

## 目次

第一章	はじめに.....	1
第一節	研究のきっかけ .....	1
第二節	研究目的.....	2
第三節	先行研究と研究対象.....	3
第一項	先行研究 .....	3
第二項	研究方法 .....	7
第二章	腐女子とその活動について.....	8
第一節	「腐女子」とは .....	8
第二節	腐女子の活動とその場の変遷 .....	13
第一項	腐女子の活動 .....	13
第二項	腐女子の活動の場の変遷について .....	14
第三章	腐女子の行動規範 .....	17
第一節	「腐女子のマナー」 .....	17
第二節	「解釈コード」 .....	24
第三節	「萌え嗜好」 .....	29
第四節	腐女子の情報管理実践.....	40
第四章	APH マナー論争に見る意図的／無意図的な「マナー違反」 .....	42
第一節	APH 動画削除騒動と APH マナーの形成.....	42
第二節	APH マナー形成における「マナー違反」 .....	44
第五章	終わりに.....	49
謝辞	.....	53
参考文献・参考 URL	.....	54
付録	.....	57

## 第一章 はじめに

### 第一節 研究のきっかけ

現在、ワイドショーやニュースなどで「黒子のバスケ脅迫事件」が報道されている。「黒子のバスケ(以下:黒バス)」とは、2013年現在、週刊少年ジャンプで連載中の漫画である。昨年10月頃に「喪服の死神」と名乗る、「(黒バスの作者である)藤巻に恨みを持っている」人物が藤巻氏の母校や集英社、集英社主催のイベントや同人誌イベントに至るまでに脅迫状を送りつけたことが事件の発端である。その結果、冬のコミックマーケットやジャンプフェスタにおける「黒バス」に関するイベントブースが撤退するといった事態が発生した。また2013年10月半ばには、コンビニエンスストアで販売されていた「黒バス」のお菓子の「毒を入れた」という張り紙がなされ、一時菓子の全面撤去がなされるといった事件が起きた。さらに、同年10月末には、大手レンタルビデオ店であるTSUTAYAに同様の脅迫状が送付された結果、「黒バス」のレンタルDVDとコミックが店頭から撤去されるとともに、関連商品の販売も中止に追い込まれた。さらに作者の出身大学にまで「X-DAYは学園祭最終日」と言った内容の脅迫状が届いた結果、警察が介入する事態となり、大学の出入りに身分証の提示が求められるといった厳戒態勢が敷かれることとなった。このように社会に大きなインパクトを与えた「黒バス事件」であるが、2013年12月に犯人が逮捕されたことによって一応の収束に至った。

こうした事件の成り行きがメディアに大きく取り上げられる過程で、「腐女子」という存在の露呈に繋がる自体となった。事件をめぐるワイドショーにおけるニュースにおいて、「黒バス」が「腐女子に人気の漫画」と紹介され、毒入り菓子の張り紙をした差出人が「怪人801面相」と名乗っていたなどと報じられた。「801」というのは「やおい」と読み、「腐女子」のことを指す言葉である<sup>1</sup>。このように、「黒バス脅迫事件」をめぐる報道のそこかしこに、「オタク」でも「漫画ファン」でもなく「腐女子」という言葉で、その存在を報道されたことに衝撃を受けたのである。

「腐女子」たちは、様々な「ルール」を作って腐女子ではない人々から隠れて活動している。このような報道やテレビで取り上げられるたびに、今までのルールを徹底する、もしくは新たに作り上げるなどして対応してきた。それゆえに筆者をはじめ、一般のファンや一部の腐女子にとって、テレビで「腐女子」が紹介されることや「黒バスは腐女子漫画」と紹介されることに嫌悪感をもっていた。その一方で、報道に基づき『黒バス』は腐女子のための漫画だ」と主張する腐女子も存在していた。こうした人々は、自らが「腐女子」であることを隠そうとはしていなかったのである。

筆者は「腐女子」である。小学校高学年のころに初めて同人誌に触れ、現在に至るまでの約12年間、読み手であると同時に書き手として作品を書いて友人とやり取りをし、イン

---

<sup>1</sup> 「やおい」は「腐女子」だけでなく、腐女子の作品を指すこともある。

ターネット上で個人サイトを作り作品を公開してきた。現在でも作品投稿サイトへの投稿や Twitter などを通じたインターネット上での活動を続けている。その活動は、「腐女子は腐女子ではない人々から隠れて活動しなければならない」という「ルール」の中にあっただのである。しかし、「黒バス事件」の報道では昼間、多くの人が見るワイドショーの中で「腐女子」という単語が露呈され、筆者自身が守ってきた「ルール」が平然と破られ、恐怖を覚えたのである。この「黒バス事件」をきっかけに、筆者は筆者自身の「腐女子」としての活動や振る舞いに「息苦しさ」をはっきりと感じるようになった。今までのように「腐女子」としてのモラルや規則を守り、活動を行っているにもかかわらず感じられるのである。本研究を行うきっかけは、腐女子の「ルール」を守っているにもかかわらず感じられる「息苦しさ」の招待への関心である。

## 第二節 研究目的

本研究の目的は、インターネット上における腐女子の情報管理実践に関する詳細な民族誌的記述をもとにインターネット時代における腐女子文化の再編過程を明らかにすることである。

インターネット上においては、面識のない人々との地理的な制約を越えた交流が盛んに行われている。だがサイバースペースは「一つの大きな世界」ではない。その中で、さまざまな人々が独自の規範やモラルをもとに、独自の場を構築して活動を行っている。本稿が対象とする腐女子たちも例外ではなく、独自の規範やモラルに基づいて活動しているのである。腐女子たちのモラルの中心となっているのは「隠れること」であり、彼女たちはオンライン／オフラインにかかわらず、「隠れる」というある種の情報管理を行いながら生活をしている。近年の腐女子による活動の場はインターネット上にもシフトしつつある。腐女子に限らず、インターネット上では Twitter での失言やブログの炎上、あるいは「晒し」など他人の個人情報の漏洩といった情報管理の失敗が「秘密」の維持を不可能にしてしまう。それゆえ、活動の中心がインターネット上に移行しつつある腐女子の活動において、彼女たちの活動の基本原則である「秘密」の文化的価値やその管理方法が再編されつつある可能性がある。

「腐女子」とは「男性同士の恋愛を主題とする作品を愛好する」人たちのことを指す。本論では、腐女子の中でも「二次創作」に関わる人々に焦点をあわせ、「活動」と呼ばれる彼女たちの日常的実践に関する分析を行う。「活動」とは、男性同士の恋愛を主題とする作品の創作、閲覧、およびそれらに関する会話である。(第二章第二節にて詳述)。近年、彼女たちの「活動」において情報管理をめぐるトラブルが多発するとともに、新たな規範やモラルのあり方をめぐる議論や論争が頻発するようになった。本論では、腐女子のインターネット上における二次創作作品の投稿や閲覧にかかわる情報管理をめぐる規範やモラルの特徴やそれらの生成過程を検討する。

### 第三節 先行研究と研究対象

#### 第一項 先行研究

1990年代から2000年代にかけて生じた「IT(Information Technology)」という、デジタル・ネットワーク・モバイル技術の融合とそれに伴う相乗的な技術革新の普及によって誕生した「情報社会」に対して、人文・社会科学のさまざまな分野が強い関心を寄せるようになった。情報社会の基盤であるサイバースペースは、「時間的・空間的な制約から解放(斉藤 2010)」されており、遠く離れた場所にいる人々と即時に意見のやり取りができるという特徴をもつ。だが、そこで生み出される社会は「メンバーの流動性が高く、コミュニケーションはテキストベースで、比較的少数の場を形成する力をもつものと、多数のROM(Read Only Member: 筆者が加筆)と言った分布になりがち(山下・福島 2005:73)」だと言われている。つまり、サイバースペースは人間活動から時間的・空間的制約を取り除くために、ひとつの大きな「文化」が出来ているように見えるのだが、実際には少数の場が形成されており、その場の数だけ様々な文化が誕生している。

このような特徴をもつサイバースペースにおいて社会・文化・歴史が形成される機序は、オフラインの時空間と大きく異なる側面を持つ。それゆえ、中長期的なフィールド調査を中核的価値に置く人類学的アプローチが、サイバースペースにおける人間や社会のあり方に焦点をあわせた研究に寄与する余地は大きい。だがサイバースペースにおける「人々の多様な社会的相互作用、実践を解して生成する一種の社会的リアリティの自律性は、流動性、柔軟性が高く、わずかな攪乱要因に対して脆弱(山下・福島 2005:73)」であるために、フィールド調査が難しく、民族誌的研究は乏しくならざるを得ない状況にある(山下・福島 2005)。

現在、デジタルメディアに関する人類学的研究は、インターネット上で展開される政治行動に焦点をあわせた文化政治学的研究論、完全にインターネット上で展開されるローカルな実践、相互行為、主体や集団の形成に焦点を合わせたヴァナキュラー文化に関する研究、そしてインターネット上で流通する言語使用に焦点を合わせた散文詩的研究の3つに大別できる。これらのうちで、本研究はヴァナキュラー文化に焦点をあわせた研究として位置づけられる。ヴァナキュラー文化論的研究の例としては、フリーソフトウェアやオープンソース・ソフトウェアの開発の場には、ボランティアに参加するプログラマーだけでなくハッカーや、システム全体の統制を行う管理者などの複数のアクターが参入する。諸アクターは競合関係に見えるが、実はこの種のオープンなプログラムの開発は、こうした諸アクターの協力によって持続している。このような「持続」のプロセスはオープンソース・ソフトウェアの開発の場に限られたことではなく、一般のインターネット上における交流の場にも適応できる。その場に集まった人々が交流することによってその場自体が持

続き、その場やサイトが発展していくのである(Coleman 2010 など)。

Coleman と Golub は、ハッカーのモラルリティと自由主義について、ハッキングにかかわる3つの互いに重なり合うモラル表現を比較検討する研究を行っている。ハッカーは、それまでの研究では、悪意あるハッキングにふける不健康な若者と見なすか、資本主義や近代を破壊する可能性をもつユートピア的技術生活を送る夢想家として見なすかというものであった。しかしそれらを越えた視点で、ハッカーたちの、隠された／秘密自由主義(cryptofreedom)、自由とオープンソース・ソフトウェア、アンダーグラウンドなハッカーという3つの型のハッカーによる実践についての詳細な比較を行っている。(Coleman・Golub 2008)

日本におけるインターネット上でのヴァナキュラー文化に関する研究の一つとして、「オタク」によるインターネット上のコミュニティ形成に着目した研究が行われている。斉藤(2010)は「二次裏」というインターネット上の掲示板における「オタク」のコミュニティについて研究と分析を行い、閉鎖的な小さなコミュニティが形成されていることを提示した。

そもそも「オタク」のコミュニティとはどのようなものなのか。遠藤(2008)は今日的な「コミュニティ」の一つの側面を分析するために、「オタク」の「コミュニティ」を例にあげて分析を行った。まず「オタク」という人々は、日本では、中森明夫(1983)が初めて用いたとされる「インターネットに没頭し、アニメやコミック、ゲームなどの<趣味>—サブカルチャーに熱中する人々をしばしばこう呼ぶ」という定義を用いている。この名称からわかるように、「インターネット」に関しては言及されておらず、1989年の東京・埼玉連続幼女誘拐殺人事件と結びついて、非常にネガティブで、揶揄的、冷笑的な呼び名として世間に広まった。「オタク」批判の対象としては、没頭する趣味に対してではなく、表面的な体型やファッション、また「友達がない」という社会的関係性の欠落を非難されたのである。他者の眼差しを無視したそういった外見は社会に対するある種の侮辱ととらえられ、非難されることになったのである。そういった社会の非難に対して、「オタク」たちは自ら「オタク」と名乗る人でも、「オタク」であることを言わないという事態に陥ったのだと論じている。では、「オタク」であることを表明しない人々は「コミュニティ」を形成したのか、という問いに対して遠藤(2008)は、答えは両義的だと論じている。「オタク」の「コミュニティ」は、コミケなどが粛々と遂行されてきた経緯を考えると、「少なくとも、何らかの強い仲間意識を持ち、彼らの祭典に対して強いロイヤリティを持ち、その遂行にたいして協力的であることを示している」と考えられる。しかし一方ではしばしば「オタク」に否定的であり、コミュニティのメンバーシップをあらわにすることを嫌う。一般の人に知られることで社会生活に何かしら障害となるのではないかという危惧があり、「オタク」たちにとって「オタク」であることは、一種の存在であると同時に外部から秘匿されるべき事柄となっている。このことから、「オタク」の「コミュニティ」とは、「暗黙のルール群を共有するという意味では存在するが、その共有ルール群の中に<コミュニティ>への帰属を表示しないというルールが含まれて」おり、「逆説的<コミュニティ>」ともいえるのである。

る。

「オタク」という集合的名称には、「二重性」が付きまとう。上記のように、「オタク」であったとしてもその帰属を表示しないルールがあるために、総じて集合としての〈オタク〉には冷ややかな視線を投げかけるのである。一つの表れとして〈オタク〉の世代論の多さを挙げており、自分がいる世代は大丈夫だが、その他の世代に対して冷ややかな視線や批判を投げかけているのである。時代背景に伴う変化はあるが、「オタク」にとって他のオタクは必然的に「オタク」ではないとみなされるのである。「オタク」の特性を明確に提起することは不可能であり、ルールとして定義する方が説明能力は高いとしている(遠藤 2008)。

「腐女子」に関しても同じことが言える。金田(2007a)はゴッフマン(1974)の「印象操作」という概念を用いて、腐女子たちが一般の人に対して腐女子であることを隠す印象操作が習慣として成立していると述べた。その理由としてあげている一つが「スティグマ化されたアイデンティティ」である。中森明夫による「オタク」のイメージは腐女子にもあてはめられて考えられており、そういった服装や行動が同調的ではない「オタク/腐女子」を非難し、そのように見られないように気を使うのである(金田 2007a)。しかし、金田(2007a)は腐女子が「隠れることを楽しんでいる」とも論じている。金田(2007a)は腐女子の集団を「解釈共同体」として分析を行っている。「解釈共同体」とはスタンリー・フィッシュ(1980=1992)によって示されたものであり、「テキストについて一定の解釈コードを共有する読書集団のこと」を指している。腐女子たちは、「萌える」対象について一定の解釈コードを共有しており、その解釈コードを「秘密」として共有している。「萌え」については第二章第二節第一項で詳しく説明する。金田(2007a)は「隠すという行為の実践によって、同人という集団の一員であるという帰属意識や仲間意識が強化され、彼女らに安心感や連帯感、親密さがもたらされる」と述べている(金田 2007a)。

この「隠れる」ことが安心感や連帯感をもたらすことについて、北村(2010)は「腐女子の規範」に注目した研究において言及している。北村(2010)は動画投稿サイト「ニコニコ動画」と大型掲示板サイト「2ちゃんねる」において活動する「オタク」と「腐女子」の関係を対象にした研究を行っている。インターネット上における「オタク」の集団の中で、多くの「腐女子」に共有された「腐女子は仲間以外の場面では、自分の趣味・嗜好を隠さなければならない」という規範が、オタク集団内においてどういう意味を持ち、何故この規範が成り立っているのか、という問いをジェンダーやセクシュアリティ秩序に注目して分析している。「ニコニコ動画」に投稿された動画に対して、「腐女子的発言」をしたらオタクに非難されるだけでなく、同じ腐女子からも非難や注意を受けることに注目したことから分析がなされている。インターネット上のオタク集団は、異性愛が基盤である上に男性中心的なホモソーシャルである。その中での「腐女子」の存在や「腐女子的発言」によって男性に性的客体化の危機をもたらすことでホモソーシャル自体を脅かしているが故に腐女子は隠れなければならないと述べている。一方で、腐女子同士での注意や批判をするのは

何故なのか、という点には、「生存政略としての潜在化規範」と述べている。ホモソーシャルを脅かす存在としての腐女子であるが、「ホモソーシャルの敵」として存在することにより強固なホモソーシャルの結束に必要な存在ともいえるのである。つまり、腐女子は「隠れる」ことを規範化することで、腐女子の仲間内の活動の場を男性ホモソーシャルで得ることができるのである。活動の場を守るために、腐女子はこの規範を守らない者を未熟者あるいは逸脱者としてみなし、教育を施すかのように注意するか、逸脱者として非難をするのである(北村 2010)。

このように、オタクや腐女子たちは自らの「コミュニティ」を守るために「秘密」を共有しなければならないという規範をもつという指摘がなされている。上記の「潜在化規範」や「解釈共同体」は、オタクや腐女子であれば知っておかなければいけない「秘密」として捉えることができる。

ジンメルは「秘密の社会学」において「秘密」は「意図的あるいは無意図的に隠蔽されていることが意図的あるいは無意図的に顧慮されるということ」で、「消極的あるいは積極的な手段によって支えられた現実の隠蔽」であると述べている。「秘密」とは、「他者を絶対的に知ることはできない」ことから、人間関係の中で生じるものであるとされており、二人の人間もしくは二つの集団の間のいっさいの関係は、そこに「秘密」が存在するかどうか、さらに秘密がどれほど存在するかによって規定されている。「秘密」には、「外部にあるすべての者の排除」と「所有感情の付与」という価値があり、この「秘密」を個人間や集団で共有することで「秘密結社」が成立する。「秘密結社」の特徴は庇護・信頼・沈黙の三つである。庇護は秘密結社にとって本質的な最初の内的な関係である。秘密は緊張を含み、その緊張から解放されたいとい誘惑や、秘密を漏らすことができるという優越感、漏らすことで何かを変えることができるという魅力がある。しかし「秘密結社」の成員の間で秘密を共有することで、この漏洩の魅力から庇護される。信頼は「沈黙することができる能力」への信頼である。沈黙することは、成員に一番に求められる資質であり、秘密を守るために必要なものである。「秘密結社」の類型としては、「結合の形成が隠されていないが、その成員、目的、特別な規定が秘密とされている結合」か「結社自体が秘密であるもの」の二つがある(Simmel 1979)。

