

科学研究費助成事業（科学研究費補助金）研究成果報告書

平成 24年 6月 15日現在

機関番号：32678

研究種目：若手研究（B）

研究期間：2010～2011

課題番号：22700260

研究課題名（和文） 米国のファンコミュニティにおけるアニメコンテンツ消費のエスノグラフィ

研究課題名（英文） An Ethnographic study of transnational anime fandom culture in US.

研究代表者

岡部 大介（OKABE DAISUKE）

東京都市大学・環境情報学部・准教授

研究者番号：40345468

研究成果の概要（和文）：

本研究では、オタク文化を社会文化的な側面から検討した。ファン文化はデジタル世代のトランスナショナルなメディア・カルチャーに位置付けられる。このニッチなコミュニティにおける学びを中心に、インタビューや観察を中心としたエスノグラフィックな調査を実施した。その結果、ファン文化を構成する2つの主要な概念的枠組が得られた。それらは、1) 仲間うちのピア・レビュー、そして、2) 互恵的学習の2点である。

研究成果の概要（英文）：

This study situates otaku culture within varied cultural and social conditions. Fandom culture is situated within the transnational media culture of the Digital age. Drawing from detailed ethnographic work, I characterized the internal learning of specific niche communities within the broader anime fandom. I found three key conceptual frameworks: 1) the DIY ethics (cultural logics of fandom culture), 2) the underlying peer based reviewing, and 3) reciprocal learning within the varied niche subcultures.

交付決定額

（金額単位：円）

	直接経費	間接経費	合計
2010年度	1,300,000	390,000	1,690,000
2011年度	700,000	210,000	910,000
年度			
年度			
年度			
総計	2,000,000	600,000	2,600,000

研究分野：文化社会学

科研費の分科・細目：情報学・図書館情報学・人文社会情報学

キーワード：ファンカルチャー、エスノグラフィ、実践コミュニティ、学習、メディア、ファンダム、サブカルチャー、文化社会学

1. 研究開始当初の背景

90年代より、漫画、アニメ、ゲームソフトなどのメディアコンテンツが、様々な国家間、文化間で広く共有されている。メディア/テ

クノロジーが、国境を越えて日常的に利用、消費されることは、ネットワーク化された社会においては珍しくない(Appadurai, 1996)。Jenkins (2007)によれば、アニメファンな

どに見られる消費スタイルは、「プロシューマー」的であるという。米国のアニメファンの間では、数多くの日本の商業アニメの映像断片を再編集/リミックスし、それに好みの音楽を重ね、非商業的に新たなコンテンツを生成する実践が盛んに行われている (AMV: Anime Music Video と呼ばれる)。リミックスされたコンテンツを共有する消費スタイルに特徴的なこととして、その集団が極めてニッチなグループであるという点があげられる。

このようなメディア・コンテンツの特有の消費と生産は、アマチュアのファンによる「実践のコミュニティ」(Wenger, 1990)における活動とみることができる。「状況的学習論」に依拠する Wenger に沿えば、コミュニティとは、実践が共有されることによって状況的に構成/再構成されるものであり、構造的特徴といったものが必ずしも必要なわけではない。

本研究では、制度化されたシステムに依拠した商業的なプロダクションとは異なる形で、どのようにファンコミュニティが彼らの「文化」や「知識」を構築しているかについて、エスノグラフィックに素描する。ファンもまた、例えば非営利的な AMV の生成という実践の共有を通して、ニッチなコミュニティを構成している。そこでは、専門化され制度化されたシステムに依拠した商業的なプロダクションとは異なる形で、文化や知識が構築されているとみなされる。

2. 研究の目的

ファン文化のようなニッチなコミュニティが、「野火」のように繋がる文化実践は、ローカルな相互行為のみに閉じたものではなく、メディアを媒介としたコミュニティ間の移動や越境を通して達成される。ローカルなコミュニティどうしが「地下茎 (リゾー

ム)」状に繋がっていく様子をトレースすることを通して、今日的な文化実践や、組織への参加と協力のあり方を見ていくことができると考える。

本研究では、このような視座に則り、10代、20代前半のアニメ・漫画ファンによる実践のコミュニティにおいて、特に日本のアニメや漫画というメディアコンテンツが、米国でどのように利用、消費されているかについてエスノグラフィックな調査を通して検討する。「トランスナショナルな文化のフロー」が学術的に注目されている今日、国内の「文化研究」を超えて記述していく必要があると考えられる。

3. 研究の方法

本研究では、ローカルなコミュニティどうしの、いわば「地下茎 (リゾーム)」のようなつながりや活動を主な研究対象とするため、量的な調査方法を用いることが難しい。非商業的な現代のメディア消費の状況を分析対象とする場合は、ネットワークのノードやハブとなるような調査対象者に焦点をあて、そこから多様なつながりや用いられているメディアを調査対象とする必要がある。

そのため本研究では、米国で若者や子どものメディア利用に関するエスノグラフィを実施している研究者の協力を仰ぎ、実践コミュニティのネットワークへ参与する土壌を形成した。

