

ライトノベル史入門

『ドラゴンマガジン』

創刊物語

—— 狼煙を上げた先駆者たち

SAMPLE

## はじめに

一九八八年一月三〇日、「FANTASY SENSATION」というキャッチコピーを引っ提げて、一冊の雑誌が産声をあげた。富士見書房が創刊した『ドラゴンマガジン』である。同誌は、現在「ライトノベル」と呼ばれている若年層向けエンターテインメント小説を扱う専門誌の一つであり、版元が同じ富士見ファンタジア文庫の刊行作品やその関連情報を中心に掲載している。〈ライトノベル雑誌〉の先駆的存在としても知られ、二〇一八年には創刊三〇周年を迎えようという老舗雑誌である。<sup>(1)</sup>



【図1】『ドラゴンマガジン』創刊号(1988年3月号)

その記念すべき創刊号(図1)は先のキャッチコピーにある通り、ファンタジーを前面に押し出した内容となっていたわけなのだが、従来の小説雑誌とは明らかに趣を異にしていた。例えば、同誌の表紙はファンタジー風のコスプレ衣装を身に纏った女性アイドル(浅香唯)が飾り、巻頭にはマンガ雑誌やアニメ雑誌を彷彿させるフルカラーの特集が大々的に組まれている。また、その誌面は小説に限らず、マンガ、アニメ、

ゲーム、映画、模型、ジオラマ、アイドル、イラストレーションなど、実に多彩なジャンル／メディアで構成されているため、一見して小説雑誌だと判別するのは難しい。おそらく創刊号を初めて目にした過去の読者たちは、「いったい、何の雑誌なのか？」という共通の疑問を抱いたことだろう。

『雑誌新聞総かたるぐ 1988年版』(メディア・リサーチ・センター、一九八八年)の解説によれば、『ドラゴンマガジン』は、「青少年向けのビジュアル・ホビー&ストーリー雑誌。(1)若者に強いインパクトを与えるビジュアル企画(2)ホビーや遊びを中心とする情報(3)有力執筆陣による、コミック&ノベルを柱とする新しいタイプの若者向け雑誌である」という。また創刊号の巻頭言では、同誌を「夢見る心を持つ人たちの雑誌」であると紹介し、ストーリー(物語)を軸に複数のジャンル／メディアを交えながら「イマジネーションの世界」を表現すると宣言していた。<sup>(2)</sup>これらの記述からも分かるように、やはり『ドラゴンマガジン』は従来の小説雑誌の枠に収まりきるものではなく、むしろ創刊当時は、過去にない「新しいタイプの若者向け雑誌」として異色の存在感を放っていたのである。

では、そもそもなぜ〈ライトノベル雑誌〉の草分けとも言われる『ドラゴンマガジン』は、このような風変わった姿で創刊されたのだろうか。本書はこの素朴な疑問を出発点に各種文献資料のほか、『ドラゴンマガジン』に縁の深い方々の証言をもとに、雑誌創刊の経緯や、同誌の誌面とそのコンテンツが形成された背景を明らかにしていきたいと思う。さらに、本書は『ドラゴンマガジン』という特定の媒体、および同誌の創刊前後の時期に焦点を絞る形で、若年層向けエンターテインメント小説の世界からライトノベルが立ち上がっていく過程に迫りたいと考えている。創刊から三〇年が経過する『ドラゴンマガジン』。

その長い歴史の始まりに目を向けることで、見えてくるものとはいったい何か——。本書が追究したいのは、まさにこの点である。

もちろん、ここまで熱心に『ドラゴンマガジン』を取り上げるのには相応の理由がある。第一に、同誌の創刊前後を含む一九八〇年代後半から一九九〇年代初頭はちょうど、現在我々がよく知るライトノベルが、その形式的特徴を確立させていった黎明期にあたる。例えばこの時期には、ライトノベル専門の文庫レーベルでは最古参の部類に入る角川スニーカー文庫や富士見ファンタジア文庫の創刊、水野良『ロードス島戦記』シリーズや神坂一『スレイヤーズ』シリーズに代表される記念碑的な作家・作品の登場など、ライトノベルの歴史を語るには欠かせない事柄が目白押しであった。そして一九九〇年頃、当時のパソコン通信を介して「ライトノベル」の名称が誕生したと言われていることを踏まえるなら、『ドラゴンマガジン』の創刊を含む一九八〇年代後半の出来事や動向には、特に注意を払っておく必要があるだろう。

