



Title	同人音楽の文化誌ーヒトの創造性とモノの媒介性もたらすつながりの体験ー
Author(s)	藤下, 由香里
Citation	大阪大学, 2023, 博士論文
Version Type	
URL	<a href="https://hdl.handle.net/11094/92016">https://hdl.handle.net/11094/92016</a>
rights	
Note	やむを得ない事由があると学位審査研究科が承認したため、全文に代えてその内容の要約を公開しています。全文のご利用をご希望の場合は、<a href="https://www.library.osaka-u.ac.jp/thesis/#closed">大阪大学の博士論文について</a>をご参照ください。

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

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

The University of Osaka

論文内容の要旨

氏 名 ( 藤下 由香里 )	
論文題名	同人音楽の文化誌 — ヒトの創造性とモノの媒介性がもたらすつながりの体験 —
<p>論文内容の要旨</p> <p>本論文では、オタク系文化で活動する同人によって制作される「同人音楽」の創造性に着目し、歌姫と呼ばれながら創造的な作品を制作するヒト、アマチュアが手を加えることで創造的な作品へと変貌するCDというモノ、そしてそれらが混交しながら、つながりの場を形成するという同人音楽シーンでの体験（コト）について論じる。</p> <p>同人達によって作られる音楽、「同人音楽」は20世紀末に登場した。今や日本最大の同人誌即売会となったコミックマーケットを発端とし、M3（エムスリー）といった音楽作品を中心に扱う同人即売会が次々と開催される中で、同人音楽はオタク系文化における同人達に着実に取り込まれてきたといえる。さらにインターネットの普及は、結果的に、同人音楽の作り手により多くの作品発表の機会を与えることとなった。</p> <p>このような同人音楽作品において、歌唱部分を担当するのは圧倒的に女性が多い。それにもかかわらず、これまで同人音楽研究では、同人音楽シーンの実態や、技術的な環境について触れられることはあったが、女性のパフォーマーについての詳細な研究はなされてこなかった。現在、オタク系同人作品の傾向は、男性が女性へ抱く性的なイメージによって作られた作品や、女性向けのやおい系作品の創作が多数を占めている。同人音楽においても青年男性が中心となって創作活動が行われてきた経緯があるが、特に2000年代以降、「歌姫」と呼ばれるパフォーマーはそのような男性向け作品や、やおい系作品を創作するというよりは、オリジナルストーリーを音楽で表現した作品創作を活動の目的としているように見受けられ、他の同人を取り巻く状況と一線を画した様相を呈している。加えて彼女たちは、歌唱を提供する役割を担う「歌姫」の活動にとどまらず、作・編曲から作品全体を位置づける「世界観」の設定に至るまで、旧来の女性音楽家が与えられてきた限定的な役割を超える創造的な主体性を発揮している。これらの歌姫に目を向けることは、一方では従来の同人音楽文化の語りに暗黙のうちに前提されてきた男性中心的なバイアスを批判し、他方では男性同性愛作品への嗜好に限定して語られる傾向が強かったオタク系文化における女性の主体的参与の問題に新たな視点を付け加えることができ、研究の意義は十分あると考える。</p> <p>同人音楽は一般的な音楽産業とは切り離されたシーンで、独自のコミュニティを形成している。「同人音楽」とはオタク系文化において同じ趣味を持つ者たちによって作られ聴かれる音楽であり、自分たちの思いのままに制作される同人音楽作品には個人の嗜好が大いに反映される。そのため、作品は商業的市場ではなく、より個人の嗜好性を共有できる同人イベントでの対面的な頒布が多い。同人音楽サークルは、CDを作品発表の主たる媒体として活用しながら、その数は年々増加の傾向を辿り、コミュニティ内では、音楽を聴くための器としてだけでなく、そのもの自体が入念に計画され、マルチメディア的作品として愛着の対象となっている。つまり、同人音楽シーンにおいてCDは、一種の嗜好品として存在しているということも言える。また、技術的環境が向上したとしてもこのようなCDでの表現が保持されている同人音楽は、一見すると1990年代末より縮小傾向にある音楽コンテンツ産業のパッケージ市場が辿る道程と逆行しているようにも思われる。単なる技術決定論では説明ができないこの状況は、同人音楽を取り巻く文化的／社会的背景を踏まえたうえでの検証が必要である。</p> <p>本論文では、まず第一章で、本稿の問題意識に対する先行研究（創作する主体に関するもの、オタク系文化に関するもの、メディアとしての「モノ」と音楽に関するもの）を整理したのちに、第二章では、同人文化の歴史を概観し、どのような状況下で同人音楽が登場したかについて論述した。同人音楽シーンは、オタク系文化の同人誌即売会の機能性を受け継ぐ。そこには、「ファン同志の交歓」と、コミュニティの根底にある「マーケットとしての機能」が併存し、参加者は共に表現の可能性を追求するものとして皆対等に扱われる。このようなオタク系同人文化の中で誕生した同人音楽シーンは、環境や技術の発展と共に楽しみ方を拡張し続けている。音楽制作技術に興味を持つ男性の愛好者がその黎明期を支え、美少女ゲームの流行も相俟って1990年代後半までは成人男性が中心となって文化を担ってきた。その後2000年前後には、女性パフォーマーによる精力的なオリジナル作品の創作活動が行われるようになった。さらにインターネットの台頭により、同人音楽に対する楽しみ方は多様性に満ち溢れた。同</p>	

