

# 9

## 同人誌研究に見出せるマンガ研究の可能性

ネラ・ノッパ

二次創作物とは、著作権法に保護されている原作のキャラクターや設定を引用して創作した作品のことであり、世界中のファンによって同人誌、ファン小説、イラスト、キャラクターのテーマソング、つまり同人音楽などの形で多数創作されている。本稿では、ファンによるマンガ（つまりいわゆる同人誌<sup>1</sup>）を中心に論じていくこととする。その際、現代のマンガ研究における同人誌の位置を明らかにし、さらに同人誌研究がマンガ研究にいかに関与できるかということを追求する。

### 1 現代のマンガ研究における同人誌研究の位置

日本における最大の同人誌即売会であるコミックマーケットには2007年12月に35万サークル<sup>2</sup>、50万人以上のファンが参加した（COMIKET 2008: 4）<sup>3</sup>。マンガ市場の規模が4500億円<sup>4</sup>と推定された2007年、同人誌市場は553億円（矢野経済研究所 2008）にもなったと言われている。この数字はネット上で公開されている作品やコピー本など、無料で流通している同人誌がこの市場規模に

---

1 二次創作ではないテキストが載っているアマチュア雑誌も「同人誌」と呼ばれる。ファンによって作られた同人誌にはマンガやイラストなど様々な二次創作物が掲載されている。本稿では「同人誌」を「原作に基づいて創作された漫画同人誌」という広い意味で使用する。

2 一人の作者からなる「個人サークル」も存在する。

3 以下に2007年のオタク市場のデータが発表されるため、ここでコミックマーケット73（2007年12月に行われたコミックマーケット）の参加者数を利用する（COMIKET 2008: 4）。

4 出版科学研究所「コミック販売額（取次ルート）」より、『2008オタク産業白書』（メディアクリエイト2007）によると概算は270億円になるようだ。また、INTERNET Watchの記事には、「2007年のオタク市場規模は1866億円、ライトオタク増加により市場拡大」とある（<http://internet.watch.impress.co.jp/cda/news/2007/12/19/17936.html>, last access 2010/6/20）。

含まれていないにもかかわらず、アマチュア作品がマンガ市場の大部分を占めており、マンガ文化の中でも重要な役割を担っていることが分かるだろう。

日本国内外を問わず、同人誌のコンテンツ分析は、商業誌のそれと比べて少なく、非常に稀である<sup>5</sup>。英語圏において同人誌がたまに研究テーマとして取り上げられることがあるが、同人誌自体ではなく、それをめぐる法的問題に焦点を当てる場合<sup>6</sup>が多く、研究成果がマンガ研究とはおよそほど遠い経済学や法学などの分野において発表される傾向が強い。

当然ながら日本語での同人誌研究は、その資料へのアクセスのしやすさもあり、比較的多い。日本のマンガ研究者は著作権法の問題からファンによるその創作をめぐる権利にいたるまで、同人誌を意識している人が割合にいる（米沢 2001: 6, 9）。中でも、同人誌文化と密接に結びついているヤオイやボーイズラブなどをめぐる読者論において同人誌という分野を考慮に入れる場合が多い。さらに、伊藤剛の『テヅカ・イズ・デッド』が示すように、近年のファン活動を無視する伝統的なマンガ論に対する批判が、日本マンガ研究の中から登場してきたことも注目に値する（伊藤 2005）。

しかし、日本においてさえも同人誌を総合的に研究した専門書がなく、また学術的な論文も少ない<sup>7</sup>。ほとんどの同人誌研究はコミケットなどの即売会をテーマとし、オタクや腐女子（Galbraith 2009）の心理と行動様式、さらにその経済活動に集中している<sup>8</sup>。それに対して、ファンによる創作物のコンテンツが大ざっぱな形でしか触れられていない。ちなみに、ファン・コミュニティについての研究が多いものの、ファンが創作した作品のコンテンツ分析がまだ比較的少ないという点（Hellekson en Busse 2006: 27）では、欧米におけるファ

5 同人誌の物語形式におけるキャラクターの役割と大切さは最近英語圏研究に検討されることになった（Galbraith 2009）。

6 二つ以上の段落で同人誌を話題としている英語圏の学術論文 16 冊のうち、5 冊は著作権に関するテーマしか語られていない。残りの 10 冊における論考においては、ほとんどが「ヤオイ」の説明に終始し、同人誌のコンテンツの分析については詳しく書かれていない。「英語圏同人誌に関する論文のリスト」を参照（Noppe 2010）。このリストはよく更新されるため、既述の数字は変わる可能性がある。このリストには日本語で書かれた論文の英語訳は含まれていない。

