

令和2年度国際子ども図書館
児童文学連続講座講義録



10代に **ヤングアダルト文学総論**
手渡す物語

2021年9月

国立国会図書館 国際子ども図書館

『令和2年度児童文学連続講座講義録』の刊行に際して

国際子ども図書館では、国立の児童書専門図書館として、児童サービスに従事している図書館員等の方々を対象に、国内外の児童書・児童文学に関する幅広い知識の養育に資するため、平成16年度からほぼ毎年度、「児童文学連続講座」を開講しています。令和元年度までの過去15回の連続講座では、初回テーマ「ファンタジーの誕生と発展」を始めとして、児童文学に関わる多様なテーマを取り上げてきました。これまでの児童文学連続講座の概要及び講義録については、当館ホームページにも掲載しております。詳しくは、次のURLをご参照ください(<https://www.kodomo.go.jp/about/publications/outline/index.html>)。

令和2年度の児童文学連続講座は、「10代に手渡す物語—ヤングアダルト文学総論」と題し、令和2年11月9日及び10日に実施しました。企画に当たっては、平成31年4月から客員調査員を委嘱している白井澄子先生（元・白百合女子大学教授）に監修をお願いしました。

ヤングアダルトという言葉がアメリカから入ってきて約40年がたち、日本でも定着してきましたが、ヤングアダルト向けの図書の選書や図書館サービスについて、戸惑いや困難を感じている図書館関係者も多いのではないのでしょうか。平成30年に文部科学省が策定した第四次「子供の読書活動の推進に関する基本的な計画」においては、高校生の「不読率」が話題になり、読書活動の活性化が課題とされています。そんな10代の読者に、私たちは何をどう手渡したらよいのでしょうか。今回の連続講座では、日本および英米のヤングアダルト文学が発展してきた歴史的な経緯から、ライトノベルやグラフィックノベルといった現在注目されている作品群についてまで、幅広く先生方にお話を伺いました。なお、当館からは「国際子ども図書館の中高生向けサービス」と題して、調べものの部屋における取り組み、特に平成28年から提供している中学生・高校生を対象とした調べものの体験プログラムについてご紹介しました。

令和2年度は新型コロナウイルス感染症の影響を受け、初めてオンラインによるライブ配信とし、1講義単位での受講も可能といたしました。全国各地からご興味のある方々に受講していただくことができたのではないかと考えております。

本書は、各講師の語り口をそのままに記録した講義録です。講義で使用したレジュメと、講義で紹介された資料のリストも併せて収録しています。様々なご事情から受講することができなかった方、受講した内容を再確認して研究を深めたい方など多くの方々に、本講義録をご活用いただければ幸いです。今回の連続講座が、子どもたちに本を手渡す上での新たな視点を得るきっかけとなることを願っています。

末尾ながら、監修及び講師をお引き受けくださった白井澄子先生、そして講師をお引き受けくださった大橋崇行先生、奥山恵先生、水間千恵先生に厚く御礼申し上げます。

令和3年9月

国立国会図書館国際子ども図書館長

堀 純 子

凡例

- 本書は、令和2年11月9日および10日に国際子ども図書館で開催した「国際子ども図書館児童文学連続講座—国際子ども図書館所蔵資料を使って」（総合テーマ：10代に手渡す物語—ヤングアダルト文学総論）を基に編集した講義録です。
- 各講義の「レジュメ」および「紹介資料リスト」を巻末に掲載しました。それぞれ刊行に際し、必要に応じて改訂を行っておりますので、当館ホームページに掲載されたものとは異なる場合があります。
- 「紹介資料リスト」は、講義の中で紹介された資料のリストです。原則として国立国会図書館の所蔵資料の書誌情報を掲載しています。国立国会図書館に所蔵のない資料については、「国立国会図書館サーチ」等の書誌情報を参照しました。
- 「紹介資料リスト」の「請求記号」の項には、国立国会図書館で付与している請求記号を記載しました。
- 「紹介資料リスト」および脚注に記載の資料に関する情報は、令和3年7月1日現在のものです。
- 本講義録におけるインターネット情報の最終アクセス日は、令和3年7月1日です。
- 講義等の記録・配布資料等における意見にわたる部分は、講師等の個人的な見解であり、国立国会図書館の見解ではありません。

令和2年度国立国会図書館国際子ども図書館児童文学連続講座講義録

「10代に手渡す物語—ヤングアダルト文学総論」

目次

『令和2年度児童文学連続講座講義録』の刊行に際して	堀 純子	……………	1
凡例		……………	2
講座概要		……………	4
講師略歴		……………	5
21世紀の英米ヤングアダルト文学			
—物語がもつ力と危険性	水間 千恵	……………	7
ヤングアダルト書籍としてのライトノベル	大橋 崇行	……………	35
現代日本児童文学と「ヤングアダルト文学」	奥山 恵	……………	67
英語圏のヤングアダルト文学と図書館活動	白井 澄子	……………	89
国際子ども図書館の中高生向けサービス	楢木恵美子	……………	111
講座を振り返って	白井 澄子	……………	125
巻末参考資料（レジユメ・紹介資料リスト）		……………	127

講座概要

令和2年度国立国会図書館国際子ども図書館児童文学連続講座—国際子ども図書館所蔵資料を使って
総合テーマ「10代に手渡す物語—ヤングアダルト文学総論」

○講義日程 令和2年11月9日(月)～10日(火)

	内 容	講 師
11月9日	講義1 21世紀の英米ヤングアダルト文学 —物語がもつ力と危険性	水間 千恵 (川口短期大学教授)
	講義2 ヤングアダルト書籍としてのライトノベル	大橋 崇行 (東海学園大学准教授)
	講義3 国際子ども図書館の中高生向けサービス	楢木 恵美子 (国立国会図書館国際子ども図書館 児童サービス課課長補佐)
11月10日	講義4 現代日本児童文学と「ヤングアダルト文学」	奥山 恵 (児童書専門店経営、 白百合女子大学非常勤講師)
	講義5 英語圏のヤングアダルト文学と図書館活動	白井 澄子 (白百合女子大学教授、 国立国会図書館客員調査員)

※ Cisco Webex Events を用いたウェビナー形式で開催し、参加者は、希望する講義を選択して受講しました。

※講師の肩書きは、連続講座当時のものです。

講師略歴

(五十音順、敬称略)

大橋 崇行 (おおはし たかゆき)

上智大学文学部、同大学大学院文学研究科国文学専攻博士前期課程を経て、総合研究大学院大学文化科学研究科日本文学研究専攻博士後期課程修了。博士（文学）。高等学校非常勤講師、岐阜工業高等専門学校助教、東海学園大学人文学部准教授を経て2021年4月から成蹊大学文学部日本文学科准教授。主な研究分野は日本近代文学、小説創作、国語教育。

著書 『司書のお仕事 お探しの本は何ですか?』（勉誠出版、2018.）、『遙かに届きみの聲』（双葉社、2020.）等

論文 「『幽霊』と『神経病』三遊亭円朝『真景累ヶ淵』の再編成」（『言語社会』第13集、2019.）、
「少女たちの冒険と探偵 西條八十『魔境の二少女』」（『JunCture 超域的日本文化研究』第10集、2019.）等

奥山 恵 (おくやま めぐみ)

千葉大学大学院教育学研究科修了後、都立高校勤務を経て、2010年から千葉県柏市にて児童書専門店「ハックルベリーブックス」を経営。児童文学評論家としても活躍。白百合女子大学、共立女子大学、二松学舎大学等非常勤講師。

著書 『〈物語〉のゆらぎ：見切れない時代の児童文学』（児童文学批評の新地平；3）（くろしお出版、2011.）、『絵本ものがたりFIND：見つける・つむぐ・変化させる』（シリーズ絵本をめぐる活動；2）（共著、朝倉書店、2016.）、『「時」から読み解く世界児童文学事典』（共編著、原書房、2017.）等

論文 「吉野源三郎「リンカーン伝」生成考」（『児童文学研究』35号、2002.）

白井 澄子 (しらい すみこ)

青山学院大学文学部卒業、ブリティッシュ・コロンビア大学図書館情報学科修士課程修了。立教女学院短期大学助教授、白百合女子大学助教授等を経て、2021年3月まで白百合女子大学人間総合学部児童文化学科教授。主な研究分野は英語圏、特にカナダの児童文学。2014年から2016年まで日本イギリス児童文学会（現・英語圏児童文学会）会長。2019年4月から国立国会図書館国際子ども図書館客員調査員。

著書 『赤毛のアン』（シリーズもっと知りたい名作の世界；10）（ミネルヴァ書房、共著、2008.）、『英米児童文化55のキーワード』（世界文化シリーズ；別巻1）（ミネルヴァ書房、共著、2013.）等

論文 「ヤングアダルト文学のゆくえ—英米のYA文学を概観して（特集 YA（ヤングアダルト）文学）」（『白百合児童文化』17、2008.3 所収）等

水間 千恵 (みずま ちえ)

名古屋大学大学院国際言語文化研究科博士課程修了。博士（文学）。財団法人大阪国際児童文学館、川口短期大学を経て、2021年4月から白百合女子大学人間総合学部児童文化学科教授。主な研究テーマは、ジェンダーで考える児童文学、文学研究としての絵本論、児童文学におけるアダプテーションなど。

著書 『女になった海賊と大人にならない子どもたち—ロビンソン変形譚のゆくえ』（玉川大学出版部、2009.）、『「時」から読み解く世界児童文学事典』（共編著、原書房、2017.）等

論文 「テレビアニメのロビンソンたち—『冒険ガボテン島』と『無人惑星サヴァイヴ』」（『川口短期大学紀要』32、2018.12 所収）、
「絵本で考える性の多様性」（『川口短期大学紀要』33、2019.12 所収）等

21 世紀の英米ヤングアダルト文学

—物語がもつ力と危険性

水間 千恵

はじめに

I 映像時代のヤングアダルト文学

- 1 物語受容の多様化 「観る」と「読む」を比較する
- 2 本と映像作品の関係
- 3 映像の力
 - (1) ヴィジュアル・イマジネーション
 - (2) 『トワイライト』と『夜明けのヴァンパイア』
- 4 ことばの力
 - (1) 『ハンガー・ゲーム』とは
 - (2) 映画に対する評価から分かること
 - (3) 映像にできないこと
 - (4) ことばの力
- 5 外国作品ならではの問題

II サバイバルマニュアルとしてのヤングアダルト文学

- 1 身近な「死」
- 2 「性」と「生」、そして「自己探求」
- 3 「生」と「死」と「歴史」

III ヤングアダルト文学と大人の役割

おわりに

質疑応答

メディアの多様化が進むいま、読書という形で物語世界を体験することの意味を、英米ヤングアダルト作品を例に考察します。同時に、普段見落とされがちな、物語がもつ負の側面にも目を向けたいと考えています。

21 世紀の
英米ヤングアダルト文学
—物語がもつ力と危険性
水間 千恵



はじめに

水間です、よろしくお願いいたします。本日は、最近の英語圏のヤングアダルト文学について、受容形態とテーマという2つの観点から考えていきたいと思っています。

I 映像時代のヤングアダルト文学

1 物語受容の多様化 「観る」と「読む」を比較する

早いもので、今年（2020年）は、21世紀になって20年目になります。21世紀最初の年、2001年に映画興行成績で世界一になった作品を皆さんは覚えていらっしゃるでしょうか？

『ハリー・ポッターと賢者の石』です。

実は、この年、2位も児童文学原作の作品でした。お分かりになるでしょうか？

答えは『ロード・オブ・ザ・リング』です。

翌2002年は第1位が『ロード・オブ・ザ・リング 二つの塔』、そして第2位が『ハリー・ポッターと秘密の部屋』でした。2003年も『ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還』がトップを飾っています。ハリー・ポッターシリーズはこの年公開されませんでした。翌年、『ハリー・ポッターとアズカバンの囚人』が第2位にランクインしていますので、もし1年早く公開されていれば、3年連続「指輪物語」と「ハリポタ」というこの2つのシリーズがトップ2を独占していたかもしれません。いずれにせよ、こうしてみると、21世紀の映画界は、児童文学の関連作品で幕開けしたことになります。

もちろん、児童文学を原作とした映画というのは20世紀初頭、映画産業の黎明期から作られていました。今日「古典」と呼ばれるような児童文学作品は、どれも1920年代に入るまでに一度は映画化されています。例えば、『不思議の国のアリス』（1903）、『トム・ソーヤー』（1907）、『オズの魔法使い』（1910）、『小公子』（1914）、『若草物語』（1917）、『小公女』（1917）、『宝島』（1918）、『足ながおじさん』（1919）¹、『赤毛のアン』（1919）²といった具合です（以上、かっこ内は映画化された年）。こういった古典作品は、テーマに普遍性がある、ストーリーもシンプルです。おまけに既に知名度もあったわけですから、集客が見込めるという意味で、新しいメディアにとっては都合の良い素材だったことは間違いありません。

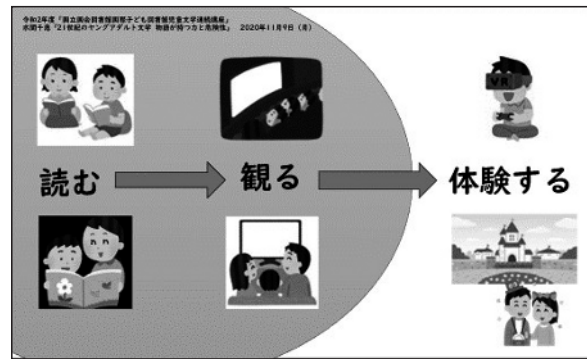
戦後になると、テレビが各家庭に広まったことによって、児童文学が映像化される機会は飛躍的に増えました。日本でも、1970年前後から、世界の名作が次々とアニメ化されるようになりました。『アルプスの少女ハイジ』（1974年放映）、『フランダースの犬』（1975年放映）、『母

1 日本公開時のタイトルは「孤児の生涯」。

2 日本公開時のタイトルは「天涯の孤児」。

をたずねて三千里』(1976年放映)、『あらいぐまラスカル』(1977年放映)、『ベリーヌ物語』(1978年放映)、『赤毛のアン』(1979年放映)といったアニメ番組の影響で、原作本に手をのびた子どもも多かったのではないのでしょうか。さらに、1980年代になると、レンタルビデオショップが爆発的に増え、劇場公開映画も家庭内で気軽に視聴できるようになりました。そしてDVDやブルーレイへと媒体は変化し、今や若い世代にとっては、ネット配信を通じた、携帯やパソコンでの動画鑑賞が一般的になっています。

このように、20世紀初頭に始まった映像による物語受容、すなわち観て(見て)楽しむ物語受容は、当初は劇場という空間での特別な体験に限られていましたが、やがて家庭内での日常的な娯楽へと変わり、そして今や極めてパーソナルな、しかも「いつでもどこでもクリック1回で」楽しめるような、とても気軽かつ手軽な行為、場合によっては、単なる暇つぶしへと変貌しています。



さらに、20世紀半ば以降、物語受容の在り方は、読む・観るという受け身的な「受容」とどまらず、「体験する」ことにも広がっています。分かりやすい例には、ゲームがありますが、テーマパークも体験型物語受容の場だといえるでしょう。両者とも21世紀に入って、大きな進化を遂げています。

このように、物語受容の在り方が多様化している中で、それでも私は、文学研究者として、文字を通じた物語受容、本という形あるものを通して物語世界を楽しむ「読書」という受容形態にこだわりをもっています。おそらく本日、この講座に参加なさっている多くの方が、そうではないかと思えます。

子どもや若者が割いている時間、という観点からすれば、ゲームを中心とした体験型に関する議論はいずれ避けて通ることはできません。ですが、「体験型」については、受容者と物語との間に構築される関係が、「読む・観る」の場合とは根本的に異なるところがあります。

例えばゲームにおいては、プレイヤーが主体的、能動的に物語に参加することが前提になっています。この意味で、単に受容するのではなく、程度の差はあっても自ら物語を作る側に回る、あるいはそのような錯覚を与えられることになります。

しかし、本や映像における読者や視聴者の役割は、基本的には、与えられた物語を受け止め、それを解釈することに限られます。自ら主役としての役割を演じる体験型に対して、本や映画を通して受容する場合、読者や視聴者は語られている物語との間に、必ずながしかの距離を保つことになるわけです。つまり、「読む」と「観る」との間には、物語受容の在り方において相似性があり、「体験する」とは分けて考えることができる、いやむしろ、分けて考えるべきだと私は思っています。

ですから、ヤングアダルト層の「読書」について考えるべき本日のこの講座では、体験型受容形態についてはひとまず横に置いておいて、「読む」の比較対象として「観る」だけを取りあげることにしたいと思います。

2 本と映像作品の関係

先ほどご説明した通り、児童文学の映像化は、20世紀初頭から行われていたことですが、

子どもの物語受容に関して、媒体の多様化が日常的な現象になったのは、日本では 1980 年代以降のことではないかと思えます。

「読んでから見るか、見てから読むか」という有名なキャッチコピーで、角川グループが本と映画のメディアミックス戦略を始めたのが 1970 年代後半のことでした。1980 年代になると、薬師丸ひろ子主演の『ねらわれた学園』（1981 年公開）や原田知世主演の『時をかける少女』（1983 年公開）など、ヤングアダルト層をターゲットにした映画が制作されました。

海外の作品についても、1980 年代から 1990 年代にかけて、古典以外の、例えばミヒャエル・エンデ (Michael Andreas Helmuth Ende, 1929-1995)、アン・ファイン (Anne Fine)、ロアルド・ダール (Roald Dahl, 1916-1990)、ディック・キング・スミス (Dick King-Smith, 1922-2011) といった、現代作家の作品をもとにした映画が、日本でも次々と公開されるようになりました。

S・E・ヒントン (S. E. Hinton) 原作の『アウトサイダー』（1983 年制作、同年日本公開）と『ランブルフィッシュ』（1983 年制作、1984 年日本公開）、そしてロバート・コーミア (Robert Cormier, 1925-2000) 原作の『チョコレート・ウォー』（1988 年制作、1990 年日本公開）といった、まさに同時代のヤングアダルト作品の映画も公開されています。映画公開にあわせて翻訳が出版されたり、あるいは先に出版されていた翻訳本に映画の一場面を載せた帯を巻いたり、表紙をつけ替えたりして出版されることも増えました。

そして、世紀が変わる頃には、家庭でのビデオ視聴も含めて、「読んでから観る（見る）」ではなくて、「観て（見て）から読む」あるいは「観る（見る）だけで読まない」という物語受容の在り方も一般化していくこととなります。

研究の場でも、アメリカやイギリスでは、1980 年代から児童文学研究誌で映画に関する特集が組まれたり、研究書や論文集が出版されたりしていましたが、日本の児童文学界で映画をテーマにした研究が目立つようになったのは 21 世紀になってからのことです。

児童文学をもとにした映画について論じるとき、文字テキストを「オリジナル」として絶対視してしまうと、映画は「まがいもの」とか「にせもの」として、二次創作物扱いされるのがせいぜいとなってしまいます。「原作のテーマをみごとに表現した傑作」とか「原作のイメージを損なった失敗作」といった映画に与えられる評価は、その好例です。

しかし、これは批評行為としては全く不毛だと思います。そのような視点で論じている限り、映画それ自体から、また、実は原作からも、新たな価値を何も引き出すことができないからです。

『映画になった児童文学』³ という本は、そのような反省をもとに作った論文集です。先輩方にご協力いただいて企画を立ち上げたのは 2010 年だったのですが、いろいろあって出版まで 5 年もかかってしまいました。この本自体は、ルイス・キャロル (Lewis Carroll, 1832-1898) の『不思議の国のアリス』(1865)⁴、ルイザ・メイ・オルコット (Louisa May Alcott, 1832-1888) の『若草物語』(1868)⁵ とその続編、フランシス・ホジソン・バーネット (Frances Hodgson Burnett, 1849-1924) の『小公子』(1886)、J. M. バリ (James Matthew Barrie, 1860-1937) の『ピーター・パン』(1911)⁶ という 4 つの古典作品をもとにした映画について論じたものです。いずれも、これまでに何度も映画化されているため、その映画どうしを比較することによって、各映像作品がもつ独自の価値を見出しつつ、原作自体の読み直しにつながるヒントを得ようとい

3 川端有子, 水間千恵, 横川寿美子, 吉本和弘 著『映画になった児童文学』玉川大学出版部, 2015.

4 以降、特に断りのない限り、海外作品の出版年は原書初版のものを記載している。

5 1 巻の出版年。

6 小説『ピーターとウェンディ』の出版年。元は、1904 年初演の芝居。戯曲の出版は 1928 年。

う試みでもありました。

映画とその原作の関係について、この論文集で提示した主な内容をまとめると、次のようになります。

映像作品は・・・

- ・ 原作とは異なる独立した価値を持つ
- ・ 制作された時代や社会の価値を映す
- ・ 原作に対する一解釈を表現する
- ・ 原作の読みなおしを促す

児童文学をもとにした映画というのは、原作の単なる二次創作物ではなく、その映画を生み出した時代や社会の価値を映す独立した創作物であるということ、同時に、映画は原作に対するひとつの解釈であるため、それを観ることによって原作に接する際の新たな視点を得ることができる、というのが、文学作品と映画について語る際に、私が基本に据えてきた考え方です。

ただし、これから行うような、現代のヤングアダルト作品とその映画を扱う際には、古典作品では考える必要のなかった要素を考慮する必要が生じます。

例えば、現代の作品は、そもそも映像化を想定して、あるいは目指して創作されている場合が多々あります。明確に映像化を意図していなかったとしても、作家自身は映像の時代に育っていますので、既に多くの映像作品を受容していて、意識しようがしまいがそれらの影響下に創作を行っていることは間違いありません。さらに、シリーズ作品の場合、シリーズ途中で映像化が始まると、その影響を受けて原作が執筆されるという逆転現象も起こりえます。つまり、書籍出版が複数のメディアを用いた商品販売戦略のひとつと位置付けられるような時代、いわゆる「メディア・フランチャイズ」の時代にあっては、本と映画をそれぞれ独立した価値を持つ別作品として評価するのが必ずしも正しいとは限らず、場合によっては相補的に捉える必要が生じるということになります。これは 21 世紀ならではの現象だと思います。

3 映像の力

(1) ヴィジュアル・イマジネーション

2000 年代に入って、映画自体もそれまでとは大きく変わっています。大きな要因は、技術革新です。コンピューターグラフィックス (CG) と、それを取りこむ加工技術を中心とした視覚技術 (Visual effects: VFX)、こういったものの劇的な進化によって、想像を超える異空間や、現実には存在しない生き物、そして生身の人間には不可能なアクションといったものを、作り物めいた嘘くささなしに、リアルに提示することが可能になったわけです。このような技術革新の恩恵を最も受けたのが SF やファンタジーです。例えば、ミヒャエル・エンデの『はてしない物語』(1979、映画『ネバーエンディング・ストーリー』は 1984 年制作、1985 年日本公開)にしても、もし今、映像化されていたら、ドラゴンがぬいぐるみのウナギイヌみたいになってしまうことは絶対になかったと思います。

「ロード・オブ・ザ・リング」や「ハリー・ポッター」のシリーズも、まさに、今ならではの技術力があってこそその映画だったということが分かります。逆に、21 世紀初頭の児童文学界をにぎわしたファンタジーブームというものは、それが映画にとって格好の素材だったとい

う事情があったのではないか、つまりブーム自体が、「メディア・フランチャイズ」を推進する商業戦略によって作られた面があったのではないかとすら思います。これはそれなりに重要な論点だと思うのですが、本日のテーマからは外れますので、また別の機会にゆっくり考えたいと思っています。

文字媒体では生み出せない映像の力というのは、他にもあります。例えば『ロード・オブ・ザ・リング』で、オークの軍勢が押し寄せる戦闘シーンの迫力であるとか、クイディッチという競技でハリー・ポッターたちが箒ほうきに乗って飛び回るあのスピード感、こういったものは、やはり映像でなければ味わえないものだと思います。なじみの薄い伝承世界の住人達のビジュアルも、ややこしいルールをもつ未知のスポーツも、映像で見せられれば一目瞭然です。このような圧倒的な分かりやすさというのも、映像のもつ力のひとつです。

子どもの本の映像化については、イメージの固定化につながるとか、想像力を養えなくなるといった批判が古くからなされてきました。私自身も長らく、確たる根拠はないものの、なんとなくそういった考え方に与くみしてきたところがあったように思います。

ただ、『映画になった児童文学』の出版のために、自分自身の物語受容体験のビジュアル面について真剣に振り返っていく中で、そういった考え方を少し修正せざるを得なくなりました。

例えば『指輪物語』の場合、小学生時代から何度も読み返してきた作品なのですが、オークのビジュアルを私自身は明確にイメージしていなかったということに気づきました。イメージできていなかった、というほうが正確かもしれません。

本の中では、最初にオークが登場する場面で、「平べったい大きな顔」「目は燃える石炭のよう」「舌は真赤」⁷という具体的な記述がなされています。ですが、私は、「醜くくて怖そうな悪者」とだけ考えて、ビジュアル自体は思い描かないままに、物語を読み進めていました。ところが、初登場シーンで、「美しい者たちの中でも最も美しい者たち」⁸と、極めて抽象的な描写しかされていないエルフについては、ビジュアルイメージをある程度思い描いていました。ただし、それは、後から考えると、同時期に読んでいた山岸涼子のマンガの『妖精王』⁹のイメージをなんとなく重ね合わせて作ったものだったということに、気づきました。結局のところ、私の場合は、文字から無意識のうちにビジュアルイメージを思い浮かべる際には、「それまでに見たことのある何か」にヒントを得て、つまり過去に蓄積した視覚情報を寄せ集めて作っているということに気づいたわけです。寄せ集める元情報自体が自分の中に無いとき、あえて意識的に思い描こうと努力しない限り、ビジュアルを思い浮かべながら読んではいない、ということにも気づかされました。

また、自分なりのビジュアルイメージを作っても、さらに適していると思う新たな視覚情報を得た場合には、容易に修正、上書きできてしまう、ということも分かりました。例えば、山岸涼子の影響下に思い浮かべていたエルフ「レゴラス」も、ピーター・ジャクソン (Peter Jackson) 監督の映画を見た途端に、私の頭の中はオーランド・ブルーム (Orlando Jonathan Blanchard Bloom) 一色になってしまいました。皆さんはいかがでしたでしょうか。

つまり、私が言いたいのは次のようなことです。特別な才能を持つ人は事情が異なるのかもしれませんが、私のような凡人の場合、ビジュアルに関する「想像力」なるものは、そもそも、自分自身の視覚面での経験をもとに構築されているのではないかということ、そして、もしそうであるならば、ビジュアル面での想像力を磨くためには、やはりより多くのビジュアルイメー

7 J.R.R. トールモン [著], 瀬田貞二, 田中明子 訳『指輪物語 新版』(第1部 旅の仲間 下) 評論社, 1992, p.204.

8 同上 (第1部 旅の仲間 上), p.142.

9 雑誌『花とゆめ』で1977年から1978年にかけて連載された。

ジに触れる必要があるのではないか、ということです。

オークやエルフ、あるいはミドルアースのような空想上の事物ではなく、現実世界にある特定の事物に関していえば、視覚情報というのは「知識と経験」の問題であって、その有無によって、物語世界の理解度すらも変わってくるのではないのでしょうか。

(2) 『トワイライト』と『夜明けのヴァンパイア』

2000年代のヤングアダルト市場最大のヒット作、ステファニー・メイヤー (Stephenie Meyer) の「トワイライト・サーガ」を例にみてみましょう。2005年から2008年にかけて出版された全4巻のシリーズ作品ですが、映画は最終巻を2本に分ける形で、2008年から5本制作されました。「メディア・フランチャイズ」戦略が大成功した作品です。

一言で言ってしまえば、「人間の少女とヴァンパイアの少年との恋を描いた物語」です。少年は、ヒトを襲わずに動物の血を飲んで生きてきた、いわば「ベジタリアン・ヴァンパイア」の一人で、少女のほうはヴァンパイアを惹きつける特殊な血と香りをもっています。そしてそのために、凶悪な悪役ヴァンパイアにつけ狙われることとなります。そんな彼女を助けるために少年が身を挺して戦うというのが、原著第1巻の内容です。

第1巻の日本語版は当初3冊に分けて出版されました¹⁰。べたべたのラブロマンスですから、日本であれば、少女マンガとして登場しそうなストーリーですし、実際、最初の翻訳書は少女マンガ風の表紙と挿絵をつけて出版されています。訳文もライトノベル調の、軽いノリの文体になっています。

しかし、実は、この作品の主人公である少女は、陽気なアメリカンガールとか、か弱くはかない美少女とかではなく、人付き合いが苦手で、自分の思いをそのまま口にできない、かなりネクラでひねくれたところのある女の子です。そんな彼女が、家族についても屈折した思いを抱えながら、アリゾナ州の州都フェニックスからワシントン州のフォークスという小さな町へ引越してくるところから物語が始まります。

フォークスは、降水量が全米一、二を争うような湿気の多い地域にあって、流木などの漂着物が多い荒涼とした海岸線と、広大な温帯雨林を擁する国立公園に隣接する田舎町です。北緯47度ですから日本でいうと千島列島と同じような緯度になるのかなと思います。小説では、「気温二十四度、雲ひとつない完璧な青空」のアリゾナ州フェニックスに対して、ワシントン州フォークスを「雨と霧と雲の町」と表現することで、舞台の雰囲気を読者に印象づけようとしています¹¹。

ですが、高校生同士の恋愛がプロットの中心を占め、とりわけ第1巻は高校生活を背景にしていますから、土地勘のない日本人読者が、これをダークファンタジーとして認識するのは、多少難しいかもしれません。1メートル先も見えなくなるほどの深い霧であるとか、分厚い雲に覆われて日中でも町中が灰色に染まる重苦しい雰囲気、そして野生動物が徘徊するうっそうとした森林地帯など、その土地ならではの風土、質感のようなものを想像できない日本の若い読者にとっては、実感をもってこの物語世界を想像するというのは、かなり難しいことだと思います。

ところが映画では、最初からそれらが常に視覚的に提示されていますので、どのような視聴者であっても、物語の基調をなすトーンを取り違えることはありません。小説とDVDの表紙を比べるだけでも、そのことが分かります。

10 ステファニー・メイヤー 著、小原亜美 訳『愛した人はヴァンパイア』、『血は哀しみの味』および『闇の吸血鬼一族』ソニー・マガジズ、2005。

11 前掲注10『愛した人はヴァンパイア』pp.10-11。

それでも、『トワイライト』は、現代のアメリカ西海岸で生きる高校生を主人公にした小説ですから、分かりやすさという点ではまだましです。同じヴァンパイアもので、『トワイライト』にも大きな影響を与えた、アン・ライス (Anne Rice) の『夜明けのヴァンパイア』(1976、映画『インタビュー・ウィズ・ヴァンパイア』は1994年制作、同年日本公開) という作品があります。こちらの作品の主要な舞台は、18世紀のルイジアナ州ニューオーリンズと19世紀のパリ、しかもいずれも夜の世界ですから、若い読者が理解するには格段に厄介です。

『夜明けのヴァンパイア』は、『トワイライト』より40年以上前、1976年に出版された作品で、日本には1987年にハヤカワ文庫で紹介されています¹²。これはもちろん、ヤングアダルト小説として出版されたものではありません。ですが、当時、早川や創元の文庫というのは、推理小説であれ、SF・ファンタジーであれ、ホラーであれ、児童文学を物足りなく感じるようになった読書好きの中高生が少し背伸びして読む、そういったレーベルでした。

実は私も、この作品が翻訳されたばかりの頃に、『ポーの一族』¹³を思い浮かべながら読みました。ただし、ルイジアナの大農園も、スワンプと呼ばれる沼地も、独特の文化土壤をもつニューオーリンズの町も、正しくイメージできていたはずはありません。正直に言えば、物語の舞台となっている土地やその風俗などはほとんど意識せずに、美しい青年吸血鬼の苦悩に酔いしれながら、ただストーリーを追っていた、今振り返ってみれば、そんなことだったのだと思います。

1990年代半ばになって、トム・クルーズ (Tom Cruise) とブラット・ピット (Brad Pitt) 主演で公開された映画を見たのですが、初めて物語の舞台となる土地の雰囲気を知って衝撃を受けましたし、物語の舞台がなぜニューオーリンズなのか、なぜパリなのかといったことも、改めて考えさせられました。

このように、映像が提供する情報は、知識や経験に欠ける読者にとって、その物語がもっている複雑な意味を理解するうえでの重要な手掛かりとなるわけです。

4 ことばの力

(1) 『ハンガー・ゲーム』とは

では、現代のように映像優位の時代にあって、文字媒体を通して物語を受容することの意味とは何なのでしょう。

ここからは、スーザン・コリンズ (Suzanne Marie Collins) の『ハンガー・ゲーム』とその映画版を例に考えていきたいと思います。アメリカで2008年から2010年にかけて出版された3部作です。映画は2012年から計4作制作されました。「トワイライト・サーガ」と同様に、原作の最終巻を映画2本分にわけて、1年に1本ずつ公開したわけです。

まずは、なぜこの作品を取り上げるのか、ということをお話ししておかなくてはなりません。理由は、この作品が私の研究しているジャンルにドンピシャで当てはまっているということに尽きます。児童文学領域における私の研究対象は、「冒険小説」と「ジェンダー」というふたつのキーワードでだいたい表すことができるのですが、そのうち「冒険小説」については、主に「ロビンソン変形譚」と呼ばれる物語類型を素材として扱ってきました。「ロビンソン変形譚」自体については、以前この講座でも話をさせていただきましたので、よろしければ、平成24(2012)年度の講義録をご覧ください¹⁴。ここでは『ハンガー・ゲーム』との関係についてのみ、

12 アン・ライス 著、田村隆一 訳『夜明けのヴァンパイア』(ハヤカワ文庫・NVモダンホラー・セレクション) 早川書房、1987。

13 萩尾望都 著『ポーの一族』(フラワーコミックス) 小学館、1974年から1976年にかけて、1巻から5巻まで刊行。

簡単にご説明しておきます。

「ロビンソン変形譚」というのは、ダニエル・デフォー（Daniel Defoe, 1660-1731）が書いた『ロビンソン・クルーソー』（1719）の影響下に創作された作品群を指すジャンル名です。基本的には、島やそれに類する場所を舞台に展開されるサバイバルストーリーなのですが、300年に及ぶ歴史の中で、多様なバリエーションが生まれてきました。

日本人になじみの深い作品としては『スイスのロビンソン』¹⁵があります。これは、過去に何度も映画化されていて、日本のディズニーランドには「スイスファミリー・ツリーハウス」というアトラクションまで設置されています。世界名作劇場で放映されたアニメーション『ふしぎな島のフローネ』（1981年放映）の原作でもあります。

帝国主義を恥ずかしげもなく喧伝^{けんでん}できた19世紀には、南の島を舞台にした能天気な冒険小説が数多く出版されました。その代表格がバランタイン（Robert Michael Ballantyne, 1825-1894）の『さんご島』（1858）という作品です。日本でも、1940年代から1970年代にかけて複数の翻訳や翻案が出版されています。1888年に出版されたジュール・ヴェルヌ（Jules Gabriel Verne, 1828-1905）の『二年間の休暇』、いわゆる『十五少年漂流記』も日本ではとても有名です。こういった作品では、無人島に流れ着いた人々は、力を合わせて猛獣や「野蛮人」や「悪人」と闘って、島を開拓して豊かな生活を築いたり、財宝を手にして故郷へ帰ったりしていました。

しかし、2度の世界大戦を経て、このような19世紀的な価値観は大きく揺らぐこととなります。1954年に出版されたウィリアム・ゴールディング（William Gerald Golding, 1911-1993）の『蠅の王』では、かつて文明と理性の象徴として描かれていた白人少年たちは、無人島で力を合わせて生き延びるどころか、いつの間にか、殺し合いを始めてしまいます。

このように、島あるいはそれに類する場所に閉じ込められた人間のサバイバルストーリーとして始まったロビンソン変形譚というジャンルは、20世紀後半には、デスゲームを繰り広げる子どもを描くようになってしまったわけです。『ハンガー・ゲーム』もまさにそのような作品です。

『ハンガー・ゲーム』は、気候変動等によって人類が壊滅的な打撃を受けた後の北アメリカを舞台にした、いわば近未来小説です。激しい武力闘争を経て最終的に権力を握った一部富裕層による独裁政治が行われていて、支配下におかれた12の地域の住民はその多くが、前近代的な環境に置かれたまま、第1次産業と第2次産業に従事させられて、貧苦にあえいでいます。

そんな住民たちをさらに苦しめているのが、年に1度開催される国家イベント「ハンガー・ゲーム」です。タイトルにもなっているこの「ハンガー・ゲーム」については、物語の中で次のように説明されています。

このゲームのルールはいたって簡単だ。反乱を起こした罰として、十二の地区からそれぞれひとりの少女とひとりの少年が贄^{いけにえ}として差しだされ、ゲームに参加する。二十四名の贄は屋外の巨大な闘技場に閉じこめられる。闘技場となるのは灼熱の砂漠から氷におおわれた不毛の地までさまざまな場所だ。数週間にわたって、参加者は死ぬまで闘わねばならない。最後にひとり生き残った贄が勝利者となる。¹⁶

14 「食から見る「ロビンソン変形譚」の系譜」『国際子ども図書館児童文学連続講座講義録 平成24年度』国立国会図書館, 2013, pp.32-56. <<https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/8305899>>

15 ヨハン・ダヴィッド・ウイース作, ヨハン・ルードルフ・ウイース [訂補], 宇多五郎訳『スイスのロビンソン上』（岩波文庫）岩波書店, 1950 および『スイスのロビンソン下』同, 1952.

16 スーザン・コリンズ著, 河井直子訳『ハンガー・ゲーム』メディアファクトリー, 2009, p.31.

各地区の代表者は、親の地位や貧富にかかわらず、12 歳から 18 歳までの全ての子どもを対象に、公正なくじ引きで選ばれることになっています。しかし、名前を書いたくじを増やすのと引き換えに食料を支給される制度が用意されるなど、貧者にとって圧倒的に不利な社会システムが構築されています。

「ハンガー・ゲーム」は単なる国家行事ではありません。各地区で全住民を集めて開催されるこのくじ引きの様子から、全てがテレビ中継され、首都の富裕層にとって最上の娯楽、エンターテインメントとなっています。被支配地域の住民たちの多くが、同じ地域の、場合によっては顔見知りの子どもの理不尽に殺されていく怒りや悲しみを抱きながら、また、そんな運命がいつ自分自身や、あるいは我が子に降りかかってくるかもしれないという恐怖に怯えながら中継を見ているのに対して、首都の富裕層は、だれが勝つかということを賭けの対象にして楽しんでいる、そういうおぞましい世界が描かれています。

(2) 映画に対する評価から分かること

小説は、カットニスという 16 歳の少女の一人称体でつづられています。

第 1 巻は、彼女が、くじで当たってしまった妹の身代わりを志願して地区代表としてゲームに参加することになり、最終的に勝者となるまでを描いています。2009 年に出版された翻訳書は A5 版のハードカバーで 27 章立て、480 頁という分厚い本です。

映画化に際しては、作者自身が脚本を担当したこともあって、プロット自体には変更を加えることなく、長い物語を手際よく圧縮して、2 時間強でまとめあげています。DVD では本編 143 分と表示されていました。

この映画は、北米では爆発的な大ヒットとなり、世界的にもかなりの興行成績をあげたのですが、日本ではさっぱり売れませんでした。公開があつた東日本大震災の翌年で、内容も内容でしたから当然かと思えます。しかし DVD になってからの評判も概してよくありません。ネット上での感想を細かく拾い上げていくと、その内容はだいたい次のような内容に集約されることが分かりました。

- ① 物語の設定に共感できない
 - ・殺戮ゲームとそれを軸にした物語世界への不快感
 - ・ゲームのルールに関する不満と不信
- ② キャラクターに魅力がない
 - ・主人公がイケてない
 - ・敵キャラクターに深みがない
- ③ バトルに不満がある
 - ・バトルがなかなか始まらない
 - ・プレイヤーどうしのバトルにみどころがない

①「物語の設定に共感できない」という声のうち、殺人ゲームとそれを軸にした物語世界に対する不快感を感じる視聴者が一定数いるのは当然のことですし、個人的には、むしろ安堵の気持ちさえ抱きます。ただ、それよりもずっと多かったのが、ゲームのルールに関する不満と不信を表明する声だったということには危惧を覚えました。

先ほど示した「ハンガー・ゲーム」のルールでは、24 名の参加者のうち、生きて故郷に帰れるのは 1 名のみとなっていました。ところが、カットニスが参加した年は、生存者が 6 名に

なった時点で、「同じ地区から参加した者が最後まで生き残った場合は、2 人とも勝利者とする」という趣旨の発表がなされました。おかげで、カットニスは、同じ地区のもうひとりの参加者、同い年で顔なじみだったピータと協力することができて、最後まで生き延びることになります。しかし、最後の難敵が命を落として、カットニスとピータが、これで一緒に故郷に帰れると安堵のため息を漏らしたその瞬間、主催者から再度ルールの変更が告げられます。それは、「勝利者はやはり 1 人にする」という内容だったのです。

この相次ぐルール変更が示しているのは、「ハンガー・ゲーム」というものが、公正な競技会などではなくて、観客が盛り上がりさえすれば何でもありの、単なる見世物に過ぎないのだ、ということです。逆に言えば、観客の気持ちをつかみさえすれば、参加者にも、主催者の決定を左右する余地が残されるわけです。

実際、カットニスとピータはこれを利用して、さらなるルール変更を引き出して、無事に 2 人そろって帰郷を果たすことになります。実は、2 人は、ゲーム開始前から「恋愛関係にあるふりをする」ことによって、観客の同情と共感を集めていたのです。度重なるルールの変更も 2 人と（正確には 2 人を助けようとして戦略を伝授していた周囲の大人たちと、なのですが）主催者との駆け引きの結果だったわけです。

いずれにせよ、こういった恣意的なルール変更自体が、物語世界を支配している「はちゃめちやな」倫理観を象徴する出来事であることに変わりはありません。はちゃめちやな、と申し上げましたが、ゲームの主催者をメディアとスポンサー、観客を視聴者、そしてゲーム参加者を出演者だと思えば、その関係は、メディアに支配された現実社会を映したものであるといえます。あるいは、主催者を国家権力、観客を大衆、参加者を国民一人ひとりに置き換えることもできます。最終的にはカットニスたちが独裁政権との戦いへと突き進むことになる第 2 巻以後の内容を考慮すれば、むしろこちらの解釈こそが、この作品の真のテーマであろうと考えられます。

ところが、このルール変更に関して、ネット上では、「一貫性がない」「アンフェアだ」「ゲームとしてありえない」という批判が数多く寄せられていました。つまり、これらの意見は、物語全体を捉えたものではなくて、ゲーム部分に特化した評価ということになります。

②のように、キャラクターの魅力不足に関する意見も多く見られました。映画は生身の俳優が演じるものですので、その俳優に対する好き嫌いというの、当然影響するでしょう。主役のカットニスを演じたのは 1990 年生まれのジェニファー・ローレンス (Jennifer Lawrence)。映画公開時にはまだ 22 歳だったのですが、既にアカデミー賞を含めて、数々の受賞歴やノミネート経験を持ち、演技派としての評判を確立していました。その彼女が地毛の金髪を暗いブルネットに染めて演じたカットニスという人物は、特殊な政治環境下に生きる若者らしく、内面を極力表に出さない、ほとんど仏頂面でいるような役柄です。自ら何かを変えようというような熱意であるとか、積極的な意思を持たない、与えられた環境の中で目の前のことだけを考えて生きている、家族とごく少数の友人のこと以外は興味も関心もない、あえて関心を持たないようにしている、そんなキャラクターです。

当然、ワンダーウーマンとか『アベンジャーズ』(1998 年公開) に登場する女スパイのような華がありません。嬉々として戦っている姿などは描かれませんか、確かに「イケてない」のかもしれませんが。

敵方キャラクターの造形に対する批判もあります。このところアニメーション版が大人気となっているマンガ『鬼滅の刃』でもそうですが、敵役にもそれなりのストーリーを求めるのが、『宇宙戦艦ヤマト』や『機動戦士ガンダム』以来、アニメやマンガに親しんだ若い読者・視聴

者の傾向です。その基準に照らせば、24名もの参加者、すなわち敵がいるはずなのに、そのほとんどが主人公と接点を持たず、主人公と直接闘わず、結果的に、敵のほとんどが勝手に舞台から消えていくこの『ハンガー・ゲーム』という映画は、キャラクターの魅力に欠ける作品ということになってしまうのでしょうか。

つまり、主人公が自ら積極的に戦わない、戦わないから戦闘シーンが少ない、戦闘シーンが少ないから敵役も十分に描かれない、というところに批判が集中しているわけです。「バトルがなかなか始まらない」とか、「プレイヤーどうしのバトルに見どころがない」というのも同じ観点からなされた批判です。

ちなみに、映画の中で「ハンガー・ゲーム」の開始が告げられるのは、上映開始から実に65分後のことです。その後も主人公は逃げ回ることには終始しますので、自分の武器となった矢を初めて射るのは90分以上過ぎてから、人間に対して弓を向けるのは100分以上過ぎてから、それも急襲されて反射的にしたことでした。

こうして見てくると、映画『ハンガー・ゲーム』に対する批判の多くは、華々しい「バトルゲーム」への期待を裏切られたことへの不満の表明だったということが分かります。実際、しばしば「バトロワのほうが面白い」という意見が添えられていました。「バトロワ」とは、1999年に出版された高見広春の『バトル・ロワイアル』¹⁷のことです。中学生がクラス単位で無人島に閉じ込められて殺し合いを強制される、それが国家行事して行われるという、『ハンガー・ゲーム』とよく似た設定をもつこの作品は、出版当時、若年層の絶大なる支持と、大人たちの大批判を招いて、大いに話題となりました。映画版（2000年公開）は、激しい暴力シーンの連続で、R15の指定がついたことでも話題になりました。

『バトル・ロワイアル』以後、ゲームの世界でもこの設定を利用した作品が爆発的にヒットしています。無人島で殺し合いをして、最後まで勝ち残ることを目指すというゲームです。「フォートナイト・バトルロイヤル」などはその代表格ですが、今の若者たちに質問すると、知らないという子はほとんどいません。また、たいていの場合、遊んだことがあるという返事が返ってきます。

映画「ハンガー・ゲーム」に失望する声というのは、高見広春の『バトル・ロワイアル』やその映画だけではなくて、こういったゲームになじんでいた人たちからも出ていたのかもしれませんが、彼らは、派手な殺人ゲームを期待して映画「ハンガー・ゲーム」を観て、そして失望した、ということになります。

そのプロセスだけを見るならば、私自身がかつて、『さんご島』や『十五少年漂流記』やアーサー・ランサム（Arthur Ransome, 1884-1967）の『ツバメ号とアマゾン号』（1930）を読んで、『蠅の王』に手を伸ばして大失望したのと同じです。ただ、私の場合、最初に抱いた不満、つまり「楽しい冒険物語を期待していたのに、理不尽なことばかり起きるし、嫌な気持ちだけが残る話だった」という思い、これがやがて時を経て、もともと大好きだった冒険物語を批判的に読み直すという行為へいざなってくれることになりました。つまり、期待を裏切られたことによって、それまでの自分の物の見方を変え、視野を広げる機会を与えられたことになったわけです。

バトルゲームを期待して『ハンガー・ゲーム』を読んだり見たりした若者の失望は、彼らに何をもたらしてくれるのでしょうか。残念ながら、現時点では私はその答えを持っていません。

ひとつだけ分かるのは、そのような視聴者や読者の興味の対象はバトルであって、物語ではない、ということです。『ハンガー・ゲーム』という作品を物語として受容するのではなく、

17 高見広春著『バトル・ロワイアル』太田出版, 1999.

バトルゲームとして受容した場合、物語が我々に迫るような自己変容の生じる余地は果たしてあるのでしょうか。映画『ハンガー・ゲーム』に対する視聴者の反応から見えてくるのは、作品が読者の期待の地平を裏切るような質を備えているかどうか、ということだけではなくて、読者の側に物語を物語として受容する素地があるかどうかとも問われねばならないということだと思います。

そして、その素地を作るために、大きな力を発揮するのが、「本」なのだと思います。次に、この点を見ていきたいと思います。

(3) 映像にできないこと

『ハンガー・ゲーム』の主人公カットニスは、11歳の時に父親を炭鉱事故で亡くして、心の弱い母親と7つ違いの妹を養うために、自分のくじを増やすことと引き換えに食料をもらう制度を利用してきました。しかし、それだけでは家族を養うことができず、父が遺した弓矢を使って、普段から森で狩を行っていました。それは本来、違法行為であって、露見すれば処刑されかねない危険なことです。でも、密猟でもしなければ家族ともども飢え死にしてしまう、そういうぎりぎりの状況で生きてきたわけです。

ただ、そんな彼女の思いというのは、映像ではあまり伝わってきません。例えば、地区の代表者として選ばれたのち、カットニスとピータは、ゲーム開始までの間に、それまでの人生では縁のなかった豪華な食べものを目にして、口にすることになりますが、そのことに対する感想が映画で語られることはありません。映画ならではの手法を使って、推測させようとはしていますが、その効果は限定的なものにとどまっています。

一例を挙げます。ゲームの参加者としてキャピトルと呼ばれる都市へ向かうためにカットニスが乗り込んだ専用列車には、豪華なケーキや菓子、色とりどりの果物が用意されていました。カメラはまずそれらをなめるように映していきます。これは、カットニスの視線そのものですから、落ち着いて考えれば、それまで見たこともない食べ物に目を奪われているのだろう、といったことぐらいは、推測できるはずですが、しかし、わずか数秒で次のカットに移行しますから、観客には、主人公の心情を詳細に推測する時間がありません。映像は流れていき、観客はストーリーの展開を追うことに集中せざるをえないわけです。

これに対して、小説ではキャピトルに着いて初めて目にした豪華な食事について、カットニスが抱いた複雑な心境が、丁寧に描写されています。「オニオンとグリーンピースを添えたチキンのオレンジクリームソース煮」と「蜂蜜色のプディング」、これを前にしたカットニスの心境は小説の中で次のように語られています。

はたして家でこれだけの料理をそろえることができるだろうか？ チキンは高価で買えないが、野生の七面鳥で間に合わせることができる。オレンジを手に入れるにはもう一羽、七面鳥を仕留めなくてはならない。クリームソースには山羊の乳を使うことになるだろう。グリーンピースは庭で育てるとしよう。オニオンは森で野生のものを見つけなくては。(中略) プディングについては、いったいどんな材料でできているのか見当もつかなかった。この一食を用意するためには、何日もかけて森で狩りや採集をすることになる。そこまでやってもキャピトルの食事には劣るだろう。¹⁸

18 前掲注 16, pp.90-91.

