

同人活動の実態と意義

—— イベント観察、インタビューをもとに

菊 池 香 織¹⁾

福 島 明 子²⁾

概 要

同人活動とはマンガやアニメ、ゲームなどをもとにして行う二次的創作活動のことであるが、本研究ではイベントにおける観察、およびインタビューにもとづき同人活動の実態と意義について検討を行った。同人活動の内容は、主に同人誌購読、グッズ収集、創作活動、情報発信、ネットワーク交流、イベント参加に大別され、このうちイベントは日常的に行われている諸活動の集大成として位置づけられることが示唆された。活動歴が長い人ほど従事する活動が多く、サークルやコスプレイヤーはほとんどすべての活動に関与していた。同人活動の意義として、主に自己表現、技能の向上、積極性、身だしなみや体調管理、自尊心の高まり、アイデンティティの形成、生きがい、仲間意識、社会とのつながりがあげられる。同人活動は、身体的（自己表現、体調管理）、心理的（積極性、自尊心、生きがい）、社会的（仲間意識、社会とのつながり）、身体・心理的（技能・技術の向上）、心理・社会的（アイデンティティの形成）、身体・心理・社会的（身だしなみ）意義をもつといえる。こうした実態・意義がもたらされる背景として、作品やキャラクターへの思い入れ、「一般」に知られることへの恐怖、女性だけで完結した世界であることがあげられる。

問題と目的

同人とは「同じ志の人、同門の人、仲間」（広辞苑第六版）の意味であるが、現在ではマンガやアニメ、ゲームなどをもとにして行う二次的創作活動のことをさして使われることもある。たとえば、同人誌の場合、ある作品から好きなキャラクターや人気のあるキャラクターを選んで、本来のストーリーではなく、同人誌の描き手が考えたオリジナルのストーリーでマンガにしたり小説にしたりすることである。この場合、「同人活動」とは、「二次的創作活動に関する同人誌やグッズを作成・販売すること、イラストを雑誌に投稿すること、およびこうした他者の同人活動を楽しむこと」と定義される。

¹⁾ 作新学院大学 人間文化学部 心理学研究科修士課程

²⁾ 作新学院大学 人間文化学部 准教授

同人誌を販売する個人またはグループのことを「サークル」という。金田一（2009）によると、サークルの規模には、同人誌の販売部数が多く人気が高い「大手」、比較的活動歴が長く存在感のある「中堅」、販売部数が少ない「弱小」があり、大手はイベントにおいて壁際に配置されることから「壁」または「壁サークル」とよばれることもある。サークルの活動は、主に「イベント」と呼ばれる同人誌即売会に出展することである（図1）。イベントではオリジナルのグッズも販売され、また参加者に依頼されてキャラクターの絵をスケッチブックに描くこともあり、「スケブ」とよばれている（図2）。

イベントは主に以下の3つに分けられる。①オンリー・イベント：特定の萌え^{注1}要素、またはあるジャンル、さらにはカップリング関する同人作品だけを募集し開催される同人誌即売会（金田一、2009）。②コミックマーケット（通称コミケ）：東京国際展示場（通称ビッグサイト）で年2回行われる大規模な同人誌即売会。③オールジャンル・イベント：作品やジャンルに制限を設けない同人誌即売会。

一般にイベント会場は撮影禁止であるが、イベントによってはコスプレが許可されており、コスプレを行う「コスプレイヤー」に対してだけは撮影が許可される。しかしその場合も、コスプレイヤー、撮影者双方に細かな規定が存在する。コスプレイヤーは小道具を持つことができるが、槍や刀、ライフルなどは「長物」と呼ばれ、イベントによっては長さや素材が制限される。撮影場所も決められており、会場内が写り込まないようコスプレイヤーは壁際に立ち、壁を背景に撮影することになっている。

イベントの参加者の多くは女性である。特にオンリー・イベントの参加者はほとんどが女性である。コミックマーケットやオールジャンル・イベントではオンリー・イベントよ



図1 イベントで販売された同人誌。1冊300円～千円ほどで売られている。特定の2人のキャラクターを題材にした「カップリング本」と呼ばれる腐女子向けの同人誌、多数のキャラクターが登場する「オールキャラ」、一般向けの同人誌などがある。小説を販売するサークルもある。



図2 イベントでは、サークルによってはスケッチブックや色紙にキャラクターを描いてくれるが、これをスケブとよぶ。右下と中央は久々知兵助、左は食満留三郎。同じキャラクターでもサークルごとに画材やタッチが異なるのが楽しみのひとつである。

りも若干男性参加者が多いものの、それでも1割程度と推察される。イベントの参加形態は、サークル、一般参加者、コスプレイヤーに分類される。一般参加者とは、出展者（サークル）や被写体（コスプレイヤー）としてではなく、客として参加する人のことをさす。プロの漫画家が参加することもあるが、イベントへの参加は漫画家としてではなくあくまで趣味の範囲で行っているようである。

同人活動を行う人のことを一般にオタクとよぶが、女性のオタクは男性キャラクターや現実の男性同士の恋愛を妄想して楽しむ「腐女子」と、1人のもしくは多くの男性から愛される状態を夢見る「乙女」に大別される（金田一、2009）。オタクとは、「特定の分野・物事にしか関心がなく、その事には異常なほど詳しいが、社会的な常識には欠ける人。仲間内で相手を『御宅』と呼ぶ傾向に注目しての称」（広辞苑第六版）とされる。一方で、杉浦（2008）は、女性のオタクは、仕事をしたりファッションや化粧品に興味をもつなどオタクではない人と変わらない日常生活を営むなかで、アニメや漫画を好み二次元の世界にも興味をもつとしている。もし杉浦が指摘するとおりであるとするならば、女性のオタクは必ずしも社会的な常識に欠けるとはいえないのではないだろうか。

では、女性のオタクは、なぜ、あるいはどのように日常生活を営みながら二次元の世界とも関わっているのだろうか。これまでのところ、女性のオタクを対象に同人活動の実態や意義について詳細な検討を行った研究は、筆者が知る限りない。そもそも女性のオタクに限らず、オタクに関する学術的研究自体、ほとんど行われていない。そこで本研究では、同人活動を行なっている女性に焦点をあて、同人活動における実態およびその意義について検討を行った。

方法

1. 観察

- (1) 調査年月日：2009年7月。
- (2) 調査場所：イベント1／東京都内のW展示場、イベント2／東京都内のX展示場。
- (3) イベント概要

イベント1：サークルの入場時間は9：30～10：50、イベント開催時間は11：00～15：00であった。イベントの主催・運営はサークルYが務めた。参加サークルは305団体で、すべて女性であった。イベント2：開催時間は11：00～15：00で、主催・運営はイベント会社Zが務めた。参加サークルは403団体で、委託を含めると420団体にのぼった。25のサークルは、イベント1と2両方に参加していた。

