

「エモい」という言葉から考える、日常を愛する方法の探求

人間空間デザインコース

2111020 河原寿子

令和6年 12月10日

要旨

筆者は、絶え間なく続いていく日常が苦手であった。過去に負った無数の小さな創のせいで自分に自信がなく、毎日自分を否定して生きていたからだ。しかし、大学生になり、「エモい」という言葉とそれを取り巻く魅力的なものたちに出会った。それは、暗かった筆者の日常を少しずつ彩ると同時に、筆者と同じように、日常に恐怖や不安を抱えている人にも日常を愛するきっかけとなるものを作りたいと思うようになった。

本研究では、まず「エモい」の持つ概念を理論的に整理した。さらに、筆者と同年の大学生に過去の辛い体験に関するインタビューをした。次にインタビューを通じて得られた個人的な体験や価値観を元に、イラストや写真作品を制作した。

作品のコンセプトは「肯定」である。インタビューや自身の体験を元に作品を制作したが、その途中では壁にぶつかった。自分の過去の辛い体験をさらけ出すことに対する抵抗だ。他人に過去に負った小さな創のことについて伝えることを途中まで躊躇していた。しかし、イラストを描くことで一度過去の自分を冷静に捉えることができ、過去を受け入れることに繋がった。

本研究を通じて、筆者自身の創との向き合い方を探るとともに、「エモい」という言葉が持つ可能性を明らかにした。この作品が、同じように心の創や日常の不安を抱える人々の共感を呼び、日常を肯定的に捉えるきっかけとなれば幸いである。

もくじ

第1章 はじめに	1
1.1 背景	1
1.2 目的	2
1.3 制作方法	2
1.4 本論文の構成	2
第2章 「エモい」とは	3
2.1 「エモい」という言葉の概念	3
2.1.1 言葉としての「エモい」	3
2.2 「エモい」の持つ3つの構成要素	3
2.3 「エモい」と日常の関係	4
第3章 「エモい」を取り巻く魅力的なものたち	6
3.1 表現としての「エモい」	6
3.1.1 「エモい」とイラスト	6
3.1.2 「エモい」とアニメ	8
3.1.2.1 『呪術廻戦』第2期「渋谷事変」のエンディングムービー	8
3.1.2.2 『忘却バッテリー』と『数分間のエールを』	9
3.1.3 「エモい」とレトロ	10
3.1.4 「エモい」と音楽	10
第4章 作品について	11
4.1 作品のコンセプト	11
4.1.1 「傷」と「創」	11
4.2 展示作品の解説	11
4.2.1 プラバン（プラ板）について	11
4.2.2 インタビューについて	11
4.2.3 イラストについて	12
4.2.3.1 5つのイラスト作品の解説	12
4.2.4 写真について	18
第5章 制作を振り返って	19
第6章 最後に	20

謝辭.....	21
參考文獻.....	21

第1章 はじめに

1.1 背景

近年、「エモい」という言葉をよく耳にするようになった。「エモい」という言葉は非常に曖昧で定義のしにくい言葉だ。インターネットで「エモい」の意味を検索すると『エモいは「emotional (エモーショナル)」(英語)が由来である日本のスラング(俗語)かつ若者言葉。「感情が動かされた状態」、「感情が高まって強く訴えかける心の動き」などを意味する形容詞として用いられる』¹とある。そして、近年のリバイバルブームと共に若者を中心としてSNS等で頻繁に多用されている言葉だ。

筆者はこの言葉に大変魅力を感じている。なぜなら、「エモい」には、何気ない日常を彩る力があるからだ。筆者自身もこの言葉に出会ったからこそ、同じことを繰り返しているかのような、淡々と続いていく日常を少しは好意を持って捉えることができるようになった。

筆者は絶え間なく続いていく日常が苦手である。バイトの帰り道や眠れない夜にふと我に返った時、これからずっと50年60年、もしくはそれ以上の膨大な時間を今と同じようなことを繰り返しながら過ごしていくのかと考えると、言いようもない恐怖に襲われるのだ。その不安は誰にも解消できず、誰にもわかってもらえず、自分がどこまでも孤独な人間のような気がしてくる。藤原(2008)の言葉を借りるなら『いのち、が見えない。生きていることのコア(コア)がなくなって、ふわふわと綿菓子のように軽く、甘く、口で噛むとシュワッと溶けてなさけない。死ぬことも見えない。』²自分は確かに今を生きているのに、生きている心地があまりしないのだ。筆者にとって終わりのない日常の連続は、恐怖の対象だった。しかし、「エモい」という言葉を初めとするものたちに出会い、そんな日常の捉え方は変わり、色を成していった。

「エモい」は、ありふれた日々の生活の中にこそあると考える。わざわざ、「エモい」状況を作り出す必要はなく、飾らず、媚びた様子がない。そのためか、スマートフォンが普及し、誰もが気軽に写真が撮れる現在、なにげない日常をSNSに投稿する人々が増えている。「BeReal」³は、その例だ。「BeReal」はリアルな日常の瞬間を友達と共有することができるSNSアプリで、一日のうちランダムな時間にアプリから通知が届き、ユーザーは2分以内に写真を撮影、投稿すると友人とそれを共有することができる。アプリにはフィルター機能がないため、飾らないありのままの日常を他者と共有することが可能だ。そこで共有されるのは、どこかの街の風景であったり、親し気な学生であったり、どこにでもあ

