

〈二松學舎大学人文学会第一〇〇回記念大会シンポジウム記録〉

日時 二〇〇九年十二月十二日（土）

場所 二松學舎大学九段校舎 中洲記念講堂

第一部「サブカルチャーの領域」

シンポジウム「ライトノベルの誕生と現在」

西谷 史
榎本 秋
江藤 茂博

一、はじめに

江藤 今日はお来場いただきありがとうございます。二松學舎大学文学部教員の江藤と申します。まず今、全体の枠組みを紹介していただきましたが、ただ今からシンポジウム第一部を、「ライトノベルの誕生と現在」という題名で

始めさせていただきたいと思っております。人文学会の第百回のテーマと結びつけながら進行できたらいいなと思っています。また、近年、ライトノベルを書きたいと言って文学部に入学してくる学生たちも多くなります。そういう学生たちに向かって、我々文学部の教員は、ライトノベルと従来の文学部の文学の研究教育とをうまく結びつけながら授業を展開し、そして研究指導を行っていかねければいけない。そのような状況にいますと考えられます。

今日は、ライトノベルとはいったい何かということ、そしてライトノベルというのは、いったいどこから生まれて、どこに向かっていこうとしているのかということ、まず、お二人の講師の先生にお話いただきたいと思ってお招きしております。

では、西谷史先生から紹介させていただきたいと思えます。西谷先生は、デジタル・デビル・ストーリーというシリーズ化された作品で有名な方ですが、一般には、『女神転生』という作品名が広く知られています。それは「メガテン」と略されて呼ばれて、有名なゲームとなっています。まさにその出発の原作を書かれた先生でございます。現在も旺盛な作家活動をされていますけれども、今回はライトノベル的なもの、あるいはゲーム化という映像化と結び付いた初期のメディアミクスのお話をお聞きしながら、ライトノベル的な世界、そして文学の世界との関連、あるいは展開みたいなもののお考えについて、歴史的なことも含めて少しお聞きできたらなと思っております。

もうお一人の講師の先生は、榎本秋先生です。榎本先生は、二松學舎大のご出身でして、実は榎本先生の同期には、ライトノベルの作家も数名活躍されています。いわばライトノベルの黄金世代のなかで榎本先生は、評論という形でライトノベルに関わっていらっしゃるわけです。まさに現在のライトノベルの状況は、どういふものかという話を語るにふさわしい第一人者だと考えています。

二、前史

江藤

では、第一部シンポジウム「ライトノベルの誕生と現在」を始めさせていただきたいと思います。

西谷先生から、まず出発期のお話をおうかがいして、それを手がかりにライトノベルとは何かについて、さらにライトノベルと文学との関係というものについて考えてみたいと思います。西谷先生の出発期のご事情、特に『女神転生』も含めたお話を少しさせていただければと思います。よろしくお願いします。

西谷

私は『女神転生』という、当時で言いますとSF小説で小説家としてデビューさせていただきました。そもそもこのシンポジウムのテーマがライトノベルとなっておりますけれども、私が作家としてデビューした一九八六年当時はライトノベルという言葉はもちろんありませんでしたし、私自身ライトノベルを書いているという自覚はまったくありませんでした。それから二年ほどして角川書店が角川スニーカー文庫というレーベルを作りましたが、これが世間的にはライトノベルのスタートというふうに言われております。

そのときに編集部と呼ばれて、「今まであなたの作品は角川文庫で出していたんだけど、あなたの読者は若い方が多いようだから、これからはスニーカー文庫で出してほしいんだけど、いいだろうか」というように言われました。当時はデビューして間もない頃で、否と言えるような立場ではありませんでしたから、言われるままスニーカー文庫に移り、十代の方たちを読者対象として、本を書くようになりました。

江藤

当時、十代の人たちが読む小説というのは、少女小説等は健在でしたが、学年別の雑誌がそろそろ終わる時代だったと思うのですが。そうした時代の中で、十代の人向けの小説を書くにあたって、近現代の小説や同時代小説など、何か影響を受けられていたのでしょうか。あるいは意識されていた作家がいらっしゃったのでしょうか。

西谷

自分が一番好きな作家は、ずっとディケンズだったので。若いとき、純文学を書きたいと思ったことはございました。そのときにちょうど川端康成の『雪国』という作品を読んで、自分はおそらく生まれ変わってもこういったものは技術的には書くことができない。それであれば、ストーリーに重点を置いた当方で言えば、SFを書いてみよう。そう思い立って小説を書き始めました。ですけども、その当時すでに学年誌の力はなくなっていて、おそらくSFというジャンルが、作家になりたい人たちの一番大きな受け皿ではなかったのかと思います。その頃は、筒井康隆さんや小松左京さんが次々に作品を発表していらっしゃる時代でした。私たちも、そうした人の後をついて行くようなつもりで深い考えはなしに書き始めました。

江藤

当時、私は先生の小説を読んでいて、そういった筒井康隆さんや小松左京さんの後の世代の作品、あるいはジャンルというふうに思っていたんですけど。

西谷

そうですね。ただ、もう一つ思いますのは、一九六〇年ころまでは十代の人も二十代の人も三十代の人も四十代の人も同じような基盤の上に立って小説を読むことができたと思うんです。ところが、私たちが大学生になった七〇年代、それから八〇年代から九〇年代にかけては、たぶん二年ごと、三年ごとに時代の空気や、依って立つ基盤のようなものが変わってきた。ですから、自分たちがあたりまえだと思っていることを書いても、他の世代の人にはまったく通じないといったことが起こってきた。

極端な例を申しますと、私は高校生の頃は谷崎潤一郎が大好きだったので、大学生になって谷崎の話をする、女性から「女性を蔑視しているこんな小説を読むのはおかしい」と非難された覚えがあります。それほど急激に時代が変わりつつあったということなのでしょう。

いつの時代も一番本を読むのは十代の人ですから、出版社としても十代の人にわかりやすい小説を書く作家を必

要としていたし、そうしたものをレーベルとしてまとめておくと、変な言い方ですけども、アイコンとして書店で見付けやすい。そういったことから若い人向けのライトノベルが生まれたのではなかったかと思います。私たちより十年早く最盛期を迎えられた筒井さんや小松さんの世代は、十代の方から六十代の方まで幅広く読まれていたと思います。私が書き始めた頃は、三十代四十代の読者も多かったのですが、そのままでは十代の読者にはわかりにくい。言葉遣いから、文章から、中に登場する主人公まで、もっと十代に合わせてほしいというのが出版社側からの強い要望でした。

江藤

そうした状況の中で、今度は十代の文化というものがアニメの流行やコンピュータゲームの登場によって変わっていくわけですね。そうした変化については榎本先生にもお聞きしたと思うんですけども。まず当事者としての西谷先生は、そういう十代の文化の変化というものを、一体どのように受け止められたのでしょうか。

西谷

ゲームを例に挙げれば、アドベンチャーとかRPGというジャンルが意識されるようになったのは一九九〇年以降のことです。一九八〇年代の中頃は、コンピュータゲームが好きな人は一つの集団を形成していて、どんなソフトが好きかということは重要な要素ではありませんでした。ソフトよりハードが大切と考えられていた時代です。ですから、私の初めての長編である『女神転生』は、パソコンを使っている男の子たちに向かって書いた作品でした。主人公は天才的なプログラマー。言葉遣いも文章も、その子たちが好むスタイルになるように工夫しました。校正の段階で、理系の大学生たちに読んでもらい、文章を変更したところもあります。出版社には読者の特性を考えて、横書きにしてくれるように依頼しました。もちろん、それは断られましたが。

江藤

そのあたりは、体験した世代としては、少しずれてしまうのでしょうか。榎本先生の歴史的な把握というか、そういうところでの、『女神転生』も含めたその八〇年代というものを、次に少しコメントしていただけますか。

