

慶應義塾大学経済学部研究プロジェクト

最終成果論文（2013年度）

〈男の娘〉のセクシュアリティ

経済学部 4年

木明 拓椰

指導教員：新島 進 先生

目次

0. 研究の概要	3
1. 〈男の娘〉とは ～少女を纏う少年の系譜～	
〈男の娘〉の定義と由来	4
少女を纏う少年の歴史	
中世以前	6
明治～戦前	8
戦後～現代	8
〈男の娘〉作品のジャンル（2000年代）	
a. 主人公型	10
b. ヒロイン型	12
ヒロイン型〈男の娘〉の特質	13
2. 作品分析 ～『ツイ☆てる』～	
異端の先駆、『ツイ☆てる』	15
作品概要	15
作品の特徴 ～ヘテロセクシュアルであること～	18
なぜ、ツイ☆てるのか？	
a. 同質な世界における自己愛	19
b. 女性性のパロディ	21
3. 〈男の娘〉と〈戦闘美少女〉 ～ヘンリー・ダーガーそしてオタク～	
鏡像としての〈戦闘美少女〉	24
リアルとリアリティ	25

反転するリアリティ	27
〈男の娘〉のヒステリー	28
〈男の娘〉とはセックスできない	29
ナルシシスティックな〈男の娘〉	30
弱い男性の象徴？ 男はトラウマ？	32
4. まとめ ～ 〈男の娘〉が纏うもの～	34

0. 研究の概要

近年、〈男の娘〉と呼ばれるキャラクターが男性向けサブカルチャーにおいて人気を博している。詳細な定義は後に行うが、女装した少年のことを指す。2010年に〈男の娘〉専門のコミック雑誌「わあい！」が創刊された時、筆者はその倒錯した悪魔的魅力と、私を含む多くの異性愛者男性が同誌に飛びつき一大ムーブメントを引き起こしたことに衝撃を受けた。果たして、2013年現在、〈男の娘〉は確固たる一ジャンルとしての地位を築いてしまった。

歴史的観点からみれば、稚児を愛でる文化は相当に古く、取り立てて斬新さはないと思うかもしれない。しかしながら、〈男の娘〉はその表象において江戸時代以前の文化や20世紀に脈々とあったショタコン・カルチャー（「鉄人28号」の短パン少年、金田正太郎がその名の由来である、思春期前の少年を愛でること）や、女装する男性（女装子と呼ばれる）の社会的認知、1970年代以降爆発的なブームとなった女性を主な購読者とするボーイズ・ラブの文脈とも異なる。〈男の娘〉作品では外見上、男性器の存在以外は極めてヘテロセクシュアルな描写が徹底されており、また製作者側もそうであることに重きを置いているのだ。つまり、〈彼女たち〉が男である必要性が見いだせないのである。

そこで、〈男の娘〉という、現代サブカルチャーに突如として現れたこの突然変異体はいかなる源流より来たのか、どのような事象の現れなのかを考察する。はじめに、女装する少年の歴史から〈男の娘〉までの歴史的な脈を辿り、また、現代における〈男の娘〉ジャンルを概観する。次に、〈男の娘〉ジャンルの先駆的作品となったPCゲーム「ツイ☆てる」（2007年）を分析し、ツイてることの意義を問う。最後に、〈戦闘美少女〉という身体的性別は少女でありながらその身体を危険にさらして戦う、いわば〈男の娘〉の鏡像とも呼べるモチーフとの比較を行い、この性差の逆転現象を検討する。

なお、論文中で引用した図表については許可のとれたものはそのまま掲載し、そうでなかったものについては適宜加工した。

1. 〈男の娘〉とは ～少女を纏う少年の系譜～

〈男の娘〉の定義と由来

〈男の娘〉（おとこのこ、と読む）は外見や声¹は完全に少女（とりわけティーンエイジャー）のそれでありながら、生物学上は男であり、男性器を持ったキャラクターを指す。現在のところ厳密な定義はなされていない単語であり、愛好者によって〈男の娘〉と呼ばれるキャラクターでも必ずしも女装をしていない場合もあるため、典型的な〈男の娘〉というものは存在しない。この定義の曖昧さと、〈男の娘〉という単語のキャッチーさが相まって、ひとつのムーブメントとして拡大していった、と読売新聞の記者、福田淳は分析している²。

〈男の娘〉はその起源ははっきりとしないが、言葉としての通用性や認知度が高まったのはごく最近のことである。一迅社が2005年に発行した『空想女装少年コレクション』³では使われていないが、2008年に発行されたその続編『女装少年コレクション～ゲーム編～』⁴では「ついに、男の娘ヒロインの時代がやってきた」⁵、「お気に入りのオトコの娘は何位にランキングされているかな？」⁶などとわずかながら用いられている。

-
- 1 アニメやゲームのような声がつく媒体において〈男の娘〉を演じる声優はほとんどの作品で女性である。
 - 2 NHK-BS2「MAG・ネット」2010年5月23日放送回「オトコの娘」特集での鼎談にて。
 - 3 土方敏良編『空想女装少年コレクション』（一迅社、2005年）
 - 4 土方敏良編『女装少年コレクション ゲーム編』（一迅社、2008年）
 - 5 同、2頁
 - 6 同、76頁

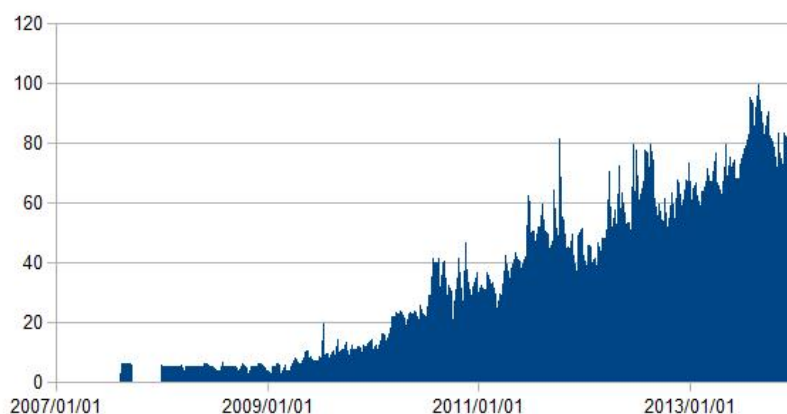


表 1. 〈男の娘〉の検索回数

（google における〈男の娘〉のウェブ検索回数。最も多かった 2013 年 8 月 4 週を 100 として表す。google トレンドより筆者作成）

この表 1 を見てもわかるとおり、〈男の娘〉という言葉は 2007 年春頃から散発的に用いられ始め、2010 年以降に爆発的ブームとなり、社会的に認知された言葉となったと考えられる。2010 年には、1 月より放送された深夜アニメ「バカとテストと召喚獣」⁷において、男でありながらほとんどの者から第三の性別・秀吉として認識されているキャラクター、木下秀吉が圧倒的人気を博し、また 4 月 24 日には一迅社より「新世紀オトコの娘マガジン」と銘打たれ〈男の娘〉をメインヒロインとして据えた漫画、ゲームやその特集のみで構成されたコミック雑誌「わあい！」⁸が創刊されるなど、〈男の娘〉にとってエポックメイキングな年であった。人口に膾炙した〈男の娘〉キャラクターの登場が、語の認知度を高めたのであろう。

7 TV アニメ「バカとテストと召喚獣」テレビ東京系ほかにて 2010 年 1 月～3 月にかけて放送。

8 土方敏良編「わあい！」創刊号（一迅社、2010 年）



「バカとテストと召喚獣」木下秀吉



一迅社「わあい！」創刊号

少女を纏う少年の歴史

しかし、当然ながら女装という事象そのものは日本の歴史上において珍しいものではない、むしろ神話世界から大衆文化に至るまで広く根付いたものと言っても過言ではないだろう。しかるに、〈男の娘〉は歴史的にはどのような位置づけをすべきだろうか。性社会史研究家の三橋順子による『女装と日本人』⁹を参考に、元祖〈男の娘〉の歴史を大きく3つの歴史区分に分けて概観していく。