文字媒体では、読者は、このような彼女の思考を共有することができます。豪華な食事を前にして、自分の地域でそれを再現するにはどうすればよいか、とひとつひとつ検証していくカットニスの思考を文字でたどることによって、読者は、彼女の日常生活を具体的に思い描き、キャピトルに住む富裕層の生活との違いを実感することができるはずです。さらに、カットニスの内なる声が次のように続きます。

ボタンひとつで食事が出てくるような世界で暮らすのは、いったいどんな気分なのだろう？ これまで森の中をあちこち探して食べ物を見つけてきたが、これほど簡単に食事ができるなら、すっかり暇をもてあますはずだ。キャピトルの人たちは、どんなふうに関一日を過ごすのだろうか？ 自らの体を飾り立て、新たな贅たちが列車で運ばれてきて殺し合いをするのを見物する以外に、いったい何をしているのだろうか？¹⁹

ここに示したような素直な感想、素朴な疑問というものは、やがて、怒りへとつながっていくこととなります。この場面は、カットニスが、自分たちの生きる世界に対する不信の念を、実感を伴った批判として初めて言語化できた瞬間であって、非常に重要な意味を持っています。

「豪華な食事」をめぐる、このように深められていく思考は、文字で書かれている場合は、読者はそれを好きなだけ時間をかけて理解することができます。他方、映像は観客の理解度を考慮してくれません。

DVDであれば同じ場面を好きなだけ繰り返し見ることできるかもしれませんが、たとえそうしても、映像は登場人物の内的思考を、このように詳細に説明してくれませんが、理解できるとは限りません。たとえカメラがおいしそうな食べ物をなめるようにゆっくりと映したとしても、主人公の思考や感情を作り上げている背景を十分に理解していなければ、そういった視線に込められた主人公の複雑な思いを推測することができないわけです。そういう点でも映像での描写には限界があります。

例えば今の高校生や大学生に、先ほどのシーン（列車内に用意された豪華なケーキや菓子、果物など）について主人公の思いを推測して書きなさい、という問題を出したら、「おいしそうで見とれている」という答えが大半を占めるのではないかと思います。下手をすると「映える〜、と思っている」という回答すら出てくるのではないかと思います。カットニスと隣り合わせで生きてきたことを、ここまでの映像で読み取ることができるのは、映画による物語受容の経験値がかなり高い観客に限られると思います。

他方、小説では、ネズミの肉や、ブタの内臓や、木の皮などを食べてようやく命をつないできたことが語られています。このように、人物の内面、つまりその思考や感情について、本は映画よりも、圧倒的に情報量が多く、受容者により多くのことを考えさせてくれるわけです。

もうひとつ例を挙げておきます。人間の「死」に関するカットニスの感情が表出する場面です。彼女は、ゲーム開始後まもなく、危機的な状況に陥った際に助けてくれた年下の少女と一時的な同盟を組むことにします。肌の色こそ違えども、いろいろな面で妹を思わせるルーという名のその少女と、カットニスは心を通わせて行動を共にし、つかの間ながら、心穏やかな時間を過ごすこととなります。しかし、好戦的な参加者に襲われて、ルーは命を落としてしまいます。同時に、カットニスと反射的に放った矢が命中して、ルーの命を奪った少年も、その場で死んでしまいます。2人の死体を前にしたカットニスの思いは、小説では、次のように詳述

19 同上, p.91.

されています。

どうしてもルーから目が離せなかった。彼女の体は以前にもまして小さく見える。(中略) このまま彼女を置いていく気になれない。もはや傷つけられることはないが、ルーはまったく無防備に横たわっている。第一地区の少年も、命を失ってしまえば、どこか無防備に見えた。この少年を恨むだけでは不十分だろう。恨むべきは、わたしたち全員にこんな酷いことをさせているキャピトルだ。²⁰

映画では、倒れて動かなくなった少年の姿が一瞬映しだされるだけで、カットニスがその心情を吐露することはありません。ですから、観客には、カットニスのこのような思考が伝わりません。カットニスの心情を表現するために、この後、森の中でひとり涙を流している場面が用意されていますが、それもわずか12秒ほどにすぎません。

この場面での涙に込められているのは、カットニスのどのような心情でしょうか。ルーを失ったことへの悲しみだけではないはずです。彼女を救えなかったことを悔いる気持ちもあったでしょう。心から信頼できる仲間を得て人とのつながりの暖かさを感じていただけに、孤独も一層、身に染みたはずですよ。おそらく、このような残酷なゲームに放り込まれたことへの嘆きや恨みも湧き上がってきたのではないのでしょうか。

しかし、カットニス泣いているこの短い映像を見て、彼女の心のひだをそこまで読み取ることのできる観客が果たしてどれだけいるのでしょうか。映像が考える時間を与えてくれないというだけでなく、そもそも、カットニスの立場になって、その感情をどこまで再現できるか、という問題なのです。観客自身の中に、これらの感情がなければ、それを映像から引き出してくることができません。

しかし、小説版では、こういった感情の揺れが言葉で説明されているため、読者は自分の中にない感情も、言葉を通して経験していくことになります。さらに、小説版では、ルーを失ったのち、悲嘆にくれて半ば捨て鉢になりながら森を歩き回るなかで、これまでになかったほど闘志を燃やし、生きることに貪欲になっていくカットニスの気持ちの変化も、克明に語られていきます。

なかでも、特に重要なのが、翌日の夜になって、カットニス自身がそれまで明確に知覚できなかった自分の感情を言語化する場面です。

横になっていると、昨日の出来事が脳裏によみがえってくる。幾度となくルーの体に槍が突き刺さり、わたしが放った矢が少年の首を貫く。どうしてこの少年のことが気にかかるのだろう？

そしてようやく悟った。この手で初めて敵を殺したからだ。

(中略) これまで数え切れないほど多くの獣を仕留めてきたが、人を殺めたのは一人目だ。ゲイルの声が頭の中で響いた。“どんなちがいがあっていうんだ？”

やること自体は驚くほど同じだった。弓を引き絞りと、矢を放つ。しかし、その後味はまったくちがう。名前も知らない少年を殺してしまった。どこかで彼の家族が嘆き悲しんでいるだろう。彼の友人たちはわたしを恨んでいるかもしれない。少年には恋人がいて、彼の帰りを信じて待っていたかもしれない……。²¹

20 同上, p.304.

21 同上, pp.312-313.

ここでカットニスは、人を殺してしまったことへの悔いを、言葉にすることによって初めて認識しています。「なぜ少年のことが気にかかるのか。ああ、自分が殺してしまったからだ」と気づいた時点で、彼女は自らの「後悔」や「憐憫^{れんびん}」を自覚することになります。

ここから分かるのは、人の感情や思考というのは、結局のところ、言葉で形づくられているということではないでしょうか。映像には、そもそも言葉を育む力がありません。言葉を育てるかどうかは言葉のシャワーをどれだけ浴びるかにかかっています。とりわけ、書かれた言葉については、受容する側が好きだけ時間を取って向き合うことができる分、深く幅のある思考を可能にします。感情や思考の広がりや深まりを生むのは、映像ではなく、文字を通した物語受容のはずです。

もちろん、映像にも、人の内面や思考を表現するための優れた技法が多々あります。しかし、例えば、クローズアップやフラッシュバックなどの技法を駆使して感情や思考を表現したとしても、観る者がそれをどこまで受け止められるのか、という問題が残るのは、これまでお話ししてきた通りです。

実は映像でも、このエピソードの最後で、たった2秒間ですが、カットニスが森の中で泣きながら手をこすり合わせる仕草が挿入されていました。——マクベス夫人のように。教養ある観客には一目瞭然でしょうが、この2秒間の仕草の意味を理解できない若い観客がいたとしても私は驚きません。

それ以前に、このような状況に置かれてなお、人を殺してしまったことに悔いや痛みを感じる、ということ、そのこと自体を理解できない観客がいるのではないかと、そういうふうに恐怖を覚えています。「ゲームのルールが変わるのはアンフェアだ」とか「バトルに見どころがない」という感想に、その気配を感じるわけです。

(4) ことばの力

言葉について、少し別の角度から考えてみたいと思います。

ある色を「緑」と呼ぶことにします。もし「緑」という言葉しか知らなければ、色相がやや黄色に寄った色も「緑」と呼ぶしかありません。同様に、暗く濃い色味であっても「緑」と呼ぶしかありません。しかし、これら2色を「黄緑色」「深緑色」と名付けた時点で、つまり言語化した時点で、3つの色は別のものとして認識できます。

そこに元からあったとしても、名付けないうち、つまり、言語化していないとき、人はそれを、実体を伴った存在として捉えていることにはなりません。

例えば、カットニス泣いていた場面、彼女を取り囲んでいた森が何色だったかと聞かれると、私は多分、緑色だったと答えます。もう少し丁寧に言ったとしても、「深緑色だった」というのがせいぜいでしょう。しかし、同じ場面の説明を平安貴族に頼んだとすればどうでしょうか。繊細な感性と言語感覚で人間を取りまく世界を認識していた彼らならば、「新緑^{もえぎ}」「萌黄^{もえぎ}」「若草^{ひすい}」「若竹^{ときわ}」「翡翠^{もえぎ}」「常盤^{もえぎ}」「萌葱」等、多様な色の名前を使って、カットニスを取り囲んでいた森を、より細やかに説明できたことでしょう。森は彼女にとって牢獄^{ろうごく}なのか、聖域なのか、つかの間の避難所なのか……色を説明するだけでそんなことまでほめかすことができるかもしれません。

もうひとつ、例を示しておきたいと思います。これから5つの言葉を申し上げますので、その言葉が示しているものがどんなものであるか、違いを説明できるかどうか皆さんも考えてみてください。²²

①おひさま、②太陽、③お天道様^{てんとさま}、④日輪、⑤Soleil

お分かりの通り、全て、同じものを指しています。けれども、どの言葉を使うかによって、表現できる世界が異なっているはずですが、実は、私は毎年大学の授業で1年生にこの話をします。ふたつめまでは問題ないのですが、「お天道様」という言葉を知っているのは、40人中せいぜい4～5人、「日輪」にいたっては、昨年までは誰も知らないというのが普通でした（今年は「刀」のことだと考えた人がかなりいたようです²³）。

この話を通じて、学生たちには、知っている言葉が少ないと表現できる世界が狭くなる、ということを説明しています。「Soleil」というフランス語も入れておくと、意味と結びつかない言葉は、単なる雑音になるということも分かってくれます。

今、例に挙げたのは色の名前や物の名前だったのですが、感情や思考も同じではないでしょうか。

人は読書を通じて経験の幅を広げることができる、というのはよくいわれます。私自身も学生に対して「人間は1回の人生しか生きられないけれど、読書を通して何千、何万もの人生が味わえる」とよく話しています。しかし読書は、出来事に関する経験の幅を広げるということよりも、感情や思考に関する経験の幅を広げる上で重要な役割を果たしているのではないかと、最近つくづく思います。人は読書を通じて、言語化できる感情や思考を増やしているのだ、という意味です。

感情や思考を豊かにし、かつ、それらを自在に表現する手段でもある「ことば」——それを手に入れてこそ、人は自分自身を、そして自分をとりまく世界を、主体的に構築することができるのだと思います。そんな「ことば」を身の内にたくわえる——それこそが映像ではなくて、本を通じて物語を受容することの意味ではないでしょうか。

5 外国作品ならではの問題

外国作品の場合、日本の若い読者にとっては、背景知識という面で、最初からハンデを抱えています。映像が、ときにそのハンデを軽減する力をもつということは既にお話ししたとおりです。言語についても、ただ置き換えただけでは誤解を招いたり、十分に理解できなくなったりします。こういう点で、翻訳者たちは、さまざまに努力をしてくれています。例えば、「ハンガー・ゲーム」のルールについて説明した部分ですが、翻訳書では、説明の冒頭に次のような一文が入っています。

ハンガー・ゲームとは、参加者が飢え^{ハンガー}と闘いながら死闘を繰り返す、究極のサバイバル・ゲームである。²⁴

「飢え」という言葉には、わざわざ「ハンガー」というルビが振られています。実は、これは原著にはない文章です。つまり、翻訳者が説明を補ったわけです。「ハンガー」という言葉を聞いて、日本の子どもが最初に思い浮かべるのは、クローゼットの中にある、服をかける道具かもしれません。「ハンガー・ゲーム」とは何かということを説明する上で、日本の読者向けに説明を補足しているわけです。さらに、本来は「にえ」と読む「贅」という漢字に、わざ

22 ①～④は三宅興子、多田昌美著『児童文学12の扉をひらく』翰林書房、1999、p.28による。

23 日輪刀という武器が、漫画・アニメ『鬼滅の刃』に登場する。

24 前掲注16、p.31。

わざルビを振って「いけにえ」と読ませています。原著で使われているのは、tribute という単語です。「保護してくれる権力者に対する支払い、捧げもの」という意味をもつこの語にどういいう日本語をあてるかということ、翻訳者はかなり悩まれたのではないかと思います。

他方、映画の字幕や吹き替えではどうなっていたか、これが問題です。実は「プレーヤー」と訳されていました。「いけにえ」と「プレーヤー」、この言葉の選択が、物語理解にどれほど大きな違いをもたらすかというのは、説明するまでもないことだと思います。字幕での見やすさや聞き取りやすさといった点への配慮はもちろんあったと思います。しかし、「プレーヤー」という言葉を選んでいるということは、映画関係者が、この作品を「バトルゲーム」として理解していた、あるいはそういうものとして売ろうとしていた、ということに他なりません。

私は、先ほど、この作品を「バトルゲームとしてしか受け取れない読者の問題」として取り上げました。しかし、ここに表れているのは、「バトルゲームとしての受容を促す」送り手の問題、すなわち、われわれ大人の問題なのです。

Ⅱ サバイバルマニュアルとしてのヤングアダルト文学

1 身近な「死」

大人たちが善意と良識を持って紹介したとしても、言語や文化のハンデが 100%消えるわけではありませんので、日本の若い読者にとって、日本生まれの作品のほうが圧倒的に分かりやすいのは仕方のないことだと思います。映画でも小説でも、この 5 年ほどを振り返ってみると、日本国内での爆発的なヒット作として思い浮かぶのは、やはり日本の作品です。

なかでも、2016 年に大ヒットしたアニメ映画のノベライズ版『君の名は。』と、本屋大賞で 2 位に入った小説『君の臍臓をたべたい』²⁵ は、ヤングアダルト世代の心をはっきりつかんだ好例ではないでしょうか。

『君の名は。』のほうは、映画よりも 2 か月ほど早く小説版が出版されているのですが²⁶、映画のシナリオが先にあっての小説出版です。他方、『君の臍臓をたべたい』のほうは、2015 年に出版された小説がじわじわと売れて、2016 年には人気が大爆発していたと思います。2017 年に浜辺美波と北村匠海主演の映画が公開されています。

この 2 作、というか 2 組の作品には、映画と小説の関係について現代作品が持っている、相補性という特徴がよく表れていると思います。メディア・フランチャイズ戦略の申し子であるということです。

同時に、前半で私が力説していた「文字媒体の優越性」なるものが、さっぱり見えてこない作品でもあるのです。どういうことかということ、2 組とも、映像作品のほうが圧倒的に分かりやすいのです。周囲の若者たちに意見を聞いても、映像を支持する声が多かったです。

だからといって、「文字媒体の優越性」に関する主張を引っ込めるつもりは毛頭ありません。

ここで詳細な説明をする時間はありませんので、皆さんもどうぞ自身で映画版と小説版を比べていただければと思います。個人的には、この事例から、伝統的な児童文学から発展した狭義の「ヤングアダルト文学」と、ライトノベルの血を引く作品を含めた広義での「ヤングアダルト文学」、その微妙な違いが見えてくるように思います。

『君の名は。』と『君の臍臓をたべたい』は両方とも、「死」の影がさす「恋愛」を通じて「自己」を見直し、生きていく若者の姿を描いた作品でした。

25 住野よる 著『君の臍臓をたべたい』双葉社、2015。

26 新海誠 [著]『小説君の名は。』(角川文庫) KADOKAWA、2016。

ここに見られる、「死」、「恋愛」、「自己探求」、「人生（あるいは生き方）」というのは、ヤングアダルト文学におなじみのテーマです。実際、前半で扱っていた『トワイライト』と『ハンガー・ゲーム』も、同じキーワードで説明できてしまいます。

ここからは、これらのテーマと関連付けて、英語圏の最近のヤングアダルト文学を見ていきたいと思います。これから取り上げる作品の中には、『もの』から読み解く世界児童文学事典』とその続編2冊²⁷の中で、詳細に論じている作品もありますので、よろしければそちらもご覧になってください。

まずは、ゲイル・フォアマン（Gayle Forman）の『ミアの選択』（2009）²⁸と、ジョン・グリーン（John Michael Green）の『さよならを待つふたりのために』（2012）²⁹の2作を挙げておきました。

『ミアの選択』は、自動車事故によって危篤状態に陥った少女を主人公とする物語で、彼女自身の一人称体で語られています。意識不明の状態 で病院のベッドに横たえられた時、ミアの魂は、突然体から漂い出て、包帯だらけで横たわっている自分自身の姿を目の当たりにすることになります。とはいっても、オカルト映画ではありません。彼女は、病院の中をさまよううちに、両親と弟を亡くしたことを知って絶望し、さらには、自分の顔にも体にも修復しがたい大きな傷を負っていると気づいて、徐々に生きる気力を無くしていきます。

しかし、病院に集まってきた祖父母や恋人や友達の思いに触れていく中で、最終的に、さらにつらいかもしれない選択、つまり生きることを選択する、そういう非常にまじめな話です。非現実的な設定を用いることで、「死」という普通の若者にとっては非現実的な話題を、真実味と説得力をもって描くことに成功しています。実は音楽が非常に重要な役割を担っている作品ですので、映画はその点で小説にはできない力を発揮しています。

『さよならを待つふたりのために』は『君の臍臓をたべたい』と同様に、余命宣告を受けた若者の物語です。『君の臍臓をたべたい』では、不治の病に侵された少女との出会いによって変化していく少年の内面がつづられていきましたが、『さよならを待つふたりのために』では、ひかれあう少年少女がともに深刻な病を抱えています。『ミアの選択』もそうでしたが、この作品も、自ら「選択する」こと、最後まで自分の人生の主^{あるじ}であることを強く訴えかけています。

また、家族や友人との関わりが深く描かれている点、そして、若者がさらに広い世界と繋がることによって自分の生き方を探っていく点に、日本の作品にはない、物語世界の深まりと広がりがあります。内面描写がキーファクターになる作品ですから、映画版では、俳優の演技に任せるのではなく、心の声を音声にして聞かせるヴォイス・オーバーという技法を使っています。メールのやり取りをマンガの吹き出し風に提示して、若い2人の浮き立つような心の動きを表現するなど、視覚面での工夫にも見どころの多い映像作品です。

こういった、天変地異、事故、病気など、普段は気づかないけれども実は身近なところにある「死」というものを描くとき、子どもや若者を主たる読者として意識した作品であれば、そこには必ず「生きる」ことへのヒントが含まれています。つまり、ヤングアダルト作品においてこういったテーマを扱う作品は、現実世界におけるサバイバル術を教えてくれる作品でもあるわけです。

27 川端有子、こだまともこ、水間千恵、本間裕子、遠藤純 編著 『もの』から読み解く世界児童文学事典』原書房、2009、藤田のぼる、宮川健郎、目黒強、川端有子、水間千恵 編著 『場所』から読み解く世界児童文学事典』原書房、2014 および、水間千恵、奥山恵、西山利佳、大島丈志、川端有子 編著 『時』から読み解く世界児童文学事典』原書房、2017。

28 映画版のタイトルは『イフ・アイ・ステイ 愛が還る場所』。2014年制作、同年日本公開。

29 映画版のタイトルは『きっと、星のせいじゃない。』。2014年制作、2015年日本公開。

2 「性」と「生」、そして「自己探求」

ヤングアダルト層にとっては、ジェンダーやセクシュアリティをめぐる悩みというの、自分自身の存在意義を問う大問題です。

人文科学や社会科学の分野では、今や、「性」と「生」は分かちがたいものとして捉えられるようになってきました。セクシュアリティを内包したジェンダーが人間を規定する、という考え方です。

これは今日のヤングアダルト層にとっても関心の高いテーマだと思います。特に、この5年ほどは、性的指向や性自認をめぐる話題を扱う作品が次々に翻訳されるようになってきました。

この講座でも、平成 25 (2013) 年度に「児童文学におけるセクシュアル・マイノリティ」というタイトルで話をさせていただきました³⁰。その時に、もうすぐ日本でも映画が公開されるはず、と紹介したのが、スティーヴン・チョボウスキー (Stephen Chbosky) の『ウォールフラワー』でした³¹。原著出版年は 1999 年で、重くて暗い 1970 年から 1980 年代のプロブレムフィクションの雰囲気を残した作品といえるかもしれません。

これに対して、新しいタイプの例として紹介したのがデイヴィッド・レヴィサン (David Levithan) の『ボーイ・ミーツ・ボーイ』(2003) という作品でした。明るいユーモアに満ちたスタイルが特徴の作品です。最近次々と翻訳されている作品を見ると、こういうスタイルがすっかり定着したことが分かります。

ただ、いくら軽やかに書かれていても、コンテクストへの依存度が高すぎる作品は、文字媒体だけで受容するのは若い読者にとってしんどいことかもしれません。ベッキー・アルバタリ (Becky Albertalli) の『サイモン vs 人類平等化計画』(2015) は、とても面白い作品なのですが、現代アメリカの学生文化、ポップカルチャー、ゲイカルチャー、政治・経済といった基礎知識なしには理解できないユーモアも多々含まれています。翻訳者が丁寧に訳注をつけているのですが、それでも追いつかない部分がやはりあります。例えば、カミングアウトについて悩む主人公が「うちは信心深い家庭じゃないし、親は民主党員だ」³²と考える場面がありますが、この言葉の意味を即座に理解できる若者が果たしてどれくらいいるのでしょうか。このところ日本のマスコミでもアメリカの大統領選³³をめぐる報道が盛んにされていて、この手の話題も取り上げられていましたので、そういうニュースをよく見ていれば別ですけども。また、この作品はジョージア州が舞台で、人種の多様性も特別視せずに自然に描かれています。作品のなかでそれがとても重要な要素なのですが、やはり、若い読者には、文字だけでそういった雰囲気までつかむのは難しいかもしれません。映画(「Love, サイモン 17歳の告白」³⁴)は小説とは異なるストーリーも語っていますが、風俗・文化の理解には役立つと思います。

トランスジェンダーを描いた作品も増えています。キャット・クラーク (Cat Clarke) の『パンツ・プロジェクト』(2017) は制服というなじみのある問題を切り口にしてしますので、日本の中高生にも理解してもらいやすいのではないかと思います。

ジョン・ボイン (John Boyne) の『兄の名は、ジェシカ』(2019) は、かっこよかったお兄ちゃんが突然、自分は本当は女性なのだと言い出して、それをすぐには受け入れられない弟の視点でつづられている作品です。主題自体に新しさは全くありません。ある意味、手垢のついたス

30 「児童文学におけるセクシュアル・マイノリティ」『国際子ども図書館児童文学連続講座講義録 平成 25 年度』国立国会図書館, 2014, pp.50-70. <<https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/8747104>>

31 映画(同タイトル)は 2012 年制作、2013 年日本公開。

32 ベッキー・アルバタリ 作、三辺律子 訳『サイモン vs 人類平等化計画』(STAMP BOOKS) 岩波書店, 2017, p.68.

33 2020 年 11 月 3 日に実施され、民主党候補ジョー・バイデンが現職の共和党候補ドナルド・トランプを破った、2020 年アメリカ合衆国大統領選挙のこと。

34 アメリカで 2018 年に公開され、日本ではデジタル配信およびブルーレイ・DVD の発売がなされた。

トリーです。新しいのはやはり、ユーモラスに描かれているところ、特に親の描き方です。次期首相候補でもある政治家の母親とその秘書を務める父親の本音と建て前が、少年の視点で淡々とつづられていて、何よりの皮肉になっています。こういう軽さやユーモアは、実は、当事者である作家たちのほうがずっと描きやすいのだと思います。非当事者がマイノリティのキャラクターを描こうとするときに、茶化したり、自虐的な表現を使うのは難しいと思うのです。

ジョン・グリーンとデイヴィッド・レヴィサンがタッグを組んだ『ウィル・グレイソン、ウィル・グレイソン』(2010)は、性的指向の異なる、同姓同名の2人の少年が代わる代わる語り手を務めるという、その「技法」で一本とった、という感じの作品です。ただ、さらに優れているのは、性的指向や性自認をめぐる悩みについて、それ自体を「問題視」するのではなく、「私とは何者か」というより大きな問いに結びつけて考えさせてくれる点です。このジャンルの新しい傾向はこのあたりに見えてくるように思っています。

レヴィサンが単独で書いた『エヴリデイ』(2012)は、16年間にわたって、毎朝違う人の体で目覚める、つまり、常に他人の肉体を借りて生きてきた人物による、一人称体の物語です。毎朝別人になるわけですから、少年とも少女とも特定できません。名前もありません。ある少女に恋をして彼女とメールでやり取りをする際に名乗った「A」というアルファベット1字のニックネームが、唯一のアイデンティティです。Aと少女との関係は、外見的条件を無効化して魂のみで恋愛が可能なのか、という大きな命題を象徴的に表しているのかもしれませんが。同時に、毎日変わる宿主は、性別も、性的指向も、人種も、エスニシティも、社会階層も、健康状態も、精神状態も、家庭環境も、全てがバラバラですから、そのように多様な人間の内面と、その目を通して見える世界を描く作品でもあるのです。アイデンティティを模索する10代、その体と心の在り方についても考えさせてくれます。大きく広げたストーリーをどう回収するのかという点、つまり結末についてはやや甘さがある気がするのですが、設定の斬新さとそれによって強化されている物語の衝撃度、つまりは、読者の心を揺さぶり、強く自己変容を迫るという点で、注目に値する作品だと思います。映画化もされています³⁵。デイヴィッド・レヴィサンの2作品については、雑誌『日本児童文学』の2020年7・8月号でも少し言及していますので、よろしければそちらにもお目通しください³⁶。

3 「生」と「死」と「歴史」

カナダの作家デボラ・エリス(Deborah Ellis)は、紛争地域や政治的・経済的混乱状況にある地域を舞台にしたヤングアダルト作品を次々に発表しています。アフガニスタンを舞台にしたシリーズが有名ですが、『九時の月』(2014)の舞台は1980年代のイランです。富裕ではあっても幸福ではない家庭で育った15歳の少女が、転校してきた美しく聡明な少女にひかれています。ひかれるといっても、詩集を手と一緒に時を過ごしてキスをした、その程度のことなのですが、彼女たちは恐ろしい罰を受けることになります。セクシャル・マイノリティを描いた物語、という枠に閉じ込めてよい作品ではないと思います。この作品では、まさに「性」と「生」、そして「死」が三つどもえで表現されています。

この3つの主題を1990年代から書いていたのがエイダン・チェンバーズ(Aidan Chambers)です。『二つの旅の終わりに』(1999)では、それら3つの主題に「歴史」を絡めて表現するこ

35 アメリカで2018年に公開され、日本では動画配信サービスで配信されている。

36 水間千恵「児童文学とジェンダーとわたし」(特集 ジェンダーと児童文学)『日本児童文学』66(4)、2020.7・8、pp.42-45.

とで、「私は何者なのか」という問いを若者に探求させることに成功しています。イギリスには、「死」のイメージを濃厚に漂わせながら、「命」や「生命」を称えて一筋の希望を示すような、深みのある物語を書くのが得意な人たちがいつの時代にも出てくるような気がします。彼らの作品のスパイスになっているのも「歴史」です。例えば、『肩胛骨は翼のなごり』（1998）でデビューしたデイヴィッド・アーモンド（David Almond）の『闇の底のシルキー』（1999）や、シヴォーン・ダウド（Siobhan Dowd, 1960-2007）の『ボグ・チャイルド』（2008）などはその好例だと思います。

歴史としての戦争を描いた作品についても、新しい傾向があります。これまで知られていなかったような地域を舞台にした作品や、知られていない出来事に題材をとった作品が発表され、それが日本でも紹介されるようになっていきます。リトアニア系アメリカ人の歴史小説家であるルータ・セペティス（Ruta Sepetys）の作品などはその好例です。アイルランドの作家ジョン・ボインは、『縞模様のパジャマの少年』（2006）で、大人が子どもに「無垢」であることを強い結果起きる悲劇を描いていました。『ヒトラーと暮らした少年』（2015）では、子どもに対する大人の幻想を破壊しています。マイケル・モーパーゴ（Michael Morpurgo）も戦争を描くことを得意とする作家ですが、ここではヤングアダルト層を対象に書かれている『兵士ピースフル』（2003）を挙げておきます。

2020 年は新型コロナウイルス感染症の問題が起きて、大人の文学では、パンデミックを主題にした作品への関心が高まっています。せっかくですので、少しここでも見ておきたいと思います。

翻訳作品ではジル・ペイトン・ウォルシュ（Jill Paton Walsh, 1937-2020）の『死の鐘はもうならない』（1983）という作品があります。私が高校生の時に読んで、強い印象を受けた作品です。17 世紀に黒死病（ペスト）に見舞われた、イギリス、ダービーシャー州の様子を描いた歴史小説で、古めかしい言葉遣いに違和感を覚えながら読んだことを覚えています。大人向けの作品が、こういう非常時における人間の冷酷さであるとか、身勝手さを浮き彫りにしがちなものに対して、ウォルシュの作品では、危険なことは分かっているにもかかわらず愛する人々に手を差し伸べずにはられない、そういった人間の姿を描いていて、それを尊いものと思わせてくれるところに、若い読者に向けた作品らしさが表れているように思います。表紙を付け替えて新訳を出せば、また新しい読者も得られるような気がします。時代の変化に合わせて訳し直すことでまた新たな命を与えられるというのは、外国作品のみに許された特権です。

最近の作品では、2013 年に出版されて翌年に翻訳³⁷が出た、デボラ・ホプキンソン（Deborah Hopkinson）の『ブロード街の 12 日間』があります。19 世紀半ばのロンドンの下町で発生したコレラを題材にした作品なのですが、厄介な個人的事情を抱える少年が、感染源を突き止めるために奔走し、目的を達成することによって、個人的な問題も一緒に解決してしまうという、ミステリー冒険小説風ビルドゥングスロマンといったものであって、感染症の脅威や人々の窮状そのものを焦点化しているわけではありません。

むしろ、ヤングアダルト向きに出版されたものではありませんが、コニー・ウィリス（Connie Willis）のタイムトラベルファンタジー『ドゥームズデイ・ブック』（1992）のほうが、ウォルシュの作品と同様の人間愛が描かれているように思います。これは、実地研究のためにタイムマシンで中世に向かった若い女性研究者が、計算ミスでペストが流行しているさなかに飛び込んでしまうという、ひねった設定の作品です。上橋菜穂子の『鹿の王』³⁸もそうですが、どれ

37 デボラ・ホプキンソン 著、千葉茂樹 訳『ブロード街の 12 日間』あすなろ書房、2014。

38 上橋菜穂子 著『鹿の王』上・下、KADOKAWA、2014。

ほど過酷な状況を描いていても、未来に希望を見出せること、それがヤングアダルト作品ではないでしょうか。なお、こういったものは平時に読んでおいてこそ意味があるのだと思います。

ジェラルディン・マコックラン (Geraldine McCaughrean) の『世界のはての少年』(2017) は、ロビンソン変形譚でもあります。スコットランドのはずれにあるセント・キルダ諸島を舞台に、渡り鳥の猟のために無人島に出向いた人々が、迎いの船が来なかったためにサバイバル生活を余儀なくされるといふ物語です。ようやく島を脱出できて平和な世界に戻れたと思ったら、その世界のほうが恐ろしい運命にさらされていたというこの設定は、『蠅の王』とそっくりです。しかし、『蠅の王』とは異なり、結末で主人公が選択する未来に、やはり希望が託されています。最近出版されたベス・ウォーターズ (Beth Waters) の絵本『セント・キルダの子』(2019) をあわせて読むと、物語の舞台となっている世界がよく分かります。映像に頼らなくても、こういう情報の補い方もあると思います。

ルイーザ・アードリック (Louise Erdrich) の『スピリット島の少女』も感染症つながりで挙げました。原著は1999年に出版されたものです。アメリカ先住民は白人が持ち込んだ感染症で、大きな被害を受けています。この作品は、天然痘でひとり生き残り、別の部族に引き取られて成長していく少女を描いた物語です。ローラ・インガルス・ワイルダー (Laura Ingalls Wilder, 1867-1957) の『大草原の小さな家』(1935) を読むならば、この作品も併せて読んでほしいと強く思います。『大草原』のシリーズは全巻訳されていて、今でもよく読まれています。こちらは第1巻のみというのが残念です。

少し古い作品になりますが、マイケル・ドリス (Michael Dorris, 1945-1997) の『朝の少女』(1992) も挙げておきました。小学生でも読めるようなシンプルな言葉で、先住民の少女「モーニングガール」と弟の「スターボーイ」が交互に日常生活を語る、ほのぼのとした物語です。しかし、最後にとんでもないどんでん返しを用意されています。見開き1ページのエピローグとして、コロンブスの航海日誌の一節が載せられているのです。このエピローグは、本来は、これ以前の物語理解を捨てるようにと読者に迫る仕掛けなのですが、大部分の若い読者は、その仕掛けに気付かないのではないのでしょうか。もしくは、理解できないのではないかと思います。しかし、適切な助言者がいれば、また、集団での読書といったかたちであれば、話は違ってくるかもしれません。こういった作品の受容に関しては、大人の果たす役割が大きいのではないのでしょうか。

アードリックも、ドリスも、先住民の血を引く作家です。同様に、「真正な声」を持つ若手作家シャーマン・アレクシー (Sherman Alexie) の『はみだしインディアンのホントにホントの物語』(2007) は、ユーモアいっぱい表現が使われていますが、書かれていることは胸が痛くなるような内容ばかりです。自分の生まれた世界を否定しなくてはならない、親や友人たちと同じ世界には生きられない、そんな選択をしなければならない若者の姿が描かれています。日本の中高生にはどこまでその心情を理解することができるのでしょうか。外国の先住民の話として片付けてしまわないで、自分たちの身近なところに引き付けて考えることができるような、そんな手渡し方をしてもらいたいものだと思います。

Ⅲ ヤングアダルト文学と大人の役割

最後に、物語の負の側面と大人の役割を考えるために、『青いイルカの島』(1960) についてお話ししておきたいと思います。この作品は、部族が移住したときに島に取り残されてしまい、18年間も一人きりで暮らした先住民女性をモデルにして、スコット・オデル (Scott O'Dell, 1898-1989) が創作した物語です。先住民の血をひいた人ではありません。1961年のニューベ

リー賞受賞作であり、多文化主義、ジェンダー、環境といった観点から高く評価され、アメリカの小中学校で盛んに使用されてきました。過去のニューベリー賞受賞作中、最高の販売冊数を誇っているそうです。しかし、1970年代から1980年代にかけて、アードリックやドリスのような原住民の血を引く作家たち、つまり「真正な声」を持つ作家たちが活躍するようになると、『青いイルカの島』は厳しい批判にさらされるようにもなりました。とりわけ、先住民の描き方について、ステレオタイプな描写はもちろんのこと、部族の違いを描けていないことにも抗議の声が多く寄せられています。さらにいえば、そもそも部族の違いに対する意識が、作者オデルに根底から欠如していたこと、つまり、自分の物語を作るために、先住民の表象を利用しただけではないかという、そういったことが批判の対象になっています。実際、主人公の「カラーナ」というキャラクターは、オデルの完全な創作です。モデルになった女性は実在しましたが、本土に連れてこられたときに、彼女の言葉を理解できる人がいなかったために、本当の名前も分からないままになっています。オデルはもともと映画産業で働いていた人で、映像化にも熱心でした。小説出版から4年後には映画が制作されて、日本でも公開されています。実は、最初の翻訳書³⁹が出版されたのは、その映画公開に合わせてのことでした。映画の冒頭では、実話を元にしての旨の説明を入れつつ、モデルとなった女性の部族名はなぜか変えられています。

小説自体は、大変面白いですし、よくできた作品だと私は思っています。無人島でさまざまな工夫をしながら生活を整えていく様にわくわくし、動物だけを友として暮らしている少女の孤独に同情したり、ひとりで生きていく強さに感動したり、ロビンソン変形譚としての魅力を存分に味わうことができます。作品の価値を全否定する必要はないと思います。しかし、オデルがあとがきで述べていることをそのまま鵜呑みにして、「事実に基づいた物語」として若い読者に紹介してしまうことは、現在では許されるものではありません。現在は「無知」であること、それ自体が罪になる時代だと思えます。物語の力が強いがゆえに、アメリカ先住民の暮らしや価値観に触れることができた若い読者が錯覚するということもあるからです。こういったことが起きないようにするのも、本を差し出す大人の役割なのだと思います。物語がよくできていればいるほど、読者には大きな影響を与えます。よくできた物語は、ときに恐ろしい力を発揮することもあります。オデルの作品を詳細に見ていくと、そのような物語の負の側面が見えてきますが、これについてはまたいつかお話しできればと思います。

おわりに

中高生が、携帯電話という身近な道具でネット接続することによって、何でも簡単に調べられるようになった現在、「知識」の価値は急速に低下しています。しかし、ネット上に氾濫している情報の真偽を判断し、そこから必要な「知識」を選び取るには「知性」が必要になることはいうまでもありません。このところ、反教養主義、反知性主義という言葉が、若者に対する批判として使われることが増えているように思います。

ヤングアダルト文学というジャンルで、翻訳ものが読まれにくくなっているという現状から私が危惧するのは、そういったことではなく、「知性」や「教養」に対する無関心です。逆に、読書に至高の価値を置く読書好きの大人たちが——私も自戒をこめてなのですから——そうではない子どもや若者に対して一方的な評価を与えるような読書推進をしてしまうと、これこそがまさに悪しき知性主義・教養主義になってしまうのだと思います。これは、否定されて

39 スコット・オデル 作、藤原英司 訳、藪内正幸 絵『青いイルカの島』(Junior Library) 理論社、1966。

しかるべきだと思います。読書好きな大人こそが、本当の意味で、反知性主義・反教養主義を目指さねばならないのだと思います。

同時に、若者たちにも、無関心でいるのではなく、知性主義や教養主義を正しく批判できるようになってもらいたいと願ってやみません。これは売れない外国文学の関係者のひがみ、単なる偏見かもしれませんが、ヤングアダルト層に人気のある日本の作品を見てみると、広い世界のことを考えるように促す物語がどうも少ないように思えてしまいます。

身の回り半径5メートルを超える世界に対する若い人々の関心をかき立てるために、大人として何ができるか、児童文学に関わる者として、何ができるかということを考えていかねばなりません。つまりは、どのような本を、いかなる環境で、どのように差し出せばよいのかということなのです。

映像の時代に、映像作品を否定して本だけを神聖視するのは建設的ではありません。それぞれのメディアの特性を活かして物語に触れてもらえばよいのだと思います。「読んでから観る」でも「観てから読む」でも構わないと思います。

ですが「観るだけで読まない」では、得られないものが生じてしまうとも思います。物語を物語として受け止めるための下地作りについては、映像よりも本のほうに力があります。人間と動物やAIとの違いは、思考や感情を持つ点にこそあります。人間を人間として成り立たせているのは、その内面性にあるといっても過言ではないと思います。そしてそのような思考や感情を支えているのは「ことば」に他なりません。思考や感情の豊かさを育み、自分という人間を形作り、自分と自分を取り巻く世界とをつなぐ——そんな「ことば」をどれだけ身の内に蓄えているかで、人生は大きく変わるはずです。そうであるならば、人としてより豊かな人生を送れるように、できるだけ多くの豊かな「ことば」を若い世代に届けることが大人の役割ではないかと思います。

ありがとうございました。

質疑応答

Q1 例えば、今人気の『鬼滅の刃』が子どもに及ぼす影響について伺いたいです。先ほど先生からもお話のあった『ハンガー・ゲーム』や『バトル・ロワイアル』といった殺人ゲーム等の書籍には、残酷なシーンや、血が噴き出るシーンがあります。こういったシーンは、現実を知らせる上で、むしろよいのだというカウンセラーの意見がメディアで取り上げられていました。先生はどのようにお考えになりますでしょうか。また、残酷な本を、閉架にするという判断は、どういうふうにすればいいのでしょうか。あるいは、そういった本を貸し出す際に、子どもに声をかけてもいいものなのでしょうか。

A1 『鬼滅の刃』が最初に言及されていたのですが、確かに、血が噴き出すようなシーンがたくさん描かれています。つい先日、職場の同僚と話をしまして、その方は、上は中学生、下はまだ小学校の中学年くらいのお子さんがいらっしゃるのですけれども、そちらのお子さん方3人は、怖いといって、この作品を見たがらないとおっしゃっていました。お子さんが小さい頃から残酷なものを丁寧に排除して育ててこられたんだそうです。そんな子育ての結果の一例として受け止めました。私は心理学の専門家ではありませんのでこれ以上の分析めいた話はせず、あくまで友人との会話から知ったことをお伝えするにとどめさせていただきます。

自分自身のことについて考えてみますと、例えば、講義中に取り上げた『蠅の王』なども、ものすごく居心地の悪い作品なのです。私は小学校6年生のときに読みまして、非常に気持ち

が悪くて嫌な作品だと思いました。ただ、それは文字ですから、衝撃度はあまり大きくありません。自分でイメージできない人間ですので、それで終わったのですけれども、それとは別に、「原爆の図」⁴⁰ や『はだしのゲン』（1976年公開）という作品にも触れました。後者については小学校の中学年の時に、全員で映画を観たのです。それを観てからしばらく、怖くて眠れない日々が1週間くらい続きました。ちょうど冷戦期で、今にも戦争が起きるといようなことがあちこちでいわれている時期でもありました。「原爆の図」も、もうまさにおどろおどろしい姿が描かれていますので、見た後に、恐ろしくて寝られない日々がありました。そういう意味で、インパクトは子どもの心にすごくあるのだと思います。

ただ、大人になったときに、それが自分の人格形成上大きな影響を与えたか、そのせいで私がゆがんだ性格になったかといわれると、そんなことはないだろうと思います。物語全体として受容してきたため、それだけを特に「ゲーム的に」見ていないというのが、やはり大きな違いなのではないかと自分では思っています。それがひとつのお答えになりますでしょうか。

もうひとつご質問がありました。学校図書館や公共図書館の方々が、そういった本を開架にするか閉架にするか、もしくはそもそも収集するかという問題も含めて、お考えになる機会がとても多いのだと思いますが、どうなのでしょう。殺人ゲームを書いた本と一口にいわれますけれども、例えば、私が先ほど取り上げたような『バトル・ロワイアル』も、決して優れた作品ではないのかもしれませんが、中をしっかりと読めば、批判的なこと、大人の社会に対する強烈な批判が、しっかり入っています。やはり、大人としてそこを分かなければいけないし、若い世代がそこに共感してしまう意味を考えていかななくてはいけないと思います。『ハンガー・ゲーム』は、殺人ゲームの物語だということではなくて、非常によくできた作品だと私は評価しています。物語として、中に書かれている人間関係も、人間の感情も、非常に豊かです。ですから、決して排斥すべき作品ではないと思います。それとは別に、例えば、ゲームに関する本といったもの、殺人ゲームに絡めたようなゲーム本みたいなものも、おそらく需要は大きいのだと思うのですが、予算が限られていると思いますので、できれば質の高い作品から集めていただきたいとは願っております。多分そうなさっていると思いますが。

さて、それを、はたして閉架にするか開架にするか、私は図書館の専門家ではないですので、逆に皆さんにお話をお伺いしたいところも多々あります。ただ、個人的に考えれば、読む力がある子どもというのは、そういうものも含めて自分で選び取っていくと思います。ですから、本当は、いろいろなものを、悪い本もいい本も——悪い本という言い方は好きではないのですが、質の高いものも低いものも、そして内容的に大人が眉をひそめるようなものもそうでないものも、なるべくたくさんものものに手を触れて育ったほうがよいのではないかと思います。そのほうが、人間としての幅が出るように思います。そのときに重要なのが、物語を物語として受容する力なのだと思います。もうひとつ重要なことがあって、こういう時代ですから、最終的には、子どもに関しては、結局親が決めることになるのだらうと思います。周りの大人が勝手に決めてはいけないという、その制約はあります。そうすると、親に対する働きかけ、つまり、物語に関する感覚を、図書館員の方々が子どもたちだけでなく、その親世代とも共有していただければ、子どもたちにももっとつながっていくのではないかと考えています。

Q2 映像作品については、登場人物の心情理解などに困難を伴う場合があるということが

40 画家の丸木位里・丸木俊夫妻が共同制作した作品。「原爆の図」丸木美術館ウェブサイト <<https://marukigallery.jp/hiroshimapanels/>>

理解できました。では、ゲームやアトラクションといった、物語の体験型受容については、どのような限界が考えられるでしょうか。

A2 この点については、ゲームやアトラクションの専門家として研究なさっている方々がたくさんいらっしゃいますので、そういう方も交えていろいろとお話を伺いたいところではあります。ただ、私も講義の中で少しだけ触れておいたのですが、やはり物語との距離の取り方というのが大きく異なっています。ゲームやアトラクションでは、自分が主役になれるのです。しかし、主役になることが、いつも良いとは限りません。逆に、一歩引いたところで、他者の考え方、他者の生き方みたいなものを見つめる、そして自身の考え方や生き方を見つめる、そういった訓練をたくさんする必要があるのではないかと思っています——特に、今の時代を生きる子どもたちには。ですから、そういう点では、ゲームやアトラクションと、読む・観ることとの間には、大きな違いがある、これは今の段階で私もひとつ申し上げることができる内容かなと思います。

ヤングアダルト書籍としてのライトノベル

大橋 崇行

はじめに

- I 学校読書調査と中高生の不読率
 - 1 「学校読書調査」
 - 2 「国語に関する世論調査」と男女の差
 - 3 実は中高生世代が一番本を読んでいる
 - II ヤングアダルト世代とライトノベル
 - 1 中高生はどんな本を読んでいるか
 - 2 中高生はライトノベルを読まなくなっている
 - 3 ライトノベルを振り返る
 - 4 ライトノベルの定義とは
 - 5 イメージとしての読者と実態としての読者
 - 6 なろう系小説とは
 - 7 なろう系小説の特徴
 - 8 広がりをもせる小説投稿サイト
 - 9 ボカロ小説とは
 - 10 ライト文芸とは
 - 11 一般文芸に取り込まれるライトノベル的手法
 - 12 二極化から三極化へ
 - III 中高生世代の難しさ
 - IV 何を、どう読ませるか—読解力と娯楽は分けて考える
- 質疑応答

図書館ではヤングアダルトコーナーに排架されることが多いライトノベルですが、シリーズを買い続けることの難しさや、性的な表現の介入、流行の期間が短いこと、多様な作品の刊行など、さまざまな問題を抱えています。本講座では、それらの問題について、子どもたちと本との関わり方という視点から、考えていきたいと思います。

ヤングアダルト書籍としての
ライトノベル
大橋 崇行



はじめに

こんにちは。ただいまご紹介にあずかりました大橋崇行と申します。どうぞよろしくお願いたします。本日は、ヤングアダルトサービスの中でライトノベルと呼ばれている書籍をどのように扱っていくのか、あるいは、現状として、中学生や高校生がライトノベルとどのように接していて、どういった本が読まれているのか、といった内容の話を進めていきたいと思っています。長い時間になりますが、どうぞよろしくお願いたします。

先ほどご紹介いただきましたとおり、ただいま東海学園大学人文学部というところに所属しております。小説も書いております。実は最近、あまりライトノベルは書いておりませんで、(2020年)8月に出しました『遥かに届くきみの聲』¹という書籍は一般向けの文芸です。それから先月末に、『小説牡丹灯籠』²を書きました。一番ライトノベルに近いのが、ちょうど明日刊行される『司書のお仕事2 本との出会いを届けます』³です。これは、図書館情報学や図書館学の領域について、中学生や高校生にも読めるような小説形式で書いていくというシリーズの2冊目です。図書館の関係者にはご存じの方も多くおられると伺っておりますが、おそらくこういった本が、私のやっている仕事の中ではライトノベルに一番近いと思います。

一般向けの本と、こうしたライトノベルのようなかたちの本について、「書き分けますか？」という質問をよくいただきます。作家さんによっては、書き分けるよという方もいらっしゃいますし、全く気にせずに、どちらもエンターテインメントとして書いておられるというふうに答えられる方もいると思います。私の場合は、かなり意識的に書き分けています。中学生や高校生にも読めるように、というふうに言ったら語弊があるかもしれませんが、文章のスタイルから、会話文のあり方、あるいは地の文でどういう情報を書いていくのか、人物や設定についての説明の仕方など、かなり書き方を変えています。

本当は、創作の話なども詳しくできるのですが、今日はそこまでの時間はないかもしれません。

研究のほうはもともと明治文学でスタートしているのですが、今年(2020年)の4月に山中智省さん⁴と一緒に出版した『小説の生存戦略』⁵や、あるいはこれまで3冊刊行した『ライトノベル・フロントライン』⁶といった本で、ライトノベルについてもいろいろと書いてまいりました。今日はその内容に、創作の話なども交えて、お話を進めていきたいと思っています。

1 大橋崇行 著『遥かに届くきみの聲』(双葉文庫) 双葉社, 2020.

2 大橋崇行 著, 柳家喬太郎 監修『小説牡丹灯籠』 二見書房, 2020.

3 大橋崇行 著, 小曾川真貴 監修『司書のお仕事2』(ライブラリーぶっくす) 勉誠出版, 2020.

4 目白大学人間学部子ども学科専任講師。

5 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・ジェンダー』 青弓社, 2020.

6 大橋崇行, 山中智省 編著『ライトノベル・フロントライン』 青弓社, 2015~2016年に刊行。

I 学校読書調査と中高生の不読率

1 「学校読書調査」

最初に『学校図書館』⁷の昨年（2019年）11月に掲載された学校読書調査⁸報告の資料を持ってまいりました。この連続講座を監修された白井澄子先生から、今回の「ヤングアダルト文学総論」のテーマをご紹介いただく際に、「中高生、特に高校生の不読率が話題になっていて読書活動の活性化が望まれている」というお話があったと思います。この不読者、不読率ということで一番よく出てくるのが、この学校読書調査のデータだろうと思います。今年度（2020年度）は新型コロナウイルス感染症の影響で、調査そのものが中止になってしまいました⁹ので、2019年のものが最新のデータということになります。

これを見ると、高校生の不読者、1か月に1冊も本を読まなかったという生徒が55.3%です。それに対して、中学生が12.5%、小学生が6.8%ということで、やはり高校生の不読率が非常に大きな問題になっていると思います。

中学生の不読者が多かったのは1997年で、当時は55.3%でした。しかし、朝の読書などの活動を通じてかなり改善してきており、現在では中学生の不読者は大きく減少しています。それに対して高校生のほうは、2004年に42.6%、2009年に47.0%という数字が出たのですが、ここからなかなか改善していきませんでした。結局、今50%を超える高校生が1か月に1冊も読んでいないということになります。

2 「国語に関する世論調査」と男女の差

「国語に関する世論調査」¹⁰（平成30年度、2019年刊行）という文化庁国語課がやっている調査で、16～19歳のデータがあります。こちらも大規模な調査なので、データを確認していきましょう。

「国語に関する世論調査」では5年に1度、読書に関する調査をやっています。実は、前回（平成25年度）、前々回（平成20年度）の調査では、学校読書調査と同じような不読者の数字が出ていました。今回、平成30年度の調査で突然、大きく違った数字になった要因については分からないのですが、この調査では、16～19歳の高校生世代で不読者にあたる「1か月に1冊も本を読まない」という回答は、40.7%になっています。

ここで少し気になるのが、男女間の差です。この調査では、女性、男性別々にデータを出していきまして、男性・16～19歳の不読者は29.0%、3割しかいません。逆に、女性・16～19歳の不読者は53.6%で、女性の不読者が圧倒的に多いというデータが出ています。平成30年度より前の調査ではここまではっきり出ていなかったのですが、「女の子の方が本を読む」というイメージを勝手に持っていたので、このデータには驚きました。

同じく「国語に関する世論調査」に「読む本の種類」が出ておりまして、こちらも面白いデータなので持ってきました。男性の読者、16～19歳をみてまいりますと、小説や詩などの文芸書を読むのが59.1%です。男性の場合、全ての年代で5割弱から6割前後の間で推移をしているようです。これに対して、趣味やスポーツに関する本を読むというのが54.5%、どの年代も5割前後で推移しているということで、文芸書を読む子どもと、趣味に関する本を読む子ども

7 全国学校図書館協議会が出版している機関誌。

8 全国学校図書館協議会が、毎日新聞社と共同で、全国の小・中・高等学校の児童生徒の読書状況について毎年行っている調査。

9 「学校読書調査」の中止と「学校図書館調査」の掲載時期変更について」全国学校図書館協議会ホームページ <<https://www.j-sla.or.jp/news/sn/post-205.html>>

10 以下のウェブサイトから調査の結果の概要および報告書を閲覧することができる。

「国語に関する世論調査」文化庁ホームページ <https://www.bunka.go.jp/tokei_hakusho_shuppan/tokeichosa/kokugo_yoronchosa/index.html>

というのが、本を読む層の中で半分くらいいるというデータです。これは、それ以前のデータ、平成30年度よりも前の調査でもあまり変わらない数値のようです。

これに対して、女性のほうを見てまいりますと、小説や詩などの文芸書を読むのが16～19歳で92.3%です。女性の場合は、とにかく本を読むといった場合はまず文芸書になるということが分かります。男性と同じく、5年前、10年前の調査でも、同じくらいの数値が出てきます。それに対して、趣味やスポーツに関する本というのはかなり数値が落ちています。よく出版業界でも「小説を読むのは女性が多い」ということがいわれているのですが、こうしたデータからもその点は裏付けられるかと思えます。

3 実は中高生世代が一番本を読んでいる

今日は16～19歳が具体的にどのような本を読んでいるのかということが本題ですので、これは前置きなのですが……この「国語に関する世論調査」には、年代別の不読者というのが出ていますが、全年代をみますと、実は中学生、高校生世代というのは一番本を読んでいることが分かります。中学生、高校生世代の40.7%という不読者に対し、20～29歳が46.6%、30代が48.1%で、このあたりはだいたい4割半ばより少し多いくらいで推移をしています。中学生はさらに読んでいますから、おそらく不読者が一番少ないのが中学生、高校生世代、もっといえば小学生世代だということになります。

一方で、今回データは出さなかったのですが、「国語に関する世論調査」では、どの年代で本を読むべきかという調査を別にやっています、全ての年代で本を読むべきだとされているのが20%くらい。10代こそが本を読むべきだというふうに答えているのが40%くらいで、20～70代にかけて本を読むべきだという回答がほとんどないという状態です。

したがってこのデータから考えると、おそらく、不読者が多いという若者に対する批判というのは、若者こそが本を読むべきだという世論が前提としてあり、その中で4割が読んでいないという現状に対して向けられているものになるでしょう。あるいは、不読率が高かった20年ほど前のイメージが、今でも持ち続けられているのかもしれない。そのため、メディアなどで報じられている若者の読書離れといったものは、あまり気にしないほうが良いと思います。むしろ生涯学習の観点からいえば、生涯にわたって本を読むべきだというふうになっている層が2割しかいないということのほうが問題であったり、あるいは20～30代の不読者が多いことのほうが問題であったりします。そうした「若者こそが本を読むべき」という言説がある中で、それでは子どもたちが実際にどういったものを読んでいるのかということが、次のお話になります。

II ヤングアダルト世代とライトノベル

1 中高生はどんな本を読んでいるか

話を学校読書調査に戻します。こちらの調査では、毎年、5月の1か月間に読んだ本ということで調査を行い、小、中、高校生から挙がってきた本のタイトルを、挙がってきた件数が多かった順に掲載しています。

まず、2019年に中高生女子が読んだ本についてご説明します（p.58 参考資料図1）。中学1年生女子、中学3年生女子、それから高校1年生女子、高校2年生女子で一番多く、この本を読んだということで挙がってきたタイトルが、『君は月夜に光り輝く』¹¹という小説です。こち

11 佐野徹夜[著]『君は月夜に光り輝く』（メディアワークス文庫）KADOKAWA, 2017.

