

博士論文

ライトノベルにおける「戦闘美少女」像の変容

二〇二一年三月

広島大学大学院総合科学研究科

総合科学専攻

和 暁禱

目次

序論.....	1
一 研究背景と目的.....	1
二 先行研究の検討.....	2
三 本研究の視座.....	6
四 論文の構成.....	7
導入：ライトノベルと「戦闘美少女」についての考察.....	8
一 「ライトノベル」の定義の困難さと本論の基調.....	8
二 ライトノベルの発展.....	11
1 発端の「ファンタジー」時期.....	11
2 膨張と変化の時期.....	13
3 ライトノベルの異変.....	16
三 「戦闘美少女」の発展経路.....	22
1 サブカルチャーにおける「戦闘美少女」.....	22
2 ライトノベルにおける「戦闘美少女」の略述.....	25
第一部 幻想対象としての戦闘美少女—セカイ系ラノベ『イリヤの空、UFOの夏』を主 眼として—.....	32
一 セカイ系と戦闘美少女.....	33
1 「セカイ系」の略述.....	33
2 「戦闘美少女」とイリヤ.....	35
二 現代のピグマリオン神話-「萌え要素」から創られた美少女.....	38
1 表紙（キャラクター）消費.....	38
2 隠された「主体」.....	40
3 非現実的な「萌え要素」.....	42
三 「セカイ」を拡張する可能性.....	48
1 思春期による葛藤の象徴.....	49
2 「性別倒錯」の仮想空間.....	55
おわりに.....	60
第二部 女性自意識の台頭—紅玉いづきの「人喰い三部作」を例として—.....	62
一 「非人間」から「人間」の自己認識.....	63
1 「再命名」の行為.....	64
2 他人との連結.....	65
二 コミュニティでの位置付けを探る自己認識.....	67

1 「肯定」の欲求.....	67
2 「女らしさ」という武器.....	70
三 「男尊女卑」の社会に立ち向かう.....	72
1 女性リーダーとしての自覚.....	72
2 自分と向き合う.....	75
おわりに.....	78
第三部 『キノの旅』による「戦闘美少女」像の再考.....	80
一 「男のまなざし」をめぐるラノベの現状.....	82
二 『キノの旅—the Beautiful World—』と「男性のまなざし」.....	85
1 物語とその周辺.....	85
2 目に見えない「まなざしの主体」の消失.....	86
三 キノから見る「戦闘美少女」像の革新.....	89
1 キャラクター設定の革新.....	90
2 人物像作りの革新.....	93
3 フェミニズムの提示.....	95
おわりに.....	97
終章 本論の総括及び戦闘美少女の可能性について.....	99
参考文献.....	104
使用テキスト.....	107
Abstract.....	108
謝辞.....	109

凡例

1. 注はページごと（ページごと振り直し）に脚注で記す。
2. 引用文中を中略する際、中略部分は（...）で示す。
3. 引用文中における引用者による註記は、[]内に示す。

序論

一 研究背景と目的

ライトノベル（和製英語 **light novel** に由来）は日本特有のサブカルチャーのなかで生まれた、一つの小説群の名称である。ライトノベルと呼ばれる作品群の中に含まれる要素は非常に広範に渡るため、いまだ明確な形で定義されていない。しかし、80年代末にはライトノベルが登場し、90年代にはサブカルチャー産業が盛んになり、ライトノベルは急速に発展してきた。ライトノベルの創作、さらにはサブカルチャー（特にオタク文化）産業全体における創作では、決して無視されないキャラクターが一つある。それが「戦闘美少女」である。簡単に言えば、戦闘美少女とは、戦闘能力を持ち、戦闘の任務を遂行する必要がある女の子のキャラクターである。一方、ライトノベルの元祖と呼ばれる『スレイヤーズ』（著者:神坂一/イラスト:あらいずみるい、富士見書房、1989-)の設定でも、その主人公のリナ＝インバースはまさしく戦っている美少女である。「戦闘美少女」は当初からライトノベル発展の歴史を貫いた存在ともいえる。

筆者はすでに、「日中ライトノベルの源流と比較問題研究」という修論を書いたことがあるが、入手できるライトノベルの研究材料が限られていたため、ネットでの二次資料の使用が多かった。本場で文献を読んだ後も多くの問題を発見し、本文で修正した。また、当時「ライトノベル」という概念は中国に広がるうえで、誤用されていて事態もあった。ライトノベル自体の定義が曖昧であることも相まって、中国におけるライトノベル概念の受容はより混乱していた。

本論文では、研究対象を日本国内に限定し、日本のライトノベルの「戦闘美少女」を分析したいと思う。無論、中国のライトノベルのテキストを使用するが、それらのほとんどが「天聞角川」（KADOKAWAの広州分社）という文庫に由来している。この作品群は、日本のライトノベルを模倣する痕跡が強く現れており、日本側の「ライトノベル」の範疇と非常に近いものである。

本論は、ライトノベルについての研究文献と、これまでの自身の研究内容に基づき、主に日本のライトノベルを対象とし、その中に存在する美少女、特に「戦闘美少女」像をめぐって研究する。具体的には、ライトノベルが台頭した1980年代末から、発展段階にある90年代およびゼロ年代に至るまで、代表的な戦闘美少女のキャラクターを整理し、そ

の発展の流れを示してみる。とりわけジェンダーの視角から、代表的ないくつかの作品で描かれている戦闘美少女像を取り上げ、戦闘美少女の人物像や物語との関連性などを究明する。また、戦闘美少女の内包を解明し、局限性や発展の可能性も検討してみる。

いまは「性別隔離文化」¹（いわゆる、男子校と女子校のように、男子が接触している文化と女子が接触している文化の差が大きくなること）が再生産されている時代となる。

「オタク文化」の受け手はほぼ男性である一方、新たな「少女文化」も自らの発展経路を模索している。ここで、筆者はこの二つの文化が調和的に統一されていることを主張するのではなく、ただ伝統的な「二元的」分離とは異なった点が認められることを指摘したい。三次元(=現実における)性の多元化とともに、二次元(サブカル)の世界もそうした思潮・思想の影響を受け、「戦闘美少女」もまた、より多様な姿で異彩を放っていることが予想される。

二 先行研究の検討

管見によれば、ライトノベルにおける「戦闘美少女」の分析に関する文献は、十分展開されていない。そのため、本節では、ほかのサブカルチャーにおける戦闘美少女像に関する先行研究と、ライトノベル(および他のサブカルチャー)における女性像をジェンダーの視点で研究する文献を整理する。

まず、「戦闘美少女」に関する先行研究には以下のようなテキストがある。

2000年、ちくま文庫から、斎藤美奈子の『紅一点論』と斎藤環の『戦闘美少女の精神分析』の二冊が相次いで出版された。これらの著作の中では、サブカルチャー(特にオタク文化)における戦闘美少女のイメージが検討されている。

心理学者の斎藤環は、著書『戦闘美少女の精神分析』(2000/2006)で、海外の戦闘美少女の文化的背景、ジェンダー問題、ヘンリー・ダーガーの作品の分析などを通して、戦闘美少女の特徴や人気の理由を詳しく論じた。そして第五章の「戦闘美少女の系譜」では、戦闘美少女の歴史を考察し、それぞれの種類を「魔法少女系、変身少女系、紅一点系、チーム系、巫女系、スポ根系、宝塚歌劇団系、服装倒錯系、ハンター系、同居系、ピグマリオン系、異世界系、混合系」の十三種のサブタイプに分類した。斎藤は、350-360ページと10ページにもわたる「戦闘美少女関連作品」という年表(1959-1998)を作成したが、

¹上野千鶴子「腐女子とはだれか?--サブカルのジェンダー分析のための覚え書き」(総特集 腐女子マンガ大系),ユリイカ 39(7), 30-36, 2007-06

何故か1989年に誕生したライトノベル『スレイヤーズ』はその中に入っていない。しかしながら、1995年にアニメ化された『スレイヤーズ』は年表に掲載されている。ここで推論してみると、「ライトノベル」という用語は2006年ごろから普及しており、当時のオタク文化では、文字という形で表現するものが少なかったため、小説の形式で表現された『スレイヤーズ』がそこまで人々に知られていなかったのだと思われる。斎藤の論考を引き継いで、自称『戦闘美少女の精神分析』の後輩（斎藤2006：366）の『動物化ポストモダン』（東浩紀）では、「オタク系の小説」という用語を使いそれを分析をしていたが、その続編の『ゲーム的リアリズムの誕生』（2007）では、すでに「ライトノベル」という概念を使われ始めていた。

斎藤美奈子の『紅一点論』（2001）でもアニメやゲームなどの女性キャラクター（特に戦士）を分析した。魔法少女と女戦士を論じた章では、アニメや漫画の分野には、二つの文化圏が存在し、一つは「男の子の国」であり、もう一つは「女の子の国」であるとした。氏の主な議論対象もまたアニメとなり、少女向けのアニメと少年向けのアニメを比べながら議論した。「紅一点の国」、「紅の勇者」、「紅の偉人」三つの部分で、アニメに存在していた女性人物、特に戦う女性人物をめぐって人物像の内部を究明した。

吉田正高は『二次元美少女論』（2004）で、日本のサブカルチャーにおける「二次元にいる美少女」の表象について検討した。氏によると「はなやかな「萌え」美少女が人々の関心を惹きつけ、表面を繕っているその内部では、形骸化が進行しており二次元美少女表現の空洞化、さらには二次元美少女の消滅すらも目前に迫っている。これをなんとしてもくい止めなければいけない。そのためには、戦後文化史全体における二次元美少女成立の歴史を直視し、その意義について改めて考えてみる必要がある。ところが、サブカルチャーにおける二次元美少女の位置づけをトータルに論じたガイドブックが存在しない。そこで、本書の執筆を思い立ったというわけである」¹という。氏は、「甲冑娘」、「メカ美少女」、「美少女パイロット」、「格闘美少女」や「バーチャルアイドル」等を焦点とし、特定の仮想空間やストーリー上における二次元美少女の存在意義を中心にして考察した。

限界小説研究会による『社会は存在しない』（2009）という本では、セカイ系のライトノベル主な分析対象として、社会とメディア、「セカイ系」作品の進化と頹落、セカイ系ライトノベルにおける恋愛構造論などの方面から分析した。『イリヤの空、UFOの夏』や『灼眼のシャナ』など戦闘美少女が存在しているセカイ系ライトノベルが取り上げられ

¹ 吉田正高『二次元美少女論』,二見書房,2004,pp.003-004

ており、本論文の第一章は、その影響のもとに論を展開している。

また、千田洋幸は、著書の『ポップカルチャーの思想圏』の第二部分に属する「葛藤体としての少女キャラクター—『美少女戦士セーラームーン』から『魔法少女まどか☆マギカ』まで—」（2013）という一節で、90年代以後の美少女特に戦闘美少女キャラクターをめぐる議論した。氏は、同じく斎藤環と斎藤美奈子の戦闘美少女論に基づき、『美少女戦士セーラームーン』、『エヴァンゲリオン』などを例として、「自己性」や「時間と成長」などについて論じた。また、戦闘美少女以外にも、「空気系」作品に属している女性キャラクターも議論の対象として、前述の議論を深めた。最後に、『魔法少女まどか☆マギカ』を対象として、この作品の超越性や独自性を分析した。

社会研究家の河野真太郎は『戦う姫、働く少女』（2017）という本で、ディズニーやジブリのアニメ映画を研究対象として捉え、フェミニズムと新自由主義などの視点から、戦う少女のキャラクターを分析した。しかしながらこの本では、単なる表象としての「戦闘」だけではなく、フェミニズムと労働など、社会問題をめぐる「抵抗」も「戦う」の範囲に含んでいる。第四章「母のいないシャカイのユートピア」では、『インターステラー』を分析する際、「セカイ系」という概念を紹介し、本論文の第一章の分析対象である『イリヤの空、UFOの夏』というライトノベルに一部分言及している。しかし、氏は「小説」という概念を用いてタイトルだけを持ち出しており、ほかのライトノベルについての分析は一切無かった。

続いて、「戦闘美少女」を研究対象としている研究論文については、以下のように存在している。中川裕美の「少女マンガの「戦う少女」にみるジェンダー規範--『リボンの騎士』から『美少女戦士セーラームーン』まで」¹（2011）では、「戦う少女」を描いた代表的な少女マンガ作品を対象として、それらの作品が「戦う少女」をどのように表現してきたのかについて分析し、少女が戦うという行為そのものが、「少女」という言葉に内在するジェンダー・ステレオタイプを補強する役割を果たしていること、「戦う少女」も少女マンガにおける恋愛結婚イデオロギーからは解放されていないことを明らかにした。石井研士の「戦闘美少女と魔法:「セーラームーン」と「プリキュア」に見る魔法の意味」²（2018）では、戦後の日本人の宗教性の変容とメディアの急激な発展を背景にして、「魔法少女」がどのような意味を有してきたかを考察している。「美少女戦士セーラームーン」

¹ 愛知淑徳大学現代社会研究科研究報告（6）,2011,pp.127-142

² 国学院大学大学院紀要,文学研究科 50,2018,pp.1-22

「プリキュアシリーズ」などのアニメを例として、人気番組になぜ「魔法」が用いられるのか、その意味を分析することで、現代日本社会における宗教性を考察している。石田美紀の「戦闘美少女と叫び、そして百合」¹（ユリイカ特集 百合文化の現在）（2014）では、主に「百合」と「戦闘美少女」を中心として、『戦え！！イクサー1』、『美少女戦士セーラームーン』や『少女革命ウテナ』などのアニメ作品を取り上げ、人物の設定や有名なシーンについて分析しており、特にアニメというメディアに特有な「声」（叫び）を分析対象として、その「声」はキャラクターに対してどのような効果があるのかを検討している。

こうしたいわゆるオタク文化を検討する論考以外にも、「戦闘美少女」が存在するライトノベルを研究対象とした論考も存在する。例えば諸星典子の「『キノの旅』を読みながら「リアル」を考える」²（2007）、広瀬正浩の「仮想世界の中の身体—川原礫『ソードアート・オンライン』アインクラッド編から考える—」³（2017）、また國部友弘の「ライトノベルにおける現実：川原礫『ソードアート・オンライン』論」⁴（2019）など、それらは作品にある「リアル」について論じられるもので、キャラクター、特に戦闘美少女というキャラクター自身に関する議論はなされていない。

明治学院大学による2019年度の「社会学部門・最優秀賞」を獲得した堀桃恵の卒論「『HUGっと！プリキュア』におけるジェンダー表象」⁵にもまた、戦闘美少女とジェンダー、またはフェミニズムの視点から魔法少女アニメ『HUGっと！プリキュア』を分析している。この論考では、近接分野の先行研究が整理されており、現代の研究の傾向を多少伺うことができる。

戦闘美少女だけではなく、全体的に「女性像」をめぐってその変遷と「萌え文化」を議論するのが、「日本の商業アニメにおける女性像の変遷と「萌え」文化—新しいジェンダーを求めて—」⁶（2006）という、村瀬ひろみの論文である。氏は、「萌え」を中心として、二次元の美少女の「萌え」性について議論した。氏によれば「女性キャラクター」が従来担わされていた「従順」性のある性格から、「萌え」という概念が生まれて以後、様々なタイプが生み出された。氏の観点によれば、「萌え」という言葉ないしは概念が、女性

¹ ユリイカ 46（特集 百合文化の現在）（15）,2014,pp.181-189

² 白百合児童文化（16）,61-75,2007-03

³ 西田谷洋[編]『文学研究から現代日本の批評を考える』,ひつじ書房,2017,pp.130-149

⁴ 早稲田大学大学院教育学研究科紀要 別冊（27-1）,2019,pp.1-12

⁵ 堀桃恵「『HUGっと！プリキュア』におけるジェンダー表象」

<http://soc.meijigakuin.ac.jp/sotsuron/essay-s/>（最終閲覧日 20210105）

⁶ Gender and Sexuality : Journal of the Center for Gender Studies,ICU (1),2006, pp.77-92

の抑圧とイコールであるとは、単純に言うことはできない。そして、「萌え」は古典的な男性の欲望や、女性の抑圧といった従来のジェンダー構造を過剰になぞりながら、多様な読みを提示することで新しいジェンダーへの道筋を見せてくれているよう望んでいる。

また、推理系ライトノベルの「女性性」をめぐる研究している論文には、目野由紀「ライトノベルの方へ」¹ (2011) という研究論文がある。これは「日本文学の「女性性」」ワークショップで発表した内容を再作成したもので、『日本文学の「女性性」』という本に掲載されている。氏は、ライトノベルの批評のリスクと、管理社会などの面から、マーケティング内部にいるライトノベルについて議論した。つまり、氏の観点によれば、ライトノベルは一つの「市場」として現状から見れば、いくら文学的な分析を行っても、結局「理想論」の穴に落とすリスクがあるということになってしまう。また、氏は「建築探偵桜井京介の事件簿」シリーズを主な研究対象として、ライトノベルと一般文芸の堺を議論し、また読者層から、男女の関係、ジェンダー問題などの面から議論した。戦闘美少女に直接言及するものではないが、氏の指摘は本論文に対し重要な影響を与えている。

三 本研究の視座

本論文では、ライトノベルにおける戦闘美少女像について、戦闘美少女の形態の変化を分析し、その可能性を展望してみる。「戦闘美少女」という名称は斎藤環 (2000) によって提案されていたが、戦うヒロインというイメージが昔から既に発展してきた。また、斎藤環の『戦闘美少女の精神分析』や斎藤美奈子の『紅一点論』も、アニメ・漫画などの作品の戦闘美少女像を分析しており、ライトノベルにおける戦闘美少女のイメージについては言及されていないが、ライトノベルの戦闘美少女像は他のサブカルチャー作品から派生したものであるため、早期に成立した他のメディアにおける戦闘美少女像の研究文献を用いて、ライトノベルでの戦闘美少女像を分析していきたいと思う。本論文の新しい視点の一つは、ライトノベルというメディアを通して、戦闘美少女がどのような役割を果たしているのか、どのような変容を遂げたのかを焦点にして、分析してみる。

従って、この展開から、同じく「男性中心」の社会環境で書かれたライトノベルに存在する「男性のまなざし」などの現象と問題点を分析してみる。また、ジェンダーの視点から、戦闘美少女というイメージが男性中心主義から離れ、特有の独自性を発展させることができるかどうかを探る。

¹ 増田裕美子/佐伯順子[編]『日本文学の「女性性」』,思文閣出版,2011,pp.194-214

四 論文の構成

本論では、主に以下の三つの部分を通し、ライトノベルにおける「戦闘美少女」のそれぞれの表現形式を分析してみる。

第一部では、「(男性の) 幻想対象」としての戦闘美少女について論じる。秋山瑞人のセカイ系ライトノベル『イリヤの空、UFOの夏』を主な論証テキストとし、小説のストーリーや、イリヤと男性主人公の人物像の描写を通して、ゼロ年代またはそれ以前のライトノベルに登場する「女性」特に「戦う少女」のキャラクターの特徴を分析する。筆者は、男性を主体としたライトノベルの創作環境では、「戦闘少女」は男性の趣味的「観賞対象」として形づくられ、描写されていることを発見した。彼女たちの「戦闘能力」は、必ず持っていないなければならない要素ではなく、戦うことで男性の女性の「イメージ図」を展示する「幻想」の道具である。表面的には、「戦闘する少女」はおとなしさや受動的などの気質の枠から逃げているように見えるが、実はまだ男性の発話体系の中にとじ込められている。

第二部では、より主観性が強くなる女性キャラクターについて論じる。女性ライトノベル作家の紅玉いづきの「人喰い魔三部作」を主な論証テキストとして、女性の視点から女性像を形づくって描く際の特徴について議論してみる。筆者は、これらの女性キャラクターは「繊細」に見えるが、男性キャラクターに依存する存在にはならないことを発見した。また、彼女たちはいずれも戦う少女であるが、よく見られる戦闘や敗戦場面の描写よりも、女性（或いは今の範疇にある「女性性」を持っている人）のほうが心理描写や側面描写を通して自分の感情を表出することが得意である。男性幻想により構築された「視覚享楽対象」よりも、それらの少女像はよりリアルとなり、エキセントリック性もありながら、より生身の「人間」として存在することができる。こうして「戦闘美少女」の補完についても可能となる。

第三部では、時雨沢恵一の『キノの旅』を主な論証のテキストとして、「性別の曖昧化」によるライトノベルテキストの創作の可能性を検討する。筆者は主に「男性のまなざし」(Male Gaze) という概念を用いて、キノがなぜ男性の「視覚的享楽」の客体から逃れるのかを分析する。そして、人物像の形成やストーリーと環境の描写から分析し、キノが伝統的な「戦闘美少女」をどのように解体・革新しているのかを検討してみる。また、キノのような性別の「曖昧化」も成功しているが、一般的な適用性があるとはまだいえず、ただライトノベルの創作に一つの考え方を提供しているだけである。

導入：ライトノベルと「戦闘美少女」についての考察

一 「ライトノベル」の定義の困難さと本論の基調

ライトノベルとは何だろうか。この問いに明確な定義を下すことは難しい。なぜかという、その内包はいつも変動的なもので、すごく不安定な存在となっているからである。

榎本秋は『ライトノベル文学論』（2008）で、ライトノベルを「一九九〇年代初頭に登場した角川スニーカー文庫・富士見ファンタジア文庫以降の、中学生-高校生でかつ男性という主なターゲットにとって読みやすく書かれた娯楽小説」¹として、読者層や特定の文庫という出版・販売形態との関係で、定義した。

また、大橋崇行（2014）は「主として中学生から大学生にかけての学生を想定読者とし、まんがやアニメーションを想起させるイラストを添えて出版される小説群のこと。また、物語の作中心人物も、漫画やアニメーションに登場する『キャラクター』として描かれる、キャラクター小説である」²という定義を『ライトノベルから見た少年少女小説史』の中で下した。大橋は、読者層の想定に加えて、登場人物（キャラクター）の視覚的イメージと人物の性格的類型性も、「まんがやアニメーション」と類似のものと考えている。このように、ライトノベルに関する研究は「若い男性」の読者を想定して進められ、マンガやアニメーションなどの若者文化の影響を受けて描かれた小説群を、ライトノベルとして理解している。しかし、近年では、「女性の読者」が議論の対象になっている。

榎本はその著書で、「少女系の作品も同じようにライトノベルといわれることもある」³と書いている。しかし、ここで彼が言及する「少女系」とは、主に「BL」題材のライトノベルのことであり、中高生を読者層に想定した異性間のラブロマンスを物語の中心に据えた少女マンガではない。

「BL」系はともかく、現代では、男性向けなのか女性向けなのかを明確に区別することができないライトノベルが数多くある。西洋発祥の「剣と魔法」というテーマの影響を受けたため、初期のライトノベルは、「ファンタジー」や「SF」を題材としていたものが多い。例えば、『ロードス島戦記』（著者:水野良、イラスト:出淵裕、1988）、『スレイヤーズ』（著者:神坂一、イラスト:あらいずみるい、1989）や『フォーチュンクエスト』

¹ 榎本 秋『ライトノベル文学論』,NTT,2008,p.8

² 大橋崇行『ライトノベルから見た少年少女小説史』,笠間書院,2014,p.41

³ 榎本 秋『ライトノベル文学論』,p.10

(著者:深沢美潮、イラスト:迎夏生、1989)などの良質な作品が次々と刊行されたため、ライトノベルの愛好者は増えていった。当時、そのような作品の読者には、たしかに女性よりも男性読者が多かった。しかし近年は、セクシュアリティやジェンダーなどの問題が深く論じられ、男女を明確に区別する読者の想定は、簡単ではない。すでに当時の観念で、このような現代的な問題を考えることはできないし、読者に関する固定観念も維持できない。

例えば、寓話のようなライトノベルに関して、榎本は「ジャンルの傾向としてはもうひとつ、『キノの旅』から始まった「寓話的な異世界もの」の流れにも注目したい。現代の社会問題をストーリーの中に反映するのは現代ものと同じだが、それを寓話(道徳的な教訓を伝えるための短い物語。しばしば神秘的な印象を与える要素で構成される)的な手法で異世界に投影しているのが特徴だ」¹と述べた。

このような作品は、読者の性別の境界線が曖昧であるというより、むしろ、読者層の明確な性別を想定しない作品として成立している。性別や年齢の限定を越えた読者群を想定するライトノベルは、その根底で、従来の創作とは次元の異なる領域へと作品世界を広め、また描写意識を深化させているのである。

現在、人気のある学園ラブコメや異世界転生の小説においては、依然として男性中心主義的な創作姿勢が認められる。しかし、例えば、本論で取り上げる紅玉いづきの作品や時雨沢恵一の『キノの旅』は異なり、それらの作品は、男性を満足させるためのものではなく、女性の視点、或いは性別観念を曖昧化することにより創作されているのである。

こうして、読者による分け方が難しくなっている一つの理由は、ライトノベルの内包に強い可変性が含まれているからである。ここでは、こうした状況をうまく説明している目野(2007)の議論に注目してみたい。氏によるライトノベルへの評価は、こうである。

ライトノベルとは、テキストのジャンル分類によって決定される「読みやすい若者向けのお話の一種」ではない。出版社の販売戦略のなかから浮上してきた「市場」の一種なのだ。本来はライトノベルではなかった小説作品が、出版社によるマーケティング戦略で文庫に編入され、書店や出版社の実施するアンケートで続編発行の有無が決定され、ライトノベルの文庫に組み込まれ、同人誌マーケットに組み込まれ、二次創作やマンガ化を経て、ライトノベルへと変容していく。(…)二〇〇九年一月二五日付の『週刊読書人』では、「二〇〇九年回顧」のうちの「サブカルチャー」の項を担当した切通理作が、「マンガ人気の凋落とライトノベルの人気」と題する回顧を行っていた。この項では、出版社によるメ

¹ 前掲書,p.38

ディアミックス戦略の勝利としてのライトノベル人気と、二〇〇九年のサブカルチャーにとって重要な概念が「パラレルワールド」であったとの指摘がなされている。しかし前述のように、ライトノベルは本来、出版社のメディアミックス戦略に沿って刊行されるものである。従来通りの文芸評論のスタイルにのっつて、「ライトノベルの隆盛はメディアミックス戦略の成功」などと論じれば、単なるトートロジーとなってしまう。

(...) 文学研究者や文芸評論家がライトノベルを考察しても、結果的に、出版社のマーケティング戦略の二番煎じのような文になってしまう。これは、必ずしも切通という評論家個人の問題ではないと考えられるのだ。¹

つまり、目野によると、現在、このメディアミックスが隆盛している時代で成長し続けるライトノベルは、すでに単なる「文学」のジャンルに組み込むことはできない。それは、市場の一部となっている。いくら文学的な視点でそれを定義してみても、結局、市場の変化の速さに追いつくことはできない。しかし、こう考えれば、ライトノベルの内包はより複雑になる一方、文学的な定義をくさなくとも、影響はそこまで大きくないことになるだろう。しかし、こう考えれば、ライトノベルの内包はより複雑になる一方、いまのライトノベルに対する研究は、必ず明確な定義を下すことは主要任務ではなく、重要なのは、ライトノベルの発展の様子、作品の価値やその独特な魅力を掘り起こすことではないか。勿論、一応「ノベル」という形式をとっている以上、文学理論を使用し、テキストを分析することには意味があるが、単なる文学理論を使用し、ライトノベルを分析することは困難である。なぜかという、前述のように、ライトノベルはメディアミックスの市場となり、テキストとそれに関連しているほかのメディアによる作品も、並べて分析せねばならない。

それゆえ、本論では、ライトノベルのテキストを分析するだけでなく、アニメ、漫画などの関連作品の分析にも触れることになる。本論文の研究対象はライトノベルの中の「戦闘美少女」だが、関連性が強いので、アニメや漫画の作品における戦闘美少女のキャラクターを分析するテキストも参考の根拠資料となり、それらの分析方を参考しながらライトノベルにおける「戦闘美少女」の内包を分析してみる。また、ライトノベル以外の領域の「戦闘美少女」もあわせて議論の対象として扱う場合もある。また、ジェンダーに関する諸問題を提示しながら、最後にまた、ライトノベル自身に戻り、その発展の可能性を探求する。

¹ 目野由希「ライトノベルの方へ」,『日本文学の「女性性」』,pp.202-203 下線部は筆者による

二 ライトノベルの発展

1 発端の「ファンタジー」時期

はじめに、一つの流れとして、ライトノベル（とその原型）の創作者は海外からの「剣と魔法」のヨーロッパ風ファンタジー小説などに影響されたため、当時ライトノベルと似ていた作品はほぼファンタジーや魔法などの題材で書かれた。平井和正の『幻魔大戦シリーズ』（『野性時代』で連載、1979-）、菊地秀行の『魔界都市新宿』（ソノラマ文庫、1982）と『吸血鬼ハンターD』（1983-2007（朝日ソノラマ）、2007-（朝日新聞出版）、イラスト:天野喜孝）などの作品は、この時期の代表作であった。タイトルから見れば、「バンパイア」や「ハンター」などの言葉には西洋からの影響が大きいことがわかる。

菊地秀行は作品の中で、「ファンタジー」と「現実の都市」を融和し、正義と邪悪の間での闘争やラブストーリーなどによって、悲しみより、読者に希望を与えた。『吸血鬼ハンターD』の主人公の「Dは異形と人類の交流から誕生した子供であって、新たな文明の発展に従い、古い文明は消える寸前となった。人々はほとんどこれらを忘れてしまい、だが、実際は「彼ら」はまだこの作品の中で生きていくことができ、呼吸をしている」¹、と菊池本人は『吸血鬼ハンターD』の繁体字版小説を発行する際、こう述べた。

その後、角川スニーカー文庫（1988）と富士見ファンタジア文庫（1988）などの文庫は続々登場した。富士見書房が1989年で開催した第一回「富士見書房ファンタジア大賞」は、ファンタジー作品の流行を推進した。

また、海外からの『ナルニア国物語』（The Chronicles of Narnia、C・S・ルイス、1950-1956）や『指輪物語』（The Lord of the Rings、J・R・R・トールキン、1937-1949）などの作品の流行に基づき、RPG²を代表とするファンタジー小説と同じような世界観を持つパソコンゲームは、当時ブームとなった。例えばアメリカの『ウィザードリィ』（Wizardry、1981）や『ウルティマ』（Ultima、1979-）などが挙げられる。このようなゲームは日本に導入されて以降、大きな衝撃を与えた。だが、当時の人々にとって、パソコンはまだ贅沢品であったため、一般民衆の間での影響力は弱かった。その後、パソコンの普及に従い、今でも人気の高い本格RPGゲーム『ドラゴンクエスト』（1986-）が登場し、「ファンタ

¹ 原文：Dは異形と人類交流後誕生的後裔、隨著現代新文明的發展，過去的古老文明即將消失，幾乎被人們所遺忘或放棄，但其實他們依然在這些作品裡呼吸、存在著。我想藉由異形生物和人類的接觸交流，再一次重新審視失去的東西所擁有的意義。 席瑋琪「菊地秀行——魔獸時代創造者」,2009
<https://youkai.pixnet.net/blog/post/25599512>（最終閲覧日 20210105）

² ロールプレイングゲーム（role-playing game）テーブルゲーム、もしくはそれに起源するコンピュータゲームである。

ジー」というモチーフが日本で流行する一つの重要な要因となった。それにもかかわらず、榎本から見れば、実際『ドラゴンクエスト』第一弾が現れた時、RPG という概念はまだ大衆に認められていなかった。しかしながら、1978年に登場した『ドラゴンクエスト2』の人気の高まり、社会問題になったこともあった¹。

1980年代後期、日本はファンタジー小説ブームの時期を迎えた。これからの数年間で、『ファイナルファンタジー』シリーズの登場により、より多くの人々はRPGゲームに熱中してく。この現象に従い、青少年たちはゲームを遊びながらこの「剣と魔法の異世界」という世界観を受け入れ、類似の文学作品を読むための基礎を得ていった。こうした需要の下地があったからこそ、彼らはファンタジー小説について興味を持って行ったといえよう。

その後、ライトノベル作者が自分の作品の中で『指輪物語』とは違う世界観を作り出し、フェアリーや獣人、魔法使いなど日常では見えないキャラクターを生み出した。この時期のライトノベル作者の経歴をみると、その多くは現在のように「新人賞」を持ってデビューする者とは違い、かつてYA（ヤングアダルト）小説界で優勝を取ってきた者、あるいは相当な創作経験を持っていた者である²。

例えば長い耳の精霊（エルフ）のキャラクターを日本で広げた³『ロードス島戦記』の作者水野良、ゲームのような世界観を持っていた『フォーチュン・クエスト』の作者深沢美潮、そしてファンタジー小説をまねて創作された『ゴクドーくん漫遊記』の作者中村うさぎなど。更に、作者たちは角川書店の『コンプティーク』（1983）などの雑誌で活躍を始め、ライトノベルはある種の類型として定着し、読者の目の前に現れた。

注意すべきは、前述のものはあくまでも所謂「少年系ライトノベル」の発展系譜だ、と言う点である。少女系ライトノベルにも特徴的な系譜が存在し、戦前に流行し始めた「エス小説」やBL文芸もその源とみなされている。しかし男性を主人公としたBL文芸は本論との関係が薄いため、本論では扱わないものとする。一方、エス文芸というのは、戦前の少女や女学生同士の強い絆を描いた文学であり、「エス」⁴（Sisterの頭文字からきた

¹ 榎本 秋『ライトノベル文学論』,p.18 から抜粋

² 前掲書,p.24 から抜粋

³ 【『ロードス島戦記』出淵裕×『ペルソナ』副島成記：対談】「エルフの耳はなぜ長い？」次世代に受け継がれるビジュアル作りに隠された秘密を探る【新生・王道ファンタジーを求めて②】
<https://news.denfaminicogamer.jp/interview/180514>（最終閲覧日 20210105）

