

美少女の根源*

—コンプレックスの果てに—

末 永 泰 平

1. はじめに

本論でいう「美少女」とは、生きている美しい・かわいい少女を指すのではない。この論文が指す「美少女」とは、アニメ・マンガ・ゲームなどといったポップカルチャーの中でキャラクターとして登場する美少女であり、実体を持たない概念上の存在としての「美少女」である。

こういった「美少女」は、私たちが生活している現実には存在しないもの——人間ではないもの——なので、好意や愛情を持ち、時に性的願望の対象とすることは本来ありえないはずのものである。しかし、筆者を含む若い世代の人々は、もはやこうした「本来ありえない」という感じを持たなくなっている。つまり、私たちにとっては人間の女性は女性、「美少女」は「美少女」として存在しており、たがいに矛盾するものではないというコンセンサスまでできあがっている。なぜ、私たちはそのように「美少女」を性愛の対象として受容するようになったのか。本論では、「美少女」の根源・登場・変遷を通史的・社会学的な観点から論じることによって答えていくことにする。

2. 昭和の美少女

(1) 手塚治虫が見出した性の根源

森川嘉一郎 (2008, p. 94-102) が、「日本で最初に、アニメ絵に描かれた「美少女」に性的対象を見出したのは手塚治虫であった」と解釈したことは妥当であるように思われる。彼は手塚治虫のマンガに次のような特徴があると指摘する。

ただし描かれた表現を見渡せば、これもしばしば言われることではあるが、エロテ

* 社会科学総合学術院那須政玄教授の指導の下に作成された。

イシズムとグロテスクさ、そして残酷な暴力に満ちている。もちろんエログロは手塚よりはるか以前から、漫画そのものの特徴であったと言っても過言ではない。しかし注目すべきなのは、手塚が書き出したエロティシズムの特異な性質である。(中略) 手塚はディズニーのアニメ映画、ことに『バンビ』(1942)や『白雪姫』(1937)を何十回も繰り返し観たとされている。その映像に圧倒されつつも、おそらく手塚は、ディズニーが子供の聖性を祝福したそのセルアニメの肌合いの中に、乳呑児かマネキン人形のように清潔な「セル画肌」という、新しいエロスを発見したのである(『趣都の誕生増補版』2008, 幻冬舎文庫, p. 95-96 参照)。

これは、今の「美少女」にも共通している特徴である。彼女たちは油をぬりたくったかのようなみずみずしい肌で充ちており、醜さの対象とされる身体的特徴などもなく、画一的な顔や身体をあてがわれている。そして、手塚治虫は『鉄腕アトム』といった児童向けマンガと言われているような作品でも、この性や愛情の問題を描いていた。たとえば、『鉄腕アトム宇宙の勇者』(1964)では、お茶の水博士の発明した「ロボット宇宙艇」のレバーを盗んだ軍事国家の秘密集団が、そのレバーを、大佐の亡くなった息子そっくりの人型ロボットに作り替えてしまうのだ。そして、大佐はそのレバーを溺愛し、「ママ」と呼ばせるのである。

また、アトムが誕生した経緯も踏まえておく必要がある。アトムは天馬博士の亡くなった息子「飛雄」の代償として作られたものだ。天馬博士は交通事故によって息子を亡くし、狂気に身を染め、科学省長官の地位を利用して莫大な資金と人材を使い、アトムを作り上げた。当初は、息子が生き返ったように感じ喜んだ天馬博士だったが、やがてアトムがロボットであるために成長しない身体を持つことに怒りを覚える。そして、アトムをロボット商人に二束三文で売り飛ばしてしまうのだ。

このように、手塚治虫は「美少女」がマンガやアニメに出現するよりもはるか前に、マンガ・アニメキャラクターに対する性や愛情の問題を児童向けマンガにまで描いていたのである。それは、手塚治虫が抱いてしまった、性と愛情に対する「屈折した視線」の表現であったに違いない。

しかし、『鉄腕アトム』が連載されていた1950～1960年代には、「劇画」による断絶線が存在する。反手塚路線を掲げ、大人向けのマンガを志向した「劇画」は、当然「大人の娯楽としてのエロ劇画」もジャンルとして発達させる。シャープな線や荒っぽいタッチで等身のキャラクターが暴力や性行為を生々しく繰り返し広げていく「エロ劇画(三流劇画)」は1960～1970年代のマンガ界に一大ムーブメントを巻き起こした(永山薫『エロマンガ・スタディーズ』2006, イーストプレス, p. 27-28)。

