

Title	長期持続するファンコミュニティとライフコースに関するメディア社会学的研究
Sub Title	
Author	杉山, 怜美(Sugiyama, Satomi)
Publisher	慶應義塾大学大学院社会学研究科
Publication year	2023
Jtitle	慶應義塾大学大学院社会学研究科紀要：社会学心理学教育学：人間と社会の探究 (Studies in sociology, psychology and education : inquiries into humans and societies). No.94 (2023.) ,p.108- 110
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	2021年度博士課程研究支援プログラム研究成果報告
Genre	Departmental Bulletin Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN0006957X-00000094-0108

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

長期持続するファンコミュニティとライフコースに関する メディア社会学的研究

杉山 怜美

1. はじめに

申請者は「長期持続するファンコミュニティとライフコースに関するメディア社会学的研究」という研究題目のもと、博士課程学生研究支援プログラムからの助成を受けた（2021年4月～2022年3月）。本稿ではその研究成果報告を行う。

本研究の背景として、現代社会では社会の流動化（Bauman 2011=2014）や、家族・階級・職場などの集団からの解放にともなう個人化（Beck 1986=1998）が生じていることが指摘できる。こうした状況で、少数の限られた人びとの間で趣味や「好きなもの」として共有される文化事象が、個人の人生を方向づける一要因として機能する事態が広くみられる。趣味のなかでも、消費やメディア受容と深く結びついた実践を行う人びとがファンである。ファンは自身が愛好する対象へ積極的に支出する消費者であるだけでなく、産業の想定を超える形で種々の実践に及ぶ存在でもある（瀬尾2020）。

本研究では、ファンとしての経験がどのように人生や生活に組み込まれて、それらを方向づけているのかを探究するため、とりわけ特定のメディア作品への愛着が長期化していく事象に着目する。長期的にファンを続ける人びとのライフコース、コミュニティ、それらを取り巻くメディア環境との相互作用を明らかにすることが本研究の目的である。

2. 研究対象と方法

長期的なファン経験を描き出すために適した事例として、本研究では神坂一によるライトノベルを原作とする『スレイヤーズ』シリーズのファンを研究対象とする。『スレイヤーズ』はライトノベル、テレビアニメ、劇場版アニメ、ゲームなど現在まで約30年に渡って商業展開されてきた実績があり、多くのファンが今もなおファンを継続していて、ファンコミュニティが持続している作品である。

2021年度は本研究の目的に即した検証を進めるうえで基礎となる情報の整理・分析や、これまで実施した調査で不足していた地方在住のファンを対象とするインタビュー調査を主に実施した。

具体的には、ファン経験を理解するための基礎的作業として『スレイヤーズ』の作品展開状況に関する文献調査を行った。また、新型コロナウイルス感染症の流行（以下、コロナ禍と呼称）が個々のファンに与える影響を捉える一環として、同人誌即売会の実態調査も実施した。それらの調査で得た知見を踏まえて、『スレイヤーズ』ファンへのインタビュー調査ならびに参加観察を実施した。インタビュー調査については、地方に在住している『スレイヤーズ』ファン3名を対象にファン経験やライフコースに関する聞き取りを行った。

次節ではそれぞれの調査について一部補足したうえで、そこから得られた結果を報告する。

3. 結果

3.1 『スレイヤーズ』のメディアミックス状況

『スレイヤーズ』は1989年第1回ファンタジア長編小説大賞の準入選を受賞して、翌1990年に長編シリーズの第1巻が発売されて以来、大ヒットを記録した小説を原作とする作品である。本作はライトノベルの原型的存在であり、ライトノベル史における記念碑的作品として位置づけられている（新城2006; 榎本2008ほか）が、その一方でメディアミックスと呼称される商業的な作品展開の典型事例でもある。メディアミックスとは、「ある特定のキャラクターや物語や世界観を中心とするメディア上のモノや要素のシステム」（スタインバーグ2015: 35）のことを指し、作品を総体的に理解するにあたってはライトノベルという側面以外にも注目する必要がある。

そこで申請者はファンクラブ会誌やアニメ雑誌に掲載された制作者のインタビューの収集、「国立国会図書館サーチ（NDL Search）」を基にした作品データベースの作成を行い、得られたデータを分析したところ、①当初『スレイヤーズ』の小説はファン層が限定され長期間人気を得ることは難しいと作者・読者双方で考えられていたが、テレビアニメ化にあたって作品ターゲットが変更・拡張されて、メディア特性に合った表現が追求された、②その結果、新たにターゲットとされた低年齢層に加えて、ファン活動に熱心な女性層を大きく取り込むことに成功し、作品の人気が一般化、長期化することにつながったことを明らかにできた。

