

Title	二次創作コミュニティにおけるつながりの実践に関する文化人類学的研究 「愛」の評価をめぐる闘争と調停
Author(s)	水元, 朋子
Citation	
Issue Date	2017-03
Type	Thesis or Dissertation
Text version	ETD
URL	http://hdl.handle.net/10119/14239
Rights	
Description	Supervisor:伊藤 泰信, 知識科学研究科, 博士

学位論文

二次創作コミュニティにおける
つながりの実践に関する文化人類学的研究
—「愛」の評価をめぐる闘争と調停

指導教員 伊藤泰信 准教授

北陸先端科学技術大学院大学
知識科学研究科知識科学専攻

0960005 水元 朋子

審査委員:伊藤 泰信 准教授(主査)

敷田 麻美 教授

藤波 努 教授

水本 正晴 准教授

出口 弘 教授(学外審査委員:東京工業大学)

2017年1月

目次

第1章 序論	8
1.1 研究の背景	8
1.2 研究の目的	11
1.3 研究の方法	11
1.4 研究の意義	12
1.4.1 学術的意義.....	12
1.4.2 実務的意義.....	13
1.5 本論文の構成	14
第2章 文献レビュー	16
2.1 アイデンティティの流動化	16
2.2 コミュニティと趣味縁	18
2.3 オンライン上のコミュニティ.....	19
2.4 複合現実社会	24
2.5 腐女子とは	32
2.5.1 二次創作とN次創作.....	33
2.5.2 マスメディアによるネガティブ表象	35
2.5.3 腐女子を対象とした市場	38
2.6 やおい／腐女子研究の動向	42
2.6.1 女性問題としてのやおい・腐女子論	42
2.6.2 肯定的なやおい／腐女子論へ	45
2.7 ネイティブ人類学	50
第3章 二次創作活動の実際	54

3.1	はじめに	54
3.2	筆者の立ち位置	54
3.3	調査の概要	58
3.4	腐女子隠しという実践	61
3.5	二次創作	68
3.5.1	創作者と非創作者の分類	68
3.5.2	作品の分類	69
3.5.3	二次創作と著作権	70
3.5.4	二次創作者と同人市場	72
3.5.5	カップリング	74
3.6	現実空間／仮想空間での活動	76
3.6.1	インターネット以前の活動とコミュニケーション	77
3.6.2	コミュニケーションの場としての交流ノート	78
3.6.3	個人情報の提示	81
3.6.4	新しい繋がり場の場としてのホームページ	83
3.7	仮想空間での活動	84
3.7.1	匿名的なつながり	85
3.8	二次創作者のホームページ／TWITTER	87
3.9	現実空間での活動	92
3.9.1	同人誌の作成	92
3.9.2	同人誌の値段設定	96
3.9.3	イベントへの参加	96
3.10	現実空間と仮想空間とが重なった活動	121
3.10.1	匿名的コミュニケーションと流動的關係	121
3.10.2	肯定的なコミュニケーション	124
3.10.3	タブーとしての金銭的課題	126

3.10.4 コミュニティにおける評価と報酬	128
3.10.5 評価される「愛」	132
3.10.6 「愛」の具体化としての二次創作	136
3.11 対象に対する解釈の視線	143
3.12 本章のまとめ	151
第4章 考察	152
4.1 はじめに	152
4.2 「語り」のコミュニティ	153
4.2.1 関係確認とコミュニティ参加のための「愛」	153
4.2.2 アイデンティティ肯定のための「愛」	156
4.2.3 「愛」という自己言及	157
4.2.4 認知をめぐる闘争と調停	162
4.3 外部と内部とのコンフリクト	164
4.4 「純粋な」嗜好空間の構築	167
4.5 解釈の生成と蓄積	171
4.6 本章のまとめ	174
第5章 結論	178
5.1 はじめに	178
5.2 リサーチ・クエスチョンに対する回答	178
5.2.1 SRQ1.二次創作を行う腐女子のコミュニティ形成はどのようなものなのか?	179
5.2.2 SRQ2.コミュニティ内ではどのように「愛」をめぐる闘争と調停が行われているのか?	180
5.2.3 SRQ3.腐女子による対象の解釈はどのようになされているのか?	181
まなく収集するだけでなく、自身の作り出した解釈の補完としても対象を読み解くのである。	181
5.2.4 MRQ 異なった解釈を持った他者との否定のないつながりとはどのようなものなのか?	182

5.3 理論的含意	184
5.4 社会的含意	186
5.5 将来研究への示唆.....	188
参考文献	191
謝辞	197

図表目次

図 1 VR によるアイドルのコンサート	25
図 2 POKÉMON GO	25
図 3 ミルグラムによる複合現実感.....	27
図 4 INTIMATE STRANGER.....	29
図 5 二次創作と N 次創作.....	34
図 6 腐女子を取り上げた『AERA』の記事.....	37
図 7 腐女子による「腐女子」表象.....	63
図 8 隠さないと言う「罪」.....	64
図 9 「隠す」という実践	67
図 10 作品及び創作者と非創作者の分類.....	70
図 11 ディズニーなどの同人誌に対する注意事項	71
図 12 コミックマーケットサークル参加者の職種	73
図 13 作家の住所記載	82
図 14 LINK(BOOKMARK)のページ	88
図 15 トップページの注意書き	90
図 16 二次創作の同人誌.....	93
図 17 同人誌印刷専門の印刷会社 1	94
図 18 同人誌専門の印刷会社 2	94
図 19 コミックマーケットの参加者たち.....	97
図 20 会場へ向かう参加者たち	98
図 21 サークル専用通行証	100
図 22 開場を待つ一般参加者たち	101
図 23 頒布スペースの準備を行うサークル参加者	102
図 24 ジャンルコード一覧	105
図 25 机に置かれた大量のチラシ.....	106
図 26 コミックマーケットカタログ(コミックマーケット 74 版).....	107
図 27 COMIKE WEB CATALOG.....	107
図 28 サークル配置.....	108

図 29 同人作家内のヒエラルキー	109
図 30 とらのあなの通信販売サイト	111
図 31 K-BOOKS の実店舗	111
図 32 筆者がもらった差し入れ	117
図 33 実際に筆者が TWITTER に挙げた飲茶の写真	119
図 34 コミックマーケット準備会による新刊発行の促し	121
図 35 人的ネットワークの広がりによる解釈発表の場の拡大	130
図 36 刀剣乱舞	144
図 37 『刀剣乱舞』の燭台切光忠	146
図 38 『刀剣乱舞』の三日月宗近	147
図 39 刀剣乱舞ユーザによる製品購入報告	148
図 40 「愛」の提示による関係性とコミュニティ境界の生成	154
図 41 作品を通して評価される「愛」	159
図 42 市場と二次創作者間における情報供給と解釈	167
図 43 対象に対する解釈の生成と解釈の蓄積	173

表目次

表 1 インターネットの利用者数及び利用者の割合の推移(個人).....	20
表 2 男女、年齢階層別インターネットの利用状況(個人).....	20
表 3 年齢階層別インターネットの利用頻度(個人).....	21
表 4 BL 雑誌リスト.....	41
表 5 参与観察.....	59
表 6 調査日程と対象者表.....	60
表 7 インタビュー対象者詳細.....	60
表 8 活動の分類.....	77
表 9 印刷料金表.....	95

第1章 序論

1.1 研究の背景

本研究は、「腐女子」と呼ばれる、男性同士による恋愛を主題とするフィクションや想像などを嗜好する少女／女性の二次創作活動とメディア利用を対象として、彼女たちのコミュニティにおける活動の変容と、様々な社会とのコンフリクトの中で形成される腐女子の知識とつながりとはどのようなものであるのか。また、同じ対象を見ながら異なった解釈をしているにもかかわらず、お互いを仲間だと認識しコミュニティを形成している彼女たちの実践を明らかにするものである。また、本研究では腐女子という存在を可変的なものとして取り扱い、腐女子の意識や行動の構造について論じるため、これまでの腐女子・やおい¹研究の軸であるジェンダー論については、分析の核にはおいていない。また、腐女子という存在は、オタク、女性、メディア、社会構造、ジェンダーヒエラルキーなど、様々な学問領域の接続点として存在しており、彼女たちを分析の俎上にのせることは、現代社会や現代サブカルチャーの理解において重要な意味を持つ。

1980年代から本格的に始まるこの領域への分析は、ジェンダー論の枠組みの中で生まれ発展してきた。その中では、なぜ少女たちは男性同性愛のフィクシ

¹ やおいとは、過去「少年愛」「耽美」「June」と呼ばれていた、男性同性愛作品群を指す用語である。やおいという名称については諸説あるが、1980年代半頃の女性向け同人誌では、「話にヤマがなく、オチがなく、イミがない」ものが多かったということから来ているという説や、男性同士の性描写が入っていることから「やめておしりがいたいから」という意味からきているという説がある。また、「ネットでは当て字として『801』が使われ、逆読みをすると『108』となり『煩惱』の数と一致することで、やおい趣味を『煩惱』と表現するケースも見られ」ている。[金田一 2009:94]

やおいをめぐるという言説に関しては相田[2015]が詳しい。相田は、「やおい」の中にも「漫画／小説」「ひわい」なものが描かれている／いない「オリジナル／パロディ」「同人誌／商業誌」の4つ差異が存在しており、この差異の多様さが女性のやおいに対する愉しみの多様さを示していると論じている。

ョンを好むのか、どのような心性を持った少女がそれらのフィクションを好むのか、彼女たちに好まれる物語構造や、彼女たちによって描かれる物語が彼女たちや社会に対してどのような機能を持っているのか、それらの物語が社会のジェンダーの影響をどのように投影しているのかなど、「何故」そのような心性を持つのかという点に関して数多くの分析が重ねられてきた。しかしながら、名藤は「『腐女子』のサイドに立って書かれる評論や研究書も、一般メディアへの自衛策として書かれているためか、一般メディアによる腐女子規定に見られる欠陥を指摘するよりも、そうした偏見を過剰に内在化させたまま論理を組み立ててしまっているという問題点がある」と指摘している[2007:71]。また、同じく名藤が指摘するように、個々人の「なぜ腐女子となったのか」という原因論については、腐女子の数だけ回答があるため原因の追求を行えば、際限がなくなってしまう。もちろん、「女性がなぜ異性愛フィクションではなく同性愛フィクションに惹かれるのか」という疑問に対して、事象をジェンダー論の枠組みによって分析しようとする研究は、女性という存在や、女性を取り巻く社会環境(特に家父長制や男性中心社会)など、男性の論理に包括されないものとして女性の論理を提示していくという重要な意味を持っている。しかしながら、「『ジェンダー』の『問題』として主題化されることで、逆に、それがいったい何であるのか、その核心には何が在るのかということ、すなわち『やおい』とはなにかというもっとも根本的な問いを背景に退かせてしま」うとの指摘もなされている²[吉澤 2012:114]。

先行研究で指摘されてきたように、これまで、腐女子という心性は、「腐女子である個人」に所与のものとして取り扱われ、分析されてきた。それは結果的に「彼女たちはどうして男性同性愛を好むのか」という個人の心理(すなわち「自分探し」につながるような心理)や、女性をそのような心性に向かわせる社会の女性に対する抑圧構造への分析という形となる。しかし先ほども述べたように、「腐女子」となる要因は各個人によって数多あり、容易に一元化することは不可能である。また、家父長制や男性中心主義などを含む社会構造論の視点で女性と腐女子を論じるなら、なぜ「腐女子にならない／ならなかった女性が存在するのか」という問いにも答えねばならないだろう。ここに来て、我々は腐女子というものの心性を、つまり、「なぜ腐女子になったのか」という問いを、個々人所与の心性として考えることが難しくなっているのである。

² この問題に対して吉澤は、「どうしても現代社会論的な視点—現実と虚構の関係を主題化する視点—が不可欠である」と指摘している[吉澤 2012:114]。

本研究では、従来の先行研究の論点を引き継ぎつつも、腐女子コミュニティが常時可変的なものであり、腐女子という人間が存在し、それに紐付いて腐女子の心性や実践が生まれるのではなく、腐女子の心性や実践を生成するシステムが存在することによって「腐女子」という存在が生まれるということを論じる。このことは、腐女子コミュニティにおける世代間の意識や行動の差異に対してのひとつの解を提示するものである。

次に、調査のフィールドについて述べる。二次創作を行う腐女子たちの活動の場であるが、彼女たちの創作活動やコミュニケーションは、現在では主にインターネット(仮想空間)上で活発に行われている。時折ニュースなどで大々的に取り上げられる、大規模な同人誌即売会(コミックマーケットなど)などへの現実空間上の参加行動は、実際には一年のうち数回しか見られない行動である。同人誌即売会はあくまでハレの場であり、彼女たちは日常的にはTwitterやホームページ、blog、LINEなどでコミュニケーションを取り合い、pixiv³などの投稿特化型SNSに自身の作品を投稿し、日々の生活の合間を縫って同人誌を作成しているのである。また、同人誌の作成についても、現在では同人誌をデジタル作成する人間も多くなっている。そのため、1995年以前に比べて、彼女たちは自身の作品を積極的にデジタル化し、より大勢の不特定多数の人間に向けて公開するようになった。それと並行して、彼女たちのコミュニケーションの方法も、インターネットや携帯電話の普及によって、友人やイベントでの直接的な対面的コミュニケーションから、TwitterやLINEでの情報通信機器を介した間接的コミュニケーションへと変化している⁴。腐女子コミュニティ内での即時的で脱空間的なコミュニケーションは、PCが一般家庭に広く普及する1995年以前にはあまり見られなかった。そのため、彼女たちのコミュニケーション方法や作品創造・作品発表という行動の変化には、彼女たちのコミュニケーションや作品創造・作品発表という実践を成り立たせているメディアや社会環境の変化が強い影響を持っていると推測される。このようにみていくと、腐女子の実践は、人間と社会制度、情報環境や地理的環境などの複合的な繋がりの中で行われていると考えられるだろう。そのため彼女たちの行為能力・行為主体性やヴァーチ

³ Pixiv は、ピクシブ株式会社が運営する、イラスト投稿特化型の SNS である。二次創作を行ったり、それらを好む多くの人々がこのサービスを利用している。
(<http://www.pixiv.net/>)

⁴ 彼女たちのコミュニティの中で、現実空間化上の活動が「オフライン活動」と呼ばれているのもこのためである。

ャル(本質)が、個人のみには帰属させられるものではなく、様々な人と人、人とモノとの関係性の中に埋め込まれており、人間の能力や主体性は人やモノとの関係によってその都度変化するものとして捉える必要がある。

本研究では、上記の視点から腐女子コミュニティおよび腐女子の心性や本質と呼ばれるものを、様々な要因との関係性の中で生成されるものであると捉える。このことにより、腐女子の実践における人やモノとの関係性についての具体的記述が可能となるのである。

1.2 研究の目的

本研究は、「腐女子」と呼ばれる、男性同士による恋愛を主題とするフィクションや想像などを嗜好する少女／女性の二次創作活動と、彼女たちのメディア利用を対象として、二次創作活動を行う腐女子たちのコミュニティと意識の変容や様々な社会とのコンフリクトの中で形成される知識とつながりとはどのようなものであるのかを明らかとすることを目的としている。

本研究で設定したメジャー・リサーチ・クエスチョン(MRQ)およびサブシディアリー・リサーチ・クエスチョン(SRQ)は、以下の通りである。

MRQ 異なった解釈を持った他者との否定のないつながりとはどのようなものなのか?

SRQ1 二次創作を行う腐女子のコミュニティ形成はどのようなものなのか?

SRQ2 コミュニティ内ではどのように「愛」をめぐる闘争と調停が行われているのか?

SRQ3 腐女子による対象への解釈はどのようになされているのか?

1.3 研究の方法

本研究における調査対象は、男性同性愛フィクションを嗜好する「腐女子」と呼ばれる人々と、彼女たちの二次創作活動である。二次創作活動とは、既存作品のキャラクターやその設定を用いて、自身の解釈を加え、新しい作品を創造する活動を指す。二次創作を行い、二次創作作品、特に同人誌を発行する者は同人作家と呼ばれている。

同人作家たちは活発にコミュニティを形成し、作家同士でコミュニケーションを行っている。そのため、本研究では、二次創作活動を行う腐女子およびそのコミュニティを調査対象とした。

主な調査地としては、東京のビッグサイトにて年に2回開催される「コミックマーケット」とよばれる同人誌即売会とその他の同人誌即売イベント、腐女子が個人的に開催するオフ会や打ち上げ、気の合った仲間だけで遊びに行く「デート⁵」である。これらはいずれも、全国に遍在する腐女子が他者との交流を目的として参集する現実空間の場である。また、腐女子は常に同一の場所で活動しているのではなく、日常的には仮想空間の場でコミュニケーションを取り合っているため、インターネット上(ホームページやTwitter)での筆者とのやりとりもデータとして用いる。そのため本研究では、現実空間と仮想空間における長期のフィールドワークを元に、これらの空間をまたいで構成されている複合的な調査でもあることを明記しておく。また、第3章における実際の調査データに関しては、いくつか筆者自身のホームページなどのデータを記載していることを、ここに注記しなければならないだろう。これは、調査対象者にホームページなどのデータの記載の可否を訪ねた際、ほぼすべての人たちから拒否されたからだ。そのためやむなく筆者のデータを記載したが、このことは、腐女子ネイティブの一人としてデータを提出しているに過ぎないことを付言しておく。

1.4 研究の意義

1.4.1 学術的意義

本研究の学術的意義については、以下のことが挙げられる。

従来の腐女子（二次創作を行うものも含む）を対象とした研究は、ジェンダー的な視点に立脚して腐女子固有の共通の心性を明らかにしようとしてきたものが多い。例えば作家である榎原[1998]は、女性が男性同性愛フィクションを好む場合、その作者・読者が性同一性障害(FtM)でかつゲイだからではないかとの視点を示した上で、腐女子という存在を性同一性の問題と重ねて論じている。確かに、男性同性愛フィクションを好む人びとの中には、性同一性障害(FtM)で

⁵ 彼女たちは特に親しいコミュニティメンバとの外出をしばしばデートと表現する。これは、互いを恋愛対象として認識しているのではなく、一緒に出かけるほど親しい関係性がメンバ間で形成されていることを示している。

ある人びともいるだろう。しかしながら、腐女子は固定的で一枚岩的なものではない。性的指向(性自認)だけではなく、年齢、学歴、階級、生活環境や社会的地位、創作技能など、様々な技能レベルや属性を持った人々によって腐女子コミュニティは形成されており、コミュニティへの参加形態においても多種多様な状態が考えられる。また、彼女たちの実践は現在主に SNS などの仮想空間上で行われており、情報通信技術の変化とともに常に彼女たちの実践も流動的に変化している。そのため、本研究では、長期の参与観察を行うことにより、二次創作を行う腐女子のコミュニティをより重層的で可変的な集合体として描き出すことで、従来の腐女子を対象とした研究に新たな視点を組み込むことが可能となっている。

また、二次創作を行う腐女子のコミュニティにおいては「人気」「技術」「愛」という複数の文化資本によって序列が形成されているとの分析がなされているが[金田 2007a]、その「愛」についての定義は明らかにされておらず、「愛」というものがどのようにコミュニティ内で評価されているのかについて明らかとなっていない。そのため本研究では、二次創作を行う腐女子の創作活動を通して「愛」について検討し、「愛」に関する議論の空白を埋めたことが学術的意義としてあげられる。

また本研究の知識科学への学術的貢献としては、二次創作者がいかなる文脈や視点で二次創作作品に対してどのような形で評価を行い、コミュニティを形成していくのかという創作者の知識及びコミュニティ内で流通する知識とは何かを明らかにした点にある。本研究では、「愛」とよばれる不可視な概念が絵や小説などの形を得てコミュニティの中で評価されるプロセスも分析しており、特にクリエイターに対する知識の表示・評価に関する文化人類学的分析の一枚を組みを提供することが可能となっている。また、彼女たちの実践を通すことで、複合現実社会や再帰的近代の中で人々が自身と異なった価値観を持つ他者とのように繋がり、コミュニティメンバに対して仲間意識を持つことができるのかについても一つの方法を示すことができると考えられる。そしてその彼女たちの繋がりや知識とはなんなのかについても明らかにするものである。

1.4.2 実務的意義

これまで腐女子はマスメディアによってネガティブに表象され、さらに男性同性愛フィクション嗜好が腐女子個人に固有のものであるという見方がなされたことによって、治療すべき対象や社会的問題だと捉えられ分析されてきた歴

史を持つ。また、腐女子内部においても、自身の心性や実践について「私がこの様な（男性同性愛）作品が好きなのは、そう遺伝子に刻まれているから」「どうして自分が男性同性愛フィクションを好きなのかはわからない」といったような発言がみられるように、当事者においても、なぜ自身がその趣味を好んでいるのかという説明がつかないといった状況にある。このため、非腐女子である人々の多くは、腐女子を「我々には理解ができない」異質な他者として捉え、腐女子である人々においても自身らの実践や心性は、「自身でも説明のできない」内在的な（時に遺伝的な）要因によるものだと捉えられてきた。

本研究は、このように日本社会において、「我々には理解できない他者」「自身でも理解できない私」として扱われがちであった腐女子の知識やその実体について、その一端を内部（ネイティブ）の視点から外部に理解しうるように提示した点が実務的意義として挙げられる。

1.5 本論文の構成

本論文の構成は次のとおりである。

第1章では、研究の背景を述べた後、研究の方法、目的、意義を示した。

第2章では、腐女子研究の歴史的発展と今日的意義を述べ、続いて、自身の研究の立ち位置となるネイティブ人類学について示した。また、メディアが単なるモノではなく、人の行動や感情に影響を与えていること、さらに情報通信機器の発展によって仮想空間上のコミュニティが形成されていること、そして現在、仮想空間と現実空間とが交じり合う複合現実社会が到来しており、腐女子がそれに対して高い親和性を持っていることを示した。

第3章では、対象となる二次創作を行う腐女子コミュニティの概要、対面状況における調査の主フィールドとなるコミックマーケットなどの概要を述べ、二次創作を行う腐女子が、仮想空間と現実空間とにまたがるコミュニティを形成していること、また、彼女たちは「愛」という核によって参集し、その「愛」の現れである二次創作作品を通して評価を行い、認知という報酬を得ていることが明らかとなった。また、彼女たちの活動のなかで、他者の解釈を更に解釈するというN次創作とよばれる知識共創も起こっており、その行為がさらに「愛」を深める要素となっていることが明らかとなった。

第4章では、二次創作を行う腐女子が、自身との差異を際立たせる他者を排除し、完全に同一ではないが極めて近い趣味嗜好を持った他者とつながることで、アイデンテ

ィティの安定を図っていることが明らかとなった。アイデンティティの安定には自己を承認してくれる他者が必要である。そのため、二次創作を行う腐女子のコミュニティ内部ではメンバが常時密につながり合い、他者に対して常に肯定だけを行うという実践を行っていることを示した。またこの様なコミュニティへの常時接続や自己承認の実践は、それを可能とする情報通信機器などとの繋がりの中かで初めて立ち上がるものであり、二次創作を行う腐女子の実践や腐女子固有のものと捉えられてきた彼女たちの知識が、人とモノとの連関の中で形成されている事を明らかにした。

第5章では、事例分析を元に本研究からの知見を総括し、二次創作を行う腐女子にみられる実践が、「どのように自身のアイデンティティを傷つけられることなく他者と繋がる事が出来るのか」という現代社会におけるつながりを創出していく実践なのだということを示し、最後に、将来研究への示唆を述べた。

第2章 文献レビュー

本章では、1980年代から始まり今日まで続く腐女子に関する先行研究だけではなく、彼女たちを取り巻く社会背景として、現代社会におけるアイデンティティの流動化や興味関心でつながる人々の関係、また、情報通信技術の進展によって到来した複合現実社会に関する研究のレビューを行う。

2.1 アイデンティティの流動化

本研究は二次創作を行う腐女子のコミュニティを対象としているが、彼女たちの実践には、腐女子だけではなく、現代社会を生きる人々のアイデンティティの問題が深く関わっていると筆者は考えている。そのため、まずは人々のアイデンティティが現在どのような状況に置かれているのかについてみていきたい。

現在、意識基盤は集団から個人へと向かい、人々の間で社会モデルとしての集団共通の価値観は崩壊し、集団意識は喪失したと言われている。ヤングは後期近代いう時代について「安定的で同質的な包摂社会から、変動的と分離を推し進める排除型社会への」移行を指摘し[1999=2007:11]、再帰的後期近代は存在論的に不安定な世界を作り出しているとも指摘している[ibid:497]。この後期近代におけるアイデンティティの再帰性についてギデنزは「伝統的秩序の後にくる社会秩序において人びとは、自己についての叙述を、現実に絶えず書き直さなければならない」とし[Giddens 1992=1995:142]、後期近代においては、自己がアイデンティティを再帰的に書き換え続けなければならないことを示した。また田中もメルッチの言葉を引用しつつ、人々は「特定の集団やカテゴリーによるアイデンティティの固定化するのではなく、人は多様な集団や『世界』と関わりながらアイデンティティの拠り所を模索し、『自分』と言うものを動的に再定義、再構築していく必要がある」と指摘している[田中 2000:18]。これらは、個人が自らのアイデンティティや規範意識をその都度自らの中で作り出し再確認していかなくてはならない時代への移行を示している。

このような再帰的近代においては、世界の不安定性が増し、必要以上に「私」に重点が置かれ、強調される。また、アイデンティティの維持・変更・更新といった活動に際し

ては、一般に他者という鏡が必要となることから[芳賀 2004]、常に不安定なアイデンティティを相対化する意味においても、自身と関係する、鏡となってくれる他者が必要となってくる。現在のように、集団共通の価値観がない不安定な社会においては、個人は「私」自身によって「私」の価値観を形成しなければならない。しかし何事にも確固とした「私」が求められる中で、自己肯定感が脆弱な人々のアイデンティティは常に揺らいでおり、例えば土井が「現代の若者たちは、自己肯定感が脆弱なために、身近な人間からつねに承認を得ることなくして、不安定な自己を支えきれないと感じている」[2008:99]と示しているように、他者による「私」の肯定や承認を強く必要としているものであると考えられる。しかし、肯定感を与えてくれる他者ならば誰でもいいというわけではない。大澤は「オタクは、自身と類似している限りでの他者との交流や連帯を求め、自身と差異を際立たせるような他者からは撤退しようとしている」[大澤 2006:35] とし、類似した他者とのみ繋がりたいという個人の欲求について言及している。また、近年において、特にコミュニケーションにおける対面状況の重要性を破壊させたケータイの発明が、集団意識の喪失を決定的なものにしたとし、人々は無数の外部の他者を結び付けている媒体にすがりつくこととなり、媒体を介して同じ対象を見たり、聞いたり、感覺することによって、帰属要求を充足させようとするのだろうという指摘がある[正高 2004]。さらに菅野[2008]は、伝統的共同性の根拠が生命維持の相互性であったのに対して、現代におけるネオ共同性の根拠にあるものは、「不安」の相互性なのだと言及し、情報の過多や社会的価値観の多様化によって人々は「お互い自分自身の思考、価値観を立てることは出来ず、不安が増大している。その結果、とにかく『群れる』ことでなんとかそうした不安から逃れよう、といった無意識的な同調圧力を生んでいるのではないか」と論じている[2008:56]。

後期近代において、地縁血縁から離れた人々は、情報通信機器を駆使しながら何らかの共通項によって参集し、コミュニケーションを行い、アイデンティティをコミュニティ内部でその都度書き直しながら、自己肯定感や帰属欲求を充足させようとしている。人々がコミュニティの中でどのように自己肯定感や帰属欲求を充足させようとしているのかについて分析する際、人々がどのような実践を行っているのかについて注視する必要があると考えられる。コミュニティ内部の微々な異同やコミュニティ成員間で見られる実践、コミュニケーションの様態、文化やその構造などに対する詳細な調査と全体的な分析は文化人類学の土壌で豊かに育まれてきた。本研究においても長期にわたって対象に参与し観察する文化人類学的手法を用いて対象を調査、分析している。

2.2 コミュニティと趣味縁

そもそも本研究でも対象としているコミュニティとは何であろうか。コミュニティとは、「人間が、それに対して何らかの帰属意識をもち、かつその構成メンバー間に一定の連帯ないし相互扶助(支え合い)の意識が働いているような集団」[広井 2009:11]と定義されている⁶。このような人間関係・集団に関しては、旧来様々な分類がなされてきた。それは、テンニース[Tönnies 1887=1957]によるゲマインシャフト/ゲゼルシャフトに始まり、コミュニティ/アソシエーション[MacIver 1917=2011]、第一次集団/第二次集団[Cooley 1909=1970]、社縁[米山 1966]、女縁[上野 2008]などが挙げられる。近年では奥野[2000]によって家庭や地域などの「第一の社会」、社縁を含む「第二の社会」、興味関心によって人間関係が選択的に選ばれ結ばれる「第三の社会」という分類がなされている。このように、コミュニティ(共同体)の定義は研究者によって異なっており、現在多種多様な定義分類がなされている⁷が、特に本研究で注目すべきは、趣味によって参集する「趣味縁」と呼ばれる人間関係とそのコミュニティである[浅野 2011]。

趣味縁とは「趣味によってつながる人間関係のこと」であり[ibid:38]、「二次的結社の、したがって社会関係資本の典型である」[ibid:46]。浅野は、「個人の力によっても親しい他者との協力によっても解決の難しい問題に向けて、必ずしも親しくない他者たちとの間に協力関係を組織していくこと」を社会参加と定義し、「親しい関係を超えて、その問題の解決に利害や関心を持つという以外の共通点が必ずしもない人々との間の協力関係を組織していくような付き合い方の作法を公共性と呼」んだ上で、この作法が「趣味を仲人にした人間関係の中で培われる可能性について」検討している[ibid:10-11]。つまり、浅野は趣味をキィにした人間関係の力を社会参加につなげるというポジティブな転換を狙っているのである。浅野は趣味縁と公共性を結びつけるものとして社会関

⁶ 田所[2014]はコミュニティという語について、現在では主に二つの使い方(文脈)が見られているという。一つは、社会不安や自然災害などからくる不安感を受け止め、安心感をもたらすものとしての、居場所としてのコミュニティであり、もう一つはまちづくりや地域おこしといった文脈で使用され、「人為的にデザインするものであり、仕組み作りの対象」となるコミュニティである[2014:2-3]。

⁷ Hillery [1955]からは、既存の先行研究におけるコミュニティの定義は 94 種類にもものぼるとの指摘がなされている。

係資本の存在を補助線として引き、資本が生み出す利益を、資本の「所有者以外の人も含めた共同体全員によって享受される」という視点を持って語ることを試みている[ibid:39]。現在見られる趣味によるつながりは、政治性を帯びたものから離れたところで、「趣味やつきあいそれ自体の『楽しみ』にのみ準拠している」としつつ[ibid:80]、幾つかの先行研究を示しながら、今日の趣味縁と公共性との関係についての議論の代表例としてオタクのコミュニティも取り上げている。オタクは「仲間内で閉じた同質な関係なのか、それとも異質な他人への通路なのかという対立軸」を持っているとしている[ibid:91]。16歳から29歳の男女約700人を対象とした浅野の調査からは、趣味友達は公共性・社会参加に関係を持たないが、趣味集団は公共性・社会参加に関係を持っているという異なった動きをしていることが明らかになっており、趣味によってつながる集団は普段から親しい人ではない人々との関係性を結ばなければならないために集団を通して、つながりの作法を身につけているのではないかと浅野は論じている。

2.3 オンライン上のコミュニティ

上記で見てきたようなコミュニティは、何も現実空間に限定されたものではない。現在では仮想空間上でも様々な人間関係および集団が形成されており、それらは実際に現実にも影響を及ぼすものとして機能している。

2014年度末時点における、日本でのインターネット普及率は約82.8%に達し⁸(表1)、本研究の調査対象である腐女子のメイン層といわれている10代~30代では、個人の利用状況がどの年代も98%を上回っている(表2)。また、インターネットの利用頻度に関しても、10代~30代では、「毎日少なくとも1回」が80%を超えるなど(表3)、今やインターネット利用は彼女たちにとって日常的なコミュニケーション及び情報収集のツールとなっている。このように、今や我々が生活する上で不可欠となったインターネットの持つ、「送り手と受け手との双方向的な情報伝達」という特性は、一対一のみならず、一対多、および多対多のコミュニケーションを可能にしている。そして、その特質が生かされている

⁸ 総務省, 2015, 「平成 26 年通信利用動向調査」
(http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/data/150717_1.pdf, 2016.02.04)

場であるブログや SNS などの場合は、一般的に「オンライン・コミュニティ」と呼ばれている。

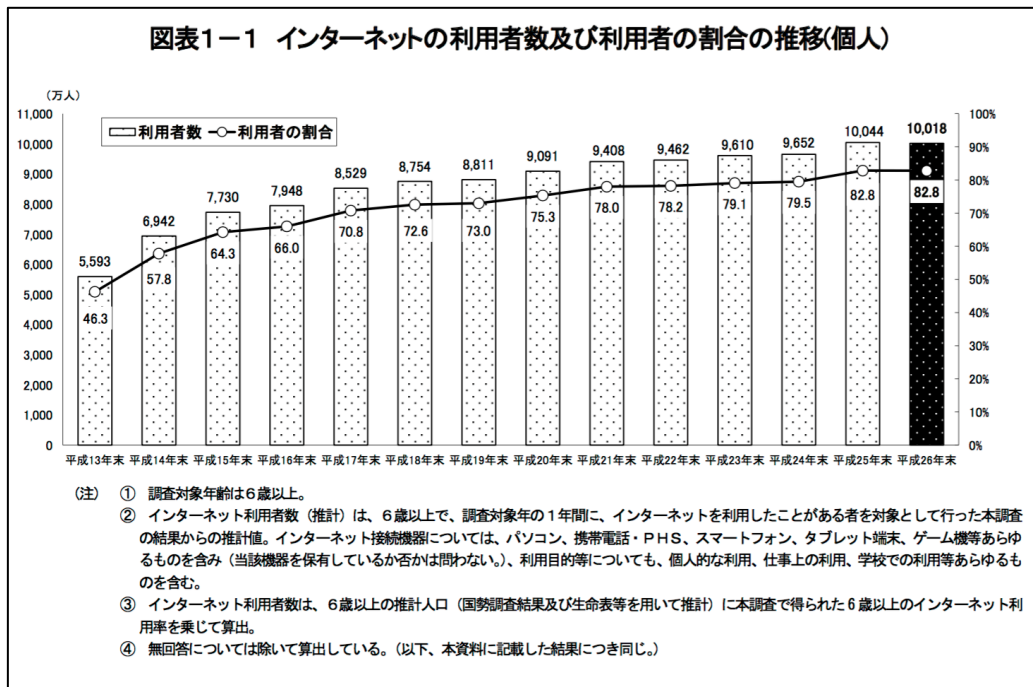


表 1 インターネットの利用者数及び利用者の割合の推移(個人)

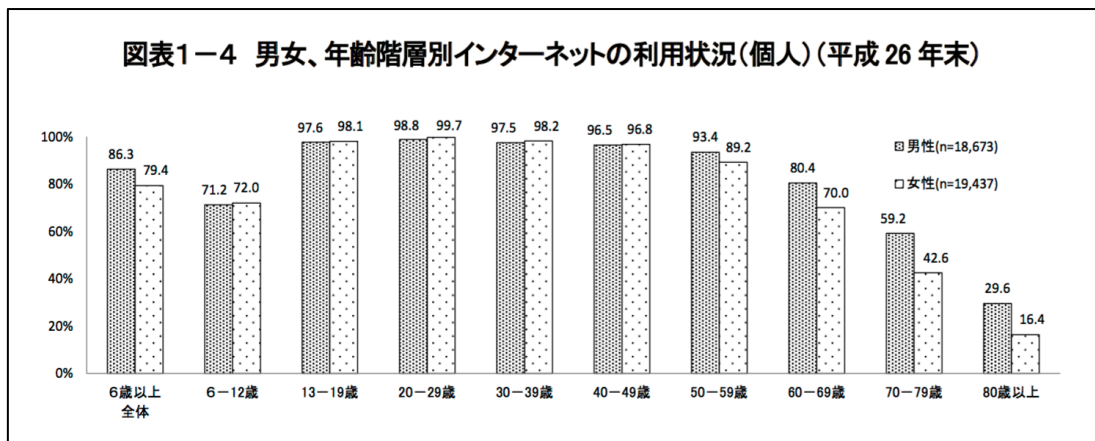


表 2 男女、年齢階層別インターネットの利用状況(個人)

図表1-9 年齢階層別インターネットの利用頻度(個人)(平成26年末)

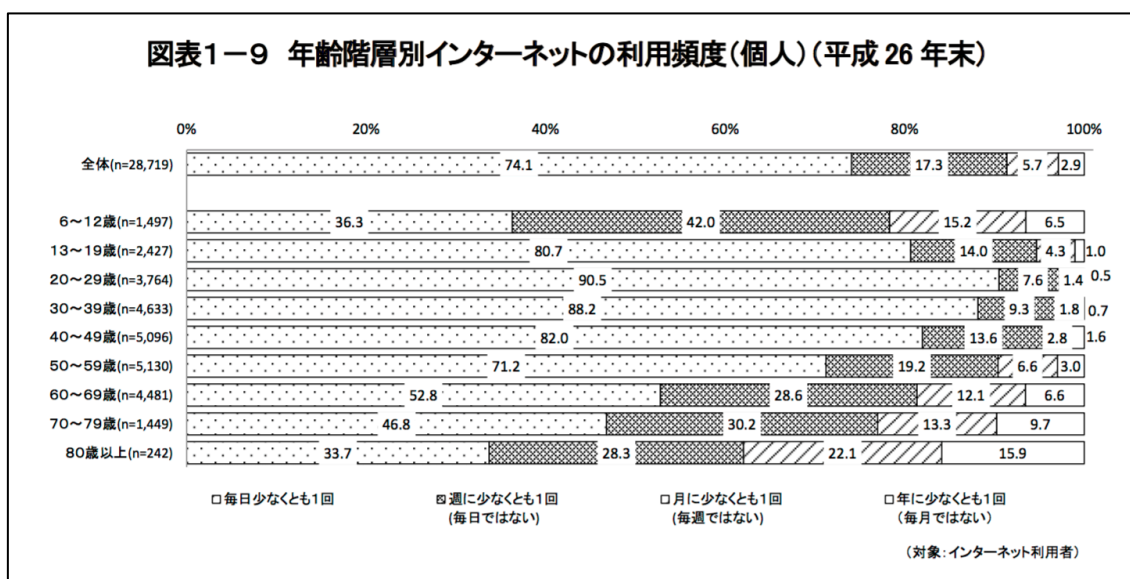


表 3 年齢階層別インターネットの利用頻度(個人)

オンライン・コミュニティは、「未知の多数の人々が集い双方向性の高いコミュニケーションを行っている場であり、かつ場所と時を越えてコミュニケーションできる」[宮田 2005:32]という特徴を持っている。宮田は、オンライン・コミュニティを、何らかの共同性を持ち、「インターネットやパソコン通信のコンピュータ・ネットワークを介して参加者が共通の関心や問題意識を持って自発的に集まり比較的対等な立場で自律的に相互作用をする社会的空間」[ibid:32]と定義している。また遠藤は、このように関心を共有する小集団をコミュニティ・オブ・インタレストと呼び、その集団において構成される人間関係であるオンライン・リレーションズは、きわめて淡くはかないものではあるが、そこでは一種の仲間意識、帰属意識が形成されていることをと述べている。そして、オンライン・リレーションが「場合によってはそれが広大な空間のなかでようやく出会えたという希少性、あるいは匿名のコミュニケーションから来る上記のような「はかなさ」の感覚によって、かえって関係が極度に濃密化する場合」もあると指摘している[2008:146]。

オンライン・コミュニティやコミュニティ・オブ・インタレストの概念は、インターネットを駆使し、コミュニケーションやコミュニティ形成を行う腐女子コミュニティにも当てはまる。彼女たちはそれぞれの興味関心に基づく細分化されたコミュニティに参加しコミュニケーションを行う。そして、そのオンライン・リレーションズはコミュニティに参加し続ける限りにおいて濃密だが、興味関心が他に移れば、そのコミュニティで形成された関係自体が解消される

という特徴も持ち合わせている。

遠藤の指摘にもあったように、このようなオンライン上のコミュニティにおけるコミュニケーションは日本においては主に匿名の下で行われてきたため（「2ちゃんねる」がよくその槍玉に挙げられるように）、匿名の他者が集まるネット上のコミュニケーションの場は無責任な発言や誹謗中傷が出やすい場だとも考えられてきた。このようなオンライン空間を成功に導く鍵概念としては、昨今信頼が注目されてきている。向日・西岡・宇井[2007]によれば、信頼は、「ネット環境に影響を与える説明変数」であり、「ネットから影響を受ける目的変数とも解釈でき」るものでもあるという[ibid:35]。そして信頼は「不確実性が高い環境での相手の特性(人格や能力)にもとづいた相手への期待」と定義されている[向日 2005、2006]。また、向日・西岡・宇井は信頼感を、「信頼と安心を含んだ主観的な信頼」だと定義し[ibid:36]、ペンネームと実名のネット環境においてどちらが強い信頼感が形成されるかに関する実験を行った。4年制大学の学生56名を対象にした調査では、「ペンネーム環境は実名環境に比べ、相手の特性認識にもとづく信頼の影響には差がないが、相手の行動の不確実性にもとづく安心は低い」との結論を示している[向日・西岡・宇井 2007:43]。また、「信頼感を高めることだけを目指すなら実名環境が好ましい。しかし、実名では個人が特定される可能性が参加の障壁となりうることから、ペンネーム環境において、信頼感を高める施策を検討する必要がある」と述べ、匿名的な(ペンネームを用いる)掲示板などで個人の信頼を得るためには、繋がった後に「個人が特定されない範囲で、個人プロフィールを公開する必要がある」としている[向日・西岡・宇井 2007:45]。

このようなオンライン上のコミュニティやコミュニケーションの特徴は、個人のみならず、個人とインターネットというメディアとの関係性の中ではじめて立ち現れるものである。メディアは単なるメッセージを発信したり受け取るだけのツールとしてでもなく、人と人をつなげるだけでもなく、人にある種の感情を抱かせたり、その感情を増幅させたりもする。例えば辻[2006]は、現代における不安や孤独感を招いている要因の一つとしてメディアの影響を指摘し、「電話」がある種の孤独を生んでいると指摘している。辻は、電話がラジオやテレビなどとは違って相手が必要となるメディア、つまり「パートナーを要求する」メディアであるがゆえに、「つながりうるのに、つながっていない。そうしたつながりの空白一端的な不在(物理的に不可能な状況)ではなく一こそが孤独感を引き寄せる」[2006:44]とし、場所や時間を問わず利用可能な携帯電

話は、「従来の卓上電話以上に、孤独感をもたらすつながりの空白を拡大することも考えられ」と述べている[ibid:45]。また、辻は自身の行った調査結果から、人は、「携帯メールによるつながりに空白が生じたとき、その空白をまた携帯メールによって埋めようとする傾向」があると分析している。そして、「そこからは、携帯メールがつながりを常態化することによってその空白への不安が高まり、高まった不安がまた携帯メールによるつながりの常態化をもたらし、……といったつながりの不安が螺旋状に増幅されていく可能性」があると示唆している[ibid:49]。筆者は、このことは携帯電話のみならず、インターネット機能によってつながりの空白を持ちうるネットワーク端末全てに通じる議論ではないかと考える。メディアの利用によって生まれた孤独感、その利用メディアのさらなる常態化を招き、孤独感を増幅させていく。つまり、孤独感という自身の感情ですら、一部はメディアとの関係においてもたらされていると考えることができるのである。

このような、自身の(心理も含む)経験がメディアによってもたらされているということは、頻繁にメディアを利用し、インターネット上でコミュニケーションを行っている現代社会を生きる人々が、メディアや情報空間ともはや切っても切れない関係に陥っていることを示している。岩本は、「現代社会においては、衣食住のみならず、すべての生活の局面に渡って、否応もなくテクノロジーの所産とかかわりにならざるを得ないのだ」とし[2004:112]、『技術連関』の環境下においては、一人の人間が生活するうえでかかわりをもたざるを得ない社会が拡張すると同時に、複雑に細分化しているのである。それはもう、一個人が自分の能力で把握できる域をはるかに超えてしまっている。そしてそれは、私たちが外部の世界をどのようなものとして、またどのように『経験』するのかという点についても同様となる」と述べ[ibid:113]、人々が「現実環境」に代わる第二の自然として、直接的に経験できる環境ではなく、自身らのイメージによって形作られる「擬似環境」を選択しており、「私たちの知覚が及ぶ範囲を限定する条件は、専らコミュニケーション・メディアに適応されるテクノロジーと、それを使用する私たち自身の感受性にそれが受け入れられるか否かという問題に絞られることになる。それこそが現代メディア社会における、私たちの『知覚様式』の変化なのである」と論じている[ibid:120]。このことは、メディアに取り囲まれながら現代社会を生きる人々が、すでに擬似環境を再認なしに当たり前のものとして受け入れているということの指摘でもある。このように我々の生活はもはや既に情報通信機器のネットワークによって結ばれた

網の中に包括されており、情報通信機器と関係をつなぐことなしに生きていくことが困難となっている。

2.4 複合現実社会

“The most profound technologies are those that disappear.”[Weiser 1991:3]という言葉に示されているように、我々は日々様々なテクノロジーと情報によって織り成される連関の中で(それらをその都度意識することなく)生活しており、ARやVRといった仮想と現実の融合すら、今や当たり前のものであるとして受け取っている。

例えば、日頃人々が利用している Twitter や Facebook などでは、仮想空間上での情報を参照して現実空間上での友人との関係を深めたり、逆に現実空間上で深めた友人関係を仮想空間上で再現／強化させたりしている。また、仮想のデータをディスプレイ越しに現実で反映するカーナビゲーションシステムや、医師が自身の動作情報を通信に乗せ遠隔地にいる患者の手術を行う遠隔手術システム、人や物の動きをデジタルデータとして記録しディスプレイ上に再現するモーションキャプチャなどは、仮想と現実をつなげるテクノロジーがそれを可能にしているのである。

近年 VR や AR で勢いづいている市場の一つがコンテンツの市場である。例えば、2016年10月にSONYより発売されたPSVRは、VRコンテンツを家庭内で気軽に体験できるように設計されている。『アイドルマスター シンデレラガールズ ビューイングレボリューション』というソフトでは、実際にキャラクターのライブが、あたかも目の前で行われているかのように知覚でき、ユーザは(自身の直接的な経験として)ライブを体験できる(図1)。



図 1 VRによるアイドルのコンサート

(<https://www.jp.playstation.com/blog/detail/3853/20161013-imasvr.html>. 2016. 10. 15)

また、世界的に爆発的大ヒットとなった Niantic と任天堂によって共同開発された『Pokemon GO』は、AR 技術を用いて、現実空間上に現れるポケモンと呼ばれるモンスターをスマートフォン越しに捕獲するというゲームである(図 2)。



図 2 Pokémon GO

(<http://www.pokemongo.jp>, 2016, 10. 15)

プレイヤーは、スマートフォン越しに現実空間を見ることで、そこにあたかもモンスターが本当にいるかのように、自身の指を使った捕獲行動を起こし、それを体験する。

現実空間上に仮想のデータ(情報)を介入させ、自身のものとして体験するという状況は、少なくとも1968年のサザランドによるHMDの開発時には可能となっている。日本では、特にモバイル端末・ゲーム機を中心としたコンテンツ市場において2003年から発展してきている。2003年には『コロニーな生活』(コロプラ)が位置情報を利用したゲームとして発売されており、その後の『Ingress』(Niantic)や『Pokemon GO』へと継承される萌芽が見て取れる。続く2005年にNTTドコモのi-modeにて『マージナルプリンス～月桂樹の王子達～(以下、マージナルプリンス)』が発売される。従来のゲームコンテンツでは、こちらからゲームに干渉することで、キャラクタと接触することができたが、マージナルプリンスでは、東京の交換台(03-4332-0080)を経由して、プレイヤーの携帯電話に実際に電話がかかってくる。この、人対人ではない音声データによる現実への介入、キャラクタが「いま、ここ」の現実の時間軸に介入するという点においてマージナルプリンスは画期的であった。さらに2012年にはニンテンドー3DS用のコンテンツとして『NEW ラブプラス』が発売され、ゲーム内のキャラクタをARマーカなしに現実空間に表示させることが可能となっている。

上記の例は単にコンテンツの紹介ではない。一番重要なことは、「キャラクタやデータが利用者の現実の時間軸に(制作者によって意図されたものであれ)干渉するという現象が起こっている」ということであり、これらコンテンツを利用する人々の現実の行動が、現実空間の情報とそこに現れる仮想の情報によって促され、価値づけられ、方向付けられているということである。この段階において、人々は「現実」と「仮想」とが混じり合う不可分な感覚を持ちながら生きていくことになる。

このような、リアルとヴァーチャルを重ね合わせるこれらの技術の進展によって生まれる「仮想現実感 Virtual Reality」や「拡張現実感 Augmented Reality」を総称するものとして、ミルグラムは「複合現実感 Mixed Reality」という概念を提起した[Millgram 1994]。これは、これまで対概念とされてきた「仮想空間」と「現実空間」が既に一直線上に境界が融合されており、「より仮想か」「より現実か」のその都度の寄り方で捉えられるという概念である(図3)。

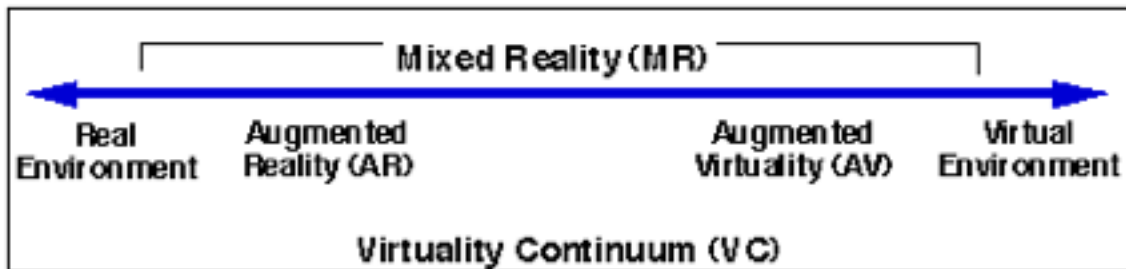


図 3 ミルグラムによる複合現実感

http://vered.rose.utoronto.ca/people/paul_dir/IEICE94/ieice.html

この概念のもとでは、度々ワイドショウなどで報道される現実空間と仮想空間の混同という世俗的な批判はもはや意味を持たない。なぜなら、現実と仮想はもう既に一直線上に結ばれ、不可分な両輪として駆動してしまっているからである。

ミルグラムのこの指摘はMR技術の議論だけにとどまらないだろう。リアルとヴァーチャルの技術的融合は、認知の領域においても、「現実」をグラデーションの問題として捉えられるということを意味している。つまり「現実的」「仮想的」という状態は、個々人の認知によるものとなるのである。仮想空間での現実感、現実空間での現実感も、仮想空間での仮想感、現実空間での仮想感も分けて捉えることはできない。ここにおいても、一般に言われている現実と仮想の優位性の議論は脇に据えられることになる。なぜなら、現実仮想が凌駕するわけでも、現実が仮想に勝っているわけでもない。その都度その都度の知覚によって、現実と仮想とが混じり合ったグラデーションの中で人々は現実を認識し、それぞれの現実を構築しているのである。

しかしその一方で、これまで分け隔てたものとして考えられてきたものをつなげ合わせるといふミルグラムの試みは、「リアルとヴァーチャルを一直線上の並べたために、リアルとバーチャルの二元論に留まってしまった」という指摘がある[富田 2016:253]。ここで注目したいのは、富田も指摘しているように、「バーチャルな情報とは具体的に何か」という問題である[2013:31]。日本バーチャルリアリティ学会においては、「リアル」と「ヴァーチャル」とは以下のように説明づけられている⁹。「バーチャルリアリティのバーチャルが仮想とか虚構あるいは擬似と訳されているようであるが、これらは明らかに誤りである。

⁹ <http://www.vrsj.org/about/virtualreality/>

バーチャル (virtual) とは、The American Heritage Dictionary によれば、『Existing in essence or effect though not in actual fact or form』と定義されている。つまり、「みかけや形は原物そのものではないが、本質的あるいは効果としては現実であり原物であること」であり、これはそのままバーチャルリアリティの定義を与える。レヴィの示すように、「厳密に定義されたヴァーチャルなものは、偽物、想像的なものとはなんの親近性も持っていない。ヴァーチャルなもの [virtual] は決してリアルなもの [réel] と対立するものではない」[Lévy 1995=2006: xii -xiii]。「バーチャルの反意語は、ノミナル(nominal)すなわち「名目上の」という言葉であって、バーチャルは決して リアル (real) と対をなす言葉ではない」のである[舘 2012]。つまり、リアルの対極にあるものはヴァーチャルではなくノミナルであり、ヴァーチャルとは「本質的あるいは効果としては現実であり原物」のことを指すのである。つまり、何らかの事象の本質を指すものであり、リアルな事物・事象の持つ潜在的な本質性がヴァーチャルということになる。舘が示すように、「バーチャルは virtue の形容詞で、virtue は、その物をその物として在らしめる本来的な力という意味からきている。つまり、それぞれのものには、本質的な部分があってそれを備えているものがバーチャルなものである。そもそも人間が捉らえている世界は人間の感覚器を介して脳に投影した現実世界の写像であるという見方にたつならば、人間の認識する世界はこれも人間の感覚器によるバーチャルな世界であると極論することさえできよう」。「人が何をバーチャルと思うかも重要な要素である。つまり人が何をその物の本質と思うかによって、バーチャルの示すものも変わるのであると考えられる」[舘 2012]。ここで注目したいのは、「人が何をその物の本質と思うかによって、バーチャルの示すものも変わるのであると考えられる」という部分であり、観察者によってそのものの持つ「本質」というものは異なるという点である。

このような議論を引き継ぎ、富田は複合現実感概念を社会学の領域に導入し、リアルとヴァーチャルとが重なり合う複合現実感が共有された社会を「複合現実社会」と命名した。リアルとヴァーチャルが重なり合う複合現実社会は、本質的(ヴァーチャル)な部分がより強く求められる社会である。したがって、複合現実社会は、「どこの誰か」ではなく、それよりももっと大切なものがあるということが信じられ、繋がり合う社会のことを指している[富田 2009]。この本質(ヴァーチャル)によって人々がつながり合うという議論は、後期近代における親密性について論じたギデنزの「純粋な関係」の議論と結び付けられる。純

粹な関係とは、「社会関係を結ぶというそれだけの目的のために、つまり、互いに相手との結びつきを保つことから得られるもののために社会関係を結び、さらに互いに相手との結びつきを続けたいと思う十分な満足感を互いの関係が生み出していると見なす限りにおいて関係を続けていく、そうした状況」を指している[Giddens 1991=2005:90]。つまり、後期近代においてアイデンティティに関する結びつきは、社会的文化的なものからも、制度的なものからも離れていき、それに代わって重視されるものが純粋な関係となるという指摘である[Giddens 1991=2005:97-98]。

