

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 28 年 6 月 14 日現在

機関番号：12701

研究種目：基盤研究(A) (一般)

研究期間：2013～2015

課題番号：25244005

研究課題名(和文)ポピュラーカルチャーの美学構築に関する基盤研究

研究課題名(英文)Scientific Research on Construction of the Aesthetics of Popular Culture

研究代表者

室井 尚(MUROI, HISASHI)

横浜国立大学・教育人間科学部・教授

研究者番号：50219953

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 25,300,000円

研究成果の概要(和文)：本研究は5名の研究代表者、分担者を中心とした研究会を複数回開催するとともに、大規模な公開研究集会を年に一回開催し、その成果を映像記録や報告書にまとめることによって、一般からもその成果に対する広い関心を集めることができた。最終年度には報告書として論文集を公刊した。

また2014年の国際記号学会においてはラウンドテーブルを組織して、海外の研究者との議論を深めることができた。これらの研究活動によって新しい理論的な枠組の構築に結びつけることができた。本研究はポピュラー文化に関する美的アプローチの最先端の成果を挙げることができた。

研究成果の概要(英文)：Through this research, we had the study meetings several times and organized the big-scaled conferences in each year. Those results were published on internet and publication, so that a lot of researchers and general people had interest in our studies. We also published the study report in the final year.

We organized a round-table at the international congress of semiotics in 2014 and discussed with many foreign researchers there. We could make a new theoretical frame-work through these activities. We believe that this research has made a new step of aesthetic approach to the popular culture.

研究分野：人文学

キーワード：美学 芸術学 比較文化 ポップカルチャー 文化研究

1. 研究開始当初の背景

近年、美学・芸術学の領域においてマンガ、アニメ、TVゲーム、イラスト、ファッション、ポピュラー音楽などのいわゆるポピュラーカルチャーに対する関心が集まっている。だが、それらの文化領域を包括的に捉えようとする視点や、それらの表現ジャンルとしての独自性を抽出し、それぞれに共通する性質を取り上げようとするような哲学的・美学的な立場を構築しようとする試みはこれまでほとんど現れていない。単に従来の美術史や文学研究などの方法論をそれぞれのジャンルに適用して、社会現象としてのそれらの表層だけをなぞるような研究がほとんどであるのに対して、本基盤研究は、ポピュラーカルチャーを20世紀末から21世紀にかけてのグローバル資本主義社会における解明すべき最も突出した「文化事象」と捉え、それらの「商品」としての装いの下に隠されている文化的潜勢力を全く新しい視点から従来の美学・芸術学的研究へと接続しようとする理論的・歴史学的試みである。

本基盤研究の目的は上述のように、それぞれの作品や現象のレベルで個別に扱うのではなく、それらに共通し、近代芸術や文学にも通底する文化的な潜勢力を見出すことで、ポピュラーカルチャー美学の基礎的な概念のいくつかを創出していこうとするものである。日本の状況はマンガやアニメ、TVゲームなどのコンテンツ産業に大きな注目が集まり、文化庁の「メディア芸術祭」、通商産業省の「クールジャパン/クリエイティブ産業政策」などのように政策の重点事業の中に取り入れられ、文化庁の「メディア芸術祭」ではファインアートとしての「メディアアート」や「デジタルアート」がマンガ、アニメ、ゲームなどと共に並置されている。また、欧米とは異なり日本の知識人たちの中にはポップカルチャーに深い関心を寄せて、それらをまじめに論じたり研究したりすることに躊躇しない人たちも多い。現在、アニメ映画や、数々のマンガ/アニメ作品、ゲームなどが海外に輸出され、世界各国からの日本のポップカルチャーに対する関心は年々高まっているが、それらがどのような特徴的な文化の質をもっており、どのような点が優れているのかといった「批評」の視点が欠落している。また、日本の現代美術作家達は「クールジャパン」のイメージと結びついて解読されるようなポップカルチャーと深いつながりを持つ作品を生み出し、世界的な美術界でも受け入れられているが、彼らに共通する「日本性」とは何かというようなことに関しても問い直されたり、議論されたりすることはほとんどなかった。ポップカルチャーの研究においては、単なる個別の作品/現象研究だけではたどりつけない複雑で重層的な側面があることは言うまでもない。そこで、何よりも先に美学的・哲学的なポピュラーカルチャー

