

創作物は全て情報の伝達手段である。伝わる情報は製作者の意図だ。

例えば、例えば、鉄鋼所で作られたH形鋼の場合、「建築や橋梁、船舶などの構造材、もしくは岸壁、建築物、高速道路などの基礎杭に用いる」という情報が創作物に含まれており、それを受容者が読み取って消費する。

小説などの芸術作品の場合、作者はより多くの意図をもって製作しているし、作品の受容者もより多く読み取ろうとしている。まず、小説という伝達手段が他のメディアと比べて如何なる特性を持っているかについて考察する。

・小説の特性

1. 視覚情報の欠如

絵画、漫画、映画といった諸芸術と比べて、小説には視覚的要素が貧弱だ。（ライトノベルのように絵がついているものもあるが、ここでは小説単体について考える。）

もちろん、小説にも視覚的要素が皆無なわけではない。漢字の含有率や改行頻度を操作することで、頁を黒っぽくしたり白っぽくしたりする演出は多くの作家が行っているし、文字フォントを大きくしたり、傍点をふったりして強調する手法もしばしば用いられる。

より積極的に文字の視覚的側面を利用しようという試みもある、例えば、『されど罪人は竜と踊る 灰よ、竜に告げよ』（浅井ラボ著、角川スニーカー文庫）では、頁をめくったとたん、十三行にわたってひたすら「死ね死ね死ね死ね死ね…」という文字が並んでいるという演出があり、発話者の呪詛の深さが視覚的に伝わってくる。

『電車男』（中野独人著、新潮社）で有名になったアスキーアートはより視覚的要素が強いが、これは小説というより絵画の一ジャンルと考えるべきかもしれない。小説を「活字のみによって構成された芸術作品」と定義するなら、アスキーアートも小説の一要素と言えるが、アスキーアートにおける活字は文字の意味ではなく、形が用いられており、文字の意味の連なりによって構成されている小説とは明らかに発想が異なっている。

小説とアスキーアートの中間的な試みとして、『佐藤雅彦 超・短編集 クリック』（佐藤雅彦著、講談社）が挙げられる。『冷蔵庫の扉』という作品は、“卵”、“牛乳”といった文字が冷蔵庫での配置にそって並べられている中、マヨネーズだけが上下逆に印字されているという趣向で、文字の意味と形の両方が用いられている。しかし、この作品を小説だと認識する人は少ないだろう。

小説をデータではなく、本として捉える考え方もある。例えば、京極夏彦氏は、見開き2頁内で文を終わらせるという方針を貫いており、ノベルズから文庫へといった版形の変化がある際には、そのために文章を書き換える程だという。また、講談社の文芸誌『ファ

ウスト』では小説毎に別のフォントを採用しており、舞城王太郎氏の翻訳のために「舞城王太郎 × Thom Jones 専用書体」なる新たな書体を開発している。

以上のような野心的試みを考慮してもなお、小説が視覚的情報の集合体である漫画等に比べ、視覚的要素に乏しいのは明らかである。ここでは視覚情報について記したが、小説は他の五感（聴覚、臭覚、味覚、触覚）も欠いている。音の出る本やこするとにおいの出るインク、手触りの良い紙といった要素はあるにせよ、いずれもパッケージとしての本に関する問題で、小説の内容とはほぼ無関係だ。

小説において欠如している五感を補うものが描写である。しかしながら、小説の描写を読んで読者が感じるものと、直接五感を刺激された感覚とは異なっている。ここでは代表的五感である視覚を例にどのような違いがあるか考えてみたい。

まず、伝達できる情報量について考える。犯人のモンタージュ画像と、犯人の顔を子細に描写した文章を比較すると、モンタージュ画像の方が受容者により多くの、すなわち正確な情報を伝達できる。「目は外側程垂れ下がっており、目尻と目元の位置は 0.5 ミリもずれている。パンダと似た印象だ。」といった描写を細かく行っても、映像に含まれる情報量より遥かに少ない情報しか伝達し得ない。画像と文章の情報量の差は、デジタルファイルにした時のデータサイズを比較すれば実感できる。比較的荒い解像度の写真の JPEG ファイル一つのデータサイズは 140kb 前後だった。これに対し、原稿用紙 46 枚分の本稿のテキストファイルは 31kb しかない。

次に、伝達速度に関しても比較すると、画像の方が文章よりも速い。『それでも作家になりたければ漱石に学べ』（渡部直己著、太田出版）では読者が描写を読むのにかかる時間が小説内の時間よりも遅い状態を「減速」と表現し、会話の「等速」、説明の「加速」を合わせた三要素の衝突によって「時間芸術」たる小説にメリハリを与えるべきだと説いている。

