

論文

## 少女小説における共同性と大量消費

——榎木洋子『影の王国』という実践的批判より——

高木 聡 司\*

## はじめに／榎木洋子という作家と1990年代の少女小説

榎木洋子という作家がいる。「少女小説」というジャンルにおいては、長い活動期間もあって高い知名度を持つ作家である。『マリア様がみてる』の今野緒雪や、『十二国記』の小野不由実のように大きなブームにはなっていないし、歴史的な文脈においてもその登場は大きなファクターではないにも拘わらずである。たしかに、後続の新人賞出身作家が次々と消えていくような回転の早い市場でも、集英社コバルト文庫を中心に活躍し、現在では小学館ルルル文庫の新人賞審査員を務める、古参に属する現役の少女小説作家であるというのは特徴のひとつである。しかし、1990年代に商業的成功の一方で行き詰まりを見せた「少女小説」という枠組みに対して一石を投じ、「少女小説」の再構築の必要性を訴える類の作品にも手を付けていた挑戦的な一面があることはこれまで語られてこなかった。

榎木洋子が作家として商業誌に作品掲載を果たしたのは短篇『特別の夏休み』<sup>1</sup>が最初である。この掲載は、1990年下半期、集英社コバルト文庫の新人発掘システムである「ノベル大賞」<sup>2</sup>での結果による。1980年代にほぼ現在に近い形で確立したジュブナイルを専門とするレーベル群は、各社が新人賞を創設し、即戦力となる人材を発掘するというシステムを構築していた。榎木の作品は、審査員が決定する入選作としてではなく、「読者大賞」によって掲載の機会を得たものであった。

この「読者大賞」とは、最終審査に残った作品のうち、受賞に関する決定権を雑誌『コバルト』上で募集された読者審査員<sup>3</sup>が握るというシステムである。開催期間ごとに受賞作の傾向が異なり、このことからみても同時代の読者に望まれているものをダイレクトに反映する枠であるといえるだろう。しかし、その一方で、榎木の作品に対して審査員が下した評価はけっして高いものではなかった。1990年下半期のノベル大賞入選作は、山岳部の主人公が取り壊し目の校舎の外壁を登攀するまでを描いた、涼元悠一の『我が青春の北西壁』であり、これに対して、旅先でのロマンスを描いた榎木の作品は、インパクトに欠けるものであった。その点に注目すれば、最終審査における審査側の評価基準と、消費側の基準が乖離を示した受賞であったこと。榎木に対する選評<sup>4</sup>においても「読み手の少女たちにとって一番アピールしそうなファクターを余すところなく網羅したという感じ」(池田)、「あるパターンの物語で一般受けはする」(北方)との指摘を受けていることから、榎木の読者への意識は雑誌掲載当初から強いものであったことが窺える。榎木が現在、小学館ルルル文庫の審査員として、デビュー当時「新人らしくない」という評価を受けたことへの回想を述べている<sup>5</sup>のも、読者を強く意識した「芸達者」(池田)さへのネガティブな評価を背負っていることの表明であろう。

榎木は1991年の作家デビューから、一部の例外を除けば、ほぼ一貫して「守龍世界」と呼ばれる同一のファンタジー作品世界を描き続けるというシリーズ展開を行ってきた。「守龍世界」シリーズ以外で10冊を超えるシリーズ作品はコバルト文庫での一シリーズを除いて存在せず、榎木が「守龍世界」をライフワークとすることはほぼ疑いようがない。

それだけであるなら、榎木は数多居る作家の一人に過ぎない。ファンタジー色を強めた「少女小説」というジャンルに10年以上残っている、ひとつの世界を書き続けるタイプの作家というだけのことになるだろう。事実、榎木の作品は、大きな話題になることもほとんどなく、大森・三村によるライトノベル通史<sup>6</sup>にも登場しない。

---

キーワード：少女小説、大量消費、共同性、榎木洋子、リアリズム

\*立命館大学大学院先端総合学術研究科 2004年度入学 共生領域

しかし、本稿が榎木をとりあげるのは、榎木の作品としては例外的に「守龍世界をはずれて10冊以上続いた作品」の存在ゆえである。

1990年代後半、「少女小説」は、読者から見ても行き詰まりを見せていた。現在は7社7種に統廃合されている少女小説レーベルも当時は多数のレーベルが乱立<sup>7</sup>しており、ジャンルが多彩になったとはいえ、主軸が「恋物語」であることに大きな変化はなかったといっている。主人公である「少女」がまったく何もしないで相手役の男性に依存し、助けられるだけの「シンデレラ・コンプレックス」<sup>8</sup>まるだしの作品こそ減少していたが、最終的には相手役男性に依存する、ポジティブでこそあるものの「プリンセス・ストーリー」の枠内に位置するものが多数だった。加えて、各社とも、新人賞システムで供給される新規の作家群も半数近くが長期のシリーズを維持できなかった。市場の淘汰はもちろんだが、2000年代初頭までのこの時期を振り返る時、「プリンセス・ストーリー」の枠を越えようとする作品、あるいはその枠を問い直す作品が登場していたことを回想せざるを得ない。

「少女小説」の原点である女学校ものへ立ち返った上で改めて現代的なリアリズムを描き出そうとした『マリア様がみてる』（集英社コバルト文庫・1998）の今野緒雪<sup>9</sup>ら、個性の強い書き手が残留し、「架空の異性を消費する」だけの傾向に風穴を開けた<sup>10</sup>。そして、「プリンセス・ストーリー」という枠組み、ひいては「架空の異性を消費する」という行為そのものへの疑問を提示する作品がスタートしたのもこの時期であった。

それが、榎木洋子の『影の王国』である。

1997年から2002年にかけて展開するこのシリーズこそ、本稿が榎木洋子という作家を取り上げる理由に他ならない。榎木は、わざとらしい、あざといとも言える展開と構成によって「少女小説」特有の「好まれる要素」をあえて強調した上でその不自然や消費の残酷さを見せつけ、小説という媒体の特性を語りに組み込みながら、「少女小説」の危機的な状況を問うたのである。

## 第一節／『影の王国』概要

分析へと論を進める前に、『影の王国』本編の概要をまとめておこう。

主人公・須藤瞳は、赤く染まった満月を見てしまったことを契機に、他人には見えない不可思議な動植物や、人に化けた異形の者たちが見えるようになってしまう。彼らは月という幻想の象徴に潜む異世界「影の王国」（以下、王国）から、地上に逃れた王子のひとりを追ってきた者たちであった。彼らの起こした事件に巻き込まれたことで、瞳はクラスメートの少年・月哉が当の王子であることを知り、彼女自身もまた、王国の住人であった実母から異能者「人見の巫女」の血を引いていることを知る。物語は、この瞳と月哉が王国と地上のあいだをいったりきたりしながら、最後は王国の崩壊を見届けた二人が地上への帰還をはたすところで終わる。ストーリーのおおざっぱな概要だけを見れば、全12巻をかけて描き出されるのは、瞳と月哉が異世界での冒険を通じて心を通わせる恋物語と、王国の崩壊であり、何よりも特徴的なのは、その物語を描く「語り」がメタの視角から少女小説を問い直す論点と関連していることである。