人音楽シーンは環境や技術の発展と共に、楽しみ方を拡張し続けているといえる。ただし、同人イベントでの対面的なやりとりやCDというメディアの利用など、現在まで通底して受け継がれている要素もある。

第三章では日本における歌姫がどのような存在であるかを確認した後に、同人音楽における歌姫がどのような手法を用いて作品を創作しているのかについて事例を挙げて検証を行い、その結果を元に事例として挙げた歌姫の歌声や個性と結びつくものの具体的な特徴を明らかにした。元は、男性視点から描かれた少女キャラクターの感情を表す歌詞を歌う存在であった歌姫は、やがて音楽作品の持つ世界を表現するために、歌声を提供するという役割も担うようになる。ただし、それは作品の枠組みであるオリジナルの物語や設定の原作、作詞、作曲なども行うという作者としての役割も持っている点が重要といえる。本章で事例とした歌姫らが創作した作品からは、大きく2点の特徴的な部分が明らかとなった。まず作品中に彼女たちの本人像が描かれないという点、そして多彩な声色による歌唱を行っている点である。これらの表現方法により、歌は彼女ら本人の人格ではなく作品に描かれた複数の登場人物の人格と結びつき、彼女たちの存在は作品の世界を構成する要素となる。このような同人音楽の歌姫の様相は、同時代のJ-POPシーンで活躍した歌姫や、同じオタク系文化下でやおい系作品を創作する女性たちとも相違しているといえよう。同人の歌姫の創作活動の主目的は、「自身が作り出した世界観を音楽で表現する」ことにある。背景化した世界観を司る「作者」としての主体性を重んじ、作者としての責任のもと、必要に応じて多彩なキャラクターを歌姫として演じていくという流れに、生身の人間としての歌姫自身の個性や思想が入る余地はさほどない。歌手であり作者でもある歌姫が一律に作品を手がけることは、その作品の唯一性を保証することでもある。歌姫の個性は歌声ではなく、作品そのものを包括する世界観にこそ発揮される。声は本来、人間の内面性や主体性と結びつくものとして考えられてきたが、同人音楽の歌姫が発する声は、生身の人間が有する魂からの響きではなく、物語の登場人物という創られた内面性と結びつく。重要なのは、それを可能にさせたのが歌姫の創造性だけではないということである。同人音楽シーンで広く使われるCDもまた歌姫とキャラクターを結びつける装置として一役買っている。多様なキャラクターを重層的に演じることが出来るのは、マルチトラック録音という営みと、音だけではなくデータも収録できるCDというメディアによって可能となる。そしてそれを同人イベントという対面的な場で受け手へと届けるには物質的な器が必要なのである。

第四章では、カセットテープとCDの受容を開発側と利用者側の双方の視点から通時的に俯瞰し、カセットテープでの楽しみ方がどのような形でCDへと継承されたか、カセットテープからCDへと時代に合わせて録音媒体を移行した音系同人の活動から、「他人と音楽を聴く楽しみを共有する」という楽しみ方がアマチュアの音楽制作にどのように反映されたかについて検証した。FM放送のエアチェックと密接に繋がるミックステープやウォークマンは、他人と音楽を聴く楽しみを共有するものであり、その楽しみ方は音楽プレーヤーの世代交代と共にCDへと受け継がれたことが明らかとなった。同人音楽シーンは、同時期の音楽制作の技術的発展と相まってCDが作品発表の媒体となった。CDは、キャラクターと歌手を結びつける「モノ」として、そしてそれが受け手に届くことによってそのイメージを定着させる「モノ」として非常に重要であるが、加えてCDは同人イベントにおいて対面的にやり取りするために必須のメディアであり、対人関係を仮託するものでもある。この点にカセットテープとCDの連続性を見出すことができる。