⁴ エスとは血のつながった姉妹関係のことではなく、血のつながらない少女目士の関係を指している。日常生活では「TさまとYさまはSよ」（「T様に」『薔薇のたより』）『少女画報』1925年6月号などと使用されていたらしい。——今田絵里香『「少女」の社会史』,勁草書房,2007,p.190

隠語)は時に現実の友好関係をも示しているとされる¹。例えば中里恒子(川端康成名義)の『乙女の港』(1938)は当時の女学生の間で広く行われていた「エス」の風習について描かれている。

また、2020年までにシリーズ累計発行部数560万部を突破したライトノベル『マリア様がみてる』(著者:今野緒雪、イラスト:ひびき玲音、コバルト文庫、1998-2012)は、エス文化を継承しながら、ライトノベルの世界で少女同士の感情を描く文芸に新風を吹かせた。また、「エス文化」は近年、より一層流行し始めたサブカルチャーにおける「百合」文化の一つの発端となり、百合系ライトノベルの重要なルーツの一つとなった。

2 膨張と変化の時期

(1) 取材の多様性

90-00年代となり、ライトノベルの題材は多様化し、本格ファンタジーの人气が減少していく一方、現代や未来などの現実世界で発生する(非)日常生活を取材する作品が多くなっていく。例えばSF要素が含まれる学園系ライトノベル「涼宮ハルヒシリーズ」(著者:谷川流/イラスト:いとうのいぢ、2003-)の中では、宇宙人や超能力者、異世界人などのキャラクターを一挙に加えたため、読者にとっては斬新な読書体験が形成されたといえる。作家西尾維新の「物語シリーズ」や「戯言シリーズ」などの作品について、『別冊オトナアニメ シャフト超全集!!』では、「言葉遊びや毒を交えての会話がどの作品においても大きなポジションを占める」²と評価された。また、電撃文庫の創刊に従い誕生した「ブギーポップシリーズ」(著者:上遠野浩平/イラスト:緒方剛志)と秋山瑞人(イラスト:駒都えーじ)の『イリヤの空、UFOの夏』はセカイ系ライトノベルの代表作となる。その際、日常生活をめぐるライトノベルも人気となっている。例えば「僕は友達が少ない」(著者:平坂読/イラスト:ブリキ、2009-2015)、「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」(著者:伏見つかさ/イラスト:かんざきひろ、電撃文庫、2008-)や「やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。」(著者:渡航/イラスト:ぽんかん[®]、ガガガ文庫、2011-2019)などの作品は、「ボーイ・ミーツ・ガール」³の典型となり、一人の(高校生)男子と身近な女の子たちの(ラブ)ストーリーを描くのが主な内容となる。

そして、三雲岳斗(『ダンタリアンの書架』など)、米澤穂信(『氷菓』など)や桜庭

¹ 今田絵里香『「少女」の社会史』,勁草書房,2007,p.190からまとめ

² 『別冊オトナアニメ シャフト超全集!!-『化物語』から『荒川 UB』まで徹底解剖!』洋泉社,2016,p.39

³ ボーイ・ミーツ・ガール(Boy Meets Girl)とは、物語の類型のひとつであり、すなわち、「少年が少女と出会い物語」である。

一樹（『GOSICK -ゴシック-』など）が書いたミステリー系のライトノベルが人気になるとともに、推理をめぐるライトノベルも日々増えていく。例えば野村美月の「文学少女シリーズ」（イラスト:竹岡美穂、ファミ通文庫、2006-2011）、玩具堂の『子ひつじは迷わない』（イラスト:籠目、角川スニーカー文庫、2010-2012）、似鳥航一の『お待ちしてませう 下町和菓子 栗丸堂』（イラスト:わみず、メディアワークス文庫、2014-2016）など、それほど本格的な推理小説とは言えないが、日常のリラックスした雰囲気の中で、おしゃべりをしながら推理するプロットが設定されているのも見どころである。

また、本格ファンタジーの再生産とは言えないが、近年、異世界転生やオンラインゲームなどを題材とした作品が数多く出現している。そのような作品の世界観では、昔よく使われた「剣と魔法」や「ヨーロッパ大陸」などのファンタジー要素は再び隆盛しており、ファンタジー系ライトノベルのルネサンスともいえるだろう。

(2) 拡散手段の変化

現代の状況をみれば、ライトノベルは日本での発展スピードが速く、伝統的な手段（本）を運用する以外にも、新しいメディア（メディアミックス）の運用も活躍している。川崎拓人/飯倉義之（2009）は「メディアミックス」について、こう述べている。

新聞・テレビ、週刊誌などの複数の媒体で同時に宣伝することによって認知度を高める手法を指すことばで、一九六〇年代半ば（昭和四十年代）から広告業界で使われ始めた。しかし近年の「メディアミックス」は広告手法ではなく、「ある作品とそこから派生した作品群（コンテンツ）を、複数のメディア媒体で展開すること」を指す。そしてメディアミックス戦略の軸となる作品と、展開されるメディア媒体は、マンガ・アニメ・ゲーム・ライトノベル分野といったいわゆる「オタク市場」のコンテンツが主である。また、最近では「クロスメディア」という用語も同義で使われ始めている。企業がメディアミックス展開をおこなう利点は、ひとえに市場規模の拡大にある。¹

このような現状により、アニメやゲームなどの産業と連携することにより、ライトノベルの売り上げも急増していった。2004年、日経BP社が出版した『ライトノベル完全読本』は歴代のライトノベルを紹介し始めた。日本のミステリー小説ランキングその一「このミステリーがすごい!」の主催の宝島社は2005年から毎年「このライトノベルがすごい!」というランキングを始め、毎年ライトノベルの状況を示した。

¹ 川崎拓人/飯倉義之「ラノベキャラは多重作品世界の夢を見るか?」,『ライトノベル研究序説』,p.18

電撃文庫のライトノベル『灼眼のシャナ』（著者:高橋弥七郎、イラスト:いとうのいぢ、2002-2012）と角川書店の「涼宮ハルヒシリーズ」がアニメ化後のブームに従い、ほかの出版社もこの手段を利用し、自社のベストセラーもアニメ産業との連携を拡大した。今日のライトノベル・漫画・アニメ・ゲームは既にひとつくくりの利益集団となり、ウィン・ウィンの関係になったともいえる（例:図 0-1）。



図 0-1: 『涼宮ハルヒの憂鬱』のライトノベル→アニメ→漫画の絵¹

上記のいくつかの作品が今でも衰えない要因には、本文の魅力だけではなく、新しいメディアの支持も重要である。例えば、『ロードス島戦記』は『ロードス島伝説』と『新ロードス島戦記』二つの新作を再開し、1990-1998 年の間で、角川書店、TBS などが協同でアニメ作品²を作り出し、2006 年に DVD の復刻盤も発売された。この人気のため 2013 年には『ロードス島戦記生誕 25 周年』を記念して、豪華単行本が発行された。また、天才美少女魔道士リナ=インバースの物語『スレイヤーズ』（作者:神坂一）がアニメ、漫画やゲーム化に伴い、小説も人気となり、日本国内最大級のランキングサイト「goo ランキング」のある記事では、この作品を「ライトノベルというジャンルを一般層にまで広げた、いわば「ライトノベルの金字塔」と言われている作品です」³と評価した。また、「ライトノベル」という存在の知名度が上昇してから、日本の各書店もライトノベルの専門区を設置し始めた。現在、続々のアニメ化の成功例に従い、「アニメ化」はもはやライトノベルの知名度を上げる最も重要な手段となっている。

¹ (左からの) イラストレーター: いとうのいぢ、池田晶子 (キャラクターデザイン)、ツガノガク

² 1988 年、小説は角川文庫 (1989 年以降は角川スニーカー文庫) から刊行されて以降、メディアミックス作品が発売されている。1991 年に OVA にてアニメ化 (全 13 巻累計の総出荷本数は 55 万本)、翌 1992 年にハドソンより家庭用ゲームソフトも発売されていた。1998 年にはテレビ東京からテレビアニメシリーズが放送された。

³ 面白いラノベの人気おすすめランキング 30 選
<https://ranking.goo.ne.jp/select/2954> (最終閲覧日 20210105)

3 ライトノベルの異変

(1) 内容の希薄化

ライトノベルの出版量は毎年増え続け、飽和状態の体を示しているが、読者の人数も増えているため、数多くのライトノベル作者は読者たちを満足させるため依然としてライトノベルの創作を行っている。

しかし、近年多くのライトノベルのテーマはほぼ似ていて、読者の興味を失ったものばかりで、また、創作者はひたすらに大衆に迎合して創作し、同じ題材のライトノベルが増え続け、斬新な点もなく、物語の内容も乏しくなっている。

また、読者にインパクトを与えるため、作品の名前を長くしている現状も無視することができない。伏見司の著名な作品『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』はその代表である。否定できないのは、彼はこのようなタイトルを使ったのは確かに読者の注意が喚起され、そして面白いストーリーと、新たな妹キャラ（主人公の妹としてのキャラクター）の形づくりとともに成功を取ったライトノベルとも言える。しかしながら、その後、このようなライトノベルが増え、状態は悪化した。2012年、一迅社が出版した『恋人にしようとして生徒会長そっくりの女の子を錬成してみたら、俺が下僕になっていました』（著者:月見草平/イラスト:さくらねこ）やアルファポリスの『邪神に転生したら配下の魔王軍がさっそく滅亡しそうなんだが、どうすればいいんだろうか』（著者:蟬川夏哉/イラスト:fzwrAym）など奇妙なタイトルが付いているライトノベルはあった。また、『キノの旅』の作者の時雨沢恵一までも、2014年で『男子高校生で売れっ子ライトノベル作家をしているけれど、年下のクラスメイトで声優の女の子に首を絞められている』（イラスト:黒星紅白、電撃文庫）という長いタイトルのライトノベルを書いた。2011-2019年で刊行されていた『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』の作者本人も、「渡航日誌」というブログで（2011-02-15）この作品タイトルの略称について議論している¹。やはり読み手も書き手も、このような長いタイトルに対して混乱している状態となるだろう。

この状態は今でも続き、読者はある長いタイトルのアニメを見れば「これはきっとライトノベルからの作品だ」と認知するようになった。確かにこのようなタイトルには一種の面白さがあって、ライトノベルの「軽い感」も強化できる。だが、長いタイトルは読者に

¹ 渡航（わたり わたる）「『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』略称を考えるコーナー」
2011-02-15
<https://web.archive.org/web/20131205093016/http://d.hatena.ne.jp/watariwataru/20110215/1297794528>（最終閲覧日 20210105）（真中に http を挟むのは誤入力ではない）

とって覚え難く、さらには、このような直接的なタイトルは、本文の内容を単純な類型に当てはめてしまいう。そのため、読者は読む前に内容を予想でき、本を読むことによって現われる多様な解釈の可能性も消えてしまう。

(2) 内容のポルノ化

どんな文学題材でも、「性」をめぐる内容は避けることが出来ないものとして存在している。これは人類の原始的な欲望であって、その客観性は否定できない。だが、陳腐な表現を取ってしまうと、「芸術」とただの「官能」の境は曖昧になってしまう。一部の名著も性的描写があるが、それらの作品を成功させるのはただの「性」ではなく、文章内容の深さや独特の人生についての思考方式があるからこそである。

ネットワーク時代の到来に伴い、編集者がなくても掲載できる小説サイトは益々増えてきた。いまや、暴力や官能などの要素を含む文章はネットで容易に検索でき、こうして一時的な快感を満足させる「ポルノ」作品は増え続けている。このような環境で、ライトノベルを名乗った「ポルノ小説」が出現することにも必然性があると言える。「成人向け」と書かれているか否かに関わらず、一般向けライトノベルの創作者も多少、これらの影響を受けるであろう。また、一部の思春期の少年にとって、このような内容は彼らの強い好奇心を刺激することができ、正しい性教育を受けずに、ひたすら「ポルノ小説」的な表現で書かれている内容を信じてしまう。

キルタイムコミュニケーションという出版社では、自分のレーベルを持ちながら、アダルトと全年齢の作品を出版している。その時、それらの小説はよく「エロライトノベル」「Hライトノベル」「官能ライトノベル」と呼ばれることが多かった。また、意図的に創刊時からライトノベルという概念を持っているかどうかの問題点について、編集長の岡田氏はこう語った。

弊社が最初にアダルト小説レーベル「二次元ドリームノベルズ」を創刊したのは1999年の夏になります。当時はとくにライトノベルを意識したということはなかったです。実際あまり読んでいなかったもので……。このレーベルでは『戦うヒロインが陵辱される』ストーリーがメインになっています。その頃のHライトノベル市場は美少女ゲームのノベライズが主流で、オリジナル作品があまりなかったんですよ。¹

これを見てもわかるのは、ライトノベルに関する定義は可変性が強く、その内包が編集

¹ アダルトラノベの雄・キルタイムコミュニケーション【編集長インタビュー】
<https://ddnavi.com/news/238028/a/>（最終閲覧日 20210105） 太字は筆者による

者や作者の意図を超えて広がっている様相である。このような点からも、ライトノベル定義の困難性は説明される。

では、再びこの現象に戻る。岡田は「ライトノベルなどと共通するのは、やっぱり“キャラクターの魅力”を大事にしていることでしょうか」¹と述べていた。「読者もできるだけかわいくて魅力のある女の子のエッチシーンが読みたいので、そこをおろそかにすると「結局、みんな同じような子ばかりじゃないか」ということになってしまいます。ですから、エッチシーンの前の段階でのキャラ作りをしっかりとすることを心がけています」²ここまではどうだろうか。

無論、読者があれば市場があるという観点から言えば、マーケティングの発展により合理性を生み出しており、このような「Hライトノベル」の存在を全面的に否定することはできない。しかし、本論文の視角から見れば、このような作品は普通の「少年向け」作品よりも女性を「モノ化」する傾向が深刻なようで、「戦うヒロインが陵辱」（岡田）などの題材は、問題点が明らかに見てとれる。つまり、岡田は、キャラクターを作ることが重要だと言っていたが、ここの戦うヒロイン（戦闘少女）は明らかに「戦い」とあまり関係がなく、猟奇要素を含める性的快感の獲得というのが本当の目的である。したがって、この点から言えば、ポルノ化されたライトノベルはその必然性があるが、その発展に対して常に警戒心を持つ必要がある。

更に、官能的なイラストもはびこりはじめ、未成年者に向いてない絵も大量に存在している。「現象」が発生するのには、「必然性」があるが、ライトノベルの低俗化は単に創作者自らの原因ではなく、この問題をより円滑に解決する方法は作者と読者両方の自覚に頼ることしかない。

(3) 内包の曖昧化

一部の研究者は「ライトノベルは児童文学の分野に所属している」という論点も持っている。それは、ほとんどのライトノベルは青少年向きで、カバーやイラストも漫画のようなためである。にもかかわらず、学園や恋愛ライトノベルが流行すると同時に、ライトノベルの内容は一般文芸と接近した。前文で言及した『吸血鬼ハンターD』は今主流のライトノベルと違い、雰囲気は暗くて内容は難解である。奈須きのこの『空の境界』（この作品について、ライトノベルの範疇に入れるかどうか論争がある）でも、「直死の魔眼」

¹ 同上

² 同上

という能力を持っている主人公の両儀式と普通の青年黒桐幹也を中心にして、二人が高校での出会いから残酷だが心暖まる物語を描いた。この作品は死についての思考や宗教学、心理学、哲学などの内容も含むため、いくら大人でも完全に理解できない小説として、ライトノベルとしての「ライト」要素はほぼ感じられない。また、貴誌佑介のSF小説『新世界より』（講談社、2008）は、人類千年後の世界を想像してみた。一般のSF作品と違い、『新世界より』は人気のロボットやハイテクなどの要素は使用しなかった。「ディストピア小説」とも呼ばれたこの作品では、環境に対する破壊、子供に対する教育、そして暴力に支配された偽りの平和世界などの疑いを述べ、悲劇の結末で読者を震撼させた。しかし、漫画化（講談社、2012-2014）とアニメ化（A-1 Pictures、2012-2013）に伴い、その作品は「ライトノベル」と認められる事態もあった。つまり、メディアミックスを発展することによって、主に読者がライトノベルと呼ぶことによって、ライトノベル化された一般文芸も増えている。

ライトノベルと一般文芸の境が曖昧しつつある現象から見ると、ある程度はライトノベル自身の品質が向上している証拠かもしれない。では逆に、ライトノベルと似ている一般文芸の作品も「ライトノベル」化される可能性があるだろうか。目野（2011）は「ライトノベルの方へ」で、篠田真由美の「建築探偵桜井京介の事件簿」という作品を例にして、一般文芸とライトノベルの境の曖昧さについて述べる。

（…）「建築探偵」は、本来、ライトノベルとして書かれた作品ではない。（…）本稿の主旨からすれば、篠田のライトノベルとしてより重要なのは、作者が自覚的にライトノベルとして書いた『根の国の物語』ではなく、出版社と読者が作者の意図に反して、マンガ的・ボーイズラブ的に「誤読」されたり、番外編を産んだりしてしまう「建築探偵」の方、となる。ちなみに「建築探偵」も、講談社ノベルスで刊行された後、順次、改訂されて講談社文庫に収められている。

（…）編集側の要望に応じて好みを抑え、作品の舞台を現代日本とし、代わりに、美貌の名探偵や建築愛好を中心とするシリーズを築きあげたのである。その後、ミステリー作家としての活躍を経て、二〇〇〇年代の出版業界の構造的変容によって、自著刊行の環境が、奇跡的に、篠田本来の資質——読者に甘美な印象を与える、現実から離れた幻想的な作品執筆——に適したものとなった。それにともない、篠田という作家自身の動機づけも、自然に変容することになったのではないか。遂には、「建築探偵桜井京介の事件簿」というシリーズも、タイトル・ロールの「桜井京介」の存在を消し、ミステリーからライトノベルへと変容してしまったので

ある。¹

つまり、ライトノベルの範疇に入れるかどうかは、決定できる人がいる。それは出版社である。なので、前述のように、単純な「文学ジャンル」と考えることは難しく、ライトノベルは消費戦略の一環でもある。児童文学や一般文芸と似ている点も少なくないが、また違うものであり、ライトノベルの内包は今後も曖昧しつつあると思われる。そうであればこそ、「ライトノベル」を評価・批評する際、単なる文学理論を用いることは適当ではないだろう。

(4) メディアミックスの逆効果

以上で指摘してきたように、ライトノベルとテレビアニメやドラマ、ゲームなどの新メディアは共生関係を結んでいる。この「共生現象」は互いの知名度をアップし、「ウィン・ウィン」の戦略が打ち切りの際に立つライトノベルや漫画を救った。しかしながら、すべてのライトノベルがアニメ化に向いているわけではない。アニメがどれだけ有名になったとしても、ライトノベルの販売量が上がってない状況もある。

IT media で 2013 年に掲載された『アニメ化は必ずしもうれしくない!?——作家とメディアミックスの微妙な関係』という文章で、亡くなったライトノベル作家の松智洋の『迷い猫オーバーラン!』（2010）と『パパのいうことを聞きなさい!』（2011、イラスト：なかじまゆか）について話した。松智洋が書いている『迷い猫オーバーラン!』という作品は、アニメが 2010 年の 4-6 月に放映された。「小説 9 巻、漫画 2 巻、ファンブック 1 巻で合わせて 200 万部強売れているのですが、正直知らない人の方が多いだろうと思います。もちろんヒットコンテンツの中に入れてもらえるとは思いますが、同規模の作品が今、大量にあるという認識があるからです」²。そして「並行して『パパのいうことを聞きなさい!』という小説を現在 4 巻まで出していて、30 万部強売れています。現状のライトノベルの市況からすると、非メディアミックス展開の作品としてはそこそこ上位の数字だと言えますが、恐らく誰もご存じない。しかし、ここにこの先の話をする意味があるので、それを前提に置いた上で進めさせていただきます」³と、松が言った。

1980 年代末から 1990 年代にかけては、『美少女戦士セーラームーン』や『新世紀エヴ

¹ 目野由希「ライトノベルの方へ」,『日本文学の「女性性」』,p.206 p.211

² アニメ化は必ずしもうれしくない!?——作家とメディアミックスの微妙な関係』,IT media ビジネス ONLINE (2013-12-31)

<https://www.itmedia.co.jp/makoto/articles/1012/31/news001.html> (最終閲覧日 20210105)

³ 同上

『アンゲリオン』のようなヒット作は、誰もが知っていた時代であった。『宇宙戦艦ヤマト』や『機動戦士ガンダム』など、当時オタクと言われていた人の話としては、「基礎教養」として知られている作品が1990年代まで存在していたといえる。しかしながら、「1990年代までは半年に30本も作られていれば多かったアニメ作品が、メディアミックスの成功から、放映権料の安い深夜枠を狙って大量に制作されるようになったからです。（おもちゃの販促のためではなく）アニメ作品そのものをコンテンツとしてDVDなどで販売する状況が生まれて、結果として、薄利多売という感じでアニメの制作本数が極端に増加しました」¹とあるように、2000年代に入ると、そのような「誰もが知っている作品」が減少していた。

すなわち、新しいメディアを発展させるためには、新たなコンテンツを供給し続ける必要がある。このような状況が維持できなければ、コントロールできない状況が発生し始めている。このようなメディアミックスが主流となる時代には、一つの作品への丁寧な描写という目的を実現することは難しくなっている。松はまた「新たなコンテンツの種になる作品を生み出すためには、現在アニメ化されている作品の類似作ではなく、新たな市場を感じさせるようなものを書くことが理想だろうと思うのです」²と話した。

前文が言っている様々な問題の出現は、実はメディアミックスの出現と、商業化の過剰によるものだ。そのため、創作を行う側は、ライトノベルだけでなく、アニメの制作や漫画の創作においても、メディアミックスの発展を追いかけるため、自然パターンリズムに陥ってしまう傾向にある。例えば少年漫画は「一人の少年・家族がない・世界を救う」といったパターンの作品が多い。

アニメについて、内容はともかく、一部の作画が崩壊しすぎて、制作側の誠意が疑われている。例えば、山本寛が監督した『Wake Up, Girls!』（略称は「WUG」、Ordet×タツノコプロ、2014）という美少女アイドルアニメがあり、第一期の作画は少し粗雑だが、画面は一応動いていた。しかし第二期（2017）になると、資金などの問題で、作画が適当になり、多くのシーンで静止画が使われていた。ほとんどのストーリーの展開は声優が声だけで担当することが多くて、アニメというよりもパワーポイントのスライドのように見える。

したがって、メディアミックスは様々な作品の長所を拡大しているが、日々増加してい

¹ 同上

² 同上

る欲求を満たすことができないため断層となってしまっている。この点に関して、解決策を考える必要はあるが、本稿では深く議論しない。

三 「戦闘美少女」の発展経路

1 サブカルチャーにおける「戦闘美少女」

戦闘少女、あるいは戦闘美少女は、アニメやライトノベルやゲームなどのサブカルチャー作品を創作する際に愛用されているキャラクター類型の一つである。文字通り、物語の中で戦うシーンを完成させなければならない女性（特に美しい）役だということで理解することができる。石田（2014）によると、「戦闘美少女」は「激しい戦闘に赴く、年端も行かぬ可憐な少女。周知のとおり、それは日本のアニメーションを特徴づける常数」¹であると述べた。

例えば、少女漫画の始祖と呼ばれる手塚治虫の漫画『リボンの騎士』（1967-1968）の中で描かれているのは、男の子の心と女の子の心を同時に持ち、仮面をかぶって悪の勢力からの攻撃に挑戦しつづけるサファイアであり、宮崎駿のアニメ映画『風の谷のナウシカ』（1984）のナウシカや、TVアニメ『少女革命ウテナ』（1997）の女子生徒を守るために生徒会の男性たちと対抗しているヒロインの天上ウテナなどのキャラクターが、注目されてきた戦闘美少女である。

前述のように、斎藤環（2006）は「戦闘美少女」というキャラクターを「紅一点系」、「魔法少女系」、「変身少女系」²など十三の種に分類し、氏によると、1960年代は、戦闘美少女表現においては、「先史時代」³にあたり、1960年代にほとんどの系列が誕生している。「紅一点系」と呼ばれる作品には、1964年に週刊『少年サンデー』誌上で連載が開始された石ノ森章太郎『サイボーグ009』（1968年にアニメ化）がある。本作はSF戦隊ものの最初期作品である。九人のサイボーグ戦士には一人の「女性」も含まれており、ほぼこれ以降アニメであれ特撮であれ、戦隊ものには女性兵士が必ず参加するという設定が定番となった⁴。「石ノ森は一九六六年から放映されたアニメ作品『レインボー戦隊ロビン』にも作家の一人として参加しているが、本作にもリリという女性が登場する。女性

¹ 石田美紀「戦闘美少女と叫び、そして百合」,p.182

² 「紅一点系」、「魔法少女系」、「変身少女系」、「チーム系」、「スポ根系」、「宝塚系」、「服装倒錯系」、「ハンター系」、「同居系」、「ピグマリオン系」、「巫女系」、「異世界召還系」、「混合系」『戦闘美少女の精神分析』,pp.254-257

³ 前掲書,p.173

⁴ 前掲書,p.174

(幼女)型ロボットという点では『鉄腕アトム』のウランに先例があるが、本作品は最初の紅一点系アニメであり、それゆえアニメに描かれた女性兵士というキャラクターも、リリをもって嚆矢とされている。『スタートレック』をはじめとする海外のSFドラマでの女性隊員は、しばしば通信担当など非戦闘員の地味な役割を与えられがちである。これに対して日本のアニメ、SF戦隊ものの最初期に作られた作品に、すでに女性兵士が登場することは徴候的だ。リリは戦闘にも参加するが、主な役割は兵士たちの看護である。「癒し手」としての戦闘美少女という、近年でも盛んに描かれるキャラクター設定もまた、この時点で完成していた¹ということがわかった。

1966年、横山光輝原作のアニメ『魔法使いサリー』のTV放映が開始された。商業的に革命的な『美少女戦士セーラームーン』は、戦闘美少女であると同時に魔法少女でもあるという点で、混合型極めとも言うべき作品だった。この意味で『魔法使いサリー』は、戦闘美少女のもうひとつの原点とみなすことができる²。ちなみに、「魔法少女系」は、今でも人気を誇る一つのジャンルとして、さまざまなメディアで活躍している。

「宝塚系」としては、男装の美少女が戦う作品の『リボンの騎士』（1967）などが典型となる。また、「変身少女系」の始まりは、『パーマン』（1967）の「パー子」³とされている。「スポ根系」には、バレーボール少女たちが活躍する『サインはV!』（1968）『アタックNo.1』（1969）などの作品が挙げられる⁴。1970年代に至り、斎藤によると、「一九七一年に放映された実写TVドラマ「好き！すき魔女先生」は、地球人を守る平和監視員かぐや姫先生が、アンドロ仮面に変身して敵と戦うという物語である。非アニメ作品であるにもかかわらずここで取り上げるのは、ヒロインとして「戦闘美少女」が初めて登場した作品であることによる。（...）また同年に放映された手塚治虫原作のアニメ「ふしぎなメルモ」は、戦闘美少女ものならぬ性教育を意図した啓蒙作品であった。少女がふしぎなキャンディをなめて成熟した女性に変身する過程は、「変身」の意義を端的に明かしてくれる⁵と、語っている。その時期にも、『宇宙戦艦ヤマト』や『機動戦士ガンダム』などSF類のロボットアニメ作品が一世を風靡した。「紅一点」系の戦闘美少女や「歌姫」などのキャラクターは、日々ロボットアニメの定番として生み出されている。また、

¹ 前掲書,pp.174-175

² 前掲書,p.176

³ 前掲書,p.178

⁴ 前掲書,p.180

⁵ 前掲書,p.184

高橋留美子の『うる星やつら』（1978）は、「日常に同居する異少女」¹（「同居系」）という設定の先駆けとなった。続いて、1980年代には、「ピグマリオン系」、「巫女系」や「チーム系」が一つのピークを迎え、多くの作品が制作された。

北条司の漫画『キャッツアイ』（1981）は美人三姉妹の盗賊をめぐる物語であり、「チーム系」の系列を確立した点でも重要な作品である²と、斎藤は語った。90年代になり、チームで活躍する女戦士の物語を語る漫画『美少女戦士セーラームーン』（1992-）（原作：武内直子）が誕生した。ほかに『カードキャプターさくら』（1996-）など戦闘美少女のブームによって、「戦闘美少女」というキャラクターはより一層流行した。ちなみに、ライトノベルの中では、『これはゾンビですか？』（著者：木村心一、イラスト：こぶいち、むりりん、富士見ファンタジア文庫、2009-2015）や『けんぷファー』（著者：築地俊彦、イラスト：せんむ、MF文庫J、2006-2010）など、男の子が変身（女装、或いは性転換）をして戦うという「邪道系」と呼ばれる作品がある。

続いて、ライトノベルが原作である『スレイヤーズ』も、1995年のアニメ化により、人気を集めた。その時も、多ジャンルの「戦闘美少女」は活躍していた。例えば1996年で発売されたゲーム『サクラ大戦』は、宝塚歌劇団のように、「帝国華撃団」という団体があり、その団体の中にいる女の子は、表はミュージカルを演じる子だが、裏では実際、ロボットを操縦しながら国の安全を守るために悪の勢力と戦う女戦士である。その中で、様々なキャラクターの女の子が描かれている。例えば主人公の真宮寺さくらは、大正時代に暮らすキャラクターという設定を示すように、袴を着て大きなリボンをつけている戦闘美少女である。

世界的に大きな影響を与えたテレビアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』（1995）も、その世界観と目新しい設定により注目を集めた。当時の他のロボットアニメとは異なり、心理的な葛藤を描写し、心理描写を通じてある種の思想を表現した。このように、90年代以降、主要な作品はいずれも「混合系」であり、過去の系列の引用とパロディ・オマージュで成立していると斎藤も、これについて分析している。

また、斎藤美奈子（2001）は、60から90年代のアニメや戦闘少女作品を、「男の子の国」と「女の子の国」に分類して、それぞれに関して分析し、「二つのジャンルの骨格は

¹ 「異少女」は斎藤の用語であり、例えば『うる星やつら』のヒロインのラムのような、宇宙からきたや少し変わった少女のことを指す。

² 前掲書,p.204

ほとんど同じだが、意匠の部分が異なっている¹と語った。男の子の国は「桃太郎の国」、女の子の国は「シンデレラの国」だとよばれている。また、いくつかの番組のタイトル挙げて、両者の差異性を比較した²。彼女は、男の子が触れているアニメは、テクノロジー、戦争、軍隊や宇宙などに関する内容であり、男性の変身は「武装」と同じだと考えている。一方、女の子が観たアニメは、愛と夢、平和、非科学的な魔法の世界であり、「王子様に依存する恋愛立国」³であると語っている。

氏は、当時の戦闘美少女について、『キューティーハニー』と『リボンの騎士』を例として取り上げ、二つの路線を挙げた。氏によると、「『キューティーハニー』（一九七三～七四）は男の子の国ではじめての少女を主役にしたアニメである。『キューティーハニー』が選んだのは、『リボンの騎士』とはまったく逆の方向性だった。サファイアが男装（女性性の隠蔽）によって参戦権を得たのに対し、ハニーはセクシー路線（女性性の誇示）へ向かうことで、戦う権利を手に入れたのである」⁴ことになっている。

90年代以後により、「戦闘美少女」に対するイメージはほぼ定着していた。ゼロ年代の発展状況について堀（2009）は、「2004年の『ふたりはプリキュア』放送以降は、『プリキュア』シリーズと平行して、アイドルアニメが流行している。元はカードゲームの『アイカツ』シリーズ（2012-2016）、同じく元はカードゲーム「プリティーシリーズ」系列である『プリティーリズム』（2011-2014）『プリパラ』（2014-2017）『キラッとプリ☆チャン』（2018-現在）などのアニメが主に挙げられる。一方、戦闘美少女作品は、ロボットアニメ、日常系、戦争系など、斉藤が分類した十三の系列の無限大の組み合わせにより、様々なジャンルの作品が展開されている」⁵と、論じている。

2 ライトノベルにおける「戦闘美少女」の略述

以上のことから、「戦闘美少女」は最初は従属的な役割として、重要な役としての存在に発展してきていることが分かる。ライトノベルも例外ではない。そして、ここで大きな役目を果たしたのは『スレイヤーズ』の存在と言わざるを得ない。ライトノベルの少女像が当時流行していたファンタジー小説から抜け出したのは、主人公のリナと大きく関係し

¹ 斎藤美奈子『紅一点論』,ちくま文庫,2001,p.15

² 詳細はこの本の16-17頁に参照

³ 斎藤美奈子『紅一点論』,ちくま文庫,2001,pp.12-32からまとめ

⁴ 前掲書,p.137

⁵ 堀 桃恵「『HUG っと！プリキュア』におけるジェンダー表象」,2019
<http://soc.meijigakuin.ac.jp/image/2020/04/2019-mh.pdf> (最終閲覧日 20210105)

ていると言わざるを得ない。「このライトノベルはすごい！」は2003年からランキングをはじめたが、『スレイヤーズ』が流行している時期にランキングが開始していれば、リナは必ず一位になっていたことであろう。

