

# マンガにおけるジャンルを見つめ直す

## —その位置付けと特徴を考察—

ウンサーシュッツ・ジャンカーラ\*<sup>1</sup>

## Rethinking genre in manga

### Examining its positioning and characteristics

UNSER-SCHUTZ, Giancarla

#### Abstract

Genre in manga has been increasingly problematized in recent years, particularly given changing readerships across genders; movement away from magazine-centered reading; and increased interest in genre and its functions. As a result, it is no longer taken for granted that orthodox, gendered genre categories function. Given these issues, in this paper I examine how genre has been reinterpreted in recent years, looking at its role in creating meaning and structuring reading experiences. In doing so, I will consider how such analyses might be applied to manga, and offer one such attempt using linguistic data from a corpus of popular shōjo-manga and shōnen-manga series, showing that they differ in key ways such as their use of certain types of text-types and the numbers of characters seen. In particular, shōjo-manga appears to use more text outside of speech bubbles and more realistic speech patterns, whereas shōnen-manga appears to use more specialist terms and stereotyped, *yakuwari-go* (role language) speech patterns, shaping shōjo-manga and shōnen-manga as locations of intimacy and fantasy, respectively. However, as expected following recent analyses of genre as fluid and dynamic, these characteristics are not exclusive to either shōjo-manga or shōnen-manga, but rather overlap in crucial ways. The role of comic magazines also becomes apparent as a place to regulate these differences and to allow for gradual change through slight judgment differences of genre. Given the changing role of magazines, however, it is relevant to consider how genre will—or if it can—continue to be regulated as such.

[Keywords] shōjo-manga, shōnen-manga, manga, corpus, genre

## 1. ジャンルとマンガ

近年、マンガにおけるジャンルが新たに注目を浴び、問題視されているようである。例えば、マンガ研究に大きな影響を及んだ『テヅカ・イズ・デッド』で、伊藤剛（2005）が物語の構造や登場人物の表現法といった、読者層以外の要因を分析の出発点として再びマンガにおけるジャンルを見直すべき時が来たと訴え、マンガとジャンルの新しい分析法の可能性をキャラに見出そうとした。また、「(…) それぞれにどのような特徴があるかを、それぞれの特徴を顕在化させること（茨木, 2013, p.9）」が目的で、2013年にストーリー・マンガが中心というコミックと、風刺画が中心というカートゥーンに着目した『マンガジャンル・スタディーズ』が出版され、マンガ・ジャンルの新しい見方が示されたのである。

こういった動きの背景に潜んでいるのは、マンガが変化しているという意識である。従来からマンガにおけるジャンル枠は、掲載雑誌が想定している読者層の性別で分類されてきたのだが、理論上では異性を対象にしたジャンルを読むことが一般化しており、とりわけ男性を対象にしたマンガを読む女性が増えている（Allen & Ingulsrud, 2005；荻野, 2001）。筆者が2008年に東京都内の高校生を対象に実施したマンガ読書意識調査の結果でも、コミック雑誌を読む生徒の

---

\* 1 立正大学心理学部特任講師

間では、女子の約50%が少年向けコミック雑誌を読んでおり、先行研究と同様の傾向を示している<sup>1)</sup>。そのため、マンガの基本的なジャンル枠、いわゆる「少女マンガ」と「少年マンガ」の分類法が問題視されるようになってきた。

さらに、コミック雑誌の販売数が減少しており、単行本という媒体でマンガを読むことが主流となりつつある(中野, 2009)。その結果として、作品が元々どのような雑誌に掲載され、その雑誌がどのような読者層を想定しているのかというのが以前ほど重要な枠組みとして機能しておらず、作品がより自由に選べるようになってきていると考えられる。また、茨木(2013, p.7)が指摘するように、電子機器を中心としたオルタナティブ・メディアが普及している今日、「コミック」そのものが、独自のメディアとして存在できるかも疑問である。場合によってその独自性の損失によって「コミック」とはどのようなものなのかを考察することが不可能になってしまう恐れもあり、マンガ研究の喫緊の課題だという。

一方、マンガに限らず、ジャンルの本質を再検討する動きも加速している。「ジャンル」は「種類」や「グループ」とはさほど変わらないものと理解されることが多いが、ジャンルがなぜ重要なのかという点については未だに検討すべき点が多い。ジャンルの重要性を究明すべく、ジャンルとコミュニケーションや談話、そしてジャンルによって作り出されていく意味に着目する研究が増えてはいる(Altman, 1999; Bauman, 2004; メイナード, 2008; Swales, 1990等)。だが、メイナード(2008, p.10)が指摘するように、「日本語の談話にどのようなジャンルがあり、それぞれの内部構造がどのようなものであるかという研究テーマに関しては、まだまだ未知の部分」が多く、研究的発展の余裕がまだ充分ある。マンガに関しても、ジャンルの再分類を検証するのみならず、ジャンルそのものに対する批判的な姿勢をとった上で、ジャンルがマンガの読書経験をどう形付けるのかを考察した方がより有意なものだと考えられる。

上記のことを踏まえ、本論文では最初に少女マンガと少年マンガがなぜジャンルと見なされることが多いのかを検討し、近年変わりつつあるジャンルの定義法とその捉え方を考察する。その上で、少女マンガと少年マンガが、真に市場区分に過ぎないのか、それともジャンルと見なすべき形式上の特徴があるのかを、筆者が蓄積したコーパスを用いて分析する。とりわけマンガに用いられる文字情報の種類や登場人物の数と性別に着目するが、分析の結果、少女マンガと少年マンガが大きく異なることが明確となる。このことを受け、形式上の特徴があるという点で、少女マンガと少年マンガをジャンルと認識してもよいと主張する。最後に、差があると示された特徴を考慮し、少女マンガが登場人物、また場合によって著者自身との感情移入・相互作用を促進するジャンルとして機能するのに対し、少年マンガが物語のアクションを中心とし、娯楽の場として機能することを示唆していると論じる。こうして、マンガにおけるジャンルの新しい捉え方を提示する。また、こういった考察を通して、ジャンルそのものの重要性を主張しながら、その理解を深めることを一つの目的とする。

