



Activities and Participation in the Aesthetic-Rhetoric Field of the Japanese ‘Subculture’ ; Focusing on the Interinstitutional System of the Japanese Animation Contents Industry, the...

HERNANDEZ HERNANDEZ ALVARO DAVID

(Degree)

博士（学術）

(Date of Degree)

2016-03-25

(Date of Publication)

2017-03-01

(Resource Type)

doctoral thesis

(Report Number)

甲第6607号

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/D1006607>

※ 当コンテンツは神戸大学の学術成果です。無断複製・不正使用等を禁じます。著作権法で認められている範囲内で、適切にご利用ください。



論文内容の要旨

論文題目

Activities and Participation in the Aesthetic-Rhetoric Field of the Japanese 'Subculture'; Focusing on the Interinstitutional System of the Japanese Animation Contents Industry, the *Dōjin* Culture, the *Cosplay* Practices and the *Vocaloid* Scene

日本「サブカルチャー」の美的・レトリック的なフィールドにおける活動と参加—日本アニメコンテンツ産業、同人文化、コスプレ実践とボーカロイドシーンの間制度的システムを中心に—

氏 名 : HERNANDEZ HERNANDEZ ALVARO DAVID

神戸大学大学院人文学研究科博士課程後期課程社会動態専攻

指導教員氏名	(主) 油井 清光	教授
	(副) 前川 修	教授
	(副) 松田 毅	教授

(注) 4, 000字程度(日本語による)。必ずページを付けること。

論文内容の要旨

Activities and Participation in the Aesthetic-Rhetoric Field of the Japanese 'Subculture'; Focusing on the Interinstitutional System of the Japanese Animation Contents Industry, the *Dōjin* Culture, the *Cosplay* Practices and the *Vocaloid* Scene

日本「サブカルチャー」の美的・レトリック的なフィールドにおける活動と参加—日本アニメコンテンツ産業、同人文化、コスプレ実践とボーカロイドシーンの間制度的システムを中心に—

本研究の基本前提と主な主張

本研究では、同人文化の生産性と活動、コスプレの実践とボーカロイドシーンの土台に見られる複雑な創造性のネットワークが注目されている。同人活動、コスプレやボーカロイドといったジャンルは日本では「サブカルチャー」と呼ばれている文化的な領域に所属していると認識されている。その領域はマンガ、アニメやゲーム産業の生産物の消費と密接な関係を保っている。ところが「サブカルチャー」が一貫した領域ではなく、その中で行われているそれぞれの活動は異なるジャンルに所属しており、異なる対象に対して行われ、異なる動機を持っている人々に構成されている。本論文では、日本コンテンツ産業、同人文化とその活動、コスプレとボーカロイド、それぞれが個別の一貫した論理を保っている異なる制度とみなす。そして、そしてそれぞれの制度で構成されるシステムを「間制度的システム」とみなす。本論文の研究対象は、その「間制度的システム」で構成されている活動の場(フィールド)とその行為者である。

上述した「間制度的システム」において、マンガ、ゲームなどといった文化的なテキストは中心的な役割を果たす。それぞれの制度で活動を行っている行為者の活動対象であり、そして「間制度的システム」の活動のフィールドで行われている活動を可能にするための資源でもあり、流通と交換、奪用、と所有の対象でもある。そしてこれらのテキストには、それぞれの制度、活動、と行為者にとって異なった基準で価値と意味が付けられる。本論文では、テキストから解釈され得る様々な意味がテキストの価値に含まれているとみなしており、それぞれの価値はそれぞれの制度における行為の基準を構成することにおいて重要な役割を果たしているとみなす。そういった緊密な関係性を保っているテキストと活動から、活動のフィールドが形成される。テキストと活動の密接な

関係で構成されるフィールドであるゆえ、そのフィールドを「美的・リトリック的なフィールド」と呼ぶ。

以上の視点から見れば、本論文でまとめる研究の主な主張は次のように提唱できる。日本サブカルチャーの「美的・リトリック的なフィールド」で行われる相互作用を動かす力学が、様々の異なる価値の変化に由来するというのである。そういった価値の力学と行為との相互作用から集合的な行為者 (collective actors) と個人的な行為者 (individual actors) が形成される。

