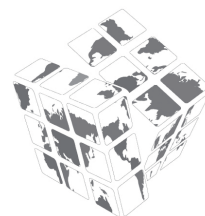


〈論文〉

アニメ『ふしぎ遊戯』における 文化コードの位相 —朱雀を中心に 蕭幸君



摘要：

這篇論文將以類型、性別、東・西方的表象三個方向來比較原著與動畫的異同來探討其文化表象上的差異與影響。就這個作品而言，因動畫版製作上的取捨而流失了原著的本意，或許只是呈現手法上的取捨，但是筆者發現，動畫版所流失的是原著不可或缺的觀點。尤其是原著裡在少女漫畫常見的愛情題材中，穿插了不少對日本與東・西方之間的關係的寫照，並藉此呈現出極大的反思與對現代日本社會的質疑，而這些都在動畫版裡被輕描淡寫的帶過。不可忽視的是，原著以挑戰少女漫畫的框架為出發點來重新考量性別政治，以綜合各種類型的手法來發展作品維持中庸的可能性，以追溯歷史的過去來摸索未來日本在世界的定位，這種種都值得再重新受到矚目與檢討。

關鍵字：

少女漫畫，動畫，類型，性別，東・西方表象

アニメはジャンルとして死んでいる。

—東浩紀『郵便的不安たち#』¹

東浩紀はその著作のなかで続けてこのように述べている。

おそらくこの問題を、いままで最も真摯に受けとめてきた作家は押井である。彼の新作『攻殻機動隊』（九五）は、その意味で徴候的な作品だった。作画から「アニメ絵」的要素を排除し、オリエンタルなサイバーパンク・イメージと現代思想系キータームを大量に投入して作られたこの作品は、批評家受け・海外受けの戦略（例えば国際ビデオ版のエンディング・テーマはU2とブライアン・イーノに担当させる、というように）に満ちたかなり空虚な代物だ。にもかかわらずそれは、押井のかつての傑作、『うる星やつら2』や不条理なドタバタアニメの『御先祖様万々歳！』（八五）などより評価されてしまう。押井はそのことをよく分かっている。彼は、アニメというだけで誰も作品をまともに見ない、逆に言えばちょっと作画を変えエサをばらまけばすぐに文化的・先進的（「もはやアニメではない」）とされるその現状を、アイロニカルに追認して『攻殻』を作ったわけだ。その所作は悲劇を通り越して、滑稽というほかない。

（「アニメ的なもの、アニメ的でないもの」224頁）

これは1996年に綴られた文章であるが、日本のアニメが海外において評価されながらも、「アニメというだけで誰も作品をまともに見ない」というジレンマに、アニメというジャンルが陥ってしまっている様子が見て取れる。アニメの状況としての、あるいは前提としてのその地位の低さに反比例して、世界各国での売れ行きが勢いづいた時期でもある。東はこの時期から、「アニメはジャンルとして死んでいる」と断言した。その東の意味するとおりの「衰退」ではないのだが、アニメ産業が「日本」の代表的な大衆文化として捉えられるようになってから、まだそれほど月日経っていないにもかかわらず、いまはすでにその落陽の危機が囁かれ、日本国内では、アニメの放送が徐々に不況の様子を見

せつつある。制作条件の悪さから人材の流出も懸念されるなかで、アニメ制作の限界説も出され、楽観視できないニュースが絶えずながされている。しかし、日本国内の不況とうらはらに、海外における日本アニメの盛況は依然衰えを見せない²。ここで扱う『ふしぎ遊戯』のテレビアニメ版は、1995年4月から翌年の3月まで放送されたもので、さきほど東が言及した劇場版『攻殻機動隊』や、日本で社会現象にまでなった『新世紀エヴァンゲリオン』もこの年に放送されたものである。劇場版『攻殻機動隊』が直面したアイロニカルな状況に似て、海外における日本のアニメブームが盛んになった時期に輸出された『ふしぎ遊戯』は、少女アニメというジャンル・アイデンティティへの挑戦をはじめ、多様化を図ればはかるほど、矛盾をはらむようになる。本稿は、海外により広く流通するアニメ版の『ふしぎ遊戯』を扱うことで、作品に組み込まれた文化コードにおけるミックスジャンルと多文化の位相を中心に分析することによって、本作に描かれた日本、中国、西洋の表象が如何に形成されていくかを考察する。作品の物語空間に内在し、さまよえる眼差しに映し出された日本への言及に、どのような疑念が投げかけられ、またどのような可能性がその想像の空間に投射されたかを見ていくことで、原作と比較し、『ふしぎ遊戯』の抱える矛盾から現在を逆照射することを試みる。

『ふしぎ遊戯』は渡瀬悠宇が1992年から1996年まで小学館の少女コミックに発表された少女マンガであり、2003年に続編、『ふしぎ遊戯 玄武開伝』が描かれ、その完結を待つまでもなく、2005年にアイデアファクトリーからPS2、PSPソフト『ふしぎ遊戯 玄武開伝 外伝 鏡の巫女』が発売された。また、それを受けるかたちで、本編の発表から16年経って、2008年の5月に、オトメイトからPS2ソフト『不思議遊戯 朱雀異聞』が発売されたことなどからも、その人気ぶりがうかがわれる。その勢いは日本国内に止まらず、90年代に多くの文化産業が日本より輸出されるなか、渡瀬悠宇の『ふしぎ遊戯』もその波に乗って海外進出を果たしている。その背景には、「アニメで稼げ」戦略で輸出を狙ったアニメ作品が続出するようになり、ターゲット層を狙い撃ちするタイプの、ファンの好みを取り込んだ作品も増えてきたうえに、日本の経済産業省がアニメの輸出を後押しするといったことが挙げられる。とはいえ、例えば、最大の輸出相手国の一つであるアメリカに輸出された日本のアニメには、エロティックな作品や暴力傾向の強い作品も少なくない状況下

で、少女アニメのアメリカマーケットへの進出は、セーラームーンの登場を待たなければならなかった。セーラームーンの成功で道筋ができていたためもあって、『ふしぎ遊戯』は好調な滑り出しを見せ、DVDも発売になったものの、朱雀の売れ行きを様子見しつつ、なかなか青龍を出そうとしないPioneer社の決定を見れば、やはり少女アニメのマーケットにはまだ一抹の不安があったものと思われる。

アメリカでリリースされた『FUSHIGI YÛGI : THE MYSTERIOUS PLAY』（『ふしぎ遊戯』）のDVDは、「SUZAKU BOX」（「朱雀」）・「SEIRYU BOX」（「青龍」）各4枚セット、26話ずつが収録されている。これらは1995年からテレビ東京で放送されたアニメをSTUDIO PIERROTがDVD化して発売、それを英語ヴァージョンにしたものが、Geneon Entertainment³（SUZAKU, 1998）、Pioneer Entertainment（SEIRYU, 2000）プロデュースで出された。中身を確認すると、計52話の収録は、テレビ放送そのままの構成を英訳したかたちで出されている。各エピソードのタイトルもほぼ日本語に対応しているほか、テレビで放送された状況のまま、オープニング、パートA、パートB、エンディング、そして次回の予告編も毎回入るようになっている。2001年に、アニメオリジナルエピソード3話及び第2部のOVAを収録した「ONI BOX」、2002年に「EIKODEN」が立て続けて発売された。このように、アニメの海外輸出の全盛時代にデビューした『ふしぎ遊戯』は、海外進出を果たす重要な条件として、もちろん、すでに輸出の土台が出来上がっていることと、日本国内で市民権を得たということがあるが、マーケットに順応したミックスジャンルの性質と多文化の位相を備え持っていることも、その重要な要因として挙げられる。以下、『ふしぎ遊戯』のミックスジャンルと多文化の位相について、マンガにおけるジャンル分け、インターテクスチュアリティ、アジアと西洋のイメージなどの側面から検証することとする。

1. 『ふしぎ遊戯』のジャンル設定、あるいは冒険のはじまり

『ふしぎ遊戯』のマンガ版は中学から高校までの女子学生をターゲットとしたもので、少女マンガという細分化された枠のなかで創作していくことが求められる。第一部のファンタジー仕立ての恋愛ものにせよ、第二部の学園恋愛ものにせよ、そこに一貫して扱われ

る「恋愛」というテーマは欠かせないものである。だが、ありきたりの恋愛ものならばともかく、それはすでに多くの優れた作家によって、手を変え品を変え、ありとあらゆる挑戦が試みられ尽くしたテーマである。このような状況において、少女マンガのコアなファン層を維持しつつ、新たな読者層を開拓していくことは容易なことではない。まして、本来は少年マンガを得意とする渡瀬にとって、少女マンガというジャンルで一席の地位を得るというのはただならぬ努力が必要であっただろう。この作品が、どのように少女マンガという枠のなかで冒険していくのか、そのミックスジャンルの特徴を検証することで見ていくこととする。