## 2. ジャンルの再考

### 2.1 マンガにおけるジャンルの問題

ジャンルというのが、今では日常的な言葉になっているのだが、よく考えてみるとその用法は実に曖昧である。日常会話において、「ジャンル」は類似したものの同一種類を指すことはほとんどだが、それがどのような基準で同一種類と認識されているのかは暗黙の了解となっている場合が多い。一方、ジャンルが「映画」「マンガ」「小説」といったメディアの種類という大枠を指すこともあれば、「ホラー映画」や「コメディ映画」のように、一つのメディアにおける種類を指すこともあり、同じジャンルという一言で、全く異なるレベルのものが示されることも少なくない。このように、ジャンルという概念には非一貫性が見られるが、その一貫性の欠如は通常意識されていない。むしろ、TSUTAYAで映画のDVDを借りるときに、まずはホラーが見たいかドラマが見たいかを決め、それぞれが収納されている棚に行かなければならないように、そういった一貫性に欠けている暗黙の基準に基づき、映画やマンガの広義にいう「テキスト」が整理されている。結果的にジャンルが固定的なものと思われ、ジャンルという概念についての曖昧さが覆い隠されることが多い。

さて、映画は主に物語の要素で分類されているのに対し、マンガ・ジャンルは読者層の性別と年齢が唯一の分類基準になっているという不思議な特徴がある。引き続き TSUTAYA を例にすれば、マンガを借りる際にまず少年マンガや青年マンガ、少女マンガやレディースコミックというふうな、想定読者層の性別と年齢で探すことになる。このことが、マンガの出版方法と大きくかかわっている。すなわち、マンガはまずコミック雑誌に掲載され、一定の長さや人気があれば単行本化されるが、コミック雑誌が想定読者層の性別と年齢で分類されているため、この二点はその後の扱いを決

定する。その結果として、読者層によって分類することが自然なことになり、結果的にジャンルに見えるのである。こういったことを受け、多くの先行研究では、少女マンガと少年マンガという市場区分を受け入れた上で、事後的にそれぞれの物語上・表現上の特徴を見出す試みが頻繁に見られる。例えば、マンガ評論家・米澤嘉博が書いた戦後のマンガ史シリーズでは、少女マンガが、テーマで分けられている「SFマンガ」や「野球マンガ」と並べて独立した一書となっている（『戦後少女マンガ史』[2007, 筑摩書房]）。より具体的に、少年マンガはアクションが中心的な軸を成しており（大塚, 1994）、英雄的な主人公の社会的成長が重視される傾向がある（Schwartz & Rubinstein-Ávila, 2006）とされているのに対し、少女マンガでは恋愛関係が中心的な軸を成しており、特に男性の主たる登場人物との恋愛関係による、女性の主人公自身の変化に焦点が当てられるという主張が頻繁に見られる（藤本, 2008）。

しかし、繰り返しになるが、少女マンガと少年マンガは、強いていえば市場区分を指しているため、物語の大筋だけでは説明できないことが多い。現に、単行本はそれが掲載されたコミック雑誌の想定読者層によって店内で分類されているため、マンガ単行本を書店で探すとき、内容や著者の名前よりも、まず作品の掲載雑誌およびその雑誌の想定読者層で探した方が役に立つ。その結果として、読者層以外の共通点が一見ないような作品が同一棚に並ぶことがある。例を挙げれば、アクションが中心的なテーマである末次由紀の「ちはやふる」が講談社の女性向けコミック雑誌に掲載されているため、腐女子の恋愛コメディである東村アキコの「海月姫」や学園の恋愛物語であるみきもと凜の「近キョリ恋愛」と同一棚に整理されている。また、探偵ミステリーというアクションが中心的である青山剛昌の「名探偵コナン」と冒険と恋愛を両方描く高橋留美子の「犬夜叉」が同一棚に整理されているように、少年マンガに関しても同じことが言える。

## 2.2 ジャンルの再定義

ジャンルを物語の大筋で区分するものだとすれば、想定読者層だけを基準に「少女マンガ」「少年マンガ」とされている現在の作品の多くが同一ジャンルだとは明らかに言い難い。だが、掲載雑誌が市場区分で決まるということは、「少女向け」であるか、「少年向け」であるかを分類せねばならないという段階が必ずあるはずである。つまり、勘でもその基準が必要だと考えられるように、それでも少女マンガと少年マンガには差があると直感的に分かるであろう。そのため、問題はジャンル=筋という捉え方がそもそも単純すぎることではないであろうか。Altman (1984) によると、ジャンル研究では極端に走る傾向があり、ジャンルを包括的 (inclusive) もしくは排他的 (exclusive) に定義付けることが多い。包括的な定義付けでは、物語の要素あるいは場面設定に焦点が当てられることが多く、「tautological (同語反復的; 同じ事を繰り返していうことで、十分な根拠がないことが隠される状況)」なチェックリストとして機能することがある。つまり、自分が思い浮かべたジャンル像に合うようにチェックリストを作ることが多いのである。一方、排他的な定義付けでは、ジャンルの意義あるいは構造に焦点が当てられることが多いという。包括的な定義には説明力こそ弱いが多いが多くの作品に当てはめることができるのに対し、排他的な定義は意味の有する構造を見出すことが可能だが、該当する作品が極端に限定されてしまう (Altman 1984, p.11)。

包括的な定義にも排他的な定義にもそれぞれの利点、欠点があるのだが、以上のことを踏まえると、物語の要素や場面に着目しているがために、少女マンガを女性向けの恋愛コミック、また、少年マンガを男性向けのアクションコミックとして定義することは、包括的な定義付けによると考えられるであろう。Bryce & Davis (2010) が試みた、マンガにおけるジャンルの総合的な考察が包括的なジャンル区分のよい例である。当論文では、Bryce & Davis がファンタジーとホラーからスポーツやお笑いまで、物語の要素およびその表現法に沿ってジャンルの区分を試み、この中でも、少女マンガが主に「少女と女性的恋愛もの」として片づけられている。Bryce & Davis のリストは、とても役立つものであり、特にまだ詳しくない読者にとってマンガというメディアの規模と多様性を味わうのに有益な資料であろう。その反面、ジャンルとは何かを定義せずにその分類を試みるため、ジャンルを固定したもの、自明なものとして捉える羽目に陥ってしまう可能性がある。Bryce & Davis (2010, p.34) 自身が、様々なジャンルとその例を詳述することによって、そのハイブリディティ (hybridity) を浮き彫りにすることを目的の一つとしたというが、Shamoon (2012) や大塚 (1994) が指摘するように、1980年代以降のマンガに見られる “genre crossing” とも関係するジャンルの間テキスト性 (intertextuality)、つまり他のジャンルとの重ね合いによって意味が生まれていくという過程を、その中では把握することが困難であるため、別の課題として残っている。