りそうな日常が切り取られているに過ぎない。だからこそ人々の感情を動かし、多くの人に共感されるのだ。

自身がそうであったように「エモい」と表現されるものは、それを見た人を肯定し元氣や勇気を与える。そしてそれは日常を畏怖するのではなく、愛することに繋がる。そこで筆者は、たとえ多くを救えなくとも、誰かの心に響き、日常を愛するきっかけになるような作品を制作することにした。

1.2 目的

この制作の目的は、個人の過去や、将来への不安などを受け入れて、前に進んでいくために「エモい」という言葉からヒントを得て、日常を愛するための作品を作ることである。筆者と同じように過去に負った、小さいけれど深い創が邪魔をして前へ進むことができない人が、作品を通して過去の創や将来への不安を少しでも払拭し、前進するきっかけになればいい。

1.3 制作方法

本作品は筆者自身や筆者と同年齢の4人の体験や価値観を対象にして制作を行った。はじめに、筆者と1対1で、自身の過去や価値観について語り合うショートインタビュー(疑似ポッドキャスト)をそれぞれ行った。その後、そのインタビューで得られた自分自身や他人についての発見をイラストに起こした。

1.4 本論文の構成

第1章では、背景、目的を述べ、制作方法を示す。

第2章では、「エモい」という言葉の一般的な概念を述べた後、「エモい」の持つ3つの構成要素について述べ、「エモい」と日常の関係を述べる。

第3章では表現としての「エモい」について、いくつかのイラスト作品とアニメ作品を例に挙げて述べ、レトロブーム、音楽との関連性を述べる。

第4章では制作した作品について、写真の作品とイラストの作品のそれぞれの意味について述べる。

第5章では、制作を振り返る。

第6章では、本論文のまとめを述べる。

第2章 「エモい」とは

2.1 「エモい」という言葉の概念

第1章でも少し触れたが、ここからは「エモい」という言葉をもう少し深掘りしていく。

2.1.1 言葉としての「エモい」

「エモい」という言葉は非常に曖昧で不完全な言葉である。一概に「エモい」とはこういうものだとして定義づけることができないのだ。なぜなら『「エモい」とは、ただ単に、嬉しい・悲しいという気持ちだけではなく、寂しい・懐かしい・切ないという気持ちや感傷的・哀愁的・郷愁的などしみじみする状態も含んで』⁴いる言葉であり、形容しがたいなんともいえない心情を表現する便利な言葉として使われているからだ。では、具体的にどのような場面でどのように使うのか。

- ・自然に感動した時

例：「今日の夕日がエモい。」

綺麗な夕陽を見た時、それに感動した時などに使う。

- ・青春を感じた時

例：「制服を着た学生が、エモかった。」

この場合、制服を着ていたころの自分自身を懐かしんでいるとも言える。主に学生時代の自身を想起した時に使う。

- ・懐かしさを感じた時

例：「昔使っていたおもちゃがエモい」

この場合の懐かしさには2種類あり、1つは上の例のように自身の過去を振り返って懐かしくなり「エモい」と表現する場合。2つ目は自身の過去には直接関係ないが「エモい」と表現できる場合（『間接的で婉曲な共感』⁵）だ。2つ目については後ほど2.2で詳しく説明する。

以上のように「エモい」と一言に表現しても、その時、その場面によって異なる多様な気持ちを形容しており非常に曖昧であるが、それ故に汎用的でもあるため現代の若者にとっては便利な言葉となっている。

2.2 「エモい」の持つ3つの構成要素

浦野（2023）は、「エモい」の概念について3つの構成要素を提示している。その3つの構成要素とは、『有限性の儚さ』『非現在の感覚』『後付けの必然性』である。⁶

『有限性の儚さ』とは、『状況の持続不可能性、再現不可能性を意識する志向』のことであり、もう二度と戻ることのできない状況や状態をはかなんで、それを想うことに重きが置かれている。その状況が『有限であるからこそ、人々は「エモい」光景を表象として切り取って残し、共有する』のだ。

2つ目の『非現在の感覚』とは、『状況に対する現在性を欠いた状態』のことを言う。これについて例を挙げて説明する。レコードやカセットテープ、黒電話などのいわゆる「昭和レトロ」なモチーフは今（令和）の若者にとっては「エモい」ものとされ、SNS などでも頻繁に共有されている。若者にとってレトロなモチーフはカッコ良さや可愛さを感じると同時に「懐かしさ」を感じさせる。しかし、これは当時（昭和）、実際にレコードやカセットテープなどを日常生活で使っていた人々にとっても、それを使っていた時のことを思い出すことのできる存在であり、「懐かしい」と感じさせるモチーフと言える。つまり、レトロなモチーフが「エモい」と形容される時、誰もが「懐かしい」と感じることは共通している。この時その「懐かしさ」に時代性は無関係であり、「懐かしい」という感情だけが重視されている。『間接的で婉曲な共感の形』だ。

3つ目の『後付けの必然性』とは、『「ふとした瞬間」つまり偶然からなる状況を必然のものとして意味づける理解のこと』だ。例えば、小学生の主人公の女儿がヒーローになって街を守るというストーリーのアニメがあるとすると、そのアニメのグッズに、主人公が学生服を着ているものがあつたとすると、それを見た人々は「主人公が成長し、進級した世界線だ」「進級はエモい」などと勝手にストーリーを作り上げる。偶然からなる状況を必然のものとしてそれを楽しむのだ。