本論文の内容と構成

以上の主張を表すために、経験的な検討と理論的な検討を行っておる。経験的な検討はそれぞれの制度を対象にした資料調査、量的調査と質的調査を土台に、本論文の「section one」でまとめている。理論的な検討は一時的なデータがそろった上で行われ、そういったデータの解釈のためになる最適な枠組みの追及の結果である。その中で、一番重要であったそれぞれの理論の要素と検討を「section two」でまとめている。そして、同じ「section two」の後半では質的データの分析結果と本論文の総合的な結論もまとめている。

本論文の中には次の四つの異なる制度的フィールドを区別しており、その中から本論文の調査対象となった具体的な制度と研究対象を定めている：1) マーケットへの志向を持っている制度的フィールド。その例として、日本のアニメコンテンツ産業と KADOKAWA・DOWANGO が代表するメディアミックスシステムに注目する。2) 文化的な政策を巡る制度的なフィールド。その例としてクール・ジャパンの制度と東アジアにおける日本アニメの重要性を検討する。3) テクストの奪用を巡る制度的なフィールド (活動の制度的なフィールド)。その例として同人文化の中でアマチュアのテキストの創作活動とコスプレ実践の中でテキストのキャラクターを材料にして遊びの活動に注目する。4) ネットワークを巡る制度的なフィールド (参加の制度的なフィールド)。その例として「ボーカロイドシーン」と呼ばれている、「ボーカロイド」というソフトウェアとインタネットプラットフォームによって様々な制度の行為者をつないだネットワークに注目している。それぞれの制度的なフィールドの基本的な特徴を第2章から第4章の間にまとめている。

Section one

第2章では、主に先行研究、様々な資料と現場の観察とインタビューを基に、日本アニメコンテ

ンツ産業の特徴と現状、そうした産業の東アジアへのアプローチとそのコンテクストから見たクール・ジャパンの文化政策に注目する。さらに、メディアミックスとキャラクタービジネスの特徴とその変遷と現状を代表する KADOKAWA・DOWANGO システムにも注目した。本章でそういった代表的な例から、大衆文化、あるいはサブカルチャーの文化的なテキストの価値に対して共存している異なる把握方に注目した。その代表的な例として、知的財産 (IP) となるテキストにおいて、私的所有財産と公共財という相反の二つの所有形式の共存である。

通常、ネオクラシックな経済学やカルチュラルスタディスの視点からそういった価値に対する異なる視点は「使用価値」と「交換価値」でまとめられる。ところが、本章では、そういった価値に関する観点が、テキストの価値の非整合性 (incommensurability) を把握できないと見なし、そういった非整合的な価値なしに文化政策や企業の活動が成立できないとみなす。特に KADOKAWA・DOWANGO で代表されるメディアミックスシステムはそういう問題の明らかな例である。そのため、そういったシステムでは「交換価値」を重視したマーケットと「使用価値」を重視したコミュニティの対立ではなく、両者の相互作用に着目する。

第3章ではテキスト消費の基に構成されたコミュニティの例として同人活動とコスプレ活動にアプローチする。同人活動に対するアプローチでは、同人イベント (同人即売会) とその場における相互作用の特徴に対して調査によって着目する。量的調査は関西の「Comic City」と関東の「Comic Market」という2つの代表的な同人誌即売会におけるアンケート調査である。そして、インタビューや「Music Communication」という別の同人誌や同人音楽の即売会への作用観察も参考になっている。調査の問題提起はファンコミュニティと見なされる集団の形成における共有の文化的なテキストの奪用の役割を理解するのであった。

