

# 日本におけるファンタジージャンルの展開と少女マンガ

ローベル 柊子

1. はじめに
  2. 日本におけるファンタジー・ジャンルの受容と発展
  3. 少女マンガとファンタジー
  4. おわりに
- 参考文献

## 1. はじめに

現代の日本において「ファンタジー」は文学に限らず、マンガ、アニメ、映画、ゲームなど様々なメディアにおいて人気が高く、商業的にも成功しているジャンルである。J・R・R・トールキン（1892-1973）の『指輪物語』（1954-55）、C・S・ルイス（1898-1963）の『ナルニア国物語』（1950-56）、アーシュラ・K・ル＝グウィン（1929-2018）の『ゲド戦記』（1968-2001）、ジョージ・R・R・マーティン（1948-）の『氷と炎の歌』（1996-）、J・K・ローリング（1965-）の『ハリー・ポッター』（1997-2007）、アンドレイ・サポコフスキ（1948-）の『ウィッチャー』（1993-2013）など海外の代表的なファンタジー小説シリーズは、日本において原作小説のみならず、映画、テレビドラマ、ゲームなどのメディア化作品を含めて人気を集めている。

日本発のファンタジー作品に関しては、2019年秋に新作が発表されて話題を集めた小野不由美（1960-）の『十二国記』シリーズ（1991-）、上橋菜穂子（1962-）の『守り人シリーズ』（1996-2007）がロングセラーとして親しまれ、前者についてはアニメ、後者についてはマンガ、アニメ、ドラマへと展開されている。宮崎駿（1941-）のアニメ映画、鳥山明（1955-）の『ドラゴンボール』（1984-、集英社『週刊少年ジャンプ』）や岸本斉史（1974-）の『NARUTO -ナルト-』（1999-2014、集英社『週刊少年ジャンプ』）、尾田栄一郎（1975-）の『ワンピース』（1997-、集英社『週刊少年ジャンプ』）などの日本の少年マンガおよびそのアニメ化シリーズ、『ドラゴンクエスト』（1986-、スクウェア/スクウェア・エニックス）、『ゼルダの伝説』（1986-、任天堂など）、『ファイナルファンタジー』（1987-、スクウェア/スクウェア・エニックス）といったビデオゲームシリーズは世界的にも成功を収めている。また、ライトノベルの分野でもファンタジーは欠かせないジャンルだが、最近では

2004年に設立された小説投稿サイト「小説家になろう」を中心に「異世界召喚・転生もの」と呼ばれるジャンルの作品が多く発表され、中には長月達平（1987-）の『Re：ゼロから始める異世界生活』（2012-2014）や伏瀬（生年不明）の『転生したらスライムだった件』（2014）などアニメ化される作品も多い。こうした作品はパロディの要素が強く、従来のファンタジー作品で描かれてきた世界観や登場人物の設定、物語の展開のあり方に見出される一種のパターンが読者に共有されていることを前提としている。これはファンタジーがジャンルとして日本の文化において深く根付いていることを示している。

このように私たちの日常にすっかり溶け込んでいるファンタジーだが、このジャンルが広く普及し始めたのは1970年代とそう昔のことではない。この時期に多くの海外のファンタジー作品が紹介されるようになり、その影響を受けて日本のファンタジー作品が創作されるようになっていった。ファンタジージャンルが日本に受容され、独自の発展を遂げていく過程においては、幻想文学、怪奇小説、伝奇、児童文学など日本の様々な既存の文学ジャンルが醸成していた文化的土壌やこれらの類似ジャンルとの混淆が大きな役割を果たしている。本論文では日本におけるファンタジージャンルの展開を方向づけた既存の文化として少女マンガに注目したい。一般的なイメージとして少女マンガは、上に挙げた他のジャンルやメディアに比べて、ファンタジージャンルの成立、またジャンルそのものとそれほど深い関連性があるようには見えないかもしれない。しかし、少女マンガはファンタジージャンルが日本に移入されたとする1970年代より以前に「ファンタジー」という名称のもとではなくても、ファンタジーの性質を備えている作品を生み出しており、現代の日本のファンタジーの特徴に結び付くような貢献を果たしている。まず、日本におけるファンタジージャンルの受容と発展について概観した上で、少女マンガとファンタジーとの関係について紹介し、日本のファンタジーについて再考したい。

## 2. 日本におけるファンタジー・ジャンルの受容と発展

ファンタジーとはそもそもどのようなジャンルだろうか。古くは古典ギリシャ語の「可視化する phantázō」、「可視化 phantasia」に由来し、幻や幽霊を意味する「phantom」と語源を共有していることを考えると、本来見えないもの、見えるべきでないものを見えるようにするエクリチュール、幻想、夢、現実ではないことを扱う文学であるという最も広い定義に行きつく<sup>1)</sup>。これはジャンルと呼ぶには広範すぎる定義ではあるが、実際ファンタジー作品は、私たちが生きている現実の世界には存在しないものや起こりえない現象、現実とは異なる別の世界を描いており、その意味ではファ

