

「おたく系雑誌」における「二次創作」の重要性 —80年代雑誌の読者共同体の比較調査を通じて

The Importance of Alternative Fiction in “OTAKU” Magazines Through the Comparative Study of the Reader Community of the 80s Magazine

飯塚 邦彦¹
Kunihiko IIZUKA

¹成蹊大学 非常勤講師 Seikei University Part-time Lecturer

要旨・・・80年代初頭の「おたく系雑誌」（アニメ情報誌など）を特徴づけるものは、既存の作品やキャラクターを元に作られた「二次創作イラスト」である。「おたく系雑誌」には「二次創作イラスト」が頻繁に登場するが、同時期の投稿雑誌にはほとんど登場しないのである。
キーワード 雑誌研究, おたく文化, 二次創作, 読者共同体, 投稿

1. 研究の目的

本研究の最終的な目的は、マンガ、アニメ、ゲームなどのいわゆる「おたく文化」が、地方へどのように広まったのか、どのように共有されたのか、そしてどのようにして受け手の間に一体感や共通感覚を生み出したかを明らかにすることである。対象とする時期は、「おたく文化」が急速に成長していく、70年代末から80年代半ばである。そして研究対象とするのは雑誌である。ネットがまだ存在しなかったこの時期、文化の媒体としての雑誌の存在感は、非常に大きかった。雑誌は、文化的中心地の情報や、文化の楽しみ方が全国に広まっていく際に、中心的な役割を果たしたと考えられるためである。

この時期、「おたく文化」に属する雑誌だけでなく、若者向け雑誌も多数創刊されている。それでは「おたく文化」の広まり方は、他の同時代の文化とは、どう違い、どのような特徴を持っていたのだろうか。「おたく文化」に属する雑誌は、どのような特徴を持ち、他の雑誌とどのような違いを持っていたのだろうか。今回重要な要素として注目したのは「二次創作」である。本稿では「二次創作」を、「既存のアニメ・マンガなどのキャラクター、設定、シチュエーションを使い、イラスト、マンガ、小説などを創作すること」と定義する。「おたく文化」に属する雑誌においては、二次創作は頻繁に登場し（特に読者投稿イラスト）、そしてそれが雑誌の魅力の一つとなっている。それでは他の雑誌ではどうなのだろうか。そこで本稿では、雑誌の投稿ページを調査し、雑誌ごとに作られる読者共同体の性質と、二次創作のあり方を比較した。

2. 先行研究

「二次創作」については、「女性はなぜ二次創作を行うのか」という視点から研究が行われてきた。女性の描く二次創作の多くは男性同性愛を題材としたものであるが、そこでの表現から女性たちの置かれている状況を明らかにしようという研究、いわゆる「やおい論」である。一方、「二次創作」が媒介となって作られる共同体についての研究も現れている。金田淳子は、女性向けの二次創作を通じて「解釈共同体」が作られていくと述べる¹。また名藤多香子は、二次創作や同人活動で最も重視される感覚は、「これらの活動空間が、好きなものについて一緒に語り合える仲間を探す場所であるという意識」と述べる²。いずれも2000年代に入ってから同人誌即売会と、そこで頒布される同人誌を主な研究対象としており、80年代初頭の雑誌における二次創作を対象とはしていない。しかし二次創作を媒介に共同体が作られていく、という議論は、読者共同体の形成につながる議論であり、非常に重要である。

おたく系雑誌の読者については、永田大輔の『アニメージュ』についての研究³がある。ビデオの扱いをめぐる投稿とその反応から、「おたく／オタク」というイメージが浮かび上がってくるというものである。永田は「おたく／オタクのイメージ」の形成について述べているのであり、読者共同体について述べているわけではない。しかし読者の発言の集合が、特定の共通

性を持ったイメージを喚起するという主張は重要である。読者共同体のイメージも、同様に形成されると思われるからである。

3. 研究の方法

①取り上げる期間と雑誌

今回分析の対象とした期間は、対象となる雑誌が出揃い、おたく文化・若者文化が急速に成長していく、1981年である。

まず「おたく文化」に属する雑誌として、『月刊OUT』（1977年創刊、みのり書房）、『アニメージュ』（1978年創刊、徳間書店）、『ファンロード』（1980年創刊、ラポート）を調査した。以下この3誌を「おたく系雑誌」とする。

