

少女文化を読み解く

—OTOME 展によせて—

CONSIDERATION OF THE GIRLS CULTURE From an exhibition of OTOME

杉本 真理子 先端芸術学部まんが表現学科 講師

Mariko SUGIMOTO Department of Manga Media, School of Progressive Arts, Assistant Professor

要旨

この報告は、2010年10月17日～27日まで、神戸市のギャラリーにて開催された「OTOME展」についてのものである。「おとめ」とは何か、ただ単に「女性」や「少女」をテーマにしただけのイラスト展ではなく、インターネットのない時代から現代まで「カルチャーの原点は雑誌である」という仮説のもと、日本で最初の「少女まんが」は何か、少女まんがに影響された「叙情画」とは何か、昭和初期と現在の少女の文化はどのように変化していったかということと、サブカルチャーの今までのあり方、さらにこれからのあり方を想定し、社会的背景や、ジェンダーの問題がどのように少女文化に影響を与えたのか、などの問題をふまえた上で、現在流行している「タレント本」から、細分化された「まんが」「ゲーム」「ライトノベル」などに登場するキャラクターの変化や、また別の切り口として「少女まんがは異端の文化」である事を理論付け、男性から見た現代の「OTOME」の姿と、女性から見た原点の「OTOME」の像を、イラストという形態でアウトプットし、展示した時に生じる何らかの差異が表面化できるかどうか試みたのが、今回の主旨でもある。

Summary

This report is about "OTOME exhibition" exhibited at an gallery in Kobe from 17th to 27th of October in 2010.

What is "OTOME (the meaning is girl in Japanese)"?

It is not only illustrations exhibition that the theme is "woman" or "girl". After supposing that what "the first girls cartoon" in Japan is, what "Jyojyo-ga (lyric picture)" influenced by girls cartoon is, how the girl's culture has changed since early Showa period until today and how subculture has existed until now besides how it will exists hereafter from resting on the supposition that "the source of culture is magazines" from early Showa period until today and referring to that social background and how the matter of gender has affected girl's culture, we developed a theory that change in characters in "famous people's essay" popular nowadays, "comic", "computer game", "light novel" and also the fact "girl's cartoon is heterodox culture" as another light and experimented whether we make any difference from exhibiting the works come to the surface or not by outputting a modern figure of "OTOME" from men's point of view and an original figure of "OTOME" from women's point of view by drawing illustrations. This experiment is our theme.

はじめに

今回の報告は、2010年10月17日～27日まで、神戸市のギャラリー「莓小屋」にて開催された「OTOME展」についての報告である。

小規模ではあるが、ただ単に「女性」や「少女」をテーマにしたイラストレーションの展示ではなく、裏付けを明白にして「イラストという形態でアウトプット」しようと試みたのが、今回の主旨でもある。

そのためには、少し「サブカルチャー」という言葉を借りて、解説が必要であると思われる。

まだインターネットがそれほど普及していなかった時代の1990年代初頭は、「アンダーグラウンド」や「サブカルチャー」などのいわゆる「カルト本」が流行した。おそらくは、ノストラダムスの「1999年に」という説がまかり通り、世の中は「世紀末」の「厭世的ムード」の流れも一部に存在していた。

それらは「キワモノ」と称され、好むと「悪趣味だ」と言われたものだが、急速なインターネットの普及により、さまざまな「サブカルチャー」が社会的に認められる世の中となった今、「何が悪趣味であるか」などの論争は、もはや時代遅れと言わざるを得ない。

まだ「ネット社会」ではなかった時、私たちは、雑誌やムック、まんがなどで自分の好むものの情報を得るしかなかった。特にサブカルチャー、アンダーグラウンドなどのカテゴリーの本は、特定の本屋にしかなく、せっせと通って購入したものである。インターネットが手のひらの中にある現在と違い、「サブカルチャー」や、自己の「マイノリティ」を知るには、雑誌やムックなど、いわゆる「書籍」「書物」でしか情報を知る事ができなかったのである。

私は、常に「サブカルチャー」と言われるものをテーマに、「イラスト」といった表現を用いて、発表してきた。しかし、ほんの数年の間に、何が「サブ」で、何が「メイン」なのか、いや、そういった線引きをすることすら、無意味な事ではないかと考えるようになった。「流行る」「流

行らない」などというモノゴトは、表層下には数えきれないくらい存在し、表層化された氷山の一角が、社会現象をおこすような世の中なのである。

インターネットで流行している事がニュースとなり、話題となった時点で、もう「サブ」ではなくなるのではないだろうか。立派な「カルチャー」（一過性とはいえ）もしくは「その年に流行し、社会現象となった」とされ、歴史に残るのではないだろうか。

しかし、私はやはり「文化」というものの原点は、インターネットではなく「雑誌」や「ムック」や、そこに掲載されている情報、小説、まんがが基本であったと思っている。いくら今では多岐に渡るとはいえ、現在使用しているような検索ツールやソーシャルネットワークなどは、まだまだ発展途上であり、若い文化であるからだ。

今一度、原点に立ち返り、現在一部の表層下に渦巻くサブカルチャーの原点を、まず「雑誌」「まんが」に絞り、焦点を当てることにした。

その上で、「過去と現在」「男性性と女性性」「メインとサブ」など、それぞれ「差異」を感じさせるような何か方法はないかと考えたのである。

ほんの20年程前は、女子は『りぼん』や『なかよし』などの少女まんがを読み、『セブンティーン』や『non-no』などの雑誌を読んでいた。男子は『ジャンプ』や『サンデー』を読み、『ポパイ』や『チェックメイト』などを読んでいたものである。

