

なぜ, ファッド群が起こるのか

— 腐女子の質的研究 —

株式会社ゼウス・エンタープライズ

大森 友子

要約

本稿の目的は、なぜ、ファッド群が発生するのかを腐女子の質的調査を通して明らかにすることである。ファッドとは、非常に寿命の短い一時的な流行のことで (Solomon 2014)、ともすればあまり意味のないものとみなされてきたが、インターネットの普及によって人々は趣味などの情熱を傾ける対象を通してコミュニティを形成するようになり、流行は国民の誰もが知っているファッションから特定のコミュニティのみに拡散するファッドへと変化してきており、ファッドは無視できない現象になっている。Best(2005) は特定のコミュニティにおいて、ファッドが何度も繰り返し起こる現象をファッド群と呼び、ファッドを連続する現象と捉えたが、なぜファッド群が発生するのかは明らかにされていない。本稿では、トリクルダウン理論を援用してファッドの流行サイクルが消費者同士のインタラクションの不協和によって起こることを「腐女子」へのインタビュー調査を通じて明らかにした。

キーワード

ファッド, ファッド群, コミュニティ, トリクルダウン

I. はじめに

本稿の目的は、なぜ、ファッド群が発生するのかを腐女子の質的調査を通して明らかにすることである。ファッドとは、非常に寿命の短い一時的な流行のことで (Solomon 2014)。例えば、1990年代にコギャルの間で流行したガンダロや厚底ブーツなどをイメージしてもらえば分かりやすいだろう。なかでも、特定の集団で繰り返し起こるファッドのことをファッド群と言う (Best 2005)。

流行、とくに新しいファッションが繰り返し発生する現象については、トリクルダウン理論や、そこから派生したトリクルアップ理論、トリクルアクロス理論 (Simmel 1904, Solomon 2014) が有名だが、こうした理論はファッド群においても援用できるだろうか。これが本稿の問題意識である。

本稿では、近年、日本において見られる「腐女子」の流行を対象に、ファッド群の発生要因を、腐女子を対象にしたインタビューデータのコーディングを通して明らかにしていく。

II. 先行研究

I. ファッド

一般的に日本語で「流行」と表現される現象は、英語では「ファッド (fad)」「ファッション (fashion)」など、その性質によって細分化される。しかしその分類については研究者によって定義が異なっており、一意ではない (齊藤 1957, Best 2006, Solomon 2014)。Solomon(2014) は市場に広まり、ピークを迎え、廃れていくという受容サイクルの相対的な長さに着目することで、流行を「ファッド」、「ファッション」、「クラシック」に分類している (図-1)。クラシックとは極端に受容サイクルの長い流行のことで、これはある意味「反流行」でもある。消費者は購入する製品を安定したリスクの低い製品だとみなしており、受容者の数も多い。反対にファッドは非常に寿命の短い一時的なブームのことである (Solomon 2014)。本稿では Solomon(2014) の定義を採用し、流行を受容サイクルの相対的な長さでファッド、ファッション、クラシックに区別する。

「流行」についてはこれまで多くの先人によって研究されてきたにも関わらず、ファッドはファッションよりも「重要では

ない物事」の流行であり、ともすればあまり意味のないものとみなされていた(LaPiere 1938, Blumer 1969, Turner and Killian 1972, Lofland 1985)。Aguirre(1988) や Bikhchandani(1992) はファッドを注目すべきものとして論じているが、従来のファッドの研究の多くは単一のファッドがどのように拡散されていくかということに焦点を絞っていた。

2. ファッド群

これに対しBest(2006)は大学生などの特定の集団ではファッドが何度も繰り返し起きていくことに言及し、そのような特定の集団で複数回起こるファッドのことをファッド群と呼んだ。ファッド群とは、例えば大学生の羽目はずし(テレフォンブース・スタッフィング、ストーリーキング、ハロウィンなどのお祭りのときにするどんちゃん騒ぎなど)、おもちゃファッド(フラフープ、ルービックキューブ、キャベツ畑人形など)、ダイエット・ファッド(低糖分、低脂肪、低炭水化物など)のように同じ種類の人たちがおおよそ同じ種類の対象や活動を基本的に同じ理由(楽しみ、注目されたいという理由)で取り入れることで、完全にお互いが無関係ではないファッドのことである(Best 2006)。

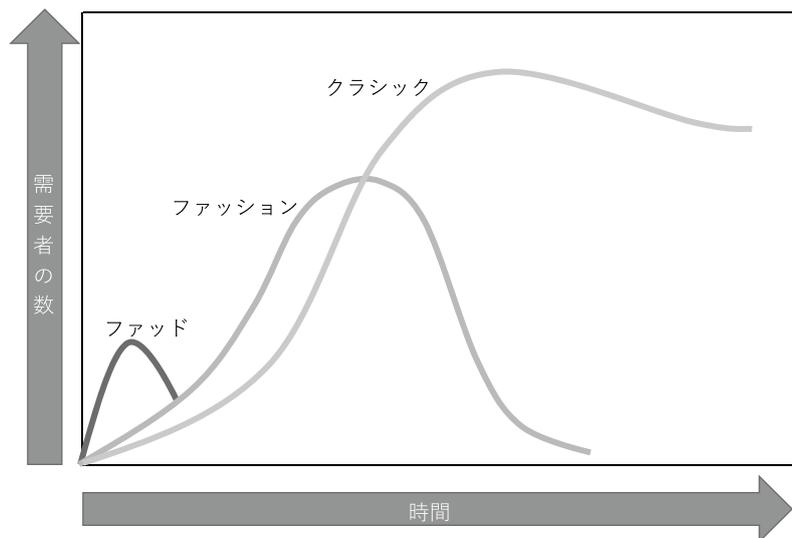
Best(2006)は、大学のような集団では相対的に同質であること、継続的に構成員が変化していくこと、自由な時間が多いこと、あまり監視されていないこと、学内や学校同士で競争する文化があることでファッド群が発生しやすいのではないかと述べているが、なぜ、ファッド群が発生するのか、は実証されていない。

