

東方Project系「評論・情報」コンテンツの新たな展開

新・幻想 論壇案内



新・幻想論壇案内

——東方 Project 系「評論・情報」コンテンツの
新たな展開

本文：後藤和智（後藤和智事務所 OffLine）

表紙イラスト：松田縞（stripe2）

本書は、同人サークル「上海アリス幻楽団」製作のゲーム「東方 Project」シリーズの二次創作作品であり、筆者及び当サークルは、当該サークルとは一切関係がありません。本書は東方 Project の二次創作ガイドラインに基づいて製作されているものであり、弊サークルの許可なく公開などすることを禁じます。また、登場人物の言い回し、性格などが原作とは一部異なる場合があります。

はじめに

霧雨魔理沙(以下、魔理沙):「後藤和智事務所 OffLine」30冊目の同人誌を手にとってくれてありがとう。本書は、2011年の「第8回博麗神社例大祭」で出された同人誌『幻想論壇案内——東方 Project 系「評論・情報」レビュー』の続編にあたる。ここで言う東方の「評論・情報」コンテンツとは、作品評論や考察、あるいは東方の登場人物や世界観を用いた解説書など、二次創作漫画・小説などや同人グッズといったもの「以外」の同人コンテンツを指すものとする。本書の進行は基本的に、私、霧雨魔理沙と、同席しているアリス・マーガトロイド、パチュリー・ノーレッジの3名で行うぜ。

アリス・マーガトロイド(以下、アリス):前著が刊行されたときは、東方 Project 系の「評論・情報」コンテンツははっきり言ってごく少数派もいいところで、今も少数派という位置づけは変わらないけど、大幅な広がりとともに、内実も変容を遂げていると言っていいわよね。

魔理沙:特に2012年の冬コミ(コミックマーケット83)においては、一部界隈で「アンノウン X」と呼ばれるほど、「X」ブロックに本書で扱うような「評論・情報」系のコンテンツを刊行しているサークルが密集した。このような名付けが存在しないにしても、このように、東方に関する「評論・情報」系のコンテンツは前著の刊行からいろいろと様変わりしており、そこに対する新たな観測が必要になってくる。

パチュリー・ノーレッジ(以下、パチュリー):本書は東方をめぐる「評論・情報」コンテンツの新たな展開の内実を説明すると共に、前著で得られた知見も踏まえ、それがどのような意味を持っているかということを読み解き明かしていくことを役割としている。従って前著のような単純なレビューにとどまらない、前著刊行時に見落としていたものも含めて、より広汎な視点を持った「観測」が主たる目的となる。

アリス:前著刊行後に新たに本書の筆者が見つけた過去の作品も含め、その内容を逐一紹介していく方法には

限界があるわ。だからこそ、より多面的な考察を行い、東方の「評論・情報」系コンテンツの現在から見た、東方二次創作のコミュニティのあり方というものを提示するというのが本書の役割よ。

魔理沙：東方の同人、二次創作コミュニティが拡大型から成熟期に移行しつつある、というのはいくつかの論者から指摘されているな（注 0.1）。その中で様々な立場の人が東方という巨大な二次創作コミュニティに参入してまた撤退していくが、既存のやり方では限界が見え、今までの歴史や他ジャンルでの常識にとらわれないような二次創作のあり方がいろいろなところで見られるようになっていく。

パチュリー：それを見る上で、旅行（所謂「聖地巡礼」）、考察、同人誌レビュー、講座系二次創作といった「評論・情報」系コンテンツを観測することは、決して無駄ではないと言える。東方という作品体系の受容や二次創作作品の供給、消費のあり方も多様化を重ねる状況下で、新たな二次創作や同人コミュニティの可能性をいかにして見出ししていくか。そこを解き明かすことがこれからは求められているんじゃないかな。

魔理沙：本書では東方の二次創作が行われる場所として、同人誌とニコニコ動画の双方のコンテンツを採り上げつつ、カテゴリごとの傾向、そして全体の構造を解き明かしていくつもりだ。ただ注意してほしいのは、pixiv や各種 SNS 及び個人サイトは本書ではほとんど採り上げていないことに留意してほしい。

アリス：また、同人コンテンツの広がりや解明していく過程で、誤った分析が使われたら元も子もないわ。前著でも示したとおり、サブカルチャーに関する議論では、現代の若年層における心理や消費のあり方を解き明かすという「目的」が前面化しすぎることにより、表層的な「分析」に終始したり、無視できない誤読や決めつけを多分に含んでいたりという問題が起こっているのよね。だから本書では、できるだけ多くの作品を採り上げつつ、東方や東方二次創作の消費者、さらには若年層の消費や心性のあり方ではない、同人コミュニティ内外での社会性に視点を当てて見ていく予定よ。

パチュリー：それともう一つ。二次創作に対しては位置づけが不明瞭で、それで感情的な不安が表明されていることも多い。ただ東方は原作者が二次創作についてガイドラインを述べている（注 0.2）ことや、それを担保として長い間人気を集めるコンテンツとして定着していることなどもある。だから、著作権侵害の非親告罪化などが問題になっていく過程で、二次創作というものをいかに位置づけていくかということについても、東方はそれなりのモデルを示しうると思うんだ。