『OUT』は、若者向け総合情報誌として創刊したが、この時期にはアニメ情報誌に変化している。特徴は二つある。一つはアニメを題材とした二次創作である「アニパロ」（アニメのパロディ）を重視し、プロ作家によるアニパロマンガや小説を掲載している点である。そのため他の二誌に比べ、投稿イラストが少ない。もう一つは、総合情報誌であった頃の名残として、アニメに関係ない投稿コーナーが存在している点である。アニメ雑誌とそれ以外の投稿雑誌の要素を併せ持っているため、この雑誌を調査対象とした。

『アニメージュ』は、大手出版社によるアニメ情報誌としては初のものである。『アニメージュ』の特徴は、アニメ情報誌の基本的なフォーマットを作り上げた点にある。この時期には『マイアニメ』（秋田書店）など、同サイズのアニメ情報誌が刊行されていたが、グラビア、記事、投稿欄の構成は『アニメージュ』に範を取ったものであった。また、『アニメージュ』の投稿数は非常に多く、一か月の平均が1万5千通であったという⁴。様々な面で、当時のアニメ情報誌を代表する雑誌であった。

『ファンロード』はこの時期創刊されたばかりであり、81年1月号は創刊3号である。『ファンロード』は、二つの特徴を持っていた。一つはアニメ、マンガ、SF、特撮、パソコン、模型などの、当時勃興してきた「おたく文化」の情報を幅広く、総合的に扱ったことである。もう一つはファンが持っている「作品が好き」という気持ちを積極的に取り上げたことである。作品を応援するイラスト、マンガ、文章などの投稿を、多数掲載したのである。『ファンロード』という誌名の通り、幅広いファンの希望を満たすべく作られた雑誌であった。

比較対象として、『ビックリハウス』（1975年創刊、パルコ出版）、『ポンプ』（1979年創刊、現代新社）を調査した。

『ビックリハウス』は、創刊当時は都市文化を発信する情報誌であったが、次第に笑える投稿を取り入れていく。78年頃には、編集側が課題を提示し、読者がそれに対して笑えるネタを投稿するというパターンが確立する。『ポンプ』は、若者の率直な意見やつぶやきを集めた投稿雑誌である。編集部が用意する記事は非常に少なく、誌面の8割以上が読者投稿によって成り立っていた。イラスト投稿も盛んに行われ、後にマンガ家となる岡崎京子が盛んに投稿していたことでも知られる。両誌とも当時、投稿雑誌として安定した状態にあった。

②量的分析

読者投稿ページ（読者投稿が掲載されているページ）の割合を、4分の1ページ単位で集計した。本文ページ数（総ページ数から広告ページ数を引いたもの）に占める、投稿ページの割合を示したのが図1である。雑誌によって投稿ページの割合は、大きく異なっていることがわかる。

③質的分析

(a)内容による分類

投稿の性質を「日常に即したネタ投稿」、「示された課題への応答」「読者の意見」「情報」「その他」の5種類に分類した。「日常に即したネタ投稿」とは、特定のテーマが設定されていない、日常性に基づいた投稿である。普段の生活で出会った面白いことや、失敗談などが含まれる。これは他者の共感を求めたり、読者の笑いを取ることを目的としている。「示された課題への応答」とは、編集部側から示された課題に対する応答である。これも笑いを取ることを主な目的としている。「読者の意見」とは、ある事柄や作品に対する意見を表明するものである。「情報」とは、受け手に何らかの情報を伝えることを目的としたものである。具体的にはペ

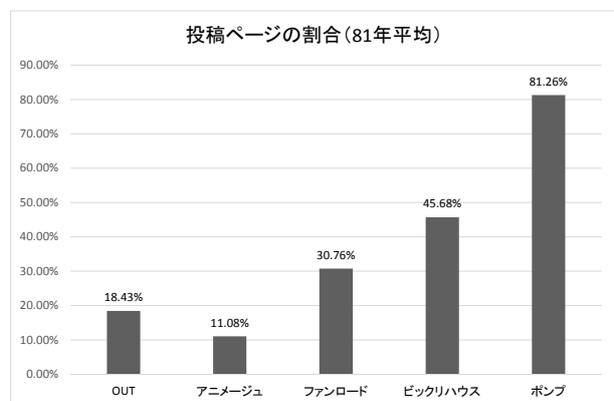


図1 投稿ページの割合

ンフレンド募集、ファンクラブの情報、Q&A、生活に役立つ知恵などがある。「その他」とは、上記の分類に当てはまらないものを集計している。テーマを設定しない、読者の自由投稿もここに含んでいる。

