

学位請求論文審査の要旨

報告番号 甲 第 号

氏名 杉山 怜美 君

論文題目 「加齢するファン文化」の社会学：メディアミックス作品を愛好し続けるファンのライフコースを題材に

審査担当者

主査 慶應義塾大学文学部教授・社会学研究科委員

博士（文学） 近森 高明

副査 慶應義塾大学法学部教授・社会学研究科委員

博士（社会学） 澤井 敦

副査 中央大学文学部教授

博士（社会学） 辻 泉

I 本論文の構成

本論文の構成は以下のとおりである。

目次

序章 「加齢するファン文化」という現象

第1節 研究の背景と問い

第2節 研究の対象

第3節 本研究の構成

第I部 本研究の位置づけと分析方針

第1章 先行研究の検討と本研究の位置づけの明示

第1節 学術的探究の対象としてのファン文化の描かれ方

第1項 日本のポピュラーカルチャー研究とファン文化

第2項 カルチュラル・スタディーズとファン研究

第3項 オタク文化論の動向

第2節 加齢と文化にまつわる諸研究

第1項 ファン研究とライフコース研究の接合

第2項 生活史とアイデンティティという論点

第3節 本章のまとめ

第2章 加齢に注目してファン文化をとらえる分析視座と研究の方法

第1節 分析視座を導出する3つの研究領域

第1項 ライフコース研究の知見の活用

第2項 メディアミックス現象への注目

第3項 オタク文化におけるファンの〈作品〉構築

第2節 研究対象としての「スレイヤーズ」とそのファンの特徴

- 第1項 「スレイヤーズ」とそのファンの概要
- 第2項 先行研究における「スレイヤーズ」の理解
- 第3項 「スレイヤーズ」を下支えするメディアの編成
- 第3節 調査の概要
  - 第1項 調査方法
  - 第2項 分析対象の概要
- 第4節 本章のまとめおよび第I部の小括
- 第II部 「スレイヤーズ」にみるファンの加齢とファン対象の加齢の概要
- 第3章 ライフコースの比較からみる「スレイヤーズ」女性ファンの加齢
  - 第1節 「スレイヤーズ」の女性ファンたちがたどった軌跡
    - 第1項 途切れずファンを続けてきた事例①N（東京都・未婚）
    - 第2項 途切れずファンを続けてきた事例②C（神奈川県など・既婚）
    - 第3項 ファンをやめた経験がある事例①Q（北海道、東京都など・未婚）
    - 第4項 ファンをやめた経験がある事例②L（熊本県、千葉県・既婚）
  - 第2節 「スレイヤーズ」の女性ファンのライフコースの特徴
    - 第1項 誕生から就学期間まで
    - 第2項 就業期間
    - 第3項 結婚と同居家族
  - 第3節 本章のまとめ
- 第4章 「スレイヤーズ」のメディアミックスからみるファン対象の加齢
  - 第1節 ファン対象の加齢としての産業的なメディアミックス・コンテンツ展開
  - 第2節 メディアミックス・コンテンツをとらえる分析視座と調査方法
    - 第1項 分析視座
    - 第2項 分析に用いるデータの調査方法
  - 第3節 「スレイヤーズ」のメディアミックスの既定路線化
    - 第1項 テレビアニメ化以前の「スレイヤーズ」
    - 第2項 テレビアニメ化による受け手の拡大
  - 第4節 「スレイヤーズ」のメディアミックスの時期区分の特徴と変遷
    - 第1項 商品の発表に基づく時系列変化
    - 第2項 メディアミックスの時期区分とその特徴
  - 第5節 本章のまとめ
- 小括 2つの構成要素から概観する「加齢するファン文化」としての「スレイヤーズ」
- 第III部 ファンの〈作品〉構築実践と「加齢するファン文化」
- 第5章 「スレイヤーズ」女性ファンの加齢からみるライフコースとファン経験の軌跡
  - 第1節 時間・空間的側面からとらえるファンの加齢
  - 第2節 就学期間のファン経験
    - 第1項 「スレイヤーズ」との出会いとしての最初の受容実践
    - 第2項 「スレイヤーズ」ファン実践へのインターネットの導入
    - 第3項 就学期間の派生的ファン実践としての学校選択
  - 第3節 仕事とファン経験
    - 第1項 ファン実践の枠組みとしての仕事
    - 第2項 ファン実践から生じる仕事上の選択とその帰結
  - 第4節 結婚にまつわる選択とファン経験
    - 第1項 結婚後のファン実践継続の2つの方向性

