

「欲望の受け皿」

ー コスプレと承認と愛とー

令和3年度

東京藝術大学大学院美術研究科

博士後期課程学位論文

東京藝術大学大学院美術研究科博士後期課程

美術専攻油画研究領域(壁画)

1317910 村松由貴

目次

はじめに

第1章 変身という「欲望の受け皿」

1-1 コスプレという皮膜の効果

1-2 コンセプトカフェと承認欲求

1-3 変身という「欲望の受け皿」

第2章 血縁を編み直す、解く

2-1 母と娘の複雑な関係性

2-2 母と娘の関係性を編み直す

第3章 多様な愛の可能性

終章

1-1 「欲望の受け皿」は他者を救う装置になり得るか

1-2 二項対立から三つ巴へ

総括

謝辞

参考文献

はじめに

本論は筆者が名乗る「ユウキユキ」という作家の作品について「欲望の受け皿」という観点を主軸に考察した制作論である。

「欲望の受け皿」とは、自分と社会、虚構や現実などといった複数の境界領域をつなぐ、いわばフィルター、メディア、仮面、皮膜のような装置である。日常的な例として、自分の理想の姿に近づくよう自撮りに加工フィルターやエフェクトを重ね SNS に投稿し他者の反応を楽しむなど、自身に何層もの皮膜を重ねて見せる行為がある。この皮膜を通した自画像は自分自身の理想の姿、すなわち自らの欲望や願望が投影されており、現実と理想を近づける救済措置として生み出された依代のようなものでもある。これを筆者は「欲望の受け皿」と称することとした。「欲望の受け皿」は自分の欲望に気づくための装置であり、救済装置でもある。そして同時に他者の欲望も受け止める。SNS に投稿された皮膜を通した自画像に対して、他者はそれを承認し楽しみ消費する。「欲望の受け皿」を前提としてコミュニケーションを楽しむのである。

その「欲望の受け皿」の効果に気づいたきっかけが《学生ニートそれでも私は出たくない》(2013)という作品である。この作品は自宅の生活空間と展示空間を中継し、スクリーン越しに筆者と対話ができる作品である。筆者が対人関係の悩みから引きこもり状態になった時に、相手を目の前にして対話をしたくないという切実な願いから制作した。その結果中継スクリーンという皮膜を一枚挟むことで、人々が筆者に対して生身で対話するときよりも優しくなったり関心を持ってくれたりと、接し方の違いが顕著に現れた。この時の中継スクリーンは言わば「欲望の受け皿」であり、筆者自身と鑑賞者のコミュニケーションを円滑にする効果があった。おそらく中継スクリーンという皮膜によって生身の肉体が所有する過剰な情報が遮断され曖昧になり、安心して相手と話すことができたからではないだろうか。さらに言えば筆者はその作品において、日常での他者との直接的な対話より、中継スク

リーン越しの対話の方が、情報が曖昧になる分相手に対してしがらみがなくなりその相手へ真実味（リアリティ）を感じたのである。

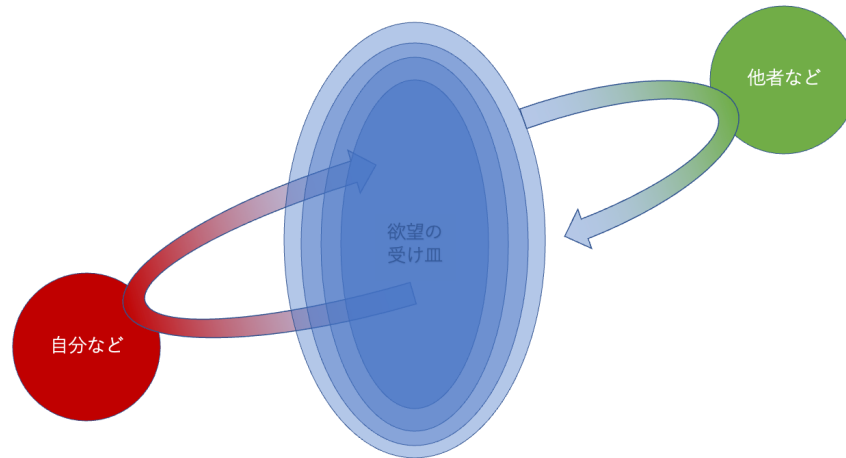


図 1 欲望の受け皿の図説

その芸術実践をするための装置として、筆者は 2013 年から「ユウキユキ」という作家を筆者の「欲望の受け皿」としながら作品制作を始めた。本名の筆者が作品を考案する演出家だとすると、「ユウキユキ」は筆者の欲望を受け止め、皮膜を何層にも重ねた演者であるといえる。つまり逆に言えば筆者自身に「ユウキユキ」という皮膜を被せ、さらに作品に何層もの皮膜を重ねなければ表現行為ができないのである。この皮膜は筆者の感覚的には全て半透明で薄いものである。いくら重ねても筆者自身がほんのりと透けて見える。全くの別物、代替え物ではなくユウキユキに重なった薄い皮膜の層をめくっていくと筆者自身に行き着く。

これまでユウキユキの作品はアイドル、コスプレ、BL（ボーイズラブ）といったオタクカルチャーと密接に関わりながら、さまざまな関係性をつなぐ「欲望の受け皿」という装置を主題にし、その効果を芸術実践で検証してきた。本論では筆者がユウキユキというアーティストを「欲望の受け皿」として用いてどのような表現をしてきたかを紹介し、その意味を現代社会の問題と重ねながら分析する。

第 1 章の変身という「欲望の受け皿」では、まずユウキユキの誕生に決定的影響を与えたコスプレ文化とその拡張表現について考察する。

また自身の経験に基づいてコンセプトカフェという約束事の世界で行われる愛情の消費や承認欲求について言及し、その約束事の世界での承認のやりとりを作品化した自作 《ユキテラス大御神^天天岩戸伝説》(2016-2018)について解説する。

第2章の「血縁を編み直す、解く」では筆者の承認欲求の根源である母と娘の関係性において、インナーマザーについて述べる。そして筆者と母にとっての「欲望の受け皿」をモチーフに、母と娘の関係性の編み直しをした作品《「あなたのために、」》(2019-2021)を解説する。またこれまで母と娘の関係性がどのように描かれてきたのか先行事例を取り上げる。

第3章の「解かれる役割、その先の愛情」では《「あなたのために、」》に組み込まれた「男装のコスプレ同士の BL による愛情」を描いた映像（映像作品②）について解説する。ユウキユキの作品における BL の表現に着目し、なぜそれが必要だったかを分析する。

終章では「欲望の受け皿」の効果として自らが望まない役割を他者から欲望されることの問題提起をするために、ファンとアイドルの関係性を描く自作品《孤毒なピンク》(2020)について言及する。そしてこれまであげた「欲望の受け皿」の効果とその定義を再確認し、今後の制作における展望の実践として提出作品《ぼくらの愛らんど》(2021)について解説し、今後の展望を述べ総括する。

第1章 変身という「欲望の受け皿」

本章では、ユウキユキの作品コンセプトの基礎に深く関わるコスプレやコンセプトカフェといったそれぞれのオタクカルチャーに生じる「欲望の受け皿」の効果について確認することで、それらを扱うユウキユキの作品のコンセプトについて解説する。

1-1 コスプレという皮膜の効果

ユウキユキの作品を制作する上での非常に重要な核が、自身の身体をアニメや漫画、ゲームなどのキャラクターに似せて扮装するコスプレである。コスプレといってもその属性はさまざまある。1-1 では、筆者の体験してきたコスプレ文化について述べることで、どのような立場から作品を制作しているのかを明確にしていき、1-2 ではそのコスプレを取り入れた自作品をもとに、コスプレという「欲望の受け皿」の効果を検証していく。

コスプレとは何か

筆者がコスプレを始めたのは2005年頃である。それ以来2012年頃まで週1、2回コスプレ活動を継続的かつ精力的に行ってきた。現在は1年に数回コスプレを嗜む程度には落ち着いているが、かなりの長い期間親しんでいる趣味であり、筆者にとって作品を制作する上で、非常に重要な軸となっている。

最初に本論で指すコスプレとは、渋谷のハロウィンの仮装や、エロコスプレイヤーと呼ばれる露出が多い衣装に身を包み身体を消費するコスプレとは違うことを前提としておきたい。

まずコスプレの起源がアメリカにあることについてコスプレ研究家の牛島えっさいは以下のように述べる。

1939 年、ニューヨークで行われた世界 SF 協会主催の「第一回ワールドコン」にて、参加者のフォーレスト J アッカーマン氏が SF 作品の衣装（中略）を着ている。これが、記録に残っている最初のコスプレである。（中略）想像上のキャラクターの衣装を着るという点では、この頃まだその言葉は無いが、氏をコスプレイヤーの元祖と位置付けて良いだろう。（中略）1962 年に目黒で始まった「日本 SF 大会」は、ワールドコンの影響を強く受けており（中略）その中で遅くとも 1968 年には「コスチューム・ショー」として舞台上でのコスプレ披露が行われている。¹

同人誌即売会でのコスプレの広がりについて、牛島氏によれば 1975 年に始まったコミックマーケットでは主に女性の男装や和装をする参加者がいたという。そこにワールドコンや「日本 SF 大会」の影響を受けて、まんが・アニメの仮装をする人が現れ、当初は「アニメの人」「仮装の人」と呼ばれていたのが、漫画評論家の米澤嘉博を中心としたコミックマーケット準備内で「コスチュームプレイ」という言葉が使われた。その後、1983 年に雑誌「マイアニメ」において「コスプレ」という言葉が造語され、以降この言葉が使われるようになったのが起源である。

また社会学者、メディア評論家の田中東子はコスプレ文化が 1990 年後半から 2000 年代後半に広がった理由としてデジタルカメラの普及によるコスプレ画像のデジタル化とウェブによるネットワークの発達に関係していると指摘している。実際に筆者がコスプレ文化と関わり始めた 2004 年頃はインスタントカメラとデジタルカメラの使用割合が半々だった。その数年後はほとんどのコスプレイヤーがデジタルカメラを導入し自身のコスプレ写真をインターネット上にアップロードしていった変化を体感している。

そもそもコスプレとは何か、跡見学園女子大学観光コミュニティ学部准教授の中村仁は以下のように述べる。

¹ 牛島えっさい『コスプレ学概論（1）コスプレの定義と歴史』出版評論社&ドイツ軍曹研究会、2016 年

「コスチューム・プレイ（コスプレ）は「ユーザーが自ら楽しむ」という点が他の 2.5 次元文化との大きな違いとして挙げられる。仮装の一種であり、n 次創作としての服飾造形（衣装制作）・身体装飾（メイク・ウィッグ・着装）・身体表現（パフォーマンス）の複合による表現行為である。その創作の対象は自然物・人工物・また実在・非実在であるかは問わないが、その多くはアニメ・マンガ・ゲームやテレビ番組等に登場するキャラクターを対象としている。（中略）しかし、コスプレは単純に作品に登場する衣装を真似たものではない。それは多くの作品において、登場人物等の外見の立体的な情報を得ることは難しいことによる。例えば小説であれば文字、アニメ・漫画・ゲームやイラストであれば静止画・動画という二次元の情報しか得られない。実写作品は前述に比較して 3 次元の情報を得られやすいが、その情報量は限定的である。そのため、衣装の制作にあたっては創作の余地が多くあるとも言える。なお、作品の関連商品としてライセンス等を得て生産され商業的に販売される衣装もあり、これらは著作権元からの情報提供と監修により「本物」に近くはなり得るが、これもまた派生して生み出された創作物である。²

このようにコスプレは、ただキャラクターの外見を真似るだけではなく、多層的で複合的な創作表現と言える。

では、冒頭に挙げた渋谷のハロウィンの仮装や、エロコスプレイヤーと何が違うのか。それは他者（キャラクター）になりきりたいのか、他者になることで自分自身を見せたいのか、どちらに重きをおくかの違いだと筆者は考える。例えば渋谷のハロウィンでは、何者かになりたい若者たちが、何かの姿を借りて集団的な熱狂状態を共有したいという欲望の現れにすぎない。またエロコスプレイヤーは、筆者が指すコスプレ文化から派生したものと考えられるが、キャラクターの姿を

² 中村仁 「コスプレ ユーザーによる身体を用いた表現活動～コスプレによる n 次創作の文化的特徴～」、『美術手帖』、美術出版社、2016 年、pp.118-119

借りて自己の肉体を露出して自発的に被写体となっている。もちろんキャラクターになりきるために露出している場合もなくはないが、メインになってくるのはキャラクターではなく自身の肉体の露出である。

しかし、筆者が体験してきたコスプレ文化とは、キャラクターへの愛情が深いがゆえに、そのキャラクターになりきるための努力を重ね、そのための方法を自ら開発するものだった。例えばなりきるために具体的な技術について、（これはあくまでも筆者の一例に過ぎないが）筆者はコスプレ雑誌や、コスプレ仲間から情報を得て、以下のような流儀を実践してきた。

① 服飾造形・身体装飾

自身の好きな作品のキャラクターの外見を2次元から3次元に起こすために、細部を研究し衣装制作を行う。「自作派」と呼ばれるコスプレイヤーは、生地選びから装飾品に至るまで、そのキャラクターの描かれていない要素を含めて自身で解釈して衣装を制作する。また、既成のコスチュームを購入する場合でも、自分の中のキャラクターのイメージに近づけるためにリメイクする。自身の体型に合わせて丈を詰めたり、装飾を付け替えたり、手直しをする。男装する場合は胸を潰し、足りない筋肉を補うために身体と衣装の間に詰め物をしてボリュームを出すなど、自身とキャラクターの体型の差異を様々な方法で埋めていく。メイクも同様に、キャラクターに似せるために顔面にテーピングをして輪郭をシャープにしたり、目を二重にしたり、鼻にパテをつけて高さを出したりと創意工夫する。（図2）

② 撮影

コスプレイベントにおいて撮影は重要な要素である。2次元だったものを3次元に起こして（2.5次元）、それをまた2次元に戻す行為である。写真撮影だけでなく、動画を撮影する人も増えている。作品の世界観を意識したロケーションを探し、許可申請して野外ロケをしたり、キャラクターやキャラクター同士の関係性を表現するためにポーズや表情を研究したりする。また撮影された写真は必ずアプリか

フォトショップ等でレタッチ、加工する。その加工はより二次元に近づけるために、輪郭をシャープに、シワやクマを消し、キャラクターに合わせて目や鼻の大きさを変えるなど、不必要な要素を取り除いてキャラクターの特徴を強調する。つまり自身の生身の姿に何重にもフィルターを重ねていくのである。そして撮影された作品はSNSにアップロードするなどして、他者へ公開する。(図3)

③ 交流

コスプレを通じて行われるコスプレイヤー同士やカメラマンとの交流も重要である。コスプレは一人で行う場合もあるが、同じ作品のキャラクターを揃えて「合わせ（併せ）」と呼ばれる複数人でコスプレする場合もある。友達同士で行う場合もあるし、SNSやコスプレイベントなどで知り合ってほぼ初対面で合わせを行う場合もある。ほとんどのコスプレイヤーはコスプレネームを作り、そのネームで関係性を築く。

このようにコスプレイヤーは自身の身体を使って、その身体に衣装、メイク、ポーズ、撮影、加工など何層にも皮膜を重ね、他者との交流や表現活動を行う。2次元の世界を3次元化し、撮影によって再び2次元化することで自分をキャラクターの世界に埋没させようとするのである。それはオタクの単なる消費的な行動ではなく、再現や模倣でもなく創造的な愛情表現であるといえる。また自身の身体をキャラクターに置き換えて、その世界観を体現することによって、コスプレイヤーの身体は自分と他者(他のコスプレイヤー)の、キャラクターの世界に自身を介入させたいという「欲望の受け皿」化しているといえるだろう。例えばある作品の合わせをし、キャラクターのコスプレをした自分自身や、仲間を互いにキャラクターとして認め合うことで、その作品の世界に没入することができる。その時、コスプレイヤーの身体は自分と他者の「欲望の受け皿」になっているのである。

コスプレとアート

ここでコスプレ文化とユウキユキの作品について共通点をもう少し踏み込んで分析したい。

田中はコスプレについて、フェミニズムで忌避されてきたお裁縫の技術を使いながら、「家庭的」「女性的」なものから遠ざかっていく行為であるとして以下のように指摘する。

第一に、コスプレという文化を支えているのはお裁縫のような家庭科的な技術や、化粧やファッションのセンスである。それらの諸実践は伝統的に女性的なものとされ、フェミニズムによって忌避されてきた技術の総合力である。しかし、それら「女性的である」とされる技術を駆使して、レイヤー³の多くは「男装」するのである。つまりフェミニズムが批判してきた女性的な技術、家庭科的なディシプリンが要請する技術を使いながら、「家庭的」で「女性的」なものから逸れていってしまうというスキャンダラスな実践がコスプレ文化には内包されている。⁴

この家庭科的な技術の総合力を使い、強要されてきた「女性らしさ」などの役割から解放されていくことは、ユウキユキ作品の制作スタイルと一致している。そして田中はそのクリエイティブについて以下のように語る。

（前略）やはり「DIY 精神」とも言えるような価値観が、主に衣装制作の面に関して強く見られるのである。そこにはクリエイティブな作業への執着が垣間見られる。「生産行為」を絶対に他者に譲り渡そうとはしない精神がコスプレ文化を貫いている。今日では平板化されマニュアル化された労働の場から奪い取られてしまったクリエイティビティの奪取。断片的な役割

³ コスプレイヤーの略称

⁴ 田中東子「第1章 コスプレという文化ー消費でもあり生産でもあり」、成実弘至編『コスプレする社会』、せりか書房、2009、p.39

しか与えられない労働の場と違って、コスプレに関わる時間というのは、衣装制作やイベント参加の段取りから撮影する写真の構図の確定まで全てのプロセスを自分たちでプロデュースすることが可能なのである。それゆえ、レイヤーさんたちに「あなたのやっている行為はなんですか？」と問いかければ「作品作りです」、「創作的な活動です」という回答が迷うことなく返されるのである。⁵

