

论日本“轻小说”的发展及社会影响

韩若冰

(山东大学历史文化学院, 山东 济南 250100)

摘要:“轻小说”是用英语的 light(轻)和 novel(小说)两个单词组合而成的日式英语,现在英语圈中也以这个词来指代这一源自日本的特殊文学体裁,也称为“轻文学”,其内容包含恋爱、科幻、时尚、推理、恐怖等主题。近年来,随着轻小说与动画、漫画以及游戏创作的密切互动,不仅开创了“ACGN”^①有机交融、共同发展的新时代,而且进一步丰富了日本大众文学的内涵和表现形态。

关键词:日本文学;轻小说;发展;社会影响

中图分类号:I313.1 **文献标志码:**A **文章编号:**1002-0292(2013)06-0163-05

“轻小说”是用英语的 light(轻)和 novel(小说)两个单词组合而成的日式英语,现在英语圈中也以这个词来指代这一发自日本的特殊文学体裁,也称为“轻文学”。日本的轻小说包含恋爱、SF^②、时尚、推理、恐怖等多元化主题。同时还有许多以电视、游戏、电影、动漫作品为原作的轻小说作品;同时,以轻小说为原作文本的作品也在动漫、电影、游戏、玩具等多媒体业界引领时代潮流。虽然轻小说在日本内容市场上具有惊人的销售记录,但一直以来却被社会主流媒体视为“亚文化文学”的范畴而难登大雅之堂。2008年1月,樱庭一树的轻小说《我的男人》入围第138届直木文学奖,这一具有广泛群众基础的“草根文学”样式才进入到主流文学评论家的视野。近年来,随着轻小说作品与读者层的多元化,尤其是轻小说与动画、漫画以及游戏创作的融通与互动,轻小说在社会文化领域的影响力也越来越大。

一、何谓“轻小说”

“轻小说”之名出现于20世纪90年代初。当时,在召开的信息技术 NIFTY SERVE 的“科幻(SF)讨论会”中提出要将从既有的科幻小说作品(SF)中独立出来的新会议分场单独命名,于是会议室的系统操作员“神北惠太”便以“轻小说”之名命之以辨别。这应是有关轻小说一词的较早记载。关于轻小说的起源,还有来自1975年 Sonorama 文库创刊一说,也有自1977年新井素子、冰室冴子等人气作家登场开始一说。而轻小说作家中里融司则认为其源流来自少年俱乐部。在轻小说的普及过程中,人气游戏的轻小说化发挥了推波助澜的效果。同时,动画的轻小说化也促进了轻小说市场的扩大。而这样的结合作为 Media Mix^③ 战略的发展也促成了由游戏界等相关领域制作人向轻小说作家转变的例子。同时,大量发行的轻小说作品,还成为了动漫创作的宝贵资源。

目前,在理论界关于轻小说的定义,众说纷纭。有的人认为,轻小说是多使用封面、插图等动画风格的绘图说明的,面向年轻人的小说。有的则将轻小说定义为以中学生、高中生为主要市场受众的,易阅读的娱乐性小说。对于轻小说一类的文学体裁,出版社则以“青少年文学”、“青春文学”或“青春小说”来标识。理论界关于轻小说的定义大致有以下五个特点:一是由轻小说出版时的标识所界定的。二是轻小说是由出版方的市场定位所创造出的文学体裁,且由出版方着力推广与宣传的作品。三是多使用

收稿日期:2013-07-10

作者简介:韩若冰(1988-),女,山东淄博人,山东大学历史文化学院博士研究生,主要研究方向为动漫文化产业。

基金项目:本文系2012年中国国家留学基金委“荷兰莱顿大学博士生项目”。

动漫风格的图像、插画,登场角色以及作品的世界观都提前固定下来的。四是以既有“角色”为中心而创作的文学作品。五是以青少年为读者群体(受众)而创作的作品,等等。在社会实践中,人们对轻小说的定义往往采用以上定义中的相关要素来综合表述。对此,最显著的例子就是网络揭示板中“轻小说版”所指出的,凡是你认为是轻小说的,它就是轻小说。不一定得到他人的认同。从以上的定义来看,轻小说这一体裁与既有的青春文学有着异曲同工之处,又与漫画有着千丝万缕的联系。当然,轻小说这一称呼并不是自命名之后就立即被大众采用,而是在因特网推广之后才在众多读者同人之间使用,直至2000年前后被固定下来。

