

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 27 年 6 月 26 日現在

機関番号：33943

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2012～2014

課題番号：24617003

研究課題名(和文)文化のグローバル化におけるローカル化および再グローバル化現象の民族誌的研究

研究課題名(英文)Ethnology of Localization and Re-globalization of Globalizing Culture

研究代表者

白石 さや (SHIRAIISHI, SAYA)

岡崎女子大学・子ども教育学部・教授

研究者番号：70288679

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 4,200,000円

研究成果の概要(和文)：グローバル化世界における若者文化は、激流を思わせる。2000年代にPCの性能が上がり、メディア状況一般が大きく変化した。マンガ本とテレビ・アニメに始まった日本発の若者の娯楽文化は、欧米やアジア諸国でのメディア網の再編に対応して、今や実質的に「デジタル文化」として、デジタル・リテラシーを獲得した世界の新世代が共有するデジタル文学という性質を帯びている。

「文化のグローバル化現象」として本研究開始期に想定していた、各地におけるローカルなマンガ作家やアニメ作品の登場とそのグローバル化という「文化現象」は、すでにその先のマンガ・アニメ・ファンによるネット共同体の成立という「社会的現象」に進化していた。

研究成果の概要(英文)：Popular culture of globalizing world is like a raging torrent sweeping away every few years what there were before. Since the early years of the 21st century, the most important change that affected the state of global culture was the worldwide development of Information-communication-technology. Manga & anime are now the part of emerging digital culture shared and enjoyed by the new generation of young people who have acquired the digital literacy.

At the starting point of this research, I expected to observe the cultural phenomena such as the emerging local manga artists and local anime production outside Japan. Surely they both have been taking place. What I discovered, however, was one step ahead of my expectations. That is the social phenomena of emerging internet communities with the new digital media to regularly communicate among the members, and the new ritual events to experience their communality face to face once a year, which is anime conventions.

研究分野：文化人類学

キーワード：グローバル化 デジタル・リテラシー デジタル・メディア デジタル文化 デジタル世代 ネット共同体 共同体の祭礼 マンガとアニメ

1. 研究開始当初の背景：
マンガ・アニメのグローバルな普及が注目されて久しい。東アジア地域においてはすでに(1)台湾から華人華僑ネットワークによってアジア各都市に進出した第一期、(2)「ドラえもん」に代表されるテレビ・アニメ放送によって新興都市中間層家庭に受容されて大きく飛躍した第二期を経て、(3)各地域で現地のマンガ産業が育ち、現地のマンガ作家が搜索を開始し、彼らの作品がさらに世界の諸地域(アメリカ、大洋州、南アジア、欧州等)へ進出するという第三期にはいっている。
2. 研究の目的：
本研究は、こうして急激に変化するポピュラーカルチャーのグローバル化の進展状況を、文化人類学の基礎に忠実に拠って包括的かつ地道な現地調査を実施し、それを積み上げ、その上で民族指摘記述を行い、それをもってポピュラーカルチャーのグローバル化の歴史的記録とし、さらに理論化へ向けての基礎的事例研究として、今後の一層の研究発展へ貢献することを目的とする。
3. 研究の方法：
文化人類学の方法論の基本である現地調査(フィールドワーク)を重ねること、その現地調査から得た知見を民族誌として記述することである。しかし、本来の現地調査においては当該地域や人々の言語、歴史、文化、社会をあらかじめ十二分に学んでおくことが求められる。本研究において、欧米からアジア各地を広く調査するにあたっては、各地域ごとのそうした周到な準備は不可能である。
そこで文化のグローバル化調査の方法として必ず(1)現地における実態に関心、知識、ネットワークをもち、通訳や翻訳のできる現地アシスタントを確保することとした。さらに、(2)現地調査で親しくなった人々と SNS でその後も恒常的な連絡をとることで、必要に応じて情報のアップデートが容易にできるようになった。
この調査方法の開発過程において(もちろん文化人類学固有の、インタビューに限らない個々人の日常生活空間における訪問や議論等の交流によって)、マンガやアニメの文化産業に携わる人々(制作や翻訳や編集や販売等々)も、そのファンの人々も、当該社会の平均以上に高度なデジタル・リテラシーを持つ人々であること、すでに彼ら同士の日常的な情報や意見交換はインターネットを介して行われていること、そうしたデジタル生活の中に統合されたデジタル