中世以前

三橋によれば、日本に残る最も古い女装の記録は、古事記の小碓命、すなわち日本武尊にまで遡る。熊襲討伐において日本武尊は叔母の倭比売命から彼女の装束一式を借り、女装して敵陣深くに潜入する。その折、熊襲の一人、川上梟師が「其の童女の容姿に感でて、則ち手を携へて席を同にして、坏を挙げて飲ましめつつ戯れ弄る（日本書紀 卷第七）」と、女装した少年であると気づいたにもかかわらず、お構いなしに宴を続ける場面がある。

室町・鎌倉時代の寺院社会では、女人禁制という戒律の影響もあってか稚児を愛でる風習が非常に強く、あまつさえ「一児、二山王」と稚児が山王権現よりも位の高い、尊いものとして扱われていた。その容姿は「翠黛の貌、紅粉の粧」、装いは「殊に鮮やかなるべきなり」と全く女性性の役割を背負わされていたことがうかがえる。また、この頃の稚児は幾度となく絵巻に描かれているが、その見た目がほぼ

9 三橋順子『女装と日本人』（講談社、2008年）

完全に女性として描かれたため、現代に至るまで稚児ではなく女性であるという解釈が主流になるほどであった。

江戸時代ともなれば、女形歌舞伎のような、現代においてもよく知られた女装文化や、ごく普通の町人が女装した少年を買春する陰間茶屋のような風習が登場する。陰間とは舞台に立てない女形を陰子と呼び、その陰子が生活のために接客サービスをする空間であったことから名付けられた。歌舞伎の女形は男性だけでなく女性の視線も一手に集めるいわば現代のアイドルであり、ファッションリーダーとしての役割も担っていた。この女形も、「常が大事」と日常的に女として生きるべしという女形の在り方を確立した初代芳沢あやめを筆頭として色子、すなわち女装した売春少年の出が多かった。時には女形修業のために自ら陰間となることを選んだ者もいた。当時の色町には、女色と男色、両方の宿があり、対立するものではなく、単なる選択肢の一つとして共存していた。つまり、江戸時代にいたって、なんらの禁止もなく女装少年を選択的に嗜好する文化が明示されたのだ。

また、「描かれたもの」として、春画が登場する。文化として男性と性交することが当然であったことから、春画においても女装した少年と男性のセックスが描かれている。



鈴木春信「風流艶色真似ゑもん」第5図 1770年¹⁰

春画は、男性のマスターベーションに用いられていたという言説がある一方で、男女で春画を見ながらセックスする春画があるほか、性教育の教材として用いられていたという資料も残っており、必ずしもマスターベーション用途ではなかったであろうと言われている¹¹。

10 ロジーナ・バックランド『大英博物館所蔵 春画 EROTIC ART IN JAPAN』（平凡社、2010年）による。

11 同書

明治～戦前

明治維新による急速な西洋化と日本的なものの排除によって、異性装は行為そのものが犯罪となる。1873（明治6）年、「各地方違式誑違条例」にて女装した者に対して拘引、罰金が科されるようになった。また、鶏姦、すなわち男性間の性交渉も犯罪となった。

西洋医学においてはそれまで宗教的禁忌であった同性愛、あるいは異性装に対して、病理化の波が押し寄せる。この波は日本にも及び、1886年にドイツの司法精神科医クラフト＝エービングが著した『性的精神病質』の訳書が1889（明治22）年に出版された。その後も日本国内において同性愛、異性装そのものが変態性欲、病気と見なされ、百年以上たった現在ですら医学界で徹底して否定されてもなお通俗な考えとして根付いてしまっている感は否めない。

こうして、女装した少年は表向き駆逐されてしまった。近代期においても、たびたび青年男性の女装は（やや批判的、揶揄的に）とりあげられたが、いわゆる「娘」と呼ぶことが自然な、10代の女装した少年というのはいったん表舞台から姿を消した。

戦後～現代

戦後以降、とりわけ1970年代に特筆すべき元祖〈男の娘〉に関わる事象がふたつあった。

a. 異性装の有無の明確化

現実の世界では、戦後の混乱期を過ぎ、経済的安定と発展がなされる中でゲイ・コミュニティは明確に二つの潮流に分岐する。「異性装を（必ずしも）伴わない男色文化」と「異性装を伴う男色文化」である。

前者〔異性装を伴わない男色文化〕は、安土桃山～江戸時代における武士階層の「衆道」や、明治初期に薩摩藩の習俗が東京に持ち込まれたと考えられる美少年愛好などで、ジェンダーの越境は伴いません。（中略）男が男のままの男を愛す、男－男のホモセクシュアルな性愛文化です。その美意識の基本は、「男らしさ」であり、容姿的には美少年の持つ凛々しく清々しい美しさが貴ばれます。逆に「女らしさ」は評価されず、むしろ排除され、多くの場合、女性性（女性もしくは女性文化）への忌避や嫌悪（ミソジニー）の傾向が見られます。

それに対して、後者〔異性装を伴う男色文化〕は、中性寺院の女装の稚児や、江戸時代の陰間など異性装（女装）を重要な要素とする、ジェンダーの越境を伴うトランスジェンダーな文化で

す。(中略) 男が「女」としての男を愛す男—「女」の擬似ヘテロセクシュアルな性愛文化といえます。美意識の基本は、身体的な男性が演じる「女らしさ」であり、容姿的には女性的な美しさが評価の基準になります。こちらの世界では、「男らしさ」はつとめて排除され、逆に女性性に対しては、強い親和性を持っています。(中略) 凛々しい美少年が好みの男性客と、限りなく女らしい男の子（もしくはペニスのある女の子）が好きな男性客とでは、その求めるものが全然違います。営業的にも、二つの潮流が同じ店に混在しているよりも、別々に店を構えた方が合理的であり、いろいろ都合がよかったです¹²。（[] 内および傍点は筆者）

ペニスのある女の子、という〈男の娘〉を指し示すかのような性的嗜好が異性装を伴って存在するので。ゆえに、〈男の娘〉は、この歴史的な文脈において一見「異性装を伴う男色文化」にカテゴライズされそうだが、後述の通り実際には「異性装を伴わない男色文化」的一面も覗かせる。

b. ボーイズ・ラブの登場

一方、表象文化の中では、1970年代に入ると、少女漫画の世界で少年同士の同性愛を中心とした作品が一大旋風を巻き起こす。ホモセクシュアルという題材を通して女性向け作品で初めて性と愛を真正面からとらえたことが、現在においても少女漫画の高い批評性の源泉となっている。だが、なぜホモセクシュアルでなければならなかったのか。

山田田鶴子は、少女にとって性の一線を越えた「女」が性的嫌悪の対象であること、自分と同じ少女が身体性を発揮するとあまりに生々しく、拒否反応を起こすことなどをその理由に挙げている。その中でも、とりわけ「異次元世界のアンドロギュノス」として、女性性を徹底的に排除した後に「男性性も女性性も持たない少年、あるいは美少年という外見を持った両性具有アンドロギュノス」を登場させるために少年愛という表象をとり、結果として「同一性、同質性 (homo) をもつ者だけが存在し、異質性 (hetero) の者は存在しない」¹³世界が完成する、という説明は〈男の娘〉にもつながる。

ボーイズ・ラブ少女漫画のキャラクターたちは「女の子のような」外見とその作中で認識されていることも多く（萩尾望都「マージナル」）、また女装もしばしば見られる（山岸涼子「日出処の天子」）。他

