

【エッセイ】

ライトノベル読者論

大宜見 朝敬

ライトノベルという小説群がある。ライトノベルとは一般に「表紙や挿絵に漫画・アニメ的なキャラクターイラストを用いたティーンエイジャーや一部のオタク層を対象とした娯楽小説」のことを指す。大きな本屋に行くとコミック棚の横なんかに置かれている『電撃文庫』や『富士見ファンタジア文庫』といった、装丁の上では漫画のように見える文庫類のことである。最近では、このライトノベルと呼ばれる小説群は、漫画・アニメ・ゲームなどのコンテンツと融合する形（例えばライトノベルのアニメ化など）で、エンターテインメントの分野では非常に注目を集めている。そのため2000年以前と比較して、その認知度が飛躍的に高まっているライトノベルであるが、未だにその定義というものが曖昧なままである。いや、むしろライトノベルは歴史を重ねる毎に、内容的に多様化の一途を辿り、現在のライトノベルを定義するのは非常に困難なことになっていると言える。それは、ライトノベルについてのスレッドを集めた2ちゃんねるのライトノベル板で、「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」という形で、“暗黙の了解”的な定義が用いられていることから明らかである。定義付けに関しては、ライトノベル論者である大塚英志や東浩紀が「まんが・アニメ的リアリズム」や「ゲーム的リアリズム」といった言葉で、リアリズムの面からある程度挑戦している。ここからは漫画論を参考に、リアリズムのあり方を中心として、ライトノベルの特徴を明らかにしたい。

ライトノベルには様々な魅力的なキャラクターが登場する。原作を読んでもいなくとも、少しオタク文化をかじっている者ならば、「涼宮ハルヒ」

や「ゼロのルイズ」といったライトノベルのキャラクターを知っている人は多い。それも名前だけではなく、キャラクターの容姿や身体的・性格的特徴まで知っている場合がほとんどであろう。それはライトノベルのキャラクターが作り手の側によって明確にビジュアル化され、なおかつキャラクターのアイデンティティとなる部分を強く押し出しているからである。多くの場合、それは美少女キャラの形成に用いられ、いわゆる「属性」や「萌え要素」という言葉で表されている。例えば、前述した涼宮ハルヒとゼロのルイズは「ツンデレ」という属性を持つ。もちろん単一の属性だけではなく、「巨乳」、「貧乳」、「ツインテール」、「妹」、「幼なじみ」、「素直クール」などなど、身体的・性格的・関係的の属性の組み合わせによって、魅力的な美少女キャラは作られてる。そういった美少女キャラは昨今の多くのライトノベルの顔として、ライトノベルの表紙はもちろん、アニメや漫画、ゲームなどのメディアで頻繁に登場している。ライトノベル論者である大塚英志が、ライトノベル的な小説を「キャラクター小説」と呼ぶように、ライトノベルがキャラクターを全面に押し出した小説であることは間違いない。しかし、美少女キャラは確かに多くのライトノベルで登場しているが、それがライトノベルの全てというわけではない。ライトノベルの中には、「萌え」の要素があるとは言い難い作品も少なからず存在する。そもそも「萌え」というものが顕著に意識され始めたのは2000年代に入ってからであり、それ以前のライトノベルでは、今よりも萌え要素の少ない作品が大多数であった。したがって、多くのライトノベル論で語られている「萌え」ではあるが、ライトノベルにとって「萌え」自体が重要というよりは、「萌え」を含むキャラクターの見せ方と、読者による受容のされ方の方に特徴があると私は考えている。

ライトノベルでは本文が始まる前に、表紙や折り込みイラストで、主要なキャラクターの容姿が詳細に描かれている。さらにイラストにはキャラクターの名前や年齢など簡単なプロフィールが書かれているものも多く存在する。つまり、本文を読む前にそのライトノベルに登場するキャラクター