『スレイヤーズ』は、ライトノベル作家の神坂一が執筆し、あらいずみるいがイラストを担当したファンタジー系ライトノベルである。富士見ファンタジア文庫が発行しており、第一回ファンタジア長編小説大賞<準入選>の受賞作である。全シリーズで2000万部を超え、人気があるため、テレビアニメ、漫画、ラジオドラマ、ゲームなどに改編されたこともある。物語は、魔術師リナ＝インバースと彼女の仲間があちこちを冒険したときに残した様々な事績を描いている。本作は、ライトノベルの分野では長編と短編システムを並行して発表する手法の基礎・原典となり、以降、富士見ファンタジア文庫では多くの作品がこの形式を踏襲している。本作は基本的に主人公のリナ＝インバースの視点で描かれる一人称小説である。ただし外伝においては、一部別のキャラクターの視点および三人称形式のエピソードもある。

15歳の主人公リナ＝インバースは、自称「美少女天才魔道士」であり、ゼフィーリアに生まれ、家族は雑貨店を営んでいる。栗色の長い髪と赤い大きな目をしていて、普段、額につけている黒い帯の下には二つの黒い点がついている。身長も体型も平均値以下だが、食べる量は驚くべきである。姉の「世界を見て来い」という言葉で、旅に出ることにした。魔道では超一流の魔道士になったリナは、魔道士協会から色の称号を授与されており、剣術は普通の人よりも優れており、後期にはガウリイ＝ガブリエフの訓練を経てさらに上手になっている。

黎明期を迎えたばかりのライトノベルでは、すでにヒロインとしての戦闘少女の登場が認められ、これまで他の分野で踏襲されてきた戦闘美少女のイメージの変容と大きく関係していることがわかる。

1992年、小野不由美の『十二国記』は講談社により出版された。当時は「ティーンズノベル」と位置づけられていたが、その後読者層が広がっていくに従い、最終的にはファンタジー系「ライトノベル」と位置づけられた¹。『十二国記』は、一人の女子高生が異

¹ ここでは講談社×文庫ホワイトハート・講談社文庫の小野不由美『十二国記』シリーズや、角川スニーカー文庫の『機動戦士ガンダム』シリーズについて「ティーンズ文庫とはいえ、どちらも年齢層は幅広い」と指摘していて、十代ではない読者層の存在を意識していたことがわかる。なお、「出版月報」はこれ以降も「ティーンズとはいいいながら、二十代・三十代の読者も多い」と指摘しており、ジャンルの名称は当初の「ティーンズ」から「ティーンズ系」へ、そして「ライトノベル」へと変化している。(山中智省 『ライトノベルよ、どこへいく』,p.43)

世界に巻き込まれることで展開される物語を、少女が訪れる十二の国の歴史とともに描き出した。この作品は、特にアジア圏の多くの読者に親しまれている。この小説における設定の特徴の一つとしては、十二国の世界では他国の王や朝廷（王が在位しない場合）の同意を得なければ、他国の内政に干渉したり、他国への出兵を行ったりすることはできず、それを破ると、その国の王も神獣も急死し、重大な罪とみなされることである。

この「迷い込む」ような作品は、西洋のファンタジー小説（例えばC・S・ルイスの『ナルニア国物語』など）の影響を受けている。日本においても、60年代にはすでに『なぞの校生』（著者：眉村卓、イラスト：武部本一郎、盛光社、1967）のような「異次元」の要素を持つ作品が存在していたため、西洋のファンタジー小説の影響を明確に判断することはできない。しかし、このような類型の作品が非常に大きな影響力をもって広まっていたことは、否定できない。

たとえば80年代末期に誕生したロボットアニメ『魔神英雄伝ワタル』（1988）、90年代の子向け作品『デジモンアドベンチャー』（1999）などは、「現実から別の世界にタイムスリップする」という要素が存在している。また、榊一郎のライトノベル『アウトブレイク・カンパニー 萌える侵略者』（イラスト：ゆーげん、講談社、2011-2018）も、主人公の加納慎一が異世界にある神聖エルダント帝国に連れ去られてしまう物語である。高校中退の加納慎一は特別な才能はなく、ただ「萌え」に対する知識、直感だけがあった。彼はある日、本物の「異世界」と異文化交流をしなければならない状況に置かれる。慎一に担わされた任務は、「萌え文化」を他人に教えることである。このような状況で、彼は、本性の少し「腐った」女性自衛官から護衛され、ハーフエルフのメイドと美しい幼女皇帝と親しくなってきた。本作の評価として「『このライトノベルがすごい!2015』では、「基本は萌えとコミカルだが、他作品であまり描かれていない文化の絡む駆け引きを理屈っぽくなく気軽に読めるのは大きい」¹として紹介している。

ゼロ年代に入ると、この頃は「セカイ系」が流行し始めたため、男性の主人公を守る必要がある「戦闘美少女」のイメージとして登場することが多い。具体的な内容は本論文の第一部で述べられてる。そしてこの頃、「このライトノベルはすごい！」というランキングが大衆の前に登場し始めていた。

¹ 『このライトノベルがすごい!』宝島社,2014,p.101

2005年度のランキング（図 0-2）から見ると、作品タイプについては、セカイ系（ポストセカイ系）が流行し続けている上で、アドベンチャー系のライトノベル『アリソン』、スポーツ系ライトノベル『銀盤カレイドスコープ』やミステリー系ライトノベル『Gosick』など、多様なタイプの作品が登場し始めている。勿論、そこから戦う少女の姿は欠かせない。特徴的なのは『R.O.D』（倉田英之著、集英社スーパーダッシュ文庫、2000-2016）という作品である。この作品は大英図書館特殊工作部に所属するエージェント「ザ・ペーパー」をめぐる物語であり、集英社 Super Dash 文庫で出版され、既刊は全てで12巻である。主人公の読子・リードマンは、紙を壁に変えるなど、多様な武器を使用することができる一人の「紙使い」である。ここで、他のメディアとは異なり、ライトノベルは紙の媒介として存在していて、読者は本をめくることでストーリーの発展を実感しなければならない。このような本や紙を武器にした小説は、読者が読むと同時に、手にしている本を武器に想像し、より没入的な体験を得ることができるかもしれない。これが、アニメと漫画（同じ紙だが、絵と文字に対する体験が違う）ではできない部分なのではないだろうか。

順位	キャラクター	タイトル	作者	イラスト	レーベル
1	ドクロちゃん	撲殺天使ドクロちゃん	おかゆまさき	とりしも	電撃文庫
2	読子・リードマン	R.O.D	倉田英之	羽音たらく	スーパーダッシュ文庫
3	長門有希	涼宮ハルヒシリーズ	谷川流	いとうのいぢ	角川スニーカー文庫
4	涼宮ハルヒ	涼宮ハルヒシリーズ	谷川流	いとうのいぢ	角川スニーカー文庫
5	アリソン・ウィットینگトン	アリソン	時雨沢恵一	黒星紅白	電撃文庫
6	桜野タズサ	銀盤カレイドスコープ	海原零	鈴木ひろ	スーパーダッシュ文庫
7	カラスミ	七姫物語	高野和	尾谷おさむ	電撃文庫
8	ヴィクトリカ	GOSICK -ゴシック-	桜庭一樹	武田日向	富士見ミステリー文庫
9	シャナ	灼眼のシャナ	高橋弥七郎	いとうのいぢ	電撃文庫
10	ダナティア	楽園の魔女たち	樹川さとみ	むっちりむうにい	コバルト文庫

図 0-2 2005年度『このライトノベルがすごい!』——女性キャラクターランキング¹

また、現代学園異能系のライトノベル『灼眼のシャナ』（著者：高橋弥七郎、イラスト：いとうのいぢ、電撃文庫、2002-2012）は、平凡な高校生の坂井悠二と紅蓮の髪と瞳をもつシャナという少女の間で展開している奇妙な物語である。原作は2002年から連載されていたが、2005年にアニメ化された後（同じくアニメ声優のアイドル化に伴い）、シャ

¹ 『このライトノベルがすごい!2005』,宝島社,2004,pp.4-5 による製表

ナの声優の釘宮理恵は「ツンデレ」というタイプのキャラクターを余すところなく演じていたため、シャナの人気を一気に向上させた。また、「ツンデレ」という属性も、その頃からサブカルチャーの内部で急激に流行し、「萌え文化」の重要な一部分となった。2006年になると、『キノの旅』（著者:時雨沢恵一、イラスト:黒星紅白）のキノは女性キャラクターの人気ランキングの一位となり、彼女は戦闘少女でもあるが、ほかの同時期に存在する戦闘少女とは異なる設定があった。この部分についても本論の第三部分で詳しく説明していきたい。

2010年から2019年にかけて、『とある魔術の禁書目』のヒロインの一人としての御坂美琴（『とある科学の超電磁砲』では第一主役）がずっと女性キャラクター人気ランキングの一位を占めてきた（2015年だけは雪ノ下雪乃（『やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。』）であった）。本作は鎌池和馬のデビュー作であり、出世作でもある。科学と魔法が入り交じった世界で、異常な能力を持つ若い高校生の上条当麻が、学園都市でイギリスの修道女インデックスと出会ってから一連の事件に遭遇する。科学側では、SFとファンタジーを融合し、超能力、超先進科学技術、機械や武器などの技術を利用し、魔法側では、神秘学を融合し、聖書、神話伝説、魔法、錬金術などの技術を利用している。この作品は三人称（神の視点）を用いて描かれているが、基本的には主人公一人を主体とした角度で記述されており、物語の発展によって視点がある程度の変化もしている。

御坂美琴は学園都市に住む中学生の少女。能力の名は超電磁砲（Railgun）である。顔がきれいで、肩までの茶色の短い髪をしていた。常盤台中学では化粧が禁止されているので、ほとんど化粧をしていないが、こっそりリップクリームを塗っているという設定がある。服装について、常盤台の制服を中心（校則では校外でも制服を着ることが規定されているため）にして、スカートの下には白い安全パンツ、頭に花のあるヘアピンをつけている。彼女の正義感は強くて、性格が勝ち気で、優しい一面もあり、性格的には既知の Level 5 超能力者の中で最も健全な一人とも言える（他の Level 5 超能力者は人格欠陥があることが多い）。また、御坂美琴も一度も敵を殺すことに成功しなかった。一方、美琴は公園の自動販売機を蹴って無料の飲み物を飲むことや、コンビニで立ち読みなどの悪い習慣を持っている。また、少女のような趣味も持っているが、そのセンスは子供っぽくて、「ゲコ太」というカエルのキャラクターが大好きで、ストラップや他の周辺に執着しているが、それを認めないこともよくあった。

以上のことから、御坂美琴の人物（特に性格）設定が充実しているからこそ、それほど

多くの読者に愛されていることが分かる。学園都市では彼女の超能力を使って戦ったが、敵を殺すことはなく、優しさを表していた。その点では、『ソードアート・オンライン』のアスナのように強くて善良な「完璧な女性」のイメージとは違っていた。美琴はわがままで子供っぽい時は多いが、黒子（ルームメイト）に対してはまた姉のように親切で、細かいところまで行き届いていた。「完璧」な少女像ではなく、いくつかの「不完全」があるからこそ、彼女の人格は完全になり、テキスト自身にもより可読性が強くなっていく。

2020年、最も人気のある女性キャラクターが『ようこそ実力至上主義の教室へ』（著者:衣笠彰梧、イラスト:トモセシュンサク、KADOKAWA、2016-）のヒロインの一人の軽井沢恵となった。タイトルを見ると、「戦い」とは関係があるとは思わないだろう。しかし、この物語は学校の試験、ランキング競争に関する物語である。「真の実力、真の平等とは一体何なのか」をテーマにして、新たな学園黙示録を描いている。ここでの教育には、単純に普通の学校で学ぶことができるだけでなく、様々なもの、学問、学術、武術や護身術などが学ぶことができる。

軽井沢恵は本作のヒロインの一人であり、D組の女子生徒のリーダーとして、女子から信頼され、友人も多い。積極的なギャル系金髪の美少女で、かすかに日焼けした肌が可愛く見える。そして個性的で強気で、同級生、特に女子たちから信頼されている。すべての成績は平均以下のレベルであるが、求心力のような特質を持っているキャラクターである。

ここで、同じく学校内のランキングバトルのライトノベルとして取り上げざるを得ないのは、『バカとテストと召喚獣』（著者:井上堅二、イラスト:葉賀ユイ、角川書店、2009-2016）という作品である。物語にある文月学園は科学・偶然性・神秘学によって開発された「テスト召喚システム」を採用し、学歴の低下の学生の中に新たな風潮を巻き起こしている。試験の成績によりクラス分けが厳しく行われているこの学園では、主人公の吉井明久が自信満々にテストの点数を待っていたが、結果、最悪のFクラスに分けられてしまう。その際、明久のそばに座っていた姫路瑞希が急病で倒れ、成績が無効となってしまったため、同じFクラスに分けられた。そして明久は、瑞希の学習環境を改善するために、クラス間のテストで戦争を召喚し、戦い続けるしかなかった。

この二つの作品は、一見日常学園生活の様相を呈しているが、実際には「殺意」が潜んでいる。近年、このような学院バトルの作品は様々な分野で異彩を放っている。例えば漫画『賭ケグルイ』（原作・原案など:河本ほむら、作画:尚村透、スクウェア・エニックス、2014-）は、貴族学校に居る生徒たちが、ひそかにギャンブルで地位を獲得している物語

である。学園推理ゲーム「ダンガンロンパシリーズ」（スパイク・チュンソフト）もその類型の作品である。主人公の苗木誠が希望ヶ峰学園で入学式を行った日、校門に足を踏み入れた直後に突然倒れてしまった。目が覚めたとき、自分のそばにいたずらと変わらない入学のルールがあった。それを見てあたりを見回した彼は、窓が金属板で閉ざされた教室にいることに気づいた。そこで、彼のように隔離された人々は、命をかけて推理と議論をしながら、真実を見つけ、生き抜いていく必要があった。

そのため、戦闘少女のイメージもまた作品の多様化とともに、混合・変化しており、最初の機戦類から魔法少女類、異世界戦闘類、現在の「日常的な戦関係」まで、「戦闘」の中身も変化しているようで、残酷な戦争に対する「弱体化」ともいえる。昔から戦闘美少女にたいして最も重要な「仮装」（変身、戦闘服を着るなど）の過程も、いまはそれを省略する場合が多くなっている。

学園系の作品が発展するにつれ、日常系でも戦関係でも、二次元の世界では、「学校」という場所は既に勉強や友達を作るための場所だけではなく、より多くの内容が乗せられ、外界社会の「縮図」ないし「シミュレーション」となることは明らかである。また、学校という背景があるからこそ、少女はいつも（成長しない・できない）「少女」として存在し、「ピーターパン症候群」のように、この世界で決して成長することはできなくなる。勿論男子も同じく成長することはできないが、それは「男性中心」の目線から書いたものであり、自発な行為とも言えるが、「少女」たちは本当にそれを望んでいるのかというのは、続けて本論で議論してみる。

第一部 幻想対象としての戦闘美少女—セカイ系ラノベ『イリヤの空、UFOの夏』を主眼として—

あきやまみずひと
秋山瑞人（イラスト：駒都えーじ）の『イリヤの空、UFOの夏』（以下、『イリヤ』と略称する）は、電撃文庫より2001年から2003年にかけて、全4巻が発行されたライトノベル（以下、ラノベと略称する）である。2005年2月から6月の間、東映アニメーションよりOVAの形で全6巻を発売した。アニメを公開する前、メディアワークスから同名のラジオドラマも発売されており、書き下ろし番外編「それ以外のことについて言えば、」も収録されている。そして2005年11月15日、電撃文庫編集部から『イリヤの空、UFOの夏 オフィシャル・イラストレーションズ』という公式イラスト集も発売された。このラノベは、「セカイ系」の代表作の一つとして扱われることが多い。物語のあらすじを少し整理してみよう。

浅羽直之は園原中学校の二年生である。夏休み最後の日の夜中、プールにこっそり入った浅羽は、謎の少女イリヤ（伊里野加奈）と遭遇した。のち浅羽はイリヤに泳ぎ方を教えていたが、すぐにイリヤの兄と名乗る男が現れ、家へ帰ろうと言った。そして翌日、始業式の日、浅羽のクラスにイリヤが転校生として編入した。無口で感情が少ないイリヤはだんだんクラスから孤立してしまった。その後浅羽は、イリヤの正体は異星人の戦闘機（UFO）と唯一対抗できる戦闘機のパイロットの最後の一人ということを知っていた。イリヤの手首には操縦デバイスとして銀色の球体が埋め込まれ、日常的に過酷な任務を実施している。様々な薬物の副作用とプレッシャーに悩まされ彼女は、ほぼ毎日鼻血を出し、髪の毛まで白くなってしまふ。そして、イリヤを守るため、浅羽は彼女を連れ出し、一緒に逃走した。途中では困難や危険に見舞われたが、二人の努力により、イリヤは最後、自由を得た。¹

一見SF（＝サイエンス・フィクション）の要素を持ったような物語だが、伝統的なライトノベルの「ボーイ・ミーツ・ガール」のパターンを保っていることも分かるだろう。この作品は、現在「カクヨム」で一部のテキストを無料で閲覧することができる。電撃文庫から与えられたこの作品に対するキャチコピーは、正しく「あの夏をもう一度——秋山

¹ 筆者からまとめ

瑞人が描く伝説のボーイ・ミーツ・ガール、再演。——電撃文庫」¹であった。

なぜこの作品は「セカイ系」と呼ばれているのだろうか。小説家の前島賢^{まえじまさとし}（現在は大樹連司の名義で活動している）は『セカイ系とは何か』（2010）で、セカイ系作品は「少女と少年の恋愛が世界の運命に直結する/少女のみが戦い、少年は戦場から疎外されている/社会の描写が排除されている」²などの要素が含まれると述べている。現在、セカイ系として想定される作品は、上記の要素を全て含まないものもあるが、『イリヤ』には確かにそれらの要素が全部含まれており、言うまでもなく正統派セカイ系作品となる。

本章では、まず「セカイ系」と「戦闘（美）少女」の意味とそれぞれの発展過程を簡単に整理してみる。第二部分では、キャラクター作りをめぐって、「萌え要素」に着目し、戦闘美少女のイメージがどのように形作られているのかを分析する。第三部分では、『イリヤ』のヒロインとしてのイリヤ及びほかのキャラクターについて、物語での役割やその象徴性を究明したい。

一 セカイ系と戦闘美少女

1 「セカイ系」の略述

「セカイ系」というのは、アニメ、漫画、ラノベなどの日本のサブカルチャー諸分野における物語の類型の一つである。前島（2010）の論述によると、セカイ系という言葉の初出は2002年であり、ジュブナイルポルノ作家の槻矢^{つきや}いくむが運営していたインターネットウェブサイト「ぶるにえブックマーク」で現れたとされている³。そして、1995年から放送されたテレビアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』（以下、『エヴァ』と略称する——筆者注）は、主人公の碓シンジと綾波レイの関係性から、「セカイ系」の雛型と認められている⁴。ほかにも、新海誠のアニメ映画『ほしのこえ』（2001）、高橋しんの漫画『最終兵器彼女』（2000-2001）と今回の検討対象である秋山瑞人のライトノベル『イリヤの空、UFOの夏』（2001-2003）などの作品が、セカイ系の代表作である。

当初、これは当時のアニメやラノベによく見られる妙な要素に対して、揶揄する意味

¹ <https://kakuyomu.jp/works/1177354054885579795>（最終閲覧 20201020）下線部は筆者による

² 前島賢 『セカイ系とは何か』,ソフトバンク新書,2010,p.7

³ 原文：「この言葉を提唱したのは、ウェブサイト『ぶるにえブックマーク』の管理人である、ぶるにえ。彼が、この言葉を初めて公の場で使ったのは2002年10月5日のことで自身のサイトの掲示板に『セカイ系って結局なんなのよ』というタイトルのスレッドを投稿している。」前掲書,p.27

⁴ 前掲書 28-29 頁から抜粋

が込められた言葉であった。「これらの作品は特徴として、たかだか語り手自身の了見を『世界』という誇大な言葉で表したがる傾向」¹である。続いて彼は「(宇野は)セカイ系=ポスト・エヴァンゲリオン症候群という定義を一步おしすすめ、セカイ系、決断主義が、それぞれ直接に90年代後半、ゼロ年代の現代日本社会を反映したものと論じた。やや遡るが、その1年前の2006年ほどから、セカイ系は、オタク文化から、文芸へ、社会批評へと越境を果たしている。」²とも述べた。また、山口は「セカイ系と日常系」(2007)という文章で「セカイ系という概念を初めて本格的に評論の対象として取り上げたのは笠井 潔³とされる。「社会領域の消失と『セカイ』の構造」(2005)では、コバルト文庫を代表とする少女小説からライトノベルへと続くライトノベルの恋愛小説的な側面に注目しながらセカイ系の考察をおこなっている。」⁴と書いている。批評家の東浩紀(2007)による定義では、セカイ系とは「主人公と恋愛相手の小さく感情的な人間関係(「きみとぼく」)を、社会や国家のような中間項の描写を挟むことなく、『世界の危機』『この世の終わり』といった大きな存在論的問題に直結させる想像力」⁵のことである。いわゆる、少女漫画によく見られる「ワタシとxxくん」の「閉鎖的かつ自足的」(笠井より)な空間様式から外(=社会)に広がり、セカイ系でよく見られる「キミとボク」(東より)の様式になってきている。笠井は、セカイ系の特徴を「日常的で平明な現実と妄想的な世界戦争の対項が、キャラクター的に転化されると無力な少年と陰惨化した戦闘美少女の対項に転化する」⁶とまとめていた。即ち、セカイ系という「世界」は、日常生活の空間(男性主人公)でもなく、妄想の戦闘空間(戦闘少女)でもなく、両者の間(キミとボク)で再構築された、恋愛空間としての「第三の領域」⁷である。その後、笠井を含む数人の作家や批評家が「限界小説研究会」を設立し、2009年で『社会は存在しない—セカイ系文化論—』という本を編集・出版した。この本で、彼らもセカイ系の定義を整理した。内容は以下のとおりである。

セカイ系とは、二〇〇〇年代(ゼロ年代)の前半に、コミックやアニメ、ライトノベル、美少女ゲームといったいわゆるオタク系文化の中の一群の作品に表れた独特の物語構造や主題

¹ 前掲書,p.28

² 前掲書,p.210

³ 笠井 潔(1948年11月18日-)は、日本の小説家、推理作家、SF作家、文芸評論家。——筆者注

⁴ 一柳廣孝/久米依子(編著)『ライトノベル研究序説』,青弓社,2009,p.148

⁵ 東 浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生 動物化するポストモダン 2』,講談社,2007,p.96

⁶ 笠井 潔 「社会領域の消失と『セカイ』の構造」『小説 tripper』,朝日新聞社,2005 春季号,pp.35-43

⁷ 山口 直彦「セカイ系と日常系」、『ライトノベル研究序説』,p.149

系を示す用語としてネット上で使われ始めた言葉である。教科書的な整理に従うとすれば、それは「物語の主人公（ぼく）と、彼が思いを寄せるヒロイン（きみ）の二者関係を中心とした小さな日常性（きみとぼく）の問題と、『世界の危機』『この世の終わり』といった抽象的かつ非日常的な大問題とが、一切の具体的（社会的）な文脈（中間項）を挟むことなく素朴に直結している作品群」を意味している。¹

セカイ系に必要な要素は、「戦闘少女」・「平凡な男性主人公」および「キミとボク」、換言すれば、ラノベによく見られる「ボーイ・ミーツ・ガール」の関係性であることが分かる。先に述べた「ワタシとxxくん」から、「キミとボク」への転換から見れば明らかに、物語の主導は「ぼく」であり、重心は「男の子の自分」に向いている。男性はセカイ系作品の中で、構成も叙事も軸の部位に立っている。では、女性キャラクターは、セカイ系作品の中でどこにおかれているのだろうか。続いて本論では、セカイの代表作としての『イリヤ』を通じて、セカイ系ラノベにおける女性キャラクターの位置付けについて論述を展開していく。

2 「戦闘美少女」とイリヤ

戦闘少女、あるいは戦闘美少女は、アニメやライトノベルやゲームなどのサブカルチャー作品を創作する際に愛用されているキャラクター類型の一つである。文字通り、物語の中で戦闘シーンを完成させなければならない女性（特に美しい）だと理解することができる。例えば、少女漫画の始祖と呼ばれる手塚治虫の漫画『リボンの騎士』（1967-1968）の中には、男の子の心と女の子の心を同時に持ち、仮面をかぶって悪の勢力からの攻撃に挑戦し続けるサファイアであり、宮崎駿のアニメ映画『風の谷のナウシカ』（1984）のナウシカや、TVアニメ『少女革命ウテナ』（1997）の女子生徒を守るために生徒会の男性たちと対抗しているヒロインの天上ウテナなどのキャラクターが、注目されてきた戦闘美少女である。そして、『美少女戦士セーラームーン』（1992-）や『カードキャプターさくら』（1996-）などの変身系戦闘美少女のブームによって、「戦闘美少女」というキャラクターはより一層流行した。

心理学者の斎藤環は、著書『戦闘美少女の精神分析』（2006²）で、海外の戦闘美少女の文化的背景、ジェンダー問題、ヘンリー・ダーガーの作品の分析などを通して、戦闘美

¹ 限界小説研究会『社会は存在しない—セカイ系文化論—』,南雲堂,2009,pp.5-6

² この本は、2000年で太田出版社より刊行したことがあり、本論文が利用するのは2006年ちくま文庫のバージョンである。

少女の特徴や人気の理由を詳しく論じる。そして第五章の「戦闘美少女の系譜」では、戦闘美少女の歴史を考察し、それぞれの種類を「魔法少女系、変身少女系、紅一点系、チーム系、巫女系、スポ根系、宝塚歌劇団系、服装倒錯系、ハンター系、同居系、ピグマリオン系、異世界系、混合系」の十三種のサブタイプに分類した。女性評論家の斎藤美奈子は、氏の『紅一点論』（2001¹）でもアニメやゲームなどの女性キャラクター（特に戦士）を分析している。魔法少女と女戦士を論じた章では、アニメや漫画の分野には二つの文化圏が存在し、一つは「男の子の国」、もう一つは「女の子の国」があるとしている。男の子の国は「桃太郎の国」、女の子の国は「シンデレラの国」だとよばれている。また、いくつかの番組のタイトルを挙げて、両者の差異性を比較した²。彼女は、男の子が触れているアニメは、テクノロジー、戦争、軍隊や宇宙などに関する内容であり、男性の変身は「武装」と同じだと考えている。一方、女の子が観るアニメは、愛と夢、平和、非科学的な魔法の世界であり、「王子様に依存する恋愛立国」であると語っている。³その中で、「変身系戦闘美少女」について、彼女は以下のように述べる。

男の子の国では、変身とは、ずばり武装の別名だった。女の子の国はちがう。変身とは、武装ではなく化粧、パワーアップではなくメイクアップのこと。別言すれば、女の子の国という変身とは、シンデレラの変身と同じ着替えである。

女の子の国では、変身後の方がプロテクト効果が低く、戦闘には不向きな服装である場合さえ少なくない。（…）女の子の国の変身は、そもそもが衣装だけではなく肉体の着替え、つまり「大人の女」への変身を意味する時代が長かった。七〇年代、八〇年代の女の子の国では、変身イコール魔法の力で大人の姿になることだったのである。

女の子の国の変身は時間がかかる。それじたいがショーだからである。（…）戦闘服といっても、実態はバスタの谷間を強調したオールインワンのスパッツだが。⁴

子供向けの魔法少女アニメだけではなく、他のサブカルチャー作品からもその痕跡が見られる。例えば前述の『エヴァ』では、綾波レイ等の戦闘員は戦闘状態に入る際、レオタードを着用しなければならない。もちろん、男性もレオタードを着る必要があるが、性徴の描写から見ると、明らかに綾波レイの胸や他の身体曲線を強調している。セーラームー

¹ この本は、1998年でビレッジセンター出版局より刊行したことがあり、本論文が利用するのは2001年ちくま文庫のバージョンである。

² 詳細はこの本の16-17頁に参照

³ 斎藤美奈子『紅一点論』,ちくま文庫,2001,pp.12-32からまとめ

⁴ 前掲書,pp.31-32

ンの名セリフ「メイク・アップ」という叫びからの長い変身過程も、戦闘系美少女の「変装」の重要性を示している。斎藤は、これらの「時間のかかる」変装は不必要な行動であり、谷間などを強調するのは男性の美意識に合わせるためだと考えている。しかし問題は、冒頭の斎藤が主張した「女の子のための番組」である。「女の子のための番組」であるにもかかわらず、これらのデザインが男性の美意識に合わせるためのものだと結論したのはなぜか¹。本論では追究しないが、疑義が残る。

一旦イリヤの話に戻る。イリヤも戦闘少女として存在していたが、「変身」という要素が欠けている。その理由は、先ほども言ったように、セカイ系の重心は「僕」（＝男性主人公）をめぐって描かれているからである。斎藤美奈子の文脈を置いてみると、「セカイ系」は「男の子の国」に属していることになる。だからこそ『イリヤ』の物語には、魔法がなく、SFに的設定や展開、UFOや戦闘機など、「男の子の国」でよく見られる要素が多い。それ故「男の子の国」にいるイリヤは、「華麗な変身」で自分の「戦闘少女」の身分を強調する必要はない。また、セカイ系は普通、写実的な戦争と死亡の要素に満ちているが、斎藤が「ファッションショー」²と揶揄した「変身系」戦闘美少女のそれに似たような雰囲気は少ない³。また、斎藤は「男の子の国」での女性キャラクターを、紅一点の戦士を縮めて「紅の戦士」と呼び、外見や性格の設定、キャラクターの任務などの方面から述べている。しかし、彼女の文脈における「紅の戦士」の「紅」は、女の子を中心とした乙女系作品と異なり、「多くの男性と一人（少数）の女性」という要素が必要だと強調している。紅の戦士は、作品の中でセクシーな女性像を描かれることが多く、作品の中の役割は通常、通信や救助などの雑務が多いと述べている。作品全体については、メイン人物として存在しているわけではなかった。⁴しかしセカイ系のヒロインは紅の戦士と異なり、彼女たちこそ物語の中で戦うべきキャラであり、また、男性主人公は「守られている」側であるため、イリヤは斎藤の意味での「紅の戦士」にまとめることができない。また、斎藤環の『戦闘美少女の精神分析』（2006）によると、「一九八三年において特筆すべき作品としては、吾妻ひでお原作のTVアニメ『ななこ SOS』がある。空から突然降ってきたセーラー服の美少女「ななこ」は、記憶を喪失した超能力者だった。自称天才科学

¹ 斎藤が言及したように、これは一部の「ロリコン文化」との関連性もあるかもしれない。

² 前掲書,p.30

³ 「美少女戦士セーラームーン」にはキャラクターの死のシーンがあるが、その後また復活した。また、その後に登場したアニメ『魔法少女まどか☆マギカ』（シャフト、2011、監督：新房昭之）は、萌え要素である変身美少女と「死」や「宿命」など陰惨な要素を意図的に組み合わせたものであり、それ自体が伝統的な変身系作品の脱構築であるため、別の話となる。

⁴ 前掲書,pp.48-54からまとめ

者の四谷と相棒の飯田橋は、彼女の能力を利用して金儲けをたくらむ。」¹という。このような男性の幻想性を持ちながら作られた女性キャラクターを「ピグマリオン²型」の戦闘美少女と定義した。『イリヤ』の設定を見ると、イリヤも主人公の前に突然に現れた謎の美少女であり、斎藤環の文脈によれば、イリヤはこのタイプの範疇に組み込むことができる。具体的な分析を行ってみる。

二 現代のピグマリオン神話-「萌え要素」から創られた美少女

1 表紙（キャラクター）消費

批評家の東浩紀は著書『動物化するポストモダン-オタクから見た日本社会』（2001）および『ゲームのリアリズムのライブ-動物化するポストモダン2』（2007）で、90-00年代以降のオタクは作品のストーリーよりもその表象（＝キャラクターなど）、つまり「非物語」的な消費を好むと論じた。さらに彼は、「萌え要素」という概念を提案した。彼が提出した有名な「データベース消費」³理論により、アニメファン（オタク）たちはすでに、ある作品に対する消費対象はキャラクターそのものであり、物語性を無視しつつあると指摘している。この新たな消費行動は、オタクたち自身によって「キャラ萌え」⁴と呼ばれている。彼は、ほとんどの美少女ゲームやアニメは、「萌え」などの要素の積み重ねとそれらを再現するだけだと考えている。その後、文芸評論家山川賢一が、その理論に反論した。かれは、東の文脈は前後矛盾していると考えており、たとえば『エヴァ』と美少女ゲーム（『AIR』など）のオタクへの影響を論証した場合、オタクの感情に対する分析は前後分離されている⁵などと議論した。しかしこの矛盾はともかく、キャラクターの消費の観点について筆者は同意である。キャラクターに対して、最も直感的に見て取れるのは、そのキャラクターの外見であるだろう。現在のメディアミックス消費の環境により、美少女ゲーム、アニメ、ラノベにおいては、人気を集めるためにイラストを工夫するのが

¹ 斎藤 環『戦闘美少女の精神分析』,ちくま文庫,2006,p.208

² ピグマリオン（また、ピュグマリオン）の物語は古代ギリシャ神話から由来する。伝説により、ピグマリオンはキプロスの王で、彫刻が上手である。キプロスの一般の女性が好まない彼は、永久結婚しないことに決めた。でも彼は、超凡な技で一つ美しい少女像を彫った。長い仕事の中で、ピグマリオンはすべての精力・情熱・恋をこの像に与えた。彼女を愛し、彼女を装い、ガラテアと名づけ、自分の妻になるように、彼は神に懇願した。のち、その精神に感動された愛神アプロディーテーは、彫像に生命を与え、二人を夫婦にさせた。――筆者注

