

視覚的要素による間テキスト性とパロディー —『東京タラレバ娘』におけるイースター・エッグ—

ウンサーシュッツ・ジャンカーラ (立正大学心理学部)

Intertextuality and parody through visual elements:
Easter eggs in *Tokyo Tarareba Girls*

UNSER-SCHUTZ, Giancarla (*Associate Professor, Risho University Faculty of Psychology*)

Abstract

Although intertextuality—the interrelationship between texts that create meanings and influence interpretations—has largely been studied as a part of linguistic texts, it can also be utilized in visual mediums through the borrowing of different images and motifs. This article specifically examines how specific examples of visual intertextuality function in Higashimura Akiko’s popular manga series, *Tokyo Tarareba Girls*. Throughout the series, Higashimura utilizes images that are reminiscent and recall classic *shōjo-manga* (girls’ manga), which create visual intertextuality throughout the text. By creating gaps between the characters’ normal behaviors, attitudes and appearances, these images infuse the text with humor, allowing Higashimura to poke fun at *shōjo-manga* tropes while revealing herself to be a fan as a person of great knowledge of *shōjo-manga* tropes. By acting as Easter eggs, or elements hidden throughout texts for readers to find, these intertextual images create ties between readers, characters, and the author, explaining the closeness fans report feeling to the series. However, although the series earned an enthusiastic audience during its run, its ending was met by criticism and disappointment from many fans. As the ending of the series differed from the stance Higashimura demonstrated through these intertextual Easter eggs, this caused a mismatch between how readers anticipated the series would proceed. The mismatch between these images and the ending may explain fans’ mixed reactions, showing the potentially major role Easter eggs play in reader experiences.

Key words : Intertextuality, *shōjo-manga*, Easter eggs

序 論

Intertextuality (間テキスト性) を短縮的に定義すると、広義の意味の異なるテキストのつながりを指している。受け手が、それらのつながりを探し出すことを通して、テキストの意味や位置付けを解釈していく。間テキスト性は、Bakhtin (1981) の言語における dialogicality (対話性: 複数の声と同じ発話において同時に存在すること) という概念を、文章によるテキストに拡張するために Kristeva (1986) によって定義されたが、間テキスト性は決して音声・文章によるテキストにのみ該当する概念ではない。視覚的要素も、テキスト間のつながりを作り出す記号論的要素として機能することが可能である。Werner (2004, p. 64) が指摘するように、何らかの絵的な画像が、他の画像やテキストとともに現れる度に、間テキスト性が働きかけ、

単独で現れる場合と比べて異なる解釈や意味が、その画像によって導かれる。よって、間テキスト性は日常的に発生する現象であり、ことに本論文の分析対象であるマンガを含むポピュラーカルチャーにおける重要な働きをもたらす。

間テキスト性が、マンガ表象において頻繁に見られながら非常に重要な役割を果たしている理由が、4つ挙げられる。第一は、大衆向けのマンガには幅広く認識されている、形成過程が長いジャンルがあることである。ジャンルといえば、テキストの分類法を思い浮かぶ人が少なからずいるが、近年の研究では、ジャンルを「ディスコースの生産と受容の位置付け上の枠組み」という“constellation” (星座・集まり) (Briggs & Bauman, 1992, pp. 142-143) と捉える傾向が強まっている。ジャンルが、よくある物語上のパターン・芸術的あるいは表象的スタイル・特定のことば遣い等の

要素を活用することで機能し、ジャンルにおける決まり事は、テキストを創造する際に、発話者が呼び寄せられる予想・習慣となっている (Dunn, 2014, p. 133) と見なすことができる。特定のジャンルの作品を作り出すことは、そういった要素を取り組むことを意味しており、必然的に同様な要素を活用した作品を浮かび起こす。そうして間テキスト的に作り出される「重複性」が、ジャンル作品の副産物として見なすことができるが、明らかに、ジャンルそのものはそもそも間テキスト的なものである (Briggs & Bauman, 1992)。

第二に、マンガ家の大半が、言うまでもなくマンガのファンでもあり、結果的にマンガに対する知識に豊富であるばかりではなく、個人的なレベルでもマンガに大きく投資してきたと考えられる。そのよい例として、Togetter で kghdt (2012) によってまとめられたツイッター上の、マンガ家が、プロになろうと思ったきっかけに関する議論を参照されたい。第一の理由と合わせて踏まえると、マンガ家が自分の読んできた作品によって影響を受け、場合によって過去の作品に対する敬意を表することも含め、それらの作品の要素を自分の作品にも取り入れることがあることは、容易に想像できるだろう。

第三に、マンガを作成することを勉強する目的がある大学や専門学校のプログラムが増えているものの、マンガを描く技術は主に独学と見習いで身に付け、磨いていくのである。そもそもマンガが好きだというマンガ家が、ファンとして好きな作品の模範・敷き写しから描きを学習し、後に職業人として出版する第一歩としてアシスタントとして働いて、チームの一員として、チームのリーダー役を担うマンガ家によって出版されていく作品に貢献する (Ito, 2005; Kinsella, 2000)。

最後に、デジタル化が進んでいる今でも、主流のマンガが、単独の単行本等として出版される前に、まず先に一話ずつ雑誌で発表されていくため、出版社によって雇用されている雑誌の編集者による監視が機能している。その結果として、掲載される作品が雑誌のジャンルや想定されている読者といった、各雑誌独自の基準に合うよう、編集者が、修正を要求する (マンガ出版における編集過程について、Kinsella (2000) を参照されたい)。つまり、作品が雑誌レベルでも、ジャンルに順応するようにもとめられており、この過程でも、間テキスト性が強化される。

近年においては、マンガジャンルが以前と比べて曖昧になってきたという指摘もあるものの (伊藤, 2005 や大塚, 1994等)、マンガを読む側・マンガを作る側、またマンガの編集する側の複雑に組み込まれている関係性があるがために、マンガ家と読み手の関係が比較的密なものとなっている。マンガ家自身が他作品によっ

