

論文

「対」の関係性をめぐる考察
——BL／百合ジャンルの比較を通して——

田原康夫

序

BL（ボーイズ・ラブ）と百合はともに、日本の大衆文化の一角をしめるマンガ・アニメ文化に含まれるいわゆる「オタク文化」に内在する広義の「同性愛」表象である。男性同士の関係性を描くBLになぞらえて、女性同士の関係性を描く百合がしばしば「GL（ガールズ・ラブ）」とも呼ばれるように、両者は対比的に認識されることが多い。

少なくともこの二つのジャンルは「当事者性の希薄さ」という点を共有している。溝口彰子によれば、BLは「プロのBL作家は九九パーセント以上が女性であり、(…)読者（消費者）も九九パーセント以上が女性」（溝口〔2015〕20）であるという。このジャンルのファンのなかには、主に描かれる対象とされる「男性同性愛者」の姿がほとんど見られない。百合もまた、「非レズビアン立場から作られた非ポルノの女性同性愛（あるいはそれに類するもの）のストーリーとイメージ」（中里 9）と定義されることがあるように、現実社会の女性同性愛者とは必ずしも連続しないジャンルである¹。

なぜ、異性愛の男女が「同性愛」表象を嗜好するのか。この問いをめぐってはさまざまな議論がおこなわれてきた。たとえばその理由は「対等性」とあるといわれる。社会学者の熊田一雄は、BLファンは「対等な対」への志向が強く、「対等な対」のありかたに思いをめぐらせる思考実験あるいは避難の場所として「男性同性愛」という形式が必要とされており、「百合文化についても、同じことが言えるのではないか」（熊田 72）と推察している。

このように、BL／百合にはある程度の共通性が見出せるのだが、その一方で、事実としてこれら二つのジャンルは明確に区別されてもいる²。また、私見の限りでは、両ジャンルを具体的に比較した論考もほとんど存在していない。そこで本稿では、BL／百合というジャンルを相互に比較し、大衆文化としてのこれら二つのジャンルの位置づけを探ることを試みる。具体的には、両ジャンルの表現の差異と共通点を見出し、ファンの嗜好を踏まえたうえで、二つのジャンルの典型的な物語構造がもつ意味を明らかにする。

1. カバーイラストの分析

BL／百合ジャンルの中心領域はマンガ³であるため、本稿にはマンガ表現を広範に比較することが求められる。それでは、ジャンルの表現を幅広く見渡し、比較するために、私たちは何に目を向けるべきなのだろうか。

本稿が着目したのは単行本のカバーイラストである。いうまでもなく表紙はマンガ作品の「顔」

であり、消費者の購買行動に大きな影響を与える要素である。したがって表紙には、物語をまだ読んでいない読者に対して、その物語を読むことによってえられる快楽を暗示する役割が期待されている。特に現在の日本のマンガ単行本においては、刊行の際に作者がカバーイラストを描き下ろすのが一般的な習慣である。この意味でカバーイラストは、本来は時間的に展開される物語世界を、作者があえて一枚のイラストにおいて表現しようとするものであり、「この作品の魅力は何であるか」というメッセージを端的に発信するものだといえるだろう。

扱う作品は、ガイドブック『はじめての人のための BL ガイド』（玄光社、2015 年）と『百合の世界入門』（玄光社、2016 年）に掲載された作品を参考に選定し、ジャンルの「歴史」を記述する文脈で遡行的に参照された作品は除いたうえで、百合 142 点、BL107 点を分析範囲とした⁴。なお、BL のガイドブックには小説作品（18 点）も含まれているが、カバーイラストは BL マンガ家が手がけたものも多く、絵柄の面でも顕著な差異は見られなかったため、そのまま分析範囲に含めた。これらのイラストのうち、描かれた人物の関係を把握しやすい二人の人物を描いたものは、百合が 101 作品（71.1%）、BL が 85 作品（79.4%）である。これらの作品について分析した。

1-1. 共通点：権力構造の表現

先述したように、BL・百合はいずれも同性同士の「対」の関係性をめぐる物語である。カバーイラストにおいても、ふたりの人物が物語内で築きあげる関係性は、あらかじめ読者に暗示されると推測される。表紙という限られた平面において、人間関係はどのようにして表現されるのだろうか。これについて本稿にとって示唆に富むのは、社会学者アーヴィン・ゴフマン（Erving Goffman 1922-1982）と、ゴフマンの方法論を継承・発展させた上野千鶴子（1948-）のジェンダー分析である。両者は「儀礼化（ritualization）」⁵という観点から、商業広告や肖像写真を広範に収集し、それらのメディアの中で男女の「性差」をはじめとする権力構造がどのように表現されているかを分析している。その中でゴフマン（1979）と上野（2009 [初刊は 1982]）は、はっきりとした上下関係を印象づける構図を「服従の儀礼化（the ritualization of subordination）」（Goffman 40; 上野 111）とよび、さまざまなモチーフを例示している。上野によれば、それらは、「身を低める」「横たわる」「位置の上下」「膝を曲げる」「からだをかしげる・小首をかしげる」（上野 248-249）など、物理空間において被写体のしめる位置関係と結びついている⁶。本稿では、これらの議論を参考に、ふたりの人物の構図を分類した。具体的な分析項目は①上下の位置関係②前後の位置関係③スキンシップの様態である。

1-1-1. 上一下の関係

ゴフマンや上野の分析と同様、位置関係が描かれる人物間の権力構造をはっきりと示す構図は BL／百合のカバーイラストにも散見された。たとえば図 1 は調理中の男性が、キッチンの床に座りこむ男性につまみ食いをさせるイラストである。男女というよりは親子の関係を彷彿とさせる構図になっているが、むしろそのことによって権力関係をはっきりと表現されている。同様の構図は、百合作品においても発見できる。図 2 では、左側の長身の女性が調理（生ハムを切りわけ）をするのに対して、右側の背の低い女性は給仕——すなわち与えられたものを受け取るだけの作業——をおこなっている。姿勢における高低差、純粋に身長に起因する高低差と、高低差をもたらしてい

る要素は異なっているのだが、上下関係は権力（能力）関係と結びついているのである。

上下関係は、性的な含意をよりはっきりと帯びる場合もある。図3・図4からは、いずれも覆いかぶさる男性（女性）が、横たわるもう一方の人物に性的なアプローチをかけていることが読み取れる。



図 1



図 2



図 3



図 4

1-1-2. 抱きつく—抱きつかれる関係

「上下」の位置関係と同様、権力構造は「前後」の位置関係によっても表象されうる。たとえば、「後ろから抱きしめる」構図（図5・6）がそれである。人体の構造上、後ろから抱きつかれている場合に、前面の人物が背後の人物に抵抗することは難しい。一方、背後の人物は前面の人物に思うままに触れることができるのである。このような構図を取る作例は、BLに15例（17.2%）、百合には12例（11.8%）存在する。比率がほぼ同程度であることから、両ジャンルで共通して用いられ

る要素であることがわかる。



図 5



図 6

1-1-3. 触れる—触れられる関係

また、このような「後ろから抱きしめる」構図に顕著にあらわれているように、権力関係はスキンシップの様態からも読み取ることができる。一般的に、相手に触れるという行為は目下の人物から目上の人物におこなうことが心理的に難しいからだ。逆にいえば、スキンシップがおこなわれる場合、それをおこなう人物は「この人になら触れることが許される」という、彼我の権力関係についての判断を下しているのだといえる。実際に、図 5・6 では、背面にいる人物が前面の人物の胸をつかんでいるのに対して、前面の人物は触り返していない。動作の主体—客体の区別は容易であり、そこから権力構造を読み取ることができるのだ⁷。つまり、スキンシップそのものというより、スキンシップから読み取られる動作の主体（能動）—客体（受動）の関係が、権力構造（＝関係性の主導権をどちらの人物が握っているのか）を示唆しているといえる。今回分析した二人の人物を描いた構図（BL85 点と百合 101 点）のうち、スキンシップが描かれた作品は BL51 点、百合 65 点である⁸。両ジャンルとも 6 割程度の作品でスキンシップが描かれていることになる。

ただし、スキンシップは常に主体と客体の関係を明示するわけではない。人物 A だけが人物 B に触れる（能動的に触れようとしている）場合はともかく、それと同時に、人物 B もまた人物 A に（能動的に）触れようとしている場合、両者の権力関係を読み取るのは困難になるからだ（図 7・8）。スキンシップのありかた（触れる—触れられる、という関係が一方的か、双方向的か）によって、示唆される権力関係には大きな差異が生じるように推察される。



図 7



図 8

そこで、スキンシップの描かれ方に基づいた分類を試みた。注目したのは、「手の平（あるいは指。以下同様）」が、相手のどこに触れているか、という点である。「手の平」に注目したのは、それが相手に触れようとする際に最も能動的に行使される身体部位であると考えたからだ。スキンシップが描かれた作品（BL 51 点、百合 65 点）から、片方の人物のみが相手に「手の平」で触れ（ようと）しているイラストを「一方的スキンシップ」として集計したところ、BL は 34 点（66.6%）、百合は 32 点（49.2%）が「一方的スキンシップ」に該当した。このような両ジャンルの差異は、何に起因するのだろうか。

