

令和 2 年 7 月 9 日現在

機関番号：32649

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2016～2019

課題番号：16K02463

研究課題名(和文) 文学作品のメディア間翻訳とデジタル・ファンダムによる創造と消費に関する研究

研究課題名(英文) Intermedial Adaption of Literary Works: Their Creation and Consumption on Digital Fandom Sites

研究代表者

南 隆太 (Minami, Ryuta)

東京経済大学・コミュニケーション学部・教授

研究者番号：60247575

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,300,000円

研究成果の概要(和文)：本研究は、すでに古典として評価の固まっているイギリス文学作品が、現代においてどのように専有(appropriate)されているのかを、従来の翻訳・翻案という枠を超えて考えようとするものである。本研究では、シェイクスピアの作品の要素自体が、マンガやアニメ、スマホやコンピュータ・ゲームの中で利用される過程で、データベース消費の中に組み込まれ、作品が様々な要素に腑分けされ、改めて現代のデータベース消費の要素と同じレベルで利用される様子を、製作者の視点とファンの受容のあり方を合わせて考察した。

研究成果の学術的意義や社会的意義

シェイクスピアのようなイギリス文学作品が現代の日本あるいは非英語圏でどのように受容され、また利用されているのかについては、従来の作品研究や翻案研究では十分に理解はできない。特に過去10年ほどの間にシェイクスピアの作品あるいは作家自体が、アニメやマンガあるいはスマホゲームで活用・流用・言及されているありかたは、いわゆる古典作品というものに対する考え方自体を問い直すとともに、文学における「古典」という概念自体の再考を促すものである。さらに本研究結果は、英文学教育の在り方自体の変質をも求めうる可能性がある。

研究成果の概要(英文)：This research project aims to explore diverse forms and ways in which English classical literary works like Shakespeare's plays are appropriated in contemporary Japan with the help of contemporary manga and anime creators. The research has illuminated how classical literary works in English are incorporated into what is known as "data-base consumption", as part of elements that make up contemporary pop cultural artefacts on the media platforms such as "anime", manga and the internet.

研究分野：イギリス文学

キーワード：シェイクスピア アプロプリエーション アニメ マンガ モバイル・ゲーム

様式 C-19、F-19-1、Z-19 (共通)

1. 研究開始当初の背景

本研究は、申請者(南)がこれまで研究してきた「ポピュラー・メディアにおけるシェイクスピアの言及と消費に関する研究」(平成25年~27年:基盤研究(C)25370307)をさらに継続発展させるものである。本研究では、これまでの研究によって申請者(南)が得た知見および人的ネットワークを基盤として、これまでの研究課題であった文学作品の変容・生成の在り方ではなく、そこで新しく生成された作品(media objects)の共有・流通・消費に、主にインターネットなどデジタル・メディアがどのような影響を与え、従来の創作者・制作者対受容者という関係を脱構築され、新しく生まれつつある作品と制作・受容者の関係を明らかにするものである。

このような領域に関わる先行研究は、これまでのところ英文学研究との関連では皆無に等しく、唯一近いものは Stephen O'Neil, *Shakespeare and YouTube* (Bloomsbury, 2014)であるが、申請者(南)の関心はネット上の動画以外の領域も広く取り上げる。その意味では、本研究は近年注目されるようになったファン研究を手掛かりとしているといえよう。ファン研究の先駆的な業績である John Tulloch and Henry Jenkins, *Science Fiction Audience* (Routledge, 1995)に始まる Henry Jenkins のその後の研究は日本ではほとんど紹介もされていないが、デジタル・ファンダムと新しい文学作品の派生的創作・受容・消費に関連して、取り上げるジャンルの違いや近年のメディア・テクノロジーの発展にも関わらず参考にするべき点が多い。ファンのネットワーク(fandom)と作品創作・受容とのかかわりについては、2000年代になりようやく活発になってきたのであり、現在の段階で主要な研究として、Matt Hills, *Fan Culture* (Routledge, 2002)、Cornel Sandvoss, *Fans: The Mirror of Consumption* (Polity, 2005)、Henry Jenkins, *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture* (New York University Press, 2006)、Paul Booth, *Digital Fandom* (Peter Lang, 2010)、Frenchy Lunning Ed. *Mechamedia 5: Fanthropologies* (Univ. of Minnesota Press, 2010)、Paul Hodgkinson, *Media, Culture and Society* (Sage, 2011)、Mizuko Ito, et al. Eds., *Fandom Unbound* (Yale Univ. Press, 2012)、Mark Duffett, *Understanding Fandom* (Bloomsbury, 2013)を挙げることができよう。また文学作品ではないが、学術誌 *Critical Inquiry* (Univ. of Chicago Press)の Comics and Media 特集号(2014)が、注目する作品のジャンルの違いはあるが参考になる。またシェイクスピアに関するこの種の研究は、本申請研究課題の海外研究協力者である Richard Burt, Mariangela Tempela, Alexa Huang, Ronan Paterson らのこれまでの業績にその萌芽的な指摘が見られ、今後は連携して本研究課題を発展させる。

