

# 「読者コミュニティ」の構築

## —同人誌コミュニティについての語りの分析から—\*

筑波大学大学院人間総合科学研究科 石田喜美\*\*

### 1. はじめに

本稿の目的は、読者自身の実践によって「読者コミュニティ」<sup>1)</sup>が構築される過程を明らかにすることにある。「読者コミュニティ」とは、さまざまなメディア・テキストの読者が自分たち自身の読むことの実践や経験を共有するコミュニティである。本稿では「読者コミュニティ」を、それぞれの読者によって行われる読むことの実践によって作り出され、維持され、あるいは変化させられるコミュニティとして定義する。

これまで、エスノグラフィー・アプローチによるリテラシー研究は、コミュニティを一つの固定的で安定的な実体として取り扱ってきた。例えば、エスノグラフィー・アプローチによるリテラシー研究の古典である Heath (1983) では地理的・人種的・文化的に異なる三つのコミュニティをとりあげ、三つのコミュニティでのリテラシー実践の違いを報告している。また、エスノグラフィー・アプローチによるリテラシー研究の論文集である Street (1993) においても、異なる文化を持つコミュニティに注目し、それらのコミュニティにおけるリテラシー実践が報告されている。これらの研究では、ある一定の文化を持つ、固定的なコミュニティの存在が前提とされている。また、このような傾向は現在も継続しており、リテラシー教育においてリテラシーを研究するた

めの指針として示されている (例えば Tobin, 2005)。

しかし、リテラシー実践を中心として見ようとする時、コミュニティとは必ずしも固定的で安定した実体ではありえない。むしろ、コミュニティとは人々によって営まれるリテラシー実践によって作り出され、変化させられるものでもある (Ahearn, 2001)。「読者コミュニティ」とはこのようなコミュニティの側面に注目した概念である。

カルチュラル・スタディーズ (cultural studies) の流れを汲む一連の読むことの実践の研究は、読むことの実践が「読者コミュニティ」を作り出し、また、「読者コミュニティ」に所属するメンバーのアイデンティティを創出することを明らかにしてきた (例えば Radway, 1984; McRobbie, 1991; Cherland, 1994; Finders, 1997)。

本稿ではこのような、読むことの実践と「読者コミュニティ」とのダイナミックな関係に注目する。具体的には、同人誌コミュニティ (Media Fanzine Community)<sup>2)</sup>に関わるメンバーの語りを分析することで、語りという実践の中で「読者コミュニティ」が構築される過程を記述する。なお、本研究のリサーチ・クエスションは以下のとおりである。

○ どのような語りの構造の中で、独自の読むことの実践を有するコミュニティとしての同人誌コミュニティという枠組みが構築されるか。

(1) どのように日常世界とコミュニティとの間の「境界」(boundary) が作り出されるか。

\* Construction of a reader community: Narrative analysis of experience in a media fanzine community.

\*\* ISHIDA, Kimi (University of Tsukuba)

- (2) コミュニティ内部の実践や関係性はどのように語られ、どのような「コミュニティ・ストーリー」(石田, 2004)が生み出されるか。

## 2. 方法

### 2.1 データ収集法

本研究では同人誌コミュニティに関わった経験のある女性、辻井まい(仮名)(以下、辻井と略記)の協力を得て、彼女へのエスノグラフィック・インタビュー(ethnographic interview)を実施した。

エスノグラフィック・インタビューとは、半構造化インタビューとして分類されるさまざまなインタビュー法の一つであり、「インタビュー場面」として定めることのできる明確な時間と空間の枠組みを持たないことを特徴とする(フリック, 2002)。エスノグラフィック・インタビューにおいてインタビュアーは、フィールドで出会う人々との自然なうちとけた会話の中で質問を行い、それに対する人々の応答を聞きとる。そのため、研究テーマと直接関わりのない雑談も多く行われる。エスノグラフィック・インタビューとは、そのような雑談の中で自然発生的に展開する質問と応答のやりとりである。本研究では、できるだけ自然な状況で生成される語りを収集するため、この方法を用いた。

インタビューは2004年の3月に行われた。所要時間は約120分である。インタビューでは調査協力者の同意を得た上でフィールド・ノートへの記録とテープ・レコーダーでの録音を行い、この二つの資料を分析のためのデータとして用いた。

### 2.2 調査協力者

本研究では、中学時代から同人誌コミュニティに関わり、インタビュー当時も同人活動<sup>3)</sup>を続けていた、辻井に調査協力を依頼した。辻井は調査当時、大学生であったが現在は就職している。辻井は、大学入学以前は、友人の「サークル」<sup>4)</sup>の活動を手伝うために同人誌コミュニティのイベントに参加していたが、大学入学後は辻井自身の「個人サークル」を結成して、イベントへの参加を行った。また、同人活動に関わるホームページを作成し、そこで自分の書いた小説や日記等を公開した。現在はイベントへの参加やホームページでの活動を休止しているが、インタビュー当時は、イベントへの参加とホームページの運営の両方を行っていた。