(2) 吾妻ひでおが再発見した性の根源

今、主に性愛対象として見られている「美少女」が一般に認知される形で誕生したのは、1980年代の「ロリコンマンガ」である。1980年にコミケット（コミックマーケット）で、すでに『ルパン三世カリオストロの城』のヒロイン「クラリス」が犯されている同人誌がファンの中で流通していた（ササキバラ・ゴウ『美少女の現代史』2004、講談社現代新書、p. 41）が、当時はまだ参加サークル数も少なく、入場者数も数千人規模だった。

しかし、商業媒体で「ロリコンマンガ」が登場すると、事態は急変する。「エロ劇画」が廃れ、「ロリコンマンガブーム」が過熱するのである。特に、このブームに多大な貢献をもたらしたのが「吾妻ひでお」だ。大塚英志+ササキバラ・ゴウ（2001）は次のように述べる。

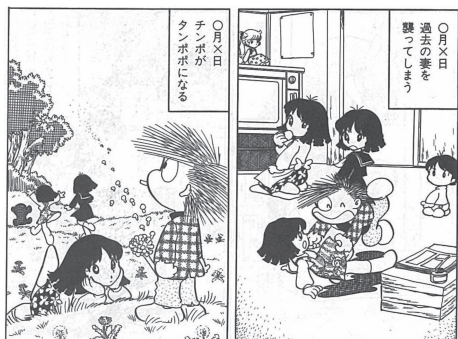
けれどもやはり吾妻ひでおを戦後まんが史の中に正当に価値づけるには、彼の一群の「ロリコンマンガ」に注目しなくてはなりません。吾妻ひでおは1980年から1981年にかけて今度は『少女アリス』というこれも自動販売機専門の「エロ本」に連作を発表します。第一作は『陽射し』と題された作品で少女が白日夢の中で異形のものに犯されるという短編です。これは戦後まんが史における恐らくは最初の確信犯的な「ロリコンマンガ」です。もちろんそれ以前にいくつか手塚の記号絵に近い作風でエロを描いた作品はなかったわけではありません。けれどもこの連作は手塚的記号絵の正当な後継者による、しかも作品としても高い水準のものでした（『教養としての〈まんが・アニメ〉』2001、講談社現代新書、p. 93参照）。

吾妻ひでおは1976年に『少年チャンピオン』に『ふたりと5人』の連載を終了させた後、突如として自動販売機専門雑誌のエロ本に連作を発表する。そして、アマチュアの集いであるSFの大会やコミックマーケットで同人誌を販売するのである。これらは、それまでの漫画家たちにとって前代未聞の出来事であった。こうした「内輪ウケ」と「ロリコンマンガ」という過度に閉鎖的になりやすいテーマをファンたちと共有しながら、吾妻ひでおは性的対象としての手塚治虫のキャラクターを再発見し、さらにマンガでセックスできることを暴露したのである。

このことをきっかけとして、「エロマンガ」というジャンルが確立され、「エロ劇画」は衰退の一途をたどることになる。そもそも、「エロ劇画」は先に述べたように、等身のキャラクターが暴力や性行為を生々しく繰り広げていくという「リアル志向」の表現を売りとしていた。したがって、暴力や性行為の描写は、時代を経るにつれて先鋭化していく。このような過激な描写に対する読者からの反発が起こり、表現は次第に「かわいくてエッチなもの」へと変わっていった。

しかし、「過激な描写」に対する反発は、次第に「かわいくてエッチなもの」をレイプすることに対する反省へとシフトしていく。吾妻ひでおの作品には、どれも通底している

図1 ネタとしての不条理に走る吾妻ひでお



(吾妻ひでお『アズマニア』第二巻, 1996, 早川書房, p. 15)

要素がある。「ネタとしての不条理」と「スケベな男」だ。これらは、主にギャグ要素や他のSF作品のパロディとして使われているのだが、その不条理さは言葉では言い表せないほど混沌とした雰囲気を作っている。たとえば、『不条理日記 しっぽーどと一編』(1979)では、主人公である作者がいきなり過去の妻を襲ってしまうという事実だけが1コマで描写される。その次のコマでは、「チンポがタンポポになる」と描かれている(図1参照)。そして、『不条理日記 帰還編』