魔理沙：いろいろと逆風が吹いている状況だが、必要なのは「ダメ出し」ではなく「ポジ出し」であるという荻上チキ（注 0.3）氏の訴えに賛同しつつ、過度な礼賛にも危険扇動にも乗らない、東方同人コミュニティの一面を描き出していきたい。それが真に達成されているかどうかについては読者の皆様の判断を待ちたいが、少なくとも徒な危機扇動が有効であるという幻想は捨て去ってほしい、ということを本書のまえばきの認識として示したい。

アリス：本書で示された知見が、読者の皆様の、東方、そしてあらゆる作品の二次創作というものの可能性への認識として役立つくれたら嬉しいことはない、というのが本書の著者の言葉です。それでは、東方の「評論・情報」系コンテンツの新たな姿をお楽しみください。

注 0.1：例えば、花羅『STRIKE HOLE 東方オンリー見聞録』（STRIKE HOLE、2011 年）、久樹輝幸『東方コミュニティ白書』シリーズ（久幸繻文、2010 年～）など

注 0.2：<http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/1736/t-081.html>

注 0.3: Ogiue, Chiki 1981- メールマガジン「 α -synodos」編集長、評論家。主な著書に『ウェブ炎上』（ちくま新書、2008 年）、『彼女たちの売春（フリキリ）』（扶桑社、2012 年）、『僕たちはいつまで「ダメ出し社会」を続けるのか』（幻冬舎新書、2012 年）など。2013 年よりラジオ番組「荻上チキ・session-22」（TBS ラジオ）メインパーソナリティ。

目次

はじめに	2
第1章 旅行系コンテンツ特集	5
1.1 はじめに	5
1.2 同人誌における展開	5
1.3 ニコニコ動画における展開	8
1.4 コンテンツツーリズム論との関係性	10
1.5 まとめ	11
第2章 考証系コンテンツ特集	13
2.1 はじめに	13
2.2 考証系コンテンツの広がり	13
2.3 人文科学系	14
2.4 自然科学系	15
2.5 社会科学系	18
2.6 考察とまとめ	19
第3章 「評論・情報」系コンテンツ動向観測	21
3.1 はじめに	21
3.2 作品評論系	21
3.3 界限研究系	24
3.4 イベントレポート系	26
3.5 講座系	27
3.6 データ系	30
3.7 その他	32
3.8 まとめ	34
3.9 おまけ：関連書籍紹介	35
あとがき	38

第 1 章 旅行系コンテンツ特集

1.1 はじめに

魔理沙：東方の「評論・情報」系コンテンツの中でも、一大ジャンルを占めるようになったのが元ネタ探訪、旅行系のコンテンツだ。特に多いのが、第一に風神録の元ネタの舞台であり、同人誌即売会も開催された長野の諏訪・岡谷方面と、第二に、星蓮船や神霊廟の元ネタの舞台であり、紅魔郷～花映塚についても、様々な設定やスバルカードの元ネタが見受けられる京都・大阪・奈良方面だ。そこで本書では特集を組むことにした。

アリス：これらの地域の歴史や文化財などが東方の元ネタとして紹介され、実際に尋ねてみたり、あるいはこれから尋ねてみたい人に向けて観光ガイド的に紹介する作品も、同人誌、ニコニコ動画共に増えてきたわよね。そこで本章では東方の「評論・情報」系コンテンツの中でも、おそらく最大の勢力を占める舞台探訪系コンテンツの紹介と位置づけを行うわよ。ゲストも呼んでみたわ。

東風谷早苗（以下、早苗）：諏訪と聞いて飛んできました！私たちの故郷を多くの人が訪れてくださって嬉しいです！

パチュリー：東方のみならず、何らかの作品の舞台を訪れるという形の旅行は、近年になって「コンテンツツーリズム」として理論化がなされている。コンテンツツーリズム論が扱うのは所謂「ご当地ソング」から、ドラマ、小説、東方みたいなゲーム、アニメ、漫画作品まで様々。特に近年、「作品と旅行」絡みで『らき☆すた』（美水かがみ、角川書店、2004年～。アニメは2007年）と埼玉県久喜市鷲宮地区が注目されて以降、長期不況と相俟って、作品を媒介とした「新たな消費の形」としてコンテンツツーリズムが提起されているという背景がある。

早苗：作品がきっかけでも、実際にそこを訪れてくれれば現地にお金が落ちますからね。2013年だと、東日本大震災の影響で観光客が大きく落ち込んでいた茨城県大洗町に対し、大洗を舞台にしたアニメ「ガールズ&パンツァー」（2012～2013年）がヒットしたことで、新たな観光需要を巻き起こしたっていうのがありましたね。ドラマなどで観光客を呼び込むという例は前々からあったけど、近年は鷲宮の例を皮切りに、アニメによる観光客の呼び込みも行われてる例も出てきてます。

魔理沙：ただ惜しむらくは、コンテンツツーリズム論にも奇妙な「批評」的言説が進出しつつあることかな。まあそれについての検討は最小限にとどめることとして、東方をめぐる旅行・舞台探訪系同人コンテンツを見つつ、その傾向について探っていくぜ。

1.2 同人誌における展開

アリス：まずは同人誌から紹介していくわよ。同人誌での舞台探訪系コンテンツは、もっぱら観光ガイドか旅行記の形を取ることが多いわね。ただ観光ガイドの場合、ガイドに重点を置くか、元ネタとの照合に重点を置くかという2つの方向性が確認できるわね。

