The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	二次創作と同人誌即売会をめぐる語り : 東方projectを軸としたそれぞれの体験
Author(s)	八尾, 典明
Citation	日本学報. 2018, 37, p. 123-147
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/71626
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

【卒業論文】

二次創作と同人誌即売会をめぐる語り

―東方 project を軸としたそれぞれの体験―

八尾　典明

目次

はじめに
1．先行研究が語ってこなかった同人誌即売会と二次創作のつながり
（1）同人誌即売会に関する先行研究
（2）二次創作者個人を題材とした先行研究
（3）東方 project とその同人誌即売会
2．個人の語りから浮かび上がるそれぞれの体験
（1）二次創作と同人誌即売会の関わりを個人の体験から見る意味
（2）東方 project 二次創作活動を行う個人――体験の連なり
（3）東方 project 二次創作活動を行う個人――生活の中の同人活動
3．それぞれの体験から見える同人誌即売会と二次創作
（1）個人の体験から見る同人誌即売会の機能
（2）同人誌即売会内外における二次創作者同士の交流
（3）つながりの中の二次創作
おわりに
参考文献一覧

※本論文は、同名の卒業論文を日本学報掲載にあたり紙幅の都合上要約・修正したものである。したがって、参考文献一覧には本論文上で直接言及をしていない文献も掲載されている。

はじめに

2016年現在、日本最大の同人誌即売会コミックマーケット（以下コミケ）は、毎年盆と暮れに3日間ずつ行われ、主催者の発表によれば年間のべ100万人以上の参加者が訪れている巨大なイベントである。[1] しかし同人誌即売会はコミケのみではない。例えば2015年には、同人誌即売会は大小合わせてのべ1000回以上行われた。[2] こうした同人誌即売会の中に、東方projectオンリーと呼ばれる同人誌即売会群がある。東方projectは20年以上継続的に新作が発表されている作品群である。この作品の二次創作を行い、同人誌即売会に参加するサークルは、2010年以降2015年まで、年間のべ10000サークル以上存在してきた［上條 2016：p.35］。

筆者自身、この8年ほどの間に同人誌即売会に何度も参加してきたし、自ら東方projectの二次創作小説を執筆し頒布していた。そんな中で同人誌即売会について興味を持ち調べてみたところ、3つほど疑問に思うことが出てきた。

1つは、1章4節で見るようにコミケに関する研究論文は散見されるものの、それ以外の同人誌即売会について触れているものはほとんど見当たらないことである。確かに、1年の間に1000回以上も行われる同人誌即売会を網羅的に研究するのは労力の面だけでも難しいものがある。しかし、上記のように非常に多く行われているにもかかわらず、コミケ以外の同人誌即売会を扱った研究は少ない。

特に個人が何を目的に、具体的にどのような経緯で同人誌即売会に参加しているのかという観点から

はほとんど研究がなされていない。わずかに、『コミックマーケット40周年史』［pp.99-195］に二次創作の制作者による座談会が掲載されているが、それは主に商業漫画家やゲームクリエイターが参加したものであった。職業として創作活動を行うのではない、いわゆる普通の人による同人誌即売会参加の経緯についての語りはほとんど見当たらない。しかし、筆者自身の周りを見る限りでは、同人誌即売会に参加しているのはむしろ普通の会社員や、創作を仕事にする予定のない学生ばかりである。そうした人の体験が見過ごされているのではないか。

もう1つの疑問は、同人誌即売会の場において、二次創作の受容者同士は信頼できる人間関係を形成しやすいという言説の妥当性である。先行研究においても、石原［2012：p.156］や名藤［2007：p.92］、コミックマーケット準備会［2015a：p.314］がこの言説に肯定的である。確かに普遍的な意味で、同じ趣味を持った人同士は仲良くなりやすいかもしれないが、同人誌即売会の場において知人が増えやすいかというと疑問がある。もちろん、大いに個人の適性が絡む問題ではあるが、残念ながら同人誌即売会での人間関係形成について具体的な経緯や体験に言及したものは管見の限りでは存在しておらず、その言説の妥当性は判然としなかった。

最後は、二次創作に関する言説はなぜ同人誌即売会に注目しないのかという疑問である。1章2節で見るように、現在までにいくつか二次創作理論とでも呼ぶべき研究がなされてきた。東が「原作も二次創作も、あたかも「同等の価値」を持つかのように生産され、消費されている」［東 2001：pp.87-88］と断定したことを批判して、原作と二次創作の扱われ方の違いを明示したものである。本論文で取り上げる3論文とも、二次創作を受容する個人の語りを素材としつつ、原作と二次創作の関係について理論を組み上げている。しかし、同人誌即売会にはほとんど言及していない。確かに、イラストや文章を投稿できるウェブサイトは増え、ウェブ上のみでも作品発表や交流を行うことができる。しかし、2015年においてなお、年間のべ1000回以上と多くの同人誌即売会が行われているのである。当然、それだけ二次創作同人誌を発表する機会があり、それほどの回数の同人誌即売会を開催できるほど、労力を費やして二次創作同人誌を作成し、参加する二次創作の制作者が存在するのである。正確な数はわからなくとも、それらの人々にもっと注目するべきではないだろうか。

結局のところ、二次創作を行う個人が、どのような経緯で同人誌即売会に参加するようになるのか、また同人誌即売会においてどのような体験をしているかについて、具体的な語りに基づいた研究があまりにも少ない。それらの個別具体的な体験についてのインタビュー調査によって、個人が実際の生活の中でどのように二次創作を行い、何を目的に同人誌即売会に参加しているのかについて明らかにしたい。

そこで、本論文ではまず、同人誌即売会と二次創作に関する先行研究を整理しつつ、本論文のインタビュー対象者が参与している東方project及びその同人誌即売会について解説する。その後、同人誌即売会に参加する二次創作制作者へ焦点を絞る意義について、体験の連なりと生活の中の同人活動という2点から見ていく。最後に、インタビューによって得られた視座から、3つの論点について述べていく。つまり、個人の体験から見る同人誌即売会の機能、同人誌即売会内外における二次創作者同士の交流、そしてつながりの中の二次創作という3点である。

これらの論点に関して考察することで、二次創作において、ひいては創作全体において新たな表現の可能性を切り開くための場として、同人誌即売会は機能し得ると示されることを期待する。常に、創作を行うのは個人である。個人の体験や認識から、創作に変化がもたらされるのである。したがって、個人の語りから汲み取られる個人の意識において、二次創作及び同人誌即売会がどのように受け止められているかの側面から見ることで、この問題が明らかになることを期待する。

1. 先行研究が語ってこなかった同人誌即売会と二次創作のつながり

同人誌とは個人や同好の士の集団が作成した作品で、発行主体はサークルと呼ばれる。そして、商業的な流通がなされない同人誌を頒布し、個人が自

由に作品を発表し表現できる場として、1975年に第1回コミックマーケットが開催された。それ以降2016年現在まで、毎年日本の各地で同人誌即売会が行われている。こうした同人誌即売会では、オリジナルの創作物のみならず、二次創作と呼ばれる作品群も発行されている。二次創作とは、「ある作品を受容することによって「自分も作者になりたい」と動機づけられて」おり、かつ「自らの創作の下敷きに、自分の動機付けに関わった作品を使用している」ものである［石原 2012：p.134］。例えば、夏目漱石の『こころ』における、主人公のその後の人生を描いた作品は二次創作である。一方で例えば歴史小説は、歴史を題材にとっているが二次創作ではないと判断される。以降では、二次創作の下敷きとなった作品を原作と表記する。

二次創作作品は原作を持っているため、著作権の問題が常に付きまとう。しかし2016年4月、安倍首相が「コミックマーケットにおける同人誌等の二次創作活動は、一般的には、原作のまま著作物等を用いるものではないこと、そして、市場において原作と競合せず、権利者の利益を不当に害するものではないことから、非親告罪とはならないと考えております」と発言している[3]。

また、2016年現在、メロンブックスやとらのあなどの同人誌を委託販売する書店が存在するだけでなく、「BOOTH」のような、同人誌を含む自主制作作品を通信販売するためのプラットフォームとなるウェブサイトも存在する[4]。そのため、同人誌即売会の場に赴かなくとも、同人誌を頒布、あるいは入手することが可能になっている。

（1）同人誌即売会に関する先行研究

コミックマーケット準備会（以下準備会）は、漫画文化における資料保存を目的として、コミケで発行された同人誌を開催当初から収集保管している。年間のべ100万人以上が参加する即売会だけあって膨大な量があり、明治大学などの協力のもと、コミケで発行された同人誌を集めた図書館を作る計画もある［コミックマーケット準備会 2015a：pp.214-226］。コミケが同人誌文化、ひいては漫画文化に与える影響の大きさが窺い知れる。

コミケに関する文化社会学的研究としては、杉山による『コミック同人誌即売会「コミック・マーケット」の文化社会学的研究』［2008］が大きな位置を占める。準備会と共同して、参加者に年齢や性別などの基礎情報と、参加目的などについてのアンケート調査を実施し、併せてスタッフ参加者や前準備会代表の故米沢嘉博にインタビューを行ったものである。総参加者の中の一部とはいえ、約4万人がアンケートに回答しており、コミケ参加者の大まかな属性を記述している。

また米沢へのインタビューを通じて、「場」を用意するだけの仕掛け人と、大衆の中から生まれてくる文化活動としての同人誌というあり方が、企業の手による大衆文化を乗り越えうるものとして存在するという見方を示した［杉山 2008：p.153］。

ただ、同人誌を発行する主体としての個人に関しては、同人誌に対する意見や目的などの割合を示すのみで、あまり深く立ち入っていない。

上記杉山［2008］のスタッフ参加者へのインタビュー資料を基に、上記研究に参加した玉川博章が「ファンダムの場を創るということ　コミックマーケットのスタッフ活動」『それぞれのファン研究』［2007：pp.11-53］を執筆している。既存のファン研究が個人の心理にのみ着目したことを批判し、ファン活動の場の形成や運営に関する分析を行ったものである。コミケは即売会機能に特化したため、平等な表現の機会を創ることができたと主張した。ただ、この玉川［2007］は個人の発言に着目してはいるものの、あくまでコミケという巨大で特異な同人誌即売会の記述に終始している。スタッフ参加者個人がその発言をするに至った体験や、他の即売会に関してはほとんど触れられていない。

その他にもコミケを題材とした研究は存在している。稗島［2003］は、個人の表現の発表の場を理念に掲げながら、現実の社会状況との関わり合いの中で開催費用や社会的信用を得るために企業の参加を認める準備会の姿を示した。類似の研究として、環境の変化にしたがって変遷するコミケの理念を記述した岡安・三崎［2011］がある。平木・亀崎・佐々木・他［2014］は「「コミケ」と著作権」と題し、二次創作同人誌が孕む著作権侵害の問題を法学的見地

から示した上で、新たなクリエイターが生まれる場としてコミケを評価した。更に、井手口［2012］といった、コミケにおけるジャンルコードから同人音楽コミュニティが成立した過程を探ったものや、椎野［2014］のように、コミケのカタログを使用してボーイズラブ作品の表記コードを分類調査したものもある。しかしこれらはどれも、他の同人誌即売会にほとんど触れていない。

他の同人誌即売会を取り上げたものとして、台湾において日本の漫画・アニメを起点とした同人誌文化が認知され市民権を得ていく経緯を記した川田［2012］があるが、同人誌即売会という場を主眼としてはおらず、個人の体験も言及されない。

その他にも、コミケへの参加体験記や、市場としてのコミケに着目したビジネス記事、性表現の問題やコミケに関する事件の報道記事、混雑時のデータ通信に関する情報処理系統の研究などがコミケに関して言及している。しかし、本論文は既存の資料を利用した内容分析には踏み込まないため、これらの資料は参照していない。

以上のように、同人誌即売会に関する先行研究では、コミケというかなり特殊な同人誌即売会のみを取り上げている。確かに、コミケを記述することは重要ではある。同人誌即売会の端緒を開いた日本最大の同人誌即売会であり、3000人を超えるボランティアによって運営されており、場を維持して継続的に開催するために公的な立場を確保しようとしている［コミックマーケット準備会 2015a：p.306］。しかしそのために、コミケは特異な同人誌即売会となっている。結局、先行研究はコミケの全体像を捉えることに終始しており、他の同人誌即売会にまで目を向けられていない。それもあってか、個人の体験はかなり捨象されている。

