

現代表象文化論(2)「かわいい」は正義：

『パワーパフ・ガールズ』のリメイクに見る少女のセクシュアリティ表象

森 有 礼

「かわいい」が日本の文化的特徴のキーワードとなって世界を席卷している、という議論が近頃多く見られる。例えば、日本を代表するキャラクター/グッズであるハローキティと、それを生み出し且つそれに支えられる日本の「カワイイ文化」について論じるケン・ベルソンとブライアン・ブレムナーの2004年の本『巨額を稼ぎ出すハローキティの生態』は、ハローキティを「消費主義の権化」と談じつつも、人々はそのかわいさの「魅力には抵抗できない」と(275)結論付ける。また四方田犬彦はその『「かわいい」論』において、それがビジネス・コンテンツとしてのみならず、近年アカデミックな探求心や美学的関心を刺激するテーマとなりつつあることを認めているようだ。

アメリカ東部の大学で教鞭をとっている中上健次の英訳者が、休暇で東京にやって来たことがあった。次の研究課題を漠然と日本の少女文化に資料と考えていた彼女は、巨大な書店の棚がひとつ丸ごと、少女のための小説やエッセイ集、写真集、デザイン本、それにファッション関係の本で埋められ、英語で *girl's culture* と脇に記されているのを見て、感激のあまりに何枚も写真を撮影したと語った。……加えて膨大な数の少女漫画。宝冢化のアイドル・グループに関する写真集や書物。日本の少女文化こそは、まさしく研究のしがいのある分野ではないかと、彼女はいい、自分の娘のために山ほどのキティちゃんグッズをお土産に買い集めると、アメリカに戻っていった。その年、『千と千尋の神隠し』がベルリン映画祭でグランプリを受賞した。パリのある画廊は日本のアニメキャラクターを集めて「KAWAII」という展覧会を開き、ヴェネツィア・ビエンナーレの日本館は、アニメの美少女のイメージで展示を行なった。ハーヴァード大学では若い東アジア研究者たちが集まり、CUTISM についての学会を開催した。CUTISM とは初めて聞く単語だったが、それがダダイズムやキュビズムと同じく、「かわいい主義」であることは推測ができた。(四方田 12-13)

ベルソンとブレムナーも、四方田も、共に日本の「かわいい」文化は今や世界中に拡散しつつあることを認めている。だが、こうした「かわいい」の本質を定義しようとするのは実は相当に困難である。四方田は一章を裂いて美しさとかわいさを比較しているが、その議論は結局のところ、「美しい」の持つ荘厳さ、神聖さ、近寄りがたさ、芯の強さ、聖性、高貴、瞑想的、成熟、冷静さというイメージのそれぞれ対極にある、とい

うのみならず、時としてグロテスクさに極めて近いところまで接近するような幅広く主観的な意味合いを持つ「かわいい」の海鼠のような捕えどころのなさを明らかにするだけだ(67-89)。無論、ある一点において上記の二冊は「かわいい」の基本的属性について暗黙のうちに了解しているようだ。それは成熟、もっと言えば性的成熟の含意の欠如である。特にベルソンとブレムナーの本では「汚されるキティ」という章で、ハローキティに対する暴力とセクシュアル・アナーキズムの注入が成されることを企業も多くのファンも忌避していることを指摘しつつ、これらの要素が「かわいい」の膨大な定義の裾野には恐らく含まれ得ないであろうことを暗示している(187-217)。

だが「かわいい」とは、常にセクシュアリティや暴力性の欠如を前提とした感情であろうか。寧ろ、積極的に性的、暴力的なものを抑圧した結果として感じられるものでもあるのではないだろうか。実際四方田は最近日本語に新しく生まれた「きもかわ[気持ち悪さとかわいらしさが同居する感情。イラストレーター奈良美智の絵などはこう評されることがある；論者註]」という語を参照しつつ、かわいらしさが主観的にはグロテスクで不均衡で不気味な、時として醜くさえある対象に対しても抱かれる感情であることを指摘する(77-89)。翻ってみれば、日本のマンガやアニメでは、所謂「アニメ絵」と呼ばれる独特のマンネリズムが一般化している。多くの日本の漫画やアニメのキャラクターは、しばしば子供のような頭身を持ち、大きな頭にはこれまた大きな腫と、それに比べると消え去りそうな小さな鼻と口がついている。彼等・彼女等の身体はシンプルな曲線で構成され、しばしば通常よりも太く大きな手先、足先がついている。これは勿論アニメの基本的な造形パターンの一例に過ぎないが、こうした客観的にはグロテスクなほどに不均衡な顔や身体デザインにも拘らず、アニメキャラクターは絶大な人気を博していると同時に、それはどちらかと言えば直線的、もしくは単純なデザインからなる、或いは逆に極めて身体的特徴を誇張したデザイン(それはしばしばそれはマッチョな肉体やグラマラスな肢体を強調する)を持つ北米のアニメキャラクターとは決定的に異なるデザインの特徴を持つ。こうした日米間のデザインの違い(それだけに止まらず、作劇や演出法、物語世界やプロットの解釈、果てはアニメキャラクターの美学的・哲学的価値に到るさまざまな違い)は、例えば以下のような両国で共に製作されたアニメ番組を見比べることによって一目瞭然となるだろう。

1998年にアメリカ合衆国において製作された*The Powerpuff Girls*(以下PPGと略記)は、米国にクレイグ・マクラッケン(Craig McCracken)原作の児童向けアニメーションである。本作の主人公は、科学者ユートニウム博士(Professor Utonium)が"Sugar, spice and everything nice"から可愛い女の子を作る実験中に、間違っって混入された不思議な化学薬品ケミカルXの作用によって偶然に誕生した3人の幼稚園児であり、彼女達は生みの親となったユートニウム博士によってそれぞれ Blossom、バブルス(Bubbles)、バタカップ(Buttercup)と命名される。彼女達は超能力を備えたミュータントであり、物語の舞台であるタウンズビル(Townsville)の平和を守るため、同じくケミカルXの作用によって知能が異常に発達した怪物チンパンジーのモジョ・

ジョージョ (Mojo Jojo) を初めとするモンスター達と戦う、というのが物語の基本的な設定である。基本的には、主として 1960 年代の時代背景や大衆文化、殊に当時のテレビ・映画のヒーローものの作品をフィーチャーしたポップで多分に懐古調な作風を持つと同時に、特に日本のアニメ・特撮ヒーロー番組をも強く意識したパロディ作品 (a spoof) でもある。特にサイケデリックな色調と単純化を徹底したキャラクターデザインによって極度にデフォルメされた、可愛らしいだけでなくどことなくキッチュでグロテスクさすら漂わせるキャラクター造形と、時として暴力的で馬鹿馬鹿しい程にナンセンスな物語は、単なる児童向け作品ではなく、明らかに大人の視聴者を対象としたものであることがうかがえる (恐らく視聴者の大半は、PPG に四方田的な不均衡でグロテスクなかわいらしさを感じ取ったのであろう)。DeMott の記事によれば、1998 年米国のアニメ専門テレビ局カートゥーン ネットワークにおいて放映されると、幼児から大人まで幅広い層の視聴者に高い人気を博した。初公開時には同作は毎週史上最高の視聴率を記録したばかりでなく、その主題歌 CD は 7 週に亘って Soundscan Kids Chart のトップセールスを記録し、the Billboard Top 200 ヒットチャートに二度ランクインした。更に NASCAR (全米自動車競走協会) のレーシング・カーやデルタ航空の航空機が PPG のキャラクターを車体や記載に書き込み、街中を走る所に The PowerPuff Girls (キャラクターとしての The PowerPuff Girls は以下 PPG と略記) の姿が溢れた。米国における関連商品の初放送以降 2001 年 1 月までの推計 300,000,000 ドル以上と推計されている。同作は日本でも 2001 年より放映が開始され、その独特の内容で本国同様の人気を博した。