- 第2項 未婚者の結婚への考え方とファン経験の関係
- 第5節 本章のまとめ
- 第6章 ファン対象の加齢とファンの加齢が織り成す〈作品〉構築の軌跡
  - 第1節 ファン対象の加齢を〈作品〉構築との関係からとらえる意義
  - 第2節 典型的な「スレイヤーズ」内部での「対象移転」
    - 第1項 テレビアニメから「原作」小説への「対象移転」
    - 第2項 商品発表と異なる受容での順序と「対象移転」
  - 第3節 ファン対象の加齢を支えたファン主体での実践の軌跡——二次創作・ファン同士の交流
    - 第1項 オンラインを拠点とする二次創作・ファン同士の交流の軌跡
    - 第2項 対面での二次創作・ファン同士の交流の軌跡
  - 第4節 〈作品〉の中核・境界線とファン・ファン対象の加齢の関係
    - 第1項 魅力の主語からとらえる〈作品〉の特徴
    - 第2項 〈作品〉からとらえるファンの加齢とファン対象の加齢の交錯
  - 第5節 本章のまとめ
- 補章「加齢するファン文化」の困難への対処——〈保温〉状態に着目して
  - 第1節 ファン対象への熱量低下の局面からとらえる「加齢するファン文化」
    - 第1項 ファン以外の視点を獲得しながらファンを続ける——A（東京都など、未婚）
    - 第2項 「スレイヤーズ」との距離を測り続ける——B（茨城県、東京都・既婚）
  - 第2節 「スレイヤーズ」への熱量の低下はいかに経験されたか
    - 第1項 熱量の低下の語りの内実
    - 第2項 熱量の低下によって生じるファン実践の変化
    - 第3項 〈保温〉状態でのFIを支える意味づけ
  - 第3節 〈保温〉状態を支えるファンの加齢・ファン対象の加齢
    - 第1項 〈保温〉状態とファンの加齢——コロナ禍の経験
    - 第2項 〈保温〉状態とファン対象の加齢——メディアミックス・マテリアルの蓄積
  - 第4節 本章のまとめ
- 小括 ファンの加齢とファン対象の加齢の往還からとらえる「加齢するファン文化」
- 終章 「加齢するファン文化」の社会学に向けて

## II 本論文の概要

本論文の目的は、メディア文化研究において見過ごされてきた「加齢するファン文化」に着目し、30年以上にわたりメディアミックス展開を遂げてきた「スレイヤーズ」（神坂一によるファンタジーライトノベルを原作とする）シリーズを愛好する女性ファンを事例として、ファンの加齢とファン対象（fan object）の加齢とが、いかに相互に関連し、互いを条件づけながら達成されてきたのかを、ファンによる〈作品〉構築プロセスという分析視座から、メディアミックスの産業的展開ならびに個別のライフコースに照らして明らかにすることである。

本論文は9つの章で構成されている。

序章では、研究の背景・問い・対象が示される。

まずは研究の背景として、近年、従来の「ファン文化＝若者文化」という図式が弱まりつつあり、高齢化したファンが同一のファン対象を継続的に愛好する「加齢するファン文化」と呼ぶ現象が顕在化してきた状況が示される。そのうえで、本研究の問いがつぎのように設定される。1)ファンはどのようなライフコースをたどり、いかなる実践をつうじて「ファンを続けること」を達成しているのか（ファンの加齢についての問い）、2)「スレイヤーズ」はいか

にしてファン対象として存続できたのか（ファン対象の加齢についての問い）、3)ファンの加齢とファン対象の加齢は互いにどのような関係にあるのか（ファンの加齢とファン対象の加齢の結びつきについての問い）。

つづけて、分析対象の選定理由が説明される。「スレイヤーズ」は、新規ファンの流入（ファンダム若返り）の動きが鈍く、おもに1980年代前後の出生コーホートに属する人びとがファンダムを維持してきた点で、「加齢するファン文化」を考察するうえで適切な事例であるとされる。また、イベント参加など顕在的にファンダムを支えてきたのは女性ファンであり、ファン経験とライフコースとの影響関係を探るうえでも、特定世代の女性ファンに分析対象を限定するのが適切だとされる。

第1章では、先行研究の整理と本研究の位置づけがおこなわれる。

まずファン文化を対象とする先行研究としては、1)日本のポピュラーカルチャー研究、2)英語圏のカルチュラル・スタディーズとファン研究、3)オタク文化論という3つの領域の流れが整理されたうえで、ファンの「高齢化」ならびに女性ファンへの視点が、ともにこれらの領域での研究課題になっていることが示される。