しかし、同人誌即売会に参加するのはあくまでそれぞれの個人である。したがって、同人誌即売会がもつ機能や意義について考察するためには、そうした個人が同人誌即売会に参加する経緯や目的を詳しく見ていかなければならない。個人の意識を幾つか集めたところで全体の記述はできないと考える向きもあるだろうが、しかし全体を記述しようとして具体性に欠けているのが現状である。また、個人も全体を構成する一部分であり、個人の意識をもとに考察することで、全体の少なくとも一部分は記述することができるのである。

そこで、はじめにでも触れたが、本論文では、東方projectの二次創作を行い同人誌即売会に参加する人々にインタビューを行い、その体験の語りを対象として考察を深めていく。

（2）二次創作者個人を題材とした先行研究

本論文では、「「二次創作」はなぜ生まれ、何を生むのか――情報技術の普及がもたらす創作概念の変化」［石原 2012］、「二次創作（を／から）視る」［north 2007］、「「二次創作」活動とそのネットワークについて」［名藤 2007］の3論文を主に参照している。

この3論文は、二次創作を行っている個人の語りを題材に考察を深める手法が本論文と共通している。しかし、回答者が二次創作に関してどのような体験をし、どのような生活を送ってきたためにそうした発言に至ったのかに関する具体的な記述がない。二次創作活動や同人活動は確かに特徴的な活動ではあるが、しかしそれらも個人の具体的な生活の中で営まれているものである。そのため、本論文では個人の体験についてインタビューを行い、論の補強や改善を図った。

石原［2012］は、インターネット空間の発達やその特徴、日本文化における漢詩や連歌といった創作行為の二次創作的な特徴などに触れた後、自身の体験と友人へのインタビューに基づいて、二次創作の動機と手段について論じている。結論は以下の３点である。１つ目は、二次創作は評論的でありながら娯楽でもあり、二次創作の作り手側も営利目的の制約がないため創作者として自由に創作した上で評価を受けられる喜びがあること。２つ目は、原作があるため設定の考案が容易に済む代わりに、ある程度原作に準拠しなくては二次創作として成立しないという難しさがあり、その難しさが二次創作の制作者の満足や生み出された作品への評価に繋がること。三つ目は、二次創作の制作者は受容者と作者が混合した形態であり、互いの二次創作作品を受容することも多いため、二次創作の制作者同士での交流が生

まれやすいことである。

この論文は、３人の友人へのインタビューに加えて雑誌のインタビュー記事を分析している。しかし、二次創作の動機や目的、また二次創作によって得られるものに関する回答のみがあり、生活の中での個人の二次創作体験についてはほとんど述べられていない。

north［2007］は、二次創作作品と二次創作行為そのものが、いわゆるおたく論の中で添え物として語られてきた経緯を概説した上で、『新世紀エヴァンゲリオン』に関するウェブ上で発表された二次創作小説群と、その製作者たち25名を対象にして、電子メールおよびインスタントメッセンジャーによる文書でのインタビューを行った学士論文をウェブ上で公開したものである。要旨は以下の２点である。１つ目は、ある作品の二次創作は、経時的に原作志向が弱まり、二次創作を主に参照元にした二次創作が発生するようになること。これは異なる性質を持つ製作者が順次二次創作活動に参与することに起因する。2つ目は、上記の経時的変化を導入した参照系モデルが、ある作品の二次創作群を説明しうるとしたことである。これは、原作によるデータベースの読み込み方にある程度の特権性を認めた上で、その作品のイメージに原作だけでなく二次創作をも含み、作品に対するイメージの可塑性を認めるものである。

この論文は、回答のうち、年齢・性別・二次創作開始の動機についてのみ使用している。したがって、回答者の生活の中での体験に関しては述べられていない。

名藤［2007］は、ウェブサイトで自らも二次創作をしながらファンコミュニティを調査しようとした社会学者が、インタビューやアンケートを用いて得た情報をまとめたものである。対象者は漫画『テニスの王子様』の二次創作を受容する女性で、ファンコミュニティがどのような人々によって形成され、どのようなネットワークを持っているか、当時の状況を記述しようとした。「実際のシーンにいる人々は極めて多様であり、ひとつのタイプには集約不可能である」［p.82］という前提の上で、二次創作への意識やその目的など個別の論点に関して人々の発言を列挙している。

この論文は、個々の回答者の発言が細切れにされ、仮に同じ回答者による発言であっても判別できない形になっている。また生活と二次創作活動の影響関係については論じていない。

以上で見てきたように、二次創作に関する先行研究は、基本的に個人の二次創作の動機をもとにした二次創作理論の組み立てや、二次創作に関連することへの意見の分類・整理に終始している。個人が二次創作をする際に、生活の中でどのような体験をしているのかについては語られていない。しかし、二次創作を行うのはあくまで個人であり、個人はそれぞれの生活の中で二次創作を含んだ活動を行っている。二次創作について考える上で、具体的な生活の中の二次創作活動を見ることが必要ではないか。

（3）東方projectとその同人誌即売会の経時的変化

東方projectは、ZUNによる同人サークル「上海アリス幻樂団」が制作・関与するゲーム・音楽CD・書籍・漫画などの作品群の総称である。同人作品のみならず、一迅社や角川書店から関連書籍や漫画が発行されている。2016年現在で20年以上継続的に作品が発行されている。

後述するが、息が長い人気のジャンルであるために、このジャンルの同人誌即売会も、それに参与している人たちもかなりの多様性を持っていると考えられる。本論文の目的は個人の多様な経験から同人誌即売会について考察を深めることである。そのため、多様な人々が参与していると考えられる東方projectジャンルは格好の題材である。

東方projectの特徴の一つとして、二次創作に関するガイドラインが設定されていることがある。[5] 要約すると、公序良俗に反することなどの禁止事項に反しない限り、慣例的手段に則った同人誌の頒布を容認するものである。二次創作は日本国内において原作者の著作権を侵害するものである。そのため、このガイドラインは二次創作制作者が安心して二次創作を行い、発表できる環境を生み出している。こうした二次創作を基本的に認める寛容な姿勢が、東方projectの二次創作が盛んになった一因だとする

意見もある［コミックマーケット準備委員会 2015a：p.178］［久樹 2014：pp.18-19］。また、この延長として、2016年には東方projectの原作ゲームをプレイしながら解説やコメントを付与する「実況動画」をも容認する見解が示された[6]。

東方projectの人気を考える上で、ウェブ上での二次創作作品の投稿数や、同人誌即売会は常に大きな位置を占めてきた。原作が同人ゲームであるため、売上げなどの指標が公開されないからである。そして、2007年以降、東方projectの二次創作はニコニコ動画やpixivなどウェブ上で非常に人気を博した。東方projectジャンルは2009年から2013年までコミケにおける最大ジャンルであった［Myrmecoleon 2014：p.8］。また、2010年から2015年まで、年間の東方projectオンリー即売会（以下東方オンリー）総参加サークル数はのべ10000サークルを下らない［上條 2016］。

東方projectジャンルに人気が出た過程については、本論文ではあまり深く立ち入らない。以下では、上條［2016］を元に、東方オンリーの年間総参加サークル数の量的変化を示したうえで、それがどのように参加する個人の多様性に繋がるのかを明らかにする。

上條が収集したデータによると、東方オンリーに参加するサークル数は2015年現在で年間約12000である。また上條はその変遷を、黎明期・東方バブル期・安定縮小期・構造縮小期に分けて分析している。

黎明期は、2004年に第一回博麗神社例大祭（以降例大祭１）が開催されて以降、2008年までの約４年間を指す。例大祭1の100サークルから、総参加サークル数は順調に増加するものの、東方オンリーは一部都市圏でのみ開催され、年間十回ほどしか行われていない。この時期から、東京の例大祭と関西の東方紅楼夢（以下紅楼夢）という二つの即売会が全東方オンリーの総参加サークル数の４割以上を占める二極集中の構図ができている。

東方バブル期は、2008年から2010年にかけて東方オンリーのジャンル規模が飛躍的に拡大した時期を指す。上條は、地方における東方オンリー開催数の急増を示し面的な広がりを指摘している。

安定縮小期は2011年から2013年にかけて、例大祭と紅楼夢の規模が維持された一方で、その他の東方オンリー参加サークル数の成長が鈍化し、更には減少に転じた時期を指す。東方バブル期に立ち上がったものの活動基盤の弱かったとみられる東方オンリーはこの時期に活動を休止し、一方で一部の安定した即売会が中核的な位置を高め、そちらに参加者が集中したのである。特定のキャラクターに焦点を絞った即売会が増加し始め、「即売会がジャンルを作り上げてゆくシステムが本格化した」［上條 2016：p.38］。特色のある即売会のみが継続開催できたという見方も可能である。

構造縮小期は2014年以降の、例大祭と紅楼夢の規模が減少し始めた時期を指す。その一方で、その他の即売会の参加サークル数は安定してきている。ちなみに、2016年の例大祭13では参加サークル数が増加に転じており、これらを分析するには更に時を待つ必要がある［博麗神社社務所 2016：p.2］。

筆者がここで着目するのは、安定縮小期以降にそれぞれの多様な個性が打ち出される即売会が増えてきたことである。開催地域の面では、東方オンリーが開催された都道府県は2016年12月現在で36都道府県に及ぶ[7]。前述の通り、特定キャラクターの同人誌のみを扱う即売会も増加した。更には、評論同人誌を主眼とし、ポスター発表やプレゼンでの発表の場が設けられている「幻想郷フォーラム」や、飲酒可能な「博麗神社の縁側」など、多様な即売会が継続的に開催されている[8]。また、同じ即売会の中でも、漫画同人誌だけではなく、小説・音楽CD・グッズ・評論・コスプレ写真集・ゲームソフト・テーブルゲームなど、多様な形態の作品が頒布されるという広がりが存在している［久樹 2014：pp.152-153］。多様な同人誌即売会が開催され、また継続し、多様な同人誌が頒布されていること自体が、多様な二次創作者とその二次創作作品を楽しむ人々の存在を示している。つまり東方project二次創作製作者の多様性を示しているのである。

2. 個人の語りから浮かび上がるそれぞれの体験

文化を研究する際には、その文化集団の全体としての動向を把握するために数量的な調査を行うことが重要である。しかし、全体を把握するためにはどうしても細部を捨象せざるを得ない。そして、全体とは各々の個人による個別具体的な体験が複雑に絡み合って構成されるものである。微視的な視点から見つめ直すことで、新たな視座が発見されることが期待される。したがって、本章から個人の体験に焦点を絞って考えていく。

（1）二次創作と同人誌即売会の関わりを個人の体験から見る意味

正確な割合は不明だが、同人誌即売会では二次創作同人誌が数多く頒布されてきた。一例として、2007年から2014年までのコミケにおいては、二次創作同人誌を頒布する予定で申し込んだサークルが7割を下回ることはない［Myrmecoleon 2014：p.9］。また、オリジナルの同人誌の頒布しか認めない即売会は2015年において43回しか行われていない。残りの1000近い数の即売会は、二次創作同人誌を頒布する場としても機能している。

逆に、二次創作の同人誌を頒布する方法としては、即売会での頒布か個人での通信販売、書店での委託販売やウェブ上でのデータ頒布しかない。二次創作同人誌にとって、同人誌即売会はかつて必須の場であった。現在でもその比重は大きい。

それでは、同人誌即売会に参加する人々は、同人誌即売会にどういった価値を見出しているのか。対面での交流や、〆切としての機能、物理的な書籍形態への愛好などが考えられる。同人誌即売会そのものに価値を感じる者もいるだろう。

しかし、そもそも同人誌即売会の機能は1つだけではなく、一側面からのみでは語り得ないのではないか。こうした価値の問題に対して、同人誌即売会全体という巨視的視点から見ても確かな答えを出すことは難しい。参加する多くの人々がそれぞれの価値観を持っており、またその価値観も経時的に変化しうるからである。