らは、メディアワークス文庫と電撃文庫——電撃文庫の方がいわゆるライトノベルとしてイメージされるレーベルです——が共同で行っている「電撃大賞」という賞をとった小説¹²で、著者のデビュー作です。

高校1年生になった岡田卓也という男の子が、同級生のまみずという女の子のお見舞いを任されるのですが、お見舞いにいったところ、彼女の病名が発光病という、月に照らされると体が光ってしまうという病気だったのです。原因も不明で、どうやって治療したらいいのかも分からないのですが、その彼女が死ぬまでにどうもやりたいことがあるらしいということで、彼女が死ぬまでにやりたいことを叶える手伝いを、主人公の卓也がやっていくというストーリー、いわゆる泣ける青春恋愛ものです。

メディアワークス文庫から出ていますので、もともとは20~40代の女性をターゲットにして刊行された青春ものを、10代の女の子がよく読んでいるというところでしょうか。これは20~40代の女性に向けて刊行されている、ライト文芸と仮に呼ばれているカテゴリにあるシリーズですが、中高生が読んだ本として挙がってきたタイトルの中で、このライト文芸に当たるものに、オレンジ色の線を引いています。

それに対して、『ういらぶ。』¹³と『君の名は。』¹⁴。『君の名は。』はご存じの方が多いと思いますが、青い線が引っ張ってあるもの、これが、映画ですとかマンガの方がおそらくよく知られていて、その小説版、ノベライズというかたちで出されているものです。

そして、高校1年生のところに『告白予行練習』¹⁵というタイトルが出ています。これが、数年前に流行していたボカロ小説の一つです。ボーカロイドなどが歌っている楽曲をイメージされて作った小説だったり、ボーカロイドの楽曲の作曲者が小説を書いたり、あるいはボーカロイド以外にもアーティストの方が作っている音楽、楽曲をイメージしたりするかたちで刊行する小説というのが、2010年代の初めから刊行されていました。詳しくは後で触れますが、その末裔^{まつえい}といえますか、今読まれているほとんど唯一のタイトルになってしまいます。

次に、中高生男子が読んでいる本のタイトルです (p.59 参考資料図2)。青の線を引いたのは、マンガなどのノベライズです。男子中学生の場合、「青鬼」シリーズなどのゲームのノベライズが数多く挙がっているのが特徴です。それ以外に、中学3年生の2番目のところに『ソードアート・オンライン』¹⁶、『キノの旅』¹⁷が挙がっていると思います。この紫色の線を引いたのが、旧来型のライトノベルです。文庫版ですとか、「物語」シリーズ——高校1年生のところに挙がっている『化物語』¹⁸以下の西尾維新さんのシリーズが、文庫版ではない少し大きい判型になっていますが、こうした書き下ろしのかたちで書かれているライトノベルに紫の線を引きました。

そして、緑色の線が引っ張ってあるもの、中学2年生の上から5番目に挙がっている『転生したらスライムだった件』¹⁹、高校1年生の4人が挙げた『この素晴らしい世界に祝福を!』²⁰、

12 「第23回 電撃大賞 入選作品」<http://dengekitaisho.jp/archive/index_23.html>

13 星森ゆきも 著『ういらぶ。 初々しい恋のおはなし』(Sho-Comi フラワーコミックス) 小学館、2015年から2018年にかけて1巻から11巻まで刊行。

14 新海誠 [著] 『小説君の名は。』(角川文庫) KADOKAWA, 2016.

15 藤谷燈子 著『告白予行練習』(角川ビーンズ文庫) KADOKAWA, 2014.

16 川原礫 [著] 『ソードアート・オンライン』(電撃文庫). 2009年にアスキー・メディアワークスから1巻が刊行され、現在25巻まで刊行。現在の出版者はKADOKAWA.

17 時雨沢恵一 [著] 『キノの旅』(電撃文庫). 2000年にメディアワークスから1巻が刊行され、現在23巻まで刊行。現在の出版者はKADOKAWA.

18 西尾維新 著『化物語』上・下 (講談社 box) 講談社, 2006.

19 伏瀬 著『転生したらスライムだった件』(GC NOVELS) マイクロマガジン社. 2014年に1巻が刊行され、現在18巻まで刊行。

20 暁なつめ 著『この素晴らしい世界に祝福を!』(角川スニーカー文庫). 2013年に角川書店から1巻が刊行され、現在17巻まで刊行。現在の出版社はKADOKAWA.

高校2年生のところに入っている『Re:ゼロから始める異世界生活』²¹、このあたりが、「なろう系」小説と呼ばれるものです。これは、「小説家になろう」という小説投稿サイトにもともと発表されていたものが書籍化したタイトルです。ただ、「なろう系」という呼び方は、既存のライトノベルに対して、物語や設定がよりパターン化されていることを揶揄する意味合いが含まれているので、使用には注意が必要で、今日は便宜的にこの用語を使いたいと思います。これらの「なろう系」と言われている小説群は、四六判の少し大きい判型で出されるケースも多いのですが、近年は文庫版の既存のライトノベルレーベルの中に入ってくることも多くなりました。おそらく中学生、高校生は、それを手に取った時に、既存のライトノベルなのか、いわゆる「なろう系」小説なのかという判断は、なかなかつかないだろうと思うのです。

実は、既存の文庫版書き下ろしライトノベルは、特に近年、地の文をしっかりと書き込んで濃密な設定で書いていく、かつてのSF小説のような書き方の傾向を持つ小説が増えてきています。例えば、今度アニメーション化されて放送される安里アサトさんの『86-エイティシックス』²²という小説が電撃文庫から出ています。これは、架空の国家で差別を受けている地域に住んでいる少年少女たちが戦闘に巻き込まれていくという物語なのですが、こうしたデリケートな問題をゲーム的な世界観に落とし込むことで、正面から描いています。こうした小説を見ていただくと、最近のライトノベルって全然ライトではないじゃないかという印象を持たれる方も非常に多くおられると思います。

それに対して、「なろう系」小説は、むしろよりライトといえますか、おそらく1990年代くらいにイメージされていたライトノベル的なもの、それこそ神坂一さんの『スレイヤーズ!』²³、水野良さんの『ロードス島戦記』²⁴が出ていた時期に、あかほりさとるさんなどが書かれていたような小説からイメージされるライトノベル像を引き継いでいるような書き方のものが多いかもしれません。どうしてそういったものが出てくるのかといった理由も、後半の方でお話しできればと思っています。

2 中高生はライトノベルを読まなくなっている

この女子と男子それぞれの2019年のデータを見ていくと、ライトノベルとか、あるいは「なろう系」小説、ポカロ小説という、いわゆるライトノベル関連書籍を、中学生や高校生はたくさん読んでいないかとお思いになる方もおられるかと思えます。

けれども、2018年以前のデータ（pp.60-65 参考資料図3～8）と比べると、ものすごく減っていることが分かります。と申しますのは、2017年から18年にかけては、『ソードアート・オンライン』や「物語」シリーズを中心に、学校読書調査で挙がってくる本、特に男子が読んでいる本は3分の2程度がライトノベルとその関連書籍だったのです。そして、2019年にこれが一気に減ってしまったというのがむしろ、今回の調査の最も驚くべきことの一つです。

ですから2020年の調査が中止になったというのが個人的にはすごく残念で、この状況がどうなっているのか、2019年単独のものだったのか、もしくはこれが今後継続していくのか、非常に気になるところです。中学生や高校生が「なろう系」小説を読むときはウェブサイトを見ているため、読書として認識されていないという可能性もあるとは思いますが、おそらく今後のライトノベルとその関連書籍の動向を考えていく上で、こうした中高生の読書のあり方は

21 長月達平 著『Re:ゼロから始める異世界生活』（MF文庫J）KADOKAWA. 2014年に1巻が刊行され、現在27巻まで刊行。

22 安里アサト 著『86-エイティシックス』（電撃文庫）KADOKAWA. 2017年に1巻が刊行され、現在10巻まで刊行。

23 神坂一 著『スレイヤーズ』（富士見ファンタジア文庫）富士見書房. 1990年に1巻が刊行され、現在17巻まで刊行。

24 安田均 原案、水野良 著『ロードス島戦記』（角川文庫）角川書店. 1988年から1993年にかけて1巻から7巻まで刊行。

一つの指標になっていくと思います。

また、調査で挙がってくるライトノベルには、いくつかの傾向も見られます。その一つとして、2019年に中高生が読んだ本として出てくるタイトルというのが、基本的にはアニメーションで放送されたものの後追いといえますか、おそらく、既にアニメーションになっているものの原作を後から手に取ったというかたちで受け入れられていたものだと考えられるということがあります。先ほどの水間千恵先生のご講義²⁵でも、まず映像から入って、それから本の方に入っていくというなお話がありましたけれども、そういった受容の仕方ですね。

特に、ライトノベルとその関連書籍を読む層というのは、やはり普段からアニメーションをよく観ている層にかなり限定されてきている印象があるというのが、最近よく司書さんですとか、中学校、高等学校の先生から何うお話です。

このことは、少し前の2011年の男子のデータを見ていくと分かります（p.65 参考資料図8）。この時期も既に、アニメーション化されたものが基本的には多かったのですが、一方で、アニメ化されていないライトノベルのタイトルも、こうしたデータで少なからず挙がっていました。こうした本がどんどん消えていって、中高生の中でライトノベルを読む層が、アニメーションを観る層にどんどん固定されていったというのが、おそらく2010年代を通しての一番大きな流れです。

ライトノベルのイラストというのは、大人たちから見ると、非常にセクシュアルなものが含まれていたり、女の子を前面に出していたりするので、忌避感がある方というのもおられるようなのですが、中学生、高校生の世代は、いわゆるマンガ的、アニメーション的なイラストが当たり前にあるような環境で育ってきた世代ですので、そういったものはほとんど抵抗感なく受け入れられるようです。

ただ、その中でもライトノベルを読む層というのが、どうも限られてしまっている現状があるというのが、学校読書調査で挙がってくる本のタイトルから見えてくるところだと思います。

今までのお話を簡単にまとめます。学校読書調査から、まずは、どうもライトノベルを読む中高生というのが減ってきているらしいということが分かります。いわゆる狭義のライトノベルと言いますが、子どもたちの中で文庫版書き下ろしのライトノベルを読んでいるのは、おそらく中学3年生から高校2年生くらいの男子で、普段からアニメーションと接している層に限られてきているのだらうと思われまます。

一方、女の子のほうでは、マンガや映画のノベライズが定着してきています。これに対して、いわゆるライトノベルとして挙がってくる本のタイトルというのが、西尾維新さんの「物語」シリーズなどにかなり限定されてくるようになってきていて、女の子がライトノベルを手に取りえない状況が生まれてきているのかもしれない。

例えば、集英社コバルト文庫は書籍での刊行を停止して、今は電子書籍だけになっています。このコバルト文庫は、1980年代、1990年代から読んできた読者に支えられており、その結果として、もともと想定読者の年齢層を高く設定しているオレンジ文庫に衣替えをしたという経緯がありますが、そうした中で、やはり10代の女の子にライトノベルがなかなか届きにくくなっているというのが現状だらうと思います。

こうした状況の中でも、貸出点数という点からでは、ライトノベルを排架しておくことで確かに中高生の利用者数が伸びるということはあるのかもしれませんが、やはりライトノベルを読む層は、多くの冊数を読んでいます。ただ、アニメーションを普段から観ている層がライトノベ

25 「21世紀の英米ヤングアダルト文学—物語がもつ力と危険性」本講義録pp.7-33.

ルを熱心に借りていくので、貸出点数は伸びるのだけれども、いつも同じ子どもたちが借りていく。おそらく図書館で働かれている方は、そうした実感をお持ちの方が多いのではないのでしょうか。同じ生徒が借りていくので、なかなかそこから読者が広がっていかないということも、もしかしたら今のライトノベルをめぐる現状として、一ついえることなのだろうと思います。

3 ライトノベルを振り返る

さて、ここからはライトノベルというのをどのように考えていけばよいのかというテーマに移ります。それに先だって、まずは簡単にこのライトノベルという枠組みを振り返っておきたいと思います。

2006年11月に「ライトノベル進化論」というタイトルで、上中下、3回にわたって掲載された読売新聞の記事があります²⁶。ここに掲載されていた内容というのが、ライトノベルという用語の発祥に関わるものだという指摘がしばしばなされます。ライトノベルという用語は、1990年12月にパソコン通信サービス²⁷、ニフティサーブのSFフォーラムという、パソコン通信上の会議室の中で生まれた用語だというものです。そして、神北恵太さんという方が、1970年代に創刊されたコバルト文庫やソノラマ文庫の少年少女向け小説について、ひとくくりのできる新しい名前が必要だとして作った用語がライトノベルだとされています。

ただ、このライトノベルという用語については、この発祥も含めまして、非常に多くの問題が残されています。実は1980年代の半ばに、児童文学関係の雑誌で赤川次郎さんの小説を「軽い」ものとする文章が書かれているのですが、その他にもまず、集英社コバルト文庫を本当に男の子向け小説と一緒にくくってよかったのかという問題が挙げられます。例えば、1980年代に全盛期だったコバルト文庫で中心的な作家だった氷室冴子さんは、非常に意識的に、自分の小説は少女小説であるということをおっしゃっていました。この少女小説というのは、ご存じの通り1920年代に『少女の友』²⁸で全盛期を迎えていたようなものが意識されており、その後継を自称されていたわけです。100年以上の歴史があるものをあえて踏まえて、それ以前、1960年代から1970年代にかけて流行していた、いわゆるジュニア小説と呼ばれていたものや、同時代のソノラマ文庫で刊行されていたような小説との差別化を図っていたともいえるでしょう。コバルト小説がそうした作品群だったにもかかわらず、それを本当に男の子向けの小説と一緒にくくってよかったのかどうか、例えばマンガ的なイラストの存在や、口語的な表現が用いられているなどの共通性だけを拾い上げてファンが一方的に作ったライトノベルという枠組みでそれらを語って良かったのかという問題が指摘できます。むしろ書き手も含めたジェンダーと歴史的、文化的な違いの問題のほうを注視するべきではなかったのかという視点のほうも重要でしょう。共通性というのは、一見似ているというレベルでは誰でも見つけられるので、評論などで論じられやすい傾向にあります。しかし、文脈を丁寧にたどっていくと、一見似ているものが実は全く異なる文脈から出てくるというケースが非常に多くあり、慎重に考えていく必要があります。

また、このライトノベルという用語に関して重要なのは、2002年くらいまでの雑誌の用例を追っていても、ほぼ全くといっていいほど使われていないことが挙げられます。読売新聞

26 「ライトノベル進化論 上」『読売新聞』2006.11.7, p.23, 「ライトノベル進化論 中」『読売新聞』2006.11.14, p.16 および「ライトノベル進化論 下」『読売新聞』2006.11.21, p.23.

27 インターネットが普及する前の1980年代の後半から1990年代前半に利用されていた、データ通信のためのサービス。参考：『情報通信白書 平成27年版』総務省, p.9. <<https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/h27.html>>

28 1908～1955年に刊行されていた雑誌。『日本少年』（実業之日本社）の姉妹雑誌として、小学校高学年から女子学生までを対象とし、少女に愛読された。

で東浩紀さんを始め一部の方が用いていた例が実はあるのですが、一般の目に触れるかたちでメディアに登場するのは2002～2003年以降に偏っており、それまではインターネット上、パソコン通信上でファンの間でのみ使われていたものであることが分かります。2002年から2003年にかけての時期はちょうど、インターネットのブログが流行した時期ですので、このブログでライトノベルのレビュー、感想を書く記事というのが非常にやりました。その中でライトノベルという言葉が使われて普及していった結果、活字メディアにも登場していった用語ということがいえると思います。この場合、そもそも1990年頃に作ったとされているライトノベルという言葉と、2002年ごろから流通するようになった言葉とが、本当に同じものだったのかということについても、留保が必要でしょう。少なくともこの時点で、1990年に想定されていた言葉の枠組みからは、かなり離れてしまっているということも指摘できます。

こういった事情が、ライトノベルというものが捉えにくいといえますか、よく広義のライトノベル、狭義のライトノベルと表現する方がいますけれども、そうしたライトノベルという用語の不安定さということにつながっているのだらうと思います。

4 ライトノベルの定義とは

ひとまず、今日のお話では、本当に狭い意味合いでのライトノベルというものについて考えていきたいです。すなわち、電撃文庫や富士見ファンタジア文庫、角川スニーカー文庫、ガガ文庫、ファミ通文庫などが代表的ですが、そういった「ライトノベルのレーベル」から刊行されているもの、書店で販売されている棚において、ライトノベルというカテゴリにある文庫版を中心にした書き下ろし小説や、かつて刊行されていたライトノベル雑誌に連載されていた小説を文庫にまとめたものを、ひとまずライトノベルとおきたいです。

ただ、先ほど申しましたように、この中にいわゆる「小説家になろう」という小説投稿サイトに投稿されたものの書籍化が混ざってきています。しかし、この「なろう系」小説はいったん切り離して考えた方が、もしかしたらライトノベルという書籍群が見えやすいかもしれません。先ほどからライトノベルの「関連書籍」という言い方をしているのは、そうした意味合いがあります。また、先ほど掲げた学校読書調査で以前ライトノベルを特集したときに、表紙にマンガ的なイラストがあれば全部ライトノベルに含むというような調査の仕方でも、少し物議を醸しました²⁹。この定義だとおそらくヤングアダルト小説や児童文庫が入ってしまいますので、それらはやはり切り離して考えた方がよいだらうと思います。

文庫版書き下ろしライトノベルというのと、おそらくまずイメージに上がってくるのが、今スライドに示したような小説だらうと思います。今年（2020年11月）、本当に久しぶりに刊行になります涼宮ハルヒシリーズの最新刊『涼宮ハルヒの直観』³⁰や、あるいは『キノの旅』です。この小説は、2017年に新しいアニメーションが放送されて、その時に新装版になっていますが、それ以前から、学校図書館や、公共図書館のヤングアダルト書籍として定番の一つになっていました。それから、『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』³¹を挙げています。2011年から始まって、今年（2020年）4月に完結しましたが、こういったものがひとまず文庫版書き下ろしのライトノベルとして想定できるところです。

29 「第62回学校読書調査報告 (3) ライトノベルを読んでいるか ライトノベルは好みさまざま」『学校図書館』793号、2016.11, pp.28-32。「今回の調査では、「ライトノベル」に厳密な定義を設けず、「ライトノベル」の説明に「かわいいイラストの表紙」などを示したため……狭義の「ライトノベル」とは異なるものを読んでいる可能性もある」(p.29)としている。

30 谷川流 著『涼宮ハルヒの直観』（角川スニーカー文庫）KADOKAWA, 2020.

31 渡航 [著]『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』（ガガ文庫）小学館. 2011年から2020年にかけて1巻から14巻およびアンソロジー1から4まで刊行。

なぜカテゴリという言葉でライトノベルという用語をくくったかという、ジャンルという言葉ですと、やはり内容によって様式化されるファンタジー、SF、ミステリーといったものが想起されてしまうためです。

ライトノベルという言葉が出てきた当初は、書籍がそれぞれのジャンルごとにまとまって出されるという形態が多くありました。特に、新書判のノベルスでミステリーが多く刊行されていたことなどが象徴的なのですが、書籍のカテゴリとジャンルというのがかなり近接していたのだと思います。例えば、新城カズマさんが「ゼロジャンル小説」とライトノベルのことを呼びましたが³²、おそらく、これはそうした書籍の刊行状況に対して、ライトノベルというのがいろいろなジャンルのものを雑食的に取り入れることができる小説だったということをおっしゃったのだと思います。そうしたライトノベルの雑食性を考えると、内容によって分類される従来のジャンルとしてではなく、書籍の形態や販売のあり方に基づいたカテゴリとして捉えたほうが、ライトノベルと呼ばれている書籍の実態に近くなります。

この点は、なぜ先ほどライトノベルと「小説家になろう」発の「なろう系」と呼ばれている小説群とを分けて考えたほうが良いと申し上げたかという理由とも関わります。この「小説家になろう」というサイトに掲載されている「なろう系」小説が、内容面でかなりジャンル化されているのです。

つまり、いわゆるライトノベルというのがいろいろなジャンルの小説の書き方だったりパターンだったりというのを、雑食的に含めながら展開してきた書籍群だったのに対して、「小説家になろう」に投稿される小説というのは、内容も非常にパターン化していて、本当にかつてのジャンル小説のようなふるまいをする傾向があります。おそらく新しいジャンルがライトノベルというカテゴリの中に生まれたというイメージで、「なろう系」小説を捉えると一番分かりやすいと思います。

このように書籍の販売のされ方ということで考えていくと、ライトノベルというのが見えやすいのですが、どうしても図書館ですと、ヤングアダルトサービスの中にライトノベルを含めていくしかありません。なかなかライトノベルだけを独立して扱うことが難しい館にお勤めの方も多いと思いますので、そうした中にライトノベルを排架していくと、図書館では特に何がライトノベルなのかということが見えにくくなってしまいうように思います。

5 イメージとしての読者と実態としての読者

以上のことを踏まえた上で、ライトノベルの読者の現状について少しお話ししておきたいと思います。

まず、イメージとしての読者はやはり中学生、高校生です。これはライトノベルの想定読者という言い方をしていると思いますが、どのターゲットに向けて小説を書くのかといったときに、やはりライトノベルはまず、10代の中高生をターゲットにして作っていくというのがずっと長く続いてきています。

特に、書き下ろしのライトノベルは、小説家が自分で小説を勝手に書いて、それを編集部を持って行って、読んでくださいというような書き方はしません。基本的に、まずは企画書を作ります。どういったターゲットに売りたいのか、どういったプロット、あらずじにして、どういった登場人物が出てくるのかといったようなものを、まさに事務書類のようなかたちで編集部に提出するわけです。それを会議にかけてから執筆・刊行するという、ゲームや一般書の企画

32 新城カズマ 著『ライトノベル「超」入門』（ソフトバンク新書）ソフトバンククリエイティブ、2006、p.263.

書籍に近いかたちで刊行されることが多いのです。

そのため、まずはどういうターゲットなのかというのがかなり絞られる傾向があります。そこで、想定読者が10代の中高生、男性・女性に限られていくことになります。

ただし、実態としての読者、実際にそれを手に取る読者というのは、必ずしもその想定読者と重ならないことがあります。先ほど、集英社コバルト文庫が紙媒体での刊行を終えるときに、読者層の年代が高くなっていったということを申しましたけれども、実態としてのライトノベル読者は、先ほどの2006年のライトノベル進化論の中で、既に30～40代であるということがいわれていました。つまり、まさにライトノベルという言葉を作ってきたとされる、1990年ごろにライトノベルに入ってきた読者が、そのまま年齢を重ねているということが指摘されていたのです。

また、ライトノベル全盛期の2000年代半ばから2010年代前半にかけて、新しく入ってきた読者で、今も読み続けている人たちがかなり含まれています。この場合、おそらく今、ライトノベルの読者の一番コアな層は30～50代になっていることになります。これは（講義の）数日前、飯田一史さんという評論家の方が、インターネット上の記事でおっしゃっていました³³。

一方、ライトノベルの市場は、『出版指標年報』のデータで調べることができます。2012年に284億円あったのが、2019年には143億円までしぼんでいます³⁴。半分程度です。30代以上の読者が、ある程度は残りながらも少しずつ減っていく中で、10代の読者がなかなかメディアミックス以外の作品に入っていっていない状況というのが、ここにも反映されているのかなと思います。ただ、この点に関しては、少し留保も必要です。というのは、「小説家になろう」を運営するヒナプロジェクトの取締役である平井幸さんと、企画部部長の山崎翔子さんへのインタビューで、「小説家になろう」のウェブサイトでは、10代から20代の読者が半分を占めると言われています³⁵。そのため、若い世代が書籍ではなく、スマートフォンやパソコンで読んでいるという小説との接し方の変化についても、考える必要があります。

6 なろう系小説とは

それでは、「なろう系」小説というふうに呼ばれているものが、どのようなものなのか。ここからはこの点について、簡単にご説明していきたいと思います。

「なろう系」小説という名前は、もともと、小説投稿サイトの「小説家になろう」³⁶というサイト名に由来しているというのは先ほどから申し上げているとおりなのですが、こちらは誰でも投稿することが可能なサイトです。

「なろう系」と呼ばれている本で書籍になってくるものの中に、最近では、もともとプロとして活躍されていた方が「小説家になろう」に投稿してそこから書籍にしてしまうというようなケースも出てきているのですが、一般の方がこのサイトに投稿して書籍になって、次第にプロになっていくというようなプロセスをたどっていくというのが大半です。

ただ、いろいろな点で問題も指摘されています。

まず、この書籍化について、プロになるときのハードルというのが、閲覧数、つまりどれだ

33 飯田一史「ラノベ市場、この10年で読者層はどう変わった？ 「大人が楽しめる」作品への変遷をたどる」『リアルサウンドブック』2020.11.4. <<https://realsound.jp/book/2020/11/post-648572.html>>

34 『出版指標年報2020年版』全国出版協会出版科学研究所, p.122.

35 「『小説家になろう』インタビュー 文芸に残された経済的活路 - Vol.1 個人発サイトがエンタメ／出版業界を席卷する理由」『KAI-YOU Premium』2019.5.31. <<https://premium.kai-you.net/article/53>>

36 小説家になろう <<https://syosetu.com/>>

けこの「小説家になろう」というサイトで閲覧されたかという要素が大きくなっています。特にこのサイトでは、「異世界」というジャンルに投稿されているものが非常に多く読まれます。例えば少し前は、異世界に転生、つまり現世で死んで異世界で生まれ変わるというようなかたちの小説が、非常に人気ジャンルになっていました。

この「小説家になろう」のサイトでは、純文学と作者本人が称している小説や、ミステリー、あるいは最近では時代小説をこのサイトに投稿してそれがきっかけでデビューされたというような方もいまして、非常に多様な小説が展開されています。その中でどうしても読まれやすいというか、このサイトについている読者の方の閲覧が多いのが「異世界」、異世界ファンタジーを題材にしたものということになっていったのです。これにはまた別に理由があるのですが、それについては後でお話ししたいと思います。

ご覧になったものがあるという方がおられるかと思いますが、よく知られた小説では、伏瀬さんの『転生したらスライムだった件』、長月達平さんの『Re:ゼロから始める異世界生活』、それから『乙女ゲームの破滅フラグしかない悪役令嬢に転生してしまった…』³⁷などが「なろう系」小説というふうにくくられます。

7 なろう系小説の特徴

例えば、この『転生したらスライムだった件』という小説は、通り魔に刺されて死んだ主人公の会社員が、洞窟で生まれ変わったときに、自分がスライムだったことに気が付いてしまいます。スライムというのは、「ドラゴンクエスト」³⁸をイメージしていただけるとお分かりいただけるかと思いますが、コンピュータRPGの世界ではあらゆるモンスターの中で一番弱いものです。一般的な「なろう系」小説では、異世界に転生した後で主人公が大活躍できるということが多いのですが、この『転生したらスライムだった件』はスライムに転生してしまうので、それだけでは大活躍できないのです。では、その上でどうするのか、というようなことで展開していくという内容になっています。

それから、「リゼロ」と略される、『Re:ゼロから始める異世界生活』は、コンビニから帰る途中に突然異世界に召喚された引きこもりの少年、ナツキという少年が、異世界で命の危機に見舞われます。そのときに、ネコ型精霊パックというものをお供に連れて、サテラと呼ばれるハーフエルフの銀髪少女に助けられます。彼女が何か探し物をしているらしいということで、恩返しをするためにそれに協力するというストーリーになっています。

このように、「なろう系」小説、特に最近アニメ版が放送されているゼロ年代半ばくらいまでに流行していたパターンでは、まず、主人公が冒頭で死にます。トラックにひかれるのが「なろう系」小説の特徴だとインターネット上でいわれることが多いのですが、データを取った方がいらっしゃるらしく、死に方にはいろいろなパターンがあります。その後、生まれ変わったときに西洋ファンタジー風のロールプレイングゲーム的な世界に飛ばされます。そのときに、例えば死ぬ前に持っていた能力を引き継いでいたり、あるいは異世界に生まれ変わらせてくれた神様から特殊な能力を与えられたりすることによって、異世界に住む人々にとって非常に有用な人物として認められ、その世界で大活躍をすることができるというのが、典型的なパターンだとされていました。能力を得るために努力をしたり、修行をしたりというようなプロセスは、そのため必要ありません。ゲームのユーザーが使っている「チート」という言葉でいわれ

37 山口悟 著『乙女ゲームの破滅フラグしかない悪役令嬢に転生してしまった…』（一迅社文庫アイリス）一迅社、2015年に1巻が刊行され、現在10巻まで刊行。

38 スクウェア・エニックス（旧エニックス）によるコンピュータRPGのシリーズ。

ていますけれども、いきなり能力を発揮することができるというような物語のパターンが多く書かれていたのです。

改めて申し上げるまでもなく、主人公が異世界に転生する、転移するという物語は児童文学などで古くから書き継がれてきたものです。また、ファンタジー世界で高い能力を持つキャラクターが「無双する」というパターンは、アメリカやヨーロッパでヤングアダルト向けに書かれているファンタジー小説をたどれば、いくらでも見つけることができます。こうした共通性から、「なろう」系小説の「起源」をそれらに見出すような言説もありますが、それは難しいと思います。

こうした傾向の小説が「小説家になろう」に投稿されるようになったきっかけの一つとしては、「小説家になろう」以前に小説投稿サイトで全盛を誇っていた「Arcadia」という小説投稿サイトがあり、ここにこの西洋ファンタジー風の異世界小説が多く投稿されていたことにあります。このサイトがはやっていた時期というのは、『生徒会の一存』³⁹や『僕は友達が少ない』⁴⁰など、いわゆる学校を舞台にして日常生活を送る主人公たちを描いたライトノベルというのが非常に流行していた2000年代後半から2010年代初めの時期なのですが、西洋ファンタジー風の異世界を舞台にした小説がなかなか書籍のかたちで刊行できなかったというライトノベルの事情がありました。一方で、神坂一『スレイヤーズ!』や、水野良『ロードス島戦記』など、1980年代の終わりから1990年代にかけて流行したゲームの世界観を持ったライトノベルには多くの読者がついており、そうしたものを書きたいという書き手も多くいました。

そこで、書けない作家たちが、この「Arcadia」という小説投稿サイトに次々にそういったものを投稿したり、あるいはそういったものを読みたい読者がそこにコミットしていったりというようなことがあり、その後継として「小説家になろう」があったので、おそらくそういった状況で、異世界ものというものが、まずは読まれていったのだらうと思います。また、この「Arcadia」から、『ソードアート・オンライン』『アクセル・ワールド』⁴¹の川原礫や、『少女戦記』⁴²のカルロ・ゼン、『オーバーロード』⁴³の丸山くがねといった作家たちが出てきたことも、非常に大きかったと思います。

一方、現在では、「小説家になろう」に投稿され、人気を得る作品の傾向は、少しずつ変化しています。2010年代半ばから後半にかけては、「乙女ゲーム」と呼ばれる女性向けゲームの悪役ヒロインに異世界転生してしまう話が流行しました。先ほど『乙女ゲームの破滅フラグしかない悪役令嬢に転生してしまった…』という小説の話を出しました。これは、女の子向けのゲームでヒロインがイケメンの男性と恋愛関係になっていくのですが、その障害となる敵役の女の子に転生してしまうというストーリーです。敵役なので、イケメンの、自分が本当に好きな男性とは恋愛関係になることができないはずなのです。けれども、それをなんとかして回避しようということで頑張る小説というのが悪役令嬢ものといわれています。

けれども、こうした傾向の小説も既に減り始めてきていて、ここ数年は冒険者のパーティーを一度は追放された主人公が、別の仲間から才能を見出されて活躍するという「追放冒険者もの」といわれる様式が流行しています。

39 葵せきな 著『生徒会の一存』（富士見ファンタジア文庫）富士見書房。「碧陽学園生徒会議事録」というシリーズ名のもと、2008年から2012年にかけて1巻から10巻まで刊行。

40 平坂読 著『僕は友達が少ない』（MF文庫J）メディアファクトリー。2009年から2015年にかけて1巻から11巻まで刊行。10巻および11巻の出版社はKADOKAWA。

41 川原礫 著『アクセル・ワールド』（電撃文庫）アスキー・メディアワークス。2009年に1巻が刊行され、現在25巻まで刊行。15巻以降の出版社はKADOKAWA。

42 カルロ・ゼン 著『少女戦記』KADOKAWA。2013年に1巻が刊行され、現在12巻まで刊行。

43 丸山くがね 著『オーバーロード』エンターブレイン。2012年に1巻が刊行され、現在14巻まで刊行。5巻以降の出版社はKADOKAWA。

これらの目立つもの以外にもいろいろなパターンがあるのですが、いずれも共通するのは、ゲーム、特に西洋ファンタジー風のゲームの世界観を土台にしていることです。いってみれば、読者や書き手がゲームを教養の土台として書き、読まれているのがこのサイトの特徴です。先ほど、欧米のファンタジーや児童文学との共通性から関係を見出すのは難しいと指摘しました。もちろん、こうしたゲームも元をたどればトルキン（John Ronald Reuel Tolkien, 1892-1973）の『指輪物語』などにたどりつくわけですが、ゲームの世界観として定着してしまった現代においては、かつてのファンタジーとは少なからず断絶しているわけです。

このように、小説の様式の変容がここ数年本当に速くなってきたというのが、「小説家になろう」の特徴だともいえると思います。異世界転生もののアニメーションが放送されたときに、中学生、高校生はアニメーションからまず入って、小説版を手にとっていきます。ただし、その時点でもう、「小説家になろう」に掲載される小説のパターンが変わってしまっているため、新しく刊行される小説はそうではないかたちになっていきます。それがやがてアニメ化されると、だんだんとまた中高生にも読まれるようになっていくというのが、今の特にアニメと親和性の高い層の中高生ライトノベルの需要状況だともいえると思います。一方で、アニメから入らないで、サイトのほうを追いかけている層もいます。サイトで見ているだけなら無料なので、お小遣いの少ない中高生にとっては、スマホさえあれば受容できる娯楽になっています。もしかすると、図書館にとっての一番のライバルは、ここになるかもしれません。

それからもう一つ大事なことは、この「小説家になろう」に女性読者が近年増えていると思われることです。

初期の異世界転生ものがはやっていたころは男性ユーザーが非常に多かったのですが、悪役令嬢ものは、もともと女性向けのゲームをパロディにしたところから出発しています。こうした傾向の小説が増えていく中で、どうも女性名らしい読者の投稿名、ペンネームを使っている方ですとか、あるいは、コメントを投稿しているのがどうも女性かなというようなものが見られるようになったり、「小説家になろう」という小説投稿サイトを構成している男女比といえますか、読者層そのものも少しずつ変容してきていたりということも、もしかしたらいえるのかもしれません。ただ、このあたりは私自身も調査し切れていないところでもありますので、断定的に申し上げることは少し避けておきたいと思います。

8 広がりをもせる小説投稿サイト

こういったかたちの小説投稿サイトというのは、現在、非常に広がりを見せています。「小説家になろう」の次に大きい小説投稿サイトは、おそらく「エブリスタ」⁴⁴ だろうと思います。これは先ほどから何度か出てきたライト文芸と呼ばれている小説群に非常に強い小説投稿サイトです。

それから「野いちご」⁴⁵、これはかつてのケータイ小説の後継というふうにも書いてたくなるのですが、先ほどの学校読書調査でいいますと、中学3年生のところでも6人の女子が読んだということで挙げていた『夜が明けたら、いちばんに君に会いに行く』⁴⁶ が、野いちご大賞を受賞した作品です⁴⁷。つまり、「野いちご」という小説投稿サイトから出発してスターツ出版文庫から書籍化されたものです。

44 エブリスタ <<https://estar.jp/>>

45 野いちご <<https://www.no-ichigo.jp/>>

46 汐見夏衛著『夜が明けたら、いちばんに君に会いに行く』スターツ出版、2017。

47 「野いちご大賞」<https://www.no-ichigo.jp/noichigo_contest/index.php>

女の子の茜という子が主人公で、隣の席の男の子、青磁から嫌いだというふうに言われてショックを受けるというところに始まります。優等生を演じていた茜のほうでも、全く違うタイプの青磁をよく思っていなかったものの、最終的に茜の孤独感とか、生きていく上での窮屈さみたいなものを青磁が救っていってくれるというストーリーです。

こうした「野いちご」発の書籍化が、ライト文芸の中に入り込んできているということは、ライト文芸と呼ばれている20～40代の女性向けに書かれている小説と、従来からのケータイ小説が、少しずつ接近しつつあるということもいえるだろうと思います。美嘉「恋空」、chaco「天使がくれたもの」といったケータイ小説が流行したのが2000年代半ばなので、ちょうどライト文芸の読者層はこれを中高生だったときに受容していた世代になるのですが、今のケータイ小説は当時のものとは文体や書き方が大きく違っているため、読者層は必ずしも一致しないかもしれません。また、ストーリーが住野よる『君の臍臓をたべたい』⁴⁸のような「泣ける」物語になっているので、そのブームとの接続で「泣ける」恋愛青春ものの小説が多く読まれているという現状もあります。

それから、KADOKAWAが運営している「カクヨム」⁴⁹という小説投稿サイトですとか、あるいは少し異色なのですけれども、ファンタジー小説を中心に時代小説とか、あるいは児童向けなどに独自色を持っている「アルファポリス」⁵⁰というサイトといったものもあります。

このように、小説投稿サイトは、いろいろなサイトがどんどん広がりをもってきているという状況です。ただし、先ほどの「小説家になろう」もそうだったのですが、例えば「エブリスタ」がライト文芸に強いとか、いわゆる「小説家になろう」が「なろう系」と呼ばれるといったように、似たような小説というのがそれぞれのサイトに出てくるようになっています。つまり、物語を読み込んで、具体的に読解していくというような読み方としてではなく、軽い読書として読むためのもの、特に同じようなストーリーを何度も何度も繰り返したことで、ストレスのない読書を楽しむものになっています。この後どうなるのだろうというようなドキドキ感というよりも、きっともうこのストーリーってこういう展開になるよねという読み方をするもの、先の展開を予想しながら安定して読むことができるものになっているのです。

以前、私は、ウェブサイトへ寄稿した記事で、「小説家になろう」に投稿される小説というのは、ある意味で時代劇なのだという書き方をしました⁵¹。時代劇であれば、例えば水戸黄門の黄門様が、まずどこかの町を訪れます。そこで悪代官とか役人が何か悪いことをしていて、困っている人がいます。その困っている人に対して悪事を働いているのが、実はその役人であるというのが発覚してチャンバラになって、最後は成敗されるというような一定のパターンがあるわけです。

そのように、同じようなパターンの物語を繰り返し受容していくというのは、読書において、特にエンターテインメントにおいては一つの快楽になります。そうした快楽に基づいた読書といったものを、この小説投稿サイトがかつての雑誌のように機能して、今インターネット上で行われているというような現状があるとご理解いただくと、このあたりの小説投稿サイトの傾向、それぞれのサイトごとの特徴なども見えてくるのではないかと思います。

48 住野よる 著『君の臍臓をたべたい』双葉社、2015。

49 カクヨム <<https://kakuyomu.jp/>>

50 アルファポリス <<https://www.alphapolis.co.jp/>>

51 大橋崇行 「『異世界モノ』ライトノベルが、現代の『時代劇』と言えるワケ」『現代ビジネス』講談社、2019.9.14. <<https://gendai.ismedia.jp/articles/-/67125>>

9 ボカロ小説とは

おそらくヤングアダルトサービスに携わっている方は、数年前にボカロ小説を気にされていた方が多くいらっしゃるのではないかなと思います。

代表的なものが『悪ノ娘』⁵²です。これはPHP研究所が2010年に始めたもので、この他にもボーカロイドの歌っている楽曲をイメージした小説を、そのプロデューサーの方に書いてもらって、それを書籍として刊行していくというような企画が、数多く刊行されました。例えば、一時期卒業式のテーマソング、卒業曲として非常に歌われた初音ミクの「桜ノ雨」を題材にした小説『桜ノ雨』⁵³などがあります。

それから『カゲロウデイズ』⁵⁴、これはカゲロウプロジェクトという一連のメディア横断作品の一つで、自然の敵Pという名前で活動されていた方が、音楽、映像、それから小説みたいなものを同時多発的に展開していったものです。こうしたものが、2012年ごろから盛んに刊行されていました。

その中で、2~3年前、図書館の方から、「ハニワ」の本が欲しいと中学生に言われるというようなお話をよく伺いました。これはHoney Works（ハニーワークス）というグループの略称です。かなり活動歴の長いグループで、2010年からニコニコ動画とかYouTubeで活動しているクリエイターユニットです。もともと動画でボーカロイドに楽曲を歌わせるというかたちになっていたのですが、2014年にメジャーデビューしました。

この『告白予行練習』、「告白実行委員会 恋愛シリーズ」というのが、おそらく今の中学生に読まれているものだろうと思いますが、先ほどの学校読書調査では高校1年生にしかこれが挙がってきていません。つまり、かつて中学生だった子たちが高校1年生でまだ読んでいるというくらいで、もしかしたら現時点での中学生はもう読まない状況になりつつあるのかもしれない。

こうしたボーカロイドをイメージした楽曲というのは、小説から入るというよりは、まずボーカロイドの歌から入って、それをグッズ的に消費していくというなかたちになっていきます。しかも、そのボーカロイドの楽曲を聴いている層でないと、なかなか小説を読むことも難しいだろうと思います。

そういった意味で、この小説を例えば図書館に排架したときに、中学生、高校生全てにこれをすすめることができるのかということ、やはり難しいところがあるかもしれません。

10 ライト文芸とは

さて、それから、ライト文芸のほうに進んでいきたいと思います。

メディアワークス文庫というのがあります。これはもともと、ライトノベルのレーベルである電撃文庫で活躍されていた作家に、もう少し上の大人の世代に向けた小説を書かせてみようということで始まったのだらうと思われる。

2009年から刊行され始めたのですが、ちょうど同じ時期に岩崎夏海さんの“もしドラ”、『もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの『マネジメント』を読んだら』⁵⁵や、『謎解きはディナーのあとで』⁵⁶など、大人向けにマンガ・アニメ的な主人公やキャラクターを用いた小

52 悪ノP (mothy) 著『悪ノ娘 黄のクロアテュール』PHP研究所, 2010をはじめとするシリーズ。

53 halyosy 原作・原案, 藤田遼, スタジオ・ハードデラックス 著『桜ノ雨』PHP研究所, 2012。

54 じん (自然の敵P) 著『カゲロウデイズ』(KCG文庫) エンターブレイン, 2012年から2017年にかけて1巻から8巻まで刊行。5~8巻の出版社はKADOKAWA。

55 岩崎夏海 著『もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの『マネジメント』を読んだら』ダイヤモンド社, 2009。

56 東川篤哉 著『謎解きはディナーのあとで』小学館, 2010年から2012年にかけて1巻から3巻まで刊行。

説というのが出てきていた時期でして、同じタイミングで『ビブリア古書堂の事件手帖』⁵⁷がヒットしたことで軌道に乗っていきました。

このライト文芸は、流行のパターンを追って同じような小説を次々に、ある意味でジャンルとして出していくという点では、「なろう系」と同じような手法になっています。

この点は、先ほど申しましたように、「エブリスタ」という小説投稿サイトで出されていくことが多かったり、あるいは既に売れている小説のパターンを後追いで出していく出版社が多かったり、そういった事情も関わっているのですが、一時期、『ビブリア古書堂の事件手帖』が流行していた時期は、お仕事小説が非常に多く出されていました。

その後で、あやかしものという、妖怪ではなくてもう少しライトな「あやかし」と呼ばれているものを扱った題材であったり、ケータイ小説や『君の臍臓をたべたい』から入ってくる泣ける青春恋愛小説もの、それから中華・平安ファンタジーなどが多く出されていると思います。

スライドのほうに集英社オレンジ文庫が、集英社コバルト文庫が母体になっているということを書きましたが、かつてコバルトの読者だった人たちがここに入ってきていることも特徴です。

一方で、ただパターンをたどっているだけではなく、パターンをたどる中で、非常に面白い小説が出てきたりもします。これは、本当に全盛期のライトノベルと一緒に。またその中で、中学生、高校生が読めるような小説が出てきているということも起きています。

資料に挙げた『平安後宮の薄紅姫』⁵⁸は、源氏物語に目がない薄紅という主人公の平安貴族が、その物語のストーリーをもとにして事件を解決していくという小説です。その女性貴族のところに、男性が事件を解決してほしいということで頼みに来るという非常に凝った設定になっています。こういう凝った小説が出てきて、今、面白い小説が見つかりやすいカテゴリです。

また、テレビドラマが放送されたのでご存じの方も多と思いますけれども、『これは経費で落ちません!』⁵⁹など、いわゆるお仕事小説として刊行された集英社オレンジ文庫のラインがあります。

この他、スターツ出版文庫の『交換ウソ日記』⁶⁰は、先ほど挙げた『夜が明けたら、いちばんに君に会いに行く』と同じく、いわゆるケータイ小説の後継です。移動教室の机の中で、好きだとだけ書かれた手紙を見つけた高校2年生の女の子。実は、その手紙の送り主が学校で非常に人気のある男の子だったということで、同学年だけでもクラスが別々ということであまり接点がなかったのですけれども、この2人の間でいろいろな事件が起きていくというストーリーです。

一方で、こういうパターン化された小説や、よくある設定の小説以外のラインを出しているレーベルも今非常に増えています。代表的なのは、新潮文庫nexと講談社タイガです。

講談社タイガはライト文芸にくくられることもあるのですが、もともとはミステリーを中心に刊行していた講談社ノベルスから雑誌『メフィスト』⁶¹や西尾維新さんなどの小説が人気になった講談社BOXが刊行されるようになり、その後継として文庫レーベルになりました。講談社BOXではミステリー以外のさまざまなエンタメ小説も出ていましたが、講談社タイガで

57 三上延 [著] 『ビブリア古書堂の事件手帖』(メディアワークス文庫) アスキー・メディアワークス. 2011年から2017年にかけて1巻から7巻まで刊行(第1シリーズ・栗子編)。5~7巻の出版社はKADOKAWA。

58 遠藤遼 [著] 『平安後宮の薄紅姫』(富士見L文庫) KADOKAWA. 2020年に1巻が刊行され、現在3巻まで刊行。

59 青木祐子 著 『これは経費で落ちません! 経理部の森若さん』(集英社オレンジ文庫) 集英社. 2016年に1巻が刊行され、現在8巻まで刊行。

60 櫻いよ 著 『交換ウソ日記』(スターツ出版文庫) スターツ出版, 2017.