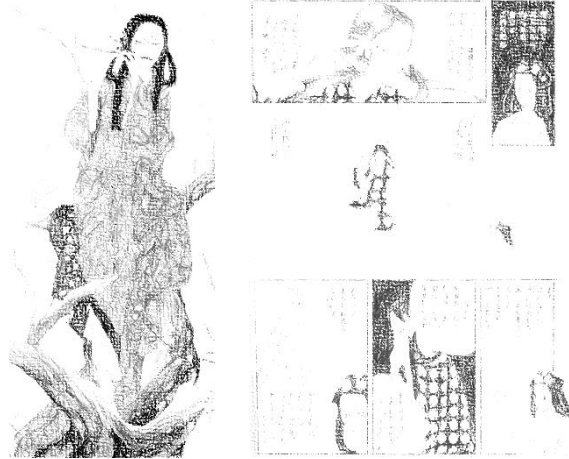
12 前掲書誌9、193頁

13 山田田鶴子『少女マンガにおけるホモセクシュアリティ』（ワイズ出版、2007年）、129～130頁

にも、男子校が舞台となり、女性が環境からして全く排除される学園モノも少なくない（萩尾望都「トーマの心臓」）。これらは〈男の娘〉の特徴とも一致する。ただし、あくまでも少女漫画であり、男性ファンも相当数いるとはいえ女性向けの作品群であり、当論考で問題としている男性のヘテロセクシュアルな欲求を満たすものではない。



萩尾望都「マージナル」¹⁴



山岸涼子「日出処の天子」¹⁵

〈男の娘〉作品のジャンル（2000年代）

そして2007年に〈男の娘〉は出現した。〈男の娘〉の特異性は近世の稚児文化と近代における禁忌というスパイス、加えて現代における同質な世界、ミソジニー志向、その全てが語義の広さによって再び統合された部分にあるといえよう。定義の曖昧さがあるにせよ、〈男の娘〉ものと呼ばれる作品群には、大別して2つのタイプが見られ、その表象は大きく異なる。

a. 主人公型

主人公＝ゲームのプレイヤーが〈男の娘〉となる作品群である。主人公型は幼稚園から大学までの一貫女子校、リリアン女学園を舞台にしたライトノベル「マリア様がみてる」¹⁶シリーズの大ヒットに端を発したジャンルである。〈女装少年〉作品ブームの火付け役となったアダルトゲーム「処女はお姉さま

14 萩尾望都「マージナル」第1巻（小学館、1994年）、256頁。初出は1985年。

15 山岸涼子「日出処の天子」第6巻（メディアファクトリー、2012年）、口絵および30頁。初出は1983年。

16 今野緒雪『マリア様がみてる』（講談社、1998年）を出発点とするシリーズ。2008年に本編完結。

〈男の娘〉のセクシュアリティ（木明 拓椰）

に恋してる」（2005年）の主人公の美少年が女装して女子校に入学するという設定は、まさしく前年2004年に第一シリーズがアニメ化された「マリア様がみてる」の第一巻、主人公の福沢祐巳がリリアン女学園高等部へ入学することのパロディだ。他にも、「マリア様」ではスールと呼ばれる先輩と後輩の擬似姉妹制度と模範生徒の集まりとなる生徒会が物語の中心となるのに対して、「処女はお姉さまに恋してる」ではエルダーシスターという全校の模範となる生徒を選出し、たとえそれが下級生でも全員が「お姉さま」と呼称する、いわばスール（フランス語で姉妹の意味、つまりエルダーシスターとほぼ同義）と生徒会をつなぎ合わせたシステムが中心にあるなど、類似点が多い。



「マリア様がみてる」



「処女はお姉さまに恋してる」
(中央のキャラクターが男性)

このように、主人公型の〈男の娘〉は、男性である読者あるいはゲームのプレイヤーが、男性としてのアイデンティティを保ったままに男子禁制である女学園に潜入するには女装するより他にない、というごく合理的な理由によって編み出されたのだ。実際、百合ゲームと呼ばれる主人公も女性でヒロインも全員女性のゲームにおいて女子校を舞台にしたものは度々発売されるが、好事家や批評家の評価は高いものの主人公型〈男の娘〉ゲームに比べるとセールスとして成功したことはほとんどないといっている¹⁷。男性としてのアイデンティティたるペニス抜きで自分自身と主人公を重ね合わせることには違和感が生じるようだ。従って、こうした作品における性行為シーンでは美少女同士のレズビアン的セック

17 女性しかいない場所で女性が主人公のゲーム作品としては、「サフィズムの舷窓」（ライアーソフ、2001年）、「処女宮 ～栗毛の潮吹少女たち～」（mini、2004）などがある。

すが、その実はヘテロセクシュアルなセックスそのものなのである。

主な作品

「処女はお姉さまに恋してる」（キャラメルBOX、2005年）

「るいは智を呼ぶ」（暁Works、2008年）

「恋する乙女と守護の盾」（AXL、2007年）

元麻布ファクトリー原作「AKB49～恋愛禁止条例～」（講談社、2010年）



「るいは智を呼ぶ」
（中央左のキャラクターが男性）



「恋する乙女と守護の盾」
（左が男性だが、描かれ方はレズビアン的である）

b. ヒロイン型

一方、ヒロイン型は外部からの要請で主人公が女装をするのではなく、自然体として女の子らしさをまとった男の子、すなわち〈男の娘〉を主人公の恋愛対象としてヒロインに据える。また、主人公はとりたてて特徴のない普通の異性愛者男性であることが大半であり、主人公＝プレイヤー＝現実世界のプレイヤーに近いごく一般的な男性像となる。ヒロインが時折男っぽい性格を見せる作品もあるが、彼らを男性たらしめる唯一の確証は股間の膨らみ、すなわちペニスの存在のみである。彼らがヒロインであるために主人公＝プレイヤーはこの男性を口説き落とし、性行為に及ぶこともある。当然、男性同士のセックスとなるため、主人公が一般男性的外見で対照的にヒロインが可愛らしい分ヘテロセクシュアルなセックスに見えるが、実際にはホモセクシュアルなセックスとなる。

主な作品

江口寿史「ストップ！ひばりくん」（集英社、1981年）

松本トモキ「プラナス・ガール」（スクウェアエニックス、2009年）

「はびねす！」（ういんどみる、2006年）



「プラナス・ガール」



「はびねす！」

これらとは別に、男性向け、女性向けを問わず、主人公やヒロインが強制的に女装をさせられるような作品も少なからずある¹⁸が、基本的に女装がメインではなく、女装を通して男女の性的立場を逆転させる、いわば男性を性的客体化することを主眼においたマゾヒストものが大半なので、ここでは取り扱わない。

ヒロイン型〈男の娘〉の特質

こうした、ヒロイン型の〈男の娘〉に対する性的偏愛は、洋の東西を問わず歴史的に散見されている。欧米では「トラーニー・チェイサー (Tranny Chaser)」という言葉もある（これに対して三橋は日本版とでも言うべき「カマ・セクシュアル」なる単語を挙げている¹⁹）が、いずれにせよ実在するトランスジェンダーな男性に対する性愛を意味する。しかしながら、〈男の娘〉はこの実在性とは無縁の全く非現実的存在で、実際にゲームの音声収録において女性声優が〈男の娘〉を演じる際も「女装少年というカテゴリでは、男の子を忘れてください、という演技指導」²⁰がなされるという。それでいて、その魅力は「彼

18 例えば、PCゲームならば「ひめしょ！」（XANADU、2005年）、コミックならば小野塚カホリ「美少年」（マガジン・マガジン、2005年）などがある。

19 前掲書誌5、272頁

20 前掲書誌3、68頁

らが女の子ヒロインと並べても遜色がないほど可憐で、それ以上に“乙女”であることにほかならない。男の子と女の子、両方の心を併せ持ち、理想の乙女像を体現する姿に、我々は魅了されるのだろう²¹と、微妙な男性性をも求める。この心理には江戸時代の歌舞伎に近いものがあるが、だとしたらなぜ男心のわかる女性ではいけないのだろうか？ 女形は幕府による抑圧の結果生まれたものであるが、現代にはそのような法律もなければ、なにより自由にできる非現実の世界での嗜好である。この〈非現実の世界〉における〈非現実的な造形〉が、これまでにないヒロイン型〈男の娘〉の特徴であり、その非現実性が元祖〈男の娘〉と現代の〈男の娘〉の最も大きな違いではないだろうか。

