

ライトノベルの現状と将来

104-221 坂田 悠

目次

1．はじめに

2．ライトノベルとは

- (1)ライトノベルという言葉の起源
- (2)ライトノベルの定義

3．ライトノベルの歴史

- (1)ライトノベルの源流
- (2)ライトノベルのレーベル
- (3)ライトノベルという言葉が出来るまで
- (4)イラストの変遷

4．ライトノベルのメディアミックス

- (1)メディアミックスの始まり
- (2)ライトノベルとマンガ
- (3)ライトノベルとアニメ
- (4)ライトノベルとドラマ
- (5)ライトノベルとゲーム

5．ライトノベルの現状

- (1)ライトノベルの市場
- (2)ライトノベルと一般書籍
- (3)ライトノベルブーム

6．結論

- (1)ライトノベルブームの真偽
- (2)メディアミックス展開色々
- (3)一般書籍との関係
- (4)おまけ

はじめに

ライトノベルという言葉は最近、一般的にも時々耳にするようになってきた。ライトノベルは最近になって特に活発になっており、様々なメディアミックス（マルチメディア展開）を行っている。では、このライトノベルはいつ生まれ、いつ頃から活発化してきたのか。現在のライトノベルを取り巻く状況と今後の展望を中心に検証し考察する。

ライトノベルとは

ライトノベルとはそもそもどういうものか。実はこのライトノベルには明確な定義が存在しておらず、非常に曖昧である。

(1)ライトノベルという言葉の起源

ライトノベルという言葉の起源には諸説あるが、1990年代初めにパソコン通信ニフティサーブの「SFファンタジー・フォーラム」において、今までのSFやファンタジーと独立した会議室を作る際に「ライトノベル」と名づけられたことが始まりとされる。読者の間から生み出された言葉である。今まで、出版社が呼んでいた名称では、「ジュブナイル小説」は語感が悪く「ヤングアダルト小説」は「ヤングのアダルト小説」と読めてしまうことから、手軽に読めるものとして名づけられた。しかし、この呼び名には当時から賛否両論があった。近年では、新聞、各種メディアなどでもライトノベルと呼ばれるようになり、現在ではこの呼び名が一般的となっている。しかし、「軽い小説」と訳せることから、読者にどのように受け入れられているかとは関係なく、自らは絶対に「ライトノベル」と呼ばない出版社、作家はいまだに多い。ゆえに、ジュブナイル (Juvenile)、ヤングアダルトとも呼ばれる。

(2)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は非常に曖昧となっている。また、そもそもが自然発生的に生まれた言葉であり、明確な定義付けの成されていない言葉である事から、「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出ていけばライトノベル
- ・アニメ調のイラストを多用していけばライトノベル
- ・キャラクターを中心として作られていけばライトノベル
- ・作家がライトノベルを書いていけばライトノベル
- ・ライトノベルを発行しているレーベルから出ていけばライトノベル

など、様々な定義が作られた。しかし、こうした定義付けはどれも一長一短であり、どの定義も未だ定説とされるには至っていない。現状では、「ライトノベル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」ということで、完全ではないにしろおおむね区別できている(注1)。ただし、これも「おおむね」であり、例外も存在する。これに関しては後述する「ライトノベルの現状」で述べる。

ライトノベルの歴史

(1)ライトノベルの源流

ライトノベルは前述のように、そもそもの定義すら未だ曖昧ではあるが、現在のライトノベルという存在を作るに至った源流とでも呼ぶべき作品が存在している。それは、平井和正の『新幻魔大戦』である。

この作品は、元々は1967年に週刊少年マガジン(講談社)にて石ノ森章太郎と共作し、『幻魔大戦』を執筆したのが始まりである。この『幻魔大戦』自体は打ち切りとなったマンガであるが、この作品を出発点とし、その続編として作られたのが『新幻魔大戦』である。

この『新幻魔大戦』は1971年に『SFマガジン』にてマンガと小説を同時進行で掲載するという異例の手法で連載され、「劇画ノベル」などとも呼ばれた。

このマンガと小説の融合という手法を最初に行った『新幻魔大戦』は、ライトノベルの源流を作ったと言える。

また、このライトノベルの源流にも諸説あり、1971年に朝日ソノラマより発売された平井和正の『超革命的中学生集団』とする説や、1973年の「秋元文庫」である、という説などもある。

(2)ライトノベルのレーベル

ライトノベルは今でこそ一般的になっているが、最初にライトノベル系のレーベルが刊行され始めたのは1970年代後半である。

そもそもの始まりは、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」といったレーベルが、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った。いわゆるマンガ的、あるいはアニメ的なイラストである。

前述の「秋元文庫」は1973年に創刊されているが、この「秋元文庫」では、確かに現在のライトノベルのターゲット層である中学・高校生を対象としたレーベルとして独立してはいるが、「ソノラマ文庫」や「コバルト文庫」のように、マンガ・アニメ的なイラストが使われていない。したがって、ここでは非ライトノベルとして扱う。(注2)

こういったマンガ・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年代末から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業界の代名詞とも呼べる角川書店の「角川スニーカー文庫」や、富士見書房の「富士見ファンタジア文庫」が創刊された。

(3)ライトノベルという言葉が出来るまで

1988年時点で、ニフティのSFファンタジー・フォーラム(FSF)内の「書評会議室」においては、SFやファンタジーに加えて、ソノラマ・コバルト・角川スニーカー・富士見ファンタジアといった「若い人向けの小説」が全て一括して扱われていた。

しかし、それらを並列に扱うことは却って混乱を招きかねない、ということになり、会議室を徐々に分割していくことになった。1989年頃に、まずファンタジーの専門会議室が設置され、翌90年に「若い人向けの小説」のための会議室が設けられた。

ここで新しい会議室を設置するにあたって名称を決める必要が発生した。ところが当時の世間では先ほどのソノラマから富士見ファンタジアまでをまるごとカバーするちょうどいい用語が存在していなかった。

「若い読者向けの小説」を表す単語として、「ジュヴナイル」「ヤングアダルト」といった単語も存在していたが、これらにも問題があった。

「ジュヴナイル」という名称は当時「子供～思春期の少年少女」を対象とした文学作品というイメージが固まっており、「ヤングアダルト」は「アダルト」の語感が仇になり、読者から直感的に避けられる傾向にあった。