第五章では、同人音楽が置かれる環境を、「ヒト」の創造性と「モノ」の媒介性という重層的な視点から分析した。同人たち自身が「同人」に対置するものとして「商業」という語を頻用していることを手がかりに、自分達は何者であるのかという意識の自認性について考察する。「同人」と「商業」は賃金労働と余暇的な趣味という対比構造と捉えることもできるが、同人音楽シーンは「同人」も「商業」も区別なく同等に包括する。本章では、CDを物質的な生産物としての重みを持ちながら、同人達自身の嗜好を大いに反映したような、いわば愛着の対象物のような「嗜好品」と捉えることで、CDが協同的な場の創発も促進していることを指摘する。このような同人音楽CDの在り方は、同人音楽シーンが「モノ消費」と「コト消費」の複層性によって成立していることも示し、創造性に満ちた「ヒト」によって制作されたCDは、音楽とマルチメディア的にリンクしながら重みを持つ「モノ」として頒布されていく。作者の嗜好がダイレクトに表現された「モノ」は媒介性を伴いながら、対人関係を仮託するものとして、同じ趣味や趣向を持つ不特定多数の同人音楽シーンへの参加者同士の社交の機会を付与する。このような「ヒト」の創造性が「モノ」の媒介によって、音系の作り手、受け手問わず、全てを受け入れる同人音楽シーンでつながる「コト」で、連鎖的に次の創造力への原動力ともなり得るのである。

## 論文審査の結果の要旨及び担当者

氏 名 ( 藤 下 由 香 里 )	
	(職) 氏 名
論文審査担当者	主 査 大阪大学 教授 輪島 裕介
	副 査 大阪大学 教授 伊東 信宏
	副 査 大阪大学 准教授 中尾 薫
	副 査 京都精華大学 准教授 谷口 文和
論文審査の結果の要旨	
以下、本文別紙	

論文内容の要旨及び論文審査の結果の要旨

論文題目： 同人音楽の文化誌

—ヒトの創造性とモノの媒介性がもたらすつながりの体験—

学位申請者 藤下 由香里

論文審査担当者

主査 大阪大学教授 輪島 裕介

副査 大阪大学教授 伊東 信宏

副査 大阪大学准教授 中尾 薫

副査 京都精華大学准教授 谷口 文和

【論文内容の要旨】

本論文は、いわゆる「オタク系」文化におけるアマチュア音楽実践である「同人音楽」について、「歌姫」と称される女性の創作者の創造性と、同人音楽文化における中心的な物質的媒介である CD-R というメディアに注目して論じるものである。全 5 章で A4 版 124 ページ（註と参考文献含む）の論文本体に、18 ページにわたって楽譜や図版が付録する。

第一章では、先行研究の検討を通して問題設定を行う。第二章では、同人音楽をオタク系文化の広がりの中に位置づける。創造性に関する議論の中核となる第三章では、「歌姫」と称される同人音楽界における女性たち注目する。まず、近現代の西洋由来の音楽文化において、「歌姫」という呼称が、聴衆の関心の焦点である魅力的なパフォーマーでありながら、ほとんどの場合男性の「作者」に帰属する音楽作品に魅惑的な「歌声」と「容姿」という限定的な要素を提供するに留まる従属的な存在でもある、という両義性を担っていたことを確認する。そのうえで、21 世紀初頭の同人音楽文化において、単に既存の楽曲に歌声を提供するのではなく、コンセプトの設定から具体的な作曲・録音に至るまで音楽制作にかかわるあらゆる過程を積極的に主導し、「オリジナル」の CD アルバムを制作する女性音楽家が台頭し、「歌姫」と称されたことを示す。この呼称は、1990 年代末に男性向けのポルノグラフィックなゲーム作品の音楽に基づく二次創作が流行した際に、歌声を提供していた女性たちに由来するが、そうした男性中心の性的視線を背景に同人音楽文化に参入した女性たちは、「歌姫」という呼称はそのままに、きわめて強い一貫性をもつ音楽的創作主体となっていく。ただしその創造性は、一般的な商業的ポピュラー音楽において創作主体と強く紐付けられるシンガーソングライター的な自己表出とは全く異なり、自身の容姿や「素の」声を徹底的に隠し、性別を超えた複数のキャラクターの役割を演じ分けながら、自身が設定したフィクショナルな「世界観」を表現する、というかたちで現出する。「自分自身」を表現するのではなく、「オリジナルな物語を一人で演じ分ける」ことに基づく創造性のありかたは、様々なキャラクターを演じ分けるアニメ声優の文化に触発されたものであることを指摘する。第四章では、こうした「歌姫」のオリジナル作品の物質的に定着される CD (CD-R) というメディアについて、メディア技術史と、同人音楽における文化史を横断して検討する。CD というメディ

