

# 「百合」ジャンルの成立過程の検討

## ——同人活動の創作者の実践に基づくジャンルの概念分析——

上村 太郎

本稿は、異性愛規範の中で不可視化されてきた「女性同士の親密な関係」を主題とする「百合」というメディアジャンルがいかに成立したか、その過程を検討する。先行研究の課題として挙げられる「ジャンルの構築性への留意」「創作者への注目の不足」を踏まえ、「概念分析の社会学」の視座から、ジャンル成立の契機とされる 1990～2000 年代前半の同人活動の創作者の実践を分析した。結果、「男性向けポルノグラフィ」ではない女性同士の親密な関係の表象を描く実践が、同人活動で共有された特有の概念と結びつきつつ複数の領域で定着したのち、それらを指示する「百合」という分類概念が登場し、表象を巡るより広い社会的実践を可能にする「ジャンル」が構築されていたことが明らかになった。またこの知見から、ジャンル研究における「概念分析の社会学」の方法論的有用性、及びジェンダー秩序の変動という観点からの「百合」の分析の可能性を提示した。

### 1 問題設定

本稿の目的は、女性同士の親密な関係<sup>1</sup>を描く「百合」というジャンルの成立過程を、ジャンル成立の契機とされる、1990 年代～2000 年代前半の同人活動（後述）における創作者の実践、及び表象を分類する概念と実践の結びつきに注目して、検討することである。

「百合」という語は、ゲイ雑誌『薔薇族』にて編集者やレズビアン当事者を含む読者が用いた「百合族」という言葉が「女性同性愛者」の意味で定着し、1980 年代のポルノグラフィ映画『セーラー服百合族』や女性向け雑誌『ALLAN』の女性同士の交際希望欄「百合通信」などにより、女性同性愛に関する語として人口に膾炙した（赤枝 2010）とされる。そしてこの語は現在、漫画を中心としたメディア<sup>2</sup>にて展開されるジャンルの名前にもなっている。

メディアジャンルとしての「百合」では、女性同士の恋愛や友情を中心とした人間関係が主題とされつつ、レズビアンという性的指向や、キスやセックスといった女性同士の性的接触も描かれるなど、様々な女性同士の親密な関係が表象されている<sup>3</sup>。「百合」漫画の専門誌『コミック百合姫』は発行部数 7.5 万部を数え<sup>4</sup>、Web 上でも数十万件規模の「百合」作品が投稿され<sup>5</sup>、ファン層としても若年層中心に多様な性別・性的指向の受け手に受容され<sup>6</sup>、国内のみならず英語圏や中国語圏でも広がる<sup>7</sup>など、「百合」というジャンルは「いまだニッチな漫画ジャンルであるとはいえ、作品やファンの数という点で、その人気は高まりつつあり、ここ数年では日本国外でも広く知られるようになってきている」（Fanasca 2020: 51）。

このように女性同士の親密な関係を描く作品が「ジャンル」として成立していることは、女性同士の親密な関係を巡る社会的・学術的議論を踏まえれば特異な現象でもある。異性愛規範が男女間の親密な関係を自然化するのと引き換えに、女性同士が親密な関係を結ぶことには困難が伴う（Rich 1986=1989）。この不均衡ゆえにメディア表象としても、「女性の友情」の僅少さや矮小化（東 2015; はらだ 2021）、「女性同性愛」の無視や歪曲（菅野 2014; 杉浦 2015）という形で、女性同士の親密な関係は「不可視化」（菅野 2021: 15-6）されていると指

摘されてきたためだ。またメディアを対象とした社会学研究もこれを裏付けており、近代日本の高等女学校や少女文化の中で根付いていた女学校での親密な関係＝「エス」の消長に関する議論（今田 2011）や、戦後の雑誌における「女性同性愛」言説の議論（赤枝 2014; 杉浦 2015）などにより、社会的な認識枠組みの欠如から女性同士の親密な関係を描く物語が不在であり、メディアに根付いてきた女性同士の親密な関係の表象は主にポルノグラフィとしての「レズビアン」、つまり異性愛男性の受け手がポルノグラフィとして消費するための、男性向けメディアにおける、女性同士の赤裸々なセックス描写を伴うステレオタイプな同性愛表象だった（杉浦 2015: 19）ことを明らかにしてきた。

こうした背景から近年、異性愛規範の中で疎外され不可視化されてきた女性同士の親密な関係を表象する「百合」というジャンルには文化社会的・メディア文化論的な注目がなされ始めており、研究の蓄積が生まれつつある。例えば、異性愛規範への抵抗としての「レズビアン連続体」の表象可能性を見出す議論（Wellington 2013; 董 2022）や、ファンの作品受容の在り方に「親密性の変容」や「クリア・リーディング」を見出す議論（熊田 2005; 楊 2012）などがあり、それらは総じてジャンルにおける表象や受容の在り方を論じることで、既存のジェンダーに対する「抵抗」的側面を見出してきた。

その上で本稿は、この「百合」というジャンルの成立過程に注目したい。先行研究が論じるように「百合」が既存のジェンダーに対し「抵抗」的ならば、女性同士の親密な関係が不可視化される中でそうしたジャンルが新たに生まれるという事象自体が、「百合」の研究の論点としても、それに留まらずジェンダーとメディアの関係に新たな示唆を与える事例としても、注目すべき現象だと考えられる。しかし先行研究は、ジャンルにおける表象や受容を対象とするために、「ジャンル」という枠組みの存在をあらかじめ前提して議論せざるを得なかった。従って、決して所与のものではないはずの「女性同士の親密な関係の表象が、『百合』というジャンルとして理解され、描かれている」という状況自体がいかに生まれたかは、研究の盲点として十分検討されてこなかった。

以下、2章にて先行研究の課題として「ジャンル概念の構築性への留意」「創作者の実践への注目」の2点を指摘し、これらを乗り越える分析の視座として概念分析の社会学を位置づける。3章にて調査概要として、1990～2000年代前半の同人活動を対象に、同人誌即売会のカタログ閲覧と参加者へのインタビュー調査を行うことを示す。分析として、4章で「百合」という分類が成立する以前の1990年代、5章で「百合」が分類として成立した2000年代の実践を論じる。以上の知見を6章で整理し、本稿の意義を述べる。

## 2 本稿の分析視角

### 2-1 先行研究の課題

まず改めて、「百合」の先行研究における、ジャンルの成り立ちに関する歴史記述の在り方を検討する。多くの先行研究における「百合」の成り立ちに関する議論は、「百合」を「少女」「女性」の観点から分析する土台として、女性同士の親密な関係という表象の共通性を論拠に、先述の「エス」をはじめ女性同士の親密な関係を描いてきた戦前・戦後の少女文化の

作品群と現代の「百合」の連続性を、研究者が事後的に系譜化する作業としてなされてきた。例えばジャパノロジーにて「百合」の学術研究の先駆けとなった Nagaike Kazumi (2010) は『コミック百合姫』の社会文化的文脈の検討にあたり、まず「百合作品の起源の1つは女性作家・吉屋信子にまで遡れる」として戦前の少女小説家・吉屋信子とその代表作『花物語』(1916～24)を紹介する。次に「百合漫画の系譜は少女漫画ジャンルとの関係でも分析できる」として1970～90年代の少女漫画で女性同士の親密な関係を描いた代表的作品を概観する。そして、これらの議論と連結させる形で現代の漫画雑誌『コミック百合姫』を取り上げ、「大正時代の少女のホモソーシャルな『エス』の影響は『百合姫』を含む多くの作品に見られる」と、作品の表象を「少女」という観点から分析する。こうした立論は、ジェンダーの観点からメディアを分析する研究群に対し指摘されてきた、以下の2つの課題を反復している。

第一に、ジャンルの構築性への留意の不足である。石田佐恵子(2000: 121-24)は、ジェンダーの観点からメディアを分析する際の留意点として、「既に存在している(かに見える)ジャンルを前提にし、それを自明のものと扱ってなされるメディアの研究は、ジャンルの持つイデオロギー性から自由にはなれない」と述べる。この指摘は先行研究における「百合」のジャンルの歴史記述にもあてはまる。先行研究が過去の少女文化の作品群を「百合」の系譜として記述できるのは、少女小説・漫画という既存のジャンルと、当時まだ成立していないはずの「百合」というジャンルの存在、そしてそれらが「女性同士の親密な関係を描いてきた/描いているジャンルだ」という認識を現在の視点から前提とした上で、ジャンル同士の関連性を単線的に想定しているからに他ならない。この課題を乗り越えるジャンル研究の方法論として石田は、「ジャンルそのもの」を問うのではなく、「ジャンルを脱構築」する視座から、「ジャンルがどのようにして構築されているのか(新しく生まれ、変化し、消滅する)」を問うことの有用性を挙げている。つまり「百合」の成立過程を論じるためには、女性同士の親密な関係の表象がいかなる形で連なり、また「百合」というジャンルの概念自体がいかにして構築され、「女性同士の親密な関係を描くジャンル」が新しく生まれたのかを、特定の表象やジャンルに囚われず問わねばならない。

第二に、創作者の実践への注目の不足である。田中洋美(2018: 36)はジェンダーの観点からメディアを分析する研究群の課題として、表象研究に比べた送り手・受け手研究の少なさを挙げる。「百合」の研究でも送り手の議論は殆どなく、ジャンルの成り立ちも表象から議論されてきた。だがジャンルが表象の分類であり、表象は「表象する」という送り手の実践によって生まれる以上、ジャンルも送り手の実践がなければ成り立たない。特に、「不可視」とされてきた表象を描く「抵抗」的側面が指摘される「百合」というジャンルの成立を論じる上で、創作者がいかにして「不可視」ないし「抵抗」的とされる表象を創作し、ジャンルとして成立させることができたのかは、見逃せない論点である。

