

WEB コンテンツから〈ゼロ年代批評〉を逆照射する

—— クリエイションとジェンダーを中心に ——

向江 駿佑（立命館大学大学院先端総合学術研究科）

E-mail gr0225xp@ed.ritsumei.ac.jp

森 敬洋（立命館大学大学院先端総合学術研究科）

Moon Jhee（立命館大学大学院先端総合学術研究科）

要旨

東浩紀、宇野常寛らが展開した〈ゼロ年代批評〉は、商業的なゲームやアニメにおける美少女キャラのオタク的消費を論じたが、そこにはヘテロ男性中心のジェンダー・バイアスが認められる。そこで、女性視点で制作され、ファン・コミュニティで受容された当時のWEB コンテンツを検証すると、クリエイター兼ユーザーたちの多様な欲望が浮かび上がった。本稿は2000年代サブカルチャーの複雑なジェンダーを再考するためにWEB コンテンツがいかに重要かを明らかにした。

abstract

Discussions about Otaku subculture in the 2000s, from Hiroki Azuma's *Otaku: Japan's Database Animals* to Tsunehiro Uno's critique of it, have been gender-biased within a male-dominated and heterosexual framework: male otaku consumers of beautiful girl characters in commercial games and anime. This article examines some Japanese and Korean indie web games created from the female perspective and received within fan communities at that time. These games reflected the desires of their creators/users. In conclusion, indie web games turn out to be a catalyst for rethinking the complex gender of the 2000s subculture.

1. はじめに

批評家・哲学者の東浩紀が2001年に発表した『動物化するポストモダン』¹⁾は、オタク系サブカルチャーをポストモダン論の文脈に接合したことで、日本文化の一側面に強烈な光を当てた。東は当時のコンテンツ批評において支配的言説であった「物語」の消費に対し、キャラクターを複数の要素に分解し、それらの集合体自体を消費する「データベース型消費」を提唱したが、それは明示的な形で、男性オタクが美少女を消費することに限定されていた。換言すれば、女性のオタクによるBLの消費など、性的消費のジェンダー的複雑さにかんする議論が十分におこなわれてこなかったのではないだろう

か。その影響は大きく、東やそのフォロワーたちのみならず宇野常寛をはじめとする批判的論者たちもまた、アプローチのしかたこそことなるもののあくまで男性消費者の視点からサブカルチャーを論じようとした点で、共通の出発点をもっている。「ゼロ年代批評」と称されるこうした一連の言説は、2010年代以降の批評にも強く影響を与えていくこととなるが、当事者たちがそこに含まれるジェンダーバイアスについてどこまで自覚的であったかについては、現時点からみると少なくとも十分なレベルだったとは言えないだろう。

だが、ゼロ年代批評が——次節であつかう美少女ゲーム『AIR』や劇場版アニメーション『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』のように——当時を代表する人気コンテンツに主眼をおいたゆえ

に、批評対象として目を向けられなかった領域がある。本稿であつかうWEBコンテンツもその一つである。インターネットユーザーによって生産・流通したそれらのコンテンツは、それまでの一方的な消費者ではなく、消費者であると同時に生産者でもあるという新しいユーザー＝クリエイター像を提示した。この新しい世代のクリエイターたちの作品は、従来の商業コンテンツとくらべより直接的にユーザーの欲望を反映する。ゼロ年代批評においても、情報社会学者の濱野智史によるアーキテクチャの観点からのWEBコンテンツへの言及などの例はあるが²⁾、そこからさらに踏み込んで、WEBとクリエイターの関係によって何が可能になったのかを実践レベルで読み解く作業もまた、そのメカニズムの解明に必要なだろう。本稿は、コンテンツの受容よりむしろクリエイターの意識や制作環境に目を向けることで、ゼロ年代批評に顕著にみられるジェンダー言説とはことなるかたちでのサブカルチャーへのアプローチを提示したい。

本稿の議論は以下のように展開される。まず第2節では宇野による東批判を中心に、ゼロ年代批評が志向したサブカルチャーにおけるヘテロ男性優位規範への複数のアプローチを再確認し、ジェンダーとクリエイターという回収されなかった側面の存在を浮き彫りにする。第3節では、独立した時代区分としてではなく、現在まで連なるCGM（ユーザー生成メディア）の端緒としての「ゼロ世代」ゲームクリエイターたちの制作ツールや環境に目を向ける。作者たちのブログやSNS上のコミュニティを手がかりにクリエイター同士の横のつながりに光を当てると同時に、ヘテロ男性優位社会に対するマゾヒスティックな否認構造の一端を示す。第4節では、韓国のWEBユーザーを中心に、日本のサブカルチャーがどう受容・変容されたかについて、同人BLゲームの事例から検討する。

このように、ゼロ世代のクリエイターたちが一見社会規範や商業的なコンテクストに従属しつつも、しかし内部でそのくびきを形骸化し自己の欲望を具現化していたことは、WEBコンテンツの分析によって見出せる。それによって本稿は、ゼロ年代批評を再検討するとともに、特定の年代や地域といった物理的な区分ではなく、より広範囲に影響をおよぼす動