富田は、このミルグラムとギデنز両者の議論を結びつける。そして、情報通信技術が発達しインターネットや携帯電話などの新しい通信メディアが登場したことによって、従来重なり合うことのなかった匿名性と親密性が重なり合い、「Intimate Stranger(親密な他者)」という、匿名だからこそ親しくなれるという新たな人間関係が誕生したとしている[富田 1997、2005](図4)。

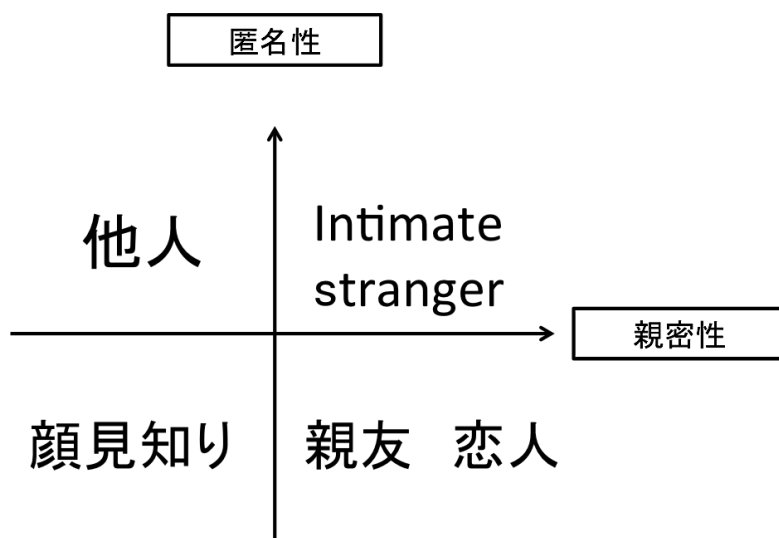


図 4 Intimate Stranger
(富田 2005:53 より筆者作成)

Intimate Stranger は、これまで相容れないとされていた親密性と匿名性とが重なり合った場に立ち現れる存在である。それは、インターネットなどの匿名性の性質を持つメディアによって初めて存在することが可能となった存在であり、このメディア上における匿名性を前提に成立する親密性を説明するために、富田は Intimate Stranger の概念を提起したのである。富田は Intimate Stranger

概念を「メディアの上だけで親しくする他者」[1997:62]であるとし、複合現実社会における人間関係と親密性を、ヴァーチャルな情報がリアルに重なる場合と、リアルな情報がヴァーチャルに重なる場合とに分けて分析している。メディア上では、匿名(知らない人)だからこそ親しくなれるという人間関係(Intimate Stranger)間で親密性が形成され、対面的な関係においては、ヴァーチャルな情報をリアルに重ねることで今の気持ちを共有する、新しい親密性が登場しているとした¹⁰。

本研究では、Intimate Stranger の概念に繋がるものとして、腐女子の関係性を捉えている。彼女たちは自身の嗜好によってインターネット上に参集し、匿名を巧みに用い他の腐女子と親密な関係を築いている。これは、まさに富田の提唱する Intimate Stranger の概念に合致するものであろう。しかしながら、腐女子のコミュニティと Intimate Stranger の議論は完全には重なり合わない。詳しくは後述するが、確かに彼女たちはインターネット上で(ペンネームやハンドルネームはあるにせよ)匿名の人間として振舞い、他者との関係を築いているが、彼女たちは実際の対面状況においてもそのネット上の関係性を引き継ぎ、強化している。そして、彼女たちは自身らの「今の気持ち」ではなく、自身の「今の(対象に対する)解釈」を共有させている。つまり、彼女たちは Intimate Stranger という人間関係を、対面状況という自身の匿名性が剥奪された状況においても継続させているのである。確かに、彼女たちの関係性を見ると、それは限りなく Intimate Stranger に近い。しかしながら、彼女たちは富田の定義する匿名性の枠組みに収まりきらない。極論的に言えば、彼女たちにとって、例えコミュニケーションの相手が「どこの誰か」ということが分かったとしても、匿名的なコミュニケーションを続けていく。また、その人個人がどのような気持ちなのかということ共有することを第一に考えてはいない。つまり、(個人の気持ちなども含む)フィジカルな情報を不要なものとして位置付けている。腐女子コミュニティでは、インターネット上で親しくなり、実際に何度も対面でコミュニケーションをとっている数年来のメンバに関しても、本名はおろか性別(「腐女子」という言葉におそらく女だろうという担保はある)、出身地や年齢、学生なのか社会人なのかすら知らないと言ったことが通常である。彼女たちは全く他人に関心がないわけではない。関係構築において個人の実体としての情報、全人的な情報を必ずしも必要とはしていないのである。必要なのは

¹⁰ 富田は匿名性を「『相手を特定できないこと』と定義」している[富田 2009:64]。

「同じ対象が好き」という共通項のみであり、それ以外の情報はコミュニケーションにおいて必要条件ではないのである。それは、究極的には「同じ対象が好きであればどこの誰でもいい」という関係性の形成につながっていく。

このように人々の実践は、人間と社会制度、情報環境などの複合的な繋がりの中で行われていることが見て取れる。そのため人々のエージェンシー(行為能力、行為主体性)は、個人のみには帰属させられるものではなく、様々な人間とモノとの関係性の中に埋め込まれており、人間の能力や主体性はアクターとの関係によってその都度変化するものとして捉える必要がある。この様な対象の捉え方はアクターネットワーク論と呼ばれ、カロン[Callon2004]やラトゥール[Latour1993=2008]などに代表される科学技術社会論の分野で形成されている。アクターネットワーク理論は、事物を異種混合的な関係から立ち現れる効果として捉え、人間とモノとを同位のアクター(アクタント)として扱う。つまり、人間主体のみをアクターとして捉えないのである。

カロン[2004]によれば、社会科学と自然科学が人間と非人間との間に作った二分法は今や存在せず、あるのは、人間と非人間とのコンフィギュレーションであり、この多様性を説明するのがエージェンシーであるとしている。エージェンシーは、多様で複合的であると同時に、その環境に依存して、変化し、コンフィギュレーションを再編する。また、サッチマンは「エージェンシーは関係的にのみ存在する。つまり、人間と非人間の両方が参加している行為の諸ネットワークの中に／を通して存在するのである」[Suchman,1998=1999:190-1]と述べている。つまり、アクターネットワークにおいてエージェンシーは、人間-人間との関係だけではなく、人間-非人間(モノ)との多様で複合的な関係の布置の中から立ち現れるものであるとの位置をとる。人間の能力や主体性なども、それらアクターらの布置関連の効果として把握されるのである。それは、その都度のモノの配置や人との繋がりによって、それぞれのエージェンシーが決定されることを意味している。例えば、カロンは電気自動車の技術的仕様は、電力公社やメーカーの戦略、マーケットなどの電気自動車を取り囲む様々なアクターとの関係の中で作り上げられたものだとし、人間とモノとの多様で複合的な関係を翻訳作用によって形成されるものだと捉え分析した。また、翻訳者は自らの構想を実現させるための義務的通過点を解決するために翻訳を行うのだとしている[Callon 1987]。カロンの設定する翻訳とは、「特定のアクターが他のアクターの特性や意図を自分に都合の良い様に読み替えて、それらを動員すること」であり、「カロンの場合、動員されるアクターは抵抗や反逆、そして自らのネ

ットワークへの再「翻訳」が可能であり、その結果、ネットワークは可逆的で不安定である点が強調される」[大塚 2006]。

本研究においては、アクターネットワーク論の示唆を受けているが、そのまま導入は行っていない。なぜなら、アクターネットワーク論に見られる人間とモノとを同位のアクター(アクタント)として扱うという視点を取っていないからである。本研究では事物を異種混合的な関係から立ち現れる効果として捉えるが、あくまで主体は人間であると考えている。

2.5 腐女子とは

次に、本研究で対象としている腐女子についてみていきたい。そもそも本研究の調査対象となる腐女子とはどのような存在であろうか。腐女子とは一般的に、「(少年も含む) 男性同士による恋愛を主題とするフィクションや想像などを嗜好する女性」[大戸・伊藤 2010:69] のことを指す。杉浦[2006a]は、腐女子を「オタクの一つの属性」とした上で、「広義の意味では女オタク全体を指し、狭義では『男性同士の恋愛やセックスを題材とした小説や漫画』を好む女性」[ibid:8]であるとした。本研究では、杉浦の定義を引き継ぎ、腐女子を、「オタクであり、その中でも男性同性愛フィクションを好む女性」と定義する¹¹。つまり本研究では、女性であり、オタクであり、かつ男性同士による恋愛を主題とするフィクションや想像などを嗜好する人々を腐女子と定義する。

彼女たちは、主に一般のコンテンツ市場で流通している漫画やアニメ、小説、ゲームなどの既存作品に登場する男性キャラクターや、実在する／したアイドルや俳優、政治家などの生身の男性、無機物(ex. 国、電車)、自然現象(ex. 雨、風)、概念に至るまで、様々なものの関係性を同性愛的関係にあるとして再構築する。そしてそれらを(時に擬人化し)恋愛関係において男性的な立場をとる「攻め」

¹¹ 現在「腐女子」は、「男性同士による恋愛を主題とするフィクションや想像などを嗜好する女性」、「オタクの女性」「根暗でモテない女性」といった意味合いで多用されている。これは、「腐女子」という名称が生まれた2000年以降、インターネットやマスメディアを通して元々の「男性同士による恋愛を主題とするフィクションや想像などを嗜好する女性」という定義が拡大解釈され、男性のオタクのイメージ(ステレオタイプ)と重ね合わされたことで、「オタクの女性」「腐った女性」を指し示すようになったと考えられる。

と女性的な立場を取る「受け」という役割を与え、二者の関係を想像／創造してそのフィクションを楽しむ¹²。

このように腐女子個人によって再構築された二者間(モノ間)の関係性は、同じ関係性を好むコミュニティメンバ内で共有される。そして、その中でなんらかの創作技術を持っているメンバがいる場合、その再構築された関係性は、彼女たち自身の手によって「二次創作」とよばれる作品上に表現される。

2.5.1 二次創作とN次創作

二次創作とは「原点となる創作物から登場人物（キャラクタ）や世界観などを借りて創作した創作物」のことを指し[小山 2013:7]、この二次創作を同人誌などの同人作品として発表する作家のことを同人作家と呼ぶ。そして現在、女性同人作家の多くが腐女子と呼ばれる人々である。

ただ、このような現在でも見られる二次創作は近年になって突如誕生したものではない。二次創作は日本文化の中で脈々と受け継がれてきた性質のものであり、「二次創作」と「様々な年齢・社会階層にある人々から物語が生成される日本的な物語創成」の文化に対しては近代以前から存在していた。その交差点としては平安時代から始まる絵物語の文化から見られ、このような「絵草紙、漫画などの諸コンテンツは社会階級に依存せず創作され、また複製や二次創作を積極的に是認する文化を持つ。これは欧州型の、オリジナル作品にオーラがあるとみなし、二次創作を是認せず、権威による作品の評価を基軸とするアートの文化とは大きく異な」っている[出口 2014:122]。また江戸時代に入ると、木版技術の発展と安定化が、「地本問屋の扱う膨大な絵物語群の発展を可能にし、貸本と庶民の識字のリテラシーの向上は膨大な「物語」読書の人口を生み出した。そこではなにより、作品をシェアし、二次創作する文化が豊かに花開いていった」[ibid:123]。このような「何らかの形で複製可能なコンテンツと、それらを作り出し遊ぶ場を共有する文化が江戸的なコンテンツ文化の根底にあり、その場は西欧の上流階級によるサロンのものとは一線を画すもの

¹² 「受け／攻め」の関係性を好むだけが腐女子ではない。中には、受け攻め関係が固定化していない「リバーシブル」やあからさまな同性愛描写はないが、友情を超えた特別な恋愛感情にも似た関係性を好む「匂い系」と呼ばれる作品を好む腐女子も多い。また、何を持って「受け」「攻め」に設定するかについては、個人によって異なる。しかし多くの場、作品・想像において性交渉時、男性的な立場をとるものが「攻め」、女性的な立場をとるものが「受け」とされている。

であり、日本的な場への参加の有り様は、基本的に階級透過的であった [ibid:124]。それを踏まえて考えれば、現在見られている二次創作群と二次創作者たちはこの文化潮流の先端に位置していると言えるだろう。それに加え昨今では、「大手」と呼ばれるような二次創作などから発生したアイデアがコミュニティ内に受容され、評価され、いくつかの派生作品が生まれるような動きも見られている。それは一般的に「N次創作」と呼ばれているものである。

二次創作は既存の原作(一次作品)を引用して行われる創作のことを指すが、N次創作はその二次創作作品をさらに引用し、そこで生まれた作品をさらに引用するような、「創作が創作を呼び起こす連鎖反応(集団的創造現象)」 [後藤 2012:468]のことを指している¹³。N次創作は、単なる個人の創造にとどまるものではなく、個人の創造がさらなる他者の創造へと繋がるという創造の連鎖がどこまでも続いていく状態を示しているのである(図5)。

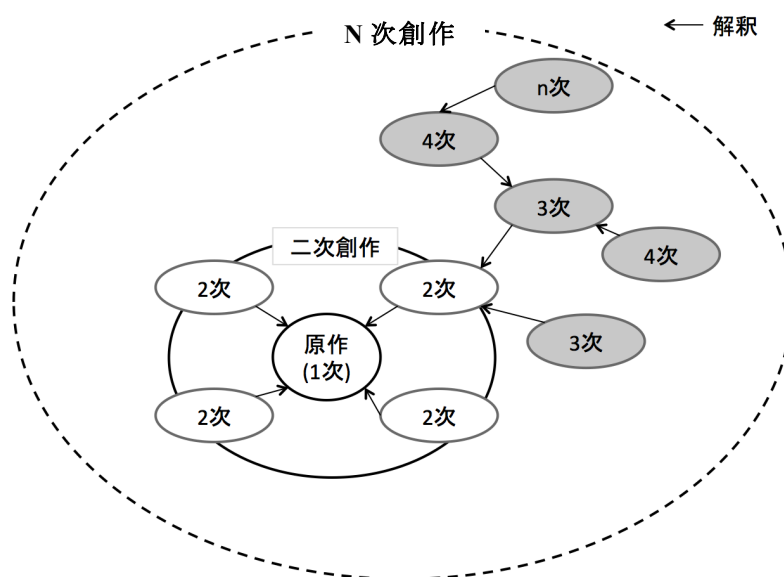


図5 二次創作とN次創作

N次創作に関しては、N次創作の視点を観光に応用させることで、対象となる場所の知識がデータベース化され、それが新しい観光資源となっているとの指摘もなされている [岡本 2013]。このようなN次創作はインターネット上で簡単に他者の解釈が閲覧でき、自身の作品を気軽に提示できる土壌で花開いており、

¹³ 後藤は、初音ミクというコンテンツを例に挙げ、N次創作を行う人々の行動を詳察している [2012]。

そこでは原作だけではなく、二次創作までもブリコラージュの素材として自身の創作に活用する同人作家の姿が見られる。

2.5.2 マスメディアによるネガティブ表象

上述したように、腐女子は男性同性愛フィクションを嗜好し、自身らでもそれらのフィクションを想像/創造する。このような「腐女子」という呼称が誕生する以前から、男性同性愛フィクションを嗜好する女性は数多く存在していた[西村 2002]が、現在のような形でマスメディアを中心として男性同性愛フィクションを好む女性に注目が集まり始めたのは、特に「腐女子」という名称がつけられ始めた2000年に入ってからである。では、彼女たちはマスメディアによってどのように表象されてきたのか。今日まで、彼女らを取りあげたテレビ番組や雑誌記事の多くは、彼女たちを「一般社会」「一般人」と対比させることで、「私たち(一般人)には理解できない人々」「どこか欠陥を持った人々」として扱っており、「腐女子」という存在を一般社会の「正常な状態」から逸脱した異端なものとして表象してきた。このような状況について名藤は、マスメディアの多くが「現実の恋愛が出来ない、モテない、など性的欠陥と彼女たちのファン行為を結びつけて論じる傾向がある」と指摘している¹⁴[2007:71]。

このような腐女子を語られる際に見られるマスメディアのネガティブイメージの多くは、「おたく」というイメージから引用されたものでもある。このイメージの原点はおそらく1980年代にまでさかのぼる。1983年、中森が『漫画ブリッコ』にて「おたく」という言葉を初めて用い、その後「おたく」イメージが一般に広く定着する。中森は『漫画ブリッコ』にて、コミケットに集った人々を「おたく」と命名すると同時に、彼らの表面的な事柄(服装や体型などの特徴)について事細かに語っており、そこで記述されている「おたく」は、「一般人」とは違う異様なものとして描かれている。

髪型は七三の長髪でボサボサか、キョーフの刈り上げ坊っちゃん刈り。イトーヨーカドーや西友でママに買ってきて貰った980円1980円均一のシャツやスラックスを小粋に着こなし、数年前はやったRのマークのリーガルのニ

¹⁴ 他方では、『僕たちの気になる腐女子』のように、腐女子を「自分が女として自信を持っていない人たち」としながらも、男性の欲望対象や恋愛対象としての理想の恋人が腐女子だとするものもある[オークラ出版 2007]。

セ物スニーカーはいて、ショルダーバッグをパンパンにふくらませてヨタヨタやってくるんだよ、これが。それで栄養のいき届いてないようなガリガリか、銀ブチメガネのつるを額に喰い込ませて笑う白ブタかてな感じで、女なんかはオカッパでたいがいは太ってて、丸太ん棒みたいな太い足を白いハイソックスで包んでたりするんだよね。普段はクラスの片隅でさあ、目立たなく暗い目をして、友達の一人もいない、そんな奴らが、どこからわいてきたんだらうって首をひねるぐらいにゾロゾロゾロゾロー万人！ [中森 1983]

中森が彼らを「おたく」と名付けて以来、おたくという存在は、「表面的な事柄——体系やファッション——によって嘲笑され」てきたと遠藤は指摘している [遠藤 2008:81]。そこに追い討ちをかけるように中森が「おたく」と命名した6年後の1989年、「おたく」という名前を全国に知らしめることになる、東京・埼玉連続少女誘拐殺人事件¹⁵が発生する。同事件の容疑者である宮崎勤が「おたく」であったと報道されたことから、この事件以降、激しいバッシングが「おたく」全体になされた¹⁶。また2004年3月には、群馬県アニメ専門学校卒の野木巨之によって当時小学1年生であった女兒が殺害され¹⁷、2014年3月に埼玉県で発生した女子中学生誘拐・監禁事件についても、寺内樺風容疑者が逮捕時に、「容疑者は美少女アニメに熱中していた」と報道されるなど、「オタク」という人々や言葉に付随するイメージは、現在でも決してポジティブなものではない。確かに2004年頃には『電車男』に始まるオタクブームによって、ニッチな消費者として市場からの注目が寄せられることで、1990年代と比較して多少のイメージの変化は見られるが、それは「オタク」というイメージをポジティブに捉えようとするものではない。現在でも、オタクはマスメディアや評論家によって、

¹⁵ 「東京・埼玉連続少女誘拐殺人事件」(警察庁広域重要指定 117 号事件)は、1988年から1989年にかけて発生した連続殺人事件であり、3歳から7歳までの女兒4名が殺害された。

¹⁶ 例えば1970年代後半から1980年代前半にかけて『宇宙戦艦ヤマト』(1974 読売テレビ・日本テレビ)や『銀河鉄道999』(1978 テレビ朝日系)等のアニメブームによって成長したアニメ産業までもがオタク文化の基盤としてその非難対象となったと言われている。

¹⁷ この群馬の事件を受け、ネット上ではMASR氏によって「オタクだからこそ女の子をまもりまします」宣言 (<http://yellow.ribbon.to/~aka7/savegirls.htm>) がなされ、サイトを持つ多くの「オタク」によって訴えかけられた。

一部引きこもりの人々と混同されながら、「アニメ・ビデオやパソコンなどに熱中して、現実の他者とのコミュニケーションをしないか苦手で、同好の仲間とも距離をとり、自分の世界に閉じこもった若者」[今関 2003:370]と表象され、ネガティブな存在としてまなざされている。それを裏付けるように、『AERA(2007年5月28日号)』(朝日新聞社)では、「あなたの娘は大丈夫か? オーマイゴッド!! 『腐女子』の父」という記事¹⁸が掲載され(図6)、父親にとって「理解できない存在」として娘=腐女子が表象されている [小林 2007]。



図 6 腐女子を取り上げた『AERA』の記事

このようなマスメディアによるステレオタイプ的な「オタク」や「腐女子」表象に対しては、腐女子は強い嫌悪感を持っている [名藤 2007] と指摘がなされている。ただ、このようなネガティブな腐女子表象は、マスメディアを含む非腐女子からもたらされるものと、同じ腐女子からもたらされるものとは、彼女たちの受け取り方が変わってくる。腐女子同士の場合、腐女子が腐女子をネガティブに表象することに嫌悪感は抱かれにくい。なぜなら「腐女子」という呼び名は、彼女たちが自虐的に自身らと呼ばれた事から始まっている。その

¹⁸ 記事のタイトル横には、「最愛の娘が、密かに増殖中のおぞましい、いやー風変わったオタクの一派とわかったら……。父親たちはどうしたらいいのだろうか。」という言葉が添えられている。

ため、腐女子間で交わされるネガティブ表象は一種の自嘲であり、お互いへの(腐女子全体への)冗談として受け取られているからである。

だからと言って、腐女子が他の腐女子に憤りを感じないということではない。例えば、一般人(非腐女子)との差異を際立たせるようなファッションをしている者、身嗜みに気を使っていないなど外見を軽んじる者、公共空間などで腐女子的な会話(「カップリング」や「受け」「攻め」などの話題)をする者、腐女子であることを隠さない/隠そうとする意識すらない者に対しては怒りを感じている者が多い。そのような怒りは、一つには彼女たちの「腐女子である事実は隠さなければならない」という規範意識に紐付いている。彼女たちは神経質なほどに「自身が腐女子である」ということを隠そうし、おおっぴらに隠していない腐女子に対して嫌悪感を抱いている。このように、腐女子にとって「自身が腐女子であることを隠さなければならない」という意識が彼女たちの中で学習され共有化されており¹⁹、腐女子であることを隠すことがメディアに描かれステレオタイプ化することで、それを認識・学習した腐女子によってまたこの意識が強化され、さらに腐女子であることを隠すというスパイラルが見られる。このことから、彼女たちがコミュニティ外部から与えられる「一般人(私たち)には理解できない人々」「どこか欠陥を持った人々」というイメージに対して嫌悪感を抱きつつ、それらのイメージを内在化させることによって「腐女子」としての自身をアイデンティファイさせているということがわかる。

2.5.3 腐女子を対象とした市場

次に、彼女たちを対象とした市場について見ていきたい。

腐女子たちは日常的にBL作品を好んで消費している。BLとはBOY'S LOVEの略語であり、男性同性愛をメインテーマとした漫画や小説、ゲームなどの作品を指す。男性同士の恋愛フィクションを取り扱った作品は、一般市場で流通しており、腐女子たちはこれらの作品を好んで購入している。山本・BLサポーターズ[2005]によれば、91年に創刊された『イマージュ』(白夜書房)が、表紙に“BOY'S LOVE COMIC”と銘打ったのを『まんが情報誌ぱふ』(雑草社)が引継ぎ、「June系」の作品や作家を特集するにあたって“BOY'S LOVE”という言葉を使用し始

¹⁹ 事実、筆者が行ったインタビューにおいては、インフォーマントの半数以上が「私は隠れ腐女子なんです」と語っている。

め、その後も『ぱふ』が使い続けているうちにこの呼び名が広まり、ジャンルの呼称として浸透していったものと考えられている。

しかし、BLという市場はまだ出来て新しいが、突如その姿を現したものではない。女性読者をターゲットとしたBL作品が市場に登場する以前にも、女性読者を対象として描かれた男性同性愛作品は存在していた。例えば女性読者を対象として描かれた男性同性愛漫画作品の登場は1970年代に始まる。ヤマダは、男性同士の関係性を描いた作品として、1969年に連載が開始された水野英子の『ファイヤー』（集英社）と1970年の大島弓子の『男性失格』（集英社）を挙げ、これらがやおい・BL世界に大きな影響を与えた作品であるとした上で、ルーツとしては、1970年に発表された竹宮恵子の『サンルームにて』（朝日ソノラマ）を挙げている[ヤマダ 2007]。山本・BLサポーターズによれば、ヤマダの指摘した『ファイヤー』（集英社）以降、1974年にはその後の少年愛の礎となった萩尾望都の『トーマの心臓』（小学館）、1976年には竹宮恵子の『風と木の詩』（小学館）が発表され、この2作品を皮切りに、同性愛的な関係を描いた作品が世に次々登場することとなった。この時、少年同士の恋愛を描いた作品は「少年愛」と呼ばれ、ブームとなる。1979年には女性向けに編集された男性同性愛専門誌ともいべきものである『Jun²⁰』（サン出版）が発行され、この雑誌の登場により、男性同士の恋愛を扱った作品群は、主にその作風から「耽美系」「June系」と呼ばれるようになる。そして『June マガジン・マガジン』では作家・中島梓(栗本薫)が「小説道場」を連載し、プロ作家を多数輩出した[山本・BLサポーターズ 2005]。

この流れは商業作品のみならず、同人誌の市場にも大きな影響を与えていく。まず、1980年代初頭より少女漫画での少年愛ブームの余波を受けて男性同性愛を扱ったオリジナル同人誌が登場するが、ブームには至らなかった。空前のパロディ同人誌ブームが訪れるのは80年代半ばである。それは当時『週刊少年ジャンプ』（集英社）で連載されていた『キャプテン翼』（高橋陽一著）や『聖闘士星矢』（車田正美著）のアニメ化に伴うものであった。つまり、女性による男性漫画消費というクロスジェンダー的な状態と、週刊誌、テレビ、アニメという媒体との関係によって同人活動が活発化して行ったのである。このと

²⁰ Jun は翌年1980年に『June』と誌名を変更している。これについて杉浦は、「アパレルメーカーのJunから『名前が被っている!』と怒られて、末尾にeをつけた『June』という誌名になり、現在に至ります」としている。[杉浦 2006:125]

き発刊された女性向け同人誌の多くは「アニパロ（アニメのパロディ）」と呼ばれていた。そして、この時期に彼女たちを総称するものとして「腐女子」という名称の前身である「やおらー」「やおい女」という言葉が使用される。また、アニパロブームの中心が、「キャラクタたちが恋愛関係にあると見なして描かれる作品—同性愛要素の入った作品」であり、これらの女性向け同人誌は性描写を含む男性同性愛を取り扱ったものが多かったため、このブームの中で「いつしか“やおい”は男性同性愛のセックス描写を指す言葉のように誤用されてい」った[山本・BLサポーターズ 2005:13]。この時期、現在でも商業漫画家として活躍している高河ゆんや尾崎南、CLAMPらが登場し、当時「生え抜きの作家を活躍させることが主流だった少女漫画誌において、投稿したわけでも持ち込みをしたわけでもない同人誌作家がデビューを果たす」という新しいプロへのルートが開かれたのである²¹[山本BLサポーターズ 2005 :209]。

このことによってアニパロの波に押されていたオリジナル同人誌にも少しずつ活気が漲ってくる。その動きを受け、1990年代にBL系雑誌の創刊ラッシュが起きる。90年～95年には30冊ものBL雑誌が創刊され、この頃になって初めて「ボーイズラブ(BL)」という言葉が定着することになる。以下はamazon.co.jpを検索してタイトルをピックアップしたリストであるが、多数のBL雑誌が発刊されていることがわかる(2017年1月時点)。

²¹ このルートは現在においても健在であり、毎年多くの同人誌作家が各出版社の編集者によって見出され、プロへと転身している。

- | | |
|------------------|--------------------------|
| ・ BE×BOY GOLD | ・ GUSH |
| ・ BOY'S ピアス | ・ Gateau MAGAZINE BE×BOY |
| ・ Chara | ・ 花音 |
| ・ Chara | ・ 花恋 |
| ・ CIEL | ・ 小説 b-Boy |
| ・ リンクス | ・ 小説 Dear+ |
| ・ Comic chocolat | ・ Cheri+ |
| ・ Comic Be | ・ 小説花丸 |
| ・ Drap | ・ 麗人 |
| ・ Daria | ・ GUSH |
| ・ Dear+ | ・ RuTiLe |

表 4 BL 雑誌リスト

雑誌の刊行のみならず、今やBLは一大市場を築いている。代々木アニメーション学院試算によれば、2005年度のBL市場は月額において小説では2億5200万円、漫画では4億円、CDでは1億8000万円、ゲーム等では1億6000万円、月額総合計約9億9200万円、年額119億400万円にもなる市場であり[杉浦 2006b]、2016年に発表された、矢野経済研究所「オタク市場に関する調査」²²によれば、2015年時点では市場規模は212億円となっていることが示されている。

このようなBL商品は、一般店ではなく、アニメイトに代表されるようにアニメグッズなどを扱う専門店のみで販売されているように思われるかも知れないが、これらの商品は一般店のみならず、Amazoc.co.jpでも「ボーイズラブ」カテゴリーとしてタグ付けられるなどしており、当然のものとして売り出されている。上記のBL市場における月額売り上げを見て分かるように、BL市場で一番売り上げのボリュームを持っているのは漫画及び小説である。これらはCDやゲームに対して安価で手に取りやすいという点や、何処にでもある一般書店でも販売されているという点が売り上げを伸ばしている理由の一つであると考えられる。

このようなBL市場は国内に収まらず、海外においても需要が高まってきている。そもそも、女性が男性同性愛フィクションを楽しむ文化は、日本独自のものではない。杉浦は「アメリカでも一九七〇年代から、女性が男性の同性愛をパロディやファンタジーとして楽しむ文化があった」ことを述べている[杉浦 2006b:29]。Star Trekやハリーポッター、近年では日本から輸入されたコンテ

²² <http://www.yano.co.jp/press/pdf/1628.pdf>

ンツもその対象として人気である。現在、米国での日本産マンガ市場について椎名は、「『ポケモン』ブーム以降その市場が成長していることに疑いをはさむ余地はない」としており[2007:181]、女性マンガ読者の増加とともに、現在アメリカの出版社が多くBL作品を投入していることを指摘している。この流れは英語圏だけではなく、ドイツでも同様に見られる。『ダ・ヴィンチ(2007年11月号)』(2007 メディアファクトリー)のインタビューにて、角川書店ライツグループの小林は、ドイツ市場ではBL漫画である『純情ロマンチカ』(中村春菊著)が2007年上半期のマンガランキングの14位に入っていると述べ、BL作品の「読者同士が密なコミュニティやファンクラブを作り、ロコミでどんどんBLが広まっているよう」だとしている[門倉 2007(11):17]。同誌はBL作品について、「台湾や韓国などアジアではすでに根強い人気がある」とした上で、欧米でのBL出版社としてドイツのCARLSEN社、ドイツのTOKYOPOP社、アメリカのBLU社、イタリアのkappa edizioni社を挙げている[ibid:17]。海外においても、一般市場だけではなく同人誌即売会も盛り上がりしており、Comic Con India(インド)、Comic World(韓国)、台湾同人誌販售會(台湾)、広州ADSL本土動漫創作作品展(中国)、Otakon(アメリカ)、Japan Expo(フランス)などが多数開催されている。そして、これらのイベントには、現地の同人作家だけではなく、(少数ではあるが)日本の同人作家も作品を投入している。

では、近年このような市場としても確立している「腐女子」という対象に対して、従来研究はどのような分析を行ってきたのだろうか。次節では、これまでのやおい／腐女子研究の流れを概観し、近年の研究動向を確認する。

2.6 やおい／腐女子研究の動向

2.6.1 女性問題としてのやおい・腐女子論

1970年の第二波フェミニズムの活性化、1985年に男女雇用機会均等法が改正されるなどの女性問題への注目を受け、1980年代前後にジェンダー論が日本国内で登場し始める。宇田川・中谷によれば、この時期、社会学者である上野らによってジェンダー論の理論的な成果の紹介や議論がもたらされた[宇田川・中谷 2007]。それと並行する形で、男性同性愛フィクションを嗜好する女性に対する研究は「やおい研究」という名の下で萌芽期を迎える。「やおい」の範囲に

についてはブレがあり、

- (1) 「話にヤマがなく、オチがなく、イミがない」 作品
- (2) 男性同性愛フィクション全般
- (3) 既存のキャラクタを使った腐女子向けの二次創作作品
- (4) 男性同性愛を主題とした女性向けオリジナル同人作品

に大きく分かれている。なお、現在それらの作品群に対しては腐女子内部では「腐(女子)向け」や「BL」、「二次創作」といった名称が使用され、「やおい」という言葉はほぼ使われなくなっている。一方、学術領域ではその草創期から「やおい論」という枠組みの中で議論が進められてきたこともあり、これらの議論は現在でも「やおい論」としてまとめられている。

従来のやおい／腐女子研究は「何らかの形でジェンダー論のパースペクティブが用いられて」おり、「やおいという領域が主に女性たちによって担われてきたことから、男女の非対称性を主題とするジェンダー論が方法論に採用されてきたといわれている[金田 2007b:53]。それは、草創期の1980年代の論考に色濃く見受けられる。

1989年に、上野は学問領域において初めて、男性同性愛フィクション(少年愛)を嗜好する少女を対象とした研究論文として「ジェンダーレス・ワールドの〈愛〉の実験—少年愛マンガをめぐって」を発表する。上野は、少年が少年を愛する物語である美少年マンガでは、少年同士の性愛を描くことで、少女が「性」というものを女である自分から切り離し、性の物語を楽しむことが出来るようになっているとしている。また、市場の美少年マンガの主人公が極めて女性的な資質を持って作品上で描かれているのは、美少年という存在は、少女にとって男でも女でもなく、「少女にとって『理想化された自己像』であり、したがって男でも女でもない『第三の性』」を持つ存在として捉え、少女が自身をその美少年に仮託しているとの視点から、美少年という存在を、「性という危険物を自分の体から切り離して操作するための安全装置、少女にとって飛ぶための翼であった」と指摘している[上野 1998:131]。さらに、少女は現実社会の中で女性性について嫌悪感を持っているため、少女が生きている男と女によって構成されている現実、つまり男と女に分別される「性別に汚染された世界 gendered world」ではなく、第三の性によって作られる「性別のない世界 genderless world」が、第三の性を持つ少年達の舞台設定として選択されているのだと述べ、その世界において性は、「人間と人間を結びつけるキイとして、性別に汚染されない純化した姿をあらわす」のだと論じている[上野 1998:131-133]。上野は、少年愛という性別越境の物語とそれを愛好する少女の背景に、異性愛至高主義と

男性中心主義の社会の中で抑圧されている少女の姿を見て取ったのである。

上野と同時期に、やおい論を発表した人物として、『グイン・サーガ』などを著した作家の中島梓が挙げられる。中島は、やおい初の商業出版雑誌である『JUN(現在の JUNE)』の初期執筆陣の一人であり、「自らこのジャンルを切り開いただけでなく、長く『JUNE』誌上で小説道場を主宰して、作家の育成」を行っていた[西村 2001:21]。中島はやおいを「矛盾をはらんだこの現在の社会機構の中で『虐待される子供』の役割におかれた少女たちが選んだ、M. P. D. (多重人格)とまったく同じ型による過剰適応」[中島 2005:321]だと捉え、少女たちは「巨大なシステム維持者たち」に対して現実社会では無力であるため、やおいという「ヴァーチャル次元の中に逃げ込んでそこにたてこもる」[ibid:324]のだと説明している。そのため、彼女たちのコミュニケーションはとても「優しい」ものになる。また、中島はアニパロ同人誌の世界を取り上げ、「アニパロ同人誌の世界の人々が皆優しく、その理由として、強烈なコミュニケーションの世界、つまり淘汰の世界に参加したくないからだ」と指摘している[中島 1995]、それが同質の者同士が集まる、否定のない「ディスコミュニケーション」の世界を形成している。ここにも上野と同様、当時の女性運動の機運の中で、やおいを社会的に「解決すべき問題」として捉え、『『やおい好きの女性』の存在を、女性がまだ解放されていない社会状況の指標にする」といった論調[金田 2007b:52]が見られる。これに関しては、日本のオタク現象を分析したフランス人ジャーナリストであるバラールも同様の捉え方をしている。彼はやおいに耽溺する女性は「現実を逃れ、想像の世界にうまく逃げおせよう」としている[Barral 2000=1999:182]と分析し、記述している。また榊原[1998]は、やおいを好む女性がトランセクシャルな要素を幾分か含んでいるからではないかと論じ、男性同性愛フィクションを好むことについて、性的指向との関係性から考察している。

上記のように、やおいが「社会における女性全体の問題」及び、性的指向の問題だと捉えられる一方で、1989年に東京・埼玉少女連続誘拐殺人事件が発生し、犯人である宮崎勤がオタクであったことから、オタクでもある彼女達に対しても、オタク趣味ややおいを好むことは「病気」や「社会的問題」であるといった批判的な意見が与えられた。この時点において既に、彼女たちは「女性」「オタク」「男性同性愛嗜好」という3種類の社会的な重荷や抑圧を背負うことになったのである。

2.6.2 肯定的なやおい／腐女子論へ

しかし、上記のような初期に見られたやおいとオタクに対する否定的な言説は、90年代後半に見られる日本産コンテンツに対する「COOL JAPAN」評価によって肯定的なものへと変化する²³。それに加え金田が指摘するように、アカデミックにおけるやおいに対する解釈が「逃避や女性嫌悪、復讐だったもの」から「異性愛秩序の転覆や、女性に固有の快楽という肯定的なもの」へと変化していった[2007a:169]。その変化の背景としては、金田は以下の3点を挙げている[ibid:169]。

- (1) やおいの市場拡大と産業化、やおい趣味の認知度の上昇
- (2) やおい物語が距離のあるものから身近なものへと変化
- (3) 女性の性的欲望所有の当然化と、女性の生き方の多様性の肯定的言説の増大

また、この時期には「新しい世代の『研究者／評論家兼腐女子』による相当数の論文や評論が書かれるようになる」[名籐 2007:67]。この時期を代表する論者の一人として挙げられるのが、同人誌作家でもありプロの漫画家でもあり評論家でもある野火である。野火は、やおいを「それはもはや後ろ向きな、苦難からの逃走ではなく、もっとポジティブな理想への前進なの」だとし[野火 2003:275]、女性が「欲望の主体」として振る舞うことをやおいが可能としていると同時に、やおいを嗜好する少女の欲望が対象そのものではなく、対象同士の、二者の関係性に向かっていることを指摘した。金田が示すように、まさに野火は、「これまで男性中心的な欲望論、セクシュアリティ論が見逃してきたものをやおいに見出そうと」したのである[金田 2007b:52]。

金田もこの時期の論者にあたり、「社会ジェンダーの秩序に注目し、やおいと異性愛秩序との関係を中心的な主題と」する研究を進めている[金田 2007b:53]。金田は、やおい論をジェンダーの問題、特にジェンダーヒエラルキーの問題だとする傾向は現在でも続いていると指摘し、ジェンダー的解釈を軸に、これまでの議論を以下のように分類している[金田 2007a:168]。

²³ 日本政府は、2002年に国を挙げてのコンテンツ保護を推進させるため「知的財産戦略会議」を発足させ、同年7月に「知的財産戦略大綱」を決定している。

- (1) 女性にとって性は不安や恐怖を伴って認識される。やおい、この性の恐怖からの逃避である。
- (2) 女性が女性嫌悪(ミソジニー)を抱くと、女性でない存在(それは男性としてしか表象できない)に自己同一化しようとする。それがやおいとして現れる。
- (3) やおいにおいて、男性を女性的な存在(「受」)に貶めることは、女性の男性に対する復讐である。
- (4) やおいはジェンダー秩序が隠蔽しているものを暴露し、ジェンダー秩序を転覆する可能性をもつ。
- (5) やおいが女性にとって快樂となるのは、そこで描かれる恋愛にジェンダーによる権力関係がないから、また現実の性と直接関連していないからである。
- (6) やおいにみられる女性のセクシュアリティは、対象への欲望ではなく、関係そのものへの欲望である。

以上のように、やおい・腐女子論は様々なジェンダー論的解釈によって述べられてきた。しかし、やおい・腐女子論は近年、ジェンダー論からだけではなく、精神分析論[水間 2005]や、記号・表現論・内容分析[永久保 2005]などの分野からも研究が進められている。なお、近年の腐女子研究の新たな動向として、心理学的研究[笹倉 2008、田原 2013、山岡 2016]や時間軸(歴史軸)からの腐女子研究[石田 2008、西村 2001、名藤 2007、金田 2007b]が挙げられる。例えば西村[2001]は、やおいやアニパロの歴史をコミックマーケットの草創期まで遡り、当時出版された同人誌などを詳しく説明しつつ、ビデオやインターネットの登場が彼女たちの活動の幅を広げたことを指摘し、彼女たちが様々な社会の変化を取り入れながら活動を続けてきたことを論じている。また、やおいを好む少女の抱く関係性への欲望について、心理臨床的な立場から腐女子の心性の最大公約数を見つけ出そうと試みた笹倉[2008]は、腐女子が欲望する関係の共通点は、「全人的な愛」と「対等性」の並存した関係にあるとしている。笹倉は腐女子の好む「関係」を「物語」として捉えることで、腐女子の物語というものが、女性が種の保存や家族の繁栄と言った社会学的・生物学的な他者との関係の中ではなく、無為(すなわち種の保存が望めない)ではあるが、セックスと純愛が結びついた「全人的で対等な愛」という関係のなかで、生きる幸せを知る物語であると論じている。

上記のような心理学とは別の分析視点からは、「社会のジェンダー秩序に注目し、や

おいと異性愛秩序との関係を中心的な主題とする」ジェンダー論的やおい論も登場している[金田 2007b:53]。例えば溝口[2000]は、やおいテキストは同性愛者同士の恋愛ではなく、異性愛者の男性同士による恋愛テキストであるとし、やおいテキスト内ではしばしば登場人物たちによるホモフォビックな発言が見られるが、それは、「男だからではなく、あなたという存在を好きになったのだ」というメッセージとともに、同性愛という禁断の関係を乗り越えて相手を愛するという、キャラクタたちの恋愛物語を「ドラマチックに仕立て上げる小道具」として機能しており、このようなホモフォビックな発言が繰り返されるやおいテキストは、「ホモフォビアに依存しつつさらにそれを再生産する、二重のホモフォビア装置」なのだと論じている[ibid:196]。また、やおいテキストの設定に関しては、やおいテキストではロマンスものと同志(バディ)ものの二つの次元を持ち合わせた設定が多く、これは女性が家父長制社会における女性のジェンダー役割を逃れ、ロマンスと対等なバディ関係を両立する為のファンタジーとして、男性同士のカップリングが選ばれているのだとしている。そして、やおいテキストの中でしばしば現れる「レイプ」を、「攻め」の「受け」への「過剰な愛」の現れであるとし、この経験は「攻め」と「受け」両者への感情移入によって読者の中でやり取りされ、やおいテキストの中では「受け」の受けたレイプ経験や女性関係は「攻め」によって否定されないため、溝口は「いまだに女性の貞操に価値をおく社会への異議申し立てとも読める」と、分析している[ibid:204]。この読者の感情移入について、溝口はやおいフィクションの中で、「攻め」と「受け」の男性キャラクタ2名に腐女子は感情移入していること、それと同時に、その関係性を俯瞰する「神の視点」を持って2名の関係を見守っていることを指摘している。そして読者の感情移入のモードを「攻めの視点」「受けの視点」「神の視点」に分類し、彼女たちの中ではこの3つのモードが「常に共存し同時進行」していることを指摘している[ibid:203]。

上記のような腐女子の実践に関する議論は国内だけではなく、国外においても散見される。スラッシャー²⁴(日本で言う「腐女子」)が『スタートレック』のサブストーリーを書き発表するという行為を、一般の人々が科学へと関わろうとする動きの一つとして分析したペンリー[Penly 1997=1998]や、適応という概念を中心に、スラッシュ小説には、現在の女性の抱く完璧な配偶心理が現れて

²⁴ 日本では、腐女子が「攻め」と「受け」との関係性を示す際には、「(攻めの名前)×(受けの名前)」という表記を使用している。一方海外(特に欧米)においては、「(攻めの名前)/(受けの名前)」という表記を行う。そのため海外では、攻めと受けによる関係性を想像・創造する人々を「slasher」と呼んでいる。最近では、彼女たちが関係性(relationship)を創造するところから「shipper」とも呼ばれている。

いるとするサーモンとサイモンズ[Salmon & Symon 1998=2004]、フェミニズム運動の一つとしてガールズ・ジン(女性たち自身によって自費出版で発行される冊子)をとらえたピープマイヤー[Piepmeier 2009=2011]らの研究が挙げられる。国内外の腐女子をめぐる議論はいくつかの差異を示しながらも、日本の二次創作と欧米の二次創作が同時代的に発展していることが指摘されるなど多くの共通点も存在している[Kinsella 2000]。また、アジア地域においても分析が進んでおり、台湾と日本の「執事喫茶」を比較調査した張[2013]は、台湾の「BL 輸入史」は日本に見られるBL 発展史とは異なり、その理由として、「BL 文化を生み出した基としての『少年愛』や『耽美』などのファンタジーの基盤は輸入されなかったことにあると考えられる。したがって、台湾においてBL 文化はコラージュのように構築され、日本のBL とずれた意味を持って位置づけられているとも言える」と指摘している[ibid:293]。また、台湾人腐女子の執事喫茶における妄想実践²⁵が、「同好者と共有して快楽を膨らませるという側面よりも、各々と妄想対象の距離や関係性が変わっていく中で、自分と妄想対象の相互関係を調整しながら能動的に構築していくという動的な」側面を持っていること、さらに妄想実践には、日本に対する憧れや妄想が作用していることを指摘している[ibid:298]。

上記で見てきたように、腐女子をめぐる議論は主としてジェンダー論の土壌で育まれてきたため、社会対個人や社会対集団といった既存の社会構造に対する異議申し立てとしての分析が多く、対社会領域の問題として位置付けられてきた。そのため、一枚岩として描ききれない当該集団内での個対個の対立については深く描かれてこなかった傾向にある²⁶。しかし、全く語られてこなかったわけではない。

同人活動を行う腐女子のコミュニティに関しては、作品の解釈を共有する解釈共同体として当該集団を捉えるという視点が提示されている。そもそもパロディという解釈の成立には「解釈コードを共有する集団の存在が不可欠」であり、やおいでは、マンガ同人誌を作ることによる会話実践の生み出しによって、「解釈共同体」が生み出されており、各解釈コードによって共同体は細分化されているという分析が金田[2007a:170]によってなされている。金田は、「支配コードの再生産とともに、

²⁵ 張[2013]は、「BL 愛好者の腐女子が状況・対象によって妄想と満足感を構築していく動的な過程」を妄想実践と定義している[2013:292]。

²⁶ このような内部の対立については、『801 ちゃん』(小島アジコ著)などの腐女子を主人公とした漫画作品で、身内ネタのような形でコメディ化して描かれ発表される傾向にある。

それに対する抵抗もまた、文化研究において注目されてきた」、「マンガ同人誌とりわけ『やおい』というジャンルは、異性愛中心主義という支配コードに対する抵抗たり得るかどうかという関心において、固有のフィールドとなりうる」[ibid:167]とした上で、マンガ同人誌の市場をコミュニティにおける報酬の獲得という観点で論じ、マンガ同人誌の市場は「(作品への)愛 (attachment)」「人気(popularity)」「技術(skill)」といった複数の文化資本によって序列づけられるとしているとし、二次創作作品を発表する同人作家達は、作品をコミュニティ内に発表し評価されるという一連の活動を通して、いくつかの報酬を得ているとの指摘を行っている [ibid:178-180]。この報酬は金銭だけのことを指しているのではない。同人作家たちは、「いつかプロになるための足がかりとして、あるいはプロになれなかったから仕方なく同人活動を続けている、というわけではない」のだ[ibid:165]。名藤[2007]は腐女子へのインタビューを通して、「重要なのは、これらの発言の中に、『金儲けのために同人誌を発行するのはファン活動であるとは考えられない』という考え方が示されている点である」とし、「こうした考え方によって示されるのは、同人活動や二次創作を行うことは原作への愛情や尊敬を示すためのファン行為であるべきだという倫理観が、このような発言をする女性たちの根底にあるということではないだろうか」と指摘している[ibid:82]。つまり、彼女たちにとっての二次創作活動、同人活動とは、あくまで趣味の一つであり、ファン活動として、生きがいとして行っているのである。

しかしながら、金田の論じるコミュニティ内での報酬や地位を得るための評価のシステムはどのような形で存在しているのか、また、彼女らが報酬や地位を得るための実践とはどのようなものかについては詳しくは明示されていない。また、文化資本の一つとして挙げている「愛」に関しても、疑問が残る。金田は、愛とは「金銭や人気などの見返りを求めずに同人活動を続けること」であり、「金銭や人気などの見返りを求めずに同人活動を続けることが高く評価されている」とし[金田 2007a:181]、「『愛』は建前上もっとも重要であるとされ、また同人活動の基礎的な資本になることが多いが、同人活動以外に投資できる可能性はゼロに近い」としている [ibid:183]。しかしながら、序列づけるものの一つとして述べられている「愛」についての定義は、そこでは必ずしも明らかにされていない。また一方では、原作を愛する 1 ファンという意味においては、「愛」は所与であると考えられる。他方、「愛」が文化資本であるならば、ある程度他者から評価可能なカタチで提示されねばならないだろう。その意味で、人気や技術とならべて、「愛」を文化資本とする金田には疑問が残る。さらに、実際の作品への「愛」についての手触り感のある記述もないため、隔靴搔痒の感がぬぐえない。そのため本研究では、二次創作を行う腐女子の「愛」について検討しておきた

い。本研究は上記の空白部分を埋めるものであると同時に、その空白の実践部分にこそ腐女子コミュニティの核があると考えている。そのため本研究においては、内部の視点、つまり、腐女子ネイティブの視点から彼女たちの実践を捉えることを試みる。

2.7 ネイティブ人類学

最後に、本研究における筆者の立ち位置でもあるネイティブ人類学についても触れておきたい。本研究は、腐女子という対象に対して腐女子ネイティブというイーミック(emic)な視点から研究を行ったものである。これはネイティブ人類学と呼ばれるものに対応している。

ネイティブ人類学とは1980年代に登場した、「自国をフィールドとする人類学」[山本 2006]のことであり、「西欧産の人類学または民族誌において、従来観察され描かれる立場にあった非西欧のネイティブが、多くの場合自らの言語で自らのために自らを語る行為」[桑山 2002:140]のことである。そもそもネイティブ(native)という言葉は、「特定の場所に生まれ育った人間」[桑山 2007:371]という意味を持っており、人は誰もある文化や社会のネイティブであるはずだが、山本[2006]が指摘するように、ネイティブという語には、蔑みの語感が含まれている。そこには、近代の異文化研究、とくに「欧米列強(および日本)の植民地主義にルーツを持つ」人類学にまつわる権力構造がある[桑山 2007:371]。過去、人類学ではネイティブとは、被植民者=見られる者=描かれる者であり、強者(植民者=見る者=描く者)による一方的な研究および表象の対象となっていた。しかし近年、ネイティブが旧宗主国の人類学者に対して発言や異議申し立てを行うようになってきている。この背景には、「描く者と描かれる者の関係の変化」と、「研究の主体と対象の間にある力の不均等についての、旧宗主国側の研究者自身の認識の深まり」が挙げられる。第二次世界大戦以降の脱植民地化による「民族誌の三者構造²⁷」の変化は、「読み手としてのネイテ

²⁷ 民族誌には「書く者」、「書かれる者」、「読む者」の三者が存在しており、従来の民族誌は、「書く者」と「読む者」を(主に西欧の)同じ言語文化共同体の人間に想定しており、「書かれる者」である非西欧のネイティブは民族誌的対話から除外されていた[桑山 2002]。

ィヴ」「書き手としてのネイティヴ」を生み出した。桑山は、ネイティヴ人類学を「西欧の学問的覇権に対する挑戦」[桑山 2002:141]であるとしている。

しかしながら、ネイティヴによる研究は客観性において、あるいは、調査対象者との距離感について、限界・拘束性が生じてしまう可能性を含んでいる。つまり、ネイティヴ人類学にはつねに客観性の問題が関わってくるのである。ネイティヴ人類学者には、「同じ文化や価値観を共有しては調査者にとってあまりに当たり前のことがありすぎて、文化を理解する糸口がない」といったことや、「ネイティヴは自文化に客観的になることができない」といった疑問が投げかけられる一方で、現地の言語やその集団の基礎知識を既に身につけているという大きな利点があるとされており、自文化への距離の保持問題と文化理解への対比手段の持ちにくさといった批判を差し引いてもなお、この点は大きいとされている[山本 2006:197]。

日本国内においては、日本のネイティヴ人類学に関する限り、「比較的文字通りのネイティヴ人類学が存在しているといえ」、「日本国内において、人類学の蓄積を日本語で積み重ねる仕組みができあがっている」[山本 2006:198]。加藤は、日本におけるネイティヴ人類学について、人類学の学問内の住み分けの慣習²⁸と、「日本が狭い意味での『植民地』になったことがないため、『第三世界』や先住民の『ネイティヴ人類学徒』による議論の枠組みが、日本のケースには使いにくい点」[加藤 2006]から、これまでさほど議論される機会はなかったが、日本人による「ネイティヴ人類学徒」の存在を認めている。その上で、加藤は、日本人によるネイティヴ人類学のなすべき仕事として、自文化を書くことと、欧米中心の学問的ヘゲモニーに異議を申し立てることを挙げている。

以上、本章では先行研究のレビューを行い、本研究における議論の軸を提示した。本研究において対象としている「腐女子」は、腐女子である以前にオタクであり、「一般人」でもある。そのため、先行研究に対してどこまでが「一般人」「オタク」「腐女子」の議論であるのかについて、2章をまとめる形で提示していきたい。

はじめに、(腐女子を含む)人々が現在どのような状況におかしているのかについて確認した。後期近代においては、人々の意識基盤が地縁や血縁などでつながった集団から離れ、個人化していき、アイデンティティにおいてもその都度書き換えなければならないような、存在論的に不安定な世界が作り出されている。このような社会におい

²⁸ 「日本を研究するなら民俗学」「海外を研究するなら人類学」といったもの[加藤 2006:203]。

て人々は、自身の不安定で脆弱な自己肯定感を肯定してくれる他者を求め、様々な条件によって繋がろうとする。例えば、メディアを通して同じ対象を見たり、聞いたり、感覚することによって、帰属要求を充足させようとしたり、趣味縁に代表されるような同じ趣味・嗜好によって人間関係を形成しようとする。この、共通の趣味によって参集するコミュニティの一つがオタクのコミュニティである。そして、その中でも男性同性愛フィクションを好む人々が参集するコミュニティが腐女子のコミュニティであり、さらに自身らの手で二次創作を行うことを趣味として参集する人々が二次創作を行う腐女子のコミュニティなのである。

