



Title	カマは燃えている : 「 総合術」プロジェクト : 「ココ〈ボール〉ルームでになりたい自分になる」をかんがえる
Author(s)	小泉, 朝未; 高橋, 綾; ほんま, なほ 他
Citation	Co*Design. 2022, 11, p. 101-120
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/86417
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

カマは燃えている -「総合術」プロジェクト：「ココ〈ボール〉ルームで なりたい自分になる」をかんがえる

小泉朝未 (大阪大学大学院文学研究科臨床哲学修了、一般社団法人HAPS)

高橋綾 (大阪大学COデザインセンター)

ほんまなほ (大阪大学COデザインセンター)

松本渚 (大阪大学大学院文学研究科文化形態論専攻博士課程後期課程)

KAMA Is Burning: CO*Design Project ‘Performing your authenticity in Kamagasaki’

Asami Koizumi (Higashiyama Artist Placement Service)

Aya Takahashi (Center for the Study of Co* Design, Osaka University)

Naho Homma (Center for the Study of Co* Design, Osaka University)

Nagisa Matsumoto (Ph.D. Student, School of Letter, Osaka University)

本論は、2020年度開講科目「総合術／COデザインプロジェクト」にて実施されたプロジェクト「カマは燃えている：ココ〈ボール〉ルームでなりたい自分になる」の成立の経緯を報告し、大阪・釜ヶ崎という地域に生きるひとたちの多様な生き様がパフォーマンス表現として享受される場を用意することが、この地域での不定の生活の断面を見えるようにし、その歴史を生きる力を観衆に伝えたことを明らかにするとともに、こうした問題解決、復興、支援をめざすのではない、人間の表現文化の協働を生じさせる人文学による文化プロジェクトがもたらしうる社会の学びの意義を検討する。

This paper reports on the project “Kama Is Burning: Performing your authenticity in the Coco-Ball-Room”, which was implemented in the 2020 course “Art of Synthesis / CO Design Project”. Creating a stage where the diverse ways of life of people living in “Kamagasaki” area can be transformed to and enjoyed as a performance makes it possible to see precarious lives in this area, and convey the power to live in their history to the audience. In addition to this, the significance of humanities oriented “Project-based Learning” that creates collaboration between human expression cultures, rather than aiming at problem solving, reconstruction, and support is discussed.

キーワード _____ 釜ヶ崎、ボールルーム・カルチャー、文化プロジェクト、協働

Keyword _____ Kamagasaki, ballroom culture, cultural project, collaboration

はじめに

本論の目的は、2020年度に開講された「総合術／COデザインプロジェクト」にて実施されたプロジェクトのひとつについて、この科目のねらい、プロジェクトの生成過程を明らかにし、プロジェクト実施が大学と当該地域にもたらしうる意義について考察する。

まず、(1) COデザインセンターの教育プログラムにおける総合術の位置づけと本稿にて論じるプロジェクト型学習について説明したのち、2020年度に試行として実施されたプロジェクトのなかから、大阪、「釜ヶ崎」で実施されたプロジェクトの概要を述べる。つづいて、(2) プロジェクトの代表を務めた受講生の視点から、このプロジェクト成立経緯と実施内容について記述し、さらに、(3) それを支える役割であった教員と協力者も交えた視点から文化プロジェクトの意義について考察する。最後に、(4) 大学と地域コミュニティが連携するプロジェクトが社会における学びとなる可能性について論じる。

1 「プロジェクト」を通した社会の学びについて

1.1 COデザインセンターの教育プログラムと総合術について

現代社会において、網目のようにもつれあい、社会を構成している多様なひとびとによって生きられている課題について考えるためには、多様なひとびとが集い、対話に参加し、社会における潜在的な多様性を意識していきながら、ひととひと、問題と問題、知と知の〈つながり〉を認識し、協働することが求められる¹⁾。このようなひと・問題・知の〈つながり〉を生み出すことができるひとびとの育成と教育環境の創出に向けて²⁾、大阪大学COデザインセンターは、専門教育と並走するかたちで学部から大学院まで一貫した高度教養・汎用力教育プログラムを開発・提供している。学部生と大学院生に向けて開講する〈コミュニケーションデザイン科目〉では、問題となることがらを実際に生きているひとびとと出会うための「訪問術」、問題・課題をともに見、かんがえるための「対話術」、文字言語だけではない多様な媒体による表現方法を学ぶ「表現術」、問題・課題を読み解くための「リテラシー」、アクションに向けた協働作業を体験する「協働術」の5つの術を通して、ひととひとの〈つながり〉を認識・発見・形成することを体験し、分野と領域をこえて複数のプレイヤーでの社会的課題の理解と解決に向かうための基礎的な力の修得が目指されている。そして、大学院生のためのプログラム〈COデザイン科目〉では、専門のあいだ、社会領域のあいだの〈つながり〉を通して、複雑な社会的課題の解決に向けて協働し実践する力を修得するために、PBL（問題に基づく学習）およびプロジェクト型学習などによってチームを形成して現実の課題について取り組み、実践を導く「横断術」と「総合術」を提供している。

「総合術」は、他の6つの術を受講した者が、実際に地域社会のなかでプロジェクトを実施することを目的としている。規模の大小を問わず、受講者が実施のための目的設定や実務を担当し、実施地域との協働を達成しながらプロジェクトを遂行する。この総合術とプロジェクトをどのように既存のカリキュラム

と接続するかについては、まだ試行錯誤の段階であり、2020年度は試行プログラムとして実施された。

1.2 「社会の臨床」におけるプロジェクト

さらにCOデザインセンターでは、単独のプレイヤーでは解決の難しい社会課題に関して異なる分野・専門・立場のひとたちが手を取り合って解決に向けて取り組むことを目的として、特定の社会課題を見据えた高度副・副専攻プログラムに取り組み、「政策のための科学」「ソーシャル・イノベーション」「社会の臨床」の3つが設定されている。総合術では、これらのプログラムいずれかを履修した受講生が、さらに、みずからプロジェクトを構想・実行することが求められるが、試行プログラムにさいしては、高度副プログラム「社会の臨床」を履修した博士後期課程の2名が受講する運びとなった。

「社会の臨床」は、だれもが直面しうる、生きづらさとヴァルネラビリティ³⁾の背景にある問題について、それらを抱える当事者をふくむさまざまな立場のひとたちが協働して取り組むことを目的とし、異なる文化背景、出身地、病気や障害などの健康状態、ジェンダーや性、経済状態などを理由とした社会的排除に由来するテーマを扱っている。しかし、「貧困」「多文化共生」「ジェンダー平等」といった、既存の問題や課題として枠づけられるものよりむしろ、生きづらさを抱える人々たちの経験に焦点があてられる。社会の主流・標準とされるものからの変異という意味での「マイナー性」⁴⁾は、社会の抱える根本的問題について、たいせつな気づきや視点、生きるための知恵を与えてくれる。本プログラムは、こうした〈マイナーな生〉が育む知恵に着目し、それを受講者とともに見極め、さまざまなちがいを包摂する社会のための臨床の知を育成することをめざしている。

