

ライトノベルという出版メディアの確立

—一九九〇年代の電撃文庫の様相から—

Establishment of the Light Novel as a Publishing Media

— Aspects of the Dengeki-Bunko in the 1990s —

Keywords : Light Novel · Publishing Media · Media History · Dengeki-Bunko · Game

キーワード：ライトノベル・出版メディア・メディア史・電撃文庫・ゲーム

山中 智省

Tomomi YAMANAKA

はじめに

若年層の「読書離れ」や「活字離れ」が叫ばれるようになって久しい昨今、彼らが自ら進んで書籍や活字にふれ、継続的な読書に取り組み契機を生み出しているもの一つに、「ライトノベル（ラブ）⁽¹⁾」と呼ばれる一群の小説がある。その作品は主に、角川スニーカー文庫、富士見ファンタジア文庫、電撃文庫といった複数の文庫レーベルから刊行されており、毎月の新刊点数が数十点にのぼるこ

とも珍しくない。作品の内容も実に多種多様で、SF、ファンタジー、ミステリー、ホラー、ラブコメディなど非常に多岐にわたっている。また、ライトノベルはマンガ、アニメ、ゲームといった他多メディアと競合・共存するなかで若年層の支持を集めるべく、「時代」ごとに周辺ジャンルやメディアの「いいところ」をし⁽²⁾た、「同世代感、同時代感、ライブ感を重要視した小説」であるという特性を持つ⁽³⁾。すなわち、「先行文化の豊かな土壌から（中略）誕生し、文化の網の目の交錯のなかで養分を得て育っている」⁽⁴⁾ことから、ライトノベルは小説の一種であると同時に、複数のジャンル、

メディア、文化の要素を兼ね備えた「複合的な文化現象」^①だといえるのである。そして、その誕生・発展過程で培った方法や様式は今や、現代文化のなかで受容者を獲得する「生存戦略」として、現代の小説の内実や様態をも変容させつつあり、現代日本の「小説」^②「文学」の概念形成にも、少なからぬ影響を与えているのである。

こうしたなか、ライトノベルの定義については未だ諸説あり、議論が続いている状況にある。たとえば、オンライン辞書・事典サイト「ジャパナレッジ」収録の「日本大百科全書（ニッポニカ）」（小学館）では、ライトノベルを「小説の分類の一つ。SFやホラー、ミステリー、ファンタジー、恋愛などの要素を、軽い文体でわかりやすく書いた若者向けの娯楽小説」、「文庫版や新書版の判型をとった比較的安価な本が多いことが特徴の一つで、アニメのような絵が表紙や挿絵にふんだんに使われていることが多い」としつつも、「明確な定義はない」と解説している。^③とはいえ、先行研究等では多くの場合、便宜上、「日本大百科全書（ニッポニカ）」の解説にあるような事柄を踏まえながら、ライトノベルを小説の一種と見なした定義が設定されてきた。

しかし、「複合的な文化現象」でもあるライトノベルの総体に迫ろうとするならば、小説としての定義／捉え方にとどまらず、複数のジャンル、メディア、文化の複合状態を把握可能な新しい理解・評価の準拠枠が求められるだろう。^④そこで論者は、「単純なメディアの交替史・興亡史ではなく、古くからのメディアに新しいメディアが重層化していく過程、しかも重なりあいながら相互に組みあわ

さっている状態を分析」^⑤するメディア史の観点を導入し、ライトノベルを「多様なジャンル、メディア、文化を複合させた活字コンテンツを戦略的かつ積極的に生み出し、若年層を小説の読者や作者として獲得することを企図した出版メディア」と定義し直した上で、それらの枠組みとともに、以下に掲げる三つの指標を適用した歴史叙述^⑥「ライトノベルのメディア史」構築を試みている最中にある。

〔調査・分析に際して取り入れる三つの指標〕

- ① 既存の文庫に対して多様なジャンル、メディア、文化がどのようにに複合を果たしたのか？
- ② 若年層を小説（活字コンテンツ）の読者や作家として、どのように獲得していったのか？
- ③ ①と②において、出版社や文庫レーベルの戦略性・積極性は、どの程度認められるのか？

そうした取り組みの一環である本稿では、一九九〇年代前半に創刊されて以降、ライトノベル業界の牽引役として急速に勢力を増していった電撃文庫を主な調査・分析対象とする。そして、各種文献資料をもとに史実的側面を探る一方、編集者や作家の証言を手掛かりに当事者の経験的側面にも目を向けながら、電撃文庫の創刊・躍進の様相を探るとともに、同文庫がいかにして「出版メディアとしてのライトノベル」の特質を獲得し、その確立に至ったのかを明らかにしていく。

一 メディアワークス設立と電撃文庫の創刊

一・一 新会社の設立と文庫創刊の経緯

現在、角川スニーカー文庫（一九八八年創刊）や富士見ファンタジア文庫（同前）などと並び、ライトノベル刊行の最大手かつ老舗文庫レーベルとして名高い電撃文庫（九三年創刊）は、これまでに多数の人気作品や著名作家を世に送り出し、二〇一〇年代にはライトノベルの文庫市場で約三分の一のシェアを占めるまでに至ったほか^⑨、近年では川原礫『ソードアート・オンライン』シリーズ（二〇〇九年〜）のように、全世界における累計発行部数が二千万部超の記録的ヒット作も生み出している。また、作品のマンガ化、アニメ化、ゲーム化といったメディアミックスを積極的に進めることで、「複合的な文化現象」としてのライトノベルの発展にも、多大な影響を与えてきた実績を持つ。それゆえに、電撃文庫はライトノベルの誕生・発展の歴史を検証していく上では、不可欠な文庫レーベルの一つに数えられているのである。

さて、そんな電撃文庫は一九九三年六月、「電撃」のブランド名を冠した雑誌や書籍を中心に、若年層向けの出版物を刊行していたメディアワークス（現・KADOKAWA）によって創刊された。一方、電撃文庫の版元であるメディアワークスは、角川書店で副社長地位にあった角川歴彦が、兄である角川春樹との内紛問題を契

機に同社を離脱後、一九九二年一〇月に設立されている^⑩。加えて、歴彦が社長を務めていた角川メディア・オフィス（角川書店の子会社）の社員もその多くがメディアワークスに移籍しており、「コンプティーク」、「マル勝ファミコン」、「コンプRPG」といったゲーム雑誌の編集や、各種のメディアミックスを手掛けてきた経歴を糧に、「電撃スーパーファミコン」、「電撃PCエンジン」、「電撃コミックガオ!」、「電撃王」、「電撃メガドライブ」の五誌を新たに創刊している^⑪。そして、「オドロキの、5誌一挙創刊です。みんなが触れる『電撃』の楽しみ。ゲーム、コミック、ファンタジーと、ビジュアル世代の新たなニーズに応える斬新な企画を満載して、様々なジャンルをクロスオーバーさせてお届けします^⑫」というメッセージに見られるように、メディアワークスの「電撃」ブランドは角川書店や富士見書房との競合を厭わず、主要ターゲットを新世代の若年層に据える形で登場したのである。その上で、「新しい時代を生きる若者たちに斬新な作品を新たな文庫本として提供したい^⑬」という歴彦の悲願を達成すべく、歴彦自身の指揮により新規創刊されたのが電撃文庫であった。