しかし、現在の状況は少々変わりつつある。昔からジャンプやサンデーなどが好きな女子も多くいたが、「絵柄」に大きな変化が生じた。

男性、男子が読むまんがの絵柄が、少女まんがのように大きな目をし、繊細な線で描かれ、それが（当時の言葉で）「おとめちつく」ではなく、「萌え」という表現にすり替わったのである。

しかし変わったのは男性、男子だけではない。女子が好んで少年漫画を読み、ゲームに出てくる男性キャラクターのようなコスチュームを身にまとい、男性同士の恋愛を描いたまんがや小説を好むようになったのである。さらに、「女性アイドル」は少年たちだけのものではなく、少

女もアイドルやモデルを素直に賞賛し、「萌え」を受け入れ、新たに「腐女子（後述）」という言葉まで築いたのである。

「ヲタク」はファッションに気を配らず、現実の女性を避け、ゲームやアニメのキャラクターにのみ愛情を注ぐといった考え方は、未だ大人たちの間の認識であろうかもしれないが、「ヲタク」はもう、上記したような男性だけを称する言葉ではないのである。

では、「男性らしさ」「女性らしさ」という「らしさ」＝ジェンダーというものは、何に存在しているのだろうか。

少し前までであれば、「ジェンダーなんて言う」と女性差別だ、男女平等だなどという「何となく触れては面倒くさいもの」だったが、今はもう「ジェンダー」など気にするような時代ではないのである。

「男の子は泣いてはいけません、女の子はおしとやかにしなさい」そういった考えは、まだわずかには残っているのだが、「趣味」や「マイノリティ」の話題になると、たちまち消えてなくなってしまう。

この「ジェンダー」というやっかいな問題、これをうまく「サブカルチャー」と結ぶ事はできないであろうか。それも、わかりやすく、ここ数年で変化を遂げた「絵柄」という方法を用いて。

そこで、まず、女性性の方に目をつける事にした。「萌え」の「絵柄」が少女まんがのそれに依ってきたのであれば、「女の子の絵」を紐解く事によって、何かが生まれるのではないだろうか。

当展覧会は、ビジュアルデザイン学科実習助手（2011年現在）三好卓氏に声をかけ、二人の違った「乙女＝OTOME」の考え方を比べて見ていただこうと思ったので、その空間に少女の（「絵柄」）を展示し、それぞれの「現在と過去」または後に詳しく述べるが、「ジェンダー性」を見いだしていただければという意味がある。

さらにより裏側を読んでいただくと、ビジュアルデザイン学科の「イラストレーション」と、まんが表現学科の「コミックイラストレーション」の差別的な部分も、結果的に表現するに至り、それらの違いを、なんとなくではあれ、

理解していただけるのではないだろうか。

「原点と現代」の差があるにせよ、わかりやすい差異が生じたのではないかと思う。

1) 目的

- ・文化は雑誌やまんがと共に

娯楽（いわゆるサブカルチャー）の中に文化の原点があると、私は常々思ってきた。さらに現代は、少数のコミュニティでのみ活動をおこなっていた「アンダーグラウンドな文化」が、インターネットによる情報やソーシャルネットワークなどの活用により、より同朋とも言うべき、同じ趣味を持つ少数の人間を見つけやすくなり、それに輪をかけて、それら「知られざる文化」が表層に出て、「めずらしい」「おもしろい」「知らなかったが、共感する」という人々も巻き込み、流行のみならず「社会現象」をおこすこともしばしばである。

近年、「まんが論」など、まんがに対する論説をよく見かけるようになった。第一人者として知られているのは、須山計一が挙げられ、さらに近代ではサブカルチャーの研究者として名前が知られている、石子順造、米沢嘉博、夏目房之介が挙げられる。

その後、ぞくぞくと「まんが」に対する論評の本が出版されている。最近では、作家別に研究された本『萩尾望都』や『ちばてつや』などの作家と作品を解説したようなムック（どちらも『文藝別冊』）、さらには作品別の謎解きのような本（これは『磯野家の謎』、飛鳥新社、1992年、が初めだったと思う）が、「新世紀エヴァンゲリオン」というアニメ（監督・庵野秀明、制作 GAINAX。テレビ放映は1995年10月4日～1996年3月27日）が発表され、数々の謎解き本が出版された。ひとえにこのアニメが、いわゆる「ヲタク」という、当時あまりポジティブではない響きを持つ若者を中心に、「そうではない」中学生や大学生、若者なども巻き込み、社会現象となった。また、娯楽機であるパチンコ（『CR 新世紀エヴァンゲリオン』、株式会社ビスティ、2004～）やスロット（『新世紀エヴァンゲリオン』、株式会社ビスティ、2005～）に展開する

ことにより、現在もなお人気を博し、老若男女の知る所となり、2012年現在の夏にも、映画化の続き（『エヴァンゲリオン新劇場版；序』2007年9月1日公開、続いて『エヴァンゲリオン新劇場版；破』2009年6月27日公開）である「Q」が期待されている。世界でも「エヴァ」で通じる程である。おそらく「コスプレ（コスチュームプレイ。現在では、アニメやゲームのキャラクターに扮すること。「レイヤー」とも言う）」のきっかけではないかと思う。ラテン語や聖書などからの引用がちりばめられ、かなり謎が多く作成してある。ゆえに、その「謎」を解こうとした著名人などもGAINAXの手中にはまってしまったと言えよう。

しかし、まんが論としては、手塚治虫（1928年11月3日～1989年2月9日）の研究書、映画的手法論をはじめ、戦後のものや、表現の手法など様々にはあるが、私の中ではあまりふれられていない分野である「少女まんが」の「原点」を探ってみたくなった。

