

## 「ライトノベル作家への道」

### 『ほうふ日報』より

#### 一、中高生に人気のジャンルの現状語る

山口大学人文学部小講義室で二〇〇七年十二月一日、第二十二回山口大学人文学部国語国文学会研究懇話会が行われ、同学部卒業生の小説家、あざの耕平さんが標題の講演をした。また、懇話会では最初にあざのさんの指導教官だった人文学部の平野芳信教授が「文学の行方、リアリズムの行方」と題して講演した。

あざのさんは徳島県出身。山口大学在学中は吹奏楽部でトランペットを担当。文芸サークルにいたわけではなく、小説を書いていくことを友人に告げることはなかったが、応募した小説が賞の選考に残り、大学を卒業した翌年の平成十一年小説家デビュー。就職した東京の書籍取次会社と二足のわらじをはく生活を送った。一昨年、代表作の『BLACK BLOOD BROTHERS (BBB)』（富士見ファンタジア文庫）がアニメ化したのをきっかけに、昨年五月から小説家専業となった。

あざのさんの講演タイトルにもあるライトノベル（ラノベ）は、その定義が未だ議論されているが、中高校生を主な対象にした、まんがやアニメのようなイラストをあしらった小説のレーベルの総称と言える。

講演の中であざのさんが「イラストで売上げが左右される」と『BB』で実績のあるイラストレーター、草河遊也さんが挿画を担当するまでの逸話を強調して紹介したように、ラノベではイラストが小説の中で非常に大きな要素として捉えられている。また、作品はたいていシリーズ化され、短期間のうちに続編が出るため、作品の展開が読者の声の影響を受ける場合もあることから、連載漫画にも近い形態のジャンルと言える。

『BB』とスタンダール『赤と黒』の類似を指摘した平野教授は講演の中で「ラノベは会話が命」というあざのさんの言葉に江戸文学の滑稽本からの系譜を指摘し、文学の中で私のありかやリアリズムの歴史での位置づけについて解説した。

#### 二、メディア変化でゲーム的リアリズム生成

評論家、大塚英志の『キャラクター小説の作り方』（講談社現代新書・角川文庫）や東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生』（講談社現代新書）での議論に見えるように、ラノベに代表される最近の若年者向け作品では「自然主義的リアリズム」のような私は語られない。諸々の作品に何度も引用され残ってきた、例えば「長身瘦躯の

吸血鬼」のような定型の組み合わせでできたキャラクター（キャラ）に私が宿ることになる。

更に、キャラが次々と別作品で引用される現在の状況では、作品の効果が作品内で完結していた従来と比べ、作品の特徴が読解のデータベースという別の階層に組み込まれ、作品を超えて影響を及ぼす傾向がある。

平野教授は、東が『ゲーム的リアリズムの誕生』で提唱する「ゲーム的リアリズム」に着目、リセットやループを繰り返し、様々な結末を辿ることで物語の全体像を把握するゲーム的な物語が既にテレビドラマにも現れていると指摘した。ここでは、従来批判されていたように死の重みが薄いわけではなく、例えば人物AとBの救出が両立しないような一回性のなかで、プレイヤーとしての選択の痛みや、複数回の死の痛みを感じる、今までなかったゲーム的リアリズムが生じているという。

メディアの変遷による現象でもあるゲーム的リアリズムによる他の文芸作品の読解の可能性として、村上春樹『世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド』（一九八五年）と、それ以前に書かれ失敗作として封印された、同じ構造で結末だけ違う「街と、その不確かな壁」（八〇年）の例を平野教授は挙げた。象徴的な出来事として、二作品の発表のころ、作品の一回性を失わせるメディアであるビデオデッキ普及やビデオゲームを一般的なものにしたファミコンの登場（八三年）が起こっているという指摘もあった。

エンターテインメント作家としてユーザーの求める物語を描くよう徹してきたというあざのさんは現在のライトノベルの状況について「昔のようなメガヒットが少なくなかった。また、定義がなんだと

言っている時点で衰退しているかも」としながら、「レーベルや賞の数が増え、デビューしやすくなった。作家になりたい人はまず書いて作品を人に見せること」と後進を激励していた。また、集まったファンの質問にも快く答えていた。

「付記」以上の内容は、『ほうふ日報』二〇〇八年二月二十六日と二十七日に掲載された記事を同紙記者縄田陽介氏のご好意により文章を整えて転載させていただいた。左の写真も同氏より提供していただいた。