第2章で述べるコンテンツ産業に関する価値を巡る論点を土台に、同人文化で構成される集団を様々な活動で構成されておる「テキストの奪用の制度」と見なす。こうした制度は共同性に対する志向があり、テキストに対する情緒的なアプローチとテキストの高い生産力で特徴付けられる。これらの活動の中に、テキストにおける架空のキャラクターに対する情調性が重大な要素であった。以上を踏まえ、同人文化で見られるテキストの「奪用」に2つの側面を区別した。1) 活動の素材に必要である所有対象 (possessions) の獲得としての奪用。2) 自己解釈を可能にする、テキストによる自己の「脱・所有」 (dispossession) としての奪用に着目した。この奪用の両義性 (possession and dispossession) を土台に、同人文化の活動制度におけるコスプレの実践にアプローチした。

コスプレでは、テキストの奪用によってどのように集団的な行為者と個人的な行為者が構成されるという論点に着目した。資料として、日本の Comic Market と台湾の Fancy Frontier で行ったアンケート調査の分析と共に、そうした調査の成果の解釈に欠かせない文脈を与えたインタビュー調査も参考にした。さらに、コスプレイヤー同士イベントでメインカメラマンとしての作用観察も参考にしている。コスプレへのアプローチでは、活動環境によるコスプレイヤーのキャラクターに対する異なる態度に注目した。このキャラクターの異なる役割の分析のために2つの軸を区別した。1) テキストの特徴に注目した軸と、2) 活動の特徴に注目した軸である。テキストの軸では、キャラクターの美的と物語的な側面の区別に焦点を合わせた。活動の軸では、コスプレイヤーにおける3つの異なる行為対象に対する関わり方を区別した。それらは、a) テキストを中心にした行為の形式、b) 相互作用を中心にした行為の形式と、c) 場への参加を中心にした行為の形式であった。活動のフィールドにおけるこの2つの軸から見たキャラクターの役割の分析から、「自己のアイデンティティ」というより「自己の所属」を与える役割があるとみなした。その特徴として、キャラクターは他者（三人称）として表れ、複数の行為者の所属性にもなれ得る。M. Mauss におけるベルソナのような特徴を持っている。

以上の観点は、カルチュラルスタディーズにおける奪用という概念の把握方から成り立つ対立を超えるための手がかりになる。その対立は1) 対象と自己の間に距離をみださない美的な要素に集中した「ナルシシスト」的な奪用（キャラクター＝自分自身（ME））と、2) 対象との距離を認めた上でアプローチをしようとする、物語的な要素に集中した「モダン」的な奪用（キャラクター＝自分のもの（MINE））。調査の結果では、こういった対立は、行為者には意識としてある程度存在するといえるが、実践の場では両方の側面が対立ではなく、共存していたと判断した。

第4章では同人文化における奪用の形式による活動と文化産業における経済的な活動の結合の例としてボーカロイドシーンに注目した。コスプレ調査を行った時（2012-2013）、コスプレの間にボーカロイドの影響は強かった。その中、初音ミクという架空のキャラクターの強いアイコン的な存在が、様々な活動、ジャンル、テキストや行為者のネットワークからなる複雑システムの表面として存在していた。そのシステムが持っていた非常に活発的な生産力のために、「ボーカロイドムーブメント」と呼ばれたこともあった。ボーカロイドシーンは「ムーブメント」として明確な歴史がある上に、その歴史の中に個別な制度的なフィールドで活動していた行為者の活動が合流された。その一貫した歴史を保ったムーブメントへの合流を表すキーワードとして「参加」という、ボーカロイドシーンでよく使われる言葉に注目している。本論文の分析では、そのシーンやムーブメ

ントを、同人文化の中に存在するそれぞれの小集団や行為者とコンテンツ産業の活動とネットワークさせた制度と見なす。その特徴として、コンテンツ産業の場とアマチュアの場の中間に「プラットフォーム産業」とでも呼ばれるシステムが固定されつつあると見なした。そのシステムにおいて KADOKAWA-DOWANGO の役割が特に強い影響を与えている。