おもに戦後・戦前の文化には、雑誌やまんがを含め、少年向けのものが多数を締めていたからである。

まんが雑誌は、数年後にはネット配信などにより、半数になるだろうと予想されている。

しかし、現在は、まだ、自分が幼少の頃には、こんなになかったのに、という程の雑誌が創刊されては廃刊になっている。また、ネットのみでの配信をされたまんがや小説も存在し、単行本化される例もあり、昔は「アニメはまんがが人気のため制作されるもの」だった事が覆されている例が多い。これはライトノベルの人気や、ゲームのアニメ化なども関係してくるので、「まんがとメディアミックスの関係」は、また別の機会の主題としようと思う。

まずは、「少女」のための、「少女が主役」のまんがの原点とは何か、である。

2) プロセス

- ・断定が困難な「日本初の少女まんが」

大抵の本に共通して書かれているのは、日本初のストーリー性を持った少女まんがは、手塚治虫の『リボンの騎士』

である。……とされている。しかし、「吹き出しの機能を完成させコマ割りの手法を定番させたのは、田河水泡であった」と『少女まんがの系譜』（後出より）に記されている。さらに、「はたして吹き出しやコマのあるものが、少女まんが、ひいては、少女の夢を与える雑誌の内容＝マンガだけではない」ことを思わせる。同書は「少女まんがの誕生をいつどの時期の作品にするかは難しい問題である。いろいろあるところだし、はっきり一線を画することはできないことかもしれない。」と述べた上で、「しかし、便宜上何かの作品を挙げることにしたら『少女倶楽部』という大部数の少女雑誌に発表されたこと、主人公が少女であること、少女読者を対象としていることなどを考えて』『窓野雪夫さん』（著・田河水泡）から、「少女が主人公というシュチュエーションと、ストーリーから考え、『スタコラさっちゃん』シリーズを、少女まんがの誕生と位置づけても大きな誤謬を犯したとはいえないであろう。むしろ、少女まんがのスタートと積極的に捉えてもよいかと思われる」*1とある。

また、手塚の『リボンの騎士』や、その後宝塚などで演じられアニメ、舞台など、現在のメディアミックスの元となったような代表作とも言えるべき『ベルサイユのばら』の、さらに原点には『あんみつ姫』（昭和20年5月～30年4月）がある。この作品は、映画化され、初期型の「少女まんが」の代表作であるとも言える。

一方、デビューや出所が明白ではない例として、わたなべまさこは中村書店で単行本『小公子』（昭和27年）であると自身は語っているが、まんが評論家の米沢嘉博いわく、金園社から出版された『涙の賛美歌』だと述べている。

ここに、日本初の「女性」による少女まんが、というのがすでに存在していたことになる。手塚が『リボンの騎士』を発表したのは、昭和28年の『少女クラブ』だという説とは、異なる。

少女まんがの原点が断定しにくい内容としては、「貸本屋でのデビュー」や、雑誌の挿絵やポエムなどの読み物の挿絵、というものの存在を無視できない。

実際、そういった挿絵画家（当時のイラストレーターとも言おうか）のイラストに絵柄を影響された少女まんが

家は沢山いる。

手塚治虫の『リボンの騎士』の掲載以後、横山光輝は『魔法使いサリー』、『あしたのジョー』で有名な、ちばてつやも『ママのバイオリン』という少女まんがで連載をしている。『リボンの騎士』以降、水野英子の登場（ただし、彼女も少しの間はそこにいたそうだが）までは「トキワ荘」（少年まんが家たちが多数住居していたことで有名な東京豊島区にあるアパート）に居住していた作家、寺田ヒロオ、石森章太郎、藤子不二雄など男性の少年まんが家が支えていたとも言える。

水野英子の作品で有名なのが『銀の花びら』であるが、その連載をしながら、U・マイアのペンネームで石森章太郎と赤塚不二夫で合作作品を発表している。

「少女まんが」の成立後しばらくは、男性作家による「少女を主人公とした話」が少女まんがの主流といえる。

雑誌は『少年』『少年クラブ』が廃刊になり、『週刊少年マガジン』『週刊少年サンデー』に、また『少女クラブ』は『週刊少女フレンド』、『少女ブック』は『週刊マーガレット』になり、その後、『なかよし』や『りぼん』の月刊誌の誕生となる。

さらに「少女まんが」の方面では、「花の24年組」（昭和24年頃の生まれで、1970年代に少女まんがの革新を担った女性漫画家達の一群を指す）の活躍を待ち、様々な方面へと展開するのだが、少女まんがの方面での模索は、今回はここまでとする。

3) カルチャーの出発点

・文化の先端は「雑誌」から

文化を作ったのは「まんが」だけではない。映画、小説など、様々なメディアは古くからあるが、あえて「雑誌」というメディアを見れば、内容はまんがも掲載され、ファッションや小説やポエムなど、現在とあまり変わらない「雑誌」という存在が、まんがのみの雑誌（コミック）より先にあることは無視できない。

明治時代の『少女の友』は1908年に創刊され、川端康成などの小説が人気だったそうである。なかでも、中原淳

一の挿絵が魅力であったという。そうして、小説や詩の挿絵、また表紙のイラストから「少女漫画家達への絵柄の影響」さらに現在のいわゆる「イラストレーション」「コミックイラストレーション」（これら二つには大きく隔たりがあるのだが、その差異について述べるのには、問題は大きな「メディアの移り変わり」と、さらにその背景や線引きの難解さなどがあるため、今回は差し控える）と大きく関わることになる。

4) まんがの「絵柄」と「叙情画」

・少女まんが以前の「少女の絵画」

戦前には『少女画報』が1912年に創刊、1923年に『少女倶楽部』、そこで活躍したのが藍谷虹児（1898年12月2日～1979年5月6日）、高島華宵（1888年4月6日～1966年7月31日）である。

