

# クール・ジャパンの起源

## ——演劇的コミュニケーションからの考察——

桑 子 順 子\*

[要旨]「クール・ジャパン」というフレーズの使用は2000年代から日本でも盛んに行われるようになったが、本学では2005年から国際連携プログラムの授業の科目にもなっている。この用語は文化の一面を表すもので厳密な定義をすることはできないが、主に海外での注目が高いアニメーションや漫画を中心に考えられることが多い。NHKは2005年から「クール・ジャパン」というテレビ番組を作成、放送しておりその概念は広がりを持ったものとして捉えられている。日本の文化が「クール」と呼ばれるものの中心には漫画やアニメーションがある。本稿は、この二つの根源にあるものは、日本の伝統的な文化遺産であると考え、漫画とアニメーションのコミュニケーションのあり方の起源を、主として演劇的な視点から考察する。

### はじめに

「クール・ジャパン」という用語が使用されるきっかけになったのは2002年にU.S.A.の外交専門誌に掲載されたDouglas Mcgrayの記事である<sup>1)</sup>。浜野保樹は、この記事が「文化の日本を位置づけ」、これによって「日本を評価する軸が突如として経済から文化、特にポップカルチャーにすり替わった(11)」と、『模倣される日本—映画、アニメから料理、ファッションまで』の中で述べている<sup>2)</sup>。この語は1990年代のU.K.におけるメディア用語である「クール・ブリタニア」からきている。もとは「ルール・ブリタニア」という愛国的な歌<sup>3)</sup>のタイトルのもじりであり、U.K.ではメディア用語から始まってブレア政権の政策にまでなったものである<sup>4)</sup>。奥野卓司は、『日本発イット革命—アジアに広がるジャパン・クール』において「ジャパン・クール」についてそのフィールドワークをもとに情報社会論的に解説している。奥野は、日本の政府もクール政策を展開しようとしていて、デジタル・コンテンツやアニメーションの研究、産業の支援などの施策が開始されていることを指摘しながらも、「かつてその受け手だった国々が『ジャパン・クール』の影響の下に、逆に自らの文化コンテンツを世界に向け

---

\*教授／英文学

で発信することが始まりだ」として、「それらと『ジャパン・クール』との融合による東アジア・デジタルコンテンツの発信が、ヨーロッパやアメリカに、さらにグローバルに展開しつつあることのほうが、ぼくは注目すべき現象だと思う (34-5)」と述べている。日本政府が放送しているインターネット TV の英語版には「クール・ジャパン」というチャンネルもある<sup>5)</sup>。朝日新聞の夕刊にはフランス人のコラム、「エチエンヌのクール・ジャパン」が2009年3月まで毎週連載されていた<sup>6)</sup>。日本から発信されたものが「クール」と呼ばれる文化の側面とその起源はさまざまに多岐にわたることはいうまでもないが、クール・ジャパンという概念は批判もされている<sup>7)</sup>。それでもなおクール・ジャパンという概念は日本だけでなく世界中で研究対象にもなっている。本稿ではクール・ジャパンとして国際的に強い競争力を有するにいたった今日の日本の先端的なソフト産業の根底にあるものを探りたいと考える。これらのいわゆるコンテンツ政策の対象となっている現代の日本のメディア芸術は、伝統的な日本の文化遺産からかけ離れたものと考えられがちである。それを象徴するのが「クール」という単語でもある。しかしながら日本の伝統的な文化遺産の持っていた表現様式が時代の流れやメディアの発達によって一気に胡散霧消することはありえない。Mcgray は上に引用した記事の中で次のように述べる。

Japan was postmodern before postmodernism was trendy, fusing elements of other national cultures into one almost-coherent whole. It makes sense: Japan's history is filled with examples of foreign inspiration and cultural fusion, from its kanji character system to its ramen noodles.  
(49)

つまり、「日本はポスト・モダニズムがトレンドになる以前からポスト・モダンだったのであり」、日本の歴史には「漢字の文字体系からラーメンにいたるまで」その実例があふれているように、他の国の文化的な要素をひとつの「文化フュージョン」につくり上げていたのだといっている。他の文化を取り入れて日本の文化と融合させていくという特性に加え、歴史の長い日本においては、新しい文化の様式は、伝統的な文化を継承しながら生み出されているに違いない。NHK の「クール・ジャパン」という番組<sup>8)</sup>において取り上げられるジャパニーズ・クールは、その大半が、来日して間もない外国人の目に「クール」と映る伝統的な日本の文化や生活様式でもある。

日本において変化しながらも継承されてきた文化の形態は、その表現、特にコミュニケーションのあり方を規定してきた。メディアの技術的発達だけがそのコンテンツのすべてを支配するのならば、世界中でまったく同じ様式のコミュニケーションとそのコンテンツが同時に発生してくるわけで、もしそうなら、コンテンツを保護したり文化的な独自性を示すものとして戦略的に市場を見出そうとすることは無意味である。というのもメディアの技術的発達のグローバルな展開はすでにコンテンツにも及んでいるはずだからだ。奥野卓司のいう「注目すべ

き現象」は、文化の様式のグローバル化を示唆している。それでもなお、現在進行形の日本の文化は日本の伝統的な遺産の延長線上に連続しているのである。現在の文化の表現様式つまりコミュニケーションのあり方が、それ以前の日本の文化、文化遺産と断絶することはできない。漫画やアニメーションの特殊性は、その文化的表現としての明確な認知が、主として国外からの認知というかたちで日本の外から強烈に生じてきたという点であろう。国外からやってきた日本の文化を知らない人々に指摘されてみれば、クールな日本文化というクール・ジャパンの番組で紹介されるものと基本的には同じである。しかもこのような日本文化のクールさの発見は、ロラン・バルトが1970年にすでに記録している。「日本を使ってエクリチュールの問題について書いた」という『表徴の帝国』は、いわばバルト自身がクール・ジャパンを見出し、それを「詩的素材として」、彼の思想を展開して見せたものなのである<sup>9)</sup>。