(4) 観察手続き

イベント1では、図3の●印の地点にて、スペースAの8つのサークル（サークル①～

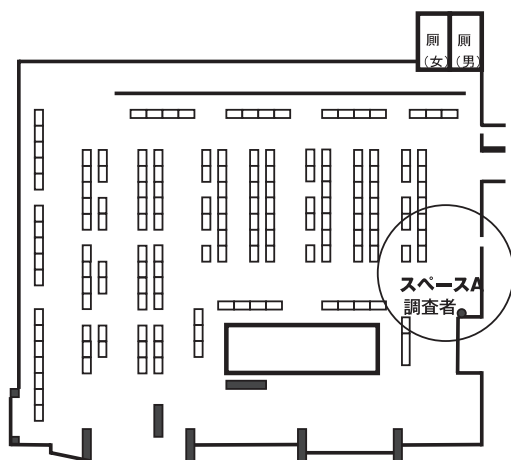


図3 イベント1の会場内見取り図。1つのテーブルにサークルが2つずつ割り当てられていた。壁際には大手のサークルが割り当てられていた。

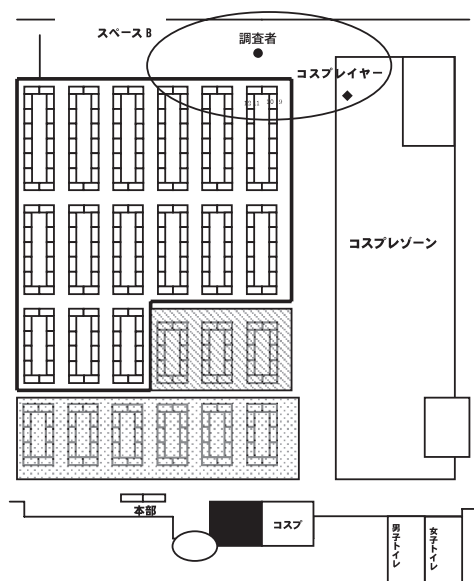


図4 イベント2の会場内見取り図。コスプレゾーンは、写真に会場が写り込まないように壁際に設けられていた。

⑧と表記)を訪れる一般参加者5人(一般参加者①～⑤と表記)、およびサークル③を、それぞれ12:00～13:00、13:00～14:00の1時間、計2時間観察した。イベント2では、図4の●印の地点にて、スペースBの4つのサークル(サークル⑨～⑫と表記)を訪れる一般参加者5人(一般参加者⑥～⑩と表記)、コスプレイヤー、サークル⑪を、それぞれ12:00～13:00、13:00～14:00、14:00～15:00の1時間、計3時間観察を行った。

2. インタビュー

(1) 調査年月日:2009年7月。

(2) インフォーマント:一般参加者/Aさん(関東在住、20歳代女性)、Yさん(関東在住、20歳代女性)。サークル/Mさん(関東在住、20歳代女性)、Hさん(東北在住、10歳代女性)。コスプレイヤー/Sさん(関東在住、20歳代女性)。

(3) 調査手続き:イベント1およびイベント2のイベント会場内で半構造化面接を行った。

(4) 調査内容:主な質問項目は以下の6項目であった:同人活動を始めたきっかけ、同人活動を行う上での悩み、同人活動で注意していること、同人活動を始めて変化したこと、同人活動を行う理由、同人活動の意味。

結果

1. 参与観察

(1) イベント1

筆者はイベント開始時刻の11:00に現地に到着したが、会場の外では整理券による入場整理が行われ、入場を待つ人々で長蛇の列ができていた。整理券と一緒にノベルティ（キャラクター入りのミネラルウォーター、不織布のバック、団扇）が配布された（図5）。筆者が会場の外で入場を待っているとき、会場から出てきて購入したばかりの同人誌を読む一般参加者もいた。筆者は12:00前に入場したが、会場内は多くの人々で混雑していた。会場内にはキャラクターのパネルが展示されており、パネルを撮影したり、パネル前で記念撮影する人たちもいた。なおこのパネルは、イベント終了時に行われた抽選会で参加者にプレゼントされたのだが、抽選会には多くのサークルや一般参加者が残り、主催者の挨拶や当選者に対し拍手が沸き起こっていた。

各サークルにはテーブルが割り当てられており、決まったスペースに同人誌やグッズを陳列し（図6）、参加者に応対していた。参加サークルはすべて女性で、一般参加者もほとんどが女性であった。筆者が出会った男性の一般参加者は、女性の一般参加者に同伴していた1人のみであった。一般参加者は、サークルを見てまわり、見本を手にとったり、同人誌やグッズを購入したり、サークルと会話したりしていた。何冊もの同人誌を腕に抱えている一般参加者もいた。スケッチブックを持ってきてサークルに依頼している一般参加者もいた。中にはスケッチブックを数冊携帯し、複数のサークルに同時にスケブを依頼する人もいた。人気のサークル、大手のサークルのスペースには客が取り囲んでいた。スタ



図5 イベント1で配布されたノベルティ。キャラクターが描かれているため、参加者にとってはイベント参加の記念となる。不織布のバッグを、会場で購入した同人誌を入れるのに使っていた参加者もいた。



図6 イベント1で、あるサークルが販売・配布していたグッズ。右からラミネートカード（50円）、同人ゲーム（1,800円）、クリアファイル（同人誌購入の特典）。各サークルがオリジナルのグッズを制作・販売している。ラミネートカードは制作コストがかからないため多くのサークルが販売しているようだ。

表1 一般参加者の行動

時間	イベント1	時間	イベント2
13:00	入場	12:00	パンフレット確認
13:01	移動	12:01	パンフレット確認
13:02	移動	12:02	パンフレット確認
13:03	移動	12:03	移動
13:04	パンフレット確認	12:04	移動→同人誌購入 (サークル⑫)
13:05	移動	12:05	会話 (サークル⑫)
13:06	サークル②で立ち止まる	12:06	移動
13:07	同人誌立ち読み→同人誌購入 (サークル②)	12:07	移動→同人誌購入 (サークル⑪)
13:08	会話 (サークル②)・グッズ購入	12:08	スケッチブック依頼 (サークル⑪)
13:09	サークル①で立ち止まる	12:09	移動→同人誌購入 (サークル⑩)
13:10	移動	12:10	同人誌購入 (サークル⑨)
13:11	移動	12:11	移動
13:12	サークル③で立ち止まる→会話	12:12	移動→サークル⑫で立ち止まる
13:13	同人誌購入 (サークル③)	12:13	移動
13:14	スケッチブック依頼 (サークル③)	12:14	移動
13:15	移動	12:15	移動→サークル⑨で立ち止まる
13:16	移動	12:16	同人誌を立ち読み・会話 (サークル⑨)
13:17	移動	12:17	同人誌購入 (サークル⑨)
13:18	移動	12:18	移動
13:19	サークル④で立ち止まる・会話	12:19	移動
13:20	会話 (サークル④)	12:20	移動
13:21	会話 (サークル④)	12:21	移動
13:22	会話 (サークル④)	12:22	移動
13:23	会話 (サークル④)	12:23	パンフレット確認
13:24	会話 (サークル④)	12:24	パンフレット確認→移動
13:25	移動	12:25	移動
13:26	サークル⑤で立ち止まる・同人誌購入 (サークル⑤)	12:26	サークル⑪で立ち止まる→会話
13:27	スケッチブック依頼 (サークル⑤)	12:27	会話 (サークル⑪)
13:28	同人誌・グッズ購入 (サークル⑥)	12:28	会話 (サークル⑪)
13:29	同人誌購入 (サークル⑦)	12:29	会話 (サークル⑪)
13:30	移動→休憩	12:30	会話 (サークル⑪)・スケッチブック依頼
13:31	休憩 (同人誌確認)	12:31	会話 (サークル⑪)
13:32	休憩 (同人誌確認)	12:32	会話 (サークル⑪)→移動
13:33	休憩 (同人誌確認)	12:33	休憩 (同人誌を読む)
13:34	会話 (友人①)	12:34	休憩 (同人誌を読む)
13:35	会話 (友人①)	12:35	休憩 (同人誌を読む)
13:36	会話 (友人①)・同人誌確認	12:36	休憩 (同人誌を読む)
13:37	会話 (友人①)・同人誌確認	12:37	休憩 (同人誌を読む)
13:38	会話 (友人①)・同人誌確認	12:38	休憩 (同人誌を読む)
13:39	会話 (友人①)・同人誌確認	12:39	休憩 (同人誌を読む)
13:40	会話 (友人①)・同人誌確認→移動	12:40	休憩 (同人誌を読む)
13:41	移動	12:41	休憩 (同人誌を読む)
13:42	移動	12:42	休憩→移動
13:43	サークル⑦で立ち止まる	12:43	サークル⑩で立ち止まる
13:44	サークル⑧で立ち止まる・同人誌立ち読み	12:44	同人誌・グッズ購入 (サークル⑩)
13:45	移動	12:45	移動
13:46	移動	12:46	移動
13:47	移動	12:47	移動
13:48	移動→スケッチブック確認 (サークル①)	12:48	休憩 (水分補給)
13:49	移動	12:49	休憩
13:50	サークル②で立ち止まる	12:50	休憩→移動
13:51	同人誌購入 (サークル②)	12:51	スケッチブック確認 (サークル⑪)
13:52	移動	12:52	移動
13:53	移動→休憩 (水分補給)	12:53	休憩 (同人誌を読む)
13:54	会話 (友人②)	12:54	休憩 (同人誌を読む)
13:55	友人③・友人④と合流	12:55	休憩 (パンフレットの確認)
13:56	会話 (友人②・友人③・友人④)	12:56	休憩 (同人誌を読む)
13:57	会話 (友人②・友人③・友人④)	12:57	休憩 (同人誌を読む)
13:58	会話 (友人②・友人③・友人④)	12:58	休憩 (同人誌を読む)
13:59	会話 (友人②・友人③・友人④)	12:59	休憩 (同人誌を読む)
14:00	会話 (友人②・友人③・友人④)	13:00	休憩 (同人誌を読む)

