

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

1. スリルとサスペンス (1)

最初の章(スリルとサスペンス)で、“PINK”の基本フレームがさりげなく提示されます。つぎの10のフレーズを記憶してください。

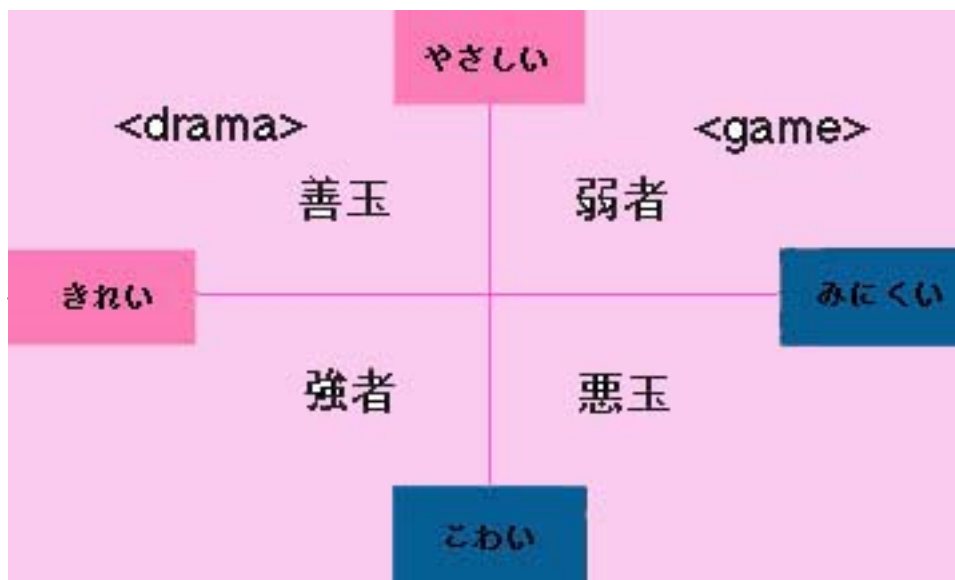
- a. あたしは、ユミちゃ～ん、22歳です。
- b. あたしは、ワニのペットを飼っている。
- c. ワニは、私の「スリルとサスペンス」。
- d. ワニを飼うためにおまんこ商売をする。
- e. あたしは、ピンク色って本当に好きだ。
- f. 帰りに、ピンクのバラを20本買った。
- g. ピンクは、あたしの「しあわせ」の色。
- h. ピンクは、本当のお母さんの爪のいろ。
- i. あたしは、お金でこんなキレイなもんが買えるんなら、いくらでも働くんだ。
- j. あたしは、大学生ぐらいの男の子が本屋で万引きすんの見た。ドキドキした。

ここでは、2つの話の基本フレームが提示されます。
ひとつは「ピンク」で、もうひとつは「ワニ」です。
この2つがどのようにもつれていくのか、それが今後の問題です。

「ピンク」は、『しあわせ物語』です。

主人公のユミちゃんは、ピンク色に「“あたし”のしあわせ」のメタファを求めます。それは、やさしくてきれいだった母親の爪の色にルーツをもつメタファです。とすると、ピンク＝“あたし”のしあわせは、「母親」と、その彼女の属性である「やさしい」と「きれい」と「爪」から構成されることになります。

- A. 母親はやさしい。……………(母親の精神にかんする価値判断)
- B. 母親はきれいだ。……………(母親の身体にかんする価値判断)
- C. 母親の爪はピンク色だ。……(母親の身体部分にかんする認知)



母親像は、精神(やさしい - こわい)と身体(きれい - みにくい)の特性によって、つぎのように位置づけられます。

- 1. きれいだからこそ、やさしくなれる。……………<善玉>
- 2. みにくければ、こわくならざるをえない。……………<悪玉>
- 3. きれいならば、こわくなれる。……………<強者>
- 4. みにくければ、やさしくならざるをえない。……<弱者>

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

1. スリルとサスペンス (2)

この4つのタイプは、「善玉と悪玉」というドラマの世界における母親イメージと、「強者と弱者」というゲームの世界における母親イメージに分けられます。とすると、ユミちゃんが求める「しあわせ」には、まずは「ドラマの世界における善玉」という条件が必要なのだ、ということになります。「母親はきれいであってほしい、そうであれば子供にもやさしくなれるはずだから、子供である“あたし”は、しあわせになれる」という論理が、ここにはあります。ユミちゃんのしあわせは、母親がきれいであった事実とその母親が善玉の役割を選択した結果、実現されたものです。

善玉と強者は、選ばれた人です。悪玉と弱者は、ふつうの人です。

選ばれた人が、善玉になるかそれとも強者になるか、その選択は社会のルールが決めます。モダンの至上ルールでは、<強者>の選択が期待されます。とすると、それとの関係で悪玉/弱者選択も決定されますから、結果として<弱者>が選択されます。しかしこのゲームのルールは男の世界(=組織)に適應されるもので、女の世界である家庭ではこのルールと補完的で劣位的なドラマのルールつまり<善玉>の選択が優先されます。ユミちゃんの母親の善玉役は、モダンの社会において「選ばれた人=きれいでやさしい女性」にのみ許容された希少な役割です。ですから、そこでえられたユミちゃんのしあわせも希少なものです。

この希少性は、さらに母親の爪のピンクによって強化されます。

爪は、人間の身体の中身(血/赤+肉/白=ピンク)が透けてみえる唯一の部分です。それ以外はすべて皮膚で覆われており、中身はみえません。みるには皮膚を破るしかありません。ただし例外に近いところがあって、あかたも皮膚に覆われてはいない感じを抱かせる部分があります。身体の内側の中です。口と性器の中です。そこもピンクです。しかしこの部分は通常はみせるものではありません。隠しておくべき部分(陰部)です。これにたいして爪は、みせることのできる部分です。ですから、みせる部分がピンクであることが重要です。しかも爪も陰部も年齢の上昇によって、黒ずんで穢れてきます。だから、爪にかんしてはマニキュアを塗ってきれいにします。でも陰部はどうしようもありません。ですから、女はみんな中年になるのを恐れます。

このように考えると、ユミちゃんの母親は、ここでも選ばれた人であることを証明しています。母親になっても、彼女の爪はマニキュアなしでピンクのままです。彼女は、陰部のピンクに頼って生きる必要がないのです。その意味でも、彼女はあまりにも純粋あるいはイノセントすぎるのかもしれません。母親であるにもかかわらず、天使のような無垢な精神の持ち主であることは、ある危うさを予感させます。この点でも、ユミちゃんの母親は希少な存在です。

そこで、ひとつの結論にたどりつきます。ピンク=“あたし”のしあわせは、「善玉」=「選ばれた希少性」の条件を備えた「ピンクの母親」に育てられた子供だから実現されたのだ、ということになります。主人公のユミコは、きれいでやさしくてイノセントな母親といっしょだから、しあわせなのです。ピンクとは「きれい」「やさしい」「イノセント」な条件(天使のような善玉)をすべて備えた母親のことですから、したがって、「あたしにとって、ピンクはしあわせの色」となります。このようなピンクは希少ですから、選ばれた人にのみ与えられるしあわせです。ここのピンクは「選ばれた人のしあわせ物語」なのです。

もう一つは、「ワニ」の『スリルとサスペンスのゲーム』です。

ユミちゃんはワニを飼っています。そのワニはペットです。ペットであるワニはユミちゃんのお気に入りですが、同時にスリルとサスペンスをもたらす危険物でもあります。ですから、飼う関係(飼う人と飼われる物)にみられる上下関係はつねに喰う関係(喰う物と喰われる人)という下克上の可能性を含んだ関係でもあります。だから、ユミちゃんは楽しいのです。常識的なペットの関係では満足できません。強い物だからこそ、それを飼う(養う)ことが価値を生むのです。弱い物を、やさしさだけで飼うのでは、満足しません。自分の地位が脅かされないからです。ユミちゃんは、ワニとの関係で過酷なゲームを楽しみます。ピンクの物語に夢中になるだけでなく、ワニとのゲームにも熱中します。ここでは、経済的なアバンダンスが維持されているかぎり、ユミちゃんはワニにたいして優位な立場を誇示できますが、貧困な事態になったとたん、ワニは飼われる立場を放棄して一気に喰う立場を復活させます。これが野性というものだ、とでも主張したいのでしょうか。とすると、ユミちゃんがこのゲームで優位な地位を維持しつづけるには、どこまでもアバンダントでありつづければいけません。経済的な豊かさは、ゲームを終結させないためにも、不可欠な前提なのです。ですから、スリルとサスペンスのゲームとは『豊かさゲーム』なのです。

傑作"PINK"は、このように、『ピンクの希少なしあわせ物語』と『ワニの豊かさゲーム』を軸にして展開されていきます。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

1. スリルとサスペンス (3)

この2つのおはなしは並行して進むのではなく、交差していきます。だから、読者はつぎの展開に期待をかけるのです。その交差点が『はたらく/仕事』です。彼女は、「かう(買う/飼う)」ためならば、がんばって働きます。しあわせのピンクのバラを買うためならば、そしてスリルとサスペンスのワニを飼うためならば、ユミちゃんははたらくことを厭いません。「よし!明日もがんばるぞ」と自分を励まします。好きな物語に夢中になるためならば、そして危険なゲームを楽しむためならば、はたらくことは苦にはなりません。問題は、幸福と豊かさを維持するために、どんな仕事をするのかです。それで、ユミちゃんは昼間の会社オーエルばかりでなく、おまんこ商売もするのです。彼女は2足のハイヒールで頑張ります。

2足のハイヒールと、その1足が怪しい仕事、という2点が気になります。もっともユミちゃんは全然そんなことを気にしていません。それだけ、ピンクの夢物語とワニとのデスマッチ・ゲームが楽しいのでしょう。

豊かな生活には、2足のハイヒールが不可欠です。1足のハイヒールだけならば、貧しい生活が待っています。それどころか、ワニの下克上にあって、いっかんのおしまいです。そのとき、ユミちゃんは、迷うことなく豊かな生活のために2足のハイヒールを選択します。豊かな生活は、もう生きる前提なのです。

ユミちゃんにとって、仕事はがんばるものです。残念ながら、それ自体が楽しいものではありません。仕事は2足とも、豊かな生活を実現するための手段です。その1足であるおまんこ商売がまず最初にてできます。

このビジネスは完璧な肉体労働です。「買う」と「寝る」が交換されるビジネスです。ユミちゃんは、寝る行為によって肉体を売り、客のバカオヤジからお金をもらいます。正当な報酬を互いに交換しあうことで、完全な経済的交換が成立するビジネスであり、やましいことは何ともありません。なのに、一発終わると、バカオヤジは偉そうな説教をして自分の行為を恥ながら、かつ正当化しようとします。ユミちゃんは、ビジネスなのに、なんで親(父)子のような権力関係が介在して、「寝ることは悪いなんて、あんたに道徳教育されなきゃいけないのよ」と怒ります。『すべての仕事は売春である』という近代的労働の一般命題からすれば、ここでの彼女の怒りや不満は当然のことでしょう。

「寝る」行為には、セックスするというばかりでなく、素直に「眠る」という意味もあります。その眠るという意味で、< pink1 >は終わります。この行為は、しあわせなピンクの夢をみせてくれます。ねむることは、しあわせなのです。寝る仕事に疲れたら、ゆっくりと寝れば、いいのです。そうしたら、しあわせになります。

このように、2つのおはなしが「はたらく」ことを接点に見事に整理され、完結します。「かう(買う/飼う)」とはたらく」の関係によって、ピンクの物語とワニのゲームは関係づけられ、そしてそれなりに完結した構造をつくりあげます。

では、つぎの展開はどこからいけばいいのでしょうか。そのキューは、大学生の万引きの話に潜んでいます。この話が、完結した2つの世界に穴をあけます。大学生の万引きをみたユミちゃんは、コーフンとドキドキすることで、ワニのゲームと同じ「スリルとサスペンス」を味わいます。そうなのです、大学生はユミちゃんにとってワニと同じなのです。ここから、新しい展開が開始されます。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

2. 夜、妹がやってくる (1)

ここでは、つぎの6つのフレーズを記憶してください。

- a. あたしは、ママハハの家をでて、豪華なマンションにひとりで住んでいる。
- b. ママハハは下品で穢ない女で、オヤジの金めあてのインバイ女だ。嫌いだ。
- c. 腹違いの妹(ケイコ)が夜ひとりでタクシーにのって、あたしの所に来る。
- d. 妹は、近所のババアのブードルをワニのミヤゲにもってくる。サンキュー。
- e. 妹は「ウチの母親、最近若い男を飼ってんだよ」と暴露。かわいそうな父。
- f. あたしは、昼間はオーエルをやっている。伝票整理(セイリ)はたいへん。

PINK2では、ユミコをめぐる家族論が3つのレベルで描かれています。核家族論を超える新しい家族がどのようなものであるか、が予感されます。

レベル1: 豊かな家族(生活)とは何か?

レベル2: 豊かな家族での母親役割とは何か?

レベル3: 豊かな家族での姉妹の役割関係とは何か?

家族構造にかんするレベル1では、「飼う」ことを視点に「豊かな家族とはなにか」が明確にされます。ここでの「飼う」とは、外部の余剰(不必要なもので危険なもの)を飼うことで、貧しい核家族のシステムではあってはならない(もしもある場合には、逸脱として処罰される)行為です。それは豊かな生活においてはじめて可能になる行為なんです。

家族を機能的な社会システムとして想定するかぎり、不要なものを飼うことは許されません。モダンの世界を支えた「核家族のルール」では、無駄は悪いことです。でも、豊かさの世界では、外部の余剰は内部に取り込まれて消費されなければなりません。それが豊かさの表現です。

だから、ユミちゃんの父親は、愛人(いまのママハハ)を飼い、ママハハは若い男を飼い、ユミちゃんもワニを飼い、妹のケイコもハラのムシを飼います。飼われる対象は、核家族にとっては、どれもみんな邪魔なもの(余剰)ばかりです。

「飼う」と「養う」は違います。養うのは、核家族の維持にとって不可欠な行為であって、誰もが正当だと評価する役割です。父親は本物の母を養い、ユミちゃんも養います。

でも、かれは外に愛人を飼います。飼うことで、かれは核家族の(真面目な家庭ゆえの)息苦しさから自由になり、新しい家族を夢想します。しかもかれは、母親が死んだ後、愛人を妻として家の内部に迎え、飼いながら養うという危険を楽しみます。大物なんでしょう。かれには、核家族の硬い枠を曖昧にする意志(?単なる欲望)が感じられます。

ママハハは、家族の内部にありながら、外部の人でもある、という多様な役割をもちます。つまり娘のケイコを養う意味では内部の人ですが、ユミちゃんからすれば外部としてしか認知されません。いつになっても「父親の愛人」の役割でしか理解されません。だからこそ、ママハハはいつでも自由に家族の枠をいったりきたりできるのです。彼女にとって、家族の内と外が自由に反転します。彼女は純粋な母親(専業主婦)なんかに関心がありません。専業主婦なんて貧しい女の生き方よ、と自信をもって言い張ります。だから、彼女は自分の意志で若い男を飼います。それは、自分にとっての余剰(豊かさ)を表現するメディアなのです。

ユミちゃんは、ワニを飼います。ワニではなく、犬や猫や小鳥といったペットだったならば、それは養うカテゴリーのもので、飼う対象ではありません。飼うことは、喰われる危険性を帯びた余剰の消費であって、危険な行為です。豊かさの表現には、つねに危ないことがぶらさがります。

ですから、ユミちゃんにとっての「ワニ」と、ママハハにとっての「若い男」は同型です。ともに核家族の枠には納まらない外部の余剰です。とすると、ユミちゃんとママハハは同じような生き方をしているといえます。似ているからこそ反発するのです。

「飼う/喰われる」のゲームの楽しさが、ひとつの豊かさの表現です。

「清く貧しく美しく」を超えるには、豊かさへのこだわりが必要です。

いかに外部に余剰を抱えるかが、豊かな生活にリアリティを与えます。

つぎにレベル2での豊かな家庭における母親の役割論をしましょう。ユミちゃんにとって、2人の母親がいます。実の母親は天使(やさしくしてきれいで、子供みたいな人だった)のような女で、ママハハは悪魔のような女です。豊かな生活をおくる母親(?)には、つぎの2つのパターンがあるようです。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

2. 夜、妹がやってくる (2)