---

1) 語源についてはオクスフォード英語辞典の“fantasy/phantasy”の項目を参照（URL: <https://www.oed-com.stri.toyo.ac.jp/view/Entry/68119?rskey=8VEOV7&result=1&isAdvanced=false#eid>、2019年11月25日閲覧）。

ンタジーの本質を捉えてた定義であると言える。本論文ではファンタジーを、一定の形式や内容にまつわる枠組と成立や普及の歴史背景を備えた一つのジャンルとして扱うが、妖精物語、幻想文学、SFなど類似ジャンルとの違いを述べておきたい。本論文の対象とするのは、近代以降のファンタジー、それもこの英語名からもわかるように英語圏でジャンルとして確立を遂げたファンタジーである。その系譜を簡単にたどると、イギリスのジョージ・マクドナルド（1824-1905）の『ファンタステス』（1857）を皮切りにロード・ダンセイニ（1878-1957）、20世紀に入り、アメリカのハワード・フィリップス・ラヴクラフト（1890-1937）、ロバート・E・ハワード（1906-1936）、ふたたびイギリスのトールキン、ルイスを経て、国境を越えて現代へと続いていく。

多くのファンタジーのキャンノンを生み出した英語圏ではしかし、このジャンルに対して超常現象を扱う妖精物語、幻想文学、SFなど他の類似ジャンルとの区別にはあまり頓着してないようである。もちろん、これらのジャンルを明確に線引きすることはできないが、作品世界における超常現象の位置付け、その描かれ方、読者に与える心理的效果などには根本的な違いがある。「シンデレラ」や「いばら姫」などの妖精物語があらゆる超常現象が「驚異」として受け入れられる世界を一切の合理的説明なしに描くのに対し、幻想文学ではE・T・A・ホフマン（1776-1822）の「砂男」（1816）やエドガー・アラン・ポー（1809-1849）の「黒猫」（1843）などのように超常現象が「現実に起きるはずのないもの」として発生し、登場人物のみならず読者もそれを超自然的なものとして受け入れるか、合理的な説明をつけるか、理性と自身の感覚との間でのためらいを強いられる<sup>2)</sup>。非現実的な事柄はSFでも描かれるが、SFではこれらに実際に実現可能かどうかは別として、科学的で技術的な説明がつく。SFの世界では奇跡めいた、説明のつかない魔法は存在しない。一方、ファンタジーは、妖精物語のように超常現象が日常的に起こりうる世界を、妖精物語とは違ってあたかも本当に存在しているかのように一貫した合理性とリアリズムを伴って描く。これはファンタジーが、産業化を経て奇跡も未知も無邪気に信じることがもはや不可能になった近代の文学であるからだが、それと同時にファンタジーには産業化以前の原始的なものへの懐古が強く刻み込まれている<sup>3)</sup>。つまり、ファンタジーは超常現象なり奇跡の「まだ」起こる異世界を、説明可能なもの、理性で理解できるものとして、しかし科学的解明を介さずに描く、大人向けの、リアリズムを伴った文芸作品群とも言ってもよいだろう。

では、この「ファンタジー」はどのように日本に上陸し、受容されたのだろうか。先にも述べたように一般的にジャンルとしてのファンタジーが日本で確立、普及したのは1970年代以降のことと

2) ツヴェタン・トドロフ〔1999〕『幻想文学論序説』三好郁朗訳、東京創元社、1999年。

3) Anne Besson〔2007〕*La Fantasy 50 Questions*, Paris, Editions Klincksieck, p. 155. ベッソンはファンタジーの時代設定がたいていの場合、産業や科学技術が生まれる前の時代に設定され、それゆえに魔法や怪物、そして選ばれし人間の力が際立つと指摘している。

言われている<sup>4)</sup>。1970年から1974年にかけてハワードの『英雄コナン<sup>5)</sup>』シリーズ、1972年から1976年にかけてトルキンの『指輪物語<sup>6)</sup>』、1976年から1977年の間にル＝グウィンの『ゲド戦記』の「影との戦い」、「こわれた腕環」、「さいはての島へ<sup>7)</sup>」と多くの優れたファンタジー作品が日本語に翻訳された。これらが欧米ファンタジーのイメージを作り、影響を与えた。異世界の創造と中世風の世界観を特徴とする、いわゆる「剣と魔法もの」である。

1979年2月には早川書房より海外ファンタジーを対象としたサブレーベル「ハヤカワ文庫FT」(FTはfantasyの略)が創設される<sup>8)</sup>。そして同年9月には日本の作家である栗本薫(1953-2009)による『英雄コナン』的な古代を舞台にしたヒロイック・ファンタジー小説『グイン・サーガ』シリーズ(1979-2009)の第一巻『豹頭の仮面』が刊行される<sup>9)</sup>。80年代に入り、ハヤカワ文庫FTからは、レイモンド・E・フィースト(1945-)の『リフトウォー』シリーズ(1982-2013)、ディヴィッド・エディングス(1931-2009)の『ベルガリアード物語』シリーズ(1982-84)、マリオン・ジマー・ブラッドリー(1930-99)の『アヴァロンの霧』シリーズ(1988-89)など海外の人気ハイ・ファンタジー作品がコンスタントに出版されていく。こうして一通りの刺激と影響を受け、80年代後半から日本のファンタジー作品が続々と世に出ていくようになる。1985年には荒俣宏(1947-)がベストセラーとなる『帝都物語』を発表し、1988年には映画化される。

