

大衆メディアとしてのライトノベルの存在意義

今野 幹之

(福永勝也ゼミ)

初めに

私は、ライトノベルを日常生活の中でよく読む。当然、物語や小説など自分が気になった作品は読むし、流行の作品なんかも手に取ることだってある。しかし、自分にもっとも身近な本はライトノベルであり、最も多く読んでいるジャンルだといえる。児童文学のような冒険譚では物足りない、だからといって小説のように少しかたい話では疲れてしまう。そんな自分のような世代が一番触れやすいのが、ライトノベルといえるのだろう。

そのライトノベルが、近年では様々な形で世間に露出し始めている。それにより、世間一般のライトノベルの地位は、サブカルチャーや大衆メディアというエンターテインメント、娯楽小説というのが現状であり、事実それがライトノベルというものだろう。また、ライトノベルという言葉を知ったことがある人間がどれほどいるのかは分からない。それがどのようなものか、知っている人間がどれほどいるのかも分からない。しかしながら、現在では様々な形で目につくようになってきているのも事実である。例えば、書店に行くとライトノベルという一つのコーナーが出来ているし、普段、目にしている作品が、実はライトノベルに分類されている、ということもある。このように、ライトノベルが一般的に認知され始めてきている。しかし、認知され始める以前はおたく層が主な読者層であったが、現在では中高生を主な読者層としている。サブカルチャーと認識されていたライトノベルが、現在に至るまでどのように成長してきたのか、その成長がどのように世間一般に認知されるようになったのだろうか。

この卒業研究では、認知され始めてきた現在、ライトノベルとはどのようなものなのか、どのような形で露出し成長したのか、そして一般書籍との関係を通して、大衆メディアとしてのライトノ

ベルの存在意義について論じていきたい。

第1章 ライトノベルとは

(1) ライトノベルの定義 ライトノベルとその他の小説の境界線は非常に曖昧なものである。また「ライトノベル」という言葉自体が造語である。そのため、ミステリーや歴史というようにその言葉単体の意味は持たず、ジャンル分類の為に作られた言葉とみることが出来る。そういった点から明確な定義というものが確定されていない言葉であるため、「ライトノベルの定義」については様々な議論がなされている。

- ・ライトノベルを発行しているレーベルから刊行されている作品
- ・漫画やアニメ調のイラストを用いている作品
- ・キャラクターを中心としている作品
- ・出版社が作品をライトノベルと宣言した作品
- ・作家自身がライトノベルとして書いている作品

といった様々な定義がつけられている。しかし、このような定義付けはどれもが一長一短であり、どの定義も未だ結論となるものではない。そのためライトノベルの定義を語る場合には、以上にあげた定義を複合的な形で採用し、「はっきりと決めない」というスタンスに立つことが多い。現状では、「ライトノベル系レーベルから発売されているアニメや漫画調のイラストを利用している作品群」という形で、完全ではないが概ね区別されている。ただし、概ねの基準であるため、他者とライトノベルに関して議論する場合は注意しなければならない。そういったライトノベル論争の一つの終着点として、匿名掲示板サイト『2ちゃんねる』内の「ライトノベル板」には「あなたがライトノベルと思うものがライトノベルです。ただし、他人の賛同を得られるとは限りません」という言

葉がある。

一方で、出版社側でも明確にライトノベルと宣言しているレーベル以外では、ライトノベルと一般的な小説の線引きを行って出版しているわけではない。そのために、出版社での扱いが文庫あるいは一般書籍とされているが、『Amazon』などの通販サイトではライトノベルと分類されている場合もある。

(2) 起源について ライトノベルの定義は、前述の通り非常に曖昧なものであり確定的ではない。同じように、ライトノベルの起源とされる説は明確にされていない。ここでは有力とされる説をあげる。

一般的な説として、ライトノベルの始まりとするのは1975年の「ソノラマ文庫」の創刊、1977年の新井素子・氷室冴子のデビューを始まりとする説である。

平井和正と石ノ森章太郎の『新幻魔大戦』。この作品は、1971年に『SFマガジン』にて漫画と小説を同時進行で掲載するといった異例の手法で連載され、「劇画ノベル」などと呼ばれた。この漫画と小説の融合という手法を最初に行った『新幻魔大戦』がライトノベルの起源という説だ。

平井和正の『超革命的中学生集団』。この作品は表紙イラストを永井豪が担当し、おおまかなストーリーは男子中学生6人が宇宙人に誘拐されて、超能力を授かり、それを世界平和の為に使うといった作品となっており、現在のライトノベルのストーリーに近い作品である。そのため、大森望の『ライトノベル・めった斬り!』ではこの作品をライトノベル第一号としている。

ここであげた説以外にも、様々な説が存在しているが、明確にどの作品がライトノベルの起源や元祖と決めるには至っていない。



図1 新幻魔大戦



図2 超革命的中学生集団

(3) イラスト的要素 ライトノベルにとって、挿絵によるイメージと挿絵に対する評価は、一般小説以上に重要な意味を持ち合わせている。これは、ライトノベルのメインターゲットとされている世代は、活字小説よりも漫画やアニメに親しんでいる世代である。

実際、人気のあるイラストレーターが、表紙・挿絵を担当することにより売上が伸びるといわれている。ライトノベルにおける事例は存在していないというよりも、ライトノベルというジャンルに分類される作品群は、ほとんどがイラストと小説のワンセットとされているためである。しかし、ヒットメーカーとされるイラストレーターを起用したことによって、売上がミリオンセラーを記録する作品は多く存在している。一方でイラストレーターが、何らかの事情で降板したことによって、シリーズの存続が危ぶまれる、または打ち切りになるという事例も存在している。

また、ライトノベルとは異なる文学作品の事例ではあるが、集英社が2007年に過去の名作文学の新装版を発行するにあたって、太宰治の『人間失格』の表紙イラストを漫画家の小畑健が担当した際、例年の売上が1~2万部であったが、2007年の売上は9万部を記録している。また、2009年に発売された経営学系小説に分類される岩崎夏美の『もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの「マネジメント」を読んだら』の表紙イラスト・挿絵を、イラストレーターのゆきうさぎが担当している。この作品はミリオンセラーを記録するヒット作であり、アニメ化・漫画化・実写化などのメディアミックスも行われている。

ライトノベル読者の中でも、イラストで描く作品を選ぶイラスト買いを行う読者も存在しており、自分の好きな、または知っているイラストレーターが表紙イラスト・挿絵を担当しているため買うという読者も存在している。これは、前述でも述べている通り、ライトノベルのメインターゲット層が漫画・アニメに親しんでいる世代であるからともいえる。

最近では、挿絵や表紙イラストを使用しない作品も存在している。これは「本屋で買うことが恥ずかしい」という、中高生よりも上の年齢層の敬遠や、イラストがあることで却ってイメージが制

限されるという読者に対応した結果である。

しかし、多くのライトノベルの販売戦略においてイラストにおける割合は大きく、イラストレーターが存在・手腕は極めて重要視されていることは事実である。



図3 人間失格



図4 もし高校野球の女子マネージャーが

ドラッガーの『マネージメント』を読んだら

(4) 呼称の意味 ライトノベルという言葉は、英単語の Light と Novel を組み合わせた和製英語である。

ライトノベルという言葉の起源は様々な説があるが、ライトノベルの命名は、1990年初めにパソコン通信 NIFTY SERVE (ニフティサーブ) の「SF ファンタジー・フォーラム」において、今までの SF ファンタジーから独立したジャンルをつくる際に、ライトノベルと名づけたことが始まりとされている。同時期に検討していた単語、イメージは以下のようなものがある。

- ・ライト (Light) 軽い、軽やか、など
- ・ライト (Lite) (読み物などが) 軽い
- ・ニート (Neat) こざっぱりした、こぎれいな、品の良い、なめらかな、など
- ・ファースト (Fast/First) ファーストフードのファースト (速い・早く読める) と、「最初に読み始めるのに良い」をかけたもの

このライトノベルという言葉が出来るまでは、従来の出版社が使用していた「ジュブナイル小説」や「ヤングアダルト小説」などの呼称では解釈やそれによって異なった印象を与えてしまう為、気軽に扱う事の出来る呼称として作られた言葉である。ライトノベルという言葉が広まったのは、出来た1990年代当初ではなく、インターネットが

