

投稿類別：文學類

篇名：日本輕小說之研究

作者：

市立后綜高中。林韶廷。高二 6 班

市立后綜高中。王植宥。高二 6 班

指導老師：

陳淑芬老師

壹●前言

一、研究動機

什麼是輕小說？即使對於大多數喜歡輕小說，並閱讀了許多作品的輕小說愛好者，甚至是從事輕小說創作的讀者，都難以得到一個準確的回答。我們在一些輕小說論壇，作者群組，常常會看到愛好者，作者之間關於「什麼是輕小說？」這個問題眾說紛紜，爭得面紅耳赤，但最終還是難以得到一個讓大多數人信服的結論。輕小說到底是什麼？具有什麼特點？怎麼界定一部小說是否是輕小說？我想這對於輕小說這一特殊小說體式的健康發展，輕小說讀者群體的擴寬，推動輕小說市場的興旺，都顯得至關重要。

二、研究重點

- (一) 輕小說的命名
- (二) 輕小說的特色
- (三) 輕小說的由來
- (四) 著名輕小說介紹
- (五) 華日輕小說的差別
- (六) 輕小說的經濟產值
- (七) 輕小說插畫之重要性

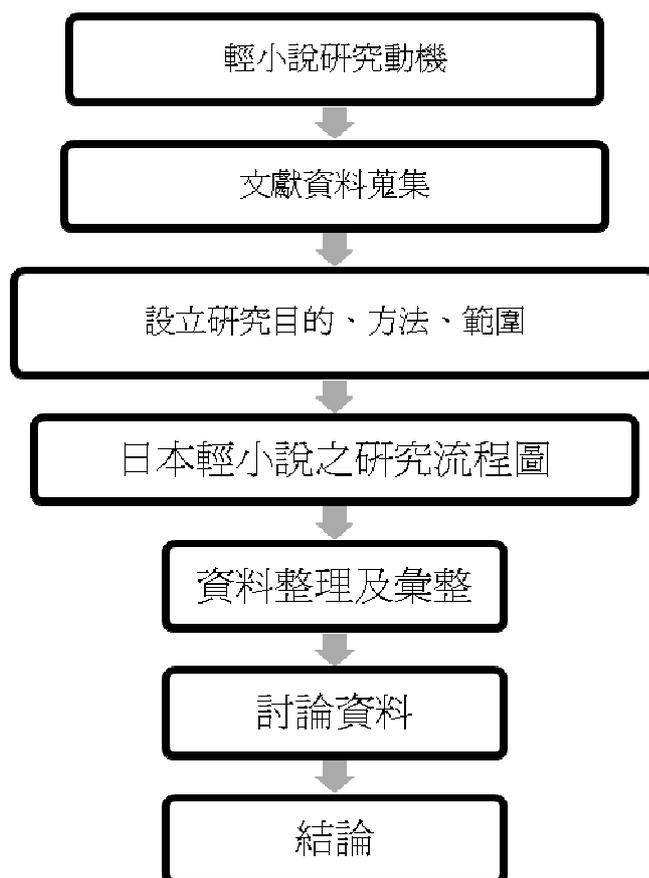
三、研究方法

- (一) 文獻資料：利用網路、雜誌、書籍、來探討。
- (二) 網路調查：藉由網路調查來看大眾對輕小說了解多少。

四、研究範圍

輕小說的由來，經濟價值，以及社會大眾對輕小說的看法。

五、研究流程



貳●正文

一、輕小說的命名

「ライトノベル (Light Novel)」是發源自日本的次文化而產生的一種類型小說。雖然「ライトノベル」是採用英文單字 Light 與 Novel 結合而成的「和製英語」，目前在英語使用地區也會用同樣的字眼指涉此一日本類型小說。少數時候也會有以「輕文学」或「輕小說」標記的情況。

「Light Novel」此一名詞之發想，被認為是來自 1990 年代初期日本的株式會社ニフティサーブ的「SF ファンタジー・フォーラム(SF 奇幻論壇)」的會議室。之後對於「輕小說」作品各出版社也存在其它標籤諸如「Juvenile」、「Young-Adult」、或「Junior 小說」等。然而當時「Juvenile」存在小學生取向的、富含正面教育意義的優良讀物之形象，「Young-Adult」典出歐美國家的圖書館，在日本因為「Adult」字樣與「情色」相關的印象已經根深蒂固，所以容易被曲解為「給青年看的情色小說」，漸漸地被媒體採用的說法傾向於「Light Novel」，乃至於定案於此說。換言之，「Light Novel」之說法是經過時間的磨合而產生。在這過程中，網際網路的