(b)オリジナリティを基準とした分類

投稿を「既存の作品・キャラクターを元にしてしているもの」「オリジナル」に分類した。前者は、アニメ、マンガ、音楽、小説などを題材にした文章、イラストである。作品の感想やレビューも含む。イラストの多くは二次創作となるが、文章は二次創作となるとは限らない（意見や感想など）。後者は、特定の作品やキャラクターを元にしなない投稿である。

(c)形式による分類

投稿を、「文章（活字）」、「文章（手書き）」、「写真を使ったもの」、「イラスト・マンガ」に分類し、それぞれ4分の1ページ単位で集計した。またそれぞれのページに掲載されている読者投稿イラストの枚数を集計した。イラスト一枚ごとに、二次創作であるかどうかを判定している。

4. 得られた知見

①共通点…「笑い」と「共感」が読者共同体を作り出す

5誌に共通して、「日常に即したネタ投稿」に属する投稿欄がある。最も多い『ファンロード』が25.2%、最も少ない『ポンプ』が10.0%である。こうした投稿は読者に「笑い」をもたらすものであり、読者の「共感」を呼ぶものである。また『OUT』と『ビックリハウス』は「示された課題への応答」の割合が非常に多くなっているが、これはより「笑い」に重点を置いたものである。一方『アニメージュ』と『ポンプ』は「読者の意見」の割合が高い。「読者の意見」は、対立や論争を生み出すものもあるが、読者の「共感」を呼び起こすものもある。5誌に共通するものは「笑い」と「共感」であり、これが読者共同体を作り出していると考えられる。楽しい場所、共感できる場所を作り出すことによって、雑誌は読者を惹きつけるのである。

②投稿のオリジナリティが、読者共同体の性質を映し出す

投稿内容を「既存の作品・キャラクターを元にしてしているもの」と「オリジナル」に分類したとき、はっきりした違いが現れる。集計結果を表1に示す。

	OUT	アニメージュ	ファンロード	ビックリハウス	ポンプ
オリジナル	38.4%	1.6%	3.6%	100.0%	92.6%
既存の作品・キャラクターを元にしたもの	61.6%	98.4%	96.4%	0.0%	7.4%

表1 投稿の種類

『アニメージュ』『ファンロード』は、文章、イラストを問わず、既存の作品・キャラクターを元にした投稿の割合が多に多い。これらの雑誌は、「好きな作品について語る」「好きな作品のイラストを投稿する」ことが、投稿の基本になっているのである。これは読者の趣味・嗜好が共通していることを背景としている。そのため「同じ趣味の人が集まる場」という、均質性、共通性の強い読者共同体が作られていく。

一方『ポンプ』ではこうした投稿は7.4%に過ぎず、そのほとんどが音楽、小説のレビューである。『ポンプ』は、様々な趣味・嗜好を持った人が、自分の意見をそれぞれ語る場であり、趣味・嗜好の多様性を前提としている。また『ビックリハウス』は、既存の作品・キャラクターを元にした投稿は皆無である。一定のルール、形式を持った場で、いかにオリジナリティのある投稿を行うかが、投稿者の腕の見せ所となっていた。このように『アニメージュ』『ファンロード』と、『ポンプ』『ビックリハウス』は、読者共同体の性質が異なっている。

③二次創作イラストの存在が、「おたく系雑誌」の最大の特徴

図2は、各誌の投稿1ページあたりの読者投稿イラスト枚数を示したものである。『アニメージュ』『ファンロード』は多いが、他の三誌はほぼ同じ水準である。一方図3は、各誌の投稿1ページあたりの二次創作イラスト枚数を示したものである。『OUT』『アニメージュ』『ファンロード』のイラストには、二次創作イラストが高い割合で含まれるのに対し、『ビックリハウス』『ポンプ』では、二次創作イラスト

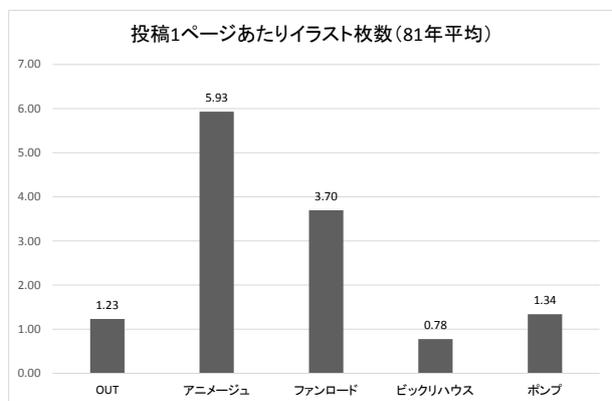


図2 投稿1ページあたりイラスト枚数

はほぼ皆無である。ここに「おたく系雑誌」と、それ以外の投稿雑誌との、はっきりとした違いが現れる。二次創作イラストは、「おたく系雑誌」とそれ以外の雑誌を区別する、決定的なアイコンなのである。