早苗：観光ガイドって、自分の住んでる地域のものを読んでも、ガイドの書き手や観光客の目

線ではこうなってるんだとか、いろいろな発見がありますよね。

魔理沙：観光ガイド系同人誌と言ったら外せないサークルが、前著でも紹介した「かんとんのゆめ」だな。同サークルが出していた『秘封る部 京都編』は、前著ではブラウザ版を紹介したが、2012年にその改訂版が『秘封る部京都編 京都幻想案内2012』（かんとんのゆめ、2012年）として登場した。同書は神社など、京都近辺の東方に関係のあると目されるスポットを紹介しているが、そのほとんどはそれぞれのスポットの紹介にメインが置かれ、東方のどの話に関係するかは基本的に短い解説になっている。

パチュリー：そのため同書は、東方という作品を起点（フック）として京都やその歴史に興味を持った人向けの観光ガイドという位置づけになるかな。もちろん歴史や史跡に興味を持つきっかけとしての東方というものを否定するつもりはまったくないのだけど、東方との絡みがある場所という制約があるとは言え史跡の解説に重点が置かれていることから、東方を起点としてより広い知識や関心に結びつけるという役割を果たすことができると考えることができる。

アリス：同書には「京都のものけ」という、京都における妖怪や鬼に関する伝承の解説があるけれど、東方の話はほとんど出てこないわ。そのことから、同書が東方をきっかけとして、元ネタとなった歴史や伝承に興味を持った人に向けた作りということが裏付けられると言えるわね。

早苗：そのサークルさん、以前諏訪の観光ガイドも出してたはずですけど、その改訂版は出ないんでしょうか？

魔理沙：本格的な改訂版はないようだが、縮小改訂版とでも言うべきものとして、『『東方的』諏訪観光ガイド2013』（かんとんのゆめ、2013年）がある。同書は『秘封る部京都編 京都幻想案内2012』の思想をさらに切り詰めたものと言っていいかもしれない。というのも、同書においては諏訪の史跡や公営施設、店舗などの解説に重点が置かれているのは『京都幻想案内2012』と同じだが、東方に関する記述は、スポットの解説のあとに、《蛙狩「蛙は口ゆえ蛇に吞まるる」・土着神「宝永四年の赤蛙」（諏訪子）》（注1.1）と、スペルカードの名称などが示されているだけだ。他方で交通アクセスや周辺の施設などの情報は極めて充実している。つまり、同書においては、東方を契機として元ネタとなった地域やその歴史や伝承、ここでは諏訪のそれらに興味を持った人向けの観光ガイドという機能が、『京都幻想案内2012』に比べてさらに強化されていることになる。

パチュリー：そのため同書は、風神録において諏訪の伝承やミシャグジ信仰が題材となっているという「前提」を読者と著者が共有していることが必要となる、優れて「内向き」なコンテンツと言える。そしてそれ故に高い価値を持っているとも言えるかな。なぜなら東方（風神録）を通じて諏訪に興味を持った人たちに対して、作品の題材となったものに関係の強いスポットが、手に取りやすい形で供給されているのだから。このことについては、あとでコンテンツツーリズム論との絡みで本節と次節で採り上げる旅行系コンテンツを検証するときに深めようかと思う。

早苗：神話や伝承を元にした作品はいろいろありますが、東方が特徴的なのは作品を起点に元となった題材に興味を持ったときに、その興味を満たしてくれたり、関心を広げることを助けてくれる同人コミュニティがある程度成熟していることにあるんですかね。そこにも東方の同人コミュニティの、規模だけでなく参画者の多様性という特徴が現れてる気がします。

アリス：他にも「かんとんのゆめ」の作品を挙げると、前著で紹介した『東方を往く』の続編である『東方を往く 弐』（かんとんのゆめ、2011年）や、秘封倶楽部シリーズの音楽CD「伊弉諾物質」が2012年の夏コミ（コミックマーケット82）発表されてから1ヶ月も経たないうちに発行された『東方を往く 伊弉諾物質編』（かんとんのゆめ、2012年）がは主に元ネタとなった場所の紹介の要素が強いから。東方については軽く触れられる程度ね。逆に作品とモチーフとなった伝承との関係性を掘り下げる方向のコンテンツを提供しているサークルとしては、「MS遊撃部」が挙げられるかしら。

魔理沙：「MS遊撃部」の『東方巡礼録』シリーズには、射命丸文をフィーチャーした『再編版 東方巡礼録 猿田彦ノ巻』（MS遊撃部、2010年）と『東方巡礼録 お参りしたい京都の神社 射命丸編』（MS遊撃部、2012年）、物部布都をフィーチャーした『東方巡礼録 物部ノ巻』（MS遊撃部、2011年）などがあるぜ。同書は写真は大きめで、またフィーチャーしている登場人物のイラストもあるなど、基本的にキャラクターを元にした解説書というスタイルを前面に押し出している。

アリス：《あくまで、旅行好きで、歴史好きな東方ファンが様々な文献を元に書いた仮説のようなもの》（注1.2）というスタンスを表明してはいるものの、スポットや伝承の解説と東方の解説が並列して行われ、スポットや歴史の紹介と共に東方について新たな視座を加えるという方向性を見ることができるわ。その点では、次章で取り上げる予定の、人文系の考証の要素を持った旅行系コンテンツと言うこともできるかもしれないわね。