このような趣味縁は現実空間(対面状況)のみによって結ばれるわけではない。現在では情報通信技術の進展によって、仮想空間上でもメンバが共通の関心などを持って集う、オンライン・コミュニティが形成されており、遠藤[2008]は関心を共有する小集団をコミュニティ・オブ・インタレストと呼んだ。このコミュニティ・オブ・インタレストの中には、趣味縁によってつながっている人々も含まれていると考えられる。ここで築かれる関係性は、そのコミュニティに所属している限りにおいては濃密だが、興味関心が移れば関係自体が解消されるという特徴を持っている。このような特徴は、複合現実社会に突入した現在、オンライン上だけではなく、オフラインでも見られるようになってきている。複合現実社会はリアルとヴァーチャルとが重なり合う複合現実感が共有された社会であり、人々が仮想空間上の情報(関係性)を参照しながら現実空間において人々と関係を結んでいく社会でもある。これらは例えばFaceBookやTwitterの情報を参照にしながら現実での人間関係を形成している人々にも当てはまるだろう。その中でも、特にさらに「匿名性」を条件にしてつながりを形成するのが「オタク」であり「腐女子」であると言える。腐女子を含むオタクコミュニティでは、インターネット上で親しくなり、実際に何度も対面でコミュニケーションをとっている数年来のメンバに関しても、本名はおろか性別(「腐女子」という言葉におそらく女だろうという担保はある)、出身地や年齢、学生なのか社会人なのかすら知らないと言ったことが通常である。彼女たちは全く他人に関心がないわけではない。関係構築において個人の実体としての情報、全人的な情報を必ずしも必要とはしていないのである。必要なのは「同じ対象が好き」という共通項のみであり、それ以外の情報はコミュニケーションにおいて必要条件ではないのである。それは、究極的には「同じ対象が好きであればどこの誰でもいい」という関係性の形成につながっていく。大澤が「オタクは、自身と類似している限りでの他者との交流や連帯を求め、自身と差異を際立たせるような他者からは撤退しようとし

ている」[2006:35]と述べている。この類似性によって極めて細分化したつながりを形成しているものが、ジャンルやカップリング、作品傾向などによってつながりを形成する二次創作を行う腐女子なのだとと言える。そのため、本研究では腐女子を対象として分析を行うことにより、オタク一般、そして現代社会を生きる我々一般についての検討が可能となる。

また、腐女子を対象とした研究においても、単なるサブカルチャーやラディカル・フェミニズム領域のみで語るができなくなっており、メディア論、文学論、ネットワーク論、比較文化論、歴史学、国際文化比較、ポストモダンに至るまで、様々な学問領域の結節点として存在している。

しかし、これら従来のやおい／腐女子研究は、彼女らの日常実践に焦点を当てつつも、彼女らが交流や創作、その他活動全般の基盤としているメディアとの関係性を深くは検討されてはこなかった。つまり、腐女子の活動や意思決定、コミュニティのあり方が、モノとの関係性において立ち現れるものだという可能性について深く触れられてはこなかったのである。したがって、現在のやおい・腐女子論においては、腐女子の実践とメディアとの関係やその両者間で形成される実践にする研究が欠如していると言える。

また、金田[2007a]の論じる「愛」については、その定義や、不可視なものである「愛」を人々がどのように評価しているのかについての詳述がないため隔靴搔痒の感がぬぐえない。しかし、この点は何らかの対象への「愛」によって参集するコミュニティ、特に趣味縁によって集まるコミュニティへもつながる論点であると考えられる。金田によって提示された「愛」の議論に従いつつも、その空白を埋めるものが本研究における主軸であるならば、人とモノとの関係性の議論及び仮想/現実に関する議論が本研究における補助軸になるはずである。

次章では、上記の視点を念頭に置きつつ、二次創作を行っている腐女子がどのような実践を行っているのかについて詳述する。

第3章 二次創作活動の実際

3.1 はじめに

本章では始めに、本研究で行った調査(参与観察)の概要と、対象について述べる。次に、二次創作活動を行う腐女子が、どのような活動を行っているのかについて、仮想空間での活動と現実空間での活動について分け、概観する。次に、彼女たちの活動が、仮想空間と現実空間とにまたがった複合的な活動であることを記述する。

調査の概要に入る前に、まず、筆者について記述しておきたい。

3.2 筆者の立ち位置

筆者は、1996年(当時12歳)から腐女子の世界に入った。筆者が「私は男性同性愛フィクションを好む人間なのだ」と自覚した1990年代は、まだ「腐女子」という言葉は生まれていなかった。当時は男性同性愛フィクションを好む女性は、「腐女子」ではなく「女オタク」「オタク女」「やおらー」「やおい好き」「801(やおいの暗喩)」「ホモ好き」などという呼び方がなされており、筆者はやおらーの友人・Aさん(小学校・中学校の同級生)に二次創作の同人誌を見せられたことがきっかけで、この世界に入っていくことになる。初めてAさんから『NARUTO²⁹』の二次創作の同人誌を見せられた時は、男性同士ということよりも、そこに描かれている性描写に驚いた。それまで『なかよし』や『りぼん』などの少女漫画雑誌を愛読していた筆者にとって、急に登場した「大人の描写」に、戸惑いを抱いたのである。そして何よりも自分自身が驚いたことは、「私は同性愛描写の漫画も普通に読める」ということだった。そして瞬間的に「この漫画は人に見せてはいけない。隠さなければならないものだ」という意識が芽生えたのを覚えている。

²⁹ 岸本齊史による少年漫画。1999年から2014年まで『週刊少年ジャンプ』で掲載され、単行本は全世界で累計発行部数2億冊(2014年9月時点)を突破している。

この頃の「やおい好き」「やおらー」はアンダーグラウンドでのみひっそりと活動しており、活動者たち自身は自身の行動を「普通の人とは違う」「異常なものだ」と自己認識していた。そのため、同類のAさんという時以外は、筆者は自身の趣味について一切口にすることはなかった。なぜなら、自身の趣味を誰かに話そうにも、実際の同人誌には男性同士のキスや性行為の描写が必ずといっていいほど入っていたため、家族はもちろんのこと、思春期真っ只中で憧れの異性への片思いや両思いの話題に花を咲かせている友人や、先輩や後輩には見せられないものだったのである。また、同人誌を見せなくても、男性同性愛フィクションの話を持ちかけて、万が一拒否反応を起こされれば、その瞬間友人関係が無くなり、最悪担任や生活指導担当の教員からの指導が入ると(滑稽だが)真剣に考えてもいたのである。このような行動と意識は私だけではなく、グラデーションはあるものの、Aさんや、後に参与観察で出会った多くの腐女子たちが抱えているものであった。つまりこの頃、やおいという趣味は「同類の仲間内だけで秘密裏に楽しむイケナイもの」だったのである。むしろ秘密の楽しみだったからこそ楽しめたということもあるかもしれない。

やおい同人誌にはまった筆者は、その後友人から幾つかの同人誌を借り、(現在では「腐女子フィルター」とよばれている)腐女子としてのキャラクタ同士の関係性の捉え方・変更の仕方を学んだ。そして、休憩時間には同級生の仲間たちと他の同級生に聞こえないような小さな声でカップリングについて意見を交わし、オススメの同人誌やアンソロジーを交換し合い、好きな作家について話し合う。このようなやり取りは主に教室のカーテンの中や空き教室でひっそりと隠れて行われ、その秘密のやり取りは高校でも続いた。

高校に入学する頃には、インターネットが各家庭に浸透し、自由にパソコンを使えるようになっていた。そして筆者は自身でホームページを立ち上げ、ネット上に存在している同じカップリングが好きな同志を探した。ホームページを作る際は憧れの同人作家のホームページを参考にし、BBSなどを設置して同じ作品、同じカップリングを愛する人たちと交流を楽しんだ。そこで築かれた関係は今では一つも残ってはいないが、当時はかなり熱中していた。そこでは、はじめて「違う年代、違う地域、違う技術力の人と対等の立場で会話をする」という、実生活では経験できない状況がしばしばあり³⁰、「ネチケ」とよばれるインターネット上のエチケットを学ぶ必要性があった。

³⁰ 実際、この頃交流があった人の中からはプロとなった方もいて、技術レベルにおいても大きな違いがあった。その際技術力の低い筆者は、その方に対して

自分自身で同人誌を作るという活動を始めたのもこの時期である。この頃、同じ高校に進学したAさんの紹介で、同人誌を実際に作っているという同級生のBさんを紹介された。Bさんとは別々の中学校に通っていたため面識はなかったが、カップリングが同じだということで、一瞬にして友人関係が築かれ、「一緒にサークルを作り、同人誌を出さないか」という話となった。そして、本を売買するための場として大阪で開催されている同人誌即売会(Comic City)への参加申し込みをし、二人で少ないおこずかいを出し合い、同人誌専門の印刷所で一番安い、色上質紙に墨一色で印刷された表紙の同人誌を刷ってもらった。おそらくその印刷所で最低印刷部数の30部だったように記憶している。高校時代の筆者にとっては、同人誌をイベントで頒布するという行為は、かなりコストのかかるものだった。なぜなら、イベントに参加するためには、冊子自体がなければならない。その印刷費、イベント参加費、大阪までの交通費、そして何より原稿を作るための原稿用紙代、スクリーントーン代、墨汁代、ペン代など、諸々の諸経費がかかるのである。当時おこずかい(5000円/月)で趣味をやりくりしていた筆者にとって、1万円近い金額を(同人誌が売れるかどうかも定かではない)一度のイベントで消費させることは、かなりのリスクを負う行動だったのである。しかし、二次創作を行い、同人誌を出し、イベントに参加するという行為は、腐女子にとってある種分岐器の役割を担っており、単なる腐女子のままか、同人作家としてより腐女子コミュニティの中核に踏み込めるかの指針となっていた。筆者自身その際強く意識したのは「これで憧れの同人作家と同じところに立てる」ということだった。つまり、二次創作だけを行う腐女子よりも形にして発表する腐女子の方が、腐女子コミュニティにおいて上位のランクにあるという認識があったのである。そこで、筆者はまず自身が二次創作を行うことで、腐女子コミュニティの内部に踏み込み、同人誌を出しイベントに参加することでさらに内側に踏み込むことにした。そして、筆者はBさんと印刷代とイベント参加費を折半し、出来上がった冊子を持って胸を高鳴らせながらイベントに参加したのである。その時は全くと言っていいほど同人誌は売れなかった。10冊ほど売れたが、その当時一冊400円ほどの値段をつけていたので、4000円程の収益だった。しかもその売り上げはBさんと折半したので、手元には2000円ほどが残った(その2000円も行き帰りの電車賃で消えた)。ただ、赤字になったことは当時の筆者にとってどうでもいいことだった。先ほども述べたように、

日頃使い慣れていない敬語や尊敬語、その他諸々失礼に当たらない言葉遣いなどを学ばなければならなかった。

同人誌という形に残るモノを作り、イベントに参加したという事実に価値があり、他の同じ学校の腐女子とは違うのだという自負を持てるようになったのである。それは、自身が二次創作を生み出すことのできる「創作者」だということに寄った感覚だった。この創作者だという自負は筆者にとって一つのステータスであり、創作者であるからこそインターネット上では他の二次創作を行う腐女子と対等に会話ができるという喜びがあった。また、二次創作をインターネット上で発表することで、ホームページを媒介に多くの仲間ができ、自身のホームページに埋め込んだ掲示板(BBS)上での書き込みや、イベントで実際に会話を交わすなどのオンラインとオフラインの混じり合ったコミュニケーションを行えるようになった。

大学生になると、バイト代を得たことで、自身の同人活動に使える金額が増え、同人誌の印刷も表紙が一色ではなく、値段の高いフルカラーのものや、さらにはPP加工³¹のものを作れるようになった。さらにインターネット上での仲間が増えたことで、所属ジャンル³²でのアンソロジーなどに頻繁に誘われるようになった。この頃某出版社から、商業アンソロジーへの同人誌原稿の再録依頼が舞い込んだ。このことは、筆者にとって衝撃的な事柄であった。なぜなら、自身の趣味として描いている作品が(ニッチな市場とはいえ)注目してもらえ、一般の市場に出せるものとして外部に判断されたという、二次創作活動を行っている人々にとって、自身の承認欲求を十分に満たすものであり、コミュニティ内でのステータスとなるからである。当時原稿料は1ページ3000円ほどで、筆者は20ページほど寄稿した。当時の筆者の感覚からすれば、原稿料など安くても良く、「多くの仲間に自身の作品を見てもらえる」という感覚の方が強かった。筆者の原稿が載ったアンソロジーは、筆者の住む地方の小さな書店にも並び、少女漫画のコーナーにそとと並べられていたことを記憶している。

2000年に入りしばらくすると、乱立していた男性同性愛フィクションを志向する女子への名称が「腐女子」というカテゴリーで一括され、アイデンティファイされていった。特に腐女子の行動をよく表した作品として『801ちゃん』という漫画が発売され、出版界のヒットとなる。『801ちゃん』はもともとWEBで無料掲載されていたということもあり、周りの腐女子たちはみな『801ちゃん』をみて、自身の行動との異同を照らし合わせていた。そして2007年に卒業論文を書くにあたり、筆者は「腐

³¹ 接着剤を湿布することにより、紙とフィルムを圧着させる加工のこと。撥水性が向上し、紙に光沢が生まれる。

³² ここでいうジャンルとは、自身の所属している原作のことを指している。

女子」という存在を調査対象に選んだ。それは、一つには調査のしやすさ(コミュニティへの入りやすさ)という方法論的な意味もあったが、何よりも、腐女子という「私」とは如何なる存在であるのかという自問自答から来る選択でもあった。そして、その問いは大学院での研究においても引き継がれている。

現在も筆者は研究を続けながらも一人の同人作家としてジャンルを転々と変えながらも同人活動も続けている。今まで発行してきた同人誌は、(寄稿分も含め)60冊を超えた。2015年には自身のネットワークを通じてアンソロジーも企画し、主催者という立場も味わった。もちろん、今もまだコミックマーケットなどの同人誌即売会に参加しながら、同人誌の原稿を描き続けており、あと数年でこの「腐女子」という世界に足を踏み入れて20年目を迎えようとしている。

以上簡単ではあるが、筆者の腐女子としての来歴を記述した。しかし、これはエッセイとして書いたものではない。また、腐女子について腐女子である筆者が書くことの正当性を主張しているものでもない。研究対象・事象の解釈において、どのような人間が解釈を行ったのかという前提条件を提示し、立ち位置を表明しているにすぎない。また、上記で示した筆者の辿った腐女子としての記憶の中には、一般的な腐女子が辿るであろう軌跡と重なる部分が多分にあると考えたからである。しばしば腐女子内部で聞かれる「生まれた時から腐女子だった」という言説は大げさではあるものの、彼女たちが腐女子としてのアイデンティティを重視していることの表れでもある。アイデンティティの形成を考えると、彼女たちは誰しもが腐女子と「成る」タイミングがどこかの時点であったはずである。本稿では、腐女子がどのように腐女子と「成る／成り続ける」のかについても触れる。上記で示した筆者の来歴も、一人の腐女子がどのようなタイミングで腐女子と「成り／成り続けている」のかを示すデータの一つとして捉えられるだろう。

3.3 調査の概要

次に、調査の概要について述べる。

腐女子の活動は、特定の時間や場所に集まって展開されるわけではない。二次創作を行う腐女子は、日常的には仮想空間上で活発に活動しているため、現実空間の観察だけでは不十分である。そのため、本研究では、同人誌即売会、アフター(打ち上げ)、オフ会な

ど、現実空間での活動だけではなく、Twitterやホームページ、筆者とのメールでのやり取りなども、データとして取り扱っている。

なお、筆者が行った参与観察およびインタビューの概要については、以下にまとめた。主な調査フィールドとしては、多くの腐女子が一堂に会するコミックマーケットを中心に行っている。

イベント名	日程	場所
コミックマーケット 74	2008年8月15日	東京ビックサイト
スーパーコミックシティ関西 14	2008年8月24日	インテックス大阪
魔人探偵脳噛ネウロオンリーイベント『なぞなぞフェスタ』	2008年11月16日	東京共和文具会館
コミックマーケット 78	2010年8月15日	東京ビックサイト
コミックマーケット 79	2010年12月30日	東京ビックサイト
コミックマーケット 80	2011年8月10日	東京ビックサイト
コミックマーケット 81	2011年12月29日	東京ビックサイト
コミックマーケット 82	2012年8月11日	東京ビックサイト
コミックマーケット 83	2012年12月30日	東京ビックサイト
「アグリゲート7」 【授業を始めます。3時間目】	2013年7月14日	大田区産業プラザ
コミックマーケット 84	2014年8月10日	東京ビックサイト
COMIC CITY SPARK 9	2014年10月12日	東京ビックサイト
コミックマーケット 85	2015年12月29日	東京ビックサイト
コミックマーケット 86	2016年8月16日	東京ビックサイト

表 5 参与観察

日程	対象者
2008年8月13日	Kさん、Bさん、Cさん
2008年8月15日	Bさん、Cさん、Yさん
2010年8月15日	Pさん
2010年12月29日	Sさん、Gさん、Cさん
2012年10月9日	Wさん
2013年7月25日	Mさん
2014年8月12日	Hさん
2014年8月14日	Iさん
2014年8月25日	Xさん、Zさん、Hさん
2014年10月12日	Aさん、Fさん
2014年10月26日	Hさん

表 6 調査日程と対象者表

インタビュー対象者の概要については、以下にまとめた。

Aさん	非同人誌作家
Hさん	大学院生、同人作家
Fさん	会社員、同人作家
Yさん	同人作家
Mさん	塾講師、同人作家
Sさん	大学生、同人作家
Gさん	大学生、同人作家
Dさん	会社員、同人作家
Kさん	フリーター、同人作家
Wさん	声優、同人作家
Pさん	高校生、同人作家
Xさん	会社員、同人作家
Zさん	大学生、非同人作家

表 7 インタビュー対象者詳細

コミックマーケット 74 については一般参加者として、その他の同人誌即売会については、サークル参加者として参加した。インタビューは、同人誌即売会中、即売会後の打ち上げ、オフ会、インターネット上のオンラインインタビューなどで行った。また、筆者とのメールや Twitter でのやり取りの中での発言も許可を取り掲載している。

3.4 腐女子隠しという実践

まず、彼女たちを捉える上で一番初めにあげなければならないのは、この「腐女子隠し」という実践だろう。彼女たちは「私たちは社会的にネガティブな存在である」という認識を持っており、社会に対して自身が腐女子であることを隠す、「腐女子隠し」ともいえる実践を日常的に行っている。後述するが、腐女子は同じ腐女子と繋がることを希求する。しかし、腐女子たちは社会から非難されないように自身が腐女子であることを表に出さないようにしているため、仲間を見つけるためには、まず相手が腐女子かどうかを判定し、そこから関係を築いていかなければならない。そのための方法として、彼女たちは幾つかの方法を試みている。それは例えば、学校や職場などでそういったジャンルの(BL関係などの)本を読んでいるかどうかを観察する、会話の中に腐女子のジャーゴン(カップリングや攻め/受け、クラスタ、同人誌など)を混ぜ反応を見るところである。しかし、そもそも腐女子はどのようにして「あの子は腐女子かもしれない」という目星をつけるのだろうか。インタビューにてよく聞かれたものは、「腐女子かどうかは匂いで分かる」といったものである。例えば以下のデータは、Cさんの友人(腐女子)がCさんのことを「腐女子」だと気付いて話しかけた時のことである。

Cさん 私にはわからなかったんだけど、その子にはわかったみたいで(笑)
その子には言っても大丈夫だーって。…なんか空気でわかるんだって。私は良くわからなかったんだけど…。

(2008年8月14日, 筆者のフィールドノートより)

また、腐女子応援ポータルサイトである『fujyoshi.jp』における座談会では、以下のような発言も見受けられる。この時の質問は「友人知人にBLを薦めたことありますか？」というものである。

まーくん 人に薦めようって思う時ってどういう時ですか？
湖東さん 要素がありそうな人に薦めるかな？
ゆうるさん まったく知らない人にいきなり薦めたりはしないよね。
七海さん 要素がある人って匂いがしますよね（笑）
さつきさん 話をしている大丈夫そうって思うことがあるよね。

(fujyoshi.jp「腐女子座談会 第4回 BLは究極のラブストーリー
http://fujyoshi.jp/access_control_auth/fujyoshi_zadankai01_4,
2009.2.5.より」

上記の匂いや空気というのは比喻であり、実際はその人の雰囲気などのことを指している。ただ、この判別は腐女子の暗黙知にあたり、何を持って腐女子と判定しているのかという学習が必要となってくると考えられる。

彼女たちに見られる、腐女子ではない「一般人(非腐女子)」に対しての過剰な気遣いは、腐女子という存在や趣味は「一般人(非腐女子)」には隠さなければならぬネガティブなものなのだと彼女たち自身が意識していることの証左でもある。実際にインタビューにおいてはしばしば「腐女子ごときが…」 「所詮腐女子なので…」など、腐女子である自身を卑下し自嘲するような発言が多々みられた。このような意識は、彼女たちが男性同性愛フィクションを嗜好しているからだけではなく、それら作品の多くが性的な描写を多く含んでいることにも由来している。例えば、自身の隠していた同人誌を母親に見つけられたAさんは、以下のように語っている。

A お父さんは知らないけど、お母さんは知ってる。
見られたから。
あれはびっくりした(笑)
「Aはこんなの好きなのねー」って(笑)
筆者 お父さんは知らないんだ？
A うん。
多分知ったら失神すると思う、お父さん

(2008年8月14日, 筆者のフィールドノートより)

なぜ父親が失神すると思うのかと尋ねた筆者に対してAさんは、「BL っていう意味エロ本だから…」と続けて発言している³³。つまり、Aさんは娘である私が性的な作品を隠れて所持して読んでいるという点について、父親に引け目を感じているのである。しかしながら、腐女子の多くは男性同性愛フィクションだけではなく、性描写のある少女漫画も読んでおり、それらに対しては過剰なほどの隠すという実践は行っていない。つまり、腐女子にとって性描写のあるなしではなく、「男性同性愛の物語」だからこそ隠さなければならないという意識が働いている可能性もある。このような多くの腐女子に見られる意識は、腐女子を題材にしたコミックの題材としてもよく使用されている。例えば、腐女子である彼女(801ちゃん)との生活を4コマ漫画として発表された『となりの801ちゃん』[小島 2006]にも、腐女子としての行為が「キモイ(気持ち悪い)」「反社会的」なものであると801ちゃん本人が捉えている様子が描かれている(図7)(図8)。



図7 腐女子による「腐女子」表象

³³ 永久保[2005]もやおい小説に対して、ロマンティック・ラブ・ストーリーであると同時に、エロ小説であるという結論を出している。

「いやさ、ぶっちゃけ／自分の、してることを、キモイとか、反社会的とかわかってて、で、そういう部分を肯定されると死にたくなると言うか殺せというか…」

また別の作品では、腐女子による「罪」の告解として、以下のような場面が描かれている³⁴。



図 8 隠さないと言う「罪」

「ほもを愛したことが罪なのですか？」
「隠さなかったことが罪なのです」

上記のように、「腐女子が腐女子であることを隠すこと」は彼女たちの中では一種規範化されており、彼女たちの言葉で言えば「一般人の皮を被る」ことが、腐女子の振る舞いとして求められているのである。そのため「一般人」のイメージからかけ離れた者（一般人の皮を被れていない者）に対しては、厳しい視線が向けられている。例えば以下の記述は、2008年夏に開催されたコミックマーケット74の会場内、筆者がCさんのスペースに座って話を聞いていた時の出来事である。

（イベント会場で）Cさんの前を大勢の男性が通り過ぎていった。すると、Cさんは一人の男性をさして、「本当にああいう格好しないほしい!」「洋

³⁴ このように、腐女子の日常生活に見られる実践と意識を描いた『となりの801ちゃん』は、腐女子たちの人気と共感を得て、2012年にはシリーズ累計80万部を突破するほどの人気作となった。

服とかもっと気を使ってほしい!」と嫌悪感をあらわにした。たずねると、「ああいった人たちがいるから、オタクの品格が疑われるんだよ!」「腐女子だって普通にしている人はいいけど、化粧とかしない人とか…せめて眉毛ぐらいは描けよって言いたくなる!」と怒っていた。また、アニメの絵がプリントされた大きな紙袋を持った人に対しても、「あれを持って電車とか乗ってほしくない!」と言った。

(2008年8月15日, 筆者のフィールドノートより)

ここでは、「一般人」がしていることをしていない腐女子に対しての怒りが見られる。その他にも、Cさんが挙げているのが、「ちゃんと化粧をしていない」「人の目をひくファッションをしている」という、外見上の問題である。逆に言えば、「ちゃんと化粧をしなければならぬ」「人の目をひくファッションをしてはならぬ」という規範意識が見えてくる。また、Cさんの怒りは外見だけではなく、公共空間における腐女子の発言にもおよんでおり、以下のような発言には、公共空間において「一般人」の前で腐女子的な話題を出す腐女子への憤りがみられる。

- C (若い腐女子は)最近よく電車の中で(腐女子的な内容を)話してるよ。
B 前はもっとアングラな空気があったけど…。
C 今はほんとに電車の中で話してる女子高生とかがいて、ほんとに耳を塞ぎたくなる。やめてー!静かにしてーって(笑)
筆者 話しわかるんですか?あのジャンルの(話だ)ーって
C わかるよー!(笑)やっぱちょっとメジャーな感じのやつだったら知ってるじゃない
B わかるわかる。
筆者 リポーン³⁵とかの話ですか?(笑)
C 最近多い。そのリポーンの話をしている女子中学生高校生が、〇〇がうんたらかんたら…ツナ³⁶がうんたらかんたら…とか。(嫌悪的な目つき)
筆者 なんか目が!目が怖かった今!(笑)

³⁵ 『週刊少年ジャンプ』(集英社)において当時(2009年2月)連載中だったマンガ作品である『家庭教師ヒットマンREBORN! (天野明著)のこと。

³⁶ 『家庭教師ヒットマンREBORN!』における主人公・沢田綱吉(通称ツナ)のこと。

C 黙りなさいって言いたくなる。

(2008年8月14日, インタビューより)

上記のインタビューに見られるように、彼女たちは神経質なほどに「自身が腐女子である」ということを隠そうし、おおっぴらに隠していない腐女子に対して嫌悪感を抱いている。

以上のような「腐女子隠し」の実践は、彼女たち自身だけではなく、彼女たちが所有している同人誌の取り扱いにも表れている。家族に対して自身の趣味を隠している腐女子は、手に入れた同人誌やグッズを、家族の目に触れられないような場所に隠す。例えばそれは、辞書のカバーの中(当然、本棚に同じ辞書のカバーと本体が二つ並ぶことになる)、トイレの貯水タンクの中(ゴミ袋に入れてトイレ使用時にのみ読む)、ベッドの下などである。このように書き出すと滑稽ではあるが、彼女たちは同人誌などを隠すことに真剣であり、自身が腐女子だとバレてしまうことに対して異常なほど神経質である。調査においても、複数の腐女子から「腐女子の友人には、私にもしものことが起こったら家に(隠して)置いてあるBL関係の物を誰にも知らせず速やかに処分してくれる様に頼んでいるんです」や、「いざとなったら私のPCのCドライブとDドライブをぶっ壊してと頼んである」との発言が聞かれるほど、彼女たちにとって腐女子でない家族や友人に腐女子グッズが見られること、自身が腐女子であることが知られてしまうことは、彼女たちの恐れの一つとなっている。

このような「腐女子隠し」の実践は、ここ数年腐女子の間で話題となっている、腐女子である自身の日常を描いた『腐女子のつづ井さん』でも描かれている。ある作品では、腐女子ではない友人が作者(つづ井さん)の自宅を訪れた際、作者が日常飾っていたオタク／腐女子グッズを慌てて隠す光景が描かれている(図9)。ここで興味深いのは、あらかじめグッズなどが、隠すこと前提にして飾られている点である。

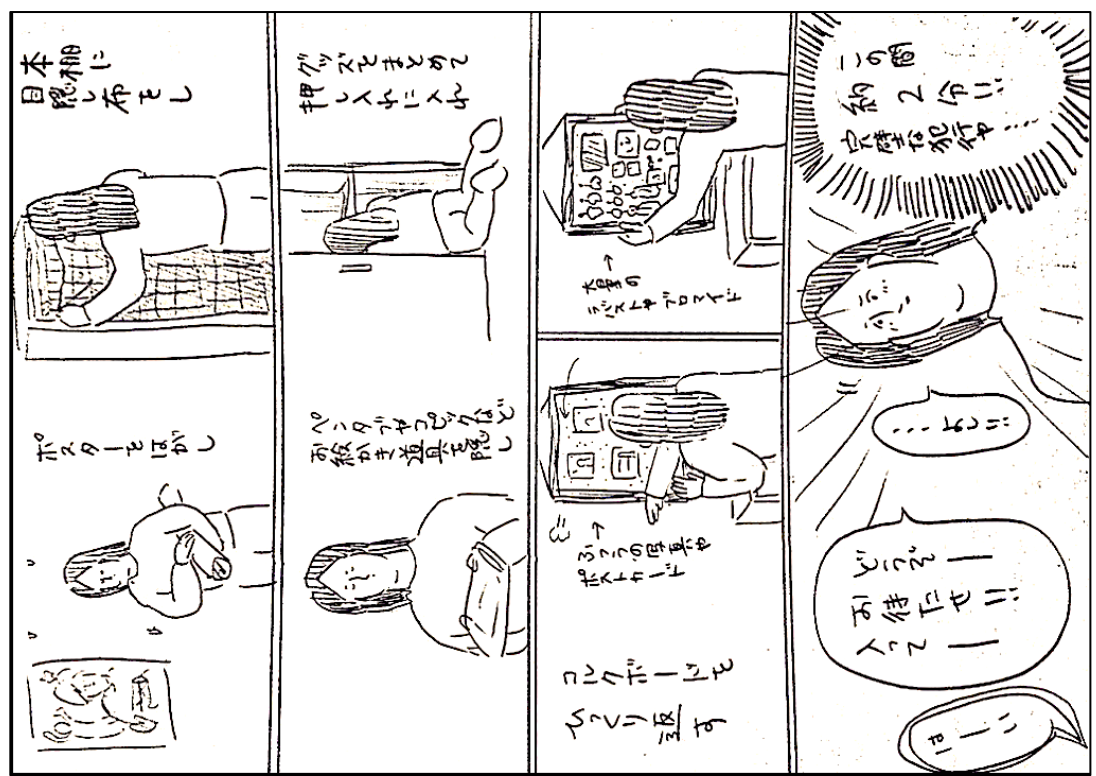
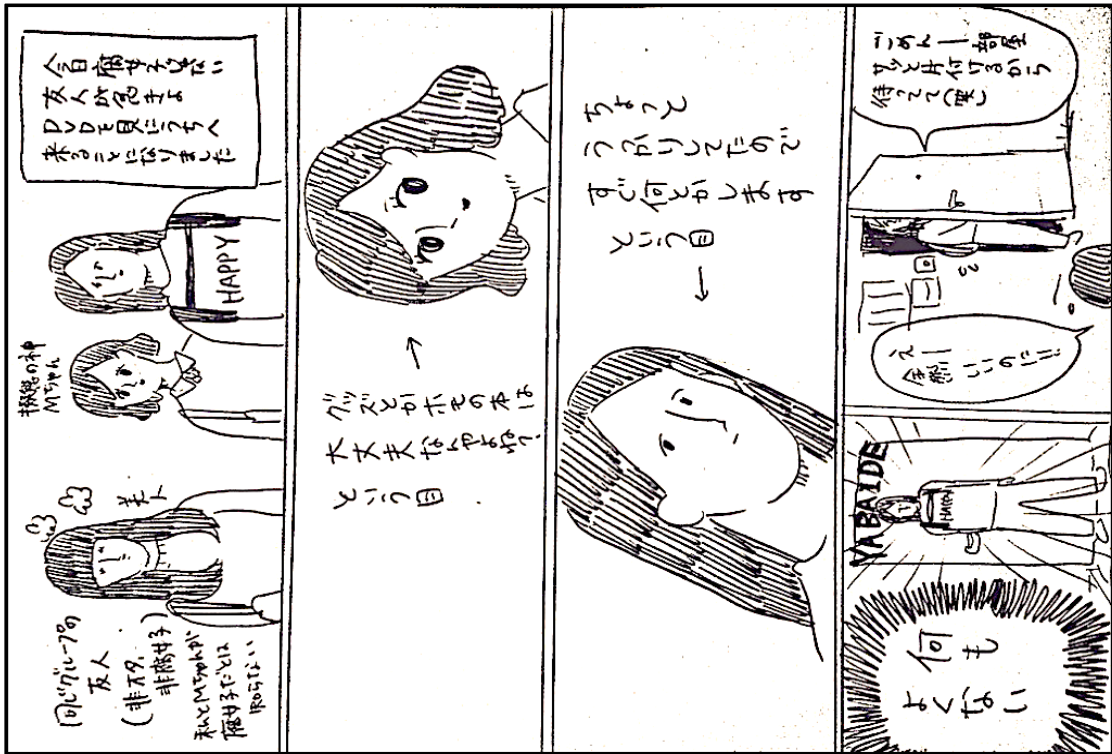


図 9 「隠す」という実践

以上見てきたように、彼女たちの自身の男性同性愛フィクション嗜好や、「自身が腐女子である」という事実は、対象が性的なコンテンツであるという事実も相まって、家族や親しい友人であっても、非腐女子だとして徹底して隠される。しかしながら、インタビューにおいては「腐女子である」という点において、実際に日常生活の中で直接非難されたという経験は聞かれなかった³⁷。もちろん、彼女たち自身が腐女子隠しを行っているため、周囲の人々に知られていないということもあるかもしれないが、このことは、彼女たちが過敏なまでに「一般社会」からの目を気にしていることと無関係ではないだろう。

そんな彼女たちが「一般社会」から隠れてでも(むしろ隠れることも楽しみの一つかもしれないが)続けたい楽しみとはなんだろうか。本研究では彼女たちの楽しみの一つである二次創作について焦点を当てて分析していくことにする。

3.5 二次創作

3.5.1 創作者と非創作者の分類

本研究は、腐女子を対象としたものである。しかし、1章で述べたように、腐女子は一枚岩的なものではない(年齢、学歴、社会的地位、階級、生活環境、技術の高低などに依って参集していない)。しかし、創作という軸を設定すれば、彼女たちは創作者と非創作者とに分類が可能である。また、オンライン上だけで作品を創作する者、同人誌上だけで作品を創作する者、その両方にまたがって創作する者、作られた作品を見るだけの者など、様々なバリエーションが見られる。呼び名としては、絵や漫画を発表している者は「作家」「絵師」「絵描き」、小説を発表している者は「作家」「小説書き」「字書き」と呼ばれている。また、それらの作品を見る／読むだけの者は「読み専」と呼ばれている。もちろん、「絵描き」や「字書き」であっても、自身の活動領域外であれば、「読み専」となる場合も多い。例えば、AとBという二つの作品を好んでいる同人作家を設定した場合、彼女はAという作品では同人誌を作成しているが、Bという作品では同

³⁷ もちろん、筆者の観察外で腐女子が実際にいじめを受けているケースもある。しかし「腐女子であることでいじめを受けている」という発言は今回の調査では聞かれなかった。

人誌を作成せず、他のメンバの作品を読んで楽しんでいる状態がこれである。つまり、「絵師」「字書き」「読み専」という異なる立ち位置が同一個人内で成立している場合もあるのである

3.5.2 作品の分類

次に、本研究で対象となる二次創作についてみていきたい。

腐女子の多くは、商業出版されている男性同性愛フィクションを消費するだけではなく、実際に自身らの手で男性同性愛フィクションを創作する。この時、最も多く作られるフィクションは、既存作品などからの一次情報(キャラクタ)をもとに作られる作品である。その際、彼女たちは既存作品に登場する男性キャラクタを用いて、男性同性愛フィクションを想像／創造する。そして、彼女らの創作する男性同性愛フィクションは、ほとんどの場合二次創作という形でPixivなどの画像投稿特化型 SNS や Twitter に投稿、もしくは同人誌として発表される。

腐女子によって作られる男性同性愛フィクションには、大きく分けて「オリジナル」と「二次創作」の二種類に分けられる。オリジナルは、キャラクタや設定などを作家自身が全て一から作り出すのに対して、二次創作とは、アニメ、漫画、小説、ドラマなどの既存の創作物、歴史や芸能人などの実在の人物も含め、オリジナル情報(一次作品)からキャラクタや設定を引用し、自身の解釈を加え、新たな派生作品(二次作品)を作ることを指す。二次創作には、男性同性愛を作品の主テーマとする「腐向け³⁸」、女性同性愛を作品の主テーマとする「百合³⁹」、異性愛を作品の主テーマとする「NL(Normal Love)」などがある⁴⁰。オリジナルにも、男性同性愛・女性同性愛・異性愛をテーマとしたものがあり、オリジナルにおいて男性同性愛を扱ったものは、二次創作とは区別され、「BL(Boys Love)」と呼ばれている(図 10)。また以前は、男性同性愛を扱った二次創作作品は「やおい」とよばれていたが、この呼び名は現在ではあまり使用されていない。

³⁸ 「腐女子向け作品」のこと

³⁹ 女性同士の同性愛フィクションは「百合」と呼ばれている。これは、男性同性愛者向けゲイ雑誌『薔薇族』(第二書房)の対義語として生み出された名称である。当時の『薔薇族』編集長であった伊藤文學が命名したと言われている。

⁴⁰ 中には、原作では男性だったキャラクタを女体化し、もう一人の男性キャラクタとカップリングさせることで BL(女体化)と表記される場合や、男性キャラクタ 2 名を女体化させカップリングし、BL(百合)と表記される場合もある。

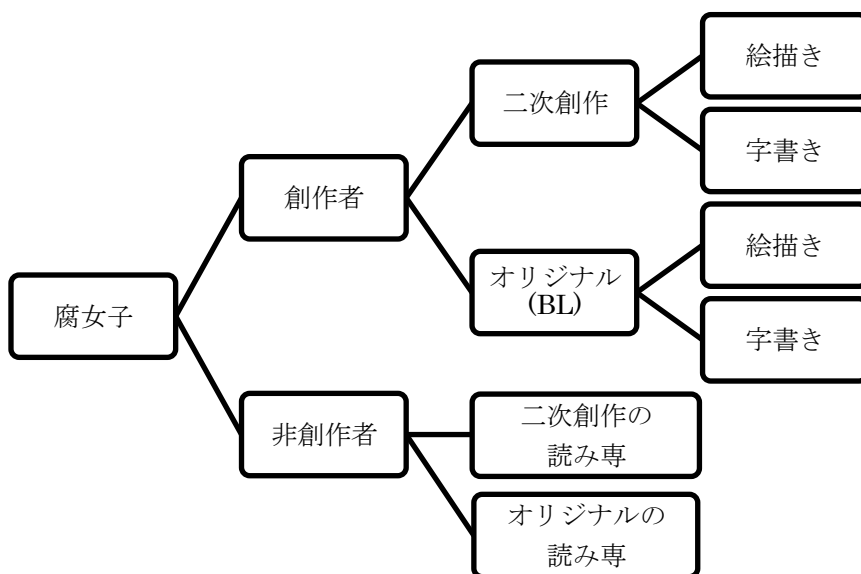


図 10 作品及び創作者と非創作者の分類

3.5.3 二次創作と著作権

上記のように既存のオリジナル作品で描かれているキャラクタや設定を使用する二次創作は、著作権侵害に該当する行為に相当する。しかし、親告罪として個人が起訴された事案は数えるほどである。なぜなら、著作権元自体が二次創作をファン活動もしくはオリジナル作品の人気を計る一種のバロメーターとして捉えていることや、二次創作の土壌で育ったアマチュア作家を出版社がプロとしてスカウトする例も少なくなく、二次創作は出版社からは(グレーゾーンな活動という認識のもとではあるが)肯定的に捉えられているからである。自身の活動がグレーゾーンなものであることは、二次創作者らも自覚しており、自身の趣味を公にしてはならないという内部の規範が存在している。そんな中でも、特に彼女たちが敏感な領域が「ディズニー」という領域である。

ディズニーに関する二次創作は、一時期から一斉に「二次創作厳禁」の報が二次創作界に広がり、今ではディズニーキャラクターの二次創作については、ほとんどの同人誌専門の印刷会社は印刷拒否の姿勢を示している(図 11)。中には、ミッキーマウスを暗示させる丸を三つ描くだけでも訴えられるという、ほぼジョークに近い噂まである。

著作権について

実物そのもののキャラクターや写真・ロゴ、複製に値するものは一切印刷をお断り致します。

二次創作の冊子印刷やグッズ印刷は、過度の作成は処罰の対象になる恐れがあります。

特にグッズは、イラストだけでは個性や作品性の表現をしにくいいため、

“海賊版”や“コピー商品”と扱われてしまう可能性が高いです。

グッズ作成をお考えの方は、今一度熟慮されたうえで、ご入稿下さいませようお願い申し上げます。

ディズニー社に著作権を帰属する作品の印刷についての注意事項

ディズニー社に著作権を帰属する作品(キングダムハーツを含む)の冊子印刷、グッズ印刷はすべてお断り致します。

任天堂 ポケットモンスターに関連する印刷についての注意事項

●人物(トレーナー)以外のキャラクターやモンスターなどが描かれている場合

●成人向け作品(性や暴力の表現)

上記の事項に該当する作品は、印刷をお断りさせていただきますので、その点だけご注意ください。

また、上記以外でも弊社が判断した場合は、印刷をお断りさせて頂く場合があります。

これによって生じた納期遅れや損害・トラブルにつきましては一切の責任を負いかねます。

ご入稿前に問題が無いが各自必ずご確認下さい。

ご理解頂きますようお願い申し上げます。

図 11 ディズニーなどの同人誌に対する注意事項
(<http://www.orangekoubou.com/other/attention.php>,2016,04,20)

発端となっているのは、1987年に小学校の生徒が卒業制作としてプールの底にミッキーマウスとミニーマウスの絵を描き、そのことが新聞に掲載されたところ、その報道を見た日本ウォルト・ディズニー・プロダクションより、絵を消さなければ著作権法違反として訴えるとの通知が出された。そしてその通知に従う形で小学校側が生徒たちが描いた絵を塗りつぶすに至ったという事例である。この事例は、学校側が無許可で行った上、新聞に載ったことで宣伝と捉えられたために起こったことであるとされている。事実、(営利目的でなければ)海外においては、ファンアートの名目でディズニー関係の二次創作は数多く行われており、ディズニーはこれに対して許容的な態度を示している。しかしながら、この小学校の事例は日本の二次創作を行う创作者たちと、彼らを顧客とする同人誌専門の印刷会社にとって衝撃的な出来事であった。また1999年には、任天堂が『ポケットモンスター』の同人誌を出版した同人作家に対して警告なしで刑事告

発を行い、当該同人作家が逮捕されるという事件も発生した。これによって、二次創作界では「二次創作という(グレーゾーンではあるが)極めて自由な表現が許された空間に対して、突然禁止区域が設けられたのである⁴¹。このことによって、「ディズニー」と「任天堂」は二次創作を行ってはいけないエリアだという意識がコミュニティ全体に植え付けられたのである⁴²。

3.5.4 二次創作者と同人市場

このような二次創作を行う人々の多くはアマチュアの作家である。コミックマーケット 35 周年調査の調査報告書[2011 コミックマーケット準備会・コンテンツ研究チーム]によれば、サークル参加の回答者(n=33167)のうち約 90%である 29,883 名がプロのクリエイターではないとの回答がなされている。コミックマーケットに参加し、かつサークル参加者、そしてアンケートに回答した者だけでこの人数である。おそらくネット上でのみ活動しているオンライン同人作家も含めれば相当な数に上るだろうことは予想できる(図 12)。

⁴¹ しかし、創作者たちは「ディズニー」や「任天堂」のコンテンツに対して一切の表現をやめてしまったわけではない。彼らはこのことを逆手に取り、あえてミッキーマウスやポケットモンスターのキャラクターであるピカチュウに黒い線やモザイクで目隠し処理を行い、一つの「ネタ」として作品内で取り扱っている。

⁴² 現在においても数は少ないがディズニーとポケットモンスターの二次創作は作られている。しかしそのような発表に対しては「ディズニー事件を知らないのか」「それは危ない」と言ったような警告がコミュニティ内から発せられる。

4) 職業

	男性			女性		
	サークル	スタッフ	一般	サークル	スタッフ	一般
自営・会社経営・役員	6.7	4.5	4.1	2.6	0.6	2.4
正社員・職員	34.5	39.2	40.6	32.1	32.5	32.1
契約・派遣	5.9	6.5	6.7	15.6	11.5	12.2
アルバイト・フリーター	12.4	7.9	8.1	15.5	16.0	13.0
専門職・フリーランス	4.0	2.4	2.1	4.8	3.8	2.6
漫画家	5.5	0.3	0.2	4.2	1.5	0.5
イラストレーター	2.1	0.2	0.2	1.7	1.5	0.3
小説家	0.2	0.1	0.1	0.6	0.3	0.1
アニメ制作	0.9	0.4	0.4	0.5	0.9	0.3
ゲーム制作	2.9	1.3	0.7	0.9	0.6	0.2
出版・編集業	0.7	1.3	0.2	0.7	1.2	0.3
公務員	2.5	3.6	5.5	2.1	3.0	3.7
主婦	0.0	0.6	0.0	6.5	5.0	4.6
学生	16.4	27.5	25.7	5.8	16.3	20.2
無職・家事手伝い	3.0	2.6	3.0	3.7	3.6	5.5
その他	2.3	1.8	2.4	2.7	1.8	2.0

図 12 コミックマーケットサークル参加者の職種

(コミックマーケット 35 周年調査の調査報告書[2011:4]より抜粋)

アマチュアであっても、二次創作作品を作成し、自身の所属しているコミュニティ内に同人誌という形で発表している人々は同人「作家」とよばれている。本稿はこの同人作家に焦点を当てて調査を行っている。彼らは自身の作品発表の場として、自身のホームページやブログなどを開設したり、Twitter や Pixiv などのアカウントを取得したり、同人誌即売会に参加したりする。同人作家の多くはアマチュアの作家であるが、中には商業誌でも活動しているプロの作家が(プロになる前やプロになってからも)同人活動を行っている場合もある。例えば、ドラマ化や映画化もされた『大奥』などの作品で知られるよしながふみや、国内外から高い支持を得ている CLAMP、PEACH-PIT、星野リリィなどが挙げられる。事実、コミックマーケット 35 周年調査の調査報告書では、サークル参加の回答者 33167 人の中で、漫画家が 1550 人 (4.7%)、イラストレータが 608 人 (1.8%)、小説家が 145 人 (0.4%)、アニメ制作関係者が 208 人 (0.6%)、ゲーム制作関係者が 525 人 (1.6%)、出版編集業が 248 人 (0.7%) となっている[コミックマーケット準備会・コンテンツ研究チーム 2011:2]。

上記のようなプロやアマ、絵師や字書きなど、様々な層人々によって織り成される同人市場では、同人作家が自費で作品(多くは、イラストや漫画、小説という形式をとる)を作り、同人作品に特化した即売会や専門ショップ、インターネットなどでそれらの作品を売買されている。そして、創作活動に必要な用具

を販売している企業⁴³や同人誌専門の印刷会社なども、それら彼女たちの活動を支えているのである。また、同人作品は同人誌、同人ゲーム、同人CD、同人アニメなど様々であるが、その中で多くを占めているのが同人誌であり、その多くを女性作家たちが支えていると言われている。実際、「腐女子」を含むオタク女性に関して、一般コンテンツの人気度を測るとも言われているコミックマーケットの参加においても、『コミックマーケット30' ファイル』[2005 コミックマーケット準備会]のデータによれば、2004年・夏（コミケット66）のサークル参加者の男女比は男性27.2%（10,437人）、女性71.2%（26,772人）であり、構成の7割が女性であるという結果が提示されている。

3.5.5 カップリング

では、実際に二次創作を行っている女性、その中でも本研究の対象でもある腐女子の同人作家たちの実践がどのようなものであるのかについて、まずは実践において省略できない単語であるカップリングについて説明し、その後詳述していく。

二次創作を行う腐女子の実践においてまず押さえておかなければならないのは、この「カップリング」と呼ばれるキャラクタ間の関係認識である。腐女子は既存の作品のキャラクタなどの関係性を、自身の嗜好において再構築する。このような変換の視点は、現在では「腐女子フィルター(腐ィルター)」と呼ばれているが、この関係性の再構築方法は、彼女たちが無意識のうちに行っているものであり、暗黙知の領域となる。実際に、彼女たちがどのように変換を行っているのかについて、彼女たち自身も明確な回答を得ていない。しばしばインターネット上でみられる腐女子の変換技術に関する「それは遺伝的なものなので…」といった発言からは、腐女子自身ですら、何故そういった変換を実践できるのかについて理解できていない。また、インタビューでも多くの腐女子が「気が付いたら」そのような変換をするようになっていたと答えており、男性同性愛フィクションを作り上げるという行動が、極めて不明瞭な経験として考えられていることを示している。

では、具体的に、彼女たちはどのような関係変化を行っているのだろうか。『ダ・ヴィンチ(2009年2月号)』[2009 メディアファクトリー]紙上にて、直木賞作家である三浦しをんとBL作家の松岡なつきによる「BL脳で読む名作文学案内」という企画が掲載された。

⁴³ 原稿用紙やスクリーントーンを販売する「DELETER」、ペンやインクを販売している「ゼブラ」、デジタル原稿作成ソフトを販売している「セルシス」など。

そこには、彼女達が名作文学の中のキャラクタを、腐女子フィルターを通して男性同性愛的フィクションとして変換させている様子が窺える。彼女達は宮沢賢治の『銀河鉄道之夜』を取り上げ、登場人物であるジョバンニとカムパネルラの父親同士に対して、以下のような視線を送っている。

- 松岡　　むしろカムパネルラとジョバンニは、この友達を誰にもとられたくない、この人とだったらどこまででも行けるといふ少年期の清らかな関係。でも、どうにも父たちはそうじゃない気が……。ジョバンニ父はずっと家に帰ってきてないんですよ。家族にも行方がわからない。そんな状況の中で、最後にカムパネルラ父がジョバンニに「お父さんから連絡が来たんだよ」といふ。なぜ妻子をさしおいて友達のところへ連絡を入れるのか!?
- 三浦　　どうしてジョバンニ父は出て行ったきり帰ってこないのか……。カムパネルラ父と何かあるんじゃないか……。ジョバンニ父はちょっと風来坊っぽい感じですよ。
- 松岡　　カムパネルラ父はエリートタイプで定住型。待つ男。ジョバンニ父はどこでも行ってしまふ。
- 三浦　　どっちが受け・攻めですか?やっぱりカムパネルラ父が受け?
- 松岡　　どっちでもいいな。
- 三浦　　そうですね。カムパネルラ父を受けにすると……。
- 松岡　　ちょっとツンデレですよ。彼は人前で絶対取り乱せないという硬い殻のようなものがあって……。
- 三浦　　ジョバンニ父が帰ってきた姿を見たら、きっと泣き崩れたりしますよ(笑)

三浦と松岡は『銀河鉄道之夜』のキャラクタを使い、男性同性愛的フィクションに変換し、作品中には存在しない(書かれていない)関係・物語を瞬間的に作り上げている。

このような瞬時に行われる関係性の変換は、作家だけではなく、全ての腐女子に当てはまる。彼女達は、男性同性愛関係にあるという事実のない(言及されていない)対象と対象を結びつけ、男性同性愛フィクションを構成するのである⁴⁴。

⁴⁴ 『これがワタシたちの小説ベストセレクション 70』(2006 マッグガーデン)や『これがワタシたちの DVD ベストセレクション 70』(2006 マッグガーデン)、『本当はあ〜んな BL 日本昔ばなし』(2010 ふゅーじょんぷろだくと)などでは、数々の作品に対して、男性同

このような「男性同性愛フィクション」への変換は、腐女子自身が無意識に行っているものであり、時には、自身の制御がきかない形で変換を行っている場合もある。2章で述べたように、彼女たちは「攻め」と「受け」とによる関係を設定する。ここで設定される関係はカップリングとよばれている。カップリングは「○○(攻めのキャラクタの名前)×△△(受けのキャラクタ名前)」と表記され、作家の嗜好する関係性がどの二者によってなされ、どのようなポジショニングがなされているものなのかを示している。後述するが、この表記はその表記カップリングを好む同士をつなげ、それ以外の人々を遠ざける効果を有している。例えば、同じキャラクタ2名を用いた関係設定であっても、「○○×△△」(○○が攻めで△△が受け)と「△△×○○」(△△が攻めで○○が受け)は、別のカップリングとみなされる。つまり、彼女たちの中では、誰がどちらの性的ポジショニングを取るのかについての見解が人によって異なるため、「○○×△△」が好きな者は「○○×△△」が好きな者とながり、「△△×○○」が好きな者は「△△×○○」が好きな者とながる傾向が強い。そのため、カップリングという枠組みは、自身と繋がる仲間をふるいにかける役割を担っているのである。逆に言えば、自身がどのカップリングを選ぶのかによって、繋がるコミュニティメンバーや所属するコミュニティが決まってしまうのである。

では、自身のカップリングが定まった同人作家が実際にコミュニティ内でどのような活動を行っているのかについて、以下では見ていきたい。

3.6 現実空間／仮想空間での活動

本研究は、彼女たちの実践を仮想空間と現実空間とが重なり混じり合った活動として捉えるものである。それを前提とした上で、彼女たちの活動を仮想空間上(インターネット上)でのものと現実空間上とのものに分別する。これは活動の場所による分別であり、その場に応じた(当てはめられた)活動がそれぞれ見られるが、彼女たち自身の実践は、これら仮想と空間を不可分なものとして構成されている。

仮想空間上の活動と現実空間における活動は以下の区分ができる(表8)。

士の関係性に腐女子的な視点が盛り込まれた作品紹介がなされている。

現実空間	仮想空間
<ul style="list-style-type: none"> 作品作成・発表(本、グッズなど) イベントへの参加 メンバとの直接的なコミュニケーション(イベントや対面状況での) 	<ul style="list-style-type: none"> 作品制作・発表(データ作品) メンバとのメディアを媒介としたコミュニケーション(Twitterやホームページ上での)

表 8 活動の分類

現実空間では、フィジカルな身体を持った「私」による直接対面的なコミュニケーションや現実空間への関与(実際のロケ地に行くなど)がなされている。ここでは通常、ネット上の匿名性が剥奪され、生身の「私」という情報が相手に提示される。この対面上のコミュニケーションは、全世界に点在し遍在する彼女たちにとって、コストとリスクの高いコミュニケーションとなる。そのため、実際に濃密なコミュニケーションを対面状況でやり取りし合うメンバ間では、仮想空間上で築かれたもの以上の連帯感が生まれることもある。

次に、仮想空間では、顔が見えない分コミュニケーションのやり取りは匿名的にならざるをえない。しかしながら、彼女たちの活動にとって「匿名的であること」は何の枷にもならない。それどころか後述するが、匿名的である事は、彼女たちの追い風となってコミュニティ内の活動を活発化させる燃料となる。彼女たちは、現実空間と仮想空間のどちらかを選択するのではなく、このどちらをも常時繋ぎあわせることで、コミュニティをより閉鎖的かつ自分たちにとって自由な空間に押し上げている。そして、彼女たちのこのような活動を支えているものは、何よりもインターネットという情報技術である。