そこで当時ニフティのFSFのシステムオペレーターであった神北恵太が「ライトノベル」という単語を考案した。

同時期に検討していた単語及びそのイメージは以下の通りである。

- ・ライト(light/lite) 軽い、軽やか……等
- ・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……等
- ・ファースト(fast/first) 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

しかしながら、ライトノベルという言葉が出来てすぐ広まったというわけではなく、一般にまで浸透したのは2000年頃と言われている。また、図書館学では分類上、国際的な学術用語として「ヤングアダルト」が採用されていることから、図書館では「ヤングアダルト」と呼称するケースが多い。

(4)イラストの変遷

ライトノベルにおけるイラストの変遷は、大きく3段階に分けることが出来る。それは、「アニメ絵」+「非アニメ塗り」と「アニメ絵」+「アニメ塗り」の色の塗り方の変遷と、更にそこからの変遷としてのイラストのCG化である。

「アニメ絵」+「非アニメ塗り」

まず、ライトノベルにおいて、最初に「アニメ絵」を用いた小説が発売されたのは、1977年発刊の『クラッシュジョウ』である。

『クラッシュジョウ』を製作する際に、著者・高千穂遙が絵に対して造詣の深いこともあり、安彦良和に直接イラストを依頼した、というのが定説になっている。

その後、『ダーティペア』(イラスト・安彦良和)や『宇宙皇子』(イラスト・いのまたむつみ)などの「アニメ絵」を用いた作品が数多く出版され始める。しかし、この時点では、いまだ油絵や水彩などの普通の絵画の技法を用いており、セル画の塗り方をしていない。つまり、「アニメ絵」+「非アニメ塗り」の時代である。

参考までに『クラッシュジョウ』の実際のイラストを載せておく。



「アニメ絵」 + 「アニメ塗り」

次に、「アニメ絵」 + 「アニメ塗り」であるが、これにはある新レーベルの創刊が関連している。それは、現在のライトノベル業界の最大手でもある角川書店の「角川スニーカー文庫」と「富士見ファンタジア文庫」である。これは1988年に創刊された物であるが、これら二つのレーベルは、マンガ・アニメ的なイラストを意図的に大量に駆使し、現在のライトノベルの形式を固めた。

このレーベルが創刊された翌年の1989年に行われた第一回ファンタジア長編小説大賞に、神坂一の『スレイヤーズ！』が準入選した。この『スレイヤーズ！』の前後から、「非アニメ塗り」から「アニメ塗り」へとライトノベルの占めるイラストが変わっていった。

下の画像は実際の『スレイヤーズ！』のイラストである。上の『クラッシャージョウ』のイラストと比較して見ると違いがよくわかる。



では、何故、どのようにして『スレイヤーズ！』以降の画法へと移り変わったのか。その理由は、「短期間で大量のイラストを、忙しいイラストレーターに描かせる必要があった」からである。

当時、特に1980年代後半から90年代初頭は、アニメ業界からイラストレーターを起用することが圧倒的に多かった。しかし、イラストを頼んでもアニメの仕事が忙しく、短期

間で大量の絵を描くことは難しい。しかし、出版社側も毎月雑誌を出さなければならないし、文庫も次々と出る。

つまり、アニメと小説の挿絵の両立の為に「アニメ塗り」つまりセル画の用法を導入したのである。アニメの絵は分業が進んでおり、イラストレーターに主線を描いてもらったら、色を塗るのは別の人を担当する、といったことを行っていた。この方式ならばみんななれているため、すぐに導入も可能であり、かつイラストレーターの負担も軽減でき、短時間で大量のイラストを描くことが可能になった。

このようにして「アニメ塗り」のイラストがライトノベルに付くようになった。

イラストのCG化

ライトノベルのイラストは更に変化し、CGを利用したイラストが出始めた。1990年代後半、ライトノベルのイラストにはCG系のイラストが急速に使用されるようになった(注3)。その要因はWindows95の登場など、パソコンの利便性や性能向上といった技術革新にあるだろう。

例えば画像ソフトの発達である。「フォトショップ」や「ペインター」といった画像ソフトを誰でも使いこなせるようになり、パソコンの性能が上がり、値段は下がった事から、誰でもCG系のイラストを手軽に描けるようになった。

その結果として、ゲーム関係もしくはゲーム出身のイラストレーターが台頭し始め、イラストの傾向は大きく変わった。

しかし、こうしたCG技術を積極的に導入したのは主にアマチュアであった。既に仕事方法が確立しているプロは、仕事に新しい環境を導入することが難しかった為である。

また、CGイラストの変遷も2段階に分けることが出来る。

前期は、いかにも“コンピュータ・グラフィック”といったテイストの時期であり、幾何学模様やメタリックな照り返しなどが多いものである。後期では、「水彩画をいかにCGで描くか」という方向に力点が移行していった。

下にはCGイラストの参考として『ブギーポップは笑わない』と『キノの旅』の画像を載せておく。『ブギーポップは笑わない』は前期的、『キノの旅』は後期的と言えるだろう。



ライトノベルのメディアミックス

(1)メディアミックスの始まり

ライトノベルは、近年メディアミックスが進んでいる。マンガ化、アニメ化、ゲーム化、グッズ化、ラジオドラマ化、ドラマ CD 化、中には映画化や TV ドラマ化されるものも出ている。

数あるメディアミックスの中で、特に代表格と言えはやはりアニメ化である。しかし、『宇宙戦艦ヤマト』のような最初期の頃のライトノベルは、むしろアニメ作品をノベライズしたものがほとんどであった。

その流れを逆転させ、小説からアニメへの流れを作り上げたのは、上述した『クラッシュジャーゴウ』である。『クラッシュジャーゴウ』は 1977 年に小説第一巻が売り出され、1983 年に劇場アニメ化を果たした。その後、1985 年に『ダーティペア』が TV アニメシリーズとなっている。

