳出版社）p. 20。
- [139] 「出版管理条例」中華人民共和国国家新聞出版广电総局（2001年12月25日）  
<http://www.gapp.gov.cn/govpublic/83/81282.shtml>  
最終閲覧日 2018年1月8日。
- [140] 編集者の「初審」（初回審査）、編集主任の「複審」（二回審査）、編集長の「終審」（最終審査）。

- [141] 前掲方厚樞、魏玉山『中国出版通史 9 中華人民共和国卷』 p. 79。
- [142] 「図書質量保障体系」  
<http://law.npc.gov.cn/FLFG/flfgByID.action?txtid=4&flfgID=30568&showDetailType=QW>  
最終閲覧日 2018 年 1 月 8 日。
- [143] 張英「不是第一次，也不是最後一次 網絡文学“掃黃打非”十年記」『南方週末』(2014 年 5 月 29 日)。
- [144] 張立・介晶・高寧・梁楠楠編『網絡文学發展現狀及其評価体系研究』(2016 年，中国書籍出版社) p. 172。
- [145] 前掲天下霸唱『鬼吹灯之一 精絶古城(新版)』 p. 2。
- [146] 前掲天下霸唱『鬼吹灯之一 精絶古城(新版)』 p. 7。
- [147] 天下霸唱『鬼吹灯之二 龍嶺迷宮(新版)』(2014 年，安徽文芸出版社) p. 14。
- [148] <http://www.southmoney.com/redianxinwen/201701/978444.html>  
最終閲覧日 2018 年 1 月 8 日。
- [149] 中国広播電影電視社会組織連合会「《電視劇内容制作通則》全文發布」(2015 年 12 月 31 日)。  
[http://www.sohu.com/a/61883713\\_154166](http://www.sohu.com/a/61883713_154166)  
最終閲覧日 2018 年 1 月 8 日。
- [150] 欧陽友權「網絡文学的現狀及走向—在山東師範大学的演講」『網絡文学研究 第一輯』周志雄編(2015 年，山東人民出版社) p. 22。
- [151] 蒲希茜編集「『鬼吹灯』作者：市面所有盜墓小說都是模倣我」(2013 年 3 月 26 日) <http://www.chinanews.com/cul/2013/03-26/4675789.shtml>  
最終閲覧日 2018 年 1 月 8 日。
- [152] 前掲欧陽友權「網絡文学的現狀及走向—在山東師範大学的演講」 p. 22。
- [153] <https://acts.qidian.com/zt/ploy/20150520qdsp/czbz.htm#textID>  
最終閲覧日 2018 年 1 月 8 日。
- [154] 朱玲玲「我国首起“同人小說”案宣判不侵權」『成都商報』(2017 年 8 月 4 日)。
- [155] 同上。
- [156] 『九層妖塔』映画の口コミ「豆瓣電影」(2015 年 9 月 30 日から)  
<https://movie.douban.com/subject/24827406/reviews>  
最終閲覧日 2018 年 1 月 8 日。
- [157] 「《九層妖塔》侵權案宣判：未侵犯保護作品完整權」(2016 年 7 月 1 日)。  
[http://www.cnipr.com/sj/al/xzzf/201707/t20170718\\_212827.html](http://www.cnipr.com/sj/al/xzzf/201707/t20170718_212827.html)  
最終閲覧日 2018 年 1 月 8 日。
- [158] 羅劍華「花 200 万買『鬼吹灯』漫画版權 竟然还是侵權」『新聞晨報』(2011 年 6 月 30 日)。