ボーカロイドシーンのネットワークを構成するそれぞれの異なる制度の間に複雑な価値の力学が見られた。ボーカロイドシーンの調査は2段階で行った。資料調査と先行研究のまとめとインタビュー調査であった。第4章では主に資料調査と先行研究を中心にシーンに特徴を記述し分析する。その分析の方向性にはインタビュー調査が決定的な影響を与えている。ところが、インタビュー調査の紹介と分析は「section two」の後半で紹介する。なぜなら、その分析のために本論文を主導している理論的な枠組みの明確な提唱が必要であったからのである。サブカルチャーの「間制度的システム」の「美的-レトリック的なフィールド」において様々な「活動」を行っている行為者が同じムーブメントへ「参加」することによって、ボーカロイドシーンが構成された。それゆえ、ボーカロイドシーンの分析は本論文で対象にしているそれぞれのフィールドへの総合的なアプローチにもなる。そのアプローチにおいて軸となる論点は、「間制度的システム」の「美的-レトリック的なフィールド」における「価値の力学」である。

Section two

「Section two」は理論的枠組み（第5章）、ボーカロイドシーンで行ったインタビューの分析から見た価値の力学（第6章）と「Conclusions」で構成されている。このセクションの理論的な目的は、社会現象における文化の自立性（autonomy）を想定した上で、どのように非整合的な価値が「間制度的なシステム」における行為を主導するのかを理論的に説明できるモデルを試みるのである。本論文が扱っている分野において盛んであるカルチュラルスタディーズに依存する視点は、とても重大な貢献を提唱するにもかかわらず、文化のそういった自立性を理論的に認めないゆえ、「使用価値」を重視したにしても、社会的-経済的構造、又は自我に依存した自己アイデンティティの下に文化のカテゴリを従属させる。従ってそういう観点から見れば社会現象の説明において非整合的な価値が属的な役割に置かれている。その観点から、「価値の力学」が説明できない。この論点において、主に J. Alexander が主張する「cultural sociology」の基本的な理論的前提を採用し、その前提から本研究で扱っている中心的な論点を検討する。

第5章は1) 制度と価値の理論、2) 文化とテキストを巡る論点、3) 意味、行為と相互作用における文化の実践を巡る論点、と4) 日本サブカルチャーの社会的創造の中心論点、で構成されている。1) 制度と価値の理論の検討では Parsons から出発して、Alexander における Parsons への批判を採用し、その視点から組織論の「間制度的システム」の理論を検討する。2) 文化とテキストを巡る論点において、主に Alexander が主張する文化の自立性を土台に、Geertz と Ricoeur における文化とテキストに対する基本的な観点を採用する。その中、Lash と Urry は文化産業における“aesthetic reflexivity”の概念、Castoriadis における社会的創造性、美学を巡る自立性のいくつかの論点と美的メッセージとレトリックなメッセージの関係性、そしてテキストの奪用、といったそれぞれの論点に焦点を合わせる。3) 意味、行為と相互作用に関して、まず Bauman や Maffesoli などを参考しながらネットワークとコミュニティのいくつかの論点にアプローチする。それを踏まえ、相互作用の課題に焦点を合わせ、R. Collins における“emotional energy”と J. Alexander における“social performances”に着目する。最後にインタネットにおける相互作用に着目し、経済人類学から贈与、価値や所有など、いくつかの基本的なカテゴリを検討する。ここで特に S. Gudeman の観点が重要である。4) 日本サブカルチャーの社会的創造では、本論文で紹介している現象の直接背景を成す論点にアプローチする。まず、宮台真治と大沢真幸の視点から、日本文化の大きな流れにサブカルチャーの位置づけを検討する。そして、この流れにおける大塚英志と東浩紀によるキャラクターへのアプローチに注目する。最後に日本サブカルチャーが「絶対的な価値」と「相対的な価値」といった2つの異なる価値に対する傾向で構成されていると見なす。