したがって、本論文では、インタビュー調査を通じて個人の体験に関する語りを収集し分析することで、その人のその時点での同人誌即売会に求める価値を探りつつ、更なる論点の分析を行う。

インタビュー対象者は、東方projectの二次創作小説を書いたことがあり、2016年現在も継続的に東方projectの同人誌即売会に参加していて、かつ筆者の知人である20代から30代の男性7名である。一部、評論や巡礼本を執筆している人や、同人誌即売会主催を含む。なお巡礼本とは、特定の作品と関わりが深いと考えられる地域に足を運び、得た情報や風景などを紹介するものである。調査方法は一対一の非構造化インタビューであり、それを文字起こしした文章を資料として使用している。また、本論文上ではペンネームを伏せて仮名を使用する。その他個人が特定できる発言についても、適宜伏字や仮名を使用する。同人誌を含む書籍は『Bn』、人名はXn、キャラクター名はCn、同人誌即売会名は「En」を使用する（nは自然数で、同一番号は同一のものを指す）。

次ページに示す表は、インタビュー対象者7名の基本的な属性である。インタビュー場所、対象者の職業、おおよその年齢、創作の来歴、東方project参入経緯、備考を記す。

（2）東方project二次創作活動を行う個人――体験の連なり

本節では、体験の連なりに着目してG氏のインタビューを分析する。ある個人が何らかの体験をした際、その体験は他の体験と完全に切り離されてはおらず、普通は他の体験といくらかの関連性を持っている。したがって、個人の体験を個別に見るのみでは、思わぬ見落としが発生しやすい。もちろん現代に生きる一人の人間の一生を完全に網羅した上で分析を行うことは難しいが、個人の体験を考える上では、出来る限りその人が体験してきたことの連なりを考え、その中で各体験を位置づける必要がある。

ここで、連なりという語を使う理由を補足する。個人の体験は時に間を開けつつも緩やかにつながりを持っているため、切れ目無くつながりがあるという意味の連続性という語は不適切である。また、現実の体験は必ず時間の前後の順序を持つため、時間

インタビュー対象者属性表						
対象	場所	職業	年齢	創作についての来歴	東方project参入経緯	備考
A氏	静岡	社会人	二十代	「一番最初に小説作ったのが中三から高校にかけてなんですけど。オリジナルでミステリ書き始めたのが高校一年の夏あたりから」「小説投稿サイトありましたからね。はまってた時期」	「東方に嵌った時期が、どはまりしたのが中2から高1くらいにかけて」「兄がコミケとか、例大祭とか行ってたから」 その後一旦離れたものの、東方同人の推理小説を契機に再参入。	推理小説好き。小学三年生時に姉に連れられて地方の小規模な同人誌即売会に初参加。
B氏	横浜	社会人	三十代	「書き始めたのは小学校の四年くらいで」「ドラクエのステータスを書いてた」「小説にしたの中学入ってから」「ラノベに出会ってそうか文章でもやっていいんだと書き始めた」	話に出なかった。	2009年以降、東方projectの同人小説を薄いものも含めて五十冊以上発行している。
C氏	秋葉原	社会人	二十代	「自分で本書くというのは全然考えてなかったです」と思っていたが、仲良くなった人から手伝いを頼まれ、「じゃあなんか出しますか」と巡礼本を発行した。	大学生の頃ニコニコ動画経由で知った。鉄道旅行を好んでいるため巡礼を嗜んでおり、「自分でもやれる分野があるよねということではまり」聖地巡礼を始めた。	大学時代は天文同好会の代表をしていた。「人をあっちゃこっちゃ巻き込んでいくのは結構好きな感じ」
D氏	川崎	大学生	二十代	「そもそも創作活動とかそういうことを一切したことがなくてですね」という状況だったが、2014年夏に読んだ東方同人小説をきっかけに小説を書き始めた。	「ニコニコ動画ですねやっぱり」「入口が、どちらかというと音楽だった」「高校生の時なんて、お金使わずに何かなにかしら見れて適当に話題に出せる」	創作を始めてから同人誌もそれ以外の本も読む量が増えた。「アンテナが（中略）昔より張り巡らされてる感じはあります」
E氏	大阪	大学生	二十代	高校生の頃に東方同人小説を書き、東方創想話に投稿したのが初の創作活動。動機は「なんかそんな明確なあれがあるわけじゃないんで」「（書きたいものはあるが説明はできず）まあだから多分それ一言でぽんと言えたら書いてないんですよね」	小説と音楽から入った。「月姫のSSを書かれてた方がそのある時期に並行して東方のSSも書き始められて。そこが入口だったんで」「CDはわりと早くから買ってました」	外国文学、特にレイモンド・カーヴァーやフィッツジェラルドが好き。音楽も好んでおり、特にプログレが好き。「まあ言ったら東方よりプログレの方が好きなんですけど」
F氏	京都	社会人	二十代	中学一年生ごろ携帯電話を持ち始め、「いわゆる個人サイトとか。そこらへんに影響されて」書き始めた。現在もオリジナルの小説を書いて新人賞に応募している。	判然とはしないが、インターネット上の個人のサイトもしくはニコニコ動画で触れた。	芥川龍之介が好き。「もののの考え方とか、そこら辺の基礎のところが。テーマとか、ほんと芥川と同じ」と自認している。
G氏	神戸	社会人	三十代	高校生の頃ゲームの攻略情報を探してファンの交流サイトを知り、イラストや小説や音楽に触れ、「キャラ語りとか作品考察とか。まあなんかその延長線上になんか、じゃあ自分もなんか作ってみるかみたいなものがあったのかも」	「私があの東方を知ったころというのはですね。（中略）ニコニコ動画大ブームの。大ブームというか、まあ立ち上がってわーっと盛り上がってる時で」	後に詳述するが、様々な経緯が積み重なり、現在は同人誌即売会を主催しながら評論を執筆している。小説も書く。

の概念を内包していないつながりという語では不十分である。時間の前後の順序を持ちつつ、時に横道に逸れながらも緩やかにつながりを持っていることを示す語として、本論文では連なりという言葉を使用する。

G氏はある東方オンリーE1を主催している人物である。他の東方オンリーと協力して会場を借り、合同同人誌即売会E2を開催している。それでは、G氏がこのE1を主催するに至るまでに、どれほどの体験の連なりが存在するのか。かっこ書きでインタビューを交えつつ見ていく。

G氏はまず、東方project以前にあるゲーム作品を愛好し、ウェブ上のファンサイトで活動し始めた。そこで作品に関する雑談や攻略情報と「セットとして」イラストを投稿している人を見て、ファン活動の一環に二次創作があることを知る。元々調べ物好きだったG氏は、自然とキャラクター語りに加えて考察をもとにした小説を発表し始めた。「創作するっていうのに、なんか特別な何かこうエリアというのがあったわけではなくて」「自分で調べて役に立ったことはとりあえずなんか還元しようみたいな」意識が根底にあると語る。またこの頃既に、掲示板での交流から発展してオフ会に参加していた。

その後、東方projectを愛好するようになる。ここでも同様に、考察を行い、それを発展させ作品として発表し始めた。この時期、ニコニコ動画を契機に東方projectの人気が急上昇していたが、既存のファンコミュニティと新規ファンとの文化の違いから摩擦が生じていた。加えて、「オフ会とかに参加してるとですね。まあ昔話で盛り上がるわけですね。昔知らないわけですよ」という経験をした。それらが合わさり「色々となんかコンプレックス的なものが」生じたのだという。そこでG氏は、「じゃあ調べるか」と結論づける。東方projectのファンコミュニティの形成と現在の動向を、データから調査する同人誌の執筆を決意したのである。

そこでG氏は「当時なんか結構なんか例大祭５とかの関係でまあイベント限界論[9]みたいなことを色々わあわあ言ってた時期なので。そこに対して何か、何を考えたり何を言うにしてもやったことのない人間がどうこういうのも微妙だなと思ったので」、即売会のスタッフを経験すると決めた。しかし、「大きいイベントは、東方紅楼夢とかは、まあそもそも私はサークル活動してるので」「ちょっと小さめのイベントで」スタッフをやってみようと考える。そこで、地元から離れた名古屋の即売会でのスタッフ参加するようになる。

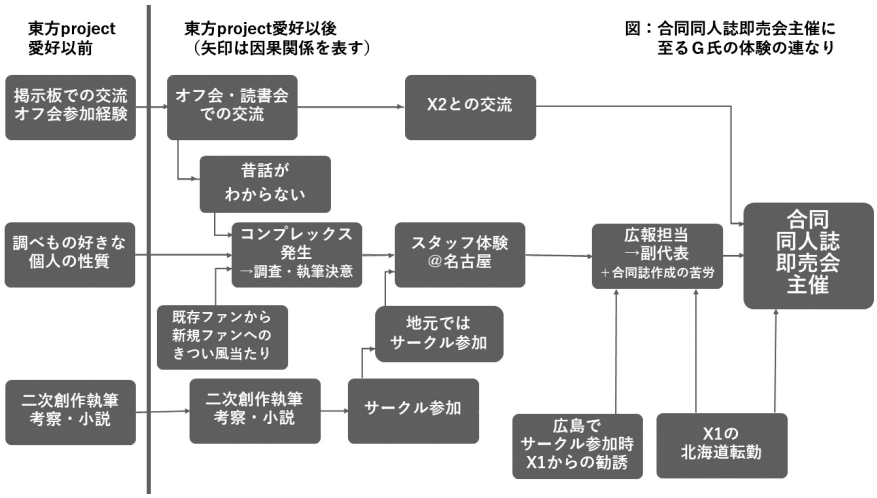
その後、G氏は好きなキャラクターC1のオンリーイベント開催の手伝いをX1から要請される。広島開催の東方オンリーでサークル参加していると、「突然かしこまった方が現れて」「今度なんか関西であの、C2オンリーをやることにしたのだと」「そのイベントと一緒に、C1オンリーもやることになり」「応援部隊というか」「宣伝担当みたいな」形で、協力を頼まれた。C1好きのスタッフ経験者として白羽の矢が立ったのである。

しかし、準備中にX1の北海道転勤が決まり、G氏は地元で活動する役目として副代表になる。合同誌作成を担当したが、「己の身の程をわきまえずに死ぬほど規模を膨らまして」大変な思いをした。

初回終了後、「北海道に転勤もしたし、一回目の時も大変だったし、ご迷惑もかけたのでイベントはこの一回で終わりかなっとかって話を代表（筆者注：X1）がして」いたものの、「色々と惜しいな」とG氏が立候補して主催を引き継いだ。しかし「合同誌で失敗したトラウマも残ってるので」、以前から読書会で知り合っていた別の東方キャラクターオンリー主催であるX2に共同開催の話を持ち掛ける。その結果、2016年現在までに継続して5回開催されている合同同人誌即売会E2が生まれたのである。

ここまでインタビューを交えながら、G氏が複数の即売会と共同で会場を借りて即売会の主催を行うまでの体験の連なりを見てきた。ここで着目するのは、これらの体験が複雑に絡み合ったものだということである。以下に、以上のG氏の体験をまとめた図（p.132）を示す。この図はG氏の体験の連なりを包括的に理解するために筆者が作成した図である。

スタッフ参加の切り口からは、個人の気質やサークル参加の体験は見えにくい。サークル参加を切り口にしても、スタッフ参加のことや、読書会での交流については見えてこない。しかし、これらの体験は全て密接に絡み合っているのである。G氏自身、



同人誌作成がスタッフ参加の契機だと話す中で、「だから、結局全部つながってますよねという話にはなるんですけど」と語っている。また、個人の体験の連なりを踏まえた上で、その中で特定の体験を位置づけていくことの重要さがよく理解できるのが、以下のG氏の言葉である。

「スタッフをやってて、C1がなんかめっちゃ好きで、結構C1の人たちと仲いい人が、なんかいるらしいのでちょっと、その人を巻き込んだらいいんじゃねみたいなこう、思惑があったというのを後で（筆者注：X1から）聞いたんですけど」

スタッフ参加の経験、愛好するキャラクターとその二次創作経験、そこから生じる交流、それら全てを含んだ総体としてG氏は他者からも認識されているのである。まさしく、体験の連なりの中にある存在なのである。