ップの誘導で2列に並んで順番待ちしているところもあった。こうしたサークルの机には何冊ものスケッチブックが積まれていて、依頼してから受け取るまでに相当時間がかかっているようであった。

表1は、イベント1とイベント2における一般参加者の行動をまとめたものである。一般参加者①③を例に、一般参加者の行動をみていく。一般参加者①はチュニクワンピース姿の10歳代と思われる女性で、ショルダーバックを肩に掛け、大きめのハンドバックを手にしていた。入場すると壁際の空いている場所に移動し、パンフレットを見た後、サークル②に向かい、同人誌をひとつとり立ち読みして1部購入し、サークル②と会話した。会話中、グッズを指差し、追加で購入した。隣のサークル①に移り立ち止まったが、何も購入せずサークル③へ移動した。サークル③では会話しながら同人誌を1部購入し、スケッチブックをハンドバッグから取り出し、キャラクターを指定し手渡した。サークル③がスケッチブックを笑顔で受け取るとお辞儀をし、サークル②③で購入した同人誌を左手で抱えてサークル④からサークル⑧に目をやりながら進んだ。

一般参加者③は、スペースAに移動した時点で10冊以上の同人誌を抱えており、サークル⑥で同人誌をさらに2冊、サークル⑦で1冊購入後、筆者の隣に移動した。筆者のすぐ横で、抱えていた同人誌をキャリーバックの中に詰め込んだ。そして1冊手に取り、立ち読みを始めた。その3分後、友人と合流し、同人誌を見せ合い、2人で同人誌をカウントした。23冊あった。そのうちの1冊を友人に渡した。2人はその後、スペースAを離れた。

表2はイベント1とイベント2におけるサークルの行動をまとめたものである。筆者が観察を始めた時点で、サークル③とサークル⑪の机の上には10冊以上のスケッチブックが山積みされていた。鉛筆、色鉛筆、水彩絵の具、コピック（カラーペン）などを使用して1冊に30分近くかけてキャラクターを描いていた。

サークル③は女性2人でスペースに着席していた。パーカーの上着など動きやすい服装をしていた。客がいなときは2人で楽しそうに会話しながらスケッチブックに絵を描いていた。客が来ると手を止め、笑顔で対応していた。1時間で5人の一般参加者が訪れ、それぞれ4分間ほど接客をしていた。スケブを依頼した人が受け取りに来ると、一緒に中身を確認し、笑顔で手渡し、互いにお礼を言った。手が空くと、隣のサークル④へ行って会話したり、購入した同人誌を読んだりして過ごした。

図7は、サークル③の1時間の行動をまとめたものである。サークル③が最も時間を費やしたのは会話で（38.1%）、相手は隣のサークル④、サークル仲間、一般参加者であった。次いで同人誌やグッズを購入する一般参加者への接客（34.9%）、スケブに関する行動であった（27.0%）。スケブの内訳はスケブを依頼される、キャラクターを描く、受け取りに来た一般

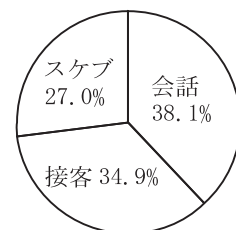


図7 サークル③の1時間に占める行動の割合

表2 サークルの行動

時間	イベント1 (サークル④)	時間	イベント2 (サークル⑪)
14:00	スケッチブック	14:00	同人誌購入
14:01	スケッチブック	14:01	同人誌購入
14:02	接客	14:02	同人誌購入
14:03	接客	14:03	スペースに戻る
14:04	接客	14:04	接客・会話
14:05	接客	14:05	会話 (隣接サークル)
14:06	接客→会話 (サークル④)	14:06	スケッチブック→接客
14:07	会話 (サークル④)	14:07	接客
14:08	移動	14:08	接客→会話
14:09	移動	14:09	スケッチブック
14:10	移動	14:10	スケッチブック
14:11	スペースに戻る	14:11	会話 (客⑥)
14:12	スケッチブック・会話 (サークル③)	14:12	会話 (客⑥)
14:13	スケッチブック・会話 (サークル③)	14:13	接客→会話 (客⑥)
14:14	スケッチブック・会話 (サークル③)	14:14	スケッチブック・会話 (客⑥)
14:15	スケッチブック・会話 (サークル③) →接客	14:15	スケッチブック・会話 (客⑥)
14:16	接客→スケッチブック・会話 (サークル③)	14:16	スケッチブック・会話 (客⑥)
14:17	スケッチブック・会話 (サークル③)	14:17	スケッチブック・会話 (客⑥)
14:18	スケッチブック・会話 (サークル③)	14:18	接客→スケッチブック・会話 (客⑥)
14:19	接客	14:19	接客→スケッチブック
14:20	接客	14:20	スケッチブック
14:21	会話 (サークル内)・水分補給	14:21	スケッチブック
14:22	接客 (スケッチブック依頼)	14:22	スケッチブック
14:23	スケッチブック受け渡し (客①) →接客	14:23	スケッチブック
14:24	接客	14:24	スケッチブック
14:25	接客	14:25	スケッチブック
14:26	接客・会話 (客②)	14:26	接客・会話 (レイヤー①, レイヤー②)
14:27	会話 (客②)	14:27	会話 (レイヤー①, レイヤー②) →スケッチブック
14:28	スケッチブック	14:28	スケッチブック・接客
14:29	スケッチブック→接客	14:29	移動
14:30	接客	14:30	移動→スケッチブック受け渡し
14:31	接客	14:31	同人誌購入
14:32	接客・会話 (客③)	14:32	同人誌購入・スケッチブック受け渡し
14:33	会話 (サークル内)	14:33	移動
14:34	移動	14:34	移動
14:35	移動・サークル①で立ち止まる	14:35	移動→同人誌・グッズ購入→会話
14:36	会話 (サークル①)	14:36	会話
14:37	会話 (サークル①)	14:37	会話
14:38	会話 (サークル①)	14:38	会話→移動
14:39	会話 (サークル①)	14:39	移動
14:40	会話 (サークル①)	14:40	移動
14:41	移動	14:41	移動→スケッチブック
14:42	スペースに戻る	14:42	スケッチブック
14:43	会話 (サークル③)	14:43	スケッチブック→接客・会話 (客⑦)
14:44	スケッチブック	14:44	スケッチブック受け渡し (客⑦)
14:45	スケッチブック	14:45	会話 (サークル⑪)
14:46	スケッチブック	14:46	会話 (サークル⑪)
14:47	接客→スケッチブック	14:47	会話 (サークル⑪)
14:48	スケッチブック→同人誌を読む	14:48	会話 (サークル⑪)
14:49	同人誌を読む・会話 (サークル④)	14:49	会話 (サークル⑪)
14:50	同人誌を読む・会話 (サークル④)	14:50	会話 (サークル⑪)
14:51	同人誌を読む・会話 (サークル④)	14:51	接客 (客⑧)
14:52	同人誌を読む	14:52	接客 (客⑧) →スケッチブックの依頼
14:53	同人誌を読む	14:53	スケッチブック
14:54	同人誌を読む→接客	14:54	スケッチブック
14:55	接客	14:55	スケッチブック・会話 (サークル⑪)
14:56	接客・会話 (客④)	14:56	スケッチブック・会話 (サークル⑪)
14:57	接客	14:57	スケッチブック・会話 (サークル⑪)
14:58	接客・スケッチブック依頼 (客⑤)	14:58	接客 (客⑨)
14:59	スケッチブック	14:59	接客 (客⑨) →スケッチブック
15:00	スケッチブック	15:00	スケッチブック

