

博士学位論文
2021年度

論文題目

漫画やコミックにおけるセクシャルマイノリティをテーマとした
リプレゼンテーションに関する考察と制作における表現方法との関係

東京造形大学大学院造形研究科
博士後期課程

オストビー フィオナ レン
Fiona Wren Ostby

目次

1章 序論

2章 本論

- 2-1 LGBTに関する言語化の概念規定
- 2-2 LGBTに関するストーリーと多様化について
- 2-3 普通とは何か
- 2-4 エンターテインメントの価値とメディアとの関係
- 2-5 コミックや漫画の持つ可能性と役割
- 2-6 クィア・コミック及び漫画の歴史に関する原説
- 2-7 日本のLGBT漫画における歴史概観
- 2-8 LGBTをテーマにした漫画を描くことに関する主題性

3章 作品について

- 3-1 動機
- 3-2 画風に関する言説
- 3-3 ページング及びビジュアルメディアを活用した表現に関する言説
- 3-4 作品に通底するLGBTに関する主題
- 3-5 「ゴーストストーリー」解説
 - 3-5-1 主題
 - 3-5-2 設定
- 3-6 「宇宙物語」解説
 - 3-6-1 主題
 - 3-6-2 設定
- 3-7 「チューリップ・デイ」解説
 - 3-7-1 主題
 - 3-7-2 設定
- 3-8 「カオボーイ・ブルーズ」解説
 - 3-8-1 主題
 - 3-8-2 設定

4章 結論

引用及び参考文献

1章 序論

本論文はセクシャルマイノリティーに関する漫画やコミックを媒体としたストーリー制作に対する社会的要請に関する考察である。筆者自身、修士課程及び博士課程において多くのクイアコミックの制作を行ってきたが、その根拠は本論文の主張に基づいている。なお、本論文ではセクシャルマイノリティーをテーマにする漫画及びコミックをクイアコミックと呼称する。

筆者のクイアコミックの制作動機は素朴であり、子どもの頃の自分が読みたいものであり、今の私が昔の私に読んで欲しいと思っている作品を制作している。そこに筆者の作品にある教育的価値も含まれる。筆者が中学生の頃は、クイアなキャラクターのあるメディアはとて少なかった。それがLGBTに関する作品に興味を持ったきっかけのひとつだと考える。筆者はサンフランシスコ周辺育ちだったため、幼い頃からクイアであることを自認し、それを公然にした仲間が多くいたが、当時のメディアの状況は、このような現実を反映していなかった。代わりに、ほとんどのマスメディアがLGBTの人々の存在を認めた場合、シス規範的およびヘテロ規範的社会の厳格な範囲を超えて存在する人々の概念をある時は恐怖の対象として、またある時は蔑視の対象として捉えていた。その一部は、特にコミックス倫理規定委員会、ヘイズコード、およびアメリカにおける検閲等の命令の下で作成された文学やコミックのイメージとして必然的にそのように作成されていた。これはクイアの人々の持つ典型的なイメージは全て権威主義的な規則に従うことであり、善意のあるクリエイターによって作成されたということではない。筆者が主張したいのは、多くのマスメディアにおいて検閲の網にかからないように、クイアのキャラクターがストーリーに登場する際に、その個人の持つ特性を失ったり奪われたりする事が多いということである。

本論文では漫画やコミックがどのようにLGBTの理解に向けて教育的可能性があるかエンターテイメントの価値及びメディアの考え方、クイアコミックの歴史、そして筆者の作品の主題から迫っていく。

2章 本論

2-1 LGBTに関する言語化の概念規定

「クイア」と「LGBT」における言葉の意味は時代や文化によって変遷し異なってきた経緯がある。現在においてもその言葉の意味は固定的ではない。言語の持つ原義的な変節性から考えても今後も変化し続けていくと考える。日本における同性への性的な気持ちやジェンダーへの非同調性などは、アメリカや他のキリスト教の影響が強い国と異なる社会的なナラティブや歴史があるに関わらず、現在のアメリカと日本に「クイア」や「LGBT」という言葉の意味には類似性が散見される。しかしながら、クイアやLGBTのアイデンティティを持っている人達による特別な経験は、国、文化、個人の差があるのは自明である。国境や文化的な境界を超えて情報を即時的に入手することがよりたやすくなっている現代において

「LGBT」という言葉の意味が均一化されている様子が見られる。しかしながら、それぞれのクイアのコミュニティー内外においても、同性の間の性行為やジェンダーへの非同調性の問題や、LGBTに関するアイデンティティの獲得か行動原理主義かといった二元論を含むクイアのアイデンティティの構造など多様である。クイアという言葉の意味に関わる議論も同様に多様である。本論においてLGBTに関する言葉を次の様に定義することとする。

【異性愛者（ヘテロセクシャル）】

（名詞）異性だけを恋愛対象とした性的指向を持つ人。¹

【シスジェンダー（シス）】

（形容詞）生まれつきの性別と性自認が同じ人に関する。「シス（ジェンダー）女性」は生まれた時女性と言う性別を付けられて、女性と言う性自認を持っている人。「シス（ジェンダー）男性」は生まれた時男性と言う性別を付けられて、男性と言う性自認を持っている人。

【LGBTQIA】

（頭字語）レズビアン、ゲイ、バイセクシュアル、トランスジェンダー、クイア（又はクエスチョニング）、インターセックス、アセクシュアル。

【同性愛者】

（名詞）同性だけを恋愛対象とした性的指向を持つ人。

【レズビアン】

（名詞、形容詞）女性同性愛者、女性同性愛者に関する。

【ゲイ】

（名詞、形容詞）（主に男性）同性愛者、（主に男性）同性愛者に関する。

【両性愛者（バイセクシュアル、バイ）】

（名詞、形容詞）様々な性別やジェンダー²を恋愛対象とした性的指向を持つ人、様々な性別やジェンダーを恋愛対象とした性的指向を持つ人に関する。

【トランスジェンダー（トランス、性同一性障害）】

（形容詞、「性同一性障害」は名詞）生まれつきの性別と異なる性自認を持っている人に関する。「トランス（ジェンダー）女性」は生まれた時女性と言う性別を付けられていなかったが、女性と言う性自認を持っている人を指す。「トランス（ジェンダ）男性」は生まれた時男性と言う性別を付けられていなかったが、男性と言う性自認を持っている人を指す。性別二次元制の枠にはまらず、男性でも女性でもない性自認を持っている人も「トランス（ジェンダー）」と言える。その様な人達は以下の通りに「ノンバイナリー」、「X・ジェンダー」と言える。この論文には手術、治療希望の有無に関係なく「トランスジェンダー」、「トランス」という言葉を利用する。³

【X・ジェンダー（ノンバイナリー）】⁴

(形容詞) 性別二次元制の枠にはまらない性自認を持っている人に関する。単なる男性だけでも女性だけでもない様な性自認のことを指す。

【クイア】

(名詞、形容詞) LGBTQIA のアイデンティティ、それともそのアイデンティティを持っている人や人達に関する。英語にはコミュニティー内における利用場合が多い。⁵

【クエスチョニング】

(形容詞) 自分の性的指向、性自認に対する疑問を持っていること。

【インターセックス】

(形容詞) 医療的に、生物学的に性別不明。性的指向、性自認に関係ない。

【アセクシュアル】

(名詞、形容詞) 恋愛対象では無いという人に関する。⁶

2-2 LGBTに関するストーリーと多様化について

あらゆる文脈において多様なストーリーが求められている現代において、ストーリーの作家、そしてストーリーを支えている方々も多様性に関心を持つことが重要である。関心を持って多様な物語やキャラクターがあることを主張する人はマイノリティの当事者が多いと考えられている。それはつまり、人間はメディアには自分みたいなキャラクター、自分が持っている経験と似たような出来事があることを見たいと言うことである。アメリカのアニメ『スティーブン・ユニバース』の原作者、監督者のレベッカ・シュガーは以下のように述べている。

“Back when I was working on comics, I started thinking of making art as a conversation. I had this blind date theory of storytelling: you don't necessarily know who your audience is, but you'd want to speak to them like you'd speak to someone in real life, across the table from you. You don't want to just say what you think they want to hear, you don't want to just say something only you care about, you want to speak to someone. As I was working on Steven [Universe], these theories began to evolve because I started to realize that if the vast majority of animated content is being made by cis, heterosexual white men then millions of children, the conversations they're having is always with someone with a very similar experience. This person is speaking very genuinely, but the story that we're all hearing during our formative years is the story of his dreams and his hopes; the story of the women he finds attractive, these are the stories we're growing up on. I began to think about what a difference it would make to have an LGBTQIA role model on the other side of the table — having a conversation about what it takes to have self-respect in a world that wants to kill you”

「漫画の制作をしていた頃、美術の制作を対話として考え始めた。ストーリーはブラインドデートみたいな事だと思った。相手は誰かが分からないが、実際に会って、テーブルの向こうにいる初対面の人と同じく話をしたかった。相手が聞きたい事ばかり話さなくても、自分が話したい事ばかりも話さない。会話をしたい。『スティーブン[ユニバース]』の制作をしていた頃、私の考えが進化し始めた。なぜかと言うと、シス、ヘテロ、白人の男性が圧倒的に多いアニメーション業界の作品もシス、ヘテロ、白人の男性の目線の『会話』となるのだ。それで、数百万人の子どももそればかりを見ているのではないかと思った。勿論、そのような目線からの話も素直である事を疑ってはいないのだが、皆が自分の形成期に見たり聞いたりしたのは彼の夢、彼の希望の話ばかりだった。彼が魅力的だと思った女性の話とか、皆その様な話を聞きながら成長している。そこで、私はLGBTQIAのロールモデルが話し相手となったらどの様な影響になるのかと考え始めた。例えば、今みたいな自分が死んでもいい様な世界にいたら、自信を持つ事はどの様な意味を持っているのか、とか。」⁷

レベッカ・シュガーの述べていることは多くのクイアの人（その他のマイノリティーとしての経験を持っている方々も含め）のメディアとの経験を反映している。それは、シスジェンダーの異性愛者程人間性を認められている様なストーリーがほとんどみられないということである。換言するとクイアの人のための自身を投影する「鏡」が少ないということである。メディアにおいて多様化かつ丁寧なクイア・リプレゼンテーションがあることは皆（特

に LGBTQIA の人達) にとって、とても有益なことである。コミックや漫画はこの様な表現には適切であると考ええる。

この論文の目的はメディア（特にコミックや漫画）において多様な LGBT の表象の重要な役割について述べることであるが、併せて作家及びメディアを制作する人達全般の多様性が重要であることも主張する。異性愛者でシスジェンダーの人は渾然一体の様な LGBT キャラクターを生み出しやすい環境をつくるという意味にとどまらず、メディアに必要な多様性の獲得のためにあらゆる人が理解を示し努力することができるかが重要である。LGBT 当事者と当事者でない人の比較において、LGBT の当事者がメディアに対する LGBT リプレゼンテーションに関心を持つ可能性が高いのは自明である。「自分が分かっていることを書け」と言うのはよく聞かれる著作に関するアドバイスである。多様なメディアが存在している現代において、多様な作家も必要となるのは時代の要請でもある。

多様な作家が成功できるためには、作家を支える仕事をしている人達にも多様性が必要である。LGBT の作家の声がメインストリームのメディアにより多く伝わる様に、出版業の方、エディター、プロデューサーなどが LGBT のストーリーやキャラクターを十分に扱うことも同様に重要である。反 LGBT のグループの抗議の可能性及び、経済原理に基づく出版不況による逆風も想定できる。LGBT のテーマがメディアにあることの価値が一定の批判や経済的な価値より重要であると考えるメディアの存在が不可欠である。多様な LGBT 漫画やコミックスがたくさんある様に、メインストリームの漫画やコミックス出版業界はクイア・ストーリーの価値を周辺の損害の可能性より大事にされる社会の構築が急がれる。

2-3 普通とは何か

ビショップ・ルーディン・シムズ(Dr. Rudine Sims Bishop)が1990年に書いた論文の『*Mirrors, Windows, and Sliding Glass Doors*』には、「多様性の重要性」というメッセージが具体的にアメリカの社会に関することである。それでは、文化的に均質だと考えられている日本には、多様性はどのように獲得されていくのか重要な問題である。そこには多様性であることの本質的な価値はなんであるか改めて問い直されていく。この問いは様々な角度からアプローチすることができる。ここでビショップからの引用を検討する。

“When children cannot find themselves reflected in the books they read, or when the images they see are distorted, negative, or laughable, they learn a powerful lesson about how they are devalued in the society of which they are a part.”