魔理沙：ただ『東方巡礼録』シリーズの内、『東方巡礼録 お参りしたい諏訪の神社』（MS遊撃部、2010年）は、まえがきでも表明されているとおり、「『東方元ネタ解説』よりも「神社巡り」に重点を置いて》（注1.3）いるもので、東方については『『東方的』諏訪観光ガイド2013』と同様キーワードで触れられている程度だ。ただ大きな写真やイラストといったビジュアル面での特徴は他の『東方巡礼録』シリーズと共通している。

パチュリー：旅行系の同人誌は、旅行記のようなものも多いんだけど、ここに挙げた2つのサークルの刊行物を見ると、東方を起点にしてモチーフとなった地域や伝承に対してより広い関心を引き起こすもの（かんとんのゆめ）と、伝承や地域などを掘り下げることにより作品の理解を促すもの（MS遊撃部）という異なった方向性を見ることができる。もちろん

注 1.1: NT/fiv 『『東方的』諏訪観光ガイド 2013』（かんとんのゆめ、2013年）p.6、「諏訪大社上社本宮」内「蛙狩神事（階橋）」の項。

注 1.2 Ts 『東方巡礼録 物部ノ巻』（MS遊撃部、2011年）p.3

注 1.3 Ts 『東方巡礼録 お参りしたい諏訪の神社』（MS遊撃部、2010年）p.3

NT/fiv 『秘封する部京都編 京都幻想案内 2012』（かんとんのゆめ、2012年）

NT/fiv 『『東方的』諏訪観光ガイド 2013』（かんとんのゆめ、2013年）

NT/fiv 『東方を往く 弐』（かんとんのゆめ、2011年）

NT/fiv 『東方を往く 伊弉諾物質編』（かんとんのゆめ、2012年）

Ts 『再編版 東方巡礼録 猿田彦ノ巻』（MS遊撃部、2010年）

Ts 『東方巡礼録 お参りしたい京都の神社 射命丸編』（MS遊撃部、2012年）

Ts 『東方巡礼録 物部ノ巻』（MS遊撃部、2011年）

Ts 『東方巡礼録 お参りしたい諏訪の神社』（MS遊撃部、2010年）

どちらが正統だとか正解だとかいうのは関係ない。これらの作品は、東方という作品を、それと関係性の深い伝承という2つについて、どちらをツールとして使うかというスタンスの違いの表出とすることができるかな。

魔理沙：また本書の筆者の手元にはないのだが、2012年11月4日に京都で開催された、東方のキャラクターオンリーイベントの合同イベント（注14）について、それぞれのイベントの主催者が共同で遠方からの参加者向けの京都観光案内を配ったらしい。『STRIKE HOLE 同人誌即売会見聞録・改』（花羅、STRILE HOLE、2013年）によると、探訪記事や漫画など、23名の作家によって作成された記念誌だが、『秘封る部 京都編』に見られるとおり京都に東方の登場人物やストーリー、スペルカードなどの元ネタが多いことも一緒に考えると、同人誌即売会と観光を通じて作家や同人誌の読者との新しい関係が構築されているとすることができそうだな。

パチュリー：しかもこの記念誌はイベントの開催2ヶ月前という時期に頒布されたとしく、オンリーイベントによく見られるような合同誌の枠を超えた、即売会を通じて作品や開催地域の魅力を発掘していきたいという、即売会による交流のより高度なあり方が現れていると言える。

1.3 ニコニコ動画における展開

早苗：旅行系コンテンツはニコニコ動画でもたくさんあるんだよなあ。ニコ動でもいろんな人が私たちの出身地とかを紹介してくれてるってことですね。

魔理沙：東方の同人コンテンツが展開されている場として同人誌とニコ動いうものを考えれば、ニコ動においても旅行系のコンテンツが積極的に出されていてもおかしくはない。講座系二次創作のところでも述べるが、ニコ動は同人誌とは違い、ビジュアルノベル的な作りであることが多いため、取り扱う素材は同じでも、同人誌とは表現の形式がまた違ってくる。ニコ動でのタグは「東方舞台探訪」でほとんど固定されている。

アリス：ニコ動でのこの手の作品は、単純な旅行記形式か、あるいは登場人物を用いた仮想対談・講座形式かしら。前者で積極的に動画を投稿しているのが「もりや」氏で、諏訪を扱った「たんけんすわのまち」シリーズ（もりや、2011年）のほか、星蓮船に関係の深い信貴山、因幡てゐやCD「鳥船遺跡」に関係している山陰など多岐にわたっているわ。特に「神霊廟の元ネタを予想する旅」（もりや、2011年）で、発表されていなかった神霊廟の4面以降のボスに関して、聖徳太子、物部氏あたりではないかと見当をつけたことに対しては「ニコニコ予言者」のタグがついているわね。

