

## 論文審査の結果の要旨および担当者

報告番号	※	第	号
------	---	---	---

氏 名 GLASSPOOL Lucy Hannah

論文題目 Fantasy at Play: Gender and sexuality  
in English-language Japanese video game fandoms

### 論文審査担当者

主 査 名古屋大学教授 松下千雅子

委 員 名古屋大学教授 HAIG Edward

委 員 名古屋大学特任准教授 WEEKS Mark

## 1. 本論文の構成と概要

本論文は、日本製ロールプレイゲーム(RPG)について、英語圏におけるゲームの消費行動において、ジェンダーおよび「日本らしさ」がどのように表象されているかを、インターネット上で構築されたファンコミュニティを中心とするファンダムを主な対象として考察したものである。具体的なケーススタディの対象として、英語圏で人気が高いRPG「ファイナルファンタジーVII」を取り上げ、(1) ゲームを行う人々が、ゲームの中に描かれるジェンダーとセクシュアリティの規範的概念にどの程度問題意識を持つことができるのか、(2) ファンが想像する「日本らしさ」が、いかにジェンダー化され、ファン自身のジェンダーおよびセクシュアリティ概念の構築にいかなる役割を果たしているかについて、検証している。本研究で用いられる研究方法は、主としてポスト構造主義の枠組みにおけるテキスト分析である。さらに、ポスト構造主義ジェンダー理論、ビデオゲーム論、アフェクト理論にも依拠している。

序章にあたる第1章では、本研究の研究対象、キーターム、理論的枠組みと方法論が提示された後で、論文の構成が紹介されている。理論的枠組みの提示においては、ポスト構造主義的な主体概念と、ジェンダー、セクシュアリティの捉え方が詳しく議論されており、本論文がポスト構造主義的問題意識に基づいて書かれていることが伺える。さらにファンと対象との間に生まれるアフェクトに注目することの重要性が確認され、アフェクトが本論文のキー概念であることが示唆されている。

第2章では、「ファイナルファンタジーVII」に登場するキャラクター同士の関係性やデザインの要素を分析することにより、英語圏のファンから際立って日本的かつ両性具有的に解釈されるキャラクターの「男性性」が、実際には厳格にヘテロセクシャルとして設定されており、「男性」性の称揚へとつながっていることが指摘されている。さらに、ゲーム映像を再利用したマシニマについても考察され、マシニマで表現されるジェンダーおよびセクシュアリティの表象がいかに異性愛規範を固定化させ、同時に女性キャラクターの重要性やエージェンシーを軽んじたものであるかが指摘される。さらに、ゲームのテキストの中で異性愛として描かれていたはずの男性キャラクターが、多くのマシニマでは「日本人」でしかも「同性愛者」であるキャラクターとして再構成されており、そこには日本的な両性具有的男性性を同性愛的なものに読み替えるオリエンタリズムが存在すると考察されている。

第3章では、「男性による男性のための」ポルノ的ジャンルとして、ゲームのキャラクターを改変し再利用した変態同人誌の英訳版について論じている。これらの変態同人誌では、男性の快楽はペニスに集約される一方、女性は過度に女性的で弱い存在として描かれており、伝統的な男女の二項対立を強化するファルス中心主義的なテキストとなっている。つまり、変態同人誌ジャンルも、第2章で論じたマシニマ同様、西欧におけるジェンダーとセクシュアリティの伝統的規範に縛られていることがわかる。

第4章は、主に女性をターゲットにした少年愛(BL)同人誌についての考察である。少年愛

(BL) 同人誌の作者によるゲームテキストの改変は、オリジナルとは異なる、別のジェンダーとセクシュアリティの可能性をファンに提供し、インターネット上で国境を越えて読まれている。マシニマや「変態」で提示されたジェンダーとセクシュアリティには、結局は男性中心主義をさらに強調する傾向が見られたが、この少年愛 (BL) 同人誌というジャンルでは、トランスジェンダーや同性愛など、多様で非規範的なジェンダーおよびセクシュアリティの可能性が模索されている。BL 作品ではゲームのオリジナルの男性キャラクターの間における性的な行為や欲望を幻想化する一方で、女性の存在が不可視化される傾向があることは否定できない。しかしながら、このジャンルでは二項対立的ジェンダー観と異性愛中心主義が転覆されるがゆえに、それを嗜好する受容者は、伝統的なアクティヴィズムとは異なる方法で、社会におけるジェンダー・ヘゲモニーの欠陥を指摘し、異性愛規範を取り除く力となりえる可能性が示された。

