

# 博士學位論文

内容の要旨及び審査結果の要旨

第 9 号

2016年3月

京都精華大学

## はしがき

本編は、学位規則（昭和28年4月1日文部省令第9号）第8条による公表を目的として、平成26年度本学において博士(芸術)の学位を授与した者の論文内容の要旨及び論文審査結果の要旨を収録したものである。

# 目 次

報告番号	学位の種類	氏 名	学位論文題目	ページ
甲 第22号	博士 (芸術)	金 貴妍	型と反復の陶芸論	1
甲 第23号	博士 (芸術)	コピローワ・ オーリガ	アダプテーションとしてのメディア ミックス：前田真宏の『巖窟王』を 例に	4
乙 第1号	博士 (芸術)	カチュク・ ゾルタン	オタク化するギーク、ギーク化する オタク； ハンガリーのプロデューサーから見 たアニメ・マンガ文化の国際的普及 およびサブカルチャー的クラスタの 役割	17

氏 名 <sup>キム キョウ</sup> 金 貴妍

学位の種類 博士(芸術)

報告番号 甲第22号

学位授与の日付 2016年3月21日

学位授与の要件 学位規則第4条第1項該当

学位論文題目 型と反復の陶芸論

論文審査委員	主査	教授	松本	ヒデオ
	副査	教授	奥村	博美
	副査	教授	島本	澁
	副査	教授	上野	真知子
	副査	上越教育大学 学校教育学部教授	高石	次郎

## 内容の要旨

私は祈る生き方をしている。ここでいう「祈り」とは、特定の宗教と関わりのある行為ではなく、生活に組み込まれた「願い」に近いものである。この祈る心理は人間ならば誰でも持っており、普遍的で原始的な心理の一つであろう。人々は「祈り」という精神的な活動の証明として、しばしば手を合わせるなどの反復的行為を行うが、「祈り」の結果、または痕跡として本論では「積み石」を取り扱う。

「積み石」とは石を一つずつ積み上げる行為の集積であり、その行為は人間の願う心を自ずと引き出す。つまり石を反復的に積み上げる行為は願いの行為であると考えられる。また、積み石は一人ではなく、複数の人によって作られる。このようにして作り出される積み石は「願いの集合体」と言える。「願う」心理は石を積む反復的な行為の「祈り」として表現され、またこの反復的な「祈り」は人間の心理を落ち着かせるのではないだろうか。

「反復性」は拝む、積むなどの「型」というものに起因する。つまり反復を支えているのは広い意味での「型」であり、この「型」は「祈り」を可能にする装置であると考えられる。私の日常的な「祈り」も、ある一つの「型」を繰り返すことで成立している。「型」が存在しなければ「反復」もないだろう。この日常的な祈りから生まれる反復性は、芸術においても重要な役割を果たしてきた。陶芸分野においては「石膏型成形技法」という具体的な形をとる。この陶芸における「型」と「反復」を本論文では主に考察してみたい。

まず、「はじめに」では私が「型」に興味を持ち始めたきっかけを述べ、「型」の紹介、また一点制作と比較して時に軽視されたり、否定的に認識されている「型もの」に関して論じることにする。ま

たここでそのような「型もの」にあるネガティブなイメージにとらわれずに作品としてどう昇華できるのかという問題を提示しておく。第1章では型による反復について調べることにする。反復の意味を調べ、反復の芸術の中での存在意義について言及し、どのように使われてきたのかを調べる。そして多くの芸術家が起用している反復の表現と効果、また反復の種類について述べる。第2章では「型」とは何かを具体的に論じていくことにする。先に私が考える型の美について論じ、型の歴史や種類を調べる。その中でも特に陶芸における型である「石膏型」に範囲を絞り、我々の身の回りに存在し、陶磁器とも関係する型をベースとした製品を見ることにする。第3章では「石膏型」を用いる技法を詳細に調べ、陶芸における「石膏型成形技法」を4種の技法に分けて説明する。第4章では「型」がどのように陶芸作品として成立するのか、また「型」と芸術について扱うことにする。二つの異なる種類の「型成形技法」について取り上げ、それぞれの技法を使用し作品を制作する作家の紹介を通し、「型」が造形的な世界観をどういうふうに生成しているのかを考える。この検証を通し、第5章では私自身の作品制作とそこに込めた考えについて述べていく。過去の作品から、これまで論じてきた型の研究に基づいて制作した現在の作品までの流れを見せ、「反復」が「祈り」として私の作品にどのように反映されたのかを説明する。「おわりに」では本論の内容をまとめ、これから作家として持つべき心構えや制作姿勢、そしてこれからの制作に本研究をどのように活かしていくのかなど、今後の研究課題について言及し、本論を終えたい。

## 審査結果の要旨

石膏型による押し型成形技法、鑄込み成形技法は、陶芸分野では本来大量生産の技法である。金貴妍氏の研究は、これらが商品としての陶芸製品を生み出す技法にとどまらず、現代の陶芸作家の新たな個性を表現するのに必要な技法であることを実証することである。筆者は韓国ソウル産業大学校（現・ソウル科学技術大学校）で陶芸を学び、主に石膏型による制作で作品を創り続けていた。石膏型を使つての陶芸制作は原形から作られる型により原形の複製品を大量に造り出すことができる。彼女はこの技法で繰り返し生み出される形を用いて、自身の日々の行動である「祈り」、つまり家族の安寧への願いや自分の向上心の思いをテーマに、多量なピースを構築する作品を制作している。

陶芸分野での造形技法は基本として、ひも状の粘土を積み上げる手練りでの「ひねり成形」、回転する轆轤を使う「ろくろ成形」、板状の粘土を組み立てる「たたら成形」がある。工芸の世界では、それらの手技での一品制作作品が芸術的であるとして尊重される。現在、石膏型での成形による芸術的価値を持つ作品もあるが、やはりその多くは産業製品として扱われがちである。本論の焦点は「型の造形的美学」ではなく、産業製品のように反復して生産することから生まれる「型とリピートの美学」である。筆者はその反復的産業手法が新鮮な表現力を持っていることを予感し、工業的作品が同時代的な感覚を醸し出すのは何故なのか、また自らが魅かれる理由は何故だろうと思い、石膏型での反復制作作品の芸術的価値を本論で立証しようと試みている。

そして本論のキーワードである「反復性」が、彼女の家族や社会を思い願う「祈り」に関係付けさ

れ、安堵感を生じさせる「祈り」の「反復性」の効果とその精神からの特異な造形構築力を調査研究し、「表現」としての「反復性」の意義へと導く論文となっている。

筆者は本論の冒頭で自身の作品テーマでもある韓国の「積み石」について述べている。身近な石が「願い」「祈り」を持つ人々によって積み上げられ、一つのモニュメントになっていく。無意識的な形である石での構築であるからこそ、積み上げる願いの意識が昇華した形となる。そして筆者はこのモニュメントを「願いの集合体」と名付けている。自然の石のように作者が関与できない形と石膏型による複製品とに類似関係を見つけ、太古からの人間の宗教的造形を同時代的な工業手法での造形の中に見出したことが評価されるものである。

学位審査の間では全員の審査員によって本論の視点と成果が評価された。社会の進化に伴い新しい技術が生まれる。始めは速度と精度を重視した技術であるが、やがてその技術の特質が社会のためではなく個人の表現として開花していく。この進化による一つの表現領域を研究した筆者が、今後も実践と研究を続けて新たな作品を開拓していくことを期待したい。

氏 名 コピローワ・オーリガ KOPYLOVA OLGA

学位の種類 博士(芸術)

報告番号 甲第23号

学位授与の日付 2016年3月21日

学位授与の要件 学位規則第4条第1項該当

学位論文題目 アダプテーションとしてのメディアミックス：  
前田真宏の『巖窟王』を例に

論文審査委員 主査 教授 ジャクリーヌ・ベルント

副査 教授 吉村 和真

副査 教授 佐藤 守弘

副査 教授 斎藤 光

副査 立命館大学文学部教授 中川 成美

## 内容の要旨

### Summary

Fiction-based transmedia projects have gained incredible momentum in the last two decades and have had considerable impact on popular culture, as they transformed what is called cultural industry, changed the nature of cultural products and patterns of consumption, consumer-producer relationship, and, among everything else, narratives. Since early 2000s, the phenomenon of transmedia practices at large and fiction-based transmedia franchises in particular have attracted interest of scholars and critics. In Japan, the subject of inquiry is limited to the particular type of the franchise, that is, to the media mix. Furthermore, the focus has usually remained on economics and marketing, or on sociology of the practice. In this thesis, however, storytelling in the media mix is put to the fore. The main points this thesis seeks to clarify are the following: a) the place that the media mix takes within a larger category of transmedia franchises; b) the role of the story in the media mix as well as the potential of the media mix to produce sustained and consistent meanings and to function as unified network; c) the possibility of links between works in such network that are not warranted by the entity of character or a fictional universe; d) the relationship between

the principles of transmedia storytelling and the common tendencies in the media mix development; and e) the canon formation within transmedia franchise that relies on the divergence of the content rather than its continuity.

In order to facilitate this line of inquiry, a specific example is analyzed: a conglomeration of works developed around the anime *Gankutsuō* (Gonzo; 2004-2005). Based on Alexander Dumas' *The Count of Monte Cristo* (1844-45) and, to an extent, on Alfred Bester's *Tiger! Tiger!* (1956), this media mix does not simply employ adaptation as a device, but can be interpreted as an adaptation in its own right. As such, *Gankutsuō* is an exceptional case. But its uncommon features bring into light principles that work in more conventional media mixes and simultaneously underscore the storytelling aspects of such projects. Addressing *Gankutsuō* as an adaptation therefore provides new insights into the practice.

### **Introduction**

Approaching the *Gankutsuō* media mix as an adaptation means putting it in the domain of adaptation studies. As a field, adaptation studies do not have an established overarching theory or methodology. However, the most common form of inquiry in the related research has been the comparative study. This naturally follows from the specifics of subject in question: juxtaposing adaptation with the source work is inherent in thinking of it as adaptation, is instrumental in understanding its meaning, and is a crucial part of the pleasure it offers. It must be noted though that in the process, different aspects of the works in question can be foregrounded (and compared) depending in the researcher's priorities and field of interest. This thesis offers an exploration of the ways the constituents of the *Gankutsuō* media mix are related to each other and to the "outside" works (Alexander Dumas' *The Count of Monte Cristo* and Alfred Bester's *Tiger! Tiger!*), with comparisons made mostly on the level of contents. Particularly significant in the inquiry are the intertextual links. Intertextuality in this thesis is understood in a limited sense – it does



not refer to the inherent feature of texts in general (as it was described by Julia Kristeva and Roland Barthes), but to the particular and intentionally introduced links between the texts.