1-2. 差異：「手」の描きかた

1-2-1. BL の「手」

手の描写の違いは、これまでに掲載した図版にもあらわれている（図 3-6）。図 3 と 4、図 5 と 6 はそれぞれほぼ同じポーズをとっているのだが、手の「見せかた」においてははっきりとした差異が見出せる。BL は手を「フレーム」の中に描きこもうとするのに対して、百合のカバーイラストにおいて手は「フレーム」の外に見切れているか、描かれていてもごく小さく、部分的な描写にとどまっていることがわかるだろう。同じことは、図 7・8 にも指摘できる。図 7 においては、手に細やかな演出がほどこされている（手前（下）側の人物の顎に添えられた手の小指の曲げかたや、奥（上）側の人物の髪をいじる手の細かなしわと影）のに対して、図 8 においてはさほどの描きこみは見られない。単純に手の作画に費やす時間を想像する限り、図 7 では図 8 に比べてより多くの作業労力が割かれているであろうことは疑いえない。同様の傾向は、今回分析した多くのカバーイラストに見出すことができた。BL のカバーイラストでは手が大きく、細かく描きこまれるのに対して、百合のカバーイラストでは手が小さく、細部が省略されて描かれているのである。

もちろん、このような描きわけがなされる一因はジェンダーイメージの差異にある。私たちの社会には、「男は大きく、女は小さい」という性的二型性の神話が、強固に根づいている（上野 14）からだ。このような「性的二型性の神話」はマンガにも見出せる。一例として、イラストレーター・カネダ工房らによるマンガ・イラストのいわゆる「描きかた本」を見てみよう（図 9・図 10）。男性

キャラクターの「描きかた本」では、手は細かな描きこみによって「男らしさ」＝力強さ、硬さが強調されるのに対し、女性キャラクターの「描きかた本」では、手は逆に細部の描写を積極的に省略することによってその「女らしさ」＝弱々しさ、やわらかさが強調されていることがわかる。

手……節を強調するとより男らしくなる

描き方のポイント

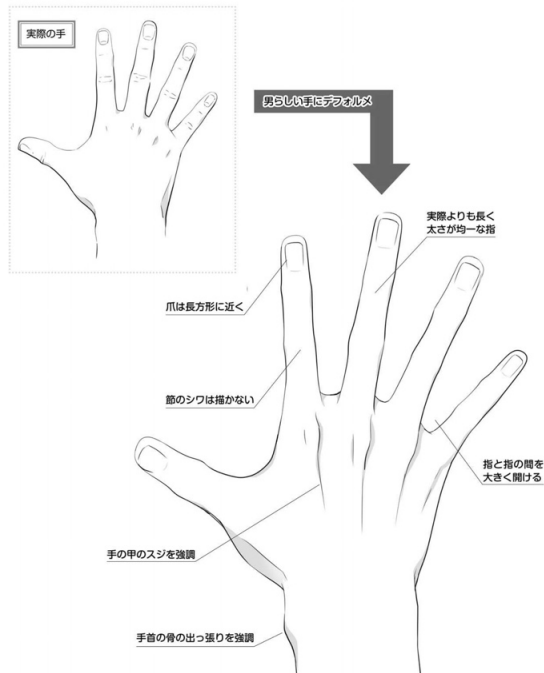


図 9

リアル手と萌え手の比較

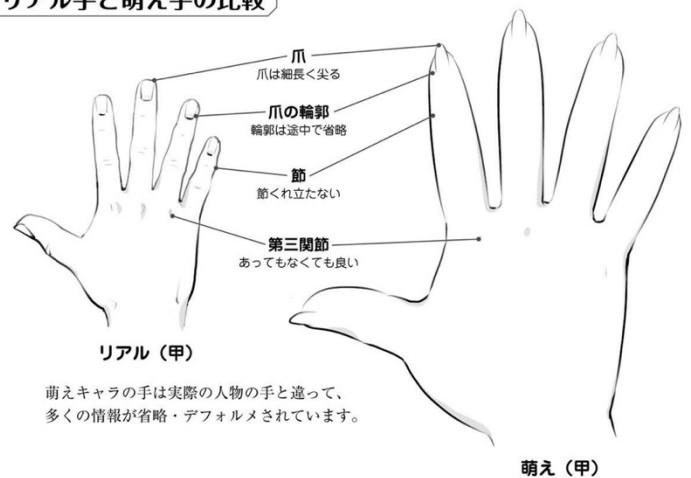


図 10

だが、BL のカバーイラストに描かれる手の特徴は、単に「女性のそれに比べて大きい」という点にあるのではない。というのも、BL のカバーイラストでは、しばしば片方の人物の手だけが大きく描かれているような構図が登場するからだ。たとえば BL では、描かれる二人のキャラクターに、男性同士とは思えないほどの過剰な体格差が付与されることがある。そのような場合、手は、手で触れようとする相手の顔の大きさに匹敵するほどのサイズで描かれることがあるのだ (図 11)。この図ほど極端なものではないが、このような手の描写に対比をつける演出は、BL の「描きかた本」にも見られるものだ。たとえば、『魅せる BL を描くための手足の絡み表現 230』(玄光社、2016 年) には、以下のような作例 (図 12) が掲載されている。作者によれば、この作例の「描き方のポイント」は、右側の人物の手 (上から相手の手の甲をつかむ手) に「関節と指を太くし男らしい印象」を与え、左側の人物の手 (つかまれているほうの手) には「関節と指を細くして、華奢な印象」(玄光社 MOOK 72) を与えているところにある。実際に重ねあわされた手に注目すれば、両者の手が明確に描き分けられていることがわかるだろう (図 13)。つまり、身体描写においてそれほどの格差が見られないこの図版では、手の描写によって描かれる二者の格差が演出されているのである。



図 11



図 12

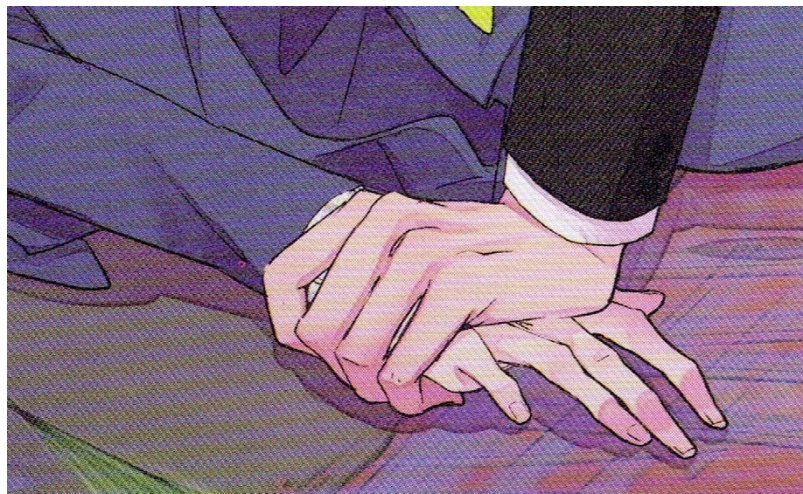


図 13

いうまでもなく図 11・12 では、構図においてすでに権力関係が示唆されている。図 11 は右側の
大柄な男性が左側の男性を抱きしめるような位置関係にあり、図 12 でも右側の男性が左側の男性
にのしかかるような位置関係が描かれている。手の大きさによって表現される身体的な格差は、そ
うした位置関係によって示唆される二者の権力関係を「強化」しているように推察される。

権力関係を強化するような手の描きかたという意味で特に象徴的なのが、BL に散見される、触
れる側の人物が「フレーム」から見切れて描かれる特異な構図である（図 14・図 16）。このような構
図は、BL に 6 例（7.0%）あるのに対して、百合では 1 例（0.9%）にとどまった。

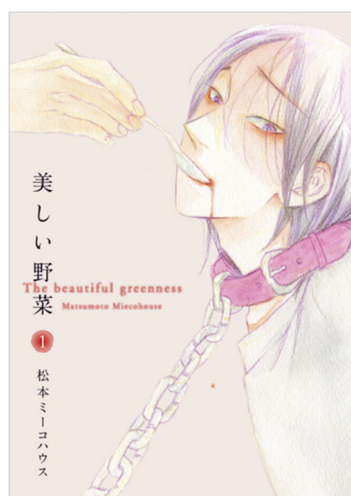


図 14



図 15



図 16

これらの図版において、触れる側の人物の存在は、その「手」によって象徴されている。いうなれば、触れる側の人物はその手があらわす主体性（能動性）に還元され、それによって明確な主体—客体関係が読者に印象づけられるのである。BL のカバーイラストは、こと「手」の表現に限ってみれば、権力関係すなわち主体—客体の関係を読者に明確に伝えようとしているのではないだろうか。

1-2-2. 百合の「手」

では、百合において「手」は何をあらわしているのか。「手の平」が相手の身体のどの部位に触れているかを集計したのが表 1 である⁹。

表 1	BL (点数／%)	百合 (点数／%)
頭部	22 (25.5)	18 (17.8)
胴体	32 (37.2)	25 (24.7)
四肢	22 (25.5)	47 (46.5)
その他	10 (11.6)	11 (10.8)

目をひくのは百合における「四肢」へのスキンシップの量である。BL と比べると 21 ポイント多く、全項目のうち最も大きな差をつけている。「四肢」へのスキンシップをより詳細に分類したのが表 2 である¹⁰。

表 2	BL (点数／%)	百合 (点数／%)
腕	10 (11.6)	12 (11.8)
手の平	2 (2.3)	22 (21.7)
手の甲	7 (8.1)	8 (7.9)
脚	3 (3.4)	5 (4.9)

ここから明らかなように、「腕／手の甲／脚」へのスキンシップにおいて両ジャンルの差異はほとんど見られない。つまり、百合ジャンルの特徴は、相手の「手の平」に触れようとするスキンシップの量にあるといえる。「手の平」が相手の「手の平」に触れている状態とは、すなわち「手をつなぐ」構図（図 17）を意味する。この構図は、以下の二点の理由において、二人の人物の対等性¹¹を読者に印象づけていると推察される。