ところで、同人誌即売会の主催について見るとき、同人誌即売会やそれを取り巻くコミュニティの範囲のみに目が向きがちである。しかし、主催は即売会の告知やサークル参加者の申し込み受付、会場内でのサークル参加者の配置や設営準備など、膨大な事務作業を行うものである［久樹 2015］。その作業は生活の中で時間を費やして行われている。主催の体験について聞いていくと、G氏の生活や人生設計が垣間見えてきた。

G氏は同人即売会の主催をしながら、「スタッフの人に無償のボランティアをお願いしてるっていう立場」であるために、「自分もじゃあ頑張らんと」いけないと考えてきた。しかし、主催やスタッフとして参加する即売会が増え、「困ったことは、お金が足りないのと時間が足りないのと体力が足りないのです」という事態に陥る。一番忙しい時期は「可処分時間の八割くらいがなんかぶっこまれてた」。仕事から帰ると食事と入浴と作業で一日が終わり、「本を読む時間がないから本がどんどん積みあがっている。私は一体何をして、なんのために同人誌即売会をやってるんだみたいな話になるわけで」「それはまずいだろう」と考え始める。そこには、30歳を迎える年齢への懸念もあった。趣味として持続可能な「同人ライフバランス」を確立すべく、作業を減らし生活に配慮するようになったのである。

同人誌即売会主催といえど、一人の生活者である。時間にも体力にも限界はある。それでも主催を続けている理由として以下のように述べている。

「自分は好きでやってるわけですから。自分の好きな作品が買えるのはいいですよね。まあ己の欲望のためにやってるようなもんですからね。基本的に。きれいな理念はともかくとして」「同人誌即売会、特にオンリーの同人誌即売会なんて代表が（中略）色々やりたいというのが（中略）詰まったというか。形になってる部分。まあ一種の創作活動ですよね。（中略）その結果、参加した人が、楽しかったです、

また来たいですってなったら、まあ、まあ、主催冥利に尽きますねっていう話です」

同人誌即売会の主催は、膨大な事務作業を引き受けており、誰もができるものではない。しかしそれでも、生活の中でなんとか折り合いをつけながら営まれている様子が窺える。そこにはやはり、趣味としての楽しさや喜びが見て取れるのである。

（3）東方project二次創作活動を行う個人――生活の中の同人活動

ここまで、特定の体験は多くの体験の連なりの中で位置づけられて存在することを示してきた。本節では、前節末で示唆された生活の中の趣味としての同人活動に焦点を絞る。二次創作活動や同人誌即売会への参加も、個人の生活の一部で行われるものである。生活中のその他の事柄を理由に同人活動に変化が生じることもあれば、同人活動が生活に影響を及ぼすこともある。そのため、生活と同人活動の相互影響関係について、具体的な話を見ていく必要がある。例えば、G氏が同人活動を減らした裏には、年齢の一区切りとそれに伴う生活設計の変更があった。

このように、生活する個人が同人活動を行っている以上、同人活動と生活を切り離して見ることはできない。以下では、B氏のインタビューを引用しつつ論じる。

B氏は、職場内異動によって仕事が忙しくなることを予期し、「もうじゃあこの際だから一回出てみよう」と考え、東方projectの二次創作小説を執筆し、同人誌即売会にサークル参加した。実生活上の契機が同人活動に影響を与えたのである。また、自作の完成・知己との再会・未知との遭遇と同人誌即売会参加の楽しみを3点挙げた後、「即売会やってなかったらこんなに文章書いてないし、こんなに感想もらえてないし。交流以前にまあ多分、こんなにハリのあることをやっているかどうか非常に怪しいですね」と述べた。加えて、各地の即売会に参加することも含めて年5回ほど旅行していることに触れた後、「最初の紅楼夢行ってからですねちゃんと旅行するようになったのは。むしろそれまでは出るの嫌いだったですから」と、遠方開催の同人誌即売会参加を契機に生活に旅行が取り入れられたことを述べる。さらに「明らかに東方やってからですね。こんなに、あの、資料集とかああいうの読むようななかった、全然なかったですよ」「ああいうのを読んで面白いと思えるようになったのは確実に東方ですね」と、二次創作を含むファン活動を契機として、興味を持ち読書する分野が広がったと語った。

また、同人誌執筆に割く時間について問うと、B氏は〆切間際に集中して「土日を丸々、要はあの、食事なんかも最低限（中略）それで書いて丸一日、十二時間十二時間とか」で、平均すると「自由な時間を一日で一時間から一時間半くらい」費やしていると答えた。その後続けて「（筆者注：B氏自身の生活から同人活動を）取り除いて他のことをやったときに、有意義になんか他の事やってんのかなというのもよくわかんない部分ですしね」と、次第に話題そのものから離れた生活の意義に触れ始めた。さらに話は展開する。「なんかね、段々年取ってくると本当にこんなことばっかり騒いでやってていいのかなとは、年齢を追うごとに思うようになってますね。それでまあそういう時にふと見上げるのはビートルズマニアとかですね、スターウォーズに熱中しているいいおじいちゃんを見て、大丈夫大丈夫みたいな感じになりながら。（中略）あの人たちも少なくとも、生活の中心とは言い過ぎだけど、一部になるくらいにはやってるんだから、そこを否定される理由はない、ないはずだ。いや大丈夫だ、みたいな」。

普段の生活の中で同人誌執筆に割く時間の話題からは逸脱して、人生の中でどのように時間を使うべきかの問題に語りがシフトしている。B氏による言及はないため、その意図を断定することは出来ない。しかし、生活の中の同人活動を考えるうちに人生の「有意義」さが連想され、付随する将来に対する薄い不安がB氏の中に既に存在していたこと、そしてそれを年上の他者と比較する中で自己解決を図ったことは着目に値する。

同人活動は、基本的にあくまで趣味である。そして、同人誌頒布の際に対価を受け取るといっても、印刷費や諸経費を考慮すると赤字であるサークルが多い。コミックマーケット準備会［2015a：p.313］によれば、2010年に行った調査において、およそ66

%のサークルの年間収支が赤字である。実際、B氏も自らの同人誌の価格について、「基本もう原価回収でやっている」と述べる。同人活動は大抵、金銭的報酬を期待できない趣味なのである。そのような趣味に対して「土日を丸々」「一日で一時間から一時間半くらい」と多くの時間を費やす事へのB氏の薄い不安が見て取れる。それに時間をかけても金銭は得られず、キャリアにもいい影響は無い。しかしその一方で、「そこを否定される理由はない」という言い方で、B氏はその不安を引き受けることを拒否するのである。「される」という言い方からは、B氏自身ではなく、漠然とした他者や社会からの視線に否定的なものを感じているように見える。B氏自身は、既に語ったように、二次創作を行って同人誌即売会に参加していなければ「こんなにハリのあることをやっているかどうか非常に怪しい」くらいに同人活動を肯定しているのである。

以上で、同人活動について語る中で自然と、あるいは必然的に生活に関する話題が出てくる様子を見た。それは将来に対する不安を孕みつつも、現在の同人活動を楽しみ、生活に満足感を覚えている様子である。個人がその生活の中で同人活動を行っているために、生活と同人活動との相互影響関係が存在することも理解された。

このように、個人の体験はそれぞれの生活の中に位置付けられるものである。したがって、ある個人の特定の体験一つのみを取り上げて解釈し、意味を付与するだけでは見えてくるものは少ない。しかし、全く異なる生活をしてきたそれぞれの個人が、異なる体験の連なりの中にいるにもかかわらず類似した体験をしている場合、その共通項を見出して考察することで見えてくるものがあるのではないか。次章ではこの観点から考察を行う。

3. それぞれの体験から見える同人誌即売会と二次創作

本章では、インタビュー対象者7人の語りをもとに論じる。それぞれ異なる生活を送ってきた人々が持つ共通項を取り上げることで、東方projectの二次創作や同人誌即売会について、さらには一般化して二次創作や同人誌即売会そのものについて考察を深めたい。もちろん、7人という少ない対象者の語りを素材にしている以上、直ちに一般化することは難しいが、少なくとも見えてくるものがあるのは確かである。

（1）個人の体験から見る同人誌即売会の機能

本節では、二次創作者が同人誌即売会にサークル参加するまでの体験の連なりを紹介しつつ、それぞれの同人誌即売会参加の目的を示す。そこからは、個人の体験や語りから見た同人誌即売会の機能が明らかになる。

A氏は、「高校の姉に連れられて」小学三年生の時に初めて、近所の小規模な同人誌即売会に一般参加した。中学生になってからは即売会から離れていたが、兄の同人誌を読んでおり、その時東方projectを愛好するようになった。一旦同人誌から離れ推理小説に傾倒した時期があり、「オリジナルでミステリ書き始めた」。大学三年生の時に東方project二次創作の推理小説を読み「再発見」し、近隣開催の東方オンリーに一般参加してその熱気に衝撃を受けた。その後いくつか東方オンリーに参加する中で「小説本の表紙とか描いてくれたら嬉しい」と思う人を見付けて表紙絵を依頼し、「表紙をお願いしたら引けねーな」と東方project二次創作推理小説を執筆して、サークル参加した。

B氏は、小学生の頃からキャラクターの設定を空想していたが、中学生の頃「ラノベに出会ってそうか文章でもやっていいんだと書き始めた」。大学生の時コミケに一般参加して同人誌を買ったものの、あまり楽しめず即売会からは一旦離れた。同じく大学生の時に、ノベルゲーム経由で二次創作を知り、ファンサイトで作品を発表し交流するうちに誘われ合同誌に寄稿した。その後もウェブ上で作品を発表していたが、職場内異動で忙しくなることを契機に「この際だから一回出てみようと思って例大祭に出た」。

C氏は、大学生の頃ニコニコ動画経由で東方projectを愛好するようになり、元来の鉄道旅行好きもあって聖地巡礼を行うようになった。同人誌即売会に一般参加し始めたが、「自分で本書くという

のは全然考えてなかった」。Twitter経由で交流を広げていた頃に、仲良くなった人物にサークル参加の手伝いを頼まれるとともに「巡礼してるなら描いてみなよ、という感じで誘われ」、巡礼本を執筆してサークル参加した。

D氏は、「そもそも創作活動とかそういうことを一切したことがなくてですね」と語る。ニコニコ動画経由で音楽を軸に東方projectを愛好し始め、同人音楽のカラオケオフ会に参加し始めた。そして同人誌即売会で同人小説を買って読むうちに「自分でもやろうと思えた」。そのため、オフ会で先達に話を聞いて二次創作小説を書き、サークル参加した。

E氏は、オリジナルの作品は書かないものの高校生の頃から東方projectの二次創作小説を書き、「東方創想話」に投稿していた[10]。動機に関しては「明確なあれがあるわけじゃないんで」と語るものの、「文章が好きなのは好きなので」投稿を続け、作品やTwitterを通じて交流していた。同時期に創想話に投稿していた人がサークル参加する際、「うちで売り子しなよっつって。（中略）やろうと思って。こう、書いて持って行った」。その時、同人誌即売会に初めて参加した。

F氏は、中学一年生頃から携帯電話を通じて「いわゆる個人サイト」に影響され、オリジナルの小説を書き始めた。ウェブで東方projectを知り、ニコニコ動画で作品を投稿していた人が同人誌即売会で同人誌を発行すると知って「あの人が行くなら行くか」と同人誌即売会に一般参加するようになった。その頃既にウェブ上の創想話などで二次創作小説を投稿していたが、「本創る気がなかった」。Twitterなどを通じて作品の感想を作者に伝え、知り合いも増えた頃「合同の話をちらって言ったら（筆者注：自分でやれと）煽られて、で誰もしないんだったらやるか」と合同誌を主催し、サークル参加した。

G氏は、あるゲームのファンサイトから二次創作を知り、「キャラ語りとか作品考察とか。まあなんかその延長線上」で二次創作小説を書き始めた。またそのゲームの同人誌即売会にも一般参加した。その後ニコニコ動画経由で東方projectを愛好するようになり、小説や評論を執筆し、サークル参加するようになった。

