

[文章编号]1004—5856(2018)06—0070—04

# 轻小说的定义研究

张子康

(北京语言大学 人文学院,北京 100083)

[摘要]兴起于日本的轻小说经过四十余年的发展,不仅成为了日本文化产业中重要的一环,也跨越国界对中国青少年产生了广泛的影响。然而,对于这一新的文学类型至今还没有具有说服力的定义,这无疑给这一领域的研究造成了困扰。文章尝试发掘轻小说的本质,在此基础上给出定义,并将得出的定义在轻小说发展脉络的梳理以及“轻”这一关键特征的研究中加以验证。

[关键词]轻小说;ACGN;小说类型

[中图分类号]I207.42 [文献标识码]A doi:10.3969/j.issn.1004-5856.2018.06.016

“ライトノベル”也就是英文的“Light fiction”,译作“轻小说”,是在日本流行甚广的小说类型。近些年,日本轻小说也在其他国家的通俗小说市场产生了很大的影响,而且催生了当地的轻小说创作,轻小说的流行已成为文学界关注和研究的一个课题。在中国,轻小说的创作已火热起来,天闻角川正式出版了十几位台湾作家的轻小说作品,大陆方面以SF轻小说网站为代表的网络写作逐渐升温,加之日本轻小说在国内的畅销,轻小说早已不是他国的文学现象。对于日本轻小说的文类学研究,是国内相关研究的基础。然而,即使在日本国内对于轻小说的研究也并不充分,主要以写作教程和介绍类的文章和著作为主,具有一定学术价值和影响力的有梗本秋の《轻小说文学论》,东浩纪的《游戏现实主义的诞生——动物化的后现代2》。最近几年,国内轻小说的研究论文(尤其是硕士学位论文)相继出现,比较有代表性的有复旦大学顾辰辰的《作为功能性文本的日本轻小说研究》,南京师范大学薛秋实的《论轻小说的审美与消费特性》。

对于轻小说是不是一个独立的文学类型,是首先需要回答却一直被忽视的问题,这个问题的关键就在于什么是轻小说。在中外文化的

交流中,一些外来的词汇进入到汉语中,“形式多样的外来词,尤以来自英日两种语言中的词语为最多”,<sup>[1]</sup>轻小说就是一个外来的新词。但是对于这个名不副实的称谓,我们绝不能想当然地理解为“轻松”的小说。至今,轻小说的文类还没有一个准确且有说服力的定义,或者对这个问题避而不谈,或者泛泛地谈及轻小说的特征,而这些特征也难以划定一个有效的文学边界。对某一文学类型进行系统的研究,往往包括下定义、追根溯源说明发展脉络、发现文类的基本特征以及对代表作家、作品的研究。对轻小说进行研究,给出合适的定义是研究的基础。

轻小说是文类学研究中有兴趣的客体,具有后现代多元性、难以定义的特点,“凡是你认为是轻小说的,它就是轻小说”这句话颇为流行。然而,轻小说绝不是不可以定义的。日本美学家竹内敏雄在《艺术类型论序说》一文中对“类型”这一概念如是定义:“一般地说,所谓类型是我们比较许多不同的个体,抓住在它们之间可以普遍发现的共同的根本形式,按照固定不变的本质的各种特征把它们全部作为一个整体来概括;同时,在另一方面,把这种超个体的、同形的、统一的存在与那些属于同一层次的其他

[收稿日期]2017-12-05

[作者简介]张子康(1994-),男,河北邢台人,硕士研究生,主要从事东亚文学文化研究。

的统一的的存在相比较,抓住只有它自己固有的、别的任何地方均看不到的特殊形象,把这一整体按照它的特殊性区别于其他的整体时,在这两者的关系中形成的概念。”<sup>[2](P34)</sup>因而,给轻小说定义的关键是发掘其区别于其他小说类型的本质。

## 一、轻小说的本质与定义

在将轻小说确立为一种文学类型之前,需要明确两个边界问题:第一,本文讨论的轻小说不包含日本以外的尤其是如今在中国兴起的轻小说创作,大陆的轻小说与日本的轻小说并不完全相同,其创作还在起步阶段,还有待对创作实践做更多的观察;第二,对轻小说的研究是否包含插画,这对于轻小说的爱好者并不是个问题,但在文学研究中则需要多加斟酌。轻小说有其特殊性,插画与文本可以说是平等的,插画是轻小说中重要而不可分割的一部分。因此,研究轻小说并不能仅仅讨论文本内容,但本文仅针对定义问题,不对插画做深入的讨论。