第一の理由は、「手の平」の位置的な特性である。手の平は身体の内側に位置するため、相手の許可がなければそもそも触れることが難しい。したがって、手をつなぐという行為は、そこに両者の合意が形成されていることを——手をつなごうとする人物に、相手もそれを受け入れる意思を示していることを——印象づけるのである。逆に、相手の同意をえずに手を握ろうとする場合、スキンシップは「手の甲」を「つかむ」構図として描写される。図 18 では、手と手が触れあっている、という意味においては図 17 と共通しているのだが、この図において両者の「合意」を読み取ることは困難である¹²。



図 17



図 18

第二の理由は、手をつなぐという行為の主体性に関わるものである。いうまでもなく、手をつなぐという行為は、お互いがお互いの手を握りあっているときにのみ実現する。そのためには、両者は合意を形成するだけでなく、互いに主体性を発揮しなければならないのである。したがって、手をつないでいる構図においては（片方の人物がもう一方の人物の手を引いているような状況でもない限り）、そこから動作の主体—客体関係を読み取ることは困難になるのだ。

BLにおいて手を「つかむ」動作が比較的多く（7例）、手を「つなぐ」動作がわずか2例しか描かれないのは、この問題に起因するものであると推察される。すでに見たように、BLのカバーイラストにおいて「手」は、描かれる人物の権力関係、すなわち主体—客体の関係を強調するように描かれていた。手をつなぐという行為は、そのような権力関係を弱体化し、不分明にしてしまうために、BLのカバーイラストにおいては採用しづらい構図なのではないだろうか。



図 19



図 20

権力関係が手をつなぐという行為によって弱体化されている例として、図 19・20 があげられる。図 19 において、右側の人物は左側の人物よりも身長が高く描かれていることは一見して明らかである。だが、BL であればそこから感じられるであろう権力関係を想起させる図像にはなっていない。それは、手をつなぐという構図を中心に、両者が左右対称な体勢（ジャンプした瞬間のような足を曲げたポーズと、つながれていないほうの手のふりあげかた）で描かれているからではないだろうか。

また、図 20 においても、両者の関係性は一見すると左の人物が上位、右の人物が下位に位置しているように見えるのだが、両者の手に注目すると、手の位置を中心として対称的な構図が意図されていることがわかる（両者は互いに、左手を相手に向け、右手は地面に向けて下ろしている）。また、表情も権力関係を「弱体化」することに貢献している。しゃがみこんだ人物が満面の笑顔を見せるのに対して、立っている人物は口をしっかりと結び、緊張感をたたえているのである。

1-3. 比較分析の結果

このように、BL・百合のカバーイラストには共通点と相違点が見られる。両者は、上下の位置関係や、「抱きつく—抱きつかれる」という関係、そしてスキンシップにおける「触れる（能動性）—触れられる（受動性）」など、構図によって二人の人物の権力関係を示そうとする点では共通している。

ところが、「手」の描写においては両ジャンルに対照的な傾向が見られた。BL においては、「手」は体格差を強調し、動作の主体—客体関係を強化するために用いられているのに対して、百合においては、二人の人物の「主体—客体」関係を弱体化する「手をつなぐ」構図が顕著に見られたのである。つまり、「手」の描写に限ってみれば、BL は行為の主体—客体の非対称性を表現するのに対して、百合は行為の対称性を表現しようとするのであり、両ジャンルは正反対の志向を有しているように推察される。このような違いは何を意味するのだろうか。

2. 物語の「枠組み」における共通点と差異

本章では、カバーイラストの分析において明らかになった両ジャンルの非対称性を、ジャンルの「枠組み」という観点から考察する。表現において見出された差異は、二つのジャンルが共有する物語の「枠組み」——「カップリング」と「受け攻め」——に対するファンの姿勢と関連していると考えられる。

BL／百合はいずれも、男女の関係性ではなく、あえて同性同士の関係性に特別な価値を見出そうとするジャンルである。これらのジャンルのファンは、既存のマンガやアニメに描かれるキャラクターの関係性を同性愛的に「解釈」し、それらの作品のパロディを作るという慣習を共有している。このような「解釈」は、「カップリング」および「受け攻め」という概念によってシステム化されており、現在ではこれらの概念はパロディ／オリジナルの創作物を問わずに適用されている（オタク文化において、このようなパロディは「二次創作」、オリジナルの創作物は「一次創作」と呼ばれるため、本稿も以降これらの表記を用いる）。これらの概念はいずれも BL と、それに先行したやおいジャンルの中で発展した概念であり、現在では百合ジャンルにも部分的に適用されている。

2-1. 「カップリング」

やおいとは、少年・青年向けのマンガおよびアニメの女性ファンが、それらの作品に登場する男性キャラクターを借用し、原作には存在しない同性愛の物語を作る二次創作の「同人誌」（ファンによる自費出版の創作物）である¹³。「カップリング」はこの二次創作の際に要請される作業である。やおいの題材とされることが多い少年・青年向けのマンガやアニメ作品には多数の男性キャラクターが登場する。ファンはそれらから、各々の趣向に基づいて任意の二人を選び、組みあわせる。この組みあわせによってカップルを作る作業および、そうしてできあがったカップルは「カップリング」と呼ばれる。この「カップリング」という作業は百合ジャンルにおいても要請される。百合ファンもやおいファンと同様に、既存のマンガ・アニメの女性キャラクターを借用し、二次創作をおこなっているからだ¹⁴。

2-2. 「受け攻め」

このように、BL・やおい／百合の両ジャンルにおいて、二次創作の物語はあくまで「カップリング」を決定した後に作り出される。この「カップリング」をもとに物語を生み出す際にもち出される概念が「受け攻め」である。「受け攻め」とは、最も狭義には、男性同士の性行為における役割分担——それぞれ、性器を挿入される側と挿入する側——を示している。BL・やおいにおいて、「カップリング」は「受け」と「攻め」の役割分担を決定することによって初めて「対」として完成する。

「受け攻め」という概念は単に性行為の体位を示すだけではない。このような「挿入する」「挿入される」の関係は、それぞれ能動性と受動性という対照的な性質を暗示するものでもある。この対照性において、「受け攻め」は単なる性行為の役割だけでなく、「カップリング」の二人の人物を造形していくためのいわば「ガイドライン」として機能する。通例では、「受け」に「女性的」な特性が、「攻め」に「男性的」な特性が与えられることが多い。たとえば西村マリは、実際のやおい作品の例をあげ、「攻め」は「能動的／社会的強者／大人／保護者／適応」といった特性を、「受け」は「受動的／社会的弱者／子供／被保護者／不適応」といった特性を与えられる傾向があると分析している（西村〔2002〕82）。性行為の役割分担をベースに、さまざまな権力関係が割り振られ、それらの蓄積によって「受け」のキャラクター／「攻め」のキャラクターの人物類型が形成されるのである（表3）。

さらに、この西村の整理が端的に示すように、両者に割り振られる特性は二人の人物の間で相対的に決定されるものでもある。したがって、このような人格類型の蓄積は、両者の関係性、すなわち同性のカップルによって展開される物語全体に対する示唆をも含む。その意味で、「受け攻め」という類型は、このジャンルにおける物語上のお約束＝「枠組み」として機能するのである。やおい・BLファンは、さまざまな作品を読み・描く（書く）経験を通して意識的・無意識的にこのような「受け攻め」による物語の「枠組み」を学習する¹⁵。そうして学習された「枠組み」は、二次創作とは本質的には無関係なはずの一次創作活動にも影響を与えずにはいられない。西村は、「受け攻め」に基づいて蓄積されたさまざまな属性のカテゴリーをファンが共有する「集合知」とよび、商業的な媒体においてすら、「書き手たちは発想の時点でカテゴリーを使ってプロットを組み立てること」（西村〔2015〕68）があると述べている。

このように、BL・やおいジャンルにおいて、「受け攻め」という概念は登場する同性二人のキャラクターを、そしてそれらによる物語をどう描くか、という「枠組み」として共有されている。このような「枠組み」は、女性同士の関係性を物語る百合ジャンルにおいても応用可能なものだ。なぜなら、「受け攻め」という人物類型のカテゴリーは、「能動／受動」「社会的強者／弱者」といった抽象化されたレベルにおいては、性別とは無関係に適用可能な概念だからである¹⁶。

さて、以上のようなジャンルの「枠組み」を踏まえたうえで、前章で分析したカバーイラストについて検討しよう。前述したように、カバーイラストは読者に対して「この物語は何であるか」というメッセージを発信するものである。前章で見たイラストにおいては、BL／百合ともに、描かれ

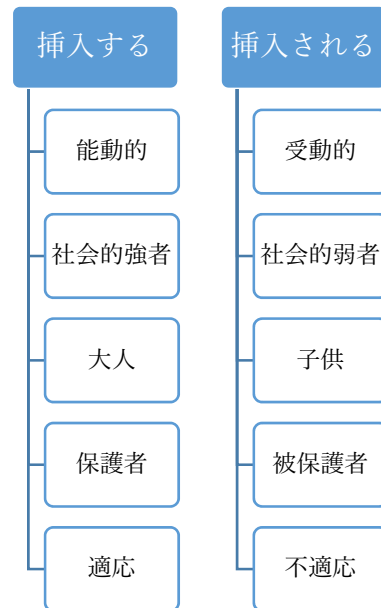


表3: 「受け攻め」による人格類型構築のイメージ。西村の記述をベースに、稿者作成。

る二者の権力構造を読者に暗示するような構図が多く見られた。上下／前後の位置関係や、スキップ（ただし、一方的なもの）があらわすこれらの権力構造は、いうまでもなく本章で論じた「受け攻め」というジャンルの「枠組み」をカバーイラストにおいて表現しようとするものである。「受け攻め」もまた、基本的には能動—受動という権力関係を基礎とする概念であるからだ。カバーイラストは読者に対して、その作品が帰属するジャンルを伝達すると同時に、読者が共有する「枠組み」にアクセスすることによって、物語展開への期待をも喚起しているのである。