的なクリエイターに注目することの重要性を喚起しようと試みる。

2. 〈ゼロ年代批評〉におけるジェンダーの問題

2.1 美少女ゲームをめぐる父性の断念

本節では、2008年に批評家の宇野常寛が『ゼロ年代の想像力』で展開した東批判から出発し³⁾、ゼロ年代批評が回収しきれなかった問題がどのようなものであるかを浮き彫りにする。それに先立って、宇野の批判対象である東の議論を確認しておきたい。2007年に発表された『ゲーム的リアリズムの誕生』の付論「萌えの手前、不能性に止まること——『AIR』について」で、東は麻枝准を中心としたゲーム会社Keyの美少女ゲーム作品『AIR』を取り上げている⁴⁾。『AIR』は三部構成となっており、第一部では主人公国崎往人とヒロイン観鈴との出会い、そして病弱の観鈴を救うために往人が自己犠牲を払い、消失してしまうまでが描かれる。第二部では平安時代を舞台に、往人と観鈴を結ぶ前世の記憶が描かれる。そして第三部では「そら」と名付けられたカラスの視点で、再度第一部における往人と観鈴の出会いから、往人の自己犠牲後に観鈴が救済されず死にいたるまでが描かれる。ここでは、美少女ゲームにおいて一般的な選択肢による分岐の機会が与えられず、プレイヤーは無力感を覚えることとなる。

東はこの物語の第一部と第三部に注目し、それぞれにおいて消費者たるオタクの父性的欲望が断念されているという⁵⁾。第一部で描かれるのは、「観鈴を救いたい、彼女とコミュニケーションを取りたい」⁶⁾という、観鈴＝キャラクターへの欲望である。この欲望は、主人公でありかつプレイヤー自身の写し姿である往人の消失によって断念される。それに対し第三部では、観鈴というキャラクターを美少女ゲームのキャラクターとして性的に消費するという、データベース消費的な欲望が主眼におかれている。自らの鏡像たる往人の消失で同一化対象を失ったオタクたちは、キャラクターをデータベースとして消費

することで己の欲望を満たそうとする。「反家父長的な想像力に隠れて超家父長的な構造を密輸入する」⁷⁾ 試みと東に名付けられたこの欲望はしかし、美少女ゲームにおける主要なコミュニケーション手段である選択肢の消失によって断念させられてしまう。以上のように、『AIR』の消費者たるオタクは二重の意味で、父性的な、つまり対象を支配し自らの管理下に置く欲望を断念している。

2.2 宇野による母性の問題

これに対し、『ゼロ年代の想像力』にて宇野は、『AIR』第三部におけるゲーム性の消失はむしろ対象の性的所有を永遠のものとしているのではないかと批判する。観鈴に干渉できないプレイヤーは性的対象として彼女を所有する暴力性から罷免されるが⁸⁾、性的に所有したいという欲望自体は否定されていない。この点で、宇野は東が『AIR』論において展開した父性的欲望は断念されていないとする。

それだけでなく宇野は、父性の問題に敏感な東が他方で母性の問題には無頓着であることを、彼が頻繁に参照するアニメーション映画『うる星やつら 2 ビューティフル・ドリーマー』を例に指摘する⁹⁾。本作で描かれる学園祭前日の繰り返しというループは、「いつまでもこのメンバーたちと楽しい学園生活を送りたい」¹⁰⁾というラムの願望に応じて作られた夢の空間であり、現実への帰還を試みたキャラクターは夢邪鬼によって石にされ、世界から追放されてしまう。宇野はこの物語に対し、そこに父性的欲望ではなく母性的欲望による暴力性が含まれると主張する¹¹⁾。つまりキャラクターを父性的に支配したいという欲望ではなく、母性の提供する永遠の快樂に閉じ込め、そこから離したくないという欲望こそが、本作のテーマであるというのだ。母性がキャラクターとファンを取り込んで離さないという問題は本作のみならず、高橋留美子という巨大な母性が提供する作品群にしばしばみられると宇野は主張する。だが東やその影響下にある批評家がこの問題を見逃したとして、宇野はゼロ年代批評に男性中心主義を看取している¹²⁾。

宇野の批判では、東やそれ以降の批評家が想定するオタクが男性であり、そのコンテンツもまた男

性向けとされたことが所与の事実とされている。これについては、たとえば佐倉智美も女性の鉄道オタクの「鉄子」という呼称を例に、消費者たるオタクが男性であるという前提が暗に隠されていると述べている¹³⁾。東と同時期に活躍し、批評史にも少なからず影響を与えた斉藤環の『戦闘美少女の精神分析』¹⁴⁾でもまた、オタクの事例研究として掲載されたコメントのほぼすべてが男性からのものである。本書では男性による女性キャラクターの消費が主軸に据えられたために、女性による男性キャラクターの、あるいは同性間でのキャラクターの消費といったホモセクシュアル的構造には光が当たっていない。国内外のオタクへのインタビューによってその多様性を描き出す試みであったにもかかわらず、対象がヘテロ男性に偏っていたことは、宇野のスタンスに一定の妥当性を与えている。この点で、美少女ゲームをレイブ・ファンタジーと称し強く批判する彼の姿勢は¹⁵⁾、ゼロ年代批評の問題の一端を前景化したと言える。

2.3 ジェンダーの桎梏を超えて

しかし、男性中心主義への批判として母性のもつ暴力を取り上げたことは、新たな問題も生んだ。東と宇野は、それぞれ父性と母性という「性」の観点からサブカルチャー批評を展開する点で共通している。『ゼロ年代の想像力』以降、宇野が『思想地図』において編集協力として東と協働したことは、両者の関係を考えるうえで示唆的だ¹⁶⁾。だが、両者はともに規範的なジェンダー観に立脚していたゆえに、その外部は捨象されがちであった。麻枝准作品の父性に対し高橋留美子作品の母性を論じる宇野の姿勢は、男性中心主義への対抗としての女性を論じるという点で、素朴な男女二元論を超越していない。そのため、オタクの消費に内包されるジェンダーの「捻じれ」が見落とされているのだ。