それではこのクールな日本文化の最先端のソフトである漫画やアニメーションはそのコミュニケーションのあり方において、どこに起源を持っており、どのように発展してきたのだろうか。「表現様式」という観点からみると、世界遺産にも指定されている日本の伝統的な文化遺産である舞台芸術<sup>10)</sup>は今日まで保存され維持されてきた日本の文化の代表的な表現様式である。これらのコミュニケーションのあり方を観察すると、漫画やアニメーションの表現様式との共通点が見出される。漫画やアニメーションは二次元の表現様式であるから、表現様式としては演劇とは根本的に異なると考えることもできるが、今日のアニメーションは技術的に三次元での表現を目指しているものも多い。アニメーションは技術的には発達が進行中のものであり、その目指す方向は演劇との類似性を示している。これまでに日本の漫画やアニメーションの起源として数多く指摘されているものは、日本の独特の絵画表現様式の絵巻物<sup>11)</sup>である。本稿は日本の伝統的な舞台芸術と日本独自の美術様式であった絵巻物という二つの表現形式が、演劇的なコミュニケーションの観点からみて、クール・ジャパンの起源としての特質を持っていることを示そうという試論である。

## 1. 日本の伝統的舞臺芸術

日本の伝統的な舞臺芸術の代表的なものは能・狂言、文楽、歌舞伎の三つといえるが、その演劇的なコミュニケーションのあり方は独自性に満ちている。演劇というものをとらえる概念自体がいわゆる西洋の文化における演劇とは異質のものである。「演劇」という語を“drama”または“theatre”という英語の表す概念と比較するだけでもそれは分かるし、日本古来の伝統的な舞臺芸術は、演劇よりも、芝居という日本語の方がぴったりくるのかもしれない。しかし“drama”の語源はギリシア語の“draón”すなわち“to do”<sup>12)</sup>を意味するものである。“theatre”という英語の語源はギリシア語の“theaomai”で、その意味は、“to behold”すなわち「見る」ことである。古代ギリシア文明において興隆した演劇のさまざまな要素と日本の伝統的な舞臺芸術には共通点も多いが、本稿で探りたいテーマのひとつは日本の文化の表現形式のコミュニ

ケーションの中心にある「見る」という行為の重層性である。したがって語源的には「行い」を「見る」演劇におけるコミュニケーションという概念から、まず日本の伝統的な舞台芸術の三つの現在の上演スタイルを対象に、それらを専門分野としない者として考察する。演劇におけるコミュニケーションを、「観客が舞台に見るもの」、「舞台から聞こえるもの」、「観客が上演から読みとるもの」の三つの観点にしぼり、ここでは主に日本の漫画やアニメーションとの関連においてそのコミュニケーションのあり方を考える。「観客が上演から読みとるもの」については、日本の伝統的な舞台芸術の専門の研究者でなければ説明できない歴史的遺産から生じる世界や学問的な分析を伴うべきものがあるのは当然であるが、ここではその領域まで踏み込むことは当然できない。

### 1-1 能・狂言

能は日本の伝統的な舞台芸術の中でも最も歴史が古く、その演劇的なコミュニケーションも複雑で多様で深遠であることはいうまでもない。能の上演の様式や能舞台がほぼ確立した14世紀時期のものを、その200年後に演劇的な興隆を迎えたイギリスのエリザベス朝演劇の舞台と比べるとその幕やカーテンを持たないむき出しの舞台や三方から観客が舞台を囲むような劇場の構造の部分的表面的な相似とは全く異なったものである。

観客は舞台とさえぎられることなく直接舞台と向き合っているが、舞台には「橋掛かり」があり遠近法を演出する大中小の三本の松と斜線でさえぎられる空間という視覚的効果が配置された通路は、それ自体が「見て意味のあるもの」になっている。観客は舞台の背景の鏡板の松の木と同様、設営された舞台の上に役者を見出すことになっている。観客は上演中に松の木を意識することはほとんどないだろうが、舞台に向き合っている限り、松の木の映像は視覚的な情報を送り続けている。能は演技というより舞いに近いとも言われるが、その舞いは常に背景のうえに浮かび上がる。これは漫画やアニメーションにおける背景の扱いに相似する。能の上演は一般的な能楽堂で上演される場合、常にその背景とともにあり、しかも観客はその背景を特別なものとして意識しないことを無意識に選択して上演を見ている。漫画やアニメーションにおいて常に背景は必然なのであり、そこに何かを描きこむか、または何も描かないかどうかは常に選択されている。ただ選択するのがコミュニケーションの担い手であるか、観客であるかの違いである。

漫画やアニメーションとの関連で考えると、観客が見るものの中心のひとつに、能のシテのつける「面」がある。能面の行う演劇的なコミュニケーションは、漫画やアニメーションにおける顔の扱われ方とそのコミュニケーションにかなりの類似性がみられる。能面は、同じひとつの面でいかにして多様な表情を見せるかということに細心の注意を払って面のかたち、色が作成され、面の傾き、光線の当たり方、観客からの視線の方向などで明らかに異なる表情を舞台上で生み出せるようになっている。ひとつの面をつけながら異なる表情を生み出すという創造性をもたらすものは日本の文化におけるヴィジュアル重視の傾向に他ならない。能全体は象徴劇であり、表現の様式はシンボリックで、具象性を排除したものに近いにもかかわらず、面の

表情は、同じひとつの面が具体的に見せることのできる可能性が探られている。クラシック・バレエやダンスとの共通性が見出せるほど、せりふによる表現以上に面の見え方や面を中心に演じるもののしぐさが見えることが重視されている。ひとつの同じ面をつけた役者の動きによって、異なる表情が伝達されているのであり、観客はそれを読みとっていく。

能舞台には、面をつけた役者である能の主役のシテの動きやせりふ以外に、シテ方の謡の吟唱部分を斉唱する地謡、囃子方と呼ばれる、笛、太鼓の楽器を演奏が舞台から聞こえてくる。それらの担当者は舞台上に常に存在している。さらにむき出しの舞台はシテの装束の乱れを直したり、代役を勤めたりする後見も常に観客の視界に存在している。能の舞台が作り出すシンボリックなコミュニケーションは、観客が明確な具象的な表示としては見えていないものを読みとりながら、同時に実際に明確に見えているものを捨象することによって成立している。

能の舞台を見ている観客のこのような状況は一定の方向を音源として聞こえてくる音をいっば立体化しているとも考えられる。動かない能面の口を見ながら、あたかも口が動いてそこから語られるかのようにシテのせりふを聞き、オーケストラ・ボックスにしまいこまれたり御簾のうちに隠されてはいない地謡、囃子方の姿を見ながら同時に見ていないのであり、音を生み出す面とシテによる演劇的コミュニケーションの中核にある部分から聞こえてくるように無意識に立体的に聞いている。