表1：インタビュー・ガイド<sup>5)</sup>

読書一般	読書の個人史	1	自分の楽しみのために読書をはじめたのはいつ頃からですか？(開始)
		2	その後、自分が読む本がどのように変わったか教えてください(本)
		3	本を読むのは、いつどのような時でしたか？(状況)
	現在の読書活動	4	現在はどのような本を読んでいますか？(本)
		5	現在はいつどのような時に本を読んでいますか？(状況)
	同人誌の定義	6	同人誌の定義を教えてください(定義)
	同人誌の個人史(開始)	7	同人誌の存在を知ったのはいつですか？(知る)
		8	同人誌をはじめて読んだのはいつですか？(読む)
		9	同人誌をはじめて読んだ時はどのような状況でしたか？(状況)
		10	同人誌をはじめて読んだ時どのような感想をもちましたか？(感想)
同人誌	同人誌の個人史(現在まで)	11	その後、どのような同人誌を読みましたか？(同人誌)
		12	いつも、どのような時にどのような場所で同人誌を読みましたか？(状況)
	現在の同人活動	13	現在はどのように同人誌に関わっていますか？(活動)
		14	現在はどのような同人誌を読みますか？(同人誌)
		15	現在はどのような時にどのような場所で同人誌を読みますか？(状況)
	同人誌の好み	16	好きなストーリーのパターンを教えてください(好き)
		17	嫌いなストーリーのパターンを教えてください(嫌い)
	同人誌の交流	18	他の同人活動に関わる人をどう思いますか？(他人)
		19	同人誌即売会に参加することについてどう思いますか？(即売会)

調査者と辻井は友人同士である。調査者自身も同人活動に関わっているが、辻井の同人活動にはまったく関与していない。調査終了後、調査者は辻井自身によって紹介されたホームページを閲覧しているが、この事実は本調査とは無関係である。

## 2.3 質問項目

質問項目に関しては、①「読書一般」に関わる5項目と②「同人誌」に関わる14項目からなるインタビュー・ガイド(表1)を設定した。しかし、本調査ではできるだけ調査協力者に自由に語ってもらうことを原則とし、できるだけ自然な会話の流れの中で、インタビューを行った(2.1参照)。

## 2.4 分析方法

本研究では、テープ・レコーダーで録音されたインタビューを主な分析対象として用い、インタビュー場面で作成されたフィールド・ノートは補足資料として用いた。なお、テープ・レコーダーで録音した資料を分析に用いる際には、インタビュー内容をすべて文字化したもの(transcription; トランスクリプション)を作成し、これをデータとして用いた。

分析にあたっては、ナラティブ分析(narrative analysis)(フリック, 2002)の手法を用いた。ナラティブ分析とは、語りによる「現実」の構築に注目し、語りが行われる中でどのような「現実」が構築されるかを分析する方法である(フリック, 2002; やまだ, 2005)。本研究では、辻井による同人誌コミュニティについての一連の語りに注目し、この語りの中でどのように「読者コミュニティ」が構築されるかを分析する。

## 3. 結 果

以下、このリサーチ・クエスチョンに対応するかたちで説明を行うために、辻井が同人誌コミュニティについて述べた、一連の語りについて詳細に検討する。

### 3.1 日常世界と異なる場所の構築：鍵概念としての「世界」

以下に示す語り(語り1)は、辻井が同人誌コミュニティにおける「自己」の位置づけについて述べたものである。この事例から、「世界」という用語が、同人誌コミュニティにおける「自己」の位置を語る際の鍵概念となっていることがわかる。

この「世界」という用語は、辻井のインタビュー全体の中で全部で37回登場している。前半30分で3回、後半30分で34回である。またこのうち、辻井の発話にあたるものは前半が2回、後半が24回で合計26回である。本稿が事例としてとりあげるのは、後半部の「語り」であるが、本稿がとりあげた事例の中に「世界」という用語は11回登場している。このことから、本稿でとりあげた辻井の「語り」において「世界」という用語が重要であることがわかる。

以下、この「世界」という用語が辻井の語りの中でいかに用いられるかを分析する。これによって、辻井が同人誌コミュニティを日常世界と異なる特別な場所として意味づける過程を分析する。

#### 【語り1：日常世界と異なる場所の構築(辻井)】

- 1-1 辻井(以下, T): うーん, なんだろう。(・)そういうー, メジ  
1-2 ヤーな版權もの[[一般的なメディア]]は  
1-3 ー, けっきょくじぶーん, がー, 入りこめ  
1-4 るかどうかじゃーん, それに。でも同人  
1-5 はー, じぶーんが入り込みたいところを  
1-6 選べるう? っていうことかな。  
1-7 インタビュアー(以下, I): 自分が入り込みたいとこを  
1-8 選べるっていうのは  
1-9 T: ー  
1-10 ー だからこうゆう「世界」がい  
1-11 いなってるって、それを書いている人のところにいけ  
1-12 るでしょ?  
1-12 I: うんうん。普通の(一般的なメディア)は?  
1-13 T: 普通のはだからー, なんだろう。ある程度やっぱじ  
1-14 ぶーんがその「世界」に入りこむために作家の「世界」に  
1-15 合わせるじゃない?