佐倉が東園子の研究¹⁷⁾に触れる箇所を参照しながらそのことを確認しよう。彼女は宝塚を対象に、ファンが舞台上の役柄に対するまなざし、男役を演じる役者に対するまなざし、舞台を降りたプライベートへのまなざし、そして本当の意味で非公開なプライベートへのまなざしという四側面から「萌え」てい

るという¹⁸⁾。これは女性が演じる男性像を女性オタクが消費している点で、従来の素朴な男女二元論ではないホモセクシュアル的側面がある。その考察のためには、二元論的なジェンダー観を超えて、より俯瞰的な議論を展開する必要があるだろう。だが逆に『リトル・ピープルの時代』以降濱野と協働しながらアイドル論を展開しはじめた宇野が¹⁹⁾、より従来型の性的消費論に傾倒しているのではないかと東は疑問視している²⁰⁾。

2.4 ゼロ年代批評における性の重視

宇野の東批判は男女二元論に陥ったゆえに、結局は東が主張した男性優位的な消費構造をなぞっている点で問題がある。佐倉はこのことをタカラジェンヌが演じる男性とその消費者たる女性オタクの関係によって指摘したが、それは実際の身体を伴った存在を対象にする点で、『ゲーム的リアリズムの誕生』や『ゼロ年代の想像力』で展開されたコンテンツ分析とはことなる。だが彼女のいう捻じれ構造が、ゼロ年代の批評空間で真剣にあつかわれなかったことはここまでみてきたとおりだ。

こうしたゼロ年代の批評に対し、アプローチの差異こそあるものの、サブカルチャーの性的消費の側面を強調するゼロ年代批評に対する10年代以降の批判的意識は、逆に女性による性的消費を組上に載せるというかたちでたちあがってくる。これまで光が当てられてこなかった「女オタク」のような当事者としての女性にかんしても、たとえば『ユリイカ』の特集²¹⁾や、近年急速に進展しているBL研究²²⁾を中心に、肯定的に論じる潮流が確認できる。いずれの場合も、たとえば牧村のような同性愛当事者や²³⁾、斎藤環と同じく「戦闘美少女」をあつかいながらも、そこに家父長制の下での鑑賞される女性像からの逸脱という百合表象の揺籃期を読み取る石田のように²⁴⁾、ジェンダー表象に対する新たな解釈や多様な論者の登場による脱規範的な思考が模索されている。これらは東らの議論とある意味で鏡像関係にあるものの、BLのようにホモソーシャル文化では忌避される関係性にも焦点が合わせられるなど重要な進展がみられる。また10年代以降の議論はゼロ年代の男性による女性の性的消費に対抗すると

もに、さらにそれ以前ともことなり語る主体の位置をも取り戻そうという一種の反動であるとも言えるだろう。

もちろんすべての議論をこの一点に収束させることはできないが、10年代の批評はヘテロ男性優位構造のカウンターパートとしての女性視点の性消費を論じることで、一つの新しいステージを示した。それによってただちにゼロ年代から続くジェンダー規範を乗り越えたと言うことは難しいが、今後も発展の余地がある地平であり、とりわけオンライン化によってハードルの下がったクリエイションにおいてジェンダーが脱中心化されていく過程は、再考が必要と思われる。次節以降では、ゼロ年代批評が十分には対象としなかったWEBコンテンツをもとに、ゼロ年代批評がみてきた問題とはことなる視点でその特徴を考えたい。

3. 「ゼロ世代」はWEBに何を見出したのか？

3.1 地産地消の美学

ゼロ年代の初頭は、同人においてBLゲームが急速に認知されだした時期とも重なっている²⁵⁾。そのため、おもにWEB上で活動する市井のクリエイターに注目する本稿もまた、そうした同人コンテンツの性的な側面を無視できない。だがここで私たちはいったん批評言説を離れ、個人の趣味のレベルではいかなる作品が生み出されていたのかを、東らの議論で捨象された女性向けゲームを中心に、しかし10年代の批評言説ともことなるしかたでとりあげたい。

WEB上で流通する個人(あるいは小規模グループによる)制作作品の背後には、多くの場合それを可能にした一連のフリーソフト群の存在がある。それらは別々の製作者によって配布されているにもかかわらず、特定の組み合わせで使用されることが少なくない。たとえば『同人ゲーム制作ガイドブック』²⁶⁾では、制作に必要なツールとして、ノベルゲーム制作支援ソフトの「吉里吉里」のほかMIDIファイルや画像作成用のフリーソフトを組み合わせた使い方が説明されている²⁷⁾。ただ形式によってはフリーソ

フトだけでの作成が困難なものもあり、たとえばフラッシュゲームの場合は『Flash MX』などの有料ソフトが必要になるほか、RPG やアドベンチャーゲームの場合は『RPG ツクール』が広くもちいられている。無料同人ゲーム配布サイト「ふりーむ」で後者がタグづけされているタイトルは4133本におよぶほか²⁸⁾、2000年代に相次いで刊行されたパソコンゲーム雑誌の付録CDに収録されているゲームにおいても、RPG ツクールランタイムが必須とされるタイトルが多いことが確認できる²⁹⁾。とはいえこれらの場合でも、素材となるシナリオやイラスト、音楽などの制作には、フリーソフトが重用される場面が少なくない。こうした制作にかんする情報は、作者の個人サイトの掲示板や、「mixi」などSNS上のコミュニティにおいてさかんに交換された³⁰⁾。このように「ゼロ世代」のクリエイターにとって、ネット上のコミュニティやソフトウェアの連環にもとづく横のつながりは作品制作において重要であると言える。