二、轻小说对其他文学体裁的继承与发展

关于轻小说的定义和范畴虽然都有些模糊,但我们却可以通过它与其他文学体裁的交集与区别中更好地把握轻小说这一新的文学体裁(或传媒形式)的形成、发展以及其所构筑的文学境界。

首先,轻小说的选题与创作保有了少女小说的许多价值观念及主题表现形式。在日本,Cobalt文库等当下还在流行的少女小说世界,并不是以既有性别区分为前提创作的单独“面向少女”的限定文化。在少女小说这一领域中,小野不由美的《十二国记》代表的历史科幻,若木未生、前田珠子的传奇、冒险科幻以及以异能为主题的作品也得到了读者的广泛支持。这些作品扩展了少女小说的领域,将自由的梦想世界带入了传统的少女小说设定框架之中,即假托于科幻,培育了能自由扩展历史视野的年轻女性读者们的精神世界。就在少女的想象不断扩大的背景中,处于社会转型期的年轻人的性别区分也发生了变容,而少女文化既有的构架也由于女性作家的崛起而在内部产生了裂变。在“少女小说系”中,有许多超越人际关系、恋爱之上的作品,这其中还有几部可以说具有“BL”^④味道的、描写男性角色之间的微妙关系的作品。例如,《与无赖偕老》(2007)中的仙逍遥,且不论其BL风格是否明显,其作者本身就声称创意为BL。而不仅限于发表BL作品的讲谈社X文库更是理所当然地收录了许多BL风格的作品。而富永贵和的推理小说《EDGE》系列,在性别的采用上则启用了新的组合方式。主人公侦探原本是女性,却以神秘的男性身份活动。他(她)一边保护着因为过去而退化的超能力青年,一边解决各种事件的情节,更是一种重叠着男性之间的保护和恋恋不舍的女性影子的构成。这种“男子”之间的微妙关系,在近年的轻小说作品中层出不穷。例如,本田诚的《空色幻想大流行》中主人公与好友之间的关系,好友青井是一个相信自己是男子的少女,被主人公当作男性朋友对待。这种性别的变容与少女小说系的作品相同,也就是说,轻小说与少女小说在中心思想上出现了重叠。不仅如此,少女小说中的历史、传奇、科幻,尤其是读者对其登场角色的关注,与轻小说都有相通之处。“萌角色”不仅体现于轻小说之中,其角色本身的人气程度更能脱离作品同样引起读者的追捧,这在少女小说中表现尤为明显。正因如此,20世纪90年代以后少女小说的这种变化,不仅与轻小说在内容上的交集更加扩大,也无形中拓展了轻小说的领域。

其次,轻小说扩展了“纯轻小说”的言说内容与表现主题。如果我们单单从外观上来判断是否是轻小说,主要看其是否具有独特的纸质以及所附的封面绘、插画。而在社会现实生活中,书店多将轻小说与漫画并列放在一起,而车站前的书店总将其与少女小说、BL系文库一起放在文库本的一角,无形中就营造了与成人绝缘的空间。煽情的萌角色是轻小说的特征,而在作品内容、登场人物的描写上启用别致的绘画风格的封面插图的作品也不在少数。从纸质、封面来看轻小说,它就是一种能引起“萌”共鸣的读物。这即是说,出版商和销售商为了使轻小说吸引以少男少女为中心的读者层,而有意识地塑造出轻小说自身所谓的特有样式。从外观上来判断相对容易,可是相对应地除外观之外的轻小说风格作品的定位则困难许多。有封面插图的作品即是一种轻小说,可没有封面插图隶属轻小说的作品也有许多,例如西尾维新的《戏言》系列等。现在,随着轻小说作家的增多,一般文库出版轻小说作品以及轻小说向普通文库转移的例子也逐渐多了起来。甚至,不少轻小说作家还出版了与普通小说同样大小的硬皮珍藏版作品。从这些作品集可以看出,虽不同于特定文库的轻小说,但内容上却与轻小说构成相一致的作品也有多种多样的出版形式。值得注意的是,轻小说和“纯轻小说”在内容、表现上也有差异。例如,由“幻狼科幻小说”刊行的神野翁的《夺还者》(2008)中就呈现了“纯轻小说”漫画风格中所没有的战斗描