1.1 「少女マンガ」というジャンル・アイデンティティ

いまでは、「少女マンガ」といったジャンルを表すことばはごく当たり前のように普段の日常生活のなかで見聞きする。これらのことばからは、「少女」たちをターゲットとしたアニメ、あるいは「少女」が描かれているアニメがすぐさま連想されるが、しかし、そのあまりにも自明であるがゆえに、時として忘却すら通り越して、「少女」⁴ということば自体がはらむ矛盾を目の当たりにしても感知せず、想起せずに、視聴者はただひたすらその快楽に身を浸す。だが、激しいマーケットの争奪戦に勝者として君臨するためには、「少女マンガ」というジャンル・アイデンティティを如何に保持し、また如何に乗り越えるかが創作側、そして出品する側にとって、生き残る鍵となる。

呉智英が『現代マンガの全体像』のなかで、1986年以降の漫画作品を文化的市民権の認知を得たものとし、「量的にはさらに巨大なジャンルに成長しながら、マンガ誌の色分けが固定化し、実験や冒険がされにくくなった」79年から86年まで発表された作品の特徴を継承し、「マンガがさらに巨大なジャンルになり、マンガ誌がさらに細分化され、活字系出版社もマンガに食指を動かし始めた時期」⁵だとした。90年代に制作された『ふしぎ遊戯』には、こうした80年代の多様化を受けつつも、細分化されたがために飽和と硬直を見せはじめたマンガ誌の状況を打開する試みが見られる。つまり、いかに多数の読者を相手にしないマニア指向の作品として存続しつつ、より多くの読者を網羅するという、一見相反する方向を目指す作品作りの冒険から、そのスタートを切ったのである。

では、『ふしぎ遊戯』の冒険はどのようににはじまったのか。

学園ラブコメディを彷彿させる異世界ファンタジーをベースに、『ふしぎ遊戯』は主人公として登場する少女の「自己探し」から「自己確認」、そして「自己形成」まで一貫した少女の成長物語として仕立てられている。さらに、主人公は、少女マンガのなかでも細分化された類型の一つである「巫女」というキャラクターが付与されたことで、『ふしぎ遊戯』におけるマニア指向は堅く貫かれている。ところが、「巫女」と言っても『ふしぎ遊戯』のキャラクターは日本の神社によく見られるような巫女ではなく、日本古代の巫女伝説に中国の陰陽学を取り混ぜたかのような、一風変わった「巫女」である。その背景は、中国から伝来した四神に二十八宿、さらに五行説を結合させたものを下敷きにしている。四神とは、天の四方がそれぞれ七宿の星宿でまとめられ、そのかたちが四つの神獣の姿に見立てられ、名付けられた四方の神、東西南北四つの方位を守護し、司る青龍・白虎・朱雀・玄武のことである。五行の属性と結びついた四神の青龍は青、木の属性を持ち、白虎は白、金の属性を持ち、朱雀は赤、火の属性を持ち、そして玄武は黒、水の属性を持つとされている。これが作品の世界観を形成する重要な骨子となる部分だが、本編の二本柱になっているのは朱雀と青龍、白虎と玄武は挿話に止まり、作品のなかで占める分量が少ない。物語は、二人の日本の女子中学生が図書館で、ある珍しい本『四神天地書』を手にとり、それを読む事で本の中に吸い込まれ、古代の中国にワープするところから始まる。その本自体がひとつの呪いとなり、読む者が本の主人公として物語を遂行していく⁶、とされている。

本のなかの世界に入り込んでしまった二人の日本の女子中学生、結城美朱（ゆうき みあか）と本郷唯（ほんごう ゆい）は無二の親友である。国が滅びる危機に瀕した時、異国からやってきた女性が巫女となり、国を救うという伝説のもとで、なかば望まないかたちで二人は朱雀（紅南国）、青龍（俱東国）の巫女となって、それぞれの守護星である七星士と巡り会い、やがて親友同士が戦うライバルとなっていく。このなかで、とくに朱雀の巫女とその七星士の出会いがドラマティックに描かれ、巫女が危険にさらされている時に現れ、巫女を危険から守る「天命」を持つ七星士たちは、それぞれが現れるべき時に登場して身を挺する。身体に顕われる星の徴⁷が七星士の身元を明かす。二人の少女が親交

から対立、そして恋愛を通過儀礼として成長していくことが、物語の眼目の一つである。異なるタイプの女性の出現、〈私〉らしさの追求、純粹さ、友情、恋愛をめぐる対立から和解、やがて結婚へと結実するという、少女マンガには欠かせない要素ばかりがこの作品に結集されている。だが、世界を制覇する目的で乗り出した青龍の一行に攻められ、朱雀が守護する紅南国は立ち上がるという、戦争、あるいは戦闘を背景としている『ふしぎ遊戯』はしかし、少女マンガでありながらも、『セーラーMoon』のように、甘い雰囲気ばかりでなく、どこか少年マンガを思わせる戦闘シーンが織り込まれている。Yahoo!コミックのなかで、この作品のジャンルを「アクション、冒険」⁸としたのは、『ふしぎ遊戯』の戦闘シーンが多く分量を占めているからであろう。このようにジャンルを超えた要素を取り入れる傾向は、呉智英も指摘しているように、すでに70年代の多くの女性マンガ家に見いだされる。

（略）「二十四年組」と通称される昭和二四年前後に生まれた少女マンガ家たち、萩尾望都、竹宮恵子、大島弓子らを中心に、池田理代子、樹代みのり、山岸涼子、倉多江美、里中満智子などが、新しい傾向のマンガを描き始めた（略）幻想味の強い作品、文学臭の感じられる作品、構成が骨太な作品、性描写とりわけギムナジウムなどを舞台にした少年愛を描いた作品、といった従来はみられなかった作品が目につくようになった。こうしたものが総じて少女マンガのニューウェーブと呼ばれる作品である。

少女マンガのニューウェーブは、いわば様式性からの脱却とも考えられ、このことによって、これまで少女マンガの読者ではなかった人々をも読者として取り込むことになった。また、少女マンガ家が少年誌や青年誌に執筆することもふえてきたし、女流マンガ家で少女マンガを描かず、最初から青年誌などに作品発表する例も見られるようになった。

（呉智英『現代マンガの全体像』191-192頁）

本来、ある年齢層の女性をターゲットとした少女コミックだが、こうしてジャンルを跨

ぐことによって、他の読者層を獲得することを可能にした。渡瀬の場合、実は最初から少年誌に投稿するつもりだったと、自身のブログの2008年9月28日の書き込み⁹に明かしている。この事情から、読者の獲得目当てでなくても、デビュー二作目となる『ふしぎ遊戯』に、少年マンガの要素がたっぷり入っているとしても、それは十分に頷ける話なのである。この作品は、渡瀬悠宇がデビューを果たす前から構想を練っており、1988年の彼女のイラスト（渡瀬悠宇オフィシャルHP¹⁰に特別公開された10代の頃のイラスト）にはすでに四神、鬼宿、朱雀の巫女などであると思われるキャラクターが描かれている。ちなみに、この絵に見られる朱雀の巫女は、玄武開伝の多喜子よりは華やかだが、同じく黒髪美人である。これは現在我々が目にするアニメ版の赤毛の美朱とかなり異なっている点である。デビュー前からあためてきたネタであるだけあって、2009年1月現在にも自分のホームページにおいてなお言及しているこの作品は、渡瀬悠宇にとって、重要な作品であることは言うまでもない。

序盤の展開から、『ふしぎ遊戯』は一見セーラームーン同様、少女マンガによく見られるドジな女の子がいくつもの試練を乗り越え、成長していく物語を軸に、ファンタスティックな伝説を加え、ロマンスで色付けした作品のように見える。全52話のタイトル¹¹を見ても、恋の、それもなかなか成就されることのない恋の話が全編を貫いていることがわかる。ところが、ひとりの巫女につき、七人の守護星が配されており、「守護」の役割を果たさせるためには、戦いは欠かせないものとなるが、セーラームーンの魔法戦闘と違って、戦いのシーンが武術勝負で、少年アニメの独擅場であるアクションがふんだんに取り入れられている。そればかりか、朱雀の七星士の能力配分を見ると、RPGゲームのグループ結成によく見られる組み合わせになっている。つまり、魔法使い、剣士、力士、戦士、治療の力や智慧を持つ人物がそれぞれ配置されている。また、キャラクターデザインと人物の関係性から見れば、美少女¹²・美少年¹³・BL（Boys Love）¹⁴、ひいてはレディースコミックめいた大胆さ¹⁵も合わせもつ勢いで作品に登場している。さらに、滅びゆく国を救うため、主人公は巫女として神獣を召喚するが、それに欠かせない神座宝をまず手に入れなければならない。こうして、世界を救うスーパーヒーロー物語、宝探しにはつきものの冒険物語が加わり、最後には、神獣に喰られる恐怖の物語が救世主としての主人公を待