3.6.1 インターネット以前の活動とコミュニケーション

現在では、誰しもがインターネットを通して自身と同じ嗜好をもった他者を簡単に見つけ、コミュニケーションを行うことができる。もちろん腐女子も例外ではない。しかしながら、インターネットが広く普及する以前は他の腐女子とつながりを持つことは容易ではなかった。運が良ければ同年代の同性の友人や先輩、姉妹など身近な腐女子と関係を築くことができた。また、身近で見つからない場合は、アニメ雑誌や投稿誌などの通信欄などで友達を求めるといっ

た募集を行ったり、同人誌作家が定期的に自身の新刊などの案内が書かれた「ペーパー」を取り寄せることによって腐女子同士のつながりを形成していた。つまり、インターネット普及以前の腐女子同士のつながりは、対面状況もさることながら、現在のような常時接続的な物ではなく、タイムラグのある、時間と距離に拘束されたつながりであったといえる。そのため、現在いたるところでみられる仮想空間／現実空間での活動を記述する前に(現在の活動を鑑みる意味でも)、インターネット普及以前にはどのような活動やコミュニケーションがなされていたのか、同人作家でもあるHさんの語りを中心にみていきたい。

3.6.2 コミュニケーションの場としての交流ノート

以下では、2014年10月26日にインタビューを行ったHさんの語りを中心に記述していく。Hさん(当時20代後半)は千葉県出身の女性である。彼女と筆者は同人誌活動を通じて知り合い、約10年の付き合いになる。Hさん自身も同人誌作家であり、現在でも定期的に同人誌即売会に参加している。インタビュー当時は博士課程に在籍しており、現在は母校の大学で事務職員として働いている。彼女の腐女子としての歴史は中学校、高校、大学、大学院という時間的な変化、「インターネット普及以前」「インターネット(ホームページ)全盛期」

「Twitter、Pixiv 移行期」など、様々な情報機器の登場による環境変化の中に埋め込まれている。そのため、彼女の語りを中心に、これまでの腐女子の活動やコミュニケーションの変化を見ていきたい。

Hさんは、インターネット普及前の仲間との交流について以下のように語っている。

「インターネット常時接続以前は、基本生活世界の中での交流に終始していましたが、中学二年頃から三年頃、ちょっと面白いなって、これがあって良かったなっていう交流ツールがあります。交流BBSやTwitterの紙版というっていいのかなと思うのですが。某本屋さんに「多田屋ノート」なる交流ノートがありまして。バインダに、近況とか好きなジャンルの語りとか、イラストリクエスト募集とか、同人活動のお知らせとかを書いたルーズリーフを挟んでいく形式だったのですが、そのルーズリーフの一部にコメント欄を設けておく形式が主流だったんです。で、そこに同じ趣味なら書き込み残し

て、同じ作品を好きな方と知り合ったり、おすすめの本を紹介しあったり、遊ぶようになったり」

Hさんの言うように、1995年以前、来店者や同好の士の交流の一環として、一部の書店や図書館、学校の図書室、アニメイトといったアニメグッズなどの専門店では「交流ノート」を設置していることが多かった。Hさんも同好の士を見つけるために、本屋に置かれた交流ノートを利用していた。しかしながら、そのノートは、公の場に置かれていたために、書いた内容が不特定多数の人間に読まれてしまうというリスクと隣り合わせだった。そのため、彼女たちの交流ノートを通じたコミュニケーションは、対多数との交流よりも特定の人物に閉じられたコミュニケーションにスライドしていく。

「お店がお手紙を入れる箱も用意してくれたりして、一大交流場になっていましたね。そのお手紙に主に同人便せん⁴⁵が使われていたのも懐かしい…。あわせて千葉には「うきうきまあけっと⁴⁶」という月一で開催される地元即売会があって、参加費の安さもあって中高生が参加することが多かったんです。ノートで始まった交流がそのイベント、活動へと発展しやすかったというか。ノートは高校あがってしばらくしたら、以前から問題になっていたマナーの低下などの理由で撤去されたんですが、ここでのつながりは高校に入っても続きましたし、今でも続いていますね」

交流ノートや書店設置型文通でのコミュニケーションは「そこに集う人々」という場所に接続された人間関係を形成していった。これは、インターネットの登場によって形成される人々の関係性とは異なった様相を呈しながらも、「同じ趣味を持った」「同じ『場』に集まる」仲間と繋がり合いたいという彼女たちの共通の欲望を表している。

「交流ノート」や「文通」などの他にも、彼女たちが仲間と繋がり合う方法があった。それは、同人作家が定期／不定期に発行する「ペーパー」と呼ばれる情報紙である。ペーパーとは、作家の近況や同人誌の発行予定、イベント参加予定、過去の同人誌の通販情報、ちょっとしたイラストや対談などが載せら

⁴⁵ 同人作家が自費で作成した便箋のこと。作家のイラストなどが描かれていることがほとんどである。

⁴⁶ 千葉県で、1985年から2004年まで開催されていた同人誌即売会のこと。

れたものであり、作家自身がコピーして作成する紙のことを指す。中には短編の漫画や小説が載せられていたり、フルカラーなどで刷られていることもある。

このようなペーパーは、希望者が同人作家の住所や私書箱宛に返信用封筒と返信用切手をファンレターなどとともに送り、同人作家がそれに返信するという形でやりとりがなされていた。また、同人誌即売会では、同人誌購入時などに無料でペーパーが手に入ったり、ペーパー交換所などが各同人誌即売会会場に設置され、同人作家がそこにペーパーを置くことで、利用者は興味のある作家のペーパーを気軽に手に入れることができた⁴⁷。ペーパーは単なる情報を伝えるものではなく、作家自身の自己アピールの場でもあったのである。実際、Hさんも中学時代にペーパーを中心にしたコミュニケーションを行っており、ペーパーについて「自分瓦版みたいなノリ」と振り返っている。

「この地元密着時代たる中学時代はそう、ペーパー隆盛時代だったというか、皆ペーパーを作っていた…。コピーとかで、デザイン考えて、今にして思えばまあサイトデザインと同じようなものなんですけど。私の中では交流というか、自分瓦版みたいなノリでしたね。誰に向けての、というと不特定多数になるんだけど、セルフプロデュース感が楽しかった。で、上記のノートや「うきうきまあけっと」や、以前は幕張メッセでスタジオ YOU⁴⁸さんがオールキャライベント⁴⁹やっていたので、そのペーパー設置場所に置いたり、そこで[ペーパーを]集めていました。PEACH-PIT⁵⁰さんのとか持ってた…黒豆チーターズ⁵¹時代の…コレクターみたくなってました。高校一年時には

⁴⁷ 現在でも、ペーパーは同人作家によって発行されているが、どちらかといえば、新刊購入のおまけのような扱いとなっている。

⁴⁸ ユウメディアが主催する同人誌即売会事業のブランド名のこと。大都市でのイベント開催だけでなく、地方でのイベント開催も活発に行なっている。

⁴⁹ 特定のカップリングなどで募集をかけず、当該作品に登場するキャラクターが描かれた同人作品があれば参加できる、作品の「オンリーイベント」。オンリーイベントとは、特定の作品や特定のカップリングなどのみを集めた同人誌即売会を指す。イベント企業が開催する場合と、同人作家個人もしくは複数名が開催する場合がある。同人作家個人がオンリーイベントを企画する場合、会場決定やイベント内での企画、パンフレット制作などを全て自身が行うことになる。

⁵⁰ PEACH-PIT とは、千道万里とえぼら洪子による漫画家ユニットのペンネームのこと。代表作にアニメ化もされた『ローゼンメイデン』（幻冬社・集英社）『しゅごキャラ!』（講談社）などが挙げられる。

⁵¹ 黒豆チーターズとは PEACH-PIT が同人活動を行っていた時のサークル名のこと。

ペーパー交換配布とかはしてました。でも交換配布だけなんで交流は特にはなかったんですが。」

3.6.3 個人情報の提示

このように、インターネットによる交流が活発になる以前、他の腐女子とのつながりは雑誌の友達募集欄や本屋に設置された交流ノート、同人作家が発行するペーパーなどによってなされていたことがうかがえる。彼女たちが知人以外の仲間と繋がり合うためには、何らかのアプローチを通して直接本人とつながるほかなかった。例えば、ある商業アンソロジー⁵²のあとがきには、「サークルインフォメーション」というコーナーがあり、各作家の住所が作家自身の手によって記載されていた(図 13)。さらにこの頃は個人情報保護法施行前⁵³であり、個人情報に対して同人界隈がそれほど神経質ではなかった時期でもある。この頃作られた同人誌には、奥付に作者の住所や本名が示されており、同人誌を作る際自身の名前や住所を記載することが同人誌の形式となっていた。つまり、この奥付情報によって、この作者がどこに住んでいて本名がどのような人なのかが明らかとなっていたのである。

⁵² ここでのアンソロジーとは、出版社が独自に同人誌作家に声をかけ、テーマに沿った作品を集めて冊子化したものを指す。このように、出版社が発行するアンソロジーは「商業アンソロジー」「商業アンソロ」と呼ばれている。

⁵³ 正式名称は「個人情報の保護に関する法律」。2003年5月23日成立。2005年の4月1日に全面施行された。



図 13 作家の住所記載

(『フジミ同人誌ワールド 5』2000,マガジン・マガジンより)

しかしこのような状態は、腐女子たちが自身のホームページを自由に作れるようになり、個人情報保護法が施行され、個人のインターネット日常となり、匿名であっても仲間とのコミュニケーションが確保できるようになると次第と減少していくことになる。アンソロジーや同人誌のサークルインフォメーションや奥付のページには、住所や本名に変わり、サイトの URL やメールアドレスが記載されるようになったのである。

3.6.4 新しい繋がりの中としてのホームページ

その後の情報通信機器の発達とインターネット普及によって、多くの同人作家が自身のホームページを次々に開設していくようになると、交流の場は交流ノートや文通、ペーパーなどから一気に仮想空間上に移ることになる。仮想空間は、彼女たちにこれまで以上に、(場所、年齢、属性に縛られない)匿名の仲間たち、「自分と同じものが好き」な人々との出会いを可能にさせた。Hさんも、インターネットを通して、今まで交流することのなかった、同年代ではない多くの同人作家と出会うことで、同人作家と非同人作家(である自分)との差をはじめてはっきりと感じたのだという。

そんなこんなで同人の世界を知ったきっかけは、わりと同人作家/非同人作家の区別のない交流の場だったのですが(仲良くなるのは同じものが好き、っていう共通項の存在が大きかった)。そこから高校時代にミスフル⁵⁴にはまって、がっつり二次創作の世界を知ったとき、そこで同人作家/非同人作家の区別が意識されたというか。上述の「うきうきまあけっと」でもミスフル同人出されている方はいましたけど、近い年代の方だったのでそこまで意識していなかった。

が、ミスフル時代はサイトメイン時代でもありましたので、そこでやはりこの方凄い！って思う方がいて。大体が成人済みの方で、年齢の点でも「大人」な作家さんと、子どもの自分、という埋められない差を意識したというか。もう天地というか向こう岸の人というか、そういうところがありましたね。

その後Hさんは、憧れの同人誌作家と交流するために、好きな同人作家のホームページに設置された掲示板(BBS)⁵⁵に書き込むことにした。そして、彼女のコメントには、同人作家からの返信がなされた。Hさんは、自身のコメントに同人作家からの返信があったときの感動をこう述べている。

⁵⁴ 2001年から2006年まで『週刊少年ジャンプ』(集英社)にて連載されていた『Mr.FULLSWING』(鈴木信也 著)の通称のこと。

⁵⁵ Bulletin Board System の略称。当時の同人作家のホームページには必ずと言っていいほどBBS(掲示板)が埋め込まれており、ファンはそこに直接コメントを書き込むことが可能だった。

BBS とかに何度も遂行して遂行して書きこんで、返信あると嬉しくて、ちょっとでも他の方への書き込みより長いとどきっとして。それは相手の方に見初められたドキ！っていうような勝手な勘違いであるし、でもそこから先は別に望んでいないんですけど。思いを告げるだけで、それに反応あっただけで嬉しかったので。ある意味、好きなサイトさんの掲示板への書き込みが、二次創作じゃないけど自分の中のたぎるものをぶつける、見返りは求めてないけどあったら嬉しい、その一つの成果物だったのかなって。わーとなった気持ちを、自身の手になる二次創作ではなくて、先方への感想としてそのまま形にする、上で、敬語表現や体裁を考えていく、という流れがあったというか。

だからこう言うては語弊がありますが、相手が最低限不快に思わなければ、意味が分からないというようにならなければ、その限りで兎に角思いを相手に伝えたかった……ぶつけたかったという一方通行性がありました。

このように、同人作家のホームページが多く登場し始めることによって、さらに同人作家と非同人誌作家の距離が近くなり、交流も盛んになっていく。その後、自身も同人作家となり活動していく中で、Hさん自身もwebサイトの管理人となり、他の腐女子と交流することになる。

以下では続いて、インターネット普及後、現在彼女たちがどのようなコミュニケーションを行い、どのような活動を行っているのかを見ていきたい。

3.7 仮想空間での活動

現在では、ホームページが担っていた仲間探しとコミュニケーションの機能は Twitter へ、作品展示は Pixiv へと機能分化しており、ほとんどの同人作家が Twitter と Pixiv とを使用している。また現在、二次創作活動の主な活動場所となっているのはオンライン上の仮想空間である。二次創作活動を行う腐女子のほとんどが Twitter のアカウントを持っており、日常や自身の同人作品を Twitter 上で呟き、発表している。これまでペーパーや同人誌でなされていたコミュニケーションや創作活

動は、もはやインターネット上でのそれにとって代わられている⁵⁶。それでは次に、同人作家の仮想空間上の活動とはどのようなものなのか、ホームページや Twitter を例にとり、以下でみていきたい。

3.7.1 匿名的なつながり

1995 年ごろから顕著になるインターネットの日本社会への浸透は、上記の H さんの語りでも見られたように、腐女子たちの出会いや繋がりを大きく変えた。もともと腐女子の仲間探しは現実空間上で密やかに行われていた。腐女子の仲間は欲しい、しかし自身が腐女子である事は隠さなければならない。このようなジレンマの中で、彼女たちは独自のジャーゴンや実践によって仲間を選別し、慎重につながりを形成していった。しかし、インターネットが導入されると、仲間探しの場は、一気に仮想空間に移行していった。仮想空間上では自身の個人情報的一切出さないまま仲間を探すことができ、安心して自身の趣味嗜好を暴露できる。つまり、はじめから腐女子だけしかいないということを前提とした、腐女子にとって安心できる繋がりが、匿名での繋がりを可能とするインターネットの登場によって初めて可能となったのである。そこでは、現実空間で行わなければならない「この人は腐女子だろうか」といった探り合いも、「腐女子らしい振る舞いを隠さなければならない」という不安もない。そのため、二次創作を行う腐女子の多くは、安心してオンライン上で作品を発表し、他の腐女子と活発にコミュニケーションを行っているのである。

しかし、そもそも何故腐女子は同じ腐女子とつながりたいのだろうか。それについて、『大奥』などの作品で知られる漫画家であるよしながふみと『舟を編む』などで知られている直木賞作家の三浦しをん(共に腐女子)は、対談にて以下のように述べている。

よしなが 私は、この業界に入ってからの方が楽に息ができるようになりました。好きなものの話が心おきなくできるし、説明しなくてもたいていのことは通じるし、逆に居場所があるのでオタクでない友人と全くの世間話をするのも何の苦にもならないですし。オタクであることを隠しているからつらいというよりも、

⁵⁶ 昨今では印刷費をかけずにインターネット上に作品を発表できてしまうため、紙媒体の発表は一切せずに、オンラインのみで活動を行う同人作家も珍しくない。

楽しい話をいっしょにできる、話の通じる場所がないことがつらいんだと思います。

三浦 確かにそうですね。

よしなが 私の友人の福田里香さんがね、彼女も料理界には仲間がいないんですって。先日も『『尊敬する料理家は?』と聞かれて『小野祐介⁵⁷』と答えたのに誰もツッコんでくれなかった……』と落胆してましたから。それは無理だって(笑)。でも、彼女のように仕事場など周囲にオタクがいない人は、宇宙にメッセージを発信するようにネタを小出しにしては、常に仲間を探しているんですよね。

三浦 ビンに手紙を詰めて海に流すようなものですね(笑)。やっぱり、自分が愛するものについて話し合えるって、人間を幸せにするとするんですよ。

(よしながふみ編著, 2007, 「三浦しをん×よしながふみ(その2)

やおいは男同士でなくてもいい」『あのひととここだけのおしゃべり』
太田出版:165-166. より)

このように、腐女子が自身の好きなもののお話をするためには、自身の好きなもののお話を聞くだけではなく、自分の話や考えを理解してくれる腐女子仲間が必要になる。そして、それは腐女子の場合「同じ原作(ジャンル)が好き」や「同じカップリングが好き」「同じ解釈が好き」といった、多様で複雑な分類を経た後で結びつくことのできる「同じ原作が好き」で「同じカップリングが好き」、さらに「同じ解釈が好き」な腐女子仲間でなければならないのである⁵⁸。このような類似の属性で参集する仲間は、現在では「クラスタ」という呼び名がなされている⁵⁹。

前述したように、彼女たちはマスメディアによるネガティブな腐女子表象を内在化させてしまっているため、学校や職場などでおおっぴらに自身が腐女子であることを提示できない。そのため、学校や職場で一から仲間である腐女子

⁵⁷ よしながの説明によれば、「よしながふみ『西洋骨董洋菓子店』に登場する天才パティシエ。彼が本気を出せば落ちない男はいないとされる魔性のゲイで女性恐怖症なところがある」[よしなが 2007:165]。

⁵⁸ しかしながら、中には原作がマイナなため、同じカップリングを好む人がいなかった場合、その上の層の同じ原作を好むメンバ同士での交流がなされている。

⁵⁹ 例えば『〇〇』というジャンルに集まる人々のことを、〇〇クラスタと呼ぶ。

を捜すのは実際問題として難しいのである。このため、手軽かつ素早く腐女子の仲間を見つけるためのモノとして、インターネットが選択されているのである。

3.8 二次創作者のホームページ／Twitter

インターネットの普及以前は頻繁にアニメ雑誌などの通信欄や交流ノートなどで「友達になりませんか?」といった募集が行われていたが、今ではインターネットの普及により、検索機能などから簡単に自身の嗜好と同じ仲間を見つけることが容易になっている。そして、同人作家である腐女子はその嗜好を漫画や小説、イラストといった形として発表したい場合、簡単に仲間に自分の作品の解釈や二次創作を発表することができる。さらに、それはインターネットを媒介として、全国、全世界の「同じジャンル」の「同じカップリング」を好む人々に出会いのきっかけを産むことになったのである。上記で見てきたように、1995 年前後から彼女たちのコミュニケーションは現実空間のみならず、仮想空間上でも活発に交わされるようになる。そして、彼女等のインターネットを介した、仮想空間上のコミュニケーションの場としてまず選ばれていたのは、彼女ら自身が各々作り上げたホームページであった。彼女達のホームページを構成している代表的なコンテンツは自身が創作した二次創作作品、二次創作作家の日々の思いや、キャラクターやカップリングに対する愛が書かれた日記⁶⁰、他の作家のホームページへのリンクを集めた LINK (bookmark) のページなどによって構成されている。LINK のページからは、同一のカップリングを好む別の腐女子のホームページや検索サービスへと、リンクが貼られている。そこには同人作家の好みの傾向や同人作家の人間関係のつながりが提示されていると同時に、訪問者が別の同人作家のサイトへ行くための道標となっている(図 15)。彼女等のホームページは、自身の作品を発表する場として機能する以上に、同じ仲間と繋がるためのプラットフォームとしての役割を担っているのである。

二次創作を行う腐女子のリンク方法で特徴的なのは、自身の嗜好するカップリングを行っている作家だけを、数多くあるホームページから選択し、リンクを貼ることである。

⁶⁰ 日記では、自身の嗜好しているジャンルに何か進展があった際(例えば自身がハマっている作品が連載されている漫画週刊誌が発売された時)、その日のうちに感想が書き込まれていたりもする。

それによって、自身がどの原作を元に二次創作を行っており、どのカップリングを好み、どのコミュニティに属しているのかを、サイト訪問者に対して示している(図 14)。

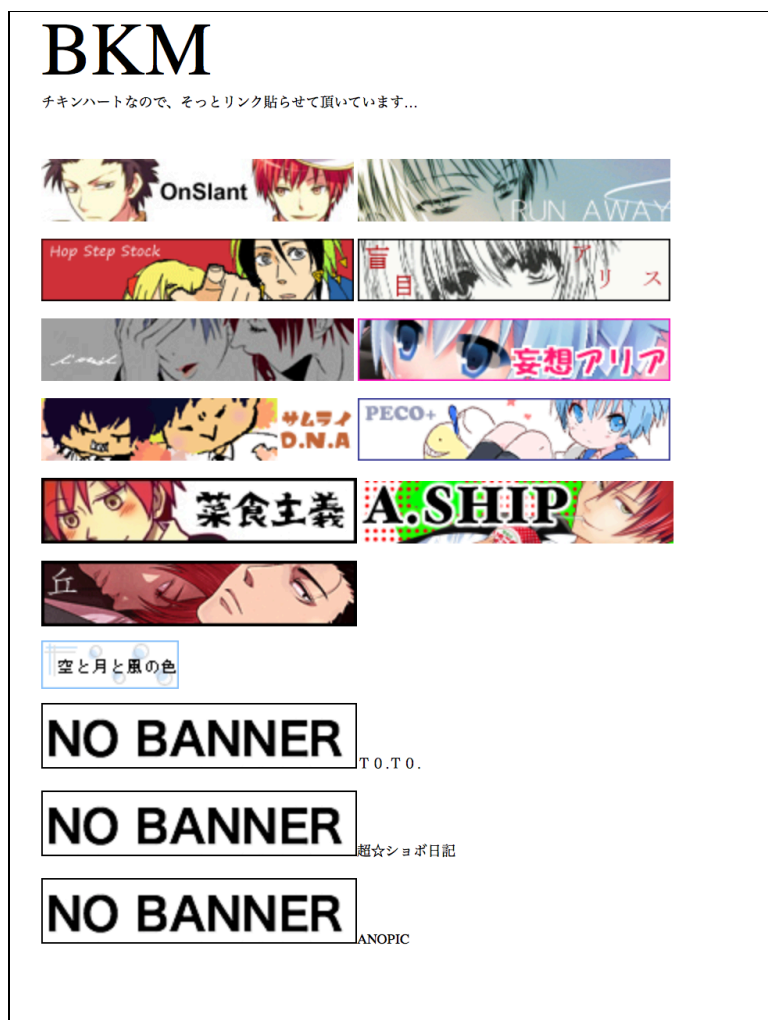


図 14 LINK (Bookmark) のページ

このようなコミュニティ成員間のつながりの可視化は、Twitter のフォロー／フォローワー関係にも受け継がれている。Twitter 上でも、彼女たちは自身が今属しているジャンル、カップリングの仲間と繋がり、コミュニケーションを活発に行っている。このようなリンクやフォロー／フォローワー関係は当人だけではなく、彼女たちを取り巻く同じジャンルに所属する他の人々にも認知されており、公開制限をかけない限り、作家を取り巻く人間関係やメンバ間の親密度は常に可視化されている状態にある。

筆者の行った参与観察においても、筆者と他の同人作家との Twitter でのやり取りを見ていたコミュニティ成員の A さんから、「〇〇さん(筆者のペンネーム)と U さんって仲

がいいんですね」といった言葉をかけられた。筆者はUさんと毎日のようにTwitterでコミュニケーションをとっており、作者もUさんもTwitterのアカウントに閲覧規制をかけていなかったため、誰にでも二人のやりとりが見られる状態だった。

A いつもTwitterでのやり取りを見ていて、仲のいいコンビだなんて思っていました(笑)ずっと知り合いなんですか?

筆者 いや、この人(Bさんを指差しながら)と直接会ったのは今日が初めてだし、別に友達じゃないです。

U ちょっと!!(笑)

A そうなんですか(笑)

Twitterのやり取りを見ていて、絶対そうなんだって勝手に思っていました。

(2014年8月 筆者のフィールドノーツより)

このように、メンバ間のつながりは、Twitterなどのやりとりが公開されている限りコミュニティ全員に可視化されており、自身の所属しているメンバがどのような人と関係を持っているのか、どのようなやりとりがなされているのかが、リアルタイムにわかるようになっていく。

上記のようにコミュニティ内で「リンクを貼る」「フォローする／フォローされる」という行為が発生すると、ほとんどの場合そこには「リンクを貼りました」「フォローしました」という報告がリンクを貼られた／フォローされた人間に届けられる。それは、単なる報告ではなく、「私はあなたに興味があって、今後人間関係を築いていきたいと思っています」という合図になる。そこでリンクを貼られた／フォローされた人間が、相互リンクを貼る／フォローバックすれば、それは単に「承認した」というだけではなく、「私はあなたが私の発言に対して(気軽に)コメントすることを許します」という返事になる。ここで見られるのは、フォローという行為がコミュニティのウチとソトとを分ける篩の役割を担っていることを示している。つまり、フォロー／フォロワー関係がコミュニティのウチを指し、フォロー外がソトを指している。Twitterの機能とコミュニティを重ね合わせれば、コミュニティは常にTwitterのフォロー／フォロワー関係によってウチとソトを流動的に変形させながら形作られていると言える。

上記のリンクやフォローに見られるような、ウチとソトを分ける篩は他にも用意されている。例えばホームページのトップページがそれに当たる。自身のホームページを持つ腐女子の同人作家は、ホームページのトップページに注意書きを書くことで、自身と異

なる趣味嗜好をもつ人々(異なるジャンル、異なるカップリング、男性同性愛フィクションに批判的な人々)を排除しようとする。以下のものは筆者のホームページのトップ画面であるが、ホームページのトップページに書かれている「このサイトは女性(腐)向けです」「女性(腐)向け、二次創作が苦手な方は入室しないで下さい」、「このサイトはA×B傾向です」などの注意書きの記述は、ウェブページをもつ腐女子達に広く見られる実践である(図 15)。これらの実践は、彼女たちのウチソト感が明瞭に現れている。これは、自身の志向と同じ者をウチとし、異なる他者をソトとする意識である。この模様な同一の嗜好によってつながる他者間では批判は起こりにくく、同じ仲間同士による深い肯定のネットワークが形成されている。

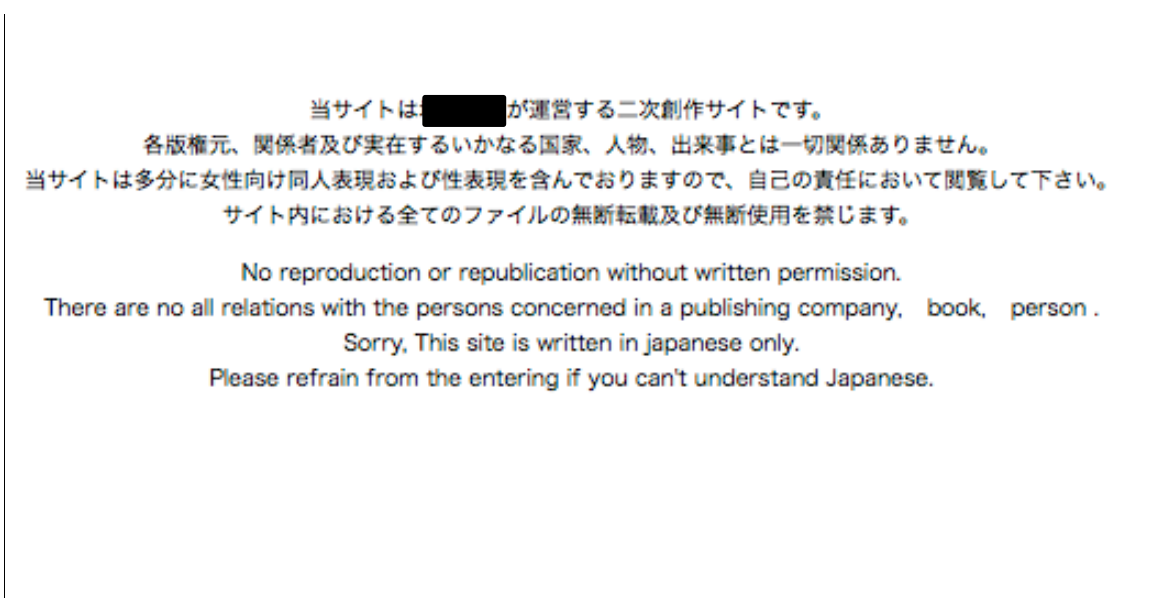


図 15 トップページの注意書き

このように、同一の嗜好によって形成され、細分化される(別の嗜好の者は排除される)腐女子コミュニティでは、「私達は、男性同性愛フィクションという、社会的にマイナな趣味(だと彼女たち自身が考えている)を好む、数少ない同志なのだ」という意識が形成され強化されていく。前述したように、腐女子である彼女たちは、自身が腐女子であるということを、家庭や学校、職場などで提示しない／できない。メディアによるネガティブな表象を内在化させている彼女たちにとって、なかなか仲間とつながれない中で、偶然にも知り合えた腐女子の友達は、それだけで貴重な存在なのである。このような中で形成された人間関係は学校や会社などのように作られた枠組みがないため、常にメンバと応答を行うことでコミュニティのウチ／ソトの境界を随時確認していかね

ればならない。自身の属している関係の範囲を確認するものとして、例えばホームページでは「バトン」、Twitter では「#フォロワーさんが私のイメージソングを教えてくれる」「#rt したフォロワーさんのアイコンを自分の絵柄で描く」などの自身のコメントに反応したフォロワーに対して何らかのアクションを取るハッシュタグなどが挙げられる。「バトン」とは、他のサイト管理者から名前を指定して回される質問票を指し、それはほとんどの場合、相互にリンクを張っている他の二次創作を行っている同人作家から送られてくる。これらは多くの場合、日記の中に組み込む形で記入されている。

例えば以下のバトンは過去筆者のもとに回ってきたものになる。

【裸になるバトン】

- 今一番愛してるキャラは？
- 貴方が人物の部位で好きな部分はどこですか？
- 好きなカップとテーマソングは？
- 最も燃える(萌える・もだえる)シチュエーションは？
- 今見てるお気に入りのアニメは？
- 自分が使えたらいいな、と思う必殺技or能力
- 今書きたい、イラスト・小説の内容は？
- このバトンを回した管理人と会ったら、何をして遊びますか？
- あなたの二次元での初恋の人は？
- 今楽しみにしていることは？
- 今手にしたいものは？
- 何でも出来るとしたら、今後やってみたい事はありますか？
- 行ってみたい外国はありますか？
- 最近にあった、印象深かった出来事は？
- いらなと思った質問を消して、自分で新しい質問を考えてください
- バトンをまわす人 5 人

バトンには必ず最後に、「バトンを次に回す相手(～人)」の欄が存在し、そこに書かれている名前を見ることで、バトンを見たサイト訪問者は、同人作家同士のつながりを見ることが出来る。ここで記入される名前は、単にリンクを張り合っている者ではなく、親密度の高いものが選ばれる傾向にある。なぜなら、いくらバトンが回ってきてそれに回答したとしても、自身の日記を読まないよ

うな(親密度の低い)メンバの名前を書きってしまったら、自身に回されたバトンはそこで途切れてしまうからである⁶¹。言い換えれば、バトンという機能によって、メンバの人間関係が自己申告という形で可視化される。これはある種の情報を交換するモノとした贈与行為[Mauss 1923-1924=2009]にも通じる点であろう。ある人物から発せられた「バトン」は「私はあなたのことを仲間だと思っている」というメッセージとともに人々の間をめぐり、それはコミュニティ内をずっと回り続けることもあれば、コミュニティをめぐって自身に戻ってくることもある。何処かの誰かから発生した可視化された人間関係が自身へと繋がる。つまり、自身が何処かの関係性に取り込まれているという事実が回答者に与えられる。この事実は、流動的な社会の中で不安定なアイデンティティを、仮想空間上のコミュニティという枠組みが支えているとも考えられる。

3.9 現実空間での活動

二次創作を行っている腐女子は、仮想空間上においては、自身の作品をホームページや Pixiv、Twitter などに発表しつつ、他のコミュニティ成員との間接的なコミュニケーションを行っている。他方、現実空間においては、同人誌の作成と頒布、オフ会やアフターなど直接的で対面的なコミュニケーション、聖地巡礼などの活動が見られる。以下では、現実空間で見られる活動について概観していく。

3.9.1 同人誌の作成

二次創作活動を行う腐女子の多くは、ホームページや Pixiv、Twitter に作品を発表するだけでなく、自身の同人作品を自費出版という形で実際に売買(頒布)している。ここでは、同人誌という実体を持ったモノに焦点を当て、彼女たちがどのような活動を行っているのかについてみていきたい。

まず、近年の傾向として、安価なソフトの販売や、同人誌専門の印刷会社がデータ

⁶¹ しかし、実際に名前を指定した相手が自身の日記を読んでいるかわからない。そのため、中には「もうだいたいバトンが行き渡っているので。ここバトン置いておきます。やりたい方は持って行ってください」というコメントが付される場合もある。

入稿対応可能となったことによって、多くの同人作家たちがデジタル環境で作品を作成するようになってきている。また、鉛筆で描いたアナログの絵をケータイのカメラで撮り、それをデジタルデータとして手軽に Twitter や自身のウェブサイトにアップロードする人々も登場してきており、作品を他者に発表するという行為に対してのハードルが下がってきている。つまり、「作品を発表する」という行為が、匿名性が確保できた状態でより気負いなく、金銭負担もなくてできるようになっているのである。では、このように作られた作品はどのような形で発表されていくのか。一つは、先ほど挙げたように、Twitter や Pixiv、ウェブページなどにアップロードする方法がある。そしてもう一つは、実際に同人誌を作成するという方法である。彼女たちはオフラインにおいて作品を発表する際、多くの場合、その作品は同人誌という媒体をとる(図 16)。



http://www.c-queen.net/ec/products/detail.php?product_id=23360



http://www.c-queen.net/ec/products/detail.php?product_id=28816



http://www.c-queen.net/ec/products/detail.php?product_id=24332



http://www.c-queen.net/ec/products/detail.php?product_id=41984

図 16 二次創作の同人誌

(K-BOOKS CQ-web より 2012.06.23)

同人誌の種類は大きく分けて 2 種類である。一つは同人誌専門の印刷所に原稿を入稿し製本してもらうことで作られる「オフ本」と、一冊一冊を作家個人が手作業でコピーして製本した「コピー本」の 2 冊である。現在では、多くの同人誌専門の印刷所があ

り(図 17、図 18)、比較的安価に同人誌を作ることが出来る。



(<http://www.sunriseep.co.jp/index.htm>)

図 17 同人誌印刷専門の印刷会社 1



(<https://www.orangekoubou.com>)

図 18 同人誌専門の印刷会社 2

オフ本の印刷費は、ある印刷所の例では、表紙がフルカラーで 40 ページの作品を 100 部印刷してもらう費用として 53,000 円かかる(表 8)。それを 1 冊 500 円程度で販売

すれば、利益はほぼゼロである。また、印刷部数が多ければ多いほど1冊の単価が安くなるように設定されているが、多くの作家はその全てを売りさばけるほどの力を持っていないため、本当に利益が見込めるのは、大量の部数をさばくことが出来る「大手」だけである。しかしその大手も、表紙の特殊加工などのオプションに凝ってしまい、印刷費が膨大になることもある⁶²。一方、コピー一本は自ら印刷・製本を行うことでコストはオフ本に比してかなり抑えられたものとなる。

ホワイトセット B5サイズ

価格をクリックすると注文フォームへ移動します。

(単位:円/消費税8%込み)

	10部	20部	30部	40部	50部	60部	70部	80部	90部	100部
12頁	3,085	4,627	5,862	6,787	7,096	8,433	9,770	11,107	12,342	13,679
16頁	3,804	5,245	6,582	7,301	8,536	10,182	11,725	13,370	14,913	16,559
20頁	4,011	5,450	6,890	7,713	8,947	10,593	12,342	13,988	15,736	17,382
24頁	4,113	5,657	7,199	8,022	9,359	11,107	12,960	14,708	16,457	18,205
28頁	4,216	5,862	7,508	8,433	9,873	11,725	13,679	15,530	17,382	19,233
32頁	4,936	6,994	8,947	10,079	11,725	13,781	16,045	17,999	19,954	21,805
36頁	5,657	8,124	10,388	11,725	13,576	15,839	18,410	20,468	22,525	24,376
40頁	6,376	9,256	11,828	13,370	15,427	17,896	20,777	22,937	25,097	26,948
44頁	7,096	10,388	13,267	15,016	17,280	19,954	23,142	25,404	27,668	29,519
48頁	7,817	11,519	14,708	16,662	19,131	22,010	25,508	27,873	30,240	32,091
52頁	8,536	12,651	16,148	18,308	20,982	24,067	27,873	30,342	32,810	34,662
56頁	9,256	13,781	17,587	19,954	22,833	26,125	30,240	32,810	35,381	37,234
60頁	9,977	14,913	19,028	21,600	24,685	28,182	32,605	35,279	37,953	39,805
64頁	10,696	16,045	20,468	23,244	26,536	30,240	34,970	37,748	40,524	42,377
68頁	11,416	17,176	21,907	24,890	28,387	32,296	37,336	40,217	43,096	44,948
72頁	12,137	18,308	23,348	26,536	30,240	34,353	39,701	42,684	45,667	47,520
76頁	12,856	19,440	24,788	28,182	32,091	36,411	42,068	45,153	48,239	50,090
80頁	13,576	20,570	26,227	29,828	33,942	38,468	44,433	47,622	50,810	52,661
84頁	14,297	21,702	27,668	31,473	35,793	40,524	46,799	50,090	53,382	55,233
88頁	15,016	22,833	29,108	33,119	37,645	42,582	49,164	52,559	55,953	57,804
92頁	15,736	23,965	30,547	34,765	39,496	44,639	51,531	55,028	58,525	60,376
96頁	16,457	25,097	31,988	36,411	41,347	46,697	53,896	57,497	61,096	62,947
100頁	17,176	26,227	33,428	38,057	43,200	48,753	56,262	59,964	63,668	65,519

表 9 印刷料金表

(https://www.orangekoubou.com/contents/set_white.php)

調査では、中学生や高校生などの学生同人誌作家は金銭的余裕がないため、家のプリンターで印刷したり、学校のコピー機を使用して「秘密裏に」同人誌制作にいそしんでいることなども聞かれた。その場合、印刷にかかる必要経費は0円である。また、オフセット印刷では印刷所によって締め切りが設定されているため、金銭的余裕はあるが締め切りまでに入稿できない同人誌作家が、急遽コピー一本を作る場合も多い。

⁶² ここでのオプションとは、箔押しやホログラム加工、特殊断裁、または同人誌につけるノベルティなどが挙げられる。

3.9.2 同人誌の値段設定

同人誌の値段は、各自の判断で価格を自由に設定できるシステムとなっているが、同人作家達は、見えない、暗黙のルールによって価格を決定している。それは、他の同人作家の価格とずれた価格をつけない、原価を無視したような高い価格をつけないというルールである。価格の決定は、コミュニティの他の成員に習った形で決定される⁶³。一般市場から見れば奇妙に見えるかもしれないが、同人市場はコミュニティ内部において価格競争というものを行わない。上述したように、同人誌の多くは B5 サイズか A5 サイズの冊子であり、表紙がフルカラーで 40 ページ前後のものは、大体 500 円程度で売買され、どの販売スペースにおいても価格は安定している。また在庫は、新しいものは次回参加のイベントでの販売分に残されたり、書店委託にのまわされ、あまりにも古いものは安売りなどされることなく古紙回収などで処分されることが多い。

3.9.3 イベントへの参加

【コミックマーケット】

では、このように作られた同人誌はどのような場で売買されるのか。売買される場の一番大きなものはコミックマーケットである。コミックマーケットは年に 2 回、夏のお盆の時期と冬の年末に開催される、世界最大規模の同人誌即売会である。コミックマーケットでは三日間で約 50 万人以上もの人々が同人誌やその他のコンテンツを求めて集まり⁶⁴、同人誌の三日間の総頒布数が 925 万冊⁶⁵、その売り上げ

⁶³ よく見られるのは作品のページ数×100 円という値段設定である。

⁶⁴ 西村は、その参加人数について、「このところ参加者は横ばいだが、より規模の大きい会場がない以上受け入れ態勢がないのも事実である。団塊ジュニア世代がコミケを卒業し、少子化で若者人口自体が急減している点を考慮すると、参加人数があまり変わらないということは、コミケがより一層一般化してきたということになる」と述べ、コミックマーケットという一種閉じられてきた空間が一般に広がりを見せていることを指摘している[西村 2003:18]。

⁶⁵ 2011 年に報告された『コミックマーケット 35 周年調査 調査報告』によれば、一回のコミックマーケットでのそう頒布数について、「コミケ準備会が示す搬入総数 1100 万冊、頒布総数 900 万冊という数字がある。これはサークル参加申込書のデータを合算したものであるが、今回のアンケート調査から推計された総頒布数は、後述するように約 925 万冊と、この巨大な数字が裏付けられた形となった。これは実に驚くべき数字である。このようなイベントが年に二回も開催

が一回のコミックマーケットにつき 30 億円に達している[西村 2002:18]。野村総合研究所のオタク市場予測チームによれば、同人誌人口は 80 万人にものぼり[NRI 2005]、2016 年の 8 月に開催されたコミックマーケットでは、参加サークル数 34,000 サークルが全国から集まり、3 日間の入場者数が 53 万人を突破するなど、東京ビッグサイトを 3 日間全館開放して開催される⁶⁶コミックマーケットは、様々な人間と表現媒体が集まる場となっている(図 19、図 20)。また、コミックマーケットなどのような大型のイベント会場には、大勢のサークル参加者と一般参加者のほか、雑誌社やテレビ局のカメラや取材なども入る。

なぜコミックマーケットがこれほど注目されるのか。それは、「オタクによるオタクのための(一般人には)奇妙なイベント」であるのみならず、コミックマーケットが一日で数十億円が動く巨大市場であり、様々な関連市場からの関心が寄せられているからでもある。また、現在コミックマーケットは外国からの参加人数も多くなっており、コミックマーケットのカタログには、英語、中国語、ハングルでの注意書きが記載されている。このように国内外から多くの注目が集まるコミックマーケットであるが、そこにおける参加サークルの男女比率は女性が全体の 7 割である。



図 19 コミックマーケットの参加者たち

されるこのことの文化史的な意義は強調しても強調しすぎることはない」[コミックマーケット準備会・コンテンツ研究会 2011]と提示している。

⁶⁶ コミックマーケットでは、ジャンルによって3日間の日程に分け、サークルを配置している。

筆者撮影(2008.8.16) 場所:有明・国際展示場



図 20 会場へ向かう参加者たち

筆者撮影(2012.8.11) 場所:有明・国際展示場

このように多種多様な人々が集うコミックマーケットは、運営スタッフ及び参加者同士の自治によって保たれている。コミックマーケットは、「お客」という概念はあえておかず、そこに集う全ての人々が参加者であり、参加者の自由な表現を保証する場であると設定されている。このような理念は同人作家を中心に広く知られており、多くの参加者もそのことについて認識している。例えばそれは彼女たちが使う「頒布」という言葉にも表れている。同人誌には販売価格が書かれ、実際に金銭のやりとりがあることから、一般の市場と同じく「お客」「販売」という語が使用されてもおかしくはない。しかし、彼女たちは「販売」ではなく「頒布」、「お客」ではなく「参加者」という言葉を使う。これは、同人誌市場がもともと作家同士の無償の同人誌交換から始まったことにも由来していることや、参加者が同人誌の流通は営利を目的としたものではなく、自身らの作品や原作の布教活動、ファン活動の一環として捉えていることからきているからだろう。またコミックマーケットでは、「関わる者全員が参加者」という理念を行き渡らせるため、申し込みの段階で「コミケットマニュアル」が全ての申込者に配られ、コミックマーケット独特のルールの遵守が求められている。

「コミケットマニュアル」には以下のような理念が記載されている。

コミックマーケットは同人誌を中心として

すべての表現者を受け入れ、継続することを目的とした表現の可能性を拓ける為の「場」である

コミックマーケットは、サークル参加者、一般参加者、スタッフ参加者、企業参加者等すべての参加者の相互協力によって運営される「場」であると自らを規定し、これを遵守する

コミックマーケットは、法令と最小限にとどめた運営ルールに違反しない限り、一人でも多くの参加者を受け入れることを目標とする

このような、理念によって運営されているコミックマーケットに参加することは、オタクにとってステイタスであり、特にサークル参加を希望する同人作家にとっては憧れの場所となっている。ただ、コミックマーケットに参加するためには様々な条件をクリアしていかなければならない。

【即売会参加のためのスケジュール調整】

例えば、夏に開催されるコミックマーケット(「夏コミ」)に販売側であるサークルとして参加するためにはその年の2月までに、冬のコミックマーケットに参加するためには8月までに参加申し込みを行わなければならない。つまり、コミックマーケットに参加するためには、半年前からスケジュールを調整し、作品を作っておかなければならないのである。他の同人誌即売会についても同様で、イベントに参加するためには数ヶ月前から参加登録・参加費振り込み⁶⁷を行わなければならない。しかし、申し込みを行っただけでは安心は出来ない。コミックマーケットでは用意可能な販売スペースの数が申込総数よりも少ないため、毎回大規模な抽選が行われる。その抽選に漏れればそもそもサークルとして参加することは出来ないのである。実際2015年12月29日(火)～31日(木)に開催されたコミックマーケット85では、申し込み数約46,000サークルの中、抽選に当選したのは約35,000サークルであり、約11,000サークルが落選している。

では、運良く抽選に通りコミックマーケットでの販売スペースが取れたとする。抽選に

⁶⁷ イベント申し込み時にはイベント参加費を同時に払うことが通常である。ちなみに各イベントの参加費は5,000円～8,000円まで様々である。コミックマーケットは参加費8,000円である。

通ったサークルには、サークル専用通行証(サークルチケット)が送られてくる⁶⁸(図 21)。

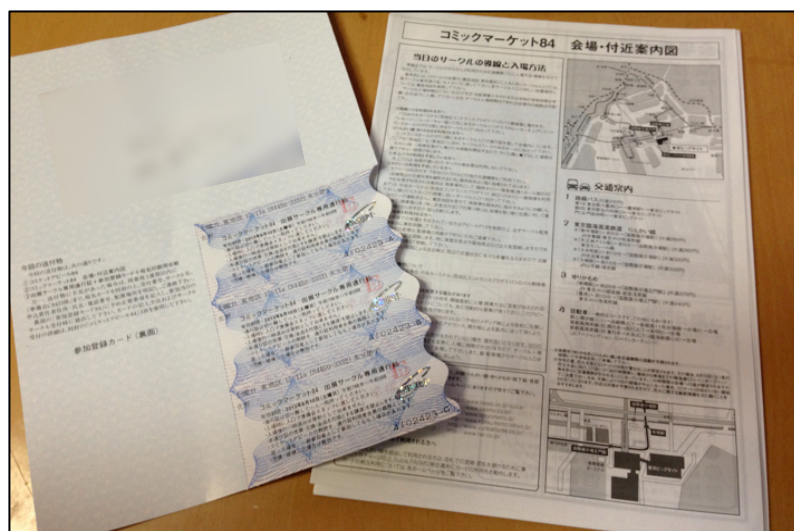


図 21 サークル専用通行証

このサークル専用通行証は一般参加者にとっては憧れのチケットである。何故なら、サークルは頒布スペースの設置があるため、一般参加者よりも早い時間に会場に入場することができる。しかし、専用通行証を持っていない一般参加者は開場までの間、開場外で待ち続けなければならない。それこそ夏は炎天下に何時間もさらされ、冬は北風に吹かれながら待ち続けなければならないのである(図 22)。また後述するが、コミックマーケットで頒布される同人誌はサークルによっては小ロットで刷られていることも少なくないため、目当ての同人誌を手に入れるためには、一秒でも早く頒布スペースにたどり着く必要がある。サークル専用通行証を持っているということは、参加者の目当ての同人誌を手に入れる可能性を高めるものでもあるのである⁶⁹。

⁶⁸ サークル専用通行証は1サークルにつき3枚付いてくるため、一人で同人活動を行っている者は、2枚を「売り子」と呼ばれる自スペースでの頒布を担当するスタッフに渡す場合もある。その場合、スペースでの頒布をローテーションでこなし、2人が頒布している間に、1人が買い物に出かけるなどしている。

⁶⁹ このような大型のイベントには、目当てのサークルの同人誌などを手に入れるため毎回「徹夜組」と呼ばれる人々が現れる。これは、前日の夜からイベントの開場を待つ並ぶ人々のことを指している。この徹夜の行列は治安や近隣への迷惑防止のため、規則として禁止されている。コミックマーケット準備会も再三にわたり注意喚起を行っているが、未だなくなる気配はない。



図 22 開場を待つ一般参加者たち
筆者撮影(2016.8.16) 場所:有明・国際展示場

サークル専用通行証が手元に無事届いた場合、次に行くのはコミックマーケット開催日までのスケジュール調整である。コミックマーケット当日までに新刊の同人誌を何冊作るのか、どのような日数で執筆するのか、印刷費にどの程度かけるのか、会社の休みは確保できるのか、飛行機や電車のチケットは取れるのか、宿泊施設の予約は可能なのかなどである。東京都内やその近郊に住んでいる同人作家は交通費や宿泊費などの心配はないが、地方に住んでいる同人誌作家や一般参加者にとっては様々な費用が必要となる。そのため、金銭的な面からイベントに参加できないといった声もしばしば聞かれる。例えばお小遣いでこつこつと同人誌活動を行っている地方在住の中学生や高校生の腐女子たちにとって、コミックマーケットに参加するということは、お金や時間など多大なコストがかかる一大イベントなのである。

【即売会前日：前日入り】

即売会会場に遠方から参加する場合、多くの参加者がは早朝に自宅を出発するか、前日入りをして前泊することが多い。前泊する場合はビジネスホテルが選ばれることが多いが昨今では複数のメンバで集まって一緒にラブホテルに泊まることもある。ラブホテルは、高い防音性や飲食物の持ち込みが可能な点(もしくはプランに含まれていたりする)、一般のビジネスホテルに一人ずつ宿泊す

るより宿泊代が安価な点などの理由で、宿泊先として選択肢にあげられることが増えてきている。また、腐女子独自の楽しみ方としては、きれいにベッドメイキングされているベッドをわざと乱れさせ、ベッド周りに用意してきた男性用の衣服を散らして、好きなキャラクタ同士の性行為を匂わす状況を作り、お互いの妄想を話し合ったり、その場면을写真に撮って Twitter に載せたりしている。そうして、即売会前からメンバ同士の親睦を深め、当日は一緒に会場へ向かうのである。

【即売会当日：開場前】

イベント当日に移ろう。コミックマーケット当日はどのようなやりとりがあるのだろうか。

まず、サークル参加者は参加当日の朝 7 時 30 分から 9 時までの間に会場に入り、自身の販売スペースに冊子を並べたり、あらかじめ宅配しておいた在庫などが入ったダンボールを受け取ったり、ポスターを貼ったり、値札をつけたりし、頒布の準備を行う(図 23)。



図 23 頒布スペースの準備を行うサークル参加者
筆者撮影(2016.8.16) 場所:有明・国際展示場

コミックマーケットは 3 日間開催されるが、1 サークルにつき、そのうちの 1 日が割り振られている(つまり、35,000 サークルが 3 日間に振り分けられる)。この時サークル参加者は、自分の所属するジャンルや作品名によってあらかじめ

め日程を割り振られており、サークルはその分けられたジャンルごとで集められて配置される(図 24)。このジャンルは、コミックマーケットによって以下のように分類されている。

C87ジャンルコード一覧(1/2)

*1	コード	ジャンル	補足一覧		
マ ン ガ	3	100	創作 (少年)		
	1	110	創作 (少女)	動物(アクセサリ・ドール・服飾・雑貨→910)	
		120	創作 (JUNE/BL)	(自主制作Boys Loveゲーム→330)	
		130	学漫		
	3	135	評論・情報	批評・イベント・飲食物・郵便・医療・育児・体験談 (アニメ・ゲーム・特撮に関しては、それぞれのジャンルで)	
		810	FC (少年)	少年サンデー系・少年マガジン系・少年チャンピオン系・少年シリウス 少年ライバル・コロコロ・ボンボン・ガオ!・少年エース・コミックラッシュ ドラゴンエイジ・コミックジーン/手塚治虫・石ノ森章太郎・高橋留美子 皆川亮二・ゆうきまさみ/マギ・進撃の巨人・弱虫ペダル・ダイヤのA	
	2	820	FC (少女)	ホラー誌・BL誌・女性向け誌/CLAMP/夏目友人帳	
		830	FC (青年)	4コマ誌・Yキング・Yマガジン・Yアニマル・Yサンデー・ジャンプ系青年誌 モーニング系・ガム・パズ・チャンピオンRED・電撃大王系/ あずまきよこ・内藤泰弘・福本伸行/おお振り・攻殻機動隊・イニD ジャイキリ・Rozen Maiden・ちき☆すた・けいおん!・ゆるゆり 鬼灯の冷徹・ワンパンマン	
		831	ヘタリア	日丸屋秀和	
		840	FC (ガンガン)	ヤングガンガン・コミックブレイド・コミックゼロサム・ComicREX/ 峰倉かずや・柴田亜美・天野こずえ・荒川弘(銀の匙含む)/黒執事 (舞台化→730)	
		400	FC (ジャンプその他)	(銀魂・球技以外の週刊少年ジャンプ・ジャンプSQ等掲載作品)/ 車田正美・島袋光年・荒木飛呂彦(ジョジョ)/遊戯王・BLEACH 青の祓魔師・ワンピース・NARUTO・REBORN!・ワールドトリガー	
	1	410	FC (ジャンプ球技)	高橋陽一/SLAM DUNK・黒子のバスケ・ハイキュー!!	
		433	テニスの王子様	(舞台化→730)	
		434	銀魂		
男 性 向	3	200	創作 (男性向) アニメ (男性向) ゲーム (男性向)		
		1	500	アニメ (その他)	(舞台化→730) 声優・アニソン・評論・情報・海外アニメ・魔法少女(ゲーム原作は220で) 児童向/ガイナックス(エヴァ)/神羅万象・デジモン・ポケモン ビックリマン・hack(ゲーム含む)/デジキャラット・忍たま・イナイレ サマーウォーズ・ヴァンガード・DOG DAYS・ミルキィホームズ・つり球・K PSYCHO-PASS・Free!・キラキラ・アイカツ!
			510	アニメ(サンライズ)	コードギアス・スーパーロボット大戦(魔装機神含む)
531	ガンダム		全シリーズ/ガンダムエース/ゲーム全シリーズ		
532	TIGER&BUNNY				
2	800	FC (小説)	(舞台化→730) 西尾維新・川上稔(境界線上のホライゾンなど)/涼宮ハルヒシリーズ スレイヤーズ・とあるシリーズ・デュラララ!!・俺妹・SAO		

*1: 現在での配置予定日。変更される可能性もあります。(1: 1日目・2: 2日目・3: 3日目)

*2: 未定。何れの日にも配置される可能性があります。

※「萌え×××」「×××擬人化」の類は、「×××」に関するジャンルで申し込んで下さい。

※メディアミックス作品は基本的に当該作品の初出メディアのジャンルに申し込んで下さい。但し例外も
ありますので、「補足一覧」や前回の「コミックマーケットカタログ」も確認して下さい。