3. トリクルダウン理論

ファッド群は特定の集団の中で発生するミクロの流行現象であるが、マクロでの流行現象についてはSimmel(1904)によって「同質化欲求」と「差別化欲求」という2つの欲求の拮抗によって流行がトリクルダウンするために永続的にサイクルすることが明らかにされている。トリクルダウン理論はMcCracken(1988)によって社会的階級がなくとも「追跡と逃走」によって流行がサイクルすると解釈が拡大されたことで、流行が同じ階層に拡散するトリクルアクロスや、下の階層から上に向かって拡散するトリクルアップが現代のトリクルダウン理論として論じられるようになった。

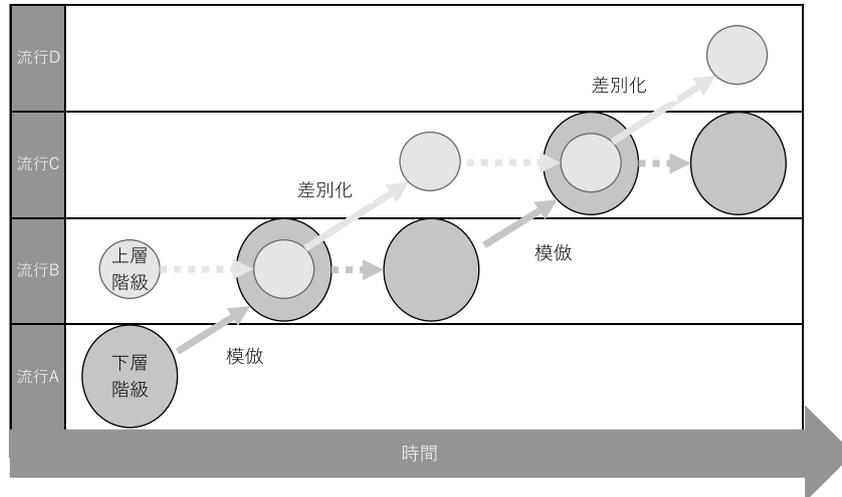
Solomon(2014)はファッドについて「ブームに乗るのは比較的少数の人たちであるが、急速に広まっていく。また

図一I 流行の受容サイクルの比較



(出所) 筆者作成

図-2 トリクルダウン理論



(出所) 筆者作成

取り入れるのはすべて同じサブカルチャーに属する人たちということも多く、ブームはそのメンバーの間では『トリクルアクロス』するが、グループの外まで広がることは滅多にない」とファッドがトリクルアクロスすることに言及しており、ファッドが同じ階層に拡散する流行サイクル、つまりファッド群のようなものがあると考えているのではと推察される。

このように先行研究をみてきたが、Best(2005)もSolomon(2014)もどうしてファッド群が発生するのかについては、実証できていない。以上から、本稿ではマクロの流行研究からトリクルダウン理論を援用し、ファッド群の発生要因を明らかにする。

III. 腐女子のファッド

1. 腐女子とは

「腐女子」には幾つかの定義が存在し、広義にはアニメなどのサブカルチャーを好む女性のおたく全般のことを指すこともあるが、本稿では「男性同士の恋愛=ボーイズラブ(以下BL)を扱った小説や漫画、アニメ、または二次創作作品を好む女性」と定義する。近年、腐女子のコミュニ

ティで起きたブームによって時に爆発的な経済効果が生まれることで注目が集まっており、例えば1966年、1988年にアニメ放送された「おそ松くん」の30年後を描いたコメディ作品である「おそ松さん」は2015年10月から5カ月で70億円の市場規模を創出したと話題になった。¹⁾

2. 腐女子のファッド

このように腐女子は消費意欲の高い消費者として注目するにたる存在であるが、一方で非常に流行の移り変わりが激しい消費者でもある。図-3は腐女子のファッドが繰り返し発生していることを証明するためにGoogleトレンド²⁾で調査した結果である。今回Googleトレンドを使用した理由は、グッズの売上高やアニメの視聴率では、購入者や視聴者が腐女子であるのかを判断することができないためである。Googleトレンドでの調査にあたっては、調査対象を腐女子のみに絞るために(i)腐女子しか検索に使用しない語の抽出、(ii)人気作品の抽出、(iii)Googleトレンドでの調査という3つの手順を踏んだ。