遠藤(2008)、北村(2010)、金田(2007a)の議論に従えば、腐女子の集団は「秘密結社」であるように見える。遠藤(2008)の述べた「オタク」の「逆説的コミュニティ」は、腐女子たちの「自らが腐女子であることを隠す」ということに繋がっている。北村(2010)の議論においては「腐女子的な行動をしない」ということが規範としてのべられている。金田(2007a)の議論では、腐女子たちは腐女子たちだけの間で通じる言葉を用いて非腐女子から隠れて活動するのだということが述べられている。このように「自らが腐女子である」ということを「秘密」としているし、相手も沈黙するだろうという信頼も腐女子間ではある。だが、冒頭の「黒バス事件」に対する「腐女子」の様々な反応を見れば、インターネット上で展開する「腐女子」たちを、ある秘密を共有しているとみなすことはできないのではないだ

ろうか。

このようにオタクや腐女子たちは、オフラインの時代から自らを「隠す」、もしくは「隠れる」ことを重要としてきた。インターネット上において、この「隠れる」という行為がどのような規範のもとに実践されているのか。どのようにその規範は確立されているのか。そもそも「黒バス事件」のように「隠れる」こと自体が規範として曖昧になっているのではないか、「隠れない」という選択がオタクや腐女子たちにどのような影響を与えているのだろうか。

先行研究においては、オタクや腐女子たちの規範は、インターネット上で活動する中で「変わらないもの」かのように取り扱われている。だがオンライン上における見知らぬ人々とのやり取りの中で、オタクや腐女子たちは試行錯誤のなかで規範を作り上げている。その過程では細かいルールやマナーについて様々な論争がなされており、新たなルールができていくにも関わらず、そこに注目した研究はないのである。

## 第二項 研究方法

「腐女子」たちが日常的に行っている情報管理実践を取り上げ、そこで問題になっている規範やモラルおよびそれらの関係を検討する。

筆者自身が「腐女子」であり、腐女子として活動を始めてからおおよそ12年間、日常的に「腐女子」としてその活動をつづけ、参加している。本研究におけるデータは、主に筆者が参与してきた集団における日常の実践を基に構成されている。具体的には、実際の友人たちとの会話、同人誌即売会への一般参加、イラストや小説の創作、創作物のインターネット上のサイトへの投稿、TwitterなどのSNSにおける交流である。もちろん筆者の体験だけではなく、今回筆者の腐女子の友人やインターネット上で知り合った腐女子計16名にアンケート調査を実施した。このアンケートは2013年9月27日～10月1日にかけて回答を得たものである。アンケートに回答してもらい、それに対する補足質問への回答を含め、データとしている。またこのようなフォーマルなインタビューやアンケートだけではなく、普段の会話の中で聞いた話などもデータとして利用させてもらった。

さらにインターネット上での意見や「腐女子のマナー」について、Google検索上位に出てくる「腐女子のマナー」に関するサイト計10件の内容をまとめた。資料としてそのサイトのURLを掲載する。閲覧日は2013年9月25日～10月7日にかけてである。

## 第二章 腐女子とその活動について

### 第一節 「腐女子」とは

「腐女子」とは、広義には「女オタク」であるが、狭義には「男性同士の恋愛やセックスを主題とした作品を愛好する人々(杉浦 2007:8)」を指すと定義されている。本稿でもこの定義に従う。

「腐女子」という言葉自体は 2000 年以降、「自分腐ってますから」という自嘲的な言説から生まれた説が有力とされている。この「腐女子」という言葉が使われる以前は「やおい／やおらー」や「同人」という言葉が主に使われていた。

「腐女子」という存在は、1970 年代ごろから登場しており、これまでさまざまな研究がなされてきた。その始めは、中島梓(1989)の「コミュニケーション不全症候群」における「オタクについて」だと言われている。中島は、その中で腐女子のみならず「オタク」に対してもネガティブな見方をしている。東によると、この「オタク」に対するネガティブなイメージは 1989 年に起きた、東京・埼玉連続幼女誘拐殺人事件によって「オタク」が社会的に認知され、非社会的で倒錯的な性格類型を広く連想させることになってしまったことが原因である(東 2000:10)と述べている。「腐女子」に関しても同様で、最初に述べたように「女オタク」である広義の意味を持つ以上、「腐女子」に対しても「オタク」と同じネガティブなイメージが付きまとっている。

中島(1989)をはじめとする、「腐女子」に関する研究を、金田(2007b)は「やおい論」としてまとめている。金田(2007b)はこの「やおい論」において、「心理学的やおい論」と「ジェンダー論的やおい論」の二つの流れがあると述べている。「心理学的やおい論」では主に「なぜやおい好きの女性はやおいが好きなのか」という点について議論されている。この議論が始まった当時、オタクに対しての風当たりが厳しい時期だったために非常に批判的で否定的な論説が占めていた。次に出てきた「ジェンダー論的やおい論」では、「やおいとは女性にとって、社会にとって何なのか」という問いに変わり、ジェンダーに視点を置いた研究がなされ、社会のジェンダー秩序に注目した研究が中心となっている。その後最近になって金田(2007b)をはじめとする研究者たちは、腐女子間や腐女子と一般人とのやり取りに注目した「ネットワークコミュニティ論的やおい論」を展開するようになった。

このように「腐女子」に関する研究には、「腐女子」をある種の社会集団として捉えたものが多い。だが、実際の「腐女子」は、一つの集団を形成しているわけではなく、カテゴリーにすぎない。そして、その内部には小さな集団が無数に存在している。一例として杉浦(2007)の分類をあげると、腐女子はまず3つの系統に分けることができる。一つ目が「やおい」、二つ目が「ナマモノ」、三つ目が「ボーイズラブ」である。

「やおい」は、「アニメに限らず、漫画、小説、ドラマなどさまざまなジャンルのパロディ(杉浦 2007: 59)」である。「二次創作」と呼ばれることもある。アニメや漫画、小説、ドラマなどの設定やキャラクターを用いて「パロディ」を創作することがなされている。主に、「もしあのキャラとあのキャラが恋人同士であったら」というものが主題であり、腐女子の大抵の場合、男同士のキャラクターである。恋愛だけでなく、ギャグなどの漫画や創作もこれにあたる。右の図1は、「戦国 BASARA」というゲームを基にして描かれた漫画である。ゲームの設定では、戦国時代、武将たちが戦うというものであったが、この図1に挙げた漫画では、「もしその武将たちが学生だったら」という設定でパロディを創作するといういわゆる二重パロディである。図1の漫画の話は学園のグラウンドの使用権利を掛けて、野球部の伊達政宗とサッカー部の真田幸村がキックベースで勝負をする、というギャグ漫画である。このように「やおい」とひとくくりにしても恋愛だけではなくさまざまな話が描かれているのである。この傾向は次にあげる「ナマモノ」にも共通して言えることである。

「ナマモノ」は、実際のアイドルや芸能人をモチーフにした作品である。具体的な例を挙げると、人気アイドルの嵐での同性愛を描いた作品や、人気ドラマの「相棒」の主人公たちを取り上げた作品など、さまざまである。これらは実際の人物をモチーフにした同性愛作品であるため、「やおい」のように商業誌は出版されない。個人で発行する「同人誌」と呼ばれる本やインターネットの隠されたサイトにおいて公開されるなど、あまり公にはならないジャンルである。ただし、同人誌即売会は存在している。公式ホームページもあ



図1 「やおい」漫画 九號、p40、転載

るのだが、大々的な告知もせず、パスワードを解かなければ開催日時も開催場所もわからないという徹底がなされているほど、取り扱う内容がデリケートなものになっている。

「ボーイズラブ」は「オリジナル」とも呼ばれ、オリジナルキャラクターを用いた漫画である。図2に提示したのは、ヤマシタトモコ(2007)著の「くいもの処明楽」という商業個人誌<sup>2</sup>である。明楽高志と鳥原泰行というキャラクターの恋愛ストーリーである。図に挙げたシーンは、明楽と鳥原が付き合ってから初めてセックスをするその始めの部分である。「ボーイズラブ」の場合、「やおい」や「ナマモノ」と違って「原作」となるキャラクターや人物がおらず、オリジナルキャラクターで展開されるため、取り扱われるのが同性愛ということを除けば、普通の漫画と遜色はない。このような「ボーイズラブ」の作家の中から、一般のマンガ家として活躍している人もいる。「ハチミツとクローバー」の作者の海野チカ氏や、「大奥」のよしながふみ氏などが代表である。

上記に挙げた3つのように、腐女子の中でもどの系統で活動しているのかによって細分化されている。さらに系統の中でも、どの漫画のパロディなのか、どの芸能人をモチーフにしているのか、といったことでさらに細分化がなされている。その細分化の中でもどのキャラクターが好きか、関係性はどのようなものが好きか、と言ったところまで細分化される。ここで重要になるのは「カップリング(以下:CP)」である。このCPはキャラクター同士の恋愛関係を表す言葉である。恋愛やセックスにおける男役のことを「攻め」女役のことを「受け」という。表記される場合、キャラクターAが攻め、Bが受けの場合「A×B」(読:えーかけるびー)とされる。図2の漫画の例で言えば、鳥原泰行が攻め、明楽高志が受けなので「鳥原×明楽」という表記になる。さらにCP名はさらに略、もしくは言い換えられ、簡単にはわからないようになっている。このCPの組み合わせの複雑さは後述するが、CPによっても集団は細分化されていくのである。このように腐女子とは、実際には好きな



図2 「ボーイズラブ」の漫画 ヤマシタトモコ、p96、転載

<sup>2</sup> 同人誌は、出版社から出されたものを「商業誌」、そういった出版社を通さずに個人で発行しているものを「同人誌」という風に使い分けている。また、「個人誌」というのはその名の通り一人の作品だけのもの、「合同誌」は複数の人の作品を集めたものである。

系統、作品、性的志向等あるいはその組み合わせによって、非常に細分化された集団からなっている。

そのように細分化された集団の中でさえ、明確なメンバーシップは固定されていない。なぜなら、腐女子たちはたった一つの集団の中で活動しているわけではなく、複数の集団で活動しているからである。筆者自身を例にあげると、系統で言えば主に「やおい」で活動しており、「ナマモノ」は少しわかるが、「ボーイズラブ」の集団では活動していない。「やおい」の中では主に「ONEPIECE」で、他にも「銀魂」「進撃の巨人」「ダンガンロンパ」「ヘタリア」「戦国 BASARA」などの集団で活動している。

彼女たち「腐女子」は、同一、または似通った嗜好をもった者同士で集団を形成する。それぞれの集団の構成員は個別対面的な関係をもつ者もあるが、基本的に、集団全体の構成員は流動的で、一定のメンバーシップを持ち続けることがない。そもそも集団全体を把握することすら不可能である。そのような中でも、ルールや規範が存在し、それを順守することが「腐女子」には求められている。「一般人からは隠れて生活するように」ということであったり、腐女子同士の作品の鑑賞マナーであったり、「腐女子」としての振る舞いを求められるのである。

このように腐女子の内部構造は一枚岩ではなく、複雑に趣味嗜好が入り組んでおり、腐女子自身も自分の立場というのは明確ではない。ただ、「私は腐女子である」という意識と、「主に今活動しているのはどこである」という事だけしかないのである。

さらに、誰が「腐女子」であるか、という定義は非常に曖昧である。最初に「腐女子」の定義として「BLを好む人々」としたが、なにをもって、どの程度「好む」かは実際のところ、人によって大きく異なる。

ここまでは今までの研究においてひとくくりにされてきた「腐女子」がカテゴリーにすぎず、実際には非常に細分化された集団によって構成されているし、その小集団への帰属意識も弱いものであることを指摘した。

また、腐女子が一つの小集団だけにとどまっている場合は非常に少ない。さまざまなジャンルを転々としていくことがよく見受けられるのである。筆者の場合を例に挙げてみたい。この腐女子の世界を知るきっかけとなったのは「遊戯王」であるが、本格的に世界に入ったのは「テニスの王子様」という漫画からである。その後、「テイルズオブジァビス」、「葉屋探偵妖奇譚」、「Axis Powers ヘタリア」、「ONEPIECE」といった変遷を経てきている。その時に中心に活動しているジャンルを「メインジャンル」、それ以外のジャンルを「サブジャンル」と言う。以上に挙げた作品名は筆者の「メインジャンル」の主な変遷であるが、そのほか「サブジャンル」として「銀魂」や「ダンガンロンパ」、「戦国 BASARA」などといったジャンルにも触れているのである。現在のメインジャンルは「ONEPIECE」で今までの「メインジャンル」は現在の「サブジャンル」になっていくという構図である。

このように、腐女子として活動する時間が長くなるにつれてメインジャンルとサブジャンルの交代や新たなジャンルの追加などがなされて行くのである。しかし、その交代頻度

は人によってまちまちであり、メインジャンルがすぐに入れ替わる人もいれば、メインジャンルは変わらずにサブジャンルだけ追加する人もいる。

このメインジャンルの入れ替わりが、腐女子の間で「流行」をもたらしている。というのは、ある作品を多くの腐女子が「メインジャンル」として活動をすれば、結果的に作品が増え、それを読む人が増え、その作品を知らない人の目にも止まる。そして新たにその作品が「メインジャンル」となる人も出現し、ジャンルの人口が増えるという結果になるのである。最近の傾向でいえば、2010年は「TIGER&BUNNY」「魔法少女まどか☆マギカ」「青の祓魔師」「うたのプリンスさま♪」の4つの作品のジャンル人口が一気に増え、流行をもたらした。その後「黒子のバスケ」「マギ」や「ダンガンロンパ」などが隆盛し、2014年現在は「Free!」や「進撃の巨人」などが人気である。

この流行というのはネット以前からもあった。流行っているアニメ・漫画の同人誌は多くなる傾向になり、商業誌が多く出されることになった。現在でもその傾向は衰えてはいないが、インターネットでの活動が盛んになるにつれ、その流行のローテーションも早まってきたのが実情である。最近のアニメはドラマと同じように、1クールもしくは2クール、つまり3か月～6か月で終わるものが多くなっている。アニメの話数にすれば13～15話、もしくは25話である。腐女子の間での流行も、そのアニメのクールが終わってしまえば下火になる場合が多い。2013年4月から放送が始まった「進撃の巨人」も、放送開始前から人気が出てきはじめ、アニメ放送開始後から一気に流行、しかし13話で1クール目が終わったあたりから人気は徐々に下がり始め、アニメ最終話のあたりになると人気はあるもののすっかり落ち着いたのである。それまで進撃をメインに活動していた人が他のアニメや漫画に霧散していったというものも少なからず見受けられたのである。

この「流行」に関して苦言を呈する人もいる。メインジャンルの交代が流行に乗ってコロコロ変わっていく彼女たちを「本当に作品を愛しているのか」などと非難する人もいるのである。流行に乗じてジャンルを食い荒らし、次のアニメが現れたらそちらに飛び移っていく、という様から「イナゴ腐女子」と呼ぶようになった。流行に乗っているのが悪い、というわけでは無い。そのもとになる「作品」に対する「愛情」がないのではないか、という疑惑がぬぐえない。原作を把握せず、二次創作の作品だけを見て作品を書いていることやそのジャンルのマナーを知らずに行動することが批判される原因である。

一方で、「イナゴ腐女子」がいることで流行が形成され、たくさん作品が増えてそのジャンルが活性化されることが悪いことではない、という人もいる。「流行」がうつることで腐女子たちが新たにそのジャンルを「サブジャンル」や「メインジャンル」とし、そのジャンルで長く活動をしてくれることでジャンルが廃れることなく続いて行くのである。

「ONEPIECE」などの長期連載作品になると「ONEPIECE 中心に活動してきてもう10年になります」と言った人も現れる。人の入れ替わりなどはあるものの、そうやってずっとそのジャンルで活動をしている人がいることで、腐女子のそのジャンルでの活動が継続されていく。さらに、最近では「流行」を公式側も把握して様々なグッズを出す、企業

とコラボしてキャンペーンが行われるなどといったことがある。こういったコラボが継続するのは、固定ファンが多いことが必要である。アニメの放映が2010年4月から9月まで、映画が2012年に放映され、2014年2月に映画第二弾が放映される「TIGER&BUNNY」というアニメは流行後、固定ファンが多かついた。映画放映開始後の2013年6月に「Softbank」がコラボを発表、主人公のワイルドタイガーのスポンサーになる、と言った直後、「Softbank」の株が上がったこともある。Twitterでは「え、50万だせばタイガーの株主になれるの?」といったことがつぶやかれており、「腐女子は経済を回す」といわれるまでになった。

このように「イナゴ腐女子」はせわしなく萌えを探して動き回るのに対し、一つのジャンル、もしくはメインジャンルの交代が比較的頻繁ではない、まったりとした活動を行っている人々もいる。このような時間軸での観点でも、腐女子の活動は個人差があり、決して一枚岩としてみなすことはできないことがわかる。

## 第二節 腐女子の活動とその場の変遷

### 第一項 腐女子の活動

ここまで一つの集団としてみなされてきた腐女子たちの内部における細分化についてみてきた。しかし細分化されているにもかかわらず、なぜこれまでの研究でひとまとまりとしてみなされてきたのか。その要因としては「BLを好む」という嗜好性が共通していることと、もう一つは「活動」内容が共通していることが指摘できる。腐女子の活動には、主に「創作」と「語り」がある。腐女子たちはこの活動を通して、他の腐女子と交流することで、腐女子としての自覚がもてるのである。

「創作」とは、腐女子的な作品を作ることを指す。「腐女子的な作品」は「腐向け」や「腐的作品」と呼ばれる。「腐向け」作品は、イラスト、漫画、小説など形態はさまざまである。さらに、その作品は、「同人誌」と呼ばれる冊子にして頒布したり、インターネットにアップロードしたりして公開される。ただし、自分の作品をすべて公開する訳ではなく、中の良い友人にだけ見せるといったものもある。

一方、「語り」とは、自分の「萌え」について語ることを指す。「萌え」の明確な定義はない。「萌え」は一種の「感情」であり、「性的欲求」と結び付けられて考えられることが多い(村瀬 2005)。一方で、東浩紀(2001)によると、「原作の物語とは無関係に、その断片であるイラストや設定だけが単独で消費され、その断片に向けて消費者が自分で勝手に感情移入を強めていく、という別のタイプの消費行動」と述べている。つまりネコミミやセーラー服などといったキャラクターの要素であったり、親子関係、兄弟関係などの状況設定だったりなどに「萌え」を感じ、消費するということである。だが、東園子(2010)によれば、腐女子たちの「萌え」は、そのように断片や設定だけが単独で消費されるのではなく、そ

