

福岡女学院大学紀要 人文学部編 第24号
2014年3月

腐女子と夢女子の立ち位置の相違

吉 田 栞・文 屋 敬

腐女子と夢女子の立ち位置の相違

吉 田 葉 ・ 文 屋 敬

1. はじめに

〈告白〉とは、少女同士の中に形成されたコミュニティへ参加するために必要な条件である。しかし、それはただ単純に「だれだれが好き」といった〈告白〉を行えばいいのではない。告白を受け取る側の少女たちが「共有できる」ものでなければならないのだ。

少女たちが〈告白〉によって表現しているのは、対象への好意はもちろん、対象との関係を深めたいという願望のイメージである。〈告白〉を聞いて受け取る側にいる少女たちが、そのイメージを自分のイメージとして感じることができなければ、それは共有できない〈告白〉と判断される。では、どのようなイメージが共有できないものと判断されるのだろうか。それは主に、〈告白〉の対象が現実には存在しない人物、つまり漫画やアニメ、ゲームのキャラクターといった二次元の人物の場合である¹。

〈告白〉を受け取る側にいる少女が、異なる次元に存在する人物との関係を間接的に想像することは容易ではない。また、〈告白〉する主体としての「私」と男性キャラクターの関係ならまだしも、男性キャラクター同士で築かれる関係となると理解の難度は跳ね上がる。「私」という存在を消し、同性同士による恋愛関係をまるで自分の経験のように感じることは困難だろう。ゆえに、このようなイメージを共有できない〈告白〉はコミュニティ排除の要因とされる。だが、〈告白〉という行為には周囲はもちろん、自己の存在

を認識し直すという要素が含まれている。安定した自己を確立するために〈告白〉は重要な意味を持つのだ。そのため少女たちは〈告白〉可能な環境を求めている。

本稿で対象とする腐女子および夢女子は、受け取る側からイメージを共有できないと宣言された〈告白〉を持つ少女たちである。腐女子は「私」の存在を消し、男性キャラクター同士による同性愛的関係を愛好しているといった〈告白〉が一般的な少女コミュニティにおいては共有されないものだということを理解している。だからこそ「共有されないなら、それで構わない」と個々の世界を作り上げた。それとは反対に、夢女子は「共有できないなら、できるようにすればいい」と独自の機能を用いることで現実世界と二次元の世界を繋げた。それは夢女子が「私」という存在を中心にすえた関係イメージを保有していたからである。

「私」を排した世界なのか、それとも「私」を中心にすえた世界なのかで他者との間に築かれる関係性は大きく異なる。コミュニティから排除され、新たに生み出した世界において腐女子、そして夢女子がどのような〈告白〉を行っているのか、物語に対する「私」の立ち位置という視点から考察していく。

2. 「私」を排除した世界

腐女子とは、男性同士の恋愛物語を好む女性たちのことを指し、2000年頃から当事者たちによって自分たちを指す自嘲的な表現として用いられるようになった。当時はへりくだったニュアンスとして、彼女たちの特殊な趣向に対する防衛線の役割を果たしていた。しかし、それまで表出されなかった腐女子の存在が2005年から2006年にかけて社会現象としてクローズアップされ始めていく。

現在では男性同性愛的な物語を好む女性に限らず、おたく趣味を持つ女性全般を指す言葉としてや、女性おたくへの罵倒語として使用されるなど様々

な意味に捉えられている。本稿では狭義に、男性同性愛的な関係を自ら選択し、その関係を基軸としたストーリーを創作・読書行為を行う女性を「腐女子」と定義していくこととする。

腐女子が〈告白〉の対象とするのは、主に漫画やアニメ、ゲームに登場する男性キャラクター集団である。彼女は「私」という存在を消したうえで対象集団の中から「対」となる男性キャラクターを選び取り、彼らだけが存在する空間として「やおい」と呼ばれる世界を構築する。つまり、やおいとは、既存の作品における男性キャラクターの友情関係や敵対関係を同性愛的関係に読み替え、独立した漫画や小説として二次創作したパロディ作品を指す。

やおいというジャンルは1970年代に発生したとされる。やおいの語源は「ヤマなし、オチなし、イミなし」の頭の一文字を取り出したものだ。この言葉は愛好者の自己卑下的な心情や作品に対する自嘲と揶揄を込めて使われ始め、次第に男性キャラクター同士の絡みやそれを匂わすシーンを含む作品を指す言葉として一部の同人誌を中心に一般化していくことになる。一方で、同様に男性同士の恋愛を扱っているジャンルとして「少年愛」「JUNE」「耽美」「ボーイズラブ（以下、BL）」といった作品群が存在するが、これらは厳密にはやおいとは異なるものである。渡辺由美子（2007）によると、商業誌か同人誌かといったことだけではなく、女性の願望が物語の成立に関与しているかどうかが重要な相違点となる。前述したように、やおいは既存の作品に登場する男性キャラクターを対象としている。すなわち、原作の物語で展開された男性キャラクターの関係を独自の視点から読み替え、ここに後から自身の願望を入れ込むことによって新たな物語を紡いでいくというパロディ作品なのだ。しかし「少年愛」「JUNE」「耽美」「BL」といった作品群は、初めから女性の願望を入れ込んだ形で意図的に物語を成立させているオリジナル作品である。このことから本稿では先の定義に加えて、パロディ作品となるやおいを愛好する者も腐女子に含めることとする。