以上より本稿では、先行研究、およびジェンダーの観点からのメディア研究が抱えてきた課題を乗り越えるため、①ジャンルの「構築」過程を、ジャンルを脱構築する視座から捉え直し、また②女性同士の親密な関係の表象を描いてきた創作者の実践に注目する。

## 2-2 分析の視座

こうした分析の視座として本稿は、概念分析の社会学に注目する。人々の社会的経験は、人々が概念を用いて経験を記述することによって成立しており、その中で新しい概念が登場すると、人々の経験や行為の理解の仕方そのものが変わりうる。このような概念の使用可能性と人々の経験や行為の可能性の連関を、人々の実践に即して記述するアプローチが、概念分析の社会学である（酒井ほか編 2009: i-9）。これに基づき、特定の表象を表象するという行為や、表象が「ジャンル」として認識されるという理解の可能性自体が、いかなる概念と実践の連関に支えられて与えられたのかを、表象を分類する概念と「創作者」という人々の実践に注目して検討するのである。この視座は、以下の2点により、ジャンルの「構築」の「過程」を捉える上で有効といえる。

まず、小宮友根（2018: 145）がいうように、対象の「社会的構築」性を適切に捉える上で有効である。表象が個別のものではなく特定の「ジャンル」として理解されるとき、その理解は表象を特定の在り方で分節化する概念と、その概念を用いた特定の分節化の実践に基づくはずである。従って概念分析の社会学の視座から、「ジャンルの構築」を「特定の概念と実践の連関に支えられ、『ジャンル』という新たな分類概念の理解がもたらされること」として捉えた上で、表象の分節化を巡る概念と実践の分析からその「構築」性を明らかにできる<sup>8</sup>。これにより、例えば「男性向け/女性向け」というジャンルのジェンダー化された分類や、「ポルノグラフィとは何か」「百合とは何か」のようなジャンルの定義などを研究者があらかじめ前提することなく、創作者自身の概念と実践に即して記述可能な点で、「ジャンルを脱構築」する視座からの分析が可能である。

加えて、概念と実践の連関を通時的過程として分析する上での有効な枠組みをもたらす。つまり、I. ハッキングの「ループ効果」（1995=1998）を補助線として酒井泰斗がいうように、新たな概念がいかに意味を獲得して日常生活と関連したか、その関連がいかなる新たな経験の可能性を生んだか、その経験が今度は概念にいかなる影響を与えたかという概念と実践の連関の各側面に注目することで、概念と実践が相互作用しながら新しく生まれ、変化していく過程を記述できる（酒井ほか編 2016: 299）<sup>9</sup>。この分析枠組みは「ジャンルの構築」を通時的過程として検討する上でも、「百合」という新たな分類概念がいかに意味を獲得し、それが人々の経験や理解のいかなる新たな可能性を与えたかを、表象を生み出す創作者の実践に即して検討する、という方針を与える。

このように概念分析の社会学は、「ジャンルの脱構築」と「創作者への注目」に留意しつつ、「ジャンルの構築」の「過程」を検討するための有効な視座である。従って本稿もジャンルの成立過程を論じるにあたりこれに立脚し、新たな分類概念としての「百合」がいかなる概念と実践の連関の中でジャンルとしての意味を獲得し、その分類概念が人々の経験や理解のいかなる新たな可能性を与えたかを、創作者の実践に即して検討する。

### 3 調査の概要

#### 3-1 調査対象

以上の分析視角から「百合」の成立過程を検討するにあたり、本稿は調査・分析の対象として、1990年代～2000年代前半の同人活動の創作者の実践に焦点を当てる。

2-1 で述べた通り先行研究の歴史記述は課題を抱えているが、手掛かりとなる論考に熊田一雄（2005: 72-87）がある。熊田は作家・中里一（2002）がWebで発信した「百合」論を踏まえ、「2002年時点」の同時代的視点から「百合」を「現時点ではマイナーなジャンル、もしくはジャンルとしての地位を獲得しようとしている領域」とする。その上で熊田はジャンルの成り立ちの契機に、1990年代以降の少女漫画やアニメ等が「同人界に与えたインパクト」を挙げる。熊田がいう同人界とは、趣味で描かれた創作物である「同人作品」を巡ってなされる作品発表や読者との交流などの一連の行為＝「同人活動」（東 2013: 32）が展開される場のことである。「百合」のジャンルの商業展開が管見の限り2003年創刊の漫画雑誌『百合姉妹』に始まることを踏まえると、この記述が2002年になされたことは、「百合」の「ジャンル」としての成り立ちが1990年代～2000年代前半の同人活動に起因し、2000年代前半にまさに「ジャンル」として理解可能となりつつあったことを示唆する。従って本稿の検討も、この時期の同人活動を対象とする<sup>10</sup>。

同人活動及び同人作品の流通で最も代表的なのが、紙で製本された同人作品である「同人誌」を持ち込み来場者に頒布するイベント「同人誌即売会」であり、中でも最大のものが「コミックマーケット」である（東 2015: 165）。コミックマーケットは毎年2回開催され、特に1990～2000年代には約1～3万の「サークル」（同人活動の活動単位）と約20～50万人の来場者が参加し<sup>11</sup>、多様な一次創作（原作を持たないオリジナルの創作物）と二次創作（原作を持ち、パロディとして描かれる創作物）が頒布され、読まれてきた。従って本稿も、特定の表象やジャンルに囚われずジャンルの成立過程を検討可能な対象として、コミックマーケットに注目する。

ここで留意せねばならないのは、同人活動が独自の『ジャンル』区分により統御されていることだ。これは一般的な「ジャンル」の語義とは異なり、また多義性・多層性を持つため、本稿では二重鍵括弧でこれを示し、コミックマーケットでの語用に準じ以下の語義で用いる。同人活動において『ジャンル』は、二次創作のパロディ元や一次創作の傾向により区分された集団を意味する。また同人誌即売会では、運営組織が多様な『ジャンル』の同人活動を効率的に処理するため、『ジャンルコード』と呼ばれる上位区分が設定される（コミックマーケット準備会 2005a: 383）。そして同じ『ジャンル』『ジャンルコード』でも扱うテーマに共通性があるサークルは纏めて配置されて内部に極小集団が形成され（河原 2020: 135）、これは『ジャンル内ジャンル』と呼ばれる。そしてこれらの『ジャンル』区分は多くの場合、運営組織の規定や配置、また参加者の認識により、「男性向け」「女性向け」としてジェンダー化された把握がなされている<sup>12</sup>。

創作者は同人誌即売会の参加申込にあたり、『ジャンル』と『ジャンルコード』の明記を求

められ、ここで自らの同人活動を特定の『ジャンル』区分に位置づけることになる。また同人誌即売会の運営組織もこの『ジャンル』区分に基づいてサークルを整理・配置し、同人活動の傾向の変化や参加者の要望に応じ『ジャンルコード』の改訂や配置方針の変更を行うこともある。つまり、『ジャンル』区分は同人活動を分類する概念であり、同人誌即売会での同人誌頒布には、創作者や運営組織がこの概念に基づき同人活動を分類する実践が伴う。従って概念分析にあたり、『ジャンル』区分に注目し、そのジェンダー化や創作者の選択、『ジャンル』区分自体の変化を捉えることが、重要な論点となる。

以上より本稿では、1990年代～2000年代前半の同人活動の創作者の実践を対象とし、特にコミックマーケットでの実践とその『ジャンル』区分に注目して調査を行う。

### 3-2 調査方法

1990年代～2000年代前半の同人活動の創作者の実践を対象に、創作実践とそれに伴う概念の運用を分析するため、本稿では後述するコミックマーケットの「カタログ」及び「サークルカット」の調査と、当時コミックマーケットに創作者として参加していた参加者への半構造化インタビュー調査を行った。方法と概要は以下である。

同人活動の創作者はコミックマーケットの参加申込にあたり、「サークルカット」と呼ばれる小紙に同人活動の概要やイラスト等を記載し、『ジャンル』の明記や『ジャンルコード』の選択とともに、運営組織であるコミックマーケット準備会（以下、準備会）に提出する。準備会はこれをもとにサークル情報の「カタログ」を作成し、サークルの配置を決め、大まかな『ジャンルコード』と配置場所と共にサークルカットを掲載する。そしてサークル参加者や来場者は、これらを見て各サークルの同人活動を把握する。つまりサークルカットやカタログはそれ自体、当時の創作者および準備会が自他の同人活動を特定の概念にもとづき分類した上で他者に提示する、同人活動の実践の一部と捉えられる。従って本稿はまず、コミックマーケット 1991～2005 年冬開催回のカタログ 15 冊とそのサークルカットを確認し、女性同士の親密な関係を描くことを示していたサークルカットと、その示し方を記録した。具体的には A：「やおい」同人誌（原作では恋愛関係にない男性キャラクター 2 人を、恋愛関係のカップルとしてパロディする、主に女性を受け手とした二次創作同人誌）において、その 2 人を「カップリング」している、つまりカップルとして描いていることを示すために用いられる、キャラクター名を「 $\alpha \times \beta$ 」「 $\alpha \heartsuit \beta$ 」「 $\alpha \beta$ 」の形で連結させる特有の表記が、女性キャラクター同士に用いられたもの、及び B：「百合」「 $\text{♀} \times \text{♀}$ 」「女性同士の恋愛」など、女性同士の親密な関係に関する内容が文字で示されたものが見られたため、これらをカウントし、配置・サークル名・パロディ元・『ジャンル』区分・記載のされ方を確認した<sup>13</sup>。確認したサークルカットの概要は表 1 である。

