

4

純情漫画のいくつかの美学的地形図

ハン・サンジョン（韓尚整）

朴珍媛 訳

はじめに

ある漫画ジャンルを美学的に論じることは可能だろうか。可能である。一つの「ジャンル」とはすでに特定の約束事が形成された領域を称するものなので、その独特な慣習こそ、すなわちそのジャンルの美学になる。我々が韓国で「純情漫画」¹と呼ぶジャンルは他のジャンルよりもその特性が可視的なので、その美学を読み取るのは難しいことではないだろう。

ではこの研究対象にどのような方法で近づけばよいのか。純情漫画の美学を探究するために大きく分けて二つの方法がある。一つは純情漫画そのものの性質に集中することであり²、もう一つは、漫画の全体像から純情漫画を区別し、特徴を見出すことである。本稿では二つ目の方法を用いて研究対象に近づいてみようと思う。この方法は、純情漫画の固有性を他の漫画ジャンルと比較することによって、さらにはっきり認識させるメリットがある。言い換えると、一種の分類的なアプローチである。いくつかの分類基準を提示した上、その基準に沿って全体の漫画を区分し、純情漫画の各特徴がどこに属しているのかを巨視的な観点から把握する方法である。

1 韓国で「純情漫画」と称される作品は、歴史的な観点からすると日本や欧米で「少女漫画」と呼ばれる作品と異なるが、美学的な視点からみると差異がないともいえる。もちろん、その理由は純情漫画というジャンルの形成過程に日本の少女漫画が多くの影響を与えてきた為でもある。

2 筆者の博士論文で用いた方法である（ハン 2007）。

漫画全体を対象とする分類基準を提示することは、言うまでもなく、二つの理由で危険が伴う。まず研究対象が非常に包括的で論議の盲点が生じる可能性が高い。次に漫画全体を対象にする分類基準そのものが研究者の立場によって異なる可能性があるためである。このような危険性を回避するために、本稿は「特定の目的による分類基準」を提示する。特定の目的とは、一方では純情漫画の代表的な特徴を表し、またもう一方ではこのような特性を批判する立場の非論理性を提示するのである。本稿の分類法がこのような特定の目的を乗り越えて普遍化できるのかについては、今後の課題として残したい。

純情漫画に対する社会的な非難の起源は明らかになっていない。しかし1990年代以降、多くの文献からこのジャンルに対する軽視と非難が「固定観念」³となっていたことから推測すると、初期の純情漫画の定着期とされる1960年代にすでに生まれていたのではないと思われる。1980年代に入って純情漫画は急激的に変わり始め、この時期の作品を読んだ読者たちは徐々にこのような非難を批判し始めたが⁴、この作品たちに接してない読者たちの固定観念を払拭することは難しかったようだ⁵。社会的かつ女性的な観点からも興味深いはずの純情漫画に対する非難は、男性中心の社会での女性一般に対する卑下にも似た性格を持つ⁶。つまり「主に男性たちが読む漫画」に比べて「主に女性たちが読む漫画」はその質が劣っているということである。その代表的な意見として、純情漫画は他の漫画に比べて荒唐無稽で非現実的な物語であり、絵が下手なうえ、欧米志向的である

3 「純情漫画は理想的な男女間の優雅な恋を創り出すために綴られた物語という固定観念」、「とりわけ純情漫画にだけ拒否感を感じる」パク・ジェドン（1994: 152,159）

「文化的に最も公認されていない勢力」キム・ソング（1997）

「純情漫画に対する偏見…悪意に満ちた反感」パク・インハ（2000）

4 パク・ヒョンジョン（1998: 338-339）は次のように指摘している。「純情漫画が‘雲をつかむような千篇一律のお姫様の話しか語っていない’というのは偏見からきた無知であり、事実とは異なる […]。「好き嫌いが激しい…、千篇一律なストーリー…顔の1/3が目…、粗悪で間抜け…、嫌悪感に近い…、馬鹿らしいと思う…」などの表現がその例である」