(1) 腐女子しか検索に使用しない語の抽出

腐女子コミュニティではBL要素を含む二次創作作品の投稿や、腐女子同士の会話で公式作品や腐女子以外と

腐女子を区別するために独自の作品呼称(例えばPixiv³⁾でBL要素を含む「おそ松さん」の二次創作には「BL松」というタグ)が使用されている。つまりその呼称を検索に使用する人間は腐女子である可能性が非常に高い。しかし、独自の作品呼称は腐女子が「腐女子以外にバレないように」という意図で使用していることから全てを網羅することは困難である。そのため本稿では、Pixiv百科事典⁴⁾の「作品・作者別、腐向け作品リンクタグ」⁵⁾ページを参考に、ページに記載されていた281作品から、「～シリーズ」など単一の作品名ではない項目を取り除いた254作品とそれに使用されている独自の呼称を調査対象とした。

(2) 人気作品の抽出

次に(1)で抽出した254の作品からさらに腐女子の人气が高い10作品を抽出する。これはGoogleトレンドではキーワードが「いつ」人気であったかは判断できるが、「どのくらい」人気であったかは判断できないためである。抽出には再度Pixivを利用した。254の呼称について「タグ付けされた投稿作品(イラスト)が多いほど、腐女子に人気である」と定義し、タグ付けされた投稿作品数を調査した。その結果、「BL松」「刀剣乱腐」「進撃の腐人」「忍玉-腐」「黒バス【腐】」「JOJO【腐】」「イナイレ [腐]」「イナゴ

【腐】」「腐向けHQ」「腐ree!」のタグがつけられたイラストが腐女子に人気の上位10作品として抽出された(表-1)。

(3) Googleトレンドでの調査

(2)で抽出された10作品に2016年秋に放送され、後述のインタビューで作品名が多く出た「ユーリ!!!onICE」を加えてGoogleトレンドで人気動向を調べた結果が図-3である。一部独自の呼称がGoogleトレンドで認識できない語であった作品については調査可能であった他の6作品を公式名称で調査した人気度の動向と、腐女子独自の呼称で調査した人気度の動向を比較した結果、概ね一致していたことから公式名称での検索結果を点線で示した。図-3では「黒子のバスケ」「刀剣乱舞」⁶⁾を除く全作品でファッドの特徴である「急速性」と「短命性」が確認できた。

以上の調査から腐女子のコミュニティでファッドが何度も繰り返し起き、ファッド群が発生していることを確認できたので、次章から、なぜ、ファッド群が発生するのかを明らかにしていく。

表-1 Googleトレンド検索対象

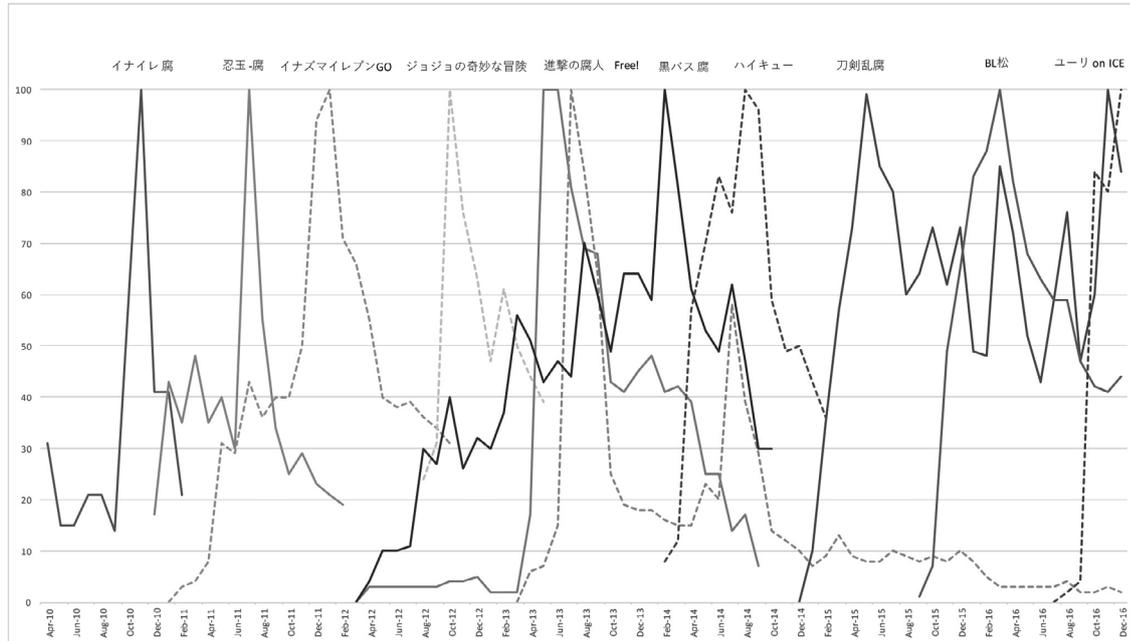
No	公式名称	独自呼称	作品数	Googleトレンド検索
1	おそ松くん/おそ松さん	BL松	80204	
2	刀剣乱舞	刀剣乱腐	74345	
3	進撃の巨人	進撃の腐人	71719	
4	落第忍者乱太郎/忍たま乱太郎	忍玉-腐	52629	
5	黒子のバスケ	黒バス【腐】	46587	
6	ジョジョの奇妙な冒険	JOJO【腐】	40826	公式名称で検索
7	イナズマイレブン	イナイレ [腐]	31414	
8	イナズマイレブンGO	イナゴ [腐]	28097	公式名称で検索
9	ハイキュー!!	腐向けHQ	24834	公式名称で検索
10	Free!	腐ree!	22349	公式名称で検索
11	ユーリ!!!onICE	ユーリ on ICE	2891	公式名称で検索