一方、1980年代後半から1990年代にかけて「ファンタジー」は文学の垣根を越えて多様化していく。その代表的な現象としてRPG(ロール・プレイング・ゲーム)の分野でファンタジーが発展していったことが挙げられる。1986年にはファミリーコンピュータ用ソフトとして『ドラゴンクエスト』の第一作がエニックスより発売され、その翌年にはスクウェアより『ファイナルファンタジー』の第一作が売り出される。注目すべき点として、『ドラゴンクエスト』シリーズのキャラクターデザインは『ドラゴンボール』の作者鳥山明が、『ファイナルファンタジー』シリーズについてはイラストレーターの天野喜孝が担当し、両作品の人気に貢献したことが挙げられる。現在に至るまでも、CG技術がいかに進歩し、写実的な映像を使用することが可能になっても、日本のファンタ

---

4) 小谷真理〔1998〕『ファンタジーの冒険』、筑摩書房、1998年、123頁。高橋準〔2004〕『ファンタジーとジェンダー』、青弓社、2004年、31頁。

5) 東京創元社よりランサー・ブックス版が1970年から1974年にかけて、早川書房よりノーム・プレス版が1970年から1973年にかけて刊行された。宇野利泰、鏡明、団精二(荒俣宏)など複数の翻訳家が邦訳を担当した。

6) 評論社より瀬田貞二の訳。

7) 岩波書店より清水真砂子の訳。

8) 創刊者は風間賢二。最初に刊行されたのはパトリシア・A・マキリップ(1948-)の『妖女サイベルの呼び声』(1974)。

9) もともとは早川書房の「SFマガジン」で連載されていた。

ジーRPGにおいては一定の割合でマンガやアニメ風のキャラクターデザインを起用しているゲームが制作されている。

1988年にはテーブルトークRPG『ダンジョンズ&ドラゴンズ』（1974）の誌上プレイをもとにした水野良（1963-）の『ロードス島戦記』が角川スニーカー文庫より出版される。アニメ、そしてゲームソフトへとメディアミックスが行われ高い人気を博した本作だが、その魅力の一つとして決して無視できないのが小説の表紙のみならず挿絵としてもイラストを提供した出渕裕（1958-）のキャラクターデザインである。

マンガやアニメ風のイラストを多用した小説ということで、『ロードス島戦記』は文芸作品というよりはライトノベルのファンタジーとして認知されている。ライトノベルは、中高生を対象とした娯楽小説で、イラストの多用の他、わかりやすいキャラクター性を持った登場人物、マンガのようにセリフを中心とした会話シーンが多いといった特徴がある。同時期に人気作品としてシリーズ化していくファンタジー小説にはひかわ玲子（1958-）の『女戦士エフェラ&ジリオラ』（1989-95）、前田珠子（1965-）の『破妖の剣』（1989-）、神坂一（1964-）の『スレイヤーズ』（1990-）などライトノベル的な作品が多い<sup>10)</sup>。『ロードス島戦記』の例にもれず、これらのライトノベル・ファンタジーの多くはマンガ、アニメへとメディアミックスが行われている。

こうしたファンタジー人気の高まりを受けて1989年には新潮社の後援により「日本ファンタジーノベル大賞」が創設される。西洋中世の剣と魔法ものをポップにアダプテーションした作品がファンタジーブームを普及させたわけだが、第一回の大賞を受賞したのは中国の架空の素乾国を舞台とした、魔法も超常現象も一切登場しない酒見賢一（1963-）の『後宮小説』（1989）である<sup>11)</sup>。『後宮小説』のように、この時期「ファンタジー」のステレオタイプでもある「中世ヨーロッパ」風の舞台ではなく、日本や中国の神話や伝承にインスピレーションを得た和風ファンタジーが生み出されたことも特筆すべきことである<sup>12)</sup>。先述の荒俣宏の『帝都物語』もそうだが、1984年から1998

---

10) ライトノベルの特徴に関しては、泉子・K・メイナード〔2012〕『ライトノベル表現論』、明治書院、2012年の第一章「ライトノベルという現象」（1-28頁）を参照。1980年代後半より、ゲーム文化の人気の高まりの影響を受けて、少女小説作家がファンタジーのライトノベルの執筆に着手するようになった。『十二国記』の小野不由美もその一人である（嵯峨景子〔2016〕『コバルト文庫で辿る少女小説変遷史』、彩流社、2016年、106-171頁）。