一方、『現代小説のレッスン』（石川忠司著、講談社現代新書）では描写の重要性を認めた上で、「内省や描写のたぐい」の「かったるさ」を指摘し、かったるさを「消去した上でなお作中に存在せしめるセンス」を「純文学 = 近代文学の「エンタテインメント化」」と呼んでいる。石川氏は描写のエンタテインメント化に成功した例として村上龍氏を挙げ、以下の解説を行っている。

「村上龍における「行為の連鎖」はガイド = 語り手の歩みや足どりと正確に一致し、その目的は主人公を物語の真っ只中で活躍させることではなく、読者（およびときには語り手の見込んだ特定の登場人物）にとって未知の「観光名所」へと彼ら（彼女ら）を案内することに絞られている。語り手は読者 = ツアーに参加した客を引き連れさまざまな「景勝地」を訪問しながら、そこで同時に当の場所にまつわる事項や事跡の解説 = 「描写」を行うのであって、（中略）「語り手の『景勝地』への訪問行為それ自体が同時にその場所の解説 = 『描写』になっている」と言うべきだ。語り手の「移動」や「体験」イコール「描写（解説）」なのであり、つまり村上龍においては「描写」は「行為」にすっかり従属し、呑み込まれ、「行為」と同化し、本来空間的である性質が見事に時間化されている。」

ストーリーを停滞させる風景などの「描写」とストーリーを進行させる「行為」の描写

を別物として扱っているのが興味深い。

両氏の論考は小説における描写の役割に関して多くの示唆に富むが、創作者は何も、必ずしも小説で情報を伝達しなくても他の様々なメディアを用いることも可能だ、という視点は無い。小説はすこぶるコストパフォーマンスが高いというメリットがあるものの、最近では個人で漫画や映像を創ることも容易になりつつある。あえて直接五感情報を扱えない小説というメディアで情報伝達を試みるのなら、小説向きの題材を選ぶべきではないだろうか。

それでは、文章による描写が画像に勝っている点はないのだろうか。第一に考えられるのが、情報が劣化しにくいということだ。画像の場合、見てから時間が経つに従って、記憶から細部が抜け落ちて不鮮明になる。一方、「パンダと似ている。」という描写の場合、あらかじめ画像情報の要点のみをピックアップしているため、忘れにくい。つまり描写とは、読者が画像を見て言語化して認識するプロセスを作者が代行する作業に他ならない。読者より優れた言語化をすることで、読者（視聴者）に、直接画像を提示するよりも的確な認識を与えられる可能性がある。逆に言えば、文章による描写は画像よりも受容者による解釈の余地が少ないということでもある。

ただし、人は何かを見た時に全てを言語化している訳ではない。日々の情景のように、見てはいるけど大して関心を払っていないため、言語化されず記憶にも残らない場合はもちろん、名画や美しい情景を見た時のように、強い関心を示し感動もしているが、うまく言葉では言い表せないという場合もある。つまり文章の描写が画像より優位に立ちうるのは、視点人物が言語化を伴う認識を行っている場合、すなわち対象を観察している場合に限られる。

描写の対象によっても向き不向きがある。例えば、「人類が初めて見たことも無い程奇怪な形状の宇宙生物」を具体的に描写する場合、絵ならば、すぐさま読者に伝達することができるが、小説ではあらゆる比喩を総動員した挙げくにも不鮮明な像しか伝えられないだろう。

小説では、「一つの机があり、その一端に九十度回転した向きに二つ目の机が密着して置かれている。二つ目の机の、一つ目の机とは離れた側の端に、一つ目の机と並行になるよう、密着して第三の机が配されている。」などと書くのは長ったらしい上に分かりにくいいため、律義に描写すると長くなってしまいうような対象は「机がコの字に並んでいる。」という風に比喩を用いて記述する。しかしながら、的確な比喩が見出せない程、複雑、もしくは非日常的な対象には比喩が使えないため、小説では扱いにくい。逆に読者が良く知っているもの お茶碗とか猫とか黒板とか、は小説で扱うのが容易だ。

描写対象は形態と動きを持っているが、石川氏が指摘するように動きを持った「行為」の方が小説向きだ。画像と比較した場合、画像が動作の中の一瞬を切り取った場面しか表しえないのに対し（漫画では動線を用いて動きを表現しているが、それでも絵そのものは止まった一瞬の連続としてしか描けない）、小説は動きそのものを記述できる。動画では、動きを表現することが出来るが、動いていることを示すにはある程度の時間、動いている

ことを見せなくてはならない。例えば、主人公が走っていることを映像で示すには、最低数秒間は走っている映像を視聴者に見せなくては行けないが、小説なら「主人公は走った。」と書けば良いので、より速く情報を伝えることができる。ただし、とても複雑な動きに関しては映像に分があることは言うまでもない。