のキャラクターの関係性や世界観と深く結びついた状態で消費されると述べている。あるキャラクターが別のキャラクターに対してどういう関係なのか、例えばライバルなのか、幼馴染なのか親友なのか、といったことに対して「萌え」を感じると述べている。また村瀬(2005)は、「従来の抑圧的ステレオタイプは、たくさん存在する『萌え要素』のひとつにすぎず、絶対的なものとしてはすでに機能していない。『萌え』はさまざまな要素を複雑に組み合わせて、作られる。理想の女性(男性)は、人それぞれなのである。生意気(従順)でも、有能(無能)でも、孤独(社交的)でも、愛されうるのである」と述べている。このように、何が「萌え」になるのかは人によって全く異なる。そのために、自分と同じ「萌え」を共有できる人を探すために、自分の「萌え」について語るのである。

自分の「萌え」についての「語り」という活動は、よく似た嗜好の人々と語りあうことであるが、必ずしも誰かと双方向的な行為である必要はない。単に、「私の萌えはこれです」と宣言することだけでも十分な「語り」の活動であると考えられる。この宣言は、対面的な関係の中で発言するだけでなく、作品を通して「語り」は行われる。さらに、最近ではTwitterなどのSNSにおいて、「oo萌え」と言った「語り」が行われ、それに賛同する人と仲間になるといった状況がある。

ただ、注意しなければいけないのは、すべての腐女子が「創作」と「語り」の両方の活動をするわけではないということである。「創作」をする人は「語り」も行うが、「語り」だけを行う人もいるのである。こういった「語り」だけの活動を行う人を「読み専」もしくは「ROM専」と呼ぶ。このように「創作」をしない人を呼び分けてはいるものの、読み専だからと言って腐女子の仲間であるという認識が主にあるため、「創作」も行っている人との差はほとんどない。

## 第二項 腐女子の活動の場の変遷について

腐女子の活動は、1970年ごろから始まっていたが、時代を経るにつれ、場が変化してきている。

1970年代の、ネットがなかった時代の腐女子たちの交流はもっぱら「イベント」と呼ばれる同人誌即売会か、もしくは同人雑誌上への作品投稿や「イラスト交換(略称：イラ交)」と呼ばれた個人での手紙のやり取りであった。

2000年以降、ネット上にホームページを作り、そこで自分の作品を公開する人が増えてきた。個人で運営するものもあれば、友達と共同でサイトを作り、作品を公開し、BBSを設けて、サイトにきてくれた人との交流が盛んになった。また、自分のサイトを「サーチエンジン」と呼ばれる、こういった個人のサイトをキーワードで検索できるシステムをもったホームページが現れ、自分の好きな絵や小説を書いている人が運営しているサイトを探し、そのサイトごとに絵を見る、という状態へと変化していった。

その後、「イラスト投稿サイト」と呼ばれるサイトが登場した。この投稿サイトに作品

を投稿して公開することで、個人サイトで公開するよりも簡単に自分の作品を多くの人に見てもらえる、自分も好きな作品を探しやすい、ということで一気に流行した。その最初にブームとなったサイトとして「手書きブログ」があげられる。「手書きブログ」はそのサイト上で絵を描き、それを投稿するという形式をとっている。さらに下にコメント欄がありそこで閲覧者とコミュニケーションが取れるという仕組みになっているのである。しかし「サムネイル<sup>3</sup>」の設定ができず、描いた絵がそのまま全面に出てしまうため、年齢指定が付くような性的な絵やグロテスクな絵は描くことができなかった。

さらに 2007 年に現れたのが「イラストコミュニケーションサイト pixiv(以下 : pixiv)」である。このサイトは、ピクシブ株式会社が運営しているソーシャル・ネットワーキング・サービスである。イラストや漫画、小説の投稿に特化しており、利用者のプロフィールは投稿したイラストとブックマークしたイラストによって形成され、「イラストを中心としたコミュニケーション」をテーマとしている。「pixiv」は「漫画機能」を作り、「サムネイル対策」ができるようになった。性的・グロテスクな作品を描いても、検索してトップに出てくるイラストを隠すことが可能になったのである。さらに、「R-18」「R-18G」をタグとして設定することで、性的な・グロテスクな作品が見たくない人の検索にはひっかからないように設定することもできる。

2013 年現在、ピクシブのユーザー数は 800 万人を突破している。ユーザー数の推移は以下の通りであり、現在作品投稿サイトとしてはトップともいえるサイトである。以下のグラフは、pixiv ユーザー数の推移を表したものである。



<sup>3</sup> 小さな画像の意味。動画や作品などの小さな画像を提示することから、転じてウェブサイト等に見本とした小さな画像を張り付けた物と呼ぶようになった。

今回、この研究において取り上げたいのは、主にインターネット上で二次創作を投稿する「やおい」ジャンルで活動する人々である。腐女子の集団が作品ごとに細分化され、嗜好でさらに細分化されているのに、どうして「活動」に統一された規範が見られるのか、また細分化された集団を渡り歩くことが可能なのは何故なのか、といった点に注目し、「やおい腐女子」たちのそれまでの研究で自明のように扱われていた行動規範を分析することによって明らかにしていきたい。ただし、ここまで説明してきたように、「やおい腐女子」と呼ばれる人々にもかなりの多様性があり、必ずしも「腐女子」に対して同じ価値観をもっておらず、様々な意見の対立が存在する。

### 第三章 腐女子の行動規範

#### 第一節 「腐女子のマナー」

第二章では腐女子の概要について述べてきた。その中で「腐女子は一枚岩ではなく、細分化された小さな集団になって活動をしている」ということを明らかにしてきた。しかし外部から見た腐女子たちは、別の集団にいる腐女子たち同士を比べても同じ行動規範を共有して活動しているように見られる。腐女子全体に共通するよう見える行動規範はどのように作られているのだろうか。この章では、「腐女子のマナー」と呼ばれる行動規範の成り立ちを明らかにする。

「腐女子のマナー」とは、彼女たちが行動するにあたって重要視されているのは行動規範群である。遠藤(2008)や北村(2010)の論文で述べられていた「自らがオタクであることを隠す」や「腐女子的な言動を慎み隠れなければならない」といったことは「腐女子のマナー」に当てはまると言える。この「腐女子のマナー」は、インターネットでの活動が盛んになる前から「暗黙の了解」という形で存在していた。新参者の腐女子たちは、先輩である腐女子からこの「暗黙の了解」を教えてもらい、もしくは学びながら「腐女子」という集団の中へ参入し、活動を行ってきた。しかし、インターネット上での活動が盛んになるにつれ、それまでの対面した腐女子同士の交流の場だけでなく、インターネット上での匿名的交流も盛んになってきた。それ故に知識を授与する「先輩」という存在がわかりづらくなってしまった。腐女子たちはそれまでのように「暗黙の了解」を教えてもらう事や学び取ることが難しい状況に置かれてしまったのである。

この「暗黙の了解」について斉藤(2010)は、オンライン上のオタクコミュニティを取り上げ、インターネット上における利用ルールとそこへの新規参入に注目した研究を行っている。「二次裏」と呼ばれる掲示板を対象に調査し、インターネット上ではコミュニティが容易に作られるが、コミュニティの選択や参入、継続・発展は難しくなっていることを指摘している。すなわちネット・コミュニティの新規参入者には、そのコミュニティのルールを自ら学び取った上で参加しなければならない、という意味での参入の難しさがある。他方でそのコミュニティの継続・発展のためには新規参入者を積極的に受け入れなければならないという矛盾した状況があると述べている。この状況の解決として、「オンライン／オフラインを問わず、最終的には人間同士のコミュニケーションによって解決しなければならない」として考察している(斉藤 2010)。つまりネット・コミュニティ存続のためには、内部の閉鎖的な関係性に終始するのではなく、コミュニティ外部との交流や開示といった真摯な努力が不可欠だと述べている。

腐女子も同じように、インターネット上での活動が盛んになり、それまで「暗黙の了解」とされてきたものに関しての意見や議論が起こるようになり中から、規範が明文化されるようになった。最初は「ネチケット」と呼ばれるネットでのエチケットに関してのサイト

ができた。それに倣う形で腐女子たちの「暗黙の了解」を「腐女子のマナー」という形で明文化し、サイトが開設されるようになった。今まで培ってきた「腐女子のマナー」をインターネット上での活動にも適応しようとしてきた。齊藤(2007)の述べたコミュニティ外部との交流や情報の開示という実践がなされていたのである。インターネットでの活動から、はじめて腐女子になった人々が「腐女子のマナー」を守ることができるよう、逆に言えば、守ることが求められるようになっていったのである。

「腐女子のマナー」とは、具体的にどういうものを指すのか。インターネット上で開設されている「腐女子のマナー」に関するサイト7件と、Twitterのまとめなどから抽出した主な「腐女子のマナー」というのは以下のようなになる。

#### 「腐女子のマナー」

##### 他者への配慮

- ・ 大声で話さない
- ・ 本編と BL をきちんと分けて考える
- ・ この漫画を読んでいるから腐女子、という決めつけをしない。
- ・ 公式画像をサイトに載せない。
- ・ 注意書きをきちんと書く。

##### 非腐女子・一般人への配慮

- ・ 公共の場で CP の話をしない
- ・ BL を一般の人に薦めない。
- ・ 同人誌を外では読まない
- ・ 伏字・隠語を推奨する。
- ・ 住み分けをすること
- ・ 公式 or 本人にネタを持ち込まないこと
- ・ 腐サイトは検索避けをかける
- ・ パスワード(クイズや請求制)を付ける
- ・ Twitter は鍵をかける
- ・ オンラインブックマークは避ける
- ・ 検索避けしていないサイトとのリンク禁止
- ・ 言葉の間に「。」や「/」を入れる。
- ・ パクリはしない

##### 腐女子への配慮

- ・ 年齢指定の作品は、その年齢に達するまで触れない。
- ・ キャラクターを叩かない
- ・ 嫌いなジャンルも否定しない。

腐女子に求められるマナーは主に「他者への配慮」という視点から形成されている。「他人に迷惑を掛けない、不快な思いをさせないように配慮する」ことが重要視されている。この「他者」は主に「一般人や非腐女子」と「腐女子」に分けることが出来る。つ

Google 検索において、「腐女子のマナー」と検索を掛けて(2013年11月29日現在)みると、「腐女子のマナーが悪い」「腐女子がマナー知らなさ過ぎて怖い」といった、腐女子の振る舞いにおけるの苦言が呈されている。「他者からの目」が、腐女子たちの行動を規定する原因になっており、「腐女子のマナー」というのも、主に「腐女子」と「非腐女子」の間や「腐女子」内における「他者への配慮」という点が重視されているのである。北村(2010)も述べているように、腐女子の規範がオタクホモソーシャルとの共存のためにあるという、腐女子対非腐女子のものだという指摘と一致する。

この現状を踏まえた上で、私の腐女子の友人や Twitter のフォロワー計 16 名に「ネット上における腐女子のマナーとは何か」という質問をしたところ、以下のような回答を得た。

#### 他者への配慮

- ・面白半分の迷惑行為
- ・平常心をもって行動する。
- ・リアル社会での常識マナーはネットの中でも常識である
- ・自己責任という意識をもつ  
→個人情報の管理はきちんとする。
- ・自分が好きなものが苦手な人もいることを忘れない

#### 非腐女子・一般への配慮

- ・検索避けやパスワード制
- ・公共の場での BL 語り
- ・公の場でのコスプレ
- ・同志の人だけで仲間内で楽しむ  
→一般の人に二次創作の、特にやおいや BL 作品を見せない  
見られない配慮をする
- ・公共のネット環境は使用しない

#### 腐女子への配慮

- ・人を不快にさせる様な作品は上げない
- ・誹謗中傷はしない
- ・人づきあいであることを意識する  
→言葉づかいは礼儀をもったものにする。  
コメントは言葉に気を付ける。
- ・創作者のプライバシーには立ち入らない
- ・無断転載はしない(もし画像を使う時は了承を得る)

- ・さらし<sup>4</sup>はしない
- ・注意書きはちゃんと読む  
→嫌なものをみても文句はいわない

やはりマナーサイトなどで見られるように「他人に迷惑を掛けない」といったことが見て取れる。しかし、マナーサイトのまとめと異なるのは、「腐女子」に対しての配慮項目が多くあげられたということである。北村(2010)の注目した対外的な規範だけでなく、腐女子たちはない内的な規範についても意識していることがわかる。腐女子たちは、実際に活動をおこなう中で、実際に関わることが多い「腐女子」に対しての規範が多くなっているのではないかと考えられる。インターネット上で「腐女子のマナー」よりも先に明文化されてきた「ネチケ」も、ネット上で直接かかわる人とのやり取りに対しての礼儀礼節を守るために制定されている。この北村(2010)が述べていた対外的な規範と、金田(2007a)の述べた対内的な規範は独立して存在するのではなく、上記の分類の「他者への配慮」という、腐女子にも、非腐女子や一般にもその両方に対しての配慮もある。また腐女子たち本人は「誰」に対しての配慮か、というのを意識して行動しているのではなく「ほかの人が不快な気持ちにならないように」という意識によって規範を形成し、守っていきこうとしているのである。

さらに、インターネット上の活動において、「なにか困ったこと、これはしてはいけないのではないか?と感じたこと」について聞いてみた。

#### 困ったこと

- ・公式に知られるような行動をとる人が現れて活動が制限
- ・作品を通して理想像を作り上げられ、そこから外れるとバッシング
- ・ニコ動<sup>5</sup>のコメントで誹謗中傷
- ・更新についてしつこく聞く、せかす。
- ・知り合いでもない方からアンソロ<sup>6</sup>寄稿依頼や仕事依頼
- ・以前にブームが終わったジャンルの創作物が消去されている
- ・粘着してくる人
- ・過多のリクエスト
- ・粗探ししかしない人
- ・馴れ合いの面倒臭い人間関係

#### してはいけないこと

- ・無断転載(自作発言をする)

<sup>4</sup> 「さらし」とは、作品や個人のサイトを掲示板などに挙げ、「この人を攻撃してください」といったことをする、もしくは悪評を流すといった行為を指す。

<sup>5</sup> 「ニコニコ動画」という動画投稿サイトのこと

<sup>6</sup> 「アンソロロジー」の略。合同誌。

- ・ 誹謗中傷をする  
→デマを流して特定の個人を  
公共の場で他人を
- ・ 別ジャンルを卑下、煽り、炎上への荷担
- ・ 嫌いな CP に対しての抗議
- ・ 二次創作作品をオークションに出品する
- ・ 相手の親切や好意に反すること
- ・ 閲覧者にかまってもらえないことをネタにネガティブな発言をする
- ・ ソーシャルブックマーク<sup>7</sup>を嫌っている人が多いのではない
- ・ R-18 作品を年齢が足りない人が見ましたと報告すること
- ・ パスワードを教えたり、聞いたりすること

困ったことに関しては、やはり対人トラブルが目立っている。してはいけないのはいかという行為については、批判・非難に対するものが多く、それは「マナーが悪い」ととらえる人が多く、腐女子に限らない点を指摘している。この、「腐女子に限らない」というのは、腐女子だけでも非腐女子や一般だけでもなく、両者を含めた「他者」に対して行われているということである。北村(2010)が指摘していた対外への規範だけでなく、腐女子たちは腐女子に対しても規範をもち行動していることがうかがえるのである。

これらのデータから、「腐女子のマナー」は対外的に「隠す」ことを中心とした「情報管理」と、対内的に「批判しない」ことを中心とした「情報管理」に関連している。対内的な「情報管理」に関して、腐女子たちは細分化された集団で活動しているが、他の集団との共存のために相手のことを批判しない、不必要に干渉しない、といったことやネチケツトのような相手に対する「配慮」にしか言及されていない。一方の「隠す」ことに関しては、北村(2010)や遠藤(2008)の話のように、腐女子ではない人々に対して、腐女子の活動を目に触れないように隠れる、隠すために情報をきちんと管理することを要求しているのである。

「隠す」ための「情報管理」の一つの方法として「住み分け」というものがインターネット上での活動においては重要視されている。「住み分け」は、「非腐女子や一般人が、腐女子の作品を見つけてしまわない、見てしまわないようにすること」を指す。もともとは、競合関係にある生物たちがそれぞれに棲む場所を分けて共存していることを指す言葉である。この言葉の意味が転じて、腐女子が非腐女子と共存するために必要とされているものである。

この「住み分け」という言葉が使われ始めたのは、インターネット上での活動が盛んになってきたころからだと考えられる。というのも、インターネット上の活動以前の状況で

<sup>7</sup> オンラインブックマークのこと。ブックマークした本人以外にも見ることが出来るために、腐女子の間では嫌われる。

は、「住み分け」という言葉ではなく「隠れる」という言葉が使われていたのである。同人誌即売会では同志しかおらず、また一般人といっても日常生活において対面する人々に対する配慮であって、その人たちの前でだけ「腐女子」を「隠す」よう、情報管理をすればよかったのである。

インターネット上での活動が盛んになるにつれ、見知らぬ人々に対しても配慮が必要になってきた。インターネット上は、同人誌即売会のような限定的な場所が存在せず、常にだれに対してもオープンな場所である。さらにそのオープンな場所に現れる人々は、対面できる、目に見えて実在することが確認できる人々に限らない。腐女子の活動に対して知っている人もいるが、知らない人もいるだろう。容認してくれる人もいれば嫌悪感をもって攻撃してくる人がいるかもしれない。そういった認識をもった上で、インターネット上において活動するために、腐女子たちは「隠れる」ことを基盤として「住み分け」を行い、目に見えない他者との共存しているのである。

まず、「住み分け」というのは、前述にあるように「腐女子の作品が非腐女子や一般人の目に触れないようにする」ことである。インターネット上において、腐女子の作品を非腐女子の目につかないところに隠し、同志である腐女子だけが閲覧できるようにするために、「住み分け」は行われている。