普及し始めた2000年頃から浸透していったとされる。現在では、各種メディアでもジュブナイル小説やヤングアダルト小説ではなく、ライトノベルと呼ばれている。一方、英語で直訳をすると「軽い小説」と訳されることもあり、ライトノベルと呼ばれることを敬遠している出版社や作家がいることも事実である。ライトノベルという呼称は和製英語なので国際的に通用しないと誤解されているが、現在では「MANGA」「ANIME」と同様に日本独自の分類分けとして認識されている。

(5) レーベルとジャンル 初めに、ライトノベルレーベルとは、ライトノベルを発行している出版社の文庫のことを指し、例えば、角川書店が発行している「角川スニーカー文庫」やアスキーメディアワークスが発行している「電撃文庫」などが該当する。

・レーベル/ラベル (Label) レーベルと表記した場合は会社・部門の分類を意味し、ラベルと表記した場合は包装紙などに記される

実例として角川書店では、「角川文庫」やホラーの「角川ホラー文庫」、古典の「角川ソフィア文庫」、ライトノベルの角川スニーカー文庫など多数のレーベルを持ち合わせている。

ライトノベルレーベルが、実際に刊行され始めたのは1970年代後半である。始まりは、1975年に創刊されたソノラマ文庫や1976年に創刊された「コバルト文庫」といったレーベルにおいて、それまでとは異なる雰囲気イラストを使い始めたところにある。それが今、現在のライトノベルでは当たり前のように使用されている漫画的あるいはアニメ的なイラストである。こういった漫画・アニメ的なイラストが使われて、若い読者に支持されていったのが70年末から80年代前半にかけてのことである。1988年には、現在のライトノベルの代名詞とも呼べる「角川スニーカー文庫」や「富士見ファンタジア文庫」が創刊された。

レーベルごとに様々な特色があり、例えば、角川スニーカー文庫ではアニメやゲームとのメディアミックスが多いことが特徴で、電撃文庫では月刊行数は少年系レーベルの業界一である。

大衆メディアとしてのライトノベルの存在意義

ライトノベルにおけるジャンルは、レーベルの違い、即ジャンルの違いではなく、同じレーベルの中に、SF・ファンタジー・ミステリー・学園もの・シリアス・コメディなど、あるいは一つの作品にその全てが入っているということもあり、そのレーベルごとの特色はあってもジャンル別に分類することは出来ない。そういった意味では普通の文庫の棚と同じといえる。文庫ごとにはっきりと雰囲気やカラーなどの違いがあり「この文庫には、こういった作品はないなあ」「こういった作品がありそうなのはこっちかなあ」といった内容をイメージすると分かりやすい。

一方でライトノベルはその時の評判のもの、売れているものを取り入れていったといえる。その結果、同じレーベルの中でSFやファンタジーなどの様々なジャンルが、ごちゃごちゃになっているといえる。

例えば、早川書房の場合、SFとミステリーはレーベルによって完全に分かれている。他の出版社を見ても日本の作家が書いた作品、翻訳された作品などレーベル＝ジャンル＝区分の形態をとることが多い。対して、ライトノベルの場合「SF→異世界大河ファンタジー→コミカルなファンタジー→ちょっとミステリー→ときどき学園モノ→SF→ファンタジー→日常ファンタジー→……」といったような購買層の流行に対応するかのようになり、各ジャンルを使いこなしていると考えることが出来る。そのため、読者の年代によって目にするジャンルが違うということもある。例えば、ライトノベル初期の作品群を読んでいた読者と現在の作品群を読んでいる読者では、様々なジャンルを目にするが、その中でもライトノベル最初期のライトノベルの場合はSFやファンタジーといったジャンルが多い。現在のライトノベルの場合は、学園モノやラブコメなどのジャンルの作品群が多いという違いが存在している。そういった意味では、雑誌に近いものともいえる。

(6) マーケットの実態 ライトノベルの実態のとして市場の成長と売上、電子書籍化を取り上げる。『出版月報』2010年8月号によると、ライトノベルの市場は2004年には265億円規模だった市場が、2009年には301億円に拡大した。矢野

経済研究所『2011 クール・ジャパンマーケット / オタク市場の徹底研究』によると2010年が316億円、2011年予測が332億円とされている。つまり、8年で25%成長している事が分かる。漫画市場は2010年にはコミックスが2315億、コミック誌が1776億円の4億円市場だが、2003年にはコミックス2549億円、コミック誌が2611億円だった。アニメではDVD・Blu-rayのパッケージ市場は756億円、2003年には823億円だった。このように比較するとライトノベルの伸び率が良く分かるであろう。

ライトノベルの売上は、アニメ化した作品が圧倒的に売れるという傾向がある。漫画のように多くの年代層が読むわけではないので広い人気は獲得できないが、アニメ化した作品の売り行きは、ライトノベルの方が如実に現れる。

その為、売上部数を見ると下記表に掲載されている全作品が漫画化・アニメ化がされている、または決定している作品である。これは漫画を読んだ読者やアニメを視聴した視聴者が、作品の続きや作品の補完の為に原作を購入する形で売上を増加させたものと推察できる。また、アニメ化以外にも様々なメディアミックスにより売上を獲得したことも事実である。

メディアミックスを例にすると、8位の『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』では自動車ディーラーの広告モデルや雑誌、化粧品、カフェ、ソーシャルゲームなどによって様々な層の目に触れたことも売上を伸ばした理由だと推察出来る。

1位と2位の作品は同じ作者による作品であり、どちらもMMORPGというオンラインゲームをモチーフにし、主人公の身分は学生、ゲーム内で主人公が成長、活躍するという作品であり、オンラインゲームやソーシャルゲームが身近になっている現在だからこそ売上を伸ばしたという見方もできる。

また、次の表1 (ORICONSTYLE 調べ) に掲載されている作品の主人公の身分は学生であり、メインの読者層となる中高生にヒットしていることが分かる。現実とは異なる世界で活躍したいという読者の願望や安定した身分でいたいという願望、さらにこんな学園生活を送りたいという読者の願望が売上に反映されているとも考えられる。

しかし、ライトノベルを買う層は中高生が主である為、新たに新規読者が増加したというよりは、既存の読者が新たに購入する作品を増やしたと考えることも出来る。

表1 シリーズ別ライトノベル売上 2012年度
(集計期間 2011/12/5～2012/11/26)

順位	シリーズ名	レーベル	期間内推定 売上部数
1	ソードアート・オンライン	電撃文庫	2,764,454
2	アクセル・ワールド	電撃文庫	1,033,906
3	古典部シリーズ	角川文庫	767,236
4	魔法科高校の劣等生	電撃文庫	696,322
5	新訳とある魔術の禁書目録	電撃文庫	686,467
6	ハイスクール D×D	ファンタジア文庫	654,224
7	僕は友達が少ない	MF 文庫 J	620,972
8	俺の妹がこんなに可愛いわけがない	電撃文庫	544,507
9	織田信奈の野望	GA 文庫	450,794
10	パパのいうこと聞きなさい!	SD 文庫	447,053

電子書籍とライトノベルの相性と2つの電子書店におけるライトノベルの電子書籍化の状況を比較する。電子書籍の書店のサイトにはライトノベルの項目が存在するが、一般的な書店のWEBサイトには、ライトノベルの項目はなく、和書や小説などの項目と一纏めにされており、そこから探さなければならない。このことから、ライトノベルと電子書籍の相性は良いと考えることも出来る。

1つ目の理由として、第1章4項で取り上げたが、イラストにより買うこと自体に恥ずかしさや抵抗を感じてしまうという人がいるのも事実であるが、電子書籍化されたことにより自分が買う作品を他者に見られる事はなくなった。

2つ目の理由として、これはライトノベルのみではなく、シリーズものの作品全般にいえることだが、持ち運ぶ事に適していないが、電子書籍の場合、端末に購入したコンテンツが入っているので、読みたくなった際には手軽に読めるようになった。

この2つの理由とその作品を気にいった場合、その場で次の巻を買うことが出来るというのも相性が良いといえる点である。

電子書店は複数存在するが、ここでは角川グループが運営する『BOOK ☆ WALKER』と『紀伊國屋書店 BookWeb』の2店を比較する。ライトノ

ベルの電子書籍化の状況はBOOK ☆ WALKERでは4786作品、紀伊國屋書店 BookWebでは6497作品のライトノベルの電子書籍化が行われているが2013年7月現在、2社の電子書籍化した作品数が何故、これほどの差があるのかについて考える。

