

他者からの評価とアイデンティティの揺らぎ

— 『コンプレックス・エイジ』 —

山口 裕美* 寶官 花** 松岡 里紗***

Valuation from Others and Unstable Identity in *Complex Age*

Yumi YAMAGUCHI, Hana HOGAN and Risa MATSUOKA

The purpose of this article is to consider what kind of factors give people their own identity. In actual life, people have their own names, jobs, family, partner and so on. However, some people might not be satisfied with themselves and wonder who they are. In *Complex Age*, the antagonist, Nagisa Kataura, is not satisfied with her life. She is lost in her hobby, “cosplay”, but agonizes over discord with her actual life. In this article, we think about how people try to sustain their unstable identity.

Key Words: valuation, identity, cosplay, hobby

1. はじめに

『コンプレックス・エイジ』とは、青年向けマンガ雑誌「モーニング」（講談社）2014年25号から2015年27号に週刊連載された作品である¹⁾。本作品は、主人公である片浦渚の趣味である「コスプレ」とそれを取り巻く環境を主題としている。

「趣味」とは、「①仕事・職業としてではなく、個人が楽しみとしている事柄」もしくは「②どういうものに美しさやおもしろさを感じるかという、その人の感覚のあり方。好みの傾向」と定義されている（大辞泉より）。このような定義からすれば、「趣味」は、他者から介入を受けることなく、個人の嗜好によって楽しむことができるはずのものである。しかしながら『コンプレックス・エイジ』において、作品の焦点としてとりあげる趣味が「コスプレ」である以上、他者の介入（視線や評価）を避けることはできない。「コスプレ」とは、「（『コスチュームプレイ』の略。和製英語だが、cosplayと書いて世界で通用する）マンガ・アニメ・コンピューターゲームなどの登場人物の衣装・ヘアスタイルなどをそっくりそのままねて変装・変身すること」とされている（大辞泉）。「コスプレ」とは、個人がひとりきりで楽しむものではなく、コミックマー

ケットやその他同人誌即売会、コスプレ専門のイベントなどで「コスプレ」姿を他者に披露する、コスプレイヤー自身がインターネット上に写真を掲載する、イベントで撮影した写真を撮影者がインターネット上に掲載する、その他コスプレ専門誌なども存在し、その誌面上に掲載されるなど、他者に「見られる」ものである。このように、「コスプレ」とは明らかに、他者からのあらゆる視線を許容したうえでおこなわなければならない「趣味」であるといえる。

本稿では、生計のためにある日常と個人の楽しみである「趣味」の間で、他者の視線にさらされることで脅かされるアイデンティティの揺らぎに注目する。そこで、日常と非日常の文脈から成り立つ不安定なアイデンティティの変容を追う。

2. 非日常のための日常

本作品冒頭は、渚がインターネットを閲覧している場面からはじまる。彼女がチェックしているものは、自らがコスプレした姿の写真が掲載されているページ、さらにそのページの閲覧者が書き残したコメントである。この写真は、彼女自身がウェブサイト上に掲載しているわけではなく、イベントで彼女を撮影した人物が、その写真をインターネット上で公開しているのである。彼女は、写真とそれに付されたコメントを見ながら「やっぱりわたしは完璧だわ」とつぶやく。それは、実家暮らしの彼女の自室の押し入れの中のことであった。

「26歳、派遣社員、趣味＝コスプレ」は、本作品第

原稿受付 平成28年9月30日

* 総合理工学科電気電子システム系

** 電子制御工学科 4年

*** 情報工学科 4年

1 巻単行本の帯に掲載された宣伝である²⁾。この巻頭の様子のみをとっても、「コスプレ」という趣味の特殊性が浮かび上がる。「コスプレ」とは、他者に見られることが前提であるにもかかわらず、渚は自分の趣味を家族に知られたいくないため、自由に使うことができるはずの自室ではなく、その奥にある目に触れない場所、押し入れの中で、ひっそりとパソコンの画面を見つめている。ここには、複雑な葛藤がある。「コスプレイヤー」としての非日常の世界の彼女は、不特定多数の他者の視線にさらされながらも「完璧」と評価されることを望んでいる³⁾。その一方で、日常を生きる彼女は、派遣社員として働く26歳である。「趣味」という非日常の活動が日常に露見することによって、日常が危機にさらされることを、彼女は恐れているのである。「コスプレ」は、21世紀の現代において知名度も高く、世界的にも数多くのコスプレイヤーを輩出するようになった。しかし、万人に理解されているとはいえない。そのため、日常のなかで接する人間関係にどのような影響をあたえるかは、判断が難しい。この日常を守るという点から、渚は「趣味」を一部の人間を除いて、明かさない。当然、非日常と日常を共有することもあり得るが、これは両者の信頼が確立したうえでの関係である。