1.3 本稿で取り上げるプロジェクトと考察について

プロジェクト型学習において受講者がプロジェクトを遂行するあり方はさまざまである。たとえば、受講者どうしでチームを編成し、チームの協働作業を重視するもの、単独の受講者がリーダーとなり現地で協力者を引っ張って目的を達成するもの、すでに当該地域で行われている活動に参加しながら、現地での協働作業のなかでプロジェクトをかたちづくっていくもの、など、それぞれは取り組まれる課題と地域と受講者のマッチングで決められ、それらへの教員の関わり方も多様でありうる。プロジェクト型学習については、近年、初等・中等教育における総合的学習、高等教育におけるキャリア教育、リーダーシップ教育など、さまざまなカリキュラムにおいて導入され、教授法についてそれぞれ研究が重ねられているが（cf. 広石 2017、尾崎 2018）、以下本稿では、COデザインセンターの掲げる教育目標である、ひととひと、知と知の〈つながり〉をうみだす協働に焦点をあて、受講者のみならず、関与した教員、協力者、イベント参加者のすべてにとっての学びをもたらすプロセスという観点からプロジェクトを考察し、キャリア教育や人材育成という短期的目標には収まらない、大学と地域社会の協働と共創の可能性を問うことを試みる⁵⁾。

2020年度に開講された「総合術：COデザインプロジェクト」は、試行プログラムであり、受講者も2名のみであったため、受講者がチームを組んでプロジェクトにあたるという形態をとらず、受講生が個別

にプロジェクトの実施代表者となり、ゲストなどの協力者のほか、教員がサポートする体制がとられた。授業は、課題の検討と調査、プロジェクト準備、プロジェクト実施、事後の報告の4つの段階から構成され、この年度に実施されたプロジェクトは2件であった。プロジェクト実施に先行する準備段階は2名で協力して行われ、両者の取り組む課題の共通点であった、大阪という地域に生きる多様な住民について、文献研究や現地での聴き取りやミーティングが進められた。

本稿で詳しく報告するプロジェクトは、大阪、釜ヶ崎で実施された「カマは燃えている：ココ〈ボール〉ルームでになりたい自分になる」である。プロジェクトタイトルの「カマは燃えている」は、後に述べるように映画『Paris Is Burning』⁶⁾に因んで名づけられた。本プロジェクトは、受講生であった筆者の一人、松本渚が代表を務める「カマは燃えている実行委員会」によって行われ、授業を担当する教員ほんまと高橋のほか、これまでCOデザインセンターの教育プログラムを受講し、アシスタントとしてプログラムを補助してきた博士課程修了者（小泉）が協力者として実行委員に参画するほか、以下に述べる当該地域のひとびとから多数の協力を得て実施された。次節では、プロジェクトが一方向の計画通りに遂行されるのではなく、現地での多数の関わりの中から生成していくプロセスを明示するために、あちこちに寄り道しながら、プロジェクトを記述していく。

2 プロジェクト 「カマは燃えている：〈ボール〉ルームでになりたい自分になる」

2.1 プロジェクトの実施場所：釜ヶ崎について

本プロジェクトが実施された釜ヶ崎地域は、大阪市西成区に位置し、身分制の解体によって大大阪と呼ばれる近代都市を形成する過程でインナーシティの役割を担ってきた（吉村 2013:116-118）。1920年代以降は近代的工場労働力への道を閉ざされた単身日雇い労働者の労働市場の受け皿となり、高度経済成長期の1960年代以降は全国から単身の日雇い労働者が集められ「寄せ場」として機能し、彼らが寝泊まりするための簡易宿泊所が多く開かれた。大阪万博が決定し、関西一円の土地開発が進み、国の方針で釜ヶ崎に労働力を集中させ、日雇労働力の受け皿として再編させた1965年前後、生活保護等を活用して女性・子ども・家族等を極力地域外に移動させ、大阪府の労働行政による全国職安行脚が行われ、北海道から沖縄まで全国から次男三男を日雇い労働者として釜ヶ崎に誘い込んだ過去がある。釜ヶ崎が単身の男性労働力が密集する現代版「人足寄せ場」化していく過程でひとびとは全国各地から故郷を離れて仕事のために集住した。バブル期やリーマンショックを契機に、日雇い労働者たちの仕事が激減し、路上生活を選ばざるをえないひとや生活保護を受けて暮らしを成り立たせるひとが増えた。また現在の釜ヶ崎は、高齢化が進み、日雇い労働をしていた単身男性だけでなく、何らかの事情で家庭や故郷を離れ、この街に流れ着く、海外から来る、障害を持つなど、さまざまなひとたちが暮らしている。かつての日雇い労働者の町という背景からか、地域の人は初対面で出身地を

聞かない、名前や所属も問わないという暗黙知がある。釜ヶ崎で暮らすためにひとびとが自ずと学んでいく知恵である。故郷や家族構成、職歴など異なる背景をもつひとが共に暮らしていく作法がある町である。

2.2 プロジェクトの成立過程

2.2.1 はじまり

松本は、大学院で学びながら釜ヶ崎地域において十数年にわたって活動を継続している複数のNPOで働き、それらの組織がさまざまな目的をもちながらも、この地域の歴史・社会的文脈とそこに関わるひとりひとりの生き方の双方を重視する活動を間近で経験してきた。実行委員会はこのように地域で醸成されてきた風土を尊重しつつ、コミュニティのなかで出会うひとたちとていねいに対話しながらあたらしくプロジェクトを練り上げていくことをめざした⁷⁾。予備調査をすすめるなかで、松本は、釜ヶ崎を拠点に活動する紙芝居劇団むすび(以下、むすび)⁸⁾が「ゲストハウスとカフェと庭コロシアム」(以下、コロシアム)⁹⁾を会場に公演した際に出演者の一人であった詩人の長谷康雄さん¹⁰⁾と出会う。当時91才でまわりのすすめから、ほぼはじめて人前で女性装をしたという長谷さんのエピソードを知り、長谷さんにくわしく話をうかがうことにした。また、それに先立って、実行委員会では、異性装の文化実践のルーツのひとつであるアメリカの「ボールルーム・カルチャー」について調べ、映画『Paris Is Burning』の上映会をコロシアムで開きつつ、この映画をヒントに参加者を募ってみんなでになりたい姿になってみる、というアイデアを現地のひとたちと練りはじめた。

コロシアムを運営するNPO法人「こえとことばとこころの部屋」(代表 上田假奈代)は、釜ヶ崎の地域に根ざしながら、さまざまなひとびととであい、表現とまなびあいの場作りをおこない、釜ヶ崎芸術大学と銘打ち地域のさまざまな施設を会場に天文学や哲学や美学など年間100講座以上を開催している。コロシアムは地域住民である釜ヶ崎に暮らす元日雇い労働者や生活保護を受給するなど、社会的支援を必要とするひとが集う場であるが、しかしそうしたひとたちを支援する団体ではなく、釜ヶ崎地域の福祉・支援団体と連携しながら表現を軸に活動が続けている。そこでプロジェクトは、支援ではなく、参加者がみずから表現することを目的とするイベントを開催する方向で固められていった。

松本と高橋が長谷さんのアパートを訪問してこのアイデアを伝えた後に、ふたたびコロシアムに集って映画を観ながら、長谷さんがみずからの人生の話をされるのを聴いた。さきの女性装ではむすびのサポートのもとヘアウィッグをかぶってワンピースを着たが、「になりたい姿とはなにか」という問いへの答えは、戦前からの長い歴史を生き抜いてきた長谷さんにとって単純なものではなかった。長谷さんの置かれてきた状況をより理解するために、実行委員会は長谷さんが執筆した私小説『私生子』(2000年)や歌詞を読みながら、長谷さんが表現にどのように参加できるかについて本人となんども話しあった。