以上を見てわかるように、東方projectの二次創作小説を書いている7人の中でも、同人誌即売会にサークル参加するまでには多様な体験の連なりが存在している。しかしそれでも、同人誌即売会への一般参加、サークル参加している知人の影響、ウェブ上での創作活動、と共通点が存在する。全員が3つ全て当てはまるわけではないが、7人とも2つ以上は妥当している。

このことから、サークル参加はただしたいからするだけの単線的なものではなく、いくつかの下地に影響を受けていることがわかる。だからこそ、かつてのF氏のようにウェブ上で創作活動を行っていながらも「本創る気がなかった」人が存在し得るのだし、そうした人がサークル参加するようにもなり得るのである。

それでは、これらの二次創作者たちは何を楽しみに同人誌即売会にサークル参加しているのか。七人の話から見えてきたのは、同人誌を買うこと、同人誌を創って頒布すること、知人と会って交流することの三つである。以下で詳述する。

同人誌を買うことを最も積極的に挙げたのはA氏である。「参加するのはほんと本買うのが目的で、それが第一位なんですけど」と語る。D氏は「自分でサークル参加すると本買いやすい」、F氏は「一般の時は当然サークル調べてほしい本買うかみたいな感じ」と語る。G氏も主宰する同人誌即売会で「挨拶回りと称してまあ買いに行く」と述べている。加えて、ただ目当ての作品を買うだけでなく、B氏は「見たことないものとか思いもよらないもの」も楽しみの一つだと言い、E氏も「特に音楽島の島中は（中略）なんでこんなジャンルの、こんなニッチなジャンルのアレンジをやろうと思ったのって。（中略）すごい失礼ながら面と向かって聞きたくなるような。本当に。びっくりするくらいのがあって」と、珍しい同人CDに出会える面白さを語った。同人誌が委託される店が存在し、ウェブを通じて手軽に通信販売が可能だとはいえ、同人誌即売会は未だに同人誌入手のために重要な場として機能していることが窺える。

また、同人誌制作とその頒布を目的とする人も多かった。C氏は「本出すことを含めて、色々と東方

を楽しもうというのが、基本的な立ち位置でいますね」と、同人誌制作も原作の楽しみ方の一つという姿勢を示した。またB氏は「この日までに本が出来上がるということのなんか喜びがまずあって」「だらだらしてるとやっぱり形にならないんですね」と〆切としての同人誌即売会の重要性を語った。さらにF氏は、「それが流通するかどうかっていうのを、頒布して明らかになるっていう感じの場所が」「素人でも頒布できる場所っていうのがやっぱり大事かな」と述べる。自作の価値を確かめたいという感覚が見て取れる。D氏も「自分の本を手に取ってもらいたい」、E氏は「本を売りに行くっていうのはある」と述べた。G氏は、「自分が好きであることを表現してその好きを認めてもらえること（中略）大きいわけですからね」と述べ、「承認欲求」の語を使いながら、同人誌頒布の感情的な意味を主張した。ただ同人誌を作り表現する楽しみだけではなく、同人誌頒布による評価や承認を生み出す場としても同人誌即売会は機能しているのである。

同人誌即売会における交流は次節で詳しく見るが、新たな出会いより知人との交流が多い。B氏は「顔なじみの人と会える場所」、D氏は「意外と即売会でしか会えない人がいたり」、E氏は「やっぱり多分会う人いなかったら行かないかな」「遠い方ってそういう時に集まる感じで」と述べる。F氏は、「本頒布しながら、来てくださった方と交流するのが多い」「あと、イベントの後のお酒がおいしい」と、交流の具体的な楽しみを語った。

さらに、A氏は「ほんともう、同人誌即売会という場の熱気ですよね。（中略）あの空間に満ちてる熱気を味わう、味わえるというのはやっぱり本当体験として凄く、刺激される」と語っている。その背景には、「それまでの即売会のイメージが、地方の会議室で。それがみやこめっせですよ。圧倒されるじゃないですか。すごいですもんね。この空間全部。（中略）同人誌で。もう、コスプレとか闊歩して歩いてて、人が大勢いて、（中略）衝撃を受けるじゃないですか」という体験がある。

実のところ、これらはほとんど名藤［2007：pp.90-92］が「4-5「イベント」に参加する理由」において示したものと重複している。2007年以前に女性の二次創作製作者及び受容者を対象に行われた調査と類似している部分は、性差や時期の互いを越えて同人誌即売会が担っている機能であると考えられる。

加えて、本論文では「思いもよらない同人誌を発見し手に入れるための場」という機能が新たに明らかになった。生活の中での個人の体験の連なりは、決して自分の意図したことだけで構成されているわけではない。C氏やE氏が知人から誘われて初めてサークル参加し、その後は自発的に継続してサークル参加するようになったように、個人の体験の連なりは、自分の意図だけでなく、他人の意図や、ときに誰の意図でもない偶然すら入り混じって形成されているのである。

（2）同人誌即売会内外における二次創作者同士の交流

石原［2012：pp.155-157］は、自分の体験をもとに「二次創作の受容者同士は、様々な情報や規範意識を共有しているため、社会的なパーソナルデータよりもよほど相手の内面を推察するための手がかりをお互いに持っている」からこそ、「社会的な身分やしがらみ」に囚われず交流でき、初対面であっても「深い信頼関係を築くことが可能」だと述べた。

加えて、二次創作者が同人誌即売会に参加する目的として、他者との交流が挙げられることもある。名藤［2007：p.92］は「ほとんどの創り手サイドでは、読んでくれている人たちとの直接的な交流を求めてイベントに参加している」と述べた。また準備会主催のアンケートでも、79％のサークルがサークル参加の目的の一つは「ファンや友人を増やせる」であると回答した［コミックマーケット準備会 2015a：p.314］。これらを素直に並べると、二次創作者は同人誌即売会に参加しては、初対面の人とも交流して仲良くなるものだという様子が見えてくる。

しかし、インタビューをするうちに、そう単純に理解できるものではないことが見えてきた。そもそも交流と一口にいっても、初対面相手の挨拶から仲がいい人同士の会話まで様々な水準にわけられる。それらを二次創作受容者の同人誌即売会における交流とまとめてしまうのは、いささか乱暴に過ぎる。

以下ではインタビューによって得られた個別の体験を紹介しつつ、同人誌即売会の場には構造的な問題があり、新たな知己を得る交流は行いにくいことを示す。ただ、ここでいう新たな知己を得るとは、全く知らなかった人との新しい交流が始まることを指す。作品やSNSを介して知っている人、知人の知人との交流は除く。その上で、同人誌即売会で行われている交流や、新たな知己を得るための場について話を広げる。

（どのような経緯で知り合いが増えていったのかという質問に対し）

B氏：自分もX3さんの読書会からなんで、三年くらい前。（中略）とりあえずその辺の頃までは、（中略）話してくれる相手がほとんどいない状態だった。（中略）でその後X3さんが読書会やるっていって。（中略）あの辺の人たちとどかっと知り合い。そっから、急に人が増えて。で、後になってきたら昔から買ってますって人が何人かいて、言ってくれよ、みたいな感じにはなりました。

（オフ会についての話の流れから）

G氏：しかも、サークルでやったからって別になんかその知り合いがどんどん増えていくっていうわけでもないので。基本的に。

八尾：ないですね。

G氏：ね、そういう意味でなんかオフ会とかに行って、なんかいろんな人と知り合うっていうのがあって初めてなんかまあ、なんか知人友人が増えていくみたいな感じが。

（中略）

八尾：やっぱり即売会の場だけでは、なかなか交流とか難しいのかなとは。できなくはないですけど。

G氏：あの、基本的に、立場の違いがありますからね。サークルはサークルで。本を売りに来てるし、一般さんは一般さんで名前も知らない一般さんなので。いわゆる立ち話をするくらいならともかくとして。名前を知ってじゃあなんかご飯でも食べながらみたいな話になってくるとちょっと難しいわけじゃないですか。

八尾：ですね。

G氏：同人誌即売会のまあ、の不得手なところですね。

八尾：あああああ。なるほどなるほど。

G氏：知り合い増やすには向いてないですね。

八尾：ですね。初対面の人とってなると、難しいですね。既に知り合ってる人と、わきゃわきゃやるには、効率がいいかもしれない。集まってるので。

G氏：そうそうそうそう。おおー、久しぶりみたいな。

これらの発言からは、同人誌即売会にサークル参加するのみで新たな知己を得るのは難しいことが見えてくる。もちろん個人差がある部分だが、G氏の言うように「立場の違い」という構造的な問題が関わってくる。同人誌即売会においてサークルは作品の頒布を目的としている。サークルスペースの面積も即売会の開催時間も限られているため、話し込んでいては作品の頒布が行えないのである。頒布と交流の二者択一の状況で、新たな知り合いと「名前を知ってじゃあなんかご飯でも」とまで仲良くなるのは難しいことがわかる。

また同時に、同人誌即売会は新たな知己を得る場としてよりも、知己と話す場として有効に機能していることも窺える。上記G氏の発言に加え、前節で述べたようにB氏は「顔なじみの人と会える場所」、D氏は「意外と即売会でしか会えない人がいたり」、E氏は「やっぱり多分会う人いなかったら行かないかな」「遠い方ってそういう時に集まる感じで」と述べ、同人誌即売会に参加する目的の一つとして知己との交流を挙げている。

二次創作や同人誌を契機に形成された人間関係は、基本的に職場や学校など日常の中で出会う人とは異なり、機会を作らなければ会うことがない。しかし同人誌即売会では、同人関係の知己と容易に会って話すことが出来る。同人誌即売会にサークル参加すれば、会場内の特定のスペースが割り当てられ、席を外していない限りスペースに行けば会うことができるからである。

また、F氏が「イベントの後のお酒がおいしい。最高にうまいよね」と述べるように、同人誌即売会の終了後に連れだって打ち上げを行う人も多い。期

日までの作品制作はかなりの労力を必要とするものであり、同人誌即売会はいわばその発表会である。その労をねぎらいあって旧交を温めるのである。これは逆から見れば、同人誌即売会閉会後も旧交を温める予定があるため、新たな人間関係を結ぶ時間的余地が失われているのである。同人誌即売会の開会時間は短く、様々な参加目的がその中で達成される。そこに予定外の人間関係形成が入り込む余地は、存在しないわけではないが、決して多くもない。

ただ、同人誌即売会を契機に新たな人間関係が形成されることも当然ある。例えば、2章2節で言及したG氏の同人誌即売会主催に至るまでの体験の連なりの中に、以下がある。

（広島のある同人誌即売会にサークル参加していると）
G氏：突然かしこまった方が表れてですね。（中略）最初あの応援部隊というかですね。まあこう、宣伝担当みたいな。なんかそんな感じの形で、ぜひご協力をみたいな。

その後、G氏は当該同人誌即売会のスタッフとなり、X1氏とG氏の交流関係はその後も維持された。これは、初対面の相手から依頼を受け、引き受けることで人間関係が形成された体験である。その逆に、以下のA氏のように依頼をする場合もある。

（A氏が小説同人誌を発行するまでの経緯の中で）
A氏：この人のイラストで本とか、小説本の表紙とか描いてくれたら嬉しいかなって（中略）その人に挨拶してこようと思って。それでその次の「E2」参加して、ちょっとスペース前でしどろもどろになりつつ、結局挨拶もせずみたいな。その後メールで謝罪して、すいません表紙書いてくださいとやって。

A氏はその後、無事依頼を承諾され、小説同人誌を発行した。その後も人間関係は継続され、小説同人誌発行の一年後の同人誌即売会の日にはともに打ち上げを行った。

両者は、一方が依頼をし、他方が承諾する構造が共通している。「交流」のような曖昧な概念ではなく、目的が明確な依頼関係を結んだ中で、人間関係が形成されたのである。

それでは、新たな知己を増やしたいときには、どういう場が存在しているのか。もちろん、ウェブ上の交流サイトやSNSを契機に互いの存在を認知することもある。F氏は「始めの方は、pixivと創想話かな」とウェブ上で発表した作品を契機に知人ができた体験を述べた。さらにE氏は「同時期に創想話で書いてた方が（中略）うちで売り子しなよって」と、ウェブ上での交流を契機に実際に会って交流し始めた体験を語った。