て受けてきた靈感を表現したいという内的な動機の他に、ジャンルのルールに乗っ取れるよう、過去の作品に合わせる外的な力も、間テキスト性を強化するよう、マンガ家に働きかけている。意識的ではないにせよ、異なるマンガ作品の間テキスト性が重大で、それがまたマンガ家にも読み手にも重要な機能を果たしていると考えられる。

上述した関係性はどのマンガジャンルでも少なからず見られるが、ことに少女マンガにおいて重要だと考えられる。少女マンガ雑誌において読者からの手紙という雑誌上のコラムや、マンガ家による個人的な書き込みを執筆するコラムといった、読者とマンガ家の相互行為の場が1970年代ですで見られてきたが、そういった動きから、Anderson のいう imagined community (想像の共同体) が読者とマンガ家の間に作られてきた (難波, 2001)。同時に、少女マンガには、読者とマンガ家、登場人物との間の共感と感情移入を促進する要素が頻繁に見られる。例えば、少女マンガには手書きのマンガ家による突っ込みやコメントが頻繁に見られ、登場人物への生活を共に覗き込んでいる存在として、読者のマンガ家に対する意識を高める。同様に、手書きによる吹き出し枠外の台詞も、少女マンガに頻繁に見られ、よりリアルな存在に感じられるよう、登場人物の多面性を高める機能があると考えられる (Unser-Schutz, 2011, 2012)。他のテキストからの借用や参照が、共通知識に対する意識を高められるため、読者・読み手・登場人物の関係性を重視する少女マンガでは、間テキスト性がことに頻繁に見られると予想できる。

本稿では、少女マンガの間テキスト性が、いかに機能するのかを観察するために、クラシック少女マンガに由来するイメージに着目する。現代風のスタイルの絵の作品でも、1970年代前後に見られることが多かった少女マンガのスタイルに因む1コマ、あるいは特定のモチーフ等が見られることがある。こういったクラシック少女マンガに由来するイメージは、ごく小さいものであり、1ページに渡ることには少ない。マンガは最初の読みの際に、非常に速く読まれる傾向がある (Ingulsrud & Allen, 2009) ため、多くの読者には気づかれないだろう。しかし、本稿で論じるように、少女マンガに由来するイメージを活用することにより、「ベタ」に感じられる恐れがある場面等に対する突っ込みとして機能することが多いため、パロディーの側面もある。また、対象の作品において隠れた遊びの要素という Easter eggs (イースター・エッグ) としても機能するだろう。イースター・エッグは、テレビゲーム (Bailey, 2008) や音楽 (Weinel, Griffiths, & Cunningham, 2014)、その他の創造的作品に見られることが多

く、イースター・エッグを探し出す受け手に対しての、作り手からのいわば遊び的なお土産として機能する。

具体的に、本稿では東村アキコの『東京タラレバ娘』におけるクラシック少女マンガに由来するイメージに着目する。考察するように、クラシック少女マンガに由来するイメージの活用は決して『東京タラレバ娘』に限る現象ではないが、近年の人気マンガ家による流行作品である『東京タラレバ娘』の影響力が大きく、また同作品内のクラシック少女マンガに由来するイメージの役割がことに重大である。後に詳述するように、東村が呼び起こすクラシック少女マンガに由来するイメージは、作品内のイベントや登場人物のやり取りを解釈する枠組みとしても機能し、受け手・作り手・登場人物のつながりを深める役割もある。ドラマ化するほど流行した当作品に対する評価が、ファンの間では実に複雑であり、クラシック少女マンガに由来するイメージのイースター・エッグが、受容の複雑さにも影響を及ぼしていると、本論では主張する。

30代のかawaiiそうな独身女性の行方として見る『東京タラレバ娘』

『東京タラレバ娘』は、ともに33歳・独身、東京で働きながら彼氏を求めている主人公＝倫子と、その親友の香・小雪の生活を追う。冒頭では、過去10を年振り返る3人は、まだ独身で、23歳の時とまったく同じことをしてここ10年過ごしてきたことに大きくショックを受け、一人で試合を見なくても済むように、2020年の(予定されていた)東京オリンピックまでに結婚することを誓い合うことから物語が始まる。一方では、『東京タラレバ娘』をコメディとして見なすことが、決して間違いではない。題名に現れる「タラレバ」からも読み取れるように、3人の過去の行動と個人の都合が良すぎる評価に対して東村が辛辣である。倫子たちの内面的な葛藤を語るものとして、酔っぱらうときに出てきてしまうタラとレバという擬人化したキャラクターが、3人を突っ込んでいき、パロディーの領域に入っていることに対する疑問の余裕はないだろう。かわいく描かれたタラとレバは、名前の通り、倫子たちが思い出していくタラレバ話を中断し、登場人物を批判したいだろう受け手の気持ちを代弁する。

しかし、他方では心が打たれる場面も多い。登場人物の3人は、賢明とは決して言えない選択することが多いが、友人として互いを大切に思い、香が妊娠してしまったと思ったストーリー・アークのように、サポートし合っているとも言える。辛辣な描き方だとはいえ、倫子たちの悩み(充実した仕事と充実した私生活のバランスのはかり方、よきパートナーの見つけ方、子どもができるタイムリミットの受け止め方、等々)は、

多くの女性も感じているものである。パロディーとは言え、『東京タラレバ娘』は、変わりつつある日本人女性の人生問題を、タイムリーに描いている。1970年の6.5%と比べ、2013までには高校を卒業した女性の47.6%が大学に進学している。同時に、人生の大きな出来事のタイミングも、少しずつ遅れるようになってきており、同期間中に、初婚の年齢が24.2歳から29.4歳、初産の年齢も、25.6歳から30.6歳に上がった(内閣府男女共同参画局, 2016)。近年、労働市場における最も大きな動きは女性の増加であり、2012年から2016年までに、147万人の女性が労働市場に加入した。同時期でも、たった23万人の男性が労働市場に加入した(内閣府男女共同参画局, 2017)。

多くのファンでも語るように、『東京タラレバ娘』が人気だった理由には、同様な悩みを抱えている読み手が、倫子たちの置かれている状況に共感できることである。連載中(2014年～2017年; 2019年にフォローアップが1巻刊行)、大変人気な作品だったため、評論や読者インタビュー等が数多く見られた。下記の2抜粋にも見られるように、読者の多くが、『東京タラレバ娘』に呼びかけられているように感じられた。なお、前者は、『東京タラレバ娘』を読んだ人の経験談、後者は、『東京タラレバ娘』に携わった編集者に対するインタビューからである。