※Webコミック作品の場合も補足一覧の雑誌名等に準じるジャンルで申し込んで下さい。該当が無い場合
は、作品の傾向に合わせて810、820、830の何れかを選択して下さい。

C87ジャンルコード一覧(2/2)

ゲ	3	2 2 0	ギャルゲー	ソフ倫もの・脱衣麻雀・恋愛SLG・育成SLG/Leaf・AQUAPLUS・Key・âge (マブラヴTE含む)・オーガスト・みなとそふと・Nitro+・Circus・アリスソフト キャラメルBOX・ライアソフト/To Heartシリーズ・White Albumシリーズ リトルバスターズ・Angel Beats!・なのは・とらいあんぐるハート アイマス(シンデレラガールズ・ミリオンライブ!含む)・STEINS;GATE ラブライブ!・シズプリ・ベビプリ・アマガミ・ときメモ
		2 2 2	TYPE-MOON	Fateシリーズ(ブリズマ☆イリヤ・Zero・Extraシリーズ等含む)・月姫 メルブラ・魔法使いの夜/奈須きのこ
		2 3 0	デジタル (その他)	自主製作(音楽・映像)/音楽CD(DTM) ドラマCD(ボイスドラマ・Webラジオ)・VOCALOID(亜種・UTAU含む)/ ブログ・2ちゃん・niconico/Sound Horizon
		2 3 1	コスプレ	(ポートレート写真集含む)
		2 4 0	同人ソフト	(自主製作BL・乙女ゲー(元にした本を含む)→330) 自主製作ゲームソフト/自主製作ハード・レトロPC・スマホ/ PC評論/PC情報/CG集・デジタルマスコット・何か/ 同人ソフト作品を元にした本等/ひぐらし・うみねこ
2	2 4 1	東方Project	(自主製作ソフト・アレンジ音楽含む)	
ム	2	3 0 0	ゲーム (その他)	(自主製作ソフト→240)評論・情報/攻略/格闘ゲーム・アクション シューティング・シミュレーション・アドベンチャー・サウンドノベル・パズル クイズ・落ち物・プライズ・アーケード・音ゲー・洋ゲー・パチンコ・パチスロ BLAZBLUE・ボダブレ・pop'n・QMA・パイオ・DMC・逆転裁判・サクラ大戦 スマブラ・ロックマン・モンハン・エルシヤダイ・アサクリ・ツインエンジェル 戦国大戦・三国志大戦・lb・ダンガンロンパ・閃乱カグラ
		3 0 1	艦これ	
		3 1 1	ゲーム (電源不要)	ボードゲーム・カードゲーム・テーブルトーク・PBM・TCG (オリジナルのスターター・エクステンション含む)
		3 1 2	オンラインゲーム	MMO(RO・PSO等)・PBW(人狼・シルバレーン等)・PBeM
		3 2 0	ゲーム (RPG)	日本ソフトウエア・アトラス(女神転生・ペルソナ)/ 幻想水滸伝・ゼルダ・FE・魔人学園・九龍・ラングリッサー・シャイニングF スペクトラルF・俺屍・サーカディア・サモンナイト・アトリエシリーズ テイルズシリーズ・東京鬼祓師
		3 2 1	スクウェア・ エニックス(RPG)	FF全シリーズ・DQ全シリーズ・ゼノギアス・ゼノサーガ・ゼノブレイド SaGa・聖剣・LoV・SO・ヴァルプロ・オウガバトル
		3 3 0	ゲーム (恋愛)	自主製作BLゲー(元にした本等含む)・自主製作乙女ゲー(元にした本 等含む)/コーエーネオロマ・ときメモGS・薄桜鬼・ハートの国のアリス 学園へヴン・答狗・Lamento・ラッキードッグ1・うたプリ・ドラマダ
		3 3 5	ゲーム (歴史)	戦国BASARA・無双シリーズ
		他	1	6 1 5
6 2 0	特撮・SF・FT			評論・情報/ファンタジー
6 3 0	鉄道・旅行・ メカミリ			バイク・バス・車・モータースポーツ・痛車/おもちゃ・食玩・武装神姫 ガレキ・カメラ/青春鉄道・ミラクル☆トレイン/位置ゲー
7 1 0	音楽 (洋楽・邦楽)			(自主製作(音楽・映像)→230)w-inds・東方神起/アジア系男性アイドル
7 2 0	音楽 (男性アイドル)			ジャニーズ系
7 3 0	TV・映画・芸能			(自主製作(音楽・映像)→230)必殺・大河/歌舞伎/アジア系映画 (マンガ・アニメ・ゲーム原作含む)舞台・演劇・ミュージカル・宝塚/RPS 女性アイドル・女性アーティスト/お笑い/戦国鎧TV/ご当地武将隊
7 3 5	スポーツ			F1・格闘技・ウィンタースポーツ/ ギャンブル(パチンコ・パチスロ→300)・競馬
*2	9 0 0			その他
3	9 1 0	オリジナル雑貨	ドール・服飾・アクセサリー	

図 24 ジャンルコード一覧

会場では、サークル参加者には1サークルにつき、会議机の半分(縦45cm横60cm四方)の頒布スペースとパイプ椅子2つが与えられる。サークル参加者の到着時、机の上には同人誌専門印刷会社のチラシや、開催予定の同人誌即売会の宣伝チラシなどが大量に置かれている(図25)。中には、チラシを全て読まずにすぐに捨ててしまう参加者もいるが、一方で、次回の印刷所の選択材料として全て持ち帰る参加者もいる。チラシには印刷所の印刷価格や、デジタル原稿の作成におけるQ&Aなどが書かれている場合もある。



図 25 机に置かれた大量のチラシ
筆者撮影(2014.10.12) 場所:有明・国際展示場

約3万を超えるサークルが参加するコミックマーケットでは、参加サークルの一覧が掲載されたコミックマーケットカタログ⁷⁰が作られている(図26)(図27)。このカタログは全国の書店などでもあらかじめ販売されている。また、現在ではカタログの電子化も行われており、参加者は電子上でのサークル検索が可能となっている。カタログには各サークルのサークルカットと呼ばれるサークルをアピールするためのカットと配置番号が書かれており、参加者はそれを頼りにお気に入りのサークルの頒布スペースを検索

⁷⁰ コミックマーケットカタログにはサークル番号だけではなく、注意事項、交通案内、広告なども盛り込まれており、総ページ数は1400ページ以上にも及んでいる。

することができる。また、昨今では即売会前に Twitter のアカウント名に「@□□(参加イベント名)○-××(スペース番号)」などと明記し、自身の参加イベントとそのスペースをアピールする戦略も取られている。

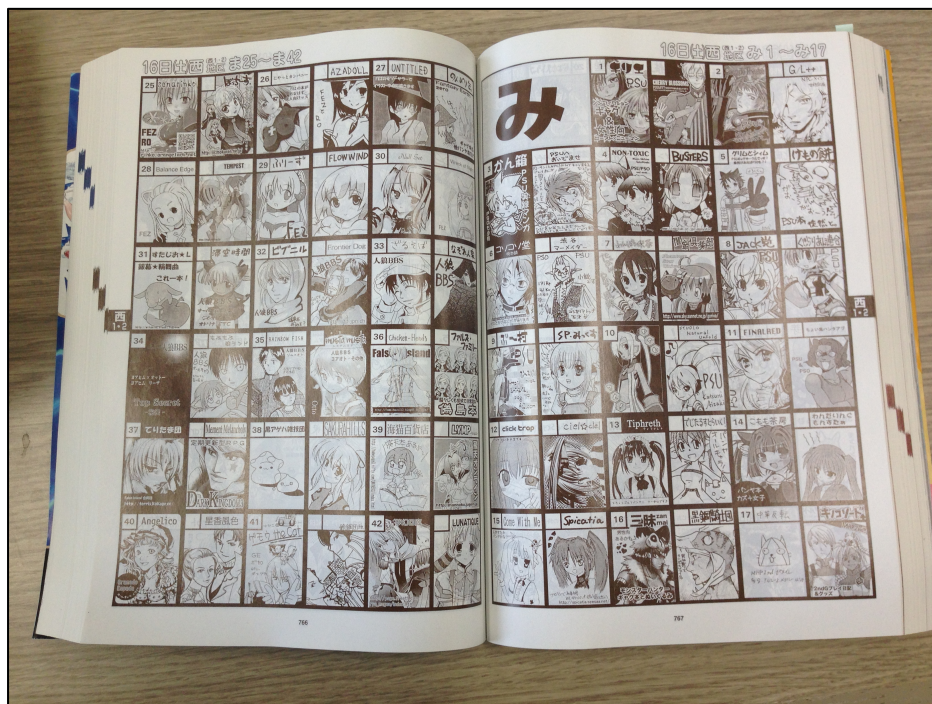


図 26 コミックマーケットカタログ(コミックマーケット 74 版)



図 27 Comike Web Catalog
(<https://webcatalog-free.circle.ms>)

【イベント当日：開場】

次にイベント開場後に移ろう。10時の開場になると、ビッグサイト全体で一斉に開催を喜ぶ拍手が起こり⁷¹、それと同時に目当ての同人誌を買おうとする一般参加者達がホールになだれ込んでくる。この時大手サークルの前には長蛇の列が出来る。会場自体は大きい、一つひとつのスペース自体は小さいため、このような列が出来た場合はスタッフによって整理が行われる。なぜ大手に人が集まるのかと言えば、大手は人気があり、すぐに新刊が完売してしまう可能性があるため、いち早く確実に新刊を手に入れるために、他の目当てのサークルを訪れるよりも早く大手に並ぶのである。もちろん大手以外の「中堅⁷²」や「弱小(島中)⁷³」サークルにも人が集まり、同人誌が頒布される。このような「大手」「中堅」「弱小」は会場のどの位置に配置されているのかについてある程度把握できる(図 28)。

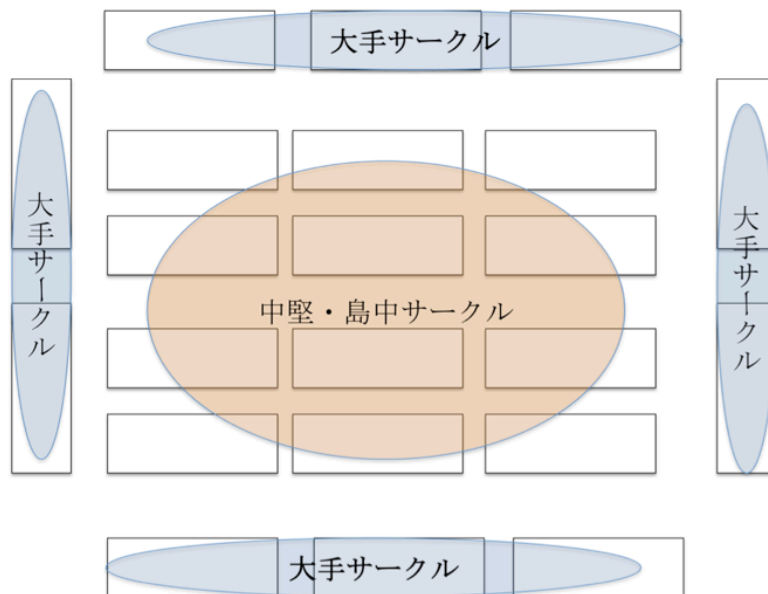


図 28 サークル配置

彼女たちにとって同人誌作成は金銭を稼ぐために行っているのではなく、好きな作

⁷¹ 開場を通知する館内アナウンスの放送時に拍手をするという行為は半ば儀礼化している。

⁷² 大手サークルほど発行部数はないが、その主属するジャンルの中では名前が通ったサークルのこと。

⁷³ (弱小サークルも含む)発行部数の少ないサークルは会場の中央に集められることから、こう呼ばれている。別名「ピコ」とも。

品・好きなキャラクタを描きたい(広めたい)という思いから同人誌作成を行っている(と、彼女たちは考えている)。また、知識の多い/少ない、技術がある/ない、お金がある/ないで全てが規定されるということはない。しかしながら、上述したように、実際は本がよく売れる作家がいる一方で、全く売れない作家もあり、利益格差は確実に存在している。売上の多く人気の高い大手は、コミュニティの中で強い影響力を持ち、コミュニティの中では憧れや目標の対象として語られる。

大手は目標であり憧れであって、あんなりたいなあっていう夢だよね…。

(2010年8月15日 インタビューより)

同人のコミュニティにおけるヒエラルキーを考える場合、まずは「作品を描く側」「作品を読む側」に分けられるが、描く側も「弱小(島中)」「中堅」「大手」という分類がなされる⁷⁴。大手の中でもさらに人気のある大手は、そのコミュニティの中で時に「神サークル」「神大手」と呼ばれ、カリスマ的な人気を博す場合もある。コミュニティは大手をトップにしたピラミッド構造をしており、これらのヒエラルキーはそれぞれのジャンルによって異なる(図 29)。

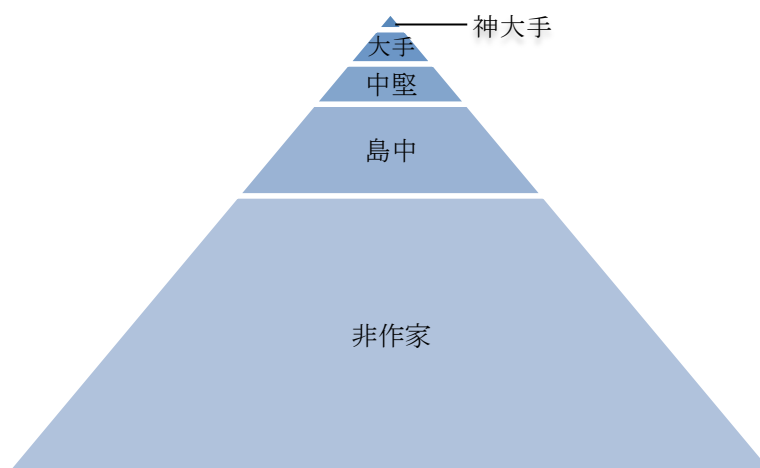


図 29 同人作家内のヒエラルキー

また、あるジャンルでは「大手」と呼ばれるサークルであっても、別のジャンルでは「弱小」となることもある。そして、所属しているジャンルの人気が高ければ高いほど、大手

⁷⁴ 同人コミュニティの中では、一番人気があり影響力が高いという意味で、原作を「最大手」と呼ぶ場合もある。

に与えられる「名誉」「地位」は高くなる。何故なら、人気があるジャンルは多くのファンが集い、その分評価の機会が増えるからである。しかし、一旦ジャンルの人気がなくなれば、同人誌を買う人がいなくなり、サークル参加者が減少し、評価される機会が激減する。「大手」「中堅」「弱小」を分けるものは曖昧であるが、可視化されているものとしては、上述したように、イベントにて壁にスペースが配置されていること(このため、大手は別名「壁サークル」とも呼ばれている)、頻繁に買い物客が訪れていること、机の上に置かれた同人誌の発行部数の多さなどであり、インターネット上ではサイトのアクセスカウンター数、別のサイトからのリンク数や、同ジャンルコミュニティ内では誰もが名前を知っていることなどが挙げられる。また、同人誌専門店では、大手の同人誌は平積みにされていたり、絶版ものの同人誌はガラスケースに入れられ、販売時の2倍以上の値段がつけられている場合もある。

【即売会当日：頒布】

頒布される冊数や売り上げは、同人作家自身の人気以外にも、同人作家がどの作品ジャンルに所属しているのかによって左右される。例えば人気のある原作(ジャンル)であれば、当然ファンも多く、多くの人たちがその該当ジャンル周辺に集まることになる。しかし、マイナな作品の同人誌を扱っている場合、そもそも原作自体を知っている数が少なく、人が集まらない場合もある。

「部数をどれくらいにするか」という悩みはいつも同人作家を悩ませる問題である。何故なら、完全に捌ける数以上の部数を刷ってしまった場合、大量の在庫を抱え込んでしまうことになる。また、刷り数が足りなかった場合もファンから「手に入れられなかった」「再販してほしい」との声が上がってしまう。在庫の悩ましい点は、売れ残った在庫は次に参加するイベント用にとっておけるが、自宅で管理する場合は在庫の入った段ボールが物理空間的に邪魔になるという点である。これは、ほとんどの同人作家が企業ではなく個人で行っていることに由来する悩みである。中には、在庫管理の煩わしさから、同人誌通販専門店に在庫を委託している同人誌作家も少なくない。同人誌通販専門店の代表例で言えば、「とらのあな」や「K-BOOKS」が挙げられる(図30、図31)。これらは店頭での直接販売と、インターネット上での通信販売を行っている。



図 30 とらのあなの通信販売サイト



図 31 K-BOOKS の実店舗

また、同人誌の通信販売を請け負っている雑誌に自身の作品について紹介文を書き、直接自宅通販を行う場合もある。

【即売会当日：挨拶回り】

頒布が始まると、様々な参加者が東京国際展示場の会場中を行き来し、目当ての同人誌を購入しに奔走する。その際、顔見知りの作家やインターネット上で交流のあった作家やファンとなっている作家に対しては「挨拶回り」や主にお菓子などの「差し入れ」がなされている。コミックマーケットのような同人誌即売会は、参加する腐女子にとって、目当てのサークルの新刊同人誌をいち早く手に入れることが出来るだけではなく、憧れの作家やすでに交流のある同人作家に出会うことの出来る数少ない出会いの場である。多くの腐女子は、即売会などで出会わない限り、憧れの同人作家に直接出会う機会がない⁷⁵。なぜなら彼女達は普段全国各地に散らばっており、それぞれが「腐女子である」ということを隠しているため、腐女子仲間以上に同人作家と出会う機会は少ないからである。さらにそれが憧れの作家であればなおさらである。

繰り返しになるが、同人誌即売会などのイベントは、同人誌が売買されるだけではなく、インターネット上で知り合った腐女子同士が直接顔を合わせる貴重な場でもある。しかしながら、ここで見られるコミュニケーションは、オンライン上では同じ知り合いという立場であっても、同人作家同士のコミュニケーションと、同人作家と非同人作家のコミュニケーションとは違いがある。同人作家同士の場合(特にどちらもサークル参加者である場合)、インターネット上で既に交流を持っている作家は、同じジャンルのコミュニティに属している可能性が高く(なぜなら彼女達は自身と同じ属性の人たちと繋がるという傾向がある)、当日の頒布スペースも近接している場合が多い。その為、対面状況においても活発な交流が状況的に起こりやすい。一方で同人作家と非同人作家の場合、二者が接触するのは同人誌の売買の瞬間がほとんどである。そして、そのやり取りは一瞬で終わってしまう。

⁷⁵ 彼女達が同人作家を知るきっかけは、インターネット上で同人作品を知ることによって作家を知る、同人誌の再録を中心に構成される商業誌やアンソロジーなどの紙面上で同人作家の名前を知るなどが挙げられる。

しばらくすると、Yさんのスペースの前に高校生くらいの女の子が来て、本をじっと見つめている。それを見たYさんは「よかったら見て行って下さい」と笑う。それを受けてその女の子は笑いながら数冊手に取り、ぺらぺらと中身を見てから、「これとこれとこれと下さい」と数冊購入していった。その後はそのようなやり取りが続いた。一人の女性(大学生?)が本を買った後、「スケブを頼んでもいいですか?」といい、一冊のスケッチブックをYさんに手渡した。Yさんは嬉しそうに了解し、スケッチブックを手に取り、「誰がいいですか?」と彼女に尋ねた。その人は「じゃあ〇〇で…あの…一時間後に受け取りに来てもいいですか?」といい、Yさんが頷くと、別のスペースに行ってしまった。Yさんは鞆から鉛筆とコピックを取り出し、お願いされたキャラクタを描き始めた。途中でYさんのつり銭が切れる。Yさんは焦るが、隣のサークルの女性が、「小銭に両替しましょうか?」と提案。Yさんは1000円札を100円玉に両替してもらった。

別のサークルでのやり取りを見るため、ホールを移動する。あるジャンプ系のサークルの前でのやり取り。買い物に来た女性の一般参加者が、購入する本を販売側の女性に手渡す際に、「〇〇(ペンネーム)さんですか?」とたずねた。本を受け取った側は、恥ずかしそうに「本人です」と認めると、尋ねた女性は「ファンです!いつもサイト見てます!」と感激したように告白した。そして、鞆から包装されたB5ぐらいの大きさの何かを「これ、差し入れです」と差し出した。販売側の女性は恥ずかしそうに「ありがとうございます」と受け取り、「〇〇さんの△△×□□(カップリング)が大好きで…!!」という言葉にもう一度「ありがとうございます」と答え、「～円になります」と言った。会話をそこで終わり、購入した女性は満足そうにそのスペースを立ち去っていった。2分ぐらいの出来事。多くのスペースでそのようなやり取りが見られるが、どこも数分間のやり取りのみで、話し込むような光景は見れなかった。しかし、隣り合うサークル同士では多くのやり取りがなされているようで、近寄って聞いてみると、「漫画の話題」「アニメの話題」「カップリングの話題」「仕事の話」「この後の打ち上げの誘い」など、さまざまであった。

(2008年8月15日、フィールドノーツより)

さらに、以下の記述は、2010年に開催されたコミックマーケット79において筆者と、

同人誌作家であるSさんとGさんとのやりとりである。コミックマーケット79でも、筆者は同人作家として参加しており、実際に同人誌売買のスペースにて活動を行っていた。筆者が同人誌を頒布していると、SさんとGさんが差し入れを手に筆者のスペースに駆け寄ってきた。

SさんもGさんも筆者の知っているサイトの管理人だったので、お互いペンネームで紹介をする。「〇〇(サイト名)の××(名前)です」。その後は、「△△受け少ないですよね…」、「私の描いている設定ってマイナで…」、「新作の発売日が…」など、自身の属しているジャンルの話にのみ終始し、それ以上、個人の属性にかかわることについては触れることはなかった。

(2010年12月29日 フィールドノーツより)

彼女たちは挨拶回りの際、自身の運営しているウェブサイト名やサークル名とペンネームを名乗るが、多くの場合自身についての紹介や挨拶はそれだけである。その場で交わされる会話は、自身等の属しているジャンルについてである。対面上の会話において、自身の作品に対する意見は話されても、自身の属性に関するプライベートな事柄は極端に少ない。何度もインターネット上や同人誌即売会などでやり取りをするような親しい間柄であっても、どこに住んでいるのか、本名は何かということは一切知らないということも多い。また、筆者が大阪で開かれた同ジャンルのオフ会に参加した時も、参加者は全員ペンネームで呼び合い、携帯電話のアドレス交換でもペンネームでの登録が大多数であった。

個人でサークル参加している同人作家は「目当ての同人誌を買いに行きたい」「知り合いの作家に挨拶に行きたい」と思っても、頒布する人間が一人しかいないため、なかなかスペースを離れることは難しい。そのため、最近では、即売会中にTwitterを利用することで、現在の在庫状況の発信(ex.「新刊残り3冊です」)や実況(ex.「今〇〇さんが来てくれました」「買い物行きたいけど行けない…」)などを行い、参加者のスムーズな購入の促しと、イベントに参加していないコミュニティ成員や少し離れた場所にスペース配置された仲間との活発なやり取りなどもなされている。しかし、どうしても直接会いに行きたい場合はTwitterなどで「午前中は買い物に行っているのでスペースにいないかもしれません」などの情報をあらかじめ提示したり、机の上に並べている同人誌の上から大きな布をかけて、冊子を盗まれないようにしながら席を立つこともある。この同人誌の上に布をかける行為は、参加者に広く知られているものであり、その状態をみれば「サークル参加者不在」「しばらくしたら帰ってくる」「今参加者は(おそらく)買

い物中」というメッセージが読み取れる⁷⁶。

このとき興味深いのは、近くに知り合いの同人作家がいた場合、その作家が代わりに急遽売り子を買って出ることがあるという点である。例えば、以下は筆者がサークル参加していた際の出来事である。

12 時を過ぎ。スペースを訪れる人も少なくなってきた。挨拶回りもろくに行けていないことに気づく。「やばい、買い物と挨拶に行きたいけど今日売り子私しかいない…」そう呟くと、隣にいた MK さんが「え?じゃあ私売り子やっというてあげるから行ってくれば?」と提案してくれる。同席していた KI さんと OS さんも「私たちもいるから大丈夫だよ」と賛同してくれる。ありがたい提案だったので「じゃあお願いするね。お釣り用のお金その袋に入ってるからね」と席を立った。手を振る 3 人。店番を長時間お願いするのは心苦しかったので、足早に各サークルを回り、挨拶をすませる。

(2015 年 12 月 29 日 筆者のフィールドノートより)

補足すると、MK さんとは Twitter で一週間くらい前に初めて知り合ったばかりなうえ、KI さん、OS さんとはその 1 時間くらい前に初めて挨拶を交わしたという状態である。しかし、筆者は何のためらいもなく売り子を頼みお金を預け(そのとき釣り銭用に 5000 円ほどの硬貨と売り上げ数万円が入っていた)、相手も何のためらいもなくそれを当然のこととして提案している。これは(筆者の危機管理能力が低いこともあるかもしれないが)、一度繋がりがあった同人作家間では信頼度が強く高まっているということが言えるだろう。実際にこのようなやりとりは筆者だけではなく、即売会場のいたるところで頻繁に見られる現象でもある。そのため、親しくなった同人作家間では「委託」も多く見られる。

委託とは、スペースが確保できた同人作家に、スペースが取れなかった／取らなかった同人作家が自身の作品の委託販売をお願いするものである⁷⁷。委託販売となった場合、委託をお願いした作家は自身の作品を段ボールなどに詰め、住所と本名を聞いた上で相手の同人作家宅に送るか、もしくは即売会会場に(直接もしくは郵送で)搬

⁷⁶ サークル参加者が帰った場合は机の上には何も置かれていない状態となる。また、当日欠席の場合も、一定時間が過ぎた後サークル参加者が来ない場合は、机の上に置かれたチラシやパイプ椅子は、隣のスペースはおそらく欠席であろうと判断した両隣のサークル参加者によって片付けられ、何も置かれていない状態が作られる。

⁷⁷ この時、委託を頼んだ同人作家は当日売り子としてスペースの手伝いを行ったり、謝礼を送ったりもする。また、当日即売会に参加できない場合は、その旨の謝罪などを委託先の作家にメールしたりする。

入する。段ボールの中には作品とともに値札表などが入れられ、委託販売者側の販売準備負担を減らす努力もなされている。また、イベント終了後には会場で委託販売を行った作家が、委託作品の売り上げを計算し、その売り上げを委託した作家の口座に振り込んだり手渡ししたりする。

インターネット上で親しくなった本名も住所もわからない他者に金銭や自身の作品を預けるという行為は、一見とても危ういものに見えるかもしれないが、それだけ彼女たちが、本名や住所という個人の属性を抜きにしてお互いのことを信頼しているということの証左ともなろう。

【即売会当日：差し入れ】

当日会場では挨拶回りの際、知り合いの作家やファンの作家に対して差し入れがなされることが多い。これは、参加者が日本全国から集まり交流するため、一種のお土産と同じ意味も持っている。

以下の記述は、2010年に開催されたコミックマーケット79において筆者と、同人誌作家であるSさんとのやりとりである。コミックマーケット79では、筆者は同人作家として参加しており、実際に自分のスペースにて頒布を行っていた。筆者が同人誌を頒布していると、Sさんが差し入れを手に筆者のスペースに駆け寄ってきた。

筆者がスペースの準備を終わらせると、「すみません…S ですけど…」と声をかけられた。顔を上げると S さんが立っており、「今日参加されると聞いて…これ差し入れです。ホント、楽しみにしてて」と笑っている。彼女とは大阪のオフ会で知り合った仲だったので、5 分ほど話をする。しばらくすると、他にも挨拶回りをするところがあるとのことなので、S さんは「後で新刊買いに来ますね」といい、去っていった。差し入れはお菓子の詰め合わせであった。また、S さん以外の方からもお菓子の差し入れを挨拶回りでいただく。お菓子のお土産は、大阪の「おもしろい恋人」、東北の「味噌味のキットカット」、千葉の焼き菓子など、地方色豊か。

(2010年12月29日 筆者のフィールドノーツより)

さらに以下は筆者が実際に即売会会場で貰った差し入れであるが、一部美容商品が混ざるものの、そのほとんどが菓子類であることがわかる(図 32)。



図 32 筆者がもらった差し入れ

上記からもわかるように、差し入れは単なるモノではない。そこには自身が住んでいる地域をアピールできるような情報が含まれていたり(例えば名古屋在住の作家であれば「PRETZ 小倉トースト味」「PRETZ 手羽先味」など)、ハロウィンやヴァレンタインなどのイベントが近い場合は、それに合わせた差し入れが選ばれる。このような差し入れは、お見上げであると同時にメンバ間の親密度を上げるアイテムでもあり、また、これまで築かれてきた関係性の確認でもある。差し入れは、必ずしも必要なものではなく、絶対に差し入れをしなければならないという強制もない。そのため、即売会当日に一人は差し入れを持ってきたが、差し入れをもらったもう一人は、差し入れの準備自体をしていなかったということもありえる。つまり、二者間で差し入れを交換できているという相手は、「お互いが知り合いであり、あらかじめ差し入れをするリストに入っているほど親密度が高い」とみることができる。ここでは、差し入れというモノの交換に人間関係が仮託されていることがわかる。

【即売会当日：アフター】

コミックマーケットは一般参加者の入場が10時に始まり、16時頃(日によっては17時)に閉会を迎える。閉会時間前後で、サークル参加者は在庫と荷物をまとめ、スペースを立つことになる。中には当日搬入した作品が全部完売してしまい、閉会時間よりも早く帰路につくサークルもある。多くの参加者は在庫や荷物を、会場内に設営された郵便局かクロネコヤマトの出張所から自宅や書店宛てに発送する。そして搬出後には、親しいメンバ同士が集まって、撤収後に「アフター」と呼ばれる打ち上げが行われる場合もある。アフターが行われる場合、あらかじめ twitter などに参加者が募集されたり、

イベント会場などで親しいメンバへの声かけが行われるが、アフターに参加するのは多くはサークル参加者同士、同人作家同士となる。アフターの場所は、飲食店、カラオケなど様々であるが、アフターの主たる目的は他の同人作家たちとの交流である。

以下は、2013 年の即売会帰りに筆者と同じジャンルに所属しているメンバとのアフターをした時の様子である。

18 時を回り、M さんと池袋にあるカラオケボックスに入る。「これ、私のカップリングのイメージソングなんです!」と、M さんは何曲か曲を入力した。歌っている途中も、ここからの歌詞がすっごく〇〇×△△(カップリング名)で!」と、紹介する。筆者も勧められ、数曲歌う。すると、M さんは「これが◇◇さん(筆者のペンネーム)の〇〇×△△のイメージなんですね…。なんだか◇◇さんのカップリング観知れたみたいで嬉しいです」と笑った。

その後は、スケッチブックを交換し、お互いの好きなキャラクタのイラストを描き合う。

突然 M さんから「折角こうやってアフターできたので、今度のコミックマーケットでは合同誌を出しませんか」と提案される。断る理由がなかったので、快諾すると、「じゃあ、ページ数はどうしましょうか…40 ページぐらいにして、一人 15 ページですね。カップリングは〇〇×△△で。」と、次回作の内容について決めていく。「折角カラオケきたんだし、それぞれオススメのイメージソングとか、テーマを出して、それをお互い描き合いつこしますか?」と提案すると、「いいですね」と賛成された。

(2013 年 7 月 25 日、フィールドノーツより)

また、以下の 2016 年 3 月の同人誌即売会後のアフターの事例では、Twitter を利用しつつ会話を行っている様子がうかがえる。

夕方 16 時、池袋駅北口に集合とのことだったが、MK、KI、MH から遅れるとの連絡が LINE に届く。仕方がないのであらかじめ筆者が予約していた飲茶専門店に向かう。30 分後三名が到着。

(中略)

「原稿お疲れ様」と、ビールと中国茶で乾杯する。全員 20 代半ば以上。MK

から「なんで新刊落としたの、楽しみにしてたのに」と指摘され筆者が怒られる。「忙しかったから」と答えると、「知ってる、Twitter 見てて、大変だなんて。今回は新刊を落としても仕方ないなって」と MK。しばらく食事を楽しむ。途中でこの集まりの写真を撮ろうということになり、4 人が 4 人ともケータイで飲茶を取り出す(図 33)。(お互いの姿を撮ることはしない。記念撮影もない。4 人でピースサインをし、その手だけを写真に撮ったりする)その写真を MH 以外のメンバが Twitter に UP する。MH「私それ RT する」。Twitter の TL を見ると、そこには「MH と KI と SM(筆者のペンネーム)と MK で飲茶」とのメッセージが添えられていた。そしてメンバ全員がそれぞれのツイートにファボを送る。それが終わった後、MK が「でさ、今度の企画本…」といい、この場にいるメンバ全員が関わっている次回イベント発行予定の同人誌について相談が始まる。

(2016 年 3 月 13 日 筆者のフィールドノーツより)



図 33 実際に筆者が Twitter に挙げた飲茶の写真

上記の二つの事例のように、アフターという対面状況においては、創作活動についても語り合うこともあり、お互いの創作方法や自身の作品観、解釈などを通してコミュニケーションが図られる。中には、今後の連絡用に電話番号や LINE ID の交換も行われるが、これらのコミュニケーションは全てペンネームという匿名の元に行われており、本名などを聞かれることは全くといっていいほどない。つまり、腐女子の同人作家間のコミュニケーションでは、「どこの誰か」という、現実の属性に紐づけられた情報が必要とされないコミュニケーションがなされているのである。また、日々別々の生活を送っている彼女たちにとって、Twitter でのつぶやきは生存確認や近況報告の意味合いも強く、RT やいいねボタンの使用が見られなくても、親しい同人作家同士はお互いの動向を

常に Twitter でチェックし合っている。そして、離れている間のお互いの状態を推し量り、コメントを送ったり、食事に誘ったり、「遊んでないで新刊の原稿作業をしろ」と促したりする。

【即売会当日：アフター後】

アフターが終了すると、多くの場合はそこで解散となる。ただ、解散後も彼女たちは仮想空間でさらに集まって会話を続けている。その多くは「お疲れ様」「楽しかったよ」などのいたわりや、アフターで話したこと、新作同人誌の感想などである。それらのコメントは別れた直後から数日までの間でなされ、そのほとんどが Twitter 上でなされるため、コミュニティメンバは、誰と誰がアフターに参加し、どのような会話がなされたのかについて推察することができるとともに、メンバ間の親密度を推し量ることができる。

そしてコミックマーケット終了後の約一ヶ月後には、半年後に開催されるコミックマーケットの申し込み締め切りがあるため、参加予定者はまた申し込みとスケジュールの調整を始めるのである。

このように、スケジュールの調整から始まり、イベントへの申し込み、作品の執筆、同人誌の売買、挨拶回り、アフター、アフター後のメッセージのやりとりまでの一連の流れを通して、参加者にとっての即売会(コミックマーケット)は終わりを迎える。しかし、これは次の即売会へのスタートであり、彼女たちはまた次のイベントに向けてスケジュールを組み、原稿に追われることになる。そしてこれは彼女たちが即売会への参加をやめるまで続けられる。

上記で見てきたように、彼女たちのイベント参加は半年前から始まり、原稿作成などによって生活が参加イベントという軸によって調整され、拘束される。特に日中時間が取れない社会人や学生にとっては、帰宅後の数時間が執筆できる唯一の作業時間となるため、ある程度時間への融通がきく同人作家と比べると、よりスケジュール設定をシビアに立てなければならない。つまり、申し込みをしたイベントで新刊を出すことが同人作家にとって至上命題となっているのである。この、即売会で新刊を出すことについては、コミックマーケット準備会も Twitter の公式アカウント上で以下のように呼びかけている(図 34)。

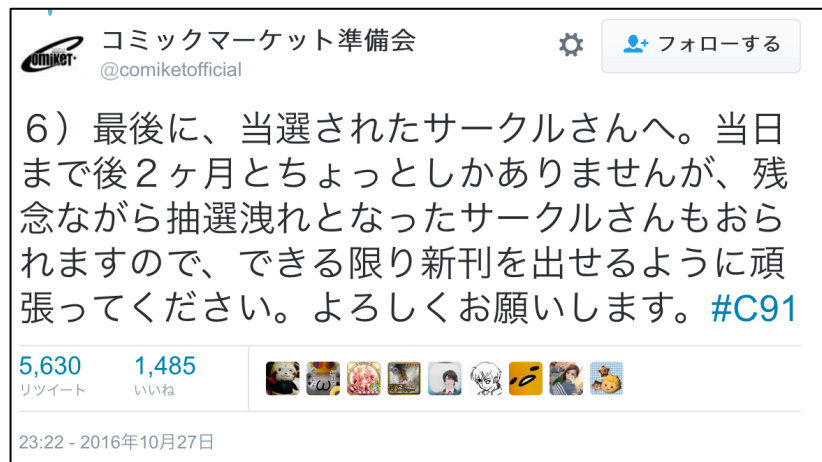


図 34 コミックマーケット準備会による新刊発行の促し(2016. 10. 27)

もちろん、新作を発表しなくても(発行が間に合わなくても)在庫のみでの即売会参加も可能だが、イベント参加の際に新刊が一冊もない状態は同人作家の文化では暗黙的に避けるべき行為とされているため、同人作家である彼女たちは忙しい日常の中からわずかな時間をやりくりして原稿執筆の時間を確保するのである。つまり、二次創作を行う同人作家たちの原稿執筆や様々な実践は、即売会への参加というアクターを軸に構成されているのである。

3.10 現実空間と仮想空間とが重なった活動

前節まで彼女たちの活動をあえて現実空間と仮想空間とに分けて記述してきた。しかしながら本論の各所で書き記しているように、彼女たちの活動に対して、現実空間のみの、仮想空間のみの、という分け方は不可能である。この点について説明するために、さらに彼女らのコミュニケーション及び創作方法、そして事象に対する独特の捉え方について、上記で示した事象をもとに記述していく。

3.10.1 匿名的コミュニケーションと流動的關係

これまで見てきたように、彼女たちの間で交わされるコミュニケーションにおいては、ほぼ全ての同人活動を行う腐女子がペンネームやハンドルネームを使い、匿名の個

人として振る舞っている。それと合わせて、彼女らのコミュニティにおいては、「個人の属性に関する事柄については、触れてはならない」という暗黙のルールがある⁷⁸。ここで個人の属性とは、本名、年齢、恋人の有無、未既婚、職業、出身地、学歴など、腐女子の実生活に関わる属性のことを指す。それは、仮想空間を離れた現実空間においても同様である。彼女たち自身(コミュニティ)を繋げているものは、年齢や職業などの現実の肉体に付与された属性ではなく、「どのカップリングが好きか」という、その一点のみであり、その関係性は自身の属性を伏せた形での匿名的なつながりによって形成されていく。このような仮想空間上で形成された関係性は挨拶回りという対面的な場面で再現される。彼女たちは挨拶回りの際、自身のサークル名とペンネームを名乗るが、多くの場合自身の紹介に関してはそれだけで、その場で交わされる会話は、自身等の属しているジャンルやカップリングについてである。対面上の会話において、自身の作品に対する意見は話されても、自身の属性に関するプライベートな事柄は極端に少なく、何度もインターネット上や同人誌即売会などでやり取りをするような親しい間柄であっても、どこに住んでいるのか、本名は何かということは一切知らないことが多い。知っているのは、ペンネームと好きなカップリング、その作品内容である。

このように、オンライン上での関係性は、オフ会やイベントでの実際に顔を合わせる挨拶回りを通じて、コミュニティ成員の関係の再認識がなされる。挨拶回りを受けた同人作家は、自身のウェブサイトや Twitter などで挨拶や差し入れの御礼を述べたり、直接コメントをメール(DM)で返信したりする。また、ウェブサイトを開設していたり、Pixiv などに作品をアップロードしていたり、Twitter などでやり取りがあれば、「サイトに行かせていただいています」「Pixiv の作品を見ました」「Twitter でお世話になっています」とも言われるだろう。そして、インターネット上で知り合った同人作家とも直接会話を交わして関係を深めることができる可能性もある。つまり、同人誌即売会は単なる売買の場ではなく、仮想空間上で形成されたコミュニティ内の人間関係を深化させる役割を担っているのである。

ただし、ここで築かれる関係は極めて流動的なものであり、相手の興味関心が他の作品(ジャンル)やカップリングに移ると、今まで築かれ強化させてきた関係そのものがなくなる場合もある。この時、ホームページの LINK ページ(Bookmark)からはリンクが切れ、Twitter でもこれまでなされてきたフォロー/フォロワー関係が解消されることも

⁷⁸ もちろん完全に禁止されているわけではない。親密度が高い関係性の中ではプレゼントなどを送り合ったりすることもあるため、お互いの住所と本名を教えあう場合もある。しかし、それがニックネームなど、コミュニティ内でのやりとりに利用されることは(差し入れなどを除き)ほぼない。

多い。しかし、このような関係性は彼女たちの間では日常茶飯事であり、それに対して彼女たちの人間関係に対する心の持ち様もニュートラルな状態となっている。以下、事例を示す。

Kさん(2008年当時23歳)は、アルバイトをしながら京都の実家で暮らしている女性である。今は実家の工務店を手伝いつつ、近所にある工場で派遣のアルバイトをしているという。Kさんがコミックマーケットにサークル参加することだったので、挨拶回りをする予定なのかと尋ねると、以下のような発言が返ってきた。

K 挨拶回りは行かない…。

筆者 何で?友達のところは?サイトとかによく来てくれる別のサークルの人は?

K みんな大概やめて行って…。

筆者 やめて行って…て?

K ジャンルをやめていったり、連絡取らなくなったり…。

筆者 メールは出さないの?相手が次のジャンルに移っても…。

K 私は基本的に淡白だから…。メールするときも、やめてもすぐに[関係を]切れるように、相手とのちょうどいい距離を初めから探しているんだ…。

(2008年8月13日 筆者のフィールドノートより)

Kさんの言明からは、自身の属しているコミュニティ内で仲間を作る際には、相手がコミュニティを離れても関係が続くような長期的な関係性は初めから志向しておらず、むしろ相手や自身が現在のコミュニティを将来離れるだろうことを前提として期間限定的な関係を築こうとしていることが読み取れる。腐女子の関係は同コミュニティに属している間は維持できるということを前提として形成されるものであるため、自身が属していたコミュニティを離れ、再び新しいコミュニティに所属する場合も、以前の仲間とは関係が切れてしまっているので、仲間探しを一からはじめなければならない。例えば大阪在住の既婚者女性で、声優の仕事しながら同人活動を行なっているWさん(当時30歳代)は、当時同人活動に復帰したばかりであった。そんなとき筆者と知り合い、同人作家のネットワークができたことで、「一人寂しくしていたところ、仲良くしていただけて心が休まりました」とメッセージを送っている(2012年10月9日私信より)。Wさんは、Wさんの友人が結婚を機に「オタク活動」をやめてしまったこと、一度コミュニティを離れてしまうと戻るきっかけがなかなか掴めないこと、さらにまた一から関係を作らなければならないという煩わしさから、一時期同人誌の作り手から、同人誌などは作らず読む

ことだけに専念する「読み専」になってしまったと語った。

このような腐女子のコミュニティに見られる緩やかな紐帯で結ばれたコミュニティは、匿名的かつ流動的で、成員の時々の嗜好によってその都度コミュニティ内の関係性やメンバ数などが変化していくという極めて可変的な特性を持っているのである。

3.10.2 肯定的なコミュニケーション

上記で見てきたような、匿名的で流動性の高いコミュニティ内では、「人の属性に関する事柄については、触れてはならない」というルールと並び、「他者の解釈について否定してはならない」というルールの順守が暗黙のうちに求められている。中島[1998]が挙げたように、二次創作を行っている腐女子コミュニティ内では、提示された作品に対して批判や講評などは行われない。どのような技術レベルのものであっても、つながりあった誰かが肯定的な意見を投げかける。この肯定的なコミュニケーションによって維持されるコミュニティのシステムは、「立場の平等化」と「解釈への相対主義的関与」という二点によって安定化が図られている。立場の平等化とは、コミュニティメンバには立場としての優劣はなく、皆が一表現者であり仲間であるという意識である。解釈への相対主義的立ち位置とは、コミュニティ内においてどのような解釈がなされようともそれを否定しないという態度である⁷⁹。このような規範は、二次創作交流の基盤となっているコミックマーケット準備会によって明文化されており、コミックマーケットに参加する際はその遵守が求められている。

コミケットにおける「参加者」

コミケットに「お客様」はいません。コミケットという場において表現を行うサークル・コスプレ・企業参加者、そのその表現を求めて場に集う一般参加者、運営の中心となるスタッフの全員が、対等な立場の「参加者」としてコミケットを取り行います。

⁷⁹ しかしながら、コミュニティ内で発表される解釈が全てメンバに肯定的に受け入れられるわけではない。そのため、評価の場に投げ込まれた作品に対して否定的な感想を持った場合は、無視をするやコメントをしないなどの方法がとられており、作品を投げ込んだ側もその実践を理解している。

「場」としてのコミケット

コミケットは表現の可能性を広げるための自由な「場」として、自らを規定します。それは、参加の意思を持つ全ての人々と、全ての表現を受け入れていくことを意味しています。

コミックマーケット準備会によって明文化されているこれらの宣誓とその意識はコミックマーケット外においても各コミュニティ内で学習され、実践されている。コミックマーケットは二次創作同人誌市場を草創期から支え続けている数少ない場であり、二次創作を行う人々の指針として位置している。そこでは明確に創作者と非創作者、スタッフに至るまで全てのメンバが対等だとされ、全ての表現が受け入れるということが示されている。そのため、二次創作界全体においても、この規範が当然のものとして無意識に踏襲されている。参与観察においては、創作者／非創作者問わず、何度も「我々ファンは…」という単語や「〇〇クラスタ」という言葉が繰り返され、常に「同じ原作を愛するという意味でみんな一ファン」という平等意識が再生産されていく状況が見られた。

また、表現についても同様であり、二次創作という枠組みにおいては、規制のない自由な表現が可能となっている。しかしその表現の中には、過度な性的描写や暴力表現なども含まれており、Pixivなどの投稿サイトでは投稿する際にレイティングを設定するよう求められるようになってきている。ただ、それは未成年への対応であり、18歳以上のユーザは望みさえすれば無条件にそれらのイラストや漫画が閲覧可能である。つまり、二次創作界において、他者の表現への接触は自己責任となっている。そのため、どのような過激な描写があったとしても、それはその創作者の表現であって、「不快ならば見なければいい」という状態にある。逆に創作者にとっては、どのような表現であっても許される空間が確保されているからこそ、社会規範や性規範などの束縛に引きずられることなく自分の表現を自由に発表できるのである。ただ注意しなければならないのは、彼女たちの表現が著作権という知的財産権と関係を持つことで成り立っているということである。彼女たちは著作権元が二次創作を禁止しない限りにおいて、自由に表現・発表を行うことができるが、著作権元が二次創作に対して否定的な態度であれば、その情報は一気にコミュニティ内に拡散され、当該作品に対して二次創作をやめるように内部統制がなされる。このような著作権元の批判的態度による内部統制については、第3章で記述した二次創作界においてディズニーのコンテンツ群がそれに該当するだろう。

一見彼女たちのコミュニティは規制を持たない批判というブレーキのない無法地帯のように捉えられるが、実際は著作権や企業、出版社、印刷会社などの意向と言った外

部との関係の中でその表現方法や表現の可否(どこまで肯定していいのか)を決定している。そもそも、彼女たちの活動は、「二次創作はファン活動の範疇であり、著作権侵害には当たらない」という(現時点での) 出版社の判断によって創作行為が担保されているコミュニティなのであり、その枠組みでは外部の規範との間で衝突が発生しないように内部で調整が行われるのである。このような調整を通して、彼女たちは、自身のアイデンティティが傷つかず、自身の愛を自由に発表できる肯定の場を維持しているのである。

3.10.3 タブーとしての金銭的話題

上述したように、二次創作を行う腐女子コミュニティの中では、個人の属性は問われず、問うこと自体が暗黙のうちにタブー視されるとともに、肯定的なコミュニケーションを行うことで、どのような解釈を持っていたとしても許容され、「みんな一ファン」という個人間の平等性が維持されている。この、平等意識が根底にある腐女子コミュニティの中でタブー視されている最も避けられる話題は金銭的利益に関する事柄である。

同人作家は何らかの同人作品をイベントや同人作品を専門に扱うショップなどで売買しているが、コミュニティの中では、同人誌が何部売れたのか、どれだけ利益が出たのか、そもそも何部刷ったのかについては一切話題に上らない。それは気心の知れた者同士においても同様である。先ほども述べたように、彼女らは同人誌の売買について売り買いなどの言葉は使用せず、あえて頒布という言葉を使用する。彼女たちは、直接的な金銭の話題だけではなく、金銭的利益が想像できるような事項にも敏感である。実際に筆者も(あえて)何度かコミュニティ内で売り上げや発行部数について話題をふったところ、先ほどまで活発に会話をしていたメンバが一様に口をつぐむという状況に幾度も遭遇した。

しかしながら、二次創作活動(特に同人誌製作)を分析対象とする場合、金銭の問題を抜きにしては語れない。アナログでのマンガやイラストなどの作品制作には、G ペンなどの付けペン、筆ペン、インクや墨汁、定規、消しゴム、原稿用紙、トーン、トレース台など、その都度様々な道具が必要である。また、現在ではデジタル上で下描きから着色までの全ての作業が可能のため、パソコンとタブレットペンがあれば作品作成に必要な道具類にかかる出費を限りなく抑えることが出来るが、それでもパソコン、タブレット、描画ソフト、追加のトーンや背景などのデータ素材集などの購入が必要となっている。また、印刷費やイベントへの遠征費、宿泊費、アフターなどでの飲食費、差し入れ代など、さまざまな場面で金銭が必要となってくる。確かに、金銭の話題を持ち出す

ことは日本社会ではコミュニケーションの中で回避されがちな話題であるとともに、同人コミュニティ自体が能力主義で売上至上主義を排した非商業主義を建前として発展してきたからだと考えられるだろう。しかしながら、彼女たちの避け方は、そういった類のものではない。後述するが、金銭的な話題は彼女たちにとって、自身の状態を暴露されることへの恐怖に繋がっている。

例えば同人誌の印刷部数を事例として説明しよう。先ほども述べたように、同人作家にとって在庫コントロールは重要な問題である。印刷所へ冊子印刷の依頼を行う際、何部依頼するのかという発行部数をまず決定しなければならない。少ロットの 30 部にするのか、1000 部にするのか。仮に弱小サークルが 1000 部印刷所に発注したとしよう。しかしながらコミックマーケットでの頒布状況を示したレポートからは、「21974 サークル中 50 冊未満を頒布のサークルが 6960 と 30%を越えている。これはコミケットが小さく多様な創作グループが集まる場であることもまた意味している。総頒布数に占める割合では、頒布数 1000 冊未満のサークルが全体の約 6 割を占めており、残り 4 割の頒布数は 1000 冊以上頒布している人気サークルによる寄与となろう。また、大半サークルが赤字覚悟で参加していることが、男女とも 60%を越えるサークルが赤字であることから見て取れる」[コミックマーケット準備会・コンテンツ研究会 2011 : 3]とされていることから考えると、自身のサークルが頒布数 50 冊未満サークルであった場合、仮に 1000 冊刷れば 950 冊以上の在庫を抱えてしまうことになる。そのため同人作家は新刊同人誌の印刷→頒布→在庫部数の確認→新刊同人誌の印刷→頒布→在庫部数の確認…という過程を繰り返しながら、自身にとって適切な印刷部数を学んでいくことになる。この過程の中で、頒布数による同人作家内のヒエラルキーを学び、自身が今どこに位置しているのか(どの程度作品を頒布できる力を持っていくのか)について自覚していくのである。つまり何部刷ったのかという質問は、「あなたは同人作家ヒエラルキーのどの位置に位置しているのですか?」ということを指し、作家自身の地位の暴露を促す質問となってしまうのである。売り上げについても同様のことが言え、その回答金額で大体の印刷部数がわかり、ヒエラルキーが明らかとなってしまう。同人誌は多くの場合 1 冊 500 円程度で売買される⁸⁰。例えば売り上げの金額が 10,000 円だった場合、頒布冊数は大体 20 冊と推定され、自身のヒエラルキーは弱小～(マイナなジャンルでの)中堅と判断されてしまう。このように、金銭的利益や部数の話題は、コミュニティ内

⁸⁰ 部数の売り上げを伸ばすためには、例えば一冊の販売単価を下げるのが考えられるが、彼女たちはみな揃った価格設定を行う。40 ページほどのものであれば 500 円前後、100 ページほどだと 1000 円前後といった具合に、大手も中堅もそれほどの差は発生していない。

でのヒエラルキーの暴露に繋がっている。そしてコミュニティ内でのヒエラルキーの暴露は、彼女たちのコミュニティの秩序を乱しかねない。さらに詳しくは後述するが、金銭的利益=売り上げの話題は、コミュニティ成員間の格差が露わになることで、成員間の均質的な関係が壊れるというリスクに繋がっているのである。

3.10.4 コミュニティにおける評価と報酬

上述したように、彼女たちは金銭的な情報を開示しない。では、彼女たちは一体何を評価し、何を報酬として得ているのだろうか。

彼女たちが新たに生み出した作品は、二次創作作品という形をなして、コミュニティ内に投入される。彼女たちの二次創作は、その中で原作の分析、解釈、再定義がなされているため彼女たちの中では、二次創作作品は単なるイラストや漫画、小説という意味だけではなく、二次創作者自身の既存作品に対する「解釈」、原作に対する新しい見方としての「新規性の提示」、つまり、一種の研究成果として捉えられている。そのため、同人誌作家の評価は主に発表された二次創作作品と関連付けて評価されるのである。これは、発表作品が作家の原作に対する解釈や新規性ととも、「愛」情を反映しているものと考えられているためである。

例えば、プロの漫画家であり同人誌も発行しているよしながふみと小説家の三浦しをんは対談の中で、同人誌について以下のような会話を交わしている。

よしなが　好きなものって、自分の心の深いところにあるものだったりするから、それについて話せるというのは、余計に喜びに繋がるんでしょうね。オタクな人は分析好きなので、好きなものについて分析した誰かとしゃべりたいネタはたくさんあると思うんですよ。でも、仲間が近くにいないと、発表のあてのない論文みたいなものを日々たくさん抱える羽目になるわけですね。マンガが描けると、「この二人がアヤシい」ってことだけでも作品が描けて論文発表できるんだけど(笑)。

三浦　同人誌はまさに論文発表の場ですね(笑)。

(よしながふみ編著,2007,「三浦しをん×よしながふみ(その2) やおい は男同士でなくてもいい」『あのひととここだけのおしゃべり』太田出版:165-166.より)

ここでの彼女らの言説には、同人誌が単なる一つの作品なのではなく、自身の原作に対する解釈を表現した「研究成果」であり、「論文」のようなものだという認識がよく表れている。また、作品が単なるモノではないという認識は、以下のような発言にも見られている。

Iさん 「ここ(同人誌)には魂を込めているので」

(2014年8月10日 フィールドノーツより)

このように、彼女たちはコミュニティ内では使い古された表現として(時に自虐的に)「魂を込めた」という発言を行うが、これは単なる比喻や洒落などではない。自身の解釈や愛情がたっぷり二次創作には込められているのである。では、二次創作を通してもたらされる評価と報酬とはどのようなものであるのだろうか。