主人公である瞳が持つ力、「人見の巫女」とは、王に仕える幻視者である。その力はあるていど分類すれば、未来予知、精神感応、物品の来歴の透視、幽体離脱などにあたる。

シリーズ前半において『影の王国』は、王の超常の力によって幻想世界を維持するために繰り返される、子殺しの王と親殺しの王子、また異母兄弟の暗闘というモチーフを中心として進行する。また、瞳の実母も王家に繋がる「人見の巫女」であり、死別したと思っていたところが王国にいることを知る。

こののち、幻視の力の使い方を学んだ瞳は、出自と改めて向き合うため月哉と共に王国へ向かう。一方、月哉の兄王子は王宮の「人見の巫女」の助力によって父王を倒し、王の代替わりを行った。

一度は倒された前王であるが、墓所から運び出され別の王子の命と引き替えに復活を果たす。王宮へ戻る過程で、王と王子の抗争の真相が語られる。王の力が必要なのは、王国そのものが自然消滅するという運命にしたがって虚無に飲み込まれるのを防ぐためであること。王宮に潜む「死せる人見の巫女」が王を補佐し、王国を支える力であ

ると同時に、王に近い関係の巫女を生贄に求め、王の代替わりをも操り、王国を妄執で縛っているのだという疑いを前王は口にする。

一方で「死せる人見の巫女」の意図を理解できず、彼女らを単純に「王を補佐するための存在」だと思っていた兄王子は、裏切った「死せる人見の巫女」によって顔を焼かれ、王宮を逐われた。

続いて月哉が王位につくと、「死せる人見の巫女」たちは瞳を取り込もうと動き始める。瞳が「死せる人見の巫女」となれば、その記憶、感情は同化した巫女達の共有物となり、瞳を失った月哉の感情はすべての巫女へと向けられるからである。彼女たちは瞳を攫い、「死せる人見の巫女」の共有記憶のメタファーである「水面」に沈めようとするが、「死せる人見の巫女」となりながらも未だ自我を保っている瞳の実母に阻止される。元側近、闇商人のキャラバン、種族一人ひとりの情報と記憶を一人の記述者を通して共有する種族である「金目族」の協力を得て王宮へ戻った前王もまた、瞳を守って「死せる人見の巫女」とにらみ合う。

最終的には、巫女と王の犠牲によって維持することのみ汲々とする王国に意味はないとする前王が王国維持の無意味さを宣言した後、「死せる人見の巫女」を不要とする月哉によって倒され、幻想の異世界は緩やかな終焉へと向かうこととなる。月哉は決闘の形を取って王位を側近の戦士に譲り、地上へ帰還。二人を青い月が照らすシーンをもって全12巻におよぶ『影の王国』本編は終幕する。

作品世界の点から客観的事実を見れば、『影の王国』の中核となるのは、王国の滅びである。絶大なる力を持った万能なる王によって支えられ、王が不在となれば虚空に吸い上げられて消失してしまうという運命を持った幻想世界の結末である。王はその力を維持するために王子を屠り、逆に王子は王を倒し兄弟を葬る。一見王と王子の闘争の外側に置かれる女達もまた、貴族に相当する者は後宮闘争を通じて王の力を支えることに身を投じ、身分問わず素質ある者は人見の巫女として王の補佐を求められる。あるいは王国を維持するという「目的」と己の欲望とが混濁した「死せる人見の巫女」の思惑によって死者に組み込まれ、いずれは混濁の中に消える。王国の人々は世界そのものの消失を全く想像できないばかりか、想像することを本能が拒否し、地上という外の世界で適応することを身に付けた者でさえ、立っているのがやっとなという有様になる。最終的に王は王国のための犠牲となること、新たな犠牲を出すことを拒否し、王国を滅びるままに任せることを選択する。

このような箱庭を舞台に、榎木は何を表現したのか。詳細を次項以後で分析する。

## 第二節／少女小説を支える概念の強調

『影の王国』は前項で述べたように、一見オーソドックスな異世界ファンタジーの姿をとっているが、実際にはメタ的、批評的な意図が見え隠れする作品である。

その根拠として挙げられるのは、第一には作品の筋が見せる平凡さの裏にある「わざとらしさ」が「少女小説」ジャンルの「好まれる要素」を浮き上がらせ、またそれを強調していること。第二には、王国を維持するメカニズムの柱である「人見の巫女」「死せる人見の巫女」が、王国で繰り広げられる事象を高い位置から見ることのできる小説で言うところの「三人称の視点」を持つことと、幻視の描写など視点や情報収集に対する記述の多さから見える読者イメージのメタファーの存在である。そしてこれらは、少女小説の本質である、少女たちの生を巡るリアリズムの問い直しへと至り、少女小説の文化的危機を暗示する。

以下、それぞれ検討する。

『影の王国』が擁する作品世界上の要素のうち、最も大がかりなものは王国という構造そのものである。創作物の長い歴史の中で、王国という政体はあまりに長く数多く使われてきた。ファンタジーにおいては王制、封建制をとらない作品世界はほとんど見られない。ところが、「少女小説」がファンタジー世界、とりわけ王国を採用する場合、そこには実に冷酷な身分制の原則が適用される。

身分と能力と外見は比例し、その差は主人公自らの力では覆らない。少女がこれを覆すためには何らかの超常の力を有するか、何者かの助力を必要とし、最終的にも王子ないしは騎士への依存を必要とする。先天性の絶対的ヒ

エラルキーと、それを覆すための相手役男性、場合によっては少女自身の「選ばれた者」としての出自という構造は、グリム、ペロー、アンデルセンといった古典的プリンセス・ストーリーから続くものであり、女性向けメディアが長い間再生産を続けてきたフォーマットである。作品世界が定める役割に従い、期待される物語を踏襲するための存在として、主人公は生存する。それが、榎木が浮き上がらせた少々小説ファンタジーの一面である。それゆえにこそ、本稿は『影の王国』を「ファンタジー」ではなく「少女小説」の側面から論じようとするのである。

このような書き方をすると、少女小説史の文脈に反するという指摘がなされるだろう。たしかに、ジュニア小説の登場から少女小説レーベルの乱立、ファンタジー作品の隆盛の中で、多くの少女小説がファンタジー世界を採用し、作品世界の中で女性がいかに生きるかを描き始めたという事実はあった。現代社会を舞台に教師や上級生など年上の男性に依存したロマンスが量産されている間にも、SF・ファンタジーや歴史作品では、描かれる社会そのものを舞台として、さまざまな実験がなされていた。隣接領域である少女マンガの研究においても、橋本治は作品に描かれる女性の生き様と社会との関係、自己達成を読み解き<sup>11</sup>、また藤本由香里は少女マンガに通底する「私の居場所」という課題を鋭く指摘している<sup>12</sup>。逆に、それら社会的状況さえも恋愛を際立たせるために作用するのだという疑念をほのめかすのが、米沢嘉博であった<sup>13</sup>。

少女小説の同様の論点に関わる先行研究として、高橋準がいる。高橋は、いくつかの作品をとりあげ、男装の女性戦士や、彼女らの作る居場所について論じている<sup>14</sup>。これは、少女マンガに自己達成や変革の意思を読み込んだ橋本治の主張を汲むものである。

ところが高橋の視点は、少女小説におけるファンタジー世界を、主人公の意思を重視し、女性の多様性を肯定する方向、自由度の高さに対してのみ捉えている。高橋が見落としている点こそ、少女小説というジャンルがファンタジー世界を採用する場合に発生する、少女小説に特有の不自然さとコードの支配なのである。