³ また、これについて、大橋崇行（2014）は文芸批評の「コード論」を変容させたものに過ぎない、と評価した。（2014:31）

⁴ 東 浩紀『動物化するポストモダン-オタクから見た日本社会』,講談社,2001,p.58

⁵ 氏は、NOTE というサイトで、「東浩紀『動物化するポストモダン』はどこがまちがっているか——データベース消費編」という文章を書いており、ツイッターでも様々な発言があった（ツイッターまとめサイト「togetter」では「山川賢一の『動ポモのどこがクソなのか大会』」討論パネルがある）。

非常に重要となっている。

九〇年代には、原作の物語とは無関係に、その断片であるイラストや設定だけが単独で消費され、その断片に向けて消費者が自分で勝手に感情移入を強めていく、という別のタイプの消費行動が台頭してきた。¹

たとえば、太宰治の小説『人間失格』が2007年に再版された際、漫画家の小畑健^{おぼた たけし}が表紙のイラストを担当したことがある。九州大学の廖韋娜(2017)はこの小説の発売状況と表紙と本の関係について、次のように述べている。

二〇〇七年六月、「夏の一冊ナツイチフェア」企画の一部として、集英社文庫は太宰治の小説『人間失格』を文庫として再版した。これに当たり、カバーを『デスノート』で知られる漫画家・小畑健によるイラストに替え、約一ヶ月半で七万五千部、一年間で二十一万部を発行し、「古典的文学作品としては異例の売れ行きとな」った。この大ヒットをきっかけに、翌年の「ナツイチ」から、夏目漱石『こころ』や川端康成『伊豆の踊子』などのカバーも、漫画家によるイラストに替えられていった。従来、このような「古典的文学作品」のカバーは多くが抽象画であった。(…)しかし、二〇〇七年の集英社文庫版『人間失格』の場合は、本文はそのままでカバーだけが小畑健のイラストと組み合わせられ、新たな姿となって登場した。いわば、コミックと『人間失格』の本格的な出会いである。²

一方、ネット上のコメントでも、今回の消費ブームを「バカ売れ」や「ジャケ買い」³と表現することが多かった。今野(2013)は表紙、特にラノベの表紙の役割について「ライトノベルにとって、挿絵によるイメージと挿絵に対する評価は、一般小説以上に重要な意味を持ち合わせている。これは、ライトノベルのメインターゲットとされている世代は、活字小説よりも漫画やアニメに親しんでいる世代である。/実際、人気のあるイラストレーターが、表紙・挿絵を担当することにより売上が伸びるといわれている」⁴と論じた。

アニメや漫画などの二次元的な視覚体験から派生し、再び文字化されたものとしてのラノベにとって、一般小説と比べ、より直感的な視覚的刺激を持ち読者に満足させなければ

¹ 前掲書,p.58

² 廖 韋娜「二〇〇七年の集英社文庫版『人間失格』-二つの商品性とリアリズム-」九大日文,2007(30),pp.48-63 下線部は筆者による

³ ジャケ買いは、「ジャケット買い」の略。小説の場合は、中身と関係なく、カバーイラストや口絵を目当てに本を買うことを意味する。(大森望、三村美衣の『ライトノベル★めった斬り!』(太田出版)という本による解釈,p.18)

⁴ 今野幹之「大衆メディアとしてのライトノベルの存在意義」,京都学園大学人間文化学会,人間文化学部学生論文集,2013(12),pp.76-96

ならないと考えているため、そのイラストは非常に重要であり、正にラノベの切り札とも呼ばれる。現在ラノベの表紙や挿絵において激しい競争が行われているが、留意すべき点として、女性向け¹やBLを除く多くのライトノベルの表紙は、物語に登場する女性キャラクターを描く対象としているという現状である。

2 隠された「主体」

『僕は友達が少ない』（2009-2015、著者：平坂読、イラスト：ブリキ、MF 文庫 J）の表紙（一部）を見てみよう（図 1-1）。

画像を見れば分かるように、この小説の表紙は全て女性キャラクターが前面にでてきており、本作の男性主人公の羽瀬川小鷹は後景に配置されるか、まったく描かれていない。表紙の表現では、わざと物語の男性主人公の存在感を弱体化ないし消していることがわかる。



図 1-1²

このようなトリックは、ラブコメというジャンル、いわゆる「(学園)ラブコメディ」あるいはハーレム系作品でよく見られる。男性キャラクターの周りを女性キャラクターが囲む場合を描き、かつ男性キャラクターの存在を弱めることで、読者が男性キャラクターを自分自身とみなすことを容易にし、より没入的な体験をすることができる。

これは美少女ゲームと似ているともいえる。大抵、美少女ゲームの男性主人公はプレイヤーが名前を設定することができ、男性キャラクターの外見はごく普通となり、顔（特に目）の特徴ですら描かれていない場合も少なくない。こうしてゲーム中の「仮想」世界にいる男性主人公を弱体化させることにより、「現実」世界のプレイヤーがキャラクターに自

¹ 「女性向け」のラノベの表紙もほとんど女性があるが、男性主人公も描かれている。

² 『僕は友達が少ない』の1、2、3巻の表紙。出典（左から）

<https://m.media-amazon.com/images/I/518m7O6p8JL.jpg>（最終閲覧日 20210105）

<https://m.media-amazon.com/images/I/51JD9SC7WeL.jpg>（最終閲覧日 20210105）

<https://m.media-amazon.com/images/I/51dzT8oZCDL.jpg>（最終閲覧日 20210105）

身の姿を投影することを容易にする。そうすることによって、ゲーム内の人物を攻略する際、ほかのキャラクターとよりインタラクティブ性のある会話を行うことができる。プレイヤーは自分を虚構のキャラクターを操作する「プレイヤー」ではなく、実在する男性主人公であるかのように感じることができる。東(2004)もまた「美少女ゲームの大部分は、男性のプレイヤーが、同じく男性の視点人物に同一化し、作品内世界で女性キャラクターと性行為することを目的として作りあげられている。(…)受動的な性的刺激(映像、音声)よりも、プレイヤーが能動的に得る疑似的な人生経験のほうがはるかに重視されるという点である。性行為の場面は、しばしば、その人生経験のひとつとして付随的挿入されるにすぎない。したがって、美少女ゲームとは、まずは、プレイヤーを男性の等身大のキャラクターに同一化させ、仮想空間のなかで異性の承認を与え、「モテる男」にしてあげる、すなわち「父」¹にさせるジャンルだと定義づけることができる」²と指摘した。すなわち、男性プレイヤーはゲームを通して、没入体験において仮想的な女性キャラクターを具象化させ、現実に近いシミュレーション的な体験を得ることができる。プレイヤーが男性であることを想定しているため、キャラクターのデザインやストーリー、選択肢などの作成には、普通、異性愛男性の好みを標準とする。

ここで注目すべきなのは、性的な要素をふくめていることである。『僕は友達が少ない』の表紙では、一部のイラストが言うまでもなく性的な暗示(Sexual suggestiveness)を持っていることがわかる。例えば、金髪の少女は柏崎星奈と呼ばれ、胸の発育が普通的女子学生より早いため、もう一人のヒロインの三日月夜空に「肉」と揶揄されている。表紙では、星奈のその性徴を強調しているのを見てとることができる。太ももとストッキングの間の隙間、いわゆる「絶対領域」が見える制服姿、かわいいメイド服やツインテールの幼女とそれぞれの描く(見る)角度などの要素は、男性の好みのための性的な「萌え要素」ともいえる。男性キャラクターが欠けていれば、異性愛男性読者はより自由にこの架空の空間に自己を持ち込むことができる。男性主人公(=視線の主体)を隠すことは、先程言及した消費の問題から見れば、確かに要素が豊富な女性キャラクターは容貌が普通の男性主人公より目を引きやすいため、「表紙消費」にとって有利である。しかしこうすると、女性をモノ化しているように、見つめられているオブジェクトが一つずつ整然と並べられ、静かに購入者に選別されているように見える。ラノベの本棚は大型「ミスコン」あるいは「人

¹ 恋愛→結婚→子供を産むなどの実在より抽象的な「成長」という意味を指す——筆者注

² 東 浩紀「萌の手前、不可能性とどまること——『AIR』について」、『美少女ゲームの臨界点』、波状言論,2004,p.165

身売買」の現場になってしまう。「彼女たち」の出現にはいずれも男性のまなざし (Male Gaze)¹の要因が含まれているだろう。端的に言えば、これらの女性キャラクターは、実在の女性を基準として作られたものではなく、男性の自己認識の上に築かれ、男性の幻想から生まれた、ピグマリオンの彫刻像のように、歪んだ「女神」(聖女)である。

3 非現実的な「萌え要素」

では『イリヤ』はどうなのだろう。まず表紙(図1-2)から見てみる。



図 1-2²

一番左にあるのは第一巻の表紙のイリヤの様子であり、これだけを見ると、彼女に対する第一印象は紫色のロングヘアー、アホ毛、ミニスカート、白いスクールソックスなどの要素が含まれている。一見問題がないように見えるが、よく見ると、イリヤの臀部の曲線がくっきりと描かれ、またスカートの長さも非常に短いことが分かる。現実世界での日本の学校制服は、その柄や素材のため、体の曲線が強調されず、スカートの長さもほとんど膝までである。イリヤのような制服は明らかに非現実性が含まれていて、現実の制服についてのデフォルメ的な加工とも言える。

例えばオタク文化では、女性キャラクターの中に「黒髪ロング」という要素がよく見られるように、長い髪は典型的な「萌え」表象の一つとして用いられている。そして90-00年代の美少女ゲームや魔法少女作品のキャラクターでは、カラフルな髪色の設定も流行したため、ちょうど当時の流行要素に合わせたイリヤの紫色の長い髪と奇抜なデザインの可

¹ 20世紀の女性主義映画批評者がラカン (Jaques Lacan) のまなざし理論 (Gaze) を借り、男性のまなざし (Male Gaze) という概念を提唱した。詳細は後述で。

² (左から) 『イリヤの空、UFOの夏』の1、2、4、3巻の表紙。

<https://m.media-amazon.com/images/I/51PasPQj0IL.jpg> (最終閲覧日 20210105)

<https://m.media-amazon.com/images/I/51L2p5j8+ZL.jpg> (最終閲覧日 20210105)

<https://m.media-amazon.com/images/I/51kLCcy7ppL.jpg> (最終閲覧日 20210105)

<https://m.media-amazon.com/images/I/51per+DLlrL.jpg> (最終閲覧日 20210105)

愛らしい制服は、当時の読者に印象を与えた。

(1) 異化した日常

しかし、ストーリーの流れに従えば、「髪」について、二つの違和感がある。

まずはテキストで書かれているように、イリヤは戦闘機のパイロットとして、日々戦闘機を操作したり、敵と戦ったりすることになる。現実的な要因を考えていくと、長い髪の手入れには長い時間がかかり、自分の髪をいじる余裕があるわけではないし、現実のパイロットはヘルメットを着用するため髪長さにも自ずと限界がある。しかしながら、キャラは凝視（まなざし）の主体（読者）にとってはあくまで仮想の構造で、こうした現実味よりも「鑑賞（審美）性」が気になるのは当然の要求である。そのため、「現実」に関する余計な関心は不要であり、このような些細なことは消費者の美的範疇の意識に組み込む必要がない。一方で、漫画『最終兵器彼女』やライトノベル『キノの旅』（時雨沢恵一、イラスト:黒星紅白）では、戦闘少女としてのヒロインが短い髪として設定されている。キノの「ショートヘア」もストーリーの中で何回も言及されている。前者はともかく、後章で『キノの旅』の主人公像の分析を行う際に触れるが、「キノ」自体の構成は、リアリズムとシュルレアリスムの絡み合いなので、髪の描写については、その意味が含まれている。

ここでは、『キノの旅』第九巻第五話「日記の国」で触れられている髪についての描写を見ておこう。以下で簡単にあらすじを整理してみよう。

ある国の女の子がキノという短い髪をしていた旅人に出会った。次の日は女の子の誕生日で、彼女は母に髪を短く切りたいと言った。しかし、その子の母は、女性は髪を短く切ってはいけないと返答した。しかし、少女はキノの髪を見て、なぜ自分がショートヘアになれないのか、さっぱりわからないような気がした。そこでキノの話をしたが、少女の母は女の子は髪を長くしないと嫁に行くことはできないと答えた。

このように、「母」から見ると、「長い髪」は自分のためではなく、自分の将来の結婚相手のために残しているものである。「花嫁になる」のはこの国の女の子の必修科目だ。つまり自分の外見がまなざしの主体と食い違っていると、不合格の配偶者とされてしまう。結局のところ、ここで登場する女の子は他者の付属品となる。作者の時雨沢はこのような「夫（父）権」を揶揄していると思われる。

ほかの一般文芸にも、「髪」についての描写が見られる。高野泰志（2001）の論文「男

性性から女性性へ：ヘミングウェイ作品における髪描写¹では、「(ヘミングウェイ)全ての作品で髪の長さが女性の妊娠能力の有無と常に結びついていることを明らかにする。」ことを目的とし、分析を行っている。文芸創作領域では「長い髪」とまなごしの対象(常に男性)とは密接な関連性があることが分かる。

二つ目の違和感を生じさせるのは、物語の後半との齟齬である。イリヤは薬や精神的ストレスが原因で、髪が一晩にして真っ白になってしまう(イラスト参照)。当時授業をしていた教師に「なんだそれは！おい伊里野、何とか言わんか！この御時世に髪なんぞ染めおって！」²と怒られ、浅羽とほかの生徒は「伊里野っていつも薬たくさん飲んでるし、ひょっとしてその副作用とかで(...)」³と言いたが、先生に「だったら黒く染めてこんかあっ！！」⁴と反論された。

違和感はどこにあるのだろう。

小説では生来の髪の色については言及されていないが、イラストの人物設定に従えば、イリヤ自身の毛髪は紫である。「現実」では、生まれつき紫の髪の人はおらず、「二次元」の架空の世界にしか存在しない。だがイリヤがいた「世界」では、髪の色について檄を飛ばした当人はおろか、同じ空間に居た人物は最初、彼女の髪の色を気にしていなかった。とすれば、紫の髪は彼らの「世界」にあっても驚くべきことではないと理解できるだろう。他のキャラクターのイラストを見る限りでは、イリヤだけが我々のいる「現実」に存在しない髪色である。なぜこの教師は初めからそのような「奇妙」な髪色を無視して、彼女の「白髪」だけを気にしてしまったのだろうか。一つの可能性としては、「イラスト」と「テキスト」が分離していることにある。

つまり、作者はキャラクターを作る際、髪の色について想像を巡らせていなかったが、イラストレーターがキャラクターを造形するにあたっては、イリヤの全体的な雰囲気には紫の髪が適当であるとされ、「常識外れ」の色が描かれた。だがそうすると、テキストの「世界観」と図の「世界観」は矛盾或いは分離が生じてしまう。しかし、読者の先入観を考えにいれば、直感的な視覚としては確かに目新しい体験ができるため、このような非常識なデザインは、キャラクター消費の発生の触媒となりやすい。また、このような表現を通して、「イリヤ」の「非現実性」も示されている。

¹ 高野泰志「男性性から女性性へ：ヘミングウェイ作品における髪描写」、京都大学総合人間学部紀要(8),2001,pp.107-122

² 秋山瑞人『イリヤの空、UFOの夏』第三巻・第二章-水前寺応答せよ前編,p.150

³ 秋山瑞人『イリヤの空、UFOの夏』第三巻・第二章-水前寺応答せよ前編,p.151

⁴ 秋山瑞人『イリヤの空、UFOの夏』第三巻・第二章-水前寺応答せよ前編,p.151

(2) エロティックなサイボーグ

続いて、イリヤのほかの部分から分析してみよう。物語の設定では、イリヤはブラック・マンタ (black manta) という戦闘機の操縦者として、右と左の手首にそれぞれ一つずつ金属球が設置されている。この装置は、彼女の神経と戦闘機の各パーツを協調させ、戦闘機をより効率よく稼働させることを目的としている。先に述べたセカイ系のもととなる『エヴァ』にも類似した設定がある。エヴァの機体を操作するパイロットも二つのヘアピンのような装置を頭部に置く必要があり、それは「インターフェイス・ヘッドセット」と呼ばれている。この装置は、機体とパイロットの脳の喜怒哀楽の感情を司る大脳辺縁系を支配している神経とされる A10 神経との接続を増強することができる。これがあれば、より効率的に信号を収集し、エヴァ機体にフィードバックすることができる。エヴァのパイロットが機体の損傷から強い痛覚を感じてしまうのも、この装置が原因である。さらに遡ってみると、1988年にサンライズが制作したロボットアニメ『魔神英雄伝』では、主人公の戦部ワタルが変身すると、彼の専属機体「龍神丸」の内部に入ることができる。しかし当時描かれていた「機体」内部には、現在ではよく見られる座席や操作ボタンがあるロボットのコックピットのようなものではなく、暗い空間に黄金の龍が浮かんでいた。ワタルは両手で龍の角を握ることによって機体を念で操作することができ、もし機体が損傷すれば、その痛みも角を介して彼に影響を与える。

このように、押すボタンやハンドルではなく神経によってロボットを制御することができるという設定は以前からあったのだが、時代が進むにつれて設定にはよりリアリティが付け加えられていく。単純なファンタジーから徐々に科学的な要素を加え、より SF 的なものになってきていることが分かる。しかし、イリヤのこの球体の設定ないし描写は、こうした SF 的な演出のみならず、エロティシズムも含まれていると考えられる。人間の体を改造し、金属球と神経の相互作用を用いることによって機体を制御可能にする、一種のサイボーグ人間になるという設定のどこにエロティシズムがあるのか。まずは浅野とイリヤが初めて会った時の会話から見てみよう。

そして、浅羽はやっと「それ」に気づいた。

その瞬間に女の子も、浅羽が気づいたことに気づいてぎくりと身を固くした。たった今まで、自分の手首に「それ」があることを、女の子は自分でも忘れていたのかもしれない。

浅羽は指先で、女の子の手首を探る。

何か、硬くて丸いものがある。

ゆっくりと、手首を裏返してみた。

卵の黄身ほどの大きさの、銀色の金属の球体が、女の子の手首に埋め込まれていた。

女の子がじっと見つめてくる。

水の動きに身体が揺られている。

現実が水に揺られて、再び遠のいていく。

「痛くないから」

そう言って、手首の金属球が浅羽によく見えるように両手を差し伸べて、女の子が近づいてくる。

(...)

「なめてみる？」

女の子はもう、目の前にいた。

女の子と浅羽の顔の間には、もう、銀色の球体が埋まった手首があるだけだった。

「電気の味がするよ」¹

ここには、一種のフェティシズムが隠れている。「手首」や「腕」などの描写において著名な作品に、川端康成の短編小説「片腕」（初出は『新潮』で、1963年8月号-11月号、1964年1月号）がある。主人公の「私」が若い女性に片腕を借り、慎重に家に持ち帰って、一緒に暮らしていくという一つのシュールな物語である。小説家の林房雄氏は、昭和三十八年七月の『朝日新聞』で、「(...)全二十三編の中で、最も「好色」な小説は、川端康成氏の「片腕」であるが(...)谷崎潤一郎氏は女の足のフェティシズム(崇拜)を書いたが、これは少女の腕のフェティシズムである。(...)その片腕を大切に抱いてかえって、「孤独な」アパートの部屋で寝るという超現実的な発想の作品だが、その発散するエロティシズムは極めて現実的で、生々しく美しい」²と評価した。物語で「私」は腕に指輪をつけており、それが自分の腕だと宣言して、家まで持ち帰った。添い寝をしたり愛撫したりしているうちに、彼女(の腕)も私に抱きついてきた。原文にはこのような描写がある。

腕のつけ根であるか、肩のはしであるか、そこにぷつくりと円みがある。西洋の美しい細身の娘にある円みで、日本の娘には稀である。それがこの娘にはあつた。ほのぼのとうひうひし

¹ 秋山瑞人 『イリヤの空、UFOの夏』第一巻・第一章-第三種接近遭遇,p.35-36

² 林 房雄「文芸時評〈上〉」,収録:『文芸時評大系』昭和篇III-第五卷(昭和三十八年),ゆまに書房,2009,p.398

い光りの球形のやうに、清純で優雅な円みである。娘が純潔を失ふと間もなくその円みの愛らしさも鈍つてしまふ。たるんでしまふ。美しい娘の人生にとつても、短いあひだの美しい円みである。それがこの娘にはあつた。肩のこの可憐な円みから娘の可憐なすべてが感じられる。

1

「私」はこの腕にある「円」を女の純潔と若さの象徴、つまり「処女」の印と見なしている。従って、傍線部の描写を通して、ここでの「円」は女性の胸を示すことがわかる。この短い円は女の青春も白駒過隙のように儂いものであることのメタファーとなる。だから「私」はこの短い「人生の円」を大事にしている。このような描写によると、少女の腕や手首を、それ自体が性的な象徴である乳房と同じ文脈に入れると、「腕」も性的な表徴が含まれ、官能性のある鑑賞対象になっていく。

偶然にも、イリヤの金属球もちょうど、このエロティックな「腕」の先端に置かれ、滑らかで丸みのある球体がある。これを川端のものと同様のものとみることはできないが、わざわざ相手の腕にある球体に舌で触れるという、異質的な近距離接触の描写を行っていることから、性的行為のエキセントリック的な表現ともみなされる。一方、体に埋め込まれたものなのに、イリヤは「痛くない」と言って、幼い頃から始まった戦闘訓練をしていたときにこの球体が埋め込まれていたことを証明するしかない。異物の存在に慣れていたのは、幼いイリヤが抵抗できなかった結果だった。明らかにこれは、レイプ行為のシミュレーションである。身体に異物を入れられたにも関わらず、抵抗することができず、この事実を受けいれ「従順」に戦闘機を操作するしかなかった。しかし彼女自体は、少女として、人間としての自己認知が両方崩れつつある。球体が入られた瞬間、女の子は脱皮し、成人あるいは非人間の戦闘兵器の存在となった。「サイボーグ」としての彼女の肉体はもはや「人」と「非人間」の間をさまよっていた。表情を失い、無口である等の表現は、自己精神の喪失であり、他者に支配された「自己去勢」である。

しかし何も知らない浅羽 (=読者) にとって、イリヤは弱くて一人の不器用な女の子にすぎない。手首の金属球が月光の反射で輝き、プールの水が月光に照らされて波打つように光っていたこの夜中の環境で、謎の少女は水蒸気に包まれ、ぼんやりとしていた。この場面から、「まるで世界はボクとキミだけだったかのように」というセカイ系の世界観が構築され始める。その後、イリヤがこの球体を「なめてみる？」と不意に言った瞬間、この幻想的なシーンの雰囲気のエロティシズムは一層盛り上がる。また、「電気の味がする

¹ 川端康成『片腕』（『川端康成』<ノーベル賞文学全集 16>）、主婦の友社、1971、p.362 下線部は筆者による

よ」は「オーガズム」を示唆させるし、「味」に言及することによって、背徳的な印象をさらに強めている。

ここで、作者は意図的にストーリーの展開を「異化」というトリックを使った。すなわち、平凡の「現実」（＝イリヤにとっての想像世界）を生きてきた浅羽が、「戦争」（＝浅羽にとっての想像世界）の環境を生きていたイリヤと出会うこと。長い間、同世代の人と「普通の会話」をしてこなかったイリヤにとって、この話はただ事実を述べているだけだった。しかしずっと「日常」にいた浅羽は、この見知らぬ金属球に対して、様々な疑問を持っているはずである。また、人間（特に異性間）の交際過程では、初対面からスキンシップが発生することもあまり見られない。ましてや、相手を「舐める」といった行為は、通常では起こりえないであろう。浅野（＝読者）は「指先だけがイリヤに触れた」ときでさえ、心理的に既にある境界線を越えていたようだが、そんな時に自分の手首を舐めてみないかと聞かれた際、どれほどの衝撃を受けたのかは自明である。このような「異化」の手法を通して、「非現実」と「現実」のセカイはここから並行し、交錯し始めた。「現実」にいる読者がこの部分を読んだ際、浅羽と同じようにこの見知らぬ状況に好奇心を抱くだろう。冒頭でも述べたように、浅羽は新しい体験をしたくて、夏休みの最後の日にかっそりと学校のプールに入った。これは普通の人にとっては、やりたくてもできないことなので、最初から「禁忌・猟奇」の要素が隠されていると言っても良い。ここまでであれば、「現実」として受け入れられる範囲である。しかしながら、そこでスクール水着を着た謎の美少女を目撃し、少女の異常を知りながら一歩ずつ進み、好奇心が最高値となる寸前、突然「舐める」という「非日常」的な行為の要求が生じ、本作における主人公（＝読者）がいる「世界」に対する「異化」が完成する。

三 「セカイ」を拡張する可能性

物語の最初で、浅羽はごく普通の中学生であることがわかる。毎日繰り返して同じような平凡な生活を送っていたが、夏休みの最後の日、何か新しいことに挑戦しようと決意した彼は、深夜にかっそりと誰もいない学校のプールに泳ぎに行った。この出来事が、間違いない後物語の展開にとっては決定的な瞬間となる。その後しばらくの間、イリヤに出会っても、町中が戦争寸前になっても、彼はまだ普通の人であり、町の人たちは戦争による食糧不足以外はあまり影響を受けていなかった。しかしイリヤは違って、浅羽にとって見慣れている生活は、小さい頃から戦争の訓練を受けていた彼女から見れば珍しいものだ

った。つまり浅羽はごく普通の「日常」を代表し、イリヤは一種の「非日常」を代表としているとも言える。

続いて以下は、イリヤと浅羽のキャラクター性を分析し、特にリアリティに欠けたヒロインとしてのイリヤを論じてみる。

1 思春期による葛藤の象徴

本作は、SF要素を含む10代の少年を主人公にしたラノベとして、無論青春をめぐる様々な話題を避けることはできない。波戸岡景太^{はと おかけいた}は論著『ラノベの中の現代日本』で、ライトノベルを対象に現代日本の若者の研究を行っている。たとえば孤独、流行文化や個体と集団の関係などの問題を含めている。また、中西新太郎の『シャカイ系の想像力』もライトノベルをめぐる、日本社会にいる若者たちの意識、感覚などを探求している。『イリヤ』も同じように青春の中で戸惑うことが多い。以下の各部分では、いくつかの現実にかかわる問題も言及されるが、主にテキスト内部の世界を中心にして分析したいと思う。

(1) 成長拒否

ほかのオタク関連作品では、教師をテーマにした作品（『GTO』や『ごくせん』など）でない限り、「教師」という人物は多く主人公たち生徒と対立するか、或いは作品の中に隠されている。例えば、別のセカイ系作品『星の声』では、男女の主人公二人がメッセージを送り合うシーンがメインとなり、教師はもちろん、他の同級生ですらなかなか現れない。

本作へ戻ると、浅羽のクラス担任の河口は注目すべき教師である。彼は二つ大きな葛藤のきっかけとして登場していた人物である。小説の第二巻・第二章『十八時四十七分三十二秒』の冒頭で、清美というクラスの女の子の機嫌が悪い理由を新聞部の晶穂が聞き出そうとするというシーンがある。後に彼女から、ずっと一緒にいた愛犬が亡くなったことを知り、非常に苦しい思いをさせてしまう。ある朝、清美は突然晶穂に「犬が自分に別れを告げに来た夢を見た」と告げた途端、教師が「犬畜生のくたばったごとくで世迷言をぬかすような奴は将来ろくなものにはならん」¹と言いながら入ってきて、クラスの中は憂鬱な雰囲気となってしまふ。その時浅羽が立ち上がって、なぜそのような悪態を吐くのか問うと、怒った河口は彼に殴りかかろうとして、もう一人の教師に止められた。

¹ 秋山瑞人 『イリヤの空、UFOの夏』第二巻・第二章-十八時四十七分三十二秒,p.95

二回目は、先述したイリヤの髪が一晩で真っ白になったシーンである。河口はそれを見て、なぜ髪を染めに行ったのかと詰問したが、彼女は黙っていた。そのとき、任務を受けたイリヤがカバンを取って教室を飛び出そうとすると、彼は彼女の髪をつかんでしまった。しかし、大量の髪の毛をもぎ取るとは思ってもいなかった。そこでずっと沈黙していたイリヤは思わず大声で「はなせ」¹と叫んだ。そのため彼は身を縮めて手を離れた。

浅羽にとって、大人たちは命を大切にすることを知らず、学生との共感ができず、いじめをする、ルールを気にする頑固な存在であった。その一方では学生たちのほうが、ルールを破壊する存在となる。たとえば浅羽がこっそりとプールに忍び込んだり、新聞部が勝手に放送室を占有したりするなど、従来の「ルール」への抵抗である。物語全体では、「大人」は常に「悪の勢力」として登場している。第三巻・第三章「水前寺応答せよ・後編」のあるシーンを見てみよう。イリヤは失血で時計塔に倒れていて、体は痙攣けいれんを続けており、浅羽は保健室の椎名先生に助けを求めるしかない。以下は椎名に対する浅羽の詰問である。

「手首に金属の玉が埋め込まれてるのも、いつも薬を山ほど持ち歩いてるのも、すぐに鼻血を出すのも、いきなり髪の毛が真っ白になったのも血を吐いてぶっ倒れたのもぜんぶ、伊里野がブラックマンタのパイロットだからなんですか。誰も知らないところで、伊里野が敵と戦っているからなんですか」

椎名真由美はやはり答えない。その沈黙こそが答えであると悟ったとき、浅羽の腹の底でくすぶり続けていた熱の点は、自分でもどうにもならない怒りへと変わった。

ぜんぶお前らのせいなのか。

怒りに目が眩んだ。

(…)

「そんなの大人がやれよ！！」

(…)

「中学生の女の子にぜんぶおつかぶせてよく平気でいられるな！あんたらが勝手に始めた戦争だろ！伊里野が何か悪いことしたのかよ！なんでそんなもんに伊里野が駆り出されなくちゃならないんだよ！」²

これを見れば、浅羽が「教師」＝「大人」を非常に嫌悪していることが分かる。なぜ若い女の子にこのような残酷な戦争をさせたのか。戦争は大人たちが起こしたもののな

¹ 秋山瑞人 『イリヤの空、UFOの夏』第三巻・第二章-水前寺応答せよ・前編,p.153

² 秋山瑞人 『イリヤの空、UFOの夏』第三巻・第三章-水前寺応答せよ・後編,p.187

ぜ女の子にその結果を負わせたのか。そうした疑念を抱きつつ、彼は「大人」たちを憎んでいた。しかしその後、沈黙していた椎名は突然口をひらき、戦闘に参加した全員が平和のためにやっているだけで、イリヤは平和を維持するための最後の希望であり、それは大人たちにもどうすることもできないと言いつつ。それを聞いていた浅羽は、頭が真っ白になって椎名の拳を受けるしかできなかった。イリヤは「個人」が背負っているものは確かに巨大で残酷だが、世界の平和のため彼女の犠牲は必要とされる。すなわち物語の中で言及されていた「最小限の犠牲」¹というものである。これは、長年議論されてきた「トロリー問題」² (Trolley Problem) と似た問題となる。つまり、「イリヤを失う」か、「平和(みんな)を失う」かのどちらを選ぶのか、という問題である。

このシーンでは、浅羽の感情が矛盾し混乱していて、人生のジレンマに陥っている。だから何もせずに椎名からの拳を黙って受けたのだ。しかし後のストーリーでは、浅羽はイリヤを選ぶことを決めていて、最後に「ぼくが説得すると思っただんならお生憎さまだ!! 伊里野は出撃させないからな!!絶対に死なせないからな!!伊里野が生きるためなら人類でも何でも滅ばばいいんだ!!」³と宣言した。

セカイ系のシステムでの「キミとボク」の関係性の強さや、個人的な感情は道徳的な感情より高いことがここで明確に示されている。イリヤは浅羽(≡作者・読者)にとって、葛藤する感情の具現化とも理解することができる。「イリヤ」を選ぶのか「イリヤ以外の全世界」を選ぶのかというのは、浅羽(=若者)の思春期の「成長」に対する彷徨と不安のメタファーとも捉えられる。

(2) 多重人格

小説の第四巻の冒頭で、北との戦争が勃発しようとしている。浅羽はイリヤを失いたくないため、夜中に町の外へ連れて行った。お金がないため、なかなか遠くまで行くことができない。浅羽は、今しばらく休校している小学校があると思って、そこに泊まることにした。数日後、一人の見知らぬ男が学校に侵入した。その人物は吉野といい、ホームレスを自称していて、長年様々な場所に住んでいた。そして食糧まで出してイリヤたちに分け与えたため、年少少女はこの男への警戒を緩めた。後日、その人が昔、歴史の教師をしていたことがあると告げ、時間があれば浅羽たちに歴史の知識を与えていた。二人は彼を

¹ 秋山瑞人 『イリヤの空、UFOの夏』 第四巻・第四章-南の島,p.266

² イギリスの哲学者のフィリップ・フットが提起し「ある人を助けるために他の人を犠牲にするのは許されるか?」という形で功利主義と義務論の対立を扱った倫理学上の問題の一つである。

³ 秋山瑞人 『イリヤの空、UFOの夏』 第四巻・第四章-南の島,p.299

尊敬に値する教師と見なした。

ある日、浅羽が備蓄用の食品を買いに行った。帰る際、数日前に橋の下で隠していた成人誌を見つけ、その本を持ち帰ろうと思ったが、イリヤが怒るのではないかと心配して、橋の下でこっそり目を通そうとした。彼はその間に、イリヤが危機に遭遇しているとは思わなかった。吉野は逃走を続けているイリヤらの行方がすでに暴露されていることを知り、自分が巻き込まれないように逃げようとした。しかし、その途中でイリヤとあってしまった。イリヤは彼を止めようとしたが、二人が言い争う内、吉野の逃げたい気持ちが突然、性的衝動に変わり、イリヤを押し倒して暴行しようとした。イリヤは、普段訓練していたため、持っていたナイフを取り出し、吉野の腹に突き刺した。怪我をした男は傷口を押さえてすぐ立ち去った。学校に戻ってきた浅羽が見たのは、シャツの乱れたイリヤと血まみれの地面だけだった。状況が把握できない彼は男に対する強い怒りを感じた。しかしイリヤは「何もなかった」と言い続けることしかできなかった。¹