先に述べたように、腐女子のコミュニティ内部においては、個人の属性ではなく、「どの作品が好きか」「どのカップリングが好きか」と言った個々人の嗜好によって、コミュニティが細分化されている。また、ネラ・ノッパ[2010]が示すように、完成した同人誌が同人誌即売会やインターネットを通じて様々な読者間で流通することで、同一の趣味嗜好によってコミュニティが形成されていく。つまり、発表される作品それ自体がどのコミュニティにおいての評価を求めているのかを示しているのである。つまり、二次創作者によって生み出される二次創作作品とは、自身の所属するコミュニティ内の人びとによって描／書かれ、コミュニティの内部でのみ流通・消費されることを前提として新たに(次々と)創造される作品なのである。そのため作品に対する評価は、ほとんどの場合、同ジャンルに所属している人びとのみによってなされる。

以下では、具体的にどのように評価と報酬がコミュニティ内でもたらされるのかを見ることとする。

例えば、ある腐女子が二次創作作品をウェブ上に発表するところだとしよう。インターネット上でつながっている二次創作のコミュニティでは、査読や検閲などのシステムがなく自由に自身の表現を発表できるため⁸¹、作品はウェブ上で一気に多くのコミュニティ成員に広く認知され、評価されることになる。そこで多くの成員に評価された作品は、リツイートや「いいね」などの可視化された評価がなされたり、別の成員によって設定やビジュアルを引用されるなど、別の作家の作品に影響を与えていく(例えば、ある同人

⁸¹ あまりにも公序良俗に反するものが Twitter や Pixiv に投稿された場合は、「通報」されることで作品は削除されるが、公開する段階では検閲などはないため、自由な作品発表がなされている。

誌作家が「このキャラクタ2名は同棲している」という設定を付け足したところ、「同棲」という設定がコミュニティ内に高く評価され、様々な同人作家がキャラクタ二名の同棲設定を描き始める様な状況である)。その際、引用元として設定を作り上げた作家の名前やホームページの URL などが併記され、作家への尊敬の念が可視化される。そして、コミュニティ内で評価された作家は、他の作家から「ゲスト原稿」を依頼されたり、「アンソロジー参加」といった自身の解釈発表の場が開かれ、注目を浴びる機会が拡大する。アンソロジーは多くの作家が参加しているため、これまで自身のことを知らなかったコミュニティ会員に対してアピールできる貴重な場である。そして、そこでまた新しい会員に評価されれば、さらに認知度を上げることが出来る。認知度が上がれば、コミュニティ内部だけではなく、別のコミュニティや一般商業誌の関係者の目にもとまる可能性もある(例えば2章の最初に記述した筆者のように)。つまり、コミュニティ内における認知が進めば進むほど、作品が評価される場が広がり、「地位」や「名誉」を得る機会が増大することを意味している。つまり、コミュニティ内における認知度の高まりは、作品が評価される場(人的ネットワーク)を広げ、「地位」や「名誉」を得る機会を増大させることを意味しているのである。(図 35)

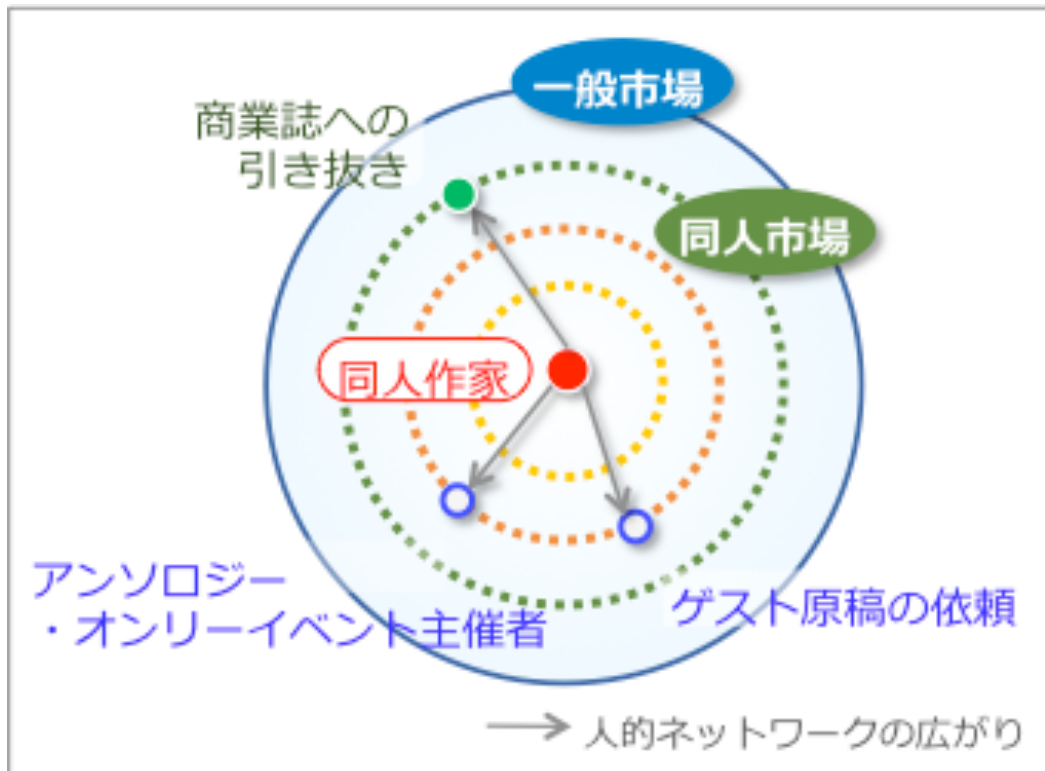


図 35 人的ネットワークの広がりによる解釈発表の場の拡大

属しているコミュニティ内での認知度が上がれば上がるほどコミュニティ内のみならず、一般商業誌の関係者の目にもとまる可能性もあるという点は、金田も示しているように、人気や技術といった文化資本が「(ひとにぎりの恵まれた人だけではあるが)経済資本、ひいてはプロのクリエイターという職業的地位へと転化する可能性をも」っているのである[金田 2007:183]。

では反対に、評価されない、もしくは批判させるものとはどのようなものを指すのだろうか。それは、すでにコミュニティ内で発表された他者の作品と同じ絵柄やセリフを使って自身の作品を発表した場合である。インタビューでは、既存の同人作品と「ネタ」が重なることへ危機感が聞かれた。

「大手とネタがかぶるのは怖いんだよね。大手の人がって言うよりそのファンの方が…」

「だからかぶるだろうなってネタはあえて避けるよね。サイトとか全部チェックするのは無理なんだけど、それでもかぶるのはまずいからさ」

(2011年8月12日インタビューより)

彼女たちが行なっている創作行為は、そもそも既存の原作からキャラクタや設定などを持ち込んで作られた「二次」の創作ではあるが、その作品発表の場で求められるのは、実はオリジナリティ(新規性)である。彼女たちのコミュニティでは、「かぶらないネタ」、「新しい解釈」というものが意味を持っている。そのため設定などの引用は認められても他者の絵などを下敷きにして自身の作品をトレスすることは認められない。トレスとは元となる絵の上に紙を置き、その上から線をなぞる(トレースする)行為であり、現在では多くの場合、プロの作家や別の同人作家の絵をパソコンなどに取り込み、画像作製ソフトでその絵を下書きに線を写し取ることである。トレスという手法自体に問題はない⁸²。また、引用元を出来上がった作品などに「トレス OK」などのコメントを記載すれば問題ない。しかし、引用元の記載なく自身が描いたもののように取り扱くと、トレスを行った作家は徹底的にコミュニティ内外から糾弾され、非難される。トレスという行為は、さながら学問領域における剽窃行為に相当する行為なのである。

マンガ同人の市場は、決して技術力だけで決まらないのが特徴的である。技術がな

⁸² 以前から描写技術の上達法として、憧れの作家の絵を何度もなぞるというものがある。

くても、作品に対するオリジナルな表現や解釈、アイデアによって人気を博する同人作家もいる。さらに言ってしまうえば、コミュニティの評価軸自体が常に流動的であり、一時期大手になったとしても、例えば、「流行りの絵柄」「流行りの解釈」「流行りのカップリング」などの変化によって、その序列は変化してしまう。つまり、その時々コミュニティ内における流動的な評価に合致し、コミュニティ内で多くの認知を得ることができている一部の作家が「大手」とよばれるのである。

このような一連の評価プロセスを経ることで、腐女子は自身の知識(解釈)を広くコミュニティ内に提示し、多くの認知を得ることが出来る。ここでわかるのは、コミュニティ内で評価される為には、コミュニティ内部でどれだけ評価される場を持つことが出来るのか、評価される人間関係を構築することが出来るのかという、コミュニティ内でのネットワーク形成がなによりも重要となっていると言える。この点においてインターネットは腐女子に評価の場を与えるのに最適のツールであると言え、腐女子自身もその利点を十分に認識し、利用している。例えば、二次創作活動を行う腐女子の多くは、Twitterアカウントや自身のウェブサイトを持ち、頻繁にメンバ間でコミュニケーションを行って結びつくことで、コミュニティにおけるネットワークを作る。そして、コミックマーケットなどのイベントで挨拶回りやアフターを行うことで、既存の人的ネットワークを深化させ、強化させていく。このような仮想空間と現実空間をまたがった関係維持・形成によって、彼女たちは自身のネットワークを形成・拡大させ、彼女たちは自身の解釈に対する発表と評価の場を確保するという戦略を取っているのである。

以上でみてきたように、コミュニティにおける他者からの評価・認知は、彼女たちにとっての報酬でもあるが、その評価軸は、その時々コミュニティ成員の流動的な嗜好によって決定されるものであることが明らかとなった。さらに、このような評価が行われ序列が成立するのは、属しているジャンルが一定の人気を保っていられる間だけである。多くの場合、コミュニティの規模は、市場での人気度と強相関している。近年で言えば、『進撃の巨人』や『おそ松さん』、『名探偵コナン』や『ユーリ!!! on Ice』と言った人気コンテンツの出現と衰退とともに、PixivやTwitterなどに投稿される二次創作作品数は増減している。

3.10.5 評価される「愛」

前節において、コミュニティでは同人誌という作品を通して、二次創作者／同人作家の評価が決定され、人的ネットワークの拡大によって評価の場も広がっていくことについて述べた。では、解釈評価の場において評価を下す彼女らはどのような評価軸から、

作品を見ているのだろうか。

2章で挙げたように、金田[2007]は、マンガ同人誌の市場は「愛」「人気」「技術」と言った複数の文化資本によって序列づけられるとしている。確かに、「人気」および「技術」はある程度客観的に可視化できるものである。だが、「愛」は他者から評価可能なカタチで提示出来るものなのだろうか。

上記の点について、腐女子であり二次創作者である筆者(腐女子ネイティブ)と担当教官である伊藤(非腐女子ネイティブ)の間で、作品やキャラクターに対する「愛」をどのように測るのかという議論がなされた際、以下のような論点が提示された。

- すべてのアマチュア同人作家が「愛」ゆえに書いているので、「愛」があることは所与ではないか。そもそも「愛」をどう他者から評価するのか。
- 作品そのものからどのように「愛」を読み取るのか、「愛」は作品の外、たとえば Twitter や SNS などの周辺情報などを鑑みて、「愛」があると判断しているだけではないか。
- 「愛」が強くないと良い作品でないという、流布した言説があるために、「愛」があると表明しなければならぬだけではないのか。
- 人気のある作品、商業的に成功した(売れた)作品が、後付け的な説明として、人気が出て売れたのは「愛」が強かったからなのだと語られるだけなのではないか。

それに対して、表現された作品だけではなく、作者自身が日頃どれだけ Twitter やブログで作品やキャラクターに対して解釈を行い、「愛」を語っているのかといった周辺情報も含めた総合的な判断として「愛」を読み取るのだ、というのが腐女子ネイティブである筆者の回答である。では、他の腐女子ネイティブたちはどのように考えているだろうか。筆者が所属しているコミュニティメンバに対して「他の同人作家に対して、特定のキャラクターに対してこの人は愛がある／ない」という判断はどのようにしているのか、と Twitter で問いかけた際、腐女子のフォロワーから以下のようなメッセージが返ってきた。

スーパー受様攻様のテンプレ⁸³に当てはめていない、は鉄板ですかね。好きすぎて涙出ると言っている人が pixiv での流行り設定に即乗っていたり(己の承認欲求最優先に見える)、それもうオリジナルでやれよって思えたりしたら(ママゴト化ないし代理行為)愛あるとは言いたくは…[ない]。

(2014年8月25日 私信)

こちらが確実に愛を「測れる」のはその方の行為や見える形としての作品に対してなので、そこにギャップがあると[、]愛とは?となりますねえ。

(2014年8月26日 私信)

つまり、同人作家が「愛している」といっているそのキャラクタであるからこそ生まれるストーリーを作る(キャラクタを解釈している)場合、その同人作家のキャラクタへの愛を感じるが、そのキャラクタでしか生まれ得ないストーリーではなく、どんなキャラクタでもストーリーが作れてしまうようなストーリーを表現する同人作家に対しては、キャラクタや原作に対して「愛[が]あるとは言いたくは」ないのであり、中にはそのような者に対して激しい憤りを感じている者もいる。

N くん(一次作品のキャラクタ名)は女の子っぽいけど、ちゃんとコーヒーを飲もうと頑張っていたりして男の子しようって頑張っているのに、[同人誌の中で N くんにはパフェ食べさせてあま〜いとか言わせてるのを見ると、ほんと腹たつ。別にその話 N くんじゃなくても良くない?って思う。

(2016年8月12日 フィールドノーツより)

また、特定のキャラクタを好きだと言っておきながら、人気欲しくて(承認要求を満たしたくて)流行の設定に軽々しく乗るような場合にも、愛を感じないとしている者もい

⁸³ スーパー受様攻様とは、「受け」「攻め」のそれぞれ要素を存分に盛り込んだキャラクタ設定のことを言う。極端に言えば、「スーパー受様」は、ジェンダー的な女性要素を多く含んでおり、「女顔」「華奢」「家事が得意」などが上げられる。「スーパー攻様」では、ジェンダー的な男性要素を多く含んでおり、「ハンサム」「力が強い」「仕事で成功している」などが上げられる。スーパー攻め様は「スパダリ(スーパーダーリン)」とも呼ばれている。この点については、男性同性愛フィクションがそもそも女性向けに描かれる作品であり、女性である読者を惹き付けるための設定として「受け」と「攻め」のキャラクタが極端に対称的に描かれる傾向にある。

る。

私[、]クール単位[、]流行り単位⁸⁴で愛を叫ぶ対象[を]変えてる人には、今のこの子への愛も所詮 1クール…って最初から見ちゃいますわ。

(2014年8月27日 私信)

見てきたように、彼女たちは原作やキャラクタが好きだから二次創作作品を作り、結果としてコミュニティ成員に認知されるのではなく、認知されること自体を目的として二次創作作品を行うものに対しては極めて否定的である⁸⁵。また、「作家自身が『愛がある』と言うのならばその愛を疑わない(2014年8月25日 私信)」という意見や、「毎日好きと発言しているかどうか」、「愛がある／ないの評価は評価者自身の中にあり、評価者自身のキャラクタへの愛の定義と、被評価者の「愛」の提示方法とが合致する／しないによって評価する(2014年8月25日 私信)」という意見も出てきた。

このように、腐女子コミュニティ内における「愛」の評価は、二次創作者によって生み出された作品とTwitterやウェブサイトでの作品やキャラクタに関する発言などによって複合的に評価される。彼女らの言明にもあるように、彼女たちは「好きすぎて涙が出る」や「毎日好きと発言している」といった作家のつぶやきを日々確認している。そこから、作家がどのようにキャラクタを解釈し、愛しているのかを確認するのである。その結果、特定のキャラクタが「好きすぎて涙が出る」と呟いているのにも関わらず、作品にはその愛が反映されていない(むしろ、ないがしろにしている)二次創作者に関しては、「愛がない」という評価を下すのである。

例えば参与観察中、コミュニティ内で人気を集めていた同人作家が、実は原作自体を読んでいなかったということが発覚し、コミュニティ内で強いバッシングを受けたという話も聞かれた。その際、これまで彼女とつながりを持っていたコミュニティ成員は、彼女の本に対して不買活動を行ったのだという。この事例は、作品自体に人気があったとし

⁸⁴ クール単位とは、1クール3ヶ月のことを指し、これは、アニメの放送が一作品約3ヶ月で終了することからきている。また、流行単位とは、ある特定のジャンルがコミュニティ内で流行している間の期間を指す。つまり、Nさんの言明は、アニメが放映している間、コミュニティの中でその作品が流行っている間だけ作品に対して「愛」を表現し、アニメや流行が変われば、いままで「愛」を語っていた作品から、次のアニメや流行の作品に軽々と乗り換えるような作家を見ると、作家の発言する「愛」について懐疑的になるということである。

⁸⁵ 例えば人気の旬ジャンル頻繁にを渡り歩く者に対しては、そのジャンルを食い荒らして去っていくという意味から「イナゴ」「ジプシー」と呼ばれ、軽蔑の対象となる。

でも、作者の愛がなければコミュニティ内では評価されないこと、そして、その評価が作品と作者の愛とのワンセットでなされることを示している。

3.10.6 「愛」の具体化としての二次創作

これまでの事例から、二次創作を行う腐女子たちが、インターネットなどのメディアを通してコミュニケーションを行い、「愛」を一つの評価軸として評価を行っていることが明らかとなった。また、彼女たちが仮想空間と現実空間をつなげ合わせることで彼女たちが解釈の発表・評価の場としてのコミュニティを形成・維持していくための実践を行っていることが明らかとなった。さらに、彼女たちのコミュニケーションと二次創作の創作環境は情報通信機器に支えられており、彼女らがコミュニケーションツールとして選択するメディアの変化によって、彼女たちのコミュニケーション自体が変化してきたことはこれまでみてきた通りである。では、このようなメディアによる変化は彼女らの創作活動や「愛」の表出に、どのような変化をもたらしたのだろうか。ここでも、再び H さんの語りを中心にみていきたい。H さんの変化は、メディア利用の変遷と平行である。彼女の創作経験には、インターネットが普及する以前、普及後のホームページ全盛期、Pixiv や Twitter などの SNS の登場など、様々な情報通信環境の変化が含まれている。彼女はすべての期間を二次創作者として経験している。そのため、彼女の変化を「インターネット利用前」「ホームページ期」「Twitter 期」の 3 つの期間に分類し見ていくことで、「愛」という評価軸を意識しながら作られる作品がどのように想像／創造されていくのかについて、H さんの経験を通して具体的にみていきたい。

【インターネット利用前】

H さんが本格的な二次創作活動を始めたのは、彼女が高校生になってからである。その頃は、自身の経験や自身の接した(読んだり観たりした)コンテンツの内容などから、作品のアイデアを発想していたのだという。そして、生み出されたアイデアは、萌え語り出来る相手が不在だったことから、携帯電話のメモ機能やプロット⁸⁶専用のノートなどに書きとめ、自身の中にのみ留めておく形となっていたのだという。

自身が同人誌を作ったり作品を公表したりという意味での二次創作活動を

⁸⁶ プロットとは、物語作成における要約や筋のことを指す。

始めたのが高校時代で、その頃のことになります。その頃は自分の経験談や、読んだ本、接したエンターテインメント(小説音楽漫画テレビ番組)から、考えたこと思ったこと等をそのまま二次創作に反映させていたと記憶しています。

特にミスフル——Mr.FULLSWING⁸⁷から二次創作活動を始めたのですが、これは同世代の面々の話だったので、反映させやすかった。どんな授業を受けているのか、どんな日常を過ごしているのか、自分の生活の範囲と延長上で考えて創作していました。

また、この時期9.11からイラク戦争等[があり]、世の中の情勢が目まぐるしく動く中で、厭が応でも感情が動かされていたというのもあるかなと。携帯のメモ帳に日記じゃないですけど思ったことをポエム調にして書いて、それを元に話を練ったり。今にして思えば一人 Twitter ですね、これ。

(ちなみにネタ出しはプロットノートに書いていましたし、これ今でも残っています……。今は手帳に書くようになっています)。

部活も漫研でしたけど、その中でいわゆる萌え話等はしませんでした。その頃はテニプリ⁸⁸やナルト⁸⁹の方が人気だったので……。なので、黙々自分の中で考えて出して、でしたね。

(2014年10月26日 インタビューより)

このような、作品のアイデアを自身の経験と知識から生み出すのは、二次創作だけでなく、創作活動全般で広くみられる。作品アイデアの生み出し方については、他の同人誌作家からは、「SNS をやるまでは原作の場면을深読みして妄想を広げる方針」や「日常のちょっとしたネタから」または「雑誌・新聞ネタから」など、原作を深読みや自身の知り得た知識と原作をつなげることでアイデアを生み出していたとの意見が聞かれた。彼女たちの創作とは、完全なオリジナル作品を産み出すのではなく、既にある原作のキャラクタや設定を引き継いで行う。そのため、彼女たちは創作活動において、なによりも原作で提示された情報を重要視する⁹⁰。そして原作の内容を第一としつつも

⁸⁷ 週刊少年ジャンプで2001年から2006年まで連載されていた漫画作品のこと。鈴木信也著。

⁸⁸ 週刊少年ジャンプ(1999～2008)、ジャンプ SQ(2009～)で連載されている『テニスの王子様』(許斐剛著)のこと。

⁸⁹ 週刊少年ジャンプ(1999～2014)で連載されていた『NARUTO』(岸本斉史著)のこと。

⁹⁰ 例えば週刊誌の発売によって、自身の好む作品の最新話が掲載された日は、1日

行われる原作の深読みこそ、彼女たちの活動の根底にあるものである。

H さんの語りにも見られるように、彼女たちのアイデアと創作は単に原作の情報のみで成り立っているわけではない。彼女たちを取り巻く様々な情報(身近な出来事、ニュース、政治的变化)との組み合わせによって形成されている。また、それは学術的な知見も含んでいる。つまり、彼女たちの創作過程とは、まず、原作を読み、手元にある知識・経験を材料としてその内容を理解し、自身の解釈の枠組みの中に組み込んで再構築するという形をとる。この実践からは一種のブリコラージュの様相が見られる。事実、彼女たちの多くは自身らが手に入れた知識を貪欲に結び合わせ作品に反映させていく。これは、大学進学後の H さんにもよく表れている。

H さんは高校卒業後東京の大学に進学し、心理学部に進んだ。この頃の創作活動について、彼女は以下のように振り返っている。

二次創作のアイデア出しは高校生の時と変わらないです。ただ、大学というより専門分野にフィットした学びの場で得た情報や知識、考え方を自分の頭にインプットするがてら二次創作としてアウトプットしていたところがありますね。この頃は銀魂⁹¹や魔法陣⁹²、そしてネウロ⁹³といった、作品の中に生死が関わってくる作品の二次創作をしていたこともあって、描きたいことと学んでいたことを繋げやすかった。

併せてこの頃にバイトをするようになって(高校時代夏冬の郵便局バイトだけで十分だった)、音楽アルバムを購入したり、写真展に行くようになったり、大学での講義や学業も含めて、日常+αの知識や世界に触れてそれを二次創作のアイデアとしていました。二次創作のためというわけではなかったのですが、より多様な刺激を取り込もうとする指向性が強められた時期です。刺激の増加によりアイデアの質と量が変化したって感じです。

(2014年10月26日 インタビューより)

彼女の言にもあるように、彼女はアカデミックの知識と自身の解釈をつなげ、

中その内容の深読み(解釈)が Twitter 上で行われる。

⁹¹ 『週刊少年ジャンプ』(集英社)にて2004年から連載されている、空知英秋による漫画作品のこと。

⁹² 『週刊少年ジャンプ』(集英社)にて2004年から2008年まで連載されていた、『ムヒョとロージーの魔法陣相談事務所』(西義之 著)のこと。

⁹³ 『週刊少年ジャンプ』(集英社)にて2005年から2009年まで連載されていた、『魔人探偵脳噛ネウロ』(松井優征 著)のこと。

二次創作のアイデアとして作品に落とし込んで行っている。このような実践は、幾多もの情報が集まるインターネットの利用開始とともに、どのように変化したのだろうか。

【ホームページ期】

彼女は大学入学後に自身のホームページを立ち上げる。創作活動については、高校生の時と同様に、原作を深読みし、アイデアを書きとめ、同人誌という形で発表していた。しかし、ウェブサイトを持つことが同人誌作家のステイタスとなってきた頃から、Hさんは自身のアイデアについて、他の腐女子を意識するようになっていったという。

自分のPC持って、サイトを始めて、アイデア出し自体には影響がありませんでしたけど、二次創作として作品にする上で他の方とのネタ被りは少しばかり意識していましたし、その影響もあって本にするよりまずサイトにネタだけでもあげておこう、というような「ツバをつける」感覚は強まったと思います。また、サイトを始めて以降、アイデア出しよりは他のサイト管理人さんや同じCP(カップリング)の方との交流を意識するようになったかなーと。あと、たくさん更新されていると自分も頑張ろう、もっと作品出そうっていう気になった。これも交流意識して発奮だったのかなと今にして思いますけど(作品ないことには話しかけられない、いわば「名刺がない」状態なので)、触発されたことは確かです。

(2014年10月26日 インタビューより)

Hさんはアイデア出しとしてのホームページを立ち上げることで、他のコミュニティメンバーとの交流を強く意識するようになった。そして、他者と交流することで、他の人と作品の「ネタが被らないように」という意識を強くしていく。しかし同時に、他者からの反応については以下のように語っている。

サイトを作成し作品を展示するようになりましたけど、見てくださる方との直接的な交流はほとんど考えませんでしたね。BBSとかは反応ないのが怖くて端から置かなかっただすし。反応ないのが自分以外の目にも触れますし。

(2014年10月26日 インタビューより)

彼女は同人誌活動を行ううちに、コミュニティ内でのヒエラルキーやつながりが不特定多数のメンバに可視化されてしまうことを恐れていく。筆者はこの頃に H さんと出会っているのだが、当時彼女とのコミュニケーションは「Web 拍手」という、コメント機能が他のメンバに不可視になっているツールを利用して、彼女とコミュニケーションをとっていたと記憶している。

H さんのように他者からの反応といったようなコミュニケーションに消極的な同人作家がいる一方で、ホームページ上に BBS や掲示板を持ち、積極的にサイトの訪問者とコミュニケーションを行っている同人誌作家もいた。例えば「お絵描きチャット」という FLASH ツールを使い、「〇月〇日の〇時に絵茶⁹⁴をします」という告知をサイト内で行い、その瞬間に集った仲間と交流を楽しむという場面が、インターネット上の様々な場所で生まれた。このような交流は必然的に流動性を帯び、いつも交流しているメンバ地以外の様々な属性を持った人々も混じり込んでなされることになる。このような同人作家と非作家との交流の活発化に伴い、コミュニティ内でのマナーの徹底が、二次創作界でも叫ばれ始めた。

H さんは、ホームページを開設する前は、アイデアはあくまで自身と向き合うことで創発され、発表するものとして考えていたが、様々な作家がホームページを開設し、様々な作家に触れて自身のアイデアを発表していく中で、ホームページを一種のエビデンスとして考えるようになっていっている。この思いは活動場所が Twitter に移行したあとも継続されることになる。

【Twitter 期】

2008 年に H さんは Twitter アカウントを取得した。当時、彼女の周囲では Twitter を利用しているユーザがいなかった為、Twitter は交流が主体ではなく、自然とアイデアをアウトプットする場となっていった。

アイデア出しの「素」自体はずっと変わらないんですが、それをまずアウトプットしようという場——自分はこんなことを考えているし、まだ作品にはしていないけどいつかはするつもりだし、たとえ今後同じネタで書く人がいたとしても私はその人より先に考えていたんですパクリではないんですその証拠です——っていうエクスキューズの場として、Twitter を位置づけていた部分は

⁹⁴ お絵描きチャット上で絵を描く、チャットをするという意味を指すネット上のスラング。

あります。適度に公的な場で、適度に私的な場としての Twitter ですね。で、後から手帳にまとめておく、と。必ず紙媒体には移しますね。

(2014年10月26日 インタビューより)

ここでも彼女が気にしているのはアイデアの先鞭性である。つまり、自身のアイデアが誰よりも早く出されたものであるということを Twitter 上で主張することで、自身のアイデアのオリジナリティを守ろうとしていた。しかしながら、そんな中、彼女にとって衝撃的な出来事が起こる。

私自身、ネタ用 Twitter として誰ともつながってはいなかったけれど、呟いた内容をブログに自動的にあげるよう設定していて(一ヶ月記事あげないと広告出ちゃうっていうのもあって……)。そうしたら、そのネタとプロットをジャンル内の人気作家さんに使われてしまったんですよね。もうそうなったら私が同じネタで書いても、いくら前に Twitter でほら呟いていましたっていても、知名度ないしで、こらもうこのネタ使えないな一って。同じ作家さんが他の方相手でもそれをやっていたみたいで、うーん、このジャンル(黒子⁹⁵)で Twitter でネタや具体的なプロットを呟くのはやめよう、と以降やめました。

ついでに今はワールドトリガー⁹⁶で活動していますけど、TL(タイムライン)に同ジャンル同 CP で活動している方がいないので呟いちゃってます。WT[ワールドトリガー]ジャンル始めてから、やはりぼっち寂しくてフォローしたり CP 名で検索したり、Pixiv も頻繁にみたりしました。

けど、ネタが呟かれていると居心地悪いというか、自分がそのネタで書くつもりなくても、そのネタの存在を知ってしまった以上、そして相互フォロー状態の時、私が知っていることをおそらく向こうも知っている以上、近似値叩き出すようなネタも書けなくなるなって思っちゃって。

相互フォローに限らず、Twitter 上でたまたま見かけたそのネタに触発されてしまったとき、その何処からが私のアイデアなのか?と自身疑ってしまったので、繋がるのはやめよう、検索ももうやめよう、と意識は強めました。前はたとえネタ被りでも書き方違えば私の作品!って思ってたんですけど、Twitter 始めて以降はそう思えなくなったんですよね。すべてが集合知として

⁹⁵ 週刊少年ジャンプで2009年～2014年まで掲載されていた『黒子のバスケ』のこと。藤巻忠俊著。

⁹⁶ 週刊少年ジャンプで2013年より掲載されている漫画作品。葦原大介著。

集約され共有知化するならまだしも、必ず集合をとりまとめる管理人のような「大手」がいて、それに追従するような雰囲気を作られやすいのが——フォロワーってのがまた……——嫌というか。

(2014年10月26日 インタビューより)

これまで行ってきたアイデアのアウトプット方法を変更した理由は、自身の出したアイデアが、コミュニティ内で影響力を持つ大手に使われてしまったことが原因にあるとHさんは振り返っている。そのため、大手ではない彼女は自身が発想したアイデア自体を使うことが出来なくなり、作品そのものを作ることが不可能になってしまった。それを切っ掛けとして、彼女は当該コミュニティの中でアイデアを不特定多数の目にとまる場であるTwitterに書き込むことをやめてしまったのだ。

Twitterは(140文字以内という制限はあるものの)簡単に他者に自身の意見やアイデアを発信することが出来るツールではあるが、Hさんのように、自身の作品に落とし込む以前のアイデアを盗用されてしまう危険性も持っている。Twitterという多数のメンバーに自身のアイデアを提示・発表できるツールは、同時に、自身の創作を萎縮させてしまう危険性もはらんでいる。さらに、腐女子のコミュニティは大手を頂点としたピラミッド構造をしているため、大手ではない(コミュニティ内で大手ほど影響力を持っていない)同人作家は、先に同じアイデアを発表していたとしても、その意見は黙殺されてしまうのである。

上記のように、アイデアの新規性や先鞭性、創作の有り様をめぐって様々な格差がみられるのか、Twitter上にアイデアを発表することで、N次創作のように、そのアイデアをみた他の同人作家がさらに別のアイデアを付け加えていくようなポジティブな動きもみられる。インターネット上にアイデアを投稿するという行為は、一方で盗作の危険性に晒されながらも、もう一方では自身のアイデアを他者との交流の中で拡張・発展させることを可能にした。そのことによって、彼女達は自身らの言葉によるコミュニケーションと、作品同士が呼応する言葉を用いないコミュニケーションを手に入れたのである。

以上見てきたように、現在の彼女たちの想像／創造は、仮想空間と現実空間とがつながった環境下で形成され、それが他者の視線にさらされることで拡大・縮小を続けていく。そして、解釈が広まることで様々な他者と繋がり、自身の思考が他者によってさらに解釈されて消費し尽くされるまで延々と解釈の解釈が続いていく。このように彼女たちの創作活動やコミュニティは流動的に変化し続けているのである。そして様々な情報を振りこらージュ的に寄せ集め、

自身の解釈として形を得たものが二次創作と同人誌であり、二次創作や同人誌は、彼女たちの原作への「愛」が物象化した姿だと捉えられるだろう。

本研究は、腐女子と呼ばれる人々に焦点を当て、彼女たちの実践や思考を記述することを中心に置いている。本節において、筆者はコミュニティ内で彼女たちがどのようなお互いを評価し合い、自身の「愛」を表現しているのかについて述べた。そこでは、彼女たちの解釈自体が作品の形をとり「愛」の表れとして評価の対象となっていた。そこで、最後に本節では、彼女たちの暗黙知となっているの事象の捉え方、現実の捉え方について述べておきたい。彼女たち独特の捉え方は多くの「オタク」「(男性も含む)二次創作者」の見方と重なりながらも、そこに男性同性愛フィクション嗜好という腐女子独特の視線が重ねられている。筆者は、彼女たちのこの視線にこそ、現実と仮想とが混じり合う複合現実的感覚が現れていると考えている。

3.11 対象に対する解釈の視線

現在、人々はテクノロジーによって織りなされる様々な連関の中で生活している。そしてその連関は人々の行動や思考をテクノロジーの指し示す方向へと押し進めていく。本研究の対象とするのは、それらの連関と高い親和性を持ち、現実空間と仮想空間とに常時身を置いている腐女子と呼ばれる人々である。彼女たちは分け隔てたものとして考えられてきた空間を一つにつなげ、解釈対象に対する認識を、現実空間における情報と仮想空間における情報との複合的な合成物として捉えている。彼女たちは仮想を通して現実を知覚し、現実を通して仮想を知覚する。例えば、彼女たちは彼女達自身のコミュニティにコミットしていないときでも、仮想空間上の情報を参集しつつ現実を読み解いていく。彼女たちは腐女子フィルターという身体化された知覚でもって世界の事物事象を読み解くのである。それは一種、現実のカスタマイズである。

そのことが顕著に表れている例として、現在腐女子に大きな人気を博している『刀剣乱舞』というコンテンツが挙げられるだろう。コンテンツの人気がダイレクトに反映されると言われている Pixiv では、刀剣乱舞がリリースされると同時に、多くの二次創作作品が投稿された⁹⁷。その中でも人気はやはり男性キ

⁹⁷ 2016年10月現在、20万件近い投稿が確認できる。

(http://www.pixiv.net/search.php?s_mode=s_tag&word=刀剣乱舞)

キャラクター同士による二次創作である。

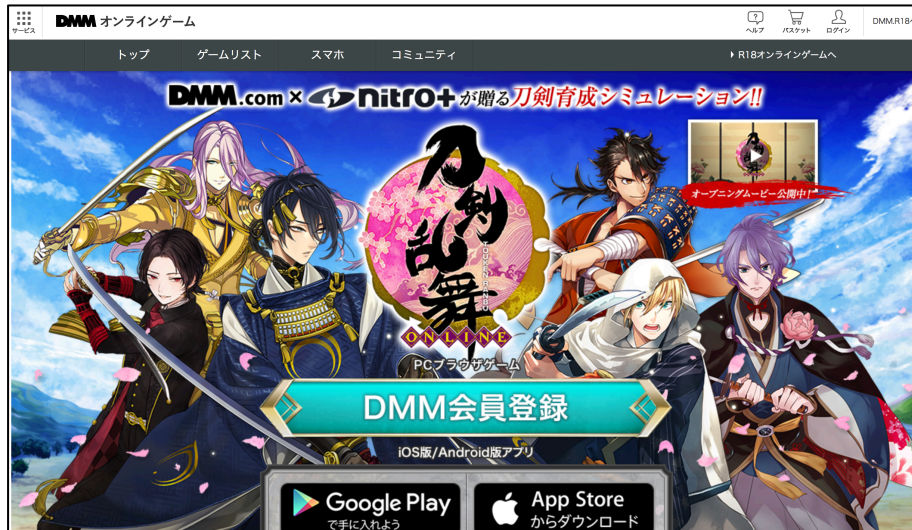


図 36 刀剣乱舞

『刀剣乱舞』は、ゲーム会社ニトロプラスと DMM ゲームズが共同制作したブラウザゲームである(のちに iOS に移植・連動された)(図 36)。プレイヤーは合戦上に現れる敵を討伐したり、日本刀を鍛造することで、日本に存在する名刀を擬人化したキャラクターを収集・強化していく。現在登録ユーザは 130 万人にも及んでおり(2016 年 3 月現在)、2016 年 10 月にはアニメが放映開始されている。また、ファンたちはインターネット上で活発にコミュニケーションを行っており、関連商品に関する購買・消費行動も活発である。例えばその影響は書籍に現れている。書籍に関しては、『刀剣乱舞』リリース後、通常大きな動きがない日本刀に関する書籍の品薄や売り切れが続出し、宝島社が出版している別冊宝島『日本刀シリーズ』は、第 3 弾までの 3 冊で合計 46 万部(2015 年の 5 月時点)を突破⁹⁸、新紀元社発行の『名刀伝』は通常の 5 倍の重版が決定している。この突然の重版に関して出版社も「刀剣乱舞」の影響があることは認識しており、新紀元社は Twitter 公式アカウント上にて以下のような紹介コメントを出している。

「刀剣乱舞」参考資料としては、他にも伝説や物語に登場する刀のエピソード集「名刀伝説」(Truth In Fantasy)や名だたる使い手を紹介する「剣豪」(新紀元文

&abt=x, 2016, 10, 19)

⁹⁸ <http://mainichi.jp/shimen/news/20150615dde001040092000c.html>, 2016, 04, 01.

庫)、刀以外もカバーする「武器と防具 日本編」もおすすりめです！

([https://twitter.com/Shinkigensha/status/555945974762201088?](https://twitter.com/Shinkigensha/status/555945974762201088?ref_src=twsrc%5Etfw)
ref_src=twsrc%5Etfw,2016,04,01.)

このような効果は書籍市場だけではなく、実際に刀剣を間近で鑑賞できる博物館という場にも及んでいる。

日本有数の刀剣コレクションを誇る徳川美術館（名古屋市）でも、5月まで特別公開されていた名刀「鯰尾藤四郎（なまずおとうしろう）」目当てに東北や九州から女性がやって来た。下降気味だった来館者数も前年比3～4割増。公開に合わせて鯰尾藤四郎のステッカーなど関連グッズを制作、1日100個ほど売れる人気ぶりだ。

(<http://mainichi.jp/shimen/news/20150615dde001040092000c.html>, 2016. 04. 01.)

結城市結城の結城蔵美術館に展示されている「御手杵(きね)の槍(やり)」のレプリカに、県内外の若い女性が熱い視線を送っている。槍の展示を知ったゲームの女性ファンが来場するようになった。見学者は毎月約400人ペースで急増。同館を訪れたファンがインターネットなどを通じて紹介したところ、同月に445人だった来場者数は、3月の1カ月だけで1629人に跳ね上がった。多くが20～30代の女性で、北海道や沖縄からの来訪者もいるという。

(http://ibarakinews.jp/news/newsdetail.php?f_jun=14315227678130, 2016. 04. 01.)

水戸の徳川ミュージアムでは、「初日の来館者は300人を超えた。6月の平均来館者数は1日あたり約60人。通常約5倍が来館したことになる。」

(<http://www.sankei.com/premium/news/150725/prm1507250013-n1.html>2016, 04, 01.)

また、刀剣乱舞に登場する刀剣の展示は博物館だけではなく、様々な寺院でも企画展示という形で行われている。2016年の4月には奈良の薬師寺が計60振

りを同時紹介し、刀剣乱舞で擬人化されている伊達家伝来の大俱利伽羅広光も限定公開されたことから、約 5,000 人を超えるファンが早朝から薬師寺を訪れたという。

このように彼女たちは、博物館や寺院を訪れ日本刀を鑑賞するが、そこにはキャラクターが飾ってあるわけでも、そこに行くことによって貰えるゲームの特典があるわけでもない。彼女たちは純粹に日本刀を日本刀として鑑賞しに来ているのである。しかしながら、彼女たちの鑑賞方法は一般のそれとは違う。彼女たちは、日本刀の反りや波紋の美しさといった従来の日本刀鑑賞の方法に則って鑑賞しつつも、そこに「刀剣乱舞」の仮想のキャラクターを重ね見て、別の鑑賞を同時に行っている。つまり、現実空間に存在している日本刀を依代として、「いま、ここ」という時空間にそれぞれのキャラクターを現前させているのである。以下では幾つかの事例を挙げ、彼女たちの視点を提示したい。

【事例 1： 燭台切光忠】

例えば、燭台切光忠という日本刀は、元は伊達政宗が所有していた日本刀であり、のちに第 2 代水戸藩主・徳川光圀が政宗から譲り受けたと言われているが、関東大震災時に被災し一般的に消失したとみられていた。しかしながら実際は刀身のみ現存しており、後に水戸徳川家が水戸市内で保管していたことが明らかとなっている。



図 37 『刀剣乱舞』の燭台切光忠

2015 年に刀剣乱舞の人气が爆発すると、燭台切光忠に関する問い合わせが水戸の徳川ミュージアムに殺到し、展示につながる。実際の燭台切光忠は罹災に

よって刀身以外が消失、刀身自体も火事の高温で黒く変色してしまっており、本来の日本刀鑑賞で重要視されている波紋も確認できない状態であるが、刀剣乱舞のユーザはそこに、キャラクターとしての燭台切光忠の姿を捉えている。

「見られると思っていなかったのがうれしい。黒いところもまた格好いい」
同県ひたちなか市から来たという会社員の女性（25）がそう語れば、都内から来た会社員の女性（26）は感激のあまり涙を流しながら、「想像以上に美しく感動しました。被災しても、水戸徳川家が大事に保管しておいてくれたおかげです…」。

(<http://www.sankei.com/premium/news/150725/prm1507250013-n1.html>2016, 04, 01.)

このような状況は、擬人化元となった日本刀だけではなく、その日本刀を生み出した鍛造元にも見られる。

【三日月宗近】

三日月宗近は天下五剣の一つで国宝に指定されている太刀であり、その美しさは天下五剣の中でも最高だということでも一般的に有名である。もちろん三日月宗近は刀剣乱舞の中でもトップクラスの人気を誇っており、平安時代に鍛造されたため、ファンの間では「おじいちゃん」というあだ名で愛されている。

(図 38)



図 38 『刀剣乱舞』の三日月宗近

この三日月宗近を生み出した鍛造元である三條小鍛冶宗近は今も奈良に現存しており、現在では模造刀や包丁、爪切り、ペーパーナイフなどの販売を行っている。そしてこれらの製品に対して刀剣乱舞ユーザーからの購入が多くなされている(図 39)。



図 39 刀剣乱舞ユーザーによる製品購入報告

彼女たちは、三日月宗近という日本刀を生み出した鍛造元と同じところで生み出された日本刀ではない包丁や爪切りにまで、キャラクターとしての三日月宗近と関連づける。興味深いのは、三條小鍛冶宗近は刃物販売企業であると同時に彼女たちの目を通してみれば仮想の情報である「おじいちゃんの実家」という解釈がなされていることである。

このような視点で特徴的なのは、彼女たちが現実の日本刀というモノに仮想

の情報を重ね合わせ、キャラクタと日本刀とを同一のもの、不可分なものとして捉えているということである。

上記の二例のように、実際に存在している日本刀「燭台切光忠」と刀剣乱舞のキャラクタ「燭台切光忠」は、燭台切光忠という名前をタグとして同一視される。また、三條小鍛冶宗近という企業は「三日月宗近」というキャラクタの仮想の情報を、擬人化の元となった実際の日本刀である三日月宗近、そしてその日本刀を生み出した三條小鍛冶宗近に対して重ね合わせる。そのことによって、博物館や企業は彼女たちからのロイヤルティを得ることとなる。中には、包丁の使いづらさ(メンテナンスを怠るとすぐに錆びるなど)を **Twitter** で報告する者もいるが、報告者はそれに対して「ちょっと一筋縄ではいかない感じ」「さすがです」との感想を続けている。通常、製品の使い辛さはネガティブな評価につながりがちだが、彼女たちにとっては「使いづらさ」はポジティブな評価として受け取られている。なぜなら、その製品は単なる製品であると同時に、「好きなキャラクタ」が重ねられているモノだからである。実存する製品は触れることのできる「好きなキャラクタ」であり、製品の欠点すらキャラクタの魅力によって覆い隠されてしまう。

このような見方は何も腐女子だけのものではない。実際に元になった場所に足を運び、自身の好きなコンテンツ内容と照らし合わせる聖地巡礼、オタクに限らず「一般人」によるドラマのロケ地巡り(フィルム・ツーリズム)などにも、仮想の情報や消費者が作り出すイメージと現実とがリンクと混じり合うことで意味が付与される状況が見られる。これらは「場所」という現実空間が持っていた(埋もれていた)魅力の再発見が起こっているのではなく、外部から新たに持ち込まれた情報によってもたらされる聖地化が起こっているのである。そしてこの実践は聖地化とともに、現実のモノや土地に新たな意味を付与するという状態において、現実と仮想とのコンフリクトを招くことにも繋がっている。

例えば、国内外で人気を博している『ヘタリア⁹⁹』というコミックスでは、世界各国がそれぞれの歴史を反映させた形で擬人化がなされている¹⁰⁰。このコンテンツ内でも腐女子によって盛んに二次創作がなされ、多くの解釈が発表された。

⁹⁹ 『ヘタリア』は、日丸屋秀和著による、国の擬人化漫画作品。もともとは作者のホームページ上でWeb連載されていたが、その後書籍化やメディアミックス化され、現在累計発行部数400万部を記録している。

¹⁰⁰ 例えばイタリアは第二次世界大戦のイタリア軍の脆弱さから「ヘタレなイギリス軍」=「ヘタレ」なキャラクタとして擬人化されている。

彼女たちは原作だけではなく実際の各国の歴史を読み解き、その現実に彼女たち独自の解釈を加えていく。それは、ヘタリアの作者である日丸屋の「国」というものに対する解釈(表象)と、解釈者自身の解釈、解釈者が所属するコミュニティ内での解釈などが複雑に混じり合った形で形成される彼女たちの現実である。しかしながら、その中には過去の戦争を愛情表現だと解釈する者が現れた。杉本からは、「日本語圏で話題になったのは、ある『ヘタリア』ファンのブログに連載された同人作品で、第二次世界大戦中に、アメリカ合衆国が日本に原爆を落したのはある形の「愛」だと解釈し、米国と日本の関係はドメスティック・バイオレンスをふるう夫と暴行を受ける妻のような関係にあるとしました」という報告が上がっている[杉本 2008 :36]。これに対してネット上でも批判的なコメントが投げられるなど、現実と仮想情報との結合は時に「解釈の違い」というコミュニティメンバー間の衝突を生む。他の事例をさらに挙げよう。アニメ『ひぐらしのなく頃に¹⁰¹』の舞台となった白川郷への聖地巡礼者と現地住民とのコンフリクトについて論じた神田は、住民が抱く「日本の原風景」としてのイメージと、アニメ聖地巡礼者が抱く「日本の原風景であると同時に惨劇の舞台」としてのイメージとの間でコンフリクトが発生しており、白川郷の聖地巡礼という事象に対しては「アニメ聖地としての場所イメージやアニメ聖地巡礼者については、既存の研究でしばしば強調されるように、必ずしも現地の住民に積極的に受け入れられているわけではなく、強い反発があったり、消極的受容がなされたりといった多様な反応が存在することが認められた」と示している[神田 2012:26]。

ここで注意しておきたいのは、彼女たちは決して現実の歴史を否定しているわけではなく、それを書き換えようとしているわけではない。上記の図でも示したように、彼女たちは土地や物の「正史」は正史としつつも、そこに自身らが捉えた(解釈した)歴史を見ているのである。

¹⁰¹ 『ひぐらしのなく頃に』は、07th Expansion という同人サークルから発売されたコンピューターゲーム作品のこと。内容は、架空の村・雛見沢村で起こる連続怪死・失踪事件を中心としたホラー作品である。この雛見沢村のモチーフとされたのが白川郷である。本作は同人作品としては異例の10万枚を販売し、商業作品として漫画化、小説化、アニメ化、映画化などのメディアミックス展開がなされた。

3.12 本章のまとめ

本章では、まず始めに筆者の立ち位置を確認し、調査の概要を述べた。続いて、腐女子コミュニティ内での作品と作家／非作家の分類、カップリングなどのジャーゴンの説明を行った。また、彼女たちの活動について現実空間上、仮想空間上での活動を詳述し、彼女たちの活動が各空間上でのみ完結せず、両空間が不可分な状態によって成り立っていることを示した。彼女たちのコミュニティは匿名に寄って形成されているものであり、コミュニティ内のヒエラルキーは作家個人の「愛」という不可視なものを反映させた(彼女たちの知識の具体化である)同人誌や二次創作という作品と、Twitter などの日々のつぶやきによって総合的に判断されていることが明らかとなった。また、彼女たちの活動やつながり方は情報通信機器の変化と平行なものとなっており、現実空間に紐づけられた人間関係やコミュニケーションがインターネットの誕生・普及とともに変化してきたことを、インタビューイーの語りとともに確認した。さらに、彼女達の事物の捉え方が、現実の対象の情報を読み解くとともに、同時に仮想のデータを現実の事物を依代にして再現させていることを明らかとした。

次の4章では、3章で記述した内容を分析し、「愛」という不可視なものをめぐって形成される、異なった解釈を持った他者との連関の中で形成されるつながりやコミュニケーションはどのようなものなのかについて考察を行う。

第4章 考察

4.1 はじめに

第3章では、腐女子全体、そして二次創作活動を行う腐女子の実践について、内部の視点から記述した。本章では先行研究を踏まえ、3章で記述した内容を分析する。分析の中心となるのは、彼女たちがコミュニティに提示し、評価を与え合っている「愛」についてである。第2章で論じたように、金田[2007a]は二次創作を行っている同人作家たちが「愛」「人気」「技術」によってコミュニティ内で序列付けられているとし、認知を含むいくつかの報酬を得ていると論じている。しかしながら、金田の論じるコミュニティ内での報酬や地位を得るための評価のシステムがどのような形で存在しているのか、また、彼女らが報酬や地位を得るための実践とはどのようなものかについては詳しくは明示されておらず、「愛」の定義についても必ずしも明らかにされているとは言えない。また、「愛」が文化資本であるのならば、どのように評価可能な形で提示され、評価されているのかについても記述されてはいない。そのため、本章では「愛」を導きの糸として、二次創作を行う腐女子のコミュニティでは、どのような実践が行われ、異なった「愛」を持った人々がつながりを形成しているのかについて明らかにしていきたい。

本章でははじめに、本研究で焦点となる二次創作者がコミュニティに投入する「愛」について、なぜ「愛」を投入し、共有し続けなければならないのか、アイデンティティの議論と関連付けて論じる。次に、その実践によってコミュニティ内部では認知をめぐる闘争が発生しており、その闘争は現実空間と仮想空間とが結ばれる形でなされていることを確認する。最後に、彼女たちの実践や心性が、メディアと表象、アイデンティティ、ジェンダー、人とモノ、現実空間と仮想空間、リアルとヴァーチャルなどの議論の交点で論じられる複合的なものであることを論じる。

4.2 「語り」のコミュニティ

本節では、二次創作活動を行う腐女子のコミュニティに対して、「愛」を語り続けるという行為の意味を考察する。

4.2.1 関係確認とコミュニティ参与のための「愛」

3章で見てきたように、二次創作を行う腐女子のコミュニティは、「同じジャンル」「同じカップリング」という同一の嗜好性を持った人々によって形成されるコミュニティである。彼女たちはジャンル、原作、キャラクタ、カップリングなど、コミュニティ内で事細かな選択肢を設け、極めて細分化したコミュニティを形成する。そして、彼女たちは自身と同じものを愛するメンバとのみ関係を築き、常にTwitterなどのSNSで作品やキャラクタ、カップリングに対する「愛」をつぶやいている。この「愛」をつぶやくという行為は、「私はこの対象が好きだ」ということへのアピールという意味だけではなく、自身の所属コミュニティはどこなのかということ、他のメンバに提示しているのである。つまり、ジャンル、原作、キャラクタ、カップリングなどの対象に対して愛を「語る」という行為自体が、コミュニティそのものを作り上げている。コミュニティ成員は、コミュニティの核である原作、キャラクタ、カップリングへ「愛」を語ることによって、自身の興味がコミュニティに合致したものであり、そのコミュニティに参加する意思があることを示すのである。このことは、地縁血縁などの枠組みから離れた趣味という極めて個人の意識によって形成されているコミュニティのあり方に由来するものであろう。奥野卓司[2000]は、自身によって選択された人間関係であり、各個人の興味関心によって結びつく社会を、家庭(第一の社会)や会社(第二の社会)と区別して「第三の社会」と呼んでいるが、これはまた、上野[1987]のいう選択縁や、同じ趣味や信条によって形成される「趣味縁」としても捉えることができ、腐女子に見られる人間関係の有り様は、まさしくこの関係性に相当するだろう。しかし、これは腐女子だけに見られる関係ではない。インターネット上での匿名による人間関係、いつでも自分の意思一つで気軽に人間関係を切ることのできるこのような状態は、現在インターネット上でコミュニケーションを行うすべての人々に当てはまるだろう。このような状況下では、常に現実空間で自身につきまとう社会的役割や固定化された人間関係から解放され、軽やかにその都度の興味関心に基づいたコミュニティへの所属が可能となる一方、自身が当該コミュニティに所属している／所属する意思があるということを常にメンバに示し続けなければならない。二次創作を行う腐女子コミュニティにおいては、その参与・継続意思が「愛」の提示となって現れているのであ

る。

「愛」の語りの対象でとなるジャンル、原作、キャラクタ、カップリングは、成員間で共有された記号となり、成員間で絶えずそれらに「愛」(解釈)を加え続けることで、個人はコミュニティの一員としての一体感を得られ、コミュニティ成員となることが出来る。

例えば A さん、B さん、C さんという人物を想定した場合(図 40)、A さんは原作①に対する愛を提示することで、同じく原作①に対して愛を提示している B さんと「原作①を中心としたコミュニティ」を形成することはできるが、原作①に対して愛を提示していない C さんとは「原作①を中心としたコミュニティ」を形成することはできない。また逆に、A さんは原作②に対する愛を提示することで、同じく原作②に対して愛を提示している C さんと「原作②を中心としたコミュニティ」を形成することはできるが、原作②に対して愛を提示していない B さんとは「原作②を中心としたコミュニティ」を形成することはできない。それは、この三者が現実空間上での知り合いだったとしても同様である。このように同一の嗜好によってつながりあった成員間では、お互いがお互いの「愛」を確認し評価することで、相手の人物がどの程度コミュニティに適合しているのか、自身と繋がりうる人物なのかを慎重に判断している。そして、これら「愛」の日常的な提示先として選択されているのが Twitter や Pixiv など、仮想空間上の SNS である。つまり、現在彼女たちの「愛」をつぶやくという実践は、情報通信機器と、どこにいても仮想空間にアクセス可能なインターネット、SNS サービスというモノのネットワークによって支えられているのである。