また、メディアミックスの好事例として、『スレイヤーズ!』が挙げられる。この作品は 1990 年に小説第一巻が発売され、その後 1994 年 3 月に PC9800 でゲーム化、同 6 月にスーパーファミコンでゲーム化、翌年 4 月に TV アニメ化、同 7 月に漫画化、同 8 月劇場アニメ化、同 10 月ラジオドラマ化、翌年の 96 年 7 月に OVA 化と様々なメディアミックスが行われている。

この作品の TV 版および劇場アニメが大ヒットしたことで、現在に至る流れが作り上げられていった。

(2)ライトノベルとマンガ

ライトノベルのメディアミックスで最も多いのがこのマンガ化である。そもそもマンガ・アニメ的なイラストがついており、物語としてもキャラクターが前面に押し出しているものが多く、コミカライズ(注4)しやすい要素が詰まっているのである。これは、まだライトノベルという言葉も生まれ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」という呼称があったが、この呼び名が皮肉にもライトノベルとマンガとの親和性の高さを言い表している。

ライトノベル系のレーベルを出版している出版社は、その多くが何らかのマンガ雑誌を発行しており、ライトノベルで人気の高い作品はそのイラストレーター、ないしその作品の魅力を生かせる別のマンガ家に、自社で発行している雑誌で連載させた。また、中にはライトノベル雑誌と一緒にマンガを掲載する事もある。

ライトノベルのコミカライズ作品は、その多くが原作のストーリーに沿って進める物である。他には、主人公以外のサブキャラクターに焦点を当てたものや原作の外伝的なものであるが、こちらは原作と同様の物と比べると小数である。

マンガからのノベライズ(小説化)もあるが、こちらでは主に外伝的なストーリーが扱われることが多い。

ライトノベルのコミカライズは、一番主要なメディアミックスの手法である為、ジャンルは問わず人気の高い作品はまずコミカライズされることが多い。

(3)ライトノベルとアニメ

近年、ライトノベルのアニメ化が増えてきている。特に 2000 年の前後では年間 3 本程度アニメ化されていたのが、2003 年には 6 本、2005 年は 8 本、2006 年には 16 本、2007 年 10 本と徐々にライトノベルのアニメ化が進行していることがわかる。2006 年では、ライトノベル原作のアニメが全体の 1 割を超えているのが現状である。

これには、ライトノベルの人気の上昇の他に深夜アニメ枠の増加も含まれるが（注5）深夜アニメに関しては本研究のテーマから外れるので割愛する。

ちなみに、アニメ化がライトノベルの売り上げにどの程度の影響を与えるかは以下の通りである。（情報ソース：<http://love6.2ch.net/test/read.cgi/magazin/1144137373/170-270>）

『キノの旅』	年/月	/部数	巻数	/巻割部数	
アニメ放送直前	2003/04	140 万部	6 巻	23.3 万部/巻	/月換算
終了三ヶ月後	2003/10	230 万部	7 巻	32.9 万部/巻	15.0 万部/月
『マリア様がみてる』	年/月	/部数	巻数	/巻割部数	
アニメ放送直前	2004/01	200 万部	16 巻	12.5 万部/巻	/月換算
アニメ終了直後	2004/11	350 万部	19 巻	19.4 万部/巻	15.7 万部/月
『灼眼のシャナ』	年/月	/部数	巻数	/巻割部数	
アニメ放送直前	2005/10	200 万部	11 巻	18.2 万部/巻	/月換算
アニメ終了直後	2006/03	300 万部	13 巻	23.1 万部/巻	16.7 万部/月
終了三ヶ月後	2006/06	350 万部	14 巻	25.0 万部/巻	16.7 万部/月
『涼宮ハルヒの憂鬱』	年/月	/部数	巻数	/巻割部数	
アニメ放送直前	2006/04	130 万部	7 巻	18.6 万部/巻	/月換算
アニメ終了直後	2006/07	280 万部	8 巻	35.0 万部/巻	50.0 万部/月
『ゼロの使い魔』	年/月	/部数	巻数	/巻割部数	
アニメ放送直前	2006/07	90 万部	8 巻	11.3 万部/巻	/月換算
開始二ヶ月後	2006/08	125 万部	8 巻	15.6 万部/巻	17.5 万部/月

また、ライトノベルのマルチメディア展開のメインとも言えるアニメ化ではあるが、実際にアニメ関係者の側から見た意見はどのようなものだろうか。

オニロ社社長井上博明は、ライトノベルのアニメ化には幾つかの問題点があると語る。一つ目は、原作ファンの存在である。原作ファンはアニメ化に際してはプラスにもマイナスにも働くと言える。原作ファンにだけ向けて作っていればビジネスとしては堅実であるが、作品が大化けするチャンスを掴んでしまっているとも言えるからである。

二つ目の問題は、放映期間の短さである。2004年現在のTVアニメは1クール（3ヶ月）のものが多く、原作者に新しいアイデアを提示する時間がないなど、原作に依存した作品（原作のストーリーをなぞるだけの作品）になってしまう。

三つ目の問題は、ライトノベルのアニメ化の多くが、原作が完結しないうちにアニメ化されることである。例えば、上記の表にある五個の作品は、2007年12月現在で何れもまだ完結していない作品ばかりである。この場合、原作を読んでいる人にとっては原作の過程の物語であると理解できるが、アニメだけを見ている人にはよくわからないストーリーになってしまうこともあり得る。

また、「アニメを製作する上で、原作は大事ではあるが、原作に縛られすぎるとは新しいファン層の開拓はできないし、製作者側が作っても面白くない」とも語っている。しかし、原作を無視してのアニメ製作をすれば、原作者や原作のファン層が不快感を覚える。ライトノベルのアニメ化を行う際には、原作の世界観を生かし、且つ原作には無い面白さを引き出すようなストーリー性が求められる。

逆にアニメからのノベライズもライトノベル初期の頃に比べれば数は減っているが、今でも多くの作品がノベライズされている。話の筋はアニメのストーリーをそのままノベライズしたものや、アニメでは出来なかった裏設定に関するストーリーなどがある。

アニメ化されるライトノベル作品はコミカライズ程ではないが多数存在しており、そのジャンルは様々である。ファンタジーもあれば現代物もあり、恋愛物もあればバトル物もあるなど、ライトノベルのジャンルが一様でないのと同様に、ライトノベル原作のアニメもジャンルは定まっていない。