(出所)筆者作成

*1 ハイキュー!!は公式名称でも検索できなかったため「!!」を除き「ハイキュー」で検索。

*2 ユーリ!!!onICEは公式名称でも検索できなかったため「!!!」を除き「ユーリ on ICE」で検索。

図—3 腐女子のトレンド推移



(出所) 筆者作成

IV. 分析方法とデータ

1. 調査対象

「腐女子が嗜好する同人誌の多くはホモ・セクシャルな関係の描写を含む。また、腐女子を含むオタクに対して世間一般からステイグマがはられてきた歴史も相まって、彼女らは自らのオタクの実践を隠蔽するよう振舞う」(岡部2008)ためその母集団を明確化できないことから、本稿では自らを「腐女子」とであると自認し、同人誌を作成もしくは購入している、20代の女性8人に対し、これまでに熱中したジャンル⁷⁾、熱中した(している)動機、他のジャンルに移動した動機について1~2時間程度の半構造化インタビューを実施した(表-2)。

インフォーマントはラポールの形成を考慮して、インフォーマントからインフォーマントを紹介してもらうスノーボール形式で選定した。インタビューは対面、スカイプ、メールで実施した。

データのコーディングにはNVivo 11を使用して次の手順で行った。まずインタビューの音声データをNVivoで書き起こし、そのテキストデータから、インフォーマントが、ジャンルに熱中した(している)動機について話している箇所、

他のジャンルに移動した動機について話している箇所をそれぞれ「熱中動機」「移動動機」のノードに抽出した。さらに各ノードのテキストデータから概念の抽出を行い、その概念に対して「概念名」をつけた。概念の抽出とテキストデータの振り分けは同時進行で行い、新しい概念が作成されると都度テキストデータの振り分けを修正し、これを繰り返すことで最終的な概念を抽出した。

表—2 インフォーマントの属性

インフォーマント	年齢/性別	腐女子歴(ブランク)*	ジャンル数
A	20代/女性	10年(1年)	5
B	20代/女性	11年(3年)	11
C	20代/女性	10年	6
D	20代/女性	11年(3年)	24
E	20代/女性	15年	9
F	20代/女性	8年	10
G	20代/女性	6年	20
H	20代/女性	6年	31

(出所) 筆者作成

*腐女子歴は腐女子と自覚してからの年数、そのうち腐女子としての活動をしていない期間をブランクとした。

ex.) インフォーマントAは実質9年間腐女子として活動していることになる。

2. インフォーマントの分類

表-2からわかるように、腐女子歴に対してジャンル数が明らかに多いインフォーマントと少ないインフォーマントがいたので、インタビューの中でインフォーマントが自身の性質について語る場面から両者の性質の違いを考察した。以下は各インフォーマントが自身の性質についての発言である。

A: 「好きになるとずっと一直線。お金も費やすし、愛もやばいし。」

C: 「私興味ないものには興味ないんだけど、興味示したのものには結構がつりいくタイプなので。」

E: 「(中略)私はポリシーとしてはあれやこれやと流行ジャンルを渡り歩く人は苦手ですけどね。(中略)私は一筋タイプの人間なので、『黒子のバスケ』を一生愛していくと思います。」

B: 「私はハマりやすく飽きっぽい性格」

D: 「最近結構目白押しなんで。(中略)とらぶ、コナン、松、ユーリ、ヒロアカとか。全部収まってなくて。その時の旬はあったりするんですけど全体的に好きです。」

F: 「世の中で何が流行ってるのかなって感じで視たりはする。ハマるかどうかはわからなくてもとりあえず最初に一回見てみないと始まらないので見てみる。」

G: 「飽きてきた時になんかちょっと話題のアプリとか合ったら試して見て自分がハマるかどうとか。アニメもつまらなくても3話くらいまでは見えます。」

H: 「基本的に飽き性であるんですけど、その飽き性を認めたくないがために今までのもずっと好きでいるんですけど。」

インフォーマントA,C,Eが「好きになるとずっと一直線」、 「興味ないものには興味ない」、 「一筋タイプ」と語っているのに対し、インフォーマントB,D,F,G,Hは自身が「飽きっぽい性格」、「飽き性」であることや、熱中しているジャンルに多くの作品名を上げるなど1つのジャンルに固執しない発言が見られるのが特徴的である。このことから、インフォーマントA,C,Eは1つの作品に対してのめり込むタイプで、興

味のあるジャンル以外は無視するのに対して、インフォーマントB,D,F,G,Hは飽きっぽいタイプで、複数のジャンルを熱中している作品としてあげる、興味がなくても試すという性質の差があると考え、本稿では、1つのジャンルに熱中するインフォーマントA,C,Eを「定住型」の腐女子、複数のジャンルに熱中インフォーマントB,D,F,G,Hを「ノマド型」⁸⁾の腐女子と分類した。