歴彦が文庫創刊に託したねらいについては、文庫本の巻末に掲載された歴彦の手による創刊の辞「電撃文庫の創刊に際して」（一九九三年六月一〇日）にも見て取ることができよう。たとえば、「(Changing Time, Changing Publishing)、時代は変わって、出版も変わる。時を重ねるなかで、精神の糧として、心の一隅を占めるものとして、次なる文化の担い手の若者たちに確かな評価を得られ

ると信じて」の文言からは、新時代／次世代の出版や読者の動向を視野に、電撃文庫の創刊を行っていたことがうかがえる。また、創刊の辞の執筆にあたり、「(引用者註・歴彦の) 父源義によって書かれた角川文庫創刊の辞と岩波文庫のそれが、幾度となく読み返された」¹⁵⁾ことから、歴彦が「次なる文化の担い手の若者たち」を意識した文庫を生み出すなかで、古い教養の歴史に電撃文庫を接ぎ木し、岩波文庫から角川文庫への系譜に電撃文庫を位置づけようとした、という意図もあつた模様である¹⁶⁾。そして、この「次なる文化の担い手の若者たち」こそが、先にも見た「ビジュアル世代」の若年層であつた。

さらに、「コンピュータ世代への情報発信基地」電撃から文庫創刊!!ファンタジーはもとより、人気ゲーム、コミックのノベライズなどを注目の作家、イラストレーターの強力タッグで偶数月10日にお届けしまゝ¹⁷⁾という読者向けの告知文や、各社のゲーム機やコンピュータゲームを取り扱う雑誌を複数擁した「電撃」ブランドの布陣を思えば、「ビジュアル世代」のなかでも特に、コンピュータゲームとの親和性が高い者たちを視野に入れていたことが分かる。加えて歴彦もまた、後述する「電撃ゲーム三大賞」などを通じてゲームに価値を見出しており、この点からも電撃文庫が同時代のゲームの存在を念頭に、それらと密接な関係を築くことを重視していた様子がうかがえる。

一・二 電撃文庫の編集方針と初期展開

電撃文庫の創刊ラインナップは、競合する角川スニーカー文庫や富士見ファンタジア文庫で執筆経験のある既存作家を起用しつつ、「コンプティーク」や「電撃王」の連載作品、あるいはその派生作品を含める形で、水野良『漂流伝説クリスタニア1』、松枝蔵人『瑠璃丸伝 当世しのび草紙1』、中村うさぎ『極道くん漫遊記外伝 聖マリア修道院の怪談』、寺田憲史『ダークウィザード 蘇りし闇の魔道士』の四作品が揃えられた。なお、佐藤辰男『KADOKAWAのメディアアミックス全史―サブカルチャーの創造と発展』(KADOKAWA、二〇二一年)の記述によれば、電撃文庫は先行レーベルの方法や様式を踏襲しつつも、意識的な差別化を図っていたとされる。

「電撃文庫」の創刊編集長となつた吉原勝は「中高校生に良質な作品を提供する、ジャンルにこだわらない、イラストレーションを添え物にしない、という三つの編集方針を立てた」と振り返る。ジャンルにこだわらない姿勢は、先行する二レーベルの「富士見ファンタジア文庫」「角川スニーカー文庫」がファンタジー作品に傾斜していることから、差別化を意識した結果だった。ゲームのように「面白ければ良い」という歴彦のゲームへのこだわりと矛盾するものではなかった。フォーマット作りにも気を遣つた。カバーは何種類も用意し、開店前の神保町

の書店で棚に並べて検討することを繰り返した。巻頭にカラー口絵八ページ（三つ折り、観音開き含む）を置く（「スニーカー」、「ファンタジア」は四ページだった）、カバー後ろにもイラストを置いて、カバーから挿絵までストーリーが繋がるように意識した。本文イラストを裁ち落としができるようにするなど、贅沢なフォーマットにしたのも競合レーベルを意識したものであった。表紙は先行するレーベルのレイアウトが固定的だったので、ジャンプコミックスを参考に、できるだけ自由なデザインを心がけた¹⁸⁾。

また、「できるだけ自由なデザインを心がけた」という点に関連して、電撃文庫の装丁を長年担当してきたデザイナーの鎌部善彦は、「電撃文庫は後発だったこともあってか、デザイナー的に冒険できなかったか、イラストレーターのスタイルも成熟し、多様化していく中で臨機応変に対応できるような懐の深さがあったのかもしれない¹⁹⁾」として、一九九〇年代前半には珍しかったCG処理を取り入れつつ、様々な作品のデザインを制作したことを明かしている。たとえば上遠野浩平『ブギーポップは笑わない』（一九九八年）の表紙の場合、表紙用のイラスト二点について当時の編集者から、「お任せです、好きにしてください」といわれ、合成して使用したという²⁰⁾。

ちなみに『ブギーポップ』シリーズの刊行作品は、富士見ファンタジア文庫のような固定のレイアウトやデザインを持たず、ロゴデザインを含む毎巻のデザインが大きく変化しており、バリエーショ

ンに富んでいた。こうしたデザインの自由度や多様性に寛容な姿勢はまさに、「できるだけ自由なデザインを」という電撃文庫の編集方針の反映を如実に示すものだろう。さらにいえば、富士見ファンタジア文庫における『ビジュアル・エンターテインメント』など、先行レーベルが確立してきたビジュアル要素を重視する方法や様式を尻目に、電撃文庫はそれらのレイアウトやデザインをより洗練する形で、いつそうの先鋭化を図っていたとも考えられるのである²¹⁾。

他方で、『出版指標年報1994』（全国出版協会出版科学研究所、一九九四年）は作品が持つ「ゲーム感覚」をキーワードに、メディアワークスと電撃文庫の動向を次のように伝えていた。

男子中高生をターゲットにしてゲーム感覚の文庫が人気を呼んだ。今や中学・高校生の男子にとってファミコンはテレビやステレオと同じように生活の中に溶け込んでいる。そこでこれら中高生に人気のファミコン雑誌に掲載されたゲームやコミックを文庫という形で刊行する動きが盛んに起こり、ファミコン人気を支えられて好売れ行きを示した。主婦の友社が6月に創刊した「電撃文庫」は同社の『電撃王』『電撃スーパーファミコン』『電撃PCエンジン』『電撃メガドライブ』『電撃コミックG A O!』といった電撃5誌の人気とパブリシティ効果が効いて好調な滑り出しを見せた。第1回配本の『ダーク・ウィザード』は同名タイトルのゲームをノベライズ化したものであり、同じく『クリスタニア』は前述の『電撃王』で連載していたロール

プレイングゲームのノベライズ化といったように電撃5誌と連係しながらゲーム感覚を強調した造りとなっていた。²²⁾

一九九〇年代前半には折しも、八〇年代後半から文庫市場で隆盛を誇った少女小説やファンタジー小説が衰退の兆しを見せており、たとえば九二年にはすでに、「少女文庫はピークを過ぎて92年は低迷」、「その後を補うと期待されていたファンタジー（幻想文学といった従来の線を離れてSFから冒険もの、伝奇、アクションと非現実的な題材を扱った小説群）も、人気作家やOAV化された作品と、ごく限られた一部の作品は圧倒的な人気があるものの、それ以外は低迷」との報告がなされていた。²³⁾ だからこそ、それらに代わる新たな若年層向けエンターテインメント小説の開発が模索され始めるのであるが、電撃文庫はまさにそうしたタイミングで登場し、前述の「ゲーム感覚」を武器に、新たな作品潮流を生み出す契機をもたらしたのである。