The analysis of the *Gankutsuō* media mix is not limited to close reading of its constituent texts. It also involves the discussion of the mediality of these works and of the context in which they were produced. It is important to consider medium specificity in the analysis of transmedia fictions such as *Gankutsuō*, because their main attraction factor lies in the intermedial transpositions of the content. However, the context of production is just as important since it directly influences the adaptation process and the construction of the media mix (in terms of both structure and content). The context includes the approach of the producers (who interpret the source work in certain ways and then choose specific strategies in terms of transmedia development) and the conventions associated with each particular medium and with the given type of transmedia franchise.

### **Chapter 1. Transmedia Practices and Related Theory. Japanese Media Mix And Storytelling**

Chapter 1 discusses various approaches (in theory and practice) to storytelling in transmedia franchises, including a narrower category of the media mix. Transmedia franchises started to proliferate in Japan and in the U.S. almost at the same time, along with the theoretical accounts on them. In the writing of Japanese researchers, reflections on the role and form of storytelling in the franchise were quickly replaced by inquiries into other related subjects, especially the ontology of characters. Japanese discussions of the media mix also gravitate towards economics and marketing, or sociology. In Euro-American studies, however, much more attention has been paid to the ways narrative is constructed and functions in such projects. Therefore, the pertinent research (and most influential models of transmedia fictions, which have been established so far) is summarized before moving on to an examination of media mix proper. In the last part of the chapter 1, certain tenets of the discourse around media mix are re-examined, and the role of the

story in it. The relationship between the media mix and transmedia storytelling is re-evaluated. The main conclusions which result from this examination are the following:

1. Transmedia storytelling is characterized by a push towards the unity of meaning and constant accumulation of new non-contradictory information, while media mix practice allows and even encourages discrepancies in the content. However, in the recent years there has been a tendency for the rules of transmedia storytelling to become looser.

2. Media mixes generally do not employ principles of transmedia storytelling as their central strategy. But in large media mixes, works can form constellations within which one finds increased levels of coherence.

3. The accumulation of information within fictional worlds is not necessarily substituted by constant divergences and variations, but actually runs parallel to them. Consequently there remains at least a potential for overarching meaning that would connect all or most of the pertaining works.

## **Chapter 2. The *Gankutsuō* Media Mix as Adaptation**

Chapter 2 addresses the immaterial aspects of the *Gankutsuo* franchise – that is, its structure as a network and its status as an adaptation. The constituent works of this media mix stem from the anime, and it is the anime that enters into the most extensive and tense dialogue with Dumas' novel, sets up the stage for the whole project to unfold on, and tells the fullest version of the story. Therefore, at first the anime is discussed as an adaptation in its own right, with specific attention paid to the factors that contributed to the transformations of the source material, and to the nature of these changes. After that, all other *Gankutsuō* works are introduced. Their place within the whole structure is identified from several angles. First, they demonstrate the varying level of independency. Second, while all *Gankutsuō* texts directly refer to the anime, some of them are also connected to each other on the level of content. Finally, all *Gankutsuō* works

contain intertextual references to *The Count of Monte Cristo* (and occasionally *Tiger! Tiger!*) that bypass the anime. This last point is one of the most singular features that distinguish this media mix – it is also the primary reason it can be interpreted as a complex adaptation project. For this reason, intertextual relations between the *Gankutsuō* works and the novels are analyzed in greater detail in the second part of the chapter, with attention also paid to the ways they combine with variations of contents (typical for the media mix) and influence the re-reading of Dumas offered in the anime. At the end of the chapter, an outline is given of *Gankutsuō* as multilayered structure where complicated dynamics exist between works on different levels, but also between these levels. The implications this structure has for the meaning of *Gankutsuō* as adaptation as well as for its functioning as a transmedia project are also considered. Additionally, this chapter addresses the “canonicity” of content in franchises like *Gankutsuō*, where story is transformed (sometimes radically) in each text. In cases like this, the canon is formed when overlaps between story content (storyworlds) are combined with the information provided by the core work.

### **Chapter 3. The *Gankutsuō* Works and Their Mediality**

Chapter 3 explores the material side of *Gankutsuō* works, foregrounding their specific mediality. Medium specificity as it is understood in this study is far from the notion that there is correlation between the medium and the types of stories it can – is allowed to – tell. It includes the means of expression particular to a given semiotic system, the intricacies of production, and conventions that cling to a certain medium in a certain historical period (which means also specific expectations of the consumers to be fulfilled or subverted).

Thus a huge part of the impact *Gankutsuō* anime has on the viewers is the direct result of the creators’ unconventional handling of the visuals. Combined with equally non-standard organization of the mise-en-scène, they define the anime’s memorable aesthetics. Likewise, the content of the novelization is

quite clearly defined by the typical patterns that emerged at the time in the corresponding sector of the otaku market – while the manga, on the contrary, seems to consciously break away from the divisions historically set in the medium (e.g., between shōjo and shōnen) to accumulate a collection of expressive techniques that range from meticulously detailed page-sized illustrations to almost storyboard-like sequences. At times the sheer materiality of the medium (as with the substance of voice in the audio drama), or the specifics of its material support (as with Albert’s diary which was serialized as a blog) play the decisive role in the consumers’ experience. At the same time, the material aspects of *Gankutsuō* works allow to create new connections between them. Thus the manga and one of the novels are connected via visual style as much as by certain references in the narrative. Likewise, the audio track (the actors’ voices and the soundtrack) connects the anime with the audio drama. Therefore, the material aspects of the media, specifically emphasized in several works, serve not only narrative purposes, but contribute to the media mix formation. Besides, at times medium specificity becomes the basis for additional intertextual references that go beyond *The Count of Monte Cristo* or *Tiger! Tiger!* The case in point is *Gankutsuō* anime, which incorporates in its soundtrack a series of allusions pertinent to its main story.

### **Conclusion**

The conclusion summarizes the main findings with regards to the specific structure of *Gankutsuō* as a media mix and an adaptation project. The links exist in the franchise on several levels. The works are bound by common aesthetic (the level of expression) and ethical (the content of the story) principles as well as by the basic settings. Another link between all the *Gankutsuō* texts is the strong connection they hold with the two novels outside of the media mix. Each text adopts different elements from these two, but, paradoxically, the novelty of each element can be noticed only in comparison with its rendering in other works, starting with the anime. That is, not any interpretation of *The Count of Monte Cristo* found in any

given *Gankutsuō* work is completely its own. Notably, all articulations of the ethical stance, variations in the story, and intertextual references occur, so to say, concurrently and not in some hierarchical order. As a result, at times the rifts on the anime narrative and the intertextual play threaten to trample the position the *Gankutsuō* media mix takes as the new reading of Dumas' novel. Finally, as the binding factor, the story itself seems to work in two opposite directions. On the one hand, its volatile changes undermine the unity of this conglomeration of works. On the other hand, the story binds all *Gankutsuō* texts to each other and first of all to the "hub" of the media mix, the anime, through a series of gaps and additions. While *Gankutsuō* is an exceptional project, it is clear that all kinds of links and synergistic relations found in it can just as well work in any other media mix. This demonstrates the potential the media mix practice has for storytelling that goes far beyond simple character-based transmedial development.

At the same time, many questions regarding the media mix are left unanswered. For instance, it remains to be discovered whether the basic settings of the fictional and intertextual links can function as a sufficient binding factor when they are not backed up by consistent characters. With *Gankutsuō* being a specific case it seems important to identify more common media mix structures and typical ways the narrative is handled during the media mix development. These and other lines of inquiry await further exploration.

## 要約

複数の表現メディアに渡る物語展開はこの 20 年間で徐々に一般的な現象になり、大衆文化に顕著な影響を与えてきた。詳述すると、この新しいコンテンツの創造と拡大の戦略は文化産業と文化的消費財の性質を変更させ、生産者と消費者との関係を変え、物語そのものを変容させてきた。2000 年代の初期からこのトランスメディア的展開（特に物語、あるいは世界観のような架空の要素を基礎とする「トランスメディア・フランチャイズ」）は研究者や評論家などの注目を引き、様々な観点から論じられてきた。日本ではこの種の論考は通常トランスメディア的展開の一種であり、日本特有の戦略でもあるメディアミックス、そしてそれに関する現象を中心にされてきた。しかしこのテーマに関連する論考は生産過程ないし産業の構造という一面、あるいは一般的なメディアミックスの背景となるオタク文化に焦点を当てる傾向がある。それに対して、本稿ではメディアミックスにおける物語性が重視されている。そして本研究をもって次の点を明らかにしたいと思う。

- 1) メディアミックスをトランスメディア的展開という範疇の中で位置づける。
- 2) メディアミックスにおける物語の役割を再確認する。さらに、メディアミックスは統一したネットワークとして持続的かつ矛盾のない意味を維持できるかどうか見極める。
- 3) メディアミックスの諸作品、そして各メディアを結び付けている繋がりとして、キャラクターと世界観がよく知られているが、それ以外の繋がりの本質と可能性を検討する。
- 4) 欧米で大いに議論されているトランスメディア・ストーリーテリングの原理と一般的なメディアミックスの特徴との関係を考察する。
- 5) 内容の連続性と統一性ではなく、その分岐を原理とするフランチャイズにおける「canon」（ファンたちが「疑えない真実」として受け取る物語に関連する事実）の成立がいかに行われるかについて考える。

上述の点を明らかにするためにアニメ『巖窟王』（Gonzo, 2004-2005）そしてそのメディアミックスを事例として取り上げる。『巖窟王』の作品群はアダプテーション（小説のアニメ化）に基づいていると同時に、それを全体として二つの作品（アレクサンドル・デュマ・ペールの小説『モンテ・クリスト伯』とアルフレッド・ベスターの小説『虎よ、虎よ！』）のアダプテーションでして受け取ることができる。有名な作品が何度もアダプテーションされ、各作品が前作から影響を受けることが決して珍しくないが、作品群のネットワークとして存在するアダプテーションは確かにユニークなものである。この点では『巖窟王』は例外的であり、普通のメディアミックスとは異なる。しかし、それを検討することによって典型的なメディアミックスに潜在する可能性が明らかにされ、特に物語を展開させるデバイスとしてのメディアミックスの一面が見えるようになる。したがって、『巖窟王』の作品群をアダプテーションとして取り上げることによってこの種の物語のトランスメディア的展開の特徴やその可能性などをより詳しく知ることができると考える。