「子どもが読む本に、読者と似たような登場人物やキャラクターがない時、仮にいたとしてもそれが彎曲させられ、否定的、またはお笑いのイメージがする時、その子どもにとって自分が存在している社会の中に自分の価値の有無に関して衝撃的な学びを受けてしまう。⁸

この引用文はアメリカの学校に通っている子ども達とその子供達が読む本だけではなく、メディアの種類や文化の境界線を超えている。コーテス・カーロス・イ (Dr. Carlos E Cortés) は『*A Long Way to Go: Minorities and the Media*』1987においては以下のように指摘している。

“[... Whether] intentionally or unintentionally, both the news and the entertainment media ‘teach’ the public about minorities, other ethnic groups and societal groups, such as women, gays, and the elderly. [... This] mass media curriculum has a particularly powerful educational impact on people who have little or no direct contact with members of the groups being treated” (emphasis mine)

「わざとかどうかに関係なく、ニュースもエンターテインメントのメディアが皆の『教科書』の1冊となる。その教科書の内容はマイノリティー、他の民族そして社会的なグループ（例えば、女性、同性愛者、高齢者）。このマス・メディアのカリキュラムは、リプレゼンテーションされている人間との接触が少ないもしくは無い人達に対し特に強い影響がある」（強調線は筆者）⁹

コーテスの論文は1987年に出版されたが、現在においてもマイノリティーの大人及び子どもにとって、メディアの影響は重要な問題である。Martins, N., & Harrison, Kは以下の点に関し警鐘を鳴らしている。

“[Television show] exposure predicted a decrease in self-esteem for white and Black girls and Black boys, and an increase in self-esteem among white boys” 「テレビ番組にさらされる事が、白人、黒人の女の子と黒人の男の子における自己肯定の減少が予測されている。そして、白人の男の子に自己肯定の増加が予測されている。」¹⁰

この研究は「象徴的抹消」という概念に繋がりがあがる。「象徴的抹消」とは1976年の春刊の『*Journal of Communication*』に、ガープナー・ジョージとグロス・レリーによって示

された概念である。ビショップとコーテス同様、ガーブナーとグロスが示した象徴の世界“public storytelling”¹¹に関して以下のように示している。

“[The world of Symbols] demonstrate[s] how society works by dramatizing its norms and values”

「ある社会の規範や価値の劇化を通して、象徴の世界がその社会の機能を表す。」¹²

この指摘はビショップ教授が書いた「ストーリーは鏡の様に社会を反映して、窓の様に他の社会の姿を見ることができると言う議論に類似している。しかし、鏡に反映しているイメージが視聴者の目を通して、脳内に解釈されなければ、視聴者に本質的に「見られ」、「理解された」ということはできない。同様に、メディアに反映されている社会のイメージも必ず正確的に社会の真実を見せることもない。メディアは社会の真実より、作者の先入観や価値観（明白も暗黙も含め）を映し出す。ガーブナーとグロスは以下のように指摘する。

“This system of messages, with its story-telling functions, makes people perceive as real and normal and right that which fits the established social order.”

「この物語のある意図体制は、現状維持的な枠にはまる事を真実や普通、当たり前、正確な事として見せられている。」¹³

各メディアの制作に関わっている人達にとって、現状の価値がある部分を自明の事実として守ることがある。この現象はレッスンを伝えるために作られた教訓的なメディア、例えばイソップ物語にも顕在化されている。それは“計画的に教訓なストーリー”ではなくても、様々な“自明の価値既定に関するレッスン”がされている。子どもの絵本に『おやすみなさい、おつきさま』と示された場合、そこには様々な社会的な概念が内包されている。それは「寝る時間」の存在自体であり、ブラウン・マーガレットの指摘する「寝る時、どの様な場所に寝ればいいのかと言うことや寝る前のご挨拶といった規定的価値」である。¹⁴

2-4 エンターテインメントの価値とメディアとの関係

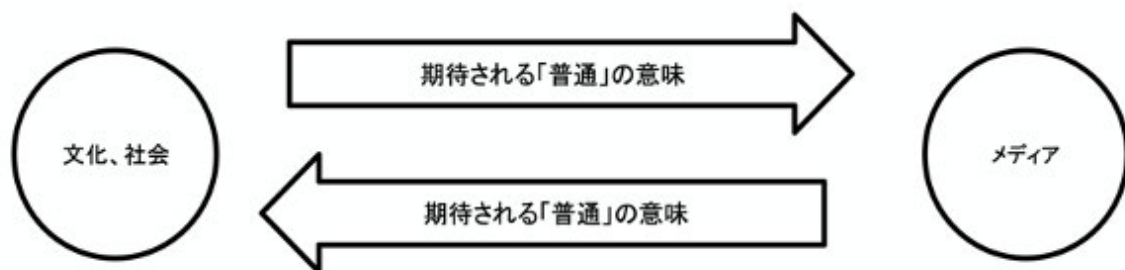
ガーブナーとグロスの論文は具体的にテレビ番組に関する論文における議論点は本論を主張するにあたり様々な示唆に富んでいる。

“Entertainment is the most broadly effective educational fare in any culture.”

「どの文化においても、1番幅広い教育物はエンターテインメントである。」¹⁵

エンターテインメントは必ずしも教訓ではないからこそ幅広い教育物となるのではないかと考える。エンターテインメントは原義的に楽しく、入手しやすい存在である。漫画やコミックスはエンターテインメントの概念によく当てはまる存在である。現代においてはインターネットの普及により、タブレットを使って漫画やコミックスを読むことが可能になり、目にする機会は飛躍的に増加した。漫画やコミックスは言葉だけではなく、ビジュアル的なイメージも入っている。再読することも容易である。コミックか漫画は1回読んでから捨てるものではなくて、何回も読む場合が珍しくない。漫画、コミックスのストーリー、そしてそのストーリーを把握するために必要となる先入観や文化的な、社会的な理解が読む度に読者の頭に入る。

コーテスが書いた2000年に出版された『The Children are Watching: How the Media Teach About Diversity』に、似た様な指摘を見ることができる。聴取者がエンターテインメント・メディアを教訓な事として考えても考えなくても関わらず、聴取者はエンターテインメント・メディアに物事を教わる。コーテスによると、具体的にメディアからどのようなレッスンを受けるか100パーセント確保できる事はないが、聴取者はメディアが推奨している価値観や倫理観を必ず採用する訳ではないが、あるメディアか作品を通して、そのメディアの制作に関わっている会社や個人の価値観をある程度洞察できると指摘している。



“By influencing public norms, perceptions, expectations, hopes, fears, desires, and angsts about diversity, the mass media play a powerful role in the social construction of knowledge about race, ethnicity, religion, gender, culture, sexual orientation, and other aspects of diversity”

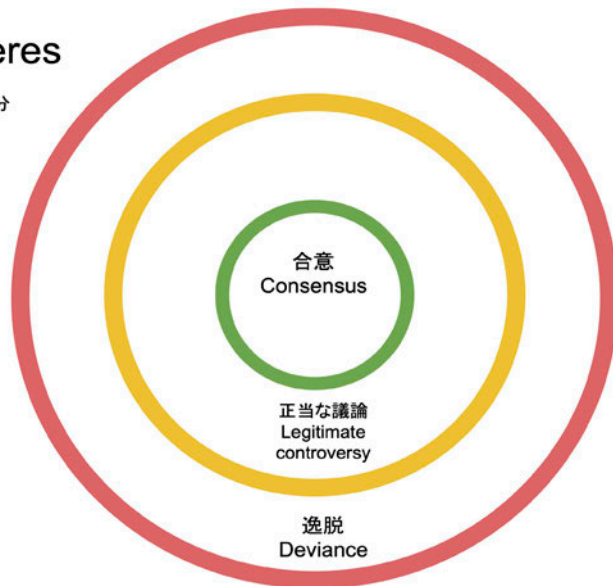
「多様性に関する、公共の規範、理解、予期、希望、恐怖、欲望、苦悩などに影響を与えながら、マス・メディアが人種、民族性、宗教、ジェンダ

一、文化、性的指向などの多様性の面の知識の社会的な構成に重大な役割を果たす。」¹⁶

ハリンの球 Hallin's Spheres

メディアに、物事の扱い。「不偏不党」「意見」「逸脱」に分けて、価値観が見れる

- **合意の球** = 皆そう思う、当たり前、言うまでもない。不偏不党。
- **正当な議論の球** = 2つ(以上)の面がある議論の課題、政治的な話、意見の対象、質問の形など。
- **逸脱の球** = 関係ない、違う、誰も思っていない、または存在そのものがないといった逸脱のこととしての扱い



メディアを通して、ある文化の社会的な規範や境界を把握することができる。ハリン・ダニエルは『The Uncensored War: The Media and Vietnam』（1986）にこの現象に関して論じており、本論の重要な概念として引用したい。ハリンが元々、現在「ハリンの球」として知られている概念を考えたのは、アメリカにおけるベトナム戦争の報道の形式の解説の為であった。「ハリンの球」は、ハリンが具体的にジャーナリズムに存在する偏りについて書いたものだが、ジャーナリズム業界のみならず、同じ概念を通してメディアに対するクリエイター及び聴取者の偏見による物事の扱いを検討できるツールとなり得る。経済的な利益を得る事や企業を守る為、資本主義に存在しているメディア・クリエイターはよく社会的な覇権者の持つ暗黙の要求に従う。

「ハリンの球」は次の様に示されている。2つの同心円、真ん中の方は第一の球で「合意の球」と言われるものである。この球の中には議論や討論の余地がない扱いをされている考えが入っていると言う事である。この球の中には「皆こう知っている」、「当たり前」、「我々がそうだ」という概念が存在している。具体的にどの様な事かという、あるメディアが作られた当時の文化ヘゲモニーによるものである。現在、多くの人が「合意の球」に入ると思われる象徴的な例は、「殺人する事は悪い事だ。」と言う事である。この球に入る概念が大体、中立的、客観的な概念として社会に顕在化されている。

第二の球は「正当な議論の球」と言われている。「合意の球」は地球の形だとしたら、「正当な議論の球」はその外側、つまり大気圏の形となる。この球に入る事は議論や討論の話題となる様な扱いをされている事である。この様な考えがよく「この話は2つ(以上)の側面がある」的な扱いをされている。例えば、アメリカのジャーナリズムに、共和党と民主党の間の討論話題となる事は「正当な議論の球」の所に入る。現在、多くの人が「正当な議論の球」に入ると思われる象徴的な事例は、「移民法の緩和がいい事だ」という言説に関する議論だ。この球に入る概念はメディアや人の間の話に、質問の形で出る時が多い。そして、論説、社説記事として出ることもある。

第三の球は球ではない。ここは「逸脱球」と言う。以前の球が地球と大気圏だったら、「逸脱の球」が宇宙となる。この球に所属される考えはタブー、それとも根拠か価値がない扱いをされている。この球が「誰もそう思っていない」ものを象徴する。よりニュアンス的に

例えば、「社会的な価値がある人はそう思うべきではない」とか、「あれについて関心がある人なんていない」と考える球だ。現在、多くの人が「逸脱の球」に入ると思うかもしれない象徴的な例は、「殺人することは良いことだ」と言う事であろう。¹⁷

ここでハリンの球が完璧で批判する必要ないと主張していない事に着目したい。ハリンの球はメディアを解説する為の役立つツールに他ならない。コーテスが論じた通り、メディアにある考えや偏見と聴取者の影響は対の関係ではない。しかしながら、メディアに見られる文化的なナラティブ傾向はある一定の価値規定を示す。あるメディアに「合意の球」に所属した物事（行動、概念、反応、色合い、など）が推定された聴取者にとって、そのあり方は正当な事だと判断される場合が多いと思う。そして、聴取者にとって、メディアに「正当な議論の球」に所属した物事には“正答がない多様な案件”として扱う場合も多いと思う。そして、ある物事が「逸脱の球」の所に所属した場合、推定された聴取者もそのあり方を前提とした見方をされる場合が多い。しかしながら、自己の経験則がメディアにあるメッセージと異なる事があれば、ある物事がどの球に入るべきかと言うことに関して判断する事に役立つことも自明である。そしてこの打開にエンターテインメントの持つ属性が反映されるのではないかと考える。

これまで研究者に限らず多くの人がメディアにおける表現の影響に関し、様々なことについて指摘してきた。『Mirrors, Windows, and Sliding Glass Doors』に戻ろう。ビショップ教授は以下のように述べている。

“When children cannot find themselves reflected in the books they read, or when the images they see are distorted, negative, or laughable, they learn a powerful lesson about how they are devalued in the society of which they are a part. Our classrooms need to be places where all the children from all the cultures that make up the salad bowl of American society can find their mirrors.”

「子どもが読む本に、読者と似たような登場人物やキャラクターがない時、仮にいたとしてもそれが彎曲させられ、否定的、またはお笑いのイメージがする時、その子どもにとって自分が存在している社会の中に自分の価値の有無に関して衝撃的な学びを受けてしまう。アメリカの子ども達にとってアメリカは多様であり、自分みたいな登場人物やキャラクターがいる本があることは、その子どもにとって『鏡』の様な、自分のことを映っている存在となる。」¹⁸

ビショップの論文は、アメリカにおける子ども達が読む本に関するキャラクター論であるが、ビショップ教授の主題を拡大解釈すると、メディア全般とそのメディアを読んだり、見たり、聞いたりする人たちにも該当すると考えても差し支えないであろう。つまり、アメリカの子ども達に限らず、国籍、年齢問わず、本だけではなくメディア全般に自分のような登場人物やキャラクターがない、もしくは存在していても否定的なイメージばかりであるとすると、自分は社会的に認められていないということを学んでしまう危険性を孕んでいる。

上記の理由により、メディアにおいて自身を投影できるような「鏡」が少ないマイノリティである LGBT の人たちに対し、その「鏡」を制作する必要があると考えている。それにとどまらず、LGBT のストーリーを作る作家達の中に内在する人間性を理解することも大事である。

上記2点を理解した前提で、仮説としてセクシャルマイノリティに関するコミックを制作する際に必要な課題を以下のように設定する。

- ・ 誰の当事者性を前提とし、誰の経験を前提としているかを明らかにする
- ・ 多様性のある LGBT の読者に向けて多様な当事者性を担保する

これはポケモンに代表されるようなマイノリティー・アイデンティティを象徴するキャラクターがいれば認知され、解決するといった問題ではなく、セクシャルマイノリティに関する正当な代弁者である必要がある。

アメリカにおいても日本においても同様であるが、LGBTQIAのアイデンティティを持っている人達は史上様々な酷い扱いにあった経緯がある。例えば、犯罪者、道徳的な身体的な脅威、いじめや嫌悪の対象、お笑いのパンチライン、「変態性欲」の対象（それとも、「変態性欲」そのもの）、そしてLGBTQIAであることは悲劇である、といったものが挙げられよう。時にはクイアの存在を認められていない場合さえ存在する。

このような現状を踏まえ、少なくとも異性愛者やシスジェンダーと同じく人間性を認められている社会を獲得することが重要である。しかしながら、アメリカや日本のメディアにはまだその目標が達成されていない現実がある。