小説が情報伝達手段として強みを発揮するのは、元情報が言語な場合である。具体的には「会話」や「内省」だ。文字情報は音声より視覚を用いた方が速く伝達できる（聞くより読む方が速い）ので、映画などより多くの情報を盛り込むことができる。また、同じく視覚メディアである漫画に比べても、会話や内省のシーンにおいて言語のみに読者の意識を集中させられると言う点で、小説の方が有利である。通常、会話や内省のシーンでは、人物は静止しているので、絵を必要としていないことが多いこともある。

以上のことをまとめると、小説は、作者の意図をより速く、正確に伝えるための情報伝達手段として見た場合、「会話」や「内省」を書くのには向いているが、日常的行為以外の「視覚的情報」を扱うのは苦手であると言える。

ライトノベルの特性

(1) イラストの功罪と文章特性

このような観点から見ると、「ライトノベル」とは小説が苦手な「視覚的情報」をイラストに委ねることで、より伝達速度と伝達量を向上させたメディアであると言える。

秋山瑞人氏は、『SFが読みたい！2004年度版』の新世代作家座談会で「『イリヤ』の場合は特にそうなんですけど、キャラクターの外面の描写はあまりしないんですよ。脇のキャラは描写するんですけど、主役級であればあるほど何も書いていない。たとえばイリヤは「かわいい」のが仕事なんですけど、髪型や服装には触れていない。そういう部分は、どんなに文字で書いてもマンガやアニメに勝てないと思う。だから……。」「だから、鼻血だすとかかわいいでしょとか。」と語っている。

秋山氏の言う通り、イラストがついているというライトノベルの特性を積極的に生かすなら、行為以外の描写は最小限に留め、イラストに委ねた方が伝達効率が高い。

もっとも、イラストがついていようがいまいが、小説は文章のみで全てを記述すべきであり、書き方を変えるべきではないという考え方もあり、それはそれで筋が通っている。その場合、イラストは想像力が弱い読者のための補助、もしくは販売促進のための飾りという位置づけになるだろう。ただし、詳しい描写があって、なおかつイラストもついていると、情報の重複になり、伝達速度が落ちてしまう分、イラストが無い方が本当は良いということになる可能性を孕んでいる。

実際のライトノベルでは、情報の伝達速度を上げることよりも、情報量を高めて読者の感情を増幅することを目的にしたと思しきイラストが多い。このようなイラストの累加的

な使い方は、特にクライマックスシーンで効果を発揮する。例えば、『わたしたちの田村くん』（竹宮ゆゆこ著、電撃文庫）における松澤の両手うさ耳イラストの効果は絶大であった。

一方、イラストがつくことによる弊害もある。読者の想像力を奪うという批判がよくなされる。また、イラストが読者の思い浮かべるイメージと合わない可能性に対する指摘もある。例えば、「絶世の美女」と言う場合、誰もが自分好みの美女を思い浮かべているので、イラストは一部の人の想像にしか合致しないというものだ。しかしながら、読者は絵画的イメージを頭の中に思い浮かべながら読んでいるのだろうか。

私は殆ど思い浮かべない。脳内に画像を想起する能力が低いからだ。一方森博嗣氏はコミック版『すべてがFになる』の解説で「頭の中で自分が描いた漫画を読みながら、それをなんとか他人に文章で説明しようとする。そんな無理な作業が、小説の執筆だ。」と書いている。読むときは違うのかもしれないが、人によって脳内に画像を展開する能力に大きな差があることが分かる。

また、思い浮かべるとしても、どんな画像を思い浮かべるかも人によって違うはずだ。

WEB本の雑誌に掲載された『ミナミノミナミノ』の書評で山田絵理氏が「一番の盛り上がりともいえる場面のページをめくった途端、アニメのイラストが目飛び込んできて、今までの想像を完璧なまでにぶち壊してくれた。」久保田泉氏が「文中にも萌え系アニメが突如バン！と現れるのは心臓に悪い。」という風に内容よりも文中にアニメ風イラストが入ることへの拒絶感が強くでていたことが話題になった。

ここで注目したいのは、山田氏が今までの想像をぶち壊したと述べている点だ。「今までの想像」と言っていることから、氏は脳内に画像を展開して読んでいたが、それとイラストが齟齬を生じたのだと類推できる。しかし、普通のライトノベル読者は、最初に表紙や口絵を見てそのイメージが固定されるので、脳内に画像を展開するなら、イラストに描かれた画像を展開するはずだ。おそらく山田氏は小説を読む際に、実写映像を脳内に展開しながら読む習慣ができていたのだろう。従って、実写映像とアニメ風の画像との間に齟齬が生じ、上記の感想に至ったものと推定できる。氏の感じた違和感が理解できない人は、例えば、『灼眼のシャナ』を読んでいて、シャナのコスプレをした女の子の写真が突然現れたらどう感じるかを想像してみれば良い。シリアスな、読者を没入させるたぐいの作品の場合、そこで読者が没入を切ってしまうのは明らかにマイナスだ。

