

京都大学	博士（文学）	氏名	河原優子
論文題目	二次創作文化の社会学		
（論文内容の要旨） 本論文は、原作のファンによる二次創作に焦点をあてて、二次創作を受容するファン集団、著作権との関わり、二次創作を媒介にしたコミュニケーションの三つの点から、その文化的実践を描き出し、近代とポスト近代とが接合するその特徴について考察するものである。 二次創作とは、既存の漫画やアニメ作品のキャラクターや設定、世界観などを流用した、ファンの手による漫画や小説等の創作を指しており、世界中で多くの人に親しまれる日本発のポピュラーカルチャーである。SNSが広がっている現在では、オーディエンスはマス・メディアが発信する情報を受容するだけではなく、自らも発信する存在となっているが、二次創作は、こうした発信するオーディエンスの姿を先取りして成立してきた文化だといえる。 これまで二次創作は、1970年代に始まった「オタク文化」の典型的な活動の一つとみなされてきた。「大きな物語」が凋落した時代において、原作とそれにもとづく二次創作を等価値で消費するオタクたちは、オリジナルの権威を失墜させ、個人の趣味に耽溺して孤独な消費をする存在とされ、その文化はポスト近代の社会現象として論じられてきた。本論文はこうした見方に疑問を投げかけ、二次創作はむしろ、近代的要素とポスト近代的要素がからみあうなかで成立する文化であることを、フィールドワークにもとづいて明らかにしている。この近代的要素とポスト近代的要素の接合の具体的にありようを、本論文では、二次創作を作り出し、流通させ、受容する流動的なファン集団、著作権侵害でありながらその実践を維持させている独自の規範意識、二次創作が媒介するコミュニケーションという三つの側面から明らかにしている。 第1章では、近代以前から現代に至るまでのパロディ・翻案の歴史をたどり、現代の二次創作を歴史的観点から位置づけている。特に、同人誌の機能の変容と、オーディエンスによる情報発信のあり方の変化を通時的にたどり、1970年代のマス・メディアにおけるパロディ表現の増加やミニコミブームなどを背景に、情報の受け手が同時に送り手になる二次創作文化が形成されたこと、それが情報発信技術の発展とともに、広がってきたことを示している。 第2章は、二次創作の文化について、参与観察とインタビューのデータを用いて、特に二次創作の書き手の視点から、エスノグラフィーを記述している。個人がどのように二次創作を行っているかを具体的な活動の事例から示し、創作活動を通じてファン同士がコミュニケーションすることで形成される独特の社会関係を描出している。ま			

た、インターネット時代におけるメディア環境と情報流通の変化にともなって、二次創作活動がどのように変化してきたかも記述し、二次創作文化がインターネット技術の発展や社会的背景によって変容しながら再構成されてきた点を、通時的に描き出している。

第3章は、二次創作を作り出し、流通させ、それを受容するファン集団に着目し、二次創作文化を集団の観点から検討している。近代において支配的な集団は、規約によってメンバーシップが明確で、序列によって統制される組織的な集団である。一方で二次創作集団は、明確な境界がなく、加入に規約も資格もない、不定形で流動的な集団であり、構成員はみな原作のファンであるという点で平等である。このようなネットワーク的なつながりは、ポスト近代的な要素といえる。しかし一方で、二次創作を流通させる集団内部では、二次創作の書き手と読み手には心理的な序列があり、相互監視のもとでさまざまな暗黙の規範が守られ、長期にわたって集団が継続的に維持されており、近代的な組織的集団の面もあわせ持つ。こうした集団の性質を検討することにより、集団が個人化せず集団の形と秩序を保持できる要因について分析をおこなっている。

第4章は、著作権侵害を前提とする二次創作が、知的財産所有の制度とどのように対立し折衝しながら、その文化を維持してきたのかを明らかにしている。二次創作を行う集団は、暗黙の規範にしたがうことで、原作の著作権という知的財産所有の制度と、二次創作の自由を両立させてきた。その規範として、二次創作は非営利で行わなければならない、オリジナルの翻案（キャラクターや世界観を借りて創作する）はよいが複製（画像のコピー）してはいけない、二次創作をもとにした三次創作はいけないなどがある。このような心理的規制を集団で作리出すことで、二次創作文化は、原作の知的財産所有と市場価値を認め、その消費をうながしながら、同時に原作を一定の共有財産／コモンズとして創作する自由を両立させ、原作の権利者からの「黙認」を得て、その文化を発展させてきたのである。このようにして二次創作文化は、近代的な私的所有の制度を守りながら、ポスト近代的な著作物の流用をおこない、集団で創作の可能性を押し広げている。このような個人の所有の権利と集団の創作の権利の同時承認の重層性こそが、既存の法体系の下で創作の自由を開く鍵となっており、日本の巨大なコンテンツ文化を下支えしている。