このコミュニケーションのあり方が漫画やアニメーションと似ているのは明らかである。能面が表現する「顔」が描かれない漫画というのは想像しにくい。逆に無生物に顔を描くことによって成立している漫画は無数にあるといえる。「目が点になる」という表現は漫画でよく使われるが、能面にうがたれた点のような穴から、観客は立体的にさまざまな感情を読み取る。立体的なコミュニケーションを図りにくい漫画においては、この目の大きさを自由自在に変えることによってさまざまなコミュニケーションを成立させていく。漫画が目を中心とした顔をどのように描くかということによって感情や情念を描き出すのはいうまでもない。アニメーションの場合も、顔は重要なコミュニケーションの中心であるが、特にせりふと顔の口の動きについて観察すると、日本のアニメーションの場合は口の動きのリアリスティックなアニメーション化についてどちらかというとな頓着であった<sup>13)</sup>。つまりあたかも能面を被った役者が口を動かさずにせりふを述べる時のように、アニメーションのキャラクターがせりふどおりに口を動かさずいても、たとえズレた動きでせりふを述べているような画面構成であっても、日本人は声優が当てている声によって、画像の自然な動きを無意識に作り出して見ていたのではないだろうか。

日本のテレビ・アニメーションの創世記においては常にセル画の節約が指摘されるが、同様のリミテッド・アニメーションはアメリカでも同時期に作られており、むしろその動画を日本人の受け継いできた文化遺産において成立されたコミュニケーションを使って積極的に読みといてきたともいえる。日本の低予算のアニメーションとはそのような表現形式であるという諦念に似た代償的な無意識ではなく、むしろ積極的で自然な映像と音声の立体化、さらにはい

ば増幅を行っていたのであり、それは能を見るときと同じ資質によるものだったのだ。

シテのつける面である「顔」はことばと同様コミュニケーションの担い手の中心である。シテの感情の激変、激情はシテが橋掛かりの向こう側で「面」を付け替えることによって表現される。「女面」は「般若」がコミュニケートする領域には踏み込めない。この面をつけかえるという劇場的な演劇的コミュニケーションの様式は日本の漫画やアニメーションでおなじみの「変身シーン」へと連続すると考えることができる。「劇的な変身」は変身ヒーロー、ヒロインもののテーマの源流でもあり、アニメーションにおいては変身シーンを手塚治虫が考案したといわれるバンク・システムとして活用され続けることになり日本のアニメーションの典型的な場面のひとつになった。

狂言は会話劇であり、笑いを中心に構成される日常生活を主題としているため、扱われている主題などについても漫画との連続性は考えやすい。漫画がはじめ読み手を笑わせるために描かれてもいたことは否定できない。狂言は能と同時に上演されることによってそのこと自体が重要な演劇的コミュニケーションを作り出している。狂言の役者も能舞台と同じ舞台上に演じられる。観客は能の上演よりも容易に背景を捨象するだろうが、それは観客が見ているもの聞いているものが同一であり具体的な会話で進行するからである。最も端的に狂言の演劇的なコミュニケーションの特殊性を考えるとそれはオノマトペの多用である<sup>14)</sup>。擬態語、擬声語の表現が狂言を成立させているといってもよい。

日本の漫画を海外の言語に翻訳するとき、最も困るのが漫画で多用されるオノマトペである。オノマトペの語彙の豊富さは、そのことばに相当するものがないとき他の単語でおきかえていくと説明的で冗長になってしまう。説明されるはずのイメージや概念を、「音を表現する日本語ひとつ」から構築することによって狂言の世界は成り立っていてもいる。このようなコミュニケーションのあり方は、漫画の線画やカラー版でない単調なページの連続を読んでいる漫画の読み手のイマジネーションにオノマトペが色をつけ、手触りのような感覚を与えるのとちょうど同じであり、日本人はそのように漫画を読みとってきたという面があることを暗示しているのだ<sup>15)</sup>。

## 1-2 文楽

文楽の舞台は能・狂言とは異なり、観客と舞台を隔てる幕がある。この幕の使われ方は歌舞伎と同様に日本の伝統的な舞台芸術の観客が見るものへのこだわりを示している。少なくとも幕は3種類の開き方があり、幕開きという演出が存在する。舞台は扱われる人形がちょうど観客の視線に来るように構造的な工夫がされている。ロラン・バルトは文楽について次のように述べている。

《文楽》は、その原動力をかくしもしなければ、またしいて明らかにみせようともして  
いない。つまり《文楽》は俳優の入魂の業から一切の聖なる痕跡をとりさり、魂と肉体、  
原因と結果、原動力と機械、演出家と俳優、宿命と人間、神と被造物、そういう対立

者の間に存在すると西洋人がみなさざるをえない形而上的因果関係を廃棄する。人形遣いはかくれていない。それならば、どうして人形遣いを神としたいなどとあなたは思ったりでしょうか。《文楽》にあつては、操り人形はどんな糸によつても支えられていない。糸がない。したがつて、暗喩がなく、神がない。操り人形は被造物を猿真似するのではない。もはや人間は、神の両手のあやつる操り人形ではない。もはや内面は外面を支配しない。(097-8)

このように、文楽においてもっとも衝撃的であるのは三人遣いという人形の扱い方である。ひとつの人形を三人で扱うということ自体特殊であるといえるのかもしれないが、世界中の人形劇での約束事のように考えられる、扱い手を隠すという概念が文楽の場合は希薄である。観客には黒衣が見えないという舞台上演上の約束事はそれ自体意義深い、歌舞伎の上演でも使われる。それよりも重要なのは、三人の使い手のうち、出遣いという主遣いが本人の顔を出して扱うことである。顔を露出するようになった経緯は、「見事に操る使い手の顔をぜひ見たい」という観客の願望を聞き入れたことによるもので、残りの二人は黒衣のまま、主遣いは上演中その顔を露出して人形を扱っていく。もちろん演技者としてではなく、ほぼ無表情に表情をかえないまま、扱う人形とその顔の横に扱い手の顔がある。このとき文楽は人形劇、あるいは演劇という形態のリアリズムを破壊しているわけであり、人形が作り出す演劇的なイリュージョンを一方で入念に完成しようとしながら、他方で崩し続けるのである。観客は見えているものの中から常に無意識に見たいものだけを選択的に見るようにしつらえられている。