(4)ライトノベルとドラマ

ライトノベルとドラマの関係には2種類存在している。実写映画などを含む実写ドラマと、インターネットラジオを含むラジオドラマの2種類である。

実写ドラマ

ライトノベルで描かれる世界の中では、ファンタジーやSFなどの他に、学園物であっても超能力を持つ人間や、吸血鬼などといったモンスター的な生物が出てくることも少なくない。その為か、ライトノベルを映像化するにあたっては、やはりアニメとの相性が良いようである。

しかし、中には実写化されたライトノベルもいくつか存在している。高畑京一郎の『タイムリープ』(1997年)や、太田忠司の『新宿少年探偵団』(1998年)、上遠野浩平の『ブギーポップは笑わない』(00年)などである。最近の作品では、橋本紡の『半分の月がのぼる空』(06年)とハセガワケイスケの『しにがみのバラッド』(07年)の2作品である。

また、こうした実写ドラマ作品の中では、『半分の月がのぼる空』と『しにがみのバラッド』の2作品のみがテレビドラマ作品であり、それ以前のは全て映画となっている。

ドラマ作品のノベライズはストーリー的にもライトノベルでやる事はなく、一般書籍の分野となっている。

全体的な傾向としては、舞台は現代で、多少のSF的テイストがある作品が実写ドラマ化されている。

ラジオドラマ

ラジオドラマは数が非常に多い。しかし、実際にラジオなどで放送される作品はその中でも一部である。どういうことかと言うと、ドラマCDとして発売される事が多いからである。

このドラマCDは実はライトノベルのメディアミックスの中でもかなり数が多いタイプである。内容には、原作の内容そのままのものと、ドラマCDオリジナルの内容、ラジオで放送したものを収録したものの3種類がある。

ドラマCDはTV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、アニメ化をす

る程ではないが人気の高い作品などがドラマ CD として発売される、といった事もある。

このようにドラマ CD が多数作られるのは、制作費がアニメ等と比べて安く済む事や、アニメ放映前に少しでも知名度を上げておく為などの理由がある。ちなみにアニメ版とラジオドラマでは声優が異なる事もある。

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。

また、ラジオドラマもコミカライズやアニメ化と同様、様々なジャンルのものがある。

(5)ライトノベルとゲーム

ライトノベルとゲームの間には深い関係がある。また、その関係性は「TRPG(テーブルトークロールプレイングゲーム)」や「TCG(トレーディングカードゲーム)」等の「アナログゲーム」と、「プレイステーション2」や「ゲームキューブ」等に代表される「テレビゲーム」とでは、その関係性が少し異なっている。

アナログゲーム

アナログゲームの小説は、その殆どがTRPGのリプレイ集である。TCGの小説も一部あるが、リプレイ集と比べるとその数は圧倒的に少ない。

TRPGのリプレイとは、TRPGを行い、そのゲーム内容を録音するなどして会話の内容などを保存し、それに情景などを書き加えた作品である。プレイヤー同士での会話を入れるものもあれば、プレイヤー間の会話を外し、ロールプレイするキャラクターの台詞だけを抽出して作品に反映するものもある(注6)

TRPGのリプレイ集は有名なTRPG作品にはほぼ必ずといっていいほど存在しており、ネット上にサークル毎のセッションのリプレイを上げている所も少なくない。

特に有名な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』のリプレイ集が富士見書房より出ており、長編小説や短編集などが出る程の人気作品となっている。

逆に、ライトノベルがアナログゲームに対して与える影響は、さほど大きくはない。アナログゲームに関連する場合はTRPGのシステムとなる場合とTCGとなる場合があるが、これはアナログゲームのライトノベル化とは逆にTCGの方がなる作品が多い。それには理由がある。

TRPGとなる場合にはある一つの作品の世界観を使い、それに沿ったシステム作りが行われる為、別の作品の場合にはまた別の世界観が存在している。その為、一つの作品ごとに新しいシステムを作る必要があり、一度に一個ずつしか出来無いからである。

それとは逆に、TCGの場合は世界観などは使わない為、一つのシステムさえ構築してしまえば、後はどの作品でも出す事が可能になる。また、TCGはカードをコレクションするなどの意味合いのある物も多々ありその収集性を高める為にも登場するキャラクターの数などは豊富である方が良い為、ある程度まとまった数の作品が一度に出されることも理由の一つである。

ライトノベルからアナログゲームになった作品としては、TRPGの中では『スレイヤーズ!』や『幻魔大戦』、最近の物では『風の聖痕』などがTRPGとなっている。TCGとしては、『ドラゴン オールスターズ』や『フルメタル・パニック!カードミッション』として富士見書房、角川書店の作品が、最近の物では『プロジェクトレヴォリューション』としてメディアワークスの作品の参加などがある。

アナログゲームになるジャンルは、TCGの方は特にジャンルを選ばずなる。TRPGの方は、大半に戦闘が含まれる為、ファンタジーや超能力などの戦闘的な要素があり、且つキ

キャラクター作成の際にある程度の選択の幅が出来る程度に職種や能力の数がある事が条件として求められる為、ジャンルとしてはほぼバトル物に制限される。

テレビゲーム

ライトノベルとゲームの関係には、ゲームのノベライズがある。これは TRPG のリプレイ集などとはまた違った性質を持っている。テレビゲームのライトノベル作品は、3種類に大別される。

一つ目は、作品のメインストーリーに沿って書くもの。二つ目は、作品のサブキャラに焦点を当てたり、裏設定などを回収するサブストーリーを書くもの。三つ目は、各キャラ毎のストーリー展開を書くもの。基本的にはライトノベルのコミカライズに近いが、テレビゲームのノベライズの場合はサブキャラクターなどに焦点を当てた外伝的なものも数多くある。

これらは基本的に人気の高い作品でのみ発売されるが、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、この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している。このテレビゲームが原作になっているものと、アニメが原作になっているものとは、どちらも「原作ありき」とであり、総じて原作の設定に忠実なものとなっている。

逆にライトノベルからテレビゲームへと移植される場合はアニメよりは少なく、TRPGよりは多い程度といった数である。ライトノベルのゲーム化は、アニメ化がされた後になされる事が多く、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いながらアニメになっていない作品は少ない。