では、腐女子たちはどのようにして同志である腐女子だけに自分の作品や語りを提示するのか。その具体的な方法として「検索避け」という手法が用いられている。「検索避け」とは、その名の通り、検索した時に腐女子の作品が出てこないように避けるためのものである。この「検索避け」というのは主に個人サイトと呼ばれる、腐女子個人もしくは数名のグループで運営する腐女子のサイトにおいて行われている。個人サイトが Google や Yahoo! などの大型サーチに引っかからないようにサイトに施すものであり、様々な手法で検索避けが行われている。

「検索避け」は主に、サイト自身の HTML ファイルソースに施すものがあげられる。ほかにも単語自体が検索されないようにするもの、隠語を使って同志にしかわからないようにするものがある。

サイト自身に施すものの一つの例として、「メタタグ」と呼ばれるものがある。ホームページの HTML ファイルソースの最初にある<head> ~</head>の間に

```
<meta NAME="ROBOTS" CONTENT="NOINDEX,NOFOLLOW">
```

あるいは

```
<meta NAME="ROBOTS" CONTENT="NOINDEX,NOFOLLOW,NOARCHIVE">
```

という「メタタグ」を入れるというものだ。全部のページにこのメタタグを入れることで、個人サイトが大型サーチに引っかからないように出来るものである。しかし、これで完璧であるわけではない。一つの例、と書いたように、これはホームページタグによる「検索避け」の初歩の技術である。「検索避け」をサイトに施すためには様々な設定や技術があるが、専門性が高くなっていくものが多く、その設置は容易ではない。しかし、ホームペ

ージ制作サイトなどでは、設定として「検索避け」を自動で HTML に組み込んでくれるものもある。簡易的であるため、ジャンルによっては不十分としてその他の検索避け技法が求められることもあるが、一般のサイトは主にこのような検索避けを行う事が「腐女子のマナー」を遵守するために欠かせない。

この「検索避け」については、アンケートを行った人 16 名のうち 11 名が自分のサイトを持っている、もしくは持っていた経緯があった。「検索避け」を自分のサイトにほどこしていた人は、8 名であった。「検索避けをする理由」をまとめると以下ようになった。

- ・関係者、一般人などがサイトに入らないようにするため。  
ジャンルに関する理解やマナーがない人がサイトに入って不快な思いをしないように当時扱っていたジャンルの関係(声優)の関係で検索避け。
- ・言葉を検索してもサイトが出ないように。  
原作名だけで検索した方に不快な思いをさせないため  
原作とは関係ない二次創作であるから公式であると誤解されないように。  
ただそのアニメや漫画を知りたくてネットなどで調べたら腐向け画像や文章が出てきたら嫌な思いをする人がいるから  
原作に対して悪いイメージが着くのを回避するため（萌えは同志と分かち合いたい）
- ・検索避けをすべきという共通認識のあるジャンルを経てきたから。

ここから、検索避けは、腐女子の活動を知らない、もしくは見たくない人が誤ってサイトに入り、不快な思いをしないようにするためにおこなわれていることがわかる。つまり「腐女子のマナー」の基本を押さえた実践であると言える。一方、自分のサイトを持っていたが、検索避けをしていなかった 2 名になぜしていなかったのか聞いてみると、

- ・検索避けに関する十分な知識がなかった。
- ・持っていた HP が身内向けだった上、小規模だったのでしていなかった。

という返答を得た。「身内向け」というのは、オフライン上での友達と共同で使い、そのサイトを通じて作品のやり取りをするサイトを指す。十分な知識がなかったためできなかった、身内向けだから大丈夫だろう、ということからしなかったが、「検索避けはすべきだと思う」という意見に相違はなかった。

しかしながら、この「検索避け」に関して否定的な意見もある。インターネット上で「検索避け」についての意見がだされており、その意見をまとめると以下ようになる。

- ・ネットなのだから、みんなそれぐらいの情報の取捨選択はするだろう
- ・閲覧者側の自己責任であって、管理者の側が閲覧者を選別する権利も義務もない。
- ・検索避けをしたところで、一般の人が入らない保証はどこにもない。
- ・隠れるぐらいならネットに公開しなければいいのに。

- ・ 同人は単なる趣味であるのだから、隠れる必要性はないのでは？
- ・ 簡潔な説明文があればいいのではないか？
- ・ 本人や原作者から隠れると言っても、技術的に無理だし、同人があることは向こうもわかっている。
- ・ 積極的にしていかななくても、ジャンルの状況に合わせればいいのでは？

「検索避け」をしても意味がない、する必要がないのではないか、という意見もある。しかし、基本的に「していることが前提」であり「していないサイトはしていないと明記すべき」といったことが言われている。していない、しなくてもいいのでは？と主張するサイトもそれにしただがって「していません」と明言している場合が多い。北村(2010)の述べたような「隠れること」で活動の場が得られているというよりも、「隠れること」で他者への不快感を与える可能性の低下による安心感があるのではないだろうか。

その他の「検索避け」の手段としてあげられる単語自体が検索されないようにするもの、についても言及しておく。単語自体が検索されないようにする、という方法は主にニコニコ動画や pixiv の検索において用いられるものである。単語の間に「/」や「.」を入れることで、単語を区切るものである。例えば、「ONEPIECE」であれば、「O.N.E.P.I.E.C.E」や「O/N/E/P/I/E/C/E」という風に、単語の中で区切り、単語として検索したときに出てこないようにするのである。しかし、それでも検索にひっかかってしまったり、「O/N/E/P/I/E/C/E」で検索をかけることでひっかけることができたり、ということもあるため、基本的には気休めでしかない。故に腐女子たちの中では、後述する「隠語」を使って同志にしかわからないようにすることの方が頻繁に使われる。

このようにして、腐女子／非腐女子の「住み分け」は行われている。当初は単に「非腐女子」へ情報を提示しないようにするというだけだったものが、インターネット上での活動が盛んになることで、「非腐女子」へどの情報をどこまで開示して事前に回避してもらうのか、といったものに変わってきた。

このように情報が管理されることで、腐女子の活動の中では結果的にさまざまな「秘密」が形成されている。

## 第二節 「解釈コード」

第一節では腐女子に共有されている規範である「腐女子のマナー」について検討してきた。次に第二節では、この「腐女子のマナー」踏まえた作品ごとに要求される知識について検討したい。

腐女子たちは第二章に述べたように、作品ごとに分かれて集団をつくる。この作品ごとに必要な知識が変わってくる。これを金田(2007a)の議論に基づき、「解釈コード」と名付けることにする。

腐女子たちは、腐女子たちの中だけで流通する言葉を用いることで、会話の内容を非腐女子からわからないようにする。それは「腐女子用語集」という本が出されるほどである。こうした言葉は、非腐女子から「隠れる」ことや「同志であることを確認」するためにも使われる。腐女子全体で使われるものもあれば、ジャンルごとでしか使われない言葉もある。まず腐女子の隠語ではこのようになっている。

「このあいだのイベで買ったこのカプの本ちょう萌えだわー！もうあんたら結婚しちゃいなよ！先週の原作でもイチャイチャしてた時はポーション吹いたわ！〇〇は××の嫁！これ公認！布教活動頑張る！」

以上、「腐女子のことば(2009)」という本の表紙からの抜粋であるが、「イベ<sup>8</sup>」「カプ<sup>9</sup>」、また「布教活動<sup>10</sup>」といった腐女子であればわかるべき言葉を使っている。これらはどのジャンルでも共通の基本的な言葉として使われる。ここから作品ごとの言葉、という風に分かれていく。以下、作品ごとに使われる言葉の例を挙げてみる。

「船長強め<sup>11</sup>の三強クラスタ<sup>12</sup>で、本命<sup>13</sup>ルゾロでゾロ右<sup>14</sup>傾向、双璧<sup>15</sup>好きだけど獣コンビ<sup>16</sup>も好き船長総攻、サラダも好き。」 (ONEPIECE)

「親分領<sup>17</sup>で仏西<sup>18</sup>本命なんやけどね、ハプス<sup>19</sup>もアルマダ<sup>20</sup>もいいと思う。元ヤン<sup>21</sup>はメリカ<sup>22</sup>のところに行けばいいよ。北米家族<sup>23</sup>万歳。あとノマ<sup>24</sup>ならリアさん<sup>25</sup>とプー<sup>26</sup>と姐さん<sup>27</sup>の微妙な三角関係もいいよね！蘭白<sup>28</sup>とか仏ジャン<sup>29</sup>とかもいい。」 (ヘタリア)

8 「イベント」という同人誌即売会の通称の略語。

9 カップリングのこと。

10 自分の御勧めの作品やカップリングを仲間に紹介すること。

11 「強め」というのは「攻」のことを指す。キャラクターが複数になった場合、その中で一番「攻」だと考えるキャラクターを「強い」と表す。

12 「三強」とは、ルフィ・ゾロ・サンジの3人を表すものである。「クラスタ」とは主に Twitter で使われる言葉であり、ファンや特定のキャラクターを好きな人々のことを指す。

13 一番好きなカップリングやキャラクターのこと

14 「右」は「受」のこと

15 「ゾロ」と「サンジ」のコンビ名。

16 「ゾロ」と「チョッパー」のコンビ名

17 「親分」はスペインの愛称

18 フランス×スペインのこと

19 オーストリアとスペインのコンビ名。ハプスブルグ帝国を築いたことから。

20 イギリスとスペインのコンビ名。スペインの「無敵艦隊アルマダ」から。

21 イギリスの愛称

22 アメリカの愛称

23 フランス、イギリス、アメリカ、カナダの4人のグループ名。主にフランス×イギリスとその双子の養子という形でのアメリカ、カナダという関係性を指す。

24 「ノーマルカップリング」という「男×女」のカップリングの略称。

25 オーストリアの愛称

26 プロイセンの愛称

27 ハンガリーの愛称

28 オランダ×ベルギーのこと

とこのように作品ごとに違った言葉がある。キャラクターの名前をそのまま書くのではなく、ヘタリアの方であるように別の呼び方をするのである。ほかにも嵐というグループ名は「気象」など、異なるかたちで示されるのである。

上記の例のように、作品ごとに必要な知識は大きく異なる。具体的に原作のストーリーはもちろん、キャラクターのストーリーからわかる性格、言葉遣い、他のキャラクターとの関連性などの知識が必要になってくる。さらには、キャラクターに関する公式で発表された情報なども必要となる場合が多い。例えば **ONEPIECE** の「ロロノア・ゾロ」というキャラクターの知識として、性格は寡黙で冷静、しかし短気で同じ船員のサンジとはよく喧嘩をしている、女子供には優しい(弱い?)。誕生日は11月11日、連載開始当初は19歳、ストーリー上で2年経っている所以現在の連載内では21歳、身長181cmで2年の間に2cm伸びている。イメージカラーは緑、イメージナンバーは2、11。呼び方は「ゾロ」「まりも」「クソ剣士」など。さらに、**ONEPIECE** の作者の尾田先生が描いた「もし麦わらの一味が○○だったらシリーズ」という「○○TIME」シリーズというものが本編ストーリー以外にも存在し、その中でのゾロの名前である「ハンゾロウ」「ゾロミルク」「ゾロシア」などもゾロを指す。このように、たった一人のキャラクターにおいてもパッとだあげただけでこれだけの知識を押さえておかなければならない。さらに言えば、この情報は「公式」の、腐女子に限らない一般の人でも知り得る知識であるために、この知識を抑えた上で、腐女子だけに流通する知識も必要となってくるのである。ただし、そのような腐女子の知識はこの「公式」での知識を応用、改変したものである場合が多いため、まずはこの「公式」での知識を踏まえることが大切である。

以下に「**ONEPIECE**」における、活動時に必要な知識についてあげてみる。

- ・一般にも広く知られている漫画・アニメだということを念頭に置き行動する。
  - 非腐女子に対する「住み分け」に関するもの
- ・パロディの注意書きのルール
  - TIME シリーズ(公式で描かれたパロディ漫画)の場合とそれとは違うものの場合。
    - 仁義ない TIME パロかマフィアパロ etc...
    - 作品内容に関する提示や注意書き
- ・ジャンル傾向として、リバ地雷の方が多いため、CP名とコンビ名はきちんと分ける。
  - 例:「ゾロサン」or「サンゾロ」と「双璧」タグは一緒にしない。
  - 腐女子内部に対しての配慮

作品ごとに、注意書きの書き方や表示の仕方の言葉やCP名、コンビ名などはきっちり決められている傾向がある。しかし、ジャンルごとにCP名とコンビ名の区別がきっちりしているところと曖昧なところはある。例を挙げると、「ダンガンロンパ」というゲーム作品に

---

29 フランス×ジャンヌダルクのこと

において、「石丸」と「大和田」というキャラクター同士の CP 名として「族風紀」というものがある。これは「大和田×石丸」の CP を意味している。その逆である「石丸×大和田」は「風紀族」もしくは「石和田」と表記される。このように CP で分けられているものの、「族風紀」というものが CP ではなく、コンビとしての「大和田と石丸」を指すことがある。pixiv において検索してみると、「風紀族」と「族風紀」の両方のタグがついている作品がいくつもある。さらに「族風紀-腐」という、「腐向け」を除外する検索した場合、「族風紀」1330 件のうち、284 件出てきた(2013 年 12 月 22 日現在)。これらは明文化されているようなものではなく、自分の持っている公式での知識を応用し、推察することが求められる。また「腐女子のマナー」の例に従ってこのような言葉は作り上げられていくのであるが、実際の活動を通してでないとな記のような作品ごとの細かい知識は得ることが出来ないのである。上記の「ダンガンロンパ」のコンビ名にだけではなく、他にも「女体化」や「性転換」と呼ばれる作品の傾向における作品ごとの知識の例を挙げてみたい。「女体化」や「性転換」というのは腐女子たちの創作の話の類型の一つ<sup>30</sup>であり、もともとのキャラクターの性別が男性ならば女性に、女性ならば男性に変わったらどうなるのか、という妄想から書かれているものである。

腐女子によって創作された「性転換」がほとんどであるが、そういった場合大抵決められた呼び名がない。例えば、「戦国 BASARA」という作品において共有された女体化名が付いていない。そのために、「キャラクター名+女体化/によた」という表示が多い。さらに「伊達政宗」であれば「によた宗」、「真田幸村」であれば「によた幸」といった風に、キャラクター名の中に「によた」という言葉を入れて名前を作っている場合も見受けられる。どの作品においてもこの「によた」を付ける、「女体化」という言葉を付けることが基本的な知識である。

しかし、この「性転換」したキャラクター



図3 「サラダ食べて海賊王」 尾田栄一郎、p86、転載

<sup>30</sup> 腐女子の創作において「特殊設定」と呼ばれるものがある。「もし〇〇だったら」というパロディであるが、例に挙げると以下ようになる。

過去/未来捏造、死ネタ、パラレル、現パロ、クロスオーバー、転生モノ、性別転換(先天的/後天的)、中身入れ替わり、年齢操作、二重パロ/三次創作 など

が公式で発表されることがまれにある。「ONEPIECE」において、作者自らが「もし麦わらの一味の性別が逆だったら」という質問に答える形で、「ONEPIECE」のコミックス 56 巻に描かれている。図 3 がそのページである。そこから、ONEPIECE で活動している腐女子たちの間では性転換の作品のことを「サラダ食べて海賊王」や「サラダ」と呼ぶようになったのである。これは女の子のルフィの絵のとなりに描かれた「サラダたべて海賊王になるわ私っ!!」という台詞から名付けられたものである。このように、まず描かれていることを知っている、さらにルフィのセリフを知っている、という知識が前提になっているのである。

ここで ONEPIECE における「性転換」の知識についての例を挙げたが、これは別の作品においてはまた別の知識が必要となってくるのである。「銀魂」という漫画でも公式で性転換が描かれている。しかし「銀魂」においては女体化全体に対する名称はない。キャラクター個人の名前が変換されるのみである。主人公の「坂田銀時」というキャラクターの性転換では主に下の名前からもじって「銀子」という名前が付けられている。また「土方十四郎」というキャラクターにおいても同じように「トシ子」という名前が付けられている。しかし「銀魂」において性転換の作品における上記の名前が定着した後に、原作において「性転換」の話がなされたために、「銀時」の場合だと「原作銀子」と「創作銀子」がいる。「原作」と「創作」とを付けているのはジャンプのネタバレ回避のためにつけられたもので、コミックスが発売された今ではその区別は曖昧になりつつある。また「土方」というキャラクターにおいては、原作女体化の場合は「X子」、創作女体化の場合や原作女体化の改変の場合は「トシ子」という別の名前が付けられている。

このように、作品によって微妙に必要な規則や提示の仕方、名前の付け方がある。作品において、何が重要だとされているのかを見極め、その仕方に従うことが求められているのである。

これは金田(2007a)の「解釈共同体」と同じものである考えることができる。腐女子間で使われる言葉は独特である。これらの言葉を使いこなすことで、はじめて「仲間」と認識される。例えば「伊達政宗」と言った場合、それが歴史上の人物を指すのか、「戦国 BASARA」というゲームの登場人物を指すのか、「戦国無双」というゲームの登場人物を指すのか、ということが「腐女子」というくくりでは判断ができない。名前だけでなく「赤」という色は、「ONEPIECE」では「ルフィ」を、「黒子のバスケ」では「赤司征十郎」を、「嵐」では「櫻井翔」を表す。単に「赤が好きで...」と言ったところで、同じ「腐女子」の間でも、それが何を表すのかは必ずしも共有できていない。「腐女子」の中でもさらに小さなジャンルという集団において、はじめて「赤が好きで」と言えば「ルフィが好き」や「赤司が好き」などと言った解釈を同じとする人の間で共同体は形成される。ここで挙げたのは非常にわかりやすい例ではあるが、もっとコアなものになればその友人間でしか通じない言葉も出てくる。

このように腐女子のマナーを遵守した上で、作品ごとの知識をもち、それを適切に会話

をすることで活動が可能となる。だが、腐女子たちの自分の嗜好との一致を極限まで探すことで解釈共同体は極限まで細分化していく。

### 第三節 「萌え嗜好」

ここまで、「腐女子のマナー」と「解釈コード」について述べてきた。腐女子は実際の活動において、こうしたマナーやコードによって腐女子ではない人々を除外し、同じ作品を愛好する仲間を確認し、隠れながらも語り合う手段を手に入れることが出来ている。しかし、腐女子たちの活動は、この二つだけでは成り立たず、自己の「嗜好」にかかわる情報の管理によって成り立つ。第三節では、腐女子たちの活動の実践の場における、自己の「嗜好」と他者への配慮について分析する。