三、一九八〇年代

榎本

わかりました。まずは少し、ライトノベルについて説明をしながら、八八年のスニーカー文庫誕生までを簡単にですが、お話しさせていただきたいと思います。そもそもライトノベルとは、カバーにかわいらしいイラストがついて中にも挿絵が入っているもので、八〇年代中盤までそうした小説はほとんどありませんでした。一部、集英社のコバルト文庫と他にいくつかのレーベルがあったぐらいだったんですね。

一方、今も話が出ましたけれども、ゲームやアニメというのがちょうどとも流行ってきました。ただ、一つ問題が起きまして。ゲームをやるうという時にコンピュータを買おうとするとハードが数十万円、ソフトも一万円ぐらいするという状況で、みんながみんなできるわけではなかったのです。アニメのほうは「宇宙戦艦ヤマト」や「機動戦士ガンダム」がちょうど流行った頃で、映画を観に行く。でもそのお金をみんながみんな出せるわけではない。それでも知りたいという人向けに小説によるノベライズ版が出て、数百円でゲームや映画、アニメの人氣シリーズを知った気になれるという、そんな一つの流れがあったんです。

この流れと、この頃起きていたファンタジーブームから、角川スニーカー文庫、それに富士見ファンタジア文庫という、ライトノベルの基本になったものが始まっていきました。そういう流れの読者たちはすでにもうセグメントされているので、たぶん受容しているほうは、これらの作品群がどこ向けだというのはあまり気にしていません。逆は今までは普通の文庫を買おうと、これは自分に向いているのかなという不安感があったんですけれども、スニーカー文庫や富士見ファンタジア文庫というのを買えば、自分向けのものが全部セットに入っているんだと思うと安心して本が買えるのです。これが出版社を中心としたメディアミックスという流れになって、ラ

イトノベルはさらに成功していくのですが、この辺りの話は後ほど。

江藤

わかりました。榎本先生のご指摘で、八〇年代後半以降を、ノベライズ出版の流れと、ファンタジーブームの流れとで、御説明いただきました。我々の世代も七〇年前後の時代ですが、映画をそういったノベライズで楽しむ、あるいはレコードのサウンドトラックで楽しむという形で一度楽しむという文化はたしかにありました。そういうことを思い返しながら、お話を聞きしていたわけですが、ライイトノベルの誕生ということと具体的に西谷先生がお書きになったジャンルとの関わりということを前提として、九〇年代までの話をさらにお聞きしたいと思います。榎本先生のほうから見たらどういうふうに見られたんでしょう。

榎本

当時のライトノベル——八八年に始まったところから、だいたい九〇年代中盤くらいまでのライトノベルというのは、ファンタジー小説がメインだったんですね。どうしてそうなったのかといえば簡単な答えがありまして、当時コンピュータの一般ゲームで「ドラゴンクエスト」と「ファイナルファンタジー」がすごく大ヒットしまして、この設定や雰囲気を皆さん好きだったわけです。そうしたら、それを数千円するファミコンのゲームじゃなくて、本で気軽にやろうという動きがありました。このようなコンピュータゲームやファミコンゲームを紹介する雑誌がありました、その雑誌に書いているライターさんたちが自分たちでファンタジー世界のお話をつくらうじゃないかということで生まれたんですね。そこから生まれたのが『フォーチュンクエスト』と『ゴクドー君漫遊記』という作品で、この『ゴクドー君漫遊記』の作家さんは、今はエッセイストになって活躍している中村うさぎさんという方です。

もう一つの流れとして、テーブルトークRPGというのがありました。これはコンピュータRPGのベースになったもので、今もまだ遊ばれているものです。コンピュータRPGは一人でできるのですが、テーブルトークRPG

Gはたとえば五人ぐらい集まって、四人がプレーヤーを演じて冒険をして、それ以外の一人は進行役ということでストーリーをつくり、五人で話をつくっていくというものです。このゲームをプレイしている様子を雑誌でも掲載し、人気が出て小説になってヒットした——というのが、日本のライトノベルで一番売れたという『ロードス島戦記』なんです。もちろん、これも舞台は先ほど紹介したようなゲーム風のファンタジー世界です。そのように八八年から九〇年代中盤あたりまでというのは、基本的にライトノベルファンタジーだったんですね。

これがとてもよくわかる例として、今でも大きな本屋さんに行くと、ライトノベルが置いてある場所の分類がファンタジー文庫なんです。ティーンズ文庫と書いてあるところもありますが、ファンタジー文庫のところが一番多くあります。私が二〇〇四年に大手の本屋さん百五十軒ほどを調査したところ、ライトノベルの半分がファンタジー文庫でした。

西谷先生は、そのファンタジーの全盛期にファンタジーを書いたことがないんですね。例えば先ほど江藤先生のご紹介にあった『デジタル・デビル・ストーリー』というのはゲーム「女神転生」の原作・モデルになったもので、コンピュータを使って悪魔を召喚するという話でした。一方、一般文庫からライトノベルに移った作品というのも、世界を昔から仕切っている一族があって、その神々の一族が今の時代に現れて色々な戦いをするという話で、いわゆる伝奇小説というジャンルなんです。この伝奇小説というのを当時のライトノベルから出したわけで、ファンタジー全盛だった事情を考えますと非主流派ともいえるべき立場でおられたわけです。

さらにもっと大きなことがあります。当時はスニーカー文庫と富士見ファンタジア文庫というのがメインだったのに対し、『デジタル・デビル・ストーリー』は徳間書店のアニメージュ文庫というところから出ていたのですが、大変にヒットいたしました。

かつ一番違うのは、当時のライトノベルというのほとんどがハッピーエンドばかりだったんです。ヒロインがしょっちゅうピンチに陥ってヒーローが助けてくれるというのがパターンだったのですが、西谷先生の作品では助けがなくて、本当にヒロインがひどい目にあうんですね。事件を解決するのはいつもコンピュータと硫化水銀と他者の助力で、という当時のライトノベルのハッピーエンド&仲間たちが力を合わせる冒険とは異質なものをずっと書かれてきたんです。こういう感触があって、この人面白いなと思って、ずっと読んでいたんです。

江藤

コンピュータゲームからのファンタジー小説の流れと、テーブルトークRPGベースの、やはりファンタジー小説の流れで説明していただきました。また、西谷先生の非主流派という立場での作品の特質が、榎本さんの注目するところだったわけですね。ただ、非主流派として、結末がハッピーエンドじゃないというお話もあったのですが、この時代は色々なジャンルの若者向けの作品があったと思います。少女小説はこのあたりが最後でしょうか。そうした若者文化がどんどん変わっていく時代だったと思うのですが、団塊の世代の子供たちが若者に成長した時代です。そういうような状況については、それぞれ作家側と評論家の立場、あるいはライトノベルの歴史を考える立場から、どのように歴史的な変化というものについて、何かお考えがあるのか、少しお聞きしたいなと思うのですが。

榎本

八〇年代はそれ程まだ変化がなかったように思います。おそらく、九〇年代の中盤からだと思うんですが、劇的な変化が起きました。電撃文庫で『ブギーポップ』という作品が始まり、さらにアニメで『新世紀エヴァンゲリオン』『レイン』が注目を集めました。これによって、いわゆるハッピーエンドでわかりやすかった話が、わかりにくくてアンハッピーエンドで、ある程度内容が伝わらなくてもいいや、という考え方がまず出て来ました。

それまでの、物語がきちんと解決して、基本的にハッピーエンドで全部謎も終わるんだという流れから、「どういふことなのか一緒に考えよう」という問いかけのなものが出てきて、また思春期の少年や、父親がいなかったり、

西谷

父親との関係がうまくいってなかったりする少年を主人公にしたて、自分探しをさせるといのがブームになってきたのが九〇年代後半でした。ここからライトノベルというのは劇的に変わるわけですけど、この前に色々違うことをやっていたのが西谷先生という認識であります。