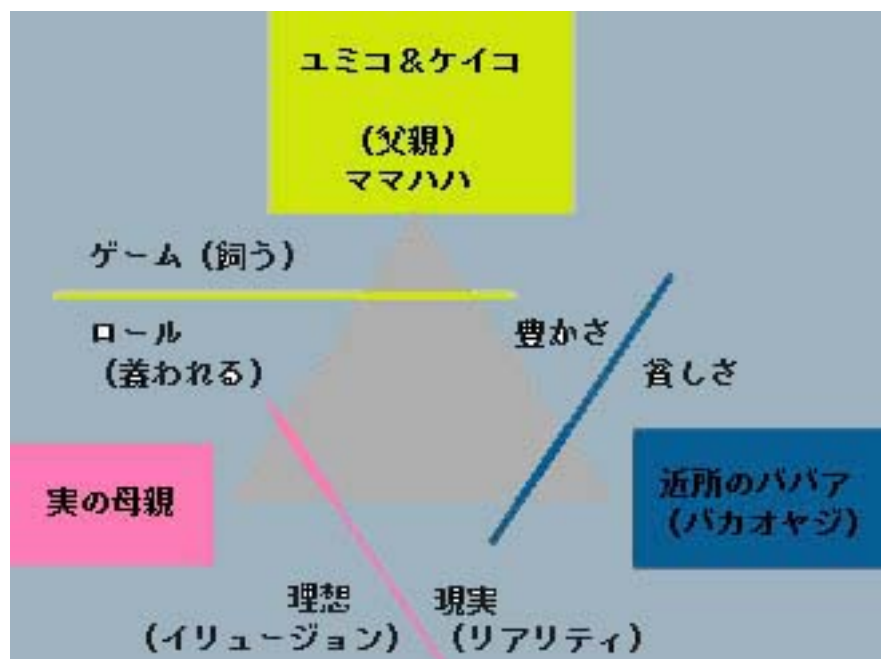
	母親	ママハハ
メタファ	ピンクの爪	まんこビラビラ
価値	しあわせ	かいかん
価値構成	やさしい キレイ	いじわる きたない
価値評価	理想的	現実的

実の母親は、生活臭を欠落させたトレンドドラマの中のおしゃれな母親（もはや母親らしいイメージはなく、女らしさだけがめだつ役割）のように、永遠のシンデレラの演技をみせます。ママハハも、いわゆる母親らしさを完全に消去し、家庭にあっても、外にあっても、ゲームのプレイヤーとして成熟した女の駆け引きをみせます。実の母親はピンクの爪によって家庭にこもったシンデレラのしあわせ芝居を実の娘に教え、ママハハはまんこビラビラによって危険なゲームの快感を偽の娘に実例つきで伝授します。

ユミちゃんは、シンデレラのしあわせ芝居を「理想」の生き方と考えながら、「現実」にはママハハと同じように、快感ゲームを楽しみます。ユミちゃんも、ピンクの世界よりは、まんこビラビラの世界の方が好きだし似合っているようです。真の母子関係が期待する世界は理想的ではあっても、リアリティがどこか欠けています。反対に、疑制の母子関係の方が、ユミちゃんにはリアリティがあるはず。早死（自殺！）してしまった母親には、もうしあわせ芝居を教わることはできません。ただ夢として残るだけです。「ある」と実感されるのはママハハとの駆け引きであり、彼女と同じようにまんこビラビラにこそリアリティがあるのです。だから、ユミちゃんを感じるのは、しあわせ芝居ではなく、快感ゲームです。あこがれとリアリティは違います。

ここでは、母親がもうひとり登場しています。それがブードルをペットにしている近所のババアです。この人を加えると、母親のイメージのポジショニングがもっと鮮明になります。

近所のババアは、「貧しさ」を中心に「現実（リアリティ）」と「ロール（養われる母親＝専業主婦という弱者の役割）」のセットからなる典型的なモダンの核家族つまり貧しい核家族の専業主婦そのものです。ブードルは、貧しさのシンボルです。ワニとは意味が違います。



"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

2. 夜、妹がやってくる (3)

これにたいして、実の母親は、イリュージョンとしての「理想」の母親イメージを中心に、「豊かさ」と「ロール（養われる弱者）」のセットからなります。これは、豊かさが実現されたために、核家族において「もう何もすることのない＝天使のような人形 役割」として生きる理想的な母親イメージ（＝シンデレラ）なのです。つまり目的が達成された理想世界にあって、母親の役割は手段としての価値を喪失したために、なす術なくただじっとしているだけなのです。だから、母親は美しすぎるし、その爪は、ピンクなんです。でも、実現されてしまった理想は、ある意味では地獄なんです。彼女には、死の予感があります。

さて、ママハハは、若い男を飼う（買う）パワーをもった強者であり、核家族での専業主婦の役割からは完全に逸脱した女性です。核家族の枠に囚われることなく、自由に「好き勝手」にゲームを楽しむ女です。それを可能にするのが、「豊かさ」です。ですから、彼女は天使のような人形ではありません。彼女には、生きる「リアリティ」があります。

このようにみると、3人のポジショニングは、3人それぞれに固有の特性と、他の2人と共有された特性から構成されていることが分かります。

固有特性 理想（イリュージョン）……実の母親
ゲーム（飼う／買う）……ママハハ
貧しさ（貧しいペット）……近所のババア

共有特性 現実（リアリティ）……ママハハ／近所のババア
ロール（養われる）……実の母親／近所のババア
豊かさ……実の母親／ママハハ

2人の母親は、父に養われることで、豊かさを共有し、だからこそ、いままでにない新しい母親役割を提示するのですが、どうも失敗しているような感じです。実の母親は結婚して子供ができて、永遠のシンデレラをやりつづけ、そして自殺してしまいましたし、ママハハの方も、ユミコからすればセックス・ゲームを楽しみ、その快感に溺れる中年女にすぎないのです。この2人には、核家族の専業主婦の役割を超えた新しい役割はまだみえていません。

さて、レベル3の新しい姉妹役割論です。ユミコとケイコは異母姉妹の関係です。2人は、お互いの母親の比較しながら、ともにママハハと同じパターンの女の子であることが明確になります。ママハハの悪口への共感（やだよ、卑しい人間はツラの皮があつくて）と、早死にした母親の教訓（女の子はいつもキッチンとキレイにしゃんとしてなきゃいけないって）への理解の欠落は、2人がともに身体としてママハハの生き方を体得していることを暗示します。

「夜、妹はやってくる」のタイトルは、ママハハと同じライフスタイルを意味します。夜ならば、妹は寝るべきです。なのに、この妹はタクシーにのって姉のマンションに遊びにきます。そして近所のババアのペットのブードルをワニのおミヤゲにもってきて、それをワニが喰べるのを姉と一緒におもしろがります。このシーンで、妹と姉がまったく同じであり、さらにはママハハとも同じであることが明確になります。

では、異母姉妹の関係はどうなのでしょう。それはマセタ妹とセイリ（整理と生理）中の姉の関係です。つまり整理（能力）の有無と生理の有無によって、2人は補完関係にあります。姉は整理能力はありませんが、生理はあります。オーエルの仕事はできませんが、オーラルの仕事はできるまでに成熟した女です。これにたいして、妹はまだ生理もない子供ですが、ませているだけオにはたけています。だから、つぎのストーリーの展開には、妹が不可欠です。妹の暴露は（ママハハは若い男を買って飼っている）は、ユミちゃんの欲望を喚起します。



"PINK" (岡崎京子 :1989) の世界「消費する幸福論」

2 . 夜、妹がやってくる (4)

ケイコは「ませた子供」で、ユミコは「マヌケな大人」です。世の中（モダンの社会）で期待されているのは、「素直な子供＝妹」であり「まともな大人＝姉」です。しかしこの2人はこのモダンのモデルから完璧にずれています。ですから、姉妹関係が、通常の上下関係をもとにした役割関係にはならず、対等な立場で、同時に、ある時には機能的に補完しあう友達関係にもなります。ですから、ここでの2人の疑似的な姉妹関係は、対等な疑似的な友達関係でもあります。多様な役割関係が、この2人にはかぶさっています。

この2人は、モダンの原理である成長神話から判断すると、問題児です。姉は、身体は成熟しても、それに伴った常識が成長しない知恵遅れですし、妹は早熟しすぎの頭でっかちのガキです。これでは、世の中から嫌われるのは当然でしょう。

この2人の姉妹論で重要なのは、能力主義が無視され、大人らしさと子供らしさの階層性が無視されていることです。この2つの無視は、モダンの社会（核家族をも含む）では考えられません。モダンのルールは、「大人は能力があり、能力があるから大人らしい」であり、「子供は能力がなく、能力がないから子供らしい」なのです。だから、成長神話がリアリティをもつのです。子供は未熟な不完全で、成長によって完全で成熟した大人になっていく、というプロセスがモダンの社会では重要なルールなのです。

しかしこのルールが、この姉妹関係にはまったく通用しません。それは、豊かな生活では、伝票整理の仕事を効率的に処理する能力よりも、仕事を楽しくするような能力の方が重視されるからですし、また役割の「らしさ」にかんしても専業化よりも、いろんな役割を両立させる（大人らしくもあるし、子供らしくもある）方が重視されるからです。核家族からはずれた家庭で育った2人には、もう通常の姉妹関係を期待することができません。彼女らには、豊かな生活に似合った新しい役割関係が必要なのでしょう。現状では、ママハハの行動をモデルにしたゲーム感覚のロールプレイになっています。大丈夫なのか、と心配になります。

もうガンバルとか、役立つで、役割を決めることができません。

楽しけりゃいいじゃん、でロールプレイができるのでしょうか。

いろんなロールプレイができれば、それだけで楽しいのですか。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

3. ショウネンノ ヤボウ

ここでは、ママハハの愛人の正体が判明する事件をきっかけに、かれとユミちゃんとの構造的な異同性が明らかにされます。

- a. ぼくは、大学生、セックスマシーン。吉野といいます。
- b. ぼくはオフクロといってもおかしくない女の愛人です。
- c. あたしは、仕事でSMプレイの写真を撮られた。その人はいいい人だった。
- d. あたしは、同じホテルでママハハと愛人の現場を見つけ、その愛人が万引きの大学生であることを知り、後をつけた。
- e. あたしは、追跡のタクシーの中で思う。スリルとサスペンスだわ、面白い。
- f. 愛人は、ボロアパートに住んでいた。見つかって、かれの部屋に入る。
- g. かれの部屋は本で一杯だった。
- h. テレビでは、わたしの客が逮捕されていた。
- i. あたしはホテル嬢をやってる、とかれに教える。

その少年には、たくさんの野望がありました。しかし何ひとつ実現できないまま、今の大学生になり、そしてまだ夢を捨てることができず、ふらついていきます。それが、セックスマシーンと大学の友人に冷やかされる「かれ」の今なんです。

セックスマシーンという点では、かれとユミちゃんは同じです。しかもかれはオフクロみたいな女(ユミちゃんのママハハ)の愛人ですし、ユミちゃんにからむ男はなぜかお父さん(バカオヤジ)のような年寄りばかりです。2人は、ともに親もどきの大人とのセックスを強要されています。いわば疑似的なインセスト・タブーに挑戦するかのような関係にあります。つまり父親と娘、母親と息子という近親相姦の疑似的な関係がみられます。しかし本来の近親相姦ならば、娘は母親と競争して価値ある父親を勝ち取るはずですし、また息子は父親と競争して価値ある母親を奪うはずですが、でもここでは、そのようにはなっていません。かれにとって、疑似的な母親(愛人)はそれ自体としては価値をもっていない。ですから、彼女とのセックスは完全に仕事ですし、またユミちゃんにとっても、父親もどきはピンクを買う手段として有効な場合にのみ価値を発揮する対象であって、それ自体は価値をもっていない。だからホテル嬢という商売なんです。ユミちゃんは、ホテル嬢が好きでたまらない、というわけではありません。ピンクを買うには、この商売がもっとも効率的なのです。

セックスマシーンは効率的で生産的な仕事という意味です。だから吉野くんもユミちゃんも、近親相姦もどきのタブーに挑戦するんです。オフクロもどきにたいしてセックスマシーンになりきるのも、そして父親もどきにたいしてセックスマシーンになりきるのも、それは儲かる商売だからなんです。もどき程度でおいしい商売になるのなら、かれらはなんでもやります。

セックスマシーンに徹する、その潔さがユミちゃんと吉野くんを結びます。

違いは、ピンクとヤボウにあります。まだかれの野望の実態が明確にはなっていませんが、本に関係しそうなことは確かです。万引きも本ですし、部屋は本でいっぱいだということから、野望の実現には本というオールドメディアが関連しそうなことが暗示されています。対照的にユミちゃんはいままで5冊の本しか読んだことがありません。彼女はテレビ・メディアしかみません。それは、SMもどきのプレイを楽しんだ今日の客がテレビで逮捕された場面から推測されます。

もうひとつの違いは豪華なマンションとボロアパートです。おなじセックスマシーンなのに、吉野くんは貧しい生活をしいられています。本とボロアパートと野望は完璧なモダン(豊かさへのテイクオフ)のライフスタイルです。それは1960年代の大学生のスタンダードでした。過去の時代に生きる野望の少年(田舎から東京にのぼってきた下宿ボーイ)と、あふれる豊かな「いま」を楽しむピンクの東京ガールとでは、しょせん生まれも育ちも違うということなのです。

ですから、違いはアーバンライフにあります。同じ東京に住みながら、貧しさの中で野望を実現するために頑張る田舎青年の今どき懐かしい東京ライフと、豊かさの中でピンクに生きること「セイをだす」東京ガールのイマドキの東京ライフとの違いなんです。60年代と80年代の東京ライフの対照性が吉野くん和ユミちゃんによってきれいに描かれています。

東京ガールと田舎ボーイとでは、アーバンライフに20年の格差があります。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

4. 裸でランチ

- a. ユミちゃんと未来の文豪は、アルコールを飲む
- b. ユミちゃんはなぜホテルになったか？ 神のお告げがあったから
- c. 女の子には、ナイショの話が多いものよ
- d. ねー聞いて、ウチにねーワニ！ワニがいのー
- e. 未来の文豪、ワニに餌をやる。こわがる
- f. ケイコが来て、未来の文豪がママの愛人であることを見抜く
- g. 頭にきたケイコが叫ぶ。ワニ、こいつを食べておしまい！

「裸でランチ」のテーマは、「嘘と内緒」の物語です。いままでは、物語の構造をなんとなく紹介していただけです。ここから、物語が動き始めます。そのスタートが「嘘と内緒」の関係なんです。

なんで、PINK4は「裸でランチ」なのでしょう。

朝と夜は裸で食事をすることもあります。つついこんな格好で食べてしまいたくない気分の時もあるもんです。でもランチは、裸ではいけません。それは、アブノーマルです。ランチは、ちゃんと服を着て食べなくてはなりません。だってランチは仕事の時に食べるものだからです。仕事を裸のつきあいでやるのは、気持ちの悪いものです。仕事の話をするときには、嘘が必要です。嘘は、相手との距離を適当にとっておくためには不可欠なことです。丸裸になって密着したら、損するだけです。

嘘は距離をとることです。内緒は、その反対では距離をゼロにすることです。内緒の世界にはいったら、もう外にはでられません。その内緒の世界を共有してとたん、その世界に囚われ、自由を失います。

裸は、内緒の世界を共有することです。

ランチは嘘で自由を享受することです。

裸でランチは、単純には矛盾しています。囚われの世界は自由ではありません。でも、ここでは内緒と嘘が両立します。囚われるからこそ、自由になれるのです。未来の文豪がここで経験していることは、ワニという、外部からすれば嘘（リアリティの欠落）でしかない内緒の世界に囚われることで、逆に外部にたいして自由になっていくイニシエーションの儀式なのです。未来の文豪は、ワニという常識的虚構がリアリティに変換される瞬間を体験させられているのです。未来の文豪の誕生は、この儀式によって約束されます。ワニは、ここでは未来の文豪そのもののものです。虚構がリアリティであることを表現するワニは、文豪の作品のあるべき形式つまり「嘘だからこそ、内緒である」を語っているのです。

ユミちゃんの分身であるケイコが、未来の文豪がついた下手な嘘（ユミちゃんのBFであり、ママの愛人ではない）を見抜き、怒り、ワニに「食べる！」と命令する場面は、ワニが未来の文豪に合体する最後の儀式なのです。これによって、未来の文豪は、ワニに餌をやる動物園の飼育係という客体ではなく、ワニに一体化し融合する存在に変身し、それによってこの新しい内緒の世界に溺れていくのです。

未来の文豪がワニになった瞬間から、かれはユミちゃんに飼（買）われる存在になっていきます。しかし同時に、ユミちゃんを噛む存在にもなりうることなんです。文豪はユミちゃんを滅ぼすパワーをも獲得したのです。