また、ゲームになるライトノベルのジャンルは、主として恋愛物であり、一部ファンタジーやバトル物が含まれている。ライトノベル原作のゲームはそのジャンルからも分かるように、大半はアドベンチャーゲームである。また、この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為、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くなっている。この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推察できる。

最近では、ニンテンドーDS 向けにメディアワークスから DS 電撃文庫として『イリヤの空、UFO の夏』等がサウンドノベル(アドベンチャーゲームの一種)として発売されたり、角川書店から『少年陰陽師』がライトノベルアドベンチャーとして発売されたりしている。

ライトノベルの現状

それでは、現在のライトノベルの状況とは一体どの程度のものだろうか。一般書籍などへの影響等も含めて調べてみる。

(1)ライトノベルの市場規模

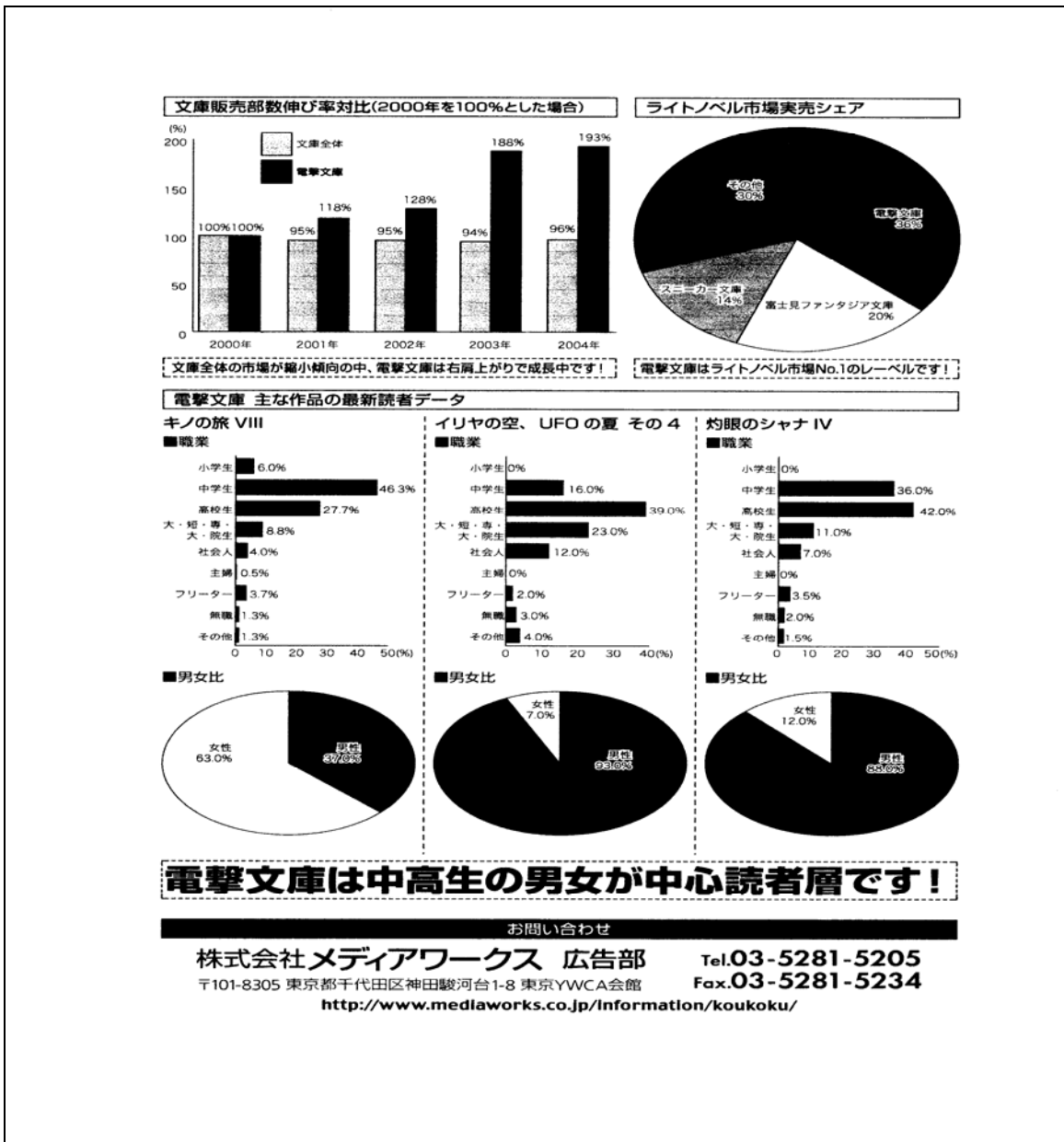
ライトノベルの市場規模は、出版科学研究所の調査によれば、2004 年の推定販売金額は 265 億円、2006 年の推定販売金額は 344 億円と大きく伸びており、教養新書百数十億円の 2 倍以上の市場規模となっている。また、細谷正充によれば、2004 年時点で、ライトノベ

ルは、文庫出版のシェア率 20%弱を占め、一ヶ月で 200 万部を突破しているという。

ライトノベル市場全体で発行される年間冊数は約 1,500 万部。この業界では初版でも 2~3 万部を刊行し、人気が出たら重版するというパターンが定番で、5 万部売れたらスマッシュヒット、10 万部売れたらビッグヒットと言われている。シリーズ化しているものの場合、総計で 50 万部、100 万部で大ヒットと言われる。

また、現状では角川グループホールディングスのシェアが 7~8 割を占めており(注7)ライトノベル市場およびライトノベル関連のメディアミックス市場を寡占的に制する状況が長く続いている。

以下に示す資料は 2006 年 5 月に角川グループホールディングス傘下のメディアワークスの広告として掲載されたものである。



(2)ライトノベルと一般書籍

作家の越境

現在、筆者を含め大多数がライトノベルと一般書籍を別の物として扱っている。しかし、ライトノベルの定義自体、上にも説明したとおり、ひどく曖昧なものである。主な違いとしてはいわゆる漫画的、アニメ的なイラストが使われている事や、キャラクター小説が多い、といった点である。