2-3. 「受け攻め」をめぐる差異

しかし、カバーイラストは一方で BL と百合ジャンルの非対称性を示してもいた。「手」の描写をめぐる両ジャンルの差異は、どのように理解されるのだろうか。この点について検討するためには、両ジャンルの「受け攻め」をめぐる非対称性にも目を向けなければならない。BL と百合ファンは、一見すると「受け攻め」という概念を共有しているように見えるのだが、そのじつ、両者の嗜好は微妙に異なっているものである。それは、「受け攻め」という役割分担の交換可能性をめぐるものだ。

やおいファンにとって「受け攻め」の割り振りは極めて重大な要素である。この役割分担はファンの嗜好に直結し、同じ組みあわせのキャラクターを愛好していたとしても、「受け攻め」の役割分担が異なる場合別の「カップリング」と見なされるほどだという（東 179）。「受け攻め」の組みあわせは「A×B」などと表記され、「攻め」の名前を前に、「受け」の名前を後ろに記載するというルールが運用される。この「カップリング」表記は作品を読む前からファンに伝達され、ファンはこの表記を手がかりに、自身の趣向に合致する「カップリング」の二次創作作品を選択的に享受している。「A×B」を好むファンは、作中の性行為の有無に関係なく「A×B」のみを読むのであり、「B×A」はそのファンの嗜好の対象外となるのである¹⁷。

これに対して、百合においては一般的に「受け攻め」は曖昧であるとされる¹⁸。百合の場合、「カップリング」の表記は単に語呂の良さなどによって決定されることすらあり、一つの作品に対して「A×B」と「B×A」のように、（BL ファンにとってみれば別の）「カップリング」が併記されたとえで流通することも珍しくない。このことから、百合ファンは A という人物と B という人物の「カップリング」であれば、両者の「受け攻め」の役割分担にこだわらずそれらの作品を享受していると考えられる。

このように、BL・やおいと百合ジャンルは、「受け攻め」という概念を共有している一方で、「受け攻め」に対するファンの嗜好には差異が見出せる。これらのジャンルはいずれも「A×B」というカップリングに基づいて、キャラクターを対照的に造形し、二人の人物の間に権力関係を構築する点では一致しているのだが、BL ファンにとって両者の「位置」——「受け攻め」のどちらに立つか——は交換不可能であるのに対して、百合ファンにとって両者の「位置」は交換可能なのである。カバーイラストにおける差異も、このようなファンの嗜好に密接に関わるものであると推測される。「手」によって描かれる両者の権力関係を読者に明示する BL のカバーイラストは、読者に対してどちらの人物が「受け」で、どちらが「攻め」であるのかを伝達していると考えられるからだ。一方、「手をつなぐ」描写を取り入れる百合のカバーイラストは、読者が「受け攻め」の役割分担にこだわりをもたないことの証左であるといえよう。だとすれば、むしろここで考察されなければならないのは、なぜ BL ファンと百合ファンの嗜好にはこのような差異があるのか、という問題だろう。

3. 関係性の「成就」のために

本章では、BL ファンと百合ファンの嗜好の差異——「受け攻め」の役割分担を交換可能なものとして見るか否か——について、両ジャンルの物語構造から考察する。

3-1. 男性同士の関係性の「成就」：非対称的な結合

ここで一度、「受け攻め」という概念の原義に立ち戻ろう。第2章で述べたように、「受け攻め」はそもそも男性同士の性行為における「挿入する／挿入される」の役割分担によって駆動されるメカニズムである。ふたつの役割は、最終的には性行為においてどちらが「攻め」、どちらが「受け」るかによって不可逆的に確定される¹⁹。この仕組みは、BLの物語の結末にアナルセックスの描写が位置していることと対応している。BLにおいては、同性という意味においては対称的な身体をもつ男性同士が、あえて非対称な「主体—客体」としての役割を遂行する必要があるのだ²⁰。

このような描写が必要とされるのは、BLの読者が主として異性愛の女性であり、BLの物語は彼女たちにとっての理想的な「ファンタジー」として機能する必要があるからだと考えられている。溝口は、やおい²¹は「かなり保守的なノンケ女性の恋愛ファンタジーを表現するものであ」るため、やおいに描かれる男性は、「ふたりとも男性的な男性という「同一性」のカップリングのままでは「異」性愛ファンタジーの代理人としては適さない」（溝口 [2000] 200）と述べる。

（…）^{ヘテロノーマティヴ}異性愛規範主義の社会において、ノーマルなセックスとは生殖行為、つまりヴァギナにペニスが挿入されるセックスである。したがって、やおいの男性主人公たちも何らかの挿入をともなうセックスを行う必要があるのだ。つまり、やおい宇宙において、〈受け〉キャラクターのアヌスは女性読者にとってのヴァギナの代用品であって、男女ともにそなわっているアヌスという器官が表象されているわけではない（溝口 [2000] 200）。

以上の指摘は、あくまで溝口のいう「定型 BL」＝2000年代以前の BL 作品を念頭におこなわれているものではあるが、東も、2015年に刊行された研究書のなかで、ファンや BL 作家の証言を引きあいにしつつ「やおい・BL の中の性行為は、二人の男性の関係が「行き着く先」まで到達し、恋愛が成就したことを示す「象徴」であり、それを寿ぐ祝賀の儀式という側面をもつ」（東 215）と述べており、このような異性愛女性の「恋愛ファンタジー」を「寿ぐ」ための性描写、という傾向は現在も変化していないと考えてよい。

この「儀式」としての側面は実際の性描写にも表現されている。たとえば図 21 では、性行為の最中の描写であるにも関わらず、行為をおこなっている男性たちの性器（局部や乳首）はまったく描かれていない。このページの「意味」は、むしろ絡みあう両者の横に示される内語（「あんなにも恋焦がれた柁とついに／結ばれてる——」）に集約される。「ペニス」と「アヌス≡ヴァギナ」（煩雑なため、この非対称な関係を以降「棒と穴」と表記する）の「結合」は、両者が恋愛意味において「結ばれ」ることのメタファーとして、物語を彩るのである。



図 21

このように、BL・やおいジャンルにおける性行為の価値は、行為の中身それ自体というよりも、それがもつ物語上の機能に由来するものである。たとえ両者が対称的な身体をもつ男性同士であったとしても、両者の関係性は、非対称な役割を遂行することによってしか「成就」しない。逆にいえば、BLとは、「主体—客体」という非対称な二物が、「いかにして結ばれるか」についての物語だといえる。

だが、BL・やおいのファンは、単にこのような非対称性を求めるだけでなく、非対称な役割分担にこだわることにその特徴があるのだった。なぜ、BL・やおいのファンにとって「受け攻め」は交換不可能な役割と見なされるのだろうか。それは、BL・やおいは異性愛女性にとっての性的なファンタジーでもあるため、読者が「受け」／「攻め」に求めるものは異なるからだ。たとえば、毎年刊行されているBLレビュー誌『このBLがやばい!』（宙出版、2007-）にはその年のベスト「攻め」／「受け」キャラクターを論評するコーナーが設けられているが、このコーナーの選評からはBLファンの「攻め」／「受け」への嗜好の違いが見てとれる。

「攻め」のキャラクターに対しては「カッコいい」「カリスマ性」「一途だけど、ちょっぴりダーク」（NEXT編集部（編）[2016] 20）や、「クレバーさ」「超美形」「熱いハート」（NEXT編集部（編）[2017] 20）といった容姿や性格に関する修辭が並ぶのに対して、「受け」のキャラクターに対しては「エロすぎる」「快楽に溺れる」（NEXT編集部（編）[2016] 21）、「頬を赤らめたりおねだりしてみたり」「汁まみれ（!!）の姿はエロ全開!!」「色気たっぷり」（NEXT編集部（編）[2017] 21）と、性的な魅力を強調する修辭が添えられているのである。もちろん、「受け」に向けられる言葉のすべてが性的魅力のみを強調しているわけではないものの、一方でこのような言葉が「攻め」の男性には滅多に向けられないのも事実である。

このような記述からは、読者が「受け」のキャラクターに求めるものと、「攻め」のキャラクターに求めるものとの違いがはっきりと確認できる。読者は性行為において「攻められる」存在である「受け」の男性に対して、性的魅力を求めているのである。つまり、BLジャンルにおいては、読者もまた「受け」と「攻め」の二人の男性に対して、非対称な役割を求めているのだ。このような嗜好ゆえに、カバーイラストにおいても「受け」／「攻め」の識別が可能な構図が優先され、反対に、手をつなぐという「攻め」（主体）と「受け」（客体）の区分を不明確にするスキンシップは描きにくいのである。

3-2. 女性同士の関係性の「成就」：対称的な接合

それでは、百合においては関係性の「成就」は何によってもたらされているのだろうか。女性同士の関係性を描くこのジャンルにおいて、BLのような「棒と穴」の結合によって関係性の「成就」を演出することはそもそも不可能である²²。また、第2章でも指摘したように、百合ファンにおいてカップリングの「受け攻め」は曖昧である。少なくともそれは、やおいジャンルに見られるほどの厳格さを帯びたものとしては扱われていない。