メディアにおいてLGBTのイメージが好意的なものであれば、アメリカや日本の社会それぞれLGBTの人権を獲得できたかといえは否である。従来もそうであったように、今後もメディアにおけるリプレゼンテーションから、人の社会的な層位がより顕在化されると考える。クイアの人達やその他の過小評価される人達にとってメディアの誠実かつ多様なイメージこそ本質的な人権獲得の重要な課題である。

本研究の眼目は漫画やコミックの可能性を概観的に捉えLGBTコミックス及び作家の数や表現の多様性を増やすことである。そして、メディアにおけるメインキャラクターがシスジェンダー・異性愛者だというステレオタイプの既定的な先入観をなくしたいと考える。クイア・アイデンティティは多様な物語の重要な一部分である。LGBTの人達及びシスジェンダー異性愛者の人達にとって、メディアにLGBTのキャラクターや登場人物の多様で誠実な見せ方があることは彼らにとって有益な影響を与える。コミックスや漫画は、多様な読者に読まれるメディアとして、また、共有されるメディアとして重要な役割があると考えられる。共有されて幅広く読まれるメディアだからこそクイアの人達にとって特殊な自己表現のチャンスがある。そして、様々な理由で誤解を受けたり、存在がない様に見せられたりしている場合が多いマス・メディアにおけるLGBTのストーリーとは異なるストーリーを描くことにより、多様な価値観を多くの人々が読むチャンスを提供することができる。

2-5 コミックや漫画の持つ可能性と役割

ここで漫画やコミックスはこれからどのようにあるべきなのか考えていく。一般的に漫画、コミックスは大衆向けのメディアとして見られることが多い。しかしながら、学校教育や道徳的な、それとも宗教的な教育、または家庭内教育の役立つ所と異なった様な良い教育機会を与えるツールになり得る可能性も多く秘めている。その理由はコミックスや漫画の「敷居の低さ」の中に隠されている。漫画やコミックスは明白な教育物としての利用もあるけれども、一般的にはほとんど娯楽として消費されている。例えば、アメリカのコミックスは昔でも現在でも子ども向けで、小説やノンフィクションより低俗であると考えられている。

精神科医のワーサム・フレデリックが1954年に、メディアの暴力のイメージが敏感な聴取者（主に子ども）にとって大変危険な影響があると指摘した『*Seduction of the Innocent*』という本を出版している。ワーサムはこの本において、コミックスが「無学文盲を招く」、「犯罪的な、変態性欲的な行為を示唆する」、そして「誘惑の期待を与える」と指摘した。¹⁸⁾ 『*Seduction of the Innocent*』はコミックスに反対の声が誇張である事を見られる例として考えられることが多い。『*Seduction of the Innocent*』が当時（1950年代前半のアメリカ）、公共社会がコミックスに対してどう言う風に思っているのかを読み解く資料となり得る。その後ワーサムの記事がアメリカの雑誌の『*レディズ・ホーム・ジャーナル*』にも掲載された。そこでは『*Seduction of the Innocent*』の表題紙に、

“Part of the material in this book appears in somewhat different form in the Ladies Home Journal under the title of “What Parents Don’t Know About Comic Books”

「この本の文章の1部が（多少変形で）『*レディズ・ホーム・ジャーナル*』に『親が知らないコミック・ブックのこと』として掲載された」¹⁹⁾

と記載されている。当時のアメリカにおいて、コミックスは子どもの親にも心理学者にも子どもにも悪影響があるメディアとして扱われる存在であり、コミックス倫理規定委員会から、コミックスが人気物や影響のある物として認められても、ハイカルチャーや文学作品としてほとんど認められていなかった。

ワーサムの主要な関心はコミックスの子ども（当時、コミックスの主な読者）に対する影響という事だった。²⁰⁾ 当時においてコミックスは出版業界のジャンク・フードで、ワーサムの本とコミックス倫理規定委員会の目的はコミックスの役立つ点の検討より被害回避だったことが伺われる。

コミックスがその史上において、「低俗なアート」そして「悪の温床」²¹⁾になる可能性の認知がコミックスの読者が幅広くコミックスの影響も強いと言う事の証明にもなり得ている。確かに、『*Seduction of the Innocent*』もコミックス倫理規定委員会もコミックスを読む子ども達（や大人達）が批判的思考能力を持っていないので、コミックスの物語を単純かつ、分かりやすく道徳的な「一口サイズ」で教え込まないとならないと言う事を前提として形成されたけれども、この様な先入観は今後の可能性を拡張する新しいアイデアではない。20世紀中旬のアメリカ合衆国におけるヘイズ・コードも映画のために同じ様な事をした。強調すべきことは、メディアにどの様な影響があるかと言う事ではなく、悪影響を懸念する人の数とそのメディアの業界の規制を強請する程の人数である事だ。つまり、コミックスが広い範囲に及ぶ影響力があるということである。

コミックスや漫画が他のメディアにない優れた点に関して指摘する。筆者は本論において既に文字だけの小説よりの読みやすさ、そして読者の幅広さや娯楽である事がメインストリームのコミックスや漫画の魅力点だと論じた。漫画やコミックスは読解力段階の射程が広範囲であり読みやすい。様々な年齢、学歴、言語能力などの人がコミックか漫画を読んで、内容を理解することができる。文章が少なく、そしてイラストで直感的に全貌を把握できると

ころがメディアとしての価値である。コミックスや漫画はエンターテインメントとして消費される。つまり、楽しみの為に作られたものである。もちろん、他の分かりやすく、楽しいエンターテインメントメディアもある。従来の本、現代におけるポッドキャスト、音楽、テレビ番組なども同じ様な長所がある。そして、通信型端末の誕生以降、デジタル化できるメディアを誰もが携帯できるようになった。漫画やコミックスにはこれらのメディアとは一線を画する他の特徴がある。その特徴は自身による制作に関する可能性に関するものである。人間が描くことができる物を持って、ある程度思い通りにコントロールできる程度の発達段階を達すれば、誰でもストーリーをつくることができる。10歳前後の子どもがオリジナルの漫画を描くといったことは特別なことではなく、誰もが経験したことのある事実である。物語の記録、自己表現の2つの特徴がコミックスや漫画の看過できないよさである。

承前論じた通り、メインストリームの漫画、コミックスは1人で製造する物ではない。アメリカのメインストリーム・コミックスには脚本、下描き、インク、色ぬり、レタリングがそれぞれ違う専門家がする仕事となる。それでも1人で脚本も描きも出版まで自分でする人、そしてマイノリティー漫画家・コミック家の作品をメインで出版する出版社があることも事実である。独立系コミックスの歴史は長く、その中にクイア・コミックスも多く存在する。メインストリーム・コミックスに対して、コミックス倫理規定委員会が権威を持っていた頃、クイアの人、そしてクイアの人のストーリーが「逸脱の事」と定義され、クイアである事が道徳的な失敗である事として認知されているとするならば、メインストリーム・コミックスを媒体として顕在化されることはない。しかしながら、過去においてクイアの人達が自身でコミックスを制作し発表することができた。クイアの新聞や雑誌コミックス、エロコミックス、ギャグコミックス、日常物語、スーパーヒーロー、ラブストーリー、教育、自叙伝、各コミュニティでの流行ったことなどのトピックのコミックスが作られている。つまりそれは、当時作られたクイア・コミックスが、シスジェンダー異性愛者のコミックスと同様である。異なる所が前者の方がクイア・テーマ（そして大体作家の方も）の存在だと言う事のみである。このクイア・コミックスは、メインストリームのコミックスの様にホモフォビックな、トランスフォビックな課題に合わせる為に歪んでいるクイア・イメージが入っていない。つまり、クイアの人がクイア・コミックスの世界にメインストリーム・コミックスの世界より自分たちの実像の近いイメージを見る機会が多いと言う事だ。ビショップの言葉を利用すれば、「自分の事が観ることができる鏡」があるという事である。そして、クイア・コミックスはクイアの人に、クイアの人が読む為に作られた。現代において、コミックスは作りやすく、読みやすく、そしてコピー機の誕生以降複写しやすいメディアだ。社会的に排除された人達が自分で、ずっと見たかったストーリーを作れるメディアとなり得る。

漫画やコミックスのもう1点の良い特徴に関して指摘する。映画、絵本、多くのゲームの種類との共通点である。それは視覚的イメージがはっきり、ナレーターの目線で視野狭窄的な見せ方で縛っていない点である。小説には絵がないので読者それぞれ自分の視覚的な解釈できるという事は悪い事ではないが、あるキャラクターが具体的にマイノリティー（特に見て分かる様なマイノリティー）として説明されていなければ、読者が自分の中に存在している人間のデフォルト設定のイメージを使ってしまう場合が多くあることは十分想定できる。もちろん実際の世界と同じくビジュアル・メディアにもクイアである事が見て分からない事が多くある。そして小説などのビジュアルイメージがないメディアはある程度トンネル・ビジョンを使わないと肝心のメインストーリーが進行しない。イラスト、コミックス、漫画、映画やアニメーションの背景にはバックグラウンド・キャラクターが小説より多い場合がある。ビジュアル・メディアに、通りすがりのキャラクターや背景が細かくてもそれを文章で表現しようとするとう説明が冗長になってしまう。むしろビジュアル・メディアにとって背景のディテールでストーリーを味深くする事が賢い工夫ではないかと思う。もちろんビジュアル表現においても小説に使われている「メインキャラクターかナレーターが気づいていない事を書かない」と言う工夫も役立つケースある。しかしながら、ナレーターが見ている所以

外の、背景に存在しているはずの多様性を見せる事にはビジュアル表現はとても有効である。

日本の漫画とアメリカのコミックスにおいて社会的、文化的な扱いの共通点は多い。両国において漫画は大変人気があり、手軽に入手できるメディアである。漫画もアメリカンコミックスと一緒に、エンターテインメント・メディアだ。漫画（特に子ども向けの漫画）は従前のアメリカのコミックスのように、世論による批判や内容制限の圧力の対象になる。しかし、日本においてはアメリカのコミックス倫理規定委員会と異なっている。ショット・フレデリック・L氏の『*Manga! Manga!: The World of Japanese Comics*』によると、昭和時代の漫画は同年代のアメリカのコミックスと異なる扱いをされていた。²²他のメディアと同じく、漫画も1907年の猥褻法律の対象が、「猥褻」の定義がない刑法本章にない²³。そして、日本においてコミックス倫理規定委員会の類例がなかった。その代わりに、公共の道德価値観に当てはめようとする圧力が世論から巻き起こった。そして、アメリカにあった様な「ラベンダー狩り」（赤狩りから来た、同BL漫画の影響）が単なる男子同士の恋愛である事であり、LGBTの人に対しインスピレーションになるものではない。溝口は、BL漫画の登場人物は両性具有的に描いてあり、異性愛強制的な関係で遊ぶストーリーが少なくないと指摘する。²⁴その一方で、ウェルカー・ジェームズ教授によって、BLにある上下関係（いわゆる「セメ」と「ウケ」の立場に関する事）が異性愛カップルの間の「上下関係」を想起させる。²⁵

1つのタイプの人間を見せる際においてメディアの表象が同じストーリーや見せ方ばかりだとその人達の実相から逸脱する。つまり、BL漫画における「セメ」と「ウケ」という立場の存在自体の批判ではなく、そのパターンしかないことが問題であることを指摘したい。現段階においてはBL漫画の読者は異性愛者の女性ばかりであるイメージが強いことは否めない現実である。

2-6 クィア・コミック及び漫画の歴史に関する原説

LGBT コミックの歴史を語る上で看過できない視点は、あらゆるメディア上において LGBT に関する内容は「適切さ」で測られていることである。漫画やコミックの場合も例外ではない。

コミックス倫理規定委員会はアメリカにおいて 1954 年から 2011 年まで策定されていたコミックの倫理規定について検閲する委員会である。すべてのコミックスにおける出版社が本委員会の指示に従う義務を有する。一部の出版社を除き大手コミックス出版社のほとんどがそれに従った。コミックスの内容や絵柄に関しての規則に関して以下のようになっている。

“Sexual abnormalities[...] are unacceptable” (1954)

“Sex perversion or any inference to the same is strictly forbidden” (1954)²⁶

「性的な異常は[...]不許容」 (1954 年)

「変態性欲やそれに関わる言及は厳禁」 (1954 年)

1960 年代のアメリカにおいては、アンダーグラウンド・コミックスはコミックス倫理規定委員会の検閲や規則を避けるために、コミックス倫理規定委員会の規則を遵守しているメインストリーム・コミックスや出版社ではなく、インディー出版や自己出版という選択肢を選んで出版していた経緯がある。その中でも R. Crumb は著名ではあるがゲイ・コミックス関係者ではない作家である。

当時のアメリカは赤狩り及び lgbt に対するいわゆる「ラベンダー狩り」が盛んに行われていた。そのため、コミックス倫理規定委員会の規則だけではなく、LGBT に対する社会的な差別意識により現在においては問題なく出版できる LGBT 内容のコミックスですら積極的に出版を避けられるか、そもそも制作されない状態であった。ラベンダー狩りの当時、アウトイングされたらクビになって、以後社会的に、就職的にブラックリストに掲載されるケースも珍しくなかった。

年代が変わり社会的概念が多様化する中で、1954 年コミックス倫理規定委員会の規則も緩和の方向へ向かっていった。最初に禁止となった暴力描写に関する内容やイメージの一部がまた出版できるようになっていった。

1964 年日本において、東京都青少年の健全な育成に関する条例は出版倫理協議会により規則された。そこでは出版されていた江戸時代から明治時代の出版物の検閲がなされた

江戸時代 (1692 年) において女性、子供が歌舞伎に出ることが禁止され、それにより女形の役者の原型が完成した。女形に関わったイメージやステレオタイプは現在に可視化される男性同性愛者に関わるステレオタイプの一つであると推察できる。