そのほか、酔って転んだ倫子をKEYが「いい年した大人は自分で立ち上げれ」「もう女の子じゃないんだから」と冷たく突き放すシーンにもアラサー女子たちの共感が集まり、「このセリフ沁みるなあ……」といった声が続出している。(excite ニュース, 2018; 太字は原文ママ)

2014年に初めて単行本が出たとき、反響がすごかったんです。ツイッターで「まじ痛いー」とか。まさに阿鼻叫喚の反応でした。「これまでほにゃーっと生きてきたのに、不安に気づいてしまった」、「考えるべきことを抱えていた知ってしまった」などの声もありました(真田, 2017)

読者のみならず、編集関係者からも、『東京タラレバ娘』の受容がいかに他のマンガと比べて違うのかという指摘が見られる。真田(2017)とのインタビューでは、担当編集者の助宗佑美が他の作品では頻繁に見られる「好きだ」や「面白くないです」といった簡単な評価がさほど見られないことを指摘している。ツイッターでは、読者が個別の登場人物に対する意見を述べる投稿や、自分の生活との比較を試みる投稿等が見られたことから(真田, 2017)、読者が自らを登場人物と

重ね合わせていることを示している。読者の中には登場人物とのつながりを感じる人が多いことは、『東京タラレバ娘』に見られるのと似た読者が自ら経験したジレンマを収集した恥ずかしい体験談（真島, 2017）や、自分もタラレバ娘なのかを見極めるためのチェックリスト（excite ニュース, 2018）から読み取れ、登場人物の否定的な行動と経験を、ただただ恥ずかしいと思うべきことではなく、娯楽としても共感するものに変えていつている。

登場人物の行動を辛辣に描くことで読者を遠ざけてしまう恐れを犯しながら、登場人物に対する共感と感情移入を促進するという、紙一重状態が、『東京タラレバ娘』の作品的特徴の一つだと言えそうだが、そのバランスはどのようにはかかれているのだろうか。一つの方法は、序論で触れたクラシック少女マンガを思い起こすイメージの断片的活用である。所々そういったイメージを活用することをよって、登場人物に対する突っ込みを加えつつ、マンガ家の東村も、少女マンガのベタなロマンスが好きだということが示唆される。自身もファンであることを示すことによって、東村は読者の気持ちを悪くすることが回避でき、さらに少女マンガの誕生かれ重視されてきた、読者と作者が共有できる場（Shamoon, 2012）の構築にも貢献する。こうして、『東京タラレバ娘』は、大人になったがまだ少女マンガから卒業していない、言ってみれば「元少女」のための場としても形付けられる。少女マンガとは別に、大人の女性向けのジャンルとしてレディースコミックも存在するが、Ogi (2003, p. 780) が論じるように、レディースコミックは、少女ではなくなった女性読者の欲望を表現しつつ、同じ大人の女性に対するロールモデルの代替を提供することが、主な役割として機能してきた。

内容の面でも想定されている読者の面でも、『東京タラレバ娘』は少女マンガとレディースコミックとの境界線に位置づけられる。内容の面では、一方で主人公とその親友が全員大人の女性であり、性生活について遠慮なしに語る。しかし、一方で3人ともに安定した職業にはついておらず、結婚していない・結婚の予定がない。タラとレバのキャラクターの他に、男性登場人物＝俳優兼モデルのキーといったファンタジー的存在が見られることも、レディースコミックらしいとは言いがたい。想定されている読者の面でも、『東京タラレバ娘』が、どちらにも純粋に属するとは言いがたい。『東京タラレバ娘』は、講談社の『KISS』というコミックスに連載されたが、『KISS』は、20代～30代の女性向けとされており、マンガ購読サイトの Fujisan.co.jp (2018) や少女マンガの情報サイト「少女漫画がスキ！」(2018) のように、「ヤングレディース」として分類さ

れることが多い。

間テキスト性の要素の具体例と分析

クラシック少女マンガに由来するイメージを活用する場面が当作品において数多くみられるが、本稿では代表的な事例を取り上げて分析を進展する。どれもクラシック少女マンガとのつながりを独自に表現し、クラシック少女マンガに由来するイメージとしての顕著はそれぞれ異なる。第一例は、少女マンガにおける性行為の典型的な表現法を活用した1コマである。性行為をより具体的に表現することが多い作品だが、当コマは、性行為を間接的に表現し、純粋さを感じさせる点では目立つ。第二例は、文字のスタイルが突然変わる一例で、顕著性がないものの、文字のスタイルが、特定のイメージを呼び起こせる力を示す。第三例は、登場人物の洋服が、特定のコマにのみ変わる一例だが、登場人物が実際に着ることはないものであるため、クラシック少女マンガにかかわるファンタジーであることが呼び起こされる。

第一例 純粋な少女と描かれる恍惚した裸な倫子

対象のコマが、ロマンチックな晩御飯を共にした後、倫子が、ビデオレンタル店で知り合った映画大好きなバーテンダー・奥田の自宅に行ったときに起きたことが表現されている。デートの途中、奥田が倫子のことが好きだと伝え、倫子が奥田と付き合うことに同意する。場面が進むにつれ、そのときの倫子の内面的な考えが表現され、先日、香と小雪と共にすべきと決めたデートの規則に反するにもかかわらず、身を流れに任せるように自分に説得をかける（抜粋1；「/」は原文における改行を示す）。

抜粋1 うれしい//たのしい//私 この人のこと / 大好き // 彼の作った / ごはんを食べて // あのビールを / たくさん飲んで // また2人で / あの映画を観て // 気がつけば / あっという間に / 日が暮れて // いいよね? / もう / 好きだもん // 1回だけ // とりあえず / 1回だけ / やってみても / いいよね (東村, 2015b, pp. 147-148)