对于武侠小说、侦探小说、科幻小说等以内容或者题材分类的文学类型,是比较容易下定义的。然而,轻小说则让人有些摸不着头脑,它几乎囊括了科幻、魔幻、校园、恋爱、推理等所有的通俗题材,轻小说实际上是具有某种或者几种本质的小说的一个总称,从这点看来,轻小说与儿童文学、青春文学比较相像。因此,对轻小说下定义的关键在于找出其本质特征,找出贯穿于各种题材发展历史的不变的核心。

寻找这个核心可以从轻小说的读者谈起,一般的读者并不欣赏轻小说,毕竟它在艺术水准上往往比较粗糙。轻小说的作者在创造作品的时候,就有预设的读者,这些理想中的读者对作品心领神会,因为他们有着共同的文化基础和审美经验。因此,只有在对日本的动漫、漫画、游戏有一定的接触和了解的情况下,才能跨过一道无形的“门槛”进入轻小说的阅读。如同童话针对的是儿童、青春文学针对的是少男少女一样,轻小说针对特定的人群——御宅族(おたく)以及相对轻度的日本二次元爱好者。御宅族指的是热衷且博精于二次元文化的人,普通的日本动漫、漫画爱好者并不能称之为御宅族,御宅族也不是宅男宅女,“おたく”在日文中原指对某种领域精通的人,因此,御宅族作为二次元文化领域的“大神”常常可以创作同人作品(实际上轻小说的作者就是一种おたく)。特

定的阅读对象的表象下是一个独立的文化圈子的存在,正是二次元文化将受众区别开来,而是否表现这种文化是轻小说作为文学类型的界碑。所谓的二次元指的是由 Animation(动漫)、Comic(漫画)、Game(游戏)、Novel(轻小说)组成的 ACGN 文化圈,它与现实(三次元)相对应。这个青少年亚文化圈最初是由 ACG 也就是动漫、漫画、游戏三者组成,在最近几十年间脱胎于这个文化圈的小说就被称为轻小说,作为衍生品的轻小说理所应当的是以二次元文化为本质特征,因此与文化圈外的其他作品显得格格不入。日本的 ACG 经过半个多世纪的发展,产生了数以万计的动漫、漫画、游戏作品,这三者作为现代艺术形式相互交融并且形成了一套独立鲜明的美学体系,轻小说作为日益强盛的 ACG 在文学领域进军的结果,从诞生之初就继承了 ACG 的美学特征,在今天四者协同发展形成了 ACGN 的共生的产业链和文化圈。

据此我们可以尝试给轻小说下一个定义并划定其边界:轻小说是一种基于并表现二次元文化,并以二次元爱好者为主要受众的相对独立的文学样式。这里强调轻小说的相对独立性是与同人小说相区别,同人小说利用原有的动漫、漫画、游戏小说中的人物角色、情节设定进行二次创作,除了不少 ACGN 爱好者喜欢同人创作外,官方有时也会推出同人小说,同人小说依附于原作,针对的是原作的爱好者。

## 二、轻小说的定义验证

对某一文学类型进行定义,实际上就找到了这个文类的发展史疆界和文类特征的一个最重要的恒定因素,并在其演变趋势和文类特征的研究中加以验证。

(一)定义验证之一:轻小说发展脉络的梳理

轻小说无疑是一种年轻的文学种类。一般认为,轻小说发端于 20 世纪 70 年代,以《宇宙战舰大和号》(1974 年出版)为代表的 SF(Scientific Fiction 科幻)小说、《开往星星的船》(1977 年出版)为代表的青春恋爱小说和《吸血鬼猎人 D》(1983 年出版)为代表的奇幻文学为起源,这三者虽然不具有轻小说的最主要特征,但在风格和内容上代表了日后的轻小说最重要的三种题材,因此被认为是轻小说的源头。从这三本代表作中最早出版的 1974 年算起,轻小说的形成和发展已有四十余年,其可以分为两

大阶段,笔者基本同意梗本秋在《轻小说文学论》对轻小说名称确立之前与之后的分界,他把这一界限推定在 2000 年左右,而在此之前的作品都称为“类轻小说”。

20 世纪 70 年代,在日本出现了一股科幻热潮,被称为第一本轻小说的《宇宙战舰大和号·地球灭亡篇》出版,就已经可以看到为如今的二次元粉丝所熟知的元素,那是因为《宇宙战舰大和号》小说的出版与电视动画播出几乎是同时的,《宇宙战舰大和号》也被认为是日本动画的起步之作。因此,从一开始轻小说之所以从原有的题材中分离出来,就是因为和 ACG 联系在了一起。有趣的是,当时的不少“类轻小说”作品是根据动画改编,而不是像今天由轻小说改编为动画,比如,高人气动漫《机动战士高达 0079》改编的小说,就是在动画播放末期出版的,这种实际上是同人小说的作品给后来的轻小说打下了深深的动漫烙印。