文楽における視覚的な情報が、聞こえるものという聴覚的な情報とともに立体的であるのは能と同様である。文楽における舞台は床と呼ばれる人形の声を出しつつナレーションを語る義太夫と音楽の担当者をむき出しに設置されている。複数の人形の声が声音を使って演じ分けられていても一人の義太夫が語っていることは常に視界に入ってくる。つまり操られた人形の生み出すイリュージョンは舞台裏とともに観客に提示されている。実際に文楽を見に行くと、主遣いと人形の一体感は感覚的なものである。扱い手に、まるで通常の演劇の役者にファンがつくようにファンがつくというのも実際に観劇すると体感できる。この感覚はおそらく演劇のコミュニケーションから考えると常に二重に視覚的に提示されているものを観客が無意識に選択的に見ていることから生み出される。そうでなければ、あれほどの感動を味わうことはできず、ストーリーに入り込むことはできない。人形が生身の人間であるかのように登場人物として存在していると意識し、ストーリーを追いながら、観客はそのイリュージョンを作り出しつつ同時に破壊しうる舞台裏をのぞいている。おそらく観客の心の目は同時に両方を見ているのではない。

この視覚的な映像の選択は、CG処理と相関している。技術的に進歩し盛んにさまざまな映像作品においてCG処理が使用される現在、特に映画やテレビの特殊効果とよばれる、アニメーションで多用される画像処理と似ている。黒衣と同様にスクリーンと同じ色をきた人物や

物体はそこを切り取ったり消したりすることが容易であるが、文楽の観客はおそらく無意識に黒衣を消し去り、主遣いの顔を消すのである。網膜に映るすべての情報のうち、必要なもの以外は消去したいときに消してしまう。CGの技術が発達するはるか以前から文楽はその技術の可能性を模索していた。電気のない時代、薄暗い照明のよりの黒衣は実際に見えにくいものであったかもしれないが完全に見えなかったわけでもない。そうでなければ扱ひ手の顔が見たいという欲求は出てこないはずである。ちょうど見事なできばえのCG処理による映像を見たとき、その完成度が高ければ高いほど、そのメイキング映像を見たくなくなるというのと同じである。CG処理を駆使した見事な映像作品が個人的に鑑賞できるDVDにおいてその特典映像としてつけられているのはそういうわけである。その場合文楽とは違って舞台裏は意図的に開示されたり、覗こうとしない限り覗くことはできない。

この演劇のコミュニケーションの形態が示唆するのは、日本における漫画やアニメーションの人物の描き方の特徴でもある。口の動かし方や必ずしもリアルな動きが作り出されていない日本の創世記のテレビ・アニメーションにおいて、日本人はそれほど強い不満を持って見たりはしなかったのではないか。能・狂言だけでなく文楽におけるこのようなコミュニケーションのあり方は、アニメーションを見る日本人が技術的な進歩や豊富な資金の投入を待ちこがれつつアニメーションの制限された動きを見ていたわけではないことを証明しうる。ストーリー主義とよばれるものがアニメーションの中心になって映像の動きは経済的な理由で追求しない方向に流れたといわれるが、視覚的に得られる情報を増幅させることが、むしろ得意であったのではないだろうか。

文楽における人形の動きは細部にいたるまでリアリスティックに人間の動きを再現しようとしながら、その口元や目の動きといった表情の変化は大変限られたものである。しかしながら観客は主遣いと黒衣を視野に入れてなお、人形に魂が吹き込まれるのを、読みとるのである。おそらく人形は魂を吹き込まれるとか生命を与えられるというよりも能楽における能面と同じようにもともとそれは魂を持ったものであり、その根源にはアニミズム的なアジアの思想があるのだろう。人形の扱ひ手は能面を「いただく」シテと同じようにそこに生きている魂と一体化しているのである。それと同様に日本のアニメーションを見る観客の意識の根底にはその動かされる映像が現実には生きているという感覚を自然に抱いてきたのではないかと思われる。

### 1-3 歌舞伎

歌舞伎のコミュニケーションのあり方は、能楽と文楽を総合的に演劇的にさらなる追求をしたものであるといえる。歌舞伎は能楽や文楽よりも観客が舞台に見るものに対して能動的に働きかけて、観客が見るものについて誘導的であり、舞台から聞こえてくるものはそれを助けるものとして位置づける。歌舞伎の劇場は構造的な劇場的装置と工夫に富んでいる。歌舞伎の「伎」という字が象徴する技術は主に見せる技術としてコミュニケーションを成立させている。歌舞伎の劇場においては舞台と観客を隔てる幕も沢山種類があり使い分けられる。さらに歌舞伎は日本の伝統的な舞台劇術の中では最も顕著に役者によるせりふと演技によって演劇的



コミュニケーションを成立させているといえる。歌舞伎の役者に特徴的な男性が演じる女形についてバルトは、

内部の男性はただ、不在化されているのである。俳優は女形の顔を作って、女性を演じているのではない、女性を複写しているのではない、ただ単に女性を表徴するのである。もしもマラルメがいったように、表現体は《理念の所作》によってできあがっているものであるならば、女形は歌舞伎にあっては女らしさの所作であって、女性の剽窃ではない。(144)

と述べているが、「女性らしさ」を追求し様式的表現を極めた女形は舞台に主として見られるものとして存在している。しかも観客は役者の生身の肉体を見るのではなく、バルトのことは借りれば「女性の表徴の組み合わせ」を見て、女性の「観念」を読みとるのである(148)。ここでも観客は男性がそれらしく見えることを追求している現実の肉体を見ながら、同時にらしさの表現を見ながら、女性の観念だけをコミュニケーションの中心にあるものとして無意識に選択して読みとっていることになる。

漫画で描かれる人物や生物はその自然の本質からかけ離れていようと、あるいは描かれた絵そのものがデッサンのまずきなども含めて多少の不具合を見せていたとしても、伝えたい特徴が統一的に描きこまれた時点で読む者の中で人物としての観念を持つことができる。このことと女形を見るときに日本人の意識を同一視することはできないのかもしれないが、80歳を超えた男性の女形に女性の観念を見ることのできる日本人にはとても容易な読みとりの技術であるように思えてくる。

歌舞伎の演劇的な表現形式の特徴的なものは多岐にわたっており「ケレン」とよばれる見目を重視する極端な演出も開発されているが、「ケレン」が観客の五感に直接コミュニケーションしようとするものでありその効果は漫画やアニメーションに通じるものとも考えることもできる。歌舞伎において黒衣は文楽以上にその見えるのに見えない存在意義を発揮し、義太夫狂言の人形振りにおいては女形は女性を表徴する人形を体現することになる。しかしながら歌舞伎の表現形式のうち最もアニメーションや漫画と関わるものは「見得」と呼ばれるポーズである。ほぼクライマックスというべき感情の高まりにおいて歌舞伎の俳優は時間をとめてしまうかのようになり、多くはツケによる音響効果とともに静止する。この「見得」がアニメーションの中に生きているのではないかという指摘は切通理作なども行っている<sup>16)</sup>。高畑勲は日本型のアニメーションの演出についてディズニーのそれと比較して次のように述べている。