吉野という存在を解釈してみようと思う。この人は実際、浅羽の別の人格とみなすことができる。表の浅羽は慎重で臆病ものであり、イリヤに「純粋な好意」を持っている。歴史教師の吉野は、大人の穏やかさを持っていて、細かいことにこだわらず、知識が豊富で、そしてイリヤに幻想を抱いている。

——浅羽のすきにして。

なぜか伊里野の声で。

だめだ、浅羽は想像を強引に軌道修正する。

こういう想像に伊里野を持ち出してはいけないのだ。

もうずっと前からそう決めているのだ。²

表の浅羽は、自分がイリヤに性的幻想を抱くことを望んでいないが、自分ではその幻想を制御することはできなかった。だから歴史の先生姿は、彼の「性的幻想」の具現化である。「浅羽が自慰行為をする」と「イリヤが暴行を受ける」という二つの事件はほぼ

¹ OVA アニメでは、このエピソードを一部修正して、イリヤに暴行を加えたのは見知らぬ男であり、浅羽はなかなか帰ってこないのは、コンビニでエロ雑誌を読んでいただけだった。すなわち、歴史教師としての存在と浅羽の自慰行為を省略していた。無論、「オナニー」は全年齢向けのアニメとして入れることができないという考慮もあるが、なぜ歴史の先生の存在を削除したのだろうか。一つの推測は放送時間を節約するためである。しかしこうすると、イリヤは暴力にされたシーンがすごく唐突となり、なぜ突然ホームレスが現れて、突然学校に行つてイリヤに暴行を加えたのだろうか、観衆にとっては理解し難くなる。しかし小説を見ると、論理的な一貫性があることはわかる。

² 秋山瑞人 『イリヤの空、UFOの夏』 第四巻・第一章-夏休みふたたび・前編,p.83

同時に発生している。すなわちこれは表の浅羽と裏の浅羽の相互の衝突の実体化である。

「天使」の浅羽はイリヤを傷つけることを拒否し、「悪魔」の浅羽はこの弱い女の子をレイプしようとした。しかし最終的には吉野が刺され、悪魔の浅羽が敗北したことを暗示し、してはならないことを行った悪魔（=吉野）が去っていて、一部の人格が自分の肉体から剥離していくことを示している。原初の性的欲望に勝ったとはいえ、吉野の脱出と並行発生し射精した浅羽は、イリヤへの感情が新たな段階へと移行した。傷だらけのイリヤにより純粋な愛を持ち、一方で自分の弱さに憤怒と無力を感じ、後の物語の矛盾の激化の下地として持ち出される。

一般文芸では、このような矛盾は個人の心理描写によって表現されることが多く、より重苦しい雰囲気を感じられる。しかし、ラノベの場合は、ハムレットのような冗長ともとれるような優柔不断な表現は必要なく、「ライト」という特徴を際立たせるため、人格を違うキャラクターに分散させる。こうすることで役作りが複雑になることはないし、若い読者によりやすく受け入れられることも出来る。

(3) 疑似恋愛

「疑似恋愛」あるいは「擬似恋愛」は、Weblio 辞書によると「現実の恋愛ではない恋愛の感情の経験などを指す語。マンガやゲームにおいて自分が恋愛しているかのような感情を経験することを指す場合もある」¹という言葉である。しかしここでは少し異なり、浅羽とイリヤの真実と偽りが融合されている恋愛感情をこの言葉でまとめたい。浅羽と初めて会った翌日、イリヤは浅羽のクラスに転入した。他の同級生によると、彼女はA組に行くつもりだったが、急にここに変更したという。その時の浅羽は、ただ偶然と驚きを感じただけだった。しかし最後に椎名が浅羽に書いた手紙には、すべて「大人たち」が手配していることが記されていた。部隊はこの計画を「子犬作戦」と名付け、浅羽を「子犬」とし、イリヤの同情をだまし取ろうとしていた。

子犬とはもちろん、あなた（浅羽——筆者注）のことです。

あなたを含めた、この世界全体のことでもあります。

伊里野に子犬を与えて、今日からお前がこいつの面倒を見ろと命令して、情が移ってかわいくて仕方がなくなってきたころにその子犬を取り上げて、こいつの命が惜しかったら死ぬまで戦えと命令する。——私たちのやっていることはそれと同じだ、というわけです。

¹ <https://www.weblio.jp/content/%E6%93%AC%E4%BC%BC%E6%81%8B%E6%84%9B>（疑似恋愛）（最終閲覧日 20201020）

(…)

あなたは、伊里野にとって、目に見える神様のようなものでした。

これは少しも大げさな表現ではありません。あなたは、伊里野にとっての「生きる理由」そのものだったのです。¹

イリヤと浅羽の最初の出会いは偶然だったが、「二度目」以降は人為的なものであったことがわかる。イリヤは浅羽に好意を持っていただけだが、「大人たち」はそれを利用した。すべては戦争が失敗しないことを確保するためである。一方、新聞部部長の水前寺は、イリヤのより多くの秘密を探ろうとするため、浅羽をイリヤとデートさせ、背後で盗み聞きしようとした。最初、浅羽は断っていたが、水前寺が「そうか。ではおれがやる」²と言った途端に浅羽は急に考えが変わった。ここからわかるように、浅羽はイリヤに対して特殊な感情を持っていて、イリヤとのデートを他人に譲ることを望んではいない。そのため、二人の最初のデートも他人から作られたものであった。二人がどちらも与り知らない思惑の下に始めた「恋愛」は、現実と空想の間を行き来し、つかみどころのない感情に揺れていた。「二人がいる時間」は作られた「仮象」である。イリヤは確かに浅羽のことが好きで、浅羽の文房具をこっそり盗み、お守りとして大事にしていたこともあり、浅羽もイリヤのことが好きであったが、彼自体も部隊の作戦に欠かせない「一環」として存在していた。浅羽とイリヤは、自分が心から相手を好きだと思っけていても、すべてが他人の計画通りに進行していることに気づけなかった。このように二人の関係の背後には大人たちの陰謀が渦巻いていたが、物語の結末で、イリヤは自由を得た。『ほしのこえ』の結末では、男女の主人公は再び会えることができず、『最終兵器彼女』の結末は、ヒロインが男性主人公を守るために死んでしまった。しかし『イリヤ』で、浅羽はイリヤのためにイリヤの「兄」を傷つけ、最後に、イリヤは戦闘機を運転して空に向かい飛んでいった。

地球上の光景とは到底思えない夕暮れの中を、伊里野はゆっくりと飛び続けている。

籠から解放された鳥のようだった。一目散に逃げ去るような卑屈さもなく、闇雲に風と戯れるような幼稚もなく、ただ、己が翼で自由を確かめるかのように円を描き続けている。

(…)

伊里野は、もう二度と地上を振り返りもすまい。

(…)

¹ 秋山瑞人 『イリヤの空、UFOの夏』 第四巻・エピローグ,p.316

² 秋山瑞人 『イリヤの空、UFOの夏』 第一巻・第三章-正しい原チャリの盗み方・前編,p.224

彼方の巨大な雲の間に青い空が残っている。伊里野はその雲間に進路を向けて、大空に翼を広げて、まっすぐに、まっすぐに飛び続ける。

伊里野が空に帰っていく。¹

最後の「伊里野が空に帰っていく」は、無論様々な解釈ができる。イリヤの病状が再発して死亡し、彼女の魂が他の戦友と同じように空の星になったと理解してもよい。しかしどのような解釈にしても、重要な部分は、彼女が「自由」になったことだ。浅羽はイリヤが好きだからといって、そばにいさせることを縛ったわけではなかった。むしろこの個人的な感情を、崇高で無私な恋愛感情に昇華させた。つまり物語の最後に、浅羽の「執念」が消えていき、イリヤとの個人主義的な感情も、イリヤが自由になるに伴い解消していくということである。

『イリヤ』の最後では、浅羽は個人の恋愛を放棄し、イリヤの「自由」の獲得を援助した——戦争はもはや不要なものとなり、彼女はようやくごく普通の「女の子」として世界で生き延びることができた。イリヤは成長していく浅羽にとって美しい夢のような存在で、恋をしたり、愛し合ったり、それに、自分の意識で諦めることを学ばせた。

仮想恋愛ゲームもここで終わり、「キミとボク」という空間に存在していた「頑固な青春物語」も手放したものととも消え、彼は「成長」という「不完全変形」を経験している。作者は浅羽の手を借り、イリヤが戦わなければならない宿命を打ち破り、「空に戻る」とともに「キミとボク」の狭い空間を破壊し、伝統的な「セカイ系」の文脈を延長しながら、想像の空間を拡張した。

2 「性別倒錯」の仮想空間

高橋幸 (2019) のブログでは「ジェンダーから見るセカイ系：戦闘少女の登場と少年の受動性」という記事がある。

彼女によれば、「セカイ系作品に登場する戦闘美少女は多くの場合、母親のような包容力を備えた存在であり、またセカイが破滅していくさまをどうすることもできない主人公の無力さを甘美にうたいあげる傾向をもっていることは事実」²である。

先に述べたように、セカイ系の特徴は「キミとボク」であり、物語の書き手は男性が主

¹ 秋山瑞人 『イリヤの空、UFOの夏』第四巻・第四章-南の島,pp.306-307

² 高橋 幸 ジェンダーから見るセカイ系：戦闘少女の登場と少年の受動性
<https://ytakahashi0505.hatenablog.com/entry/2019/11/21/092752> (最終閲覧日 20201022)

であるのが一般的であるため、「語り手」の視線も男性主人公が中心となることが多い。テキストを読んでいるとわかるように、『イリヤ』は三人称の視点で書かれているが、全体的に心理活動が描かれているのは、男性主人公だけである。すなわち、浅羽は実際には隠された語り手であり、本のタイトルはイリヤを主語としているが、本当の視線の主体は浅羽であり、この浅羽という男の子の頭の中で生成したストーリーである。

(1) 弱化した「僕」

高橋が述べるように、セカイ系の男性主人公は弱化された特質を持っている。彼らを弱化させたのは、著者自身である。氏は「自分の存在意義や自分のアイデンティティを確立できておらず不安や鬱屈を抱えながら日常を生活している主人公が、物語の展開とともに、自分なりの世界理解を確立させ、自分が生きる理由を見つけていく」¹とした。この点につき、論述を展開してゆく。

作者は自分のことをキャラクターに投影し、物語の発展を通してキャラの成長を支援しているといえる。この過程は、同時に消費の対象に据えられている、若い読者の成長過程でもある。男性主人公を弱めるという設定は、現実においては教化の役割が含まれているのである。若い読者は浅羽と同じように普通の学生で、毎日同じような日常を繰り返しているが、ある日突然「戦争」や「死」などの問題に直面しなければならない際は、どうすればいいだろう。そうした問題に直面しつつ、浅羽は一步一步進んでいく。こうした物語の読書経験を通して、読者はこのような進歩的・成長的な体験を得ることができるようになる。

セカイ系に限らず、弱気な男性や強い女性は様々なラノベの中に存在している。例えば、まつおかけいすけ松岡圭祐の推理類ラノベ『万能鑑定士 Q の事件簿』²（イラスト：清原紘、角川文庫、2010-2020）では、雑誌出版社のジャーナリストのおがさわら ゆうと小笠原悠斗という男が主人公となる。彼はその弱気な性格で、なかなかよい新聞素材を見つけることができず、クビになる危機の寸前にいる。そんなとき、偶然にも鑑定士としてある事件を処理しているりんだりこ凜田莉子と出会った。彼はこの事件を報道したきっかけで、クビになる危機を乗り越えたが、再び莉子と他の事件に巻き込まれた。悠斗はさわやかで知的に見えるが、実は仕事ができない。特に莉子の

¹ 高橋 幸 ジェンダーから見るセカイ系：戦闘少女の登場と少年の受動性 (2)
<https://ytakahashi0505.hatenablog.com/entry/2019/11/21/093240> （最終閲覧日 20201022）

² 日本の場合、この本がライトノベルかどうかは議論されているが、中国での出版したバージョンではライトノベルと明記されている。

強い判断力と比べると、ますます無能に見える。しかし、シャーロック・ホームズの助手のワトソンのように、悠斗も助手として、沢山の事件の中で成長し続け、莉子を追いかけて、優秀な助手となった。また、川原礫^{かわはられき}の『アクセル・ワールド』（イラスト:HIMA、電撃文庫、2009-）で、作者は大胆にも、主人公を一匹の「豚」（ゲームの世界では豚の形であり、現実には低い身長に丸々と太った身体、気弱で典型的な「いじめられっ子」である）と設定した。豚としての主人公は、ゲームの世界で体も小さくて、行動不便となり、常にヒロインの力を借りることでしか勝利を得ることはできない。「アクセル・ワールド」での戦いと生活を送る中で、彼は自分を変えていくことにした。

しかしこのように男性が書き手となり、男性キャラを弱化し、女性を強化しすぎるとどのような問題を起こすのだろうか。一見、まなざしの客体（=女性）が、以前のようにか弱く従順な女性を描かないことは、女性を利己的な対象として見ていないことの証左にも思われる。しかし、ここでの「強化」や「弱化」の表現は、同じく男性の「利己的な行為」とみられる。すなわち、自分の強さを引き立たせるためには、優しく大人しい姫が必要であり、自分が弱い場合には、自分を守ってくれる強い女性を必要とする。やはり先述のように、これらは現実の再現ではなく、自己幻想の再現に過ぎない。このような「再現」は「デフォルメ」と「理想」性を持っている。イリヤを守ろうと思っていたが、（物語内部の）現実を見れば、イリヤが「僕」を守っていることが分かる。いや「僕」だけではなく、すべての人の命を守っている。浅羽の「守る」は地球全体で比べると非常に卑小に見える。しかしイリヤは彼にとって、世界よりも重要な存在だったので、自分の弱さと無力さを知り、イリヤを守ることに執着していた。したがって、性的幻想の対象とされ弱化された女性とは異なり、強化された女性は、男性の母性への渴望の具現化である。先述したように、浅羽がイリヤを性的幻想の対象としないのは、彼にとってイリヤが精神的な母親に似ていた存在だからである。

(2) 「ファリック・ガール」

斎藤環は、精神分析用語の「ファリック・マザー (phallic mother/woman)」に基づいて、ファリック・ガール (phallic girl) という概念を提出した。氏によると「「ファリック・マザー」(中略)は文字どおり「ペニスを持った母親」を意味しており、「権威的に振る舞う女性」を形容する場合に使われることもある。いずれにしても、ファリック・マザーは、一種の万能感や完全性を象徴している。たとえば欧米圏のタフなファイティング・

ウーマン達は、そのほとんどがファリック・マザーと言ってよい。ところで私はこうしたアマゾネス達との対比から、戦闘美少女たちを「ファリック・ガール」と呼ぶことにしている¹。斎藤は、ファリック・ガールがファリック・マザーと異なるのは、ファリック・マザーにあるべき「外傷」すなわち戦闘の動機が、ファリック・ガールには欠けていることである。これは「外傷」が読者（視聴者）にリアルな感覚を与え、彼らの置かれている仮想空間の破裂や分割を招くためであると指摘している。²

観衆に愛される戦闘少女像は、往々にして「存在の無根拠、外傷の欠如、動機の欠如」³の諸要素を備えていることを彼は強調している。それは『ほしのこえ』にも表れている。ヒロインのミカコは何の理由もなく地球を守るための宇宙飛行士として選ばれ、彼氏と何十光年も先の遠距離恋愛を続けなければならない。『イリヤ』も同じく、戦闘の動機（外傷）を欠如している。前述した「レイプのシミュレーション」は、少女にとってはトラウマになる体験だが、それは戦わなければならないがための動機によって生じたものではなく、むしろ戦わなければならないとした「結果」といえる。

注目すべきことは、「ファリック・ガール」という言葉の構成である。なぜ戦う少女は（精神的な）ペニスを持った少女だと言うのだろうか。斎藤環の別の本にある「ファルス」に関する記述を見てみよう。

男とはファルス⁴、つまり象徴的なペニスを持つ存在のことだ。性というのは、ラカンによれば、象徴的にしか決定されない。そして、そもそも言葉の世界である象徴界は、ファルス優位のシステムになっている。人間は、去勢されることで、つまりペニスの代わりにファルスを獲得することによって、この象徴界に参入するんだって話は、前にしたよね。だから極論するならば、なにかを語ることを含めて、言葉による活動は、どうしても男性原理的なものが優位になりがちだ。⁵

昔からの家父長制や男性優位社会では、「ファルス」は長い間権力の象徴とされ、簡単に解消することができない。「戦闘」のように、力を得たり、他人を圧迫したりするなどの要素を含める行為は、同時に「権力」の意味も持っている。では、どのように、そのよ

¹ 斎藤環『戦闘美少女の精神分析』,ちくま文庫,2006,p.313

² 前掲書,pp.329-330 からまとめ

³ 前掲書,p.316

⁴ 著者は、ファルスを「ペニスの象徴=万能感」と定義されている。(p.69) — 筆者注

⁵ 斎藤環『生き延びるためのラカン』-第14回 女性は存在しない?,basilico,2006,pp.152-153 下線部は筆者による

うな権力の行使、すなわち女性が戦うことを可能にするのか。

オーストラリアの女性学研究者バーバラ・クリード (Barbara Creed) は、著書の『THE MONSTROUS FEMININE』で「ファリック・ウーマンは、女性がペニスを所有していないと信じることを拒否するフェティシストたちに呼応して作られたものである。(…) ファリック・ウーマンはフェティシズム化された女であり、二つの姿 (去勢した/去勢された女) の存在を否定するためにデザインされたイメージである。男性の去勢不安の根拠を拡大することで、フロイトのフェティシズム論を無効にすることはできない」¹と述べた。

つまり、このような性的フェティッシュとしての「ファリック・ウーマン」のイメージは、同じように男性の想像力の産物である。そしてファリック・ガール (≒戦闘少女) にも同じことが言える。上の論述に沿って、再び男性の自己意識に戻ってくる。我々はいまだに紛れもなく、男性優位の社会にいる。その結果、男性は権利・権力などの方面ではまだ上の位置にいる。したがって、このような現実を踏まえて、小説家たちが作った「強い女」は上述の「母性」がある一方、男性の心の拠り所でもある。

父権の余波が及ぼされた社会での男性では、気弱に生きていくことは難しい。例えば、『エヴァ』の主人公のシンジは、いつも弱くて躊躇しているため、アスカによく「男のくせに」と叱られてしまう。弱い、繊細などの言葉は男性にとって悪い意味がある。「女々しい」男は社会の人々に笑われる。だから『イリヤ』の中では、著者は自身を代表する弱い「浅羽」を作り、また浅羽に救いを与えてくれるイリヤを作った。現実の世界から見れば、浅羽こそがその伝統的な意味で保護されなければならない女性のようにであり、戦うイリヤは伝統的な意味でのヒーローとなった。

両者は、ストーリーの進行に伴い性別の転換を続け、互いに発展を進めていく。特に第四巻の冒頭の部分で、イリヤが髪の毛を切った途端、彼女の物語における「女性性」が低下する。これは、女性性に対する去勢を示していて、より浅羽と一体となる傾向が強くなる。最後にイリヤが自由を獲得したことは、イリヤだけの「自由」ではなく、「一体化」した二人の共同の「自由」とも言える。そこで、自分自身の長い間の「アイデンティティ」に対する迷いが消え、「自分を守る自分」と「弱い自分」が融合し、心身が健全な「我」

¹ 原文: The phallic woman is created in response to the fetishist's refusal to believe that woman does not possess a penis. (中略) The phallic woman is the fetishized woman -- an image designed to deny the existence of both these figures (woman as castrated/castrating) . By enlarging the grounds for the male castration anxiety, we in no way invalidate Freud's theory of fetishism. (筆者訳) pp.425-426
電子書籍版に参照、<https://cutt.ly/VgKk6vO> (最終閲覧日 20201020)

が徐々に構築されてきたことを示している。想像した「美少女」は再び「想像」空間に戻り、浅羽の精神も解放させた。こうした結末もまた、読み手に「創造」と「想像」の二重の可能性を与えた。

おわりに

本章では、セカイ系ラノベの代表作である『イリヤの空、UFOの夏』を例として、セカイ系作品の意味や内包、および「萌え要素」消費をめぐるラノベ（とその他のオタク系作品）が存在する問題点を考察した。戦闘美少女としてのイリヤの「ピグマリオン」性はここで、二重性を有している。一つはイラストレーターが「萌え要素消費」に基づいて、キャラクターをデザインするという過程は、ピグマリオンの行為と似ているということである。もう一つはテキスト内部で、浅羽が現実と想像の間で出現した「セカイ」という空間の中で、自分が「見たい」イリヤ像を創っていることである。また、テキスト分析を通して、主人公とヒロインの関係性を整理し、「戦闘少女」という設定を皮切りにして、ストーリーの中での役割や象徴的な意味を分析した。ファリック・ガールとしての戦闘美少女は、（異性愛）男性にとって精神を支えるもの、男性自身から幻想の産物であることが示されている。

長谷川（2009）は、『イリヤ』以降、セカイ系は「ポスト・セカイ系」¹の方向に発展し始めていると考える。いくつかのセカイ系に似た作品も単なる「キミとボク」という狭い叙事の空間や伝統的な意味での「戦闘少女」の描写に限らない。それらはすでに「ポスト・エヴァ」の余波から離れ、より多くの方向へ移動し始める。

例えば同じくセカイ系に分類されたラノベ『涼宮ハルヒ』シリーズには、壮大な軍事戦争はなく、兵器のような戦う少女も存在しなかった。しかし主人公の涼宮ハルヒ自体が戦争を生み出しかねないような、世界を滅ぼす能力を持っているという設定があり、主人公のキョンは世界の破滅を制止する存在である。また、ストーリーが日常の生活に見えるこの作品に登場するほかの二人のヒロインは、未来人と宇宙人である。このような非日常的な設定が多いため、作品を読むときにも、日常と非日常の葛藤を感じることができる。

現在、フェミニズムの覚醒が徐々に拡大していくとともに、「ファルス崇拜」は新たな

¹ 長谷川 穰「セカイ系ライトノベルにおける恋愛構造論」（限界小説研究会[編]『社会は存在しない』、南雲堂,p.193

文脈では通用しなくなっていく。特に女性が独自性のある表現の手法を用いて創った芸術作品の中で生まれた「戦闘少女」像は、もはや「ファルス」性から離れ、見えないペニスを持っている女の子ではなく、女の戦士として、さらには「戦士」そのもの自体として存在している。したがって、男性のまなざしにより作られた「ファリック・ガール」のイメージもまた、新たなジェンダー意識の台頭に伴い、見えないペニスの影響から徐々に脱却していくであろう。男性幻想に基づいて現れた「偽り」の戦闘美少女像から、自律性を持ち能動的な個体へ変化していくと思われる。

その後の章では、「戦闘少女」の発展や変容とともに現れた新たな形態と意味の分析を試みる。また女性意識のほうから、女性を主な視点としたラノベのテキスト構成とキャラクターの位置付けなどの検討を試みる。

第二部 女性自意識の台頭—紅玉いづきの「人喰い三部作」を例として—¹

ライトノベルという言葉からは、多くの場合「異世界」、「ラブコメ」、「世界系」などの言葉が想起される。にもかかわらず、ライトノベルと称される作品群は、その幅広さゆえ、包括的な定義が困難である。その中で、このジャンルの新展開を独自に示す代表的作家である紅玉いづきに注目する。彼女は『ミミズクと夜の王』を著し、2006年に第十三回電撃小説大賞を受賞した。現在、人気のある学園ラブコメや異世界転生の小説においては、依然として男性中心主義的な創作姿勢が認められる。しかし、本論で取り上げる紅玉いづきの作品は異なる。彼女の『ミミズクと夜の王』、『MAMA』、『雪蟻螂』の三作品は、「人喰い三部作」と呼ばれている。この三つの作品で、作者は一般的なラノベと異なる「戦う女性像」を描いた。すなわち極力「萌え要素」²を排除し、男性の付属品でない女性を描いたのである。一部の読者は、彼女の作品を「童話風」ラノベとも主張するが、一般的な「王子様とお姫様の幸福な結末」の童話とは異なり、運命に翻弄される人物の成長史を描き、他人或いは自分と戦いながら、女性の自己認識の目覚めを取り上げている。彼女の作品は、男性を満足させるためのものではなく、女性の視点を導入して創作されている。他にも女性を主要な登場人物とする作品がある。

紅玉氏の作品を、榎本秋（2008）は「寓話」系³として分類している。このような作品は、読者の性別の境界線が曖昧であるというより、むしろ、読者層の明確な性別を想定しない作品として成立している。性別や年齢の限定を越えた読者群を想定するライトノベルは、その根底で、従来の創作とは次元の異なる領域へと作品世界を広め、また描写意識を深化させているのである。榎本は『ライトノベル文学論』で「電撃文庫」に関する一節でこう論じた。「壁井ユカコ『キーンリ』（二〇〇一〜）や増子二郎『ポストガール』（二

¹ 本論文では、2018年十二月十五日に開催した「広島大学総合科学研究科と台湾中興大学中文系合同論文発表会」で発表した内容に基づき整理したものである。

² キャラクター・作品などの萌えの対象を構成する要素・記号。東浩紀の著作『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』（講談社,2001）において提唱された概念。

³ 寓話的なラノベに関して、榎本は「ジャンルの傾向としてはもうひとつ、『キノの旅』から始まった「寓話的な異世界もの」の流れにも注目したい。現代の社会問題をストーリーの中に反映するのは現代ものと同じだが、それを寓話（道徳的な教訓を伝えるための短い物語。しばしば神秘的な印象を与える要素で構成される）的な手法で異世界に投影しているのが特徴だ。」と述べた。榎本秋『ライトノベル文学論』,NTT,2008,p.38

〇〇二～)、さらに近年話題になった紅玉いつき『ミミズクと夜の王』(二〇〇七)などが代表的な作品だが、その多くが主人公を少女とするところには何かの意味があるのかもしれない。」¹ここで、榎本は紅玉いつきの作品にある寓話性について言及するが、詳しく論じていない。

そこで筆者は、紅玉の作品を分析し、キャラクターやストーリーが伝える言葉の意味を掘り下げ、女性キャラクターたちの内的変容の過程を観察する。紅玉の各作品は短く、巧妙である。また、彼女の叙述の視点は、ほぼ第三者的であり、物語世界を客観的に構成している。その点で、一人称視点の叙述と比べると、臨場感はしばしば薄くなるかもしれない。しかし、第三者的視点で客観的に物語るために、人物心理や筋の展開に関して、より強い構成力や想像力を必要とする。こうして形成された紅玉作品を通じ、読者は、従来とは異なる現代の女性意識が小説的に表現・形成されているのを読み取り、現代へと繋がる、あるいは自己の目指すべき女性像を体験するのである。本論は、紅玉の作品を通して、少年小説としてのライトノベルではなく、若い女性と男性の双方を読者に抱える紅玉作品が描き出す女性像を分析また解釈する。通俗的なラノベの女性像イメージとは異なる紅玉作品を取り上げ、特に新しい闘う女性像に関する分析を行ない、ラノベの多様性を展示したい。

一 「非人間」から「人間」の自己認識

女性意識 (feminine consciousness) を論じることは、女性の社会的な自我の覚醒の経過を分析することである。²男性優位的な思潮が主流となっている社会では、女性の自己意識の覚醒は重要でなる。では、女性にとって、自己意識の覚醒とは何であろうか。女性の自己意識の覚醒について、楽 (1991) が述べているところによると、自分自身の性自認に基づき、独立した人格や自己思考を形成する能力である。³ここで言う「女性意識」を、「フェミニズム」と同一視することはできない。女性意識は、女性としての自己認識の一種であり、「男性の意識」と同様、アイデンティティを構築、改善するための一つ概念である。フェミニズムは、女性が持つべき権利を追求するのが中心で、「男女平等」など社会的制度の改善などを訴える。無論、フェミニズムの誕生は女性意識と深く関わっている。ここで問題となっているのは、女性としての性自認を有している人物が、自己を形成

¹ 前掲書 (p.39)

² 楽 黛雲 《中国女性意識的覚醒》,一九九一,文学自由談 (3) pp.45-49

³ 楽 黛雲 《中国女性意識的覚醒》,一九九一,文学自由談 (3) pp.45-49

していく過程である。本研究で論じる「女性意識」は、『ミミズクと夜の王』（磯野宏夫/イラスト、2007）、『MAMA』（カラス/イラスト、2008）、『雪蟻螂』（岩城拓郎/イラスト、2009）の三作品に描かれた女主人公の自己認識の発展経路でもあり、アイデンティティの構築、及び社会に対する対抗意識でもある。

1 「再命名」の行為

上記の三冊の中で、女性の「自己認識」というテーマを扱う上では、『ミミズクと夜の王』が一番鮮明といえる。ミミズクの改名の行為から見ると、彼女には潜在的に強烈な「自己」性がある。人の名前は親によって与えられることが多い。そのまま名前を受け容れる人もいるが、成長中により適切な名前を見つけると、名前を変更する人もいる。名前は、「自己」を代表するものとして改名されることがある。

ミミズクは元々名のない奴隷であった。彼女の額に「332」の数字があつて、それは奴隷としての彼女のコードで、永遠に消えない印だった。幼い頃から苦勞して、家族もない彼女にとって、「親からの愛情」は未知なるものである。そもそも彼女は、これらのことについて考える暇がない。

ミミズクと夜の王に関する一つのシーンを少し長いが見てみよう。

「あんねー、あたしねえ、名前ミミズクってえの、自分でつけたんよう」

ミミズクは語り出していた。何故だろう。目障りだと言われたのに、それなのに消えてしまおうとは思わなかった。昔のように、あの「村」にいた時のように、消えたい気持ちにはならなかった。

言葉が届けば何かになる気がした。口にした言葉は誰かの鼓膜を震わせるだろう。それが夜の王であれば、幸福な気がしたのだ。それだけで。

「あたしミミズク違ったのー。あたしい、村で、奴隷しててー、奴隷する前覚えちゃいないんだけどー、そんな名前ミミズだったの。クソとか、悪魔とか呼ばれたりもしたけどねー、ミミズって名前でー、ミミズって知ってるー？泥食べんだよーだからあんたも食べなさいって泥投げられるんだけど、そんなん、食べられるわけないよう」

ミミズクがけらけらと笑った。

笑って続けた。

「だからあたし、ミミズにクをつけて、ミミズクって、自分のこと呼ばれてると思うことにしたんだよー。っていってもミミズとか食べるわけじゃないんだよー？」

そう言って、自分の言ったことにおかしくなって、「キャハハハハ」とミミズクは笑った。笑うと顔の筋肉が痙攣するようだった。

「……愚かな」

(…)

そうして夜の王は続けて言った。

「“苦”だけを付け足したか。ミミズクの方がまだ、ましであったかも知れぬものを」ミミズクは何度もまばたきをした。どうしていいかわからなかった。だからへによりと、力なく笑った。

「んー？」

顔の筋肉を弛緩させたらなんだか少し楽になった。頭を左右交互に揺らす。

それから、深くは考えずに言った。

「んー、クって苦しむの苦ー？ええーでもだってー、可愛いと幸せだし。苦しんでも、幸せのがよくなぁーイ？」¹

引用箇所では、ミミズクの潜在意識では過去の人生を非常に嫌悪していたが、夜の王の前で、彼女は笑いながら、気にかけないふりをしていた。夜の王との会話の途中でも、その感情の不安定さを隠すため、何度も笑った。夜の王と話す以前から、実は何度も自分の心に問い続け、自分は一体誰だろうか、なぜこの世界に存在しているか、を認識しようとした。彼女には元の名前を変え、過去と決別しようとする強い覚悟が窺える。この改名の行為も、そのような状況で唯一できる「反抗」である。彼女は死ぬことを熱望して、夜の王を見つけるために森にたどり着いたが、夜の王から、その要求を断られた。夜の王は人間を嫌っているので、ミミズクを食べないと言ったが、ミミズクは「だいじょうぶだよーあたし人間ちがうし」(p.7)と楽しげに返事した。奴隷としての彼女は、手足が縛られ、額にマークがあるなど、いかにも普通の「人間」とは異なっている。加えて、「人」がどんなものかは理解できず、自分がこの世でどのような「存在」と見なされているのかも認識できなかった。この恐怖と孤独を解消し、自分のアイデンティティを得るために、やむをえず新たな名前をつけて、自我意識を樹立しようとしたことが見て取れる。

ミミズクにとって、改名は自己のアイデンティティを完全化するためにも、また自己の肯定に伴う、周りの人との連繋にも必要なものであった。即ち自己を同定し、自己を他者に認識してもらうための名前が必要だったのである。村から逃げ出したり、魔物に遭遇したり、王室に連れて行かれたり、友人になった王子を知ったりした一連の経験を通し、ミミズクの「自己性」は徐々に構築されている。