角川グループの電子書籍はBOOK ☆ WALKERで独占配信をしていたが2012年に戦略を転換し、他ストアにもコンテンツを提供するようになる。それにより紀伊國屋書店を始めとする他の電子書籍ストアは、売りたいくても売ることが出来なかった魅力的なコンテンツを手に入れることになる。特にライトノベルの主要レーベルは、そのほとんどが角川グループの傘下にあるため、2012年までは売ることが出来なかった。

しかしBOOK ☆ WALKERはここでしか買えないという強みを失うことになるため、他の出版社のコンテンツも販売することで総合ストア化するが、電子書籍化が始まってから総合ストアとして運営されている紀伊國屋書店 BookWebでは、角川グループ以外のライトノベルレーベルの作品を電子書籍化してきたところへコンテンツ配信されたために、差が出来たと考えられる。

第2章 ライトノベルのメディアミックス

ライトノベルは、近年メディアミックスが進んでいる。漫画化、アニメ化、ゲーム化、オーディオドラマ化、グッズ化、人気作品や一部作品では映画化や実写ドラマ化なども行われている。

様々な形態でメディアミックスが行われているが、漫画化が代表的といえる。しかし現在のようなメディアミックスの形態をとるようになるのは、1977年以降であり、最初期のライトノベルはアニメ作品『宇宙戦艦ヤマト』や『機動戦士ガンダム』などのノベライズが主な形態であった。

このアニメを小説化する流れを変えて、現在のライトノベルを漫画化・アニメ化といったメディアミックスの流れに変えた作品が高千穂遥の『クラッシュジョウ』である。この作品は、1977年に小説第1巻が発売され、1983年に劇場アニメ化を果たした。これ以降、多くの作品が漫画化やアニメ化などのメディアミックスを果たしていく。

大衆メディアとしてのライトノベルの存在意義

メディアミックスされる作品を取り上げる場合、最も取り上げられる作品は神坂一の『スレイヤーズ!』シリーズである。この作品は、1990年に小説第1巻が発売され、その後1994年3月にPC9800でゲーム化、同年6月にはスーパーファミコンでゲーム化され、翌年1995年4月にTVアニメ化、同年7月に漫画化、同年8月劇場アニメ化、同年10月ラジオドラマ化、翌年1996年7月にはOVA化と様々なメディアミックスが行われた作品である。この作品は大ヒットし、ライトノベルのメディアミックス作品の金字塔とされ、現在のメディアミックスに至る流れを作り上げた作品といえる。

また、メディアミックスとしての形ではないが、記事や広告として新聞に掲載される作品も出てきている。実際に、2014年1月1日の読売新聞朝刊全国版には、『ソードアート・オンライン』の書き下ろしイラストが掲載され、2013年12月28日の朝日新聞夕刊には、『ソードアート・オンライン』の作者である川原礫さんのインタビューが掲載されている。



図5 クラッシャー・ジョウ 図6 スレイヤーズ
図7 ソードアート・オンライン

(1) 漫画化 ライトノベルのメディアミックスで最も多いのが漫画化である。ライトノベルというジャンル自体、漫画やアニメ的なイラストが使われており、物語としてもキャラクターを基準にしているものが多く、コミカライズしやすい要素が十分に存在している。まだ、ライトノベルという言葉が出来ていない頃のライトノベル作品に対する蔑称として「字マンガ」と呼称されていた時期もある。この字マンガという呼称が、皮肉にもライトノベルと漫画の親和性の高さを表現しているといえる。

ライトノベルを刊行しているレーベルの多くは

漫画雑誌を発行しており、人気のあるライトノベル作品は、イラストレーター、またはその作品の魅力を引き出せる漫画家に自社で発行している漫画雑誌に掲載をさせている。

コミカライズされた作品の多くは原作のストーリーに沿って進めるものである。他には、主人公以外のキャラクターに焦点を当てたものや、原作のサイドストーリー、原作のパロディなどがあるが、こちらの作品群は原作のコミカライズと比べると少数である。漫画からのノベライズ作品もあるが、そこで扱うのは主に原作の外伝やサイドストーリーが多い。

ライトノベルのコミカライズは、主要なメディアミックスの手法であるため、作品のジャンルを問わず人気のある作品はコミカライズされることが多いといえる。

(2) アニメ化 ライトノベルのアニメ化は、当初OVA（オリジナル・ビデオ・アニメーション）を中心として企画されていた。これは、アニメ化を企画した1980年代、ビデオデッキとともに普及していたレンタルビデオやOVAを購入するファンをターゲットとして製作が行われていたからである。2000年以降、ライトノベル原作のアニメ化が増えてきている。それによってアニメ化された作品の多くが発行部数の増加を示している。

一例として、毎日j p 2012年10月12日には次のような記事が掲載されている。内容を一部抜粋する。

〈『ソードアート・オンライン』は、川原礫さん作、abecさんイラストのライトノベル。アニメ化発表前の11年10月時点で、1～8巻で165万部を発行しており、当時でも1巻あたり約20万部のヒット作だった。ところがアニメの放送が始まると既刊がまとめて売れるようになり、新シリーズに突入するシリーズ11冊目の『ソードアート・オンライン プログレッシブ』の発売で累計620万部に達した。1巻あたりでは約57万部となる。〉



図8 ソードアート・オンラインプログレッシブ

一方で、ライトノベルをアニメ化に対する原作者から見た意見はどのようなものなのだろうか。

ライトノベル作家の松智洋は作家の観点から、メディアミックスやアニメ化に対して望むことを2つ挙げている。

1つ目は、「メディアミックスとして良いアニメ作品を完成してもらい、結果として作品の寿命が延びるように、息の長いコンテンツとして育成してもらおうこと」であり、コンテンツをつくる側からすると原作は種であり、作家が書いているストーリーやキャラクターはコンテンツの種で、それを育成したり、伸ばしたり、弱点を補ったりすることがメディアミックスの理想としている。それに足る原作を作れるかどうかという点においては、作家側の責任も当然、存在している。しかし、現在のような1クール型のアニメで短命のブームを一瞬巻き起こしても、1年後には誰も覚えていないという状況になることは、作家側としては必ずしも望んでいるわけではない。

そのために考えるのが2つ目、「メディアミックスをされる方々が売れている作品に飛びつく形ではなく、メディアミックスによって相補的な関係を築ける作品を選んでアニメ化をしてもらおうこと」であり、原作基準のアニメを作っていくことは、原作を買っている人の何割かがDVDを買ってくれば良い、というビジネスモデルに成りかかっているような恐怖感があると語っている。

また、メディアミックスやアニメ化に対するメリット、デメリットは当然存在する。メリットは知名度の上昇、原作の発行部数の増加、それによる読者の増加やグッズ展開などがあげられる。一方でデメリットは「アニメの出来不出来＝原作の出来不出来」と考えられる事や「アニメ化後の作

品の停滞」があげられる。

1つ目の「アニメの出来不出来＝原作の出来不出来」については、ほとんどの作家が周知していることで、アニメ化をして欲しいと思っていることが前提条件となるが、アニメの出来に関わらず自分の作品の評価によるバイアスがかかってしまう。つまり、原作よりアニメが面白い場合でも、アニメより原作が面白い場合でも、結果として作品が売れなくなってしまうというデメリットが発生してしまう。

2つ目の「アニメ化後の作品の停滞」はアニメ化して失敗してしまった作品を終わりまで書くことをやめて、別の作品を書き始めてしまうというケースがある。一方で、成功した作品でもそれは起きることで、アニメ化された作品の次回作というものは、どうしてもハードルが上がってしまう。読者側からの期待という意味でのハードルと、作家側としての「一度アニメ化されたわけだから、次もアニメ化されるような作品を書かない」という気持ちが起きやすくなり、ハードルが上がってしまう。それにより、よい作品を作るために時間をかけるようになり、作品の連載が滞るケースもある。そのような意味では、アニメ化の最大のデメリットは、アニメ放映後の作家が新作を発表することの難しさと生みの苦しさと考えられる。

アニメからのノベライズもライトノベル最初期に比べると数は減少しているが、今でも多くの作品がノベライズされている。アニメのストーリーを忠実に再現した作品やアニメでは出来なかった裏設定に関するストーリーやアニメとは違う結末を迎えるといった作品などが存在している。