21 前掲書誌 3、2 頁

2. 作品分析 ～『ツイ☆てる』～

異端の先駆、『ツイ☆てる』

本稿では〈男の娘〉作品の代表として2007年11月22日に発売されたアダルトゲーム「ツイ☆てる」（以下「ツイてる」）を取り上げる。このゲームはゲーム制作ブランドC:driveより発売され、〈男の娘〉ブームの先駆けとなった作品であり、前記『女装少年コレクション』を読む限り2000年代以降初めて（そして2010年のアダルトゲーム「女装山脈」²²に至るまでほぼ唯一）〈男の娘〉をメインヒロインとして据え、ツイてることをセールスポイントとして販売された作品である。「ツイてる」は男性異性愛者向け男性ヒロインというきわめて奇特定のジャンルにもかかわらず、発売直後に店頭在庫切れが続出するほどの人気であった。『女装少年コレクション～ゲーム編～』での女装少年ランキングにおいても登場人物の一人、河井空が8位にランクインしている。

作品概要

公式サイト²³では「何から何まで理想のヒロインとの出会いに舞い上がる主人公だったが実は彼女は『男の娘』だったのだ！」と〈男の娘〉という単語を用いて、この作品が〈男の娘〉を題材としていることを明らかにしている。それを踏まえた上で、あらすじをまとめる。

幼い頃に両親を亡くし、アルバイトをしながら街を転々と暮らす主人公、橋田陸（はしだ・りく）は前のアルバイト先での諍いが原因で小町田市に引っ越してくる。新居は喫茶店の2階であり、その大家は喫茶店「かわい」のマスターでもあるメインヒロイン、華奢な身体で男物の服を着ていても女の子にしか見えない河井空（かわい・くう、男）とその双子の妹、格闘技の達人でグラマラスな身体を持ち弁も立つがブラザー・コンプレックスで兄を溺愛する河井海（かわい・うみ、女）であった。2階は2人の住居でもあるため、「大家は親も同じ、店子は子も同じ」と3人の共同生活が始まる。「かわい」は名マスターであった空と海の祖父の死によって経営の危機に立たされていたが、陸のアルバイト経験を生

22 「女装山脈」（脳内彼女、2010年）。なお、好評につき続編も発売された。

23 C:drive 公式ウェブサイト <http://cdrive-soft.com/tuiteruHP/story.htm>

〈男の娘〉のセクシュアリティ（木明 拓椰）

かし徐々に再生していく。また、3人で同じ学校に通い始めるが、そこへ前のアルバイト先での同僚、お嬢様然とした鷗屋宙（かもめや・そら、セックスシーンで初めて男と判明する）が陸を目当てに押しかけてくる。宙は大手外食チェーンの御曹司であり、河井家とりわけ空から陸を取り返すべく、「かわいい」の向かいにカフェを開店する。しかし、経営戦略の甘さからカフェは大失敗し、その経営責任を取らされて宙は半ば勘当され、河井家に転がり込んでくる。

ここまでの共通シナリオで、以降はヒロイン毎の個別シナリオとなる。



ヒロイン：河井 空（男性）

空シナリオでは、徐々に再生していく「かわいい」においてコーヒーひとつまともに淹れられない空が自己嫌悪に陥るが、女装することによって男性同士ながら想い人であった陸に「かわいい」と言われ、陸との心の交流（セックスを含む）を通し愛されることによって自己嫌悪を乗り越える。ポジティブになった空は遅々とした歩みながらも喫茶店の仕事を覚え、マスターとして成長する。数カ月後、陸と空は男同士ながら結婚式を挙げる。



ヒロイン：河井 海（女性）

海シナリオでは、海は兄である空と同一の存在たらんと男っぽい趣味を持っているが、生理がきた時点でどうしようもなく女の子であることを悟る。結局、空が男っぽくならなかったためにもやもやとした感情が継続していたが、陸に対する恋心を自覚し、自分が女の子であることの意義を発見する。また、宙との交流を通してマスターとしての自覚を持った空が自分の庇護下から巣立って行くのを寂しく感じる海だったが、空を見送ると同時に自分を女の子たらしめてくれる陸と後述する理由によりアナルセックスによって結ばれる。



ヒロイン：鷗屋 宙（男性）

宙シナリオでは、御曹司としてではなく一人の人間として自分を見てくれる陸に対して好意を抱く宙だが、孤児である陸は家族というものを理解していない。経営者の代わったカフェに対抗して宙も陸と

一緒に「かわいい」をもち立てていくうちに、家族としての距離感を陸が覚え始め、家族として結ばれる。

1年後、男にも関わらず宙は陸との子供を妊娠する。

以上のあらすじを踏まえた上で、作品を分析する。

作品の特徴 ～ヘテロセクシュアルであること～

〈男の娘〉ヒロインとして空と宙の二人が登場するが、その二人のセックスシーンは共通してヘテロセクシュアル的描写、すなわち彼／女らを男の子ではなく女の子としてとらえることが徹底されている。

空「だ、だってえ……ぼ、ボクう、お、女の子じゃないよおっ？」

陸「立派な女の子だよ、俺の大好きな空は……」

一方の宙も、理想的な女の子であることと男性であることとの倒錯が強調されている。

俺が好きなのは宙であって、女装美少年ではない。あくまでも、宙が好きなのだ。

どうみても、ペニスを持っている少女——それが、今の宙の姿だ。

俺が好きになったのは、男の子だった。確かに、女の子以上の女の子だったけれど…男の子だった。

極めつけに、宙は妊娠までしてしまう。これらは、〈男の娘〉が女性の代替として対象化されていることの証左であろう。

それに対して、唯一の生物学的な女性のヒロイン、海は女性の外見をもちながら、女性性を排除した、あるいは茶化した描写がなされる。たとえば、臆を持つにもかかわらず肛門性交に耽溺する姿や、格闘技の達人であること、男の子になりたかったことなどがあげられる。

海「あたしとお兄ちゃんは、いつも一緒に、遊んでたんだ。でも、ある日を境に遊ばなくなったの」

陸「ん？ それって？」

海「あたしが…その、お、女の子になっちゃったから」

（中略）

陸「え、えーっとお…つ、月のモノが来ちゃったとか？」

海「…そうよ（中略）まあ、お陰でこういうエロエロプロポーションを手に入れられたんだから
文句は言わないけど」

（中略）

海「で、あたしは、女の子になっちゃってお兄ちゃんは男の子のまま。双子なのによ？ 二卵性
だか、ニラタマだか、知らないけど…あたしとお兄ちゃんは同じ存在なのよ。あたしは、シ
ョックだった。自分が男の子じゃないってのが…ホント。で、あたしは、男の子になろうと
したの」

空と同一化するための熱意から選んだ趣味が、本当に楽しいものに変化したのは不思議じゃない。
むしろ、当たり前だ。

海「でもねえ…あたしが間違ってたのよねー。だって、お兄ちゃん、全然今の男の子じゃないも
の」

このように、男性同士のセックスがヘテロセクシュアルに描かれ、男女ではホモセクシュアル的に
描かれるという倒錯が発生している。つまりは、男女のヘテロセクシュアルな性が排除されているのだ。
これはいったい何故なのだろうか？ そして、これほどまでに倒錯しているにもかかわらず、なぜプレ
イヤーは「ツイてる」にリアリティを感じるのだろうか？