こうした PPG 人気を反映して、また原作者マクラッケン自身のたつての希望もあり、2005 年 3 月には東京アニメフェア 2005 にて、同作がカートゥーンネットワーク、東映動画 (東映アニメーション)、アニプレックスの三社共同企画として、東映アニメーションの関博美、アニプレックスの勝股英夫、カートゥーンネットワークの鮎貝義家をプロデューサーに、キャラクターデザインと創作が監督に同じく東映の下笠美穂をそれぞれ迎えて、キャラクター設定や舞台を一新した『出ましたっ! パワパフガールズ Z』(以下 PPGZ と略記) というタイトルでのリメイク版の製作が発表され、その後、同作は 2006 年 7 月にはテレビ東京系で放映された。後述するように、このリメイク版はキャラクターの頭身をオリジナルの二頭身から日本での子供向けアニメの標準である 4.5 頭身へと変更し、細部を書き込んだデザインとしたデザインにしたばかりでなく、舞台をタウンズヴィルではなく日本の都市へと変更し、更に日本の典型的変身ヒーローもののフォーマットに沿って、ヒロインを 13 歳の変身戦闘美少女にするという大胆な変更を加えたが、こうしたアレンジは原作者のマクラッケンの全面的な賛同と許可によるものであったことは、日本版のプロデューサーである関の「原作のマクラッケンさんからは、“この原作をどんな風にしてもらってもいい” “日本のアニメーションにして欲しい” と言われていた」という発言や「[シナリオが] 原作とあまりにも違ったし、日本的に調理をされていて、原作者には怒られるんじゃないかと本当に緊張してアメリカまで会

いにあったのを覚えています。……でも、実際は、マクラッケンに大絶賛されたんですよ。」という鮎貝の言葉（いずれもアニプレックス運営の *PPGZ* サイトの "Special Topics" 収録）や、東映アニメーション公式サイトでの平成17年3月31日付プレス・リリースに掲載されたカートゥーンネットワークの「アニメが欧米でもひとつの文化として確立されつつある今、日本の優秀な2社との提携は弊社にとって大きな一歩となります。新しいパートナーとの共同制作を通して、国境を越えて愛される作品作りを目指」というコメントを見る限り、この企画はアニメを軸に、日米共同の文化コンテンツによるコンテンツ・ビジネスの新たな形であるとも看做せるが、その文化コンテンツのキーワードが上述の「かわいい」という概念ではないだろうか。

本論は、日本のアニメやマンガにおいて、こうした少女キャラクターによるセクシュアリティの表象について、キャラクターのデザイン及び演出の検証を通じて確認すると共に、セクシュアリティが日本のアニメーションにおいて持つ特徴的な意味について考察するものである。具体的には *PPG* (図1) と、その日本版リメイク作品であると *PPGZ* (図2) を比較しつつ、日本のアニメーションにおいては一般的なデザインと設定の「かわいい」少女像が、日本アニメ特有のセクシュアリティ表象において不可欠な機能を果たしていることを確認し、「日本のかわいらしさ」の文化的含意についての考察の一助とすることを目指す。



図1：左よりバブルス、ブロッサム、バターカップ(*PPG*)



図2：パワード・バターカップ、ハイパー・ブロッサム、ローリング・バブルス(*PPGZ*)

日本のアニメやマンガのキャラクターデザインに顕著なのは、独自のコンテクストに基づく視覚的にも内面的にも高度にデフォルメされた、キャラクターの記号化である。米国版 *PPG* のリメイクである *PPGZ* は、米国版 *PPG* をモチーフとしているおり、オリジナル版同様に他のアニメ・特撮番組のパロディが随所に見られるが、世界観や背景、登場人物の設定等には大胆な変更が加えられている。一目見てははっきり異なるのはキャ

ラクターデザインの変化で、主人公やモンスター達を含む全員が日本的アニメの典型的デザインに準じる形で、オリジナルよりも頭身が大きく、柔らかな描線によって構成されている。また、世界観は背景について言えば、例えば物語の舞台は米国ではなく、日本の架空の街である東京 CITY とされ、登場人物の設定についても大幅な変更が加えられている。またオリジナル版では独身のマッドサイエンティストであったユートニウム博士は本作ではユートニウム・北沢という日本人（劇中ではオリジナル版同様にユートニウム博士と呼ばれている）で、宇宙ステーションに勤務する妻と、8歳の息子ケンがいる設定である。

本作がオリジナルの PPG 同様に、特に日本のアニメ・特撮番組の文脈を強く意識していることは、日本の変身ヒーロー・ヒロインもの番組のフォーマットを踏襲して、本作の主人公である PPGZ をダブル・アイデンティティを持つスーパーヒロインとして設定している点である。オリジナル版では完全なミュータントとして誕生し、その超能力をタウンズヴィルの市長に買われてモジョ・ジョージョ達と戦うことになった主人公達の設定は、本作では13歳の普通の少女（それぞれハイパー・ブロッサム [以降 HB と略記] こと赤堤ももこ、ローリング・バブルスこと豪徳寺みやこ、パワード・バタカップ [以降 PB と略記] こと松原かおる）へと変更された。ユートニウム・北沢のケミカル X 研究の過程で誕生した未知の化学薬品ケミカル Z の作用で超能力を駆使するスーパーヒロインへの変身能力を得た彼女達は、ユートニウムの依頼を受けて、東京 CITY を守る戦うヒロイン PPGZ のチームを結成する。だが、初めからミュータントとして幼稚園に通う原作のブロッサム、バブルス、バタカップとは異なり、彼女達は日常生活では一般人に紛れて、PPGZ としての正体を隠して暮らしている。ももこ、みやこ、かおるは普段は東京 CITY のジュニアハイスクールの1年生で、彼女達の超能力について知っているのは、ユートニウムとその息子、及び市長のメイヤーとその秘書ミス・ベラムだけである。そのため、変身の際は正体を見破られないよう人目を忍ばなければならないが、こうした設定は古くは講談『水戸黄門漫遊記』や SF 特撮番組『ウルトラマン』以来の伝統である¹。ももこ、みやこ、かおるの三人は、変身後は互いを本名でなくブロッサム、バブルス、バタカップとコードネームで呼び合うが、これも彼女達のアイデンティティの二重性を端的に示す例であろう²。