まとめると、小説を読む際に、読者は

- 1 映像を思い浮かべない。
- 2 実写映像を思い浮かべる。
- 3 アニメ映像を思い浮かべる。

の三通りのいずれかを行っており、もっぱら2を行っている読者に対しては、アニメ風イラストをつけるのはマイナスである。

また、文章と画像を脳内で並列処理するのが苦手な1タイプの読者も、文章に没入している場合、イラストによって没入を断ち切られる可能性がある。

もっとも、葛西伸哉氏は『ライトノベル・ファンパーティー』（初出時は『このライトノベルがすごい！』）掲載の『《X》の足音』というコラムで、『撲殺天使ドクロちゃん』

(おかゆまさき著、電撃文庫)のアイキャッチ(場面転換時に挟み込まれる小さなカット)を「「読者に集中力の持続を強くない」という素晴らしい効果を持っています。」と逆に評価している。作品や場面によっては、イラストの没入を断ち切るという側面をプラス面として用いることもできるのだ。

ライトノベルにおけるイラストと文章の融合をより積極的に進めた作品もある。その代表的な例が『創雅都市 S・F』(川上稔&さとやす(TENKY)、メディアワークス)だ。本書は川上稔氏が展開していた「都市シリーズ」中の一冊だが、電撃イラストノベルと銘打って通販限定本として発売された。イラストノベルというだけあって、全頁がイラストからなっており、小説はイラスト上や枠外に配されている。イラストをふんだんに使うという手法に合わせ、舞台となる都市の設定も「何事も描き創られていく都市」となっており、梨のような小物から空に至るまであらゆるものを「神形具」なる道具で描くことで創り出せる。

ここで文章と絵がどのような役割分担を果しているか検証してみよう。以下に序章から文章のみを引用する。

「

サンフランシスコ
創雅都市 S・F の朝は早い。

昨夜は友達と烈火のごとく飲んで謳^{うた}って踊って騒いだってのに、朝の四時には目覚し時計が鳴り響く。

三時間も寝てないってのに嫌な音。

しょーがないから一発ガツンと時計を停めて、少し元気に目覚めてみようか。

そろそろ朝の一番の仕事。時間的に朝食抜きよねー、ホント参ったものだわ。

カレンダーを見ればもう九月の下旬。そろそろ夏が終わる頃なのよね。

今日の仕事が終わったら絶対皆を誘って海に行こーかそーしょーと思いつつ着替えてく。

窓の外は午前四時半だというのにまだ深夜のままだったりして。

しょーがないよね、東の空を担当する私がまだ家にいるんだもの。市役所の人から電話が来ないうちに早めに出た方が良いか。

んで仕事を終えたら水着で海で朝飯だー、ってことで一つ。

「ね？」

デイスデモン
と、 匪墮天 の私の翼で遊ぶベレッタに声をかけると、彼はトーゼンながら何事か解ら

ずに首を捻^{ひね}ってみたりして。

気楽の象徴みたいなヤツだなー。

さて、てきぱきと着替え終了。

私の武器であり商売道具でもある I Z U M O 社製の^{マウス・デヴァイス} 珠座神形具・^{ハリハクス} 白帝 を片手に。コー
トのポケットには^{グリッドシーカー} ベレッタと使い捨ての空間固定具を詰め込んで、さあ出陣。

私の仕事は、この街の夜を朝に描き変えること。

外に出ると昨日までとは違って空気が冷たい。顔なじみの仲間が情報をくれる。
「よおサラ、アンタの領域には明日あたりから秋の塗料が渡されるそうだけ」

なるほど。坂を勢いよく駆け下り、ベレッタをポケットに押し込んで^{ちょうやく} 跳躍。夜の街に
ダイブ。

街の夜風に自慢の翼を展開。

^{ディスデモン}
匪墮天の翼。

黒と金の混じった翼は天からも地からも嫌われるものだけど、夜の光には良く似合うと
自分で思う。

風に踊るように、自分の仕事場へ。

^{ひしょう}
飛翔。

」

普通の小説の文章とはかなり異なっていることが分かる。全てがモノローグのような文
章だ。もっとも、一人称小説の中にはこのような文体の小説もあるので、もう少し細かく
見てみる。すると以下のような特徴が挙げられる。

1 外見描写が少ない。

引用範囲における外見描写は「 匪墮天の翼。 黒と金の混じった翼は・・・」の部分のみだ。
しかも、本書本文のイラストはモノクロなので、黒と金の翼であるという情報はイラスト
には含まれていない。