その直後、倫子と奥田が性行為を行う（と思われる）が、互いの肩が触れ合っているものの、それ以上の詳細は省略され、場面が図1で終焉を打つ。二人の間で何が起こったのかに関する疑問を持つ余地は、当該コマ前後の文字情報で、何があったのかが明らかにされている（「あああ……!!! / 不肖 / 鎌田倫子… / 歳（よわい）33にして… / 初めて 女の悦びを / 知りました…」）。倫子の内面的なことばで、自身が未経験な少

女のような語りになっているが、それまでの倫子の付き合いを見てきた読者は、違う解釈に導かれるだろう。

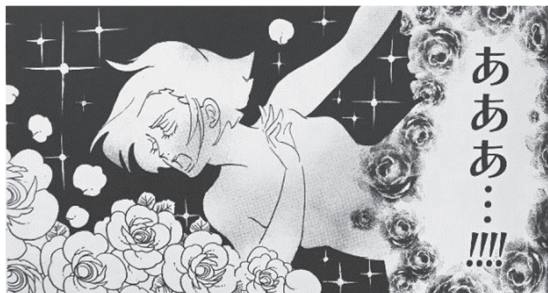


図1 半シルエット姿の倫子(東村, 2015b, p. 149)

図1のコマは3点において、他のコマと比べて異なるスタイルを用いている。第一に、倫子が半シルエットのように描かれている。身体の外線だけが明確であり、裸であろう胸等は、スクリーントーンで省略されている。顔の表情だけが、明確に読み取れる。第二に、薔薇による枠に追われており、ことに内面的なことを表す吹き出しの枠を成している薔薇の絵が細かく、ロマンチックな表現となっている。なお、このコマの前コマでは、倫子は描かれていないが、薔薇のモチーフが見られる。第三に、図1の背景が黒く、星が輝いており、リアルな部屋を描いていないことが読み取れる。

上記の3点はどれも、『東京タラレバ娘』の通常スタイルとは異なることに注意されたい。当作品は、性行為の表象について決して保守的とは言えず、どれも半シルエットを用いていなければ、省略的でもなく、決して一人で描写されていない。倫子が、初めてキーと寝た場面を描写した図2を参照されたい。倫子もキーも、裸姿が明瞭に見える状況ではないものの、倫子がキーの膝に乗っている状態で、二人とも通常の洋服ではないため、何が起きているのかが、隠されているとは言い難い。図2は作品中の重要な役割を果たして



図2 倫子とキーの初めての体験(東村, 2015a, p. 130)

おり、倫子が自分の行動を振り返るときに度々思い出す。例えば、友達に新しいパートナーとは一回だけ寝てからしばらくしないというアドバイスを受けたとき、まさに逆のこと(つまり、キーから次の誘いはない:「一回だけやってその後ない」)がキーと起こったから、図2を思い出したのである。同様に、劇的効果のための花が見られても、薔薇による枠も、星のような輝きの背景もほぼ見られない。

『東京タラレバ娘』では、図1が目立つのだが、図1に見られるイメージは、決して少女マンガ全般では珍しいものではない。実際に、少女マンガに見られる習慣的な表現の一つであり、ことに一昔前(1960年代～1970年代)の少女マンガでは頻繁に見られる。物語にはさほど関係のない、登場人物の全身を描いたイメージが昔から少女マンガに見られ、身体的な動作用が少ないジャンルとしての単調さを打ち破り、登場人物に対する感情移入を促進する役割があるとされている(Shamoon, 2004)。こういった絵と、全身が強調された図1のシルエットのつながりが安易に見出せるだろう。

さらに、図1のような描写は1970年代以降の少女マンガでは、変身を表すためにシルエットが活用されてきた。Perper and Cornog (2002) が分析した米沢りか(1998)の『天使の繭』のように、性行為を描写するのに活用された例も見られる。少女マンガで性行為を表現することが増えたため、登場人物にとっての変革的な性体験をシルエットで表すことが、池田理代子のクラシック少女マンガ『ベルサイユのばら』(1972年～1973年)のように(第1巻の98ページや第3巻の116ページ等)、1970年代の影響のある少女マンガの多くに見られる。『ベルサイユのばら』は今日でも広く愛されている作品であり、次の世代にも残したいクラシック少女マンガとしても上がっている(goo ランキング, 2016)。東村自身が、『ベルサイユのばら』が自分の作品に及ぼした影響を意識している(日本放送協会, 2016)。

同時代の名作・竹宮恵子の『風と木の詩』(1976年～1984年)にも見られる。シルエットで描写されるジルベールが、助けてもらう代わりに自らを「餌」としてジャックに提供する場面を描いている点では、図3は図1と比べて陰湿な表現であるが、性的執着の対象である少年ジルベールが薔薇に囲まれた省略的なシルエットという点では、図1と類似している。シルエットが変身を表すことは、Saito (2014) が分析したアニメの『ミンキーモモ』(1982年～1983年)のように、1980年代より魔法少女系のアニメとマンガに頻繁に見られる。

シルエットのこの用法がことに『美少女戦士セーラームーン』のアニメ版（マンガ：1991年～1997年・アニメ：1992年～1997年）において重要な役割を果たしていることが、以前から注目されてきた（Allison, 2006）。



図3 半シルエットのジルベール（竹宮, 2002, p. 144）

第二に、薔薇と星の用法はどちらも少女マンガのステレオタイプ的なイメージの一部を成している。Honda (2011) によると、リボンやレース、風船といった「ひらひら」としたものが少女マンガを含む少女文化の不可欠な存在であり、瞬時的、動きがある薔薇や星（の光）も、そういった類に含まれるだろう。こういったひらひらしたものが、遷移的・リミナル状態の少女独自の象徴だと主張した Honda (2011) は、こういったひらひらな象徴が、自由や異世界性を表現し、夢見のような状況を呼び起こすと論じている。実際に薔薇も、『ベルサイユのばら』のようなクラシック少女マンガにも頻繁に見られる（図4）。

