

夢女子・腐女子から見る 女性オタクのアイデンティティ構造

『あんさんぶるスターズ』の事例分析を通して

高田和音

本研究では、ソーシャルゲーム『あんさんぶるスターズ』、それに付随したメディアミックスの一つである「あんさんぶるスターズ！ DREAM LIVE」(キャラクター3Dライブ)を事例として扱った。女性オタクの中でも、虚構の男性キャラクターとの異性愛的関係を妄想するオタクである「夢女子」と、男性同士の恋愛を扱った小説やマンガを好むオタクである「腐女子」を対象とした。異性愛主義や男性中心社会に抵抗する実践として腐女子は研究されてきたが、夢女子は異性愛主義を再生産しているため、ほとんど中心的に扱われてこなかった。また、社会背景として、ポストフェミニズム・ネオリベラリズム下で女性の生きにくさがあることや、若者の間で、伝統的な女性らしさを想起させるような言葉が流行しているといったことがある。このような研究背景、社会背景の中で、腐女子かつ夢女子の女性オタクが異性のキャラクターとゲームの中、ライブ空間の中でどのような関係性を結ぶのか。また、現実空間と虚構空間の間で女性オタクたちは「女性らしさ」とどう向き合っているのだろうか。

本研究では研究方法としてライフストーリー法を用いた。本研究の対象である女性オタクが自分自身の経験についてどう感じているのか、社会と関連づけながらそのアイデンティティについて語られると考えたため、この手法を選択した。その結果から、オタクと

してのアイデンティティを獲得したことに対して、現在属する家族から一定程度は許容されたと感じているものの、全面的に肯定してくれる(あるいは、ともに責任を負ってくれる)「家族」を求めており、それが結婚観にも通じているのではないかと考察した。腐女子かつ夢女子の女性オタクは、キャラクター3D ライブの空間においてはどちらかという異性愛規範の再生産の側に傾いているとわかった。その一方で、『あんさんぶるスターズ』という虚構空間においてはそこが、キャラクターの母や恋人など様々な立ち位置になることを妄想し、現実世界の生きにくさから束の間、休息できる場として機能しているとも指摘した。腐女子かつ夢女子である女性オタクたちは、どのような位置に立とうとも、どのような選択をしようとも、キャラクターが受け皿となって、「家族」となって、すべて肯定してくれるという側面に楽しみを見出しているのではないか。

腐女子かつ夢女子である女性オタクたちは、キャラクターに対して様々な立ち位置になれると指摘したが、今後はより多様化するだろう。ここ数年では、SNS という若者にとって身近になった空間を出発点にしたコンテンツも増えてきており、さらに虚構空間と現実空間の混在が積極的になされている。この動きに対し、オタクたちは自身の身体やアイデンティティ(ジェンダーも含む)をどのように交渉させていくのか、今後も動向に注目していきたい。

(都市イノベーション学府博士課程前期・建築都市文化専攻[2021年度修了生])