やおい文化は、1975年12月に開催されたコミックマーケット（同人誌即売会）を機に同人誌に関わる人々により一層広まっていったという。80年代に

は『キャプテン翼』の影響でやおい作品が急増し、更なる隆盛をみせた。現在でもコミックマーケットへの参加者の多数がやおい愛好者である女性だといわれている。また、インターネットの普及により同人誌即売会などに赴けない腐女子もやおい世界を共有できるようになった。当初はインターネット上に存在しながらも閉じた領域として腐女子以外の人々には目に留まらないよう工夫されていたが、2007年に pixiv が公開されたことにより、同人活動の手法に大きな変化が生じた。pixiv とはイラストの投稿に特化したソーシャル・ネットワーキング・サービス（SNS）である。このサイトでは閲覧者を拒むための機能は附随しておらず、誰もが簡単に作品を閲覧することができ²。現在は、pixiv での盛り上がりや作品のブーム形成に大きく関わっており、そこでのプロモーションの有無が同人誌即売会での販売に影響を与えることもある。また、インターネット上で広くやおい作品に触れることができるようになったため、pixiv や個人のウェブサイトのみで活動し同人誌を作成しない、もしくは閲覧するだけの腐女子も存在するようになった。

秘密の共有という色合いが強かったやおい世界が人の目に触れる形で出てきた結果、漫画やアニメを原作としたパロディ作品としてのやおいは著作権上グレーな存在であるにも関わらず、「おたくビジネス」における人気のバロメーターとして捉えられるようになった。

なぜ、男性同士の恋愛関係を描く作品が女性によって描かれ、女性によって消費されるのかという議論はこれまでも多くなされてきた。腐女子という存在は社会病理的な現象として差別的な扱いを受け、やおい作品を愛好するのは男女差別の中で抑圧された女性性が自傷的行為に走らせているからだという理解が中心であった。このように、女性が男性同性愛的作品を愛好するに至る動機という観点からの分析は、中島梓の『コミュニケーション不全症候群』（1995）が最初だろう。そこでは、女性が女性という性であること自体に対しての強い不適応感や、女性は選別される性として、他者からの承認によってしか自己肯定感を得ることができなかつたということが問題視されている。しかし、永久保陽子の『やおい小説論』（2005）以降は、「なぜ」男

性同士の恋愛関係を描く作品を愛好するののかという動機の問題よりも、「なに」が描かれているのかを軸とした内容を問題とする論考が増えてきている。つまり、やおいは抑圧からの逃避として選び取られたのではなく、女性によるジェンダーの娯楽化だったという論点にシフトしてきたのである。

3. 「私」を中心にすえた世界

夢女子とは、「私」と男性キャラクターによる異性愛的関係を築くことを好む女性たちのことを指す。夢女子は腐女子と同様に漫画やアニメ、ゲームに登場する男性キャラクターを〈告白〉の対象とする。だが腐女子とは異なり対象を集団ではなく単体として選び取る傾向にある。そして「私」と、彼女が許可したキャラクターのみが存在する空間として「夢小説」という世界を構築した。本稿では狭義に、男性キャラクターと「私」との親密な関係を築くことを主眼としたストーリーを創作・読書行為を行う女性を夢女子と定義する。

腐女子についての先行研究は数多くあるものの、夢女子についてはこれまで十分な研究が行われていなかった。その理由のひとつとして、夢小説がインターネット時代の産物であることが挙げられる。やおい作品とは異なり、夢小説はウェブ独自の機能に依存しているため、紙媒体へ移行することが難しい。それは同時に記録として残すことの困難さも表している。

周知の通り、いわゆるウェブページはMOSAIC技術の発達とともに世界的に広がり、1995年以降急速に普及した。この黎明期にアクセスできたページはほとんど残存していない。また多くのサイトも閉じてしまっている。同様に夢小説の起源を辿っていくと『ホイッスル!』というサイトが夢小説サイトの始まりだと紹介されることが多いのだが(Handmade Bear Blog2007, <http://hujosi.seesaa.net/article/779922.html>), このウェブページはすでに存在しない。このようにウェブページでのみ展開される作品が多く、それ自体を記録として残すことが困難であるため研究を進めるのが難しい。

そもそも夢小説とは、漫画やアニメといった現実とは異なる二次元の世界に住むキャラクターと「私」との関係を築く物語である。「私」の存在を消したうえで男性キャラクターによる同性愛的関係を描くやおいとは異なり、夢小説では「私」が物語に入り込むことが前提となる。それは、原作となる作品に自分と似た登場人物を探し共感するといった読み方ではない。あたかも初めからその物語に存在していたかのように「私」を入り込ませるのだ。共感とは、他人と自分とが同じ感覚を共有しているということである。少女漫画を読んでいて、ヒロインの葛藤をまるで自分のものであるかのように感じながらその恋の行方を見守る。これは、キャラクターに共感した読み方だ。夢女子の場合、『「私」と彼（男性キャラクター）、ヒロイン（女性キャラクター）が三角関係になったら』といったように、物語に入り込んだ自己を核として新たな物語を紡ぎ出す。重要なのは共感することではなく「私」と登場人物の関係である。