第二に、『ドラゴンマガジン』をめぐる一連の事象はライトノベルの歴史を探っていく上で、我々に多くの示唆を与えてくれる可能性を秘めている。後述するように、もとより『ドラゴンマガジン』は、富士見ファンタジア文庫の創刊を前提に登場した文庫レーベルの母体雑誌で、神坂一らを輩出した新人賞「ファンタジア長編小説大賞（現…ファンタジア大賞）」の主催誌でもあったことから、ライトノベルとの関係が非常に深い。加えて、同誌の創刊号を見ても分かる通り、多種多様なジャンル／メディアを誌面に取り込む「何でもあり」の姿勢は、まさに「複合的な文化現象」<sup>5</sup>としてのライトノベルを体現しているようであった。したがって『ドラゴンマガジン』とその周辺に対する注目は、一雑誌の創刊から躍進に至る歴史

のみならず、ライトノベルの萌芽そのものを捉えていくことに繋がるかもしれないのだ。なお、こうした仮説に関連して、『ドラゴンマガジン』の創刊作業に「スーパーバイザー」の立場で携わったというクリエイターの出淵裕は、次のような興味深い証言を残している。

—— 具体的にはどのようなアイデアを出されたのでしょうか？

いろいろと試してみたらとか、絵ばっかりじゃなくて、写真も使ってみたらとか話した気がします。当時はまだ「ライトノベル」と呼ばれるジャンルはなかったんですが、ある意味で「ドラゴンマガジン」がそのジャンルを開拓していったと言えるかもしれないですね。当時、読者を惹きつける要素としては、やっぱりまずはビジュアルが必要だったんですよ。最初の頃はそのビジュアルの部分で、コミックとか模型のジオラマとかグラフィアとか、いろいろハイブリッドな形でやってみましたね。<sup>6</sup>

ところが、このように『ドラゴンマガジン』はライトノベルの歴史を探る上で貴重な手掛かりとなり得るにもかかわらず、中心的な題材として扱った調査研究はこれまで行われてこなかったため、その実態を含めてまだまだ未知な部分が多い。無論、富士見書房が発行した公式記録<sup>7</sup>は存在するものの、創刊に関する詳細な解説は思いのほか少なく、現状では同時代状況の断片的な把握にとどまっている感が否めない。だからこそ筆者は今一度『ドラゴンマガジン』にスポットを当てながら、より綿密な調査や分析を通して、これまで顧みられる機会が少なかった歴史の一面を照らし出すことを試みたいのである。

そのために本書は、『ドラゴンマガジン』を筆頭とした様々な文献資料から史実的側面を、同誌の編集者、作家、読者だった方々の証言から当事者の経験的側面をそれぞれ浮き彫りにし、双方の観点から『ドラゴンマガジン』周辺の状況はもちろん、今日のライトノベルが立ち上がったっていく過程を捉えたいと考えている。なお、本書では「ライトノベル」を前述の「複合的な文化現象」と見なす一方、主に『ドラゴンマガジン』掲載の小説や前掲の角川スニーカー文庫、富士見ファンタジア文庫といった文庫レーベルの刊行作品を想定し、便宜上「マンガ、アニメ風のキャラクターイラストをはじめとしたビジュアル要素を伴って出版される若年層向けエンターテインメント小説」と定義している点にご留意頂きたい。