本作の子供向け特撮・アニメ番組の文脈に対する高い参照性は、主人公のアイデンティティの二重性だけに窺われる訳ではない。主人公の三人は変身ベルトに装着されたパウダーコンパクトを用いて PPGZ に変身するが、変身ベルトが『仮面ライダー』のような男の子向けヒーローものの必須アイテムである一方で、『ひみつのアッコちゃん』のような女の子向け魔法少女ものの基本的な小道具が変身コンパクトやペンダントであったこと、また PPGZ が赤、青、緑の三原色を基調としたコスチュームを纏った少女三人のチームであることは、本作がオリジナル版の PPG の色指定を継承していると同時に、PPG シリーズ自体がそもそも日本の戦隊ヒーローもの及びその派生作品である少女向け番組へのオマージュであることを意味する。この点については特に本作第2回

「ほんわかバブルス！ その1」で、HB（赤いバトルスーツのももこ）がRB（青いバトルスーツのももこ）と初めて知り合う場面に顕著に窺える。街を跳ねるように歩くRBを見つけたHBは、「もしあの娘が仲間だったら……当然レッドであるアタシがリーダーね！」と断言するが、これは変身ヒーローもののリーダーのキャラクターカラーが伝統的に赤であることを前提とした発言である³。更にシリーズ最終回直前（第51回）「ガールズ、時空を超えて！ その1」で初めて登場することとなる合体ロボット型タイムマシン「ダイナモZ」は、『マジンガーZ』（1972）及び『ゲッターロボ』（1974）以来の日本の合体変形ロボットアニメのパロディである⁴。

また本作の基本的な視聴者層は女子児童と考えられるが、オリジナルのPPGを初めとして、この年齢層の女子視聴者、及び彼女達向けに製作された先行作品群も本作は十分に意識している。例えば、本作の次回予告編では、毎回ももこ=RBによる「ポップでハッピー、胸キュンスマイル」というキャッチフレーズが流れるが、この「ポップでハッピー」という部分は「ポップでレトロモダン」な大胆にデフォルメされた、かわいい（cute）がキッチュな幼稚園児が、時にグロテスクなまでの活躍をする原作のイメージを継承しつつも、そのキッチュさ・グロテスク化を中和する。同時に、「胸キュンスマイル」という些か時代錯誤的な表現は、思春期前期の少女特有の面映さに基づく所謂「萌え」の感情を掻き立てる、多分に自己参照的なフレーズでもあり、本作の基本テーマが「少女期のかわいらしさ」であることを思い起こさせる⁵。また本作のキャッチコピーである「魔法じゃないの！ 科学なの！ 戦う愛のサイエンスレジェンド、開幕！」は、『魔法使いサリー』以降連綿と続く過去の魔法少女もの番組の設定に対するアンチセティックなパロディであり、また意識的に男の子向け特撮・アニメ番組の要素を取り入れてはいるものの、作品全体としては超能力を持つ少女を主人公とする魔法少女ものの先行作品を強く意識した作りとなっている。特に本作の製作指揮やキャラクターデザイナーは、製作を手がけた東映アニメーションの先行作品『おジャ魔女どれみ』シリーズのスタッフを引き継いでいるため、キャラクターデザインや演出が同シリーズのそれに非常に近い⁶。以上の例は、本作が米国のオリジナル版PPGを日本の視聴者向けに大幅にアレンジしていることを示しているが、更にもう一点、日本のアニメ作品市場への親和性を高めるために必須であったと考えられる重大な設定変更について、ここで特に確認したい。

PPGZ製作において恐らく最も視聴者の注目を引くのは、主人公のヒロイン達が、オリジナル版の肉弾戦と超能力戦に長けた幼稚園児から、マジックアイテムを操って戦う思春期前期の少女へと設定変更を受けたことにより、彼女達が明確に日本のアニメにおける「戦闘美少女」の典型例となったことであろう。このカテゴリーは精神分析医の斎藤環の命名によるものであり、斎藤が戦闘美少女を所謂「オタク的セクシュアリティ」を規定する重要な概念として定義・分析したことは以前の論文においても触れているが⁷、本論ではこの変更をリメイク版のPPGZをオリジナル版から大きく逸脱させた最大の特徴と位置づける。つまり、日本でも小学生低学年や幼稚園児程度の年齢の少女が

主人公のアニメ作品は多く見られるにも拘らず、且つ、PPGを初めとするこうした低年齢の少女を主人公した物語が十分に「かわいい」少女のイメージをプロデュースすることに成功したにも拘らず、何故日本版の製作スタッフは敢えて主人公の年齢を13歳へと引き上げたのか。この問題について更に考察を進めるために、ここでPPGと同種の戦闘美少女ものとして驚くべきヒットを記録した『セーラームーン』における戦闘美少女とそのセクシュアリティの扱いと、その米国における受容について簡単に触れなければならない。

米国人ライターのパトリック・マシアスによれば、『セーラームーン』が95年に北米で放映された際には、主に同作品の持つ煽情性の道徳的不適切さと反進歩的女性観のために、「第三次フェミニズムニューウェーブが到来していた」当地ではアカデミズムの側から非難されたという。当時の北米の反応を、マシアスは次のように述べる。

しかし、ベアネイキッド・レディース〔森註：カナダのロックバンド。マシアスは本エッセイを、このバンドの "One Week" の『セーラームーン』に言及している部分の歌詞の引用から始めている〕が歌っているように、セーラームーンは小学生の女の子向けにしてはセクシーすぎた。まず、放送が始まってすぐにカナダのニュース番組の特集でヨーク大学のマスメディア学の教授が『セーラームーン』を児童の教育上「性的に」好ましくない番組だと攻撃した。同じくカナダでは97年にも、トロント大学の教授マーク・キングウェルが『サタデーナイト』誌に発表した「おもちゃの国からきたベイブ」というエッセイで『セーラームーン』を叩いた。

「制服を着た14歳の少女たちは戦闘になると男の性的妄想を具現化したようなセクシーでアダルトなコスチュームに変身する。セーラー服のプリーツスカートは膝丈から超ミニに縮んでしまうし、皮製のローファーはセクシーなブーツかハイヒールに、清楚なヴィクトリア調〔sic〕のブラウスは思春期の無縁と鎖骨を強調する袖なしでぴったりしたセーラー服に変わってしまう。そのうえ、少女たちは変身するとき背中をしなわせ、まるでヴィクトリアズ・シークレットのセクシー下着のカタログのモデルのようなポーズをするのだ。せっかくの女性の地位向上というテーマも子のソフトポルノ的ビジュアルにはそぐわない」

さらにキングウェルはセーラームーンはセクシー過ぎるだけでなく、女性蔑視であると言い出す。「不快なことに、セーラー戦士たちはいつも敵に対して全く歯が立たないのだ。結局は男性であるタキシード仮面に助けられているのに、どうして彼女達が女性の強さのシンボルになるんだ？」

この大学教授、日本みたいな男尊女卑の国のマンガに何を期待しているんだ？

(マシアス 154-55)