しかしながら、こうしたイラストも、最近では一部ながら一般書籍にも使われる事もあり、ライトノベル作品の中でもイラストを使わない、もしくは使っても章の区切りなど一部にのみ使っている作品もある。これは前述のライトノベルの大まかな定義の例外に含まれる。

例えば「電撃文庫」で、甲田学人の『Missing』という作品は最終巻だけイラストが全く使われていないが、ライトノベルの範疇に含まれている。他の作品でも、イラストが無くとも、キャラクター小説であったり、ライトノベル系のレーベルから発行されているなどでライトノベルと判じられる事もある(注1)。

このように元々曖昧だったライトノベルと一般書籍ではあるが、最近ライトノベルと一般書籍の間での作家の行き来や、ライトノベルで一般書籍的な作品、逆に一般書籍でライトノベル的な作品が発売されるなど、ライトノベルと一般作品の境界が少しずつ狭まってきた。

例えば、最近では宮部みゆきの『ブレイブ・ストーリー』などがある。これは元々は一般書籍で角川書店から発刊された作品だったが、その作風や内容などから映画・コミック・ゲーム・ライトノベルと多岐に渡るマルチメディア展開を果たした。

また、元は「富士見ミステリー文庫」で『砂糖菓子の弾丸は撃ちぬけない』等の作品を書いていた桜庭一樹は、同タイトルのハードカバー版や、『少女には向かない職業』といった、一般書籍を刊行するようになった。このように、ライトノベル作家が一般書籍で刊行し、そのまま一般書籍に転向する作家も徐々に出てきており、脱・ライトノベルと呼ばれる風潮が広がりつつある。

こうした脱・ライトノベル(ライトノベルの一般化?)の一例として、第13回電撃大賞の大賞受賞作である、『ミミズクと夜の王』がある。この作品は、作風も童話的な正統派ファンタジーというライトノベルとは多少毛色の違ったものであるが、その最大の特徴は、この作品についてのイラストである。これは明らかに一般向けを意識したイラストであり、この作品を一般の人に手に取ってもらいやすいように、もしくはライトノベルというイメージを払拭するように考慮されていると言える。

以下はそれぞれのライトノベルと一般書籍の比較用の表紙である。





また、『ミミズクと夜の王』と逆のパターンでは、村山由佳の直木賞、乙一の本格ミステリ大賞、桜庭一樹の日本推理作家協会賞、佐藤友哉の三島由紀夫賞などのように、ライトノベル出身でありながら、一般的な文学賞を受賞する者も増えている。

このように、ライトノベルから一般書籍へと移る作家の事を「越境作家」などと呼ぶこともある。

ゼロジャンル

このゼロジャンルという言葉は、作家の新城カズマが著書『ライトノベル「超」入門』で提唱した造語である。

これまでのライトノベルでは、SF やファンタジー、ホラーといった様々なジャンル小説の要素や設定などを取り入れていた形式が主であった。しかし、そうした他ジャンルから持ち込んだ要素を使い続けてきた結果、次第に元のものとは異なるくらいに特化していき、段々と普通の「私小説」や「青春小説」に近付きつつある、と新城カズマは述べている。

これと平行して、『バッテリー』や、『博士の愛した数式』などの一連の泣かせ小説群が評判になっていることなどの一連の動きをまとめ、「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、あんまし気にしない、ふつーに“良い話”“じーんとくる話”」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ライトノベルが行き着くところまで行き着くと、結局は「ふつーの良質な青春小説」、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。

つまり、ライトノベルと一般文芸の架け橋となるような、一般小説とライトノベル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っており、一般文芸へと越境した作家の作品や逆に一般文芸からライトノベルへと移って来た作品などがゼロジャンル足り得る作品である。

ライトノベルと児童文学

児童文学、というと低学年向けであれば童話的なイラスト等を用いた作品を、高学年向けであれば古典的な作品を思い浮かべるであろう。例えば『ズッコケ三人組』や『風の又三郎』といった作品である。

こういった作品が児童文学において主流であり、児童文学の出版物の新刊を除いてもこういった本が主力となっている。

しかし一方で、こうした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、いわゆるマンガ・アニメ的な、ライトノベルよりのイラストを用いた作品である。

例えば、紀伊国屋書店における2007年1月15日～21日にかけての週間売上ランキングにおいて、8位、16位、20位にランクインしている児童文学の作品が以下の3点である。

8位 黒魔女さんが通る!!



16位 若おかみは小学生!



20位 妖界ナビ・ルナ



これらはどれも児童書の類であるが、見ればわかる通り、マンガ・アニメ的な、ライトノベルに描かれている物と同質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的なイラストを用いた児童文学を出版している会社は、数ある児童文学を出版している会社の中でも限られており、その中で特に目立つのが、講談社の「青い鳥文庫」、そして岩崎書店、金の星社、童心社、理論社の4社が協力出版を行っている「フ

ォア文庫」である。上記3点の内、8位及び16位は講談社（「青い鳥文庫」）、20位は岩崎書店（「フォア文庫」）からの発行である。

こうしたライトノベル的なイラストが児童書に用いられ始めたのは最近の事である。

まず、ライトノベル的な内容とイラストを用いた作品が本格的に出てくるのは2004年に入ってからである。この年には「フォア文庫」にて『妖界ナビ・ルナ』シリーズを刊行し、同様にイラストにライトノベル系を用いた作品として『魔女探偵団』シリーズや『少女戦士シュリー』シリーズを刊行した。他の出版社でも、ジャイブから「カラフル文庫」が2004年に創刊され、『IQ探偵ムー』シリーズや『帝都<少年少女>探偵団』シリーズが開始された。また、学研の『エンタティーン倶楽部』も開始されるなど、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。

翌2005年には児童文学作品でライトノベル的なイラストを用いた売れ筋のシリーズが一通り出揃い始め、ライトノベル化の流れはほぼ確立した。最も積極的に動いていた「フォア文庫」は『妖界ナビ・ルナ』シリーズのヒットにより路線を拡大し、ポプラ社では小学校中～高学年を対象にした「Dreamスマッシュ！」レーベルを開始、そして「青い鳥文庫」では『黒魔女さんが通る!!』シリーズを刊行しヒットした事をきっかけに、翌年の06年から積極的に変革を進めていった。