なぜ、ツイてるのか？

a. 同質な世界における自己愛

「ツイてる」のメインキャラクター4人には、他者が存在しない。

他者性の希薄さは、空と海が陸を好きになった理由が一目惚れであること（反対に陸も空に一目惚れ
している）、陸が部屋貸しとはいえ知り合った時点でいきなり同居すること、最初は河井家の外にいて空
に敵対していた宙が実家を追い出された結果、河井家で同居し始めること、このどれもが友人（＝他者）
の段階を経ずに家族あるいは恋人として、家という共同体に加わり疑似家族を形成していることを示し

ている。ほかにも、宙も登場時点で陸のことが好きで手中に収めるために追いかけてきた押しかけ女房であることも4人の中で他者が排除されていることを示している。対外的な他者の排除としては、毎日学校に通って授業を受け、昼食を食堂でとっているにもかかわらず、クラスメイトがほとんど登場しないこと、そもそもゲーム内で画像のある（立ち絵のある）人物が4人以外に一切存在しないことなど、枚挙に暇がない。

また、4人の境遇には類似点が多い。たとえば、親からの愛の不足だ。主人公の陸は孤児であり、空と海は両親が不在かつ家を守ってきた祖父は逝去しており、宙は父との確執を持っているのである。家族という最も身近な他者が誰にも存在しないのだ。肉親である空と海においても、双子で二人ともお互いのことが何も言わずともおおむね理解できるといい、二人にとって双子の片割れは自分自身も同然なのである。だからこそ、擬似的に家族を形成するのであろう。

さらに、名前に注目してみたい。主人公が陸、ヒロインが空、海、そして宙である。空と宙は両方とも「そら」と読めて、なおかつほぼ同義だ。陸と海と空によって、地球は形成されており、そのどれが欠けても世界は成立しない。そこに宙すなわち宇宙を加えれば、宇宙規模へ拡張され、より完全な世界となる。家という世界にまず空と海があり、そこへ陸がやってきて、陸の引力によって外部のものであった宇宙が引き寄せられ、内部化されたのだ。つまり、予め彼／女ら4人は全員そろって初めて世界を完成させられる境遇にあったのである。

他者でないものを愛するということは、自分自身を愛している、自己愛に他ならない。つまり、4人のキャラクターは4人で一つの人格を形成しており、相互補完的に成立し、互いを愛し合っているのである。日本の漫画・アニメ作品の登場人物の多重人格構造、それが同一存在（作者）の部分人格の集合体であることについて精神分析家の斉藤環は以下のように述べている。

漫画作品には一種の多重人格構造がある。それも出来のよい作品ほど、さまざまな多重人格化の契機をはらんでいる。（中略）それぞれのキャラクターが部分人格化し、相互補完による総合化に成功していると言うことである。²⁴

双子の空と海についてこの部分人格が成立するという論に異論はないだろう。空と海はほぼ全てが正反対（性別、性格、趣味など）であり、それぞれが自己の内面の統合された部分（例えば男性性と女性性）が二分されたものだと考えることは、二人が元々同一の存在であったと考えていることから想像に難くない。

それでは他のキャラクターについてはどうだろうか。宙は、あるいは陸はなぜ男でなければならないのか。それは、1970年代のボーイズ・ラブにおけるホモセクシュアリティの裏返しで、男性にとって女性が理解不能な他者としてとらえられるからではないだろうか。ペニスの存在が〈男の娘〉を男性たらしめるが、そのことが男性にとって自身と同質なものであり、理解可能であるというサインとなるのだ。主人公の陸（そしてプレイヤーの大半）が男性である以上、女性という存在は完全な他者となる。

〈男の娘〉とのセックスはその本質がホモセクシュアルなセックスなだけに、どれほどヘテロセクシュアルに描かれようとも同質性は揺るがない。逆に、海とのセックスはヘテロセクシュアルだからこそ、完全な他者とならないように膣を使わないホモセクシュアル的描写を導入しなければならない。「同一性、同質性（homo）をもつ者だけが存在し、異質性（hetero）の者は存在しない」世界というボーイズ・ラブの文脈は〈男の娘〉作品において身体と精神の組み替えという形で反映されている。

つまり、自己と同質なものや自己のアニマ（男性の中の女性性）、その表象が女装した男の子であり、〈男の娘〉を愛するということが極めてナルシスティックな世界を形成する自己愛の結果だととらえることができるのだ。

b. 女性性のパロディ

また、ペニスを持った女の子という〈男の娘〉表象には、日本における「おたく」的サブカルチャーの特徴である「ずらし」の文化が顕著に表れているのではないだろうか。ジャーナリスト、エチエンヌ・

24 斉藤環『戦闘美少女の精神分析』（筑摩書房、2006年）、282頁。初出は太田出版、2000年。

バラールの「オタク」の性格を参照するならば、

園田俊明は十年間で、女子高生四千人以上をフィルムに収め、その筋ではかなりの支持を集めている（中略）これは主にオタクの世界に広まった。（中略）「プロもアイドルもダメですね。あの人たちはもう女の子ではなく、マーケティングの製品ですから。自然さを失っているし、瞳に無邪気さのかけらもありません」彼の説明によれば、若者たちは本物を求めて写真集を買うのだという。彼らはアイドルなどの世界が不純なモノであることをよく知っていて、自分たちと似た生活を送っている普通の女の子を求めているのだと。それならば、なぜ写真集やビデオ、CD-ROMを投げ捨て、街に出て人生修行をしないのか。（中略）「それはおそらく、ヴァーチャルな女の子の方が都合がいいからです。手の届くところに、いつでも必ずいるわけですから。そしてヴァーチャルな関係であれば、誰にも迷惑をかけずに済みます。」

日本においてオタクの登場を促した三つの主な原因のうちのひとつが、消費社会の行き過ぎであったことを思い出していただきたい。（中略）そして、オタクのなかには自分たちなりの方法で、この消費社会が生んだ製品を避け、また時に、これを茶化そうとするものも多いのである。²⁵
(傍点は筆者)

メディアによって作り上げられた、すなわち一般通念上の理想の女性像というものがあるとしたら、〈男の娘〉はその根幹たる女性という前提を崩したパロディととらえることができる。消費社会、マスプロダクツへのささやかなる抵抗として、〈男の娘〉が理想的女性を嘲笑する存在になっているともいえるのだ。空や宙は、男性であるということ以外は男性にとってとても都合のよい、男性にとっての理想の女性像、いわばアイドルである。事実、公式の作品紹介において「何から何まで理想のヒロインとの出会いに舞い上がる主人公だった」と〈男の娘〉のパーフェクトさが端的に説明されている。これを現実世界のアイドルやスタンダードな恋愛シミュレーション、男女恋愛を取り扱った作品のキャラクターに置き換えたとき——より直接的な表現ならば女の子であったとき——彼女は完璧すぎる。そこには

25 エチエンヌ・バラール『オタク・ジャポニカ』（河出書房新社、1999年）、83、87～88、167頁

〈男の娘〉のセクシュアリティ（木明 拓椰）

「オタクたちの財布を狙う」マーケティング、つまりすべてが高度な戦略であるような錯覚が見えてくる。もちろん、実在するアイドルの売り出し方のように本当に戦略的なこともあるだろう。だからこそ、男女恋愛が消費システムの内部に組み込まれた以上、反社会的性格を無意識下に持つ「オタク」たちは「理想的」男女恋愛至上主義および女性像そのものに対して反旗を翻さなければならない。その結果として、女性の身体を持ちながら女性でなければよい、という根本的、価値転倒的解決を図り、そこに〈男の娘〉が誕生した、ともいえよう。

3. 〈男の娘〉と〈戦闘美少女〉 ～ヘンリー・ダーガーそしてオタク～

しかし、自己愛や反社会性を中心とした議論では〈ツイてる〉ことへ十分な説明はなされないように思われる。なぜならば、自己と同一かつ女性の身体を持ってほしい、あるいは男女恋愛主義への反発ならば、いわゆる男装の麗人のような造形でもよいはずだし、セックスシーンにおいてもペニスの描写をする必要性はないはずだからだ。実際、アダルトゲーム「はびねす！」²⁶のように〈男の娘〉キャラクターでセックスシーンでは性転換をしまい、完全な女の子として描かれる作品もあり、アニメ化されるまでに至っている。従って、女性性嫌悪と女性の身体への欲望だけをすくい上げるのならばやはりペニスの存在は邪魔になってもおかしくないはずだ。