な娯楽活動としてマンガやアニメが位置付けられていることにも気付くことになった。

4. 研究成果：
「文化のグローバル化におけるローカル化および再グローバル化現象」の調査研究を意図した時点では、日本初のマンガとアニメが、世界の各地でローカル化し、すなわち現地でマンガスタイルのコミック作家が登場し、さらには各地独自のアニメ作品も制作される一歩次いで、そうした作品が、それぞれの地域を離れてさらにグローバルに展開するという状況を想定していた。
それは決して間違っていなかったし、むしろすでにそうした状況は各地で日常化している。例えば、中国の作家の作品がベルギーの出版社から、インドネシアの作家の作品がアメリカの出版社から、モンゴルの作家の作品がフランスの出版社から出版されるといった事例は、今では特異なことでもなんでもなく、探せばどれだけでも見つかる。
むしろ、欧米やアジア各地で現地調査をし、マンガ・アニメの普及の実態を理解する過程で、現状はさらにその先を行っていることに気が付いた。まさに、グローバル化世界における若者文化は、激流のように変化をする。ほんの数年前に普通であったことは、次に訪問すると新状況にとって替わっている。昨日は普通であったものが、あっという間に過去として忘れ去られてしまう。
その激動の基礎にあるのは、この間に日々、PCの性能が上がり、メディア状況一般が大きく変化していることである。マンガ本とテレビ・アニメに始まった日本発の若者の娯楽文化は、欧米やアジア諸国でのメディア網の再編に対応して、VHSからVCD、DVDと目まぐるしく主要なメディアを移り渡った。そして、スマホやタブレットが普及する今日では、すでにマンガもアニメも「デジタル文化」として世界のネット上に並んでいる。そしてデジタル・リテラシーを獲得した世界の新世代が、それらを娯楽として自由自在に享受しており、またインスピレーションの源として共有している。ここでは確かに音楽配信と同様にデジタル時代の著作権管理のモデルが求められており、マンガとアニメのためのビジネス・モデル創出に関心を持つファンも少なくない。彼らは大抵、特定の好きなマンガ作家やアニメーターを信奉しており、その創造力に対する正当な報酬が受け取られることを希求している。マンガとアニメはグローバル化時代のいわばデジタル文学という性質を帯びている。そしてこのデジタル文学の同好会として

のコミュニティの形成がネット上で進んでいる。つまり、本研究開始期に「文化のグローバル化現象」として想定していた「文化現象」だけにとどまらず、現実はずいぶんその先にあつて、ネット共同体の成立という「社会現象」にまで進化している。

ネット共同体はどのような特質をもつのか。このネット共同体の存在とそのメンバーシップとは日常的には不可視なものである。戸籍や住民票に当たるような機能を持つ名簿があるわけでもない。例えばある「ガンダム・ファン」のネットワークのメンバーであるかどうかという名刺を持ち歩いたりするわけではない。メンバーシップは彼自身の意志と具体的な行動で決まることであり、いつでもネットから降りてメンバーであることを終えることが可能である。20世紀の人々のアイデンティティ構築の主要な枠組みであった「誰であるのか」という名詞に基礎を持つものと異なる、「何をするのか、何が好きなのか」という動詞に基づくアイデンティティの模索が行われていると言えよう。

しかし、この新しいグローバル時代のコミュニティも、機能的には強く結びついており、実際に彼らは相互に緊密な連絡を取り合っていて、手軽なネットを使って頻繁に情報交換や意見交換を行い、様々なイベントを企画実行している。それらは必ずしもコミュニティ創造のコアであるマンガやアニメに関係するものばかりではなく、一緒にボランティア活動をしたり、集まってパーティを楽しんだりする。もちろんマンガやアニメに関連したイベントも増えている。10余年前と比較するとこうした創意工夫に満ちた各種イベントの開催を通して、彼らの間のオフ会的な繋がりもかなり深まっている。今日では、多くのファンは特定の結びつきをもついわば「最寄りの」アニメ・コンベンションをもっており、少なくとも年に一回はそこで他のファンと直接に顔を合わせて、村落共同体の祭礼にあたるような、共同性の確認と体験とをする。そして多くの伝統ある祭礼において共同体全員が知っている神話や歴史の英雄のコスチューム・パレードがあるように、このグローバルなメディア・コミュニティでもコスプレ大会が盛大に催される。

グローバル化するマンガやアニメの現地調査を開始した20年前には、各地域ごとにまるで異なる様相と経過を経て自体は進行していた。シンガポールにおける受容の主体と構造とは、スペインにおけるものとは大きく異なっていた。マクドナルドのような中央本部からの青写真をもつわけではなかったのだ。し

かし、インターネットが世界に普及し、それぞれの地域での当初はオリジナルであったイベント開催の情報が共有され、模倣され、繰り返される過程を経て、近年では驚くほどパターン化したファンのコミュニティが姿を現してきている。しかしどうもそれはマンガやアニメの内在的に持つ特質によって生じてきたものと言うよりは、デジタル・メディアそのものがもつさまざまな機能や課題に由来すると考えるほうが容易に理解できるようである。言い換えるならば、マンガやアニメは日本発の文化として出発したのだけれど、グローバル化が進行するにつれて、そのグローバル化をさらに一層押し進める足となった情報コミュニケーション技術としてのデジタル文化の普及に伴って、デジタル化する世界の新しい社会構造の一部として取り込まれていったと考えることができよう。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

〔雑誌論文〕(計 7 件)