11) 選考の過程に関するエピソードを見ると、西洋的ファンタジーの焼き直しの類型的作品、追従的でないものであり、なおかつ可視の現実以外の世界を描くという条件を存分に満たしている作品を求めていることがわかる。その点では、『後宮小説』の選考はうなずける（矢川澄子〔1993〕『『軽み』の美学』、酒見賢一『後宮小説』、新潮社、2017年、349-350頁）。

12) 正確には「和風あるいは中華風ファンタジー」、「アジア風ファンタジー」と呼ぶべきサブジャンルだが、ここでは西洋や古代オリエントなどを舞台にした作品との違いを明確に表すために「和風ファンタジー」の

年まで執筆された藤川桂介（1934）の『宇宙皇子』シリーズ、1987年より刊行されている田中芳樹（1952-）の『創竜伝』シリーズ、1988年の『空色勾玉』をはじめとする荻原規子（1959-）の「勾玉三部作」、1988年の『陰陽師』、1991年からスタートする小野不由美の『十二国記』シリーズ、1996年の『精霊の守り人』を皮切りに始まる上橋菜穂子の「守り人」シリーズなどがその例である。これらの作品では日本や中国に由来する神話、伝承、歴史がモチーフとして使われていたり、それらについての知識が世界の構築の背景にある。

1970年代のファンタジー輸入以降の展開を振り返ると三つの特徴を指摘することができる。一点目はマンガやアニメ特有のヴィジュアルデザイン、二点目はメディアミックス、そして三点目は日本や中国の神話や伝承をモチーフとした世界観を描く和風ファンタジーである。このような展開の背景には様々な諸要素が複雑に絡んでいるが、ここではその一つとして少女マンガを取り上げ、少女マンガが日本におけるファンタジーの受容に果たした貢献について述べていく。

### 3. 少女マンガとファンタジー

少女マンガとは小学生から中高生の女子を主な読者とするマンガであるが、現代の私たちがイメージする、一貫したストーリーや登場人物が存在するマンガが子どもを中心に普及したのは戦後のことである。当初は少年、少女の区別はなく、主人公の性別、あるいは掲載雑誌の違いがある程度だった。そうした中、少女マンガが成立し、そしてこの少女マンガが一種のファンタジー趣味を育んでいく背景には、戦前から少女雑誌で掲載されてきた少女小説と抒情的な挿絵がある。少女小説の多くは悲劇的運命に立ち向かう少女が最後には幸福になるという感傷的な母子ものや友情ものを描き、それらを彩る挿絵がページの半分を占めることもあった。やがて絵の方が多くなり、コマ割りされた絵の横に文章が並ぶようになると絵物語と呼ばれるようになり、少女マンガに近い形態となっていった。視覚化と同時に戦後には民主主義教育を背景に、『愛の妖精』、『若草物語』、『アルプスの少女』といった海外児童文学の他、グリム童話などが紹介され、創作メルヘンや妖精物語などファンタジー色の強い絵物語やマンガが描かれるようになった<sup>13)</sup>。

1953年には手塚治虫（1928-89）の『リボンの騎士』（1953-56）の連載が講談社の『少女クラブ』にて開始されるが、これが少女マンガにおける最初のファンタジー的作品と言える。天使チンクのいたずらで男の心と女の心の両方を持って生まれたシルヴァーランド王国の王女サファイヤは、表向きは王子として男装で剣を手にとり、宮廷の陰謀やサファイヤの女の心を狙う魔女の悪企みに立ち向かっていく。亜麻色の髪のかつらをかぶって娘の身なりをしたときに隣国のフランツ王子と出

---

名称を使用する。

13) 米澤嘉博〔1980〕『戦後少女マンガ史』、筑摩書房、2007年、24-43頁を参照。

会い恋に落ちるが、フ란ツ王子は誤解から王子としてのサファイヤを敵視するという恋愛を阻む困難の要素も組み込まれている。神や天使、魔女、悪魔、魔法などが合理的説明なしに当たり前のよう存在する世界を舞台に繰り広げられる冒険は妖精物語に近いが、二つの性の中で揺れるサファイヤの心の葛藤をはじめとして登場人物の心理が丁寧に描写されており、単なる子ども向けの童話の域を超えた作品となっている。手塚はその後にも日本の民話を題材にした『つるの泉』（1956、講談社『少女クラブ』）や、古代ギリシャ・ローマ時代を舞台にした『火の鳥』（1954-86、エジプト編、ギリシャ編、ローマ編は講談社『少女クラブ』）などのファンタジーを手掛けている。

1960年には水野英子（1939-）の『星のたてごと』（1960-62、講談社、『少女クラブ』）が発表される。中世ヨーロッパ風の世界を舞台に伯爵の娘リンダと吟遊詩人ユリウスの宿命的な愛を描いている。二人は惹かれ合うものの、実はユリウスは敵のザロモン人の王子で、リンダもまた、その正体は人間ではなく、運命を支配する大神プレアデスの七姉妹の末娘の生まれ変わりという設定になっている。戦場に赴き、亡くなった者の魂を死の国へ導くという北欧神話のワルキューレを思わせる役目を担っていたリンダは、掟を破って瀕死のユリウスを黄金の指輪で蘇らせた罰として地上に落とされ、ユリウスを殺すことを命じられていたのだ。このような非日常的な空間における壮大なドラマを描くファンタジーは、学校や家庭など現実の生活の中で起こりうる悲しく怖い物語が主流の少女雑誌ではあくまで傍流だったが、一つの路線として次世代に受け継がれていく。