これを察知するためには、少女小説におけるファンタジー世界は必ずしも主人公女性を自由な存在として規定するものではないということを、まず読み手は認めなくてはならない。あまつさえ、世界そのものが主人公たち女性、あるいは男性をどう扱うか、いかなるアドバンテージを与えるかということが、彼女たちの出自や、社会的制度における地位の水準ではなく、世界を貫く原則として創世段階から君臨していることより目を背けるべきではない。

これは高橋が著書で紹介し、他の作品との比較において引き合いに出すなど、戦う女性として肯定的に取り上げている、前田珠子の『破妖の剣』や、独特の世界によって支持を得た小野不由美『十二国記』もその例外ではない<sup>15</sup>。むしろ、『破妖の剣』は高橋が主張する女性の自由性とは真逆の存在にある典型的な少女小説ファンタジーとして、少女小説におけるファンタジー世界の特質を体現している作品である。

『破妖の剣』主人公のラエスリール（以下ラス）が、恋物語というコードの前に、相手役男性に相当する魔性・闇主との関係において戦士たりえていない、これは高橋が読み解くとおりである。しかし高橋は、この作品世界において魔性と人間は、男女それぞれの中にある異性に対する意識や行動規範のメタファーであり、この対置は二極のジェンダー的価値観の反映であるという規定を、ラスの生き様や居場所の獲得という観点に着目するあまりに見失っている。また、作中登場するもう一人のラスについても、高橋はラス自身の持つ二つの出自の対立が現出したものと捉えており<sup>16</sup>、やはり世界そのものの対置構造に目を向けていない。このもう一人のラスとの対面は、出自の現出ではなく、世界そのものの対置構造がラス個人の上で描かれた、ラス自身の別の未来との対面なのである。弟が渴望し、提示したのは、ラスが姉・朱洛として弟・リーダイルを守り、弟・乱華が男性として姉・ラエスリールを守るといふ、魔性としてのラスと人間としてのラスが唯一両立しうる相互依存の関係、ひいては女性が戦い続けるために必要な「家族による肯定」であった。だからこそラスは「魔性女性＝自立し戦う女性」としての自分を肯定できなかったとき、外の世界では「魔性男性＝家父長制的な男性」に依存するしかない浮城の少女として闇主への依存を強めることになったのである。

作品世界によるこの対置構造は、地位のために家族を見殺しにしながら、その一方で女性を守り、従属させる「魔性」男性、すなわち闇主、ラスの父と、女性の行動を無批判に肯定し支援する「人間」男性<sup>17</sup>の対比においても同様である。

一方、『十二国記』は、生殖から切断され、場合によっては育児からも切断され、はては無政府状態において性を

巡る暴力からさえも切断された女性<sup>18</sup>が存在する箱庭世界である<sup>19</sup>。すべてのディスアドバンテージを放棄し、しかしアドバンテージだけは温存する世界は、たしかに女性の多様化を推進するだろう。はたして、それが女性であるのか、ただ「生まれによってアドバンテージを幾分多く備える特権的存在」であるのか<sup>20</sup>、という問いは看過されている。

これまで見てきたように、少女小説において、ファンタジーの作品世界には、両性のあり方さえ規定するという特徴がある。そこで女性に与えられるのは、究極的には「女性であることがディスアドバンテージとしては作用することがない」一方で「すべてが実力によって測られる」という原則と、その世界で主人公として生きるためのアドバンテージである。それは、物理的なものに限らない「実力」を行使することが全面的に認められている上での「力の論理」である。これら「実力」は、その習得の仕方についてもジャンルごとに多様化されており、ファンタジー少女小説では、その多くが先天的なものによって、あるいは他者によって与えられている。

『破妖の剣』はこの点においてもその典型例である。ラスとその母親、そしてリーヴシェランが持つ魅了の瞳は先天的資質によるものであり、破妖剣士もまた破妖刀に選ばれるという条件を満たさねばならない。高橋が、「居場所」であると読む「浮城」とて、擬似母子、擬似姉妹関係を有する女学校的空間である。苦難を経て王となったかのように見える『十二国記』の陽子でさえ、戦闘技術は彼女に憑依した妖怪に依存しているなど複数の他者の強い支援を受けているように、少女小説は先天的ヒエラルキーと相手役を含む支援者、後見者に依存する。ファンタジーとして、作品世界の完成度が高く評価されることと、作品世界がジャンルの規定およびジェンダー的観点から見ていかに評価されるかということはまったく別次元の問題であり、結論がいかなる方向であれ、ファンタジーにおいては「読者と同じ女性、あるいは男性をいかに位置づけるか」という作品世界の選択は、見落としてならない。

少女小説ファンタジーにおいて主人公らにアドバンテージを与えない作品は皆無ではないが、これら少女小説ファンタジー世界の特異性こそ、榎木が指摘する「少女小説を支える概念」として特徴づけることができる。そして、『影の王国』が持つ作品世界は、少女小説ファンタジー世界の特異性を色濃く踏襲したものである。そのゆえにこそ、本稿は『影の王国』を少女小説の枠組みに挑むものとして読み解くことに意義があると考えているのである。

榎木は、このような世界規模での、両性と階級のヒエラルキーを戦略的に踏襲する。

出自という条件だけで圧倒的な力と美しさを備え、その「使い方」を知っている相手役の男性＝王子と特殊な視覚を持ち彼の本当の姿を知る「特別な存在」である主人公の組み合わせが物語の軸であること。王を表舞台で直接的にサポートする男性の集団と、陰ながら間接的に支える女性の集団がいること。巫女の神殿では護衛に付くのも女性戦士という、女学校的システムと戦闘女性の居場所が形成されていること。

よくぞここまで、というだけの要素が『影の王国』には詰め込まれている。それでいて作品世界そのものの破綻は最小である。王と王子の万能性と、人見の巫女の能力だけが突出したものになっていることが、かすかな不審感を引き起こさせるとはいえ、作品世界はこれを許容してしまう。

既に述べたように、娯楽作品には、少年漫画においては努力と友情がすべてに優越し、少女小説においては相手役男性の助力はすべてに優越するといった、ある種のイデオロギーが世界を支配しているという現象がある。ゆえに、これを楽しむためには、いかにして思考回路を調律するかという力が要求される。そして、これらイデオロギーめいた「お約束」に対応可能な層によってコンテクストが形成される。

この「お約束」の最たるものが、ジェンダーを巡る価値観である。創作物において、このジェンダーというお約束は、SF・ファンタジーに特有の「マニア達だけが適応可能なもの」ではないがゆえに、ジャンルを問わずしばしば強力な原則として登場する。

特に、女性メディアにおいてジェンダーの役割は、フォークロア、ないしはその再話によって語られる物語を通して、教育的、公共的なものとして取り扱われていたという側面が作用する。このことによって、家父長制を反映し、それに依存するある種の身分制を受容するコンテクストが形成され、再生産される<sup>21</sup>のである。

ここで注意しなければならないのは、このような傾向はフォークロアやその再話によってのみ形成されるもので

はないということである。現実世界を舞台にした物語であってさえ、「プリンセス・ストーリー」の基礎構造は維持されており、「お約束」はそれが女性にとって相応しいものとして語られる。女性は苦境において堪え忍び（多くの場合その苦境をもたらしているのは主人公と同じ「女性」であるが）、男性の助力を待ち（多くの相手役男性には主人公が陥っている苦境を打開するだけの発言力と経済力と暴力を行使しうる身体的優位性があり）、男性によって苦境から救い出されるという「お約束」が存在する。