第5章は、二次創作の市場との関わりとコミュニケーションについて、非営利という規範から考察している。オーディエンスは従来、情報の一方的な受け手と考えられてきたのに対し、1980年代以降のアクティブ・オーディエンス論は、オーディエンスに解釈という主体的能動性を認めたが、二次創作は、オーディエンスが自身でも創作し発信を行い、それによってさらなるオーディエンスを生み出すという、マルチプルなオーディエンス関係のなかで成立する新たなコミュニケーションの形であり、情報技術とSNSの発展によって、オーディエンスが大きな拡散力をもつ情報の送り手にもなっ

ている現代を先取りしてきたといえる。二次創作文化は、非営利という規範を集団で維持することで、二次創作に経済的価値を認め、原作の市場とは異なる独自の同人誌市場を作り出すことを可能にしており、二次創作は市場との関わりとコミュニケーションにおいて、創作に経済的価値を認めるという近代的要素をもちながら、非営利という心理的規制によって、完全に近代的でもポスト近代的でもないオーディエンスを生み出している。

終章は、二次創作が近代的要素とポスト近代的要素を接合させながら、新たなコミュニケーションのあり方を生み出していることを指摘するとともに、そのコミュニケーションの「楽しみ」が文化の源泉となり秩序を支えていることを、「社交」の理論から考察している。二次創作文化は、先行研究で指摘されてきたようなポスト近代的な社会現象としてのみ理解できるものではなく、市場や知的財産の私的所有を守る著作権など、近代的な制度の中で成立しながら、それとは異なる規範や理念をもっており、近代的要素とポスト近代的な要素が複雑にからみあって成立している。二次創作の不定形な集団がもつ流動性や創発的な規範、マルチプルなオーディエンスの情報発信／受信は、そのポスト近代的な要素が近代的な要素を強化しながら溶融させており、不安定な状態で新たなコミュニケーションのあり方を生み出している。この不確かさこそが、二次創作文化を支える動力であり、変化するメディア環境の中で秩序の維持を可能にしているのである。

補章においては、ドイツと台湾の二次創作文化のフィールドワークから、海外における二次創作文化の特徴を明らかにし、二次創作のグローバル性とローカル性を提示している。ドイツと台湾においては、日本の漫画やアニメが流通し、二次創作文化も流入している。しかし、現地での流通メディアや「二次創作」の捉え方、漫画文化の歴史が異なるために、それぞれ違った形で二次創作文化がローカライズされていることを明らかにした。

(論文審査の結果の要旨)

本論文は、漫画やアニメなどのファンが行ってきた二次創作に焦点をあてて、二次創作を作り出し受容するファン集団、著作権と市場との関わり、二次創作を媒介にしたコミュニケーションの三つの点から、その文化的実践を描き出し、近代とポスト近代とが接合するその文化的特徴を明らかにした、優れた社会学的論考である。

これまで二次創作は、1970年代に始まった「オタク文化」の典型的な活動の一つとみなされてきた。「大きな物語」が失墜し、オリジナルの著作性が軽視された時代に、個人の趣味に耽溺して、原作も二次創作も等価値に消費するその活動は、個人化が進んだ時代の文化として、ポスト近代の社会現象の好例だと論じられてきたのである。本論文はこうした見方に疑問を投げかけ、二次創作は、その文化的実践を注視するならば、原作のファンたちが行う高度なコミュニケーションであり、ポスト近代的に見える要素も、むしろ近代的な法制度や資本主義市場を補強し強化する中で展開されていることがわかる。本論文では二次創作について、長期間のフィールドワークを行うことによって、その文化的実践の諸相と、それを成り立たせるメカニズムについて、具体的に明らかにしている。