Altman は、包括的な定義も、排他的な定義を含むジャンル理論を促進しており、のちの Altman (1999) がその試みである。その他にもジャンルの特徴そのもののみならず、ジャンルが果たす役割に注目する研究も増えている。その中でジャンルは意味を制限し、またときに意味を生産していくものとして捉えることがとりわけ有効とされている。Bauman (2004, p.3) によると、ジャンルは「ディスコースの生産と受容のために、様式化した定位枠組みとして機能する全体的に関係付けられている、共起する形式的特徴・構造の集合体」である。換言すれば、Bauman の定義ではジャンルとは、当のテキストをどう受け止めて解釈すべきか、また何が期待できるかを示し、読者とテキストの関係を位置付けるものとして機能するものとされている。Bauman は、“Once upon a time…” を例として挙げたのだが、この一節を聞くだけでも、聞き手はこれからおとぎ話が始まることを察知し、それによって物語を解釈していく。日本の「むかしむかし」についても同様なことが言え、より身近な例で説明すれば、この瞬間本論文を「である体」で執筆していることは、読者である「貴方」にこの文章を「学術論文」として見なしてもらう方法であり、そうすることを通じて、読者は批判的な姿勢で本論文にアプローチするという一定の読み方を促されている。

メイナード (2008) も、ジャンルの持つ意味という側面に着目し、ジャンルを「意味を創造する人間行為に典型的に観察できる一定の表現様式によって支えられたある種の談話のタイプ (p.2)」と定義し、「(…) 社会的行為として認識しながら、特にジャンルとそれが持っている社会的・対人的な権力・力 (power) を研究のテーマとするアプローチ (…)

(p.4)」をとっている。こうしてジャンルを社会的行為として捉えることで、コミュニケーションの参加者（マンガの場合でいうと、読み手と書き手または登場人物）の関係性が明らかになり、ジャンルの流動性、また相互行為の中での積極的な再建設の可能性が見えてくることに注意したい。なお、メイナード (1998) が書き手の表現意図を重視したジャンルの分類も試みており、その中でマンガの主な目的を「感情的なアピール効果」としたが、この点については下記で改めて詳述する。

また、Swales (1990, p.58) の定義では、「ジャンルとは、あるコミュニケーション目的を共通に持ったコミュニケーション事象の部類を成している」。このようにジャンルを捉えると、該当するディスコース・コミュニティの専門家 (experts) が、それらの目的およびジャンルとして見なすべき理由を認識できてしまうため、結果的にジャンルの代表と見なされるものにおける内容やスタイルに対する制限が生じる。言ってみれば、そういった専門家がジャンルの門番として活躍するのだが、個々人が蓄積してきた経験的知識を活用するため、専門家間の解釈上のズレが生じることを防止できず、ジャンルが次第に変化していくことも、こうした定義では充分有り得る。上記で観察したように、ジャンルが固定した、歴史的なもので見なされる傾向があるが、Swales のこの解釈は、実際は流動的で、言説の中で作り出されていくという Altman (1999) の指摘と共通している部分も多いことに注目すべきである。つまり、あるジャンルについて述べるという行為は、既存のものとしてそのジャンルを記述することなのでなく、むしろジャンルを作っていく行為なのである。

### 2.3 ジャンルの形式的特徴

上記のようにジャンルを一つのコミュニケーション行為もしくはディスコースと捉えれば、その延長線として、ジャンル性を示すためにどのような形式が使われるのかが再び問題として浮かび上がってくる。「おとぎ話は「むかしむかし」から始まる」ことや、「学術論文はである体で執筆する」ことと同様に、具体的な特徴を指摘することも可能であるが、そういった特徴の多くが、用いられる語彙や構文等に見られ、言語上の特徴が有効だと示している研究が実に多い。Biber (1991, p.68) も、ジャンルの定義でテキストの目的に着目し、「書き手・発話者の目的に関連したテキスト外の分類法」をジャンルとしたが、分析の結果、ジャンル区分を言語的特徴にそって行っていないのにも拘らず、はっきりした言語的特徴もその中から引き出すことができるという。

マンガは本質的に視覚的な情報も含むマルチモーダル (multimodal; 複数のコミュニケーションモードを利用すること) なメディアだが、その中で見る言語的特徴が少女マンガと少年マンガの分類の見直しに役に立つと主張したい。なお、ここで「言語的特徴」というのは、広義に捉えており、頻繁に出現する単語や構文のみならず、文字情報の量やそれが出現する環境も含めるものとする。「言語的特徴」のこうした捉え方が、実はマンガ・ジャンルを考察するために有効だと示している先行研究としては先述した伊藤 (2005) がある。伊藤は、市場区分によるジャンル分けの代わりに、キャラ・コマ・言葉という三点を中心に、マンガ・ジャンルを再考するよう促している。より具体的な例として、1970

年代～1980年代より大きく変化した少女マンガを分析した大塚（1994）は、登場人物の内的世界への窓として機能する、コマの中の漂うかのような詩的モノローグという内面的な言葉が、当時代の少女マンガであると指摘し、一方、アクションが中心的だという少年マンガでは、オノマトペの利用が特徴的だと論じた。

筆者の知っている限りでは、先行研究では大塚のように一定の特徴だけに焦点を置いたものが多く、それらが一つの集合体としてどういった形でジャンルの成立に影響を及ぼしているかまで論じたものはない。こういったことを踏まえ、本論文では人気マンガ作品から成った言語的コーパスを分析することで、マンガにおけるジャンルの再検討を試みる。それにあたり、(1)見られる文字情報の種類、(2)最も頻繁に見られる名詞、(3)登場人物の数と言葉遣いという三つに着目していく。これらはどれも少女マンガと少年マンガの該当作品によって異なるという結果になっており、マンガにおけるジャンルを検討するのに有効な指標だと考えられる。なお、この三点は、上述したようなチェックリストとして機能するものとして提案するつもりではなく、あくまでもマンガにおけるジャンルを再考するきっかけとして取り上げることにより、第一に少女マンガと少年マンガをジャンルと見なすべきか、第二にそれらが、意味をどう作っていくのかを考察する。したがって、考察では主にこれらが、少女マンガと少年マンガの読書経験をいかに形付けるのかを考察することに焦点を置く。また、ジャンルを再考することが主な目的であるため、ここではデータの一部分のみ概説する。より詳細な分析は、Unser-Schutz（2012；2015；印刷中等）を参照されたい。