1970年代のいくつかの例を見てみよう。萩尾望都（1949-）の『ポーの一族』（1972-、小学館『別冊少女コミック』、『月刊フラワーズ』）は18世紀から20世紀までのヨーロッパを舞台に永遠に少年の姿で生き続ける吸血鬼エドガーの物語を描く。竹宮恵子（1950-）の『ファラオの墓』（1974-76、小学館『少女コミック』）は、紀元前のエジプトを舞台とし、滅ぼされた祖国を再興しようとする少年王子の物語を中心に描いているが、その妹が敵国の王子と互いの身分を知らずに愛し合うようになり、最終的に兄と恋人との間で板挟みになるという悲劇的恋愛要素もある。文月今日子（1953-）『エトルリアの剣』（1975、『別冊少女フレンド』）もまた古代オリエント的な世界で、エトルリアの王子とリグマリアの王女が敵同士ながら惹かれ合い、伝説の剣を求めるといふ話である。こうしてみると、神話的雰囲気包まれた古代世界が、男女の恋愛を引き裂く悲劇のドラマ性を高める舞台装置として使われているのが目立つ。現代から古代エジプトにタイムスリップする金髪碧眼の少女キャロルを主人公とする細川智栄子（1935-）の『王家の紋章』（1976-、秋田書店『月刊プリンセス』）もその一つだ。キャロルとエジプトの少年ファラオのメンフィスの恋路を阻むのは現代と古代という時間の隔たりだけではない。ヒッタイトのイズミル王子をはじめとし、アッシリアやミノア王国などの王子を不本意ながらもことごとく虜にするキャロルは常に狙われ、囚われては逃れてを繰り返す。

70年代の少女マンガのファンタジー作品としてあと二作品、山岸涼子（1947-）の『妖精王』

(1977-1978、白泉社『花とゆめ』)と和田慎二(1950-2011)の『ビッグマリオ』(1977-1990、白泉社『花とゆめ』)を例に挙げておこう。『妖精王』は病氣療養に北海道にきた少年が妖精の国ニンフィディアに迷い込み、妖精王の生まれ変わりとしてニンフィディアを滅ぼそうとするダークエルフの女王クイーン・マブに立ち向かうべき旅に出るというものだ。クー・フーリン、蛇女のメリュージュ、風の精シルフィード、ハーピー、ペガサス、サラマンダーなどギリシャ神話、フランスの伝承、ケルト神話などから素材を得たファンタジー的世界が展開される。一方、『ビッグマリオ』は精霊ガラティアとルーン国王ステファンの間に生まれたクルト少年が主人公で、クルトが生まれて間もなく妖女メデューサによって石にされてしまった母を救うために旅に出るという冒険ファンタジーの王道を描く。

このように、70年代の海外ファンタジー小説の日本への移入より以前に、ファンタジーのジャンルが少女マンガの分野ですでに開拓されていたことは明らかだろう<sup>14)</sup>。海外作品の影響を受けて、日本人作家が本格ファンタジー小説を発表するよりも前に、少女マンガにおいて神話や民話をもとにした壮大な物語が描かれていたのだ。感傷的なまでに思索や葛藤などの内面描写を重視する少女マンガに対して、ファンタジーが提供する古代や遠い外国の抒情的で幻想的な雰囲気は相性がよく、特に読者が好む困難を伴う悲恋の物語にはうってつけだと言える。また形式面においても、背景の雰囲気作りに使われる様々なムード線、カケアミ、点描、花びらや雪などが画面を舞うトビモノといった繊細な技術も、ファンタジーの世界を描く上で効果的である。米沢嘉博が述べているように「花や星がとびかい、大ききな目のお人形さんのような少女が、恋だ涙だと泣きくらす<sup>15)</sup>」少女マンガはマンガファンの間でも最下層のマンガとして軽蔑されてきたが、マンガ界の周縁で独自に進化していったメンタリティや技術は、「本来見えるはずのないものを見るようにする」というファンタジーの本質を実現可能にする手法として最適であったと言える。石堂藍が指摘するように少女マンガのこうした繊細な描写は「精霊や天使などの具体物ばかりではなく、魔法の力のような抽象物、彼岸のような漠然としたもの<sup>16)</sup>」まで、具体的に絵として見えるものにするからだ。