## 参考文献

### 論文

#### 【日本語】

- 中村慎一「インディ・ジョーンズと考古学」『ファンタジーの世界』池田紘一・真方忠道編（2002年，九州大学出版会）
- 林久之「天下覇唱著『鬼吹灯之精絶古城』～中国のインディ・ジョーンズ」『LUNATIC 27』（2009年，東海SFの会）
- ウラジーミル・プロップ「魔法昔話の構造的な研究と歴史的研究——レヴィ＝ストロース教授の批判に答える」『魔法昔話の研究 口承文芸学とは何か』斎藤君子訳（2009年，講談社）p. 41。
- 林久之「『鬼吹灯』『賊猫』『謎踪之国』——天下覇唱の秘境小説群」『中国SF資料之九ホラー特集』（2011年，中国SF研究会）
- 呉咏梅「中国における日本のサブカルチャーとジェンダー——「80後」世代中国人若者の日本観」『思想地図 vol. 1』（2011年，NHK出版）
- 福嶋亮大「物語の見る夢——華文世界の文化資本」『思想地図 vol. 1』（2011年，NHK出版）
- 邱慧鳴「穿越小说という物語の構造」『国際広報メディア・観光学ジャーナル』（2013年，北海道大学大学院国際広報メディア・観光学学院）
- 邱慧鳴「中国のインターネット上におけるコミュニケーション型創作と物語の類型化：穿越小说を例として」『国際広報メディア・観光学ジャーナル』（2014年，北海道大学大学院国際広報メディア・観光学学院）
- 金碧臻「中国の現代ファンタジー小説「九州」に関する考察」（2014年，首都大学東京人文科学研究科中国文学修士学位論文）
- 邱慧鳴「中国のネット小説の物語論的構造及びそれを生み出したネットコミュニティのあり方：穿越小说を例に」（2015年，北海道大学国際広報メディア専攻博士学位論文）
- 朱沁雪「インターネット小説における物語消費論——盗墓小説『鬼吹灯』を中心に」『大朋友』第1期（2017年，中国児童雑誌研究会）

#### 【中国語】

- 陶東風「去精英化時代的大衆娛樂文化」『學術月刊』Vol. 41, 5月号（2009年，上海市社聯）
- 汪樹東「類型小説的文化發生學考察」『創作与評論』第14期（2013年，湖南省文聯）
- 任曉寧「網絡文學生態調查：十年瘋狂生長，且待大浪淘沙」『網絡文學評論100』歐陽友權編（2014年，中央編譯出版社）
- 蘇曉芳「試論三種網絡小説新類型」『網絡文學的興起——中國網絡文學發展文獻史料輯』周志雄編（2014年，人民出版社）
- 王一淼「中美網絡幻想小説的對比研究」『網絡与文學變局』歐陽友權編（2014年，中國文史出版社）
- 趙憲章「論網絡寫作及其對傳統寫作的挑戰」『網絡文學評論100』周志雄編（2014年，中

央編訳出版社)

周志雄「論ネットワーク文学の創作群体」『ネットワーク文学評論 100』周志雄主編 (2014年, 中央編訳出版社)

李尋歆「我的ネットワーク文学観」『ネットワーク文学の興起——中国ネットワーク文学発展文献史料輯』周志雄編 (2014年, 人民出版社)

欧陽友権「ネットワーク文学の現状及走向—在山東師範大学の演講」『ネットワーク文学研究 第一輯』周志雄編 (2015年, 山東人民出版社)

趙艷艶「浅析ネットワーク文学の快餐属性」『牡丹』18期 (2015年, 洛陽牡丹文学雑誌社)

陳子豊「盗墓小説: 粉絲伝奇的經典化之路——以南派三叔の『盗墓筆記』為例」『ネットワーク文学經典解読』邵燕君編 (2016年, 北京大学出版社)

陳子豊「ネットワーク文学重要類型文発展簡史」『ネットワーク文学經典解読』邵燕君編 (2016年, 北京大学出版社)

葛娟「論ネットワーク類型小説生産同質化与差異性的建構」『ネットワーク時代の文学書写』郭曉鴻編 (2016年, 中国社会科学出版社)

董琳鈺「ネットワーク小説影視化改編及其反思: 基于《九層妖塔》和《尋龍訣》の対比」『ネットワーク時代の文学書写』郭曉鴻編 (2016年, 中国社会科学出版社)

儲曉萌『ネットワーク文学及其批評研究』唐迎欣主編 (2016年, 人民日報出版社)

何曉軍「媒介霸權与視覚主導: ネットワーク小説の影視化建構及其反思」『ネットワーク時代の文学書写』郭曉鴻編 (2016年, 中国社会科学出版社)

周根紅「ネットワーク文学の審美特徴与創作焦慮——以江蘇省ネットワーク文学為例」『ネットワーク文学研究 (第二輯)』周志雄編 (2016年, 山東人民出版社)

韦宝華「虚構照進現實 論盗墓筆記中の真實与虚構」『遼寧工程技術大学学報 (社会科学版)』19卷3期 (2017年, 遼寧工程技術大学)