上の引用の最後の一文はキングウェルのみならず日本人視聴者に対しても辛辣なブラックユーモアとなっただけでなく、すぐにマシアスは「カナダでこれだけ反発が起こったのは、それほどの人気だったという証拠だ」(155)と断じる。進歩的性道徳観や女性の地位向上を掲げて「真面目に」批判しているアカデミズムに対して、マシアスの発言

は、それを上回る視聴者の反響を強く示唆する。

同エッセイ後半でマシアスは、このようなバッシングや、米国内での低視聴率といった逆風にも拘らず、特に女性視聴者の支持に応える形で'98年に『セーラームーン』がカートゥーン・ネットワークで放映されるや否や、それが「『ドラゴンボールZ』とともに同局最大のヒット番組となった。視聴者数は、たった数ヶ月間に四倍に増えた。すぐにカートゥーン・ネットワークは "Toonami (トゥーナミ)" という日本アニメ専門の時間帯を設定した」(156) と述べて、北米市場における『セーラームーン』の影響の大きさを指摘する。

マシアスの最大の皮肉は、『セーラームーン』の人気の本質が、キャラクターの「セックスアピール」にあることを指摘する以下の一節に窺える。"One Week" の歌詞で『セーラームーン』に言及したベアネイキッド・レディースの例を暗示しつつ、彼はこのエッセイを次のように締め括る。

98年、カートゥーン・ネットワークはセーラームーンのアメリア版として『パワーパフガールズ』を自社で製作して放映したが、完全にセックスアピールを排除していたので論争にはならなかった。だから、どのロックバンドも金でももらわなきゃパワーパフガールズのことを唄わないんだと思うよ。(156)

この一節から、マシアスが、そして北米の多くの視聴者が——支持者も反対論者も共に——『セーラームーン』がオリジナル版 *PPG* にはない性的ポテンシャルを秘めたアニメであることを、少なくとも暗黙のうちに了解していることは明白である⁸。その意味でこの日本のアニメに登場する「かわいい」女の子は、単なるかわいらしさには還元できない性的過剰性を持っているのだ。

PPG に戻れば、この作品の極端にデフォルメされ単純化されたキャラクターデザイン、キッチュでグロテスクな演出、そして何よりも超能力を持つミュータントでありながら、泣き虫で幼稚で甘えん坊な幼稚園児というキャラクター設定は、主人公のガールズを徹底して脱性化し、"Sugar, spice and everything nice" からなる "girls" という記号足らしめる。バブルスがライナスの毛布さながらに大切にしているタコのぬいぐるみ「オクティ」は、彼女が移行対象なしにはいられない幼児期にあることを強調する小道具であるし、ギャングリーン・ギャングのリーダーであるエースの策略に嵌って彼に恋をするバタカップを描く "Buttercrush" のエピソードにも、凡そ性的なものを連想させる要素は窺われない)。マシアスの言う通り、それは『セーラームーン』的なプロットを用いつつも、日本のアニメに典型的に窺われるようなセクシュアリティをヒロインから剥ぎ取ってパロディ化しようとする試みのように見える。そして北米のみならず日本における本作の大ヒットはその試みの成功を裏付けたとも言えよう。だがそれならば、原作者であるマクラッケンは何故このエポックメイキングな作品を、敢えて東映アニメーションにおいて本作のような形でリメイクすることを希望し、実現させたのだろうか。ここで我々は再び、魔法少女や戦闘美少女が主として思春期前期にあること（セーラー戦士は14歳で自分の宿命に目覚めるが、それ以外にもこのジャンルの主人公の多くが

10歳から16歳の少女である)、そしてしばしば彼女達は魔法の力で自分の夢見る理想の姿(それは『魔法のプリンセス ミンキーモモ』等に典型的に窺われるように、「夢を叶えて大人になった自分自身」)に変身することの意味について確認する必要がある。

断言すれば、魔法少女や戦闘美少女にとって変身とは精神的・肉体的成長のみならず、何よりも性的成長の隠喩に他ならない。マジックアイテムをかざし、恍惚とした表情を浮かべてスーパーヒロインに変身する過程は、それ自体性的イニシエーションの象徴と言っても過言ではない。『セーラームーン』における変身の本質がポルノグラフィックなエロティシズムの付与にあると指弾したのは上記引用のキングウェルだが、仮にそれが極めて直截的な意味でのエロティシズムの付与/獲得の過程ではないにしても、同様の例は、魔法少女や戦闘美少女の変身シーンに性的恍惚とイニシエーションの含意があることは明白と言えよう⁹。例えば『セーラームーン』の変身シーンにおいて、主人公月野うさぎは「ムーンプリズム・メイクアップ!」という掛け声と共に美少女戦士セーラームーンへと変身するが、この"make up"という語の含意を考えれば、それが新たなアイデンティティ=仮象の獲得であると同時に性的魅惑のための装いであることは言を俟たない。月野うさぎのドジで泣き虫というキャラクター設定は、確かにそれ自体彼女の「かわいらしさ(cuteness)」に拠るところが大きい。だがマシアスが看破した意味で視聴者を魅惑する力を得るのはセーラー戦士への「メイクアップ」を通じてであり、正にこの変身を通じて、かわいらしさは性的魅力(charm)と連結する。

この問題については、同じく『セーラームーン』を例に引く四方田の解釈を参考にしよう。四方田は『セーラームーン』におけるセーラー戦士達の変身が、視聴者である少女達の一つの自我理想と性的成熟への躊躇を表していると論じている。少し長いが、以下に引用する。

『セーラームーン』が興味深いのは、主人公の五人の少女が変身の後にいかなる活躍を見せるかではなく、悪を眼前にした彼女たちの変身にこそ語りの上で大きな力点が置かれていることにある。ウサギが神秘的呪文を唱え、右手で十字を切ると、たちどころにして目の前の風景は消滅し、超自然的な光と氾濫する原色に囲まれた宇宙が出現する。色彩と言う色彩、計上と言う計上が激しく回転し、変容してゆくなかで、彼女は普通の服装から解放され、一瞬ではあるが全裸のシルエットとなった後、新たに美少女戦士としてのセーラー服を着た存在へと変身する。この変身は、ロジェ・カイヨワが定義する意味での遊戯の四つの定義を、すべて完璧に兼ね備えたものといえる。すなわち偶然、競争(闘争)、模倣、そして圧倒的な統帥が、みごとに集約されて登場しているのだ。このアニメーションが小中学生の女の子に絶大な人気を得たことは、理解するに足りる。彼女たちはいずれわが身が体験すべき変身の期待に胸震わせながら、TV画面やスクリーンに見入っていたのだ。

セーラームーンたちが戦うべき相手とは誰か。それは遠くの場合、成熟した肉体をもった悪の化身としての女性である。彼女たちはつねにセクシーで、青、赤、黄、白といった原色の皮膚と巨大な乳房をもち、蛇や蜥蜴、蔓草と隠喩的な関係をもつ