一・三 勃興を見せる「ゲーム小説」

電撃文庫が創刊される一九九〇年代前半には、TRPG（テーブルトークRPG）やCRPG（コンピュータRPG）が隆盛を誇っていたことに加え、ゲーム製作会社の遊演体が企画・運営した「ネットゲーム」を筆頭に、郵便を利用する多人数参加型のPBM（プレイバイメール）が人気を博し、この形式でプレイされるRPGが

話題を呼んだ。そして、これらの要素や雰囲気をもとに書かれた小説も多数見受けられるようになり、角川スニーカー文庫の水野良『ロードス島戦記』シリーズや深沢美潮『フォーチュン・クエスト』シリーズ、富士見ファンタジア文庫の神坂一『スレイヤーズ』シリーズのほか、複数の著者が執筆に参加するシェアード・ワールド小説として知られる『ソード・ワールド・ノベル』シリーズ、『ソード・ワールド短編集』シリーズ、『蓬莱学園』シリーズなど、いわゆるゲーム小説の作品群がさらなる勃興を見せたのである。

なお、ここでいう「ゲーム小説」の定義に関連して、たとえば社会思想社のゲームブック・TRPG雑誌「ウォーロック」一九八九年五月号（VOL. 29）のなかで水野良は、「ロールプレイング・ゲーム的な要素を含んだ小説」だと説明している。²⁴⁾ さらに同誌では安田均も、「ロールプレイング・ゲームのようにストーリーを中心とするゲームがあるとしたときに、そのゲーム世界を念頭におき、これを小説の形であらわしたものの」、「広い範囲で見れば、ロールプレイング・ゲームのようなストーリー・ゲームで、シナリオの代りにオリジナルな小説を作ったようなものから、狭い範囲では、有名なゲームのシナリオを小説化したものまで、じつに多岐にわたると考えられる」と述べていた。²⁵⁾ したがって、少なくとも一九八九年前後における「ゲーム小説」とは、「RPGの世界観やストーリーに根差した小説」という意味合いが強かったといえるだろう。

こうしたなか、特に一九九〇年代前半では新興のコンピュータゲームが織り成す世界、物語、表現などに対する関心が増しており、

それらを踏まえた小説の展開にも注目が集まったのである。ただし、コンピュータゲームと小説の関係性、さらには、そこから生まれる新しいエンターテインメントの可能性をめぐっては、すでに一九八〇年代後半から言及や議論が進んでおり、具体例としては畑中佳樹『電子小説批評序説』（BNN、一九八七年）、遠藤雅伸・竹田青嗣・中沢新一・安田均『電子ゲームの「快楽」』（日本ソフトバンク、同前）、安田均『神話製作機械論』（BNN、同前）などが挙げられる。これらのうち、以下は前掲『神話製作機械論』の「はじめに」内で示された、「コンピュータ・エンターテインメント」の特徴と動向をめぐる安田の指摘である。

（引用者註：小説とゲームを指して）この二つが、近年かなり変化していると気づいてしばらくになる。小説の方は、文学的な手法がさまざまに模索される一方で、ファンタジーに見られるような「物語性」の復権、あるいは、神話・伝説のような「原型的」なものへの接近・再利用が、かなり目につくようになった。ゲームの方は、伝統的な競争中心のものに、シミュレーションという新たな手法を使った模擬的なものが登場し、さらにそれは、ロールプレイという手法を生んで、より臨場感、ストーリー性をもつ形態へと進化しつつあった。要するに、以前よりも小説とゲームが接近し、新しいストーリー・ゲームと呼ばれるものが生まれはじめていたのだ（中略）。そして、そこに突如として、コンピュータ・エンターテインメントが、それら

を統合する形で芽吹きはじめている、と知った。²⁶

また、「ウォーロック」の初代編集長を務めるとともに、『コンピュータゲームデザイン教本』（ビジネス・アスキー、一九九〇年）などを著した多摩豊は、「ウォーロック」一九八九年五月号（VOL・29）掲載のコラム「編集長の部屋」を通じ、バンダイがアニメを題材としたゲームブック（バンダイ文庫ゲームブックシリーズ）を刊行し始めたことにふれながら、ゲームが小説やマンガといった他／多メディアに進出するなか、そこに新たな作品／コンテンツやマーケットが生まれていることに言及していた。

ところで、このゲームブックの登場は、じつはゲーム界にとっではちょっとした意味を持っている。元来、ゲームと他のメディアとの結びつきは、あくまで他のメディアがメインで、ゲーム業界がそのネームバリューを利用するというかたちで進んできた。これは映画や小説のゲーム化、ゲームブック化という意味で、ようするに既存のメーカーが他のメディアで人気があるものを借りてきていたわけである。ところが、この状況が去年あたりからじゃつかん変わってきた。その表れが「ロードス島戦記」であり、「ドラゴンランス戦記」であり、「バスタード」である。これらの作品は、ゲームというメディアに付随していた「ネームバリュー」を他のメディア（小説やマンガ）が利用したという、逆のかたちでの多メディア化の始まりだったので

ある。そして今回のバンダイのゲームブックは、既存のゲームブック出版社ではないというところがゲームというメディアの力を認めて、新たなマーケットとしてこれを認めたという意味合いを持っている⁽²⁷⁾

そして一九九〇年代前半、新しいエンターテインメントの最前線を形成していたコンピュータゲームの存在を意識しつつ、戦略的かつ積極的に「ゲーム感覚」を小説に輸入しようとしたのが電撃文庫であった。また、その原動力となり、多種多様なゲーム小説の供給元となっていくのが、文庫創刊に合わせて創設されたメディアアウォークスの公募新人賞「電撃ゲーム三大賞」である。⁽²⁸⁾

二 「電撃ゲーム小説大賞」のねらいと特徴

創刊からしばらくは隔月で新刊を発売し、一九九四年四月以降は毎月刊行に移った電撃文庫は、九三年には一四点、九四～九六年には四〇点前後の作品を出版している。具体的には、メディアアウォークスの設立とともに登場した雑誌群のほか、九三年一月創刊のゲーム雑誌「電撃アドベンチャーズ」や、九四年七月創刊の電撃ゲーム文庫などとも連携を図りつつ、TRPGをはじめとするゲームと結びつきの強い作品（ノベライズやリプレイを含む）が続々と刊行された。また、一九九三年からはあかほりさとる原作の『爆れつハン

ター』シリーズを筆頭に、小説はもちろん、マンガ、アニメ、ラジオドラマ、ドラマCD等を交えたメディアミックスも始まっている。なお、週刊誌「SPA!」一九九六年六月二六日号（扶桑社）に掲載されたあかほりの紹介記事によれば、前掲の『爆れつハンター』シリーズは九六年の時点で、文庫本とコミックスの累計発行部数が四百万部を超えており、電撃文庫のメディアミックスを牽引する人気作品となっていた。