表-3 インフォーマントの分類

タイプ	ノマド型	定住型
インフォーマント	B,D,F,G,H	A,E,C

(出所) 筆者作成

V. 分析結果

1. 3つの発見

分析によって得られた発見は3つあった。第1の発見は、腐女子はジャンルの間を「移動」しているのではなく、複数のジャンルを「ストック」していることである。インタビューでは「どうして新しいジャンルに移動するのか」という質問をしていたが、これに対して「移動する」という表現を否定されることが多かった。代わりに頻繁に使用されていたのが「メインジャンル」と「サブジャンル」という言葉で、使い方に多少の個人差はあったが、メインジャンルとは活動量が多い状態にあるジャンルで、サブジャンルとは活動量がメインジャンルに比べ少ない、ストックとなっているジャンルで概ね一致していた。またメインジャンルは必ずしも1つとは限らず、複数のジャンルをメインジャンルであると話すインフォーマントもあり、ノマド型は定住型と比較して一度に抱えているメインジャンルとサブジャンルの数が多いのが特徴であった。以下は複数のジャンルをストックしていることについて言及した発言である。

B: 「(サブジャンルとメインジャンルがあって)2年前にワートリ⁹⁾にハマってからはそれがメインで、他は追いかけてるけどあくまでサブ。」

H: 「手は足りないからどうしても今はまっているジャンル

が優先にはなってしまうけど、基本的にはサブもメインも全部抱えている。今まで見たものは、ゲームも漫画も時間が許す限りは見る。」

ジャンルをストックしているという状態は、一見トリクルダウン理論の模倣と模倣からの差別化から逸脱している。衣服であれば流行が終わったら、以前流行したものは時代遅れとなって忘れ去られるのが一般的である。しかし、トリクルダウン理論において模倣とは「下の階級が上の階級に上がる」ことが目的となっていることを忘れてはならない。衣服は上の階級を真似て、新しい流行を取り入れること、時代遅れの服を捨て、下の階級から自己を差別化することが、優位を保つ手段なのである。では「ストック」する行為は誰との模倣と模倣からの差別化となっているのであろうか。

腐女子に限らず、真のファンとはどういうものか、というのはしばしば議論されるものであるが(Fiske 1992)、未だその議論に決着はついていない。ではなぜ真のファンであることを主張する必要があるのか、そこには「にわかファン」と呼ばれる存在がある。「にわかファン」についてはインフォーマントGが次のような発言をしている。

G:「本当ににわかやめてほしいですよ。(作品のことを)わかったふり?(中略)本当にやめて欲しい。全部視てから言って欲しい。自分は好きなキャラを取り巻く環境を全て知らなければいけないと思うので。」

Gの発言からは、作品の全てを網羅していない人は「にわかファン」であり、「にわかファン」が好まれない存在であることがわかる。真のファン(になりたいファン)は「にわかファン」から自己を差別化しなければならない。腐女子がジャンルを「ストック」する行為は、ファッドが終わってもジャンルを「捨てない」ことで自分は真のファンであると主張し、「にわかファン」と自己を差別化するための手段なのではないだろうか。つまり腐女子が真のファンとにわかファンを差別化しようとする欲求は流行が終わった後の消費行動に影響を与えていると言える。

第2の発見は腐女子のファッドは腐女子全体に拡散しないことである。トリクルダウン理論において、流行は徐々に全体に拡散していくものであったが、腐女子のコミュニティでは定住型の腐女子にはファッドが取り入れられなくても、収束が起きる。これは決して、定住型が情報に疎いということではない。インタビューでも、定住型のインフォーマントは現在どのジャンルが流行していて、そのジャンルではどのようなことが起こっているのかということ把握していた。定住型の腐女子はファッドの「採用が遅い」のではなく、主体的に「採用しない」のである。以下のインフォーマントAの発言がそれを表している。

A:「誰かがいいって言って『みんながいいって言うから見てみよう』からハマっちゃうのがあるんでしょうね。私は視てないけど。」

「ユーリ¹⁰⁾も〇〇さん(バイト仲間)にマジやばいってめちゃめちゃ勧められてるし、Twitterでも流れてくるけど、今は自分がモブサイ¹¹⁾で描きたいとかあるからいいやって感じ。」

AはTwitterを主な情報源としており、フォローしているユーザーやフォロワーのツイートによって流行しているジャンルの情報を得ていて、「ユーリ!!!on ICE」が流行していることは知っているし、知人からも薦められているが他に熱中しているものがあるから「私は視ない」と言い切っている。これはインフォーマントFの「ハマるかどうかはわからなくてもとりあえず最初に一回見てみないと始まらないので見てみる。」という発言にあるように、ノマド型が話題となっている作品や友人から紹介された作品はとりあえず視ておこうとするのとは対照的である。

第1の発見と第2の発見から腐女子のタイプ別に活動のイメージを図にしたものが図-4である。定住型が活動量を急速に増やした後に、緩やかに活動量を減らしていくファッション的な動きをするのに対し、ノマド型は活動量が急速に増加した後に、急激に減少するファッド的な動きをし、尾をひくように活動を続けていく。腐女子の流行はこの異なる2つのタイプによって複合的に急速に拡大するが、ノ

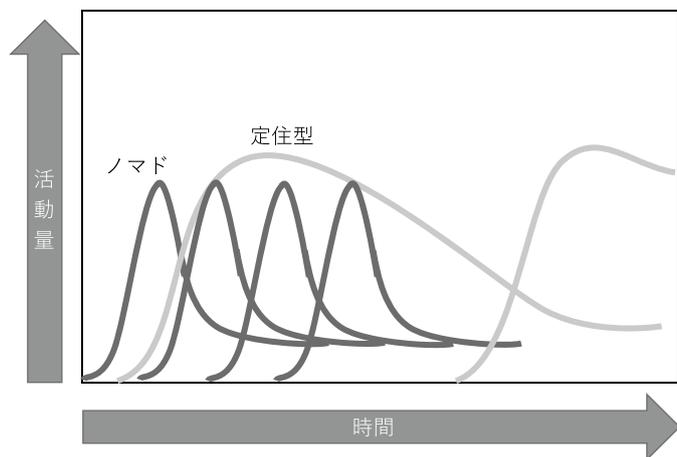
マド型の活動量が減少することに起因して縮小する。つまりノマド型の活動量の低下によって腐女子の流行はファッドになっているのである。