これら3つの構造は互いに作用して、「エモい」感覚をつくっており、それぞれの属性には強弱がある。

2.3 「エモい」と日常の関係

筆者は「エモい」と「日常」は深い関係にあると考える。なぜなら、日常は無限に続くわけではないからだ。

今さら当たり前ではないかと思うかもしれないが、現代の人々はその認識が薄いとを感じる。特に筆者の住む日本は紛争もなく、比較的裕福な国であるため、ミサイルの落下に怯えることも、明日に食うものの心配もなく、いつ死ぬかもしれない状況に陥ること自体が少ない。朝に目を覚まして、ご飯を食べて、仕事をして、帰宅して寝る。日常はこの繰り返

返しでできていて、何も変わらぬ朝が当たり前に来ると思っている。平和ボケしているのだ。筆者もその一人であり、そんな日常に嫌気がさしてもいた。しかし、どうやらそうではないことを知ったきっかけになったのは、新型コロナウイルスの感染拡大である。

新型コロナウイルス感染症（COVID-19）は 2019 年に発生した感染症である。未知の病であったため、感染拡大初期には薬もなく、治療法もよくわかっていなかった。誰しもが最初は「自分には関係ない」と思っていたが、みるみるうちにコロナは蔓延していった。もはや誰が感染しているのかわからなくなり、人々は感染を防ぐのに常にマスクを着けて出歩くようになり、毎日のように不要不急の外出は控えるように報道された。当時高校 3 年生だった筆者の学校でも登校時間を 1 時間遅らせる時差登校や、クラスの半分だけが一日おきに登校する少人数登校などが実施され、生徒も教員も日々の状況の変化に翻弄されていた。筆者はそんな中、大学受験の準備をしていたが、感染のリスクや受験への不安を感じるというより、大変不謹慎なのは承知しているが、内心安堵していた。未知のウイルスのせいで先が見えないのは筆者だけではないと不安な気持ちを他者と共有できた気がしたからだ。コロナは感染すれば死亡するリスクもあったため、外に出れば死と隣り合わせという認識もあった。新型コロナウイルスの感染拡大に伴う生活の変化に、平穏な日常の持続不可能性を認識させられたようだった。いつまでも続くわけではないからこそ、日常は儂く、「エモい」ものとして共有されるのだ。

日常の持続不可能性に気づかされると同時に、大学生となった筆者は高校生までとは違う大学生活にうまく馴染むことができずにいた。また、相変わらず猛威を振るっていたコロナウイルスのせいで、大学生活 1 年目はほとんどの授業を自宅で受けていた。当然、外出する頻度も減少し、一日中パソコンと見つめ合う毎日。そんな時に出会ったのが「エモい」という言葉とそれを取り巻く魅力的なものたちだった。

第3章 「エモい」を取り巻く魅力的なものたち

3.1 表現としての「エモい」

ここまでは言葉としての「エモい」について述べてきたが、ここからは表現としての「エモい」について述べていきたいと思う。表現としての「エモい」とは、2章にあったように口語的に使用される「エモい」とは違い、それを見た人が「エモい」と感じたり、「エモい」というムーブメントに影響されたりしている作品のことを指す。

「エモい」はイラストや写真などのメディアと非常に相性の良い言葉である。ここでは筆者がその作品を見た時に実際に「エモい」と感じ、元気や勇気をもたらしていたものを挙げ、3つの構造の視点から各作品がどのように「エモい」のかについて考察していく。

3.1.1 「エモい」とイラスト

はじめに挙げるのは、「wacca〇わっか」さん（以下waccaさん）のイラストだ。waccaさんは「日常のようで、どこか非日常な世界観」をコンセプトに、図1のイラストのような青や紫がかった桃色などを基調とした作品を描いているイラストレーターだ。waccaさんのイラストの魅力は、コンセプトにもあるように日常が描かれているところにある。イラストそのものはあくまで虚構であるため、実際に現実世界が図1のような色になることは、当たり前だがあり得ない。しかし、その魅力的な色で日常が彩られているのを見ると、錯覚ではあるが筆者が生きている3次元の現実世界も好きになれそうな気がしてくるのだ。また、図1に描かれているようなカセットテープやガラケーなどのレトロなものと相まって「エモい」と言えるイラストとなっている。3つの構造のうち「非現在の感覚」が強い。



図1 waccaさんのイラスト

次に挙げるのは、「TV♡CHANY」さん（以下CHANYさん）のイラストだ。CHANYさんの作品にはwaccaさんと同じくレトロなアイテムが描かれたイラスト作品が多く、「非現在の感覚」が強い。しかし、明るい印象のあるwaccaさんとは反対に、黒や暗い桃色を使ったダークな雰囲気が魅力的なイラストレーターとなっている。また、CHANYさんのイラストの代名詞とも言える「女の子」は、図2のようにハサミや包丁などの刃物を手に持って敵と闘ったり、殴り合ったり、時には血を流したりしている描写もあり、インパクトのある女の子の描き方に、同じ女性として勇気をもらえる。Girl クラッシュ（特にK-POPの女性アイドルについて、同性である女性から見て憧れの対象となるような属性をもつこと）という言葉があるが、CHANYさんの描く女の子はまさにその言葉がぴたりと当てはまる。バンドの「ずっと真夜中でいいのに」のMVアニメーションも担当されており、CHANYさんのイラストの持つ魅力が全て詰まっていて、筆者が「TV♡CHANY」さんを知るきっかけとなった作品でもある。