明治 40 年、1907 年の刑法 175 条：わいせつに関する条例が策定された。最高裁判所によるわいせつの定義は「刑法第一七五条にいわゆる「猥褻」とは、徒らに性慾を興奮又は刺戟せしめ且つ普通人の正常な性的羞恥心を害し、善良な性的道義観念に反するものを指している」²⁷。そのため、日本において人の性器の見せ方にルール色々細かく規定された。特に、法的にわいせつと指定されることを避けるためにポルノに登場する性器は少しでも検閲しなければならなくなった。

シスジェンダーでヘテロセクシャルの人のセクシャリティーやジェンダーは基本的に社会的に認められているだけではなく、そのような人と人との関係が「性的」か「エロい」としてみられる境界線と LGBT のアイデンティティを持っている人の有り様とは別のものである。人の肌の色、身体のサイズ、経済的な状況や思われているジェンダー等にももちろんよるけど、LGBT の人たちは LGBT であることが知られただけで「性的なこと見せすぎ」とか

「子どもの前に言うな」とか言われるケースが多くある。時代の変化によりその認識に変化は見られているが、アメリカの小中学生向けのテレビアニメにおいて、シスジェンダーで異性のカップルやシスジェンダー異性の間の告白シーンは「シスジェンダー異性の間だから」を理由にした議論の話題にならない。（もっとも、肌の色などで問題になることはあり、重要な視点であるが本稿の議論から逸れるのでここでは割愛する）しかしシスジェンダーで同性の同様なシーンであれば、その事実自体が話題になる可能性があることは否めない。そもそも放送の許可が得られるかどうかということも保証できない。放送までできて、シスジェンダーの異性のカップルに比べて議論や反対の声が多いことが予想される。

アメリカにおいては長年、異性愛者でシスジェンダー同士のカップルのみ認められた。（さらに人種が同じで白人が理想とされていた）この現状は少しずつ変わっているが、現在においても、カップルの「理想的な形」は昔と同じだと言われている。これがいわゆるシスジェンダーで白人同士の異性愛者カップルはその他の形のカップルが比べられる「理想」とされた固定化されたイメージだ。このようなシスジェンダー白人異性愛主義社会を守るには、違うタイプのカップルの価値を否定することが必要となる。具体的にはシスジェンダーではなく、異性愛者ではない人を「性的倒錯」といった烙印を付けたり、「理想な家族」の枠にはまらない行動、気持ち、やアイデンティティを病気や犯罪として認識されたりした。少なくとも単純に非道徳だと判断されることが多く、これは現在においても存在する。コミックス倫理規定委員会の規則は「クィア」か「LGBT」という言葉を使用せずに、「非道徳」、「性的倒錯」、や「おいせつ」という言葉を使用していた。しかし、当時はその言葉の中に、「同性の間の恋愛」や「生まれつきのジェンダーと違うので生活している人」と言う意味が含有されていた。同性愛がコミックス倫理規定委員会の規則に載っていなくても、メインストリーム・コミックスに同性愛に関する内容を描こうとすれば該当倫理委員会の検閲対象となるのは当然の帰結であった。

コミックス倫理規定委員会がアメリカのコミック世界に多大な影響を与えていた時代においてもコミックスにクィアに関する内容が存在しなかったわけではない。ただコミックス倫理規定委員会の規則に従う工夫が必要だった。例えば、トランスジェンダーのストーリーはそのままコミックに描けないが、異性に偽装するヒーロー、異性に変身されるストーリーは許可されるものであった。そのように「偽装」しても、最終的にはLGBTは素直にそのものとして見せることはできなかった。それが現在のクィア・コミックにおいて「LGBT」を主観的なテーマとして多く取り上げられる理由の1つであると考えられる。長い間言えない自分自身のこと、特にジェンダー問題が恋愛や家族において社会的に大事にされている事がようやくメディアに言えるようになった背景を受けて、より象徴的な物語として主題になるのは当然の帰結である。

またクィアのコミック作家はクィア読者が読んで欲しいものを作りたいという要望もあると考える。「クィアのイロハ」か「初めて知るlgbt」といった「教育的なストーリー」が多いと感じるのはクィア・ストーリーの絶対数が少ないからである。クィア・ストーリーの絶対数が少ないと、各ストーリーがクィア・コミュニティの代表になってしまう可能性が高くなる。代表のような取り扱いを受けるとLGBTに対する知識が少ない人達はその内容をLGBTの人達の皆の事実だと信じてしまう恐れを感じている作家、出版社などがいるのではないかと推察する。それはつまり、やはりLGBTはこういうものか、と短絡的に判断される気持ちを避けようとしているということである。もとよりシスジェンダーで異性愛者の内容のストーリーと比較してLGBTに関連したストーリーの方が世間の厳しい視線にさらされることが多く、表現において配慮しなければならない所もより多い。

社会的に「デフォルト」として捉えた人の経験は物語的として自立し、多くの説明を要しない場合が多いが、「他人」や「特別」とされた人の経験はそれより丁寧な説明が求められるケースも多く、それ自体が経験と判断される場合がある。特に前提とされた読者が同

じ「コミュニティー」に属していない場合、作家がその読者がおそらく知らないと考えられる前提をわかりやすく説明しないとならなくなる。シスジェンダーで異性愛者の女性の話もシスジェンダーで異性愛者の男性、換言すれば社会的にデフォルトとされたアイデンティティーの話に比べてより物語の中の説明の必要性が求められる。

人のジェンダーは自立した、人種、経済的な状態、障害の有無、などに繋がりが無いのは自明である。しかしながら、シスジェンダーで異性愛者の恋愛相手同士の別離の場面や同じアイデンティティーを持った人からのデートの誘いを拒否するシーンを想像すると、おそらく理想的なケースは誰も悲しまない結末のことを指す場合が多い。しかし、そのような結末にならなかった場合、女の方は自分の身体的な、精神的な安全性に関して考えなければならぬ経験がより多いと考える。ジェンダーの問題は同じ物語の上で同様の経験をして、そこに累積される社会的概念や通念が付与されることにより、様々な理解のされ方が導き出されてしまう現実に直面する。

2-7 日本の LGBT 漫画における歴史概観

ここでは BL、やおい漫画（この場合の定義：シスジェンダーで異性愛者の女性向けのシスジェンダー男性同士の恋愛漫画）とゲイコミ（シスジェンダー同性愛者男性向け、男性同士の恋愛漫画）における社会的な、文化的な含意を巡って論じていく。²⁸

この議論には、様々な意見が散見される。例えば、漫画における「BL」のストーリーやよく出てくる比喻の有害性に関することや、日本人のシスジェンダー男性同性愛者の事実を無視した物語展開などが挙げられる。シスジェンダーで異性愛者の女性は BL 漫画が好きであるという考えは「変態おじさんは女同士の恋愛が好き」といったステレオタイプの理解と同様で、事実と反したものである。この現象と同じく、特に、実際にいる同性同士のカップルをセクシャルな対象として捉え、その結果、皆の前でカップルである存在を見せていること自体をポルノとして扱うことへの許可と同義であると考えるといった現象は、BL 漫画の存在そのものが有害影響の 1 つだと判断する遠因となっている。

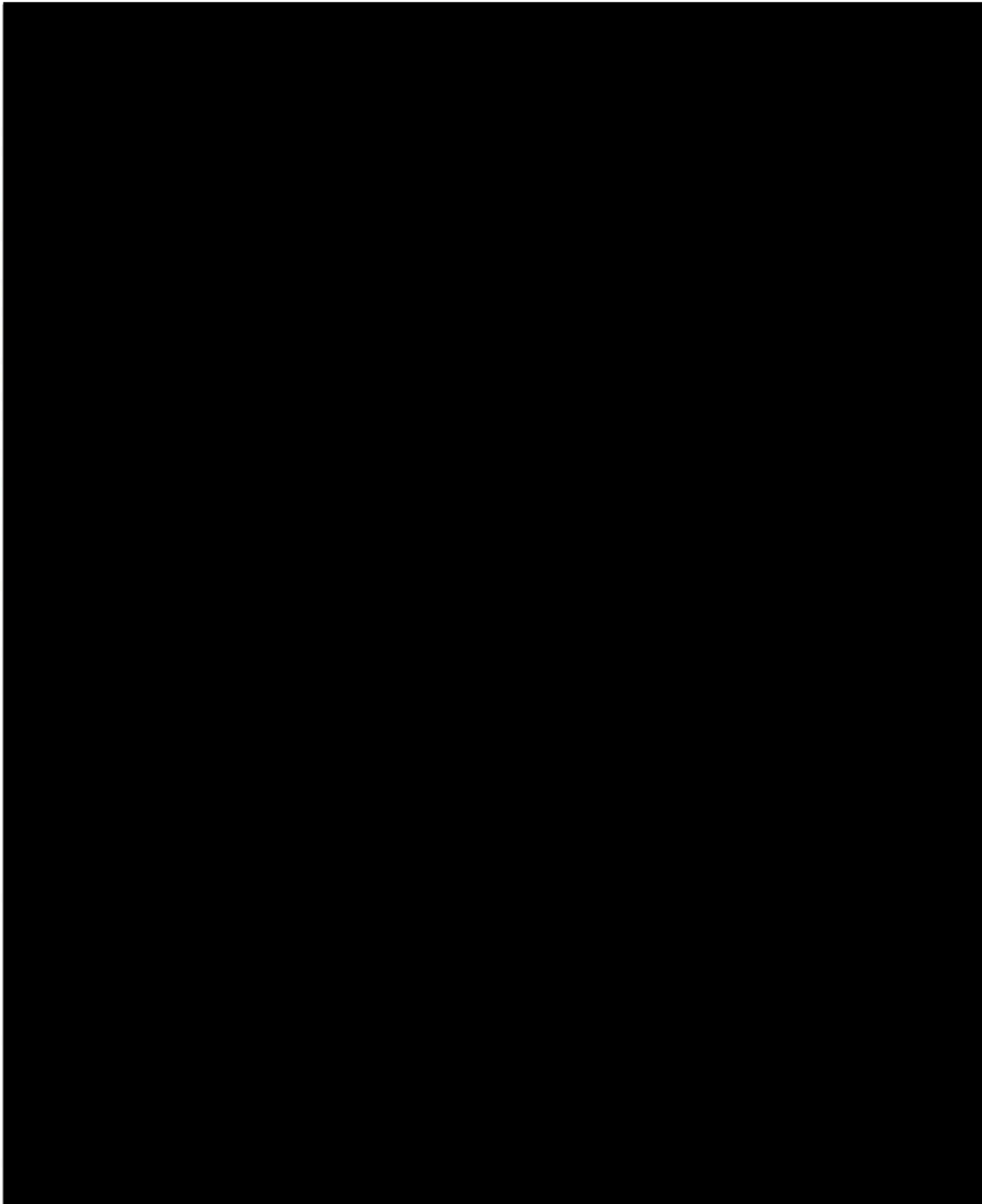
^{29, 30}

また、ルンシングは「女性向けの BL 漫画」の歴史や進化に関して詳細に記述している。特に、田亀源五郎の作品を「現実性」を持った作品として紹介しており、BL 漫画にホモフォビアの存在及びゲイであることを拒否する場面が減ること、登場するキャラクターは髭があり、ファンタジーではなく実存の人として捉える意識が高くなった事に関して論じた。³¹

同様に神奈川大学のウェルカー・ジェームズ教授や他の BL 漫画の研究者も BL 漫画を「クィア・メガネ」を通して読んだとする研究もある。³² これは、フェミニストであり尚且つ男女二元論を超えた読み方で、BL 漫画に登場するキャラクターはフェミニンの象徴として描かれており、漫画の中のカップルが実相の男性同士による恋愛関係としてではなく、女性同士、異性の間、または男女 2 元を超えた人達の間での恋愛関係としてみることができる



と論じる。少女漫画特有の絵柄で描かれた BL 漫画に、性器が全く見れない隠し方が多く見られ、キャラクターが更に両性具有的に見える」と論じる。³³



言うまでもなく日本の LGBT をテーマとした漫画は BL 漫画に限られてはいない。日本の著名なゲイ漫画作家として田亀源五郎が挙げられる。田亀源五郎は高校時代から男性同士の恋愛をテーマとした漫画を描いている。彼の絵柄は BL 漫画と大きく異なっている。BL 漫画の場合その潮流の源泉と目される少女漫画の絵柄や物語の流れと酷似した作風となっている。しかし、田亀源五郎の漫画に出てくるキャラクター及び絵柄、ストーリーが少女漫画の画風を見ることはできない。つまり、BL 漫画もゲイコミックもシスジェンダー男性同士の恋愛がテーマであるが、そのジャンルは大きく異なり、漫画としてのジャンルが違っても過言ではない。

BL 漫画の絵柄はキャラクターが女性らしく描かれており、細くて体毛がなく、顔がフェミニンで髪の毛が長い等の特徴が挙げられる。それに対し、田亀源五郎のキャラクターは筋肉質でやや太っているデザインが多く、体毛が多く髪の毛が短いのが特徴である。『薔薇族』、『アドン』、『Badi』などのゲイ・シスジェンダー男性向けの雑誌に載った漫画においては、少女漫画的な絵柄ではなく、シンプルなギャグ漫画のタッチか、実相により近く、たくましくいわゆる「男らしい」シスジェンダーの男性のイメージが多く見られる。

BL 漫画とゲイコミの絵柄の相違の原因は BL 漫画とゲイコミが耽美的なルーツを持っているかということとそれらを読むと想定される読者のジェンダーがどうであるかに由来する。そしてシスジェンダーで男性が好きな男性に対する社会的なイメージも影響の 1 つであると考える。

ゲイコミック及び BL 漫画においても、またはロマンチックな物語やエロチックな物語においても、シスジェンダー男性の間の上下関係や権力に関わるストーリーが存在し、どちらの場合においてもホモソーシャルな設定を利用している場合が多い。そして、百合漫画やその種類のポルノ漫画といったシスジェンダーの女性同士の恋愛に関するストーリーの漫画の場合もホモソーシャルな設定を利用した同性同士の恋愛背景としている。