新たな事件は、このパワーに関係して起こるのです。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

5. ノベリストのユウウツ

- a. 未来の文豪は、文豪の証明を求められる。さもないと、ワニに食べられてしまう。
- b. 書いた小説は、まったくつまらなかった。
- c. 文豪は、2人の批判に怒り、そして熱をだして倒れる。
- d. マクビティのダイジェスティブ・クッキーにピーナツ・バターをぬって、バナナのうすぎりをのせて食べる。これが、ユミちゃんとケイコとワニのしあわせ。
- e. 文豪は、この部屋で人生を台無しにしてもいいやとゆう気になった。

ここでは、未来の文豪の「憂鬱」とユミちゃんとケイコとワニの3派連合の「幸福」の対照性がテーマなんです。文豪はワニに一体化したけれども、まだ馴染んでおらず、したがってユミちゃんの部屋のしあわせ環境に適応するために、「産みの苦しみ」がまだ続きます。それが、おもしろい小説が書ける文豪になるための試練なんです。最初のトライアルは失敗し、懸命に書いた小説も2人からさんざんな罵声を浴び、ショックをうけます。熱をだして倒れたのも、結局のところ未熟者の証明にすぎません。文豪への道はまだまだ長いようです。

しかし文豪は、いままでの人生を台無しにしてもいい、と思えるほどまでに、この部屋の環境に馴染みはじめました。ユミちゃんたちの幸福の前に屈服してもいいや、と思えることで、憂鬱はその意味を喪失しはじめました。いつく世界は、バナナのスライスをのせたクッキーの幸福です。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

6 . HAPPY SEED

- a. ハルヲくんは、未来の文豪 = 吉野くんの名前です
- b. ハルヲのBFとして、彩子ちゃん登場。料理とフェラチオが得意
- c. 彩子は、ハルヲが小説家なのを知らない。彩子は雑誌とTVとマンガで十分
- d. 文豪は、専属読者のケイコを満足させる作品ができない
- e. ユミちゃんは、商売で、おじいさんから「幸福の種」をもらう
- f. おじいさんは、「あなたのおもいで品ぜんぶいただいてゆきます」と、逃げる
- g. 「幸福の種」を植えると、すぐに芽がでて、花が咲いた
- h. 文豪は、「立派で偉大な小説家になれますよーに」と願った
- i. ユミちゃんとケイコも、願いごとをした。それは、ヒ・ミ・ツ
- j. 願いごととは、かなうまでナイショにしておくもんよ。なのだ
- k. 文豪とケイコは、このごろユミちゃんの部屋に入りびたりです

しあわせ物語のきっかけになる「しあわせの種」と、不吉な攪乱を予感させる彩子ちゃんの登場です。はなしが動きます。

まず彩子ちゃんからいきましょう。彩子ちゃんは、ブンガクには関心がなく、あるのはTVとかマンガですから、ユミちゃんとまったく同じです。そして料理とフェラチオが得意なわけですから、ハルヲくんとは、けっこうな仲で、けっこう単純なBFという関係ではありません。とすると、彩子ちゃんは、ハルヲくんを間にして、ユミちゃんとトライアングルのラブゲームを楽しむ状況になりつつあります。ユミちゃんの世界に囚われつつあるハルヲくんにとって、彩子ちゃんはやや重たくなりつつあります。初登場から重い役で、彩子ちゃんとしてはやや気分斜めです。いつもならば軽いタッチが得意なはずなのに、このシーンではしつこい役を演じざるをえません。その矛盾のなかに、不吉ななにかが潜んでいます。

もう一つは、「しあわせの種」です。これだけが、『ジャックとマメの木』のようなおとぎ話になっていて、不幸な交換のあと、ウメボシの種のようなものを蒔くと、なんとあつというまに花が咲いてしまったのです。いそいで3人は、願いごとをします。もちろん文豪は、文豪になりたいと願をかけました。

さて、残りの2人は、どんな願いをしたのでしょうか。

ここでは、大きな仕掛けがかけられました。

一つは、彩子を登場させることで、ユミちゃんと彩子のゲームが開始されます。これは、ワニの世界の話でして、スリルとサスペンスにみちていなければいけません。なぜか60年代の田舎ボーイのハルヲをめぐって、同型の東京ガール2人、ひとりがOL、もうひとりが女子大生という典型的な東京ガールが対決します。この仕掛けによって、ワニの世界がさらにふくらみます。ゲームは血をみるまでに派手に展開されなければいけません。

もう一つはピンクのしあわせ物語にかんする仕掛けで、「しあわせの種」の交換です。ここだけが完璧なおとぎ話であることで、しあわせ物語の「嘘と内緒」の重層化がはかられます。「裸でランチ」でのテーマがここでもう一度提示されたのです。しかも、そのことで、ピンクの「しあわせ物語」は理想(リアリティの欠如=嘘)と知りながら、あるいはだからこそ、永遠にそこに囚われてしまう世界(内緒)であることが、暗示されます。

『スリルとサスペンスのゲーム』と『しあわせ物語』が、女子大生ともうたたない老人という外部を導入することで、動き始めました。これからが勝負ですし、佳境です。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

7. 女子大生は尾行する

- a. ハルヲくん、安アパートに戻る。彩子が料理をつくって待っている。
- b. どうして女はこーゆーフリルのついたボーリョク平気で使うんだろ？
- c. 彩子、ハルヲを尾行する。そして、ばれる。
- d. 彩子、ユミちゃんの部屋で、ハル君としたいの、と迫り、する。
- f. した後、トイレにいて、ワニをみて、彩子は失神。
- g. ユミちゃん、二次会から帰宅し、その失神現場に驚き、怒る。
- h. オレはこの部屋の酸素体系を壊してしまったんだ。

女子大生の彩子は、早くも攪乱要因として、見事な役割演技に走ります。フリルのついた暴力を平気で使い、掃除洗濯料理の主婦3点セットを見事にこなし、これでもかとハルヲをフリルでいじめます。やっとその暴力から逃れてみても、彩子はしたたかです。バイトといったハルヲの嘘に気づき、そっと尾行します。勝負はもうミエミエです。女子大生は強い、それだけです。

しかし本当のゲームはこれからです。女子大生とOLは、東京ガールの意地を賭けて闘わなければなりません。価値のないハルヲをめくって、その無意味さがなんともいえない快感なんです。ゲームは意外な展開で決着がつきました。ワニです。彩子は、トイレでのワニとのご対面で3秒でノックアウトされ、失神し、そしてユミちゃんに捕らえられます。ユミちゃんは、ワニを飼う強みで、東京ガールの地位を掌中におさめました。

しかし大切なことが失われました。部屋の酸素体系が崩壊しはじめたのです。ユミちゃんが一瞬みせた「文句ある？」の顔は、本書のなかでみせた最初にして最後の「本物の顔」です。これがユミちゃんの正体です、といったら、しかし、間抜けです。本物はどこまでも嘘の顔なのです。リアリティがありすぎる顔だからこそ、それは嘘なんです。ユミちゃんには、似合わないから、嘘なんです。でもそんな本物の嘘の顔をしなければ、その場が納まらないところに、このシーンの深刻さがあります。それが、酸素体系のほころびなんです。

そもそも60年代の田舎ボーイでしかないハルヲくんを許したのが、間違いなんです。「おちつくつか、不安つか、なつかしいつか、不思議な湿度と温度と匂いがする」この部屋が、ハルヲくんには「いつもなんか息苦しいのはサンソが足りないせい」ということでしか、かれの身体が反応できなかったところに、悲劇がすでに予定されていたのです。

この部屋は、常識的な酸素体系で維持されているわけではありません。高地の乾燥地帯を基準にして酸素体系の均衡がとれるように調整されているのです。ですから、ここで気分よく暮らすには、ユミちゃんらしさが求められます。それがハルヲくんには無理なんです。それが東京ガールと田舎ボーイの違いなんです。

田舎ボーイは、どこか重たいんです。貧しさが、その重たさをひきよせるのです。その重たさが、酸素体系を壊すのであって、女子大生の彩子のせいではないんです。彼女はユミちゃんのライバルではあっても、同じ酸素体系に棲む子であって、ハルヲくんとは違うのです。だから、彼女が酸素体系を壊すのではなく、貧しくて重たいハルヲくんが壊すのです。

彩子さんは、たんなるトリガーです。

指をかけて弾くのはハルヲくんです。

ワニは、希薄な酸素体系の守護獣です。ぼっーとしているだけで、なにもせず、ただ空腹の時だけは食べる欲に目覚めます。その一瞬の卑しさだけが濃密なリアルワールドをみせますが、それいがいは静かな虚が支配する豊かな時間です。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

8. 無関心な彼女はマニキュアをぬる

- ユミちゃん、彩子をワニのエサにする、と叫ぶ。
- ハルヲくんは、失神中の彩子を安アパートに運ぶ。
- ユミちゃん、おこっていたら、おなかがへり、玉子焼きをたべ、元気になる。
- 部屋をジャングルみたいにしよう。そのグッドアイデアにうっとりする。
- ごきげんになり、マニキュアをキレイにぬる。
- ハルヲくん、火曜サスペンスのように、彩子に薬用アルコールの注射をする。
- ハルヲくん、そんなユメオチ戦略しか考えられない自分の才能に落ち込む。

酸素体系を壊したハルヲくんは、その責任をとって、彩子さんに薬用アルコールの注射をして、「起きたら、ワニをみたのは夢だったんだ」とするユメオチ戦略を考えました。未来の文豪をめざそうとしているのに、てできたアイデアが火曜サスペンスもどきなので、ハルヲくんは自分の能力のなさにますます落ち込みます。しかしかれは必死です。このサスペンス・ゲームに勝たなければ、ユミちゃんのもとに帰れません。自分だけはまたあの部屋に入る資格を獲得しなければなりません。かれはもうユミちゃんの奴隷なんです。

東京ガールのゲームは、ワニが彩子を失神させ、ハルヲが彩子の記憶を喪失させることで、終わります。ワニとハルヲは、こうしてユミちゃんの世界に仕える守護獣なのです。飼われるものには、こうしたお勤めが不可欠なのです。ワニにとっての血のしたたった肉と、ハルヲにとっての血の匂いのするユミちゃんの肉体は、まぶしすぎるごちそうなのです。だから、すべていいなりです。ユミちゃんは、みごとなパワーを発揮します。権力とは何か、が嫌というほど直感されます。

権力者は、何もしません。

ただ黙って待っているだけです。だから、ユミちゃんはマニキュアをぬります。爪にマニキュアをぬるのは、しあわせ物語を描くことです。ハルヲくんがサスペンス・ゲームをしている間、彼女はしあわせ物語の夢をみます。母親の爪のように、ピンクの爪になればと、楽しそうにマニキュアをしながら、部屋をジャングルにするアイデアにうっとりします。

ユミちゃんは、マニキュアが好きです。

ハルヲくんは、注射針が、とても怖い。

ジャングルの夢はピンクの爪なんです。

火曜サスペンスはワニの身代わりです。

ここでは、ハルヲくんも、フリルのついた暴力なんて、甘いことはいってられません。ストレートな権力行使にうろたえ、しがみつki、許しを乞うことだけです。飼われることの悲劇に、まだ気がついていません。でも、しがみつki快感も、やってみると、けっこういけるもんなんです。

勝者のユミちゃんは、部屋の模様替えを思いつきます。マニキュアのしあわせは、部屋を植物でいっぱいにして、ジャングルのようにすることです。ジャングルはワニが棲むところです。ということは、ジャングルは、ピンクの夢であると同時に、ワニの夢でもあるのです。

ピンクのワニ

やっと、ユミちゃんは、しあわせ物語とサスペンスゲームが交差する一瞬にあたりました。ジャングルは、ピンクの物語とワニのサスペンスゲームが共存する場なんです。ジャングルはピンクのワニが棲むトボスなんです。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

9. 屋内熱帯の洪水

- a. 彩子のワニ記憶を消すのに、成功。
- b. ハルヲへのママハハからの電話、彩子がでて、ママハハは苛立つ。
- c. ママハハの忠告。ぜいたくを恐がってはだめ、ママみたいにしあわせになるのよ
- d. ケイコ、夜にユミちゃんを訪ね、ジャングル部屋にあきれる。
- e. ユミちゃん、ジャングルの中で、「くさりたい」と願う。
- f. ケイコ、トイレに入り、水が止まらなくなる。しかも、停電。
- g. ハルヲが来て、溺れそうなみんなを救う。
- h. 管理人に怒られ、この部屋からでていかざるをえなくなる。
- i. ユミちゃん、いくあてがない。ケイコの母親の所には絶対に帰りたくない。
- j. ユミちゃん、ハルヲくんのアパートに行くことになる。うれしい。

ママハハは、ぜいたくを恐がってはだめ、と娘に説教し、「ほんのおきもち、というのよ」と、洋ランをミヤゲにもたせる凄さをもっています。「豊かさとは見栄だ」と、身体で知りぬいた女のしたたかな逞しさがあります。

ママハハは貨幣の権力を熟知しています。ゲームに勝つには、これしかない、という哲学と思想をもっています。これを『ワニの思想』といいます。

ワニの思想では、その原点は貧乏です。「貧乏は嫌だ、だから豊かになろう」、これがすべてを規定する基本命題です。ここから、すべての戦略とシナリオが描かれます。ひとつ豊かになったら、またつぎの豊かさがセットされ、それに向かってひたすら前進すること、ここでの豊かさです。豊かさは獲得される対象であり、その対象性は永遠です。貧乏人は永遠に貧乏でありつづけることで、豊かさをめざします。見栄は、貧乏人が永遠に豊かさを追い求めるための道具なのです。見栄を失ったならば、それは目的が達成されたことになりえますから、生きる意味の喪失をもたらします。豊かさは達成されてはいけません。だから、獲得された豊かさはつぎの豊かさ実現に向けての投資として見栄に変換されなければなりません。充足される豊かさは危険であり墮落です。満足することのない、だからこそ貧乏意識をもちつづけるために、見栄が必要なのです。

見栄は投資です。見栄は権力です。見栄は道具です。

ジャングルのアイディアをすぐに実現してしまったユミちゃんは、満足しています。彼女には、見栄はありません。豊かさが対象化された目的ではないからです。彼女は豊かさを表現したくて、ジャングルをつくり、そして満足するので。貧乏を知らない彼女には、見栄をはるメカニズムなんていりません。

都会のジャングルはユートピアです。だから、……

ユミちゃんは、もっているおカネを全部使ってジャングルをつくりました。ケイコはその部屋を訪ねて、「どうして、あたしの周りって、バカな女ばっかなんだろ」とませた口をききます。バカな女とは、もちろん母と姉のことです。『究極の見栄』をはる母と、『究極の表現』をする姉は、ませたガキには理解不能なのです。しょせん子供の彼女には常識的な視線でしか判断できませんから、「バカな女」とレッテルを貼るのです。

ジャングルは、エアコンが熱帯の空気を人工的につくり、なまぬるくて、くさりそうな環境です。そのなかで、ユミちゃんは「くさりたい」と願います。「くさりたい」は究極の自己表現です。それは、ママハハの「見栄」と対照的な関係にあります。豊かさが身体化された彼女にとって、「くさりたい」は豊かさの表現であり、自分らしさの表現そのものです。この願いには、豊かさを獲得するといった目的達成感はありません。「くさりたい」は、彼女にしかわからない価値であり、欲望なのです。

都会のジャングルが「くさりたい」身体と共振します。ユミちゃんは、ついに『ピンクのワニ』になりました。ピンクのワニは、永遠なる一瞬としての存在です。

だから、すぐに停電になりました。まっくらになって、すべてが闇の色に包まれました。しあわせの物語に亀裂がはいり、暗黒の世界が一挙に膨らんできました。ませているからこそ無知でしかない妹は、ここでは魔女の役を割り当てられました。魔女が流すトイレの水は洪水となって、ジャングルのユートピアを飲み込み、砕きます。自明であった豊かさが、おわりました。貧しさよ、こんにちわ。一度も体験したことのない未知なる貧乏世界がユミちゃんに襲いかかります。

こうやって、悲劇がはじまります。

"PINK" (岡崎京子 :1989) の世界「消費する幸福論」

10 . おまごとはいつもたのしい

- a. ユミちゃん、ハルヲに「お世話になります」と礼をいう。
- b. ユミちゃん、「どうしてこんなとこ住んでるの?」と疑問に思う。
- c. ユミちゃん、その夜、ハルヲくんフェラチオをしてあげる。
- d. 朝、ユミちゃん、目玉焼きの食事をつくり、ハルヲくんを学校に送り出す。
- e. ハルヲくんは、愛のある生活しているみたいじゃん、と思う。
- f. 掃除をし、茶わんを洗い、奥さんになったみたいで、楽しい、と思う。
- g. サザエさん家みたいな家庭がいいな、と思う。
- h. 家でグタグタしてもしょうがないので、ひと稼ぎして、帰りに買物をする。