2.2.2 調査とイベントの目的設定

現地での映画鑑賞会と並行して、実行委員は、映画で描かれる80年代アメリカにおけるボールルー

ム・カルチャーについての文化研究に着手した。映画でドキュメントされるのは、ハウスミュージックのビートが鳴り響くクラブに集うボールの参加者たちが、ランウェイに見立てられた会場を歩き、審査員を前に各部門（「カテゴリー」）で披露するパフォーマンスである。性別や性的アイデンティティ、ヴォーギングや大げさなパフォーマンス、ファッションや身体的属性を効果的に見せるために定められた「カテゴリー」のもとで、参加者はそれぞれの属する「ハウス」を代表して精力的に競い合い、時には個人として競い合う。「カテゴリー」には、軍人、カレッジボーイ、白人モデルなどが含まれ、「ゲイの大袈裟な女装という古典的なスタイルの枠に収まらない多様さを示す」（魚住2018:4-5）のものであった。「ハウス」とは、実際の建物を意味するのではなく、さまざまな場所に住む構成員が、家族としてお互いに交流しケアを提供しあうオルタナティブな家族であった。「ハウス」はボールルーム・カルチャーの核となる社会的側面である。（Bailey 2013:5）。ボールが開かれてきたニューヨーク・ハーレムという地域には、白人社会の中で排除されてきたアフリカ系・ラテン系の人が集住し、セクシュアリティと人種との二重のマイノリティであり、貧困や孤立、HIV感染のリスク・恐怖¹¹⁾などに晒されていた。日本ではドラッグ・クイーンの表象だけが注目されがちだが、ボールルーム・カルチャーの背景にある抑圧されたひとたちの生きのびる手段として、それぞれのハウスでマザー、ファーザーと呼ばれる先達が、住む場所を提供し身の回りの世話をするコミュニティのなかで、表現行為が追求されていた。

ボールルーム・カルチャーが多様なジェンダー表現を練り上げ、異性装におさまりきらない、自由で解放的な自己の表現を追求していた事実を参照し、このプロジェクトでは、釜ヶ崎でさまざまな仕方で生きのびてきた人が、いまなりたい格好になり、それを周囲に観てもらおうことを通して自由を表現することをコンセプトとし、参加者を募った。松本が5年ほど働きながら関わりをもってきた釜ヶ崎地域にて、ひとびとのつながりを目的に活動する団体のネットワークに働きかけを行い、コッルームを訪れる人にも呼びかけ、近隣で活動する「ロカボを食べてHIVを知る会」（通称「HIVカフェ」）にも足を運び、趣旨を説明して参加を募り、計6名が主たる出演者が集まった。

2.2.3 プロジェクトの深まりと準備

参加者の共通項には、釜ヶ崎地域への関わりがあった。釜ヶ崎は日雇い労働者の街、ドヤ街として知られ、近年はジェントリフィケーションで話題になるが、単身男性高齢者の街¹²⁾とは異なる、近年の住民や支援者にもまだ知られていない側面をもつことがプロジェクトの過程で浮かび上がってきた。プロジェクトの一環として、地域史研究家の水野阿修羅さんの案内による釜ヶ崎の街歩きが企画され、以前から社会の中で周縁化された人々が流れ着き、暮らす場所でもあったことに参加者が触れることができた。鹿野・石田（2015）によると、戦前から男娼のいる地域として栄え、戦後は花街飛田の周辺には男性を相手にする男性装もしくは女性装の男性セックスワーカーも多く暮らし、街娼あるいはバーで働き、労働者から「おかまさん」として親しまれていた。1970～80年代にかけて労働者たちが発行した雑誌『労務者渡世』第14号は特集名が「おかま」であり、中には「おかまに逢えるところ」マップなども描かれており、近年のLGBTブームとは異なるしかたで、労働者たちにひとびとのジェンダーやセクシュアリ

ティの多様さが受け入れられてきたことが分かった。

実行委員はメインの出演者ひとりひとりにプロジェクトとイベントの目的を説明し、それぞれのパフォーマンスがはじまる前に出演者とパフォーマンスについて紹介するためのビデオを見せることを目的に、許諾をえてインタビュー映像を撮影した。インタビューでは、それぞれのなりたい姿をともに探り寄せながら、日常的な関わり合いでは聞くことのできないセクシュアリティ、出自、家族との関係などについても聞くことができた。なりたい姿が明確にない人も、衣装やメイクの補助を依頼した美術家でドラッグ・クイーンのヴィヴィアン佐藤さんが相談に乗るなかで格好のイメージを固めていった。

パフォーマンスを支える音楽は、長谷さん作詞作曲の「おかま人生」「大阪おかま野郎」「人生ふらつと」をほんまが編曲・録音したものを使用するほか、それぞれの出演者の希望に即した歌をオリジナルで作曲・録音した。「おかま」という言葉は、これまで日本で差別的な文脈でつかわれてきた歴史のある表現だが、出演者の中には長谷さんのように「おかま」を自らの表現として積極的に用いるひともいれば「おかま」と聞いて過去のつらい経験を思い起こすひともいた。また「おかま」と呼ばれてきたひとたちは様々でゲイ男性なのかトランス女性なのかという今日知られる用語で単純には区別できない(伏見(他)2002)。長谷さんの歌詞に登場する「おかま」ということばは固定的なアイデンティティというよりは、流動的で移行的な存在を言い表す歴史的な背景を背負うことばであり、英語圏の“queer”ということばがもつ規範への不服従や多様性の肯定に近い意味合いをもつと捉え、その含意をイベントでも表明することになった。

このように、プロジェクトは実行委員とココールームスタッフを含むひとびとの有形無形の協働作業で進められた。教員の高橋が一ヶ月ココールームに滞在し、松本とともに、出演者の家を訪問し、むすびの活動日にお邪魔し長谷さん以外のメンバーにも企画概要を説明し、準備日を設け、ココールームで実行委員と出演者が打ち合わせや衣装合わせをしながら進めていった。芸者のかつらは、むすびのマネージャに借り、当日はココールーム代表の上田假奈代さんに着付けをお願いした。そうちゃんの車やたけちゃんの衣装の装飾など小道具の制作はその場に居合わせたココールームのスタッフや宿泊客が手伝うこともあった。当日のサポートスタッフには、学生らに参加を呼びかけ、事前に釜ヶ崎の町歩きをしながらプロジェクトの趣旨を伝えた。以上が2020年12月から3ヶ月間で進められた。

2.3 イベント当日の様子

2020年年末からの新型コロナウイルス感染拡大による非常事態宣言の発令下、イベント実施そのものが危ぶまれたが、宣言解除を待ってなんとか実施に漕ぎ着けることができた。2021年3月7日、イベント当日は感染予防対策として会場の半屋外のカフェに集う観客を関係者のみに制限して、“YouTube Live”を使用して配信を行うことにし、カメラクルーがカメラリハーサルのために準備に入った。

オンライン配信となり、時間の制約もきびしくなったことから、イベントの趣旨をくわしく解説したパンフレット「カマボールをより楽しむために」をCOデザインセンターの告知サイト¹³⁾に掲示した。ココールームのカフェの配置はそのままに、キッチンの前の通路からカフェエリアを抜けて庭にでるまでの10メートルほどを

ラインウェイに見立てた。出演者は事前に知らせた時間に合わせて会場に入り、みずから用意した衣装に着替え、ヴィヴィアン佐藤さんのサポートで化粧をし、ランウェイでのパフォーマンスを振付の富塚絵美さんに相談しながら作り上げた。