BL 漫画に頻出するテーマの 1 つとして出てくるのは「攻め・受け」の分け方である。その 2 つのロールがいわゆる「男役」と「女役」と類似しており、そのためこれをホモフォビアだと論じる人も少なくない。シスジェンダー男性向けのゲイ漫画にも、パワーのバランスと挿入行為が概念として同じように繋がっている。田亀源五郎は作品の中でパワーと男らしさといった概念を取り入れており、パワーの有無と男らしさの共通点に興味あると語っている。³⁴ エロチックな BL 漫画においてもゲイコミックにおいてもシスジェンダーの男性の間のエロチシズムとパワーの交差を意識的にも無意識的にも探究している。しかし、一般的には多くの場合 BL 漫画が「フェミニン」であり、ゲイコミが「マスキュリン」だとされている現実がある。

2-8 LGBTをテーマにした漫画を描くことに関する主題性

マスマーケットの出版物は2000年代初頭に不足する傾向が見られたが、独立したクリエイターが彼らの持つニーズを満たすために様々な方法で表現活動を行った。コミックス倫理規定委員会の認可したコミックやクィアコンテンツ（特にクィアキャラクターをサポートしているような内容）があれば放送されないテレビ番組、ホモエロティシズムとホモロマンティックな表現のある映画は、それらが意図的かどうかに関わらずクリエイターが自分自身の持つクィアの一義的な見方のフィルターを通し、LGBTのストーリーを従来のLGBTが取り上げられていないメディアに組み入れた。このようなLGBTの取り上げられ方は、筆者が10代になるかなり以前、つまりインターネットが登場する前から存在していたが、インターネット誕生以降はストーリーにあるクィアの捉えられ方をこれまで以上に簡単に共有できるようになった。

J. R. R. Tolkienの『Lord of the Rings』においてフロドとサムが幸せに暮らす話を見せ合えるための専用ウェブサイトができる以前において、スタートレックにおける最初のシーズンを視聴していたファンは、カーク船長とスポックが一緒に生活をして、一晩を一緒に過ごすといったストーリーがシェアされていた。

同様に、日本の同人誌は数十年間マスマーケットの基準として出版されるとは限らない状況にあったが、お気に入りのキャラクターのストーリーなどを作家の人たちがシェアし合うことが可能になっていった。ファンが作成した作品は、LGBTのキャラクターが、シスジェンダーや異性愛者の子どもを教育するためのメディア、残酷なジョークを意味するように描かれているのではないものとして初めて見る事ができるものであった。

代わりに、その作品においては豊かな人生を送りLGBTが存在していることを楽しんでいる様子が窺われた。いうまでもなく、昔にも現在においてもマスメディアに基づいてファンが作成した作品の中には、深さのある意図があるものばかりではない。しかしながら、特に他のどこにもこのようなLGBTの存在が見つからなかった時代には、ここに存在するだけで耽溺だと感じる事ができた。このような象徴性の消滅（symbolic annihilation）の概念は、マスメディアではなくこのようなコアなファンの人たちが代わりに制作していった。多様な作品を作ることは、多様な人々が存在することを証明する行為と同義である。

3章 作品について

3-1 動機

作品の動機としてメディアにおいてまず、人間としてマイノリティを捉えることの切実な思いに共感したからに他ならない。私は自らのアイデンティティの結露としてではなく、前提として人間として見られたいという思いにより制作している。これは自分の人生の中でも大きな変化であるが、私はメディアにおいてイメージとして人間性が高次に洗練された女性として表す見せ方に限界を感じている。それを前提にまず LGBT のキャラクターを一人の人間として扱い、さらに LGBT であることや、その影響を無視したり隠そうとしたりもしない作品を制作することが重要であると考えている。

その中で、筆者の作品がクィアの人々が理解されていると感じ、卑下されたり、あたかも「不思議な生物」として展示されたりする様子を鑑賞するのではなく、温かい気持ちで描かれているように感じることが出来るメディアとして制作されている。LGBT であることは人のアイデンティティの1つの側面であり、人生で常に最も重要な側面であるとは限らず、人生の唯一の特徴であるとも限らない。しかしながら単純にシスジェンダー・ヘテロセクシャルの経験から複写されたものではない。

筆者の幼少期においては、子ども及びティーンエイジャー向けのクィア中心のメディアはほとんど存在していなかった。事実、筆者が初めて読んだクィアメディアは漫画であった。10代の頃にクィアをテーマにした漫画を読むことができたのは個人的にとっても幸運であった。しかしながらそれは稀な事例に過ぎず、実際に同年代の人たちに届くメディアは数少なかった。

筆者が2000年代に中学生として接することができた漫画は、その作品群のテーマの範囲が限られていた。その多くは、LGBT であることの難しさを訴えるストーリーであった。これらの物語は、偏見と、自己同一性を取り巻く不安が交錯し出てくるものであった。もちろんそのテーマ重要で大事ではあるが、そればかりでは十分ではないと考える。

LGBTQ のキャラクターが登場した確かに少数のヤング・アダルト小説のほとんどは、シスジェンダーの男性の同性愛者のキャラクターであった。つまり、女性、バイセクシャル、アセクシャル、シスジェンダーではない人々などのキャラクターはほとんど存在していなかったと言うことである。しかし、当時の圧倒的なシスジェンダーの文学分野にも Carol Plum Ucci の『*What Happened to Lani Garver*』と Julie Anne Peters の『*Luna*』という2つの例外が存在した。『*What Happened to Lani Garver*』にはノンバイナリーのキャラクターが存在し、『*Luna*』にはトランスジェンダーの女性のキャラクターが存在した。本作品において、シスジェンダーではないことで化け物やお笑いことにしていないような見せ方はしていたのは極めて稀なことであり、シスジェンダー以外のキャラクターがこのような形に表現されているのは画期的であった。実は、その2冊の小説はアメリカのメインストリームのヤング・アダルト小説世界に初めてトランスジェンダーのキャラクターだった。^{35 36 37}

同じ傾向は、アメリカのシーンの漫画にも見られた。ヘリス・シックが、『*Queer Comics and LGBT in Comparative Perspective*』という論文に論じているように、クィアコミックは2000年代半ばからルネッサンスを迎えた³⁸。クィアコミックの作成者として、そして2000年代にクィアストーリーを探し始めた人として、私は当時手に入れられるクィア物語のおかげで初めての物語やコミックを読んだ。アメリカのクィアコミックは、1960年代以降のアンダーグラウンドコミックスのシーンや、クィア読者向けの新聞に深く根ざしている可能性があるが、それ以降の作品の多くは、『アーチャー』や『ガーフィールド』と同じように広く分布せず、広い世界に浸透しませんでした。そうは言っても、注目すべき例外もちろんある。アンダーグラウンドの時代からのいくつかのクィアコミックは、『*No Straight Lines*』

などの編集作やクィアメディア専用のアーカイブ、クィアコミック作品のリスト等に必須の追加であるように見えるものもあります。アリソン・ベクデルの『ファンホーム：家族の悲劇』（ブロードウェイミュージカルにもなった）、ハワード・クルーズの『スタック・ラバー・ベイビー』、トム・オブ・フィンランドの作品は、米国内で最も広く認知されている初期のクィアコミック作品の実例だとも言える。

筆者の個人話になるが、私が初めてのクィア・コミックの経験は漫画だった。（実際に最初に読んだのは韓国のマンファでしたが、Tokyopopによって米国で配布されたので、日本の漫画として取り入れた）。それまでは、友達の家で『ファーサイド』や『カルビンとホップズ』のアンソロジーを読んだり、新聞のコミックのセクションを読んだりする以外は、基本的にコミックや漫画の経験はありませんでした。私のアニメとマンガの知識は、テレビでポケモン、デジモン、ドラゴンボールZを見ることに限られていました。『デーモン・ダイアリー』に紹介されたことで、私の興味は一変しました。『デーモン・ダイアリー』は韓国のマンガですが、絵柄は少女漫画のスタイルに大きく偏っています。さらに、2人の男性主人公の関係がロマンチックであると明らかにテキストにないが、読者がそれをそのように解釈できるようにするのに十分なサブテキストがあります。私と『デーモン・ダイアリー』を紹介してくれた友達にとってはそれで十分だった。私は夢中になった。もっと多く読みたかった。図書館や本屋の棚に出るとすぐに、数が少なかったクィアなテーマのヤング・アダルト向け小説を完読した。分かったことは、間違いなく、私が探していたものが最もありそうなセクションはマンガの棚だった。アメリカのヤングアダルト文学の世界は、そのLGBTのフィクションのルネッサンスの頂点にたつてあり、米国の出版社が取り上げる漫画は限られており、そのグループ内のLGBTの物語はさらに少なくなっています。クィア漫画が翻訳され配布されたものの大部分はBLだった。私はクィアフィクションやクィアコミックを発見すると同時に、アートにも真剣に取り組んでいた。小さい頃から絵を描いていたが、2000年から2005年にかけて、憧れのアートの作り方を学びたいと思い始めた。偶然かもしれないが、この時期に私が最も感心した芸術は少女漫画だった。ですから、意図的な芸術的実践への私の基本的な紹介は、私が必死にエミュレートしたかった美学への私の紹介と結びついていた。

筆者と同年齢の多くのクリエイター、特にクィアをテーマにした漫画やコミックスを作っているクリエイターは、筆者と同様の経験をしたと考えることができる。クィア漫画を読むことができたのは、図書館や書店にあった数少ないBL漫画であった。そのため、同年代のクリエイターの多くから、彼らの絵柄や作風にそのメディアの影響を見ることができる。現在におけるコミックのクリエイター自身のクィアメディアの教育にとって重要な一部であったと推測する。これがすべてのクリエイターが自分の芸術性やクィアコンテンツのクリエイターとしてのアイデンティティを見つけた方法であると確信を得ることは難しいが、現在のミレニアル世代のコミック・アーティストの人たちもその時代において同様の経験を通して作家自身のオリジナリティを形成していったのではないかと考える。それが漫画の持つ大衆性と影響を与える力であると考えられる。

LGBTの漫画を制作する意図を問われたのなら、圧倒的に多くの漫画は異性愛者、シスジェンダーの方、そしてほとんどその両方のストーリーに対して「ストレートの話」か「シスジェンダーの話」を描くのか、と問い直したい。この鏡面的な問いにはLGBTの持つ根本的な問題が含有されている。

筆者のコミック制作のプロセスは「もし、LGBTである人達が概念としての『普通』である存在としてメディア上で扱われたら、どの様な話になるだろうか？」という問いから始まる。これは極めて単純な理論で私のストーリーをわざわざストレート、シスジェンダーに限定しようとしないうりフレーミングを行うことである。その「シスジェンダー及び異性愛者が前提である社会」を転換したいのである。実際のところ、シスジェンダー、異性愛者の方が

「普通の人」ではない上に、LGBTである方も「普通の人」という概念規定ができるわけではない。ただ、人が社会において「普通」と「普通ではない」といったレッテルを強制的に付けられているのである。メディア上においてあるイメージによる見られ方と対象となる人の自信や価値観には因果関係がある。自分の様な人間がどこでも「普通」として見せられたら、自分の様な人間が社会的に「普通の人間」として認められていると感じる。逆に、自分が「異常」として見せられたら、自分のことが「異常」だと感じる様になる。私はLGBTの人が「異常な存在」の扱いをしない漫画を作りたい。そしてそれだけではなく、Chimamanda Ngozi Adichie³⁹が以下のように論じていること重要視している。

“So that is how to create a single story, show a people as one thing, as only one thing, over and over again, and that is what they become. It is impossible to talk about the single story without talking about power. [...] How they are told, who tells them, when they're told, how many stories are told, are really dependent on power. Power is the ability not just to tell the story of another person, but to make it the definitive story of that person. [...] The single story creates stereotypes. And the problem with stereotypes is not that they are untrue, but that they are incomplete. They make one story become the only story. [...] I've always felt that it is impossible to engage properly with a place or a person without engaging with all of the stories of that place and that person. The consequence of the single story is this: It robs people of dignity. [...] Stories matter. Many stories matter. Stories have been used to dispossess and to malign. But stories can also be used to empower, and to humanize. Stories can break the dignity of a people. But stories can also repair that broken dignity.”⁴⁰

「唯一のストーリーの作り方：何回もある種類の人間を1つのものだけとして見せたら、その人たち1つのものになる。その1つのストーリーについて話すと、権力についても話さなければならない。[...]ストーリーはどう言う風に言われているのか、誰が言っているのか、いつ言われているのか、そしてストーリーの数、全部権力によるものだ。権力という事は他人のストーリーをいうパワーだけでなく、その他人を定義するストーリーにするパワーだ。[...]1つだけのストーリーはステレオタイプを育つ。その問題は、ステレオタイプは嘘だからと言う事ではなく、不完全だからと言う事だ。ステレオタイプは1つのストーリーを唯一のストーリーにする。[...]ある人やある所をちゃんと理解しようとする事に、ある人やある所に関わるストーリーもちゃんと理解しようとする事も必要と私は思う。唯一のストーリーの結果はこう：人の尊厳を奪うんだ。皆の人間らしさを見れる事を困難にする。[...]ストーリーは大事なものだ。ストーリーを数多くする事は大事だ。ストーリーを武器にして、没収、中傷できるものだ。けれど、権利を与えて、人間らしくする事もできるものだ。ストーリーはある人類の尊厳を破壊できるものだ。しかし、それを正す事ができるのもストーリーである。」

