

若年層向け小説誌が生んだ「ビジュアル・エンターテインメント」のかたち

—ライトノベル前史における読書をめぐる一考察—

The Form of Visual Entertainment that Led to the Youth Novel Magazine

—An Investigation of Reading in the Prehistory of Light Novels—

Keywords : reading, light novels, youth novel magazine, visual, media mix

キーワード：読書、ライトノベル、若年層向け小説誌、ビジュアル、メディアミックス

山中 智省

Tomomi YAMANAKA

1 はじめに

小説を読むという行為は、ともすれば「活字を通して小説を読むこと」のみを指すと思われがちである。しかし、例えば作品に登場する人物や風景のイラストが本文に挿入された場合、読者は活字だけでなく、イラストの内容を少なからず意識して小説を読み進めることになる。また、小説が書物の形をとって読者に提示されたならば、表紙、帯、カバー、口絵といった活字の周辺要素までもが、その読書行為に影響をもたらす事態も想定されるだろう¹⁾。あるいは小

説を取り巻くメディアミックスの状況を考えた場合、読者は書物に印刷された活字を目で追いながら、マンガ、アニメ、ゲーム、映画、ドラマなど、派生作品のワンシーンを頭に思い浮かべるかもしれない。このような小説をめぐる読者の「読み」と読書に関して、近年、注目すべき様相を呈しているのが「ライトノベル」である。一般的にライトノベルとは、若年層読者を主要ターゲットに据えたエンターテインメント小説を指し、マンガ・アニメ風のイラストが表紙、口絵、挿絵に用いられる、登場人物がマンガやアニメを想起させるキャラクターとして描かれる、といった形式的な特徴を持

つ。それゆえマンガやアニメの原作になりやすく、現在ではライトノベルを起点としたメディアミックス展開が常態化している。作品は主に文庫本で刊行されており、角川スニーカー文庫、富士見ファンタジア文庫、電撃文庫など、ライトノベルに特化した文庫レーベルも少なくない。また、文庫本ベースで見た二〇一五年の新刊点数は年間約二千五百点、市場規模は文庫本市場全体の二割近くにのぼり、日本の出版業界では大きな存在感を放っている。^②

そして今、ライトノベルは商業の場にとどまらず、学校教育の現場にも広がりを見せている。一例として、朝の読書推進協議会が発表した「平成26年度『朝の読書』（学校）で読まれた本」の調査結果を参照すれば、中学校と高校の上位二〇冊にライトノベルが数点ランクインしており、「中学・高校ではその年のベストセラーやメディア化作品など、世間で話題になった作品やライトノベルが支持される傾向が見られ」るとの見解が出された。^③つまりライトノベルは、学校教育における読書活動に反映されるほど、若年層読者の間で実際に読まれているのである。^④

さて、ライトノベルと読書の関係を捉える際に重要なのは、表紙、口絵、挿絵に用いられたイラストが、活字と同等かあるいはそれ以上に、読者の「読み」を左右する要素となっていることだ。具体的には、登場人物の把握に際して活字よりイラストを重視したり、そのイメージや雰囲気を加味して作品の世界観を語ったり、登場人物（キャラクター）のイラストを介してメディアミックスの派生作品を同時並行的に受容したりと、ライトノベルの読者はイラスト

トを強く意識した「読み」を常に行っている。^⑤このような読書行為をめぐっては、ライトノベルが商業性を重視した娯楽色の強い商品であること、活字をベースとした創造／想像力を妨げる恐れがあることなどから、その在り方を疑問視する指摘も見られた。^⑥一方では以下に示すように、活字とイラストが生み出す新たな表現や創造／想像力に注目し、一定の評価を与える向きもある。

ライトノベル等のジャンルが、物語をコード化する既成の文学的記憶の磁場^⑦呪縛から自由になるためには、イラストの介入によって、言語としての「作中人物」を画像化しキャラクター化する操作が必要となる（中略）このジャンルにおいては、画像の存在が小説を読む読者の想像力を抑圧する、というような古い通念とはまったく逆に、むしろ画像こそが、作品のアイデンティティを保持するために不可欠の役割を担っているのだ。^⑦

ラノベが敬遠されてきた原因のひとつに、マンガ・アニメ的なイラストがある。文庫カバリのイラストのために恥ずかしくて店頭で手に入れられないという話はよく聞くし、物語のキャラクター・イメージは固定化し、文字表現が生み出す多様な想像力の可能性を狭めてしまうという批判も、もつともだ。ただそれは、あくまで「文字」を重視した視点にすぎない。呼吸するかのようにアニメを取り込んできた世代にとって、ラノベのイラストは障害にならない。むしろそれは、読者が積極的に物語

を「誤読」して新たな物語を再生産するための、重要な足がかりとなる。⁸⁾

近年はここに挙げた二例と同じく、ライトノベルが若年層読者に受容されている実態を踏まえ、その読書が示す可能性に言及した指摘が散見されるようになってきた。しかし、それらは主に「ライトノベルがどう読まれているのか？」という観点から、現状の把握が重視される傾向にある。なかにはライトノベルの発展史を前提とした先行論も見受けられるが、多くは歴史的なトピックスの確認にとどまっており、現在へと続く読書の姿を詳細に論じたものはほとんどない。⁹⁾ すなわちライトノベルの読書をめぐっては、未だその歴史的経緯が十全に把握されているわけではないのである。そこで論者は、活字とイラスト、さらには他／多メディアまでもが交錯するライトノベルの読書様態に注目し、具体的な形成過程を明らかにしたいと考えている。