参加者とスケッチブックを確認し手渡すで、このうち最も多くの時間を割いたのはキャラクターを描く行為であった。

(2) イベント2

筆者は11:30に現地に到着したが、同じ会場内で子ども向けのイベントや別のオンリー・イベントが開催されていたため、間違えて列に並ぶ人もいたりして会場内は混乱していた。イベント2は会場全体の7割ほどのスペースを占めていた。420団体の参加サークル、およびコスプレイヤーはすべて女性で、一般参加者もほとんど女性であった。

表1の一般参加者⑥を例に、一般参加者の行動をみていく。一般参加者⑥はワンピース姿の20歳代と思われる女性で、大きなハンドバックを手にしていた。入場すると立ち止まってパンフレットを見、まっすぐサークル⑫に向かい、同人誌を購入した。サークル⑫と会話を交わし、隣のサークル⑪に移動した。サークル⑪で同人誌を購入し、スケッチブックを依頼し手渡した。サークル⑪にお辞儀し、サークル⑩に移動して同人誌を購入し、サークル⑨に移動し、ここでも同人誌を購入した。スペースBだけで10冊以上の同人誌を購入した。購入した同人誌をハンドバックに詰め、別のスペースに移動した。

次に表2のサークル⑪を例にサークルの行動をみていく。サークル⑪はおとなしそうな20歳代の女性であった。別のサークルで同人誌を購入し、自分のスペースに戻り、訪れた一般参加者と会話を交わした。隣のサークル⑫と会話したり、スケッチブックにキャラクターを描いたり、サークル⑫と同人誌を交換したりしていた。斉藤タカ丸と久々知兵助に扮したコスプレイヤー2人が前を通ると、自分の方から斉藤タカ丸に扮したコスプレイヤーに声を掛け、握手を求めた。コスプレイヤーたちが去った後も興奮した様子であったが、しばらくするとまたスケッチブックにキャラクターを描き始めた。一般参加者⑥が訪れ、差し入れを手渡した。2人は知り合いらしく、スケッチブックにキャラクターを描きながら笑顔で話をしていた。図8は、サークル⑪の1時間の行動をまとめたものである。スケブに39.0%、会話に35.1%、接客に18.2%、同人誌やグッズの購入に7.8%費やしていた。

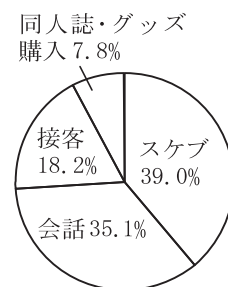


図8 サークル⑪の1時間に占める行動の割合

表3は、コスプレイヤー①の行動をまとめたものである。コスプレイヤー①は2人の友人と一緒に参加していた。コスプレイヤー①は久々知兵助に扮していた。久々知兵助は忍術学園の5年生で、青紫の忍者服を着た長いカールの黒髪の少年であるが、コスプレイヤー①は青紫の忍者服を着、

同じ色の頭巾をかぶり、ウィッグも着けていた。友人のうちひとりとは綾部喜八郎に扮し、もうひとりとはコスプレは行っておらず一眼レフカメラと反射板を使って2人を撮影していた。コスプレイヤー同士、およびカメラマンの友人の指示でポーズを決めていた。手鋤や苦無などの小道具も使って撮影していた。

3人の様子を少し離れたところで一般参加者が見ていたが、ひとしきり撮影が終わると2人に近づき、挨拶をした。コスプレイヤー①と友人は笑顔で応じ、一般参加者に対して3つのポーズを決めた。撮影が終わると挨拶を交わし、一般参加者は離れていった。知り合いらしき一般参加者が来て、数分間話をし、撮影を始めた。撮影後しばらく立ち話していた。その後コスプレイヤー同士で撮影したり、名刺を交換したり、写真を見せ合ったりしていた。撮影がひと段落すると、コスプレゾーンを離れ、サークルを見てまわった。コスプレイヤー①が近づくと、サークルは嬉しそうにコスプレイヤーを見ていた。コスプレイヤー①は何も買わずコスプレゾーンに戻り、仲間内で撮影を再開した。

図9は、コスプレイヤー①の1時間の行動をまとめたものである。半分は写真撮影時間で、なかでも仲間内での撮影時間に最も多くを費やしていた。次いで会話で(33.3%)、相手は友人、一般参加者、他のコスプレイヤー、サークルであった。残りの時間はサークルスペースを見てまわっていた。

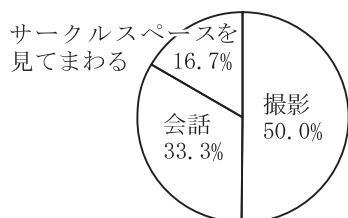


図9 コスプレイヤー①の1時間に占める行動の割合

表3 コスプレイヤー①の行動

13:01	写真撮影(自分を)
13:02	会話(一般参加者⑩と)→写真撮影(一般参加者⑩から)
13:03	写真撮影(一般参加者⑩から)
13:04	写真撮影(一般参加者⑩から)
13:05	写真撮影(一般参加者⑩から)→会話(一般参加者⑩と)
13:06	写真撮影(自分を)
13:07	写真撮影(自分を)
13:08	写真撮影(自分を)
13:09	写真撮影(自分を)
13:10	写真撮影(自分を)→会話(レイヤー③と)
13:11	会話(レイヤー③と)
13:12	写真撮影(レイヤー③から)
13:13	写真撮影(レイヤー③から)
13:14	写真撮影(レイヤー③から)
13:15	会話(レイヤー③と)
13:16	会話(レイヤー③と)
13:17	写真撮影(レイヤー③から)
13:18	写真撮影(レイヤー③から)
13:19	写真撮影(自分を)→会話(レイヤー③と)
13:20	会話(グループ内)
13:21	会話(グループ内)
13:22	写真撮影(自分を)→会話(レイヤー④と)
13:23	会話(レイヤー④と)→写真撮影(レイヤー④から)
13:24	写真撮影(レイヤー④から)
13:25	写真撮影(レイヤー④と)
13:26	写真撮影(レイヤー④と)→会話(レイヤー④と)
13:27	移動
13:28	会話(レイヤー⑤と)
13:29	写真撮影(レイヤー⑤を)
13:30	写真撮影(レイヤー⑤を)
13:31	写真撮影(レイヤー⑤を)→会話(レイヤー⑤と)
13:32	会話(レイヤー⑤と)
13:33	会話(レイヤー⑤と)→移動
13:34	移動→グループに戻る
13:35	会話(グループ内)
13:36	会話(グループ内)→移動
13:37	移動
13:38	移動
13:39	サークル⑫の前で立ち止まる
13:40	サークル⑫の同人誌を立ち読み
13:41	会話(サークル⑫と)
13:42	会話(サークル⑫と)
13:43	会話(サークル⑫と)
13:44	サークル⑪に移る
13:45	サークル⑪の前を通り過ぎる
13:46	サークル⑩に移る
13:47	サークル⑩の前を立ち止まる
13:48	サークル⑨を見る→スペースBを離れる
13:49	移動(サークルスペース内)
13:50	移動(サークルスペース内)
13:51	移動(サークルスペース内)
13:52	移動(サークルスペース内)
13:53	スペースBに戻ってくる。
13:54	素通り
13:55	コスプレゾーンに戻る
13:56	写真撮影(自分を)
13:57	写真撮影(自分を)
13:58	写真撮影(自分を)
13:59	写真撮影(自分を)
14:00	写真撮影(自分を)