### 3. コーパスと文字情報の種類：作り出される親密空間

#### 3.1 コーパスの構築と文字情報の種類

近年の言語学研究では、「(…) コンピュータによる処理を前提とした電子テキストの集合 (…)」(青木, 2009, p.293) というコーパスを用いた研究が盛んであり、ことにコーパスを用いることで人の目だけでは見えてこないパターンを見出すことができること、またその高度な実証性が重視されている。本論文のコーパスは、言語的要素がマンガにおいていかなる役割を果たしているのかを明らかにするという大きな目標をもって蓄積したものである。現在は、表1に示す10作品の第1巻～第3巻から成っており、PHP 研究所（2013）による売上げランキングおよび筆者が2007年～2008年に自ら東京都内の高校生（276人）を対象に実施したマンガ読書意識調査で得られた結果より選抜された。具体的に、高校生複数人に好きだと指定された当時掲載中の作品とランキングを照合し、両方のリストに載った作品より選択した。なお、各作品の長さが異なり、まだ完結していないものもあるが、雑誌掲載開始から、第3巻が出版されるまで平均して11か月が経過したため、最初の3巻を対象とすることで冒頭のみならず、物語が安定した部分も含まれていると考えられること、また一定の長さで出現する登場人物の数や文字情報の量を観察することが可能となることから、対象作品の関数をそう限定することにした。

表1：コーパスのサンプル

ジャンル	題名	作者	掲載雑誌	出版社	連載開始	連載終了
少女マンガ	僕等がいた	小畑友紀	別コミ	小学館	2002年10月	2012年2月
	君に届け	椎名軽穂	別冊マーガレット	集英社	2005年9月	—
	NANA	矢沢あい	Cookie	集英社	1999年10月	—
	のだめカンタービレ	二ノ宮知子	Kiss	講談社	2001年7月	2009年10月
	ラブ★コン	中原アヤ	別冊マーガレット	集英社	2001年9月	2006年12月
少年マンガ	DEATH NOTE	大場つぐみ・小畑健	少年ジャンプ	集英社	2003年12月	2006年5月
	銀魂	空知英秋	少年ジャンプ	集英社	2003年12月	—
	名探偵コナン	青山剛昌	少年サンデー	小学館	1994年1月	—
	NARUTO -ナルト-	岸本斉史	少年ジャンプ	集英社	1999年11月	2014年11月
	ONE PIECE	尾田栄一郎	少年ジャンプ	集英社	1997年8月	—

コーパスの作成で最も重要な留意点は、マンガより抽出した文字情報をどうデータとして扱うかであった。文字情報は絵に複雑に埋め込められているため、原則として直線的でないことが特徴的であるが、その結果、マンガを読み進めるのに常に情報を探しつつコマの中で目線を動かす必要がある。また、同一のコマには複数の文字情報が現れることもあるが、すべての文字情報が登場人物の台詞という会話を成しているとは限らず、テキストにおいては様々な役割を果

たしている。その結果として、全ての文字情報をテキスト・ファイルに入れるだけでは、文字情報間の関係が不明確になり、有効なデータにはならないのである。そこで、Groensteen (2007) や甲斐 (1989) を参考にしながら、出現先の視覚的環境によってすべての文字情報を表2に示す枠に分類した。

表2：文字情報の種類 (Unser-Schutz, 2012より調整)

分類	出現環境	役割上の特徴	書き方
台詞	縁に切れ目のない吹き出しに現れる	主に会話文だが、吹き出しに現れる動物の声やオノマトベもこれに属する	基本的に活字
考え事	点線型吹き出しに現れる・直接背景に書かれる	登場人物の内面的な声。他の登場人物には聞こえない	基本的に活字
ナレーション	四角形箱型吹き出しに現れる・直接背景に書かれる	物語の展開や場面の設定を読者に知らせる文字情報	基本的に活字
オノマトベ	直接背景に書かれる	場面の雰囲気や動きを表す擬声語・擬態語	基本的に手書き
背景・テキスト	絵の一部に埋め込まれる	建物の看板や新聞等、登場人物にとってもテキストと見られるもの	絵の一部
背景・台詞／考え事	直接背景に書かれる	二次的な台詞と考え事。実際に発されたのか判断できない	手書き
コメント	直接背景に書かれる	登場人物に関する付け加え。登場人物が知らないものや秘密を明かすものが多い	基本的に手書き
タイトル	四角形箱型吹き出しに現れる・直接背景に書かれる	題名や作家の名前等	基本的に活字

### 3.2 少女マンガと少年マンガに見られる文字情報の種類

上記のようにすべての文字情報を分類することによって、各作品に見られる文字情報の量のみならず、各分類の言語的特徴および作品間、分類間の比較が可能となった。先行研究を参考にすると、ジャンルによって頻繁に用いられる文字情報の分類が異なると言うことができるが、この点に関しては、先行研究の理解は限定的である。というのは、まず、大塚 (1994) によると、少女マンガでは本コーパスでいう「考え事」、少年マンガでは本コーパスでいう「オノマトベ」がより多いはずである。ところが、表3に示すように、「考え事」と「オノマトベ」という文字情報の種類が使用される割合が、少女マンガと少年マンガという分類において異なるというよりも、作品によって異なっている (図1)。そのため、少女マンガと少年マンガを、「考え事」と「オノマトベ」のみにおいて分類するのは、必ずしも有効なものとは言えない。大塚自身も、1990年代に入ってから内面的な言葉が減少し、ジャンル間の相互的影響が高まっていったと指摘しており、「考え事」と「オノマトベ」の利用において明確な差が見られないのは、そういった変化によるかもしれない。

表3：文字情報の種類・ジャンル別分布

ジャンル	文字情報の種類																
	台詞	考え事	ナレーション	オノマトベ	背景・テキスト	背景・台詞／考え事	コメント	タイトル	総計								
少女マンガ	219,513	66.22%	52,427	15.82%	8,839	2.67%	15,904	4.80%	10,115	3.05%	21,622	6.52%	2,394	0.72%	682	0.21%	331,496
少年マンガ	280,455	78.59%	40,056	11.23%	4,819	1.35%	15,539	4.35%	12,584	3.53%	1,209	0.34%	162	0.05%	2,022	0.57%	356,846
合計	499,968	72.63%	92,483	13.44%	13,658	1.98%	31,443	4.57%	22,699	3.30%	22,831	3.32%	2,556	0.37%	2,704	0.39%	688,342