稲葉振一郎は、近代文学は現実世界において伝統的なものとなっている「お約束」をリアリズムという公共性によって打ち破ろうとしたものだと表現する<sup>22</sup>。

しかし、少女小説においてはこれが不全に終わっている。「少女」概念が定着していない時代に家父長制と婦人解放の異なる教育的立場から同時に挿入された不安定な「少女」像によって作り上げられ、いずれも近代日本に相応しい中産階級子女の教育という「公共」の目的を持っていた少女雑誌は、結果として教育的観点の少女像を拒絶する共同体を生み出し、どちらの教育的立場とも異なる共同幻想を構築してしまった。読者たちは、「自らのリアリティ（現実）を、〈オトメ共同体〉という〈想像の共同体〉として構築」<sup>23</sup>したのである。当事者である少女たちはどちらの立場からもモラトリアムな位置を取り、その舞台となった雑誌という媒体を通して共同体が公共性の外観をとりはじめた。

なお悪いことに、戦後の少女小説はこれを解体することなく、大量消費時代へと突入してしまう。マーケティングと物量によって、「お約束」にしたがって生きることこそ公共性である、あるいはその方が利益になると強調され、少女たちによっても認識された状況は、少女たちの共同性、共同幻想をより強化した。

であるからこそ、このようなコンテクスト、このような共同幻想に対して思考回路と感覚を同調するか、完全に観察に回るかのどちらかに調整した上で、作品世界に馴染むことに慣れた者でなければ読むことに苦勞するのが現在の少女小説である。

しかし榎木は、それに慣れた者にさえ違和感を抱かせるほどに、これら「お約束」の特徴を肥大させた。主人公自身の口から月の王というカリスマに対する違和感を語らせる点はほとんど確信犯的であり、榎木には確実に「お約束」のグロテスクさを露出させる意図があると考えられるのである。

王にせよ、巫女にせよ、すべてが先天的な資質に基づくものであり、そしてこれらの身分は作中において絶対的な力として描かれ、王であるがために誰もが惹かれ跪くという幻想世界は、展開に向けての理由付けを欠落させてしまう。なぜ主人公の少女は彼に惹かれるのか、なぜ彼は彼女を選ぶのか、という理由付けは、王ないし王子、あるいは異能者という絶対的な事項の前にそれだけで省略可能であるという錯覚を起こさせる。王子が傍らで異能を使い助力してくれる主人公に惹かれるのは当然のことだとして、無批判に消費される。榎木は主人公と相手役の関係について、理由付けをおろそかにしてはいないし、むしろ物語の中盤までをその描写に割いているのだが、強調された「身分」の描写は、理由付けの存在を覆ませている。

「萌え要素」「属性」<sup>24</sup>と呼ばれるようなこれらの記号的概念を過剰に配し、記号的概念が物語を動かしているのではないかという薄気味悪さをほのめかし続けた上で、最後には「身分」による王から「実力」ある新たな指導者への譲位によって幻想世界脱出の準備が整う過程は、「少女小説」が持つ概念先行の登場人物配置や、物語を支配するコードに対する異議申し立て、あるいは訣別として機能している。また、榎木はジェンダーの観点においても共同幻想を踏襲し、そして破壊した。月哉の母は巫女を護衛する戦士であったが、前王によってその身を縛る「役割」から解放された者であり、瞳の母は王の姪という恋愛関係の「対象外」に置かれた存在として、それぞれ少女小説のコードから解放された者であることを示している。兄王子の母は、王と結ばれるという「役割」から解放され、彼女自身の恋を成就させるという結末に至っている。

このようにして、榎木は「少女小説」を支配する概念を、平凡な、しかしキッチュなまでのファンタジーを描くことで、あえて白日の下に晒したのである。

『影の王国』がメタ的な裏の顔をあらわにするときにわずかに遅れ、完結よりもわずかに先に登場した美少女ゲーム『未来にキスを』<sup>25</sup>について、東浩紀は「平凡さがかえって美少女ゲームのジャンルの条件をあぶり出すものだった」と述べている<sup>26</sup>。シナリオを担当した元長柁木もまた、『未来にキスを』以前に手がけた『sense off』<sup>27</sup>の企画書において、「彼らは既に相手を見てはいない。見ているのは、自分の中の『属性』である。その『属性』を相手に投影

しているのだ。彼らはその『属性』を見、『属性』を相手に会話をしているのだ」と記述していたことを振り返る<sup>28</sup>。

ほぼ時を同じくして、両サイドの「架空の異性を消費する」メディアが、「ジャンル特有の要素」を浮かび上げながら、それを破綻寸前の不気味なものとして表現するという同じ手法を選択したことは娯楽作品の歴史的側面からは興味深い。しかし『影の王国』は元長が語ったコミュニケーション論へと進まず、読者と作品の関係へと謎解きを進めていく。そしてそれは、少女たちが築き上げた共同幻想と、ねじれた形で相対する姿勢へと結びついていくのである。

### 第三節／幻想の消費者としての「死せる人見の巫女」

「人見の巫女」の力は第一節で述べた。個人の記憶、五感に限定されない情報収集能力を持ち、過去の光景も当事者の視界や時系列に縛られず見ることができる。物品が持つ記憶を整理し、インデックスを付けることも可能である。これらは、作中の人物が知ることのできない情報を得られるということでもある。その視覚は、小説という媒体においては語り手のものである。また、「死せる人見の巫女」の状態に至っては、既にひとりひとりの個別性すら薄れ、王国に遍在するものとなっている。

ならば、「人見の巫女」は読者・消費者のメタファーであるといえるのか。

登場人物の視覚、知識を逸脱するというだけで読者のメタファーであるというならば、ファンタジーにおいてすべての予言者や幻視者は読者のメタファーであることになってしまう。しかし榎木は、少なくとも「人見の巫女」が三人称の語り手の視角を持つことを、作中に登場する「金目族」という種族との比較によって補強している。この「金目族」は、精神感応のような能力を持つことで、すべての同族から一人の統括者に送られ、整理された記憶を再配信することができる。そして、これを参照することで種族全体の記憶を共有する存在であり、その記憶の記述形式は、複数の一人称から形成される物語となる。榎木は、ともに情報収集を主な能力とする二つの存在に異なる記述形式を与えることで、両者の能力が小説の形式に相当することを示し、作品の語りの中にメタの視角を巧みに取り込んでいる。

「人見の巫女」を読者メタファーであるという仮説の下に読み解いていけば、「死せる人見の巫女」に仮託された幻想世界維持のメカニズムとその弊害が浮かび上がる。「死せる人見の巫女」が求めるもの、相手役男性に対する意識は、読者のそれと類似しており、そして、結論から言えば、そこに浮かび上がる読者イメージ的なものについても、既にそれまでの少女小説からはかけ離れていることを榎木は暗示している。

「かけ離れている」というのは、ひとえに「死せる人見の巫女」たちの行動にみられる、相手役男性や主人公に対する関わり方である。まず「死せる人見の巫女」が支援する限り、相手役男性たる王は新参男性たる王子に敗れることはないという王宮維持の実態。続いて、「死せる人見の巫女」の集団が瞳を水中に沈め、記憶を搾取しようとする行為。最後に、消費しつくせば主人公及び相手役の交代を求めるという冷酷な事実である。