同人誌(Fanzine)は、同人誌コミュニティでのコミュニケーションにおいて中核的な役割を果たす雑誌である。「語り1」に示された辻井の語りの中で、「同人」

(1-4), すなわち同人誌は「メジャーな版權もの」(1-1 から 1-2), すなわち, 一般的なメディアと対比の中で語られる。ここでは, 「世界」という用語が用いられることによって, 一般的メディアの流通する日常世界と同人誌コミュニティとの対比が可能になっている。そしてその対比によって日常世界と同人誌コミュニティとの間に「境界」が作り出され, 日常世界と同人誌コミュニティそれぞれが, 「自己」との関わりの中で意味づけられる。

日常世界において, 一般的メディアにおいて提供される「世界」とは, 「作家の世界」(1-14)である。その「世界」は「自己」とは無関係に存在するものであり, 複数用意された既存の選択肢の中のいずれかを選択し, 「作家の世界に合わせる」(1-14から1-15)が必要となる。そのため, 日常世界においては, 既存の選択肢の中に存在する「作家の世界」に「入りこめるかどうか」(1-3から1-4), 「合わせる」(1-15)ことができるかどうか, という点が問題となる。

これに対して, 同人誌コミュニティでは, 既存の選択肢よりも, 「世界」を選択する「自己」が優位に位置づけられる。同人誌コミュニティにおいて, 「世界」の選択肢は無数にあり, 「自己」の関心に沿った「世界」を模索することができる。そのため, 同人誌コミュニティにおいては, 「こうゆう世界がいいな」(1-9から1-10)と思えるような「世界」, 「自分が入り込みたいところ」(1-5)を選ぶことができる。このようにして選ばれた「世界」は「自己」にとって無理なく入りこめる「世界」である。日常世界においては, 「自己」の持つ関心を既存の「作家の世界」のかたちに沿って変えていく必要があった。しかし同人誌コミュニティにおいて「自己」の関心はそのまま, かたちを変えることなく, 入りこみたい「世界」の中で受け入れられる。

このように, 「自己」とは無関係な「作家の世界」を提供する日常世界との対比の中で同人誌コミュニティが語られることによって, 同人誌コミュニティは, 日常世界とは異なる, ある特別な読むことの実践を共有する読

者たちがいる場所として意味づけられる。

もちろん, 実際の同人誌コミュニティにはさまざまな人々が参加しており, ここで辻井によって語られるような読者ばかりが存在するわけではない。しかしここで重要なことは, 辻井が自らの語りの中で, 日常世界と異なる読むことの実践を持つ人々がいる場所として同人誌コミュニティを意味づけたことにある。ここで辻井は, 「世界」という用語を用いて, 日常世界と同人誌コミュニティとの差異を語る。こうして日常世界と同人誌コミュニティとの差異が語られ, それぞれが異なる実践を持つ別々の世界として語られることによって, 日常世界と同人誌コミュニティとの「境界」が作り出される。

### 3.2 「コミュニティ・ストーリー」の生成

#### (1) 「世界」から「仲間」へ

以下の事例は, 「語り 1」の続きにあたる。辻井が, 一般的なメディアと同人誌との違いについてさらに詳細な説明を行おうとしている場面である(語り 2)。

なお, ここでは「世界」という言葉の意味の展開を関連語との関わりで分析するために, 以下のような基準で記号を施す。まず, 「世界」や「世界」という言葉の展開と考えられる言葉に囲みを施し, 次に, それらの役割等を示す言葉に二重線を施す。

「語り 2」では, 「世界」という言葉が, 「家」というメタファーを経て, 「お仲間」という言葉に展開していく様子を見ることができる。また, それに伴って, 「主」-「お客さん」という非対称な関係によって語られていた同人誌コミュニティの中の人々の関係性が「お仲間」という対称的な関係性へと変化することもわかる。ここで重要なのは, 「お仲間」という言葉が, 対称的な役割関係を示す用語であるというだけでなく, 「世界」「家」のような場所を示す用語として用いられているという点である。