61 講談社から文芸単行本として、2009年から出版されている逐次刊行物。

は、またミステリーのほうに重心をかけるかたちに戻っています。そのため、ライト文芸というよりは、アニメーション、マンガ的なイラストを用いたミステリーを中心にしたレーベルとといったほうが正確かもしれません。

それから、実業之日本社文庫や、今年（2020年）の8月に私が『遙かに届くきみの聲』を出した双葉文庫、あるいは集英社文庫のように、既存の文庫本の中に、書き下ろし小説で、ライト文芸でよく読まれるようなラインの小説を出していくというようなことが行われています。これらの小説は単行本として刊行された一般文芸が文庫化されたものの中に埋もれているので、レーベルとして独立してカテゴリ化されておらず、探すのが非常に難しいかもしれません。その意味で、ライト文芸というくくりは、ライトノベル以上に漠然としています。しかしそういった中で、いま挙げた小説群はライトノベル以上に拡散をしています。

ライト文芸のもともとのターゲットは20～40代ですが、今、学校図書館が出している図書館報などを見てまいりますと、いまお話ししたようなところから出ているタイトルが非常に多く挙がってきて、一方でライトノベルがなかなか挙がってこないという状況があります。そのため、このあたりの小説が、今の中学生、高校生にとって、一番手に取りやすい小説としてあるように思います。

11 一般文芸に取り込まれるライトノベル的手法

最後の項目として、一般文芸に取り込まれるライトノベル的手法と書きました。

よく知られているのは恩田陸さんです。例えば、『チョコレートコスモス』⁶²という小説が、もともとは『ガラスの仮面』⁶³の二次創作的に書いた小説であるということをご本人がおっしゃっています⁶⁴。恩田陸さんはマンガで書かれるようなストーリーを、小説の形式でご自身の世界観を使って書いてみるという創作の方法をかなり自覚的に持っておられる作家だろうと思います。

また、かなり衝撃的だったのは、小説現代長編新人賞といういわゆる一般文芸の新人賞で奨励賞を受賞した作品で⁶⁵、夏原エキジさんの『Cocoon』⁶⁶という小説です。吉原で花魁^{おいらん}として名をはせている主人公の瑠璃が、実は江戸を跋扈^{ばっこ}している鬼を退治する黒雲という組織の頭領なのです。このようなライトノベル的な設定をもって、花魁が妖鬼^{おいらん}とか、妖怪的なものを退治していくというのが、一般文芸の中で刊行されていくというようなことが起きています。

現代の小説、特にエンタメ小説は、マンガやアニメーションを読んだり見たりして育った世代が、読者のかなり大きな割合を占めるようになってきました。ですから、いわゆる小説から小説を作るといいますか、古典的な小説を元にして、そこからどういうふうにより変えていこうかというような創作の方法というよりは、マンガで描かれたようなストーリーを小説で書いたらどういうふうに描くことができるだろうかというような書き方がなされたり、あるいはそういった書き方がなされている小説を既存のマンガやアニメーションに描かれているような世界観、キャラクターといったものを土台にして読んでいったりという小説の読解のあり方が、ライトノベルだけでなく現代の小説全体に広がっているのだろうと思います。

マンガ、アニメーション的な要素が教養として機能しているという言い方を私はよくするのですが、これらが読者、あるいは作者の教養としてあって、マンガとかアニメーションについ

62 恩田陸著『チョコレートコスモス』毎日新聞社、2006。

63 美内すずえ著『ガラスの仮面』（花とゆめcomics）白泉社。1981年から2012年にかけて1巻から49巻まで刊行。

64 恩田陸「文庫版あとがき」『チョコレートコスモス』（角川文庫）角川書店、2011、p.560。

65 「第13回小説現代新人賞」<<http://shousetsu-gendai.kodansha.co.jp/prize/13.html>>

66 夏原エキジ著『Cocoon』講談社。2019年から2020年にかけて1巻から5巻まで刊行。

ての説明をしなくても、そのようなものが当たり前のように受容されていってしまう状況というのが、現代の小説の特徴です。

そうした中で、例えばライト文芸ですとか、ライトノベルというのを、ある種、ジャンルだとかカテゴリとして差別化していくことの必然性みたいなものがどれだけあるのかといったところも、おそらく今後の小説では問題になっていくところでしょう。

それから、小学生向けのエンタメ小説として刊行され、児童文庫と呼ばれている小説にも、似たような現象が起こってきて、いわゆる手堅い児童文学との差異化というのが非常に大きく進んでいる状況があります。そのなかで子どもたちに何をどのようにすすめていくのかということが、今の、特に中学生、高校生に限らず、小説を誰かにすすめるというときの難しさとしてあるのかもしれない。

12 二極化から三極化へ

ここ数年、学校図書館で発行されている図書館報を見てまいりますと、今の高校生がおすすめの本としてよく挙げているのは、本屋大賞を受賞された瀬尾まいこさんの『そして、バトンは渡された』⁶⁷、辻村深月さんの『かがみの孤城』⁶⁸、湊かなえさんの『リバーズ』⁶⁹ などはです。

学校図書館の図書館報を書く図書委員の生徒たちというのは、普段から非常に本をよく読んでいる層なので、そうした子どもたちが読んでいる本と、普段あまり本を読んでいない子どもたちが読んでいる本とでは異なるという事情もあると思います。しかし、こうしたものも今の中高生から確実に読まれているということは、一つの視点として持つておく必要があるだろうと思います。

「二極化から三極化へ」というタイトルをつけましたが、最後に、以上のようなことを踏まえて、話をまとめていきたいと思います。

子どもたちの読書といった場合、まず、普段本を読まない層がいます。こうした層は、「朝読」などの場で本を読まなくてはいけない状況になったとき、おそらく、先ほどからご紹介している学校読書調査に挙がってくるようなものの中で、『君の膵臓をたべたい』や『8年越しの花嫁』⁷⁰ といった映画化されたものですか、マンガのノベライズといった本を手にとって考えて良いと思います。あるいは今日は触れませんでした、5分後シリーズ⁷¹、5分で読めるようなショートショートストーリーのものを、10分間で2本読むというのが、朝読書での読み方の一つとしてあります。そういった手軽に読める本や、メディアで紹介されている本を読んでいるような層だといえるかもしれません。

それから、日常的に本を読んでいる層です。一般文芸にはじめから入っていたりとか、小学生からかなり難しい本を読んでいたという子どもたちもいます。

そして、マンガ、アニメーションにより近い層というのが、ライトノベルなどを読んでいると思います。私は今40代ですが、自分が中学生や高校生だった頃はまだ、自分がこのジャンルに親しんでいることに、引け目のようなものがありました。もう少し上の世代の方ですと、宮崎勤事件の影響で、オタクであること、マンガやアニメに接していることだけで、ある種の差別を受けるような状況があったように思います。一方で、ボーカロイドの初音ミクが流行し

67 瀬尾まいこ 著『そして、バトンは渡された』文藝春秋、2018。

68 辻村深月 著『かがみの孤城』ポプラ社、2017。

69 湊かなえ 著『リバーズ』講談社、2015。

70 中原尚志、中原麻衣 著『キミの目が覚めたなら 8年越しの花嫁』主婦の友社、2015。2017年に映画化され、映画脚本に基づいたコミカライズ版（岡田恵和 脚本、たむら純子 漫画、主婦の友社、2017）やノベライズ版（岡田恵和 脚本、国井桂 ノベライズ、主婦の友社、2017）も出版されている。

71 学研「5分後に意外な結末」シリーズ <<https://gakken-ep.jp/extra/5fungo/index.html>>

たあたり以降、今の大学生から下の世代は、マンガやアニメーションと、その周辺にある文化に対する忌避感が、非常に薄くなってきています。一方で、マンガやアニメに普段から接している人たちに対しては、そうした層に対してかつてのような差別的な感情を持つよりは、それぞれの趣味を趣味として認め、相手の領域には干渉しないという立場を持っています。そういう意味で、今の子どもたちは、私たちが子どもだったときよりも文化的に成熟しています。

しかし、こうした状況は言い換えれば、本を読まない層、一般文芸などにも手を出して熱心に読む層、そしてマンガやアニメ、ライトノベルに接している層の分断がかつてよりも進んでおり、お互いに干渉したり、情報や本を交換し合ったりしないということでもあります。こうした状況が、今の中学生や高校生の世代に本をすすめることを、いっそう難しくしているといえるでしょう。

Ⅲ 中高生世代の難しさ

それでは、このような状況の中で、どうやって中学生、高校生に本・読書をすすめていけば良いのでしょうか。

今のコンテンツ受容のあり方、小説に限らず、マンガやアニメーションの受容のあり方の特徴の一つとしてよく言われるのが、例えば、『週刊少年ジャンプ』⁷²を読んで、ジャンプに掲載されているマンガであれば一通り読んでいるという層がほぼ消滅しているという状態です。つまり、雑誌で読むわけではなくて、単行本で買うほうがメインになっているのです。

これは例えば、『鬼滅の刃』⁷³がはやっているからといって、なかなか他のジャンプのマンガには手をのばさないということです。『鬼滅の刃』であれば『鬼滅の刃』は流行するのだけれど、他のマンガまでは広がっていかない。あるいは、「あつまれ どうぶつの森」がゲームではやったからといって、他のゲームに手を出すかということ、そうではない。つまり、コンテンツの中で興味があるものがあれば受容するというようなあり方が、今の中高生に非常に特徴的なのだらうと思います。

逆に言いますと、「小説家になろう」というのが「なろう系」と呼ばれるほどジャンル化されているというのは、やはり上の世代の書き手や読み手に、少なからず支えられているからだともいえるでしょう。一方で、書籍ではなくウェブサイトを読むなら無料なので、「なろう系」を受容している中高生は、そこだけで読んでいるという状況はあるように思います。

また、もう一つ重要な点として、中学生や高校生というのは、3年周期で友人関係がどんどん変わっていくということが挙げられます。したがって、中学生のときに仲が良かった子たちで共有していたコンテンツがあったのに、高校生になって友達が変わってしまうと、同じようにコンテンツを受容できなくなっていくというようなことが起こります。

スライドに「3年が賞味期限」と書きましたが、ライトノベルにしても一つのシリーズが同じ読者で共有されるのは、だいたい3年くらいが限界になります。その中で、ロングランといえますか、長く続く大ヒットしたシリーズがいくつか残っていくという可能性もあるのですが、例えば2010年代に一世を風靡したボカロ小説がほとんど読まれていないことを考えれば、中学生や高校生にとっては「いま・ここ」にあるもの、自分たちの世代が中学生、高校生のときに受容するコンテンツがあって、それが年代が変わるたびに移り変わっていくのだということがいえます。

72 集英社により1968年から刊行されているマンガ雑誌。

73 吾峠呼世晴著『鬼滅の刃』（ジャンプコミックス）集英社、2016年から2020年にかけて1巻から23巻まで刊行。

Ⅳ 何を、どう読ませるか—読解力と娯楽は分けて考える

それでは、どうやって中学生、高校生に本を読むことを指導していくかということなのですが、まずは「手堅い読書」つまり読解力を身につけるための読書と、それから「娯楽としての読書」というのは、ある程度分けて考えていく必要があるだろうと思います。

令和4年度から実施される新しい高等学校の学習指導要領では、読書を「本を読むことに加え、新聞、雑誌を読んだり、何かを調べるために関係する資料を読んだりすることを含んでいる」⁷⁴と、非常に広く定義しています。つまり、教科書を読むときに、何か調べ物をしながら読んだり、あるいは普段、雑誌を手にとったり——なかなか今、中高生は雑誌を手に取りませんけれども——そういったものも読書に入れてしまおうという考え方で、読書という枠組みが規定されています。

そうした読書をもし学習につなげるとなると、やはりある程度、強制力をもって、中学生、高校生に本を読ませていくという段階がないと、おそらく、娯楽用の本を手にとって終わってしまうだろうと思います。特に、中学生、高校生の読書といえどもまずは小説になってしまうので、学びという観点でいえば、なんとか新書などにも手をのばしてもらえるようにしていかなければ、新学習指導要領の枠組みに対応できなくなります。

このとき特に重要になるのは、中学校や高校と公共図書館がどこまで連携を取ることができるのかということです。

こうした連携には非常に大きな問題がいくつもあると思うのですが、できれば教育委員会を中心に連携を取っていただいて、学習としての読書、特に複数の情報にあたって資料を活用していきながら読み取っていくような読書、あるいは子どもたちの思考につながるような読書と、それから娯楽としての読書というのを別々に展開していく必要があるというのが、これからの読書、そして公共図書館の目指すところになるでしょう。

では、娯楽としての読書のほうは、どのようにすすめていけばいいのでしょうか。この領域については、生徒同士のつながりをどのように作るかが重要になってきます。そうした視点から、最後に一つ面白い資料を持ってまいりました。最初に挙げた「国語に関する世論調査」で、どのように自分が読む本を選ぶのかというデータが年代ごとにアンケートで出ています。男性・16～19歳を見ていただくと、「その時々興味や関心に合わせていろいろな本を読む」が63.6%、「好きな作家や著者の本を中心に読む」が4.5%ということで、男の子は著者買いをしないという傾向があります。これは、実は5年前、10年前の調査でも同じデータが出ています。

これに対して、女性・16～19歳のほうは、「その時々興味や関心に合わせていろいろな本を読む」が46.2%、それに対して、「好きな作家や著者の本を中心に読む」が38.5%ということで、まずは著者買いということに非常に重きをおく、つまり「推し」ができれば続けて本を読んでもくれるというのが女の子らしいという傾向が出ています。

このデータに従えば、図書館で男の子に本をすすめるときは、企画ものといいますか、テーマで本をくくってあげて、同じようなテーマの本を芋づる式に読んでいくような読書を促すことが有効に機能するでしょう。ブックトークのほか、芋づる式読書のワークショップなども有効だと思います。一方、女の子の場合は、どのように「推し」を作ってあげるのか、それを子どもたち同士でどのように広げていくのかという視点で企画をしていくと、もしかしたら新しい本を手に取りやすいかもしれないということが、このデータからいえるかと思っています。

74 『高等学校学習指導要領（平成30年告示）解説 国語編』 p.40 <https://www.mext.go.jp/content/1407073_02_1_2.pdf>

ということで、長い時間にわたっていろいろなお話を差し上げましたけれども、特に後半は少し情報が錯綜しているところもあるかと思いますので、あとはご質問いただければいいかなと思います。ご清聴、ありがとうございました。

質疑応答

Q1 ライトノベルは、やはり廃りがめまぐるしく、時代が反映される場合も多い印象で、どう選書していいか分かりません。図書館におけるライトノベルの評価が低いこともありますし、司書としてライトノベルを紹介するのが、少し気が引けるという意見もあります。ライトノベルを図書館に入れる場合の選書や収集のポイント、また注意すべき点などはありますか。

A1 ライトノベルの選書についてですけれども、非常に多くのライトノベルが刊行されている状況です。「なろう系」小説に関しても、次々に新しいものが出てくるので、なかなか追いかけるのが難しいと思います。特に、中高生の貸出し点数のところではいきますと、おそらく、アニメーションになった作品に人気が集中して、次々と本が貸し出されていく一方で、アニメ化されていない作品が、なかなか貸し出されないという状況です。そのため、どうしても貸出しにこだわりたいということでしたら、まずはアニメ化されたものを選んでいただいて、それ以外のものについては、例えば、ツイッターなどで評判になっているものを、現物の見計らいをしていただきながら、少し慎重に選んで排架していくということが必要だろうと思います。一方で、図書館というのは、必ずしもいい本を置く場所ではなくて、できるだけ多様な本を置いて、いろいろな読書への要求に応じていく必要があると思います。そうした枠組みの中で、できる限りでいいと思いますので、選書していただければいいかと思います。

Q2 電子書籍は、中高生の読書に影響があるのでしょうか。

A2 国語に関する世論調査で、電子書籍をどれくらい読むかというデータが出ていますが、中高生の場合、クレジットカードが使えないので、電子書籍にそもそもアクセスができない場合が非常に多くあります。中には、電子書籍で見ているという子もいるのですけれども、まずは電子書籍ではなく、どうしても紙の本になってしまう状況があるというふうにお考えいただければいいかと思います。一方で、例えば、図書館が一括で契約すると、いろいろな雑誌がみられるというようなサービスがあると思います。もう少し先のお話になるかもしれませんが、そういったかたちで電子書籍が今後広がっていくことはあり得ると思います。ただ、「小説家になろう」などの小説投稿サイトに関しては、一部の中高生が熱心に見ています。もっとも、それはどうしても限られた読者になっていきますので、電子書籍の中高生全体に対する影響力というのは、もしかしたら、今はまだそれほどないのかなと思っています。

Q3 2011年の学校読書調査の結果から、当時はアニメ化されていないライトノベルも読まれていたが、最近はアニメ化されているものが読まれているようだというお話がありました。なぜ、アニメ化されていないライトノベルが読まれなくなったのでしょうか。動画配信やネットショッピングの発展が一因でしょうか。

A3 今、中学生あるいは小学生にとっての娯楽といった場合、一番大きいのがYouTubeだろうと思います。そのため、どうしても小説を読むというところになかなか入っていかない小中学生というのもいるのですけれども、一方で、YouTubeなどの動画サイトも、かつてのいわ

ゆるオタク文化になんとなくコミットしている部分があります。それは、先ほど講演の中でも申しましたが中高生が全体的に、ライトにオタク化しているということです。かつてのオタクのイメージではなくて、2次元的な世界観やオタク的な文化に、拒否感はないのだけれど積極的に好んでいるわけでもなく、なんとなく受容している層というのが非常に多くなってきています。ただ、その中で、オタクの再階層化といいますか、非常に熱心に、かつてのオタク的な受容をする層というのが、また出てきているというのが現状です。かつてのように虐げられたりとか、オタクだからという理由で仲間外れにされたりすることはないのだけれども、いくつかの小さなグループができて、そういったものを受容しているのが今の中高生の現状だというふうになっています。そういった層だけが、ライトノベルというものになんとかつながっている層で、それ以外のゆるやかなオタク的読者というのが、ライトノベルのほうに向かわなくなっています。印象ではありますが、オタクの階層化が進んで、中高生のグループが少しずつ変わっていく中で、ライトノベルを選ぶ層が減っているというふうに感じています。

Q4 海外のライトノベルのお話です。海外の20代以上の人たちが、日本の大人のように、ライトノベルのような位置づけの作品を読む文化はありますか。あるとすれば、どのような作品なのでしょう。

A4 まず、ヨーロッパやアメリカには、ファンタジーやSFの文化が非常に根強くあります。実際に、現地の書店に行きとくと、ヤングアダルトコーナーにぎっしりとファンタジーやSFの本が並んでいるのが見られるだろうと思います。そこに、日本のライトノベルは入っていませんでした。ごくまれに、その中に入ったライトノベルがあったという話も聞いたことがあるのですが、基本的に日本のライトノベルは、そういった地域ではマンガの出版社が刊行しています。つまり、ファンタジーやSFなどの海外のヤングアダルト文学とは別の出版系統で刊行されていて、本屋さんに置かれるときも、マンガコーナーに置かれるということが基本になっています。ヨーロッパやアメリカのファンタジー・SF文化とは、少し違ったものとしてみなされているというのが現状のようです。

現地の購入状況について伺いますと、やはり日本のアニメーションを動画で見ている層が、ある種のグッズとして買うなど、いわゆるオタク層が日本のライトノベルを買っているというふうなお話は伺っていますので、そういったところで消費されているのかもしれませんが。

一方で、韓国は、独自にライトノベル的なものを作っています。また、タイでは非常に日本のライトノベルがよく読まれているのですけれども、中高生向けの本の文化があまりなかった地域でした。今でも中高生に小説がよく読まれる地域、他の娯楽になかなか手がのびていない地域ですと、日本のライトノベルがかなり広がりを見せているというお話も伺ったことがあります。そのため、海外全体のお話はできないのですけれども、国・地域ごとの子どもたちをめぐる文化の状況で違いが生まれているのかなと思います。

(参考資料)「学校読書調査」5月1か月に読んだ本

中1		中2		中3	
君は月夜に光り輝く 19	5分後に意外な結末① 8	十二人の死にたい子どもたち 14	ディズニーありかどうの神様が教えてくれたこと 5	君は月夜に光り輝く 14	星の王子さま 6
君の隣臓をたべたい 16	ういらぶ。☆ 7	また、同じ夢を見ていた 9	初恋の絵本 5	十二人の死にたい子どもたち 11	夜が明けたら、いちばんに君に会いに行く 6
チア☆ダン☆* 14	君の名は。☆ 7	か「く」「し」「ご」「と」「 8	マスカレード・ホテル 5	君の隣臓をたべたい 9	愛唄約束のナクヒト◆ 5
5分後に意外な結末③ 13	5分後に意外な結末④ 7	フォルトウナの瞳 8	ヤキモチの答え 5	君の名は。☆ 8	か「く」「し」「ご」「と」「 5
シャーロック・ホームズシリーズ* 11	5分後に思わず涙。世界が赤らむ、その瞬間に 7	ひるなかの流星☆ 6	よるのばけもの 5	また、同じ夢を見ていた 8	そして、ボタンは渡された 5
金曜日のおはよう 10	僕はジャングルに住みたい◆ 7	文豪ストレイドッグス 本室治と黒の時代 6		告白子行練習 7	チア男子!! 5
5分後に意外な結末② 10		1%① 5		桜のような僕の恋人 7	図書館戦争 5
ばかじゃん!◆ 10		ういらぶ。☆ 5		リアル鬼ごっこ 7	パーフェクトワールド☆ 5
ぼくらの七日間戦争 10		コード・ブルー ドクターヘリ緊急救命 5		パラレルワールド・ラブストーリー 6	蜜蜂と遠雷* 5
よだかの星◆ 9		鹿の王* 5		ハリー・ポッターと賢者の石* 6	余命10年 5
赤毛のアンシリーズ* 8		シャーロック・ホームズシリーズ* 5		フォルトウナの瞳 6	よるのばけもの 5

高1		高2		高3	
君は月夜に光り輝く 11	告白☆ 4	君は月夜に光り輝く 8	君の名は。☆ 3	君の隣臓をたべたい 6	そして、ボタンは渡された 3
君の隣臓をたべたい 10	告白子行練習 4	君の隣臓をたべたい 5	桜のような僕の恋人 3	羊と鋼の森 6	本を守ろうとする猫の話 3
また、同じ夢を見ていた 8	空飛ぶタイヤ* 4	また、同じ夢を見ていた 5	スマ本を落とすだけなのに 3	星の王子さま 6	
十二人の死にたい子どもたち 7	フォルトウナの瞳 4	ウチら棺桶まで永遠のランウェイ 4	ソロモンの偽証* 3	マスカレード・ホテル 5	
人間失格 6	よるのばけもの 4	カラフル 4	パラレルワールド・ラブストーリー 3	こころ 4	
かがみの孤城 5		フォルトウナの瞳 4	羊と鋼の森 3	青くて痛くて脆い 3	
星の王子さま 5		海の底 3	蜜蜂と遠雷* 3	学年ピリのギャルが1年で偏差値を40上げて慶應大学に現役合格した話 3	
一週間フレンズ。 4		か「く」「し」「ご」「と」「 3	夜が明けたら、いちばんに君に会いに行く 3	嫌われる勇気 3	

図1 2019年中高生女子
(出典)『学校図書館』2019年11月号p.25をもとに著者作成

中1			中2			中3			
ぼくらの七日間戦争 12	ぼかじゃん! ◆ 7	三国志☆* 10	ぼくらの七日間戦争 5	君の膝職をたべたい 11	オーバーロード① 4	君の膝職をたべたい 11	オーバード① 4	君の膝職をたべたい 11	オーバード① 4
君の名は。☆ 10	青鬼 異形編 6	日本の歴史☆* 10	マスカレード・ホテル 5	ソードアート・オンライン① 11	オリジン* 4	ソードアート・オンライン① 11	オリジン* 4	ソードアート・オンライン① 11	オリジン* 4
空想科学読本① 10	君たちはどう生きるか 6	君の膝職をたべたい 9	ONE PIECE FILM Z 5	君の名は。☆ 5	海賊と呼ばれた男* 4	君の名は。☆ 5	海賊と呼ばれた男* 4	君の名は。☆ 5	海賊と呼ばれた男* 4
5分後に意外な結末② 10	空想科学読本③ 6	君の名は。☆ 8	シャーロック・ホームズシリーズ* 4	君は月夜に光り輝く 5	キノの旅① 4	君は月夜に光り輝く 5	キノの旅① 4	君は月夜に光り輝く 5	キノの旅① 4
青鬼 怨霊編 9	5分後に意外な結末① 6	転生したらスライムだった件① 6	ハリ・ポッターと呪いの子 4	5分後に意外な結末① 5	君たちはどう生きるか 4	5分後に意外な結末① 5	君たちはどう生きるか 4	5分後に意外な結末① 5	君たちはどう生きるか 4
空想科学読本② 9	僕はジャングルに住みたい◆ 6	青鬼 異形編 5	ベイマックス 4	シャーロック・ホームズシリーズ* 5	ソードアート・オンライン② 4	シャーロック・ホームズシリーズ* 5	ソードアート・オンライン② 4	シャーロック・ホームズシリーズ* 5	ソードアート・オンライン② 4
シャーロック・ホームズシリーズ* 9	名探偵コナン 純黒の悪夢 6	サマーウォーズ☆ 5	ONE PIECE FILM GOLD 4	転生したらスライムだった件② 5	ソードアート・オンライン③ 4	転生したらスライムだった件② 5	ソードアート・オンライン③ 4	転生したらスライムだった件② 5	ソードアート・オンライン③ 4
名探偵コナン ゼロの執行人 9	よだかの星◆ 6	鹿の王* 5		名探偵コナン 紺青の拳 5	日本の歴史☆* 4	名探偵コナン 紺青の拳 5	日本の歴史☆* 4	名探偵コナン 紺青の拳 5	日本の歴史☆* 4
さんねんないきもの事典 8		転生したらスライムだった件② 5		王様ゲーム 臨場 4	レモンをお金にかえる法 4	王様ゲーム 臨場 4	レモンをお金にかえる法 4	王様ゲーム 臨場 4	レモンをお金にかえる法 4

高1			高2			高3			
君の膝職をたべたい 13	ころろ☆ 4	君の膝職をたべたい 11	ゴールデンランパー 3	君の膝職をたべたい 5	よるのばけもの 3	君の膝職をたべたい 5	よるのばけもの 3	君の膝職をたべたい 5	よるのばけもの 3
君は月夜に光り輝く 6	この素晴らしい世界に祝福を① 4	君は月夜に光り輝く 4	ソードアート・オンライン① 3	君は月夜に光り輝く 5	Re:ゼロから始める異世界生活① 3	君は月夜に光り輝く 5	Re:ゼロから始める異世界生活① 3	君は月夜に光り輝く 5	Re:ゼロから始める異世界生活① 3
コンビニ人間 6	この素晴らしい世界に祝福を② 4	トラベジウム 4	超効率勉強法☆ 3	風が強く吹いている 3		風が強く吹いている 3		風が強く吹いている 3	
海賊と呼ばれた男* 5	5分後に意外な結末⑤ 4	化物語* 4	火花 3	こころ 3		こころ 3		こころ 3	
恋物語 5	十二人の死にたい子どもたち 4	ハリ・ポッターと賢者の石* 4	ようこそ実力至上主義の教室へ① 3	世界から猫が消えたなら 3		世界から猫が消えたなら 3		世界から猫が消えたなら 3	
化物語* 5	偽物語* 4	また、同じ夢を見ていた 4	ようこそ実力至上主義の教室へ② 3	トラベジウム 3		トラベジウム 3		トラベジウム 3	
かがみの孤城 4	猫物語* 4	ようこそ実力至上主義の教室へ③ 4	ようこそ実力至上主義の教室へ③ 3	パラレルワールド・ラブストーリー 3		パラレルワールド・ラブストーリー 3		パラレルワールド・ラブストーリー 3	
傷物語* 4	マスカレード・ホテル 4	Re:ゼロから始める異世界生活① 4	Re:ゼロから始める異世界生活② 3	マスカレード・ホテル 3		マスカレード・ホテル 3		マスカレード・ホテル 3	
君たちはどう生きるか 4	Re:ゼロから始める異世界生活② 4	妹さえいればいい。② 3	Re:ゼロから始める異世界生活③ 3	混物語 3		混物語 3		混物語 3	
君の名は。☆ 4	Re:ゼロから始める異世界生活③ 4	オーバーロード① 3	六兆年と一夜物語 3	麦本三歩の好きなもの 3		麦本三歩の好きなもの 3		麦本三歩の好きなもの 3	

図2 2019年中高生男子
 (出典)『学校図書館』2019年11月号p.24をもとに著者作成

中1			中2			中3		
君の隣をたべたい	19	orange① 6	君の隣をたべたい	34	星の王子さま 6	君の隣をたべたい	25	カゲロウデイズ① 5
赤毛のアンシリーズ*	17	君の名は。☆ 6	君の名は。☆	13	天久鷹央の推理カルテ① 5	かがみの孤城	8	君たちはどう生きるか 5
かがみの孤城	11	5分後に意外な結末② 6	君たちはどう生きるか	10	いなくなれ、群青 5	ひるなかの流星☆	8	告白予行練習 ハートの主張 5
小説ちはやふる 上の句☆	10	5分後に思わず涙。世界が赤らむ、その瞬間に	ひるなかの流星☆	10	学年ビリーのギャンが4年で偏差値を上げて推薦校に入学した話	交換ウソ日記	7	殺戮の天使③ 5
小説ちはやふる 結び☆	10	12歳。だけど、すぎだから	青空エール☆	9	告白☆	8年越しの花嫁 ☆	7	植物図鑑 5
ひるなかの流星☆	10	小説ちはやふる 中学生編② 6	赤毛のアンシリーズ*	9	5分後に意外な結末② 5	映画 聲の形*	6	世界から猫が消えたなら 5
星の王子さま	10	たったひとつの君との約束。また、会えるよね?	ナミヤ雑貨店の奇跡	9	5分後に意外な結末③ 5	か「く」「し」「ご」「と」「	6	図書館戦争 5
青空エール☆	9	名探偵コナンゼロの執行人 6	か「く」「し」「ご」「と」「	8	小説ちはやふる 結び☆ 5	告白☆	6	氷菓 5
告白予行練習	9		5分後に意外な結末① 7	7	謎解きはディナーのあとで① 5	告白予行練習 金曜日のおはよう	6	文豪ストレイドッグス 大宰治の入社試験
5分後に意外な結末① 8			ラブラスの魔女	7	謎解きはディナーのあとで③ 5	屍人荘の殺人	6	夜が明けたら、いちばんに君に会いに行く
小説ちはやふる 下の句☆ 8			青くて痛くて脆い	6	羊と鋼の森	西の魔女が死んだ	6	羅生門 5
カゲロウデイズ① 7			コード・ブルー ドクターヘリ緊急救命	6	火花	また、同じ夢を見ていた	6	
小説ちはやふる 中学生編① 7			告白予行練習	6	マレード・ボーイ☆ 5	ラブラスの魔女	6	
絶叫学級 禁断の遊び編	7		心が叫びだしてるんだ ☆ 6	6	六兆年と一夜物語 5	青くて痛くて脆い	5	
打ち上げ花火、下から見るか? 横から見るか? ☆ 6			絶叫学級 禁断の遊び編 6	6		表参道高校合唱部! ① 5		

高1			高2			高3		
君の隣をたべたい	23	プリンシパル〜恋する私はヒロインですか?〜☆ 3	君たちはどう生きるか	23	文豪ストレイドッグス 大宰治の入社試験 3	君の隣をたべたい	8	カラダ探し* 2
かがみの孤城	5	ぼくは明日、昨日のきみとデートする 3	君の隣をたべたい	11	星の王子さま 3	かがみの孤城	6	キノの旅⑧ 2
君の名は。☆	5	夜行観覧車 3	青くて痛くて脆い	7	母性 3	人間失格	6	君が落とした青空 2
人間失格	5	夜のピクニック 3	かがみの孤城	6	ラブラスの魔女 3	がんばる理由が、君ならいい	5	君たちはどう生きるか 2
8年越しの花嫁 ☆	5		8年越しの花嫁 ☆	5		ハリ・ポッターと呪いの子	4	君は月夜に光り輝く 2
ツナグ	4		また、同じ夢を見ていた	5		ラブラスの魔女	4	去年の冬、きみと別れ 2
文豪ストレイドッグス 大宰治の入社試験	4		桜のような僕の恋人	4		か「く」「し」「ご」「と」「	3	源氏物語* 2
星の王子さま	4		honey☆	4		嫌われる勇気	3	コード・ブルー ドクターヘリ緊急救命 2nd season* 2
ラブラスの魔女	4		よるのばけもの	4		世界から猫が消えたなら	3	告白☆ 2
青くて痛くて脆い	3		か「く」「し」「ご」「と」「	3		冷たい牧舎の時は止まる*	3	サマーウォーズ☆ 2
か「く」「し」「ご」「と」「	3		去年の冬、きみと別れ	3		また、同じ夢を見ていた	3	スマホを落としただけに 2
がんばる理由が、君ならいい	3		グラスホッパー	3		アルゼンチンババア	2	ツナグ 2
恋空*	3		砂漠	3		暗黒女子	2	何者 2
殺戮の天使①	3		女王はかえらない	3		乙女ゲームの敵旗フラグしかない悪役令嬢に転生してしまった...④	2	ファミレス* 2
小説ちはやふる 結び☆	3		植物図鑑	3		オレンジの壺*	2	文豪ストレイドッグス 探偵社設立秘話 2
植物図鑑	3		ノーゲーム・ノーライフ① 3	3		神様のカルテ	2	ほか

図3 2018年中高生女子
(出典)『学校図書館』2018年11月号p.20をもとに著者作成

中 1		中 2		中 3							
君の名は。☆	23	名探偵コナン 沈黙の15分	7	西遊記☆◆	12	ハリー・ポッターと呪いの子	6	三国志☆*	14	終物語*	4
ぼくらの七日間戦争	16	王様ゲーム 滅亡6.11	6	君の名は。☆	11	君たちはどう生きるか	5	君の名は。☆	9	カゲロウデイズ③	4
名探偵コナン ゼロの執行人	11	5分後に意外な結末②	6	三国志☆*	11	黒子のバスケ②	5	カゲロウデイズ①	8	空想科学読本①	4
日本の歴史☆◆	10	ざんねんないきもの事典	6	日本の歴史☆*	11	この素晴らしい世界に祝福を！①	5	君の隣をたべたい	8	ソードアート・オンライン②	4
5分後に意外な結末①	9	ソードアート・オンライン②	6	君の隣をたべたい	9	5分後に意外な結末①	5	化物語*	7	ソードアート・オンラインオルタナティブ ガンゲイル・オンライン③	4
ハリー・ポッターと炎のゴブレット*	9	ぼくらの大冒険	6	ハリー・ポッターと賢者の石*	8	5分後に意外な結末②	5	×ゲーム	7	ナミヤ雑貨店の奇跡	4
君たちはどう生きるか	8	名探偵コナン 天空の難破船	6	黒子のバスケ①	7	最後の医者は雨上がり空に君を願う*◆	5	A型自分の説明書	5	パケモノの子	4
三国志☆*	8	リアル鬼ごっこ	6	ソードアート・オンライン①	7	世界から猫が消えたなら	5	カゲロウデイズ②	5	夢をかええるゾウ	4
ソードアート・オンライン①	8			パケモノの子	7	関ヶ原☆*	5	ソードアート・オンライン①	5		
ヒマナギのサバイバル◆	8			ぼくらの七日間戦争	7	ナミヤ雑貨店の奇跡	5	ハリー・ポッターと炎のゴブレット*	5		
君の隣をたべたい	7			ハイキュー!! ショーセツバド①	6	ぼくらの大冒険	5	青くて痛くて脆い	4		
名探偵コナンから紅の恋歌	7			バッテリー①	6	Re:ゼロから始める異世界生活①	5	永遠の0	4		
高 1		高 2		高 3							
君の隣をたべたい	9	カゲロウデイズ①	3	君たちはどう生きるか	11	Re:ゼロから始める異世界生活⑤	3	ソードアート・オンラインオルタナティブ ガンゲイル・オンライン①	4	ゴブリンスレイヤー①	2
屋上のテロリスト	6	君たちはどう生きるか	3	空飛ぶタイヤ*	5	青鬼 復讐編	2	青くて痛くて脆い	3	三国志☆*	2
ノーゲーム・ノーライフ①	6	この素晴らしい世界に祝福を！⑥	3	ソードアート・オンライン④	4	青くて痛くて脆い	2	王様ゲーム 終極	3	ストライク・ザ・ブラッド④	2
ノーゲーム・ノーライフ②	6	この素晴らしい世界に祝福を！⑧	3	ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうか④	4	いなくなれ、群青	2	君の隣をたべたい	3	ストライク・ザ・ブラッド⑤	2
君の名は。☆	5	この素晴らしい世界に祝福を！④	3	エロマンガ先生①	3	永遠の0	2	冴えない彼女の育て方③	3	精霊幻想記①	2
ソードアート・オンライン④	5	この素晴らしい世界に祝福を！⑫	3	神様の御用人①	3	映画暗殺教室	2	ソードアート・オンライン⑩	3	ソードアート・オンラインオルタナティブ ガンゲイル・オンライン②	2
ノーゲーム・ノーライフ③	5	この素晴らしい世界に祝福を！⑭	3	キケン	3	王様ゲーム 終極	2	ノーゲーム・ノーライフ⑩	3	魔法の誕生 アダルトメディアは女性をどう騙ってきたのか	2
ソードアート・オンライン①	4	冴えない彼女の育て方②	3	君に恋をするなんて、ありえないはずだった	3	オーバーロード⑬*	2	化物語*	3	デート・ア・ライブ⑧	2
ソードアート・オンライン②	4	この素晴らしい世界に祝福を！⑩	3	ストライク・ザ・ブラッド⑥	3	かがみの孤城	2	氷菓	3	ハリー・ポッターと死の秘宝*	2
ノーゲーム・ノーライフ④	4	ソードアート・オンライン③	3	ストライク・ザ・ブラッド⑦	3	君に恋をするなんて、ありえないはずだったそして、卒業	2	Re:ゼロから始める異世界生活①	3	非オタクの彼女が俺の持つてるエロゲーに興味なんだから……⑦	2
ノーゲーム・ノーライフ⑤	4	ソードアート・オンライン⑤	3	ソードアート・オンライン⑪	3	君の隣をたべたい	2	ワールド・ティーチャー①	3	緋弾のアリア②	2
ノーゲーム・ノーライフ⑥	4	手紙☆	3	ナミヤ雑貨店の奇跡	3	君の名は。☆	2	いたいいたい、とんでゆけ	2		ほか
ラブラスの魔女	4	人間失格	3	ようこそ実力至上主義の教室へ①	3	君は月夜に光り輝く	2	オーバーロード①	2		
Re:ゼロから始める異世界生活⑥	4	ノーゲーム・ノーライフ⑦	3	ようこそ実力至上主義の教室へ②	3	空想科学読本①	2	Only Sense Online①	2		
ヴァイオレット・エヴァーガーデン*	3	ノーゲーム・ノーライフ⑧	3	ようこそ実力至上主義の教室へ⑥	3	クロックワーク・プラネット①	2	カラフル	2		
永遠の0	3	ノーゲーム・ノーライフ⑨	3	ようこそ実力至上主義の教室へ⑦	3	恋物語	2	傷物語*	2		
86-エイティシックス①	3	パカとテストと召喚獣①	3	Re:ゼロから始める異世界生活⑭	3		ほか	ここ	2		

図 4 2018 年中高生男子
(出典)『学校図書館』2018 年 11 月号 p.19 をもとに著者作成

中1			中2			中3			
君の名は、☆	30	学生ビリーのギャルが1年で編入試験を 明けて京都大学に現役合格した話	君の隣をたべたい	33	世界から猫が消えたなら	君の隣をたべたい	34	天国までの49日間	8
ひるなかの流星☆	20	植物図鑑	ひるなかの流星☆	30	か「く」「し」「ご」と「	ひるなかの流星☆	20	暗黒女子	7
告白予行練習	19	人間失格	ぼくは明日、昨日の きみとデートする	19	告白☆	ぼくは明日、昨日の きみとデートする	17	ケーキ王子の名推理	7
君の隣をたべたい	15	ぼくは明日、昨日の きみとデートする	君の名は、☆	15	ハリ・ポッターと賢者の石*	か「く」「し」「ご」と「	10	少女☆	7
orange①	13	星の王子さま	一週間フレンズ 映画ノベライズ	13	カゲロウデイズ⑦	また、同じ夢を見ていた	10	図書館戦争	7
告白予行練習 ヤキモチの答え	13	一週間フレンズ 映画ノベライズ	青空エール☆	12	君が落とした青空	植物図鑑	9	名探偵コナンから紅の恋歌	6
5分後に意外な結末①	13	5分後に意外な結末 バンドラの赤い箱	学生ビリーのギャルが1年で編入試験を 明けて京都大学に現役合格した話	11	告白予行練習 今好きになる、	世界から猫が消えたなら	9	ハリ・ポッターと賢者の石*	6
ハリ・ポッターと呪いの子	12	5分後に意外な結末②	植物図鑑	11	告白予行練習 ヤキモチの答え	君の名は、☆	8	ハリ・ポッターと 炎のゴブレット*	6
青空エール☆	11	日本の歴史☆*	告白予行練習	10	人間失格	告白☆	8	春となりを待つきみへ	6
告白予行練習 金曜日のおはよう	11	ハリ・ポッターと賢者の石*	告白予行練習 金曜日のおはよう	10	夜は短し歩けよ乙女	ちよっと今から仕事やめてくる	8	リバース☆	6

高1			高2			高3			
君の隣をたべたい	17	火花	君の隣をたべたい	23	蜜蜂と遠雷	君の隣をたべたい	18	そして誰もいなくなった	3
四十一番の少年◆	15	有頂天家族	おとうと☆◆	14	よるのばけもの	それから	13	デルフィニア戦記②	3
か「く」「し」「ご」と「	10	王様ゲーム 滅亡6.11	リバース☆	14	か「く」「し」「ご」と「	三国志☆*◆	10	図書館戦争	3
リバース☆	9	オーダーは探偵に 証言させる喫茶店	か「く」「し」「ご」と「	11	告白☆	シャーロック・ホームズ シリウス◆	10	謎解きはディナーのあとで	3
ぼくは明日、昨日の きみとデートする	8	終物語*	告白☆	8	使う哲学◆	か「く」「し」「ご」と「	6	ナミヤ雑貨店の奇蹟	3
一週間フレンズ 映画ノベライズ	7	貴族探偵	使う哲学◆	8	少女☆	ぼくは明日、昨日の きみとデートする	5	ナラタージュ	3
告白☆	7	君が落とした青空	少女☆	7	Another*	悪の教典*	4	ひるなかの流星☆	3
ひるなかの流星☆	7	ケーキ王子の名推理	Another*	6	人間失格	いのちの車窓から	4	星の王子さま	3
また、同じ夢を見ていた	7	獣の奏者 外伝 刹那	人間失格	6	植物図鑑	ディズニー ありがとうの 神様が教えてくれたこと	4	夜行観覧車	3
学生ビリーのギャルが1年で編入試験を 明けて京都大学に現役合格した話	6	植物図鑑	ぼくは明日、昨日の きみとデートする	6	白ゆき姫殺人事件	人間失格	4	夜のピクニック	3
ナミヤ雑貨店の奇蹟	6	白ゆき姫殺人事件	また、同じ夢を見ていた	6	図書館戦争	また、同じ夢を見ていた	4		
人間失格	6	図書館戦争	青空エール☆	4	青空エール☆	夜は短し歩けよ乙女	4		
星の王子さま	6	ハリ・ポッターと 秘宝の部屋*	最後の医者 は彼を 見上げて君を想う	4	最後の医者 は彼を 見上げて君を想う	暗黒女子	3		
よるのばけもの	6	ひるね姫	塩の街	4	塩の街	騎士団長殺し*	3		
世界から猫が消えたなら	5	変身☆	忍びの国	4	忍びの国	貴族探偵	3		
王様ゲーム 滅亡6.08	4	夜は短し歩けよ乙女	罪と罰*	4	罪と罰*	虐殺器官	3		
きみの友だち	4	六兆年と一夜物語	ドグラ・マグラ*	4	ドグラ・マグラ*	ころろ☆	3		
君の名は、☆	4					新世界より*	3		

図5 2017年中高生女子
(出典)『学校図書館』2017年11月号p.19をもとに著者作成

中1		中2		中3	
君の名は。☆ 36	小説 進撃の巨人 LOST GIRLS 7	君の名は。☆ 29	カゲロウデイズ② 7	この素晴らしい世界に祝福を！① 10	この素晴らしい世界に祝福を！④ 5
ソードアート・オンライン① 14	ハリ・ポッターと呪いの子 7	ぼくらの七日間戦争 12	Re:ゼロから始める異世界生活③ 7	この素晴らしい世界に祝福を！② 8	この素晴らしい世界に祝福を！① 5
名探偵コナン から紅の恋歌 12	江戸川乱歩シリーズ* 6	ソードアート・オンライン① 11	青鬼 怨霊編 6	ハリ・ポッターと炎のゴブレット* 8	この素晴らしい世界に祝福を！③ 5
青鬼 復讐編 10	銀河鉄道の夜 6	図書館戦争 11	青鬼 復讐編 6	君の名は。☆ 7	ソードアート・オンライン① 5
空想科学読本③ 9	5分後に意外な結末② 6	この素晴らしい世界に祝福を！① 10	青鬼 無終編 6	この素晴らしい世界に祝福を！③ 7	ソードアート・オンライン④ 5
5分後に意外な結末① 9	死ぬかと思った⑧◆ 6	Re:ゼロから始める異世界生活② 9	カゲロウデイズ① 6	Re:ゼロから始める異世界生活② 7	ソードアート・オンライン④ 5
青鬼 怨霊編 8	世界の歴史☆* 6	青鬼 異形編 8	君の隣をたべたい 6	Re:ゼロから始める異世界生活④ 7	ソードアート・オンライン④ 5
ソードアート・オンライン④ 8	ソードアート・オンライン② 6	この素晴らしい世界に祝福を！② 8	この素晴らしい世界に祝福を！⑥ 6	空想科学読本② 6	ちよっと今から仕事やめてくる 5
ぼくらの七日間戦争 8	ソードアート・オンライン④ 6	この素晴らしい世界に祝福を！⑤ 8	シャーロック・ホームズシリーズ* 6	この素晴らしい世界に祝福を！⑩ 6	火花 5
青鬼 異形編◆ 7	バケモノの子 6	日本の歴史☆*◆ 8	世界から霧が消えたなら 6	人間失格 6	Re:ゼロから始める異世界生活⑤ 5
王様ゲーム 起源* 7	モンスターズトライク THE MOVIE はじまりの場所へ 6	ハリ・ポッターと死の秘宝 8	ソードアート・オンライン② 6	ONE PIECE FILM GOLD 6	Re:ゼロから始める異世界生活⑤ 5
空想科学読本① 7		Re:ゼロから始める異世界生活① 8	名探偵コナン から紅の恋歌 6	海賊と呼ばれた男* 5	Re:ゼロから始める異世界生活① 5
劇場版黒子のバスケ LAST GAME 7		王様ゲーム 再生 9.19 7	ハリ・ポッターと賢者の石* 6	空想科学読本⑤ 5	Re:ゼロから始める異世界生活⑤ 5
真田十勇士☆* 7		王様ゲーム 再生 9.24 7		この素晴らしい世界に祝福を！⑧ 5	リバース☆ 5

高1		高2		高3	
ソードアート・オンライン① 10	ソードアート・オンライン⑥ 5	君の隣をたべたい 10	騎士団長殺し* 3	君の隣をたべたい 10	ソードアート・オンライン④ 3
四十一番の少年◆ 10	Re:ゼロから始める異世界生活⑥ 5	終物語* 7	空想科学読本⑤ 3	君の名は。☆ 6	ソードアート・オンライン④ 3
君の名は。☆ 8	青鬼 4	この素晴らしい世界に祝福を！⑩ 5	空の境界* 3	それから◆ 5	ソードアート・オンライン④ 3
ソードアート・オンライン⑦ 7	空想科学読本⑤ 4	ノーゲーム・ノーライフ⑥ 5	グンゾンに出会いをまめるのは間違っているだろうか⑥ 3	火花 5	新生したらスライムだった件① 3
Re:ゼロから始める異世界生活⑦ 7	世界から霧が消えたなら 4	よるのばけもの 5	デート・ア・ライブ① 3	悪の教典* 4	哲学的世界定位 3
永遠の0 6	ソードアート・オンライン③ 4	おとうと☆ 4	やはり俺の青春ラブコメは間違っている⑦ 3	蜜蜂と遠雷 4	人間失格 3
か「く」「し」「ご」と「 6	ソードアート・オンライン④ 4	この素晴らしい世界に祝福を！⑩ 4	ようこそ実力至上主義の教室へ⑤ 3	Re:ゼロから始める異世界生活④ 4	ノルウェイの森* 3
この素晴らしい世界に祝福を！① 6	Re:ゼロから始める異世界生活④ 4	魔法科高校の劣等生⑧ 4	Re:ゼロから始める異世界生活⑤ 3	Another* 3	砂漠5センチメートル 3
ソードアート・オンライン⑩ 6	Re:ゼロから始める異世界生活④ 4	やはり俺の青春ラブコメは間違っている⑥ 4		妹さえいればいい。④ 3	虫けらどもをひねりつぶせ 3
また、同じ夢を見ていた 6	Re:ゼロから始める異世界生活④ 4	Re:ゼロから始める異世界生活④ 4		騎士団長殺し* 3	容疑者Xの献身 3
騎士団長殺し* 5		王様ゲーム 起源* 3		高校入試 3	夜のピクニック 3
ソードアート・オンライン② 5		か「く」「し」「ご」と「 3		ころろ☆ 3	リバース☆ 3

図6 2017年中高生男子
(出典)『学校図書館』2017年11月号p.18をもとに著者作成

中1			中2			中3		
謎解きはディナーのあとで	24	ホームレス中学生 7	謎解きはディナーのあとで	20	悪ノ娘 緑のヴィーゲンリート 8	謎解きはディナーのあとで	17	王様ゲーム 6
もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの「マネジメント」を読んだら	22	赤い糸* 6	恋空*	15	デュラララ!!③ 8	もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの「マネジメント」を読んだら	15	神様のカルテ 6
親指さがし	12	悪ノ娘 黄のクロアテュール 6	もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの「マネジメント」を読んだら	14	親指さがし 7	告白	14	カラフル 6
恋空*	12	悪ノ娘 緑のヴィーゲンリート 6	王様ゲーム	12	デュラララ!!① 7	通学電車	13	恋空* 6
告白	12	一期一会 スキだから。6	告白	11	放課後はミステリーとともに 7	八日目の蝉	10	心を整える。 6
×(バツ)ゲーム	12	一期一会 運命ってヤツ。6	こんべいとう*	11	流星の絆 7	デュラララ!!⑨	9	涼宮ハルヒの驚愕* 6
神様のカルテ	11	Aコース 6	スイッチを押すとき	10		デュラララ!!②	8	西の魔女が死んだ 6
ぼくらの七日間戦争	11	君に届け③ 6	通学時間	10		サイコロジカル*	7	僕の初恋をキミに捧ぐ 6
あそこの席	10	高校デビュー クリスマス大作戦!編 6	デュラララ!!②	10		通学路	7	
犬と私の10の約束☆	9	デュラララ!!① 6	×(バツ)ゲーム	10		デュラララ!!①	7	
王様ゲーム	8	僕の初恋をキミに捧ぐ 6	悪ノ娘 黄のクロアテュール	9		デュラララ!!⑥	7	
アリス・イン・ワンダーランド	7	ぼくらの天使ゲーム 6	神様のカルテ	9		ハナミズキ	7	
君に届け⑦	7	リアル鬼ごっこ 6	近距離恋愛	9		一瞬の風になれ 第1部 イチニツイテ	6	
泣いちゃいそうだよ	7	若おかみは小学生! 6	通学電車	9		一瞬の風になれ 第3部 ドン	6	

高1			高2			高3		
謎解きはディナーのあとで	19	通学時間 4	謎解きはディナーのあとで	18	レンタル・チルドレン 4	告白	9	通学電車 3
神様のカルテ	16	図書館戦争 4	告白	13	@ベイビーメール 3	謎解きはディナーのあとで	8	デュラララ!!③ 3
告白	14	西の魔女が死んだ 4	図書館戦争	10	幼なじみ* 3	もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの「マネジメント」を読んだら	7	トワイライト④ 3
もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの「マネジメント」を読んだら	13	パズル 4	もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの「マネジメント」を読んだら	10	こころ 3	ノルウェイの森	6	トワイライト⑥ 3
デュラララ!!⑨	9	ハリー・ポッターと死の秘宝* 4	神様のカルテ	6	The MANZAI 3	KAGEROU	5	白銀ジャック 3
恋空*	7	ブレイブ・ストーリー* 4	阪急電車	6	ストーリー・セラー 3	図書館戦争	5	パズル 3
スイッチを押すとき	6	蛇にピアス 4	99のなみだ	4	大好きやったんやで* 3	99のなみだ	4	放課後はミステリーとともに 3
悪ノ娘 黄のクロアテュール	5	八日目の蝉 4	デュラララ!!①	4	ドアD 3	ゴールデンスランパー	4	星の王子さま 3
神様のカルテ②	5		デュラララ!!③	4	図書館内乱 3	心を整える。	4	
No.61	5		人間失格	4	メモリーを消すまで 3	阪急電車	4	
王様ゲーム	4		ミッキーマウスの憂鬱	4	夜のピクニック 3	白夜行	4	
KAGEROU	4		八日目の蝉	4	リアル鬼ごっこ 3	神様のカルテ	3	
カラフル	4		流星の絆	4	レインツリーの国 3	カラフル	3	