5. 考察

二次創作が「おたく系雑誌」のアイコンとして現れるのは、『ビックリハウス』や『ポンプ』の投稿の題材の多くが、オリジナルであるためである。二次創作を行うためには、「原作」である、一時創作物が必要である。オリジナルの投稿とは、一次創作物を作り出そうとすることであり、そこに二次創作が入り込む余地はない。このため『ビックリハウス』や『ポンプ』では、二次創作イラストの割合が極端に低くなると考えられるのである。

ここで、二つの注意すべき点が現れる。一つは、「おたく系雑誌」の投稿者には「ファン心理」が強く働いている点である。彼らは作品やキャラクターが好きであり、その「好き」という気持ちを表現するために、二次創作を行うのである。ここから、ファン心理が強く働く雑誌や場では、「おたく系雑誌」と同様の二次創作が行われている可能性が導かれる。

もう一つは、81年時点においては、「おたく系雑誌」とそうでない雑誌の間に、はっきりした違いがあった点である。『アニメージュ』『ファンロード』の投稿者は、「作品の物語世界」から面白い事柄を見つけ、『ビックリハウス』『ポンプ』の投稿者は、「現実世界」から面白い事柄を見つけ、それぞれ投稿を行っていた。当時は「物語の作品世界」と、「現実世界」は、はっきりと区別されていたのである。そしてこのことが、二次創作イラストがおたく系雑誌のアイコンとなる原因であった。しかしアニメ、マンガ、ゲームなどの「おたく文化」が成長し、広く社会に受け入れられていくと、この区別は曖昧になっていくと考えられる。アニメやマンガなどを扱った投稿が、『ビックリハウス』『ポンプ』のような投稿誌に進出していく、あるいはその逆が起こると考えられるのである。そして二次創作の位置づけも変わっていくと考えられるのである。

6. 今後の課題

そこで取り組むべき課題は二つである。第一は、「おたく系雑誌」の他に、二次創作を行っていた雑誌を探索することである。ロック雑誌、アイドル雑誌、スポーツ雑誌などの、ファン心理が強く働く雑誌が例として考えられる。これらの雑誌では二次創作が行われていたのか、行われていたとするならどのようなものであったのか、「おたく系雑誌」と比較する必要がある。

第二は、時代による変化を追っていくことである。85年にかけて「アニメブーム」が盛り上がり、アニメの放送本数が増える。また89年には、幼女連続誘拐殺人事件の犯人逮捕をきっかけに、いわゆる「オタクバッシング」が起こる。こうした時代の変化により、二次創作のあり方と読者共同体はどう変化していったか、また他の雑誌との関係はどう変化したか、見ていく必要があるだろう。

参考文献

- 1) 金田淳子(2007)マンガ同人誌解釈共同体のポリティクス、『文化の社会学』佐藤健二、吉見俊哉編、有斐閣、p176。
- 2) 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』東園子、岡井崇之、小林義寛、玉川博章、辻泉、名藤多香子、風塵社、p95。
- 3) 永田大輔(2011)「アニメおたく／オタク」の形成におけるビデオとアニメ雑誌の「かわり」——アニメ雑誌『アニメージュ』の分析から、『社会学ジャーナル』、p77。
- 4) 『アニメージュ』、徳間書店、1981年9月号、p129。

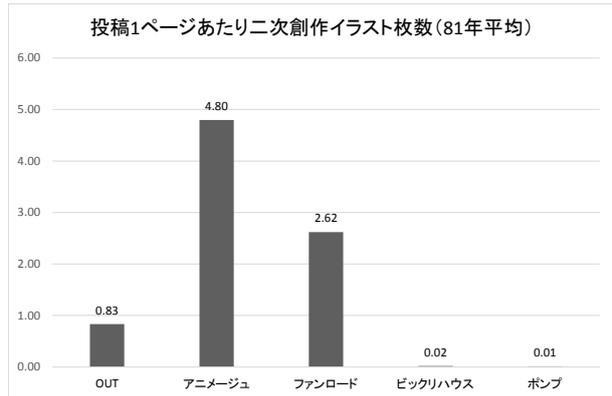


図3 投稿1ページあたり二次創作イラスト枚数