つぎに加齢に着目した先行研究として、ライフコース研究および生活史研究の視点をもつファン研究が検討される。とくにC.L.ハリントン&D.D.ビールビーは、人生の軌跡に変化をもたらす要因を、1)〈生理的变化〉、2)〈年齢別の生活移行〉、3)〈ターニングポイント〉の3点にまとめるとともに、ファン対象の加齢という論点を検討しており、本研究の重要な参照点として位置づけられる。

第2章では、「加齢するファン文化」をとらえる分析視座が設定されたのち、分析対象としての「スレイヤーズ」とその女性ファンについての説明、ならびに調査概要が示される。

第1に、ファンの加齢については、ライフコース研究の知見が参照される。前出のハリントン&ビールビーによる分析視座を補足するために、ライフコースパラダイムにおける4つの要因——1)〈歴史的・地理的位置〉、2)〈社会的絆〉、3)〈ヒューマンエージェンシー〉、4)〈タイミングの差異〉——が導入され、ファンのライフコースを分析する手続きが示される。第2に、ファン対象の加齢については、メディアミックス研究が参照される。M.スタインバーグやH.ジェンキンズの議論を検討するなかで、メディアミックスはコンテンツの長期的展開を可能にし、ファン対象の加齢を下支えすることが指摘される。第3に、ファンの加齢とファン対象の加齢の交錯については、ファンによる〈作品〉構築という独自の視座が示される。R.バルトのテキスト概念やC.サンドヴォスのニュートロセミー概念を参照しつつ、〈作品〉は、ネットワーク的・関係的に構築され、内部／外部の境界線が引かれるとともに、内部での序列づけがなされ、「正典」の感覚が保持されるものとして特徴づけられる。

調査概要については、15名の調査協力者を対象にインタビューを実施し、そのうち12名を分析対象とすることが説明される。

第3章では、ファンの加齢に焦点があてられ、分析対象者の女性ファンたちがどのようなライフコースをたどってきたのかが記述・分析される。

まずは典型的な4名の事例について、各自のライフコースとファン経験とがいかに交錯してきたのかが示される。ついで、分析対象者のライフコースに共通する傾向が整理される。各自のライフコースが、生活移行とファン経験をプロットした一覧表に整理されたうえで、背景をなす〈歴史的・地理的位置〉ならびに〈社会的絆〉の要因が検討される。

第4章では、ファン対象の加齢に焦点があてられ、「スレイヤーズ」がいかなるメディアミックス展開を経てきたのかが記述・分析される。

「スレイヤーズ」の時系列的なメディアミックス展開が、独自に考案されたグラフの形式で整理されたのち、1)拡大期、2)維持期、3)既存リソース活用期という3つの時期区分が提示さ

れる。ついで、フロー型／ストック型というメディア流通の類型をもとに、メディアミックスがもつ「加齢するファン文化」の下支え機能が検討される。

第5章では、女性ファンのライフコースにおける生活移行とファン実践とが、いかなる相互的影響を及ぼしているかが記述・分析される。

就学・就業・結婚という3つの生活移行にフォーカスしつつ、移行のなかでファン実践がどのように調整され、またファン実践がいかにライフコース上の選択に影響を与えるのかが検討される。それを踏まえ、本研究の第一の問い（ファンの加齢についての問い）に関連してつぎのような知見が示される。1)加齢につれてファン経験は「生活様式」へと組み込まれる、2)就学期間のファン実践を基礎として、就業以降はそれを維持・発展させている、3)生活移行によりファン実践へのリソース配分が困難になった場合、各種の対処によってファン実践を継続している。

第6章では、ファン個人による〈作品〉構築の軌跡が記述・分析されるとともに、構築された〈作品〉の特徴が検討される。

まずファン個人がたどるメディアミックスの「対象移転」（テレビアニメから小説へ、などの関心対象の切り替え）をパターン別に整理することで、ファンによる〈作品〉の構築過程が検討される。つぎに「スレイヤーズ」の魅力をめぐる語りをもとに、〈作品〉の中核的要素として、「原作」小説、キャラクター、ジャンル・世界観、テーマや内容の不変性、作者、他のファン、メディアミックス、という7点が抽出される。これらを踏まえて、本研究の第2の問い（ファン対象の加齢についての問い）に関連して、つぎのような知見が示される。1)「スレイヤーズ」のメディアミックスでは、フロー型とストック型の流通が相補的役割を果たしてきた、2)〈作品〉は中核的要素をめぐる構築されるとともに、中核的要素はファン実践の指針として機能してきた、3)〈作品〉を構築するファンの存在を前提として、フロー型のメディア流通が維持されてきた。