ではノマド型の活動量が減少するのはどうしてだろうか。表-4はそれぞれのタイプのインフォーマントの活動量にプラスに作用する動機とマイナスに作用する動機についてそれぞれ公式作品が起因となる「キャラクター」「ストーリー」「作者」「継続性」と公式作品以外の要素が起因となる「二次創作」「コミュニケーション」「コミュニティ」の計7つのファクターに分類したものである。「キャラクター」はキャラクターそのものや、キャラクター同士の関係性、「ストーリー」は作品のストーリーや世界観、「継続性」は漫画やアニメが継続していること、ゲームならば定期的にイベントが発生すること、「作者」は漫画の作者やアニメの製作者に関すること、「コミュニケーション」は他者との対話について、「コミュニティ」は直接対話をしない不特定多数について、「二次創作」は二次創作の質や、二次創作する上

での環境などについて、言及があったことを示す。

第3の発見は、腐女子のファッドがコミュニティのメンバー同士のインタラクションによって起こることである。表-4よりノマド型と定住型の差異が最も顕著に現れたのはプラスに作用する動機の「製作者」とマイナスに作用する動機の「製作者」「コミュニティ」「コミュニケーション」の項目であった。ノマド型では「製作者」がジャンルに熱中する動機としてあげられなかったのに対し、定住型は3人中2人がプラスに作用する動機に製作者への好意をあげていた。またマイナスに作用する動機ではノマド型が「製作者」「コミュニティ」「コミュニケーション」「二次創作」をあげているのに対し、定住型はそれらによる影響を受けなかった。以上から漫画の作者やアニメの製作者に対し好意を持っていると、コミュニティの雰囲気が悪化することや、コミュニケーションの減少が活動量の低下に影響を与えにくいことがわかる。以下は定住型の腐女子が製作者に対しての好意を語っている場面である。

図-4 タイプ別活動量推移



(出所) 筆者作成

表-4 動機の比較

		ノマド型 (5)	定住型 (3)	
(+)	公式	キャラクター	3	3
		ストーリー	3	2
		作者	0	2
		継続性	2	1
	インタラクション	コミュニケーション	4	2
		コミュニティ	1	1
		二次創作	3	2
(-)	公式	キャラクター	0	0
		ストーリー	1	0
		作者	2	0
		継続性	4	2
	インタラクション	コミュニケーション	2	0
		コミュニティ	4	0
		二次創作	1	0

(出所) 筆者作成

A: 「(中略) 応援したくなると、とにかく公式にお金を費やそうってなります。先生とか作家さんとかアニメ製作陣とかになんとか『こんなに大好きで、こんなにも続きをやってほしいんだよ』ってことを示せるのが購買運動しかないから。」

E: 「(中略) 全スタッフが心から作品の物語性、キャラクターを尊重し、大切に、それらの品格が失われないプロデュースでこの世に送り出していることが伝わってきます。そういう純粋な作品愛でつくられた黒バス¹²⁾を知ってしまっているので余計に他の作品にはハマれないですね。」

インフォーマント A,Eとも原作者とアニメの製作者の作品に対する姿勢を高く評価しており、作品に熱中する要因になっていること、Aが「とにかくお金を使うことでしか愛を示せない」と語っているように、原作者とアニメの製作者への好意がグッズの購買に繋がっていることがわかる。またEが「そういう純粋な作品愛でつくられた黒バスを知ってしまっているので余計に他の作品にはハマれないですね。」と言っているように、原作者とアニメの製作者への好意は他のジャンルに移動しない要因でもあった。定住型腐女子が「コミュニティ」「コミュニケーション」の影響を受けにくいことはEの次の発言に表れている。

E: 「(中略) 作品の魅力は誰かと喧嘩別れしようが変わりません。誰かとつるむような楽しみ方は『ついで』のようなものです。コミュニティに重きを置きすぎてしまって(馴れ合いのほうが楽しくなってしまって)本来の作品やキャラクターを愛することを疎かにする人はオタク失格とすら思います。なのでたとえだれと人間関係のトラブルになろうが、その作品への愛情度は変わらないです。」

Eにとって腐女子同士でのコミュニケーションはあくまで「ついで」なのであり、そこに楽しみを感じているのは確かだが、インタラクションに問題が発生してもそれによってそのジャンルでの活動が減ることがない。対して、ノマド型腐女

子ではインタラクションに問題が生じたことによって熱中していたジャンルでの活動量が減少した経験が以下のように語られた。

B: 「原作が面白いのは大前提としあって、(中略) かつファンの民度¹³⁾が低くなければ私はそのジャンルに居続けられると思うんですけど。」

H: 「黒バスとかでもあったんですけど、ファンのマナーの悪さが目につくようになるとちょっと冷めるというか。(中略) 素行の悪いファンの人がいて、そういう話を聞き始めると、平和じゃないなと思って、平和なジャンルを探し始めるっていうのもあって次に移ろいやすい。」