や作品の雰囲気やどんなものなのかがある程度読者に伝わるのである。これにより、読者は比較的自分の好みのライトノベルを表紙だけで選ぶことができ、なおかつイラストから本編を予想するという楽しみも出てくる。そのため表紙や折り込みイラストだけ見て買うか買わないかを検討する「表紙買い」という行為も、ライトノベル読者の間ではごく当たり前に行われている（逆に表紙に騙されたということも多々あるので、必ずしもイラストと内容がクオリティ的にも作風的にも合致しているとは限らない）。これはライトノベル以外の小説ではほとんど見られないことである。本文の前にキャラクターのイラストが挿入されているということは、読者が本文を読んだときのイメージの喚起のされ方も、一般的な小説とは違うものになるだろう。それがどのように異なるのかを論じる前に、ライトノベルのキャラクターについて、漫画論の立場から少し考察しておきたい。

ライトノベルのキャラクターについて語る上で、まずは大塚英志の言う「キャラクター小説」を参照する。大塚英志は著書である『キャラクター小説の作り方』の中で、ライトノベル的な小説群のことを「キャラクター小説」と呼称した。大塚曰く、ライトノベル以外の小説は、私小説やエンターテインメント小説を問わず、自然主義文学の上に成り立っており、主人公である「私」には必ずなんらかの形で作者自身の反映が現れている。しかし、ライトノベルにおいては「写生」すべき「私」が存在しない。ライトノベルの中の「私」はアニメや漫画のキャラクターと同じような架空のキャラクターである。大塚は、ライトノベルがアニメや漫画のように架空のキャラクターを重視した小説であるという点から、それを「キャラクター小説」と呼ぶ。そして、このような「キャラクター小説」の定義として以下の二つを挙げている。

- ① 自然主義的リアリズムによる小説ではなく、アニメやコミックのような全く別種の原理の上に成立している。
- ② 「作者の反映としての私」は存在せず、「キャラクター」という生

身ではないものの中に「私」が宿っている。

これらの定義に準拠した上で、大塚はキャラクター小説を「まんが・アニメ的リアリズム」に基づいた小説として特徴付けている（大塚英志『キャラクター小説の作り方』27～30頁参照）。この指摘は確かに的を射た部分もあるが、そもそも漫画やアニメに自然主義的リアリズムが存在しないかのような表現がされているのには大きく疑問が残る。漫画やアニメの中にも自然主義的リアリズムが存在することは、伊藤剛の著作『テヅカイズデッド』の中で「キャラ」と「キャラクター」の違いという形で言及されている。伊藤は漫画やアニメの登場人物を「キャラ」と「キャラクター」に明確に分け、「キャラ」とは「比較的に簡単な線画を基本とした図像で描かれ、固有名で名指されることによって（あるいはそれを期待させることによって）、「人格・のようなもの」としての存在感を感じさせるもの」。対して「キャラクター」は「キャラの存在感を基盤として、「人格」を持った「身体」の表象として読むことができ、テキストの背後にその「人生」や「生活」を想像させるもの」と定義している（伊藤剛『テヅカイズデッド』95、96頁参照）。つまり「キャラ」は「キャラクター」の前提条件、プロトキャラクター的なものであるとしているのである。大塚の議論にこの概念的区別を通用するとすれば、自然主義的リアリズムに基づくのが「キャラクター」であり、漫画やアニメに登場するのは「キャラ」であると言える。その上で、伊藤は大塚の「漫画・アニメ的リアリズム」について、論旨の深さを認めた上で、「キャラ」という存在の前で留まっていると一部批判的な意見を述べている。「漫画・アニメ的リアリズム」は確かに存在するが、同時に「自然主義的リアリズム」も漫画の中には存在すると伊藤は述べているのである。この伊藤の論にはたいへん説得力がある。漫画やアニメには「漫画・アニメ的リアリズム」と「自然主義的リアリズム」の両方が存在する。そして漫画やアニメと同じように、ライトノベルにも「漫画・アニメ的リアリズム」と「自然主義的リアリズム」の両方が存在すると私は

