

## 東方 Project ジャンル文化圏研究の現状

上條紗智

### 1. 緒論

本稿は、東方 Project ジャンルに携わる人々の行動や社会現象を対象とした先行研究の整理とその意義の確認を目的とする論考である。同人活動によって提供され、同人媒体を主たる消費の場としてファンを獲得してきた東方ジャンルは、独自のファン・コミュニティを形成してきたと考えられている。このファン・コミュニティは例えば、ジャンルの勃興初期で聞かれた「東方厨」という言葉が東方ファンの特有の行動パターンを指していたと考えられるし、近年では「東方コミュニティ」という言葉にその認識が表れているとみなすことができる [1]。これらのファン・コミュニティを対象とした研究を、本稿では「東方 Project ジャンル文化圏研究」として取り扱っている。

東方ファン・コミュニティの研究分析は慣習的に同人サークルをはじめとする有志のファンによって担われてきた。それは東方ジャンルにおける構造的な特徴、すなわち原作サイドによるコミュニティ管理へのインセンティブが極めて弱いことと関係している [2]。本来であれば、ファンの消費動向などの市場調査は、原作サイドによる商業的利潤獲得の手段として顕在化するものと考えられる。しかしながら、東方 Project では商業流通を経た一部の公式本を除けば、その役割は限定的であり、東方ファン・コミュニティ全体の方向性を規定するほどの影響は与えなかったのではないだろうか [3]。

同人誌即売会などの各種イベントが重要な交流の場となっている東方ジャンルでは、個々のイベント主催者がジャンルの現状に関する認識を求められる側面がある。また、集権的な分析主体が存在しないことによって、サークルや一般参加者もジャンルの現状に関して

調査を行ったり、意見を発表する余地が多く存在しているとも言える。このような、各個人がジャンル動向に関して関心を寄せる機会が比較的多いことは、二次創作などの同人活動がコミュニティ形成の原動力になっている東方ジャンルの特徴として指摘できる点である。

東方ジャンルでは「東方界限考察」として分類可能なサークルや作品が、作品の「元ネタ考察」や「聖地巡礼」などと並んで一定数生まれている。こうした現状は、東方ジャンルの成長に大きく寄与してきた、コミュニティ内で二次創作作品が共有され再生産されるサイクルの一環として形成されたものと考えられる<sup>\*1)</sup>。東方ジャンルにおける界限考察作品の興隆は、東方ジャンルのみならず同人文化研究全体へ影響を与え得る現象と捉えることも可能だ。同人活動を対象とした社会科学的研究においては、統計をはじめとする公式資料が不足しているために、議論を形成するための労力が非常に大きく、東方ジャンルという限られた対象を取り上げることによって同人活動固有の現象について理解を深めることにつながる。10年以上の歴史を持つ東方ジャンルは数度のファンの世代交代を経ており、ジャンルの質的変遷を議論するうえで魅力的な研究分野であると言えるのだ。

ここまでに取り上げた東方ジャンルと界限考察の特徴を前提として、以下の本論では東方 Project ジャンル文化圏研究の展開と影響に関して述べてゆく。東方ジャンルを考察するにあたって様々な側面からアプローチされてきた軌跡を明らかにするとともに、依然として研究の余地が広く残されていることにも言及す

\*1) 東方ジャンルにおける二次創作作品の共有および再生産過程は東村 [2012] を参照。