## 序章

『巖窟王』メディアミックスをアダプテーションとして取り上げる以上、それをアダプテーション論の論理的な枠組みの中で考えねばならない。ところが、アダプテーション論という分野の特徴は、そこでは包括的な理論や方法論などが存在しないことにある。にもかかわらず、アダプテーションの研究の大半は比較分析を主な方法として採用することが事実である。それは研究の対象の性質によるとも言えよう。既存の物語の置換である作品は、原作との関係が意識されて初めてアダプテーションとして認識される。それに加えて、その解釈も原作との比較によって大きく左右される。さらに、その比較こそがいわゆる「アダプテーションの快樂」の要因ではあると考えられる。このようにアダプテーションの実践と需要では決定的に機能する比較は研究においても重要であるが、具体的に何をいかに比較するかが研究家によって大きく異なる。本稿ではコンテンツ（物語内容）に由来するメディアミックスの諸作品の関連性が優先される為、コンテンツは比較分析の主な対象にされている。結果として『巖窟王』の諸作品の相互の関係のみならず、それらとメディアミックス外の作品との関連性が説明され、メディアミックス全体の構造が明らかにされる。そこで特に大きい役割を果たしているのは「間テキスト的繋がり」である。このような繋がりを含む範疇としての「間テキスト性」は広義の概念であり、最も一般的には、既存のテキストの断片や痕跡などによって新しいテキストを構成する過程を意味する。またそれは、どんなテキストにおいても他のテキストの跡がそもそも無数に存在しているということを指し示している概念でもある。しかし、間テキスト性は、作者がそれを意図したものとして受け入れることによってはじめて有意味で、「対話」や「引喩」などの作品間の繋がりを探求させるものになる。それを念頭に、本稿は、『巖窟王』の間テキスト性を検討するに当たり、明確に言及される作品だけを取り上げる。その中で中心的なのはアレクサンドル・デュマの小説『モンテ・クリスト伯』（1844-45）とアルフレッド・ベスターの小説『虎よ、虎よ！』（1956）である。

このように物語内容に基づく作品の関係性を考えながら、しかし、作品外の様々な要素を考えなければならない。何故ならアダプテーションにおける原作の変更、そしてメディアミックスの各作品の特徴が作者の意図だけでなく、表現形式の約束事や発表された媒体、さらにターゲット層とその期待によって形づけられる。したがって、分析を行うとき作品が制作された文脈を考慮しなければならない。

同時に、長い間無視されていた作者の意図や原作の解釈などもやはり注目に値する。アダプテーションの過程ではそれは多くの場合決定的な要素にならない為、あらゆる現象の説明を作者のみに求めるのは困難である。しかし、アダプテーションに携わっている間に作り手があらゆる意図的な選択肢をすることも無視することができない。それに関わる情報が包括的な説明になれないと認めても、作品の分析において役に立てるに違いない。

### 第1章. コンテンツのトランスメディア的展開とそれを巡る理論。日本のメディアミックスと物語

第1章では、メディアミックスを含むトランスメディア・フランチャイズにおける「物語」の実践上、そして理論上の様々な捉え方が紹介され考察される。トランスメディア的な作品展開は日本と北米では殆ど同時期に広がり、議論されてきた。そこでいくつかの新しい現象、そしてそれを示すいくつかの概念が使われるようになったが、それをまず整理しておく。一番広い範疇としてメディア・フランチャイズが存在する。それはある消費財、特にコンテンツを複数のメディアを横断させる生産と流通のモデルである。多くの場合はそのコンテンツはフィクション（キャラクターや物語や架空の世界など）であるが、そのトランスメディア的展開においては様々な戦

略が可能ではある。欧米ではその一つとしてトランスメディア・ストーリーテリングが一番よく知られている。日本ではトランスメディア・フランチャイズの一種としてメディアミックスが存在し、それも大多数はフィクションに基づいている。

なお、日本におけるメディアミックス論の殆どが制作委員会方式のような産業の特徴、あるいはキャラクターの存在ないしデータベースというメディアミックスに関連する現象に焦点を当ててきたのに対して、欧米ではこのようなトランスメディア的展開においては物語がいかに関成され、いかに機能するかという問題が重要視されている。後者のほうが本研究のテーマに相応する為、第1章の前半では物語を中心とする欧米におけるトランスメディア的展開の研究、そしてそこに見出せる主流を要約する。特にヘンリー・ジェンキンスが2006年に提案した「トランスメディア・ストーリーテリング」の規則と基本的な要素に注目し、それがこの10年間どのように進展してきたかについて説明する。次にメディアミックスに関わる研究と評論を取り上げるが、まずは大塚英志と東浩紀、そして伊藤剛の理論を紹介し、それらの影響を受けたマーク・スタインバーグによるメディアミックスのより徹底的な検討にも触れる。最後にメディアミックス、そしてその背後にあるコンテンツの生産と消費をめぐる理論を再検討し、メディアミックスにおける物語の役割とその重要性を論考する。主な結論として次の点を挙げられる：

1. 典型的なメディアミックスの物語性が希薄であり、トランスメディア的展開では矛盾や物語内容の分岐などが大抵容易に許されている。それに対して、トランスメディア・ストーリーテリングという物語の構成の仕方は意味の統一性と新しく、矛盾していない情報の蓄積に基づいている。しかし近年はその原則が柔軟になり、繰り返されている内容や矛盾などと狭義のトランスメディア・ストーリーテリングとを両方採用する作品展開が多くなりつつあると窺える。
2. メディアミックスの展開にもトランスメディア・ストーリーテリングが戦略として採用されることもある。作品群全体がそれに従うことが珍しいが、その一部をなすいくつかの作品がその戦略上で制作されることは稀ではない。
3. 物語、あるいは物語世界が複数のメディアに展開されるにつれ、情報の蓄積と内容の分岐がお互いを否定するのではなく、平行に行う傾向がある。したがって、欧米のトランスメディア・フランチャイズだけでなく、メディアミックスにも諸作品にわたる包括的な意味や解釈などを見出せることが十分に可能である。

## 第2章. アダプテーションとしての『巖窟王』メディアミックス

第2章では『巖窟王』というフランチャイズのネットワークとしての独特の構造やそのアダプテーションとしてのあり方、すなわち物語内容にかかっているメディアミックスの抽象的な一面を考察する。アニメ『巖窟王』は、デュマの小説『モンテ・クリスト伯』との「対話」でありながら、メディアミックスの核心でもある。すなわち、他の『巖窟王』作品と比してアニメ版とデュマの小説との繋がりが包括的で強く、アニメ版はモンテ・クリストのストーリーの終始が語られる唯一の作品である。故に、まずはアニメ版がアダプテーションとして検討され、そこにおける原作の変更とそれが必要とされた理由が検討される。それから他の作品とそのメディアミックスでの役割がいくつかの観点から説明される。例えば、諸作品の自立の程度が平等ではなく、それによって各作品のネットワークでの立ち位置が変わる。その上、諸作品がアニメと直接に繋がられていながら、お互いとも連結する。最後に、諸作品が相互に関係し合うと同時に、原作（デ



ユマの『モンテ・クリスト伯』に加えてアルフレッド・ベスターの小説『虎よ、虎よ!』もそれとして受け取れる)からアニメ版に含まれなかった部分を採用し、その小説と「対話」する為、さらにネットワークの結合性が高まる。この最後の点は当該メディアミックスの独自性の要因であり、『巖窟王』を作品群からなる独特のアダプテーションとして解釈できる理由でもある。しかも、『巖窟王』では典型的なメディアミックスと同様に作品ごとに同物語の異なった展開が行われており、作品固有の原作からの引用や特定の筋のアダプテーションがそれを伴っている。だから、第2章の後半では『巖窟王』作品群における間テキストの関係をより精密に検討し、それは他の理由による内容の変形とどのように影響し合い、『巖窟王』における『モンテ・クリスト伯』の新解釈をいかに形成するかについて説明する。

第2章の終りに当該メディアミックスの複層のネットワークとしてのモデルを挙げる。そこではいくつかの意味の層が存在し、諸作品が各層(レベル)ではお互いと連結されていると同時に、レベル間にも関連性を見出せる。『巖窟王』メディアミックスがアダプテーションかつトランスメディア・フランチャイズとしていかにその構造によって特徴づけられているかについても考察を加える。最後に、物語内容が変わっていく中で「canon」たる不変の事実が可能なのか、同様のプロジェクトでは「canon」はどのような過程を経て形成されるかについて考える。結論として、コンテンツの分岐が情報の蓄積を伴うトランスメディア展開では重複する要素や事実などが相互肯定することによって「canon」、あるいはそれに近いものを構成するというモデルを提案する。

### 第3章. 『巖窟王』の表現メディアとその特徴

第三章では『巖窟王』メディアミックスのいわゆる物質的な一面、すなわち各作品の表現メディアによる特徴に集中する。表現メディアの特徴といっても、それはあるメディアが特定の題材のみに適切であり、他のことを表現できないというような素朴な理解にとどまらない。記号体制としての表現メディアそしてその可能性と制約はもちろん、制作過程の特徴や、ある特定の期間にわたって各メディアにまつわる約束事、あるいは作者によって適応されたり、覆されたりする消費者の期待などを視野に入れる。

例えば、アニメ版が多く視聴者に強い印象を残したのは、誰も見たことのないセルとCGの融合からなる美しいビジュアルの役割がとても大きかったと考えられる。さらに、それが「舞台装置」と相まって、アニメ版に演劇的舞台のような独特の雰囲気を与えた。あるいは『巖窟王』のノベライズを取り上げると、それは明らかにライトノベルに関連する約束事によって形成されている。小さな引用や独特の表現や名前などが頻繁に挿入されるというような文体の特徴もそうであるが、物語の構造と内容も当時に流行していた「セカイ系」に影響されていることが明白である。それに対して、マンガ『巖窟王』は、少女漫画や少年漫画などのような日本漫画における主流と結び付けられる約束事と「規則」に絞られず、主流の交差点にあるかのように制作されている。少女漫画を特徴づける重層型のコマ構造や、劇画によく見られるストーリーボードのようなコマ割りなど、様々な表現形式を採用したり、伊藤剛が検討してきた「フレームの不確定性」を生かしたり、さらにページ全体を本のイラストに見えるイメージで埋めたりして、様々なテクニックを自由に利用している。より統一したスタイルやテクニックのセットに慣れてきた読者にとって、それは相当のインパクトになるはずである。

同時に、メディアの物質性が大きな役割を果たす場合もあり、キャラクターの声をその例として挙げることができる。『巖窟王』のオーディオドラマは物語性が脆弱なのは、それは本来アニメ版の視聴者が愛好する声優の声を届ける媒体として機能するからである。さらに表現の場も重要である。例えばメインストーリーの続編である『アルベール外交官日記』はアニメ版の終了後

ネット上でブログ形式で連載され、ファンに主人公が今そこに実在するかの様な錯覚や感覚を与えた。そのブログは後に書籍として出版されたが、出版物からはその臨場感を得る事が出来ず、ウェブと書籍とではファンの経験は必然的に異なる事となった。

その上、『巖窟王』の諸作品は物語内容か世界観上でネットワークにされているが、その間では物理的な連結も存在する。諸作品のカバーやイラストなどをアニメ版と関連付けるビジュアルスタイルはその一例ではあるが、サウンドトラックとキャラクターの声が同様にオーディオドラマとアニメとを結び付ける。したがって、諸表現メディアの物質性は物語を形成するだけでなく、メディアミックスの構成においても機能する。

## 結論

結論では『巖窟王』のメディアミックスとアダプテーションとしての特徴が纏められる。当該メディアミックスはあらゆる意味で実験的だったと言える。そのマンガ版とアニメ版は表現メディア上では慣例から逸脱する要素や性質を持ち、メディアミックスの構造自体が当時の典型的なものとは相違する。何故なら 2000 年代の半ばではライトノベル、もしくはマンガに基づいているメディアミックスは圧倒的であり、アニメを起源とするメディアミックスは多数で展開され始めたのは 2010 年以降だったからである。