このような少女マンガ家の画力そして自由な想像力は実際、70年代以降に海外のファンタジー小

---

14) 現在日本のファンタジーを盛り立てている少年マンガについて70年代より前の代表的作品を見渡すと、手塚治虫の『鉄腕アトム』(1952-68)、石森章太郎(1938-98)の『サイボーグ009』(1964-92)、楳図かずお(1936-)の『漂流教室』(1972-74)などのSF、梶原一騎(1936-87)原作・川崎のぼる(1941-)画の『巨人の星』(1966-71)や高森朝雄(1936-87)原作・ちばてつや(1939-)の『あしたのジョー』(1968-73)などのいわゆる「スポーツ根性もの」、さいとう・たかを(1936-)の『ゴルゴ13』(1968-)、小池一夫(1936-2019)原作・小島剛夕(1928-2007)画の『子連れ狼』(1970-76)など劇画が目立つ。

15) 米沢嘉博『戦後少女マンガ史』、20頁。

16) 図書の家編集『2017』『少女マンガの宇宙 SF&ファンタジー1970-80年代』、立東舎、2017年、95頁。



説が日本に普及していく上でも大いに貢献した。海外のファンタジー小説を対象とした「ハヤカワ文庫FT」のカバーイラストや挿絵をファンタジーマンガを発表してきた少女マンガ家たちが担当したのだ。山岸涼子はマキリップの『イルスの豎琴』シリーズ（1979、1980、1981）、萩尾望都はL・スプレイグ・ディ・キャンプ（1907-2000）＆フレッチャー・ブラット（1897-1956）の『妖精の王国』（1980）、ダンセイニの『魔法使いの弟子』（1981）、『闇の公子』（1982）などのタニス・リー（1947-2015）の作品、中山星香（1954-）はナンシー・スプリング（1948-）の『アイルの書』シリーズを手掛けた。

少女マンガ家の起用については、数多くのファンタジー作品の翻訳を手掛け、ファンタジー文学研究にも携わる脇明子の提案があったとされる。これに加えて、ハヤカワ文庫FTの創設者である風間賢二はインタビューで、少女マンガ家が持っていた女性読者への影響力や、70年代後半に入ってから少女マンガというメディア自体が社会的に注目され始めたことを理由に挙げながら、編集者の側でも少女マンガ家の力を借りることを検討していたと述べている<sup>17)</sup>。少女マンガとファンタジーの相性のよさをあらためて示すとともに、日本におけるファンタジージャンル受容の歴史において少女マンガが先駆的存在であったことを物語るエピソードであると言える。

#### 4. おわりに

少女マンガにおけるファンタジー路線は80年代以降も受け継がれ、日本におけるファンタジージャンルの展開とも相まって、様々な作品が生まれていった。日本のファンタジーにおいて、マンガやアニメ特有のヴィジュアルデザイン、メディアミックス、日本や中国の神話をモチーフにした和風ファンタジーの三点が特徴として挙げられることを先に述べた。ここではまとめとしてこの三つの特徴と少女マンガがどのように関わっているのかについて触れ、最後にこの二つを結びつける共通の要素としてカウンターカルチャーの側面を取り上げたい。

一点目の、日本のファンタジーにおけるマンガ・アニメ風のヴィジュアルデザインの重視については、少女マンガ家たちが70年代より前に数多くのファンタジー作品を生み出し、ハヤカワFT文庫で表紙や挿絵を担当していたことからその貢献は明らかである。少女マンガ家たちがファンタジーにおける異世界をヴィジュアルイメージとして具体的に表現したことは、日本のファンタジー、とりわけゲームやライトノベルにおけるヴィジュアルの重要性という特徴を方向づけたと言えるだろう。海外のファンタジーがハヤカワFT文庫などを通して紹介され、「剣と魔法もの」がファンタジーの主流のイメージとして定着した80年代、多くのゲームやライトノベルが中世ヨーロッパ風あるいは古代ギリシャ・ローマやオリエント風の世界を描いた。少女マンガにおいてもこの流れに与する作品が発表された。池野恋（1959-）の『ときめきトゥナイト』（1982-1994、集英社『りぼん』）

17) 図書の家編集『少女マンガの宇宙 SF&ファンタジー1970-80年代』、138頁。

は、魔界人であるヒロインの人間界での学園生活や恋愛騒動というコメディから出発し、徐々に中世ヨーロッパを思わせる魔界での冒険や戦いなどドラマティックな展開が織り込まれていく作品だ。中山星香の『妖精国の騎士』（1986-2006、秋田書店『月刊プリンセス』、『プリンセスGOLD』）は妖精や竜が存在する時代を舞台にアルトディアス王国の双子の兄妹であるローラント王子、ローゼリィ姫、姫と恋仲になるロリマー王国のアーサー王子がそれぞれ三振りの魔剣に導かれながら大国グラーンの侵略を食い止める戦いに参じるという物語を描いている。異色作としては竹宮恵子の『イブアローン伝説』（1983-87、小学館『週刊少女コミック』）と岡野玲子（1960-）の『消え去りしもの -Missing Link-』（1984-85、新書館『grape fruit』）が挙げられる。前者は人間が両性体として生まれ、成長の過程で男女いずれかの性に分かれるというイブアローン王国を舞台に二人の王子の、王位継承問題を発端とする戦いと旅の物語である。後者は人類と類人猿の進化の過程に魔術師という消え去りし種族が存在したという設定のファンタジーである。他にも押上美猫（生年不明）の『ドラゴン騎士団』（1990-、新書館『ウィングス』）やCLAMPの『魔法騎士レイアース』（1993-1995、講談社『なかよし』）などは剣と魔法で魔物を退治していくというファンタジーRPGの典型的な設定や展開を持った作品である。