2 行動描写は多い。

「目覚し時計が鳴り響く」「時計を停めて」「目覚めて」「着替えて」という行動の連鎖が描かれる。まるで村上龍氏の小説の様だ。

3 説明が多い

「市役所の人から電話が来ないうちに」「私の仕事は、この街の夜を朝に描き変えること。」といった情報はイラストでは表せないなので小説部分でスピード感を損なわないように挿入されている。

4 内言が多い

「気楽の象徴みたいなヤツだなー。」といった、内言は小説が扱っている。ただし、引用範囲には無いが、喜びや哀しみといった強い感情表現はしばしばイラストに委ねられている。一人称で自分の気持ちを書くよりは、イラストで外から描く方が感情が伝わるからだろう。最終章では一言を除いて文章が排され、主人公の哀しみを描き出している。

このように、小説がイラストより優位にある要素中心に文章が組み立てられていることが見て取れる。

(2) 戦闘シーンの工夫

ライトノベルでは大抵何らかの戦闘シーンが含まれているが、映像に比べ、実は戦闘シーンを描写するには向いていない。何故なら、戦闘は読者が良く知っている動きとしては記述しにくいからだ。しかも、イラストも複雑な動きのある表現は苦手だ。もちろん、剣術バトルで、両者が「面」「胴」「小手」のみで闘うといったシーンを設定すれば、読者の良く知っている動きのみでバトルを記述することができるが、新鮮さや迫力に欠けたバトルシーンになってしまう。かと言って、読者が良く知らない動きをいちいち説明しては、戦闘のスピード感を削いでしまう。

この問題の解決策の一つは、読者が良く知らないことなど構わず、とにかく格好良い単語を並べて押し切ってしまうサイバーパンク的手法だ。例えば、『ブラックロッド』（古橋秀之著、電撃文庫）では冒頭から強烈な連中が登場する。

「 静寂を破ったのは、勇壮なマーチ調にアレンジされた はんやんしんぎょう 般若心経 かなた だ。高架道の彼方から、黒い兵員輸送車が土煙を上げて ばくしん 轟進してくる。車体上部の、斜めに組まれた装甲パネルが和式家屋のような印象を醸し、無骨な れいきゅうしゃ 霊枢車 きし とも見える。

兵員輸送車はろくに減速もせず、派手にタイヤを きし 軋ませながら半回転、包圍陣に横原を見せて乗りつける。側部装甲に、雷撃を象徴する ヴァジュラ 金剛杵のマーキング。

S.E.A.T 呪装戦術隊の間に、期待と不安の表情が入り交じる。ガンボーズ 機甲祈伏隊……たったの一分隊？

だが、観音開きの後部ドアから降り立つ一〇名の機甲羅漢の姿が見えたとき、その不安は払拭された。

その全員が、二メートルを超える巨軀に法衣と装甲をまとっている。装甲倍力袈裟ノ三番兵装。通称 アスラ 。機甲祈伏隊最強の個人兵装の一つだ。重火器支持用の補助アームと光背ジェネレータが、人ならぬ力強いシルエットを形づくっている。」

とにかく変な原理で戦っている、ごつくて強い連中が到着したということしか分からないが、そのことが読者に伝わればストーリー進行上は十分なのだ。

『ウィザーズ・ブレイン』（三枝零一著、電撃文庫）では、戦闘シーンにおいて視点人物の知覚をスローモーションにすることで、説明の時間を稼いでいる。

「（運動速度、知覚速度を二〇倍で定義）

時間が遅くなり、五感の情報がすべて数値データに変換されていく。『身体能力制御』は自分の体内における物理法則を改変し、筋力、反応速度、神経伝達速度を増幅。同時に、不自然な運動の生み出す反作用から肉体を保護する。

多様な魔法士能力の中であって、その力は最も単純で、近接戦闘においては最も効果的だ。

踏み込む。

二〇倍に加速された肉体は、本来の物理法則を切り裂いて、疾走を開始。

一歩目、足が床面に接する。I - ブレインがめまぐるしく回転し、高速運動が生み出す衝撃を片っ端から打ち消していく。

少年が驚愕に目を見開く。

予想よりも反応が早い。知覚速度はおそらくこちらと同等。

だが、運動速度が伴っていない。

続けて二歩目。

ここで、少年の肉体が動作を開始。

推定運動係数は約五倍。なかなかの数値だ。

三步で射程距離に飛び込む。袈裟斬りに一閃。狙うは少年の右腕。

剣の軌道上にあった腕が寸前で引かれ、小さな体が向かって左に大きく跳びすさる。」

戦闘シーンの困難さは、読者が読むのにかかる経過時間が、作品内での経過時間よりあまりに長くかかるようだと、スピード感が失せてしまうことにあり、通常は文章を短くして行為を置掛けたりと、読者が読むのにかかる時間を短くすることで対処する。「ウィザーズ・ブレイン」では作品内の視点人物の知覚する時間の流れを遅くすることで、読むのにかかる時間とのギャップを埋めるという逆転の発想でこの問題を解決している。この手