次に、この調査をもとに、女性同士の親密な関係を描く同人活動の提示が繰り返しみられた創作者及びサークルの Web サイトや SNS を確認し、現在でも連絡可能だった連絡先にインタビューを申し込んだ。連絡にあたり、対象者が活動していた同人活動の『ジャンル』区分が偏らないよう努めた。この際、研究の概要、大まかな質問項目、データは厳重に取り扱い成果公開時には承諾を得ること、申し出があれば記載の削除や成果の撤回が可能であるこ

とを伝えた。結果、当時の同人活動参加者 9 人から同意を得た。また追加で、インフォーマントの紹介により 1 人に連絡できたほか、研究活動の中で当時の同人活動参加者 2 人と交流を持ち調査が可能となった。これら 12 人に、2022 年 2 月～2023 年 3 月に、半構造化インタビューを行った。インフォーマントの概要は表 2 である。質問は主に、創作活動を始めたきっかけ・1990 年代～2000 年代前半の同人活動・「百合」など女性同士の親密な関係を示す語彙の使用に関し、コミックマーケットにおける同人活動の実践を中心に尋ねた。調査は当初、新型コロナウイルス感染症対策のため Zoom によるオンラインビデオ通話を用いたが、調査の中でインフォーマントから過去の事象をその場で語ることに伴う記憶違い等の懸念や、同人活動参加者は文字のやりとりの方が慣れているのではないかという提案が示されたため、最終的に Zoom かチャットかを選択してもらった上で調査を行う形となった。Zoom の場合は 1～2 時間のインタビューを行い、チャットの場合はメールや SNS にて質問を送信し、インフォーマントが回答し、それを踏まえ更に質問を送信する、というやりとりを数か月間繰り返した。分析の中で新たに確認したい事柄が生じた場合、チャットにて追加で確認した。

表 1 女性同士の親密な関係を示すサークルキットの概要

確認したカタログの号	91冬	92冬	93冬	94冬	95冬	96冬	97冬	98冬	99冬	00冬	01冬	02冬	03冬	04冬	05冬
A：女性キャラクター「カップリング」表記カウント数	0	3	25	50	85	77	68	61	50	61	63	112	106	89	95
内訳：「セーラームーン」の二次創作	0	1	21	45	70	59	36	22	22	14	10	13	7	1	5
内訳：その他の二次創作	0	2	4	5	15	18	32	39	28	47	53	99	99	88	90
「カップリング」表記がみられた「ジャンル」数	0	3	4	6	13	12	15	23	21	29	35	41	40	38	44
B：文字での表記カウント数	7	14	9	12	18	17	23	22	20	21	27	43	50	42	54
内訳①：「百合」表記	5	13	7	5	7	6	6	7	5	8	11	25	34	28	38
内訳①：その他の文字での表記	2	1	2	7	11	11	17	15	15	13	16	18	16	14	16
内訳②：『創作（少女）』の一次創作	3	3	1	8	6	10	8	8	8	9	13	25	19	16	14
内訳②：その他のジャンルコードの一次創作	1	4	5	2	4	4	7	9	9	8	8	9	18	11	14
内訳②：二次創作	3	7	3	2	8	3	8	5	3	4	6	9	13	15	26
A+Bの合計	7	17	34	62	103	94	91	83	70	82	90	155	156	131	149
(参考) 全参加サークル数	14000	15000	16000	16000	16000	22000	22000	23000	25000	23000	23000	35000	35000	23000	23000

表 2 インフォーマント一覧

対象者	年齢	性別	主な活動時期	コミックマーケットでの主な活動内容
A	57	男性	1992～現在	『創作(少年)』や『男性向』で活動。2002年まで少女同士の恋愛を描く一次創作同人誌シリーズを発行。
B	60	女性	1999～2005	『男性向』にて少女同士の性描写をメインとする成人向け一次創作同人誌を発行。
C	47	男性	1994～現在	『創作(少年)』にて、一次創作と、アニメ・ゲーム・『マリア様がみてる』等の二次創作の同人誌を発行。
D	49	女性	1992～現在	アニメ二次創作のち、1994年頃より『創作(少女)』にて少女同士の恋愛を描く一次創作同人誌を発行。
E	40代	女性	1998～2011	アニメ二次創作のち、2001年より『創作(少女)』を中心に少女同士の恋愛を描く一次創作同人誌を発行。
F	50	女性	1994～1997	1990年頃よりレズビアンをテーマにした一次創作同人誌のアンソロジーを主催し、『創作(少女)』で参加。
G	57	女性	1987～2008	「やおい」二次創作のち、1993年より『創作(少女)』にてレズビアンを描く一次創作同人誌を発行。 F氏のアンソロジーにも参加。
H	40代	男性	2000～2008	一次創作小説を発行し、『創作(少女)』にて委託頒布。
I	56	男性	1985～2010	魔法少女アニメ系を中心に評論・二次創作同人誌を発行。 2000年代初期に「ギャルゲー」キャラの18禁改造フィギュア写真集同人誌に参加。
J	52	女性	1989～現在	「やおい」二次創作のち、1993～2008年まで『セーラームーン』二次創作、 その後はアニメ二次創作同人誌を発行。
K		女性	1995～現在	『セーラームーン』二次創作同人誌を発行。
L		男性	1990頃～現在	『セーラームーン』や「ギャルゲー」、「マリア様がみてる」等の二次創作同人誌を発行。

以下、サークルカット及びカタログの調査とインタビュー調査により得られた、同人活動の実践を分析していく。インタビューの引用において、「」の無い引用は口頭での語り、「」のついた引用はチャットでの語り、【】は本文内でのインフォーマントの語りの引用、[] は引用者による語りの補足、〈〉は語りの省略やインフォーマントの特定を避けるための伏せ字を示している。また質問者の発言を＊で示す。

分析の前に、表1をもとに当時の同人活動の概要を確認しておきたい。女性同士の親密な関係を描く創作物を示すサークルカットは、1991年時点では僅かだったがその後増加し、90年代後半以降には毎回70～150件程度が見られるようになった。そして2000年代より、「百合」という語の使用が増加していた。これは第一に、2-3の熊田(2005)の指摘と合わせ、「百合」がジャンルとして理解されるようになったのが2000年代前半だったことを示唆している。一方で第二に、それ以前の1990年代においても、女性同士の親密な関係を描く実践が継続して集団的になされていたことも意味している。従って分析は、「百合」という分類概念の登場がもたらした人々の実践の変化を捉えるという2章で示した枠組みに基づき、4章で概念と実践の連関の中で「百合」が用意されていく1990年代、5章で「百合」が登場し人々の実践を変化させていく2000年代の実践を分析する。結論を先取りすれば、1990年代に「男性向けポルノグラフィ」ではない女性同士の親密な関係を描く実践が、同人活動で共有される諸概念との結びつきのもと、それぞれの『ジャンル』区分において広がった。そして2000年代、こうした表象をまとめて示す分類概念として「百合」という語が用いられ始めることで、それらは1つのジャンルとして理解され、個々の解釈共同体に留まらないより広い社会的実践が可能になった。

## 4 1990年代における女性同士の親密な関係を描く実践

まず、1990年代の同人活動にて女性同士の親密な関係を描く実践を論じる。1章でも触れたように先行研究では、女性同士の親密な関係のメディア表象は「レズビアン」を男性向けに描くポルノグラフィとして根付いてきたと指摘されてきた。一方、同人活動では女性同士の親密な関係が1990年代より、「男性向けポルノグラフィ」に限られない多様な表象として創作実践され始めていた。

### 4-1 男性向けポルノグラフィとして描く

まず1990年代の同人活動における、「女性同士の親密な関係」を描く実践と「男性向けポルノグラフィ」という概念の結びつきについて、Bさんの創作活動のきっかけに関する語りを参照したい。Bさんは当時、女性同士の性行為を描く一次創作同人誌をジャンルコード『創作(男性向)』で頒布していた。

B:「女性同士の恋愛をターゲットに選んだのは「二次創作はしたくない」「18禁でやれるジャンル」「ジャンルとしてマイナーめ」ということで考えたのが大きかったとおもいます」



Bさんが【女性同士の恋愛をターゲットに選んだ】理由の1つは、それが【18禁でやれる】即ち成人指定のポルノグラフィとして描けるためであり、そうした表現が【18禁】の創作物の中に既に【ジャンルとして】存在していると認識されていたためである。そしてBさんはサークルカットにて自身の同人活動をジャンルコード『創作（男性向）』に分類し提示しており、同様の自己呈示は1990年代を通して他のサークルのサークルカットでも継続的に行われていた<sup>14</sup>。つまり同人活動でも、「女性同士の親密な関係」の表象と「男性向けポルノグラフィ」という概念との結びつきのもと、「女性同士の親密な関係」を「男性向けポルノグラフィ」として表象する実践が可能となっていた。

#### 4-2 男性向けポルノグラフィではない創作物として描く

一方、創作者の1990年代に関する語りでは、女性同士の親密な関係を「男性向け」や「ポルノグラフィ」から区別した上で表象する同人活動もまた語られていた。これについて、4-2-1で二次創作、4-2-2で一次創作における創作者の実践を論じていく。