当日のパフォーマンスは二部で構成され、司会による主旨説明、ボールカルチャーの解説のあと、つぎに登場する出演者のビデオを3分ほど上映し、その後司会の呼びかけから音楽がはじまり、それによって出演者によるパフォーマンスが4～6分繰り広げられ、最後は審査員のコメントでしめくくられた。ボールの形式に従って審査員が招かれ、美学者の田中均さん、詩人の上田假奈代さん、ドラッグ・クイーンのヴィヴィアン佐藤さんが、出演者のパフォーマンスをそれぞれ肯定的に批評するコメントを行った。

以下に、主要な出演者となった6名について簡単に紹介する。パフォーマンスのトップバッターを務めた「かずおちゃん」は、インタビューにて「人間はもうええわ」と言いつつ、さまざまなことを人から言われてきたが「かずおちゃんというジャンル」で行きたいとして、ドラッグ・クイーンをイメージした衣装や頭上を飾る蓮子の花を自身で調達し、ヴィヴィアン佐藤さんによるドラッグメイクで装飾してランウェイを踊りながら観衆を魅せた。【写真1】「ゆうちゃん」は、人の目を気にしながら生きてきた、やるなら思い切りやってみたいとのことで、女性装をするブッチクイーン¹⁴⁾を演じることになった。わざとヒゲや足の毛を残したまま、網タイツを履き、金髪のウィッグとヴィヴィアン佐藤さんが用意したミニスカート衣装とヘッドドレス、長谷さん作詞・ほんま編曲の「大阪おかま野郎」をBGMにランウェイを踊り歩いた。「そうちゃん」は、「健常者として女の子とデートする」という理想を語ってくれたため、当日は車に乗って登場し、パステルカラーのカツラをかぶり、踊って観客へのファンサービスをするK-POPアイドルを演じた。「たけちゃん」は、少年時代に父親に連れられた映画館でよく見た嵐寛寿郎作品のファンである。彼は嵐寛寿郎扮する



写真1 会場のカフェの通路で演じる「かずおちゃん」

明治天皇になりきって、劇中のセリフを力強く唱えてゆっくりとランウェイを歩いた。【写真2】“消しゴムさん”は、人生の激しい浮き沈みを経験した後釜ヶ崎に流れ着き、当日はかぶき者であり、まっすぐに生きた者として前田慶次郎になることを望んで、自ら衣装、お面、なぎなたを手作りして演技した。そうちゃん、たけちゃん、消しゴムさんの3名はボールルーム・カルチャーにおけるジェンダー表現としてはシスジェンダー男性が男らしさを表現する“Trade”にあたる。このプロジェクトが始まるきっかけとなった長谷さんは、この先、女性の姿で生きていきたいわけではないが、芸者の姿になりたいと語った。トリをつとめたパフォーマンスでは長谷さんの希望により紙芝居劇団むすびの仲間であるハルさんが横で舞い、長谷さんは自身の作詞作曲「おかま人生」を歌い上げた。



写真2 パフォーマンスを終えて審査員からのコメントを受ける“たけちゃん”

イベントの開催にあたっては、どのような形でコクルームを会場にした企画に地域のひとたちが参加できるかということが最優先に考えられた。釜ヶ崎にボールで演じることをめざす「ハウス」は存在しないが、むすびやHIVカフェ、コクルームがこれまで釜ヶ崎地域で根を張った活動を重ねてきたことを讃える意味で、「ハウス」をメタファーに使い、「ハウス・コクルーム」といった表現を用いた。不特定多数のひとたちに対するよりも、出演者それぞれが属するコミュニティの人が見に来てくれることが優先され、当日は地域内の出演者の関係者が実際に手伝ったり、観客として足を運んだりしてくれた。

2.4 イベント実施後

直前に新聞記事でとりあげられたこともあり、YouTube配信の同時視聴数は約160回にのぼった。実施アンケートをみると、釜ヶ崎を訪れたことがないひと、ほとんど訪れたことがないひとを合わせると

69.9%で、プロジェクトの趣旨に興味をもったので参加したというひとが86.7%、釜ヶ崎に多様な性的志向・ジェンダーアイデンティティをもつひとが暮らしてきたことを知らなかったひとが60.2%だった。結果として、多くのひとたちに釜ヶ崎に生きるひとたちの姿を伝えることができた。また、イベント内容については概ね好評で、出演者のパフォーマンスに勇気づけられた、という声が多数を占めた。

感想では異性愛にみえる出演者がいるのはいかなものか、という疑問も呈されたが、それについては、ニューヨークのボールルーム・カルチャーについての一面的な理解が日本で広まっていることが背景にあると思われる。ボールルーム・カルチャーでは、SOGI非典型¹⁵⁾のマイノリティが主役となるのはもちろんだが、“Women”（レズビアン/バイセクシュアル/ストレートのシスジェンダー女性）、“Men/Trade”（ゲイでないシスジェンダー男性）などの性的指向がさまざまに入り混じったカテゴリーも存在する包摂的というべき実践が繰り返られていた。（Baily 2013:36）パンフレットを通して、釜ヶ崎の知られざる歴史やボールルーム・カルチャーとの関連性を知るための情報も提示されている。

また、当日の配信映像と事前インタビューをまとめた映像作品¹⁶⁾を制作し、2021年6月に、出演者と実行委員、関係者らで集い、上映して感想を語りあった。出演者や観客からは直後から、「ぜひまたやってほしい」という熱い声が実行委員に寄せられ、今後も、この映像作品の上映会を通して、あらたな出演者希望者が集まり、継続的な発展をみせる可能性も十分に考えられる。

3 プロジェクトにおける協働

本章では、受講生に加えて支える役割であった教員と協力者も交えたプロジェクトにおける協働の意義について考察する。

3.1 出演者を支えるひとたち

2.2に述べた通り、プロジェクトのはじまりは釜ヶ崎の地縁によって進んでいき、なにがプロジェクトの目的になるのかは外からあらかじめ設定せずに、関係者と交流を重ねながらアイデアが練られていった。準備期間中に偶然プロジェクトの場に居合わせたために関わったひとやそこで生まれるアイデアも多くあった。参加した出演者や関係者にとってこれが大学の教育プロジェクトであるか、地域のアートプロジェクトであるかということは重要ではなく、ただそれぞれが「おもしろい」「楽しそう」と感じるかどうかで出演を決意していったように見えた。実行委員と出演者とそれぞれが属するコミュニティどうしの交流が、イベントを通して見えることになった。

ボールルーム・カルチャーのあるハーレムと釜ヶ崎の時代背景の違いを踏まえ、今回のプロジェクトは労働者に限らず、住民、訪問者が多様化しているいまの釜ヶ崎の状況に応え、釜ヶ崎で暮らすひとたちに対して、支援するのではなくともに表現の場をつくるためのプロジェクトメンバーとして関係した。釜ヶ

崎で暮らすひとは単純に支援を待っているわけではない。必ずしも困りごとを抱え、支援を必要とするのではない。釜ヶ崎で生きるということは、その地でどういう楽しさを作っていくかを探究することでもある。実行委員はそこに参加して、それぞれの生を表現する意味を考えた。同時に、釜ヶ崎を生きてきた多様なひとびとの生活・文化や、人種や社会階級などの交差するボールルームの歴史を紐解きながら、ジェンダーとセクシュアリティの潜在的な力が浮び上がってきた。長谷さんが女性装をすることは単に「異性装」の表現であると捉えられるものではない。生い立ちが書かれた私小説や詩、語りを通して長谷さんという存在を歴史的に考えていくことではじめて、いま長谷さんが芸者を演じて歌う意味を解釈することが可能になる。しかしイベントという時間の制約内では、長谷さんに限らずインタビュー映像とパフォーマンスで、観客にそれぞれ感じ取ってもらえない。パフォーマンスとは、観衆とともに創り上げられるその場限りの表現であるとともに、それ自体が演者にとっての生の舞台となり、生の一部となっていく。その表現がふだんの姿とどう違うかは問題ではなく、その表現が当人と周りの者をいかに生き生きとした自分のものに変貌するのか、である。