て、半裸に近い姿で地球に、あるいはその換喩であるマモルくんに襲いかかる。一方、それに対決する美少女戦士たちはというと清楚なセーラー服を見にまとい、そこからはいささかも性的なフェロモンは放出されない。彼女たちは男の子たちの眼差しのもとに、媚態として「かわいい」のではなく、みずから自足する構造体として「かわいい」を体現している。つまり知性、肉体、霊魂、愛情と言う、少女の美德を構成する四要素と、その統合点にあるウサギが曼荼羅に似た安定構造を形成することによって、善なるものを体現し、それゆえに「かわいい」のだ。『セーラーMoon』にあっては成熟して性的な存在であることは、悪と同義語である。そして世界を真に救済できるのは、セックスとしては女性と区分されているが（月野うさぎの苗字にある「月」は、思春期の開始である初潮を連想させる）、どこまでもジェンダー的に明確な分水嶺の手前にとどまり、成熟を躊躇している少女たちである。

(126-27)

変身シーンの背景について「たちどころにして目の前の風景は消滅し、超自然的な光と氾濫する原色に囲まれた宇宙が出現する」と説明している辺りを見ると、四方田は変身のバンクシーンが通常の世界の背景とは異なる空間的演出をされるという慣例について余り詳しくないようだ。また先に見たマシアスや、註9で触れたネイピアの指摘を思い起こせば、セーラー戦士から「いささかも性的なフェロモンは放出されない」という四方田の主張は必ずしも納得できない¹⁰。更に作品中の登場人物の言動を見る限り、うさぎ達のかわいらしさに「媚態」が些かも含まれていないという指摘は明らかに誤っているが、それでも彼女達が「ジェンダー的に明確な分水嶺の手前にとどまり、成熟を躊躇している少女たちである」というコメントは首肯できる。彼女達変身美少女は成熟した「女性性」の対極に立ち、成長への葛藤を体現しているのだ。

PPGZに話を戻せば、変身前のももこ、みやこ、かおるの三人もまた、その「かわいらしさ」のバリエーションをそれぞれの個性としている。彼女達のキャラクター設定は基本的にはオリジナル版PPGのそれを引き継いでおり、リーダー格で気楽な性格のももこ、どちらかと言えば大人しいみやこ、勝気なかおると言う性格付けがされているが、それぞれの「少女らしいかわいらしさ」を強調する特徴が追加されている。特撮マニアでもあるももこはスイーツに目がなく、惚れっぽい恋愛に縁がない。「旧家のお嬢様」であるみやこはファッションに関心の強いお洒落でおっとりした少女に、かおるは覆面プロレスラーの父の影響でスポーツ万能の格闘技マニアだが、自分の「女の子」としての容姿や服装に当惑するトムボーイとして設定されており、いずれの追加設定も彼女達の少女らしさ、かわいらしさを視聴者に分かり易く印象付ける記号的表現となっている。またこうした三人のキャラクターは、変身に対する彼女達の態度にも窺える。第1話「ガールズ、誕生!」で、ケミカルZの影響で彼女達が初めてPPGZに変身する際、それぞれ変身後の姿を見て、ももこ、みやこ、かおるはそれぞれ「あたしって、変身ヒロインっすかぁ?」、「こんな素敵な服、いつ買ったのかしら」、「俺がスカートかよ、幼稚園以来だぜ」と驚くが、これらの台詞からも窺えるように、変身は彼女達の願望充足

(PBにおいては、女性という自身の女性性そのものに対するはにかみと戸惑いの表出)でもある。このように彼女達の変身はその「女の子らしい」欲望と戸惑いを反映したもののとして描かれている。

PPGZの変身も、『セーラームーン』等のそれと概ね同様のフォーマットに基づいている。具体的に変身シーンを見てみよう。デジタル犬ピーチの掛け声と共に変身ベルトがウエストに現れると、ヒロイン名(HB、RB、PB)を叫びながらそのバックルに装着されたコンパクトと指輪とを接触させることで、ももこ、みやこ、かおるの三人はPPGZに変身する。その過程ではセーラー戦士同様にまず普段着が消え去り、ユニフォームのベースとなるレオタード姿になる。その後上半身にショートジャケットは現れた後、お立ち台で踊るような一連の変身ポーズをとると、スカートとショートブーツが現れ、見得を切るような止めポーズを取って変身が終了する。変身ポーズにはキャラクター毎のバリエーションはあるが、基本的には三人とも同じパターンの変身のステップを踏む。

ここで注目すべきは、その変身に少女達のセクシュアリティと、四方田が指摘した「成長への葛藤」とが、少なくともある程度は前景化される点である。変身時に通常服が脱げてレオタード姿になるのは、ある程度露出を抑えてはいるものの『セーラームーン』や『キューティーハニー』における裸体の提示と変身=アイデンティティの変容の演出に他ならない。また変身の際にしばしば視聴者に向けて注がれる視線は、単純に「無邪気」と言い切れない、一種蠱惑的(coquettish)な表情でもある。更に、基本的に笑みを湛えた変身中の顔に一瞬浮かんで消える、当惑とも躊躇とも懊悩とも取れる表情は、註9で引用したネイピアの指摘する「エクスタシーをもたらす身体そのものの^{トランスフォーメーション}変態」へのガールズの反応を反映しているかのようだ。こうしたいわば変身バンクの「お約束」となった演出は、表面的にはガールズの少女らしいかわいらしさを演出していると看做せるが、それはネイピアの言う「観客の[エクスタシーへの]参加」をも促しているようだ。

こうしたガールズの心情は、児童向けの平易で直裁な演出を多用する本編より、寧ろ作品のコンセプトフィルムやキャラクターのイメージビデオ的なものを狙って作られたオープニングやエンディングのアニメーションに顕著に窺える。具体例を一つ挙げれば、第一期エンディングアニメーションは、思春期初期の少女特有の「オトナへの憧れ」を強調した次のようなショートムービーとなっている。月夜に自室の窓辺で物思いに耽るももこの下に、私服のみやこももこがやってきて彼女を夜の街に誘い出す。編み上げ紐のついた赤いハイヒールを履いたももこは、部屋を抜け出して二人と共に夜の街へと駆けてゆく(これが家族に内緒のものであることは、人差し指を立てて唇に当てるももこと、それに応じて口元を手で覆うみやこの仕草から見て取れる)。PPGZに変身してひとしきり夜の空を舞った三人は、とあるファッション店で大人びた服(ももこは肩を出した黒いワンピース、みやこは同じく肩の出た水色のフリルドレス、かおるは袖のないシャツに七分丈のパンツ)を買い、それを身に付けて夜の街を闊歩する。真夜中近くにみやこ、かおると別れたももこは、自室に忍び戻りベッドに入るが、部屋の床には脱