7 2010 年 4 月 14 日に CiNii 論文データベース・サービスで「同人誌」を検索したところ、983 件のアイテムが見つかった（CiNii 2010）。しかし、そのほとんどが漫画同人誌ではなく、オリジナルが文芸等の同人誌について書かれた論文とみられる。河島によるとアマチュア作品の軽視は漫画学だけではなく、他の学術的な分野にも見られる傾向である（Kawashima 2010: 6）。

8 日本では、ファン・コミュニティの経済活動に関する一般書（たとえばマーケティングなどについて）が多数刊行されている。

ン研究もほぼ同じである。

同人誌のコンテンツ研究が十分になされていないため、日本語が分からないマンガ研究者は法的な面で危うい立場にある同人誌については聞いたことがあるかもしれないが、それ以外は知識がない。この研究不足は、同人誌が商業誌とは全く別のもので、「マンガ」として研究する必要がそれほどないという誤解を招いてしまう。いずれにせよ、現時点で、同人誌研究は日本国内外を問わず、いまだに断片的で、マンガ市場における同人誌の大きな役割に相応しいとは言えない。

本稿では研究者の態度に影響を及ぼしたり、実際の同人誌研究を妨げたりする二つの概念を論考してみたい。つまり「著作権法」に加え、価値のある文学作品を生み出す孤立した個人としての「著作者」といった概念である。著作権法と著作者の概念がマンガ研究に与える影響を調べることによって、同人誌研究に不足している部分が説明できると思われる。少なくとも、著作権法と著作者の概念について考えることによって、同人誌がマンガ研究に如何なる可能性をもたらすかを明確にすることができるだろう。

同人誌研究との関係で著作権法と著作者を考察するにあたり、英語圏におけるファン文化についての研究成果を踏まえて行きたい。英語圏の学界に登場しつつある新分野としてのファン研究、特にその方法論的枠組みからは同人誌研究のための刺激を得られる。そのうえ、主に英語圏のファンを対象としている英語圏のファン研究は英語圏のマンガ研究における同人誌の位置づけについても示唆するものがある。

## 2 同人誌の法的位置——法律と噛み合わない新文化状況

同人誌の法的立場は、アマチュア・マンガに関して最も研究されている側面である。商業誌との決定的な差をなす同人誌の違法性の問題は、同人誌に対する態度を根本的に左右し、同人誌研究にも重大な影響を与える。同人誌研究の（不足の）理由を解明するに当たって、著作権問題から始めなければならないだろう。

文学におけるアマチュア作品の立場（文学作品としての同人誌の位置づけ）を明確に述べるにあたって、まず著作権の歴史を簡単に述べる必要がある。

1710年英国で制定されたいわゆる「アン法」は世界で最初の著作権法とされている。アン法の制定は、個人の著作者ではなく、印刷・流通業者の要求によって成立したものであった。アン法とその後に制定された世界各国の著作権法の目的は、本の制作・売買で生計を立てる側の権利と、これらの文化的産物を創作に再利用する読者のニーズの間を調停することにあった<sup>9</sup>。

明治維新以後、著作権法が日本にも導入された。19世紀後半以来、日本の著作権法は徐々に変化し続けているが、現代までの変化として特に目立つのは著作権法に保護される媒体の種類が増加したこと、そして著作権の存続期間が徐々に延長されてきたことである。現在日本の著作権法は、同人誌の原作となる媒体（マンガ、アニメ、ゲームなど）のほとんどを著作者の死後50年間まで保護している。また、映画の場合は著作権の存続期間が70年間となっている。現在の日本の著作権法の目的は世界各国の著作権法と同様「文化の発展に寄与すること」（著作権情報センター）にある。

現代の発達した技術のために、メディア会社（書籍、雑誌、テレビなどの制作会社）は主な収入源である著作物・コンテンツの流通状況をますます管理・把握できなくなっている（Bardzell 2006, 12; Lessig 2004）。非常に高度になったソフトとインターネットのおかげで、誰でもどの媒体でも比較的簡単にデジタル化できるような時代になっている（Hughes e. a. 2007: 4）。しかし、これは著作権の歴史上、初めて発生した現象ではない。コピー機やビデオテープレコーダが一般的になった時など、著作権法は新しいテクノロジーに幾度となく挑戦されてきた。しかし、創作活動の邪魔にならない（文化の促進という目的を果たす）ことができるように著作権法はその都度新しいテクノロジーに合わせて修正されてきた。

それに対して法学者のローレンス・レッシング（Lawrence Lessig）やレベッカ・タッシュネット（Rebecca Tushnet）は（Lessig 2004; Tushnet 1996）、現代の著作権法が技術の発展の可能性に合わせて変化しておらず、むしろますます時代に逆行していると述べている。新しいテクノロジーの影響に対抗するため、メディア会社は消費者の権利を制限しようとし、消費者によるコンテンツの流