## 著書

### 【日本語】

陳琳「為袁紹檄豫州」『文選 (文章編) 六』小尾郊一訳, 全釈漢文大系刊行会編 (1983年, 初版 1976年, 集英社)

ダニエル・ベル『資本主義の文化的矛盾 (上)』林雄一訳 (1977年, 講談社)

ダニエル・ベル『資本主義の文化的矛盾 (中)』林雄一訳 (1977年, 講談社)

ダニエル・ベル『資本主義の文化的矛盾 (下)』林雄一訳 (1977年, 講談社)

中野美代子『中国人の思考様式』 (1979年, 講談社)

ウラジーミル・プロップ『昔話の形態学』北岡誠司・福田美智代訳 (1991年, 初版 1987年, 水声社)

ジョセフ・キャンベル&ビリ・モイヤーズ『神話の力』飛田茂雄訳 (1992年, 早川書房)

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』 (2001年, 講談社)

大塚英志『定本 物語消費論』 (2001年, 角川文庫)

クリストファー・ボグラー『神話の法則』 (2013年, 初版 2002年, ストーリーアーツ&サ

イエンス研究所)

大塚英志『サブカルチャー文学論』(2004年,朝日新聞社)

間々田孝夫『第三の消費文化論 モダンでもポストモダンでもなく』(2007年,ミネルヴァ書房)

宮台真司、石原英樹、大塚明子『増補 サブカルチャー神話解体 少女・音楽・マンガ・性の変容と現在』(2007年,筑摩書房)

東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生 動物化するポストモダン2』(2007年,講談社)

大塚英志『物語論で読む村上春樹と宮崎駿 ——構造しかない日本』(2013年,初版2009年,角川 one テーマ 21)

遠藤誉『ネット大国中国 ——言論をめぐる攻防』(2011年,岩波新書)

クリストファー・ボグラー&デイビット・マッケナ『物語の法則 強い物語とキャラを作るハリウッド式創作術』府川由美恵訳(2016年,初版2013年,KADOKAWA)

大塚英志『キャラクターメーカー 6つの理論とワークショップで学ぶ「つくり方」』(2014年,星海社)

山谷剛史『中国のインターネット史ワールドワイドウェブからの独立』(2015年,星海社)

ジョセフ・キャンベル『千の顔をもつ英雄 [新訳版] (上)』倉田真木・斎藤静代・関根光宏訳(2015年,早川書房)

ジョセフ・キャンベル『千の顔をもつ英雄 [新訳版] (下)』倉田真木・斎藤静代・関根光宏訳(2015年,早川書房)

大塚英司『ストーリーメーカー 創作のための物語論』(2016年,星海社)

田島隆雄『読者の心をつかむ WEB小説ヒットの方程式』(2016年,幻冬社)

#### 【中国語】

呉伝鈞主編『中国経済地理』(1998年,科学出版社)

紅帆『民間口承叙事論』(2003年,黒龍江人民出版社)

丁朗朗編『百年好萊塢』(2004年,金城出版社)

阿瑟・拉薩・伯格『通俗文化、媒介和日常生活中的叙事』姚媛訳(2006年,南京大学出版社)

欧陽友権編『ネットワーク文学発展史——漢語ネットワーク文学調査紀実』(2008年,中国広播電視出版社)

方厚枢、魏玉山『中国出版通史9 中華人民共和国卷』(2008年,中国書籍出版社)

広東省作家協会編『ネットワーク文学評論 第一輯』(2011年,花城出版社)

李潔非、楊劼『共和国文学的生産方式』(2011年,社会科学文献出版社)

王子今『中国盗墓史』(2011年,九州出版社)

倪方六『民国盗墓史(秘術卷)』(2012年,中国華僑出版社)

張玉蓮『古小説中の墓葬叙事研究』(2013年,人民出版社)

李盛涛『ネットワーク小説的生態性文学図景』(2014年,中国社会科学出版社)

欧陽友権編『ネットワーク文学研究成果集成』(2015年,中国文聯出版社)

歐陽友權、袁星潔編『中国網絡文学編年史』(2015年, 中国文聯出版社)  
張立・介晶・高寧・梁楠楠編『網絡文学發展現狀及其評價体系研究』(2016年, 北京書籍出版社)