ち受けている。新しい展開がエピソードを重ねるごとに繰り広げられ、作品が次から次へと変貌していく。世界の運命を賭けた心宿（なかご）と鬼宿（たまほめ）との新宿での一戦は、モスラVSゴジラなどの怪獣映画、あるいはロボットアニメを思わせる雰囲気すら漂っている。ここまできると、少女少年アニメのファンどころか、ほかのジャンルの視聴者層まで一網打尽にする勢いである。このミックスジャンルの振幅がさらに大きく広げられていくために、作品の物語を構成する要素に多くの先行作品—それが文学作品であれ、映像作品であれ—までもが導入されている。

1.2 ざわめくインターテクスチュアリティ、そしてミックスジャンルの行方

卑弥呼伝説を思わせる巫女の設定をはじめ、物語の構成要素としては、貴種流離譚、美女の救出、勧善懲悪、変身譚などから、少女マンガでよく見かけるテーマである受験、成長、友情、恋愛、対立、裏切り、プラトニックラブ、純粹さへの追求、美少女、魔法使い、そして少年アニメによく出てくる戦闘、武術、怪獣、冒険、戦友同士の絆、グループ結成など、目紛しいほどに、ありとあらゆるものが『ふしぎ遊戯』に織り込まれている。なかでも80年代から90年代にかけて上映された映画とアニメとの関係が色濃く映る。ここで特に言及すべき作品は、85年に日本で上映された『ネバーエンディング・ストーリー』、『源氏物語』¹⁶、とくに1987年杉井ギサブローが監督したアニメ映画『紫式部源氏物語』¹⁷、1983年深作欣二監督の『里見八犬伝』など文学作品をベースとした映画である。人間が本や絵のなかの世界に入り、現実世界とはまったく異なる境遇を体験するといったファンタジックな話は、中国の文学作品にも見られる。しかし、少女が受験や日常生活からのプレッシャーを逃れ、異世界に逃げ込んで救世主となるといった設定は、やはりミヒャエル・エンデの『果てしない物語』の方がより近い存在であると言えよう。これについては、山田利博がその論文である『文学としてのマンガ⑥—渡瀬悠宇作『ふしぎ遊戯』の構成美について—』のなかにおいても以下のように指摘している。

お気づきの方も多かろうが、現実世界には居場所の無い主人公が本の中に入り込んで英雄になるという設定は、ミヒャエル・エンデの『ネバーエンディング・ストーリー

一』、それも映画の方の影響が色濃いことは、年代（1作目が1984、第2章が90年、3が94年に上映）から言って明らかである。

（『宮崎大学教育文化学部紀要人文科学』第7号（2002）、4頁）

だが、言うまでもなく、『ネバーエンディング・ストーリー』との決定的な違いは単に主人公が少女に変わったことだけではない。アドベンチャーの世界に登場した少年が「幼ごころの君」に名前を付けることで、物語世界そのものを救うという設定は『ふしぎ遊戯』には見られず、異国の少女である主人公が自らを神獣の生け贄に、異世界のなかの国を救うことによって、自分たちの国である日本をも助けるという、いわば自己犠牲を前提とした救済劇はいかにも「勇気」を強調する『ネバーエンディング・ストーリー』とは異質である。

また、『源氏物語』に見られる「入れ子構造」の設定が取り入れられているが、テレビアニメ『ふしぎ遊戯』の語り手は、ともに冒険をした七星士でもなく、当然、朱雀一行の冒険を知りようもない紅南国の宮殿の者でもない、正体不明の人物である。つまり、枠外の語り手を設定することで、美朱の現実世界をも「物語空間」に閉じ込める。この『ふしぎ遊戯』の物語を聞く視聴者の「いま」をあらかじめ想定したことで、いわば不可視のパラレルワールドを完成させていく。さらに、老女の声で「美朱様は……」という語り口で物語を語っている語り手は、『源氏物語』のそれを彷彿させる。美朱について敬称をつけて語る老女と思しき人物は実際には登場せず、語り手以上の存在ではない。とはいえ、枠外の語り手としては、なぜ敬語を使用する必要があったのか。ここでは、やはり『源氏物語』という先行作品を想起させるための設定とは考えられないだろうか。加えて、オープニングに見られる白い猫を従える朱雀の巫女の姿は、あたかも『源氏物語』のなかで描かれた源氏と女三宮との心違う愛に重ねるように、皇帝である「星宿」が朱雀の巫女の愛を得られないことを象徴するかのようである。「星宿」というキャラクターの設定に関して、1987年杉井ギサブローが監督したアニメ映画『紫式部 源氏物語』のなかの源氏に酷似している。アイシャドーを引き、耳飾りをするこの源氏像と重なり合う形で、『ふしぎ遊戯』のなかの紅南国の皇帝、「星宿」のキャラクターが作られたと思われる。女性より

も美しい容貌を持つ「星宿」は、自分の美貌を誇示するかのようになり、ときどき束髪を解き、薄いけわいを施す。女性になる願望を持つ「柳宿」の女装とはっきりと区別され、あくまでも魅力高き男性として振る舞う。ところが、少女マンガとして純愛が強調されねばならないという理由からか、帝となる身分を持ち、また女性のような美貌であるうえ、化粧もする「星宿」は、源氏に似ても似つかず、一人の女性に一途である。このように、語りの構造、語り手、キャラクター、人物間の関係性の設定において、『ふしぎ遊戯』は『源氏物語』と多くの類似点を持っていることがわかる。では、映画『里見八犬伝』はどうか。

この映画のなかでは、八犬士は文字の顕われる霊玉を持っている。この霊玉は時に合わせて光を放つとされ、文字があらわれるとともに、自らの八犬士としての運命を悟るのであるが、これは、朱雀の巫女と七星士との設定と著しく符合する。また、静姫が八犬士の一人である親兵衛と恋仲になる設定は、美朱と鬼宿との恋の関係と類似しており、この親兵衛が一度、妖術によって敵側に取り込まれたことに関して、鬼宿が青龍一行の妖術によって操られ、星宿と戦ったことを思い出せば、その類似性は明らかであろう。ほかに、「智」の霊玉を持っている八犬士が少年であることと、知力で勝負する張宿が少年であるという設定、好戦的である玉梓側に見られる蛇のモチーフは、青龍の「龍」のモチーフと近似するなど、『ふしぎ遊戯』と深作『里見八犬伝』とは、重なるところが多い。体のうえに顕われる星の刻印だけではなく、映画『里見八犬伝』に見られる戦乱の背景、復讐のモチーフは、俱東国の青龍七星士の物語に強くその影を落としている。ほかに、少女アニメ『セーラームーン』をはじめ、テレビでお馴染みの時代劇『遠山の金さん』、そして女子プロレスの必殺技などの登場は重ね重ね、この作品の豊かなインターテクスチュアリティ性（intertextuality）を明示している。

宮台真司が『増補 サブカルチャー神話解体』で提起しているように、「1992年まではジャンル概念や類型概念があり得た」が、92年以降それが失効しはじめたという分析に対応するかのようになり、92年に発表された『ふしぎ遊戯』はまさに、「多様性」で以てジャンル概念を破綻させる、「不透明性や流動性の拡がり」¹⁸を持った作品であると言える。面白いことに、『ふしぎ遊戯』は宮台が整理した「若者文化」¹⁹を微妙に含みながら、そ

ここに挙げられた第一フェイズ【明治末～1950年代まで】の特徴をなおも色濃く残している。すなわち、

（略）少年が「強くて正しく明るく」という〈理想〉に即して活躍することで〈秩序回復〉がなされ、（略）少女が「清く正しく美しく」という〈理想〉に即して耐えることで〈秩序回復〉がなされた。

（「序章 サブカルチャー神話解体序説」 27頁）

という点であるが、これに関しては、『セーラームーン』にも同じことが言える。制度下におかれた少女マンガにみる「恋愛＝結婚」という構図がそのまま「私の幸福」に繋がりを、「私」らしい私の、一個の「個」の恋愛の追求に徹底した『ふしぎ遊戯』のマンガ版に対して、アニメ版の『ふしぎ遊戯』においてはその結末が「世界平和」を望むというものに転換されたことに、注目するべきであろう。そこで対峙しているのは、好戦的で、権力・支配をもくろむ青龍に代表される一味と、「平和」を愛好する、仲間思いの朱雀であるが、美朱の最後の願いを勇ましくも自分と鬼宿との将来にかけるマンガ版の勢いの良さが消えたのは、世界進出を果たすための、「スーパーヒーロー」的條件に足りうるためだろうか。とすれば、アイデンティティを確立するためにずっと持ち続けて来た『ふしぎ遊戯』の一貫したテーマは、果たして自壊せずにいられるのか。映画『マトリックス・リロード』のネオの決断と違って、「愛」と「世界」の二者択一において、「この世界が元に戻るように」と願ってしまう『ふしぎ遊戯』のアニメ版は、「世界」のまえに跪いてしまった。実際、テレビ放送のアニメ版にはマンガ版の第13巻、つまり第一部までの話で終わってしまい、第14巻以降の展開が反映されていないため、作品全体の世界観が大きく変貌する。アニメの放送で確実に読者層が広がった『ふしぎ遊戯』にとって、「原作」より、作者が制作に関わっていないこのアニメ版の方がはるかに認知されていることは確かなのである。それがまた国境を越えるメディアとして流布されたことによって、マンガ版とは異なった受け取られ方が生じるのも、ある意味で避けがたいことと言える。