さらに重要なことに、これら二つのジャンルは、そもそもの定義においても差異を孕んでいる。BL（ボーイズ・ラブ）という名称が端的に示すように、このジャンルが物語る関係性は原則として恋愛であることを前提としているのに対して、百合ジャンルは（しばしばこのジャンルがガールズ・ラブと呼ばれるにも関わらず）必ずしも恋愛関係であることを必要条件としない曖昧さをもっている。このような定義上の差異は、表現においても両ジャンルに非対称性をもたらしている。すなわち、恋愛関係を前提とするBLにおいては性描写が（作家やレーベルによる差こそあれ）普遍的に

見られるのに対して、そもそも恋愛関係でなくともジャンルに含まれる百合においては、性描写をまったく含まない作品も数多く見られるのである。そして、百合ジャンルは読者の性別構成も男女相半ばしており、曖昧であるといえる²³。「異性愛女性のための、性的な要素を含んだ恋愛ファンタジー」として位置づけられる BL に対して、百合は特定の読者層を指定することもできなければ、物語られる関係性の質を限定することもできないのである。

そうであるならば、百合作品の物語的結末——女性同士の関係性の「成就」——は性行為以外の「何か」によって演出されているはずである。だが、長い歴史と豊富な言説の蓄積をもつ BL ジャンルに対して、百合ジャンルの歴史は浅く²⁴、未だ十分な議論がなされていない。したがってわたしたちはここで、実際の物語内容にあたってみなければならないだろう。とはいえ、女性同士の関係性の「成就」はすでにしてカバーイラストに示されているように推察される。それは、「手をつなぐ」という行為そのものではないだろうか。

百合作品において、「手をつなぐ」という行為は物語上で重要な機能を担っている。本節では、その機能を確認するために、磯谷友紀「少女の魔笛」(新書館、2013 年)²⁵の、ある見開き(図 22)を見る。

この作品はシングルマザー坂下麻知と、麻知の息子の同級生安藤理世の恋愛譚である。ここでとりあげるのは、両者の関係が初めて進展を見せる物語中盤のシーンだ。「母性か何かを求めてるだけよ」と決めつける麻知に対して、理世は麻知の手を愛撫することによって自身の恋愛感情を控えめに(しかし明確に)表明する。カバーイラストの分析において確認したように、手の甲へのスキンシップは一方的な好意の表明を印象づける行為である。事実、この見開きの左ページ中段に描かれる麻知の表情は、動揺をあらわにしている。



図 22

だが、このページの妙味は、一見したところ一方的なスキンシップが、同時に双方向的なスキンシップにも見える、という点にあるのだ。どういうことだろうか。もう一度見開きの左ページを見

てみよう。中段の二コマは、右側に手を触れられている麻知の横顔を、左側に理世の横顔を描くことによって、両者の位置関係を示している。ところが、一段下の手の描写に目をやると、触れている理世の手は右側に、触れられている麻知の手は左側に配されている。つまり、中段の二コマと、その一段下の二コマにおいて両者の位置関係は捻れてしまっているのだ。実はこの「捻れ」は、見開きの紙面構成によってあらかじめ準備されたものである。見開きの右上に麻知の手を、見開きの左上に理世の手を配置することによって、読者はあらかじめ手の位置関係についての先入観を与えられ、誤った視線誘導を受けるのである。

これらの仕掛けによって（二人の手は加齢をあらわすしわの有無によってはっきりと描き分けられているにも関わらず）読者の認識は攪乱される。一瞬、「麻知が理世に触れている」ようにも見え、その瞬間においてスキンシップの主体と客体は鮮やかに反転し混濁する。ここに描かれた手と手のコミュニケーションにおいて、主体は同時に客体であり、客体は同時に主体であるのだ。

いうまでもなく、この攪乱的な演出が示すものは、麻知の理世に対する潜在的な好意である。麻知もまた、未だ自覚していないとはいえ、理世に触れることを望んでおり、その意味で、両者はすでに「手をつないで」いるのである。このシーンが暗示しているように、両者の関係性は、物語終盤の「手をつなぐ」描写によって「成就」する。麻知は、彼女のもとを去ろうとする理世の手の平を握ることによって、理世を、理世との関係性の中に生きることを選ぶ。その選択は、この物語の後編の扉絵において、手の平と手の平の——構図のうえでも感情のうえでも——対称的な接触によって祝福されるのである（図 23）。

また、百合ジャンルにおいて、このような「対称性」はしばしば性描写においても演出されることがある（図 24）。



図 23



図 24

この見開きにおいて、両者の身体はそのすべてが対称的に描写されている。それは、「棒と穴」のような非対称性を前提とした「結合」ではなく、手と手の触れあい（たとえば、互いの指を1本ずつ絡めあった「恋人つなぎ」のような）にも通じる、対称性を前提とした「接合」（単に接触しているだけである、という意味で、「結合」というよりは「接合」と呼ばれるべきであろう）なのだ。

3-3. 「関係性」のメッセージ

主体—客体の区別を強化する「結合」と、両者の区別を弱体化する「接合」はいずれも物語の結末を演出するという意味において、その機能は相同的なものである。しかし、このふたつの行為が意味するものはまったく異なるように推察される。この点について考察し、本章をしめくくる。

前掲の溝口は、BLの「根幹」をなすのは、「永遠の愛の神話＝究極のカップル神話」（溝口[2000] 196）であるという。このジャンルにおいて「主人公たちは心身ともに完璧にお互いに夢中で、他の人間は性別を問わず性愛の対象とならない」（溝口[2000] 196）のである。

この「永遠の愛の神話」という強固な幻想が共有されていることを傍証するのは、「レイプ」である。溝口によれば、BLにおける「典型」的な「レイプ」とは、それによって「〈受け〉は〈攻め〉の愛に気づき、彼の行為を許し、自分もまた〈攻め〉への愛を自覚し、相思相愛にいたる」（溝口[2000] 203-204）というものだ。「レイプ」は「過剰な愛の発露」（溝口 204）なのである。溝口の認識に則れば、BLの「レイプ」とはすなわち愛の告白に等しい行為だといえるだろう。「攻め」の愛情が「受け」に受け入れられるとき、両者には「永遠」が訪れるのである。いうまでもなくこのような物語構造は、結ばれる両者の主体—客体性を、そしてその間に介在する権力の不可逆的な配分を前提としている。「受け」と「攻め」というキャラクター類型を基軸とするBLに描かれる関係性は、強固な権力関係を前提としているのである²⁶。

もちろん、百合もまた（定義の差はあれ）二人の女性の「愛」についての物語であることは疑いない。そこでは当然、二者関係はその関係の内部で完結することが望まれているはずだ。とはいえ、「手をつなぎ」ことによって「成就」する関係性は、「棒と穴」が保証する関係性とは異なるように推察される。なぜなら、すでに述べたように、「手をつなぎ」行為は双方の主体性を前提としなければ完遂できないからだ。この行為は、相手の手を「受け入れる」だけでは成功しない。お互いがお互いの手を握っていないければ、「手をつなぎ」ことはできないのである。また、「手をつなぎ」行為（＝関係性）は、常にその持続可能性が問われ続けるものでもある。なぜなら、もし片方の人物が相手の手を握ることを止めてしまえば、その関係性は直ちに水泡に帰すからである。その意味で、このような関係性に「永遠」はない。百合が称揚する関係性は、BLの称揚する「永遠の愛の神話」、すなわち固定的な関係性に比べれば、はるかに流動的な関係性であるといえるだろう。

このような流動性は、関係性に対する読者の認識の違いとも呼応するものである。BLの関係性は主体—客体という区分を前提にする。その意味で両者の役割は固定的なものとして認識可能である。一方、百合の関係性において、主体—客体の区分は不分明である。「手をつなぎ」行為において、主体は常に客体であり、客体は常に主体であるからだ。そのような流動的なありようにおいて、関係性を固定的なものとして認識することは不可能である。ここで私たちは、BLと百合というふたつのジャンルの名称そのものの差異を思い返す必要があるだろう。「恋愛」という、名づけられた関係性をジャンルの名称に含みこむBLに対して、百合は関係性に対する名称ではありえない（何しろそれは花の名前にすぎない）。百合が描く関係性は名づけられず、認識できない、常に流動する関係性なのである。

だが、関係性が流動的であることは、その価値をいささかも減じるものではない。それどころか、そのような関係性は名づけえないものであるからこそ、一層その輝きを増すのである。なぜなら、関係性に名前を与えられないということは、既存のいかなる概念によってもそこに営まれている関係を「保証」することができないからである。「手をつなぐ」という関係性は、それが（両者の相互行為として）実践され続けている限りにおいて持続するのであって、その意味で、そのような関係性の成否は当事者にのみ託されているのである。そのような関係性は、月並みな言葉であるが、他者に対する信頼によってのみ達成されるのだ（手をつなぐという行為は、自身の手を他者に預ける行為でもある）。最後に、前掲した磯谷による物語の結末を示しておこう（図 25）。この物語は、結ばれた麻知と理世が新たな生活を始めることを示唆して終わる。読者に示される内語——それを発する「主体」が「誰」なのかが特定できない内語——に注目しよう。「いつかどうなるのか まだ分からないけれど どうかできるだけ長く いつまでも」。百合が言祝ぐ関係性のありかたとは、関係性が流動的であることを受け入れたうえで、その持続可能性に賭けようとする態度を持ち続けることなのではないだろうか。