アニメ化されているライトノベル作品は多数存在しており、その部類は多種多様といえる。ファンタジーや現代物、恋愛、バトルなど様々な部類の作品がアニメ化をしている。そういった意味では、どの様な部類ではなく人気のある作品がアニメ化されている事が分かる。

アニメ化されるライトノベル作品は、前述のように作家が望んでいることやメリット・デメリットなどが当然、存在しているが、それを踏まえた上でアニメ化が行われていくと考えられる。

また、近年ではアニメ化を前提とした新人賞も

大衆メディアとしてのライトノベルの存在意義

行われ始めている。2012年に放送された『中二病でも恋がしたい!』は第1回京都アニメーション大賞で奨励賞を受賞した作品である。京都アニメーションではアニメの原案となる作品を新人賞で募集するという仕組みを作り2013年には『Free!』(小説版タイトル『ハイ☆スピード』)『境界の彼方』をアニメ化している。ポニーキャニオンではアニメの原作を募集するアニメ化大賞を開始。こちらは小説に限らずプロット、漫画、イラスト、音楽などを募集した。受賞作品はアニメ化されることが前提となっている。今までは、アニメ化やノベライズという形式が主流だったが、京都アニメーション大賞やアニメ化大賞といったアニメ化を前提とした新人賞の登場により、人気作品のみではなくデビューと同時にアニメ化されるという形式が生まれたため、可能性が広がり始めたといえる。



図9 中二病でも恋がしたい!

(3) ゲームとの関係 ライトノベルとゲームの関係性は意外と深い関係がある。「TRPG(テーブルトークロールプレイングゲーム)」「TCG(トレーディングカードゲーム)」などを代表とする「アナログゲーム」、「PS3(プレイステーション3)」「Wii(ウィー)」などを代表とする「テレビゲーム」、インターネットやスマートフォンなどを使う「ソーシャルゲーム」とでは、異なる関係性を持っている。

a) アナログゲーム アナログゲームとはコンピュータを使わないゲーム全般の名称である。アナログゲームの小説は、TRPGのリプレイ集が主流である。

・TRPG(テーブルトークロールプレイングゲーム) ゲーム機などのコンピュータを使用せず、

紙や鉛筆、サイコロなどを用いて人間同士の会話とルールブックに記載されたルールに従って遊ぶ対話型のRPG(ロールプレイングゲーム)

TRPGのリプレイとは実際にTRPGを行い、ゲーム中における会話の内容を保存し、それに情景やプレイヤーのデータなどを書き加えた作品である。ロールプレイするキャラクターのセリフを抽出して作品に反映するものや、プレイヤー間の会話を入れるものも存在する。

TRPGのリプレイ集は、有名なTRPG作品のほとんどに存在しており、ネット上にゲームサークル毎のセッションのリプレイの掲載やニコニコ動画などの動画サイトに投稿しているサークルも少なくない。

有名なTRPGリプレイ作品として、日本初のTRPG作品である『ソード・ワールド』シリーズのリプレイ集が1989年に富士見書房より出版されており、それ以降長編小説や短編集が出る程の人気作品となっている。



図10 ソード・ワールド

また、1989年『ソード・ワールド』のリプレイ集の出版をきっかけに角川書店、富士見書房からはTRPG関連書籍やTRPGを元にした作品も多く出版され、当時のライトノベルの主流であったゲーム的冒険ファンタジー小説と同系統のジャンルでもあったため、結果的に当時のライトノベルブームのきっかけの一端を担ったともいえる。

b) テレビゲーム テレビゲームとは、主に一般消費者向けのコンピュータゲーム機器とゲームソフトを使用する遊びの名称である。

ライトノベルとゲームの関係性はゲームのノベライズが主流で、テレビゲームのノベライズの形態は3種類に大別される。1つ目は作品のメイン

ストーリーに沿って書くもの、2つ目は主人公以外のキャラクターに焦点を当てるもの、裏設定や複線を回収するもの、本編中で描かれなかったサブストーリーなどを書くもの、3つ目はキャラクター毎のストーリーを書くものに分類される。基本的にはコミカライズに近いが、こちらの場合はサブキャラクターなどに焦点を当てた外伝的作品も多く存在する。

これらは、基本的に人気の高い作品のみ発売されるが、中には企画先行型の同時メディア展開などを行う作品も存在する。また、テレビゲーム原作の作品と同様のものに、アニメが原作になっている作品も存在する。この2つはどちらも原作ありきであり、総じて原作の設定に忠実なものとなっている。

一方で、ライトノベルからテレビゲームへと移植されるケースはアニメよりも少なく、TRPGよりは多い。ライトノベルのゲーム化は、アニメ化された後にされることが多く、アニメ化してもゲームにならない作品は多いが、ゲーム化されていながらアニメになっていない作品は少ない。

ゲームになるライトノベルのジャンルは、主に恋愛要素を持ち合わせている作品であり、ファンタジー・RPGやバトル・アクションなどが含まれる。ライトノベル原作のゲームは、その多くがアドベンチャーゲームである。アドベンチャーゲームは、シナリオとビジュアルがメインであるため、基本的にライトノベルとの親和性が高く、どのジャンルのライトノベルでも比較的作りやすいものになっていることも、アドベンチャーゲームが主流になっている理由であると考察できる。

c) ソーシャルゲーム ソーシャルゲームとは、主にソーシャル・ネットワーク・サービス(SNS)上で提供されるオンラインゲーム・ブラウザゲームのことである。

ソーシャルゲームの場合、ライトノベルのアニメ化された作品をゲーム化することが主流となっている。その為、漫画化やアニメ化といったメディアミックスと比較すると数は少ないが、ソーシャルゲームというものが浸透し始めてきたのが2007年以降ということやアニメ化していることも重要であり、ライトノベルのソーシャルゲーム

化は多いとはいえない。

一方で、ソーシャルゲームのライトノベル化はさらに少ない。理由として、多くのソーシャルゲームはキャラクターや舞台の設定のみで、基本となるストーリーラインがないことや、ゲーム内で物語が完結するということがあげられる。キャラクターや舞台の設定があり、ストーリーラインがないということは、物語の基本設定を守った上でストーリーを展開することもできるが、エンディングが存在していないということである。結果として、1つの物語を作ることが難しくなってしまうという理由がある。しかし、そういった制約の上でライトノベル化している作品も存在しており、『あんさんぶるガールズ!』『英雄になりたい!』『艦隊これくしょん〜艦これ〜』『しろつく』などの作品が2013年現在、発行されている。また、現在刊行されている『あんさんぶるガールズ!』という作品では、実際にライトノベル作家の日日(あきら)が、ゲームのシナリオを作成している。それにより、実際のゲームシナリオに加筆した形でライトノベルとして刊行する形をとっている。このように、ライトノベル作家を起用することで、ライトノベルとメディアミックスを行いやすくしたケースも存在している。



図11 艦隊これくしょん 図12 あんさんぶるガールズ!

(4) ドラマ化 ライトノベルのドラマ化というと、主に実写作品としてのドラマ化である実写化とオーディオ作品としての音声ドラマ化の2つがある。

a) 実写化 ライトノベルで描かれる世界の中では、SFやファンタジーなどの他に学園物であっても、超能力やモンスターが出てくるといったファンタジー的な要素を含んだ作品や、現実ではあり

大衆メディアとしてのライトノベルの存在意義

えないような「非日常」の作品なども少なくない。また、最近の作品は日常を主体とした作品が多いが、キャラクターの設定が複雑な作品が多い。ライトノベルを映像化するにあたっては、アニメ化という形が非常に多い。これは、実写化することで、世界観やキャラクターなどの様々な設定を原作通りに再現することが難しいからといえる。

しかし、中には実写化した作品も存在している。上遠野浩平の『ブギーポップは笑わない』(00年)、滝本竜彦の『ネガティブハッピー・チェーンソーエッジ』(08年)、入間人間の『嘘つきみー君と壊れたまーちゃん』(11年)、有川浩の『図書館戦争』(13年)などがある。



図13 ブギーポップは笑わない



図14 ネガティブハッピーチェーンソーエッジ



図15 嘘つきみー君と壊れたまーちゃん



図16 図書館戦争

実写化された作品の多くは映画作品として公開されているが、ハセガワケイスケの『しにがみのバラッド。』(07年)や早見祐司の『メイド刑事』(09年)など作品数は少ないが、テレビドラマとして公開されている作品も存在する。