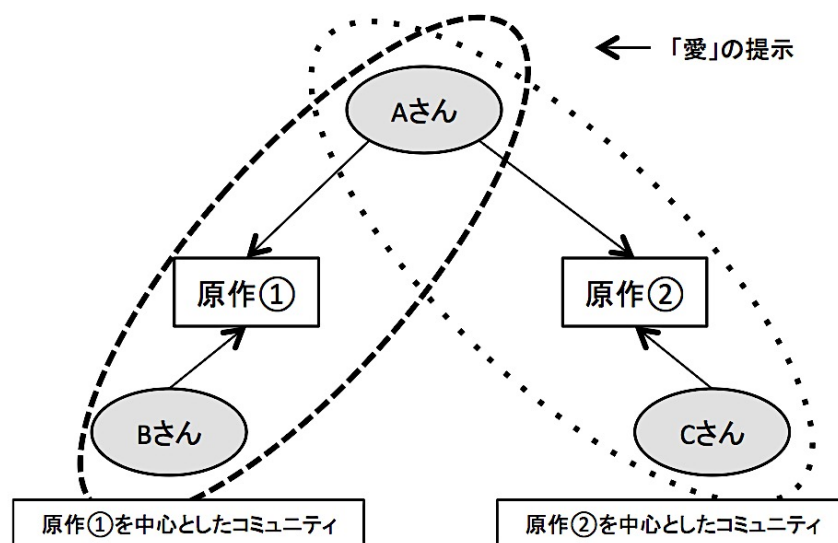


図 40 「愛」の提示による関係性とコミュニティ境界の生成

上述したように、各々のコミュニティの成員であるためには、常時仮想空間に接続可能なツールを利用して自身がどのカテゴリーを嗜好しているのか、愛しているのかについて常に他者に提示し続けなければならない。そして、常時接続という情報の消費が早い情報技術と関係を結んだところによって、常に「愛」を発信し続けなければならないという拘束を生んでしまっているのである。

ここで、幾つかの疑問が立ち現れるだろう。すなわち、なぜ常に「愛」を提示しなければならないのか。なぜ提示されるものがジャンル、原作、キャラクタ、カップリングなどに対する「愛」でなければならないのかという点である。この点については、大前提として彼女たちがそもそも同じ対象(ジャンル、原作、キャラクタ、カップリングなど)を愛するファンだからということができる。彼女たちはすでに面識のある他者と同じものを好きになったのではなく、同じものを好きだという他者を見ず知らずの人間の中から「発見」する。そのため、「同じものが好き」という共通項以外の事柄について、関係形成の中で探っていかなければならないのである。そして関係を重ねる中で、「愛」の内容、解釈によって、自身が特に親しくつながりたいと思う他者がさらに選別し、さらに細分化された、ゆるやかで流動的なコミュニティの境界を設定する。そして、彼女たちは共通のジャンル、共通の原作、共通のキャラクタ、共通のカップリングなど、極度に細分化されふるいにかけて残ったコミュニティメンバに対して常に「愛」を語ることで、お互いの関係がまだ繋がっているのか相互に確認しあっているのである。また 3.10.1 でも述べたように、コミュニティメンバ間の関係性の瓦解は、ある個人の嗜好がそのコミュニティの中心(原作への興味関心)から離れていくことによって引き起こされる。そのため、コミュニティ内で諍いや相手への不満などが観察されないまま人間関係が突然変化していることも参与観察の中で幾度か見られた。個人の感情、特に何に興味を持っているのか、今も持っているのかという気持ちは他者からは容易に読み取ることはできない。また、彼女たちのコミュニティ内の活気は市場と深く結びついているため、市場でのコンテンツ人気がなくなれば、メンバの関心は別に移るものだという暗黙の了解がある。このような関係のあり方は、二次創作活動を行う腐女子コミュニティにおいてはありふれたものであり、このことは、初めから去っていくことがわかっている相手と深い関係を求めないという彼女達の実践にも現れている。ここで注目したいのは、対象を今この瞬間も愛している／愛していないという個々人の感情は他者にとって不可視だということである。さらに、彼女たちの多くは全国に偏在しているため、彼女たちは仮想空間上に現れる視覚としての情報(画像やテキスト)から、他者の現状の「愛」の有り様を推測するしかない。なぜなら、画像やテキストでやり取りされるヴィジュアルベースでのコミュニケーションが中心となるインターネット上においては、視認できない者はいない者と

して扱われる傾向があるからである¹⁰²。

上述したように、彼女たちが主な活動場所とする Twitter や Pixiv などの仮想空間上では、いつでもどこでも他者とつながれる代わりに情報の消費速度が速く、呟いた「愛」は、呟いた瞬間に過去のものへと変化していく。その上語ることをやめれば、「愛」がない／なくなったとコミュニティメンバに判断されてしまう。それはさながら Facebook で緑色のポイントがついている(オンラインの状態の)者だけが「ここにいる」と認識されているような状態である。つまり、「愛」の提示はコミュニティ成員にとって「私はここにいる」というビーコンの役割を担っているのである。そのため、彼女たちはコミュニティ成員であり続けるために、常に対象に対する「愛」を提示し続けなくてはならないのである。このような、コミュニティ成員であり続ける為に常に私はここにいるということをつぶやき続けるという実践は、後期近代におけるアイデンティティの問題とも関係していると考えられる。

4.2.2 アイデンティティ肯定のための「愛」

3.7.1 で述べたように、彼女たちは類似した他者し繋がることで、自身の解釈や嗜好の表れである「愛」を否定されるリスクを回避しようとする。自身の好きなもののお話をするためには、自身の好きなもののお話を聞くだけではなく、自分の話や考えを理解してくれる腐女子仲間が必要になる。なぜなら理解のない他者は、自身の解釈に対するリスクにしかならないからである。そしてその結果、彼女たちは肯定によって形成されるコミュニティを作り上げる。彼女たちのコミュニティの中では、お互いの講評や批評などによって作品の精度やコミュニティ内での質を担保しようという、ジャーナルシステムに見られるような動きはないため、肯定的な意見の積み重ねによってコミュニケーションがなされていく。2.5.2 及び 3.4 で記述してきたように、彼女たちは様々なメディアから一般社会の規範からずれた存在としてネガティブに表象され、腐女子というだけではなく、オタクとして、女性として、男性同性愛フィクションを好む者として社会からの様々な抑圧を与えられ、傷つけられてきた。つまり、腐女子はコミュニ

¹⁰² しかしその一方で、「愛」の提示回数の減少を単にコミュニティからの脱退もしくは対象への「愛」がなくなったからと捉えることはできない。「愛」を核としたコミュニティでは、常時接続=コミュニティへの帰属が一つのテーゼであるため、実生活で「常時接続」ができなくなってくると、自動的にその個人はコミュニティメンバとしての紐帯が弱まることとなるが、コミュニティの関係性の中で周辺に位置取りながら、(主観的にではあるが)メンバとしてあり続けている。

ティ外部の規範によって評価され、批判され、否定されてきたのである¹⁰³。マスメディアに見られる腐女子表象は、まさに腐女子コミュニティの外に存在している外部の規範によってオタクや腐女子を判定しようとするものであり、それは、市場経済の中での価値があると判断すれば包摂しようとし、自身の論理に当てはらなければ理解できない異物として排除し、社会の周縁に位置づけるものであった。このような、外部からの批判的な反応によって、彼女たちの腐女子としてのアイデンティティは不安定なものとならざるをえない。そのため、その傷つけられたアイデンティティを守るために、彼女たちはコミュニティの内部の閉鎖性を高め、外部との衝突を避けるために様々な実践を生み出している。近代に見られるような、人々が群れることで不安定な自己を支えようとするように、その近代を生きる腐女子のコミュニティも、まさに不安定なアイデンティティを支えるために、肯定だけを返してくれる仲間によって繋がろうとするコミュニティなのである。

また、脱埋め込みの進んだ再帰的近代にみられる、アイデンティティをその都度再定義・再構築しなければならないというアイデンティティの流動的な揺らぎは、他者による「私」の肯定、つまり「個としての存在の肯定」を強く必要としており、彼女たちが二次創作を行う腐女子というアイデンティティを構築／維持するためには、「腐女子としての私」の肯定を行ってくれる二次創作を行う腐女子のコミュニティが常に必要となる。このコミュニティにおいては「愛」をつぶやき続けることがコミュニティ成員であることの証となるため、彼女たちは自身のアイデンティティを安定化させるために、二次創作を行う腐女子コミュニティの中に「愛」を提示し続けているのである。

4.2.3 「愛」という自己言及

これまで見てきたように、彼女たちは「愛」を常に提示することでアイデンティティを安定化させ、「愛」を通してコミュニティを形成し、コミュニティ内で「愛」を交換しあうことで関係性を維持し、その提示した「愛」によってコミュニティからの評価が彼女たちに下される。では、そもそもこのコミュニティ内を巡る「愛」とは一体何なのだろうか。

二次創作を行う腐女子にとっての「愛」とは、単なる原作やキャラクタ、カップリングへ

¹⁰³ 外部の規範からの圧力は、社会的な女性に対する性規範の支配が不安定になってきていると捉えることもできるだろう。つまり、現代の性規範の揺らぎに対して、従来の(規範の行き届いた)状態を安定させようとする力が、腐女子に対して向けられているのである。また、ここで見られるのは単なる包括と排除の力学ではなく、見るものと見られるもの、描くものと描かれるものという、解釈するものと解釈されるものという、これまで人類学において議論されてきた記述の力学も入り込んでいるのである。

の愛着というだけでなく、それらに対するさらなる情報の肉付け(意味の付与)をも意味している。情報の肉付けを施し、意味を付与するということは、キャラクタやキャラクタ間の関係性、作品全体への深い分析・解釈・理解を示している。つまり、「愛」とはキャラクタ・作品へ向けられた二次創作者の解釈ということになる。それらはコミュニティ内に表示されることで初めて形を得る。「愛」は個々人の中にあるだけでは、同じ対象を好む他者と関係を結んだり、価値あるものとして評価されることができない。つまり、彼女達にとっては、「愛」を何らかの形で具体化させることと、その「愛」を理解し意味あるものとして価値付けてくれる他者が必要となってくるのである。そのため、彼女たちは「愛」の具体化の一つとして二次創作を行い、自身の解釈を理解してくれる同じ嗜好を持ったコミュニティに向かって、Twitter など常態に「愛」をつぶやき評価を求めるといふ実践を行うのである。

前述してきたように、「愛」の表出先としての同人誌は、同人作家のオリジナルの「研究成果」であると同時に、二次創作者自身の歴史性の具体化である。3.10.6 で取り上げた H さんの語りに見られるように、同人作品は、作家個人の知識が埋め込まれたモノであると同時に、作品を書く／描く同人作家を取り巻く環境とのつながり全てが埋め込まれたモノでもある。つまり、同人誌はモノであると同時に、原作、作者の知識、作者を取り巻く人間関係、環境などが反映されたものとなる。それは同時に、創作者そのものが解釈を通してそこに現前しているとも考えられる。コミュニティ内では、作者に対しての評価は同人作品を通して行われ、肯定のコミュニケーションが交わされていると述べたが、それは、同人誌が単に作られたフィクションなのではなく、そこに、作者自身の知識、作者を取り巻く環境、彼女たちの歴史が実際に編み込まれているのであり、彼女たち自身にとってもそうして生み出した作品が、単なるモノとして機能していないことを示している。同人作品は作者の知識やこれまでの人生が具体化したものとして、作者自身を表すものであり、それらは「愛」=解釈=作家自身を中心に展開されるコミュニティ内の評価システムの中に投げ込まれることとなる。(図 41)

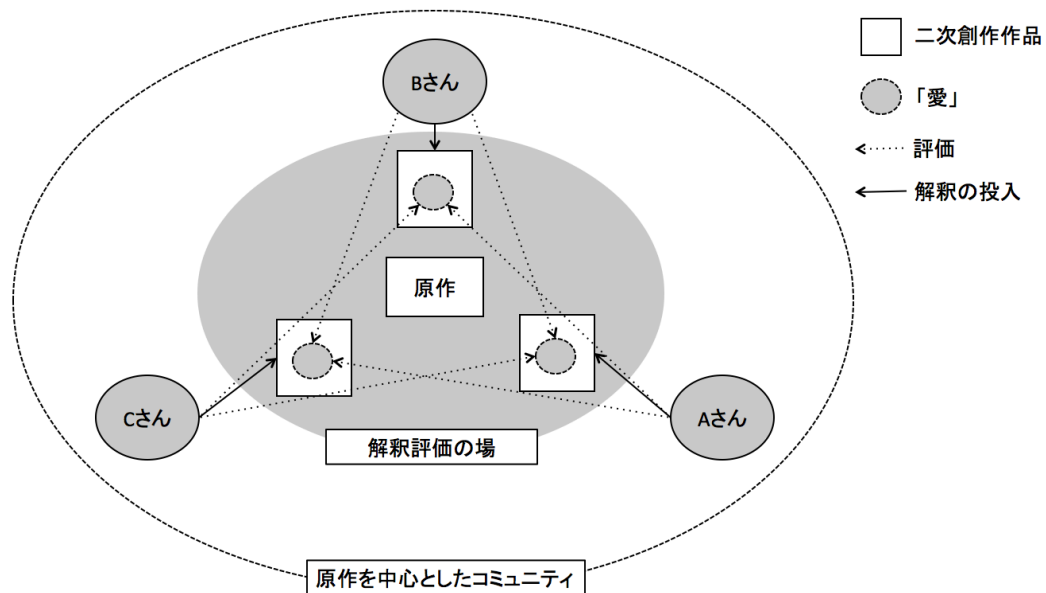


図 41 作品を通して評価される「愛」

解釈には、二次創作者自身の知識や経験や価値観などが表現されている。それを鑑みれば、腐女子のみの閉鎖的なコミュニティを形成し、「一般人と我々」を意識的に切り分けるという腐女子自身らによる外部の排除と自律性の表明は、外部の規範をもって腐女子を判定しようとする者に対する批判であると同時に、おそらく最もプライベートな（普通は秘匿されている）作家個人の私的領域がそこに表現されているからこそなされているものなのだと考えられる。二次創作を行う腐女子のコミュニティが外部に対して閉鎖的なのは、従来言われてきたような、社会的にネガティブに受け取られている男性同性愛というテーマを取り扱っているからというだけではおそらくないし、作品が性的なコンテンツを扱っているからだけでもない。また、男性中心社会で女性が抑圧されてきたからだけでもない。それらが重層的に重なり合い、さらに二次創作を行う腐女子の「その人そのものの」＝「私」を二次創作作品が表しているからこそ、彼女たちのコミュニティは、理解を持たない外部者に対して閉鎖的なのである。

このように、彼女たちは「愛」という名の下で、原作者によってあらかじめ付与されている対象の意味や役割を一度剥奪し、書き換え、そこに新たな意味を付け加え、自身の価値観や知識枠組みの中に取り込もうとする¹⁰⁴。これは、彼女たちが対象を反射鏡と

¹⁰⁴ 二次創作の中には、キャラクタの性別、年齢、職業に改変を加えるものも少なくない。中には、原作の設定を前世でのものとしたり、キャラクタが人間ですらなくなっているものもある。しかしながら、キャラクタの名前というタグによって、コミュニティメンバーはそれを自身らの知っているキャラクタと同一のものであると認識している。

して自己について言及していると捉えられるだろう。つまり、対象について言及する行為は、対象に対して「私は」何を考えているのかという自己について言及することと同義なのである。そう考えれば、二次創作に見られるキャラクタやカップリングの関係性の多様さと、そもそもなぜ原作キャラクタが様々に改変(カスタマイズ)されなければならないのかについて説明できるだろう。彼女たちはキャラクタやカップリングを通して自身を表現しているため、一つとして同じものが生まれることはなく、二次創作を行う腐女子のコミュニティ内では多種多様な解釈と表現の広がりを確認することができる。しかし、これを翻って考えれば、彼女たちは同一の対象、同じ関係性(カップリング)を見ながらも、別々の視点(個々人の視点)から対象について解釈し、言及していると言えるのである。よって、彼女たちは同一嗜好を持ちつつ完全には(解釈が)一致していないコミュニティを形成することになる。

こう考えれば、彼女たちのコミュニティは、必ずしも全体が全く同一のイメージを共有している集団であるとは言えないのである。そのため、同じジャンル、同じカップリングであっても、イメージの持ちようによって、他者とのコンフリクトがその都度発生する。それが内部で言われる「解釈違い」という事象である¹⁰⁵。解釈は自己についての言及である。そのため解釈違いは時として互いのアイデンティティを大きく傷つける行為となり得る。そのため、彼女たちは解釈違いによる諍いが起こらないように、慎重につながる相手を選別し、リスクを回避しようとしているのである。そのことが結果ジャンルやカップリング、作品の傾向、キャラクタの解釈などによってふり分けられるコミュニティの極度の細分化に繋がっている。しかしながら、自身の解釈と他者の解釈の完全なる一致(極めて高い類似)もまた、彼女たちにとっては負担となる。彼女たちは、自身の解釈と他者の解釈とが完全に一致しないように極度に気を使っている。それは、3.10.4で示したように、「トレスやネタ被りはコミュニティ内で避けるべき」という暗黙のルールに現れている。トレスを行った作家は徹底的に糾弾され、非難される。コミュニティ内部でトレスやネタ被り行為が忌避される要因の一つとしては、二次創作のコミュニティが科学者集団と同じく、常に新規性・オリジナリティを問うコミュニティであるということが挙げられるだろう¹⁰⁶。コミュニティ内では個々人によって提示される「愛」=解釈が評価される。ト

¹⁰⁵ 「解釈が異なれば殺し合いになる」など、この解釈違いはコミュニティ内部で頻出する語であるが、実際には激しい諍いや絶縁行動などは発生しない。実際、筆者の10年間のフィールドワークでは、コミュニティ内での目に見える形での対立は一度として観察されなかった。むしろこのことは、最悪の事態になることを避けるために、あらかじめリスクを回避する為の方法がコミュニティ内で取られていることの現れとも考えられるだろう。

¹⁰⁶ 科学者集団について言えば、ルーマンは新規性のある真なる知を産出するのが

レスやネタ被りは、自身の愛が略奪されて他人の愛として評価されてしまうという危機を二次創作者らにもたらす。また、この行為をアイデンティティの問題に照らし合わせれば、キャラクタへの言及=自分自身への言及、つまりは自分自身というものが無遠慮に他者の枠組みの中に押し込められることに等しい。そのため、「自分がそのネタで書くつもりなくても、そのネタの存在を知ってしまった以上、そして相互フォロー状態の時、私が知っていることをおそらく向こうも知っている以上、近似値叩き出すようなネタも書けなくなるなって思っちゃって」という3.10.6のHさんの発言にも見られるように、事実、二次創作を行う彼女たちは神経質なほど、他の二次創作者とネタが重なっていないかということに敏感である。

情報通信機器の発展は、私的な情報をより気軽にそしてより瞬間的に、双方向的に不特定多数の人々へ向けて発信することを可能にし、腐女子にとっても今まで出会うことのできなかつたより多くのコミュニティ成員と繋がることを可能にした。特に彼女たちが活動の場として選択した Twitter や pixiv は、インターネットに繋がりさえすれば気軽に自身の愛を他者に提示できる、コミュニティの基盤としてなくてはならないものとなっている。しかしながらそれは、限りなく私的な(自身への言及も含む)事柄で繋がり合った場が作られていることと同義である。そのために、コミュニティ内では自己と他者との間に「愛」を介した緊張感が発生している。それは、個人的な嗜好が不特定多数の人間が参集している場に晒され、評価され、価値付けられるという緊張感である¹⁰⁷。また、二次創作のコミュニティは、キャラクタと関係性への「愛=解釈」を語ることを通して形成されるコミュニティであり、常に何らかの表現で自己の「愛」を形にし可視化しなければ

科学であるとしている[Luhmann 1990=2009:]。また、ブルデューは、科学界では、「無私と『知識の前進への無私の献身』」が奨励されると同時に、利害が絡んだ競争を強制するという構造的両義性が見られる[Bourdieu 2001=2010:132]としている。バーンズは、科学者の研究成果は、科学者コミュニティ内で評価され、既存知識への組み込みや、絶えざる使用・再評価という標準化した手続き/コミュニケーションが行われることで、その知識がその分野の確立した知識の総体の一部となることを示しており、評価(学術ジャーナル刊行)システムは、科学者コミュニティのコミュニケーションと品質管理を促進させているとしているとする。そして、同業他者からの認知にもとづく、独自の報酬システムの存在が、科学者コミュニティを、ひいては科学という営みを自律的なものにしていくと論じた[Barnes 1985=1989:51-68]。この、科学者コミュニティにみられる新規性、ジャーナルを軸とした評価システム、認知にもとづく報酬システムは、二次創作を行う腐女子のコミュニティにも見られる。新規性は「ネタがかぶらないこと」に、無私は「(作品への)愛」に、ジャーナルを軸とした評価システムは「同人誌」や Pixiv、Twitter に相当する。

¹⁰⁷ 情報機器の進展によってつながりの機会は簡易化したが、そこで築かれるつながり(関係性や他者理解)の深さは必ずしも簡易になっているとは言えないだろう。

ならず、コミュニティの成員であり続ける為には、その参集の場に私的なもの(愛=解釈)を投入して評価され続けていかなければならないのである。そのため、傷つけられたくない私的なモノを、傷つけられるかもしれない場に投げ込み続けなければならないというジレンマがこのコミュニティには存在しているのである。このような状況下においては、アイデアの出し方、作品の発表に関しても制約を受けることになる。3章でのHさんの語りにみられるように、インターネットや Twitter などと関係を結ぶ前は、一人ひとりの持つ評価の場が小さかったため(ネットワークの数が少なかったため)、腐女子は自身のアイデアや作品を自由に発表できていた。しかしながら、自身のアイデア(愛=解釈)への評価と他者との交流を求めてホームページや Twitter と関係を結ぶようになると、多種多様なアイデアに出会い、逆にアイデアや作品は制約を受けるようになる。多くの他者と繋がり、自身のアイデアを気軽に発表できるという空間にいることによって、逆にアイデアの発表に制約がかかり、アイデアを自由に発表することができないというジレンマがここにも存在しているのである。

4.2.4 認知をめぐる闘争と調停

繰り返しになるが、近年のめざましい情報通信技術の進展は、彼女たちの活動を大きく変えたと言っても過言ではないだろう。それらは、コミュニケーションの形態が変わったというだけではなく、イベントに参加し同人誌を発行するという方法だけが「愛」を表現する唯一の方法ではないという可能性を彼女たちに開いたのである。彼女たちの「愛」の表現は、自身の解釈を形として表すことである。それは、多くの人に知られば知られるほど、コミュニティにおける中心、ネットワークの中でのハブとなる。二次創作を行う腐女子コミュニティにとって「愛」をより価値付けるためには、どれだけの人に自身が知られているのか、評価されているのかということが何よりも重要となってくる。自身を知ってもらい評価されることで、作家は名誉と地位という報酬を得ることができる。そしてその報酬以上に、作家はさらなる評価される場としての人的ネットワーク(認知)を得ることができるのである。自身がコミュニティメンバに広く認知されることは、彼女たち自身の承認欲求の充実につながると同時に、彼女たちの「愛」の証明でもあり、ついては自身の解釈の価値を高めることにもつながっている。前述したように、個人の解釈の価値は、他者との比較の中で初めて立ち現れてくるものであり、価値をより高めるためには、現在ではインターネットのなかで同じ対象に対してなされている無数の解釈と闘争し、そのなかで他の解釈よりも自身の解釈の方が優れていると認めさせなければならない。その戦いを制したものが、さらなる解釈評価の場(認知の場)と人的ネットワー

クを手に入れることができる。

ここで注意したいのは、二次創作を行う腐女子のコミュニティは、自身の「愛」を賭け金とした闘争の場であると同時に調停の場でもあるということである。なぜなら、そこで戦う相手は、認知の場をめぐる敵であると同時に、自身の「愛」を評価してくれる味方でもあるからである。つまり、二次創作を行う腐女子のコミュニティ内においては、自身は他者の解釈を値踏みするが、同時に他者からも自身の解釈が値踏みされているのである。そのため、彼女たちのコミュニティには、人格に対する否定はあっても、解釈に対する真っ向からの否定はない。それは、各個人から生成された解釈という知識はすべて平等であるという相対主義的な思考がこのコミュニティに流れているからでもある。

先ほど、人的ネットワークをかけた闘争という言い方をしたが、それは他者からネットワークを奪い取るような、もしくは他者のネットワークを解体させるような対立ではない。むしろ他者を支配下に置くような、包括の闘争である。つまり、他者が持っているネットワークごと自身の解釈の場に取り込んでしまうのである。だが注意しなければならないのは、多くの人的ネットワークを包括した個人が、コミュニティにおける何らかの(決定権が与えられるような)権力を手に入れるわけではない。彼女たちが手に入れるのは権力ではなくネットワークの束なのであり、認知の群である。コミュニティ内では「解釈に優劣なし」の名の下、ヒエラルキー上位の意見に下のものが必ず従うという動きは見せない。確かに彼女たちは大手を頂点としたヒエラルキーを形成しているが、それは多くのメンバの承認(認知)によって形作られた仮の頂点(大手)でしかない。つまり、大手はその時々の中堅や弱小によってつくられていると言った方が正しい。それは、彼らの承認という力学が働いているからこそその結果なのである。結果、コミュニティは大手が牽引しているように見えて、その実、その下に包括された幾多の作家が大手をコントロールし、大手たらしめているのである。なぜなら、大手を決定づける印刷部数や売り上げ、連結しているネットワークの数は、大手につながっている多くの作家やコミュニティメンバによってコントロールされているからである。

同一の趣味嗜好で集まり活動するコミュニティは、対象に対する「愛」によってつながり合い、「愛」によって争うことを義務づけられ、一番多くの「愛」の認知を得たものがコミュニティメンバによって「大手」として認められる。そこにはコミュニティの行動を制限するような特別な権力は存在しない。あるのは、羨望のまなざしと人的ネットワークの拡大機会なのであり、それがこのコミュニティにおいて何よりも大きな力となっているのである。

4.3 外部と内部とのコンフリクト

二次創作という行為は、「二次」である以上、一般市場からのコンテンツ(一次創作=原作)の取り込みが必要不可欠となる。一般市場で流通しているコンテンツと同人作家の間で「愛」が生まれ、その「愛」の提示方法として二次創作が生まれる。つまり、完全に自分自身のアイデアだけで「二次」創作作品を生み出すことはできないのである。そのため、彼女たちは二次創作を行う腐女子コミュニティとその外部に位置する「一般社会」との間を都度行き来しなければならない。行き来するには、一般社会への適応が必要となる。この彼女たちの内外の関わり方の複雑性は、「一般社会」に適応しながら(一般社会の中に埋め込まれながら)、完全には適応していない／できないという点にある。

例えば、腐女子の男性同性愛フィクション嗜好は外部の異性愛至上主義と、二次創作を行う腐女子による主体的な性的表現は外部の女性のジェンダー規範と、同人作家の非営利主義は市場の営利主義との間で各々衝突が発生する。彼女たちは腐女子コミュニティの独自性を確保するために、同性愛フィクション嗜好や女性による主体的な性的表現という一般社会の規範から逸脱した特質を持ち続けなければならない。しかし、彼女たちは腐女子であると同時に「一般社会」に生きる「一般人」でもあるため、彼女たちは常に、一般社会の規範に適応した「非難する側」と一般社会の規範から逸脱した「非難される側」とに、腐女子としてのアイデンティティを同時に存在させなければならないというコンフリクトを抱えることになる。そのため、彼女たちは一般社会の規範から逸脱した(と自身らが考えている)嗜好空間をできるだけ「一般社会」から切り離そうとする。この切り離しは、「腐向けという言葉がわからない人は御遠慮下さい」というホームページ上の言説や、腐女子隠しという実践にも現れている。そしてその切り離れたコミュニティの境界線を引くために、彼女たちは腐女子ではない人々を(自身らもそうでありながら)「一般人」とよび、自身らをわざと奇妙な存在として一般人よりもネガティブに設定し、区別しようとする。腐女子としてのアイデンティティの形成のためには、その他のコミュニティとの差異を境界とすることが考えられるが、しかしながら彼女たちはその差異化した外部のシステムでも生きているため、明確にそれぞれの領域を切り離すことができない。これは、一般社会に適応しているからこそ自身らを自嘲的に「一般人」よりも下に設定するという実践に色濃く現れているといえるだろう。

翻って考えれば、メディアによって腐女子になされている「奇妙な人々」という捉え方が、彼女たちの実践をある種正しく射抜いていることがわかる。彼女たちの実践は社会規範からずれたものであるため、「一般社会」からは奇妙な存在としてに映っている。

しかしながらそれこそが彼女たちのコミュニティの線引きと自律が成功している証となっている。一般人(非難する側)であると同時に一般人でない(非難される側)という、このような二律背反的な複雑なアイデンティティを抱えながらも、腐女子としての自身を「一般人」という他者と差別化することで、彼女たちは「腐女子らしさ」を保つことができる。これまでの議論においては、腐女子であることの負の側面が多々取り上げられ、それは結果として、腐「女子」を抑圧する男性中心社会へのアンチテーゼという形で分析が行われてきた。しかし、ここで今一度翻ってこの事象を捉えてみれば、一般社会の規範側から自身らを「奇妙で特別な存在」と見ることで、彼女たちは腐女子コミュニティ内の結束を固め、腐女子内部のシステムの維持し、外部のコミュニティとの差異を自覚することで、自身らのアイデンティティを形成することが可能となっているのである。

外部の社会システムとは別のシステムを維持していくためには、中と外との境界をはっきりと形成しておかなければならない。しかし同時に、彼女たちの取り扱う「愛」の源泉であるコンテンツ(原作)は外部の資本主義システム内に存在しているものであるため、完全に内側のみに閉じることはできない。そのため、彼女たちは腐女子コミュニティを確立するための差異と、「愛」の元となる存在を外部に求めつつ、内部に引き入れた外部のコンテンツに対して解釈という改変を行うことで、内部の枠組みの中に沿った形で留め置こうとするのである。

それでは、彼女たちの内部で生産される「愛」は、外部とどのように繋がっていくのだろうか。すなわち、彼女たちの解釈は、コミュニティ外に何らかの影響を与えているのかという逆向きの検討を行わなければならないだろう。影響として考えられるのは、彼女たちによる関連コンテンツの消費(購入)である。彼女たちの「愛」の流通によって、引用されればされるほど元になったコンテンツは人気という要素が付与される。彼女たちは熱心なファンであると同時に熱心な消費者であり、さらに自身らの解釈のためには新しい材料が常に必要となっている。そのため、彼女たちは熱心に連載(放映)を追い、関連書籍やグッズなどを購入する。そのため、彼女たちの大量のコンテンツ消費によって、企業がセールスプロモーションを大規模に展開し、その効果として売り上げが伸び、さらに大きな人気を博することができれば、アニメ化やテレビドラマ化、映画化などの発展が考えられるだろう。そして、コンテンツの作者にも印税が入る。

このような消費によって、結果として作者やキャラクタ、コンテンツに投資する行為は、コミュニティ内では「御布施」や「納税」と呼ばれている。また、彼女たちは人気投票のハガキや大量のチョコをバレンタインデーに出版社に送ったり、キャラクタ CD やグッズを大量購入して、キャラクタやカップリング、コンテンツ、作者に対する自身の愛を提示

しようとする¹⁰⁸。このような状況は、出版社やコンテンツ業界のみならず、彼女たちにとっても喜ばしい状況をもたらす。なぜなら、原作のメディアミックスなどの活躍の場の拡大は、彼女たちにとって愛するキャラクタたちに関するさらなる情報獲得の場が増えることを意味する。彼女たちの解釈は、第一に一般市場からの情報獲得によって成り立っている。そのため、原作のメディアミックス的な広がりとは彼女たちの解釈場の広がりとはパラレルであり、虚構の対象(関係性)に対して没入すること、さらにそれに付随する知識を手に入れること、手に入れた知識を自身の中で咀嚼し、自身の知識として他者に向けてに表現と共有すること。そしてそこで形成された新しい解釈の枠組みからさらなる原作の情報を解釈していくこと。このサイクルによってなされる知識欲の充実こそが、市場との関係の中での、彼女たちの大切な報酬となっているのである(図 42)。

¹⁰⁸ 例えば、2016年2月14日のバレンタインデーには、『テニスの王子様』の人気キャラクタである跡部景吾に大量のチョコレートが送られ話題となった。彼のファンは自らを「[跡部キングダム]の王国民」と自称し、毎年バレンタインデーにチョコレートや花束を出版元である集英社に送ることを「納税」と呼んでいる。2014年には、跡部景吾宛のチョコレートが62837個集英社宛に送られ、中には個人で20000個以上の贈り物があったとも報告された。また、近年ではLotteとコラボレーションすることで、Lotteは商品である「ダース」を使用した跡部景吾のピクセルアートを作るなど、跡部景吾や『テニスの王子様』は広告塔ともなっている。

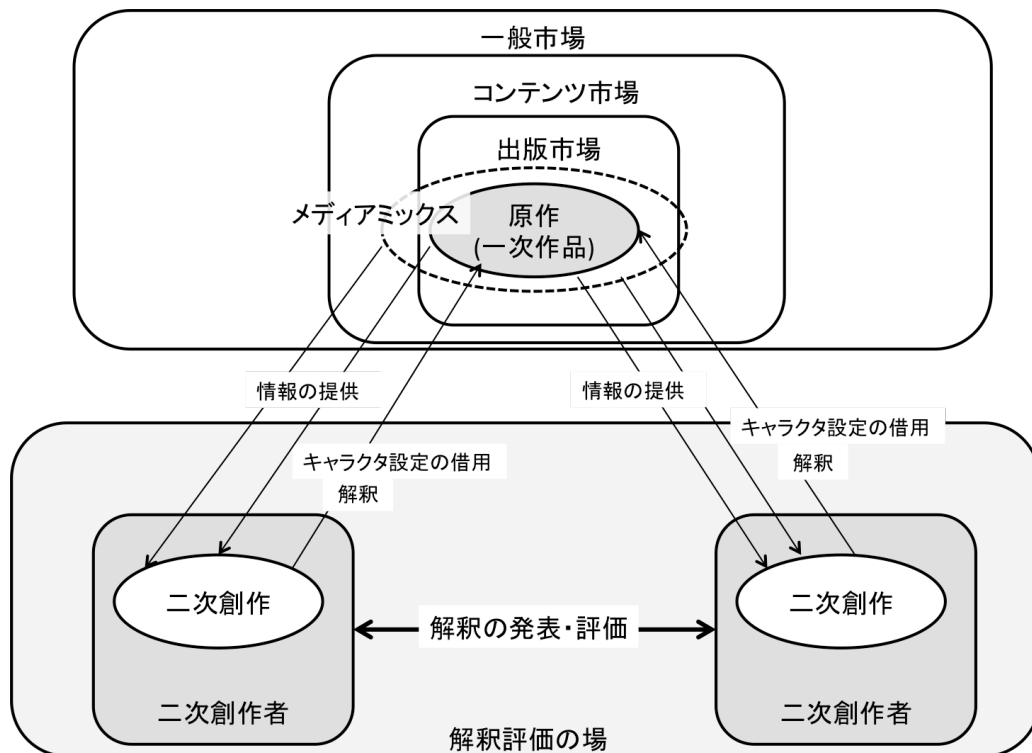


図 42 市場と二次創作者間における情報供給と解釈

例えば、3章で挙げた『刀剣乱舞』がそれに当てはまるだろう。彼女たちは、与えられた情報をもとに、自身の中の解釈を行い、ゲームへのロイヤルティを高めていく。そして、自身の「愛」の表現として博物館や美術館に出向いたり、自身の好きな刀を観たり、同じ鍛造元の製品を購入することで自身の経験を通じて新しい知識を獲得し、さらに自身の解釈をより深いものに深化させていく。中にはレポートとして訪問の様子や展示に関する感想をコミュニティ内に広めていくことで、コミュニティ内部での知識の伝播の役割も担っている者もいる。事例として挙げた『刀剣乱舞』は、多くの腐女子たちの知識欲を満たし、さらに一般社会への実益も生み出した代表作品の一つと言えるだろう。

4.4 「純粋な」嗜好空間の構築

以上見てきたように、二次創作を行う腐女子たちは、「愛」という自身の解釈=自己言及を行い、それを二次創作作品として提示し、コミュニティ内で流通させ、より多くの認知を得るという実践を行う。彼女たちはインターネットと関係を結ぶことで、より広い・多

くの認知を獲得しようという戦略をとる。また、匿名の個人として振る舞うことで、現実の肉体に付与される属性や与えられる役割や意味を切り離し、単なる一個人としてコミュニティに参加しようとする。彼女たちのコミュニティは、情報通信機器と関係を結ぶことによって初めて、性別、年齢、居住地域、エスニシティ、言語に縛られない、自身の自由な発想を検閲されずに展開できる空間を構築することができたのである。では、なぜこのような個人の属性を排除した「純粋な」嗜好空間の構築が必要となってくるのか。

一つには、個人の属性には常に一般社会からのレッテル付け、価値付けがなされていることが挙げられる。一般社会の評価軸は、一般社会の規範からずれたところに存在する腐女子コミュニティにとって雑音でしかない。例えば一般社会で価値を持つ金銭については儲け主義として二次創作を行う腐女子コミュニティにおいて感情的に忌避される。同人誌の値段設定は各人が自由に設定できるとされている中で、大きな価格の差が生まれていないのは、彼女たちが儲けを第一に考えていないことの証左となる。 「愛」の市場において交わされるのは、コミュニティ外部のシステムで価値を持つ金銭ではなく、コミュニティ内部のシステムでのみ価値を持つ自身の「愛」と他者の「愛」である。腐女子コミュニティは何度も示すように、外部のシステムによって批判・排除されてきたコミュニティである。そのため、彼女たちは外部のルール、特に資本主義のルールに反発心を持っている。なぜなら、「持てる者が強い／持たざる者は弱い」というわかりやすいルールはあくまで外部のルールであり、一般市場では通用しない(と評価される)技術レベルの者、売上に直結する作品を作らない／作れない者などは、営利を中心とする社会システムから排除されてきたのである。市場の原理は売れるものの生産であり、その価値観は彼女たちの自由で「純粋な」嗜好空間の構築を妨げるものでしかない。つまり、解釈における多様性と営利を超えた全ての表現に対する許容が彼女たちコミュニティの生態系の特徴であり、それに対してもたらされる外部からの圧力は内部のより強い結束と、それに迎合しようとする内部メンバの排除という方向に働く。

これと同じようなことがメディアに対する強い拒否感にも表れている。彼女たちは極端にメディアの露出を嫌悪する。例えば杉浦[2006a、2006b]は、オタク男性のみメディアに取り上げられ語られてきた現状を打破しようと、これまで無視されてきた腐女子に対して一般誌で記事を書き、彼女らにスポットライトを浴びせた。しかしながら彼女はその行為によって、腐女子内部から激しいバッシングを受けることとなった。批判される内容は様々であったが、これはこれまで散々コミュニティ外部のマスメディアによって取り上げられるたびに否定的に表象されてきた彼女たちの拒否反応もあると同時に、外部の評価軸を取り除くことで成り立っている内部のシステムに関して、外部の人間(さらに

言う、ライターという職業)の視点から暴かれるという屈辱の事態だったのである¹⁰⁹。

AERA 掲載記事の例のように、マスメディアは彼女たちのコミュニティを「奇妙な」「風変わりな」と評するが、これは当然である。なぜなら、腐女子のコミュニティは、資本主義社会が排除した価値観をその中心に置き、現実社会の競争主義、営利主義を至上とする社会とは異なったコミュニティ形成やシステム構築を行っているからである。かといって、当該コミュニティが反社会的なコミュニティというわけではない。彼女たちはあくまで社会一般の枠組みの中で活動しつつ、一般の評価からはネガティブに判断される個人嗜好を守るために、「純粋な」嗜好空間を形成し、外部社会の評価を排除する。このようにして彼女たちは、限りなく私的な公共空間を成り立たせているのである。

「純粋な」嗜好空間は、現実空間における物質性を持った「私」という実体に付与された属性に囚われず、自由に自身の嗜好(思考)を追求できる場である。そこでは社会的に抑圧され区別される、もしくは逸脱したものだとみなされる自身に付与された属性などの枠組みから解放され、自身の嗜好を(それがたとえ目を覆うような嗜好であったとしても)自由に展開することが可能となっている。つまり、実体を伴った表現活動は彼女たちにとって実名に対する認知と評価以上に実体へのリスクが勝るものなのである。

前述したように、彼女たちのコミュニティのつながりは、雑誌の投稿欄からインターネット上の掲示板(BBS)、Twitter へと変遷しており、「どこの誰か」という実名性を離れ、より匿名的なものへと変化している。つまり、「どこの誰か」という情報が付与された実体ある私ではなく、共通の興味関心を持ち、どれだけ同じ対象を愛しているかという点のみが浮き上がった一個人としての「私」によって、一般社会の価値付けから解放されたところで他者とつながることができるということである。そして、インターネットや情報通信機器と個人との間に立ち現れる関係性が彼女たちの実践を可能にしているのである。そのため、腐女子に見られる匿名的なコミュニケーション、コミュニティ内においては個人の属性を問わないという実践は、モノとの関係性によって初めて形成されていくものだと考えることが出来る。

つながりを形成するインターネット、「愛」の提示先としての Twitter や Pixiv などは、「どこの誰か」という情報を取り除き、実体を持った個人を「同じ匿名の個人」にする力を持っている(例えば巨大掲示板 2ちゃんねるのように、特定のスレッドに集まるメンバーがみな同じ名前を次々に名乗るように)。また、仮想空間と常にそして即座に連結するインターネットや SNS などの情報通信ツールや技術は、現在ではほぼ同時的に遠く離

¹⁰⁹ しかしながら一方で、アカデミックな議論に関しては十分ではないものの、受け入れる姿勢が見られる。これは一般メディアか学界内の査読というシステムを通過した学術論文かという、議論が載せられるメディアの影響が考えられる。

れたに在る他者を結びつけ、コミュニケーションにおける脱距離化を可能にしている。マイアソンは、ケータイ電話について、ケータイを主軸においた日本製のアニメを例に出しながら、若者が、ケータイを通じて何を希求しているのかについて、「そこで求められているのは、近接性の感覚ではないか」[2004:110]と述べている。さらに、「ケータイのコミュニケーションが目指しているのは、本来は直接アクセスできないはずの自己の内面に、中間的な通路を経由せずに、他者が直接参入してくるような形式である。送り手と、受け手の二つの閉じられた内面を隔てる、中間的な経路を省略しようとしているのである。このような意味で、求められているのは他者の極限の均質性である」と分析している[2004:118]。この議論は、ケータイというメディアにとどまらず、インターネットに接続する全ての情報機器につながる議論であろう。またこれは、おそらく富田[2008]のインティメイト・ストレンジャーの議論にも接続されうるものであろう。

仮想空間と現実空間が混じり合った現代社会は、「どこの誰か」という、個人の外部から与えられた属性情報ではなく、個人の本質によって繋がろうとする社会である。現在の腐女子のやり取りにおいて、ケータイを通して常に仮想空間とつながっていることが参与観察から明らかとなっており、彼女らのコミュニケーションにおいても、過去にあった(地理的・時間的)距離は脱距離化されており、他者は個人の内面(しかも、かなりプライベートな領域)に、ダイレクトに侵入し、つながりを形成している。

極私的な領域での彼女たちの繋がりと関係性について注目すると、二次創作を行う腐女子コミュニティの強い閉鎖性の理由が垣間見える。二次創作を行う腐女子コミュニティは、自身がキャラクタやキャラクタ同士の関係性にどのような性的な解釈を付け加えたかなど、個々人の性癖をさらけ出すことによって繋がりがあっている。つまり、彼女たちはお互いに自身の極めて私的な内面を見せ合うことで、ある種「性的な秘密を共有する仲間」として関係を結んでいのである。そのため、彼女らに理解を示さずに彼女たちを批判する外部者(非腐女子やマスメディア)は、彼女らにとっては、自身の内面を晒さずに安全圏から自分たちの(性的なものも含む)内面を覗こうとする不快な存在でしかないのである。「腐女子」という言葉が誕生した2000年代前後は、まさにこういったインターネットやケータイが普及し、個人が自由に様々な他者と匿名的に繋がることが可能となった時期にあたる。彼女たちの実践が閉じられてはいるものの誰にでも開かれたシステムを要しているサービスを利用している以上、彼女たちにとって、仮想空間と繋がるツールは、瞬時に匿名的な仲間とつなげてくれるモノであると同時に、瞬時に匿名的な部外者とつなげてしまうツールでもあったのである。そのため、彼女たちは自身らと同じ人間だけを集めるために、インターネットやSNSというものとの間で関係を結び、調整し、成員のふるい分けを行う。それが一つには彼女らの内面への入り口と

なっているホームページ上の注意書きに現れている。「私たちのコミュニティに理解がない者は去れ」という暗黙に隠されたメッセージは、単に自身らが傷付けられたくないという意味であると同時に、内面を見せ合うという実践を行っていない(リスクを負っていない)他者と繋がりにたくないという意思でもある。そういった意味においても、Twitterを彼女たちがコミュニティの場としてなぜ利用しているのかと理解できる。Twitterは、フォローを求めてきた相手とのつながりをユーザ自身が選択することができる。セキュリティレベルをあげれば(アカウント公開に「鍵をかければ」)、自身のつぶやきも、相手に見せないということも可能である。そういった意味において、Twitterは彼女たちのつながりに関するリスクマネジメントを行う上で欠かせないツールとなっており、そのことによって、彼女たちは自身の選択したノイズの無い心地よい空間を自身で作出すことができるようになったのである。

しかしその一方で、即座に他者と繋がることが可能なツール(モノ)は、個人の近接性の欲求をかき立て、常に他者とのつながりを求めるよう働きかける。常時接続がこれらツールの働きであり、そのため、個人がコミュニティ成員であるためには、常に他者に対して何らかの働きかけを行っていかなければならない。その働きかけが、二次創作を行う腐女子の場合、「愛」を表現することなのであり、「愛」をコミュニティ内で循環させるというシステムに現れるのである。彼女たちの闘争を孕んだ「愛」のコミュニティにおいては、本来不可視で比べることの出来ない(作家にとってプライベートな領域に属する)「愛」をその核としながらも、二次創作作品(=解釈)というものが間主観的に提示され評価されることで、作品への評価は作家個人の評価へとダイレクトに繋がってしまう。そのため、コミュニティ内において、作品に対する(批判も含む)否定的な意見を言うてはならないという内部の規範が立ち上がってくる。前述したように、彼女たちの作り上げる作品は、単なるモノではない。作品は作者の知識が具体化したものであり、彼女たちの「愛」そのものであり、彼女たち自身でもあるのである。彼女たちのコミュニティは、一見批判のない仲良しごっここの集団に見えるかもしれないが、その内実は「愛」の認知をめぐる、「否定せずに争い合う」という複雑な実践が行われる闘争の場として存在しているのである。

4.5 解釈の生成と蓄積

本研究では、二次創作を行う腐女子の心性と実践を関係的なものとして捉え、彼女たちの心性や実践が所与のものではなく、流動的なものであり常に再帰的なものであ

ることを示した。彼女たちの実践は、メディアや社会規範、デジタル環境やインターネット、SNS、ホームページ、男性同性愛作品の書店での取り扱い、安価に同人誌を作成できる印刷会社と同人誌専門の販売店、腐女子的な関係性の捉え方を教える同性の姉妹や友達など、様々な関係性の中で初めて個人は腐女子として立ち現れるのである。そして、刀剣乱舞の例でみられたような、仮想空間上の情報を参照して対象を解釈し、現実空間上の情報を組み上げ、自身の解釈をさらに肉付けしていくという実践はコミュニティの内部で繰り返し行われ、学習され、暗黙知的に身体化されていく。この学習は現実の対面状況のみによってなされるものではない。また、学習の場はいまやコミュニティ内に閉じられてはいない。現在では「腐女子」という存在が社会の中で一定の認知を得たことで、漫画、小説、テレビ、その他様々に腐女子を表象したメディアコンテンツが溢れかえっている。また、SNS などでやり取りによっても、彼女たちは腐女子的な振る舞いなどを学習している。二次創作を行う腐女子たちは、今日当たり前のもので現実と仮想とが混ざり合った不可分な日常を経験しているのである。

しかし、館[2012]や富田[2012]が指摘するように対象の本質というものが、誰かが付与した解釈の一つに過ぎないのだとすれば、彼女たちはどのようにコミュニティメンバとの繋がりを感じるのだろうか。一つの対象に対して解釈者が多数いる場合、千差万別な解釈が存在するだろう。だとすれば、実際にコミュニティメンバ内で解釈を共有することは可能なのだろうか。おそらく、提示された解釈を完全に共有することは不可能であろう。何故なら、提示された他者の解釈=「愛」には、その人間の経験や知識が含まれているため、それを他のコミュニティメンバが完全に読み解くことはほぼ不可能である。そのため、二次創作を行う腐女子間における解釈の共有とは、解釈の解釈でしかない。では、核となる「愛」の共有なくして、彼女たちはどのように繋がっているのか。一つの可能性として言えるのは、彼女たちはそれぞれの解釈を共有することでつながっているのではなく、各人の解釈をオープンソースとして捉え、解釈をコミュニティ内に蓄積することで、解釈のデータベースを共有するメンバとして、お互いがつながりを感じているのではないかということである。つまり、彼女たちは様々に異なった解釈に対して否定を与える、もしくは共有化することで同一の対象のヴァーチャルを形成していくのではなく、様々な解釈の相対主義を肯定すると同時に、同一のデータベース内のデータにアクセスできる人間として、メンバ間の繋がりを認識しているのではないだろうか。その解釈のデータベースへアクセスするには、彼女たちのコミュニティで作られたカップリング名やジャーゴンなどが鍵の役目を担っている。そのキーワードさえわかれば、彼女たちはインターネット上で検索をかけることができ、様々な他者の解釈に接触することができる。「一つの閉じられた情報に接触できる権利を持った我々」という意識とそ

れに付随する実践が内部の規範として機能しているからこそ、様々な解釈が同一コミュニティに存在するという矛盾によるや衝突が回避されているのである。

もう一つの論点は、彼女たちの実践は、原作の対象(解釈対象)に対して肉付けを行うのではなく、自身の解釈を肉づけるために原作の(現実の)情報を抽出し、利用するということである。この時注目したいのは、N 次創作のように、個人の解釈は仮想空間上に蓄積され、その蓄積された様々な解釈が、次の他者の解釈に利用されているということである。つまり、解釈という個人に由来する行為自体も、実際には多様な関係性の中で初めて立ち現れるものであり、腐女子に見られる関係性の解釈や対象の捉え方も、個人のみで還元できるものではないということがわかる。そして彼女たちを支える解釈という行為は、もはや閉じた空間・関係のみによって完結せず、私と他者、仮想と現実という空間の混じり合いの中で生み出されるものとなっているのである(図 43)。

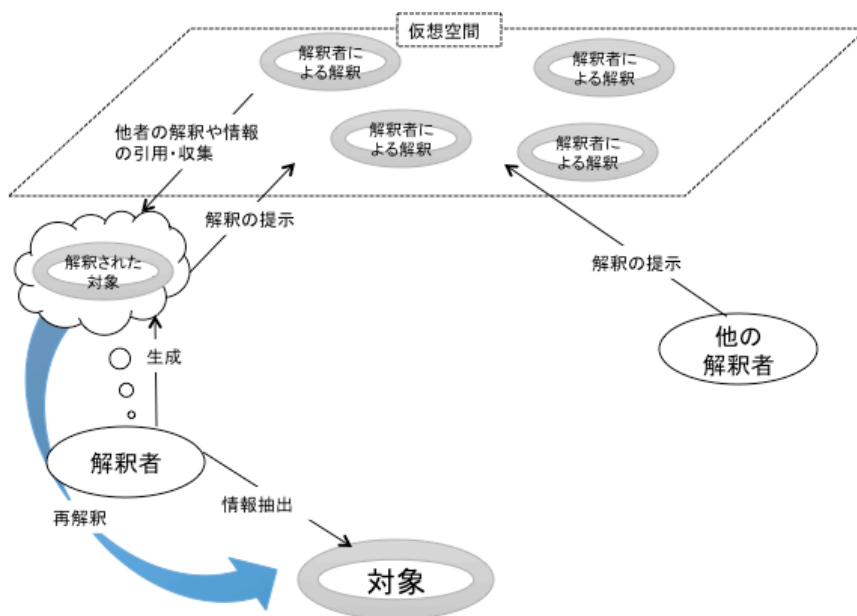


図 43 対象に対する解釈の生成と解釈の蓄積

そのため、彼女たちの中で一次と二次の境界は溶け合っており、不可分な状態として融合して一つの現実を流動的に形成している。そしてコミュニティ内部では、解釈データを共有するネットワークが作られ、評価が行われ、時に自身と他者の解釈が繋がり合う場が形成されているのである。

4.6 本章のまとめ

以上、見てきたように、彼女たちは自身らの自由な嗜好空間を形成するために、メンバの他者性や多様性を容認した上で、個人間の格差や批判を徹底して押し隠す。このことによって「多種多様な属性や価値観を持ったメンバラによる、否定のない同類のコミュニティ」という幾つかの矛盾を抱えたコミュニティが運営されていくことになる。そのため実際には「愛」(解釈)を賭け金とした認知をめぐる生々しい闘争が内部では発生しており、それは例えばメンバ同士が偶然同じ解釈を持ってしまった場合、コミュニティ内でより多くの認知を集めている大手が、認知をあまり集められていない弱小の解釈を(自覚すらないままに)潰してしまうといった事態や、本の売り上げによるコミュニティ内の格差の発露などの問題を招くことにも繋がっている。しかしながら、このような様々なコミュニティ内での矛盾は、コミュニティの「みんな同じ原作のファン」「みんな参加者」「どのような表現でも受け入れる」という平等性のもとで押しえつけられ隠される。

二次創作を行う腐女子のコミュニティが現在のように大規模に拡大し、ジャンルやカップリングによって細分化が行われ、多種多様な嗜好を許容できているのは、この「みな立場は一緒であり、そこで出てきた解釈はどのようなものでも否定されるべきではない」という、作画や作文の技術力の是非を問わない同類に対するコミュニティ障壁の低さ、そして「同類でないものは去れ」という、異物としての他者に対するコミュニティ障壁の高さが起因していると言えるだろう。コミュニティ内では安心して自身の(極めて私的で性的な)解釈を否定されることなくさらけ出すことができ、仲間と解釈を出し合い競い合うことで、自身の解釈を深めることができる。つまり、多くの他者と繋がることで自身の知識をさらに深めることができるという知的な楽しみがこのコミュニティには存在しているのである。