しかし、『巖窟王』を何より特徴づけているのはそのネットワークとしての複層の構造である。言い換えれば、諸作品がいくつかのレベルでお互いと結び付けられている。第一のレベルは『巖窟王』の最低限の設定である。それは例えばストーリーの背景をなす時代やテクノロジーや地理学などに該当し、キャラクター、特に主人公の人格の基本要素も含む。もう一つのレベルは原作である『モンテ・クリスト伯』の新解釈に相応する。すなわち、アニメ版がその解釈を設定した上で各作品がある程度それを保管したり、別の観点から発展させたりする。物語のレベルでは作品間の連結だけでなく、分岐も存在するが、物語内容の変更が 100%まで及ばず、必ず重複したり一致したりする要素と物語の部分が残る。したがって『巖窟王』の諸作品が相互に物語上でも関連付けており、重複によっていわゆる「canon」が構成されるとさえ言える。言うまでもなく、ビジュアルに代表される物質的なレベルにおいても諸作品の連続性が維持されている。

しかし一番重要なのは間テキスト的繋がりレベルである。その繋がりにはメディアミックスの諸作品にとどまらず、メディアミックス外の二つの小説までを包括しており、それによって構成される引用や隠喩などの網がメディアミックス総体をさらに結合させる。同時に、各作品が導入する小規模の『モンテ・クリスト伯』かつ『虎よ！虎よ！』への言及は、物語全体をアダプテーションする唯一の作品であるアニメ版に照らされて初めて有意味になるから、各作品が自立したアダプテーションではなく、より大きいアダプテーションプロジェクトの一部とされている。

上述したレベルは併存しており、強化し合ったり、葛藤したりする。例えば、各作品における『モンテ・クリスト伯』への言及が物語の変容と必然的に一致するが、同時にそれは同小説の新解釈を損なう恐れも少なからずある。あるいは物語の分岐が基本的な設定と対照的にメディアミックスの連続性をなくすかのように見えるが、各作品に見出せる物語上の空白や断片的な要素をアニメ版のみが補足できる為、その定着していない物語こそが連続性の基礎となる。

このような奇妙な構造を持つ『巖窟王』はメディアミックスとしても、アダプテーションとしても珍しいと言える。とはいえ、ここで見出される各レベルにおける繋がりはずいぶん他メディアミックスなどのコンテンツのトランスメディア的展開に採用される。言い換えれば、『巖窟王』メディアミックスではキャラクターを軸とする率直な展開をはるかに上回る戦略の可能性を窺える。

まとめとして、本研究ではメディアミックスのネットワークの一面が重要視されているが、こ

れから先に研究すべき問題が多数残っている。例えば、メディアミックスの「起源」となる作品（そしてその表現メディア）によっては、トランスメディア的展開において「核心」の役割を果たす表現メディアが違うのであろうか。あるいは、メディアミックスにおける物語内容の関連性は通常どのような形をとるのであろうか。これらの質問を今後の課題にする。

## 審査結果の要旨

本論文はその題名の通り、日本特有のメディアミックスを、キャラクター論やマーケティングなど、国内外の学界において支配的な観点からではなく、むしろ物語論とメディア論を絡み合わせたアダプテーション論という側面から捉え直している。方法論的な革新点としては、日本での国文学や映画、さらにマンガとアニメの研究において十分活用されていない物語論を中心に据えながら、物語内容というコンテンツ、その意味と作意に焦点を当てており、間テキスト性を分析していることが評価された。また、近年のマンガ研究におけるキャラ論やユーザー（読者）論の優勢とは対照的に、「キャラクター」や「世界観」の基盤をなす「物語」を論考の対象に取り戻し、この物語が各表現メディアの特質によっていかに左右されるかを追究していることの斬新さが認められた。

学位審査では、まず「アダプテーション」とそれにおける「カノン」に質疑応答が寄せられた。本論文では、従来の芸術学・文学研究における「聖典」ではなく、近年のファンカルチャーがパロディや二次創作、メディア横断的物語展開との関係で生み出した概念としての「カノン」を使用していることが明らかになった。後者は「原作」とその普及及び著作権よりも、作者の意図とこの作意による諸アダプテーション作の相互関連性（あるいは「コア」）を指す概念である。「正規」に発表された作品に影響を及ぼさないという理由で同人誌系の二次創作を「アダプテーション」として位置付けにくいと説明されたが、20 初頭の日本における黒岩涙香の翻案小説版をどう扱うかは残された課題に挙げられた。それと関連して次に指摘されたのは、歴史化（あるいは十分考慮されていない歴史的奥行き）の問題である。つまり、本論文は、(1990 年代以降の)「現在」に重点を置いており、明治期以降のフランス小説『岩窟王』の日本での受容史とそれに潜んでいる「大きな物語」に遡らなく、読者の欲望や情動との関係から小説『岩窟王』の時代性と超時代生（トランステンポラリティ）も検討していない。また、「アダプテーションとしてのメディアミックス」を未来に向かって開いてみる志向も見せていない。産業だけでなく、例えば自治体によるマンガ・アニメを用いた地域活性化などに、本論文の理論がどのような戦略となり得るかをもっと明確にすることが求められた。

いずれにせよ、アダプテーション論だけでなく、アニメとマンガのメディア美学的と言える研究に新しい視覚を開く力作であり、博論としてのレベルは満たしていると判断された。なお、今回の考察を日本語での議論に活用するために、京都精華大学の紀要ですでに発表された日本語での論文より幅広く深い論述を日本語で出版することが勧められたのである。

氏名	カチュク ゴルタン KACSUK ZOLTAN		
学位の種類	博士(芸術)		
報告番号	乙第1号		
学位授与の日付	2015年3月21日		
学位授与の要件	学位規則第4条第1項該当		
学位論文題目	オタク化するギーク、ギーク化するオタク； ハンガリーのプロデューサーから見たアニメ・マンガ文化の国際的普及 およびサブカルチャー的クラスタの役割  From geek to otaku culture and back again The role of subcultural clusters in the international dissemination of anime-manga culture as seen through Hungarian producers		
論文審査委員	主査	教授	ジャクリーヌ・ベルント
	副査	教授	姜 竣
	副査	教授	菅谷 充
	副査	神戸大学文学部教授	油井 清光

## 内容の要旨

### Summary

The explosive rise of manga publishing during the first decade of the 2000s in North America and a number of European countries has attracted attention from the general public, the business world, journalists and researchers alike. Even though the global financial crisis of the fall of 2008 and the economic stagnation that followed in its wake broke the momentum of this expansion, the fandom that has developed around anime-manga culture in North America and Europe has remained strong, similar to the position of Japanese anime-manga culture as a recognized major current influencing youth culture worldwide.

This study is an attempt at contextualising both the rise of manga publishing and the wider anime-manga fan culture in Europe and North America and their post-boom evolution by analysing the role of subcultural producers and subcultural clusters in these developments. It is mainly based on a corpus of career interviews conducted between 2010-2014 with producerly participants whose work is related to manga publishing and the

wider anime-manga fan market in Hungary.

Subcultural producers occupy a transitional position between major business actors and fans, as they are rooted in anime-manga fan culture as well as related fan cultures and subcultures, and at the same time engaged in their dissemination. These actors are often invested in bringing anime-manga culture to foreign audiences beyond profit considerations, but are committed to doing so in an authorized manner, contributing to the vitality of the fandom and culture both before major businesses gain an interest and after they lose that interest.

Paying attention to subcultural clusters allows for an understanding of how manga publishing in particular and anime-manga fandom in general are tied to a larger complex of concerns, fan cultures and subcultures outside of Japan. Adopting the lens of subcultural clusters and paying attention to subcultural producers can also help draw attention to and explain the interrelated nature of Japanese otaku culture and the wider geek culture in Europe and North America.

By better understanding the role that subcultural producers play in the dissemination of Japanese anime-manga culture on the one hand, and the parallels and connections between Japanese otaku culture and geek culture in Europe and North America on the other hand, it becomes possible to better evaluate potential scenarios in relation to the future of anime-manga culture in North America and Europe.

## **Chapter 1: Why researching the international dissemination of manga through subcultural producers and subcultural clusters matters**

In this chapter I first position the present work in the wider context of debates and research on the international success of Japanese anime-manga culture, and then explain the key concepts of subcultural producers and subcultural clusters, and relate them to this wider discourse. In the first subchapter on *the international significance of Japanese anime-manga culture for youth culture*, I take a brief look at the way Japanese anime, manga, video games, card games, toys and so on have become ubiquitous outside of Japan, and focus in on Europe and North America as the wider context of the present study. In the next subchapter, *researching the dissemination of manga in context*, I relate my work to manga studies in the wide sense, in other words, the interconnected domain of research on anime, manga and otaku that has emerged both in Japan and abroad.

In the third subchapter, *examining subcultural producers and subcultural clusters*, I argue that the global success of anime-manga culture has been furthered by three types of actors: major corporations, fans, and *subcultural producers* – a term introduced by Paul Hodkinson. Subcultural producers occupy an in-between position, in the way they often come from the fandom itself, and pursue the mostly legal dissemination of products, but with consideration for the fan audience. The present study furthers the understanding of this stratum within the ecosystem of actors responsible for the global rise of anime-manga culture. Furthermore, I also introduce the concept of *subcultural clusters* in this subchapter, to engage with the larger groups of related cultures, which are characterized by a significant level of interconnectedness. One of the goals of the present work is to illustrate how the current anime-manga fan culture in Europe and North America is embedded in what I call the *geek subcultural cluster*. Finally, in the closing subchapter I provide an overview of all the further

chapters of the dissertation.

## Chapter 2: From subcultures as fields to subcultural clusters

This chapter provides a compact overview of the theoretical backdrop informing my research. I trace the compatibility between subcultural studies and fan studies, between Howard Becker's *art world* and Pierre Bourdieu's *field* approach, and finally between the combined subcultural and fan studies framework and Bourdieusian field theory. Field theory not only offers a more concise description of subcultures and fan cultures compared to previous models, but also allows for a productive engagement with cultural-industries and creative-labour approaches to cultural production. Based on my unified framework I argue that subcultural producers fall between the subfield of restricted and large-scale production, which is one of the reasons why these actors have so far received almost no attention within either Bourdieusian sociology of art or cultural industries and creative labour approaches. At the same time my own research material focusing on subcultural producers working in the anime-manga fandom and market in Hungary helps elucidate a further point that has mostly been left unexplored in relation to Becker's, Bourdieu's and creative labour frameworks, that of the role of support personnel. Furthermore, I also demonstrate in further detail how the concept of subcultural clusters not only helps make sense of the movement of participants between related cultural formations, but are themselves also a result of the way subcultures and fan cultures can be considered fields in the Bourdieusian sense.