「私」の存在を物語の中に入り込ませるために導入された機能が、CGIやJavaScriptを使った「名前変換機能」である。この機能を用いることで「私」自身が特定の人物の名前を自由に設定し、物語内に登場させることができる。『同人用語の基礎知識』によると、現在の形での「夢小説」の原型として1998年頃のインターネットブームの際にネット上に作られた同人系小説サイトでのショートストーリー（SS）の名前変換機能付きのコンテンツに、そのルーツがある。自分自身や分身としてのオリジナルキャラクターを主人公にするという作品は昔から存在していた。だが、それは不特定多数に発表する形で外に出ることはなく、同人誌などで発表する場合でも作者の自虐的な戯言のような形で作品にされるか、フリートークの一種として発展した読み物に見かけられた程度だった。同人誌に関係する人々の間で密かに存在する程度だった当時は、妄想や架空対談³と称されていたという。

夢小説作品を発表するには、作者がそれぞれ独立したウェブサイトを作成し、サーチに登録するという手法が採られる。これはpixivが公開される以前の閉じた世界であったやおい文化と似ている。ケタ(2012)によれば、2007

年以前はやおい作品を掲載しているウェブサイトには同性愛描写があるという注意書きが記され、検索避けを施すことが大半であった。そのため、このようなサイトを閲覧するのは原作ごとのサーチやおい専用サイトのランキングによって発見した人のみだった。これは、まさに現在の夢小説文化と類似している。夢小説作品を掲載しているウェブサイトには、作者の妄想による「キャラクター×夢主（＝ヒロイン）」を中心とした非公式の名前変換文章サイトであるという注意書きが記されている。検索避けを施すことは夢小説サイトを運営する上では常識とされ、不明なページからアクセスした場合は、特定リンク元サイトからのジャンプを拒否する、いわゆるリファラ拒否などの措置を採ることが大半である。そのためやおいと同様にこのようなサイトを閲覧するには、掲載雑誌や原作ごとのサーチやランキングを用いて発見するほかない。そればかりか、これらのサイトは管理者（作者）の意向で簡単に消去することが可能だ。

繰り返しになるが、やおい文化に比べて夢小説文化の研究が進んでいないのは、非情に閉じた領域ゆえに研究者の主張の典拠の確認が困難であることと無関係ではない。

腐女子は、他者からの自己肯定によって自分の居場所を得るという縛りから抜け出し、自ら新たな世界を作り出した。しかし、夢女子はその縛りに囚われたままで自由を獲得する方法を考えたのであり、その世界は新たに作り出したものではないと捉えることができる。夢女子の話には「夢小説を読んでいると虚しさが拭いきれず、現実と比較せざるを得ない」という意見があった。現実と比較してしまうのは、「私」を物語に入り込ませる際に現実世界で自身に付せられた取り決めや社会的な視線をも持ち込んでいるからだ。「私」という存在を排除した世界であるやおいとは異なり、夢小説の世界は「私」を中心にする限り現実の延長であり続ける。

4. 見られる性

腐女子と夢女子の相違点は、物語に対して「私」をどこに置いているのかということにある。腐女子は「私」の存在を消したうえで、「対関係」となる男性キャラクター同士の関係を築くことを重視する。一方で、夢女子は「私」を中心にすえて男性キャラクターとの関係を築くことに重きを置いている。このように、両者の立ち位置の相違は女性が「見られる性」とであるということが関係しているといえるだろう。社会から向けられる視線に対する捉え方が、それぞれの世界に反映されているのだ。

先に言及したように、女性は選別される性であった。中島（1995）によれば、有史以来、女性は「商品」として選別されなくては存在できず、「他の人間の好感」にのみ自分の居場所があると信じ込まされてきた。そのため、女性は娼婦性を売りに市場に出回るか、母性を売りに家庭の中で商品になるかの二つにひとつを選択しなければならなかった。言い換えれば、そのどちらかを選ばなければ女性は存在することができなかつたのである。そして今もなお、女性は選別される性として、他者からの自己肯定によってしか自分の居場所を確保できない。この選別される性を、見られる性と呼ぶこともできると考える。では、見られる性である女性を眼差すのは誰か。そこには周囲の男性はもちろん、同性である女性も含まれている。要は、社会自体が眼差しの正体なのだ。

つまり、「私」という存在を消したやおい世界は、選別対象としてしか見られない性の存在自体を排除した世界ということになる。そこでは、社会からの眼差しは回避され、反対に選別する側であった男性を眼差し返すことを可能にした。そして、「私」を中心にすえた夢小説世界では、対象からの明確な眼差しを受けることが存在維持の条件となる。なぜなら、彼女たちは他者との関係の中でしか自己を確認できないからだ。

次章では、腐女子と夢女子が物語に対して「私」をどこに位置づけているのかを明らかにする。

5. 腐女子の立ち位置

男性同性愛的な関係を築くことに重点を置くやおい世界において、最も重要視されるのは「カップリング」という概念である。カップリングとは、原作となる作品の中から気に入ったキャラクターを「攻め」役と「受け」役とに振り分け、カップルを作ることだ。

