

貴方は「仲間」なのか？それとも「親友」なのか？

——マンガにおける戦闘美少女の仲間意識と集団構造について——

名古屋大学人文学研究科ジェンダー学分野

孫旻喬

1. 目的

日本のマンガ・アニメ及びゲーム作品において、「仲間」という言葉の登場率が非常に高いと言える。特にバトルを題材とする作品では、主人公の周りに常にその主人公の「仲間」としてのキャラクターが存在する。互いに「仲間」と呼ぶキャラクターは同じ集団に属し、そうではないキャラクターは異なる集団に属す。また、「仲間」の間の「絆」、いわゆる「仲間関係」はよく作品の主題の一つとされる。団体像の描写に得意な日本の作品の文法において、「仲間」は「友達」、「同伴」或いは「同志」などの言葉と異なる意味を示し、特権的な地位を持っていると考えられる。このような特権は男性キャラクターが主人公を担当する作品でも女性キャラクターが主人公を担当する作品でもみられるが、「仲間意識」の解釈と表現手法、或いは主人公と「仲間」たちの関係や主人公集団の構造は、主人公の性別によって差異が存在している。

本論は女性キャラクター、特に「戦闘美少女」と呼ばれる戦う女性キャラクターを注目したい。本論は戦闘美少女が登場する日本のマンガ作品の分析によって、戦闘美少女の「仲間意識」及び「集団構造」を分析し、マンガ作品における男性集団と女性集団の表現における差異、そしてその差異が生じる原因を指摘したい。

2. 方法

本論は以上の目的を達するために、CLAMP というマンガの創作集団の作品を注目したい。本論は『魔法騎士レイアース』、『カードキャプターさくら』、『ツバサ RESERVOIR CHRONICLE』という三つの作品を主要例とし、作品におけるキャラクターたちの「仲間意識」及び主人公集団の「集団構造」を分析したい。以上の三つの作品の他、本論は『美少女戦士セーラームーン』、『NARUTO - ナルト-』など他の作者の少女漫画及び少年マンガ作品を取り上げたい。

本論は作品を分析する際、特に作品におけるキャラクター表現手法、具体的にいうと「静止画＝キャラクターの身体表象」と「文字情報＝セリフ」という二つの側面を注目し、異なるキャラクターの身体表象とセリフの関係性を分析したい。

3. 結論

本論は以上の作品の分析を通じて、日本のマンガにおける戦闘美少女の集団に見られる「性別役割の倒錯」と「擬似家族・恋愛関係の存在」という二つの特徴を指摘したい。つまり、戦闘美少女の集団において、元の性別と異なる性別役割を演じるキャラクターが存在している。そしてこのような性別役割の倒錯の存在によって、戦闘美少女たちの関係は「仲間関係」の枠組みからはみ出し、「家族関係」及び「恋人関係」のようになっている。

このような特異線が生じる原因について、本論は日本の戦前・戦後社会における女学生文化の影響と日本のマンガ・アニメ・ゲーム産業における二次創作の存在を指摘したい。