写、性描写等。当然,“纯轻小说”由于作者的不同,其容许、接受程度也不一样,但主题与描写还是有一定范围的。因此,“纯轻小说”以外的作品,是有可能脱离这个制约的。“纯轻小说”之所以与其外延作品不同,主要是缘于它们所面向的读者层不同。“纯轻小说”主要面向十几岁的少男少女,外延作品则是面向年龄层更高点的读者。“纯轻小说”几乎全部是文库本,与价格是1500日元的外延作品相比,由于读者年龄的不同其购买力也不一样。最近,Media Works推出新的出版体裁(2009),旨在推动外延作品的文库化,促成以20岁年轻人为中心的受众市场。这意味着轻小说在向更高年龄层读者渗透的同时,也扩大了“纯轻小说”以前未涉及的内容和主题,扩展了整个轻小说作品世界。

其三,轻小说在一定程度上张扬了青春文学中涉及的青少年步入社会后关于生存意义的思考。随着轻小说的外延不断扩大,既有的青春小说以及一般文艺作品中以青少年为对象的作品就与轻小说相重叠而出现交集。与轻小说不同的青春小说,即丰岛三木、森绘都、佐藤多佳子、笹生阳子、木堂椎等人关于描写青春期少男少女世界的作品群,不仅在内心世界的描写上相重叠,而且这些作家多在20岁出道,能够描绘同时代人的青春期,与轻小说有着共通之处。例如,木堂椎描写的极为冷酷的现实身份制度这一事实,与大树连司的《School escape velocity》(2009)中主人公们的高中生活有着惊人的相似之处。从其风格来看,轻小说与这些青春小说有着明显的相似性。但从一般意义上看,青春小说与轻小说在风格上还是有区别的。青春小说首先是相对于轻小说特有的制约来说有着更为自由的体裁,并且青春小说继承了将青春期作为对象的“儿童文学教育小说系”的“成长”主题,与轻小说中“成长”的意味并不相同,即成长的前提是不一样的。但是,在追求现代社会的生存意义上,两者还是有很多的共同之处。另外,与青春小说体裁不同的青春推理小说与轻小说亦有着重合。米泽穗信、谷原秋樱子等人,也是二十几岁就出道的年轻作家,他们的“轻推理”作品,虽然不善长推理故事设计和角色心理世界的描述,但却构筑了与轻小说相重合的世界。从广义的文学角度来看,在纯文学领域中的青春小说身上也能够发现轻小说发展的某些印迹和特征。例如,木地雅映子在《悦乐园》中描写了排除异质、彻底维护日本既有社会秩序的“给力少女”。宫崎誉子在《日之泡》《少女@火箭》《派遣员》等作品中,描绘了年轻女性参与其中的非正规劳动现场,表现出以年轻人为对象的现代无产阶级小说的倾向。总之,近年来具有纯文学性质的青春文学作品,一直在致力于打造处于社会结构改革前沿上的年轻人的心性和形象。这些与轻小说作家年龄层重叠的纯文学作家在描绘年轻人的角色形象时,可以说与轻小说作品中所描写的角色形象有相通之处。