これらは、現象だけを見れば、娯楽の消費として当然の営みにも見えるだろう。しかしとくに最後の一点が現代的である。近代小説では、女性の恋物語を描いたものに限らず、消費者は主人公の内面描写に同化するプロセスを経て、内面に対してリアリズムを求めていた。そこにあるのは主人公と読者の一対一関係であり、それは女性向け恋物語では自動的に相手役男性との一対一関係として位置づけられる。そして、読者はあくまでも主人公の内面を享受する存在に止まり、作品に影響力を行使する立場にはない。

ところが、現代の少女小説という枠組みに対して、榎木が仕掛ける読者イメージ描写はそうではない。作品内部に影響力を持つ者として描かれ、「消費者：主人公：相手役」の一対一関係は存在せず、消費する側は「個」を持たず、相手役男性を集団で共有する。物語に登場する男性が死後よみがえった経緯は消費対象の代替可能性の暗示である。相手役男性は無限に取り替え可能であり、主人公（の背後にいる消費者全体）を愛する以外の選択肢を許されてはならず、その規定から外れた男性は排斥される。兄王子のたどった運命である。

加えて、瞳を水中に沈める行為の二重性にも目を向けておかなければならない。巫女達は主人公である瞳の記憶を搾取する一方で、同じ巫女である瞳には巫女達の記憶もまたフィードバックされている。これは擬似姉妹関係への強引な組み込みであり、読者のメタファーとして見れば、このような上の世代の集団から与えられる知識は、年

上の少女から、新規に幻想世界へ踏み込む年下の少女への情報の継承と考えられる。

戦後、ジュニア小説、「ライトノベル」の展開とともにSF・ファンタジー色を持った「新しい」少女小説は、モダニズム文学や、他のSF・ファンタジーが挑んだように、従来の少女小説への挑戦を始めていったはずであった。ところが、実際の少女小説シーンにおいてはその挑戦のすべてが容易に受容されたわけではなかった。登場人物の「私」を確立するという近代文学の発達過程と同様、少女小説においても同時代同世代の目からキャラクターを確立した作品は確かにあった。しかし、「彼女」が作中の状況に即して取った行動が少女達の共同幻想に反していたことによって、作品がバッシングを受けるという事態も発生してしまう。作品に影響力を行使しようとする読者の登場である。『丘の家のミッキー』（集英社コバルト文庫・1984年）作中のキスシーンについて、久美沙織への読者の手紙において、「キスは女性からするものではない」という大規模な反発が発生したのがその一例であろう<sup>29</sup>。この事例は、裏を返せば主人公の行動への反発であると同時に、共同幻想に反する行為を主人公に取らせた相手役男性への憤慨でもあった。恋愛シーンにおいて、女性の不利益はすべて悪しき男性のせいであるとして描かれることを求める共同性でもあっただろう。このような事態を経て少女小説の世界は、少女達自身が「公共性」だと信じる「共同性」を克服することができないまま、しかし市場の発達とともに大量消費の時代へと突入してしまった。ここにある「少女」像は、自立した「個人」としての女性ではなく、まさに「死せる人見の巫女」としての一面を持っている。

稲葉は、フーコーを引きながら、「近代」人は、対話を行う前提として「常識」を規定し、それに反するものに対して偏見を抱くと述べている。これを踏まえて稲葉はSFやアバンギャルドの持っていた可能性に論を進め、その部分の末尾において文学シーンでは当該可能性は「フィクションのためのフィクション、小説のための小説」に現れるとした<sup>30</sup>。

少女小説において「常識」は第一義には教育として、それ以降には感覚や経験、そして少女向けメディアによって再生産されたものであった。稲葉の論を踏まえれば、近代の「常識」を引き継いだまま大量消費時代に踏み込んだ少女小説についても、文学シーンにおけるメタレベルの批判が可能であろう。キャラクターが持つ人格、内面を搾取しながら、少女小説というジャンルにおける「常識」、ロマンスの定型から逸脱した行為を糾弾し、キャラクターたちが「常識」に沿った行動をすることがジャンルの繁栄のためであると考え「死せる人見の巫女」たちは、近代以後成立した少女小説が克服しきれなかった「常識」にとらわれる読者に重なりと同時に、いつでも代わりの消費物を求めることができる現代的な特徴を兼ね備えている。

あえて上段に構えた言葉遣いをするならば、榎木が指摘したのは少女小説におけるポストモダンではなかっただろうか。つまり少女小説を巡る「共同性」と、大量消費によって行き詰まった少女文化の現状をあえて強調するために、榎木は王国を滅亡させたのではないか、ということである。その現状を踏まえて、少女小説という文化が展開する過程で打倒しきれなかった「常識」や共同幻想と、自身の意思を防衛し共同幻想に違和感を持つ内面という両極端の価値観、その狭間を往く主人公が、両方に組み込まれながらも、ハッピーエンドに辿り着くアクロバットを、榎木は試みた。そこには、物語と読者に対する榎木の優れたセンスがある。

創作論という観点では、『影の王国』が強調した少女小説の特徴的要素と読者イメージのメタファーは、近代文学が批判する「共同性」と、それを残したまま少女小説が辿り着いた大量消費構造である。そして少女小説というジャンルが、両者からの脱却を行うに必要なものもまた、榎木は作中で示唆している。アイデンティティ、すなわち「キャラクターの『私』の確立」である。一度玉座を逐われながらも、「使い捨ての悪役」としてフェードアウトすることを拒んだ兄王子は、自分が自分であるために前王に再度挑んだ。「死せる人見の巫女」の頭目の少女は自己の記憶に立ち戻ることで妄執から解かれる。母として代替不可能なものを守る瞳の実母はその他大勢の「死せる人見の巫女」に埋没することを免れた。一見安易であるが、これらの描写によって榎木が訴えたことは、「キャラクター小説」に対して「近代文学史のやり直し」を主張する<sup>31</sup>大塚の主張と類似する。大塚の意図は、どちらかといえば「共同性」からの脱却、金太郎飴のような類似作品が濫造されることへの警句に近い。また、共同幻想に縛られた小説からの脱却という点では「キャラクターを確立させることが童心主義の隘路からの脱却である」とする児童小説



作家・川北亮司の見解<sup>32</sup>とも重なる点がある。しかし、榎木が実践によって行ったことは、大塚や川北がいう共同性や公共性といった「作品を縛るもの」からの脱却のみならず「使い捨てで代替可能な作品」からの脱却を訴えていることに特徴的でありながら、その姿勢は必ずしも楽観的ではない。そして『影の王国』自体もまた、読者にとっては代替可能な物語のひとつでしかないという諦観さえも窺える。それは『影の王国』のラストシーンに現れている。幻想世界から帰還した彼らの頭上に「ブルー・ムーンが浮かんでいた」という記述である。

『影の王国』が、主人公が赤い月を見てしまったことに端を発する物語であることは前節に述べた。「月の王国」という幻想世界が舞台であったように、『影の王国』において、月とは幻想を象徴するものであり、ひいては物語を支配するキーワードであった。月の色こそ変わっても、ひとつの幻想が終われば、新たな幻想がそこにある。これは、ハッピーエンドのその後が描かれない娯楽小説において、物語終了後に日常が続くはずと考えることもまた幻想である、というメタファーであると同時に、幻想の外に生きることができない者たちが新しい月を求めて空を仰いだ姿でもある。なぜなら頭上に青い月を見ることが可能なのは、手を繋いで互いを見ている登場人物たちではなく、三人称の人ならざる語り手の視点、つまりそれを見ている者だけだからである。