このことは, 2-28から2-30にかけての「自己引用」(メイナード, 1997)を見ることで, さらに明らかになる。「こんにちはこの世界いいですねー」(2-28)という語

## 【語り2：「世界」から「仲間」へ(辻井)】

- 2-1 辻井(以下,T)：で、同人は—  
 2-2 インタビュアー(以下,I)：うん  
 2-3 T：そのまあ他の人が書いたのだ、から、けっきょくお  
 2-4 客さんなんだけどーその世界観っていのは一、そ  
 2-5 の一自分一、が、は【わ】こうだったらいいなって世  
 2-6 界を一、誰が書いてるかっていうのを求めていく  
 2-7 わけだから一、なんだろう、より、(・・)うーん(・)な  
 2-8 んだろう、ま、お客さん感は一、少ない感じ、になる  
 2-9 のかな—  
 2-10 I：お客さん感は少なくて、なんになるんだろう。  
 2-11 T：なんになるんだろう。なん、自分が書いて、たら  
 2-12 一、まあ完全に、主【ぬし】だけどー、ウフフフフ  
 2-13 I：うーんうん  
 2-14 まあ、そうやね。  
 2-15 T：完全に主だけどー、  
 2-16 I：ぬ、主ですわ。  
 2-17 (・・)  
 2-18 T：なんて言えいいのかな—。(・)【家】に帰ってきた  
 2-19 な、とはまた違うような気もするし—  
 2-20 (・)  
 2-21 I：なんだろう。  
 2-22 (・・・)  
 2-23 T：でも仲間の中に入らって感じかもしれない。  
 2-24 I：仲間、あー、なるほどね。仲間の中に、入る。  
 2-25 T：そうそう。だから—  
 2-26 I：うーん  
 2-27 T：おきゃ、く、さっきお客さんってゆったのは一、す  
 2-28 ごくんか、こんにちはこの世界いいですねーっ  
 2-29 ていう感じだけど、同人は一、あーっやっほーっ  
 2-30 て言って、やっぱここいいよねーっていうそういう  
 2-31 お仲間的な感じ。  
 2-32 I：ふんふんふんふんふんふん。なる  
 2-33 ほどなるほど。(・) お仲間、なるほどね。

り手の「声」、そして、それと対比される「あーっやっほー」(2-29)「やっぱここいいよねー」(2-30)という語り手の「声」はどちらも、あいさつ(「こんにちは」)や呼びかけ(「あーっやっほー」)が含まれており、そこにあたかも「声」をかけるべき相手がいるかのような印象を与える。そして、「家」や「ここ」といった「場所」を示す言葉が用いられることで、その「声」をかけるべき相手が、ある特定の意味を持つ場所に存在していることが示される。その特定の意味を持つ場所は、最終的に「仲間」「お仲間」という言葉で表現される(2-23, 2-31)。

「語り1」や「語り2」の2-4から2-6において用いられている「世界」という言葉が示しているのは、特定の領域を持つ場所にその場所を司る特定の人物(「主」)

が存在するというイメージである。これに対し、「語り2」の2-23以降で用いられる「仲間」「お仲間」という言葉が示すのは、「あーっやっほー」(2-29)「やっぱここいいよねー」(2-30)と声をかけ合うことができるような、「自己」と経験や感覚を共有し合う人々の集まる「コミュニティ」のイメージである。「世界」という言葉が他との「境界」を引くことによって作り出される領域としての場所を示すとすれば、「仲間」「お仲間」は人々の関わりによって生成・維持される「コミュニティ」を示している。

このような、人々による集合体としての「コミュニティ」を示す「仲間」「お仲間」という言葉が創出されることによって、日常世界と同人誌コミュニティとの差異がさらに明確化される(2-27から2-31)。これによって、日常社会の中で提供される一般メディアは、境界によって区切られた場所、すなわち「世界」を持つものとして意味づけられる。また、これに対し、同人誌コミュニティは、「仲間」「お仲間」と呼ばれる人々の関係性の中で作り出される「コミュニティ」として意味づけられる。

このような意味づけの変化が生じることによって、一般的メディアと同人誌、そしてこれらが象徴する日常世界と同人誌コミュニティとは全く異なる次元のもの、比較することが不可能なものとして切り離される。そしてこのような切り離しが生じることによって、それまで「お客さん」として示されていた「自己」が、「お仲間」の一部として示されるようになる。「お客さん」とは既存の「世界」に接近する個人であるが、「お仲間」は一つの「コミュニティ」を共同的に構成する人々の集合体である。このようにして、「語り1」で「日常世界とは異なる特別な場所」として意味づけられた同人誌コミュニティは、単なる「場所」ではなく、人々の関係の中で生成される「コミュニティ」としての意味を付与される。