現在、世界中LGBT（当時のLGBTの意味を使えば）の平均人口は1割だと考えられている。つまり、10人に1人は「LGBT」と言うアイデンティティーを持っていると言える。もちろん、LGBTと言う概念の意味、地域のコミュニティーが同性の間の恋愛やジェンダーに関する意見、LGBTの概念そのものの存在の有無などによってその平均人口が変わる。しかし、メディアを見る限りにおいてLGBTのイメージがあるものはその実数値の対比ほどに認知されている状況ではない。仮にLGBTのキャラクターがメディアに出ていたとしても、その多くがトリックスタートしての振る舞いを求められたり、可哀想なイメージとして取り上げられたりすることが多くある。そのイメージがLGBTにとってよくないという一義的な問題ではなく、それらのイメージのみであり他の選択肢がないと言う事が問題であると考え

る。LGBTの方は常に我々のコミュニティーに存在している。この事実に基づきストーリーの形の選択肢を増やしたいと考える。

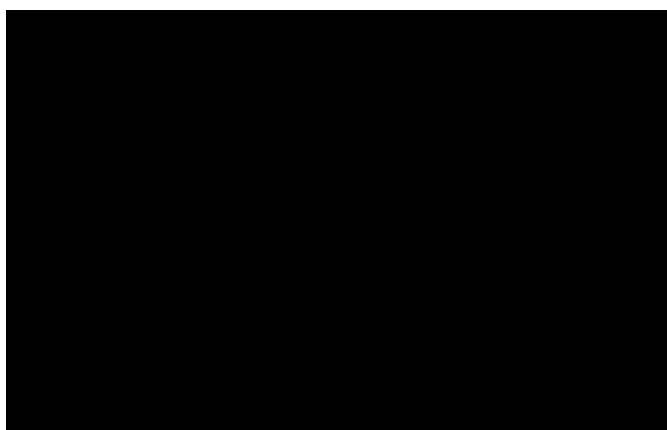
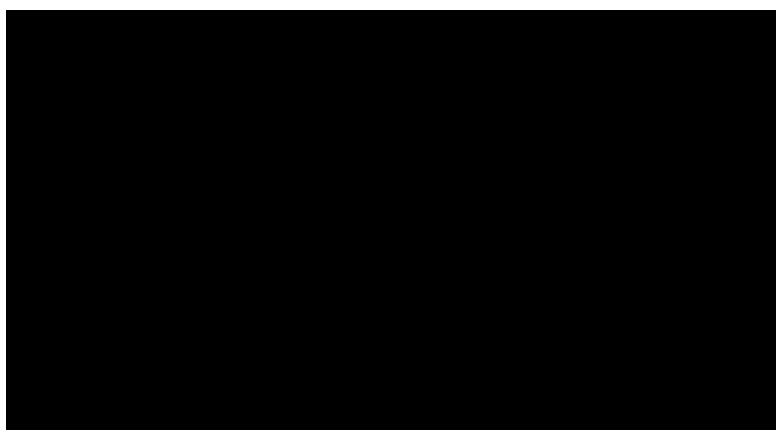
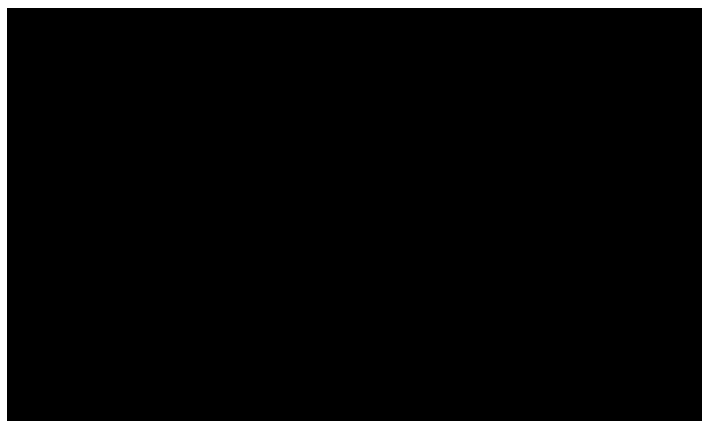
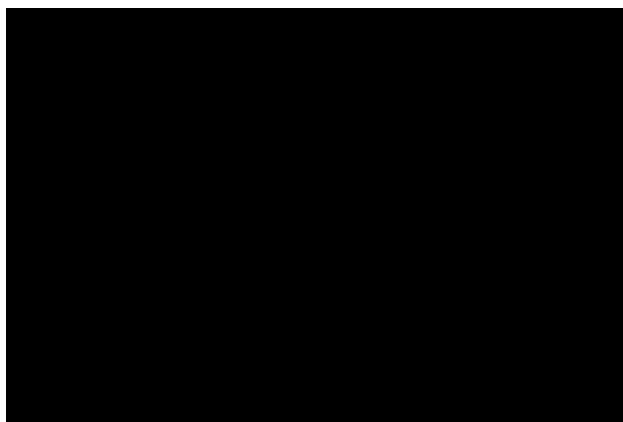
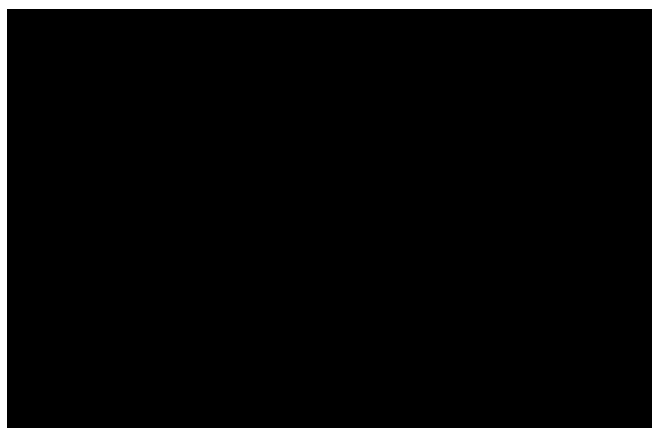
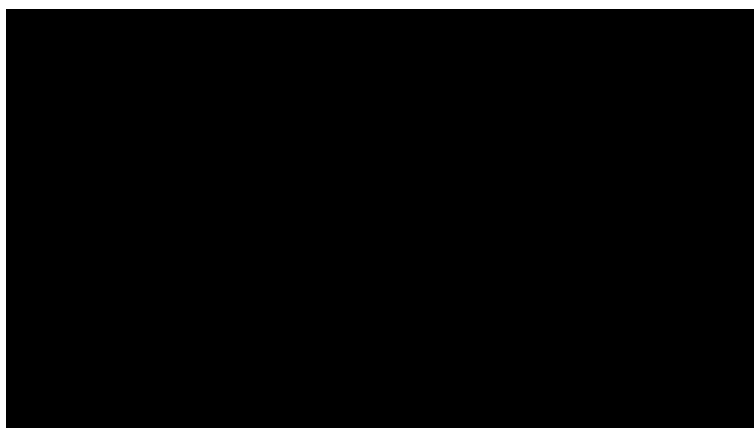
3-2 画風に関する言説

筆者の漫画表現の画風は日本の BL 漫画の多大な影響を受けている。これまで述べた通りに筆者が初めて読んでいたクィアコミックスはほとんどが BL 漫画であった。その他影響になった点はインクドローイングである。特に線の描き方が綺麗かどうかということではなく、いわゆる味があるようなイラストレーションを志向している。

また、筆者の描画材はデジタルによるデジタルイラストである。しかしながらデジタルではない筆致になるようにしている。さらに絵を描くスピードも絵柄に対して大きな影響がある。当初油絵に近いようなデジタルイラストを描こうとしていたが、その手法は漫画を描く上で物理的に不可能である。漫画を描くスピード感に合う手法を考える必要があった。筆線をよりシンプルにし、着彩も以前よりシンプルに行うようにしている。イラストを描いていた時期は実際にある感じを優先した表現をしていたが、漫画を描く上では読みやすさとストーリーの進み方を優先するように変化してきた。現在においても漫画を描く際に絵柄に関する実験は多く行なっている。現在はリアリティーをどのように描画の中に取り入れるかを考え、実際の感じを優先するように変化させている。しかし今私は優先しているリアリティー感は以前のそれとは異なり、現在私が優先しているリアリティー感は写真のようなリアリティー感ではなく、既視感のある読者が納得できる表し方を志向している。つまり、私のコミックスに、読んでいる人が共感できるような物事を描きたいと考えている。キャラクターの気持ち、小さな出来事、舞台の天気、そのような視点に現実的なリアリティーを感じることができるような表現を目指している。

3-3 ペーシング及びビジュアルメディアを活用した表現手法に関する言説

こまのペーシングは映画やアニメーションからインスピレーションを多く取り入れている。コミックスを描こうとするとき、その漫画を動いている画像の絵コンテとして造像する。いわゆる、印象的なシーンを想像してから物語を描く。映画やアニメーションのスタイルの事例を以下のようなものだ。手塚治虫監督の2001年のアニメ映画「メトロポリス」の最後のシーンからだ。) ⁴¹



このシーンをこういう風に思い出す。そして、コミックをこういう風に想像する。

筆者の表現の根幹をなす視覚的語彙(visual vocabulary for sequential art)の多くが映画、テレビ、アニメーションに由来するのは、ストーリーを想像する方法が、アニメーション、テレビや映画などの4次元メディアを表示および記憶する方法と酷似しているからである。非順次(nonsequential)な画像、換言するとイラスト作品などへのアプローチは、他のイラストや、映画、テレビ番組、アニメーション作品の特定のシーンの影響を受けていることが多い。例えば、手塚治虫のアニメ化された「メトロポリス」では、ジググラトが爆発し、レイ・チャールズの「I Can't Stop Loving You」が流れている最後のシーンが、単一の静止画像として印象づけられている。⁴²

ビジュアルメディアにおいては、照明、キャラクターの表情やボディーランゲージ、そして色彩のコントラスト等から大きな影響を受ける。シーンを構想する上でこれらの要素について最初に決定していく。編集におけるプロセスにおいて、または広汎におけるストーリーのコンテキストにおいてシーンを検討する際に、画像内の詳細を視覚的に関連づけていたり、以前に描いたものを比較し、改善できる箇所を見つけ検討したりするといった手法をとっている。

3-4 作品に通底する LGBT に関する主題

現在、所謂「普通のジャンル」と「LGBT のジャンル」は違うものとして区別をつけられている。言うまでもなく漫画には「ジャンル」があり、それにより分類整理されている。その結果ある程度のストーリーを想像することが可能である。しかしながら、今の時点では、「普通の恋愛物語」と「LGBT の恋愛物語」と分類すると、LGBT は普通ではないという暗黙の了解がえられ、LGBT ではないことが普通であるという暗黙知が形成される。

この問題は看過出来ない重要な問題である。そこで LGBT のストーリーを「LGBT の問題」としてではなく、日常を生きる一人の人間として描くことにした。物語において LGBT であることがごく当たり前のアイデンティティーであり、LGBT あることがその人間の存在証明である必要はないものとしている。LGBT のキャラクターを主役としながらもごく「普通」の話として、換言すると LGBT であることが問題とされていない話の絶対数を増やしたいと考えている。読者は LGBT の人たちが LGBT をテーマとした話題以外のイメージを見て、そのことの意義を感じるチャンスを増やしたいと考えている。これは教育においても最も重要な視点であると考ええる。

しかしながら、この言説自体 LGBT を特別なものとした主題設定の物語の存在を否定するものではない。また、LGBT をジャンルの 1 つにすることに對し反対の立場を取ることもない。事実ジャンルにするのは LGBT に関連する作品をカテゴリー化することであり、ムーブメントとして強度を持つことは自明である。しかしながら、LGBT に関する漫画の多様性を広め、その結果マイノリティの理解をより本質的な人間理解を広くに渡り伝えていくには LGBT の問題を主題にした物語や、LGBT にまつわるあらゆる現象の説明ではなくエンターテインメントに前傾化された漫画を描いている。その物語の主役を LGBT のキャラクターとしている。

3-5 「ゴーストストーリー」解説

3-5-1 主題

「ゴースト・ストーリー」は10代または若い成人向けのコミックとして制作した。この作品はシスジェンダーの異性愛者の物語を「ヒーロー」を前提としたキャラクター設定を必要条件としてデフォルトとして扱い、読者がシスジェンダーまたは異性愛者であることを前提としたものではない。

私たちの社会において、人々が全てシスジェンダーで異性愛者であると見なしている時はLGBTQのストーリーとそこでの経験は「必須ではない」というカテゴリに分類されたままになる可能性がある。つまり、社会的、学術的な教育や法律、または日常の中で生まれる物語は、「常識」の軌跡にシスジェンダーと異性愛の経験を中心とされている。もちろんクィアの人々においても、クィアの経験に関する情報を基に物語は作られる。しかし、現在、クィアの人々に関するほとんどの情報は、読者がクィアではなく、クィアの人々は「ここではない何処か」にいる「他の人」という暗黙の了解がなされている。筆者の大きな創作動機はこのような思い込みのない漫画を制作することである。『宇宙物語』と『ゴースト・ストーリー』のどちらにおいても、LGBTも読者も尊重して扱う作品であることをねらいにしている。

『宇宙物語』は家族についての情動を中心としたストーリーであったのに対し、『ゴースト・ストーリー』はもう少し個人的なものと実感的に蝕知される。筆者自身日本に初めて来た10代において、日本語が少しだけしか喋れない時の経験についても描きたいという欲求があり、その結果、より私小説的な展開となった。私自身の経験から引き出した点はサンフランシスコ周辺から来た人であること、そしていじめられっ子であったことである。いじめから自分のことを守るための対処方法の叶わない部分を体感的にわかっているティーンエイジャーの話を描くことも大きな主題のひとつである。

筆者自身の10代の頃はそれほど感情的に成熟してはいなかった。そのため『ゴースト・ストーリー』のメインキャラクターであるアレックスは筆者より上手に自分の弱点に向き合う話を描きたい欲求があった。このキャラクターが少しでも恐怖を感じている人に噛み付く衝動に逆らい、代わりに友情にオープンであるという選択をすることができるようになる話を骨子として設置することにした。アレックスにとって本物の自分の中にある何かはどうしても本質的に他人に愛されないのではないかという恐怖感について精緻に捉え表現することを試みている。その気持ちと、「愛されたい」という内面の闘いに関する表現、そして人々にとってこのような自己内葛藤はどう違うのかについて考えさせるように描いた。