(1979)では、「街道をわたろうとして車輪に犯される」、「馬に乗ってへんずる」といった日記マンガが何の意味もなく唐突に描かれているのである¹⁾。

このような、「ネタとしての不条理」は「不条理でめちゃくちゃな状況だから美少女とセックスしてもかまわない」という「開き直り」を読み手に暗に提示する。劇画的な女性とはセックスできないが、「美少女」とは不条理を盾にセックスできるのだ。大塚英志+ササキバラ・ゴウ(2001)はこのことについて次のように指摘する。

興味深いのは女性の描かれ方です。女性は二通りの描かれ方をしていて、一つは吾妻ひでおのまんがの定番ともいえる美少女です。主人公たちはこういう女の子を見ると一応は「やらしてくれないかな」と呟きます。そして彼らはこういう吾妻ひでおキャラの女の子が店員をしている定食屋のメニューに「女性 ショート 1000 オールナイト 1500」なる文字を見つけます。それを注文して招き入れられた部屋で彼らを待ち受けていたのは記号絵の少女キャラではありませんでした。巨大な女性の身体でそれは腹のたるみや骨格の描かれ方など吾妻ひでおの作風としては例外的にきわめて生々しく写實的に描かれています。つまり、いつてしまえば彼らはここで不意に剥き出しの生身の身体に直面させられてしまったわけです。これは記号絵の少女キャラに欲情していた彼らにとっては予想外の事態で、彼らは思わず拒みます。作者とおぼしき男は「うう気持ち悪い」と躊躇せずにはおれません。次に彼らは「あいついるかな」と森に向かいます。すると蟬の幼虫のような顔をした女が木にへばりついています。彼らはこの女性とも昆虫とも言い難い存在と性交します。(中略)ここに記号絵を介してしか女性の身体性と向き合えない男たちの性意識が冷徹に描写されています(『教養としての〈まんが・アニメ〉』2001, 講談社現代新書, p. 100-101参照)。

生身の女性の身体性と向き合えない彼らは、性的対象を「美少女」に向けるしかなかった。ここにも、手塚治虫と同じく、性と愛情に対する「屈折した視線」を見出すことがで

きよう。なぜ、彼らがそうであるのかは大問題であるが、ここではいったんそのことを保留にして話を進めよう。

かわいいという記号をまとった乳呑み児のような「美少女」は、「彼ら」に罪悪感をもたらす。生々しい劇画に耐えられない彼らが性行為という身体性の高い行為を、簡単に行うことはできない。それは、記号絵の「美少女」に身体性を付与してしまうことになるからだ。したがって、彼らは彼らなりの「ネタとしての不条理」、「スケベな男」というルールの下で、共犯関係を築くしかなかったのだ。

しかし、そもそもこの考え方は少しおかしい。「美少女」はあくまで創作物であって、実在する人間とは一切関係ない。したがって、レイプしようが暴行しようが、すべては作者や読者の作品や頭の中だけで繰り返されるのであって、実際の行為とは何の関係もないはずである。なぜ、彼らはここまで開き直りと見られるような言い訳をしなければならなかったのだろうか？

実は、「ロリコンマンガ」が性的対象とした「美少女」の根源は、手塚治虫の描いたマンガだけでなく、「少女マンガ」にもあるのだ。マンガやアニメの絵を性的対象として捉えるということは、1960年代から少女マンガがすでに描写しているのである。第3節では、このことについて説明しよう。

3. 少女マンガ

(1) 少女マンガの類型

さて、ここで少し遠回りをしなければならなくなる。まず、昭和時代の少女マンガの大きな分類をしなければならない。少女マンガは、性をテーマとしたマンガが多いが、作者やジャンルによってさまざまな考え方の違いがあるからだ。

