

# グローバル化するマンガ・アニメ・ゲーム 再構成される「日本文化」

84309 遠藤 裕

## 構成

### 序 何を問題にするか

「世界と戦える」文化産業

「日本文化」としてのマンガ・アニメ・ゲーム

### 本論文の内容

### 第一章 マンガ・アニメ・ゲームの「世界進出」

日本の文化産業の意図と行動

アジア

アメリカ

ヨーロッパ

「文化的無臭性」とローカルな文化産業による現地化

### 第二章 グローバリゼーションの中のマンガ・アニメ・ゲーム

文化帝国主義論

グローバリゼーションの理論へ

文化の「脱領土化」

文化の「所有意識」の問題と「再領土化」

### 第三章 文化ナショナリズムの言説

岡田斗司夫の言説

村上隆の言説

再構築型文化ナショナリズム

「オタク文化」を巡る日本人論の消費

### 第四章 文化的アイデンティティの構築

アイデンティティ構築の鏡としての世界市場

「オタク」とナショナリズムの親和性

終わりに：適正な文化的アイデンティティの構築に向けて

(400字詰め原稿用紙換算：201枚)

## 要約

本論文で明らかにしようとしたのは、日本製のマンガやアニメ、ゲームが世界中に普及し、一定の人気を獲得している状況の中で、そのことがマンガ・アニメ・ゲームの「世界進出」という修辞で語られ、マンガ・アニメ・ゲームこそは「世界に誇れる日本文化」であるとする言説が日本国内のマスメディアなどで流通している事態の問題性と、そのような言説が流通する理由である。このことに直接に取り組んだ既存の研究は存在しないと思われるが、本論文は、論文内でも非常に重要な補助線として用いている吉野耕作『文化ナショナリズムの社会学』（名古屋大学出版会、1997年）などの、日本人論（日本文化論）を批判的に研究した研究群と問題意識を共有している。

まず第一章では、マンガ・アニメ・ゲームが世界各地のローカルな市場にどのように受容されているのか、便宜的なカテゴリーとしてアジアとアメリカ、ヨーロッパに分けて

述べた。そして、日本のマンガ・アニメ・ゲームの世界市場への普及においては、日本の文化産業の関与は薄く、むしろ現地のローカルな文化産業の積極的な活動が大きな役割を担って来たことと、マンガ・アニメ・ゲームは現地の嗜好に合わせて「現地化」された上で受容されていること、さらにその「現地化」は、特にアジアにおいて現地の産業による独自のマンガやアニメの生産が行われる程度にまで進んでいることを明らかにした。また、マンガ・アニメ・ゲームはそれ自身のイメージによって現地での「日本文化」のイメージを再構成する役割を果たしていると考えられるとした。

第二章では、ジョン・トムリンソンによる文化帝国主義論とグローバリゼーションの理論の枠組みを用いて、第一章で確認したマンガ・アニメ・ゲームの世界市場への浸透がどのように解釈できるのか、あるいはできないのか検討した。そして、グローバリゼーションのプロセスが進行する中で、マンガ・アニメ・ゲームの文化が「日本」というローカル性との結び付きを弱め、帰属先があいまいなものになっていること、すなわち「脱領土化」しているという状況を把握するに至った。

第二章までの議論で、「日本」はマンガ・アニメ・ゲームにとって特権的な場ではないことが明らかになり、それらを「世界に誇れる日本文化」とすることが妥当でないことが確認される。

そして第三章では、マンガ・アニメ・ゲームの文化は「オタク文化」であり「世界に誇れる日本文化」である、とする言説が、マンガ・アニメ・ゲームの文化を中心にナショナルな「日本文化」を再構成しようとする「再領土化」の言説、すなわち、「脱領土化」に反発するように「日本」とマンガ・アニメ・ゲームの文化を特権的に結び付けようとする言説であることを明らかにした。そして、吉野耕作の議論を基に、そのような言説が日本人論と同じく再構築型文化ナショナリズムの言説として消費され、様々な社会集団のナショナルな文化的アイデンティティを強化・再構築している可能性を確認した。

第四章では、クーリーとミードの自我の理論を文化的アイデンティティ構築の理論として適用し、マンガ・アニメ・ゲームが日本での再構築型文化ナショナリズムの言説の拠り所にされている理由と、拠り所になり易い可能性を明らかにした。つまり、「日本文化」のアイデンティティを構築する際の「鏡」になりうる「一般化された他者」としての世界市場には、大規模に普及している「日本文化」（と信じていることができるもの）がマンガ・アニメ・ゲーム以外にはほとんど無いため、マンガ・アニメ・ゲームは「日本文化」を再構築する言説の材料にされるし、材料になり易いというわけである。また、マンガ・アニメ・ゲームを愛好するいわゆる「オタク」が、ナショナリズムとの親和性を獲得し易い可能性を示唆した。そして、マンガ・アニメ・ゲームが文化ナショナリズムの言説の拠り所とされていることで、それらがネーションの内部に閉じ込められてしまい発展性を奪われてしまうという問題点を指摘した。また、「オタク文化」を称揚しようとする言説が意図せざる文化ナショナリズムとして機能していることから、ナショナリズムはナショナリズムの顔をしていない実践の中に埋め込まれて作動していることが多い可能性を示唆した。

以上のように、本論文では、日本製のマンガやアニメ、ゲームが世界中に普及するという近年の状況の中で発生している文化ナショナリズムの動きを捉え、その問題点を明らかにすることができた。よって本論文は、日本においてマンガ・アニメ・ゲームを愛好することが文化的アイデンティティをナショナルな形に引き寄せてしまう可能性を明示し、それを回避するための手掛かりを与えるものになっていると思われる。