図7 2011年中高生女子
(出典)『学校図書館』2011年11月号p.19をもとに著者作成

中1			中2			中3					
三国志*	22	親指さがし	5	もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーのマネジメンタルを読んだら	14	デュラララ!!③	5	もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーのマネジメンタルを読んだら	14	ハリー・ポッターと秘密の部屋	5
西遊記*	16	銀魂 3年2組銀八先生②	5	王様ゲーム	11	デュラララ!!⑤	5	シャーロック・ホームズシリーズ*	9	ホームレス中学生	5
江戸川乱歩 シリーズ*	13	シャーロック・ホームズシリーズ*	5	インシテミル	8	ドアド	5	ハリー・ポッターと炎のゴブレット*	8	リアル鬼ごっこ	5
ぼくらの七日間戦争	12	オール	4	親指さがし	8	モンスターハンター 閃光の狩人②	5	心を整える。	7	Aコース	4
リアル鬼ごっこ	12	キリン	4	×(バツ)ゲーム	8	モンスターハンター 閃光の狩人③	5	ハリー・ポッターと死の秘宝*	7	オール	4
もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーのマネジメンタルを読んだら	9	銀魂 3年2組銀八先生①	4	ハリー・ポッターと死の秘宝*	8			ライヴ	7	親指さがし	4
ハリー・ポッターと賢者の石	8	銀魂 3年2組銀八先生④	4	リアル鬼ごっこ	7			王様ゲーム	6	カラフル	4
ハリー・ポッターと死の秘宝*	8	小沢MAJOR(メジャー) 横浜編	4	心を整える。	6			ぼくたちと駐在さんの700日戦争③	6	空中ブランコ	4
映画GANTZ	7	デュラララ!!①	4	バカとテストと召喚獣①	6			甲子園だけが高校野球ではない	5	デュラララ!!④	4
佐賀のがばいばあちゃん	7	デルトラ・クエスト① 伏魔の森	4	バカとテストと召喚獣②	6			三国志*	5	謎解きはディナーのあとで	4
小沢MAJOR(メジャー) 中学生編	7	デルトラ・クエスト② 噴きの湖	4	へんないきもの	6			スイッチを押すとき	5	白銀ジャック	4
ホームレス中学生	7	ぬらりひよんの孫	4	銀魂 3年2組銀八先生②	5			デュラララ!!①	5	バトル・ロワイアル	4
レイトン教授とさまよえる城	7	プレーキ	4	空想科学読本⑩	5			ドロップ	5	ハリー・ポッターとアズカバンの囚人	4
怪盗ルパン シリーズ*	6			スイッチを押すとき	5			人間失格	5	プリンセス・トヨトミ	4
心を整える。	6			デュラララ!!②	5			ハリー・ポッターと賢者の石	5	プレイ・ストーリー*	4

高1			高2			高3					
もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーのマネジメンタルを読んだら	14	サマーウォーズ	3	もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーのマネジメンタルを読んだら	10	サマーウォーズ	2	もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーのマネジメンタルを読んだら	13	八日目の蝉	2
王様ゲーム	13	スイッチを押すとき	3	王様ゲーム	6	ストーリー・セラー	2	空の境界*	3	容疑者Xの献身	2
×(バツ)ゲーム	6	涼宮ハルヒの憂鬱	3	×(バツ)ゲーム	5	ソウ	2	告白	3	夜は短し歩けよ乙女	2
王様ゲーム 終極	5	生徒会の八方	3	涼宮ハルヒの憂鬱*	4	探偵ガリレオ	2	心を整える。	3	ランウェイ・ビート	2
涼宮ハルヒの憂鬱*	5	デュラララ!!①	3	×(バツ)ゲーム	4	とある魔術の禁書目録②	2	涼宮ハルヒの憂鬱*	3	流星の絆	2
電波女と青春男①	5	電波女と青春男②	3	ハリー・ポッターと死の秘宝*	4	とある魔術の禁書目録②	2	阪急電車	3	レインツリーの国	2
リアル鬼ごっこ	5	謎解きはディナーのあとで	3	アバター	3	とある魔術の禁書目録②	2	ラッシュライフ	3	ロウきゅーぶ!②	2
とある魔術の禁書目録①	4	バカとテストと召喚獣⑥	3	キケン	3	とある魔術の禁書目録②	2	ロウきゅーぶ!①	3	ロウきゅーぶ!③	2
とある魔術の禁書目録④	4	化物語	3	心を整える。	3	とある魔術の禁書目録②	2	インシテミル	2	ロウきゅーぶ!④	2
とある魔術の禁書目録⑤	4	ぼくたちと駐在さんの700日戦争③	3	謎解きはディナーのあとで	3	とある魔術の禁書目録②	2	江戸川乱歩 シリーズ*	2		
とある魔術の禁書目録⑥	4	ロウきゅーぶ!②	3	ニホンブンレッツ	3	特別法第001条DUST	2	王様ゲーム	2		
ドロップ	4	ロウきゅーぶ!③	3	人間失格	3	ノルウェイの森	2	俺の妹がこんなに可愛いわけがない⑦	2		
ハリー・ポッターと秘密の部屋	4			緋弾のアリア①	3	バカとテストと召喚獣①	2	俺の妹がこんなに可愛いわけがない⑧	2		
プレーキ	4			緋弾のアリア②	3	バカとテストと召喚獣②	2	KAGEROU	2		
漫オギャング	4			緋弾のアリア③	3	バカとテストと召喚獣⑤	2	神様のカルテ②	2		
アバター	3			プレーキ	3	バカとテストと召喚獣⑥	2	極北クレイマー	2		
IS(インフィニット・ストラトス)①	3			リアル鬼ごっこ	3	バカとテストと召喚獣⑨	2	ゴールドスランパー	2		
IS(インフィニット・ストラトス)②	3			王様ゲーム 終極	2	走れ!T校バスケット部①	2	重力ピエロ	2		
王様ゲーム 臨場	3			銀河鉄道の夜	2	走れ!T校バスケット部②	2	植物図鑑	2		
傾物語	3			空想科学読本①	2	バズル	2	そして誰もいなくなった	2		
傾物語	3			空想科学読本②	2	パラシュート	2	罪と罰	2		
キノの旅⑨	3			県庁おもてなし課	2	ハリー・ポッターとアズカバンの囚人	2	謎解きはディナーのあとで	2		
キノの旅⑩	3			ころ	2	ハリー・ポッターと賢者の石	2	ノルウェイの森	2		
キリン	3			佐賀のがばいばあちゃん	2	その他9点		ボトルネック	2		

図8 2011年中中生男子
(出典)『学校図書館』2011年11月号p.18をもとに著者作成

現代日本児童文学と「ヤングアダルト文学」

奥山 恵

はじめに

- I ヤングアダルト出版会
 - 1 日本における「ヤングアダルト」の誕生と定着
 - 2 YA朝の読書ブックガイド
 - II ヤングアダルトの先駆者、金原瑞人
 - III 児童文学における「タブーの崩壊」
 - 1 戦後児童文学と「タブーの崩壊」
 - 2 「タブーの崩壊」を象徴する作品例
 - 3 大人が読むことの意義
 - IV 「ボーダーレス」現象
 - 1 児童文学における「ボーダーレス」とは
 - 2 「ボーダーレス」現象の象徴的作品集
 - 3 広い世界を見せる
 - 4 自己表出の言葉を開く
 - 5 「ボーダーレス」の意義と近年の作品
 - V 「クロスオーバー・フィクション」
 - 1 大人と子どもが共有できるフィクション
 - 2 日本におけるファンタジーの進化
 - 3 伝記などのノンフィクション
 - 4 大人にまで広がる絵本
 - 5 ヤングアダルト作品の広がりと言書の視点
 - VI 自分なりの観点を持つ
- 追記
質疑応答

日本でヤングアダルト文学という用語が広まってきた経緯を、「ヤングアダルト出版会」「朝の読書」といった出版や読書運動の動き、また「タブーの崩壊」「ボーダーレス」といった関連する日本児童文学の動きとともに整理し、具体的に中高生以上の読者にすすめたい日本の作品について考えます。

現代日本児童文学と 「ヤングアダルト文学」

奥山 恵



はじめに

ご紹介いただきました、奥山と申します。今日はよろしくお願いたします。

今回の児童文学連続講座「10代に手渡す物語—ヤングアダルト文学総論」というテーマのなかで私がお話しさせていただくのは、現代の日本の児童文学とヤングアダルト文学との関係性です。ここで「現代児童文学」というのは、戦後1960年代くらいから盛んになった、今の児童文学につながる子どもの本の流れです。

私自身は大学生であった1980年代半ばくらいから日本の児童文学に関心を持ちまして、それ以降、リアルタイムで読み続けて評論なども書いてきたのですが、そうした日本の児童文学の創作の歴史から振り返ってみますと、ヤングアダルトという用語は、最近急に広まったなという印象があります。

昨年（2019年）のこの連続講座で金原瑞人さんも話されていましたが¹、金原さんも1980年代終わりくらいから、ヤングアダルトという言葉を使ってきたにもかかわらず、本格的に根付いたのは2000年になってからだと述べられています。私の印象でも、例えば講談社の「YA! ENTERTAINMENT」というシリーズは、はやみねかおるさんの『都会のトム&ソーヤ』²、あさのあつこさんの『NO.6』³など、ヤングアダルト向けのシリーズとして刊行されているのですが、これがスタートしているのが2003年です。最近では、金原さんが監修された『10代のためのYAブックガイド150』⁴なども刊行されて、ブックガイドでもヤングアダルトという言葉をあちこちで見かけるようになりました。

しかし、現代の日本の児童文学の歴史を振り返ってみますと、1980年代、1990年代にも、今ほどヤングアダルトとかYAという言葉を目にしてはいませんでした。とはいえ、今だったらヤングアダルト文学に分類されるであろう傾向の作品がなかったわけではありません。後で詳しくお話ししますが、例えば、1970年代の終わりくらいから、日本の児童文学で盛んに話題になっていたのは、「タブーの崩壊」です。その後、1980年代終わりから1990年代にかけては、「ボーダーレス」という言葉がしばしば語られておりました。

これらの言葉は、創作のテーマや方法から見たときの用語で、書かれた作品が特にヤングアダルト世代という読者を意識していたわけではありませんが、今になってみれば、ヤングアダルト文学としてもふさわしい内容であったことは事実です。

本日は、そのような歴史をたどることで、10代に手渡す物語というときに、選書における

1 「ヤングアダルト文学概観」『国際子ども図書館児童文学連続講座講義録 令和元年度』国立国会図書館, 2020, pp.30-44. <<https://dl.ndl.go.jp/info:ndljp/pid/11537684>>

2 はやみねかおる〔著〕『都会のトム&ソーヤ』（Ya!entertainment）講談社, 2003年に1巻が刊行され、現在17巻まで刊行。

3 あさのあつこ〔著〕『No.6』（YA!entertainment）講談社, 2003年から2011年にかけて、1巻から9巻まで刊行。

4 金原瑞人, ひこ・田中 監修『今すぐ読みたい!10代のためのYAブックガイド150!』ポプラ社, 2015.

いろいろな観点とか、あるいはポイントを見つけることができたらと思っています。

I ヤングアダルト出版会

1 日本における「ヤングアダルト」の誕生と定着

ヤングアダルト文学という言葉が日本に根付いたのは2000年以降と述べましたが、実は、このヤングアダルトという言葉自体は、1979年に発足したヤングアダルト出版会あたりから使われていたと思われます。このヤングアダルト出版会というのは現在も続いている組織で、意外に歴史は長く、その会が『ヤングアダルト図書総目録』というものをずっと出していて、会が発足した経緯がこの目録の中でも説明されております。

それによりますと、この会は、「13～19歳のYA世代の読書環境を整え、YA世代に良書をおくることを目的に、1979年に13の出版社で発足し⁵たと書かれています。ホームページも開設されていますので、そちらを見ていただけるといいと思いますが、そのホームページには、「YAという言葉は、第2次大戦後、米国の公共図書館が、ティーンエイジャーを子どもとして扱うのではなく、大人として遇すべきだという考えから使い出したといわれています」とか、「米国の公共図書館がティーンエイジャーに対する専門サービスの必要性を意識し始めたのはかなり古く、最初の実践は1919年ニューヨーク公共図書館で開始されたそうです」とか、「さらに本格的に重視されるようになり、米国図書館協会にYA部が設置されたのは1957年のことでした」というようなことが書かれています。そして、「日本のYA出版会が発足したのは1979年です」とあります⁶。

つまり、ヤングアダルトという言葉は、アメリカの公共図書館の普及活動の中から生まれて、それが日本の出版業界に伝わり、13～19歳の世代に適した本を、意識的に発掘、出版、普及していこうという意図で、使われ出したといえるかと思えます。

ヤングアダルト出版会発足後の1983年から、例えば大和書房が「ヤングアダルトブックス」というシリーズとか、それから晶文社が「ヤング・アダルトY・A図書館」というシリーズを始めたりもしています。

これらのシリーズのラインアップを見ますと、例えば、大和書房の「ヤングアダルトブックス」には、『1日で1323語暗記受験英単語』⁷といったハウツー本のようなものとか、『怪獣ゴジラ』⁸、松本零士『零次元宇宙年代記』⁹、兵藤ゆきさんの『ど頭にイッパツまわし蹴り』¹⁰といったエンターテインメント的な本が入っています。それ以外にも、海外の翻訳作品も入っていました。一方、晶文社の「ヤング・アダルトY・A図書館」は、ほぼ翻訳もので占められていました。例として『大いなる冒険』¹¹といった本がありますが、一般の翻訳書とどのように違うのかというのが、今一つ見えないところもあるかと思えます。これらのシリーズは、結局は2、3年で終わってしまっています。当時まだ、ヤングアダルトというもののイメージが今一つ確立されていなかったという感じがよく表れているのかなと思えます。

2 YA朝の読書ブックガイド

ヤングアダルト出版会は、主に図書館に向けて、1982年から先ほどの『ヤングアダルト図

5 『YA図書総目録2020年版』ヤングアダルト図書総目録刊行会、2020、p.9.

6 YA出版会ホームページ<<http://www.young-adult.net/>>

7 栗野邦夫、あこがれ共同隊著『1日で1323語暗記受験英単語』（ヤングアダルトブックス）大和書房、1983.

8 香山滋著『怪獣ゴジラ』（ヤングアダルトブックス）大和書房、1983.

9 松本零士著『零次元宇宙年代記』（ヤングアダルトブックス）大和書房、1983.

10 兵藤ゆき著『ど頭にイッパツまわし蹴り テレフォン・グラフィティ』（ヤングアダルトブックス）大和書房、1984.

11 ミッキー・スピレオン著、石田善彦訳『大いなる冒険』（ヤング・アダルトY・A図書館）晶文社、1983.

書総目録』のようなブックガイドを発行していきまして、それが1988年に千葉県の高校で始まったといわれる朝の読書、すなわち「朝読」とつながっていきます。

「朝読」というのは、ご存じの方も多いと思いますが、学校の始業前の10分間に毎日それぞれ好きな本を読む時間を設けるといような活動です。今は、小学校や中学校でも広まっていますが、もともとは高校から始まっています。

そういった「朝読」の活動につながるということで、ヤングアダルト出版会が、先ほどの総目録から何冊か選びまして、このような『YA朝の読書ブックガイド』というようものを発行するようになります。手帳のような小さな判です。これを小中学校、高校に配って、ヤングアダルトというものを広める活動をしていたと思われまます。

この「朝読」用のブックガイドは、今も続いていまして、ホームページでもダウンロードできるようにになっています¹²が、では、そこではどのような作品が選ばれているのでしょうか。

例えば『YA朝の読書ブックガイド2020』という一番新しいものでまず目次を見てみますと、「ロングセラー」「知りたい」「ハマる」「感動」「考える」「あじわう」「チャレンジ」というふうに書かれていて、ジャンル別ではないですね。何か作品を読むときのテーマというか、あるいはキーワード的な目次で本が分類されて紹介されています。

では実際にどのような本があるのかということで、「YAキーワード・インデックス」のところを見ますと、「文学」はもちろんですが、「ファンタジー」「ホラー・ミステリ」「エンタメ」「ノンフィクション・伝記」「エッセイ」、それから「絵本」「詩集」といったものも入っています。また、「哲学・宗教」「歴史・地理」「社会問題」という教養書みたいなものも入っているようです。

こうしてみますと、大変多様な作品が選ばれているのが分かります。確かにどれも13～19歳の子どもたちが読んで悪いものではないわけなのですが、実際、各出版社が、どのような意識でこれらの作品を選んでいるかというのが、具体的にはあまりよく分からないというような状況になっています。しかも、このホームページを見ますと、最近ではももとの13～19歳という対象年齢が少し限定的すぎるというようなことなのか、「実際の読者は20代から30代と幅広い層になっています」というように書かれているのです。

昨日の大橋崇行先生のライトノベルに関する講義¹³でも、イメージとしての読者と実態としての読者がずれているというお話がありましたけれども、ヤングアダルトの本全体の読者が、実態に即して20～30代と幅広く追加されているわけです。

結局、ヤングアダルト出版会が今想定しているヤングアダルトの本の読者はYA世代、だいたい13～19歳が中心だったわけですが、今申しましたように、実際の読者は20～30代という幅広い層になっていると書かれております。また、本も本当にさまざまなジャンルが選ばれているということで、何というか、読者も広い、本の範囲も広いということで、ヤングアダルトは何でもありのような状況になっていると、私には思われます。そのため、図書館などでどのように選書すればよいのか迷われている方も多いと思いますし、私なども本屋で本を置くときに、どのように選べばいいのかというようなことをいつも考えさせられるわけです。

II ヤングアダルトの先駆者、金原瑞人

一方で、ヤングアダルトという言葉を使っていたのは、もちろんこのヤングアダルト出版会

12 前掲注6参照。

13 「ヤングアダルト書籍としてのライトノベル」本講義録pp.35-65.

だけではありません。先ほどもご紹介したように、この言葉を広めるのに一役買っていたのは、やはり昨年の講義でお話しされた金原瑞人さんだと思います。

金原さんは、アメリカの作品を翻訳、紹介する中で、ヤングアダルトという言葉積極的に使ってきました。1987年くらいから1990年代の初め頃に、朝日新聞の中高校生向けの書評欄に、「ヤングアダルト招待席」というタイトルで書評連載も始めております。最初は、例えばジュニア文学とかいうようなタイトルを求められたそうなのですが、金原さんは断固としてヤングアダルトという言葉を使おうとしたというふう聞いています。

昨年の金原さんの講義録によりますと、金原さんのこの書評欄を、ヤングアダルト出版会の会長を当時務めていた晶文社の社長さんが大変喜んでいたら、それで後に『YA 読書案内』¹⁴という本を晶文社から出版するようになったというお話も聞いておりますので、そのあたりからヤングアダルト出版会と金原瑞人さん経由のヤングアダルトというのがゆるやかに融合していったというふう考えられます。

ただ、昨年の講義にもありますように、その時、金原さんが意識していたヤングアダルトというのは、アメリカにおいて1950年代から若者というものが誕生し、若者向けの音楽やファッションが生まれ、その後、1970年代に文学にも描かれるようになったという、そういう若者を対象とするような文学でした。よく挙げられるのが、スーザン・ヒントン (S. E. Hinton) の『アウトサイダーズ』(1967)¹⁵という作品ですけれども、アメリカの若者たちが直面している暴力とか、非行とか、薬物とか、その背景にある人種差別とか格差の問題などが、大変若い作家の手によって書かれていたような作品です。

この『アウトサイダーズ』のような作品を中心にした、アメリカの若者たちが抱えている、性、非行、アルコールや薬物依存、それから中絶とか離婚した親とか同性愛とか、先鋭的な現実をテーマにした作品ということ、もともと、金原さんは意識されていたと思います。実は、かなり早い時期に、この『アウトサイダーズ』は清水真砂子さんの翻訳によって日本でも出版されております¹⁶。今は、別の訳者でまた別の版が出たりもしています。

面白いと思うのは、金原さんの新書で『大人になれないまま成熟するために』¹⁷という本がありまして、この中でヤングアダルトについて詳しく説明もされていますが、タイトルにもあるように、金原さんはどうも、大人といわれている人たちにも、実は大人になり切れていない人がたくさんいるのだと認識されているようです。つまり、翻訳者の金原さんの立場から意識されていたヤングアダルトというのは、読者対象はもちろん若者なわけですが、そこには大人になり切れない大人も含まれていたのだなというふうに思います。一方、対象となる本としては、今言ったように、若者の厳しい現実を描くというような確固たるテーマ性があったというふうに考えられます。

そういう目で先ほど少しご紹介した1993年の『YA 読書案内』——600冊の本が紹介されています——を見てみましょう。この『YA 読書案内』は、10代が興味関心を持つテーマということで取り上げているのですが、改めて見るとラインアップが大変重厚なことが分かります。エンターテインメントとして、氷室冴子さんの「コバルトシリーズ」とか、あるいはファンタジー、ホラーなんかも若干入ってはいます。しかし全体としては、重厚な印象があります。

例えば「わたしはわたし」というパートでは、若い世代が直面している自分とは何かという

14 赤木かの子〔ほか〕編『YA 読書案内』晶文社、1993。

15 以降、特に断りのない限り、海外作品の出版年は原書初版のものを記載している。

16 スーザン・E. ヒントン 著、清水真砂子 訳『アウトサイダーズ』大和書房、1983。

17 金原瑞人 著『大人になれないまま成熟するために 前略。「はく」としか言えないオジさんたちへ』(新書y) 洋泉社、2004。

ような問題に迫る作品が取り上げられています。「愛さずにいられない」というパートでは、性とか、心身症のこととか、ゲイとかレズビアンについての作品が紹介されています。「衣食住から宇宙まで」とか「世界と出会う」というパートでは、学生運動、ベトナム戦争、ナチズムといった歴史的なテーマもたくさん取り上げられています。科学や環境問題では、例えば、当時のチェルノブイリ事故を取材した広瀬隆さんの本なども入っていたりします。音楽、アートについてのものもありますし、翻訳物も当然たくさん入っています。大変ワールドワイドな、読み応えのある本がたくさん紹介されています。一般書として大人が読むようなものも、どんどんすすめているといえます。

Ⅲ 児童文学における「タブーの崩壊」

1 戦後児童文学と「タブーの崩壊」

金原瑞人さんが、当時ヤングアダルトというような言葉で意識していた作品というのは、読者は若者ですが、先ほども申したように、そこには大人になり切れない大人も含まれていて、いわば若者と問題を共有しているわけですね。本の内容はというと、物語、リアリズムが中心なわけですが、若者の厳しい現実、悩みや喜び、大人も共有している社会問題といったようなものを描いた作品というのがヤングアダルトというものの中心的なイメージであったのではないかとこのところを最初に確認しておきたいと思います。

このように、アメリカのヤングアダルトにおける、若者の厳しい現実というようなテーマ意識を考えたときに想起されるのは、日本の児童文学で1970年代末から1980年代にかけて起こった「タブーの崩壊」という現象です。

日本の現代児童文学は、最初に申しあげましたように1960年くらいから本格的にスタートしているのですが、当初は、理想主義の文学であるとか、「向日性」の文学であるというふうにいわれてきました。何かこう明るい方向に伸びていくというテーマを持った作品といってもいいと思います。佐藤さとるさんの『だれも知らない小さな国』¹⁸とか、神沢利子さんの『くまの子ウーフ』¹⁹とか、松谷みよ子さんの『ちいさいモモちゃん』²⁰、また、古田足日さん、今江祥智さん、中川李枝子さんなど、その後ロングセラーとなっていった作品をたくさん書いた作家たちがデビューしてきた時代です。

これらの作家たちは、子ども時代に戦争を体験しておりますので、国のために生き、国のために死ぬというような教育を受けていました。そういう時代への抵抗というか、反省をもとに、子どもたちが自分の欲求に素直に従って、環境とともに育っていく姿を追求していこうとしたのが1960年代の児童文学だったと思います。その背景には高度経済成長がありますので、このような向日性の文学というのが、とても納得できるような時代だったのです。

ところが、1970年代になりますと、公害問題が噴出してきたり、ベトナム戦争、それから校内暴力みたいな問題がたくさん出てきたりしまして、子どもの本だけそんな向日性だとか理想主義などと言っていられなくなってくるわけです。

それまで、子どもの本だからということで書くことがタブー視されてきた、子ども自身の暗い内面や、子どもを取り巻く社会の暗い側面を描いていくという、「タブーの崩壊」が起こります。

ここで少し注意しておきたいのは、海外、特に英米児童文学においては、この「タブーの崩

18 佐藤暁 著、若菜瑠 絵『だれも知らない小さな国』講談社、1959。

19 神沢利子 作、井上洋介 絵『くまの子ウーフ』（ポプラ社の創作童話）ポプラ社、1969。

20 松谷みよ子 著『ちいさいモモちゃん』講談社、1964。

壊」はもっと早く起こっていたということです。この後の白井澄子先生の講義²¹でも多分詳しく触れられるのではないかと思いますけれども、もう1950年代くらいから、例えばイギリスでは産業革命後のさびれた街を舞台に、鬱屈した少年の姿などが書かれたりもしています。

日本では少しタイムラグがありまして、1970年代の終わりくらいから「タブーの崩壊」が起こったと理解していただきたいと思います。例えば、雑誌『日本児童文学』²²では、1978年5月号に「タブーの崩壊」という特集が組まれております。そこでは何が具体的にタブーであるのかというと、「性、自殺、家出、離婚」と明確に取り上げられています。こうした厳しい現実を捉えた作品が、日本の児童文学においても積極的に翻訳、紹介され、やがて書かれるようになっていったというのが「タブーの崩壊」という現象です。

2 「タブーの崩壊」を象徴する作品例

例えば、『日本児童文学』で「タブーの崩壊」の特集が組まれたのと同じ1978年に書かれた、国松俊英さんの『おかしな金曜日』²³という本があります。スライドでは「家出」と一言、紹介してありますが、実は子どもが家出をして冒険するお話ではありません。親が子どもを置いて家出してしまう話なのです。団地で兄弟2人が残されて、なんとかその状況を隠して暮らしていく。日本でも、似たような状況の映画が後に作られていますが、それよりもずっと前に書かれた作品です。親に置き去りにされた兄弟、それを他の子どもたちが助けたりもするのですが、結局、最後まで親が戻ってくることはありません。そして、その兄弟は児童養護施設に行くという道を選んでいく、そういう作品なのです。

また、今江祥智さんの『優しさごっこ』²⁴、こちらは今江さん自身の体験を元に、離婚した父とその娘の暮らしを描いています。離婚を描くということ自体が、当時一つの「タブーの崩壊」であったということです。

さらに、1980年に出版された2作品を紹介します。まず、那須正幹さんの『ぼくらは海へ』²⁵という作品です。これは、子どもたちが塾に行くまでの暇つぶしの時間に、埋め立て地に置かれていた廃材で船を造ろうというような話です。船を造るといって、冒険の話のような気がするわけなのですが、その船を造っていく中で明らかになっていくのは、それぞれの子どもの家庭の状況です。貧困の家庭もあれば、両親が浮気をしているような仮面家族があったり、あるいは転勤続きで不安定な一家があったり、母子家庭で子どもがすごく重い期待を背負わされている状況があったりといったように、さまざまな家族の状況が見えてきます。でも、それが子どもたちの中で共有されることはありません。途中で、1人の少年が事故で死んでしまい、船造りというのが一旦、雲散霧消していくわけなのですが、それでも2人の少年が再び船を造り続けます。ただ、その2人の少年も最後、船出をしたまま行方不明になってしまい、少し死を匂わせるような終わり方で、さらにその2人の少年の行方にまた別の少年が思いをはせているというような、そういうラストシーンです。那須正幹さんといえば、もちろん『それいけズッコケ三人組』のシリーズ²⁶がよく知られています。ズッコケ三人組のシリーズは1978年からスタートしており、この時もズッコケシリーズをどんどん書いていた中で、一方では時代を敏感に感じ取ったシリアスな作品も書かれています。この本は、現在、文春文

21 「英語圏のヤングアダルト文学と図書館活動」本講義録pp.89-109.

22 日本児童文学者協会が出版している機関誌。

23 国松俊英作、大古尅己絵『おかしな金曜日』（子どもの文学）偕成社、1978.

24 今江祥智作、長新太絵『優しさごっこ』理論社、1977.

25 那須正幹作、安徳瑛絵『ぼくらは海へ』（偕成社の創作文学）偕成社、1980.

26 那須正幹作、前川かずお絵『それいけズッコケ三人組』（こども文学館）ポプラ社、1978をはじめとするシリーズ。

庫にも入っていて、大人でも読めるようになっていきます²⁷。

それから、川村たかしさんの『昼と夜のあいだ』²⁸という作品です。こちらは、最終的に夜間高校に集まってくる子どもたちの、それまでの状況を描いた短編連作なのですが、やはり貧困、虐待、それから障害や病気を抱えた親、あるいは非行とか自殺といった問題を赤裸々に描いた作品で、社会的な暴力とか格差の問題などがはっきりと子どもの生活に大きく関わっていたということを書いています。1980年代といえば、何かこう、バブル景気にわいていたような印象があるわけなのですが、その裏には、このような厳しい現実があったというのが、よく分かります。

作者は定時制高校の先生をしていた方でもあるので、おそらく実話に近い題材だったと思うのですが、その子どもが感じる色や音といった感覚表現が文章の中に大変効果的に描かれていて、厳しい現実が体感をもって伝わってくるような作品になっています。単なるルポルタージュではなくて、文学作品として成立させているというのが、とても注目されたところだったと思います。当時の本の帯を読みますと、「話題を呼ぶ衝撃的な作品」「児童文学がタブーとしてきた素材を扱いながら、なお児童文学として存立している点は衝撃的で、おそらく様々な話題を呼ぶ問題作」というふうに紹介されておりました。最終的には、定時制高校に集まってくるところで、これから一緒にやっぺいこうという、少し明るい方向を示して終わってはいるのですが、ともかく、タブーというのがどんどん無くなって、いろいろな素材が児童文学の中に書かれてきたということです。

他にも、岩瀬成子さんの『朝はだんだん見えてくる』²⁹という作品、こちらは、米軍基地のある街、岩国を舞台にして、一人の少女の鬱屈した気持ちが書かれていた作品で、岩瀬成子さんのデビュー作になります。反戦活動をしているような喫茶店が出てきて、それを押さえつけようとする大人の姿が見えてきたり、あるいは少し性的問題に近づくような危うい恋愛が出てきたりということで、地方都市の暗い矛盾というか、それを感じ取って鬱屈する子どもの心情がよく表れていました。

川島誠さんの『電話がなっている』³⁰も、子どもが抱える暴力性とか性的問題を取り込んで、やはり、理想主義では収まらない、衝撃的なデビュー作だったというように思います。今となってみれば、家族の問題とか、あるいは学校の問題を書くというのは、もう当然の作品の背景のように思われておりますけれども、当時は書き手にとって大きな挑戦だったわけです。

こうした「タブーの崩壊」による作品というのは、内容からしてもやはり高学年以上の比較的年齢の高いグレードの読者を想定していたと思います。また、同時にそういうさまざまな問題を共有している大人たちも読んでいたと思われれます。そして、そういった本の特徴というのは、子どもや、子どもを取り巻く暗い部分をリアリストティックに書いて、それが作品の内容としてははっきりと出ていたことだということに思われれます。これは、金原さんが最初に紹介してくださったアメリカのヤングアダルト作品と重なる問題意識が感じられますし、岩瀬成子さんとか川島誠さんのような若い世代の書き手が登場してくるということも重なっていったような気がいたします。

「タブーの崩壊」以降、さまざまな子どもを取り巻く問題を描いていくという流れは、ずっと続いています。例えば、学校の中の序列やいじめ、最近ではスクールカーストというような

27 那須正幹著、『ほくらは海へ』（文春文庫）文藝春秋、2010。

28 川村たかし著、小林与志絵『昼と夜のあいだ 夜間高校生』（偕成社の創作文学）偕成社、1980。

29 岩瀬成子作、長新太絵『朝はだんだん見えてくる』理論社、1977。

30 川島誠作、長谷川集平絵『電話がなっている』国土社、1985。

言葉がはやったりもしていましたけれども、そのような言葉が出るずっと前から、魚住直子さんなんかは、学校や家庭での子どもたちのさまざまな生きづらさをずっと書いてきています。それが2009年に『園芸少年』³¹ というような作品につながっていくのです。これは、高校で出会った3人の少年たちが園芸部を始めるということで、大変ユーモア満載の作品ではあるのですが、ただ、その3人というのは、中学まではいじめる側、いじめられる側、それから傍観者というような、全く違う世界に生きていた少年たちでした。そんな彼らが集まってくるというところが、作品の背景にさりげなく設定されています。

中脇初枝さんは『きみはいい子』³² という、虐待の問題を取り上げた作品を書いていますけれども、これは大人まで読む作品としてブレイクしたのも記憶に新しいと思います。中脇さんの作品は、最初の頃から、家族の複雑な問題を書き続けているものが多いのですが、ただ、その家庭内だけで解決するのではなくて、家庭の外のつながりを信じて書かれているようなところが、とても印象に残ります。

どちらの作品も、当然今だったらヤングアダルト作品ということで取り上げられているようなものだと思います。このように、学校とか家族といった社会の暗い部分を描いて、子どもや若者が抱えるさまざまな生きづらさ、苦しさを共有していくというのが、ヤングアダルト文学の一つの意義というふうに考えられると思います。

3 大人が読むことの意義

私自身も、実はかつて、定時制高校の教員をしていたことがあるのですが、そのときに、こうした「タブーの崩壊」以後の作品を読んできたことが、実際の高校生を理解するのに大きな助けとなりました。高校生自身が読む、読まないということもあると思うのですが、子どもに関わる大人が読んで、ヤングアダルト世代を理解することにつながるというようなことも当然あるわけで、それもまたヤングアダルト文学の一つの意義だというふうに思っています。

ヤングアダルト文学というと、ヤングアダルト世代にいろいろな本を読むように促すような印象があるのですが、むしろ大人も一緒に手に取るような棚作りとか販売方法みたいなものがあるのではないかなと思っています。先ほどの金原さんが言っていたように、大人になり切れない大人が読むという意義も忘れてはならないのではないかなと思っています。

IV 「ボーダーレス」現象

1 児童文学における「ボーダーレス」とは

こういった「タブーの崩壊」が起こったあとで、1980年代の終わりから1990年代にかけて日本の児童文学で盛んに話題になっていたのは、「ボーダーレス」という現象です。1980年代の児童文学は、「タブーの崩壊」によって先ほど取り上げたような重いテーマの作品も多かったわけですが、その反動というか、エンターテインメント的な作品も当然たくさん話題になっておりました。先ほど触れたズッコケシリーズなどがずっと盛り上がりつつあった時代でもあるわけです。表紙にも、漫画などのイラストが多く取り入れられていたこともあるわけですが、その中で、「ボーダーレス」という言葉が話題になっていたわけです。

児童文学における「ボーダーレス」とは何かというと、子どもの本と大人の本の境界、すな

31 魚住直子 著『園芸少年』講談社、2009。

32 中脇初枝 著『きみはいい子』ポプラ社、2012。

わちボーダーがあいまいになるという現象です。つまり、子どもだけではなくて大人が読んでも楽しめるような作品が書かれていく。また、作家のほうも、児童文学だけではなく一般文学まで手がけていくというような、そういう書き手が登場してきたということです。

例えば、今ではもう大人の作家として知られている江國香織さんは、もともと、子どもの本からスタートしています。『つめたいよるに』³³という短編集の中には、「デューク」というよく知られた作品が巻頭に入っています。21歳の主人公「わたし」の飼っていた犬のデュークが死んでしまって、電車の中で泣いていると、それをさりげなくかばってくれる少年が現れます。一日その少年と、渋谷あたりをデートします。最後にその少年が去っていくときに、その子が実は、死んだデュークの化身ではないかというようなことを少し匂わせて終わるという作品です。成人した主人公であるとか渋谷あたりの風物など、子どもには難解なのではないかという要素もどんどん入っていました。それと同時に、犬が少年になって会いに来てくれるというようなストーリー性というのは、とても童話的というか、児童文学的な要素でもあったと思います。

石井睦美さんも同じ年に、『五月のはじめ、日曜日の朝』³⁴という短編集を出していますけれども、こちらは、少し不思議な日常とか心の機敏を繊細にとらえた短編集で、タイトルからして何か少しフランス文学を思わせるような、大人びた印象を持ちます。

1990年に入ってから、佐藤多佳子さんや、森絵都さんがデビューしてきます^{35 36}。こちらにも、少女たちの繊細な気分とか、ちょっとした恋心みたいなものを描いた作品で、この本の装丁からして、とてもおしゃれな感じを受けます。実際、これらの作品は、20代くらいの女子大生でも手に取って楽しめるような感じがあったと思います。佐藤多佳子さんも、森絵都さんも、その後、一般文学もたくさん手がけています。

さらに、梨木香歩さんが『西の魔女が死んだ』³⁷でデビューしたのが1994年。あさのあつこさんが『バッテリー』³⁸を書いたのが1996年ということで、どちらの作家も、言うまでもなく今では一般文学のほうでも活躍している作者たちです。

2 「ボーダーレス」現象の象徴的作品集

こうした当時の「ボーダーレス」現象を明確に意識していた出版というのが、実は、1992年に出ました『新潮現代童話館』³⁹という作品集です。1巻と2巻に分かれています。

この作品集は、さきほど「タブーの崩壊」のところで紹介した『優しさごっこ』という離婚を描いた作品を書いていた今江祥智さんと、それから当時、『兎の眼』⁴⁰とか『太陽の子』⁴¹といった作品で大変広く知られていた灰谷健次郎さん、おふたりが編者になって、「童話」と銘打ちながら、最初から新潮文庫のかたちで書き下ろしたものです。

2冊の文庫には、33人の作家の書き下ろし短編が並んでいまして、寺村輝夫さん、長新太さん、あまみきみこさん、角野栄子さんといった児童文学作家として既に知られているような作家から、池澤夏樹さん、俵万智さんといった一般文学の作家、それから岩瀬成子さん、川島誠さん、石井睦美さん、佐藤多佳子さんといった、「タブーの崩壊」以後に出てきた作家まで、

33 江國香織 作、柳生まち子 絵『つめたいよるに』（理論社のあたらしい童話）理論社、1989.

34 石井睦美 作、南塚直子 画『五月のはじめ、日曜日の朝』（現代の創作児童文学）岩崎書店、1989.

35 佐藤多佳子 [著]『サマータイム 四季のピアニストたち・上』MOE 出版、1990.

36 森絵都 著『リズム』講談社、1991.

37 梨木香歩 著『西の魔女が死んだ』楡出版、1994.

38 あさのあつこ 作、佐藤真紀子 絵『バッテリー』（教育画劇の創作文学）教育画劇、1996.

39 今江祥智、灰谷健次郎 編『新潮現代童話館』1・2（新潮文庫）新潮社、1992.

40 灰谷健次郎 作、長谷川知子 絵『兎の眼』（理論社の大長編シリーズ）理論社、1974.

41 灰谷健次郎 作、田畑精一 絵『太陽の子』（理論社の大長編シリーズ）理論社、1978.

本当にいろいろな作家が作品を寄せています。この本の帯には、「児童文学はいま、ジャンルを超えた」「新鋭からヴェテランまでが描く、子どもと大人の物語」というふうに記されていました。ここには、児童文学は子どもから読めるけれど、大人も読めるものだという意識が明確に示されていると思います。

この「ボーダーレス」現象として意識された作家を見ますと、今であればやはりヤングアダルト文学といわれる作家、作品というふうに感じられるのではないかと思います。ただ、面白いのは、ヤングアダルトというのは、13～19歳を読者として限定していくわけですが、それに対してこの「ボーダーレス」というのは、子どもから大人まで読者対象を広げようとしていたということなのです。

同じような作品を意識していながら、方向性が全く逆ということで、このことは私自身、ずっと疑問に感じていました。けれども、こうして歴史的な経緯を見てくると、おそらく、出版とか図書館関係のほうでは、13～19歳くらいをターゲットとして意識していたわけですが、児童文学の書き手のほうは、そのような限定的な意識よりも、子どもから大人までという幅広い読者を意識して書いていて、結果的にそうした書き手の作品が、ヤングアダルト世代にももちろん合っているわけなので、ヤングアダルト文学の読者自体も広まったのではないかと、日本ではそのように推移してきたのではないかと考えています。

問題は、このように「ボーダーレス」になって、「子どもと大人の物語」であるということにはいったいどんな意味があったのかということです。正直なところ、この『新潮現代童話館』の作品が、著名な一般文学の作家が書いたからといって、全部面白かったかということ、必ずしもそうとは限りませんでした。ただ、やはり「ボーダーレス」、「子どもと大人の物語」として書くことに、それなりの意味が感じられるなと思った作品もありました。その一つが、『新潮現代童話館』の1巻目の冒頭に置かれた「黄色い目の魚」という、佐藤多佳子さんの作品です。

3 広い世界を見せる

この「黄色い目の魚」という作品は、巻頭に置かれているということからも、当時もそれなりに注目された作品だと思うのですが、私自身も当時読んで、断トツに面白いと思いました。

この作品は、今ではそのまま長編に書き上げられて、単行本としても出版されました⁴²。その際、まさにヤングアダルト文学にぴったりな作品として、金原瑞人さんが『トーハン週報』で、「この連作集、最初の短編からいきなり、読者の心をワシづかみにして、最後まで放さない。今年、最高の一冊！」⁴³というように絶賛しています。ヤングアダルト文学として絶賛しているわけなのですが、その元になったのが、この『新潮現代童話館』の巻頭に置かれた一つの短編だったということなのです。

その「黄色い目の魚」というのはどういう作品だったかといいますと、ご存じの方もいるかと思いますが、中学1年生のみのりという女の子が語り手です。

みのりはすごく気が強くていろいろなことが嫌いで、学校ではいろいろな子と絶交して、結果的にクラスの外れものであった美和子という気の弱い女の子と一緒にいて、余計にイライラしているというような生活を送っています。家でも、女の子らしくしなさいみたいなことを言われて、父、母、姉との関係もとても悪く、まさに「タブーの崩壊」以後の児童文学で積極的

42 佐藤多佳子 著『黄色い目の魚』新潮社、2002。

43 金原瑞人「あれもYA これもYA」『トーハン週報』46 (47)、2002.12.13、p.10。

に書かれるようになった、家庭や学校のドロドロとした部分というのが本当によく出ている作品なのです。

そんな中、みのりが世界で一番好きな場所と言うのが、マンガ家兼イラストレーターのおじさんである通ちゃんのアトリエなわけです。通ちゃんのアトリエというのは、メゾネットタイプのマンションであるとか、窓からウインドサーフィンが見えるとか、アフリカの太鼓音楽がBGMで流れているとか、それから時々恋人1号から5号が来るとか語られていて、子どもにとってはどちらかという少し異質な場所、非日常的な大人の文学で描かれるような言葉で説明されています。

そして、「ヘドロ」のような鬱屈がたまっている学校の同級生たちとか、強圧的な父親、あるいは不安定な母親に対して、アトリエにいるおじさんの存在というのが大変際立っています。35歳のそのおじさんというのは、自由な時間に仕事をして、みのりがアトリエで奔放に過ごしていても、もちろん注意することはありません。大人ではありますが、先生でも親でもなく、おじさんという大人としての役割も担おうとすることはなくて、いわば非・役割に徹している人物です。

このような自由人というのは、当然一般文学ではいくらかでも登場してきますが、当時、児童文学においてはあまり描かれなかった大人像だったなというふうに思います。この作品では、そういう非・役割の通ちゃんというおじさんが、子ども扱いもしないし、大人扱いもしないし、女の子扱いもしない、実にニュートラルに接してくれるということで、みのりは家庭とか学校での煮詰まった人間関係をほぐすことができるわけです。

当時、「ボーダーレス」として書かれた作品、例えば、江國香織さんの作品などには、子どもになじみのない場所や文化、あるいは人物や食べ物がどんどん描かれるのですが、それが家庭と学校だけではない広い世界を垣間見せてくれて、煮詰まった日常での関係性から解放してくれるような部分があったと思います。作品の結末も、何かを乗り越えたりハッピーエンドであったりもしませんけれども、余韻を残しつつ、解決の糸口を見せてくれるような作品でした。

「ボーダーレス」といわれたこの時期の作品の一つの意義は、このように、家庭や学校だけではない少し広い世界を見せてくれることです。その中には恋愛や性のテーマはもちろん、死や老いといったもう少し人間の根源的なテーマを扱ったものも少なくなかったというふうに思います。

4 自己表出の言葉を開く

それから、この「黄色い目の魚」のもう一つの特徴は、みのりの一人称による語り口なのです。例えば、最初のところ、少し読んでみたいと思います。こんなふうに書かれています。

『黄色い目の魚』は、通ちゃんのアトリエの壁^{かべ}にいる。赤茶色の木のごつい額に入り、スゲエえらそうになったクレヨン画だ。私^かがあれを描いたのは、小学校一年の時だった。動物という課題で、三角の黄色い目をした太ったいやあな魚を描き、先生にもっといやあな顔をされた。

「みのりちゃん、魚は動物じゃないのよ」

黄色い目の魚のせいで、図工の成績は4から3に下がったけど、通ちゃんは、そのへたくそなクレヨン画がいたくお気にめして、アトリエの壁^{かべ}に飾った。⁴⁴

44 前掲注39『新潮現代童話館1』p.13.

みのりが描いた黄色い目の魚は、目が三角形になっていつも怒っています。通ちゃんはそれを『サンカク』という漫画のキャラクターにしてブレイクするみたいなこともあるのですけれども、その後です。

ウチの家族は『サンカク』が嫌いだっただ。私のことも嫌いだっただ。みのりは腹を立てすぎると言う。文句たれ、仏頂面、少しは女の子らしくしなさい——お父さんもお母さんもお姉ちゃんも、みんな、私をイヤがる。

中学に入ってから、ホントにムカついてばっかし。だって、ゼンぶヤなんだもん。好きなものより嫌いなものが千倍に増えたよ。ベンキョ、テスト、担任の先公、英語の先公、バドミントン部の先輩たち、連れションするクラスの女の子たち、制服のミニひだスカート、美容院の店員——シャンプーで、おかゆいところはございませんか？ と聞かれると目隠しタオルを鼻嵐で吹きあげたくなるよ（試してみたけど二センチも飛ばなかったな）。だから、私は美容院へ行かないんだ。髪なんか自分でハサミで切ってしまう。ワイルドなショートヘア。⁴⁵

といった感じでカタカナが多用されて、みのりの気持ちがちんちん語られていく中で、その間に括弧で会話が入っていくというスタイルで書かれています。激しい感情がストレートに伝わってくるようなところが、一つの魅力になっているのです。

語り口ということでいえば、実はこの『新潮現代童話館』2巻の巻頭に収録された川島誠さんの「セカンド・ショット」という作品も、当時読んで断トツに面白いと私は思いました。それはやはり語り口が面白いのです。少し最初のところを読みます。

バスケットボールやってる人間なら、フリースローなんてくだらないものだって思ってるね。

せっかくのゲームの流れが中断されるじゃないの、あれが始まると。

笛が鳴って、みんなでゴール下に集合して、息をつめてひとりの選手のシュートを見守る。客席もシーン。

あのね、まともにバスケットしてたら、フリースローなんて、はいつて当たり前。だれにもじゃまされてなくて、それも、あーんな近くから自由に打てるんだから。⁴⁶

このような感じで、最初、バスケット談義があります。そのうち、主人公の「俺」は、バスケットがとても上手で自信たっぷりの少年であるというのが分かってきますが、その彼が、中学時代の出来事を回想するのです。その回想の中で、学校のスポーツ大会でクラスの中の、いってみれば外れものだったタカオという男の子を、バスケのメンバーに入れてと担任に頼まれるわけです。その場面はこんなふうにかかれていています。

ある日、なぜか担任に呼び出されてしまった。

職員室。

「今度のクラス対抗のバスケット、タカオ君、出してよ」

45 同上, pp.14-15.

46 前掲注 39『新潮現代童話館 2』 p.11.

ゲッ、冗談。^{じょうだん}

俺の担任は、秋元っていう、英語教えてる女なの。若い。

「それはア、やっぱりイ、みんなの意見っていうものがありますからア…」

「どうせ、あんたひとりで決めるんでしょ」

斜め向かいの年取った社会の教師が、音たててお茶すすりながら、俺のこと見んの。上目づかいで。

ひとの話、聞いてんじゃねえよ。いつ来ても、うっとおしいとこだぜえ。⁴⁷

という感じで先生のセリフが括弧で出てくるわけなのですけれども、その後に、「ゲッ」とか、「ひとの話、聞いてんじゃねえよ」みたいな、その会話の部分に対するツッコミみたいなものが、地の文で語りとして入ってくるわけです。同じような感じで中学生男子たちの軽妙な会話があるわけなのですが、その間に、やはり地の文で口に出せないようなちょっとした不満とか、ツッコミとか、そんなものが書かれていて、その中には、彼らのちょっとした優しさも出てきます。また、スポーツを比喩的に使いながら、人生にもちょっと思いをはせたりというような哲学的な部分もあったりするのは、会話と地の文が重層的で、とても複雑な文体なのです。読み取るのがなかなか難しいといえは難しいのですが、そういう不安定な、あるいはもがいているような精神の動きや痛み、切なさ、あるいは喜びや笑い、哲学的なちょっとした思索みたいなものが、言葉としてとても生き生きと表現されていたというふうに思います。

そうした不安定な精神というのは、もはや今では思春期だけの問題ではなくて、今を生きる大人も含めての問題でもあると思います。最近では、当事者研究とか、当事者が語るというようなことが大変注目されていますけれども、そういう自己表出の言葉を開いたというのが、当時「ボーダーレス」といわれたこの頃の作品の大きな意義だったように思います。そして、この川島誠さんの作品も後には文庫化されて、ヤングアダルト文学として読まれています⁴⁸。

5 「ボーダーレス」の意義と近年の作品

「タブーの崩壊」以後、「ボーダーレス」とされた作品というのは、読者は子どもから大人までという広い範囲を表していたのですが、そういった作品の意義というのは、日常や学校だけではない少し広い世界を見せてくれたり、ちょっとした不思議を見せてくれたりする、テーマ的なものであったと思います。それと同時に、思春期から大人まで含めたような不安定な精神の動きを、語りを工夫することによって自己表出の言葉を開いていくというような面があったと思われま。

そのようにしてみると、「ボーダーレス」の時期の作品が持っていた意義というのは、ヤングアダルト文学の一つの意義として、今、改めて捉え直すことができるかなというふうに思っています。

例えば、その流れをくんでいると思うのは、2014年に出された森絵都さんの『クラスメイツ』⁴⁹という作品です。森絵都さんは、先ほどもご紹介したように、もともとは児童文学で出発していますが、その後、一般文学もたくさん手掛けていて、直木賞を受賞されたりもしています。

『クラスメイツ』は、中学1年生24人のクラスメイツが1章ごとに全員違う主人公になって、

47 同上, pp.16-17.

48 川島誠 [著] 『セカンド・ショット』(角川文庫) 角川書店, 2003.

49 森絵都 著 『クラスメイツ』 前期・後期, 偕成社, 2014.