腐女子たちは作品の中でも、さらに自分の嗜好に基づいて細分化された中で活動を行う。腐女子たちの活動において実効的な集団というのはこの「同一嗜好」の小さな集団と述べても差し支えないだろう。それほどまでに、腐女子の作品の中における集団は細分化されている。「ONEPIECE」の例を挙げると、同じ作品で活動している腐女子がいたとしても、主人公のいる「麦わらの一味」が好きなのか、主人公の敵である「海軍」が好きなのか、で集団は分裂する。同じ作品内にいるために基本的な解釈コードは同じではあるが、さらに細かい解釈コードまでは共有していない場合も存在する。第二章第一節に述べたように、好きなキャラクターが誰なのかによっても集団はさらに分裂していく。さらにキャラクター分岐の中でも、そのキャラクターに関わる「CP」を中心に、同一キャラクターでもさらに集団は分かれる。さらに言えば性転換が好きなど特殊設定に関しての嗜好によっても分裂するのである。つまり、好きなキャラクターがその人にとって「攻め」か「受け」かによって分かれる。キャラクターが攻めか受けか、ということから、誰とCPを組むのか、ということによってもまた変わる。CPの組み方も常に1対1とは限らず、複数の人数とCPを組むこともある。一つの例として、「ONEPIECE」の「ルフィ」と「ゾロ」という2人のキャラクターがいた場合のCPの可能性としては以下のようなになる。

ルフィ×ゾロ	ゾロ×ルフィ
ルフィ→ゾロ	ゾロ→ルフィ
ルフィ←ゾロ	ゾロ←ルフィ
ルフィ→←ゾロ	ゾロ→←ルフィ

上記のCPの可能性に関して、やじるしは「片想い」を表す。「ルフィ→ゾロ」であれば、ルフィがゾロに片想いしているということを表し、双方向に「→←」という表記は「両片想い」を表している。この「片想い」「両片想い」も一つのCPの類型に当てはまるのである。つまりCPにおいて最初から恋人同士である必要性はどこにもないのである。

この中から、この組み合わせは好き、嫌い、という好みに分かれるのである。さらに、

他のキャラクターの立ち位置や、二人の状態・状況によっても左右されるため、さらに複雑に分かれるのである。この自分の苦手もしくは嫌いな CP のことを「地雷」と呼び、「地雷」である CP を見てしまうことを「地雷を踏む」と表現する。

この CP の好みの違いから、「論争」が起きることがある。これを「CP 論争」という。主に、攻めと受けが逆の場合である「逆カプ」の間で起こることが多い。これは上の表でいう「ルフィ×ゾロ」と「ゾロ×ルフィ」がそれにあたる。

最近では「TIGER&BUNNY」というアニメにおいて論争が起こった。アニメのプロデューサーがネット番組で「兎虎も参戦したい。」「あ、USATORA と間違えましたね。虎兎ね。」という発言をした。「兎虎」と「虎兎」は「TIGER&BUNNY」の 2 大 CP の呼び方であることから、勘違いした腐女子が「公式が虎兎を認めた！」と騒いだことから、虎兎派と兎虎派がもめる、という事態が起きた。この騒動では大きな騒動にはならなかったのだが、昔スラムダンクでは大きな対立が起こったことがあるという。

Twitter より 2013/7/29 のつぶやき

昔スラ○ダ●クで流花か花流かで血で血を洗う抗争が有り...逆カプの使った印刷所は使わない、逆カプの者とは口をきいてはいけない等の掟が有り...それを破った者は同カプの者達から爪はじきにされるという恐ろしい風潮が有っての...そしてそのカプ同士を向い合せにしたイベントで(字はここで途切れている

通路を挟んだ島同士、睨み合い、飛び交う嘲笑、購入するお客さん同士も陰険な当てこすり...この通路はクーデター前夜のような張り詰めた空気関係者も通れないくらいだったらしいです。それ以来逆カプは離すようになったと...

このような CP 論争は、インターネット上の活動以前から存在している。

右の図 4 の漫画は「腐女子実録 24 時」という、腐



図 4 「CP 論争あるある」  
種十号、p93、転載

女子あるあるを 4 コマにまとめた本からの引用である。好きな作品は同じでも好きなキャラクターや萌えのツボが合わない友人同士が、偶然同じアニメの「A」というキャラが攻めで一致した。が、受けにあたるキャラが「B」と「C」ということで分かれてしまったために、最後のコマにおいて「はじめて好きなキャラがかぶりました...でも嵐の予感」というオチになっている。せつかく趣味があったと思ったのに、CP が違う、ということで衝撃を受けているのである。

このような「あるある」にでてくるほど、CP が合わないことが、腐女子にとって非常に大きな意味を持つのである。

しかし、自分の苦手もしくは嫌いな CP に対する考えは人それぞれではある。聞き取りした 16 名に地雷はあるか、ということを知ると、16 名中 10 名があると回答した。さらに地雷に対する許容範囲を聴くとおもに 3 段階に分けることが出来た。

- ・「自分の萌えとは違うかな？」という程度

CP にもよるけど、地雷でも平気な CP 絵は普通に見ることができる。

おそらくなんでも見える。

読むことは可能ですが、正直なんの感慨もわからない。

見ないけど、見ても萌えない程度

- ・見えるけどできれば避けたいという程度

最近は悟りを開いて生暖かく受け入れられるようになった。

ネットなら大丈夫だけど同人誌となると無理

モノによっては読むのやめたり、いらっとする。

読めるには読めるができるだけ避けたい

積極的に想像・創造しようとは思えない

- ・地雷は避けたい

どうしても嫌いな CP は見るのもあんまり...

作品は見るができるが、無表情...そっと戻るボタンをおす

作品を読めない

視界に入れるだけで気持ちが落ち込むから避けたい。

また、地雷が無いという人の中には、「なぜこれが地雷なのか」「地雷という感覚がわからない」という発言も見受けられる。これも内部論争の火種として考えられており、地雷がある人が地雷を回避しようとしたときに、配慮が足りず、「地雷を踏む」という事態に陥ることもある。

そのために、腐女子たちは実際に語り合う前に、相手の地雷ではないか、と言ったことを探りあうのである。以下にその会話例を挙げる。一つ目は、2013 年 7 月 14 日に佐古で行われた同人誌即売会における、初対面の A さんと筆者 N の会話である。

N：ルフィさんのカバンですよ？  
A：そうそう、パンクハザードのくじ<sup>31</sup>のやつ！ほんとはB賞目当てで50回したけどあたらんくてねえ...  
N：50回？！僕そのくじ1回も引けなかったんですよ...  
A：売り切れるん早いもんねえ...ローさん<sup>32</sup>目当てに深夜に並んだよ。  
N：深夜組とは本気度が違いますな！僕ゾロないからいいかなーっていうのと大学でいろいろあっていけなかった...  
A：あ、ゾロ好きさんでしたか！  
N：ゾロ好きっす...一番ですわね...  
A：あたしもゾロ好きっす！  
N：ゾロいいですよ！あ、ここに来てるってことは腐ってらっしゃる...？  
A：バリバリ腐ってます！（笑）  
N：おおー（笑）あんまりワンピースの腐れていないのでうれしい！  
A：やっぱ徳島少ないよねー今進撃ブームやし...  
N：そうなんよね.....ローさん好きってことはローさんがらみのカブですか？  
A：ローさん好きやけど、一番はマルエー<sup>33</sup>やね！  
N：マルエー！あ、そっちなんですよ〜僕も好きです！  
A：そっちです（笑）え、そちらはなにが...？  
N：本命、ルゾロです。  
A：ルゾロ！またマイナー<sup>34</sup>やね（笑）  
N：ゾロ受好きなのでマイナーですよ（笑）  
A：サンゾロとかも？  
N：あ、サンゾロも好き！でも本命はルゾロやねえ...  
A：ゾロサンとか多いから大変やね...！  
N：ゾロサン、読めないこともないけど正直地雷なのでほんま辛い（笑）  
A：あー、それ辛い！私、黒バスで火神受なんやけど、それ以外すべて地雷やから辛い。  
N：え、それ以外ってきつくないの？  
A：きつい、まじ作品見れないからキツイ。  
N：あー、それはつらい...

この例では、まずまったく知らない人に対して相手が「腐女子」かどうかを尋ねるところ

<sup>31</sup> 「一番くじ」と呼ばれる、外れなしのキャラクターくじ。この場合は「ワンピース〜パンクハザード編〜」という名称のくじのことを指している。

<sup>32</sup> 「ONEPIECE」における「トラファルガー・ロー」というキャラクターの愛称

<sup>33</sup> 「ONEPIECE」における「マルコ×エース」というCPのこと。

<sup>34</sup> 同じ作品内においても、人気のCPとそうではないCPがあり、同志が少ないCPのことを総じて「マイナー」と呼ぶ。

から始めている。そこからは同じ作品が好きだということを確認した上で、どの CP が一番好きなのか、ということを知っている。この時お互いに本命の CP は一致しなかったが、地雷に引っかかることがなかった例である。一方、同じ日に違う B という人と、誰でも書くことが出来る「ラクガキ板」の前において話をした例を挙げてみる。

N：このサンジくんかいてあるのめっちゃかわいい！  
B：(後ろの方で友達と)かわいって言ってもらえてるー...  
N：あ、もしかしてこれ描かれた方ですか？  
B：あ、そうです！！サンジきゅん好きで...  
N：サンジくんかわいいですよー！  
B：ほんまかわいいですよー！！あ、隣にゾロ描かれてる！  
N：僕が描かせてもらいました！こんなかわいいサンジの隣にこんなゾロ描いてしまってますみません(笑)  
B：え、めっちゃかわいい！絵柄めっちゃかわいい！！写メとってもいいですか？  
N：あ、どうぞどうぞ！僕もサンジくんとってもいいですか？  
B：こんなサンジくんですがどうぞ！！  
N：携帯のストラップもサンジくんなんですよー  
B：そうなんです、コックの服きてるのかわいいでしょ？  
N：ほんまやめっちゃかわいー！僕はゾロつけてるんですよー  
B：あ、映画グッズのドックタグ！  
N：そうそう、このゾロかわいくて買ってしまって...  
B：あ、かわいい...ですね！(少し言葉に詰まる)  
N：そう、なんですよー...ゾロが可愛いなと...サンジくんもかわいいんやけど...  
B：そうですねー、かわいいですよー。あ、すいません引き留めてしまって。  
N：ああこちらこそすいません！ありがとうございましたお話をさせていただいて～  
B：いえいえ！こちらこそありがとうございました～失礼します～  
N：はい失礼します～

この会話の場合、下線を引いた筆者 N の「ゾロがかわいい」という発言に対して、B さんの反応が言葉に詰まるようなところがあった。その反応から、おそらくではあるが、B さんはゾロサン、もしくはゾロは攻めである可能性が高いと筆者は判断した。B さんも、おそらく筆者の発言からゾロは受けなのでは、と考えたのであろうと考えられる。お互いにそう思った時点で地雷を踏む前に早々に別れることとなった。

最後に例に挙げるのは、初対面ではなく、常日頃から仲良くしている友人との会話である。これは 2014 年 1 月 19 日の筆者 N と友人 I とのやり取りである。

N：最近な、バサラのこじゅ<sup>35</sup>が好きで仕方がないんやけど。  
 I：あー、こじゅいいよな。ってかあれ政宗<sup>36</sup>は？  
 N：いや政宗様も好きやけどやっぱこじゅやわ...こじゅかわいいわ.....  
 I：N氏こじゅ好きに行ったか...(笑)  
 N：いやもう奥州<sup>37</sup>だったら、僕政小でも小政でもいいんやけどな...  
 I：あ、そうなん？  
 N：そうそう、しかしなんかこの二人って、なんていうん、どっちがどっちでもい  
 いけどなんかしっくりこない。  
 I：わかるわ、それ。なんか違うねんな...！  
 N：よかった、そうよ、なんか違うんよな！

この会話において、筆者はIさんの「戦国 BASARA」における一番好きな CP や地雷をきちんと把握していなかった。この会話において出てきた「政小」と「小政」というのは CP 名であり、「伊達政宗×片倉小十郎」と「片倉小十郎×伊達政宗」の CP を指す。筆者がこの二つの CP がしっくりこない、という旨の発言をした際、Iさんから同意を得られたのでこの会話では地雷を踏むことはなかったようである。このように、会話の中で地雷を踏まないように探りながら同一の嗜好をもった人を探していくのである。

ここまで「地雷」について述べてきたが、この「地雷」を回避するために、腐女子たちは「住み分け」を行う。

そのために、個人サイトではまず「注意書き」が重要な役割を果たしている。個人サイトでは基本的に、非腐女子や一般人がサイトに入らないようにするために、TOP ページの前に「クッションページ」を設けている。このクッションページには、右の図のようにまずこのサイト内容がどういうものか、について書かれている。さらに、サイト内部に行くと、「初めに」や「Attention!」など、サイトで何を取り扱っているのか、ということについて詳細に書いているページがある。このページを読んで、閲覧者

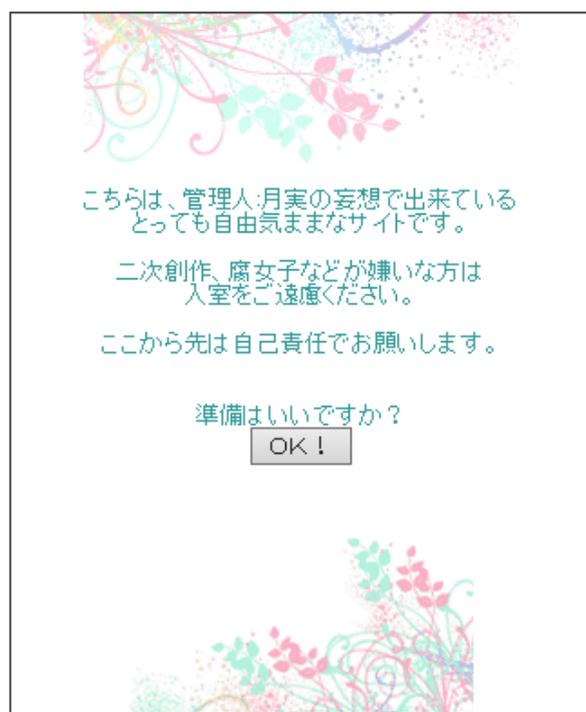


図 5 クッションページ

<sup>35</sup> 「戦国 BASARA」に登場するキャラクターの「片倉小十郎」の愛称。

<sup>36</sup> 「戦国 BASARA」に登場するキャラクターの「伊達政宗」のこと。

<sup>37</sup> 「戦国 BASARA」における伊達政宗と片倉小十郎のコンビ名。「奥州」以外にも「双竜」「伊達主従」などともいう。

は自分の地雷がないかどうか確認するのである。また、作品ページにおいても、作品が何の CP であるのかについて明記がされていることが多い。腐女子たちはあらかじめ自分の作品の嗜好を晒し、同じ嗜好の人々にだけ作品を見てもらい、共有したいと考えているのである。

しかし、作品投稿サイトでは、個人サイトに比べて地雷を踏む確率が高い。検索した時にサムネイルでパッと地雷作品が目飛び込んでくる可能性があるからだ。個人サイトは先ほど述べたように、クッションページがあったり、注意書きがあったりと地雷作品を見る前に回避することができる。作品投稿サイトを多くの腐女子や非腐女子、一般人が利用するようになって、腐女子／非腐女子の間だけでない「住み分け」の問題として現れたのだ。腐女子たちがお互いに快適な活動ができるようにするために、地雷回避のための「マナー」が新しく形成される必要があった。

作品投稿サイトの最大王手である「pixiv」において、「地雷回避」のためには「タグ」と「キャプション<sup>38</sup>」「サムネイル」が重要である。この技術面の三点と、作品の投稿側と閲覧側の言う二つの立場から、腐女子内部の「住み分け」についてみていきたい。

まず、「pixiv」というサイトは第一章でも述べたように、イラスト投稿サイトである。誰でも簡単に作品が投稿でき、また閲覧することが出来る。多くの作品の中から、自分の好きなキャラクターや CP の絵の閲覧や小説を読むために、サイト内検索ができるようになっている。この検索機能は主に二つあり、「タイトル・キーワード検索」と「タグ検索」に分かれる。「タイトル・キーワード検索」はその名の通り、作品のタイトルやキャプションと呼ばれる作品の説明に含まれる単語から作品を検索する方法で、「タグ検索」とは作品についているタグで検索することである。「タグ」とは、簡単に言えば作品につけられる「キーワード」である。アナログで考えるのであれば、付箋のようなものであり、作品を投稿する際に設定され、その作品に必要な情報を付けることができるのである。タグは自分が投稿した作品のタグは自由に付け外しが可能だが、閲覧者からは投稿者が付けたタグは削除できず、付け足すことしかできない。これはタグによる荒らしに対する耐性が強い反面、入力ミスや表記揺れ等の整理が行われず、投稿者自身によるタグ付の重要性が増している。

この作品検索において、どのような方法を使っているかについて 16 名に聞いてみると以下のような回答を得られた。人によってはいくつかの方法を組み合わせで検索しているようである。

タグ検索を利用

- ・ CP 名
- ・ キャラクター名
- ・ 作品名
- ・ その時気になる単語

---

<sup>38</sup> 注意書きのこと。

タイトル・キャプション検索を利用

- ・タグ検索でてこなかったらタイトル検索

ランキングを利用

- ・ランキングで気になるイラストを探す  
→その作品についているタグを利用して探す場合も

その他の方法を利用

- ・ピクシブ大百科を見る→関連作品→タグ
- ・フォローしている人のブックマークから作品を探す
- ・決まった投稿者をお気に入りしておいてスタックフィードから追う。
- ・○○○100user 入り、○○○1000user 入りを検索
- ・フォローしている作家さんの新着を見る
- ・作家さんのお友達リンク
- ・関連しそうな作品のタグをめぐる
- ・ブックマークのブックマーク繋がり

主に使われているのは「タグ検索」であった。使われる頻度が高い理由としては、探しやすいというのと、pixiv の検索で、基本設定として「タグ検索」になっていることがあげられる。検索でも使われるため、地雷回避において、「タグ」は情報管理においてますます重要な役割を担っているのである。