しかし、当初のうちは刊行作品の多くを、先行レーベルで実績を積んだ作家陣が手掛けていたほか、ゲームノベライズや海外ファンタジーの翻訳小説も見受けられた。前掲の「電撃アドベンチャーズ」においても、中村うさぎ「小説・JAJA 姫武遊伝 悪魔が来たりてホラを吹く」、大塚英志「小説・魍魎戦記 摩陀羅 摩陀羅 使篇」、ドラゴン殺しをめぐる五つの物語（荒俣宏・小沢章友・鳥海永行・山本弘・中村うさぎによる連作）といった小説の掲載・連載が行われるなか、やはり既存作家の活躍が目立っている。したがって、ゆくゆくは自社による新人作家の発掘・育成を行うと同時に、自社開発の新作を恒常的に生み出す仕組み作りが急務とされたのである。

そして、その打開策の一環として創設されたのが、ゲームになり得る小説をコンセプトに据えた「電撃ゲーム小説大賞」、電撃文庫での起用も視野に入れたイラストレーター志望者向けの「電撃ゲームイラスト大賞」、商品化可能なTRPG、カードゲーム、ボードゲームなどのアイデアを求めた「電撃ゲームデザイン大賞」の三部

門からなる公募新人賞「電撃ゲーム三大賞」であった。そのねらいについて、当時、電撃文庫創刊の指揮を執っていたとされる角川歴彦は、「電撃アドベンチャーズ」一九九四年一月号（創刊号）掲載の「創設宣言」のなかで、次のように述べている。

ゲームとはコミュニケーションであり、文化であり、そして、何より楽しく面白い。その評価はストレートであるがゆえに嘘がない。ゲーム小説とは知性であり、メディアミックスが実現した時点で総合芸術であり、そしてゲームと同じく楽しく面白い。若く新しい才能がこの生まれたばかりの世界に蠅集して、限り無い可能性を予感させる。どうか、電撃3大賞が豊かな才能の発掘に成功することを——末永く、珠玉の咲り多い成果を實現させることを期待しています。²⁹⁾

このうち「電撃ゲーム小説大賞」はその名称が示す通り、創設当時からゲームの要素や感覚を取り入れた小説を広く募集していた。第一回の要項を参照すると、募集内容には「ゲームになりうる可能性を秘めた、オリジナルの長編および短編小説」とあり、なかでも自由部門では、「ファンタジー、ミステリー、SFなど、ジャンルを問わずゲーム感覚あふれた作品（ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの不可）」と明記されていた。³⁰⁾さらには「臥龍覚醒眠れる才能を叩き起こせ!!」というキャッチフレーズのもと、作家志望者に積極的な投稿を呼び掛けていたのである。ただし、注意し

ておく必要があるのは、ここでいう「ゲーム」が一般的な遊戯・娯楽としてのゲームを指すのではなく、前掲の歴彦による「創設宣言」の内容からも垣間見えるように、「既成のメディアを超越した最先端のエンターテインメント」という意味合いが強かったことである。それは第一回受賞作の決定後、同賞の応援団長を務めた荒俣宏が、電撃文庫の折り込みチラシ（一九九四年一〇月発行）に寄せた以下のコメントからも明らかであろう。

ゲームは今や、小説に代わって、エンターテインメントの王者となりつつある。なによりも「おもしろさ」を追求する姿勢が小説に勝った結果である。したがって小説は、なによりもまず、おもしろさを回復する上で、「ゲーム小説」というまったく新しいジャンルを樹立する必要がある。おもしろすぎるほどおもしろい物語、これかゲーム小説である。映画にゲームに、マルチメディアへの対応が利くほど、おもしろさに普遍性があること、これがゲーム小説である。そして何よりも、読む者もおもしろさにおいて大いに満足させようという意図の下に書かれた小説を、すべてゲーム小説と呼んでよい。おもしろさのルネサンスと未来をめざして、ここに魅力あふれるゲーム小説の新分野にチャレンジする意義を、全国のフレッシュな才能に呼びかけたい。ゲーム小説に夢みよう、と！

すなわち、「電撃ゲーム小説大賞」は「ゲーム」というキーワー

ドを強調しながらも、実際には許容するジャンル／メディアの範囲がかなり広く、応募作品の新規性や斬新性を評価する方針がとられたことも手伝い、多彩なエンターテインメント小説の受け皿となる余地を内包していたのである。さらに、「映画にゲームに、マルチメディアへの対応が利くほど、おもしろさに普遍性がある」という荒俣の指摘は、「最先端のエンターテインメント」たる受賞作品＝「ゲーム小説」の一要素として、メディア展開に適応できる内容が求められていた証左だろう。事実、選考委員を務めていた角川歴彦も、折り込みチラシ「電撃の缶詰」掲載のコラム「SPECIALLY INTERVIEW 電撃ゲーム小説大賞受賞作はどーやって選ばれたのか？選考委員の方々を直撃！」のなかで、「この作品は、映像的な要素を持っているので、小説からスタートしてコミック化、さらにそれ以上の大掛かりな映像化の楽しみがあります」と、将来的なメディアミックスの可能性に言及しており、この点が選考基準の一つになり得ることを示唆していたのである。

加えて、同賞創設の前年には折しも、一九六一年に始まったハヤカワ・SFコンテストが第一八回をもって終了しており、「SFは冬の時代と言われるようになった」³³状況が生じていた。こうしたなか第一回「電撃ゲーム小説大賞」は、その受け皿の広さが奏功して六〇〇作を超える応募があり、選考委員を角川歴彦と映画監督の林海象、SFに造詣が深い矢野徹と高千穂遥が務めるなか、「第一回、第二回とSF色の強い作品が受賞」³⁴を果たしたのである。同時にこの結果は以後、「ゲームファンタジーが主流だったティーンズ文庫

の世界に、SFやミステリーの才能を呼び込み、ジャンルを超えるライトノベルの流れをこの時期の電撃文庫が作った」といわれるほどの衝撃を、一九九〇年代の若年層向けエンターテインメント小説に与えたのだという。

初期の代表的な受賞作品としては、土門弘幸『五霊闘士オーキ伝』（第一回大賞）、高畑京一郎『クリス・クロス 混沌の魔王』（第一回金賞・原題『夢か現か幻か』）、古橋秀之『ブラックロッド』（第二回大賞）、川上稔『パンツァーポリス1935』（第三回大賞）、上遠野浩平『ブギーポップは笑わない』（第四回大賞）、橋本紡『猫目狩り』（第四回金賞）などがひとまず挙げられるが、これらの実績をもとに佐藤辰男は、当時の電撃文庫の様子を次のように語っている。

「92年にメディアワークスを作って、翌年に電撃文庫を創刊するんですが、まず作家の問題がありました。角川スニーカー文庫から移って電撃文庫を始めたようなものですから、スニーカーでデビューした作家はすべてスニーカーで活躍してもらわなくては困る。だから、うちは新人を発掘しなくてはなりません。そこで『電撃ゲーム三大賞』を設立して、作家の供給源としました。これが大きな節目ですね。スニーカーで育ってきた作家の傾向をみるとわかりますが、ファンタジーの世界がメイン。だから、賞を通じてファンタジー作家が電撃文庫で育つと思ったのですが、応募作品を見たら、予想以上に多様性があり