調査手法としては、半構造化インタビュー、参与観察を組み合わせたエスノグラフィックなものとした。より具体的には、1)ファンコミュニティへの参与観察と 2)アニメファンダムコミュニティへの半構造化インタビューを実施した。1)では、ファン文化のメンバーがどのようにメディア・コンテンツに接しているかについて理解するために、筆者自

身がファンコミュニティのオンラインネットワークに参加しつつ、彼らの日常的な実践の理解に努めた。1) で得られた知見からインタビュープロトコル (表 1) を作成し、2) において、調査対象者 15 名にヒアリングを実施した。

表 1 インフォマントに対する主なインタビュープロトコル

主なインタビュープロトコル
1. アニメファンコミュニティへの参加プロセスや、履歴と動機について
2. アニメファンコミュニティにおける「評判」や「名声」の獲得について
3. アニメファンコミュニティにおける知識、技能の習得過程について
4. アニメファンコミュニティにおける人的ネットワークの構築、維持とメディアの関係について
5. コントリビューターであることの意味、リーチャー (leechers: 消費のみのファン) について
6. ファンコミュニティにおける学習と自己実現について
7. コミュニティへの帰属意識とコミュニティ内での社会的ステータスの構築について

なお、分析の際は、テキスト分析に有用なソフトウェア、MAXQDA を用いた。

4. 研究成果

本研究では、米国を中心に展開されているアニメファンによる「非商業的な創造活動」について、社会的／文化的側面からアプローチした。

野火的・リゾーム状のメディアコンテンツ利用の現状についての理解、記述を体系化し、

特に「コミュニティにおける知識の生成」と、「実践のコミュニティへの参加とアイデンティティ形成」に関する論考を重ねた。

インタビューと観察を中心としたエスノグラフィックな調査に基づいたデータ収集の結果、この文化を形成する興味深い構造が 2 点見出された。それらは、peer review (仲間どうしの相互評価が文化的学習のベースになっている点)、reciprocal learning (知識を特定の個人が保持するのではなく、仲間との互恵的な関係のもとで共有／また、固定的な教授関係を構築しない点) にまとめられる。

・peer review

あるコミュニティの一員となっていくということは、そのコミュニティの文化的実践を描くことができるようになることである。文化的実践には、コミュニティ特有の規範-振舞いや語り方、そしてコミュニティのメンバーが何を評価し、何に価値を置き、何を嫌がるかということが含まれている (有元・岡部, 2008)。アニメファンもまた、コミュニティに特有の評価や価値の中に生きている。パンクロックであれサッカークラブであれ特定の学問領域の研究であれ、そこには同質性を帯びたメンバーの間でのみ流通する特有の評価方略がある。

ファンの実践の善し悪しもまた、コミュニティの仲間どうしの評価 (ピア・レビュー) 抜きには語れない。ひとりよがり自分の実践を評価することは無意味である。とはいえ、ファン・カルチャーに見られるピア・レビューは、一般の人々が共有できるようなものでもないだろう。むしろ、「一般の人々」の観点から評価を得るような実践よりも、より少数の同質性の高いメンバーから評判を得ることの方がコミュニティのメンバーとして

は重要なこととなる。このことは、女子高校生のナード (nerd) コミュニティにおけるエスノグラフィなどにも見られる (Bucholtz, 2004)。ナードとは「優等生」やいわゆる「がり勉」を指すことばで、スポーツや流行といったものよりも知的で難解な事柄や遊びを好む人々のことである。ナードもまた、ナードのコミュニティにおいて (のみ) 価値を持つ科学的な知識を有していることがグループ内の評価につながり、知識を表示しあう語りを楽しむ。

このように、ファンカルチャーに生きる人々にとっては、コミュニティ外の眼差しに基づいて評価されることよりも、むしろ、ファンカルチャーを理解したコミュニティ内のいわば「質の高い人々」に評価されることが重要である。コミュニティ内においてのみ流通する価値定義を重視する姿勢は、趣味的集団のひとつの特徴でと言えよう。

・reciprocal learning

ファン・コミュニティを記述していくと、コミュニティの洗練や境界の可視化を行っているのが、他ならぬコミュニティの参加者である点が見えやすい。すなわち、ファン・コミュニティはトップダウンではなくボトムアップに維持され、または再編されていく。

ファン・コミュニティにおける学習環境には、指南書やトップダウンの教授行為があるわけではない。また、明確な上下関係があるわけでもない。ファン・コミュニティに参加するには、特に明文化された資格審査を経なければならないわけではないし、メンバーシップを示す会員証のようなものがあるわけでもない。よって、先生と生徒の明確な役割関係が見られる教室や、親方のいるプロフェッショナルな集団における学習構造とは異なり、参加者どうしの互惠的な関係が見えや