ぎ散らかされた私服と赤いハイヒールが転がっており、そのハイヒールを月明かりが照らし出す場面で終了する。

特徴的なのは、思春期の少女特有の「背伸び」を描くこのエンディングアニメーションがガールズの性的成長に対する期待と不安を暗示している点である。劇中ではトレーナーにデニムのミニスカートというごく普通の私服を身に着け、恋に恋するコミカルな演出がされているももこだが、このショートクリップではそうした演出は抑えられ、大人びた衣装を着た彼女がエンディングテーマの歌詞の通り「月のあかりが照らすヒミツ」を秘めた「まだまだ知らない世界」へ踏み出そうとして戸惑いの表情を浮かべた様子が描かれる。この場面では、「ここから先には ねぇ 何が待ってる？」と言う歌詞が重ねられるが、その後秘密の扉の向こうから夜の世界に立つモンスター達が現れるシーンが続き、ももこは彼らに誘われるように夜の明かりの中へ一人踏み出してゆく。更にこのエンディングテーマである「真夜中のドア」は、初めて夜のデートに出掛けた少女の期待と懼れの混ざりあった心情を描いており、サビの「真夜中過ぎてもシンデレラでいたい Oh Please Oh Please 魔法をかけてよ」という歌詞は典型的なラブソングのそれではあるが、この「魔法をかけてよ」という部分で初めてももこはカメラに視線を向け、まるで視聴者を彼女の恋人に見立てたかのように画面に向かってこの台詞を囁き、ウインクする（この部分だけ、歌詞はももこの唇の動きに同調する）。こうした演出に我々は、「かわいい少女」の内面にある潜在的なセクシュアリティの前景化を、極めて記号的な形ではあるが看取することが出来るだろう。それはアニメ作品の古典であるディズニーの『白雪姫』や『シンデレラ』典型的に窺える少女の「お姫様願望」を描いたものではある。だがここで分析した変身シーンとエンディングクリップは、*PPGZ*の主人公である少女達が、少なくとも凡そ瞑想的な内面も顕在化したセクシュアリティも持たない白雪姫やシンデレラと比べれば、遥かに複雑な内面性とセクシュアリティとを付与されていることを示している。

先に *PPGZ* オリジナル版 *PPG* との最大の違いはダブル・アイデンティティと述べたが、それは要するにこのような「ヒステリー化」されたヒロインの主体を指す。普通の（かわいらしい）女の子に秘められたスーパーヒロインとしてのもう一つのアイデンティティという構造は、純真無垢なかわいい外観の少女の内面に潜む蠱惑的なセクシュアリティという構造と重なり合う。既に『セーラームーン』等の例で見たように、魔法少女/変身少女/戦闘少女という相互に重なり合うジャンルのキャラクターのフォーマットと化した感のある「ダブル・アイデンティティを持つ少女」像は、しかしその二重性故に「かわいらしさ」の審級を複雑化する。論者はここにマクラッケンが *PPG* を日本人スタッフの手で、日本のアニメーション会社によってリメイクすることを望んだ理由があると推測する。そもそもオリジナルの *PPG* 達は、『マザー・グース』の寓話化された少女像のパロディとして生み出された。日本版の *PPGZ* はそこにセクシュアリティを注入することで、*PPG* というキャラクターに更なる化学変化を生ぜしめた訳だが、そのためには上述の魔法少女/変身少女/戦闘少女のフォーマットに適合したキャラクターの

年齢設定を行う必要があったのだ。

ここで、物語世界のリアリティを担保するセクシュアリティの機能について解説する斎藤環の意見をごく簡単に確認することは我々の議論に有効だろう。斎藤によれば、虚構と現実との照応を前提とする西欧のミメシス的空間とは異なり、

日本的空間では……リアルな虚構が「現実という担保」をかならずしも必要としない。指示では虚構が現実を模倣する必要は全く無い。虚構は自前で、独自のリアリティ空間をその周囲に拓くことが出来る。たとえば描かれた少女の可憐さは、こうしたリアリティをもたらすための大切な要因のひとつだ。そう、そこでは虚構は虚構なりにセクシュアリティの論理を確保せねばならない。なぜなら日本的空間において、リアリティを支えるもっとも重要な要因がセクシュアリティであるからだ。

(256)

斎藤はこの「リアリティを支えるセクシュアリティ」の最も顕著な例として日本アニメの「戦闘美少女」を挙げている。この議論に先立ち、斎藤は日本のアニメが極めてハイ・コンテクストな表現形式であることを確認し(240-43)、「こうしたハイ・コンテクストな表象空間」においてその「交通過剰性」や「了解過剰性」のためにともすれば損なわれかねない「リアリティ効果」を確保するための手法として「セクシュアリティ」による「抵抗」がある、と分析する。『性』それ自体はリアルな物語成分として、欠くべからざる前提の一つだ。いうまでもなく性的なものをめぐるさまざまな葛藤ないし操作、つまり『ロマンス』こそが、物語にリアリティの核を導入する(257)と述べる斎藤の見解を、日本版PPGZのキャラクターのリアリティがそのセクシュアリティによって担保される、と敷衍することは、必ずしも牽強付会な議論でもないのではないか。無論元祖PPGは元より、PPGZの三人も所謂リアリズム小説的な内省的自己を持たない。その意味で彼女達は完全に中身を書いた仮象としての少女のキャラクターであり、日常的現実に担保されない空疎な対象に過ぎない。だがそのことが少女のセクシュアリティという極めてデリケートな存在を、アニメ絵という表象形式の中で、記号的リアリティを伴って扱うことを可能にしているのではないだろうか。

ここで我々は、「萌え」を巡る一連の議論(森 4-8)を簡単に確認しておこう。この議論は斎藤環、東浩紀及び森川嘉一郎の論に多くを負っているが、彼等の意見を参考に論者は以前「萌え」を「自分が思い入れる登場人物キャラクターの、「形態」及び「属性」といった記号的特徴に対する倒錯的なリビドー固着」であり、「(特に男性の)オタク特有と言っ

てよいセクシュアリティの様態であり、一旦脱性化されたキャラクターに、『萌え要素』[萌えの感情を引き起こす記号的特徴であり、その感情の客観的相関物；論者註]としてのセクシュアリティをもう一度付与することが齎す感情」であって、そうした感情をもたらす萌え要素は「意味現実的且つ直接的な性的関係性を抑圧すると共に、それを視覚的に表象する」(7)と定義した。今や死語となりつつある感もある「萌え」だが、アニメキャラクターのセクシュアリティを語る際には、依然としてある程度の有効性を保っている。何故なら、萌えの基本的な感情は対象に対する直接的なエロティシズムが喚起

する「明確な性的感情」ではなく、それが抑圧され加工されることで（恐らくは）二次的に齎される、対象に対する「かわいい」という感情なのだから。

結論を述べよう。我々は米国版 *PPG* のミュータント・ヒロインの検証に始まり、日本の美少女変身ものアニメである『セーラームーン』を経て、日本版 *PPGZ* のヒロインのかわいらしさの特質について分析を行い、少なくとも日本のアニメにおいて、特に思春期前後の少女のかわいらしさの表象が、常にその潜在的（もしくは既に顕在化しつつある）セクシュアリティの痕跡を通じて実践されることを確認した。特に、我々が見た魔法少女や変身戦闘美少女が活躍するという、リビドーの横溢する物語ジャンルにおいてはこうした特徴は顕著であり、彼女達の目くるめく魔法の力や途方もない戦闘力は、その道徳性の高さや人間性の高潔さと同じ程に、時にはそれらよりも遥かに多くを彼女達のセクシュアリティに負っているようにすら見受けられる。