2. インタビュー

(1) インフォーマント概要

まず始めに、各インフォーマントの概要をまとめる（表4）。

- ①Aさん：関東在住の20歳代女性、フリーター。友人に勧められて3ヵ月前に携帯のサイトを立ち上げた。その友人に誘われ、初めてイベント1に参加した。
- ②Yさん：関東在住の20歳代の女性会社員。サイト訪問（携帯のサイトを見ること）や同人誌・グッズの購入を行っている。好きなサークルが参加することを知り、今回初めて1人でイベント1に参加した。
- ③Mさん：関東在住の20歳代女性、フリーター。同人活動歴は8年で、うちサークル活動歴は2年である。サークル運営の他、イベント参加、メールマガジンの購読を行っている。兄とふたり暮らし。兄は親族の中で同人活動に対する唯一の理解者、協力者である。
- ④Hさん：東北在住、10歳代の女子大学生。同人活動歴は5年で、うちサークル活動歴は1年である。サークルは大学に入学してから始めた。イベント参加、メールマガジンの配信と購読、サイト運営も行っている。主に東北のイベントにサークルとして参加しているが、東京で行われる大きなイベントには一般参加者として参加している。
- ⑤Sさん：関東在住の20歳代の女子大学生。同人活動歴は4年で、初めからコスプレイヤーとして活動している。3人姉妹の長女で、姉妹と一緒にイベントに参加したり、コスプレをしている。身長180cmの長身で男装が趣味である。コスプレ関係の雑誌の購読、ネット上での写真の公表も行っている。

表4 インフォーマントの概要

参加形態	一般参加者		サークル		コスプレイヤー
イニシャル	Aさん	Yさん	Mさん	Hさん	Sさん
年齢	20歳代	20歳代	20歳代	10歳代	20歳代
性別	女性	女性	女性	女性	女性
居住地	関東地方	関東地方	関東地方	東北地方	関東地方
職業	フリーター	会社員	アルバイト	学生	学生
家族構成	不明	不明	父・母・兄	父・母	父・母・妹2人
同人活動歴	3ヶ月	不明	8年 (サークル歴2年)	5年 (サークル歴1年)	4年
属性	不明	不明	腐女子→乙女	腐女子、乙女	腐女子、乙女
活動内容	サイト運営	サイト訪問・同人誌、グッズ購入	サークル・メールマガジン購読	サークル・同人誌購入・メールマガジン配信、購読・サイト運営	コスプレ関連雑誌の購読
イベント参加のきっかけ	友人	サークル	友人	友人	興味
イベント参加歴	初参加	初参加	8年	5年	4年

(2) 一般参加者

表5は一般参加者のAさんとYさんに対するインタビュー結果の概要である。Aさんは友人に勧められて同人活動を始めた。今回のイベントにもその友人に誘われて参加した。

同人活動を行う上での悩みはないが、人前では同人に関する話題は避けるように注意を払っているという。今回イベントに参加してみて、「自分と違う人はいるんだなあ」と語り、同人活動やイベントへの参加意欲も高まっていた。

Yさんは、家族の影響やインターネットをとおして次第に同人活動に興味をもつようになった。好きなサークルが参加することを知り、イベント1に参加した。同じ趣味をもつ友人がおらず、周囲に同人が好きなことを隠していることが悩みで、職場や人前では同人に関する話はしないように注意していた。一方で、同人活動を始めてから楽しみが増え、仕事への意欲も高まったという。イベントに参加し、「なんかちょっと暗いイメージがあったんですけど、今は全然パッと見ても皆、普通なんだな」と同人活動をする人に対するイメージが変化していた。Aさん、Yさんにとって同人活動とはいう質問には「まだよくわからないです」「あんまり考えたことないですね」と答えた。

表5 一般参加者へのインタビュー結果

質問	Aさんの発言抜粋	Yさんの発言抜粋
同人活動を始めたきっかけ	・友人に勧められて。	・きっかけは、元々家族にこういうのが好きな人がいて、自分はそこまでじゃなかったんですけど、結構色々インターネットとかを通じて段々自分も好きになって、そんな感じです。ここに来るきっかけは、好きなサークルさんのサイト見て、「出ます」っていうのがあったので、じゃあ行こうかなって。
悩み	・特にないですね。人間関係もこじれるような年齢でもないんで。周りももう大人なんで。	・こういう話が出る友人はいなくて、ああ、これはマズイと思って隠してます。ああ、できればこう、一緒に話せる人がそばにいたらいいなっていうのはあります。
注意していること	・あまり公共の場ではこういう事言わないようにしてます。やっぱり苦手な人もいると思うんで、私生活では控えるようにして、友達と一緒にいるときにだけ話すようにはしてます。	・こういう話はしないように……。
同人活動を始めて変化したこと	・元からそういうことを小難しく考えちゃう性格ではないんであまり変わりはないですね。ああ、ただ、『自分と違う人はいるんだなあ』とは思います。	・変わったこと……。そうですね、前よりも楽しみが増えた気がします。 ・同人とかって、私も最初はそうだったんですけど、なんかちょっと暗いイメージがあったんですけど、今は全然パッと見ても皆、普通なんだなって。
同人活動を行う理由	・こういうところ来ると、自分と同じ人がたくさんいるから、こう自分でもこんなに人がいるんだと思って、今やってることを続けたいと思うし、こんなに来てくれるなら自分も今度はやる側で出たいなと創作意欲が沸きます。	・自分の中のブームじゃないですけど、楽しみ。だから仕事も頑張れる。
自分にとっての同人活動	・まだよくわからないです。イベント参加も初めてなんで。	・うーん、あんまり考えたことないですね(笑)はまってから日が浅いし。

(3) サークル

表6はサークルのMさん、Hさんに対するインタビューをまとめたものである。Mさんは、同人活動を行っている友人と出会ったのをきっかけにアニメ作品に興味をもち、もともと絵を描くことが好きであったことから、自分の描いたイラストを公表したくなり同人

活動を始めた。周囲で同人活動を知っているのは兄のみで、両親にも隠していた。同人活動を始めてから「一般」の友人とは話が合わずに疎遠になったという。「一般」とは、同人活動を行っていない、または同人活動を知らない人のことで、同人活動を行っている人たちが自分たちと区別して使っている言葉である。同人活動を行う資金を捻出するためアルバイトを始め、また「(同人活動を始めるきっかけとなった)友人と深い仲になれた気