##### 4-2-1 男性向けポルノグラフィではない二次創作として描く

二次創作では表1で示したように1993年以降、先述した「カップリング」に伴う表記を女性キャラクター同士に用いる同人活動が拡大した。これは1992年開始の少女漫画・アニメ『美少女戦士セーラームーン』の流行に起因するものである。こうした同人活動の意味づけを、ジェンダー化された『ジャンル』区分の点から整理しているのが、Jさんの語りである。Jさんは少年漫画・アニメ『聖闘士星矢』の「やおい」同人誌から創作活動を始め、その後「セーラームーン」二次創作に『ジャンル』を移した。この経験に関し、当時の『ジャンル』区分について尋ねた際の語りが以下である。

＊：ジャンルコード的には男性向けだったんですか、セーラームーンって。

J：そう。最初の1年[1992～3年] ぐらいいは男性が主で、出てくる同人誌のメインも男性のエロ同人がメインで、その中に女性がハマってしまって、まゝ女性作家が中心にちょっとほのぼのした話とか、あの、を一生懸命皆出していて。もちろんその中にだから百合のようなものが、女の子同士のカップリングを女の子が描き始めて。〈略〉私が描き始めた頃[1993年]から女性作家がいっぱいいて、その人たちがほのぼのしたものとか、とにかくエロが目的じゃない、男性向け創作じゃない、男性向け創作に入れられないような人たちが大量にセーラームーンの中にいたので。

この語りで重要なのは、「セーラームーン」二次創作のジェンダー化された分類について、『ジャンルコード』に基づく分類とJさんが認識する分類の間で、ずれが生じていることである。質問者が【ジャンルコード的には男性向けだったんですか】と問い、Jさんも【そう。最初の1年ぐらいいは〈略〉男性のエロ同人がメイン】と応じるように、当初の「セーラームーン」二次創作のジャンルコードは『魔法少女』という、所謂「ロリコン」漫画同人誌を中心とするジャンルコード『エロ・アニメ』及び『男性向』から派生した男性向けの分類が割り当てられていた（コミックマーケット準備会2005a: 384-89）。一方、それを踏まえた上でJさ

んは、自身を含む女性参加者による女性同士の親密な関係を描く「セーラームーン」二次創作を【女の子同士のカップリング】と捉え、既存の【エロ】の【男性向け創作】とは異なるものとしていた。

「カップリング」は元々、男性同士の親密な関係を描く女性向け同人誌である「やおい」同人誌の重要な要素であり（東 2015: 165-66）、女性参加者として『聖闘士星矢』の「やおい」同人誌を描いていたJさんもこの理解を共有していた。また 1992 年以前の男性向け『ジャンルコード』や女性キャラクターの二次創作のサークルカットでは、「カップリング」に伴いキャラクター名を連結させる表記は殆ど見られず、「カップリング」という概念は「男性向け」とも「女性同士の親密な関係の二次創作」とも結びついていなかった。そうした中でJさんは、女性向け同人誌の概念である「カップリング」を、女性同士の親密な関係の二次創作と結びつけることで、そうした表象や実践を【エロ】即ちポルノグラフィでも【男性向け】でもないものとして描き、提示することが可能になったのである。ここから同様に、1993 年以降のサークルカットで増加する女性キャラクター名の連結表記も、女性同士の親密な関係を女性向けの「カップリング」同人誌として描いていることを他者に提示するサークルの実践と捉えられる。そして準備会も 1995 年、既存の男性向けの『ジャンル』区分とは区別された分類として、新たなジャンルコード『セーラームーン』及び『アニメ（少女）』を設定していた（コミックマーケット準備会 2005a: 384-89）。

つまり 1990 年代を通し、女性向けの「やおい」同人誌と結びつけられてきた「カップリング」の概念が、新たに女性同士の親密な関係を描く二次創作にも結びつけられることで、「男性向けポルノグラフィ」ではない女性同士の親密な関係を表象する実践が可能となっていた。

#### 4-2-2 男性向けポルノグラフィではない一次創作として描く

一次創作でも、4-1 で述べた「男性向け」の創作物に限らず、女性同士の親密な関係が描かれていく。その中心が表 1 でも示した、少女漫画・女性漫画の一次創作を中心とするジャンルコード『創作（少女）』の、1994 年以降の実践である。これについて、F さんの創作活動のきっかけと『ジャンルコード』選択に関する語りを分析したい。F さんはレズビアン当事者として、1990 年代初めよりレズビアンをテーマにしたアンソロジー同人誌を作成し、1994 年から『創作（少女）』で参加していた。

F：大学に入ったらやろうと思っていたのが、[新宿] 2 丁目的な人間の広がりを持つというのと、自分が欲しいあの、女同士もののエンタメを自分の手でやりたいなっていうのとで、まあ他の人がやらないから自分でやるしかないみたいな気持ちだったっていう感じです。〈略〉[性的少数者の] ミニコミ誌の編集とかにも関わりながらも、私は創作をやりますねって言って、まあいいんじゃないっていう感じで、そこの人間関係から広げてったっていうのが〈同人誌〉だった。

＊：「〈同人誌〉」（あるいは「〈ミニコミ誌〉」）でサークル参加されるときに、「創作少女」のジャンルコードにされたのは、どうしてだったのでしょうか

F：「ジャンルはそもそも主催側が自分らで分けやすくするために用意されてる訳なので、その中から選ぶとしたら少女創作しかなかったんです」〈略〉「オリジナル作品で、女性むけ、となるとそれしかなかったと思います」「エロでもないし」「やはりそれしかなかったと」「選択の余地がなく迷わなかった記憶があります」「やはりそもそも運営にも読者にも想定されてなかったんですよ、そのころ女同士の物語は」

Fさんの同人活動のきっかけは【女同士もののエンタメ】を【他の人がやらないから自分でやるしかない】という現状への批判を踏まえた能動的実践であり、それは【エロ】ではない【女性むけ】の活動と捉えられていた。しかし、『ジャンルコード』選択における【そもそも運営にも読者にも想定されてなかった】という語りで示されるのは、女性同士の親密な関係は【エロ】ならBさんのように『創作（男性向）』で、【オリジナル】でないならJさんのように「カップリング」の二次創作で描ける一方、それを【オリジナル作品で、女性むけ】として描く実践は当時、既存の『ジャンル』区分に位置付けられていなかったということだ。その中で『創作（少女）』という少女漫画・女性漫画という女性向けの漫画ジャンルに割かれた一次創作の『ジャンル』区分ならば、Fさんの同人活動に完全に対応するわけではないものの、女性同士の親密な関係を描く同人活動を【エロ】ではない【女性むけ】のものとして提示し、そのように他者に理解させることが可能だった。故にFさんは自身の同人活動の分類を【選ぶとしたら少女創作しかなかった】のである。

Fさんのアンソロジー同人誌には、同じく『創作（少女）』にて1993年より、レズビアンとしてレズビアンを描く一次創作を行っていたGさんも参加している。創作活動のきっかけに関するGさんの語りでは、Fさんとの交流の経験が繰り返し語られた。

G：最初「1993年」に自分で〈同人誌〉を作って、18冊しか売れなくてがっかりしてる時に、〈F〉さんが声をかけてくれた。〈略〉みんな個々には「女性同士の親密な関係を描く一次創作を」やってたんですけど、その辺の個々にやってた作家さんを、とにかく〈F〉さんの取材力で一気に集めて「アンソロジーを」作った。

〈略〉

G：だからあのジャンル、百合って名前がつく前に百合のジャンルを牽引したのは、間違いなくあの「アンソロジーの」編集者の〈F〉さんなんですよ。

Gさんが【個々にやってた】と語るように、1993年以前のサークルカットでは、女性同士の親密な関係を描く一次創作のサークルのほとんどは、複数の『ジャンル』区分間に跨り、また同一の『ジャンル』区分内でも纏まって配置されていなかった。つまり、そうした同人活動が既存の『ジャンル』区分に位置付けられていないが故に、創作者は個々人の判断で『ジャンルコード』を選択せざるを得ず、準備会もそうした実践を同一の分類として理解していなかった。しかしGさんはFさんに【声をかけ】られたことで交流を持ち、それはGさんの創作の重要な契機として捉えられていた。

そして1994年のカタログでは、Fさんの参加するミニコミ誌のサークルカットとGさんのサークルカットが『創作（少女）』内に隣り合って配置された。すると1995年以降のカタ

ログでは、この周囲に同様のテーマの新規サークルや他の『ジャンルコード』から移ってきたサークルのサークルカットが配置され、集団を形成していた。つまり他の創作者も女性同士の親密な関係を描く女性向けの一次創作が可能な『ジャンル』区分として『創作（少女）』を選択し、準備会もそれらの同人活動を共通性のある同一の分類と認識するようになったのである。そしてこの集団は、サークル参加者及び準備会から「レズビアンストリート」と呼ばれるようになった<sup>15</sup>。こうして、他のサークル集団から区別された独自の集団として理解される、女性同士の親密な関係を描く新たな『ジャンル内ジャンル』が成立していた。

4-2の分析を整理する。1990年代、二次創作では、女性向けの「やおい」同人誌に由来する「カップリング」の概念が、新たに女性同士の親密な関係とも結びつけられ、女性キャラクター同士の「カップリング」二次創作が可能となった。また一次創作では、『創作（少女）』という分類概念が、女性同士の親密な関係を女性向けに描ける『ジャンル』区分として創作者に見出され、その内部に新たに「レズビアンストリート」という『ジャンル内ジャンル』が成立した。この2通りの概念と実践の連関によって、女性同士の親密な関係を描く同人活動の実践が、「男性向けポルノグラフィ」に限らず可能となった。