『ゴースト・ストーリー』においては、世代や国境を越えた人々が同性愛を体験する多様性と、その人たちの自己アイデンティティにどのように影響するかについて描きたかった。社会が構造した愛、魅力、性別、ジェンダーがどのように変化したか、そしてその構造が世代や文化の間、一生のうち一人の人間の中で必ずしも一貫していないことを研究した内容と関連しており、それを物語の中で描きたいと考えた。それは彼ら自身の同性の魅力への様々な視覚とアプローチを持つキャラクターをストーリーに入れます。この物語を歴史の授業のような因果関係によって律しられた世界観ではなく、同性愛が自分のアイデンティティに関して多様な意味や考え方を持つキャラクターを紹介したいと考えた。その多様性に対して善悪及び上下の価値判断をするのではなく、多様なものを平然と併置する意識を大切にしました。

制作上のプロセスとしてストーリーの中で入れたいと思っていたアイデアとプロットポイントから始め、それからストーリーが全体感をより持つように、シーンにおける大事な点をつなぎ合わせていく手法を取った。そこから、物語を続けたり、キャラクターや場所、感情についてのアイデアやコンセプトを加えたり、伝えたい物語を厳選し生き生きとさせたり、読者の理解を深めたりするシーンを含めて再構成していった。物語の性格、状況、設

定、そして一般的な雰囲気総合的に関連し合う作品を目指した。そのためこの物語は一連の展開と演出上の雰囲気を分解することが可能である。これは筆者自身ストーリー展開において重要であると認識したのちに明確化することであり、視覚的に想像できていなかったり物語における必要性を意識していなかったりする限りイメージすることが困難である。言うまでもなく最も基本的な設定条件上の建築デザインや、ファッションにおける時代性の希求に関しては課題が残る。『ゴースト・ストーリー』では、物語の大部分がこの世界の近代に基づいているので、ファッション、建築、設定などがどのように見えるべきかをしっかりと把握していることが求められる。この場合重要なのは、読者にとって違和感なくどれほど伝わるのかという事である。本作品の重要な設定条件は作品にリアリティ感と読みやすさがあることである。

3-5-2 設定

2007年の四国とカリフォルニア州を舞台とした話だ。主人公は複数いる設定である。アメリカ人高校生のアレックス、日本人高校生の和也、幽霊は国籍持っていれば日本人である幽霊の渉、そして90歳に近い日本人の歩の4人である。国、時代が様々なキャラクター設定であり、この4名に共通する「自分が男であり男を好きになったことあること」に対して様々な自己アイデンティティを持っている設定である。このことにより多義的な状況設定が可能となる。

アレックスは自分がバイセクシャルであることに對し、簡単に納得することができたが、ホモフォビアをいじめの対象と捉えており、その結果、他者に対して怒りや恐怖を示す反応をすることが多い。彼の振る舞いの象徴として「自分自身自由でいたい。仮に自分のアイデンティティが変だと思われたら、変だと思っている方の問題だ」と思いながら「バイセクシャルであることが知られたら頑張って仲良くできた友達に嫌われてしまうかもしれない」と考えてしまうことが挙げられる。

和也は自分自身男が好きと言うことを自認しているが、恋愛対象が同性であるか異性であるかに関係なく、恋愛のこと自体を恥ずかしく感じる人物である。自身の恋愛対象に対してカミングアウトしたりゲイとして生きていくために積極的に活動したりすることは現時点で考えたことのないような人物である。しかしながら、その風貌から不良としてのイメージがあっても、いじめをすることに対してそもそも興味を持っていない。何よりも自由でのんびりとした生活をしたい人物像となっている。

歩は和也の祖父にあたる。歩は10代の頃渉と恋愛関係を持っていた。事故により歩の目の前で渉が亡くなってしまふ。そのためそれは自分のせいだと思っており、それが人生最大の苦しみである。大人になって、女性と結婚し子どもを育てたが、渉は自分にとって最愛の存在だと思っている。しかし、直接男性同士の恋愛について聞かれたら、それは普通ではないといった返答をしてしまふ。歩は現代使われているLGBTの言葉は知らないし、自分のことを「LGBT」として見ていない。

渉は10代のころ歩と恋愛関係を持っていた。歩と一緒にいた時、渉は海に落ちて亡くなってしまふ。突然の死であり、しかも大切な人の前で死んでしまつたので、魂は人間の世界に取り残されてしまつた。何よりも、歩に亡くなつたのはあなたのせいじゃないということと、ずっと好きだつたことを伝えたいと思っている。数十年間幽霊として現世に留まり、逆に人間の社会や考え方から遠くなつてしまつていることを歩に伝えたい。少し人間らしさは失われてきたが、人間の気持ちはまだわかる。彼ら4名の関係を重層的に示していきながら物語を展開していく。

3-6 「宇宙物語」解説

3-6-1 主題

この漫画は Neil Stephenson が書いた『Seveneves』と言う SF 小説や他の SF ストーリーにインスパイアされたものである。具体的なテーマ設定として、世界が終わっている途中に生きている人達の気持ちを描いている。このストーリー展開に加え、LGBT の人が主人公である設定としている。SF と LGBT の物語において、または LGBT のコアな漫画においても、筆者が LGBT の SF 漫画を始めて作った人ではない。そもそも物語は一度書かれたらそのジャンルは終わりという類のものではない。様々なストーリーが多くあることが重要である。

宇宙物語の 1 番大きなテーマは「破滅と希望」である。世界の終わりの話でも、最後に希望があるストーリーを描きたかった。本作を執筆中にコロナのパンデミックが始まり、どんどん悪化していった。周辺にこの大きな恐怖が存在し、大切な人となかなか会えなくなる事や大切な人が亡くなるといった経験もあった。この時はこの恐怖や大変さにどうやって対処しているのかということ深く考えており、自身の行動も漫画の中に取り入れている。恐怖と恐怖の対処だけではなく、コロナの対策で重要視されていたコミュニティー・ケアの問題に関して描いている。

他の漫画と同じく、異性愛、シスジェンダーであることは当たり前の前提のものとして表現することを避けた作品として描いている。そもそも社会的に意味をつけられていないアイデンティティーはないが、「普通」として文化的な、社会的なアイデンティティーが無自覚に設置されている場合は非常に多くある。シスジェンダー、異性愛者はデフォルトであり、それ故不可視化されているのであるこの社会において、その概念を超えて、違う角度から社会全体を見ることが出来る漫画を描きたいと考える。

3-6-2 設定

『宇宙物語』には、主人公としてハナとレアが登場する。2 人は女同士のカップルという設定である。実際にレズビアン、バイセクシャル、パンセクシャル、などのアイデンティティーを付けてないが、2 人の女性同士が付き合っており、結婚しており娘のバードを育てていることを明らかにしている。

英語版にはジェンダーレス代名詞を使っているキャラクターも登場させている。ここでも異性愛者でシスジェンダーであることが前提の社会ではないことを通底概念として主張している。設定は地球ではあるが、時代設定は未来であり、ある程度偏見がない社会であるという将来像を描いている。

3-7 「チューリップ・デイ」解説

3-7-1 主題

この漫画は元々トランスジェンダーである日本人の若者の話である。ジェンダーの多様性を啓蒙するイベントにて配布することを目的としている。

この漫画の目的の1つは戸籍上の性別を変えるまでの一連の流れの理解である。もう1つの目的は比較的楽観的なトランスジェンダー・ストーリーそのものを知ることである。この話を楽観的、としたのは主人公の母親は初めから主人公のカミングアウトを受け入れており、そして主人公がこれから男の子として、男子制服を着て登校できる様になるといった葛藤の少ないストーリー展開になっているからである。この漫画は主人公がトランスジェンダーの若者向けのミーティングに参加し、他のトランスジェンダーの方に話す場面もある。

漫画の中に、主人公のお母さんがカミングアウトを受け入れる事を見せるのも同様の意味がある。「もしかしたらうちの子はトランスジェンダーかも」と思う親も多く存在する。その子のサポートしたいと思っても何を言えばいいかどうすればいいか分からない時もある。この漫画が教育的観点からその時のヒントになればよいと考えている。また、トランスジェンダー・ミーティングのシーンは以下にある2つの理由により描いている。1つ目は、同輩のコミュニティの大切さを尊重するため。2つ目はトランスジェンダーの多様性を見せるためである。

本作品を通して多くの人に知ってもらいたい主張は「ジェンダーの多様性」であり、そのあり方をできるだけシンプルに表現した作品となっている。

3-7-2 設定

この漫画は最初から最後まで苦労や大変な事といった葛藤はほとんどない設定にしてある。フリーペーパーの側面があり、トランスジェンダーでもシスジェンダーでも、そして何歳でも読むことを想定し、ここから情報を得て、不安が癒され、理解されることが最もよいことだと判断した。特に、トランスジェンダーであることの自覚からのジェンダーである人生の旅をスムーズに進んでいくイメージを表現する必要があると考え、ジェンダーの自己認識、自己表現、そしてジェンダーと恋愛対象の関係や、あるいは関係のなさが主題になるように設定してある。

世の中に、トランスジェンダーをテーマにしている悲劇的な展開のストーリーが多く存在する。もちろん、現実には悲劇的な展開も多い。しかし、幸福がなく悲劇ばかりであることについての意味があるのか問いたいと考えた。自分のジェンダーに関してもっと深く考えたいと思っている人達、自分はジェンダーを変えたいと思っている人達、そしてその人達を大切にしている周りの人にとってジェンダーであることの人生の冒険を悲劇的な出来事ではなく、新しいアドベンチャー、そしてそれより新しい幸せの始まりとして見るようにできるようになったら、トランスジェンダーの事に対する不安は少しでもなくなるのではないかと考えた。上記の理由によりここでは多くの人に受け入れやすいストーリー展開にしてある。

3-8 「カーボーイ・ブルーズ」解説

3-8-1 主題

本作品は Kesha (ポップ歌手) が 2020 年にリリースした「Cowboy Blues」の歌詞に基づいたミニコミックである。最初のインスピレーションはこの歌を初めて聞いて自分で想像したストーリーに端を発している。

ストーリーは歌手を“I”(つまり、「私」という役柄)にし、3年間前バーで会って仲良くできた“You”(「カウボーイ」の服を着ているキャラクター)のことを恋しく思い出しているというものである。バーに会って、カーボーイに「待って、行かないで」と言われても待っていなかった「私」がどうしてもカーボーイのことを忘れられなくて、「もしそのカーボーイが「私」の真愛の相手だったら…」と後悔しているように歌っている。Kesha は女性歌手であり、おそらく元来のストーリーは男女の間の話だろうと思うが、聴いた時、男性の間によるラブストーリーを想像した。

歌詞中に、「私」と「カーボーイ」の再会はないが、よりハッキリした終末があればよりストーリー感が上がると考えた。よってコミックにある「私」の突然の帰りと、最後に「私」と「カーボーイ」の再会するところが実際の歌詞と少し異なるところもある。

何故この歌をコミックにしようとしたかと言うと、やはりこの歌詞の持つ世界観に関する好みも当然関係している。私はこの歌自身が好きで、歌の魅力及び世界観を「普通の出来事」として漫画で表現できたらと思った。

3-8-2 設定 (「Cowboy Blues」歌詞) 43

They say you know when you know, ooh
What do you do when you don't?
They say in love, it'll happen if it's meant
to happen
But what do you do if it don't?

Do you ever lie in bed with your three
cats
And get obsessed with some boy you met
One time, three years ago in Nashville?
And you can't remember his last name
And think

Did I fuck my whole life up?
Did I miss my one true love?
Was he right in front of me at the dive
bar?
Was that you with the cowboy blues?
You ask me, "Babe, take a chance, come
on, just stay"
Why'd I leave you standing there at the
dive bar?
I miss you with the cowboy blue suit

My therapist said, "Listen, girl, it's a love
addiction"
She gave me a book on that (*Did you read
it?*No)
My tarot cards read there's a dead man
clinging to my aura
And to let go of the past

I can't help that I'm in bed with my three
cats
I'm still obsessed with some boy
I shot whiskey with for one night
And I don't remember if he remembers
me
While I sit here thinking about him

Did I fuck my whole life up?
Did I miss my one true love?
Was he right in front of me at the dive
bar?
Was that you with the cowboy blues?
You ask me, "Babe, take a chance, come
on, just stay"

なったら分かると言われるけど、
本当かな
愛が来るべき時に愛は来るはずと言われる
けど
そうじゃないとどうする？

3匹の猫と一緒にベッドにゴロゴロし、3
年前ナッシュビルに会えた誰かの事思い出
し
名前も覚えていないのに
思った事ない？

人生ダメにしちゃったの？
最愛の人見逃したの？
そのバーに、目の前にいたの？
青いカオボーイ
「ね、一緒にいてよ」と
どうして帰っちゃったのかな、私？
青いカオボーイの君にまた会いたい

セラピーに行って、「恋愛依存症」の本も
らった。(読んだ？いやまさか)
タロー占いが、霊が魂にくっ付いていると
言って、
私昔のこと忘れてもいいかも

3匹の猫と一緒にベッドにゴロゴロし、
一晩だけ、一緒にウイスキーを乾杯した誰
か
忘れられないってしょうがない
彼も私のこと覚えているかな？

人生ダメにしちゃったの？
最愛の人見逃したの？
そのバーに、目の前にいたの？
青いカオボーイ

「ね、一緒にいてよ」と
どうして帰っちゃったのかな、私？
青いカオボーイの君にまた会いたい

Some days, it's easy, some days, it's hard
Sunday's the night that we met at the bar
Laughing and dancing and shooting the shit
What would've happened if I'd had your kids?