またウェブ経由の下地がなくても、交流を目的としたオフ会であれば、新たな知己を得ることができる。D氏は「X4さんがやってるおでん会のときに、本当に知り合いがまったくいない状態だった」が参加し、同人誌を頒布している様々な先達と知り合った。後にD氏自身が発行した同人誌の装丁にも、その先達から影響を受けたと語った。

加えて今回のインタビューからは、B氏やG氏が口にした「読書会」が新たな知己を得る場として機能している様子が見えてきた。

一般的な意味での読書会には、いくつか類型がある。定められた同じ本を読んできて感想を述べ合う形式やその場で読み感想を述べ合う形式、また輪読形式がある［日本図書館情報学会用語辞典編集委員会 2013：p.170］。また、各自で自由に選んだ本について、感想を述べて薦める発表会形式もある［図書館用語辞典編集委員会 2004：p.366］。どれも参加人数は数人である。

しかし本節における「読書会」はそれらとは異なっている。各「読書会」ごとに差異はあるが、事前の参加表明があれば自由に参加できること、参加者が自由におすすめの同人誌を持ち寄ることの2点が共通している。小説に限らず、漫画や評論、旅行記など多様な同人誌が持ち寄られる。同人誌を媒介に、交流を深めることを目的とする会だといえる。以下では基本的に、読書会と表記した場合こうした会合を指す。

読書会の例として、インタビュー中で言及されたものを紹介する。2001年から断続的に開催されてい

る神奈井読書会は、2016年8月には第55回が開催された[11]。これは好きな同人誌を薦め合い、それらを通じて交流が図られる会だと明記している。同様に「読書会＆座談会的な交流会」と称する雨音東方読書会もある[12]。さらに、川崎読書会では参加者にプレゼンの機会があり、自身が調べた知識を発表する場としても機能している[13]。また発表会形式も含んだ東方同人作品オススメ会もある[14]。それぞれ規模は異なり、同一の読書会でも時期によって参加人数は異なるが、例えば川崎読書会は継続的に30人ほどが参加している。従来の読書会と比べると、大規模な会合である。

読書会では人が多く集まるため、以下に示すように、新たな知己を得ることができると期待されている。

D氏：結構前の方はやっぱり、話せる人が、結構ほしかったというか。（中略）オフ会に、ちょっと出るとか。（中略）プラス、まああとは川崎読書会とか。あそこ人集まるんで。

読書会においても、同人誌を読む目的と交流の目的の競合は発生するが、同人誌即売会ほど様々な目的が並立しているわけではなく、交流の比重が大きい。したがって、新たな知己を得やすい場となっているのである。

石原［2012：pp.156-157］によれば、二次創作の受容者同士は「「何も言わずとも通じ合う精神的な部分」があるという前提で話ができる」ため、社会的身分についての会話が省略でき、現実世界においてもウェブ上の匿名性や平等さの利点を享受できる。加えて、リスクや手間を承知の上で実際に会っている信頼感や満足感が付加されるため、「二次創作に関わる人間は、現実に「集う」ことに価値を見出すのではないか」と提起している。

この石原の論述は、同人誌即売会における新規の人間関係形成においてはあまり適用されないにしても、読書会やオフ会においては確からしく見える。読書会は、ウェブ上での交流を前提としたオフ会とは異なり、全く知らない人とも出会うことができる場である。それでも交流を深めることができるのは、同じ作品の二次創作を好み、社会的立場を排したしがらみのない交流ができる上、同じ空間でともに時間を過ごすことによる信頼感や安心感があるからである。このように、読書会も新たな知己を得られる場の一つとして存在しているのである。

（3）つながりの中の二次創作

本節では、二次創作の積極的な意味について論じる。確かに、二次創作は2016年現在の日本では著作権侵害にあたり、「他人のキャラクターを模写して発表した段階で盗作で、犯罪です。それはなるべくやめた方がいい」［村上・真崎・霜月・他 2013：p.164］のように厳しく批判されることもある。その一方で平木・亀崎・佐々木・他［2014］は、法学的見地からは問題があるにしても、新たなクリエイターが生まれる場として二次創作及び同人誌即売会を評価していた。本節ではそれに加えて、二次創作は個人のみで行うものではなく、つながりの中での創作であることを示す。

参照系モデルとは、north［2007］によって提唱された、ファンが原作をもとに二次創作を生み出す構造を記述したモデルである。これは、原作によるデータベースの読み込み方に一定の特権性を認めた上で、ファンの原作に対するイメージには原作だけでなく二次創作に由来するものも含まれており、原作に対するイメージは可塑性を持つとした。個人の体験の面から言い換えると、二次創作者は原作に加えて、より以前に制作された他の二次創作作品も受容しており、後者をも自らの二次創作の参考にする場合もあるのである。

参照系モデルは、『新世紀エヴァンゲリオン』のファンと二次創作のみを対象にして考察されたものであるが、以下のように東方projectの二次創作者にも妥当するようである。

A氏：あれ（筆者注：とある二次創作作品）のせいで、なんか、相棒役にC3出さなきゃならない気がすごくするんですよ。

B氏：『B1』はあの、露骨にあとがきにも書いてますが、X4さんのあの『B2』を見て。ああそう

だこういう弱いロボットが書きたいんだと。

C氏：（筆者注：影響を受けた本は）『B3』です。（中略）あの本非常に、よくできてるんですよ。逆に出来すぎてるというところもあり、完全に『B4』（筆者注：『B3』が参考にした旅行情報誌）なのであれは。で、逆に言うと『B4』ですと、その、情報としてすごい良い反面、行った人の個性が出てこない。例えば、この道はわかりにくいから、写真撮って気を付けておこうとか、あとここのところの登りが辛いよとか。特にこの人でなくても。というところはありました。そういうところの経験ですよね。を、やっぱり出していきたいと。

このように、影響元の二次創作作品が明らかな場合もあれば、以下のように具体的な作品は不明なものの影響を受けた自覚はある発言も見られた。

B氏：（筆者注：影響を受けた二次創作作品は）たっくさんあると思います。

B氏：好きで山のように読んでるせいというのもありますね。なんか、たくさん読んだ中でいいなと思ったやつの表面をさらっているから。

B氏：ああこれうまいな、面白いなよし真似しようみたいなのと。

D氏：アイデア云々とか、変なところの、設定とか色んな、ごちゃごちゃの繋がりはいろんな同人誌から刺激を受けてる部分があり一概に言えないんですけど。

もちろん他者の二次創作作品に影響を受けると自認する人ばかりではない。

E氏：（他者の二次創作作品は）結構読んでるんですけど。多分そこはあんまり影響受けてるというのはないと思いますね。あんまりその、読むのはすごい面白いんですけど、そのなんか書きたいものが同じだなっていう人は、あんまりその。

ただし、E氏も「レファレンスは大事なんで」と述べ、原作を読み込んでから二次創作を行うと述べた。参照系モデルは、原作およびそれが参照しているデータベースのみを参照するファンだけでなく、先行の二次創作作品をも参照して二次創作を行うファンの存在を明らかにし、両者を統合したモデルである［north 2007］。したがって、原作のみを参照し、他者の二次創作作品に影響されない二次創作者がいても、その妥当性が揺らぐことはない。

参照系モデルは、二次創作を行う際には先行の二次創作作品も参照されていると明らかにした。しかしインタビュー調査を通じて、先行の二次創作作品だけではなく、もっと曖昧な共通認識とでも呼ぶべきものもまた二次創作に影響を与えていると見えてきた。

B氏：私の文章は特によく言われるんですが、あの、自然に入ってくる的なことを言われて、いわゆるパターン通りのキャラクター理解で文章をすっとばしてることが多いのかなと。

B氏：（筆者注：新作の新しいキャラクターは）こういうこと言ってたとか、こういう服装だからこうだ、あるいはこうだっていう解釈像が出てきて、で、それを作品にする人が出てきて、でそういったときに立場がこうだよねっていうのが出てきて。どんどん、すそ野が広がっていく印象があります。

D氏：（筆者注：二次創作の際にはキャラクターの共通認識を）なぞったほうがイメージがしやすいなと。まあ二次創作の特権的な部分ですけど、キャラクターの描写をしなくてもキャラクターをわかってくれるじゃないですか。逆にまあそれがなんかの伏線ぽくなったりとか演出になるといいかなという部分があって、だからやや三次創作よりじゃないかなみたいな部分が出るときはある。結構ある。

B氏の「パターン通りのキャラクター理解」や「解釈像」、D氏の「描写をしなくてもキャラクターをわ

かってくれる」の他にも、例えばA氏は「普通に考えたらC4視点人物にした方が話まとまりそう」と発言しており、キャラクターの役割や性質についての共通認識があることが理解できる。これに関してはB氏が端的に「解釈像が出てきて、で、それを作品にする人が出てきて」と述べ、共通認識が作品よりも早期に形成されうることを指摘している。その上で、共通認識に準拠したり、あるいはわざと逸脱したりする形で二次創作が営まれているのである。これは、参照系モデルが述べた先行二次創作作品への参照に留まらず、作品以前のキャラクターに関する語りや考察などからも影響を受けて二次創作活動が営まれていることを示している。

こうした共通認識の存在が、石原［2012：pp.151–152］が提起した「意味づけの欲望」を成り立たせている。「意味づけの欲望」とは、原作に関する語りや二次創作作品を通じて、原作の新しい解釈を示すことへの欲望である。二次創作の制作者も受容者も感じている「記号を多様性をもって読む楽しみ」ともいえる。

しかし、石原［2012］は「意味づけの欲望」の成り立ちには触れていない。以下ではインタビューにおける「意味づけの欲望」の具体例を示しつつ、その原因について考察する。

B氏：（筆者注：二次創作作品を）複数読んでみて、みなさんはこう思うけどこうだ、っていう受け方をすることが多いのと。

B氏：主に橙なんかそうだけど。いわゆる藍様に猫かわいがりされてるのがちょっと。リグルとか、他のキャラクターはみんな再評価されてるのに橙だけ未だにそのまんまだよなと思って。もうちょっとなんかあるだろ的な感じで始めたのはありますね。

B氏：今書いてる神霊廟のやつも、聖徳太子は仏教は表向きで、実際は道教だったというんですが、過去創作で結局みんな仏教の表面をなぞった、慈愛溢れる人に書かれていたのが多くって。まあ要は、争いに悲しみ悩めていたけれどっていうタイプが多くて、そうでもねえだろうっていう。

G氏：（筆者注：既存の二次創作作品では）C1、わりと病弱設定が多かったので。『B5』を読んでいただいてもわかる通り、病弱設定０ですからね。

B氏は、キャラクターの設定に関してより納得のいく描写を求めている。G氏も同様に、好きなキャラクターには「元気になってもらいたい」と考えてより望ましい描写をしたと述べた。これは、キャラクターに対する既存の共通認識に違和感を感じたために「意味づけの欲望」が発生したと言える。逆から見ると、「意味づけの欲望」とは語りや二次創作作品を通じて共通認識を変容ないし拡張させようという欲望でもある。

C氏：（筆者注：佐渡島の聖地巡礼旅行記を発行した理由は）当時佐渡の本書いてる人いなかったんで、新規性ありましたしね。

C氏：基本的にニッチなところを攻めていくのがうちの本なので。

F氏：（筆者注:接点の少ないキャラクター同士でも）幻想郷にいたら会える。じゃあやるかという。なんでこの二人がカップリングとしてなるのかっていうのを、多分読者は絶対疑問に思うし、（中略）そこら辺のちゃんと、理屈立てて、示していったら、お、これ読者つかめていいじゃんってなって。

C氏は「新規性」を持った、既存の二次創作作品が存在しないニッチな分野の同人誌を好んで発行していると語った。ニッチな分野が開拓されることはつまり、原作に対する新たな解釈が示されることである。それは共通認識の拡張に直結する。加えて、石原［2012：p.152］が述べるように、「異なった意味づけを楽しみ」にする人は多いため、「新規性」を持った二次創作作品は評価されやすい。共通認識を拡張する二次創作作品は高い評価を得やすいのである。そのことは、F氏が「読者つかめていいじゃん」という言葉で端的に示している。