2. 『ふしぎ遊戯』の世界観

『ふしぎ遊戯』では現実の世界（現代日本の東京）と異世界（本のなかの古代中国）を行き来し、主人公たちが活躍する。異世界の構築に関しては、四神が守護する四つの国を中国の東西南北にそれぞれ位置させ、紅南国には宋の時代の開封、俱東国には古代の西安、北甲国にはモンゴルなど、モデルとした都市や場所がある。また、朱雀の七星士、翼宿がなぜ関西弁で話すのかについて、「紅南国を日本とと思ってください。栄陽は東京、翼宿が生まれた格州は関西方面」²⁰だという作者の発言から、紅南国が「日本」と重ね合わせられていることが分かる。さらに、『ふしぎ遊戯』第13巻のなかで、「本当は国同士の話というか、政治的というんですか、勢力的な部分も描きたかった」²¹と、作者が自らその意図を明らかにしたことで、『ふしぎ遊戯』の世界観を形成しているのは、ただ女子中学生の恋の話やファンタジーだけではない、ということも明白である。最後の結末を除いて、物語の流れはほぼ原作にそった形でアニメ版は作られた。しかし、以下の検証にあるように、映像による文化表象から見れば、この作品が抱え込んでしまった矛盾点がいくつか指摘できる。

2.1 現実と想像のあいだに横たわるもの－異世界という領域

『ふしぎ遊戯』の舞台は日本と古代中国とおぼしき異世界である。主な登場人物は青龍と朱雀の巫女と七星士だが、街並の描かれ方とこれらの人物の外観と特徴²²の多くには、日本と中国を思わせるような文化コードが埋め込まれている。まず、アニメ版の『ふしぎ遊戯』のなかの日本と古代中国の街並の描かれ方を見てみよう。

『ふしぎ遊戯』のなかの街並には、とても印象的な特徴がある。それは、美朱や唯がいる日本の街のシーンはみな例外なく、リアリティに満ちたタッチで描かれていることである。微に入り細をうがち、山手線の改札口から新宿の店の看板、アルタの巨大なスクリーンに流れる映像まで、ディテールにこだわった描かれ方がなされている。それと比べて、異空間に出てくる古代中国の街の描かれ方は、どこか日本にある中華街の面影がちらつき、売りに出される食べ物がたくさん並べられ、往来の人で街をにぎわしているわりには、生活感がいっこう伝わってこない。郊外に出れば、それが荒涼たる空き地、太一君の

いる大極山（作品のなかの表記）も、仙境としては驚くほどの貧弱さで表象されている。中国の豊かで壮大な山河風景は、この際、すべて捨象されている。しかし、これはアニメでしかも空想の世界のなかの中国だ。なにを求めてその風景を「中国らしく」しなければならぬのか。異世界は古代の中国、読者はそのことを心得ていればそれで事足りるはずだ。だが、原作者の渡瀬は最初からこのように強調している。

このお話は中国は参考にしていますが、中国モノではありません。だからあくまでも本当の中国の常識は使ってない場合が多いので信用しないように。（略）だからって何も知らないでいい加減に描いているワケじゃなくて、連載始めるにあたって最低10冊以上の本は調べたんだよ。だからわかった上アレンジしてるんです。

（『ふしぎ遊戯』第1巻²³、21頁）

読者向けのフリートークコーナーでこのようにわざわざ断り書きをした渡瀬はしかし、「中国にこだわらなくていい」と担当者に言われながら、連載途中に中国に9日間の取材旅行を敢行した。その報告に織り込まれた創作談には、渡瀬の考えがよく表われている。

私にしろ、読者サマの大部分の「中国感覚」はカンフー服の香港ノリの、中華マン。（何が言いたいかわかる？）でも実際の「中国」は土っぽくて生々しくて、たくさんの人々の熱い血や涙でいろどられた、戦乱の大地、って感じがしますね。

（略）「ふしぎー」も、最初の中華フリから徐々々に中国フリになってますが、そこそこ甘く、そこそこ厳しく描きたいなーと、思った次第です。

（『ふしぎ遊戯』第8巻、143頁）

いかに幻想空間のなかの「中国」とは言え、渡瀬は中国の現実を自分なりに捉えて表象していこうとする意志を、ここではっきりと表明している。現実世界としての日本の風景、そして異世界としての古代中国の風景。なにゆえ原作者のこだわりをふいにし、異空間の描写をアニメ制作チームは放棄するのか。実世界と幻想空間の違いに大きく開きがあ

ったほうが、対照的に見えてよいのかもしれないが、しかし、映像として切り取られた風景の対比のなかで、いくら未知の古代中国とは言え、その空虚な描画がいつそう中国という空間の記憶を無化していく。視聴者の目に映った中国は、神秘的な国、幻想の国、幻術の国、そして古き良き過去の国として、作品の背景に追いやられ、未知の国として封印されるものになってしまう。はからずも、動画の持つ支配的な力を、視聴者はここで目の当たりにするのである。古代の中国を主な舞台とするこの作品に、中国の不在を、映像が重ねられていく度に確認させられる。一つの巨大な国の記憶をいとも簡単に封じ込めてしまう動画の脅威を実感させられるのである。『ふしぎ遊戯』の物語空間に立ち現れる現実と想像。そして、物語空間の外で再生産される現実と想像。そのあいだに横たわるものは、具象化され得ない中国であり、肥大化される一方の異空間としての中国、である。「中華フリ」ではなく、「中国フリ」に持って行こうとした渡瀬の意志が、アニメ化によって無視され、作品世界が「中華フリ」へと戻されてしまった。

では、登場人物の面ではどうか。

まず朱雀だが、『ふしぎ遊戯』の主役であるためか、朱雀七星士一行は正義の味方、とても名付けられるほど人を思いやる気持ちを持った人々である。その正義感で「世界を救う」責任を一身に背負い、強敵である青龍に身を挺していく。ここには我々がよく目にする勧善懲悪型の物語に出てくる善玉代表のような好人物が揃っている。また、日本を連想させる朱雀に主役の座を与え、その神獣が守護する国—紅南国において、日本の女子中学生をその巫女と設定することによって、「日本」の存在を視聴者が容易に感知するのである。それだけではない。朱雀の七星士には全員中国人らしい名前が与えられているにもかかわらず、山伏の装束（井宿）、関西弁（翼宿）など、「日本」を思わせるものが使われ、紅南国の皇帝である星宿は、女性を凌ぐ美貌の持ち主であるうえ、化粧を施すという、いかにも『紫式部 源氏物語』のなかの源氏を思わせるような人物設定となっている。

では、青龍はどうか。龍は中国では高貴な神獣とされ、なかでも黄龍は帝王・君主の象徴とされる。その青龍の一行はなんと、『ふしぎ遊戯』では悪玉である。利益や嫉妬、欲望の固まりのような人たちからなるグループで、好戦的で冷酷である。その証拠に、美朱の親友、本郷唯が青龍の巫女になる決心をしたのは、美朱に復讐する心を燃やしたのが理

由である。この唯自身、日本の女子中学生ではあるが、かなり西洋チックな外見が与えられている。彼女の、いつも堂々としているその姿は、アニメに出てくるステレオタイプの内気な日本人女子中学生の影すらない。青龍七星士を見てみると、たとえば、青龍七星士のリーダー、心宿は碧眼金髪で異国の者、氐宿の京劇役者の装束、房宿の鎧姿など、西洋と中国を意識させるものが取り入れられている。

ここで出来上がった構図は、朱雀対青龍、善と悪の戦い、そして対峙する西洋と中国に挟まれた日本。男性の西洋、女性の中国。その媒介となる日本。問題は、なぜ同じ天地の四方を守護する神獣が、一方は善玉、一方は悪玉とならなければならなかったのか。また、なぜ日本からやってきた女子中学生のほかに、「日本」的な要素を朱雀に持ち込む必要があったのだろうか。特に、関西弁で話す翼宿以外、異邦の者とされている青龍側の心宿を含め、異なる言語設定をされたキャラクターはない。現に作品内では、日本の現代からやってきた女子中学生が異世界に生きる人たちと意思疎通をするのに、言語の違いが根本的に障害とならない。とすれば、朱雀を濃厚な「日本」色で固めているということが、明らかに意図的な設定だということが読み取れる。

