

**UPFG**

**Potential for Frontiers.**

# 秋葉原大学からのご提案

- 名華祭開催おめでとうございます。
- 今後の益々のご発展を祈念し、右記のマスコットキャラクターにつき、ご提案申し上げます。
- 名前は「タスくん」です。
- ご査収ください。
- 過重労働はお控え下さい。



# 萌えの消費・再生産プロセス

～東方Projectを萌文化の視座から考察する～

秋葉原大学萌学部

准教授 萌学博士 東村光

# 本講の目的

## ① 東方Projectの特徴

ジャンルとしての特徴

コンテンツとしての特徴

萌文化から見た東方の評価

## ② 萌文化における流行の考察

ブームは連鎖する

流行作品の特徴

同人における流行作品

東方と艦これの同人類似性

「人気」の意義

## ③ 萌えの消費と東方Project

萌えの拡張

萌えの拡張

まとめ

➤ 「最大の同人ジャンル」と呼ばれる東方Projectを、萌文化全体の視座から評価する

➤ 東方Projectの有するコンテンツとしての特性を明らかにし、他の人気コンテンツと比較を行うことを通じて、客観的に東方を捉える議論を行う

# ① 東方Projectの特徴

① 東方Projectの特徴

ジャンルとしての特徴

コンテンツとしての特徴

萌文化から見た東方の評価

② 萌文化における流行の考察

ブームは連鎖する

流行作品の特徴

同人における流行作品

東方と艦これの同人類似性

「人気」の意義

③ 萌えの消費と東方Project

萌えの拡張

萌えの拡張

まとめ

# ジャンルとしての東方の特徴

## ➤ 同人やWeb・ニコニコ動画などの展開が主

- → 公式のメディアミックスが少ない
- ⇔ 個人が雑多に展開する

## ➤ 巨大な同人市場として確立

- → 一般的な流通ルートからの乖離
- → 商業的な手法を取り込むファン活動の実現

① 東方Projectの特徴

ジャンルとしての特徴

コンテンツとしての特徴

萌文化から見た東方の評価

② 萌文化における流行の考察

ブームは連鎖する

流行作品の特徴

同人における流行作品

東方と艦これの同人類似性

「人気」の意義

③ 萌えの消費と東方Project

萌えの拡張

萌えの拡張

まとめ

# コンテンツとしての東方

## ➤ 世界観が複雑である

- ・ 幻想郷という全てを包括する概念

## ➤ キャラクターが多様である

- ・ キャラクターの元ネタが各所に散らばっている

## ➤ ストーリーが乏しい

- ・ ゲーム上の展開に限られており、全てが語られない

① 東方Projectの特徴

ジャンルとしての特徴

コンテンツとしての特徴

萌文化から見た東方の評価

② 萌文化における流行の考察

ブームは連鎖する

流行作品の特徴

同人における流行作品

東方と艦これの同人類似性

「人気」の意義

③ 萌えの消費と東方Project

萌えの拡張

萌えの拡張

まとめ

# 萌文化から見た東方の評価

- 二次創作の在り方に大きな影響を与えた
- 和風、洋風、中華風のキャラクターを単一の世界観で示した
- ストーリーからの情報提供量が少ない
- 音楽に一定層のファンが存在する
  
- 従来の萌えコンテンツとは一線を画している



## ② 萌文化における流行の考察

# ブームは連鎖する

雫～ONE: 前期葉鍵時代  
Kanon～AIR: 後期葉鍵時代

月姫～F/S;N: 型月時代

京アニ版: Kanon・AIR

涼宮ハルヒの憂鬱

きらら系4コマ日常系作品  
あずまんが～ぱにぽに～ひだまりスケッチ

らき☆すた  
けいおん!  
(京アニ時代)

ストーリーを重視する風潮

↓  
純愛感動路線からセカイ系への展開

↑  
セカイ系の対局に位置する日常系

↓  
セカイ系の反動としての明快なストーリー

まどか☆マギカ

ガルパン

ラブライブ!  
デレマス

① 東方Projectの特徴

ジャンルとしての特徴

コンテンツとしての特徴

萌文化から見た東方の評価

② 萌文化における流行の考察

ブームは連鎖する

流行作品の特徴

同人における流行作品

東方と艦これの同人類似性

「人気」の意義

③ 萌えの消費と東方Project

萌えの拡張

萌えの拡張

まとめ

# 流行作品の特徴

- 誰もがコンテンツにアクセスが容易である
  - → 地上波でアニメが放送されている
  - (非合法な手段による地方補完)
- 作品の世界観を追体験出来る
  - → 作品を端的なフレーズで説明できる
- 大量の共有が実現された
  - → みんながキャラクタを知っている
  - → みんなが曲を知っている
- 作品の話が出来る！！
- 作品の消費の共有