本稿はこの試みの一環として、ライトノベルの「原型」が形作られたとされる一九八〇年代から九〇年代初頭へと目を向け、特に当時の若年層向け小説誌である『獅子王』（朝日ソノラマ・一九八五年創刊）と『ドラゴンマガジン』（富士見書房・一九八八年創刊）を取り上げる。詳しくは後述するが、両誌は現在のライトノベルに相当する作品を刊行した文庫レーベルと連携し、独自の「ビジュアル・エンターテインメント」を読者に提示してきた。また、両誌は連載作品や公式情報の発信媒体にとどまらず、個々の誌面内容を生

かした雑誌文化を育む「場」でもあった。こうした「場」の調査分析はライトノベルの読書様態に加え、その形成に関与した文化的背景を探る上でも有効だと思われる。したがって本稿は、まず『獅子王』と『ドラゴンマガジン』の創刊当初を中心に両誌の特徴を把握しつつ、同時代の読書をめぐる具体相に迫っていく。¹⁰⁾

2 一九八〇年代から九〇年代初頭における若年層向け小説の動向

『獅子王』と『ドラゴンマガジン』の詳細を確認する前に、本章では一九八〇年代から九〇年代初頭を射程として、ライトノベルと関係の深い若年層向け小説の動向にふれておきたい。

当該時期には、ライトノベルが前述の形式的な特徴を確立し、現在の「原型」を形作る契機となった出来事を複数見出すことができる。象徴的なものとしては、ライトノベルの古参レーベルである角川スニーカー文庫や富士見ファンタジア文庫の創刊（一九八八年）、水野良『ロードス島戦記 灰色の魔女』（角川文庫、一九八八年）、神坂一『スレイヤーズ！』（富士見ファンタジア文庫、一九九〇年）をはじめとするヒット作品の相次ぐ登場など、主に一九八〇年代後半の出来事が挙げられよう。なお、刊行作品は当初「ヤング・アダルト」、「ジュブナイル」、「ジュニア小説（文庫）」等の名称で呼ばれたが、マンガ・アニメ風のイラストやキャラクターの存在、あるいは文章表現の違いなどのため、既存作品とは徐々に区別されてい

く。そして一九九〇年末頃、当時の大手商用パソコン通信サービス「NIFTY-Serve」の「SFファンタジー・フォーラム（FSF）」を舞台に「ライトノベル」の名称が誕生し、現在に受け継がれることとなった¹¹⁾。

続いては、こうした出来事の背景にあった同時代動向に注目したい。当時、後のライトノベルを形作ることになる若年層向け小説のうち、特に目立った動きを見せていたのはSFとファンタジーのジャンルである。例えば一九八〇年代後半のSF状況をまとめた『SF BOOK GUIDE』86―89 80年代後半SF関連書籍目録＋総括』（『SFマガジン』一九九二年九月臨時増刊号、早川書房）を参照すると、星敬「総論」に次のような記述が見受けられる。

〆浸透と拡散〆 あるいは、〆トータル・メディア〆の時代と呼ばれた八〇年代初頭の日本SFシーンは、八〇年代後半に入るやもはや爛熟としか呼びぶようなない状況を迎えることとなった。〆SF〆というジャンルが兼ね備えていた表現方法としてのスタイルは、一気に一般社会の中へと蔓延していく。と同時に、〆浸透と拡散〆（爛熟）が進めば進むほど、〆SF〆の本質は見失われていくと叫ばれることにもなる。それは、溢れかえる様々な情報、そして驚くべき早さでうつろい変わっていく社会情勢の中で、SFファンをSFファンたらしめんとする〆共通認識〆の崩壊を予感させるものだった。加えて、かつてSFフ

ァンの間では、あくまでもサブ・ジャンルと捉えられ、語られてきた映画、アニメ、コミックス、ゲームといった個々のメディアが確固たる地位を築き上げ、それぞれに固有のメディアにおける〆SFファン〆を獲得していった（中略）〆SF〆は、まさに〆メディア・ミックス〆の時代を迎えていたのだ。¹²⁾

また、同じ「総論」において星敬は「八〇年代後半、日本SFシーンを彩る二つの潮流」として、田中芳樹、荒俣宏、笠井潔らのSF作品を生んだ新書ブームと合わせ、「ヤング・アダルト」の動向に言及している。

八〇年代後半を彩るいま一つの潮流は、〆ヤング・アダルト〆である。SF、伝奇、ファンタジー、そしてアニメにゲーム。〆ヤング・アダルト〆は、既存のあらゆるメディアをどん欲に包含し、八八年以降急速に一大勢力へと成長を遂げることとなる。と同時に、やがて到来することとなる〆異世界ファンタジーブーム〆への布石ともなる働きを果たすこととなるのだ。¹³⁾

さらに『SF BOOK GUIDE』86―89 80年代後半SF関連書籍目録＋総括』は「総論」に続き、「海外SF作品」、「文学境界作品の紹介」、「ファンタジー」、「モダンホラー」、「国内SF作品」、「純文学からのアプローチ」、「伝奇バイオレンス」、「ヤング・アダルト」、「ゲーム・ブック、ゲーム・ノベル」の項目が立