そして全体として1年間を語っていくという、大変構成力のある作品だったと思います。その中には、恋や見た目の問題、家族の問題、性の問題、3.11の問題、ドロップアウトの問題、あるいは介護の問題、身体の故障といった、中学生たちの抱えている本当はたくさん問題が描かれていて、このあたりは「タブーの崩壊」以後開かれてきた児童文学のテーマを、森絵都さんが敏感に今、時代に合わせてすくい取っています。

それと同時に、先ほど言ったような、24人が主人公になって、24人の視点から語っていくという、この大変独特な語り方です。何と申しますか、24人、等分に語っていくので、当然その中にちょっとしたずれみたいなものが生じてきて、そこに何かユーモアが感じられたり、またその中にちょっとした中学生たちの信頼感や優しさみたいなもの、それから先ほどから言っているように、人生とは何かみたいな哲学的な考えもちょっとだけ出てきたりします。「タブーの崩壊」以後、「ボーダーレス」作品が切り開いてきたさまざまな意義や観点を、この作品からも見出すことができると思います。

最初に申し上げたように、一見、何でもありになっているヤングアダルト文学について、何を選んでいいかわからないといったときに、今見てきたような現代日本児童文学の流れというのを改めて振り返ることで、作家たちが切り開いてきた意識、意義や観点といったものを参考にしていくことができるのではないかとこのように思っております。

V 「クロスオーバー・フィクション」

1 大人と子どもが共有できるフィクション

ここまでは「タブーの崩壊」や「ボーダーレス」といったような、今ではヤングアダルト文学と重なる部分を持つ日本児童文学のキーワードを見てきましたけれども、最後に、ヤングアダルトと重なるまた別の用語を紹介していきたいと思っています。

その一つが、戦後、たくさんの児童文学作品の翻訳や研究を手掛けてこられた猪熊葉子さんが『大人に贈る子どもの文学』⁵⁰という本の中で示している「クロスオーバー・フィクション」という言葉です。これは、ファンタジーの「ハリー・ポッター」シリーズがイギリスにおいて大人にまで広く読まれるようになった現象から使われるようになった用語だそうで、大人と子どもが共有できるフィクションという意味の言葉として紹介されています。イギリスでは、「クロスオーバー・フィクション」と呼ばれる作品を集めて書店がコーナーを設けるといったようなこともあるそうなのですが、猪熊さんは、ハリー・ポッター現象だけに限らず、そもそも児童文学の古典的名作というのはどれも「クロスオーバー・フィクション」として捉えられるものだったのではないかとこのように述べていらっしゃいます。

今ご紹介した本の中では、ルイス・キャロル (Lewis Carroll, 1832-1898)、ローズマリー・サトクリフ (Rosemary Sutcliff, 1920-1992)、フィリパ・ピアス (Philippa Pearce, 1920-2006)、メアリー・ノートン (Mary Norton, 1903-1992) といった作家たち、それから、J.R.R. トールキン (John Ronald Reuel Tolkien, 1892-1973) の『指輪物語』(1954)⁵¹ や、アーシュラ・K. ル=グウィン (Ursula K. Le Guin, 1929-2018) の「ゲド戦記」⁵² といったファンタジー、また、マーク・トウェイン (Mark Twain, 1835-1910) の『ハックルベリー・フィンの冒険』(1884)、ロバート・ルイス・ステイヴンソン (Robert Louis Stevenson, 1850-1894) の『宝島』(1883)、E.L. カニグズバーグ (E. L. Konigsburg, 1930-2013) の『クローディアの秘密』(1967)、アーサー・ランサム (Arthur

50 猪熊葉子 著『大人に贈る子どもの文学』岩波書店、2016。

51 1巻の出版年。

52 『影との戦い』(1968)をはじめとするシリーズ。

Ransome, 1884-1967) の「ランサム・サーガ」⁵³ といったリアリズムを含めて、たくさんの世界の古典名作を読み返して論じているのです。そのうえで、結局、子どもと大人が共有できる「クロスオーバー・フィクション」とはいったい何なのか、その意義は何なのかといったときに、猪熊さんは、このように説明しています。

人間にとっての幸せとはどういうものなのかに目を開かせ、それを求めようとする気持ちをかき立てさせる⁵⁴

これは、猪熊さんなりの「クロスオーバー・フィクション」に見る意義だと思います。

当然、「クロスオーバー・フィクション」は、想定読者を子どもから大人まで含めているわけなのですが、このような意義というか結論を導き出している背景には、猪熊葉子さんが今の時代に感じている、2000年以降の世界的な分断とか、あるいは3.11後の日本の状況、困難みたいなものがあるということに留意できるのではないかと思います。

もともと、金原瑞人さんは、アメリカの若者に広く読まれていたヤングアダルトの一翼を担っていたのは、厳しい現実を描いた作品だけではなく、『指輪物語』をはじめとするファンタジーであったというふうにも述べていらっしゃいますけれども、猪熊さんが取り上げたこの「クロスオーバー・フィクション」とかなり重なる部分があると思います。

では、そのような作品の意義は何かといったときに、この猪熊さんのように、「人間にとっての幸せとはどういうものなのか」「それを求めようとする気持ちをかき立てさせる」と断固として定義していく、そのようにして自分なりのヤングアダルト文学を定義していくということがあってもいいのだというふうには私は思いました。おそらく、こうしたクロスオーバー現象の背後には、メディアの影響や、メディアミックス戦略といったものもあるとは思いますが、きっかけはどうか、ある本を手にとったときに、その読書によって人がどう変わることができるのか。単なる刺激を受けて、それに対して反応するだけではなく、あるいは一過性の楽しみだけではなく、本というメディアならではの意義を、猪熊さんのように考えていくということも、改めて必要なのだというふうに感じます。

2 日本におけるファンタジーの進化

猪熊さんは海外の作品を例に挙げていますが、日本の児童文学においても、1980年代から1990年代というのは、既にみた「タブーの崩壊」、「ボーダーレス」以外にもさまざまな動きがあったと思います。それは、ファンタジーの広がり、ノンフィクション作品の進化、絵本という一大メディアの成立などです。

例えば、今や日本を代表するファンタジー作家の上橋菜穂子さんや荻原規子さんがデビューしたのは、1980年代の終わりくらいです^{55 56}。その後、このおふたりが切り開いてきたのは、西洋風ではなく、東洋的な伝承を元にしたようなファンタジーでして、それが海外でもたくさん読まれていくというようなことになっているわけです。上橋さん、荻原さんのファンタジーというのは、国と国との関係とか、あるいは政治権力と個人との関係といった、大きな世界観をもってドラマを描いています。同時に、荻原さんの作品で『西の善き魔女』⁵⁷ という作品な

53 『ツバメ号とアマゾン号』(1930)をはじめとするシリーズ。

54 前掲注 50, p.272.

55 上橋菜穂子 著、金成泰三 絵『精霊の木』(偕成社の創作文学)偕成社, 1989.

56 荻原規子 作『空色勾玉』(ベスト・チョイス)福武書店, 1988.

57 荻原規子 著『西の善き魔女』(C novels fantasia)中央公論社. 1997年から1999年にかけて、1巻から5巻まで刊行。

どもありますけれども、伝承の世界が持っていた従来の伝統的なジェンダーを意識的に壊しているという挑戦が感じられるのも、これらのファンタジーの深まりというふうに感じます。

また、それより前からファンタジーを書いてこられた角野栄子さんや柏葉幸子さんといった作家もいます。例えば角野栄子さんの『魔女の宅急便』は、1980年代に1巻目⁵⁸が出され、その後、1990年代から2000年代までずっと書き続けられてきました。特に最後の6巻目⁵⁹では、主人公のキキは、トンボさんと結婚してもう親になっています。男の子と女の子の双子がいるのですが、その2人が11歳という年齢に差し掛かっています。魔女の血を引く女の子であれば、13歳から独り立ちして魔女として生きていくのかどうかを決める年代なわけです。その中で、女の子のほうはいつまでも魔女になるかならないか迷っているのに対して、魔女の血筋を引くことができない男の子のほうは、魔女になりたいと思ったりして、ジェンダーの問題に踏み込んでいくような、ユニークな6巻目になっていると思います。

70年代から活躍されてきた柏葉幸子さんは、『つづきの図書館』⁶⁰という作品を、離婚してふるさとに戻った一人の司書さんを主人公にして書いています。『はだかの王様』とか（『うりこひめ』の）あまのじゃくといった絵本の登場人物たちが本の中から出てきて、その自分の本を読んでいた、その子がその後どうなったのか、続きが知りたいと言ってくるという、大変ユニークな作品なのですけれども、この作品も、家族というものの複雑な在り様や思いみいたいなものを見せてくれています。柏葉さんはその後も、3.11後は東北を舞台にしたファンタジーを書かれていたりして、日本のファンタジーも1990年代、2000年代と、新しいテーマを取り込みながら進化してきているというのを感じます。

3 伝記などのノンフィクション

ノンフィクションの分野でも、1980年代以降、読み応えのある作品がいっぱい生まれてきています。例えば、ノンフィクションの代表ともいえる伝記の分野では、かつては偉人伝、つまり有名な人を書くのが伝記だったわけですがけれども、1980年代、1990年代と、無名の人々を掘り起こすというような動きがたくさん出ています。

『TN君の伝記』⁶¹は、それを先駆けるような一冊です。TN君というのは、実は中江兆民のことなのですが、その被伝者の名前すらも出さない、つまりそういう名前では知られているようなところではなくて、歴史の影になっている部分を掘り起こしていくという伝記が増えてくるのです。

例えば、これは1990年代、『マリー・キュリーが考えたこと』⁶²という「岩波ジュニア新書」の一冊ですが、それまで、キュリー夫人ということですと言いつつ習わされてきた人を、マリー・キュリーというフルネームをタイトルにしたというのは、実は他にはほとんどないのです。個人名を使うことによって、夫人ということではなく、マリー・キュリーという科学者が何をしてきたかに当然、焦点が当てられます。よくキュリー夫人の伝記というと、キュリー夫人が発見した放射能が今はがんの治療に役立っていますみたいな、そういう感じで書かれるのですが、実は、それが原爆、それから原発につながっているというようなことを、この本の中では問いかけていきます。つまり、科学の危険性とか、科学者の責任というようなことを考えさせてくれます。こちらは岩波ジュニア新書の一冊ですが、他にも「よりみちパン！セ」と

58 角野栄子 作、林明子 画『魔女の宅急便』福音館書店、1985。

59 角野栄子 作、佐竹美保 画『魔女の宅急便 その6 それぞれの旅立ち』（福音館創作童話シリーズ）福音館書店、2009。

60 柏葉幸子 作、山本容子 絵『つづきの図書館』講談社、2010。

61 なだいなだ 著、司修 画『TN君の伝記』（福音館日曜日庫）福音館書店、1976。

62 高木仁三郎 著『マリー・キュリーが考えたこと』（岩波ジュニア新書）岩波書店、1992。

か、「ちくまプリマー新書」といった教養書の広がりなども1990年代以降の動きとして注目したいと思います。

また、1990年代は、先住民や女性といった、マイノリティの掘り起こしも大変盛んで、書き手も被伝者も全て女性というふうに特化した伝記シリーズ（「こんな生き方がしたい」シリーズや「20世紀のすてきな女性たち」シリーズ）などもありました。そうしたノンフィクションの方向というのは、今はさらに絵本の世界にも広まっているといえます。

絵の情報量の多さを活かして、今までほとんど知られていなかった人、女性やマイノリティの人々を伝えていこうとする動きは、アメリカなどでも大変盛んなようで、今はそれがどんどん翻訳されて日本に入ってきています。昨日の水間千恵先生の講義⁶³では、映像によってイメージ化が助けられ、また分かりやすさが増す、それから大橋崇行先生の講義⁶⁴では、漫画的なストーリーやキャラクター設定を一つの教養として読み解いていくという読書の在り方が指摘されていて、大変興味深く私も感じたのですけれども、こうした伝記の大量の絵本化というのも、ノンフィクションの作品の読み方を変えていくのかもしれないというふうに感じています。

ただ、物語を読むということは、一つには時間の体験というようなことがあると思っています。例えば、伝記のように、ある人物の人生をある長さをもった大切な時間の体験として感じるには、絵本とか、あるいは尺の決まった映像メディアの体験だけではなく、何というか、延々とページをめくっていき、時には戻ったりする、そういう読み方というのが、やはり物語の一つの意義ではないかというふうに最近感じているのですけれども、このことは今後、さらに考えていきたいなと思っていますところ です。

4 大人にまで広がる絵本

今、挙げたような伝記絵本に限らず、絵本というのも、1980年代から1990年代で、赤ちゃんから大人までと、読者を大きく広げてきたメディアです。

荒井良二さんは、1990年代にほるぷ出版が手掛けた「イメージの森」という絵本シリーズがありまして、そのあたりから出てきたというふうに思われます。そのイメージの森というほるぷ出版のシリーズは、例えば『ハのハの小天狗』⁶⁵といったものがあるのですけれども、今では絵本の世界ですごく活躍している飯野和好さんやスズキコージさんなど、既に大人の世界ではイラストレーターや画家として大変知られていた人たちを——荒井良二さんもそうなのですが——子どもの本、絵本の世界に取り込んで作られていたと思います。

イメージの森のコンセプトは、「絵本はもう子どもたちだけのものとはいえません。絵本というメディアは、大人の感性をも刺激する、新鮮で、不可思議な魅力をもっているのです」というふうに書かれていまして、もう絵本というのは、子どもだけのものではなくて、大人のものであるという認識が日本でも広まっているということがよく分かります。

最近人気のヨシタケシンスケさんも、もともとは造形やアートやイラストなどを手掛けていましたが、その独特のユーモア感覚で、子どもだけでなく大人も楽しめる作品をたくさん出しています。ただ面白いだけではなく、ヨシタケシンスケさんは『子ども・大人』⁶⁶という、「考える絵本」、哲学絵本のシリーズの1冊も手掛けていて、哲学性みたいなものをもともと持つ

63 「21世紀の英米ヤングアダルト文学—物語がもつ力と危険性」本講義録pp.7-33.

64 前掲注13参照。

65 飯野和好作『ハのハの小天狗』（イメージの森）ほるぷ出版、1991.

66 野上暁、ひこ・田中文、ヨシタケシンスケ 絵『子ども・大人』（考える絵本）大月書店、2009.

ている作者だと思います。最近では、社会学者の伊藤亜紗さんと「そうだん」というかたちでテキストを作り、新しい哲学性や社会性を深めたような絵本を書かれています⁶⁷。ヨシタケさんの場合は、実は絵本の色や装丁はデザイナーさんが手掛けているということをよく言っておりますけれども⁶⁸、絵本にするとときにデザイナーさんや出版社、編集者さんと一緒に、絵本作りのチーム、総体として、より豊かな表現を作っていくというところがあるそうです。作家一人が作るのではなくて、チーム全体で絵本を作っていくというような作り方を、ヨシタケさんは積極的に取り込んでいる。そこに、ある種の信頼感を感じさせてくれるところがあるかなというふうに思います。

5 ヤングアダルト作品の広がりと言書の視点

このように、児童文学の変化や広がりを受けて、最初に述べましたように、ヤングアダルト文学が13～19歳からさらに30代というふうに対象を広げていて、また取り上げられる作品も、絵本からノンフィクション、ファンタジーなどへと広がっています。それは豊かさでもあり同時に、では実際に何を選んだらいいのか分からない、かえって迷うという取り留めのない状況にもなっているのは最初に申し上げたとおりです。

そのときに、猪熊さんの「クロスオーバー・フィクション」のように、自分なりの言書の観点を改めて考えてみるというのもよいのではないかと思います。猪熊さんが言っていたような「人間にとっての幸せとはどういうものなのか」、このような観点も一つです。

それから、最近出された『子どもの本から世界をみる』⁶⁹という、かもがわ出版の本があります。これは、「子どもとおとなのブックガイド」ということで、クロスオーバー・フィクションと大変近い意識を持ったブックガイドになっていますが、この中に収録した本の一つの観点は、このように明確に述べられています。

子どもたちが新しい世界を知り、おとなの世界も広がっていき、今をそして明日を考えることができる本⁷⁰

「おとなの世界も広がっていい」というところがミソかなという感じもしますが、先ほども申したように、本を読むことによってどのように変わっていくことができるのかということを考えているところが、このブックガイドにおける言書の一つの観点になっているのだということがよく分かると思います。こうした、猪熊さんやブックガイドのような定義というもの、多様な作品の中からヤングアダルト文学を選んでいく観点として参考にできると思います。

VI 自分なりの観点を持つ

今、「何でもあり」のヤングアダルト文学から、どうやって本を選ぶか。

結論としては、やはり自分なりの観点を持つほかはないのです。

けれども一方で、例えば金原さんや「タブーの崩壊」が開いてきたような、子どもや若者の

67 ヨシタケシンスケ さく、伊藤亜紗 そうだん『みえるとかみえないとか』アリス館、2018。

68 「第6回MOE絵本屋さん大賞2013 1200人の絵本屋さんに聞きました! 1位『りんごかもしれない』ヨシタケシンスケ あたりまえのことを疑ってみる楽しさを味わう」『MOE』36(2)、2014.2、pp.8-11。

69 石井郁子、片岡洋子、川上蓉子、鈴木佐喜子、田代康子、三輪ほう子、田中孝彦著『子どもの本から世界をみる 子どもとおとなのブックガイド88』かもがわ出版、2020。

70 同上、p.201。

抱える問題に迫る本、そして大人自身も子どもや若者の抱える問題に迫ることのできる、理解できる本というふうに、断固として「これがヤングアダルト文学の意義だ」と考えることもあり得ると思います。

また、別の観点として、「ボーダーレス」作品が切り開いてきたような、日常よりもちょっと広い視野を持てる本、日常とちょっと違う言葉、語りに出会える本というような、何かこう日常に直面しているときに、少し心を開かせてくれるような、そういう観点というのもあってもよいかと思います。日常と少し違う言葉に出会える本ということでいえば、詩や短歌なども入ってくると思います。私自身も実は短歌を作っているのですけれども、最近、若者の生きづらさを読んだ『滑走路』⁷¹という歌集が大変話題になって、今度映画化もされるようです。これも、日常とちょっと違う言葉に出会うというような意義を感じる本だと思います。

また、子どもから大人まで、人間の幸福に目を開かせ「(それを) 求めようとする気持ちをかき立てさせる」とか、「新しい世界を知り、おとなの世界も広がって」いく、「明日を考える」、このあたりを考えると、環境問題などがテーマに入ってきたりして、いろいろな方向性で本を選ぶことができるようになるのではないかと思います。

最終的には「自分なりの観点を持つしかない」というのが結論になってしまうわけなのですが、その際、どのような時代に、どのような作品が、どのような意識で書かれてきたかというような歴史的な観点を、今日見てきたように知っておくということが、一つの参考になるのではないかなと思ひまして、本日のお話を終わりにさせていただきたいと思います。どうもありがとうございました。

追記

2009年発足の「日本YA作家クラブ」(代表世話人 金原瑞人 梨屋アリエ)⁷²での、作家自身のインタビューなども、「ヤングアダルト」の独自の観点を探る一助となると思われます。

質疑応答

Q1 限られた情報量の中で、良書を選ぶコツは何でしょうか。奥山先生は選書の際、どのあたりに注目して選ばれていますか。

A1 先ほども申したように、結局、自分がどの作品を読んで、どんなところにひかれるかといったところで、自分なりの観点を決めていくしか、今はないかなという気がします。例えば私は、今日お話ししてきた中でいうと、ボーダーレス作品が切り開いてきた語りの面白さとか、表現の面白さというのは、結構、心ひかれるところなのです。テーマがどんなものであれ、厳しい状況であるとか、何か複雑な問題がその中に描かれていたとしても、そこに語りの面白さがあるというものを、ぜひ子どもたちに、もちろん大人たちにも読んでもらって、そして、言葉を豊かにしてほしいということを、すごく感じます。

言葉ということでいうと、例えば、伝記作品はテーマが良いものがたくさんあるのです。ところが、語り方がつまらない伝記というのがたくさんあるのです。何でこんなに良いテーマなのに、語り方がこんなにつまらないのだろうと、そこには教訓的にまとめていくというようなものを感じることがあるのですけれども、私は、どちらかというと、テーマがどんなふうに語

71 萩原慎一郎 著『滑走路 歌集』角川文化振興財団, 2017.

72 日本YA作家クラブホームページ <<http://jya.iinaa.net/>>

られていて、読んだ人の言葉をどんなふうにかみたいなところを重視しているのです。

あくまでも、これは私の観点であって、それぞれ自分の観点を、この機会にいろいろなものを参考に決めていただければいいし、もちろんそれをどんどん更新していてもいいのではないかというふうに思っております。

Q2 ヤングアダルト文学を大人が楽しむのは問題ないと思いますが、小学校高学年の子たちが、いわゆるタブーといわれていた描写などに触れてもよいのでしょうか。ヤングアダルト文学が（大人だけでなく）低年齢のほうにも読まれていると思うのですが、その点についてはいかがでしょうか。

A2 もともと、日本でタブーの崩壊の作品が書かれてきたとき、それらの作品は、ヤングアダルト文学として意識されていたわけではなくて、それこそ小学校高学年くらいでも読めるような作品として書かれていたのです。そういう厳しい現実みたいなものを描いた作品に小学校高学年くらいで出合うのは、子どもさんにもよると思うのですが、私は、それをあえて隠す必要はないと思っています。

さらに、ヤングアダルトの範囲が低年齢化しているというような問題については、むしろ、低年齢の、つまり、小学校低学年から中学年くらいの子たちが読む児童文学を、もっと豊かにしていく必要があると感じるのです。例えば、幼年文学といわれる、絵本ではなくて物語を読み始める年齢の子たちが読む文学といいますか、その層が、今の児童文学の中ではちょっと弱い感じがあります。だんだんと開かれているところもあるのですが、ロングセラーになっている幼年文学以外に新しいものがなかなか出てこないということが長年いわれてきています。そのところがもっと豊かになると、逆にヤングアダルト文学が低年齢化していくという懸念をもつ必要はなくなるのかなという感じがしています。

小学校中学年くらいの子どもたちが、絵本ではなくて、物語とどのように出合っていくかというところを、ヤングアダルトとはまた違う側面として考えていくことが必要かなと思っています。だから、棚なども、ヤングアダルトの棚だけではなくて、幼年文学の棚というのを豊かにしていけば、ヤングアダルトが低年齢化するという懸念は、かえってなくなるのではないかなと思っています。

Q3 ヤングアダルト文学について、大人もいっしょに手に取れる工夫があってもいいのではないかというお話がありました。しかし、大人が入りやすい工夫をすると、ヤングアダルト世代の子どもたちには居づらくなるのではという懸念があります。具体的に、この設置の仕方はいいのではと思われた図書館や書店などの例がありましたら、教えていただきたいです。また、エンターテインメント的な作品の場合、どういった作品をヤングアダルトとするのがいいのか悩むことが多いので、アドバイスをいただければ幸いです。

A3 講義でもお話ししたように、ヤングアダルト文学というのは大人も読むということになっているわけなのですが、今のご質問の逆で、ヤングアダルトと銘打ってしまうと、大人が少し手に取りにくいということがあります。もう私は大学生になっちゃったからYAの棚には行けないみたいなことをいう人もいたりするのですが、逆に大人が入りやすい工夫というのも、私はしてもいいと思うのです。ただ、そうなるとう度は、子どもたちが取りにくいということになって、それにふさわしい棚づくりというのは、自分の店でも難しいと思っています。

今日も言っているように、例えば、語りが面白いという観点から、YA文学という棚ではなくて、「語りが面白い」、「語りを楽しもう」とか、「言葉を楽しもう」みたいな、あるいは「生きづらさを考えよう」とか、子どもでも大人でも考えられる、副テーマのようなものを提示するのはいかがでしょうか。先ほどから言っているように、ヤングアダルト文学をどう考えるかという自分なりの観点でいいと思うのですけれども、自分はその観点で、今この棚を選んでいるのだという意識をもつのです。

棚は常に同じでなくていいと思います。流動的に棚を変えていく中で、自分が考えるヤングアダルト文学の良さを打ち出していける副タイトルみたいなものを、うまく付けていくといいのではないかと思います。そこには、例えば、語りの面白さとか、言葉の面白さとか、時には先ほど紹介した短歌みたいなものが入ってきたり、それから、昨日ご講義のあったライトノベル的な、あるいはエンターテインメント的な作品も、そのテーマに合えば入れていけばいいと思うのです。エンターテインメントだから何でも入れていくというわけではなくて、自分がこれだと思う選書の観点を設定して、そこに合うものだったらエンターテインメントも入れていけばいいし、詩歌も入れていけばいい、というようなことになるかなと思います。

具体的な例というのは、むしろ教えていただきたいという感じなのですが、エンターテインメントはエンターテインメントだからというふうに分けなくて、エンターテインメント的な作品の中にも、例えば、生きづらさを描いている部分があったとすれば、それも入れていけばいいし、言葉の面白さがあれば入れていけばいいし、というふうに思っています。

装丁のデザイン力というのも、ヤングアダルトの本の一つの観点ではないでしょうか。本のアート性みたいなものも、一つの観点として入れていくと、例えば、イラスト的な表紙のものなどを並べて置くこともできるのではないかなと思ったりもしています。

そういう感じで、子どもから大人まで、いろいろな読者が入り込め、またいろいろな本がそこに置けるというような棚づくりのためには、もう一回繰り返しますけれども、自分なりに、これだと思う選書の観点というものを、その時々で見つけていくといいかなというふうに思っています。自分の本屋でも、フェアみたいなかたちで、いろいろな観点で本を並べています。最近では「ちょっと変な主人公」といった観点で並べたりとかして、なかなか面白かったのですが、そういうことをやっていく中で、棚というのは豊かになっていくと思っています。

英語圏のヤングアダルト文学と図書館活動

白井 澄子

はじめに

- I ヤングアダルトサービスと出版のはじまり
- II 英語圏のヤングアダルト文学
 - 1 黎明期—20 世紀半ば
 - (1) ヤングアダルト文学の源流としての『ライ麦畑でつかまえて』
 - (2) 初期のヤングアダルト文学
 - 2 現代のヤングアダルト文学—20 世紀後半～現代
 - (1) 異文化摩擦
 - (2) 家族・友達
 - (3) ジェンダー・セクシュアリティ
 - (4) 障がい・難病
 - 3 グラフィックノベル
 - 4 現代のヤングアダルト作品まとめ
- III 現在の英語圏のヤングアダルトサービス
質疑応答

英語圏ではどのようなヤングアダルト文学が書かれ、読まれているのでしょうか。初期の問題小説から現代のグラフィックノベルまでを概観し、扱われるテーマや表現の変化、読者の反応についてお話しします。また、今、どのようなヤングアダルトサービスが必要とされ、実際に実践されているかについても紹介したいと考えています。

英語圏のヤングアダルト文学と
図書館活動
白井 澄子



はじめに

それでは、「英語圏のヤングアダルト文学と図書館活動」ということで、お話をさせていただきたいと思います。私がヤングアダルト文学に初めて触れたのは1970年代後半ですが、ヤングアダルト文学はアメリカで生まれ、その黎明期はだいたい1960年代後半あたりです。ほぼ半世紀経った今、どのような変化が見られるのか、また、現代の英語圏、特にアメリカではヤングアダルトサービスがどのようになっているのか、そんなことを交えてお話ししたいと思います。

先ほどの奥山恵先生の講義¹でも、ヤングアダルトという言葉自体が登場する前から、内容的にはヤングアダルトに関わるような作品があったというお話がありましたが、実は、ヤングアダルトという言葉がアメリカで一般化して日本にも入ってきた1980年前後、みんなドッキリしてしまったのです。アダルトという言葉は、当時はアダルトビデオとか、アダルト何とかなどあまりいいイメージがなかったのです。若者を示すのにヤングアダルトという言葉を使うのが何となく居心地が悪かったというのは、多くの人から聞きました。最近ではYA(ワイエー)という言い方も一般化して、あまり抵抗がなくなったというのも、ヤングアダルトという言葉が定着していった一つの理由ではないかと思います。

さて、今日の話の流れですが、最初にヤングアダルトサービスと出版のはじまりのことをお話しいたします。それから、英語圏のヤングアダルト文学の黎明期の作品を少し取り上げます。続いて、現代のヤングアダルト文学について、4つのテーマを挙げて考えてみたいと思っています。テーマは、異文化摩擦、家族・友達、ジェンダー・セクシュアリティ、障がい・難病ですが、最近では、こういう系統の作品が英語圏で盛んに出版されているように思います。

初期のころにヤングアダルト文学が出てきたとき、社会的な問題をたくさん入れ込んで、児童文学的なタブーがないかたちで書いたリアルな作品というのが、「ヤングアダルト文学」の特徴でした。最近では、ファンタジー系のものがたくさん出てきて、むしろそちらのほうが活性化しているかもしれませんが、今回私が取り上げている作品は、どちらかというと、リアルなものが中心です。続いて、最近話題のグラフィックノベルにも触れてみたいと思います。

最後に、現代のヤングアダルトサービスではどんなことを行っているのかを見ていきます。

I ヤングアダルトサービスと出版のはじまり

それではまず、アメリカにおける初期のヤングアダルトサービスと出版のはじまりについて、お話ししたいと思います。そもそもヤングアダルトサービスはアメリカで始まったといわれて

1 「現代日本児童文学と「ヤングアダルト文学」」本講義録pp.67-88.

いるのですが、そういう動きの発端は、ティーン期の若者たちからの訴えだったのです。「私たちの読みたい本がないんですけど」と、当時のティーンエイジャーたちが図書館員によく訴えてきたそうです。児童書のところに行っても、一般書のところに行っても、どうも自分たちが読みたいような本がないというのが現実だったようです。

それを聞いた図書館員たちは、いろいろと奮闘することになりました。まず、ヤングアダルト用の棚を作って、そこに児童の棚や大人の棚から本をかき集めて並べようとしたのですが、適当な本があまりなかったのです。2段くらいしか棚が埋まらなかったという話を聞いています。これでは困るということで、出版社、それから作家さんに、ティーン向けの作品を書いて出版してほしいということ、かなり強く訴えかけていったようです。その結果、いわゆるヤングアダルト文学というものが誕生していくことになるのです。

この頃に、ヤングアダルトという言葉も使われるようになりました。先ほどの奥山恵先生のお話にもありましたが、いわゆるティーン向け、思春期の読者向けの動きというのは、もっと前からあることはあったのですが、それほど大きな流れにはなっていなかったのです。それが、図書館員たちの努力の甲斐があって、英語圏でヤングアダルト文学が盛んに書かれるようになりました。

年齢については、アメリカ図書館協会などですと12～18歳、日本の多くの図書館は13～19歳くらいと、多少ずれがありますが、ほぼ同じです。

II 英語圏のヤングアダルト文学

1 黎明期—20世紀半ば

まず、時代背景を見ておきたいと思います。この頃、若者たちが自分たちの文化を強く発信していくようになって、既成の大人の社会と若者たちが対立関係になっていきます。皆さんの中にはご記憶の方がいらっしゃるかもしれませんが、ヒッピーやパンクなどの音楽、ファッションとか、いわゆる今でいうとサブカルチャー的なものがすごく増えてきました。こういった若者たちは、とにかく自由を大切にしている、それまでの大人社会が作ってきたものに反発していく、反体制主義のような感情が彼らの中にありました。大人の既成社会にとにかく疑問を呈し、反発をする、そういう流れが起きてくるのです。この流れの中で、大学紛争も起きてきます。これは1960年代にフランスの大学で始まったといわれていて、それが世界的に広まっていきました。

スライド左側の写真（長髪、サングラスをかけた若い男性）、これはヒッピー的なスタイルです。ピースサインをしています。右側の写真（モヒカンヘアの男性2名）は、イギリスのパンクファッションの人たちです。こういう人たちがわっと増えていくのです。

では児童文学の状況はどうかといいますと、児童文学のタブーへの疑問がわき上がってきます。タブーというのは、暴力、性、ドラッグ、離婚、死など、要するに子どもに不安を与えるような内容は児童文学では書かないようにしましょうというものです。これはアメリカの出版界でルールのようなものを決めていた時代の産物です。しかし、実際の子どもたちはタブーだらけの社会で生きているという矛盾がありました。児童文学で子どもを取り巻くリアルな状況を書くようになったことを、日本だと「タブーの崩壊」という言葉で表現しましたが、アメリカでも同じことが、日本より少し前に起こっていたのです。

こうして、タブーを気にしないで子どもを取り巻く状況を書いていくことで、問題が作品の中に盛りこまれた「問題小説」(problem novels) というのが一気に増えていきます。そうした流れがある一方で、子どもの内面に入っていく文学というのも増えてくるのです。児童文学の

中にもヤングアダルトが入ってくると同時に、子どもが読む本の枠が広がっていったといってもいいかもしれません。

(1) ヤングアダルト文学の源流としての『ライ麦畑でつかまえて』

さて、ヤングアダルト文学には、実は源流があるとアメリカではよくいわれています。それが『ライ麦畑でつかまえて』(J.D.サリンジャー (Jerome David Salinger, 1919-2010))です。1951年の作品なので、ちょっと古いです²。話としては皆さんもよくご存じかもしれませんが、簡単にご紹介します。物語は、男子高校生のホールデンが学校を退学になることから始まります。成績もよくないし、人付き合いもうまくいっていません。彼が帰宅するまでの2日間くらい、ニューヨークをうろつきながら経験する事柄を、自分の言葉、つまり若者言葉で語っている作品です。途中、こっそりと家に戻って行って、妹と話をするところがあるのですが、妹が「お兄ちゃん、大人になったら何になりたいの?」と聞くと、ホールデンは「そうだな、ライ麦畑で子どもたちが大勢遊んでいるんだけど、畑からころっと落ちてしまうことがあるかもしれない。それを受け止めるキャッチャーになりたい」と言うのです。妹はそれを聞いて、「お兄ちゃん、ばかね。そんなことを言ったらお父さんに叱られるわよ」というようなことを言います。このように、一風変わった彼の言動は周囲の人たちには理解されず、最終的には彼は1年間、精神病院に入れられてしまうのですが、そこから出てきて、思い出して語っているというのが、この作品です。

作品は、子どもと大人のはざまにいるティーンエージャーの生きにくさを表現しているといえるでしょう。大人に対する批判が出てきますし、先ほど妹との会話のシーンを紹介しましたが、無垢へのあこがれや、子どもを救いたいという気持ちも見えてきます。また、疎外された居場所のない若者の心情が表現されています。そして、一人称で語っていく語りも特徴です。若者が実際に日常で使っている言葉や、汚い言葉がたくさん使われています。こういった特徴がヤングアダルト文学の中にも取り入れられていくようになったのです。

(2) 初期のヤングアダルト文学

次に、初期のヤングアダルト文学を2つご紹介したいと思います。

『チョコレート・ウォー』

1つ目は『チョコレート・ウォー』という作品です。ロバート・コーミア (Robert Cormier, 1925-2000) という人が書いています。出版は1974年です。

話は、高校生のジェリーという男の子が、いじめグループの標的になるというものです。学校行事としてチョコレートを売るという風変わりな行事があるのですが、いじめグループからそれを1週間断れという命令を受けるのです。反発したらボコボコにされるので、とにかく従います。その間に、僕は人のいいなりにばかりなっていていいのだろうかと自問し、自分の意志で生きること目覚めるのです。1週間後、そのいじめグループからの指令期間が終わったとき、今度は自分の意志でチョコレート販売をしないという行動をとります。これにはいじめグループが反発をします。自分たちに盾突いたとして、結局、ジェリーは袋叩きにあってしまうのです。

ここまでであれば、高校生同士の話なのですが、実はここに教師が関わっているのです。

2 以降、特に断りのない限り、海外作品の出版年は原書初版のものを記載している。

教師はこういう生徒たちの動きを見て見ぬふりをしたり、生徒たちの動きをうまく利用するのです。いじめグループにいじめられると困るので、みんなはおとなしくしています。これを利用して学校の中をうまく治めていこうとする、こんな図式が見えてくるのです。

まとめてみると、『チョコレート・ウォー』という作品は、精神的、肉体的な暴力を交えて、教師と生徒、生徒同士、親子間の不信や葛藤を描いた問題作ということになります。ジェリーは自分の意志で世界を変えようと行動するのですが、結局は既成の世界を変えられません。この話は、ジェリーだけの言葉で語られているわけではなくて、登場人物それぞれの語りで立体的に構成されています。いじめグループの中にも何人か子分がいて、その人たちの語りも出てくるのですが、決して、いじめのリーダーに「はいはい」と言って従っているわけではありません。各々にいろいろな思いがあるのが伝わるかたちで書かれています。

この話は、当時の若者たちから非常に強い支持を受けました。これを書いたロバート・コーミアという人は、ジャーナリストでした。当時の高校生たちの声を聞こうと取材に行ったら、僕たちが取り巻かれている状況を書いた本がないからぜひ書いてくださいと言われて、生まれたのがこの本なのです。ですから、当時の高校生たちの状況をよく表していたのだろうと思います。ただ、非常に重たい話です。

『キャサリンの愛の日』

次は、『チョコレート・ウォー』の対極にあるような作品をご紹介します。ジュディ・ブルーム (Judy Blume) の『キャサリンの愛の日』(1975) というのですが、なんだか気になるタイトルですね。『チョコレート・ウォー』のキーワードが暴力だとすると、こちらは性です。キャサリンという、ごく普通の女子高校生にボーイフレンドができて、初めての性体験をするまでのことがリアルに書かれています。

この話は、書評誌の中では好意的に扱われていたのですが、性体験を扱っているということで図書館や一般の大人からは批判が殺到しました。確かに恋愛と性行為は出てくるのですが、それだけではなくて、性教育の話や避妊の話といった重要なことも書かれています。ボーイフレンドが避妊具を使っているかどうかという話も出てきます。性の問題に真面目に取り組んだ作品なのですが、扱いが難しいですね。

ジュディ・ブルームは、『神さま、わたしマーガレットです』(1970) という作品でよく知られています。これは児童文学ですが、ここにも少女の身体的な成長や信仰の問題といった、ちょっと新しい視点が入っています。ジュディ・ブルームはヤングアダルト文学にも新しい流れを作りましたが、物議も醸し出してしまったともいえるでしょう。

面白いことを、R.S. トライツ (Roberta Seelinger Trites) という児童文学研究者が言っています。「思春期小説では、性的能力が活力 (エンパワーメント) の一般的な暗喩である」と³。これは実際そうなのです。性的能力を発揮できて、性行為に関わる話が出てくると、それが一種の活力、生きていく力になっていくということなのです。逆に考えると、それができなかった若者、例えば『ライ麦畑でつかまえて』のホールデンの場合、彼には性的なことに関わりそうな場面がいくつも出てくるのですが、実際の性行為には至れないのです。その結果、中途半端な生き方になってしまうということがいえそうです。

初期のヤングアダルト文学は、2つしか挙げませんでした。まとめてみたいと思います。

3 R.S. トライツ 著、吉田純子 監訳『宇宙をかきみだす 思春期文学を読みとく』人文書院, 2007, p.139.

まず、タブーにとらわれないヤングアダルト文学の誕生ということです。作品にさまざまな問題を入れ込むなど大胆な挑戦をして、児童文学に旋風を巻き起こしたのは大きな特徴だと思います。

主人公たちは既成の大人社会や大人の権力への反発や挑戦をしていきます。一生懸命していきませんが、大人の権力の壁はすごく厚くて、若者の挫折が描かれるというのが割と多いと思います。大人の権力となんとか折り合いをつけて大人の中に入っていくのですが、彼らが本当にやりたいことや、未来への希望はちょっと薄まってしまうような気がします。

2 現代のヤングアダルト文学—20 世紀後半～現代

では次に、現代のヤングアダルト文学、20 世紀後半から今までを取り上げてみたいと思います。2000 年ちょっと前くらいの、1980 年代、1990 年代にはヤングアダルト文学が定着していきます。アメリカでは、作品の種類やテーマも多様化してきたと思います。最近では、グラフィックノベルも登場しています。ヤングアダルト文学に特化した文学賞ができていくという状況も、2000 年くらいから起こってきます。アメリカ図書館協会が出しているマイケル・L・プリンツ賞は、2000 年に創設されました。また、イギリスでは、YA Book Prize 賞という、出版社の集まりが出している賞があります。これは 2014 年からで、新しいです。もちろん、昔からあるカーネギー賞やニューベリー賞を、ヤングアダルト作品が受賞するということもあります。

それでは、最初に挙げた 4 つのテーマを扱ってみたいと思います。書評などで話題になっている本を取り上げています。まずは、異文化摩擦からいきましょう。

(1) 異文化摩擦

『ぼくはイエローでホワイトで、ちょっとブルー』

最初にご紹介するのは、『ぼくはイエローでホワイトで、ちょっとブルー』⁴です。これは日本の作家であるブレイディみかこの作品で、昨年（2019 年）出版されて非常に話題になりました。ヤングアダルト文学ではありませんが、日本人の少年の目を見たイギリス社会の異文化摩擦を扱っているので、問題提起として取り上げました。

作品はイギリスが舞台で、イギリス人のお父さんと日本人の母——ブレイディみかこさん——を持つ「ぼく」という男の子が出てきます。「ぼく」は、中学進学にあたって、さまざまな階級や人種が混じっている地元の底辺校に行きたいと言い出すのです。親の心配をよそに、「ぼく」はその学校に進学しますが、予想通り、人種や階級などさまざまな差別があり、その様子が、「ぼく」を通してリアルに語られていきます。「ぼく」はその中でいろいろなことを考えるのです。そして、こんなことを言っている子たちがいるだとか、こんな目にあっている子がいるというのを、お母さんに報告していきます。「ぼく」はなかなかバランスの取れた少年で、黄色人種の一人ではあるのですが、上手にそういった状況の中を生き延びていきます。それを両親が見守る、そんな内容の本です。

これはイギリスが舞台なのですが、日本における異文化理解に一石を投じたのではないかと思います。日本でも、最近では異文化ということを考えざるを得ない状況になっています。異なる人種や階級が交じり合って生きる中で、共存していかなければならないのですが、そういったことをこの作品はドキュメンタリー風にまとめています。「ぼく」はなかなか判断力があり

4 ブレイディみかこ 著『ぼくはイエローでホワイトで、ちょっとブルー The Real British Secondary School Days』新潮社、2019.

ますし、お父さんやお母さんたちも、「ぼく」を否定せずに見守っていくところがとてもいいと思います。

さて、日本ではこういう本が出版されましたが、異文化摩擦が激しいアメリカではどのような作品が書かれているのでしょうか。先日の大統領選挙⁵でもそうだったように、あれだけ多くの人種が混じっていて、いろいろな意見がある社会ですから、日本では想像できないくらいの摩擦が起こりえます。さっそく、作品をいくつか見ていきたいと思います。

『穴』

まずは、『穴』（1998）という作品です。ルイス・サッカー（Louis Sachar）という人が書いています。穴を掘る話なのですが、表紙の穴の絵も面白いですね。主人公はスタンリーという少年で、貧しい移民の一家です。先祖のせいで、常にアンラッキーが付きまとう一家という設定です。

そのとおりに、スタンリーはある時、有名選手のスニーカーを盗んだとして、無実の罪で砂漠にある少年矯正施設に送られてしまうのです。はじめは、施設の荒っぽい少年のいじめに遭いますが、だんだん仲間として受け入れられていきます。一方で、施設の少年たちは、毎日穴掘りをさせられています。いったい何でこの施設の所長は穴掘りをさせているのか、また、穴掘りから何が見えてくるのか、というミステリアスな展開です。

この話がうまくできているのは、穴を掘ることで、アメリカの土地に染み込んだ、アメリカを形成してきた人々の歴史が浮かび上がってくるという設定ではないかと思います。スタンリーが矯正キャンプに送られる話を発端に、黒人や移民への差別の歴史などが語られていくのです。

例えば100年以上前の、当時はタブーとされていた、白人女性と黒人男性の恋愛の話が挿入されますが、白人の男たちがそれを見て、2人の恋愛は許されぬということで、黒人の男性を射殺してしまいます。絶望した女性は豹変します。女追い剥ぎに変わってしまうのです。そして、次々と男たちを痛めつけて、金品を奪っていきます。その金品が、いま砂漠となったどこかに埋められているはずだということで、矯正キャンプの所長はそれを掘り出すために、少年たちを使って穴掘りをさせていたのです。

穴を掘ることと同時に、当時の人種差別や社会状況が見えてくるという仕掛けです。結局、アメリカは白人の一枚岩ではなく、さまざまな人種によって形成されているという歴史が、まるで地層を見るように見えてくるという、なかなか凝った作りの面白い作品です。

『天国までもう一步』

次にお話するのは、『天国までもう一步』（2001）という作品です。書いたのは、アン・ナ（An Na）という韓国系アメリカ人の作家です。中国とか日本の作家の作品は結構あるのですが、韓国系のもはやや少なく、しかもヤングアダルト作品は多くないので、ここで取り上げることにしました。この話では、もともとは韓国に住んでいて、あまり経済的に恵まれない家族が登場します。アメリカに行けば天国のような暮らしができるというので、夢の国アメリカに移住したのですが、一家は厳しい現実と直面します。お父さんは英語ができず、仕事を得られないのです。だんだん、酒に溺れて、家族にも暴力を振るうようになっていきます。こうした

5 2020年11月3日に実施され、民主党候補ジョー・バイデンが現職の共和党候補ドナルド・トランプを破った、2020年アメリカ合衆国大統領選挙のこと。

家族の変化が、娘のヨンジュの目を通して語られます。ヨンジュを救うのは、学校での教育と友達です。

このような展開なのですが、アメリカで使われている言語である英語を習得していないと、アメリカの社会の中で生きていくのが非常に難しいという現実がリアルに伝わります。ある意味、移民はアメリカに同化しなければ生きていけないという現実を突き付ける話です。かつて、アメリカには、移民してきた人たちはみんな英語を覚えて、アメリカ人のように生活しましょうということを出していた時代がありました。今は、そのような同化政策はなくなりましたが、実は、裏を返せば、移民が抱える言語問題という難しい現実が残っているようにも思えます。

『はみだしインディアンのホントにホントの物語』

次は、シャーマン・アレクシー (Sherman Alexie) の『はみだしインディアンのホントにホントの物語』(2007)です。これはネイティブアメリカン、つまり先住民の話です。アメリカ先住民の青年が出てきますが、自分のことを「オレ」と言っています。もともと、先住民保留地——居留地といったりもします——に住んでいて、そこの高校に通っていました。ところがある時、先生が、ここの居留地の外にある白人学校に転校しなさい、それがお前のためだよ、と言い出すのです。

そこで、彼は転校することにします。でも、白人の学校に行くと、先住民ということでもまずハンデがあります。その他にも、表紙の眼鏡の絵でも分かりますが、彼は強度の近視なのです。さらに、体のほうにもいろいろなハンディキャップがあるのです。ハンデだらけの「オレ」は、新しい白人の学校になじめず、いろいろなかたちのいじめを受けます。

けれども、次第に高校内で、ちょっとユニークな人たちとの付き合いが増えていきます。そうすると、自分が持っているユニークさというのも、表に出していけるようになります。気が付くと、実は多くの人たちが、言葉には表さないのだけれど、彼を受け入れるようになっていたのが分かってくるという、なかなかいい話なのです。本の中には漫画的な挿絵が入っていて親しみやすくなっています。

この話は、現代のアメリカ先住民の生活を先住民の側から書いた自伝的な作品で、作家自身も先住民です。彼らが貧困やアルコール依存症、教育問題、犯罪などの問題と強く関わらざるを得ない、出口のない状況にいるのが作品から見えてきます。

保留地を出るのは裏切りでしょうか。「オレ」が保留地外の学校に行くと知ると、幼なじみの少年が、保留地を出ていく裏切り者だといってけんかを売ってきます。ある意味、保留地にいれば、白人との摩擦は少ないですから安全ではありますが、教育レベルなどを考えるとやはり限界があり得るのです。外に出ていくことを認めたお父さんは、息子の将来のことを考えていたのでしょう。非常にきつい壁があるが、それを乗り越えてみないか、ということだったのです。

この話のいいところは、先住民にとって厳しい状況がいろいろ描かれる中、個人同士の理解が、偏見と差別の壁を乗り越える一つのきっかけになっていくということところです。私たちも、あの国の人たちはちょっと変わっているよね、と言ったりすることがありますが、個人同士で付き合ってみると、そんなことは気にならないということはよくありますよね。一つの国としてまとめてしまうと、何か違うものに見えてしまうのですが、そういう思い込みや偏見に一石を投じた作品です。この作品は2007年の全米図書賞を受賞しています。

異文化摩擦のことをまとめてみます。白人中心社会で、民族的なアイデンティティを保って

共存していくことの難しさが見えてくる作品もあります。でも、『穴』や『はみだしインディアンのホントにホントの物語』には、大人が持つ偏見にとらわれない若者の柔軟な姿勢が入っているような気がします。多様な民族が共存できる可能性というのが見えるのではないかと思います。

日本における異文化摩擦は、まだまだ先の課題かもしれませんが、こういう話を読んでいくことは、異文化共存社会について考えるきっかけになるだろうと思います。マイノリティの状況に関しては、知らないとか、無関心というのが偏見を招く大きな原因です。考えるきっかけになればと思います。

(2) 家族・友達

さて、次の話題に移りましょう。次は、家族・友達です。この話題に関しては膨大な数の作品があるのですが、その中から4つご紹介します。

『かかし』

まずは、少し古いですが、『かかし』(1981)というイギリスの作品を取り上げます。ロバート・ウェストール (Robert Atkinson Westall, 1929-1993) という作家が書いています。13歳のサイモンという少年が主人公ですが、亡くなったお父さんを今でもとても愛しています。でも、お母さんは再婚することになり、彼は不愉快で仕方がありません。

夏休みに、再婚相手のところで過ごすことになるのですが、たまたま、お母さんたちの寝室の上の部屋だったものですから、寝室での会話が聞こえてしまい、さらに2人への憎悪を強めてしまう。それがきっかけとなって、とても不思議な現象が起こるのです。この地域に古い水車小屋があるのですが、そこに隠された忌まわしい過去の秘密が明らかになってくるのです。それは、過去に起きた男女の三角関係なのですが、3人が3つのかかしとなって現れ、だんだん町のほうに来て、人々を脅かすようになるという、ハラハラドキドキのお話です。

サイモンの親に対する強い憎悪が超常現象となって現れてくるというのが、この話の核なのですが、不気味なかかしが出てきて、個人だけではなくて周りの人まで恐怖に陥れる様子が描かれています。強い感情が引き起こす現実と超現実が入り混じる世界、ファンタジーめいた展開というのは、当時、映画などでも用いられていたと思うのですが、ヤングアダルト作品の中にも取り入れられたといえるでしょう。

アメリカの影響で、イギリスでもヤングアダルト小説が一步遅れて書かれるようになりますが、その初期の頃の作品です。イギリスにも、古い時代に若者を扱った作品はあるのですが、いわゆるヤングアダルト向けと銘打った作品が出てきたのは、この頃だったと思います。

『ディアノーバディ』

次もイギリスの作品です。バーリー・ドハティ (Berlie Doherty) の『ディアノーバディ』(1991)で、これは妊娠を取り上げた小説です。大学進学を目前にして、ヘレンはボーイフレンドと性的関係を持ってしまいます。それで、ヘレンが妊娠してしまったようなのです。

そのことを認めたくないヘレンは、おなかの子に「ディアノーバディ」で始まる手紙をつづり始めます。ノーバディですから誰でもない、いないはずの相手への手紙です。そして、早く私から出て行ってほしい、という切実な思いを書きつづっていくのです。ボーイフレンドはクリスという青年なのですが、クリスには女子の気持ちや痛みというのが分かりにくいのです。

いろいろ悩んだ末、ヘレンはついにお母さんに打ち明けます。そうすると、非難された揚げ

句、墮胎をしなさいと命じられます。ところが、そう言われたことによって、逆にヘレンは命の大切さに目覚めていくのです。

作品の中で3人の女性がヘレンにいろいろな影響を与えていくことになるのですが、そのところをちょっとピックアップしてみましょう。まず、クリスの伯母さんですが、彼女は中絶した経験があります。そして、中絶は、女性の体も危険にさらすし、心理的にもつらいものだという話をしてくれます。次に、クリスのお母さんです。この人はずいぶん進歩的な人で、子どもは持つけれど、子どもに縛られないで自分のやりたいことを追及していきたいという母親です。一方、ヘレンのお母さんはだいぶ違います。この人はちょっと気の毒なのですが、彼女自身が私生児だったのです。そのつらさがあるので、娘のヘレンにはそういうことに関わってほしくないという切実な思いがありました。

こういったことがヘレンを動かして、最終的には子どもを産もうと決心するところに至るのです。命の大切さと女性の生き方というのを考えさせる一冊だと思います。

『ガールズアンダープレッシャー ダイエットしなきゃ!!』

続いてもイギリスの作品ですが、『ガールズアンダープレッシャー ダイエットしなきゃ!!』(1998)です。これはジャクリーン・ウィルソン (Jacqueline Wilson) という人が書いています。ジャクリーン・ウィルソンはもっと低年齢向けの作品もたくさん書いていて、重たいテーマをユーモアに包んで書いていくのが得意な人です。

この話には仲良し3人組の少女が登場します。その中で「ダイエットしなきゃ」と思っているのは、エリーという子です。彼女はぽっちゃり型ですが、友達のほうはすらっとしていて、モデルにならないかと声を掛けられたりしています。

エリーは体型にもコンプレックスを抱いていますが、加えて両親が再婚していて、継母にあたる人にはなじみません。ダイエットもしなければいけないし、家の中も難しい状況なので、強いストレスの中で結局、拒食症になっていくのです。そのことに新しいお母さんが気づきます。もしかして食べたものを吐いているのではないの、と声を掛けてくれるのです。それで初めて、新しいお母さんとしてしっかり話をする事ができます。そして、拒食症から立ち直っていきます。

この話の中に出てくるのは、劣等感やダイエット、家族の問題、そして友達の問題です。さらに拒食症というシリアスな話題を、ジャクリーン・ウィルソンらしく、ユーモアをいろいろなところに交えて描いているのです。吐いちゃったけど、何食べればバレないかしらとか、そういう本当に身につまされる問題もちょっと笑いを含んだようなかたちで書いてあるので、読書が苦手な人でも読めるタイプの作品です。