パチュリー：登場人物を使った旅行系コンテンツなら、代表的なのが「雪月蒼空」氏の「ざりとレミアの東方元ネタ巡礼記」（雪月蒼空、2010年～）や「秘封俱樂部が行く日本全国神社の旅」（kurobuchi、2012年～）かな。ただ後者についてはどちらかと言えば全国各地の神社に参拝するというのがメインで、東方のストーリーや登場人物の元ネタとなった場所（猿田彦神社：射命丸文など）も出てくることはあるけど少数で、講座系の要素が強い。そのため前者について見ていくこととする。前者はほとんどが京都周辺の紹介になっている。前章で紹介した『秘封る部 京都編 2012』が出されているように、京都も諏訪同様東方の元ネタが集積している場所として知られているから、京都の観光案内としても見ることができる。

魔理沙：また漫画形式の旅行記も存在している。例えば「東方ミュージカルの人」こと「ki-51」

氏による「そうだ諏訪に行こう！」(ki-51、2009年)は、作者及び同行者を秘封倶楽部の2人に置き換えていくつかの誇張などを挟みつつ諏訪への旅行を記録したものだ。ただこの手の作品はニコ動での旅行系コンテンツとしては少数ではあるな。

早苗：これらの作品について、共通した構造は、第一にさっき魔理沙さんが言ってたように、写真とテキスト、そして登場人物を用いた場合はキャラクターのアイコンや立ち絵などを用いたビジュアルノベル形式であることですね。第二に、探訪する場所の紹介から始まり、元ネタにたどり着く道程を描きつつ、元ネタとなるものが発見されたら東方のストーリーや登場人物などと照合して紹介する、っていう構造も共通してるかな。

アリス：もちろん違うところもいくつか存在するわ。旅行記形式の動画なら、何時にどこを出発して…というような取材の道程に関する細かな描写が多くなる傾向があるわね。他方で登場人物を用いたものなら、紹介に入る前のストーリーや、解説に入る前の掛け合いに重点が置かれるかしら。例えば先ほど挙げた「さとりとレミリアの東方元ネタ巡礼記」なら、登場人物であるレミリア・スカーレットと古明地さとの2人の掛け合いがあるわね。

パチュリー：ニコ動の場合は基本的にビジュアルノベル形式だから、漫画みたいなコマ割りや、あるいは観光ガイドみたいな写真・図表とテキストの配置による効果などは期待できない。ただニコ動ならではの表現もいくつも存在するのは確かだね。例えば、音楽やアニメーションなどの技法が使えることなどが挙げられる。フォーマットの選択よりも、テキストや画像などの入れ方やスライドの進め方などに作家性、個性が現れる感じになるかな。

アリス：ニコ動の強みは、やっぱり手軽に見られることにあると思うわ。この点は特に講座系のコンテンツで威力を発揮すると思うのよ。その点については講座系のコンテンツの紹介で詰めることとするけど、旅行系の場合、ニコ動は元ネタの探訪や現地の観光を擬似的に体験できるという要素が強くなるわね。そのため、単純な旅行記か登場人物を用いたストーリー形式にするかには本質的な違いはそれほどないと言えるわね。

1.4 コンテンツツーリズム論との関係性

魔理沙：さて、本節では、ここまで紹介してきた旅行系コンテンツの生まれる背景や、あるいは

注 1.4 2012年11月、京都市勤業館(みやこめっせ)で開催された、秘封倶楽部オンリー「科学世紀のカフェテラス」、稗田阿求オンリー「求代目の紅茶会」、射命丸文オンリー「第百二十七季 文々。新聞友の会」。これらの東方オンリーに加え、同人音楽オンリー「MUSIC COMMUNICATION」の4イベントの併催

もりや「たんけんすわのまち」シリーズ (2011年)

<http://www.nicovideo.jp/mylist/20344473>

もりや「神霊廟の元ネタを予想する旅」(2011年)

<http://www.nicovideo.jp/mylist/26687006>

雪月蒼空「さとりとレミリアの東方元ネタ巡礼記」(2010年～)

<http://www.nicovideo.jp/mylist/20905347>

kurobuchi「秘封倶楽部が行く日本全国神社の旅」(2012年～)

<http://www.nicovideo.jp/mylist/31115314>

ki-51「そうだ諏訪に行こう！」(2009年)

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm9694252> など

はそれらが生み出すものについて、所謂「コンテンツツーリズム」論を参照しつつ検討するぜ。

早苗：コンテンツツーリズムって、本章第1節で名前を出した『らき☆すた』や、あと富山県を舞台にして、アニメ製作会社も富山にある作品「True Tears」（2008年）とかが注目されるようになって、アニメや漫画をベースにした観光が注目される中で論じられるようになってますよね。

アリス：そうね。近年、何らかの観光地がアニメの舞台になったことから、主に若年層が多く訪れるようになったということから、現代の若者論との流れでコンテンツツーリズムを論ずる向きも少なくはないわ（注1.5）。でもコンテンツツーリズム的なものは古くから見られており、日本でも香具山や五十鈴川など歌枕に読まれた場所は平安時代から人気の場所ね。江戸時代には旅行の大衆化が進み、『東海道中膝栗毛』が東海道の、『太平記』『義経記』などの軍記物が鎌倉の観光地化を促したと言われているわ（注1.6）。戦後には映画が観光の発端として採り上げられたものもあるわね。特に「太陽の季節」（古川卓己：監督、1956年）は、「太陽族」という言葉を生み出して一つの若者文化となったわ。