法の問題点は、日常よりも時間の流れが遅い状態が続くと読者が息苦しく感じることだが、三枝氏は、こまめに視点人物を入れ替えることでこの問題に対処している。

『銀盤カレイドスコープ』（海原零著、集英社スーパーダッシュ文庫）はフィギュアスケート小説だ。フィギュアスケートの技の名前からどんな動きか思い描ける人は少ない。かといって、リアル指向の作品なので「機甲祈伏隊」みたいに単語のインパクトだけで押し切れるほど格好良い名前の技を繰り出すわけにもいかない。そこで作者はフィギュアのプログラムに物語を導入し、実際のスケートと物語の進行を重ねあわせてみせる。一巻のショートプログラムでは、ヒロインのタズサが演じているウエイトレスの物語と実際のスケートが入り交じって語られる。

「ジャズナンバー黄金泥棒は、少し長めのドラム独奏パートに突入。

すぐ次が待ってる。出来上がった料理を、小走りに走りながらトレイに次々と乗せ、ジャッジの前でストップ

右手でトレイを支えたまま、左手でミニスカートを少し摘み上げ、右足を後ろに引いて両膝を軽く曲げ、素早く丁寧にお辞儀。

更に前に進み出て、フェンスギリギリまで近づき、フェンス沿いに移動しながらジャッジに直接料理を配る。

1人、2人……、ああもう忙しいのに、まどろっこしいっ！

すかさずバックスケートに切り替え、時計周りのターンに合わせて、3人、4人、5人

全ての皿を捌ききると、トレイを小脇に抱え、今度は左右の手でスカートを掴み、レディの振る舞い。」

このスケートシーンでは、最初は実際のスケートとタズサの感情描写が多いのだが、クライマックスに近づくと、虚実が入り交じり、タズサがウエイトレスになりきって滑っている様子を読者も追体験するよう計算されている。

（3）一言で表せるキャラクター

ライトノベルは作者の意図を速く、正確に伝えることに適したメディアだと論じたが、実際の作品内容もその利点を生かしたものが多い。

ライトノベルのエポクメーカーな作者たる、神坂一、上遠野浩平、西尾維新の三氏には「一言で表せるキャラクター」を書くという共通点がある。神坂一氏の『スレイヤーズ』のヒロイン、リナ＝インバースは「ドラマタ（ドラゴンもまたいで通る）」だし、ヒーローのガウリィは「クラゲ頭」である。

上遠野浩平氏の『ブギーポップは笑わない』のブギーポップは「世界の敵の敵」で、霧間凧は「炎の魔女」と名付けられている。

同様に西尾維新氏の『戯言シリーズ』では主人公いーちゃんは「戯言遣い」だし、哀川潤は「人類最強」、玖渚友は「死線の青」だ。

こうした一言に象徴されるキャラクター造形はレギュラーキャラクターに限らず端役にまで及んでいる。神坂氏は「スレイヤーズすべしやる」で顕著なように、極端な性格のキャラクターをギャグに使うことが多いが、上遠野氏の場合、そのキャラクターの特徴が特殊能力と結びついていることが多く、そこからシリアスなバトルが発生する。西尾氏の場合、上遠野氏よりもキャラクター造形が極端で、痛ましいトラウマを感じさせるキャラも多いにも拘わらず、トラウマの原因は解明されないまま話が進むという特徴がある。

一言で言い表せるキャラクター造形には、「人間が描けていない」という批判がつきまとう。しかしながら、そういったキャラクターは、人間のある側面を極端に強調したものであり、人間のある側面を的確に描いているとも言える。こうしたキャラクターの利点として、キャラクター情報の伝達が速く正確だという点がある。例えば、「仕事に疲れた三十五歳のサラリーマンで一児の父だが、特にマイホームパパというわけでもない。わりと会話が上手く、自らはげネタで笑いをとることが多いが、内心若はげなことを気にしている。学生時代陸上をやっていたので足は速い。」などといった比較的リアリティーのあるキャラクターより、「世界の敵の敵」の方がキャラクターを掴みやすい。

一言に象徴されるキャラクターが最も威力を発揮するのはコメディーだろう。コメディーにおけるキャラクターは大抵単純な行動原理に従っている。それにはいくつか理由が考えられる。

第一に、笑いには対象よりも優位に立っている時に生じ易いので、コメディーのキャラが馬鹿っぽい行動をした方が笑いやすいということが指摘できる。

第二に、読者があまり頭を働かせていない時の方が笑いやすいという側面もある。酒を呑んだり寝不足だったりして頭が働いていない時は、些細なくだらないことが面白く感じられる。複雑な行動原理のキャラクターが何かすると、その行為にどんな意味があるのかと読者が考え込んでしまって、笑いからは遠ざかってしまう。