図2 TV♡CHANYさんの描く女の子たち



図3 タケウチリョースケさんによる『僕のヒーローアカデミア』の二次創作イラスト（左から1, 2）、『呪術廻戦』の二次創作イラスト（左から3, 4）

タケウチリョースケさん（以下タケウチさん）はアニメの二次創作（原典となる創作物を利用して、独自の漫画、小説、フィギュアやポスター、カードなどの派生作品を二次的に創作することを指す。⁸⁾）を主に描いているイラストレーターである。3つの構造のうち「後付けの必然性」の属性が強い。図3のイラストに描かれているキャラクターは、週刊少年ジャンプの大人気漫画『呪術廻戦』(2020)⁹⁾と『僕のヒーローアカデミア』(2016)¹⁰⁾の登場人物たちである。イラストの中ではカジュアルな服を着て、コンビニの駐車場で買い食いをしたり、飲み物片手に並んで街を歩いていたりと、とても平穏な日常を過ごしているかのように見え、一見平和だ。しかし、実際は平和とは程遠い世界で血を流し、命がけで悪と闘う人物たちである。タケウチさんのイラストの「エモ」さは、実はそこにある。図3のイラストは2章にあった「エモい」の3つの構造のうち『後付けの必然性』を体現している。鑑賞者の想像力というフィルターがかかることによって、既存のストーリーに新たなストーリーが付け加えられ、実際には存在しない物語やあり得ないシチュエーションが生まれているのだ。それがとても「エモい」のである。

3.1.2 「エモい」とアニメ

3.1.2.1 『呪術廻戦』第2期「渋谷事変」のエンディングムービー

アニメ『呪術廻戦』(2024)第2期「渋谷事変」のエンディングムービーは、表現としての「エモい」の代表と言っても過言ではない。このムービーそのものが「エモい」ムービーになっている。映像の内容をざっくりと説明しておく。制服を着た3人の男女がフィルムカメラの「写ルンです」を片手に写真を撮りながら渋谷の街の中を歩いている。冒頭では第3者視点だった映像は途中から静止画になり、フィルム写真のように感光していることがわかる。このことから、これは3人が「写ルンです」で撮影した写真だと思われる。最後に渋谷スクランブル交差点でSHIBUYA109の建物を正面に一人の男子がこちらに背を向けてたたずんでいるところで終わる。この映像で注目してほしいのは、何度も登場する「写ルンです」と映像の演出である。まずこの『呪術廻戦』の世界に流れている時間は2018年という設定になっており、筆者が生きている時間とほぼ同じである。このことから、登場人物たちは1980年代に主に普及していたフィルムカメラ「写ルンです」を日常的に使う世代ではないことがわかる。そもそも2018年であればスマートフォンが普及しているため、わざわざ「写ルンです」を描写する必要はない。この映像に「写ルンです」が登場するのは、レトロブームをはじめとする「エモい」ムーブメントが影響していると言え

る。そして、3人が撮影したと思われる実際にある渋谷の街を写した写真が差し込まれる演出は、まるでアニメの中の登場人物たちが本当に渋谷の街の中を歩いているかのようだ。彼らも「エモい」という感覚を知っていて「今流行っているから、これで写真を撮りに行こう」と渋谷へ出掛けたのかもしれない。そんな想像が働く。彼らも私たちと同じムーブメントを共有していると思うと、アニメの中にいる人物たちが本当に生きているような気がしてくる。「エモい」ムーブメントに影響された演出が、このエンディングムービーを表現としての「エモい」の代表と言った理由である。

3.1.2.2 『忘却バッテリー』と『数分間のエールを』

『忘却バッテリー』(2024)¹¹は、自身が野球をやっていた時の記憶を完全に喪失している高校生の主人公要圭が、幼馴染でバッテリーを組んでいた清峰葉流火をはじめ、野球に苦い思い出があり二度と野球をしないと誓った仲間たちと出会い、甲子園とは縁のない都立高校で野球チームを作り、甲子園に臨む物語である。

俗に「青い」「青くさい」と表現されるものが、中高年の時代にしか感じることでできない感情だとするならば、この作品は筆者が今までに見た作品の中でも「青い」作品に限りなく近い。

『数分間のエールを』(2024)¹²は、既存の曲を自分なりに解釈してミュージックビデオを作っている高校生の主人公朝屋彼方が、シンガーソングライターの夢を諦めて教師になった織重夕と出会い、その歌に聞き惚れてミュージックビデオを制作させてほしいと彼女に頼むところから物語は始まる。織重と朝屋は夢を諦めた者と夢を追いかける者という構図で対になって描かれており、それぞれ描かれる苦悩の中には見ているものの心にひどく訴えかけてくるものがある。

この2つの作品は「エモい」の持つ3つの構造のうち『有限の儚さ』の属性が強く、「夢は叶わないことの方が多いいけれど、一番重要なのは夢を追いかけるために必死になった日々だ。」という点において共通している。筆者は、この2つの作品の登場人物たちが、日々苦悩しているのにも関わらず報われない姿を見て、だんだんと自分を見ているような錯覚を覚えた。自分なりに頑張っても報われないことがあることを頭ではわかっている。世間でもしばしば言われていることだ。しかし、どこか納得していない自分がいた。この作品はそんな筆者に歩み寄り、寄り添ってくれた。そして、本研究の道標にもなってくれた作品でもある。