また、1950年半ばから『ジュニアそれいゆ』で活躍した、内藤ルネ（1932年11月20日～2007年10月24日）1950年、雑誌『少女』にてデビューした高橋真琴（1934年8月27日～）などの影響も大きい。高橋真琴は1953年に貸本まんがで、すでにデビューしていたり、花村えい子（誕生年非公開、11月9日～）も貸本でのデビュー（1959年貸本向け単行本『虹』に『紫の妖精』）であった。少女の瞳に初めて「下まつげ」を描いたのは、花村えい子が最初だそうである。

現在、新たにこういったいわゆる「叙情画」とよばれる「乙女チック」なイラストの人氣が再燃しているが、大半のデビューは貸本など「まんが」でのデビューが多いことに気がつく。

また、余談だが、「初期のイラストにおける少女像」の象徴である「瞳に十字の光を入れた」のは細川知栄子、「四角い窓」を描いたのは西谷祥子だったと言われている。

内藤ルネや高橋真琴は、挿絵や塗り絵、またはグッズなどに展開され、今もそれらを、かいま見る事が出来る。余談だが、20年ほど前の近年でも、『りぼん』の付録に、本編にストーリーまんが本文は載っていないにもかかわらず

らず、付録のイラストに欠かせない存在になり、少女達に爆発的な人気を得た、田淵由美子、太刀掛秀子、陸奥 A 子らが挙げられる。

彼女たちのイラストには「おとめちっく」という表現が使用されることが多い。

少女まんがは、戦前からの「少女雑誌」の挿絵や表紙のイラストが原点にあると言っても過言ではないのではなからうか。そして、そういった「少女イラストの原点」となったと思われる「叙情画」とカテゴライズされる、中原淳一（1913年2月16日～1983年4月19日）、松本かつぢ（1904年7月25日～1986年5月13日）、さらにそれ以前の、竹久夢二（1884年9月16日～1934年9月1日）や、齋谷虹児（1898年12月2日～1976年5月6日）ら「画家」が、多大な影響を与えていたのではないであろうか。

5) 少女、おとめ、女性

・「おとめ」の形、アイコン

今回の「OTOME展」の杉本のテーマは、まさにこの「叙情画～少女まんが」のふたつをひとつに表現し、「乙女」を記号化した「大きな目」「瞳の星」「小さな口」などを記号的に拾っていったものである。

一方、杉本が声をかけ、同じく「乙女」をテーマに展覧会をしないかと持ちかけた、三好卓氏へのコンセプトは違っている。

彼は、（決して差別的な意味ではなく）男性ながら、最近の（「自己啓発本」がブームの発端にあると思うのだが、それについての論評、解説は、今回は割愛する）モデルや女優のライフスタイルを自らエッセイ的に綴った、写真集ではない、いわゆる「タレント本」を、好んで読んでいたからである。

こういった本は、かわいい、美しい、モデルや女優が、自ら執筆し、彼女たちに憧れる女性のために「私のようにすれば奇麗になれますよ」といった内容であると思っていますので、男性が好むのが不思議に思えたのだ。

ちなみに、最近ではアイドルやモデルなど女性だけでな

く、スポーツ選手や格闘家などの手記もブームを起こしている。男性俳優やモデル、歌手などの本は、今までは女性ファンに向けた「写真集」のようなものが大多数であったが、男性が「このような強い男性になりたい」「強靱な肉体のみならず、精神の作り方を知りたい」という意味で、購入層も老若男女の差別はなく、よく売れているようだ。

戦前、戦後の少女が、まんがやイラストの中で、ファッションな外国や、お姫様や、悲劇のヒロインに涙していたり憧れたりしていた時代はどこへ行ったものか、現在は「夢」や「ロマン」や「ファンタジー」よりも、「あのモデルのようにになりたい」「私生活を知りたい」といったテレビや雑誌で活躍中の、「等身大の少女」、「美しい女性」、「仕事をしながらの理想の母親」の「現実味を持ったお手本」のニーズが多々あるのだろう。

6) ジェンダーのカオス化

・少女は少年の愛を欲する

「少女まんが」を研究するにあたって、女性作家の描いた「男性の同性愛的なものをテーマにした」名作をたどる頃は必須である。

「11月のギムナジウム」（『別冊少女コミック』1971年11月号）、「トーマの心臓」（『別冊少女コミック』1974年19号～52号）（著・萩尾望都）と「風と木の詩」（『週刊少女コミック』10号～『プチフラワー』1982年7月号～1984年6月号）（著・竹宮恵子）は、避けられない作品である。

女性のまんが家が、少女対象の少女誌上で、「少年の同性愛」を描いた問題作が、すでに1970年代で発表されていたのである。

さらに、萩尾望都は、「11人いる！」（『別冊少女コミック』1975年9月号～11月号）では、女性にも男性にもなれる「フロル」というジェンダレスな存在のキャラクターを描いたり、「残酷な神が支配する」（『プチフラワー』1992年～2011年）という、近親相姦者の性的虐待やドメスティックバイオレンスなどをテーマにした問題作

を現在も発表し続けている。

1980年代頃になると、二次創作としての「同人誌」という存在が表層化してくる。二次創作とはつまり、現在あるアニメやまんがのキャラクターを使って、自分たちで勝手にお話を作り、まんがや小説にしたものである。（ただし、中にはジャニーズなどのアイドルやバンドや俳優などの本も存在する）これらを「サークル（複数名）」や「各個人」ごとに発売している所を「コミケ（コミックマーケット）」と言う。