このようにコスプレイヤーは衣装制作から撮影まで全て自分たちの手でプロデュースしている。またコスプレについて一種のアートでもあると田中は述べる。

レイヤーにとって、衣装それ自体が、自分たちの作り上げた作品である。撮影し展示された写真もまた作品であり、それは一種のアートでもある。写真を撮る際にも、視線やポーズ（手足やからだなど）に徹底的にこだわる。こだわるのは、それによってファインダーの中にキャラクターたちを配置するためである。配置するのは「関係性」をとりたいからだという。ただ着て楽しむだけがコスではない。衣装を着て写真を撮ることで、ネタ元になっている作品世界を独自の視点と解釈に基づいて再現する。写真に撮って記録に残して、それを基に一つの「世界観」を作り出し提示することがコスプレの醍醐味なのである。

6

以上のようにコスプレイヤーにとってコスプレは創造性のある表現行為であり、そのようにして作られたものは作品であるという意識が伺える。筆者にとってもコスプレとは例え二次創作⁷だとしても、その行為自体は立派な創作表現行為だと主張したい。(図 4)

⁵ 田中、p.43

⁶ 田中、p.48

⁷ 既存の作品を何らかのかたちで利用し、派生的に新たな作品を創作する表現行為を指す。勝俣涼「二次創作」

<https://bijutsutecho.com/artwiki/122>

しかしここで筆者が指すコスプレイヤーは、自分自身を完全に消すことを意味するわけではないことを強調したい。田中によるとコスプレには「オリジナルな自己」を打ち消しつつ目立つ格好をできるという両義性がある⁸という。これについて筆者は、コスプレはキャラクターという半透明の仮面を何層にも身につけるが、その下から自分の顔が薄っすらと透けて見える装置だと考える。完全に自分を消し去りたいわけではないが、だからと言って本来の自分自身を見せたいわけでもない。あくまでも自分の肉体を前提としてキャラクターを演じたいのである。

ユウキユキの源としてのコスプレ

またコスプレには創作（オリジナル）というジャンルが派生している。それは二次創作ではなく、自身で考えたオリジナルの世界観をコスプレの流儀を用いて創作することである。例えばユニコーンの擬人化というモチーフを設定したとすればそのコスチュームやメイク、撮影背景（ロケ地、スタジオ）などを自己流に考えてオリジナルのコスプレ写真（もしくは動画）を撮って作品化する。（図 5）ユウキユキの作品はこのコスプレの創作（オリジナル）と共通性がある。

さらにユウキユキの作品制作において重要な前提がある。それは、アーティストの立場からコスプレ文化をツール（手段・素材）として作品制作に利用するのではなく、アーティスト以前に自身がコスプレイヤーであることだ。コスプレイヤーを起点として表現行為を始めているのである。

筆者がこのような考えに行き着くまでには、かなりの葛藤があった。美術作品にコスプレの表現行為を取り入れることは、コスプレ文化を記号的に搾取しかねないと感じたためである。現在オタクカルチャーを美術作品に取り入れる作家は少なくないが、筆者にはその多くがオタク的要素に敬意を持って扱う慎重さを欠いているように見える。多くの場合、ヘテロセクシャルの男性目線によって美少女キャラクター

⁸ 田中、pp.12-14、p.36

の表象を記号的で即物的なツール（素材）としてだけ登場させているにすぎない。

このような葛藤から 2011 年にコスプレイヤーの視点から表現した作品を実験的に制作した。それが《ブラック★ロックシューター》(2011) (図 6)と《MIKU APPEND》(2011)(図 7)である。

当時のコスプレの流れを読み解くと、単にキャラクターの衣装を身に纏い楽しむだけの意識ではなく、ロケーションや写真撮影にこだわり作品としてコスプレを制作する独自の価値観と意識を持った人たちが増えてきた頃であった⁹。私はそのようなコスプレ文化に純粋な創作の芽生えを感じていた。しかしコスプレ文化はコスプレ界限ではない人たちの目に触れてはいけないという暗黙のルールがあったため、労力をかけて仕上げた写真を発表する場合はコスプレ専用の SNS に限られていた。これに対して筆者は、表現したいという意志を持ちながら、自らがその場を狭めている矛盾を解消することで、新たな表現の場所や幅が広がり、新しい価値観が生まれるのではないかと考えた。

これらの 2 作品は、アニメ作品の背景を実際に舞台として造形し、その中でコスプレを行って撮影したもので、当時誰も試みたことのない表現だった。多くのコスプレイヤーがキャラクターの世界観に合うロケーションを探し、既存の背景を利用してコスプレ写真を撮るのに対して、筆者はコスプレのための背景自体を実際に造形し、制作したのである。

まず 1 作目の《ブラック★ロックシューター》は、イラストレーターの huke 氏が投稿した 1 枚のイラストを元にした、楽曲とアニメーションなどの作品群である。(図 6・左)huke 氏のオリジナル作品は、ボーカロイドの初音ミクがその楽曲を歌ったことで注目された。ボーカロイドとは音声合成ソフトで、メロディーと歌詞を入力すると、サンプリングされた人の声を元にしたボカール音源を合成することができる。そのソフトウェア音源に歌手の身体を与えヴァーチャルアイ

⁹ 例えば下記のようなニュースサイトでは、2000 年代には同人誌即売会でのコスプレイベントが目立ったが、2010 年以降では 野外のイベントやスタジオでの撮影会が増えていることが分かる。

さくや「なぜコスプレイヤーは「コミケ」から足が遠のいているのか。」
<http://mediagong.jp/?p=14021>

ドルに見立てたキャラクターが2007年に発売された初音ミク(図8)である。つまり作詞作曲した楽曲を初音ミクというキャラクターが歌ってくれるのである。初音ミク及びそのシリーズについて様々なユーザーが楽曲制作はもちろん、イラストやMVなどキャラクターを用いた創作活動を盛んに行っていた。

筆者は自身が魅力を感じたイラストの世界観を、できる限り忠実に再現することを試みた。被写体の後ろに設置する背景セットは、板ダンボールを繋げて大きな支持体を作り、その上から絵の具で原作の絵を模写したものである。その手前にくる構造物や足場、武器などを発泡スチロールで造形し、塗装した。(図6・右)完成した舞台に自作の衣装、ウィッグ、メイクを施したコスプレの姿で入り込み撮影。その写真を編集しエフェクトをつけレタッチを行った。

造形、衣装制作、コスプレ、撮影、編集という多くの工程を経て仕上げたコスプレ写真の作品を、コスプレ専用以外のSNSに投稿した。するとその投稿は一気に拡散され、コスプレイヤーはもちろんそれ以外のコスプレとあまり関わりがない層からも反響があった。「コスプレの枠を超えたひとつの作品だ」、「これはコスプレというよりインスタレーションだ」などの感想があり、コスプレ文化にとって新たな表現方法の可能性を実証することができた。この試みにより、オタクカルチャーから発生した作品はもしかしたらアートになり得るかもしれないという可能性を感じた。

シリーズ2作目として制作したのが初音ミクをモチーフとした《MIKU APPEND》である。1作目では背景を忠実に再現したが、本作では初音ミクのコスチュームの世界観に合わせて自身の創作した背景の造形を試みた(図7)。これにより、独自の世界観を創造する表現の可能性を感じることができた。

このように舞台装置を作り出したコスプレ表現は、以後のユウキユキの作品において非常に重要な軸となった。作品中で扱われるコスプレは、すべてオリジナルのコスプレ表現として制作されている。

《ブラック★ロックシューター》(2011)と《MIKU APPEND》(2011)は二次創作をベースにしたコスプレ表現をアートへと発展させる試みであったが、その後二次創作ではなく、自身が考えたオリジナ

ルの世界観にコスプレの文化を取り入れた初の試みを行なった。それが《脱力天使★ユキエル》(2014)(図 9)である。この作品は本章 1-3 で取り上げる作品シリーズ 1 作目である。鑑賞者が細い通路に足を踏み入れるとそこには飾り窓のように大きな窓があり、その窓越しにユウキユキ扮する天使のユキエルが自堕落な生活をしている様子を見ることができるという作品である。オリジナルの天使のキャラクターをデザインし、その天使が住んでいる神殿の世界を考え舞台装置のように装飾を施した。「人々から愛されたいが生身の自分では向き合えない」というコンセプトを窓越しの他者と自身の関係性によって表した。以上、筆者にとって自身がコスプレイヤーであることが制作の原点であり、ユウキユキの作品にとってコスプレが重要な核であることを確認した。コスプレと美術の融合は制作において最も重要な課題となった。また、単純に記号や手段としてコスプレ文化を取り入れるのではなく、常に文化の搾取にならないか自分に問いかけながら慎重に制作を行ってきた。コスプレを起点とし、他者と自分を承認し合うことをアート作品として表現することが重要であると考えた。

1-2 コンセプトカフェと承認欲求

本節ではユウキユキの作品の重要な要素となるコンセプトカフェについて自身の経験を取り入れながら解説する。そしてそこで行われる約束事を前提にやり取りされる客とキャストの愛情の消費構造と「欲望の受け皿」の関係について考察する。

コンセプトカフェとは何か

コンセプトカフェとは特定のコンセプトに基づいて全体がテーマパーク施設の縮小版のように独自の世界観を持った店のことである。例えばメイドカフェ、執事喫茶、アイドル喫茶、男装カフェなど、秋葉原や池袋を筆頭に全国に存在している。それらはメイドや執事など設定されたコンセプトに準じて店内が演出され、装飾や接客、メニュー、

キャストの衣装など複合的な要素で世界観を構築する。例えば魔法学校の世界が設定されているお店では、魔法陣が描かれたファンタジー要素の強い装飾が施され、キャストを魔法使い見習いの学生、客を修行した魔法使いの先輩に見立て、通うごとに客の階級がランクアップする制度を取り入れる。メニューやキャストの衣装も工夫されている。クラシカルなメイドカフェでは、お屋敷のような店内装飾に、紅茶やクッキーなど給仕を連想させるメニューや、ロングスカートのメイド服などで演出する店舗もある。

コンセプトカフェでは、その世界観を崩さない約束事の下、客もキャストもテーマパークのように虚構を前提として楽しむのである。

約束事で成り立つ世界

筆者はコンセプトカフェに興味があり、2010年から2015年頃まで3店舗のカフェで働いた経験がある。最初はコスプレの延長線上でかわいいコスチュームで働くことへの興味だったが、働くうちに客とキャストの間で約束事の下で行われる愛情の消費行動や承認欲求に興味を持つようになった。

筆者の経験したある店舗では、どのキャストも自分がどれだけ客に好かれるか、擬似恋愛のエンターテインメントを行っていた。キャストはどれだけ客の気持ちを引き寄せるかを競い、ゲームのような感覚で思わせぶりの言葉で互いにやりとりをする一方、客はキャストとカウンター越しで愛情を消費するのである。

そもそもコンセプトカフェは、キャバクラやクラブなどと違って店外で客と会ったり連絡をとったりする「つながり」行為はご法度である。そのためどんなに客がキャストに愛情表現をしても、どれだけプレゼントをしたとしても「つながる」ことはできないのである

客はその制限された設定、約束事の上に成り立つ関係に価値を見出し、キャストのことを好きになる。約束事の上で成り立つ関係性に価値を見出すのである。客は好きなキャストのことを「推し」と呼ぶ。純粋にファンとして応援したいという気持ちもあれば、ガチ恋と呼ば

れる本気で推しに恋をする気持ちもあり、その愛情の濃淡は客によって違う。

客はお金を払って恋愛ごっこをしようと、もしくは本気で推しと恋愛をしようとしてとお金を払うのである。さらに約束事を乗り越えて推しの素性を少しでも知りたくて課金を重ねていくのである。

キャストと承認欲求

それらの好意をキャストはカウンター越しにワンクッション置いた状態で受け取る。つまり約束事に守られながら不特定多数の相手からの賞賛を受ける。日常生活ではありえないほど賞賛される経験を通して、キャストは承認欲求を肥大化させていくのである。

コンセプトカフェは「推し」「推され」ることが重要視される世界であるため、当然推してくれる人がいなければ疎外感を覚えることになる。時給が平等に発生し人気売りに直結しない店舗でも、「推し」「推され」のゲームに多く参加できる方がキャストとしての時間は充実し、承認欲求が満たされるのである。

経験上、コンセプトカフェで働いていたキャストで承認欲求がない人を見たことはない。誰かに認められて、はじめて自己肯定することができ、擬似恋愛を通して自己を他者（客）の「欲望の受け皿」化するのである。コンセプトカフェを経験したキャストは、店舗を卒業（退職）した後も、その承認欲求が満たされた経験が忘れられず別の店舗で働くことが多い。他者の承認をどれだけ得ても、足りないのである。

彼女たちは他者から自分の役割を与えられることを望んでいる。若者のコミュニケーションにキャラが必要なことについて、エッセイストの相原博之は以下のように述べる。

若者たちは自分たちの居場所を確保するために、グループ内での役割としてのキャラを受け入れ、それに基づいて、そのキャラを演じ、時にはそれが翻って自分自身のキャラクターへ立ち戻っていくことすらある。¹⁰

¹⁰ 相原博之『キャラ化するニッポン』講談社、2007年、p.135

このようにキャラは「欲望の受け皿」とも言え、他者の設定した望むキャラを自ら演じることによって自分の存在を肯定するのである。このような若者のキャラ化は、生身の自分と向き合えないことが原因であると相原は述べる。

キャラを生きること慣れつつある若者たちにとって、生身の心はとても手に負えるものではないし、それはむしろ、彼らにとってリアルでありながらノンリアルなものになってしまっているのだ。そんなものと向き合ったとたんに、自分自身が破綻してしまうのは目に見えている。¹¹

筆者は、コンセプトカフェのキャストたちはキャラを通して自分の居場所を探していると考え。彼女たちは自らを他者と自分の「欲望の受け皿」化することで、誰かと自分を救う何者かになろうとするのである。これは受け皿になりたいという自発的な欲望である。カフェの約束事が偽りを偽りと思わせない構造になっているため、何者にもなれない彼女たちが何者かになることで自分の存在を肯定し、承認される。その構造ゆえに客は「欲望の受け皿」化したキャストに素直に愛情を伝えることができる。

そこで上記の構造を作品化することにしたのが、1-1 で記述した《脱力天使[☆]ユキエル》と 1-3 で取り上げる《ユキテラス大御神[☆]天岩戸伝説》である。これらの作品はいずれも窓ガラスで他者と自分の空間を遮断する「欲望の受け皿」の構造を造ることによって約束事で成り立つ世界と、他者と自分を承認し合う関係性を構築した。そしてこの2作は筆者の自分の存在を肯定するための実践のひとつでもあった。

1-3 変身という「欲望の受け皿」

《ユキテラス大御神[☆]天岩戸伝説》を例に

¹¹ 同上、pp.135-136

作品概要

本作は 2016 年から 2018 年の間に 3 回にわたって展示した作品である。2016 年に新宿眼科画廊（図 10）で、2017 年に東京藝術大学大学院の修了展（図 11）で、2018 年は審査員特別賞を受賞した第 21 回岡本太郎現代芸術賞展（図 12）にてそれぞれ展示した。

モチーフとしたのは古事記にあるアマテラス大御神の天岩戸伝説である。筆者はこの作品を制作する前に、他者との関係性に悩みほぼ引きこもり状態になった経験があり、その心情と天岩戸伝説の物語が筆者の中で共鳴した。

弟神のスサノオの横暴な態度にショックを受けた太陽神であるアマテラス大御神は岩戸の中へ引きこもり、世界が暗闇に包まれる。困った神々が岩戸の前で祭りをし、アマノウズメの舞に騒ぐ様子が気になった天照大御神が岩戸から顔を出す。筆者はこの有名なエピソードに自身の心情を重ねて「ユキテラス大御神」というオリジナルのキャラクターを作り、舞台装置のような空間にパフォーマンスを組み込んだ大型のインスタレーションを制作した。鑑賞者が作品空間に足を踏み入れると、闇の中にある黒色の壁面にはアマテラス、スサノオ、ツクヨミ、國生みの物語を思わせるオリジナルキャラクターの世界を描いた平面作品が並び、その中に平面作品と同じ大きさの 910×1820mm のガラス窓が飾り窓のように設置されている。中を覗くと、全体がピンクに彩られた岩場の風景が広がり、岩間から時折チラチラと人影が見える。窓の下に箱が置いてあり、小銭や、レシート、ゴミ、お菓子などさまざまなものが入っている。岩間から人影の手が伸びて、箱に何かを投げ入れろというジェスチャーをする。促されるように鑑賞者は何かを箱に身近なものを投げ入れると岩壁が動き、中からユウキユキ扮するユキテラス大御神が光とともに登場する。ユキテラスは石や葉っぱ、宝石のような飾り、ゴミなどを見繕って箱に入れ、鑑賞者に渡すと岩戸の中に再び隠れていく。鑑賞者はユキテラスを見ているつもりが、逆に見られていることにも気づくのである。

ユキテラスに託すそれぞれの欲望

本作は、本章で記述してきたコスプレやコンセプトカフェ、また同じく自らの身体を自分と他者の「欲望の受け皿」化して理想的な関係性を探る行為を装置化した作品である。ユウキユキという身体にユキテラスというコスプレを纏い、ガラス窓と箱を設置し、それら3つを自分と他者の「欲望の受け皿」として見立て、約束事で成り立つ世界を構築した。

例えば 2016 年のギャラリーで初めて行なった展示では、

ギャラリーを訪れた多くの鑑賞者がユキテラス扮するユウキユキを気遣って、まるで差し入れするかのように菓子折りや飲み物などを箱の中に投げ入れた。

2018 年の学内の修了展では、前の人の行為を真似するかのように鑑賞者は小銭などを次々と投げ入れた。神頼みのように願い事をする鑑賞者もいた。賽銭箱や、コインを投げ入れる泉のような感覚で人々は小銭を投げ入れていった。さらに一目でもユキテラスを見ようと部屋全体が人でごった返すほど多くの鑑賞者が訪れたのであった。