第三に、キャラクターの違いが明瞭になる。コメディーとは対象AとBが違っていること、もしくは対象Aが普通とは違っていることが笑いを生んでいるので、違いが鮮明であることが望ましい。

一言に象徴されるキャラクター造形のもう一つの特徴は話が構造的、観念的になるということだ。「仕事に疲れた三十五歳のサラリーマン」と「その上司」が会ってもドラマが生じるだけだが、ブギーポップと合成人間が会った場合はキャラクターが会っていると同時に、そのキャラクターが体現している観念同士も対峙している。従って、小説を通じて論文のような論考を展開したり、思考実験をしたりすることが可能になる。ブギーポップシリーズは毎回登場する「可能性」「痛み」といった概念が世界にとってどういう意味があるか検証する小説として読むことも出来る。

(4) ライトノベルのお約束

ライトノベル読者の間にはある種の共通認識が存在しており、それがライトノベルを読み慣れない読者の参入を阻んでいる。このような共通認識はライトノベルに限らず、あら

ゆる小説ジャンルに存在している。特に顕著なのが本格ミステリーだ。嵐の山荘で密室殺人を犯してアリバイトリックを用意したりするくらいなら、ラッシュ時にホームから線路に突き落とす方が簡単だとか、名探偵が鮮やかに推理して解決しなくても、刑事が延々と取調室で追求すれば自白してしまうんじゃないかとか、リアリティーの観点から言うとおかしな点が沢山あるが、本格ミステリーの読者は誰もそのことをもって作品の瑕疵とはしない。「嵐の山荘で殺人事件が起き、たまたま居合わせた名探偵が助手と共に捜査を開始するが、第二、第三の殺人が起き、やおら真相に到達した名探偵は関係者全員を集めて自らの推理を披露した末に犯人を指し示す。」という一連の流れは本格ミステリーにおけるお約束として本格ミステリー読者の間で共有されているため、誰も違和感を感じないのだ。

ライトノベルには本格ミステリーのようなストーリー展開上のパターンは存在しないが、確実にお約束は存在している。

例えば、『とある魔術の禁書目録』（鎌池和馬著、電撃文庫）では主人公上条当麻が

パラメータ

「何でだよ！　ここでお前の好感度上げてどーするよ？　変なフラグが立ってインデックスルートに直行なんて俺あ死んでも嫌だからな!!」

と発言しているが、これはギャルゲーの知識が無い人には意味が分からないだろう。

また、成田良悟氏やおかゆまさき氏はしばしば他の電撃文庫作品のパロディーをストーリーに組み込んでおり、これも読者が該当作品を読んでいることを前提としている。

このような読者に共通の知識を要求するものは実はむしろ少数だ。それよりも登場人物の感情の動きにライトノベル（もしくはおたく）特有の共通認識が働いている。

例えば、ライトノベルのキャラクター、特に女性キャラクターはしばしば異常に暴力的だ。剣だの銃だのワイヤーだの超能力だのをういて殺戮を繰り返すヒロインが非常に多いだけでなく、彼女達は日常生活においても、誰かにかからかわれただけで鉄拳を振るったりして相手に怪我を負わせているが、全く少年院に送致される気配はない。

また、登場する女性キャラクターが美少女ばかりなものも不自然だ（逆に女性向け作品では男が美形ばかりだ）。これはイラストがついているせいなのだが、つまるところ外見による差別を内在しており、むさいおっさんは無残に殺されても美少女は無傷なことが多い。『莓ましまろ』の広告が言うように「かわいいは正義」なのだ。

こうした共通認識は小説の内容を速く正確に伝達するのに役立つ。自然主義的リアリズムによって書かれた小説でヒロインが他の人物を殴り飛ばしたら、読者は積もり積もった憤懣があったのだろうか、もしくはこのヒロインは暴力的な家庭で育ったのだろうか、などと考えるが、ライトノベルなら、ヒロインはからかわれて恥ずかしがっているのだな、と作者の意図を端的に察知することができる。

最初に述べたように共通認識はどんな小説ジャンルにも存在するが、ライトノベルは特に共通認識が一般に認知されていないため、（例えば本格ミステリーの共通認識は多くの人が知っている）読者が固定化しやすい。

(5) ライトノベルとは何か

ライトノベルについて語る時、ついてまわるのが定義論だ。2ちゃんねるのライトノベル板では激しい定義論争が繰り広げられたため、「あなたがそうだと思うものがライトノベルです。」という表現で、定義論争をしないよう示唆している。そういった経緯から、ライトノベルは他のジャンルと比べてジャンルとして不明確だと主張する人がいるが、間違っている。ライトノベル読者がライトノベルだと認識している本は九割方一致するが、他のジャンル、例えばSF読者がSFだと認識している小説の範囲は人によってばらばらなはずだ。ライトノベルというジャンルは、ジャンルとして不明確なのではなく、ジャンルを規定しているものが、SFやミステリーと異なっているのだ。