彼女が持っている「完璧」を目指す意識は、彼女自身以外にも向けられている。それゆえ、完成度の低い他者へ批判的な評価を下す。彼女と同じキャラクターのコスプレをするほかのコスプレイヤーに対して、小物のデザインの不正確さや衣装の色味の違い、身につけるウィッグの粗雑さばかりに目がいきついで、「あんな偽物で恥ずかしくないのかしら？」と内心でつぶやく。そして、同じアニメのキャラクターを集めた「あわせ」写真の撮影時に、彼女は、ほかのコスプレイヤーへ辛辣なことばを浴びせてしまい、場の雰囲気を壊してしまう。「遊びでやらないで」と口をついて出た言葉に気づいた彼女は、その場を去ってしまう。この渚の他者への視線には、単なる「趣味」と呼ぶだけでは割り切れないものが含まれている。個人の楽しみであるはずのものから、他者への厳しい批判が生まれる。

一方で、他者を批判しながらも、彼女自身も批判的な視線にさらされる。撮影を求められポーズを決める彼女は、ほかのだれか、不特定の他者にとって「デカババア」と評価される存在である。「完璧」であることに自信がある彼女は、この評価が受け入れられない。自宅の自室でひとりになった彼女は、コスプレ衣装をまといながら、「ほら」、「瓜二つよ」、「顔も」、「足の長さも」、「声も」、「しぐさも」とひとり鏡に向かいながらつぶやく。「わたしこそ最も二次元の近くにいるわ」と虚構と現実のはざま、自らに言い聞かせるように納得するための声を絞り出す。

渚自身も「趣味」である以上、他者に口出しすべき

ではないと内心では理解している。彼女自身も「コスプレ」姿を称賛される一方で、「デカババア」と誹謗されることも知っている。彼女がもっとも思い入れをもって「コスプレ」するキャラクターは、女兒向けアニメの主人公「ウルル」であり、小さな女の子である。彼女は背が高いため、「デカ」とは彼女を見たとおりの形容詞にすぎない。しかしながら、その事実を否定することもできなければ、努力によって改善することもできない。このような矛盾を抱えながらも、キャラクターになりきろうと奮闘している。

渚は「片浦渚」という名前で日常を過ごし、両親と暮らし、生活のための仕事もしている。しかしながら、これらだけで、彼女のアイデンティティは満たされない。これらを補うものとして、彼女はコスプレ用の衣装を作成し、立ち振る舞いや容姿を整える。コスプレ中に使用する名前である「凧」という「コスネーム」を決め、自己紹介のための名刺も作成する。非日常の世界のための演出を自らでおこない、他者からの良い評価を受けることで、自己を満たす。一方で、派遣社員というかたちの非正規労働者であり、日常においては十分なゆとりがあるわけではなく、日常の金銭的な負担によって、非日常の世界を形成している。非日常の世界を維持するために、日常のゆとりを削り取ることで、渚は充足感を得ている。彼女の不安定なアイデンティティは、日常と非日常を行き来しながら安定を図っているのだ。

3. 存在を脅かす他者

先の事件のあと、日常での親友でありコスプレ仲間でもある公子の依頼によって、渚は面識のないコスプレ初心者である栗原綾（「あや」）のための衣装作製の準備をしながらも、「ドラえもんが現れてスモールライトで小さくしてくれればいいのに」と、「バカげた妄想」とは思いつつも現実との乖離を感じていた。

「もっとも二次元の近くにいる」ことを自負していた渚であったが、「あや」との出会いは、彼女に大きな衝撃をあたえた。「あや」は、渚がコスプレをするキャラクターにうってつけの容姿をしていたのである。少なくとも渚の目には、アニメのキャラクターと「あや」が重なって映っていた。そのキャラクターは、渚にとって「小さくてまんまるくてわたしが持っていないもの全部詰め込んだような憧れそのもの」であり、「あや」は、それを体現していたのである。

努力では手に入らないものをもった相手に対する複雑な心境で、渚がネットをチェックしていると、「左の子（「あや」）の方がウルルさん（渚）よりぎこちない」というコメントを「左の子の方がウルルに似て」と読み間違えてしまうほどに、インターネット上の反応を意識していることがうかがえる。