1980年代当時は、それほど大規模なものは少なく、それでも会場は混雑していた。これら「コミケ」は、常に、街にある書店での販売ではなく（現在では同人誌を専用に販売している書店も多々ある。特に池袋の「乙女ロード」などは有名である）、一定の時期や限定された日程でのみの販売となるため、人気のサークルなどの本は、早く売れてしまうので、現在では前もって「ブース（どのサークルがどの場所で出品しているか）」をあらかじめ表記してある本まで販売され、徹夜までして、両手に溢れんばかりの同人誌を買い込むという行為にまで至っている。重い本を買い込むため、またはコスプレ（既出）のため、キャリーバックを欠かせない。

おそらく1980年代に少しでも「まんが」「アニメ」が好きな者であるならば、「やおい^{*2}本」という言葉を聞いたことがあるであろう。これは、いろいろな解釈があるが、一般的には「ヤマなし、オチなし、イミなし」が語源となっているとされる。内容は、原作の「まんが」「アニメ」現在では「ゲームのキャラクター」から女性キャラクターを排除し、男性キャラクターのみでカップルにしたことで、同性愛の様子を自分たちの「妄想力」でまんがや小説、またはイラストにした「同人誌」の事である。

80年代当時は、「聖闘士星矢」（『週刊少年ジャンプ』1986年1・2合併号～1990年49号）と「キャプテン翼」（『週刊少年ジャンプ』1981年～1988年）が2大人気だった。

さらに現代に至っては、「BL（ボーイズラブ）」と名前を変え、「二次創作のやおい＝ボーイズラブ＝BL」は、「二次創作」の域を越え、オリジナルでも社会的地位を確

立している。かつての「密かな楽しみ」「人にばれると恥ずかしい」という思いは消え、大型書店などに行けば、

「BL」のコーナーだけでかなりのスペースを留めている。おそらく、「やおい」人気に積極的に目をつけた雑誌『JUNE』（小説版などさまざまな形態と名前を変え、現在でも発売されている）の創刊も大きく影響しているであろう。

BLの勢いは様々な現代のメディアを巻き込み、ゲームにも「おとめ系」と「BL系」なるものが存在する。

おそらく、最初は「美少女育成ゲーム」として、コンピュータのソフトのみでの成人男性用の少々エロティックなシュミレーションゲームだったものが、大きく形を変え、女性用に「様々なタイプの男子とつき合う」「好みの男子を落とす」といった内容のシュミレーションゲームが数多存在するのである。これがまた「BL系」となると、主役である「自分」も「男性」ということになるので、大変まぎらわしい。

また、「少年しか出てこないアニメ」などは、さらに「BL」好きの女子の好みである。2011年現在では、どう見ても小学生が好むようなアニメ『忍たま乱太郎』（1993年4月放映）や『イナズマイレブン』（2008年8月）が大人気である。『忍たま乱太郎』は、NHKでの放映からスタートしたが、コミック、映画、ビデオ、実写映画など、様々な形となり、かなり複雑な経緯をたどらなければならない。「忍者のたまご＝忍たま」が一人前の忍者になるため忍者学校に行く話であるが、先輩たちがとてもかっこよく、また多数出場したため、一気に人気が出た。

『イナズマイレブン』はサッカーの「ゲーム」が始まりであるが、こちらも少年たちが主人公であり、アニメ、ゲーム、映画など、複雑に形を変え、人気となっている。

このように、「BL」の概要の説明だけでもかなりの紙面を割く必要がある。ちなみに「BL」を好む女性の事を「腐女子（ふじょし）」といい、最近では臆面もなく、自分で「私、腐ってます。」という表現をしたりする。

また、冒頭で「アイドルを好きな女子」も多数存在すると触れたが、男子、女子を問わず「百合（女性同士の恋愛）」が当然のようにテーマとなったライトノベルやまんがも、

多数、存在する。「好き（恋愛）」と「憧れ」は別物だとは思いますが、「ゆるゆり（プラトニックな女性同士の恋愛）」というジャンルがとても流行している今、「憧れは極めて恋愛感情に近い」のではないかと思う。

「異装」という事も重要な要素である。後述するが、少女まんがの初めは「男装の麗人、サファイヤ王妃が主役の『リボンの騎士』であったのが原因か否かは別としても、カッコいいものは、男性のものでも女性のものでもなく、「カッコイイ」のである。

逆に、「カワイイ」ものは女性だけのものではなく、男性だって「カワイイ」ものは「カワイイ」のである。

「女装子（じょそこ）」とは、「同性愛ではないが、女装が趣味の男性」の事を言う。（男装している女性を男装子とは言わないが）メイドカフェ、執事カフェなどが当たり前にある現在、「男装カフェ」なるものも存在する。女性は（男性も、であろうが）、美しいもの、かわいいものが好きなのである。男性から、「男らしい」とされる「見た目」は、時に女性をがっかりさせる場合がある。女性に比べて毛深かったり、ゴツゴツしていたり、という所であろうか。そういう「男らしい部分」が好きだという女性も決して少なくはないが、情報化社会で「大人が見ても成人誌のような性描写」がされる少女向けの雑誌を読んでいるとはいえ、まだまだ「恋愛や憧れの男性がアイドルや二次元」の少女から見ると、男性からそれら「男性性を感じる要素」を排除したものが「男装の麗人」なのである。そして、同列に「ビジュアル系バンド」が挙げられる。「ビジュアル系バンド」をここで出すと、また音楽の歴史からならなければならないなくなり、どの時代のバンドからが「ビジュアル系だ」さらに「外国のどのバンドからスタートしたか」という複雑な問題になってくるので、留めておくが、最近の「ビジュアル系バンド（V系と表記）」は、男子はみな美しくお化粧をし、女の子なのかどうかすらわからないような装いをしている。

「トランスジェンダー」「トランスヴィスタイト」という言葉を知ってか知らずか、こういう「性」の見分け方など、「見た目が美しい」「かわいい」ということでさえあれば、深い理由などいらないのである。なんとマイノリ