普及也是促成此一用語標準化的重要因子，乃至於 2000 年初這樣的用詞已經為一般大眾所熟知並接受。

由於「Light Novel」並非標準英語，可能在國際間造成誤解，直接翻譯字面而產生的「輕的小說」之說法並非「輕小說」之真正意涵，為了避免讀者大眾產生類似誤解而避開使用「Light Novel」這樣的字眼的出版社也是存在的。此外，文學領域的學術字典中也鮮少採用「Light Novel」之字眼；在圖書館學領域，也仍舊使用國際通用的「Young-Adult」分類之說。

二、輕小說特色

有關於「輕小說」，目前仍很難對這類內容函蓋青春、校園、科幻、奇幻、恐怖、歷史、動畫等類別的作品給予明確的定義。有人則歸納出以下幾個特點：

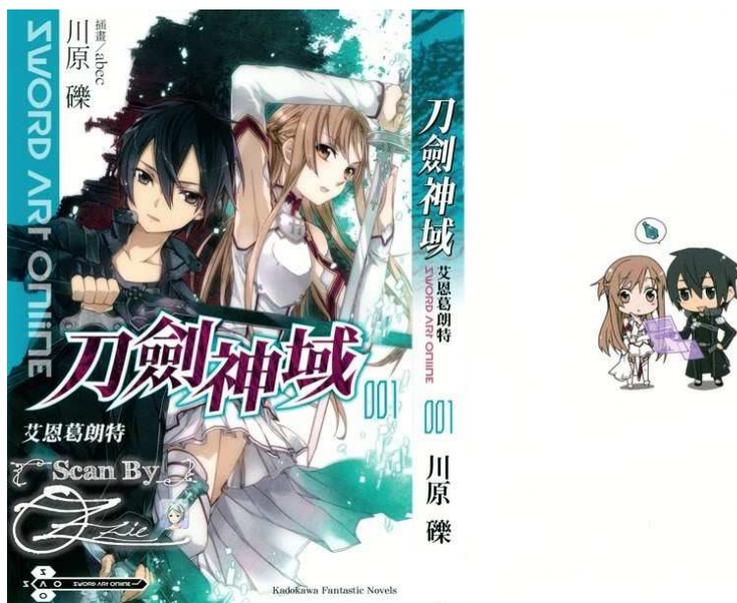
- (一) 要以青少年等年輕讀者為對象的娛樂小說。
- (二) 以讀者平常使用的口語來書寫。
- (三) 內頁上大量使用插畫，有強烈的視覺效果。
- (四) 封面有採用漫畫風格，就像漫畫的封面一樣。
- (五) 風格上有時受到動漫畫的影響，但兩者是無關的，只是族群上有很大的重疊。
- (六) 作者並不是向青少年訴說一個故事，而是以和青少年讀者相同的視點來描述作者本身認為有趣的故事。
- (七) 輕小說會改編成漫畫、動畫和遊戲等。但反過來說，漫畫、動畫和遊戲改編成的小說未必是輕小說。

被認為是輕小說的作品有時不一定具有以上的這些特點。

三、輕小說的由來

輕小說歷史的開始往前去推斷，一般有兩種說法，一是 1975 年創刊的「朝日ソノラマ文庫」，代表性的作家有高千穗遙、菊地秀行，另一說則是從新井素子和冰室冴子進入文壇的 1977 年開始算起。新井素子以第一人稱撰寫青少年小說，在當時是相當大膽的突破與創新，而因為出道時都是「與讀者相近的世代」，並且「連描述性文字都以口語體書寫」，影響後來該領域作者的書寫風格甚鉅，所以新井素子更被後人視為是輕小說的始祖。