9 18世紀に著作権法の発展にかかわった人物や組織の動機は、本稿で述べた状況よりもかなり複雑であった（Rose 2003）。

通と再使用を厳しく管理しようとする傾向にある<sup>10</sup>。その結果として、現代の著作権法は著作権所有者と消費者の間を調停しつつ創作活動を後押しする道具ではなく、メディア会社の収益を守るための道具になってしまった。

著作権法に保護されている著作物・コンテンツをアマチュアが再使用・流用することは、日本国内外においてますます禁止される傾向にあるが、それは、アマチュアの共同体による創作活動が文化生産の重要な形態として登場しつつある事実とは矛盾に見えるものがある。例えば、商業誌の市場が経済的に低下して行くのに対して、同人誌の市場は増加している<sup>11</sup>。こうして、法的には微妙な立場に置かれているファン作品が盛んに創作されていることは驚くべきではないだろう。法律と、この法律が管理するテクノロジー先端技術によって築かれた現実世界が全く相反するものとなってしまった（Tushnet 1996: 651; Kawashima 2010: 1）。

### 3 同人誌の法的位置——著作権法関連問題に由来する同人誌研究への障害

同人誌のようなファン作品は確かに著作権を侵害していることがあるが、後述するように日本においては著作権所有者がそれをほとんど黙認する一方（Noda 2008: 15）、サークルも同人誌の違法性を認識しており、同人誌即売会の主催者側は著作権所有者からクレームをつけられないように売買用の同人誌をチェックし、明らかに「単なる書き写し」と認められるものを会場から排除している。しかし、レッシングによると、同人誌のほとんどが「単なる書き写し」ではなく、「二次的著作物」という、日本の著作権法におけるカテゴリーにあたるものであると言う<sup>12</sup>。

著作権法による同人誌への対応は、世間がどのような印象を持っているかということを通して、いろいろな面で同人誌研究にも影響を及ぼしている<sup>13</sup>。日

10 その一例として「模倣品・海賊版拡散防止条約（ACTA）」という国際条約に関する交渉がある。日本はACTAの主要な参加国である。「経済産業省」による交渉内容が開示されていないため、交渉中の国々の姿勢が分かりにくい。ある情報によると、日本は知的財産権法を非常に厳しくする政策を進めたい（丸園）。

11 『「オタク市場」に関する調査結果 2008』によると、同人誌の市場価値が2007年は2006年よりも13.5%増加したそう（矢野経済研究所 2008）。

12 日本の著作権法において「二次的著作物」というのは、「著作物を翻訳し、編曲し、若しくは変形し、又は脚色し、映画化し、その他翻案することにより創作した著作物」として定義されるものである（日本著作権法2条11項）。「二次的著作物」についての項は著作権法の第二章に記述されている。

13 著作権法が同人誌研究だけでなく、マンガ研究全体にも制限をもたらしてしまう。著作権問題が同人誌研

本語を理解しない研究者が同人誌を研究することはほとんど不可能であろう。同人誌の合法的な翻訳出版が難しいうえ、ネット上に流通している同人誌のスキャンレーション（ファンによる翻訳）は断片にすぎなくて学術研究に相応しい資料にならないからである。

日本語が堪能な研究者でも同人誌関係の研究資料を手に入れる際に障壁に直面することがよくある。日本のメディア会社は通常、同人誌の創作活動を暗黙に了解してはいるが、著作権所有者と同人誌の発行者との間ではときどきトラブルが起きている<sup>14</sup>ため、同人誌の創作者は自分たちだけではなく、同人誌界全体を法的危険にさらすことを恐れている。同人誌サークルや即売会の主催者は、外部者に注目されないように努力しているため<sup>15</sup>、同人誌の流通を慎重に管理している。その結果、日本の同人誌の即売会や同人ショップにアクセスできない研究者にとっては同人誌を手に入れることがきわめて困難となっている。

ようやく同人誌を手に入れた研究者にもまだ試練が待ち受けている。知的所有権に関する国際条約に加盟しているほとんどの国々において著作権を侵害している媒体の輸出と輸入を禁じているため、日本から同人誌を持ち帰ることは犯罪行為とみなされるのである<sup>16</sup>。特に、同人誌を持ち込んだ国で原作となるマンガの翻訳がすでに出版されている場合には問題となり得る。

著作権法が引き起こす問題は法的な部分だけに限らない。著作権法の問題性に関する認識がとぼしいこと自体も同人誌研究に大きな影響を与えうる。マンガ研究者としては、著作権法のみに基づいて、同人誌マンガと「正規」のマンガとを区別することには十分な学術的論拠がない。法的な区別はあるが、前述の通り、現代の著作権が時代遅れであり、文化発展に寄与する道具として位置