ティが自由になったことであろうか。

しかし、一般的には、憧れのモデルや女優の私生活やメイクの方法や、ダイエットの方法を知りたがる女性は、年齢を関係なくして、ニーズが高いのである。

このように見ると、全く「性」が統一されていないように見える。

しかし、極論的に述べてしまえば、常に女性は「足りない何か」を探し求めているのではないかと私は思う。そしてそれは「自分たちに足りない男性性」を求めているのではないか。もしくは、男性性を得るため、女性性を磨いているのではないか。

「自分探し」という言葉が一時ブームになったが、私が覚えている限り、最初に「少女論」を書いた書物は、『私の居場所はどこにあるの』（著・藤本由佳里、後述）であったと思う。

男性も女性も、いまだに「自分の居場所」を探している。そして、インターネットの普及により、「広大な大地を目指して旅行するバックパッカー」や「インドで悟りを開く」こともなく、現在ネットの上で、人格や性格、名前も性別も変え、バーチャル空間で生きて行くことが可能になってしまったのである。そして、その場所が気に入らなければ、リセットするもよし、別の誰かになるもよしである。

または、「私はもしかして異常なのかも」と思い悩んでしかるべき医師に相談せずとも、同じように思い悩んでいる「同朋」を探す事も、容易にできるような世の中になったのである。

「ジェンダー論」や「自分探し」については、もっと深く追求すると、社会的背景や自己意識の問題になるので、このあたりで、結とするが、特に「ジェンダー」については、今後も「サブカルチャー」さらには「メインカルチャー」へと移行する時に重要なキーワードとして、その様子や認識の移り変わりを深く見つめ、研究する必要があるように思う。

7) 現代女性のニーズと原点である少女の理想

・三好氏との対談

三好氏は、モデルやアイドルや女優の書いたエッセイ集や生活の内容を自己で書いた、いわゆる「タレント本」を、よく読むのだそうだ。購入層は、おそらく同世代の女性であろうと思われるこういった女性のためのお手本である「タレント本」の流行について、こう語る。

三好「己を見つめるより、自分の代弁をしてきている女性達の情報がたくさん出てきたからかと思います。お手本といっちゃいましょうか...。ファッションやインテリアの紹介だけではなく、ライフスタイル、信念、悩みなど「生き様」について書かれている事が、多くの共感を呼んでいるように思います。共感とあこがれが同時にそこにあり、共感が勇気を与え、あこがれが向上心への力になるからだと思います。」

女性をターゲットとされているこういった本を、なぜ男性であるのに好むのかという質問には、

三好「女性性、男性性という考え方があまり好きではなく、基本は個性差であると考えているのですが、まねをすとか憧れるとか共感する以前の問題で、今の一部のタレント本、モデル本には強いパワーを感じます。そのパワーの理由が知りたいからです。」

と答えている。

現代の女性の憧れを異性の目線で見ている三好氏と、過去の少女の憧れをカタチにし、同時にイラストという手法でアウトプットすればどうなるのか、それが今回の「2人展」とした所以である。

彼に作品について尋ねてみた。

杉本「見る人に何を思ってもらいたくて描いたのですか？また、参考や影響された作品はありますか？」

三好「作品はある女性像が基礎となっています。これらの女性は基本的に一人の女性であり、また私の思う女性の集合体のようなものです。作品にしたのは一人の女性の色々な年代で、その時々にある色々な恋愛や葛藤、そしていつの時でも持っているであろう乙女性を描いてもみま

した。私にとって乙女とはどのような女性を描く上でもとても重要なキーワードです。乙女の部分というのはその女性自身の「お守り」のようなものではないかな？とも思っています。

影響、参考にしたのは、西村しのぶ、やまだないいです。」

ここで驚きと発見が生まれた。

現代女性、実在する（憧れの存在である）女性のタレント本を参考にしたのではなく、現代のいわゆる「ファッションナブルな少女まんが」が彼の参考となっていたのだ。

杉本「これからの女性文化、興味は、今後どうなっていくと思いますか？」

三好「女性の乙女性であったり、おおらかさ、時代を感じる野生の直感のようなものは、地震（筆者注：1995年1月17日発生の阪神・淡路大震災を指す）以降、今まで以上に、とても強くたのもしき力となっていくと思います。それは女性が強くなるというようなことではなく、女性がその人らしく、生きていればそれだけで力になり、大きな流れになり、いままでの主流すら変えてしまう強力な『あたらしい価値観』を作っていくように思います。」

と、答えてくれた。

しかし出来上がった彼のイラストは、真っ赤なりボンをつけている。まるで「赤」が女性の象徴のように。

8) 結論

・少女と乙女とジェンダーと

多くは「手塚の『リボンの騎士』が少女まんがの先駆だ」と言われるように、「リボン」は何か「乙女」の主張なのであろうか。

三好氏が最後に語ってくれた「女性が女性らしく、強い価値観を持つ」というのは、「少女まんが」登場からのまさにシンボライズであると思う。

一般的に発端となったとされる『リボンの騎士』のサファイヤ姫、そして爆発的な人気で様々なメディアミックス

の先駆けとなった『ベルサイユのばら』のオスカル・フランソワ（当時、作者の池田理代子は24歳だった）『リボンの騎士』の作家は男性の手塚治虫であり、彼はまた特殊な女性だけによる劇団である「宝塚歌劇」に憧れを持っていた。さらに初期「少女」まんがを支えたのは、男性作家である。

少女まんがは異端の歴史であると思う。異端と言う表現がふさわしくないのであれば、既出した「ジェンダー」（女性性）の問題が大きなキーワードとなるのではないだろうか。

「男装の麗人」という言葉がある。おそらく、古く実在した人物では「川島芳子」^{*3}が有名であるが、空想の世界でも、男装の麗人は「美しく、気高く、男性にも女性にもモテる存在」なのである。