フリー素材なども含めたWEBによる水平方向の統合をクリエイターが主導することについては、東が試みたビジュアルノベルゲームのレイヤー分解でも触れられている³¹⁾。インターネットの普及によって創作活動に起こった変化を指摘した点で彼の議論は重要だが、それをPC技術に明るい美少女ゲーマーによるシミュラクルの生成という一面に限定してしまうことは、重要な問題を見過ごすことにもつながりかねない。少なくとも雑誌などのメディアや先行クリエイターのウェブサイトがフリーの素材やツールを統合的に紹介し、それらの使い方の実例として作品を配布するなどして完成像までみせたことで、パソコンに慣れた人以外にも制作のハードルを著しく下げることにつながったことは重要な側面の一つと言えるだろう。その恩恵はすべてのジャンルにおよんだわけではないが(たとえばアクションやフライトシミュレーションのように身体や機器の挙動の制御が必要なジャンルは、専門的な知識あるいはツールが必要であり、この時期にはまだ制作難度が高かった)、とりわけノベルゲームにおいては、少なくともシナリオやイラストさえ用意すれば自力で完成までこぎつけられる可能性が担保された。その結果、これまで商業ゲームの市場では周縁におかれていた女性たちが、みずからのために制作に向かったことは注目に値す

る。

女性クリエイターだけで、「もし自分たちが男性向けSLGのキャラクターだったら、どんな風に主人公と恋をしたいか」そんな風に考えながら制作しました。半年間、合宿のような雰囲気、最後まで楽しく作り上げられました³²⁾。

こんなふうに、偏った自分の趣味をとことん追求してください。そのことで人からなんと言われても、気にしてはいけません。この場合は、ゲームを作っているあなたが、まず楽しくなければいけないのです。他人の意見に耳を傾けたせいで、あまり好きではないキャラやストーリー展開にしたら、ゲームを完成させる情熱が半減してしまうでしょう。

私はたいていこの路線「自分が楽しむために作る」という方向で突っ走っています。好みに合わない人はプレイしなくてもいいですよ〜とわが道をいくのも、自主制作のゲームだからこそできるわがままだと思います³³⁾。

女性ゲーマー／クリエイターにとって、こうした視点は既製品のなかから自分の好みのゲームを比較的にみつけやすい男性ゲーマー以上に切実なものだと考えられる。

他方で、上に引用したJunoらが作成した『百花繚乱』(2005)のように、通常は男性向けとされる美少女ゲームを女性の視点で再構成するというのは、消費者としての女オタクの議論とはことなり、ホモソーシャル文化の産物と言える美少女ゲームを(東の言うように)ゲーマーとして分解し、主体的なクリエイター間の横のつながりによって自由意志のもと再構成する、構造の内側からのマゾヒスティックな否認と言える³⁴⁾。本作の基本的な構造は、「プレイヤーが複数用意された女性のキャラクターをさまざまなシステムを通して「攻略」し、報酬として与えられるポルノグラフィックなイラストを鑑賞する」³⁵⁾という美少女ゲームの文法に、ポルノグラフィックな画像の部分をイベントスチルに置き換えれば、おおむね合致している。だが図1で示したように、随所に女性の側からの願望もまた織り込まれており、美少女ゲー

ムという本来は男性向けのジャンルであるにもかかわらず、たとえば本作の配布サイトの一つである「ふりーむ」に寄せられた感想でも女性からと思われるものが少なくないことなどから、その意図はプレイヤー側にも認識されていたと言ってよいだろう³⁶⁾。それに比べると、10年代批評の文脈であつかわれるBLゲームはヘテロ男性優位構造へのサディスティックな否定の方により親和的だというほうがいがある。



図1 『百花繚乱』Junoほか2005年

もとは同人作品ながらのちに商業的にもヒットする『ひぐらしのなく頃に』(07th Expansion 2002)や『東方project』シリーズ(上海アリス幻楽団1996-)とはことなり、このような同人WEBコンテンツのほとんどは、突出して人気になったり、作品レベルで当時の文化やその後のクリエイターたちに大きな影響を与えたりするにはいたっていない。だがそれらの作品に見るべきところがないということではなく、アプローチのしかたを変えればちがった側面が見えてくる。たしかに『百花繚乱』は同世代を代表するコンテンツとは言えず、後続のクリエイターに与えた影響も『ひぐらし』や『東方』におよばないだろう。しかし本項で述べたようなCGMを促進するクリエイター間のつながりや、クリエイター／プレイヤーの境界の曖昧さについては、むしろこうした個人的な作品にこそ見出される(本作に参加したクリエイターたちは、その後それぞれショートストーリーやミニゲームなどの二次創作をおこない、ある種のシェアード・ワールドを形成していた³⁷⁾)。その意味で地産地消を可能にする土壌には、まだ拾い上げるべき果実が数多く残っ