2018 年の岡本太郎美術館では、長期間の展示だったため、毎週末近所の少女たちがユキテラスに会いに通ってくるがあった。「ユキテラスさん！今日も会いにきました！」とお小遣いと一緒に手紙を毎回箱に投げ入れて、ユキテラスが現れると歓声をあげ大喜びするほどであった。

展示の構造上、鑑賞者の姿はガラス窓の反対側から全て見えている。鑑賞者は自分も見られる対象になっていることに気づかずにガラス越しにそれぞれの人間性が現れる行動をしている。このインスタレーションはまるでコンセプトカフェの店内のようである。その空間の中で、ガラス越しにユキテラスと鑑賞者のあいだでなされる行為は、カウンター越しにキャストと客のあいだでやりとりされる行為と重なっている。

鑑賞者は思い思いにユキテラスを自身の都合の良いような存在として解釈する。そして岩戸から出させようとして箱の中にさまざまなものを投げ入れて遊ぶ。まるでキャストの素性を垣間見ようと貢物を献

上する客のようでもある。ユキテラスもまた鑑賞者の思いを手のひらの上で転がすかのようなふざけた行動をとる。これは客の心を掴んで承認を得ようとするキャストのようでもある。人々は賽銭箱やガラス窓という「欲望の受け皿」を通してユキテラスと関係性を持とうとし、また筆者もユキテラスという「欲望の受け皿」になることで、箱やガラス窓を通して鑑賞者と交流を試みるのである。さまざまな「欲望の受け皿」を複層的に重ねることによって筆者は「ユキテラス」として存在することができたのである。さらに言えば一方的な「見る、見られる」の関係性が「欲望の受け皿」を通すことで相互関係に変容した（図 13）。

次元を繰り返す平面作品

さらに黒い壁面に展開した平面作品について説明する。
本作は、コスプレ文化の 2 次元→3 次元→2 次元という複雑な工程を経て得られる効果を作品化したものである。その工程でしか得られない虚構と現実の曖昧さによるリアリティを平面作品で追求した。手順は以下の通りである。

- ①古事記をモチーフとしたオリジナルのキャラクターの作成
- ②衣装とウィッグの制作
- ③コスプレ
- ④撮影
- ⑤レタッチ（加工）

ここまでは従来のコスプレ表現と同じだが筆者はさらにそこから皮膜を重ねる行為を行なった。ここでいう皮膜とは絵画でいうレイヤーのことでもある。なぜなら皮膜を重ねれば重ねるほど本来現実では見ることができないキャラクターの存在は曖昧になり、より想像の余地が増える。その余地に人々はそれぞれの想いを馳せてリアリティをより感じるができる考えたのである。そのため以下の工程を繰り返した。

- ⑥印刷
- ⑦絵の具による加筆
- ⑧撮影
- ⑨印刷
- ⑩絵の具による加筆

つまり絵の具を用いた加筆による身体的な介入である。撮影と出力によって3次元を2次元化し、そして再び3次元化させている。このようにして出来上がった平面作品は写真なのか絵なのか分からない、現実と虚構が入り混じった不思議な質感となり、作品空間において非在の實在をより強固に感じるための仕掛けとなった（図14）。

「欲望の受け皿」としての欲望

前節であげた何者かになることによって他者に自分の存在を肯定させる構造と同じく、筆者は何者かになることを約束された世界を作り出すことで自身の存在を肯定しようとした。結果はユキテラスに扮してガラス越しに他者と交流する間のみ、自分が存在している実感を強く持った。これは普段の自分では感じることもない感覚である。

筆者は、他者との交流の中で自分の役割を強要されているように感じる事が多く、普段の生活において自分が実存している感覚が希薄である。自分が望まない役割を強要されることによって自分自身を否定されているように感じている。例えばそれは女らしくいることや、「普通」でいることなどだ。どうしても違和感を持ってしまい、うまく適応できず、その場に存在してはいけないと感じてしまうのである。そこで筆者は他者が強要する役割ではなく、自らが望む役割を設定することにより実存を獲得するコスプレをするようになったと考えている。つまり、自分自身が自分のための「欲望の受け皿」となろうとしたのである。

そしてその延長線上で、約束事で成立する世界、つまり自ら自分に役割を与えることで自身の存在を許される世界を構築した。役割を役割として成り立たせるためにたくさんの皮膜を重ねた。筆者の「欲望の受け皿」としてユッキユキの身体にユキテラスという皮膜や、ガラ

ス窓、箱、そしてそれらを説明するための平面作品など、大掛かりな舞台装置を用意することによって、自分がその場に存在できる役割を取得した。

それによりユキテラスに扮している間だけ、すなわち「欲望の受け皿」になっている間だけ、実存を感じることができた。言い換えれば「欲望の受け皿」には実存を感じさせることができる効果があるとわかった。

さらに、筆者はユキテラスになったことで、自身の本当の欲望をよりリアルに自覚するようになった。それはユキテラスを通した約束事を前提とした承認だけではなく、筆者自身の「ありのままの自分」を承認してほしいという承認への欲望である。

そこで筆者はそもそもの自身の承認欲求の根源を探るために、自らの母と娘の関係性に焦点を当てた第2章の《「あなたのために、」》を制作した。

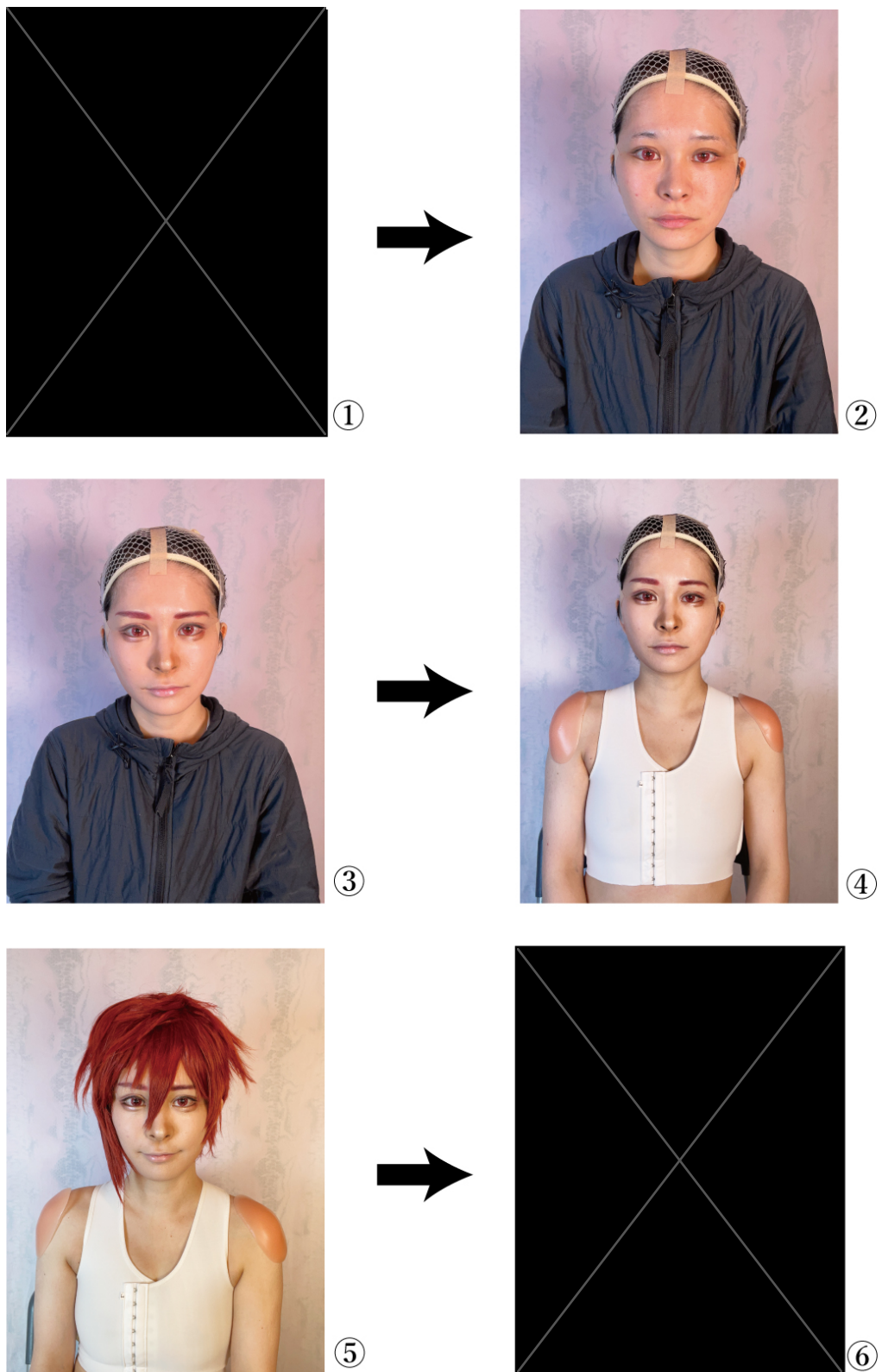


図 2 筆者のコスプレメイクの過程。顔を引き上げるテーピング、胸潰しや、肩幅を補うヌーショルダーをつけるなど工夫をしている。

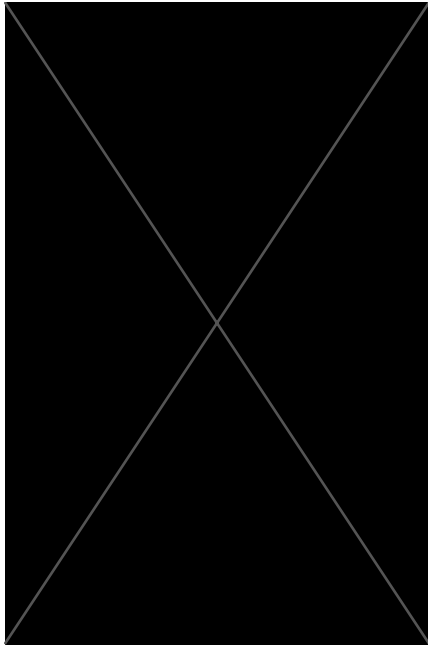


図 3 レタッチ後の写真



図 4 [REDACTED]

¹² 画像出典



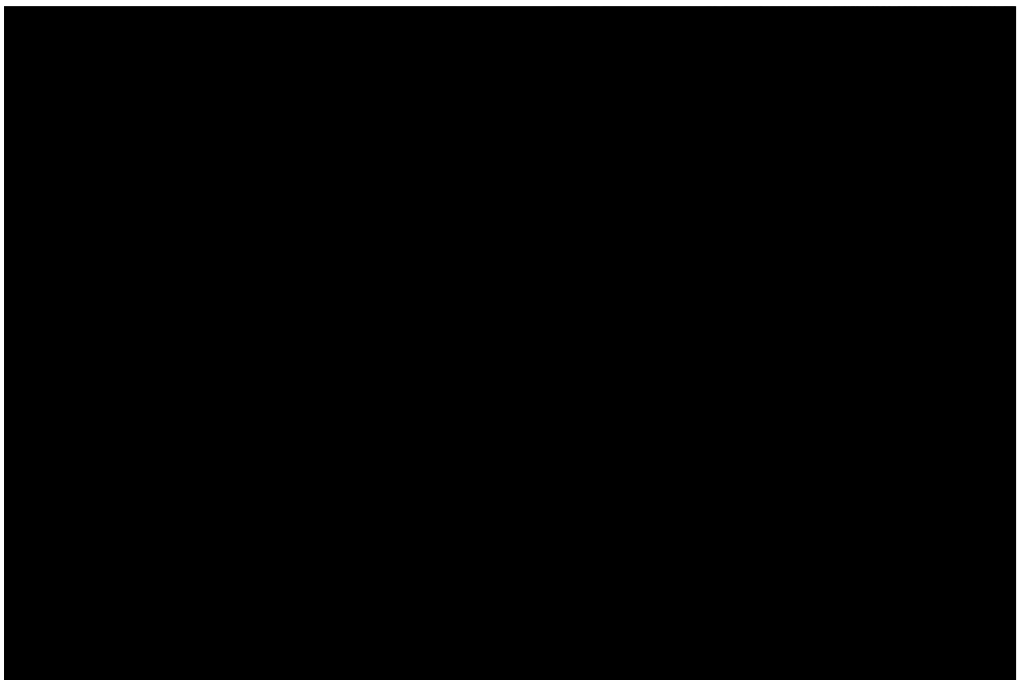


図 5 創作（オリジナル）コスプレ¹³

¹³画像出典

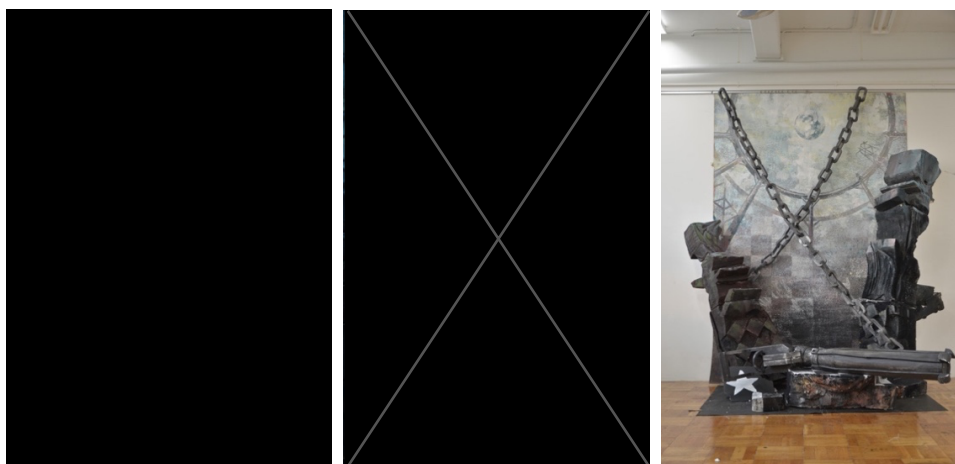


図 6 左：原作のイラスト¹⁴ 中央：コスプレ写真作品 右：制作したセット

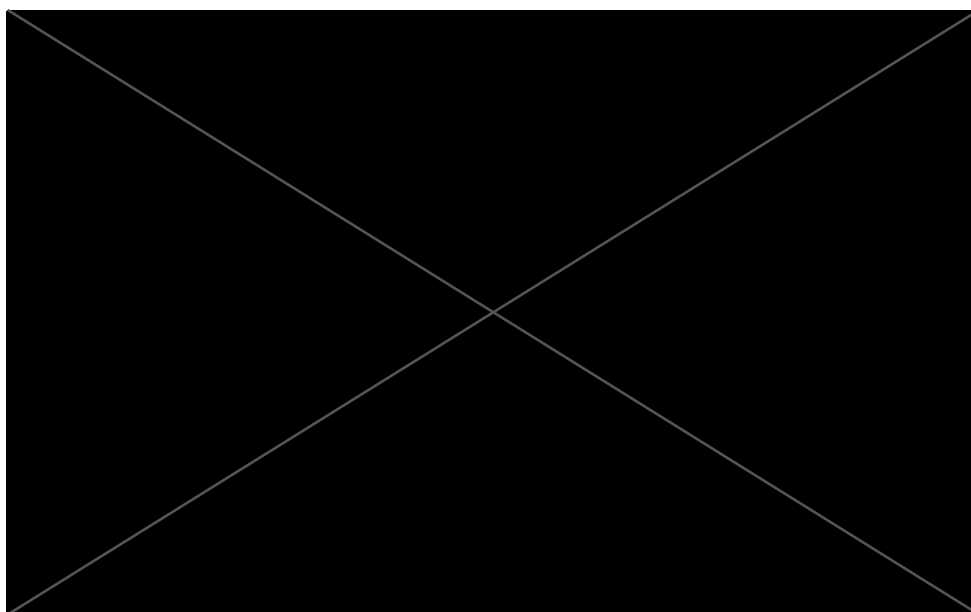


図 7 《MIKU APPEND》(2011)

¹⁴ 画像出典

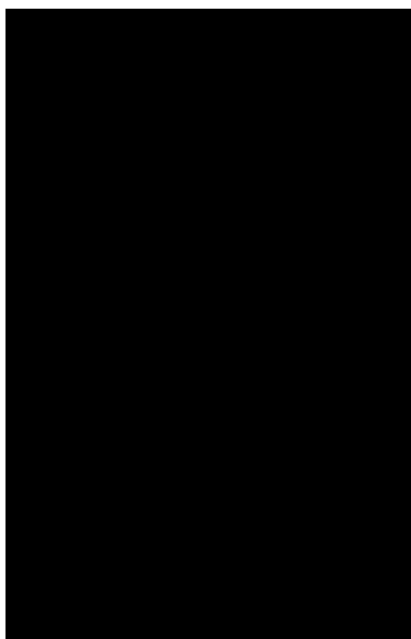


図 8 初音ミク¹⁵



図 9 《脱力天使🌸ユキエル》(2014)