しかし、このようにイラストが変遷していく中、内容までもが変質していったかというところでもないようである。根本的な児童文学の本質としての、対象の年代に相応したものとなっており、いわゆるライトノベルと聞くと連想されがちな「オタク的」な内容とはなっていない。

ライトノベルブーム

ここまでのように、現在ではライトノベルは様々なメディアミックスを行っており、2004年頃から様々な批評本などが様々な出版社で作られたり、全国新聞である読売新聞においてライトノベルと自衛隊というテーマで『海の底』という作品が取り上げられ、2004年には「ライトノベルブームが発生している」などと言われた。しかし、実際それは事実であろうか？

たしかに、上記のような批評本や、マンガ化・アニメ化といったメディアミックス展開によって知名度は上がっているかもしれない。だが売上としてはどうだろうか？

ライトノベルは本当に売れているのか。そこで実際に過去の売上との比較を行ってみた。しかし、残念ながら調べた限りでは過去の売上に関しては具体的な数字が見つからなかった。そこで、編集者や作家の発言を元に推定比較を行う事にした。

前スニーカー文庫編集長である野崎岳彦が2006年に日経BP社からのインタビューで語ったところによると、ライトノベルが本当に売っていた時期は10年前であり、その頃には初版24万部、28万部という作品がごろごろしていたとの事である。

現スニーカー文庫編集長である女井正浩は、ライトノベル自体は、『ロードス島戦記』や『スレイヤーズ!』、『ブギーポップは笑わない』などのシリーズが最大のヒットだったと、

まんたんウェブ掲載の編集長がゆく！というコラム内で語っている。

同様に、作家である五代ゆうも『ライトノベル作家のつくりかた』でのインタビューで業界で一番売れた作家は誰か、という質問に対し、『スレイヤーズ！』の神坂一、『ロードス島戦記』の水野良、『サクラ大戦』等のあかほりさとるといふ所謂約 10 年前の人物を挙げている。

こういった発言を聞く限りでは、十年前と比べると実際にはそこまで売れていないようにも思える。では実際の所はどうか。

これに関しては、現スニーカー文庫編集長である女井氏が同編集長がゆく！のコラム内で、「確かに売り上げ的には伸びていて、レーベルも、発刊点数も増えているが、何冊も買っていく読者が多いので、一人当たりが購入する点数を考えると、単純に広がっているとは言えない状況である」と語っている。

また、出版界の実状として、未だに出版業界全体が不況の為（注 8）マンガ雑誌などの廃刊が相次いでおり、出版業界で、新しいレーベルなどを立ち上げて作品数を増やし、一作あたりの発行部数を減らす、という戦略へと移行している事情もある。このシステムは本の種類を増やす事により、「書店の売り場の棚取り戦争」に勝ち抜くとともに、一種あたりの冊数が減る事によって返本率を下げようとするものである。

このシステムによって、10 年前ならば初版で 20 万部を刷っていたレベルの作品でも、まずは初版 1 万部、2 万部程度で刷り、実際に読者の評判や売れ行きの良い作品のみ、次の版の発行や、シリーズ化が行われる状況が生まれた。

以上の点を纏めると、現在のライトノベルの売れ行きは確かに向上はしているが、初版部数などは 10 年前と比べて劣っている。しかしながら、実際に売れているように見えるのは、現在の出版業界全体の不況によって、相対的にライトノベルの占める割合が上昇してきている事、ライトノベルの一冊あたりの部数自体は減っているが、全体的な種類や数の増加が挙げられる。

無論、これは明確な過去の売上データが無い為、当時を知っている人物たちの発言と現状からの推察でしかない。しかし、もしこうしたデータが現実だとしたら、何故「ライトノベルブームが発生している」などという様に言われたのだろうか？

結論

(1)ライトノベルブームの真偽

何故「ライトノベルブームが発生している」などと言われたのか。それは、出版不況の中で、一部のレーベルが淘汰されてもレーベルの数を増やし続け（注 9）徐々に刊行点数などを増やしていった結果であると言えるだろう。その結果、実際の売上自体はそれほど増えていないにも関わらず、外面的には勢い付いているように見えた。そして、ライトノベルは流行っているようだ、という擬似的な「ライトノベルブーム」が発生したのである。

正確には「ライトノベルブーム」ではなく、「ライトノベル批評ブーム」という方が正しいかもしれない。

これは、殆どの作家や編集が実感しているように、ライトノベル業界全体としての発行点数は増えているが、その分作家や出版社としては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った。

そこに「擬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」が入って来た。その結果、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」がやってきた。

事実、「ライトノベル批評ブーム」としての批評本が集中して発売されたのは、2003年末頃から2006年初頭辺りまでである。2003年以前はアニメ化されるライトノベル作品も年間3本程度であった。しかし、「ライトノベル批評ブーム」の始まった後では、2005年以降その本数を倍以上の8本や10本と増やしていった。「ライトノベル批評ブーム」以前にライトノベル業界で大きな動きがあった事は、調べた限りでは特に見受けられなかった。

つまり、「ライトノベル批評ブーム」によって知名度が上がり、その結果今までライトノベルを読まなかった層が新たにライトノベルの読者となり、業界の活性化に繋がった可能性が高いと言える。

結論としては、「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、「擬似ライトノベルブーム」は発生しており、それを利用して本当の「ライトノベルブーム」を発生させることができたと言える。

(2)メディアミックス展開色々

ライトノベルのメディアミックスは現在自ら生み出した「ライトノベルブーム」によって新たな展開を見せている。それは最近のテレビドラマへの進出や、劇場アニメ化、サウンドノベルとしてのライトノベルなどである。こうした新しいタイプのメディアミックスをいかに成功させるかが今後のメディアミックスの鍵となるであろう事は間違いない。いつまでこのブームを続けられるかは現在のメディアミックス展開によっていかに新しい読者層を集められるかが重要である。

(3)一般書籍との関係

ライトノベルと一般書籍は、今後も様々な形で越境を行い、お互いの読者層をもう一方へも引き込んでいくようにして読者層の拡大を図っていこう。しかし、お互いの購買層のイメージとして染み付いた忌避感はその簡単にはぬぐえないかもしれない。