第6章では今までの議論を踏まえ、ボーカロイドシーンで行ったインタビューを中心に、「美的・レトリックなフィールド」における「価値の力学」の事例にアプローチする。そのアプローチは、1) コミュニティの意味、2) フィールドにおける活動と参加の特徴、3) 「open-closed worlds」と見なしたフィールドにおけるテキスト、と4) ボーカロイドムーブメントのエトス、といった四つの論点にアプローチした。分析が24回のそれぞれ2時間程度のインタビューセッションを材料にして、カテゴリ化による“Grounded Theory”の基本的な分析方法論を採用して行った。第5章の理論的枠組みの方向性はすべてのインタビューの一回目の分析の結果を基にしている。第6章は第5章の枠組みが完成されてから作成し、第2番目の分析の結果である。紹介するデータや論点は分析の小さな一部分しかありませんが、本論文の主張論点を基準にした視点から、代表的なところである。

最後の「Conclusions」では、本論文の構成部分のそれぞれの結論をまとめ、整理した形で紹介する。

論文審査の結果の要旨

氏 名	HERNANDEZ HERNANDEZ ALVARO DAVID
論文題目	Activities and Participation in the Aesthetic-Rhetoric Field of the Japanese 'Subculture'; Focusing on the Interinstitutional System of the Japanese Animation Contents Industry, the <i>Dōjin</i> Culture, the <i>Cosplay</i> Practices and the <i>Vocaloid</i> Scene 日本「サブカルチャー」の美的・レトリック的なフィールドにおける活動と参加—日本アニメコンテンツ産業、同人文化、コスプレ実践とボーカロイドシーンの間制度的システムを中心に—
要 旨	本論文は、日本のポピュラー文化におけるいわゆる「同人文化」や、「コスプレ」といわれる実践とボーカロイドシーンの基盤に見られる複雑な創造性のネットワークに注目し、日本コンテンツ産業、同人文化とその活動、コスプレとボーカロイド、といった諸領域がそれぞれに個別の一貫した論理を保っている異なる制度である一方で、また同時にそれらを統合的に分析する視野も求められているとする。そこから、これらの異なる諸制度で構成されている全体としてのシステムを、「間制度的システム」とみなす視点が導入されるのである。本論文の研究対象は、その「間制度的システム」で構成されている諸活動の場（フィールド）とその行為者である。こうした「間制度的システム」においては、マンガ、ゲームなどといった文化的なテキストが中心的な役割を果たしていると考えられる。以上のような全体の枠組み説明が1章の内容をなす。 2章では、主に先行研究。本分野に関連のある様々な資料や現場の観察とインタビューをもとに、日本アニメコンテンツ産業の特徴と現状、そうした産業の東アジアへのアプローチとそのコンテクストから見たクール・ジャパンの文化政策に注目している。本章ではまた、知的財産（IP）としてのテキストにおいて、私的所有財産と公共財という相反する2つの所有形式が共存する、という視点が提示されている。 第3章ではテキスト消費を核としてに構成されたコミュニティの例として、同人活動とコスプレ活動に注目している。同人活動に対するアプローチでは、同人イベント（同人即売会）とその場における相互作用の特徴を、現地での実態調査によって解明する。量的調査は関西の「Comic City」と関東の「Comic Market」という2つの代表的な同人誌即売会におけるアンケート調査によるものである。またインタビューや「Music Communication」という別の同人誌や同人音楽の即売会への参与観察も、参考事例として取り上げられている。こうした調査における問題設定は、ファンコミュニティと見なされる集団の形成における、共有の文化的なテキストの奪用の役割を理解するという点にある。ここでは、同人文化に見られるテキストの「奪用」に2つの側面が区別されている。1) 活動の素材に必要な所有対象（possessions）の獲得としての奪用。2) 自己解釈を可能にする、テキストによる自己の「脱-所有」（dispossession）としての奪用、である。この奪用の両義性（possession and dispossession）を土台に、同人文化の活動や制度におけるコスプレの実践にアプローチしている。コスプレでは、テキストの奪用によってどのように集団的な行為者と個人的な行為者が構成されているのか、という論点に着目している。資料として、日本のComic Marketと台湾のFancy Frontierで行ったアンケート調査の分析と共に、そうした調査の成果の解釈に欠かせない文脈を与えたインタビュー調査も参考になっている。 以上の観点は、カルチュラルスタディーズにおける奪用という概念の把握の仕方に内包されている、ある種の対立を超えるための手がかりを与える。その対立は1) 対象と自己の間に距離を見出さない美的な要素に集中した「ナルシシスト」的な奪用（キャラクター＝自分自身（ME））と、2) 対象との距離を認めた上でアプローチをしようとする、物語的な要素に集中した「モダン」的な奪用（キャラクター＝自分のもの（MINE））という視点）である。調査の結果では、こういった対立は、行為者には意識としてある程度存在するといえるが、実践の場では両方の側面が対立ではなく、共存していると判断される、としている。
主査記載 氏名・印	油井 清光