¹⁵ 画像出典



図 10 ユウキユキ個展「純真ナ異心」2016 年、新宿眼科画廊



図 11 東京藝術大学修了展での展示風景、2017 年

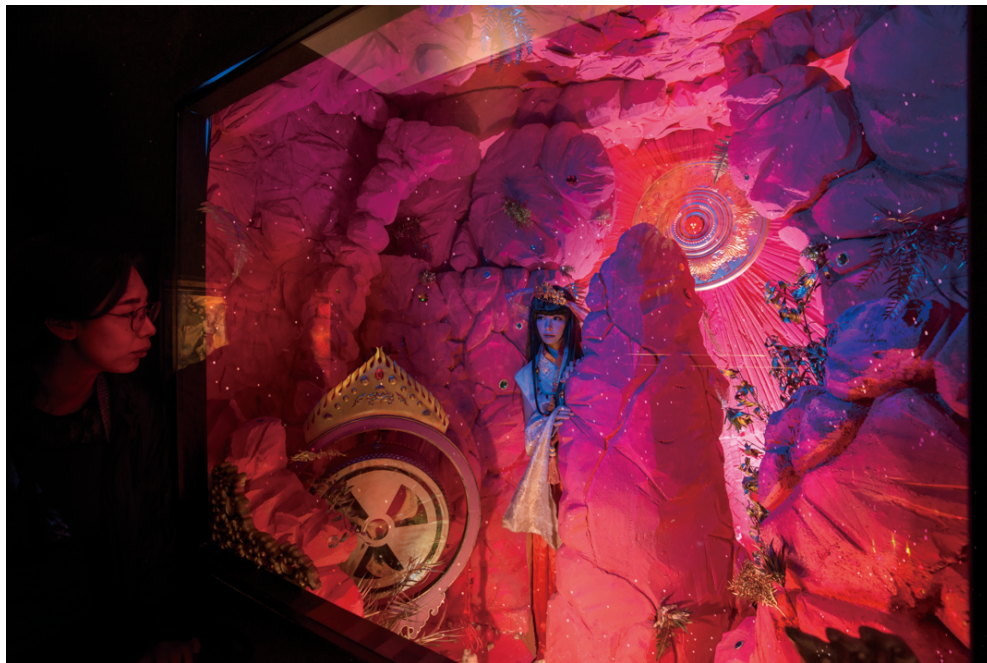


图 12 「第 21 回岡本太郎現代芸術賞展」岡本太郎美術館、2018 年

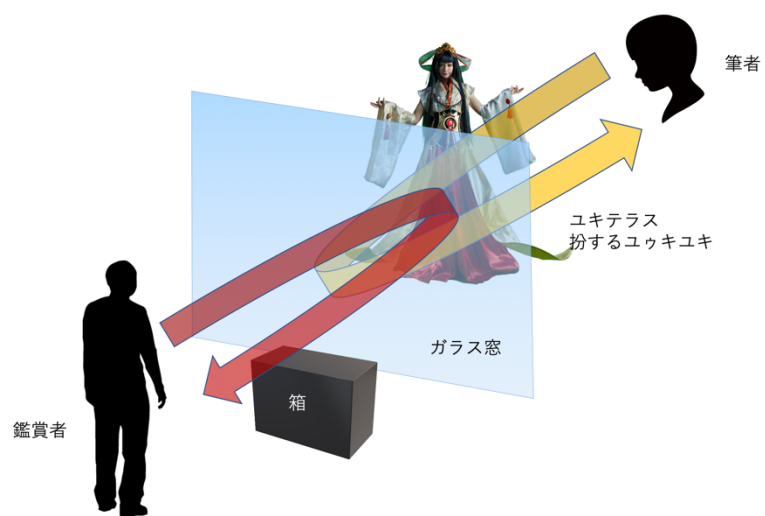


図 13 ユキテラスイメージ図説

- ①古事記をモチーフとした
オリジナルキャラクターの作成
②それに基づいて衣装制作、
ウィッグ制作



- ③コスプレ
④撮影



- ⑤レタッチ
(加工)



- ⑥出力



- ⑦絵の具による
加筆



- ⑧撮影



- ⑨出力



- ⑩絵の具による
加筆

図 14 平面作品の制作過程

第2章 血縁を編み直す

作品概要

第2章では、自作《「あなたのために、」》を通して母と娘の閉塞された関係性に焦点を当てる。

本作は、2点の作品によって構成されている。まず1作目として母／娘問題から脱却を試みた映像作品（図15:映像作品①）を制作し、そこで見出された問題を、2作目として大型のインスタレーション作品に展開した。

作品は以下のような構造になっている。筆者が実の母とともに毛糸で編んだ巨大な「サン子ちゃん」という人形の外部と内部に2つの映像作品を組み込んでいる。人形の背中（外部）には1作目の毛糸で編んだ母親をかたどった人形を背負って海に捨てに行こうとするものの、失敗して人形を連れて帰ってくるユウキユキ扮する仮面の女性を映した映像作品①（図15・左）を配置している。人形の胎内（内部）には男装のコスプレ同士のBLによる愛情を描いた映像作品②（図15・右）を配置している。

この大型インスタレーションの《「あなたのために、」》は、これまでに3回の展示を行ってきた。1回目は2020年コンペ形式の展覧会ゲンロンカオス*ラウンジ新芸術校成果展「プレイルーム」で、1年間の授業とグループ展で勝ち残りのサバイバルを経て選出された8名で行われた展覧会である（図16）。審査員は、岩渕貞哉、田中功起、やなぎみわ、和多利浩一、黒瀬陽平の5名からなり、彫刻家の平山匠とW金賞を受賞した結果となった。

2回目は2020年の11人の女性アーティストによる差異を越える試みの展覧会「彼女たちは歌う」である（図17）。

3回目は2021年金沢21世紀美術館で催中の「フェミニズムズ / FEMINISMS」である。本展覧会では西山美なコと同じ展示室でピンクを基調とした空間での展示となった（図18）。

2-1 母と娘の複雑な関係性

2-1 では、母／娘問題について、「インナーマザー」という概念を用いて分析し、実践として自作品のシリーズ1作目（映像作品①）について解説する。

2-1-1 困難な関係性、インナーマザーの支配

本節では、作品のテーマである母と娘の関係性に着目したきっかけ、母／娘問題とは何か、その解決の困難性について、母／娘問題をより複雑化させるインナーマザーの存在について述べていく。

自身の母との関係性の問題 母親役を求める

《ユキテラス大御神[☆]天岩戸伝説》で感じた自分の実存の希薄さと承認欲求の強さがどこから来るのか考えた時に、母との関係にその根源があるのではないかと思い至った。そのきっかけは友人との会話だった。母親のことがすごく好きだという友人の言葉に対して、「私も母親が好き。そんなこと決まっているじゃん」と咄嗟に返していたのだが、本心とのギャップに違和感を覚えた。母親を嫌う感情など持つこと自体が罪だという思い込みがあったのだ。もしかしたら一番承認してほしい相手は母親であり、自分は母が望む役割を演じられないために承認を得ることができない。そのことへの不安に気づいたのであった。

そこで母についてリサーチを行い、母が私と同じ年頃の時に書いた子育て日記を母から見せてもらった。そこに書かれていたのは、何度も流産をした母が妊娠出産育児について綴った日記に以下のような思いが書かれていた。

「一人目の子は[■]くんのため、二人目は[■]ちゃんのために」。

ここで言う「[■]くん」は父で「[■]ちゃん」は姉のことである。母は自らの身体を使う出産を父や姉という他者のために行っていたとい

うのである。「誰かのために」という母の言葉が頭から離れなくなった。この日記を読んで筆者は、母を一人の人間ではなく「母親の役割」をしている人と認識していたことに気づいた。

作家で生活史研究家の阿古真理は母親という存在について以下のよう

に述べる。

母親というだけで、女性に常に子どもを温かく見守り慈しむ完璧な人間を求める傾向は今も続いている。冷静に考えてみるとおかしい話だ。

欠点もあって人生経験も浅い一人の女性が、子どもを産んだとたん、自分を押し殺して子どものためだけに尽くす人間に生まれ変わることは可能なのか。それとも、母親というスイッチが入っただけで、人格が変わって皆が同じ「お母さん」キャラクターになってしまうのか。そんなはずはないだろう。¹⁶

筆者の母は家族のために自分を犠牲にするのが美学のような人という印象がある。自ら進んで母親役に徹することでその存在意義を肯定するかのように、献身的に家族のために家事をこなす。それは筆者の母親に限った話ではない。母親の自己犠牲による献身的な支配について、臨床心理士の信田さよ子は以下のように述べる。

母はあらゆる希望を打ち砕かれつつも、この家を支えるのは自分しかないという犠牲者的使命感を支えに生き、自分にとって唯一のケアの与え手として娘を育て上げる。『あなたのためにここまで苦労したのだ』『あなたさえいなければあんな夫と別れることもできただろう』と。（中略）このような愛情という衣を纏った巧妙で陰湿な操作は、支配そのものである。世話をし続けて相手を弱者化すれば自分は強者の立場に立つことができる。おまけに愛情という無謬の言葉を防護壁にしているの

¹⁶ 阿古真理『母と娘はなぜ対立するのか 女性をとりまく家族と社会』薩摩書房、2019年、p.50

で、抵抗は不可能である。このような支配を、共依存と再定義することもできよう。¹⁷

このように「あなたのために」という言葉は母と娘の関係性を語る上で多く登場する。精神科医の斎藤環も以下のように述べる。

母と娘の権力関係は、共感と思いやりによる支配、といった、はるかに複雑な様相を呈しています。母は娘に対して「あなたのためを思って」という大義名分を掲げながら、実際には自分の願望と理想を押しつけようとします。娘は母親の欲望を先取りするかのように、表面上は反発しつつも、そうした支配に逆らうことができなくなります。¹⁸

母親に自分の願望と理想を押し付けられることは筆者も体験してきたことである。母は娘が女の子らしくいることや「普通に大学に行き就職して結婚、妊娠出産、家を立ててほしかった」と娘に苦勞させないであろう「普通の生活」を提案してきた。それは前章で触れた望まない役割の押し付けであり、筆者は気づかないうちにありのままの自分であることへの自己否定を繰り返してきた。そして、目の前にいないのにも関わらず、母に対して必要以上に恐れている自分自身に気づいたのである。

インナーマザーへの気づき、支配

では私が最も恐れているのは何か。それは「インナーマザー」である。インナーマザーとは頭の中を支配する想像上の母である。筆者は頭の中で常に「〇〇しなければならない」「〇〇でなければいけない」、「〇〇しない自分はクズだ」などと想像上の母に自分を追い詰める厳しい言葉で責め立てられていた。

¹⁷ 信田さよ子『それでも、家族は続く カウンセリングの現場で考える』NTT 出版株式会社、2012 年、pp.98-99

¹⁸ 斎藤環『母は娘の人生を支配する なぜ「母殺し」は難しいのか』NHK 出版社、2008 年

「インナーマザー」について、精神科医の斎藤学は次のように述べている。

これは、心の中にいる母親、「インナーマザー』（内なる母）に支配されている状態なのです。

インナーマザーは、実際の母親とは少し違います。親そのものというより「世間様』と行ってよいかもしれません。というのは、母親も父親も、「自分の」考えで子どもを教育する前に、「世間様』にひれふしている場合が多いからです。自分の本音では「そのくらいいいじゃないか」と思っても、「世間様」に後ろ指をさされないよう、「世間様」に恥ずかしくないよう、「そんなことをするとご近所に笑われるから、してはいけません」としつける。「良い子母親」をやっているわけですが、子どもも親の意向を汲み取り、「世間様」を取り入れるようになります。親が考えるであろう恐れや不安を、子どもは自分の恐れや不安として取り入れるようになるのです。

こうして親と同様、「世間様」にひれふす子どもができあがります。彼らにとって「世間様」は教祖なのです。教祖に従うよう親が子どもを躰という名目で支配してしまいます。これを私は「親教」と呼んでいます。¹⁹

このようにインナーマザーはいわば「世間様」であり、実際筆者の母親や姉に「世間に対して恥ずかしい」などと「世間様」を基準に物事を筆者に提示されることが多かった。例えば「そんなことをしているとご近所様に笑われるよ」と諭されたり、筆者の美術系に進むという進路について「知り合いに聞かれたとき知られないように誤魔化した」などを報告されたりした。

そのような経験から次第に母を必要以上に怖がるようになり、母からの電話に出られなかった時期もあった。着信が鳴り響く度に「一体私は何をしでかしたのだろう」「何を責められるのだろう」という不

¹⁹ 斎藤学『インナーマザーは支配する 侵入する「お母さん」は危ない』、新講社、1998年、p.113

安で被害妄想に苛まれてしまい何度も着信を無視していた。しかしいざ勇気を出して電話に出てみるとたいしたことのない内容で拍子抜けするということが多々あった。気づかぬ内に母の電話＝日常を脅かす怖いものというイメージになっていた。現実の母が必要以上に恐れや嫌悪の対象となり、母が実際には言わないと思われる厳しい言葉に頭の中が支配され、その言葉は母（また時として姉）の声として変換されていたのである。筆者はインナーマザーによって主に自分で自分を責め立てる感情に日々苛まれていた。

少女漫画に見る母と娘の表象

母と娘の関係は少女漫画のテーマとして繰り返し描写されてきた。ここではそのことに注目したい。母と娘の問題を特集した『ユリイカ』(2008)において、漫画家吉野朔実のインタビューの冒頭で、編集者が少女漫画についてこのように述べている。「言うまでもなく、少女マンガは「24 年組」をはじめとして主に女性の描き手たちによって、「母と娘」の問題をながきにわたってクリティカルに扱ってきたメディア²⁰」である。

例えば萩尾望都の『イグアナの娘』（1991）では、娘の姿がイグアナに見えてしまうために、どうしても娘を愛することができない母親と、その母からの視点を内面化した故に自分自身の姿がイグアナに見えてしまう娘との確執を描いている。一条ゆかりの『デザイナー』（1974）では、有名デザイナーである母に仕事のために捨てられた主人公は、同じデザイナーの道を歩むことによって母への復讐を誓う。よしながふみの『愛すべき娘たち』（2002）でも母と娘の確執が描写されている。

テレビドラマ化もされたコナリミサトの『凧のお暇』（2016）の中で描かれる母による娘の支配では、まさしくインナーマザーが描かれている。この作品の主人公である凧は、仕事や恋愛等の対人関係において常に空気を読んでしまう性格である。あるきっかけから彼女はそうした自己からの脱却を図るようになるが、彼女がそのような性質を

²⁰ 『ユリイカ』「特集＊母と娘の物語 母/娘という呪い」青土社、2008年、p.95

持ったのは、元々は母の影響によるものである。凧の母親は世間体を気にするあまり、娘を自分の思うままに行動させようとする。凧はそうした母親の顔色を伺いながら生きていく過程で、無意識に空気を読み、他者に合わせて振る舞うようになった。凧はその自己変容の過程において様々な成長を遂げていくが、何故か母親にだけはどうしても逆らうことができない。母を必要以上に恐れる凧に対してバイト先の店長は「あんたと母親の関係おかしくない？」「対話になってないというか一方的というか」と指摘する。そして「頭の中で勝手におっきくなっちゃってない？」「無敵なのね。仮想敵だから。」というセリフが回想され、自分の母は実はごく普通の人間かもしれないと気づくのである。この仮想敵は「インナーマザー」であり、凧の中で母親像が実際よりも恐ろしいものとして肥大化してしまっていたのである。さらに凧の母に焦点を当てると、彼女もまた周りの空気を読み、ダメ出しされ、心を殺して周囲に同調してきたことがわかる。それは以前の凧と同じであり、母娘ともに同じ行動をとるという同一化が描かれている。(図 19)

このように女性漫画家により母／娘問題は数多く描かれ、そして関心を持った読者がいることがうかがえる。

美術作品に見る母と娘の表象

美術作品で母と娘の関係はどのように表象されてきただろうか。例えば作品を通して母を一人の人間として回復していく行為の表象として石内都の《Mother's》(2000-2005)の作品群が挙げられる。確執のあった母親の遺品と、亡くなる前のクローズアップされた母親の身体を撮影した作品である。作家名として母親の旧姓を名乗る石内は「長い間母とうまくコミュニケーションがとれず苦しい思いをしていたのが、父の死後ようやく確執が薄らいできたような頃、母はいなくなってしまう。何とも皮肉なことだ。今までそこにいた人がどこにもいない、実体が消えてしまった現実を前にして、自分の無力さと無念さが想像以上の悲しみとなって押し寄せてくる」²¹と語る。このような母への思いを抱く石内の作品に対して、美術評論家の笠原美智子は「母

²¹ 石内都『Mother's』蒼穹舎、2002年、p.54

の身体を撮影する行為は、作品を作るという動機以上に、彼女にとって母との最初で最後の密なコミュニケーションの手段だったのではないだろうか」²²「自分の母を『母』としてだけではなく、一個の独立した女性、彼女をひとつの人格として回復していく作業だったはずである」²³と述べる。

また『彼女たちは歌う』(2020)の出品作家の一人である乾真裕子の映像作品《月へは帰らない》(2020)(図 20)の母／娘関係にも注目したい。この作品は、家父長制が色濃く残る家庭で育った乾の母親と、乾自身との対話を通して、世代を超えて存在するジェンダーの問題を浮き彫りにする映像である。男性たちからの求婚を拒んだかぐや姫をモチーフに、女性の生き方への問いが描かれている。

この作品において筆者が特に注目したのは乾と母親の同一化である。乾は映像で母親と同じ着物を着てかぐや姫に扮する。そして母親と娘がオーバーラップするかのように同一化していき、その姿はまるで母が受けた家父長制の抑圧を乾が仇をとろうとしているかのような印象として映る。母／娘関係では関係性の確執や困難さに目が行きがちだが、乾のこの作品はまるで「一卵性親子」²⁴のような関係性による同一化が際立っている。母との同一化を乗り越えて自分自身のアイデンティティを獲得することは、「娘」にとって永遠のテーマなのかもしれない。乾の「月へは帰らない」という宣言は、家父長制とそれに従わざるをえなかった母親の生き方を拒絶して、自らの道を歩むことへの覚悟と言えるのではないか。

2-1-2 インナーマザーからの脱皮の不可能性

ここで再びインスタレーション《「あなたのために、」》に焦点を当てる。まず、母／娘問題を扱った映像作品①について分析を行う。母／娘問題とは、前節で述べたような両者の関係性で複雑に生じる支配、共依存関係や対立、確執などの問題だ。ここでは具体的に筆者の