の基礎概念の構築が必要とされるのではないかと我々は考えている。なぜならば、現在の文化状況においてポピュラーカルチャーの氾濫は余りにも自然であり、空気のように我々の取り囲んでいるこれらの文化事象の中で、我々はもはや反省的/批判的にポピュラーカルチャーを相対化する視点の必要性すらわからなくなってしまうと思われるからだ。そもそも文化に対して言説に何ができるのか、すなわち「文化の/についての言説」の可能性をもう一度根底から問い直すために、我々が提起しているような「ポピュラーカルチャーの美学の構築」は、他の研究領域によるアプローチよりもより緊急に必要とされているのである。そこで我々は本基盤研究において、哲学的美学と芸術学の知的な伝統をベースにしながら、記号論、社会学、人類学、精神分析学などの視点も参照しつつ、以下のような目標に取り組んでいった。

2. 研究の目的

- (1) 「ポップカルチャーの現代社会における存在様態とその役割」に関する理論研究。
- (2) 「制作論/流通論/受容論的な観点から見たその歴史的な展開」に関わる研究。
- (3) 「エンターテインメント産業におけるそれぞれの個別の作品/現象の社会的な意味」の解析。
- (4) 「従来の「芸術」や「文学」そして、他ジャンルのポピュラーカルチャーとの相互関係」の解明。
- (5) 「クールジャパン」と言われる現代日本のポピュラーカルチャーに関する批評的基盤」の構築。

これらのテーマは最終的に「ポピュラーカルチャー美学の基礎概念の構築」という大目標へと向かっていくものであるが、研究期間中はそれぞれのテーマごとのアプローチを深め、問題を絞り込んで研究を行う。最終年度にはこれらの個別研究の成果を統合して、問題点をさらに明確に絞り込んでいく。

3. 研究の方法

- (1) 研究代表者・分担者のそれぞれの専門分野に即した個別研究を推進し、研究協力者も招き、年間3回開催の研究会にて研究発表・討議を行う。そのための資料収集、情報交換のために各自が国内外への出張および学会参加を行い、研究会で相互に意見を交換して研究を推進させるほか、年に1回、1週間程度の長期の研究集会(聴衆を集めるシンポジウム及び討議)を開催する。研究集会には代表者、分担者、研究協力者のほか外部からの研究発表者を招聘し、研究テーマについて幅広い意見交換を行い発信すると共に、毎年その成果を冊子にまとめて公表する。また、

研究補助者を雇用し、資料整理・研究集会の組織運営、報告書作成などのための業務に当てるほか、必要な事務機器および消耗品、資料等を購入しその管理を委託する。

(2) 上記研究目的の5つのテーマごとに研究グループ(それぞれ以下のように略記)を組織する。

ポップカルチャーの現代社会における存在様態とその役割に関する理論研究(理論G)

制作論/流通論/受容論的な観点から見た歴史的な展開に関わる研究(歴史G)

エンターテインメント産業における個別の作品/現象の社会的な意味の解析(エンタ産業G)

従来の「芸術」や「文学」との相互関係の解明(芸術文学G)

クールジャパンと言われる日本のポピュラーカルチャーに関する批評的基盤の構築(クールG)