3.1.3 「エモい」とレトロ

表現としての「エモい」を語る時、レトロブームは避けては通れない。これには理由がいくつかある。まず、表現としての「エモい」はレトロなものにインスピレーションを受けているからである。3.1.1に挙げたイラストにもあったように、過去——主に1980年代——に身近に使われていた、ブラウン管テレビやデスクトップパソコン、ガラケー、ゲームボーイなどが描かれているものはしばしば「エモい」と表現される。それらの作品は「ヴェイパーウェイヴ」のアートワークに影響を受けている。

3.1.4 「エモい」と音楽

「エモい」はもともと音楽のジャンルの「イーモウ (Emo)」が由来でもあるため、音楽との融和性も高い。「エモい」音楽といえば、シティポップが代表的である。これもレトロブームの影響を受けており、現在中高生の若者の親世代に流行していた曲が、若者たちにとっては逆に新鮮に聴こえるのだ。

第4章 作品について

4.1 作品のコンセプト

この作品のコンセプトは「肯定」である。「見た人を肯定し、自分自身をも肯定する」をコンセプトに制作を行った。

4.1.1 「傷」と「創」

作品について説明するにあたり、本文中では「傷」のことを「創」と表記している。「創」を使った意図としては、「創」という文字には「つくる」という意味の他に「きず」という意味も含まれているということを知り、「創る」という表記にすることで、過去の「きず」があったからこそ生まれた作品だと鑑賞者に印象付ける狙いがあった。「傷」という表記は、「傷つく、傷つける」など、動詞的に使用する場合に、「創」という表記は「過去のこと」「心の中のことであるため、見た目からはわからないが確かにあるもの」など、名詞的に使用する場合に使用した。

4.2 展示作品の解説

4.2.1 プラバン（プラ板）について

この作品は大きく分けて、写真の作品とイラストの作品に分けられる。写真の作品に使用したのはプラバンである。プラバンはトースターで加熱をすると収縮し固まる材質だが、写真に使用したのは、プラバンを加熱する時に十分に収縮する前に取り出し、いびつな形のまま固めたものだ。

プラバンを使用した理由は、プラバンの持つ特徴にある。プラバンは、軽い。その軽さは、過去の創に対する他人の軽薄さや、他人に語るにも自らを憐れむにもあまりに小さすぎる創を。またその透明さは、ふとした瞬間に形を成して胸を刺してくる創を表している。

4.2.2 インタビューについて

作品制作を始めるにあたり、筆者と同じ大学生4人にインタビューを行った。インタビューを行った狙いとしては、2.3で述べたように、日常において不安や恐怖を抱えている瞬間が具体的にいつなのか、他人と自分とで異なるのかについて知ることであった。インタビューは、雑談のような和やかな雰囲気で行われ、筆者はインタビューをしながら、考えたことなどを逐一ノートに記録した。それから、4人には、青春について、過去の思い出、辛いこと、苦い体験、趣味、理想の自分の姿などを質問した。

4.2.3 イラストについて

イラストには過去の創を直接表したものとその創を肯定するものの2種類あり、インタビューで得られた、自分自身や他人についての発見が基になっている。また、全部で5つあるイラスト作品は裏側からLEDライトで照らしている。これは、明かりや光っているものには、肯定感や安心感を与えてくれる効果があるという考えから、作品の要素として取り入れた。夜中に煌々と光り、明かりを提供してくれるコンビニや人家から漏れ出ている明かりなどは、そこに確かな人の存在を確認することができ、「自分は一人ではないのだ」という安心感を与えてくれるような気がする。5つのイラスト作品もぼんやりと発光することで、目を引く効果と同時に、肯定感や安心感を与える効果もあると考える。

4.2.3.1 5つのイラスト作品の解説

展示作品のうち、額縁に入った5つのイラスト作品についてそれぞれ解説していく。

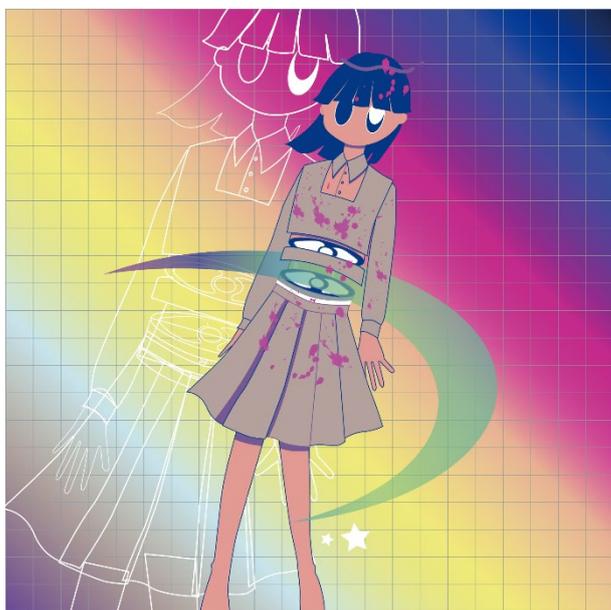


図4 『SEPPU/KU』

このイラストは筆者が過去に負った小さな創を直接表したものである。筆者には忘れてくても忘れられないことがある。中学時代、口の悪い同級生に言われた言葉だ。その場にいたもう一人の同級生が何も言わずにその場を静観しているのを見て、更に傷ついたことを覚えている。その二人の名前とその時の顔を今でも忘れられない。その同級生だけでな