一方、青龍の七星士は碧眼金髪の心宿をリーダーとして仰ぎ、巫女の唯は単なる神獣を召喚するための「道具」でしかない。その青龍の巫女、唯自身も金髪で表象され、異世界に身を置くときでさえ英語の勉強に励む。むろん、ただビジュアル的な効果を狙うために、髪の色をパステル色にするアニメが多くあるなかで、ここで碧眼金髪の心宿を即座に「西洋」と結びつけて見る必要はない。しかし、かつての強国である中国に「野蛮な種族」と蔑まれ、碧眼金髪を持つ者をアジアの国々の民とイメージする者は少なからう。その心宿は差別され、性的暴力を受け続けていたが、いまは兵力と強権で以てこの地に君臨する。日本から来た聡明なエリートである唯を意のままに掌中に納め、また戦乱に苦しめられた房宿、氐宿、尾宿を善意の仮面を被って救っては利用していくという独裁ぶりは、武力でアジアの諸国を植民し、支配していた西洋帝国を連想するのにそれほどの困難を感じない。何を隠そう。読者サービスからとは言え、原作者の渡瀬は心宿にナチスの制服を付けさせ、作品の扉を飾る一枚²⁴を描いていることから見ても、西洋の独裁者のイメージを心宿に重ね合わせていることは明らかである。中国を象徴する龍が西洋の側になれば、

邪悪なドラゴンとなる。それも武力で世界の均衡を破壊し、秩序を乱すドラゴンである。中国をはじめとするアジアの国を脅かす西洋は、こうして青龍の悪としてここにおいて表象される。だが、これで「正義」が取り戻されるのだろうか。中国は依然として、異世界という領域に収斂され、いっこう真実味を帯びてこない。もしこれは日本における中国認識ではないとすれば、こうした「中国」の表象は、またアニメ化によってどのように視聴者に受け取られ、そして記憶されイメージされていくのだろうか。美朱が鬼宿に与えたチューインガム、唯が生活用品を手作りして使用するといった状況—かつてのハリウッド映画において容易に目にする、「文明」社会の住民が「未開」の地に行った時に起こる状況—が、さりげなくそのまま『ふしぎ遊戯』のなかで出現する。異世界が幻想的であるだけでなく、幻術ではどうしようもない「未開」の世界でもあるのだ。

2.2 ねじれた東西、所有されるイメージ

東方の青龍がなぜ西洋に。作品内では、中国のどこかにある架空の国、倶東国が青龍の守護する国となっているが、君主の存在感がなく、軍を率いる将軍である心宿が指揮を執っている。同様、紅南国には帝はいるが、帝自身が朱雀七星士の一人であるため、朱雀の巫女がいるあいだ、その行動は常に巫女を中心としている。『ふしぎ遊戯』の舞台の多くは中国にありながら、中国が空洞化された存在となっている。戦乱の場、均衡を失った世界、物語に回収された空間。そこに君臨する碧眼金髪の異国者、その不均衡を救う日本。いかに作品の内容が多様性をもっていようと、これほど分かりやすい構図は誰の目にも容易に映し出されるだろう。まるで歴史をなぞるかのようなこの構図が幻想の異空間において再現される。否、それが作品のなかでリアリティ溢れるタッチで描かれている日本の時空に移ったときでさえ、歴史的過去が冪するのである。現に、四神天地書の存在を確認する際、美朱の兄とその同級生が過去をさかのぼり、大正時代に大陸で発見した謎の經典—四神天地書の魅力に取り憑かれ、日本語に訳出した奥田永之助の存在にたどり着く。そこで思い出されるのは大正時代における日本と中国との関係、そして、忘れてならないのは、四神天地書に吸い込まれた最初の巫女とされた、奥田永之助の娘多喜子が、北方を司り、守護する玄武の巫女となったが、国を救う朱雀と違い、その玄武の巫女の出現は国を

滅ぼすとされたことである。抑圧と暴力の果てに起こされた青龍の戦事、侵犯と略奪の果てに呼び起こされた悲劇的な救済。世界の歪みを生じさせた男たちの野望、そしてそれを救済する女たちの悲願、それも四神天地書という幻想的な空間においてしか実現し得ない救済。少女マンガもここまでくれば、表層のロマンス仕立てのメインストーリーとはうらはらに、さすがに悲愴感さえ漂ってくる。青龍と朱雀に仕える唯と美朱は、「脱巫」と「興巫」を二分するかつての帝国日本とアジアの亀裂そのものといえる。それはなぜか。

日本から同時にやって来た二人の巫女、唯と美朱。青龍側では、西洋を連想させる碧眼金髪の異国者、心宿が青龍七星士のリーダーとして指揮を執り、中国をイメージさせる房宿、氐宿を操って、世界制覇の野望を果たそうとする。唯は青龍の巫女として、チームのなかでは心宿に次ぐ存在である。青龍側は脅威となる戦力を持つだけでなく、武勇に長ける心宿、演劇、音楽など芸術の分野を得意とする氐宿と亢宿、性を武器の手段とし、場合によって治癒力も発揮する房中術を使い分ける房宿、野性の力を意のままに駆使する尾宿など、実力派が集まった強力なチームであるといえる。このチーム構成には、「西洋」をイメージできる軍事力、芸術、性や本能の解放がある一方、「西洋」に次ぐ「日本」、そしてその下位におかれる中国といった権力構造が歴然としている。朱雀側では、「日本」や「中国」を連想させるメンバーが「仲間」として結成し、紅南国の皇帝もその一員に含まれ、朱雀の巫女、美朱の感化と導引のもとで、四神のうちの白虎・玄武と連携し、「世界平和」のために尽力する。これはアジアの連帯を謳え、アジアを西洋の覇権から解放するかつての帝国日本とアジア諸国の関係性に酷似していないのだろうか。先にも触れたように、原作者が「本当は、国同士の話というか、政治的というんですか、勢力的な部分も描きたかった」と言っているのは、たとえば、作中ではこのようなところにも表われていると考えられないのか。

龍が持つ強さ、尊さ、頂点に立つ者のイメージは、戦乱を経て、西洋の列強に骨抜きにされ、略奪される対象となっていた中国には相応しくないかもしれない。「眠りに入った巨龍」だと言われもした中国がこのように、世界を牛耳るようになった西洋に「龍」の玉座をゆずり渡す。『ふしぎ遊戯』のなかで、東方の青龍が西洋のイメージを持ったのは、こうした権力構造のあらわれといえる。しかし、繰り返すが、このねじれた東西の表象の

なかで、青龍は強権であるが、そこに纏わりつくのは、負のイメージばかりである。人種差別、迫害、性的暴力などの境遇から出てきた心宿はもちろんのこと、房宿は娼婦、つまり戦乱のなかで家族に身売りされてしまった悲運の身であること、氏宿は幻術に心酔し、常に仮面を被ったままで人に接していること、法師である箕星は身体を持たず、他人に憑依しなければ生きていけないこと、また角宿兄弟は戦乱で一家離散となったこと、これらすべては戦争の引き起こした負の遺産であることを、忘れてはならない。このなかで、戦乱をもたらす「西洋」も、侵略を受けられた「中国」も翳りの差す存在としてあらわれる。一方、朱雀の場合は明るい雰囲気を持ちながらも、そこにあらわれた「中国」はまるで実感の伴わない中国である。青龍に辛うじて出てきた京劇に象徴される「中国」は、朱雀に至っては皆無である。それよりも、架空の中国にじわじわと染み付いていく「日本」の表象が、『ふしぎ遊戯』の物語空間を横領していく。

アニメ化によってそれが顕著になった例の一つは、二十八宿の難解な漢字を日本語読みで表して、七星士たちにそれを名前の代わりに呼び合わせることである。異空間の世界で、美朱や唯はあいかわらず美朱と唯であるが、七星士たちは本名で呼ばれることなく、星宿の名で呼ばれている。物語が進行するにつれ、視聴者が慣れ親しむ作中の登場人物は、漢字の呪縛を逃れ、彼らは「たまほめ」として、「ほとほり」として、「ちちり」や「なかご」として、日本語読みの名前で記憶される。アニメでは音声で出てくるこれらの名前は当然ながら、漢字変換されたかたちでは出てこない。このようにして塗り替えられた記憶を持って、二十八宿は「日本」に転生する。同様に、中国にある紅南国は「konan」であり、「honan」ではない。また、その紅南国の街には茶屋が軒を並べ、人びとはまんじゅうを売り、チンピラが横行する。ここに表象された中国の古代の街は、日本で集積された想像上の「中国」に近い。しかし、その最たるものは、最終話の新宿での一戦において相対化される「中国」の表象である。そこには、想像された〈他者〉としての中国が端的に表われている。ディテールが細微に渡って描かれた新宿の街に、古代中国の神獣が出現し、街を破壊していく。奇妙なことに、「世界平和」を守る最後の聖戦とならずの場面が、日本の特撮怪獣映画、ゴジラシリーズのワンシーンを視聴者の記憶から呼び起す。ゴジラの一連の映画は、現代の街に絶滅した過去の生き物である怪獣が出現し、