渚は、「完璧」にキャラクターになりきること、加えて他者からも高い評価を得ることによって、充足感を得ている。その感覚を得るために日常の文脈を犠牲にすることもいとわない。しかしながら、「あや」の存在は、日常の犠牲のうえで成り立っていた非日常の世界での充足感と他者からの高い評価を、剥奪されるかもしれないという恐怖を渚にあたえる。すなわち、渚は自らのアイデンティティを揺るがす可能性を「あや」の存在に見出した。

渚が抱えている危惧—渚よりも「あや」のほうがウルルに似ているということ—は、コスプレ仲間「しほ」から指摘によって表面化する。そこで、実際にウルルの衣装を用意して「あや」がコスプレすることになった。「あや」のメイクや衣装を担当した渚は、「わかっちゃいたけどあまりに出来すぎて笑えてきた」と思うほどに現実を突きつけられる。しかしながら、写真撮影を担当した公子の写真を見ると、渚は違和感を覚えた。その後、写真を見た「あや」自身も「やっぱりダメ」「どれもこれも未完成」で渚の「真似っこ」だと自己評価をした。「あや」は、その容姿において適任ではあるが、この時点では表現する技量にかけていた。一方で、渚は高身長であるため、少女のコスプレに向かない容姿ではあるものの、高校時代から精力的に活動し、衣装においてもコスプレイヤーとしての立ち振る舞いにおいても努力を重ねてきた。このできごとは、両方どもの不完全さを認識し、渚にとってコスプレを見つめ直すきっかけとなった。

渚と「あや」の関係性は、本作品の主題のひとつである。コスプレにおいて「完璧」を目指すことで自らのアイデンティティを維持しようとしていた渚にとって、「あや」の存在は脅威であった。しかしながら、渚の「あや」を見つめる視線は、自らを省みる契機ともなった。「あや」のコスプレイヤーとしての成長を見つめつつも、自らの今後のあり方を考えはじめた。

つづく4章、5章では、主人公を囲むコスプレイヤーたちのアイデンティティのあり方をとりあげる。彼女もまた、他者を評価する他者のひとりであるが、自らのまわりで起こる事件を眺めることによって、自らの過去や将来起きるだろう事態について考えるようになる。そして彼女自身のアイデンティティへの揺らぎが物語を牽引する。

4. 他者からの視線—葉山の場合

ここでは、非日常が日常へと流出することで、日常生活が脅かされるという例を紹介したい。第1巻の終盤から葉山という30代の会社員の女性が登場する。彼女は渚が派遣されている会社の営業職で、ストイックに仕事をし、自分にも他者にも厳しい女性である。しかし、渚がコスプレイベント

に参加した際に、葉山も同じようにコスプレイベントに参加していた。これにより葉山の趣味がコスプレであることがわかり、共通の趣味を介して渚との仲も深まっていく。しかし、ある時葉山の職場で葉山のコスプレ写真が流出してしまう。仕事に厳しい葉山を良く思っていない職場の同僚たちは次々に「形無しじゃん」、「いい歳なのに」、「オバさんじゃんあんなの」など心無い言葉を発する。これらは葉山に直接いわれた言葉ではないが、同僚たちの態度や視線で葉山はそれを察してしまう。結果、精神的に追い詰められた葉山は仕事もコスプレも辞めてしまう。

作中のこれらのできごとにおいて、他者からの評価について考える。この葉山の場合、他者というのは職場の同僚たちである。上記の台詞から同僚たちは、葉山のコスプレ趣味を理解していないと推測できる。サブカルチャーが主流になりつつある日本でも、未だに「オタク」という言葉に負の感情を持つ人は少なくない。特に、普段は厳しい人の趣味がコスプレだった、というギャップに受ける衝撃は大きい。職場の同僚、いわゆる一般人はまず外見から判断することが多い。他者は、このような外見的情報をもとに、対象に推定されるアイデンティティをあたる⁴⁾。たとえ、キャラクターそっくりにコスプレしていても、そのキャラクター自体を知らなければただ奇抜な恰好をした人である。結果、見たままの情報、年齢や体形などの外見に目が行ってしまう。したがって、コスプレした姿とその人自身を見てしまい、コスプレをしたその人自身の評価になる。よって、葉山の同僚たちのように葉山の「コスプレ」ではなく、コスプレをした「葉山」の評価をしてしまう。結果として、彼女は公的なアイデンティティを喪失してしまった。