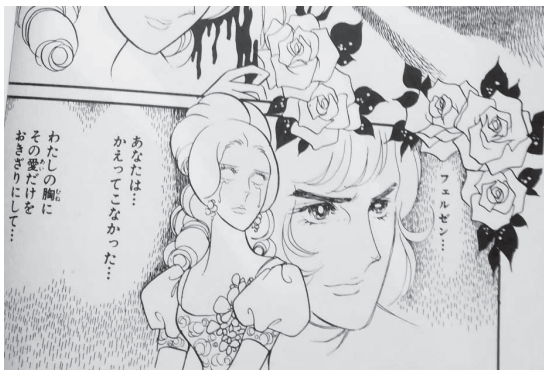


図4 クラシック少女マンガにおける薔薇のモチーフ（池田, 1973, p. 6）

第二例 文字のスタイルによるワンポイント間テキスト性

次の例は、数巻後、倫子が彼氏の早坂と引っ越すことになったときからの1コマである。倫子は若いときに、安全な選択で面白みが足りなかった真面目な早坂を一度降ったが、よりを戻した二人が、将来について話し合っている。その際に、早坂が同棲することを提案するが、それにかかわり、「物件探し」という表現が2回出現する。一回目は、倫子の内面的なことばだったが（「独身アラサーが言われて嬉しい16位……」）、2つ目は、単独の枠付きコマである（図5）。2回目では、「物件探し」が手書きだが、手書きが書いた人を意識させるため、書き手と読み手のつながりを強化すると言われており（Mealing, 2003, p. 47）、上述の通り、手書き文字の多活用が少女マンガの重要な特徴の一つでもある（Unser-Schutz, 2011）。また、文字が大げさで様式的となっており、台詞が丸く誇張されている。図1と同様、文字情報が薔薇に囲まれている点では、他の内面的なことばやナレーションと比べて有標となっている。

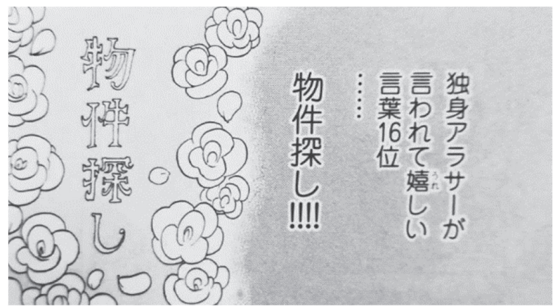


図5 薔薇の枠に嵌められた「物件探し」（東村, 2017a, p. 64）

似た文字スタイルが作品中に所々見られる（例：第4巻の100ページに出現する「女の子」「女優」）ものの、決してデフォルトではなく、オンマトペを除き、近年の少女マンガの一般的な傾向であるように（Unser-Schutz, 2011）、様式的な文字情報がむしろ稀である。ところが、こういった様式的な文字が、『ベルサイユのばら』等のクラシック少女マンガではより頻繁に見られ、似たフォントが、「レトロ・少女漫画用」と名付けられている（MediBang Paint, 2015）。「物件探し」をこうした文字スタイルで書くことによって、東村が日常的でさほどロマンチックではない出来事を、少女向けのロマンとして位置付けられる。倫子の年齢や経験値も踏まえ、「物件探し」をこうして書くことにユーモアが感じられるが、そのユーモアを理解するために、少女マンガのジャンル上の決まり事や習慣に熟知して

いなければならない。若い少女向けのベタなロマスと倫子のような「アラサー」の女性とのギャップで成り立つユーモアであるため、倫子に対して優しいものではない。擬人的キャラクターのレバが、ステレオタイプのないいわゆる女性語を活用するが、レバの発話も、同様な効果で図5と似たフォントで書かれることがしばしばある。話せるレバーの一切れがそれだけでは滑稽だが、レバというキャラクターは、倫子たちには理解があるとは言い難い（その一例として、東村（2014, p. 59）から始まる場面を参照されたい）。

第三例 登場人物の洋服による間テキスト性

最後の例は、道を走っていた倫子たちが偶然花束を持ったキーに会った場面からの1コマである。以前からキーに馬鹿にされてきた三人が、彼の叱りに対して強く反発する。ところが、無駄にならないように買ったただけだと言いながら、キーが倫子に花束をあげようとすると、香と小雪の態度が、洋服まで一変する。それまでは、私服を着ていた三人が、高校生と思われるセーラー服に変わる（図6）。33歳の女性として、リボンの髪飾りがあっても、セーラー服を着ることはまず、普通の生活ではあるはずがない。三人ともこの1コマだけでセーラー服となっていることより、この行動の何かがおかしいと読み取れるだろう。このギャップが、またユーモアの種となっている。

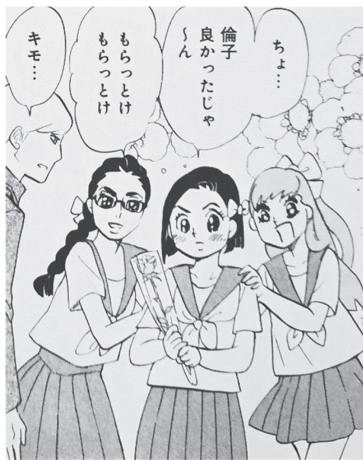


図6 倫子に花束を受け取るように促す小雪と香（東村，2015a, p. 140）

4人のやり取りから、この場面が一つのギャグであることが明らかである。香（「良かったじゃ〜ん」）と小雪（「もらっとけ／もらっとけ」）が、若くてハンサムで有名であるキーが彼女に関心がある証として花束を受け取るように勧めるが、キーが、そういった肯

定的な解釈を、「キモ…」という発言で強制停止する。キーの突っ込みが、主人公たちと異なる polyphonic（多声的：Briggs & Baumann (1992) を参照）な視点を提供し、竹内（2005）の傍観者と似た役割をはたしている。セーラー服への突然な変身は作品中幾度か現れるが、どれも年齢相応な行動とされていないときである（東村，2015b, p. 26, 2017b, p. 46）。セーラー服は少女マンガに限定した象徴ではないが、1980年代以降のブレイザー流行によって衰退してきたため、懐旧に満ちたものではある（森，2006）。その点では、セーラー服も「昔の少女」とつながっており、クラシック少女マンガに由来するイメージと関係していると言ってもよいだろう。