アを、録音再生メディアであるカセットテープとの連続性において特徴づけ、社交を促進する「嗜好品」としての性格を有していることが強調される。第五章では、前二章の議論を統合し、CD というモノによって媒介される人々の社交の経験を同人音楽の基本的な特徴として描出する。同人音楽文化の内部では「同人」と「商業」という区別がしばしば用いられ、それは属人的な「プロ／アマ」の区別とは異なり、同じ創作者がしばしば選択的に使い分けられていることを強調し、それゆえに、「同人であること」が自覚的に意味づけられる、と指摘する。全体の結論に至る。

#### 【論文審査の結果の要旨】

公開審査は 2023 年 2 月 7 日に行われた。

多くの場合男性中心的に記述されてきたオタク系文化の一環としての同人音楽について、女性の創作者に注目して論じた点は重要である。「歌姫」という存在に注目することで、一般的な自己表現の主体としての「作者」像とは異なる、社会的・共同的に構築される「創造性」のあり方を提示していることも評価できる。また、CD (CD-R) というメディアが、商業的な音楽市場においては衰退した後も、同人音楽文化の中では現在に至るまで一貫して重視されていることを指摘し、そのことの文化的な意義を考察したことは、技術決定論とは異なるメディア文化史のあり方を提示する点で評価できる。

ただし、問題点も散見される。まずは、多岐にわたる先行研究に言及され、それらは論文で扱う様々なトピックと対応しているが、論文全体の議論とどのように関連しているのかが明確ではなく、断片的な印象を与える。さらに、「モノ」「コト」「ヒト」といった中心的な概念の規定が必ずしも明確ではなく、表層的あるいは通俗的な用法にとどまっていることが指摘された。この点については、創造性を行使する「ヒト」を、行為主体としての agency として捉えることで論旨がより明解になるのではないかという審査意見も示された。さらに CD-R を用いた音楽制作にかかわる技術的環境の記述がやや具体性を欠くことが指摘され、これについては、パーソナルコンピュータを用いた音楽制作や録音技術に関する専門雑誌等を用いることで克服されるだろうとの審査員からの助言があった。

その他、「歌姫」の性的な含意についての質問に対する回答を通じて、明らかにポルノグラフィックなゲーム音楽の二次創作に出自を持つ女性の同人音楽作家が、その後「歌姫」として地歩を固めてゆく過程で性的な含意を払拭していったことが確認され、こうした行き方を男性文化の中での女性参加者のひとつの「戦略」として分析する必要が示唆された。また、「同人」の結社のあり方に関する伝統文化的な含意についても興味深い議論が交わされた。

公開審査での議論を経て、同人音楽における「歌姫」を、ある音楽文化の一般的な特徴としてではなく、本論文で取り上げられた数人の創作者を代表例とする、ある特定の文化的・技術的条件のもとで形成されたひとつの歴史的契機として考えるべきではないか、それによって、論文全体の文化史としての性格をより際立たせることができたのではないか、という指摘がなされた。さらに、それは「男性中心の同人音楽文化における女性」の位置に関する問題というより、「男性中心の同人音楽文化に参加する女性たちの中で、性的な視線を意図的に忌避する戦略を採用した人々」の問題として位置づけるべきではないか、という指摘がなされ、今後の研究の方向性が示唆された。

以上のように、十分に論じ尽くされていない点は多く残るものの、非商業的な音楽実践における参与のあり方及び参与者の立場性に関して重要な問題提起を行い、興味深い事例を通じて一定の視点でまとめ上げた点は評価に値する。よって本論文を博士（文学）に相応しいものと認定する。