てられている。このうち小谷真理「ファンタジー」の項には、星敬が言及していた「メディア・ミックス」への指摘が見られた。

八〇年代後半のファンタジー市場を支えていたのは単独の「小説読み」読者にかぎらない。むしろメディア・ミックスすなわち映画・ビデオ・アニメ・RPG・ゲームブックといった他ジャンルの消費者の力が交錯していったことが大きい。(中略) 八六年から八九年までのファンタジー事情のうち、もっとも大きなものは、RPGとの相互乗り入れによって、異世界ファンタジー分野が大きく拡大したことだろう。¹⁴⁾

ここで言う「RPG」とは「ロールプレイングゲーム」の略であり、一九八〇年代に隆盛したTRPG(テーブルトークRPG)やCRPG(コンピュータRPG)などを指すと思われる。代表的なものとして、例えば前者なら『D&D(ダンジョンズ&ドラゴンズ)』、後者なら国民的人気を誇る『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』等が挙げられるだろう。先の指摘にもある通り、これらゲームの存在が「異世界ファンタジー」の拡大を誘発し、後のライトノベルで隆盛していくファンタジー作品の土台を築いたのである。¹⁵⁾

そして「日本SFシーンを彩る二つの潮流」と評された「ヤング・アダルト」の項では、尾之上俊彦が一九八六年以前の状況を次のように解説している。

八〇年代前半『機動戦士ガンダム』に始まるアニメブームを背景に、シナリオライターが手がけるアニメ・ノヴェライゼーションが一つの柱となってくる。徳間書店(アニメージュ文庫)のように、それをウリにした文庫が登場するほどアニメの影響は大きく、またアニメ・ファンによって、ジュニア文庫全体の対象年齢が引き上げられる結果となる。同時に、夢枕獏《キマイラ》、菊地秀行《トレジャーハンター》といったシリーズが、SFとアニメという二極の間を繋ぐ、新しい対象層の開拓を行っていく。続いて角川書店が文庫、新書を通じてこの分野に参入。RPGという新しいゲームの紹介でヒロイック・ファンタジーがクローズアップされ(中略)、アニメブームが一時的に鎮静化し、オリジナル作品が求められはじめる、といった動きが続くが、そうした中で、現在のヤング・アダルト・シーンの直接の嚆矢となったのが、藤川桂介《宇宙皇子》、笹本祐一《妖精作戦》の両シリーズであろう。成人向け、ジュニア向けのレーベルが互いにずれ動いて重なりあった点、そこにYAという新しい「市場」が成立することになる。SFやファンタジーに題材を求めた、アニメ世代向けエンタテインメントの萌芽がこうして起こる。¹⁶⁾

以上の指摘や解説の内容から、一九八〇年代のSFとファンタジーは小説以外のメディアに対する「浸透と拡散」が進み、複数のジャンルのメディアを巻き込む「メディア・ミックス」の状況が現れ

ていたことが分かる。そうしたなかで「ヤング・アダルト」は、様々なメディアの要素を摂取しながら大きな成長を遂げ、「異世界ファンタジー」ブームへの布石ともなる働き¹⁷や「アニメ世代向けエンタテインメントの萌芽」が見られたという。また小説の読者層についても、主にアニメとの関係のなかで変化が起きていた模様だ。そして、この状況下で創刊された若年層向け小説誌こそ、本稿が取り上げる『獅子王』と『ドラゴンマガジン』であった。

3 「ソノラマ文庫の雑誌版」と位置付けられた『獅子王』

一九八五年五月創刊の『獅子王』は季刊誌として刊行が始まり、八六年九月号から月刊化した後、九二年五月号をもって休刊となった¹⁸。『雑誌新聞総かたろぐ』（メディア・リサーチ・センター）によれば、発行部数は八万部、読者は高校生中心のハイティーンで、「同社（引用者註：朝日ソノラマ）が発行するソノラマ文庫の雑誌版。SFや冒険もの等の小説とイラストを合体させたライト感覚のビジュアル・エンターテインメントを目指した小説誌¹⁸」であるという。

ソノラマ文庫とは、朝日ソノラマが一九七五年に創刊した文庫レーベルであり、前掲『SF BOOK GUIDE』86―89 80年代後半SF関連書籍目録＋総括』の「ヤング・アダルト」でもふれられていたように、当時を代表する若年層向け小説の刊行元だった。またソノラマ文庫は、創刊当初からマンガ・アニメ風のイラ

ストを添付した作品の刊行が目立ち、現在のライトノベルにとって重要な源流の一つと見なされている¹⁹。なお、前掲の紹介文によれば、『獅子王』はソノラマ文庫の「雑誌版」であり、「小説とイラストを合体させたライト感覚のビジュアル・エンターテインメント」が目指されていた。後に誕生する「ライトノベル」の名称は、ソノラマ文庫を含めた若年層向け小説が持つ内容的な「軽さ・軽やかさ」が命名の一因だったことを思えば、『獅子王』が打ち出した「ライト感覚」はその先駆と言えよう。

では実際、『獅子王』はどんな「ライト感覚のビジュアル・エンターテインメント」を展開したのか。創刊号を確認すると（図1）、特徴的なのはやはり、小説誌としては稀有なB5判の誌面に配されたイラストの存在である。例えば、読者の目を引く表紙には天野喜孝のイラストを採用し、巻頭の「THE SHI SHI OH GALLERY」と題されたコーナーでは見開きのカラーイラストを掲載していた。また、加藤直之、山田章博、畑農照雄、高橋葉介、美樹本晴彦、と