く、中学時代に筆者は複数人に様々な心無いことを言われたり、されたりした。筆者はあまり口数の多い方ではなくそれに言い返すことができなかった。それをいいことに、好き勝手に相手の気持ちも考えず、ずけずけと言いたいことを言ってきた当時の同級生たちを一生忘れることができないと思っている。忘れたくても、ふとした拍子に頭に浮かんでくるのだ。世の中には「いじめ」と呼ぶこともできないほどの陰湿な嫌がらせが無数にある。それはあまりにも小さすぎて、誰に相談しても根本的な解決にはならない。つまり、どこにも味方はいない。一人で耐えて、時が過ぎるのを待つしかないのだ。結果的に筆者の場合は時間が解決をしてくれた。しかし解決までの時間は気が遠くなるほど長く感じた。何度死にたいと思ったかしのれない。

今回イラストにするにあたり、当時のことを鮮明に思い出して決して気分の良いものではなかった。しかし、イラストにすることによって気づいたことがある。それは、筆者の身に起こったことの普遍化だ。筆者が同級生に言われたことをこのようにテキストに起こしたり、人に伝えようとしたりすると、筆者の中では重大だと思っていたことが途端に小さく平凡になるのだ。「ああ、あれは騒ぐほどのことでもなかったのだ。もう終わったことなのだ。」と冷静になり自身を客観的に見ることができ、いつまでも過去のことを引きずっている自身が酷くちっぽけに感じ、少し恥ずかしくもなった。

インタビューにて「生きていくために捨てたい過去や過去の自分はあるか」という話題になった時、4人のうちの一人が言った「過去の自分があるからこそ今の自分があるから、捨てたい過去はない」という一言がとても印象に残っている。筆者は、捨てたい過去ばかりで忘れられるものなら忘れたいし切り捨てたいと思っていたが、その一言で考えが少し変わった。あの辛い経験があつて今の自分があるのなら、全部とはいかないけれど過去にあったことも許容していけそうな気がした。

『SEPPUKU』は、筆者が過去に負った小さな創を拒絶するのではなく受け入れて、未来へと進もうという決心の基、描いた作品である。



図 5 『ブタだって真珠を着けたい時がある。』

これは、『SEPPU/KU』と同じく、筆者の苦い体験を基にその創を直接表現している。

中学時代、筆者はこれまでの人生において中学時代が一番嫌いだ、当時筆者の家には、学校に持っていく鞆にキーホルダーを着けていってはいけないというルールがあり、友人の着けている可愛いキーホルダーや部活の仲間同士で着けていた背番号入りのキーホルダーなどに強い憧れがあった。そこで、時々自宅にあるキーホルダーを親に気づかれないようにこっそり鞆に忍ばせ、学校で着けて、家に帰るときに外すということをしてきた。ある日、筆者はテーマパークに家族で訪れた時に購入したキーホルダーがとても気に入ったため、例によってこっそり鞆に着けていった。気分がとても良く、キーホルダー如きに、自分も人並みのことをしているのだと優越感すら覚えていたが、それは、同級生が笑顔で放った「私も同じの持ってる。最悪なんだけど。」という一言で見事に打ち砕かれた。どうやら、筆者は気に入ったキーホルダーすら鞆に着けてはいけないようだった。

当時の筆者は学校の中で起きていることだけが全てだと思い込んでいたため、人に何を言われても気にしないという考え方を持つことができなかった。それきり、鞆にキーホルダーを着けることはなくなり、今でもあまり着けようとは思わない。

『ブタだって真珠を着けたい時がある。』は、「豚に真珠」ということわざをオマージュし、当時の筆者を自虐的に「豚」と捉えて、誰に何を言われようと自己を主張したいという思いをこの言葉に込めた。



図 6 『他人に青く見えなくていい』

これは筆者が大学生になり、高校生までは環境が変化したことによって、気づいたことから生まれた言葉である。

大学生になったことによる一番の変化は様々あるが、制服を着ないこととそれまで毎日のように顔を合わせていた友人とは会わないことが筆者にとっては大きな変化であった。制服を着ないことは自身がもう高校生ではないことが嫌でも自明になる。特に大学一年生の時には、母校の制服を着た学生を見ると、わけもなく虚しくなった。自分はもう大学生になっているのに、中身だけはまだ高校生の時のまま何も変わっていないことに気づいた。周りの時間は動いていて自分の時間だけが、高校生の時のまま止まっているようだった。今思うと、自分はまだ高校生で居たいと思っていたのかもしれない。

もう二度と高校生には戻れないことを自覚すると同時に、高校時代にしか感じられない気持ち、体験できないことへの羨望が今さらになって湧き上がった。3.1.2.2 でも述べたが、「青い」ものや「青春」というものに執着するようになった。俗にいう青春が自分にだけは無く、他の人には当たり前にあったのではないかと根拠のない口惜しさと虚しさで気分が落ち込むこともあった。しかし、「青春って何なんだろうと言っていたあの頃が一番青春だった」という言葉をどこかで見かけ、大変共感したことをきっかけに、少しずつ大学生になった自分を受け入れるようになっていった。

青春は、「学生時代に誰かと恋をすること」というイメージがあるが実はそうではなく、

学生時代に過ごしていた日常そのものを「青春」と呼ぶ。誰にでも青春はあり、それが自分にとって思い出したくないほど苦い体験でも、人に自慢できるくらいの体験でも、小さかろうが大きかろうが、総じて「青春」なのだ。