パチュリー：ただ「ツーリズム」というものが、旧来型の物見遊山的な観光（サイトシーイング）と区別する言葉として、近年注目されているのも事実としてある。ツーリズムは「体験型観光」という意味合いを持つんだけど、これが注目されるようになったのは1970年代、ファッション雑誌である『an an』や『non-no』が京都や各地の「小京都」と呼ばれる場所を紹介して「アンノン族」という言葉が生み出されたり、あるいは山陽新幹線の開業に合わせて当時の国鉄が「Discover Japan」キャンペーンを始めたりという流れがあった（注1.7）。いずれにも共通しているのは、「日本を発見し、自分自身を再発見する」というもので、優れて自らのアイデンティティ探求的なものであったと言えるかな。

早苗：コンテンツツーリズムは、映画とか小説とかアニメとかの「物語性」を軸にしたツーリズムって言えますね。でも、肝心なのはそれが地域の経済とか産業とかに及ぼす影響だったり、あとは地域の人たちや既存の観光客がアニメなどによって得られた新たな観光客と軋轢を起こさないかという点だと思うんです。あと、そのような流れの中で東方をどう見るかってのも気になりますね。

魔理沙：例えば「True Tears」の場合、舞台となった富山県の南砺市とアニメの製作会社が近い場所にあり、地域の経済界との協調が可能となっている。アニメやゲームなどの製作会社が地元の経済界に参画するような事例は、例えば茨城県水戸市にあるアダルトゲームの会社「チュアブルソフト」などが挙げられるだろう。同社は宮城県仙台市周辺を舞台のモデルにした作品も作っており、その関係で仙台にもよく足を運んでいるようだ。ただ、そのような地域経済との協調を、発端が個人製作のゲームである東方に求めるのは極めて難しいだろうな。

アリス：ただ東方の場合、二次創作ということを前提にして、多様な発想が育つ可能性は十分にあるわね。地域の名産品を東方の二次創作グッズとして売り出す例は、2009年の時点で小野塚小町のイラストを袋に使ったお米「東方あきた小町」（萃亭、2009年）が見られているわ（注1.8）。また2011年には、熊本県菊池市の酒造会社が、原作者の許可のもと、伊吹萃香をフィーチャーしたお酒を作っているわ（注1.9）。

魔理沙：東方などのキャラクターと伝統工芸をテーマにしたサークルもある。「魔導考房」というサークルで（注1.10）、2009年には京都の職人に呼びかけて萃香の瓢箪を同人グッズ

として製作した。他にもこのサークルには、妖夢の刀をモチーフにしたペーパーナイフと耳かきを、これも職人の技術で作っており、地域の伝統工芸による同人グッズというあり方も生まれている。もちろんそのようなグッズを作るに関しても、東方の二次創作ガイドラインを守る必要はあるが、東方というコンテンツの魅力や同人コミュニティ・市場の規模と、また二次創作に関するガイドラインの存在が、このような「常識にとらわれない」新しいタイプの二次創作グッズを生み出す過程で、より質の高いグッズを作りたいというサークルを生み出し、地域の伝統技術を再発見するということに繋がっていきそうだな。

早苗：東方二次創作を新たな経済のあり方につなげるためには常識にとらわれてはいけな
いのですね！

アリス：常識にとられる必要はないかもしれないけど、ガイドラインは守るようにね。

1.5 まとめ

魔理沙：さて、ここまで、東方の同人界限の中で広がりを見せている、旅行系のコンテンツについて見てきた。最後に言うておくと、舞台となった場所を訪れるときは、あくまでも一人の常識を持った存在として、その地域や住民に迷惑を欠けないようにすること。また同人誌やグッズなどを作るときは、あくまでも二次創作という範囲内のものであることを自覚し、ガイドラインや上海アリス幻楽団のサイト、作者である ZUN 氏のブログやツイッター (@korindo) などにも目を通しておくこと。

アリス：ただ、そこを守りさえすれば、東方が地域の経済をも動かすようなポテンシャルを持った存在に成長しているのもまた事実と言えるわね。前著で紹介した、教育委員会が主催となった山梨県の同人誌即売会「凱風快晴」などのように(第3章参照)、社会に対して同人誌、同人グッズ、そして同人誌即売会というものが持つ役割を示すことも十分に可能になっているわ。

パチュリー：期待できるのは、東方という作品と、その二次創作を担保する同人コミュニティという存在を通じて、舞台となった場所を探访する際のノウハウの蓄積や、同人グッズによる地域の産業や技術の再発見。二次創作が概ね許容されており、また事実として二次創作が大きく広がっている東方に着目することは、これからも重要であり続けると思うんだ。

早苗：東方がそういう側面を持つようになると、東方とその同人コンテンツも、社会的な存在として見ていく必要があるんですね。そしてそこから新たな可能性も生まれると。ますます期待がかかりますね！

注 1.5 岡本健『n 次創作観光——アニメ聖地巡礼 / コンテンツツーリズム / 観光社会学の可能性』(NPO 法人北海道冒険芸術出版、2013 年)、雑賀玲衣「アニメ聖地巡礼者を特徴付ける内的要因についての一考——ステレオタイプの「現代青年」との比較から」(『コンテンツツーリズム論叢』第 2 号、コンテンツツーリズム研究会、pp.36-44、2012 年) など

注 1.6 増淵敏之『物語を旅するひとびと』(彩流社、2010 年) pp.29-30

注 1.7 増淵前掲 pp.31-32。なお「アンノン族」については、難波功士『族の系譜学——ユース・サブカルチャーズの戦後史』(青土社、2007 年) も参照されたい。