① 東方Projectの特徴

ジャンルとしての特徴

コンテンツとしての特徴

萌文化から見た東方の評価

② 萌文化における流行の考察

ブームは連鎖する

流行作品の特徴

同人における流行作品

東方と艦これの同人類似性

「人気」の意義

③ 萌えの消費と東方Project

萌えの拡張

萌えの拡張

まとめ

# 同人における流行作品

- 東方Project → 艦隊これくしょん
  - 作品の流行と、同人の流行はリンクしていない
- 作品の人気≠同人の人気
  - 同人(二次創作)の役割とは、萌えの再供給であり、原作の補完が期待される
  - 実態: 同人における人気ジャンルは消費性向ではなく供給性向によって図られる
- 人気の同人ジャンルとは、作家が描きたいという魅力のあるコンテンツである

① 東方Projectの特徴

ジャンルとしての特徴

コンテンツとしての特徴

萌文化から見た東方の評価

② 萌文化における流行の考察

ブームは連鎖する

流行作品の特徴

同人における流行作品

東方と艦これの同人類似性

「人気」の意義

③ 萌えの消費と東方Project

萌えの拡張

萌えの拡張

まとめ

# 東方と艦これの同人類似性

## ➤ 豊富なキャラクター

- 分かりやすいキービジュアル

## ➤ 限定的なテキスト

- 限られた描写 = 解釈の巾を残す世界観

## ➤ ゲームというユーザーが能動的に作品にアクセスする原作メディア

## ➤ Webや同人という二次創作が影響力を持つ構造

- 東方同人と艦これ同人の形態は事実上同一の流れ
- 東方同人で培われた手法を艦これ同人に適用

① 東方Projectの特徴

ジャンルとしての特徴

コンテンツとしての特徴

萌文化から見た東方の評価

② 萌文化における流行の考察

ブームは連鎖する

流行作品の特徴

同人における流行作品

東方と艦これの同人類似性

「人気」の意義

③ 萌えの消費と東方Project

萌えの拡張

萌えの拡張

まとめ

# 「人気」の意義

## ➤ 人気作品

- 萌えの消費が全体で共有されたもの
- みんなが見たいもの

## ➤ 人気同人ジャンル

- 萌えの消費を拡大させたもの
- みんなが描きたいもの

## ➤ 同人の流行と、人気作品の流行は全く異なる

## ③ 萌えの消費と東方Project

① 東方Projectの特徴

ジャンルとしての特徴

コンテンツとしての特徴

萌文化から見た東方の評価

② 萌文化における流行の考察

ブームは連鎖する

流行作品の特徴

同人における流行作品

東方と艦これの同人類似性

「人気」の意義

③ 萌えの消費と東方Project

萌えの拡張

萌えの拡張

まとめ

# 萌えの拡張

- メディアミックス戦略により、萌えは様々な供給形態を見せる
  - 本編と他媒体への移植
  - サイドストーリーの展開
  - グッズ作成
  - 音楽イベント
- 企業によるプロデュースを受け、展開される
  - 性的表現は二次創作により担われることが多い



# 萌えの拡張

## 本講の目的

### ① 東方Projectの特徴

ジャンルとしての特徴

コンテンツとしての特徴

萌文化から見た東方の評価

### ② 萌文化における流行の考察

ブームは連鎖する

流行作品の特徴

同人における流行作品

東方と艦これの同人類似性

「人気」の意義

### ③ 萌えの消費と東方Project

萌えの拡張

萌えの拡張

まとめ

- 東方Projectは、従来企業が担っていた領域を同人の立ち位置から実現した。
- 自由な発想が多様性のあるジャンルを実現
- 東方同人の人気集中に拍車をかける要素
- 取りまとめる存在がないため、全貌が掴みにくい
- ジャンル内競争が加速した

# まとめ

本講の目的

## ① 東方Projectの特徴

ジャンルとしての特徴

コンテンツとしての特徴

萌文化から見た東方の評価

## ② 萌文化における流行の考察

ブームは連鎖する

流行作品の特徴

同人における流行作品

東方と艦これの同人類似性

「人気」の意義

## ③ 萌えの消費と東方Project

萌えの拡張

萌えの拡張

まとめ

➤ 萌えの自給自足モデルを成功させた

➤ 個人(同人)レベルでの投資・回収を可能とした市場規模の実現

- 企業に頼らない萌えの在り方を実践出来るだけの規模を獲得した最初のコンテンツ

➤ 東方Projectは消費者層が主体性を持つジャンルとして新しい境地を切り開いた