補章では、熱量が低下してもなおファンを続ける分析対象者について、その矛盾した状態がいかに成立しているかが、〈保温〉状態という名付けのもとに検討される。

小括では以上の議論を踏まえ、本研究の第3の問い（ファンの加齢とファン対象の加齢の結びつきについての問い）に関連した知見が、つぎのように示される。1)ファンはファン対象からの影響を認め、（一部は）自身のライフコースとの継続的な結びつきを予期している、2)ファン対象の加齢としては、a)内容水準では変化しないが、ファン自身の視点が加齢にともない変化することで新たな価値や意味が見出される一方、b)産業的なメディアミックスの水準ではファンの加齢に応じた商品展開の調整がなされた、3)ファンの加齢とファン対象の加齢とは相互作用をつうじて「加齢するファン文化」の継続性・安定性を高めてきた。

終章では、結論として、これまでの議論で明らかになった知見が整理され、その意義が確認される。

全体の議論の流れと主要な知見があらためて確認されたのちに、本研究の成果を「加齢するファン文化」全般へと拡張するうえで、つぎのような応用的論点が示される。1)年齢構成が幅広いファンダムであっても、内部の年齢別の階層化状況に着眼することで、時間経過を考慮に入れた分析が可能になること、2)「加齢するファン文化」の顕在化の要因として、インターネットの普及ならびに双方向的コミュニケーションの展開があげられ、今後のさらなる検証が待たれること、3)今後とも複数世代の関係性がポピュラーカルチャーの生産・流通・消費の各側面で重要となり、「加齢するファン文化」を対象とする研究の進展が求められること。

### III 本論文の評価

本研究の問題設定について、何よりも「加齢」という視点のオリジナリティが高く評価でき

る。「若者」カテゴリー自体がなかば融解し、従来のファン文化研究に想定されていた「ファン文化＝若者文化」という図式が弱まりつつある現在、同一のファン対象を長期にわたり愛好し続けるファンについて、「加齢」というパースペクティブから問う本研究は、重要な意義をもつといえる。社会の高齢化にともない、今後ともファン文化の「加齢」現象はさらに顕著になることが見込まれるが、そうした状況を迎えるにあたって、本研究は、学術的にも——メディア文化の社会学とエイジングの社会学を架橋し、ファン研究とライフコース研究を接合するかたちで——実践的にも、大きなインパクトをもつものと評価できる。

本研究の分析枠組みもまた、巧みな設定であると評価できる。本研究で扱われる現象の分析にあたって考慮すべき要因は多岐にわたり、個々のファンのライフコースをはじめ、「スレイヤーズ」のメディアミックス展開、インターネットの普及などメディア布置の変遷、居住地域によるメディア接触の可能性や交流イベントへのアクセス可能性の違い、古書店などストック型流通システムの整備状況、等々、ミクロな水準とマクロな水準、時間軸と空間軸とが入り混じり、統合的かつ分析的なアプローチの設定がひじょうに難しい。そうした複合的な要因が絡み合う研究対象について、本研究で考案された「ファンの加齢」と「ファン対象の加齢」、ならびにその両者の「交錯」を問うという分析枠組みは、現象の全体像をとらえつつ、過度な単純化と過度な煩雑化の両者を避けながら、要因間の関係性をできるかぎり精密に分析できるフレームとなっている。くわえて、「ファンの加齢」についてはライフコース研究の知見を参照し、「ファン対象の加齢」についてはメディアミックス研究を参照する、というかたちでの方法論的枠組みと先行研究との対応関係も整合的で、議論の説得性を支えている。

さらに「ファンの加齢」と「ファン対象の加齢」の「交錯」という局面をとらえるにあたって、ファンによる〈作品〉構築という独自の分析視座を設定しているが、この点も理論的・方法論的なオリジナリティとして高く評価できる。