上田假奈代さんは準備期間のコルუმの様子を見て「文化祭のようだ」と言った。関わるひとびとと協働して準備を重ねて、関係者が鑑賞するなかで舞台に立つ。それはということなのか。コルუმは表現の訓練をしていないひとたちがいくつになっても自由に表現でき、その表現が受けとめられる場所としてある。コルუმに来るそうちゃんを気にかけて、ケア的な関わりを重ねてきたコルუმスタッフが、そうちゃん自身が一生懸命なりたて姿の準備をして、ランウェイを歩いた姿を見て勇気づけられたという出来事があった。コルუმを会場にして行ったカマボールは出演者の表現を、関係者が観客として鑑賞することで成立する、文字通りの「文化プロジェクト」だった。

これは釜ヶ崎という特別なまちでだけ開かれるものなのだろうか。カマボールは釜ヶ崎で暮らす長谷さんの人生と重なるパフォーマンスに、困難な状況を生きのびることが多面的に現れ、それは文化祭のように、出演者と日常的に関係する人、観客が準備も含めて身近に関わりあうことで実現した表現の形であるとともに、文化実践を成立させるための有形無形の労働のシェアリングであった。釜ヶ崎の地域との関わりがそれぞれの出演者の背景にあるが、周縁化された状況にあるからといって必ずしも「支援」が必要とは限らない。みずからではどうしようもないことに関して、たしかに支援を受けられるのは重要なことであるが、一方で、支援を受けたからといって必ずしも幸せになれるというわけではない。自分を表現する者と、それを受け取る者の間に、コミュニティを超えた、普遍的な関係が生じていたからこそ、映像配信の視聴者にもなにかが届いたのだろう。

3.2 アートの実践からみた協働

実行委員メンバーの小泉は、芸術学、芸術実践論を専門としながら、現在は京都でアートコーディネーターの人材育成プログラム対象者としてフルタイム勤務しており、当初は予算の管理や、イベントに関わるさまざまな協力者との調整を行うアーツマネジメントの役割¹⁷⁾を担うために実行委員会に参加した。他の実行委員会メンバーに比べると物理的に釜ヶ崎に身を置く時間を限定せざるを得なかった小泉は、

プロジェクトの文脈・コンセプトをメンバーに都度確認し、協力者への説明の時間を作ったり、告知のための文章を校正したりすることに取り組んだ。

本プロジェクトの意義を考察するにあたり、インタビューや地域のリサーチをもとにパフォーマンスを構想した点から、アートプロジェクトの一種として論じること可能だろう。現代美術史の文脈では、美術館や画壇など権威的な美術制度のもと制作される芸術作品に批判的に応答する形で社会的実践や日常の実践に接続するアートの実践が行われていることが明らかにされている。近年では、ソーシャリー・エンゲイジド・アート、ソーシャル・プラクティス、アートプロジェクトなどと呼ばれる芸術実践と研究が進んでいる（山本2019,エルゲラ2015, SEA研究会2018）。

このプロジェクトの独自性は、実行委員会から地域やコミュニティの特徴や課題に基づき作品制作することに長けたアーティストに企画やコンセプト作りを委託するという方法を取らなかった点が挙げられる。大きな特徴は、実行委員会が関係者に協力を呼びかけながら、釜ヶ崎に生きる出演者らの生き様を聞き、彼らにとって生きてきた記憶や性にまつわるさまざまなことがどのような意味を持つのかを一緒に言葉にして確かめ、なりたいたい姿について具体化していったことにある。そうしたプロセスのなかで実行委員会が注意を向けていたことについて、丁寧に記述する必要があるだろう。

プロジェクトを立ち上げる際に参照した「ボール」という文化実践のイメージは、映画『Paris Is Burning』であったり、クラブで行われるドラッグ・ボールであったり、受け取るひとの経験によってさまざまである。実行委員会では、「ボール」の歴史的背景を文献などから読み解いた上で、出演者らの状況に沿って「ボール」を捉え直し、表現形式として流用するという共通認識があった。

たとえば、魚住（2018:9-10）は、『Paris Is Burning』を分析する中で、ボールの「カテゴリー」別のパフォーマンスで追求され審査された、本物らしさ（Realness）は、“有色”のパフォーマーらが同性愛嫌悪とともに人種差別による現実を「生き延びる手立て」であったことを指摘している。トランスジェンダーであることやゲイであることなどSOGI非典型であることを見抜かれない「パッシング（passing）」は彼らが実際に生き延びる上で必要なことだった。それは白人中心のドラッグ・ボールで、ゲイ男性が派手に着飾り『「性」をあえて作りものに変貌させようとする』『「作りものの性」から『新たな性』を模索しようとする』側面があるのと対照的であるという¹⁸⁾。

その一方で、実行委員会では、2.2で触れたように異性装に限定せず、「なりたいたい格好になって自由になる」というコンセプトの方に重点を置いた。松本と高橋が聞き取ったのは「苦難、喪失、屈折、病気や障害、差別や排除」といった出演者らの経験であり、「輝いていた時代・自分への思慕、このように生きていきたいという願いの表現、囚われから解放されるための手段、死ぬ前に一度はしてみたい格好など、様々な意味を持っている」ということだった¹⁹⁾。「ボール」の形式だけを重視し、本物らしさを追求することで、出演者らの「なりたいたいもの」の範囲を制限して、本物らしくはなれないから「なりたいたいものを諦める」ということでは「なりたいたいもの」という理想が育まれた出演者らの経験が否定されかねない。

このように「ボール」の実施されていたハーレムの地域性や歴史の文脈を読み込みながら、出演者の状況に合わせた選択をすることは、ともすればボールカルチャーの「盗用」もしくは出演者らの経験の

「消費」どちらかの極に振れないようにプロジェクトを進行していく上で重要なプロセスだったと言える²⁰⁾。

出演者らが自らの生を語り、見せることは、パフォーマンスであるだけでなく、そうした表現を私たち自身がどのように受け取り、応答するのかという問いかけを含むものと実行委員会は捉えていた。実行委員会のメンバーが新たな歌として作曲を行い、みんなで歌えるようにする、実行委員会メンバーもイベント当日司会として、コメントを担ったり、になりたい姿でのパフォーマンスを行ったりするなど幅広い意味での新しい表現を作り、応答することが試みられた実践であった。このように、本プロジェクトはCOデザインセンターのプログラムの趣旨とも呼応する、さまざまなひとへ協力を呼びかけ、互いの知を持ち寄り、表現をしあう協働の実践だったと言える。