貧乏は楽しい。ままごとであるかぎり、貧乏は楽しい。

ままごとならば、好き勝手に「やめた!」といえる。それがいえるかぎり、貧乏は楽しい。だって、貧乏は珍しい体験のままでとっておけるから。ままごとの条件が確保されているかぎり、ユミちゃんにとって、専業主婦は楽しい。サザエさんになることは楽しい夢だ。

しかし、ままごとであっても、「貧乏はしあわせだ!」にはならない。貧乏はどこまでいっても不幸なのだ。サザエさんは楽しくても、不幸なのだ。だから、ユミちゃんは、サザエさんの楽しい夢に飽きると、グタグタしていてもしょうがないから、ホテルのひと稼ぎに出かけ、そして帰りにいっぱい買物をして帰宅する。それが、ユミちゃんのしあわせなのだ。

楽しさは行動であり、しあわせは構造の問題なのだ。サザエさんごっこは、楽しい不幸なドラマなのだ。「サザエさんは楽しい」という行動と、「サザエさんは不幸だ」という構造は緊張し矛盾する関係にあるから、一瞬の均衡はすぐに崩れ、つぎのステップへとシフトが起こります。これが、買物にでかけることであり、ユミちゃんはそのためにホテル商売にちょっと気をいれるのです。このシフトは、「楽しくて、幸せ」という調和した関係へのシフトであり、その状態はそれなりに安定的であります。

精確には、この安定 = 均衡状態へのシフトの前に、「サザエさんはつまらない、しかも不幸だ」というサザエさんごっこに飽きてしまって、「やーめた!」という状態があります。すぐに、貧乏の構造には耐えられないことに、彼女は気づきます。しかしこの状態は安定状態です。不幸はつまらないもののなのです。それが貧乏なのです。だからそこからの離陸が目的とされ、そのための手段選択がなされます。しかしそのような目的意識に目覚めるには、それなりの条件が必要です。そうでないと、「不幸はつまらない」は自明のことだ」ということで、それなりに安定した貧乏に安住してしまい、そこからの離陸が目的化されません。それが『貧乏という麻薬』です。

ユミちゃんは、離陸します。それは、彼女が豊かさを身体で知っているからです。しあわせがいかに快感であるか、を知っているのです。だから、彼女は構造改革をはじめます。その最初がホテルの開始です。ここでは、あえて緊張関係が選択されます。つまり「つまらないけれども、しあわせになるためならば」という未来の構造(しあわせ)にむけて、現在のつまらない行動に耐えるという近代派の行動が選択されます。貧乏からの離陸には、近代派のステップが不可欠なのです。

近代派にとって、労働はすべて売春なんです。

そして最後は買物です。あっというまに、欲しいものを買ってきました。安アパートは、それに似合わないもので、いっぱいになります。これがユミちゃんの安定 = 均衡状態 = 豊かさです。どんなに頑張っても、ユミちゃんはサザエさんにはなれないのです。

その結果、貧乏の構造から逃れられないハルヲくんの60年代と、豊かさを身体化させたユミちゃんの80年代的な豊かさの構造との矛盾 = 緊張関係が、安アパートのなかにもたらされます。そんな予感を無視するように、ユミちゃんはさっそうと帰ってきます。



"PINK" (岡崎京子 :1989) の世界「消費する幸福論」

1 1 . サザエさんのゆめ

- ハルヲとユミちゃんは、楽しくサザエさんごっこの夕食をとる。
- ハルヲは、ユミちゃんのが豪華な買物のために稼いできたことに、驚く。
- ハルヲくん、サザエごっこにしろける。
- その夜、ハルヲは迫るが、ユミちゃんはきっぱりと拒絶する。
- つぎの朝、ユミちゃん、OLしてくるから、と出勤する。
- 残ったハルヲは、いらつく。
- ママハハからの誘いの電話に、「こっちも、男メカケやったらろじゃん」と承諾。
- 会社では、ユミちゃん、全開バリバリでOLすると、元気いっぱい。

ハルヲにとって、サザエさんごっこは「貧しさの中のささやかな幸福」つまり『貧乏という麻薬』だったのです。だから、できれば醒めない夢でほしかったのです。なのに、そんな夢を、ユミちゃんは平気で破ります。買物のために、5回もホテル嬢で頑張って労働してきた、としやべることで、彼女はサザエさんごっこを終わらせます。もちろん彼女には、そんなつもりはないのですが、結果として、彼のほうが夢を破られてしまったので、もうごっこ遊びにはついていけなくなったのです。

その結果、ハルヲくんは、「ゲーム」をワイルドに始めます。貧乏アパートでの暮らしは、もう「ごっこ」ではない、勝負を賭けた「ゲーム」なのだと悟るのです。

もう、サザエさんごっこなんて、やってらんない！

目には目を、セイキにはセイキだ、攻めまくるぞ！

最初が夜のセックス・ゲームです。果敢に攻めますが、しかし無残にも、このゲームも簡単に負けてしまいます。彼女は、正当な労働をしてきたという自負があるので、おまんこ商売に負い目を感じていません。ですから、ハルヲくんが迫ってきても、「疲れているから、駄目」と拒否するパワーをもっています。彼は、まだ彼女のことが分かっていません。拒否された彼は、情けない自分をみつめながら、眠れない夜をモンモンと過ごします。おまんこ商売は、彼女にとって、ピンクのワニを買うための大切なお仕事であって、自負すべきことなのです。

そして、つぎのゲームが、男メカケ戦略によるセックス・ゲームです。目には目を、おまんこ商売には男メカケという報復戦略であり、貧しい奴がよくやる「貧乏人同士の足の引っ張りあい」という情けない戦略です。

ここでも、ハルヲくんは分かっていません。男メカケは貧乏人がやる後ろめたい行為ですが、ユミちゃんのおまんこ商売は豊かな女がやる自負できる行為なんです。ですから、ハルヲくんは男メカケになって、報復するつもりになっていますが、その考えはユミちゃんには通じません。完全にディスコミュニケーションです。同じ売春行為ではあっても、その意味が貧乏の世界と豊かさの世界とではまったく異なるのです。

ゲームになれば、強い者が勝ち、弱い者が負ける、というのが正統な確率というものです。だからこそ、たまに弱い者が勝つことで、ゲームはなぜかドラマになってしまうのです。残念ながら、ここでのセックス・ゲームはドラマにはなりません。勝者はユミちゃんと決まっているのです。間借りさせてやっているといった程度の弱みで、ユミちゃんを倒すことはできません。しょせんは安アパートでしかないのですから、その程度の弱みのポイントなんかは気になりません。そのポイントはもう前夜のフェラチオでチャラなのです。

ハルヲくんが仕掛けたこの貧しいゲームが不幸を招くのです。すでにその兆候は、舞台がユミちゃんのマンションから安アパートに移動したことで、十分に認められますが、それが現実の行動として状況を変容させはじめたのが、この貧乏人のゲームなのです。

男メカケのゲームは、恐ろしいゲームを誘発するきっかけなのです。

まさに、彼は貧乏神なのです。

	後ろめたさ	自負すべき
貧乏人	男メカケ	
豊かな人	おまんこ商売	

"PINK" (岡崎京子 :1989) の世界「消費する幸福論」

1 2 . 不能と鏡と毒リンゴ

- a. ハルヲは、男メカケの仕事に失敗する。たたなくて、愛人のママハハを傷つける。
- b. ママハハは、鏡をみて、「世界中の鏡、たたき割ってやりたい」と思う。
- c. ユミちゃん、鏡をみて、「面白いよう、鏡みるのって大好き！」と言う。
- d. 今日も3人の客をとって、疲れたユミちゃん、キスだけのサービスで寝る。
- e. ハルヲは、仕事に失敗したインポの原因を、ユミちゃんへの恋のせいかと悩む。
- f. 真夜中、ケイコがママハハの擬声で電話をし、男メカケのいたずらをする。
- g. 本物のママハハが深夜の電話をとり、すべてを知る。
- h. 「あの若造！あの小娘！バカにして！ 毒リンゴをもってやる！」と、ママハハ。

ここで『白雪姫』の世界が登場します。

安易な予想では、つぎのような役割設定になります。この役割設定で、ここでの状況を説明してみましょう。

白雪姫……………ユミちゃん
悪い王妃……………ママハハ
隣の国の若い王子…………ハルヲくん
7人の小人a…………ケイコ

王妃は、なぜ毒リンゴをもってやるという悪意を抱くまでになったのでしょうか。

王妃は、隣国の若い王子と密通していましたが、その王子が最近になって若々しい白雪姫に惚れてしまい、しかもそのためにせっかく密通しても、いざという時に王子がインポになってしまい、気位の高い王妃はたいそう傷ついてしまいました。もちろん密通の相手が白雪姫だと知らないうちは、まだ許せる余裕がありましたが、小人のいたずらから相手が白雪姫だと分かると、王妃の怒りと屈辱感は許容範囲を一挙に超えてしまい、王妃は、「毒リンゴの報復しかない」と決意するのです。とさ。

こうしてみると、王妃が「毒リンゴを！」と考えるのも、理解できるような気になります。若い王子もいい加減な奴だなと思いますし、白雪姫もなんだ、という気になります。

鏡は、世界で最初のコピーマシンの1号機です。
自分のコピーがないと、恋愛ゲームはできません。

王妃は、若いころ好きなことが3つありました。1番好きなのは鏡をみることで、2番めは男に見られること、3番目は女に羨ましがられることでした。王妃は鏡にコピーされた自分にうっとりしました。さらに、それは関係のなかで強化されました。それが、男に見つめられることであり、他の女たちから嫉妬のまなざしを浴びることです。男の欲望のまなざしと女の嫉妬のまなざしによって、王妃はますますコピーの自分にうっとりするのです。ここにあるのはゲームの世界です。王妃は、自分の美しさを誇示するために、男を選びますし、女の嫉妬を利用します。彼女は、ずっとそうやって生きてきました。つねに勝者であることで、自分のアイデンティティが維持できたのです。

それが、飼っていた若い王子によって、そのアイデンティティに危機が訪れたのです。たたない王子という現実のまえて、王妃は勝者である地位から追われる自分を鏡にみたのです。そこにあるのは、皺がめだつ醜いコピーだったのです。王妃は、鏡を壊したい衝動にかられました。それは、もうゲームに勝てないプレイヤーの宣告なのです。しかし王妃は、ゲームしか知りません。自分が嫉妬する立場にたつことには、我慢ができませんでした。ゲームしか知らず、にもかかわらず勝てないコピーの自分をみつめたとき、王妃に残されたことは、毒リンゴしかなかったのです。つまり王妃は、永遠にゲームの世界にとどまり、ゲームのプレイヤーでありつづけることを決意したのです。とすれば、勝者になる方法は毒リンゴしかないのです。

しかも嫉妬の相手が身近な白雪姫だと分かれば、ゲームが血みどろになるのは必然です。近親憎悪は、相手が身近な存在であるほど、強化され、ゲームは血をみないとおさまりません。間抜けな王子は、こうして白雪姫を窮地に陥れるのです。そんなことを知らない白雪姫は、若いころの王妃と同じように、鏡に写るコピーにうっとりします。

白雪姫もゲーム好きなのでしょうか。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

13. 王女様は労働する

- a. ケイコは、すべてが、ママハハに知れたことを、ハルヲに密告する。
- b. どうしてやろうか、とバラをむしりながら、ママハハは思案する。
- c. ママハハは、ユミちゃんの家に来たときからの二人の葛藤の過去を思い出す。
- d. ユミちゃんは会社の同僚の愚痴(毎日がBランチ)に悲しくなる。
- e. ユミちゃんは、王子様を待たない。だって、ガマンなんてできないから。
- f. 私にはワニがいる。それを守るためならば何でもする、と売春労働に励む。
- g. ママハハは、気づく。ワニをカバンに、というアイデアにナイスだわ、と思う。

白雪姫の物語では、彼女は「ただ王子様を待つだけの処女でウブな眠り姫」でした。この物語は、そんな「幸福で単純な時代」の物語だったのです。でも今は、違います。「こわーい魔女も、お姫様には手を焼くヘンテコな時代」なんです。

ケイコがハルヲくん「おねいちゃんとケツコンすれば」とアドバイスします。これは、白雪姫をモデルとしたケースです。ハルヲくんが若い王子様になって、白雪姫のユミちゃんを救え、ということです。白雪姫はいつまでも、それを待っている、というストーリーです。

このストーリーは、ユミちゃんの会社の同僚との会話を重ねると、もっとはっきりします。同僚の女の子たちは、ケイコの発言(王子様との結婚を夢見て、つまらない毎日を過ごす)を実践している本物の白雪姫です。

夢見る白雪姫はいまどきの女の子で、ユミちゃんは労働する王女様です。

ユミちゃんは、ガマンしません。待つという弱い戦略を採用しません。彼女は、ワニを飼わなければならないのです。そのためには、Bランチ(ハンバーグ・魚フライ・スパゲッティ添え・ライス・コーヒー付き800円)についても、同僚のように「退屈なメニュー」なんて愚痴を言いません。退屈なメニューなのは、「何かいいことないかなー」とか「お金欲しいなー」とか「いい暮らししたいなー」と言い、「いつか王子様がやってくる」と歌うだけで、結局は待つだけしかない彼女たちの生き方なのです。

白雪姫の物語は『待つ=我慢』の物語です。

女の幸福は「待つ=我慢」によって成就されるというメッセージが白雪姫なのです。これが同僚の女の子たちの生き方です。

ユミちゃんは、Bランチも好きです。そしてつまらない仕事も平気です。「関係ないもん」といえるからです。彼女は、ワニを飼うといういいことをしていますし、お金はしっかり稼いでいますし、いい暮らしもしています(今は安アパートなのが、気になりますが)。だから、待つ必要がないのです。いつやってくるか分からない王子様をじっと待つなんてことをしないで、「ピンクのワニ」と一緒にしあわせに生きています。

だから、ユミちゃんに、王子様は不必要なんです。すると、ハルヲくんは???

もうひとりの重要人物は、白雪姫を殺害することに夢中になっています。ママハハは白雪姫の物語に囚われています。だから、毒リンゴの具体的な戦略を練ります。そして名案が浮かびました。「生きたワニを殺し、カバンにしてプレゼントしてあげよう」というものです。

これは、「死と再生」の物語です。

これはワニの死とカバンとしての再生であり、生まれ変わりの物語であり、その意味では、ママハハは王子様の役割も兼ねることになります。本物の白雪姫では王妃は死の使者ではあっても、再生の使者は若い王子に委ねられていました。なのに、ここでは、ママハハが両方の役を演じることになります。問題は、再生は「ワニ=カバン」と認知できれば、再生であるが、その変換が同値ではないと認知されたならば、再生とはなりません。そこが、問題なのです。少なくとも、ママハハは同値ではないと考えたはずで、なぜならば、彼女にとって、このプレゼントは復讐劇であり、死の刻印を明確にするためにカバンが意味をもつのであり、カバンがワニの再生された姿であるはずがない、という認知をしているはずで、ですから、そういう意味では、「死と再生」の物語だ、というのはママハハにかんしては間違っています。では、ユミちゃんにとってはどうなのか、これが興味のあるところです。

もしも「死と再生」の物語だとすると、再生の使者役を演ずべきハルヲくんの影が薄くなります。ハルヲくんは、ここでもなんの役にもたっていません。ハルヲくんは、ケイコの良きパートナーだけなのかもしれません。

"PINK" (岡崎京子 :1989) の世界「消費する幸福論」

14. 動物としての人間のさまざまな思わく

- a. ハルヲくん、ユミちゃんの帰りを待つ。働きもののお姫様はおそいな。
- b. ユミちゃん、仕事に精をだす。本気であたしはいつてしまった。
- c. いかせた客が、TVで爬虫類の捕獲はけしからん、と発言。本気でそう感じた。
- d. ママは、おねいちゃんもいちもく置くアップルパイを焼く。
- e. ママがやさしい時は要注意。でもママがやさしい時って、大好き。
- f. 夜、アップルパイをおねいちゃんに届けるのに、会社の運転手が呼ばれる。
- g. ママは、運転手とできている。どーでもいいけど。

ケイコは、ゲームがなんであるか、を知らない。こまっしゃくれてはいても、子供なのだ。危険信号は「ママがやさしい時」と分かっている、ケイコはその時がうれしくて、危険信号としての解釈ができない。ママのやさしさの前では、ケイコは良い子になってしまう。だから、ゲームができない。ほほえましい母子役割のドラマだけが進行して、そのドラマの陰に危険なゲームは隠されてしまう。ママが運転手とできていることだって許されてしまうほどなのだ。