図17 しにがみのバラッド



図18 メイド刑事

また、小野不由美の『十二国記』シリーズの一部作品、梨沙の『華鬼』(10年)などは舞台化されている。栗本薫の『グイン・サーガ』シリーズの一部作品はミュージカル化されている。



図19 十二国記



図20 華鬼



図 21 ゲイン・サーガ

ドラマ作品のノベライズは、ストーリー的にライトノベルでは行う分野ではなく、一般書籍の分野としている。

ドラマ化の全体的な傾向として、実写された作品の多くが舞台は現代で、多少SF的テイストがある作品や日常と非日常が隣り合わせとして存在している作品が多い。舞台やミュージカルとなった作品は、ファンタジー的な要素を含んでいる作品が主になっている。

また、2014年6月公開予定の作品として、アメリカのワーナーブラザーズ・ピクチャーズ社が桜坂洋の『All You Need Is Kill』のタイトルを『Edge Of Tomorrow』に変更して、ライトノベルでは史上初のハリウッド映画作品として撮影が行われている。



図 22 All You Need Is kill

b) 音声ドラマ 音声ドラマとは、CDやラジオに音声のみのドラマを収録、または放送したものである。CDに収録された場合はドラマCDとされ、ラジオで放送されたものはラジオドラマとされる。多くの場合、漫画・アニメ・ゲームなどを原作とするもので、絵なしアニメなどと形容されることある。

著名な小説を原作とした作品として、H.G. ウェルズの『宇宙戦争』や江戸川乱歩の『少年探偵団』

などがあげられる。

音声ドラマは非常に数が多いが、実際ラジオなどで放送される作品はその中の一部で、多くの場合はドラマCDとして発売されることが多いからである。

ドラマCDは、ライトノベルのメディアミックスの中でも数が多い。内容は原作の内容を再現したもの、オリジナルストーリー、ラジオで放送したものを収録した3種類がある。

ドラマCDは、アニメ化する作品ではアニメを放送する前に販売したり、アニメ化する程ではないが、読者の人気が高い作品がドラマCDとして販売されるといった事例もある。このように、音声ドラマが多数作られるのは、製作費がアニメ等に比べて安くすむことや、アニメ放映前に少しでも知名度を上げるためなどの理由がある。

ラジオドラマのノベライズであるが、これはライトノベルに限らず、数がそもそも少なくライトノベルでは存在していない。

(5) オンライン小説 「オンライン小説」とは、インターネット上で無料公開されている小説であり、基本となる作品群は、インディーズ作家の作品が大半を占めている。WEB小説やネット小説などとも呼ばれている。インターネット上で有料公開されている小説・漫画などは電子出版と呼び、携帯電話から執筆・閲覧される「ケータイ小説」と呼ばれる近似形態もみられる。一方で、2ちゃんねるなどの電子掲示板サイトに投稿される即興小説なども存在している。オンライン小説からライトノベルとして出版されている作品も数は少ないが存在する。

日本におけるオンライン小説は、1980年代半ばからパソコン通信でアマチュア作家の作品が公開されるようになったのが始まりである。1990年代になると、パソコン通信NIFTY SERVE(ニフティサーブ)内の小説フォーラム・SFフォーラムがオンライン小説の軸となる。しかし1990年代以降、インターネットの普及によりパソコン通信はサービスの終了を迎えていく。そのため、アマチュア作家の活動の場は小説投稿サイトに移行するか、自らのサイトを持っている場合は、小説検索サイトを利用する形態に移行した。

大衆メディアとしてのライトノベルの存在意義

現在では、パソコン通信のような中心となる場がないため、オンライン小説を検索することは難しくなっている。

オンライン小説を原作とする作品は一般小説、ライトノベルともに数が決して多いとは言えない。一例として『ソードアート・オンライン』、『魔法科高校の劣等生』、『ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうか』などがある。



図 26 ニンジャスレイヤー



図 23 魔法科高校の劣等生



図 24 ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうか

異例な作品ではあるが、2ちゃんねるに投稿された即興小説をライトノベルとした作品『まおう魔王勇者』や海外で公開されていた作品を「Twitter」上に日本語訳で掲載し、エンターブレイン社から出版されている作品『ニンジャスレイヤー』なども存在している。



図 25 まおう魔王勇者

オンライン小説は、主にアマチュア作家の活動の場とされるため、商業作家へ転向するというケースは珍しく、オンライン小説や2ちゃんねる・Twitterに投稿された作品は全てネット上で一定数の読者や人気を得ていることが分かる。それが、商業作品または商業作家へ転向する条件の1つであると考えられる。また、自分からレーベルが開催している文庫大賞などに応募し、オンライン小説からデビューするといった形式も存在する。

しかし、1990年代におけるパソコン通信の様な中心となる場が存在していないという現状、および小説投稿サイトにある作品群も玉石混交という状態であるため、オンライン小説を原作とした一般小説、ライトノベルが増加していくことは難しい状況にある。

第3章 人気の理由

(1) ライトノベルブームについて ライトノベルのブームは、実質的に『スレイヤーズ!』『魔術師オーフェン』といった異世界ファンタジー作品がヒットしていた1990年代半ばまでがライトノベルブームと考えられており、この頃には初版20万部以上という作品が多く存在していた。

一方で、2004年から2005年にかけてライトノベルブームが発生していると言われていたが、前述でも述べた通りライトノベルブームと考えられるのは1990年代半ばである。何故、ライトノベルブームが発生していると言われていたのか。それは、出版不況の中で一部レーベルが淘汰されてもレーベルの数を増やし続け、徐々に刊行数を増やしていった結果だといえる。そのため、外面的に勢いが付いているように見え、ライトノベルは流行しているようだという疑似ライトノベルブームが発生した。正確にはライトノベル批評ブームという

方が正しいといえる。

2000年代当時の作家や編集が実感していると考えられるが、ライトノベル業界全体は大きくなっていったものの、その分、作家や出版社としてライバルが増えた為、勝負の場としてはより実力主義へと移行していく。その結果、疑似ライトノベルブームとしてのライトノベル批評ブームが入ってきたことにより、作品が一般的にも取り上げられ知名度が上がり、メディアミックスの進行など本当のライトノベルブームが到来した。

事実、ライトノベル批評ブームとして批評本が集中して発売されたのは2003年末頃から2006年初頭あたりまでである。ライトノベル批評ブームが始まった事で、アニメ化されるライトノベル作品の本数も増加していった。つまり、ライトノベル批評ブームにより知名度が上がり、その結果ライトノベルを読まなかった層が新たに読者となり業界の活性化に繋がった可能性が高い。

結論として、ライトノベルブームは2004年時点では存在していなかったが、疑似ライトノベルブーム（ライトノベル批評ブーム）は発生しており、それを利用してライトノベルブームを発生させることが出来たと考えられる。

(2) 変容する主人公像 ライトノベルの変容を主人公像の変化から考える。そしてそれを元に、黎明期～1990年代ヒット作の主人公と2000年代ヒット作の主人公の変化を比較する。

『吸血鬼ハンター“D”』『ロードス島戦記』『スレイヤーズ』『ゴクドーくん漫遊記』『魔術師オーフェン』などの黎明期～1990年代のヒット作の主人公にはある共通点がある。

それは、全員が組織に所属していないフリーランサーであること。特に共通しているパターンとして所属していた組織を離れて、フリーランサー化したことがあげられる。

・『吸血鬼ハンター“D”』の主人公Dは、吸血鬼の王の息子だったが人間との混血児であったためか、その地位を捨ててヴァンパイアハンターになる。

・『ロードス島戦記』の主人公バーンは、騎士団を辞めて、国家に属さない騎士:自由騎士になる。

・『スレイヤーズ』の主人公リナは、故郷の組織に所属していたが、姉から「世界を見てこい」と言われて一人旅に出る。

・『ゴクドーくん漫遊記』の主人公ゴクドーは、元々、冒険者だったが、後に王子であることが判明。しかし王子として暮らすことをよしとせず再び冒険者になる。

・『魔術師オーフェン』の主人公オーフェンは、エリートだったが、ある事件をきっかけに離反。その後は非合法の金貸しになる。

また、『吸血鬼ハンター“D”』の主人公には、父親を捜し出すという旅の目的があるが、それ以外の主人公は特に大きな目的もなく自由気ままに旅をして、行く先々でトラブルに巻き込まれ、これを解決する。異性の仲間となかなか恋愛関係に発展せず、ラブコメ要素が薄いというのも共通点としてあげられる。