図 25

4. 結論と展望

4-1. 総括

本稿では、BL・百合ジャンルのカバーイラストから、手の描写をめぐる両ジャンルの差異を見出し（第1章）、ファンの「カップリング」という物語の「枠組み」に対する嗜好の差異を補助線とし（第2章）、それらの差異が二つのジャンルが「お約束」として共有する物語構造に起因することを論じた。

BLは異性愛女性のための、性的要素を含んだ恋愛の物語である。そこでは、「受け攻め」という固定的な役割分担に基づき、「棒と穴」による「結合」がおこなわれることによって、両者の関係性は「成就」する。そのような「結合」は、「永遠の愛の神話」、すなわち永遠の関係性への欲望を含意するのである。これに対して、百合は読者層も、物語内容の定義も曖昧であり、性的関係の導入は必ずしもおこなわれるわけではない。「受け攻め」が固定的なものとして認識されない百合ジャンルにおいて、関係性の「成就」を象徴するのは「手と手」による「接合」である。そこに含意されているのは、「永遠」の対極に位置する、流動的な関係性であり、そのような曖昧な関係性を持続させようとする欲望なのである。

このような物語性の差異は、単に男性／女性という描かれる対象の身体的(＝性器の形状による)差異に根ざしているというよりも、両ジャンルが共有する物語構造の「お約束」の違いによってもたらされるものであると推測される。なぜなら、男性同士の関係性を描くうえで、性器を用いた「結合」を描くことは必然的な条件ではないし、逆に、女性同士の関係性を描くうえでも、(本稿注 22 で言及したように) そのような「結合」を模倣することは不可能ではないからだ。BL の「結合」、百合の「接合」は、それらジャンルのファンたちが(意識的に、あるいは無意識的に) 共有する嗜好を象徴的に示す描写であると考えられるのである。

ただし、いうまでもなく、本稿が示した分析は、その題材の選択において多分に恣意的なものである。また、そもそもカバーイラストの分析においても十分な量的調査をおこなったとはいえない。その意味で、本稿が提示した両ジャンルの差異はあくまで仮説の域を出ないものだ。この仮説を検証するためには、カバーイラスト・物語構造の両面において、より綿密な調査をおこなう必要がある。この点を本稿の今後の課題とする。

4-2. BL／百合の結節点

ところで、BL に見られる「永遠性」——関係性の無限の持続を保証しようとする欲望——と、百合に見られる「流動性」——関係性の流動性を受け入れたうえで、それを持続させようとする欲望——は、いずれも私たちが愛情に基づいた二者関係を構築しようとするときに普遍的に抱く心理であろう。「わたし」(自己)と「あなた」(他者)が構成する「対」は、その内実においては、両者の感情的一致によってしか持続しない。しかし、私たちの感情が時間的に変容ないしは摩滅するものである以上、愛情に基づいた関係性は本質的に「永遠」に至ることはない。だからこそ、「わたし」は「あなた」に抱く内的な感情を何らかの形や行為へと「疎外」し、「永遠性」を表現しようとするのである。BL／百合というジャンルは、永遠性と流動性という互いに異なる関係性への嗜好を示すと同時に、まさにそのことにおいて、近代社会における「ロマンティック・ラブ」というひとつの現象のいわば両輪として捉えることができるのではないだろうか²⁷。

このような観点を踏まえれば、本稿が見出してきた二つのジャンルの物語構造の差異は、両ジャンルを峻別する基準であるというよりは、「恋愛」というコミュニケーションの表象に内在するグラデーションを捉えたものだといえよう。そうだとするならば、BL／百合というジャンルの差異を捉えるだけでは不十分である。むしろ両ジャンルを俯瞰的に見つめ、大衆文化としての BL／百合に通底する価値観を見出すこと——すなわち、BL ジャンルの中に潜在するいわば「百合的」な関係性を、そして百合ジャンルの中に潜在するいわば「BL 的」な関係性を捉えること——こそが求められるのではないだろうか。本稿ではそのような試みの端緒として、ヤマシタトモコの BL 作品に描かれる「百合的」な関係性を提示し、結びとする。

2005 年にデビューしたヤマシタは、現在の BL シーンを代表する作家のひとりであると同時に、さまざまな点においてジャンルの中で特異な立ち位置をしめる作家でもある²⁸。なかでも本稿の議論において重要なのは、ヤマシタ作品が恋愛を主題としているにも関わらず、BL における典型的な描写、すなわち二人が永遠の「対」として結ばれる「ハッピーエンド」に対して常に距離を取っているという点である。

なぜ、ヤマシタ作品には「ハッピーエンド」が少ないのか。ヤマシタ本人の言をひけば、それはこの作家がコミュニケーションの不可能性に対して自覚的であるからだ。

「相手が本当に何を感じているかは、絶対にわからない。でも、そうやって、わからないまますれ違いながら、毎日が流れていくこともあっていいんじゃないかなと思うんです。齟齬があるのに大問題にはならない感じが好きなんです。根本が一切解決されないのに、そんなことで良かったのかよ！っていう出来事でうまくいくことってありますよね。その場しのぎの積み重ねで何だかうまくいく。そのまぬけさも、いいものだと思うんですよ」（ヤマシタ [2015] 111）

コミュニケーションの本質を他者の全的な理解ではなく、「その場しのぎの積み重ね」として捉えるヤマシタにとって、関係性の永続は保証しようもないことである。「恋愛」が何でもない日常に一回きりのドラマをもたらすものであるとするならば、ヤマシタはそのようなドラマ性を相対化したうえで、それでも恋愛という「まぬけ」なコミュニケーションを営なもうとする人間の姿をこそ肯定し、描こうとしているのである²⁹。

このような価値観をもったヤマシタの描く関係性は、必ずしも BL ファンやファンの欲望を代弁する編集者から全面的に支持されるようなものではなかった。そこでは感情の不一致や一方的な暴力など、コミュニケーションのあらゆる局面で生じる「齟齬」が克明に描かれ、主人公たちが「心身ともに完璧にお互いに夢中」（溝口 [2000] 196）になることは皆無とあってよい。それらの描写にみちたヤマシタの作品世界は、ある意味では BL の快楽原則を明白に逸脱していたのである。作家自身も、自身の作品世界と BL ファンの求める「ハッピーエンド」との隔たりをはっきりと認識しており、インタビューからはそのことに少なからず苦慮していたことがうかがえる。（ヤマシタ [2015] 182）。

そのようなヤマシタにとって転回点となった BL 作品が「恋の話がしたい」（東京漫画社、2008 年）である。ふたたび作家自身の言をひけば、この作品は一向に「ハッピーエンド」を描こうとしないヤマシタに対する編集者の要請を受けて描かれたものだという（ヤマシタ [2012] 57）。

そうして生まれたこの物語の第一話の冒頭に配された見開きが図 26 である。この見開きは、前後の物語展開とは連続性をもたないという意味で、本稿が分析してきたカバーイラストと同様、二人の関係性を象徴的に描いているイラストである。見てのとおり、そこでは二人が手をつないでいるのだが、この描写は何を意味しているのだろうか。



図 26

物語は、主人公の美成（図 26・右）が年下の青年真川（同・左）との恋人関係に思い悩む姿を細かく描写している。女性を好きになることもできなければ、「ゲイ的な世界」にも自分の居場所——

すなわち他者に受け入れてもらえる可能性——を見出せない美成は、「おれは誰も好きになれんしなられもせんだろう（…）」（ヤマシタ [2008] 11）と恋に落ちることを諦めきっている人物として描かれる。そんな美成の胸中も知らず熱烈に交際を迫る真川を前に、美成は「つき合うってなんだ？」（40）と煩悶し、実際に交際を始めてからも、真川からの直裁な愛情表現と自身の感情との温度差に困惑するのである。そうして悩み抜いた末に美成がたどり着くのは、「つき合う」とは特別な何かをすることではなく、日常の積み重ねにすぎない、という認識である（図 27）。



図 27

右ページに点々と並べられた言葉たちは、それぞれが恋人とすごしてきた一瞬を象徴している。興味深いのは、そこで回顧される個々の瞬間が、恋人との「対」の中で営まれる閉鎖的な関係性へと収束しきっていない点である。ページ下段の性的な（＝非日常の）コミュニケーション（「マイセン」でのひら まなざし）は、日常を描いた中段の二つのコマ（「ブレンド カフェオレ ビール」）となめらかに接続されることによって、「結合」というこのジャンルにおける特権的（象徴的）な価値を弱められているのである。「恋の話」とは特別な時間ではなく、それ自体としては特別な価値をもたない日常の断片が積み重ねられたところに見出されるのだ。「——もしこのまま それともいつか離れても …たぶんおれは忘れないんだろう」というモノローグが示すように、それらの記憶は関係性そのものの持続を保証してくれるようなものではない。自分という存在を受け入れてもらうという、理想的な、それゆえに永遠を約束された「対」を形成すること（それこそが、典型的な BL の目指す理想であった）ではなく、関係性がいつか解消される可能性を受け入れたうえで、何でもない日常にこそ価値を見出すことこそが、ヤマシタ作品における「ハッピーエンド」なのである。手をつなぐ描写は、そのような日常のコミュニケーションに基づいた関係性を構築していこうとする主人公たちの意志を象徴しているのではないだろうか³⁰。そのように理解するならば、ヤマシタが肯定しようとする二者関係は、本稿が百合の特徴として指摘した「流動的」な関係性のありかたと一致しているのではないだろうか。