『ウォールフラワー』

次は、アメリカの作品、スティーヴン・チョボウスキー (Stephen Chbosky) の『ウォールフラワー』(1999)です。これは映画にもなっていて、本の表紙には映画で演じた人たちが描かれています。チャーリーという高校に進学したばかりの少年が主人公です。進学する直前の春、この子の友達が自殺をしてしまったため、非常に動揺した気持ちのまま高校に入ったのですが、孤立して周りに入っていきません。

高校で知り合った、パトリックとサムという異母兄妹——表紙の両脇に出ています——の働きかけがきっかけで、チャーリーの目が開かれていきます。ただ、その過程で、幼児期に受けた性的虐待のことを思い出してしまうという、ショッキングな内容が出てきます。

『ウォールフラワー』というタイトルなのですが、ウォールフラワーは皆さんご存じのように、

ダンスパーティーで踊れなくて、じっと“壁の花”になっている人のことですね。高校生の日常を見るだけの傍観者、つまりウォールフラワーであるチャーリーですが、パトリックとサムという兄妹と出会ってから変化していきます。2人に引っ張られて、ダンスパーティーに行ったり、スポーツ観戦をしたり、いろいろなところに出ていくのです。見る側から参加する側へ変わっていきます。ウォールフラワーからの脱出です。最初は生氣のない人生を送りそうになっていたチャーリーですが、実のある人生を生きていこうとします。さらに、児童虐待の記憶を乗り越える過程で強さを得ていく、友達の存在の大きさが感じられる作品です。

『二つ、三ついいわすれたこと』

次に、『二つ、三ついいわすれたこと』（2012）をご紹介します。面白いタイトルですね。書いたのはアメリカのジョイス・キャロル・オーツ（Joyce Carol Oates）という作家で、この人は、必ずしも児童文学やヤングアダルト文学の作家ではありません。一般向けの作品を書いているベテランの作家で、いろいろな賞を取っている実力のある作家です。ここ数年、ヤングアダルト作品を発表して好評を得ています。

話に登場してくるのは、16歳の女子高校生、メリッサとナディアとティンクの3人です。ティンクは既に自殺していて不在です。けれども、悩みを抱えるメリッサとナディアは、何かで行き詰まると、今は亡きティンクに思いを投げかけて、ティンクならどうするのだろうかと問いかけます。

この3人のことを1人ずつ見てみたいと思います。メリッサは、ミス・パーフェクトと言われるほど有能です。何でもできてしまいます。名門大学に早々に進学が決まるなど、端から見るといいことばかりなのですが、家では両親が離婚寸前で最悪の状態にあります。精神的に追い込まれる日々で、悪いことは全て自分のせいだと思えてしまって、罰として身体の見えないところに傷を付ける、つまり自傷行為をしているのです。

一方、ナディアはぼっちゃり型で、そのことにコンプレックスがあります。男子生徒にいじめられたり、ネットで尻軽女と噂を流されたり、最悪です。ナディアには片思いの男の先生がいるのですが、その先生の誕生日に、名前は知らせずに、自宅から本物の絵画をこっそり持ち出して先生にプレゼントしてしまいます。ナディアの家はすごくお金持ちで、本物の絵画があるのです。しかし、それが見つかって、先生は事情がよく分からないまま職を追われようになります。さて、どうしましょう。このことは後でもう一度話をします。

では、ティンクはどういう人だったのでしょうか。もともとは子役でした。お母さんは女優さんですが、この2人、とても仲が悪いのです。ティンクは自分の世界をもっていて、相手が大人であっても言いたいことを言って、やりたいことをやっていく。少々のことではめげた様子は見せないタイプなのです。メリッサとナディアは、ティンクとは全く性格が違います。2人はティンクに非常にひかれて、いろいろなことで頼りに思っていたのですが、亡くなってしまったわけです。

2人にとってのティンクの存在というのはとても大きく、2人が自分たちだけではどうしようもなくなったとき、ティンクに問いかけます。ティンクだったらこんなふうにするんじゃないか、とか、こんなふうに行動するんじゃないか、などと自問自答をします。こうして何とか回答を見出そうとしていくのです。そんな2人は、ティンクを乗り越えることができるのでしょうか。

ティンクから自立するきっかけですが、ナディアとメリッサは、先ほどお話しした絵画事件で窮地に陥った先生を何とか救おうと思うのです。自分たちが勇気をふるって声を上げて教育委員会で説明をし、先生が決して悪くはないということを行動で表そう、言葉で言おうと決心

して、実行に移します。そうすることで、自己否定的な今までの人生から一歩も二歩も踏み出すことができるのです。ティンクに頼らず、自分の考えで行動ができるようになる、その可能性が見えてくるということなのです。

この作品は、友達の死、自傷、SNSによるいじめなど、現代的なテーマを取り入れつつ、少女たちの心の動きと絡めて話を進めています。その少女たちの心の動きが、繊細かつ微妙なところまで伝わってきます。これは、大人の作品を書いてきた作家ならではの描き方なのではないかと思ったりもします。

家族・友達のことをまとめてみましょう。家族や友達の関係で悩み、傷つく若者の様子が、自傷や拒食症といったいろいろなかたちで出てきます。そこで周囲との関係を断つことは“生きていない”ことです。先ほどの『ウォールフラワー』にあったように、そんな人生は、自分から動き出すことができない、まさにウォールフラワー的な状態なのです。そういうところから一歩を踏み出すように後押ししてくれるのも、家族や友達なのです。問題も醸し出すけれど、そこから一歩押し出してくれるのも、家族や友達です。ヤングアダルト文学では、児童文学よりさらに踏み込んだかたちで、問題や解決が描かれているようです。

(3) ジェンダー・セクシュアリティ

次はジェンダーとセクシュアリティですが、分かっているようで分からない言葉ですので、簡単に説明をします。ジェンダーというのは、性に関する社会的な規範のことです。生物学的ではなくて社会的に男の子らしいとか女の子らしいとかいうことです。性差といたりもします。それに対して、セクシュアリティというのは、もともとは生物学的な性の意味だったのですが、現代では少し意味が広がっています。身体的な性の問題で生物学的に男性あるいは女性というのはもちろんあるのですが、その他にも、自分が自分のことをどの性だと思っているかという性自認の問題が含まれてきますし、性的な指向、つまりどの性に恋愛感情や性的感情を持つかということも含まれてきますし、自分をどのような性として見せたいかという性表現の問題も含まれています。このように意味が細分化しているので、時と場合によって、どの意味で使われているかを意識する必要があるかもしれません。

『カラフルなぼくら 6人のティーンが語る、LGBTの心と体の遍歴』

最初にご紹介するのは、スーザン・クークリン (Susan Kuklin) の『カラフルなぼくら 6人のティーンが語る、LGBTの心と体の遍歴』(2014)です。遍歴という年齢でもないような気がするのですが、大きな変化を体験したということで、遍歴にあてはまるのかもしれませんが。LGBTは皆さん既にご存じだと思うのですが、レズビアン、ゲイ、バイセクシュアル、トランスジェンダーを表す言葉です。その後ろに、最近ではQを付けることもあります。このQは、クィア (Queer) を意味している場合と、クエスチョニング (Questioning) を意味している場合があります⁶。

この本に出てくる6人の子たちは、女性として生まれ育ったのですが、それに違和感を持って生きてきました。そこで、新しい存在、つまり男子に変化した様子を語っています。手術を

6 例えば、Oxford Advanced Learner's Dictionaryでは、LGBTQを“lesbian, gay, bisexual, transgender and queer (or questioning)”と定義している<<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/lgbtq>>。一方、『LGBTQってなに? セクシュアル・マイノリティのためのハンドブック』(ケリー・ヒューゲル 著, 上田勢子 訳, 明石書店, 2011)では、Qは「クエスチョニング」を表し、「クィア」を「LGBTQを包括した言い方」(p.9)としている。

受けた場合もありますし、外見だけ変えたという子もいるのですが、このような6人の若者たちの生の声が集められているのです。率直に語られていて、こういう声を私もなかなか聞くことがないので、「なるほど、そんなふう感じていたのだなあ」と思いながら読んだ本です。

『サイモンvs人類平等化計画』

次にご紹介するのは、ベッキー・アルバータリ (Becky Albertalli) の『サイモンvs人類平等化計画』(2015) というアメリカの作品です。これは水間千恵先生も取り上げていました⁷。

主人公である高校生のサイモンは、ネットで知り合った男子学生のブルー——これはネット上の名前です——にひかれて、メールで互いに率直な気持ちを伝え合います。ラブラブです。しかし、これを同級生の男子に嗅ぎ付けられてしまうのです。交換条件に応じないとバラすと脅かされます。

そんな中、サイモンは、自分でも違和感を覚えていたので、自分が同性愛者であるということを、家族や友達に少しずつ話していくのです。家族は最初、笑ってはぐらかしてしまって、ちゃんと受け入れてくれません。むしろ友達のほうが、そういうこともあるかもねとって自然に受け入れてくれます。こんな中、サイモンはなぜLGBTの者だけがカミングアウトしなければいけないのか、不平等だと言います。みんなもっと平等に生きようよ、と言っている部分が本のタイトルになっているのですが、本当にそうですね。

LGBTの人たちを何か特別視してしまうということが、どうしてもあり得るのです。以前に読んだ本に書かれていたアメリカの状況なのですが、10代の若者のうち10人に1人が自殺を図り、その中にセクシュアリティの悩みを持つ者が少なくないということでした⁸。このようにLGBTの問題は、決して特別なことではないのです。一つの生きるかたちとして受け入れていく必要があるということです。『サイモンvs人類平等化計画』という作品は、主人公サイモンのアイデンティティだけでなく、周囲の人や一般の人たちの対応の在り方を問いかけているといえそうです。

ちなみに、サイモンとブルーとのメールがなかなかアツいのです。読んでいて何かグッとくるものがあり、リアリティがありました。

『パンツ・プロジェクト』

次は雰囲気が違う作品で、スコットランドのキャット・クラーク (Cat Clarke) が書いた『パンツ・プロジェクト』(2017) という話です。リヴという女子中学生が主人公なのですが、中学校に進学すると、制服がスカートだったのです。今までずっとズボン (パンツスタイル) で過ごしてきたので、ズボンでなければ落ち着かないと感じています。さらに、作文で自分の両親は2人とも女性ですと書いたため、それが物議を醸し、クラスメイトから仲間外れにされてしまいます。

嫌だなと思っていたところ、ある男子生徒と知り合いになり、彼の提案で2人はパンツ・プロジェクトを立ち上げます。そして、校長先生に制服規則を変えるように訴えかけていくという、ちょっとユーモラスな話です。

少し脇道にそれますが、家族にはいろいろな形態があるということをユーモラスに描いた絵本があります。皆さんすぐに思いつくものはありますか。『タンタンタンゴはパパふたり』

7 「21世紀の英米ヤングアダルト文学—物語がもつ力と危険性」本講義録p.26.

8 "Out of ten teenagers attempts suicide. One out of three of those does so because of concern about being homosexual." ("Introduction," Marion Dane Bauer, ed., *Am I Blue? Coming Out from the Silence*, HarperCollins Publishers, 1994, p.ix.)

(2005)⁹という絵本なのですが、どこかで聞いたことがあるかもしれません。アメリカのある動物園にペンギンのオスが2羽いて、ラブラブなのです。それで飼育員さんたちが、他のペンギンが放棄した卵を温めさせて、かえさせます。3羽は仲良く暮らすという、実話をもとにした絵本です。絵本にはいわゆる伝統的ではない家族形態の話が扱ったものが結構あります。動物やキャラクターを使うと、こうした話題が意外と話しやすいのかもしれません。

『兄の名は、ジェシカ』

最後は『兄の名は、ジェシカ』(2019)という作品で、これはアイルランドの作家ジョン・ボイン (John Boyne) が書いています。この人はいろいろな作品を書いていて、日本でもいくつか翻訳されています。

語り手はサムという14歳の少年です。両親と4歳上の兄と4人で住んでいます。兄は、サッカーがすごくうまくて、キャプテンで、人気者で、優しくとても面倒見がいいので、サムも大好きな兄なのです。ところが、その兄が、自分はトランスジェンダーだと家族にカムアウトします。だんだんと、服装も髪型も女性らしく変わっていくのです。どう対応していいか、親もサムも困ってしまいます。実は、お母さんは閣僚で、次期首相候補でもあるので、こうした家庭内の問題が世間に知られるのは都合が悪く、兄の問題についても、何とかもみ消そうとします。

作品ではこうした問題を、本人ではなくて、弟サムの立場から見せてくるところに、ちょっとひねりがあります。語り手である弟のサムは、サッカーがうまくて優しい兄が女性になってしまうということに、怒りと悲しみを感じてとても苦しむのです。さらに、周りの人たちが現実を受け入れられずに戸惑う様子も、サムの視点で書かれていきます。もちろん、兄の外見や気持ちが揺れ動く様子も細かく描かれますが、このことが本人だけでなく、家族の社会的な評価にも何かしら影響を与えるのだという、興味深い捉え方がなされています。

では、彼らがどのようにしてこれを乗り越えていくのかですが、兄は、ある時、家を出て叔母さんのところに行くのです。叔母さんはなかなか開かれた考えの人で、兄の変化のことを全然気にしないのです。叔母さんのところでしばらく暮らすことによって、兄は自分を受け入れ、心の整理ができていきます。生物学的な性とは異なる社会的な性の問題や、本人が感じる性の問題、それを家族と社会の両方の立場から見せてくれる作品です。

ジェンダーとセクシュアリティの問題を扱った話をまとめてみましょう。LGBTの主人公を通して、現代において彼らが直面しているいろいろな局面が浮かび上がってきます。自分の中の戸惑いもありますし、家族や友達にカムアウトしたときの反応、それにどういうふうに対処するかという問題もあります。その一方で、自分らしく生きていきたいという思いも出てきます。近年、こういう作品は増加傾向にあって、周囲がどう受け止めたらいいいのかということを考えるきっかけになるのではないかと思います。いろいろな表現の仕方がなされているのですが、今後どんなふう to 作品の幅が広がっていくか、興味のあるところです。

9 ジャスティン・リチャードソン (Justin Richardson)、ピーター・パーネル (Peter Parnell) 文、ヘンリー・コール (Henry Cole) 絵

(4) 障がい・難病

最後に紹介するのは、障がいと難病を扱った話ですが、これもなかなか難しい話題です。古い本にもこういうテーマを扱った本がないわけではないのですが、扱い方が最近のものはちょっと違うように思います。

『夜中に犬に起こった奇妙な事件』

最初にご紹介するのは、ご存じの方が多いかと思うのですが、『夜中に犬に起こった奇妙な事件』(2003)です。マーク・ハaddon (Mark Haddon) という、イギリスの作家が書いています。

主人公のクリストファーという15歳の青年は、自閉症です。自閉症は非常に幅が広いので、一言では説明しにくいですが、この作品が出版された時、いろいろなかたちで話題になりました。

クリストファーはお父さんと2人暮らしです。ある時、近所の飼い犬が殺されてしまい、クリストファーが疑われます。けれども、もちろん彼は犯人ではありませんから、クリストファーは真犯人を捕まえようと聞き込み調査を始めます。しかし彼は自閉症ですから、コミュニケーションがうまくできません。これは、相手の表情が読み取れないという自閉症独特の症状があるためです。そのため、調査は難航します。

そんな中、亡くなったと聞かされていたお母さんの消息が、近所の人から知らされます。このことが原因で、お父さんと対立をします。そして初めて1人で街へ出て、地下鉄に乗ってお母さんに会いに行くという、彼としては大冒険が始まるのです。

犬の殺害と、不倫という大人の事情、そして、自閉症の少年の自立という問題が混じり合った、非常にハイレベルといえますか、新しい感覚の作品です。

書き方が凝っていて、自閉症の症状が説明されていたり、相手の表情を学ぶ勉強会に出る様子が描かれたりしています。目が釣り上がっていたら怒っている表情であるとか、これが笑っている表情だとかいうのを、絵を使って学んでいくところがあるのですが、そういうことから私たち読者も自閉症の症状について知ることが出来るのです。また、人とのコミュニケーションが困難だということも、いろいろなところで出てきます。彼の目線、彼の語りで語られていくので、自閉症の人の心理状態を再現しているようなところがあって、読者が疑似体験できるといったらいいでしょうか。

展開は非常にドラマチックです。犬の殺害の犯人探しやお母さんの不倫の発覚、クリストファーの一人旅などを絡めつつ、自閉症の少年の一人称で語られています。こうすることで読者の理解を促し、読者の気持ちに訴えるという、なかなか意欲的な作品です。

『怪物はささやく』

次にご紹介するのは少し怖い作品なのですが、『怪物はささやく』(2011)という、イギリスで書かれた作品です。「パトリック・ネス 著、シヴォーン・ダウド 原案」と書いてあります。この話は、実はシヴォーン・ダウド (Siobhan Dowd, 1960-2007) が原案を作ったのですが、その直後に病死してしまうのです。そこで出版社は、パトリック・ネス (Patrick Ness) に、原案を元に作品を仕上げしてほしいと依頼をしました。ネスは悩みましたが、読んでいるうちに、やはりこれは仕上げなくてはと思ったそうです。

この作品は、がんで闘病中のお母さんと2人で暮らしている13歳の少年コナーの話です。お父さんは離婚してしまってもう既にアメリカで家族を持っています。彼は中学生ですが、お

母さんの病状の悪化という恐怖がありますし、学校でそれをネタにいじめられています。抗がん剤で髪が抜けてしまう症状があり、そういうお母さんをからかわれてしまうのです。

八方塞がりのコナーですが、そうこうしているうちに、夢の中に巨大なイチイの木の怪物が現れて、コナーに3つの物語を語って聞かせます。いずれも結末は非常に悲惨です。そして、4つ目の話は、コナーが自分で語りなさいというのです。コナーが苦しみつつ語った話というのが最後に紹介されます。母の苦しみは、まさに自分の苦しみでもあります。母の苦しみを味わっている少年の、できれば早く痛みを終わらせてあげて、自分も解放されたいという深層心理が、本人も無意識のうちに、怪物のような巨大なイチイの木を生み出してしまったのです。

この話は、病の床にある母の苦しみを見つめて最期を看取る少年の苦悩と、そこからの解放を描いていきます。絵を描いたのはジム・ケイという人ですが、衝撃的で不気味な絵が文章とうまく組み合わせあって相乗効果をあげています。非常に力強いけれども、悲しい話です。

『さよならを待つふたりのために』

次は、これもよく読まれているので簡単にご紹介したいと思うのですが、ジョン・グリーン(John Green)の『さよならを待つふたりのために』(2012)という作品です。

甲状腺のがんにおかされているヘイゼルという16歳の少女と、骨肉腫で片足を切断してしまった青年オーガスタスが、患者同士の交流会で知り合っ、お互いにひかれていきます。

死に直面している2人なのですが、前向きに生きようと、新たな生きがいを見つけ出すのです。例えば、ヘイゼルには愛読書があるのですが、その著者がオランダの人で、その人に質問がしたくてオランダまで行くということまでやってのけてしまうのです。限りある人生を精いっぱい生きようとする2人の様子が生き生きと描かれています。

いま、患者の交流会という話をしましたが、病気で、特に不治の病におかされている患者さんは、交流会への参加を勧められることがあります。アメリカなどでは特に盛んだと思うのですが、良い面と悪い面があります。自分の苦しい気持ちを言葉で表現することは難しいですし、やはりつらいです。けれども逆に、交流会があることで、痛みや悩みを共有することができるので、そういうグループは必要ではあるのです。ヘイゼルたちも最初は渋々参加していますが、2人が交流会で出会うことで、また別の人生がひらけるのです。

そこで2人が感じたことは、たとえ難病であっても、人生を制限される必要はないということです。2人はマイナス思考にならないで、痛みや恐怖と闘っていきます。2人で闘うと力が湧くのです。思い切り青春を生きようとする、そんな若者の強い精神力が見えてきます。

最初に登場した2人はもぬけの殻みたいでしたが、知り合っ、気持ちが共有できるようになっていくと、だんだん前向きに動けるようになって、普通だったら考えられないようなこともやってしまう。まさに、生を駆け抜ける2人、いろいろなことを私たちにも考えさせてくれる、そんな作品です。

『ペーパーボーイ』

最後に、ヴィンス・ヴォーター(Vince Vawter)の『ペーパーボーイ』(2013)を取り上げます。

20世紀半ばのメンフィスというアメリカの小さな町が舞台になっています。お話に出てくるのは、人と話すのが苦手な吃音症^{きつおん}の少年です。少年は、友達が夏休みで旅行に出してしまうので、その間、新聞配達をやってくれないかと頼まれて、代わりに新聞配達をします。人としゃべるのが不得意ですから、あまりしゃべるつもりはなかったのですが、配達する先々で地域の

人たちとつながりができていきます。

吃音でしゃべるのが苦手だと思っていたのが、少し和らいでいき、地域の人との交流ができていく、そういう話なのです。次期アメリカ合衆国大統領候補¹⁰のジョー・バイデン (Joe Biden) 氏も吃音症を克服したのだそうです。とても今のスピーチからは想像ができないのですが、それとあわせてこういう作品のことを知ると、克服の可能性を見せてくれる本はとても意義があるといえそうです。

この作品について、もう一つ触れておきたいことがあります。メンフィスというのはかつて、奴隷市場があったところなのです。この作品は、1950年くらいが舞台になっているので、作品の中にもまだ奴隷に対するかなり厳しい差別が出てきます。この少年がいる家でも、黒人の女性がメイドとして働いていますし、黒人が差別される様子や、荒っぽい生活をしなければならない状況に追いやられている黒人たちの様子が出てくるのです。ですから、この作品は多様な読み方が可能だといえます。

障がいと難病をまとめてみたいと思います。今日扱ったものだけでも、アスペルガー症候群、骨肉腫、がん、吃音症などが出てきました。まだ他にもありますが、こういったテーマは、いわばタブー視されてきたところがあると思います。けれども、2000年ごろからかなりオープンに扱われるようになってきました。作品の書き方も、ただ病気が大変ということを書くのではなくて、病気になじみのない人にも読みやすい工夫がなされた作品が多くなっているようです。また、作品の中には、基本的な生きることの意味とか、人とは何かということを問いかけてくる、大きな問題が組み込まれているように思います。

3 グラフィックノベル

さて、話題を大きく変えましょう。グラフィックノベルにいきたいと思います。グラフィックノベルは最近よく耳にしますが、日本は漫画の種類が多いので、あまり驚かないかもしれませんが、しかし、英語圏では“graphic novel”が非常に話題になっていて、少し漫画とは違うところがあって、評価が高まっています。

グラフィックノベルというのは、たいてい、コマ割りの絵でできていて、会話は吹き出しに入っています。作品によっては文章も書かれています。コミックよりシリアスな内容を扱っている文学寄りの作品が多いようです。グラフィックノベルという言葉は、英語圏やフランス語圏で、1970年代くらいから使われるようになったといわれています。

『風が吹くとき』

児童文学では、実は意外と古くからコマ割りのものがあって、『風が吹くとき』(1982)は皆さんもご存じだと思うのですが、これもグラフィックノベル的な要素を持っていたと思います。ちょっと見ておきましょう。書いたのは、レイモンド・ブリッグズ (Raymond Briggs) という、『さむがりやのサンタ』(1973)などを書いた作家です。

これは原爆の話です。戦争が起こって、イギリスに原爆が落とされるという設定なのですが、田舎に住むご夫婦が原爆の放射能を浴びて、だんだん朽ち果てていく様子を追った、とてもリアルな話です。絵はいかにもブリッグズの絵ですが、内容は強烈です。

いよいよ戦争が始まって、これから先、原爆が落とされるので、自分でシェルターを作って

10 講義日(2020年11月10日)当時。2021年7月現在、アメリカ合衆国第46代大統領。

数日間はそこに隠れていなさいというラジオのニュースが流れます。そんな切羽詰まった時に、奥さんが「もうひとつソーセージ食べる？」なんて言っている場面が挿入されるという、面白い設定になっています。でも、家の中に作ったシェルターなんかに隠れても全然だめだというのが、次第に分かってくるといって、非常に怖い話です。

『アライバル』

それからだいぶ経って、グラフィックノベルが浸透してきた頃の2006年に『アライバル』という作品が出てきます。作者はショーン・タン (Shaun Tan) という、中国系オーストラリア人の作家です。ちょっと古めかしい表紙になっていますが、もともともうこういうデザインなのです。^{あいきょう}愛嬌のある架空の生き物が出てきてちょっと緊張感を和らげています。

フィクションなのですが、戦争が近づいて、母国を離れる家族の話です。まず父親が安全な国に渡って生活基盤を築いて、続いて家族を呼び寄せるといって、文字は一切なく、コマ割りの絵だけで描かれる、非常に洗練された作品です。

知らない土地にお父さんが到着して、右も左も分からず地図を見えています。そうすると、土地の人が親切に教えてくれます。この場面は、最後にもう一度、別のページで出てきます。続いてお父さんの家族もやってきて、一家は新しい土地に住み着くことができます。この間に、母国が爆撃される戦争のイメージが描かれます。その後、別の移民がやってきたときに、先に定住した家族は自分がしてもらったように、道を教えてあげるのです。こうやって新しい土地に移民が住み着いていく様子を温かく描いた作品です。

『アメリカン・ボーン・チャイニーズ アメリカ生まれの中国人』

次は、アメリカの作品『アメリカン・ボーン・チャイニーズ アメリカ生まれの中国人』です。2006年に書かれた、ジーン・ルエン・ヤン (Gene Luen Yang) という中国系アメリカ人による作品です。

中国系アメリカ人の高校生ワンは、白人に憧れていて、白人っぽくなりたいのですが、彼の中に流れている中国人の血を忘れることができません。このような彼の葛藤を描いた作品で、中国系アメリカ人の少年のアイデンティティを問うています。

表紙には、ワンが少し大きく描かれていますが、その後ろに、孫悟空みたいなものも描かれています。それから、白人の男の子も描かれています。裏表紙には白人の子と、いとこの不思議な中国人、チンキーも出てきます。チンキーという言葉は差別語で、中国人のことを^や揶^ゆした言葉です。話は、ワン、白人少年、いとこのチンキー、孫悟空として表わされていたヤンのアイデンティティが三つどもえ、四つどもえに入り混じって進んでいくのですが、最後には1人のワンの話にまとまっていくという、面白く、かつテクニカルにも洗練された作品です。優れたヤングアダルト文学に与えられるプリンツ賞を受賞しただけでなく、グラフィックノベルとして初めて、全米図書賞の候補作品にもなりました。

『Girl』

最後に、『Girl』という作品です。英語のタイトルなのでまぎらわしいですが、これは、日本語の訳本のタイトルです¹¹。もともとはカナダで書かれた本で、原題は*Skim*という——スキ

11 ジュリアン・タマキ、マリコ・タマキ [著]、谷下孝訳『Girl』(Sanctuary books. New comics) サンクチュアリ・パブリッシング、2009。

ムミルクのスキムなのですが——タイトルです。マリコ・タマキ (Mariko Tamaki) とジュリアン・タマキ (Jillian Tamaki) という、日系カナダ人作家によって 2008 年に書かれました。

物語の主人公は、スキムとあだ名をつけられた日系カナダ人の女子高校生です。物語では、白人少女たちがいろいろないじめをしています。スキムもいじめられるし、他の子もいじめられることがあるのです。弱者的な立場の子は何かしらいじめの対象になってしまうのですが、このスキムという女の子が、日本人とカナダ人のハーフとしての自覚を前面に押し出して、偏見を持ち、弱者をいじめる少女たちに立ち向かっていくという面白い話です。ちなみに、日本語版の表紙になっているのは、スキムが憧れの女の先生とキスしてしまうところを——これは夢なのですが——取り上げたものです。

グラフィックノベルについて、簡単にまとめます。まず、絵と文で表現する作品です。テーマとして多いのが、異文化摩擦、自分探し、家族の葛藤です。重たいテーマなのですが、イラストと会話で構成することで受け入れやすくなっているように思います。ジャンルはいろいろありますが、日本語に訳されているものはまだ少ないですね。

4 現代のヤングアダルト作品まとめ

さて、現代のヤングアダルト作品を簡単にまとめたいと思います。今回扱ったのは、書評などで話題になっている作品ですが、トピックがかなり広いです。英語圏では分厚いブックリストもたくさん出ていますが、それがどれくらい読まれているかというのを、残念ながら私も確認はしていません。内容面では、初期の児童文学、あるいはヤングアダルト文学と比べると、格段の差があります。初期の作品は、大人との対立や葛藤、そして大人社会に入っていくときの苦しみというのが書かれた重苦しい展開だったのですが、現代の作品はそれを乗り越えようとするヒントがいろいろ盛り込まれているように思います。若い人たちが読書を通じて、自分の知らない世界へ窓を開いてくれたらいいなと思います。

Ⅲ 現在の英語圏のヤングアダルトサービス

最後に、現代のヤングアダルトサービスを少しご紹介したいと思います。

アメリカの図書館が実際に取り組んでいるヤングアダルトサービスについて、本当は今年(2020年)の夏にアメリカに行っているいろいろな話を聞いてみたいと思っていたのですが、新型コロナウイルス感染症の流行(以後、「コロナ」)のため、行けませんでした。それで、いろいろな雑誌記事を参考に見たところ、面白いことに、16~17歳の若者の公共図書館の利用率が72%という数字が出ていて、その多さにびっくりしてしまいました。

どうかたちで利用しているか気になる場所ですが、のちほど触れようと思います。アメリカでも図書館が悩んでいるのは、読書離れする若者をどのように読書につなげるかということです。読みやすい本を紹介したり、リストを作ったり、棚を作ったり、その中には漫画ももちろん入ってくるのですが、そういう工夫をしている図書館は多いようです。

それと、あちこちの図書館で話題になっていたのが、ティーンを巻き込んだ図書館活動です。若者に選書活動に参加してもらう場を作ったり、若者から意見を出してもらって図書館活動に生かすというようなことをやっています。つまり、選書だけではなく、図書館がいろいろな活動をしていく中で、こういうことをやったら面白いのではないかという若者の意見を聞いて、取り入れていくのです。若者と意見交換できる場を設定することを、多くの図書館がやっているようでした。

また、オンライン・ブッククラブというのをやっている図書館もいくつかありました。コロナだから始めたというわけではなくて、それ以前からやっていたようです。これはオンラインによる読書会で、扱う本は図書館側で決めたり、そこに集まってきた参加者で選んだりするようです。いずれにしてもオンラインでできますから、コロナの時期にも生かすことが出来そうです。

最後に、成人教育、あるいは継続教育（continuing education）について触れたいと思います。これが今、図書館で話題になっているようです。先ほど、16～17歳の若者たちが高い割合で図書館を利用していると言いましたが、こういう活動に参加している若者たちが多いようなのです。16～17歳というと、もうすぐ社会に出ていく、あるいはもう出ている若者もいるかもしれません。そういう人たちに対する支援を図書館がやっているのです。こうした活動で特に目立つのは、リテラシー教育です。識字教育だけではなく、コンピューターリテラシー教育についてもやっているのです。大人たちは、こういう活動が実行できるように、経済的な裏付けについても考えていこうと真剣に考えて、話し合っているようでした。

それでは、時間が参りましたので、最後は大急ぎになりましたが、これでおしまいにしたいと思います。ご清聴ありがとうございました。

質疑応答

Q1 海外の学校図書館では、生徒にどのような働きかけをしていますか。

A1 私が知っているのは、主にアメリカとカナダなのですが、学校図書館の司書と公共図書館が連携しています。学校図書館にないような本でも、公共図書館と連絡を取って、すぐに資料を送ってもらい、それを使ってグループ活動をしたりします。日本のように、みんなが座って授業をするというよりは、それぞれグループで図書館から借りた本を持ち寄り、グループ活動をして、発表するというようなことをしていました。そういったかたちで、先生と学校図書館と公共図書館が連携を取っているというのが印象的でした。それから、日本の学校建築でもたまにあるかもしれないのですが、図書館を中心に据えて、教室が周りにあるという形式です。授業中でも自由に図書館に出入りをするといった、図書館活動を授業の一環として取り入れている学校も見たことがあるのですが、これはちょっと特殊な例かもしれません。

Q2 英語圏の作品は、ヨーロッパ圏でも共感をもって受け入れられているのでしょうか。印象で結構なので知りたいです。

A2 一概にはいえないのですが、いくつか知っている例でお話しします。日本は翻訳が早い国だろうと思いますが——最近ちょっと量が減っていますけれども——、オランダも非常に早いです。英語圏で出て、これだと思うものは、たちまち翻訳が出て図書館の棚に並ぶのです。それくらい、ある意味、共感が持たれ需要があるのだろうと思います。実は、オランダは本が非常に高いのです。一般家庭で買うには高いので、とにかく図書館でどんどんそろえていく必要があるのかもしれません。フランスも意外と早いです。最近、英語に関して、以前のような抵抗がなくなっていて、英語圏の作品もたくさん入ってきているようです。

Q3 海外で活動されている、日系のヤングアダルト文学の作家さんはいらっしゃるのでしょうか。

A3 いらっしゃいますが、大きな活躍をしている作家さんは限られているかもしれません。

日本で知られているのは、シンシア・カドハタ（Cynthia Kadohata）という、アメリカ在住の作家です。それから、講義の中でご紹介した『Girl』を書いた、いとこ同士のジュリアン・タマキとマリコ・タマキは、小説というよりはグラフィックノベル系ですが、新しいものをどんどん書いています。2人はペアで活動をすることが多いようです。男性作家もいると思うのですが、すぐに名前が出てきません。もしかしたら女性のほうが、翻訳されている率が高いのかもしれない。

Q4 日本の場合、ライトノベルが特定のレーベルで出ていたり、出版社の特殊な判型やイラストなど、ヤングアダルトらしい装丁がありますけれども、英米の場合、10代向けやヤングアダルト向けに分かりやすく、読者が手に取れるようになっていますか。

A4 そうですね。英米でも、若者たちが手に取りやすいよう、気をひくような表紙であったり、きれいな表紙であったりというような工夫がされています。『アメリカン・ボーン・チャイニーズ アメリカ生まれの中国人』も、赤い目立つ表紙になっていました。たまたま今、異文化系のものを手に取りましたが、その他のものでも、ファンタジーの作品だと、印象的なイラストの表紙にするなど、いろいろな工夫がされています。

Q5 日本の作品で、グラフィックノベルと呼べるものはあるのでしょうか。

A5 難しいですね。日本は、実にさまざまな種類の漫画があります。グラフィックノベルに近いものもあるので、今さらという感じがするかもしれません。私自身は意識的に探していなかったこともあって、残念ながら、今すぐに思いつくものはありません。皆さんでご存じのものがあったら、ぜひ教えていただきたいと思います。

国際子ども図書館の中高校生向けサービス

檜木 恵美子

はじめに

- I 国際子ども図書館の紹介
 - 1 国際子ども図書館とは
 - 2 国際子ども図書館の3つの基本的役割
- II 調べものの部屋
 - 1 調べものの部屋と配置資料について
 - 2 調べものの部屋の制約
- III 調べもの体験プログラム
 - 1 概要と目的
 - 2 コースの種類
 - 3 コースの紹介
 - (1)「調べもの対戦」コース
 - (2)「調べものクイズ」コース
 - 4 調べもの体験プログラムの運営
 - (1)受付から記録作成まで
 - (2)問題作り
 - (3)つまづきポイントとフォローの仕方
 - 5 実績・参加者の感想など

おわりに

質疑応答

国際子ども図書館の「子どもと本をつなぐ」ためのさまざまな取組のなかから、リニューアル後の2016年に開始した中学生・高校生向けのサービスをご紹介します。

国際子ども図書館の
中学生向けサービス
檜木 恵美子



はじめに

国際子ども図書館児童サービス課の檜木と申します。今日の児童文学連続講座は、ヤングアダルトがテーマになっています。当館では、この世代向けのサービスを、主に「中学生向けサービス」と呼んでいます。中学生向けの資料室として、「調べものの部屋」があります。調べものの部屋は、中学生が、調査やレポート作成をする上で参考になる資料、約1万冊を備えた資料室です。この部屋の資料を使った学校向けのサービスとして、「調べもの体験プログラム」を実施しています。今日は、公共図書館関係の方も、学校図書館関係の方もいらっしゃると聞いています。これからの話の中でも触れますが、当館には、公共図書館とも、学校図書館とも共通する部分と違う部分があり、どのように中学生世代にサービスをするかということ自体が、課題ともいえます。そして、国の図書館として得た知見を、第一線の図書館につなげていくべき立場でもあります。今日お話しする調べもの体験プログラムは、中学生世代の本との関わりのうち、楽しみのための読書ではなく、調べることに関わる部分について担っているものです。今日は、およそ4年間の実践で分かってきたことを含めて、体験プログラムの内容や運営の仕方などをご紹介します。児童文学とは離れてしまいましたが、皆さまにとって何かのヒントになればと思います。

これからお話しする内容ですが、調べもの体験プログラムが国際子ども図書館全体としてのサービスの中にどう位置付けられるかを知っていただくためにも、まず国際子ども図書館について簡単にご紹介します。それから、調べものの部屋と、調べもの体験プログラムについて順にご紹介します。

I 国際子ども図書館の紹介

1 国際子ども図書館とは

では最初に、国際子ども図書館の紹介です。

国際子ども図書館は、国立国会図書館の一組織であり、立法府に属しています。そのため公共図書館や学校図書館に対して指導するような立場ではないのですが、我が国唯一の国立の児童書専門図書館として、全国の児童サービス関係者の皆さまに、主に資料・情報の提供や研修などの支援を行っています。職員数は約40名です。

国際子ども図書館は2つの建物からなります。古い建物のレンガ棟は、1906年に帝国図書館として建設され、1948年の国立国会図書館設立後は、支部上野図書館として利用されてきましたが、改修工事を経て、2000年の子どもの日に「国際子ども図書館」として開館しました。もう一方の建物はアーチ棟といい、2015年にオープンしました。これに合わせて、資料室の新設やサービスの拡充が行われました。今日お話しする中学生向けサービスの多くは、このリ

ニューアルを機に新たに拡充されたサービスにあたります。

2 国際子ども図書館の3つの基本的役割

国際子ども図書館には、3つの基本的役割があります。

1つ目は、児童書の専門図書館としての役割です。国内の出版物は納本制度によって収集されていますが、主な対象年齢がおおむね18歳以下と考えられるものを国際子ども図書館で所蔵しており、これがサービスの基盤となっています。また、児童書や子どもの読書に関わる研修や講演会などを行っています。

2つ目は、子どもと本のふれあいの場として、子どもたちが図書館や読書に親しむ機会を提供することです。年間約12万人の来館者のうち、赤ちゃんから中学生までの来館者は約3万人です。小学生以下の子ども向けには、レンガ棟の「子どものへや」などで、絵本、読み物、知識の本を開架しています。これからお話しする中高生向けの調べものの部屋と調べものの体験プログラムも、この役割に即したものです。

3つ目は、子どもの本のミュージアムとして、児童書の持つ魅力を、展示会などを通して発信することです。

II 調べものの部屋

ここからは、中高生向けサービスについてお話しします。まずは、中高生向けの資料室、調べものの部屋についてです。

1 調べものの部屋と配置資料について

調べものの部屋は、2016年2月に新設された資料室で、中高生の調べものに役立つ本約1万冊を開架しています。この部屋のコンセプトは、「中高生に、本の世界への入り口として知の世界の奥深さを感じてもらおう」ということです。蔵書は、調べるため・知識を得るための本に絞り、小説などのフィクションはごく一部です。この部屋の資料を活用して、中高生向けに、調べものの体験プログラムを実施しています。

次に、調べものの部屋の資料の選定についてご紹介します。本の選定は、館内で策定した「資料選書基準」に基づいて行っています。選定の対象については、中高生向けに出版された資料および中高生の利用に適した一般書としています。中高生向けに書かれた資料が望ましいのですが、数が限られるため、難易度などを考慮した上で一般書からも選定しています。基本的には、中高生の興味関心を考慮しつつ、各分野バランスよく選定することを心がけていますが、重点的に選定する対象を決めています。1つ目は、本を用いた調べものの基本にもなる事典・辞書類。2つ目は、職業・働くことに関する資料。3つ目は、ブックリストや図書館の使い方についてなど、中高生の図書館利用につながるような資料。4つ目は、世界の国や地域についての資料を、できるだけいろいろな国についてカバーできるように目配りして選定しています。最後の5つ目は、当館が位置する上野地区に関連する資料です。

一方、調べものに有用な事典や参考書ばかりでは、一見して硬すぎて中高生には面白みのない書架に見えてしまうかもしれません。調べものの部屋では、体系的な調べものには不向きでも、知ることの楽しさや知の世界の奥深さを感じられるような資料も、ある程度の割合で選定するようにしています。例えば、目次が簡便で索引もなく調べにくくても、面白いテーマを扱っているような資料は一律に排除せず検討対象にします。また、異なる立場からの複数の論が存在する主題については、できるだけ偏りなく資料を選定するよう心掛けています。

とはいえ、調べものの部屋は、開室から4年半が経ったところで、まだ蔵書の質が基準に沿って安定しているとはいえない状況です。担当者が話し合いながら選書していますが、迷うことも多くあります。中高生が、書架に並ぶ本のタイトルを見るだけでも何かを感じてくれることを願い、使えると同時に魅力的な蔵書構築を目指しています。

調べものの部屋の具体的な蔵書の内容にご興味のある方のために、所蔵資料を確認する方法をご紹介します。検索には、国立国会図書館の蔵書検索システム、「国立国会図書館オンライン」¹を使用します。

まず、検索窓の右横の詳細検索ボタンを押して、有効にします。次にキーワード入力欄の下に、検索対象として、「すべて」「図書」「雑誌」「新聞」などのタブが並んでいるので、「図書」のタブを選びます。そして、詳細検索項目の「所蔵場所」から「調べものの部屋」を選択します。ここから、タイトル、件名、出版年などの検索キーワードを入力して、絞り込んで見ていただくことができます（図1）。



図1 調べものの部屋の所蔵資料の確認方法

また、部屋の入り口付近で「ウェルカム展示」と呼ぶ、小さな展示を行っています。2か月ごとにテーマを入れ替え、2018年度からリストをホームページ上に公開しています²。

2 調べものの部屋の制約

実は、調べものの部屋には、私たちが制約と感じていることがあります。

一つは、せっかく資料と場所を用意しても、国際子ども図書館へ自発的に足を運ぶ中高生が少ないことです。「中高生がなかなか図書館に来てくれない」という悩みは珍しくないと思いますが、国際子ども図書館は本の貸出を行っていないということもあり、輪をかけて難しい状況です。

もう一つは、1万冊の蔵書では、中高生の本格的な調べものへの対応は困難であるというこ

1 「国立国会図書館オンライン」<<https://ndlonline.ndl.go.jp/>>

2 「ウェルカム展示」(調べものの部屋) 国際子ども図書館ホームページ <<https://www.kodomo.go.jp/use/room/teens/exh.html>>

とです。当館には、書庫にたくさんの本がありますが、児童文学などの関連書以外は児童書ですので、せっかく中学生が調べるテーマを持って来館してくれても十分な調査ができず、残念な思いをすることがあります。

一方で、国際子ども図書館は、文化施設の多い東京の台東区上野公園に位置するため、修学旅行や校外学習の一環で訪れる中学生は多く、調べもの体験プログラムを実施する前から、中学生の見学を受け入れてきました。そこで、修学旅行などで来てくれる中学生を対象とした「調べもの体験プログラム」で調べものの部屋を活用しています。公共図書館は地域に根付いたサービスを行いますし、学校図書館では生徒や教員の顔が見えると思いますが、調べものの部屋には、ふだん中学生が訪れ職員と接する「現場」がほとんどありません。けれども、調べものの部屋を体験プログラムで使うことで、その都度「現場」を作り出し、小さな部屋ではありますが、一つの図書館としての価値が出てくると感じています。

Ⅲ 調べもの体験プログラム

では、ここからは、調べもの体験プログラムについてご紹介します。

1 概要と目的

調べもの体験プログラムは、2016年4月から開始しました。中学生を対象に、学校からの事前申込み制で、調べものの部屋の資料などを使い、図書館での調べものを体験してもらうプログラムです。2019年度までの4年間で109件実施し、約1,600人が参加しました。同じく事前申込みで、図書館の見学も受け入れており、調べもの体験プログラムは見学と合わせての申し込みがほとんどです。

調べもの体験プログラムがどんなことを目指しているか、というところからお話しします。まずは、「本でこんなことも調べられるんだ」「調べることって面白い」と感じてもらうことを目指しています。プラスして、図書館の仕組みを一部でも知ってもらうことができると考えています。

昨今、学校教育では、学習指導要領に基づき、「主体的・対話的で深い学び」、アクティブ・ラーニングに資する図書館活用が模索され、実践もされています。一方で、当館において現時点でできることと、学校で学習として目指されることには、かなりの違いがあるのが現状です。学校では、図書館を使った活動として、調べ学習や探究学習などが行われています。体系的に行われる場合には、ある程度、能力などが把握されているメンバーに対して、一定期間継続して指導しながら取り組ませるものだろうと思います。

これに対して、調べもの体験プログラムは、ほとんどの場合、初対面の参加者に1度限りの実施です。修学旅行や校外学習での参加が多く、使える時間も1～2時間程度です。また、全国からさまざまな学校が参加するため、調べる力や図書館への親しみの程度もまちまちです。

このような事情から、国際子ども図書館の調べもの体験プログラムは、学校での調べ学習などとはおのずから実施の仕方や目指すものが異なります。参加者は、本が好きな図書委員のこともあれば、班別行動で仕方なく来た子たちのこともあります。感受性の豊かな時期でもありますので、お仕着せでなく、少しでも心の動くような内容にできたら、ということをお願いしています。

2 コースの種類

調べもの体験プログラムでは、現在、6つのコースを提供しています（図2）。内容により、

大きく2つの系統に分けられます。A「調べもの対戦」コース、B「調べものクイズ」コース、C「館内探索スタンプラリー」コース、D「クイズ出題対決」コースは、「調べもの」の要素の強いコースです。これらのコースは、「本を使ってクイズを解く」という作業がベースとなっています。

本日はこの後で、調べもの対戦コースと調べものクイズコースを例に、内容などをご紹介します。

E「ストーリー創作」コースとF「POP広告作成」コースは、創作性の強いコースといえます。一見、調べものと関連が薄いと思われるかもしれませんが、実は、本から情報を読み取り、言葉で表現するという、調べものと共通する要素を持っています。

これらのコースの紹介や、学校向けの申込み方法などの案内は、国際子ども図書館のホームページに掲載しています³。

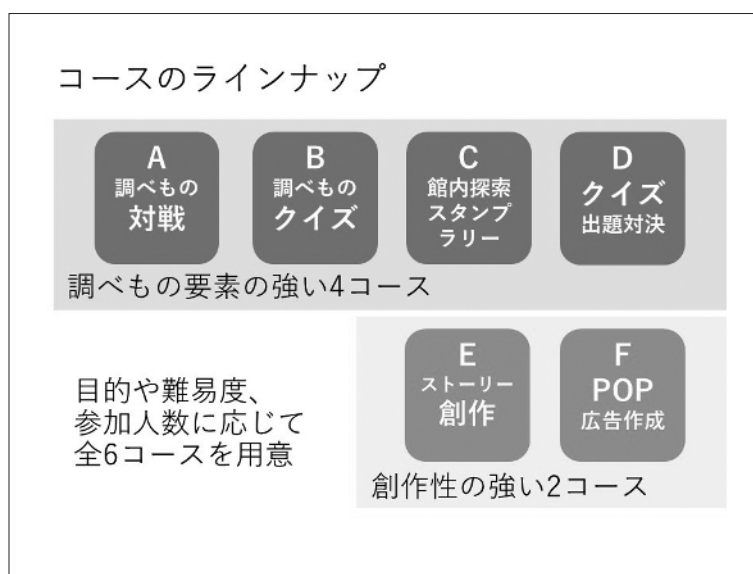


図2 「調べもの体験プログラム」コースのラインナップ

3 コースの紹介

(1) 「調べもの対戦」コース

それでは、まず「調べもの対戦」コースの中身をご紹介します。このコースでは、5～15人の参加者を複数のチームに分けて、同じ問題を出題し、正解を出す速さを競います。プロジェクターに1問ずつ問題を映し出し、スタートの合図で調べ始め、答えが分かったらホワイトボードに書いてもらって、正解が出たら終了です。即席チームでも盛り上がる事が多く、白熱した勝負になることもあります。選択肢の問題では、あてずっぽうで回答して当たってしまうことがあるので、主に自由記述式の問題を出します。

所要時間と流れはこんな感じになります(図3)。見学とセットで実施することが多いのですが、まず見学をし、その後で、スライドを使ってルールと調べ方のコツの説明をします。調べ方のコツは、調べものクイズコースなど他の調べもの系のコース共通で、OPACの使い方、請求記号について、OPACでの検索キーワードの考え方、目次・索引の使い方などを簡単に説

3 「見学・体験(中高生向け)」国際子ども図書館ホームページ <<https://www.kodomo.go.jp/use/tour/youth.html>>

明します。その後、実際に問題を解いてもらい、正解が出るか、制限時間が終了したら、解説を行います。解説では、どう考えて調べたら解けるのか、どんな本が役に立つか、何に気を付けたらよいかなどを、問題に即して説明します。

「調べもの対戦」コースのプロセス (見学込み90分の例)	
内容	時間
図書館の概要説明・見学	40分
ルールの説明と調べ方のコツ 1. OPACの使い方 2. 請求記号について 3. OPACでの検索キーワードの考え方 4. 目次・索引の使い方	10分
【第1問】出題→解答→解説 (回答8分+解説4分)	36分
【第2問】出題→解答→解説 (同上)	
【第3問】出題→解答→解説 (同上)	
アンケート	4分

図3 「調べもの対戦」コースのプロセス

出題する問題は、基本的に図書館での調べもののオーソドックスな手順を踏まえています。

具体的にいうと、「適切なキーワードを考える」「OPACで資料を検索する」「目次や索引を使って必要な情報の掲載箇所を探す」の3ステップを踏むことで解ける問題ということです。

ただし、基本的には、検索用のパソコンを準備し、参加者には自由に、インターネットでGoogleなどの検索エンジンも使ってもらいます。まずはネット検索で解こうとする参加者はかなり多いですが、出題する問題には一工夫し、インターネットでは調べることが難しかったり、注意しないと不正解にたどり着いてしまったりというような要素を加えることにしています。

(2) 「調べものクイズ」コース

次に、調べものクイズコースをご紹介します。このコースでは、3択か4択の選択肢の問題を複数用意し、制限時間内での正答数を競います。問題は、事前にワークシートに印刷して、当日配りますが、どの問題から解いてもよいことにしています。人数や学年を考慮して、個人戦にするかチーム戦にするかを決めています。中学1年生だと、相談しながらできるチーム戦のほうがやりやすいようです。

それではここで、クイズコースで使っている問題を1つご紹介します。上野動物園で脱走した動物についての問題です。⁴

<問題>

上野動物園で、穴を掘り続けて土の下の網を破って脱走し、2日間行方不明になったこと

4 実際に使用している問題です。ブログなどネット上で、この問題や答えについて書き込むことはご遠慮ください。

のある動物は次のうちどれ？

- A クロヒヨウ
- B ツチブタ
- C バーバリーシープ

この問題は、特定のニュースや情報を探す問題です。ポイントとしては、インターネットでは、古い情報、ローカルな情報を探すのが難しい場合があるということです。

先に、インターネットで探した場合についてご説明します。Googleでの検索キーワードは「上野動物園 脱走」や「脱走（選択肢の動物名）」などが考えられます。こういった検索を行ってもヒットするのはクロヒヨウだけです。参加者の中には、この段階でクロヒヨウという選択肢に飛びついてしまう人もいます。しかし、内容をきちんと読むと、クロヒヨウは2日間も脱走していないこと、天井の隙間から逃げたことなどが分かり、問題文に合致しません。

実は、上野動物園では、問題の選択肢にあるクロヒヨウ、ツチブタ、バーバリーシープはいずれも脱走したことがあるのですが、特にクロヒヨウの脱走事件は世間を騒がせ、昭和11年の三大事件のひとつにもなりました。そのため、クロヒヨウの事件だけはインターネット検索から情報を得ることができたのです。