考えている。

さて、ではこの「キャラクター」と「キャラ」、「漫画・アニメ的リアリズム」と「自然主義的リアリズム」といった二極的かつ階層的な構造がライトノベルにも存在するというを前提とした上で、ここからは読者論に入りたい。ライトノベルの読者が、ライトノベルを読むとき、読者はまず、表紙のイラストを目にすることになる。その時点で、読者は主人公やヒロインといった主要な登場人物の容姿をインプットする。先ほど述べたとおり、ほぼ全てのライトノベルには本編の前に折り込みイラストで登場人物の紹介がしてあったり、本編の一部がちょっとした漫画にされていたりするので、そこから得る視覚的な情報というものはかなり大きいと言える。イラストが白黒ではなくカラーであるという点も視覚的情報量を増やしていると言えるだろう。そういった多くの視覚的情報により、読者は本編を読み始める前に登場人物のある程度の人物像が、視覚的には明確に、内面的には漠然としたイメージとして構築される。そこには「萌え属性」を含むキャラの予想性が大きく働くことになる。その上で、小説自体を読み始めることになるので、読者は自分の予測した人物像や内容と合致しているかどうかを照らし合わせながら読むことになる。イラストという読者に小説の内容を端的に伝えることのできる表現方法を用いたことで、ライトノベルは本編の予測性を他のいかなる小説よりも有していると言える。この小説内容の予測性がライトノベルの大きな特徴の1つではないかと私は考えている。

さらに、ライトノベルの読み方は、もっと本質的な部分で他の小説の読み方とは異なっている。登場人物の容姿が明確にビジュアル化されているということは、本編を読む際も、読者の頭の中で想像されるのは、二次元的な「キャラ」になるということである。つまり、頭の中にアニメとしてイメージが喚起されるわけである。ライトノベルを読んだことのある方には、比較的容易に理解していただけたと思うが、わかりにくい方のために少し例を挙げると、例えば、小説原作の実写映画があったとして、映画を

先に見て、それがおもしろかったので、原作も読んでみようということになったとする。そうすると、先に映画という映像化されたものを見ているので、小説を読んでいても、頭の中でイメージされるのはその登場人物を演じている役者やドラマに出てくる風景になる。イラストと実写という違いはあるにしろ、それを他のメディアに依存することなく、単独で行っているのが、ライトノベルであると言える。ライトノベルの本質とは、先ほど述べたとおり、より魅力的な「キャラ」を伝えるという部分にある。それには、このイラストという表現手段が最も適していると言える。漫画・アニメ的リアリズムに基づく「キャラ」が最重要なライトノベルにとって、イラストという表現方法は、最も効果的な手段なのである。

しかしながらまた、多くの読者はライトノベルの「キャラ」の中に、自然主義的リアリズムに基づく「キャラクター」の存在も感じ取っている。というより、どんな形であれ、「人間」が描かれる物語においては、自然主義的なリアリズムがどんなに弱い強度であろうとも存在すると考えられる。先に漫画で説明しておく、それは線画で描かれた「キャラ」の中に、実際に生き存在している「人間」としてのリアリティを感じるということである。漫画やアニメの登場人物は、読者が表紙やオープニングなどでひと目見た段階では「キャラ」である。しかし、読み進めていく毎に、登場人物の内面が描かれ、少しずつ「キャラクター」としての強度が強くなっていく。それは、感情移入という言葉で端的に表せるのではないかと思う。漫画を読んで、胸が熱くなったり、涙を流した人はたくさんいるだろう。そういった感情移入ができることは自然主義的リアリズムに基づく「キャラクター」が、漫画やアニメの中にも存在することを裏付けていると言える。ではライトノベルではどうかといえば、漫画やアニメと同様で、最初にイラストという形で「キャラ」が提示され、その後小説本編を読み進めていくことで、「キャラクター」としての強度を強めていくことになる。ただし、当然ながら、漫画やアニメと違い、小説は文章である。コマや吹き出しといった制限の多い漫画に比べ、小説であるライトノベルは、登場



や映画などで顕著な特徴であるが故に、説得力に富む論とは言えない。しかし、東がそれを説明する際に述べた、「虚構である「キャラ」でさえも現実のレベルで受け取る感受性が読者に芽生えつつある」という指摘は、確かにその通りであろう。ただし、それが東の言うメタ物語性のような特殊な読み方としてではなく、ごく自然な形で行われるのがライトノベルの一般的な読まれ方であると考えられる。これは、漫画・アニメ的な物語を消費するという行為そのものが、一部のオタクだけのものではなく、多くの日本人にとって当然のこととなっているということである。