理論Gでは、室井尚が責任者を務め、研究分担者・吉岡洋と研究協力者・小松正史をメンバーとして、ポップカルチャー全般が現代社会の中でいかなるステータスにあり、文化、政治、経済、生活の各領域においてどのように作動しているのかをそれぞれが研究していく。具体的には上述の文化産業論、プリティッシュ・カルチュラルスタディーズ、ラカン派の精神分析的な文化研究、さらにはギィ・ドゥポールらの「シチュアシオニスト・アンテルナショナル」などのメディアカルチャーに関する考察やW・ベンヤミンの都市文化研究などの先行研究を批判的にポピュラーカルチャー研究に適用することによって、ポピュラーカルチャーの一般美学理論の構築を試みる。

歴史Gでは佐藤守弘が責任者を務め、分担者・秋庭史典、協力者・島本澁をメンバーとして18世紀の近代市民社会の誕生以降、1850年代のフランス第三帝政期における「大衆文化」の誕生、1920年代におけるアメリカ、ドイツなどでのポピュラーカルチャーの隆盛などを前提としながら戦後日本におけるポピュラーカルチャーの展開を特に音楽、マンガ、アニメ、ゲームカルチャーなどに焦点を合わせながら、それらがどのような制作システム、流通システムを基盤にして社会に大きな影響力を行使していくようになったか、またどのようなユーザーズ・コミュニティがそれらを支えてきたのかという制作論、流通論、受容論的な観点から明らかにしていく。

エンタ産業Gでは、ゲーム研究者の吉田寛が責任者を務め、分担者・佐藤守弘、協力者・安田昌弘をメンバーとしてTVゲーム、ポピュラー音楽、商業写真や商業映像が戦後日本においてどのように受容され、どのように社会と関わりあってきたのかを個別の作品や現象の社会的な意味に焦点を合わせて研究していく。その際、個々の現象や作品ではな

くそれぞれのジャンルの共通特性とジャンル横断的な共通特性に焦点を当てた研究を進めていく。

芸術文学Gでは、秋庭史典が責任者を務め、分担者・吉田寛をメンバーとしてポピュラーカルチャーが従来の近代芸術、文学、音楽などどのような関係を持ち、どのように影響を受け、そしてどのように影響を与えてきたかということに焦点を合わせて研究をしていく。とりわけここではハイカルチャー/サブカルチャーのジャンルの境界線を曖昧にするような文化現象としてのポピュラーカルチャーに注目し、複数のジャンルの重なり合う交差的な側面に焦点を当てる。

クールGでは、吉岡洋が責任者を務め分担者・室井尚、協力者・吉村和真をメンバーとして、「クールジャパン」と呼ばれている現代日本文化の諸側面を、「異種混交性(heterogeneity)」および「雑種性(hybridity)」という基礎概念を軸にして、歴史的および理論的なアプローチを試みて行く。とりわけ、こうした日本のポップカルチャーの特性が、「雅」、「をかし」、「わび/さび」、「風流」、「粋」といった古代から近世にかけての日本の美意識とつながっているのか、異なっているのかという検証と、それらが欧米の同ジャンルの製品や現象とどのように異なっているかという具体的な検証を通して、理論的なアプローチの前提となる基礎的な概念を練り上げて行く。

4. 研究成果

(1) 平成25年度

本基盤研究は平成25年度10月下旬における追加内定の通知を受け、研究代表者および研究分担者とのメールによる打ち合わせが始まり、12月1日(日)の午後から夜にかけて、京都精華大学において、研究代表者、分担者、協力者による第一回のミーティングが開催され、平成25年度の研究方針について議論した。その結果、平成26年2月1日(土)に、京都精華大学で第一回の研究会を開催することが合意された。

この計画に基づき、2月1日には研究代表者・室井尚による研究発表『ポップカルチャーの美学、事始め』、および研究協力者・前川修神戸大学准教授による『ビジュアルカルチャー研究の諸問題--ホラー映画を題材として』の発表がなされ、研究分担者および大学院生等を含む聴衆と共に議論を交わした。

また、3月16日(日)は、名古屋市の「ウインク愛知」を会場に研究集会「コスプレの美学」を開催し、約100名の聴衆を集めた。研究協力者としてNPO法人・コス援護会の代表・園田明日香氏、パリ第八大学の久保美紀氏、リヨン第三大学のジュリアン・ブヴァール氏の3氏を招いて、コスプレ文化に関する議論を行った。フロアには名古屋でポップカルチャーイベントの主催者やコスプレ研