すい。

このような互惠的学習の場は、新参加者と熟練者の会話にも見て取れた。ファン実践に関する知識は極めてニッチな知識、情報であるが、ニッチな知識、情報であるからこそ、参加者の多くが知識提供者となる可能性を有している。ある作品を手がければ、次に類似の作品を製作する仲間がその知識、情報を参照することができる。知識や情報はどこか一カ所に集約されているわけではない。それはコミュニティのメンバーに分散して蓄積されている。こうして、ファン・コミュニティの参加者はお互いに学習の対象となっている。この水平的で互惠的な関係もファン・コミュニティの特徴の1つとして見てとれる。

また、ファン・コミュニティの特徴として、文化的実践へのアクセスをサポートするような学習構造を挙げることができるだろう。外的な強制のもと強えられる参加では学習が形骸化してしまう可能性があるが、ファン・コミュニティにおいては、興味に基づいて新参加者がコミュニティにアクセスして行く学習の形態、またそれを受け入れるコミュニティ内の他者の存在が観察される。

新参加者だからといって実践の範囲が制限されてしまうわけではない。コミュニティの中の誰かが、制限や制約をかける立場にある訳ではない。初心者は、熟達者からの「導かれた参加(guided participation)」(Rogoff, 2003)を通して、ファン・コミュニティとしての様態を知る。さらには、参加者の誰もが知識提供者となり得るような、特有の学習構造のもと形成されるコミュニティであることを学習するようになる。それはとりもなおさず、自分自身もまたファン・コミュニティの文化的実践に対して何らかの貢献をしていくことを予測させる。

そして、ファン・コミュニティの文化的実

践を引き継いでいく存在になることに繋がるだろう。むしろ、何らかの貢献ができる存在であることがファンとしてコミュニティに参加する上では重要であり、そうでない人はファン・コミュニティのメンバーとは呼べないのかもしれない。

・結語

ファンはアニメファン・コミュニティでの実践にエネルギーを注ぎ、仲間どうしの互恵的な学習を続ける。アニメファンをこれほどまでにコミュニティに傾倒させる誘因は何なのだろうか。どうして、これほどまでにコミュニティに参加し続けるのだろうか。これについては様々な観点から考察が可能であろうが、ここではファン・コミュニティの知識や情報のあり方に注目したい。サブカルチャーであるアニメファン・コミュニティでは、メインカルチャーの人々がおおよそ理解できないであろうもの・ことが価値や評価の対象となる。アニメファン・コミュニティの中で価値を帯びる知識や情報は、メインカルチャーから眺めると極めてエソテリック (esoteric) なものに見える。

ファン・コミュニティにおいては、コミュニティの知識はメンバーにオープンであり、メンバーはコミュニティへの参加を通してそれらにアクセスできるようになる。ファン、またはオタクは、コミュニティ外の人には分からないエソテリックな知識、情報を用いて対話を楽しみ、実践を方向付ける。誰もが知り得ていて、誰でもがアクセスできるような知識、情報だけでは彼らには意味がない。むしろ、コミュニティに足を踏み入れてはじめて理解可能であり、限られた人のみがアクセス可能なものであることに意義がある。そしてまた、自分もその知識の構築に与ることができる存在であることが透明なこと、ここ

に彼らの快樂があると考え。ニッチな人々からの評判、ニッチな人々を志向した知識、ニッチな人々との互恵的關係こそが、ファンまたはオタクの衝動を突き動かしていると考えられる。

このことは、ファン・カルチャーを研究対象とすることの意味にもつながる。なぜファン・コミュニティに向かうのか。それは彼らのDIYベースでピア・レビューしあう互恵的な実践全てが奇異に見えるからである。これは極めて重要な点である。学校のような学びの場においても、ピア・ベースの学習を促進するよう学習環境をデザインする実践が展開されている (例えば、Johnson et al, 1993 など)。それは仲間どうしの対等で互恵的な関係の中で、互いに貢献しあひ学びあう新しい学習環境のデザインである。このようなピア・ベースの学習環境のデザインは、これまでの学校的な「主従関係にある学習の場 (superb-subordinate setting)」が当たり前であるからこそ新規性を持つ。ピア・ベースの学習環境のデザインでは、この「主従関係にある学習の場」を瓦解させることを目指すことになる。一方でアニメファン・コミュニティは、ピア・ベースの互恵的な学習がベースになっており、自分たちで自分たちのコミュニティのマナーやルールも形成していく。教授者-学習者という関係を前提とした学校的学習の構図こそが日常化してしまい、趣味や興味に駆り立てられた学習 (Interest driven learning) の場が不可視化されてしまっている。それゆえ、ファンやオタクがかえって奇異に見えさえもするのかもしれない。

ひょっとしたら、協働的に学び合う学習環境をデザインする人々にとっては、この「新しい学びの場」の構造を先んじて実践するファン・コミュニティの諸特徴が、そのヒント

になるのかもしれない。

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0件)

〔学会発表〕(計0件)

〔図書〕(計1件)

Mizuko Ito, Daisuke Okabe, and Izumi Tsuji, *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. Yale University Press, 2012, pp. 207-248.

〔その他〕

ホームページ等

なし

6. 研究組織

(1) 研究代表者

岡部大介 (OKABE DAISUKE)

東京都市大学・環境情報学部・准教授

研究者番号：40345468