だがそうしたセクシュアリティこそが、彼女達にキャラクターとしての最低限のリアリティを保証する。極めてハイ・コンテクストなアニメ表現の中で、視覚的には殆ど純粹に記号に還元された彼女達がキャラクターとしての内面を持っていると実感できるのは、そのダブル・アイデンティティを裏打ちするキャラクターの内的自己が、そのセクシュアリティによって保証されているからである。この意味において、彼女達のセクシュアリティはその内面性同様に、実体のあるものではなく、寧ろ彼女達を見る視聴者の視線がその空虚な記号性に見出すものでしかない。それ故ここでは、仮構の記号的^{オブジェクティヴ・コレラティヴ}外見によって喚起された視聴者の欲望の視線が、その裏に実体のない内面＝セクシュアリティの幻想を見出し、更にその幻想を記号的^{オブジェクティヴ・コレラティヴ}外見そのものによって「かわいい」という感情（これを萌えと呼んでもいいだろう）へと置換することで再び彼女達を「かわいらしさ」の客観的^{オブジェクティヴ・コレラティヴ}相関物に還元するという何重にも空疎な身振りが繰り返されるだけなのかも知れない。だが、そのような純粹に空虚な記号だからこそ、キャラクターは作品世界内のみならず、作品外の欲望をも引き受けつつ循環され再生産されうる存在となりうるのだろう。繰り返せば四方田が指摘したように、少女を成熟の現実から切り離し、彼女を純粹なものとして名指すこの「かわいい」という言葉の齎す感情こそが、あらゆる対象を等しく脱政治化し、自己と対象だけの純粹に自足的なプライベート空間（「かわいい」少女の仮象に秘められたセクシュアリティの「現実」は、恐らくこの極めて自足的な空間の中でのみ、私と彼女だけの物語として馴致されうる）の幻想を仮初にも担保する恐らくは唯一の「正義」なのだから¹¹。

※本論は The 18th Biennial Congress of IRSCL [the International Research Society for Children's Literature]（国際児童文学学会第18回世界大会；2007年8月26日 於京都国際会館）Current Sessions 1 "Manga and Anime"での英語発表原稿を基に大幅に加筆・訂正を加えたものである。

註

1. 講談の主人公や SF 特撮番組のヒーローがしばしばその正体 (the true identity) を偽り、市井の人々の中に紛れるようにして平凡な一般人として生活を送るという一種の貴種流離譚的な設定は必ずしも日本独自のものではない。例えば米国 DC コミックシリーズ『スーパーマン』(1938) のヒーローは普段は新聞記者クラーク・ケントであり、またマーヴェル・コミックシリーズの『スパイダーマン』(1962) の主人公は冴えない高校生ピーター・パーカーである。だが、特に日本の変身ヒーローにおいては、変身時に一種の変身アイテム (ウルトラマンにとってのベータカプセルや仮面ライダーにとっての変身ベルト等) が殆ど不可欠である。またこうした変身アイテムは男の子向けの作品のみならず、後に触れる魔法少女ものにおいてもしばしば主人公達が用いることとなる。

2. ヒーローが、変身前と変身後とで名前呼び方が異なる例としては勿論註 1 で挙げたスーパーマンなども含まれるが、特に変身前と変身後で仲間内で互いの呼び名が変わるのは、恐らくは NET (後のテレビ朝日)・東映製作の戦隊もの特撮テレビドラマ『秘密戦隊ゴレンジャー』(1975; 以下『ゴレンジャー』と略記) から始まった日本の戦隊もの特撮・アニメ番組において、仮の姿とその正体=隠されたアイデンティティとを区別するために確立された手法の一つである。

3. ここでの RB=赤堤ももこの発言は、以下のようなアニメ・特撮番組の物語的文脈を参照するものである。一般に「スーパー戦隊シリーズ」と呼ばれる戦隊もの特撮作品群では、主人公であるスーパーヒーローのチームメンバー 3 人乃至 5 人であることが多いが、これは同シリーズの嚆矢である『ゴレンジャー』の 5 人の主人公が、それぞれ赤、青、黄色、桃色、緑のキャラクターカラーで色分けされていたのに困っている。なお、キャラクターカラーの色数は 30 有余年に及ぶ「スーパー戦隊シリーズ」を通じてほぼ一貫して赤、青、黄色の三原色プラス他の原色系というパターンで構成されており、キャラクターカラーの違いはしばしばヒーローのキャラクター設定の特徴を反映するものでもある。こうしたキャラクターカラーを持つヒーロー戦隊という設定は、本論で後述する東映動画 (現東映アニメーション) 製作のアニメ作品『美少女戦士セーラームーン』シリーズ (1992-96; 以下『セーラームーン』と略記) で女の子アニメのジャンルに五人の少女から成る「戦闘美少女集団」として展開して以来、視聴者の性別を問わずキャラクターの基本設定として広く流通する慣習となっているが、本作の原作となった PPG における赤、青、緑の三原色からなる三人のスーパーヒロインとしては、1994 年の『魔法騎士レイアース』の例が挙げられる。

4. ロボットが合体・変形して数種のバリエーションを展開しつつ戦うというコンセプトは、アニメ史においては『ゲッターロボ』が嚆矢である。但し、ロボットの操縦に際してパイロットが乗り込んだオペレーターが合体すると言う、ロボットの専属パイロットが女性であるというパターンは『マジンガー Z』で既に用いられたモチーフであり、PPGZ 49~51 話において PPGZ の三人がダイナモ Z に乗り組むという展開は、こうした作品群のパロディとなっている。PPGZ のロボットがダイナモ Z と命名されているのは、オリジナルの PPG で登場したガールズ用戦闘ロボット「ダイナモ」に相当するが、「ダイナモ」自体もこれら日本のロボットアニメのパロディである。しかし、PPGZ に登場する「ダイナモ Z」は戦闘ロボットではなく実は非武装ロボット型タイムマシンであるという設定は、『マジンガー Z』においてヒロイン弓さやか搭乗する非戦闘ロボット「アフロダイ A」、及び同作登場の女性型戦闘ロボット「ミネ

ルバX」に対するオマージュである。

5. 「萌え」に関する基本的な定義については、森及び同論文で参照されている東浩紀及び森川嘉一郎の各文献を参照。尚、論者は本項目の定義について、多くを両者に負っている。

6. 日本における魔法少女ものアニメ・特撮番組の歴史については、森20を参照。

なお、本編では採用されなかった設定だが、PPGZの初期パイロットフィルムの作成時点では、『おジャ魔女どれみ』の主人公の設定に倣って、ヒロインのHB、RB、PBにはお供となるマスコット妖精がいることになっていた。パイロットフィルム中に登場する妖精の存在については、『Read Me! Girls!』(<http://ppgcom.gooside.com/ppgz/ppg2.html>)の画像に基づく。