では、腐女子たちは pixiv においてどのように地雷を回避しているのか。閲覧者側の地雷回避の方法としては、以下のような回答を得た。

検索

- ・CP名だけで検索するようにする
- ・作品名やキャラクター名では検索しない
- ・興味本位で単語検索しない

作品を選ぶ際

- ・サムネイルで判断
- ・表紙で判断

作品を見る際

- ・キャプション・注意書きを読む
- ・タグを見る(苦手なものがないか)
- ・ワンクッション<sup>39</sup>はきちんと見る  
「だめかな、と感じたら見ない」のも大切。

---

<sup>39</sup> 注意書きを書いた表紙を置くこと。これによって性的な絵やグロテスクな絵がサムネイルに出てこず、地雷が回避可能になる。

地雷回避方法を3つに分けてみたが、これは上から順に段階を追っている。作品を見るまでに「検索」「選択」「閲覧前」という手順を踏んで、閲覧者は地雷を回避して作品を閲覧することが出来るのである。しかし、これは閲覧者側だけで成立する訳ではない。タグやサムネイルというのは投稿者自身が投稿する際に設定するものであり、投稿者側にも閲覧者の地雷回避のための技術を踏まえた上での投稿が求められるのである。

次に、投稿したことがある人に投稿する時に気を付けていることについて回答を求めた。作品について

作品ファイル自体について

- ・画像サイズが適切であるかどうか
- ・画質はきれいか
- ・誤字脱字はないか
- ・塗り残しはないか

作品の内容について

- ・最低限、他人が不快になるような作品はアップしない  
→例：特定のキャラクターや人物、思想などを極端に弾圧するような作品
- ・作品の属性をキャプションやタグを使ってきちんと表記する。
- ・ワンクッションの画像をいれておく

タグや注意書きについて

タグ付けについて

- ・つけようとしているタグ自身が作品にちゃんと該当するのかという考慮  
タグの種類：ジャンル名、作品名、キャラ名、CP名、腐タグ、トレストタグ、R-18タグ、企画タグ、創作タグ、有名タグ etc...
- ・年齢指定の物はきちんと「R-18」もしくは「R-18G」というタグをつける。

注意書きについて

- ・キャプション。
- ・注意書きを必ずすること
- ・ジャンルをはっきりさせる。

その他

- ・個人情報が入っていないか
- ・気に入らないものはアップしない  
→ネット上に長く展示することを前提にしている。

このように、投稿者側は、同志の人だけが自分の作品を読めるように、地雷がある人が避けられるようにという意識を持って作品に対する情報を開示していることがうかがえる。自分の書いた作品で、見知らぬ同志が傷つくことを望んでいるわけではないのである。

しかし一方で、そのためにどの情報を提示するのか、どれだけの情報を提示すればいいのか、どのタグをつけるのか、どれだけタグをつければいいのか、と言った基準は曖昧である。

pixiv 公式の「ピクシブ百科事典」というサイトにおいて、タグについては以下のように提言している。

- ・画面にあるものを何でも付ければいいのかというのではなく、タグクリックした人・タグを検索した人が、どういうイラストが出てくることを期待しているかを想像して付けるべし。
- ・しかし付けなさ過ぎるというのも困る。タグはその絵の閲覧数を増やすだけのものではなく、他の絵に繋がるリンクポインタでもあるのだから。
- ・具体的なキャラや物に比べ活用度の低い〈ポーズ〉タグ、〈シチュエーション〉タグを使ってみるのもいい。
- ・キャラクターなら登場作品など他のタグと一緒に登録しておくことと絞り込みやすい。
- ・キャラクター名をフルネームに変えて競合を避けたり、変則的だが注釈を繋ぐ例もある。

例：「DQ5 + 主人公」→ 主人公(DQ5)

- ・メジャーキャラだからとキャラ名のみで作品名タグを付けられていないケースも多いが、キャラ名被りや絞り込み検索、マイナス検索で困ることになるので、作品名も付ける方が望ましい。
- ・付けたいと思っているタグの文字列にどうしてもスペースを挟んでしまうときは、スペースのかわりに「\_」を入れる（例：仮面ライダーTHE\_FIRST など）。あるいはスペースを取り除いてしまうこともある。

ピクシブ百科事典「タグ」より

<http://dic.pixiv.net/a/%E3%82%BF%E3%82%B0>

このように書かれているが、実際にこれはきちんと守りましょう、といったたぐいのものではなく「望ましい」と言った表現で書かれており、あまり強制力はない。腐女子においては、この提言と実態は少し違っている。腐女子の間でもタグに関しては意見が分かれており、以下、タグに関する意見を挙げてみる。

タグに関する意見

- ・作品名、キャラ名を付ける。
- ・作品名、キャラ名、CP名(そのような描写があれば)
- ・腐表現であればそのタグを

- ・タグ追加できないようにロックする
- ・タグが煩雑にならないよう最小限に。
- ・CP名と腐関係の作品タグだけを付ける。
- ・R-18 タグと CP タグをつける
- ・肌の露出が多いものには R 指定のタグをつける
- ・原作タイトルは伏せる。
- ・有名タグはつけない。

投稿者側でも意見が分かれている。簡潔にまとめると、「多くつける」派と「簡潔にしかつけない」派に分かれている。情報を提示することは大事ではあるが、タグを多くつけることで不必要に多くの人目に触れる可能性があることを危惧する場合もあり、閲覧者側が必要だと思っている情報が抜けてしまう可能性も出てくる。作品へのタグに関する規範は共有されていないのである。

このようにタグについて、情報提示の基準が違うために、閲覧者にとっての地雷回避が完全にできないことがある。pixivにおいて地雷を踏んだことがある人に、なぜ踏んでしまったのかということを知ると以下のような回答を得た。

#### 不可抗力の場合

- ・ランキング等、目に着く所にアップ
- ・突然の予期せぬ地雷

#### 投稿者側のミス

- ・作者の情報提示不足
- ・Log 等で好きな CP と地雷が一緒にまとめられていた。

#### 閲覧者側のミス

- ・タイトルのみでの判断
- ・タグの読み間違い
- ・絵や文体が好みだったから開いてしまった

不可抗力の場合もあるものの、投稿者側・閲覧者側のミスによって地雷を踏むことがあることがわかる。さらに聞き取った中で一番多かったのは「作者の情報提示不足」であったのである。しかし、「地雷を踏んでしまったときはどう感じますか？」という質問をしたところ、

- ・注意書きをきちんと読まなかった私が悪い
- ・投稿者が説明する必要がないと判断したものだから仕方がない  
→次から検索する時にはその投稿者の作品の場合は気を付ける。
- ・pixiv などの投稿サイトでは地雷を踏む覚悟は多少しておかないといけない

という、「自己責任だから仕方がない」という回答が返ってきた。

インターネット画像投稿サイトにおいては、様々な作品が投稿されている。しかし、腐女子の作品と一括りにした所で、内部ではさらに細分化されており、腐女子自身が自分の好きなジャンルやCPの作品を探す、もしくは「地雷」を回避する際の指針が必要となっていた。結果として「地雷」を回避する術として、閲覧者側と投稿者側の両方が不特定多数の閲覧者に対しての配慮を行うという共同のマナーを作り上げ、それにしたがって作品を投稿し、閲覧している。投稿サイトにおいて、それぞれの表現の自由を守るためのマナーが出来上がっており、またそういった表現の自由がある場であることを認識したうえで、相手の作品を自分の感性だけで批判・否定しないことも腐女子のルールとなっている。

しかし、「自己責任」であるという意識があるにしる、まったくもって自己責任だけが問題ではない。例えばルフィ×ゾロを表す「ルゾロ」というタグが付いていたから見たにもかかわらず、内容がゾロ×ルフィだった場合のような投稿者側のミスである。閲覧者側に落ち度がないこともあるのだ。自己責任、まあ仕方がない、と黙る場合がほとんどのようだが、それに対して注意や非難といった行動に出る人もいるのである。

#### 第四節 腐女子の情報管理実践

ここまで「腐女子のマナー」「解釈コード」「萌え嗜好」について述べてきた。この3つは独立するのではなく、重層的に存在している。図示すると、以下の図6のようになる。

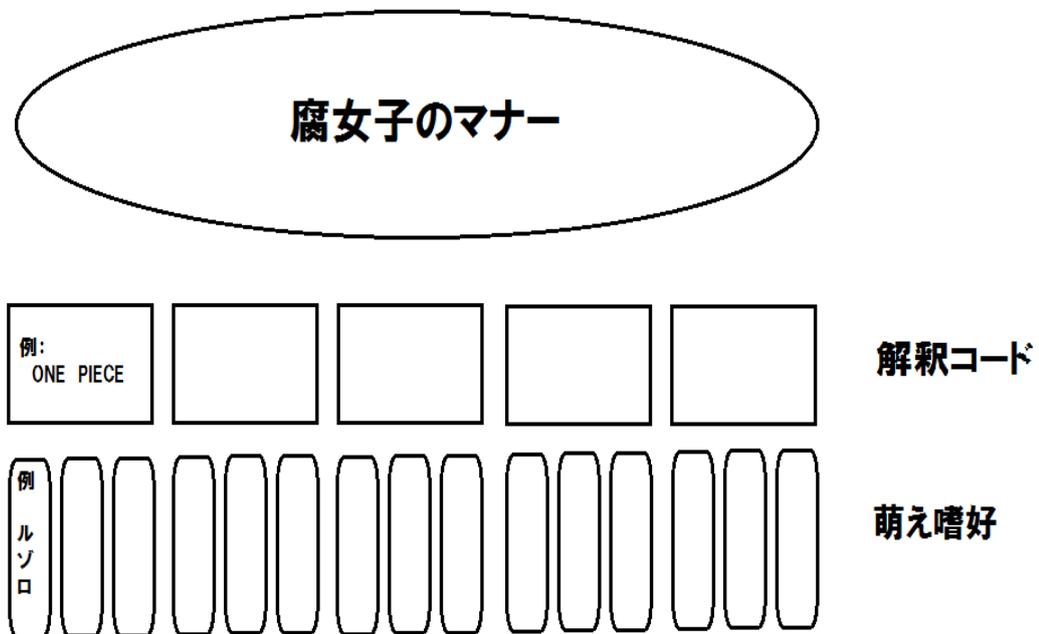


図 6 腐女子の行動規範の重層性

一番上に「腐女子のマナー」が存在する。第一節で述べたように、「腐女子のマナー」は

対外への「情報管理」と対内への「配慮」が中心となった規範であり、この規範を軸にして腐女子たちの行動は規定される。その下には「解釈コード」がある。ここから腐女子たちの集団は分かれていく。「解釈コード」は作品ごとに独立して存在しており、共有された知識はその作品を愛好する人々の間だけで共有されている。故に独立した作品同志が一緒になることはほとんどない。さらにその「解釈コード」から創作作品ごとに小さく分かれていくのが「萌え嗜好」である。腐女子個々人の萌えや嗜好による CP や作品の傾向で小さな集団が作られる。この集団間での移動はかなり頻繁に行われる傾向にあることも特徴である。集団といえども、明確な集団というわけでは無く、ある時は○○で、ある時は××、といったようにその主張を変える。「解釈コード」の層でも集団が変わることはあるし、複数の「解釈コード」を持つこともあるが、同じ「解釈コード」内での「萌え嗜好」の方がその移動はたやすいということが言える。腐女子たちが複数の作品内で、複数の CP を愛好することが可能であるというのが、この図から説明できるのである。さらに、この層ごとに重要とされているものは違う。「腐女子のマナー」においては、対外や対内への配慮が重要とされている。「解釈コード」では共有されている言葉の意味をきちんと理解することが重要とされている。「萌え嗜好」では、相手の地雷を踏まないように配慮することが重要とされているのである。このように、それぞれの層で重要とされていることが違うために、どの層において活動していて、何を重視するかによって、腐女子たちの行動は変わってくる。

また各層において重要とされる「他者」との関係は異なる。「腐女子のマナー」のそうでは、非腐女子との関係、「解釈コード」の層では、腐女子間関係、そして「解釈コード」が同じだとわかっている同志に対しては「萌え嗜好」をどこまで晒すのかと言った、より個人的な関係になる。

このように、各層において何が重要とされるのかが異なる状況において、些細な状況の読み間違いや状況把握のむずかしさから、「マナー違反」が起き、それが大きな騒動を巻き起こすこともある。

## 第四章 APH マナー論争に見る意図的／無意図的な「マナー違反」

### 第一節 APH 動画削除騒動と APH マナーの形成

この章では、2009年頃にインターネット上で起きた「APH マナー論争」という事件を中心に、「マナー」の実際の形成過程とその「マナー」を巡る遵守と違反について考察する。第一節では、「APH マナー論争」というものの流れを順に追っていききたい。

そもそも「APH」とは、「キタユメ。」というサイトで連載されている「Axis Powers ヘタリア」という Web 漫画の略称である。「ヘタリア」「AP ヘタリア」などとも呼ばれるが、ここでは便宜上「APH」と統一する。2008年に書籍化され、2009年にアニメ化されたもので、腐女子の間で爆発的な流行がおきた。「APH」は国擬人化漫画である。登場するキャラクターはすべて国を擬人化したキャラクターであり、名前も国の名前である。時代背景としては1巻に描かれたの



図 7 Axis Powers ヘタリア主要キャラクター

は第一次世界大戦から第二次世界大戦にかけて、その後は現代や中世近世など、国の雑学を交えながらのゆるやかなギャグ漫画となっている。図 7 に示したのが主要なキャラクターであり、上の左から順に「中国」「フランス」「アメリカ」「イギリス」「ロシア」、下の左から順に「日本」「(北)イタリア」「ドイツ」である。主にこの 8 人を中心に展開していく。国の関係がそのままキャラクター同士の関係に反映されていたり、国のトップが「上司」として描かれたりと、ノンフィクション的要素を持っている。それ故に、人気が出てきはじめたころから、「住み分けを徹底すべきでは」という懸念があった。

「APH」という作品において、腐女子たちの中で活動が盛んになり、多くの二次創作作品があふれるようになった。同人誌即売会でも APH でのサークル参加数が増え、オンラインイベント<sup>40</sup>も開催され、個人サイトや作品投稿サイトの作品数も増えた。動画を作成して投稿できる「ニコニコ動画」においても、APH 動画が多く投稿された。ニコニコ動画も pixiv と同様に作品にタグをつけることが出来、早くから「腐向け APH」や「AP ヘタリア」というタグで腐女子作品とそうではない作品を分けるということが行われていた。

<sup>40</sup> 単一の作品の二次創作を扱った同人誌即売会のこと。

ニコニコ動画において、腐女子向けの作品と非腐女子向けの作品をきちんと分け、平穩に過ごしていたのだが、「APH 動画削除騒動」という事件が起きた。この騒動の発端は、インターネット上の大型掲示板「にちゃんねる(以下:2ch)」の「APH のイギリスアンチスレ」というスレッドの中での会話からである。このスレッドは、「APH」の中の「イギリス」というキャラクターに対する批判・非難などを語り合う場である。この中において、「なんで朝菊動画が多くてジョーカー動画が多いの？」という話が出た。「ジョーカー」は「アメリカ×イギリス」の CP の名称であり、「朝菊」は「イギリス×日本」の CP 名称である。それに対して「朝菊の方が人気あるんだから」「別にどっちでもいいだろ」などの意見が飛び、最初に発言した人が逆ギレし、「朝菊動画を消してやる！」と宣言した。その発言の直後、人気のあった朝菊動画がユーザー申し立てにより削除されてしまったということが起きたのである。この動画削除騒動は朝菊動画一つにとどまらず、無差別に他の CP 動画まで次々と消される事態にまで陥った。この最初の犯人が、「ジョーカー」好きだったために、まったく関係のないジョーカー好きの腐女子が無差別に非難されるようになり、内部での争いに発展した。

この騒動に対して、Yahoo!知恵袋や教えて goo といった質問サイトを見てみると「ヘタリアで何が起きているの?」「動画が消されたのはなぜ?」といった質問が多く寄せられている。しかし、その回答には「CP 論争のもつれだと思われる」や「音楽著作権の問題で権利者申し立てで消されたのでは?」といった回答が多くなされていた。当時実際に動画削除問題を把握していた人は少数だったようで、次々と消されている、という現象だけが表立ってしまっていたのである。騒動に乗じた腐女子叩きや APH 腐女子は「マナー」が悪いなど、APH 全体を非難するような言動も目立ち始めた。

この状況に対して、「マナー」を守らなければ、「マナー」を作らなければ、という動きが起こり、「APH マナー」が作られることになったのである。議論は主に 2ch で行われたようである。と言うのも、2009 年ごろに活発に議論がなされていたようであるが、どのような議論が行われたのか、現在はその議論を確認することが難しくなっている。2ch には 2ch の独自ルールがあり、初心者が簡単に利用できる場ではない。筆者自身あまり 2ch に詳しくないが故に、過去に行われた議論をさかのぼることが不可能であった。筆者と同じように、2ch に明るくない人々には、その議論を閲覧することも、あったことを確認することも容易ではないのである。

その後これらの 2ch の議論をまとめた「APH マナーサイト」が作り上げられ、2ch の議論が全面的に公開されるようになってきた。ただこの「APH マナーサイト」群自体が一つに統一されているわけではなく、乱立した状況となっており、多少の差異がみられる。いくつかの「APH マナーサイト」をまとめると、基本的なマナーは以下の通りになる。

- ・「ヘタリア」ではなく「APH」と言う、もしくは書く事
- ・国名ではなく人名か愛称を使う

(例: イタリア・ヴェネチアーノ → フェリシアーノ・ヴァルガス)

フェリ、イタちゃん etc.)