以上で見たように、「意味づけの欲望」には、既存の共通認識に対する批判と、共通認識の拡張を通じた評価への欲求と、少なくとも二種類の原因がある。そしてこの両者は、どちらも既存の共通認識を拡張させる。共通認識がまず存在するからこそ、それを拡張させたいという欲求が成立しうる。そこに、「意味づけの欲望」が成り立つのである。

二次創作作品によって共通認識を拡張させる具体的な方法として、原作以外のものを参照する手法がある。わかりやすい例として、原作の元ネタとなる資料を参照する場合がある。例えば東方projectには聖徳太子を元ネタとしている豊聡耳神子が登場するため、聖徳太子に関する資料を参照して二次創作を行う人も存在する。

B氏：（筆者注：新しい聖徳太子像を探し）いきついたのがこちら（筆者注：町井登志夫『爆撃聖徳太子』）。あの、今まで途中まで読んできたんですが、隋に気球作って爆撃しに行くという。何考えてるんですかね。

B氏：あの、本読むようになったのと、旅行は明らかに東方やってからですね。こんなに、あの、資料集とかああいうの読むようななかった、全然なかったですよ。

D氏：（筆者注：読書傾向を尋ねられて）若干民俗学よりみたいなやつとかは、完全に東方から興味があって読んでて。

加えて、他作品の設定を借りてストーリーを展開するクロスオーバーと呼ばれる手法もある。原作と他作品の間に直接的な関係は存在しないため、二次創作者の好みによって設定を借りる他作品は決定される。

A氏：（筆者注：現在考案中の小説は）『その可能性は既に考えた』って。奇跡の存在を証明しなければならない、しようとする悪魔の証明に挑む探偵の話なんですけどね。あれ読んで、ああ面白いなと思って、これやってみたいなと。

しかしそれだけには留まらず、二次創作を書く際に影響を受けた作品及び作家として、文学作品や作家を挙げる人もいる。これらは、クロスオーバーや元ネタといった明示的な影響関係ではなく、本人の印象によるものである。

E氏：最終的に自分で書くのはその、19世紀的な。

E氏：レイモンドカーヴァーがすっごい好きで。えっと、アメリカの80年代の作家で。（中略）それとかあと、フィッツジェラルド。

E氏：半年ずっとガルシアマルケスだけずっと読んでて。それのなんかだから、ずっと読んでずっと真似してたんで。

F氏：同人に関しては全然ないんですけど。ものの考え方とか、そこら辺の基礎のところが。テーマとか、ほんと芥川と同じっていうのはほんとにまあ。（中略）芥川にとって文学が帰るところだったんじゃないか（中略）我々はどこにいてどこに向かって、どこに帰るのか。みたいなことを考えることが非常に多くって。

G氏：評論を書く、参考は、白書ですね。

G氏：創作はあのあれですね。商業作家さんなんですけど。幸田文って方がおられまして。

G氏：（筆者注：創作に関して）ラノベ文脈の影響もないことはない。

G氏：（筆者注：考察に関して）いわゆる、謎本、考察本。の方の、まあ、影響。受けてますけどね。

以上に列挙したような、元ネタに関する書籍や他作品の設定、愛読書からの影響は、二次創作作品や語り・考察の形で発表され、原作に対するイメージを拡張している。つまり共通認識を拡張しているのである。

ところで、これら原作以外への参照は、各二次創作者が今まで何を好んできたかという体験の連なりによって生じるものである。加えて、二次創作は自発的な行為である。少なくとも、二次創作をするよう強制するものは存在しない。したがって、以上に

示した原作以外への参照も、二次創作者の好みという、体験の連なりから生起した自発的な行為である。

「意味づけの欲望」を自覚して共通認識を拡張させようとするのでも、過去の体験の連なりから自発的に原作以外を参照して無自覚に共通認識を拡張するのでも、どちらにしても二次創作は共通認識を拡張させている。逆に、D氏が「意味づけの欲望」を強く感じることはないとしつつも「構成重視、ストーリー重視にしたいところがありまして。それがあんまりにも同じだったら流石にあれなんですけど」と述べたように、既存の二次創作作品と同一性が高すぎる作品を制作しようと考える人はなかなかいない。名藤［2007：p.76］も言うように、二次創作とはいえど、一定の創作性が感じられているのである。二次創作が共通認識を拡張しているということは、二次創作の持つ創作性に一定の根拠をもたらす。

そして、二次創作であっても一定の創作性は存在しているため、二次創作者が二次創作作品を作り続ける限り、原作に対する共通認識は自然と拡張され続けることになる。これは、参照系モデルが「データベースは常に再定義され、更新されている側面がある」［north：2007］と主張したことを、二次創作者側から記述したものである。しかしこれは、原作に対する共通認識を拡張するに留まらない、つながりの中での創作の営みとしての二次創作を示してもいるのである。

そもそも前提として、二次創作には原作がある。この時点で、完全なオリジナル作品という制約から逃れられている。二次創作は、参照先の原作が当然存在するからこそ、原作以外への参照も自然と行われるし、共通認識から影響を受けるし、あるいは共通認識の拡張への欲望も自覚的である。

それではこの共通認識はどこで、どのようにして発生するのか。当然、原作を受容した集団の中で形成される。より詳しく言うと、誰かが原作に関する語りや考察、もしくは二次創作作品の形で表現したものを、受容した人の中で形成される。しかし、その発信者や受容者は成員が確定した集団ではなく、例えばウェブサイトの閲覧者のように、緩やかなつながりの中にある。こうしたつながりが形成されるためには、成員による交流が必要である。つまり、前節で取り上げたような同人誌即売会における知己との交流や、ウェブサイトやSNSを通じた交流、オフ会や読書会における交流が、原作及びその二次創作に対する共通認識をもったつながりを形成しているのである。

そして、二次創作同人誌の頒布はもちろん、ウェブ上での二次創作作品の発表・キャラクター語りや考察の発信、オフ会や読書会における語りが、各個人の間で共通認識を発生させ、拡張させていく。その最も顕著でわかりやすい例が、川崎読書会などで行われているプレゼンである。プレゼンターが自ら集めた情報や資料を発信し、共通認識の拡張に寄与している。そして、これらによって拡張された共通認識がまた、二次創作者の創作過程に影響を及ぼすのである。

このように、つながりの中で発生する共通認識が二次創作制作に影響を及ぼし、また二次創作がつながりの中での共通認識を拡張させうることから、二次創作は単一の個人のみによって行われているのではなく、二次創作を受容する一定の人のつながりによって営まれていることが示される。それは必ずしも明示的な影響関係とは限らないが、しかし影響関係が確かに存在している。

創作活動と一口に言ったとき、そこには独創性の観念があり、個人の独創による営為だと考えられがちである。しかし二次創作には必ず原作が存在するため、一定程度独創性に囚われず、公然と様々なものを参照しながら創作活動を営むことができる。そのとき、二次創作は個人による創作活動という側面だけではなく、つながりの中での創作活動であるという面が立ち現れてくる。こうしたつながりの中の二次創作を営むために寄与する場として、同人誌即売会やオフ会・読書会など、二次創作に関わる人々が集まり、交流する場が存在しているのである。

ただし、こうしたつながりの中での創作活動としての二次創作が成り立つのは、原作である東方projectが二次創作のしやすい性質を持つからではないかという懸念がある。

A氏：（筆者注：東方projectは）公式が全部じゃな

いですよね。公式は、一番影響力の強い幻想というか。（中略）それを通じて、私たちも幻想郷を見ていて、あとは好きに創作すればええんやでという。別にこれが全てではないよという感じは。

A氏：（筆者注：東方projectは）公式が全部じゃないせいで、人の幻想見たらそれがもう、自分の幻想に繋がるっていうことが。

D氏：多分二次創作が流行った要因の一つじゃないかなと思うのが、設定とかも（中略）明確じゃないというか。それの裏をかいてもいいし、それを額面通り受け取ってもいい、なくらいの。

D氏：（筆者注：東方projectキャラクターの）そもそも性格が一致しない、不安定な時もあったり。なんか口調不安定なときもあるんで。

G氏：東方ジャンルは特にあれなんですよね。いわゆるストーリーのラインがはっきりしてるわけではないので。で、性格もなんか、作品によって微妙に違うので。（中略）だから、同じ作品で、東方project っていう作品のシリーズで、同じ作品で、同じキャラクターで、同じセリフを見てるのに、人によってなんか見てるものが全然違うわけですからね。

G氏：東方の、なんというかこう、解釈って、ある人のした解釈が、それを見たことによって、まあ、なんか、その人の中でなんか、一つの解釈として移っていくっていうのが。

以上で見たように、東方projectの作品およびそのキャラクターは不確定な要素が大きいために、二次創作の介入する余地が大きく、二次創作による共通認識の拡張がされやすいという意見もある。

しかしそうであっても、これまでに行ってきた議論、つまり二次創作は原作を参照し一定程度独創性の制約から逃れているために、原作以外のものを参照しながらつながりの中で二次創作活動を営むことができるという論点が損なわれるわけではない。東方projectの性質がそれらの営みを加速させたかもしれない。しかし東方project以外の作品についても実際に二次創作活動が営まれていることから、以上で述べた論点は東方project以外の作品にも妥当すると考えられる[15]。

おわりに

本論文は、それぞれの個人の体験の語りから、同人誌即売会や二次創作について考察を進めてきた。そこで前提として見えてきたのは、個人の体験は多くの連なりを持っており、その体験の連なりを踏まえた上で、特定の体験を位置付けることの重要さである。加えて、二次創作や同人誌即売会参加などの同人活動は全て生活の中で営まれる体験であり、生活と同人活動の具体的な相互影響関係を見なければ、その全容の理解は難しいことも明らかになった。

その上で、個人の体験から見る同人誌即売会の機能、同人誌即売会内外での二次創作者同士の交流、つながりの中の二次創作という三つの個別の論点について、個人の体験の語りから考察を深めた。

まず同人誌即売会の機能として、作品の頒布や入手・知己との交流に加え、それ自体が体験として楽しまれることがある。こうした機能は先行研究においても記されており、十年以上にわたって、参加者の男女の別なく変わらないこともわかった。さらに偶発性を重視する意見も見られ、個人の体験の連なりには本人の意図しない部分があることも見えてきた。

また同人誌即売会は旧交を温める場として機能するために、構造的に新たな知己を得がたいことも理解された。新たな知己を得るための場としては、ウェブ上の交流サイトやSNS、交流を目的としたオフ会に加え、読書会という場が存在することもわかった。

最後に、二次創作は独創性に囚われずに創作できる形式であるために、様々なものを参照しながら創作活動を営むことができると明らかになった。そのため、個人的な創作活動という部分以外にも、つながりの中で行われる創作活動という面が立ち現れ、それに寄与する場として、同人誌即売会やオフ会・読書会など、二次創作に関わる人々が集まり交流す

る場が存在していることも理解された。

本論文のインタビュー調査の対象者は、東方projectの二次創作小説の執筆者ばかりである。したがって、他の作品や漫画など他形式の二次創作者の体験は考察の対象に含めておらず、一般性に欠ける部分もある。しかし、今回得られた個人の体験の語りに即する限り妥当性を持っており、その二次創作者、同人誌即売会参加者としての普遍性は担保されている。

また、個人の体験の語りをもとにした本論文では、二次創作の持つ、つながりの中での創作活動という側面の存在を明らかにするに留まった。しかし創作者が自分の体験の連なりの中で愛読書などから影響を受けていること、読者に対する何らかの共通認識の拡張を意識して創作していること、その共通認識は創作者の交流から発生するつながりの中で形成されることを考えると、つながりの中での創作活動という側面は、オリジナルの作品を創作している人間にも妥当する部分があるのではないだろうか。更に言えば、オリジナルと二次創作には本当に明確な境界があるのか。こうした点は、更なる論題として残ったままである。

石原［2012：p.159］は日本の創作活動や著作権成立の歴史的経緯を概観した上で、「創作は、もともと一人の人間の身の内から出でて、その人のみで完結するものではなかった」「これからの情報技術発達が、人々が「独創性」にこだわることへの不自然や不可能を自覚させ、創作に対する考え方を変化させる流れを、更に後押ししてくれるだろう」と述べた。ほとんど理論のみによって提唱されたこれらの言葉を、本論文が少しでも生活する個人の体験という面から補強できていれば幸いである。