ていると考えられる。

3.2 WEBの匿名性と匿名ジェンダー性

ゼロ世代のクリエイターたちの制作を支えるもうひとつの側面が匿名性である。商業メディア作品に対する議論が主軸であったゼロ年代批評ではあまり言及されることのなかった点だが、活動の場をWEBに移行しつつあった同時代の個人クリエイター(およびそのフォロワーたち)にとっては、消費と制作の両面で大きな影響があった。多くの商業作品やコミケ等での即売会では、制作者が完全に素性を隠すことは困難と思われるが、共有サイトや自分のウェブサイトでの配布ならば個人情報や外見を一切晒さずにすませることも可能だ。

さらに「2ちゃんねる」をはじめとする日本のインターネット文化の匿名性は、一方で中傷やデマの拡散などの負の側面も生んだが、他方で制作者とプレイヤー双方の匿名性を担保することにもつながった。その結果、ダウンロードによる配布など物理的な面での入手可能性の拡大に加え、家父長制や異性愛規範の枠組みを超えるような作品の受容と供給における心理的なハードルも下がるなど、個人制作と作品の公開の促進に大きく貢献したと言えるだろう。そうした例は少なからずあるが、たとえば明言はしていないがブログやSNSの文面などから女性と思われるクリエイターのユウコや桜井ひかるも、Junoらと同様他のクリエイターとの共同作業で美少女ゲームなどを制作しており、こちらは18禁描写も含まれている(『KINGDOM』シリーズなど http://www.wlc.xii.jp/game_index/kingdom/)。これらの作品もまた、典型的な美少女ゲームの構造をより性表現に重心をおいて展開しているが、そこでは男性向けコンテンツの性描写においてしばしば忌避される性交時の男性の身体が中心に描かれるなど、『百花繚乱』同様女性側の視点が入り入れられていることがうかがえる³⁸⁾。また本シリーズは作品ごとに美少女(男・女)・乙女(女・男)・BL(男・男)の各タイプの恋愛要素が別個に、あるいは同時に採用されており、こうした混合はプレイヤーの性別がデータとして可視化されている商業ゲームのシリーズ内ではまずみられない³⁹⁾。このようなジェンダーのくびき

を揺さぶる手法がとられたのも、一つには作り手と受け手双方の匿名ジェンダー性が作用した可能性があるが、紙幅の都合上個々の作品論については稿を改めたい。

以上のように、本節では日本国内におけるインターネット文化、とりわけその黎明期である1995年から2010年頃までの個人クリエイターの制作環境に着目することで、同時代の批評言説（東や宇野ら）やそれを受けての女オタク擁護論とはことなるアプローチを示した。こうした動きは日本においてのみ孤立的に発生したものではなく、ワールドワイドウェブを通じて近隣諸国にも波及していった。この越境性も国内の状況に主眼をおいたゼロ年代批評にとって周縁部になっていたが、国境のない（したがって越境性という言葉も適切ではないかもしれない）オンライン空間においては、もはやある文化を一国のなかでだけ論じることは適切とは言えないだろう。よって次節ではそれをよくあらわしている例として、同時期の韓国において日本のネット文化やその産物がいかに評価・受容されたかについてみてみたい。

4. 韓国における日本のサブカルチャーの受容

ゼロ年代批評はその対象を主に日本のサブカルチャーに限定しているが、日韓の長い交流の歴史を振り返るまでもなく、これまでも文化は海を越えてきた。物理的な制限のないインターネット上でより活発に異文化交流がおこなわれるのは、当然のこととも言える。本節では、インターネットを経由したゼロ年代の日本の文化、とくにWEBコンテンツが韓国でどう受け入れられたかの一例として韓国の同人ゲームを紹介し、そのパロディ性に注目してみる。

4.1 日本文化へ扉を開いた韓国

韓国では、日本のコンテンツを楽しむのに様々な制限があった時期がある。そのなかで、合法非合法を問わずいわゆる「マニア」レベルに達するほどの情報を手に入れる人は、ごく一部に過ぎなかった。1998年に韓国における日本文化のほぼ全面的な開

放がおこなわれ、正式に日本のコンテンツが受け入れられるようになった。一部では日本文化の影響で韓国の文化が侵されてしまうとの懸念の声もあったが、それは主としてマンガやテレビ放送に向けられたものであった。

だが、それらに匹敵するほど大きな波及力を持ちながら当時はほとんど考慮されなかったメディアがある。それがインターネットおよびそのコンテンツである。多くの人が出所のわからない映像や怪談、フラッシュゲーム、ホームページ上で流れる歌、タイトルも分からないマンガの一コマ、キャラクターイメージなど、「日本のもの」というぼんやりした認識だけで日本のWEBコンテンツに接しはじめたが、なかには自分の好みを明確に認知して深く入り込む人々も現れはじめた。そうしたなかでネット上に機械翻訳を利用した日本と韓国の交流の場が幾つか設けられ、お互いのWEB文化を知る窓口としてもちいられたこともあった。日韓ワールドカップの開催を機に2002年からサービスをはじめた「Enjoy Japan」（日本側ではEnjoy Korea）は、その代表例である。インターネットを基盤に形成された新しい形のコミュニティは、韓国のマニア文化、オタク文化にも多大な貢献をした。このようにインターネットは日本の創作物に身近で触れ、その情報を共有するための最適な場となっていた。

4.2 日本のサブカルチャーの受容とパロディ

しかし無論、韓国のインターネット・オタク文化は日本のものをそのまま受け入れるか、模倣することで作られたわけではない。日本の文脈が完全に除去され、インターネットミームのように消費されるコンテンツもあれば、韓国ならではの解釈や文脈によって生まれ変わったものもある。