榎木はこのラストシーンにおいて、読者たちが再び別の幻想に身を投じることを暗示する。読者は物語に飼い慣らされるのみでなく、簡単に与する場を変え、物語という環境が合わねば即座に環境を変えにかかるといふ一面を持っていることは、榎木が「死せる人見の巫女」のメタファーによって描いたとおりである。榎木が作品によって描いた読者イメージは、社会学者たちが懸念するような、メディアなどの権力に動員される動物＝家畜ではない。与えられた檻の中で安住せず、檻をねじ曲げる力を持ち、簡単に別の場へ行くことができる一方で、幻想の中に止まり続けることもできる、よりしたたかな存在である。

それを踏まえた上で、榎木は王国の終焉に際し、作家志願者を含む読者に対する挑発行為を仕掛けている。これまでの物語で描かれた、キッチュな要素の集合や、死せる人見の巫女といったメタファーの結実点はここだからである。そして、榎木が「死せる人見の巫女」のもうひとつの姿を明らかにするのもまた、この挑発の瞬間である。

それは、共同性と大量消費が結びついた少女小説の幻想世界は、本当に「無価値」で「減ほさなければならない」ものなのか、という問いである。『影の王国』は、幻想世界である王国を「王子と巫女の犠牲の上にしかなりたない王国になんの価値がある……」「だから減ほそう、この国を」<sup>33</sup>と、無価値なものとして前王に宣言させてしまう。では、少女小説が繰り広げる幻想の消費は、本当に無価値なのか。『影の王国』読者は無価値なものを3年間12冊読み続けてきたのか。書き手は前述のような消費者に向けて無価値なものを大量生産することを求められ、逆に読み手は無価値なものに踊らされているのか。

榎木の挑発行為は、少女小説が仮に幻想消費の場に過ぎないとしても、そこに価値の創出は可能であり、それは「消費対象として代替不可能な」作品が生み出される限りにおいて実現されるという理念を根拠にしていると解される。したたかな消費者たちや商業的事情、ジャンルが求める共同性を前に、いかにして作品を、ひいては登場人物たちの生を描ききるかという問いは、文学が他人に読まれることを宿命とする以上避け得ない論点であり、多くの作家たちが挑んできたものである。書き手の選択は多様であるが、作品上において、読者が読みとることのできる唯一無二の価値を求めようとするものでなければならないことは共通している。そしてそれは、主人公である少女の生、ひいてはそこに共感する読者の生そのものの価値である。榎木が、自らの作品を対象に含めてまで、無価値なものへの態度を問うたのは、このためである。

書き手や読み手が望むままの役割を演じ、行動し、物語の結末とその先の未来へ進むことができなくなった犠牲者——王子と巫女——を描き続けていくことは、繊細な内面と切実な葛藤を持つ架空少女そのものの「死」であり、彼女の「生」の無価値化でしかない。月哉と前王が問答を行う一連のシーンで仕掛けられた榎木の挑発によって、ヒロインのメタファーとしての巫女の死は、人格を確立させられた登場人物という意味での「キャラクター」の死であり、「死せる人見の巫女」は読者のメタファーのみならず、既に生を無価値にされたヒロインたちを指すダブルミーニングでもあったことがあらわになる。「死せる人見の巫女」が求める生贄は、読者のメタファーとしては新たな仲間を、キャラクターのメタファーとしては消費される少女たちを指していた。月哉が父に剣を突き立てた瞬間に現れた白骨の壁は、大量消費の中でその生を無価値にされ続けたヒロインたちのものである。

読み手がこの状況を求め、書き手たちがこれを容認し、キャラクターとしての内面を放棄した架空少女を描き続

けることは、少女の繊細な内面を第一の条件として成立してきた「少女小説」という文化の自殺に他ならない。露骨な言い方をすれば、強すぎる「お約束」の支配は少女文化をガン化させているのである。生と乖離した、「お約束」は、まさに大塚が述べるようにイデオロギーに物語がとってかわる<sup>34</sup>状態であり、物語の内側にいる限り、物語の「お約束」から外れた事実を許容できないという弊害は常に存在する。

ここにおいて、榎木の挑発が、メディアを舞台に構築され、同調圧力によって維持される共同幻想の集団ではなく、少女たち個人の生に結びついたリアリズムの再起動を企図したものであることが明らかになる。王国の崩壊、つまり物語の外側への脱出が、現実をも支配し始めた物語から脱却し、読者自身と向かい合うこととして仮託されている。そして、幻想世界の住人のすべてが外の世界に対応できるわけではないということも榎木は暗示している。この「お約束」からリアリズムへの再接近が、行き過ぎた「お約束」を抑制し、ガン化した少女文化を再生することで少女文化そのものの自殺を阻止するものであるという意図は、前項の「属性」同様に消費との関係についても、作品世界やキャラクターの主体性の表現における「現実」志向という点で少女小説の外側の文化との共時性を見せられている<sup>35</sup>。90年代いくつか発生した、楽園追放のモチーフや、外の世界への脱出と他者との対話を志向する作品群、たとえば麻生俊平『ザンヤルマの剣士』（富士見書房・1992-1998）などと類似した色すらうかがわせる。

『影の王国』はエンターテインメントでありながら創作論であり、同時に少女小説における危機を暗示した。しかし、そこにある意図は、少女小説の地位向上や作品の質の底上げなどではなく、少女小説文化そのものの防衛であると同時に抑制である。これは、同様にエンターテインメントにおけるリアリズムを論じる論者たち以上に、作家であるがゆえの危機感と切実さを持ったものだといえよう。少女小説というジャンルが持つルールに対して書き手がいかなる姿勢をとるにせよ、少女たちの内面や行動については絶対に放棄してはならないものとして仮定されたリアリズムは、少女概念の本質に向かい、彼女たちの生を描き続けるための最低限の方法論である。これを見失う時、少女小説から、生々しい内面とともに生きる少女は姿を消す、つまり「死」んでしまうことを榎木は示唆している。その果てに現れるのは、読者たちの生とも乖離した、物語上の役割だけを忠実に演じる登場人物たちによる、「あるべき姿とあるべき結末」の物語である。

榎木が再生を企図した、「少女小説的リアリズム」ともいうべきリアリズムは、少女小説文化の誕生以来、その根幹を為すものとして息づいてきたはずのものである。戦前には吉屋信子が、ジュニア小説からの系譜では新井素子や氷室冴子がジャンルを席卷し、男性作家を駆逐したのも、読者層の生と結びついたリアリズムからであった。少女小説史において「少女小説的リアリズム」は、戦前と1970年代の二度、当事者である女性から立ち上がり、少女小説シーンを再編してきた。しかし少女マンガでは、少女小説に先行してこのリアリズムに目を向けているが、大量消費と商業主義によるガン化状態からの再生を企図した段階には至っていない。米沢は少女の幻想の中でしか生きられない女性を「怪物」と評し、幻想を「邪悪な夢」と評した<sup>36</sup>。『影の王国』において榎木の認識する少女小説シーンは、明治から戦前にかけて、あるいは戦後のジュニア小説期のように上からの少女概念に支配されているのではなく、当事者である女性から立ち上がったものによって危機に瀕しており、まさにこの「邪悪な夢」を「怪物」自身が乗っ取った状況にある。三度目の「少女小説的リアリズム」は少女たちの共同性と、それに乗ったマーケティングから生まれたものに対抗しなければならない、いわば少女文化自身を、少女概念を押しつけるものとして相手にしなければならないという新しい形を持っている<sup>37</sup>。教育的な少女概念や、商業主義や共同性に流されるのみではなく、しかし氷室や久美による二度目の「少女小説的リアリズム」以上に、社会状況やコンテンツと無縁でいることはできず、時には同調することも必要とされる現代社会を生きる、多彩でしたたかな少女たちの生を捉えたりリアリズムの再構築は、常に大量消費という状況とせめぎ合うものとなるだろう。それは、娯楽小説においては痛覚を共有した自分の影に斬りつけるようなものなのかもしれない。