この一件の後、物語が少し進むと再び葉山が登場する。再登場した葉山は太っており、コスプレをしていた時のスレンダーな体格は見ると影もなくなってしまっている。作中、葉山は「アニメや漫画のカッコ良くて女性らしいキャラクターに憧れて、コスプレを始めたのは心から女性になるためのツールだったのかもしれない」といつている。この台詞から、葉山は女性らしさに憧れながらも仕事に奮闘し、同僚たちの若さに辟易している中、コスプレをすることで求めていた女性らしさを手に入れ、日々のストレスを発散していると考えられる。

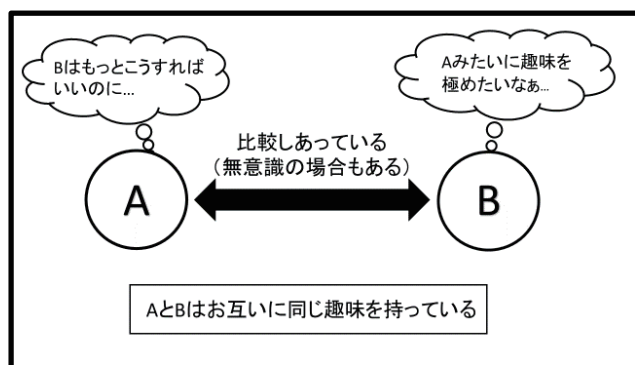
コスプレは読書や映画鑑賞などの一人で楽しむ趣味と違い、他者から評価されてようやく意味を成す趣味であり、評価されたからには、それに対する応答が必要である。肯定的な評価に喜びさら

に上を目指す、否定的な評価に悲しみ憤りを覚えるなど、人によって評価に対する応答は様々である。職場やコスプレから「逃げる」という葉山の行為も応答の一種といえる。常に評価される環境、つまり仕事とコスプレから逃げると、葉山を評価する人物はいなくなる。否定的な評価はなくなるが、もちろん肯定的な評価もなくなる。よって他者の評価を気にしないようになる。したがって、葉山は女性らしさを求めることもなくなり、ストレスによる暴飲暴食、仕事を辞め実家に戻ったことによる運動不足、年齢による代謝の悪さによって太ってしまったと考えられる。

葉山が仕事とコスプレから「逃げる」という行動を取ったのは自身のアイデンティティを守り、再構築していくためである。趣味は自分と他者を区別するアイデンティティの一部だといえる。日常生活での自分と趣味を楽しむ自分、どちらがかけても「自分」は成り立たない。しかし他者に評価され、さらに趣味を否定されるとアイデンティティは大きく揺らいでしまう。仮に肯定されたとしても、そのニーズに答えようとすれば本来の自分の意志とは逸れることもある。

アイデンティティを守るため、ある程度評価を受け流すことも必要だと考えられる。葉山が職場の同僚からの評価を受け流すことができるほどに、力強いアイデンティティを持っていれば、太ることもなくコスプレを続けていたと推測できる。しかし、このような非日常の露見によって日常が侵食され、アイデンティティの危機へとつながることもある。

5. 相互評価する視線



(図1: 相互評価する視線)

ここでは、同じ趣味の人からの視線について考える。お互いに同じ趣味を持つAとBがいたとする。AとBは、同じ趣味を持っているがゆえにお互いを比較しあう。例えば、AはBに対して「もっとこうすればいいのに」と批判したり、BはAに対して「Aのように趣

味を極めたい」と憧れを持っていたりする。このように、お互いに同じ趣味を持つ人同士は常に比較しあい、それは無意識によって行われる場合もある。

この「同じ趣味を持つ人からの視線」の具体的な例として、第1巻と第4巻の内容を取り上げることにする。まず、第1巻の内容である。この巻では、渚がコスプレのイベントに参加した際、彼女が扮しているキャラクターと同じコスプレをしている他者に対して、様々な評価をする場面がある。そこで渚は、他者のコスプレ衣装に対して作品に忠実でないとい心の中で批判をする。また、渚と一緒に写真を撮ろうとしたひとりのコスプレイヤー（第4巻に再登場）に対して、そのキャラクターはそんなポーズはしないとダメ出しをする。この時の渚は、キャラクターを忠実に再現したコスプレを目指すあまり、同じ趣味を持つ他者を批判的な視線で見ている。これは、コスプレは他者に見られる趣味だからである。コスプレのように他者に見られる趣味は、評価し評価されることにより成り立っている。それにより、アイデンティティが揺らぐ。渚は、他者に批判的な視線を向けることによって「忠実に再現されたコスプレ」という自身のアイデンティティを保っていたのである。