研究者が集まり活発な研究集会となった。この研究会は参加者が Twitter で同時中継をするなど、会場外でも大きな反響を得ることができた。

(2) 平成 26 年度

本基盤研究の二年目は、研究実施計画の全てを行うことができた。具体的には、研究分担者の吉田寛によるゲーム研究の展開に関する発表、佐藤守弘による大正期から昭和初期における「大衆文化」に関する歴史的文献学的研究、秋庭史典氏によるアニメとマンガに関わるジャンル理論など歴史 G および理論 G に関する各研究発表およびディスカッションが行われた。また、横浜では9月1日から5日にかけて連続で京都精華大学の研究分担者・佐藤守弘および、研究協力者・島本浣、吉村和真、安田昌弘、小松正史によるマンガ・ポピュラー音楽に関する連続講演「都市とポピュラー文化」を行い、さらに、9月、ブルガリア・ソフィアで開催された国際記号学会において、ラウンドテーブル「ポップカルチャーの記号論」を組織。研究代表者・室井尚、分担者・吉岡洋、佐藤守弘、吉田寛、協力者・大久保美紀、丸山美佳による研究発表を行った。ブルガリア、イタリア、チリなどから多数の聴講者を集め、研究発表は成功裡に終わった。一部の論文は大会のプロシーディングスに掲載された。

さらに、初年度の研究会「コスプレの美学」に続く公開の研究会「アニメの美学」を1月31日(土)に横浜で開催し、100名以上の参加者を集めた。研究分担者、協力者のほか特別ゲストとして日本最大のアニメフェア「アニメジャパン」事務局の近藤真司氏(ADK)、アニメ研究者の須川亜紀子氏(横浜国立大学)アニメ研究者のキム・ジュニアン氏(新潟大学)、研究協力者の吉村和真氏をキーノートスピーカーとして約6時間にわたる熱い議論を繰り広げた。会議の様子は、Ustream で生中継され、1ヶ月の保存期間中に延べ 350 名の視聴数を獲得した。さらに、1月には前年度の「コスプレの美学」報告書を公刊し、広く社会に向けて研究成果を発表することができた。

本基盤研究に関連する研究成果の発表も数多く行われており、2月に開催された文化庁メディア芸術祭において研究代表者・室井尚、分担者・吉岡洋がそれぞれシンポジウムを組織したほか、研究分担者・佐藤守弘がメディア芸術祭のアート部門の審査員として活動した。また、日本記号学会、個別に参加した国際会議等でも本基盤研究に関連するさまざまな研究成果が公表された。

(3) 平成 27 年度

本基盤研究の最終年度において、実施計画に基づいて以下のような実績を達成することができた。横浜にて、7月に研究分担者・吉岡洋、研究協力者・丸山美佳による研究発

表、9月に、分担者・佐藤守弘、協力者・島本浣、小松正史らによる5日間の連続講演「都市とポピュラー文化」を開催。2月には京都にて研究代表者・室井尚による3年間を総括した研究発表を行った。

大規模な研究集会として、12月13日(日)に現代社会で大きなムーブメントとなっているアイドル・カルチャーをテーマとして横浜国立大学にて「アイドルの美学」を開催し100名以上の参加者を集めた。分担者全員と数名の協力者の他、アイドル研究者の小林昌廣氏、秋田の地元アイドル pramo のプロデューサー・浅野克紀氏を招聘し、ポピュラーカルチャー美学の視点から現在のアイドル文化について議論を展開した。pramo による特別ライブも同時開催し、秋田を始め各地から熱心なファン 20 数名も駆けつけ、通常のライブ同様の握手会や撮影会を観察し、アイドル文化を構成するファン・コミュニティの全体像を議論のテーマとした。研究集会の様子は Ustream で生中継し延べ 1500 人の視聴数を獲得した。