以上の目的や問題意識を踏まえ、筆者はこれから読者とともに『ドラゴンマガジン』の創刊物語を追いながら、ライトノベルの歴史をめぐる冒険をスタートさせたいと思う。願わくは本書が読者にとって、今後の冒険に役立つアイテムの一つとならんことを――。

(注)

- (1) 同誌の誌名は『ドラゴンマガジン』のほか、『月刊ドラゴンマガジン』、『DRAGON Magazine』、『DRAGON MAGAZINE』、『DM』など、複数の表記方法が存在する。本書では原則、引用箇所を除き、表記を『ドラゴンマガジン』に統一した。
- (2) 『雑誌新聞総かたるぐ 1988年版』、メディア・リサーチ・センター、一九八八年、二二二頁。
- (3) 『ドラゴンマガジン』創刊号（一九八八年三月号）、富士見書房、七頁。
- (4) 当時の大手商用パソコン通信サービス「NIFTY-Serve（ニフティサーブ）」の「SFファンタジー・フォーラム（FSF）」で誕生したと言われている。詳細な経緯については、新城カズマ『ライトノベル「超」入門』（ソフトバンク新書、二〇〇六年）、拙著『ライトノベルよ、どこへいく一九八〇年代からゼロ年代まで』（青弓社、二〇一〇年）などを参照。
- (5) 一柳廣孝・久米依子編著『ライトノベル研究序説』（青弓社、二〇〇九年）のなかで一柳は、ライトノベルを「複合的な文化現象」（一三頁）であると見なしている。また、複数の起源を持ち、ジュブナイル小説（ヤングアダルト小説、ジュニア小説）、SFなどのジャンルフィクション、マンガ、アニメ、ゲームなどの視覚文化、オタク文化、同人誌文化との親和性も高く、メディアミックス展開によって物語が拡大再生産されていく状況が常態化したライトノベルは、小説であると同時に、現代の物語の受容や変容の特徴を示す重要な指標であると述べている。
- (6) 「CHRONICLE INTERVIEW#04 出淵裕」、『DRAGON MAGAZINE CHRONICLE 20th 1998-2008』（『ドラゴンマガジン』二〇〇八年三月号付録）、富士見書房、三二頁。
- (7) 例えば前掲『DRAGON MAGAZINE CHRONICLE 20th 1998-2008』や、『ドラゴンマガジン25周年ドラゴンマガジクロニクル』（『ドラゴンマガジン』二〇一三年一月号付録）など。

## はじめに

2

## 第1章 『ドラゴンマガジン』創刊前後の状況

- I 〈ライトノベル雑誌〉への注目
- II 創刊から躍進までの軌跡
- III 雑誌・文庫レーベル・新人賞の関係性
- IV 創刊号にみるビジュアル重視の姿勢

11 11 24 30

## 第2章 創刊を手がけた編集者たち

- I 『ドラゴンマガジン』創刊責任者インタビュー 小川洋
- II 表紙・グラビア・取材記事担当者インタビュー 竹中清
- コラム① 誌上に現れた二つのメディアミックス

44 44 66 83

## 第3章 創刊号の誌面を飾った作家たち

- I 小説家インタビュー 竹河聖
- II イラストレーターインタビュー あらいずみるい
- III マンガ家インタビュー 見田竜介
- コラム② 作家の共演が生み出した「イメージネーションの世界」

86 86 104 129 139

## 第4章 『ドラゴンマガジン』が育んできたもの

- I 読者投稿ページ「ガメル連邦」担当者インタビュー 加藤一
- II 小説家インタビュー 新城カズマ
- III 小説家インタビュー 伊藤ヒロ
- コラム③ 読者・作家・編集者が交差する場

143 143 154 167 179

## 第5章 ッビジュアル・エンターテインメントの 誕生と展開

- I 「メディアアミックス世代」と呼ばれた読者たち
- II ビジュアル重視の小説雑誌と読者——『獅子王』『ドラゴンマガジン』を例に
- III 『ドラゴンマガジン』が生んだ ッビジュアル・エンターテインメント