そんな娘の弱点を知り抜いているママは、このゲームを思い通りにすすめる。ハルヲくんのボロアパートを見つければ、もうこのゲームの勝負はついたようなものである。運転手との関係も、このゲームのための手段なのであって、それ以上のものではない。彼女の見栄を輝かせる相手でないかぎり、それはすべてなんらかの道具であり手段なのだ。ケイコが偉そうに無視するポーズをとる以上に、ママは運転手を無視しているのだ。運転手はゲームの駒、それも歩だ。それがママの凄いところだ。

ハルヲくんは、ユミちゃんを待つ男白雪姫のようなものだ。しかも待ちくたびれて、嫉妬に狂いそうなのだ。嫉妬は、貧しい人が生きるテクニックとして重要なものだ。そこには、貧しい人が豊かになった時に自分を守るためのテクニックである見栄と共通する何かがある。貧しいという条件のなかで、上が下にたいして示すゲーム行動が見栄であるし、下が上にたいして示す行動が嫉妬なのだ。ママの見栄もハルヲの嫉妬も、貧しさを共有している点では同じような行動なのだ。

ゲームになれば、見栄と嫉妬は勝負への執念を喚起する重要な動因になります。

でもママは勝ちにいき、ハルヲくんは勝ちを諦めます。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

15. ハサミでチョッキン

- a. ママは、ワニの居場所をつきとめた。
- b. ハルヲくん、ワニさえいなければ、2人のまともな生活ができるのに、と思う。
- c. あの仕事やめちゃった、とケイコが声色を使い、ハルヲをからかう。
- d. ハルヲくん、その声色に、「まっていたぜ、そのひと声を！」と飛び出す。
- e. ハルヲくん、工作しているみたいに、ハサミを使って、小説をつくる。
- f. ハルヲくん、差し入れのアップルパイを食べず。
- g. ケイコ、小説工作に興味を示し、真夜中にコンビニにハサミを買いに行く。
- h. ユミちゃん、帰り通で、「J」に載ってたワンピ欲しい、買おっと、思う。
- i. 二人は、こらえ性のお嬢さん。
- j. 甘いもん食べたい姉とアップルパイをもってきた妹が、コンビニで出会う。

ハルヲくんが、ワニを邪魔な存在と意識しはじめました。その感情は、ユミちゃんにはっきりと恋愛感情をもち、彼女を自分ひとりのものにしたいという所有欲にとらわれるいることと同じことです。つまりハルヲくんは、近代の恋愛のコンセプトの虜になってしまいました。貧しい人が簡単に陥る罠です。ワニはもうライバルです。

近代的な愛は、どこまでも所有なんです。

その1は、「ユミちゃんはオレの女だ、だからみんな手をだすな、いいな！」です。

その2は、「オレにはユミちゃんがいるから、どんな女にも手をださないぞ」です。

その1は第三者への脅しで、その2はユミちゃんへの誠実さです。つまりユミちゃんと2人だけの世界に閉じこもり、それ以外の人との間には明確で強固な境界線を引いて、絶対に中には入らせないようにするのが、近代的な愛なのです。当然、この愛は共有を許しません。愛は近代的な所有そのものです。ですから、愛の証しであるセックスは、他の誰ともしてはいけません。ハルヲくんだけにセックスが独占されなければ、愛の証明にはなりません。ハルヲくんは、愛に目覚めるほど、このコンセプトから逃れられませんが、たぶんかれも、まだ愛に目覚めかけたころには、その愛の所有という重たさに気づく余裕があって、「めんどくせー」と言えたのですが、一度サザエさんの夢を経験してしまうと、もう駄目なのでしょう。

貧乏人は、所有の魅力から離れられないのです。所有する快感を知ってしまうと、失うのが怖くて、いっそう所有にしがみつきます。それが、貧乏であることの証拠なのです。ワニがだんだんと憎くなります。

安アパートが、所有としての愛を呼び込みます。
ハルヲくんは、愛に目覚め、だから苦悩します。

近代的な愛は「所有」であると同時に「選択」でもあります。ひとりの女しか愛さない、という選択の考えがつきまといまいます。ユミちゃんしか愛さない、というわけです。ひとりの女を愛することは、他のすべての女をもう愛さないということです。ですから、ここでは選択が重要なのです。「あれか、これか、どっちにしようかな」という選択がなされなければなりません。

ユミちゃんは、ワニもハルヲくんも好きです。

ユミちゃんは、ハルヲくんに「今日の客は何人だった、つかれた」といった話を平気でします。彼女は、ハルヲくんをたぶん愛しているのですが、けっして彼を所有する形では愛しません。だから、今日の客とのセックスでも「いっちゃん」のです。彼の方はインポにまでなって男メカケの商売ができず、そこまでしてユミちゃんとの愛に悩んでいるのに、彼女は客とのセックスで気持ちよくてボーとしちゃうのです。困ったもんです。

なぜそうなのか。ユミちゃんは、貧乏を知らないからです。ですから、所有することにリアリティがありません。そして選択することの価値もわかりません。彼女には、ある制約条件のもとで（つまりこれが貧乏ということです！）、効用を最大化することをめざして意思決定し、その結果を受けて「ひとつだけを選択し、それを大事に所有する」という発想がありません。あるのは、「あれも、これも」欲しいから買うということですし、それが可能になっている条件です。つまり豊かであることが「選択と所有」への囚われを解放するのです。

ハルヲくんは、ユミちゃんを愛します。だから、ワニを排除します。

"PINK" (岡崎京子 :1989) の世界「消費する幸福論」

16. ブラッディ・ラヴァーズ

- a. ユミちゃん、腹痛をおこす。アップルパイに毒が入っていたのか？
- b. ユミちゃん、血まみれ。生理だった。女の子は、血まみれなんか恐くない。
- c. ハルヲくん、真夜中にコンビニにアレを買いにいかされる。
- d. 小説の工作ができあがる。
- e. ユミちゃん、小説の出来を絶賛。ハルヲくんのファンになる。
- f. 昼間、血まみれの恋人ごっこをする。ケチャップまみれのソーセージ。
- g. ワニが、ユミちゃんをかじる。

ハルヲくんの夢は、小説家になること。その最初の作品がやっとできました。その小説は鉛筆で書いたオリジナルではなく、他人の小説を切り刻み、のりとハサミでくっつけた編集工作の小説です。これは、新しい小説創作の方法です。あらゆる他人の小説をデータベースと位置づけ、それをもとに好き勝手に編集作業をすることで新しい作品を生み出すのであって、ここには<オリジナルとコピー>の考え方が希薄です。オリジナルが本物で、コピーが偽物であり、他人の小説の一部でもコピーしたら、それは盗作だ、といった考えはありません。1000の小説からのコピーならば、それは正統なオリジナルなのです。コピーが容易になるほど、編集が創造の源になります。そのためには、ハルヲくんも、のりとハサミではなく、せいぜいマックぐらいは使えるようにならないといけません。コピーと編集にはコンピュータのおたすげが必要です。

ハルヲくんは、新しい小説手法を開発しました。
ハルヲくんは、新しい読者層をも開発しました。
しあわせの種は、どんな夢をかなえるのですか。

少なくとも、ハルヲくんの小説はユミちゃんには絶賛されました。本来的な意味での小説の愛読者層ではないので、彼女の絶賛はかえって彼に不安を残すことになりましたが、それを超えるプレゼントがもらえました。それが血まみれの恋人ごっこです。

生理中の女とは、穢れの存在です。ですから、通常はセックスをしません。でも、ハルヲくんは、そんなことがまいません。いままでこのアパートとでは、まともにセックスをしていません。最初はフェラチオのサービスでごまかされますし、つぎの日は仕事で疲れたからと厳しく拒絶され、その次の日も疲れたのでキスだけで、ずっと我慢させられてきました。だからハルヲくんにとっては、穢れなんかと贅沢なことはいってはおれません。ユミちゃんであれば、なんでもいいんです。弱者には、穢れた女とのセックスが似合っているのでしょう。あるいは、生理で穢れていると、商売にはならないので、そのかぎりでは、他の客たちに穢されていないユミちゃんを所有できると思えたのかもしれない。身体の花は、ハルヲくんにとっては聖なることなのかもしれません。

穢れた身体は、聖なる儀礼によって浄化されます。

しかし、
血まみれには、死の予感がします。

アップルパイは毒リンゴなのです。
しあわせは、つぎに死を呼びます。

ワニが嫉妬します。単純には、血の匂いに反応したためなのでしょうが、ワニがユミちゃんの足をかんだのは、ライバルのハルヲくんとセックスしていたからです。ワニははじめて飼われる立場を放棄して、ご主人さまに反逆します。飼われるという弱者の立場ではなく、ユミちゃんを対等に愛したいとでも思ったのでしょうか。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

17. すてきな食事(1)

- a. ユミちゃんもハルヲくんも、たがいをいっぱい食べたかった。
- b. ティシュペーパーがいっぱい。すてき、ローズガーデンにいるみたい。
- c. タンポンいれるところ見る? あーおもしろかった
- d. ふたりは食事にでかける。
- e. ワニは本当にジャングルに帰れるのだろうか不安になった。
- f. カチャ、キツ土足で部屋に入る影
- g. ユミちゃん、今ハルヲくん大好き、シアワセ
- h. シアワセなんて当然じゃない?
- i. お母さんは首つり自殺。シアワセでなくなったから。
- j. ハルヲくん食欲なくなる。ユミちゃん、彼の残りのレアステーキを食べる。

「しあわせになろうね」と「しあわせなんだ!」は、まったく違います。「なろうね」にはしあわせが何であるかの実感はありません。ただのイメージであり、目標にすぎないし、不幸な人たちの呪文にすぎません。不幸な現在を忘れるため、あるいは我慢するためのおまじないが「しあわせになろうね」なんです。これにたいして、「しあわせなんだ!」には「いま」のリアリティがあります。それが、血のしたたるレアステーキを食べていることであっても、あるいは血まみれのセックスをしていることでも、しっかりとした「いま」のリアリティとしてのしあわせがあります。

ユミちゃんは、このリアリティをみつめることができます。でもハルヲくんにはできません。それが、レアステーキを残してしまうことで表現されています。ユミちゃんのお母さんが首つり自殺をしたと聞いた途端、いままでのしあわせ感が吹き飛んでしまい、急に「しあわせになろうね」の自分に戻ってしまいます。これが60年代の田舎ボーイの限界なのです。つまり彼にとっては、「しあわせになろうね」の方がリアリティがあるのです。貧しい自分をみつめながら、「いつかきっとしあわせになるぞ」と、月に向かって吠えている方が似合っているのです。そして恐いことは、死ぬまで「いつかきっと」と唸っている方が好きなんです。貧乏の魔力はそれくらい魅力的なんです。

豊かさを身体化させないと、「しあわせなんだ!」がリアリティになりません。

すてきなお食事は、「しあわせなんだ!」と「しあわせになろうね」を弁別する絶好の機会なんです。ハルヲくんは、最後のところでユミちゃんに軽くあしらわれてしまいました。

自殺した母を論じなければいけません。しあわせ物語は、母のピンクの爪から始まるのに、その母が自殺したのでは、何がしあわせだ、といいなくなります。

母の自殺の事実がここまで隠されてきました。隠してきた理由は、ピンク=しあわせとは母のピンクの爪である、というメタファが必要だったからです。自殺を暴露したら、不幸な物語になってしまって、ユミちゃんのしあわせ物語は途中で挫折することになります。母の爪に代替するメタファがででくるまで、自殺の事実は内緒にせざるをえなかったのです。ここでやっと新しいピンクが誕生しました。母のピンクの爪は解放されます。



"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

17. すてきな食事(2)

新しいスターは、ユミちゃんの生理の血とハルヲくんの精液の融合からできるピンクのティシューペーパーであり、しかもそれがたくさんある『ローズガーデン』です。
しあわせのメタファは、母のピンク爪からローズガーデンにシフトしました。では、そのシフトはどのようになされたのでしょうか。

まず身体論からはじめましょう。すでに明確にしているように、ピンクの身体部分は2つありました。爪とおまんこ(陰部)です。ですから、第1のシフトは、爪からおまんこへとなされたのです。しかもその身体部分の所有者は、母からユミちゃん自身へとシフトされました。これが第2のシフトです。ここでは、しあわせは他人からの贈り物ではなく、自分でつかむもの、という意味のシフトがあります。これは、機能論から自立論としてのしあわせへのシフトでもあります。しあわせが親の世話とそれを受ける子供という機能分化を前提にして維持されていた状態から、自分の力(血から)で維持するしあわせへのシフトでもあります。

しかもこのようなシフトが、身体部分として爪から性器へのシフトに対応していることが重要です。大人になれば、性器が魅力的なものにならなければなりません。しかし魅力的になるほど、セックスに使用されることで黒くなります。つまり穢れます。とくにユミちゃんの場合は、ビジネスとして性器を活用させますから、穢れは激しくなります。とすると、ピンクではなくて、真っ黒じゃない、という反論になります。その通りです。ですから、その穢れは浄化されなければなりません。それが、生理の血です。その血は性器よりも穢れているものですから、それによって逆に性器は清められ(つまり使用しないこと)、生理中の性器だけはピンクに戻ります。その浄化された性器を媒介にしたセックスによって、新しいピンクが生成されるのです。しかもこのピンクは、自分の所有物ではありません。それが『血と精液の融合』であり、ふたりの共有物です。それがピンクのティシューペーパーであり、しかもたくさんあるから『ローズガーデン』なのです。

このようなシフトは、しあわせの意味をも変更させます。それは「母(=あたし)のしあわせ」から「あたしのしあわせ」へのシフトといってもいいでしょう。それが、母の爪からユミちゃんの血まみれのおまんこからローズガーデンまでの変換なのです。しかも、そのシフトには、「しあわせの所有」から「しあわせの分有」、「希少性としてのしあわせ」から「遍在性(どこにでもある)としてのしあわせ」、そして「選ばれし者のしあわせ」から「普通の人としあわせ」という意味の変換がなされているはずです。

このような意味の変換は、通常大人への脱皮ではないことに注目しなければいけません。モダンの世界で大人になることは、サクセス・ストーリーを実現することですから、「所有/希少性/選ばれし者」の社会的地位を獲得することそのものです。とすると、これは新しい意味とはまったく対照的であり、過去の母の爪(子供)の世界に固有の意味そのものです。ということは、ここでの母(子供としてのあたし)から私(大人としてのあたし)への変換とは、モダンの枠で思考された成長過程ではないことが理解されるはずです。そうです。モダンにおける成長論(母のようになりたい私)ではなく、新しいフレームにおける「あたし」(子供でもあるし、大人でもある私)を考えなければいけないのです。ここでは、新しい意味でのしあわせが語られるはずです。

ユミちゃんは母の自殺の話をして、しっかりレアステーキを食べました。
レアステーキとは自殺した母です。ハルヲくんは食べられませんでした。

母はピンクでなくなったとき、死を覚悟しました。爪が汚れたとき、彼女にはしあわせを守るすべがなくなりました。彼女のしあわせは、時間の経過とともに、その価値を減少していったのです。歳をとることは、死ぬことです。早いか遅いかだけです。

ワニが失踪しました。魔女のママハハが留守をねらって盗んでしまいました。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

18. もう、やめてよ

- a. ワニがいなくなる。
- b. コピーとりのようなクソ面白くもない仕事マジにやられるわけじゃないじゃん。
- c. ピンクのバラを買って帰り、ワニの絵をかいて、ため息。何もほしくない。
- d. ハルヲくん、息苦しい。地獄だ。
- e. ハルヲくんの宇宙小説が桜桃賞をとる。賞金3000万円。
- f. ユミちゃん、外に出る。????の発作、だれかあたしをたすけて。
- g. ユミちゃん、ハルヲくんにうったえる。南の島にいきたい。
- h. ハルヲくん、賞をとったことよりも、ユミちゃんに欲望が芽生えたことを喜ぶ。

ワニは、余剰でした。豊かな余剰でした。ユミちゃんは、ワニのために働いたのではなくて、豊かな余剰を享受する行為として働いていたのです。働く行為そのものに価値があったので、「ため」という目的-手段的な行為として働いていたわけではありません。

だからコピーとりでも伝票整理でも、嫌な客相手のおまんこ商売でも、苦にはならなかったのです。それは、ワニと一緒に遊んでいることと同じだったのです。ワニが部屋の中でじっとしているとき、外で働くユミちゃんは、気分としては、ワニと一緒に働いていたのです。だから楽しかったのです。