宮台真司・石原英樹・大塚明子(2007)によると、昭和時代の少女マンガは主に3つのジャンルに分類できる。

1. 里中満智子・池田理代子などを中心とした「ありそうもない体験」についての「代理体験」を提供し、「波瀾万丈を乗り越えて良き女性(母親)になる」という大衆小説的な領域(～1970年代)
2. 陸奥A子・田渕由美子を中心とした、社会・学校の人間関係を解釈・補完するための私小説的な乙女チックマンガ領域(1970～80年代)
3. SF・ファンタジー・サブカルチャーなど、非等身大的で読者個人に還元できない主人公が大文字の世界や社会を舞台として行動する純文学的領域(1970年代～)

(『増補サブカルチャー神話解体』2007, ちくま文庫, p.38-43参照)

一つずつ解説していこう。まず、1. は里中満智子『あした輝く』(1972)や手塚治虫『リ

図2 良き母（女性）になるための言動



(里中満智子『あしたの輝く』第一巻, 1998, 中公文庫, p. 130)

『あしたの輝く』(1963～66)を読んでみるとわかる。『あしたの輝く』は戦争末期の満州を舞台として、日本人である主人公「今日子」が満州から引き揚げの際に、父親や愛し合った(性交した)日本軍人である速水香と生き別れになってしまう物語だ。今日子は香の子供をお腹に宿すが、ソ連軍から暴行を受けた際に流産してしまう。そして、日本行き船舶の中で出産と同時に死亡した恩師に代わって、その子供を育てながら香の帰りを待ち続けるのだ。

この解説を見てもわかるとおり、1.の領域は、「良き女性(母親)」になることが最終的な目標となっている。たとえ、どんなに苦難を受けようとも、どんなに時間が経とうとも主人公はそれらをすべて背負って「良き女性(母親)」となる。今日子が香の出向からの帰還を待ちわびて断食したように、上品で大人しく一途な女性が理想として描かれるのだ(図2参照)。途中、香との子供を宿すように、主人公の性的身体は母親になることによって受容される。

2.は、陸奥A子『たそがれ時に見つけたの』を読むとかなりわかりやすい。稚拙な絵のキャラクターが、不器用な言動を繰り返しながら、乙女の純粋な気持ちを彼に全面的にわかってもらうことによって女性性を受容する。ダメな主人公が恋愛や人間関係を前に屈折した願望を持ち、それを一途な彼氏によって救済してもらうというやや陳腐な構造がとられている(図3参照)。そして、それを補強するために、独自の「かわいい」言葉を使うのだ²⁾。

3.はジャンルが多岐にわたるため、統一的に解説することが難しい。実際、『増補サブカルチャー神話解体』も3.の領域についてあまり解説していない。しかし、萩尾望都の『トーマの心臓』を読むとエッセンスがつかめるように思う。これは中学生ぐらいの男子同士が、たがいに口づけをかわすほどの恋愛感情を持ち、その微妙な関係性が描かれるという「ボーイズラブマンガ」の根源とも言われている作品であるが、情緒表現の過剰な強調と、現実では絶対あり得ないようなバイセクシャル的關係は、非等身大性と大文字の性の問題をうまく描写することに成功した(図4参照)。年端もいかない子どもたちが、たがいに性行為ができない関係のまま恋愛感情に陥るからこそ、相手の全人格を受け入れ「透明なものに向かって」人を愛することができるのだ。

以上、3つの類型を解説したが、そのどれもが「性」をテーマとしている点で共通していることがわかるだろう。少女マンガはこの観点において、少年/青年マンガよりもはる

図3 乙女チックマンガ主人公の言動



(陸奥A子『たそがれ時に見つけたの』2004, 集英社文庫, p. 45)

図4 純文学的領域の少女マンガの感情表現



(萩尾望都『トモエの心臓』1995, 小学館文庫, p. 88)

図5 エッチな肉体と繊細な顔



(士郎正宗『アップルシード』第一巻, 2001, メディアファクトリー, p. 79)

かに進んでいたのである。したがって、「美少女」が少女マンガをも根源とするのは当然のことだったのだ。

実際に、「美少女」を描写する際取り入れられたのは2.の「乙女チック」だった³⁾。不器用な「かわいい彼女」を「僕」が全面的に承認するという「乙女チックマンガ」を、逆の視点から読み替えてしまった「美少女マンガ・アニメ」は「ロリコンマンガブーム」が下火になった1980年代後半以降、急増する。