日本では、映画的演出効果を計算して演出家が統一的にアングルを選びカメラワークをつけ絵コンテを設計する。それによって少々アニメーションが貧弱でも、演技がストレートで面白くなくても、それどころか止め絵さえ多用しても、強引に観客を心理的に巻き

込み感情移入させてしまうことを目指した<sup>17)</sup>。

ディズニーにおいては分業体制で最も効果的な演出を目指して進められるアニメーションの演出が日本ではほぼ一人で行われることが多いという説明に加え、アニメーションの演出に最も反するものと思われる「止め絵さえ多用しても」という指摘は非常に興味深いものであり、しかもそれが「強引に観客を心理的に巻き込む」演出であるとすれば、歌舞伎の見得という表現形式におけるコミュニケーションのあり方の延長線上にあるのは間違いない。このように日本伝統的舞台芸術の演劇的コミュニケーションは漫画やアニメーションの作り手と読み手の両方にその表現形式を提供してきた。演劇の発達と興隆は見せる技術を探求していくことで同時に観客の、読みとる技としての感性を育んできたのである。

## 2. 絵巻物

絵巻物をアニメーションの起源として総合的にその図版とともに解説した画期的な著書は、高畑勲の『十二世紀のアニメーション—国宝絵巻物に見る映画的・アニメ的なもの—』である。しかし高畑の現在の考えの発端には、今村太平による日本の絵巻物とアニメーションを比較した評論がある。ジブリライブラリーから最近復刻出版された『漫画映画論』<sup>18)</sup>がそれであるが、その一部は英訳され、1953年にU.S.A.の雑誌に掲載されている<sup>19)</sup>。今村はエイゼンシュタインがアニメーションと日本の美術との共通している特徴を指摘したことを述べ、日本の絵巻物がディズニーのアニメーション映画と同じ手法を持っていることを指摘している。それをふまえ、高畑は十二世紀後半に成立した日本の連続式絵巻が「アニメ的マンガ的」であることを詳細に分析する。「ストーリーマンガ・劇画や四コマ漫画などのコマ割りされたマンガ」とアニメーションの共通点を示し、連続式絵巻物がいかに映画的でマンガ的であるかを述べるのだがその前に、日本の言語体系がその「ほんとうのルーツ」であると高畑は主張する。日本語が「視覚記号と音声記号のあいまいで多面的な重層」であることの根拠として科学的、歴史的な13項目を挙げて、日本語の独特の言語体系から生じてくる「多面的な重層」が今日のマンガやアニメにつながるものであり日本人が十二世紀後半以来「一貫して楽しんできた」ものだと指摘する(6-7)。現在では絵巻物をアニメーションやマンガのルーツとして探る試みは盛んに行われ、同様の著作の出版も多い<sup>20)</sup>。

絵巻物を漫画やアニメーションの起源と考え漫画の歴史をたどろうとする研究は海外でも多く行われるようになってきている。高畑は、連続式絵巻が「ある幅に視野を限定しつつ、右から左へと自在に繰り広げながら鑑賞する」ことを前提として製作されたことを重要視し、作品を繰り広げることによって生じる表現機能が、『信貴山縁起絵巻』の「映画の革命的特質」、「時間的視覚芸術的特質」を果たすのであると述べている(13)。絵巻では、左から右へという一定方向かしか移動できないはずのカメラ(視点)を「向き・位置の選択で主観的な視点を与え

る」ことによって上下左右自由に移動し、近接したり遠ざかったりできるカメラと同じ効果を感じさせていると述べ、この工夫によって「主観的、心理的な視点を観客に与え、ドラマに入り込ませようとする」と図説している（15）。絵巻物のこの特質は、絵巻物を繰り広げていく読み手に、平面的な二次元の絵を立体的に三次元的に読みとらせているということであり、絵巻物は読み手とのあいだに演劇的なコミュニケーションを成立させているわけである。

荒井雄三はウェブ上に『日本美術史ノート』という日本美術全般にわたって大変詳細に分かりやすい解説を掲載している<sup>21)</sup>が、荒井の物語絵についての図説を見ると、絵巻物が、顕教絵画、密教絵画、中国の風景、風俗画に加えて公用語であった漢文、万葉仮名、和歌などが存在し発展していく奈良時代を経て、浄土教絵画、密教絵画、唐絵と特徴的に異なる大和絵が成立していくのが分かる。『源氏物語』の雨夜の品定め「唐絵よりふつうの景色（大和絵）がよい」という一節をひいて「平安時代後期の絵画観」を紹介している。さらに平安時代の絵巻物のあり方について次のような表1が掲載されている<sup>22)</sup>。

表1

	形式	題材	技法	造形の特徴	内容	現代
女絵	段落式	恋愛物語	つくり絵 3段階技法	吹き抜け屋台 引目鉤鼻	心理移入 静的 あわれ 象徴的	少女コミックの 世界
男絵	連続式	説話 ノンフィクション	打ち込みや肥瘦の ある線線描を生か す着彩	異時同図法 デフォルメ	写実的 動画的 おかし	アニメーション の世界

上の表にある「女絵」と「男絵」という分類について筑波大学が公開している日本美術シソーラス絵画編をみると、「女絵」ということばの初出は975年頃成立の『蜻蛉日記』、男絵の初出は11世紀から12世紀にかけて成立した『榮花物語』であるが、『蜻蛉物語』の「女絵をかしく書」の記述は「恋愛を題材とする情緒的画態」を指し、『榮華物語』に「女絵と対立する概念として「男絵など絵師はづかしうかかせ」とあり、男絵は専門画師の正統的画態を指すらしい。「現在では『源氏物語絵巻』のようなつくり絵を女絵とし、『信貴山縁起絵巻』のような力強い動態的画態を男絵という」とある<sup>23)</sup>。絵巻物を誰がどのように作成したのかはまだ解明されていない部分もあるようである。皆本二三江による『だれが源氏物語絵巻を描いたのか』<sup>24)</sup>などをみるとかなり明確になったようだが、いずれにしても、「男絵」や「女絵」という語は絵画的な表現のあり方を指すのである。