ここでは、「主」—「お客さん」関係を軸とした一般的な「ストーリー」から、「お仲間」関係を軸とした同人

誌コミュニティの「コミュニティ・ストーリー」(石田, 2004)への「ストーリー」の転換を見ることができる。「コミュニティ・ストーリー」とは、語り手個人によって語られる「わたしのストーリー」と、社会で支配的な「ストーリー」との間に存在する「ストーリー」であり、語り手の属する「コミュニティ」によって創出され、共有された「ストーリー」である<sup>7)</sup>。「お仲間」関係として語られる「ストーリー」は、社会で支配的な「ストーリー」とは異なり、また、語り手個人の「ストーリー」とも異なる。すなわち、「お仲間」関係の「ストーリー」は、語り手を含む同人誌コミュニティの「ストーリー」として語られているという点で、「コミュニティ・ストーリー」であるということができる。

(2)「仲間」関係から「コミュニティ・ストーリー」へ次に、辻井によって語られる「コミュニティ・ストーリー」についてさらに詳細に検討するために、「世界」「家」「仲間」等の言葉で示される「場所」についての語りに焦点を当てる。以下の事例(語り3)は、「語り2」

### 【語り3：「コミュニティ・ストーリー」の生成(辻井)】

(同人誌をめぐる世界は「お仲間的な感じ」だというまいの語りを聞いて)

3-1 インタビュアー(以下、I)：なんか複雑な微妙な世界が、  
 3-2 辻井(以下、T)：微妙な世界、だけだね。  
 3-3 I：そうか。(・) お客さん。(・) そんなこ、そうか、みんな  
 3-4 主(ぬし) だもんな。  
 3-5 T：うん  
 3-6 I：うーん(・) はーなるほどねー。うん、わかった。いろいろ  
 3-7 ろホホ。  
 3-8 T：うん。でなんだろう、たぶんー、同人界はあるていど影  
 3-9 響きあうところもあるからー、  
 3-10 I：その  
 [ ]  
 3-11 T：おたがいにー、書いてお互いに読むでしょ。んで  
 3-12 ー、そうするとなんかすごいこれわかって思うと  
 3-13 盗作とかじゃなくてだんだん自分の世界観にそれ  
 3-14 が入ってくるのね。そうするとー、なんかそのー、ジ  
 3-15 ャンルのー、世界っていうのがー、みんなでだん  
 3-16 だん統一感が出てきてっていうのがあるからー、  
 3-17 ま、その中でもいろいろあるんだけどー、その好き  
 3-18 な、  
 3-19 I：うん  
 3-20 T：あるんだけどー、でも、みんなで作ってて感づいての  
 3-21 があるのかもしれない。その世界を？ひとつの世  
 3-22 界を。

に続く会話である。なお、ここでは「世界」という語に囲みを施し、「世界」という語の関連語には二重線を施している。

「語り1」において「世界」という言葉は、作者や読者個人に属する世界観を意味していた。しかし「語り3」において、「個人に属する世界観」という意味で「世界」が用いられているのは「自分の世界観」(3-13)のみである。それ以外の「世界」という言葉は「コミュニティ」に属するもの、あるいは「コミュニティ」そのものを意味する。例えば、3-8の「同人界」という言葉は同人誌コミュニティを一つの「世界」として示す用語である。また、「ジャンルの世界」(3-14, 3-15)は「ジャンル」で括られた「コミュニティ」全体が持つ集合的な世界観を示す。

「語り3」の前半(3-1から3-9)では、これら二つの「世界」の意味、すなわち①「個人に属する世界」という意味と②「コミュニティそのもの、あるいは、一部」という意味とが、重ね合わされながら語りが進行する。さらに、3-11から3-16では個人が持つ「世界」と「コミュニティ」が持つ「世界」とが重ねあわせられ、これら二つの意味が融合される。これによって、個人と「コミュニティ」、そして「コミュニティ」が持つ世界観とが融合され、最終的にはそのような融合状態が「世界」という一つの言葉でまとめられる(3-20から3-22)。

「語り3」からは、辻井の語りを展開する中で「世界」という概念の意味が変化しているという事実を確認することができる。すなわち、個人に属する世界観を意味するものから、「コミュニティ」そのものにおける融合状態を意味するものへの変化である。

これは、「語り2」で検討したような用語それ自体の変化とは異なる変化である。「語り2」では用語それ自体を変化させることによって、日常世界とは異なる同人誌コミュニティの関係性(「仲間」)を、語りの中で作り出していた。しかし「語り3」では、「世界」という概念の意味が展開することによって、同人誌コミュニティの内部における読むことの実践のあり方やメンバー同士