SF、ミステリー、ホラー、ファンタジー、歴史小説、恋愛小説、官能小説といったジャンルを規定しているのはモチーフである。一方、ライトノベル、純文学、大衆文学、児童文学といったジャンルを規定しているのは発表媒体、もしくは対象とする読者層だ。そのことは、ジャンル成立の経緯を見れば明らかだ。例えば、ファンタジーは『指輪物語』みたいな世界を舞台とした物語が書きたいと思った多くの作家が同傾向の世界観を持つ作品を発表したことで成立したジャンルだ。一方、ライトノベルは、出版社がティーンに向けてアニメ、漫画的イラストをつけた小説を出版したことが起源なので、共通のモチーフは持ち得ない。

ライトノベルのようなジャンルは前者のジャンルとは質的に異なっているため、前者のあらゆるモチーフを扱い得る。とは言え、後者のジャンルにもジャンル内共通の傾向は見取れる。

発表媒体が違うということは、対象とする読者が違うということだ。そのため、4節で主張したように、読者の共通認識が異なっている。さらに言うと、小説内のリアリティが異なる傾向にある。大塚英志氏は『物語の体操』（朝日新聞社）の中で「私小説」と「キャラクター小説」という概念を提唱し、前者の拠って立つリアリティを「自然主義的リアリズム」、後者を「アニメ・まんが的リアリズム」と定義した。「キャラクター小説」＝ライトノベルではないが、ライトノベルの多くはキャラクター小説だと言えるだろう。

『ライトノベル・ファンパーティー』の連載『まだ見ぬ地平へ』では沖方丁氏が「ライトノベルにおける最大のテーマは、人間関係である。ある人物たちが、それぞれどのような役割を持ち、どのような関係にあるかが、端的に表現されねばならない。そしてその関係が永続的なものであることを示し、さらにはその関係性が、作品の主題・世界観・物語、そして文体にまで通底して表現されていることが、ライトノベルの手法の最たるものだ。」と主張している。「人間関係」というモチーフによってライトノベルというジャンルが成立したわけではないため、当然例外は存在するものの、確かにそれは多くのライトノベルに共通する重要なモチーフとなっている。それは氏が解説するように、「(ライトノベルが対象とする)未成年が物語に求めるものは、自分とは何であるかという指標であり、他人とどういう関係を結ぶかという指標である。」からとも言えるが、ライトノベルが対象としている層に、人間関係の構築が不得手だと思っている人が多いからとも言えるだろう。

ライトノベルの今後

しかしながら、以上の議論は、小説は作者から読者へと情報を速く正確に伝達するための手段であるという前提に基づいている。小説にはこれとは逆の捉え方が存在する。すなわち、小説とは作者が思いもよらなかったことを読者が読み取るためにある、すなわち「誤読」するためにあるという考え方だ。最初に挙げた例で言えば、H形鋼を打楽器にするようなものだ。この立場は、作者の意図した通りの正しい読みなど存在しないとするテキスト主義に通じるものだ。

この立場に立てば、ライトノベルの伝達誤差の少なさは逆に欠点となる。

小説を情報伝達手段として見た時の二つの立場　作者の意図を正確に読者に伝えることを目指すのか、読者が出来るだけバラバラな読みをするように書くのか、はそれぞれ人間の基本的欲求たる共感と驚きを求める心と対応している。小説を書く場合、読者に「うんうん、分かる分かる。」と言って欲しい欲求と、びっくりするような読みを提示してほしい欲求とを合わせもっているが、読者の側も、小説から共感と驚きを感じたいという二つの欲求を併せ持っている。

ライトノベルは共感の文学だ。　章で述べた様に、ライトノベルでは1 外見描写をイラストが代行し、2 戦闘描写が工夫され、3 一言で象徴されるキャラクターが登場し、4 作者と読者がお約束を共有しているからだ。

共感心地よいが、驚きを欠いたジャンルは衰退する。何故なら、ブレイクスルーは驚きからしか生まれえないからだ。

ライトノベルは情報を速く正確に伝達するメディアだと書いたが、清水マリ子氏の諸作や『推定少女』（桜庭一樹著、ファミ通文庫）『七姫物語』（高野和著、電撃文庫）等は明らかにこれとは別の設計思想で書かれている。この辺から、ライトノベルの新たなブレイクスルーが生まれえないかと期待している。

謝辞

樋須閣さんには貴重な指摘を頂きました。有難うございます。