ワニが消えてしまいました。豊かな恵みである余剰そのものがなくなったのです。すると、働くことが一挙につまらない苦役になってしまいました。貧しくなった瞬間、働くことはその余剰を産出する手段として機能することが期待され、そして我慢ばかりが倫理となって、すべての労働を効率的にするような制御システムが作動してきます。その世界に入った途端、ユミちゃんは働くことの意味を喪失しました。どうしていいのかわからなくなりました。同僚のように働くことを強要されても、そのノウハウをしらないユミちゃんにとって、我慢は馬鹿くさいだけで、しかもワニの失踪で働く価値も喪失したので、コピーをしっかりとろうといった真面目に気持にはなれません。ただボッーとしているだけです。

ワニの喪失は、ユミちゃんにとって、貧しい世界を知るはじめての体験でした。しかし、すでにそのことは、ハルヲくんの登場によって予感され、そしてかれの安アパートに移った時から十分に予想されることでした。

ワニは、ハルヲくんとのゲームに負けました。豊かな余剰であるワニと貧しい田舎ボーイのゲームは、田舎ボーイの勝利で決着がついたのです。最初の章で、「スリルとサスペンスのゲーム」で、準主役として颯爽と登場したワニと、それとは対照的に端役の万引きで登場したハルヲくんは、この18章になって、ついに立場が逆転してしまいました。ワニは失踪して、ゲームの場から消え、ハルヲくんだけが残りました。

そして貧しさが、豊かさの足をすくいました。
ハルヲくんはシンデレラボーイになりました。

ハルヲくんは、未来の文豪の夢を実現させました。しあわせの種の願いがかなったのか、最高の目的が達成されました。ワニの失踪は、その目的達成感を一層高めます。ワニとハルヲくんは、永遠のライバルだったのです。余剰という豊かさそのものであるワニと貧しさからのテイクオフを目的に掲げたハルヲくんの闘いは、ワニの失踪とハルヲくんのスター誕生によって、見事に決着がつきました。

ユミちゃんは、やっと気づきました。安アパートがすべていけないのだ、と気づきました。そこで、乏しい想像力で考えたのが、「南の島にいこう」でした。ワニが楽しそうに棲んでいるジャングルのある南の島ならば、しあわせであるはずだ、と考えたのです。彼女は、場がしあわせに密接に関係しているという法則性を悟りました。賢明な判断です。安アパートでは、「しあわせになろうね」と誓い、そして死ぬまでしあわせの鳥を追いつけるだけしかできません。それが貧乏の魔法なのです。どんなに頑張っても、安アパートではしあわせにはなりません。なった途端、「こんなにしあわせでいいんだろうか」と不安になり、自己崩壊していきます。そして安心して貧乏を続けるのです。

南の島にいこうというプランは、ユミちゃんの最後の賭けです。もうこんなボロアパートにいたら、ワニという余剰が消滅した以上に、『あたしという余剰』さえも消滅してしまうことに気づいたのです。ですから、場のシフトしかない、と考えたのです。

でも、ユミちゃんは、まだハルヲくんが癌なのだ、とは気づいていません。

"PINK" (岡崎京子:1989) の世界「消費する幸福論」

19. 愛と暴力 (1)

- a. ハルヲくん、賞金で、南の島に連れて行ってあげる、と宣言する。
- b. ユミちゃん、狂喜乱舞。いっぱつやる。
- c. 星に、願いをかける。ワニが戻りますように。
- d. ハルヲくん、「オレこんなにシアワセでいいのかな」。
- e. 安アパートでの3人の受賞パーティー。その夜、またいっぱつ。
- f. 宅急便が届く。ワニのトランク。あのワニがカバンになった。うわああああん。
- g. ごきげんなママハハのところに、ユミちゃん来る。そしてバットの暴力。
- h. ママハハとの死闘。間に入って、うろたえるケイコ。「あたしには、お母さん」。
- i. ユミちゃん、バラの入った花瓶を壊して、帰る。殺せなかった。……………
- j. ワニのトランクと一緒に南の島にいく。ステキ、うれしい。

ワニの死と再生の物語、これがここでのテーマです。その再生の儀式として、ママハハへの暴力が不可欠なのです。ワニの死の苦痛に相当する暴力を、その首謀者であるママハハに振るうことで、ユミちゃんはワニの死に意味を見だし、同時にカバンに再生された事実に新しい意味を付与できるのです。ママハハへの暴力は、ワニへの愛を再び呼び起こすために必要な儀式なのです。ママハハを儀式として殺すことで、ワニへの愛の証明がなされ、ワニは新しい意味を付与される可能性を復活させます。復讐劇によって、ワニはカバンとしての新しい生を獲得するのです。

ワニは本物でした。そして死にました。
ワニ革のカバンも本物です。生きます。
暴力は、ワニへの愛を、蘇りさせます。

暴力は儀式ですから、実際に殺す必要はありません。あくまでもドラマであれば、いいのです。その家庭劇では、ケイコの役がもっとも重要です。ケイコは、完全にダブルバインドです。ケイコは、自分を産んでくれた母だから、母が好きですし、ユミちゃんは、気の合った姉妹だから、好きです。にもかかわらず、母とユミちゃんは憎しみあっています。そして、溶解されることのない相互の憎悪がワニを死に追いやったのです。

いままで、ケイコはそのジレンマを場を共有させないことで、解決してきました。二つの家を行ったり来たりすることで、母と姉の相互憎悪の関係と両者への自分の愛の表出というジレンマの両立を可能にしてきました。でも、ワニをめぐって、母がそれを殺し、姉はその復讐に燃えたとき、両者が激突する状況をもはや回避することはできなくなりました。ケイコは、一つの場のなかで両者への愛を両立させることができなくなりました。

しかし選択が求められました。ケイコは弱い母を守り、強いユミちゃんを裏切り、しかもユミちゃんに哀訴することで母を死から守るという選択をしました。ケイコは、ハルヲくんを所有するゲームの勝者であるユミちゃんを捨て、その敗者である母を選択するという「自分の所有をめぐるゲーム」を付加することで、このゲームのアンバランス（勝者と敗者の損得の格差）に、バランスを回復させようとした。

ハルヲくんはユミちゃんを選択しました。
だからケイコはあえて母親を選択します。

この選択によって、ユミちゃんは母が殺せなくなりました。人を殺すには、最大級の格差が必要なのです。その格差が生み出すエネルギーが死を呼ぶのです。なのに、ケイコは、ゲームの格差を小さくすることで、バラの花瓶を壊す程度のエネルギーにユミちゃんのパワーを半減させました。

いままで小賢しいだけだったケイコは、さらに、ここではじめて自分の実存を賭けた捨て身の芝居をも仕掛けました。つまり母の味方をするとは、ゲームとしては弱者の立場につくことですが、芝居としては悪役の味方につくことです。母親はワニを殺した悪玉で、ユミちゃんは善玉です。ケイコは、芝居として、あえて悪玉の味方をするので、自分を悪役に仕立てました。妹が悪玉に徹することで、すべてを救うという高等テクニクが仕掛けられました。姉はもうこれ以上ママハハに暴力を振るうことはできません。だって、善玉なんですから。妹が悪玉を演じることで、姉は殺すパワーを失うばかりか、殺しを正当化する根拠をも失いました。そうすると、もう善玉は悪玉を許さなければなりません。そうして、このワニ殺し事件は、殺人事件にはならず、愛と暴力のドラマとして落着きました。普通ならば、善悪と強弱は、つぎのような関係にあります。

- 1. 善玉は弱い。……農民
- 2. 悪玉は強い。……悪代官
- 3. したがって、この関係では、正義の味方が期待される。

しかしこのドラマでは、そのようにはなっていません。

- 1. 善玉は強い。……ユミちゃん
- 2. 悪玉は弱い。……ママハハ
- 3. したがって、この関係では、正義の味方は無用である。

"PINK" (岡崎京子 :1989) の世界「消費する幸福論」

19 . 愛と暴力 (2)

ケイコは、これでは正義の味方にはなれません。そもそも正義の味方とは、強い悪玉 にたいしてより強いヒーローが外部から勝手に介入し、その強い悪玉を排除する役割で あり、そのシステムは簡単な勧善懲悪のシステムです。これにたいして、ケイコが介入 したシステムは、善玉が強いから、正義の味方など無用なシステムで、善玉が悪玉を自 力で排除すれば、それで解決する自律的なシステムです。とすると、ケイコは何もする 必要がなく、事態の推移を傍観者としてじっと見つめていればよかったのです。それが、 もっとも単純なダブルバインド回避の方法だったのです。

にもかかわらず、ケイコは積極的な介入をしました。しかも母親の味方をする事で、 あえて弱くて悪玉の味方をしました。その役割を正当化する根拠が、「自分の母親だから」という血の絆だけです。この理由だけで、ケイコは損する悪役を演じました。これは、いままでの彼女には絶対 に考えられない選択です。ユミちゃんは、ケイコのその決断に驚きました。ケイコが自 分の損得を超えて、すべての不幸を背負う穢れた役を演じたとき、それによってユミちゃん とママハハの闘いは、ケイコを無視しては遂行できなくなりました。つまり殺人の復 讐は中止させられたのです。ケイコは、大人たちの悲劇を回避し、そして自分のダブル バインドな状況に解決策を見いだしました。

ワニの死と再生の物語は、こうして、ケイコの捨て身のゲームと芝居によって、ユミ ちゃんのワニへの愛をカバンにシフトさせることで、成就しました。弱くてしかも悪玉 の味方をする事で、ケイコは、ワニを救い、ユミちゃんを救い、そして母親をも救っ たのです。ダブルバインドの状況は、自分を悪玉にすることで、すべてに救いをもたら すことで、超越されたのです。ユミちゃんは、悪玉になりきったケイコの前では、母親 を殺すことを断念せざるをえず、不満を残したまま帰ります。でも家に帰って少したつ と、ユミちゃんはワニがカバンに生まれ変わったことに、それなりの価値を見いだすよ うになりました。つまりカバンならば、一緒に外出できるから、いいか、ということ です。そうして、ワニの死と再生の物語は、血まみれの暴力的な儀式とそれを導いたケイ コの絶妙な演技によって、見事に花を咲かせたのです。

ワニは、血まみれの暴力によって、りっぱなカバンに変換されます。
母の爪は、血まみれのセックスで、ローズガーデンに変換されます。

ゲームも物語も、死と再生によって、新しいページをめくりました。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

20. すべてトランクにつめて(1)

- a. ユミちゃんは、立ち直るのが早い。頭が悪いのと、目の前のことしか考えないから。
- b. ハルヲくんは、いまや有名人の仲間入り。
- c. ユミちゃん、会社をやめる。あした、南の島に2人でいく予定。
- d. 夜、ハルヲくん、セックスを拒否する
- e. つぎの日、多忙なハルヲくん、取材から逃げる。
- f. 空港への途中、乗ったタクシーが事故。ハルヲくん、死ぬ。
- g. 空港で、何も知らないユミちゃんは、ワニのトランクをもって、まだ待っている。

- なぜハルヲくんは、死んだのか。
- 岡崎京子は、なぜ彼を殺したのか。
- ユミちゃんにとって、ハルヲくんは何だったのか。

これが解明されるべき問題なんです。

むかし、ハルヲくんはしあわせの種に「立派で偉大な小説家になれますように！」という願いごとをしました。それは簡単にかなえられました。でも、目的が達成されたとき、つぎに何をすればいいのかわからなくなります。それが貧乏な田舎ボーイの宿命なんです。だから、今が一番しあわせなのです。もうこれ以上のしあわせを望むことはできません。目的がもつ幸福論とは、達成された瞬間が最高の至福の時であり、それからただ落ちるだけなのです。とすると、目的はいつまでも達成されないままで、いつかは達成されるはずだ、と思い続けている方がある意味では幸福なのです。

ハルヲくんは、死んでしあわせだったのです。これ以上の幸福がありえないとしたら、その幸福の頂点で死を迎えさせるのは、作者のやさしさというものです。考えてみると、しあわせの種で、願いごとをはっきりさせたのは、ハルヲくんだけです。あとの2人ははっきりしていません。あの2人は、きつともにも具体的には願いごとをしなかったのです。したのは、ただ「ずっとしあわせのままでいたい」ということだったのです。ここには、目的論の発想がありません。反対に、ハルヲくんは、「しあわせになりたい、そのために小説家になりたい」という目的論からの願いをしてしまいました。だから、願いがかない、そしてその後には死が待機していたのです。

頂上を極めたとき、あとは死の快感を待つだけです。

ハルヲくんは、ワニに勝った、といいました。しかしここで、また逆転されました。すでにワニはカバンになって復活しています。そして、それと入れかわりにハルヲくんは死んでしまいました。ワニとハルヲくんのユミちゃんをめぐるゲームは、ワニの勝利となって終わりました。なぜそんな結果になったのか、それは、ハルヲくんがユミちゃんを所有したがつたからです。ハルヲくんの恋愛観には、拭いさることのできないモダンの残滓があります。それが近代的所有にもとづく恋愛観です。つまり「オレのものだ、と言ったら、誰も手を出さな」ですし、また「オレのものだと言ったからには、他のどんな女にも手を出さないぞ」です。これでは、ユミちゃんは疲れてしまいますが、60年代の田舎ボーイには、そんな重たい恋愛に縛られるのが面倒臭いというのがせいぜいで、いったん恋愛関係に入ってしまうと、ワニにさえ嫉妬するしまつです。これでは、ゲームに勝てるはずがありません。最後のワニの逆転勝ち、予想されたことなのです。

ワニは、所有にかんして寛大です。ハルヲくんがマンションに転がり込んで、我関せず、のポーズをとります。ハルヲくんとの共存が可能ですし、けっしてユミちゃんをめぐるゲームに張り合うことはしません。ハルヲくんだけが、一人相撲をして、そして勝手に土俵から転落しただけなのです。ワニは、ただじっと待っていただけです。ジャングルに帰る日のことを夢見ていただけです。

カバンに変身してしまった今、ワニはユミちゃんと堂々とジャングルに帰ることができるようになりました。密室での隔離された生活ではなく、外の空気を満喫できる自由を獲得しました。密林のジャングルばかりでなく、カバンのワニは都会のコンクリート・ジャングルのなかも闊歩できるようになりました。これがワニの求めていたしあわせです。ユミちゃんは、だからカバンのワニが大好きです。

すべてトランクにつめて、どこにでもいける。

でも、ローズガーデンのしあわせは、ハルヲくん抜きで可能なのでしょうか。ここからが正念場です。この難問をどう解決するか、それが問題です。ローズガーデンのしあわせは、母の爪の場合（現実的には夫に全面的に経済的に依存することで可能なしあわせ）でありながら、その依存が豊かさの継続の中で見えなくなり、そのために、ひとりで完結したイメージをもつしあわせ）とは違って、ハルヲくんとの血まみれのセックス、によって可能なしあわせです。このセックスは、おまんこ商売での不浄を清めるものであり、したがってハルヲくんという聖者が必要なので、男なら誰でもいいというわけはありません。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

20. すべてトランクにつめて(2)

このローズガーデンのしあわせには、ハルヲくんという特殊な個が不可欠なはずです。とすると、彼の死は、ふたりのしあわせであるローズガーデンの喪失ですから、ユミちゃんは、ワニを失った時と同じように、また再び発作をおこし、自己喪失の状態に陥るはずで、では、ほんとうにそうなるのでしょうか。たぶん、そうならないのではないかと、思われてしかたがありません。理由は、ワニのカバンがあるからです。カバンのワニは、ユミちゃんにとってはハルヲくんを超えるパワーをもつパートナーです。ワニだけは、ハルヲくんに代替するパワーをもっています。つまりハルヲくんはワニに代替することはできませんが、ワニはハルヲくんに代替可能なのです。しかもカバンは、もうどこにももっていけるものです。完全にユミちゃんに一体化しています。だから、ハルヲくんがいなくても平気なのです。

では、ローズガーデンのピンクはいかにして生成されるのでしょうか。それは、ハルヲくんとのセックスが媒介となって実現されるものです。もちろんワニとユミちゃんがセックスすることはできません。しかし重要なのは、セックスではなくて、血まみれであることが不浄のユミちゃんの身体を浄化することです。つまり聖なる関係としてのセックスが意味をもつのです。とすると、ワニとユミちゃんの一体化は、つよく聖なる性的関係です。神への一体化のなかで感じるエクスタシーと同じように、ワニとの関係もそのような聖的な関係であり、あえて性的ある必要はないのです。つまり浄化の意味が、ハルヲくんからワニへの移行のなかで継承されるならば、ローズガーデンのしあわせは生きつづけるのです。