### Chapter 3: Methodology: Insider research and career interviews

In this chapter I provide an overview of the methods used to gather my empirical material, the process of the research itself, the problems involved in such an approach, and the data gathered. Using qualitative methods, especially interviews, observation and participant observation within an ethnography type framework are now standard practice among researchers working in the fields of subcultural studies and fan studies, and it is in this tradition that my own approach is also situated.

The core of the empirical material for this dissertation are fifty-two long-form interviews conducted between May 2010 and March 2014 with thirty-two producerly participants working in the Hungarian anime-manga fandom and market. This material is supplemented by an extended period of observation conducted at comics and anime-manga events in Hungary during the same period. My research subjects include entrepreneurs, employees, freelancers and volunteers working in relation to the anime-manga fan market. Interviews were recorded, transcribed and analysed with respect to themes relevant to the present research. The analysis followed a three-step bottom-up/top-down/lateral approach.

My interviews are *career interviews* with regards to both subcultural careers and participants' education and work careers. By looking at both the personal stories of gradual involvement in various subcultures and fandoms and the concurrent life events of educational trajectories and work histories I am able to provide a unique view on the interplay of these domains of life, usually left unexplored in similar studies.

The four problems I discuss in relation to my empirical research are a) the interrelations between the observation I undertook and my sample selection, b) the benefits and drawbacks of conducting insider research, c) the problem of friendship and bias arising not just within insider research, but in ethnography-type approaches in general, and finally d) the problem of anonymity versus identification in relation to disclosing research results and the role that trust plays in such a research setting. The chapter closes with an overview of my research participants.

#### Chapter 4: Anime broadcasting, manga publishing and anime-manga fandom in Hungary

In order to provide context for the discussion of the empirical material and findings in this chapter I present a brief overview of the history of anime broadcasting, manga publishing and the domestic fan culture in Hungary.

Anime broadcast on television has been the most important force in the spreading of anime-manga culture in Hungary – and arguably across the globe –, however, anime screened in the cinema and published on VHS – and later DVD – were also points of engagement for early fans of the form. First I offer a chronological overview of broadcast anime in Hungary, identifying five phases, first the “odorless” beginnings (1986-1996), then the effect of broadcast liberalization and the impact of *Bishōjo senshi sērā mūn* and *Doragon bōru* (1997-1999), followed by the period dominated by the preteen collectibles, *Poketto Monsutā*, *Dejimon Adobenchā*, *Yū-Gi-Ō!*, *Bakuten Shūto Beiburēdo* (2000-2003), leading into the (re)discovery of the teen to young adult segment and the arrival of the specialist TV channel Anime+ (2004-2007), and finally Animax Eastern Europe (2007-2014). This is followed by a discussion of the trends in cinema premiers on the one hand, and VHS, DVD releases on the other.

The subchapter on manga publishing in Hungary is again discussed according to a periodization that attempts to capture the most important trends in the development of the market and its major actors. The comics publisher SEMIC Interprint – later ADOC SEMIC – tried its hand, unsuccessfully, at manga publishing between 1999-2001. This was followed by a five year hiatus, until the period of the manga publishing boom (2006-2008), when the five major publishers – Delta Vision, Fumax, Mangafan, Mangattack, Vad Virágok Könyvműhely – putting out mangaesque works entered the market. The 2008 financial crises prompted the next two phases of market development: restructuring for recession (2009-2011), and post-recession stabilization (2012-2014).

In the fourth subchapter I offer an overview of the development of the Hungarian anime-manga fandom, its media and conventions. This subchapter focuses to a large extent on the *Hungarian Anime Association* (Magyar Anime Társaság), the first and without question most important anime-manga fan organization in Hungary. In the final subchapter I introduce a periodization – based on the data presented in the previous subchapters – for the overall development of the anime-manga fandom and market in Hungary, which is referenced in the discussion in Chapter Six.

## **Chapter 5: Pathways of learning that lead to working in anime-manga fandom**

When examining the emergence of subcultural producers from a career pathway perspective, it is important to understand how vocational skills and knowledge are acquired not only via participation in formal education, but also within the subcultures and fandoms these actors come from. The importance and role of learning within such cultures, while often acknowledged and hinted at, has been so far an under-examined topic within English-language scholarly accounts of subcultures and fan cultures. In this chapter I discuss two main facets of learning in relation to subcultural producers: first, general *aspects of learning in subcultures and fan cultures*, and second, *types of skills and knowledge acquired in anime-manga fandom*. The chapter concludes with a cursory look at *the uses of competences acquired in formal education in subcultural and fan cultural careers*.

In the first subchapter on aspects of learning in subcultures and fan cultures I examine the way knowledge and skill acquisition takes place in these environments. Learning is an important element of subcultural and fan-cultural participation precisely because it is appreciated within these cultures. While being self-taught is a defining characteristic of such learning, peer learning and the social relationships that learning engenders, are equally important. Being self-taught is also tied to the “learning by doing” and DIY mentality common to subcultures and fan cultures. Anime-manga fandom is especially rich in examples, stretching from cosplay to scanlation and fansubbing, to name just a few such activities. Finally, learning is strongly linked to a subcultural/fan/scenic “work ethic,” expressions of which can be found within anime-manga fan culture as well. Based on all these facets of learning within subcultures and fan cultures I also trace the various ways learning is linked to the field-specific logic of subcultures.

In the second subchapter on types of competences acquired in anime-manga fandom I offer an exploration and categorization of skills and knowledge participants master within anime-manga fandom,

based on the typology created by Ronald Hitzler and his colleagues. Consequently, I distinguish between (a) basic scene relevant competences, (b) scene-relevant competences capable of generating resources, (c) general-use everyday competences, (d) non-qualification type job-relevant competences, (e) quasi-qualification type job-relevant competences, and (f) formal and qualified job-relevant competences. My examination of this typology and the pertaining skills in relation to anime-manga fandom also draws attention to the way certain scene-relevant competences are fully or partially convertible with regards to related cultures within the geek subcultural cluster.

## **Chapter 6: Patterns of engagement and interests of subcultural producers in the anime-manga fandom and market**

Entering full-time careers within subcultures and fan cultures is often a risky move and one that commonly involves a strong draw on the part of the participants in relation to the object of interest. This is one of the reasons why the career and consumption patterns of participants are often strongly interrelated in these markets. In the present chapter I therefore offer a parallel discussion of the career patterns of subcultural producers and the changes in their interests and corresponding free time activities and consumption as related to their contribution to the anime-manga fandom and market. Finally, I discuss how these two sets of patterns are not only interrelated, but also point towards the embeddedness of anime-manga fandom in the geek subcultural cluster.

Based on my interviews the career patterns in anime-manga fan culture demonstrated a striking structure in relation to the positions occupied by the participants within the fandom. As a result career patterns related to anime-manga fan culture are discussed in the first subchapter as a function of the position occupied by the participants with regards to the different strata of fandom. Actors from various positions played distinct roles during the different periods – introduced in Chapter Four – of the development of the fandom and market. In this subchapter I not only analyse how different actors progressed towards part-time and full-time work in the anime-manga fan market, but also how they moved away from these positions as their careers developed and as the anime-manga fan market entered its decline. The examination of outward trajectories is especially important as it demonstrates the lasting impact that participation in this fan market has on the personal career progression of participants.

A further aspect of my inquiry related to career progression is the shifts in the interests and consumption patterns of producerly participants, discussed in the second subchapter. The single most important trend is that over the years the majority of participants coming from within the fandom demonstrated a declining interest in

anime and/or manga. This is in line with the interviewees' life-cycles, as changes in interests and work and family commitments step in. Nevertheless, I try to identify further, more subtle patterns in relation to the changes in interests reported by my respondents, and create a typology of engagement. I also examine the effect that participating in the anime-manga fan market had, if any, on the structure of interests, especially with regards to anime and manga, of participants coming from related cultures.

In the final subchapter I offer a detailed examination of the way anime-manga fan culture is embedded in the larger geek subcultural cluster, based on the previous two subchapters' points alongside further discussion of my own and other researchers' results.

## **Chapter 7: The logic of subcultural fan markets: Between creative/cultural industries and ethnic markets**

In this chapter I a) return to the cultural-industries and creative-labour approaches introduced in Chapter Two and b) further expand the framework with a view to immigrant ethnic markets. These two areas of inquiry help to highlight certain aspects of the field-like nature of subcultures and the significance of relationships within subcultural clusters. The lines of comparison with creative/cultural industries and ethnic entrepreneurship and markets are discussed in three main sub-chapters detailing different aspects of subcultural and fan-cultural markets.

In the sub-chapter on *market initiation and development* I discuss the growth of these markets from the first appearance of products and practices to the entry of actors from large-scale outside markets. The subchapter opens with a discussion of the significance of small-scale businesses for subcultural fan markets, creative/cultural industries and ethnic markets. In the second part of this subchapter focusing on the specialist products, tastes and market demand characterizing these markets I examine the relevance of subcultural and fan knowledge and the tension between core and mainstream in relation to the growth of subcultural businesses and their parallels with ethnic enterprises.

The second sub-chapter on *resource mobilization and employment* focuses on individual career paths and subcultural clusters. I first examine the way voluntary labour can lead to employment in the fan market. In the next section I offer a discussion of the way voluntary labour is a significant resource within subcultures and fan cultures and the pertaining markets. With the last section I provide an overview of further resources which are mobilized among participants within subcultures and fan cultures.

Finally, the sub-chapter on *meaningful worlds of work* explores the different forms of non-monetary rewards that participants from within these formations enjoy when engaging in the producerly side of these cultures. Building on David Hesmondhalgh and Sarah Baker's framework of *good*



*work* and *bad work* and Paul Hodkinson's exploration of the rewards of becoming a subcultural producer, in this subchapter I first examine how work in the anime-manga fandom and market is experienced as meaningful and desirable work. Second, by exploring the importance of giving back to the community within this culture and market I discuss a further aspect of the parallels between subcultural and immigrant ethnic markets. And finally, the darker side of subcultural work and careers is examined through a look at the self-exploitation common to these markets and further pitfalls of subcultural and fan careers.

The chapter summary offers a re-examination of the arguments from Chapter Two, positing that the peculiar characteristics of subcultural fan markets can also be understood as a result of sharing the traits of both creative/cultural industries and ethnic markets at the same time, and thereby constituting a new third type of market.

## **Chapter 8: The interrelatedness of the European and North American geek subcultural cluster and Japanese otaku culture**

The present chapter broadens the horizon of my inquiries by incorporating the Japanese literature on otaku culture. The reason I decided to approach the Japanese research results on otaku culture in a separate chapter as opposed to incorporating them alongside the other literature is because I not only want to examine them in relation to my own findings, but also compare them with the Anglophone literature on geek culture. In this way I am able to outline a wider framework for understanding the development of European and American anime-manga fandom within the overarching context of the interrelationship of geek and otaku culture.

In the first subchapter I focus on examining the relationship among the terms geek, nerd and otaku. Following on from the position of a number of researchers I regard geek and nerd as synonymous, and argue that the expressions geek and otaku are related on three separate levels. First, the terms geek and otaku are invoked in similar ways in popular discourse, in everyday usage and in academic, critical discourse. Second, on the level of actual social relations and activities of groups commonly labelled as geek and otaku we find a high degree of congruity. Third, examining subcultural clusters, the geek subcultural cluster and the otaku subcultural cluster are well aligned with each other.