#### 【英語】

Arthur Asa Berger, *Narratives in popular culture, media, and everyday life*(1997, Sage Publications)

Christopher Vogler, *The Writer's Journey: Mythic structure for writers, 3rd edition* (2007, First Printing 1998, Michael Wiese Productions)

#### 雜誌記事と新聞記事

瞭望週刊記者「国家文物局顧問謝辰生 —— 打擊文物走私保護文化遺產」『瞭望週刊』24期 (1987年, 新華通訊社)

芳菲「文物犯罪的規律特点 —— 何挺同志在打擊文物犯罪協作區會議上的講話摘要」『中国刑事警察』(1996年11月, 中国刑警学院)

張俊峰「《鬼吹灯》中国的《奪宝奇兵》」『文匯報』(2007年2月23日)

碧晚枕「鬼吹灯吹来的盜墓熱」『今古傳奇(武俠版月末版)』05期(2007年, 今古傳奇雜誌社)

武新文「8盜賊挖開明宦官墓 行窃手段模倣《鬼吹灯》」『北京晨報』2009年2月3日

田志凌「盜墓賊模倣《鬼吹灯》作案, 出版社声明喊冤」『南方都市報』2009年2月10日

羅劍華「花200万買『鬼吹灯』漫画版權 竟然还是侵權」『新聞晨報』(2011年6月30日)

孟繁華「網絡文学: 遊戲狂歡还是“革命”」『中国教育報』(2014年11月4日)

張英「不是第一次, 也不是最後一次 網絡文学“掃黃打非”十年記」『南方週末』2014年5月29日

葉永烈「奇幻熱、玄幻熱与科幻文学」『中華讀書報』(2015年7月27日)

#### インターネット資料

1990年1月~2016年12月に出版された「標準書目網」の「中国恐怖/冒険小説」。

<http://www.openbookdata.com.cn/BookSearch/BookList.aspx?pr1=&pr2=&pr3=&pr4=&pr5=199001&pr5e=201612&pr6=-1&pr7=&pr8=&pr9=0&pr10=0&pr11=&pr12=I068-4,&pr23=&pr24=>  
最終閲覧日 2018年1月8日

「中華人民共和国文物保護法」(1982年11月19日)

[http://www.npc.gov.cn/wxz1/gongbao/2000-12/06/content\\_5004416.htm](http://www.npc.gov.cn/wxz1/gongbao/2000-12/06/content_5004416.htm)

最終閲覧日 2018年1月8日

「出版管理条例」中華人民共和国国家新聞出版广电總局(2001年12月25日)

<http://www.gapp.gov.cn/govpublic/83/81282.shtml>

最終閱覽日 2017 年 10 月 24 日

中国互聯網信息中心『中国網絡文学用戶調研報告』（2010 年 12 月）

<http://www.cnnic.cn/hlwfzyj/hlwzxbg/mtbg/201206/P020120612508648894476.pdf>

最終閱覽日 2017 年 10 月 24 日

本物天下霸唱「附錄：附上一個真實的事件」（2006 年 2 月 20 日）

<https://read.qidian.com/chapter/PNjTiyCikMo1/kwKKqWiYnc01>

最終閱覽日 2018 年 1 月 8 日

本物天下霸唱「現實中的惡鬼之花」（2006 年 4 月 4 日）

<https://read.qidian.com/chapter/PNjTiyCikMo1/SWq1I8s3mEU1>

最終閱覽日 2018 年 1 月 8 日

本物天下霸唱「關於倒鬮唇典的解說，感興趣的可以看一看」（2006 年 4 月 5 日）

<https://read.qidian.com/chapter/PNjTiyCikMo1/OsvBQjLn4RE1>

最終閱覽日 2018 年 1 月 8 日

「天下霸唱作客網易」（2006 年 12 月 15 日）

<http://news.163.com/special/00011N8F/fictionistzhang.html>

最終閱覽日 2018 年 1 月 8 日

老北「《百家講壇》總策劃：我們希望讓人們愛上歷史」（2010 年 5 月 26 日）

[http://culture.china.com.cn/guoxue/2010-05/26/content\\_20121415.htm](http://culture.china.com.cn/guoxue/2010-05/26/content_20121415.htm)