鏡像としての〈戦闘美少女〉

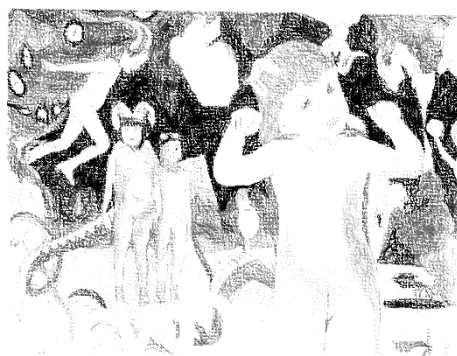
ここで、ヘンリー・ダーガーについて触れなければならない。ダーガーはその生涯を『非現実の王国で』²⁷という自分のためだけに創造した物語世界の構築に捧げたアウトサイダー・アーティスト（素人画家・作家）である。その作中では、〈ヴィヴィアン・ガールズ〉と名付けられたペニスのついた少女たちが敵国であるグランデリニア軍の大人たちと戦う。少女の身体をもちながらペニスがついている、というのは〈男の娘〉と特徴を同一にする。この『非現実の王国で』に触発されて著されたのが精神分析家、斉藤環の『戦闘美少女の精神分析』²⁸である。彼は女性の身体を持ちながら戦う彼女らをペニスと同一化した少女（これを斉藤はファリック・ガールと命名している）とし、分析を試みた。

一見したところ、男性であるのに女性的な〈男の娘〉と女性であるのに男性的な〈戦闘美少女〉は鏡像の関係にある。そこでこの〈戦闘美少女〉という鏡像から、〈男の娘〉のセクシュアリティについて考えてみたい。

26 「はびねす！」（ういんどみる、2005年）、アニメ化は2006年。

27 マグレガーJ.M.『ヘンリー・ダーガー 非現実の王国で』（作品社、2000年）に1万2千ページも及ぶ膨大な作品のうちごくわずかが掲載され、解説されている。

28 前掲書誌 24



ヘンリー・ダーガー『非現実の王国で』抜粋²⁹

リアルとリアリティ

齊藤によれば、〈戦闘美少女〉たちは幼さを残す少女であり、また内面的動機に乏しいにもかかわらず、戦うことを選択する。そのうえ多くの場合は作品内でほぼ最強の戦闘能力を付与されている。最も典型的な例は『戦闘美少女の精神分析』文庫版の表紙モデルにもなった「新世紀エヴァンゲリオン」の綾波レイや、「風の谷のナウシカ」ナウシカなどが挙げられるが、彼女らの造形は現実的リアリティが極めて乏しく、たとえばジャンヌ・ダルクや川島芳子といった実在した戦う女性のモチーフを見つげられない。そこにはマンガ・アニメ作品に固有の日本的空間の特殊性があると齊藤は指摘する。

西欧的空間において「描かれたもの」には無意識の検閲が働き、リアリティは一定の限度内に制限される。ディズニー・アニメに顕著なデフォルメについては、「抑制のための誇張」の技術であると見なすことも十分に可能だ。この空間においては、「描かれたもの」が自律的リアリティを獲得することを周到に妨げるための配慮が、つねにはたらいている。言い換えるなら、描かれたものは、つねに現実的対象を代替する仮象の地位に留め置かれる。

いっぽう日本的空間はどうか。そこではさまざまな虚構に自律的リアリティを持つことが許されている。言い換えるなら、リアルな虚構は「現実という担保」をかならずしも必要としない。そこでは虚構は現実を模倣する必要が全くない。虚構は自前で、独自のリアリティ空間をその周

29 小出由紀子編著『ヘンリー・ダーガー 非現実を生きる』（平凡社、2013年）表紙より。

囲に築くことができる。³⁰（傍点は筆者）

つまり、日本的なリアリティ空間、すなわちマンガ、アニメ、ゲームの空間において現実的描写は必須のものではないのだ。それどころか、〈戦闘美少女〉はむしろ徹底的に現実感を排除して反転させ、そのうえで自律したリアリティを保持している。

現実との接点、いわば「現実の尻尾」を残すことでリアリティを確保しようとする「西洋的空間」に対して、日本の空間は、そのような接点に固執しない。むしろしばしば「日常的現実」から積極的に乖離し、身を引き剥がそうと試みる。³¹（傍点は筆者）

現実というフォーマットを用いない中で、いかにしてリアリティ（存在しそうで存在しない、でも存在しそう）を保っているのか。完全な虚構にリアリティを付与するための手段として、採用されるのはセクシュアリティだ。虚構化の進む世界において、性、セクシュアリティのみが虚構化に抵抗するものであり、自律したリアリティの源となるからだ。³²

たとえば描かれた少女の可憐さは、こうしたリアリティをもたらすための大切な要因のひとつだ。そう、そこでは虚構は虚構なりにセクシュアリティの論理を確保せねばならない。なぜなら日本的空間において、リアリティを支える最も重要な要因がセクシュアリティであるからだ。³³

「日常的現実」と乖離した「もう一つの現実」という空間を維持するためには、しばしば「セクシュアリティの磁場」が必要とされる。というのも、われわれのさまざまな欲望の中で、性欲こそが最も虚構化に抵抗するものであるからだ。³⁴

30 同、307頁

31 同、320頁

32 同、308頁

33 同、308頁

34 同、320頁

身体感覚は人間にとって最もプリミティブな感覚である。たとえば、ポルノグラフィは描かれたものであり、いくら性的に興奮しようとする現実の男女関係は結べない。それでもなお、ポルノグラフィを見たときに性欲がかき立てられたならば、その事実は当人にとって明らかにリアルな感覚となる。我々は描かれた札束には興奮しないが、描かれた裸体には興奮する。その身体感覚、つまり感じることこそが、日本的空間のリアリティの源泉となっているのだ。〈男の娘〉の絵柄がどれほど突飛に見えようとそれらはアダルトゲームや男性向けコンテンツであり、主にマスターベーション用や性的対象として造形されている。そこにはその意味で確固たるリアリティが存在しているのである。

反転するリアリティ

日常的現実とは異なる空間、マンガ・アニメ・ゲームの空間を形成するときに、そのリアリティの依拠がセクシュアリティの身体感覚にあると斉藤は主張する。しかし、セクシュアリティのみがリアリティを担保するのだとしたら、〈戦闘美少女〉が戦闘するべき必然性はない。単に美少女の裸体があれば彼女らのリアリティは確保されるはずだ。だが実際には、美少女が戦闘すること、この矛盾した二つが同時に一つの身体に詰め込まれていること——セクシュアルな倒錯——こそが、彼女らのリアリティを強化している。

わが国の表象文化において、これほどまでに性的境界の乗り越えが一般化していることも、日本的空間のハイ・コンテクスト性という点から解釈することが可能である。ハイ・コンテクストな表現空間は、その性質上、構造や形式のリアリティを十分に利用できない。そこではむしろ、コンテクスト間の切り替わりや移動の瞬間に発生する強度こそが、リアリティ効果として採用される。そしてアニメや漫画という、もっともハイ・コンテクストな空間においては、ヘテロセクシュアルな欲望のコンテクストをいかに乗り越えるか、その身振りこそが重要になっている。両性具有、変身（＝高速な成熟）、能動性（＝戦闘能力）と受動性（＝可憐さ）の奇妙な混在といった戦闘美少女の諸特性は、こうした「乗り越えのリアリティ」の発生を容易にするだろう。そこでさまざまな倒錯の形式が引用されるように見えるとしても、それはごく自然ななりゆきな