イベントの当日は、出演者らが鏡で自らの顔を見つめ、他人に顔を触らせ、「になりたい自分」になって、普段は彼らを支えるコミュニティのひとびとに見せる姿を拝見することになった。出演者はインタビューを撮った時とも、日常で見かける姿とも違う、豊かな表情を見せて踊ったり、歌ったり、セリフを言って堂々としていた。出演者らが顔という、もっとも個人をアイデンティファイし、性的でもあり、脆弱な部分を委ねることができたのは、それまでに作られた実行委員会や協力者との関係性に基づくものであるだろう。観客は、ひとびとの手を介して表現が成立すること、パフォーマンスを通じてその表現が実行する本人の生と接続していく過程を見ることになった。それは、審査員の田中均さんが、出演者の一人へのコメントとして「ありがたい」という言葉を残したように、他者への信頼と自己の解放が対になって可能であることを示唆するものであり、出演者のみならず、観客、関係者、ここに関わった人たち全てをエンパワメントする可能性を持ったものであった。

4 プロジェクトはいかに論じられるべきか

4.1 プロジェクトの「評価」をめぐる

担当教員は、本プロジェクトをサポートしつつ、実施代表者をつとめた受講生の取り組みを細部にわたって観察してきた。授業目標の「達成度」としてのこのプロジェクトに関わる評価を行うならば、1. 実施地域における表層的な事象の深層にあるものにどれだけ根ざした活動がつくられたか、2. 実施者の独善にならず、関与者とのていねいな関わりを通してひとりひとりの関心に結びついた協働がどのように生まれたか、3. 受講生は協働のなかでどのような役割を果たしたか、4. プロジェクトの成果を第三者はどのように受けとめたか、という視点があげられるだろう。

1の点については、「単身労働者・生活者」の「支援」という枠組みにとらわれない、この地域に住みながら支えあうひとりひとりの個性と力をパフォーマンスとともに浮かび上がらせることができたこと、2については、数ヶ月におよぶ出演者やそのコミュニティとの交流を通してイベント企画の意図をねばり強く説明し、イベントに向けた思いを聴き取り、それを形にする手助けがなされた。また、出演者がやりた

いことを自身で成し遂げるために、受講生はこまかなやりとりと調整を図り、メイクや振付などの専門的サポートを用意し、出演者ひとりひとりの思いを実現するための協働を現場で引き出すことができた。3については、受講者はコンセプトから実施までをひとりで導くタイプのリーダーシップではなく、むしろフォローシップに徹することで、関与者のこまかなニーズに応答し、教員や専門家の助言を的確に活かしながら、結果としてイベントの中核的な役割を担った。4. 出演者や協力者の満足を引き出すのみならず、配信映像を観たひとたちが、この地域に生きるひとたちの個性に触れ、揺さぶられ、元気づけられた。²¹⁾ また、多くのイベント視聴者に、釜ヶ崎に生きるひとたちのステレオタイプではない姿を伝えることができた。後日、イベント記録動画をCOデザインセンターの開講科目「マイノリティ・ワークショップ」でも受講者が視聴し、同様の感想を得られたことから、今後、このプロジェクトに触れるひとびとに相当のインパクトを与え続ける可能性は十分あるだろう。

しかしながら、以上のことはあくまでも「授業」という形式を前提としたうえでの学習者の到達度についての評価であり、プロジェクトの評価としては十分とはいえない。なぜなら、地域コミュニティと協働を試みる「文化プロジェクト」であるならば、授業の受講生のみならず、教員やプロジェクトに関わったひとたちも含む関与者すべてに、どのような学びが生まれたのか、それはどのように継続されるのか、ということもまた、考慮されなければならないからである。

このプロジェクトの特徴は、プロジェクトの目的を外からもちこむのでも、また、有力な専門家に委ねるのでもなく、地域に潜在する支えあいの力を、イベント制作を通して見えるようにし、出演者を支援の必要対象ではなく、自分自身を生き切る表現者として伝える「ボール」という文化装置を仮設し、多数の協力を得ながらそれを実行できたことにある。たとえば、近年日本でも注目されはじめた、SOGI非典型のひとたちが直面する人権課題について、「支援」や「理解」が必要な「対象」として扱われることが少なくない。SOGI非典型であることに、社会的障壁や生きづらさがともなうことは事実であるが、しかし、そのような障壁や生きづらさだけをとりあげ、悲劇的な人生として描くことは一面的であるだけでなく、きわめてステレオタイプな「マイノリティ像」=対象に押し込めることにほかならない。ボールカルチャーをトランス・カルチュラルな視点を通して釜ヶ崎という地に接木し、出演者も協力者も、そして実行委員も含み込む「みずからを表現する主体」があらわれる場の可能性を具体的に描いてみせたことは、プロジェクトが大学の授業という形式を超えて社会に対して行う問いかけとなり、今後も記録映像などを通して、この問いかけについて社会のなかで探究がつづけられるべきであろう。

4.2 プロジェクトを通してみえてきたこと

釜ヶ崎に生きるひとたちは、じつに多様であり、マスメディアや研究において取り上げられるのはその一部にすぎない。この地域が、花街・飛田に隣接し、戦前からSOGI非典型のひとたちにとってゆかりのある地であることは、鹿野・石田の研究を除いてほとんど知られていない。また、プロジェクト準備段階において実施した街歩きでも明らかになったように、このような歴史を窺い知ることのできる街並みは開発によって破壊され、釜ヶ崎に生きたひとたちの痕跡は抹消されていく。他方で、HIVカフェのように、

SOGI非典型と典型のひとのほか、さまざまなひとびとが交流するためのあたらしいコミュニティ活動も根づいている。このように、ひとびとが生きてきた、いま生きている「知恵」は、外部からは見えにくく、むしろ外から切り取られた「問題」ばかりが語られやすく(上田2020)、「貧困」や「社会的孤立」といったかたちで社会課題として取り上げられ、しかも、「困難」にあるひとを「支援」するという文脈で語られることが多い。大学などの組織が「教育」を目的にした「フィールド」として、こうした地域やコミュニティに関わることには、幾重もの注意と慎重さが求められよう。ひとびとの生存に関わるのであれば、なおさら、教育研究のために試行錯誤がなんでも許されるわけでもないことに留意すべきである。「知っている者が知らぬ者を教えるためには、まず知っている者がけっしてすべてを知っているわけではないこと、つぎに、知らぬ者が何も知らぬわけではないことを知る必要があるのだ。」(フレイレ2011:264)

このプロジェクトでは、実行委員である松本が大学院生でありながらこの地域で働き、ふだんから声をかけあったり、雑談を交わしたり、あるいは一緒に困りごとを考えたりしてひとびとと関わってきた経験を糧にして、「困難」と「支援」ではなく、地域に生きるひとたちの多様な「生き様」に触れ、それに魅了されつつ、表現として享受される場をつくることが目指された。そこには、このプロジェクトの背景のひとつとなったプログラム「社会の臨床」の理念である「生きる知恵を学ぶ」ことが、受講生のみならず、プロジェクトに関わったひとびとに対しても開かれていることを意味する。また、いま釜ヶ崎に生きているひとたちの関わりから、変動するこの地域の歴史の断面を顕にさせつつ、その歴史を生きるパワーを発信できた、という事実は、「問題-解決」「困難-支援」「地域再生」などの既存の図式を揺さぶる人文学の挑戦をコミュニティとの関わりを通して具体化するものであり、人間の表現文化を動的に探究する大学の社会への関わりとして、ひとつの可能性を提示している。