彼女たちは自身の解釈をより深めるために、食欲に関連情報を検索し、コミュニティへの帰属の担保となる自身の愛を証明するために常に愛を呟き、評価をしてくれる自身と類似した(完全には同じではない)同類とつながる。これは、彼女たち自身の中に「愛」という所与のものがあるのではなく、原作との関係の中で、そして提示や解釈、他者との連結という関係性の中で形成されていくものなのである。つまり、彼女たちは同じ原作のファンであるから参集しているのではなく、同じ原作のファンであるからこそ参集し続けなければならないのである。これは、再帰的近代と高度情報社会との交わりの中で特徴付けられる現象であると言えるだろう。二次創作を行う腐女子とは、現代社会において、自身のアイデンティティを決定づけるために、他者との常時接続を求める情報機器と関係をつねに結び続けなければならない人々の有り様を、先鋭化さ

せた形で表している例なのである。

以上のことを踏まえ、本研究についてまとめたい。

1. 「愛」の具体化と肯定のコミュニケーション

腐女子のコミュニティは、共通の同一嗜好によって参集し、構築されたコミュニティ内で「愛」を発表することによって、自身の所属先と参与の意思を提示し、情報機器と関係結び、常に「愛」を提示し続けることによってコミュニティや人間関係を形成している。しかし、本来「愛」は不可視なものであるため、同人誌や二次創作、SNSでのつぶやきなど、可視化されたものに変換される。変換されコミュニティ投入されることにより、「愛」ははじめて他のコミュニティメンバによってコミュニティ内で評価され、解釈される。ここで注目したいのは、二次創作を行う腐女子コミュニティ内においては、提示された「愛」について否定がなされないということである。彼女たちは投入された「愛」の具体化である作品に対して「いいね」や「かわいい」「素敵」「尊い」などの評価をメンバ同士で重ねていく。例えば文学界などに見られるような、作品質を高めるための批判や講評は一切なされない。何故なら提示された「愛」は表現者個々人の解釈であると同時に表現者自身を示しているからである。また、彼女たちは「一般社会」というコミュニティ外部の評価軸によってネガティブに表象・評価されてきたこともあり、メンバのアイデンティティを傷つけてはならないという内部規範が働いているのである。このような上記の内部規範は、オタク文化を長年牽引してきたコミックマーケットや同人文化の土壌の中から発生しており、そこでは「みんな参加者」「どんな表現でも受け入れる(否定しない)」という規範がコミュニティ内に生み出され、共有化されている。

2. 「愛」とオリジナリティ

コミュニティ内で共有される「愛」は、同一の対象・カップリングに対してのものであるが、その「愛」は解釈者自身の知識の具体化である。そのため、同じ対象・カップリングに対して解釈を行ったとしても、他の解釈者と同一のものとはならない。そして、「愛」の評価は解釈者自身の評価にダイレクトに繋がっている。「愛」に関しては表現者のオリジナリティも問われており、二次創作を行う腐女子のコミュニティでは、同一の「愛」=解釈はネタ被りと考えられており、暗黙の忌避事項となっている。何故なら、愛はコミュニティ内で評価の対象となっているため、他者の愛を自身の愛として提示することは、一種の剽窃行為となる。そして、彼女たちは自身のオリジナリティな「愛」

を価値付けるために認知をめぐる闘争を行っている。この闘争に勝利したものは、コミュニティ内において「大手」と呼ばれる存在となる。大手は、所属コミュニティのみならず、他のコミュニティや「一般社会」という外部のコミュニティとの接続点としての役割を果たしている。

また、上述したように彼女たちは同一の対象を見ながらも、各個人がそれぞれ異なる解釈を行い、コミュニティ内においてオリジナリティを持った二次創作に対して評価を行いあっている。では、同じ対象に対して異なる解釈を持つ他者とはどのように仲間意識を持ち、つながりを維持しているのだろうか。ひとつの回答としては、彼女たちは同一の解釈を共有してつながりを形成しているのではなく、各人の解釈をオープンソースとして捉え、解釈をコミュニティ内部に蓄積することで、解釈のデータベースを共有するメンバとしてお互いが繋がりを感しているということが言える。同一の情報群にアクセスができる。つまり、そこへアクセスする鍵(コミュニティ内部でだけ通用するカップリング名を知っているなど)を共有している、その共有の感覚によって、様々な解釈が同一コミュニティに存在するという矛盾による衝突が回避され、解釈の差異が隠されているのである。

3. 外部と内部のコンフリクト

二次創作を行う腐女子コミュニティは、完全にコミュニティ外部から離れて自律することは不可能であり、「愛」の源泉となる対象を外部コミュニティから引き入れなければならない。そのため彼女たちはコミュニティ内外との関わりの中で少なくとも2種類のコンフリクトを持つことになる。

(1)コミュニティ内外との間のコンフリクト。彼女たちは一般社会に生きる一般人でもあり同時に一般社会の規範から逸脱した(者としてみなされている)腐女子でもある。そのため、個人の中に「一般人である私」と「腐女子である私」が同時に共存することになる。そのため一般人らしさと腐女子らしさの間でコンフリクトが発生する。

(2)彼女たちが「愛」の表出先として情報通信機器と関係を結んだことにより、不特定多数の人間が集まる場に私的なものを投入し続けなければならないために起こるコンフリクト。それは、(時に性癖にも関わる)極私的な嗜好が不特定多数の人間が集まっている場に晒され、評価され、価値付けられるという実践の中で起こり、アイデアの出し方、作品の発表に関して制約を受けることになる。

4. 匿名的なコミュニティの維持・形成

二次創作を行う腐女子のコミュニティは、現実空間に付随する自身の情報(出身地、

年齢、学歴、エスニシティなど)に縛られない匿名性の高い関係を結ぶことで、自身の自由な発想を検閲されずに展開できる「純粋な」嗜好空間を構築している。この「純粋な」嗜好空間は「愛」の市場であり、愛という不可視なものに関しては、外部の評価軸が不要となる。そのため、コミュニティ外部の評価軸によって一定の評価がなされる個人の属性に対して排除の動きを見せる。そしてこの「純粋な」嗜好空間は、脱領土化された情報通信機器によって成り立っている。現代の情報通信機器は、使用者に脱領土化を促し、近接性の欲求をかき立てさせる。それにより、Twitter や Pixiv などに自身の「愛」を常時提示し合う二次創作を行う腐女子コミュニティでは、個人と他者の(時に性的嗜好も含んだ)私的な領域がダイレクトに結びつけられる。そのため、このような極めて私的な事柄で繋がりが合ったコミュニティは、各々のアイデンティティを守るために閉鎖的なものとなる。このように、腐女子の特徴としてあげられているコミュニティの閉鎖性、また、腐女子の実践や心性は共通の傾向性は見せながらも所与のものではなく、社会規範、情報通信機器、創作環境、メディアによる表象、現実空間と仮想空間との重畳によって形作られており、それらは常に流動的で再帰的なものとなっているのである。

第5章 結論

5.1 はじめに

二次創作を行う腐女子コミュニティに対する従来の研究は、その初期段階からジェンダー論を基盤とし、日本におけるジェンダーヒエラルキーや社会構造と関連させて論じられてきた。また、男性同性愛フィクションを嗜好する女性のコミュニティという点から、女性／少女という枠組みの中での分析が行われ、彼女たちは社会から抑圧される人々として描かれ、腐女子コミュニティの描き方は自身らに抑圧を強いる社会からの逃走や一時的離脱の場としてユートピア的に捉えられる傾向にあった。本研究では、二次創作を行う腐女子のコミュニティを、「愛」というものを賭け金として認知という報酬を競い合う、闘争を孕んだコミュニティとして分析した。また、本質主義的に捉えられてきた腐女子の実践および心性について、様々なモノや人との間に立ち現れる関係論的なものとして捉え、人類学的フィールドワークを主とした調査データによって肉薄しつつ、その存在をトータルに捉えた。そして、個々人が異なる解釈を持ちながらもお互いを仲間だとするその感覚が、どのようにコミュニティ内で形成されているのかについて明らかとした。

以上を踏まえて本章では、本研究の結論を述べる。まず始めに、リサーチ・クエスチョンに対する解答を4章で論じたことを中心に述べ、次に理論的含意、実務的含意について述べる。最後に今後の課題について提示する。

5.2 リサーチ・クエスチョンに対する回答

二次創作を行う腐女子コミュニティについて論じた金田[2007a]は「愛」というものを彼女たちを序列づける文化資本の一つとして提示した。しかしながら、その「愛」についてコミュニティ内でどのような実践が行われているのかについては詳細には語られていない。そのため、以下では彼女たちがコミュニティ内でどのように「愛」を用いて他者

と繋がり合い、不可視な「愛」がどのように評価されているのか。また、異なった「愛」を持ち寄ることによってコミュニティ内で発生する闘争を、彼女たちはどのようにして調停しているのかについて、リサーチクエストに答える形でまとめていきたい。

5.2.1 SRQ1. 二次創作を行う腐女子のコミュニティ形成はどのようなものなのか？

二次創作を行う腐女子たちのコミュニティに内での実践は、「愛」の提示と評価、そして評価される場の確保を中心として行われていることが明らかとなった。実践の一つ目は「愛」の表明の場の確保である。二次創作を行う腐女子の実践の中心にあるのは作品やキャラクタの関係性に対する「愛」である。彼女たちは自身の愛する作品やキャラクタ、キャラクタの関係性(カップリング)に関する解釈をキィとして語りによって繋がる他者を求めており、彼女たちの実践の多くが、繋がり合った仲間と安心して語り合える場の維持に向けられている。ここでの安心とは、自身の解釈を否定されないこと、自由に自身の解釈が発表できることである。そのためには、どんな表現でも受け入れられる場と、匿名性の確保が必要となってくる。その点で、彼女たちが利用している **Twitter** や **Pixiv** は匿名性を担保しつつ自由な表現が行える場であり、彼女たちの欲求に添ったものとなっている。また、彼女たちは自身の解釈が否定されないために、同じ嗜好を持った他者と繋がろうとする。しかし、匿名的な場では、誰が自分と同じ嗜好を持った他者か判定できない。そのため、彼女たちは「腐女子隠し」という実践によって外部から腐女子のコミュニティを切り離したり、**Twitter** や **Pixiv** などのタグや検索によって、繋がるべき仲間を選別していく。このようにして、彼女たちの同類のみによって繋がった否定のないコミュニティが形成される。

二つ目は、「愛」の提示と評価である。彼女たちのコミュニティ内ではコミュニケーションとして「愛」が提示され、その提示された「愛」に対して評価がなされている。この「愛」とは作品やキャラクタ、キャラクタ同士の関係性に関するものであるが、不可視なものであるため、彼女たちは「二次創作」という作品にこの愛を仮託させて提示する。そしてその「愛」の表現によって、彼女たちは、自身と同じ仲間かどうかを判定しているのである。ただ、彼女たちが現在活動場所として選択している **Twitter** や **Pixiv** は情報の消費速度が速いため、常時「愛」を投入しなければ、コミュニティへ参加しているのかわるか、まだ仲間かどうかなどのコミュニティ会員による判断がつかず、否定されてしまう

可能性がある。そのため、彼女たちは常に Twitter や Pixiv などに「愛」の表明としての二次創作作品を投入し続けているのである。

5.2.2 SRQ2. コミュニティ内ではどのように「愛」をめぐる闘争と調停が行われているのか？

次に、コミュニティに投入された「愛」はどのようにして評価されるのか、また、コミュニティ内においてどのように「愛」をめぐる闘争と調停が行われているのかについて示す。二次創作はそもそも既存の原作をベースに作られるものであり、どれもが等しくファンによるオリジナリティを持った創作ということになる。このような意識の下で、二次創作を行う腐女子コミュニティでは、「みんな同じ1ファン」「どんな表現でも受け入れる(否定しない)」という規範が生み出され、共有化されている。どのような表現であっても否定しないという意識は、腐女子という存在がこれまで「一般社会」というコミュニティ外部の評価軸によってネガティブに表象・評価されてきたこともあり、メンバのアイデンティティを傷つけてはならないという内部の規範が働いているためでもある。このような規範はキャラクタや関係性に対する「愛」についての言及が、実は自身についての言及であるということに結びついている。対象への解釈や表現は表現者自身のこれまでの知識や経験に基づいて現れるものであり、コミュニティ内に作品を提示する行為は自己を提示する行為とイコールである。そのため、コミュニティ内での「愛」の評価は解釈者自身への評価となる。二次創作は自身の「愛」の表明であり、「愛」のオリジナリティが重視されている。そのため、トレス行為やネタ被りなど、他人の「愛」をなぞる行為は重大な規律違反として徹底して非難される。

コミュニティ内での「愛」の判定は、作品のみではなされない。作品のみで評価を行ってしまえば、それは彼女たちのコミュニティが避けてきた、一般市場における技術力による選別と同じことになる。そのため、彼女たちは投入された二次創作作品とともに、作者の日々の呟きや行動を観察し、複合的に「愛」を評価している。この総合的な評価によって多くのコミュニティ成員から評価を得たものが大手と呼ばれ、コミュニティ内でのより多くの人的ネットワークを得ることになる。しかし、実際はこの大手も同人誌の売り上げという金銭による格差を生み出している。そのため、彼女たちは「みんな同じ1ファン」「どんな表現でも受け入れる(否定しない)」という規範を用いて、この格差で発生するであろうコミュニティ内での不協和を調停しようとする。

つまり、二次創作を行う腐女子のコミュニティの中では「愛」を賭け金として、認知をめ

ぐる闘争と調停が同時に行われているのである。この闘争において認知を多く集めたものは、さらに多くの評価の場を得ることができる。それは広がれば広がるほどコミュニティ越境的になっていき、外部の一般市場と接続することもある。この、一般市場との接続は、一般書店で売買されるようなアンソロジーなどへの参加、漫画家としての引き抜きなどを意味しているが、接続の仕方を間違ってしまうと、つまり、外部の軸(売れるものの産出など)に寄ってしまうと、売名行為、裏切り、拝金主義などとして、コミュニティ内部からのバッシングを受けることにも繋がってしまう。

このように、彼女たち自身への言及である「愛」の評価は、一般社会での評価軸を排した内部の評価軸によって行われる。それは、自分自身のアイデンティティを傷つけられないための戦略であると同時に、他者を傷つけないための戦略でもあるのである。

5.2.3 SRQ3.腐女子による対象の解釈はどのようになされているのか?

二次創作活動を行う彼女たちの特徴として、対象に対して解釈を行い、対象の属性や設定を再構築するという実践が挙げられる。彼女たちは自身の解釈を利用して対象を読み解こうとする。解釈を通した読み解かれる対象の(公式)情報は、彼女たちに組み上げられ、その情報がさらに彼女たちの解釈を強化する。つまり、二次創作を楽しむ彼女たちは、対象の情報をくまなく収集するだけではなく、自身の作り出した解釈の補完としても対象を読み解くのである。

しかしながら、対象に対する解釈は、自己言及であるがゆえに各個人によって読み解き方、解釈の内容がそもそも違うということに留意しなければならない。「愛」の表明のためには、この差異を持ったヴァーチャルを Twitter や Pixiv などの公共空間に投げ込まなければならないが、この時解釈同士の衝突が否応なく発生する。しかし、彼女たちのコミュニティはこのような衝突を是としないうえに、コミュニティのメンバは同じジャンルや同じカップリング、同じ作品傾向など、より細分化された類似性の極めて高いつながりを形成していくのである。このような幾重もの篩にかけられ繋がった仲間の間には強い帰属心が生まれるが、その帰属心は同じジャンルにメンバが留まっている間だけのものであり、メンバの離脱によって簡単に瓦解してしまう。嗜好の持つ流動性がコミュニティの形成・維持にも大きな影響を与えているのである。

5.2.4 MRQ 異なった解釈を持った他者との否定のないつながりとはどのようなものなのか？

彼女たちのつながりとは端的に言ってしまえば、異なった解釈を持ち、認知を巡って闘争を行いながらも、「立場の平等化」「解釈への相対主義的関与」という規範によって個々人の差異を押し隠すことで成立している関係性だと言える。

彼女たちは同じ対象を捉えながらも、個々人の視点から対象を解釈し、そこで生まれた自身の解釈を「愛」としてコミュニティに投入し、自己言及的な繋がりを形成する。このコミュニティ内に投入され、関係の中で再構築と解釈が繰り返される「愛」こそが彼女たちをつなげる力そのものなのである。二次創作を行う腐女子のコミュニティ内では、この不可視なものである「愛」が提示され、評価され、流通し、Twitterへの発言や二次創作、同人誌などの形を伴って顕在化する。「愛」は事物事象などに対する解釈であり、その解釈は創作者自身の歴史や知識の具体化でもあるため、解釈には彼女たちの経験や社会・文化背景、アイデンティティなどが反映されている。つまり、彼女たちは自身らの私的領域について言及し合う自己言及のコミュニティを形成していることになる。そのため、彼女たちはお互いのアイデンティティを傷つけないように、極めて閉鎖的で肯定的な、類似した他者によるコミュニティを形成する。そのための方法として、カップリングやジャンルによる細分化、ホームページなどに記載された警告文、Twitterなどのフォロー選択、ジャーゴンを用いた非腐女子の篩い分けなどが用いられている。そのようにして形成されたコミュニティは、常時接続が可能となっているケータイ電話などの情報通信機器や、SNSなどのコミュニケーションサービスなどと関係を結ぶことで、随時そのコミュニティにコミットし続け、常に「愛」を投入し続けなければならないという拘束性を持った構造を持つことになる。

情報通信機器と融合したこのようなコミュニティは、常に他者からの承認欲求を掻き立て、「愛」をつぶやき続けさせ/持たせ続けさせ、解釈=知識をコミュニティに投げ続けるように要求する。しかしながら、彼女たちの間ではその実践は当然のものとなっており、暗黙知化してしまっている。そのような常に承認欲求を抱かせ、コミュニティへの参加を呼びかけるコミュニティの中で、彼女たちは常に「愛」という極めて私的な情報を投入し、内部の評価システム

によってこれを評価している。そしてこのシステムの自律性のために外部の評価軸を徹底して排除しようと試みる。そこで排除される軸が、社会的に価値を持つ年齢や職業、未既婚、エスニシティ、収入、(画力や筆力などの)技術力などである。これらの外部で評価される軸を内部に持ち込まないことで、彼女たちは自身らのアイデンティティを守り、自由に自身の知識を発表でき、否定されない解釈によってのみ繋がる「純粋な」嗜好空間を確立していく。それを可能にしているのが、インターネット上の仮想空間である。その空間で必要とされるのは、外部で評価されうる「どこの誰か」という現実空間の肉体に付与された情報ではなく、外部の評価軸では評価不能な、対象への「愛」によって繋がりが合う関係である。この、外部の評価軸では評価不能な「愛」を評価の重要な軸にすることによって、「私」を外部から否定されずに守ることが可能となる。

彼女たちは「同じカップリング」「同じジャンル」に所属しているという共通項によって参集する。しかしながら全く同じように対象を捉えているということではない。事物事象に対して投げかけられる彼女たちの視線は、事物事象の本質を撃ち抜こうとしているが、しかしながらそこで与えられる対象の本質とは個別の解釈でしかなく、その本質は対象にあらかじめ内在しているものではなく、解釈者によって与えられるのである。そのため、二次創作対象への言及は、自己への言及と同義となる。このコミュニティには幾つかのコンフリクトが内包されている。一つは、彼女たちを繋げている核となるコンテンツの多くが一般市場で流通しているものであり、完全にコミュニティが自律することができない点。つまりは、外部からの情報の供給がなくなってしまうと、コミュニティ自体が瓦解してしまう可能性がある。外部の評価軸で評価されたものを、内部の独自のシステムで消費し、内部で生み出されたものを内部でのみ消費すること。そのことによって、彼女たちはこのコンフリクトを隠そうとする。つまり、彼女たちは外部の評価軸を取り入れないようにすることで、彼女たちが忌避する資本主義や男性中心社会の規範からコミュニティを守ろうとしているのである。もう一つは人々が対象に対して別々の解釈をもっているために起こるメンバの解釈間のコンフリクトである。しかしながらこのコンフリクトは、「立場の平等化」と「解釈への相対主義的関与」という規範意識によって覆い隠されることとなり、表面的には肯定のコミュニケーションを中心とした、同じ興味関心を持った同質の人々が集まったコミュニティが形成されているように見えるのである。

また、彼女たちの実践からは、人間という存在が、自ら生み出したものに従

属されるという構造も窺い知れる。生み出したもの／生み出されたものに見られる従属の力学は、二次創作を行う腐女子の中では、逆転の様相を呈する。彼女たちは、対象に対する解釈として「愛」を創造する。しかしながら、その愛は常にコミュニティ内で評価され消費される運命にあるため、彼女たちは自らの「愛」をコントロールすることができない。つまり、彼女たち自身が生み出すものは他者との相対的な比較と評価において初めて価値を持ち、またその比較は自身のコントロールから離れた場所で行われてしまうため、二次創作を行う腐女子たちは自分で生み出したものの評価の如何によって地位づけられ、認知のネットワーク量が決定され、承認欲求が満たされる。つまり、彼女たちは自分自身が生み出したものによって活動の制約を受けることとなる。

彼女たちの繋がりは、可視化できるものによる評価によって行われなため、自身らの行為によってそれを証明しなければならない。彼女たちに見られる実践は、どれだけ自身のアイデンティティを否定されずに他者とつながれるのかという一つの方法を示しているといえる。

5.3 理論的含意

金田[2007a]はマンガ同人市場においては「(作品への)愛 (attachment)」「人気 (popularity)」「技術(skill)」といった複数の文化資本によって序列づけられるとしているとし、二次創作作品を発表する同人作家達は、作品をコミュニティ内に発表し評価されるという一連の活動を通して、いくつかの報酬を得ているとの指摘も行っている [ibid:178-180]。しかしながら不可視なものである「愛」を人々がどのように評価しているのかについての詳細な説明はなく、また、その「愛」の定義についても必ずしも明らかになっていない。そのため、本研究においては、「愛」によって人々がどのように繋がり合い、提示された「愛」がコミュニティ内でどのように評価されているのかについて、二次創作を行っている腐女子の実践を対象として明らかにしたことが理論的含意の一つとして挙げられる。さらに、本論では彼女たち固有の心性というものは所与のものではなく、可変的なものであるという仮説に立って議論を進めてきた。彼女たちの実践や意識、つながり方の作法、規範、「愛」の評価方法など、すべて「現在の」社会環境によって決定されており、それは常に流動的で可変的な、固定化できない関係の中で立ち現れる存在だと捉えてきたのである。つまり、「なぜ腐女子になったのか」ではなく、なぜ「腐女子」らしく振舞おうとするのか、「腐

女子らしさ」をどのようなネットワークの中で学習しているのか、コミュニティの外部と内部のコンフリクトがどのような場所で起こっており、彼女たちはそのコンフリクトとどのように対峙し、コミュニティの境界の生成を行っているのかという、後期近代における人々のアイデンティティの問題、高度情報化社会における人々の振る舞いについても語る必要があるだろうと考えたのである。そのため、本研究の分析においては、二次創作を行っている腐女子を大きく、「女性」「オタク」「男性同性愛嗜好」「高度情報化社会」「後期近代」の接点に位置する存在として捉えることができるという視点を提示した。本研究の研究対象として腐女子を選択した理由がここにある。二次創作を行う腐女子は、個人化が進行する後期近代や高度情報化社会におけるアイデンティティ、ジェンダー、コミュニティ、創作集団、オタク、若者文化など、様々な議論の接続点に位置しており、彼女たちに対する研究はとりもなおさず、我々が生きる今の社会の検討につながっているからである。

また、男性同性愛フィクションを好む女性を対象としてきた従来の研究は、社会的に抑圧されている腐「女子」というものを出発点として、他のコミュニティとの差異化やその境界の生成に重点が置かれてきた。つまり、腐女子というものをどうアイデンティファイさせるかという議論である。このような議論はジェンダー論の枠組みの中で、または心理学の中でテーマとして取り上げられることになる。確かに、ジェンダー論から彼女たちを分析すること、またその成果は、女性という存在が男性中心の(男性の社会的権力が隅々までいき渡っている)現代社会に対しての異議申し立てとして、またそのような社会の中で女性がどのように生(性)を愉しいでいるのかという女性像を捉えてきたという点を明らかにすることにおいて大変意義深く重要である。しかし、ジェンダー論の枠組みによって腐女子を分析することは、腐女子の抑圧度合いの指標と其中での対処法のみで議論を落ち着かせてしまう危険性をはらんでいる。また、心理学からの分析では、腐女子共通の心性を捉えることで、彼女たちがどのような心理を持った集団であるのかという特徴づけが客観的数値により表現することが可能となっている。しかしながら、彼女たちの共通の心性を捉えることは、年齢や属性、国籍や性志向など、多種多様な層によって形成されている彼女たちの詳細な差異を捉えることはできず、その分析からこぼれ落ちた人々からの「私はそうではない」という異議申し立てを受け取るリスクを負う。また本研究では、あえて彼女たちを分析するものとして、ジェンダー論的な立場をとらず、「腐女子」というものの共通の心性について捉えることはしなかった。な

ぜなら、彼女たちのコミュニティが、現代のような目まぐるしく瞬時に移り変わる不安定な時代変化を経験する多種多様な人々の集合体である以上、共通の腐女子像の生成と再構築は、今作ったものががすぐに過去のものとなるように、永遠に繰り返され続けるだろうと考えたからである。

上記の事項を含め、本研究における理論的含意としては、脱埋め込みが進む再帰的近代の中で、極度の個人化が進む中で、異なる考え方をを持った人々がどのように繋がり合えるのかという点について、二次創作を行う腐女子という対象を通して一つの方法を示した点にある。浅野[2011]の論じた議論においては、様々な社会的属性を異なる人と人が趣味という仲介を経ることで公共性と参加社会とにつながる可能性があることが示されている。しかしながら、彼女たちの活動を見たとき、必ずしもそれをはっきりと見出すことは難しい。確かに彼女たちは様々な属性を持っており、対面状況においてはお互いにそれが明らかとなることから一種の公共性が見られる。しかし、彼女たちはその差異をよしとしない。差異は「立場の平等化」の中で、さらに「純粋な」嗜好空間を守るために無視され、同類の存在、仲間として取り扱われる。お互いが異なった人という認識を持ちながらも、コミュニティの規範がそれを最小限に抑え込むことで、腐女子の二次創作コミュニティはつながりを形成しているのである。彼女たちは同一の対象を見ながらも、異なる解釈を持つ。しかし、それぞれの解釈が異なるからこそ、それぞれの異なった人間だからこそ、自身のアイデンティティを傷つけられずにつながり合えるということが明らかとなった。これは異なった現実を生きる他者が、どのようにお互いを傷つけ合わずにつながり合うかというひとつの方法であり、本研究では、個人化が進む現代社会において、どのように人々が肯定的につながりあっているのかという知見が明らかとなった。この点は、現代社会において共通の明確な目的をおかずに人々が繋がり合い、どのように社会を生き抜くのかという点を、様々な学問領域に開く議論として提示したことが理論的含意としてあげられるだろう。

5.4 社会的含意

本研究における実務的含意としての1点目としては、本研究結果が、二次創作を行う腐女子及び彼女たちを捉えようとするメディアや分析者に対して、腐女子たちがこれまで暗黙知として学習されてきた実践やその背後関係について、

内部の視点を用いて外部に理解しうるように提示した点が実務的意義として挙げられる。

メディアでは腐女子に対してその詳細ではなく、「男性同性愛フィクションを嗜好する」という点のみが強調され、実践に関しても腐女子固有の特性や心性としての報道が多くなされてきた。また、その嗜好が社会規範からずれているため、彼女たちを「治療すべき対象」や排除すべき「奇妙な存在」としてみるか、もしくは男性同性愛フィクション嗜好が「性を恐れる少女期特有のもの」であり、やがて一般社会に回収できるだろうとの包摂的な見方がなされてきた。しかしながら、述べてきたように、腐女子やそのコミュニティはそもそも「一般社会」の中に既に常に組み込まれている存在であり、社会と切り離して分析することは不可能である。彼女たちの心性や実践は、社会との関係の中で生起されるものであり、決して彼女たち固有の特性として(彼女たちの言説を借りれば「遺伝子に刻まれたものとして」)発生したものではないのである。ここにきて、我々は腐女子というものが様々なモノとの関係の産物であると提示することができるだろう。すなわち、「なぜ好きになったのか」「なぜ腐女子になったのか」という問いは、各々が埋め込まれている社会環境や文化によって方向付けられ、それに沿って当事者たちが理由を語るため、多種多様な説明が生まれ、「共通の」心性を捉えることが困難となっているのである。

本研究では、彼女たちの実践や心性が、社会の周辺ではなく、社会の中に位置付けられるものであり、様々な人やモノとの関係によって構築された可変的で流動的なものであることを述べた。そのため、男性同性愛フィクション嗜好によるつながりというものを生み出す社会構造や情報のネットワークとはどのようなものなのかという、腐女子を対象とした議論を「女性」の議論の中に閉じ込めないための議論的拡張を目指さなければならないという問題提起が本研究からはなされる。

実務的含意の2点目としては、個人化が進む社会の中で、価値観の異なった他者がお互いを肯定しながらどのように繋がりうるのかという一つの方法を提示したということが挙げられる。都市化によって地縁・血縁などのつながりが弱まり、規範意識がより個人によったものとして多様化する中で、どのように異なった価値観を持った人々が信頼し合いつながり合うのか、その一つの方法として、お互いの違った価値観=「愛」をコミュニティ内に提示しながらその相対性を肯定しつつ、「愛」の対象となる存在についてあえて解釈を統一しない。二次創作を行う腐女子は、対象の解釈を完成させようとはしていない。完成させず統一させないようにし続けることが彼女たちのテーゼなので

ある。なぜなら完成は、多様な解釈を一つの解釈に集約されること、つまり一つの解釈のみをオーソライズさせることを意味している。完成させることは、様々な解釈を切り捨てることにつながるからである。真理を追究する学問とは違い、彼女たちの解釈=知識は真理を追究していない。そのため、解釈対象に冗長性を持たせること、自身の解釈のみを絶対視しないという方法をとる。この点については、想像の共同体[Anderson 1983=2007]や解釈共同体[Fish 1982=1992]という概念が想起されるだろう。また、杉本[2015]が、病気の表現活動者を通して差異を資源として活用する中で当事者間のつながりが生まれていることを示したように、本研究の知識は、個人化・差異化が進む社会の中でのつながり形成の知識に関わる知見に積み重ねられる知見となる。

5.5 将来研究への示唆

本研究では、腐女子と呼ばれる彼女たちの実践を分析の俎上に乗せ、あえて今まで語られてきた共通の「腐女子」像を解体させ、様々な関係によって組み合わせられ、肉付けされ、削られ続ける、流動的な事象として捉えようと試みた。しかしながら、多くの課題が残されており、ここに将来研究への示唆として述べる。

本研究の将来研究に残された課題の1点目は、本研究において見出された知見は、に腐女子コミュニティのほんの一部分しか説明できていないことである。本研究で対象とした腐女子は、日本在住の、日本人である、男性同性愛をテーマとした、二次創作を行っている腐女子といういくつかの条件のついた対象であり、腐女子であっても日本在住でない、日本人ではない、二次創作を行っていない人々や、日本在住の日本人であっても自身の「愛」の表現手法を持たない／行っていない腐女子たち、特に男性同性愛フィクションの想像を個人的にはするが、外部に向かって発表しない人々との異同について深く触れられていないという点である。特に、日本国内に限って言えば、男性同性愛フィクションの想像を個人的にはするが、外部に向かって発表しない「不可視の二次創作者たち」ともいべき人々がどのように作品への「愛」を表現し、維持・消費しているのかについて捉えきれていない。また、現在腐女子は幅広い年代に分布しており、年齢層によって、その当時の社会情勢の影響を受けて全く異なる規範や実践が見られるだろう。例えば、二次創作の草創期をアンダーグラウンドで支えた腐女子から見れば、生まれたときからすでに書店にBL作品が並び、オタクであることあまり負い目を持っていない若い腐女子との間には、意識差が生まれていることが調査によってもわかっている。しかし、それと同時に、草創期を支えた彼女たちも現代社会に埋め込まれている存在であるため、何らかの意識の変化が起きている可能性もある。この

ような、腐女子における世代間の差異や、コミュニティへの関わり方の差異についてさらなる詳細な調査と分析が必要となるだろう。

課題の 2 点目は、男性同性愛フィクション嗜好に対する分析は、「女性」というジェンダー論の枠組みでは十全に捉えきれていないということである。現在では男性同性愛フィクションを好む腐男子と呼ばれる男性も存在しており、サンキュータツオと春日 [2016] は、男性同性愛フィクション嗜好の男性がどのように BL を眼差しているのかについて論じている。「女性の女性による女性のために作られた物語」を男性が楽しむという現象は、男性による女性文化への越境と見るべきなのだろうか、それとも男性同性愛フィクションというコンテンツの発展と見るべきなのだろうか。また、男性同性愛フィクション嗜好の男性を社会関係との間で登場した存在として捉えた場合、どのような要因が関わっているのだろうか。男性同性愛フィクション嗜好という枠組みに関しては、女性に対する研究の蓄積が多いため、今後は女性のみならず、男性、LGBT など、性という区分を越境した分析と、その蓄積が求められる。

課題の 3 点目は、腐女子コンテンツに見られる異議申し立てとその非顕在化についてである。従来研究の議論からは、彼女たちの好む作品は社会のジェンダー構造への異議申し立ての力を持っているという指摘がなされてきた[溝口 2000]。しかしながら、彼女たちが男性中心社会への異議申し立てとして、コンテンツ消費を超えて対男性中心社会に対して政治的に働きかけないのはなぜだろうか、という問いが立ち上がる。彼女たちは「腐女子としての私とは何なのか」という疑問を持っている者も多く、書店で売られている学術書や論文、専門書をアカデミックな必要からではなく読んでいることも多い。その中で女性の社会的抑圧は必ずと言っていいほど書かれているにもかかわらず、なぜ彼女たちは声をあげ政治運動化の方向へ向かわないのか。彼女たちのテキストが異議申し立ての構造を持っていながらなぜ表現のみで止まっているのか。この点について本領域における研究の進展が望まれるとともに、その力学について、より多方面からの研究領域からの分析が求められると考えている。

課題の 4 点目は、対象の切り分けについてである。東 [2001] も指摘するように、(腐女子も含む) オタク文化の研究は日本社会の検討につながるものであり、彼女たちの文化現象を様々な学問領域の接続点として分析の俎上に乗せることは意味を持つものである。本研究内で提示してきたように、彼女たちの実践や心性は彼女たち固有のものではなく、様々な規範、文化、社会構造、市場などとの接触(それは時に衝突も生じる)によって流動的に形作られており、常にそれらとの相対化によって腐女子という存在をアイデンティファイさせようとしているのである。では、研究対象としての腐女子の実践というものを関係論的ネットワーク論的に捉えようとする場合、我々はどうような

範囲までを腐女子の実践として捉えるべきだろうか。腐女子の実践が固有のものでないのならば、彼女たちの実践に対して何が影響しているのかを羅列しなければならないだろう。つまり、「どこまで語るのか」「どこを捨象するのか」ということである。そのため、この切り分けによって、語られる「腐女子」イメージが異なってくるため、それらをどのように議論上で結合させるのかという課題が挙げられるだろう。

最後に、課題の 5 点目として、分析者としての我々は腐女子である彼女たちに何を返せるのだろうかという問題である。これは、腐女子と呼ばれるある種秘匿的で閉鎖的なコミュニティの内部を暴露する多くの研究者に関わる課題であろう。彼女たちは外部の評価によってこれまで傷ついてきた。その中で自身らのアイデンティティの拠り所として、外部の評価軸を排除した内部の理論によってつながり合うコミュニティを作り出したのである。彼女らを対象とする場合、研究者は彼女たちを詳細に記述し、時に参与観察を行い寄り添ってデータを収集する。しかしそれと同時に、研究者は調査データを研究成果として外部に発表し、彼女たちの隠してきた構造を暴き、アカデミックという外部の理論で分析し解釈する。実体験として、参与観察中に筆者の所属を伝えてインタビューをお願いした腐女子の一人が、筆者に対して激しい拒否反応を示したこともある。彼女は、何故我々が学問の土壌で晒し者にならなければならないのという旨を伝えてきた。内部の人間でありながら仲間が必死で隠してきた内部の事象を外部に示すという一種の裏切り行為を犯してでも、我々は彼女たちを分析すべきだろうか。何を返せるのだろうか。それは単なる研究者側の押し付けにならないだろうか。この課題は腐女子のみならず、閉鎖性によって守られている存在を対象とする全ての研究に当てはまる課題であろう。

彼女たちの実践は、現在見られている様々な社会状況やジェンダー、人間関係で論じられているものが混じり合っている。彼女たちは「腐女子」として単独で存在しているものではない。彼女たちは腐女子である前に現代社会に属する一個人でもある。そのため、腐女子にみられるアイデンティティの流動化に伴う類似した他者とのつながりは、再帰的近代や高度情報社会を生きる人々にも見られるものであり、対象に対する解釈をめぐる争いあうことはオタクのコミュニティでも見られるものでもある。腐女子の特異性は、そこに女性であることによる社会的抑圧や規範というものが覆いかぶさっているという点であろう。しかしながら、ジェンダー論の視点のみでは、腐女子の実践に見られる様々なものをこぼしてしまう可能性も含んでいる。そのため今後彼女たちを対象とした議論に関しては、「腐女子」「女性」「オタク」「若者」に閉じない、様々な複合的な広い視点から彼女たちの実践を読み解く必要があることがあるだろう。

参考文献

- Anderson, B., 1983, “*Imagined Communities*” (=白石隆・白石さや訳, 1997, 『想像の共同体』NTT 出版.)
- Barnes, B., 1985, “*About Science*” (=川出由己訳, 1989, 『社会現象としての科学』吉岡書店).
- Barral, E., 1999, “*OTAKU : Les Enfants du Virtuel*”, Editions Denoel (=新島進訳, 2000, 『オタク・ジャポニカ——仮想現実人間の誕生』河出書房新社).
- Bourdieu, Pierre, 2001, “*Science de la science et reflexivite*”. (加藤晴久訳, 2010, 『科学の科学』藤原書店)
- Callon, M., 1987, “*Society in the making: The study of technology as a tool for sociological analysis*” The social construction of technological systems, 83-103. Cambridge, MA: MIT Press.
- Callon, M., 2004, “*The mole of hybrid communities and socio-technical arrangements in the participatory design*”. Journal of the center for information studies. 5 (武蔵工業大学環境情報学部情報メディアセンタージャーナル第5号): 3-10.
- Cooley, Charles H., 1909, “*Social Organization: a study of the larger mind*” (=大橋幸・菊池 美代志訳, 1970, 『クーリー社会組織論——拡大する意識の研究』, 青木書店.)
- Fish, S., 1980, “*Is There a Text in This Class? The Authority of Interpretive Communities*” Harvard University Press (=小林昌夫訳, 1992, 『このクラスにテキストはありますか——解釈共同体の権威 3』みすず書房).
- Giddens, Anthony, 1991, “*Modernity and Self-Identity: Self and Society in Late Modern Age*”, Cambridge: Polity Press. (=秋吉美都・安藤太郎・筒井淳也訳, 2005, 『モダニティと自己アイデンティティ——後期近代における自己と社会』ハーベスト社.)

- Hillery, G., 1955, “*Definitions of Community: Areas of Agreement, Rural Sociology*”, 20, 194-204.
- Kinsella, S.,2000, “*Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*”, Univ of Hawaii Pr.
- Latour. B., 1991, “*Nous n'avons jamais été modernes*”, Paris: Découverte.(=川村久美子訳,2008,『虚構の「近代」——科学人類学は警告する』新評論.)
- MacIver, Robert M.,1917, “Community”(=中久郎・松本通晴訳,1975,『コミュニティ』ミネルヴァ書房.)
- Mauss,M.,1990 [1923-24], “*The gift: the form and reason for exchange in archaic societies*”, London: Routledge.(= 吉田禎吾・江川純一訳,2009,『贈与論』筑摩書房.)
- Milgram, Paul et al.,1994, “*Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum*”,SPIE Vol. 2351, Telemanipulator and Telepresence Technologies , 282-292.
- Myerson,G.,2001, “*Postmodern Encounters Heidegger,Habermas and the Mobile Phone*”(=武田ちあき訳,2004,『ハイデガーとハバーマスと携帯電話』岩波書店.)
- Penly, C.,1997, “*NASA/TREK: Popular Science and Sex in America*” (=上野直子訳,1998,『NASA/トレック——女が宇宙を書きかえる』工作舎).
- Piepmeyer. A., 2009, “*GIRL ZINES: Making Media,Doing Feminism*”, New York: New York University Press.(=野中モモ訳,2011,『ガール・ジン——「フェミニズムする」少女たちの参加型メディア』太田出版.)
- Salmon, C. and SYMONS ,D.,2001, “*WARRIOR LOVERS: Erotic Fistion and Female Sexuality*”(=竹内久美子訳,2004,『女だけが楽しむ「ポルノ」の秘密』新潮社).
- Tönnies,F., [1887] 1991, “*Gemeinschaft und Gesellschaft*”(=1957,杉之原寿一訳『ゲマインシャフトとゲゼルシャフト——純粹社会学の基本概念』岩波文庫.)
- Weiser,M.,1991 “*The Computer for the 21st Century*” scientific American ,94-104.
- Young,J.,1999, “*The Exclusive Society: Social Exclusion, Crime and Difference in Last Modernity*” SAGE Publishing of London.(=青木秀男・伊藤泰郎・岸政彦・村澤真保呂訳,2007,『排除型社会——後期近代における犯罪・雇用・差異』)
- 相田美穂,2015,「やおいをめぐる言説の構成」『広島修大論集』56(1):61-74.
- 浅野智彦,2011,『趣味縁からはじまる社会参加』岩波書店.
- 東浩紀, 2001, 『動物化するポストモダン——オタクから見た日本社会』講談社.
- 天笠邦一, 2015, 「ソーシャルメディアの普及がファッションの学習と情報流通

- に与えた影響に関する一考察」『學苑』892:9-21
- 飯田淳子, 2002, 「ハビトゥス」綾部恒雄編『文化人類学最新術語 100』弘文堂:144-145.
- 石田美紀, 2008, 『密やかな教育<やおい・ボーイズラブ>前史』洛北出版.
- 伊藤泰信, 2008, 「実践とハビトゥス——日常のルーティーンを学問的俎上に載せる」, 杉山公造ほか編『ナレッジサイエンス——知を再編する 81 のキーワード (改訂増補版)』近代科学社:112-113.
- 今関光雄, 2003, 「メディアによって生まれる対面的な個別性の関係 : あるラジオ番組リスナーの「集い」について」『民族學研究』67(4), 367-387.
- 岩本一善, 2004, 「現代メディア社会における知覚様式の変容について」『神戸山手短期大学紀要』47:111-122.
- 上野千鶴子, 1998, 「ジェンダーレス・ワールドの〈愛〉の実験——少年愛マンガをめぐる」『発情装置——エロスのシナリオ』筑摩書房:125-154.
- 宇田川妙子・中谷文美, 2007, 「序章」宇田川妙子・中谷文美編『ジェンダー人類学を読む——地域別・テーマ別基本文献レビュー』世界思想社.
- 遠藤薫, 2008, 「否定の〈コミュニティ〉——〈オタク〉の発生とインターネット」遠藤薫編著『ネットメディアと〈コミュニティ〉形成』東京電機大学出版局.
- オークラ出版, 2007, 『僕たちの気になる腐女子』オークラ出版
- 大澤真幸, 2006, 「オタクという謎」『フォーラム現代社会学』, 5:25-39.
- 大戸朋子・伊藤泰信, 2010, 「同一嗜好の女子たちをめぐるメディア・表象・実践」『九州人類学会報』37, 69-87.
- 岡本健, 2010, 「コンテンツ・インデュースト・ツーリズム : コンテンツから考える情報社会の旅行行動」『コンテンツ文化史研究』3: 48-68.
- 奥野卓司, 2000, 『第三の社会——ビジネス・家族・社会が変わる』岩波書店.
- 小山友介, 2013, 「初音ミク——N 次創作が拓く新しい世界」システム/制御/情報 : システム制御情報学会誌 57(5):189-194.
- 加藤恵津子, 2006, 「日本人-ネイティブ-人類学徒——劣等感も選良意識も超えた自文化研究に向けて」『文化人類学』71(2):202-220.
- 門倉紫麻, 2007, 「BL のいまを知る 9 つのキーワード」『ダ・ヴィンチ 11 月号』メディアファクトリー:16-19.
- 金田一「乙」彦編, 2009, 『オタク語事典』美術出版社.
- 金田淳子, 2007a, 「第 7 章 マンガ同人誌——解釈共同体のポリティクス」佐藤健二・吉見俊哉編著『文化の社会学』有斐閣, 163-190.

- 金田淳子,2007b,「やおい論、明日のためにその 2。」『ユリイカ 12 月臨時増刊号——BL スタディーズ』青土社:48-54.
- 神田孝治,2012,「白川郷へのアニメ聖地巡礼と現地の反応——場所イメージおよび観光客をめぐる文化政治」『観光学』7:23-28.
- 菅野仁, 2008, 『友達幻想——人と人のくつなぎをを考える』筑摩書房.
- 後藤 真孝・中野 倫靖・濱崎 雅弘, 2014, 「初音ミクと N 次創作に関連した音楽情報処理研究——VocaListener と Songrium」『情報管理』56(11):739-749.
- 小林弥生, 2007, 「オーマイゴッド!!『腐女子』の父」『AERA』24, 朝日新聞社, 38-39.
- 榊原史保美, 1998, 『やおい幻論』夏目書房.
- 笹倉尚子,2008,「腐女子心性と関係を生きたこと」『京都大学大学院教育学研究科附属臨床教育実践研究センター紀要』12:79-91.
- サンキュータツオ・春日太一, 2016, 『俺たちの BL 論』河出書房新社.
- 椎名ゆかり, 2007, 「アメリカでの BL マンガ人気」『ユリイカ 12 月臨時増刊号 総特集 ◎BL スタディーズ』青土社, 180-189.
- 杉浦由美子, 2006a, 『オタク女子研究——腐女子思想大系』原書房.
- 杉浦由美子, 2006b, 『腐女子化する世界——東池袋のオタク女子たち』中央公論新社.
- 杉本 Bauwens Jessica, 2008, 「Cultural appropriation」のファン討論——『アバター』と『ヘタリア』の場合」『ポピュラーカルチャー研究』2(4):28-57.
- 田中美佳子, 2000, 「テーマとしてのアイデンティティ」富田英典・森谷健編『社会学フォーラム／落ち着かない<私>と<社会>』福村出版:10-23.
- 田原歩美, 2013, 「『腐女子』のセクシュアリティに関する研究——性的自己決定の観点から」『福山大学こころの健康相談室紀要』7:1-8.
- 張瑋容, 2012, 「「執事喫茶」における「BL 的妄想」とセクシュアリティ——台湾人腐女子の「妄想実践」事例から」『人間文化創成科学論叢』15:291-299.
- 辻大介, 2006, 「つながりの不安と携帯メール」『関西大学社会学部紀要』37(2):43-52.
- 出口弘, 2014, 「日本漫画と文化多様性——マンガをめぐる現状と歴史的経緯」『情報科学の科学と技術』64(4):122-132.
- 土井隆義, 2008, 『友達地獄——「空気を読む」世代のサバイバル』筑摩書房.
- 富田英典,1997,「メディア・コミュニケーションの変容 : Intimate Stranger の時代」『社会学部論集』30:49-64.
- 富田英典,2005,「後期青年期のメディア戦略とサブカルチャー」『教育社会学研究』76:77-94.
- 富田英典,2009,『インティメイト・ストレンジャー ——「匿名性」と「親密性」をめぐる文化

- 社会学的研究』関西大学出版部.
- 富田英典,2013,「モバイル AR と『セカンドオフライン』」第 195 回産業セミナー資料:25-35.
- 富田英典編,2016,『ポスト・モバイル社会—セカンドオフラインの時代へ』世界思想社.
- 田所承己,2014,「PROLOGUE 〈つながる/つながらない〉に対する基礎的視点」
長田攻一・田所承己編『〈つながる/つながらない〉の社会学—個人化する時代のコミュニティのかたち』弘文堂:2-17.
- 永久保陽子,2005,『やおい小説論』専修大学出版局.
- 西村マリ,2001,『アニパロとヤオイ』太田出版.
- 西村マリ,2015,『BL カルチャー論 —ボーイズラブがわかる本』青弓社.
- 中島梓,1995,『コミュニケーション症候群』筑摩書房.
- 中島梓,2005,『タナトスの子供たち——過剰適応の生態学』筑摩書房.
- 中森明夫,1983,「『おたく』の研究(1) --街には『おたく』がいっぱい
<http://www.burikko.net/people/otaku01.html>, 2016. 10. 13.
- 名藤多香子,2007,「『二次創作』活動とのネットワークについて」東園子・岡井崇之・小林義寛ほか 『それぞれのファン研究』風塵社.
- ネラ・ノッパ,2010,「同人誌研究に見出せるマンガ研究の可能性」ジャクリーヌ・ベルント編『世界のコミックスとコミックスの世界——グローバルなマンガ研究の可能性を開くために』、<http://imrc.jp/images/upload/lecture/data/9ノッパ.pdf>,2011年2月20日参照.
- 野火ノビタ,2003,『大人は判ってくれない——野火ノビタ批評集成』日本評論社.
- 野村総合研究所 オタク市場予測チーム,2005,『オタク市場の研究』東洋経済新報社.
- 広井良典,2009,『コミュニティを問いなおす——つながり・都市・日本社会の未来』筑摩書房.
- 藤竹暁,2000,「劇場型社会—劇場型社会に生きる人間」『現代のエスプリ—劇場型社会』至文堂:2-37.
- 正高信男,2004,『人間性の進化史~サル学で見るヒトの未来』日本放送出版協会.
- 水間碧,2005,『隠喩としての少年愛』,創元社.
- 溝口彰子,2000,「ホモフォビックなホモ、愛ゆえのレイプ、そしてクィアなレズビアン——最近のやおいテキストを分析する」『QUEER JAPAN Vol.2』勁草書房、193-211.
- 宮田加久子,2005,『きずなをつなぐメディア—ネット時代の社会関係資本』NTT出版.

- 向日 恒喜 , 西岡 久充 , 宇井 徹雄, 2007, 「ペンネーム及び実名電子掲示板における信頼形成に関する実験研究」『中京経営研究』16(2):35-47.
- 山岡重行, 2016, 『腐女子の心理学—彼女たちはなぜ BL(男性同性愛)を好むのか?』福村出版.
- ヤマダトモコ, 2007, 「プレ「やおい・BLという視点から—「お花畑」を準備した作家たち」『ユリイカ』39(7), 青土社, 123-131.
- 山本文子・BL サポートーズ, 2005, 『やっぱりボーイズラブが好き—完全 BL コミックガイド』太田出版.
- 山本真鳥, 2006, 「≪特集≫日本のネイティヴ人類学 序—ネイティヴ人類学の射程」『文化人類学』71(2):196-201.
- 芳賀, 2004, 「匿名的で、かつ『親密』なかかわり—1.5 次関係としての自己啓発セミナー」伊藤雅之・檜尾直樹・弓山達也編『スピリチュアリティの社会学—現代世界の宗教性の探究』世界思想社.
- 吉澤夏子, 2012, 『「個人的なもの」と想像力』勁草書房.
- 米山俊直, 1966, 『集団の生態』日本放送出版協会.

謝辞

本稿をまとめるにあたり、多くの方々からの助力とご指導を賜りました。ここで感謝を申し上げます。

まずは、大学院入学以降の長きにわたり、修士課程、博士課程と格別のご指導を賜りました、北陸先端科学技術大学院大学・知識科学研究科の伊藤泰信准教授に深く感謝の意を申し上げます。研究室全体でのゼミにおいてはもちろんのこと、研究の着想から始まり、調査、論文執筆に至る全ての研究活動において熱心なご指導を頂戴致しましたこと、深くお礼申し上げます。また、ご多忙の折、審査委員をお引き受けくださった、本学の梅本勝博教授、藤波努教授、敷田麻実教授、水本正晴准教授、外部審査員を引き受けて下さいました東京工業大学の出口弘教授にも、心よりお礼申し上げます。予備審査にて頂戴した様々なアカデミック領域からの論点やアドバイスから、本論は多くの影響を受けました。心より感謝申し上げます。

また、現在の所属先でもあります KDDI 総合研究所(旧 KDDI 研究所)、クラウドプラットフォームグループ・グループリーダーである小林亜令様、ヒューマンセンタードデザインプロジェクト・研究マネージャである新井田統様、クラウドプラットフォームグループメンバーの皆様、知能メディアグループメンバーの皆様、顧客理解プロジェクトメンバーの皆様から暖かいご支援を頂きました。研究所では、これまで培ってきたエスノグラフィという手法を企業という文化の中で実践するという貴重な機会を頂き、さらに定量調査の手法やこれまで接する機会がなかった最先端の科学的研究もご教授いただくという、身に余るほどの恵まれた研究環境を与えてくださいました。ただただ感謝の気持ちでいっぱいです。心よりお礼申し上げます。

北陸先端科学技術大学院大学・知識科学研究科の学友である山田香織さん、福岡美弥子さん、石井倫子さん、山口宏美さんにも在学中からたくさんの叱咤激励を頂きました。本研究は修士論文の延長でもあり、根本にある議論は修士論文執筆時に生まれております。あの苦しい時に共に支え合った経験がなければ、本論は一ページも書けなかったと思います。本当にありがとうございました。

非常勤講師先の金沢医療技術専門学校の先生方と学生のみなさんにも、お礼申し上げます。就任中は教鞭をとるたびに、学問を伝えることの難しさとそれに勝る充実を

教えて頂きました。私自身何かと至らない講師だったと承知しておりますが、それでも授業が楽しいと慕ってくださった学生の皆さんから毎回元気と活力を頂きました。

さらに、ゼミのみならず研究室内外でインフォーマルな議論に何度もお時間を割いて頂き、多くの示唆を頂戴するとともに、いつもあたたかく支えて頂いた伊藤研究室のみなさま、金沢大学院生のみなさま、北陸人類学研究会の皆様、京都大学 20 世紀学専修マンガ研究会のみなさま、『「少女」文化研究』編集部の皆様、学会や研究会を通して、多くの示唆を頂戴致しました方々に深く感謝の意を表します。

そしてなにより、調査に協力して下さった腐女子の方々に心よりお礼申し上げます。腐女子の方々と日常的なつながりと協力によって、本論における多くの示唆を得ることが出来ました。私は本研究を通して腐女子の方々を分析しましたが、それは私自身を研究していることと同義でもありました。腐女子の方々の苦しみは私の苦しみでもあり、腐女子の方々の喜びは私の喜びでした。今、私が抱いているこの感謝の念が、少しでも伝われば、これ以上に嬉しいことはありません。

最後に、執筆中ずっと見守り支え続けてくれた夫や、娘がよくわからない研究をしていると心配しながらも、決して否定せずずっと研究活動を助けてくれた父と母、そして家族の皆に感謝しています。

謝辞を書きながら、この論文が私だけの力だけではなく、本当に多くの方々とつながりによって作られたものだということを改めて実感しています。誰か一人抜けても、この論文は書き進められませんでした。私に関係して下さった全ての方々に心より感謝申し上げます。本当にありがとうございました。

2017年3月 水元 朋子