2 他人との連結

ある日、国民の安全（実際には別の利益のため）を守るために、森の近くに住む王族が

¹ 『ミミズクと夜の王』 第二章-幸福への閾値,pp.44-46

森に侵入し魔物を討伐しに来た。その途中で、魔物に閉じ込められた人質と誤認されたミミズクは、騎士に城まで連れ去られた。元々子供がいない騎士の妻は、彼女を可愛がって、養女にした。夜の王に過去の忌まわしい記憶を封印されたことを覚えていないミミズクは、いつの間にか王族の女性になり、そして王城の儀式を学び、食べものの心配をすることなく過ごしていた。その過程で、彼女は遂に「家族からの愛情」を体験することができた。元奴隷が貴族の女性になった。こうしてミミズクは幸福になるはずであったが、いつも何か重要なことを忘れたような気がしていた。その後、騎士の妻がミミズクの記憶の封印を解いて、ミミズクはやがて森の中で夜の王と過ごした時の記憶を取り戻した。この時点で、彼女の目の前に現れたのは、二つの選択肢である——夜の王を見捨てて、彼の魔力で友人の王子様の病気を治すか、それとも夜の王と一緒に宮殿から脱出し、森に戻るのか、である。矛盾に陥ったミミズクを救ったのは養母（オリエッタ、騎士の妻）である。自分が求めているものの正体が段々と明白になっていき、夜の王との記憶こそが大切な宝物だと、彼女は知った——森にいた時間が一番楽しい時間だったのだ。

その背に腕を回して強く力を込めて、そうしてミミズクは言った。

「あのね、あたし、あたしね。綺麗な着物が嬉しかったの。お料理はみんな美味しかった。お布団ふかふかで、幸せだったの」

嘘じゃない、それは、決して嘘じゃない。

「……そう」

オリエッタの相づちは、慈愛に満ちた聖母のようで。

ああ、お母さんみたいだなと、ミミズクは思った。

知らないけど、わからないけれど、でも、きっとこんな風でしょう？お母さんって、こんな風なんでしょう？

それでも。「でも、それでも……帰りたいんだ」

帰る場所が、あるんだ。

「フクロウのいた森に、帰りたいんだ。……あたし、馬鹿かな」

ごめんなさい、ごめんなさい。こんなにも、あなたは優しくしてくれたのに。

(中略)

「持って行きなさい。あなたに貸してあげる。」

(中略)

そうしてミミズクは剣を取った。

架空の痛みが身体を引き裂き、もよおす吐き気。

けれど、その手を離さない。(あたしは、戦う)

今まで誰かに言われるままだった。指図されるままに生きて来た。自分で何かを得ようなんて、そんなこと。

(あなたと出会って、初めて知った) あなたと出会うことが。

ミミズクの人生の中、初めて自分で選んだことだったから。

(あなたを取り戻す、そのために、戦う) 今なら神に願ってもいいと、初めてミミズクはそう思った。¹

「女の子はね……恋をすると、みんな馬鹿になるのよ」(p.236)これが「養母＝ママ」から言われた言葉。昔は「ひと」としての立場さえも強く拒否されたミミズクの心の中で今「恋愛感情」が生まれた。これは「自己嫌悪」から「自己承認」への一つの良質な移行である。彼女は自身が抱く夜の王への「愛情」を自覚して以来、他にも、彼女の中には、衝動や勇気、責任などの複雑な感情も芽生え始めた。夜の王を救うためには、宮殿の守備も親からの死別も恐れない。彼女が望んだのは、ただ好きな人を救い出すことである。このように他人のために行動することは、彼女自身の強い意思の表現である。

ミミズクは、「童話」の文脈では「姫役」を担っている。彼女は、伝統的な受け身で従順な「姫らしさ」を放棄し、物語の最初で提示された森の奥深くまで戻って、魔物（以前は討伐の対象）たちと一緒に暮らすことになる。これは、「王子と姫」系の童話においては新鮮な結末とも言える。ここでミミズクの元々平面的な感情は、より立体的になっている。読者から観れば、このキャラクターは、物語の進行とともに、その性格の欠片が寄せ集められ、繋ぎ合わされて、人物像は徐々に、明確になっている。それは単なる強い感情の持ち主ではなく、認識し意志を貫く自律的な女性への道程である。

二 コミュニティでの位置付けを探る自己認識

1 「肯定」の欲求

少女の自己認知、成長の戦闘史を描いた『ミミズク』では、物語世界の背景をめぐる説明はほぼないが、第二作の『MAMA』と三作目の『雪蟻螂』には「跡継ぎ」の要素が含まれている。この二つの物語の主役は同じく「承継者」として存在している。『MAMA』のヒロインのトトは、サルバドール一族が長い間、代々、引き続いてきた「魔術師」の地位と肩書を背負って唯一の後継者となった。彼女はミミズクのように自分だけのために生きられず、家族全体の栄誉と希望を負っていた。しかしトトは魔法も勉強も上手くできず、

¹ 『ミミズクと夜の王』 第八章-救出 II, pp.235-238

「落ちこぼれ」と呼ばれてしまった。学校の同級生からの嘲笑に加え、家庭では親から押し付けられる「使命」にも直面し、彼女は無力感も感じている。

「トト……トトは、魔術、出来なくてもいい、かな……」

ここにいてもいいかな。

おかあさんの子供でもいいのかな。

たとえばそんな風に尋ねていたら、また答えは違っていたかもしれない。けれどアリは娘の言葉に、編み物の手を止めて向き直って言うのだ。

「なに言ってるの」ほんの少し、怒ったような声で。

「そんなことを言って。魔術のお勉強をさぼっては駄目よ？あなたは誉れ高きサルバドールの家に生まれたんだから」

何度も言われていた言葉だ。今更と言えば、あまりに今更なその小言に、ふつりとトトの中で何かが切れた。

「おかあさんのばか！！」

涙を落とし、そう叫び。近くにあった毛糸の玉を投げつけて。

「おかあさんなんてだいきらい！！」

そう一言言い捨てて、部屋を飛び出す。後ろからアリがトトの名を呼ぶ声が聞こえたが、トトは泣きながら、真夜中の神殿へ向けて夜道を走り抜けていった。

だいきらいと言った、自分の言葉が何度も心の中に響いている。

本当は知っていたのだ。

大嫌いなのは、母ではなく。

落ちこぼれでしかない、自分なのだ。¹

ミミズクが空を自由に飛べる鳥であるとすれば、トトは土壌に深く根を下ろした花である。どんなに高く咲いても、土壌から離れることはできない。よりもよって、この花は「開花」の才能に欠けていて、他人の目には立派な土台を無駄にしているだけに見えた。「サルバドールの落ちこぼれ」と呼ばれてきたトトも、自分に何ができるのかを問い続け、他人と自己の二重否定を経て自己価値（self-value）の実現は更に困難になっていた。落ち込んでいたトトは、そんな無能な自分に向き合えなくなり、交友を拒否したり、勉強を嫌いになったり、魔法の学習が向上せず、自己の価値感が更に低迷していくという悪循環に陥ってしまった。しかし彼女は長年眠っていた魔物のホーイチに出会って、絶望の底に落ちる事態とはならなかった。

¹ 『MAMA』,pp.20-21

ホーイチとトトが初めて対面するシーンを挙げて見よう。

ふわりとトトの目の前に降り立ち、そのラヴェンダー色の瞳を正面から見つめ。

そうして尋ねた。

「ねえ、ママって、なに？」

ほんのわずかに掠れた声で静かに聞いた。

彼の心を占める、強い疑問符。魂に染みついた問いかけ。

かつて彼の喰らったひとりの少年。彼が、死の間際まで、魂の叫びのように、残した、心。

(どこにいるの、ママ)

恋い焦がれ。

思い求める。

たったひとりの、やさしいだれか。

ホーイチのその間に、にっこりとトトは笑った。

暗闇で最後に聞いた、あの声は、聞き間違いではなかったのだと、そう思ってトトは笑った。

きらめくような微笑みをひとつ。そうして、言った。

「じゃあ、トトが貴方のママになってあげる」

愛らしく告げられた、その答え。

(ああ)

そうか、と彼——ホーイチは思った。

(ああ、そうか)

ママは、ここにいた……——。

そうして彼は、少女に静かに頭を垂れた。

小さな身体の小さな足下。

少女が手に入れたのは伝説の人喰いの魔物。そして魔物が手に入れたのは、自らが従うべき主人であり、小さな小さな、彼だけのママだった。¹

トトは魔物のホーイチの母親になった。迷える子羊が救われたかのように、トトはついにホーイチのもとで自己価値を見つめ、「必要とされている」という感情を感じた。アブラハム・マズロー「自己実現理論」(Maslow's hierarchy of needs)²からトトの心を位置づけてみると、彼女はすでに第一層の「生理的欲求」(physiological needs)を獲得した上で、同時に「安全の欲求」(safety needs) (第二層)と「社会的欲求/所属と愛の欲求」(social needs / love and belonging) (第三層)を獲得した。自分に能力がないことを認めていたトトは、サルバドール一族の榮譽を担う勇気を持たず、学校でもいつもストレスを

¹ 『MAMA』,pp.53-54

² Maslow, A. (1954). *Motivation and personality*. New York, NY: Harper.

受けていた。人間を避けていた彼女は、ホーイチと出会えてから、「もう一人ではない」と孤独感を解消したが、ホーイチが持っている強い魔力も安心できる材料だった。従って、もともと仲間がいないトトは、幼い「魔物」を自分の「子供」として持つようになってからは、「友情」の力よりも「家族愛情」によって、トトは心理的な満足を得られるようになる。つまり、「所属関係」の欲求の承認を獲得したのである。

このライトノベルのタイトル『MAMA』は、ママ、所謂「母」というものを意味している。物語も、「ママ」のトトと「子供」のホーイチをめぐって展開している。「母の愛」は世界中の文学の歴史を貫いて、無限に変化を続けるモチーフである。古今東西で、母親をめぐる描写は無数にあり、小説や演劇、映画や歌など、「母」を扱う作品は数えきれない。本作の「母」は血縁のある母親ではないが、精神的な母子関係であり、主人と従者の関係でもある。トトはホーイチの「魂」を保って、ホーイチはトトの身を守る使命を背負っている。一般的な自然的な「母の愛」とは異なり、二人の「愛」は人為的であり、(最初から)一定の利益関係を持っていたとも言える。耳が食べられてしまったトトは、この災いのおかげで、どんな言語でもすぐ解る「天国の耳」の能力を得て、外国語を素早く身につけることができた。そのため、父親がガーダルシアの女性外交官になるように勧め、トトも喜んで受け入れた。だが、この耳だけの能力では、有能な外交官になることにはならないので、トトは過酷な訓練を始めた。長年の訓練の中で、彼女はいつものように、友達もできず、ホーイチがいれば十分だと思いながら、世間から離れた独立した「空間」を作った。すべての外部からの混乱を遮断し、二人だけで共有できる小さな世界に生きるという設定には、強烈なロマン主義のにおいが漂っている。

2 「女らしさ」という武器

一部のフェミニストが主張する「独立」や「自由」の思想とは異なり、ミミズクでもトトでも、後述する『雪蟻螂』の女性キャラでも、男性がパートナーとして存在することが必要とされている。これは今なお男性中心主義の社会にいる紅玉氏の思考の限界かもしれない。しかし、「boy meets girl (s)」とよく言われるライトノベルの固定化された創作の規範から見れば、このような設定には正当性があるはずだ。三部作の基調を一致させて、「童話」あるいは「寓話」という設定を超えないようにしているのかもしれない。しかし、著者は脇役のキャラクターの描写を通して、作品全体としてバランスが取れるように、「限界」を乗り越えようとしている。例えば、トトが外交官になった後、晩餐会でガーダルシアの王家の姫君ティーランと知り合った。彼女は、一見わがままで傲慢な女の子だったが、

深く接触するうち、トトはこの王女の強い性格を発見した。ティーランは常に他人からの脅威に直面し、実際怖がっていたが、彼女はいつもその恐怖感を「傲慢」な態度を演じることで隠していた。

ある日のパーティーで、誰かがこっそりとのティーランのグラスにガラスの破片を入れた。それを知っていても、彼女は微笑みながらグラスを受け入れ、冷静にグラスをたたき割った。全てを目撃したトトは、その場で悟った。高貴な姫まで危機の中で必死に生き、同じ女性である彼女も、相手に潰されないように強くならなければならない。

呆然と、トトは夜会に目をやった。ティーランは夜会の中心で、彼女を取り巻くたくさんの大人達に笑顔を向けていた。虚無的なほど無邪気に、鮮やかに、あでやかに。

トトは自分の中に、失望や困惑よりももっと強い思いが湧きあがるのを感じた。

悲しきにも似た、悔しさや、あるいは喜びであったのかもしれない。

胸の中に火のついた思いだった。

(戦っている)

トトは思う。

彼女の不遜さも、空虚のようなわがままも、全てがきつと、彼女の武器だ。

ガラス片の入ったグラスを渡される、そんな壮絶さなどトトは知らない。王族という地位も、末姫という立場もトトにはわからない。トトにはティーランのような、人を引き込む美貌も魅力もない。

けれど、彼女と同じものがある。

たったひとつ、彼女と同じ。

(わたくし達は)

女である、ということ。

にじむ涙をぬぐって、トトは顔を上げる。

ホーイチの力は借りない。この耳さえも飾りでしかない。トトだけの戦がここにはある。彼女がたったひとり、出来そこないでなくなるために。

この身ひとつで戦えるのならば。

(^{わら}微笑え)

美しいドレスは強固な盾。

鮮やかな微笑みは鋭利な剣。

全ての害意を跳ね除け、万物を裂いて。

守るべきはただひとつ、価値もなければ形もない、誇りという、確かな己の証しだった。¹

¹ 『MAMA』,pp.104-107

「(わたくし達は) /女である、ということ」。著者はトトの口を借り、この言葉を叫んだ。近代化を果たした現在の社会において、なお存在する男性優位の状況での女性の地位の不平等を表現し、女性への同情と共感を明らかにしている。しかしこれらの女性キャラクターをめぐる展開によって、読者は行間に隠れている抗争の精神を察知することができる。例えば、ホーイチがいなければ、何もできないかもしれないとトトは知っていたが、自立に向け闘うことを自覚していた。即ち、あきらめてはいけないこと、女の魅力を含めて、何を武器にしてでも戦うのは女であり、責任を負うのも女であるという覚悟であった。無論、ここでの「戦い」は、戦場で敵と命がけで戦っているわけではないが、この闘争は目に見えない困難なものであったことがわかる。他の魔術師との抗争だけでなく、それはサルバドール家の「名誉」との抗争、及びトトが起こした社会的性別の定義に対する異議と挑戦である。「落ちこぼれ」から「戦士」までの主人公の辿る軌跡は、これは正しく女性外交官サルバドール・トト、そして彼女のような沢山の女性の成長史である。

三 「男尊女卑」の社会に立ち向かう

同じく「承継者」の主人公である『雪蟻螂』のアルテシアは、より前衛的で自由な女性意識を持っている。アルテシアは雪山の二大部族のうち一族フェルビエの族長である。この族の女を「雪カマキリ」と呼んでいて、それは彼女たちが相手を愛しすぎて、食べてしまうという伝説があるからである。フェルビエともう一つミルデという部族は何年も紛争を続けていた。アルテシアの父が族長をしていたとき、制御不能な疫病が発生し、フェルビエ族の多くの人が命を落とした。彼はミルデ族が呪術を用いたと考え、解呪のできる魔女を探して助けを求めた。彼らが雪山にある魔女の屋敷に辿り着いたとき、ミルデの首領ガルヤもその場において、同様の疫病にかかっていた。彼らは、疫病は誰の呪いでもなく、天から降った災難だと知った。魔女は次の春が来ると、疫病は消えていくと予言した。両方の紛争を解決する唯一の方法は「政略結婚」だけだった。歴史に残る両国の平和と友好のため「和親」をした姫たちのように、アルテシアは自分の部族の民の幸福のために、敵国への花嫁の道を歩いてきた。

1 女性リーダーとしての自覚

翻って『ミミズク』と『MAMA』の世界観と比べてみれば、女は、それほど厳しく差別されていることは少なかった。だが『雪蟻螂』では、男性は常に女性に対する「軽蔑」を表出した。その中で、第三者(旅者)の視点からアルテシアを評しているシーンがある。

視界の端では、丘に佇む女の姿。彼女を狙った矢尻は、背を丸めた男によってすべて叩き落とされていた。青白い顔で佇む彼女と対比をさせられるように、仮面の戦士がその仮面をかすかにずらした。

戦士は女だった。

それ自体は珍しいことではない。

遠方から訪れる者には驚愕されるのが常だが、フェルビエの民は時に女も剣を持つ。力は男のほうが勝れ、女戦士の激情は、どのような呪いもはねのけると言われるほどだった。

(中略)

「旅の人間、運がいいな。今かすかに見えたお方がアルテシア様だ。俺達の族長は、そらおそろしいほどの美人だぞ」

フェルビエ達は馬車から降りた男ではなく、その奥に目をこらしていたようだった。旅の男も流されるままに興味をそちらへと向ける。

「女なのか」

今ほどまでフェルビエの勇士に感嘆していた男には、意外に思えたのだろう。

けれどフェルビエ達は皆、躊躇うことなく頷く。

「ああそうだ。先代の父上はかなりの傑物だったが、流行りの病にやられてな。アルテシア様はまだ小さかったが、先代の妹君に支えられ、立派に俺たちの上に立っている。今ではもう父上にまさるとも劣らない」

「.....女の下になど」

思わず、といったようにもれた呟きに、フェルビエは誰もが明るく笑う。

「それはお前、アルテシア様を知らないから言えることだ」

あの御方はすごい方だよ、と言う人々の感嘆にはけれど、わずかに苦い色がまじっている。誰もが言葉を探すようにしばらく黙した。

「しかしな、アルテシア様は.....」

結局黙することに耐えきれなくなったように、ひとりの男が、切なげなため息混じりに小さくぼやく。

「本当に、和平のために、あんな死人狂いのミルデなんかに、御身を売っちゃうのかね.....」¹

「.....女の下になど」この軽侮的な呟きにより、『雪蟻螂』の世界では、女性の地位は男性と平等ではないことがわかる。敵族の男性も、「母虫」のような軽蔑的な言葉を口にしている。だが、それらの女性たちは、不平等を恐れず、乱世の中で必死に自分の居場所を求めている。アルテシアの叔母ロージアは、かつてフェルビエ族中、最も勇猛な女戦

¹ 『雪蟻螂』 第一章-蛮族の戦うた,pp.27-31 (下線部と強調記号は筆者による)

士だったが、彼女はガルヤに腕を切られてしまった。皮肉なことに、恨みから愛を生じて、ロージアはガルヤを喰おうとする気持ちになってしまったという。ロージアはそれを愛情と勘違いしていたが、相手が敵のため、愛する人と一緒にいることができず、一生自分の部族にいることしかできなくなった。彼女にとって唯一の慰めは、自分の姪のアルテシアに剣術を教えることだった。二族間の戦争は、調和不可の矛盾であり、その矛盾の産物である二人の禁断の愛は、とりわけ貴重で、悲壮であった。古来、認められない愛情はいつも悲しみの結末とつながっている。『孔雀東南飛』¹から『梁山伯と祝英台』²、そして『曾根崎心中』³、あるいは『ロミオとジュリエット』⁴に至るまで、俗世から乖離した永遠の「結びつき」は、許されない恋人たちが社会の犠牲となった象徴である。孤高の女戦士を自負してきたロージアだったが、心を乱される男性に出会うと、自分の心を理解することができなくなった。その際は、自省を続けて、それが「雪蟻螂」の愛情であることを自覚した。彼女はミルデに安置されていたガルヤの頭骨を盗み、その後、亡くなるまで自分の病床で保持していた。

テキストによると、フェルビエでは女性がリーダーとすることはよく見られる。彼女たちはつねに男性兵士たちを率いて戦っている。したがって、斎藤美奈子の『紅一点論』の文脈に置くことができるだろう。前述のように、斎藤氏によると、ほとんどの「紅戦士」は「雑役」として登場していた⁵。しかしここは違う、フェルビエでは、女性は統帥として現れることができる。また、彼女たちが兵士を率いることができたのは、いわゆる「女性の魅力」ではなく、非常に強いリーダーシップと戦闘能力を持っているからである。しかし、テキストでも見られるが、フェルビエ以外の人は女性に従わないようで、フェルビエを嘲笑っている。しかし彼女たちは気にせず、男性にできることは、女性も同じようにできる。雌のカマキリは雄のカマキリを食べる習性があると言われているので、このような強い女性たちは「雪カマキリ」と呼ばれている。アルテシアやロージアのように、「女性の支配者」の形で現れる役割は、伝統的な「紅戦士」の内包を揺り動かし、こうして戦闘少女である「紅戦士」により多くの描写の可能性を広げているといえる。

¹ 中国の六朝時代の長編叙事詩である。『玉台新詠』巻一に収められ、作者未詳。

² 「梁山伯」と「祝英台」という二人の恋愛を語った民間説話で、中国の四大民間説話の一つとされている。

³ 江戸時代における現代劇浄瑠璃。最初の世話物であり、このジャンルの代表作の一つ。近松門左衛門作（1703年）

⁴ *Romeo and Juliet* イングランドの劇作家ウィリアム・シェイクスピアによる戯曲。

⁵ 斎藤美奈子『紅一点論』、ちくま文庫、2001、pp.52-53 からまとめ

2 自分と向き合う

アルテシアの「影武者」を務めていたルイは、また別の一群の代表である。幼い頃からアルテシアと一緒にいて、彼女には特別な感情を持っていた。「友情」でも「愛情」でもなく、ソウルメイトのような存在だった。彼女にとって、自分の最大の幸福は、アルテシアのそばで働くことだと思って、アルテシアの要求であれば、ルイは死も恐れなかった。一見してルイは男性を翻弄する「悪女」のイメージをしているが、このような行為を繰り返してやり続けた。その行為は、ルイが、自分の求める本当の「愛情」を探す手立て、あるいは、自分の本心を探求する手段なのである。

男遊びはルイの生来の性分で、背徳と呼ぶにはあまりに軽やかだった。屈強な戦士も勤勉な学者も、働き者の料理人も、誰もが彼女に夢中になる理由は、その外見的な美しさだけではなかった。

いつだって、心を寄せるのは彼女が先なのだ。

楽しむように異性を想い、微笑みを投げかけ、時に自らの織ったハンカチを差し出した。けれど彼女はただひとつ、「雪蟻螂」と呼ばれるフェルビエの女とは違っていた。

やがて男が彼女に想いを寄せ始める頃、あるいは幸福に満ち手をあわせ始めるに従って。

ルイは寄せた波が沖に返るように、静かに身を引いていくのだった。

ルイのことを悪女と呼ぶ向きもあったが、彼女のささやかな倫理観によって、「相手のいる男」に惚れることがなく、また彼女自身の想い相手にしか伝わらないほどひそやかなものであったがために、表だって彼女を糾弾するものはいなかった。

素行をなじるにはルイは有能で、もちろん主であるアルテシアに迷惑がかかるようなことは一度たりともなかった。そしてまた、アルテシアはその軽やかささえ容認していた向きもある。

「覚えていてもらえるのなら、幸福よ」

だから彼女のことを心の底から悪女だと思っているのは、多分ただひとり、彼女自身だけだった。

「——でも、誰も、私をさらってくれやしなかったわ」

そんな望みなどもったことは一度たりともなかったのに、ルイはその言葉を呟いた。¹

悪女になるのは本心ではなかった。このような性格になったのは、ルイにとって、自信や安心感が足りないためである。幼い頃からアルテシアの影武者になっていたルイだが、アルテシアの強さとうまく合わないと思っていた。

¹ 『雪蟻螂』第三章-狂人の現神,pp.77-79

ラカンには「鏡像段階」という概念がある。つまり、「想像界」に居る我々は、子供の時から鏡を通して自分を感知し、自分を認識することができる。だが「他者」のように自分を直接見ることができないので、自分が見ていた「鏡の中の自分」も、もう一人の「他者」にすぎない。なので、本当の自分を見ることができないし、他者を見ながら成長するしかない。¹

ここでは、ルイの職業の特殊性により、外形も気質もアルテシアと高度に一致しなければならない。そのため、二人は互いの鏡となる。同じように、彼女たちも互いの「他者」である。だから、鏡を見ているのように、二人はあいてのことを「自分」とみなすはずだ。しかし、両者は本質的に違うため、「影」としてのルイは少し苦労してしまい、「もう一人の自分」になる方法を完全に身につけることができず、早期の「同一化」は確立されることができなかった。従って、成長の過程で、露の性格も少し歪んでいく。アルテシアはスターのように輝いていて、不器用な自分が、なぜ彼女の代わりになれるのだろうか。胸に手を当てて自分に問いつつ、いっそう卑屈になってしまったルイは、結局男から寄せられた好意で少しばかりの自信を見出すことしかできなかった。

間もなく嫁になるアルテシアは、自由を与えようとルイに約束したが、長年の間、「影」を務めてきたルイにとって、アルテシアが去ったら自分に何ができるのか、わからなくなった。そこでルイは、「自分の好きな人」と一緒に成れないなら、「自分の好きではない人」と一緒にいることに決めた。その時、アルテシアは魔女の家から帰ってきて、自己を見つめ直し、愛されない人と結婚するのがどれだけつらいことかを悟った。アルテシアはその悩みをルイに打ち明けると、ちょうどいいタイミングをつかんだルイは、直ちにアルテシアを助けると約束し、彼女の代わりに花嫁となって、無事結婚式を終わらせた。

アルテシアはまぶたをおとし、天を仰ぐように、小さくあえいだ。

「…私の恋は、生涯で一度きりだった。だから、……出来ない。真実の意味で、オウガとの婚礼は、出来ないんだ」

(中略)

アルテシアは、震える声で、囁いた。

「……お前の、人生——私に、欲しい」

(中略)

彼女はルイのすべてを奪っていくのだと思った。まずルイから生まれを奪い、名前を奪い、

¹ 斎藤 環『生き延びるためのラカン』-第8回 愛と自己イメージをもたらす「鏡」,basilico,2006, (pp.83-85 まとめ)

時間も、そして、……その人生までも。

涙があふれ、頬をとめどなく流れた。

「陛下」

私の、たったひとりの、女王陛下。

「……よろこんで」

ルイの返答は、歓喜にあふれていた。

——そう、私は、ずっと、そうなりたかった。¹

「奪われた人生」とは、些か恐ろしい概念ではないか。自分の生活を他人の生活を演じることで過ごして、自由を奪われ、自分の意思で生きることができなくなる。なるほど、表から見れば、アルテシアが勝手にルイの人生を奪ってしまったのだが、実はそれこそルイの最高の希望、心の居場所だった。彼女たちは身分を交換して、ルイはこの結婚式の花嫁になり、アルテシアは自由になる。ルイは心からアルテシアの幸福を祈って、最後にもう一度彼女を助けることを喜んでいて、自分の「生まれ」「名前」「時間」「人生」を奪われることに関し、「よろこんで」承諾するルイの心は自己犠牲の「歓喜にあふれていた」。このような体制の下では、女性を「サクリファイス」とするような「結婚」行為から抜け出すことはできにくいだが、結果から見れば、両者とも「望ましい結末」を獲得している。

紅玉は、元々「族長」としてのアルテシアがコミュニティに負わされた古い「肩書」を脱ぎ捨てさせることで、彼女を新たな、独立した人格と自己の意識で行動できる「自然人」にした。彼女たちをそれぞれ新しい位置づけに置き、これを通して、「古い」ルイと「古い」アルテシアを抹消した。最後では、「新生」を意味している結婚式を皮切りにして、二人は再び生まれ変わった。ここで、彼女たちは静かに自分の宿命を破り、自己意識を持ちながら斬新なる自己を探り、作り上げた。

ここまでは、単なる「観賞の対象」となる「扁形的」（前述、動機の欠如など）な戦闘系美少女よりも、紅玉氏のような女性ライトノベル作家が描いた戦闘系美少女の人物像のほうが、より飽満となり、「丸型的」となることが分かる。上記の三つの物語の背景はいずれもファンタジーな世界に拠りだが、描写によってキャラクター達のリアルさが感じられる。確かに世界のどこかに、これらのような強い女性がいるのではないかと読者に感じさせることができる。

¹ 『雪蟻螂』 第八章-絶冬の花嫁、pp.278-280

おわりに

私たちが生きている現実社会から見れば、いまだに「女らしさ」などの観念によって、無意識のうちに女性を既定の範疇に縛りつけている。このような教育を受けた女性の多くは、この観念を正常なものだと思ってしまい、知らず知らずに自分に枷をはめてしまっていた。このような古い観念を変えるには、社会全体のイデオロギーの転化は勿論だが、ラノベのような、高級芸術として認知されないが、気軽に接近できる大衆的メディアも重要である。多くの青少年は、女性を含めて、ラノベという身近なメディア文芸による読書実践を通じ、日々「女らしさ」に関するイメージを転化しているのである。

女性文学のプロセスは、いわば女性の内心における、あるいは女性の自己世界との抗争の過程である。紅玉いづきも、彼女のラノベ作品を通じて、より多くの女性に自身の「童話」を読ませることで、女性意識の構築を果たさせる。また、より多くの男性にも女性を理解させようと試み、彼女たちは男性の付属品ではないことを認識させた。女は奉仕する「メイド」ではなく、空から降ってきた「彼女」でもない。一人一人が生きている、自分で考える意識のあるナマの人間であることを認識させる。

私たちがまだ十分に男性中心的社会を脱却していない現状では、「やまとなでしこ」などのステレオタイプのイメージが根付いている。アニメの産物としてのライトノベルも、当初は男性目線の満足を出発点にした女性像をさらに劇化し、極端化していた。

80 から 90 年代に「SF」や「ファンタジー」などのライトノベルがブームになった後、ゼロ年代初頭から、「シャカイ系」や「学園系」のような、よりリアル性の強いライトノベルが流行し始めた。このタイプのラノベの一つの特徴は、明らかな男性目線の受容を持っており、女性は常に見られる対象になる。例えば、『世界の危機はめくるめく!』（著:佐藤了、イラスト:藤真拓哉、2008）、『ソードアート・オンライン』シリーズ（著:川原礫、イラスト:abec、2009-）、『これはゾンビですか?』（著:木村心一、イラスト:こぶいち&むりりん、2009）などの作品に登場する、異世界の姫様や優しいメイド、あるいは隣の先輩、後輩などは、確かに男性目線に対して、欲望を満足させる「素敵なキャラクター」ともいえる。

前論じた『イリヤ』などの作品では、多くの女性キャラクターが男性幻想の産物であることが既に認識されている。時に女性は頑強に「戦い」をしているように見えるが、男性から見ると、この「戦う」場面は一種の美的な観賞対象にすぎない。壮大な叙事のような

戦争シーンとは異なり、女性の「怪我の光景」（傷だらけ）に注目しているのは、特殊なフェチとしている場合が多い。このような女性は依然として「玩弄」の対象となっていることである。特に、このようなライトノベルは現在流行している簡単な「二分法」により、「男性向け」に分類されることも多い。読者はこの「誘導」に従ってこれらの本を読み、男性（特に未成年者である読者群）にとって、どのような影響を与えるのであろうか。彼らは「妄想」と「現実」を混同し、それらの幻想を現実の女性に押しつけているのかもしれない。劣勢に属している、一部の女性は、このような「まなざしの束縛」から抜け出すことができなくなる。男性読者に女性像に関するに錯覚を生じさせ、「おとなしい」や「従順である」ことが、女性が持つべき良い性格だと思わせてしまうのではないか。大衆に消費され、ステレオタイプを描くことで売れるラノベは、このようなコンベンショナルな通念に迎合し、女性主義の進歩を著しく阻害し、女性は男性が支配する対象であると吹き込んできた一面がある。

しかし、ライトノベルの中にも、『涼宮ハルヒ』シリーズ（谷川流/著、いとうのいぢ/イラスト）の主人公の涼宮ハルヒや『俺の妹がこんなに可愛いわけがない。』（伏見司/著、かんざきひろ/イラスト、2008）の主人公の高坂桐乃¹、そして『キノの旅』（時雨沢恵一/著、黒星紅白/イラスト、2000）の主人公キノなど、男性に「支配」されていない女性がいる。彼女たちは男性の付属品として存在しているわけではない。涼宮ハルヒはヒーローのキョン、及び周囲の環境への「支配欲」が大きく膨らんでおり、彼女の気兼ねなく自由奔放な性格は、ライトノベル読者の目を輝かせている。桐乃は、これまでのライトノベルによくある「妹キャラ」という設定を維持していたが、先例を破り、兄の前で高慢な「反逆者」のようなイメージを持っている、など。このようなキャラクターはまだまだ沢山ある。

ここにきて、確かに数多くのライトノベルのクリエイターが、「女性の覚醒」と「女性の解放」という旗を掲げて因襲からの解放の道を闊歩しているとも言えるだろう。筆者は本稿で簡単ながら、日本のライトノベルにおける戦闘系美少女のキャラクターの変遷過程、とりわけ男性視線を受容する女性イメージとは異なる自律した女性像を提示する紅玉を軸に、分析し論述した。

¹ 『俺の妹がこんなに可愛いわけがない。』テキスト自体は男性向け（ハーレム系）とも言えるが、桐乃は従来の男性に付属する「妹キャラ」から離れ、自主性を持っているとも言えるだろう。

第三部 『キノの旅』による「戦闘美少女」像の再考¹

何度も言うように、長年の家父長制の影響を受ける一方、ライトノベルも他のサブカルチャー作品と同様に、男性中心主義に基づいた作文の「慣性」から脱却することは困難であり、女性キャラクターを長期的に受動的で消費される状態に置いている。

20世紀のフェミニズム映画の批評家たちは、ジャック・ラカン (Jaques Lacan) の「まなざし」 (gaze) の理論を借用し、「男性のまなざし」 (male gaze) の概念を提唱した。女性を主人公にしたライトノベル作品は増えたが、男性キャラクターはまだ欠かせない存在である。また常に、その男性の視点でヒロインの物語を語ることも少なくはない。「隠れた男性主人公」のような二人称の物語は、依然として「男性のまなざし」の枠から逃れられない。これは、アニメや漫画、ライトノベルの創作において、今でも非常に顕著な現象である。

ゼロ年代、メディアミックスの急成長により、アニメのシーズンごとの競争が激しく、当然ながらライトノベルもこの影響を受けている。2004年11月26日、宝島社は『このライトノベルがすごい!』というガイドブックを発行し始めた。毎年、各ラノベの内容や発売状況を紹介するとともに、アンケート調査を通じて、読者の好きなキャラクターや本のランキングが掲載されている。また、2009年9月、宝島社は『このミステリーがすごい!』大賞、日本ラブストーリー大賞に続き、『このライトノベルがすごい!』大賞が設立された。『このライトノベルがすごい!』のアンケートは三種類に分けられている。一つはプロの作家や評論家などを対象としたアンケート、また、回答者に制限のない宝島社のホームページのアンケート、そして第三种は、調査会社「マクロミル」に依頼し、ライトノベルを年間51冊以上読んでいるモニターによるアンケート(この種類は2016年時点のものになる)となる。

2005年から2015年の十年間の女性キャラクターに対する投票結果ランキングの統計図(図3-1)を見よう。キャラクターの外観(イラストによる)だけでは、ほとんどのキャラクターが「ツインテール」や「ミニスカート」、ロングヘアなど「女性らしさ」の特徴

¹ 本論文では、2019年10月19日に(中国)湖北大学で開催した「第九届東方美学国際學術研討会」で発表した内容に基づき整理したものである。原タイトル: 时雨沢惠一的《奇诺之旅》是对“男性凝视”的挑战吗?