注 1.8 2009 年 1 月の「第 1 回東方杜郷想」(宮城県仙台市)にて試作品が販売され、同年 3 月の「第 6 回博麗神社例大祭」で正式版が発売。

注 1.9 <http://waifu.jp/?mode=f1>

注 1.10 <http://ms.kadaru.info/>

魔理沙：そうだな。そしてそれを論ずる新たな議論もまた求められているかもしれない。

早苗：でもなにより、多くの人が私が活躍する風神録とかを通じて、諏訪の伝承や魅力に触れてくれることが嬉しいです！これからもっと活躍して信仰を集めないと！本日はありがとうございました！

魔理沙：まあ、張り切るのはいいが、行きすぎた行動は慎むようにな…。

第2章 考証系コンテンツ特集

2.1 はじめに

魔理沙：さて、早苗も帰ったところで、次の特集に入るぜ。本章は、東方の「評論・情報」系同人コンテンツで急速に増えつつある、考証系コンテンツの紹介と分析だ。

パチュリー：原作に対する作品評論の多くが考証に流れているという動向を踏まえ、本書で新たに創出したのがこの「考証系」というジャンル。本書では考証系とは、人文・社会・自然科学の手法を使ったり、あるいは文献研究などにより、東方 Project の世界をめぐる様々な事象を考察するものとして定義したい。考証系コンテンツは、今や東方に関する作品評論の世界では、既存の作品評論、批評に取って代わって主流派となっている。

アリス：このことは、東方に関する評論を行う主体が、既存のサブカルチャー評論のような、文学理論や、あるいはある種の若者論、コミュニケーション論をベースに行う人から、何らかの専門的な知識ないし見識を持った人によって担われるようになってきているということを示していると言えるわね。

魔理沙：参入者の多様化によって、東方の二次創作は、登場人物間の交流はもとより、東方の世界へのより広い社会的な関心を励起するものへと変容しつつあると言える。その一端を示すのが、本書で採り上げる考証系コンテンツとすることができるぜ。

2.2 考証系コンテンツの広がり

パチュリー：本書では、作品考証の手法の違いにより、人文系と、社会・自然系の2つに分けた。人文系は、基本的に元ネタとなった文献・史料の研究によりキャラクターや世界観を分析するもの。前作で紹介した『異形抄 幻想説話』(PARADOX、2005年)もこれにあたるね。そして今までの考証系はこのような人文系のものが主流だったと言える。対して社会・自然系は、既存の理論や数学などをベースに分析を行うもの。現在の主流になっているのはこちらかな。

アリス：人文系の考証は基本的に歴史学や民俗学をベースにしているのに対し、社会・自然系は理学が中心だけど、他にも経済学とか多岐にわたっているわね。いずれも東方の作品への理解を深めるのみならず、分析に使われている学問への入り口としても興味深く仕上がっているから、見かけたら是非とも読むことをおすすめしたいわ。

魔理沙：考証系の広がりの中の帰結と言えるのが、第9回博麗神社例大祭で出された東方考察合同誌、『THE JOURNAL OF TOUHO DISCUSSION』第1号(東方科学協会、2012年)(以下、「JTD 第1号」)だ。この合同誌は、東方を素材として扱っておきながら、中身に漫画やイラスト、小説はほとんどなく、学術論文調の論考や研究報告、あるいはエッセイとなっている。「東方を語る／東方で語る」というスタイルが、少なくともJTDのような重厚な合同誌が出る程度には広がっていると言えるな。

アリス：JTD 第1号は、「東方そのものを考察する」「東方の世界を考察する」「その他」の3部で構成されており、さらにそれぞれの部の中で、第1部は元ネタ考察と界限考察に分か

れているわ。この部での元ネタ考察は、本書の分類を使うと人文系の考証と言うことができるわね。一方第2部の考証は、自然・社会科学に基づく考証が中心ね。このように、考証はもとより、界限研究や考察系のコンテンツの作り手によるエッセイに至るまで、考証系にとどまらない東方の「評論・情報」系コンテンツの一端を知ることができるものと言えるわ。

パチュリー：このような合同誌が出るということから、東方の同人という場が、いろいろな人を惹きつける場として成長しているということはよくわかるはずだよ。ついでに言うと、JTDの第2号が2013年の夏コミ（コミックマーケット84）で発行が予定されている。本書の著者も寄稿する予定だよ。

アリス：また考証を中心に行うサークルも複数出てきたわね。代表的なところでは、JTDの版元でもある「東方科学協会」、『東方科学会誌』シリーズを発行している「Bloody Works」、東方の世界に現実の科学を当てはめて解説する『東方仁遊遁（東方ニュートン）』シリーズの「ねこまちるとにあん」、「白馬幻想郷説」を主張する「幻想郷交通公社」などが例として挙げられるかしら。

パチュリー：特にBloody Worksは、自然科学のみならず、社会科学や原作の技術論などにも幅を広げていて、総合的な考証サークルとしての地位を確立していると言える。Bloody Worksの同人誌は、科学理論の援用や原作の紹介なども店舗がよく、冊子としても40ページ程度と薄くて読みやすいものが多いので、手軽でも重みのある考証を読みたい人におすすめだね。