#### 4-3 女性同士の親密な関係を描く実践に伴う困難

だがこうした実践は無条件に可能だったわけではなく、実践に困難を抱える創作者もいた。この困難を詳しく語っているのが、男性創作者のCさんである。Cさんは「セーラームーン」の「カップリング」同人誌から同人活動に参入したのち、1990年代後半に「ギャルゲー」と呼ばれる男性向け恋愛シミュレーションゲームの二次創作に活動の『ジャンル』を移した。しかしそこでは、女性同士の親密な関係を描くことを控えていたという。

＊：その当時はギャルゲーとか〈略〉で女の子同士っていう感じですか。

C：〈略〉そもそもの話がちょっとあるんですけど、〈略〉専門学校に入って、専門学校で描いてたやつはまあやっぱセーラームーンの影響があったんで、〈略〉女の子と女の子の関係性が高めの読み切りを描いたんですよ。そしたらそれを先生に見てもらったわけですね。漫画学校の先生に、こんな描きましたよって言って。で先生に見せたら、その当時ってその、今ほど百合に世界が興味がない時代だったから、どこの編集部も多分これを必要としないと言われたんですよ。〈略〉同級生達に見せても、へーこんなの描くんだみたいな、そういう。本当に同性愛自体があんまり理解がちょっとまだ薄い時代だったので、〈C〉ってこういう、なんか同性愛漫画描くんだねみたいな。百合って言うニュアンスすらなくて、ちょっとそういう風に描いただけで何かそういう風になっちゃうんだな、難しいっていう風に思った時代でしたので、ちょっとそんな感じで百合は控えめで活動していたのが序盤ですね。なので、すいません語りが長いんですけど、〈ゲーム名〉の頃とかも百合は、〈ゲーム名〉とかはギャルゲーだったので、ギャルゲーでもないエロゲーですけど、主人公視点みたいなので楽しんでるところはあったので、あんまり百合要素は込めないでやってたっていうのは途中まで結構ありましたね。

Cさんは、「セーラームーン」の「カップリング」二次創作として【女の子と女の子の関係性】を描くことが可能になっていた。しかし漫画の専門学校では、Cさんが同様の作品を描いたところ、教師にはまともに取り合われず、他の学生も【同性愛漫画】というCさんの意図と離れた解釈を提示し、Cさんは【女の子と女の子の関係性】を描き受け手に適切に理解させることの【難し】さを感じた。この経験を受けCさんは、「ギャルゲー」の二次創作でも、それが【主人公視点みたいなので楽し】むもの、つまり男性の受け手と女性キャラクターとの一対一の関係を仮構するものであり、「カップリング」という対の関係を眼差すものではない(堀 2007: 165-71) が故に、【女の子と女の子の関係性】を主題にした二次創作が専門学校同様に【難しい】と判断し、意図的に避けていた。

4-2 で論じたように、「男性向けポルノグラフィ」ではない女性同士の親密な関係を描く実践は、女性向け同人誌に由来する「カップリング」の概念や、少女・女性漫画向けのジャンルコードとして規定された『創作(少女)』という分類概念との結びつきにより可能となっていた。しかし一方で、「カップリング」の概念と結びついていない男性向けメディアである「ギャルゲー」の二次創作や、そもそも同人活動の外部である専門学校では、それらの概念が共有されていないが故に、実践に困難が伴っていたのである。

## 5 2000年代の「百合」概念の出現による実践の変化

1990年代の同人活動を通し女性同士の親密な関係は、既にメディアに根付く「男性向けポルノグラフィ」に留まらず、「男性向けポルノグラフィ」ではない創作物としても描かれ始めた。そして後者の実践は、「カップリング」の概念や『創作(少女)』という分類概念が表象や解釈の可能性を与えるが故に、それらの概念を共有する解釈共同体の内部に閉じていた。また「百合」に関しても、表1や、語りにおける【百合って名前がつく前】(Gさん)や【百合っていうニュアンスすらなく】(Cさん)という言及が示すように、「百合」という語を用いた同人活動の提示は一般的ではなかった。5章では、こうした状況が、「百合」という語の使用が広がった2000年代にいかに変化したかを論じる。

### 5-1 分類概念としての「百合」の使用

まず、2000年代に使用が拡大していく「百合」の語義を、Hさんの語りを参照して確認する。HさんのWebサイトには、日記や、コミックマーケットのサークルを記録した「百合」サークルリストが残されており、2000年から新たに「百合」という語を使い始めたことが記録されていたためである。このことに関し、「百合」という語を使い始めたきっかけを尋ねたのが、以下のチャットである。

＊：「<H> 様が、「百合」という言葉を使われ始めたきっかけや経緯は、何ですか。」

H：「ももとは、自分の頭の中では「女の子同士」か「レズ」という言葉を使っていたが、「レズ」だとアダルト系と混同されるのと、自分の好きな「ゆるめの関係性」を表す言葉としては言葉が強いので、日記やWEB上では「百合」を使い始める。」

Hさんが「百合」という語を使い始めた理由の1つは、【日記やWEB上】での発信にて、他者に【アダルト系】としての【レズ】、即ちポルノグラフィとしての「レズビアン」表象と【混同される】ことを避けつつ、【自分の好きな「ゆるめの関係性」を表す】ためだった。つまり女性同士の親密な関係を描く作品に関し、それが「男性向けポルノグラフィ」か否かという区別のもとで、後者を指示することを可能にする概念として使われていた。

またLさんも、こうした語義での「百合」という語を、2000年代以降【積極的に】使用していったという。Lさんは先述のCさん同様「セーラームーン」の「カップリング」二次創作と「ギャルゲー」の二次創作を経験しており、「百合」という語の意味付けが同人活動の実践を通して変化していったことを語っていた。

＊：「「百合」という言葉を使われ始めた時期や、その経緯などをお聞かせ願いたいです」

L：「仲間内では「レズ」の言い換えとして90年代前半には使っていた記憶があって、そのときは「敢えてアナクロな言葉を使ってクール」みたいな気分があったのも否定しません（当時の自分を殴ってやりたい）。自覚的に文字にするようになったのは上記にもあるギャルゲー華やかなりし頃、99～01年あたりに「ギャルゲー作品では男性主人公と女性キャラの関係が大前提にあるが、これはそうではありません（≡男は出ません）」という注意喚起、タグ付けとして始めたものだ」と記憶しています。それに惹かれる人に自作を手にとってもらいたい/そうでない人とお互い不幸な出会いをしたくないよね、という気持ちからでした」

〈略〉

L：「使うようになったきっかけはやはり中里一氏の評論 [=中里（2002）。直前のやりとりで言及された] で、『百合』というワードを積極的に前に出していくことで、その語を内包するジャンルの商業的価値が高まるのでは？ と考えたことから。」

＊：「『ジャンルの商業的価値』というのは、同人誌の隆盛・売れ行きという意味でよろしいでしょうか。」

L：「同人誌にとどまらず『我々が積極的に発言し行動することで、マリみて [=少女小説『マリア様がみてる』のこと] <sup>16</sup> 以前には可視化されていなかったという層が存在することを示す、と同時に顧客がいることを商業出版にもアピールしよう』という気持ちですね。」

Lさんによる「百合」という語の使用は、当初は【仲間内】での【「レズ」の言い換え】に過ぎず、【自覚的に文字にするようになった】のも「ギャルゲー」二次創作という女性同士の親密な関係の表象が困難な『ジャンル』区分で女性同士の親密な関係を描くことを【注意喚起】する【タグ付け】のためだった。しかしその後Lさんは、「百合」を【ジャンル】として捉え、【『百合』というワードを積極的に前に出していく】。そのきっかけは、熊田（2005）も参照していた中里一（2002）のWeb記事だった。この記事では「百合」が、「非レズビアンの立場から書かれた非ポルノの女性同性愛」と「定義」されて論じられていた。「非レズビアンの立場」という記述は「レズビアンの立場」の不可視化を孕むものであり、この問題は次

節で論じるが、本節で注目したいのは「非ポルノの」という記述である。つまり中里も H さん同様、既存の「男性向けポルノグラフィ」ではない女性同士の親密な関係を描く作品を指示する分類概念として「百合」を用いていた<sup>17</sup>。そしてこれを受け L さんもまた「百合」という言葉を用い、自身を含む【以前には可視化されていなかった】層を【可視化】し、【商業出版】を含む他者に【示す】実践を行った。つまり L さんは「百合」という語により、「男性向けポルノグラフィ」ではない女性同士の親密な関係を巡る実践が不可視化されている現状を批判的に捉えた上で、そうした実践を既存の解釈共同体の外部に対しても提示する能動的実践が可能になっていたのである。

## 5-2 「百合」という分類概念を用いた実践の拡大

こうした「百合」という語を用いた創作者の実践の提示は、表 1 の「百合」という語の使用拡大にみられるように、2000 年代より一次・二次創作ともに広がっていく。一次創作においてこの変化が顕著に表れているのが、4 章でも取り上げた G さんである。G さんも L さん同様、中里による「百合」という語の使用を把握していたが、当初はそれが「非レズビアン」の立場から書かれた」とものと「定義」されたことに【問題】を感じていた。