このような主人公像は、1990年代ぐらいまで日本の若者が抱いていた願望「決められたルールを外れて、息苦しい学校や会社から離れて、違う世界を思いっきり冒険してみたい!」を反映していると考えることが出来る。

かつての日本では、「高校・大学を卒業したら正社員になり、20代半ばから30代になるくらいで結婚をして、そのまま定年まで過ごし、その後は年金生活で人生を終える」のが当たり前で、このルールから逸れることなど考えられず、先の見えた人生に内心、退屈しながら過ごしていた。

このため、「違う世界に行ってみたい」「組織の歯車で終わらたくない」「組織に縛られない生き方に憧れるな」というリスクで、とてもできない願望を物語に求めていた。恋愛要素が少ないのは、特に努力しなくても自動的に結婚相手に恵まれるので、恋愛のありがたみが相対的に低かったからと考えられる。

一方で『灼眼のシャナ』『涼宮ハルヒシリーズ』『とある魔術の禁書目録』『ゼロの使い魔』『円環少女』『バカとテストと召喚獣』『聖剣の刀鍛冶』『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』『僕は友達が少ない』など、2000年代ヒット作の主人公の共通点は、学生・騎士・公務員など国家に承認された組織に所属していることがあげられる。

- ・主人公が学生
 - 『灼眼のシャナ』
 - 『涼宮ハルヒシリーズ』
 - 『とある魔術の禁書目録』
 - 『バカとテストと召喚獣』
 - 『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』
 - 『僕は友達が少ない』
- ・主人公が騎士
 - 『聖剣の刀鍛冶』
- ・主人公が学生で騎士
 - 『ゼロの使い魔』
- ・主人公が公務員
 - 『円環少女』



図 27 灼眼のシャナ



図 28 バカとテストと召喚獣

これらは、「組織に所属して、安心したい！」という人々の願望を表していると考えられる。

また、男性主人公は基本的にヒロインや女性キャラクターからモテモテ状態である。ラブコメ要素と萌えというのが作品の重要なキーワードとなる。

主人公が学生であることが多いのは、労働環境があまりにも過酷なので「永遠に社会に出ないで学生生活を満喫したい」という願望を反映している。学生というのは、労働から解放され、仲間となる同年代の少年少女たちと同じ空間で過ごせて、誰もが経験したことがあるノスタルジ的な身分であり、ライトノベルのターゲット層とも合致するため、主人公としては最適な存在だといえる。ライトノベルのヒット作は、まずメインターゲットである中高生に売れて、その後、他の年代層に売れるという経過をたどる。学園モノが流行するのは、中高生のみでなく、その上の年代層にもこれを求める心理があるという証拠でもある。

逆に『ロードス島戦記』の主人公のように、騎士団を辞めて、フリーの「自由騎士」になるなどという物語には魅力がなくなっている。

それより、『ゼロの使い魔』や『聖剣の刀鍛冶』の主人公のように騎士団に所属しながら、仲間のために戦うことや仲間とともに世界を救う方が、地に足がついている感じがして安心できる。

人間関係の面を見ても『ロードス島戦記』の主人公には、相棒のエルフしか固定的な仲間がいない。しかし『ゼロの使い魔』の主人公サイトは、学院に所属して騎士団の副隊長という地位にあり、必然的に彼のまわりには仲間や友達がたくさんいる。同じように『聖剣の刀鍛冶』の主人公セシリーは、騎士団に所属し、実家暮らしをしている。家族、使用人、仲間と多様な人間関係を築いている。

同じ女性主人公でも、旧時代のヒット作『スレイヤーズ』のリナと『聖剣の刀鍛冶』のセシリーでは、基本的な生き方が正反対である。前者は生まれ故郷を飛び出して、相棒と行き当たりばつりの2人旅。後者は生まれ故郷で暮らしながら、騎士団に勤め魔獣と戦うために大勢の人間の協力を得ている。

現代では、人間同士の関係が希薄となり、孤独に暮らす人が多い現代社会の中で『ゼロの使い魔』『聖剣の刀鍛冶』の主人公のように、信頼関係で結ばれた濃密な人間関係のネットワークで暮らすことに憧れを抱く人が多くなってきている。

そのため、2000年代のヒットの主人公たちは、学校・騎士団・帰る家など、自分の生活拠点となる居場所を持っている。帰るべき場所があるから安心して戦えたり、冒険に出たり、ゆっくり暮らすことができる。

しかし2000年代以前は、身分と人生が保障されていることが当たり前だったので、物語の中で異世界の刺激的な冒険を体験した後、安定した現実に帰ってくるという心理の働きがあった。

現在ではこれが逆転し、物語の中で安心できる場所・濃密で強固な人間関係・自分を愛してくれるヒロインに癒された後、不安定で過酷な現実に帰ってくるという流れになっている。

言い換えれば、「安心できる居場所・濃密で強固な人間関係・特に努力しなくても見つかる結婚相

手」が異世界ファンタジー、つまり非現実の要素となり、逆に「どこの組織にも属さず、先の見通しが立たないまま放浪を続け、日々襲い来る問題を解決しつつも階層の上昇は見込めず、隣にいる異性とは中々恋愛関係に発展しない」という、かつての異世界ファンタジーが現実になっている。

そのため、『スレイヤーズ』『ロードス島戦記』のような旧時代の人気作のテンプレートに沿った「ファンタジー世界を、異性の相棒と2人で行き当たりばったりの大冒険」な物語は昔のようにヒットすることは難しい。時代が変化していくことで人々の潜在的な願望も変わり、盤石とされていた人気作のテンプレートも、変化していかざるを得ないことを意味している。

(3) キャラクター設定と世界観 ライトノベルに限らず小説や物語に読者が求めているのは、現実世界ではありえない非現実な夢のような話である。つまり、登場するキャラクター、世界観にそのような要素、属性を持たせる必要がある。

例として、主人公は普段は平凡な日常を送っているが、人には言えない秘密を持っていたり、非の打ちどころのない優等生だが、変わった趣味を持っているといった設定がある。このようなキャラクターの設定が、ライトノベルを製作していく上で大事になってくる。もちろん、キャラクターに特別な要素を持たせずともキャラクターの魅力を引き出し、読者の心を掴めるなら、それは他のライトノベルと異なる強みを持つことができる。

しかし、非現実的な要素を取り入れることは大きなことだと前述したが、行き過ぎてしまうと、あまりにも現実とかけ離れてしまい、読者がキャラクターに感情移入できなくなる。読者は、想像の中でキャラクターたちが様々な非現実を体験していく中で、自分もそれを追体験していきたいという願望が強い。

例えば、出てくるキャラクターが何でもできる完璧超人ばかりや善人すぎる人間ばかりだった場合、共感を得ることはできない。それぞれのキャラクターに得手不得手があり、好みがある。そちらの方が当然共感を得ることが出来る。

そのため、キャラクター設定では非現実を体感できる設定を根幹として、読者が感情移入出来る

現実的な設定をキャラクターの人間性に組み込むことで、読者が感情移入出来る環境を作らなければならない。

世界観設定の構築は、キャラクター設定とともにライトノベルの生命線ともいえる大事な部分である。例えば、ファンタジーなら、舞台は中世ヨーロッパの街並みのような雰囲気、ラブコメなら、現実と同じような学校を主軸にして明るい雰囲気にするなど、ジャンルに合わせた世界観を設定するというのが一般的である。

最近の作品の世界観は、現実的な世界観を元に、非現実な要素を盛り込んだ作品が多くなってきている。これは、現実的な世界にファンタジー要素やSF要素のようなライトノベルの中でしか味わえないことが起こり、読者の興味を引き付けやすいこと、その作品の売りにすることが出来るからである。

例として、富士見ファンタジア文庫から刊行されている、『フルメタル・パニック!』の場合、世界観は1990年代の現代という設定だが、異常にテクノロジーが発達しており、アーム・スレイブというロボット兵器が存在している世界設定になっている。

メディアワークス・角川文庫から刊行されている『図書館戦争』の場合は、昭和に続く元号が平成ではなく正化となっており、検閲を許すメディア良化法が施工されているパラレルワールドの現代日本という世界設定になっている。



図 29 フルメタルパニック!