²² 笠原美智子「石内都：未来の刻印」『石内都 Mother's 未来の刻印』淡交社、2005 年、p.97

²³ 同上、p.98

²⁴ 母親と娘（特に思春期以降）の共依存を表した言葉である。

祖母と姉、母との繋がりの中で絡まって生じた、自身の母への愛情や承認の渴望などを指している。

映像作品には筆者自身が編んだ人形が登場する。これは自分の中に存在する母、すなわちインナーマザーを外在化したものだと言えることができる。外在化された自身のインナーマザーと決別するために、筆者扮する仮面を被った女性が姥捨山のように人形を背負い、海に向かっていく。女性は荒れる海に人形を捨てようとするが決心が揺らぎ、流される人形を追いかけて高波に吞まれてしまう。その後、自身の身体と一体化したインナーマザーが海から出現し、それを背負って女性は自宅に戻っていく。(図 21)

自宅の居間でインナーマザー(母のぬいぐるみと一体化した筆者)は、今度は決別ではなく母からの脱皮を試みる。しかしそれもうまくいかず、筆者の実の母親に助けを借りてなんとか脱皮する。インナーマザーから脱皮したのは、人間ではなく蛇のような生き物である。その生き物は自分と似たような特徴の赤ん坊を出産するのである。

つまり、作中で筆者は何度もインナーマザーと決別や脱皮を試みるが失敗に終わる。そしてより一層、インナーマザーとの一体化が進んでしまうという内容である。

インナーマザーの外在化

ここでインナーマザーの外在化について説明したい。筆者が内面化しすぎたインナーマザーは、どれほど自分がそれに囚われているか分からず、恐怖の対象であった。その存在に身体を持たせて外在化させることで自らと切り離すことができるのではないかと考えた。

さらに外在化するために編みぐるみという技法を選んだのは、筆者の子供時代の出来事と関係している。母は、筆者が小さい頃描いた絵や手紙のファイルを保管していた。その中の小学4年生の時に両親に書いた手紙に「四年生になってあみものができました。今度お母さんたちに、あみぐるみを作ります。うまく作れないかもしれませんががんばって作ります」という文章があった。記憶を甦らすと、結局は感謝しているポーズだけで編みぐるみは作らなかった。それは母親への甘えであり、いつまでもインナーマザーのぬるま湯に浸かっている

自身を表している。それゆえに、過去の約束を実際に果たすためにも編みぐるみという手法が的確だと感じた。また、幼い頃編み物（手芸）は姉と比較されずに自身の世界に没頭できる表現媒体の一つであり（絵は姉の影響から始めたもので、いつも姉と比較して考えないといけない表現媒体だった）、筆者にとって必然性のある手法だった。

また、編む際には網目を気にせず感情や身体が赴くままに手を動かすという方法で制作していった。これはインナーマザーという抽象的な概念を表現する上で重要であった。不規則に編むことで出来上がる形は自分が予期せぬ姿になり、それはまるで制御できないインナーマザーを体現しているようだった。わからないものを、規則性を持たせずひたすら手（身体）が赴くまま動かす行為によって、インナーマザーが剥がれて外部へ表出されていくような感覚があった。つまり内部に絡み付いていた自分の中のインナーマザーが毛糸になり、編まれることで自分の身体の外部へ具現化されていくのである。

バラバラに不規則に編まれたパーツを繋げていき、最終的に人間の形にしていった。高身長という母親の特徴を取り入れた結果、実際には母以上に長い形になっていった。筆者はそれほど身長が高くないので、高身長に対してコンプレックスがある。特に母と姉が同じく高身長のため、以前から私は疎外感を覚えていた。

大きな乳房は実の母とは違う女性的な身体の憧れを表しており、筆者が作り出したインナーマザーは母への嫌悪と憧れが入り混じった角の生えた鬼のような風貌になった。（図 22）

母殺しの失敗

先に説明したように、筆者のインナーマザーとの決別は失敗に終わった。外在化した編みぐるみを海に捨てることもできず、編みぐるみの中でインナーマザーと一体化した筆者は、そこから自力で脱皮することができず、母親の手を借りることになったのである。母殺しの失敗は、自身の中の実の母親、インナーマザーへの甘えに未だしがみつきたい気持ちを表現している。

ここで脱皮の意味について考えたい。編みぐるみの中からは蛇のような生物が現れる。蛇は脱皮をしなければ死んでしまう生き物であり、

インナーマザーから脱皮しなければ新たに生まれ変わることができないことを象徴している。古代日本人の思想では人間とは「仮に人の姿になっている蛇」であって、その生誕は蛇から人への変身であり、死は人から蛇への変身である²⁵と民俗学者の吉野裕子は述べる。

さらに脱皮のばあい問題になるのは、その抜殻である。脱殻について考えてみると、これは殻であっても、元はといえば、生命体を包んでいた歴とした外皮であり、血の通う生命のあるものであった。ところが、生体の脱皮によって、それは当然のことながら無生物になってしまう。そうしてひとたび抜け殻となれば。それは軽く脆く、やがて消滅すべき性質のものである。

この抜殻に比定される仮屋も、増立の当初は、その中にこもるものにとってたいせつな殻であり、擬似母胎であり、擬似蛇胎であった。しかし内側にこもっていたものが出ていったあとは、文字通抜殻となってしまう。生命のない抜殻である以上、それはすみやかに消滅すべきものであって、その消滅によって出ていった生命は対照的に、力強く輝くのである。²⁶

つまり、脱皮とともに消滅させるべきだったインナーマザーの脱殻を残してしまったことは、脱皮してもなおインナーマザーに囚われていることを意味する。

この作品についてアーティストの NIL は以下のように指摘する。

（前略）インナーマザーを克服しようとする作品において、母を巻き込むことの是非について結論が出ないまま作品を制作してしまっているように見える。その結果、ユウキユキはこの作品を通して、インナーマザーを克服したというよりは、むしろ強化してしまっているように思えた。だとすれば、ユウキユキが向き合う

²⁵ 吉野裕子『日本人の死生観 蛇転生する祖先神』河出文庫、2015年、p.7

²⁶ 同上、pp.84-85

べきは母という存在を通したインナーマザーではなく、まず何よりも母という存在そのものではないだろうか。²⁷

そこでインナーマザー殺しもできず、問題の困難さがより一層強化されてしまったことから、次は実の母と向き合うべきではないか、またインナーマザーとは、実はもっと巨大なものなのではないかと考えた。本項で作ったインナーマザーでは外在化が足りず、感覚的にまだ内面に潜んでいる感覚があった。そしてそれを外在化するだけでなく、その内部、つまり核の部分に、自身が役割を強要されない世界を描くことが必要だと感じて新たな映像作品(図 15:映像作品②)を制作した。

2-2 母と娘の関係性を編み直す

本項では《「あなたのために、」》のインスタレーションのために母と共同作業で編み上げた人形「サン子ちゃん」について解説をする。インナーマザーによる支配からの脱却を何度も試みたが、うまくいかなかったことから、向き合うべきはインナーマザーではなく実の母親であることに気づいた。筆者は実の母と向き合うべく、作品を通してその関係性の編み直しを試みようと考え、大きなインナーマザーを母と共同作業で作り出すアイデアを思いついた。前はインナーマザーという抽象的な概念を手が赴くままに抽象的な形状に編んだが、今回はインナーマザーを外在化する上で、モチーフとなるものが必要と感じた。

「欲望の受け皿」としてのサン子ちゃん人形

²⁷ NIL「生権力」の「揺り籠」『グループ展 A「ホンデスイジャク」展 評』、2019 年
<https://school.genron.co.jp/works/gcls/2019/students/xmediaarts/1219/>

作品のモチーフとして選んだのは「三女のサン子ちゃん」人形である。それは実家にある、祖母が幼い頃の筆者の遊び相手として買ってきたもので、リアルな赤ん坊の造形をしており、茶髪に青色の瞳、常に笑顔の人形であった。その存在感は強く、常に片隅にいるものとして家族の中でなんとなく認識されていた。筆者や姉が遊ばなくなっただけからは、古くなった洋服は母によって処分され、白い剥き身の姿でリビングにひっそりと置かれていた。

その人形が「サン子ちゃん」と名付けられ、家族の一員としてはっきりと認識されるようになった出来事がある。ある日、中学校から帰ると白い剥き身だった人形が、可愛らしいピンク色のベビー服を着て靴下もキチンと履いてソファに座っていたのだ。母親がわざわざ服を買って着せていたのである。そして母はそれを「三女のサン子ちゃんだよ」と紹介した。2人姉妹の妹の三女という意味である。

それから月日が流れ、実家に帰省すると時々サン子ちゃんの服装が変わっていることもあった。ある日母から「サン子ちゃんを人形供養に出そうとしたけどお父さんが寂しいと言って結局またやめたよ」とメールがきた。父もまた、サン子ちゃんを家族の一員としていつの間にか必要としていたのであった。

サン子ちゃんは母にとっての、「欲望の受け皿」だったと捉えることができる。あの頃母は、思春期を迎えた姉と私への寂しさからか、満たされない思いを人形に託していたのではないだろうか。

「サン子ちゃん」における編み直しの試み

そこで筆者はサン子ちゃんをモチーフとし、母と共同作業で大きなサン子ちゃんを編み直すことで、母との関係性の再構築を試みた。

サン子ちゃんを制作する上で、実家に帰り母と会話をしながら編み物をした。母は編み物が得意ではないため、筆者がある程度教えて、指示を出して編み進めてもらった。こちらが思っている通りのものができ上がらなくても責めず、その編んだものを受け入れてサン子ちゃんのパーツにしていく。サン子ちゃんの洋服がところどころ歪んでほつれたり穴が空いていたりするのはそのためである。いつもなんとなく聞き流していた母の話も互いに編み物しながらだと自然と興味を持

つように変化していった。この方法を通して完全にではないが、筆者の中で母に対して、母親という役割から対個人として接することができるようになっていった。

これは見方によっては母親の自己犠牲の愛情を搾取していると映るかもしれない。筆者にはその自覚もあり、母だったら手伝ってくれるだろうという甘えがあったことは事実で、それもこの作品に必要な要素だと意識していた。サン子ちゃん人形は高さ 2.5m を越す巨大なサイズになって完成した。

この作品は「あなたのために、」という愛情の支配を受けた筆者が「わたしのために」行う愛情の再確認の試みである。母との関係性を編み直すのは筆者だけであって、母に対して変化を望むわけではない。他者の「欲望の受け皿」になろうとしていた筆者が「わたしのために」必要な通過儀礼を行うための作品だ。



図 15 左：映像作品① 右：映像作品②



図 16 ゲンロン カオス*ラウンジ 新芸術校 第 5 期 最終選抜成果展「プレイルーム」、ゲンロンカフェ、2020 年



図 17 「彼女たちは歌う」東京藝術大学大学美術館 陳列館、2020 年



図 18 「フェミニズムズ / FEMINISMS」金沢 21 世紀美術館、2021 年、左奥が西山美なコ
《もしもしピンク 〜でんわのむこう側》（1995/2021）、右奥が《♡ときめきエリカのテ
レポクラブ♡》（1992/2021）

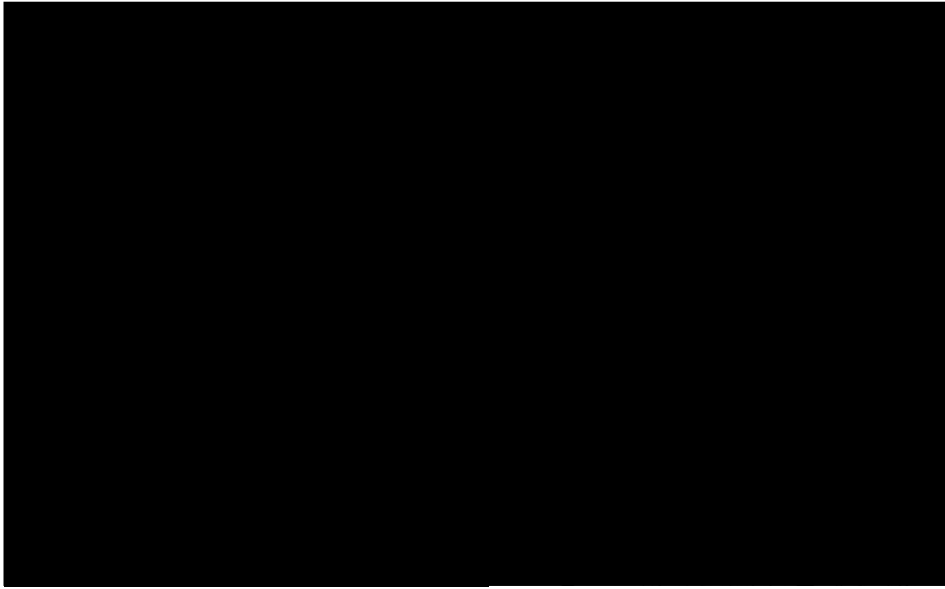


図 19

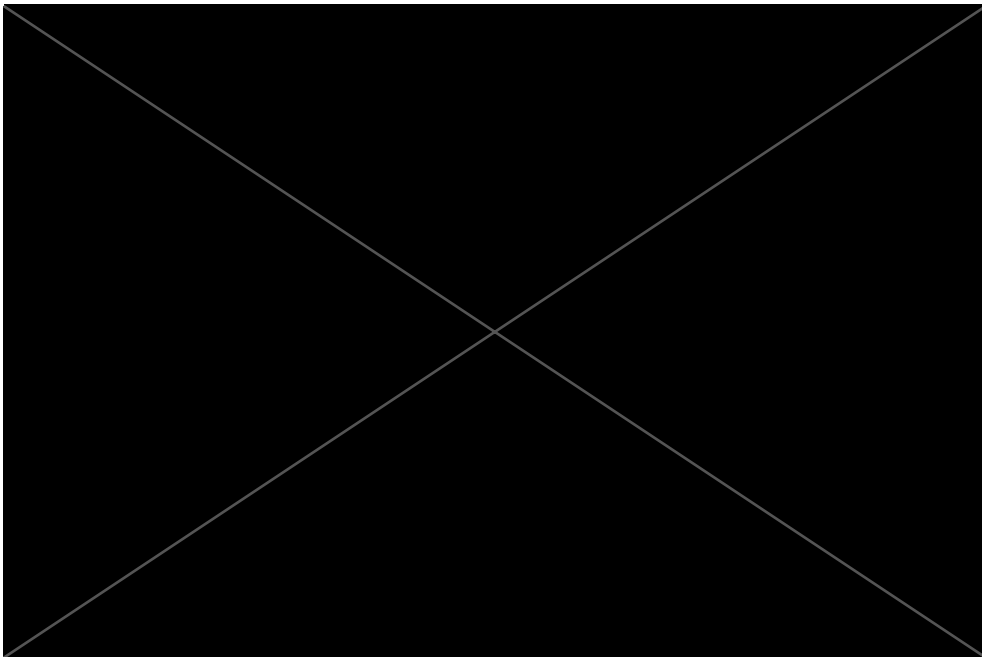




図 21 《「あなたのために、」》（2019）



図 22 インナーマザー 制作過程

第 3 章 解かれる役割、その先の愛情

作品概要

ここで、巨大なサン子ちゃん人形の母胎の中に組み込まれた映像作品(映像作品②)(図 23)について考察する。

母胎の中は内臓を思わせる赤色になっている。床には赤いベッドシーツのようなサテンの布が敷かれ、その上に編まれた毛糸が解かれ全体的に無造作に乱れている。奥には人物 2 人の映像が浮かび上がる。2 人はサン子ちゃん人形の背中側に配置された映像作品①に出てくるものと同じ毛糸で編まれた仮面を被っている。編まれた学ランのような制服を着た 2 人は青空の下仮面越しにキスをする、ファミレスを思わせる店内でサンプル食品のパフェを食べて相手の口を拭う。低い中性的な声で「好き」「好き」と互いに囁き合う姿は親密な恋人のように見える。

場面は変わり、足がクローズアップされ、編まれた毛糸が互いの手で解かれ始める。赤いシーツが敷かれたベッドで 2 人は相手の着ている服を脱がせ始め、互いの裸が見えてくる。その上半身はコスプレで使うシリコン製のマッスルスーツを身に纏っている。頭の帽子を外し合い、仮面の毛糸を解き合うと、それぞれ茶髪と銀髪のウィッグを被った女性とも男性とも取れる姿が出現する。解かれていくほど彼ら(彼女ら)は互いを見つめ合い一層愛を確かめ合うのである。そして、毛糸で編まれた柔らかなペニスを解くと、射精するかのようにペニスが消失していく。2 人がズームアウトし、撮影のライトや私物が映り込み、日常がフレームインしていく。しかし 2 人は日常に戻ることなくその愛情を確かめ続けている。

BL とは何か BL の男装コスプレ

本作は筆者が 10 年ほど前に BL (ボーイズラブ) の男装コスプレをしていたときに感じた愛情を元に制作した。

ここで BL とは何かについて説明する。ボーイズラブを特集した『美術手帖』の「ボーイズラブの歴史」²⁸によると、BL とは 1990 年代の日本で成立した男性同士の恋愛をテーマとした女性向けの漫画や小説のジャンルであり、そのテーマの特徴として「①主に女性の書き手が、女性の読み手に書く」「②男性同士の恋愛やセックスの物語」の 2 点が挙げられる。

その歴史を辿ると 1960 年代末の少女漫画で BL のような物語が芽吹いたという。1970 年代に入ると「花の 24 年組」²⁹が男性同士の恋愛やセックスを主題のひとつとする作品群を生み出した。萩尾望都の『トーマの心臓』(1974)や竹宮恵子『風と木の詩』(1976~84)などがあり、これらの作品群は当時「耽美」や「少年愛」などと呼ばれた。1978 年には専門誌『COMIC JUN』（後に『JUNE』）が創刊された。

また 1975 年に第 1 回コミックマーケット」が開催された際に生まれた「やおい」という言葉について、金田は次のように述べる。

同人の女性から「やおい」という言葉が生まれた。波津彬子らによる同人誌『らっぽり』の「やおい特集」号（1979）でその経緯が明らかにされているが、「やおい」は「山なし、オチなし、意味なし」を縮めた言葉でストーリー性のない駄目さ作品を自嘲、揶揄する言葉だったという。当時すでに女性たちが、男性同士の恋愛やセックスを題材として雰囲気重視の創作を行っていたこともあり、「やおい」は次第に、駄作という意味ではなく、同人誌で描かれるそれを意味する言葉となっていった³⁰