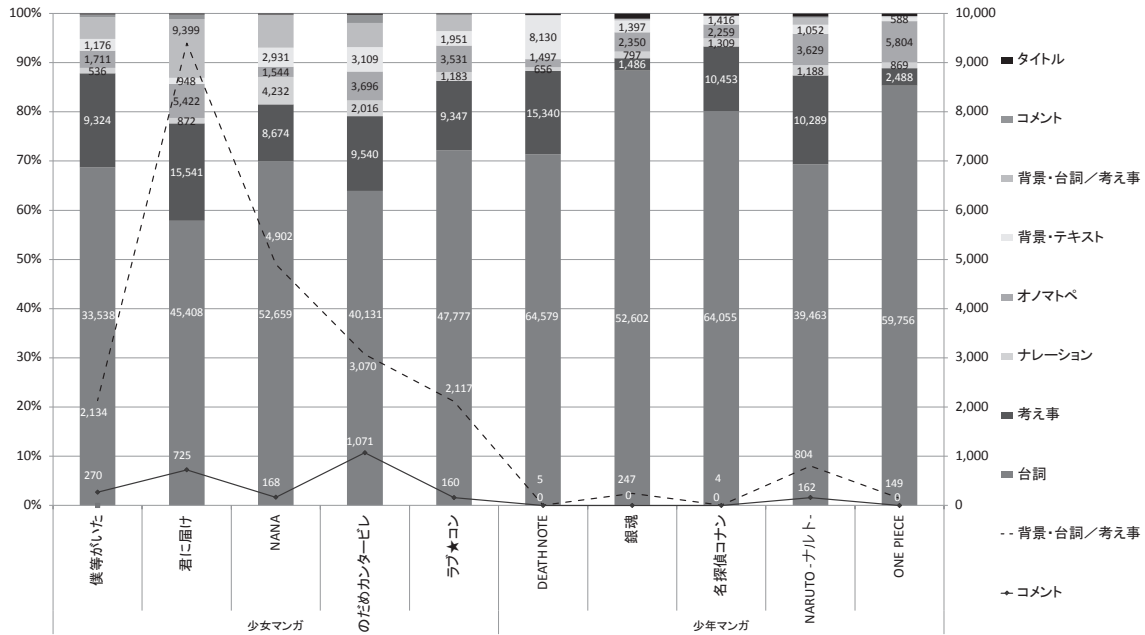


図1：作品別文字情報の種類の分布

### 3.3 「背景 台詞／考え事」と「コメント」の効果

しかしながら、全く差がないというわけではないのである。占める割合が小さいとはいえ、少女マンガでは吹き出しの外で、ユーモアを表現することが多い、手書きの「背景 台詞／考え事」および「コメント」が頻繁に出現する。Unser-Schutz (2012) で検証したように、「背景 台詞／考え事」および「コメント」には共通点が複数ある。まず、それぞれには竹内 (2005) のいう「傍観者」,「媒介者」に近い部分がある。傍観者とは、主たる登場人物とは異なる視点から物語の出来事を観察し反応することにより多面的な見方を提供するエキストラであり、「媒介者」とは、「著者」に近い存在感のある、物語を外部的な立場から観察し直接読者に新しい情報を与える登場人物である。とくに物語の多面性、特別な情報提供という意味では、類似している部分が多いと思われる。また、手書き文字は、タイプという打ち字と比較し書き手を感じさせるため (Mealing, 2003, p.47)、主にタイプである「台詞」や「考え事」と比べて、手書きである「背景 台詞／考え事」と「コメント」は発話者の存在感を感じさせる。そのため、手書き文字は読み手と書き手、読み手と発話者という登場人物との親密な関係を作り出すのに役立つものだと考えられる。

## 4. 出現頻度が高い名詞一用語によって作り出される非日常空間

### 4.1 「台詞」における名詞の出現頻度と形態素解析

また、登場人物が語る話の中身も、かなり異なるようである。台詞を、国立国語研究所が開発したソフト・ChaMame と UniDic の辞書 (コーパス開発センター, 2014; UniDic/近代文語 UniDic, 2014) で、機内辞書や確率にそって文を意味のある最短の要素・形態素に分割し、品詞をタグ付ける形態素解析で処理した結果、260,906語 (少女マンガ:108,758語, 少年マンガ:152,148語) が得られた。その中で、品詞別で上位10位をまとめたが、本論では、名詞の結果だけに注目する。

表4：各作品の出現頻度が高い名詞【上位10位】

(青に白いテキストが人名；淡青に黒いテキストが1人称・2人称の人称代名詞；紅色に白いテキストが用語。％は、作品内の全名詞中のパーセンテージを示す。統一性のため、各単語の表記は標準化されている。)

ジャンル	作品	上位10位名詞／出現数										合計	全名詞数	
		1位	2位	3位	4位	5位	6位	7位	8位	9位	10位			％
少女マンガ	僕等がいた	ヤノ	あたし	何	俺	事	御前	タカハン	人	ヤマモト	ナナミ	855	22.28%	3,837
		160	106	105	96	90	71	66	61	53	47			
	君に届け	サダコ	カゼハヤ	何	事	あたし	私	俺	ヤノ	クロマ	あんた	1,023	25.23%	
		192	135	111	93	91	87	83	78	77	76			
	NANA	ナナ	あたし	ショウジ	事	何	俺	御前	あんた	其れ	ジュンコ	1,372	21.52%	
		243	220	145	143	137	125	105	93	88	73			
のだめカンタービレ	チアキ	何	ノダメ	俺	先輩	私	オケストラ	事	御前	指揮	1,004	20.83%		
	168	119	113	111	108	107	85	74	61	58				
ラブ★コン	何	オオタニ	俺	あたし	事	リサ	御前	其れ	コイズミ	男	1,265	24.42%		
	222	207	137	135	134	119	88	81	77	65				
少年マンガ	DEATH NOTE	キラ	事	エル	私	捜査	僕	警察	人間	其れ	者	1,702	18.19%	
		352	303	194	158	130	120	119	117	111	98			
	銀魂	事	私	犯人	貴方	其れ	何	人	此れ	俺	探偵	1,054	13.81%	
		174	157	111	109	99	85	81	80	79	79			
	名探偵コナン	何	俺	御前	事	物	てまえ	奴	此れ	馬鹿	私	1,182	16.78%	
		200	181	165	142	105	98	83	77	66	65			
NARUTO -ナルト-	御前	俺	何	事	ナルト	其れ	忍者	術	先生	サスケ	985	20.67%		
	176	156	120	113	110	74	67	64	54	51				
ONE PIECE	俺	何	海賊	事	御前	馬鹿	ゾロ	私	てまえ	彼奴	1,460	21.55%		
	361	216	191	153	148	83	81	80	76	71				