### おわりに——そして「ライトノベル」へ

226

あとがき

231

参考文献一覧

236

過去の作品を知りたい・読みたい・入手したい人のための資料探索ガイド

249

『ドラゴンマガジン』基本情報一覧（1988～1995年）

262

# 第1章 『ドラゴンマガジン』創刊前後の状況

## I ヘライトノベル雑誌への注目

富士見書房の『ドラゴンマガジン』は一九八八年一月三〇日、富士見ファンタジア文庫の母体雑誌として創刊された。長らく月刊誌として刊行を続けた同誌は、二〇〇八年五月号でのリニューアルを経て隔月刊となったものの、二〇一七年現在まで存続している古参の「ヘライトノベル雑誌」である。<sup>②</sup>

ここで言う「ヘライトノベル雑誌」とは、『ドラゴンマガジン』をはじめ、『ザ・スニーカー』（角川書店、一九九三〜二〇一一年）、『電撃hp』（メディアワークス、一九九八〜二〇〇七年）、『電撃文庫Magazine』（アスキー・メディアワークス/KADOKAWA、二〇〇七年〜）のように、ヘライトノベル専門の文庫レーベルを持つ出版社が刊行する、ヘライトノベルを中心に扱った専門誌を指している。これらの多くはヘライトノベルの文庫本同様、マンガ・アニメ風のキャラクターイラストが表紙を飾っており、小説やマンガの連載、文庫レーベル刊行の新作やメディアミックスの特集、読者参加型の交流企画等々、その誌面は実にバリエーション豊かである。また、各種キャラクターグッズや書き下ろし小説の付録がつくこともあるなど、媒体



【図3】『電撃hp』創刊号 (Volume1)

記事内でも指摘されているように、日本におけるインターネット環境の整備、あるいは普及が、〈ライトノベル雑誌〉の役割や存在意義を揺るがしてきたのは確かだろう。無論〈ライトノベル雑誌〉もただ手をこまねいていたわけではなく、インターネットとの共存・連携を模索し続けてきた一面がある。例えば『ドラゴンマガジン』や『ザ・スニーカー』より後発の『電撃hp』は(図3)、「読者と作家をつなぐインタラク

ラノベブームを引き起こした。創刊は一九九三年四月。ネット環境が整備される前夜だ。「九〇年代は、ファンのコミュニケーションの場が雑誌しかなかった」と坂上(引用者註…坂上秋成)さんは話す。例えば雑誌の情報をもとに、学校で趣味の合う友人と直に話すことが、数少ない「対話方法」だったというのだ。今はどうか。ネット上には、幾つも情報サイトやコミュニティがあふれる。隔月しか刊行されない雑誌を待たずに、早く情報を手に入れるようになってしまった。さらにラインアップも多様化した。(中略)ラノベは一般文芸より、読者ニーズを早熟的確につかむ必要がある。雑誌にも付録にフィギュアをつけるなど、ファンを引き付ける戦略が採れる利点はあるとはいえ、コミュニティの場としての役割は想像以上に小さくなってしまったようだ。



【図2】 [左] 『ザ・スニーカー』創刊号 ('93 Spring)  
[右] 『ザ・スニーカー』休刊号 (2011年4月号)

の特徴は小説雑誌というより、むしろマンガ雑誌やアニメ雑誌に近いものがある。  
二〇一七年現在、〈ライトノベル雑誌〉は各文庫レーベルの作品掲載の場としてはもちろん、広告・PR用の媒体として一定の役割を果たしている。とはいえ、紙媒体で定期発行中のものは『ドラゴンマガジン』や『電撃文庫Magazine』といった一部の雑誌に限られており<sup>③</sup>、そのほかは電子書籍化や休廃刊となったものが目立つ。例えば二〇一一年二月には、角川スニーカー文庫の母体雑誌だった古参の『ザ・スニーカー』が休刊し(図2)、作品掲載や情報発信の場を「スニーカー文庫公式サイト ザ・スニーカーWEB」(<http://sneakerdunko.jp/>)に移している。この出来事を『朝日新聞』二〇一一年三月一日付夕刊掲載の「ライトノベル好調のなか老舗誌役目果たし休刊」は当時、次のように報じていた。