インターネット検索ではこれ以上は手詰まりなので、資料にあたる必要があります。

調べものの部屋の本を探す場合、キーワードの選択は簡単です。「上野動物園」で検索すると、12冊ヒットします。調べものの部屋には「上野関連コーナー」を設けており、上野動物園の本も全てここに集まっています。パンダについての本など明らかに関係なさそうな本を除いて、目次から関連部分を探していきます。

『昔々の上野動物園、絵はがき物語』⁵という本には、先ほどのクロヒヨウの事例に加え、バーバリーシープについても載っています。『今日も動物園日和』⁶という本には、ツチブタの脱走が載っています。本を読み比べて、正解を導き出してもらいます。

基本的に問題は、調べものの部屋にある本からもインターネットからも解けるように作っているのですが、インターネットと本の違いを体験してもらうために、この問題のように、インターネットからは途中で手詰まりになるような問題を出すこともあります。

問題作りの手間を考えると、最初からインターネット検索を使わず、本だけで調べることを体験してもらうほうが簡単ですが、インターネットで簡単に分かることをただ本で調べさせても、その場限りの体験で終わってしまいがちです。インターネット検索の手段を残しつつ、図書館での調べものを有意義に体験できるように、試行錯誤しながら問題を作っています。

今ご紹介した2つ以外のコースについては、時間の関係でご説明できませんが、レジュメに概要がありますので、後でご覧ください。

4 調べものの体験プログラムの運営

続いて、実際の運営についてお話しします。

5 小宮輝之著『昔々の上野動物園、絵はがき物語 明治・大正・昭和……パンダがやって来た日まで』求龍堂、2012。

6 小宮輝之監修『今日も動物園日和 飼育係がガイドする上野動物園』角川学芸出版、2007。

(1) 受付から記録作成まで

まずは、学校の先生から申込みをしていただきます。これを受けて、先生にご連絡して内容の確認をいたします。この時に、見学のみで申し込んでいけば、体験プログラムのご紹介をしたり、コース選びのご相談に乗ったりもします。

当日の運営は、コースにもよりますが、基本的に担当者2人で行います。当日までに、参加者の学年や、電話で先生から伺った希望や情報、例えば図書委員であるとか、校外学習で職業インタビューの課題で行くが体験プログラムにも参加したいなどを考慮して、クイズの問題選びをするなどの準備をします。

終了後は、記録を作成します。参加者がどのように回答にたどり着いていたか、どこにつまずいていたかといった様子や反応、運営上の反省を担当者間で共有し、改善に役立てています。正答率は、問題ごとに中学生・高校生別で記録し、出題する問題を選ぶ際の参考にもしています。

(2) 問題作り

運営の中で、私たちが最も重要かつ難しいと考えているのが、調べものクイズコースなどで出題する問題作りです。問題は、年2回ほどのペースで新问题検討会を開き、担当職員が何問か持ち寄って、実際に解き合ってブラッシュアップして作っています。

問題は、各コース20~30問ほどストックしている中から選びます。調べもの体験プログラムの目的は、第一に、「図書館での調べものって楽しい」と感じてもらうことです。問題選びにあたっては、「難しく1問も解けなくてつまらなかった」ということも、「簡単すぎてあっという間に解けてつまらなかった」ということもないようにすることを心がけています。ただ、先生から聞き取りを行っていても、事前にどのくらいの難易度が適切なのか判断するのは難しく、来てみないと分からないのが現実です。そこで、参加者の学年や申込者の希望を考慮しつつ、複数出題する問題の中でも、手順通りにやれば順当に解ける問題から、少しひねった問題など、難易度に幅を持たせるようにしています。

作問には、各職員の工夫によるところが大きく、確立されたノウハウはありませんが、ポイントとしては、次のようなことに留意しています。

1つは、インターネット検索で簡単に答えが出せないようにすることです。例えば、検索してもノイズがあって正解にたどり着くのが難しい問題、問題の題材が記号や画像など、ストレートに文字で検索することが難しく、言い換えや下調べを要するような問題が考えられます。

もう1つは、場合によって答えが分かれたり、諸説あるような事柄については出題を避けるということです。調べ学習として、複数の説を調べて吟味することは重要ですが、あくまでも短時間のクイズとして、その場で調べものが完結できる問題にするよう、心がけています。

また、次に挙げるような要素を取り入れるようにすると難易度が高まります。

1つ目は、キーワードの選択に工夫が必要であることです。これは、問題文から拾った言葉をそのまま検索するのではなく、ある程度言い換えなどが必要であるような場合を指します。

2つ目は、複数の情報源にあたる必要があることです。先ほど例に出した問題は、選択肢を全て、まとめて調べられる本が調べものの部屋にはなく、根気よく複数の本に当たる必要がありました。

3つ目は、資料を読み込む必要があることです。

逆にこういった要素を減らすことで、難易度を下げる調整をすることもあります。

(3) つまづきポイントとフォローの仕方

また、今まで実施してきて、参加者が問題を解いている様子を見てみると、共通してつまづきやすいポイントが見えてきました。

調べもの体験プログラムで出題する問題では、前にも述べましたが、「適切なキーワードを考える」「OPACで資料を検索する」「目次や索引を使って必要な情報の掲載箇所を探す」というプロセスを踏んで正解にたどり着けるようになっていきます。つまづきポイントの一つが、インターネット検索だけで解決しようとするパターンです。これは学年を問わずあります。インターネット検索の力も大事ですが、本での調べものの面白さも実感してもらうことが、調べもの体験プログラムのポリシーなのです。インターネット検索で解決の糸口がつかめないまま立ち往生している参加者には、声をかけてOPAC検索や書架のほうへ行ってみることを促します。OPAC検索から書架に行くまでは、説明をすると問題なくできるようになり、障壁にはなっていません。

「手にした資料で必要な情報を探す」という段階では、例えば辞書など、白黒で小さな文字が詰まっているような資料だと、中身をちょっと見てひるんで閉じてしまったり、ページをめくってなんとなく見たものの、どこを読めばいいか分からず諦めてしまったりと、つまづいてしまう参加者が出てきます。事前説明の際に辞書の紹介を含めたり、様子を見て直接アドバイスをするなどしていますが、できるだけ参加者の自主性を尊重しながら、自分で正解を導けるよう、どうフォローすべきか、今後も検討が必要な部分です。

5 実績・参加者の感想など

最後に、これまでの実績や参加者の感想などをご紹介します。

これは、開始から4年間のコース別実施件数です（図4）。コースは、毎年度、多少の組み合わせや内容の変更を行っていますが、ほぼ同じ内容のものを現在のコースとして数えました。今年（2020年）の2月までに全部で109件実施したうちで、最も多かったのは「調べものクイズ」コースでした。次いで「館内探索スタンプラリー」コース、「調べもの対戦」コースとなっています。

コース名	件数
A. 「調べもの対戦」コース	19
B. 「調べものクイズ」コース	34
C. 「館内探索スタンプラリー」コース	25
D. 「クイズ出題対決」コース	11
E. 「ストーリー創作」コース	11
F. 「POP広告作成」コース	9
合計	109

図4 コース別実施件数

2019年度に参加していただいた学校は、都内と関東圏内が大部分を占めますが、北海道、九州といった遠隔地の学校からも、修学旅行の行先の一つとしてご利用いただいています（図5）。

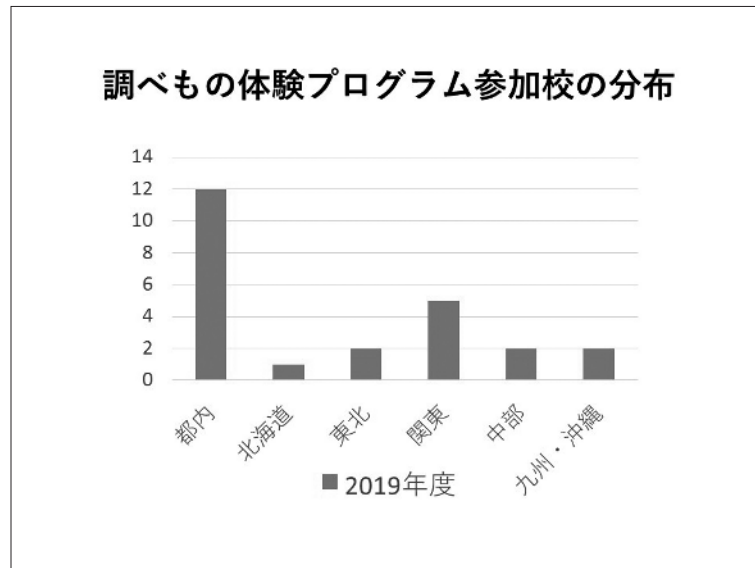


図5 調べもの体験プログラム参加校の分布

参加者の感想からいくつかご紹介します。

「調べもの対戦」コース

- ・対戦すると調べる側もよしやるぞって気になって楽しく思いました。(中学2年)
- ・インターネットを使うとすぐ答えが出ると思ったがなかなか答えまで行けなかった(中学2年)

「調べものクイズ」コース

- ・本とインターネット、それぞれの調べ方の特長が分かったのでこれからに生かしたいと思った。(中学2年)

「クイズ出題対決」コース

- ・調べるのがこんなにも大変だとは思いませんでした。(高校2年)

「ストーリー創作」コース

- ・その人によって絵の見方が違うのがおもしろかった。(中学3年、同様の感想複数)

「POP広告作成」コース

- ・短時間で本を選び、POPを作るのは初めてだったので、新鮮でとても楽しかったです。色々な本の紹介も聞いてよかったです。(高校2年)

引率の先生からも感想をいただいています。

「調べものクイズ」コース

- ・インターネット世代なので、本人たちは難しかったと思うが、それも含めて調べることの大切さを実感できた。

「館内探索スタンプラリー」コース

- ・私が考えた以上に生徒が熱心に取り組んでいました。改めて図書館の“学習センター”としての機能を学びました。

「POP広告作成」コース

- ・学校に帰って、POPを作成させやすくなりました。

アンケートではないのですが、引率の先生から「一番勉強嫌いな生徒が一番楽しそうに取り組んでいた」というお話も伺うことができました。

もちろん、毎回前向きな感想ばかりが寄せられるわけではないですし、運営の仕方や出題する問題には、まだまだ改善を加えていきたいと考えています。ただ、全体として、本格的に実施し始める前、企画段階に危惧していたような、やる気がなかったりつまらなそうにしたりする参加者はほとんどおらず、引率の先生がいなくても積極的に取り組んでくれることがほとんどで、手応えを感じています。

おわりに

国際子ども図書館の中高生向けサービスは、開始後4年を経て、運営は軌道に乗ってきましたが、内容にはまだ改善の余地があります。また、現在はいま運営できている部分も、情報環境の進展などに応じて変えていかなければならないとも感じています。

体験プログラムのコースについても、毎年度何らかの組み換えや見直しを行ってきていますが、新しいコースの導入の検討もしています。既存のコースも含めて、楽しんでもらいながら、より幅広く「調べる」「探す」ことを体験してもらえるものにしていきたいと思っています。

また、2019年8月に実施した図書館関係者の方向けの体験プログラムの体験会⁷や、個人参加型の調べもの体験プログラムを実施していくことも考えています。調べもの体験プログラムは、ふだんは学校からの申込みですが、個人で申し込めるイベントとして、今年（2020年）の3月、春休み中に個人参加型の特別版を実施予定でした。残念ながら、新型コロナウイルス感染症拡大防止のため、中止しました⁸。

私からの講義は以上です。ご清聴ありがとうございました。

質疑応答

Q1 調べものの部屋の資料について、体系的な調べものには不向きでも、知る楽しさや、知の世界の奥深さが感じられる資料を一定程度選定する、とありましたが、具体的にどのような資料を選書しているのでしょうか。

A1 『美しい日本のくせ字』⁹、『ふしぎな県境』¹⁰といった本は、どちらも目次はあるのですが、索引はありません。しかし、取り上げているテーマが面白いというか、変わったものなので、あえて選書しています。

7 「「調べもの体験プログラム」体験会（司書・学校司書対象）」（過去のイベント）国際子ども図書館ホームページ <<https://www.kodomo.go.jp/event/event/event2019-11.html>>

8 「春休み特別版「調べもの体験プログラム」図書館 de クイズ！」（過去のイベント）国際子ども図書館ホームページ <<https://www.kodomo.go.jp/event/event/event2020-02.html>>

9 井原奈津子 著『美しい日本のくせ字』パイインターナショナル、2017。

10 西村まさゆき 著『ふしぎな県境 歩ける、またげる、愉しめる カラー版』（中公新書）中央公論新社、2018。

Q2 「調べもの対戦」コースの時間配分について、補足をお願いします。

A2 ルールの説明に10分くらい使った後、各問題の解答時間を8分に設定しています。解答時間内に正解が出ればそこで終わって、解説を4分くらいします（p.117 図3 参照）。簡単に問題が解けて、早く終わってしまった場合は、おまけにもう1問出題することもあります。

Q3 調べもの体験プログラムで、クイズコースの申込みが多いのはどうしてでしょうか。

A3 クイズということで、どんな内容かをイメージしやすいということもあると思います。また、ご相談を受けた際には、クイズコースをご紹介することが多いです。あとは、参加人数の幅が5～15人と広いので、そういう理由もあるかと思います。

講座を振り返って

白井 澄子

皆さまお疲れ様でした。児童文学連続講座、いかがでしたでしょうか。今年は初めてウェビナー形式で行いましたが、5つ全ての講座に参加された方もいらっしゃれば、1つだけの参加という方もいらっしゃったかと思います。初めての試みで、実は講師も職員も、てんてこまいでしたが、東京以外にお住まいの方たちにも気軽に参加していただけたのではないかと思います。

今回は「10代に手渡す物語—ヤングアダルト文学総論」と題して、私を含めて5人の講師が講義を行いました。最初は水間千恵先生による、ヤングアダルト文学のもつ魅力と、見落とされがちな負の側面にも目を向けたお話でした。続いて、大橋崇行先生にはライトノベルについて、作品の多様性と出版事情などについてお話しいただきました。3番目は、国際子ども図書館の職員による講義で、国際子ども図書館が取り組んでいる中高生向けのサービスについて紹介していただきました。4番目は、奥山恵先生に日本のヤングアダルト文学について、日本児童文学の中におけるヤングアダルト文学のあり方や、おすすめの本についてお話しいただきました。最後は、白井が英米のヤングアダルトサービスについて初期と現代の様子を紹介し、またテーマにそって作品の紹介を行いました。参加者の皆様からは、たくさんの質問をいただきましたが、時間の都合で全てにお答えすることができず、お詫び申し上げます。

これで今年度の連続講座は終わりということで、少し名残惜しい気もしますが、また来年、再来年と、今回の経験を活かしながら、新しい形式も考えていきたいと思いますので、ご意見がありましたら、ぜひお寄せいただきたいと思います。今回はご参加いただき、本当にありがとうございました。

レジюме

21世紀のヤングアダルト文学——物語が持つ力と危険性

水間 千恵

1. 映像時代のヤングアダルト文学

- (1) 物語受容の多様化
読む、観る、体験する
- (2) 本と映像作品の関係
従属？ 独立した価値？ それとも……？
- (3) 映像の力
わかりやすさと技術革新
- (4) ことばの力
本にしかできないこと
- (5) 外国作品ならではの問題
言語と文化

2. サバイバルマニュアルとしてのヤングアダルト文学

- (1) 性と生
「性」を考える
「わたし」の追求
生きるために
- (2) 死とサバイバル
戦争を知る
歴史から学ぶ
危機を乗り越える

3. ヤングアダルト文学と「わたしたち」

反知性主義と反教養主義の嵐のなかで
新メディアの波をとらえて
本を通して世界と繋がる

紹介資料リスト	
1	『映画になった児童文学』（玉川大学出版部, 2015） 川端有子, 水間千恵, 横川寿美子, 吉本和弘 著 NDL 請求記号：KE177-L19
2	『愛した人はヴァンパイア（トワイライト；1）』（ソニー・マガジンズ, 2005） ステファニー・メイヤー 著, 小原亜美 訳 NDL 請求記号：KS164-H201
3	『血は哀しみの味（トワイライト；2）』（ソニー・マガジンズ, 2005） ステファニー・メイヤー 著, 小原亜美 訳 NDL 請求記号：KS164-H205
4	『闇の吸血鬼一族（トワイライト；3）』（ソニー・マガジンズ, 2005） ステファニー・メイヤー 著, 小原亜美 訳 NDL 請求記号：KS164-H210
5	(映像資料) 『トワイライト 初恋』 ※NDL所蔵なし
6	『夜明けのヴァンパイア』（早川書房, 1987） アン・ライス 著, 田村隆一 訳 NDL 請求記号：KS169-E2（東京本館）
7	(映像資料) 『インタビュー・ウィズ・ヴァンパイア』（ワーナー・ホーム・ビデオ, 2000） アン・ライス 原作・脚本, ニール・ジョーダン 監督, トム・クルーズ [ほか出演] NDL 請求記号：YL321-H6922（東京本館）
8	『ハンガー・ゲーム』（メディアファクトリー, 2009） スーザン・コリンズ 著, 河井直子 訳 NDL 請求記号：Y9-N10-J161
9	『ハンガー・ゲーム 2[上]（燃え広がる炎 上）』（メディアファクトリー, 2012） スーザン・コリンズ 著, 河井直子 訳 NDL 請求記号：KS153-J358
10	『ハンガー・ゲーム 2[下]（燃え広がる炎 下）』（メディアファクトリー, 2012） スーザン・コリンズ 著, 河井直子 訳 NDL 請求記号：KS153-J357
11	『ハンガー・ゲーム 3[上]（マネシカケスの少女 上）』（メディアファクトリー, 2012） スーザン・コリンズ 著, 河井直子 訳 NDL 請求記号：KS153-J369
12	『ハンガー・ゲーム 3[下]（マネシカケスの少女 下）』（メディアファクトリー, 2012） スーザン・コリンズ 著, 河井直子 訳 NDL 請求記号：KS153-J370
13	(映像資料) 『ハンガーゲーム』 ※NDL所蔵なし
14	『バトル・ロワイアル 上』（幻冬舎, 2002） 高見広春 [著] NDL 請求記号：KH582-H290（東京本館）
15	『バトル・ロワイアル 下』（幻冬舎, 2002） 高見広春 [著] NDL 請求記号：KH582-H291（東京本館）
16	(映像資料) 『バトル・ロワイアル』（東映ビデオ, 2001） NDL 請求記号：YL321-A3603（東京本館）

17	(映像資料)『君の名は。』(東宝, 2017) 新海誠 原作・脚本・監督 NDL 請求記号: YL331-L6772 (東京本館)
18	『小説君の名は。』(KADOKAWA, 2016) 新海誠 [著] NDL 請求記号: KH924-L1555 (東京本館)
19	『君の臍臓をたべたい』(双葉社, 2015) 住野よる 著 NDL 請求記号: KH931-L499 (東京本館)
20	(映像資料)『君の臍臓をたべたい 豪華版』(博報堂DYミュージック&ピクチャーズ, 2018) 住野よる 原作, 吉田智子 脚本, 月川翔 監督 NDL 請求記号: YL331-L8342 (東京本館)
21	『ミアの選択』(小学館, 2009) ゲイル・フォアマン 著, 三辺律子 訳 NDL 請求記号: Y9-N09-J430
22	(映像資料)『イフ・アイ・ステイ愛が還る場所』 (20世紀フォックスホームエンターテイメントジャパン, 2016) ゲイル・フォアマン 原作, ショーナ・クロス 脚本, R.J. カトラー 監督 NDL 請求記号: YL331-L6304 (東京本館)
23	『さよならを待つふたりのために』(岩波書店, 2013) ジョン・グリーン 作, 金原瑞人, 竹内茜 訳 NDL 請求記号: Y9-N13-L184
24	(映像資料)『きっと、星のせいじゃない。』 (20世紀フォックスホームエンターテイメントジャパン, 2016) ジョン・グリーン 原作, スコット・ノイスタッター, マイケル・H. ウェバー 脚本, ジョシュ・ブーン 監督 NDL 請求記号: YL331-L6302 (東京本館)
25	『日本児童文学』66 (4) (特集 ジェンダーと児童文学) (日本児童文学者協会, 2020) 日本児童文学者協会 編 NDL 請求記号: Z13-450
26	『ウォールフラワー』(集英社, 2013) スティーブン・チョボスキー 著, 田内志文 訳 NDL 請求記号: KS153-L69
27	『サイモンvs人類平等化計画』(岩波書店, 2017) ベッキー・アルバータリ 作, 三辺律子 訳 NDL 請求記号: Y9-N17-L144
28	『ウィル・グレイソン、ウィル・グレイソン』(岩波書店, 2017) ジョン・グリーン, デイヴィッド・レヴィサン 作, 金原瑞人, 井上里 訳 NDL 請求記号: Y9-N17-L73
29	『エヴリデイ』(小峰書店, 2018) デイヴィッド・レヴィサン 作, 三辺律子 訳 NDL 請求記号: Y9-N18-L161
30	『パンツ・プロジェクト』(あすなる書房, 2017) キャット・クラーク 著, 三辺律子 訳 NDL 請求記号: Y9-N17-L180
31	『兄の名は、ジェシカ』(あすなる書房, 2020) ジョン・ボイン 著, 原田勝 訳 NDL 請求記号: KS179-M608

32	『九時の月』（さ・え・ら書房, 2017） デボラ・エリス 作, もりうちすみこ 訳 NDL 請求記号：Y9-N17-L122
33	『二つの旅の終わりに』（徳間書店, 2003） エイダン・チェンバース 作, 原田勝 訳 NDL 請求記号：Y9-N03-H252
34	『肩胛骨は翼のなごり』（東京創元社, 2009） デイヴィッド・アーモンド 著, 山田順子 訳 NDL 請求記号：KS151-J41（東京本館 関西館）
35	『闇の底のシルキー』（東京創元社, 2001） デイヴィッド・アーモンド 著, 山田順子 訳 NDL 請求記号：Y9-N01-196
36	『火を喰う者たち』（河出書房新社, 2005） デイヴィッド・アーモンド 著, 金原瑞人 訳 NDL 請求記号：Y9-N05-H91
37	『怪物はささやく』（東京創元社, 2017） シヴォーン・ダウド 原案, バトリック・ネス 著, 池田真紀子 訳 NDL 請求記号：KS165-L34
38	『ボグ・チャイルド』（ゴブリン書房, 2011） シヴォーン・ダウド 作, 千葉茂樹 訳 NDL 請求記号：Y9-N11-J185
39	『ヒトラーと暮らした少年』（あすなろ書房, 2018） ジョン・ボイン 著, 原田勝 訳 NDL 請求記号：Y9-N18-L36
40	『凍てつく海のおこうに』（岩波書店, 2017） ルータ・セペティス 作, 野沢佳織 訳 NDL 請求記号：Y9-N17-L196
41	『灰色の地平線のかなたに』（岩波書店, 2012） ルータ・セペティス 作, 野沢佳織 訳 NDL 請求記号：Y9-N12-J88
42	『兵士ピースフル』（評論社, 2007） マイケル・モーパーゴ 著, 佐藤見果夢 訳 NDL 請求記号：Y9-N07-H364
43	『死の鐘はもうならない』（国土社, 1985） J.P.ウォルシュ 作, 岡本浜江 訳, 喜多迅鷹 絵 NDL 請求記号：Y8-2275
44	『ブロード街の12日間』（あすなろ書房, 2014） デボラ・ホプキンソン 著, 千葉茂樹 訳 NDL 請求記号：Y9-N14-L312
45	『ドゥームズデイ・ブック 上』（早川書房, 2003） コニー・ウィリス 著, 大森望 訳 NDL 請求記号：KS175-H14
46	『ドゥームズデイ・ブック 下』（早川書房, 2003） コニー・ウィリス 著, 大森望 訳 NDL 請求記号：KS175-H15
47	『世界のはての少年』（東京創元社, 2019） ジェラルディン・マコックラン 著, 杉田七重 訳 NDL 請求記号：KS179-M371

48	『セント・キルダの子』（岩波書店, 2020） ベス・ウォーターズ 文・絵, 原田勝 訳 NDL 請求記号: Y2-N20-M253
49	『スピリット島の少女: オジブウェー族の一家の物語』（福音館書店, 2004） ルイズ・アードリック 作, 宮木陽子 訳 NDL 請求記号: Y9-N04-H328
50	『朝の少女』（新潮社, 1997） マイケル・ドリス [著], 灰谷健次郎 訳 NDL 請求記号: KS154-G93
51	『青いイルカの島』（理論社, 2004） スコット・オデル 作, 藤原英司 訳, 小泉澄夫 絵 NDL 請求記号: Y9-N04-H291
52	『はみだしインディアンホントにホントの物語』（小学館, 2010） シャーマン・アレクシー 著, エレン・フォーニー 絵, さくまゆみこ 訳 NDL 請求記号: Y9-N10-J46
53	『「もの」から読み解く世界児童文学事典』（原書房, 2009） 川端有子, こだまともこ, 水間千恵, 本間裕子, 遠藤純 編著 NDL 請求記号: KE129-J2
54	『「場所」から読み解く世界児童文学事典』（原書房, 2014） 藤田のぼる, 宮川健郎, 目黒強, 川端有子, 水間千恵 編著 NDL 請求記号: KE129-L3
55	『「時」から読み解く世界児童文学事典』（原書房, 2017） 水間千恵, 奥山恵, 西山利佳, 大島丈志, 川端有子 編著 NDL 請求記号: KE129-L7

レジュメ

ヤングアダルト書籍としてのライトノベル

大橋 崇行

1. ヤングアダルト世代とライトノベル

- a. 全国学校図書館協議会／毎日新聞社「学校読書調査」の結果より
- b. イメージとしての読者と実態としての読者
 - ◆イメージとしての読者
 - ◆実態としての読者
- c. 拡散するライトノベル
 - ◆「なろう系」小説は「ライトノベル」か
 - ◆ボカロ小説の現状
 - ◆ライト文芸の隆盛
 - ◆一般文芸に取り込まれるライトノベル的手法
- d. 今の中高生が読んでいる本

2. 中高生世代の難しさ

- a. 世代交替と流行の変遷
 - ◆ジャンルを再考する
 - ◆「3年周期」で考える
- b. YAサービス／学校図書館の難しさ
- c. 「読書の入口」論の不可能性

3. 何を、どう読ませるか

- a. エンタテインメントと「まじめ」な読書との関係
- b. 中高生の読書の再構築のために

紹介資料リスト	
1	『君は月夜に光り輝く』（KADOKAWA, 2017） 佐野徹夜 [著] NDL 請求記号：KH917-L2246
2	『告白予行練習』（KADOKAWA, 2014） 藤谷燈子 著 NDL 請求記号：KH824-L363（東京本館）
3	『化物語 上』（講談社, 2006） 西尾維新 著 NDL 請求記号：KH437-H483
4	『化物語 下』（講談社, 2006） 西尾維新 著 NDL 請求記号：KH437-H504
5	『青鬼』（PHP 研究所, 2013） noprops 原作, 黒田研二 著 NDL 請求記号：KH864-L81
6	『小説君の名は。』（KADOKAWA, 2016） 新海誠 [著] NDL 請求記号：KH924-L1555（東京本館）
7	『カゲロウデイズ：in a daze』（エンターブレイン, 2012） じん（自然の敵P） 著 NDL 請求記号：KH754-J176
8	『ひるなかの流星：映画ノベライズ』（集英社, 2017） やまもり三香 原作, ひずき優 著 NDL 請求記号：KH837-L1080（東京本館）
9	『青空エール：映画ノベライズ』（集英社, 2016） 河原和音 原作, 持地佑季子 脚本, 下川香苗 著 NDL 請求記号：KH924-L1563（東京本館）
10	『いなくなれ、群青』（新潮社, 2014） 河野裕 著 NDL 請求記号：KH861-L543
11	『天久鷹央の推理カルテ』（新潮社, 2014） 知念実希人 著 NDL 請求記号：KH814-L194
12	『交換ウソ日記』（スターツ出版, 2017） 櫻いいよ 著 NDL 請求記号：KH917-L2494
13	『キミの目が覚めたなら：8年越しの花嫁』（主婦の友社, 2015） 中原尚志, 中原麻衣 著 NDL 請求記号：SC19-L513（東京本館）
14	『ソードアート・オンライン 1（アインクラッド）』（アスキー・メディアワークス, 2009） 川原礫 [著] NDL 請求記号：KH258-J275
15	『ノーゲーム・ノーライフ 1（ゲーマー兄妹がファンタジー世界を征服するそうです）』（メディアファクトリー, 2012） 榎宮祐 著 NDL 請求記号：KH243-J316（東京本館 関西館）

16	『この素晴らしい世界に祝福を!: あぁ、駄女神さま』（角川書店, 2013） 暁なつめ 著 NDL 請求記号: KH811-L684
17	『ようこそ実力至上主義の教室へ』（KADOKAWA, 2015） 衣笠彰梧 著 NDL 請求記号: KH857-L830
18	『ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうか』 （ソフトバンククリエイティブ, 2013） 大森藤ノ 著 NDL 請求記号: KH897-L60
19	『Re: ゼロから始める異世界生活 1』（KADOKAWA, 2014） 長月達平 著 NDL 請求記号: KH884-L514
20	『冴えない彼女（ヒロイン）の育てかた』（富士見書房, 2012） 丸戸史明 著 NDL 請求記号: KH335-J864
21	『オーバーロード 1（不死者の王）』（エンターブレイン, 2012） 丸山くがね 著 NDL 請求記号: KH335-J879
22	『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』（小学館, 2011） 渡航 [著] NDL 請求記号: KH692-J449
23	『転生したらスライムだった件 1』（マイクロマガジン社, 2014） 伏瀬 著 NDL 請求記号: KH824-L473
24	『デュラララ!!』（メディアワークス, 2004） 成田良悟 [著] NDL 請求記号: KH431-H171（東京本館 関西館）
25	『涼宮ハルヒの憂鬱』（角川書店, 2003） 谷川流 [著] NDL 請求記号: KH596-H89（東京本館 関西館）
26	『とある魔術の禁書目録』（メディアワークス, 2004） 鎌池和馬 [著] NDL 請求記号: KH243-H62（東京本館 関西館）
27	『バカとテストと召喚獣』（エンターブレイン, 2007） 井上堅二 著 NDL 請求記号: KH191-H418（東京本館）
28	『君の臍臓をたべたい』（双葉社, 2015） 住野よる 著 NDL 請求記号: KH931-L499（東京本館）
29	『はたらく細胞 01』（講談社, 2015） 清水茜 著 NDL 請求記号: Y84-L30951（東京本館）
30	『リバーズ』（講談社, 2015） 湊かなえ 著 NDL 請求記号: KH874-L1167（東京本館）
31	『かがみの孤城』（ポプラ社, 2017） 辻村深月 著 NDL 請求記号: KH944-L881

32	『そして、バトンは渡された』（文藝春秋, 2018） 瀬尾まいこ 著 NDL 請求記号：KH921-L580
----	--

レジュメ

現代日本児童文学と「ヤングアダルト文学」

奥山 恵

0 はじめに

1 ヤングアダルト出版会

- ・1979年設立
- ・ブックガイド 1988年 朝の読書

2 金原瑞人

- ・1987年～ 「ヤングアダルト招待席」（「朝日新聞」）
- 1993年『YA読書案内』

3 児童文学における「タブーの崩壊」

- ・1978年5月号「日本児童文学」
- ・国松俊英 / 今江祥智 / 那須正幹 / 岩瀬成子 / 川島誠

4 「ボーダーレス」現象

- ・1980年代末～1990年代
- 江國香織 / 石井睦美 / 佐藤多佳子 / 森絵都
- 梨木香歩 / あさのあつこ
- ・1992年『新潮現代童話館』（今江祥智・灰谷健次郎 編）

5 「クロスオーバー・フィクション」

- ・猪熊葉子『大人に贈る子どもの文学』
- ・ファンタジー / ノンフィクション / 絵本…

紹介資料リスト	
1	『今すぐ読みたい!10代のためのYAブックガイド150!』（ポプラ社, 2015） 金原端人, ひこ・田中 監修 NDL請求記号：Y5-N15-L433
2	『No.6 #1』（講談社, 2003） あさのあつこ [著] NDL請求記号：Y8-N03-H968
3	『都会のトム&ソーヤ 1』（講談社, 2003） はやみねかおる [著] NDL請求記号：Y8-N03-H969
4	『1日で1323語暗記受験英単語』（大和書房, 1983） 粟野邦夫, あこがれ共同隊 著 NDL請求記号：Y42-83B-752（東京本館）
5	『大いなる冒険』（晶文社, 1983） ミッキー・スピレーン 著, 石田善彦 訳 NDL請求記号：Y8-1063
6	『YA読書案内』（晶文社, 1993） 赤木かん子 [ほか] 編 NDL請求記号：US61-E98
7	『アウトサイダーズ』（大和書房, 1983） スーザン・E.ヒントン 著, 清水真砂子 訳 NDL請求記号：KS158-329（東京本館）
8	『大人になれないまま成熟するために：前略。「ぼく」としか言えないオジさんたちへ』（洋泉社, 2004） 金原端人 著 NDL請求記号：EC151-H6（東京本館 関西館）
9	『日本児童文学』24（5）（特集 タブーの崩壊）（日本児童文学者協会, 1978） 日本児童文学者協会 編 NDL請求記号：Z13-450（デジタル化）
10	『おかしな金曜日』（偕成社, 1978） 国松俊英 作, 大古尅己 絵 NDL請求記号：Y7-6889
11	『優しさごっこ』（理論社, 1977） 今江祥智 作, 長新太 絵 NDL請求記号：Y7-6130
12	『ぼくらは海へ』（偕成社, 1980） 那須正幹 作, 安徳瑛 絵 NDL請求記号：Y7-7905
13	『昼と夜のあいだ：夜間高校生』（偕成社, 1980） 川村たかし 著, 小林与志 絵 NDL請求記号：Y7-8604
14	『朝はだんだん見えてくる』（理論社, 1977） 岩瀬成子 作, 長新太 絵 NDL請求記号：Y7-5791
15	『電話がなっている』（国土社, 1985） 川島誠 作, 長谷川集平 絵 NDL請求記号：Y8-2581

16	『園芸少年』（講談社，2009） 魚住直子 著 NDL 請求記号：Y8-N09-J1007
17	『きみはいい子』（ポプラ社，2012） 中脇初枝 著 NDL 請求記号：KH418-J218
18	『つめたいよるに』（理論社，1989） 江國香織 作，柳生まち子 絵 NDL 請求記号：Y8-6589
19	『五月のはじめ、日曜日の朝』（岩崎書店，1989） 石井睦美 作，南塚直子 画 NDL 請求記号：Y8-6844
20	『サマータイム：四季のピアニストたち・上』（MOE 出版，1990） 佐藤多佳子 [著] NDL 請求記号：KH537-E216（東京本館）
21	『西の魔女が死んだ』（楡出版，1994） 梨木香歩 著 NDL 請求記号：KH431-E658（東京本館）
22	『バッテリー』（教育画劇，1996） あさのあつこ 作，佐藤真紀子 絵 NDL 請求記号：Y8-M98-6
23	『新潮現代童話館 1』（新潮社，1992） 今江祥智，灰谷健次郎 編 NDL 請求記号：KH6-E203（東京本館）
24	『新潮現代童話館 2』（新潮社，1992） 今江祥智，灰谷健次郎 編 NDL 請求記号：KH6-E203（東京本館）
25	『黄色い目の魚』（新潮社，2002） 佐藤多佳子 著 NDL 請求記号：KH537-G838（東京本館）
26	『セカンド・ショット』（角川書店，2003） 川島誠 [著] NDL 請求記号：KH258-H46（東京本館）
27	『クラスメイツ 前期』（偕成社，2014） 森絵都 著 NDL 請求記号：Y8-N14-L494
28	『クラスメイツ 後期』（偕成社，2014） 森絵都 著 NDL 請求記号：Y8-N14-L495
29	『大人に贈る子どもの文学』（岩波書店，2016） 猪熊葉子 著 NDL 請求記号：KE177-L24
30	『魔女の宅急便』（福音館書店，1985） 角野栄子 作，林明子 画 NDL 請求記号：Y8-2294
31	『魔女の宅急便 その2（キキと新しい魔法）』（福音館書店，1993） 角野栄子 作，広野多珂子 画 NDL 請求記号：Y8-2294

32	『魔女の宅急便 その3 (キキともうひとりの魔女)』（福音館書店, 2000） 角野栄子 作, 佐竹美保 画 NDL 請求記号：Y8-2294
33	『魔女の宅急便 その4 (キキの恋)』（福音館書店, 2004） 角野栄子 作, 佐竹美保 画 NDL 請求記号：Y8-N04-H384
34	『魔女の宅急便 その5 (魔法のとまり木)』（福音館書店, 2007） 角野栄子 作, 佐竹美保 画 NDL 請求記号：Y8-N07-H602
35	『魔女の宅急便 その6 (それぞれの旅立ち)』（福音館書店, 2009） 角野栄子 作, 佐竹美保 画 NDL 請求記号：Y8-N09-J1152
36	『つづきの図書館』（講談社, 2010） 柏葉幸子 作, 山本容子 絵 NDL 請求記号：Y8-N10-J100
37	『西の善き魔女 1 (セラフィールドの少女)』（中央公論社, 1997） 萩原規子 著 NDL 請求記号：KH454-G150
38	『精霊の守り人』（偕成社, 1996） 上橋菜穂子 作, 二木真希子 絵 NDL 請求記号：Y9-2886
39	『TN 君の伝記 (福音館日曜日文庫)』（福音館書店, 1976） なだいなだ 著, 司修 画 NDL 請求記号：Y7-5373
40	『マリー・キュリーが考えたこと』（岩波書店, 1992） 高木仁三郎 著 NDL 請求記号：Y5-1455
41	『子ども・大人』（大月書店, 2009） 野上暁, ひこ・田中文, ヨシタケシンスケ 絵 NDL 請求記号：Y5-N09-J358
42	『ハのハの小天狗 (イメージの森)』（ほるぶ出版, 1991） 飯野和好 作 NDL 請求記号：Y18-5651
43	『みえるとかみえないとか』（アリス館, 2018） ヨシタケシンスケ さく, 伊藤亜紗 そうだん NDL 請求記号：Y1-N18-L307
44	『子どもの本から世界をみる：子どもとおとなのブックガイド 88』（かもがわ出版, 2020） 石井郁子, 片岡洋子, 川上蓉子, 鈴木佐喜子, 田代康子, 三輪ほう子, 田中孝彦 著 NDL 請求記号：UG71-M34
45	『滑走路：歌集』（角川文化振興財団, 2017） 萩原慎一郎 著 NDL 請求記号：KH831-L2168 (東京本館 関西館)

レジュメ

英語圏のヤングアダルト文学と図書館活動

白井 澄子

ヤングアダルト（YA）文学および図書館におけるYAサービスは、1960年代後半のアメリカで生まれ、世界に広がったといわれますが、YAサービスの発端や初期の作品について簡単に説明した後、今、話題のYA作品をテーマにそって紹介し、その特徴や意義、時代による変化などについて考察をしてみたいと思います。最後に、今、アメリカの図書館ではどのようなYAサービスが求められ、実践されているかについてもご紹介します。

（レジュメ内の出版年は原作の出版年です。ブックリストの出版年は日本での出版年です。）

1. YAサービスと出版のはじまり

1960年代後半のアメリカの図書館で、若者からの「読むものがない」という声に対して図書館が動き出し、出版社や作家に呼びかけたのが発端でした。

2. 英語圏のヤングアダルト文学

(1) 黎明期——20世紀半ば

1960年代後半からティーンエイジャー向けの作品が書かれ始めますが、その源流は『ライ麦畑でつかまえて』だといわれています。初期のYA小説は、それまでの児童文学におけるタブーを破った暴力や性描写などを強調した「問題小説」が多く書かれました。

（注：アメリカにおける児童文学のタブーとは、暴力、性、薬物、離婚、死など。）

『ライ麦畑でつかまえて』（1951 アメリカ）

『チョコレート・ウォー』（1974 アメリカ）

『キャサリンの愛の日』（1975 アメリカ）

(2) 現代のYA文学——20世紀後半～現代

2000年にはYA文学に特化したマイケル・L・プリンツ賞（アメリカ図書館協会、アメリカの図書）などが設置されました。現代になると、作品の多様化、グラフィックノベルの登場などさまざまな表現の変化が見られるようになります。ここでは四つのテーマにそって作品を紹介します。

・異文化摩擦

『ぼくはイエローでホワイトで、ちょっとブルー』（2019 日本）

『穴』（1998 アメリカ）

『天国までもう一歩』（2001 アメリカ）

『はみだしインディアンのホントにホントの物語』（2007 アメリカ）

・家族、友だち

- 『かかし』（1981 イギリス）
- 『ディアノーバディ あなたへの手紙』（1991 イギリス）
- 『ガールズアンダープレッシャー ダイエットしなきゃ!!』（1998 イギリス）
- 『ウォールフラワー』（1999 アメリカ）
- 『二つ、三ついいわすれたこと』（2012 アメリカ）

・ジェンダー、セクシュアリティ

- 『カラフルなぼくら 6人のティーンが語る、LGBTの心と体の遍歴』（2014 アメリカ）
- 『サイモンvs人類平等化計画』（2015 アメリカ）
- 『パンツ・プロジェクト』（2017 スコットランド）
- 『兄の名は、ジェシカ』（2019 アイルランド）

・障がい、難病

- 『夜中に犬に起こった奇妙な事件』（2003 イギリス）
- 『怪物はささやく』（2011 イギリス）
- 『さよならを待つふたりのために』（2012 アメリカ）
- 『ペーパーボーイ』（2013 アメリカ）

(3) グラフィックノベル

コマ割りの絵と文で表現された文学作品です。内容的には「ノヴェル＝文学」的な要素が強く、画像を入れてシリアスな内容を伝わりやすく工夫しているのが特徴です。

- 『風が吹くとき』（1982 イギリス）
- 『アライバル』（2006 オーストラリア）
- 『アメリカン・ボーン・チャイニーズ アメリカ生まれの中国人』（2006 アメリカ）
- 『Girl』（2008 カナダ）
- 『ユゴアの不思議な発明』（2007 アメリカ）

3. 現在の英語圏のYAサービス

（“Transforming Library Services for and with Teens through Continuing Education”等を参考に）

- ・読書離れする若者への対処
- ・ティーンを巻き込んだ図書館活動
- ・継続教育の支援
- ・オンライン・ブッククラブ

紹介資料リスト

※出版事項欄の（ ）内の数字は、初版（翻訳資料においては原書初版）の出版年です。

1	『ライ麦畑でつかまえて』（白水社, 1984 (1951)) J.D. サリンジャー [著], 野崎孝 訳 NDL 請求記号: KS171-430
2	『チョコレート・ウォー』（扶桑社, 1994 (1974)) ロバート・コーミア 著, 北沢和彦 訳 NDL 請求記号: KS153-E705 (東京本館 関西館)
3	『キャサリンの愛の日』（集英社, 1980 (1975)) ジュディ・ブルーム 著, 島村敬一 訳 NDL 請求記号: Y82-7148 (東京本館)
4	『ぼくはイエローでホワイトで、ちょっとブルー : The Real British Secondary School Days』（新潮社, 2019) ブレイディみかこ 著 NDL 請求記号: FB64-M4
5	『穴』（講談社, 1999 (1998)) ルイス・サッカー 作, 幸田敦子 訳 NDL 請求記号: Y9-M99-210
6	『天国までもう一步』（白水社, 2002 (2001)) アン・ナ 著, 代田亜香子 訳 NDL 請求記号: Y9-N02-202
7	『はみだしインディアンホントにホントの物語』（小学館, 2010 (2007)) シャーマン・アレクシー 著, エレン・フォーニー 絵, さくまゆみこ 訳 NDL 請求記号: Y9-N10-J46
8	『かかし』（徳間書店, 2003 (1981)) ロバート・ウェストール 作, 金原瑞人 訳 NDL 請求記号: Y9-N03-H61
9	『ガールズアンダープレッシャー: ダイエットしなきゃ!!』（理論社, 2003 (1998)) ジャクリン・ウィルソン 作, ニック・シャラット 画, 尾高薫 訳 NDL 請求記号: Y9-N03-H95
10	『ウォールフラワー』（集英社, 2013 (1999)) スティーブン・チョボスキー 著, 田内志文 訳 NDL 請求記号: KS153-L69
11	『二つ、三ついわずれたこと』（岩波書店, 2014 (2012)) ジョイス・キャロル・オーツ 作, 神戸万知 訳 NDL 請求記号: Y9-N14-L39
12	『ディアノーバディ あなたへの手紙』（小学館, 2007 (1991)) バーリー・ドハティ 著, 中川千尋 訳 NDL 請求記号: KS154-H276 (東京本館)
13	『カラフルなぼくら: 6人のティーンが語る、LGBTの心と体の遍歴』 (ポプラ社, 2014 (2014)) スーザン・クークリン 著, 浅尾敦則 訳 NDL 請求記号: EF91-L63
14	『サイモンvs人類平等化計画』（岩波書店, 2017 (2015)) ベッキー・アルバータリ 作, 三辺律子 訳 NDL 請求記号: Y9-N17-L144

15	『パンツ・プロジェクト』（あすなろ書房, 2017 (2017)) キャット・クラーク 著, 三辺律子 訳 NDL 請求記号: Y9-N17-L180
16	『兄の名は、ジェシカ』（あすなろ書房, 2020 (2019)) ジョン・ボイン 著, 原田勝 訳 NDL 請求記号: KS179-M608
17	『夜中に犬に起こった奇妙な事件』（早川書房, 2003 (2003)) マーク・ハッドン 著, 小尾芙佐 訳 NDL 請求記号: Y9-N05-H437
18	『怪物はささやく』（東京創元社, 2017 (2011)) シヴォーン・ダウド 原案, パトリック・ネス 著, 池田真紀子 訳 NDL 請求記号: KS165-L34
19	『さよならを待つふたりのために』（岩波書店, 2013 (2012)) ジョン・グリーン 作, 金原瑞人, 竹内茜 訳 NDL 請求記号: Y9-N13-L184
20	『ペーパーボーイ』（岩波書店, 2016 (2013)) ヴィンス・ヴォーター 作, 原田勝 訳 NDL 請求記号: Y9-N16-L144
21	『風が吹くとき』（篠崎書林, 1982 (1982)) レイモンド・ブリッグズ 作, 小林忠夫 訳 NDL 請求記号: KC486-176 (東京本館 関西館)
22	『アライバル』（河出書房新社, 2011 (2006)) ショーン・タン 著 NDL 請求記号: KC482-J313
23	『アメリカン・ボーン・チャイニーズ：アメリカ生まれの中国人』（花伝社, 2020 (2006)) ジーン・ルエン・ヤン 作, 椎名ゆかり 訳 NDL 請求記号: Y84-M15858
24	『Girl』（サンクチュアリ・パブリッシング, 2009 (2008)) ジュリアン・タマキ, マリコ・タマキ [著], 谷下孝 訳 NDL 請求記号: Y84-J13221 (東京本館)
25	『ユゴーの不思議な発明』（アスペクト, 2008 (2007)) ブライアン・セルズニック 著, 金原瑞人 訳 NDL 請求記号: KS171-J7

レジュメ

国際子ども図書館の中高生向けサービス

檜木 恵美子

I. 国際子ども図書館紹介

- ・ 国際子ども図書館とは
- ・ 国際子ども図書館の三つの基本的役割
 - 児童書の専門図書館
 - 子どもと本のふれあいの場
 - 子どもの本のミュージアム

II. 調べものの部屋

- ・ 調べものの部屋とは
 - 中高生向けの資料室
 - 2016年のリニューアルで新設
 - 開架約1万冊
 - コンセプト「中高生に、本の世界への入り口として知の世界の奥深さを感じてもらう」
 - 調べものに特化
 - 中高生向け「調べもの体験プログラム」の会場として利用
- ・ 調べものの部屋の資料の選定（選書）
 - 選書方針
 - 対象：中高生向けに出版された資料及び中高生の利用に適した一般書
 - 重点対象
 - ・ 事典・辞書類
 - ・ 職業・働くことに関する資料
 - ・ 図書館の利用につながる資料
 - ・ 世界の国や地域についての資料
 - ・ 上野地区に関連する資料
- ・ 調べものの部屋の所蔵資料の確認方法
- ・ 調べものの部屋の「ウェルカム展示」
 - HPにリストを掲載
 - 2か月ごとにテーマを変えて展示
- ・ 調べものの部屋の制約
 - 中高生の自発的な来館者は少ない
 - 1万冊の蔵書数では、中高生の本格的な調べもの対応は困難
 - 調べもの体験プログラムでの活用

Ⅲ. 調べものの体験プログラム

・概要

2016年4月開始

中学校・高校からの事前申込み制

調べものの部屋の資料を使い、図書館での調べものを体験

4年間で109件実施、約1,600人が参加

・調べものの体験プログラムがめざすもの

「本でこんなことも調べられる」「調べることって面白い」「図書館の仕組みを知る」

・コースの種類

A「調べもの対戦」コース（5～15人）

チーム対抗戦、正解を出す速さを競う

1問ずつ出題・解答 ※正解が出たら解答時間終了

ホワイトボードに答えを書く（＝自由記述式の解答）

B「調べものクイズ」コース（5～20人）

選択肢制のクイズ

時間内の正答数を競う

複数ある問題のどれから解いてもよい

個人戦でもチーム戦でも

C「館内探索スタンプラリー」コース（大人数向け 20～40人）

スタンプラリー形式で館内を探索し、問題を解く

チェックポイントにいる職員が正誤判定

※参加者に調べ方を尋ね、不正解の場合はヒントを出す

館内を探索して建物や展示を見て答える問題も含む

D「クイズ出題対決」コース（5～10人）

チームごとに問題をつくり、出題し合う

「食べ物」「楽器」など提示されたテーマから選んで問題作成

調べものの部屋の資料を調べると解ける問題にする

E「ストーリー創作」コース（5～10名）

外国語の絵本の絵を見てストーリーを考える

チーム内で協力して創作

外国語の読解・推理ではなく、自由な面白い創作を目指す

F「POP広告作成」コース（5～10名）

調べものの部屋の本を1冊選びPOPを書く

チームではなく各自で作業を進める

デザインよりも言語表現を重視

※自分で選んだ本の魅力を自分で言語化

- ・ 調べもの体験プログラムの運営
 - 申込み受付～運営のプロセス
 - 問題の作成と問題選び
 - 問題作りのポイント
 - 参加者が共通してつまずきやすいポイント
- ・ 実績・参加者の感想など
- ・ 今後に向けて

Stories for Teenagers: Young Adult Fiction
Transcript of the ILCL Lecture Series on
Children's Literature, 2020

Contents

Foreword	HORI Junko	·····	1
Introductory Notes		·····	2
Contents		·····	3
Lecture Programs		·····	4
About the Speakers		·····	5
British and American Fiction for Young Adults in the 21st Century — The Power and Danger of Fiction	MIZUMA Chie	·····	7
Light Novels for Young Adults	OHASHI Takayuki	·····	35
Contemporary Children's Literature and Fiction for Young Adults in Japan	OKUYAMA Megumi	·····	67
Young Adult Fiction and Library Activities in the English-Speaking World	SHIRAI Sumiko	·····	89
Services for Teenagers at the ILCL	NARAKI Emiko	·····	111
Afterword	SHIRAI Sumiko	·····	125
Reference Materials		·····	127

令和2年度国立国会図書館国際子ども図書館児童文学連続講座講義録
「10代に手渡す物語—ヤングアダルト文学総論」

令和3年9月15日 発行

発行 国立国会図書館
編集 国立国会図書館国際子ども図書館
〒110-0007 東京都台東区上野公園12-49
電話 03-3827-2053 FAX 03-3827-2043
印刷 株式会社 丸井工文社
〒107-0062 東京都港区南青山7-1-5

ISBN 978-4-87582-884-6

本誌に掲載された記事を全文又は長文にわたり抜粋して転載する場合は、事前に国立国会図書館国際子ども図書館企画協力課協力係に連絡してください。

本誌のPDF版を国立国会図書館国際子ども図書館ホームページ (<https://www.kodomo.go.jp/>) で御覧いただけます。なお、訂正があった場合は、ホームページ上に掲載いたします。