一昔前までは、ライトノベルという作品の世界観はファンタジーが主流とされていた。何故ならファンタジーというものの自体を、作家が小説を書くための手段として架空の世界観としても違和感がないジャンルだったためである。しかし、現在のライトノベルの世界観を作るということは、非

現実的な要素でも現実に起きてしまってもおかしくない、と読者に思わせるような世界観を作る必要があるということの意味している。

第4章 一般書籍との関係

ライトノベルと一般書籍の境界は、明確な線引きが存在していない。そのため、読者によって見方は違ってくる。改めてライトノベルと一般書籍の関係性を作家と児童文学の視点から考えていく。

(1) 作家の越境 昔から赤川次郎や夢枕獏、桐野夏生など、ライトノベルとの関わりが深い作家は存在していたが、近年ではライトノベルから一般文芸へと越境する傾向が強まってきている。『十二国記』『おいしいコーヒーのいれ方』『氷菓』など当初は、ライトノベルレーベルから刊行された作品が一般文芸として売り出されているものもある。



図30 おいしいコーヒーのいれ方



図31 氷菓

ライトノベルレーベル側の動きは、一般層向けの作品にも力を入れており、アニメ的イラストを入れないハードカバー作品やイラストのないライトノベルなどの発売も行っている。

例として、角川スニーカー文庫では、宮部みゆきの『ブレイブ・ストーリー』など数は少ないが、

一般文芸で活躍する作家作品のライトノベル化などを行っている。アスキー・メディアワークスは、2009年に高年齢層向けの「メディアワークス文庫」の設立、角川文庫にもライトノベルを明確に意識作品やライトノベルの新装版が存在している。「ファミ通文庫」を擁するエンターブレインでは、芥川賞受賞作家である長嶋有の短編集『エロマンガ島の三人』やライトノベル系イラストを付けた海外児童文学などを文芸単行本で発売している。



図32 ブレイブ・ストーリー



図33 エロマンガ島の3人

作家側の動きとして、ライトノベルから一般文芸への越境する作家は決して多いといえない。更に一般文芸からライトノベルへと越境する作家は、ライトノベルから一般文芸へ越境する作家よりも少ないが、一般文芸誌『野生時代』には桜庭一樹や有川浩などのライトノベル作家の作品の掲載や村山由佳、桜庭一樹の直木賞や乙一の本格ミステリ大賞、沖方丁の本屋大賞などメジャーな賞を受賞するライトノベル出身の作家も増えてきている。

(2) ライトノベルと児童文学 児童文学とは、0歳から10代、概ね12歳頃までの読み手や聞き手を対象にした文学作品である。例として低学年向けであれば、大判のハードカバーに優しい文体と

大きな文字、童話的イラストを挿絵としている作品『ズッコケ三人組』『かいけつゾロリ』『はれときどきぶた』などが挙げられる。高学年向けであれば、古典ともいえるべき、日本や世界の文豪たちの名作を新書版などに収めた作品、『風の又三郎』『坊っちゃん』『あゝ無情』などがある。こういった作品群が児童文学の主流であり、主力とされている。

一方で、2000年代から今までの児童文学とは違った形での出版が目立ち始めている。それがアニメ・漫画的なライトノベル系のイラストを用いた作品である。例として、『新妖界ナビ・ルナ』『時をかける少女』『帝都〈少年少女〉探偵団ノート』などである。



図 34 新妖界ナビ・ルナ



図 35 時をかける少女



図 36 帝都〈少年少女〉探偵団ノート

上記の作品は、どれも児童文学に分類されるが、どの作品もアニメ・漫画的なライトノベル系のイ

ラストが表紙に使われている。こうしたライトノベル系イラストが本格的に用いられるようになったのは2004年からのことである。この年には、「フォア文庫」から『妖界ナビ・ルナ』シリーズ『魔女探偵団』シリーズなどライトノベル系イラストを用いた作品を刊行する。他の出版社でも2004年、ジャイブから「カラフル文庫」が創刊され、『IQ探偵ムー』シリーズ『帝都〈少年少女〉探偵団』シリーズが開始される。この時期を境にライトノベル系のイラストを用いた作品が、一斉に市場に出回るようになった。2005年には、児童文学作品にライトノベル系イラストを用いた売れ筋シリーズが一通り出揃い、流れは揺るがないものとなっている。

児童文学のライトノベル化という動きは、必然的なものとなることが出来る。児童文学作品は一般的に親が子どもに買い与えることが主であり、年齢が上がればこの傾向は強くなっていくことは明らかである。

未就学児童や小学校低学年対象であれば、描かれているキャラクターへの嗜好もあり、自己主張をするが、年齢が上がるにつれて児童文学への興味は薄れ、漫画や小説などに流れる子どもや、本そのものへの興味が弱くなる子どもも少なくない。だが、親や教師などは教養や勉強のため活字に触れて欲しい、名作文学に触れて欲しいと願って買い与える。そのため、児童文学というジャンルの目線は購買層である親や教師であることから、古典的文学作品や偉人の話、反戦平和教育のための物語などを占めるようになっていく。つまり、児童文学に求められて来たのは、親や教師によって読ませたい作品がほとんどだったといえる。

少子化が進み、購入層である親の勢いも弱まり、図書室などの受け入れ先も本が既に揃っているという状況の中で、創作系作品の中でも漫画のようなイラストが挿絵で、内容が漫画的で愉快で楽しい。つまりライトノベル的な登場人物のキャラクター性を重視した作品が、子どもたちに読みたいと支持されてきていると考えられる。

当然、これまでの児童文学作品にそういった作品がなかったわけではないが、子どもたちの興味を引けなかったのも事実である。理由は単純で、

挿絵が教科書的な画風であったため、押し付け臭さを子どもたちが感じ避けてしまった事である。

現在、萌え系のイラストが多用される傾向がみられるが、これは高年齢層を呼び込もうとしての意図ではなく、これらの作品群を熱心に読んでくれる子どもたち、特にメインである女の子にとって、可愛らしく受け入れやすいという理由から選ばれている。

しかし、イラストが変化していく中で、内容までが変化したわけではなく、根本的な児童文学の本質としての対象の年代に相応しいものであり、おたく的な内容ではない。

結果として親が読ませたいと買い与える本から、子どもが読みたいと買い求める本への変化が児童文学のライトノベル化に繋がったと考えられる。

(3) 「ゼロジャンル小説」への道 ライトノベルと一般書籍は、現在、様々な形で越境が行なわれている。これにより互いの読者層をもう一方へ引き込むようにして、拡大を図っていくだろう。しかし、互いの購買層のイメージとして染み付いた近寄り難さは簡単にぬぐうことは出来ない。一例として、ライトノベルが世間に認知される前は、どんな場所で読んでいても読者に対するイメージは、本が好きな人とされていたが、世間に認知された現在では「オタク」であるというレッテルを貼られてしまう状態になっている。

しかし、ライトノベルは児童文学と一般書籍の間に生まれた隙間を埋めたはずだったのが、現在では、その一般書籍との間に隙間が生まれているという状況になっている。この隙間を埋める為に、新たなジャンルが必要となってくる。『ライトノベル「超」入門』（新城カズマ 2006）では、これまでのジャンル・フィクションのアイテムとか設定とか、あんまり気にしない、“良い話”“じんとくる話”の総称として「ゼロジャンル」という言葉を提唱した。

また、こうしたゼロジャンルの小説が行きつくところまで行くと、結局はふつーに良質な小説、つまりゼロジャンル小説に至るのではないかと新城カズマは考えている。結果として、ライトノベルと一般書籍の隙間を埋めるような作品として、

「ゼロジャンル」という言葉を使用しており、一般書籍へと越境した作家の作品や逆に一般書籍からライトノベルへと移ってきた作品などが、ゼロジャンル足り得る作品であると考えられている。例として、J・K・ローリングの『ハリー・ポッター』、有川浩の『図書館戦争』、あさのあつこの『バッテリー』などの作品があげられる。そういった意味では、ゼロジャンル小説はおたくにはなりきれないけど、おたく的要素を少しだけ持っている。そんな読者層のための、ちょっとだけおたく的要素を薄くして、誰が読んででも面白いお話と考えることも出来る。

現在の児童文学を読んでいる世代は、内容的には一般書籍にも、イラスト的にはライトノベルにも忌避感を見せることなく購読してくれる可能性のある貴重な世代ということが出来る。