の関係性についての「ストーリー」、すなわち「コミュニティ・ストーリー」が構築される。そして、このような「コミュニティ・ストーリー」が構築されることによって日常世界とは異なる、特別な読むことの実践を有するコミュニティ、すなわち、特別な「読者コミュニティ」の存在が調査者と調査協力者との間で共有され、それがあたかもすでに存在した実体であったかのような印象を形成する(語り4)。

### 3.3 特別な「読者コミュニティ」の実体化

「語り4」は「語り3」の後、2秒のポーズをおいて開始された会話である。ここでは、インタビュアーが自分の解釈を辻井に提示している。ここでインタビュアーによって用いられる「同人」という用語の使用を見ると、調査者と調査協力者との間で、特別な「読者コミュニティ」、すなわち、日常世界とは異なる特別な読むことの実践を持つ人々が集まって作り出す「コミュニティ」の存在が実体として語られ、共有されていることがわか

る。なお、ここでは個々人や人々の集団を示す言葉に囲みを付し、日常世界に関する記述に波線を、同人誌コミュニティを示す記述に下線を施した。

「語り4」で調査者は、「同人」(4-16, 4-25)あるいは「同人の人たち」(4-19)という形で、実体化した「読者コミュニティ」の存在を示している。この「同人」「同人の人たち」に対照される言葉が「お客」(4-2)「同人に参入しない人」(4-9)である。「お客」「同人に参入しない人」は、その多様な読むことの実践やテキストの解釈によって特徴づけられる(4-12, 4-16, 4-17)。それに対し、「同人」「同人の人たち」は、実体化されたコミュニティのメンバーとして読むことの実践を行い、最終的には一つの「世界観」を作り上げる存在である(4-19, 4-20)。すなわちここでは、「お客」「同人に参入しない人」が個々バラバラな読むことの実践を行うのに対し、「同人」「同人の人たち」は特別な「読者コミュニティ」としての実践を行う、という比較がなされている。このとき、調査者と調査協力者との間には、「同人」「同人の人たち」という言葉によって示される「読者コミュニティ」の存在が実体として存在している。

しかし、これまでの分析からも明らかのように、同人誌コミュニティは、初めから特別な「読者コミュニティ」として存在していたわけではない。既に述べたように、同人誌コミュニティにはさまざまな人々が参加しており、すべての人々が特別な読むことの実践を共有しているわけではない。特別な「読者コミュニティ」の存在は、辻井が一般的なメディアと同人誌とを比較する中で、日常世界と異なる場所として同人誌コミュニティを意味づけ、その後、その特別な「読者コミュニティ」を説明するための言語や「ストーリー」が作り出されることによって構築された。以上の過程を表にまとめると表2のようになる。

#### 【語り4:コミュニティの実体化(辻井)】

- 4-1 インタビュアー(以下,I):それは?本編ー, (・)本編って  
4-2 いうのはある意味この世界観、っていうのは、お客に委  
4-3 ねられてるところがあるのかな。  
4-4 (・)  
4-5 辻井(以下,T):というのはどういうことだろう。  
4-6 I:ん。ようするに、本編っていうのはー、  
4-7 T:うん。(・)えっと原作ってこと?  
4-8 I: 解釈が開かれてるんじゃないか  
4-9 な。(・)うん。ようするに同人に参入しない人もー、読  
4-10 むわけでしょ?=  
4-11 T: =そうそうそう。  
4-12 I: そういう意味でー、なんだろう、多様な、  
4-13 T: うん  
4-14 I: あっ=  
4-15 T: =うん=  
4-16 I: =同人よりは、なんかす、いろんな世界観が付随す  
4-17 る可能性が、ある。  
4-18 T: あるう、ね。  
4-19 I: だけどー同人の人たちってのはそこで、(・)ひとつ  
4-20 の世界観を作りあげようとしている。  
4-21 (・・)  
4-22 T: うん。そこ[[原作]]から分派したのもー、共有して  
4-23 ってことだと思う。  
4-24 (・・・)  
4-25 I: 深いねー、同人。フフフ

表2：コミュニティ構築の過程

比較対象の発見	一般メディアと同人誌の比較 (1-1から1-6)
↓ 「日常世界と異なる場所」の構築	あるコミュニティが「日常世界と異なる場所」として意味づけられる (1-9から1-15)
↓ 言語の創出	「仲間」という言葉の創出 (2-23から2-31)
↓ 「ストーリー」の生成	コミュニティの中における具体的な関係性や実践を語る (3-11から3-22)
↓ コミュニティの実体化	語り手と聞き手によるコミュニティの存在の確認(事例4)

#### 4. 考 察

以上、辻井の語りを手がかりとして、語りという実践において「読者コミュニティ」が構築される過程を記述してきた。プラマー (1998) はこのような語りによる「コミュニティ」の構築について次のように述べている<sup>8)</sup>。