以上、駆け足ながら、ヤマシタトモコにおける「手をつなぐ」描写の意味について検討した。ただし、この作家の特異な点はその活動領域の広さにこそある。彼女はBL、百合、男女のラブストーリーと、ジャンルを問わずさまざまな関係性を、BL誌、女性誌（ヤングレディーズ誌）、青年誌などの読者の異なるさまざまな雑誌で描いており、そのような横断性こそがこの作家の魅力であろうことは論を俟たないからだ³¹。たとえば「手をつなぐ」という描写ひとつをとっても、ヤマシタはこの行為を男女の関係性の成就をあらわす瞬間としても描いているのである³²。

BL／百合はいずれもそれ自体としてはオタク文化の中に位置しており、さらにオタク文化の内部においても（実態はともかくとして）ニッチなジャンルとして一般に認識されてきた。だが、それが描こうとしているのはあくまで愛情に基づく二者関係のありようであり、その意味でこれらの表現はあくまで現代社会を生きる我々が普遍的に共有する、「恋愛」という現象に関する問題系のあらわれである。だからこそ、ヤマシタトモコのように、ジャンルを横断して活躍する作家たちが台頭しているのである。BL／百合／男女の関係と、二者関係のすべてのバリエーションがそれぞれにジャンルとして並立している現在において、私たちに求められるのはそれらのジャンルを区別することではなく、その反対に、それらの表現が並存していることの意味を検討すること、いいかえれば、個々のジャンルの結節点を探し出すことであるだろう。本稿が見出した「手をつなぐ」という描写の象徴性は、そのような作業に取り掛かる立脚点になりうるのではないだろうか。

引用文献

- Goffman, Erving, *Gender Advertisements*, New York, Hagerstown, San Francisco, London
Harper & Row, Publishers, 1979.
- 赤枝香奈子『近代日本における女同士の親密な関係』、角川学芸出版、2011年。
- 上野千鶴子『セクシィ・ギャルの大研究——女の読み方・読まれ方・読ませ方』、岩波現代文庫、2009年。（初刊は光文社カップ・ブックス、1982年。）
- 東園子『宝塚・やおい、愛の読み替え——女性とポピュラーカルチャーの社会学』、新曜社、2015年。
- 大澤真幸『性愛と資本主義 増補新版』、青土社、2004年。
- 熊田一雄『＜男らしさ＞という病？——ポップ・カルチャーの新・男性学』、風媒社、2005年。
- 玄光社MOOK『魅せるBLを描くための手足の絡み表現 230』、玄光社、2016年。
- 座頭①『百合の研究 vol.2』、同人誌、2017年。
- 中里一『百合史・百合論』、同人誌、2003年。
- 西村マリ『アニパロとヤオイ』、太田出版、2002年。
- 西村マリ『BLカルチャー論——ボーイズラブがわかる本』、青弓社、2015年。
- NEXT編集部（編）『このBLがやばい 2016年版』、宙出版、2015年。
- NEXT編集部（編）『このBLがやばい 2017年版』、宙出版、2016年。
- 堀あきこ『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、2009年。
- 牧田翠『BL統計』、でいひま「エロマンガ統計シリーズ」19号、同人誌、2015年。
- 溝口彰子『BL進化論——ボーイズラブが社会を動かす』、太田出版、2004年。
- ヤマシタトモコ『恋の話がしたい』、東京漫画社、2008年。
- 『ヤマシタトモコのおはなし本』、祥伝社、2015年。

記事・論文

- アボンヌ安田「ついに“小学生向け”も登場！百合市場の一線はどこで引く？」、『サイゾー』（特集：タブー破りのマンガ）第11巻第4号（通巻175号）、60-61頁。
- 波多野公美「きっかけは『ゆるゆり』！ ブレイクする「百合」の魅力を専門誌編集長に聞いてみた。」2017年12月6日配信。ウェブサイト「ダ・ヴィンチニュース」
<https://ddnavi.com/interview/420470/a/>（最終閲覧日：2018年12月19日）
- 溝口彰子「ホモフォビックなホモ、愛ゆえのレイプ、そしてクィアなレズビアン——最近のやおいテキストを分析する」、伏見憲明（編）『QUEER JAPAN Vol.2』、勁草書房、2000年、193-208頁。
- ヤマシタトモコ（聞き手：横井周子）「恋愛を超える絆を求めて」、『ユリイカ』（特集：BLボーイズラブ オン・ザ・ラン）2012年12月、46巻15号（通巻620号）、52-63頁。
- ウェブサイト「ちるちる」https://www.chil-chil.net/authorDetail/author_id/363/（最終閲覧日：2019年1月29日）

図版出典

ただし、ページ数等の記載なきものは、すべて単行本のカバーイラストを引用。

- 図 1、波真田かもめ『おはようとおやすみとそのあとに』、KADOKAWA、2015 年。
図 2、柊ゆたか『新米姉妹のふたりごはん』、KADOKAWA、2015 年。
図 3、風良ゆう『美しい彼』（イラスト：葛西リカコ）、徳間書店、2015 年。
図 4、ロクロイチ『くちびるに透けたオレンジ』、一迅社、2010 年。
図 5、門地さおり『生徒会長に忠告』、新書館、2005 年。
図 6、竹宮ジン『シーソーゲーム』、一迅社、2015 年。
図 7、筋『君と恋に落ちてなければ』、ジュリアン、2014 年。
図 8、三国ハヂメ『放課後カノン』、一迅社、2011 年。
図 9、カネダ工房・角丸つぶら『萌えふたりの描き方 男子編』、ホビージャパン、2016 年。
図 10、カネダ工房・角丸つぶら『萌えふたりの描き方 おんなの子編』、ホビージャパン、2013 年。
図 11、山本アタル『偽×恋ボーイフレンド』、リブレ、2014 年。
図 12、勝山俊光『魅せる BL を描くための手足の絡み表現 230』、玄光社、2016 年（72 頁、ただし稿者が一部を抜粋したもの）。
図 13、同上、ただし稿者が一部を抜粋したもの。
図 14、松本ミーコハウス『美しい野菜』、祥伝社、2013 年。
図 15、毛魂一直線『そんな目で見てくれ』、東京漫画社、2014 年。
図 16、たなと『スニーキーレッド』、祥伝社、2013 年。
図 17、森島明子『聖純少女パラダイム』、新書館、2015 年。
図 18、桜日梯子『抱かれない男 1 位に脅されています。』、リブレ、2014 年。
図 19、高嶋ひろみ『あさがおと加瀬さん』、新書館、2012 年。
図 20、四ツ腹フリコ『ライカ、パブロフ、ポチハチ公』、新書館、2013 年（ただし稿者が一部を抜粋したもの）。
図 21、ARUKU『ほんとは好きだ』、幻冬舎、2014 年、185 頁。
図 22、磯谷友紀『さようならむつきちゃん』、新書館、2015 年、38-39 頁。
図 23、同上、53 頁。
図 24、リカチ『いばらの泪』、一迅社、2011 年、138-139 頁。
図 25、磯谷友紀『さようならむつきちゃん』、新書館、2015 年、76 頁。
図 26、ヤマシタトモコ『恋の話がしたい』、東京漫画社、2008 年、8-9 頁。
図 27、同上、100-101 頁。

¹ ただし、いままさに成長の只中にある百合ジャンルの実態は、2003 年に提唱された中里の定義を超えつつあるようにも見える。マンガ家・竹宮ジンなどに代表されるように、このジャンルの描き手・読み手にはまさに「当事者」たるレズビアン女性の台頭も著しいように感じられるからである。

² たとえば、BL／百合ジャンルはいずれもファンによる自費出版の「同人誌」文化と密接な関わりをもっているが、これら「同人誌」の流通経路において BL と百合ははっきりと区別されている。これは書店の書棚などにおいても同様であり、双方のジャンルをてがける作家が散見されるにも関わらず、BL／百合は別々の棚に陳列されている。このような両ジャンルの差異については本稿第 3 章で詳述する。

³ もちろん、ジャンルの全体を見渡せば、マンガのみならず、小説・アニメ・ドラマ CD・ゲームなど多様なメディアで展開されている。

⁴ 新装版の発行など、何らかの理由で複数種類のカバーイラストが存在する作品は、すべて初版時のものについて集計した。また、百合のガイドブックには、いくつかの作品が「非百合作品」として掲載されていたが、そのような作品がガイドブックに含められているという点をむしろ重視し、今回は集計対象に含めている。