二次創作は、原作を持つとはいえ自発的な創作活動であり、同人誌即売会はそうした自発的な創作活動が表現行為として他者に影響を与えることを可能にする場である。そこでは、作品とその作者だけに留まらないつながりが存在し、独創性に縛られない自由な創作活動が営まれている。オリジナルな創作活動だけではなく、二次創作のように影響された作品を明示した創作活動をも容認するような、より自由度の高い「創作」概念が普及することによって、素晴らしい作品がより多く世に出ることを期待している。より多くの素晴らしい作品が存在する世界は、より望ましいものであることだろう。

謝辞

本論文の執筆にあたり、終始適切な助言を下さり丁寧に指導していただいた日本学研究室の杉原達教授、北原恵教授、安岡健一講師に感謝の意を表します。

また、日本学研究室の皆さんや文学部の同窓生の皆さんには常に刺激をいただき、時には原稿の校正までしていただきました。本当にありがとうございます。

最後になりましたが、本研究の趣旨を理解し、インタビュー調査にご協力いただいた皆様、誠にありがとうございました。皆様の助力がなければ、掛け値なしに本論文は完成しませんでした。心より感謝を申し上げます。

参考文献一覧

相田美穂 2005「コミックマーケットの現在――サブカルチャーに関する一考察」『広島修大論集人文編』第45巻2号 pp.149-201

阿島俊 2004『漫画同人誌エトセトラ '82-'98』久保書店

石原寛子 2012「「二次創作」はなぜ生まれ，何を生むのか――情報技術の普及がもたらす創作概念の変化」――大阪大学大学院文学研究科日本学研究室『日本学報』第31号 pp.133-162 大阪大学大学院文学研究科日本学研究室

井手口彰典 2012「コミケットの「ジャンルコード一覧」に見る同人音楽コミュニティの成立過程」コンテンツ文化史学会『コンテンツ文化史研究』vol.7 pp.25-35 コンテンツ文化史学会

岡安英俊・三崎尚人 2011「コミックマーケットにおける理念の変遷と機能――成長と継続を可能にしたプラットフォーム」コンテンツ文化史学会『コンテンツ文化史研究』vol.6 pp.22-42 コンテンツ文化史学会

上條紗智 2016『東方イベント10年史』五花八門

川田健 2012「台湾における日本アニメ文化需要の一側面――台湾の同人文化研究を中心に」愛知文教大学学術委員会『愛知文教大学論叢』15巻 pp.93-111 愛知文教大学

幻想郷フォーラム開催委員会 2016『Journal of Touhou Discussion』幻想郷フォーラム2016特別号　幻想郷フォーラム開催委員会

コミックマーケット準備会 2005『コミックマーケット30's ファイル』有限会社コミケット

コミックマーケット準備会 2015a『コミックマーケット40周年史』有限会社コミケット

コミックマーケット準備会 2015b『コミックマーケットカタログ C89』有限会社コミケット
コミックマーケット準備会 2016『コミケットマニュアル C91 サークル参加申込書セット版』有限会社コミケット
斎藤環 2000『戦闘美少女の精神分析』太田出版（本論文では2006年にちくま文庫から発行された文庫版を参照した）
椎野庸一 2014「1980年代のコミックマーケットカタログにおけるカップリング表記の変遷（BL・やおい）」日本マンガ学会『マンガ研究』第20巻 pp.74-95 日本マンガ学会
杉山あかし 2008『コミック同人誌即売会「コミック・マーケット」の文化社会学的研究』九州大学
玉川博章 2007「ファンダムの場を創るということ　コミックマーケットのスタッフ活動」『それぞれのファン研究』pp.11-53　風塵社
図書館用語辞典編集委員会 2004『最新 図書館用語大辞典』柏書房株式会社
名藤多香子 2007「「二次創作」活動とそのネットワークについて」『それぞれのファン研究』pp.55-117 風塵社
日本図書館情報学会用語辞典編集委員会 2013『図書館情報学用語辞典』第4版 丸善出版株式会社
博麗神社社務所 2016『第十三回博麗神社例大祭目録』博麗神社社務所
稗島武 2003「コミックマーケットの行方 -- ある「文化運動」に見る理念と現実の関係についての考察」『比較社会文化研究』第14号 pp.115-127 九州大学大学院比較社会文化学府
久樹輝幸 2014『東方コミュニティ白書 2014』久幸繙文
久樹輝幸 2015『男性向け同人誌即売会事前事務進行事例』久幸繙文
平木康男・亀崎伸宏・佐々木美紀・他 2014「「コミケ」と著作権」広報センター会誌編集部『パテント』第67巻第9号 pp.37-46 日本弁理士会
Myrmecoleon 2014『コミケ・pixiv・ニコニコ動画：あるいはCGM文化の現在.2014』Paradoxical Library
虫プロ商事 1967-1972『Com』虫プロ商事
村上 知彦司会・真崎 守パネリスト・霜月 たかなかパネリスト・他 2013「マンガ同人誌の歴史と役割」日本マンガ学会『マンガ研究』第19巻 pp.122-169 日本マンガ学会
渡邊博史 2014『生ける屍の結末――「黒子のバスケ」脅迫事件の全真相』創出版

参考 URL 一覧

秋野八尋 2016「【大阪】第10回雨音東方読書会（「秋野東方読書会」から改題）」（TwiPla）http://twipla.jp/events/209451（2016年11月30日取得）
音ノ木坂学院ＳＦ研究部 2015「School idol Fictionally」（Tumblr）http://schoolidolfictionally.tumblr.com/（2016年12月20日取得）
草野原々＋宮本道人 2016「草野原々がすごい賞を授賞したことを記念して，宮本道人が雑談を持ちかける」（シミルボン）https://shimirubon.jp/columns/ 1675993（2016年12月20日取得）
里見直紀・安田かほる・筆谷芳行・市川孝一 2008「CA1672 - マンガ同人誌の保存と利活用に向けて―コミックマーケットの事例から―」（カレントアウェアネス・ポータル）http://current.ndl.go.jp/ca1672（2016年11月20日取得）
ZUN 2016「上海アリス幻樂団 クリエイター奨励プログラム用親作品動画」（ニコニコ動画）http://www.nicovideo.jp/watch/sm29953063（2016年11月21日取得）
節足原々 2016「【SF合同サンプル】最後にして最初の矢　澤　」（pixiv）http://www.pixiv.net/novel/show.php?id=4992326#2（2016年12月20日取得）
タッカー 2004「上海アリス幻樂団創作物の二次創作・使用関連ページ」（ちゃんぽん日誌）http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/1736/t-081.html（2016年11月20日取得）
辻堂基信 2016「第⑨回 神奈川東方読書会（11/5）」（TwiPla）http://twipla.jp/events/218730（2016年11月30日取得）
でね 2016「【5/21（土）】第5回東方同人作品オススメ会【例大祭振り返り会】」（TwiPla）http://twipla.jp/events/191196（2016年11月30日取得）
north 2007「二次創作（を / から）視る」（Norstrilia Simulacre Studio）http://nss.atlas.vc/other/thesis.htm（2016年11月20日取得）
春日傘 2016「【第三回】名古屋で！ 東方同人誌読書会【名華祭前日】」（TwiPla）http://twipla.jp/events/ 174286（2016年11月30日取得）
水越柚耶 2016「［神戸］第55回神奈井読書会」（TwiPla）http://twipla.jp/events/216081（2016年11月30日取得）
科学世紀のカフェテラス ～ 東方Project「秘封倶楽部」中心同人誌即売会 http://cafe-terrace.info/（2016年12月2日取得）
「草野原々『最後にして最初のアイドル』，電子書籍オリジナル版として22日（火）より配信開始！（2016/11/21）」2016（ハヤカワ・オンライン）http://www.hayakawa-online.co.jp/new/2016-11-21-175530.html（2016年12月20日取得）
ケットコム http://ketto.com/（2016年11月20日取得）

「ケットコム検索：」（ケットコム）http://nekote.com/cgi-ketto/s2.cgi?cd=79&bf=&ao=0（2016年12月20日取得）
幻想郷フォーラム2017 ～ 東方Project情報・評論系オンリー同人誌即売会 http://gensouforum.akyu.info/（2016年12月3日取得）
国会会議録検索システム http://kokkai.ndl.go.jp/（2016年6月28日取得）
「コミックマーケット年表」（コミックマーケット公式サイト）http://www.comiket.co.jp/archives/Chrono logy.html（2016年5月4日取得）
「コミックマーケット83における『黒子のバスケ』サークル・頒布物対応に関する緊急のお知らせ」2012（コミックマーケット公式サイト）http://www.comiket. co.jp/info-a/C83/C83Notice1.html（2016年5月4日取得）
古明地こんぷれっくす － 東方Project古明地姉妹オンリー同人誌即売会 https://komeiji-complex.org/（2016年12月2日取得）
「新生・東方創想話」（Coolier）http://coolier.dip.jp/sosowa/ssw_l/（2016年11月30日取得）
東方久遠境 http://qon.cc/（2016年12月2日取得）
新潟東方祭 http://nigata.tohosai.com/（2016年12月2日取得）
博麗神社の縁側 http://www.toho-engawa.com/（2016年12月3日取得）
BOOTH　https://booth.pm/ja（2016年11月20日取得）
ぷにケットOFFICIAL　http://www.puniket.com/（2016年12月15日取得）
北海道の東方Projectオンリー大型同人誌即売会【東方神居祭】http://kangun.net/kamui/（2016年12月2日取得）

注

1 「コミックマーケット年表」より（URL：http://www.comiket.co.jp/archives/Chronology.html（2016年5月4日取得））
2 「ケットコム」より（URL：http://ketto.com/（2016年11月20日取得））
3 2016年4月8日衆議院環太平洋パートナーシップ協定等に関する特別委員会4号の78番目の発言より。（国会図書館の国会会議録検索システム（http://kokkai.ndl.go.jp/）から2016年6月28日取得。）
4 「BOOTH」https://booth.pm/ja（2016年11月20日取得）
5 タッカー「上海アリス幻樂団創作物の二次創作・使用関連ページ」『ちゃんぽん日誌』URL：http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/1736/t-081.html（2016年11月10日取得）このページはファンの一人がZUN氏の回答をまとめ許諾を得て公開したものである。
6 「上海アリス幻樂団 クリエイター奨励プログラム用親作品動画」より URL：http://www.nicovideo.jp/watch/sm29953063（2016年11月21日取得）
7 上條［2016］及びケットコム（http://ketto.com/）より2016年12月2日に筆者が計測。
8 幻想郷フォーラム（http://gensouforum.akyu.info/（2016年12月2日取得））。他の東方オンリーである東方名華祭と併催の形をとっている。
博麗神社の縁側（http://www.toho-engawa.com/（2016年12月3日取得））。
9 会場が大混雑し，折悪く豪雨も降り大混乱となった［久樹 2014：p25］。G氏も以下のように語っている。「悪名高き例大祭5ですよ。いやすごかった。ひどかった。今でも当時を知る人間からするとあーという感じですよね。（中略）あれはひどかった。なんというか何もかもがひどかった。」
10 「東方創想話」とは，東方projectの二次創作小説を投稿するためのウェブサイトである。点数による評価機能や，作品に対するコメントを付与する機能がある。URL：http://coolier.dip.jp/sosowa/ssw_l/（2016年12月1日取得）
11 「［神戸］第55回神奈井読書会」URL：http://twipla.jp/events/216081（2016年11月30日取得）
12 「【大阪】第10回雨音東方読書会（「秋野東方読書会」から改題）」URL：http://twipla.jp/events/209451（2016年11月30日取得）
13 「第⑨回 神奈川東方読書会（11/5）」URL：http://twipla.jp/events/218730（2016年11月30日取得）
14 「【5/21（土）】第5回東方同人作品オススメ会【例大祭振り返り会】」URL: http://twipla.jp/events/191196（2016年11月30日取得）
15 例えば「ケットコム検索：」では数々の人気作品が並び，それぞれのオンリー同人誌即売会の開催日や場所を見ることができる。（URL：http://nekote.com/cgi-ketto/s2.cgi?cd=79&bf=&ao=0（2016年12月20日取得））