5 1980年代後半の雰囲気を与える文章でもある。「この頃、女の子が読む漫画という非難を受けていた純情漫画が男子学生の間でも好評を得る前例のないことがあったりもした」キム・ヘンリ『『北海の星』を読む』参照

6 ウォン・ユンミも、他のジャンルを含む漫画領域でとりわけ女性漫画に対する学問的研究が不足している理由を「一部…純情漫画たちが女性を自ら卑下し、家父長的な秩序に従わせるという非難から起因したものである」と分析している。ウォン・ユンミ（2001: 2）

などが挙げられる。このような非難の根拠を把握すると同時に、純情漫画の特性を明らかにするため、物語、仮想の性格、視覚的な表現、登場人物といった四つの問題について考えていきたい。

1. 作品の一次的な目的は物語の伝達か否か

まず最初に分析する非難は、純情漫画は荒唐無稽で非現実的な物語であるという主張⁷である。本稿ではこの主張のキーワードである「物語」に接近してみる。漫画の中で最も多くを占めている作品群は、ある物語を伝達することを目的とする漫画である。読者たちが漫画に接するとき、慣習化された読み方、あるいはリテラシーでその物語を享受する。物語を伝達する漫画は大きくフィクション漫画とノンフィクション漫画に分けられる。我々が日常的に接触するのがフィクション漫画だとすると、ノンフィクション漫画は相対的に少なく、ドキュメンタリー漫画、自伝漫画、ルポ漫画などが存在する。専門的な知識の伝達と結合した漫画—寿司やワイン

作品の一次的目的			
物語の伝達		その他	
フィクション漫画	ノンフィクション漫画	知識・情報の伝達	慣習に対する挑戦
純情漫画 （「火の刀」） 少年漫画 （「龍飛不敗」） 専門漫画 （「今日のお酒の味はこんにはは」）	ドキュメンタリー ルポ 自伝 エッセイ 旅行記 （「私が住んでいた龍山」）	学習漫画 （ギリシャ・ローマ神話） 宣伝漫画 （ピラ、官公広報物） 時事漫画	実験漫画 （オリジン）

表 1⁸

や各種スポーツなどはフィクション漫画に含まれる。伝達する知識の正確性と重要性を認知しているが、これを引っ張っていく一次的な目的が物語の展開にあるからである。

物語の伝達が一次的な目的ではない漫画、つまり情報や知識の伝達や、

7 チョン・ヒョンジ (2004: 1) は純情漫画が「ストーリーの非現実性」という指摘を受けていると言及している。

8 「少年漫画」は日本で使われている用語だが、本稿では児童漫画と純情漫画を除いたフィクション漫画をこの用語で呼ぶ。なぜなら武侠漫画、学院漫画、ドラマ漫画などの名称があるが、これらすべてを別途区分して言及するのは難しいからである。また、実験漫画（オリジン）の原題はマーク＝アントワーン・マチュー (Marc-Antoine Mathieu) の「L'Origine」。

既存の漫画の慣習に挑戦する目的を持つ漫画もある。情報や知識伝達を目的とする漫画としては、学習漫画、宣伝漫画、時事漫画などが挙げられる。学習漫画はある程度フィクションと結合してはいるが、一次的な目的は「学習的な内容」の伝達であり、そのために物語を構成しているためノンフィクション漫画に属する。政治的な宣伝物であるピラや、官公庁や企業の広報物として活用される宣伝漫画も、同じく物語を活用しているが主な目的は宣伝である。そして現在進行中の政治的な問題に対して批判的な視線を伝える時事漫画も、同じく主な目的は物語の伝達ではなく批評であり、批判である。実験漫画は、反復的な漫画の創作および約束事の共有に挑戦状を突き出すことが一次的な目的である。