## 2-1 『源氏物語絵巻』と少女漫画

最古とされる日本の絵巻物である『源氏物語絵巻』は現存するものはその一部にすぎないが、四大絵巻とよばれる国宝とされるものの中でも文字情報が多い。美術史的に見てそれが「女絵」とよばれ「男絵」と区別され、上の表のような流れを作っているのだろうが、少女漫画と

少年漫画というジャンルのあり方とパラレルでもある。少女漫画が私小説的な自己表現を確立していることはよく指摘されているが、『源氏物語』という物語を絵巻物として描くこと自体が日本の漫画の演劇的コミュニケーションを示唆するのではないと思われる。物語からいくつかの場面を抽出し、その最も印象的な絵を入念な背景とともに描くのだが、詳しいト書きのような背景とその場面にせりふを入れるように絵詞が当てはめられていると見ることもできる。

『源氏物語絵巻』のコミュニケーションも高畑が指摘するような映画的なカメラワークを示す多層的で複雑なものでもあるが、きらびやかで豪華な装飾的な背景や登場人物の装束の華麗さやその色彩豊かな表現などは、少女漫画の巻頭部分のカラー口絵のようである。五十四帖という長編をすべて絵巻物にしようとする試みだけでも興味深いが、『源氏物語』の少女漫画化もすでに何度も試みられている<sup>25)</sup>。

少女漫画というジャンル自体が現在では多様なあり方を展開しており<sup>26)</sup>、一概にいうことはできないが、『源氏物語』の著者が女性であり個人的な恋愛物語がテーマである点は少女漫画と共通する部分がある。萩尾望都が吉本隆明と対談で語っている漫画を描くときのプロセスを読むと、『源氏物語』というストーリーをどのような絵巻物にしていくのかという過程と類似しているように思われる<sup>27)</sup>。萩尾のしている映画の作成に見立てた説明から分かることは、ストーリーとことばと絵をどのように配置し視覚的に誘導していきたいかを感覚的にコミュニケーションのあり方として確立していることであり、少女漫画における立体的で演劇的なコミュニケーションの存在である。

海外で、あまり読まれなかった日本の少女漫画が読まれるようになっただけでなく、少女漫画を描きたいという動きも盛んになりはじめているらしいが、女絵と同じで作者が女性かどうかということは問題の本質ではないが、「女性」という概念が表しうる感覚的なものがコミュニケーションを成立させているのは事実である。少女漫画や『源氏物語絵巻』が萩尾自身がいうような映画的である以上に演劇的なコミュニケーションを成立させている。なぜそのように考えられるかいうと、その人物の描き方である。「引目鉤鼻」から能の面を連想するのは容易だし、どちらの人物の描出もリアリズムを目指すことなく繊細であると同時に自然に反している。萩尾は「ことばも絵だと思って描いている (193)」と述べているが、『源氏物語絵巻』の絵詞は明らかに絵ではないが、絵の一部をなすものでもあり、能や文楽の語りとして聞こえてくるものとの立体化が生じるように文字と絵が立体的な空間を作り出しているのである。しかも『源氏物語絵巻』の場合すべて吹き抜け屋台で描かれた室内という舞台に似た場面の上に描き出している。

つまり、少女漫画も『源氏物語絵巻』も絵がなければ決してコミュニケーションを成立させられないのだが、その絵は、日本の伝統的な舞台芸術が生み出したコミュニケーションのあり方と同じで、具象的なリアリスティックな再現を目指さないものである。描かれた絵は描き手の視覚情報から得られる感覚的な誘導を平面から立体化させる方向にあり、読み手は絵として描かれた文字とともに絵をよみとりを静止する絵を動かしてさえいるのではないだろうか。少

女漫画という「自己表現」<sup>28)</sup>のスタイルは、『源氏物語絵巻』における特殊なコミュニケーションを遠い起源として生み出されたというより酷似した手法のバリエーションなのである。

## 2-2 男絵で描かれる絵巻物と漫画、アニメーションの世界

『信貴山縁起絵巻』や『鳥獣人物戯画』はこれまで漫画の起源としてしばしば指摘されている。高畑はすでに述べたように『伴大納言絵詞』やその他の絵巻物を加えて絵巻物がいかに漫画的でアニメーション的であるかを、作り手が、物語性のある「時間的視覚芸術」を創造するという明確な意図を持って作り出したという視点から克明に指摘している。特に映画的事象であることとして「奇妙な構図」を分析しながら、それがフレームアウトやフレームインのようなカメラの動きのできる映画のカメラをも超越してアニメーションが描き出す次元にいたっていることを指摘する。絵巻空間を現実的な空間であるとみなして、カメラのように現実世界を切り取りながら、切り取ったもとの世界をも意識している描き方であるといい、「非観念性・非抽象性・非総合性」という日本の文化的特徴を示す「現実的感覚的な、観念に支配されない空間意識を持っていたことを」証明するものだという（51-52）。『信貴山縁起絵巻』に顕著なカメラアングルを自在に変化させるようにして描き出していくことが驚異的であると解説しているが、映画やアニメーションと少し違うのは、カメラワークに誘導される読み手の視点が徹底的に制御されないという点ではないかと思う。高畑のいうとおり面白そうなストーリーを動画で映像にするようにそしてカメラは自由に動いてさまざまなアングルを見せながら絵巻物はくりひろげられていくのだが、映画のフィルムが捕らえたカットの連続を見ていくのと違いもっと演劇的なコミュニケーションが介在していると思われる。

絵巻物においては、その絵を映し取っていくカメラが動くように読み手の視点が誘導されるのは事実であるが、カメラと一緒に視線を動かすのをやめ、演劇を見ている観客のような自由な視点が立体的に許されてもいるのではないだろうか。映画を最初に見るとき、ほとんどの場合カメラによって視点は誘導されていく。映画を個人的に再生できるメディアが発達してはじめて観客は自分の見たいところをくりかえしたりとめたりすることができるようになった。しかし絵巻物のコミュニケーションはこれと同様の技術を秘めていたのである。映画の映像は製作された画像のアングルを変えることはできない。絵巻物はそのアングルを読み手が変えられる可能性さえ示すのではないだろうか。

『伴大納言絵詞』を読み解きながら、高畑は「航空撮影の臨場感」や「アニメの撮影設計そっくり」な視点の移動を可能にする描き方を「見事な劇的映画の構成」とよぶ。これらの「アニメのような行動の連写」は「進展の三一致による迫真力」を成立させ「ドキュメンタリー主義的手法である（71-2）」という。これらの指摘も高畑自身が「劇的」ということばを使っているように絵巻物の演劇的なコミュニケーションの要素を示唆するものでもある。