20 世纪 80 年代,当时在西方国家奇幻类游戏《龙与地下城》风靡一时,创设了影响深远的 D&D 模式,奇幻文学的鼻祖《魔戒》也被翻译进入日本。在这股奇幻之风中出现的日本国民级 RPG (Role - playing game 的简称,即角色扮演游戏) 中的《勇者斗恶龙》,对轻小说产生了至今依然鲜明的影响。同人名作《幸运骑士》就是采用《勇者斗恶龙》世界观设定创作的,而《罗德斯岛战记》更是日本奇幻文学的代表,作为具有轻小说特征的这部作品与《魔戒》有着明显的不同,在其设定中包含了大量的 D&D 和《勇者斗恶龙》中的一些元素。RPG 色彩成为了日本奇幻轻小说的一大特征,2012 年由同名人气轻小说改编的《刀剑神域》依然是日本 RPG 式的小说,这样的作品在近些年非常多见。另外,《罗德斯岛战记》能够成功也离不开大规模的多媒体联动,从小说到游戏、CD、画集、动画、漫画等组成了紧密相连的产业链条,这种多管齐下的方式不仅使《罗德斯岛战记》成为了经典作品,而且这种方式本身也成为了其他作品纷纷效仿的典型模式。

20 世纪 90 年代末,真正意义上的轻小说出现了。沿着奇幻和科幻的路子分别出现了《秀逗魔导士》和《全金属狂潮》两部优秀作品,它们与严谨宏大的幻想类前辈不同,直接吸纳了动漫的元素,融入了轻松搞笑的情节,各种经典的梗(固定模式和套路)也从此被无数次使用,于是这些作品在与 ACG 联系更加紧密的同

时开始真正“轻”了起来,这种独特的风格逐渐形成,吸引了第一批轻小说迷。后来,这两部作品都被改编成了高人气的动画与漫画,多媒体联动真正展现了它的魔力。此时的一些青春恋爱的小说,比如《魔法少女砂沙美》《心跳回忆》《To heart》则是由 ACG 作品改编,同人小说作为 ACG 的后续产品得到了生产商的重视,花田十辉、黑田洋介等脚本家也是在这一时期逐渐崭露头角,他们既负责动画剧本创作,同时也会撰写衍生的同人小说。轻小说作者、出版商、动画制作商、周边厂商通过多媒体联动赚得盆满钵满,轻小说最终在 20 世纪的末尾,赶着互联网普及的风潮成为了独立的文类。在 ACGN 形成的同时,轻小说的发展也进入了新的阶段。

21 世纪开端,轻小说迎来了大爆发。《凉宫春日系列》《戏言系列》《狼与香辛料》《文学少女》等二次元迷津津乐道的作品接连出现,大量的优秀轻小说被改编成动画,加强了日本轻小说在二次元产业链条的地位。同时“画师”一词也在这时出现,很多漫画家开始为轻小说绘制插图,具有漫画样式的封面和插画成为了轻小说最直观的特征。轻小说在这时来到了中国,《凉宫春日》发售时上海的书店排起长龙。这一段是轻小说的黄金期,以 2012 年《刀剑神域》为代表,这部典型的日式 RPG 奇幻轻小说创造了销量巅峰。

轻小说的成功,轻小说改为动漫的大卖,致使很多厂商变得急功近利,使得轻小说泛滥成灾。一成不变的套路、烂俗的设定、媚俗的内容以及文笔幼稚的作品充斥着整个市场,虽然在庞大的基数下也存在着不俗的作品,但轻小说的发展却受到了极大的影响。在这种浮躁的心理影响下,2012 年以后的轻小说改为动漫的作品粗制滥造,负面口碑急剧增多,以至于 2015 年的轻小说改为动漫可谓是“暴死”。在制作方和观众冷静下来之后,轻小说的质量和改编动漫的质量有所回升,《为美好的世界献上祝福!》《灰与幻想的格林姆迦尔》《RE:从零开始的异世界生活》等作品取得了不错的成绩。笔者认为,接下来轻小说的发展将会进入稳定发展的阶段,在提升自身艺术水准的同时寻求突破。