D: 「(中略) 元のとうらぶ¹⁴⁾アカウントがスマホ版のとうらぶが出たことで民度が低くなったんでそっちの方は一回鍵かけて、(中略) とうらぶを書かなくなってから松を書き始めましたね。」

ノマド型腐女子からは「ファンの民度が低くなる」「ファンのマナーの悪さが目につく」など他のファンの行動が起因となって、次のジャンルを探す、二次創作をしなくなるなど熱中していたジャンルでの活動に負の影響を与えた。腐女子のコミュニティでは特定の素行の悪いファンは「若年層」「若い子」など相対的に若者であると考えられていることが、複数のインフォーマントの発言から確認できた。それは次のAの発言が端的に表している。

A: 「若い子が多いと過激なことが多いですよ。荒れやすい、ジャンルが。」

つまり若年層とはマナーの悪いファンの代名詞のような存在であり、ジャンルが「荒れる」(=コミュニティの雰囲気が悪くなる)原因であると腐女子には考えられている。人気のジャンルについて「若年層が多いって聞いていたから」という理由で避けたという発言が複数のインフォーマントからあり、コミュニティに若年層が多く、インタラクションに問題が発生しやすいことは、活動量の減少だけでなく、新しいジャンルの選択にも負の影響があった。

今回の調査から「若年層」と呼ばれるグループが本当に年齢的に若いのか判断することはできなかったが、その性質についてはある種の非常に熱狂的なファンであることから前述の「にわかファン」とは区別されるものであると考え、本稿では「定住型」「ノマド型」に合わせて「迷惑住人型」と呼ぶことにする。

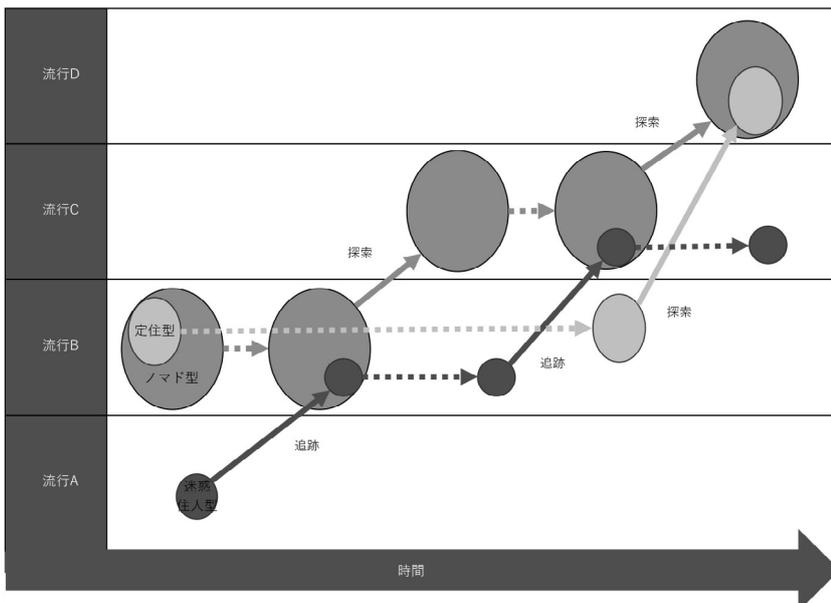
2. 腐女子の流行サイクル

以上3つの発見から腐女子の流行サイクルを表したのが図-5である。腐女子コミュニティにおけるジャンルの流行は最初に定住型とノマド型によって発生し、ジャンルの人気が高まると迷惑住人型がコミュニティに現れる。迷惑住人型がコミュニティで迷惑行為を働くと、ノマド型は迷惑住人型と関わらないように活動しつつ、次のジャンルを探索して新しい流行を生む。定住型は迷惑住人型と関わらないように、同じジャンルに他のタイプの腐女子がいなくなるまで留り続け、いくつかの流行が過ぎた頃に次のジャンルを探索する。

腐女子の流行サイクルとトリクルダウン理論の相違点は流行のサイクルが、模倣と模倣からの差別化ではなく、ファ

ン同士のインタラクションによって起こる点である。従来のトリクルダウン理論がインタラクションに言及しないのは社会階級の異なるグループがコミュニケーションをとる状態にあることが想定されていないことと、ファッションという目に見える流行であったことに起因する。誰が、どのような、ファッションを取り入れているかということは、一目で明らかであるため、下位のグループにとっては模倣が容易であるし、上位のグループは下位のグループに模倣されたことがすぐにわかるので差別化が起こる。それに対して腐女子コミュニティでは、日常生活の中で、誰が腐女子であるのか、どのジャンルに熱中しているのか、見た目で判断することは難しい。それを知らうとすれば、そこには必ずインタラクションが発生するのである。個人の趣味というのは基本的に見た目で判断することは難しいが、特に腐女子は「腐女子である」ことを日常では意図的に隠している場合が多く、故に、インターネットで見つけた仲間とのコミュニケーションに特別な価値を見出している。インターネットはコミュニケーションを容易とする代わりに、時に望ましくないコミュニケーションを生み、より楽しめるジャンルの探索へと腐女子を駆り立