二点目のメディアミックスに移ろう。この点についても日本のファンタジーの場合はマンガ・アニメ風のヴィジュアルデザインという要素を無視しては語ることはできず、したがってこの点に関しても、少女マンガによる方向づけがあると言えるだろう。というのも、『帝都物語』、『陰陽師』、『精霊の守り人』のように実写で映像化された例もあるものの、ファンタジージャンルにおけるメディアミックスはたいてい、コミカライズ、アニメ化、ゲーム化が主であるからだ。実写化された上記の三作品もマンガ版とアニメ版がある。第一回日本ファンタジーノベル大賞を受賞した『後宮小説』も『雲のように風のように』（1990）というタイトルでテレビアニメ化されており、最近の例では貴志祐介（1959-）の『新世界より』（2008）がマンガ化、アニメ化され、阿部智里（1991-）の『鳥に単は似合わない』（2012）がマンガ化されている。マンガやアニメは、国内のファンタジー作品に限らず、海外の作品を原作とする場合もある。『星のたてごと』の水野英子はアメリカのロバート・ネイサン（1894-1985）のファンタジー小説『ジェニーの肖像』（1939）を『セシリア』（1964、集英社『週刊マーガレット』）として、『陰陽師』をマンガ化した岡野玲子はマキリップの『妖女サイベルの呼び声』を『コーリング』（1991-93、潮出版社『コミックトム』）としてそれぞれマンガにしている。また2006年にはル＝グウィンの『ゲド戦記』の第三巻『さいはての島へ』を原作とした宮崎吾郎（1967-）のアニメ映画『ゲド戦記』が公開されている。西洋風の世界観と登場人物の物語が原作の場合、マンガやアニメは実写とは違い、俳優のキャスティングやロケ地などに頭を悩ます必要がない。宮崎駿の言葉を借りれば、自分の想像している通りに「架空・虚構の世界をつくりあげて、

そこへ自分の好ましい登場人物をほうり込み、一つのドラマを完成させる<sup>18)</sup>」ことができる。

三点目の日本や中国の伝承を題材としたり、和風、中華風の世界を舞台とした和風ファンタジーと呼ばれる小説が台頭しはじめたのは1980年代半ばだが、少女マンガの分野においても同時期にこうした作品が発表されている。水樹和佳（1953-）の『イティハーサ』（1986-1997、集英社『ぶ〜け』）は古代日本を舞台に「目に見えぬ神々」を信仰する少年少女が大陸から渡来した「目に見える神々」の信徒たちの争いの中で成長する物語を描いた作品で、『古事記』や『日本書紀』で描かれる日本の神話世界を舞台に天界のイザナギこと輝の大御神を讃える輝の一族と黄泉の国のイザナミこと闇の大御神を崇める闇の一族の対立を描いた萩原規子の『空色勾玉』と通じるものがある。田村由美（生年不明）の『BASARA』（1990-1998、小学館『別冊少女コミック』）は、文明崩壊後の未来の日本を舞台に、村娘の更紗が殺された兄タタラを名乗って旅に出て、道中徒党を組みながら村を滅ぼした赤の王を倒すために戦いに挑むという物語だ。男装の少女が剣を持って勇ましく戦いながらも時折は年頃の少女として恋に揺れるという両面性、相思相愛の相手が実は敵の赤の王だという展開、旅の中で出会った他の複数の男性の登場人物に好意を持たれるなど少女マンガに好まれるパターンを多く含んでいる。渡瀬悠宇（1970-）の『ふしぎ遊戯』（1992-1996、小学館『少女コミック』）は中学三年生の少女が図書館で禁断の書物を開いたことから古代中国を思わせる異世界紅南国に移動してしまう。紅南国を救い、自らも現実世界に戻るために朱雀の巫女になることを決意する。現代日本で日常生活を営む少女が突然異世界にやってきて生死をかけた戦いに巻き込まれるという展開は小野不由美の『十二国記』でも使用されているが、既に挙げた『王家の紋章』、『魔法騎士レイアース』の他、ひかわきょうこ（1957-）の『彼方から』（1991-2002、白泉社『LaLa』）、那須雪絵（1965-）の『月光』（1992-93、白泉社『花とゆめ』）、篠原千絵（生年不明）の『天は赤い河のほとり』（1995-2002、小学館『少女コミック』）にも見られる。和風ファンタジーに戻ると、少女小説のジャンルにおいても氷室冴子（1957-2008）の『銀の海 金の大地』（1992-96、集英社『コバルト文庫』）がある。