私は当時のライトノベルの主流であった価値観に抵抗していただけなのかもしれません。ただ、ファンタジー小説についてはちょっと違った見方をしています。私はファンタジーという文化が必要になったのは、読者の価値観や社会的な基盤があまりにもばらばらになって共通するものがなくなったからだと思っています。ファンタジーというのは人間のあり方や世界観、使っている武器、道具、そういったものが作者によって新しく作られ、その価値観をすべての読者が共有する中で物語が進んでいくのです。ですから、十代の人も二十代の人も三十代の人も、一緒に読んで読むことができるというのがファンタジーの強みであったと思うのです。

先程からご紹介いただきましたように、私は伝奇小説を書いていました。私の本は実は関西でしか売れませんでした。当時、関西ではベストテンの一位になったりはしたんですが、東京のほうではあまり売れませんでした。よくても五、六位とか、そんなものだったような気がします。出版社から私の書くような伝奇小説は関西でしか売れないので、発売して一週間たつと東京の書店から引きあげて関西に送ることがあります。そういったタイプの小説を書いたのは、伊勢というわりと古いところで育って昔の神話や伝説を都会の方よりはよく聞いていたからだと思います。そうした伝説をライトノベルというジャンルでどこまで出せるかやってみようということで、やるだけやり尽くしました。また、私のようなどちらかと言えばマイナーな感性を持った者は、ゲームにも頼らなければいけない。アニメーションにも頼らなければいけない。色々なメディアを通してそれを見ていただかないと、読者の目にはまず届かない。したがって、色々なメディアを通じて作品を見ていただくよう努力をしたということ

だと思えます。

江藤

物語の構造としては、榎本先生の指摘ですとまだ変化は生じていない。ただ、西谷先生は、ファンタジー小説というジャンルを求められたことで、人々の価値観がばらばらになってしまったことを示しているのではないかと、う御指摘ですね。その価値観の地域差みたいなものが、先生の本の売れ方に現れていたというのは、面白いですね。私はもう少し八〇年代についての関心、「宇宙戦艦ヤマト」や「ガンダム」の登場が七〇年代の終わり、その前の七〇年代前半に政治の季節が終わって、やはり大きく若者の価値は変わっていくわけですね。そのときにメディアも大きく変化してきたと思うんです。印象的なのは、やはり八〇年に一度映画が復活して、角川文庫もたぶんティーンズ文庫の発想の前の段階だと思うのですが、映画で認識させ、映画の原作も売って、映画のシナリオでまた文庫化して売り、さらに映画の写真を入れた再文庫化もする。そこまではないとは思いますが、少しオーバーに言うところになります。つまり、一つの作品をいかに文庫本ビジネスを展開していくような、そういう時代が八〇年代にあつたわけですね。傾向がそうであっても、ライトノベル史を見ると、八〇年代ではないわけですね、変化は。文学でいうと、八〇年代は村上春樹の時代だったわけですが。

西谷

さきほど、『ブギーポップ』のお話がありましたけれども、私もあの作品が出た頃、ライトノベルは変わったなというふうに思いました。それから、榎本さんに何か書きませんかと言われるまで十年間ライトノベルを書かない時代があつたんです。それはなぜかという、ライトノベルと言われるジャンルの中で社会から隔絶した主人公が好まれるようになったと感じたからなのです。私自身は、どんな童話でも小説でも漫画でも、現実と関わりのある作品を書きたいから、関わりのないものは書きたくなくなったのです。もちろんこれは、私個人の好みの問題で良し悪しとは関係ありません。実際最近のライトノベル作家には、社会とのつながりをベースにして書いていらっしゃる

る方もいらっしやいます。

江藤

個人の好みとおっしゃっても、現実あるいは社会との関わりを意識されるというのは、やはり世代的なカルチャー、あるいは前世的カルチャーを問題にしているというような気がしますね。それでは、ライトノベルの第二世代について榎本先生はいかがでしょうか。

榎本

ライトノベルの第一世代の作家さんは、今のお話にあったように、もともとのジャンルがSFだったり伝奇だったり一般文芸だったりから出発して、ライトノベルを書くようになった作家さんが多いんです。それに対してライトノベルで育った作家さん、もしくは八八年から始まったライトノベルの新人賞出身の作家さんたちというのは、もうライトノベルの中で自分の作品を発表することというのを十分に自分の中で認識しているんですね。たぶんここが一番違うと思うんです。

具体的にどう違うかというと、例えばライトノベルにはキャッチーな表紙がつくわけですけど、このカラーのアニメ漫画チックな表紙が「つかないといけない」のです、逆に言いますと。ということは、表紙にしておかいかつたり、格好良かったり、きれいだったりするキャラクターをつくらなければいけないのです。

もう一つは、本文の中にイラストが十枚、場合によってはさらにキャラクター紹介のイラストがつくわけですから、そうするとイラストで見せるシーンも考えなければいけない。つまり、漫画ではなく小説であるにかかわらず、最初からある程度ビジュアルを意識して作品をつくらないと作品として完成しないということを、自分たちが読んでいるから最初からわかっている世代であるわけです。ここが第一世代と第二世代の一番違うところだと思います。

江藤

第二世代はイラストが前提の物語を書かれているわけですね。では、それ以外のメディアとの関係で、何か特色というものがあるのでしょうか。

榎本

メディアとの関係もこの時期になると特に角川書店を中心に代わってくる部分があります。話がまた少しずれてしまうのですが、実は一つわかりやすいことがあります。ライトノベルの編集部というのは、文庫や文芸の編集部ではなく、アニメ、漫画をやっている部署の編集部についていることが多いんです。

先ほどの西谷先生の文庫にしても、徳間書店のアニメージュ文庫はアニメ雑誌の編集部ですし、角川さんも漫画、アニメの事業部の中にライトノベルの編集部があります。そもそも漫画化やアニメ化を視野に入れた編集部もしくは全体のチームの中で本をつくっているのです、小説をつくっている人間も漫画、アニメになることを期待してつくっているということになります。

もう一方、少し大きなメディア的な動きがありまして、これが最近の話とちょっとだけ関わってきます。九十年代末に週末の金曜日、土曜日、日曜日の夜に、声優さんがDJを勤め、ライトノベルや漫画を十分ぐらいのミニドラマにして放送することが大ブームになりました。

そういうような時代がありまして、そのときに作家さんが実際にラジオ番組に出演するということが増えて、西谷先生はそこで毎週DJをされて人気を博されたのですが、他にもあかほりさとる先生が強烈なキャラクターを發揮して人気が出るなど、作家さん自身がメディア展開まで入って来るといふ流れがまず九〇年代にできました。これが二〇〇〇年代に入って作家さんがブログやそれがさらに進化したものといえるツイッターで自分の個性を発信して自分自身をプロデュースし、自分でものを売るといふことまでつながっている、という流れが多分あるんじゃないでしょうか。

江藤

たぶんそうした展開は、文学部での教育研究では、ほとんど関心を持つことなく過ごしてきた部分だと思っていますね。じゃあ、そういう時代に文学、あるいは文学研究というのは、もうまったくそれは関わらない、あるいは関わ

れない領域としてあった理由を九〇年代に限定して、表現者側からの理由が何かあったのでしょうか。つまり、既製の文学との距離というものについて考えられていらっしやることがあれば、少しお話ししていただきたいなと思いますけれども。