人々の生活を脅かす映像が数多く登場する。日本の街に姿を現した青龍や朱雀は、もはや中国の国々を守護する神獣ではなく、破壊の神、否、日本の街を壊滅させ焼き尽くす怪獣に成り下がるのである。

このように、日本のなかで捉えられた「西洋」や「中国」のあり方、そして「世界」における「日本」のありかたが渡瀬の原作を通して提示され、アニメ版においてさらにその制作チームの手によって映像化されたことで、そのギャップがいつそう大きくなっていった。マンガでは「たまほめ」はまだ「鬼宿」と漢字で表示され、女主人公が生きる現実社会の日本や第1部の最終話に出てきた新宿の町と異世界にある中国の描かれ方とのギャップが小さく、そこに出現した神獣も怪獣映画に出てくる怪獣が町を派手に破壊するような行動が描かれていない。アニメ版として映像化された『ふしぎ遊戯』は、アメリカマーケットの進出によって広く流布され、原作とはかなり異なった文化表象をしてしまった。その最終回の改変で、少女に甘い恋の願望、そして常に望まれている結婚というゴールを放棄させたことは、「スーパーヒーロー」を好むアメリカマーケットへの迎合ではなかったか。以下では、原作にあった女誠国のエピソードが削除され、インパクトの強い女尊男卑の話が消えたことで、アニメ版『ふしぎ遊戯』が抱え込んだ葛藤と矛盾について見ていくこととする。

3. 少女マンガへの問い

「〇〇向け」なんて、漫画の世界を狭くしているようで、妙な考えだと思うし、よく言われる「中性的な」感じは、ずっと持ちたいと思います。理想_ス、理想。

(『ふしぎ遊戯』第18巻²⁵、73頁)

渡瀬悠宇は、よく作品内のフリートークコーナーにおいて創作時のことについて語っている。ジャンル分けによって狭まれたマンガの現状に疑問を感じ、それによって自分の創作が制限されていることは、うへの引用からも明らかである。ほかに例えば、少年マン

ガかぶれだった自分が三年間努力した末、なんとか少女マンガぼっく描けるようになったと回想している。恋愛の話が苦手だったこと、少女マンガより少年マンガの方が向いていること、そして『ふしぎ遊戯』を描く時に、少女マンガには珍しいことを試みたことなど、彼女の思いを読者に向けて語った。これらの話には、渡瀬が実際『ふしぎ遊戯』を描いている時に直面した困難と矛盾が如実に現れている。「少女マンガ」というジャンルのあり方への疑問、細分化された枠のなかで創作していかねればならぬことの歯痒さ、そして不満と抵抗が随所に見られる。「中性的」な感じを持ちたいと願う渡瀬は、まず「少女マンガ」に見られるジェンダー概念を無化することから、その理想を実現していこうとしている。

3.1 キャラクターたちの〈性〉と〈生〉

『ふしぎ遊戯』のなかで、多くの性の形態がキャラクターを通して表象されている。まず、処女性を求められる巫女である美朱と唯はもちろんだが、朱雀・青龍七星士のなかで、明らかに女性と認知されるキャラクターは房宿だけである。その房宿だが、実は二面性を持つキャラクターとして作られている。鎧を身に着けている場合とそうでない場合の彼女の言葉遣い、そして発揮する能力が異なる。鎧を付けている房宿は、外観からは男そのものに見え、雷をも操る高い戦闘力を持つ。ところが、いったん鎧を外すと、女性の一面が強く現れ、房中術を操って相手を癒すこともでき、またその命を取ることもできる。それに対して、残りの七星士はすべて男性キャラクターであるが、房宿と似たキャラクター、柳宿がいる。女装を好み、外観が麗人に見えるばかりか、内面性においても女性のような一面を見せる。同じ女装趣味を持つ星宿に恋心を抱き、「愛のためなら、男の道をもふみ外す」と放言する。男性を恋の相手として選ぶキャラクターはもう一人、氏宿がいる。美少年だが、通常は顔に隈とりをして素顔を見せない。リーダーである心宿に心を寄せている。ところが、この心宿は幼少時から、俱東国の皇帝に性的相手となることを強要され、いわば少年愛の被害者である。それゆえ、誰にも感情を持たず、冷酷な人として描かれている。

このように、両性具有、異性愛、男同士の同性愛、女装する男同士のにせレズビア

ン、少年愛、巫女である人間と神獣との交わりに、モノガミーとポリガミーを加え、あらゆる性の関係が設定され、純愛を謳える少女マンガには確かに珍しい試みである。アニメ版では、第8巻にある女尊男卑の女誠国の話はほぼカットされ、そこに出てくる性的奴隷は登場しないが、それを除けば、ほぼ原作通りに多種多様な性のかたちが描かれている。だが、ここで見ておきたいのは、渡瀬がどれだけ「珍しい」愛の形を少女マンガに持ち込んだかではない。むしろ、異性愛、モノガミーを通念とする少女マンガのルールを無効化するこれらの試みは、アニメ化される際に加えられた変更でどのように変わっていくか、を見ていきたい。

3.2 乗り越え難いジェンダーの壁

困難を乗り越えるために必要なのは神の力ではなく、意志の力。『ふしぎ遊戯』の主人公、美朱の成長の物語においてはあきらめないことがすべてを成功に導く鍵となっている。ドジでも勉強ができなくても忍耐強く努力し続けさえすれば、まわりの人々から愛される存在になる。従来の少女マンガにはよく見られる、このような特徴を持つ『ふしぎ遊戯』においては、果たしてジェンダー概念を乗り越えようとする試みがどれだけ可能であろうか。たとえば、作品の女主人公美朱は第1話から、救われる存在から、自分の力で戦い、自分を救おうと努力する存在に変わる。異空間の古代中国に入り込んだ直後に、唯と美朱は悪党に遭遇し、朱雀の七星士の鬼宿に助けられる。これがヒーローによる「美女の救出劇」であることは、視聴者にはすぐに分かる。だが、鬼宿はここでお礼を言われたあと、なんと「礼なら金のほうがいいなあ」という、テレビドラマ『家なき子』でお馴染みの台詞「同情するなら金をくれ」を彷彿させることばを言い放った。救出した「美女」を前にして敢えて三枚目の役を演じてしまう。「ヒーロー」の英姿は皆無であるどころか、笑いを誘う場面にまでなったこの滑稽劇は、まるで「美女救出劇」を飽きずに演じ続ける少女マンガそれ自身を撃とうとしているように見える。「ヒーロー」への期待が破られ、その後、街で人買いに絡まれ、襲われた美朱は、テレビで見た女子プロレスの技を真似て自力で反撃する行動に出る。美朱をそのように決意させたのは、「ヒーロー」の不在がもちろん重要な要因であるが、彼女の決意を実行に移させたもっとも重要な理由は、日本社

会の規範の不在である。異空間での行為は「何したって内申書にはつかない」という、いわば社会規範の束縛から逸脱できたことで、美朱は忌憚なく武力を敢行する。つまり極端に言えば、女性の「か弱さ」は社会規範によって束縛され、飼い馴らされた結果であるとしても示したいかのように、物語はその幕開けからいち早く、少女マンガに欠かせない「美女の救出劇」を破る展開を見せる。しかし、悪党の意表を突いて一度は成功した反撃も、すぐに敗れる。結局は鬼宿の出現を待たなければ危機の回避はなされない。女子中学生一人で悪党四人の包囲網を突破するといういかにも無謀な自己救出劇は、アニメのなかとは言え、そうそう成功させるわけにはいかなかった。そこでクローズ・アップされたのは美朱の判断の「甘さ」であり、「自分の身は自分で守る」という認識に疑問を突き詰め、自立を目指そうとする女性の、身につまされる思いを垣間みることのできる場面である。『ふしぎ遊戯』のなかで、美朱よりも自立しているもう一人の女性主人公、唯が苦汁をなめる境遇が多いのも、このような問いによる結果だろうか。現代社会において自立する女性の境遇を、醒めた目で眼差す作者の視線がじりじりと迫ってくるのである。自立にとことん敗れる少女たちは結局、理想の恋人の権化として出現する七星士たちが編み出す甘くてバラ色のラビリンスに身を浸す。少女マンガの鉄則、乙女たちの夢は醒せてはならぬ、である。ミックスジャンルで型を破る『ふしぎ遊戯』はやはり乙女たちの固持には逆らえず、強くて優しくて一途であるうえ頼もしい「男性」像が物語の進行につれ、ありありと刻印されつづける。少女マンガのマニア指向を貫くあまり、ジェンダーの壁を『ふしぎ遊戯』はついに越えることはなかったか。だが、あきらめないことはまた少女マンガの真髄である。