Furthermore, in the second subchapter I argue that these parallels among the terms geek and otaku and the cultures they denote are no mere coincidences, but are rather rooted in a) the historical interrelatedness of the development of these terms and corresponding cultures, b) the underlying aesthetic principal ordering the geek and otaku subcultural clusters, and c) their relationship to broader technological, economic and social change. Although a detailed discussion of these three dimension would transcend the bounds of the present work, and would require further research, building on Bourdieu's theory of aesthetic

dispositions I attempt to offer a possible novel approach in relation to understanding the aesthetic principles aligning elements of the geek and otaku subcultural clusters.

## **Chapter 9: Conclusion: Re-imagining the future of anime-manga culture in America and Europe from the perspective of subcultural clusters**

In *Otakugaku Nyūmon* Okada Toshio (1996) had already prognosticated the potential worldwide mainstream success of otaku culture. His words are in many ways indeed coming true. At the same time, however, there seems to be a mounting uneasiness in relation to the lack of economic and political impact the export of Japanese popular culture has had, at least compared to the expectations of Japanese policy makers. In this concluding chapter I offer a short overview of how we can reassess this tension between the perceived success and assumed failure of Japanese anime-manga culture abroad through the lens of the framework outlined in the present work focusing on subcultural producers, subcultural clusters and the interrelationship of European and North American geek culture and Japanese otaku culture.

First, if there is anything to be learnt from subcultural theory, it is that the power of Japanese otaku culture is manifest precisely in the way it has remained vibrant and successful *despite* Cool Japan. Second, if we shift our view from short-term policy goals to the larger overarching cultural trends that are the focus of the present work, it seems that the rhetoric of decline is far from substantiated, neither in relation to the subculture, nor in relation to the cultural power enjoyed by Japanese anime-manga culture, as observable through the problem of authenticity. Finally, in relation to trends in mainstream market interest, the parallels offered by the examples of other subcultures and fan cultures offer far more space for optimism, especially in relation to long-term growth, in part as a result of the vitality of the subculture itself.

## < 日本語要旨 >

### まとめ

21世紀初頭における日本のマンガ、アニメ、ゲーム等（以下、総合的に「manga カルチャー」と呼ぶ）の欧米での爆発的な広がりには、一般大衆や企業、ジャーナリストや研究者などの関心を惹き続けている。日本「manga カルチャー」が欧米の若者文化に与えた影響は、シンクやヒップホップなどとも比肩するものである。しかし、欧米発のシンクやヒップホップとは異なり、「manga カルチャー」は日本発祥の、かつ日本の特徴的な文化として欧米の人々に想像されており、また認識されている。

2008年秋の世界的な金融危機、そしてそれをきっかけとして続いた景気の低迷がこの爆発的な拡大に歯止めをかけたものの、アニメ・マンガ文化を中心に展開したファンダムはまた欧米に根強く残っている。本研究は、欧米におけるマンガ出版の勃興やアニメ・マンガファンカルチャーの発展、そしてブーム後の展開を、サブカルチャーのプロデューサー及びサブカルチャー的クラスタの役割の検証を通じて文脈化する試みである。議論の主な基盤となっているのは、2010年から2014年にかけて実施された、ハンガリーのマンガ出版やアニメ・マンガファン市場での活動に従事するプロデューサーに対するキャリアインタビューを軸とした研究活動である。

サブカルチャーのプロデューサーは大手企業とファンの間に位置していると考えられる。彼らはアニメ・マンガファン文化とそれに関連するファン文化・サブカルチャーと同じように根ざしており、またそれらの普及に従事している。こうしたアクターたちは、採算性を考慮しつつも日本国外のオーディエンスへとアニメ・マンガ文化を届けることにできる限りの努力を費やしており、それも公式なやりかたに沿って成し遂げるよう務めている。こうして、大手企業が関心を示す前から、そして関心を失った後も、彼らはファンダムと文化の活力に貢献しているのである。

サブカルチャー的クラスタに注目することによって、マンガ出版やアニメ・マンガファン文化の欧米における勃興と将来的な発展が、より大きな複合体の利害関係および隣接するファン文化やサブカルチャーとどのように結び付いているのかについて明らかにできると思われる。さらに、サブカルチャー的クラスタという観点を通じて、より広い欧米ギーク文化と日本のオタク文化の発展との相互関係をより理解することができると思われる。

「manga カルチャー」の国際的な広がりのおかげでサブカルチャーのプロデューサーとサブカルチャー的クラスタとが果たした役割の意義を理解することによって、欧米における「manga カルチャー」の未来をより正しく推し測ることが可能となるであろう。

## 第1章:「サブカルチャーのプロデューサー」及び「サブカルチャー的クラスタ」を通じてマンガの国際的普及を研究するのは、なぜ重要か

本章では、本研究が置かれている議論のコンテキストについて紹介すると共に、本研究の軸となる概念として、ポール・ホドキンソン (Paul Hodkinson) の「サブカルチャーのプロデューサー」と筆者自身による「サブカルチャー的クラスタ」とを提示する。本章は次の四つの節からなる。すなわち、「国際的な若者文化における日本アニメ・マンガ文化の重要性」、「より幅広い議論のコンテキストにおける、マンガの普及をめぐる研究の位置」、「サブカルチャーのプロデューサー、そしてサブカルチャー的クラスタ」、「本章の概観」である。

日本の「manga カルチャー」及びその生産・流通・消費、そしてオタクと呼ばれる日本のファンをめぐるのは、日本特有の言説が生み出されてきた。この言説は、徐々に欧米でも取り上げられ始めた。このアニメやマンガ、オタク、メディアミックス等に関する論文等は、様々な問題意識からそれぞれの方法でこうした領域について議論しているが、ほぼ共通した言説分野を構築していると考えられる。本研究を、幅広い意味での「マンガ研究」を構成しているこの共通する言説分野の中に位置づけたい。

本研究は、社会学的・人類学的アプローチを踏襲し、サブカルチャー研究及びファン研究における議論に基づきながら「manga カルチャー」の国際的普及を担っているアクターに焦点を当てる。上述のようなアニメやマンガ、オタクなどをめぐる共通言説分野に関する他のアプローチに対して、本研究の基本的な問題意識は「この国際的な普及がなぜ、そしてどのように行われてきたのか」にある。

「manga カルチャー」の国際的普及は、三つの主要なグループによって支えられている。すなわち、大手の企業、サブカルチャーのプロデューサー、そしてファンである。サブカルチャーのプロデューサーは、他の二つのアクターの間で位置している。彼らはその出自から見ればファンと変わらないようであるが、しかし、「manga カルチャー」普及の方法に意識を向けると、大手の企業と類似して見える。利益に対する態度や、普及させようとする作品の選択範囲について見た場合、サブカルチャーのプロデューサーは、大手企業とファンという他の二つのアクタータイプのちょうど中間に位置する。

さらにサブカルチャーのプロデューサーの位置及び役割と、「manga カルチャー」の国際的な普及とをより解明する為に、サブカルチャー的クラスタという概念を導入したい。あるサブカルチャー的クラスタ内に属するサブカルチャーやファンカルチャーの間には、互いにスタイル・主題といった要素や興味の焦点との関わり合いが存在する。そしてこの共通点によってより高いレベルの交換可能な資本が見つかり、共通するインフラ（店やイベント等）やメディアチャンネル（雑誌やウェブサイト等）の割合が高くなる。これはサブカルチャー的クラスタ内における参加者の移動の増加と、サブカルチャーのプロデューサー間における協力及び競争へと貢献している。本研究の目標の一つは、欧米におけるアニメ・マンガファン文化がどのようにギーク・サブカルチャー的クラスタに組み込まれているのかを解明する事である。

## 第2章：場としてのサブカルチャーからサブカルチャー的クラスタへ

本章では、本研究の理論的前提として、英語圏のサブカルチャー及びファン研究を取り上げる。ここでは、「サブカルチャー研究においてよく参照される社会学者ピエール・ブルデュー (Pierre Bourdieu) の《場》の理論枠組は、サブカルチャーに対してどのように当てはめることができるのか」、そして「サブカルチャーとファンカルチャーを理論的にどのように組み合わせるか」といった基本的な疑問から出発し、サブカルチャーをブルデューによって描かれた広い「文化生産の場」の中へと位置付けることを試みる。

このためにHoward・ベッカー (Howard Becker) の「アート・ワールド」とブルデューの「文化生産の場」という二つの理論枠組を検討することから始める。この理論枠組は両方とも、芸術及び文化作品、そして関連機関や市場等の生産と普及を担う多くのアクター達に注目する。したがって、本研究のアプローチにたいしても適当であると思われる。また、本研究で理論的前提として取り上げている英語圏のサブカルチャーとファン研究においても、ベッカーの「アート・ワールド」とブルデューの《場》の理論枠組における様々な要素とは共に引用頻度が高い。

本論では様々な論者の判断と同じく、ベッカーの「アート・ワールド」とブルデューの「文化生産の場」の理論枠組の互換性を強調している。英語圏のサブカルチャー研究と発展的に統合されたより詳細な理論的装置として、本研究はブルデューの「文化生産の場」を優先している。キース・カーン=ハリス (Keith Kahn-Harris) とガーボル・ワーイ (Gábor Vályi) による議論、そしてホドキンソンによるサブカルチャーの定義に基づいて、サブカルチャーとはひとつのフィールド、より正確にはブルデューが言うところの「場」であり、なおかつサブカルチャーは「文化生産の場」のサブフィールドであることを示したいと思う。また、ヘンリー・ジェンキンス (Henry Jenkins) やマット・ヒルズ (Matt Hills) の立場に同意しつつ、ニコラス・アバクロンビー (Nicholas Abercrombie) やブライアン・ロングハースト (Brian Longhurst) の議論に基づいてファンカルチャーの核心はサブカルチャーであることも示したい。

このような問題意識から見ると、サブカルチャーのプロデューサーは文化生産の場において大規模生産と限定生産の間の位置を占めているといえる。デビッド・ヘズモンドハル (David Hesmondhalgh) によれば、ブルデューの議論は限定生産に集中しており、それに対して文化産業論のアプローチは大規模生産の側に集中している。しかしながらサブカルチャーのプロデューサーは、こうした大規模生産と限定生産のあいだの特異な位置にあるため、また詳細な議論はされていないままとなっている。このような位置にあるサブカルチャーのプロデューサーについてサブカルチャー的クラスタを通じて分析を行うことで、サブカルチャーのプロデューサーの知識・スキル習得活動やキャリア、消費パターンなどが明確になるばかりでなく、本研究の結果を日本のオタク文化に關しての日本の言説にも関連付けることが可能になるとと思われる。