榎本

少しぶっちゃけた話になってしまふんですけど、自分はもうまったくくないんです。私自身は近代文学が好きで十年前にこの大学で勉強してましたし、そもそもそれ以前からずっと本が好きでしたからね。そんな私からすると、三島、芥川とライトノベルの差があまりないのです。当時この大学の一年生は地方の校舎だったので、一時間ぐらい時間をつぶす必要があります、そこで普通に授業用の三島由紀夫と、ライトノベルである『ロードス島戦記』の新聞と一緒に読んでいました。そんな私からすると、文学研究の文学とライトノベルの差はなくて、イラスト、表紙を変えてしまえば同じじゃないかという気持ちがずっとありました。そうなると申し訳ないのですが、そんなに差があると思っていない世代なのです。

江藤

なるほど、世代としてはそうなのかもしれませんね。では、書き手の西谷先生から同じことをおうかがいたします。

西谷

私は正直に言うとうと、まったく違うと考えております。それは世代的な問題もあるのだと思いますけれども。基本的に純文学というのは、自分が思っていることを読者の人にわかってもらうために存在するものであり、そのために修練をしたり文章を積み上げていくものだと思うのです。ライトノベルを中心としたエンターテイメントというのは、どうやって読者を楽しませるか、どうやって作者と読者が一緒になって楽しめるかというところに重点が置かれていると思います。これは良し悪しではないのですが、文芸という熟語で考えると、文学というものは文章の芸術かもしれないけれども、ライトノベルに代表されるエンターテイメントは、文章の芸能という面が強いよう

に思います。

江藤

ありがとうございます。ご意見が少し分かれたのですが、私などは西谷先生と同じ世代ですので、わりと純文学に対する思いは共感するのですが。そうであっても、エンターテイメントの文章表現を、ライトノベル自体をやったり大学でどういうふうに対象化していくかということを、まだ大学側は考えてはいないという気がしないわけではない。今、このシンポジウムで、もう一度そのことを考えてみようということを、私たちは考えているわけですから、私ども。

四、一九九〇年代

江藤

ライトノベルの歴史自体はもう少し展開して、九〇年代にその輪郭を明確にしてきたと思います。その歴史も興味あるのですが、もう一つ私がやはりお聞きしておきたいのは、映画やアニメ、漫画、あるいは少女小説、コバルト文庫、そういったものとの関係、そして新興のコンピュータゲームとの関係、そういったことを、もう少し榎本先生から九〇年代までの事象についてのお話をさせていただければありがたいなと思います。

榎本

今お話のあった中で、ライトノベルの中に少女小説を入れて考えられることがあるのですが、基本的にライトノベルと少女小説はまったく別と考えています。ライトノベルは少年向けのアニメ、ゲームの影響を大きく受けています。一方、少女小説はもう延々とある程度の固定読者層があり、その層に受け入れられて動いていくものなのではないかと考えています。実際に九〇年代後半まで少女小説というのは、大きな読者が増えない代わりに、少なくとも必ず一定の読者をきちんとつかんでいて、少女向けにする作品をつくっていました。一方ライトノベルは、八〇年代から九〇年代にかけてまさに今ご指摘のあったアニメ、ゲーム、映画との関係で色々似ていることがあります。

というのは、当時のライトノベルで売れた&成功した基準として、漫画、アニメ、ゲームになるというものがありません。そうでなければ既に人気のあるアニメの小説版というのでなければ、売れていなかったのです。だから、ライトノベル原作でスタートした場合は、とにかく色々な手段を使って漫画にしてアニメにしてということをする。一方、人気のアニメ、たとえば「機動戦士ガンダム」では小説版の権利をもらおうと必死になる流れもあったようで、当時はイコールだったんですね。まだどっちが負けるということもなかったようです。なので、当時アニメ、漫画、小説というのは、基本的にアニメと小説がリードして、漫画からするとそこまでそうする原作がなくてもよかったので、漫画はそれ程気にしないという関係があったと思っています。このような感じでよろしいでしょうか。すみません。八〇年代後半から思ったことで付け加えますと、それまで多くの作家は、作品をプロデュースしたり広告したりといったことについて考えを及ぼさないのが美学というか、良いと考えていたと思うのですが、この時代からはそうではないんだと。作家は自分の作品をわかってもらうためには、どこにでも出なければいけないし、しゃべらなければいけない。広告というものの価値を強く認識せざるを得なくなったのがこの時代に起こったことではないかと思っています。

西谷

今、西谷先生のご指摘の点は、いまだに続いて、例えば編集集プロダクションが売れる書き手としてビジュアル的にも売れる人というのにはよく聞きますし、実際私たちもファッショナブルなグラビアを目にしたことがありますよね。八〇年代後半から顕著に若者文化が変わってきた。それは、新興の表現文化だけでなく、文学研究、それだけでなく学問のパラダイム変換が生じたわけです。そこまで話を広げることはないかもしれませんが。再び、文学の方に目を向けると、小説の好きな若者の間で、軽い読み物として絶大な人気があったのが、赤川次郎という存在だったと思うのです。もちろん、人気が衰退したわけではありませんが。赤川次郎とライトノベルみたいな、そう

いうテーマで何かお考えの点があればお聞きしたいと思うのですが、いかがでしょうか。

榎本

赤川次郎さんは、そもそも先ほど話の出た少女小説、コバルト文庫ですと前に書かれているんです。少し話が広がりますが、赤川次郎さんの面白さというのは、もうキャラクターが決まっただけで毎回話が違っていくという、キャラクターの良さなのです。これはまさにライトノベルの手法なので、赤川さんの作品群の面白さというのは、一方でライトノベルの面白さはらんでいると思っています。他に近い作家さんとして、同じく文庫で人気があった宗田理さんの「僕ら」シリーズも同じような様式美の世界ですね。この世界のトップとして三人あげるなら赤川さん、宗田理さん、あとは内田康夫さんでしょうか。内田さんも実はいまだにライトノベル読者と近いところに人気があるんです。あの作品も、光彦を主人公としたパッケージングの世界なんです。毎回同じような、絶対女の子と恋をして振られる、事件が二回起きる、お兄さんというスペシャルカードで事件が解決する、というもう同じ構造で進んでいく。私の中では宗田理、赤川次郎、内田康夫というのは同じラインで、やっていることはキャラクター小説で、それはもうライトノベルに近いんだと私は思っています。

江藤

キャラクター小説の一つの原点ということでしょうか。西谷先生は、榎本先生の赤川次郎作品イコールキャラクター小説という見方についてはいかがでしょうか。

西谷

これは逆の見方になるかもしれないのですが、ライトノベルを読んでいる人に「赤川さんの作品を読んだことがありますか？」とよく尋ねるのですが、読んでいる人は非常に少ない。両者の読者層というのは明らかに違っています。じゃあ、どこが違っているだろうというのは、研究すべきテーマとして残っていると思います。

江藤

私なんかは共通した読者がいるのかなと思っています。

西谷

ちょうど私が小説を書き始めたときは、赤川さんが一番たくさんの本を書いていらっかった時代だと思います。

けれども、自分の読者で赤川さんの本を読んでいる人には、会ったことはありませんでした。これはおそらく小説の書き方や読者の気質の問題なのかもしれません。

江藤

小説の書かれ方のことからでも、読者の気質のことからでもいいのですが、榎本先生から赤川作品について何かありませんか。

榎本

そういう意味でとてもわかりやすい例として、当時、西谷先生と宗田先生と赤川先生は売れっ子だったわけですが、赤川先生と宗田先生はスニーカー文庫に入っていないのです。ただ、宗田先生の作品は他のレーベルでいくつかライトノベルに入りましたし、「僕ら」シリーズが最近始まった角川つばさ文庫という、児童書とライトノベルの中間のものにも入っているのですが。

それでも、当時角川文庫で文庫書き下ろしの新作を出して、かつ若い人に支持を受けている先生というのは、だいたいスニーカー文庫に強制的に移されたという流れがありました。そのときに同じ状況にいるのに赤川さんと宗田さんは移らなかつたというところは、たぶんその事実が証明しているような気がします。