図1：『獅子王』創刊号

り・みきなど、当時の著名なイラストレーターやマンガ家を手掛けた挿絵を小説に添え、目次には執筆作家と並んでイラスト担当者の名を記載

している。そして彼らのイラストを配した小説の書き手は、夢枕獏、菊地秀行といったソノラマ文庫の作家が多く、小説（活字）とイラストのコラボレーションという点も加味するなら、まさに『獅子王』はライトノベルの一流流と言われたソノラマ文庫の「雑誌版」だったのである。

さらに『獅子王』は、音楽、ビデオ、TVCM、映画、本などに関する連載コラムのほか、連載マンガや読者投稿欄などのコンテンツを擁し、複数のジャンルやメディアが同居する情報誌としての側面を持ち合わせていた²²⁾。このような誌面作りは創刊号以降も続き、作家やイラストレーターの入替え、コラムや読者投稿欄の拡充等が図られていく。つまり『獅子王』が掲げた「ライト感覚のビジュアル・エンターテインメント」は、ソノラマ文庫の特徴を継承した作品群と、様々なジャンルやメディアのビジュアル情報が交錯した環境下で展開されたのである。これは先の星敬や小谷真理の指摘を踏まえるなら、SFとファンタジーにおける「メディア・ミックス」の時代²³⁾の到来を強く示唆するものだろう。

続いては『獅子王』と読者の関係に目を向けた。『出版指標年報』（全国出版協会出版科学研究所）によれば、同誌は創刊当初から「読者の反応は上々で3号目（11月発行）から2万部上積み²⁴⁾する実績を残しており、一定の読者を獲得していた状況がうかがえる。この点について読者投稿欄「獅子王ジャック」を確認する限り、創刊二号の時点からソノラマ文庫の既存読者を筆頭に、執筆作家やイラストに魅かれて同誌を購入したとの投稿が見受けられた。

こんにちは！ 新聞で、「獅子王」の広告を見ました。わたしは、菊地秀行さんの大ファンです。菊地さんの本はぜんぶ持っています。それに、天野喜孝さんのイラストも大すぎ。夢枕獏さんの「キマイラ如来編」も、ずっとつづけてほしいなっ！²⁵⁾

ソノラマ文庫は、五十冊くらい読んでいます。本を買う時は、「さし絵」「装丁」などがいいのを買ってしまいますねえ。「獅子王」も、表紙がいいんで買ってみました。内容も濃く、清水義範さんの作品を楽しく、読みました²⁶⁾。

また、この読書投稿欄には雑誌の連載作品にとどまらず、ソノラマ文庫の刊行作品に関する投稿も掲載されていた。編集部による意図的な選定が行われた可能性は否めないが、掲載頻度を考慮すれば、同文庫を経て『獅子王』の読者となるケースは決して少なくなかったと推察される。なかでも興味深いのは以下に示す投稿と、それに対する編集部のコメントである。

僕が小説というものを初めて手にして読んだのが去年の夏、それまでは根っからのマンガ・アニメ派でした。そのためか「小説なんて字ばかりでつまらないし絵がなきゃ何してるのかわかんぜん分らないじゃないか」と本気で思っていたんです。ある日マンガ本でも買おうかと思えば本屋へ行きその棚へと歩いていました。ふと下の棚を見おろすととても可愛い女の子が描か



図2：笹本祐一『カーニバル・ナイト』（ソノラマ文庫、1985年）

れているSF小説が目に入り少し考えたあとそれを手にとり、本来の目的であるマンガ本と一緒に買って帰りました。その時初めて買ったSF小説は笹本祐一先生作「カーニバルナイト」でした。そして次の日からマンガ・アニメ派から小説派にチェンジ!! 早々PARTI・IIをそろえ、PARTIVの出るのをどんなに待ち望んだか! 待っている間にもいろいろSF小説を読みました。それからというものが、マンガ・小説が2・8の割合になってしまい今では「本屋と言えばSF小説」というくらいSF小説好きになってしまいました。(中略) まだこの世界に入ってから半年ですがよろしくお願いします。²⁶

くくくっ…(男泣きをしている)なんと嬉しいお手紙! 「小説のおもしろさを知ってもらおう」―「獅子王」の目指すところ、これをおいて他にはありません。SFに限らず、「獅子王」、これからもどんどん面白い小説を載せて行きます!²⁷

この投稿は「小説なんて字ばかりでつまらないし絵がないや何してるのかぜんぜん分からない」との文

言が示すように、活字のみの小説に抵抗感を持つ「マンガ・アニメ派」の読者によるものと思われる。それでもソノラマ文庫を手にしたのは「可愛い女の子が描かれている」ためであり(図2)、イラストが小説を読む直接的なきっかけになり得た事実がうかがえる。そして続く編集部のコメントでは、『獅子王』は読者に「小説のおもしろさを知ってもらおう」雑誌(媒体)を目指すとの抱負が述べられていた。

すなわち『獅子王』はソノラマ文庫と同じく、小説(活字)とイラストのコラボレーションがもたらす訴求力をもって、新たな読者を小説の世界へと誘う役割を担おうとしていたのである。その意味で『獅子王』が打ち出した「ライト感覚」には、若年層読者が小説にアプローチする上での「手軽さ・容易さ」が含まれていたことになる。さらに言えば、現在のライトノベルと同様の読書様態が読者の間で形成されていく契機を、ソノラマ文庫や『獅子王』は確かに生み出していたのである。