3.2 コロナ禍の同人誌即売会——再開・継続とオンライン化の模索

同人活動はアニメ・マンガ・ゲーム・ライトノベルなどのファンに典型的に取り組まれているファン実践の一つであり、『スレイヤーズ』ファンによっても長期に渡って取り組まれてきた。

そうした同人活動の成果物である同人誌を流通させる中心的な機能を果たす同人誌即売会がコロナ禍によってどのような影響を受けたのか明らかにするため、コロナ禍のイベント開催状況のデータベース作成、前年に実施したオンラインでの質問紙調査結果の分析、対面・オンラインでの同人誌即売会の参与観察を行った。

その結果、同人誌即売会の開催状況については、2020年4～5月は対面での開催は確認できず、オンライン空間での代替イベントが相次いで開催されたこと、2020年6月以降は大規模なものより小規模なものから、また地方よりも都市部から、対面での同人誌即売会が再開されていったことが分かった。

参加状況については、コロナ禍になって参加しなくなった人のほうが参加した人よりもコロナ禍の悪影響を受けている傾向があること、コロナ禍に参加した人のほうがコロナ前に同人誌即売会で他の参加者との交流を行っていた割合や、コロナ禍に同人誌即売会への金銭的な支援行動を行った割合が高い傾向があることを明らかにできた。

3.3 地方在住の『スレイヤーズ』ファンの経験

以上の知見を踏まえて実施した『スレイヤーズ』ファンへのインタビューでは、表1の調査対象者から聞き取りを行った。

得られた語りのなかでみられた地方在住という特性に関連する特徴として、①メディアインフラの普及が都市部と比較して限定的であるため、映画を見る、レンタルビデオを借りるといったメディア経験が特別な出来事として位置づけられやすい、②ファンとしての活動のために頻繁に東京など大都市圏に

表1 インタビュー調査対象者の基本情報

	Kさん	Jさん	Iさん
生年	1980年	1981年	1993年
性別	女	女	女
居住地	岡山県	岡山県	山口県→広島県
最終学歴	大学院卒	大学院卒	大学卒
職業	高校教員	小学校教員	市役所職員
結婚の状況	未婚	未婚	未婚
最初に知った『スレイヤーズ』作品	テレビアニメ 2 作目と小説	小説	テレビアニメ 1 作目
作品を知った時期	1996年・高校1年	1993年・中学1年	2003年ごろ・小学3、4年生ごろ
作品を知った経緯	Jさんからの紹介	いとこからの紹介	レンタルビデオ店で偶然手に取った

出典：調査を基に申請者作成

移動している一方で、住居を大都市圏に移すことについては生活上の困難があり実行されていない、③インターネットによって他のファンとの交流が可能となっているが、関係構築後は個人的なつながりが重視されて対面での交流にも積極的である、といった知見が析出できた。

また、コロナ禍の下に特有な経験としては、職業的な要請と相まって、感染状況が悪い大都市圏に移動することを自粛したこと、それ以前は積極的に行っていた対面での交流ができなくなり、代替的に不特定多数と集まる必要のない活動（スタジオでのコスプレ撮影）に注力するようになったという語りを得られた。

4. 成果の公表

本研究における成果の一部は、第94回日本社会学会大会（2021年11月13日）にて発表したほか、日本メディア学会2022年度春季大会（2022年6月5日）にて発表予定である。後者は「地方在住のメディアミックス作品のファン経験とライフコース」という題目でエントリーが受理されている。

文献

- 榎本秋, 2008, 『ライトノベル文学論』 NTT出版
- 新城カズマ, 2006, 『ライトノベル「超」入門』 ソフトバンククリエイティブ。
- 瀬尾祐一, 2020, 「ファンカルチャーの理論——ファン研究の展開と展望」 永田大輔・松永伸太郎編『アニメの社会学——アニメファンとアニメ制作者たちの文化産業論』 ナカニシヤ出版, 23–28.
- Bauman, Zygmunt, 2011, *Culture in a Liquid Modern World*, Polity Press. (=2014, 伊藤茂訳『リキッド化する世界の文化論』 青土社.)
- Beck, Ulrich, 1986, *Risikogesellschaft: Auf dem Weg in eine andere Moderne*, Suhrkamp. (=1998, 東廉・伊藤美登里訳『危険社会——新しい近代への道』 法政大学出版局.)
- Steinberg, Marc, 2012, *Anime's Media Mix: Franchising Toys And Characters in Japan*, University of Minnesota Press. (=2015, 大塚英志監訳・中川譲訳『なぜ日本は〈メディアミックスする国〉なのか』 KADOKAWA.)