ハルヲくんは、厄病神だったのです。
60年代には、さよならが必要です。

考えてみると、ユミちゃんがハルヲくんの万引きシーンをみなければ、こんなことにもならず、ずっとしあわせでいられたのです。たぶんハルヲくんも貧乏のマジックのなかで、60年代をやっていたことでしょう。結局ハルヲくんは、この物語の狂言回しとして、60年代の田舎ボーイの演技をただけなのです。ですから、ユミちゃんのしあわせには、基本的には彼は無関係なのです。ハルヲくんは勝手にシンデレラボーイになって、そして死んでいっただけなのです。しかもその過程で、ユミちゃんを貧乏の世界に引き込むといった厄病神の役割を演じ、それによって、この物語をいかにも物語らしく、波乱万丈?のストーリー展開のおもしろいものにしましたのです。ユミちゃんは、これからもずっとしあわせに生きていくことでしょう。もちろん南の島にいくななんて冗談です。彼女は、どこまでも東京ガールとして、都会のジャングルのなかを気分良くピンクのバラを抱えて闊歩するはずです。カバンのワニをいっしょにつれていくことも忘れません。

ユミちゃんは、もうふつうのユーマンです。

もうおまんこ商売はしません。だってそれは近代的労働のシンボルだからです。もうワニを飼う必要もありません。カバンのワニと一緒に散歩していれば、それだけでしあわせなのです。もう余剰のための生産と消費の経済活動にあくせくする必要がなくなりました。だから、気楽に暮らせます。

豊かな気分が、とても、いいんです。

ローズガーデンは、いつも満開です。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

2 1 . せいりのせいり (1)

やっと、"PINK"の20章までの個別の整理が終わりました。こんどは、その整理をさらに続けなければなりません。やれやれ。20章は、いちおう時間の流れにそって語られています。そこで、ここでは時間のことは無視して、PINKの構造を考えることにしましょう。

この物語の登場人物たちは、どんな意味を抱いて"PINK"を操作していたのでしょうか。大胆な推測をしましょう。

- A 1 . ハルヲくん……………『貧困』と『目的』
- A 2 - a . 父……………『生産』と『成功』
- A 2 - b . 客……………『市場』と『消費』
- A 3 . 母……………『選択』と『理想』
- A 4 . ワニ……………『余剰』と『権力』
- B 1 . 彩子……………『欲望』と『暴力』
- B 2 . ママハハ……………『虚栄』と『戦略』
- B 3 . ケイコ……………『快感』と『犠牲』
- B 4 . ユミちゃん……………『自足』と『交響』

ハルヲくんは、60年代の田舎ボーイです。そんな彼には『貧困』と『目的』が似合っています。ボロアパートの狭すぎる空間のなかで、本だけがやけに多く、しかし本さえあれば今の自分の惨めさは救われるはずだという幻想にしたれる、そんな極小空間のなかで、「いつかは偉い文豪になるぞ」という明確な目的意識をもって生きようとする、もうめったにいない若者がハルヲくんです。"PINK"は、ハルヲくんの登場によって、そのスターティング・ポイントが決まりました。彼は、東京ガールのユミちゃんからもっとも遠い距離に位置する田舎ボーイなんです。

ユミちゃんのお父さんは、ハルヲくんの『貧困』と『目的』をもっと大きなスケールで実現した人物です。彼は、高度経済成長期までの貧しかった時代をがむしゃらに働くことでサクセス・ストーリーをものにした立身出世の人です。ですから、ハルヲくんのように、軟弱な目的ではなく、はっきりと社会の目的とルールにのって、男らしい仕事の世界で働きそして成功をおさめました。『生産』(男らしい仕事)とそこでの『成功』は男の勲章です。

ハルヲくんは死にましたが、ユミちゃんのお父さんはまだ生きています。それはなぜでしょうか。簡単なことです。ハルヲくんには、つぎの目的がなかったのです。未来の文豪をめざしたハルヲくんは、それがかなえられた瞬間、生きる意味を喪失したのです。死は、どんなに偶然の事件であったとしても、当然のことだったのです。これにたいして、ユミちゃんのお父さんには、無限の夢があります。事業をする経済人に、「これで満足!」という終着点はありません。どこまでもつぎの目的のために、投資をしつづけるのが経済人の宿命なのです。だから、かれは永遠の目的追求者として生きていけるのです。これが、経済人と文化人の差です。文化人が目的論の罠にはまるとが不幸が待っているのです。

もちろん、お父さんも、息抜きが必要です。ちょっとしたやすらぎが、あくまでも裏の世界で求められます。それが、愛人を飼うことだったのです。そんなお父さんの裏の世界をみせたのが、ユミちゃんの客たちだったのです。客はお父さんの裏の世界における行動パターンそのものです。客たちは、どこまでも『市場』というルールのなかで、一瞬の夢として『消費』を楽しみます。それは、つぎの生産と成功に向けての活力を充電するための手段なのです。かれらにとっては、性的な関係でさえ、市場という枠が必要なのです。そのなかにいるかぎり、安心していられるのです。資本主義のルールがセックス領域にまで貫徹することで、かれらは、経済財として価値ある女たちを抱くことに快感を覚えるのです。女は消費財であり、貨幣で買えるものなのです。

ユミちゃんのお父さんは、表の世界では、真面目に生きています。その証明が、やさしくきれいなお母さんを妻とすることです。お母さんは、お父さんにとっては成功の証しなのです。だから、やさしくてきれいでなければいけません。こわくてブスでは成功の証しにはなりません。

そうです、お母さんが『シンデレラ』だったのです。シンデレラ物語は、すでにユミちゃんの母親によって最初から語られてしまっていたのです。ユミちゃんの会社の同僚たちは、シンデレラ願望を抱き続ける貧しい女の子たちですが、本物のシンデレラはもうとくにユミちゃんのお母さんが演じていたのです。それはもう昔のことです。王子様は、もちろんユミちゃんのお父さんです。男のサクセス・ストーリーと女のシンデレラ物語はセットメニューなんです。

シンデレラは、待つだけです。選ばれるのをじっと待っていれば、それでよかったのです。男が能力で選び、女は資質で選ばれる、そんな関係のなかで、強い男と美しい女の理想的なセットが誕生したのです。『選択』と『理想』がシンデレラ物語でのメッセージです。

こうして、一つの物語ができあがりました。

しかしこの物語は、もう死んでいるんです。ハルヲくんが死に、そしてユミちゃんのお母さんが自殺しました。イノセントな人であるほど、この物語のなかで死ぬ運命にあります。生きているのは、シンデレラになれない貧しい女の子たちですし、そしてしたたかに経済ゲームに熱中し、しかも裏の世界をもそっと楽しむ余裕を持った強い男たちだけです。そうでないハルヲくんは、シンデレラ・ボーイであるがために、死ぬ宿命から逃れられなかったのです。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

21. せいのりのせいのり (2)

そして、つぎの物語がはじまります。

最初がワニです。ワニは、あふれんばかりの豊かさのメタファです。これが『余剰』です。サクセス＝シンデレラ物語が豊かさをめざした物語であるのにたいして、新しい物語は、豊かさを自明としたところから描かれます。その豊かさがワニです。ワニは、何の役にも立ちません。ただ寝ているだけです。手段としての価値をもちえないことがここでの豊かさの重要な条件です。しかもワニは、空腹になると、飼い主さえ食べかねない恐怖をもった怪物です。だから、飼い主であるためには、ワニという余剰と戯れるゆとりがなければいけません。ワニとのスリルとサスペンスをゲームとして楽しむパワーがないと、ワニを飼う資格はありません。余剰は『権力』なんです。ですから、その権力に対抗できる権力を誇示しないかぎり、豊かさを楽しむことはできません。

ワニに挑んだ女が二人います。その最初がワニに簡単にノックアウトされた彩子さんです。彩子さんは、ハルヲくんをフリルのついた暴力でいたぶり、サザエさんごっこをして楽しんでいました。彼女には、つきることのない『欲望』と、そのためにフリルのついた『暴力』を使う癖があります。彼女は、もうユミちゃんのお母さんのような真面目な女性ではありません。つまりシンデレラを信じません。彼女には、待っていても何も楽しいことはない、という自覚をもって、だから男にたいして積極的に攻撃にでます。そのための資源はストックされています。ハルヲくん程度の相手ならば、十分に勝算があります。フリルのついた暴力で脅かせば、ハルヲくん程度ならば簡単に手に入ります。つまり貧しい男とのゲームならば、豊かさを知っている彩子さんにとっては、勝つことは当然のことなのです。

しかし相手がワニになると、いけません。ワニは強敵です。ワニも豊かさを熟知している強者です。まだまだ人生経験の浅い彩子さんでは、立ち向かってでも反対にノックアウトされるのが当然なんです。ワニがもつ『余剰』と『権力』に対抗するには、彩子さんの『これ欲しい!』といった甘い欲望』と『フリルのついた暴力』程度のものでは、まだ勝負にはなりません。ワニを超えるには、時間がかかります。

ママハハになると、違います。ユミちゃんのお父さんのサクセス・ストーリーにおける脇役の地位(愛人)から主役の地位(主婦)にのぼりつめ、それだけに飽きたらず家庭の主婦をしながら外に愛人を飼うという芸当もこなします。彼女は、旦那の成功のおこぼれで満足することなく、旦那を無視して、自分の好き勝手をして生きるパワーと知恵をもっています。彼女には、彼女なりの家庭観があるはずで、ユミちゃんのお母さんのような専業主婦だったならば、自分も同じ運命を辿るはずだ、という予感があったはずで、自殺が専業主婦であることと関係すると直感した彼女は、新しい家庭観にもとづいて家庭の運営をしないかぎり、主婦の悲劇は繰り返されるはずだ、と考えたはずで、その結果が、『勝手に生きる主婦＝ピンキーママ』というコンセプトだったのです。家庭に入った良い子のシンデレラには、良い子ゆえに悲劇が待っていたとすれば、ポストシンデレラ物語を創造しなければならないママハハにとって、良い子＝専業主婦からいかに逸脱するかが問題だったのです。しかもそれは、逸脱とレッテルが貼られることがなく、新しい女の生き方として正当化されなければならないのです。

ママハハは、ワニをカバンに変えてしまった強者です。彩子のような甘い子供とは違って、ワニの『権力をもった余剰』にたいして、それをカバンに変換させてしまう『戦略＝知恵』を、彼女はもっていました。しかもその戦略は『虚栄』のためにありました。ワニの豊かさは、ワニの場合のように隠されているのではなく、どこまでも外部に誇示されるべきものでした。見栄や虚栄として、豊かさが表現されることが、自分らしいことだったのです。ワニのカバンは、見栄や虚栄のシンボルです。そしてワニをカバンに変えるパワーを誇示したところに、ママハハの凄さがあるのです。ママハハはワニを超えたのです。

こうして、もう一つの物語ができました。
『ピンキーママ』は、鏡の物語なんです。

『ピンキーママ』物語は、シンデレラ物語が終わった後に創造された新しい物語です。それは、豊かさが自明になり、しかしまだそれが身体化されていない段階において、豊かさを権力として表現するしかない時代における新しい物語です。それが、消費社会における見栄とか虚栄をめぐって展開される『嘘＝虚の物語』です。だから、鏡がメタファとして大切なんです。鏡は、消費社会という虚の世界における権力の象徴で、ママハハが示す見栄のポーズそのものです。ママハハは言います。「お金は使いなさい、ケチな女になったらおしまいよ。ぜいたくを恐がっちゃだめ、豪華にないなさい。豪華でゴージャスな女にならなきゃ金持ちの男は寄ってこないわ。ママみたいにしあわせになるのよ」。ここにあるのは、ボトラッチの精神です。消費が権力として機能することを熟知した女が、見栄として豊かさを消費してみせます。そのとき、貧しさからの離陸に成功した男たちは、ころっとまいるのです。ママハハは、このテクニックを駆使してユミちゃんのお父さんを虜にし、まずは愛人になり、そして家庭に入り主婦という安定した地位を獲得し、そして自分から愛人を飼うようになったのです。

彼女は、自分が嘘の世界にいることを知っています。自分の豊かさが、愛していない夫の経済的成功の上にしかかなりたたない砂上の楼閣であることを知っています。その意味では、彼女の豊かさは虚構で、鏡の中の豊かさなのです。それを知っているからこそ、つぎには、より大きな虚栄の鏡を探すのです。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

21. せいのりのせいのり (3)

ピンキーママ物語は、消費社会における強い女の政治的権力をめぐる物語です。それは、シンデレラ物語が産業社会における弱い女の経済的(合理的)選択をめぐる物語であるのと対照的な関係にあります。この対照性のなかに、新しい女の物語の誕生をみることは容易でしょう。社会構造が産業社会から消費社会へと変動する過程のなかで、女が選んだ方法は、弱い女から強い女へ変身することであり、そのためには経済的な合理的選択の意思決定のテクニックをマスターすることではなく、政治的な権力を所有することだ、という自覚をもつことだったのです。その自覚をもったとき、男たちが産業社会の高度化ばかりに熱中している隙に、強い女たちだけが先回りして消費社会を自分達に都合の良いように誘導していったのです。

ピンキーママは鏡が嫌いになりました。

ピンキーママには、最大の弱点がありました。年齢です。鏡をみるのが辛くなったとき、消費の嘘がばれる恐怖に悩まされます。見栄とか虚栄が権力として機能しなくなる年齢に達したのです。このとき、ピンキーママはすべての幸福が消滅する恐怖にかられます。でも、いまさらシンデレラの世界に逆戻りするわけにはいきません。やさしい専業主婦に戻って、しあわせになれるはずはありません。外の世界の楽しさを知った主婦が、内にこもることは監獄に入ることと同じで、そこに幸福はありません。ならば、どうすればいいのか。ピンキーママには、答えがありません。せいぜい皺とり手術を受けて、若干の延命策を実行するだけです。

ワニを殺したのは、ピンキーママに残された最後の延命策だったのです。

毒の入っていないアップルパイは、ピンキーママらしくありません。彼女には、嘘と毒が似合っているんです。にもかかわらず、嘘がばれて、毒もなくなってしまった今、どうすればいいのか、なんです。ここにあるのも、諦めという現実への妥協か、潔い死という論理への遵守なのでしょう。とすれば、結末はシンデレラ物語と同じになってしまいます。

こうして、つぎの物語がはじまります。

この物語のはじまりも、ワニです。ワニがもつ豊かさ(余剰と権力)をいかに料理するか、が問題なのです。ピンキーママ物語は、それを『虚栄=鏡』として料理しましたが、ここではどのような調理法があるのでしょうか。

妹のケイコはワニと友達です。この点で、彩子やママハハとは異なっています。ワニという余剰(豊かさ)にたいして、圧倒されたり、対抗することなく、素直に一緒に楽しめる余裕を、ケイコはもっています。その気負うことのない余裕が、新しい豊かな生き方を暗示します。

ケイコは自分の欲望に従順です。それは、彩子のように、すでにマーケットでつくられたブランドに飽くことのない欲望のまなざしを注ぐという意味ではなく、素直に自分の『快感』になるものに飛びつくという意味で、欲望に従順なのです。

だからケイコは子供なんです。どこまでもイノセントな存在として快感に溺れます。この無垢な精神は、まだ子供だから可能なのだ、という理由を認めた上で、つまり彩子のような年齢になれば、ケイコも同じような外的な欲望に眼がくらむ普通の女の子になるはずだ、という可能性を承認した上で、だからこそ、ここでは子供のケイコのイノセンスが重要なのだ、ということを主張しなければなりません。子供は自分の欲望に忠実です。それは、よくいわれるように、テレビCMにすぐに反応して欲しがる、という意味をも含んで、自分の欲望に素直に反応します。子供の欲望は、まさに自分の身体から発せられる情報なのです。「これもほしい、あれもほしい」と無限に言い続けることで、子供は自分の欲望を学習していくのです。その学習プロセスがイノセントなんです。

ここでは、イノセンスをめぐる関係が大切です。それは、ユミちゃんにとってもっとも身近な存在の母親と妹の対照性です。母親は、シンデレラですから、母親になっても天使のような人のままです。家庭に入ったシンデレラは、イノセンスそのものです。だから、彼女には自殺しかなかったのです。シンデレラとして入った豊かな家庭では、専業主婦の役割に従順であるほど、なぜそれがしあわせなのか、分からなくなるはず。専業主婦という機能的な役割は、貧しい家庭からの離陸というゴールをもった核家族では有効(やりくり上手な有能な主婦)ではあっても、もう十分に豊かな家庭ではなんの意味ももちません。家庭に閉じ込められた美しい人形でいることが専業主婦としての役割だとすれば、なんのためのシンデレラだったのか、と無力感に襲われることでしょう。