竹中千春・国分良成・高原明生・金子芳樹・藤原帰一・白石さや：「座談会 大きく変わるアジア 台頭する中国とインドの狭間で：特集グローバル・アジアにみる市民社会と国家の間 危機とその克服」『京都大学地域研究統合情報センター』『地域研究』Vol.15, No.1, 17-45 頁 (2015)

白石さや：「<緩やかな文化共同体>としての東アジアの可能性」『延辺大学、中朝韓日文化比較研究：日本語文化研究第3号下、631-638 (2014)

白石さや：「アジアにおける留学の国際展開を考える：総括論」『アジア留学生機構ウェブマガジン』『留学生交流』(2013. 2月号)

<http://www.jasso.go.jp/about/kouryu.html>

白石さや：「アチェ語の教科書に見る<読む>こと：文化の喪失と創造」『東京大学大学院教育学研究科紀要』Vol52, 41-59,(2013)

東浩紀・平野啓一郎・星加良司・川村湊・白石さや：「特別シンポジウム<災害と言葉>」『日本国際文化学会年報』『インターカルチュラル』第11巻 1-33 (2013)

川村陶子・杉村美紀・藤田結子・趙貴花・白

石さや：『グローバル化時代の人の移動とアンデンティティ：若年層に着目して』日本国際文化学会年報『インターカルチュラル』第11巻,34-114 (2013)

白石さや：「私はここに属さない：グローバル化の時代の若者文化を考える」『アジア太平洋研究』第37巻、31-46 (2012), 査読無

〔学会発表〕(計 14 件)

白石さや：「私はここに属さない：文化と社会を変革させる若者たち」九州看護福祉大学・平成26年度研究講演会招待講演 (2015.1.27) 九州看護福祉大学 (熊本)

白石さや：「越境する人と文化から問うアジア—多文化社会の形成に向けて」基調講演 (2014.12.20) 長崎大学・東アジア共生プロジェクト公開ワークショップ (長崎)

白石さや：「マンガ・リテラシーを考える」東アジア日本語教育日本文化研究学会2014年度大会研究報告 (2014.8.23) 昆山科技大学 (台湾台南市)

Saya Shiraishi: “History of Manga in Post-war Japan,” & “Review: Attack on Titan” Invited session, Etna Comics Convention (2014.6.7) Catania (Italy)

白石さや：「マンガ・アニメと緩やかな東アジアの文化共同体」延辺大学招待講演会 (2014.4.19) 延辺大学 (中国)

白石さや：「グローバル化する若者文化と言語」2013年度国際英語学研究科講演会 (2013.10) 中京大学 (名古屋)

白石さや：「<緩やかな文化共同体>としての東アジアの可能性」第三回中日韓朝言語文化比較研究国際シンポジウム基調講演 (2013.8) 延辺大学 (中国吉林省)

白石さや：「地域と言うコミュニティ創造の可能性」岡崎女子大学開学記念シンポジウム (2013.8.3) 岡崎女子大学

東浩紀・平野啓一郎・星加良司・川村湊・白石さや〔コーディネーター〕：「特別シンポジウム：災害と言葉、そして言葉と災害」日本国際文化学会・国際文化会館・東京大学大学院教育学研究科附属バリアフリー教育開発研究センター共催 (2013.7) 国際文化会館

白石さや：「マンガとアニメのグローバル化を考える」SUAC 静岡文化芸術大学公開講座招待講演『文化の接触と変容の現場へ』 (2013.6.22) 静岡文化芸術大学 (静岡)

白石さや：「グローバル化する若者文化と言語」中京大学国際英語学研究科招待講演 (2013.10.5) 中京大学 (名古屋市)

白石さや：「グローバル化した日本のマンガとアニメから復幸を学びあう」京都フォーラム招待講演会 (2013.10) 樹福書院 (大阪)

白石さや：「文化創成の潮流と展望」日本国際文化学会・佐賀大学鍋島ルネサンス構想運営委員会共催『鍋島ルネサンスプロジェクト教育シンポジウム』 (2013.2) 佐賀大学

白石さや：「アチェ語の教科書を読む：エスニック・アイデンティティの構築」東京大学ホームカミングデー教育学研究科講演会 (2012.11) 東京大学教育学部棟

〔図書〕(計 1 件)

白石さや (単著)：『グローバル化した日本のマンガとアニメ (学術叢書)』学術出版会、2013、359 頁

〔産業財産権〕

出願状況 (計 件)

名称：
発明者：
権利者：
種類：
番号：
出願年月日：
国内外の別：

取得状況 (計 件)

名称：
発明者：
権利者：
種類：
番号：
出願年月日：
取得年月日：
国内外の別：

〔その他〕

ホームページ等

6. 研究組織

(1) 研究代表者 (白石さや)

研究者番号：70288679

(2) 研究分担者 ()

研究者番号：

(3)連携研究者 ()

研究者番号：