ました。これには驚きましたね。我々はコンプティークを基盤に、ファンタジー作品などの路線を自ら作り出してきた経験から、⁽³⁵⁾「こういう作品が応募してくるだろう」とおおよその予想をしていたんです。しかし、約10年の歴史を経て、応募される作家さんたちの表現したいものの幅が広がってきたようです。第1回の金賞を受賞した高畑京一郎さんの『クリス・クロス』もゲームは意識してはいるものの、私が従来考えていたゲームやファンタジーとは違った世界でした。でも、こういった作家たちによって電撃文庫のカラーが決まったわけです。つまり、作家たちが自らが電撃文庫の多様性を演出してくれたんです⁽³⁶⁾」

さらに「電撃ゲーム小説大賞」では、「最終選考に残った作品や手前で落選する作品でも、光るものがあれば編集者がついて、作品を磨く機会を与える仕組み」を設け、「応募作を絶対評価せず、才能の可能性に賭けて作家を育成」⁽³⁷⁾する方針をとり、新人発掘の場として有効に活用する⁽³⁸⁾という特徴的な動向を見せていく。その結果、佐藤が語ったように「電撃ゲーム小説大賞」は創設以来、多様性に富んだ作家・作品を次々に見出してきたことで、「今までのティーンズノベルとは違う才能をもった作家がどんどん出てきている」賞と評されるまでになる。また、「作家たちによって電撃文庫のカラーが決まった」、「作家たちが自らが電撃文庫の多様性を演出してくれた」との指摘通り、電撃文庫は同賞の成果を追い風に「新人をどんどんピックアップアップしてって、新しい作品性でやってい」くとい

う、文庫レーベル独自の方向性を確立したのだった⁽⁴⁰⁾。

三 公募新人賞が目指した先に現れたもの

電撃文庫を担う新人作家を発掘・育成すると同時に、「既成のメディアを超越した最先端のエンターテインメント」といえる小説の創出を目指した「電撃ゲーム小説大賞」は、開始早々から有望な作家・作品を見出すことに成功し、受賞作品のメディアミックスも着々と進められていった。加えて、たとえば第一回で金賞を受賞した高畑京一郎『クリス・クロス 混沌の魔王』は、コンピュータの仮想現実世界を舞台とした「日本初バーチャルRPGノベル」として、コンピュータゲームを題材としたゲーム小説の先駆となるなど、受賞作品の新規性や斬新性が注目を集めていく。さらに高畑の場合、二作目となる『タイム・リープ あしたはきのう』（一九九五年）が、タイムトラベルもののSF小説として高い評価を受けるとともに実写映画化を果たし、受賞作家の実力の高さをあらためて示すことになった。こうしたなか、同賞や電撃文庫に大きな転機をもたらすのが、一九九七年の第四回における上遠野浩平『ブギーポップは笑わない』の登場である。

八六九作の応募があった第四回の大賞に選ばれた『ブギーポップは笑わない』は、世界の危機を察知すると高校生の少女・宮下藤花から自動的に浮かび上がってくる存在「ブギーポップ」を物語の要

に、深陽学園で発生した女子生徒の連続失踪事件を時間軸と視点が異なる五つのエピソードから描き出し、最後に事件の真相が明らかになるという、構造的にはミステリー色が強い作品である。他方で、五つのエピソードには視点人物となる少年少女たちが登場し、彼らが抱える等身大の思いや悩みを交えながらストーリーが進行するため、現代日本の高校を舞台とした青春小説の性格も持ち合わせているといえよう。このほかにも、SF、ホラー、オカルト、サスペンス等、複数のジャンルの要素を取り入れている点が大きな特徴となっている。

また、同作は一九九八年に電撃文庫から刊行後、二〇〇〇年頃にはTVアニメ化、実写映画化、マンガ化といったメディアミックスが行われ、「電撃文庫の代名詞とも言える人気シリーズ」⁽⁴⁾に成長する。なお、電撃文庫が一九九七年になって前年比約一・五倍の新刊を刊行し、角川スニーカー文庫や富士見ファンタジア文庫と肩を並べるなか、「電撃ゲーム小説大賞」は第四回以降、応募作品の総数が増加傾向に転じ、右肩上がりに推移していった。それゆえに同作は、文庫レーベルと公募新人賞の双方が躍進を果たす上で、その要を担った作品と位置づけられるのである。

では、『ブギーポップは笑わない』は受賞にあたり、どのような点が評価されたのか。試みに、第四回の選考委員だった安田均の選評を確認すると、「今回は、従来のSFやファンタジーものに比べ、学園ものが目立ちました。ただ、ゲーム小説という言葉にこだわらぬなら、この二つのバランスをとるのはなかなかむずかしいようにで

す。(中略)受賞作(特に大賞)は、それをパズルゲーム性という新しい角度で、うまくクリアしています。これからは、その辺も注目されるべきでしょう」と述べられており、ゲームと小説とのバランスがとられた「パズルゲーム性」が高く評価されていたことがうかがえる。また、初版刊行時の文庫帯に見られた安田の帯文では、「ミステリ、学園、食人鬼、多重人格、それらを見事なキャラクター描写と斬新なパズル構成で読ませる。大型新人の登場に拍手を！」として、同作の「斬新なパズル構成」にふれつつ、それを実現した上遠野を「大型新人」と紹介していたのである。

続いては刊行後の反響等について把握すべく、「SFマガジン」一九九八年五月号に掲載された三村美衣の同時代評を取り上げてみたい。このなかで三村は、特にその文体や舞台に着目しつつ、「ヤング・アダルトにありがちな饒舌さを一切はぶいた、淡々とした文体で学校の日常風景や高校生の恋愛模様を描きながら、その裏で進行する「事件」を立体的に浮かび上がらせていく。この手法が、いかなる非日常をも時の流れの中に埋没させていく「学校」という場所の特殊性をきわだたせて、不思議な魅力を生んでいる」と、「ブギーポップは笑わない」を評していた。さらに、翌年の「活字倶楽部」一九九九年冬号(雑草社)では、八〇年代後半〜九〇年代前半にかけて生じたファンタジーの隆盛が沈静化した後の業界動向を踏まえ、次のように述べている。

ここ二、三年のヤングアダルト・少女小説界の最大の争点は、

異世界ファンタジーブームを継ぐのは何かってことだ。オカルト、なかでも陰陽師ものが最有力候補と目されてきたが、異世界ファンタジーに比べてお約束ことが多くて不自由なためか、ブームと呼ぶほどには、追隨する作家が少ない。結果的にSF、ホラー、ファンタジー、学園ものなど、さまざまな作品が混在し、ジャンルの幅が広がっている。今年の新人賞作品は、この様相を見事に反映して、内容は多種多様。なかでも電撃ゲームノベル大賞を受賞した上遠野浩平『ブギーポップは笑わない』（メディアアワークス電撃文庫）はジャンル分類しがたい混然とした魅力を持ち、構成力、個性、新鮮さともに際だった超弩級の新人作家で、拙さまでが計算された魅力かと疑いたくなる、⁽⁴⁴⁾ひとりモーニング娘。⁽⁴⁵⁾