と判定できる要素を持っている。現状から見ると、このような外観は確かに男性に対する「サービス」の属性を持っている。ここで、女性視聴者が女性自身のカラダの美しさを鑑賞することはないのかと反論する人もいるかもしれないが、「二次元」の世界で生まれた「美少女」のイメージと、現実の「美少女」のイメージが非常に異なることに注意されたい。

年	一位のキャラクター	タイトル	作者	イラスト	レーベル
2005	ドクロちゃん	撲殺天使ドクロちゃん	おかゆまさき	とりしも	電撃文庫
2006	キノ	キノの旅	時雨沢恵一	黒星紅白	電撃文庫
2007	ホロ	狼と香辛料	支倉凍砂	文倉十	電撃文庫
2008	涼宮ハルヒ	涼宮ハルヒシリーズ	谷川流	いとうのいぢ	角川スニーカー文庫
2009	天野遠子	「文学少女」シリーズ	野村美月	竹岡美徳	ファミ通文庫
2010	御坂美琴	とある魔術の禁書目録	鎌池和馬	灰村キヨタカ	電撃文庫
2011	御坂美琴	とある魔術の禁書目録	鎌池和馬	灰村キヨタカ	電撃文庫
2012	御坂美琴	とある魔術の禁書目録	鎌池和馬	灰村キヨタカ	電撃文庫
2013	御坂美琴	とある魔術の禁書目録	鎌池和馬	灰村キヨタカ	電撃文庫
2014	御坂美琴	とある魔術の禁書目録	鎌池和馬	灰村キヨタカ	電撃文庫
2015	雪ノ下雪乃	やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。	渡航	ぼんかん®	ガガガ文庫

図 3-1 2005-2015 歴代一位の女性キャラクターランキング統計図¹

現実における美意識には独特のシステムがあるが、いずれにしても、現在の「二次元」の世界で生まれた「美少女」のように、目の割合が顔の三分の一ないし二分の一を占めることや、お尻や胸の曲線を異常に強調することはしないはずだ。また、二次元の美少女の上半身や下半身の割合も決して現実の人が簡単に持っているわけではない比率だ²。

そうすると、「二次元」の「美少女」は幻想的な産物であり、現実の美少女に対する大きなデフォルメとも言え、強い「官能的」属性を持っていることが認識できる。男性は、このような作品を見るときに、単に現実における「美少女」を鑑賞するのではなく、自分の幻想・妄想を入れた「独特の存在」を鑑賞しているのだ。上野千鶴子も『女ざらい』(2018)

¹ 『このライトノベルがすごい!』2005-2015 による製表

² 現在、サブカルチャーが大流行しているため、秋葉原周辺のメイド店でよく見られる人気メイドのように、目をキラキラ大きく見せるため、直径が大きいカラコンや、二次元の女性キャラクターによくあるくせ毛の存在が絶対に許されない姫カットなどのメイク術は、現実の多くの人も二次元のキャラクターの姿に変身したいという願望を著している。このような三次元は逆に二次元の「アイデア」を真似するのも興味深い

で「メディア系の性産業はすべて、「抜くためのおかず」、つまりマスターベーションのための性幻想の装置として機能している。たとえ二次元平面のエロゲーや美少女アニメが、誘惑者としての女がすすんで男の欲望に従うあいもかわらぬ男につごうのよい男権主義的な性幻想を再生産している (...)」¹と論じる。

ランキングに戻ろう。2006年に1位になった女性キャラクターのキノだけが、一見して性別で判断することができない。短髪、アーミーグリーンのコートや防風機能の帽子、ゴーグルを着用、バイクに乗っている、などがその第一印象である。従来のサブカルチャーの女性キャラと比べれば大きな違和感がある。見た目だけでなく、キャラクターの構築・描写においても、「性別」に対する描写はほとんどない。また、従来の「ボーイ・ミーツ・ガール」的なライトノベル構造から見れば、キノと一緒に旅をする「男性主人公」もまた、機械のバイクに置き換えられる。

一 「男のまなざし」をめぐるラノベの現状

では、「男性のまなざし」とは何だろう。この用語はその発生当初、映画評論などによく用いられていた。モンナッシュ大学の社会メディア論学者ジャニス・ロレック (Janice Loreck) は「解説：「男性のまなざし」とは何か、そして女性のまなざしはどのようなのか？」(Explainer: what does the ‘male gaze’ mean, and what about a female gaze?)で、「「まなざし」とは、視聴者が視覚メディアにどのように関わるかを表す用語であり、1970年代の映画理論や映画批評に端を発し、広告やテレビ番組、映画などの視覚表現をどう見るかということである。映画評論家が「まなざし」について語るとき、「男性のまなざし」を指すことが多い。」²と述べる。

無論、この言葉の語源は、ラカンが提唱した「まなざし」(gaze)の議論である。彼の「まなざし」は「他者」による自己の脱構築と再構築を強調する。一方で「男性のまなざし」は、その観察対象が「他者」(≒男性読み手)の「欲望の塊」となることを指摘している。ジャニス・ロレックは、「「男性のまなざし」は、まなざしの性の政治性を呼び起こし、男性に力を与え、女性を客観視する性的な見方を示唆している。「男性のまなざし

¹ 上野千鶴子『女ざらい』,p.99 (5 児童性虐待者のミソジニー)

² 原文 : The “gaze” is a term that describes how viewers engage with visual media. Originating in film theory and criticism in the 1970s, the gaze refers to how we look at visual representations. These include advertisements, television programs and cinema. When film critics talk about the gaze, they are often referring to the “male gaze”.

(筆者訳) *the conversation*, January 6, 2016

<https://theconversation.com/explainer-what-does-the-male-gaze-mean-and-what-about-a-female-gaze-52486> (最終閲覧日 20201022)

し」では、女性は異性愛者の男性の欲望の「対象」として視覚的に位置づけられている。ここでは彼女らの感情、思考、そして彼女自身の性的欲求は二の次で、男性の欲望によって「枠にはめられる」ことよりも、重要ではなくなる¹と述べている。

現在のライトノベルは男女双方の読者に親しまれているが、出版当初は若い男性を主な対象²としていた。したがって、これらの様々なジャンルにおける「男性のまなざし」の存在は、議論の余地なく非常に明白であり、しかもその「習慣」のために、以前として強い影響がある。しかし、ここでいう「男性のまなざし」には、もう一つの意味がある。つまり男性読者（視聴者）が女性キャラクターを「創る」するだけでなく、物語内部の男性主人公の視点から、その男性主人公の「まなざし」と「言葉」や「行動」などを通して、女性キャラクターの「アイデンティティ」を構築することも指している。つまり著者は、意識的にも無意識的にも、自らの美意識をキャラクターに注入し、登場人物を通して女性に対する「幻想」を展示しているのである。また、読み手のほうは、読書や二次創作行為を通して、キャラクターの個性を一層「豊か」にしているように見えるが、実は女性キャラクターを極端な「まなざしの対象」へと変容させ続けている。

たとえば、『僕は友達が少ない』（2009-2015、著者:平坂読、イラスト:ブリキ、MF文庫J）、『これはゾンビですか？』（2009-2015、著者:木村心一、イラストこぶいち・むりりん、富士見書房）、『俺の脳内選択肢が、学園ラブコメを全力で邪魔している』（2012-2016、著者:春日部タケル、イラスト:ユキラ、KADOKAWA）などのハーレム要素が含まれるラブコメ作品からみれば、主人公の周囲に「若くて美しい」女性が多数存在し、その女性たちの描写は、女性に対する男性の美意識の要求に基づいていることがわかる。また、近年、アニメシリーズに続いて人気を博した『ソードアート・オンライン』（2009-、著者:川原礫、イラスト:abec、KADOKAWA）や『Re:ゼロから始める異世界生活』（2012-、著者:長月達平、イラスト:大塚真一郎、KADOKAWA）などの異世界（バーチャル／転生）ラノベでは、女性主人公像への構築のこだわりも強い。テキストもイラストも、男性が考える「完璧な女性」のあるべき姿の妄想を明らかにしている。

異なるキャラクターの描写は、読者が女性キャラクターに共感をもちながら愛情を生み

¹ 原文:The “male gaze” invokes the sexual politics of the gaze and suggests a sexualised way of looking that empowers men and objectifies women. In the male gaze, woman is visually positioned as an “object” of heterosexual male desire. Her feelings, thoughts and her own sexual drives are less important than her being “framed” by male desire. (筆者訳)、同上

² 榎本 秋『ライトノベル文学論』（2008）の定義によると、ライトノベルは「一九九〇年代初頭に登場した角川スニーカー文庫・富士見ファンタジア文庫以後の、中学生-高校生でかつ男性という主なターゲットにおいて読みやすく書かれた娯楽小説」（p.8）である。

出し、そのため、読者の間の「党派戦争」が絶えることはない。興味深いことに、男性主人公は「弱化」（図 3-2）されているように描かれており、ストーリーを前に進めるための重要な役割を果たしていない場合もままある。これが男性作者の自己反省から得られる「自己否定」なのだろうか。それとも、キャラクターの特徴が設定できるロールプレイングの中において、自身を成長させていく過程を読者¹に感じさせたいのだろうか。

これらの作品の中でも認められるように、まだ家父長制から抜け出せていないからこそ、現在は一つの「萌え要素」として存在しているヤマトナデシコなどのイメージが変形しつつ、社会に深く根付いていることがよくわかる。一方、アニメの派生としてのライトノベルは、男性目線での女性描写をよりドラマチックで過激なものにした。堀田純司は『萌え萌えジャパン』（2005）で「現在、この国に栄える“萌え文化”は、男子が女子に感じる魅力を記号化し、要素として積み上げて共有する文化である。こうした営みはエンターテイメントに当然ながら影響を与え、とにかく異性に与える魅力を計算したキャラクターを造形し、そのキャラクターの魅力の味によって作品を成立させようとする趨勢まで発生している。」²と述べている。この言葉は、「萌え」を感じるその視線の主語が「男性」であることが、浮き彫りになっている。「萌え」³は、女性が自発的に生み出すものではなく、「男性のまなざし」を通じて、男性という「他者」の「目線」を受ける過程で生じた「属性」である。

「「男性的な窃視症」に反応する視覚メディアは、男性の視聴者のために女性をセクシャライズする傾向がある。ローラ・マルヴィが書いたように、女性は映画の中で「見られるべき存在」として特徴づけられる。女性は「スペクタクル」であり、男性は「視線の担い手」である」⁴。つまり、ライトノベルに存在している異世界のお姫様、優しいメイドさん、隣の女子高生など女性像は、確かにほとんどの男性が妄想する「素敵な」キャラクターである。しかし、これらのドラマチックな人物像の影響により、男性の視線の下で、「美しい」や「おとなしい」などが女性の持つべき良い品格であると思わせ、現実と虚構の女性をうまく分別できなくなり、現実にいる女性に常軌を逸した要求を加えると同時に、

¹ （ヘテロの）女性が読んでいるときの状態はどうなっているのだろうか。これは議論する価値のある話題だと思うが、本稿では詳しく分析しない。

² 堀田純司『萌え萌えジャパン』,講談社,2005,p.150 下線部は筆者による

³ 一部の研究者が、「萌え」は従来の女性に対する美的欲求を超えた存在であると提唱していたが、筆者から見ると、「萌え」は女性の「伝統的な品格」（束縛）を美化していることに過ぎないと考えている。また、「萌え」などの評価や「ラベル付け」も同じく男性の美意識から発せられているものである。

⁴ 原文：Visual media that respond to masculine voyeurism tends to sexualise women for a male viewer. As Mulvey wrote, women are characterised by their “to-be-looked-at-ness” in cinema. Woman is “spectacle”, and man is “the bearer of the look”. (筆者訳) *the conversation*, January 6, 2016

女性が束縛される結果にもなりうる。一方、「男性のまなざし」による女性の自己検証を通して、一部の女性は「他者」の目の中、すなわち男性の美的欲求に適った「自分」になるため、努力して他者（男性）の為に自分を生かし、「本当の自分」を失うという危険性が潜んでいる。



図 3-2 一部のラノベの表紙¹ 男性主人公の存在が弱化されることがわかる

二 『キノの旅—the Beautiful World—』と「男性のまなざし」

1 物語とその周辺

「キノの旅」シリーズは、2000年3月に電撃文庫の雑誌『電撃 hp』²で連載を開始した時雨沢恵一のライトノベル（イラストレーターは黒星紅白）である。現在（2020年）までに発売された単行本は23巻ある。また、2003年（制作＝A.C.G.T.）と2017年（制作＝Lerche）にはテレビアニメ化もされており、角川書店（作画＝郷）と講談社（作画＝シオミヤイルカ）から、それぞれ別の漫画家が描いた同名の漫画が発売された。

主人公のキノは、相棒のエルメスという喋ることのできるモトラド（バイク）と一緒に世界を旅する旅人である。国から国へと旅をする時、彼女はいつもその国に三日間しか滞在しないという原則を守っている。この三日間、彼女はこの国の風土を知ろうとした後、別の場所へ向かっていく。注目すべきは、キノはもともと「大人の国」（原作第1巻第5話「大人の国」）に居る名前不詳（テキストによると、「桜」と推測される）の少女であ

¹ （左から）『ソードアート・オンライン7 マザーズ・ロザリオ 007』
<https://m.media-amazon.com/images/I/61NmsujcprL.jpg> （最終閲覧日 20210105）
 『Re:ゼロから始める異世界生活 1』

<https://m.media-amazon.com/images/I/511naJIN1HL.jpg> （最終閲覧日 20210105）
 『僕は友達が少ない 11』

<https://m.media-amazon.com/images/I/51dvg7ehrbL.jpg> （最終閲覧日 20210105）
 『俺の脳内選択肢が、学園ラブコメを全力で邪魔している 11.5』

<https://m.media-amazon.com/images/I/51g7s2mIZ-L.jpg> （最終閲覧日 20210105）

² また、繁体字版は「台湾角川」が代理として出版し、簡体字版は「天聞角川」から代理発行、湖南美術出版社を経由し出版する。

る。その国の子供は12歳になると必ず手術を受けて「大人」にならなければならない。ある日、「大人の国」にやってきたキノ（男性、本書の主演ではない）という旅人に主人公は感化される。その影響で、彼女は「大人」にはなりたくなかったが、大人に脅迫された。旅人は女の子を守るため殺され、少女は残されたバイク（エルメス）に乗って「祖国」から逃がれ、「キノ」の名を継いで列国一周の旅を始めた。

アントワヌ・ド・サン＝テグジュペリの『星の王子さま』やジョナサン・スウィフト『ガリヴァー旅行記』、或いは中国の清の小説家・李汝珍による『鏡花縁』などの小説の構成と同様に、本作はファンタジー寓話を題材にしており、同じく「故郷から離れ-旅を出る-（帰国）」というピカレスク小説の形式で、キノの視点から国々をめぐるものごとを描いている。これらの国々の一見不条理な習慣や伝統の背後には、著者の自分の住む現実世界への反省と風刺も含まれている¹。

2 目に見えない「まなざしの主体」の消失

人気のあるラノベは男性中心の視点で書かれたものが多い。今もなおよくあるのは、男性キャラクターから女性主人公の物語を語る手法である。例えば『万能鑑定士Qの事件簿』（2011-2013、著者:松岡圭祐、イラスト:清原紘、角川文庫）では、タイトルも内容も、一見凛田莉子を指しているが、ストーリーの枠組みは、男性主人公の小笠原悠斗の一人称視点から表現されている。ある意味で、莉子は小笠原の「まなざし」の下で構築されたキャラクターである一方、読者が見ているのは主人公の目の中にある莉子であり、「本当」の莉子は知ることができない。この作品は男性を主人公にした設定の束縛を突破したようで、依然として「他人による自己」から抜け出すことができず、「男性のまなざし」ないし「男性キャラクター・読者」の二重の「まなざし」の枠組みに陥っているとみえる。

しかし、無論、女性の視点で書かれた小説もある。例えば2005年の「このライトノベルがすごい！」の人気ランキング15位の『マリア様がみてる』（1998-2012、著者:今野緒雪、イラスト:ひびき玲音、コバルト文庫）は、カトリックの女子校の乙女たちを中心に展開しているロマンティックな物語である。男性を主体にするのではなく、「宗教」や

¹ 時雨沢氏本人によると、キノの話は、松本零士の漫画『銀河鉄道999』から着想を得ていることを認めている。「はっきり自作の場合の例えをここに書いてしまうと、『キノの旅』は小学校時代大好きだった松本零士さんの『銀河鉄道999』が、『アリソン』は中学生時代私がアニメ好きになるきっかけを作ってくれた宮崎駿さんの『天空の城ラピュタ』が、その根源になっているのでした」「電撃徒然草 23回」（『銀河鉄道999』もまた、旅行記で語り継がれるピカレスクな風の小説である。――筆者注）
<https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=575322>（最終閲覧日 20201120）

「曖昧な感情」が織り交ぜられ、女性の心の声を細かく描き、従来のラノベのイメージとは違う光景を見せている。こうした手法の一つの原因として、その源が、「剣と魔法」ではなく、戦前で流行していた「S（エス）小説」であるからだ。また、先述の紅玉いづきの『ミズクと夜の王』などの作品では、主人公もまなざしの客体ではない女性である。注目すべきは、これらの作品で主人公に女性を採用する際、一部の作品で三人称の語りの技法を採用していることである。その中には、異なる章で異なる人物が語り、語り部の人称も変化する。同じことを異なる角度や身分で語りながら、もともとの「全知の視点」に加え、多方位の「目線」を通じて、より完全な物語体系を構築している多人称叙事の手法が採用されている作品もある。この手法は早期、芥川龍之介の短編小説『藪の中』でも使われている。

しかし、三人称の『キノの旅』では、全く異なる光景が見られる。まず、時雨は冒頭で、キノの性別を明記しなかった。その外観について、氏は次のように描いている。

道の真ん中を、一台のモトラド（注・二輪車。空を飛ばないものだけを指す）が走っていた。後部にあるキャリアには、薄汚れた鞆がくくりつけられている。

(…)

運転手の体軀は細い。黒いジャケットを着て、腰を太いベルトで締めていた。ベルトにはポーチがいくつつかついて、後ろにはハンド・パースエイダー（注・パースエイダーは銃器。この場合は拳銃）のホルスターをつけている。その中には自動作動式パースエイダーが一丁、グリップを上にして入っていた。

右腿にはもう一丁、リヴォルバータイプのハンド・パースエイダーがホルスターに収まっている。抜け落ちないように、ハンマーがホルスターから短く伸びた紐を噛んでいた。

帽子は飛行帽のような、前だけに鏢がついたもので、防寒用に耳を覆うたれがついていた。たれはゴーグルのバンドで押さえつけられ、あまりが風でバタバタと暴れている。代わりに帽子本体が風圧ですっ飛んでいくのを防いでいた。

ゴーグルの下の表情は若い。目の大きな、整った精悍な顔つきだが、今はどことなく疲れた顔をしていた。¹

キノの服装からも、外見や身体、「銃器」やバイクなどの機器の描写からも、読者は普通のライトノベルに女性キャラクターに必要な「萌え要素」を見つけることができない。それだけでなく、慣習的な思考で読めば、若い男性だと考えても不思議はない。また、イ

¹ 第一話「人の痛みが分かる国」-I See You-.pp.17-18

ラストレーターの黒星紅白（新装版と旧装版があり、旧装の方はより幼く見える）が描いたキノ（図 3-3）は、性徴の強調に欠けた身体や短い髪、通常男性の記号的特徴として用いられている兵器やバイクの使用が加えられ、性別が女性であるとは考えにくくしている。読者は第一巻の第五話「大人の国—Natural Rights—」を読んで初めて、キノが国家の体制から逃れるため、旅をする少女であることを発見する。



図 3-3 違うイラストレーターによるキノ（左から 1、2 は黒星紅白氏）¹

続いて、キノの仲間のエルメスが、喋れるバイクであることについて、アニメ版では男性の声優が吹き替えを担当しているが、時雨沢氏は特に性別を書いていないため、エルメスには性別がなく、さらには「人間」の概念から離れた存在であると考えることができる。

ほかのライトノベル作品を見ると、実は非人間を主人公（まなざしの主体）にした作品も珍しくない。『ソードアート・オンライン』の作者の川原礫によるもう一つの作品『アクセル・ワールド』イラスト:HIMA、KADOKAWA、2009-)の主人公は「豚」となり、『犬とハサミは使えよう』（2011-2015 著者:更伊俊介、イラスト:鍋島テツヒロ、ファミ通文庫）の主人公は一匹の犬である。しかし、豚や犬などの動物になるまでは、それらの元の状態は「男性」であったため、男性の思考方式の制約から逃れてはいない。むしろ、体が小さくなっているため、視線の高さや距離感の変換とともに、「覗き」感もより強くなっているだろう。エルメスは、最初からバイクであり、たまにバイクとしての自分の見解を発表することもあり、人間としてのキノを笑わせることもよくある。

また、全体的にはキノとエルメスを中心に描かれているが、別の「ブランチ」(branch)

¹ 絵師名順（左から）：黒星紅白、黒星紅白、シオミヤイルカ、郷
https://www.suruga-ya.jp/database/pics_light/game/2k2618.jpg （最終閲覧日 20210105）
<https://m.media-amazon.com/images/I/51VNAvww2eL.jpg> （最終閲覧日 20210105）
<https://m.media-amazon.com/images/I/51AG1+sU6mL.jpg> （最終閲覧日 20210105）
<https://m.media-amazon.com/images/I/51NNlhqKTeL.jpg> （最終閲覧日 20210105）

が織り込まれている。一つは、シズという男性と陸という犬と、女の子のティと一緒に旅する物語であり、もう一つはキノの師匠と相棒の物語である。一番目のランチでは、キノのような三人称の語り手法とは異なり、物語の語り手は陸という犬の一人称視点となる。しかし、陸には意思があり、人の話がわかるが、自身は話すことができず、外界と交流することもできない。我々が見たすべての「物語」はその意識の中に生まれている。すなわち、この作品の「視線」の主体は、読者自身であるか、非人間的な存在であるかである。

フェミニスト映画理論家のローラ・マルヴェイ (Laura Mulvey) は、『視覚的快楽と物語映画』 (*Visual Pleasure and Narrative Cinema*) (1975) の中で次のように言及している。

スタンバーグは、自分の作品が上下逆さまに映写されても全く構わない、何故なら、そうすれば観客が物語や登場人物に気をとらわれなくて、画面上の映像 (イメージ) をいわば生のままで鑑賞することができるからだ、と語ったことがある。この発言は率直だが多くを語っている。実際、彼の作品は、女性の形態 (フィギュア) (もちろん究極的な例として、その一連の作品に現われるディートリッヒ) が全て同一と見なしようという点で率直だし、またスタンバーグにとっては、何と云っても説話や同一化の過程よりも、枠組 (フレーム) みに閉ざされた絵画的空間が最も重要だという点で意味深い。¹

突然にスクリーンに「侵入」したセクシーな女性は、観衆の物語の受け入れる過程に何らかの「中断」を生じさせ、「身体」の表象の上に目を向けてさせることで、「ストーリー」の進行を無視させてしまうかもしれない。華やかでセクシーな戦闘服を着た美少女のように、少女たちの「戦闘シーン」は、本当の「戦い」をめぐるストーリー自体を描写しているのではなく、「視覚的享楽」 (scopophilia) を提供するとみなされることもあり得る。このように、時雨沢恵一はあえてキノの性徴を弱化させており、その目的の一つは、読者が主人公の外見や性別を気にしすぎず、「ストーリー」自体に集中できるようにすることだと理解できる。すなわち、性別の特徴を弱化あるいは「中立化」することと、「非人間」が物語を語るができる。

三 キノから見る「戦闘美少女」像の革新

¹ (斎藤綾子 訳) ローラ・マルヴェイ「視覚的快楽と物語映画」, *imago* 特集=映画の心理学, 1992

1 キャラクター設定の革新

再び「戦闘美少女」の問題に戻ろう。サブカルチャーにおける戦闘少女像の分析は、主に斎藤美奈子の『紅一点論』（2005）、斎藤環の『戦闘少女の精神分析』（2006）、または労働、経済学などの面から分析した河野真太郎の『戦う姫、働く少女』（2017）などがある。これらの論を援用しながら、戦闘美少女について分析していく。

では、ゼロ年代までには、戦闘美少女はどのような姿で現れていたのだろうか。先に述べたように、『紅一点論』では、斎藤美奈子が主に変身系美少女戦士や、脇役として登場する「紅戦士」を研究している。また、宮崎駿のアニメ映画『風の谷のナウシカ』（1984）や『もののけ姫』（1997）の中で登場する戦う少女の姿も分析されており、彼女らは「スカートをはいたヒーロー」¹だと論じられた。注目すべきは、「ヒーロー」という言葉は常に男性を表していることで、斎藤（美）は『風の谷のナウシカ』のヒロインを論じているときにもこう語っている。

しかし、ここまで一点の曇りもないヒーローをやられると、まぶしいのを通りこして「嫌み」な感じがしなくもない。風の谷には「その者、青き衣をまといて、金色の野に立つべし。火われし大地との緋をむすび……、ついに人々を青き清浄の地に導かん」という救国の英雄伝説がある。絵に描かれたその人物は、あごひげをたくわえたおっさんである。ナウシカこそがこの伝説の人物だった、という暗示をもって物語は幕を閉じるのであるが、思えばこの結末は意味深である。ナウシカは魔法少女の皮をかぶった「男の英雄」だったのではないか？²

そのため、女性が主人公として登場しても、「マスキュリン・ヒーロー」から抜け出せないことが多い。前章で述べた紅玉氏の作品では、リーダーであるアルテシア（『雪蟻螂』より）は斬新な結末を迎えた。従来の女性リーダー像とは違い、彼女は永久の「運命」を背負って生きていく必要はない。最後に、影武者のルイが代わりに結婚式を終えたがアルテシア自身は自由の身となって、旅立つことになる。『雪蟻螂』は、ただの性別の問題ではなく、その人の「人間」としてのあり方と自己意識の問題を描いている。半面、「戦闘美少女」の「表象」（記号）が顕著に現れていることは容易に見て取れる。例えば、アルテシアの長い髪、鎧や兵器などは、気高い女騎士を連想させやすい。また、紅玉氏は、「恋愛感情」などの動作・心理描写においても繊細であり、語り手の「女性性」という特徴も

¹ 斎藤 美奈子『紅一点論』,ちくま文庫,2005,p.200

² 斎藤 美奈子『紅一点論』,ちくま文庫,2005,p.202

明白に見てとれる。斎藤の言うように、彼女らは「スカートをはいたヒーロー」であるが、同様に「女」としての「表象」を持っている。

また、『デート・ア・ライブ』（2011-、著者:橘公司、イラスト:つなこ、富士見書房→KADOKAWA）、『アキカン!』（2007-、著者:藍上陸、イラスト:鈴平ひろ、集英社）のような美少女同士の戦いを描いたライトノベルがある。そこでは視覚的な「美」という共通点がある。彼女たちは同時に異性愛男性の欲望満足の対象でもある（詳しくは「イリヤ」一章に参照）だろう。『エヴァ』の綾波レイは主人公の碓シンジの母親の代替品に設定されているため、シンジの彼女に対する感情は「マザー・コンプレックス」（Oedipus Complex）そのものとなっている。この「愛」が観客に伝えられた後、観客も同様に似たような体験を得ることができる。また、綾波の何事にも淡白な性格と、いざという時に人の心を癒してくれるという設定は、主人公を救うと同時に、多くの男性視聴者にも歓迎された。斎藤美奈子は綾波レイを「傷だらけの聖なる母」¹と称する。『イリヤ』の女子主人公のイリヤも、その「弱気」は主人公（≡視聴者）の保護欲を刺激し、彼女を守ろうとさせる。その後、不可抗力による戦争では、一般人としての浅羽は力がないと感じる際、ヒロインの「戦闘の能力」が彼らに安心感を与えていた。ほかの作品の女性も、男性の多様な「欲求」を満たしている。身体的外見の描写から、性徴を強調する「視覚的」表現であれ、女性に対する「依存」であれ、読者の共感を得ることができ、自分自身の「まなざし」を通じて、その女性キャラクターを自分の思い通りに「完成」させることができる。また、変身系の戦闘美少女も「紅戦士」も、華やかな戦闘服が欠かせない存在である。戦闘服を着なくても、多くの戦闘少女はセーラー服や他の制服を着て、観客の前に現れる。同様に、戦いの必要条件として、魔法や武器も欠かせない。『美少女戦士セーラームーン』（武内直子）のように、ヒロインのセーラームーンは変身スティック、変身ペンや変身オルゴールなど「ピンクでかわいい」戦闘道具を持っている。「男装少女」とされる『少女革命ウテナ』のヒロインの天上ウテナも、ピンクの長い髪をしていて、ベルサイユ式の華やかな洋服やミニスカートに身をまとい、常に細い剣をつけている。

キノに戻ってみよう。キノの全体的な外観は、多くの異性愛男性が好むようなタイプとは言えないはずだ。直線化された体型、女性らしさのないスタイル、外に包まれたアーミーグリーンのコートなどは、男性読者の「欲求」や「まなざし」を満足させることはでき

¹ 斎藤美奈子『紅一点論』,ちくま文庫,2005,p181

ない¹。

また、特に感情を表すことのない彼女も、「男性」に必要な安心感や依存感を与えにくい。そして、武器として、キノは三つの非常に無骨な拳銃のみを使用している。加えて、キノ旅行は、それぞれの国に三日間しか滞在しないという原則を守っている。毎朝、森の中のテントや旅館のベッドで目が覚めてから、彼女は銃を抜く練習と射撃の練習を行なう。着ているのはいつも同じデザインの白いシャツとカーゴパンツである。これらの描写についても毎回、物語で言及され、一定の規則を厳格に実行する生活がキノのライフスタイルである。

キノは一見、他の作品の中ではあまり重要ではない脇役のように見える。外見的な特徴に奇抜なものはなく、全体的に無骨で質素な描写しか行われていない。しかし作品自身は2006年に「このライトノベルすごい！」の人気ランキングの二位となり、それ以降も、二年連続でトップテンにランクインしていた。キノ自身も、2006年に人気女性キャラクターランキングの一位を獲得した。

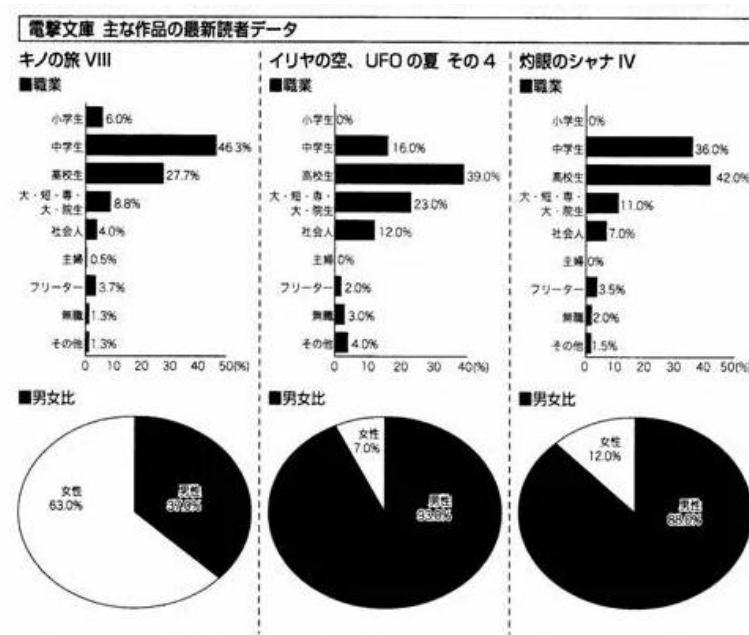


図 3-4² (キノのデータは一番左)

¹ 無論、意図的に体を露出させないことにより、キノは「ストイック」な性質を持つとも解釈されることは可能になり、特定のフェチを満足させるかもしれない。しかし、それが時雨沢氏の想定な目的ではないと思うため、この点については詳しく展開しない。

² <http://www1.tcue.ac.jp/home1/takamatsu/104221/15.html> (ライトノベル完全読本, 日経 BP ムック, 2004) (最終閲覧日 20210105)