究において大きく扱われることが特に多いが、商業誌のマンガを引用図版として研究書等に掲載することの困難さも例に上げられる (Noda 2008: 15、米沢 2001: 5)。

14 例えば、「ポケモン同人誌事件」(Noda 2008: 16、米沢 2001: 8)、「ドラえもん同人誌事件」(ComiPress 2007)、または「ハリボタ同人誌事件」(司)のような、あまり知られていない事件(司)がある。

15 例えば、多くのサークルがウェブサイトのアドレスを検索サービスから隠したりしているが、同人誌の中にはアドレスが載っているものもある。そのほか、同人誌をオークションサイトに出したり、または同人誌の文化と関わっていない人にみせたりしないように読者を警告したりするなどの対処をしている。

16 同人誌が著作権侵害をしていなくても、コンテンツのほうが無断と判断されるとされる恐れもある。特にキャラクターが未成年に見える場合、児童ポルノを禁じている国々へそれらを持ち込むことは大変危険である。例えば、2010年2月にアメリカ人のクリストファー・ハンドレイ (Christopher Handley) が PROTECT Act 法「US CODE」によって児童ポルノを持ち込んだため有罪との判決がなされた (io9)。

づけされていない (Lessig 2004)。

よく考えてみれば、著作権法が同人誌研究を阻害しているということは、研究者が資料として使用できるものがますます制限されてしまう、もっと一般的な傾向を表している (Woodmansee; Jaszi 1995: 775)。この傾向について問題意識を強めることは学者にとって有益<sup>17</sup>であるだけでなく、道義的責任でもあるかもしれない。英語学者であり法学者のマーサー・ウッドマンシー (Martha Woodmansee) と法学者のピーター・ジャシ (Peter Jaszi) は、著作権法の問題がますます深刻になってしまっているのは、半ば学界の責任でもあると述べている。現在に至るまで学者と教育者、さらに学生の執筆活動を統制する諸法規やその根拠となった「所有」の概念をもともと進めたのは学界でもあったが故に、現代の著作権法の危うい進展に異議を唱えることは学界の責任である (Woodmansee; Jaszi 1995: 772, 782)。

次の章では作品における著作者の「知的所有権」という概念の原点とその概念が同人誌研究に与える影響とについて考えてみたい。

#### 4 同人誌における作者の問題——個人の著作者という概念と女性の創作について

同人誌が法的な理由で問題にされるが、同人誌の制作方法と同人誌を制作するファン著作者自身が問題にされることもある。「プロ」の著作者と「アマチュア」の著作者との区別は簡単なように思われるが、この区別は、著作者に関する紋切り概念であり、文学論によってすでに疑問視されているにもかかわらず、その他の分野に強い影響を持ち続けている。プロとは単独で創作し、法律によって保護され、独創的な作品を創る者と認識されている。対照的に、アマチュアは他のアマチュアとともに私的領域で消費される法的に微妙な立場にある二次創作物を創る者である<sup>18</sup>。社会における作者の評判が作品の評価に大きな影響

17 前述の同人誌研究への障害は学術研究における自由の原則を害するが、著作権法に直接対抗するのは学者にとってかなり危険な行為である。しかし、著作権法の発展と学界や出版界への影響について情報を集めたり、ファン活動の合法化をサポートしたりすることは大切であろう。

18 「オリジナル」や「二次的」という言葉に作品の評価が含まれている。「オリジナル」として評価される作品は新しく、質の高い出版物とされている。それに対して、二次的創作物は独創的な作品を創作する才能がない作者が作った「コピー」作品と思われている。「二次的」という概念は作品を区別するのに不相当であることを忘れてはいけない。どの創作的な作品にも「二次的」な要素が含まれている。ある二次的な作品の作り方が合法的で、ある二次的な作品の作り方が著作権侵害にされる。

を与えることがある。熱狂的なファンの共同体、例えば、病的で非社会的で場合によっては危険と思われたオタクへの非難をかわすのは比較的簡単であるが、「アマチュア」と「プロ」の区別はそれより根深く微妙であるため、以下でさらに幅広く考察してみたい。

文学をめぐる著作権法史を専門としているウッドマンシーによると、独自の文学を執筆する「プロ」の著作者という概念は18世紀になって発展した。文学で生計を立てようとした著作者が多くの読者に向けて本を出版し始め、作品の法的保護を求めた。そのため、著作者が「作品の唯一の責任者」として認められるように、著作者という新しい概念を生み出していった (Woodmansee 1984: 426)。このロマン派によって定義された著作者という新しい概念は、それ以前の「書き手」と随分異なっていた。つまり、「書き手」は自身が執筆した言葉を(テーブルや椅子と同様に)「所有する」者と思われていなかったうえ、独自のアイデアを考えだす「天才」としても見られていなかった。