4 「メディアミックス世代」を意識した『ドラゴンマガジン』

創刊からしばらくは商業的に好調をキープし、多くの読者を獲得していた『獅子王』だったが、月刊化以降は長い低調傾向が続くこととなる。その原因を一九八八年発行の『出版指標年報』は、「小説誌は季刊で作家にじっくり書かせたものを載せると売れ行きがかなり良い。(中略) 隔月刊や月刊に刊行を早めると途端に売れ行き



図3: 『ドラゴンマガジン』創刊号

が悪くなる。読者も毎月つきあいきれず、返品サイクルが短くなるからだ」として、同誌の月刊化に求めていた²⁸⁾。なお、この指摘は『獅子王』を含む小説誌全体を対象としたものでもあり、当時の小説誌が直面していた苦境が見て取れる。ところが、このような指摘が行われていた状況下にもかかわらず、月刊誌として創刊された若年層向け小説誌が『ドラゴンマガジン』であった。

富士見書房が一九八八年一月に創刊した『ドラゴンマガジン』は、『獅子王』より大きいA4変型サイズの月刊誌であり、二〇〇八年五月号からの隔月刊化でB5判に変更されて以降、現在も刊行を継続中である。また、同誌はライトノベルの古参レーベルとして知られる富士見ファンタジア文庫に先駆けて刊行が始まっている。両者の創刊作業に関わった編集者の小川洋によれば、同文庫の企画が通った後、新人賞の母体となる雑誌を求められたことがきっかけとなり、『ドラゴンマガジン』の創刊に至ったのだという²⁹⁾。その結果、雑誌(『ドラゴンマガジン』)、文庫レーベル(富士見ファンタ

ジア文庫)、新人賞(ファンタジア長編小説大賞(現ファンタジア大賞))の三者が密接に連携し、作家・作品の供給や企画展開を行う体制が早くか

ら整っていたのである³⁰⁾。これは先の『獅子王』にはない大きな特徴だった。

さらに『雑誌新聞総かたるぐ』の雑誌分類に着目すると、『獅子王』が「大衆文芸」であったのに対し、『ドラゴンマガジン』は「ヤング」に分類され、「青少年向けのビジュアル・ホビー&ストーリー雑誌」(1)若者に強いインパクトを与えるビジュアル企画(2)ホビーや遊びを中心とする情報(3)有力執筆陣による、コミック&ノベルを柱とする新しいタイプの若者向け雑誌である」と紹介されていた³¹⁾。すなわち同誌は、若年層向け小説誌の性格を有しながらも、『獅子王』以上に多彩なコンテンツを抱えた「新しいタイプの若者向け雑誌」として登場し、既存の小説誌との差別化を図っていたのである。確かに創刊号では、表紙をコスプレ姿のアイドルが飾り(図3)、巻頭には見開きのカラーイラストや写真を用いた特集記事が組まれたほか、イラストを添付した小説に加え、マンガ、アニメ、ゲーム、フィギュア、模型、ジオラマなど、様々なジャンルやメディアのビジュアル情報を網羅的に掲載していた。したがって外見的には小説誌というより、むしろマンガ雑誌やアニメ雑誌、あるいはアイドル雑誌に近いだろう。こうした誌面作りが行われた要因を探る上で示唆に富むのが、創刊号の巻頭言である。

ドラゴンマガジンはクリエイティブワンダーワールドだ！
 デイオラマ、コミック、小説、ゲーム、イラストレーション。
 既成の枠を超え ファンタスティックなイマジネーションの世

界が限りなく広がっていく。メディアミックス世代のための〈夢の王国〉、月刊ドラゴンマガジン 驚きと楽しさと感動をつめこんで、ストーリーは新たな次元に突入した！⁽³²⁾

『ドラゴンマガジン』創刊前に作成された媒体資料などを見る限り、ここで言う「メディアミックス世代」とは、「GAME、VIRTUALで育った」あるいは「アニメやゲームで育った」世代の中高生を指すものと考えられる。つまり、同誌の想定読者はデジタル重視のメディアに接してきた若年層であり、必ずしも既存の小説読者ではない。そんな彼らを同誌の読者とすべく取られた方策が、複数のメディアを駆使して行われる「物語（ストーリー）」や「イマジネーションの世界」の表現である。以下は先に挙げた巻頭言の続きであるが、その内容はまさしく、尾之上俊彦が言及した「アニメ世代向けエンタテインメントの萌芽」を如実に示すものだった。

夢―それは人々を未知の世界へ運び、勇気と希望をあたえる。夢―美しく、楽しく、時には恐ろしく、悲しい。夢見る心を持つ人は幸せだ、日常では決して味わえぬ豊かな体験と感動とを知ることができるのだから。今ここに産ぶ声をあげた「月刊ドラゴンマガジン」は、そんな「夢見る心」を持つ人たちの雑誌だ。夢を実体化して見せてくれるジャンルはいろいろある。だが、その核となっているのは物語だ。一枚の絵を見る時、人は情景を思い、ストーリーを組み立てる。そこに感動が生まれ

る。ストーリーこそ、夢を実感するための〈鍵〉なのだ。「月刊ドラゴンマガジン」は、ファンタスティックなストーリーを中心に、大迫力のディオラマPHOTO、小説、コミック、イラストレーション、最先端のRPGなど、あらゆる手段を駆使してイマジネーションの世界を表現していく。⁽³³⁾

他方、読者の特徴や傾向を『ドラゴンマガジン』の読者投稿欄「DRAGON SCRAMBLE」から探っていくと、例えば当時のRPGに親しんでいた読者や、マンガ、アニメ、アイドルなど、多様なジャンルやメディアを同時並行的に受容していた読者の投稿が見られる。