先ほど、渚と一緒に写真を撮ろうとしたコスプレイヤーに対して、そのキャラクターはそんなポーズはしないとダメ出しをする場面を取り上げた。第4巻では、この渚にダメ出しをされたコスプレイヤーが再登場する。そのコスプレイヤー「りう」は、コスプレ仲間と遊園地に来ていた渚に話しかけ、渚にダメ出しをされた後、反省してコスプレについて勉強したことによって、一層コスプレが楽しくなった、という旨を伝える。後日、渚と彼女のコスプレ仲間と「りう」は、同じアニメのキャラクターのコスプレイヤー同士で集まって写真を撮る、「あわせ」をすることになる。そこで「りう」は、初心者コスプレイヤーの「あや」に、コスプレに対する自覚が足りない、ときつく接する。「りう」は、コスプレに対して完璧主義の渚と同じような振る舞いをしている。さらに「りう」は、インターネット上で「あや」のコスプレを誹謗中傷する書き込みをする。「あや」の前では、彼女を心配するようにふるまい、「しばらくコスプレから離れてみたらどうか」と「あや」に勧める。そして「りう」は「あや」がコスプレをやめる手前まで追い詰める。ここで、コスプレという趣味を持つ「りう」は、同じ趣味を持つ渚や「あや」をどのように見ていたかを考える。「りう」は完璧主義の渚のような振る舞いで再登場しているが、これは彼女が渚に憧れの気持ちを抱いているからである。「りう」は憧れの人である渚に認められたいという強い気持ちがあるため、コスプレ初心者である「あや」に「意識が低すぎる」とダメ出しをするのだ。しかし、渚は自分より明らかにレベルが低い「あや」の相手をする。

「りう」にとってはそれが許せず、「あや」がコスプレをやめるまで追い込み、渚の視線を自分に向けようとしたのだ。このような感覚は、相対的剥奪感と呼ばれている。他者との比較において、明らかな差異がないようであるにもかかわらず、自らへの評価が劣っているように思われる感覚である。この感覚を覚えたときに、人間は自身よりも恵まれていると思える比較対象を攻撃する。これは、旧約聖書のカインのアベル殺しの動機と同一の性質を持つ。

ここでの例は極端なものであるが、同じ趣味を持つ者同士はその趣味を理解しているため、同じ趣味を持つ他者として視線を向ける。その視線は憧れだったり、批判的だったりさまざまである。同じ趣味を持たない者同士と違う点は、趣味を理解し、お互いに評価しあっているかどうかである。趣味という点においてお互いに評価しあいながら、両者はアイデンティティに影響を及ぼしあっているのである。

6. おわりに

本稿では、「趣味」を主題とした作品と「趣味」にともなうアイデンティティのあり方を考察した。人間は他者の視線にさらされながら生きている。それは、他者の視線を介しながら、自らを見つめる行為であり絶えることはない。そのため、自らの行為にはいつでも他者の視線を意識した演技性が含まれている。

『コンプレックス・エイジ』では、主題である「コスプレ」を通じて、日常と非日常の両側面か

ら、人間のアイデンティティの変容が描き出されている。主人公のように、非日常を維持することによって、アイデンティティを支えることもある。一方では葉山のように、非日常の情報が日常へと持ち込まれることによって、アイデンティティに揺らぎを覚え、日常生活が脅かされる場合もある。また「りう」のように、期待した他者評価が得られなかったために、他者への誹謗中傷というかたちで応答することもある。

誰しも誰かの他者であり、いつでも相互評価をおこなっている。それゆえに、他者からの評価によって影響を受けるアイデンティティは、絶えまなく揺らぎ続けるのである。

*本稿は、平成27年度「チャレンジゼミナール」における成果報告である。第1章および第2章、第3章、第6章を山口、第4章を松岡、第5章を寶官が担当し、全体の構成を山口が監修した。

参考文献

- 1) 佐久間結衣：コンプレックス・エイジ，1-6巻，講談社，(2014-15)。
- 2) 1) 第1巻を参照。
- 3) 渚に限らず、自己とは他者からの承認によってアイデンティティを形成する。そのため、彼女の「完璧」と評価されたい思いは、他者承認にほかならない。井上俊・船津衛編：自己と他者の社会学，有斐閣アルマ，(2005) 174。
- 4) 3) 235。