### 第3章：方法論——インサイダー研究及びキャリアインタビュー

本章では、実証的な素材の収集方法の概要を説明し、研究のプロセス、アプローチの問題点、および集まったデータを紹介する。エスノグラフィ型の枠組みの中で定性的な方法、特にインタビュー・観察と参与観察を使用するのは、サブカルチャー研究とファン研究の分野で活躍する研究者の間で今では標準的な方法となっている。本論でのアプローチもこうした潮流の上に位置付けられる。

本研究は主として、ハンガリーのアニメ・マンガファンダムおよび市場で生産の現場に関わる 32 人に対し、2010 年 5 月から 2014 年 3 月にかけて実施した 52 回の長期的なキャリアインタビューに基づいている。このインタビュー資料を補充しているのは、同じ期間にハンガリーのアニメ・マンガ大会およびコミックスイベントで行った観察活動である。本研究は取材対象としてアニメ・マンガファン市場の現場の出版業者、編集者、翻訳者、店主、店員、主催者（イベント等）、オーガナイザー、記者、コンテンツプロデューサー、従業員、ボランティア等を取り上げている。取材対象は、皆インタビュー前に本研究についての説明を受け、加えて二回目のインタビュー調査の時に同意書にサインすることとなっている。

インタビューは録音、文字おこしし、現在の研究に関連するテーマについて分析した。分析は、ボトムアップ・トップダウン・横方向の 3 段階のアプローチに従って進めた。本研究のインタビューは、取材対象のサブカルチャー内のキャリア、そして学歴及び職歴のキャリアの両面から行われたキャリアインタビューである。様々なサブカルチャーやファンダムへの漸進的な参加に関する個人的な話題と、学歴・職歴とを同時に調べることによって、人生のある時点における（他の研究ではたいてい議論されないままとなっている）その相互作用について本研究独自の視点を提供することができるだろう。

本章での実証的な研究をめぐる四つの問題点についても論じる。すなわち、A) 観察活動とサンプル選択の間の相互関係の問題、B) インサイダー研究を行う利点と欠点の問題、C) インサイダー研究固有の特徴というよりもエスノグラフィ型研究の一般的問題である友情やバイアスの問題、そして最後に D) 研究結果の公開をめぐる「特定可能性対匿名性」の問題とこのような研究上の場面における信頼の役割の問題、の四点である。最後に、本章は取材対象の概要の紹介にも重点をおく。



## 第4章：ハンガリーにおけるアニメ放送、マンガ出版、アニメ・マンガファンダム

実証的な調査資料と調査結果について議論するためのコンテキストとして、本章では、ハンガリーにおける正規アニメ放送やマンガ出版、およびファンダムの簡単な概要を紹介する。

アニメのテレビ放送は、ハンガリーで（そして間違いなく世界中で）「manga カルチャー」の伝播の最も重要な影響源となってきた。しかし、映画館で上映されたアニメやVHSで公開されたアニメも初期のファンにとってアニメへの重要な接点となった。ここでは、ハンガリーにおけるテレビアニメ放送の時系列の概要について、次の五つのフェーズへと分類して提示することから始める。すなわち、最初に『無国籍』のはじまり（1986—1996）、次に放送の自由化の影響と「美少女戦士セーラームーン」・「ドラゴンボール」が与えた衝撃（1997—1999）、そして「ポケットモンスター」、「デジモンアドベンチャー」、「遊☆戯☆王」、「爆転シュートベイブレード」のようなプレティーン向け玩具やカード等の収集グッズに基づくアニメが支配的だった時期（2000—2003）、十代から若年層までの市場区分の（再）発見と「アニメ+」（Anime+）と言うチャンネルの登場（2004—2007）、最後に「アニマックス中央ヨーロッパ」（Animax Eastern Europe）というチャンネルの時代（2007—2014）。続く節ではVHSおよびDVDのリリースと、その一方での映画館でのプレミア上映のトレンドについて議論する。

ハンガリーにおけるマンガ出版に関する節では、あらためて、市場の発展とその主要なアクターを巡る最も重要なトレンドを捉え、時代区分に応じて説明していく。1999年から2001年までの間にコミック出版社「セミック・インテルプリント」（SEMIC Interprint）（のちに「アドック・セミック」[ADOC SEMIC]）が行っていたマンガ出版は上手くいかなかった。その後、マンガ的（mangaesque）作品を発刊していく五つの主要な出版社、「デルタ・ビジョン」（Delta Vision）、「フマックス」（Fumax）、「マンガファン」（Mangafan）、「マンガタック」（Mangattack）、「野の花の本工場」（Vad Virágok Könyvműhely）が市場に参入し、マンガ出版ブームの期間（2006—2008）を迎えるまでにはほぼ5年が経過した。2008年の金融危機は、景気後退のための廃合整理（2009—2011）、そしてポスト不況期における安定化（2012—2014）という、2つの市場発展の段階を促した。

本章の第四節では、ハンガリーにおけるアニメ・マンガファンダム、そのメディアやコンベンションの発展について概要を提示する。この節では、ハンガリーで最初の、そして最も重要なアニメ・マンガファン組織である、「ハンガリーアニメ協会」（Magyar Anime Társaság）に大きく焦点を当てている。そして本章の最終節では、先の四つの節に示されていたデータに基づいて、ハンガリーでのアニメ・マンガファンダムや市場の総合的な発展を総括する時代区分（第6章の議論でも参照される）を提示している。

## 第5章：アニメ・マンガファンダムでの仕事につながる習得の経路

プロデューサーのキャリアへと注目した場合においても、サブカルチャー的クラスタの視点からも、サブカルチャーやファンカルチャーの中における技術や知識の習得過程は重要な課題であると思われる。キャリアの経路という観点からサブカルチャーのプロデューサーがどのように生まれてくるかを検討してみると、サブカルチャーやファンダムへの参加を介して職業技能や知識を取得する過程について理解するだけでなく、正式な教育を通じた技能や知識との相互関係にも注意を払うべきであることがわかる。このようなカルチャーの中での学習の重要性と役割は、しばしば言及されるものの、サブカルチャーやファン文化に関する従来の英語圏の学術文献では十分に検討されていない課題であると思われる。本章では、サブカルチャーのプロデューサーの学習に関する二つの主な側面を論じている。まず第一節で「サブカルチャーとファンカルチャーにおける習得の諸相」について論じ、次いで第二節で「アニメ・マンガファンダムで習得されたスキルと知識の種類」について詳述する。本章の締めくくりとして、サブカルチャーやファン文化内でのキャリアにおける、正式な教育で取得した能力の用途について簡単な検討を行う。

サブカルチャーやファン文化の内部における学習をめぐる最初の節では、こうした環境での技能や知識の取得過程を論じる。この習得活動の様々な側面は、それがサブカルチャーの場としての特徴と結び付いていることを示唆している。サブカルチャーやファンカルチャーの知識・技能習得活動は関係者の評価の対象となるため、参加に際しては重要な要素となる。この習得活動はしばしば独学であるが、仲間内での学習も大切な役割を果たしている。独学は体験学習や、サブカルチャー・ファンカルチャーにおける一般的なDIY精神とも結び付いている。アニメ・マンガファンダムの場合、コスプレからファンサブやスキャンレーション等に至る様々な事例において、こうしたDIY活動が特に多く見られる。さらに、この習得活動はサブカルチャー的・ファンの「労働倫理」にも繋がっている。サブカルチャーやファンカルチャーにおける習得活動のこのような諸相が、場特有の論理とどのように結び付いているかも解明したい。

第二節では、若者文化やサブカルチャー、ファン文化における「シーン」という考え方を踏まえつつロナルド・ヒツレル (Ronald Hitzler) と彼の同僚が作成した類型に基づいて、アニメ・マンガファンダム内の参加者が習得する技能と知識についての調査とその分類を、次の六つの種類に区別して提示する。すなわち、(a) 基本的なシーン関連能力、(b) リソースを生成することができるシーン関連能力、(c) 一般的な用途の日常的な能力、(d) 非認定タイプの職業に関連した能力、(e) 準資格タイプの職業に関連した能力、(f) 正式な有資格タイプの職業に関連した能力、の六類型である。これらの類型化および関連する技能と知識についてのアニメ・マンガファンダムにおける検証を通じて、特定の「シーン」関連の能力がギーク・サブカルチャー的クラスタ内において、ある文化からそれと完全にまた培分的に関連している文化へと転換できることを強調する。

## 第6章：アニメ・マンガファンダムにおけるサブカルチャーのプロデューサーのキャリアと消費パターン

場としてのサブカルチャーとキャリアへのアプローチを、サブカルチャーのプロデューサーのキャリアと消費の発展のパターンとで調べると、サブカルチャー的クラスタの作用もより明らかに見られるようになる。サブカルチャーやファン文化に対してフルタイムのキャリアとして関わることはリスクなふるまいである。それゆえ、フルタイムのキャリアは一般的に、強い関心を持った参加者しか選ぶことのできない目標である。これは、こうした市場において参加者のキャリアとその消費パターンとが相互に密接な関係を持っている理由の一つでもある。したがって、本章では、アニメ・マンガファンダムや市場への寄与に関する、サブカルチャーのプロデューサーのキャリアパターンとその関心の変化とをそれぞれとりあげる。最後に、この二つのパターンの間に相互関係があるだけでなく、それがギーク・サブカルチャー的クラスタの中にアニメ・マンガファンダムが埋め込まれている状態を示唆しているということも明らかにしたい。

本研究のインタビューに基づく、アニメ・マンガファン文化におけるキャリアパターンは、ファンダムにおいて関係者が占めている位置と連動した構造を示している。この結果として、第一節においてアニメ・マンガファン文化と関連したキャリアパターンは、参加者がファンダムの様々な層で占めている位置の関数として議論される。第四章で論じたようなファンダムと市場の展開の各時期において、様々な位置にいるアクターたちが特定の役割を果たしている。本節では、様々なアクターがアニメ・マンガファン市場においてパートタイムやフルタイムの仕事へとどのように向かっていくかだけでなく、アニメ・マンガファン市場が衰退しはじめると共に、彼らがそうした位置からキャリアの展開にしたがってどのように離れていくかについても分析する。ファン市場への参加が参加者の個人的なキャリアの展開に対してもたらす持続的な影響を示しているがゆえに、ファンダムやファン市場の外部へと向かう軌道について検討することは重要である。

本研究におけるキャリアの展開に関する更なる議論として第二節でとりあげるのは、サブカルチャーのプロデューサーの興味や消費パターンの変化である。最も顕著な傾向として、アニメ・マンガファン文化から現れたサブカルチャーのプロデューサーの大多数は、年を経るに従いアニメ・マンガに対する関心を薄れさせていく。これは、取材対象のライフステージの変化に忠じた、仕方がない現象でもある。しかしここでは、調査結果に基づき、関心の変化についてのより精密なパターンを描き、関与と消費についての類型を構築することを試みたい。また、隣接する文化からのアニメ・マンガファン市場への参加が、サブカルチャーのプロデューサーの興味の構造（特にアニメ・マンガに関して）に与える影響の有無についても検討する。