2008年に発売された韓国の同人BLゲーム『おっと!王子様』（어이쿠! 왕자님, Oops! My Prince）は、日本のコンテンツの受容とパロディー、ネット文化の伝播、そして韓国ならではの文脈が、重層的に盛り込まれている作品である。

同人サークル「大人輩達（대인배들）」が制作したこの育成・恋愛シミュレーションゲームは、日本のガイナックス社の育成シミュレーションゲーム『プリン

セスメーカー』シリーズのパロディで、プレイヤーが母親や父親となり、娘ではなく息子を育てるゲームだ。

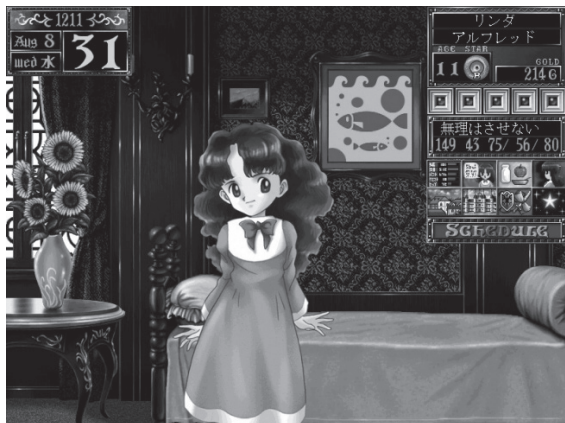


図2 PC版『プリンセスメーカー2』ガイナックス 1993 (図版は2016年のリファインバージョン <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000002976.000002581.html>)



図3 『おっと!王子様 (어이쿠! 왕자님, Oops! My Prince)』대인배들 2008

『プリンセスメーカー』シリーズは日本よりもむしろ韓国で人気が、オンラインゲーム化やスマートフォン版アプリの制作、最近のHDリマスター版の開発のいずれも韓国のゲーム会社が担うほど、現在も関心が高い。本作はプレイヤーが父親になって娘を育てるゲームであるにもかかわらず、女性プレイヤー層にもかなり人気が高かったが、ゲームのメインターゲットとなる層ではないという理由で、彼女たちの存在はしばしば軽視されてきた。彼女たちもまた、『プリンセスメーカー』シリーズが自分たちのためのゲームではないことを十分に認識しており、『おっと!王子様』は、その排除され可視化されてこなかった欲望から誕生した。

「女性なら誰もが夢見てきた、かわいい息子を育てたいという熱望のもと制作されたゲーム」という紹介文をひっさげて現れたこの作品は『プリンセスメーカー』シリーズのパロディとしてスタートしたが、ゲームの大枠やシステムを借用するだけにとどまらなかった。このゲームには、同人コンテンツであるがゆえに許容される無数のパロディが随所にみられる。そのなかで目立つのは、数多くのNPC (Non-Playable Character) が日本の作品に登場するキャラクターのパロディであることだ。たとえば、礼儀作法の教室の講師は池田理代子『ベルサイユのばら』のオスカル、病院の医師は手塚治虫の『ブラック・ジャック』のブラック・ジャック、墓地では大場つぐみ・小畑健『DEATH NOTE』の死神リユーク、商店の主人として山川純一『くそみそテクニク』の阿部高和などが登場する。その他にも、画家のボブ・ロス、Electric Sixの曲「Gaybar」のミュージックビデオの登場人物、映画『300』のレオニダス、日本のオタク写真家「最前線君」もキャラクターとして登場し、当時インターネットコミュニティで頻繁に使われていたイメージや映像をベースにしたパロディも満載されている。また本作には政治風刺も含まれており、ゲームの舞台となる王国を治める王は当時の盧武鉉大統領で、その王国を倒そうとする悪役として当時大統領候補だった李明博が登場し、彼の実際の大統領選挙の公約のでたらめさをゲーム内で批判している。



図4 『おっと!王子様』において『くそみそテクニク』の阿部高和と町で出会うシーン

4.3 ゲームプレイとジェンダーのパロディ

『おっと! 王子様』の自由度の高さはプレイヤーレベルでも共有され、「自分が育てたい息子」を育てることができるようにゲーム内のグラフィックをカスタマイズできる独自ツールが用意されている。本作のコミュニティでは、プレイヤーたちがそれぞれ好きな作品のキャラクターのイメージをゲームに適用したデータが活発に共有された。

Jang & Yoon は、『おっと! 王子様』のプレイヤーコミュニティの利用者たちにインタビュー調査した研究で、女性ゲームプレイヤーのゲーム経験を分析し、このゲームが見せるパロディの転覆的な可能性について論じた⁴⁰⁾。『プリンセスメーカー』をプレイする女性プレイヤーは、プレイヤーキャラクターとして父親となり、娘を管理と監視の対象とすることになる。しかし、そのパロディである『おっと! 王子様』では、プレイヤーキャラクターとして母親または父親を自由に選んで息子を育てられる。そのため女性プレイヤーも視線の主体になれることにJangらは注目した。彼女らは、Butlerの「ジェンダートラブル」⁴¹⁾概念を用いて、プレイヤーたちがゲームをプレイするなかで性とジェンダーの捻じれを経験していたと説明した。『プリンセスメーカー』において女性プレイヤーたちは、男性中心のコンテンツを通じて行為主体の楽しさと制御・抑圧される対象の位置を同時に経験することもある。一方『おっと! 王子様』では、プレイヤーが母親になるか父親になるかを自発的に選択することができ、異性愛規範のパロディである「ヤオイテキスト」を通じて男性性を覗き込んだり同一化したりする経験を得られると彼女らは述べている。また、プレイヤーたちはゲームの中の行為の主体であるだけでなく、女性中心の同人ゲーム文化という非主流の創作文化の生産者かつ消費者に位置づけられることも強調している。