ストーリーは、それに耳を傾けるコミュニティが必要であるが、コミュニティそれ自体もまた、ストーリー・テリングを通して構築される。ストーリーはそのまわりに人びとを集めるのである。ストーリーはオーディエンスを魅きつけなければならないし、オーディエンスは、共通の認識、共通の言語、共通性 (commonality) を構築し始める。(プラマー, 1998, p374)

本研究で明らかになったことをこの観点から解釈すると以下ようになる。特別な「読者コミュニティ」としての同人誌コミュニティの存在は、辻井によって語られる「ストーリー」と、それに魅きつけられた「オーディエンス」としての調査者によって共同的に構築された。このように「読者コミュニティ」とは、初めから実体として存在しているのではなく、語りのような実践の中で構築されるものである。

エスノグラフィー・アプローチによるリテラシー研究がこれまで明らかにしてきたように、「読者コミュニティ」には、特定のコミュニティの文化の中でその影響を

受けながら構築されるという側面がある。しかしその一方で、「読者コミュニティ」には、人々によって営まれる実践の中で構築されるという側面も存在する。本研究が明らかにしたのは、このうち後者の側面、すなわち、メディア・テキストの読者自身の実践によって「読者コミュニティ」が構築されるという側面である。

本稿では、インタビュー場面における語りを分析し、語りの中で「読者コミュニティ」が構築される過程を記述した。しかし、このような「読者コミュニティ」の構築は、日常的な文脈の中で「読むこと」の実践を行い、会話し、語り合う中で行われるものである (プラマー, 1998)。今後は、エスノグラフィー・アプローチによる読むことの実践についての研究が重ねられる中で、人々が日々の実践の中で「読者コミュニティ」を構築する姿を明らかにしていく必要がある。これについては、今後の課題とする。

#### 注

- 1) 「読者コミュニティ」とは筆者による造語である。類似の概念にフィッシュ (1992) によって提起され、Radway (1984) によって展開された「解釈共同体」 (interpretive community) という概念があるが、テキストの解釈だけではなく、読むことの実践そのものや経験を共有するコミュニティであることを強調するため、本稿では「読者コミュニティ」という用語を用いる。なお、類似した概念として夏目 (2005) による「読者・作者共同体」という概念がある。これは「読者コミュニティ」と (一般メディアの) 作者との間に構築されているコミュニティに注目した概念である。本稿で扱う同人誌コミュニティにおいて流通する同人誌も、誰もが作者にも読者にもなれるという点では、「読者・作者共同体」と呼ぶ方が適当であるとも考えられる。しかし本稿では、調査協力者である辻井が読者としての自分の経験に焦点を当てて語りを展開していることから「読者コミュニティ」という概念を用いた。



- 2) 「同人誌コミュニティ」(Media Fanzine Community) という用語はBacon-Smith (1992) による。同様の概念として、「ファンダム」(fandom)や「メディア・ファンダム」(media fandom) (小林, 1996) などがあるが、本稿では、研究協力者である辻井まいが同人活動を主に行っており、同人誌の読者としての経験に焦点を当てた語りを行っていたため「同人誌コミュニティ」という用語を用いた。なお、小林 (1996) は「メディア・ファンダム」(本稿でいう同人誌コミュニティに相当) を単にメディア・テキストを受容し、受容の「喜び」を共有し合う「コミュニティ」ではなく、そのような「喜び」を生産活動へと転化し、さまざまなメディア資源を利用しながらこれらの生産活動を展開する「コミュニティ」と定義している。
- 3) 「同人活動」とは、同人誌コミュニティに関わる活動のうち、特に同人誌やホームページ等、さまざまなメディアを利用した創作活動に関わる一連の活動を意味する。
- 4) 「サークル」とは、「同人誌」等、さまざまな同人メディアを利用した創作活動を行う集団のことを意味する。
- 5) このインタビュー・ガイドはRadway (1984) を参考に作成した。
- 6) 文字化(トランスクリプト)を行うため、桜井(2002)を参考にして、以下のトランスクリプト記号(表3)を用いた。

表3: トランスクリプト記号

[ ]	同時発話・重複発話
=	連続発話
(・・)	小休止・途切れなど発話内・発話間の時間的感覚 (ドット(・)は約1秒の休止を示す)
—	音の引き延ばし
句点(.)	文の切れ目
読点(,)	語句の断続を明らかにする息つき
疑問符(?)	上昇音調
ハハハetc	笑い。笑いは音をカタカナ表記する
(( ))	状況説明
[[ ]]	語句の説明
( )	補足
[ ]	語句の発音