由此可以看出,轻小说可以在比较广泛的范围中表现年轻人的心性特点,并且兼备科幻作品(动作、推理、青春小说等)描写的动机、展开方式和养成系统。可以说,轻小说也使更多人能实现成为小说家的愿望。对于年轻人来说,“创作小说”这一行为的具体化表现首先是从“写轻小说”开始,然后随着作家志愿的多样化其作品向多样化发展。所以说,轻小说作品是表达现代日本年轻人性格、思想的有效途径。

三、轻小说的传播途径与策略

轻小说作为现代年轻人“先锋文化”的代表,其传播方式也极具现代性。除了传统的平面媒体,轻小说还广泛利用了网络、手机等信息化时代的产物,在方式上更是将日本大众文化的Media Mix战略发挥到极致。日本轻小说的传播途径与策略主要表现在以下几个方面。

一是以文库本为主的多种平面媒介推广。轻小说主要以青少年等群体为消费对象,所以,发行易便携、价格低廉的文库本是吸引受众的关键。所谓轻小说之“轻”,就是在内容上简单易读,是“可以轻松阅读的小说”,主要以休闲、娱乐为目的。此类作品一般没有深刻的思想和哲理,其目的也不在于传播知识,其阅读诉求往往是“减压”式的,借助于夸张的、想象的,甚至游戏色彩的表达方式,以达成趣味和娱乐的目的,但也与文库本的轻便有着密切关系。这也是长久以来各出版社仍坚持文库本阵地并矢志不渝的原因,即以文库本谋取更多年轻读者的注意力。但是,随着轻小说范畴的不断扩大,在发行方式上,各出版社也积极进行了新的尝试。像厚皮珍藏本轻小说的发行,不仅成功获取更高年龄层读者的注目,还在发行上实现了轻小说向一般文艺跃进的目标。像《十二国记》《冰果》等当初以轻小说形式刊行的作品,却作为一般文艺作品发行出售。最近,连原本对轻小说不感冒的读者层也开始逐渐关心起轻小

说来,主流报纸、杂志中也多了对轻小说的书评、评论特集,等等。于是,轻小说界开始积极向一般读者层进军,进行各种策划。对此,各个出版社纷纷加大了没有动漫风格插画的厚皮珍本书作品、“没有插画”的轻小说作品的投入。同时,单行本形式的轻小说,在如今的轻小说界中也愈加常见,特别是角川系列的出版公司、讲谈社、早川书房、东京创元社等都投入了相当的精力。

二是充分挖掘人气插图的视觉形态。近年来,虽然轻小说积极挑战各种形式的出版,但是对于轻小说来说,插图带来的印象和读者对插图的评价都有着重要意义,这是轻小说的绝对影响因子,也是视觉文化形成的具体体现。因为不少读者是看中轻小说中的图像才选择购买其作品的,而这些读者原本就是更倾向于动漫的粉丝群体。实际上,由人气插画家担任主笔的作品,会大大促进销售额的增长。对此,榎本秋指出,当然成功也是由于作品本身的魅力,但图像确实为销售额的增长大大添彩。初期的轻小说以安彦良和、永井豪、天野喜孝为代表的油绘、水彩画的插画家为主流。20世纪90年代初,随着作品《Slayer》的出现,整体风格开始向动画风格转变。而随着爱好动画一代的读者的增加,他们支持这一风格的转变,并促使了轻小说需要的增加,这也在一定程度上显现出构建培养大量插画家体制的必要性。从20世纪90年代后半期开始,由于信息技术和图像软件的发展,利用CG技术的作品多了起来。同时,像汲取美少女游戏等人气角色的图像风格也流行开来。^[100-116]另外,插画不仅在轻小说的构成比例上有所增加,甚至影响了小说系列是否继续发行的可能性。像秋津透的《魔兽战士》由于插画家的退出,导致小说系列中断,之后虽有替代绘图家参与但已经回不到原来的全盛时期,只有草率完结了事。需要指出的是,大多数的轻小说作品虽说采用了插画,但是也有一概不使用插画的作品。这类作品主要是面对高中生以上年龄层的读者群。