4.4 同人制作の裾野を広げる

『おっと! 王子様』は製作発表の段階から世間の熱い関心の的になった。ウェブサイトやブログに2007年初から週1回で連載された制作ノートは、制作メンバーが順番に描いたもので、ゲームの発想から制

作チームの結成、企画会議の内容や制作進捗状況などが語られた。制作ノートはあらたまった報告形式ではなく、日常漫画でゲームの制作中の苦労や笑い話、同人活動で起こる経験談になっていた。この漫画形式の製作日記は、ゲームへの関心を持続的に集め、製作過程を見続けながら応援するファンを形成する効果があった。それに加えて、同じ趣味を共有する人や同人ゲームを作りたいという人々の共感を形成したと思われる。本作の発売後に製作されたいくつかの同人ゲームから、日常漫画形式の製作日記をホームページやブログに定期的に連載する事がより一般的になった傾向も見られる。

このように『おっと! 王子様』は、女性が中心となって作った女性のための同人ゲームの代表作で、韓国ゲームの歴史に一石を投じた作品と言える。作品の発売後にプロの声優から提案を受けて本作のドラマCDが制作されたことも、さらに注目を集めることにつながった。当時から同人レベルでは様々な形でコンテンツが作られていたが、本作のようにクオリティ面で認められ、メディアミックスにまで成功した例はほとんど無かった。この作品をきっかけに女性プレイヤーたちの需要が明らかになっただけでなく、その後の同人ゲーム制作の活性化とクオリティ上昇にも大きな影響を与えたのである。2010年代に入ってからYouTubeなどでの実況動画が話題になって再び人々の関心を集め、6年ぶりの再販売がおこなわれた⁴²⁾。『おっと! 王子様』は韓国の同人ゲームやBLゲームを語るときに欠かせない作品として、発売されてから10年以上過ぎた今でも評価されている。



図5 プログラマーの説明が難しかったという内容の『おっと! 王子様』の制作ノート (<https://blog.naver.com/eodlsqo/36849524>)

5. おわりに

〈ゼロ年代批評〉では、男性向けサブカルチャーにおける女性の性的消費という側面を、所有への欲望（とその挫折）から論じた東や、それに対してむしろ母としての女性に埋没する面を強調した宇野を中心に、異性愛男性優位社会へのまなざしに光が当てられていた。一方それを乗り越えようとした10年代以降の言説では、女性による男性への欲望が前景化され、百合やBLといった社会規範からの逸脱をも含む一方で、ゼロ年代の男性→女性への視線の鏡写しのような描写もしばしば確認された。

本稿はこうしたジェンダー言説の構図から脱脚すべく、これらの言説の外側におかれていたクリエイターおよびWEBコンテンツの視点からゼロ年代批評を照らし返し、横方向のつながりが強いWEBという場における、ことなるしかたでの欲望の露出を描くことを試みてきた。そのつながりは3節で述べたような「自分が楽しむために作る」ことのハードルを下げ、また境界のないWEB上では、4節でみたように韓国において日本のコンテンツがより複雑化され、たんなる鏡写しに終わらない捻じれ構造の作品が生み出されることにもなった。翻訳の問題など、依然として手付かずの課題は多く残るものの、ゼロ年代批評言説からこぼれ落ちてきた、こうしたアマチュアたちの活動に目を向けることの重要性が読者に共有されたならば、本稿の目的はとりあえず果たされたと言える。

とはいえ、WEBコンテンツの議論は現状では十分な深掘りが難しいのもまた事実である。なによりもまず重要なのは、十分な数の作品へのアクセスを確保できる環境を整えることである。本稿であつかった作品は、著者らが進めているWEBコンテンツのアーカイブとそのメタデータのデータベース化の作業のなかで再発見された。今後こうしたデータベースを拡充・公開し、活用していくことで、さらなる発見や議論の活性化が期待できるだろう。

〔謝辞〕

本研究は、立命館大学アート・リサーチセンターによる「日本文化デジタル・ヒューマニティーズ拠点」プロジェクトの一つである「『ゼロ世代』WEBコンテンツ保存プロジェクト」、および先端総合学術研究科の同名の院生プロジェクトから援助を受けた。また一部公益財団法人科学技術融合振興財団からも援助を受けた。