- 7) 桜井(2002)では類似した概念として(コミュニティの)「モデル・ストーリー」という概念が提案されている。「コミュニティ・ストーリー」と「モデル・ストーリー」との最も大きな違いは「コミュニティ・ストーリー」という概念が、語り手の主観を重んじた概念であるという点である。実際にコミュニティの中で創出、あるいは、共有された「ストーリー」でなくとも、語り手がコミュニティによって創出、あるいは、共有された「ストーリー」として、その「ストーリー」を語るのであれば、その「ストーリー」は「コミュニティ・ストーリー」と見なされる。
- 8) プラマー(1998)は、インタビューや質問票を送る調査者などの人々を「ストーリー」の「第二の生産者」(p.41)として位置づけている。そのため、ここで引用するプラマー(1998)の議論は、日常的に行われるさまざまな実践と同様、インタビューの場面で行われる語りという実践にも適用可能であると考えられる。

## 引用文献

- AHEARN, L. M. (2001). *Invitations to love: literacy, love letters, and social change in Nepal*. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press.
- BACON-SMITH, C. (1992). *Enterprising women: television fandom and the creation of popular myth*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- CHERLAND, M. R. (1994). *Private practices: girls reading fiction and constructing identity*. London: Taylor & Francis.
- FINDERS, M. J. (1997). *Just girls: hidden literacies and life in junior high*. New York: Teacher College Press.
- フィッシュ, S. 小林昌夫訳 (1992). 『このクラスにテキストはありますか—解釈共同体の権威』みすず書房.
- フリック, U. 小田浩志・山本則子・春日常・宮地尚子訳 (2002) 『質的研究入門—人間の科学>のための方法論』春秋社.
- HEATH, S. B. (1983). *Ways with words*. Cambridge:

- Cambridge University Press.
- 石田喜美 (2004). スティグマのある読むことのライフ・ストーリー — 同人誌に関わった経験をもつ二人の少女の語りを事例として —. 日本読書学会第48回研究大会発表資料集, 74-83.
- 小林義寛 (1996). from Folk to Filk — 「密猟的文化」あるいは草の根の創造活動の可能性へ向けて. 生活学論叢, 1, 97-106.
- MCROBBIE, A. (1991). *Feminism and youth culture: From Jackie to Just Seventeen*. London: Macmillan.
- 夏目房之助 (2005). 『マンガは今どうなっておるのか?』メディアセレクト.
- ブラマー, K. 桜井厚・好井裕明・小林多寿子訳 (1997). 『セクシュアル・ストーリーの時代—語りのポリテクス』新曜社.
- RADWAY, J. A. (1984). *Reading the romance: women, patriarchy, and popular literature*. Chapel Hill and London: The University of North Carolina Press.
- 桜井厚 (2002). 『インタビューの社会学—ライフストーリーの聞き方』せりか書房.
- メイナード, S. K. (1997). 引用表現と「声」の操作 泉子・K・メイナード著『談話分析の可能性 理論・方法・日本語の表現性』くろしお出版, pp.143-173.
- SPRADLEY, J. P. (1979). *The ethnographic interview*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- STREET, B. (1993). *Cross-cultural approaches to literacy*. Cambridge: Cambridge University Press.
- TOBIN, J. (2005). Strengthening the use of qualitative research methods for studying literacy. *Reading Research Quarterly*, 40, 91-95.
- やまだようこ (2005). ライフストーリー研究 インタビューで語りをとらえる方法. 秋田喜代美・恒吉僚子・佐藤学編著『教育研究のメソドロジー 学校参加型マインドへのいざない』東京大学出版会, pp.191-216.

受付: 2006. 4. 1  
受理: 2007. 5. 21

# **Construction of a Reader Community: Narrative Analysis of Experience in a Media Fanzine Community**

ISHIDA, Kimi (University of Tsukuba,)

## **Abstract**

In Japan, avid readers of a particular genre of writing have constructed a community for themselves—a media fanzine community of people who read, write, and share information about specific topics. The community helps members share their experiences as readers. How do avid readers feel about the community? This article reports on the analysis of a narrative where a member of the media fanzine community talks about the community's meaning.

The participant is a female Japanese university graduate who is a member of the media fanzine community. The participant was informally interviewed by the researcher who is also a member of the same community and was already acquainted with the participant. Other than encouraging the interview towards discussing the significance of the media fanzine community, the researcher did not attempt to direct the interview. The 90-minute conversation was tape-recorded for subsequent analysis. The researcher also took notes.

A narrative analysis was conducted in order to describe the narrative process where the meaning of the media fanzine community was constructed. The results indicate that there is a five stage process through which reader communities are socially constructed. (1) One discovers a position that differs from one's own. (2) A 'boundary' is constructed between one's position and the other position. (3) A term is created in order to label one's own position. In this way, one's position becomes a "community". (4) A story is constructed that accounts for one's community. (5) One shares the story with other people. In this way, the community is realized.

These findings suggest that we construct reader communities and their meaning through our activities, such as creating narratives, engaging in dialogues, as well as reading.