三是基于现代传媒平台的网络化生存。有人说,轻小说就是追求阅读的轻松化,用一个“轻阅读”就可以一言以蔽之。上海文艺出版社的编辑王肖练曾经就“轻阅读”三个字给出精彩的定义:轻松的阅读,轻快的阅读,轻灵的阅读。“轻”不是没有分量,“轻阅读”是另一种重质感的阅读。“轻阅读”的流行,得益于网络的普及与网络技术的突飞猛进。如果没有网络,日本的“轻小说”不会如此广泛地被年轻人所接受,也不会以前所未有的速度传播,也不会形成自己特有的传播模式,并跨越国境在其他文化土壤中成长起来。据了解,韩国以及中国的台湾、香港,早就开通了日本轻小说的即时翻译服务,还与当地出版社合作联合发行轻小说的杂志。而中国国内著名的商业网站网易和腾讯,均开设有“轻阅读”的频道或专栏。网络使得轻小说阅读方面的障碍在时间和空间上均得到了最快速度的化解,可以说,网络化生存已经成为轻小说传播的重要模式。

四是复合盈利模式的助推,即轻小说以复杂的多媒体传播为依托来拓展自己的发展空间。这里所说的多媒体是指同一作品可以拥有小说、漫画、动画、电视剧、电影等不同版本,也就是日本大众文化推广中最流行的Media Mix战略。虽然内容大同小异,但是其传播力度却是空前的,而轻小说则作为这种多媒体传播中的一个子类而存在。像《凉宫春日的忧郁》就是在2005年度轻小说最高奖项的同名轻小说作品的基础上衍生出动画和漫画版本,从而实现了多种媒介的相互支撑,在给读者提供了更多选择性的同时,也更加充分地发掘了故事的商品属性。轻小说加入到大众文化推广的产业链中,在壮大漫画类平面媒体的同时,作为影像娱乐生态系统中重要的一员发挥了自己独特的作用。轻小说出版作为一种复合的盈利模式在大众文化市场中具有极大的拓展空间。

四、轻小说的意义及社会影响

轻小说与动画、游戏界的相互融通,已经构建了密切的关系,而绘画插图的广泛采用及其不可替代性,又使得轻小说与漫画界的关系更为深刻。因此,轻小说呈现出的多样化发展态势对日本大众文学与大众文化市场的发展有着积极的影响。

一是轻小说与动漫结合并形成互动,促进了日本大众文化的深度开发和增益。例如,在轻小说出版发行市场上,出版营销方主要是以Media Mix战略为销售方针,并将长期人气系列作品再由动漫从业人员进行动画化或者游戏化。这种倾向尤其是在角川系列的轻小说作品中尤为明显。像富士见书房的《slayers》等作品。当然也有将人气动画、游戏进行相应的小说创作并作为轻小说出版的例子。出版社

也尤为重视 Media Mix 战略,看中大动画公司和漫画专门商店的市场,并将其作为主要销售渠道。轻小说的受众和主要购买层是伴随动漫成长并喜好动漫的一代,如果经营者与他们的消费保持一致,在销售额上就会表现出大的收获。此外,ASCII·Media Works 还建立了将销售量大的书店、连锁店作为指定的重点发行商店(也被称为“电击组”,因旗下拥有电击文库),并将作家前部作品的销售数量作为后部作品的最初分配册数的体系。其他的角川 Group 的出版社也导入了这种特约店制度,实行优先配送制。而角川以外的出版社也实行根据业绩进行销售分配的制度。

