

国際日本学研究科  
修士学位請求論文 要旨

論文題名

日本のマンガ・アニメ・ゲーム・特撮における  
「中華風紅一点」の形成の研究

国際日本学研究科  
国際日本学専攻 博士前期課程  
ポップカルチャー研究領域

入学年度	2024 年度
学生番号	4911241001
氏名	祁利威
指導教員	森川嘉一郎
提出日	2026 年 1 月 9 日

日本のゲームセンターにおいて、1990年代に格闘ゲームブームをもたらした『ストリートファイターII』（カプコン、1991年）には、プレイ開始に際して操作するキャラクターをプレイヤーが選択する画面に、8人のキャラクターが並ぶ。8人のキャラクターのうち、7人が男性、1人が女性の構成で、かつ、その1人の女性は「春麗（チュン・リー）」という名の、お団子頭でチャイナドレス風の衣装をまとったキャラクターとなっている。

そのような、多数の男性と少数の女性キャラクターから成り、かつ、その女性の1人に中華風のデザインが施されるキャラクター構成は、『バーチャファイター』（セガ、1993年）をはじめ、『ストリートファイターII』以降に現れたさまざまな格闘ゲームにも見出せる。そして、格闘ゲームから目を転じてみれば、劇場用アニメ『幻魔大戦』（1983年）やマンガ『銀魂』（2004年連載開始）など、『ストリートファイターII』よりも前のものを含め、日本のマンガ、アニメ、ゲーム、特撮のさまざまな作品に類例が発見できる。本研究では、そのような女性キャラクターを「中華風紅一点」と呼ぶ。

日本のポップカルチャーにおいて、中華風女性キャラクター、いわゆる「中華娘」のイメージの受容や定着には、カンフー映画とキョンシー映画のブームが重要な役割を果たしていたと考えられる。そして、「中華風紅一点」は、中華風女性キャラクターの作中運用の一形態、さらには定型であり、その形成には、もとより中華風女性キャラクターのイメージや受容が密接に関わっていたと考えられる。

では「中華風紅一点」は、日本のマンガ、アニメ、ゲーム、特撮においてどのような広がりをもって現れており、また、そのルーツはどこにあるのか。そしてどのような変遷や発達をたどってきたのか。

本研究では、主要作品の制作関係者に対する取材調査などを通じ、日本のマンガ・アニメ・ゲーム・特撮における「中華風紅一点」の形成過程を明らかにしたい。

1991年カプコンが発売した『ストリートファイターII』に登場する「春麗」が「中華風紅一点」のキャラクターの中でも突出した人気を博した存在であることから、「中華風紅一点」の定型としての成立過程にも大きな影響をおよぼした可能性があらためて見出された。このことから、『ストリートファイターII』の制作過程において「春麗」が「中華風紅一点」として配置された経緯について、既存の情報誌やムックなどを資料に予備調査を行った。

その結果、「春麗」がデザインされた際には、キャラクターデザイナーの安田朗氏は「“中国娘”は無いといけない」という感覚を抱いていたとする証言が見出された。また、劇場用アニメ『幻魔大戦』（1983年）、『イー・アル・カンフー』（1985年）、そして『ストライダー飛竜』（1989年）といった複数の先行作品の影響が、それぞれ作用していた可能性をうかがわせる記述が見出された。加えて、『ストリートファイターII』および「春麗」が、他メディアにまたがる形で後の作品のキャラクター構成やその中の中華風女性キャラクターの重要な参照源となった可能性をうかがわせるが見出された。

「中華風紅一点」の成立過程を検証する上で、前述の「“中国娘”は無いといけない感じだった」とする『ストリートファイターII』制作時に関する安田氏の証言は、それがどの程度の範囲や強度で当時のゲーム業界さらにはマンガ・アニメ・特撮の制作現場で共有されていたのか、また、そのような潮流がいかに発生したのかを、検討課題として生起させる。