申請者(南)は上記基盤研究(C)により、ポップ・カルチャーにおけるシェイクスピア作品を題材にした創作について研究し、その成果は例えば2016年に出版予定の学術誌 *Journal of Early Modern Cultural Studies* に掲載が決まっている。平成27年度で終了する基盤研究(C)(課題番号25370307)により申請者が進めてきた知見を拡大発展させる本申請課題が、国際的な評価を受けつつあるだけでなく、新しい文学関連の研究分野の一つとして国際的に認知を受けつつあることの証左であろう。

2. 研究の目的

本研究は、インターネットの普及に伴うファン・カルチャーの発展が、文学テキストの変容と鑑賞・消費の在り方自体を大きく変えつつあることを、シェイクスピアをはじめとする英文学の代表的文学作品を具体例として検証するものである。文学作品が media platforms を超えて翻訳・翻案される「メディア間翻訳・翻案」(intermedial translation/transmedial adaptation)によりできた作品について、それらの作品の創造と消費に、デジタル・アーカイブだけでなくインターネット上の情報サイトやファン・コミュニティ(digital fandom)がどのように関わっており、また新しい発表の場としても digital media platforms がメディア間翻訳にどのような影響を与えているのかを考察することを通して、新しい文学作品の創作と消費の在り方を明らかにする。

国内外の研究者および創作者と連携をすることで、デジタル技術によって国境を超えて流通する文学テキストの創造・鑑賞・消費をグローバルな視点で明らかにする。そのさいに、ローカルな文化的特性がグローバルに流通する「変容した文学テキスト」の創作・消費にどのような影響を与えているのかも示す。その内容は主に次の3つにわけることができる。

1. シェイクスピアを中心とする文学作品の派生的作品・二次創作が、どのようにネット上で解釈され、作品とともにその解釈・理解が流通・共有されて消費されているのか。そのプロセスの解明と明示。
2. ポピュラーカルチャーにおける作品(映画、TV番組、小説、マンガ、アニメ等)においてシェイクスピアのテキスト等が利用されるばあい、その対象作品(extant media objects)におけるシェイクスピアの意味および背景の理解に、対象作品に関するインターネット上のファン・コミュニティがどのように影響を与えているのかを明示する。また、シェイクスピア等の文学作品が流用・活用されることによって、対象作品はどのように変化するのかを明らかにする。
3. インターネット上に発表され存在する文学作品のメディア間翻訳・翻案作品が、選別・淘汰・拡散されるプロセスに規則性があるとするればそれは何かを明らかにする。またメディア間翻訳・翻案が解釈されるにあたって、インターネット上のファン・コミュニティには解釈の共同体と呼べるような一定の解釈・理解・消費の前提があるのかを明らかにする。

以上のような目的をもって実施される本申請課題は、シェイクスピアをはじめ英語文学作品の

鑑賞・流通・消費にともなう地政学についての概念を変更あるいは修正する可能性を秘めたものであり、既存の英文学研究とは一線を画すものであることは言うまでもない。とくにポピュラーカルチャーといわゆる高級文化との融合が著しいアジアにおけるメディア翻案・翻訳の創造と消費とダイナミクスを明らかにする本申請課題は、今後の文学テキストの流通・消費を鍵とした比較文化的な研究の基盤を形成するものと言える。