キノは他のキャラクターに比して、最も「女らしさ」のない女性キャラクターであったにもかかわらず、一位を獲得した。このことは、萌え要素を持たないキャラクターであっても、人気を獲得することがあることを示している。また、多くの読者が男性である電撃文庫¹から発行された『キノの旅』が、多くの女性読者を増やしているのも（男女比：女性 63%、男性 37%）、キノの性別が曖昧化されている結果かもしれない（図 3-4）。このような現象から、「ジェンダーレス創作」の発展の可能性が予想されるのではないかと考えられる。

2 人物像作りの革新

見た目は従来のライトノベルのキャラクターとはかけ離れているほか、キノの「全身像」の特徴も彼女の独自性を持っている。周知のように、人物像の作りは通常、動的人物（Dynamic）や静的人物（Static）などの種類に分けられている。動的人物とは、その人物が物語の発展とともに変化することである。一方、静的人物とは、その人物が物語の発展によって変化せず、余り重要ではない役割を担当している。たとえば、前章に述べた紅玉氏の『ミミズク』のミミズクや『MAMA』のトトは、物語が進むにつれて成長していく。また、その中にいる主役たちには、静的人物が出現することは多くない。

しかし、主人公としてのキノは諸国を遊歴する途中で、「変化」についての描写はほとんどなされていない。「源」を遡ってみよう。キノは、もともと母国で「さくら」を名乗っていて、長い髪でスカートを着た無邪気な女の子だった。しかし彼女は「大人になる」ための手術を拒否したため、バイク（エルメス）に乗って国内から脱出した。その後、キノは髪を短く切り、作業服のような服に着替え、射撃の術を学んだ。このごく短い過程だけで、キノは動的人物として「変わって」いったが、その後の十数巻の物語では、外見も性格も変化することはなかった。

これは作品の内容と関連しているかもしれない。

先にも述べたように、『キノの旅』はほとんどのパートごとに、新しい国へと移動しており、キノはどの国にも三日間しか滞在していない。であればこそ、その国に完全に「陥る」ことなく、「他人」（旅行者）の目でこの国を見ることができからである。諸星典子（2007）が指摘しているように「『キノの旅』では、「そのようにあること」の無理や

¹ 久米依子『ライトノベル研究序説』pp.159-160（しかしライトノベルの主流レーベル——電撃文庫、角川スニーカー文庫、集英社スーパーダッシュ文庫、富士見ファンタジア文庫など明らかに〈少年向け〉を基本コンセプトとしている。）

矛盾が示されるにも関わらず何の解決策も打開策も示されない。なぜなら旅人は国の有り様に干渉することなく常に通り返り過ぎていく存在だからだ。そして読者も旅人と共にその行き詰った世界をただ通り過ぎていく。現実から抽出された要素が極端に引き伸ばされ提示される国と、そこに直接的に干渉することのない旅人という立場¹は、キノの「アウトサイダー」の身分を提示している。

つまり、「成長」というプロセスは既にある程度完了しており、「静的」な形のままのキノは、観察者（アウトサイダー）として存在し続けている。読者にとっては、キノは「ガイド」のような存在であり、各国の文化や習慣を紹介する案内者のように見えるが、彼女自身もその国に行ったことがない。「知らない」ことを前提にしているため、より「客観的」な見方を持っている。このように強い主観的な評価を持たず、読者の思考も制限することはない。この国が良いのか悪いのか、著者はキノを通して評価せず、読者に自分の思考を持って評価することが望んでいる。

ここで、キノが伝統的な戦闘少女であると仮定してみると、かわいい戦闘服や派手な武器は全く役に立たないように見える。もし余計な「男性のまなざし」をもたらされていたら、読者が「キノ自身」に重点を置いてしまい、物語の内容を無視してしまう可能性がある。だからこそ時雨沢氏は、その余計な「視線」や「欲望」を排除するため、キノの性別を曖昧にすることにしたのではないかと。むしろ、作品の中にいるキノ本人が「視線」の主体となり、我々もキノを「観る」時、「視覚的享楽」を得ているわけではないので、冷静にキノとともに「観察者」の立場に立って世界（＝国々）を吟味することができる。

少し興味深いことがある。ある国²では、誰もがキノに好意を持っていて、特に食べることを好む彼女は毎日豊富な料理を楽しむことができ、柔らかいベッドで寝ることができる。毎日野宿しなくてもよく、常に気をはって生活する必要もない。そこで、キノは初めて「三日を超えてもここに居続けたい」と思った。しかし三日目になると、この願望は人々に断られ、城外まで追い払われた。不思議だと思ったキノは、その夜、国から離れて森で野宿するしかなかった。夜中になり、国の隣の火山が突然爆発し、国全体が埋められた。その際、キノはようやく追い出された理由を悟った。この物語の登場は、時雨沢恵一がキノ（あるいは読者）に自分の「観察者」としての身分を忘れないように、国民の「死」を描いてまで警告をしたと読むことができる。

¹ 諸星典子『キノの旅』を読みながら「リアル」を考える、白百合児童文化 (16), p.70

² 第二巻・第八話「優しい国-tomorrow never comes-

ここまでは、キノは「戦闘美少女」の形で現れたが、伝統的な戦闘少女とはまったく違っていることがわかる。作品の刊行された時点を考えれば、ライトノベルの範疇で戦闘美少女像の変容が生じたとは言い難いだろう。また、キノの前にも後にも、彼女のような「ジェンダーレス」で「静的」なキャラクターが登場することは多くない。そも、「戦う少女」というイメージはライトノベルから生まれたのではなく、様々なメディアを通して形成されたものである。ここで強調したいのは、キノの「戦闘少女」像に対する革新は、日本のサブカルチャーに基づいて、その独特の文脈の中で成立したものだ、ということだ。また、現状では、ゼロ年代に出現したキノはキャラクター作りの「トレンド」とまではならなかったが、彼女は顕著な特徴や独自性を持ちながら、多くの読者に支持されている。

3 フェミニズムの提示

一つ問題なのは、女性主人公が一般の男性と変わらない設定になっているのであれば、そのままキャラクターを男性として描けばよいのではないか、という疑問である。ここでは、最後に残った疑問、つまり三つ目の「ブランチ」を持ち出すことになる。

第三のブランチストーリーというのは、キノの師匠と仲間が諸国を旅する物語である。キノは師匠のもとで、射撃や運転などのスキルを身につけた。第二十一巻に至るまで、彼女の本名や経歴には触れられなかったが、その九話「女の国—Equalizer—」で彼女の名前がレジーだと明かされる。

レジーのいる国は古来「女尊男卑」の国であり、このような伝統は長い間維持されてきた。レジーにはアルトという彼氏がいた。レジーは、男の地位が上がるべきだと思っているのか、抵抗したくないのか、とアルトに質問した。しかし、アルトはいつも戸惑ったような顔をして、自分が男だからよくわからないと返事した。ある日、アルトがようやく免許を取って、国内を離れ旅行に行った二人は、途中で隣国から来た商人に出会った。この国から出てきた男を見たことがない彼ら（商人）は驚いて、彼が受け入れたことのない思想をアルトに吹き込んだ。「男こそ世界の支配者だ、あなたの国の体制に問題があるはず」などと言った。そして商人達はレジーを捕まえ、アルトにこの女を撃ち殺したら、自由になれると言った。しばらく考えて、アルトはそのとおりにした。しかしレジーが事前に銃に細工をしたため、彼女は殺されず、商人たちとアルトに反撃を行い、返り討ちにした。彼女は、商人たちが捕まえた女奴隷を救い、生存の技術を教え、彼女たちの師匠となった。

レジーがいた国は「女尊男卑」の伝統があり、すべての女性も文化的イメージにより形

成された男性が負うべき責任を負担していた。そのため、レジーは銃の使用や、バイクの騎乗など、男性的ともいえる様々なスキルを有していた。キノは女性ながら、幼少期からレジーのトレーニングを受け、それらのスキルを手に入れた。このことによって、我々にとって彼女の性別が曖昧になるような特徴を手に入れたのである。

このような物語から分かる通り、キノの師匠は女性を教育するために存在しているといえる。キノが女の子という設定が先なのか、師匠の出身の設定が先なのかは、はっきりとわからないが、いずれにせよ時雨沢の「意図」が認められる。アルトを「殺す」という行為は過激すぎるかもしれないが、それはまた、極端な物語進行を採用するという、時雨沢愛用の手法でもある。こうした手法を通して、読者は「女の国」をめぐる問題をより明確に捉え、真剣に受け止めることができる。

現実における性別役割分業が男女で入れ替わる文学作品を議論する際、清の李汝珍の小説『鏡花縁』（1818）は代表的なものとして取り上げられる。前述のように、『鏡花縁』も同じく空想上の海外の国々を遊歴する章回形式という構成をとった伝奇小説である。この小説の中でも同じく「女子の国（原文:女兒国）」と呼ばれる国が設定されており、その国にいる女性は家族を養うために外で働き、男性は家にいながら常に自分の美貌を重視している。もう一つ興味深いのは、作者の李汝珍が、物語の社会環境を唐の武則天（中国史上唯一の女帝）の時代に設定していることである。女性人物の設定については、主人公の唐閹臣以外は、百人の異なる性格を持つ花の仙女がいる。この作品は、後世の文学評論家に当時の「フェミニズム」運動の先駆者と評価されている。

胡適（1921）は、その「鏡花縁」を引いて、次のような一節を書いている。

三千年の歴史で、女性問題の各方面を大胆に取り上げて、公平な議論をした人は一人もいなかった。十九世紀の初になって、この才人の李汝珍氏は、十数年の労力を費やし、この重大な問題をようやく提起したのである。氏はこの問題に関するすべてを大胆に提出し、謙虚な討論をし、そして慎重な提案をしたのである。氏が書いた「女子の国」の大半の文章は、必ず将来の世界の女性に関する権利史上の永遠に不朽の大作になるだろう。女子の貞操観や、女子の教育、女子の選挙などの問題に対する見解は、必ず将来の中国の女性の権利史の上で光栄な位置を占めなければならない。¹

¹ 楊建民 《鏡花縁》中的“女權”觀念：胡適的誤讀或貢獻，《中華讀書報》（2011年03月02日15）
原文：三千年的歷史上，沒有一個人曾大膽的提出婦女問題的各個方面來作公平的討論。直到十九世紀的初年，才出了這個多才多藝的李汝珍，費了十數年的精力來提出這個極重大的問題。他把這個問題的各個方面都大膽的提出，虛心的討論，審慎的建議。他的女兒國一大段，將來一定要成為世界女權史上的一篇永永不朽的大文；他對於女子貞操，女子教育，女子選舉等等問題的見解，將來一定要在中國女權史上占一個很光榮的位

小説のテキストによれば、「女子の国」の男はスカートを身につけ、地位は高くなく、女性が男装を着て高位にいる。これは、その「服」に代表される「権威のシステム」が支配者の役割を演じていることを表現しているだろう。したがって、父権の社会から完全に脱出した思考とは言えないが、当時の環境では確かに先見性を持っていた。

今もなお男性中心主義が主導的な地位にいるライトノベルの創作環境をめぐって、時雨沢恵一も『キノの旅』を通じて、キノを「男性のまなざし」の客体にすることを避け、同時に、フェミニズムの進行の可能性も提示していた。他の作品の女性が記号化（「萌え要素」など）された美的対象とされている際、キノは簡素な描写とともに、健全な人格を持つことができる。このことは、テキスト自体の飽満性に対しても非常に重要な価値を持っている。また、『鏡花縁』の「女子の国」が、男権を主導している当時の社会で女権を提唱しているように、『キノの旅』の「女の国」の一章ないし物語の全体の構成（「女の国」はキノの師匠の出身地として、物語全体に遡源の作用と基調を築く意味を持っている）は、サブカルチャーの世界で構築された「模範的な男性中心社会」への衝撃と挑戦とも言えるだろう。

おわりに

本章では、時雨沢恵一のライトノベル『キノの旅』に焦点を当て、「男性のまなざし」という概念に基づいて、テキスト分析と比較分析により、キノの人物像を解明した。まず、男性が主導しているライトノベルの現状と、その潜在的な脅威を説明してみた。第二部分では、「男性のまなざし」の枠に基づき、キノの著者がどのような手法を通し、キノに向けられる「まなざし」の発生を避けているかについて述べた。最後に、伝統的な「戦闘美少女」のイメージに対する革新の過程を論じながら、キノの独自性を示してみた。

キノの革新行為は成功しているといえる。「戦闘少女」は、男性の「まなざし」の下に構築されたイメージの記号といえるが、時雨沢恵一は、通常多くの女性キャラクターが有している萌え要素を極力消し、男性の読者のフェチに迎合するものを取り除いた。派手な戦闘服はなく、手にしている武器は普通の拳銃だけで、キノは彼女の「簡単」な生き方を通して、「戦闘少女」のイメージに新風を吹かせた。

著者自分が男性であり、その男性的な思考限界があるかもしれないが、『キノの旅』を

置。（《胡適文存二集》巻四）（原典が入手困難となり、やむを得ないまごびきにしたことをご了承ください——筆者より）

借りてライトノベルの「戦闘少女」に対して新たな解釈を与え、男性の女性に対する「幻想的描写」を破ろうとしている。このように、既存のテキスト群で避けられない「男性のまなざし」を反省させることができると考えている。現在も「男性向け」作品は「女性向け」作品より人気が高いと認められている。このような環境の中では、キノも彼女自身の「曖昧化」で伝統的な「性的役割」や「○○向け」に制限される必要はないと伝えた。テキストが社会の形態を反映している以上、社会に存在する新たなイデオロギーを具現・再現する役割も担当している。そこには、「キノ」のような中性、あるいは無性のキャラクターも同様に大きな発展空間があり、ジェンダーの多様化に伴い、独特な美的価値も生かすことができる。

終章 本論の総括及び戦闘美少女の可能性について

終章では、本論のまとめを行いたい。

第一章では、セカイ系ライトノベルの代表作である『イリヤの空、UFOの夏』を例として考察を行った。セカイ系作品の意味や内包、および「萌え要素」消費をめぐるライトノベル及びほかサブカルチャーで存在する問題点を考察した。

第二章では、紅玉いづきの作品を例として、現在の女性作家が、どのような姿勢で男性の「まなざし」に臨んでいるのかを分析してみた。彼女は、女性性を持つ作品を通じて、自立的な戦闘美少女像を作り出し、より多くの女性に自身の「童話」を読ませることで、女性意識の構築を果たそうと試みている。また、より多くの男性にも女性を理解させようと試み、彼女たちは男性の付属品ではないことを示し、簡単ながら、日本のライトノベルにおける戦闘美少女のキャラクターの変遷過程、とりわけ男性視線を受容する女性イメージとは異なる自律した女性像を提示していることを示した。

第三章では、『キノの旅』を論述の対象として、独自性のある「キノ」という戦闘美少女像を分析してみた。まず、男性が主導しているライトノベルの現状と、その潜在的な脅威を説明してみた。第二部では、「男性のまなざし」の枠に基づき、キノの著者がどのような手法を通し、キノに向けられる「まなざし」の発生を避けているかについて述べた。最後に、伝統的な「戦闘美少女」のイメージに対する解体の過程を論じながら、キノの独自性を示してみた。また、「性徴」などの要素を解消するキャラクターは、読者群の拡大や融合にとって大きな役割を果たしていることについて論述した。

早期の「戦闘美少女」像、とりわけ「フェリック・ガール」としての戦闘美少女は、異性愛男性にとって精神を支えるものであり、一種の幻想の産物であることが示されている。多くの女性キャラクターが男性幻想の産物であることは、既に研究者だけでなく、一般の人々にも広く認識されている。

「戦闘美少女」は、力強く果敢に「戦い」をしているように見えるが、男性から見ると、この「戦い」の場面は一種の美的な観賞対象にすぎない。壮大な叙事のような戦争シーンとは異なり、女性の衣服がはだけたり破れたりするような「怪我の光景」に注目するのは、特殊なフェチである場合が多い。このような女性は依然として「玩弄」の対象となってい

る。このようなライトノベルは、現在流布している簡単な「二分法」により、「男性向け」に分類されることも多い。読者はこの「誘導」に従ってこれらの本を読み、特に未成年者である男性読者群にとって、どのような影響を与えるのであろうか。彼らは「妄想」と「現実」を混同し、それらの幻想を現実の女性に押しつけているのかもしれない。

現在も「男性向け」作品は「女性向け」作品より人気が高いと認められている。このような環境の中で、第三章で扱われた「キノ」も彼女自身の「曖昧化」で伝統的な「性的役割」や「〇〇向け」に制限される必要はないと伝えた。テキストは社会の形態を反映している以上、社会に存在する新たなイデオロギーを具現・再現する役割も担当している。そこには、「キノ」のような中性、あるいは無性の存在は大きな発展空間があり、社会におけるジェンダーの多様化に伴い、独特な美的価値も生かすことができると期待される。

上述の分析により、ライトノベルの流れの中で、「戦闘美少女」のイメージが常に変化し、発展してきたことが分かる。そもそも戦闘美少女の誕生は、男性優位の説話の体系の中で構築されたものであり、それゆえに一種の男性的な幻想を背負わされた「少女」として必要な美貌、女として必要な能力、あるいは「良妻賢母」としての要素を継承していたのである。斎藤環は「戦闘美少女というアイコンは、こうした多形倒錯的セクシャリティを安定的に潜在させ得る、希有の発明である」（2007:311）と言及し、また、氏の「ファリック・ガール」（phallic girl）の概念のように、早期の「戦闘美少女」は、いわゆる男性の特権である「戦争」（＝男性の力＝ファルス）と「理想な女性像」を組み合わせたものであることがわかる。戦闘美少女は、通常男性に属する「暴力」や女性の「平穏な気質」とは異なり、両方の特徴を持っている存在である。

しかしながら、変身系戦闘美少女が誕生してから、戦闘美少女の内包は変化し続けている。特に、女性のクリエイターが形作る戦闘美少女の類型が次々生産されていく中で、徐々に変化を産んでいる。現在の作品では、戦闘美少女が経験する「戦闘」はすでに残虐な戦争のようなものではなく、よりゆったりとした戦闘をしたり、VR（Virtual Reality、仮想現実）を介して仮想世界で戦ったり、頭脳を使って他の人と競ったりすることもある。少しずつ変化した姿とともに、「闘う」の意味の幅も広がっていく。また、以前の少女がよく与えられた「陰惨化」が徐々に弱くなったり、一部の作品における「男・女向け」の境界線が徐々に曖昧になったりしているのも、今の読者の美的嗜好を示しており、人の性格や気質も多様化していることを示している。

こうしたことから、「気質」などに関するステレオタイプはこれによって解消することができるかどうかは、議論の範囲に入ると考えている。

つまり、美的な範疇にある「優美」と「崇高」では、「女性は優美」、「男性は崇高」ということがよく言われるが、歴史的には、このような気質が流動的であることが既に証明されている。「根性」は「男らしさ」、「優しさ」は「女らしさ」などといった言説が繰り返されていくうちに、ついにステレオタイプとなってしまう。このようなステレオタイプもまた、男性にも女性にも様々な目に見えないストレスを与えている。

イギリスの作家のヴァージニア・ウルフ (Virginia Woolf) は、著書の『自分ひとりの部屋』(原題: A room of one's own) では「女性にとって価値があるものは、男性によって価値があると決められてきたものとはしばしば明らかに食い違っています。自然とそうなっています。それなのに、幅を利かせているのは男性の価値観です。大雑把に言ってサッカーなどのスポーツは「重要」で、ファッションに夢中になって服を買うのは「取るに足りないこと」です。そしてこの価値観は人生から小説へと、当然ながら転用されます。批評家はこう決めてかかります。これは戦争を扱っているから重要な本である、これは客間での女性の感情を扱っているから取るに足りない本である、戦闘場面はお店の中の場面より重要である。価値の差異はあらゆるところに、〔ふだん思っているより〕もっとずっと微妙な形で存在しています」¹と言った。

無論、どのような文学作品にも独特の価値があることは言うまでもないが、当時は女性の地位が非常に低かったため、優位に属する男性は常に「女性」や「女性性」や「女性の創作」を上から目線で批判していた。

日本でも、特に70年代からは、それを似たようなことがある。大橋の『ライトノベルから見た少女/少年小説史』(2014)で言及しているのように、「男性が女性文化に馴染むことは、自分自身を一段階を「下」の階層に持っていくことになる。たとえば、小学生の男子が少女まんがを読んでいたら、同級生の男の子にバカにされる。それは、男の子にとって女の子の文化に馴染むことは「女々しい」ことであり、また少女文化が大人社会の持つ男性優位の文化と接続しているために、男の子の社会の中では蔑視の対象となっているためなのである」(2014:62-63)となっている。

しかし現在では、このように男女が明確に区別されている環境から離脱しはじめ、本来は固定化された「受け手」の範囲もより自由な方向に発展しつつある。そして気質や性格

¹ ヴァージニア・ウルフ (片山亜紀 訳) 『自分ひとりの部屋』,平凡社,2015,pp.129-103

も同様に異なる形態を持っているが、もともと「性別」との繋がりが強いいため、もしこのまま改善しないと、性別（ジェンダー）のステレオタイプの再生産を悪化させるだけである。

そこで、このような気質や人格における「二元論」を解け、それらを性別から離脱させることを試みることができるかもしれない。サブカルチャーの「男性向け」や「女性向け」も同様に、ターゲットをより早くつかむためのマーケティング的に考えていても、ジェンダーの多元化が浮上していくにつれて、このような伝統的な「二元」区分方法が時代に淘汰されるのも時間の問題である。

「男性向け」のライトノベル作品の多くは、近年では主人公が女性に設定されるようになってきており、90年代のライトノベルの女性主人公とは異なることが分かった。ファンタジーよりも、現在のライトノベルは「異世界転生」や「オンラインゲーム」のテーマを愛用している。つまりどんなにフィクションであっても、「現実」が基礎となっている。自分から遠く離れた物語よりも、自分の周りに「起こりうる」物語を嗜好し始めているようである。

これにより、一部の戦闘美少女が「仮想性」（バーチャル）と「現実性」（リアル）の二重性を持つようになった。「仮想性」というのは、伝統的な戦闘少女の世界観の下で、彼女たちが自分のいる「世界」で行っている戦いが真実であることを指すが、現在の「戦い」の多くは、現代の科学技術（VR）を組み合わせた「ゲームの世界」の戦いである。

「現実性」とは、次のようなことを指す。「VR」はもはやSF作品にのみ登場する想像の産物ではなく、現実にも実現できるものである。そのため、ライトノベルの世界で「VR」で戦うエピソードは、既に現実にも起こりうることになる。だとすると、戦う少女がリアルな戦いに関わる「重さ」が解消されていくと、伝統的な説話での「男性の力」（ファルス）はそれほど重要ではないとも考えられる。

ゲームの世界では、男女とも「力」が同じになるため、知能などの「脳力」は重要な能力となる。動物の間で「力」で地位を決めることから離れ、人間の「自由」はすでに「仮想世界」（バーチャル）でより高い精神面に発展していく。このような環境で作られた「戦闘美少女」像は、男性の「視覚的享楽」の対象、または「精神的な母親」としての存在から逸脱することができるのだろうか。二つの文化（男性・女性）が調和的に統一されていることに強く賛同しているわけではないが、二元的な思考方式から出て、性の多様化とと

もに、二次元の世界にも同様に変化していくと考えられる。多角的な視点によって作られた「戦闘美少女」もまた、より多彩なる姿へと発展することができる。

次のステップでは、研究者たちはより多くの角度からこの問題を研究することができると考えられる。例えば、社会構造の転換の方面から、青少年における心理学の研究の方面から、あるいはフェミニズムの発展の方面など、様々の領域によって、新しい闘美少女のキャラクターから、ライトノベルないしサブカルチャーの発展方向に至るまで研究し、より斬新な観点が出ることを期待している。筆者もここではこれ以上述べることはできないが、ただの抛磚引玉ということだけで、今後の研究者たちに一種の研究方向を提供しておきたい。

参考文献

<書籍>

- 東 浩紀『動物化するポストモダン-オタクから見た日本社会』,講談社,2001
- 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,2004
- 東 浩紀(責任編集)『美少女ゲームの臨界点』,波状言論,2004 臨時増刊号
- 吉田正高『二次元美少女論』,二見書房,2004
- 斎藤 美奈子『紅一点論』,ちくま文庫,2005
- 越智和弘『女性を消去する文化』,鳥影社,2005
- 堀田淳司『萌え萌えジャパン』,講談社,2005
- 斎藤 環『戦闘美少女の精神分析』,ちくま文庫,2006
- 斎藤 環『生き延びるためのラカン』,basilico,2006
- 東 浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生 動物化するポストモダン 2』,講談社,2007
- 今田絵里香『「少女」の社会史』,勁草書房,2007
- 榎本 秋『ライトノベル文学論』,NTT,2008
- 波戸岡 景太『ラノベのなかの現代日本』,講談社,2009
- 限界小説研究会『社会は存在しない—セカイ系文化論—』,南雲堂,2009
- 一柳廣孝/久米依子[編]『ライトノベル研究序説』,青弓社,2009
- 曾根博義[編]『文藝時評大系』昭和篇III—第五卷(昭和三十八年),ゆまに書房,2009
- 佐伯順子『「女装と男装」の文化史』,講談社,2009
- 前島 賢『セカイ系とは何か』,ソフトバンク新書,2010
- 山中智省『ライトノベルよ,どこへいく』,青弓社,2010
- 宇野常寛『ゼロ年代の想像力』,早川書房,2011
- 中西 新太郎『若者の気分—シャカイ系の想像力』,岩波書店,2011
- 増田裕美子/佐伯順子[編]『日本文学の「女性性」』,思文閣出版,2011
- 大橋崇行『ライトノベルから見た少女/少年小説史』,笠間書院,2014
- ヴァージニア・ウルフ(片山亜紀 訳)『自分ひとりの部屋』,平凡社,2015
- 大塚英志『「おたく」の精神史-一九八〇年代論』,星海社,2016
- 本橋哲也『ディズニー・プリンセスのゆくえ』,ナカニシヤ出版社,2016
- 渡部周子『<少女>像の誕生』,新泉社,2017

- 西田谷洋[編]『文学研究から現代日本の批評を考える』,ひつじ書房,2017
- 田中正之[編]『現代アート10講』,武蔵野美術大学出版局,2017
- 河野 真太郎『戦う姫,働く少女』,POSSE 叢書,2017
- ジュディス・バトラー (竹村和子訳) 『ジェンダー・トラブル: フェミニズムとアイデンティティの攪乱』,青土社,2018
- 山中智省『『ドラゴンマガジン』創刊物語』,勉誠出版,2018
- 押山 美知子,[新增補版]『少女マンガジェンダー表象論 <男装の少女>の造形とアイデンティティ』,アルファベータブックス,2018
- 上野 千鶴子『女ざらい ニッポンのミソジニー』,朝日文庫,2018
- 大橋崇行/山中智省[編著]『小説の生存戦略 ライトノベル・メディア・ジェンダー』,青弓社,2020

<学術論文>

- 楽 黛雲《中国女性意識的覚醒》,文学自由談 (3) 1991,pp.45-49
- ローラ・マルヴィ (斎藤綾子<訳>) 「視覚的快楽と物語映画」,imago 特集=映画の心理学,1992,pp.126-141 (原タイトル:Visual Pleasure and Narrative Cinema,Screen,1975)
- 王 麗《女性,女性意識與社會性別》,《中國文化研究》秋之卷,2000,pp.134-138
- 高野泰志「男性性から女性性へ:ヘミングウェイ作品における髪描写」,京都大学総合人間学部紀要 (8) ,2001,pp.107-122
- 廣澤愛子『‘現代女性の自己実現’と‘女性性による癒し’に関する一考察: 主体的受容性を巡って』,大阪大学教育学年報,2002 (7) ,pp.181-192
- 笠井 潔「社会領域の消失と『セカイ』の構造」,「小説 tripper」,朝日新聞社,2005 春季号,pp.35-43
- 村瀬 ひろみ「日本の商業アニメにおける女性像の変遷と「萌え」文化-新しいジェンダーを求めて-」,Gender and Sexuality : Journal of the Center for Gender Studies, ICU (1) ,2006,pp.77-92
- 諸星典子「『キノの旅』を読みながら「リアル」を考える」,白百合児童文化 (16) ,2007,pp.61-75
- 廖 韋娜「二〇〇七年の集英社文庫版 『人間失格』-二つの商品性とリアリズム-」,九大日本文,2007 (30) ,pp.48-63

- 上野 千鶴子,「腐女子とはだれか?--サブカルのジェンダー分析のための覚え書き」(総特集 腐女子マンガ大系),ユリイカ(青土社) 39(7),2007,pp.30-36
- 中川裕美「少女マンガの「戦う少女」にみるジェンダー規範--『リボンの騎士』から『美少女戦士セーラームーン』まで」,愛知淑徳大学現代社会研究科研究報告(6),2011,pp.127-142
- 今野幹之「大衆メディアとしてのライトノベルの存在意義」,京都学園大学人間文化学会,人間文化学部学生論文集,2013(12),pp.76-96
- 費勇/辛暨梅《日本動漫作品中的女性“萌”系形象》,華南師範大学学报(社会科学版),2013(03),pp.102-106
- 石田美紀「戦闘美少女と叫び、そして百合」,ユリイカ(青土社) 46(特集 百合文化の現在)(15),2014,pp.181-189
- Janice Loreck ,Explainer: what does the ‘male gaze’ mean,and what about a female gaze?.the conversation January 6,2016
- 石井研士「戦闘美少女と魔法:「セーラームーン」と「プリキュア」に見る魔法の意味」,国学院大学大学院紀要・文学研究科(50),2018,pp.1-22
- 國部友弘「ライトノベルにおける現実:川原礫『ソードアート・オンライン』論」,早稲田大学大学院教育学研究科紀要 別冊(27-1),2019,pp.1-12
- 荒木 生「フェミニズムの新しい潮流:「第4波フェミニズム」」,常民文化(42),2019,pp.43-55
- 逢坂駿也/村井 源「感情語辞書に基づく物語の登場人物の感情抽出」情報知識学会誌 30(2),2020,pp.283-288

使用テキスト

秋山 瑞人 (著), 駒都 えーじ (イラスト) 『イリヤの空,UFO の夏』その 1,電撃文庫,2001

秋山 瑞人 (著), 駒都 えーじ (イラスト) 『イリヤの空,UFO の夏』その 2,電撃文庫,2001

秋山 瑞人 (著), 駒都 えーじ (イラスト) 『イリヤの空,UFO の夏』その 3,電撃文庫,2002

秋山 瑞人 (著), 駒都 えーじ (イラスト) 『イリヤの空,UFO の夏』その 4,電撃文庫,2003

紅玉いづき (著),磯野宏夫 (イラスト) 『ミミズクと夜の王』,電撃文庫,2007

紅玉いづき (著),カラス (イラスト) 『MAMA』,電撃文庫,2008

紅玉いづき (著),岩城拓郎 (イラスト) 『雪蟻螂』,電撃文庫,2009

時雨沢 恵一 (著),黒星紅白 (イラスト) 『キノの旅 -the Beautiful World-』,電撃文庫,2000-

The Transformation of the Image of “Beautiful Fighting Girl” in Light Novels

Abstract

Light-novel is a type of novel born in the environment of a Japanese unique subculture. Because it covers a wide range of content, it does not even have a very clear definition. Since the late 1980s, light novels have gradually come to the fore. In the 1990s, the sub-cultural industry became very prosperous, and light novels are also developed rapidly. In the creation of light novels, even in the creation of the whole sub-cultural industry, there is a kind of role that will never be ignored, that is, “Beautiful Fighting Girl”. To put it simply, the “Beautiful Fighting Girl” is mean a girl who needs to be able to fight and complete a combat mission. The heroine of *Slayers* (1989, written by Hajime Kanzaka and illustrated by Rui Araizumi), which is regarded by most people as the ancestor of the light novels, is a fighting girl. Therefore, it is not difficult to see that the “Beautiful Fighting Girl” is destined to run through the whole history of light-novel from the very beginning. Based on the research literature on light novels in recent years, this thesis mainly takes Japanese light novels as the object, and analyzes and studies the beautiful girls, especially the images of beautiful fighting girls. From the 1980s, when light fiction has just appeared, and in the 1990-2000s, when it is in the stage of development, I tried to find the characteristics of the representative roles of beautiful fighting girls and show the trend of their development. And from the perspective of gender, I selected the typical or unique fighting girls in several works to discuss the relationship between the characters and stories, as well as the relationship with readers. Finally, tried to clarify the connotation of beautiful fighting girls and explore the limitations and the possibility of their development.

Key words: light novel ; beautiful-fighting-girl ; gender ; subculture

謝辞

本論文の作成にあたり、常に適切な助言を賜り、また丁寧に指導して下さった指導教官青木孝夫先生にここに深謝の意を表します。先生に素晴らしい研究の環境を作ってください、自分の研究は円滑に進んでいけるようにさせて頂きました。青木先生のお陰で、研究の視野は広げることができました。また、先生から学会発表・学会参加の機会を頂き、自分の研究についてほかの研究者との交流もできました。本当に先生に感謝の気持ちで一杯です。

また、(五十音順) 桑島秀樹先生、GRAJDIAN MARIA MIHAELA 先生、関村誠先生、柳瀬善治先生、諸先生方のご指導を受けさせて頂き、数多くの知識を学びました。これらの知識により本論文の作成において有益な示唆を得られました。先生方々よりご助言をいただき、心より感謝いたします。

そして、研究室の皆様方に深くお礼を申し上げます。論文の執筆中困難にあった時に暖かく励まして下さったことや、気が抜けた時に研究室で歓談した経験は人生における貴重な宝物です。これらのことをいつまでも忘れずに置きたいと思います。