最終節では、前の二つの節における議論と自分や他の研究者の研究成果に基づいて、アニメ・マンガファン文化がどのようにより総合的なギーク・サブカルチャー的クラスタに埋め込まれてきたかについて、その詳細な様相を論じる。

## 第7章：サブカルチャー的ファン市場のロジック

本章ではハンガリーのアニメ・マンガファン市場におけるメカニズムを、文化産業やクリエイティブ労働、そして「エスニック」な移民市場の視点から取り上げる。市場におけるメカニズムについて検討することを通じて、文化生産の場に占めている位置の影響やサブカルチャー的クラスタとの関係がもたらす影響を示すばかりでなく、サブカルチャー的ファン市場の特殊性も解明することを試みる。このために、ファン市場におけるメカニズムや過程を、「市場のはじまりと発展」、「資源の調達と雇用」、「意義ある仕事の世界」という三つの節にわたって三つの側面から分析する。そして「結論—サブカルチャー的ファン市場の特殊性」の節においてサブカルチャー的ファン市場の特殊性をあらためて整理する。

「市場のはじまりと発展」に関する節では、こうした市場の、その生産物および実践の出現からより大規模な外部市場からのアクターの参入に至るまでの発達を論じていく。本節では最初に、サブカルチャー的ファン市場やクリエイティブ産業／文化産業、そしてエスニック市場にとって小規模ビジネスが持っている意義を解き明かす。本節の続く箇所ではこうした市場を特徴付ける専門的な製品や嗜好、需要に焦点を当てつつ、サブカルチャー的ビジネスの成長およびエスニック企業との共通点をめぐって、サブカルチャー的・ファンの知識の関連性やコアとメインストリームとの間の緊張関係について検討していく。

「資源の調達と雇用」に関する第二節では、個人のキャリアパスとサブカルチャー的クラスタに焦点を当てる。最初に、自主的な労働がファン市場においてどのように雇用へと繋がるかを明らかにする。次いで、自主的な労働がどのようにサブカルチャーやファン文化、そして関連市場にとってどれほど重要な資源となっているかを検討する。本節の最後の部分では、サブカルチャーやファン文化の参加者間で調達される、更なる資源の概要を紹介する。

最後に、「意義ある仕事の世界」に関する節では、こうした文化における生産労働に参加することで得ることができる、様々な非金銭的報酬の種類について検討する。デビッド・ヘズモンドールとサラ・ベイカー (Sarah Baker) の「良い仕事」と「良くない仕事」の枠組、そしてポール・ホドキンソンによるサブカルチャーのプロデューサーになることから得られる報酬についての検討に基づき、本節は最初に、アニメ・マンガファン文化と市場で働くことがいかに意義のある、望ましい仕事として経験されているかを明らかにしたい。次に、こうした文化と市場における「コミュニティへの恩返し」の重要性を検討することを通じて、サブカルチャー的市場とエスニック市場の間の類似性のもう一つの側面を描き出す。最後に、こうした市場でよく見られる自己搾取やキャリア上の陥穽等、サブカルチャー的労働とキャリアの暗い側面にも焦点を当てる。

サブカルチャー的ファン市場の特殊性に関する結論部では、第二章で論じた議論を再検討するとともに、こうした市場がクリエイティブ産業・文化産業とエスニック市場の両方と特徴を共有しており、その結果として特有の市場タイプとなっていることを強調したい。

## 第8章：欧米ギークサブカルチャー的クラスタと日本のオタク文化の相互関係性

本章では、本研究での議論の地平を広げるためにオタク文化に関する日本の学術文献を組み込むことをこころみる。オタク文化に関する日本の研究について一章を割く理由は、そうした研究をここでの調査結果と比較するだけでなく、英語圏のギーク文化に関する文献とも比較したいからである。そうすることで、ギーク文化とオタク文化との相互関係というより包括的なコンテキストの中で欧米のアニメ・マンガファンダムの発展を理解するための、より幅広い枠組を描き出したい。

第一節では、ギーク、ナードそしてオタクという三つの表現の間の関係性を検討する。研究者の多くがとる立場と同じく、ここではギークとナードを同義語として取り扱い、そしてギークとオタクという二つの表現は次の三つのレベルにおいて近いものであることを論じる。まず、ギークとオタクという用語は、マスコミの言説でも、日常的な用法でも、そして学術的・評論的言説でもよく似たやりかたで用いられることが多い。次いで、一般的にギークやオタクとしてラベリングされるグループの実際の社会的関係や活動を見てみると、高いレベルでの合致を見出すことができる。第三に、サブカルチャー的クラスタという視点から検討してみると、ギーク・サブカルチャー的クラスタとオタク・サブカルチャー的クラスタは互いに同調していることがわかる。

その上で第二節では、ギークとオタクという用語、及びこうした表現が指している文化の間にある類似点は何も単なる偶然の一致ではなく、むしろ次の三つの現象に根ざしているということを主張する。すなわち、A) こうした用語、及び対応している文化がたどってきた歴史的発展の相互関係、B) ギーク及びオタク・サブカルチャー的クラスタに通底している美的ディスポジション（性向）、そしてC) これらと技術的、経済的、社会的及び文化的な幅広い変化との関係性。こうした三つの現象についての詳細な議論は本研究の限界を超えており、今後のさらなる研究を必要とするものであるが、ここではブルデューの美的ディスポジションに関する理論に基づいて、ギーク及びオタク・サブカルチャー的クラスタの要素を貫く美的原則を理解可能とするような新しいアプローチの提案を試みる。

## 第9章：結論—サブカルチャー的クラスタの観点から再想像する欧米のアニメ・マンガ文化の未来

欧米のアニメ・マンガファン文化についてサブカルチャー的クラスタの文脈から考えることは、21世紀の黎明期に欧米が経験した日本マンガ出版やアニメ・マンガファンダムの爆発的な成長や、それに続くポストブーム期での欧米における日本アニメ・マンガ文化の発展を理解するための手助けとなると思われる。更に、この枠組は参加者やプロデューサーの参加・離脱の軌道のパターンを解釈しやすくするだけでなく、欧米におけるファンダムの形がどのように変わっていくのかという未来、そして欧米における日本「manga カルチャー」全体の未来についても示唆してくれるだろう。

岡田斗司夫は「オタク学入門」において、「オタク文化が世界の主流になりつつあるのではないかと考えている」（1996：230）と既に予言していた。様々な点から見て、彼の言葉は確かに真実となりそうである。しかしながら、同時に、日本大衆文化の輸出によって示される経済的・政治的影響力の欠落（少なくとも日本の政策立案者の期待しているものよりは遥かに小さい）が浮かび上がらせている不安もあるように思われる。この結びの章では、海外における日本「manga カルチャー」が成功しているという認識と、失敗しているという想定との間の緊張関係について、本研究で概説してきたサブカルチャーのプロデューサーとサブカルチャー的クラスタ、そして欧米のギーク文化及び日本のオタク文化の相互関係に焦点を当てた枠組の視点を通して、どのように捉え直すことができるかを概観する。

まずサブカルチャー理論から引き出すことができる知見としてあるのは、「クールジャパン」にも関わらず、日本のオタク文化はその活力と成功とを保ち続けることでその勢いを示すであろうということである。次に、短期的な政策目標ではなく本研究の主題となっている文化の包括的な動向に注目した場合、「衰退」のレトリックを証拠付けるものは、サブカルチャーのレベルにおいても、また日本の「manga カルチャー」が享受する文化的なパワー（「オーセンティシティ」をめぐる問題こそを窺うことができる）のレベルにおいても見出すことができない。最後に、主流市場の関心の動向（とりわけその長期的展開）に関して見ると、他のサブカルチャーとファン文化の事例から窺える類似点から、より楽観的な予測を描くだけの余地がある。これは部分的には、サブカルチャーそれ自体の持つ活力がもたらすものでもある。

## 審査結果の要旨

本論文は、マンガ研究を、マンガなどをめぐるファンカルチャーを中心とする「オタク文化」の側面から捉えるが、この文化が国際的に普及できた原因と展望を明示している。その際、「サブカルチャーのプロデューサー」（現地での出版者などの媒介者）を切り口とし、その活動の主な場であるファン市場に焦点を当てている。そして、ハンガリーでの調査研究や、文化社会学的理論構築を通して、日本ベースの「オタク文化」が欧米の「ギーク文化」と、従来の研究や言説において想定されたより密接な相互関係にあるという結論を提示している。ギーク文化とオタク文化の共通点を浮き彫りにするために、(ブルデュエ的意味での)「場」に対して「サブカルチャー的クラスター」という新しい概念を導入し、また、サブカルチャー的クラスターを特徴づけるのが、特定の対象(表現ジャンル)よりも、それに携わるファンの「美的性向」(aesthetic disposition)及びファン市場のマイクロエコノミーであるとしている。つまり、海外でのオタク文化を存続させるのは、「サブカルチャー的クラスター」とファン市場の独自性であると結論されている。

審査会では、オタク文化をめぐる日本と欧米の相違点よりもその共通点に主眼を置き、なお、その過去の形成過程だけでなくその将来の可能性をも予想してみる試みは高く評価された。また、調査研究と理論構築を始めに、ファンカルチャー研究とサブカルチャー研究、英語圏の研究とドイツ語圏の研究、エスニック系移民市場研究とファン市場研究といった、普段に組み合わせられない分野を方法論的に組み合わせることによって成し遂げた革新性も認められた。

マンガ・アニメ文化の国際的普及というテーマを、例えば三原龍太郎等とは異なる、サブカルチャーのプロデューサーという角度から描き、その活動によるオタク文化やギーク文化の類似性を、偶然ではない一致として意識させたが、その背景にはさらに、現代社会における類似した社会経済的、美学的な構造変化が想定できるということは本論文の優れている点として挙げられた。また、日本語での先行研究との関係からは、従来の岡田・東・大塚・伊藤らの著作だけでなく、森川・吉本らの著作にまで触れており、その考察が、今後、英語圏におけるオタク研究のステップボードになるだろうと指摘された。

さらなる考察を要する問題点としては、まず第1に、「プロデューサー」という概念が挙げられた。それは特に「アクター」といかなる関係にあるかは残された課題とされていた。次に第2に、ハワード・S・ベッカーの「アート・ワールド」に関する理論と、ピエール・ブルデュエの「文化生産の場」をめぐる理論を巧みに組み合わせることで「サブカルチャー的クラスター」のあり方を描出することに成功しているが、これらの理論における「葛藤」という視点を、本論文の調査研究とその理論化にもっと活用する必要があるのではないかと指摘された。最後に第3に問題視されたのは、ハンガリーのような国のケースにどれほど「欧米」のオタク文化を代表させることができるか、という点である。

要するに、本論文は、マンガ研究に限らず、カルチュラル・スタディーズ系のファンカルチャー研究とサブカルチャー研究、さらに文化生産における創造的な労働に関する議論と言った幅広い分野を把握し、調査研究の革新に成功していると同時に理論的に新たな突破を果たしたものとして博士論文に相応しいものであると判断され、なお、それに基づいた日本語での学術論文を発表することが望ましいと推薦された。