江藤

ありがとうございます。ライトノベルという方向性まで、八〇年代、九〇年代の話題と、少し錯綜させながらも色々なところに光をあてることができたと思います。私のほうで、補足というよりも前提とすべき話を少し付け加えさせていただきます。例えば大学院生や留學生がライトノベルを読んでいるかという点、ほとんど読んでいないですね。古典的な文学青年のような人たちのように私には見受けられる。国文学科はどうかというと、私のところに来るのは、ほとんどライトノベルしか読んだことがない学生なんです。その二種類の文学好きな集団が一つのところにいるというのは、ほとんど僕にとっては理解できない。でも、大学院生にライトノベルってどんなものですかと逆に聞かれたことがあって、思い浮かんだのは、共通して読んでいる文芸としては、漱石の『坊っ

ちゃん』が、たぶんライトノベル的なものだと言明しました。それは今、榎本さんがおっしゃったキャラクターが決まっています、まあ、事件のパターンもお決まりのものです。だから、『坊っちゃん』というのは続編がどんどん誰かが創作することができるでしょう。そういったものがライトノベル的なものだろうと言明します。

それでも漱石を読んでいない学生がいたなら、探偵小説を例にします。金田一耕助、明智小五郎、これもまたキャラクターが決まっているわけです。キャラクターが決まって楽しむ物語というのは、わりと長い歴史を持っているわけですが、ほとんど文学研究の材料とはされてこなかった。文化研究のようなかたちでようやく対象とされていく状況にあったんですね。また、別の例ですが、大正、昭和期の少女小説も、やはりキャラクターが決まっています、男性作家が書く少女小説の主人公パターンもあるし、女性の作家が書く少女小説の主人公パターンも、だいたい決まっています。当時の読者というのは、安心して自分が仮託できるキャラクターを選んで読んでいます。先の探偵小説も同じで、金田一耕助というキャラクターならばどう解くだろうか、と。あるいは、金田一耕助が解けないで「しまった。遅かった」と毎回言うのが逆に楽しみである、と。それは一つの様式的美だと言葉を重ねることもできるかもしれないですね。そういう文芸を私たちは持っている。ただ、文学研究、評論の中では、それらはほとんど顔を出さないうえきた。それを今、八〇年代、九〇年代の研究が対象としなかった文芸の文化に様々な光を当てながら語っていただいた。さらに何かお考えやお気づきのこと等があれば、ご指摘していただければと思います。

西谷

自分が気が付いていることを申しますと、現在ライトノベルをよく読む人たちと話をしている、昔の小説でどんなものを読むのかと聞きますと、漱石、それから芥川龍之介の名前が必ず出てきます。大正前期までの小説については今でも読んで面白いという人が多いんですけど、芥川龍之介のあとは村上春樹さんまで好きな作家はいないと

いう。七十年ぐらいゴーンと空いているわけです。やっぱり、大正末期から戦後の高度成長期までの七十年間は現代の若い人から見ても、文化的に異質な時代なのかもしれないというふうにも思います。またそれはライトノベルの定義にもつながるのですが、十代の人の社会的基盤や考え方に、日本では七十年間の断絶があるんじゃないかというふうにも感じます。

榎本

私も同じような印象を受けています。普段ライトノベルの指導をする中で、一応まんべんなく古い作家から最近の作家までを勧めるわけです。で、生徒に聞いてみるとライトノベル作家志望の人が「面白かった」というのがまず芥川、次がもう飛んで内田康夫ということになりまして、今の読者の読み方というのはやはりキャラクターに行っているのかなと思うわけです。

それからちょっと暴論させていただきますと、『源氏物語』も私はキャラクター小説だと思っただけです。実際『源氏物語』はイラストつきのものもあつたわけで、こういう視点の研究もさらに進むと思ったりもするわけですが。

江藤

今、先生たちからご指摘いただいたことに、さらに文学部的な絡み方をしますと、我々面接の入試をやっている受験生に確認すると、彼らが読んでいる小説は、やはり漱石や芥川が多いですね。それは、ちょっとうがった目で見ますと、漱石や芥川を好んで読んでいるというのではなく、たぶん教科書にあるから読んでいるんだろうと想像できるわけです。しかも、かつての国語教師ですと、作家論や文学論につなげてたぶん授業で漱石や芥川作品について語るのだろうと思うんです。でも、最近のテキストとしての小説の読み方ですと、構造主義的分脈のなかで、登場人物を一定の役割項として読み、まさにキャラクター小説のように説明してしまうんじゃないかという危惧を感じているわけです。そうすると、そのことが、今度は逆に、キャラクター小説の読者を、高校生あるいは中学生

の間に育てている国語教育の現場があるのではないかと思います。良い悪いは別としてです。それが理由で、そのあとの西谷先生がおっしゃった七十年間のブランクが生まれたのかな。もしキャラクター小説のように読ませたとしたなら、そのあとの文学の読書案内はどうなるのか。私は、今のお話をうかがってそう思ったのですが。ただ、文学と評価されている作品でいうならば、そこから先に、村上春樹につなげていくというのは、これは村上春樹の小説もキャラクター小説の要素があるかと思うので、そこはつながりやすいだろう。そうすると今度は、この人文学会のテーマの一部でもある国語教育とも、ここでのライトノベルの問題というのは、大きくかわってくる気がしています。

五、二〇〇〇年代

江藤 では、この十年間の話を中心にしていきたいと思います。これは今度は順番を変えまして榎本先生からお願いしたいと考えています。歴史的にはまさにご自分のリアルタイムな活動とも重なるかと思うのですが、ライトノベル、あるいはそれを含めたサブカルチャーの歴史について、お話をいただければと思います。

榎本 まず九〇年代後半、先ほどお話したようにあかほりさとる先生という、漫画からライトノベルからアニメにまで、多方面で大活躍されたものすごいスーパースターが現れたわけです。何がすごいかといいますと、まず自分でラジオに出演して強烈なキャラクターを前面に出して大評判になりました。これが番組本を出したら、それがまた大変部数が出る、という恐ろしい状況をつくったんです。さらにライトノベルの主要なレーベルすべてでシリーズをはじめ、ほぼすべてを漫画にし、もともとご自身がアニメの脚本家なのでアニメにもし、と手広く展開をして、意図的に当時の声優ブームともくっつけて自分をキャラクター化してかつ声優さんも売りつつ展開していったんです。

それでは作品のほうは、といえば当時流行っていた女の子のスタイルを全部とりこんで、美人からかわいい子までズラッと並べて、思春期の男の子たちの目をくぎ付けにしたわけです。この流れであかほり時代というべきものが生まれました。最近、あかほりさんが新書を出しまして、その中には本を印刷することを称して「お札を刷っているようだった」なんて話があったのですが、そんな時代があったんですね。

ちなみにあかほりさんの残した影響としまして、一般のちょっと本が詳しい人なら知っている、ライトノベルとある特徴があります。どんどん改行したり、擬態語や擬音語を大きなフォントで見せる、というのを最初にやられたのがあかほり先生なんです。これによって読者が飛躍的に増えました。要するに、小説をより漫画的にしたのが、あかほり先生のすごく大きな功績だと私は思っています。

この当時もう一つの流れとして、すでに流行っていた『ロードス島戦記』『フォーチュンクエスト』を中心とする正統的な部分から出発したファンタジーに対して、『スレイヤーズ』という今でも続いている作品がありまして、これは『ドラゴンクエスト』や『ロードス島戦記』が提示した正統な冒険物語としてのファンタジーに対して、ヒロインがもう勇者でもなければ品行方正でもなくて、自分のために楽しく生きる、しかし別の側面も持っている、という女の子なんです。つまり、今までのヒロイックファンタジーへのアンチテーゼでして、またパロディ的な部分も随所にあります。これが大ヒットしたわけです。これも大きな流れになりました。