シンデレラには、結婚したら、シンデレラからの卒業が必要だったのです。無垢な精神はその役割からの卒業を阻み、そのために、シンデレラでいることが死を呼んだのです。シンデレラになることは女の子のドリームであっても、シンデレラでありつづけることは無意味なのです。

これにたいして、ケイコは自分の快感を大切にします。だから、「あれも、これも」となんでも欲しがり、そしてなんでも消費し、そしていい気持ちになります。このように欲望にイノセントなケイコがクライマックスで最高の芝居をみせます。好きな母親と好きな姉が喧嘩する葛藤場面で、二人のことが好きだからこそ、ケイコは自己『犠牲』の芝居を演じてみせます。どっちも好きだから、その思いを貫き通すには、自分を犠牲にすることが快感なのだ、という自己超越の回路が発見されます。これによって、ケイコは彩子やママハハのようにゲームだけで生きる強い女の生き方を超える視点を獲得しました。この超越は、イノセントだからこそ可能だったのです。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

21. せいりのせいり(4)

無垢な精神は、專業的役割の制約のなかでは、死を呼びます。
無垢な精神は、快感の拡散のなかでは、自己犠牲を求めます。

シンデレラは死にました。ケイコは自己犠牲というシンボリックな死によって、超越する機会を与えられ、新しい女の子として再生しました。ワニが死んでカバンに再生されたことと、ケイコの超越とは同じことです。シンデレラとケイコは、同じようにイノセントな存在であっても、役割に殉じるのと快感に溶けるのとでは、その生きる表現が異なったのです。ケイコには、豊かさを生きる新しい可能性が予感されます。

シンデレラは、ワニそのものでした。
彩子は、ワニに負けました。

ママハハは、ワニを殺しました。
ケイコは、ワニをカバンにしました。

やっとユミちゃんが、ピンクのカバンをもって登場です。ケイコが示したトリックスター性によって、ワニはカバンとして新しい意味を付与されて再生しました。そのカバンをさげて、ユミちゃんは御機嫌です。
ユミちゃんはワニも好きですが、同時にカバンも好きです。ワニと部屋にこもって何もしないでいることも好きですし、カバンをもって外にでることも好きです。ここから『自足』と『交響』というテーマが開かれます。ユミちゃんは、ママハハのように外にむかってしか視線を注がないために『虚栄』でしか生きられない女と違って、内にあってワニという余剰と戯れるだけの贅沢な自足性を大切にします。自足性とは、自分の枠のなかで自己完結的な世界をもって生きることに、しあわせを求めることです。誰にも邪魔されることなく、自分らしさの世界にこもります。タマゴのようなコスモスに生きることにしあわせを感じるのです。

ワニは、タマゴが好きでした。黄身はしあわせの色でもあったのです。自足的なタマゴ世界だけが、ユミちゃんの世界のすべてではなかったのです。それが、カバンになってしまったワニの世界で、『交響』する世界なんです。ユミちゃんは、タマゴのようなコスモスにこもる快感を知っているばかりでなく、外の世界の楽しさも知っています。会社も好きですし、おまんこ商売も好きですし、ハルヲくんとセックスも好きですし、妹のケイコとの遊びも大好きです。ユミちゃんは、すべてをカバンにつめてしあわせに生きるはずです。そのカバンは、外の世界と交響する関係にしあわせを求めるメタファです。ピンクのワニとは交響的世界にしあわせを求めることです。それは、ローズガーデンに変換された新しいピンクの世界に共振します。

カバンは、ピンクのワニです。それはローズガーデンに似合います。

このように、ユミちゃんにとって、ワニとの関係の解釈がもっとも重要です。ワニという余剰をもっとも新しい方法で料理するのがユミちゃん(そして妹)です。自足と交響という新しい個のモデルが提示されます。自足と交響は相互に排除しあう概念ではなく、相互に共振する概念です。ところが、排除関係にあるときが一度だけありました。ユミちゃんワニがいなくなりが発作をおこした時です。そのとき、彼女は自足する世界に自閉され、交響する世界は完全に排除されました。会社での仕事も嫌でしたし、ハルヲくんと一緒にいることも息がつまる思いでした。外との交響性は、自分が自足するほど、排除されるべき世界になってしまったのです。
ワニは豊かさです。それがなくなると、自足と交響は両立不能なんです。貧しさの世界では、自足と交響は相互に排除する関係にあり、したがってどちらかの選択だけが意味をもちます。でも、ワニがいる豊かな世界では、両立は可能ですし、相互に共振することで、いままでにない新しい個の可能性を開きます。

ユミちゃんはひとりで生きる。だから、みんなと一緒に生きる。

こうして『東京ガール』の物語がはじまりました。ユミちゃんの『自足』と『交響』、は、豊かさが身体化されることで、新しい東京ガールのしあわせ物語を生成します。

東京ガールは、所有の亡霊からはじめて解放されました。

「ひとりで生きる、だからみんなと生きる」という自足と交響の両立が可能になることは、その成立条件として豊かさが必要だということと、もうひとつその豊かさを所有するのではなく分有するのだ、という条件も必要なのです。それが豊かさの身体化の意味です。「分有」の思想が理解されないかぎり、「自足と交響」は排他的関係から抜け出すことができません。「これは僕のもので、他のいかなる人のものでもない」という所有ではなく、「これは僕のものであるが、君のものでもある」という分有の思考が共有されるとき、はじめて、新しい個と世界の関係がみえだします。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

21. せいのりのせいのり (5)

ハルヲくんの死は、ハルヲくんが所有の世界から抜け出せないかぎり、ユミちゃんのしあわせには似合いません。交通事故にあわず一緒に南の島にいったならば、そこに待っていたのはハルヲくんの嫉妬からくる悲劇だけでしょう。ハルヲくんは、ユミちゃんのお母さんの死と同じように、死ぬ運命にあったのです。シンデレラは、ガールであろうとボーイであろうと、シンデレラになった瞬間、その使命は終わったのです。シンデレラには、所有を超える新しい世界を想像することはできなかったのです。もちろん、ピンキーママたちにも、できません。だからこそ、所有そのものだけに徹底してこだわり、それを誇示することで自分らしさを演出しようとしたのです。それは、所有の最後の晴れ舞台だったのでしょう。

「かう(飼う/買う)」ことは、所有することです。だから、ユミちゃんもワニを飼っているかぎり、ピンキーママたちの世界を超えることはできなかったはず。もちろんワニを飼っていることを誇示するわけではなかったから、その意味ではピンキーママたちとは違うのですが、秘密にしていたことは、ある意味では誇示と同じなんです。つまり所有による満足を、内的世界に閉じることに求めるが秘密で、外的世界に開くことに求めるのが虚栄・誇示であり、その方向が違うだけで、所有による満足以強い関心をもつという意味では同じなんです。

でも、ワニが殺されてカバンになったところで、ユミちゃんには新しい世界が開かれました。秘密はもう終わりです。カバンは、閉じて外にもちだし、内で開けるものです。通常の「内に閉じる/外に開く」ではなく、「内だから開け、外だから閉じる」という交差するメタファがカバンにはあります。それは、秘密(内=閉)と虚栄(外=開)の対照性を支える所有の概念そのものを否定するパワーをもちます。

カバンを大切にユミちゃんは、もう「かう(=所有)」ことをしません。だから「かう」ために働くこともしないでしょう。おまんこ商売は、こうして、超えられます。カバンをもち歩く彼女は、軽くなった自分を感じるはず。それは、自分ひとりで生きることが、みんなと一緒に生きることだ、という「新しい私」として生きることなのです。

“PINK”は、あたらしい私さがしの物語だったのです。
そのためのトリックは、つぎのような構造になっていました。

ユミちゃんは、3つの物語のなかにいます。

- (1) シンデレラ物語
- (2) ピンキーママ物語
- (3) 東京ガール物語

ユミちゃんは、この3つの物語を重層的な構造として内面化しています。もっとも基層に位置するのはシンデレラ物語です。母親のピンクの世界です。それが、彼女にとってのしあわせのルーツでした。母親のピンクの爪にすべてのしあわせがあったのです。

シンデレラ物語は、モダンの世界のサクセス・ストーリーの女ヴァージョンです。つまり成功者になった男の小判鯨になってしあわせをもらう、という弱い女の(無自覚でしたたかな)幸福論です。そのためには、薄幸であるだけではだめで、選ばれる条件が必要です。それが、「きれい」「やさしい」です。だから、ユミちゃんのお母さんはシンデレラになったのです。母親がこの物語の主演です。

この物語は、基本的にはモダンの世界での一つの物語です。モダンの正統な物語は男(そして大人)の仕事の世界でのサクセス・ストーリーです。ユミちゃんのお父さんがこのモデルです。ユミちゃんのしあわせが、この物語を前提にしてはじめて成立することを忘れてはいけません。そして、この正統な物語には、裏物語もあります。それが、ユミちゃんの客たちによって語られます。大人の男はしたたかです。永遠に禁欲的に事業の成功に邁進しながら、しっかりと裏の世界で息抜きをします。それが、ユミちゃんのお客たちの物語です。すべての快楽は金で買えるのです。こうして売春はもっとも近代的な労働として裏世界では賛美されます。この裏世界をもてる男たちは、簡単に死ぬことはありません。永遠に生きることに価値を見いだせるからです。

それができないで、目的が達成されてしまうと、死が待っています。シンデレラがそうですし、もう一人のシンデレラボーイも同じです。ハルヲくんも、何も書くことがないのに、文豪になることだけは強く願っていたから、ハッピーシードのおかげで、シンデレラボーイになったとたん、もう死神にとりつかれたのです。

シンデレラには、ガールもボーイも、薄幸が似合います。

ユミちゃんがなんでハルヲくんと恋愛ごっこに戯れたかがこれで分かります。ハルヲくんはお母さんと同じだったからです。貧しい世界から逃れようと必死になり、でも何も能力がないから、ただ偶然のチャンスに恵まれることだけを願い、いつか王子さまがやってくる、という信念だけは失わなかったのです。もちろんそんな女の子たちはこの世にたくさんいますが、この二人が選ばれたのは、チャンスを引き寄せる資質にちょっと恵まれていたからです。きれいでやさしい性格とかエディターの素質とかがそれです。

ユミちゃんは、母親の死によって、ピンクの爪のしあわせの限界を十分に理解したはず。ですから、ハルヲくんの死も冷静にみつめることでしょう。二人の死は、ユミちゃんからすれば必然だったのです。この世界を生きるには、父親やお客たちのようなしたたかさが不可欠なのです。表と裏を使い分けるパワーが必要なのです。それがいないから、シンデレラなのです。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

21. せいのりのせいのり (6)

シンデレラになれない子は、貧乏を抱いて寝て、そして、つぎの朝、しっかりと目を覚まします。

選ばれてしまったゆえの一瞬のしあわせと、その後の死に、シンデレラ物語の意味があります。ユミちゃんは、その意味を確認するために、ハルヲくんとの恋愛を楽しんだのです。南の島なんか、どこでもよかったのです。こうしてつぎの物語に入ります。ピンキーママ物語は、ユミちゃんにとって近親憎悪の関係にある物語です。シンデレラ物語が自分とはまったく違う世界の物語だからこそ、新鮮な共感を抱けたのにたいして、このピンキーママ物語にたいしては、いまの自分にあまりにも社会的距離が接近しているので、対決し拒絶する姿勢を鮮明にしないかぎり負けるかもしれないのです。だから、ユミちゃんは、彩子にたいしても、そしてママハハにたいしても厳しいゲームを仕掛けました。ここでは、勝たねばならなかったのです。

この物語の前提には、経済的な豊かさがあります。その豊かさが、見栄とか虚栄として機能することで、政治的なパワーゲームになってしまったのが、この物語です。豊かさは自分が勝つための手段として活用される資源であり、それ自体を楽しむものにはなっていません。ママハハにとって、豊かさは権力として活用されるそのことが、快感なんです。「手段の目的化」がみられます。まだ、豊かさをそのものとして楽しめる余裕はありません。どこまでもパワーゲームとして活用し、相手をパワーでねじふせることにしか関心が向かないのです。有閑階級としての限界なのでしょう。どんなに教養があっても、見栄としてしか表現できないところに、ポリティカル・ウーマンの辛さがみえます。

ママハハにとっては、愛人の地位に甘んじ、シンデレラの追い落としを策略していたころがもっともポリティカルだからこそ、最高のリアリティがのではないのでしょうか。そして、そのゲームに勝って(シンデレラの自殺)、敵の家に乗り込んだとき、彼女はいい知れぬ快感に酔ったはずです。しかしそこには、思わぬ強敵が待っていました。それがユミコです。ここから、パワーゲームの第二ラウンドが開始されます。今度は相手がシンデレラではなく、したたかな東京ガールですから、いままでのようにはいきません。しかもこのゲームは、いままでのように夫の愛をめぐる剥奪ゲームといった単純なゲームではなくて、家庭内での母と子のロールプレイ(良いママと良い子)をめぐる支配権奪取ゲームだったのです。ママハハはこの家に後から乗り込んだハンディを一挙に取り戻そうと強気のポーズを崩しません。とうぜん、ユミコは冷めた視線で応戦します。

しかし子供は子供です。母親というロールが、子供のロールにたいして、基本的な支配権をもつ以上、ママハハがこのゲームでも一応の勝者になることは予想されることでした。しかしユミコは簡単には敗者にはなりません。彼女は、ママハハに支配された家庭を自分からすすんで放棄することで、このロールプレイゲームに最終的な決着をつけることを拒否しました。

ワニをつれて家をでて豪華なマンション住まいをはじめたユミコは、ママハハにとっては気になる女であり、いつかは決着をつけねば、と思う強敵でした。その戦略がワニを殺し、ワニのカバンをプレゼントすることだったのです。でも、それは、ママハハの思惑どおりにはすすみませんでした。最初のうち、ユミコは憔悴し、ゲームは完全にママハハのペースでいきましたが、最後の土壇場での暴力事件をきっかけに、そしてそこでみせたケイコのトリックスター性(ママハハとユミコの敵対関係を超越する、「ママもユミちゃんも、愛してる」)によって、ユミコは立ち直り、ワニのカバンをもって東京を散歩する東京ガールになったのです。

このとき、ママハハは自分が負けたことを自覚したはずですが、見栄というポリティカル・ゲームそれじたいが、すでに意味を失ったのです。豊かさは、外化された世界によって誇示される権力的なるものではなく、内なる世界を表現するマインドに潜んでいたのです。それが、ママハハには理解できなかったし、ユミコも、そのことに気づきませんでした。暴力と愛は、ユミコに新しいフェーズをみせたのです。

近親憎悪は、「暴力と愛」によって超越されます。パワーゲームは、豊かさの表現には似合いません。

やっと東京ガールの物語になりました。ユミコは、シンデレラの幸福と絶望をみて育ちました。だから、シンデレラ・ドリームにはあこがれず、パワーゲームの世界に没頭しました。ホテルのビジネスで稼ぐことも、ママハハと張り合うことも、会社でコピーとることに疑問を感じないことも、彩子を平気で殺そうとすることも、みんなパワーゲーマーとしては許されることだったのです。あたしは勝つ、というポリシーは、豊かさをポリティカル・パワーとして手段化することを「あたりまえ」と許容したのです。

"PINK"(岡崎京子:1989)の世界「消費する幸福論」

2 1 . せいりのせいり (7)

でも、ワニを飼う必要から解放された瞬間から、その「あたりまえ」に異変が生じました。ワニはカバンでよかったのだ、と知ったとき、彼女は豊かさをパワーとして表現する無意味さを知り、ママハハとの対立にこだわることから解放されました。東京ガールは豊かさが自分の身体の中に詰まっていた、必要なのはその身体から素直に外の世界をながめるとき、はじめてしあわせが浮かんでくるとを知りました。もう豊かさを、経済的な財としても、また権力的な手段としても、みることはありません。そのような豊かさには、しあわせは訪れないのです。もうシンデレラはやってられないし、パワーゲーマーもやってられません。

いまは、探さなければなりません。探すのは、あたしがしあわせなんだ、ということです。シンデレラもパワーゲーマーも、しあわせは外にみつけるものでした。でも、とはいっても、心の中にしあわせがある、といったものでもありません。気のもちようしだいで、幸福にもなり不幸にもなる、というのではありません。まずは、あふれるばかりの豊かさに身についていなければなりません。そのとき、はじめて気分として幸福が語れるのです。ですから、シンデレラとパワーゲーマーの経験をへることが重要です。その2つの役割を経験することで、やっとしあわせの意味が了解されるのです。

東京ガールになるのも、たいへんなんです。

ふたりの母を、超越しなければなりません。

こうして、……………

東京ガールはピンクに染まっていきました。