このことによって、キャラクターの造形がキメラ化しビジュアル的になり、少女マンガのキャラクターに近いものになった。巨乳でウェストが引き締まった「エッチな肉体」を持ちながら、顔は繊細に描写されることで、「美少女」を「性的対象」として見ると同時に、少女マンガの内面的要素を獲得することができるのだ（図5参照）（ササキバラ・ゴウ『美少女の現代史』2004、講談社現代新書、p.150-151）。

そして、吾妻ひでお以降、美少女に欲情するための開き直りとしての「ネタとしての不条理」が脱落し、女の子の内面がベタに描かれるようになった。男性が一方向的に欲情を向けるということは、「美少女」の内面を汚すために、行うことができなくなった。『超時空要塞マクロス』、『めぞん一刻』のように、主人公が意思を持った「美少女」と具体的な人間関係⁴⁾の中でどう向き合うのかという問題が描写されるようになったのである。

(2) 強くなる美少女と零落するマチズモ

乙女チックが主流になった原因として、少女マンガの主人公が自らの「女性性」を忌避するようになったことも挙げられる。少し遠回りをして説明しよう。1970年代前半にスポ根少女マンガとして人気を集めた『アタック NO.1』、『エースをねらえ!』では、自らの女性性を受容するために「スポーツ」という身体性を利用した。たとえば、『アタック NO.1』の主人公である鮎原こずえは、転校早々中学校の問題児たちとつるみ、学校の制服を着たまま、ラジオの音楽にあわせて自由気ままに長ブランコの上で踊るという問題行動（当時は問題があったらしい）を生徒会の副会長の前でやってみせた。しかし、ちょっとしたいざこざがきっかけでバレーボールに目覚めてからは、問題児たちをよくまとめるリーダー役となり、コーチからのしごきや他の登場人物たちから受ける嫌がらせにも耐え、広い心を持ちつづけた。ここに、こずえの母性を垣間見ることができる。

しかし、しごきをするバレーボールのコーチは「男性」であり、バレーボールは過度に肉体を行使するスポーツだ。こずえは、高校時代に子宮付属器炎にかかり、子宮付属器官を摘出することになってしまった。バレーボールを通じて得た女性性には同時に男性性も付随しており、結果として女性性が否定されてしまうという事態になるのである。

これには、1970年前後に高校生～社会人になっていた女性たちの女性観が影響していたと考えられる。説明しよう。

大塚英志（2001）によると、1970年前後に大学生や社会人になった女性たちは、戦後「教育」、「日本国憲法の女性の権利条項」によって、自分たちの地位を上げて出世する道を開くことができるようになったために、男性たちと同じように社会進出しなければならないという「自由」あるいは「呪縛」を与えられた。彼女たちは「娘（女性性）」であると同時に「息子（男性性）」でなければならない。そして、彼女たちの父や母は出世競争に敗れた（競争できなかった）恥ずべき存在であり、彼女たちはその両親を背負わなけれ

ばならないのである。この意味で、1970年前後の女性たちは二度にわたる「女性性の否定」を受けているのだ。それは男性性の受容であると同時に、女性性である自らの存在の否定でもあった（『彼女たち』の連合赤軍』2001、角川文庫、p.48-51参照）。

したがって、そのような狭間を生きなければならない女性たちは、逃避先として「乙女チックマンガ」を消費するようになる。男性性も受容できず、女性性も不具である彼女たちは、「自分やあなただけがわかってくれる私」を「乙女チックマンガ」の主人公に重ね合わせてキツイ現実をやり過ごしたのである。私たちは、ここに「歪曲された性の受容」を見出すことができる。

しかし、1980年代になると、「乙女チック」が進化し、むしろ現実における人間関係の解釈や、さまざまな境遇の主人公を経験するといった「現実の人間関係や境遇を具体的に読み解くためのツール」として使われるようになる。そこでは、第3節第1項で述べた1.の「良き女性（母親）」になるというよりも、むしろ「強い女（人間）」になることが志向された。そのためには、ボーイフレンドや母親と敵対することもやぶさかではない。1980年代の少女マンガは、女性性の価値を身体的にはいったん留保しつつ概念上では否定してしまうのである。つまり、彼女たちの身体はセックスできる存在ではあるが、旧来的な女性とはまったく違う存在であるというわけだ。なぜ、彼女たちは1980年代になって女性性の否定を恐れなくなったのだろうか。