#### 4.2 少女マンガと少年マンガにおける名詞

表4に示すように、少年マンガではテーマに関することばがより多いことが顕著であった。本コーパスに採用した少年マンガ作品は、忍者もの（「NARUTO -ナルト-」）から推理系ミステリー（「名探偵コナン」）まで、テーマの面では実に多様ではあるが、物語のテーマに関する用語は、「銀魂」を除いた4作品で上位10位に入っている。それに比して、少女マンガでは、テーマに関する用語が上位10位に入ったのは「のだめカンタービレ」のみである。一方、少女マンガでは人称代名詞や人名がわずかに多く、登場人物が、自身のこと、または他登場人物について語り、相互作用していることを指していると考えられることから、対人関係が中心的だという印象を受ける。

#### 4.3 用語の活用とその効果

用語とは、ある特定の場面もしくは分野で用いられる言葉を指す。このことから、用語が多く用いられることが、少年マンガでは日常生活とはかけ離れた、特別な場面や出来事を多くしていると考えられる。つまり、用語が多いことが、非日常的空間を作り出している。実際に、本コーパスに用いられた少年マンガは、5作品中3作品が別世界という設定で、残り2作品でも、一見学校といった日常的な場面が多いように見えるが、積極的に空想科学的要素やファンタジー要素も多く、決して日常生活と言える場面設定ではない（「名探偵コナン」「DEATH NOTE」）。

それに比較し、少女マンガの5作品はどれも高校や大学または仕事といった日常的なものであり、用語による場面作りに頼る必要はないと考えられる。その中で唯一非日常的な場面設定となっているのは音楽大学生の生活を描く「のだめカンタービレ」だが、上記観察したように、「のだめカンタービレ」は少女マンガの中で用語が名詞の上位10位に入った唯一の作品である。少年マンガと比し、少女マンガではこういった明確な特徴が見られなかったが、人称代名詞と固有名詞である人名が若干多く見られたことが、少女マンガでは人間関係が重視されていることを示すであろう。この二点をまとめれば、こういった特徴が、少女マンガを日常生活の中に位置付けるのに対し、少年マンガの別世界性を強調している。

### 5. 登場人物の出現一役割語と登場人物との関わり方

#### 5.1 マンガにおける登場人物と台詞

前項で明らかになったように、特に少女マンガでは人称代名詞・固有名詞がより多いのだが、このことから、登場人物の関わり方等も異なると考えられる。そこで、「台詞」に発話者の名前もしくは不明の場合そのIDと性別を記入していることを利用し、男性登場人物と女性登場人物の「台詞」の量および登場人物の数（名前の有無とは関係なく、発話があった者）を算出した。その結果を表5に示す。



表5：登場人物の性別による「台詞」の量と登場人物の数（Unser-Schutz, 2015より調整）

ジャンル	性別	単語数		登場人物の数		
				全数	レンジ	平均数
少女マンガ	男性	46,844	43.07%	181	22～59	36.20
	女性	60,944	56.04%	182	16～54	36.40
	男女の集団・性別不明	968	0.89%	-	-	-
	オノマトペ	-	-	-	-	-
	動物	2	0.00%	-	-	-
	合計		108,758		363	38～115
少年マンガ	男性	126,869	83.39%	526	42～119	105.20
	女性	23,945	15.74%	77	4～31	15.40
	男女の集団・性別不明	1,138	0.75%	-	-	-
	オノマトペ	-	-	-	-	-
	動物	196	0.13%	-	-	-
	合計		152,148		603	46～209

## 5.2 少女マンガと少年マンガにおける登場人物の数と台詞量

登場人物の数は、少女マンガの72.60人に対し、少年マンガでは平均して120.60人で、その中でも平均して15.40で女性登場人物が極めて少ない。最少では、46人中女性登場人物が4人（「NARUTO -ナルト-」）、最多では92人中31人（「名探偵コナン」）であり、すべての少年マンガ作品では、男性登場人物の数が女性登場人物の数よりも多く、男女比に偏りがある。その比率は最低でも2：1であり、最も不均等な作品では22：1であった（「ONE PIECE」）。一方、少女マンガではそういった不均等性は見られず、どの作品でも1：1に近いため、少年マンガで見られる男女の登場人物における比率の歪みが、想定読者層と同性の登場人物が多いからといったルールが成立しない。むしろ少女マンガでは男性登場人物が若干多い作品もある（「NANA」「のだめカンタービレ」）。また、登場人物の全体数と言葉遣いにおいても、少女マンガと少年マンガでは大きな差が見られる。各登場人物による台詞の量を見ると、少年マンガでは男性登場人物が全台詞の平均83.39%を占めているのに対し、少女マンガでは女性登場人物が全台詞の56.04%を占めている。

## 5.3 感情移入を促進するリアル性

上記の分布が、登場人物の可視性のみならず、登場人物の言葉遣いとそれにかかわる描写法にも影響を及ぼすと考えられる。マンガには金水（2003, p.205）のいう役割語、つまり「ある特定の言葉遣い（…）を聞くと特定の人物像（…）を思い浮かべることができる」と、あるいはある特定の人物像を提示されると、その人物がいかにも使用しそうな言葉遣いを思い浮かべることができる」との言葉遣い、が不可欠（金水, 2007）で頻繁に用いられる（因, 2010）と言われているが、役割語がどの登場人物にも用いられる訳ではない。そのステレオタイプに沿った登場人物を作り上げるのに、言葉遣い上の一貫性が必要だが、中心的であればあるほど、その一貫性を維持するのが困難であるため、役割語は主に周辺的な登場人物に用いられるという（金水, 2003）。