実は私はアニメ、フィギュア、アイドル（特に浅香唯さん）のファンでして、ニュータイプで創刊は知っていたのですが、DMを買う気はありませんでした（すみません）。ただ、浅香さんのファンだったため、表紙にひかれて買ってしまいました。でもDMは私の予想とまるで違っていました。私のような、欲ばりの人には持つてこいの雑誌ですね。小説やまんがは、他の雑誌でも載っているのはあるけれど、アニメや、フィギュア（模型）や、アイドルは、それぞれ専門誌にわかれているんですよ。だから、私のような趣味の人にとってはつらいのです（お金がたりない）。その点、DMはあまりたくさんはありませんが、人気が出そうとか、期待できるものを取り上げ



図4：『Newtype』（左）と『コンプティーク』（右）

ているので、充分満足できました。とつても得した気分です⁽³⁴⁾。
 自分の好きな浅香唯が表紙になっている雑誌が書店にあったので、TVゲームの本かな？と思って買って見たが、SFやアニメ、小説が好きな自分にはなかなかうれい雑誌だ。出淵裕、いのまたむつみ、天野喜孝、赤川次郎など、キャストも豪華で楽しい。RPGが好きな自分にはRPG・BOXもなかなかおもしろく思える。赤川次郎の小説はおもしろいのでページを増やしてほしいです⁽³⁵⁾。

『風の大陸』、とてもおもしろかったです。なんていうか、自分がはまっちゃった感じでした。こういうタイプの小説をもっと載せてください！お願いします!! それにしても、DMってホント、ニュータイプの雑誌ですね！小説もあり、コミックもあり、アイ

ドルもあって、しかもRPGのページもあるんだから（私はこれはただものではないと思ってます）。ずーっと応援しますからね！いまも友だちに宣伝しまくってるんですよ⁽³⁶⁾！

これら三つの投稿から、『ドラゴンマガジン』創刊当初の読者についてもう少し詳しく見てみたい。まずは「ニュータイプで創刊は知っていた」との記述から、投稿者のなかにアニメ誌『Newtype』（角川書店）の読者がいたことがうかがえる（図4）。また「浅香唯が表紙になっている雑誌が書店にあったので、TVゲームの本かな？と思って買って見た」との記述に見られた「TVゲームの本」とは、その特徴からパソコンゲーム誌『コンプティーク』（角川書店）ではないかと考えられる（図4）。

ゆえに『ドラゴンマガジン』の読者には、少なくとも前掲二誌の読者が含まれていた可能性が高いと言えよう。なお、福井文吾「コミックの巨大市場TVゲームとコミックの新たな『結合』」（『創』一九九一年九月号、創出版）によれば、『ドラゴンマガジン』から見た『Newtype』と『コンプティーク』の併読率（一九九一年時点・角川書店調査）は四五・五%と高く、三誌で読者を共有していたことが分かる。また、購入動機として掲載コンテンツの幅広さが挙げられていたことから、やはり複数のジャンルやメディアを横断的に楽しむ読者が想定されると同時に、彼らを『ドラゴンマガジン』が取り込んでいた実態が浮かび上がってくるだろう。

以上の点も『獅子王』が見せた様相とは大きく異なっているのだ

が、それはあくまで、読者が雑誌を手取るきっかけの違いに過ぎない。論者が創刊当時の編集者に行ったインタビュー調査によれば、『ドラゴンマガジン』は『獅子王』と同様に、読者を小説の世界へと誘う目標を持っていたことが判明している。⁽³⁷⁾一方、読者投稿には新人賞であるファンタジア長編小説大賞への応募を検討する内容も見受けられ、「読者」作家志望者」である場合が少なくなかった模様だ。さらに、ファンタジア長編小説大賞では応募作品として、長らく「ドラゴンマガジン読者を対象とする長編小説」が求められてきた。⁽³⁸⁾したがって、作家志望者にとつての『ドラゴンマガジン』とはまさに、創作のコンセプトやイメージの摂取元だったと考えられる。⁽³⁹⁾

前述のように、創刊当初の『ドラゴンマガジン』が読者に提示したのは、小説（活字）とイラスト、ならびに複数のジャンルやメディアを横断して成立する「物語（ストーリー）」や「イマジネーションの世界」だった。創刊号の巻頭言を踏まえるなら、そこには「人々を未知の世界へ運び、勇気と希望をあたえ」る「夢」、およびその実体化に伴う「日常では決して味わえぬ豊かな体験と感動」の追求という、同誌の基本コンセプトを見出すことができよう。そして同誌はこのコンセプトのもと、「メディアミックス世代」を意識したビジュアル重視の姿勢を掲げ、小説の受容（雑誌と文庫レーベル）と創作（新人賞）の双方で独自の「クリエイティブワンダーワールド」を展開しつつ、ライトノベルの読書様態を育む機会を読者にもたらしたのである。⁽⁴⁰⁾

5 おわりに

本稿は若年層向け小説誌である『獅子王』と『ドラゴンマガジン』を取り上げ、両誌の創刊当初を中心にそれらの特徴を把握しつつ、現在見られるライトノベルの読書様態が形成されていく過程の一端を明らかにした。両誌は一九八〇年代の若年層向け小説、特にSFやファンタジのジャンルを舞台とした「メディア・ミックス」の時代の到来、「アニメ世代向けエンタテインメントの萌芽」を背景として、独自の「ビジュアル・エンタテインメント」を発信してきた。具体的には、小説（活字）とマンガ・アニメ風のイラスト、さらには関連する複数のメディアを交錯させるといふ、メディア横断的な受容を前提とするような作品を読者に提示したのである。これは同時に、それまで小説に縁のなかった若年層を小説の世界へ引き込む事態を生み出し、ライトノベルの読書様態が読者の間で育まれていく契機になったと推察される。