四、著名輕小說介紹



圖一、刀劍神域

資料來源：台灣角川出版社

(一) 刀劍神域：

故事中男主角登入遊戲後除非破關，否則逃不出來；遊戲結束指的就是真的死了的跨世代遊戲。



圖二、要聽爸爸的話

資料來源：青文出版社

(二) 要聽爸爸的話：

大學生舅舅收留了三個外甥女，其中兩個還無血緣關係，一面是後宮無誤，但另一方面也看到家人的可貴。

五、華日輕小說差別

(一) 想描寫的東西主旨不同：

不知道版友有沒有注意到，華人圈中看到的小說，常常會是以達成目的為目標，然後接著才想到過程。這之中常見到例如主角性格大變，敵人智商突然降低，然後主角群們就很輕易(或許當中還會欺凌配角)達成想要的目標。女主角們也不知道是不是被奇怪的非洛蒙感染，輕易就會倒貼主角。而日本方面的輕小說，在目前而言，都越來越注重所謂的過程，不管是不是讀者眼中的老梗，都會在過程中，弄出新玩意、或者是更注重角色間的互動。例如說半月，明知道未來會發生的狀況，但是角色間的互動對於讀者而言，都會是一種樂趣，甚至藉由角色的互動中，讓讀者更能夠把感情移入角色之中。

(二) 內容的深度不同：

現今坊間常見到的華人圈小說，主要都是主角達成一個目標的過程紀錄簿，這之中有奇遇，有挫折等等，主要都是角色的成長過程。而日本方面的輕小說，撇開一些專門就是看主角威能的戰鬥類型的輕小說，常會見到作者把想探討的部份送入小說中去讓角色們煩惱。例如：文學少女、扉之外、糖果子彈等等。這些都讓輕小說的定義更加的廣泛。

(三) 內容的廣度不同：

如同上述，華人圈小說的寫作類型，其實比起日本的輕小說，要來得狹窄許多。日本方面，奇幻、SF、校園、歷史等等小說，類型眾多，描寫的重點也都各自不同。而華人圈的小說，大部分撇開設定後，骨幹幾乎一樣，讓人很難持續去看新書。輕小說則是可以讓人在接觸到新書的時候，看完大綱就可以知道類型的差異等。

以上不同的點指的是大部份而不是全部，華人圈中的小說自然也有可以與日本輕小說比肩的存在，但是在一個月要求一本量的催稿壓力下，很難能持續高水準的品質。雖然日本方面也有稿件的期限，但是在雜誌的連載作品集結出書時，作者

通常都會加筆修正。當然這也是編輯與作者合力的結果。

日前與一位在網路上寫作的朋友談天，他說到目前華人圈的出版業中，其實出版的作品並無經過嚴謹的評選，通常都是網友的支持度夠高，出版社見有利可圖就會出書。大陸方面也常見到一些目前坊間看到的書籍，會在網路上每日連載。在作者面對讀者每天的催稿壓力下，通常都是想到就寫，大綱出來就接著寫下去。甚至可以見到一本 6 萬多字的書，只介紹了一個事件。相較之下日本輕小說很多都是經過評審評選之後出線的輕小說家，在同樣的字數下，有起承轉合以及高潮部分，對於讀者而言，不會認為看小說是在浪費時間。

現在台灣方面受到日本輕小說的影響，許多網路寫手都會開始嘗試寫類似的小說，不過在寫作的同時，也需要注意到整體作品的掌握，避免變成變相的抄襲，或是節奏掌握錯誤等等的問題。

朋友也提到目前很多人很容易因為受到輕小說影響，作中角色名稱會日本化。我想這並不代表親日等等意思，純粹只是習慣性的拿出自己慣用的模式而已。不過若是要用到相關的環境設定時，我想就需要注意到日本方面的風俗民情就是。

華人圈的小說目前類似當初輕小說在日本發展的狀況，輕小說花了很長的一段時間，才讓日本文壇認可。小說的文化，我想也需要每個作者與讀者的努力，才能讓之中的作品品質往上提升到能與日本輕小說競爭的地步。

六、輕小說的經濟產值



圖三、輕小說的市場總會吸引很多的商機

資料來源：本小組實地拍攝

根據 2005 年日本出版科學研究所 5 月號《出版月報》特別製作「輕小說研究」特輯，報告中指出，2004 年新出版的輕小說總數，高達二一七九本，印刷量達八百三十二萬冊，再加上舊書追加的銷售量，整體市值高達四百四十億日圓。雖然「輕小說」每個月的銷售數量驚人，但在日本的卻被定位為「次文化文學」，始終被文藝評論家漠視，甚至無法在書店暢銷書名單中出現。