ところで、この近代的「著作者」という概念は著作権法と同時に発達してきたものである。18・19世紀に文学理論と法学理論が手を組み、著作者という新しい概念に合わせた著作権法を作った。それに対して、20世紀後半になると、文学理論における著作者(を相対化する)概念と、著作権法の発展は相反するものとなった<sup>19</sup>。

故に、文学理論における著作者という概念が変化していったにもかかわらず、ほとんどの学会においてロマン派による著作者観が相変わらず一番有効であると考えられている。普段文学理論の分野と関わっていない学者は、学術的なコンテンツを如何に扱ったり流通させたりするかに関して、著作権法に基づく著作者の概念に従っている。現代の著作権法が「独りの著作者」という概念を肥大化したため、共同制作のようなますます重要になっている制作方法における「著作者」が軽視されてしまった。例えば、日本の著作権法は作品に対して「人格的」「財産的」な権利を「独りの著作者」に与えているのである(著作権情報センター)。

<sup>19</sup> ウッドマンシーとジャシによると、法学理論と文学理論が断絶してから、文学理論の法律への影響が希薄になっていったようである。その結果、構造主義とポスト構造主義における著作者という概念への批判は現代の著作権法に全く影響を与えていない (Woodmansee; Jaszi 1995: 771)。

「独りの著作者」という概念は同人誌の作者の評価だけでなく、さまざまな形で同人誌研究にも影響を与えてしまう。その例として、同人誌における作者の過半数が女性であることに加え、同人誌を特徴づける共同制作活動を挙げ、それらについて述べてみたい。

18世紀以降の「著作者」の発展は根本的にジェンダー化されていた。ファン文化研究者のクリスティーナ・ブッセ (Kristina Busse) によると、「独りの著作者」という概念が後押しをした18世紀には、

「(省略) 女性のアートの創り方はいくつかのところで『間違っている』と思われた。女性のアートの創作は生計を立てるためではなく、また公的領域に向かって発表されたものでもなかったのも、著作者の独自の才能よりも職人芸とアマチュア性が重要視・強調された(アマチュアによる職人芸にすぎないとみなされた)。女性による作品の思想的な文脈は男性の著者が、自身の文章を所有し販売するためにとっていた美学的なモデルとは正反対であった。そのため、女性の作品を無視する必要があった。」(Busse 2010)

ジェンダーと文学理論家の水田宗子が『*Translation and Gender*』(Mizuta 2006)において、日本でもロマン派の独自の創作と著作者という概念は男性的な職業を前提に発展したと述べている (Mizuta 2006: 162)。マンガ同人誌の著作者の多くは女性であるので、このジェンダーの問題に注目すべきである (Orbaugh 2009: 175)。女性の文学作品はかつてはよく非規範的で社会性に欠け、たわいのないことしかテーマにしないものとして軽視されてきた (Saito 2006: 181)。日本文学の古典には女性によって書かれた作品は割合多くあるが、最近の女性の読書傾向についての研究によると、女性による文学作品はまだ軽視されている (Hartley; Aoyama 2009: 2, 25)。マンガ研究の例としては、(ヤオイをめぐる同人誌と密接に結びついている) ボイーズラブ読者である「腐女子」を病的と見なす現象を挙げられるだろう。

前述の通り、現代のファン作品が軽視されるものとなっている「独りの著作者」という概念は学術的な議論に基づいてのものではなく、経済的な収益をあげるために組み立てられた概念である。しかし、この著作者という概念が多くの分野において常識として認識されるようになった。現在、同人誌という主に

女性によって制作される媒体が「著作者がアマチュアである」というだけで問題にされてしまっている。著作者という概念の歴史をよく調査し、いまだに同人誌マンガが軽視されることにジェンダーが影響している可能性を考慮すべきだと思う。

## 5 同人誌における「著作者」と共同制作活動の意義

ジェンダーについて論じると、著作者という概念が同人誌の評価に影響を与えていることに突き当たる。女性の文学活動はよく「共同的」であると言われる。『*Girl reading girl in Japan*』(Hartley and Aoyama, 2009)の前書きで、日本文学研究者の青山ともことバーバラ・ハートレイ (Barbara Hartley) が以下のように述べている。

「(本書は) 現代の日本人女性にはグループで読書する傾向があることを示している。本書への投稿者がくりかえし指摘するように、女子は、グループで読書することでテキストの快楽を高めながら、日常生活の実際的な問題を考える機会も与えられている。」(Hartley; Aoyama 2009: 5)