- ⁵ 上野によれば儀礼化とは、「人間の行動が本来の機能的な意味を失って、ある社会的背景の中で特定の意味を獲得すること」（上野 18）である。
- ⁶ このほか、上野が示した分析項目は 36 にのぼる。ただし、ゴフマン・上野の分析の観点がそのままマンガというメディアに適用できるわけではない。なぜなら、ゴフマンが端的に指摘するように、あるメディアにおける表現の特徴は、社会構造というよりは、むしろそのメディアに「内在する表現上の慣習（conventions of expression within）」（Goffman 40）によって規定されていると考えうる部分も存在するからである。後述するように、BL／百合作品のカバーイラストの構図からは、ゴフマン・上野の分析があてはまる部分もあれば、そうではない部分も発見できる。
- ⁷ これらの図版においては、人物の表情のコントラストもまた、権力関係を印象づけている。抱きつく側の人物の表情からは余裕が、抱きつかれる側の人物の表情からは動揺や困惑が読み取れるだろう。逆のことが指摘できるのが、図 7・8 である。互いが互いの身体に手で触れているこれらの構図では、スキンシップが双方向的であると同時に、それをおこなう両者の表情のコントラストが弱められている（これらの図版に描かれる人物は、いずれも笑みを浮かべている）ことによって、権力関係が曖昧化され、不明確になっている。
- ⁸ 権力構造を演出するのは能動性、すなわち触れようとする意志である。そのため、集計においては、実際に触れていなくとも、明らかに触れようとしていることが判断できる図像も含めている。そのような図像は、BL と百合にそれぞれ 4 点ずつ存在した。
- ⁹ 小数点第二位を四捨五入した。
- ¹⁰ 同上。
- ¹¹ ゴフマンもまた、「【手を握るという：引用者注】比較的に対称的な結びつきの身振りは、おそらく比較的对等性を表現している（A relatively symmetrical tie-sign presumably expressing relative equality.）」（Goffman 56）と指摘する。
- ¹² 手の甲は、相手に対して身を守るときに向けられる部位でもある。
- ¹³ もっとも、このような傾向は 1980 年代以降のものである。やおいの源流は、1970 年代に流行した少女マンガにおける「少年愛」もの（竹宮恵子『風と木の詩』（小学館、1976-1984）や、萩尾望都『トーマの心臓』（小学館、1974）など）や、それを受けて創刊された『JUNE』（サン出版、1976-1996）などの「耽美」雑誌にさかのぼることができる。とはいえ、現在では、「やおい」は二次創作（ファンのパロディ）による男性同性愛のジャンルを、BL は「一次創作」の男性同性愛のジャンルを意味するものとして使いわけるのが一般的である。
- ¹⁴ 本文でも言及したように、やおいの二次創作では少年・青年向け作品が題材として選ばれることが多く、女性作家による男性文化の再解釈という一面を指摘することができる。一方、百合の二次創作で選ばれる題材は、百合同人誌の即売会（ファンが同人誌を持ち寄り販売するイベント）などを見る限り、いわゆる「オタク男性」向けの作品が選ばれる傾向が強く、一部の女兒向けアニメ作品などを除けば、少女・女性向け作品が題材となることはまれである。同人誌『百合の研究 vol.02』（座頭①、2017）が仔細に指摘するように、このような傾向が生じるのは（商業市場とは異なり）同人市場の百合の読者には「男性が多い傾向にあ」（座頭① 36）り、需要に偏りが生まれるからだと推測されるが、一方で描き手（書き手）の側では女性が男性よりも多い傾向にあり、やおいと同様の、女性作家による男性文化の再解釈という構図を指摘することも不可能ではない。
- ¹⁵ ただし、このような物語の「枠組み」の存在は、その遵守のみをうながすわけではないことは確認しておきたい。すべてのジャンルがそうであるように、こうして学習・共有される「枠組み」のなかには、当の「枠組み」からの逸脱も含まれるのである。たとえば BL・やおいジャンルに広く共有されているタームのひとつに「年下攻め」というものがある。これは、（本来なら「受け」であることが含意される）年下のキャラクターが、「枠組み」を逸脱して「攻め」に回る物語展開を示す言葉である。このように、既存の「文法」からの逸脱が発生しても、それがファンによって支持されるものであれば、その逸脱はあらたな「文法」の一部として回収される。このようなサイクルによって、BL・やおいの「枠組み」は多様性を増していくのである。
- ¹⁶ 自身も同人作家として百合をてがける小説家中里一（＝中里十）は、武内直子の『美少女戦士セーラームーン』（講談社、1992-1997）の二次創作によって百合ジャンルに「カップリング」という概念が定着したといい、これを「百合の現代史」（中里 99）の幕開けと見ている。
- ¹⁷ したがって、やおいにおいて、おなじ物語の中でこの役割分担が入れ替わることはめったになく、入れ替わりが発生する場合は「リバ」「リバあり」（「リバ」はリバーシブルの短縮形。性行為において「受け」と「攻め」の上下が入れ替わることから名づけられている）などと注記をすることが慣例となっている。
- ¹⁸ この原因としては、そもそも女性同士の関係を描く百合では、「挿入する／挿入される」を意味する「受け攻め」が馴染まない、ということがあげられるのだが、本稿でも言及したように、「受け攻め」は特定の人物類型と結びつくことで、性行為という場面を超えて幅広く適用されている概念であるため、この答えだけでは十分だとはいえない。
- ¹⁹ わかりやすい例として、「ヘタレ攻め」というタームがある。ヘタレ＝日常生活では頼りなく、消極的な（すなわち、「受け」に与えられがちな性格類型をもった）人物が、それでもなお「攻め」であるのは、単に性行為の役割だけによって保証されるのである。
- ²⁰ もちろん、第 2 章でも指摘した「リバ」（「受け攻め」の逆転が描かれる作品）のように、BL・やおい作品のすべてがこのような構造をもっているわけではない。
- ²¹ ここでの溝口の「やおい」は、一次創作・二次創作双方を意味していることに注意。
- ²² もちろん、ペニスバンドのような器具を用いればそのような結合を模すことはできる。だが、興味深いことに、このような性具の使用は百合ジャンルのファンからは敬遠されるようだ。たとえば、百合の唯一の専門誌『コミック百合姫』（一迅社、2005-）の初代編集長を務めた中村成太郎は、性具の使用は「読者が求めている」とのべる。「そういった道具は「男性の代わり」ですので、百合を楽しむ人にとっては不要なもの。女性同士のカップルの中には、セックスに道具を用いている方々もいらっしゃるとは聞いていますが、それはまた別の話です。百合は、あくまでファンタジーですから」（アボンス 61）。
- ²³ たとえば『コミック百合姫』の現在の編集長梅澤佳奈子は「ダ・ヴィンチニュース」のインタビュー（2017 年）において、同誌の男女比を「6：4」としている。

²⁴ 少なくともこのジャンルが商業的に確立したのは、注 22 でも触れた『コミック百合姫』が創刊された 2005 年以降のことである。

²⁵ 当該作品は、『さようならむつきちゃん』（新書館、2015 年）に収録されている。

²⁶ 急いでつけくわえなければならないのは、個々の物語のなかでは描かれる二者の権力関係は常に固定的なわけではないということである。堀あきこが指摘するように、権力関係を導入することは、「立場が逆転するドラマティックな展開」（堀 220）の描写も可能にする点で、物語的快楽を強化することにもつながる。とはいえ、堀が権力関係の「逆転」と表現することからも明らかのように、BL というジャンルの物語の枠組みには、「受け」と「攻め」を基軸とする権力関係があらかじめ織りこまれていることは間違いないだろう。

²⁷ 大澤真幸は、「ロマンティック・ラブ」という概念には「過去と未来の双方に広がる持続の中で愛の同一性を保持しようとする態度」が含意されており、その「極限」に「『本当の愛は永遠であるはずだ』という確信が現れる」（大澤 92）と指摘している。もちろん、一般的に「ロマンティック・ラブ」とは西洋近代社会にその起源をもつ関係性のモデル（規範）であり、性・愛・婚姻の三位一体を到達点とする「ロマンティック・ラブ・イデオロギー」と強く結びついているという意味で、異性愛の関係性を前提とした概念である。また、そもそも恋愛関係を前提としない作品も含められる百合ジャンルに対して「ロマンティック・ラブ」という概念を適用することには不自然さも感じられるだろう。だが、社会学者の赤枝香奈子は、「ロマンティック・ラブ」の理念とは「他者との間に自由で平等な精神的絆を築くこと」（赤枝 33）であり、そのような理念のレベルにおいては婚姻という制度に（そして異性愛関係に）必ずしも帰結するものではなかったと主張している。このレベルに目を向ければ、BL／百合という表現ジャンルはいずれも「真実の愛」としての「ロマンティック・ラブ」についての言説（そんなものが本当にあるのか、という問いかけをも含みこんだ言説）の「場」と見なすことができるのではないだろうか。

²⁸ たとえば、BL データベース・レビューサイトとして有名な「ちるちる」では、ヤマシタの描くキャラクターは総じて「地味」で、「垢抜けて華のある設定がデフォルトの BL 界ではある意味異端」とであると評されている。

²⁹ ここに引用したインタビューは男女の関係性についてのヤマシタの考えではあるが、BL も含めたヤマシタ作品における二者の関係性の本質を端的に捉えている。ヤマシタの価値観が最も先鋭的にあらわれた作品として『スニップ、スネイル&ドッグテイル』（祥伝社、2013 年）があげられるだろう。男性同士の恋愛を描いたこの作品は、内容そのものの穏当さとは裏腹に、錯綜した時系列を特徴とする。物語の個々のエピソードはそれぞれ 3 ページ前後の断片へと分割され、ほとんど脈絡なく接続される。この構造によって、主人公たちが、出会い、葛藤し、結ばれるという典型的な恋愛の物語は、何気ない日常的一幕と並置し混ぜあわされる。それによって、「恋愛」のもちうる劇的なドラマ性は徹底的に剥奪されるのである。

³⁰ BL における「手をつなぐ」という描写について、牧田翠は興味深い指摘を行っている。統計的手法によってジャンルを横断してマンガ表現を分析している牧田は、2015 年に出版された BL 単行本 86 冊の表現をさまざまな観点から分析している。それによれば、BL の物語においては、「基本的に「性行為をすること」を一つのゴールとして、そこに向かっていく作品が多い」（太字原文）のであるが、その一方で、「話数が進むほど、特に手つなぎは登場率があがって行」（牧田 40）く傾向が見出せたというのである。

³¹ ヤマシタに限らず、よしながふみやオノ・ナツメのように、このような領域横断的な執筆活動をおこなう作家はことに BL ジャンルにおいてその台頭が著しい。

³² たとえば『Love, Hate, Love.』（祥伝社、2009 年）や『WHITE NOTE PAD』（祥伝社、2015-2016）において、手をつなぐ描写は物語の結末を彩っている。