本論文の社会学的意義は、以下の3点にまとめられる。第一に、著作権の侵害であるといえる二次創作が、それにもかかわらず、どのようにして巨大な文化として成立し維持されているのか、そのメカニズムを、二次創作を行う人々の実践のレベルで明らかにしている点である。二次創作を実践し受容するファン集団は、原作をファンの共有財産と考え、そのキャラクターや世界観を借りて創作をする翻案を行うが、原作の画像をそのままコピーする複製は認めないことで、原作の知的財産権を尊重し、ファンとして原作を買い支えることで、その市場価値を侵害しないようにする。また二次創作は、コミックマーケットに代表されるように、金銭の授受をとまなう活動であるが、原価は回収してももうけすぎてはいけないという非営利の規範を維持することで、原作の市場価値を損なわないようにする。さらに、二次創作をもとにした三次創作は認めないことで、原作の絶対的価値とその市場価値を損なわないようにする。このような暗黙の規範を、二次創作の書き手・読み手集団のなかで維持し、それに反する行動は相互監視によってゆるやかに排除することで、二次創作は原作と両立しうるものとして原作者・出版社から黙認され、文化として発展することが可能であったというメカニズムを、本論文は二次創作の文化的実践から、具体的に描き出すことに成功している。

本論文の第二の意義は、二次創作文化について、特に書き手の立場から、その実践を詳細に描き出した民族誌的意義である。原作のファンたちが、どのように二次創作文化に参加し、創作をし、他のファンたちとコミュニケーションをしているかを、本論文では10年以上にわたる長期間のフィールドワークにより、仔細に描き出している。その白眉は、流動的なファン集団の成員間でゆるやかに共有されている、明文化されていない文化的規範を克明に描写していることである。この暗黙の規範こそが、

二次創作という著作権侵害を前提とする行為を、原作の権利者から黙認される形で成立させている根幹であり、この点を人々の実践のレベルで描き出した意義は大きい。またこの二次創作文化は、情報技術の発展とともに、同人誌の発行という紙中心の形態から、インターネットを用いた発信を経て、さらに双方向のやりとりが容易なSNS中心の形に変化してきているが、本論文ではこの経過を通時的にとらえ、人々の実践の変化を描き出すとともに、ドイツと台湾における二次創作についてもフィールドワークを行うことで、日本発のポピュラーカルチャーのグローバルな展開の様子と、そのローカライズされた文脈を明らかにしている。

本論文の第三の意義は、二次創作文化を、単なる文化現象としてのみ論じるのではなく、近代とポスト近代という大きな思想的潮流のなかでとらえている点である。しかし本論文は、従来の研究のように、それをポスト近代的な新しい社会現象の象徴と理解するのではない。本論文においても二次創作は、情報技術の発展のなかで拡大した新たなコミュニケーションのモードであり、集団の流動性や、知的財産を個人の所有物ではなく共有物／コモンズとするような、ポスト近代的文化であると指摘する。しかし同時にそれが、近代的な法制度や資本主義市場の中で成立し、むしろ近代を補強し強化する中で展開されているという、近代／ポスト近代の複雑な接合のあり方を描き出すことに成功している。

とはいえ、本論文に問題がないわけではない。二次創作をとらえる際の本論文の着眼点である集団、法、コミュニケーションのそれぞれについて、近代／ポスト近代的特徴が何かをより明確に定義し、二次創作に見られるそれらの接合関係をより明瞭に論じることができた可能性がある。また、本論文で記述されている二次創作集団内での暗黙の規範の描写が、やや調和的すぎるきらいがある。集団内でのコンフリクトや、ファンの属性による多様性をより含みこむ形で、描き出すことができた可能性がある。また二次創作は、著作権侵害を前提としていても、原作の宣伝となることで資本主義市場をむしろ強化していることを、本論文では創作の自由の源泉としてポジティブにとらえているが、二次創作が搾取の対象となっているともいえることに対する認識が十分であるとはいえない。しかしながらこれらの点は、本論文の価値を大きく損なうものではなく、今後の研究の進展の中で十分に解決できる問題である。

以上、審査したところにより、本論文は博士（文学）の学位論文として価値あるものと認められる。2026年1月27日、調査委員4名が論文内容とそれに関連した事柄について口頭試問を行った結果、合格と認めた。

なお、本論文は、京都大学学位規程第14条第2項に該当するものと判断し、公表に際しては、当分の間、当該論文の全文に代えてその内容を要約したものとすることを認める。