もう一つライトノベル的な大事件——出版業界的にも大事件だったものとして、スニーカー文庫をやっている角川書店で、当時の経営者であった角川春樹さんと、今の経営者で弟の歴彦さんの間で対立が起きまして、歴彦さんがやっていたアニメ・漫画・ゲームの事業部が全部独立したんです。それが今のいわゆるメディアワークスになって、この流れで電撃文庫というのができて、雑誌も電撃何々というゲーム雑誌がたくさんできたわけです。そこで

一気にライトノベルが拡散していったわけです。これによって何が起きたかというところ、レーベルが増えた関係で作家さんが足りなくなりました。ではどうするか、といえは今まで以上に各レーベルが新人賞に力を入れたのです。ですから、九〇年代というのは、ライトノベルの新人さんにスポットが当たった時代なんです。

この電撃文庫は新人さんを他のレーベル以上に手厚く面倒をみていきまして、結果、電撃文庫の新人だから面白いというような話になりました。その流れで最初に大ヒットしたのが先ほども言及しました『ブギーポップ』ですけれど、そのあと二〇〇三年ぐらいまでは、電撃文庫出身の作家さんのうちほぼ八割ほどが生き残っているんです。他のレーベルだと、やはりある程度の数を出すあいだに売れないと終わってしまうという中で、電撃文庫は二〇〇〇年代中盤には毎月十点ぐらい新人メインでガンガン出し、読者も電撃の新人だから買うという流れをつくった。つまり、もうレーベル力がついていたわけです。

ライトノベルの傾向として、作家さん個人でのファンというよりは、そのレーベルにつくファンが多かった、というのは既にご紹介したとおりです。スニーカー文庫と富士見ファンタジア文庫ができたときにメインのユーザーたちにとって何が一番良かったかというところ、「このレーベルの本を買っておけば安心だ、外れはない」ということだったんです。これが九〇年代と二〇〇〇年代前半になると、富士見ファンタジア文庫と電撃文庫を買っていけば安心だ、に変わったわけです。これで富士見と電撃文庫というのは大成功して、かつ電撃のほうが成功率が高くて、九〇年代後半から現在まで、もう電撃文庫が一人勝っている時代というのがずっと続いていくわけです。

二〇〇四年に『ライトノベル完全読本』という本が出まして、さらに宝島さんから『このライトノベルがすごい』という本が出ました。ライトノベルが世間的に発表され、新聞などでも紹介されて、二〇〇四年中旬から二〇〇五年にかけてライトノベルという言葉がこのジャンルで確定し、かつ各所から注目を浴びるということがありました。

この際に電撃文庫が何をしたかというところ、「うちがライトノベルじゃないから気にしないで」という方針を貫きました。これができるのは電撃文庫は「電撃文庫」であるという認識がある程度あったからですね。

それでは、電撃文庫以外にも何かあるかというところ、実際にライトノベルというのは、だいたい毎月八十から百冊ぐらい新作が出ているという状況で多数のレーベルがあります。それでもうブームからもう五年経っているんですね。創刊されて一番最近のもう二、三年経つようになって、でもほとんどのレーベルが潰れていないのです。これはどうしてかというところ、販売の方向の話が関わってきます。今ライトノベルというのは、大きなライトノベルと小さなライトノベルに分けられると私は思っています。それはどうしてかというところ、インターネット通販とアニメイトとゲームーズを中心とした漫画アニメの専門店。店だったら専門店に行き、どうしても欲しかったら通販で買うという流れができて、もうライトノベルやアニメ、漫画の特殊な本を買いたいときに本屋さんに行ってもなかったりするのかわかっているところ、もうはじめから通販で買ってしまう。そうすると、だいたいこういうふうなつくり方をしたら爆発的に売れるみたいな数字が見えるわけです。また、小さなライトノベルで定価を他より高くすれば採算は取れるわけです。

そういう意味で、いわゆる普通の大きな書店さんに幅広く流通するライトノベルとは別に、一部の専門店と通販と絶対買ってくれるファンの人を相手にして、ちょっと高めだけど一部ファンが喜んでくれるライトノベルをつくらばいいという商売のモデルが存在しているんです。それで今ライトノベルというのは大きなものと小さなものに分かれていています。だから、私は正直二〇〇五年のときにライトノベルレーベルはたくさん売れるみたいだけど、二〇〇八年には半分になってるだろうと思ったのです。それで二〇〇八年に『ライトノベル文学論』という本を出したときにもその考え方はあまり変わっていませんでした。結局のところ全部残ってしまいました。な

ので、今ライトノベルというのは、ライトノベルという言葉はあくまでもパッケージングで漫画、アニメチックなイラストがついている。中にイラストも入ることだけ共通項、その中でいろんな展開をしている。各レベルごとに、それはライトノベルだという感じで動いているというような流れがあるかなと思っています。ここまではさすがくざっくりではあります。今の流れです。

江藤

スーパースターあかほりさとるの登場を九〇年代後半の基点として、ライトノベルの表現の展開と、さらにレベルの問題や読者市場の問題が絡んだ現代のあり方があるわけですね。レベルと作家の関係というのは、絶対的な結び付きなのでしょう。

榎本

他のレベルで書く作家さんもいます。しかし、たとえば最近増えてきたミステリイの話をしめすと、昔は作家さん自身にファンがついたんです。でも、今は作家さんだけではなく、作家さんのそのシリーズ（ライトノベルだったらイラストレーターさんも）とレベルの力、そして作家さんの力がプラスされるという感じがあって、作家さんの力だけというのはあまりなくなってきています。

私は二〇〇〇年から二〇〇五年にかけてインターネット書店でライトノベルの仕入担当をしていて、そのときに一店舗あたりの発注数を決めていたのですが、その際にもイラストレーターさんの力とレベルの力とそのシリーズの力、作家さんの力を等分にして計算しました。有名な作家さんでもレベルが変わると数字がぐくぐり下がる、ということが実際にあったんですね。

江藤

従来のメディア研究や文学研究からすると、たぶん想像を絶するような力学がそこに起きているわけですね。そういうこの十年の状況を西谷先生は、どういうふうにご考えていらっしゃいますか。

西谷

やはり誕生から二十年経ってライトノベルの書き手も読者も多様になったなと思うのは、例えば橋本紡さんや桜

庭一樹さん、いわゆる一般文芸作者として通用する人がライトノベルの中から出ているというのは、それだけす野が広がったことだと思えます。ただ、私自身とても高く評価しているのは、「ハルヒ」というシリーズでお馴染みの谷川流さんです。あの人がいなかったら、果たしてライトノベルは現在のような広がりを持たかどうかというのは感じる。あの人がいたからこそ、「ハルヒ」シリーズというものがあったからこそ二十代、三十代の人がまたライトノベルに手を伸ばすようになった大きな効果があると思うし、個人的には私は「ハルヒ」シリーズというのがライトノベルに果たした役割は部数以上に大きく、みんな感謝しなければいけないぐらいではないかと思ったりもするんです。

江藤

この『涼宮ハルヒの憂鬱』というシリーズ作品は、例えば、私のゼミの卒論で取り上げるものもいますし、そういうことだけではなくて、コスプレでそれを楽しむものもいます。もちろん学校には着て来ません。コミケなどよそでコスプレで楽しんでいるようです。テレビアニメにもなっていますし、こうしたいろんな楽しみ方が、またライトノベル的なものであるという気がします。それはもう九〇年代からそういう楽しみ方、あるいはさまざまに楽しめる先行する作品からあったわけですけども、状況としてはそうであっても、大学としては、それをどのように入受入れていくかというのは、全く手つかずのままでした。例えば榎本先生のほうがお詳しいと思いますけれども、大学教育の中のライトノベルというものが、最近、少し姿を現してきたという状況がありますよね。それは、児童文学研究との絡みが少しあるのではないかと思えますが、そのあたりについてお話いただけたらと思います。