そういう意味では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事なく購読してくれる可能性のある貴重な世代という事も出来る。

また、こうしたライトノベルと一般書籍の間の架け橋となるようなゼロジャンルのな作

品が今後も増えていくだろう。そうした動きがもっと活発化していけば、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かもしれない。

(4)おまけ：今後決まっているメディアミックスや越境後の作家の活動等

2007年12月時点で決まっているメディアミックス展開や個人的に予測するメディアミックス展開、越境した作家の活動状況等を記載する。

現在も絶賛放映中の作品として奈須きのこ原作の『空の境界』がある。この作品は、全七章構成のライトノベルであるが、全7章をそれぞれ一章ずつ順次レイトショー形式での放映が新宿テアトルにて行われている。

他にはメディアワークスの湯澤友楼の『シゴフミ』が2008年1月から、五十嵐雄策の『乃木坂春香の秘密』という作品が2008年にアニメ化が決定している。

そして現在の越境作家の代名詞的な存在とも言える桜庭一樹の現状は、越境しても現在もライトノベルも書いており、まさしく一般書籍とライトノベルの架け橋的な存在として活躍している。メディアミックス展開としては、『砂糖菓子の弾丸は撃ちぬけない A Lollypop or A Bullet』が2007年に富士見書房にてマンガ化され、『少女には向かない職業』が2006年にインターネットテレビ Gyao にてドラマ化、翌2007年にはDVDが発売された。恐らく、来年あたりには『GOSICK』もアニメ化されると思われる。

今後のアニメ化の予想としては、現在メディアワークスで様々なメディアミックス展開を行っている鎌池和馬の『とある魔術の禁書目録』がある。この作品は、コンスタントに作品を出し続け、人気を高めており、現時点でドラマCD化とメディアワークスとスクウェア・エニックス両社の雑誌で同時にコミカライズを果たしている。アニメ化も時間の問題だと思われる。

人気シリーズでは角川書店の『涼宮ハルヒの憂鬱』の第二期が2008年に、メディアファクトリーの『ゼロの使い魔』の第三期が時期は不確定であるが放送が決定している。

画像出展

- 『クラッシュージョウ』 <http://yasuworld.hp.infoseek.co.jp/joe.html>
- 『スレイヤーズ』 <http://www.7andy.jp/books/detail?accd=06564421>
- 『ブギーポップは笑わない』 http://www.mediaworks.co.jp/d_original/boogiepop/novel.php
- 『キノの旅』 <http://www.mediaworks.co.jp/book/library/>
- 『ブレイブ・ストーリー』 <http://www.kadokawa.co.jp/sp/200605-03/>
- 『ミミズクと夜の王』 <http://www.mediaworks.co.jp/3taisyo/13/13novel1.html>
- 『砂糖菓子の弾丸は撃ちぬけない』 <http://sakuraba.if.tv/home.php>
- 『黒魔女さんが通る!!』 http://shop.kodansha.jp/bc/aотор/index_main.html
- 『若おかみは小学生』 http://shop.kodansha.jp/bc/aотор/index_main.html
- 『妖界ナビ・ルナ』 <http://www.4bunko.com/bookstore/index.html>

参考文献

- 『ライトノベル完全読本』 新城カズマ ソフトバンククリエイティブ 2006
- 『ライトノベル完全読本 vol.2』 ムック 日経 BP 社 2004
- 『ライトノベル完全読本 vol.2』 ムック 日経 BP 社 2005
- 『ライトノベル完全読本 vol.3』 ムック 日経 BP 社 2005
- 『ライトノベル作家のつくりかた 実践！ライトノベル創作講座』 浅尾典彦&ライトノベル研究会 青心社 2007

参考 URL

- <http://www.shoten.co.jp/nisho/bookstore/shinbun/view.asp?PageViewNo=5675>
- <http://www.kadokawa-hd.co.jp/topics/20070927.pdf>
- http://www.ajpea.or.jp/column/column_200707.htm#1010
- <http://d.hatena.ne.jp/sixtyseven/20061010/p2>
- <http://lain.gr.jp/modules/mediadb/chronology.php>

他非常に多数のウェブサイト

注1 本論にも述べたように、この分類も完全とは言い難い。したがって他の人と話す場合には注意が必要である。こうしたライトノベルの定義論争の一つの決着として、2ちゃんねるライトノベル板には、「あなたがそうだと思うものがライトノベルです。ただし、他人の同意を得られるとは限りません。」という言葉がある。

注2 ライトノベルの中にはマンガ・アニメ的なイラストはないが、ライトノベルと呼ばれる物も存在している。しかし、ライトノベル系のレーベルとしては大半がマンガ・アニメ的イラストが付いている為、ここでは非ライトノベル系のレーベルとして扱った。

注3 CGの利用は1990年代前半から行われていたが、実験的な意味合いが強かった。

注4 マンガ化の意味の造語である。おそらくは「ノベライズのコミック版」から来ている。

注5 ライトノベルのアニメ化は、現在では大半が深夜アニメの枠である。

注6 これはTRPGをやっていない人には少々分かりづらいかもしれない。

「プレイヤー発言」などとも呼ばれ、自分自身が演じるべきキャラクターの枠を超えた発言などを行うことである。例えば、実際にそのTRPGの中には存在しない、現実の物事や作品などを話したりする事である。

注7 角川グループホールディングス傘下の出版社から発行されているレーベルの中でも、ライトノベル御三家レーベルとも呼ばれる「電撃文庫」・「角川スニーカー文庫」・「富士見ファンタジア文庫」がある。それ以外にも「富士見ミステリー文庫」や「角川ビーンズ文庫等人気レーベル」を有しており、2008年には「ファミ通文庫」を持つアスキーとメディアワークスが合併し、「アスキー・メディアワークス」(仮称)となる予定である。

注8 出版不況とは1990年代末から言われるようになった言葉であり、平成不況が出版業界にも及んだ結果、日本の出版業界の不況を示す言葉である。1997年以降、販売額は年々減少している。

注9 ライトノベルのレーベルは1996年から2004年の間、25レーベル前後で推移しつつづけており、多い年には1年で5個のレーベルが廃刊となっている。