「異時同図法」という手法が漫画のコマ割りの元祖であることは大変有名な「子どもの喧嘩」の場面に顕著であり、高畑もこの部分の絵をコマ割りして見せている（86）。物語の時間の流れをどのように描いていくのかは映画やアニメーションだけでなく、漫画や演劇において

も大きな問題である。異字同図法で描かれるような連続する時間を描く場面よりも、時間的な飛躍を描く方が当然困難である。エリザベス朝の演劇においては、せりふや幕の序詞役のことはだけで一挙に飛躍してもらうしかない。日本の演劇の場合、時間の飛躍を視覚的に見せようとする工夫がなされる場合が多い。歌舞伎の回り舞台や文楽や歌舞伎における幕は舞台と観客を隔てることによって、時間の経過を幕の内側、つまり舞台裏で視覚化する機会を準備してくれる。高畑は絵巻物においても時間の経過をいかに表すか綿密に計算され意図的に描かれていると述べているが(81)、時間の経過を視覚的な情報と密接に結びつけるところが、コミュニケーションのあり方として演劇と絵巻物に共通している。

『鳥獣人物戯画』は漫画の元祖としてよく知られており、高畑も「動的な姿態表現の的確さ、開放的な現世謳歌とユーモアはそれが十二世紀日本で描かれたとは信じがたいほど現代的であり、人獣一如の飄々たる遊びの境地を示している(130)。」と述べている。漫画的な絵画的な表現と近似するものとしてあげられる「声の流線表現」についても詳しく解説している(139)。他の絵巻物同様「自在なアングルの変化」や「時間表現と結びついた映画的空間表現」(140)についても詳細に述べられている。鳥獣を描いた巻は特に日本で盛んに描かれている動物をキャラクターにする漫画の源流であることはいうまでもないが、狂言における動物の描かれ方との共通点も考えるべきではないかと思う。動物が動物ではなく人間として描き出されて人間模様を描こうとするコミュニケーションのあり方は、狂言の『釣狐』などで描かれるものと相似的である。動物は動物であると同時に人間であり、人間的な思考と行動を取ることによって演劇が成立しているのである。現在も数多く描かれている動物ものの漫画においても取られているコミュニケーションのあり方はそれと同じである。

## おわりに

日本の文化は、演劇的コミュニケーションにおいて間違いなくビジュアル的なものを重視する傾向にある。そしてそれは伝統的な舞台芸術だけでなく、絵巻物でも同様なコミュニケーションのあり方を構築するものとなっている。漫画やアニメーションは日本人の思考においては平面的なものではなく、読み手がほとんど無意識に立体的な空間を形成しながらコミュニケーションを成立させているものではないだろうか。高畑の指摘するとおり、日本人の、絵を描き、絵を読み解く力というのは映像のメディアの技術的発達のかなり先を行っていたのではないかと思われる。このようなコミュニケーションのあり方の特性は時代とともに薄れてきたというより、現在でも日本人の感覚における視覚的な情報収集への奇特なまでの集中という志向性として連続して受け継がれてきているように思える。それが『ポケモン』のある回の放送をみて気分が悪くなった子供がでた事件や映画の『バベル』の一場面で同様の症状を訴える人が出た事件に反映しているのではないだろうか。もちろんここにはより身体的で医学的な分析とか根拠があるのは当然であり的外れな観察にすぎないのかもしれないが、絵を見る力、絵を

読み解く力がクール・ジャパンの根源であることは決して否定できないであろう。

これは高畑の指摘のとおり日本語が漢字、平仮名、とともにカタカナを持っているという日本語の言語体系と直結している。日本語の豊富な文字数とその順列、組み合わせの自由自在は漫画の可能性を格段に広げた一つの要因である。高畑は、「フリガナを発明し、漢字という絵に勝手なルビを振って言語自体をマンガの萌芽のようなものにした(7)。」と書いているが、漢字を多用すれば漫画の情報量は無限大に広がる。それが漫画として面白いとかか完成度が高いかは別として、世界に類を見ないほどのハウツウ本を漫画で出版できるのは、漢字が持つ情報量に負うところが大きい。しかし手段としての日本語の言語体系の有効性だけが重要なのではなく、演劇的コミュニケーションのあり方を導き出すものでもあることに注目すべきではないだろうか。

最後にこのように特徴的で独自のコミュニケーションの成立によって文化的創造をしてきた日本の文化と連続している、クール・ジャパンの最先端である漫画やアニメーションが、なぜ世界的に受容され始めたのかという点について考える必要があるだろう。それはおそらくメディアの発達とそのグローバルな均一化がもたらしたひとつの結果であるように思われる。世界中でメディアの発達は人間の感覚をビジュアルな情報源へと集中させている。したがって当然、映像という絵を読む力はグローバルに劇的に向上しつつあるといえるし、見るものが読み解くことを求めるようなものであっても、目新しい映像として求められ続けるといえるだろう。

#### 注

- 1) Douglas McGray, "Japan's Gross National Cool.", *Foreign Policy*. May 2002.45-54. この記事はウェブ上で公開されている。
- 2) 祥伝社、2005年。
- 3) Scholes, Percy A, *The Oxford Companion to Music (Tenth Edition)*. O.U. P., 1970, p.897.
- 4) 「クール・ジャパン」という用語とその評価については奥野卓司が『日本発イット革命—アジアに広がるジャパン・クール』岩波書店(2004年)において、「クール」という語がカナダのマーシャル・マクルーハンがテレビによって生じた感覚を呼んだことに始まったことから U.K. のブレア首相のクール・ブリタニア政策の提唱まで詳しく説明している。29-30頁参照。
- 5) 英語版のみが残されている。Japanese Internet Governmets Internet TV, channel 2, <http://nettv.gov-online.go.jp/eng> 参照。
- 6) 2007年の4月から、2009年3月末まで朝日新聞の夕刊に毎週金曜日に掲載したコラム「エチエンヌのクール・ジャパン」はブログ版でウェブ上で読むことができる。
- 7) 東浩紀、「クール・ジャパンはクールではない」*Beyond the Art vol.1*, Apr. 2008, Japan Media Arts Plaza (文化庁メディアプラザ) という文化庁 CG ARTS が企画運営するコラムの記事、<http://plaza.bunka.go.jp/museum/beyond/vol1/> 参照。Anne Allison はその著書においてクール・ジャパンというフレーズは真実の日本を表すものではないと言い切る。*Millennial Monsters. Japanese Toys and the Global Imagination*. U of California P, Berkeley 2006.
- 8) COOL JAPAN の放送は 2005 年から現在まで続いている。2008 年の 3 年間に放送した番組の中から、「ベスト・オブ・クール」に選ばれたモノを中心に、「ニッポンのクール」の 90 項目は、本にまとめ