やおいは 1970 年代の少女漫画を源流とするが、1980 年代にはコミックマーケットにおける『キャプテン翼』の二次創作がブームになり、10 代の若い女性たちが『キャプテン翼』をやおい的に解釈した二次創作同人誌が盛んに作られるようになった。そしてまんがやアニメの中の男性キャラクター 2 人に着目し、友情を超えた関係性であるという

²⁸ 金田淳子「ボーイズラブの歴史」『美術手帖 12 ボーイズラブ』美術出版社、2014 年、p.78

²⁹ 萩尾望都、竹宮恵子、山岸涼子、大島弓子の 4 人の漫画家を指す

³⁰ 金田、p.79

設定で描かれた二次創作作品を指す言葉として知られるようになった。

31

1990 年代に入ると二次創作同人誌で頭角を現した作家をスカウトし、オリジナル作品を描かせるという手法で、商業誌、商業レーベルが誕生した。これが現代の BL の始まりだという。

2000 年代に入ると、同人誌活動（二次創作）を経て、BL 作家としてプロデビューし、さらに他のジャンルでも活動する作家が出てくる。その代表として『大奥』（2004~2019）で知られるよしながふみが挙げられる。（図 24）

BL のジャンルの中で筆者が嗜んできたのはいわゆる「やおい」と「BL ゲーム」であった。BL ゲームとはシミュレーションゲームのひとつで 1990 年代終わり頃に登場したもので、主人公と複数の相手との関係や性表現をインタラクティブに楽しむことができる。³²主人公とさまざまなキャラクターとの間にそれぞれ枝分かれするルートでエピソードが用意されている。例えば主人公が相手に殺害されたり、友達止まりの関係性で終わったり、性的関係になるなど、多様な人間模様が描かれている。

BL ゲームは数多くあるが、その中である作品の中の CP（カップリング）と呼ばれるジャンル³³に夢中になっていたことがあった。キャラクター同士の関係性はとても複雑で、様々なエピソードが作中に描かれている。作中でずっとすれ違っていた 2 人の思いが合わさり、結ばれてハッピーエンドとその後の将来が描かれたときには涙を流すほど感動した。

そこでコスプレイヤーである筆者は当時その CP に対しての思い入れがある友人 M と、かなりの頻度でそのコスプレをしていた。BL の CP には受けと攻めというセックスや精神的なつながりにおける女性役、

³¹ 藤本由香里「少年愛・JUNE / やおい・BL」『BL の教科書』有斐閣、2020 年、p.9

³² 同上、p.188

³³ 主に BL で使われるキャラクター同士の組み合わせのこと。A×B、B×C などと掛け算で表記される。先頭に表記される方が攻め、後ろに表記される方が受けである。A×B の場合は A が攻めで B が受けである。人物の名前をとって AB、BA などの表記もある。

男性役がある。そこでは筆者は攻め役のキャラクター、友人 M は受け役のコスプレをしていた。するといつしか不思議な感情が 2 人の間で芽生えたのである。それは友人 M に対して「BL のキャラクターとして好き」という思いであった。キャラクター同士の愛情の関係性に心情を重ねての「好き」である。そしてコスプレをしていない普段の状態でも、女性同士であると言う関係性抜きに、BL のキャラクターのコスプレをしている延長線上で「好き」という感情が芽生えたのである。その CP の物語をコスプレでロールプレイしていくうちに、現実でもその延長線上で、実際のジェンダーやセクシュアリティに関係なく、恋愛感情に近い愛情が生まれたのである。

これは架空の役割や属性を自分の身体に重ねていくうちに、現実での強要される役割や属性がキャンセルされてその愛情に至ったと言える。つまりコスプレという「欲望の受け皿」が新たな感情を育んだのである。

「女らしさ」や「普通でいること」の役割を強要され、それに沿えない自分を自己否定してきた筆者が、自ら望んだ「キャラクター」や「関係性」という役割を身体に重ねることで、抑圧から解放された。そこで生まれた愛は、肉体や性の属性のしがらみがない状態で築くことのできた愛情であり、筆者にとっての一つの救いであった。これは母／娘の関係性では構築できなかった愛情であり、筆者にとって理想の世界であると感じられた。

抑圧からの逃避

『BL 進化論』著者の溝口彰子は BL とは家父長制の中で女性が役割から解放されるためのジャンルであると述べている。

女性の様々な願望が投影された男性キャラたちが、「奇跡の恋」に落ちる物語群であり、女性が、家父長制社会のなかで課せられた女性役割から解き放たれ、男性キャラクターに仮託することで自由自在にラブやセックスを楽しむことができるのが BL である、

と。つまり、キャラが読者とは異なる性別であるからこそ可能な、現実逃避が約束されたジャンルなのだ。³⁴

筆者とは異なる性別である男性キャラクター同士の愛情の世界に没頭したのは、母や他者から受けていたジェンダーの役割の抑圧から解放されるためだったといえる。

また少年愛についてもフェミニスト、社会学者の上野千鶴子は以下のように述べる。

美少年は、少女にとって「理想化された自己像」であり、従って女でも男でもない「第三の性」である。ジェンダーの二項性に呪縛された意識だけが、「少女」でもないのを「少年」と見誤る。彼女らは美少年マンガによって「少女」でも「少年」でもない「もうひとつの性」を創造したのだ。³⁵

この「もうひとつの性」は先ほどあげた「強要される役割から解放された状態」に近いが、筆者の場合は「もうひとつの性」というより「性そのものからも解放された状態」もしくは「性が分化される前の状態」ではないかと考える。上野は以下のようにも述べる。

性的な身体という危険物を自分から隔離して操作するには、少女にとって男性同性愛はどうってつけの装置はなかった。³⁶

筆者にとって男性同性愛を嗜むことは、自分の身体に強要される「女性らしさ」や女性としての生殖機能の脅かしから逃れて、対等な愛情関係を結ぶことだといえる。

また精神科医の斎藤環はおたくの男性と女性のセクシュアリティにおける、根源的な非対称性について以下のように述べる。

³⁴ 溝口彰子『BL 進化論』太田出版、2015 年、p.10

³⁵ 上野千鶴子「発情装置 新版」岩波書店、2015 年、p.245

³⁶ 同上 p.266

男性は対象を欲望し享樂する際に、自らの「立ち位置」を定めることがどうしても必要となります。これはファルス（＝ペニス）を持つ存在としての宿命のようなものです。まずファルスの位置を定めてから、対象と向かいあうという享樂の形式を「ファルスの享樂」と呼びます。一方女性の享樂においては、自らの主体のポジションへのこだわりはずっと希薄なものとなります。むしろ、ひたすら対象に没頭し、同一化するためには、自らを空虚にしてのめり込むほうがより享樂は大きくなります。こちらは「他者の享樂」と呼ばれます。³⁷

そして女性おたくについて「虚構空間内では、対幻想の抑圧から解放されて、描かれた関係性そのものに「萌える」ことが可能」³⁸であると述べる。

同様に溝口が「男性キャラたちは女性愛好家にとって「欲望の対象」であり「他者」であるのと同時に、女性愛好家たちの欲望そのものであり、彼女たち自身である」³⁹と述べるように筆者はコスプレをしてキャラクターになりきり CP の関係性に自己同一化することによって自分の欲望を満たしていたのである。

少年愛にせよやおいにせよ、BL にせよ、それら男性同性愛のファンタジーは、家父長制の中で抑圧されてきた女性の「欲望の受け皿」であり、その抑圧から解放され、自己同一化することで対等な恋愛関係を結ぶことのできる装置だと筆者は考える。さらに男装コスプレという皮膜が重なることでより強固に「欲望の受け皿」の効果が機能するのである。

ジェンダー論の視点からポピュラーカルチャーについて研究する東園子は宝塚とやおいについて「器」という表現を使っている。

宝塚とやおいは、いうなれば一つの器のようなものである。それを愛好する人たちは自分の様々な欲望や思いをいくつもの器

³⁷ 斎藤、p.136

³⁸ 同上、p.136

³⁹ 溝口、p.212

に盛っている。すべての人が同じ欲望をその器に入れるわけではないし、複数の欲望の間の比重も人によって違っている。ただ、平たい皿に汁物を注ぐことは難しいように、宝塚とやおいに守られる欲望は器の形にあわせてある程度の幅に収まると考えられる。⁴⁰

このようにやおいにおける器は人々の欲望の形に沿って形を変える「欲望の受け皿」であると言い換えることができる。

本作を振り返って

以上 2 章にわたって《「あなたのために、」》の分析を行った。

母／娘関係に起因する問題を抱えていることを自覚した筆者は、自身の中にいるインナーマザーを外在化して作品化することを試みた。それが映像作品①である。しかしインナーマザーから脱却することは筆者には難しく、母殺しは失敗に終わる。次に、母との関係性の編み直しをするために、本作のインスタレーションの中心となる巨大なサン子ちゃん人形を制作した。母との共同作業で人形を編むことにより、筆者は「母親役」としか見られずにいた母を 1 人の人間として認識することができるようになり、母を必要以上に恐れることがなくなった。さらに、母と結べなかった愛情を補完すべく、人形の胎内の中に別の形の愛情を設置することで筆者の求める完全体の「欲望の受け皿」を作り出そうとした。それが「男装のコスプレ同士の愛情」を表現した映像作品②である。男装やコスプレ、そしてキャラクターの関係性といった何層もの皮膜を纏い重ねることによって、自身の強要されてきた役割や属性がキャンセルされ、しがらみのない愛情関係を得ることができたのである。

本作は筆者が気づかずに求めていた愛情に気づくための装置、「欲望の受け皿」であった。サン子ちゃん人形を母と共同作業で編み直すことで母との関係性の再構築ができると想定していたが、それはあくまで再構築であって、自身が求めていた愛情を取り戻すところまでいかないことは直感的にわかっていた。人形が再構築されても、外側だ

⁴⁰ 東園子『宝塚・やおい、愛の読み替え』新曜社、2015 年、p.21

けで中身は満たされないままである。その中身を埋めるピースとして確信的に浮かんだ男装の BL を通した愛情は、筆者が求めていた抑圧から自由な愛情だったといえる。(図 25)

この映像作品はその後サン子ちゃん人形の中に組み込まず、個別の作品として展示したこともある。それでも成立するのは、筆者が求めていた愛情そのもののリアリティが描かれていたからだ。筆者は、この愛の世界をもっと見たい、表現したいと考えるようになった。

これまで対象者との問題のある関係性を再構築するために「欲望の受け皿」の効果を使っていたが、本作では自分が本当に求めている愛情の世界に気づいたのであった。

《「あなたのために、」》を制作したことにより次の芸術実践として 2 つの新たな試みが生まれた。ひとつはこれまで自分と対象者を救うための装置として使っていた「欲望の受け皿」を、自分以外の他者を救済する試みで、終章 1-1 の《孤毒なピンク》の制作につながった。もうひとつは、対象者との関係の再構築ではなく、自分自身の本当の欲望の世界を描くことへの挑戦で、終章 1-2 の提出作品《ぼくらの愛らんど》へと結実した。

個人的な問題が展覧会を通じて開かれる

また本作は重要な観点を持つ展覧会に出品したことで、さまざまな角度から作品を再認識することができた。1 回目の展覧会ゲンロンカオス*ラウンジ新芸術校成果展「プレイルーム」で、家族の問題を取り扱っていることに対して「内的に籠りすぎである」という批判があった。しかし 2 回目に出品した展覧会「彼女たちは歌う」ではキュレーター荒木夏実が本作について以下のように述べている。

ユウキユキの《「あなたのために、」》は、ドロドロとした母娘の共依存関係や、母親に象徴される「常識」に対抗するべく BL 的視線を用いて自我の解放を試みる作者の葛藤が、生々しく表現された作品として目を奪われた。通常「内輪の恥」としてひたすら隠される家族の愛憎劇を、問題の根源である実の母親を巻き込んで巨大な人形を制作するという大胆さ。多くの日本人アーティ

ストが、社会問題やアイデンティティの葛藤をオブラートに包んだ方法でほのめかす程度にしか表現しないのに対して、ユウキユキは恥も外聞もなく自身の等身大の問題を大胆にさらけ出す。その切実さ、身を切るリスクは見る人の心を動かすはずだ。安全地帯にとどまらず、ギリギリの、今自分にはそれしかできないという表現を、愚直に示す彼女の決意と覚悟に感動した。⁴¹

荒木が述べるように本作は日本では「恥」でありタブーとされる家庭内の問題に向き合い、身を削るような感覚で制作したものである。そして内的と批判されていた個人的な問題がこの展覧会を通じて開かれ多くの鑑賞者へと伝わったことは筆者にとって意義のあることだった。

また『フェミニズムズ / FEMINISMS』キュレーターの高橋律子は以下のように述べる。

第三波フェミニズムの特徴はいくつかあげられているが、フェミニズム運動のなかで排斥されてきた「ガール」や「女の子」の表象を取り戻した点があげることができる。この展覧会の始まりを西山美なコに託すとすれば、2020年代に接続する上でユウキの《「あなたのために、」》は重要な作品だと考えた。ユウキは女の子らしさについて意識化しているわけではないが、《「あなたのために、」》において、女性たちが成熟させてきたコスプレやBLなどのカルチャーに実践的に関わることで見えた個人の内部で複層化するジェンダー的な価値観をレイヤーとして提示している。画一的なジェンダーの枠組みを解体しながらも、主体としての女性が見えてくる作品である。⁴²

⁴¹ 荒木夏実に行ったメールによるインタビューから抜粋。

⁴² 高橋律子に行ったインタビューから抜粋。

本作はコスプレや BL など女性が中心となる文化に長い間親しんできた経験から生まれた作品である。また高橋は「ユウキが手芸的技法に近しさを感じているのが、女性というジェンダーに課せられた日常の営みにあるのではなく、コスプレのための衣装制作というカルチャーに寄っているところも極めて現代的である」⁴³と述べるように筆者の手芸の手法は、ジェンダーに課せられたものではなく、第1章で田中が述べたコスプレにおける DIY 精神を用いたものである。手芸的な手法と「女性らしい」とされるピンクを使ったという点で 90 年代の西山美なコと筆者との共通項を見出し、フェミニズムの視点を持つ作品として、時代を超えて西山美なコと作品が比較されたことは大変名誉なことであった。

⁴³高橋律子に行ったインタビューから抜粋。



図 23 胎内の中の映像《「あなたのために、」》（2020）

表 1-1 女性向け「男同士の愛」の 4 段階・4 区分

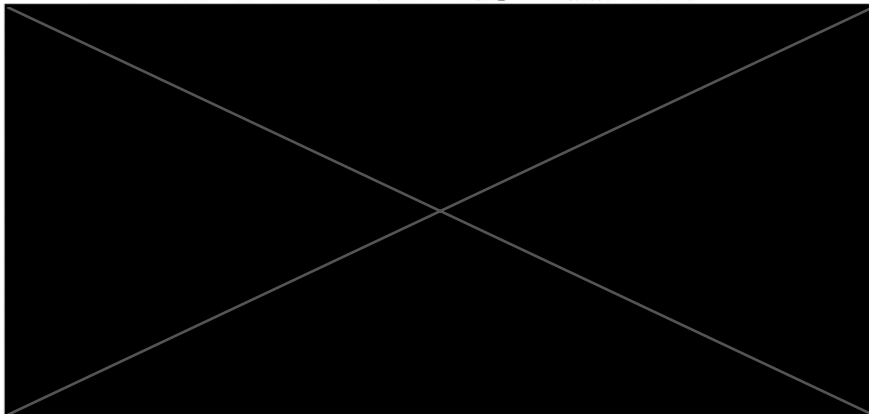


図 24 出典『BL の教科書』有斐閣、P.15、2020 年

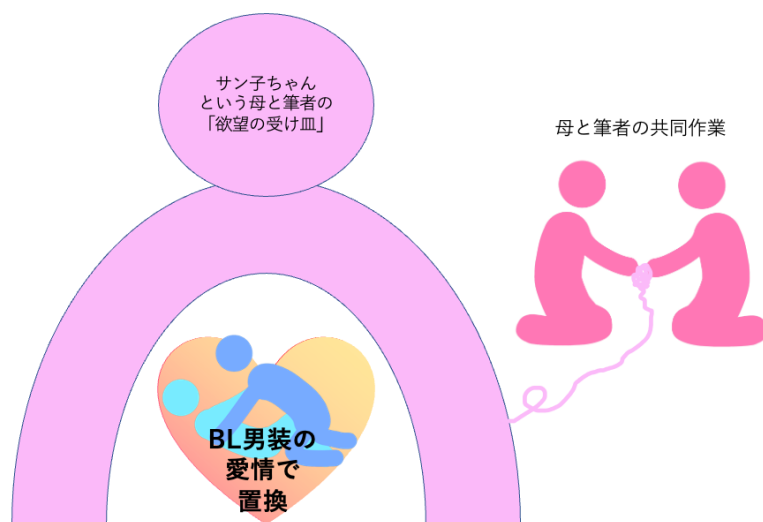


図 25 ユウキユキ「愛の置換」2021 年（《「あなたのために、」》のための図説）

終章

1-1 「欲望の受け皿」は他者を救う装置になり得るか

作品概要

これまでの作品では他者と自分の間に「欲望の受け皿」という装置を設定し、そこに何層もの皮膜を被せて、筆者自身の問題を解決しようとしてきた。

さらに筆者は、「欲望の受け皿」を用いて自分だけではなく他者をも救済できないかと考え、《孤毒なピンク》(2020)を制作した。これは友人のアイドル「いっぴきらびちゃん」をテーマにしたミュージックビデオの映像作品である。彼女を取材し、そこで受けた印象を筆者が歌詞に書き起こし、知人のアーティストに楽曲制作を依頼した。彼女にはアイドルとして歌唱とミュージックビデオへの出演を依頼した。