3. 研究の方法

本研究推進において重要な位置を占めるのは、次の3つである。

①グローバルに展開するインターネット上のファン・コミュニティ(Fandom)の定期的な確認と資料収集。

②ファン・コミュニティで取り上げられる作品の収集。

③文学作品を利用したアニメ、マンガ、動画など創作者との協力関係の確立。

本研究の対象となる作品(media objects)は、これまでの入手ルートが確立しておらず、数多くの研究協力者および創作者との連携を重視する。

学会での海外研究協力者との連携を行うほか、シェイクスピアを基にした作品の製作者へのインタビューおよび学会会場あるいは学会開催大学での学生または一般向けワークショップ等を行い、制作の視点からメディア館翻案作品について考え、さらに国内外での授業の在り方について検討した。

4. 研究成果

作品の現代的な読み直しとしての派生的作品(media objects)が、文学作品には明示的ではない今日的な意味を付与することで、まったく別の作品でありながら、依拠した作品の知識を前提とせざるを得ず、結果的に受容者に一定の知識を要求する。しかしながら、このような派生的作品(media objects)が要求する知識は、パロディのように作品に対する知識を上位のものとして依拠する作品の知識だけを求めるのではなく、派生的作品(media objects)のプラットフォーム(media platform)とそのプラットフォームに根差した作品のジャンルとそのジャンルを成立させている知識をも必要とする点である。しかも、この時、依拠する作品に対する知識と派生的作品(media objects)に関する知識とに上下関係はなく、その両者が相互依存的な関係になることで派生的作品(media objects)が成立していることが明らかになった。さらに、このような傾向は、アニメやマンガにおいてシェイクスピア作品が利用される際に顕著であるが、コンピュータ・ゲームやモバイルゲームにおける文学作品の登場人物の利用においても同様のことがいえることが確認できた。

従来のような紙媒体のマンガではなく、国境や言語の違いを超えて流通するコンピュータ・ゲームやモバイルゲーム、あるいはアニメにおいてこのような多様な知識が混在する派生的作品(media objects)の理解が可能になるのは、インターネット上のファンサイトによるところが大きい。しかしながら、特にシェイクスピアのような広く知られる作品を利用した場合、多国籍あるいは多文化の情報提供者から形成されるファンサイトに輻輳する情報自体に多層的な解釈が入るため、派生的作品(media objects)の理解や消費の在り方が一層多様化することが分かった。

このような研究成果に至るにあたり海外の研究協力者によるところが大きい。特にフィリピン大学ディリマン校英語比較文学科のジュディ・イック教授、リリー・トープ教授、エミール・フローレス准教授には、フィリピンをはじめ南アジアにおける英文学受容とポップ・カルチャーとの関係について教えて戴いたほか、フィリピン大学の学部および大学院生が実際にどのようにポップ・カルチャーと英文学に接しているのかを知ることができ、大きな刺激を受けた。フィリピンでの学会と学会に前後する講演会やワークショップにおいて発表した研究成果は、教員・学生より高い評価を受け、今後はアジアにおけるJポップ・カルチャーと英文学の変容に関する共同研究を始める予定である。

英国の共同研究者であるティーズサイド大学のローナン・パターソン上級講師とはイギリスで国際研究集会を開催し、“picturing Shakespeare”という視点から、特にヨーロッパ絵画におけるシェイクスピアの受容と現代のマンガによるシェイクスピアの受容との比較研究の可能性を考える機会にもなり、特に「文学と絵画」という視点からの研究とどのように関連付けることが可能かを議論することができた。

以上のように、本研究は、アジアとヨーロッパにおいて、それぞれ異なる方向性を持ちながらも、映像も含めた視覚文化というもう少し広い枠組みで新しい可能性を展開できるようになりつつある。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計1件（うち査読付論文 1件/うち国際共著 1件/うちオープンアクセス 0件）

1. 著者名 Ryuta Minami	4. 巻 16 (3)
2. 論文標題 Hello Sha-Kitty-peare? Shakespeare Cutified in Japanese Anime Imagination	5. 発行年 2016年
3. 雑誌名 Journal for Early Modern Culture	6. 最初と最後の頁 116-137
掲載論文のDOI（デジタルオブジェクト識別子） なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 該当する