また前年度の研究会「アニメの美学」報告書と、3年間の研究活動の全体を総括する成果報告書(論文集)を制作、公刊した。

3年間を通して、コスプレ、アニメ、アイドル、ゲームを中心としたポップカルチャー全体にアプローチする理論的な枠組として、従来の芸術文化とは一線を画している作者-作品-受容者の役割が切り離されることなく相互に連続している一種の作品の流通環境としての「ポップカルチャー・ワールド」という仮説を立てることにより、これまで言及されなかったマスメディアではなくインターネットカルチャー以降のポップカルチャーの新しい側面を解明することができるという確信に至り、今後の研究につなげていくことになった。

(4) 本研究は研究分担者・協力者による複数の研究会ばかりではなく、公開で Ustream 中継を行う大規模な研究集会を毎年実施することによって、国内のポピュラーカルチャー研究者、美学研究者、ポピュラーカルチャー関連の企業人などに大きなインパクトを与えたと言える。第一回の「コスプレの美学」には、愛知県主催のイベント「ぼぷかる」の事務局、コスプレイヤー団体関係者、アーティストなど多数の参加者が集まり、第二回の「アニメの美学」には外国人の日本アニメ研究者、マンガ編集者など、第三回の「アイドルの美学」にも多数の研究者が参加し、議論に参加するなど、国内のさまざまな人々の注目を集めることができた。

また第二回、第三回においては Ustream 映像に多数の視聴者を集めるなど、幅広い人たちの関心を集めたことが推測できる。それぞれの研究会の内容は報告書にまとめられ、ウェブページから PDF 形式でダウンロードすることができるようにしてあり、インターネ

ットから入手できるようになっている。

海外の学会においては、まず追加採択直前に行われたポーランド・クラコフにおける国際美学会のラウンドテーブルにて、研究代表者・室井尚、分担者・佐藤守弘、秋庭史典、吉岡洋による研究発表と討議を行い、これらの成果は国際美学会のプロシーディングス『IAA Yearbook-2015』に掲載された。また、平成 26 年 9 月にブルガリア・ソフィアで開催された国際記号学会においてもラウンドテーブルを組織して、室井尚、佐藤守弘、吉田寛、吉岡洋、研究協力者・大久保美紀、丸山美佳が研究発表と討議を行い、これらに関しても学会のプロシーディングスに掲載されている。

両方の学会において、世界各国の研究者たちが多数集まり、活発な議論が行われた。また、本研究は国内においてばかりではなく、国際的にもきわめてユニークな研究であり、多数の海外研究者の関心を集めることができた。

(5) 本研究の成果を受け、今後は、従来の芸術・文学研究の枠組みを越える、ポピュラーカルチャーにおける特殊な「創作=受容共同体」という新しい文化生産の仕組みに焦点を合わせ、さらにポピュラーカルチャー研究を深めていく。また、大学院生、若手研究者や業界関係者、そして他大学からの学生や留学生など、専門家以外にも非常に多くの若者から関心を集めている。広範な聴衆を交えた研究集会を組織していくことでこの領域に取り組む若手研究者たちを育成していくことができると考えている。そして、世界各国から注目されている日本のポピュラーカルチャー産業を批判的に分析、考察することで、日本におけるポピュラーカルチャー文化の本質・立ち位置を理論的に把握することができると確信している。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計 16 件)

佐藤 守弘、「キッチンとモダニティ 権田保之助と民衆娯楽としての浪花節」、『大正イマジユリイ』、査読無、No.11、2016 年、9-21

室井 尚、Introduction - how we should think about pop culture, the issue of IAA Yearbook-2015、査読無、18 巻、2015、413-417、http://iaaesthetics.org/item/download/5_7c535c205ffd7e57939d2cb7109e5781