〔注釈〕

- 1) 東浩紀、2001『動物化するポストモダン——オタクから見る日本社会』講談社。
- 2) 濱野智史、2008『アーキテクチャの生態系——情報環境はいかに設計されてきたか』NTT出版。
- 3) 宇野常寛、2008/2011『ゼロ年代の想像力』早川書房。
- 4) 東浩紀、2007『ゲーム的リアリズムの誕生——動物化するポストモダン2』講談社、304-326頁。
- 5) 同上。
- 6) 同書、321頁。
- 7) 同上。
- 8) 宇野、前掲書、240頁。
- 9) 宇野の「母性」という問題意識は2017年に発表された『母性のディストピア』（集英社）にてより発展的に取り上げられている。しかし本稿ではとくに宇野の東批判に注目するため、同書で展開される議論の元となる『ゼロ年代の想像力』を参照した。
- 10) 宇野、前掲書、243頁。
- 11) 同、244頁。
- 12) 同、247頁。
- 13) 佐倉智美、2020「オタクに男女はあるのか——ジェンダーの桎梏を超えて」『ユリイカ』2020年9月号、青土社、126-133頁。
- 14) 斎藤環、2000『戦闘美少女の精神分析』太田出版。
- 15) 宇野、前掲書、242頁。
- 16) 東浩紀・北田暁大編、2009『思想地図』第4号、NHK出版。
- 17) 東園子、2015『宝塚・やおい・愛の読み替え——女性とポピュラーカルチャー』新曜社。
- 18) 佐倉、前掲書、128頁。
- 19) 宇野常寛、2011『リトル・ピープルの時代』幻冬舎。
- 20) 東浩紀・佐々木敦・大澤聡・さやわか、2016「平成批評の諸問題 2001-2016」、東浩紀編『ゲンロン』第4号、144頁。
- 21) 「百合文化の現在」（『ユリイカ』2014年12月号、青土社。）や「女オタクの現在——推しとわたし」（『ユリイカ』2020年9月号、青土社。）など。
- 22) 溝口彰子、2015『BL進化論 ボーイズラブが社会を動かす』太田出版、堀あきこ・守如子編、2020『BLの教科書』有斐閣など。

- 23) 牧村朝子、2014「百合レズ論争戦絵巻」『ユリイカ』2014年12月号、青土社、87-91頁。
- 24) 石田美紀、2014「戦闘美少女と叫び、そして百合」『ユリイカ』2014年12月号、青土社、181-189頁。
- 25) たとえば当初は同人ゲームもあついていた女性向けゲーム雑誌『B's-LOG』は、2002年から刊行されている。ただ、同人でも小説や漫画にかんしてはそれ以前から紙媒体でさかんに制作がおこなわれていた。それらがWEBコンテンツ化されたことで起きた変化の一例として、「検索避けタグ」による作者と読者間のコミュニティの変化があげられる（鈴木六華、2021「デジタル二次創作作品の分析方法の検討——pixivのR-18二次創作BL小説の分析を通して」北海道西高校探究課題レポート）。
- 26) さかいともこ、2006『同人ゲーム制作ガイドブック』メディア・テック出版。
- 27) フリーソフトには商業作品にくらべ二次配布しやすいという利点もあり、これらはすべて付属のCD-ROMに収録されている。
- 28) 2020年10月21日時点。
- 29) 英和出版社、2007『ゲーム業界激震！次世代フリーゲームの殿堂』英和出版社、晋遊舎、2004『無料で遊べる！フリーゲームマニアックス Vol.2』晋遊舎など。
- 30) たとえばmixiのコミュニティのひとつである「同人ゲーム製作情報コミュの同人ゲーム制作者「制作環境」データベース」では、「同人ゲーム制作者さん、ゲーム制作者さんの『公開しても差支えない範囲での制作環境』を書いていただき、それを集積することを目指す」との説明があり、実際に30人以上の個人クリエイターたちが各自の製作環境やソフトの使い勝手について説明している。
(https://mixi.jp/view_bbs.pl?comm_id=4161414&id=43792655)
ほかにも同種のコミュニティは数多くみられた。
- 31) 東、2001、前掲書、115-121頁。
- 32) 英和出版社、前掲書、70頁。
- 33) さかい、前掲書、30頁。
- 34) ここでの議論はドゥルーズの『マゾッホ紹介』（Gilles Deleuze, 1967, *Présentation de Sacher-Masoch*, Paris: Les Éditions de Minuit）を念頭においている。彼はフロイト的なサディズムとマゾヒズムの相互補完関係を否定したうえで、後者を契約関係にもとづく儀式のもとでの、（マゾヒストによる）自発的な快楽の場としている。また彼らは既存のルールや制度を破るのではなく、あくまでその内部からの無効化を志向するのであり、その意味で外部から体制の破壊を目指す「否定」的態度ではなく、体制の内部で「法」に文字通りの意味で従属しつつも決してそれを承認することのない「否認」的態度をとるのである。
同時に、女性による、ジェンダー規範を前提とした上での制作という点で、「捻れた」ジェンダー消費の構造を有していることも指摘できる。
- 35) 東、2001、前掲書、110頁。彼はここで成人向けゲームを念頭において発言している。
- 36) <https://www.freem.ne.jp/review/game/win/699>
- 37) 同作の紹介ページには、二次創作へのリンクも含まれている。
<http://junoju.my.coocan.jp/juno/kikakusitu/love/hyakka/hyakka00.htm>
- 38) 男女それぞれの受容者を意識した場合のメディアにおける性行為の描写のちがいについては、守如子、2010『女はポルノを読む』青弓社を参照。
- 39) 美少女ゲームと乙女ゲームだけでなく、乙女ゲームとBLゲームの間でも、プレイヤー層には隔たりがある。少なくとも家庭用ゲームにおいて両者が同時に採用されたタイトルは極めて少ない。
- 40) Jang Min-Gi, YoonTae-Jin, 2011, 「미소녀를 기르는 여성들」(A Study on Female Players Who Play Indie/Dongin Games). 『미디어, 젠더 & 문화』, (19), 2011, 145-177頁。
- 41) ジュディス・パトラー、1997/2018『ジェンダートラブル』竹村和子訳、青土社。
- 42) 再販売にともない、当時は振り返る漫画が公式ブログにあげられている。なお再販売の分は売切れて、2021年現在でもゲームを探している人たちのコメントがみられる（<https://m.blog.naver.com/eodlsqo/220103067506>）。