大塚英志（2001）によると、1980年代の消費社会は、フェミニズムと微妙な共犯関係を保ちながら、女性たちに奇妙な解放感や困難さをもたらした。つまり、1980年代の高度消費社会とは、消費者の消費による自己実現であったのだ（『彼女たち』の連合赤軍』2001、角川文庫から要約）。このような状態の中で、女性性の価値は青天井のようにどんどん上昇していく。

しかし、男性性の価値は上昇しなかった。むしろ、下落していったのである。それは、男性たちがコミュニケーション不全によって複雑な人間関係から撤退したり、男性性の敗北を目の当たりにしたからである。説明しよう。前者は、『宇宙戦艦ヤマト』、『機動戦士ガンダム』のように、戦争・秩序破壊といった「非日常性」が、宇宙大・歴史大の「大世界」を背景にロマンチックに描かれる。そこには「人類存亡の危機」、「超人の苦しみ」、「旅する男」、「母なる女」などの一連の大時代的な形象が登場する。ここでは、理由なき〈疎外〉——勉強部屋の孤独⁵⁾——が、無際限に母性と同一視された女性の手による「理由なき救済」と結合させられる（宮台真司・石原英樹・大塚明子『増補サブカルチャー神話解体』2007、ちくま文庫、第3章第3節から要約）。そして、その中にいるときだけ、「旅する男」は「地球・人類を救うため」に男性性（暴力）を発揮することができるのだ。ここでは先に述べた複雑な人間関係はまったくなく、むしろ共同性が重要とされていた。地球を救うのに、コミュニケーションは大して重要ではないのだ。後者は、『あしたのジョー2』の最終

回で、主人公である矢吹丈がホセ・メンドーサと対決し「真っ白に燃え尽き」てしまったように、「ストイックな男性性を突き詰めると結局自壊せざるを得ない」という挫折が感覚として共有されていた。ボクシングという社会的上昇とは無関係なものに命を賭けてまで没頭するといった無意味な行動は、男性たちに「暴力からの退却」を促してしまうのだ。こうした「男性性の隔離・抑圧」は1970年代後半にすでに垣間見えていた。

したがって、1980年代の少年／青年マンガで男性は弱体化する一方、女性はどんどん強くなっていく。『超時空要塞マクロス』、『機動戦士Zガンダム』のように、女性もロボットに乗って暴力を振るうようになったり、『めぞん一刻』、『うる星やつら』のように、ヒロインが主人公や周辺人物の言動に対して強権（ヒステリー）を発揮したりするようになる。また、『まいっちんぐマチコ先生』のように、男子生徒からのセクハラに対しあえて大らかな心で受容することによって、男の子と先生の共同性を確立しようとする。こうした「美少女の強さ」は1980年代のマンガ・アニメで、男性を超える形でいかに発揮されたのだ。

4. 平成の美少女

(1) 戦闘美少女の登場

1990年代に入ると、社会の人間関係の流動性があまりにも過剰になりすぎ、少女マンガが「現実の人間関係や境遇を具体的に読み解くためのツール」として役に立たなくなってしまう。したがって、内面からの後退が起き、少年／青年マンガと奇妙な形で結合する。『魔法騎士レイアース』、『美少女戦士セーラームーン』のように、「戦闘美少女」が少女マンガの中に登場してしまうのだ。齊藤環(2006)によると、戦闘美少女は男性性(暴力)を持ちながら、戦うための内面がないのだと言う。人間の言葉を話す月からやってきた黒猫によっていきなり戦闘能力を与えられ、それに何の疑問も持たず、殺される危険も顧みず無欲に戦い続け、自分で自分を「美少女戦士」と言ってしまうデリカシーの無さ。この「空虚な存在としての戦闘美少女」は徹底的に空虚であるがゆえに、抑圧された男性的暴力を媒介できるのである(『戦闘美少女の精神分析』2006, ちくま文庫, 第6章から要約)。

(2) 美少女ゲーム

1990年代後半に登場した独特の美少女表現媒体として、美少女ゲームも説明しておこう。美少女ゲームとは、その名の通り「美少女キャラクターを中心にストーリー展開を楽しむゲーム」であるが、現在では1人称視点の小説を読むようにマウスやボタンをクリックして文書を送りながら、時折出現する選択肢を選ぶことによって、女の子の反応やストーリーの変化を楽しむといったゲームが主流である(図6参照)。