秋庭 史典、Can Aesthetics Treat Hybridity in Pop Culture? In Case of Aesthetics of MOMOCLO, the issue of IAA Yearbook-2015、査読無、18 巻、2015、418-423、http://iaaesthetics.org/item/download/5_7c535c205ffd7e57939d2cb7109e5781

秋庭 史典、ポピュラーカルチャーとアートの境界、PLUS OPUS、査読無、13 巻、2015、37-40

吉田 寛、デジタルゲームいまむかし 変わるものと変わらないもの、国立民族博物館編『月刊みんぱく』、査読無、38 巻 12 号、2014、4-5

〔学会発表〕(計 25 件)

秋庭 史典、ポピュラーカルチャー研究に対する美学の貢献可能性について 批判性の観点から、社会情報学会 学会大会、2015.9.11、「明治大学(東京都、千代田区)」

吉田 寛、「ゲーム的リアリズム」問題再考、KANSAI CEDEC 2015、2015.2.7、「大阪芸術大学スカイキャンパス(大阪市、阿倍野区)」

室井 尚、A theoretical overview on pop culture、12th.World Congress of Semiotics、2014.9.17、New Bulgarian University「ソフィア(ブルガリア)」

室井 尚、吉岡 洋、佐藤 守弘、吉田 寛他、RoundTable “Semiotics of Pop culture -Focusing on the analysis and effects of the Japan Pop のオーガナイズと司会、12th.World Congress of Semiotics、2014.9.17、New Bulgarian University「ソフィア(ブルガリア)」

〔図書〕(計 6 件)

室井 尚、吉岡 洋、佐藤 守弘、秋庭 史典、吉田 寛 他、「ポピュラーカルチャーの美学構築に関する基盤研究」研究成果報告書、横浜都市文化ラボ、2016、56

室井 尚、吉岡 洋、佐藤 守弘 他、アニメの美学 オーディエンスの欲望の観点から、横浜都市文化ラボ、2015、52

室井 尚、吉岡 洋 他、「研究集会 コスプレの美学 コスプレ、ファッション、日本文化」、横浜都市文化ラボ(秋庭研究室)、2015、52

〔その他〕

第 1 回研究集会「コスプレの美学」講義記録
<https://drive.google.com/file/d/0B-kWDaZ1KQC3T2REbHotT2VZYWM/view?usp=sharing>

第 2 回研究集会「アニメの美学」講義記録
<https://drive.google.com/file/d/0B-kWDaZ1KQC3RWNST3pFSUIFd0k/view?usp=sharing>

「ポピュラーカルチャーの美学構築に関する基盤研究」研究成果報告書

<https://drive.google.com/file/d/0B-kWDaZIKQC30WIsS215QXAx0E/view?usp=sharing>

6. 研究組織

(1) 研究代表者

室井 尚 (MUROI, hisashi)
横浜国立大学・教育人間科学部・教授
研究者番号：50219953

(2) 研究分担者

佐藤 守弘 (SATOW, morihiro)
京都精華大学・デザイン学部・教授
研究者番号：10388176

吉田 寛 (YOSHIDA, hiroschi)
立命館大学・先端総合学術研究科・教授
研究者番号：40431879

吉岡 洋 (YOSHIOKA, hiroschi)
京都大学・文学研究科・教授
研究者番号：70230688

秋庭 史典 (AKIBA, fuminori)
名古屋大学・情報科学研究科・准教授
研究者番号：80252401

(3) 連携研究者

なし

(4) 研究協力者

島本 澁 (SHIMAMOTO, kan)
京都精華大学教授
安田 昌弘 (YASUDA, masahiro)
京都精華大学教授
小松 正史 (KOMATSU, masafumi)
京都精華大学教授
吉村 和真 (YOSHIMURA, kazuma)
京都精華大学教授
前川 修 (MAEKAWA, osamu)
神戸大学教授
大久保 美紀 (OKUBO, miki)
パリ第八大学講師
丸山 美佳 (MARUYAMA, mika)
ウィーン美術アカデミー、博士課程