我々は、作品の目的とその目的がしっかり遂行できているのかをみて作品を評価する。物語をしっかり伝達しようとする漫画はそうであってこそ高い評価を受けるし、漫画的な約束事に挑戦しようとする漫画はその挑戦に正当性がないと良い評価を受けられない。例えば、面白い物語を伝達する漫画作品に実験的な態度が欠如しているとしても、悪い評価を下すことはない。しかし、各々の目的に対する価値評価は同等であるとは言いがたい。すべての作品が人間の認識の地平を拡大させるものであるべきという立場をとるなら、漫画の中では実験漫画がもっと高い価値を持つはずであろう。この他に物語の伝達、中でもフィクションかノンフィクションか、または宣伝や学習を目的とするのかによって認識の地平の拡大が制限されるわけではない。アート・スピーゲルマン (Art Spiegelman) の『マウス (Maus)』のような、一時代を揺るがすノンフィクション漫画に出会うこともあるし、逆にフィクション漫画がノンフィクション漫画を超越して我々に感動を与えることもある。

純情漫画は一つのジャンルであり、その物語の多くはフィクションの領域に留まっている。虚構的で荒唐無稽な物語、つまり非現実的な物語であるフィクションを扱う漫画は純情漫画だけでなく、事実上ほとんどの漫画がそれに属する。したがってこのような非難は妥当ではない。おそらく適切な非難とは、「荒唐無稽な物語」の中に何のメッセージもない場合のみ当てはまるものである。しかしこのような非難は漫画一般に当てはまることであり、ある一つのジャンルにだけ該当することではない。

では、ノンフィクション的、情報伝達的、実験的な純情漫画は可能だ

ろうか。その答えは純情漫画のジャンルのな特徴が物語の伝達であるという一次的な目的と遠のく可能性があるという判断のもとで可能であろう。この問題に対して言及するため、次の問題に近づいてみよう。

2. ^{ディエジェーシス}物語世界の性格による分類

すべての漫画作品が固有の一次的な目的によって創作されたのであれば、我々はその創造された世界の性格がどのようなものかによって作品を分類することができるだろう。作品である以上、一定の現実感を含ませることはできるが、「現実」ではない。少なくとも一次的な目的が物語の伝達である各ジャンルは、各々が異なる創造された世界、仮想世界、つまり^{ディエジェーシス}「物語世界（diegesis）」を構築する。

作品一次的目的 物語世界の性格	物語の伝達		その他	
	フィクション	ノンフィクション	知識、情報の伝達	慣習に対する挑戦
意志的／目的的	少年漫画 専門漫画		学習漫画 宣伝漫画	実験漫画
感性的／耽美主義的	純情漫画			実験漫画
現実的		ドキュメンタリー ルポ 自伝など	学習漫画 宣伝漫画 時事漫画	実験漫画

表2

表2を参照してみよう。横列の項目は前章で取り上げた基準によって、また縦列の項目は物語世界の性格によって分けたものである。後者を大きく三つの性格に分けたが、まず最初は「意志的、目的的な」世界である。最も多くの作品がここに属するはずだが、この世界では物語の展開が主人公と主人公の目的のために進められる。地球を守るため、復讐のため、もっと強くなるため、推理のため、幸せになるために、作品世界は主人公とその意志、その熱情、その感情を中心に回る。またこの世界に属する漫画は事件の進行が重要なので、物語の展開が速い。もちろんクライマックスのような瞬間は物語の展開を遅らせるなどの措置を取ることもある。二つ目は感性的、耽美主義的な世界である。この世界ではすべてが感性的で繊細に描写されている。事件の主軸になっているのは主人公たちの関係による内面の世界の変化であり、外部の大きな事件よりはこの関係自体が事件になることが多い。事件の早い展開よりも心理描写により多くの紙面

を割り、現実世界を扱っているとしてもその方法は非常に感性的で主観的である。耽美主義とはこの世界に醜いものは存在しないという考え方である。たとえ邪悪で醜いものでも中和されて描写される。また心理描写に与えられるシェアが大きいので物語の展開が遅い。純情漫画はこのような物語世界を形成する代表的なジャンルである。