Did I fuck my whole life up?
Did I miss my one true love?
Was he right in front of me at the dive bar?
Was that you with the cowboy blues?
You ask me, "Babe, take a chance, come on, just
stay"
Why'd I leave you standing there at the dive bar?
I miss you in the cowboy blue nudie suit

青いカオボーイの君にまた会いたい
青いカオボーイに会いたい

嬉しい時も辛い時もあった
会えた日曜日の夜から
笑ったり、喋ったり、踊ったりして
君、将来の子どものお父さんだったら？

人生ダメにしちゃったの？
最愛の人見逃したの？
そのバーに、目の前にいたの？
青いカオボーイ
「ね、一緒にいてよ」と
どうして帰っちゃったのかな、私？
青いカオボーイの君にまた会いたい

4章 結論

マイノリティーにとって、自分が読んでいる本に自分のような人物が出なければ、もしくはテレビ番組に自分のような人間の存在が知られていない感じがするのならば、それは結局彼らに何も伝えられていないのと同義である。ガーブナーとグロスの言葉がその問題を端的に示している。

“Representation in the fictional world signifies social existence; absence means symbolic annihilation.”

「フィクションの世界に表象が存在に示す。欠如は象徴的な消滅だ。」⁴⁴

ここで再度クイアの人が多くのメディアに出る事はなぜ重要なのかを指摘したい。まず、多くの現在生活しているクイアやLGBTIAとして自己認識している人が多く思う感情、それはつまりメディアに“自分みたいな人やキャラクターが純正に、丁寧に表象されるという事実”が感情的な癒しを感じる機会が多く与えられることが挙げられる。クイアの人達はメディア上において自分の様な人を観たいと感じている。

メディアにどのような概念が求められているかという事と、社会にどのような概念が歓迎されていると言う事は相互関係がある。メディアは社会価値観を反映しながらその社会価値観を強化できる情報も、打倒できる情報も聴取者に与えることができる。メディアからの資本利益に利害関係があるメディア・メーカーの人達は聴取者を増加させなければならない原義性がある。メディアがホモフォビアやトランスフォビアを持て囃せば、聴取者が似た様な事を予期する様になる可能性も高いと思う。LGBTQIAの人の人間的な扱いの為にも、メディアを使ったレプレゼンテーションもより人間的に見せる事が必要である。メディアには聴取者の予期や“普通であることの定義が確立された社会構築”に重要な役割があるので、メディアにおける多様性や表象の仕方も重要である。そのためにもメディアに登場する際、無理解な扱いを受けるLGBTの人達にとって、丁寧かつ実相に近いクイアのレプレゼンテーションが重要である。その事を達成する為に、メディアにLGBTのクリエイターと制作のサポートをしている仕事、そして多様な意見を言いやすい環境構築が重要であると考ええる。

コミックス、漫画は既にクリエイターがメインストリーム・メディアに出ていなくとも、出したいストーリーを作って他の人に見せ合う、と言う絶好な機会に恵まれている。漫画やコミックスは制作者のスキルに関わらず、物語たることができ、人に読んでもらい易いメディアである。メインストリーム・マーケットで売れる事が少ないクイア・ストーリーがインディペンデント・コミック、ウェブ・コミックや同人誌として読んでもらう事は、資本主義社会、異性愛主義社会、シスジェンダー主義社会に閉じてしまう事がある程度避けられる。

現在、メインストリーム・メディアにおいて、従前の普通と認識されていたアイデンティティといった丁寧な扱いをほとんど受けていない人達にとって、インディペンデントに出したコミックスや漫画は自己表現、そしてレプレゼンテーションの機会となると確信しており、筆者自身作品制作及び発表を通してその可能性を拡張していきたいと考える。

引用および参考文献

【註】（翻訳はすべて筆者による）

¹ ヘテロセクシャルは形容詞の場合もある。

² 「両性」や「バイ」という言葉は「2つ」という意味を持っているが、必ず性別二次元制の枠にはまると言うことはない。

³ 医療的な障害扱い場合もあるが、「性同一性障害」と「性別の違和感」と「トランスジェンダー」はそれぞれ異なる点もあり、当事者によって医療化に関するご意見は様々である。性的指向は関係無いとされる。

⁴ 当事者の文化、性自認によって、色んな言葉を利用する場合もある。

⁵ 英語で、非当事者が名詞として利用する場合は軽蔑語。

⁶ アセクシュアルは「範囲」、「スペクトラム」とも言え、色んなアイデンティティを含めている。

⁷ Moen, Matt. "In Conversation: Rebecca Sugar and Noelle Stevenson." "Steven Universe" and "She-Ra" Creators on Representation-PAPER, PAPER Magazine, 5 Aug. 2020, www.papermag.com/rebecca-sugar-noelle-stevenson-2646446747.html?rebellitem=53#rebellitem53. Accessed 11 Aug. 2020.

⁸ Bishop, R. (1990). "Mirrors, Windows, and Sliding Glass Doors." Ohio State University. Perspectives: Choosing and Using Books for the Classroom, 6(3).

⁹ Cortes, C. (1987). "A Long Way To Go: Minorities and the Media." Center for Media Literacy. Media&Values #38. Cracking the Color Code

¹⁰ Martins, N., & Harrison, K. (2012). "Racial and gender differences in the relationship between children's television use and self-esteem: A longitudinal panel study" . Communication Research, 39(3), 338-357.

¹¹ Gerbner, George, and Larry Gross. "Living With Television: The Violence Profile ." Journal of Communication, vol. 26, no. 2, 1976. (173)

¹² 同上

¹³ 同上

¹⁴ Brown, Margaret Wise, and Clement Hurd. "Goodnight Moon" . Library Ideas, LLC, 2018.

¹⁵ Gerbner, George, and Larry Gross. "Living With Television: The Violence Profile ." Journal of Communication, vol. 26, no. 2, 1976. (177)

¹⁶ Cortés Carlos E. "The Children Are Watching: How the Media Teach about Diversity" . Teachers College Press, 2000. (21)

¹⁷ Hallin, Daniel C. "The Uncensored War: The Media and Vietnam" . Univ. of California Press, 1986.

¹⁸ Bishop, R. (1990). "Mirrors, Windows, and Sliding Glass Doors." Ohio State University. Perspectives: Choosing and Using Books for the Classroom, 6(3)

¹⁹ Wertham, Fredric. "Seduction of the Innocent" . Second Printing ed., Clarke, Irwin & Company Ltd., 1953. Cited from the inside front flap of the book jacket

²⁰ 同上 Cited from the title page

²¹ 同上 Cited from the inside front flap of the book jacket

²² Schodt, Frederik L., and Osamu Tezuka. Manga! Manga!: the World of Japanese Comics ; Includes 96 Pages from Osamu Tezuka's "Phoenix", Reiji Matsumoto's "Ghost Warrior", Riyoko Ikeda's "The Rose of Versailles", Keiji Nakazawa's "Barefoot Gen". Kodansha Internat., 1986.

-
- ²³ Japanese Law Translation, 15 Sept. 2020
[www.japaneselawtranslation.go.jp/law/detail/?ft=1&re=02&dn=1&x=0&y=0&co=01&ia=03&ja=04&ky=article 175&page=20&lv=02&id=1960](http://www.japaneselawtranslation.go.jp/law/detail/?ft=1&re=02&dn=1&x=0&y=0&co=01&ia=03&ja=04&ky=article%20175&page=20&lv=02&id=1960). Article 45
- ²⁴ 溝口 彰子. 「誰にとっても生きやすい世界を模索する BL.」 世界思想, 10 Apr. 2019, pp. 21-26.)
- ²⁵ Welker, James. “Boys Love Manga and beyond: History, Culture, and Community in Japan” . Univ Pr Of Mississippi, 2016.
- ²⁶ Senate Committee on the Judiciary, Comic Books and Juvenile Delinquency, Interim Report, 1955 (Washington, D.C.: United States Government Printing Office, 1955).
- ²⁷ 刑集 第5巻6号 1026頁
- ²⁸ Lunsing, Wim. “Yaoi Ronsō: Discussing Depictions of Male Homosexuality in Japanese Girls' Comics, Gay Comics and Gay Pornography.” *Intersections*, 12 Jan. 2006, <http://intersections.anu.edu.au/issue12/lunsing.html>.
- ²⁹ 竹宮 恵子. 「風と木の詩。」 小学館、1977年。
- ³⁰ 「June」、1988年。
- ³¹ Lunsing, Wim. “Yaoi Ronsō: Discussing Depictions of Male Homosexuality in Japanese Girls' Comics, Gay Comics and Gay PornographyW.” *Intersections*, 12 Jan. 2006, <http://intersections.anu.edu.au/issue12/lunsing.html>.
- ³² 溝口 彰子. 「誰にとっても生きやすい世界を模索する BL.」 世界思想, 10 Apr. 2019, pp. 21-26.)
- ³³ 田亀 源五郎. 「弟の夫。」 双葉社、2015。
- ³⁴ Armour, William S. “Representations of the Masculine in Tagame Gengoroh's Ero SM Manga.” *Asian Studies Review* 34.4 (2010): 443-465. Web.
- ³⁵ Plum-Ucci, Carol. “What Happened to Lani Garver” . Harcourt, 2004.
- ³⁶ Peters, Julie Anne. “Luna: a Novel” - 1st. Ed. Little, Brown, 2004.
- ³⁷ Cart, Michael. “What a Wonderful World: Notes on the Evolution of GLBTQ Literature for Young Adults.” *The ALAN Review*, vol. 31, no. 2, 2004, doi:10.21061/alan.v31i2.a.7.
- ³⁸ Sikk, Helis. “Queer Comics and LGBT in Comparative Perspective.” *Companion to Sexuality Studies*, 2020, pp. 318–334., doi:10.1002/9781119315049.ch17.
- ³⁹ Chimamanda Ngozi Adichie は LGBT の方のための活動家ではない。それより、TERF 的な発言もした事ある。Adichie がトランスジェンダーの方に対して悪意があるかどうか分からないが、JK Rowling (最近 TERF に関して有害な発言をした人として知られている) のサポートをしたこともあるのだ。だが、この引用のところが私の制作上の哲学に近い。
- ⁴⁰ Adichie, Chimamanda Ngozi. TED: Ideas Worth Spreading, TED, July 2009, www.ted.com/talks/chimamanda_ngozi_adichie_the_danger_of_a_single_story/transcript?language=en.
- ⁴¹ 手塚 治虫, 原作者. メトロポリス. 東宝シネマ, 2001年.
- ⁴² 手塚 治虫, 原作者. メトロポリス. 東宝シネマ, 2001年.
- ⁴³ Kesha. “Cowboy Blues.” 2020.
- ⁴⁴ Gerbner, George, and Larry Gross. “Living With Television: The Violence Profile .” *Journal of Communication*, vol. 26, no. 2, 1976. (182)

【参考文献】

1. "The Overton Window." Mackinac Center: Advancing Liberty and Opportunity, www.mackinac.org/OvertonWindow.
2. Angelides, Steven. *A History of Bisexuality*. University of Chicago Press, 2001.
3. Barker, Meg John, and Julia Scheele. *Queer: a Graphic History*. Icon, 2016.
4. Bullock, Julia C., et al. *Rethinking Japanese Feminisms*. University of Hawai'i Press, 2018.
5. Biewen, John. "Scene On Radio: Seeing White: How Race Was Made." *Scene On Radio: Seeing White*, contributions by Chenjerai Kumanyika, et al., season 2, episode 2, www.sceneonradio.org/episode-32-how-race-was-made-seeing-white-part-2/.
6. Faderman, Lillian. *Odd Girls and Twilight Lovers: A History of Lesbian Life in Twentieth-Century America*. Columbia University Press, 1991.
7. Faderman, Lillian. *The Gay Revolution the Story of the Struggle*. Simon & Schuster Paperbacks, 2016.
8. Hall, Justin. *No Straight Lines: Four Decades of Queer Comics*. Fantagraphics Books, 2015.
9. Hunnicutt, Alex. *GLBTQ Archive*, 2004, Krafft-Ebing, Richard Von (1840-1902), www.glbtqarchive.com/ssh/krafft_ebing_r_S.pdf.
10. McCloud, Scott. *Understanding Comics: Writing and Art*. Harper Perennial, 1994.
11. McLelland, Mark J. *Male Homosexuality in Modern Japan Cultural Myths and Social Realities*. Taylor and Francis, 2005.
12. McLelland, Mark J. *Queer Japan from the Pacific War to the Internet Age*. Rowman & Littlefield, 2005.
13. McLelland, Mark J. *Queer Voices from Japan: First Person Narratives from Japans Sexual Minorities*. Lexington Books, 2007.
14. O'Neal, Lonnae. "IBRAM KENDI, ONE OF THE NATION'S LEADING SCHOLARS OF RACISM, SAYS EDUCATION AND LOVE ARE NOT THE ANSWER." *The Undeclared*, 20 Sept. 2017, theundefeated.com/features/ibram-kendi-leading-scholar-of-racism-says-education-and-love-are-not-the-answer/.
15. Pflugfelder, Gregory M. *Cartographies of Desire: Male-Male Sexuality in Japanese Discourse, 1600-1950*. University of California Press, 2007.
16. Stryker, Susan. *Transgender History: the Roots of Today's Revolution*. Seal Press, 2017.
17. 前川, 直哉. 〈男性同性愛者の社会史：アイデンティティーの重要クロゼットへの解放〉. 作品社

18. 『薔薇族』1986年3月158号. 第二書房
19. 広沢 有美 (1987) 『女を愛する女たちの物語: 日本で初めて!234人の証言で綴るレズビアン・レポート』 別冊宝島.
20. 矢島正見 (1997) 『男性同性愛者のライフヒストリー』. 文学社
21. 矢島正見 (1999) 『女性同性愛者のライフヒストリー』. 文学社
22. 藤本 由香里. 『私の居場所はどこにあるの: 少女漫画が映す心の形』. 朝日新聞社, 2008.