プロジェクト型学習にかぎらず、「プロジェクト」とは一般に、形のないものに形を与え、内部外部の資源を有効に活用して一定の成果を導き出すことを目標にされることがほとんどである。しかし、そのような意味でのプロジェクトは「何のため」は定められたとしても「だれ」のためになされるのであろうか。この試行プログラムを通して、受講者と教員そして出演者、協力者がともに取り組んだのは、その瞬間を「楽しむ」ということであった。そして、それは居合わせた関係者やイベント視聴者にも伝えられ、記録動画の視聴者も含めて、観客や動画視聴者との間接的な協働も成立していた。表現とはまさに表現を受けとる者との相互作用と協働にほかならず、それがあつた社会的文脈をおびてなされるときには、なんらかの倫理的価値をもつ²²⁾。もちろん、この教育プログラムとして実施されたプロジェクトについて、目標、資源、計画、分担、成果という指標によって別様に評価を加えることもできるかもしれない、作成された記録動画も成果としての意味をもつといえるだろう。しかしそれだけでなく、ひとびとの協働を通してうみだされる文化プロジェクトは、まさしくプロジェクトに関わった教員を含むひとたちのなかに、そして、このようなかたちでのプロジェクトを通した社会の学びの可能性として、確実に蓄積されていくだろう。それは、「人材育成」という現代のコンテクストを大きくはみだし、ともすれば知と社会とが抑圧してしまう人間性をとりもどす教育学(フレイレ 2011)を地域コミュニティと大学のあいだで復活させる、ちいさな一歩になりうるとともに、大学と社会の学びの協働としてのプロジェクトのありかたについての議論を開くものである。

註

- 1) たとえば、災害や事故などにおいて生じた「被害」や「被害者」とは何か・だれかを認識し、語り、可視化してくためには、当事者がことばにならないことばを聴きあう場を設け、当事者の知と研究者を含むさまざまな関与者の知を媒介する作業が不可欠となる。八木 (2019) は、このような対話の場をつくる実践者を「媒介の専門家」と呼び、ここでいう〈つながり〉を生み出す意義を述べている。また、本稿がふれるSOGIの多様性(注15を参照のこと)に関わる問題も、社会・文化・歴史の背景、諸制度、学術の知、ひとびとの生がからみあうなかで形成されている(cf. ウィークス:2015)。
- 2) 特定の分野において地域社会と連携した大学教育を実施する「サービス・ラーニング」やプロジェクト型学習についての研究や事例は2010年代になって多数報告されているが、他分野・他領域にまたがり、短期的な解決が見込めないような諸課題についての地域連携型教育については、教育実践例がさきわめて少ない。大阪大学における取り組みの例として、島田ほか(2020)があげられる。
- 3) ヴァルネラビリティとは、「可傷性」「傷つけられやすさ」「攻撃誘因性」などと訳される概念であり、当事者の位置する社会の権力構造において相対的に変化する、傷つけられたり攻撃されたりする「度合い」、として理解されている(cf. バトラー:2015=2018)。
- 4) ここでいう「マイナー性」とは、劣位に置かれる集合・状態としての「少数者」を意味するのではなく、ジル・ドゥルーズとフェリックス・ガタリによる、支配の構造に変化をもたらす契機としての「生成変化、あるいはプロセス」(Deleuze & Guattari 1980=1994:335)という意味で用いられている。
- 5) こうした試みの背景として、パウロ・フレイレの「対話」による「課題提起教育 Problem-posing Education」(フレイレ 1979、原 2011、佐藤 2016)などの社会教育の実践があり、こうした社会参加と社会変革のための教育とCOデザインセンターの教育プログラムとの関わりについては、後に考察する。
- 6) 邦題『パリ、夜は眠らない』1990年製作、ジェニー・リヴィングストン監督作品。ニューヨーク・ハーレム地区のボールを撮ったドキュメンタリー映画であり、ボールルーム・カルチャーを世界に知らしめるきっかけとなった作品である。
- 7) 実行委員会は、学術的な調査ではなく、「サイト・スペシフィック」と呼ばれる、アーティストが特定地域の風土や歴史的文脈を重視し、コミュニティのなかで対話しながらプロジェクトを練り上げていく現代アートの手法を参照した。サイト・スペシフィックとは、その場所に帰属する作品、置かれる場所の特性を活かした作品やプロジェクト、あるいはその性質や方法を指す。熊倉(2015:31)によれば、日本における「アートプロジェクト」は、社会問題に直接取り組むというよりも、「手作業を呼びかけるという穏やかな手法で、人々の間に新しいコミュニケーションの回路を生み出し、継続させてゆく」という特徴をもつ。(cf. 加治屋2016、田中 2020)
- 8) むすびとココラムの関わりについては、中川(2013)第2章を参照。

- 9) ココルームと釜ヶ崎の関係については、上田(2016:228-239)に年表と地図によって詳しく記載されている。また、ココルームが位置する「飛田本通商店街」の近辺は、『労務者渡世:特集おかま』(1976)によると、女性装のセックスワーカーたちと「逢えるところ」でもあった。
- 10) 「長谷康雄」は詩人、作曲家としての名前。長谷さんは仕事をしながら、詩や小説、歌の作詞などの表現活動を長年行ってきた。
- 11) 周知のように、1980～90年代のアメリカは、HIVの感染者が急増したいわゆる“エイズ・パニック”の時代である。
- 12) 釜ヶ崎(あいりん地域)の住民の83.2%が男性、高齢化率が40%(2010年国勢調査)、世帯構成は1.13人(2015年国勢調査)。
- 13) パンフレット「カマボールをより楽しむために」<https://www.cscd.osaka-u.ac.jp/co/images/baeb5faeb706b9dd923d634ae1701bcc487196d7.pdf>
- 14) ブッチ・クイーン(Butch Queen)とは、ゲイまたはバイセクシャルの男性として生活しているシスジェンダー男性で、男性的か超男性的、または非常に女性的であるか、またはその両方の装いを身にまとう(Baily 2013:23)。
- 15) “SOGI”とは、Sexual Orientation(性的指向)とGender Identity(ジェンダー・アイデンティティ)の多様性を意味し、そこには異性愛者や性別に違和のないシスジェンダーも含まれるため、これまで性的マイノリティとして称されてきたひとたちと対照して、前者を「典型」、後者を「非典型」とあえて区別し、SOGI「典型」のひとたちのもつ規範性と特権性を明らかにする。
- 16) 重江良樹監督制作「カマは燃えている:ココ(ボール)ルームでになりたい自分になる」
- 17) アーツマネジメントとは、アートと社会との関係を作り出す仕事・活動のことである(cf. 文化庁2007)。今回のイベント会場となったココルームは「であいと表現の場」をひらき、表現活動の企画運営、広報、関連団体とのネットワークづくりなどをアーツマネジメント、「表現活動を生み出し形にする仕事」として人材募集などを随時行っており、表現とネットワークづくりを通じて支援やケアの実践とも近接する活動として、方法論などがさらに議論されていくことが望まれる。<https://cocoroom.org/2021/01/15/%E3%82%B3%E3%82%B3%E3%83%AB%E3%83%BC%E3%83%A0%E3%81%A7%E3%81%AF%E3%82%B9%E3%82%BF%E3%83%83%E3%83%95%E3%82%92%E5%8B%9F%E9%9B%86%E3%81%97%E3%81%A6%E3%81%84%E3%81%BE%E3%81%99/>
- 18) Bailey(2011:366)も有色のボールメンバーらはパフォーマンスを通じて、ジェンダー・セクシュアリティにおいてノンコンフォーミングであることを目立たないように自分を表現すること、“passing”を獲得することは、都市空間での差別や暴力を避けるために必要な戦略だったと指摘している。
- 19) 注13を参照。
- 20) 出演者の一人である長谷さんは、カマボールへの出演をきっかけにメディアからの取材を受けることが増えたが、記事見出しで「92歳、同性愛の男性が告白 『ずっと独りで生きてきた』」(共同