- られている。『発掘！かっこいいニッポン：Cool Japan』ランダムハウス講談社（2008年）
- 9) 『表徴の帝国』ロラン・バルト著、宗左近訳、ちくま学芸文庫（1996年）の解説に、バルトがこの本が何を書いたものかを述べる部分が引用されている。翻訳の初出は1974年、ロラン・バルトの *L'empire de signes* (1970) の全訳として出版されたもの。
  - 10) 本稿における日本の伝統的な舞台芸術についての概念は、独立行政法人：日本芸術文化振興会の運営するサイト上の伝統芸能データベースから得た情報に主として基づいている。<http://www.ntj.jac.go.jp> 中の <http://www.ntj.jac.go.jp/database> による。
  - 11) 高畑勲著、『十二世紀のアニメーション—国宝絵巻物に見る映画的・アニメ的なもの—』徳間書店、1999年。
  - 12) *Oxford English Dictionary*, Oxford, Oxford U.P. (2004) によればギリシア語の“a place for viewning” 特に“to behold”に由来する。これは演劇がイギリスで興隆したルネサンス期の演劇が「聞くこと」を目指した歴史的事実とは一致していない。“drama”の語源は、やはりギリシア語であり“to do, act, perform”を意味する語がもとになっている。
  - 13) リミテッド・アニメーションという手法と口の動きについては、草薙聡志著『アメリカで日本のアニメーションはどう見られてきたか？』、徳間書店、2003年、43-47参照。草薙の網羅的な検証はきわめて示唆に満ちたものであり、リミテッド・アニメーションによってストーリー主義を貫くことになる日本のアニメーションの創世記についても述べている。
  - 14) NHKのクール・ジャパンの「音」の回においても漫画におけるオノマトペの多用の特殊性や日本語のオノマトペの多さについて紹介している。さらに日本の文化の狂言の擬態語に魅了され、狂言を習いつつ研究対象にしている外国人留学生在が紹介された。2005年10月放送。
  - 15) 高畑は、日本語の独特の言語体系の特徴としてあげている13項目のうちの9番めに、「音声や態様を記号化するオノマトペが異常に多く、しかも個人的にオノマトペを新作することが許されている(7)」と書いているが、オノマトペの語源は元来「造語する」という意味でもある。
  - 16) アニメに見られる「心理描写や登場人物のきめポーズで背景の色が変わり、ドラマチックな音楽や効果音が流れ、モノログが始まる」ような描写は、「動きよりもモノログやせりふに頼り、見せ場だけを誇張するやり方」で、「紙に書かれた漫画をアニメ表現に置き換えるところから始まった」ものであり、「歌舞伎役者の見得と同じ効果がある」と指摘している。『宮崎駿の〈世界〉 筑摩新書308』筑摩書房、2001年、218頁参照。
  - 17) 『ディズニーアニメーション：生命を吹き込む魔法—The Illusion of Life—』、徳間書店、2002年、「あとがき」、参照。
  - 18) 岩波書店からの初版は1941年。エイゼンシュタインが日本の古典的な美術はアニメーション密接に関連する特徴を持っていて同様の手法を使っていると指摘したと述べている(217)。
  - 19) Taihei Imamura, tras. by Fuyuichi Tsuruoka, “Japanese Art and the Animated Cartoon”, *The Quarterly of Film Radio and Television*, Vol.7, No.3, (Spring,1953), 217-222. U. of California P.
  - 20) 泉武夫著『信貴山縁起絵巻—躍動する絵に舌を巻く(アートセレクション)』小学館2004年や黒田泰三著『思っきり味わいつくす伴大納言絵巻(アートセレクション)』小学館2002年などはアニメーションと共通する要素についても指摘している。
  - 21) 日本美術史ノートは『琴詩書画集』<http://www.geocities.jp/qsshc>の中に掲載されている。日本美術史ノートは網羅的で明解。<http://www.geocities.jp/qsshc/cpaint/nihon> 参照。
  - 22) 平安期の絵画、絵巻物、男絵と女絵、<http://www.geocities.jp/qsshc/cpaint/nihon11.html>。
  - 23) 筑波大学日本美術シソーラスデータベース作成委員会による、日本美術シソーラス絵画編



<http://www.tulips.tsukuba.ac.jp/jart/index.html> の「女絵」の項目を参照すると、「女絵は墨描きの絵で男絵は厚彩色の絵との説、女絵は素人絵で男絵は専門画師の絵との説もある」らしい。

<http://www.tulips.tsukuba.ac.jp/jart/nenpu/3oe003.html> 参照。「男絵」の項目には、「『源氏物語絵巻』のような優美なつくり絵『女絵』様式に対比される「山水屏風」（東大寺）、『信貴山縁起絵巻』、『伴大納言絵詞』などの動的表現のやまと絵様式を言う」とあり『栄花物語』から「おとこ繪などえ師はづかしようかかせたまふ」という記述が引用されている。

<http://www.tulips.tsukuba.ac.jp/jart/nenpu/3oe002.html> 参照

- 24) 草思社、2004年。皆本は、「隆能源氏」と呼ばれる藤原隆能のもとにいくつかのグループにおいて共同でおそらく男性中心に作り上げられたとされてきた『源氏物語絵巻』が、女性の美意識によって女性が作り上げたものであることを多角的に論証しようとしている。
- 25) 大和和紀著『あさきゆめみし』全13巻、講談社（1979-93年）は有名だが、他に原作に忠実な7巻以上のものも3種類、翻案的なものや漫画で読む古典文学のようなシリーズものなども含めると少なくとも13種類出版されている。ただしこれらすべてを少女漫画と一括して呼ぶことはできない。
- 26) 松居竜吾著「欧米における日本マンガ需要の新たな展開—少女マンガブームをめぐる—」、『国際社会文化研究所紀要』第8号、龍谷大学国際文化学部、2006年、参照。
- 27) 吉本隆明著『全マンガ論：表現としてのマンガ・アニメ』、小学館、2009年、第Ⅲ部対談に所収、193頁参照。
- 28) 萩尾望都と吉本隆明の対談につけられたタイトルは「自己表現としての少女マンガ」である（19-244）。