今後、この「ジェンダー」的な問題が、社会的な堅い論争とは違い、もっと楽な感じの「マイノリティ」として取り上げられることが多くなると思う。

9) 展覧会にあたり

・それぞれの「OTOME」

結果、「OTOME展」は、女性の象徴（ジェンダー性）いわゆる「乙女の代名詞」＝「女の子らしくありなさい」と言われ続けたその「らしく」＝「女性性」をイラストという手法で表現し、見る人たちに、「男性の描く現代の女性像」と「女性が描く初期の女性の像」の二人の作品での表現の違い、しかし同じ「おとめ」というテーマ性の合致する符号、そしてその一致と差異を楽しんでいただく、という思いで、開催したものである。

「おとめ」「おとめちっく」「ラブリー」「かわいい」「プリティー」など、さまざまな類似表現があるのだが、一時、何でも「かわいい！」という女子高生が話題になったことがある。（今でも「キモカワイイ」や「コワカワイイ」など、「キモチワルイけどカワイイ」「コワイけどカワイイ」といった、まったく逆の意味の二つの言葉をつなげて略すという表現も一般的に使用されている）ようするに、「カワイイ」と言っている「自分がカワイイ」のであ

る。

「乙女」と漢字で書くと、古きよき、清純な、というイメージがある。「おとめ」とひらがなで表記すると、70年代～80年代のファンシーなキャラクターが思いうかぶ。よって、あまり使用されておらず、特定の想像ができないであろうローマ字での「OTOME」という表現にした。

10) 展覧会を終えて

・さまざまな「少女」の捉え方

三好氏の描く少女には、「真っ赤なりボン」が付いている。彼はそれほど意識して描いたわけではないということであるが、どうも童話の「赤ずきん」を思い出してならない。（図1～図3）

少し調べてみると、「赤ずきん」は様々な解釈をされ、これといった明白な答えはない。ただ、オリジナルは猟師が赤ずきんを助けるくだりはないということはわかっている。

・赤＝女の子の象徴＝月経の象徴

このように解釈される場合が多い。または

・赤＝口紅など＝発情期のメスの皮膚色の変化

ともとらえられたりもする。

このような解釈を少し頭に置いて三好氏のイラストを見ると、非常に「真っ赤なりボン」がエロティックに見えるのである。

逆に、杉本が描いたイラストは、「怖い」と言われることも多々あった。

これらのイラストは、必要以上に少女性を全面に出し、「私は何も知らない、純情無垢な女の子なのです」というセリフが聞こえてくるかのように描いた。（図4～図8）

「怖い」＝「何を考えているのかわからない」に、「かわいい顔をして」という言葉がつけば、杉本の描いたイラストの「無垢なフリをした」少女たちは、いつ大人に豹変して、もしくは凶悪な性格に豹変して、笑いながら「何をされるかわからない」怖さを孕んでいるのである。

常常々思う事なのだが、正反対を意味する言葉、もしくは

モノゴトは、一つの輪にすると同意義である、という事である。前出した「コワカワイイ」という言葉もしかりである。

「OTOME」とは、女性性をテーマにしているが、実は裏側には「男性性」の削除、さらに深く考えれば、「削除することにより『無くした部分』がより表面化する」という意味でもある。

三好氏のイラストの中の一つの作品は、性的な雰囲気わざとまとわせたものがあるそうだ。（図1）

女性が一人しか描かれていないそのイラストには、前後にどういったストーリーがあったのか、この人物はどのようなことを思っているのか、など、意味深な表情をしている。「男性性」を削除することによって、「もしかしらたらたったさっきまで男性が側にいたかもしれない」という想像ができないであろうか。

杉本の作品は、わざと空間をあけず、「ハート」や「星」などの「子供っぽい」マークをちりばめた。（図6）「ハート」や「星」は、その存在が強く印象に残るので、デザインではよほど気を使って使用しなくては、「かわいい」「幼い」転じて「安っぽい」「チープな」という印象をもたれがちである。

その「安っぽく」て「チープ」な感じを、あえて表現したかったのである。80年代にあった、『りぼん』のふろくのように。

少女には、少女であるがゆえの「価値」がある。その価値は、実際の値段ではなく、何もないがゆえの「価値」である。もし、イラストの彼女たちが成長してしまうと、それぞれの価値観を持ってしまい、自分で自分の価値を決めてしまう。しかし、少女はまだそれを知らない。

これも余談であろうが、「女装した男の娘」というキャラクターがまんがやアニメやゲームにと、多数存在する。「男の娘」とは何であるか、という不思議な感じがするかもしれないが、存在はただの何も持たない「少女」ではない。女装しただけの、「少年」なのだ。そういった存在が、とてもエロティックに描かれていたりもする。

児童性愛嗜好者（ペドフィリア）は、大人の象徴、性的

象徴のない「胸のふくらみ」がない少女を愛する。「ない」ということが、よりエロティックなのである。

しかし「男娘」には、男性性器が存在する。それを「女装」で隠している。「隠す＝見たい」という想像、何も着衣をしていない女性のヌード写真より、軽く布で覆ってある方がよりエロティックなように、「少女」が持っていない、そして欲している「何か」を、「男娘」は、「少女のかわいさ」と共に、持ち合わせてしまっているのである。

「男装の麗人」は女性にも男性にも「モテる」と表記したが、逆に「女装の男の子」も、かわいければ女性にも男性にもモテるのである。しかし、これも「エディプスコンプレックス」など心理学の要素をきちんと解明し、何故そのような存在が現在は「異端」ではなく、「かわいい」として受け入れられているのかを研究する必要がある。