登場人物が多いこと、また女性登場人物が少ないことを踏まえると、少年マンガでは役割語が頻繁に見られ、また女性登場人物がとりわけ多く用いるという仮説が成立するため、この仮説も支持されるようである。文末表現の使用法を分析したところ、少年マンガでは男性による非常に男性的な文末表現（例：終助詞の「ぜ」や「ぞ」、否定命令形の「～な」等）のみならず、女性による非常に女性的な文末表現（例：終助詞の「わ」や「かしら」等）が比較的頻繁に用いられる。ところが、特に若い女性の間では非常に女性的な文末表現がほとんど使用されなくなっており（Okamoto, 1995; Philips, 2001等）、非常に男性的な文末表現も、自然会話ではさほど用いられていないようである（Sturtz Sreetharan, 2004）。少女マンガでは女性による非常に女性的な文末表現、また男性による非常に男性的な文末表現が比較的少ないことから、少女マンガが一般的な日常会話により近い分布を示していると言えよう。

このように、少年マンガでは役割語が比較的多いのに対し、少女マンガでは自然な会話により近い言葉遣いになって

いるようである。その結果として、少女マンガが、読者に感情移入をさせやすいと考えられる。登場人物に共感をするために、リアル性 (realism) が不可欠である (Keen, 2006)。フィクション作品におけるリアル性は言うまでもなく疑似的なものだが、それでもリアル性という感覚は、作品の中で様々な方法で構築されるもので、その一つは、登場人物の言葉遣いだと考えられる。なお、フィクションにおけるリアル性については、Short & Leech, 2007を参照されたい。

## 6. 考察—文字情報の種類・用語・登場人物の言葉遣いが作り上げていくジャンル

上記のことより、少女マンガと少年マンガという区分には充分形式的な差が見られるため、ジャンルとして見なしてもよいと言えよう。「背景・台詞／考え事」と「コメント」の使用、用語の頻出、登場人物の数と役割語の活用が、物語の大筋について示唆するものではなく、あくまでも形式上の差を示している。そこで問題となるのは、この三点の特徴が、総合的に一体どういった読書経験を提供しているのかである。改めてそれらの効果をまとめると、「背景・台詞／考え事」と「コメント」の使用が親密空間、用語の頻出が別世界感の構築、登場人物の数と役割語の活用が登場人物に対する構えを形成している。ことに少女マンガでは、「背景・台詞／考え事」と「コメント」の使用が登場人物との親密性を作り出し、それがよりリアルな言葉遣いと日常的な単語の使用で強化されている。それに比較し、少年マンガでは「背景・台詞／考え事」と「コメント」が少ないこと、また役割語が比較的多いことより、登場人物と著者の多面性が欠けており、一定の距離が保たれるが、その代わりに、用語の積極的な活用で別世界になりきり、ファンタジーの場として機能する。このように、メイナード (1998) が論じるように、マンガが感情的効果を主たる目的とするメディアだと言っても、その効果のあり方が、マンガ全般に統一しているものではなく、マンガの中のジャンルによっても異なるものだと考えられる。

いうまでもなく、この三点は、少女マンガと少年マンガの間に明瞭な線を書き表すわけではない。「のだめカンタービレ」で用語が名詞の上位10位に位置付けられたのは、そのよい例であろう。そこで、ジャンルが流動的かつ重複するものだと考えれば、明瞭な線が書き表せないことが自然だと言えるのではないか。そう捉えれば、マンガ・ジャンルの空間を図2のように表すことが可能であろう。まず、少女マンガと少年マンガが、絶対的に乖離しているのではなく、むしろ重なり合っている部分が多いことが分かる。また、上記で考察した形式上の特徴はどれもスペクトル線にあることに注目したい。すなわち、それらがあくまでも傾向であり、少女マンガ、少年マンガのみの独占的なものではないため、他ジャンルでも観察することができる。この二点より、「のだめカンタービレ」のように、少年マンガに比較的近い特徴がある少女マンガも、この中で許容される。(反対に、少女マンガに比較的近い少年マンガも、この捉え方で許容されるのはいうまでもないことである。) この三点の特徴がともに絡み合い、少女マンガを日常的な設定で読者と登場人物または著者との親密性に漂う、作品に対する真剣な姿勢を促進するジャンル、また少年マンガを登場人物との距離を保つことで、前景に出たテーマが中心的なジャンルとしていく。



図2：少女マンガと少年マンガのジャンル空間

ところが、掲載雑誌の役割とは何か、という疑問が未だに残るであろう。掲載雑誌との関係性を理解するには、Swales の議論を再び思い出すとよい。マンガの文脈では、Swales のいう専門家が、マンガを世に出すという出版社に勤め、編集者等に相当すると考えられる。紙に残るような明らかな基準がなくても、編集者は、専門家として長らくマンガに接し、作品を評価し、どの雑誌に合うかを見極め世に送り出す決定権がある。つまり、どのマンガを採用し、それがどの雑誌に向いているのかを判断することが、言ってみればジャンルの門番に努めることでもある。むしろ、編集者の判断によって、少女向けコミック雑誌に少年マンガにより近いと思われる作品、またその反対に、少年向けコミック雑誌に少女マンガにより近いと思われる作品が掲載されることがあるが、読者にとって、掲載雑誌が解釈を制限する枠組みとして機能するとも考えられる。つまり、少女向け雑誌にあれば、少女マンガとしては受け止められ、評価されていくことになるため、少年マンガよりという感覚があるとしても、それは少年マンガを評価する際とは異なった眼差しを向けることになる。さらに、長期的に、そういったズレがジャンルにおける変化を徐々に進化させていくであろう。

この中での因果関係、つまり、雑誌ができた当初の作品における特徴が現在のいう少女マンガ、少年マンガの特徴と見なされ、その後の作品を形成していったのかという偶然的発生だったのか、あるいはコミック雑誌以前からあったジャンル枠が、コミック雑誌の区分にも反映された結果として生まれたのかという歴史的発生だったのか、というのが別途検討すべき課題である。しかし、少女向けコミック誌が、読者・著者間の相互作用を促進したという少女向け雑誌に由来する (Shamoon 2012) ことを考慮すれば、少なくとも少女マンガは既存のジャンル枠を引き継いでいる可能性が高いのであろう。また、選手を理想化した英雄として描き、「登場人物」という選手たちとの距離を保持する男性向けスポーツ新聞との共通点 (中村, 2008) を考慮すると、少年マンガも、マンガを超える「何か」を引き継いでいると考えるのが自然であろう。