7. この議論の詳細については、森及び同論文で参照されている斎藤環の各文献参照。尚、論者は本項目の定義について、多くを斎藤に負っている。

8. マシアスは彼のエッセイの冒頭に、ベアネイキッド・レディース (Barenaked Ladies) の1998年の歌 "One Week" より、次の語句を引用している ("Gotta get in tune with sailor moon / Cause that cartoon has got the boom anime babes / That make me think the wrong thing" [50-52])。マシアスはこの一節に、『セーラームーン』の女性キャラクター達の性的煽情性を的確に看取している。但し、この後の議論で触れられる思春期の少女キャラクターであるセーラー戦士達のセクシュアリティについては、必ずしも海外の日本アニメ研究者は顕在的なものとは看做していないようだ。例えばテキサス大学で近代日本文学専攻教授のスーザン・ネイピア (Susan J. Napier) は、その著書で日本のポルノグラフィック・アニメを論じた章を立ててはいるが、セーラー戦士を「きゃびきゃびだがパワフル」(63)ではあるものの、その変身シーン(少女の裸体のシルエットが浮かぶ)をせいぜい「魅惑的」(74)と形容するに止まっている。またアニメにおける裸体像の使用の問題と、『セーラームーン』という作品について、それぞれ独立した章を立てて論じる Partick Drazen は、日本の多くのアニメにおいて思春期(以前)の少女達の裸体を晒す変身シーンが用いられているために、それらが西洋に輸出される際にはしばしば放送コード等の検閲の対象となっている事実を指摘(55-56)しつつも、特に『セーラームーン』に言及しつつ、アニメーション『天地無用!』に登場する柁木阿知花の変身シーンのカットを参照して、次のように述べている；"Her [Achika's] nakedness, like that of *Sailor Moon*, *Pretty Sammy*, and other magical characters, is not intended to be sexual. Rather, it's symbolic of her entering a purified state and becoming worth of her powers" (56 footnote).

これらの指摘には勿論視聴者の側のエロティックな幻想の有無や、アニメ絵による女性の裸体の描写の認識に対する文化的背景の違いが反映されていると考えることも不可能ではないが、ネイピアや Drazen の強迫的なまでにエロティシズムを無視しようとする姿勢には、アニメとはいえエロティシズム(特にチャイルド・ポルノグラフィックなもの)に対する倫理的忌避感の強い北米の政治的事情の影響があると論者は考える。特に、日本の所謂 Hentai・アニメ(ハードコアなポルノグラフィック・アニメを指す)について一章を割いて扱っているネイピアが、日本アニメにおける変身する戦闘美少女の嚆矢である『キューティーハニー』をポルノグラフィックと看做し、その衣鉢を継ぐと言ってよい『セーラームーン』をと全く異なるジャンルの作品と位置づけているのは奇妙である。

9. 変身シーンがヒロイン性的エクスタシーの隠喩的表現であることは、『キューティーハニー』において、主人公如月ハニーが「ハニーフラッシュ」によってスーパーヒロイン・アンドロイドであるキューティーハニーに変身する場面を分析するネイピアの以下の指摘を確認し

ておきたい。

普通の人間からスーパーヒーローへの変身は、SF やコミックではむしろ主要な要素であるが、クラーク・ケントが仮の姿からスーパーマンに変身する時、慎み深く人目につかない場所を探そうとしたのを覚えている人なら誰でも、人目もはばからず、盛大で、見るからにエロチックなハニーの変身は仰天ものだ。「性器を見せびらかす」行為を暗示する言葉「ハニーフラッシュ」という台詞を使うことで、変身のエロチックなトーンはますます強調される。観客は、今度は、のぞき見的でエロチックな方法——単に彼女の裸体を鑑賞したり、想像で服を脱がせたり着せたりするにとどまらず、エクスタシーをもたらし身体そのものの^{トランスフォーメーション}変態に参加することができるのだ。(139)

また、変身が性的イニシエーションの隠喩と看做されること、また性的なものの抑圧と暴露の二重化された身振りであることは、以前にも『ハリー・ポッターと秘密の部屋』のヒロインであるハーマイオニが魔法の掛け間違いのために自ら猫に変身してしまう例に言及しつつ論じた(森 15-18)。

10. 或いは四方田自身が言及しているが(37)、『キューティーハニー』以来、戦闘少女や魔法少女の変身時に通常服が消えて裸体のシルエットが見えるという演出は比較的一般的であり、またそうした変身シーンは、少なくともある程度のエロティシズムを意図したものとして視聴者に受け取られていた事実を振り返っても、この指摘には上述したネイピアや Drazen の主張と同じく、アニメにおけるキャラクターのセクシュアリティを中立化しようとする何らかのバイアスが掛かっているようにも思える。

11. こうした少女の「かわいい」性の表象＝性の脱政治化と物語化を、そのセクシュアルでエロティックな現実を多少なりとも維持しつつ齎す恋愛物語の一つのあり方として、パロディ同人誌の二次創作に見られるような登場人物同士のポルノグラフィックな関係であろう。ここでは同人サークル「男魂」発行の『パワパフ魂 Z その2』で描かれる RB とユートニウム・北沢とのプールサイドでの情事と、その後の自足した関係を暗示するシーンがあることに触れて、こうした状況の例としたい。

引用文献

- 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』東京：講談社，2001.
- 斉藤 環.『戦闘美少女の精神分析』東京：太田出版，2000.
- Drazen, Patrick. *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge, 2003.
- ネイピア, スーザン・J.『現代日本のアニメ：「Akira」から「千と千尋の神隠し」まで』神山京子訳. 2000. 東京：中央公論，2002.
- ベルソン, ケン+ブライアン・ブルムナー.『巨額を稼ぎ出すハローキティの生態』酒井泰介訳. 東京：東洋経済新報，2004.
- マシアス・パトリック (Patrick Macias).『オタク・イン・USA：愛と誤解の Anime 輸入史』. 町山智浩編訳. 東京：大田出版，2006.
- 森 有礼.「現代表象文化論 (1)『ハリー・ポッター』の秘密の部屋：オタク文化とハーマイオニの受容」『国際英語学部紀要』4 (2003)：1-24.
- 森川嘉一郎.『趣都の誕生：萌える都市アキハバラ』東京：幻冬社，2003.

四方田犬彦. 『「かわいい」論』. 東京：筑摩書房, 2006.

「真夜中のドア」. MIZUE 作詞. 中野雄太作曲. 大友光悦編曲. イーフェイ歌. Sony Music Records, 2006.

DeMott, Rick. Oct. 2000. Issue 5.7. "The Powerpuff Girls' Phenomenal Merchandising Mantra." *Animation World Magazine*. <http://www.awn.com/mag/issue5.07/5.07pages/demottppg2.php3>. 07. February, 2008.

スカポン太. 『Read Me! Girls!: パワーパフガールズ中心カートゥーン諸々サイト』. <http://ppgom.gooside.com/> 07. February, 2008.

"Special Topics." 『出ましたっ!! パワパフガールズ Z』 Animprex. <http://www.sonymusic.co.jp/Animation/ppgz/special/index.html>. 07. February, 2008.

男魂. 『パワパフ魂 Z その2』. PPG カンパニー 2, August 2007.