図6 美少女ゲームの例



(NEXTON『ONE～輝く季節へ～ Full Voice Version』2003)

美少女ゲームの特徴の一つとして、「1人称視点の主人公が徹底的に空虚な存在」ということが挙げられる。どういうことだろうか？ 実際にプレイしてみるとわかるのだが、主人公には内面が存在しない。プレイヤーの選択肢に従って行動を取る「がらんどうな存在」である。たとえば、『ONE～輝く季節へ～』（1998）では、主人公の心理描写が夢や空想の中だけに現れない。佐藤心（2004）は

このことについて次のように指摘する。

日常のルーチン作業である「睡眠」のあいだに視点キャラである折原浩平（筆者注：主人公の名前）の見る「夢」、すなわち就寝から起床までのタイムラグを利用して描写されたものだった。これは本来はプレイヤーの窺い知ることのできないはずの「視点キャラの物語」を語るために必要とされた、きわめて巧みな技法ともいってよいだろう（東浩紀責任編集『美少女ゲームの臨界点』2004，同人誌出版所収，p.183参照）。

美少女ゲームでは、感動的なストーリーでプレイヤーの感情移入を過剰に促進しプレイヤーを泣かせる「泣きゲー」がしばしば注目を浴びる。プレイヤーと主人公とヒロインが同じストーリーを共有することによって、ゲームをプレイしている間、まるで本当に同じ人生を歩んでいるかのように感じるのである。プレイヤーはこの空虚な主人公と経験を共有することによって、まず主人公を所有する。そして、次に主人公を媒介しヒロインとコミュニケーションをとることによって彼女の内面を所有する。ここに、ギブアンドテイクの相互構造がある。彼女の内面を知るとき、プレイヤーは彼女の内面に引きずり込まれ、彼女の外傷を反復経験してしまう。このとき、プレイヤーは彼女に取り込まれる（所有される）。ここでプレイヤーは、ヒロインを取り込む主人公となり、ヒロインに取り込まれる主人公にもなる。つまり、プレイヤーは「泣きゲー」をプレイする時、感情移入（所有）の対象が主人公とヒロインの両方になっているのである。プレイヤーは主人公の視点から周辺とキャラクターを見渡し把握する1人称と、ヒロインの内面から主人公とプレイヤーが把握される2人称の両方が存在する構造になっているのだ。この意味で、美少女ゲームは1人称と2人称のハイブリッドな視点を持ち合わせた「1.5人称」とでも呼ぶべき文体となっているのである。

5. おわりに

以上、1990年代までの「美少女」を通史的・社会的に説明してきた。そこで、これまでの議論をまとめながら、なぜ私たちが「美少女」を性愛の対象として受容するようになったのか結論を出そう。

第2節では、手塚治虫によって、性的対象としてのアニメ絵が発見されたこと、そして劇画ブームによる断絶を経て吾妻ひでおによって、アニメ絵とセックスできることが再発見されたことを述べた。手塚・吾妻両者に共通しているのは、性と愛情に対する「屈折した視線」である。その視線が、「美少女」を性的対象として見出す根源となったのだ。

第3節では、1970年前後から1980年代までの少女マンガに3つの分類があると説明した。それらすべてが「性」をテーマとしており、同時期に起こった「女性による女性性否定」の逃避先として「歪曲された性の受容（乙女チック）」が生まれ、後の「美少女」に大きく影響を与えたことを述べた。そして、1980年代に入り男性がコミュニケーション不全を起こしてしまったこと、マチズモが敗北してしまったことも述べた。