G：百合って言葉が出た頃に、非常に問題が起きたのが、あれ 2000 何年かな、〈略〉百合のジャンルからレズビアン排斥ってのが起きたんですよ。知ってます？

＊：いや、知らないですけど、興味深い……。

G：〈略〉百合を愛してるってやまない男の人が、百合というのは非レズビアンによる、非…性行為がないものである、っていう。

＊：それはあれ、中里一ですか。

G：そうそう、中里中里。〈略〉私はもう直接行って、お前勝手に定義すんなよなって、ちょっと怒ったことがあるんですけど。

G さんは『創作（少女）』内の「レズビアンストリート」と呼ばれた『ジャンル内ジャンル』にて、レズビアン当事者としてレズビアンを描く創作を行っていた。また「百合」は先述のように以前より女性同性愛に関連する言葉として性的少数者たちの間で用いられ、G さんもそのような語として用いていたという。一方、中里による「非レズビアン」の立場から書かれた非ポルノの女性同性愛」という「百合」の「定義」は、作品が「ポルノ」か否かだけでなく、「レズビアン」の立場」か否かという区別のもとで「非レズビアン」の立場から書かれた」とものを指示するものだった。故に G さんは、レズビアン当事者ではない中里が、女性同士の親密な関係を描く作品のうち「非レズビアン」の立場から描かれた」もののみを「百合」という言葉の分類概念に内包したことを、【レズビアン排斥】だと【怒った】のである。

しかし G さん自身も 2003 年より、サークルカットにて「百合」という語を用いて自身の同人活動を提示し始めていた。この変化の要因に関する語りが以下である。

G：ただ私たちも結局それには乗ったんですよ。一番最初に少女創作で、紙で申し込む時に、〈略〉コミケのスタッフは固めてくれるっていうので。

〈略〉

＊：すると何でしょう、自身で百合って使い始めたきっかけみたいなものに関しては。

G：百合って使い始めたのは、その方が便利なのかなって思ったんじゃないかな。やっぱりジャンルの的に固めてもらえるので。百合……そうね、そうだったと思う。

ここでの【その方が便利なのかなって思ったんじゃないかな】という言葉には、論じるべき点が2つある。まず【その方が便利】という言葉は裏返せば、既存の配置が決して【便利】ではないという現状への批判を示すものである。そしてGさんが「百合」という言葉を用いることで意図していたのは、【コミケのスタッフ】に【ジャンルの的に固めてもら】うこと、即ち準備会に類似の同人活動のサークルを纏めて配置してもらい、女性同士の親密な関係を描くサークル群が『ジャンル内ジャンル』となることを保証することだった。つまりGさんもLさん同様、「百合」という言葉を用いることで、準備会に対する呼びかけというより広い射程を持つものとして、同人活動の提示が可能になっていた。

しかし、【便利なのかな】【思ったんじゃないかな】という疑問の終助詞を伴う語りにより、自身の実践を「百合」と提示することに伴っていた距離感も示されている。かつてGさんは中里一の「定義」に【レズビアン排斥】性を覚え、分類概念としての「百合」の語と距離感を感じていた。しかし「百合」という語が人口に膾炙していく中で、その語を用いることが、「男性向けポルノグラフィ」ではないと意味づけられた自身の女性同士の親密な関係の表象を提示する上で、最も【便利】になった。そのためGさんも、【ジャンルの的に固めてもら】うため準備会にアピールするには【結局それには乗】らざるを得ない形となり、自らの活動を「百合」として提示することを選択したのである。

そして表1や、Gさんの【私たちも】という言及で示されるように、2002年以降のサークルカットでは『創作（少女）』、特に「レズビアンストリート」と呼ばれていた『ジャンル内ジャンル』のサークル群が、自身の同人活動を「百合」という語で提示し始めていた。また同時に、参加者や運営もこの『ジャンル内ジャンル』を、「レズビアンストリート」から新たに「百合通り」と呼ぶようになっていた<sup>18</sup>。つまり、「レズビアン」の立場から書かれた作品を「百合」として提示することで、結果的にGさん達の実践は「百合」という分類に含まれるものとして理解されるようになっていた。

### 5-3 「百合」の「ジャンル」化による実践の再編

また、創作者としての参加者のみならず、カタログからサークルを探して同人誌を買う「受け手」としての参加者や、コミックマーケットの準備会もまた、「百合」という語を用いて同人活動を実践するようになっていた。それが伺えるのが、2005年冬のカタログの「スタッフからの一言」の記述である。ここでは、サークルカットをもとに同人誌を探す「受け手」としての参加者からの意見に対する、準備会の返信が掲載されていた。

『『百合が散らばっていた』『百合ジャンルは分けられないか？ [サークル] カットでは見分けがつかない』といったご意見をいただきました』『最近の隆盛からか男性のサークルも増え、レズから百合へと傾向がシフトし、全体数も増えています。そう言ったこ



とが重なって、こういうご意見を頂戴してしまったのかなと思っています」(コミックマーケット準備会 2005b: 181-82)

この投稿からは遅くとも 2005 年には、今まで一次・二次創作の諸『ジャンル』区分に「散らばって」きた女性同士の親密な関係を描く同人活動を、「百合」という 1 つの「ジャンル」として理解する認識が複数の参加者達に共有されていたこと、さらに準備会スタッフにも「百合」が「ジャンル」として「隆盛」しており、それが「レズ」即ち既にメディアに根付いていたポルノグラフィとしての「レズビアン」表象とは異なるものだという認識が共有されていたことが伺える。そして参加者達は G さん同様、依然として「百合」が十分に『ジャンル』区分として整理されていないことに対して準備会に改善要望を送り、準備会もまた参加者からの意見を受けてカタログを通して応答を行っていたのである。

以上の分析を整理する。「百合」という語は 2000 年代の同人活動を通し、「男性向けポルノグラフィ」ではない女性同士の親密な関係の表象を示す概念として使われ始めた。それに伴い、そうした表象を描いてきた創作者達も、「レズビアンの立場」を巡り衝突が生じたように個々の実践の違いを伴いつつも、自らの同人活動を「百合」として位置付けるようになっていた。さらに、「百合」という分類概念が人口に膾炙することで、創作者が自身の同人活動を既存の解釈共同体の文脈に限定されず提示可能となり、また創作者以外の立場の参加者も、創作された作品を「百合」の中に位置付け、「百合」を意識して解釈を行うことが可能になった。このようにして、個々の解釈共同体に閉じていた「男性向けポルノグラフィ」ではない女性同士の親密な関係の表象に関する概念が再編され、新たに「百合」という 1 つの「ジャンル」として理解されるようになった<sup>19</sup>。

## 6 結論

本稿は、女性同士の親密な関係が不可視化される中で女性同士の親密な関係を主題とする「百合」というジャンルが成立したという事象に注目するものであった。この成立過程を検討する上で「ジャンル概念の構築性」「創作者への注目」の 2 点への留意が必要であることを指摘した上で、概念分析の社会学を分析の視角に据えた。これを踏まえ、表象を分節化する概念と実践の連関の中で「百合」という新たな分類概念がもたらされ、それが人々の実践を変化させることに注目し、同人活動の創作者の実践を対象に分析を行った。

同人活動では 1990 年代より女性同士の親密な関係の表象を描く実践がなされており、そこには「男性向けポルノグラフィ」として描くか否かという区別が伴っていた。そして「男性向けポルノグラフィ」ではない女性同士の親密な関係を描く実践は、「カップリング」や『創作(少女)』といった同人活動の概念と結びつく中で新たに可能となったが故に、そうした概念が通じる解釈共同体の内部に閉じていた。こうした状況の中で 2000 年代前半、元々女性同性愛に関する語だった「百合」が、創作者の立場や実践の違いを伴いつつも「男性向けポルノグラフィ」ではない女性同士の親密な関係の表象を示す分類概念として普及し、今まで個々の解釈共同体に閉じていた表象が、1 つの分類概念において把握されるようになった。

た。これにより「百合」は「ジャンル」として理解され、送り手がジャンルを意識して創作を行い、創作された作品がジャンルに組み込まれ、受け手もジャンルを意識して作品を解釈し、さらにそうした循環がジャンル外部とも相互作用するという再帰的システム（伊藤 2005: 71-4）が成立した。以上の知見の学術的意義は、以下の3点に纏められる。

第一に本稿は、未だ多いとは言えない「百合」というジャンルの学術研究の基盤となる知見を与えた。本稿の知見は、「百合」の成立過程を社会調査に基づき検討し、表象を巡る概念と実践の連関の過程として具体的に提示した点で、既存の「百合」の研究を更新するものである。と同時に、「百合」というジャンルの出発点が、今まで不可視化されてきた「男性向けポルノグラフィ」ではない女性同士の親密な関係の表象を指示するための新たな概念の登場にあったこと、また5-2で論じたように、その後も「百合」というジャンルに伴う争点となり続ける、「百合と『現実のレズビアン』の間の、問題含みの関係」（Maser 2015: 153-55）に関する議論が当初より既に存在していたことを示した点で、今後の「百合」の社会科学研究の土台となるとともに、ジェンダーの観点からのメディアの研究に新たな論点を提示するものである。

第二に、ジャンルの成立過程に関するこの知見は、ジャンルの存在を前提に表象を分析する先行研究の方法論からは導けないものである。本稿は先行研究の課題である「ジャンルを脱構築する必要性」と「送り手への注目の不足」を、概念分析の社会学の視座から創作者の実践を検討することで乗り越えた。そしてこの課題は2章で論じたように、ジェンダーの観点からメディアを研究する上での課題と共通していた。従って本稿の検討はメディアを対象とする研究に対し創作者への注目の重要性を改めて示すと同時に、概念分析の社会学という視座がメディア分析においても有用であることを示すものである。