「攻め」とは、性行為において男性的な役割（＝能動側・性器を挿入する側）を担う男性を指し、「受け」は性行為において女性的な役割（＝受動側・性器を挿入される側）を担う男性を指す。その際、カップリングは「×」印を用いて示され、「攻め」がA、「受け」がBのとき「A×B」と表記される。だが、カップリングとは単に男性二人をカップルにすることでない。「攻め」と「受け」という役割を振り当てた「対」の関係を作ることが重要なのである。つまり、腐女子の眼差しは男性キャラクター単体ではなく、「対」となる集団に向けられているということになる。これは、やおい世界が特別な二者関係による結びつきの物語を主としていることから窺える。

「対」としての関係性の描かれ方は様々だが、大別すると「強者攻め×弱者受け」もしくは「弱者攻め×強者受け」になる⁴。やおいでは普通の人間関係以上に上下のポジションが明確に設定されている場合が多い。渡辺由美子（2007）は、「社会」「肉体」「精神」といった三つのモノサシをひとりのキャラクターにそれぞれ設定することで、絶妙なパワーバランスを持った人間関係が構築されていくと述べた。同時に、相手の力量が判明したときの心理状態といった要素も重要になるという。対等な存在である男性同士の関係にズレを生じさせ、落差をつけることで二者の関係性に深みを持たせていく。それによって起こる関係の逆転もまた、やおいの醍醐味であり、特徴のひとつだ。

しかし、男性キャラクターを結びつけ「対関係」を作るためには「私」という存在は物語の外に位置していなければならない。腐女子にとって重要なことは男性同士の「対」となった関係性なのであり、「私」を物語や男性キャ

ラクターとの関係性でとらえることではない。物語内から「私」を消し、外からキャラクター集団を俯瞰することで「彼らはどういう関係なのか」という関係性の読み替えを行う。そこで築かれる二者関係に対して「私」は当事者ではないのだ。

だからこそ、受動・能動の視点の転換が可能になるのではないだろうか。現実では、男性であろうと女性であろうとも、単方向の視点しか持ちえない。だが、「私」の存在をその物語内から消して俯瞰する立ち位置を採れば、双方向の視点に自己を投影することができるようになる。「私」はその世界で築かれる関係においては不在ではあるものの、男性キャラクターへ心情的に同化している。言い換えれば、やおい世界において描かれる性的関係に伴う欲望は、その世界に不在である「私」自身のものなのだ。

もとより、男女の関係において性行為を行う場合、どうしても女性は肉体的に主体となることはできない。恋愛や性行為に積極的な女性は存在するが、精神面では主体となり得ても女性の肉体が客体であることには変わりがなく、欲望の行為者になることは難しい。それゆえに、腐女子は男女の関係において純粹で対等な関係性を築くことは不可能だと感じている。しかし、「私」という女性の存在を排除した空間であるやおい世界では、男性を俯瞰することではじめて欲望の主体として行為者になることができる。

双方向の視点に自己を投影することが可能になったため、腐女子は性客体である自身の肉体と同じ役割を担う「受け」のみではなく、「攻め」にも感情移入することが可能となった。そこで重視されるのは「私」が「いま、どちらでありたいか」という感情のみである。

では、「受け」「攻め」それぞれに感情移入した際、「私」は何を得るのだろうか。

「受け」に感情移入する場合、その二者関係に対して「私」は当事者でないということが重要になる。物語の外に位置する「私」は当事者ではなく、先に述べたように女性的役割を担う「受け」へ感覚的に同化している。そのため、自身の肉体を使わずに行う性行為に、痛みを感じることも傷つくこと

もなく、妊娠の心配もない。安全圏に身を置いたまま快樂のみを享受することができる。

一方で、「攻め」に感情移入する場合「私」は当事者になることができる。現実の肉体では男性の感覚を感じる器官を持たないため、「受け」に感情移入していたときのように感覚的に同化することは不可能だ。しかし、物語内で発動する欲望は物語を動かしている「私」自身のものである。野火ノビタ（2003）は、「攻め」は欲望を仮託する道具であると述べている。つまり、情動的に「攻め」と同化することで欲望の主体となり、行為者としての支配欲を満たすことが可能となる。

基本的に「攻め」は男性的、「受け」は女性的に描かれることが多い。このように固定化された性役割の枠組みで読みとれば、やおい作品は一般的な異性愛規範を内面化しているようにみえる。だが、「攻め」「受け」どちらにも男性性、女性性は混在している。つまり「攻め」と「受け」という表現は男女の役割を模倣しているのではなく、相手との比較によって生まれる性差にすぎない。だからこそ同じキャラクターであっても、組み合わせる相手が変われば「攻め」「受け」の立ち位置も転換するのである。

やおい世界は、「私」を含め選別対象としてしか見られない性の存在自体を排除した。そのため、物語内に女性キャラクターが登場するのは稀である。登場する場合、選ばれるポジションは男性キャラクター同士の関係を認めない母親や婚約者であることが多い。つまり乗り越えるべき壁、障害として登場する。そして、男性キャラクター同士の絆を深めるという目的が達成されればすぐに退場してしまう。反対に、彼らの関係を取り持つ役割としての立場を有する場合や、「私」の代弁者のように腐女子の視点を持つキャラクターとして登場する場合もある。これらの場合でも、目的が達成されれば速やかに退場していくこととなる。あくまでもやおい世界で中心となるのは「対」となる男性同士なのである。