である。³⁵

ならば、〈男の娘〉は男性なのに戦わないことがリアリティの源泉なのだろうか。しかし、戦う男性というモチーフすらも不可能性にまみれている今、それを反転的なリアリティの依拠とするにはいかにも中途半端である。また、ニュー・ハーフや女装カルチャーといった現実の事象は関係を持たない。そうではなく、(現実には到底不可能なレベルで) 男性なのに女性にしか見えない、女性なのにペニスがついている、というセクシュアルな越境それ自体が、リアリティの源泉であるのだ。

ヘテロセクシュアルなコンテクストを乗り越えることがリアリティを強化するのであれば、〈男の娘〉はまず男性であり相手も男性であること、ホモセクシュアルであることでまずひとつ越境している。それに加えて、〈男の娘〉、つまり男でありながら娘であること、あるいは娘でありながら男であること、この存在のヘテロともホモとも言い難い根源的矛盾がなによりも彼らのリアリティを強化しているのである。

こうしたジェンダー越境、倒錯したセクシュアリティによってその存在を確かなものにするという点で、〈戦闘美少女〉と〈男の娘〉は鏡像的でありながら同一な存在であるといえよう。

〈男の娘〉のヒステリー

さらに斉藤が展開するヒステリーの議論と〈男の娘〉の関係を考えてみたい。ここでいうヒステリーとは日常的に用いられる意味ではなく、端的にいえば男性が女性を求めるときに「表面の魅力にひかれつつ、内面をトラウマを求める」³⁶行為である。男性は女性の内面にあるトラウマを引き受けることによって、その女性を愛するという手続きを完遂する。しかし、前述したように〈戦闘美少女〉にはトラウマ=外傷は存在しないことがそのリアリティの担保となっている。従って、現実世界の恋愛手続きは〈戦闘美少女〉には全く通用しないのである。

ファリック・ガールも欲望の視線によってヒステリー化を被る。もちろんわれわれは、彼女が

35 同、310頁

36 『戦闘美少女の精神分析』トークライブにおける斉藤環本人からの説明。

描かれた存在であり、それ以上の背景や本質とは無縁であることをよく知っている。そのことがわれわれの欲望を少しも妨げないのは何故だろうか。おそらくそれは「完璧な実在性の欠如」ということによるだろう。「戦闘美少女」という存在が、誕生と同時に帯びるであろう虚構性こそが重要なのだ。³⁷

対象をヒステリー化する手続きにおいて、詳しくは後述するとおり「ヒステリー者の性器は脱性化され、身体はエロス化されている」という。ここで、〈男の娘〉をヒステリー化する手続きを試みてみよう。外見上女性にしか見えない〈男の娘〉の身体は十分にエロス化されているとあって差し支えないだろうが、ペニスがついている。男性性の象徴がそこに歴然と存在しているはずなのだが、彼らのペニスは男性性を全く持ち合わせていない。純粋に快楽を貪る器官、あるいは尿管としてのみ存在し、射精の描写は、いわば女性の潮吹きあるいはオーガズムのメタファーでしかない。これは身体的に同一な男性プレイヤーにとって容易に理解できるための道具であって、快楽のステータスを表現しているに過ぎないのだ。従って、〈男の娘〉とはとりもなおさず〈戦闘美少女〉と同様のヒステリー化を被る存在といえよう。

〈男の娘〉とはセックスできない

〈戦闘美少女〉は男性の性的興奮を惹起するような身体を持つにもかかわらず、彼／女ら自身はその事実についてまったくの無関心であり、無自覚である。無自覚であり従って恋愛もしない、なにより表象された図画である以上、たとえどんなに彼／女らが性的に魅力的であったとしても彼／女らとの性交渉は不可能ということだ。この性交渉を持たないことが〈戦闘美少女〉の特権的地位（巫女性）を担保している。

ファリック・ガールは、自らの性的魅力について無自覚、無関心である。言い換えるならば、無関心でありながらも、性的魅力を発揮せずにはいられない。こうした無関心さと、それを裏切る誘惑的な表層とのギャップは、ヒステリーの最大の特徴である。無関心さ、例えば無垢かつ天真爛漫な振る舞いこそが最大の誘惑となりうるということ。（中略）またナシオによる「ヒステ

37 前掲書誌 24、319頁

リー者の性器は脱性化され、身体はエロス化されている」という指摘も、彼女の特異性を言い当てている。彼女が物語の中で性行為を行うか否かという問題ではない。ここで重要なのは、受け手であるわれわれ自身が、彼女と性交渉を持つことができないという事実のほうだ。けっして到達できない欲望の対象であるからこそ、彼女の特権的な地位が成立するということ。³⁸

翻って、〈男の娘〉はどうだろうか。もちろん、非現実の存在であるという単純な事実は共通で、セックスの不可能性はメタレベルでは確固たるものである。表象のキャラクターとのセックスは不可能だ。だが、物語の面からは、アダルトゲームという媒体の要請もあり、「ツイてる」では当然主人公と空との、あるいは宙とのセックスシーンが描かれる。男性である彼／女らに女性器がついていない以上、アナルセックスという形をとるのだが、これを〈セックスの不可能性〉としてとらえることはできないだろうか。つまり、〈男の娘〉がどれほど女性として魅力的であったとしても、彼／女とヘテロセクシュアルなセックスをすることは絶対にできないのだ。どんなに陸が空や宙を女の子として扱い、膣のようにアナルにペニスを挿入してヘテロなセックスを再現したとしても、ついには妊娠させたとしても、それはヘテロセックスではないのだ。この不可能性こそが、時間的停止性や巫女性とでもいうべき〈男の娘〉の魅力を押上げ、同時に外的斥力によって突き崩されることのないゲーム作品中のリアリティを生成しているのではないか。プレイヤーの視点から見たときには描かれた存在であること、キャラクター（つまり主人公の陸）の視点からならば男性であること、このメタレベルとナラティブの両面において現実のヘテロなセックスの不可能性を確固たるものにすることで、〈男の娘〉は欲望の対象であることと誰かの所有物になることのない特権的地位という背反する二項を両立させているのである。

ナルシスティックな〈男の娘〉

では、なぜ〈男の娘〉は女装をしなければいけないのだろうか。言い方を変えれば、なぜほぼ女の子なのにペニスがついているのだろうか。その疑問に対しても、〈戦闘美少女〉からのアプローチを試みる。動機なき〈戦闘美少女〉たちが戦う理由はどこに見いだされるのだろうか。斉藤は、理由があって戦うのではなく、逆説的で、戦わなければ理由が存在しないからだ、としている。

38 同、322頁

ファリック・ガールは何故戦うか。彼女の戦闘能力は、彼女がファルスに同一化していることを、もっとも端的に現している。ナシオによれば、「(ヒステリーは) 去勢された他者をまなざし、それに同一化することでファルス化する」とされる。(中略) してみると、ファリック・ガールが戦うこともまた、彼女の「症状」とみなすことができる。彼女は「戦うことができる」存在なのではなく、「戦うことによって存在が可能になる」のだ。彼女はたんに可憐であるから愛されるのではない。まさにその戦闘能力ゆえに愛されるのだ。³⁹

〈男の娘〉の宙も空もまた、女装する動機は「愛されるため、他者に存在を認めてもらうため」であった(宙は父、空は陸)。〈男の娘〉たちは、女装することによってしか存在を許されない、つまり、「ツイてる」において女装することはナラティブな面と同時に、キャラクター自体のリアリティをプレイヤーの想像力下においても確証付ける二重の意味合いを持っているのだ。

加えて、愛されたいという感情は視線願望という意味で自己愛の産物でもある。前述した通り、〈男の娘〉はプレイヤー男性自身のアニムスの投影先でもあることから、ここでもナラティブにキャラクター自身の自己愛と、メタレベルでの自己愛という二重構造を持っているといえる。愛されることによって初めて存在し得る〈男の娘〉を愛するということは、自分自身の存在を確かにするために〈男の娘〉に愛されたいということであり、それはとりもなおさず自己を愛したいという願望の表れなのだ。