表6 サークルへのインタビュー結果

	Mさんの発言抜粋	Hさんの発言抜粋
同人活動を始めたきっかけ	<ul style="list-style-type: none"> ・高校に入って友人と知り合ってから。 ・友人が忍たま好きだって知って、私はそれほどでもなかったんだけど。アニメみたら保志さんとか石田さんとか出てるじゃん。しかも皆格好良いし、可愛いし、好みのタイプだし。こりゃやるしかない。絵を描くのも好きだし。自分の中だけで満足してるのが物足りなくなったからかなあ。自分が描いた作品を公表したくなる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・親友がサークルやってて、興味を持ったのがきっかけです。こっちの世界に入るようになったのも親友に勧められて。
悩み	<ul style="list-style-type: none"> ・兄ちゃんは知ってるけど、お母さんたちには知られたくなかったしね。昔もだけど、イベント行くのも嘘ついて行ったりした。 ・「一般」の人にバレないか心配。(同人の人に)声かけるの恥ずかしいんだもん。人見知り激しいし、自分から話すのは勇気いるよ。もし普通の人だったら赤っ恥じゃん。 	<ul style="list-style-type: none"> ・あまり公言できない趣味ですよ。本当に一部の友人にしかいってないし、家族にも言えない。家族は薄々気付いているとは思いますが、やっている内容までは知らないと思いますよ？ ああ、あと彼氏には自分がオタクで、同人活動していることは隠してます。彼はこういうの嫌いなんです。だからイベントにくると素に戻れるんですよ。
注意していること	<ul style="list-style-type: none"> ・服には気を使ってる。中には、ああこの子って思う子もいるけど、私服で私生活がバレる気がする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・特には。友達と話をしている時も内容が洩れないようにしています。
同人活動を始めて変化したこと	<ul style="list-style-type: none"> ・(「一般」の友達)はいたけど、疎遠になっちゃった。話合せるのも面倒になっちゃってさ。あなたみたいな人と話してる分にはいいんだよ。マルチにこなせるから。棲み分けて大切だよ、ほんと。 ・同人の為にバイトしてるんだけどね。今月も危ないけど、また来月頑張るかと思う。 ・友人と深い仲になれた気がするし、自分で自分を認められるようになったからさあ。スキルもある程度になったし、自信つくようになった。 	<ul style="list-style-type: none"> ・付き合う人が変わったっていうのはあります。同人を知らない人より知っている人という方が楽しいし。あと、バイトをするようになりました(笑)。金かかるんで。
同人活動を行う理由	<ul style="list-style-type: none"> ・趣味が共有できたり、世界が広がるのも同人やるメリットなんじゃない？ 友人が知らないことを私が教えたり、私が知らないことを友人が教えてくれたり。 ・もって頑張って画力上げようって思うし、他のことならショックを受けて落ち込んだりするんだろうけど、これだけは意欲に燃えるんだよね。次こそはって思える。イベントに行くと余計かも。他のサークルさんの同人も楽しみなんだけど、自分の作品の評価も気になるし、腕試しの場みたいな。 	<ul style="list-style-type: none"> ・こういうイベントって、開催される場所が限られてるじゃないですか。だからここでしか会えない友だちもいるから、本当に楽しみです。 ・やっぱり好きっていう気持ちが強まるし、交流がなくても仲間意識があるので、元気になれるですよ。普段じゃ、はしゃげないし。
自分にとって同人活動とは	<ul style="list-style-type: none"> ・もうこれがないと生きていけないし、これが自分なんだって誇れる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・これがあるから生きていけるって思います。むしろこのために生きてます。同人誌を描く理由って、多分皆違うと思うんですけど、忍たまが好きだからだけじゃなくて、自分の価値観っていうのかなあ、世界観っていうものがあって、それをわかってもらいたいんですよ。だから、私の同人を買ってくれるお客さんがいるだけで描いて良かったとか、うーん、自分が認められてるって思えるんですよ。

がする」「自分で自分を認められるようになった」「スキルもある程度になったし、自信つくようになった」と語った。また、イベントに参加することは「自分の作品の評価も気になるし、腕試しの場」と語っていた。

Hさんはサークル活動をしていた友人の影響で同人に興味をもち、同人活動を始めた。同人活動を行っていることを家族や恋人など身近な人たちに隠していることを悩んでおり、友人と会話しているときも「洩れないように」気を付けていた。一方で、同人活動を始めてから同人仲間との付き合いが深まり、また同人活動の資金捻出のためアルバイトも始めた。「ここ（イベント）でしか会えない友だちもいるから本当に楽しみです。仲間意識があるので元気になれますよね」という。Hさん、Mさんにとって同人活動とはという質問に対しては、「もうこれがないと生きていけないし、これが自分なんだって誇れる」「自分の価値観、世界観っていうものがあって、それをわかってもらいたい。これがあるから生きていけるって思います。むしろこのために生きてます」と語った。

(4) コスプレイヤー

表7はコスプレイヤーのSさんに対するインタビューをまとめたものである。Sさんは、キャラクター好きが高じて衝動的にコスプレを始めた。長身のため既製服ではサイズが合わないのが悩みである。以前はコスプレを行っていることを友人に隠しており、身近に同人仲間がいなかったことが悩みであった。しかし、友人が手芸店に頻繁に出入りすることから、

表7 コスプレイヤーへのインタビュー結果

	Sさんの発言抜粋
同人活動を始めたきっかけ	・私、仙蔵が一番好きなんです。だから仙蔵になりたいって思って、ほぼ衝動的に。
悩み	<ul style="list-style-type: none"> ・特にないですね。強いて言うなら服のサイズがないくらいですかね。背が高いので、自分に合うものは市販では手に入らないんですよ。 ・姉妹でしたりしてるので、家族も知ってますし。友人もコスするんで、隠してはいないです。ただ、オタクじゃない子とかには言っていないですね。以前は家族だけしか知らなくて、友だちには隠してて、それがすごく不満でした。友だちが同じ趣味だったらしく、打ち明けたら気が楽になって。今では一緒に合わせたりしてるので満足してます。
注意していること	<ul style="list-style-type: none"> ・体型とか、普段の会話であつ今の仙蔵っぽいなどか思ったりして、キャラについて考えるっていうか、自然と気付くっていうか、ああ、あと体調管理はちゃんとしてます。一度風邪ひいて行けなくて、悔しかったんですよ。なので次からは体調管理ちゃんとしてようって思いましたね。 ・自分が一番気を遣ってるのはやっぱりウィッグかもしれません。これだけ長いと絡まっちゃったりするので。やっぱりキャラになりきりたいので、キャラのポイントを押さええますね。 ・化粧にも時間をかけたりして。色白の表現とか、鋭い目とか。鏡を見て確認して、ああ私は仙蔵なんだって思うとスイッチ入っちゃいますね。
同人活動を始めて変化したこと	<ul style="list-style-type: none"> ・普段の自分じゃない自分を出せるっていうか。積極的になれたり。身体の変化は特にはないと思います。こういう所に来たいって強く思うようになってますけど。 ・コスしてると気分とか言葉遣いとか性格とか仙蔵になってますね。 ・コスプレし始めた時は緊張してたり、周りの目が気になってたんですけど、今はそれ程緊張することもないです。
同人活動を行う理由	・コスプレって実際にキャラとの遣り取りを表現できるし、私は絵が苦手なので、同人読むのは好きなんですけど、描くのは無理だから実際にやって写真に残す方が簡単なあつて。
自分にとって同人活動とは	・やっぱりキャラクターも好きだし、作品も好きだし。何よりなりきることで、その世界の住人になれたような気分が味わえますね。自分しかしてない工夫をしているレイヤーさんもいるから参考になったり。精神的にも強くなれると思います。

ひょっとして同じ趣味なのではと感じ、思い切って打ち明けたところ同じ趣味であることが判明し、悩みは解消した。日常生活においてもキャラクターの言動が頭から離れることはなく、また化粧、体調管理、ウィッグの手入れにも気を配っていた。特に体調管理については、「体調管理はちゃんとしています。一度風邪をひいて行けなくて悔しかったんですよ」とあるように体調不良のためイベントに参加できなかった経験があるからであった。コスプレを始めた当初は周囲の目が気になり緊張していたが、今は緊張することはなく、むしろ普段とは違い積極的になれるという。コスプレではアニメの中のキャラクター同士の言動を表現でき、また絵に描くよりも写真に残す方が簡単というのがコスプレを選んだ理由である。実際、コスプレ中は気分も言葉遣いも性格もキャラクターになりきっている。Sさんにとって同人活動とは、「なりきることでその世界の住人になれたような気分が味わえますね。精神的にも強くなれると思います」と語った。