6. 夢女子の立ち位置

夢小説世界では、「私」と男性キャラクターによる異性愛的関係を築くことに主眼が置かれている。だが、それはやおい世界のように特定の人物のみとの「対関係」を築くという物語ではない。対象となる男性キャラクターとの結びつきを重視するのは自明のことだが、同性である女性キャラクターとの関係性も捨て切れないのである。つまり、夢小説世界とは不特定の人物との「一対一」の関係を築く物語であるといえるだろう。

夢小説独自の機能である名前変換機能によって入り込んだ先で、「私」はどのように存在を確立しているのだろうか。手法は二種類ある。ひとつは、キャラクターのポジションを模造することで存在を確立させる手法、そしてもうひとつは、キャラクターとの「成り代わり」という手法である。共通することは、同一化という現象ではなく「私」という個人が存在しているということだ。

まず、ポジションを模造する手法について見ていく。ポジションとはキャラクターの数だけ存在する。たとえば、「幼馴染み」「兄弟姉妹」「相棒」「上司／部下」「先輩／後輩」「ライバル」などである。このようなポジションをキャラクターから模造することで、あたかも初めから存在していたかのように違和感なくその物語に溶け込んでいく。ただし、模造するのはポジションだけで、性別や容姿、潜在能力や性格などは作者のオリジナルとなる。前述したように、夢小説では対象とした男性キャラクター以外との関係を築くことも目的としている。つまり、模造対象との関係を築くことも必須となるため、そのキャラクターは物語内での立場を変えることなく存在することになる。

次に、成り代わりという手法について見ていく。端的に言えば、対象とは別のキャラクターと「私」の存在を置き換えるというものである。ポジションの模造と大きく異なるのは、成り代わったキャラクターの存在が物語から消滅し、「私」に拘り替えられるという点だ。そのため、元のキャラクター

が所持していた地位、能力、関係性などは「私」に引き渡されることになる。性別や口調、容姿に関しては作者によって差はあるものの変更されることもある。

ポジションの模造によって「私」の存在が確立する場合、それは物語を新たに付け加えるという見方ができる。そしてキャラクターと成り代わることで「私」の存在を確立するというのは、既にある物語を読み替えるということになる。だが、どちらの手法も「私」の存在を物語の内に位置づけることで成り立っていることに注目したい。

夢女子が「私」を中心にすえた関係を好むのは、他者からの承認を受けることでしか自己肯定感を得られないからだ。男性キャラクターから「愛される」、女性キャラクターから「求められる」ことではじめて彼女は自分の居場所を確保することができる。先に言及したように、女性は見られる性である。社会や周囲の男性、そして同性である女性からも眼差しを向けられ、常に選別をされ続けている。やおいは、このような眼差しを回避する装置であり、欲望の主体として女性を位置づけることを可能にした。一方で、夢小説は承認を伴う眼差しを容易に獲得できる装置であり、物語の主体として「私」の居場所を確保したのである。夢女子に話を聞くと「現実で恋人ができると夢小説を読まなくなった」というものがあった。これは、彼女の中にあった承認欲求が満たされ、自己肯定感を得たことを示しているのではないだろうか。その結果、夢小説世界から離れることになったのだと考える。現実で恋人ができたとしてもその関係に彼女自身が不満を持っていれば、再び夢小説という装置を用いて理想の関係を作り上げていくだろう。

「私」とキャラクターとの関係を築くことに主眼を置いている夢小説では、やおいが重要視するカップリングという概念があまり用いられない。それは、視点を転換させる必要がないからではないだろうか。夢小説では「私」の存在を物語の内に入り込ませることで関係性を築いていく。そこでは「私」がキャラクターを見る視線、キャラクターが「私」を見る視線といった単方向の視点があるのみだ。既に物語内に「私」が存在するのだから、自己を投影

する必要などないのである。そのため、夢小説において「攻め」「受け」といった表記が採られるのは、主体客体の立場が反転する場合であることが多い。つまり受動・能動の視点の転換が必要になる場合である。このような物語は「攻め主」というジャンル名で呼ばれている。これは女主人公（「私」）が相手の男性キャラクターとの性行為において主導権を握っているというものだ。しかし主導権を握っているといっても、その物語には現実の肉体と同様に性行為においては客体となる姿で登場している。いくら「攻め」としての立場を有していても、やおいにおける「攻め」のように性器を挿入する側としての意味合いは持たない。だが、相手の男性キャラクターをやおいにおける「受け」のように描写することで視点の転換を行うことを可能にした。つまり性行為時に女性的反応をさせるのである。「攻め主」ジャンルにおいて王道とされる展開は、やおいの黄金パターンと酷似している。それは「受けを一度、攻めの手もしくは口によって射精させてから挿入」というものだ。中島（2005）によると、基本的に「受け」は射精させられることで快楽に屈伏して屈辱と快感に悶えることになる。そして後に「攻め」が自分の快楽を追求し、「受け」は受動態行為によって苦痛を感じるものの女性同様に快感を得るようになっていくという。すなわち、性器への侮辱によって、男性に対しての優位性を証明するためにこのパターンが用いられるのだ。だが、結局のところ彼女の肉体は客体であるため、挿入となるとその優位性が覆されてしまう。だからこそ多くの物語が挿入描写を量すか省略する展開になるのだと推察する。