図-5 腐女子の流行サイクル



(出所) 筆者作成

てる。これは従来の模倣と模倣からの差別化では説明ができない現象である。しかし原因に相違があったとはいえ、腐女子の流行サイクルは「追跡と逃走」というトリクルダウン理論の根幹を揺るがすことはなく、ノマド型と迷惑住人型という2つのグループでの「追跡と逃走」が流行サイクルを起こしていることも調査によって明らかになった。

VI. おわりに

1. 結論

本稿ではなぜ、ファッド群が起こるのか、を明らかにするために腐女子を対象にインタビュー調査を実施した。分析の結果、従来のトリクルダウン理論が異なるグループ同士のインタラクションを想定しておらず、自己をいかに他人より上位のグループに見せるかという欲求に終始していたのに対し、本稿ではインタラクションによる意欲の低下、より良いコミュニティに所属したいという欲求によって流行が起こるとい、新しい知見を示した。

本稿の調査対象は腐女子のみであったため、インタラクションの不協和によるファッド群の発生が、他のコミュニティにおいても適用できるかどうかは今後調査する必要がある。また今回の調査ではスノーボール形式でインフォーマントを集めたため、全員が創作活動をしている20代女性となってしまう、「にわかファン」や「迷惑住民型」の腐女子から話を聞くことができなかった。これらの腐女子の性質を明らかにすることでどのようなインタラクションが誰にどのような影響を与えるのか詳らかにすることができると考えるため、今後さらに研究を進めていきたい。

注

- 『おそ松さん』現象6つの解: -ヒットの全貌, 女子ウケの理由, そもそも何?』日経エンタテインメント(2016年4月), pp10-15.
- 数値は、特定の地域と期間について、グラフ上の最高値を基準として検索インタレストを相対的に表したもので、100 の場合はそのキーワードの人気度が最も高いことを示し、50 の場合はそのキーワードの人気度が半分であることを示す。同様に、数値

が 0 の場合はそのキーワードの人気度が最も高いときの 1% 未満であることを示す。

- イラストや小説の投稿, 閲覧サイト。投稿作品にはタグと呼ばれる検索キーワードとなる情報がつけられる。二次創作作品の投稿も多い。
- Pixiv ユーザが作成している百科事典。ユーザであれば自由に編集が可能。
- 「腐向け作品を好まない一定層への配慮を目的として、検索避けを自主的におこなうユーザが（腐向け作品を投稿する際に）作品名タグの代替として用いるとされる一連の専用タグ」がまとめられている。
- 2016年3月にスマートフォン版のゲームが発売になっている。元はPC用のゲームで18歳以上しかプレイできなかったが、スマートフォン版で全年齢対象となったことが2回目の急上昇に関与していると思われる。
- 腐女子の中では漫画, アニメに限らず1作品=1ジャンルという意味で使用される。音楽のロック, ポップのような分類という意味合いとは異なる。
- ノマド(nomad): 永住地を持たず、季節に応じて移動する人々の意。(コトバンク <http://ejje.weblio.jp/content/nomad>)
- ワールドトリガー。作品名。
- ユーリ!!! on ICE。作品名。
- モブサイコ。作品名。
- 黒子のバスケ。作品名。
- ファン全体の規範意識。ファン以外に迷惑がかかる行為をしない, など。
- 刀剣乱舞。作品名。

参考文献

- Aguirre, B. E., Quarantelli, E. L., and Mendoza, J. L. (1988), "The collective behavior of fads: The characteristics, effects, and career of streaking," *American Sociological Review*, pp.569-584.
- Best, J. (2005), "Fashion, Topical Jokes, and Rumor as Short-Term Enthusiasms," *Rumor Mills: The Social Impact of Rumor and Legend*, pp.173-187.
- Best, J. (2006), *Flavor of the month: Why smart people fall for fads*, Univ of California Press.

- Bikhchandani, S., Hirshleifer, D., and Welch, I. (1992), "A theory of fads, fashion, custom, and cultural change as informational cascades," *Journal of political Economy*, pp992-1026.
- Blumer, H. (1969), "Fashion: From class differentiation to collective selection," *The Sociological Quarterly* 10.3, pp275-291.
- Fiske, J. (1992), "The cultural economy of fandom," *The adoring audience: Fan culture and popular media*, pp30-49.
- LaPiere, R. T. (1938), *Collective Behavior*, pp85-187, McGraw-Hill.
- Lofland, J. (1985), "Protest: Studies of collective behavior and social movements," *Transaction Publishers*.
- McCracken, G. (1988), *Culture and Consumption: New Approaches to the Symbolic Character of Consumer Goods and Activities 1*, Indiana University Press, (小池和子訳『文化と消費とシンボルと』勁草書房,1990).
- Simmel, G. (1904), "Fashion," *International Quarterly*, pp133-155.
- Smelser, N. J. (1962), "Theory of Collective Behavior," Free Press.
- Suzuki, T., and Best, J. (2003), "The emergence of trendsetters for fashions and fads." *The Sociological Quarterly* 44.1, pp61-79.
- 岡部大介(2008)「腐女子のアイデンティティ・ゲーム: アイデンティティの可視/不可視をめぐって」『認知科学』15.4, pp671-681。
- 斎藤定良(1957)「流行」『大衆現象の心理:(講座現代社会心理学第4巻)』, pp182-207, 中山書店。
- 「作品・作者別,腐向け作品リンクタグ」, < <http://dic.pixiv.net/a/作品・作者別,腐向け作品リンクタグ>> 2016年12月10日アクセス。