現代において、子供の頃から一切漫画やアニメに触れたことがないという人がいったいどれほどいるだろうか。漫画やアニメ以外でも、子供向けの絵本や昔話の中には、動物やモノが人間的な人格を持っているものがたくさんある。そういった物語に触れてきた日本人にとって、ある種の物語世界の中では動物やモノに人格があるという思考が自然と染みついていると言える。最近の美少女キャラクターでしばしば用いられる擬人化の手法もこういった感覚から来ていることは想像に難くない（パソコンのOSや備長炭ですら美少女キャラになる）。幼い頃から自然と受け入れてきたこれらの思考が、漫画やアニメの絵の中にも人格が存在するという、今日の「自然主義的リアリズム」による読みを強化したのではないだろうか。伊藤によれば、それは手塚治虫によるところが大きいとされるが、多くの昔話でそういった擬人化キャラを目にすることからも、そういった素養を日本人が古くから持っていたことは明白である（ただし、手塚が「ロボット」という無機物の代表のようなものに人格を見いだしたという点においては、日本人の感覚を揺さぶったのではないかと思う）。そういうわけで、現代の日本人のほとんどは、物語の「キャラ」の中に「キャラクター」を読み取る素養を備えているのである。したがって、多くの読者はライトノベルの「キャラ」の中に「キャラクター」を読み取ろうとする読み方をごくごく自然に受け入れているのも当然のことであろう。ただ、だからと言って、皆が皆同じ読み方になるかというところではなく、結局のところは物



語や登場人物の内面の解釈は読者に委ねられるわけであり、そこにあるのは、人それぞれの物語観とも言うべきものである。オタクとオタクでない人が同じライトノベルを読んだら、全く違った印象を受けることはままあることであるし、だからと言ってオタクでなければ読めないかと言われると、決してそういうわけではない。確かにライトノベルにはオタクの約束事に特化した作品というのもそれなりの数存在するが、物語である以上、人格を持ったキャラクターと物語としての起承転結を盛り込まなければならず、そこにはこれまで物語に親しんできた者なら誰にでも読めるだけの内容が詰まっている。おもしろいかおもしろくないかは別として、ライトノベルは誰にでも読める。それだけの素養は、日本人ならばほとんど誰にでも備わっているのである。

ここまでのところで、ライトノベルが一般的な小説と異なり、漫画やアニメと同じような感覚で読まれていることをある程度理解していただけたのではないだろうか。では、ライトノベルが漫画やアニメと明確に違うところはどこであろうか。それを考える上で、再び「まんが・アニメ的リアリズム」について考えてみたい。先ほど大塚の「まんが・アニメ的リアリズム」は、伊藤の漫画論に当てはめると「キャラ」であるということを述べたが、漫画やアニメにリアリズムをもたらすのは、「キャラ」の力だけによるものではない。「キャラ」はその作品世界が持つ「世界観」というべきものの上に存在している。作品における「世界」があるからこそ、その中で「キャラ」の存在が成り立つ。ライトノベルの美少女キャラというのは一見してそれ自体が物語から切り離された存在であるように見える。しかし、原作を読んでいるものならば、その「キャラ」を見たとき、「キャラ」の背後にある「世界観」まで想起する。なぜなら「キャラ」に存在感を与えているのは、その「キャラ」が存在する世界だからである。つまり、ある「世界観」におけるキャラクターの必然性が「キャラ」にリアリズムを与えていると言うことだ。それは「キャラクター」としてのリアリズムとは異なり、「キャラ」が「キャラ」として存在しているというリアリス

ムである。例えば、『ドラえもん』は非常に強い「キャラ」を持っている。なぜならドラえもんは4次元ポケットを持った猫型ロボットであり、現実では存在し得ない異質なものだからである。普通ならば、そこにリアリティは存在し得ない。しかし、ドラえもんの世界では、それが当たり前のこととして受け入れられている。だからこそ、ドラえもんにはその作品内での、存在感が与えられている。作品世界における「キャラ」の受容性こそが「キャラ」に存在感を与える。そして、「キャラ」としての存在感が、今度は「キャラ」に人格を与え「キャラクター」にする。すなわち、リアリティは「世界観」、「キャラ」、「キャラクター」の順で成立する。先ほど述べた、「キャラ」は「キャラクター」の前提条件、プロトキャラクター的なものであるということが意味するのは、つまりはそういうことである。