タイプ・コミュニケーションマガジン」というキャッチコピーを掲げており、創刊当初からインターネット上のホームページと雑誌との繋がりを強く意識していたのである。<sup>4)</sup>

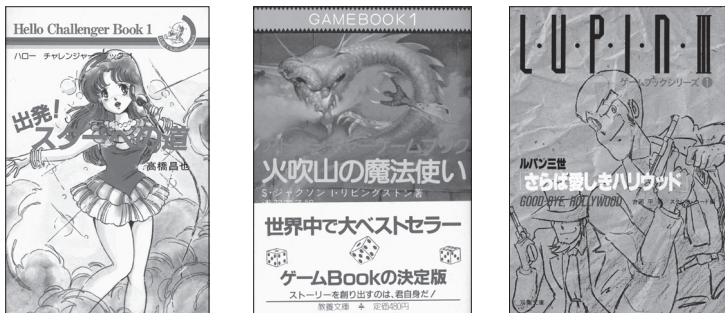
しかしながら、近年ではコミュニティの場にとどまらず、文庫レーベルの作品掲載、広告やPRといったヘイトノベル雑誌の中心的な役割までも、WEB媒体が担う状況が加速しつつある。直近の示唆的な事例としては、各文庫レーベルの公式サイトやSNSを介した情報発信に加え、富士見ファンタジア文庫をはじめとするKADOKAWA系列の文庫レーベルが、同じくKADOKAWAの運営する小説投稿サイト「カクヨム」(<https://kakuyomu.jp>)で公式連載を展開し始めたことが挙げられよう。一方で「ヘイトノベル雑誌」は、掲載内容の違いや付録などでWEB媒体との差別化を図っているわけなのだが、やはりその存在感が以前より小さくなりつつあることは否めず、<sup>5)</sup>顧みられる機会自体も決して多いわけではない。

とはいえ、本書の「はじめに」で紹介した出淵裕の証言、そして先の『朝日新聞』の記事を踏まえるなら、『ドラゴンマガジン』や『ザ・スニーカー』といったヘイトノベル雑誌が、ライトノベルの誕生と発展に深く関与してきたのは間違いない。ゆえに、たとえ時代や環境の変化に伴って雑誌の役割や性格が変わったとしても、過去の実績を含めて、その存在を忘れてはならないと筆者は考えるのである。こうした意味において本書は、今一度ヘイトノベル雑誌に着目し、これらを再評価していく試みの一端でもあるのだ。では、早速その第一歩として『ドラゴンマガジン』を対象に、同誌の創刊前後の状況をふり返ってみよう。

## II 創刊から躍進までの軌跡

まずは『ドラゴンマガジン』の創刊前後に見受けられた出来事や動向を把握すべく、既存の文献資料を紐解きながら、同誌に関する記述内容を整理していきたいと思う。管見の限り、『ドラゴンマガジン』創刊の経緯を最も詳細に解説しているのは、KADOKAWAグループの社史として知られる佐藤吉之輔『全てがここから始まる角川グループは何をめざすか』（角川グループホールディングス、二〇〇七年）である。