『他人に青く見えてなくなってもいい。』は、そのような思いを込めて制作した。

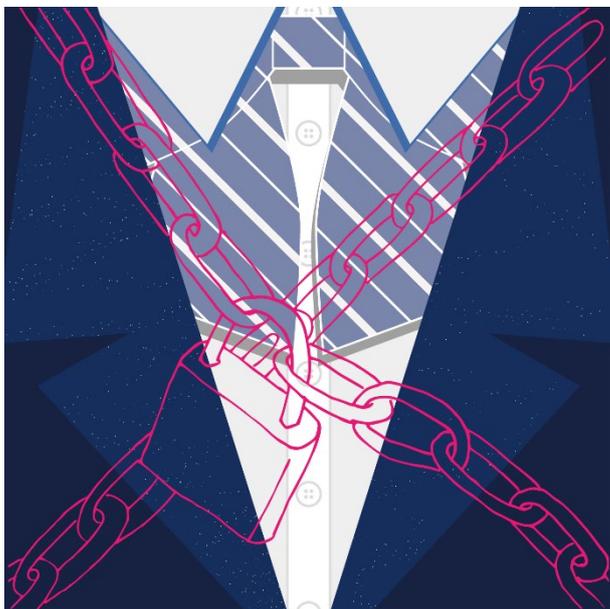


図 7 『制服』

『制服』は、インタビューで得られた気づきを基に制作した。

インタビューをした4人の大学生のうちの一人为Aさんとする。Aさんとの会話で嫌な思い出について話していた時、Aさんから中学時代に制服を着ることと狭い教室がとても嫌で、毎日のストレスだったというエピソードが挙がった。それに対して筆者は、制服を着ることにストレスを感じたことはなく、むしろ制服が好きだったように思うが、Aさんとの会話を期に思い返してみると、当時の学校内では制服に関するトラブルが頻繁に起きていた。

筆者の高校の制服のルールでは、夏に女子がワイシャツの上にベストを着用することが義務付けられていたが、男子にはベストがないため不平等ではないかという意見が挙がり、夏の暑さ対策として女子のベスト着用を任意とするという制服のルール改革が試験的に行われた。試験期間に特に大きなトラブル等はなかったため、翌年の夏には女子のベスト着用は義務ではなくなった。

次に述べるのは、それが行われる前の出来事だ。今でこそ、女子はスカート、男子はズボンという認識は時代錯誤的だという考えが一般的になってきたが、筆者が高校生だった時にはまだスラックスを履いている女子が周囲には目新しく映っていた。筆者が実際に見たことだが、スラックスにワイシャツという夏の男子の制服と同じ格好で登校してきた女子が昇降口で教員に声を掛けられ、大きな声で注意されていた。彼女の恰好がルール違反だから教員も注意したのだと思うが、朝に他の生徒もいる中で注意されるのを見ているのはいたたまれない気持ちになった。もっと早くルールは改革されるべきだったと今でも思う。

『制服』はAさんの制服への感情や制服に対する筆者の想いと 40 人ほどの人間が所狭しと詰め込まれた窮屈な教室で自由を奪われているかのようなイメージをイラストで表現した。



図 8 『comic』

『comic』は、Bさんとのインタビューで得られたことを描いた作品である。

Bさんとの会話では、辛かった体験について中学校でのことが挙がった。Bさんとの会話で挙がった内容は他の3人の中でも比較的共感した部分が多かった。

Bさんは中学生時代、クラスのお調子者にテンションを合わせることができず、そのせいかクラスの中でも少し浮いた存在だったと話した。Bさん自身は、そのお調子者と仲良

くしたいわけでもクラスで浮きたいわけでもなく、ただ平穩に学校生活を送りたいだけだったのだが、たまたまクラスにいた人のせいでそうではなくなってしまい、それがストレスになっていったようだ。そんな時、読書をしている時間が教室の中で唯一の心休まる時だったそうだ。また、Bさんは部活でバドミントン部に入っていたため、体を動かすことでストレスを解消していたそうである。学校の周りを外周することが特に好きで、走っているときは嫌なことを忘れて、走ることだけに集中できるのが好きだと語った。下校時にも走りながら帰ることが快感で、大学生になった今でも定期的にランニングをしているそうだ。

この作品は、Bさんが過去に負った創を乗り越えた証をイラストとして表現した作品である。

4.2.4 写真について

先述したように写真の作品には途中で加熱を中断した歪な形のプラバンを使用した。それに光を当てる方法とプラバンをスキャンする方法で、それぞれ影を撮影した。

第5章 制作を振り返って

ここまで、展示作品についてインタビューで得られた気づきを交えて解説をしてきた。

制作を振り返ってみると、それまで点でしかなかった自身の思考や行動が、数珠つなぎになって線になる感覚があった。

筆者は「エモい」という言葉がきっかけとなって本研究を進める以前から、思い浮かんだことを言葉にしたりイラストを描いたり、細々と表現活動をしていた。そのどれもが、こんな自分を誰かに肯定してほしい、自分の過去を受け入れて未来へ進みたい、という思考を原動力としていた。また、研究開始当初は、自分と同じような経験を過去にして辛い思いをした人がいるのではないかと、いるのならば自分がその過去を肯定してあげたいと考えていたが、一番そうして欲しかったのは自分だったということに気づいた。