イースター・エッグとしての間テキスト性のイメージ

クラシック少女マンガに熟知している読者しか気付けない借用的断片である以上、本稿で考察した3つの例はどれもイースター・エッグに当たると考えられる。北米等で復活祭に隠れたイースター・エッグを探すというイースター・エッグ・ハントから因むイースター・エッグは、作り手が後の受け手の探す楽しみのためにあえて残した隠れたものだが、その多くが借用や類似性から他の作品を読み起こすものであるため、間テキスト性が高い要素である。本稿で考察した例は狭義の意味では隠れているとは言えないかもしれないが、イースター・エッグと十分に見なせる。Bailey (2008, p. 79) がテレビゲームについて論じるように、そもそもイースター・エッグは見つかるべきものである。隠れている要素だとはいえ、ある程度の透明性がなければ、見つかることもできないだろう。

また、『東京タラレバ娘』に見られるクラシック少女マンガに由来するイメージは、すべての読者にとって同程度に透明だとは考えにくい。Schodt (1983, p. 18) によると、マンガは1分16ページという速度で読まれるが、これだけ速く読んでいると、詳細には当然気付けない。改めてゆっくり読むときに初めて気付けるということになるが、じっくり読み直すことが、頻繁に見られるマンガの読み方である (Ingulsrud & Allen, 2009)。少女マンガでは、手書きのコメントや台詞 (Unser-Schutz, 2011) には読者が2回目の読みのときに楽しめるネタを残すことがしばしば見られる。さらに、取り上げたコマがどれもクラシック少女マンガから靈感を受けていることを認識するために、そもそもクラシック少女マンガに関する知識を所有していないといけない。その知識がない読者にとっては、スタイルの変形としか受け止められないだろう。

本稿で考察した例は、典型的な形でイースター・エッグとして機能する。イースター・エッグの目的は、作

者自身の娯楽から、作品のメッセージの強化までの連続性にある (Weinel et al., 2014, p. 141)。作者や、作者のことをよく分かる受け手しか読み取れない内輪ネタとして機能し、遊び心やいたずら心が感じられることが多い (Weinel et al., 2014, p. 141)。受け手にとって、イースター・エッグが重要な要素であることも明らかである。テレビゲームのどの構造的要素を重視しているかというアンケートでは、ファンの50%がイースター・エッグと cheats (チート: ユーザーに特別な能力を与えるゲーム内秘密コード) を指定した (Wood, Griffiths, Chappell, & Davies, 2004)。マンガのファンでも、同様の楽しみ方があると考えてもよいだろう。

ここで取り扱った間テキスト性の例は、どれも登場人物の行動を見直すための新しい視点を提供する点では、『東京タラレバ娘』のユーモアと世界観の構築に働く。しかし、それ以上に作者の東村自身について多く語る。そもそも、間テキスト性の要素を効果的に活用するために、元の題材 (この場合、クラシック少女マンガ) を熟知する必要があるため、そういった要素を取り入れている東村が、かじった程度の知識しかないはずがない。むしろ、ファンであり、意図的・意識的にクラシック少女マンガに由来するイメージを取り入れていると考えた方が妥当だろう。『東京タラレバ娘』のテーマの一つは、早坂に代表される現実的で「普通な」関係とキーに代表される熱烈で「刺激的な」関係との葛藤である。後者の恋愛関係は、主たる男性登場人物によって少女の主人公が変化していくことが中心的なテーマであるクラシック少女マンガに頻繁に見られる (藤本, 2008)。女性向けのマンガを作成する人として、東村が少女マンガの決まり事や習慣を知らないとは考えられない。実際に、他のマンガが自身の作品活動について、インタビューで明かしている (日本放送協会, 2016)。

少女マンガを意識して作成したことは、抜粋2でキーが代弁して語っている。当台詞の直前、倫子はなぜキーが彼女に対してそれ程厳しく当たっていたのかがやっと分かった。幼少期、病気で入院したキーが倫子そっくりの医者によって治療を受けた。二人がやがて恋に落ちたが、女医が若く病死してしまった。自分と女医が重ね合わせられたと解釈した倫子は、なぜキーが本当のことを教えてくれなかったのかを責めた。それに対して、キーは、倫子がかつと昔の少女マンガのように食いつくからあえて言わなかったと言う。キーのこの発話は第4の壁を超えはしないが、少女マンガの決まり事や習慣を熟知している読者にとっては、キー (そして、Goffman (Goffman, 1979) のいう principal = 発話の責任者に当たる東村) の発話が、少女マンガでもある当作品への突っ込みとして受け取れる。改めて検

討すると、抜粋2でクラシック少女マンガに由来するイメージがただの偶然ではなく、東村が意識したテーマの一つだと解釈すべきだろう。

抜粋2 あなたが好きそうな / 昼メロみたいなお涙頂戴話 // いや / 昔の少女漫画かな? (東村, 2017b, p. 55)

こうしたキーによる台詞や間テキスト性のイメージが、東村の内心をアクセスする方法でもある。自身もファンであることを明かした以上、東村が読者により近い存在になり、親近感が覚えやすい。作品で描かれた登場人物がこの親近感でよりリアルに感じられることが、『東京タラレバ娘』が熱く受容された理由なのかもしれない。一方で『東京タラレバ娘』の結末に対する評価が限定的であったが、これも、間テキスト性要素によって作られた親近感によって説明できる。上記で見たように、登場人物に対する共感で『東京タラレバ娘』に惹かれた読者が多かったが、結末に対して複雑な気持ちになったという読者が多かったようだ。シリーズ中、主にキー・タラ・レバの声を通して倫子たちが熱烈な関係を求めるあまり賢明ではない行動に走ることで揶揄されてきた。終盤近く、倫子が早坂との真剣な付き合いに落ち着きそうだった。しかし、最終巻では倫子がそれをすべて捨て、キーとの不安定な関係を選んだ。

倫子が、「普通の幸せ」で表現される早坂を拒否し、ロマンが感じられるキーに走るという点で、『東京タラレバ娘』は、主人公の女性が、特別な男性によって変化されていくという従来の少女マンガの決まり事 (藤本, 2008) のような終わり方であったが、上記でも見てきた通り、それまで当作品では、いかにも少女マンガらしい展開には厳しい姿勢が示されてきた。そのこともあってか、『東京タラレバ娘』の終わり方に対する反応はよいものとは言えなかった。『東京タラレバ娘』の終わり方に対する反応のツイートをもとめた Together のスレッドでは、ツイッター・ユーザーの永井裕子 @cafebleunet の次の書き込みが挙げられた。