三つ目は現実的な世界である。ここではいかなる幻想や夢も現実では存在し得ない。幻想は幻想であり、夢は夢であるだけで、主人公の願いや意志で世界が変わることはない。読者たちが気付かないだけで、このような世界は確かにどこかで存在している。いかなるデフォルメや装飾もなく、ただ見せるだけである。もちろん、だからと言ってこの世界が「リアリティ」を持つものではない。作家によってリアリティが部分的に捕捉されているのである。ドキュメンタリーやルポ、自伝漫画などがここに含まれる。もちろんこのような三つの分類は、三つの性格の中でどのような性格が最も主導的であるかによって判断するしかない。なぜなら、どんな作品でも主人公の意志、主人公の内面状態の描写、主人公をめぐる現実とは別途に存在するからである。

面白いのは、作品の一次的な目的が物語の伝達ではない場合、より多様な物語世界を創り出せるということである。例えば、実験漫画は既存のどんな物語世界とも結合できる。実験漫画が既存の物語世界を活用しないと、既存の漫画の創作と共有の約束に反旗を翻すことは不可能だからである。学習漫画の場合、読者の大半である児童を引き寄せるために、慣れ親しんでいる少年漫画の世界を最も多く活用する。主人公たちは漢字を学ぶため、冒険に出て探検を楽しむ。児童より少し年齢が高い読者層を引き寄せるための学習漫画はもう少し客観的である。「十字軍物語」のような作品は大人たちのための学習、つまり教養漫画である。この類の作品は意図的な物語世界というよりは現実的な物語世界に近い。実際に起こった事件を作家の意図によって再配置してみせるために、必要以上の意志や感情が含まれることはない。学習や宣伝の漫画に最も適応し難いのは、感性的な耽美主義的な世界である。この世界の演出は学習や宣伝のためのアレンジには適さない。

ここで1章で提示した質問に対する答えは導き出された。ノンフィクション漫画や宣伝漫画、学習漫画は純情漫画の領域とは重なりにくいとい

うことである。実験漫画も厳密にいうと感性的な耽美主義の世界と重なることは難しいが、ジャンルの規則を転倒させるためにその世界を活用することは可能であろう。

しかしこうしてみると、我々はすぐにいくつかの矛盾に遭うことになる。例えば、あだち充の「H2」、高橋しんの「最終兵器彼女」のような作品を思い出してみよう。これらの漫画の物語世界はきっと二つ目の世界であろう。では、これらの作品は純情漫画なのか？ そうではない。作品の世界は確かに感性的で繊細である。それにもかかわらず、これらの作品が少年漫画として分類されるのは、ジャンルの規定に物語世界の性格以外にも漫画の視覚的な表現、特に主人公の視覚的な特徴が影響を与えているということからである。後者について分析する前に、まずこれと関連したもう一つのテーマ、漫画での視覚的要素に注目してみよう。これは、純情漫画は絵の質が劣っているという非難に対する反証を提示する過程でもある。

3. 漫画の構成物の種類と構成的な側面

漫画の視覚的な要素とは何か。時々我々は、漫画における視覚的な要素が、読者が具体的に知覚しているすべてのものであることを忘れる。主人公の表現も、背景の表現も、さらに吹き出しやセリフの書体と大きさ、擬音語や擬態語の表現、コマの形と配置の方法まで、すべてが視覚的な要素である。主人公と背景は、作家の演出表現によって紙面のコマに配置される。読者たちはこの演出と、吹き出し内外に置かれている文字を同時的

構成物の種類		具体的次元の構成物				抽象的次元の構成物
		人物	背景および装飾	コマと吹き出し、コマ構成	文字(発話、擬音語、擬態語)	事件の発生、展開、解決
構成的側面	視覚的	スタイルおよび行動様式	スタイル	大きさ、形	文字の形態	
	文学的	人物の名前	描写		文字の意味	
抽象的側面	敘事的	人物設定	視空間的背景の設定	事件の配列と配置、物語の開始から終わりまでの展開方法		

表 3. 漫画の構成物の種類と構成的な側面

に読み進めて、頭の中でゆっくり物語を構成する。したがって、漫画において視覚的な要素とは、物語をしっかりと伝達するために最も基本的なものである⁹。もちろん、文字は言葉を表す記号的な要素でもあるが、それが視覚的に提示されることを考慮すれば、視覚的な要素が漫画の最も基本的な要素であるといえる。