これらの同時代評は刊行からほぼ一年以内のものである。その間に続刊が刊行されていたとはいえず、わずか一年のうちに同作と著者の上遠野は、三村の評で「異世界ファンタジーブームを継ぎ得る作家・作品と見なされるほど、確かな存在感を示していたのである。さらに興味深いのは、一九九八年八月に始まった「電撃文庫創刊5周年大感謝祭」に伴う読者投票企画「新世紀エンターテインメントグランプリ」（一九九九年二月結果発表）において、同作がグランプリ（得票数第一位）を獲得していたことだろう。この企画は、「来るべき21世紀／＼新世紀／＼にむけて皆様が期待する注目作品」に投票を行い、「期待する最もブレイクしそうな作品」を選ぶもので

あり、なればこそ先の結果は多くの読者が同作に対して、当時、非常に高い注目と期待を寄せていた証左といえる。

そして、二〇〇一年の「活字倶楽部」で上遠野の特集が組まれる頃には、以下の引用にも見られる「ブギーポップ以降」という言葉とともに、「エンターテインメントノベルの金字塔」「エンタメノベルの流れを変えた伝説の作品」などといった評価が確定していた様だ。また、「本の雑誌」二〇〇二年二月号の「特集 ティーンズノベルを読もう！」内で実施された大森望、みのうら、北上次郎の座談会でも、上遠野を「今の流れを決めた人」（みのうら）、「ブギーポップ」の登場で、そのあと出る作品の傾向が変わった」（大森）という発言を確認することができる。⁽⁴⁶⁾

当時、十代半ばから二十代頃をターゲットにしたファンタジー小説といえば、異世界を舞台として、カタカナの名前の登場人物が魔法で派手に戦う、という作品が主流だったなか、現代（と思われる）の高校を舞台にして、一見ありふれている少年少女たちを描いたこの作品は、却って異色で目を引いた。ひとつの事件を、複数の登場人物の視点で多方向から見えてゆく、という構成も、ほかに類がないおもしろさで読者を増やし、やがてエンターゲット以外の大人の読書家のあいだでも話題を呼んで、雑誌の紹介記事や書評などでたびたび取り上げられることとなる。そしてこの一冊はさらに波紋を広げて、ついには「ブギーポップ以降」という言葉まで生まれ、いまもお、熱

心なファンを増やし続けているのだ。¹⁶

すなわち、『ブギーポップは笑わない』は既存のファンタジー作品には見られなかったテーマ、舞台、構成、ジャンル横断的な内容などといった特異性を持ち合わせていたことから、若年層向けエンターテインメント小説の流れを一変させたといわれるほどのインパクトを、登場当時の出版業界や作家・読者に与えたのである。加えて、そうした影響力の大きさから、ライトノベルの作家・作品史上の重要なターニングポイントに位置づけられていくことになる。さらには、前島賢『セカイ系とは何か―ポスト・エヴァのオタク史』（ソフトバンククリエティブ、二〇一〇年）のように、一九九〇年代後半に社会現象化したアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』の後継作品として同作を捉え、「自意識」というテーマの継承を含むその特異性を指摘する声も多い。それゆえに、「90年代中盤、このメディアでは水野良『ロードス島戦記』や神坂一『スレイヤーズ』といったファンタジー小説が主流だった。（中略）ところが、1998年に刊行された作品（引用者註…『ブギーポップは笑わない』）によって、その光景は大きく変わ¹⁷」ったとする見方が、現在では通説化している状況にある。

こうして『ブギーポップは笑わない』は、特に一九九〇年代後半〜二〇〇〇年代前半にかけて、若年層向けエンターテインメント小説の世界に新たな作品潮流を生み出すとともに、電撃文庫の躍進を支える記念碑的作品となった。それを成し得た要因を再考する時、

やはり「電撃ゲーム小説大賞」の存在を外すことはできないだろう。なお、上遠野は同賞に応募する以前、第三回ファンタジア長編小説大賞（応募作品「朱金色の死神」）や第一回ソノラマ文庫大賞（応募作品「スーパーマジック・ハイパーマシン」）にも投稿していたが、前者は第二次選考に、後者は最終選考にまで残ったものの、受賞は果たせていなかった。この点に鑑みれば、当初から「最先端のエンターテインメント」を志向するがゆえに新規性や斬新性を重んじ、ジャンル横断的な内容も全く厭わなかった「電撃ゲーム小説大賞」だからこそ、同賞が目指した先に多彩な作家・作品が現れ、上遠野と『ブギーポップは笑わない』を見出すことに成功した、と考えることができるだろう。

四 一九九〇年代後半における電撃文庫の躍進

ここまで見てきたように、メディアワークスが一九九三年に創刊した電撃文庫は、「中高校生に良質な作品を提供する、ジャンルにこだわらない、イラストレーションを添え物にしない」という編集方針のもと、先行レーベルが確立した方法や様式を先鋭化すること、「多様なジャンル、メディア、文化を複合させた活字コンテンツを戦略的かつ積極的に生み出し、若年層を小説の読者や作家として獲得することを企図した出版メディア」としての特質を、早期に確立していたと考えられる。その結果、「ビジュアル世代」や「コ

ンピュータ世代」と呼ばれていた若年層読者の支持を集める一方、新たな作品潮流を生み出す新人作家を多数獲得することに成功し、後発レーベルでありながらも一九九〇年代後半には、業界の雄としての地位を確かなものにしたのである。

その要因として、まずは、メディアワークスの実質的な前身である角川メディア・オフィスで培ったノウハウを生かしつつ、「電撃」ブランドの雑誌と文庫レーベルを新規創刊し、「電撃5誌と連係しながらゲーム感覚を強調した造り」の作品を送り出していたことが挙げられる。加えて、新人作家の発掘・育成を推進すべく創設された公募新人賞「電撃ゲーム三大賞」の一角である「電撃ゲーム小説大賞」が、「ゲーム」をキーワードに有望な作家志望者はもちろん、「既成のメディアを超越した最先端のエンターテインメント」を取り込むための受け皿となり、多様性に富んだ作家・作品を見出す成果をあげたことが大きく、電撃文庫が躍進を遂げる原動力にもなっていた。

また、創刊当初こそ作家の確保が課題視されていたが、「電撃ゲーム小説大賞」に対する注目の高まりも相まって徐々に解消に向かい、高島健一郎の調査によれば、「一九九七年以降、九九年を除いた全ての年で五十人以上、二〇〇一年以降では七十人を超えるほどに数多くの作家を用いてい」たとされる⁴⁸。さらに高島は作家数のデータを根拠に、電撃文庫が角川スニーカー文庫や富士見ファンタジア文庫などに比して作家を囲い込む（＝他レーベルと重複する作家が少ない）傾向にあると指摘した上で、競合レーベルにはない独自

性を強くアピールする戦略の存在に言及していた⁴⁹。すなわち、電撃文庫の特徴とされる作家・作品の多様性や、一九九七年以降に顕著な刊行点数の増加は、公募新人賞の効果だけでなく、文庫レーベルが抱える大量の作家を駆使したバラエティ豊かな作品の刊行という、独自の販売戦略によっても支えられていたのである。

同時に、電撃文庫は「電撃」ブランドの雑誌やコミックレーベル、関連レーベルを跨いだ作品展開に加え、ラジオドラマ化、アニメ化、実写映画化といったメディアミックスにも積極的に取り組んでおり、多方面から読者を獲得するとともに、小説を起点とするメディア横断的な物語の受容と再生産を、さらに促進していくことになった。なお、一九九〇年代当時の折り込みチラシ「電撃の缶詰」や、書店等で配布された「電撃文庫ファンカタログ」にもメディアミックスの情報が掲載され、最新の展開状況を案内しつつ、他／多メディアに広がる物語の世界へと読者を誘っていたのである。