物語の設定上、『ふしぎ遊戯』は巫女を中心とした女尊男卑の構図を持っているほか、異空間の中国の世界を管理している太一君（天帝）を女性の姿にしたことにも、女性を優位に立たせるその傾向を窺い知ることができる。女性を物語世界の最高神に据え、実社会における性差を転覆してみせた『ふしぎ遊戯』はしかし、そのアニメ版に思わぬ逆転が用意されている。マンガ版の結末を変更し、アニメ版のなかでは、「世界を救う」ために鬼宿と一っしょになることを美朱は放棄した。「少女」が「少年」になる瞬間でもあるこの結末の変更は、「少女」の枠を越えるがために「世界を救う」役目を一身に背負い、「少

年」に取って代わるはずの設定だった。ところが、その設定が裏目に出てしまい、「少女」への裏切りが、かなり皮肉めいたひねりとなって表われてしまった。本来、アニメによく見られる、担いわけられている役割である「私の幸福」追求型の「少女」が、ジェンダーの壁を越え、「少年」が担ってきた「世界平和」の回復のために戦う物語に、『ふしぎ遊戯』はもっていかれたのであるが、それが「個」を生け贄として「世界」に捧げるといふ、巫女の物語に回収されたことで、「抑圧」の構図をここにおいて再び刷り込むことになる。共同体の利益のために生け贄として「個」が犠牲になる巫女の物語に収斂されていくことで、女性主導の構図がここにおいて崩壊する。朱雀と対置された青龍の場合は言うまでもなく、巫女は最後まで心宿の操り人形となっている点から言えば、青龍は最初から最後まで男性主導型で通した。このように、青龍の男性主導の相対化をはかるために設定された朱雀の巫女主導型が失効する形で落ち着いてしまった。その「自己探し」「自己確認」の旅は、「少女」のアイデンティティを再「形成」することにすぎなかった。

朱雀、燃ゆ 一結びにかえて

巨大な神獣を操って世界を救う少女。それはどこか宮崎駿の作品によく見るモチーフに似ている。だが、宮崎駿の作品世界と違って、『ふしぎ遊戯』が異世界で引き起こしたごたごた劇は、異空間のなかでは解決されない。『ネバーエンディング・ストーリー』が守った「物語空間」のルールも、『ふしぎ遊戯』に至っては崩壊せざるをえない。四神天地書のなかの物語空間を守るはずの戦いは、いつしかその戦場を現代の日本に移してしまった。『ネバーエンディング・ストーリー』がファンタジーの回復を意味するのであれば、ゴジラの特撮怪獣映画に転換してしまった『ふしぎ遊戯』の現代日本の時空は、ファンタジーの崩壊を意味し、さらにそれが枠外の語り手によって、一「物語」として回収されていく。少女マンガから少年マンガに跨がるミックスジャンルの手法で、難関を突破しようとする『ふしぎ遊戯』には、多くの野望が見え隠れする。少女マンガの枠に止まるのを拒み、最初から指向していた少年マンガのモチーフを織り混ぜ、マンガやアニメを取り巻く環境を冷徹かつ分析的に見つめる作者の視線は、現実社会の日本で起きている状況から目

をそらすものではなかった。マンガやアニメは現実逃避の手段として消費されるものだという見方は、昨今のマンガ論、アニメ論では珍しくない。ましてや、異世界ファンタジーとでも分類され得る『ふしぎ遊戯』のような作品を愉しむ傍らから、まともに実社会で生じる問題を読み取ろうとすると、見当違いだと一蹴されてしまいかねない。だが、日本社会の動きを敏感に読み取って、それを反映していくだけではなく、慎重に従来の価値観を保持しつつも、問題提起していく『ふしぎ遊戯』は、視聴者に刺激を与えた作品ではある。その価値観の保持と転換こそ、『ふしぎ遊戯』のヒットを支える要因の一つに違いない。しかし、帝国日本、覇権争い、しいては天皇制そのものへの批判（第2部）をも内包する原作が、アニメ化されたとたん、その批判が半減された形のままで「世界」に進出していく『ふしぎ遊戯』のアニメ版の意味を新たに問うてみたい。渡瀬悠宇が原作において提起する「少女マンガ」というジャンルへの疑問、またその破壊から新たな可能性を見いだす試み、西洋とアジアとの関係性における「日本」の位置づけとあり方への模索などが、アニメ化され、「世界」を意識することによって、大きく変化した。「日本」を代表する大衆文化の一作として、諸国をめぐるってしまうアニメ『ふしぎ遊戯』は渡瀬悠宇原作と掲げているが、しかしすでにその精神を失った形骸のみが一人歩きをする。原作に多く含むそれらの内省なしに、ただ「スーパーヒーロー」の羽衣をまとして華麗に戦闘踊りを舞うだけでは、果たしてそれをまだ『ふしぎ遊戯』と呼ぶことができるだろうか。火を浴び、何度も新生を果たす朱雀。アニメ版の流布によって広がっていったそれを、原作と向き合わせることで再度呼び起こすことができれば、その時は、『ふしぎ遊戯』に表象された日本社会の諸問題、アジアと西洋と日本との歪んだ関係性を、そのまま固定化するイメージとして広げていくか、内省を呼び起こす力としていくのかは、あるいは視聴者の選択なのかもしれない。しかし、ここで言えることは、『ふしぎ遊戯』の発表から17年経ったいまでも、その模索と問いかけの有効性は衰えていない。それどころか、ますますその読み解かれないなぞが横たわり、なおマンガやアニメの試練となり続けている。

（しょうこうくん 東海大学日本語文学系）

注

- 1 東浩紀『郵便的不安たち#』2002年、朝日新聞社。
- 2 2006年3月、日本貿易振興機構（ジェトロ）市場開拓部輸出促進課の調査『米国アニメ市場の実態と展望』によれば、現在、日本アニメ専門チャンネルの開設が多方面から検討されているとの報告がある。
- 3 のち、Pioneerになった。
- 4 「少女」ということばの持つ自明性を疑問視し、その表象をめぐる研究によって明らかにされた「少女」というジャンルアイデンティティの形成は、「帝国日本」とともに歩んで来たものとされている。それがいかなる矛盾を孕むとも、戦後の少女マンガ・アニメのなかで生き、進化し続けて来たその経緯を考えると、現在、あたかも自明なものとして受け取られている「少女」というジャンルの持つ矛盾はいつそう深いものになっていく。
- 5 115-117頁、「1 時代区分論」を参照。呉智英『現代マンガの全体像』双葉文庫、1997年第一刷、本論文は2007年第三刷に拠る。
- 6 この設定は、ドイツの児童文学作家ミヒャエル・エンデの『はてしない物語』を思い出させるが、1979年に完成されたこの作品をベースに撮られた映画、『ネバーエンディング・ストーリー』が、1985年に日本で公開され、「ファルコン」という名の龍が重要な役回りとして出てくる。
- 7 この設定は、1983年深作欣二監督の『里見八犬伝』の、静姫と八犬士との出会いとよく似ている。だが、静姫の八犬士となる仁・義・礼・智・忠・信・孝・悌と違って、『ふしぎ遊戯』の七星士は馴染みのない星宿名が多い。たとえば、青龍の七星士は角宿（すぼし）、亢宿（あみぼし）、氏宿（とも）、房宿（そい）、心宿（なかご）、尾宿（あしたれ）、箕宿（みぼし）などと呼ばれ、朱雀の七星士は、井宿（ちちり）、鬼宿（たまほめ）、柳宿（ぬりこ）、星宿（ほとほり）、張宿（はりこ）、翼宿（たすき）、軫宿（みつかけ）と呼ばれている。
- 8 http://comics.yahoo.co.jp/shogakukan/wataseyu01/husigiyu01/shoshi/shoshi_0001.html を参照。
- 9 <http://plaza.rakuten.co.jp/wataseblog/> を参照。そこでは、最初に投稿しようと思っていたのが『少年サンデー』だと書かれている。しかし、ページ数が合わなかったため、『週刊少

『少女コミック』に出したとある。少女マンガの画面構成を理解することから始まった少女マンガ育成の特訓は、自分の作風と合わず、少年誌向きの描き方を無理に少女マンガらしく持っていかなざるを得ない辛酸もにじみ出ている。ちなみに、同じ日の書き込みには、「渡瀬悠宇」という名前の由来を、「将来少年マンガ行っても大丈夫」という理由から付けたともある。