彼女との出会いは、秋葉原のアイドルのコンセプトカフェだった。その店舗は芸能事務所を構えており、カフェのキャストは実際にアイドルデビューを目指していた。アイドルになりたい、歌手デビューしたいという明確な目標を持って働く女性たちが、カフェ業務をしながら定刻になると1階のステージでパフォーマンスをしていた。そこかららびちゃんはアイドルを目指して数年活動していた。

互いに店舗を卒業した後、彼女は「いっぴきらびちゃん」という名前で、フリーでソロアイドル活動を始めた。アイドルの多くは所属した事務所にプロデュースされるのだが、彼女は事務所に所属せず、複数人でユニットを組むこともしない。衣装や歌詞制作、物販、事務作業などそのほとんどをセルフプロデュースし、一人でアイドルという活動に挑んでいるのである。しかし、事務所のバックアップや共に戦う仲間がいない状況にいと、ファンとの距離がかなり近くなり、その愛情がアイドルにダイレクトに伝わってファンとの関係性のバランスが崩れるリスクがある。

数年ぶりにらびちゃんと再会した筆者は、「まるで私はオタク（ファン）の受け皿みたい」という彼女の言葉に興味を持った。彼女はフ

ファンの想いを直接受け止め、過剰に彼らの期待に応えようとしていたのだ。その分、彼女もファンから愛されたいという欲望が過剰に膨らんでいった。互いを互いの都合の良い受け皿として、満たされることのない愛情の交換を行なっていたといえる。アイドルとファンの「欲望の受け皿」が正常に機能していれば、約束事を前提にした良好な関係性を構築できるが、それが無い生身の状態自身を受け皿化している彼女にはリスクが大きかった。

筆者は、危うい関係性によってバランスを崩し苦しむ彼女の救いとなる作品を制作したいと考え、《孤毒なピンク》の作詞をした。

《孤毒なピンク》

作詞：ユウキユキ

作編曲：munnrai

意味を求めて透明に溶けてく身体
試し行動 互いの心に傷だけ浮かぶ愛情
いつから白兎<わたし>は君に
あなたはぼくになったんだ
約束されたあの遊び場で
意味ないチャイムが鳴り響くよ

「ワニザメになったつもり？」
対岸にうつるきらきらで
真っ赤な白兎<うさぎ>はフラフラで
ぼくをじっと見つめ続けたんだ
ただ 大切に持っていたんだ
鏡像ではない精霊を
だからぼくはずっと目を逸らしながら
たしかに愛を流し続けたんだ

「ねぇ好きだよ 大好き
わたしが好きな分よりもっと

もっとたくさん返してよ」
とろとろまどろみゆめうつつ
耳元で聞こえる
それならぼくも受け止めてよ
もっともっと・・・

毛皮をなぞる
なぞると揺らぐ境界<セカイ>
だいじな心に皮膜破れた（涙）
あれから白兎<うさぎ>はどこに
ぼく以外と溶けてない願い 甘い
影だけ残された
ぼく<わたし>は誰にもなれないね

「わたしを救うのはわたしだよ」
曖昧にうつるキラキラで
ピンクの皮膜丹念に
わたしはそっとつむぎ続けたんだ
さよならと永遠に
君はやっと目を奪われながら
もっとずっと愛し続けたんだ

ねえ愛すよ 前より
わたしと救う君の孤独
きっと今でも始まるよ
ふわふわきもちい？ゆめごち
満たされる孤毒
君なら連れてくこのセカイ
もっともっと

この歌詞には古事記の因幡白兎の物語をエッセンスとして入れた。
ワニザメ＝ファン、白兎＝いっぴきらびちゃんと設定した上で、ワニ

ザメを出し抜いた白兎が、ワニザメに毛皮を引き裂かれて真っ赤な皮の状態になってしまう部分、ガマの穂で自らの身体を癒す部分を引用した。1 番から 2 番 A メロまではファンの目線、2 番 B メロのセリフからはいっぴきらびちゃんの視点から歌詞を書いている。1 番の歌詞が表現しているのは、秋葉原のアイドルカフェ時代の彼女についてである。そしてバランスを崩して傷ついていても、愛情を注ぎ合い、求め合ってしまう共依存のような関係性に陥っていることを歌った。2 番は傷つき剥き身になってしまった彼女が、自分を救うべく、ピンクの皮膜を手に入れることを描いた。これは他者による承認を求めている彼女が、自分で自分を承認するようになったことを表現している。そして傷つかずに他者を救える存在になることについて書いた。

ミュージックビデオ

また歌詞に即したミュージックビデオも制作した。

白い兎の格好をしたいっぴきらびちゃんがワニザメに囲まれて海を見つめている。場面が変わり、白を基調とした部屋で彼女は SNS を見ながら疲れた顔で iPhone を投げ出す。(図 26)風呂場で愛を求めるように歌い出すらびちゃん。流しっぱなしの風呂の水は愛情の垂れ流しを象徴する。彼女は気を失うように入水する。

次のシーンではワニザメに毛皮を剥がされた真っ赤なうさぎのぬいぐるみが現れる。そして白い毛皮を剥がされ、ボロボロになった赤いドレスのらびちゃんが海岸沿いで気を失っている。(図 27)悲しそうな瞳でこちら側をじっと見つめると、彼女はフラフラと立ち上がり、ガマの穂が生える水辺に向かって走り出す。ピンクの衣装に身を包んだ別の世界線の彼女がモニターの中で輝いている。「わたしを救うのはわたしだよ」というセリフとともに彼女は画面越しにピンク色の自分にキスをする。(図 28)

目が覚めると彼女はピンク色の衣装を身につけ、ピンクの部屋の中で横たわっている。(図 29)彼女が実際に手作りしたピンクの装飾物をあしらった、セットのような部屋でらびちゃんは歌い始める。さらにライブ会場のファンの前で歌う。映像はピンクの兎の編みぐるみとワ

ニザメを抱きしめている場面で終わる。彼女はピンクの皮膜を身に纏うことでいっぴきらびちゃんとして自分と他者を救う存在に変身したのである。

他者からの承認を求めるのではなく自己承認をする

本作は他者からの承認で自分の存在意義を確認していた白兎が、いつしかワニザメとの関係性のバランスを崩してしまう問題と、その状況からの脱却と救いを提示したものである。バランスを崩した白兎はワニザメの愛情の牙によって毛皮を引き裂かれ肌を剥き出しにした状態になってしまう。無防備な状態でワニザメの欲望をダイレクトに受け止めると、白兎は傷ついてしまうのだ。

他者承認（他者からの承認）を脱却しなければならない理由について、心理学研究家の山竹伸二は以下のように述べる。

自己実現を周囲の視線から「本当の自分」を解放することとして捉えており、他者の承認に固執することは「偽りの自分」を演じることになり、むしろ自己実現から遠ざかってしまう。⁴⁴

他者の承認にしがみついたとしてもいつまでも偽りの自分しか満たされない。筆者は、このような危うい状態から抜け出すには、他者による承認ではなく自己承認が大事だと考え、ピンクの皮膜という武装を得て自己承認できるようになった兎を表現した。

ピンクの皮膜にはらびちゃんのアイドルとしてのイメージカラーを重ねている。アイドルはキャラクター性を強調するためイメージカラーを設定することが多いのであるが、そのイメージカラーが自身を守る最大の防具であることを、彼女が再認識すべきだと筆者は考えた。

また、らびちゃんはそれまでのフリルの多い幼児性の強いロリータのようなピンクを一新させたいと考えていた。そこで、友人であるデザイナーのファンタジスタさくらだが展開するファッションブランド

⁴⁴ 山竹伸二『「認められたい」の正体 承認不安の時代』、講談社現代新書、2011年、p.48

「すこしふしぎ (S.F sukoshifushigi)」を起用し、さくらだにスタイリングを依頼した。(図 30)「いつ、どこにいても、なにをしても、わたしがわたしを信じる力」というブランドのコンセプトがippiきらびちゃんの自立を助けると筆者は感じた。

以上のように、アイドルが生身の姿のまま受け皿になることで崩れてしまう関係性のバランスを正常に機能させるためには、他者の承認を基準にした「欲望の受け皿」になるのではなく、自分で自分を承認することによって新たな「欲望の受け皿」を作り出すことが必要であると考えた。

作品制作後に行ったippiきらびちゃんへのインタビューで彼女は以下のように述べる。「これまで活動に対して無意識にファンに見返りみたいなものを求めがちで、ファンの反応が返ってこないと落ち込んでいたが、自分自身を救うのは結局自分であり、誰かにそれを埋めてもらいたいという感覚はなくなった。これはアイドル活動でなくても通じる話で、少し自分が生きやすくなるのではないか。」さらに、この楽曲を機に自分のやりたいことに向かいやすくなったと語っている。

これまで自分と他者の間で「欲望の受け皿」を使って関係性の構築、再構築を行ってきた筆者が、自分以外の他者のためにこの装置を使い、その人の気持ちを少しでも楽にすることができたのは喜びであった。

1-2 三位一体合体

《「あなたのために、」》を制作したことで、対象者（他者）との関係の再構築ではなく、自分自身の本当の欲望の世界を描くことに興味を持った。そのような思いから制作したのが博士修了提出作品《ぼくらの愛らんど》(2021) (図 31)である。

作品解説

本作はインナーマザーや BL 的關係性を描いた表現を経て筆者がたどり着いた、生殖をめぐる新たな關係性についての考察である。

制作動機はたまたま「産む」という生殖機能を持った自身の肉体をめぐる抑圧にある。それは周りの友人たちが皆、結婚、妊娠、出産、育児をするようになってから特に強く感じられるようになった。母親に言われた「普通に大学に行き就職して結婚、妊娠出産、家建ててほしかった」という言葉から次第に遠ざかる自身への戸惑いや、30 歳という数字を基準に結婚することを前提とした世間からの見えない圧力、そして「行き遅れ」などという不当なレッテル、産むことを選択しないまま生きていくことへの筆者自身の焦燥感。このような抑圧は私に限った話ではない。筆者が 2020 年に参加した、女性アーティストによるグループ展「彼女たちは歌う」のウェブマガジン『彼女たちは語る Vol.9』では、女性アーティストたちが妊娠、出産、育児についての困難さについて語っている。⁴⁵

なぜ産む機能を持った女性だけが抑圧されるのか。性愛、生殖、妊娠、出産についての新しい關係性のあり方を提示できないかと考え、『ぼくらの愛らんど』(2021)を制作した。

本作は現状変えることのできない人間の生殖機能を、別の生物に置き換えることで、筆者にとっての理想の世界を描く試みである。タツノオトシゴやアメフラシの生殖の方法を参照しつつ、試行錯誤しながら理想の關係を追求していった。さらに既存の生物では描けなかった理想を、筆者が考案したオリジナルの生物「ミッドモエ」の生殖の形を通して新たな可能性を模索した。

作品概要

『ぼくらの愛らんど』(2021)は 15 分の 3 部構成の映像作品である。海の中を思わせる場所で、ポコポコと気泡が弾ける音が聞こえる場面

⁴⁵日本における無痛分娩の普及率がわずか 6%と他国に比べて異常に低いこと、避妊用低用量ピルの承認の遅さ、母親を苦しめる母乳神話などについて、小林エリカやスプツニ子らが自らの経験を交えて赤裸々に語っている。

『彼女たちは語る vol.1』2020、<https://listen-to-her-song.geidai.ac.jp/zine-1>

から物語が始まる。ピンクと緑のタツノオトシゴを演じる人物が、編み物で作られたクチバシのマスクでキスを交わしている。ピンクのタツノオトシゴはシリコンのマッスルスーツ(第3章のBLをモチーフとした映像②で用いられたもの)を着ており、身体は女性だが男装をしている。緑のタツノオトシゴは、身体は男性だが、腹部にシリコンのマタニティスーツを着用している。

色とりどりのバルーンで彩られたベッドで2匹は絡み合うように性愛・生殖行動を行い、ピンクのタツノオトシゴの腹部から相手の腹部へと卵が挿入される。緑のタツノオトシゴは屈伸運動をし、腹部から稚魚を出産する。(図32)

場面が変わり、編み物で作られたアメフラシの指人形が動いている。2匹は相手を孕ませようと絡み合いを始めるが、決着がつかない。ジャンケンで負けた方がメス役になり、糸状の卵を出産する。数が増えて3匹でジャンケンが行われ、カットアウトして手袋を操る3人の姿が映し出される。簾のようなマスクをし、女性の体を持ちシリコンのマッスルスーツを着用している。この3匹は無邪気にジャンケンをしながらか誰がメス役かオス役か、BLで言うところの受けか攻めかを決めるのを楽しんでいる。そして負けた者が受けになって、出産する。(図33)

貝殻の上で絡み合う、編み物の仮面を被った3匹の生物の腹部と背中には、編まれたオスメスの生殖器がついている。貝殻に生えた生殖器を3匹でほどいていくと、それが膜になり3匹はその膜の中に入って一つの個体に合体する。そして、子どもを出産すると、3匹と似た姿を持つ子供は立ち上がり、スタスタと親元から離れていく。合体していた3匹は膜から出てそれぞれ別の場所へ旅立っていく。(図34)

タツノオトシゴの産む性の逆転

ここで、筆者が注目したタツノオトシゴの生殖の特徴について説明したい。タツノオトシゴはオスが妊娠出産する。メスが産卵管をオスの腹部の「育児のう」に当てがって卵を注入する。受精して稚魚になるまでオスはその腹の中で2週間から4週間ほど子を育てる。妊娠にかかるオスのエネルギー消費の負荷は大きい。出産は短ければ10分

程度、長い場合は 3 日もかかり、人間と同じくオキシトシンというホルモンによって引き起こされる筋収縮をし、身体を屈伸させて出産をする。

人間の女性に課せられた妊娠・出産という「産む性」への抑圧に悩んでいた筆者は、タツノオトシゴの生殖をモチーフに、生殖役割の男女を逆転させるというアイデアを作品の中で表現しようと考えたのである。

さらに、産む性の逆転を考える上で、よしながふみの漫画作品『大奥』⁴⁶を参考にした。若い男性だけが患う疫病で男性の人口が女性の 4 分の 1 に減少してしまい、男性の担っていた役割が女性へと移り変わっていく様子を江戸城の大奥を舞台に描いたフィクションである。

(図 35)

『大奥』で注目すべきなのは「産むための性」の役割である。男子は大事な種馬として、家事仕事はせず大事に育てられる。書評家の三宅香帆は自身のブログ⁴⁷にて以下のように述べる。

これは単に女性が男性に代わって権力を持った話ではない。男性が、女性に代わって「産むための性」になった物語なのである。(中略) 男性が子作りのために家の宝となった世界においては、男性は子作り以外の何もしなくていい、と言われる。しかしそれはすぐに、男性は子作り以外に価値のない性別だ、という意見に繋がる。そして男性は子作りのために生まれてきた性別であるとみなされる。こうして差別は生まれてゆく。ジェンダーを逆転させることで、『大奥』は現実の男女逆転の様相を見せている。

このように産むための性が変わったとしても、新たな差別が生まれるという問題が生じることに気付かされた。役割が反転するだけでは理想の世界は出現しない。

⁴⁶ よしながふみ『大奥』全 19 巻、白泉社、2004 年-2021 年

⁴⁷ 三宅香帆「ジェンダーSF 文学としての最高傑作『大奥』—萩尾望都、山岸涼子、アトウッド、そしてよしながふみの文脈」2021 年
<https://note.com/nyake/n/n6a7e67fe2922#rTFag>

また男性の妊娠・出産を描いた美術作品として岡田裕子の《俺の産んだ子》(2002)に注目した。この作品では、女医が妊娠した男性に関するレクチャーを行うシーンが出てくる。男性が子供を産むことによって想定される子供や父親への抑圧や困難について彼女は語る。一方、妊婦体験ジャケットを身につけて出産を心待ちにする男性は、恋人を必要としないと語っている。

この作品は岡田自身が実際に妊娠出産を機に、「日本の、母となる女性の生き方への周囲の理解の乏しさ、その喜びとストレス、子育て問題、少子化問題など当時、自分が体験することで気づいた」ことがきっかけに作られた。そして女性である岡田が女性のストーリーを伝えるよりも「性を転換し、男性にその立場を肩代わりさせることでより広く多角的に考えられないだろうかという試み」だったという。⁴⁸

また男性が出産することについて「オメガバース」と呼ばれるジャンルも参考にした。オメガバースとは以下のようなものである。

男女のほかに、アルファ (α)、ベータ (β)、オメガ (Ω) という性があり、 Ω は男女ともに妊娠できる。人口の大部分を占める β 、エリート層の α 、最も少数の Ω は最下層とされる。固定された階級差、発情期の Ω のフェロモンに反応して発情する α 、 α が Ω のうなじを噛むことで生じる『番』というシステムや、 Ω が『番』となった α としかセックスできなくなるなど、独自の設定が多数ある。(中略)『男尊女卑や人種差別など社会風刺的な要素』(『オメガバースプロジェクト I』)として組み込まれたものだという。しかし(中略)書き方によっては社会階層の娯楽化、すなわち、身分差別の設定をそのまま楽しんでしまうという恐れもあり、仕様に注意が必要といえる。⁴⁹

オメガバースのような男性も妊娠できる世界を描いたとしても、そこには役割による差別を孕んでしまう恐れがあることがわかる。

⁴⁸ 岡田裕子『DOUBLE FUTURE－エンゲージド・ボディ／俺の産んだ子』、株式会社ミヅマアートギャラリー、2019年、p.41

⁴⁹ 堀あきこ・守如子「BLの浸透と深化、拡大と多様性 2000年代～10年代」『BLの教科書』、有斐閣、2020年、p.66

アメフラシの雌雄同体

次にモチーフとして着目した生物はアメフラシである。アメフラシは同時的雌雄同体でメスとオスの器官を兼ね備えている。頭部にあるオスの器官を相手の背中にあるメスの器官に挿入し受精が行われ、3匹以上が連なって連鎖交尾することも可能である。その場合中央に位置する個体はオス役とメス役両方をこなすことができる。しかし実際には身体が大きい個体がメス役になることが多い。