また、こうしたライトノベルと一般書籍の懸け橋となるようなゼロジャンルの作品が増えてきており、これからも増えていくだろう。こういった動きが活発になっていけば、ライトノベルと一般書籍の境界線そのものが無くなる日も来る可能性があるに違いない。

終わりに

大衆メディアとしてのライトノベルは、本論文で述べたように、様々なメディアミックスや一般書籍などを通じて存在意義を持っているとすることが出来る。これからもライトノベルは、大衆メディアとして存在していくことだろう。しかし、ゼロジャンルのような形態へと変化していくのか、それともより商業的な内容になっていくのかは、現時点では分からないが、これからも存在していくことは確かだろう。

しかし現在、ソーシャルゲームの登場によってライトノベルという存在が抑えられてきている。スマートフォンが普及している現代においては、SNS やソーシャルゲームなどの誰かと繋がる事が出来るメディアが、人気を得ていることは事実である。しかし、ライトノベルもソーシャルゲームも、一般的な視点からすれば、大衆メディアという大きな括りとして認識されている。人気はこれからも伸びていくだろうが、だからといってライトノベルを排除するということはないのだ

ろう。

これは、映画や写真などの新しいものが出来た時に演劇や絵画といった古いものはなくなると多くの人が考え、それが現在も残っているということが、間接的な証明になるだろう。絵画や新聞といった古いものが、映画や写真といった新しいものが出来た事によって置き換わる時に、常に言われ続けられた言葉だ。ライトノベルやソーシャルゲームと同じものとして扱うなど批判の声もあるだろうが、本質的には同じだと私は考えている。新しいものが古いものを排除するのではなく、ともに存在し続け、互いに切磋琢磨しあうことで、より洗練されたコンテンツへとなっていくと考えたい。

ライトノベルは、読んだからといって、何かの役に立つわけでもなければ、ためになるわけでもないし、読まれるべき本でも小説でもない。結局のところ、ライトノベルは序文で記述した通り、娯楽やエンターテインメントの一つに過ぎず、ただ面白いだけの小説というのが事実だろう。しかし、ライトノベルが生まれ、現在まで存在しているのは、そのただ面白いだけの小説を読んで楽しんでいる読者がそれを求めてきたから、ライトノベルはここまで成長してきたのだと、私は考えた。

引用・参考文献

新城カズマ 2006年『ライトノベル「超」入門』ソフトバンク新書 p263-267

飯田一史 2012年『ベストセラー・ライトノベルのしくみ キャラクター小説の競争戦略』青土社 p20-21

榎本秋 2013年『ライトノベル解体新書～売れるラノベには理由がある～』新紀元社 p 8-11 p150-154

蓮見清一 2013年『このライトノベルがすごい！ 2014』株式会社宝島社 p195

ライトノベル創作クラブ 2013年『新・ライトノベルを書きたい人の本』成美堂出版 p2-16

『BOOKWALKER』

<http://bookwalker.jp/pc/>

『BusinessMedia 誠』

<http://bizmakoto.jp/makoto/articles/1012/31/news001.html>

『ORICONSTYLE』

<http://www.oricon.co.jp/entertainment/ranking/2012/bookrank1203/index26.html>

『teensbooks.jp』

<http://bookland.jimdo.com/>

『紀伊國屋書店』

<http://www.kinokuniya.co.jp/>

『スーパーダッシュ文庫』

<http://dash.shueisha.co.jp/>

『毎日新聞』

<http://mainichi.jp/>

『ライトノベル作法研究所』

<http://www.raitonoveru.jp/>

『ライトノベルの書き方～初心者入門～』

<http://lightnovel-writing.com/>

参考画像

<http://livedoor.2.blogimg.jp/onisoku/imgs/1/b/1b9f3cf2.jpg>

<http://www.amazon.co.jp/%E8%B6%85%E9%9D%A9%E5%91%BD%E7%9A%84%E4%B8%AD%E5%AD%A6%E7%94%9F%E9%9B%86%E5%9B%A3-%E5%B9%B3%E4%BA%95%E5%92%8C%E6%AD%A3-ebook/dp/B00E5SYKEU>

大衆メディアとしてのライトノベルの存在意義

- <http://bookweb.kinokuniya.co.jp/htm/4253171192.html>
- <http://www.hayakawa-online.co.jp/product/books/20935.html>
- <http://anicobin.ldblog.jp/archives/36075145.html>
- http://www.kadokawa.co.jp/lnovel/bk_detail.php?pcd=200801000012
- <http://mainichi.jp/mantan/news/20121011dyo00m200052000c.html>
- <http://www.kyotoanimation.co.jp/books/chuunibyoo/info/>
- http://www.kadokawa.co.jp/lnovel/bk_detail.php?pcd=200103000666
- <http://www.amazon.co.jp/%E8%89%A6%E9%9A%8A%E3%81%93%E3%82%8C%E3%81%8F%E3%81%97%E3%82%87%E3%82%93-%E8%89%A6%E3%81%93%E3%82%8C-%E9%99%BD%E7%82%8E%E3%80%81%E6%8A%9C%E-9%8C%A8%E3%81%97%E3%81%BE%E3%81%99-%E3%83%95%E3%82%A1%E3%83%9F%E9%80%9A%E6%96%87%E5%BA%AB-%E7%AF%89%E5%9C%B0%E4%BF%8A%E5%BD%A6/dp/4047292664>
- <http://over-lap.co.jp/Form/Product/ProductDetail.aspx?shop=0&pid=9784906866441&vid=&cat=BNK&swrd>
- http://www.amazon.co.jp/gp/customer-media/product-gallery/B00005G0EQ/ref=cm_ciu_pdp_images_all
- http://livedoor.blogimg.jp/nega_chain/imgs/7/c/7c579ca5.jpg
- <http://yasushiwatanabe.wordpress.com/2011/12/09/%E3%82%B5%E3%83%A8%E3%83%8A%E3%83%A9%E3%83%96%E6%9F%B4%E5%92%B2%E3%82%B3%E3%82%A6/>
- <http://blogs.yahoo.co.jp/nd7404gisrctrd2khhbmm/11491591.html>
- http://www.amazon.co.jp/gp/customer-media/product-gallery/B004BR2KQA/ref=cm_ciu_pdp_images_all
- <http://www.amazon.co.jp/%E3%83%A1%E3%82%A4%E3%83%89%E5%88%91%E4%BA%8B-%E3%83%87%E3%82%AB-GA%E6%96%87%E5%BA%AB-%E6%97%9A%E8%A6%8B-%E8%A3%95%E5%8F%B8/dp/479733444>
- <http://www.shinchosha.co.jp/12kokuki/log/13.html>
- http://blog.livedoor.jp/hayashi_a/
- <http://homepage3.nifty.com/tenro/stage/leafletpage/lgunzo.htm>
- http://books.shueisha.co.jp/CGI/search/syousai_put.cgi?isbn_cd=4-08-630219-5&mode=1
- <http://votecloud.jp/polls/view/629>
- <http://www.sbcr.jp/products/4797372809.html>
- <http://ebten.jp/eb-store/p/9784047269330/>
- http://www.enterbrain.co.jp/product/mook/mook_bungei/213_ninja/11397001
- http://www.aniza.net/jacket/shana_book.html

<http://www.enterbrain.co.jp/fb/pc/10kikan/10kikan0701.html>

<http://www.kadokawa.co.jp/product/199998209201/>

http://books.shueisha.co.jp/CGI/search/syousai_put.cgi?isbn_cd=4-08-703025-3&mode=1

<http://anicomm.jp/ranking/detail.php?id=1333602259&janle=1>

http://www.kadokawa.co.jp/lnovel/bk_detail.php?pcd=200511000131

<http://www.amazon.co.jp/%E6%96%B0-%E5%A6%96%E7%95%8C%E3%83%8A%E3%83%93%E3%83%BB%E3%83%AB%E3%83%8A-1-%E3%82%AC%E3%83%A9%E3%82%B9%E3%81%AE%E6%8C%87%E8%BC%AA-%E8%AC%9B%E8%AB%87%E7%A4%BE%E9%9D%92%E3%81%84%E9%B3%A5%E6%96%87%E5%BA%AB/dp/4062850974>

<http://www.tsubasabunko.jp/bookdetails/?pcd=200806000343>

<http://www.poplar.co.jp/shop/shosai.php?shosekicode=80610450>

<http://book.asahi.com/clip/TKY201007280662.htm/>

<http://blog.zare.boo.jp/?eid=939585>