しかしこの特性が、漫画にとって、文学性より美術性の方がより重要であるということを意味してはいない。事実上、漫画は文学にも美術にも完璧に属することは難しい。漫画の文字テキスト(会話と独白、ナレーションなど)は文学的であるし、漫画の視覚的な表現は美術的であるが、全体的に見てみると漫画はただ「漫画的」であるだけである。なお、本稿で「漫画的」というのは、視覚的な要素(人物、背景、吹き出し、文字、コマ、コマ割りなど)と文字的な要素が総括的、叙事的な演出を通じてメッセージ(物語)を伝達する固有の表現形式を意味する。

また、漫画で視覚的な要素が重要だという主張は、必ずしも漫画家の画力が上手でないといけないことを意味しない。もちろん視覚的な要素としての絵は、文字では到底表現できない強力な魅力を発揮する可能性をもつ。しかし、逆に絵では表現し難いものを文字には提示できるという意味も成立する。さらに、演出力が不足している上手な絵、叙事的に全く魅力のない上手な絵は、漫画とは無関係な美術的な魅力があるだけである。

表3を見てみよう。混乱を避けるために、筆者は漫画の構成物を大きく具体的な次元(人物、背景および装飾、コマと吹き出し、コマ構成、文字)、そして抽象的な次元(事件の発生と展開、解決)に分類した。具体的な次元の構成物は、読者が目で直接確認できる要素であり、メッセージ(物語)を伝達するために配置されている物語の具体的な構成要素である。どのように事件を誘発して、どのような過程を経て、どのような結果に至るのかを、目的によって具体的な構成物として配置させるのである。

そしてこれらの構成物を構成的な側面(つまり、縦列の項目)でみる場合も、やはり具体的な側面と抽象的な側面に分けられる。具体的な側面とは視覚的、文字的な側面を指す。読者は主人公を名前で(文字的に)、または顔で(視覚的に)認知する。背景や装飾を見てここがどこなのかを認識したり、文

9 漫画は視覚的なものが優先的に知覚される物語形式であるという認識は、フランスの学界で普遍的に見受けられる。Peeters (1998) を参照。

字を読んでその時間と場所を把握する。また、コマと吹き出しの大きさと形によっても意味が変わる。もちろん、その判断は相対的である。今見ているコマや吹き出しがどのような意味を持つのかは、他のコマと吹き出しとの比較を通してはじめてわかる。太い枠線のある吹き出しは細い枠線で描かれた吹き出しに比べて強い口調を表すこともあるし、時間が現在であることを示唆することもある。さらにコマ構成が規則的であるか、または不規則的であるかによって、主人公たちの感情の度合いが変化することや物語の展開のスピードが変化することがある。文字表現には大きく分けて、人物たちが直接話したり考えたりするものと、音や動作を真似する擬音語や擬態語のものがある。文字的な側面がそれらの意味を指すのに対し、視覚的な側面はその文字の性格を表す。10ポイントの大きさの感嘆詞と20ポイントの感嘆詞は同じ意味ではない。叙事的な側面は、人物、背景および装飾、コマと吹き出し、コマ構成、文字という紙面上のすべての構成物の視覚的、文字的側面を使って構築される。

ところが、「純情漫画は絵のレベルが低い」という非難はそれ自体が非論理的であるが、相変わらず残っている。1998年、純情漫画雑誌『ナイン』がその男性の連載作家を対象に行ったインタビューをみると(チョン・ヒョンジ 1999: 48-52)、興味深い点がいくつか見えてくる。「女性作家は線一本一本は緻密で独特な雰囲気を含んでいるが、デッサンは男性作家より劣るという評価を受けている」という司会者の挙げる点については、キム・ジュンボムが「男性作家たちが女性作家たちよりデッサンが正確だという