对于这短短的四十余年历史的梳理,笔者意图通过发掘轻小说发展的两条脉络,说明轻小说无疑是和 ACG 紧密相连的同时,也证明所给出的定义的正确性。一方面,一部分原来受



众相对广泛的科幻、奇幻、青春小说不断吸收二次元的元素,受众的圈子转移和缩小,直到其中的人和物都转化为了二次元的存在,其受众也变为了二次元粉丝,这是从原有的通俗小说中脱离出来而形成轻小说的方式;另一方面,原本依附于一部动漫、漫画、游戏作品的同人小说开始逐渐独立出来,从一部作品的周边链条中脱离出来变为整个二次元链条的一环,从根据动漫、漫画、游戏二次创作到反哺动漫、漫画、游戏。这两条脉络可以勾画出“类轻小说”形成的基本路线,而2000年后轻小说完全变为了二次元文化在文学上的表达方式。因而,在日本发展扩张的二次元文化是轻小说形成发展的土壤和原动力,也是其不变的核心。

(二)定义验证之二:轻小说之“轻”这一关键特征

不少研究者将“轻”作为轻小说最主要的文体特征,并以“轻松”“轻逸”“轻浅”为题展开分析,然而轻小说的“轻”这一限定词本来就不准确,难以称得上是核心的文体特征,也不能作为区分其他小说的标准。轻小说的“轻”其实指的就是可读性,而且是指特定“二次元文化”的可读性。

陈平原先生在谈及通俗文学的“可读性”时认为,“并非指叙事曲折、情节紧张、娱乐色彩浓厚故而‘可读’,而是指文本提供了一般读者熟悉的密码,容易被‘不假思索’的读者认同故而‘可读’”。<sup>[3](P175)]</sup>虽然这个解释在如今有了些偏差,真正的“老少皆宜”不分读者群体的通俗作品已经很少了,敏锐的商家和作者早就将作品针对不同的读者划分了类别。轻小说亦如此,它也有自己针对的读者,以及为读者所接受的“可读性”。

轻小说所描摹的、刻画的完完全全是二次元文化的东西。轻小说中简单的文字仅仅是构

建一个框架,几笔勾勒的人物就可以辨别,并因熟悉而引起会心一笑。小说中留有的大量空白完全可以用动漫、漫画和游戏的经验无缝衔接地填补,于是何为“轻”小说,为何“轻”了起来的秘密得到了答案:所有存在于其中的都是二次元文化里熟悉的“程式化”内容,这些文本对于阅读能力下降的ACG爱好者也变得“轻”了起来。这样在某种程度上就与日本轻小说研究者东浩纪的观点很接近了,他主张轻小说是以“数据库消费”(データベース消费,即读者消费的并非故事本身,而是构成故事的世界观、人物设定、符号化的“萌要素”等)为关键词的“把人物的数据库作为环境描写的小说”。轻小说将读者带回其所熟悉的二次元文化的审美经验中,在文字的传达与交流之中和读者的经验、意识发生沟通和联系,使他们的心灵得到慰藉和满足。而那些“程式化”的内容对于这些读者是最为有力的呼唤,通俗作品文本作为一种“召唤结构”,不仅传达知识与信息,而且召唤着读者审美想象与情感的介入,在心理的同振共鸣中完成审美活动,并且巩固、强化且丰富读者已有的经验。

回到本文第一节所下的定义,“轻”的内涵就是针对于二次元爱好者的极强的“可读性”,以文字的形式表现二次元爱好者所熟知的二次元文化,这是轻小说最核心的文类特征,也是区别与其他文类的特性。

### 【参 考 文 献】

- [1] 韦芳. 汉语新词的日译误译现象剖析[J]. 哈尔滨学院学报, 2015, (11).
- [2] 李心峰. 国外现代艺术学新视界[M]. 南宁: 广西教育出版社, 1997.
- [3] 陈平原. 千古文人侠客梦[M]. 北京: 北京大学出版社, 2010.

责任编辑:谷晓红

## Definition for the Light Novel

ZHANG Zi-kang

(Beijing Language University, Beijing 100083, China)

**Abstract:** The light novel is originated from Japan and has developed for about 40 years. It is not only an important part in Japanese cultural industries, but also has wide influence on Chinese teenagers. However, there is no convincing definition for this literary genre. This uncertainty is a problem in the academic domain. It attempts to make a definition based on the nature of the light novel. The developing clues of the light novel are summarized to test the key feature of “light” in the definition.

**Key words:** the light novel; ACGN; the style of novel