通信21/7/10記事)「女になりたい」(朝日新聞夕刊21/3/5「91歳『死ぬ前に女に』)」といったキーワードで取り上げられることになった。こうした記事は、長谷さんの語りに現れるキーワードのみを見出しに抽出することで、実行委員会のインタビューに見られる自身を「僕はゲイと言うよりかは、トランス(ジェンダー)や、どっちでも変われるトランスや、ゲイとはちがうのよ」という表現や、長谷康雄作「おかま」で触れられるような「おかまは男になれへんし、おかまは女になれへんし／おかまはおかまでええやないか」といった性自認の複雑さを捨象する見出しであると言える。出演者らの語る経験を切り取り、文字や映像にすることは常にこうした経験の消費、搾取という危険性を孕んでおり、表現と倫理の観点からもっと議論されるべき点である。

- 21) たとえば、この総合術のもうひとつのプロジェクトであった「対話フォーラム:あらためて『多様性』をかんがえる」のゲストスピーカーであり、「クィア」が交差する問題圏に取り組む作品制作を行う樫山智子(作曲家、アーティスト、マイノリマジョリテ・トラベル・クロニクル実行委員会代表)は、このフォーラムのための打ち合わせメールのなかで、「あんなに肯定的な『おかま』の連呼はきいたことがありません!」と激賞した。
- 22) イベントで審査員をつとめた田中均は、「ストリートアート」をめぐるニック・リグルの美学的議論を参照し、「『awesomeであること』は、役割や社会的・個人的規範からの自己開放であるという点で倫理的価値であるが、まさにその倫理的卓越性にとっては、創造性・個性・スタイル(存在の様式)・想像力・遊びといった美的なカテゴリーが中心的」となるうえに、「『awesome』にせよ『suck』にせよ、それはプロジェクト自体の性質というよりもむしろ、プロジェクトのなかで行われる個性の表現と、それに会った人々との関係に帰せられる性質であり、より簡潔に言えば、〈プロジェクトの美的経験〉に帰せられる性質である。また、さまざまな芸術ジャンルがそれぞれに応じた理解や経験の方法を持つと同様に、『社会的開放』をとまなうアートプロジェクトの場合は、それにふさわしい理解と経験のあり方として、『鑑賞者』の側にも共感的な「社会的開放」が求められる」(田中 2021:65-66)と述べている。

参考文献

- アート&ソサイエティ研究センター SEA研究会(編)(2018)『ソーシャリー・エンゲイジド・アートの系譜・理論・実践 芸術の社会的転回をめぐる』フィルムアート社。
- ウィークス、ジェフリー(2015)『われら勝ち得し世界—セクシュアリティの歴史と親密性の倫理』赤川学(監訳)弘文堂。
- 上田假奈代(2016)『釜ヶ崎で表現の場をつくる喫茶店、ココローム』フィルムアート社。
- 上田假奈代(2020)「現場のわりきれなさ、(あまり)現場にいない言葉たくみな人」『空間・社会・地理思想』23。
- 魚住洋一(2018)「There's No Place Like Home—ドラッグ・クィーンと『ホーム』の政治」『倫理学論究』5(1) 関西大学倫理学研究会。

- エルゲラ、パブロ(2015)『ソーシャリー・エンゲージド・アート入門:アートが社会と深く関わるための10のポイント』アート&ソサイエティ研究センター SAE研究会(訳)フィルムアート社.
- 尾崎剛・広瀬啓雄・市川博・山本芳人(2018)「社会人基礎力の修得を目的とした課題実践型PBL授業の継続的改善策の提案」『日本教育工学会論文誌』42(3): 243-253.
- 佐藤雄一郎(2016)「P.フレイレの「解放」の教育思想と「課題提起教育」の今日的意義:「対話」と「意識化」を媒介する「生成語」／「生成テーマ」に着目して」*Research Journal of Educational Methods*, 41(0), 49-59.
- 鹿野由行・石田仁(2015)「戦後釜ヶ崎の周縁的セクシュアリティ」『薔薇窗』26.
- 島田広之・田尾俊輔・小島晋一郎・中野将・岩泉達也(2020)「住民と大学院生の協働によるまちづくり活動の展開:鳥根県隠岐の島町での活動報告」*Co*Design*,8, 49-74.
- 加治屋健司(2016)「地域に展開する日本のアートプロジェクト:歴史的背景とグローバルな文脈」藤田直哉編『地域アート 美学／制度／日本』堀之内出版95-134.
- 熊倉純子(2015)『日本型アートプロジェクトの歴史と現1999年→2012年 補遺』http://tarl.jp/wp/wp-content/uploads/2017/01/tarl_output_39-1.pdf
- 田中均(2020)「ドミニク・ロペス『美に向かう存在』における「美的ネットワーク理論」:「アートプロジェクト」の美的評価—その理論的モデルを求めて4」*Co*Design*,8,75-97.
- 田中均(2021)「ニック・リゲルにおける「ストリートアート」と「社会的開放」の理論:「アートプロジェクト」の美的評価—その理論的モデルを求めて」*Co*Design*,10,53-71.
- 中川真(2013)『アートの力』和泉書院.
- 原安利(2011)「パウロ・フレイレの教育論における『対話』に関する一考察」*Journal for the science of schooling* (12), 99-112.
- 広石英記(2017)「PBL型総合学習における『学習としての評価』に関する研究:メタ認知力を育むプロジェクト学習のカリキュラムデザイン」『東京電機大学総合文化研究』15:13-20.
- 伏見憲明・川健二・野口勝三・松沢呉一・黒川宣之・山中登志子(2002)『「オカマ」は差別か』ポット出版.
- フレイレ、パウロ(1979)『被抑圧者の教育』小沢有作ほか(訳)亜紀書房.
- フレイレ、パウロ(2011)『希望の教育学』里見実(訳)太郎次郎社.
- 文化庁、2007「第5期文化政策部会第4回資料3 アートマネジメント人材の育成及び活用について(論点整理案)」《https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/seisaku/05/04/shiryo_03.html》(2021年7月31日閲覧).
- 八木絵香(2019)『続・対話の場をデザインする:安全な社会をつくるために必要なこと』大阪大学出版会.
- 山本浩貴(2019)『現代美術史 欧米、日本、トランスナショナル』中央公論新社刊.
- 吉村智博(2013)『かくれスポット大阪』解放出版社.

労務者渡世編集委員会 (1976) 『労務者渡世：特集おかま』14.

Bailey, Marlon M. (2011) Gender/Racial Realness: Theorizing the Gender System in Ballroom Culture, *Feminist Studies*, vol.37(2), College Park, 365-386.

Bailey, Marlon M. (2013) *Butch Queens Up In Pumps: Gender, Performance, and Ballroom Culture in Detroit*, Michigan: The University of Michigan Press.

Butler, Judith (2015) *Notes Toward a Performative Theory of Assembly*, Harvard University Press. = (2018) 佐藤嘉幸・清水知子 (訳) 『アセンブリ: 行為遂行性・複数性・政治』青土社.

Deleuze, Gilles & Guattari, Félix (1980) *Mille plateau: capitalism et schizophrénie*, Les éditions de Minuit. = (1994) 宇野邦一・小沢秋広・田中敏彦・豊崎光一・宮林寛・守中高明 (訳) 『千のプラトー：資本主義と分裂病』河出書房新社.

(投稿日：2021年7月31日)

(受理日：2021年12月15日)