## 7. まとめ

本論文では、近年のジャンルの定義と捉え方を概説した上、少女マンガと少年マンガがジャンルとして機能すると考えられるか、筆者が蓄積したコーパスのデータを活用し検討した。文字情報の種類の利用法、最も頻繁に見られる名詞、登場人物の数と言葉遣いという三点を考察した結果として、少女マンガと少年マンガがジャンルと見なせると主張し、この三点の共通点と特徴が、少女マンガを親密空間、少年マンガをファンタジーの空間にしていくと考えられる。また、Bauman や Swales、メイナードの議論を参考に、こういった特徴もまた読者と登場人物、著者との相互作用を形付けるものと論じた。このように、ジャンルを観察することは、例えばビデオストアにあるように、作品を見やすくするための分類法ではなく、作品との関わり方、作品の受け止め方を決定する重要なものだと言え、マンガのみならず、様々なテキストやメディアを理解するのに見過ごしてはいけないものである。

今後の課題に残すものとして、マンガ・ジャンルの行方がある。すなわち、上記で提案したマンガ・ジャンルの見方が、今後も有効なものとして活躍するかどうかについては、疑問の余地がある。インターネットや PC、スマートフォン等の普及で、出版社を介せずに個人的に作品を発表することが可能となった今日、編集者等の役割、そしてコミック雑誌のジャンルを制限する力が不確実である。個もしくは個人的な団体として作品を出版するという点で同人誌も類似点があるが、規模と公開性という点では全く異なるのである。茨木が懸念しているように、マンガこそがなくなってしまうのかもしれないが、その読み方・接し方・作り方が大きく変わる可能性が否定できない。大手出版社も、こういった変化を意識し、インターネットでの位置付けを自ら確保する新しい動きも観察することができる。例えば、少年ジャンプの携帯アプリ・少年ジャンプ+では、2014年9月22日に誰でも作品をアップロードすることができるという少年ジャンプルッキーのベータ版を公開したのである。投稿作品は誰でも無料で読むことができるのだが、最終的に、評価されたものが少年ジャンプ+のみならず、実際に雑誌に連載される可能性もあるという。公開開始の2か月間だけで、すでに200作品・500話という投稿件数があり (集英社, 2014)、注目を浴びているようだが、投稿をする利点は雑誌連載へのチャンスということから、まだコミック雑誌を中心にしていることが読み取れる。こういった動きが本当に今までの雑誌と同様にジャンルを制限する効果があると考えられるかは検討すべきことであるが、ジャンルの流動性を通時的に観察するよいチャンスであろう。

注

1) 協力者151人中、コミック雑誌を全く読んだことがない生徒が16人のみであった(女子5人、男子11人)。コミック雑誌を読んだことがあるという女子71人のうち、33人が少女向けコミック雑誌のみ読んだことがあるのに対し、34人が少年向けコミック雑誌も少女向けコミックも読んだことがあり、さらに2人が少年向けコミック雑誌のみしか読んだことがないという結果となった。男子生徒の場合、55人が少年向けコミック雑誌のみ読んだことがあったのだが、7人が両方を読んだことがあり、少女向けコミック雑誌のみという生徒はいなかった。このように、女子生徒の方が、マンガを幅広く読むのだが、少数とはいえ、男子生徒も少女向けコミック雑誌を読むことがあることがわかる。

参考文献

- Allen, K., & Ingulsrud, J. (2005). Reading manga: Patterns of personal literacies among adolescents. *Language and Education*, 19(4), 265-80.
- Altman, R. (1984). A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. *Cinema Journal*, 23(3), 6-18.
- Altman, R. (1999). *Film Genre*. London: British Film Institute.
- 青木博史 (2009). ことばの歴史をさぐる 大津由紀雄編 はじめて学ぶ言語学—ことばの世界をさぐる17章 ミネルヴァ書房 pp. 289-306.
- Bauman, R. (2004). *A World of Others' Words: Cross-Cultural Perspectives on Intertextuality*. Malden, USA: John Wiley & Sons.
- Biber, D. (1991). *Variation across Speech and Writing*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Bryce, M., & Davis, J. (2010). An overview of manga genres. In T. Johnson-Woods (Ed.), *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New York: Continuum Books. pp. 34-61.
- 因 京子 (2010). マンガ—ジェンダー表現の多様な意味 中村桃子編 ジェンダーで学ぶ言語学世界思想社 pp. 73-88.
- 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
- Groensteen, T. (2007). *The System of Comics*. (B. Beaty, Trans.). Jackson, USA: University of Mississippi Press.
- 茨木正治 (2013). カートゥーンとコミックをめぐる考察 茨木正治編 マンガジャンル・スタディーズ臨川書店 pp. 2-18.
- 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
- 甲斐陸朗 (1989). マンガのことば—問題提起— 日本語学, 8(9), 33-38.
- Keen, S. (2006). A theory of narrative empathy. *Narrative*, 14(3), 207-236.
- 金水 敏 (2003). ヴァーチャル日本語—役割語の謎 岩波書店
- 金水 敏 (2007). 近代日本マンガの言語 金水 敏編 役割語研究の地平 くろしお出版 pp. 97-108.
- コーパス開発センター (2014). UniDic 概要 国立国語研究所 2014年10月10日 <[http://www.ninjal.ac.jp/corpus\\_center/unidic/](http://www.ninjal.ac.jp/corpus_center/unidic/)> (2014年11月15日)
- Maynard, S. K. (1998). *Principles of Japanese Discourse: A Handbook*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- メイナード泉子・K. (2008). マルチジャンル談話論 くろしお出版
- Mealing, S. (2003). Value-added text: Where graphic design meets paralinguistics. *Visible Language*, No.1, 45-58.
- 中村桃子 (2008). ホモソーシャル・ファンタジー—スポーツ新聞の世界 自然・人間・社会, No.45, 1-23.
- 中野晴行 (2009). マンガ進化論 コンテンツビジネスはマンガから生まれる! スペースシャワーネットワーク
- 荻野昌弘 (2001). マンガを社会学する 宮原浩二郎・荻野昌弘編 マンガの社会学 世界思想社 pp. 134-156.
- Okamoto, S. (1995). "Tasteless" Japanese: Less "feminine" speech among young Japanese women. In K. Hall, M. Bucholtz, & M. Bucholtz (Eds.), *Gender Articulated: Language and the Socially Constructed Self*. Abingdon, UK: Routledge. pp. 297-325.
- 大塚英志 (1994). 戦後まんがの表現空間—記号的身体の呪縛 法蔵館
- Philips, M. (2001). Are Japanese women less feminine now? A study of sentence-final forms in Japanese women's conversation. In T. E. McAuley (Ed.), *Language Change in East Asia* Richmond, UK: Curzon Press. pp. 47-69.