「独りの著作者」という概念のもとにあるのは、自分自身の創作力のおかげで独創的なアイデアを生み出すことができる理想的な作者のイメージである。この作者の役割は読者にテキストの正しい解釈を示すこと、または解釈を限定することだと言われる (Bardzell 2006: 16)。しかしながら、日本においても欧米の国々においても著作物・コンテンツの共同制作活動が「独りの著作者」による制作活動に迫る勢いで盛んになりつつあるようだ。ファンのリミックス文化を進化させる新しいテクノロジーが共同制作活動をも同時に深化させていく (Hughes e. a. 2007: 25)。したがって、ファンのリミックス文化がほとんどオンライン・ハイパーテキストによって進化し、ハイパーテキストの特徴的な相互関連性は独りの作者によって管理される直線的な物語形式を超えたともいえる (Hayles 2001: 21)。

批評家の東浩紀はオタク文化のポストモダン的な要素を分析して、ファンの著作物・コンテンツの消費と同人誌の制作活動において伝統的な著作者の概念が大切とされていないと述べる (Azuma 2009: 88)。オタク文化研究者のゴールブレイス (Patrick Galbraith) によると、東による男性のオタクの動機づ

けは腐女子にも当てはまると述べている (Galbraith 2009)。共同制作活動の有効性が最もはっきり見えるところはファン文化においてかもしれない。日本と欧米のファン研究者によると、ファン文化における共同文化制作とともにファンと一緒に読書をすることは一般的によくあることだそうだ。例えば、同人誌はよく2人以上の作者からなるサークルによって制作されている。出来上がった同人誌はオンラインや即売会で流通されるため、読者と作者の交流が容易であり、ある原作への興味やその原作をもとにして作られた登場人物のコードを読者の全員が理解することで、コミュニティが形成されていく。一つの作品のファンによって創作されたことを表す「同人」、その言葉それ自体がファンの制作活動の共同性を表わしている。「同人誌」というのは同じ目的や趣味を持った者によって、同じ目的や趣味を持った者のために作られた雑誌のことである。

このような同人誌の例を見ると、共同制作によって創作された作品をマンガ研究においてもっと重要視するべきではないかと思われる。ファン作品の制作活動だけではなく、ファンの活動のほとんどが「共同」作業であることに特徴がある。オンライン掲示板、ブログ、ジャーナリングサイト、メーリングリスト、スキャンレーションとファンサブの制作、イベントへの参加などが例として挙げられる。

マンガ文化の中で「共同」作業と言えるのはファン活動だけではない。商業誌であるマンガ雑誌は通常1人で創作活動をしているマンガ家の作品を発表しているが、その背後でアシスタントのチームがマンガ家をサポートしていることが多い。また、編集者はマンガのストーリーと絵に大きな影響を与えるが、読者によるマンガ家への提案や要望などが作品に影響を及ぼすこともよくある。マンガ研究において「独りの著作者」という概念は、マンガ文化におけるその概念の重大さと全く一致しないのではないかと思われる (Woodmansee; Jaszi 1995: 769)。

## 6 結論——マンガ研究の肝要性を目指して

作者の権利が読者の権利より大事にされ、著作権法の原則が当たり前とされている法的な枠組みは、技術革新が文化の制作活動に大きな変化を起こしつ

つある現在、明らかに現代の文化的財産の制作活動に適合していない。同人誌の場合でも、70年代の同人誌ブームはコピー技術の革新のおかげで成り立っていた（西村 2002: 25）ように、現代の印刷、そしてソフトとハードウェアの技術革新が同人誌の制作活動を大きく変えている。現在、多くの同人誌が直接ウェブ上で発行され、印刷物として発行された雑誌の場合にはサークルのメンバーのほとんどがインターネットを通じて対話している（Hartley en Aoyama 2009: 175）。

本稿では、ファン文化のポストモダン的な社会における明確な役割と同人誌のファンによる文化的特徴について簡単に述べることはできなかった。エーコ（Umberto Eco）が60年代に論じたように（Eco 1989: 13）、科学の発展と技術革新が消費者のメディアの扱い方と解釈を大きく変える力をもっている。現代の日本のオタク文化の文脈で東がそれを証明したように、腐女子とオタクはこの消費者の進化において先駆者だと言われている（東 2009:25）。このグループがマンガや他の創作物の原作を消費しながら新たな作品を制作するという現象をもっと徹底的に研究することは、学問的にも意義のあることであろう。

合法的に出版されていない作品を研究対象から除外した結果が、社会的にあまり注目されない状況を作り出しているのかもしれない。少数派、あるいは権利を有していない作者によって制作された作品は、特異的で一般読者にとって面白くないものと思われる。そのため、作品を出版社によって発行してもらえる可能性が比較的低い場合は同人誌のような媒体でしか自費出版できないことが多い。また、ジェンダーが同人誌の評価に与える影響についても短く述べた。作者のセクシュアリティや人種を調査すれば、同様な問題点が新たに見つかる可能性がある。マンガ研究においてこのような問題を避けるのは社会的に無責任と言えるだろう。同人誌を例として議論を始めれば今後効果的な対話ができるかもしれない。