以上を踏まえ、次章では週刊少年ジャンプで連載中である『黒子のバスケ』（2009）を対象に、腐女子と夢女子の立ち位置の相違について具体的に見ていきたい。

7. 腐女子と夢女子の立ち位置の相違

『黒子のバスケ』は藤巻忠俊によるバスケットボールを題材とした少年漫

画である。本章では、主要キャラクターである「青峰大輝」「黄瀬涼太」「桃井さつき」の三名を対象とし、原作で描かれている三者の関係がやおい、夢小説ではどのように読み替えられているのかを確認していく。

まず簡潔に『黒子のバスケ』のストーリーを記載する。主人公である黒子テツヤは、目の前にいる相手にも気付かれないほどに影の薄い存在である。身体能力は低く技術も未熟だが、並外れた観察眼と存在感の薄さを逆手に取ったパス回しでチームを得点に導いていく。黒子の出身校である帝光中学校はバスケットボールの強豪として名高く、10年に1人の天才が5人同時に存在していた黄金世代は無敗を誇っていた。その天才たちは畏敬の念から「キセキの世代」と呼ばれており、黒子は幻の6人目（シックスマン）として勝利に貢献していた。

対象キャラクターとして挙げた青峰、そして黄瀬は共にキセキの世代と呼ばれる天才プレイヤーのひとりだ。帝光時代に黒子の相棒であった青峰は恵まれた体格を持ち、キセキの世代のエースとして活躍していた。だが、究極的な域に達した才能によって周囲との溝が深まり、自分と張り合える強者を探しながらも見出すことができずに「オレに勝てるのはオレだけだ」と鬱屈した日々を送っていた。一方、黄瀬はキセキの世代として活躍しながらもファッションモデルとしての顔も持っている。類希なる運動神経と身体能力に加え、他人のプレイを一目見ただけで自分のものにする「模倣」という才能を有するがゆえに、何事にも熱中することができなかった。しかし圧倒的な力を持つ青峰を、自分を熱くさせてくれる「絶対に勝てない」存在だと憧憬し、バスケ部に入部することになる。もうひとりの対象キャラクターである桃井は、帝光バスケ部の女子マネージャーであり、青峰の幼馴染みとして登場する。情報収集能力と選手の特性を見極める能力に長け、参謀役としてキセキの世代の躍進に一役買っていた。

作中では、三者の間に明確な恋愛感情や、友人以上の関係を匂わすものは描かれておらず、あくまでもチームメイトであり友人といった域を出ていない。

まずは、三者の関係を腐女子の視点から見つめ直してみる。やおいにおいては重要なことは男性同士の「対関係」を作ることだ。その際、「私」の存在は物語の外に位置づけられ、同性である女性も物語の中から排除される。つまり、カップリングという概念によって男性キャラクターである青峰と黄瀬を「攻め」と「受け」に振り分けることで「対関係」を作り上げるのだ。そして、物語からの排除要員となる女性キャラクターの桃井は彼らの関係を取り持つ立場として存在するものの、目的達成後には速やかに退場する形を採ることとなる。

「私」を物語の外に位置づけることでキャラクター集団の関係性をどのように読み替えることが可能なのか、具体例を交え考えていきたい。

青峰は非情に傲慢で自信家な反面、その才能ゆえの苦悩を抱えている。頑張れば頑張った分だけバスケがつまらなくなってしまうことへの恐れからか、練習を欠席することが増えていく。対して、黄瀬は青峰に強い憧れを抱いているために、自身の能力である「模倣」を使用し青峰のプレイをコピーしてもそれを超えることができない。勝ちたいと願いつつも心の底では青峰に負けてほしくないと願ってしまっているのだ。憧れている限り青峰を超えることはできない。このような、それぞれが抱える葛藤をまるで自分のものであるかのように感じながら物語を追うことで胸の熱くなるスポーツ漫画として楽しむことは出来るだろう。だが、この二者関係を俯瞰する立ち位置から眺めることで別の関係性が浮かび上がる。

たとえば、黄瀬が青峰に対して抱く「憧憬」という感情を、「恋慕」と読み替えてみよう。何もかもが退屈で仕方がなかった黄瀬の世界を青峰が変えた。彼に少しでも近づきたい、隣に並びたい、認められたいという感情が黄瀬を突き動かす。そうして毎日ように技を盗むために青峰を見詰めていた。だが、いつからかその気持ちに変化が現れる。自分以外のチームメイトと楽しくプレイをする青峰の姿に何故か苛立ちを感じていたのだ。この展開は少女漫画における「知らぬ間に恋をしていた」というお決まりのパターンと酷似している。このように、黄瀬が青峰に向ける憧憬の眼差しを読み替えるに

は「私」は物語の外に位置していなければならない。そうすることで作中における「憧れるのをやめる」という黄瀬の台詞ひとつでも、純粹に彼の成長と見るのか、恋情を捨てるということを含めているのかという別種の捉え方をすることができる。