そして、第四回「電撃ゲーム小説大賞」を経由した上遠野浩平『ブギーポップは笑わない』の登場が、若年層向けエンターテインメント小説の各方面に大きな衝撃をもたらした一九九八年、メディアワークスは電撃文庫のための新たな情報媒体を準備していた。具体的には、電撃文庫の刊行作品、執筆作家、公募新人賞、メディアミックスなどに関する情報発信や、小説をはじめとする各種コンテンツの掲載・連載の場となりつつ、作家と読者のコミュニケーションの場や機会を提供することを目指した小説雑誌「電撃hp」である。この「電撃hp」は一九九八年一二月、「読者と作家をつなぐ

インタラクティブ・コミュニケーションマガジン」というコンセプトを掲げて創刊された⁵⁰。その最大の特徴は、「電撃hPには既存の小説誌にはない特色があります。それはホームページ(hP)とのリンクです」と創刊の辞にあるように、一九九〇年代後半から普及が進んだインターネットとの連携を、既存の雑誌以上に強く意識していた点である。

今でこそ、インターネットを介したコミュニケーションやコミュニティの形成は珍しくないが、インターネット普及の過渡期であった当時、こうした取り組みの例は未だ少ない状況にあった。したがって「電撃hP」の事例は、電撃文庫編集部が主導する形で雑誌とインターネットを連携させ、文庫レベルの情報発信や作家・読者の交流を図ろうとした先駆的な試みといえるだろう。

また「電撃hP」では二〇〇〇年より、読者の人気投票で受賞作品を決定する新人賞「電撃hP短編小説賞」がスタートし、『乃木坂春香の秘密』シリーズの五十嵐雄策などを輩出していく。ちなみに読者選考の実施は、たとえば富士見書房の小説雑誌「ドラゴンマガジン」で一九九八年に始まった読者参加型企画「龍皇杯(ドラゴンカップ)」が先行している。こちらは連載希望作品を投票で選出し、「龍皇」に輝いた作品は雑誌での連載権を得るといったものだ。代表的な作品としては、榊一郎『スクラップド・プリンセス』や築地俊彦『まぶらぼ』などが挙げられる。

そして、このような読者主導型の選考について玉川博章は、一九九〇年代後半に進んだ作品の多様化を引き合いに出しつつ、「単純

に新人賞によって新たな作家が見出されるのではなく、その後の読者によって支持され、成長していくプロセスをもふくめた過程によって、ヤングアダルト文庫には多様性が維持され、その中からヒット作が生まれ、また次世代の大きな潮流が生まれてくる⁵¹」との見解を示していた。それは同時に、「同世代感、同時代感、ライブ感を重要視した小説」というライトノベルの特性が、文庫レベルの取り組みによって入念に維持されてきたことを意味する。ならば、公募新人賞の成果をもとに、作家・作品の多様性を最大級の強みとしてきた電撃文庫にとつて、「電撃hP短編小説賞」の設置はまさに必然だったといえよう。

おわりに

本稿ではこれまで電撃文庫を調査・分析の対象に据え、創刊・躍進の経緯等を探るとともに、同文庫がいかにして「出版メディアとしてのライトノベル」の特質を獲得・確立するに至ったのかを明らかにしてきた。具体的な様相は非常に多岐にわたるものの、あらためてその要点を整理するならば、以下になるだろう。

・角川スニーカー文庫(一九八八年創刊)や富士見ファンタジア文庫(同前)よりも後発であったことや、メディアワークスの前身である角川メディア・オフィスで培ってきたノウハウを生

かせたことなどを強みに、電撃文庫は先行レーベルの諸動向を踏まえつつ独自の戦略を展開し、若年層の読者や作家志望者の獲得を目指していた。

・新人作家の発掘・育成を推進すべく創設された「電撃ゲーム小説大賞」が「ゲーム」をキーワードに、若くて有望な作家志望者だけでなく、多様なジャンル、メディア、文化を取り込む呼び水となり得たことで、電撃文庫は「同世代感、同時代感、ライブ感を重要視した小説」を数多く見出すことに成功し、文庫レーベルのカラーも決定づけられていくことになった。

・電撃文庫は、先行レーベルが持ち合わせていた方法や様式といった諸要素を踏襲しつつも、それらをいっそう先鋭化させていくことにより、「出版メディアとしてのライトノベル」の特質を早期に獲得するに至った。そして、この事態が追い風となつて一九九〇代後半以降には、業界の雄としての地位を確固たるものにしていった。

様々な方策を駆使して作家・作品の多様性を追求した結果、電撃文庫は一九九〇年代後半から大きな躍進を遂げ、「出版メディアとしてのライトノベル」の特質をいっそう鮮明なものとした。そして、だからこそ電撃文庫はその向かう先で、今なお変わらない「面白ければなんでもあり」⁵³というライトノベルの境地を、より強固に

確立することができたと考えられるのである。

【謝辞】

本稿はJSPS科研費20K12927の助成を受けたものである。

【注】

- (1) 新城カズマ『ライトノベル「超」入門』、ソフトバンククリエイティブ、二〇〇六年、一九九～二〇〇頁。
- (2) 久米依子「おわりに」、一柳廣孝・久米依子編著『ライトノベル・スタディーズ』所収、青弓社、二〇一三年、三〇一頁。
- (3) 一柳廣孝・久米依子編著『ライトノベル研究序説』（青弓社、二〇〇九年）の「はじめに」のなかで一柳は、ライトノベルを「単なる言語表現の総体ではない。（中略）何よりもまず、複合的な文化現象である」と述べた上で、それは「現代における物語受容のきわめて特徴的な様態」を示すものであり、「現代における物語の変容を示す重要な指標」であると見なしている（一三～一四頁）。
- (4) 大橋崇行・山中智省編著『小説の生存戦略―ライトノベル・メディア・エンターテインメント』（青弓社、二〇二〇年）で大橋は、「小説が現代の多様な文化のなかで受容者を獲得し、サバイブしようとするとき、その様態の変容過程でライトノベルの手法がきわめて重要な役割を果たしているのではないか」（二三頁）と指摘している。
- (5) 「ライトノベル」、日本大百科全書（ニッポニカ）（小学館）、オンライン辞書・事典サイト「ジャパンナレッジ」、二〇二二年一月二六日アクセス。
- (6) 前掲『ライトノベル研究序説』では、ライトノベルを包括的に理解するための複眼的・重層的な思考の必要性と、個々の構成要素に関する基礎的な知識と論点は具体的に提示されたが、「複合的な文化現象」