### おわりに／少女小説的リアリズムの可能性

本稿は、1990年代末から2000年代初頭にかけて、榎木洋子という作家が少女小説という世界に投じた一石を、実践的な批判行為として評価しようと試みてきた。

これまでの研究において、少女小説では、閉鎖的な共同幻想に対してはむしろこれを美意識の防衛として肯定するような態度が取られ、一方で「架空異性の大量消費」という行為<sup>38</sup>に対しては突き詰めた批判はほとんど為されてこなかった。隣接領域である少女マンガ研究においても、大量消費を認めるよりも、各論点に対して画期的な部分を持つ作品を拾い上げ、作品中における女性の生き方や性といった論点に挑むものが主流である。

そのような状況の中で、榎木が作品によって投げた小石は、少女小説における共同幻想の不気味な一面を暴き、女性もまた架空の異性を消費し続けるしたたかな存在であることを描き出してしまふ。そして、大量消費状況そのものが、少女小説という共同幻想を支えてきたはずの少女たちの生を無価値にしかねないという警告を行った。それは、読者の力をよく知り、かつ作家としての実績を持つ榎木だからこそ行うことのできた実践であった。行き詰まりの中、「少女」概念の現代的再構築を行う作家たちとは別の形で、榎木は「少女小説」再構築の必要性を訴えたのである。

成立からおおよそ100年の間に、少女小説は「少女」概念と「少女小説」概念がもつれ合う形で発展し、さまざまな試みを行ってきた。榎木の試みは、大量消費と共同幻想の融合によって機能不全に陥ったこの構造を、「少女小説」概念の側からは正しようという行為であり、少女小説史<sup>39</sup>の上では異端ともいえる実践であった。では、現在の少女小説シーンは、榎木の実践の後、何らかの変化を迎えたのであろうか。

市場という観点では、『影の王国』完結の2002年から現在までの間にも、いくつかの少女小説レーベルが再編を行った。また、榎木の試みと前後して登場した、「少女」概念と主人公少女たちの生に挑む書き手たちは、今なお少女小説ジャンルの中核に位置している。

「少女」概念と「少女小説」、この相互の再定義が停滞しない限り、理論上「少女小説的リアリズム」の限界は変動し続ける。その柔軟性こそが、「少女小説的リアリズム」の特徴であり、可能性である。そして、今後「少女小説的リアリズム」の限界は、拡大することこそあれ、縮小することはないと考えるが、この先、少女小説はいかなる試みを行うのかについては、少女小説史を振り返りながら、継続的に追っていく必要があるだろう。少女小説史、少女文化史、ひいては児童文化への研究とともに、更なる課題としたい。

さて、本稿では幾度となく、少女小説を論じる上では異質な素材を引き合いに出してきたが、共同幻想と「架空異性の大量消費」の歪な接合は、少女小説シーンに限った話ではない。つまり、『影の王国』は各種の男性向けとされるメディアに対する普遍性をも持つのではないか、という可能性である。逆にいえば、少女小説シーンに対して、男性向けメディアを念頭に置かれた論考、たとえばオタク論や美少女ゲーム論を適用することも可能ではないか。これまで両性の娯楽作品に対する研究が、無意識もしくは暗黙のうちに築き上げてきた研究上のジェンダーの壁を乗り越えることはできないか。両者をフラットな舞台に置くことはできないか。本論文は、そんな試みでもあった。両者の違いは確かにあるのかもしれない。しかし、その差異は、対岸からの研究を拒むものではないはずである。

## 注

- 1 『Cobalt』10巻1号（1991年2月号）p.156。
- 2 このときのノベル大賞審査員は、池田理代子、北方謙三、高橋三千綱、夢枕獯であった。
- 3 抽選ではなく、小感想文等による審査を経て選出される。
- 4 『Cobalt』9巻6号（1990年12月号）p.110。同上。
- 5 小学館ルルル文庫、ウェブサイト内インタビューより。[http://www.gagaga-lululu.jp/lululu/lightnovel/interview/novel\\_interview01.html](http://www.gagaga-lululu.jp/lululu/lightnovel/interview/novel_interview01.html)
- 6 大森・三村2004。
- 7 現在、日本において「少女小説」とカテゴライズされるレーベルは7社7種。7社7種の内訳は、集英社コバルト文庫、角川書店ビーンズ文庫、講談社X文庫ホワイトハート、小学館ルルル文庫、新書館ウィングス文庫、エンターブレインB's LOG文庫、学研もえぎ文庫ピュアリーである。1990年代当時の少女小説レーベルは、集英社コバルト文庫、講談社X文庫ホワイトハート、講談社X文庫ティーンズハート、小学館パレット文庫、小学館キャンパス文庫、新書館ウィングス文庫、学研レモン文庫など。また、集英社スーパーファンタジー文庫はほぼ唯一のユニセックスな文庫レーベルであったが、2001年に休刊。瀬川貴次、七穂美也子ら少女小説色の強い作家はコバルト文庫に吸収されている。
- 8 ダウリング1986、p.31。女性を内面から抑圧する依存願望に対して、ダウリングが与えた名称である。
- 9 『夢の宮～竜の見た夢～』で1993年上期ノベル大賞入選、及び読者大賞。1997年、『マリア様がみてる』シリーズを開始、ブームとな