著作権法と著作者という概念は現代的で進んだ概念と思われる。著作権情報センターによると「著作権に対する理解と保護の度合いは、その国の文化のバロメーターといわれています」とある（著作権情報センター）。多くの法学者・経済学者・メディア学者がこのような厳しい著作権の規定に反対を唱えるようになった。現代の著作権法はむしろ時代遅れで、テクノロジーのおかげ

で盛んになった現代の文化制作活動に全くそぐわないため、創作的な文化の発展と学術研究に影響を及ぼす恐れがあるとこれらの学者は述べている。レッシグや他の法学者は、これ以上著作権法を厳しくすると表現の自由の原則を害するのではと恐れている（Lessig 2004）。経済学者のヒュージュ（Jerald Hughes）などは、文化的財産を盛んにデジタル化または簡単にデジタル化することは、時代遅れの著作権を行使することによって経済の発展を阻害するかもしれないと述べている（Hughes e. a. 2007: 21）。また、文化政策研究の視点から、文化の発展を進めるためには政府が法律をファン活動の現状に合わせる必要があると河島は述べている（Kawashima 2010: 4）。ファン作品には法的保護が必要と論ずる英語圏のファン学者も多く（Noda 2008: 20; Kawashima 2010: 19; Organisation for Transformative Works）、ファン作品の売買を合法化すべきだと言う学者までいる（De Kosnik 2009: 124）。

主に経済的な理由により創られた枠組みの中でアマチュア・マンガの研究を続けることは学術的によくないだけではない。研究者が無批判に時代遅れの概念を使い続けることによって、社会において増えつつある人文科学に対する軽視（つまり、有用性がもはやないという見解）を補強してしまう。マンガ研究はこの人文科学の一分野であるが、従来の著作者概念を相対化しない限り、その研究対象であるマンガの消費者が受容しているマンガ文化とますます離れていってしまうかもしれない。マンガ読者には若くて、新しいテクノロジーを上手に扱える人が多い。その読者の多くがオンラインのファン活動に参加しており、法的規制とテクノロジーの可能性との大きなズレを実感している。マンガは何十年ものあいだ、学術的研究に値する研究対象ではないとみなされてきた。ファン活動とファンによって制作されたマンガも同じような境遇にあるが、マンガ研究としては同じ不当な扱いを再び繰り返すことが避けられるかもしれない。まさにそうすることによってマンガ研究の「現代性」を主張することができるだろう。同人誌や他のファン創作を研究することは、日本国内外におけるマンガの消費に大きな影響を与える技術や経済の新動向を照らし出す可能性を開いてくれる。