また、両誌は「ビジュアル・エンターテインメント」の展開を通して、読者に「小説のおもしろさを知ってもらう」（＝小説の新規読者を獲得していく）という共通の目標を持ちつつも、その方策は互いに異なっていた。まず『獅子王』の場合は「ソノラマ文庫の雑誌版」として、小説（活字）とイラストのコラボレーションによる「ライト感覚」の作品を打ち出したことは特徴的だったものの、あくまで雑誌の体裁は既存の小説誌を踏襲していた。一方で『ドラゴンマガジン』は「新しいタイプの若者向け雑誌」を指向し、マンガ

雑誌やアニメ雑誌を彷彿させる誌面作り、『獅子王』を凌ぐ多彩なコンテンツの掲載によって、メディア横断的な作品展開をいっそう顕著なものとした。さらに同誌は新人賞との連携により、小説の受容から創作へと誘導する経路を創刊当初から整備しており、後のライトノベルを担う作家・作品の供給サイクルを確立していった点も注目に値する。以上の差異については今後、両誌の誌面内容をより細かく分析し、あらためて実態を浮き彫りにしていく必要があるだろう。

『獅子王』と『ドラゴンマガジン』。両誌が生んだ『ビジュアル・エンターテインメント』のかたちは、現在のライトノベルの読書を考える上で不可欠なのは間違いない。言うなれば両誌は、ライトノベルをめぐる読者の「読み」と、読書の在り方そのものを生み出した一源流であり、過去と現在の様相を繋ぎ得る接点なのである。

〔付記〕

本稿の執筆に関わる調査にあたっては、小川洋氏、竹中清氏、新城カズマ氏、伊藤ヒロ氏よりご支援を頂いた。この場を借りて厚く御礼申し上げます。また、本稿はJSPS科学研究費補助金（挑戦的萌芽研究15K12848「現代日本におけるメディア横断型コンテンツに関する発信および受容についての研究」）の助成を受けたものである。

〔注〕

- (1) ジェラルド・ジュネットは著書『スイューテキストから書物へ』（和泉涼一訳、水声社、二〇〇一年）において、活字を取り囲んで「書物」として成立させている要素に注目し、そこに存在する「ある種の語用論および戦略の特権的な場、テキストのより正しい受容とより妥当な読みのために大衆に働きかける特権的な場」（二二頁）を「パラテキスト」と呼び、間テキスト性（インターテキストュアリティ）の一種と見なした。後述するライトノベルのパラテキストについては、拙稿「ジャンル形成の現在から視えるもの―ライトノベル分析試論」（『コンテンツ文化史研究』第四号、コンテンツ文化史学会、二〇一〇年十月）を参照。
- (2) 「特集 文庫マーケットレポート2015」、『出版月報』二〇一六年三月号、全国出版協会・出版科学研究所、四―一三頁。
- (3) ニュースリリース「平成26年度『朝の読書』の人氣本調査結果発表」（二〇一五年五月八日更新）、トーン公式ホームページ、http://www.tohan.jp/news/20150508_514.html、二〇一六年九月二五日アクセス。
- (4) ライトノベルと学校教育における読書をめぐっては、各種の読書調査をもとに状況報告が行われてきた。現状を分析した直近の成果として、例えば大橋崇行「中学生・高校生による読書の現状とその問題点―ライトノベルの位置と国語教育、読書指導―」（『東海学園大学研究紀要・人文科学研究編』第二一号、東海学園大学、二〇一六年三月）がある。
- (5) ライトノベル作家の新城カズマは著書『ライトノベル「超」入門』（ソフトバンク新書、二〇〇六年）において、ライトノベルを「キャラクターを素早く伝える方法としてイラスト等を意識し、キャラクターを把握してもらうことに特化してきた、二十世紀末―二十一世紀における小説の一手法」（二〇三頁）と定義し、作家の立場から見ても、イラストがライトノベルにとって重要な要素であることを示唆している。
- (6) 例えば、安倍大輔「子どもの読書とライトノベル」（『子どものしあ

わせ』二〇〇八年五月号、草土文化)は、「ライトノベルが消費主義の中に置かれていること」を踏まえ、「子どもたちの育ち方にどういった意味を持っているのか、そのプラス／マイナスの両面についてきちんと議論していくことが必要」(二三頁)だと主張している。

(7) 千田洋幸『ポップカルチャーの思想圏 文学との接続可能性あるいは不可能性』、おうふう、二〇一三年、一七八頁。

(8) 柳廣孝・久米依子編『ライトノベル・スタディーズ』、青弓社、二〇一三年、一五頁。また、一柳『ライトノベルを「読む」とは何か』(JLISN: Library & information science news) 第一五九号、キハラマーカーティンタ部、二〇一四年三月)は、ライトノベルを一般芸芸等と比較すること自体を「ナンセンス」と指摘し、「何よりもラノベはコンテンツとして把握すべきであり、多様なメディアとの連結の形態にこそ特徴がある」(五頁)と述べている。