目的	領域	ジャンル	人物の視覚的特徴
物語の伝達	フィクション漫画	児童用漫画	2-4頭身 コミカルな変形
		少年漫画	5-8頭身 理想的事実主義
	純情漫画	7-8頭身 理想的耽美主義	
	ノンフィクション漫画	ドキュメンタリー、ルポ	5-6頭身 事実的変形
その他	情報伝達	学習漫画、宣伝漫画、時事漫画	2-4頭身/5-6頭身/7-8頭身 内容によって混用
	慣習挑戦	実験漫画	2-4頭身/5-6頭身/7-8頭身 内容によって混用

表 4. 各ジャンルによる主人公の視覚的スタイル

のはとても危険な発言だ。私は妥当ではないと思う」、キム・ジンテは「以前はそのような傾向もなくはなかったが、最近ほうらやましいくらい絵が上手な女性作家も多い」、チョ・ミンヒョプは「[・・・] 絵のジャンルによって優劣をつけ、分類するために天秤にかけるのは適切ではない」と指摘する。しかし別のインタビューで、パク・ムジクは「男性漫画は純情漫画より豊かである。構成、演出、アングル、キャラクターなどで男性作家たちがより豊かな表現をする。またデッサンも男性作家たちが優れている」として、先の『ナイン』誌が行ったインタビューにおける他の作家たちの発言については「男性作家たちの謙虚な言葉として受け取ったほうがいい」と述べた。パク・ムジクの言葉から、1990年代末までこのような認識が残っていたこと、そして純情漫画の画力を蔑視するような認識は適切ではないにもかかわらず1990年代末まで残っていたことが分かる。

しかし、上述のように漫画は視覚的な要素が重要ではあるが、決して絵だけで構成されているものではない。いくら絵が上手でも漫画的に演出できなければ意味がない。純情漫画の画力が低いというような評価よりも、特定の漫画作品の場合、演出方法により多くの努力が必要であるというのが有益な批評と言えるだろう。

4. 主人公の視覚的特徴

金髪に長い手足、8頭身の純情漫画の主人公たちは欧米志向的であるという非難を受けてきた。まるで、他のジャンルは欧米と無関係であるかのような、または他のジャンルの主人公は約束事に応じて造形されない¹⁰かのような主張である。主人公の視覚的な特徴は、物語世界の性格と不可分の関係にある¹¹。上述のように、漫画での視覚的要素が、読者が漫画と向かい合う際のすべてであり、そして判断する以前にすでに感知されるものであるが故に、これを通じて物語世界との関連性が構築されることはいうまでもないだろう。事実、漫画に登場する主人公の視覚的な表現は、そのジャンルを連想させる最も代表的な指標の一つである。なぜなら、多くの

10 パク・ムジク (1999: 315-316) も、同じくこのようなところが「約束事」の領域に入ると指摘している。

11 「あるキャラクターのあり方は、その視覚表現の性向と密接に関連している」(Rey 1978: 36)

物語的表現と同様に、主人公たちは「紙上の存在 (être de papier)」として物語を引っ張って事件を起こし、読者を感情移入させる主体であるからである。各主人公の具体的な設定と、その作品の性格規定を切り離すことはできない。主人公が英雄的な特性を持ち得ていないなら、英雄伝は作れない。物語の最初にこのような特性が隠れていることもあるが、英雄伝に英雄は必要不可欠である。このような性格的な特徴は、主人公の慣習・約束事に応じて造形する方法からも表れている。読者たちは主人公の視覚的な特徴によって、この物語世界がどのような性格を持っているかを推定することができる。

もちろん、故意的にこのような慣習を破ることも可能である。程度の差はあるが、実験漫画的な接近方法である。したがって、実験漫画を特に視覚的な特徴で分類することは難しい。また、知識や情報伝達を目的とする学習漫画と宣伝漫画も視覚的な表現が固定されず、想定読者がどの層なのかによって表現の設定が変わることが多い。このように物語の伝達を一次的な目的としない漫画の場合、視覚的表現によってジャンルを区分することは難しい。