魔理沙：一方で東方科学協会の同人誌は、考証の背景となる専門的な知見や技術への言及が多く、文章系の同人誌に慣れていない層や中高生などには少し取っつきづらいかもしれない。ただ、東方の考証を通じて専門知識の獲得を目指すという点では群を抜いており、学術的価値は高いので、特に専門分野を学びたい大学生や大学院生など、本格的に学習したい層におすすめだ。

2.3 人文科学系

アリス：さて、まずは考証系の伝統的な流れである、人文系考証の紹介に入っていきますよ。とはいえ人文系考証はもちろん多く出ているのだけど、自然系、社会系の考証が多いことからこちらはあまり目立っていないわね。もちろん優れた考証もいくつも出ているのでいくつか紹介していくわね。

魔理沙：まずはJTDからだ。前節でアリスが言ったように、JTDの第1部の「元ネタ考察」は基本的に人文系の手法に基づいている。ここでは「元ネタ調査と比較に関する3種の考察」（アルム＝バンド、JTD第1号、pp.22-33）を例にとって挙げてみよう。この論考では鍵山雛のスペルカード「悲運「大鐘婆の火」」、『東方茨歌仙』で言及された「帚木」、豊聡耳神子のスペルカード「秘宝「斑鳩寺の天球儀」」について考察されている。いずれも共通している流れは、まず最初に元ネタとなった伝承についての文献調査、次に伝承とスペルカードの比較、そして最後にスペルカードの意味を考察するというものだ。伝承に関する文献調査を中心に据えているということから、歴史学、民俗学、あるいは文学的な手法を中心に据えていると言えることができるだろう。

パチュリー：紅魔郷以降の東方、特に近年の作品になるにつれて元ネタのはっきりしている人物やスペルカードが増えてきており、その元ネタを探る、というのは以前からの考証系の

伝統的な潮流だね。そこからキャラクターの造形やストーリー、スペルカードの形、漫画・小説作品に対する考証なら作品の流れとの比較、そしてそれらが作品及び東方という大きな作品体系にもたらす意味などが考察される。

魔理沙：また人文系の考証だと、「白馬幻想郷説」を唱えるサークル「幻想郷交通公社」が、世界観そのものに対するかなり広い考証を行っていると言えるかもな。「白馬幻想郷説」は、『幻想郷交通公社月報 第一二六季霜月号』（幻想郷交通公社、2011年）においてその概要が示されている。東方の作者である「神主」こと ZUN 氏の「東方は地元である白馬をモデルにしている」という発言があることから、幻想郷と実際の白馬の関係性を、立山信仰や白馬周辺に関する伝承などを引きつつ考察している。その範囲は、幻想郷という舞台はもとより、登場人物に至るまで、かなりの範囲に上る。

パチュリー：このような人文系の考証は、一部の二次創作者から見れば単なる「元ネタ考察」程度にあしられることもあるみたい。でも、「白馬幻想郷説」に見られるように、最近では元ネタ考察という領域を超えて、幻想郷の世界観そのものに対する考察も出てきているのも事実。東方という作品体系が広がって行って、出自の異なるバックグラウンド（元ネタ）を持つ登場人物が具体的に交流することも多い。だからこそ、その背景を探る人文系の考証は、作品研究はもとより、二次創作に対してもヒントを与えてくれるはずだよ。

アリス：あと人文系考証においてフロンティアとなりそうなのは、メディア論の手法の導入だと思うわ。JTD 第 1 号の中の論考「東方 Project の世界における河童の考察」（ペリエ、JTD 第 1 号、pp.34-44）においては、河童に関する伝承のほかにも、pp.36-37 では「キャラクターとしての河童」として文学・映像作品における河童について軽く触れられている程度だけど、登場人物やスペルカードの元ネタとなったものに関して、他の作品などにおける扱われ方なども参照しつつ、伝承の受容の歴史として描くことができるようになると面白いかもしれないわね。

2.4 自然科学系

魔理沙：さて本節はお待ちかね、近年成長を見せている自然科学系の考証だぜ。

アリス：自然科学系の考証コンテンツは、概ね 2 つの傾向に分けることができるかしらね。第一に、東方の世界観に現実の科学を当てはめた、「東方の記述に現れた行為や能力を実際に行うとどうなるか」ということを説明するもので、エンターテインメント的な傾向が強いもの。「空想科学読本」的なものと言えるわね。第二に、「東方の記述を科学の言葉で説明するとどうなるか」あるいは「東方の記述を科学的に実現可能にするにはどうするか」ということを説明したもの。具体例を挙げると、『東方仁遊遁（東方ニュートン）』（ねこまちるとにあん、2011年）や、『東方科学読本』（Exist Twinkle、2012年）が挙げられるかしら。

KEIYA 『異形抄 幻想説話』（PARADOX、2005年）

Die、アルム＝バンド：編『THE JOURNAL OF TOUHOU DISCUSSION』第 1 号
（東方科学協会、2012年）

アルム＝バンド「元ネタ調査と比較に関する 3 種の考察」（JTD 第 1 号、pp.22-33）

嘉島安次郎『幻想郷交通公社月報 第一二六季霜月号』（幻想郷交通公社、2011年）

ペリエ「東方 Project の世界における河童の考察」（JTD 第 1 号、pp.34-44）