第5章では、ファンによるコスプレの身体パフォーマンスとそれを取り巻くメディアの関係を考察している。コスプレの身体的な経験は、本人や他のファンが作り出したデジタルイメージのインターネットを通じた拡散によって、複雑なものになっている。この章では、アフェクト理論が詳細に説明され、ゲーム内キャラクターと、そのキャラクターを模倣するコスプレイヤーとの間や、コスプレのデジタルイメージと、そのイメージを鑑賞するファンとの間に、一時的ではあるが強烈な感情が介在し、それがアフェクトを生み出していることが指摘されている。さらに、特定の非規範的な性を表現するコスプレは、政治性のない、純粹に「ファンの」ジェンダープレイになりうる可能性も示唆され、このようなコスプレが、意図的でしかも社会活動家的アイデンティティを主張しているということも述べられている。

第6章ではエロチックなポルノとしてのコスプレ・パフォーマンスとコスプレ・メディアを通して、コスプレとアフェクトについてのさらなる探求が試みられる。コスプレ・パフォーマンスは、主体と客体、オリジナルとコピー、人間と幻影といった既存の二元性を崩す多様な可能性を表現しているという主張のもとに、具体的に二人のアマチュア・ポルノ・コスプレイヤーをモデルとして考察している。そして、コスプレイヤー、カメラ、デジタルイメージ、鑑賞者との関係性の中でもたらされるアフェクトの瞬間を、男女という二項対立的ジェンダーや異性愛規範に縛られた既存のアイデンティティ・カテゴリーからの脱却を可能にする瞬間として捉えている。

最終章にあたる第7章ではRPGのゲームそのものに立ちかえり、ゲームに夢中になるという身体行為の重要性が指摘される。コスプレに関する章と同じく本章でも「身体化」という問題に焦点が当てられる。身体と電子媒体とのインターフェイス、ゲームとインターネットの電子的世界、さらには「オリジナル」と「コピー」といった二元論がもたらす混乱についても論じられる。ゲームをすることが内包する身体と電子メディアの関係性が複雑な「中間性」を生み出し、この中間性の誕生は、ある種のアフェクトとして機能し、それにより、固定化したアイデンティティのカテゴリーから脱却する可能性が、最後に示唆されている。

## 2. 本論文の評価

本研究は、デジタルなメディアとフィジカルな身体との連続の上に展開するファンメディアとファン行動について、ゲーム、ゲームプレー、同人誌、コスプレなどの多様なジャンルを横断的に考察しながら、そこに刻印されたジェンダーとセクシュアリティを包括的に探求している。本研究が考察の対象とするのは、ゲーム業界とファンによる双方向的な電子媒体上のテキストをはじめとして、RPG 及び関連商品の視覚的・修辭的・構造的要素、ファンが製作したマシニマや同人誌漫画、コスプレやゲームプレー、ファンの間のネットでのディスカッションにみられる言語行為など、多岐にわたる。これらの膨大な一次資料において、ジェンダーとセクシュアリティを中心に詳細な考察と、造詣が深く示唆に富んだ議論が行われ、大変読み応えのある博士論文だといえる。

まず第一に、本研究はゲームのファン研究である。ファン文化の研究は様々なコンテキストにおいてすでになかなかなりなされており、例えば同人誌研究、コスプレ研究など、それぞれのジャンル別の研究では成果が上がっている。しかしながら、本研究では一つの商業的テキストを選び、オリジナル・テキストとそこから派生し変容していくファンのテキストを、総合的かつ網羅的に分析しており、その点で先行研究と一線を画する。こうした総合的で網羅的な取り組みにより、元のテキストとそこから派生変容していく作品との間を行き来し、多様なファン行動とファン媒体の相互作用を解明している。

次に本研究をジェンダー・セクシュアリティ研究としてみたとき、ファン文化が、ゲームそのものやゲームから派生する「ファンによる創造」という営みを通してジェンダーについての規範的概念をゲーム利用者に刷り込んでいるという実態に切り込み、その刷り込みのプロセスを明らかにしている点が、本研究のオリジナリティであるといえる。ジェンダー研究は、これまでに様々なメディアの中のジェンダー規範と規範の侵犯を探究してきたが、ビデオゲームという多様性に富んだ分野でジェンダーとセクシュアリティに注目した研究は、未だ不十分であった。本研究は、そうした研究上の空白を補ったという意味においても功績が大きい。

最後に、本研究の理論面における意義は、理論化が困難なアフェクトという概念の批評における有効性を明確に示したことにある。コスプレやゲームプレーの実践には、身体とデジタルがメディアのテキストを創造し、同時に使用もするプロセスの中で、両者がいやがうえにも絡み合っている。とりわけファンとデジタルキャラクター、人間とテクノロジーの関係性、現実とデジタルの心理的ギャップに潜む「中間性」は「プレイ」という新たな領域をもたらす。そのことを指摘し、規範的あるいは代替的アイデンティティ・パフォーマンスという概念があまり意味をもちえなくなる場としての「プレイ」を、本研究がアフェクトという概念を用いて読み解いたことは、批評理論という分野において大変意義深い。

以上のことから、本研究は、ゲームのファン研究、ジェンダー・セクシュアリティ研究、批評理論の三領域において、非常に示唆に富んだ意義深い研究であるといえる。