第三に本稿の議論から、女性同士の親密な関係を巡る「ジェンダー秩序」との関連から「百合」を捉えるという議論の可能性が示唆される。性別に関わる社会的諸実践の規則性としての構造である「ジェンダー秩序」（江原 2001: 115-20）は、行為者が既存の構造を解釈し、それを維持したり変えたりしようと能動的実践を行うことで、「再生産」ないし「変動」される（山根 2010: 71-2）。創作者の「実践」に注目し「百合」というジャンルの成立を検討した本稿の分析では、異性愛規範に基づき女性同士の親密な関係が社会及びメディアにおいて不可視化される現状を批判的に解釈し、その現状を変えようとする創作者の「能動的実践」があったことが明らかになった。そして少なくとも本稿の分析の範囲内では、「百合」というジャンルの成立が、女性同士の親密な関係の表象を巡る社会的実践を可能にするという「社会的諸実践の規則」の変化をもたらしていた。このことから、女性同士の親密な関係を巡る「ジェンダー秩序」の「変動」の契機として、「百合」というメディアジャンル及びそれを巡る人々の実践を指摘できるかもしれない。この示唆は今後、ジェンダーの観点から「百合」に注目するメディア研究、並びに女性同士の親密な関係を巡るジェンダー秩序に注目する社会学研究に対し貢献しうる。

だが同時に強調せねばならないのは、「百合」と「ジェンダー秩序」との関係を適切に論じるには、現在のジャンルの広がりや、本稿では対象としなかった「表象」や「受け手」という

論点も含めた、さらなる詳細かつ慎重な分析が必要だということである。特に 2000 年代後半以降から現代に至るまでは、商業メディアでの「百合」のブーム化や「男性向け」の「百合」作品の出現など（藤本 2014: 107）本稿の議論に留まらない新たな趨勢の出現が指摘されている。従って、「百合」というジャンルを巡るメディアとジェンダーの関連については、2000 年代後半以降や商業メディアも含め引き続き検討される必要があり、今後の課題としたい。

## 注

- 1 本稿では女性同士の「友情」や「恋愛」や「連帯」や「絆」などといった親密な関係を、「女性同士の親密な関係」という言葉で指示する。第一に親密性を「性的/非性的」「異性間/同性間」等の差異に基づき分類するセクシュアリティの概念を概念分析の社会学の立場から相対化して捉えるためであり、第二に本稿で扱う「百合」の作品では註 3 で示すように多様な親密な関係が描かれ、それらを包括的に捉えるためである。
- 2 本稿ではマスメディアではなく同人活動を分析対象とし、また「百合」というメディアジャンルはマスメディア・同人活動双方に共通の分類概念として存在する。そのため本稿では「メディア」という語を「伝達・複製・保存・再生などに関わるマテリアル、デバイス、インフラストラクチャーとそれに関わるコンテンツ」全般（難波 2011: 20）として捉え、商業的に展開されるマスメディアのみならず同人活動における同人誌も内包するものとして用いる。その上で、一般的にメディアは「テキスト（表象）・オーディエンス（受け手・読み手）・プロダクション（送り手）」という 3 つの水準から捉えられている（田中 2018: 36）ため、本稿ではメディアにおけるテキストそれ自体を指示する際に「メディア表象」ないし「表象」という語を用いる。
- 3 「百合」作品で描かれる親密な関係の検討に、『コミック百合姫』の読切 103 作を抽出し分析した董一丹（2022）と、同誌と関連レーベルの全読切 1722 作を分析した京都大学百合文化研究会（2023）がある。それらによれば、主題となる関係性は恋愛（14.9%）と友情（10.5%）を中心に「姉妹」「主従関係」「先輩後輩」などの「多様な関係性」がみられた（京都大学百合文化研究会 2023: 47）。また登場人物の性的指向の記載は「明記しないが、同性恋人がいる」54.4%、「ホモセクシュアル」7.8%、「ヘテロセクシュアル」3.4%、「バイセクシュアル」1.0%、「明記しない」33.5%であり（董 2022: 39）、性描写についてはセックスシーンのある作品が 8 作/103 作、キスシーンのみある作品が 21 作/103 作であった（董 2022: 51-4）。
- 4 メディア・リサーチ・センター『雑誌新聞総かたろぐ』2008 年版、2019 年版より確認。
- 5 漫画やイラスト等の創作物に特化した SNS である pixiv にて「#百合」で検索すると、390516 件がヒットした。（2024.2.23 確認）
- 6 ファン層の検討に、Web 掲示板での 2011 年のアンケート（n=1352）による Maser（2015）と、SNS での 2020 年のアンケート（n=478）による（2021）がある。年齢層は、Maser（2015: 144）で 16～20 歳が 29.4%、21～25 歳が 39.6%、26～30 歳が 13.1%であり、り（2021: 73）では 19 歳以下が 21.6%、20～25 歳が 42.7%、26～30 歳が 16.9% だった。ジェンダーや性的指向については、Maser（2015: 146）では「非ヘテロセクシュアル女性」30.0%、「ヘテロセクシュアル女性」15.2%、「ヘテロセクシュアル男性」39.5%であり、り（2021: 73）では「男性」45.0%、「女性」48.3%、「その他」6.7% だった。
- 7 英語圏での拡大は Erica Friedman（2022）中国語圏での拡大は楊若暉（2012）に詳しい。
- 8 ここでの議論は、「存在論上の恣意的区分」の問題を乗り越える社会問題研究の方法論として「社会問題の概念分析の可能性」を論じた小宮（2018: 140-45）に倣っている。小宮によれば、「社会問題の構築」における「クレイム申し立て活動」においては、クレイムの対象が個人的で軽微な問題ではなく一定の広がりや深刻性をもつ「社会問題」であることを理解可能にさせるために、行為の主体/客体や被害の経験などに関する概念を用い、人や行為を分節化する実践がなされている。そして、そ

うした実践に注目し、当該の対象が「社会問題」として理解可能となっていることがいかなる概念連関に基づくかを概念分析の観点から問うことが、構築主義研究における「存在論上の恣意的区分」の問題に適切に対処しつつ構築主義社会問題論に取り組む有用な方法論となりうると主張する。そして小宮は「この道は社会問題研究以外の領域で『Xの社会的構築』を主張する多くの議論にとっても示唆をもつ」（小宮 2018: 145）と、この方法論の応用可能性を示している。

- 9 ハッキングの議論は人間に関する科学的・専門的な概念に照準しており、酒井ほか編（2009; 2016）もこれに基づき議論を展開している。しかし酒井泰斗は、『『専門的ではない』知識・分類に関する研究、『他人に対する』分類や『人ではないもの（～物や場所、時間など）』の区別についての研究』も、ハッキングと「同じ姿勢で行なえる」（酒井ほか編 2016: 299）と指摘している。従って本稿では、酒井ほか編（2016: 299）の議論を一般化した上で、「ジャンル」という「専門的ではない」知識としての「表象」の分類概念の検討可能性を示している。
- 10 同人活動は商業活動と異なり、経済的利益の追求よりも、好きなものや独創的なものを作ることが評価される（七邊 2010: 26）。また同人誌や同人誌即売会は、送り手の「作品の発表」や「活動情報の発信」のみならず、「萌え語り」「交流」といった送り手同士・送り手と受け手の双方向的コミュニケーションを可能にしている（東 2013: 35-6）。本稿で論じたように「百合」というジャンルが同人活動の中で生み出された背景には、こうした創作者の裁量の大きさや参加者同士の活発なフィードバックがあると考えられる。また関連して、同人活動参加者の「創作」という実践は、既存の同人活動研究や二次創作論では、「独特の読み」や『『消費』に属する行為』の問題として論じられてきた（七邊 2010: 19; 永田 2022: 321）。しかし本稿の知見は、同人活動の側から捉え直せば、同人活動という独自の文化の中で参加者の「創作」という実践が新たな創作物・概念・ジャンルを生み出しうるという、同人活動をメディアの「生産」の問題として議論する方向性を示唆するものでもある。
- 11 コミックマーケット準備会、「コミックマーケット年表」。
- 12 本稿では『ジャンルコード』に対して「男性向け」という評価を行う際、コミックマーケット準備会（2005a）の記載に則っている。
- 13 「カップリング」を示すにあたり分析対象の時期に主に使用されたのが、本章で示した3種類である（タルト 2013）。「カップリング」やそれに伴う特有の表記は、男性同士の親密な関係を二次創作する「やおい」同人誌で用いられることが多いが（西原 2002: 13-4）、異性や女性同士のキャラクターの二次創作でも用いられることを調査時に確認している。また表1について、1つのサークルが複数の同人誌を出している場合、原作の有無及び種類ごとに1つをカウントしている。
- 14 コミックマーケット準備会、「コミックマーケット年表」。
- 15 コミックマーケット準備会、「配置スタッフ一言コーナー」。
- 16 『マリア様がみてる』は女学校における女学生の姉妹的關係を描く少女小説であり、熊田（2005）も「百合」というジャンルの成立の契機と指摘する。同人活動では「少女小説」というジャンルを超え広く流行し、例えば2003年夏のサークルカットでの『マリア様がみてる』への言及は、小説二次創作のジャンルコード『FC（小説）』が83枚の他、ギャルゲー二次創作『ジャンル』でも55枚、『男性向創作』でも33枚、その他の『ジャンルコード』でも43枚みられた。本稿では創作者に照準したため個々の作品の受容を十分に検討できなかったが、『マリア様がみてる』という『ジャンル』の広範な拡大が、「女性同士の親密な関係」を表象する実践のコンテクストの基盤となっていた可能性が指摘できる。
- 17 こうした語義での「百合」の使用が2000年代に同時多発的に生じたきっかけについて、本稿の調査では明らかにできなかったが、仮説としてインターネットでの交流の一般化が考えられる。1999年時点で19.1%だったインターネット世帯普及率は2001年に60.5%まで上昇し（総務省 2002）、同人活動関連のWebサイトも増加し、そうしたインターネット上での交流を要因に、同人活動にも新たなブームが生じていた（国里 2022: 64-7）。
- 18 コミックマーケット準備会、「配置スタッフ一言コーナー」。
- 19 こうした創作者におけるジェンダーや創作経験の由来の多彩さが、「百合」というジャンル、あるいは