二是轻小说为现代人带来了一种放松性、娱乐性的文化消费境界。在社会发展到一定程度之后,尤其是在符号消费逐渐盛行的信息社会中,人们总是想方设法寻找一种适应现代社会生活节奏的知识获取方式,而轻小说恰好顺应了这一文化消费趋势。轻小说不仅内容引人入胜,语言通俗易懂,而且其中带有特定符号意味的、具有漫画风格的插画、封面不仅给读者带来了视觉上的冲击,而且还会使其产生强烈的阅读欲望。可以说,轻小说在丰富年轻读者的文化生活、愉悦心灵等方面,具有传统文学所不能替代的价值和作用,同时也为日渐沉闷的日本文坛注入了新鲜的血液。这是因为:“轻小说牺牲了文学作品惯常的纵深性,追求文字与图像的一一对应,从而促使阅读效率普遍提高,而这也恰恰是轻小说与漫画、动画、游戏之间血脉相连的主要原因。这种用文字绘制出的漫画景观,不仅消解了传统上文本塑造的深度模式,而且降低了对读者文本阅读经验的要求,成为一种不仅通俗,而且高效的文化娱乐方式。这种图像既有迷幻性又有形象性,其最大的特征是代入性特别强。读者可以通过图像中的色彩、人物、环境直接感受到某种情绪,从而产生一种阅读上的心理期待和情绪上的共鸣状态,由此而满足青少年无限的好奇心和对未知世界的向往。”^[2]

三是轻小说不仅成为出版界的新宠,而且正在成为大众阅读的主要构成。轻小说虽然不被主流学术机构和学术年鉴所完全认同,但日本学者榎本秋、一柳广孝、久米依子等人正试图从文学理论的高度和评价日本的轻小说。其实,从轻小说的诞生、发展以及之后的各种新的尝试并获得成功的一系列事例中,我们可以看出这是日本人创造的新的文化消费模式,对于新的消费市场的拓展具有重要意义。20 世纪 90 年代以后,数字出版技术触动了日本传统的出版格局,直接危及了日本出版产业核心支柱之一的漫画出版,因而日本企业不断进行新的尝试,以丰富出版市场。日本出版业面对冲击和挑战,其选择的是,借信息时代之东风,转变观念,创新出版形式;而轻小说就是他们的尝试之一。他们及时把握市场走向,进行良好的市场定位,掌握消费者真实需求,将轻小说打造成出版业的新宠儿。不仅被广大读者所接受,还扩大了文学领域这一隶属于“亚流行文化”体裁的影响力,甚至流行至海外的韩国、中国的台湾、香港地区、中国大陆、欧洲等地,无疑为世界流行文化的发展又增添了浓重的一笔。

日本轻小说这一新的文学体裁的确立、传播、发展以及市场的成功拓展,不仅丰富了日本大众文学的表现形式,开创了“ACGN”有机交融的新时代,为日本出版业的萧条注入了活力,而且还进一步开阔了我国文学工作者以及大众文化消费领域从业者们的视野。

注释:

- ①“ACGN”是由 ACG 衍化出来的新生词汇,在 ACG(Animation 动画、Comic 漫画、Game 或 Galgame 游戏)的基础上增加了 N(Novel 小说),Novel 在这里泛指带插图和原画的文字读物,即轻小说。
- ②科学幻想小说(英语 Science Fiction,又称 Scientifiction,简称 Sci-Fi 或 SF)。
- ③Media Mix,是指日本内容产业目前发展的最高境界,泛指利用一切可利用的媒体推出内容产业方面的作品,例如:改编成 TV 动画、OAV、电影、RPG、SLG、电台广播剧、小说……与著名歌星及声优合作,与动画界、GAME 界名流对话,制作各种首办、电话卡、文具、食品……以及在 INTERNET 上设立主页等。
- ④BL(Boy Love),起源于“美少年崇拜情结”。主要是指美少年之间的恋爱或者男孩之间的爱恋。

参考文献:

- [1]日本.新城カズマ.轻小说“超”入门[M].ソフトバンククリエイティブ,2006.
- [2]张秀宁.“轻小说”出版的现状及其发展战略[J].北京:中国出版,2009(12).

(责任编辑 晓 白)