- った。また、このヒットにより、戦前期やコバルト初期の「少女小説」「少女文化」「エス文化」が一時的にブームとなり、集英社は水室冴子『クララ白書』集英社1980、久美沙織『丘の家のミッキー』集英社1984の新装版刊行などで対応した。
- 10 ファンタジーとして独自の作品世界を持ち、考証面で完成度の高い作品であっても、架空異性の大量消費の傾向に乗ることができないことから、続刊が刊行されず、打ち切られた作品も決して少なくはない。水杜明珠『ヴィシュバ・ノール変異譚』、高遠砂夜『レイティアの涙』など。水杜は作家として完全に姿を消しており、高遠は『レイティアの涙』の後、『姫君と婚約者』『レヴィローズの指輪』と架空異性消費の少女小説へと作風を変えている。
  - 11 橋本治『花咲く乙女たちのキンピラゴボウ』前編・後編 北宋社 1979。
  - 12 藤本1998。
  - 13 米沢2007、p.235。米沢は、『ベルサイユのばら』における革命さえも、恋愛を際立たせるために収束していること、同作が恋愛要素によって少女マンガとして成功したことを指摘している。
  - 14 高橋2004。
  - 15 高橋・前掲、第三章。
  - 16 高橋・前掲、p.141。
  - 17 男性が極端に少ない作品だが、セスランやザハトといった浮城側の者を除けば、リーヴシェランの兄で、女性の魔性に対して、自身が取り殺されようともそれを許そうとする男性が登場する。前田珠子『破妖の剣4 紫紺の糸（前編）』（集英社1992）。彼に限らず、短篇集『破妖の剣外伝5 魂が引きよせる』（集英社2000）での敵役魔性とリーヴシェランなど、『破妖の剣』は男女関係を示すメタファーが散見される。
  - 18 祥瓊（小野不由実『風の万里 黎明の空』講談社ホワイトハート 1994）のこと。冴木忍『いかなる星のもとに』（富士見書房 1994）との比較が可能である。
  - 19 荷宮和子『バリバリのハト派一女子供カルチャー反戦論』晶文社2004、p.45は『十二国記』についても、強い不快感を示している。しかし、荷宮もまた高橋と同様に、世界それ自体が少女たちをどう扱っているかという視点への関心は薄い。
  - 20 橋本・前掲、前編p.186-189は、少年マンガ主人公における性の欠落を指摘する。神に序せられ、橋本の言う「いつか」の信仰すら持たない陽子は、少年マンガ主人公と同列であり、女性では無いという見解も可能であろう。
  - 21 若桑2004では、童話やディズニーアニメがジェンダーに与える影響が考察されている。特に第二章では「プリンセス」であることには、先天的要因の大きいことを指摘する。また、佐藤忠男1980 p.231（初出は『婦人公論』昭和34年5月）は、女の子が、か弱いものを好み弱くあるべきだという大人の裏規範ともいべきものを感じとっており、それによってその方が有利であると計算し自制するのだと指摘する。
  - 22 稲葉2006、p.84。
  - 23 川村1993、p.121。
  - 24 「萌え要素」は東2001で表舞台に出たといえる概念だが、未だその定義ははっきりしない。斎藤2006のように精神分析的見地からの定義を別にすれば、細分化された「物語とは直接関係しない魅力要素」という扱いで概ね異論のないところだが、本田2005が指摘するように、物語から完全に切り離されたものではないとする見解もある。「属性」という言葉は「萌え要素」の複合形や、職業、社会的地位、物語の一定のパターンを含むなどの形で、「萌え要素」に代わる形でやや広義のもの、あるいはそれらへの偏愛や嗜好をしめすものとして使用される。また、美学者である岡林洋は2007年アジア藝術学会大会・分科会「オタクカルチャーのフロンティア」において九鬼2003における「いき」の三要素を分解、美学における包括的概念の細分化と取捨選択およびその複合が、現在の「萌え」「属性」につながっていると、日本の美学および日本女性の文化的文脈の視角から報告を行っている。
  - 25 『未来にキスを』Otherwise 2001。
  - 26 東2004、p.110。
  - 27 『sense off ~ a sacred story in the wind~』Otherwise 2000
  - 28 元長2004。なお、ここでいわれる「属性」は注15における偏愛、嗜好の意味である。
  - 29 久美沙織2004、p.178。
  - 30 稲葉2006、p.88-91。
  - 31 大塚2003、p.308。
  - 32 川北2003。
  - 33 榎木洋子『影の王国12 ブルー・ムーン』集英社2002 p.174。
  - 34 大塚英志『物語消滅論』角川書店2004、p.12。
  - 35 なお、消費者が望むことが世界の存続に繋がる、という方向性ではミヒヤエル＝エンデ『はてしない物語』（岩波書店1982。原書は1979）が先行する。
  - 36 米沢2007、p.332。

- 37 戦前少女雑誌研究においては、家父長制的な立場をとる雑誌群が「商業主義的」であると非難されたことが、川村・前掲書p.120で触れられている。はたしてこの「商業主義」が現在の少女文化における大量消費と同一かどうかには、さらなる研究を要すると考える。
- 38 「やおい」消費にはいくつかの先行研究があり、こちらもまた「架空異性」の消費ではあるのだが、レーベルごとの取り扱いや棲み分け、出版社の系列関係などを考慮し、本論文では「少女小説」から除外している。
- 39 横川寿美子『『少女小説』かけ足の百年史』 『飛ぶ教室 児童文学の冒険』第2号 2005光村図書出版 p.87。

主要参考文献

- 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』講談社 2001
- 東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生』講談社 2007
- 東浩紀「未来にキスを 萌えのディストピアへ」 東浩紀・編『美少女ゲームの臨界点+1』波状言論 2004
- 稲葉振一郎『モダンのクールダウン』NTT出版 2006
- 大塚英志『キャラクター小説の作り方』講談社 2003
- 大森望・三村美衣『ライトノベルめった斬り』太田出版 2004
- 川北亮司「エンターテインメント文学の創作方法」 日本児童文学者協会『子どもの本と明日 魅力ある児童文学を探る』2003
- 川村邦光『オトメの祈り 近代女性イメージの誕生』紀伊國屋書店 1993
- 九鬼周造『「いき」の構造』講談社 2003
- 久美沙織『コバルト風雲録』本の雑誌社 2004
- Cobalt編集部「コバルト・ノベル大賞・読者大賞発表」『Cobalt』9巻6号 集英社 1990
- 斎藤環『戦闘美少女の精神分析』筑摩書房2006
- 佐藤忠男「“俗悪児童文学”を擁護する」日本児童文学者協会『日本児童文学別冊 確信と模索の時代』偕成社 1980
- 高橋準『ファンタジーとジェンダー』青弓社 2004
- 藤本由香里『私の居場所はどこにあるの?』学陽書房 1998
- 本田透『萌える男』筑摩書房 2005
- 元長柁木「回想——祭りが始まり、時代が終わった」東浩紀・編『美少女ゲームの臨界点』波状言論 2004
- 横川寿美子『『少女小説』かけ足の百年史』 『飛ぶ教室 児童文学の冒険』第2号 光村図書出版 2005
- 米沢嘉博『戦後少女マンガ史』筑摩書房 2007
- 若桑みどり『お姫様とジェンダー』筑摩書房 2004
- コレット・ダウリング 柳瀬尚紀訳『全訳版 シンデレラ・コンプレックス』三笠書房 1986

## Local Illusions and Mass Consumption in Stories for Young Girls in Japan: A Critique by Yoko Enoki in “Kage no Okoku”

TAKAGI Satoshi

Abstract:

“Kage no Okoku (Shadow Kingdom)” is a story for girls written by Yoko Enoki.

In Japan, since the 1980s, there has been remarkable growth in the market for novels for young adults, especially those of young women. Stories for young girls in Japan adopt the idea of fantasy novels and readers’ interests and illusions. As they describe young girl readers’ lives, these stories can be said to be realism. However, stories for young girls were exposed to a crisis in the 1990s. They lost sight of girls’ realism amidst mass consumption because of the common illusions of readers, which were made by the market’s steamrolling of the readers’ lives.

Yoko Enoki criticized the common illusions impressed upon readers by the market in her novel “Kage no Okoku.” Its narrative and worldview point out the circumstance of girls’ stories being dominated by common illusions. Thus, she sounds an alarm about girls’ stories and the realism of young adults.

This article sees “Kage no Okoku” as a criticism of stories for young girls in the 1990s, and it also makes comparisons to some fantasy novels, young adult culture and the amusement culture of the same time.

Keywords: stories for girls, mass consumption, common illusion, Yoko Enoki, realism