は表2でも示した本調査のインフォーマントの1つの特徴だろう。またこのことは、註6で示したファン層のジェンダーの多様性とも連続的と考えられる。こうした創作者やファンの類型に応じ、「百合」というジャンルに対する態度も異なることが想定できるが、このことの分析は稿を改めて行われる必要がある。

## 文献

- 赤枝香奈子, 2010, 「百合」 斎藤光・澁谷知美・三橋順子・井上章一編『性的なことば』講談社現代新書, 277-86.
- , 2014, 「戦後日本における『レズビアン』カテゴリーの定着」 小山静子・赤枝香奈子・今田絵里香編『セクシュアリティの戦後史』京都大学学術出版会, 129-51.
- 東園子, 2013, 「紙の手ごたえ——女性たちの同人活動におけるメディアの機能分化」『マス・コミュニケーション研究』83: 31-45.
- , 2015, 『宝塚・やおい、愛の読み替え』新曜社.
- コミックマーケット準備会, 2005a, 『コミックマーケット 30's ファイル』コミケット.
- , 2005b, 『コミックマーケット 69 カタログ』コミケット.
- , 「配置スタッフ一言コーナー」, コミックマーケットホームページ, (2024年3月3日取得, <https://www.comiket.co.jp/info-c/C73/C73hitokoto/hitokoto.html>).
- , 2024, 「コミックマーケット年表」, コミックマーケットホームページ, (2024年3月17日取得, <https://www.comiket.co.jp/archives/Chronology.html>).
- 江原由美子, 2001, 『ジェンダー秩序』勁草書房.
- Fanasca, Marta, 2020, “The depiction of female/ female relationships in yuri manga,” Diego Cucinelli & Andrea Scibetta, *Tracing Pathways* 雲路, Firenze: Firenze University Press, 51-66.
- Freadman, Erica, *By Your Side: The First 100 Years of Yuri Anime & Manga*, Louisville: Journey-Press.
- 藤本由香里, 2014, 「『百合』の来し方——『女どうしの愛』をマンガはどう描いてきたか?」『ユリイカ』46(15): 101-09.
- Hacking, Ian, 1995, *Rewriting the Soul: Multiple Personality and the Sciences of Memory*, Princeton: Princeton University Press. (北沢格訳, 1998, 『記憶を書きかえる——多重人格と心のメカニズム』早川書房.)
- はらだ有彩, 2021, 『女ともだち ガール・ミーツ・ガールから始まる物語』大和書房.
- 七邊信重, 2010, 「『同人界の論理』——行為者の利害・関心と資本の変換」『コンテンツ文化史研究』3: 19-32.
- 堀あきこ, 2007, 『欲望のコード——マンガにみるセクシュアリティの男女差』臨川書店.
- 今田絵里香, 2011, 『1945~70年の少女文化とジェンダー』京都大学グローバルCOEプログラム.
- 石田佐恵子, 2000, 「メディア文化研究におけるジェンダー——あるいはジャンル研究の含意」吉見俊哉編『メディア・スタディーズ』せりか書房, 113-27.
- 伊藤剛, 2005, 『テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』NTT出版.

- 菅野優香, 2014, 「パンパン、レズビアン、女の共同体 女性映画としての『女ばかりの夜』 (1961)」小山静子・赤枝香奈子・今田絵里香編『セクシュアリティの戦後史』京都大学学術出版会, 153–71.
- , 2021, 「クィア・シネマの歴史『パンドラの箱』に見る可視性と共時間性」菅野優香編『クィア・シネマ・スタディーズ』晃洋書房, 13–29.
- Kazumi, Nagaike, 2010, “The Sexual and Textual Politics of Japanese Lesbian Comics :Reading Romantic and Erotic Yuri Narratives,” *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies*, (Retrieved December 12, 2023, <http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2010/Nagaike.html>) .
- 河原優子, 2020, 「二次創作文化の集団論的検討」『京都社会学年報』28: 127–48.
- 京都大学百合文化研究会, 2023, 『Liliology Vol.3』同人誌.
- 熊田一雄, 2005, 『男らしさという病? —— ポップ・カルチャーの新・男性学』風媒社.
- 国里コクリ, 2022, 『同人誌即売会クロニクル 1975–2022』同人誌.
- 小宮友根, 2018, 「構築主義と概念分析の社会学」『社会学評論』68(1): 134–49.
- Lilium Lab, 2018, 『百合の研究 vol.3』同人誌.
- Maser, Verena, 2015, “Beautiful and Innocent: Female Same-Sex Intimacy in the Japanese Yuri Genre,” Graduate school of Language and Culture, University of Trier, Doctoral Thesis.
- メディア・リサーチ・センター, 2008, 『雑誌新聞総かたろぐ (2008 年版)』
- , 2019, 『雑誌新聞総かたろぐ (2019 年版)』
- 永田大輔, 2022, 「『二次創作』はいかなる意味で『消費』であるのか——大塚英志の消費論を中心に」『日本研究』65: 321–37.
- 中里一, 2002, 「現代百合の基礎知識」, Kaoristics on WWW, (2023 年 12 月 19 日取得, <http://kaoriha.org/kisotisisiki.htm>) .
- 難波功士, 2011, 「なぜ『メディア文化研究』なのか」『マス・コミュニケーション研究』78, 19–33.
- 西原マリ, 2002, 『アニパロとヤオイ』太田出版.
- 酒井泰斗・浦野茂・前田泰樹・中村和生編, 2009, 『概念分析の社会学 社会的経験と人間の科学』ナカニシヤ出版.
- 酒井泰斗・浦野茂・前田泰樹・中村和生・小宮友根編, 2016, 『概念分析の社会学 2 実践の社会的論理』ナカニシヤ出版.
- 総務省, 2002, 「平成 13 年『通信利用動向調査』の結果」, 総務省ホームページ, (2024 年 1 月 9 日取得, [https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/data/020521\\_1.pdf](https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/data/020521_1.pdf)) .
- 杉浦郁子, 2015, 「『女性同性愛』言説をめぐる歴史的研究の展開と課題」『和光大学現代人間学部紀要』8: 7–26.
- , 2017, 「映画『下妻物語』に描かれる女同士の友情——親密性をめぐる誤読の快楽と政治」『新社会学研究』2: 25–35.
- 田中洋美, 2018, 「ジェンダーとメディア研究の再構築に向けて」『国際ジェンダー学会誌』16: 34–46.

- タルト, 2013, 「【コミケカタログで 90 年代のカップリングを調べてみた】第三回: 1991 年は×の時代!」, あまあm, (2024 年 3 月 5 日取得, <https://tarte41.hatenablog.com/entry/20131027/1382867824>) .
- 董一丹, 2022, 「百合マンガにおける女性像及びジェンダー秩序をめぐる考察——商業誌『コミック百合姫』の分析を手掛かりに」 関西大学大学院社会学研究科 2021 年度修士論文.
- り, 2021, 「時代とともに変化する百合のスタンダード」『百合論考 vol.00』同人誌.
- Rich, Adrienne, 1986, “Compolsory Heterosexuality and Lesbian Existence,” *Blood, Bread, and Poetry: Selected Prase 1979-1985*, NewYork: W.W.Nortone & Company. (大島かおり訳, 1989, 「強制的異性愛とレズビアン存在」『血・パン・詩。——アドリエヌ・リッチ女性論』 晶文社.)
- Wellington, Sarah Thea Arruda, 2013, “Finding The Power of The Erotic in Japanese Yuri Manga,” Asian Studies, University of British Columbia, Master Thesis.
- 山根純佳, 2010, 『なぜ女性はケア労働をするのか——性別分業の再生産を超えて』 勁草書房.
- 楊若暉, 2012, 「台灣 ACG 界百合迷文化發展史研究 (1992-2011)」 国立中興大学大学院歴史学 研究科 2012 年度修士論文.

(かみむら たろう、京都大学大学院教育学研究科、taro.ad1914.wwi@gmail.com)  
(査読者 永田大輔、東園子)

## The Construction Process of “Yuri” Genre: A Conceptual Analysis in Sociology of the Creators in Doujin Works

KAMIMURA, Taro

This paper examines the construction process of the “yuri” genre, focusing on intimate relationships between women that are invisibilized within heterosexual norms. To overcome the lack of attention paid to the constructiveness of the genre and the neglect of creators in previous research, this study analyzes narratives from doujin creators from the 1990s to the 2000s from the perspective of conceptual analysis in sociology. The analysis reveals that after the practice of depicting intimate relationships between women, distinct from male-gazed lesbian pornography, had become established in doujin works based on shared concepts, the classification concept “yuri” emerged. This enables a broader social practice revolving around representation and practice, thereby constructing a genre. These findings suggest the methodological utility of the conceptual analysis in sociology in genre studies and the potential within the “yuri” genre to serve as a catalyst for changes in gender orders.