雑誌創刊もある。八八（昭和六三）年一月、富士見書房より「DRAGON Magazine」。八六（昭和六一）年七月、角川書店編集部から富士見書房に移籍した小川洋は、SFファンタジーに詳しく、富士見でこの分野の開拓に意欲を持ち、その柱として当誌の創刊を提案。八七年秋、企画が正式決定され、「ASUKA」編集部から移った安田猛らと準備を進めた。SFファンタジー小説とコミックを中心とし、読者対象は中学から高校初学年の男子。誌名は初め、「ファンタジア」の案もあった。新人作家の起用と育成に努め、竹河聖の小説「風の大陸」、見田竜介のコミック「ドラゴンハーフ」などを掲載。（中略）A4レター判、およそ二〇〇ページ。定価は五八〇円。アイドルにファンタジー風の衣装を着せた表紙、巻頭カラー一〇ページを費やす人気作品紹介特集、スペースの大きいイラスト掲載など、格安感より質的レベルの高さをアピールした。<sup>6)</sup>



【図4】 [左]高橋昌也『ハローチャレンジャーブック1 出発! スターへの道』(朝日ソノラマ、1984年)、[中]スティーブ・ジャクソン&イアン・リビングストン(著)/浅羽莢子(訳)『火吹山の魔法使い』(社会思想社、1984年)、[右]吉岡平(著)/スタジオハード(編)『ルパン三世 さらは愛しきハリウッド』(双葉社、1985年)

庫の創刊を見据えた事前の布石であったことを物語っている。同時にこの証言からは、一連の出来事が「ゲームブックブーム」や「角川がやったファンタジーフェアなどの成功」を背景としていた状況も読み取ることができる。

なお「ゲームブックブーム」とは、一九八四年九月に朝日ソノラマが「ハローチャレンジャーブック」をスタートさせて以降、『火吹山の魔法使い』に始まる「ファイティング・ファンタジーシリーズ」等を翻訳出版した社会思想社の現代教養文庫<sup>9)</sup>、『ソーサリー』四部作の翻訳出版で知られる東京創元社の「スーパーアドベンチャーゲーム」、『ルパン三世』を題材とした作品が人気を博した双葉社の「双葉文庫ゲームブックシリーズ」など、相次ぐ叢書の刊行に端を発した一連のブームである(図4)。

このブームは日本にファンタジーの概念を根付かせる一助となり、『ダンジョンズ&ドラゴンズ』(D&D) TSR社、一九七四年、日本語版は株式会社新和から一九八五年に発売)に代表されるTRPG(テーブルトークRPG)や、『ドルアーガの塔』(ナムコ)、『ハイドライド』(ティーアンドイーソフト)、『ザナドゥ』(日本ファルコム)、

この解説中に名前が登場する「小川洋」と「安田猛」はそれぞれ、『ドラゴンマガジン』の創刊責任者と同誌の二代目編集長を務めていた人物である。そして小川は以前、『ライトノベル完全読本』(日経BP社、二〇〇四年)収録の「国内主要レーベル編集者インタビュー」のなかで、富士見ファンタジア文庫や『ドラゴンマガジン』の創刊に言及していた。小川の証言については後ほど、本書の第2章でも詳しく紹介することになるのだが、ここでは過去の証言も先行資料の一つとして取り上げておきたい。

(引用者註:富士見ファンタジア文庫の)創刊の一つの背景として、当時巻き起こったゲームブックブームに対して上司から「富士見に編集者が必要だ、お前がやれ」と、私が言われたことです(笑)。ですから、当時は『ドラゴンランス戦記』などの翻訳本をやっているだけで、ファンタジア文庫創刊の雰囲気は全くなかった。でも、やっぱり小説がやりたいと言い続けていたとき、86年9月に角川がやったファンタジーフェアなどの成功があつて、レーベル創刊の企画が通ったんですよ。すると今度は「これをやるには新人賞が必要だ。新人賞をやるには雑誌が必要だろ」となって「お前が編集長やれ」と。当時は本当に精いっぱいでした。それまでペーペーの編集者にすぎなかった私が、いきなり雑誌を立ち上げろみたいなことを言われて(笑)。四苦八苦して『ドラゴンマガジン』を創刊して、その後に文庫をスタートさせました<sup>8)</sup>。

右記の小川の証言は、『ドラゴンマガジン』の創刊や新人賞の設置がいずれも、富士見ファンタジア文