最終閱覽日 2018 年 1 月 8 日

盧歆「倪方六開講中国首檔盜墓講座」（2011 年 5 月 13 日）

<http://www.changjiangtimes.com/2011/05/330436.html>

最終閱覽日 2018 年 1 月 8 日

「天下霸唱回應審查問題：《鬼吹燈》類似《奪寶奇兵》」第 17 屆上海國際映画節（2014 年 6 月 18 日）

<https://v.qq.com/x/cover/aqpx47tyd2qpmri/z0014oonovq.html>

最終閱覽日 2017 年 10 月 24 日

『盜墓筆記』シーズン放送ドラマのロコミ「豆瓣電影」（2015 年 6 月 12 日）

<https://movie.douban.com/subject/25907063/>

最終閱覽日 2017 年 10 月 24 日

『九層妖塔』映画の口コミ「豆瓣電影」（2015年9月30日から）

<https://movie.douban.com/subject/24827406/reviews>

最終閲覧日 2017年10月24日

中国広播電影電視社会組織連合会「《電視劇内容制作通則》全文發布」（2015年12月31日）

[http://www.sohu.com/a/61883713\\_154166](http://www.sohu.com/a/61883713_154166)

最終閲覧日 2018年1月8日

中国互聯網信息中心『2015年中国青少年上網行為研究報告』（2016年8月）

<http://www.cnnic.net.cn/hlwfzyj/hlwzbg/qsnbg/201608/P020160812393489128332.pdf>

最終閲覧日 2017年10月24日

「《九層妖塔》侵權案宣判：未侵犯保護作品完整權」（2016年7月1日）

[http://www.cnipr.com/sj/al/xzzf/201707/t20170718\\_212827.html](http://www.cnipr.com/sj/al/xzzf/201707/t20170718_212827.html)

最終閲覧日 2017年10月24日

「零距离：第123期 鬼怪故事源于真实生活」（2016年9月27日）

[http://v.youku.com/v\\_show/id\\_XMTcz0Tc3NzE2NA==.html?spm=a2hzip.8253869.0.0](http://v.youku.com/v_show/id_XMTcz0Tc3NzE2NA==.html?spm=a2hzip.8253869.0.0)

最終閲覧日 2017年10月24日

中国互聯網信息中心 第39回『中国互聯網發展狀況統計報告』（2017年1月）

<http://www.cnnic.net.cn/hlwfzyj/hlwzbg/hlwtjbg/201701/P020170123364672657408.pdf>

最終閲覧日 2017年10月24日

国家互聯網信息办公室「互聯網信息服務管理規定」（2017年5月2日）

[http://www.cac.gov.cn/2017-05/02/c\\_1120902760.htm](http://www.cac.gov.cn/2017-05/02/c_1120902760.htm)

最終閲覧日 2018年1月8日

朱玲玲「我国首起“同人小說”案宣判不侵權」『成都商報』電子版（2017年8月4日）

[http://e.chengdu.cn/html/2017-08/04/content\\_602402.htm](http://e.chengdu.cn/html/2017-08/04/content_602402.htm)

最終閲覧日 2017年10月24日

蒲希茜編集「『鬼吹灯』作者：市面所有盜墓小說都是模倣我」（2013年3月26日）

<http://www.chinanews.com/cul/2013/03-26/4675789.shtml>

最終閲覧日 2018年1月8日

添付資料 1

番号	作者	作品名	完成年月日	閲覧数
1	天下霸唱	「鬼吹灯（盗墓者的経歴）」	2006年10月23日	2,075.03万
2		「鬼吹灯 II」	2008年5月13日	528.13万
3	指点乾坤	「摸金令」	2008年3月7日	169.13万
4	我是趙公	「茅山第一百零八代伝人」	2010年9月24日	59.5万
5	0鬼若0	「活人禁地」	2013年1月30日	232.04万
6	大力金鋼	「茅山後裔」	2013年4月26日	1,014.24万
7	舞馬長槍	「天靈地宝」	2013年5月29日	57.23万
8	舞馬長槍	「大清風水師伝」	2013年5月29日	21.36万
9	年輕小老	「鬼眼偵探」	2013年5月31日	23.72万
10	参興	「黄河奇墓」	2013年11月24日	30.16万
11	南派三叔	「盗墓筆記」	2015年5月7日	2120.83万
12	罪惡傾城	「大漠狂歌」	2015年5月7日	231.67万
13	流雲飛渡	「扛匠」	2015年8月22日	82.72万
14	夜下探花	「神蔵凶」	2016年7月7日	10.79万
15	魏亅君	「航海札記」	2017年3月19日	12.99万
16	明霄有雨	「血医」	2017年3月24日	13.1万
17	月漫千山	「玄靈三棺」	2017年10月22日	64.64万