アメフラシを調査していく上で似たような生物のヒラムシにも興味を持った。ヒラムシも同じく雌雄同体でペニスフェンシングと呼ばれる生殖行為が行われる。自身のペニスを相手の身体に突き刺し精子を先に流し込む戦いである。先に精子を注入した方がオス役になり、された方がメス役になるのである。

アメフラシもヒラムシもおのずと役割ができてしまう点に限界を感じつつも、これら生物の生殖から強いインスピレーションを得た。

筆者は1対1の愛情、性愛、生殖について違和感があり、(モノガミーへの違和感と言ってもいいだろう)また、男女どちらか片方しか担うことのできない妊娠出産についても不均等を感じている。そのため、アメフラシの複数で行われる連鎖交尾には可能性を感じた。(図 36)

二項対立から三つ巴へ

最後に筆者が考案した生物「ミッドモエ」について説明する。ミッドモエは雌雄同体であるが、生殖においてメス役オス役の役割があるわけではない。三位一体みんな一緒に妊娠出産を軽やかに行う。2個体のみでは生殖できない。3匹の個体は出産するための「貝殻」を必要とする。貝殻に生えている生殖器のような器官をほどこき、絡み合い合体するための柔らかな膜を作る。その膜にそれぞれ入っていき、三位一体となりはじめて出産が可能になる。出産は非常に軽やかに行われ、生まれた個体はすぐに自立して親元を離れていく。出産が終わると合体した膜からそれぞれの個体が旅立っていく。その時生殖器はなくなるが、また出産がしたくなったら再形成が可能である。そして残された膜は貝殻の栄養素となって共生関係が生じる。(図 37)

ミッドモエが2匹ではなく3匹である意味は筆者にとって重要である。1対1の関係性によって生じる抑圧はあまりにも大きい。第2章であげた母／娘問題で示したように、2人だけの世界は避けたいと考えた。

理想的な関係性を模索しているときに、BLゲームに登場する三つ巴の関係に注目した。三つ巴関係とは、主人公をめぐる三角関係だが、ライバル間にも信頼や連帯が生じる。3人がそれぞれを思う気持ちが交差する、いわば三すくみのような状態である。二項対立から三つ巴になることで新たなバランスが生じるのではないかと思った。

また3人で行う生殖の関係性においては、それぞれがオスやメスなど役割を持たず、同等の関係で生殖を行うことが理想だと考えた。相手を思いやる気持ちで成立する関係性である。前述したよしながふみの『大奥』のクライマックスについて、三宅香帆が以下のように述べており、筆者が思い描く理想の世界に通じる考え方だと感じた。

このふたりは恋愛関係にあるわけではない。恋愛関係の二人が子を迎えるという婚姻関係ではなく、結果的に「信頼しあっている女性が（結果的に）婚姻関係を結び、そして血のつながらない子を迎える」という形となる。『大奥』という物語が、何代もの將軍たちの男と女の子作りの業を描き切り、そして辿り着いた場所は、『家族に必要なのは血でも恋でもない、信頼だ』という一点だった。⁵⁰

理想の世界への欲望

本作において筆者は、他者からの承認への欲望から離れ、「自身の本当の欲望とは何か」という問題に向き合った。その結果として描いた筆者の理想の世界に対して、共鳴し救済を感じた鑑賞者もいたが、「男性への搾取」や「暴力性」を指摘する鑑賞者もいた。自分の欲望を追求することは、その理想に同調できない他者を生むのは至極当然であり「自分の理想だからこれで間違っていない」と思考停止するのではなく、指摘を受け止める必要性もある。しかし、他者との問題に

⁵⁰ 三宅

ばかり目をむけ、自分自身を他者の「欲望の受け皿」化していた筆者が、自らの真の欲望にやっと気づくことができ、本作を通してそれをさらに追求できたことは大きな前進であったと言える。



図 26 SNS を見ているシーン



図 27 SNS を見ているシーン



図 28 画面越しにキスをするシーン



図 29 ピンクの部屋で目が覚めるシーン

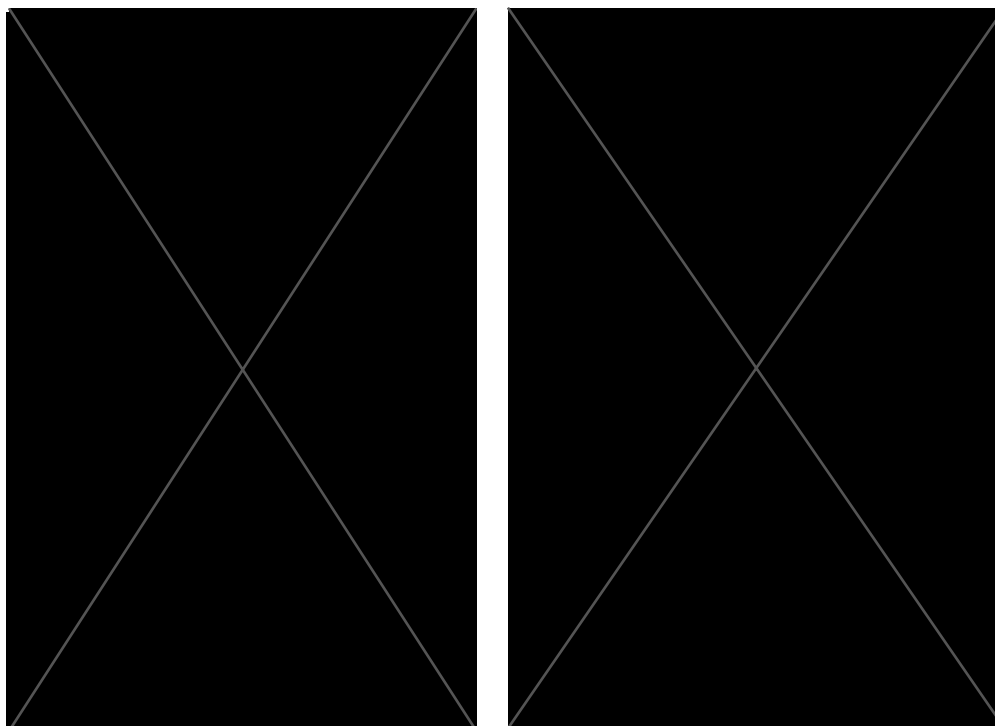


図 30 左：これまでの衣装 右：ファンタジスタさくらだによる「すこしふしぎ (S.F. SUKOSHIFUSHIGI)」の衣装



図 31 《ぼくらの愛らんど》(2021)



図 32 タツノオトシゴのシーン

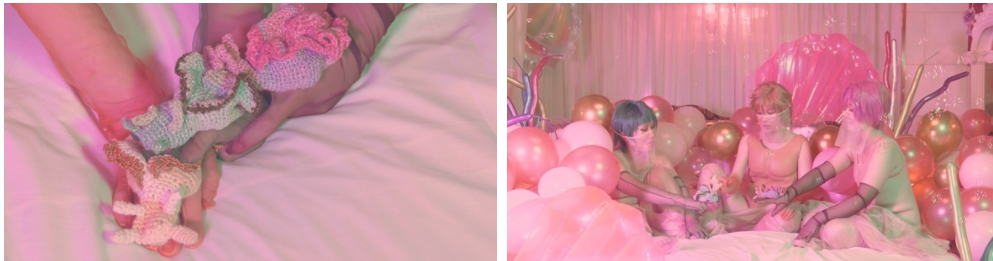


図 33 アメフラシのシーン



図 34 ミツドモエの出産シーン

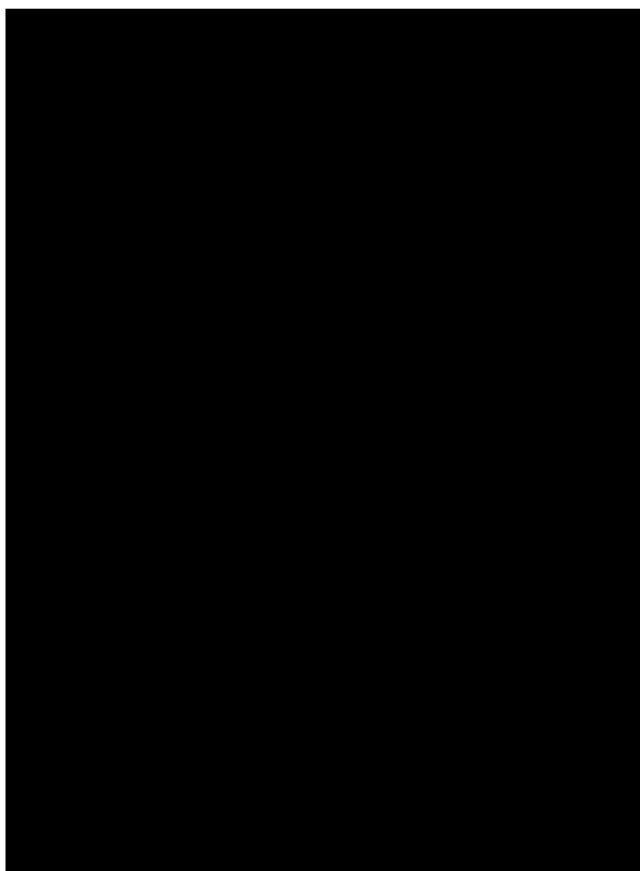


図 35 よしながふみ『大奥』（2004～2021）

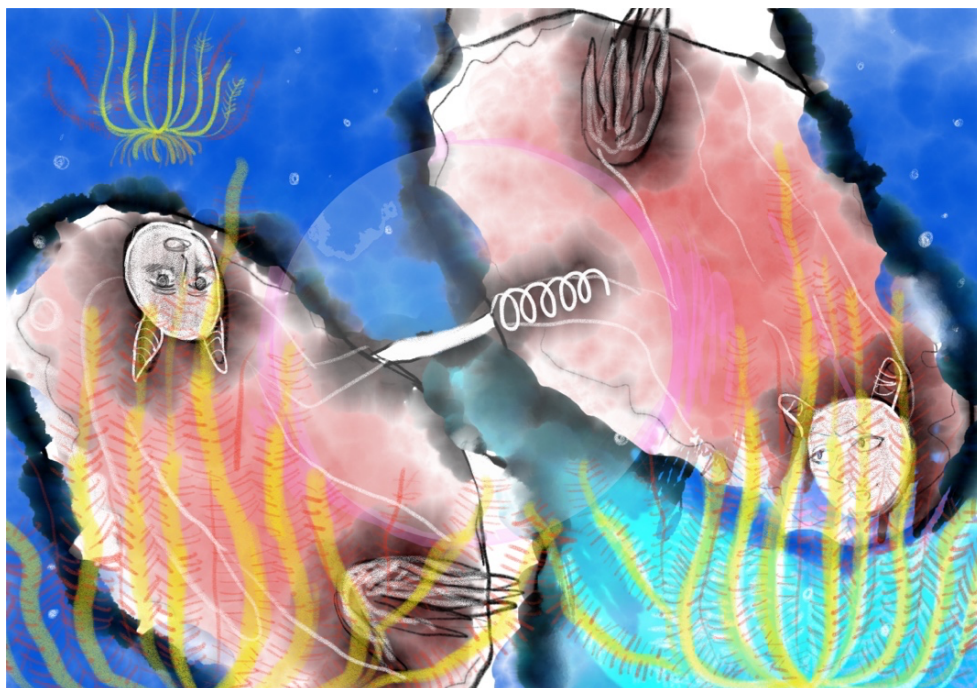


図 36 ヒラムシ、アメフラシ、ウミウシから着想を得たドローイング



図 37 ミツドモエのドローイング

総括

筆者にとって「欲望の受け皿」とは、問題に対して向き合うための装置であり、自らを救済する機能を持つ。

第1章で解説した《ユキテラス大御神^天天岩戸伝説》は、他者と直接向き合えない人間関係の悩みや、他者から強要される役割という抑圧から解放してくれる装置として機能した。しかし、あくまで作品の「約束事」の中でのみ、欲望と実存が確認できるという性質のものであった。

第2章で分析した《「あなたのために、」》では、まず自身の中にいるインナーマザーを分析した映像作品を制作し、母から脱却することのできない筆者の姿を描いた。次に巨大な編みぐるみを作るという母との共同作業を通して、母と娘の関係性の再構築を試みた。さらにこの人形の中に、BL から着想を得た映像作品を配し、筆者にとっての真の欲望の「受け皿」として機能させた。

そして本作品を経て2つの新しい問いが生まれた。ひとつは「欲望の受け皿」を自分以外の他者を救うために使うことができないかということである。もうひとつは性役割の抑圧から解放された筆者にとっての理想の世界を描くことである。

終章1-1の《孤毒なピンク》を通して、自分のためだけでなく他者のために「欲望の受け皿」を用いる方法を考えた。他者からの承認に囚われず、自己が自己を承認することの可能性を探った。

そして終章1-2の《ぼくらの愛らんど》では、生殖をテーマに、自分が求める理想の世界を構築する試みを行った。それは、母と娘という血縁関係や、男女の属性を全て取り払った世界である。「産む性」の呪縛から逃れるために、なおかつ男女を逆転させて誰かを下位に置くのではなく、新たな生殖における関係性を探るために、「ミツドモエ」という生物を考案し、二項対立からの脱却を試みた。「三位一体みんなで合体妊娠出産」は、筆者が考える理想の生殖の形である。引きこもりや母との関係など、自らが抱えた葛藤の解決のために制作してきた「欲望の受け皿」としての作品を、他者へと開き、さらに自分の欲

望と理想の表現として発展させることができたのは大きな喜びである。筆者と同様に、世間の価値観や女性であることによって苦しむ人は多い。権力や支配、あらゆる抑圧から解放される新たな世界を、作品を通して提示することで、自分だけでなく、他の人たちの心の救いになれば光栄である。

謝辞

最後に本論文に執筆にあたりたくさんの方々にご指導ご鞭撻を賜りましたことを、心より感謝申し上げます。

本論文の主査である東京芸術大学美術学部絵画科油画専攻教授の中村政人先生には、修士課程以降8年もの間ご指導頂き大変感謝しております。

本論文の第一副査である東京芸術大学美術学部先端芸術表現科准教授の荒木夏実先生には論文執筆にあたり、手取り足取り親身にご指導いただき深謝しております。

論文第二副査である斎藤環先生には本論文テーマである「母と娘」や「オタクカルチャー」に関して、専門領域からのアドバイスを多数頂きました。

作品副査である小林正人先生には学部時代からお世話になっており、私の作品の核心をつくご指摘を何度も頂きました。

論文指導してくださった、福住廉先生には論文の書き方から構成など細かい点についてご指導頂きました。

また渡辺友穂さんには、行き詰まったときに、親身に相談にのって頂きました。

以上の皆様他、数多くの協力者の方々に対しての御礼はここでは書き切ることができません。誠にありがとうございました。

引用文献

- 相原博之『キャラ化するニッポン』講談社、2007 年
- 石内都『Mother's』蒼穹舎、2002 年
- 上野千鶴子『発情装置 新版』岩波書店、2015 年
- 東園子『宝塚・やおい、愛の読み替え』新曜社、2015 年
- 牛島えっさい『コスプレ学概論（1）コスプレの定義と歴史』出版評論社 & ドイツ軍曹研究会、2016 年
- 打田素之『BL ジャンルの根本問題:「なぜ、男性同性愛なのか?」— 変身願望と対象関係論の視点から—』2019 年
- 笠原美智子「石内都: 未来の刻印」『石内都 Mother's 未来の刻印』淡交社、2005 年
- 金田淳子「ボーイズラブの歴史」『美術手帖 12 ボーイズラブ』美術出版社、2014 年
- 木川田朱美「BL ゲームとアーカイブ」『BL の教科書』有斐閣、2020 年
- 斎藤学『インナーマザーは支配する 侵入する「お母さん」は危ない』新講社、1998 年
- 斎藤環『母は娘の人生を支配する なぜ「母殺し」は難しいのか』NHK 出版社、2008 年
- 田中東子「第 1 章 コスプレという文化—消費でもあり生産でもあり」成実弘至編『コスプレする社会』せりか書房、2009 年
- 中村仁「コスプレ ユーザーによる身体を用いた表現活動〜コスプレによる n 次創作の文化的特徴〜」『美術手帖』、美術出版社、2016 年
- 信田さよ子『それでも、家族は続く カウンセリングの現場で考える』NTT 出版株式会社、2012 年
- 藤本由香里「少年愛・JUNE / やおい・BL」『BL の教科書』有斐閣、2020 年
- 堀あきこ・守如子「BL の浸透と深化、拡大と多様性 2000 年代〜10 年代」『BL の教科書』株式会社有斐閣、2020 年
- 溝口彰子『BL 進化論』太田出版、2015 年

山竹伸二『「認められたい」の正体 承認不安の時代』講談社現代新書、2011 年

吉野裕子『日本人の死生観 蛇転生する祖先神』河出文庫、2015

Web サイト

勝俣涼「二次創作」

<https://bijutsutecho.com/artwiki/122>

さくや「なぜコスプレイヤーは『コミケ』から足が遠のいているのか。」12 月 19 日、2015 年

<http://mediagong.jp/?p=14021>

三宅香帆「ジェンダーSF 文学としての最高傑作『大奥』一萩尾望都、山岸涼子、アトウッド、そしてよしながふみの文脈」2 月 28 日、2021 年

<https://note.com/nyake/n/n6a7e67fe2922#rTFag>

NIL「“生権力”の“揺り籠”」『グループ展 A「ホンデスイジャク」展評』、1 月 12 日、2019 年

<https://school.genron.co.jp/works/gcls/2019/students/xmediaarts/1219/>

『彼女たちは語る vol.1』8 月 22 日号、2020 年

<https://listen-to-her-song.geidai.ac.jp/zine-1/>