考察

観察およびインタビュー結果から同人活動の実態をまとめてみたい。同人活動の内容は、主に①同人誌購読、②グッズ収集、③創作活動、④情報発信、⑤ネットワーク交流、⑥イベント参加の6つに大別される。①同人誌購読や②グッズ収集は、いわゆるオタクとよばれる人たちに対して一般的にもたれているイメージどおりの活動内容といえよう。③創作活動は主にサークルやコスプレイヤーによってなされ、漫画やイラストを描く、同人誌やグッズを制作する、コスプレ用の衣装を手作りするなどの活動が含まれる。④情報発信には、主にサークルやコスプレイヤーによってなされるサイト運営、メールマガジン配信、同人誌やグッズの販売など含まれる。⑤ネットワーク交流は、友人、サイト・メールマガジン・イベント等で知り合った仲間との交流で、直接会って、およびメール等とおして情報交換したり、一緒にイベントの準備をしたりイベントに行くなどの他、好きなサークルやコスプレイヤーを目当てにイベントに行くなどがあげられる。

そして以上①～⑤の活動すべてを一度に行えるのが⑥のイベントである。観察結果にあったように、大手のサークルに参加者が列をなして訪れることからイベント参加の主要な目的が同人誌購入であることがわかる。中には何冊、何十冊もの同人誌を購入する人もいた。同人誌は1冊300円～千円ほどであり、1回のイベントで費やす費用はかなりの金額にのぼると考えられる。グッズ、とりわけイベント限定のグッズも同様である。さらにイベント2で配布されたようなノベルティ、およびサークルが任意で行うスケブは、お金を出して入手できるものではないだけに同人誌やグッズと同じくらいの価値をもつと考えられる。とりわけスケブについては、観察結果で明らかにされたように、何十冊もの依頼を受けるサークルもあり、イベント参加者にとっては同人誌に次ぐ大きな目的となってい

ると考えられる。一方、サークルにとっては、スケブはイベントにおける創作活動の意味合いをもち、またイベントは同人誌やグッズを展示販売することで新たなファンを獲得するための情報発信の場となる。観察結果で最も印象的であったのが、イベントにおけるネットワーク交流である。同人誌・グッズ販売をとおしたサークル・一般参加者間のやり取り、撮影をとおしたコスプレイヤー・一般参加者間のやり取りはもちろんのこと、サークル同士、コスプレイヤー同士、一般参加者同士においても、それぞれ活発な交流がなされていた。また、イベント2ではイベント終了時のパネル抽選会、主催者挨拶で多くの参加者が残り、当選者や主催者に対し拍手が送られていたが、これはイベントの雰囲気象徴しているかのような光景であった。

以上のように、一般に知られているような同人誌やグッズの購入だけが同人活動なのではなく、日常的に創作活動や情報発信、ネットワーク交流がなされており、そうした活動の集大成といえるのがイベントなのではないだろうか。同人活動を始めたばかりの人は同人誌やグッズの購入、創作活動など活動が限られているが、活動歴が長くなるほど従事する活動が増えていき、サークルやコスプレイヤーはほとんどすべての活動に関与していた。

次に同人活動における意義について検討を行う。同人活動の意義として、主に①自己表現、②技能、技術の向上、③積極性、④身だしなみ、⑤体調管理、⑥自尊心の高まり、⑦アイデンティティの形成、⑧生きがい、⑨仲間意識、⑩社会とのつながりがあげられる。これらについて一つひとつみていく。まず自己表現についてであるが、サークル活動を行っている人は同人誌やスケブなどをとおして自己表現を行っているといえる。実際、インタビューでは「自分の価値観、世界観っていうものがあって、それをわかってもらいたい」「自分が描いた作品を公表したくなる」などと語っていた。コスプレイヤーも同様に、「キャラになりきりたい」「なりきることでその世界の住人になれたような気分が味わえますね」など、アニメのキャラクターをとおして自己表現がなされているといえる。

これに関連して、第二に技能・技術の向上があげられる。サークルは「もっと頑張って画力上げようと思う」など、漫画やイラストの技能向上に努めていた。イベント2のコスプレイヤーが扮していたキャラクターの衣装がメーカーから販売されたのはイベント開催前の2009年10月で、観察を行った時点では購入は不可能であった。したがって、このときコスプレイヤーが身につけていた衣装は手作りであったが、アニメのキャラクターを忠実に再現していた。さらに、コスプレイヤーの撮影は携帯電話やコンパクトカメラを使っても行われるが、イベント2の観察結果にあるように一眼レフカメラや反射板など本格的な機材で撮影する人たちもいた。このように、同人活動、とりわけイベント参加をとおして、絵や洋裁の技能、撮影技術等が向上していくと考えられる。

第三に積極性があげられる。インフォーマントからは、イベントへの参加形態にかかわらず、「こんなに来てくれるなら自分も今度はやる側で出たい」「もっと頑張って画力上げ

よう」「普段の自分じゃない自分を出せる」等々、前向きで積極的な言葉が聞かれた。

第四は身だしなみであるが、身だしなみに気を配る理由は人によって対照的なものであった。ひとつは「服には気を遣ってる。私服で私生活がばれる気がする」という場合の、同人活動を隠すための身だしなみであり、もうひとつはウィッグや化粧、衣装、目つきに至るまでキャラクターに成りきるための身だしなみである。後者は前者とは対照的に、同人であることを公表する意味合いをもつのである。

第五に「体調管理はちゃんとしています。一度風邪ひいて行けなくて悔しかったんですよ」とあるように、イベントに参加することが健康維持への動機づけとなっている人もいた。

第六に自尊心の高まりがある。インタビューで「自分の作品の評価も気になるし、腕試しの場」「私の同人を買ってくれるお客さんがいるだけで描いてて良かったとか自分が認められてるって思えるんですよね」と語っていたように、日頃の創作活動の成果をイベント等で発表することにより自尊心が高まることが示唆された。

第七に、「これが自分なんだって誇れる」「このために生きてます」など、同人活動をとおしてアイデンティティの形成がなされていると考えられる。しかしながら、この場合のアイデンティティとは、あくまで同人活動におけるアイデンティティである。なぜなら彼女たちは同人活動を行っていることを周囲に知られることを恐れ、服装や会話に細心の注意を払い、いわば「二重生活」を送っているからである。「腐女子」と「乙女」の間には距離感はあまりないようであるが、同人活動を行っていない人に対してはきわめて敏感であり、同人活動を行っていない人たちのことを「一般」、あるいは同人のことを「こっちの世界」とよび、2つの世界や、それぞれに生きる人たちを明確に区別していた。「これはマズイと思って隠してます。出来ればこう一緒に話せる人が側にいたらいいなっていうのはあります」とあるように、仲間を作りたい、でも自分の趣味は知られたくないというアンビバレントな感情の間で揺れ動いていた。同人活動を行っている自分こそが自分であると断言しながらも、そのアイデンティティは社会一般には示さず、社会一般においては別の人物として対峙しているのである。

ところで、同人社会におけるアイデンティティの形成は、同人活動を始めたばかりの人にはあてはまらないと推測される。同人活動を始めたばかりのインフォーマントは「自分と違う人はいるんだなあ」「同人とかって暗いイメージがあったんですけど、今は全然パッと見ても皆、普通なんだな」と語っていたように、同人活動や同人活動を行う人たちを客観視しており、「一般」に近い、または「一般」そのものの視点をもつといえる。

第八に生きがいである。友人等の影響で同人活動を始めた人も、次第に作品や同人活動そのものに興味をもち始めていた。また、アイデンティティの形成のところで引用したように、「これが自分なんだって誇れる」「このために生きてます」とあり、同人活動は人生において欠かすことのできない趣味といえる。同人活動歴が長い程それが顕著であった。

イベント以外でも、同人誌の構成を練ったり、キャラクターの言動を思い浮かべたり、衣装を作ったりと、同人活動は生活の一部となっているようである。

第九に仲間意識の強さである。趣味・嗜好が同じであるだけでなく、「一般」には言えない、知られたくないという気持ちが強いことが仲間意識を強めていると考えられる。日頃から直接会って、あるいはサイトやメール、メールマガジンでやり取りがなされているが、「仲間意識があるので元気になるね。普段じゃ、はしゃげないし」と語っているように、何といたっても彼女たちにとって重要なのはイベントであろう。実態のところでも述べたように、イベントには同人活動におけるすべての活動が含まれるが、そのなかでもネットワークの交流は大きな意味を占めると考えられる。