- 10 http://www.y-watase.com/profile/index_pro.html を参照。1988年5月4日に友人への誕生日プレゼントに描いたイラストに、四神、朱雀の巫女と鬼宿と思われるキャラクターが描かれ、同年6月3日のイラストに鬼宿とおぼしきキャラクターが見られる。ほかに同年10月12日、1989年2月20日、1989年3月10日、1989年12月14日（二枚）、1989年（詳細な月日はなし）の計八枚の、十代の頃のイラストも特別公開されている。（2009年1月現在）

11

	タイトル		タイトル
1	伝説の少女 The Girl of Legend	26	星見祭りの夜 Star Festival
2	朱雀の巫女 Priestess of Suzaku	27	誓いの墓標 Tombstone Oath
3	朱雀の七星 The Seven Stars of Suzaku	28	総集編～古昔之途（いにしえのみち） The Ancient Path
4	すれちがう想い Missing Love	29	動き出した謎 Mysteries Afoot
5	とまどう鼓動 Bewildered Heartbeat	30	戦いの閃光 The Flash of Battle
6	命果てても Even if I Die...	31	不安の渦 Whirlpool of Doubt
7	帰りたい… Going Home	32	朱雀の宿星に殉じて To Die for the Star of Suzaku
8	逢いたい… Brief Parting	33	柳宿永遠の別離 Nuriko, The Eternal Farewell
9	見えざる敵 Enemies Unseen	34	氷の防人 Guardians of Ice
10	囚われの少女 Looking for Yui	35	奈落の蜃気楼 Hell's Mirage

11	青龍の巫女 Priestess of Seiryu	36	踏みにじられた愛 Trampled Love
12	あなたしかいない Only You	37	幻惑のぬくもり Bewitched Warmth
13	愛するがゆえ For the Sake of Love	38	心の夜明け Dawn of the Heart
14	砦の狼 Wolf in the Fortress	39	妖しき幻想 Bewitched Illusions
15	蘇りの都 The City of Resurrection	40	偽りの恋 Deceptive Love
16	哀しき戦い Battle of Sorrow	41	復活の陽光 Sunlight of Rebirth
17	めぐり逢いの音 Magic Flute	42	越えられぬ壁 Unbreakable Wall
18	恋慕の罠 Love Trap	43	決別の来同 Farewell Reunion
19	ひきさかれる愛 Shattered Love	44	刹那の攻防 Moment of Battle
20	とどかぬ願い Unreachable Hope	45	分岐の光 Divergent Light
21	君を護るために To Protect You	46	虚実の少年 Boy of Fact & Fiction
22	二度と離れない I' ll Never Leave You	47	鎮魂の空 Repose of the Soul' s Light
23	謀略の予兆 Shadow of Intrigue	48	この命賭けても Even Wagering on the Life
24	炎の決意 Resolution	49	華燭の典 Wedding Celebration
25	愛されて、悲しくて… Love & Sorrow	50	贖罪の瞬間 Atonement
26	星見祭りの夜 Star Festival	51	託された希望 Entrusted Hope
27	誓いの墓標 Tombstone Oath	52	いとおいしい人の為 For My Loved One

- 12 主人公である美朱はとくに美人である描写はないが、七星士の鬼宿、星宿、柳宿、翼宿に愛され、あるいは慕われるいわば「逆ハーレム」の構図を持ち、キャラクターたちが美形である。
- 13 星宿、柳宿、心宿、氏宿などが美形である設定となっている。
- 14 柳宿が星宿に、氏宿が心宿にこころを寄せていることから、男性同士の恋物語が取り入れられていることがわかる。

- 15 朱雀の巫女美朱や青龍の巫女唯が幾つかの場面で大胆なシーンが見られる。たとえば、星宿が帝として美朱に求愛する場面、玄武の神座宝を求める際、美朱が試練を受ける場面などがそうである。
- 16 老女を語り手とした入れ子構造をはじめ、オープニングに見られる朱雀の巫女と白いねこの場面は、帝である星宿と美朱の実らぬ恋を象徴的に描いている。女三宮と源氏との結実されない愛を象っているものと思われる。
- 17 文部省選定、朝日新聞東京本社創刊100周年、テレビ朝日開局30周年、日本ヘラルド映画創立30周年記念作品。源氏声：風間杜夫、藤壺声：大原麗子。夕顔との後朝の朝から描いた作品である。名倉靖博によるキャラクターデザイン（キャラクター原案は林静子）のこの源氏は長髪で、ピアスをし、小さな唇に紅を差す華奢な顔立ちである。ともに美貌の名を誇る頭中将の少し下膨れする顔とは異なる。「雨夜の品定め」のあと、藤壺に会いにいく源氏がアイシャドウを引き、丹念に化粧をする場面が描かれている。
- 18 宮台真司・石原秀樹・大塚明子『増補 サブカルチャー神話解体—少女・音楽・マンガ・性の変容と現在』2007年2月、筑摩書房、10-12頁。
- 19 前掲書。第一フェイズ【明治末～1950年代まで】（略）少年が「強くて正しく明るく」という〈理想〉に即して活躍することで〈秩序回復〉がなされ、（略）少女が「清く正しく美しく」という〈理想〉に即して耐えることで〈秩序回復〉がなされた。（略）第二フェイズ【1950年代～70年代まで】（略）少年から男の子に、少女は女の子になった。女の子もまた性的な身体であることが肯定的に認識され、「性から隔離された身体」としての〈少女〉は「性的な身体」としての〈女の子〉に変貌を遂げたのである。この変化を象徴したのが「清く正しく美しく」から「かわいい」への〈理想〉の変化だった。（略）実は「かわいい」の観念こそ、「大人（成熟）／子供（未熟）」というメインカルチャーのコードを意識的に無化する〈若者〉のサブカルチャーそのものだった。「子供のまま性的になること」の宣言。（略）第三フェイズ【73年～現代まで】（略）「私らしい私」（略）周囲から取り残された劣等で不安な「ダメな私」が、周囲を否定することなくそのまま肯定されたのである。（26-34頁）
- 20 『ふしぎ遊戯』第18巻、100頁。小学館、1996年8月。
- 21 『ふしぎ遊戯』第13巻、135頁。小学館、1995年5月。

22 朱雀：

キャラクター	名称	外観	特徴
朱雀の巫女	結城美朱	その名前にも反映されているように、朱雀の象徴である火の色、赤い髪の色を持ち主	おおらかな性格 食欲旺盛 鬼宿と相思相愛
朱雀七星士	鬼宿 (たまほめ)	長身 中国風の服を身につける	家族思い、おおらかな性格 守銭奴 拳法が得意
	星宿 (ほとほり)	紅南国の皇帝、女性を凌ぐ美しさ 時には女装もする	英明にして誠実 ナルシスト 剣術が得意
	柳宿 (ぬりこ)	女装した男性の麗人 中盤、けじめを付けるため、断髪	怪力 姉御肌の性格 星宿、美朱に心を寄せている。
	井宿 (ちちり)	顔に大きな傷があり、悲しい過去を持つため、通常は笑顔の仮面を被り、山伏の姿をしている。	変身、瞬間移動が得意技。
	翼宿 (たすき)	赤髪で、関西弁を話す。 アクセサリなどをつけ、服装は比較的に派手	裏表のない熱血漢、 炎を操る技を持つ。
	軫宿 (みつかげ)	大柄な体格 青を基調とした素朴な服を身につける	寡黙で治癒能力を持つ。
	張宿 (ちりこ)	少年であるため、小柄。 中国の文人風の服を身につける。	神童の誉れを持つ。 幼くして科擧に合格

青龍：

キャラクター	名称	外観	特徴
青龍の巫女	本郷唯	ボーイッシュな短い髪型で、金色の髪。美しさと気品を備えている。	聡明で学校成績が優秀。凛々しくいつも堂々としている。 寂しがりや。鬼宿に心を惹かれる。
青龍七星士	心宿 (なかご)	碧眼金髪の異国人で迫害をうけていた。耳にピアスをつけ、かなり長身。	利益優先で、冷酷。気を操り、強い戦闘力を持つ。
	角宿 (すぼし)	亢宿とは双子の兄弟で、短髪	気性が激しい 流星錘が武器 唯に思いを寄せている。
	亢宿 (あみぼし)	双子兄弟の兄、短髪	心優しい性格、笛を操り、美しい音色を発する。
	房宿 (そい)	鎧に身を包む魅惑的な女性	稲妻と雷を操る 心宿に心を寄せている。
	氐宿 (とも)	芸人であるためか、京劇役者の格好で顔に隈取りをした美少年	鞭、敵を異空間に閉じ込む幻術使い。同性の心宿に思いを寄せている。
	尾宿 (あしたれ)	狼の血を引き、獣の姿をしている。	獣人として一度死んだあと、狼として蘇る能力を持つ。
	箕宿 (みぼし)	法師、赤子の姿をしている。	憑依する力を持つ。

- 23 小学館、1994年2月。
- 24 『ふしぎ遊戯』第7巻、34頁。小学館、1993年11月。
- 25 小学館、1996年8月。