10) これからのカルチャー、サブカルチャー

・多々あるコミュニティの集合

すでに「文化」となったものは、もう姿を変えることはないかのように思える。文学とされた小説、教養とされている映画。さらに現代は、「まんが」も「教養」として、たしなむ文化なのである。

しかし「源氏物語」が昔の宮中の女房たちの楽しみな恋愛小説であったように、「歌舞伎」がかわりものの滑稽な芝居だったように、原点は「サブカルチャー」「オルタナティブカルチャー」であったのだ。

しかし、色々な方法で細分化され、研究され、長い月日を経て、文学、文化となってきた。

少数の嗜好者が支持する「○○オタク」「○○フェチ」も、人数が増えるにしたがって、これで「サブカルチャー」とよばれるようになり、インターネットやクチコミで「コミュニティ」になり、「カテゴリー」として存在するようになる。

しかし、同意する者が予想をはるかに越えるほど多数集まると、「社会現象」と呼ばれるようになり、ただの一過性の「流行」で終わるか、良質のものであれば「文化」として社会的価値を得るか、少数の嗜好者が受け継いでいく

アンダーグラウンドカルチャーになるか、どうかである。

それらは、また色々なメディアに姿を変え、それぞれの「マニア（愛好者）」の中に潜り込み、広がり渡る。

「まんが」「アニメ」「ゲーム」などのいわゆる「娯楽」と呼ばれていた文化は、おそらくこの先、もっとマニアックに細分化され、また新しいサブカルチャーを生み出すことであろう。

「サブ」であるままのものも、多くの共感者を得て「メイン」となるものも、最初は小さな「嗜好」であったであろう。ただ、それらに「同意」する人々が多くなると、文化の発達と共に、表現方法も変化し、大きな独自の文化となるのである。

私たちは常に、新しく生まれて行く小さな文化の卵を見送るままでいいのだろうか。なぜそういったモノゴトが「流行」しているのか、原因はなにか、社会的背景はなにか、それらには必ず理由がある。「ただ面白いだけ」というものは、すぐに忘れられる。20年前には「理解できない」と思われていたモノゴトも、今となつては、「別にかわいいからいいじゃない」と、許容する事もあるのである。

既出した「女装男子」でも、20年前ならば、まんがに出て来ただけでとても特殊なキャラクターであったであろうが、現在では、まんがはもちろんの事、アニメ、ライトノベル、ゲームに欠かせない「キャラクター」となったり、現実では「V系バンド」として受け入れられたりするようになる。テレビタレントの「女装家」という肩書きも、最初より違和感を感じなくなったのではないか。

それは先人の苦労や社会的な排除などの差別からの独立、同じマイノリティを持つものが多数いることなどから、市民権を得たのではないだろうか。各個人の苦労もあろう。しかし、そのようにして、何もかもを否定していても始まらない。「わからない」ものは「怖く」「不気味」に感じる。しかし、「わかろうとする」ことは、決して無駄ではないと感じる。

これからも、大人たちが首をかしげるようなモノゴトが流行したり、社会現象になったりするであろう。私はつねに、そういった「サブカルチャー」にもならないような「コミュニティ」を見つめ、背景を探り、「なぜなのか」を追

求することだろう。なぜなら、それが私にとって「カルチャーの素」であり、研究価値のあるものだからである。

11) OTOME展 作品

・三好卓



図1) ある時期



図2) あの日



図3) この時

・杉本まりこ



図4) rose



図5) clover



図6) pink



図7) himawari



図8) purple

< 作品内容 >

・三好卓作品

- 図1) F12号 (606×500) アクリルガッシュ
- 図2) F10号 (530×455) アクリルガッシュ
- 図3) F10号 (530×455) アクリルガッシュ

・杉本まりこ作品

- 図4) F6 (409×318) カラーインク
- 図5) F6 (409×318) カラーインク
- 図6) F6 (409×318) カラーインク
- 図7) F6 (409×318) カラーインク
- 図8) F6 (409×318) カラーインク

< 註釈 >

1) 著・二上洋一、『少女まんがの系譜』、ペンギン書房、2005年6月、p18—19

2) Wikipedia「やおい」

<http://ja.wikipedia.org/wiki/やおい>、

最終アクセス日 2011年7月25日

3) Wikipedia「川島芳子」

<http://ja.wikipedia.org/wiki/川島芳子>、

最終アクセス日 2011年7月25日

< 参考文献 >

○著・藤本由佳里、『私の居場所はどこにあるの?』、学陽書房、1998年3月

○著・二上洋一、『少女まんがの系譜』、ペンギン書房、2005年6月

○著・大塚英志 編、『少女雑誌論』、東京書籍、1991年10月

○著・大塚英志、『たそがれ時に見つけたもの—『りぼん』のふろくとその時代』、太田出版、1991年4月

○監修・水野英子・丸山昭、『トキワ荘パワー!』、祥伝社、2010年9月

○著・和久井香菜子、『少女マンガで読み解く乙女心のツボ』、カンゼン、2010年8月

○著・ササキバラゴウ、『<美少女>の現代史—「萌え」とキャラクター』、講談社現代新書、2004年5月

○著・杉浦由美子、『腐女子化する世界』、中公新書ラクレ、2006年10月

○松本品子・編、『高島華宵 大正・昭和☆レトロビューティー』、河出書房新書、2004年1月

○著・高橋真琴、『少女ロマンス 高橋真琴の世界』、PARUCO 出版、1999年11月

○著・花村えい子、『花村えい子のハッピーガールズコレクション』、アスペクト、2010年3月

○GAINAX 総監修、ビジュアルガイドブック『週刊エヴァンゲリオンクロニクル 新訂版』、DeAGOSTINI、2010年1月—2011年1月