あるいは、青峰が黄瀬に対して抱く「チームメイトのひとり」という印象を「気になるアイツ」というものに読み替えることにしよう。青峰は突出した才能ゆえに周囲との距離を感じていたものの、そんな自分に勝とうと奮起する黄瀬の姿に関心を持つようになる。だが、その感情を認めることができずに関係を踏み切れない。このような時、幼馴染みでありマネージャーの桃井は相談役として青峰の背中を押す役割を担う。前述したように、やおいにおいて女性キャラクターが登場する場合は超えるべき壁や、障害としての役割が当てられることが多い。しかし、どのような役割であろうとも共通する目的は男性二人の関係を深めることにある。「私」がその物語で築かれる関係の当事者にならないように、女性キャラクターも当事者になり得ない。だからこそ、桃井は青峰を叱咤激励した後、物語から退場することになる。そして、両者の関係が滞る事態になれば再び登場するのだ。

では、夢女子の観点で三者の関係を読み替えてみる。夢小説において重要なことは「私」とキャラクターの関係を築くことだ。物語の内に「私」を入り込ませ存在させるには二つの手法が採られる。ひとつはポジションの模造という手法、そしてもうひとつはキャラクターとの成り代わりという手法だ。青峰・黄瀬・桃井といったキャラクターの中で対象として選ばれ易いのは、マネージャーであり、青峰の幼馴染みである桃井だろう。

桃井を対象とした場合に考えられる「私」の物語への入り込み方は、3パターンある。まず、「マネージャー」のポジションを模造する場合だ。このポジションを模造することで、「私」は帝光バスケ部のマネージャーとして青峰、黄瀬と接点を持つことができる。同時に、桃井とは同じ役割を担うことから友情を築くことも可能となるだろう。その物語の中で、「私」は有能なマネージャーとして選手のサポートをする桃井とは異なり、少し鈍臭く取

り柄のない性格をしている。それでもバスケットが好きで、一生懸命な選手たちを支えたいと全力を尽くしていくことでキャラクターからの承認を伴う視線を獲得していく。

次に「幼馴染み」のポジションを模造する場合である。このポジションを模造すれば、「私」は青峰と桃井の三人だけの過去を作ることができる。たとえば、幼稚園の頃は一緒にお風呂に入っていたけれど、小学生になって手を繋ぐことすら恥ずかしくなった。中学生になると名前ではなく苗字で互いを呼び合うようになった等の歴史を持つことができる。また、バスケット部に与しない立場だとしても、幼馴染みの青峰と桃井を経由して黄瀬と交遊を持つことも可能になる。

そして最後は、桃井と「成り代わる」場合だ。「私」が成り代わりの手法を用いて物語に入り込んだため、桃井はその物語から存在が消えることになる。つまり、「私」はスカウティング能力に長けた存在としてキセキの世代を支える役割を担うことになるのだ。また、原作において青峰や黄瀬が桃井に対して行う振舞いも「私」が受け継ぐ形になる。そのうえで、物語の主体として「私」が望むようにチームメイトであり友人といった域を出ていない三者の関係を自由に作り替えていく。

以上のことから、物語に対する「私」の置き方によって関係性の築き方が異なることが明らかになった。腐女子は、物語の外に「私」を存在させることにより俯瞰する立場を採り、頑として男性同性愛的な関係を築くことを重視していた。そのため、女性キャラクターは物語を滞りなく進ませ関係に深みを持たせるための潤滑油として扱われることとなる。夢女子は、物語の内に「私」を存在させることによりキャラクターと関係を築くことを可能にした。そして多くの眼差しを獲得することで存在を維持させ、物語の主体として居場所を確保していくのだ。

8. おわりに

少女文化では、自己の存在を証明する手段として〈告白〉という行為が選ばれていた。コミュニケーションを円滑に行うために有効であるとされていた〈告白〉は、受け取る側の少女たちが共有できるものでなければならない。少女文化においてコミュニティから排除されるということは社会的死を意味しているのだ。だからこそ、共有できない〈告白〉だと判断された少女たちは新たに世界を作り上げた。腐女子が作り上げたやおい世界、夢女子が作り上げた夢小説世界とは〈告白〉を行う空間だったのである。

彼女たちは現実には存在しない人物を〈告白〉対象にしている。しかし、両者の立ち位置は本質的に異なる。そのため、当事者たちはひとまとめに扱われることを非情に嫌う傾向にある。腐女子は男性キャラクター同士の「対関係」を重視しており、「私」の存在は物語の外に位置づけられる。そうすることで男性キャラクターを俯瞰し、関係性の読み替えを行って行くのだ。やおい世界では選別対象としてしか見られない性の存在自体が排除されているため、社会から向けられる眼差しが回避される。そして、選別する側であった男性を眼差し返すことを可能にしたのだ。一方で、夢女子は男性キャラクターのみならず、同性である女性キャラクターとも関係を築くことを目的にしている。名前変換機能という独自の機能を用いることで、あたかも初めからその物語に存在していたかのように「私」の存在を物語の内に位置づけるのだ。夢女子が「私」を中心にすえた関係を好むのは、他者からの承認を受けることでしか自己肯定感を得られないからである。夢小説世界は、夢女子たちに物語の主体として「私」の居場所を確保させ、承認を伴う眼差しを容易に獲得させることを可能にしたのだ。