- ・戦争は悲惨なものであることを前提において軽々しく「萌え」にはしない  
→「原爆萌」などの発言はしない。
- ・ピクシブでの腐イラストはタグに「腐向け」を入れる。
- ・ピクシブ内では「ヘタリア」タグのみを入れるように心がける  
→腐向けの場合は「ヘタリア」+「腐向け」タグにする
- ・ニコ動、youtube内の「APヘタリア」と「APH」を区別する
- ・「アニメ化したから自重しなくていい」という考えはしない
- ・同人界で（なくとも）危険とされているナマモノやディズニーと同等だと認識する<sup>41</sup>

このように明文化された「APH マナー」が形成された。さらに「APH マナー」の周知や徹底が急務とされ、「APH マナー」を守っていなければニコニコ動画のコメントで叩かれる、pixivでもタグ付けが間違えていたら非難される、などと言ったことが行われた。そういった激しい糾弾や非難を浴びせかけられる「マナー違反者」を見ることで、さらなる「APH マナー」の浸透がなされてきた。北村(2010)も述べているように、規範を守らない人々を「異端者」とみなして教育もしくは注意すると言った行動はここにも見て取れる。

## 第二節 APH マナー形成における「マナー違反」

第一節で述べた「APH マナー」が形成されたが故に、「マナー違反」の増加という新たな問題が浮上した。

「APH マナー」の違反において一番多いのが「人名／愛称呼び」である。これは第三章第二節で扱った「解釈コード」に該当する。「人名／愛称呼び」は、複雑すぎる、という難点がある。以下に、ヘタリアのキャラクターの愛称一覧のほんの一部を掲載する。

表2 ヘタリア主要キャラクターの人名・愛称一覧

キャラクター名	人名	愛称
イタリア	フェリシアーノ・ヴァルガス	伊、イタちゃん、フェリ、くるん
ドイツ	ルートヴィッヒ	独、ルート、ムキムキ
日本	本田菊	日、本田、菊、祖国、じじい
アメリカ	アルフレッド・F・ジョーンズ	米、アル、ヒーロー、メタボ、コメ
イギリス	アーサー・カークランド	英、アーサー、イギ、眉毛
フランス	フランシス・ボヌフォア	仏、お兄さん、髭
ロシア	イヴァン・ブラギンスキ	露、ろっ様、イヴァン、コルコル

<sup>41</sup> 「ナマモノ」は、実在する人物への配慮、「ディズニー」は著作権の取り扱いが厳しいジャンルである、ということがある。どちらも制限が厳しく活動が辛いジャンルとして有名である。

中国	王耀(ワン・ヤオ)	中、王、にーに、
----	-----------	----------

このように、一人のキャラクターに人名と、キャラによっては複数の愛称がある。これらをすべてではないにしても、おおよそ頭に入れておかなければ会話が成り立たない、または活動の際に「マナー違反」になってしまう。しかし、「人名／愛称呼び」については意見が分かれている。この「人名」は、作者である日丸屋秀和氏が自身のブログにおいて、あるファンの「もし人名があるとしたらどんな名前ですか？」という質問に答えたものからきている。現在そのブログの記事は削除されている。その当時に登場していたキャラクターのみであること、さらにこの人名の大元の記事を確認できないことから、一部では混乱を招いている。この人名は誰が決めたのか、という事を知らない人々もおおり、ファンの中で勝手に決まったものを使いたくない、という反論をする人もいる。その反論に対して、「ファンのくせに知らないのか」と言った攻撃的なコメントがなされるなど、「作品初心者」には非常に不親切なジャンルになってしまった。

さらに、このマナーに関して、「人名や愛称を使ったところで検索避けや伏せることにはならないのではないか」といった意見や、pixiv 内でのタグが統一されない、という問題もある。上記で「APH マナー」について簡潔にまとめたが、さらに人によって認識しているルールが違う、明文化されたが故にルールの読み間違い、という問題が浮上した。

このように「APH マナー」の制定が、かえって「マナー違反者」を生み出してしまった面があると言える。今回の「解釈コード」の層における新たな「マナー」の形成は、腐女子たちに行動の指針を与えた。しかし、指針がなかったからこそ「マナー違反」というものの自体も曖昧なものであったのに「マナー」として決められてしまったために「マナー違反」というものがはっきりと定義されることとなった。それゆえ「マナー違反」を犯した人々が、「マナーを順守する人」から非難や攻撃をうけることとなった。

しかし、この「マナー違反者」というものにも「無意図的な違反者」と「意図的な違反者」がいる。

「無意図的な違反者」というのは、「APH マナー」の存在を知らないジャンル初心者や海外の方が、知らないうちにマナーを破ってしまう人のことを指す。活動を行う中で、知らなかった、把握していなかったマナーに抵触してしまい、他者から注意や非難を受け、自らが「マナー違反」を犯したことを知る人々のことである。

一方「意図的な違反者」とは、「APH マナー」を「守らない」という選択をする人のことを指す。2ch において一部のファンが決めたもの、ということに対する反感を持ったり、キャラクター本来の名前や公式で出ていない愛称で呼ぶことに嫌悪感を持ったりする人たちがいる。そういった人たちが、「APH マナー」を意図的に守らないという行動をとったのである。彼女たちは意図的に「マナー」を破るが、住み分けを行わないわけではない。「腐女子のマナー」に則って活動し、「解釈コード」である「APH マナー」という知識を利用しないのである。

「APH マナー」に限らず、腐女子たちの「マナー」に強制力はない。「守りましょう」であって「守らなければならない」ではない。つまり、意図的であろうと無意図的であろうと、「破ってはいけない」という感覚はあるものの、破ったことに対する罰則はなく、単に自らが「破ってはいけない」と思うかどうかにかかっている。ここにインターネット上における「マナー」の不安定さが露呈している。さらに「APH マナー」はm「解釈コード」の層における議論であるが、そもそもこの問題は、「他者を承認する」という「腐女子のマナー」層における規範が破られたことがきっかけである。しかし、それが「腐女子のマナー」層における問題とみなされることなく、「解釈コード」層での議論に留まってしまったのである。「解釈コード」は狭い範囲の人々にしか理解されない知識の束である。それゆえ、不特定多数の人々からなるサイバースペースにおいては、日か非的に再編された解釈コードを知らない者が生じてしまう。それゆえ、APH マナーの再編は、「APH」内における新たな意図的／無意図的なマナー違反者を生み出す結果となってしまった。

さらには、「腐女子のマナー」の是非に関しても意見が分かれている。ここでは「801 板 pixiv 論争まとめ」で紹介されている、2ch 内にある「801 板」という腐女子が集まる掲示板における pixiv の論争をもとに説明する。

このまとめには、pixiv における情報管理に関するやり取りが書かれている。「pixiv においては R-18 や R-18G が許可されている、ランキングまであるのだから、もっとオープンな交流をしていいのではないのか」「腐女子だから、BL だから、という理由で隠れる必要はないのではないのか」、「人の好きなものや性癖を非難するような所じゃない」、「ピクシブの中で位ショタ<sup>42</sup>ロリ<sup>43</sup>ペド<sup>44</sup>百合腐ホモなどなんでも共存していけるようにお互い努力すべきなのではないか」、という意見から始まった。この意見にたいして、「やはり腐女子の描くような『BL』は百合<sup>45</sup>や男の娘<sup>46</sup>よりも市民権を得ることはできていないから隠れているべきではないのか」といった意見や「とりあえず共存のためには住み分けをしましょう」「タグ細分化はやめましょう」という提案や喚起がなされていた。「腐女子に対する反論や攻撃は、性癖の存在そのものを嫌悪しているのではなく、住み分けができないところが気に入らないのだろうし、他にも、かつて男オタの園であったネットのオタクコミュに腐女子などの女くさいノリを嫌う層があるから仕方がない」といった意見も出されていた。さらに、腐女子内部でのことに関しても、「苦手な CP があるからピクシブは使いづらい。」と言った意見や、「ピクシブなどの作品投稿サイトができて気軽に作品をネット上で公開できるようになってしまったが故に、個人サイトを作らない人が増えてしまって困っている」という意見もある。この議論においての注目点は、今まで疑問視されていなかった「腐女子のマナー」の絶対性に対する意見であるということである。

---

<sup>42</sup> ショタコンのこと。

<sup>43</sup> ロリータコンプレックスの略称。

<sup>44</sup> ペドフィリアのこと。

<sup>45</sup> 女の子同士の恋愛のこと。

<sup>46</sup> 女装男子のこと。

このような「pixiv」の腐女子の利用を巡る論争は至るところでなされており、そこでは非腐女子に対する情報管理という「腐女子のマナー」の根幹であったはずの規範が揺らいでいる。「隠れよ、からマナー議論へ」というタイトルのまとめができるなど、時代に合わせた「腐女子のマナー」について議論も起こっている。しかし、独立的で局地的に行われる議論の内容のすべてを、不特定多数の人々が集うサイバースペース上の場において共有することは困難である。

だとすれば、これまで「腐女子」の間で共有されていると思われていた「マナー」はいったいなんだったのであろうか。そもそも「マナー」と呼ばれる規則はどのように遵守されえていたのだろうか。大澤(1991)は「コミュニケーションと規則」という章の中でウィトゲンシュタインとクリプキの懐疑論を基に、行為と規則との関係について考察している。まず行為とは、その成立にとって、「規則に従っているということ」が本質的な条件であるとされている。だが、我々がなぜある「行為は規則に従っている」と言えるのか。この問いに対してウィトゲンシュタインとクリプキが導き出したのが「懐疑論的解決」である。それは、人が「規則に従っている」ということは、自らの中にある規則に従うことでは達成できないというものである。換言すれば、ある人の行為が「規則に従っている」と言える妥当性を持つためには、他者の視点が必要である。すなわち自らが「規則に従って」行為をした場合、他者が「彼は(自分自身と同じような)規則に従って行為している」としてみなすことで、初めて自らの行為が「規則に従っている」という正当性を得ることができるという。

これに対して大澤は、このウィトゲンシュタイン＝クリプキの「共同体内において規則が成立する」という懐疑的解決に対して、無人島で一人暮らすことになったロビンソン・クルーソーの行為は規則に従っていると言えるのか？という矛盾点をあげた。すなわち観察者がいてもいなくても、彼は「規則に従って」行為しているはずである。この矛盾をもとに大澤は、確かに我々は「他者」という存在を参照することで「規則に従っている」といえるが、では一体この「他者」とは誰なのか、ということについて考察している。

まず、「他者」という存在は、「自分」という定義があってこそ成り立つ。「私が存在している」ということが、不可避免的に「私」ではない「他者」の存在を想定するのであり、私の存在は常に他者の存在を伴っている。しかし、私がこの「他者」の存在に気づき、追いかけていけば「他者」は遠のいていく。「私を見ていた」「私に触れていた」この「他者」は、「第三者的な超越性を帯びたものへと転化」した時に、「第三者の審級」として権威をもち、「規則」の妥当性を基礎づけるのである。「行為の妥当性を承認する他者は、特別な他者、そう『第三者の審級』(大澤 1991:119)でなくてはならず、「第三者の審級に承認されていることの認知が、規則という実態についての錯覚を産み出す」(大澤 1991:119)のである。

この「第三者の審級」によって、人は一人である時も「規則に従っている」と言える。そして「第三者の審級」は、見えない「他者」の承認を想起するものとして存在している(大

澤 1991)。

それに対して、「腐女子のマナー」、「解釈コード」、「萌え嗜好」のいずれの層における規則も、意見の対立や剣かいの不一致はもちろん、だれがどのような意見・見解を持っているのかの検討がつきづらいため、「第三者の審級」が形成され辛い状況にあると考えられる。

APHは「ナマモノ」に近い性質を持っているために、「ナマモノ」という大きなジャンルがもっている「知らない人には絶対に見せてはいけない」という規則を適応すべきだという理解を共有しようという意見があった。しかしながら、APHについて議論している「やおい」では、「ナマモノ」ほど徹底された「住み分け」技法が確立されていない。「ナマモノ」で活動したことがない人にとっては、どの程度までの「住み分け」が必要なのかという共通理解がない。そのために、「ナマモノ」で活動している、もしくはしたことがある人から見れば非常に甘い「住み分け」しかできていない、といった事態が起きるのである。

ある作品の「解釈コード」を巡って起こったこの事件は、結果的にジャンルごとで「腐女子のマナー」という最上位の規則の内容が異なる可能性を暴露してしまった。それが私を含む「腐女子」たちに、今まで自分が「腐女子」として遵守してきた規範が間違っていたのではないかと、といった不安を呼び起こすこととなったのである。

## 第五章 終わりに

本論では、インターネット上における腐女子の情報管理実践に関する民族誌的な記述をもとに、サイバースペースにおける文化の創造・再編過程についての検討を行ってきた。これまでの「腐女子」の研究では、腐女子の行動規範には「隠れる」、「隠す」という「秘密」の維持という要素が重要であることはすでに多くの論者によって指摘されている(金田2007a、北村2010、遠藤2008など)。遠藤(2008)は「オタク」という存在が世間から負のイメージを与えられているから自らが「オタク」であるということを隠さなければならないと述べた。北村(2010)は、腐女子は腐女子らしい行動や言葉を慎み、隠れなければならないという現状を、ジェンダーの視点から「男性ホモソーシャル」における危険因子としての腐女子の活動を通して分析している。この二人の論述は、「腐女子のマナー」における対外的な「秘密」として捉えることが出来る。一方、金田(2007a)の「解釈共同体」は北村(2010)や遠藤(2008)とは異なる部分があり、対内的な視点があるということである。腐女子に対する「秘密」が解釈共同体には存在する。それは腐女子内で同じ作品で語りあうことが出来る人を探すための「知識」と同時に、同じ「知識」を共有できない人を排除することが出来るものである。共有できない「知識」は「秘密」へと変換されることで、言葉を解しえない人との境界を作るのであると述べている。だが、それらの研究は、それぞれ異なる位相の「秘密」について言及しているものの、それぞれの「秘密」同士の関係を整理し、腐女子の情報管理実践を構成する諸要素の全体像を明らかにすることはなかった。それに対して本論では、腐女子の情報管理実践が「腐女子のマナー」「解釈コード」「萌え嗜好」という三つの層に分かれる規範によって規定されていることを明らかにする。第一に「腐女子のマナー」層においては、北村(2010)や遠藤(2008)が述べていたように、「腐女子ではない人々」へ対して「腐女子的な」情報を隠すという規範が重要であった。具体的に言えば「自分が腐女子であるか否か」ということと「腐女子の活動自体を晒すかさらさないのか」という二点の情報である。また、そのような分化的他者を媒介として初めて、「腐女子という共同体」が想像される。このような「想像の共同体(1997)」の内部に対しては、顔の見えない「メンバー」の、それゆえ無限とも言えるほど多様な嗜好を承認することが要求される。このように異なる嗜好を持つ者の存在を否定したり、嗜好を異にする者たちが非意図的に情報を閲覧したりすることが起こらないように管理を行うといった「配慮」を行うことが重要な行動規範であった。第二の「解釈コード」層においては、「腐女子のマナー」を遵守しつつ、さらに活動する作品から派生した微細な「知識」をもつことが要求されていた。これは金田(2007a)の論じた「解釈共同体」にあたるものだと考えられる。すなわち、同じ作品に関する解釈コードを共有することで、その作品をめぐる物語を楽しんだり、仲間意識が醸成されたりしていた。腐女子であること、腐女子の活動自体が晒されたとしても、その中で使われている言葉の意味が分からなければ、結局はその活動の内容まで詳細には提示されないのである。つまりこの「知識」自体が管理されるべき「情報」であるといえる。上記の二層においては、「腐女子」や特定の作品を愛好する集団と言った

類としての仲間意識が醸成される。個別具体的な人間関係にもとづく仲間意識の醸成に関わるのが、「萌え嗜好」層における情報管理実践であった。同じ作品を愛好する人々は、さらに好きなキャラ、好きなCPや関係性など、あるいはそれらの組み合わせによって細分化される。腐女子の多くが、日常的な活動を行うのは、この「萌え嗜好」層である。腐女子は、自己の萌え嗜好をみだりに開示することによって、他者の萌え嗜好と衝突してしまう事（＝地雷を踏む）を避けるために、非常に慎重に、互いの嗜好を探り合っていた。ここでは腐女子個々人の「萌え」への感覚が情報とされている。何に「萌える」のか、と言ったことはある意味「性的志向」であり、その人自身の価値観そのものにかかわるものである。同志である腐女子であっても、自分の「萌え」が相手にとっても「萌え」とは限らず、その暴露によって相手の地雷を踏む可能性がある。さらに批判されることに対する不安に駆られ、やり取りの中での暴露は探り探り行われるのである。このように、腐女子による情報管理実践は、腐女子以外の人々に対して情報を隠蔽することや同じ作品を好む人々からなるサイトを利用することなどによって、「腐女子」という共同体を想像可能なものに行っていると考えられる。しかしながら、サイバースペース上に想像可能な多様な人々のあらゆる嗜好を承認することを実現するために、「腐女子」は個別具体的な人間関係を形成する際には、自己の趣味という情報の開示をめぐる大きな葛藤を経験する。

また、腐女子が情報管理実践をおこなう際に三章する規範は短期間に変化するものであることが明らかになった。四章において検討した「APH マナー論争」は、元々「腐女子のマナー」である「他者を承認する」という「腐女子のマナー」層における規範が破られたことがきっかけである。騒動が大きくなるにつれて、「腐女子ではない人々」へ対して、「腐女子的な」情報を隠すことと、「他者を承認する」ことを実現することを意図して、「APH マナー」というある種の「解釈コード」が整理されたのである。だが、「解釈コード」は狭い範囲の人々にしか理解されないし、明文化もされていない知識の束である。それゆえ、不特定多数の人々からなるサイバースペースにおいては、再編された解釈コードを知らな者が生じてしまう。また、APH マナー論争においては、そもそも「腐女子ではない人々」へ対して「腐女子的な」情報を隠すことの是非すら議論された。それゆえ、APH マナーの再編は、新たな意図的／無意図的なマナー違反者を生み出す結果となってしまったのである。

本論の分析から、腐女子たちは自らの「嗜好」という情報を管理し、相手によって何を提示もしくは隠蔽するのかによって、個別具体的な人間関係を形成して活動が行われていることが分かった。この「嗜好」に関する情報管理実践について、大戸は「腐女子であることには程度の違いがあり、提示するにしても、相手によってどの程度『ディープ』な腐女子であるかによって提示の仕方を変えたりしている」と述べている(2010)。腐女子たちは相手によって、その情報の提示の仕方を変えているのである。

名藤(2007)は、隠す／隠さないという傾向に関して ①オタク、ないし腐女子の友達しかいませんというパターン、②オタクな部分も理解して友達として受け入れてくれそうな人