ちなみに、身体的に女性で膣も備わっている海が、前述のとおりその膣を使わずもっぱらアナルセックスばかりをするのも、海が空の反転としての性格を持った戦闘美少女であるから、と考えれば納得がいく。海は自分の身体が大人の女性的であり、つまり性的に魅力的であることに対して自覚的である。自覚してしまった以上、海は純然たる戦闘美少女ではいられないのだが、それでもなお兄との同一性を保つならば、膣でのセックスは決して犯してはいけない禁忌となる。

39 同、322頁

弱い男性の象徴？ 男はトラウマ？

〈男の娘〉のような、ゲイ的であったり、か弱い男性像や女性的な男性像を示したりする表象に対して、現実世界の反映として男性の権力が低下し女性が強い時代の象徴である、という批評がある⁴⁰。〈男の娘〉現象もまたその例証となりえるかもしれないが、これを日本的な表象の分析に当てはめることは単純で力のない議論であろう。ここまでの議論で明らかにしてきたように、まず日本的空間は必ずしも現実の反映ではなく、現実から自律したリアリティ空間を形成している。また、セクシュアリティの倒錯が日本的空間のリアリティの源泉である以上、倒錯していない形、すなわち男性が戦う性で、女性が戦わない性であるという一般通念は揺らいでいないのだ。仮に本当に男性権力の低下と女性が支配的な時代ならば、戦わない男性像も戦う女性像も倒錯たりえない。加えて、おたく的「ずらし」の文脈からも、強い男性と弱い女性による男女恋愛が前提であるからこそ〈男の娘〉というずらしが行われるのである。もし、〈男の娘〉のリアリティが西洋的空間の現実世界に立脚したものに置き換わっているならば、その批判は説得力を持つことになるが、それも〈男の娘〉の非実在性こそが彼らの魅力の源泉であることを鑑みれば、現実世界との接点を見つけることは議論の前提からして異なるのである。

また、〈男の娘〉は男であることがトラウマではないのか、男であること以外は女の子として完璧な〈男の娘〉ゆえに、「男であっても愛する」とトラウマを男性が引き受けることによって、通常的女性を愛する手続きとして当てはめるほうが自然ではないのか、という反論も考えられるだろう。一見もっともらしいし、おそらく現実世界の女装した男性を愛する手続きとしては正鵠であろう。しかしながら、〈男の娘〉は非現実の世界の表象であり、彼／女のリアリティを確保するためには外傷はむしろ排除せねばならない。

もし彼女〔戦闘美少女〕の「外傷」を設定してしまったなら、そこから「日常的リアル」が侵入してくるからだ。日常的現実の浸透圧によって純粋な虚構空間はたちまち汚染され、中途半端でリアリティに欠ける寓話らしきものができあがるだろう。しかしそれでは、純粋な（リアル

40 例えば、ジャーナリスト、エリック・ゼムール『女になりたがる男たち』（新潮社、2008年）では、女性的価値観が支配的になり、男性は男性的なものを捨て女性的なものを得ようとしていとし、これが文明世界の滅亡につながるものとして痛烈に批判している。

な) ファンタジーは成立しない。⁴¹（[] 内は筆者）

〈男の娘〉にリアリティを付与するためには、外傷から自由にならなければいけない。そのため、〈男の娘〉を男性であることを外傷として愛するには、リアリティを犠牲にしなければ行われまいだろう。

41 前掲書誌 24、329頁

4. まとめ ～〈男の娘〉が纏うもの～

ここまで、〈男の娘〉という表象についてPCゲーム「ツイ☆てる」を中心に据え、歴史的、文化的、精神分析的な考察をしてきた。まず、日本は異性装を嗜好する文化があったにせよ、〈男の娘〉は歴史的文脈からも「描かれたもの」であり、江戸時代の春画の流れを汲みながらも、非現実の世界における非現実な造形という特殊性を持つことが明らかとなった。次に、〈男の娘〉を主に嗜好するおたくの反社会的メンタリティや自己愛から「ずらし」や「同質性」の見地を見いだした。そして、〈戦闘美少女〉という対になる存在から、〈男の娘〉の有り様は日本的リアリティに立脚していること、非存在であること、外傷を持たないヒステリー者であること、性的であることと、〈戦闘美少女〉と鏡あわせの存在であることを明らかにした。振り返ってみれば、彼／女らの名前は「空」と「宙」、すなわち何もない場所であり、非存在の暗示はネーミングによって予め行われていた。「〈男の娘〉は二次元に限る」というジョークがあるが、それは現実世界への絶望ではなく、その非存在性そのものが魅力の源泉であるからなのだ。「戦闘」と「美少女」という矛盾は「男」の「娘」というアレンジメントによって再生産された。ツイてることの意義は、この矛盾のためであり、リアルな虚構化の手続きのためであり、そして彼／女が存在するためだったのだ。

本論文では〈男の娘〉という日本のサブカルチャーが生んだ究極の倒錯現象を取り上げた。後半の考察の根拠となった斉藤環の『戦闘美少女の精神分析』は初版が2000年とやや古く、その後、東浩紀『動物化するポストモダン』のようにゲームやアニメといったサブカルチャーをアカデミックな手続きで作品分析する試みが2000年代に大きく発展した。とりわけ今回〈男の娘〉ブームを迎えた2010年以降の論考に当たることができなかった点は今後の課題としていきたい。また、併せてユーザーの受容のされ方から〈男の娘〉を分析する動的な分析を行うことも、セクシュアリティやメンタリティの面からより示唆的な議論を得られると思われる。

本論文を作成するに当たり、指導教官の新島進准教授にはおよそ1年にわたって頻繁かつ親身で丁寧な指導をいただいた。また、新島准教授の主宰する自由研究セミナー受講生の皆様にも示唆に富んだコメントや感想を多くいただいた。心からの感謝を申し上げる。

参考文献（引用順）

ウェブサイトはいずれも2014年1月17日閲覧

NHK-BS2「MAG・ネット」2010年5月23日放送回「オトコの娘」

土方敏良編『空想女装少年コレクション』（一迅社、2005年）

土方敏良編『女装少年コレクション ゲーム編』（一迅社、2008年）

土方敏良編「わあい！」創刊号（一迅社、2010年）

三橋順子『女装と日本人』（講談社、2008年）

ロジーナ・バックランド『大英博物館所蔵 春画 EROTIC ART IN JAPAN』（平凡社、2010年）

山田田鶴子『少女マンガにおけるホモセクシュアリティ』（ワイズ出版、2007年）

萩尾望都「マージナル」第1巻（小学館、1994年）

山岸凉子「日出処の天子」第6巻（メディアファクトリー、2012年）

テレビ東京「マリア様がみてる」アニメーション公式ウェブサイト

<http://www.tv-tokyo.co.jp/anime/mariasama/>

キャラメルBOX「処女はお姉様に恋してる」公式ウェブサイト

<http://www.caramel-box.com/products/otoboku/>

松本トモキ「プラナス・ガール」（スクウェアエニックス、2009年）

C:drive 公式ウェブサイト <http://cdrive-soft.com/tuiteruHP/story.htm>

斉藤環『戦闘美少女の精神分析』（筑摩書房、2006年）

エチエンヌ・バラール『オタク・ジャポニカ』（河出書房新社、1999年）

マグレガーJ.M.『ヘンリー・ダーガー 非現実の王国で』（作品社、2000年）

相沢恵「『戦闘美少女の精神分析』トークライブ・レポート」ウェブマガジン TINAMIX

<http://www.tinami.com/x/report/05/page3.html> 2000年8月1日に開催されたものである。

エリック・ゼムール『女になりたがる男たち』（新潮社、2008年）