榎本

二〇〇四年の時点ではまだ数本だったのですが、この五年で私が目を通した卒論、修論だけで数十本以上になります。だいたい大学の卒業論文、修士論文でライトノベルを書かれる方が増えてきたというのは事実としてあると思います。まだライトノベルを研究する学科だったり専攻は当然ないのですが、まず児童書教育の分野でライトノベ

ルを結構面倒をみる先生が増えてきました。近代文学をやっている先生が近代文学とさっき話した橋本紡さんや椋庭一樹さんと対比して研究してみたり、通年授業でなければライトノベルを読もうというような授業をやっている先生もいらっしやいます。この五年でライトノベルが大学のシラバスなどに少しずつ現れたり、卒論、修論でも消費するようになってきたという流れはあると思います。

ただ、現実問題として、今まだ私の読んでいるものに関しては、児童書もしくは近代文学の研究の一例として使われているだけであって、ライトノベルをじっくりやったものというものは少ないです。研究がその方向に進むには、まだもう少し時間が必要なのかなという気がしております。ただ、本当に二〇〇四年のときは論文がまったくなかったのが、最近はもう大学のシラバスを検索するとライトノベルの授業が増えていきますし、修論、卒論でもとも増えているように思います。

江藤 大学でライトノベル研究が学生にとって大きな関心事になってきているのは、私も感じてきています。

六、ライトノベルとその周辺

江藤 では、さきほどの質問にもどりますが、ライトノベルと児童文学研究との関係については、どのような状況なのでしょう。か、もしご存じなら教えてください。

榎本 児童文学で一番多いのは、児童文学の作品、児童文学とライトノベルと近い作品が多いので、児童文学の作品研究の中にライトノベルを入れ込む。もっと言うと、実は昨年の児童文学の学会で東浩紀さんという批評家の方がライトノベルについて講演されていたのですが、それ以降研究者、専任教員の間でもライトノベルの認知度がすごく高まりました。私も児童文学系の研究会に何度か呼ばれたのですが、児童文学の人からするとライトノベルは児童

文学と思っているみたいで、児童文学の中のジャンルだと理解されているような気がします。

江藤

そうすると、西谷先生が、最初にご自身がお考えになっていたイメージと、やや近くなっているわけですね。

西谷

そういう面はあると思います。ただ、ライトノベルと見なされている作品の中には、児童文学に分類されておかしくない作品もあれば、そうでない作品もある。むしろライトノベルと呼ばれる作品群の中にもいろんなジャンルができてしまっているというふうに見たほうが、自然な気もするんです。

榎本

実際問題ライトノベルというジャンルはないんです。パッケージで「ライトノベルを出している」と主張しているレーベルが今十いくつあって、そこから出しているものがライトノベルと言われているだけで、実際のところ、その中には本当に多数のジャンルの作品があります。

そもそもライトノベルは基本的にミックスジャンルなんです。伝奇、学園、ラブコメ、ファンタジー。いろんなものが入って来るので、ミックスジャンルこそライトノベルのノリなのです。ですから、そもそもライトノベルをジャンルとして定義するのも、ライトノベルの中の作品をジャンル化するのも、無理なんです。指標として「このへん」と見ることはできますけど、あくまでもライトノベルは十代、二十代の若者に対してイラストを織り交ぜて送る小説の一形態と思うしかなくて、これをジャンル論で語るのは無理なのです。実際にまだこの定義を完璧にやっただ人はいませんし、たぶん定義をやっただけでそれこそ論文が書けるのではないかと思うぐらい難しいので、何とも言えないというところです。

江藤

そういったライトノベルのあり方、ジャンルがないという問題に触れたところで、最後に、そうしたライトノベルの研究や批評について、さらにお話をおうかがいできたらと思います。これは同業者に向けての批評ということにもなりますが。例えば東浩紀でもいいですし、ライトノベル研究、批評ということなされている方々の

榎本

もつ色々な考え方に對して、もしご意見等があればうかがいたいと思います。

まず今のライトノベル研究もしくは評論の基本になっているのは、大塚英志先生のものです。大塚先生の『キャラクター小説の作り方』『物語の体操』という本がありまして、この二つがライトノベルの研究の基礎になっています。これに對して実作をやられている新城カズマ先生という方が『ライトノベル「超」入門』というものを新書で出版されまして、この新城さんと東浩紀さんがライトノベルについて語っている本があります。東さんは『動物化するポストモダン』で有名な方ですが、ライトノベルについてご自身の本で語られたりして、今基本的に現状の批評、評論の中でライトノベルをきちんと語っているのは、大塚先生と東先生と新城先生、この三人になります。

ここまで紹介してきた流れはいわゆる文学雑誌・小説雑誌の連載や作家さんの視点からなのですが、それ以外に大学の研究者の方々がつくられたライトノベル研究会という組織があるみたいで、この組織の方々が『ライトノベル研究序説』というのを今年出版されまして、そこにまた一つの流れができています。あと私も一つ本を出させていただいていますけれど、そのくらいでまだライトノベルをきちんと書いている本、もしくはライトノベルを直球に語った本というのはあまりない。文学研究まで進んでいる本というのもまだなくて、方法論もまだ確立されていないという状況です。だから、本当にこれから今やるならおいしいですね。院生の方がやるにはいいんじゃないかと私は思うんですけども。

江藤

ありがとうございます。西谷先生はいかがでしょうか。

西谷

逆に私から皆さんのような研究していらっしゃる方にぜひやっていただきたいと思うことが二つありまして、一つはライトノベルというのは基本的に十代の人を対象として書いているものですから、歴史的に見てたとえば平安

時代からでもいいのですが、十代の少女少女のものの考え方がどういような社会的基盤に立脚してどう変わってきたかという研究をしていただきたいと思っています。もう一つ、これはどなたもやらないので少し寂しいのですが、ライトノベルも二十年間の間に文体が大きく変化しました。例えば句読点の数、それから一つの文章の長さ。特に先ほど申しました「ハルヒ」が巨大な影響を及ぼしています。例えば現在のライトノベルは、一つの文章が八十字から百二十字を超える長文が、非常に多いことに皆さんも気が付かれていますと思いますけれども、かつてのライトノベルは四十字以上の文章は書くなどというふうに言われたものです。それが「ハルヒ」に代表される作品群によって変わった。もしかしたらこれは明治から昭和のはじめぐらいまでに日本文学で起こったことと同じかもしれません。このようなライトノベルの文章の変遷をどなたかが研究してくださいと非常にうれしいし、見てみたいというふうに思います。

江藤

ありがとうございます。これからの研究の期待とそして現状とをまとめていただきました。

七、質問

江藤

ではここで、会場から質問を受けたいと思います。

質問

私はこの二松學舎の文学部で教員をやらせていただいております土佐と申します。お話をうかがっていて、ライトノベルはジャンルではないという榎本さんのお話が非常に面白いというか印象に残ったのですが、ずっとお二人の話をうかがっていて文学にとってジャンルって何だろうというか、そもそもジャンルというものがあるのか、意味があるのかなんていうことをちょっと考えながらお聞きしておりました。やはり私のような文学史家としては、どうしてもライトノベル以前の文学との連続性、継承、むしろ切断ですね。といったところはどうしても興味、関

心を持つのですが、ライトノベル以前にファンタジーやSF、ジュブナイルというもの、あるいはミステリー、推理小説もそうでしょうね。あるいは、青春小説やヤングアダルトのある一面も受け継いでいるのかもしれませんが、いずれにしてもライトノベルの誕生というタイトルにかこつけて言うのと、ライトノベルというとにかく名辞、ネーミングがある段階で成立したわけですね。