にだけ話すというパターン、③一般の友人には徹頭徹尾隠し通しているというパターンmの3つのパターンがあると述べている。また大戸(2010)は、①相手が同一嗜好の持ち主であるか否か、②腐女子でなくとも、腐女子であることを許容してくれる相手であるかどうか見極める、ということによって、情報管理を行っていると述べている。

このように、腐女子は相手によって「なに」を「どこ」までを「秘密」にするのか、という情報管理実践を行っているのである。つまり、腐女子ではない人や腐女子を受け入れてくれなさそうな人に対しては「腐女子のマナー」の時点で「腐女子」であることを隠したり、腐女子の世界について語ったりということはないのである。他方での、受け入れてくれそうな人に対しては、どの程度まで受け入れてくれるのかを探りながらも情報を提示するのである。

前述したように、情報管理実践において層によって差がある。この差によって、相手がどの層において関わりを持っているのかによって、情報の管理が変わるということが言えるのである。

しかし、インターネット上においては、その情報管理実践の基準が曖昧になってしまっていると言えるのではないだろうか。例えば、Twitterにおいて「oo萌え」といった発言をしたとしよう。他者からの閲覧ができないようにしている場合もあるが、誰でも見ることが出来る状態にあった場合、フォロワーの地雷を踏んでしまうかもしれない、まったく腐女子のことを知らない人が見るかもしれない、と言った状況が生まれるのである。顔の見えない人々に対して、どの情報を提示し、どの情報を「秘密」とするのか、という判断が難しくなってしまうのである。これが、インターネット上における腐女子の「息苦しさ」に繋がっているのではないかと考えられるのである。

さらに、この情報提示の曖昧さがもたらした問題は、腐女子たちが今まで守ってきた「規範」の揺らぎに直結する。腐女子たちの「規範」と情報管理には密接な関係が見て取れる。腐女子の「規範」とはつまり「情報管理を徹底すること」である。「秘密」を作るということと、自分の「嗜好」を提示すること、その両方の実践なのである。「規範」も情報管理の実践においても、それ単体で存在できるわけでは無い。「規範」は、大澤(1991)も述べているように「第三者の審級」という、内在化された「他者」の存在が必要である。情報管理においても、「他者」に対して意図的／無意図的に何を提示するか何を隠すのか、というものであり、こちらも「他者」の存在が必要であるという共通点がある。しかし一方で、「規範」は変わったり買えたりすることが出来る。一方で腐女子の間で使われている「情報」は「情報」が提示された瞬間に、もう意図的に隠すことが出来ないものも存在するのである。個人の嗜好といったものだけでなく、腐女子という存在や、腐女子の活動など、明るみになった瞬間に、それまで必死に隠していた「秘密」だったとしてももう「秘密」ではなくなってしまうのである。情報管理の実践が曖昧なものになってしまったが故に、今まで築き上げられてきた「規範」の形を変えなければならないという状況になっているのではないだろうか。

つまり、腐女子たちが今まで「規範」と定め、情報管理を行ってきたにもかかわらず、その情報管理の基準が曖昧になってしまったが故に、多くの「秘密」が空間的制限のないインターネット上で暴露されてしまったのである。これによって腐女子たちが今まで管理していた情報が一気に広まってしまうことになった。かといって、腐女子たちは腐女子としてコミュニティを形成しているとは言い難く、「規範」自体が実状とずれてしまっても、なかなか新たな「規範」を腐女子たちの中で形成するには時間がかかってしまいさらに現状とのずれが大きくなってしまうのである。

現在、インターネット上における情報管理に対して、腐女子たちからはいろいろな意見が出ており、さまざまな動きがみられる。たとえば、2013年11月半ばごろに「腐女子が集団テロを計画中『自重ルールなんておかしい！ニコ動・pixiv・ツイッターに集団でホモ画像を貼るぞ！』」という2chまとめが話題になった。そのタイトルの通り、日時を決めて腐的な作品をいろんなところに検索避けも住み分けも関係なくばらまくというものである。このようなテロ的な行為を提唱する人が現れたように、腐女子の活動について、もっと自由に、という意見も出てきている。一方で、「腐女子は徹底的に隠れるべきなのでは？」という意見もあり、テレビで取り上げられたり、少しでも話題に上がったりすると、検索避けやパスワードを掛けるなど、徹底的に隠れる行動に出る人々もいる。また、マナー違反の人に攻撃的なメッセージや批判・非難をする人もおり、マナーやルールをきっちりすることを求める動きもある。最近では腐女子専用創作サイト「pictBLand」というサイトもできており、腐女子だけが活動できる場も確保されつつあるようである。

本研究では、腐女子たちの情報管理実践と文化の再編過程について述べてきた。ここから見るに、インターネット上での腐女子の活動は過渡期にあるように思われる、どの場で、どういう情報を提示／秘匿するべきなのか、と言った「探り合い」がなされ、インターネット上における新たな「規範」が作り上げられているのである。1989年、世間に「オタク」という言葉が広まった時に比べて「オタク」が幾分肯定的にとらえられるような風潮になり、「オタク」や「腐女子」であることを隠す必要性に迫られない状況が、少しずつではあるが広がってきている。かといって完全に受け入れられているわけではない。「オタク」や「腐女子」に対して批判的な意見をもった人もいるのである。さらに、「腐女子」の好む「男性同士の恋愛やセックス」といった描写は性別への感覚や社会状況によって大きく左右される。そのような一般の人と同じ場において、きわめて隠すことが難しいオープンな場であるインターネット上において活動の独立した場を確立することは非常に難しい。今までは腐女子個人の中で、自分の「嗜好」を提示することが一番の情報管理であった。「嗜好」は、自己のアイデンティティに関わることであり、その情報管理する実践が行われていた。その失敗するかもしれない、失敗して自分自身が否定されるかもしれないというプレッシャーが「息苦しさ」に繋がっているのではないだろうか。さらに、現在、インターネット上においてその情報管理の規範が揺らいでいる。彼女たちはプレッシャーと規範の曖昧さにさらなる「息苦しさ」を感じながらも、活動を続けているのではないだろうか。

## 謝辞

まず、ご指導を頂いた内藤直樹准教授に心から感謝いたします。本論文の作成にあたり、適切な助言を賜り、丁寧に指導して下さったおかげで、この度書き上げることが出来ました。また、地域創生コースの皆様には、研究を通じた活発な議論にお付き合いいただいただけでなく、励まし合い、切磋琢磨させてもらったことで、努力をし続ける原動力ともなりました。深く感謝いたします。

また本研究を進めるにあたって、お忙しい中時間を割いて、快くアンケートに協力していただいた腐女子の友人や、Twitterにおけるフォロワー様に厚く感謝申し上げます。腐女子として未熟な存在である私に、様々な助言や提言、意見をくださり、また私の問いを真剣に考え、答えてくださいました。皆様の真摯な姿勢と気持ちがあっこそ、今回この論文を書き上げることが出来ました。感謝いたします。

簡単ではありますが、皆様への心からの感謝の気持ちとお礼を申し上げたく、謝辞に変えさせていただきます。

## 参考文献・参考 URL

- Anderson Benedict、1983、*Imagined Communities Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*、London : Verso Editions.(=1997、白石さや・白石隆訳、『想像の共同体 ナショナリズムの起源と流行』、NTT出版。)
- 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。
- 東園子、2010、「妄想の共同体——『やおい』コミュニティにおける恋愛コードの機能」、東浩紀・北田暁大編、249-274。
- Butler Judith、1997、*EXCITABLE SPEECH A Politics of the Performative*.(=2004、竹村和子訳『触発する言葉——言語・権力・行為体』、岩波書店。)
- Coleman Gabriella E、2010、「*Ethnographic Approaches to Digital Media*」
- Douglas Mary、1969、*Purity and Danger——An analysis of concepts of pollution and taboo*(=1995、塚本利明訳『汚穢と禁忌』、思潮社。)
- 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、『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、79-96。
- Fish Stanley Eugene、1980、*Is there a text in this class?:the authority of interpretive communities*、Harvard University.(=1992、小林昌夫訳『このクラスにテキストはありますか?』、みすず書房。)
- Goffman Erving、*The Presentation of Self In Everyday Life*. New York: Doubleday 1959. (=1981、石黒毅訳『行為と演技・日常生活における自己呈示』〈ゴッフマンの社会学 1〉、誠信書房。)
- 日丸屋秀和、2008、「Axis Powers ヘタリア」、幻冬舎。
- 金田淳子、2007a、「第七節 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、『文化の社会学』、有斐閣、163-190。
- 2007b、「やおい論、明日のためにその2。」、『ユリイカ 12月号増刊——BL スタディーズ』、青土社、48-54。
- 北村夏実、2010、「腐女子を潜在化させるものは何か——オタク集団内のホモソーシャルティから見る彼女たちの規範——」、『女性学年報』(31):32-55。
- 九號、2007、「BASARA 学園グラウンド争奪戦」、辻本春弘編、『戦国 BASARA2 オフィシャルアンソロジーコミック 学園 BASARA』、株式会社カプコン、35-54。
- 三崎尚人、2012、「女性系パロディ同人誌の動向 2008-2012」、『ユリイカ 12月号増刊——BL スタディーズ』、青土社、200-204。
- 村瀬ひろみ、2005、「日本の商業アニメにおける女性像の変遷と『萌え』文化：新しいジェンダーを求めて」、『Gender and sexuality : journal of Center for Gender Studies』、国際基督教大学、(01)77-92。
- 中島梓、1995、『コミュニケーション症候群』、筑摩書房。
- 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』、玉川博章ほか編『そ

- それぞれのファン研究—I am a fan』、風塵社、55-117。
- 尾田栄一郎、2009、「ONE PIECE 56」、集英社。
- 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。
- 大崎祐実、2009、「腐女子のことば」、一迅社。
- 大澤真幸、1990、「コミュニケーションと規則」、市川浩ほか編、『交換と所有』、岩波書店、51-128。
- 斉藤皓太、2008、「オンラインコミュニティの困難」、遠藤薫編、『ネットメディアとくコミュニティ>形成』、東京電機大学出版局、172-184。
- Simmel Georg、1907、*Soziologie: Untersuchungen über die Formen der Vergesellschaftung* (=1979、居安正訳『秘密の社会学』、世界思想社数学社。)
- 杉浦由美子、2006、「オタク女子研究 腐女子思想体系」、原書房。
- 種十号、2013、『腐女子実録 24 時—F J S 24—』、エンターブレイン。
- 山下晋司・福島真人編、2005、「現代人類学のプラクシス 科学技術時代をみる視座」有斐閣アルマ。
- ヤマシタトモコ、2007、「くいもの処明楽」、東京漫画社。
- イラストコミュニケーションサイト「pixiv」(<http://www.pixiv.net/>, 2014/01/28)
- ニコニコ動画 (<http://www.nicovideo.jp/>, 2014/01/27)
- ピクシブ百科事典 (<http://dic.pixiv.net/>, 2014/01/29)
- 検索避けの勧め (<http://kss.4.tool.ms/>, 2014/01/29)
- 腐女子ファンは腐ネタを公式に持ち出さないようにしたいね同盟  
(<http://lyze.jp/painkiller/>, 2014/01/29)
- オンラインブックマークとは?  
([http://www.geocities.jp/e\\_d\\_p\\_ac/No\\_onlinebookmark.htm](http://www.geocities.jp/e_d_p_ac/No_onlinebookmark.htm), 2014/01/29)
- 自重、しませんか? (<http://14hp.jp/?id=wakame>, 2014/01/29)
- 腐女子だからこそ常識もちます同盟 (<http://id25.fm-p.jp/210/manaok/>, 2014/01/29)
- 例によって棲み分け論を推す(オンラインブックマーク禁止問題)  
([http://deztec.jp/design/07/03/10\\_www.html](http://deztec.jp/design/07/03/10_www.html), 2014/01/29)
- やおらー研究 (<http://801.ifdef.jp/epi005.html#03>, 2014/01/29)
- 二次創作+オンラインブックマーク総括 (<http://onlinebkm.nobody.jp/>, 2014/01/29)
- 同人におけるルールやマナーについてのまとめ wiki (<http://localrule.kazeki.net/>, 2014/01/29)
- 腐女子の検索避け文化 ([http://d.hatena.ne.jp/natsu\\_san/20090315/1237115978](http://d.hatena.ne.jp/natsu_san/20090315/1237115978), 2014/01/29)
- 検索避けをしない

(<http://d.hatena.ne.jp/garamani1983/searchdiary?word=%2a%5b%b8%a1%ba%f7%c8%f2%a4%b1%5d>, 2014/01/29)

検索避けに関する疑問 (<http://te-koku.seesaa.net/article/60090544.html>, 2014/01/29)

当サイトにおける姿勢 ([http://night.littlestar.jp/about/site\\_policy](http://night.littlestar.jp/about/site_policy), 2014/01/29)

要請された沈黙が促したものと承認したもの (<http://d.hatena.ne.jp/nodada/20080920/p1>, 2014/01/29)

「腐女子のマナーとかモラルについて考えてみた」 (<http://togetter.com/li/96297>, 2014/01/29)

「twitter トレンド一位にまでなった、溢れ出る“ホモ”にリアルゲイが一人思うこと。」 (<http://togetter.com/li/289886>, 2014/01/29)

「腐女子のみなさん腐歴何年ですか」 (<http://meyou.jp/search/%23%E8%85%90%E5%A5%B3%E5%AD%90%E3%81%AE%E3%81%BF%E3%81%AA%E3%81%95%E3%82%93%E8%85%90%E6%AD%B4%E4%BD%95%E5%B9%B4%E3%81%A7%E3%81%99%E3%81%8B/>, 2014/01/29)

「二次創作同人において「嫌い」を表明することについて」 (<http://togetter.com/li/488390>, 2014/01/29)

「知っているようで意外と知らない「腐女子」と「オタ女子」の違いを大学教授が真面目に語る」 (<http://togetter.com/li/415511>, 2014/01/29)

「アニメージュの投稿イラストについてのお願い『BL (っぼくみえるもの)・女装イラストはほどほどに』」 (<http://togetter.com/li/406213>, 2014/01/29)

「“ホモ”という暴力をいかにして自己批判するか」 (<http://togetter.com/li/290482>, 2014/01/29)

「腐女子ツイッター入門」 (<http://togetter.com/li/300223>, 2014/01/29)

「ファミレスで同人誌を読んだら注意された大炎上に対する反応」 (<http://togetter.com/li/288614>, 2014/01/29)

「腐女子談義」 (<http://togetter.com/li/179372>, 2014/01/29)

【腐女子用語の基礎知識】JK の知識とマナー (<http://togetter.com/li/194433>, 2014/01/29)

「腐女子の同調圧力ってなんなんやろかその由来に潜むジレンマとは？」 (<http://togetter.com/li/142333>, 2014/01/29)

paraiso de la felicidad (<http://lyze.jp/paraiso730/>, 2014/01/31)

## 付録

メールによるアンケートの本文

この度は突然の依頼にも関わらず、私の卒業研究にご協力いただきありがとうございます。  
Twitterでは「にえべ」、pixivでは「椅子木えるだ」という名前で活動しております、徳島大学総合科学部4年の堤悠貴と申します。

卒業論文で腐女子と腐女子の作品について研究したいと考えており、そのためのアンケート調査をしています。

今回集めさせていただきました回答は、私の論文に使わせていただきますが、個人が特定されないようにいたします。

また、回答するのをやめたい、と思われた場合は明確な理由がなくともやめていただいて構いません。

以上を踏まえた上で、回答していただける方は次からの質問に答えてください。

全部で26問あります。なかなか時間がかかるかと思いますが、どうぞよろしくお願い致します。

### 質問

1.あなたの名前(HN/PN)と腐歴もしくはオタク歴、現在の主な活動ジャンルや活動場所を教えてください。

2.創作活動はしていますか？      されている方で差支えなければ

- どのような作品を創作しているのか
- pixivのアカウントやサイトなど

教えていただければ幸いです。

3.萌えを探すためにどのようにネットを利用していますか？

4.ネットで萌えを探すために利用する際に、守らなければいけないマナーはなんだと思いますか？

思いっただけあげて下さい。

5.ネットで活動をしていて、「これはしちやいけないんじゃないの…？」と思ったことはありますか？それはなんですか？

6. ネットで活動をしていて、困ったことなどはありますか？それはなんですか？
7. サイトはもっています／もっていましたか？
8. もっていた、もしくは持っている方は検索避けはされていますか？
9. 検索避けをする理由／しない理由を教えてください。
10. サイトをもっていない、持っていなかった方は検索避けはするべきだと思いますか？
11. 検索避けをすべきだと思う理由／しなくてもいいと思う理由を教えてください。
12. ピクシブのアカウントはもっていますか？
13. 持っていない方は、利用していない理由をお教えてください。  
→持っていない方は 20. からお答えください。
14. ピクシブはどれくらいの週何回ほど利用しますか？
15. ピクシブを何を目的に利用していますか？
16. 作品検索はどのようにしていますか？
17. ピクシブには作品をアップしていますか？
18. 作品をアップしている人に伺います、作品をアップする時に注意していることはなんですか？
19. 作品をアップする時にタグはどのような点に気を付けていますか？
20. 地雷(苦手な表現、設定、カップリングなどのこと)はありますか？もしくは好きではないカップリングや表現はありますか？
21. 具体的な地雷の CP 名や設定など、書ける範囲でいいので教えてください。  
例：リバ、〇〇総受、年齢操作、性転換など

22.地雷の許容範囲はどれくらいですか？

例：作品を読める、見れるけど萌えない、文字を見るのも無理など

23.地雷を踏んだ時にはどのような気持ちになりますか？

24.地雷回避のために心掛けていることはありますか？

25.回避していたのに踏んでしまったことはありますか？あった場合、どういう原因で踏んでしまったのか教えてください。

26.あなたにとって萌えとはなんですか？

回答ありがとうございました。

答えたあと、やはり卒論に使わないでほしい、と言う場合があれば取りやめますので、以下の連絡先にご連絡ください。

お付き合いいただきありがとうございました。

-----  
徳島大学総合科学部社会創生学科  
堤 悠貴 (つつみ ゆき)  
e-mail [izquierda.307@gmail.com](mailto:izquierda.307@gmail.com)  
Twitter @Nieve23y  
-----