以上のことから、腐女子と夢女子の立ち位置の相違とは、〈告白〉の相違であると捉えることができるだろう。つまり、彼女たちの文化に馴染みのない者は、漫画やアニメ、ゲームの登場人物を対象としているため同じ〈告白〉だと認識し混同してしまう。だが「私」を排除した世界と、「私」を中心に

すえた世界とでは〈告白〉の内容が大きく異なってくる。腐女子と夢女子にしてみれば、互いの〈告白〉は共有できないものなのだ。

今回話を聞いた夢女子は、現実世界で恋人ができると夢小説を読まなくなったと語っていた。全ての夢女子に当て嵌まるとは言い難いものの、この傾向は軽視できないと考える。そもそも夢女子の〈告白〉が共有できないものとされていたのは、対象とした男性キャラクターと「私」が存在する世界が異なっていたからである。そのため自分のことのように感じるができない点が問題だったのであり、言い換えれば存在する世界が同じになれば問題は解消される。つまり、夢女子の〈告白〉と少女文化における〈告白〉は、「私」の立ち位置から見ると相似していると推測することができる。他者による承認を求めているからこそその世界であり〈告白〉であったのなら、夢女子からの卒業は十分にあり得るのだ。ところが、腐女子の場合は卒業という言葉があまり当て嵌まらないように思える。コミュニケーションを円滑に行うために用いられていた〈告白〉という手段を手放した少女たちが、立ち位置をどのように移動させるのか分析することが今後の課題である。

注

¹ 同じ次元に存在している人間がドラマや映画、舞台で演じている役（キャラクター）も含まれる。また、芸能人自体も共有できない〈告白〉の対象とされる場合があるものの、二次元のキャラクターに比べ、その存在を五感によって確認することができるため除外されることもある。

² ただし、性的表現を含む作品（R-18）や、グロテスクな表現を含む作品（R-18G）といった、18歳未満の閲覧者に対して不適切な表現が含まれる作品には投稿時に年齢制限のチェックが必要となる。18歳未満は登録時に、閲覧制限されている作品がデフォルトで「表示しない」という設定にされており、18歳未満の者はこの設定を変更することはできない。

³ 架空対談とは、漫画やアニメのキャラクター、実在するタレントやアーティストを相手にした疑似インタビューのようなものだ。この型式は、現在でも夢小説作品の文末に作者とキャラクターが物語を振り返る形として残っている。

⁴ カップリングの類型には多種のバリエーションが存在する。代表的なものでは、「攻め」には「鬼畜攻め」「ヘタレ攻め」「年下攻め」。そして「受け」には「誘い受け」「俺様受け」「女王受け」といったものが挙げられる。

参考文献

- 香山リカ, 2007, 「腐女子の自我は煙と消えた」『ユリイカ 6月臨時増刊号 総特集 腐女子マンガ体系』青土社, 39(7) : 37-40。
- ケタ, 2012, 「ネットにたゆたう〈腐女子〉—批評の場と言葉」『ユリイカ12月号 特集 Lオン・ザ・ラン!』青土社, 44(15) : 196-199。
- 千田有紀, 2012, 「貴腐人, もしくは汚超腐人の密かな愉しみ」『ユリイカ12月号 特集 Lオン・ザ・ラン!』青土社, 44(15) : 64-71。
- 同人用語の基礎知識, 1998, 「ドリーム小説/夢小説/ドリ小」(<http://www.paradisearmy.com/doujin/index.html>, 2013. 12. 16)。
- 中島梓, 1995, 『コミュニケーション不全症候群』筑摩書房。
- , 2005, 『タナトスの子供たち—過剰適応の生態学』筑摩書房。
- 野火ノビタ, 2003, 『大人は判ってくれない—野火ノビタ批評集成』日本評論社。
- 藤本由香里, 2007, 「少年愛/やおい・BL—二〇〇七年現在の視点から」『ユリイカ12月臨時増刊号 総特集 BL スタディーズ』青土社, 39(16) : 36-47。
- 藤巻忠俊, 2010, 『黒子のバスケ』第8巻, 集英社。
- , 2013, 『黒子のバスケ』第24巻, 集英社。
- 堀あきこ, 2009, 「欲望のコード—マンガにみるセクシュアリティの男女差」臨川書店。
- 三崎尚人, 2012, 「女性系パロディ同人誌の動向2008-2012」『ユリイカ12月号 特集 BL オン・ザ・ラン!』青土社, 44(15) : 200-204。
- 守如子, 2012, 「マンガ表現学の視点から見たやおい」『ユリイカ12月号 特集 BL オン・ザ・ラン!』青土社, 44(15) : 88-94。
- 山田健一朗, 2009, 「木原音瀬『無罪世界』ほか—BL論の明日に向けて」—柳廣孝・久米依子編『ライトノベル研究序説』青弓者, 242-256
- 渡辺由美子, 2007, 「青少年漫画から見る『やおい』」『ユリイカ 6月臨時増刊号 総特集 腐女子マンガ体系』青土社, 39(7) : 69-76。
- Handmade Bear Blog, 2007, (http://handmadebear.cocolog-nifty.com/hb_log/, 2013. 12. 22)。