※「起点中文網」

<https://www.qidian.com/>

最終閲覧日 2018年1月9日

2017年11月30日までの「尋墓探険」というカテゴリーに属する、閲覧数が10万以上で、完結した作品

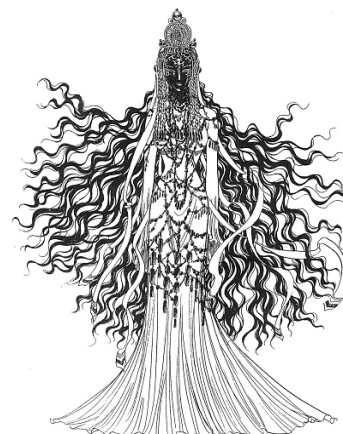
## 添付資料 2



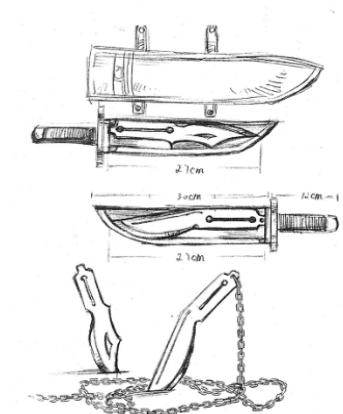
**蛇卵**。原作中的描写是相当震撼的。“那巨眼般的肉球突然‘噗’地裂开，里面流出数百条纠缠在一起的黑色怪蛇。”这正是描述了当时的场景。“噗”地裂开，如何不用拟声词就可以把这样惊悚的效果表现出来，工作室当时可是费了很多心机。



**尸香魔芋**。精绝王墓里恐怖的守护者，一株种植的盆栽就差点让整个经验丰富的探险队全军覆没，在哪家花店可以买到？答案是，现实里的尸香魔芋高达2.91米，原产于印度尼西亚苏门答腊，气味相当难闻。原来，大家都是被臭死的——有点死不瞑目吧……



**精绝女王**。让星辰和月亮都黯然失色的美貌，被比作天上的太阳。只是这样的绝代风华，在小说里，在漫画里都没有真正出现过。不过，当时同样被称为绝世美女，征服了凯撒的埃及艳后，如今用科学还原其容貌，只是一个相貌普通的女人。远古和如今的审美观，果然存在天地一般的差别罢。



**多功能军用刀**。首先说明，《精绝古城》里的这把军用刀，并不存在于现实中。在主体刀身两侧，还藏着两把刀片，并由坚固的链条连接。至于有多么坚固，胡八一曾使用它飞身攀上高墙，可见至少可以承受一个成年男人的体重吧。曾经在工作室里引发过“这么长的链条到底藏在哪里”的讨论，最后是用一句“宇宙真是奇妙，还有很多事情是无法用物理学来解释”来结尾的。

〈林瑩版漫画の設定一覧〉



## 謝 辞

修士論文の執筆において、多くの先輩、先生からご指導、ご鞭撻を賜りました。

中国 SF 研究会代表の林久之先生は『LUNATIC 27』、『中国 SF 資料之九ホラー特集』等の貴重な資料を提供してくださいました。昨年、林先生との面会で、「盗墓小説」についての数々のご意見やご示唆をいただきました。中文研究室の上原かおり先輩からは、ご多忙にも関わらずご助言とご指導を賜り、日本語文章の添削もしていただきました。ここに、深い感謝を申し上げます。

また、本論文の内容に対し、有益なご意見や日本語文章の確認をしてくださった中文研究室の代珂助教、劉森先輩にも深謝申し上げます。修士課程の期間中、御指導をいただいた平井博先生、木之内誠先生、大久保明男先生、荒木典子先生並びに首都大学東京中国文学研究室の先輩の皆様に御礼申し上げます。

最後に、終始懇切なる指導とご鞭撻を賜り、本論文を作成する際に御助言をいただいた指導教員の佐々木睦先生に、心より感謝を申し上げます。