最後に、社会とのつながりをあげることができる。問題と目的で書いたように、いわゆるオタクとよばれている人たちは、一般的に「特定の分野・物事にしか関心がなく、その事には異常なほど詳しいが、社会的な常識には欠ける人」とみなされている。しかし今回のインフォーマントのほとんどは働いており、「一般」に対しての身だしなみや会話に注意を払っていた。同人誌やグッズの購入にお金がかかること、外見や会話から同人活動を行っていることを周囲に悟られたくないというのがその理由である。内面的には自分は「一般」と異なるという意識にさいなまれつつも、実生活上は「一般」に溶け込んでいるのである。パラドックスのようであるが、一般的に「社会的な常識に欠ける」とみなされている同人活動を行うがために社会とのつながりが保たれているのである。さらに、イベント会場で見られた円滑なコミュニケーションも、彼女たちが「社会常識には欠ける人」ではないことを示唆しているといっていよう。

これらを福島（2005）にならい図示すると図10のようになる。体調管理は身体的効果、自己表現、積極性、自尊心、生きがいは心理的効果、仲間意識、社会とのつながりは社会的効果、技能・技術の向上は身体・心理的効果、アイデンティティの形成は心理・社会的効果、身だしなみは身体・心理・社会的効果といえよう。

以上のような実態・意義がもたらされる背景には以下の3つ要因が考えられる。まず第一

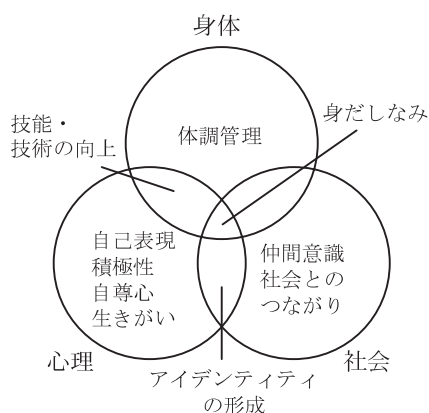


図10 同人活動によりもたらされる意義

に作品やキャラクターへの思い入れである。作品やキャラクターへの思い入れがあるからこそ自ら創作し、同人誌やグッズを販売・購入し、情報発信するのである。また、作品やキャラクターへの思い入れがあるからこそ自己表現欲求が高まり、それが技能・技術、積極性、生きがいにつながり、またイベントに参加したい一心で体調管理に気を配り、同

人活動の資金捻出のために働き、それが社会との接点となっているのである。第二に、「一般」に知られることを恐れていることである。「一般」との隔絶感に悩むがゆえに、同じ趣味をもつ仲間とのネットワークの重要性が増し、仲間意識を高めているといえる。

そして第三に、女性だけの世界であることも活動の実態や意義と関連していると考えられる。問題と目的のところで述べたように、同人活動を行っている女性は、男性キャラクターや現実の男性同士の恋愛を妄想して楽しむ「腐女子」と、1人のもしくは多くの男性から愛される状態を夢見る「乙女」に大別される（金田一、2009）。観察結果から明らかにされたように、イベントは準備から実施・出展まで、イベントによっては主催まで女性の手だけで行われる。一般参加者もほぼ全員女性であり、まさに女性の女性による女性のための活動である。こうしたイベントに男性が参加したらどうであろうか。関与の仕方は同じであろうか。男性の目を意識したり、男性まかせにしたり、男性に依存したりしないであろうか。腐女子や乙女の興味の対象は男性であるにもかかわらず、彼女たちの実際の生活や活動においては現実の男性は意識的にせよ、あるいは結果的にせよ排除されており、女性だけで完結した世界を構成しているというのは興味深いところである。そしてそれがゆえに、男性の目を気にしたり、男性に頼ることなく、女性だけで大がかりなイベントを催し、その中で女性たちが自由に活動しているのである。

以上のように本研究では、これまでほとんど学術的な研究の対象とされてこなかった同人活動の実態と意義について検討を行った。観察やインタビューをとおして、同人活動を行っている女性たちが、一般にもたれているオタクのイメージとは異なり、協調的かつ広範囲な活動を行っており、そうした活動が身体的・心理的・社会的な効果をもたらしていることが明らかにされた。今後は、質問紙調査等を行うことにより今回明らかにされた実態や意義が同人活動を行っている女性一般にあてはまるものであるのか検証すると同時に、参与観察やインタビューをとおして実態や意義一つひとつについてさらに詳細な検討を行っていききたい。

注1：キャラクターやキャラクターの言動をかわいい、愛しいと思う感情。感情の高まりによって「好き」と同義の意味で使われる。今回の場合では、嗜好のパターンや嗜好の対象を指す。

謝辞

オタクという言葉が今日では社会的に認知されるようになったが、同人活動やオタクの実態はまだ知られてはおらず、それ故に間違った情報が錯綜していることは否めない。特に女性のオタクは、先入観によって奇異な存在として扱われることに恐怖感を抱いている傾向も見られ、今回の調査に対しても最初は慎重な様子であった。しかし情報の匿名性と安全性を伝えと、快く調査に協力してくれた。今回の研究が彼女たちへの認識が変化する先駆けとなることを願い、今後の研究によって、女性オタクの実態や心理をさらに明らかにしていきたい。最後に、今回の調査にあたり調査協力して頂いたサークル様、コスプレイヤー様、一般参加者様にはご迷惑をかけてしまったことへのお詫びを申し上げますと共に、貴重な話を聞かせて頂きましたことを感謝致します。〈菊池香織〉

本研究では、「問題と目的」「方法」「結果」は主に菊池が担当し、「考察」「概要」および全体的な論文の推敲は福島が担当した。筆者（福島）は、今回、始めて同人活動なるものを知った。菊池が収集してきたデータを2人でディスカッションしながらデータ分析する過程で、あるいは考察を行うなかで、同人活動とは、筆者がふだんいそしんでいる活動とまるで変わりはないではないか、と感じた。もちろん業界は違うのであるが。すなわち、筆者もふだんは個人研究や共同研究に打ち込み、学会に参加し、プログラムで知り合いが来ていることを知ると発表時間に会いに行ったり、逆に会いに来てくれる人もいて、学会仲間との再会を喜び会い、研究の話や雑談やらに花を咲かす。先日などは、とある学会で学会オリジナル風呂敷が配布され大層喜んだ。二次的創作活動を研究、サークルを研究者（発表者）、イベントを学会と読み替えれば、やっていることはまるで同じなのである。また、同人活動を行っている女性たちが生き生きと活動しているさまがイメージされ、女子学生が自律的に研究に打ち込んでいた母校の女子大が思い出されもした。それだけに、同人活動を行っている女性たちが他者にその活動や趣味を知られることを極度なまでに恐れていることに、正直少し違和感を覚えた。星の数ほどある趣味のひとつとして自然体でとらえてもよいのではないかと。ともあれ、今後も彼女たちの動向に注目し、そのことがささやかながら彼女たちへの応援歌となればと思う。調査にご協力いただいた女性たちに筆者からもこころより御礼申し上げます。（福島明子）

参考文献

- 榎本秋 2009 オタクのことが面白いほどわかる本 中経出版
金田一「乙」彦（編）2009 オタク語事典第一版 美術出版社
杉浦由美子 2008 かくれオタク9割——ほとんどの女子がオタクになった PHP研究所
新村出（編）2008 広辞苑第六版 岩波書店
福島明子 2005 祭りとヘルスケア——高千穂夜神楽 大橋英寿・細江達郎編著 改訂版社会心理学特論——発達・臨床との接点を求めて、p213-232 放送大学教育振興会