〔学会発表〕 計6件（うち招待講演 1件/うち国際学会 5件）

1. 発表者名 RYUTA MINAMI
2. 発表標題 Between Entertainment and Enlightenment: Watching a 'Real' and 'Authentic' Shakespeare in Japan, from the 1860s to the 1920s
3. 学会等名 The 3rd Biennial Conference of Asian Shakespeare Association (国際学会)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 RYUTA MINAMI
2. 発表標題 Do you need to read Shakespeare? Transmedia Proliferation of Shakespearean Bits and Pieces
3. 学会等名 AME Talk Series: Shakespeare in Anime and Manga. College of Arts and Letters University of the Philippines, Diliman (招待講演)
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 Ryuta Minami
2. 発表標題 what's in a name? Shakespeare and the Japanese Pop culture
3. 学会等名 The 3rd International Shakespeare Forum (国際学会)
4. 発表年 2017年

1 . 発表者名 Ryuta Minami
2 . 発表標題 Shakespearean Characters Set Free: Shakespearean Bits and Fandom
3 . 学会等名 Elsinore 2016 William Shakespeare: the Next 400 Years (国際学会)
4 . 発表年 2016年

1 . 発表者名 Ryuta Minami
2 . 発表標題 Hollow Shakespeare: Shakespeare as a Tag
3 . 学会等名 World Shakespeare Congress 2016 (国際学会)
4 . 発表年 2016年

1 . 発表者名 Ryuta Minami and Harumo Sanazaki
2 . 発表標題 " Reading Sanazaki ' s Harumo ' s Romeo and Juliet with its Artist "
3 . 学会等名 Picturing Shakespeare: Shakespeare and the Visual Imagination (国際学会)
4 . 発表年 2019年

〔図書〕 計3件

1 . 著者名 Christy Desmet, Sujata Iyengar, Miriam Jacobson, Sharon O ' Dair, Alexa Alice Joubin, Theresa M. DiPasquale, Sheila T. Cavanagh, Jessica Walker, Matthew Kozusko, Laurie Osborne, Krystyna Kujawinska Courtney, Nicholas Grene, Tina Krontiris, Ryuta Minami, David Moberly,	4 . 発行年 2019年
2 . 出版社 Palgrave Macmillan	5 . 総ページ数 470
3 . 書名 Local and Global Myths in Shakespearean Performnce	

1. 著者名 Aneta Mancewics, Alexa Alice joubin, Bettina Boecker, Marcela Kostihova, Kevin A. Quarmby, Dan Venning, Benedict Schofield, Anna Stegh Camati, Emily Oliver, Saffron Vickers Walkling, Alexandra Portmann, Aleksandra Sakowska, Frank Widar Brevik, Ryuta Minami, Michael Dobson,	4. 発行年 2018年
2. 出版社 Palgrave Macmillan	5. 総ページ数 270
3. 書名 Local and Global Myths in Shakespeare Performance	

1. 著者名 Dennis Kennedy, Bi-qi Beatrice Lei, Judy Celine Ick, Kawachi Yoshiko, Poonam Trivedi, Ted Motohashi, Shen Lin, Kim Kang, Melani Budianta, Ricardo G. Abad, Nurul Farhana Low bt Abdullah and A.S. Hardy Shafii, Brooke A. Carlson, Paromita Chakravarti, Minami Ryuta	4. 発行年 2016年
2. 出版社 Routledge	5. 総ページ数 271 (239-254)
3. 書名 Shakespeare's Asian Journeys: Critical Encounters, Cultural Geography, and the Politics of Travel	

〔産業財産権〕

〔その他〕

-

6. 研究組織

	氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究協力者	パタソン ローナン (Paterson Ronan)		
研究協力者	イック ジュディ (Ick Judy)		
研究協力者	真崎 春望 (Sanazaki Harumo)		

6. 研究組織（つづき）

	氏名 (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考
研究協力者	バート リチャード (Burt Richard)		
研究協力者	フローレス エミール (Flores Emil)		
研究協力者	トープ リリィ (Tope Lily)		