漫画やアニメの場合、この「世界観」は、「キャラ」と同じく絵で表現される。しかし、ライトノベルでは、「キャラ」の情報がイラストという明確な形で伝えられているのに対して、「世界観」についての情報は、イラストとしてはほとんど伝えられていない。ライトノベルの「世界観」は小説本編から想像するしかないのである。明確化された「キャラ」とそれに存在感を与える「世界観」が、違う表現方法をされているというのは、ライトノベルに見られる非常に興味深い部分である。実は、キャラクター小説であると言われているライトノベルであるが、小説本編におけるキャラクターの描写というのは意外なほど少ない。なんでも良いので1冊ライトノベルを読んでいただければわかると思うが、キャラクターの容姿について書かれている部分を見つける方が難しいくらいである。ライトノベルでは、「キャラ」そのものとしての表現は、ほとんどイラストに任されている。それに対して「世界観」については、小説内で嫌と言うほど述べられている。冒頭に「世界観」の説明が長々と続いて、読むのがしんどくなるライトノベルというのも少なくない。つまり、ある意味で、ライトノベルでは「世界観」が「キャラ」に勝っていると言える。これはすなわち、ライトノベルは漫画やアニメよりも「キャラ」が「世界観」によっ

てリアリティを与えられているところが強いのではないかということである。

これはあくまで個人的な印象であるが、ライトノベルのアニメ化に際して、「アニメ化しないで欲しい」と考えている人は、少なくとも漫画がアニメ化される場合よりも多い。あるライトノベルがアニメ化されると報じられると、ライトノベル読者の友人の誰か1人は、必ずアニメ化することに対する不快感を表明するくらいである。漫画においても、テレビドラマ化されるのを嫌がる読者が多く存在する。漫画読者が嫌がるのは、作品のイメージが壊されること、言い換えれば、作品のリアリティの崩壊である。つまり、それまで「まんが・アニメ的リアリズム」に基づいていたものが、突然写実性を増したことによって、「キャラ」としてのリアリティの強度が一気に弱くなる。そうすると、読者は作品のイメージを壊された、という印象を受けるわけである。それは「キャラ」そのものはもちろんであるが、「世界観」を二次元から三次元に変換できないからこそ、強く嫌悪されている部分が多いのだと感じる。だからこそ、例えば、『のだめカンタービレ』のように、三次元に二次元的な「世界観」を出来る限り持ち込んだ作品は、原作のファンにも受け入れられた。逆に多くの漫画原作ドラマが、原作ファンには敬遠されがちなことからも、「世界観」の持つリアリティの重要性に関しては理解していただけたと思う。しかし、ライトノベルのアニメ化では、「キャラ」に関しては二次元から二次元への変換である。キャラクターデザインの問題などもあるが、漫画のドラマ化と比較すると、違和感はずっと少ないはずである。それにも関わらず、ライトノベルのアニメ化に違和感を覚える人は少なくない（つまり、ライトノベルのアニメ化は原作ファンのためではなく、むしろ新規顧客の獲得のためになされていると言える）。それは、ライトノベルの「世界観」が、読者の想像に多く委ねられる部分が多いからである。「キャラ」に存在感を与えるのが、「世界観」であるにも関わらず、その「世界観」が読者によって想像する余地が大きいとは、なんとも奇妙ではある。しかしなが

ら、それこそがライトノベルの特徴であるとも考えられる。つまり、「キャラ」、「世界観」ともに明確に提示される漫画やアニメと異なり、提示された「キャラ」図像と想像される「世界観」という二極構造を持つライトノベルには、独自のリアリズムが存在すると考えられるのである。この「ライトノベル的リアリズム」とでも呼ぶべきものの存在を明確に実証する手だては、今のところ存在しない。だが、少なくともライトノベルにおけるリアリズムが、漫画やアニメとは異なる、読者による「想像」という部分にも根ざしていることは確かであろう。

(このエッセイは 2008 年度人文学科 (第 2 部) に提出された卒業論文をもとに執筆された。)