納得は出来ませんね。あれだけバカにされていて、ひっくり返すのは無理があります。なんで女子会なんてやってんだ、結婚という目標があるならそれに向かって努力せよという主張はスルーではないですか。彼女たちが受け身から反転した流れでまとめたのは、もう他に手がなかったからでしょうけど。(beautifuljapan8, 2017において引用された永井裕子 @cafebleunet による発言)

対象のまとめスレッドでは、同様な否定的な評価が数多く見られることより (beautifuljapan8, 2017)、それまでの展開を踏まえても、このような終わり方になると思わなかった、そしてそれに不満を覚えた読者が多いことが示唆される。『東京タラレバ娘』に対する親密感を覚え、行動をせねばと感じられた読者からすれば、この終わり方のメッセージが曖昧なものだっただろう。さらに、東村が辛辣ながらそれでも前進するようにがんばるように、応援してくれている存在として受け止めた読者からすれば、東村のスタンスが読み取りにくくなっただろう。『東京タラレバ娘』が、ロマンチックではないが、「大人向け」の安心・安定を重視した人間関係の構築 (= 早坂との関係) を促進してき、それに反するものとしてクラシック少女マンガに由来するイメージを活用したが、結末によってそういった安定した関係が否定されることになった。つまり、それまでの表象と、結末によって描かれた関係における矛盾が発生した。間テキスト性のイースター・エッグの活用で、読者にとって東村がより身近な存在になったからこそ、その裏切りが大きいと感じられるだろう。

結 論

間テキスト性は、作者にとっての重要な記号論的資源である。間テキスト性を呼び越す要素がイースター・エッグとして機能する場合、対象のテキストのつながりの透明度が、受け手によって異なるため、必ずしもすべての受け手に対して同様に受容されるとは限らず、受け手と作り手の距離感に差が生まれると予想できる。そういった間テキスト性の要素が、受け手の予想しにくい複雑な評価につながっているとも考えられ、『東京タラレバ娘』の場合、その複雑さが、読者が抱える作品に対する親密感と、終盤に対する不満感を両方作り出しているだろう。本論文では、クラシック少女マンガに由来するイメージが、特定のシリーズにおいていかに活用されているのかに限定して議論を進めたが、クラシック少女マンガに由来するイメージは、決して『東京タラレバ娘』にのみ見られるものではない。クラシック少女マンガに由来するイメージが記号論的資源として確立したため、マンガに限らず、様々なテキストに活用されている。その一例として、『ベルサイユのばら』のイメージが、濃厚なクッキーを売るために活用されている図7と、クラシック少女マンガに由来すると思われる女性像が、プリンセス気分になれるメイクのパッケージに見られる図8が挙げられる。

イースター・エッグをかき集めたりリストが多発していることから予想ができるように、イースター・エッグに対する関心は高く、作品を楽しむ方法の一つともなっていることが明らかである。しかし、イースター・



図7 『ベルサイユのばら』とクッキーのパッケージ (著者による写真・2018年1月)



図8 「ヒロインメイク」の化粧品シリーズにおけるクラシック少女マンガを活用するイメージ (著者による写真・2018年8月)

エッグがいかに機能するかに関する研究は、これまでは十分に行われてきたとは言いがたい。受け手がイースター・エッグに対して実際にどう反応するのか、またイースター・エッグの出現が、作品の解釈や受容にどう影響を及ぼすのか、といった側面から、イースター・エッグの研究を進めることが望ましいだろう。Weinel, Griffiths, & Cunningham (2014, p. 146) がミケランジェロの『最後の審判』(1541年完成)にもイースター・エッグを発見したように、イースター・エッグは決して新しい現象ではない。しかし、過去の作品を数多く集め、イースター・エッグの発見に関する情報の共有のしやすさは増してきた今日、作り手・受け手のイ

スター・エッグの捉え方が、変化する可能性が高い (Weinel et al., 2014, p. 146)。イースター・エッグに関する研究が、ポピュラー・カルチャー作品とエンゲージメントに対する理解にも大きく貢献するだろう。