以上、日本におけるファンタジーの受容と展開を少女マンガとの関係において見てきた。ファンタジーも少女マンガも日本においては奇しくもともに70年代に社会的に注目を浴びた。ファンタジージャンルについては前述の通りだが、少女マンガに関しては萩尾望都の『ポーの一族』や池田理代子（1947-）の『ベルサイユのばら』（1972-73、集英社『マーガレット』）などがきっかけとなり、少女マンガが「裏文化」として新聞や、『中央公論』、『平凡パンチ』、『プレイボーイ』といったマスコミに取り上げられるようになった<sup>19)</sup>。70年代末には橋本治の『花咲く乙女たちのキンピラゴ

18) 宮崎駿 [1996] 『出発点—1979～1996』、徳間書店、1996年、42頁。

19) 米澤嘉博 『戦後少女マンガ史』、263頁。

ボウ<sup>20)</sup>』などの少女マンガ論も出版されるようになり、男性読者も増えていった。飯沢耕太郎は『戦後民主主義と少女漫画』において、70年代に少女マンガがそれまでの「安っぽいサブカルチャー」というネガティブなイメージを抜け出していく過程に、当時の少女マンガに隠されていた「戦後民主主義の形骸化に対する無意識の反抗や拒絶の身振り、安易な成熟をきっぱりと拒否して、純粋性を保ち続けようという姿勢<sup>21)</sup>」があったと読み解く。個人の主体性、物事の合理性や生産性、効率を重視する男性原理に対して、飯沢は少女マンガには非論理性、間主体性、受容性といった要素で満たされる「少女原理」があると考え。少女マンガは「男性原理的な戦後民主主義と対立しながらもそれが取り落としてきた可能性」、すなわち大衆や多数派の論理に対する違和感を、見過ごさずにすくい取るメディアであるというわけだ<sup>22)</sup>。

このように考えると70年代の少女マンガにはカウンターカルチャーの側面があったと言うことができるが、ファンタジーもまた本来的にカウンターカルチャーとしての性質を備えている。ファンタジーはそれがどれほど大きな人気を勝ち得ていようと、今でもなお、異世界における時代錯誤的な冒険や戦いを描くジャンル、現実逃避を促す未成熟の文学あるいは娯楽として不当に貶められることがある。しかし、ファンタジーの描き出す、産業化以前の原始的な世界における人間の戦いとは、近代の人間中心主義的な自然観や、近代的な合理主義を相対化しうる力を持っている。現実とは離れた異世界を描くことはまた、作者の生きた時代の人々の隠れた願望や欲望、言語化されていない違和感を表現することのできる手法でもある。ファンタジーが日本で普及する以前に少女マンガ家たちによって取り上げられ、他でもない少女マンガがその後のファンタジージャンルの展開においても大きな貢献を果たしたとするなら、それはファンタジーと少女マンガの双方が意識的であれ無意識的であれ、互いのカウンターカルチャーの性質に呼応したからではないだろうか。

#### 【参考文献】

- ・飯沢耕太郎〔2009〕『戦後民主主義と少女漫画』、PHP研究所。
- ・小谷真理〔1998〕『ファンタジーの冒険』、筑摩書房。
- ・嵯峨景子〔2016〕『コバルト文庫で辿る少女小説変遷史』、彩流社。
- ・高橋準〔2004〕『ファンタジーとジェンダー』、青弓社、2004年。
- ・ツヴェタン・トドロフ〔1999〕『幻想文学論序説』三好郁朗訳、東京創元社。
- ・図書の家編集〔2017〕『少女マンガの宇宙 SF&ファンタジー 1970-80年代』、立東舎。
- ・メイナード、泉子・K〔2012〕『ライトノベル表現論』、明治書院。
- ・矢川澄子〔1993〕『『軽み』の美学』、酒見賢一『後宮小説』、新潮社、2017年、349-350頁。

---

20) 橋本治〔1984〕『花咲く乙女たちのキンピラゴボウ』〈前編〉〈後編〉新装新版、河出書房新社、2015年。

21) 飯沢耕太郎〔2009〕『戦後民主主義と少女漫画』、PHP研究所、17頁。

22) 飯沢耕太郎『戦後民主主義と少女漫画』、177頁。

- ・ 米澤嘉博〔1980〕『戦後少女マンガ史』、筑摩書房。
- ・ 橋本治〔1984〕『花咲く乙女たちのキンピラゴボウ』〈前編〉〈後編〉新装新版、河出書房新社。
- ・ 宮崎駿〔1996〕『出発点－1979～1996』、徳間書店。
- ・ Anne Besson〔2007〕『*La Fantasy 50 Questions*』, Paris, Editions Klincksieck, p. 155.
- ・ オクスフォード英語辞典の"fantasy/phantasy"の項目（URL: <https://www-oed-com.stri.toyo.ac.jp/view/Entry/68119?rskey=8VEOV7&result=1&isAdvanced=false#eid>）