先行研究および予備調査を踏まえ、本稿では以下の3つの仮説を立てた。なお、予備調査においては『ストリートファイターII』の参照源になった可能性のある作品が複数見出されたが、下記仮説においてはそれらのうちもっとも『ストリートファイターII』に内容が近い『イー・アル・カンフー』を軸にして構成した。仮説の検証過程においては『イー・アル・カンフー』以外の作品の関わりについても探る。

仮説①『イー・アル・カンフー』の敵キャラクターに中華風女性キャラクターが含まれたのは、格闘技を題材とするゲームの制作にあたって広く親しまれていたカンフー映画のキャラクター像や世界観が、助演者としてしばしば登場した女性のカンフースターを含めて下敷きとされたことによる。

仮説②『ストリートファイターII』において「中華風紅一点」のキャラクター構成がなされたのは、先行する格闘ゲーム『イー・アル・カンフー』を、「中華風紅一点」のキャラクター構成ごと踏襲したことによる。

仮説③『ストリートファイターII』は、それ以降の格闘ゲームのみならず、マンガやアニメ、特撮作品における「中華風紅一点」のキャラクター像やキャラクター構成の主要な参照源の1つとなった。

上記の仮説を検証する上で、劇場用アニメ『幻魔大戦』監督りん・たろう氏、ゲーム作品『イー・アル・カンフー』MSX版のデザイナー正垣亮平氏、特撮作品『魔法少女ちゅうかなぱいぱい!』のプロデューサー日笠淳氏、ゲーム作品『ストリートファイターII』と『スターグラディエイター』のキャラクターデザイナー安田朗氏、ゲーム作品『バーチャファイター』の宣伝担当黒川文雄氏に取材調査を行っ

た。

結果、1985年のゲーム『イー・アル・カンフー』MSX版について、開発者の正垣氏の証言から、作中の「中華風紅一点」の成立過程は、まず作品全体をカンフー映画を題材に中華風とする方針が決定された後、「敵が全員男性というよりは紅一点、女性の敵がいてもいい」という判断がなされたことによることがわかった。このことから、仮説①のうち、カンフー映画を題材としたことが登場女性キャラクターに中華風の意匠を帯びさせたとする部分は妥当である一方、カンフー映画に登場する女性のカンフースターの影響については、完全に否定されたわけではないものの、それよりもまさに、男性集団の中に紅一点を入れようとする原理の方が強く働いていたことがわかった。また、劇場用アニメ『幻魔大戦』および特撮作品『魔法少女ちゅうかなぱいぱい!』における「中華風紅一点」も、基本的には同様の経緯で成立していた。

次に、『ストリートファイターII』における「中華風紅一点」の成立は、安田氏の証言から、「戦隊モノ」などに由来する紅一点配置の発想とともに、『イー・アル・カンフー』や『ストライダー飛竜』、さらにはカンフー映画の影響の混成による中華風女性キャラクター像の形成という、複合的要因によるものであることがわかった。このため、仮説②が想定したように『ストリートファイターII』が『イー・アル・カンフー』のキャラクター構成を「構成ごと踏襲した」とみなすことは妥当でないことがわかった。

続いて、1993年のゲーム『バーチャファイター』についての黒川氏の証言と、1996年のゲーム『スターグラディエイター』についての安田氏の証言により、両作が『ストリートファイターII』のキャラクター構成を参照していたことがわかつ

た。したがって仮説③のうち、『ストリートファイターII』が以降の格闘ゲームにおける「中華風紅一点」の参照源になったという部分については、一定の妥当性があると考えられる。他方、それ以外のマンガやアニメ、特撮作品への影響については、今回の調査においては十分な証言が得られず、妥当性の判断にいたることができなかつた。

付記すれば、現在日本のポップカルチャーにおいて、すでにジャンル・カテゴリとして定着している「中国娘」（あるいは「中華娘」、「チャイナ娘」）の表象が「チャイナドレス」→「カンフー/キョンシー」→「布カバーのお団子頭」という要素の変転を経ながら形成されてきた過程が、先行研究と今回の取材結果から浮かび上がった。ただし、こうした表象は特定の単一作品によって確立されたというより、その時々々の社会背景が複数の作品に反映されるなかで反復・共有され、共通認識として成立していったものと考えられる。