(9) ライトノベルを中心的に扱ってはいないが、関連性の高い文学研究の先行論として、和田敦彦『メディアの中の読者 読書論の現在』(ひつじ書房、二〇〇二年)、西田谷洋『ファンタジーのイデオロギー 現代日本アニメ研究』(ひつじ書房、二〇一四年)、和田敦彦『読書の歴史を問う 書物と読者の近代』(笠間書院、二〇一四年)、押野武志編『日本サブカルチャーを読む 銀河鉄道の夜からAKB48まで』(北海道大学出版会、二〇一五年)などがある。

(10) 本稿は論者がライトノベル研究会ブログ (<https://societyforlightnovel.wordpress.com/>) に投稿したウェブ記事「ラノベ史探訪(6)ーラノベ専門誌の始まりを見てみよう【獅子王】編」(二〇一二年一月二十九日投稿)、ならびに「ラノベ史探訪(4)ーラノベ専門誌の始まりを見てみよう【ドラゴンマガジン】編」(二〇一二年一月三十一日投稿)の内容をもとに、後年の追加調査を踏まえた研究成果について報告するものである。

(11) 詳細は前掲『ライトノベル「超」入門』のほか、拙著『ライトノベルよ、どこへいくー一九八〇年代からゼロ年代まで』(青弓社、二〇一〇年)などを参照。

(12) 星敬「総論 浸透と拡散以後のSF状況」、『SF BOOK GUIDE E' 86ー'89 80年代後半SF関連書籍目録+総括』、一〇頁。

(13) 注12に同。

(14) 小谷真理「ファンタジー」、『SF BOOK GUIDE' 86ー'89 80年代後半SF関連書籍目録+総括』、一六頁。

(15) ライトノベルに見られた異世界ファンタジーとTRPGの関係については、中村亮「ライトノベルの一流流ー執筆されるテールトーク」(柳廣孝・久米依子編『ライトノベル研究序説』、青弓社、二〇〇九年)を参照。

(16) 尾之上俊彦「ヤング・アダルト」、『SF BOOK GUIDE' 86ー'89 80年代後半SF関連書籍目録+総括』、二六頁。

(17) 同年、後継誌として朝日ソノラマから季刊誌『グリフォン』が創刊されたが、一九九四年の第七号をもって休刊となった。

(18) 『雑誌新聞総かたろぐ1985年版』、一九八五年、三四五頁。

(19) 詳細は前掲『ライトノベル「超」入門』のほか、大森望・三村美衣「ライトノベル☆めった斬り!」(太田出版、二〇〇四年)、大橋崇行「ライトノベルから見た少女/少年小説史 現代日本の物語文化を見直すために」(笠間書院、二〇一四年)などを参照。

(20) 前掲『ライトノベル「超」入門』、二五頁。

(21) 一九八七年五月号からA5判に変更。

(22) 『獅子王』創刊号の編集後記では、「エンターテインメント・ノベルスの世界を、いささかなりとも揺り動かしてみたいーそんな心意気で編集したつもりです。小説やコラムの執筆者、イラストレーターの方々にも、いままでにないほどの情熱を込めていただきました」(二三四頁)と述べられており、編集部が同誌を通じて、業界に新たな動きを生み出そうとしていた狙いが見て取れる。

(23) 『1986年版出版指標年報』、一九八六年、一九六頁。

(24) 『獅子王』'85初秋号(一九八五年十月発行)、二二〇頁。

(25) 注24に同。

(26) 『獅子王』初夏号(一九八六年七月発行)、二二九頁。

- (27) 注26に同。
- (28) 『1988年版出版指標年報』、一九八八年、一八一頁。
- (29) インタビュー「新人賞から数々の才能を輩出し続けるライトノベル界の雄 富士見ファンタジア文庫 小川洋」、『ライトノベル完全読本』、日経B P社、二〇〇四年、五一頁。
- (30) 例えば富士見ファンタジア文庫創刊時の特集記事では、「ファンタジア文庫はDMの兄弟分なんだね。(中略) DMの作品は基本的に『ファンタジア文庫』として出版される。それだけじゃない。DMには納まりきれない、いろんな作品や企画が書き下ろしで刊行されるんだ。また、みんなからの要望があれば、『ファンタジア文庫』の作品をDMで特集する、なんてことも考えている」(『ドラゴンマガジン』一九八九年一月号、二三頁)との説明がなされた。
- (31) 『雑誌新聞総かたるぐ1988年版』、一九八八年、一三三二頁。
- (32) 『ドラゴンマガジン』一九八八年三月号、七頁。
- (33) 注32に同。
- (34) 『ドラゴンマガジン』一九八八年五月号、一二二頁。
- (35) 注34に同。
- (36) 『ドラゴンマガジン』一九八八年六月号、一三九頁。
- (37) 竹中清氏(二〇一四年十二月二十九日実施)、小川洋氏(二〇一六年四月二十八日実施)へのインタビュー調査による。なお、これらの調査結果の報告は現在、別稿を準備中である。
- (38) 第一回(一九八九年発表)から第二十回(二〇〇八年発表)までが該当する。
- (39) 新人賞の応募作品に対する選評等においても、同誌の影響を受けた作品の投稿があったことを示唆する記述が見受けられた。
- (40) 『ドラゴンマガジン』は一九八九年三月号でのリニューアル以降、特にメディアミックスをめぐる新たな動きが見受けられ始める。なお、同誌で展開されたメディアミックスに関する詳細は、拙稿「ライトノベル雑誌」研究序説」(大橋崇行・山中智省編『ライトノベル・フロンティア3』、青弓社、二〇一六年、一〇五〜一二五頁)を参照。