制作活動期間には、いくつかの壁にぶつかった。自分の創をさらけ出して言葉にすること、それを人に伝えることの恐怖である。そのせいで、活動の後半に差し掛かるまで、上手く他人に本研究の意義を伝えることができなかった。最初からそれができていれば、もう少し研究テーマについて深く探求できたかもしれない、懸念点と言える。

第6章 最後に

その昔、アドルフ・ヒトラーは通っていた絵画教室のユダヤ人教師に、彼の描いた絵をばかにされたことを根に持ち、それがあの大量虐殺の動機になったそうだと。

それを聞いた時、筆者は「怖い」と思った。血も涙もなく冷徹で、もはや人間の所業ではないことを平気で実行した人物が、途端に血の通った人間に思えたからだ。彼の負った小さな創がああ歴史的虐殺を引き起こしたのだと思うと他人事とは思えなかったからだ。

「自分が死にたい」ではなく、「相手にいなくなりたい」と思ってしまったことが少なからずあったからだ。

その時、筆者自身の中にある小さな創もそのまま放置していると、いつかどす黒く膿んで、暗く大きく育ってしまうような気がした。それを阻止するには、一度過去の創と向き合い、受け入れなければならなかった。そして、この研究はそれを実行する絶好の機会であった。

大学生になるまでの数年と本研究がなければ、筆者は一生、心の奥底にある真っ黒い気持ちに気づいていながら見て見ぬふりをしてゆっくりとそれを育て、いつか外に向けて爆発させてしまうかもしれなかった。

筆者の人生はこれで終わりではない。日常は続いていく。その途中で一生癒えない心の創を負うことになるかもしれない。中学生の時と同じように、生きていくのが嫌になることがあるかもしれない。そんな時、この研究で得たものはきっと力になるだろう。そして、この作品が筆者と同じように劣等感に苛まれて、明日を生きるのも億劫な人たちにとっての希望になることができるなら幸いである。

謝辞

この作品を制作するにあたり、関わってくれた皆様に感謝を申し上げます。迷惑や心配をたくさん掛けてしまった須之内先生、インタビューに気軽に応じてくれた4人の友人たち、藤沢先生、ゼミの仲間たち、北海道アルバイト情報社の千田様、島田佳奈さん、寒い中個展に足を運んでくれた方々、展示場所まで送迎をしてくれた母へ感謝します。

参考文献

- 1 Wikipedia/「エモい」 / 2024年11月26日
[/https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%A8%E3%83%A2%E3%81%84](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%A8%E3%83%A2%E3%81%84)
 - 2 藤原新也/『メメント・モリ』/三五館/2008年
 - 3 Shinker/Z世代に人気のSNS「BeReal」とは？始め方や使い方、特徴、機能、注意点について徹底解説！/2024年12月06日/<https://shinker.co.jp/bereal>
 - 4 富士フィルムスクエア/「エモい」ってどんな意味？由来から使い方まで詳しく解説！2024年12月3日/<https://fujifilmsquare.jp/column/23.html>
 - 5 浦野智佳/『情動を表現する切り口としての「エモい」 - 共感の氾濫するソーシャルメディアで - 』/ Core Ethics, Vol. 19, 2023年, pp.13-23.
 - 6 5に同じ
 - 7 Wikipedia/「ガールクラッシュ」 /2024年11月26日
[/https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%AC%E3%83%BC%E3%83%AB%E3%82%AF%E3%83%A9%E3%83%83%E3%82%B7%E3%83%A5](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%AC%E3%83%BC%E3%83%AB%E3%82%AF%E3%83%A9%E3%83%83%E3%82%B7%E3%83%A5)
 - 8 Wikipedia/「二次創作」 / 2024年11月24日
[/https://ja.wikipedia.org/wiki/%E4%BA%8C%E6%AC%A1%E5%89%B5%E4%BD%9C](https://ja.wikipedia.org/wiki/%E4%BA%8C%E6%AC%A1%E5%89%B5%E4%BD%9C)
 - 9 MAPPA/『呪術廻戦』/TBS系列, 2020年
 - 10 ボンズ/『僕のヒーローアカデミア』/TBS系列, 2016年
 - 11 MAPPA/『忘却バッテリー』/テレビ東京系列, 2024年.
 - 12 ぽぶりか (監督)/『数分間のエールを』/バンダイナムコフィルムワークス, 2024年.
- [第3章3.1で引用した画像(掲載順)]
wacca〇わっか. 「Dear.Memories」 [デジタルイラスト].2024年.
wacca〇わっか. 「夜、ひとりで聴きたい曲」 [デジタルイラスト].2024年.

wacca○わっか. 「Dr.Blue」 [デジタルイラスト].2024年.
wacca○わっか. 「Chill time」 [デジタルイラスト].2021年.
wacca○わっか. 「エンゼルフィッシュ」 [デジタルイラスト].2023年.
TV♡CHANY. 「♡」 [デジタルイラスト].2021年.
TV♡CHANY. 「🚗♫」 [デジタルイラスト].2024年.
タケウチリョースケ. 「ヒロアカの秋」 [デジタルイラスト].2024年.
タケウチリョースケ. 「かっちゃんと轟くん」 [デジタルイラスト].2024年.
タケウチリョースケ. 「家入さん」 [デジタルイラスト].2024年.
タケウチリョースケ. 「買い食い」 [デジタルイラスト].2024年.