

# 多メディア時代における キャラクター表現にみる物語体験

——児童文庫を事例として——

目黒 強

## 1 問題の所在

那須正幹の『それいけズッコケ三人組』（ポプラ社、一九七八）が刊行された当時、マンガ家の前川かずおによるマンガ調のイラストは業界では理解が得られなかったという（注1）。マンガ調のイラストをつけること自体が新奇であった時代において、『それいけズッコケ三人組』が達成したキャラクター表現とはどのようなものであったのだろうか。

周知の通り、ハチベエは「おっちょこちよい」なキャラクターとして設定されている。石井直人は、ハチベエについて「実際の人間が持っているいろいろな複雑な性格のうちの中の、おっちょこちよいならおっちょこちよいという面だけを造形したような人物」であると説明する（注2）。さらに、このように一面的で平板なキャラクター性が前川によるマンガによって図像化されたと指摘している。活字のみによるキャラクター表現を前提とした小説作法からすれ

ば、マンガ調のイラストによって実質化されたようなキャラクター表現は許容できないものであったと思われる。『それいけズッコケ三人組』の新しさとは、マンガのようなキャラクターを産み出した点にあったと考えられるのである。

小説にみられるマンガのようなキャラクター表現については、大塚英志が提起した「まんが・アニメ的リアリズム」という視点が示唆に富む（注3）。「まんが・アニメ的リアリズム」は、マンガやアニメなどの虚構を写生することで喚起され、現実の写生を原理とする近代小説にみられるリアリズムとは位相を異にしている。角川スニーカー文庫などのライトノベル系の作品などに認められ、表紙がアニメのようなキャラクターのイラストで飾られていることが少なくない。このような小説が「キャラクター小説」である。

近年の児童文庫は、本よりもマンガやアニメの選好度が高い子ども読者のニーズに応えようとしていると思われる。『それいけズッコケ三人組』が切り拓いたキャラクター表