- でもあるライトノベルを「総体的に評価する準拠枠」（一五頁）の確立に関して、継続的な検討課題として残されるかたちとなっていた。
- (7) 有山輝雄「はじめに メディア史を学ぶということ」、有山輝雄・竹山昭子編『メディア史を学ぶ人のために』所収、世界思想社、二〇〇四年、一五頁。
- (8) 直近の成果としては、朝日ソノラマのソノラマ文庫（一九七五年創刊）を対象に、同文庫が「ライトノベルの『源流』と見なされる特質をどのように形成したのかを明らかにした山中智省「ライトノベル」が生まれた場所―朝日ソノラマとソノラマ文庫」（『出版研究』第五二号、日本出版学会、二〇二二年三月）がある。
- (9) 「電撃文庫・最大手のライトノベル・レーベル 人気理由」、『MANTANWEB（まんたんウェブ）』、<https://mantan-web.jp/article/20121012dog0m20005500c.html>、二〇二二年一月一日掲載、二〇二二年八月七日アクセス。
- (10) 「電撃文庫『ソードアート・オンライン』第1巻単巻発行100万部突破！シリーズ全世界累計発行2000万部突破！」、「PR TIME ES」、<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000003197/000007006.html>、二〇一七年四月五日一時四分掲載、二〇二二年八月七日アクセス。
- (11) メディアワークスの設立経緯は、KADOKAWAの社史である佐藤吉之輔『全てがここから始まる 角川グループは何をめざすか』（角川グループホールディングス、二〇〇七年）、佐藤辰男『KADOKAWAのメディアミックス全史―サブカルチャーの創造と発展』（KADOKAWA、二〇二一年）などに詳しい。
- (12) 設立からしばらくの間は、出版物の販売と営業は主婦の友社に委託していた。
- (13) 「電撃王」一九九三年二月号（創刊号）、メディアワークス、一七〇頁。
- (14) 前掲『全てがここから始まる 角川グループは何をめざすか』、一六一頁。
- (15) 前掲注14に同。
- (16) 大塚英志『日本がバカだから戦争に負けた―角川書店と教養の運命』、星海社、二〇一七年、六五―六七頁。
- (17) 「電撃王」一九九三年六月号、メディアワークス、二四頁。
- (18) 前掲『KADOKAWAのメディアミックス全史―サブカルチャーの創造と発展』、一一九頁。
- (19) 「デザイナーの仕事―言葉と絵をつなげる魔術師の技―デザイナー鎌部善彦」、『ライトノベル完全読本』、日経BP社、二〇〇四年、五頁。
- (20) 前掲注19に同。
- (21) この点に関連して、『スレイヤーズ』シリーズのイラスト担当者であるあらいずみるいは、山中智省『ライトノベル史入門『ドラゴンマガジン』創刊物語―狼煙を上げた先駆者たち』（勉誠出版、二〇一八年）収録のインタビュー内で、「やっぱり商売としては、よりストーリーに伝わる絵を描いた方が売れるんじゃないか」という発想が上層部で出たんですね。とりわけ電撃文庫は、こうしたアピールの仕事を前面に押し出して売っていました」（二二三頁）と語っている。
- (22) 『出版指標年報1994』、全国出版協会出版科学研究所、一九九四年、一一八頁。
- (23) 『出版指標年報1993』、全国出版協会出版科学研究所、一九九三年、一一二頁。
- (24) 「水野良インタビュー これからのゲーム小説とは?」、「ウォーロック」一九八九年五月号（VOL. 29）、社会思想社、二六頁。
- (25) 「ゲーム小説とは 安田先生をお迎えして」、前掲『ウォーロック』一九八九年五月号（VOL. 29）、二五・二六頁。
- (26) 安田均『神話製作機械論』、BNN、一九八七年、六―七頁。
- (27) 「編集長の部屋」、前掲『ウォーロック』一九八九年五月号（VOL. 29）、八頁。
- (28) 以下、本稿の第二章と第三章の論述内容は、山中智省『電撃文庫の「ブギーポップ」って、何がそんなにすごいんですか?』（『ユリイカ』二〇一九年四月号、青土社、一一五―一二四頁）をもとにしつつ、後

- 年の追加調査等の成果を加えたものである。
- (29) 「電撃アドベンチャーズ」一九九四年一月号(創刊号)、メディアワークス、九四頁。
- (30) 第一回では、「ファンタジー、ミステリー、SFなど、ジャンルを問わずゲーム感覚あふれた作品(ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可)」を募集する自由部門のほか、「ファイナルファンタジー(I~V問わず)」をもとにした作品を募る課題部門も設定された。
- (31) 「電撃ゲーム3大賞 入選作発表!」、「電撃G'sマガジン」一九九七年二月号、メディアワークス、二二六頁。
- (32) 「電撃の缶詰」一九九四年一〇月号(VOL. 10)。
- (33) 前掲注18に同、一三二頁。
- (34) 前掲注33に同。
- (35) 前掲注33に同。
- (36) 「創刊10周年記念インタビュー 電撃文庫とともに歩んできた年月メディアワークス代表取締役社長 佐藤辰男」、前掲『ライトノベル完全読本』、一一三~一四頁。
- (37) 前掲注18に同、一八五頁。
- (38) 玉川博章「ヤングアダルト文庫における新人発掘・育成プロセスについてーコバルト・ノベル大賞と電撃ゲーム小説大賞を中心にー」、「比較社会文化研究」第一五号、九州大学比較社会文化学府、二〇〇四年二月、一〇二頁。なお、この仕組みは作家の「拾い上げ」とも呼ばれ、見出された著名な作家としては、秋山瑞人、時雨沢恵一、谷川流などがいる。
- (39) 「特集 ティーンズノベルを読もう!」、「本の雑誌」二〇〇一年二月号、本の雑誌社、一五頁。
- (40) 「電撃文庫・鈴木一智インタビュー」、前掲『ライトノベル完全読本』、五二頁。
- (41) 「電撃文庫総合目録2015」、KADOKAWA/アスキー・メディアワークス、二〇一五年一〇月、四四頁。
- (42) 「電撃ゲーム3大賞 第4回受賞作品決定!!」、「電撃アドベンチャーズ」一九九七年一月号(VOL. 23)、メディアワークス、一〇二頁。
- (43) 三村美衣「SFブックスコープ YOUNG ADULT」、「SFマガジン」一九九八年五月号、早川書房、一二二頁。
- (44) 三村美衣「少女小説・ジュブナイル・ヤングアダルト最前線 少女の書物 1998年のトピックス」、「活字倶楽部」一九九九年冬号、雑草社、六三頁。
- (45) 前掲注39に同。なお、『ブギーポップは笑わない』をめぐる同時代言説の動向については、山中智省「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)に詳しい。
- (46) 「上遠野浩平作品紹介『ブギーポップ』シリーズ」、「活字倶楽部」二〇〇一年夏号、雑草社、一九頁。
- (47) 前島賢「セカイ系とは何かーポスト・エヴァのオタク史」、ソフトバンククリエイティブ、二〇一〇年、五八~五九頁。
- (48) 高島健一郎「とある文庫の刊行目録ー角川系レーベル群から見えるもの」、前掲『ライトノベル研究序説』所収、八〇頁。
- (49) 前掲注48に同、八二~八四頁。
- (50) Volume・1~8までは季刊、以降は隔月刊。なお、「電撃hp」は雑誌の体裁をとりつつも、出版物としての区分はISBNコードが付く書籍の扱いだった。
- (51) 「電撃hp」Volume・1(創刊号)、メディアワークス、一九九八年、三三頁。
- (52) 前掲注38に同、一〇七頁。
- (53) 三木一馬「面白ければなんでもあり 発行累計6000万部ーとある編集の仕事目録」、KADOKAWA、二〇一五年。