## 謝意

ジャクリーヌ・ベルント様、クリスティーナ・ブッセ様、ハンス・コッペンズ様、オルガ・アントノワカ様に益するコメント又は書類をいただき、心よりお礼申し上げます。

## 参考文献

- Azuma, Hiroki (2009), *Otaku: Japan's Database Animals*, English, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Bardzell, Jeffrey (2006), Creativity in amateur multimedia: Popular culture, critical theory, and HCI, *Human Technology* 3, no. 1, pp. 12-33.
- Busse, Kristina (2010), Affect and the individual fan, Umea, Umea University. ComiPress. The Truth Behind Shogakukan's Agressiveness Toward Doraemon Doujinshi? <http://comipress.com/news/2007/07/29/2393>, last access 2010/6/24
- De Kosnik, Abigail (2009), Should Fan Fiction Be Free? In: *Cinema Journal* 48, no. 4, pp. 118-124.
- Eco, Umberto (1989), *The open work*, Harvard University Press.
- Galbraith, Patrick (2009), Moe and the Potential of Fantasy in Post-Millennial Japan, *electronic journal of contemporary japanese studies*, <http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2009/Galbraith.html>, last access 2010/6/24
- Hartley, Barbara and Aoyama, Tomoko (2009), *Girl reading girl in Japan*, Routledge.
- Hayles, Katherine (2001), The transformation of narrative and the materiality of hypertext, *Narrative* 9, no. 1, pp. 21-39.
- Hellekson, Karen and Busse, Kristina (2006), *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet: new essays*, McFarland.
- Hughes, Jerald ; Lang, Karl ; Clemons, Eric K. and Kauffman, Robert J. (2007), *A unified interdisciplinary theory of open source culture and entertainment*, SSRN Working Paper.
- io9, Manga Collection Ruled "Child Pornography" By US Court, <http://io9.com/5272107/manga-collection-ruled-child-pornography-by-us-court>, last access 2010/6/24
- Jenkins, Henry (2008), *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, Revised. NYU Press.
- Kawashima, Nobuko (2010), The Rise of 'User Creativity' : Web 2.0 and a New Challenge for Copyright Law and Cultural Policy, *International Journal of Cultural Policy* (forthcoming).
- Lessig, Lawrence (2004), Free culture: How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity, <http://download.nowis.com/index.cmf?phile=FreeCulture.html&tipe=text/html>, last access 2010/6/24
- Ministry of Economy, Trade and Industry (経済産業省), "Anti-Counterfeiting Trade Agreement (ACTA)", <http://www.meti.go.jp/english/policy/economy/chizai/acta.html>, last access 2010/6/24
- Mizuta, Noriko (2006), Translation and Gender: Trans/gender/lation, In: *Woman critiqued*, University of Hawaii Press, pp. 159-166.
- Noda, Nathaniel T. (2008), When Holding On Means Letting Go: Why Fair Use Should Extend to Fan-Based Activities.
- Noppe, Nele, List of English-language academic publications on dōjinshi, [http://www.diigo.com/user/nele\\_noppe/doinshi\\_english\\_academic](http://www.diigo.com/user/nele_noppe/doinshi_english_academic), last access 2010/6/24
- Orbaugh, Sharalyn (2009), Girls Reading Harry Potter, Girls Writing Desire: Amateur Manga and Shōjo Reading Practices, In: *Girl reading girl in Japan*, pp. 174-186.
- Organisation for Transformative Works, What We Believe - Organization for Transformative Works, <http://transformativeworks.org/about/believe>, last access 2010/6/24
- Rose, Mark (2003), Nine-Tenths of the Law: The English Copyright Debates and the Rhetoric of the Public Domain, *Law and Contemporary Problems*, pp. 75-88.
- Saito, Minako (2006), Yoshimoto Banana and Girl Culture, In: *Woman critiqued*, University of Hawaii Press, pp.167-184.
- Tushnet, Rebecca (1996), Legal Fictions: Copyright, Fan Fiction, and a New Common Law, *Loy. LA Ent. LJ* 17, pp. 651-686.
- US CODE. US CODE: Title 18, § 1466A. Obscene visual representations of the sexual abuse of children. <http://www.law.cornell.edu/uscode/18/1466A.html>, last access 2010/6/24
- Woodmansee, Martha (1984), The Genius and the Copyright: Economic and Legal Conditions of the Emergence of the 'Author', *Eighteenth-Century Studies* 17, no. 4, pp. 425-448.
- Woodmansee, Martha and Jaszi, Peter (1995), The law of texts: Copyright in the academy, *College English* 57, no. 7, pp. 769-787.
- 伊藤剛『テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』NTT出版、2005年
- 国立情報学研究所 論文情報ナビゲータ (CiNii)、論文検索キーワード「同人誌」<http://ci.nii.ac.jp/search?q=%E5%90%8C%E4%BA%BA%E8%AA%8C&range=0&count=&sortorder=&type=0>, last access 2010/6/24
- COMIKET「コミックマーケットとは何か」(2008年2月、コミックマーケット準備会)  
<http://www.comiket.co.jp/info-a/WhatIsJpn080225.pdf>, last access 2010/6/24
- 出版科学研究所「コミック販売額」<http://www.ajpea.or.jp/statistics/statistics.html>, last access 2010/6/24
- 著作権情報センター (CRIC)「はじめての著作権講座：著作権って何？」<http://www.cric.or.jp/qa/hajime/hajime.html>, last access 2010/6/24
- 著作権情報センター (CRIC)「国内法令」<http://www.cric.or.jp/db/fr.html>, last access 2010/6/24
- 司「ハリポタ著作権問題とは」<http://red.ribbon.to/~fan/ths.html>, last access 2010/6/24
- 司「知って欲しい事件」<http://red.ribbon.to/~fan/sto.html>, last access 2010/6/24
- 兔園「第219回：新たにリークされた文書から見る模倣品・海賊版拡散防止条約 (ACTA) に対する日本政府のスタンス (民事エンフォースメント関連部分)」<http://fr-toen>.

cocolog-nifty.com/blog/2010/03/post-4d75.html, last access 2010/6/24  
西村マリ『アニパロとヤオイ』太田出版、2002年  
野津誠「2007年のオタク市場規模は1,866億円、ライトオタク増加により市場拡大」  
INTERNET Watch、<http://internet.watch.impress.co.jp/cda/news/2007/12/19/17936.html>, last access 2010/6/24  
メディアクリエイト『2008オタク産業白書』2007年  
矢野経済研究所「「オタク市場」に関する調査結果 2008」<http://www.yano.co.jp/press/press.php/000410>, last access 2010/6/24  
米沢嘉博『マンガと著作権——パロディと引用と同人誌と』コミケット、2001年