新しい名前が誕生するということは、それまでにはない、つまり何らかの分節化なり差異化ということを必要だとすることで新しい名前が出て来る。そうすると、それは今までない概念が出現したので、それに対してライトノベルという名前を与えたということは一応考えられるんですが、お話をうかがっている限りでは、どうも商業的戦略性でそういうライトノベルというものをつくり出したというふうには少し聞こえたようにも思っただけですね。ただ、ここで誤解のないように言っておきたいのは、これは別に不純だとかそういうことではなくて、むしろ近代の文学史というものが、かなりそういう商業戦略的なものでつくり上げられてきたということがあるように思うんです。名前が挙がった作家で言えば、芥川龍之介だって『文藝春秋』やあるいは円本であるとか、そういう商業戦略の中に巻き込まれて活動した作家であったわけで、決してライトノベルを何かおとしめるようなことでは言うのではないのですが、ライトノベルという名辞の誕生というものが商業戦略的なものであるというふうな理解でよろしいのかなとそこをちょっとお聞きしたいと思います。

榎本

三つの視点からすべてそれを肯定させていただきたく思います。まず、そもそもライトノベルというのは、本当に純商業的なものであって、漫画チックなイラストがカバーを飾り、中にもイラストが入る。そして、ライトノベルという一定のレーベルから出版されること、これがイコール、ライトノベルなんですね。だから、商業的に誕生したものだと思っています。

二つ目なんですけど、そもそも実はライトノベルという存在になったのは、三、四年前の話なんです。二〇〇四年の後半に『ライトノベル完全読本』という本が出るまでは、ライトノベルという言葉は確定されておらず、ライトノベル、ティーンズノベル、ファンタジーノベル、ジュブナイルなど色々な言い方をされてきました。それがブームの中で書店の現場の方や売り方、もしくはそれを紹介する皆さんがライトノベルというのがしっくりくると気がつき、それで二〇〇四年後半からライトノベルになったんです。だから二つ目の要因も商業的です。

三つ目、ライトノベルというのは、そもそも何もないところに起きたものではなく、今まで連続性のあった作品の中でアニメ、漫画とくっつき、商業的に一つの成功を収めるとある程度の人間が思ったところのジャンルが一五年以上続いた結果、後方的な事情もあって、そこに何か名前をつけなければいけなくなりました、そのときに自然的についた名前であって、どこかで定義されてこの名前に決めようと思ったわけではないのです。ですから、ライトノベルという言葉自体は、コンピュータ通信から始まった言葉ですし、他にも今申したようにいくつもの言葉があった。しかもべつにライトノベル選定委員会があったわけではなく本当に商業的、もしくは一般のブームの中でたいの人がしっくりきたという共通理解のもとに決まってしまった言葉だと思います。これで答えになっておりますでしょうか。

西谷

すみません。私は、最後のほうについてはちょっと見解が異なりますので、私の意見も述べさせていただきます。そもそもジャンル分けというのは、いつ頃から始まったものなのでしょう？ たとえば以前もてはやされた叙情小説というのは何であろうか、恋愛小説というのは何であろうかと考えると、まず最初に作品があって、あとから評論家や出版社がジャンルの名前をつけたのです。そういう意味では、ライトノベルという呼び方も同じだと思えます。けれども、ただ単に若い人に向けて書かれた小説ということではなく、ライトノベルと呼ばれる作品群には、

なにかしらの共通する社会的、心理的な項目があるはずで。

私を書き手の立場で一つだけ感じておりますのは、現在のライトノベルは、あらゆる意味で親の世代と切り離されたところで成立している作品が多いということです。そもそも、主要な登場人物として親の世代が登場する小説の方が少ないです。逆に言いますと、親の世代を作品に登場させたり、その考え方やものの見方を上手に作品に取り込むことのできる作家は、ライトノベルという範疇を越えて、一般文芸で活躍される人が多いように思います。もちろん、これは私の個人的な見解にすぎませんので、違った見方をされる人もいるでしょう。

質問 ありがとうございます。続けて今の話を受けて実作者である西谷先生に少しお聞きしたいんですが。そうしますと、ご自身の場合は内的な動きというのか、そういう外側から商業的な要求とは別に創作意識において従来の文学ジャンルとはこれを差異化するなど、そういう意識を明確にお持ちであるというふうに理解してよろしいんでしょうか。

西谷 私個人が従来の文学作品と自分が書いている作品を切り離すという意識は、持っておりません。それはいわゆる商業的なことです。ですから、物書きが考えることでもなからうというふうに考えております。

質問 ありがとうございます。

江藤 では他に何か質問はございませんか。

質問 二松學舎大学で講師をやっております五月女と申します。榎本先生のご指摘のライトノベル前史におきまして、他のメディアの補完的役割、具体的には例えば映画を見るには相当なお金がかかるということで、本の形で提供するというようなこともおっしゃっていただきました。具体的には「宇宙戦艦ヤマト」の例を挙げていただきましたが、それまたしか朝日ソノラマという会社のほうでノベライズしていたような記憶もございます。ただ、そういう

場合に他のメディアとの関係で言うと、コストの削減という意味だけではなくて、例えばテレビや映画で一旦放映されて終わってしまった。それをまた追体験するというような役割もあるのかなという気がいたしました。

例えば集英社のコバルト文庫あたりでテレビでやっていた番組、それを文章化して写真も付けながら提供するという場合もございますので、他のメディアもそういう形で一過的にすでに終わってしまった、失われてしまったものをあらためて読者に提供するという役割は、また考えられるのではないかと思いました。それとゲームの代わりをおっしゃいましたけれども、これも私の記憶だと現在のシミュレーションゲームのようにページをめくってある行動選択肢の中から選び、そうすれば次のページ、他のページに飛んでいろんな結果になるという、いわばシミュレーションゲームをページをめくって体験できるような本があったように記憶しておりますが、それらは、このライトノベル前史においてどのように位置付けられるのか、教えていただけたいと思います。

榎本

話が二つありましたので一つずつ説明させていただきます。まずノベライズなんですが、これはビデオ屋さんが普及するまでは、まさに追体験というところで実際のゲーム、映画、ほぼ同じストーリーというのが多かったんですけど、ビデオ屋さんが普及して安く追体験できるようになってからは、二つの需要が発生しました。まず実際の放映したものと違うストーリーを期待されるようになり、もう一つはアニメでは実現できない、もしくはコードで引っかけたてできない、本当はこれしたかったけどできない話を小説で出すようになりました。本当はしたかったんだけどできなかったこと、もしくはその代わりにやりたかったものをやる場所として活用するようになったんですね。

もう一つの質問のほうですが、これはゲームブックと言われている本になります。ゲームブックは一時期ライトノベルの中にありました。実際に日本でたくさんゲームブックが発売された時期があります。これがちょっと理由

はわからないですけど衰退しました。今は児童書の中で存続しているんですけど、ライトノベルの中にはほとんどありません。ただ、十年前まではライトノベルの中にゲームブックはたしかにありました。こういう感じでよろしいでしょうか。

質問 ありがとうございます。

江藤 では、時間となりました。先生がた、どうもありがとうございます。このあたりで休憩をはさみまして、今度は文芸評論家である桶谷先生の話を聞いて、さらにそこでの話題も統合するという大きな流れに持っていかたいいなと思います。形式としては、最後にまた討論総括を行う予定です。二松學舎大学では、こういう新しい文芸や文化についての研究もやっておりますけれども、実は戦後の新制大学として二松學舎大学文学部が誕生した最初期にも、吉田精一氏が芥川龍之介を講じております。これは、国文学科としては、かなり新しい文学を講座に配置したものだと思います。出発から新しいものをやるのが二松學舎の伝統だと思えます。このような領域も二松學舎大学では、研究するんだということは、外部からいらっしやっている方は、特に驚いていただけたならば楽しいし、国漢の二松だけではないことを知っていただいたら嬉しく思います。まだ第一部ですので、第二部も続きます。よろしく願います。では、ご休憩に入ります。