その反面、物語の伝達を目的とする漫画の場合は、その他の目的を持つ漫画よりも視覚的な特徴でジャンルを分けることが簡単である。ノンフィクション漫画はその物語世界の性格上、登場人物も現実の人間に割合に近い。最も長い歴史を持つジャンルの一つである児童向け漫画の主人公は、読者に愛されるにふさわしい可愛い姿に形づくられる。最も多く用いられる表現はコミカルなものであるが、これは当然ながら視覚的な特徴によるジャンルの区分である。もし、児童の多くが共有している学習漫画を含めると、これ以上視覚的な特徴で児童漫画を区分することはできなくなる。少なくとも漫画が読める年齢、6歳から10歳程度までが対象である児童漫画の主人公は2頭身から4頭身で、主にコミカルな姿で登場するとみて良い。

純情漫画と児童漫画を除いて、ほとんどのフィクション漫画を包括する少年漫画の主人公は5頭身から8頭身の間を往復する。作画表現によって5頭身になることや、8頭身になる場合もある。このような変形を「理想的事実主義」と称するが、もともとこの用語は欧米でメビウス (Moebius) の「ブルーベリー (Blueberry)」の主人公のような人物を指して使われて

きた。この主人公は7-8頭身でハンサムであり、現実とそれほど離れてはいないが間違いなく理想化されている。韓国の場合、5-6頭身の表現がよりふさわしいと思われる。現代ではそうでもないことがしばしばあるが、東洋人の体型で7-8頭身は一般的ではないからである。児童漫画や純情漫画に比べると、現実の人物とその姿形の程度が現実的であるといえるが、厳密に言えば現実的ではないし、慣習的に理想的である。まるで古典時代における理想的な人間のように、この類の主人公たちは真善美の三位一体を追及する。もし身体の一部に問題がある場合は、その原因はとてつもなく高尚な目的のための犠牲や、または精神的な剛健さや美しさがそれに変わる価値になる。

7-8頭身の場合も少なくないが、空想性が強いジャンルで特にそういった傾向がみられ、そうでない作品にも見られることがある。では、彼らも同じく現実主義と呼べるのか。むしろ「理想性」がより強いのではないか。つまり、現実性より理想性が強いが、そうだとしても純情漫画の「理想的耽美主義」とは明らかに異なっているのである。なぜなら、純情漫画の人物造形は非常に例外的であるからである。

物語の繊細さと、視覚表現の耽美主義は相関関係にあり、純情漫画の物語世界＝物語世界を「耽美主義」だと特徴づけると、人物の造形もやはり耽美主義的になる。もちろん1980年代の純情漫画に比べると、2000年代の作品たちはこのような慣習からより自由になったが、人物の表現は他のジャンルと相変わらず異なっている。純情漫画における最高の価値は美しさである。しかしこの美しさは普遍的なものではない。特定の歴史的、慣習的な過程を経て、「美しいもの」として読者たちに認められている美しさである。純情漫画というジャンルから離れると、この美しさは有効ではなくなる。まさにそのために非難されてきた。

しかし実際は、すべてのジャンルにおいて主人公の表象は歴史的で慣習的に構成されたものである。漫画という表現形式が成立したのが欧米である以上、実はすべてのジャンルの主人公の表象は欧米的な慣習に影響を受けており、現在に至っては欧米から一方的ではなく、相互にジャンル同士が影響を与え合っている。むしろ大局的にみると、他のジャンルがすでに欧米で存在していた反面、女の子向けの漫画は日本で生まれ、2000年代前まで欧米に定着しなかったジャンルである。西洋的な人物の姿を採用

したが、この面ではきわめて創造的であったさえといえる。したがって、主人公の表現が欧米志向的であるというのは合理的な批判ではない。ファンタジーとしての8頭身や、表現上の欧米化を非難できないなら、純情漫画の視覚的表現も同じく非難することはできないはずである。作品の美学的価値は、少なくとも絵だけで——重要ではあるが——決定できるものではない。

まとめてみれば、本稿が2章の最後で投げかけた疑問については、たとえ繊細で「純情」的な物語世界ではあっても上記のような慣習的な主人公造形を活用しないなら、純情漫画に分類できないという答えが得られたのである。