第4章では、同人文化における奪用の形式による活動と、文化産業における経済的な活動の結合の例として、ボーカロイドシーンに注目する。コスプレ調査を行った際に（2012-2013）判明したこととして、コスプレという実践の中では、ボーカロイドの影響が強いということがあった。その中でも、初音ミクという架空のキャラクターの強いアイコン的な存在が、様々な活動、ジャンル、テキストや行為者のネットワークからなる複雑なシステムの表面に存在していたとされる。ボーカロイドシーンは「ムーブメント」として明確な歴史がある上に、その歴史の中に個別な制度的なフィールドで活動していた行為者の活動が合流されていた。その一貫した歴史を保ったムーブメントへの合流を表すキーワードとして「参加」という、ボーカロイドシーンでよく使われる言葉が注目されている。その特徴として、コンテンツ産業の場とアマチュアの間「プラットフォーム産業」とでも呼ばれるシステムが固定されつつあることが指摘されている。

第5章は1) 制度と価値の理論、2) 文化とテキストを巡る論点、3) 意味、行為と相互作用における文化の実践を巡る論点、4) 日本サブカルチャーの社会的創造の中心論点、で構成されている。1) 制度と価値の理論の検討では、Parsons から出発して、Alexander における Parsons への批判を検討し、その視点から組織論の「間制度的システム」の理論を検討する。2) 文化とテキストを巡る論点においては、主に Alexander が主張する文化の自律性を土台に、Geertz と Ricoeur における文化とテキストに対する基本的な観点が検討されている。3) 意味、行為と相互作用に関して、まず Bauman や Maffesoli などを参考にしながら、ネットワークとコミュニティのいくつかの論点にアプローチする。それを踏まえ、相互作用の観点に焦点を合わせ、R. Collins における「emotional energy」と J. Alexander における「social performances」に着目する。最後にインターネットにおける相互作用に着目し、経済人類学から贈与、価値や所有など、いくつかの基本的なカテゴリが検討される。4) 日本サブカルチャーの社会的創造では、本論文で紹介されている現象の直接的な背景を成す論点にアプローチしている。

第6章では、それまでの議論をふまえ、ボーカロイドシーンで行ったインタビューを中心に、「美的・レトリックなフィールド」における「価値の力学」の事例にアプローチする。そのアプローチは、1) コミュニティの意味、2) フィールドにおける活動と参加の特徴、3) 「open-closed worlds」と見なされるフィールドにおけるテキスト、4) ボーカロイドムーブメントのエートス、といった4つの論点へのアプローチである。24回のそれぞれ2時間程度のインタビューセッションを材料にした分析がなされ、カテゴリー化による「Grounded Theory」の基本的な分析方法論を採り入れる、とされる。第5章の理論的枠組みの方向性はすべてのインタビューの1回目の分析の結果を基にしている。

結論では、これまでのすべての議論をふまえ、本論文全体のキーワードが何故に「美的・レトリックなフィールド」とされ、またそのアプローチが「間制度的システム」論のそれであるのか、集中的にそれ自体として理論的に俯瞰される。

以上のことから、学位申請者 HERNANDEZ HERNANDEZ ALVARO DAVID は、博士（学術）の学位を得る資格を有すると認める。

審査委員

区 分	職 名	氏 名	区 分	職 名	氏 名
主 査	教授	油井清光	副 査	教授	白鳥義彦
副 査	教授	松田毅	副 査	准教授	佐々木祐
副 査	教授	前川修			