不過由於近年來作品與讀者的年齡層開始有多樣化的趨勢，像乙一、小野不由美等橫跨輕小說與一般向小說的作者也增加當中，甚至更有如：桐野夏生(野原野枝實)、唯川惠、山本文緒、村山由佳、櫻庭一樹等從輕小說出身後轉移至文學領域的作家獲得直木賞大獎或其他文學獎項的肯定，打破一般人對輕小說作品的印象，種種跡象顯示輕小說越來越受到關注，而日經 BP 社於 2004 年出版輕小說完全讀本開始介紹歷代的輕小說文學，主辦日本推理小說三大年度排行榜之一的「這本推理小說最厲害！」排行榜的寶島社也於 2005 年起開始每年出版「這本輕小說最厲害！」排行榜，展開輕小說文藝評論及探討輕小說出版面向的開始。而在 2007 年，日本的市場規模為約 300 兆円。



圖四、每年動漫節總會有許多人潮，並且大多數的人都是為了輕小說而去的

資料來源：本小組實地拍攝

七、輕小說插畫之重要性



圖五、萌系畫風更是許多讀者挑選輕小說的重點

資料來源：東立出版社

相對於其它類型的小說，讀者對於「輕小說」插畫印象的評價其重要程度顯著較高。這是因為在輕小說的讀者群中，有為數不少的人是為了插畫而買下該作品——「買插畫（イラスト買い）」的行為。而「買插畫」的現象會較多的理由，則是因為輕小說主要的目標讀者群相較於文字為主的小說，更多是涉獵於漫畫、動畫等視覺表現為主要的作品。

事實上，僅僅只是因為人氣的繪師作為插畫擔當，就能讓作品之銷售量提升。榎本秋認為「能讓作品熱門的關鍵當然是作品本身的魅力無誤，但如果輔以插畫的力量則一定可以再賣得更好。」即便是非輕小說的領域也有例子佐證。2007年集英社將過去發行的名作《人間失格》（太宰治）以知名漫畫家小畑健擔當封面插圖之後，該作品的銷售量就從往年平均的一年一到兩萬部，激速竄升到一年九萬部之譜。

參●結論

輕小說與一般小說有很多不同之處：

一、客群不同：

觀看輕小說的讀者，以 10 歲到 40 歲不等。故事看似簡單，卻 給人以深深的感嘆，與無盡的遐想這點正是吸引了許多不同的客群。

二、經常年輕化所以常影響年輕族群：

有別於傳統文學，輕小說文字簡白輕鬆、無厘頭。主題多半是校園生活、戀愛等時下年輕人喜愛的東西。書中還時常穿插整頁插畫，更是吸引年輕人的一大主因。

三、帶來巨大的經濟產值：

聯合報報導中提到：

尖端出版社表示，在本次動漫節的銷量中，輕小說占一半，青文與東立這兩家出版社也表示 輕小說占總銷售量的三成 。

四、起初看漫畫時會被視覺牽制，但輕小說能透過文字描繪出漫畫做不到的細節，漫畫也許畫不出來，但文字總能描述到。輕小說不僅可以為我們多帶來一項興趣，也可以在裡面學習到很多。

肆●引註資料

註一、<http://tw.knowledge.yahoo.com/question/question?qid=1510032705920> 奇摩知識 (2013/2/10)

註二、http://figuamonogatari.blogspot.com/2012/12/blog-post_12.html 模物語 (2013/2/10)

註三、<http://king120884.mysinablog.com/index.php?op=ViewArticle&articleId=3902829> 輕小說審美特性分析(2013/2/10)

註四、<http://smail.au.edu.tw/~ah950955/lightnovel.htm> 輕小說的經濟產值(2013/2/10)

註五、聯合報 2012/2/16 A13 文化

圖一、刀劍神域封面 台灣角川出版社(2013/2/22)

圖二、要聽爸爸的話 青文出版社(2013/2/22)

圖三、本小組實地攝影 (2013/2/15)

圖四、本小組實地攝影 (2013/2/15)

圖五、我與她的絕對領域封面 東立出版社(2013/2/22)