第4節では1990年代に入って、少女マンガが内面からの後退を起こしてしまい、少年／青年マンガと奇妙な形で結びつき、そこから「戦闘美少女」が誕生したことを述べた。

ここまでの議論をふまえてわかることは、私たちが抱いている「コミュニケーション不全」、性と愛情に対する「屈折した視線」が「美少女」を性愛の対象として生み出したということである。さらに、「美少女」が少年／青年マンガ単体の現象として起こったのではなく、少女マンガの「歪曲された性の受容」や「女性による女性性否定」が「美少女」の下地を作ったことも忘れてはいけない。「美少女」は、男性と女性両者のコミュニケーションと性に対するコンプレックスの結合の果てとしてできたものなのだ。大塚英志(2004)は、「美少女」を筆頭としたポップカルチャーを『スヌーピー』の「ライナスの毛布」にたとえた。精神医学上「移行対象」という概念があるが、人間が現実と折り合うとき、急には無理なので、そのクッションとして「ライナスの毛布」を必要とするのだという(『物語消滅論』2004, 角川 one テーマ21, p. 164-165)。したがって、「美少女」は「適応のための性愛の対象」なのであって、「逃避の対象」などと短絡的に批判してはならないのである。

ところで、本論は分析が1990年代で止まってしまっている。2000年代以降の分析はなされていない。しかし、これは通史的な分析を重要視したためである。歴史が浅いと言われるポップカルチャーにおいても、過去の積み重ねがなければ、現在は存在しなかったものであり、その意味では、あえて「手塚治虫」から分析していくことは、ポップカルチャー分析において非常に意義のあることだと信じている。そこで、2000年代ポップカルチャーの概要を軽く紹介しておこう。2000年代のポップカルチャーには、「戦闘美少女」、「美少

女ゲーム」のほかに、主人公とヒロインの小さな関係性の問題が世界全体の大問題に直結してしまう「セカイ系」や、自意識過剰に対する反省としての「メタ自意識系（メタセカイ系）」、小さな閉じたコミュニティの中で些細な出来事やコミュニケーションをひたすら消化していく「空気系」などがある。本稿でこれらを論じる余裕はないが、必ず2000年代ポップカルチャーの精密な分析を論じなければならないと思っている。

注

- 1) もっとも、この描写には何かのパロディが込められているのかもしれないが、筆者にはよくわからなかった。
- 2) 「そーゆー関係」「～れす」「～とゆう」「A子タン（陸奥A子の通称）」など、どこか言葉足らずを感じさせる表現がよく使われる。ところで、驚くべきことだが、今ポップカルチャーで使われている俗語は、乙女チックマンガを語源とするものが多い。先に述べた「～とゆう」は「～と言う（いう）」の誤用であるが、「かわいさ」をアピールするために「あえて」使っていたものが、次第に文脈を離れて純化していったものと思われる。また、アニメキャラクターを呼ぶときに時たま使われる「～タン」という言葉が、実は陸奥A子の通称を語源としていたことも興味深い。
- 3) 1.の類型も取り入れられなかったわけではない。GAINAX『トップをねらえ!』（1988）など、「美少女」が「良き女性（母親）」になることを明らかに志向した作品もある。
- 4) ただし、この人間関係には、少女マンガと違って別れや破綻が描写されることは少ない。たとえ、主人公が「美少女」に対して別れようとしようが、「美少女」が主人公に対して激怒しようが、周辺人物たちが主人公に嫌がらせを加えようが、その人間関係は決して破綻せず、「ギャグ」、「痴話喧嘩」で済まされてしまい、最後には必ず元通りの人間関係に戻っているのだ。宮台真司・石原英樹・大塚明子（2007, p.329）は、この状態を「無害な共同性」と名付けた。
- 5) 宮台真司・石原英樹・大塚明子（2007, p.334）では、さらにこのことを「四畳半の下宿人の孤独をコックピットの宇宙飛行士の孤独と同一視するような松本零士の作品に漂っていた「社会的文脈を書いた〈疎外〉感覚」と説明している。

引用文献

- 東浩紀責任編集『美少女ゲームの臨界点』2004, 同人誌出版
 大塚英志『「彼女たち」の連合赤軍』2001, 角川文庫
 大塚英志『物語消滅論』2004, 角川 one テーマ21
 大塚英志+ササキバラ・ゴウ『教養としての〈まんが・アニメ〉』2001, 講談社現代新書
 斉藤環『戦闘美少女の精神分析』2006, ちくま文庫
 ササキバラ・ゴウ『美少女の現代史』2004, 講談社現代新書
 永山薫『エロマンガ・スタディーズ』2006, イーストプレス
 宮台真司・石原英樹・大塚明子『増補サブカルチャー神話解体』2007, ちくま文庫
 森川嘉一郎『趣都の誕生増補版』2008, 幻冬舎文庫