終わりに

純情漫画特有の慣習は、歴史的背景も美学的必然性もある。最初に少女漫画という領域が目指した感性的、耽美主義的な表現が、独特な表現を生み出し、繰り返し使うことで慣習的な表現となった。もしこの時期にアール・ヌーヴォー（Art Nouveau）やアール・デコ（Art Déco）などの耽美主義的な表現や、西欧から輸入されたファッション雑誌などがなかったなら、今日馴染みのある慣習は存在しなかったのだろう。視覚的な次元で、また物語世界の次元で、そして演出的な次元で純情漫画の美学は他のジャンルとは明らかに異なっている。しかしもう少し検討してみると、その表現は歴史的に絶えず変化してきた。純情漫画の基本的な脈絡がそのまま維持されてきたとしても、1950年代の日本の少女漫画と2010年代の韓国の純情漫画が同一のものであるとは言い難い。にもかかわらず、純情漫画に対する先入観は残り続けている¹²。上述の「H2」や「最終兵器彼女」のようにあるジャンルの部分的な特徴を完璧に借用して活用する作品もある。言い換えれば、ジャンルの規則がお互いに混在しているのである。本来、ジャンルは固定されたものではない。韓国特有のジャンルである感性小説や、恋愛小説、ファッション・イラスト、表紙のデザインなどが純情漫画の中に溶け込んできたように、純情漫画の規則も他ジャンルへ、他の表現

12 「絵柄がおかしい。人体の比率が合わない。台詞が幼稚である。いつも恋愛ばかり描く。そんな男の人がこの世にいるわけがない。絵に落ち着きがない」などの表現は今日でも見当たる。「純情漫画を悪く言わないで [순정만화를 욕하지 말라] 『ハンソン [한손]』」

様式へと移り行くこともある。また、ノンフィクションや実験的な試みが続くと、純情漫画の境界線が崩れることもあるだろう。これらのすべては肯定的なサインである。ジャンルの美学を探ることは、ジャンルを強固に守ろうということではない。一つのジャンルを分析することは他のジャンルもともに考察するチャンスでもあり、漫画自体をより深く考察できる機会でもある。本稿は純情漫画というジャンルの地形図を、全体を俯瞰しながら試験的に描けたのである。

参考文献

- ウォン・ユンミ 「純情漫画ジャンルに表れるセクシュアリティと受容様相に関する研究」、西江大学 修士学位論文、2001年(원윤미, 「순정만화 장르에 나타난 섹슈얼리티와 수용양상에 관한 연구」, 서강대학교석사학위논문)
- キム・ソンギ 「少女よ、扉を開けよ」『シネ 21』1997年6月10日(김성기, 「소녀여, 문을 열어라」, 『시네 21』.)
- チョン・ヒョンジ 「純情漫画のジャンルの特性に関する研究」、世宗大学 修士学位論文、2004(전현지, 「순정만화의 장르적 특성에 대한 연구」, 세종대학교 석사학위논문)
- 「特集 女性漫画『ナイン』の男性漫画家たち 純情漫画界に飛び込んだ以上、適宜目立ちたい」、『ナイン』1998年2月号、48-52頁(「특집 여자만화 『나인』의 남자만화가들 순정만화계에 뛰어든 이상 알아서 각자 튀겠다」)
- パク・インハ 「誰がキャディをひっかけたか」、サルリム、2000年(박인하, 『누가 캔디를 모함했나』, 살림)
- パク・ジェドン 『漫画、マイ・ラブ』チイン出版社、1994年(박재동, 『만화, 내 사랑』, 지인출판사.)
- パク・ヒョンジョン 「芸術 — 時代と不和する巨大な幻想 — から漫画の独立を」『ナイン』1998年11月号、338-339頁(박현정, 「예술 - 시대와 불화하는 거대한 환상 - 으로부터 만화의 독립을」.)
- パク・ムジク 「純情漫画の定義」『ナイン』1994年4月号、315-316頁(박무직, 「순정만화의 정의」.)
- REY Alain, *Les Spectres de la bande, essai sur la BD*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1978.