参考文献

- Allison, A. (2006). *Millennial monsters: Japanese toys and the global imagination*. Berkley, CA: University of California Press.
- Bailey, W. R. (2008). Hacks, mods, Easter eggs, and fossils: Intentionality and digitalism in the video game. In Z. Whalen & L. N. Taylor (Eds.), *Playing the past: History and nostalgia in video games* (pp. 69-90). Nashville, TN: Vanderbilt University Press.
- Bakhtin, M. M. (1981). *The dialogic imagination: Four essays*. University of Texas Press.
- beautifuljapan8 (2017). 東京タラレバ娘の最終回への反響 Retrieved from <https://togetter.com/li/1107289> (2018年8月9日)
- Briggs, C. L., & Bauman, R. (1992). Genre, intertextuality, and social power. *Journal of Linguistic Anthropology*, 2(2), 131-172.
- Dunn, C. (2014). "Then I learned about positive thinking": The genre structuring of narratives of self-transformation. *Linguistic Anthropology*, 24(2), 133-150.
- excite ニュース (2018). あなたも“タラレバ娘”になってない? なぜ主人公たちはモテないのかを徹底解明! Retrieved from <https://www.excite.co.jp/News/matome/entertainment/M1484888081546/#ixzz5NecKCn8C> (2018年8月9日)
- 藤本由香里 (2008). 私の居場所はどこにあるの? 少女マンガが映す心のかたち 朝日新聞出版
- Fujisan.co.jp (2018). KISS (キス) のバックナンバー Retrieved from <https://www.fujisan.co.jp/product/489/b/list/> (2018年8月13日)
- Goffman, E. (1979). Footing. *Semiotica*, 25(1/2), 1-30.
- goo ランキング (2016). [ランキング] 後世に残したい70年代の名作少女漫画ランキング 1位から10位 Retrieved from <https://ranking.goo.ne.jp/column/2777/ranking/48022/> (2018年8月13日)
- 東村アキコ (2014). 東京タラレバ娘 1 講談社
- 東村アキコ (2015a). 東京タラレバ娘 2 講談社
- 東村アキコ (2015b). 東京タラレバ娘 3 講談社
- 東村アキコ (2017a). 東京タラレバ娘 7 講談社
- 東村アキコ (2017b). 東京タラレバ娘 8 講談社
- Honda, M. (2011). The genealogy of *hirahira*: liminal-ity and the girl. In T. Aoyama & B. Hartley (Eds. & Trans.), *Girl reading girl in Japan* (pp. 19-37). London: Routledge.
- 池田理代子 (1973). ベルサイユのばら 1 集英社
- Ingulsrud, J., & Allen, K. (2009). *Reading Japan cool: Patterns of manga literacy and discourse*. Plymouth, United States: Lexington Books.
- Ito, K. (2005). A history of manga in the context of Japanese culture and society. *Journal of Popular Culture*, 38(3), 456-475.
- kgght (2012). 漫画家さんが漫画家になろうと思ったきっかけ Retrieved from <https://togetter.com/li/364962> (2018年8月9日)
- Kinsella, S. (2000). *Adult manga: Culture and power in contemporary Japan*. Richmond, UK: Curzon Press.
- Kristeva, J. (1986). *The Kristeva Reader*. (T. Mol, Ed.). New York: Columbia University Press.
- Mealing, S. (2003). Value-added text: Where graphic design meets paralinguistics. *Visible Language*, (1), 45-58.
- MediBang Paint (2015). フォントを使って本格マンガを描こう! Retrieved from <https://medibangpaint.com/use/2015/03/font/> (2018年8月13日)
- 森伸之 (2006). 私学制服手帖: エレガント篇 みくに出版
- 内閣府男女共同参画局 (2016). 男女共同参画白書 平成28年版 Retrieved from http://www.gender.go.jp/about_danjo/whitepaper/h28/zentai/index.html (2018年4月25日)
- 内閣府男女共同参画局 (2017). 男女共同参画白書 平成29年版 Retrieved from http://www.gender.go.jp/about_danjo/whitepaper/h29/zentai/index.html (2018年4月25日)
- Ogi, F. (2003). Female subjectivity and *shoujo* (girls) manga (Japanese comics): *Shoujo* in ladies' comics and young ladies' comics. *Journal of Popular Culture*, 36(4), 780-803.
- Perper, T., & Cornog, M. (2002). Eroticism for the masses: Japanese manga comics and their assimilation into the U.S. *Sexuality & Culture*, 6(1), 3-124.
- Saito, K. (2014). Magic, *shōjo*, and metamorphosis: Magical girl anime and the challenges of changing gender identities in Japanese society. *The Journal of Asian Studies*, 73(1), 143-164.
- Schodt, F. L. (1983). *Manga! Manga!: The world of Japanese comics*. Tokyo: Kodansha International.
- Shamoon, D. (2004). Office sluts and rebel flowers:

- The pleasures of Japanese pornographic comics for women. In L. Williams (Ed.), *Porn studies* (pp. 77-103). Durham: Duke University Press.
- Shamoon, D. (2012). *Passionate friendship: The aesthetics of girls' culture in Japan*. Honolulu: University of Hawai'i Press.
- 竹宮恵子 (2002). 風と木の詩1 中央公論新社
- Unser-Schutz, G. (2011). Language as the visual: Exploring the intersection of linguistic and visual language in manga. *Image&Narrative*, 12(1), 167-188.
- Unser-Schutz, G. (2012). マンガにおける文字情報の分類とマンガの読み方——手書きの台詞・考え事・コメントに注目して マンガ研究, (18), 8-24
- Weinel, J., Griffiths, D., & Cunningham, S. (2014). Easter eggs: Hidden tracks and messages in musical mediums. In *Proceedings of ICMA international computer music conference* (pp. 140-147). Athens, Greece.
- Werner, W. (2004). "What does this picture say?" Reading the intertextuality of visual images. *International Journal of Social Education*, 19(1), 64-77.
- Wood, R. T. A., Griffiths, M. D., Chappell, D., & Davies, M. N. O. (2004). The structural characteristics of video games: A psycho-structural analysis. *Cyber-Psychology & Behavior*, 7(1), 1-10.
- 伊藤剛 (2005). テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ NTT 出版
- 大塚英志 (1994). 戦後まんがの表現空間——記号の身体のか縛 法蔵館
- 少女漫画がスキ! (2018). 大人の少女漫画ポータルサイト Retrieved from <http://www.girls-comics.com/> (2018年8月13日)
- 日本放送協会 (2016). 浦澤直樹の漫勉：シーズン4—東村アキコ Retrieved from <http://www.nhk.or.jp/manben/higashimura/> (2018年8月13日)
- 真島加代 (2017). 『タラレバ娘』は全然まし! アラサー女子たちのリアル「タラレバ」が悲惨&アホすぎる! Retrieved from http://biz-journal.jp/2017/03/post_18184.html (2018年8月9日)
- 真田香菜子 (2017). 編集者が解剖『東京タラレバ娘』名ゼリフがあなたの心をえぐる理由 Retrieved from <https://withnews.jp/article/f0170308006qq0000000000000W06410101qq000014839A> (2018年8月9日)
- 竹内オサム (2005). マンガ表現学入門 筑摩書房
- 難波功士 (2001). 「少女」という読者 宮原浩二郎・荻野昌弘編 マンガの社会学 (pp. 188-220) 世界思想社

要約

間テキスト性は主に言語的テキストを対象に論じられてきたが、視覚的メディアにおいてもしばしば見られる現象である。本稿では視覚的要素による間テキスト性の機能を考察するために、東村アキコの人気マンガシリーズ『東京タラレバ娘』の分析を試みる。当シリーズでは昔の少女マンガを思い起こすイメージが頻繁に出現する。そういったイメージが、読者の楽しみのために隠されたイースター・エッグとして機能するが、結末ではそれらによって立てられた期待が裏切られたため、不満にもつながったと主張する。

キーワード：間テキスト性、少女マンガ、イースター・エッグ