本研究で提示される〈作品〉概念の特徴はつぎのような点にある。1) 〈作品〉は固定的実体ではなく、关系的・ネットワーク的に構築されるものとして動的・可変的性格をもつ、2) 〈作品〉は、ファン経験の蓄積をもとに見出される中核的要素をめぐって構築されるとともに、その中核的要素はファン実践の指針として働く、3) 〈作品〉は、ファンによって内部／外部の境界線——商品Aは〈作品〉として認めるが商品Bは認めない、など——が引かれ、内部での序列化がおこなわれ、オーセンティックな「正典」の感覚が保持される。R.バルトなどのテキスト概念やそれに類する概念群が、1) 古典的な「作品」概念の脱構築を志向し、2) 時間軸を捨象し、3) 受け手の主体性を軽視した概念となっているのに対して、〈作品〉概念は、1) オーセンティシティの感覚を再導入し、2) 時間軸を考慮に入れ、3) 受け手の主体性（ならびにその背景をなすファン経験・生活経験）を参照している点に、その特徴がある。

この概念は、「加齢」（ならびにメディアミックス）に着目するからこそ考案された（＝特殊な出自をもつ）方法論的概念ではあるが、独立した概念として、文化研究ならびに文化社会学全般にとっても（＝普遍性のあるかたちで）深い理論的インプリケーションをもちうると考えられる。

独自の視覚的なデータ提示の手法を考案し、精緻な分析を展開できている点も、高く評価できる。たとえば全容の把握が困難な「スレイヤーズ」のメディアミックス展開については、つぎのような手順で可視化が試みられている。すなわち、1) 販売実績別・初出別という2種類のデータベースを作成のうえ、2) 各年の発表点数・メディア形態を一覧できる形式のグラフ、ならびに3) シリーズの展開時期をガントチャート形式で示すグラフを作成し、時系列的なメディアミックス展開の様相が整理されている。このような整理および可視化の手法は、メディアミックスを扱う他の研究にも援用可能であり、本論文において先駆的なモデルが提示されたものとみなしうる。また、各分析対象者のライフコースについて、ポイントとなる生活移行とファ

ン経験を時系列のうちにプロットした一覧表は、各分析対象者のライフコースを横断的に俯瞰することを可能にし、分析の精度を高めている。

対象者とのあいだに十分な信頼関係を構築したうえで実施されたインタビュー調査は、長期にわたるファン経験と生活経験の深い水準での絡み合いについての語りという、貴重かつ希少なデータをもたらしている。〈作品〉概念を枠組みとする、そうしたデータの分析結果は、ファンの加齢とファン対象の加齢の交錯のあり方を多面的に照射し、各々のライフコースとファン経験の個別性をとらえつつも、それらに共通する特徴・傾向・パターンを浮かびあがらせることに成功しており、「加齢するファン文化」という新たな研究フィールドの地平を説得的に切り拓くものとなっている。

しかし、本論文には課題もまた残されている。

第1に、ファンとファン対象の両者の経時的変化を「加齢」として統一的にとらえつつ、その相互関係を問う独自の分析視座は示唆的だが、「加齢」という視座には、可能性とともに限界もあるように思われる。1)ファン対象にあえて「加齢」という表現を用いる理由がわかりにくく、それが指し示す内容も曖昧さが残る。たとえばファン対象の「加齢」については（アーティストなど）ファン対象が文字通り加齢するケース、作品の内容自体が変化するケース、登場人物が加齢するケースなども考えられるが、これらのヴァリエーションにおいて、ファン対象が「加齢」することの意味は互いに次元が異なるのではないか。2)同じくファン対象の「加齢」については、「物語世界での登場人物の加齢」「設定やジャンルが古びること」「旧式のメディアが再生できなくなること」「解釈が積み重ねられること」等々、内容・ジャンル・メディア・解釈といった多様な水準での「加齢」を想定でき、どの水準を扱うのかを方法論的に限定し、明示する必要があったのではないか。3)そもそも本論文での「加齢」のとらえ方は前期近代的であり、前期から後期近代の端境期を生きるような分析対象者の生活経験とファン経験を扱ううえでは——「ポスト青年期」論などを参照しつつ——「加齢」や「成熟」の意味それ自体を問い直すような視点があってもよかったのではないか。

第2に、複数の水準でのスティグマ化が想定される「女性オタク」ならではのアイデンティティやポリティクスの次元に、もう少し焦点化してもよかったのではないか。家庭空間のなかでのメディア視聴行動をめぐるポリティクス——カルチュラル・スタディーズにおける *Living Room Wars* などの——や、「女性オタク」として生きることをめぐる実存的な問題に肉薄できるデータは、十分にあったように思われる。

第3に、結論部分がいささか短く、展開不足であるように思われる。全体の議論の流れを要約的に振り返る部分は妥当な内容だが、「加齢するファン文化の社会学」全般への拡張的展開に向けた論点を列挙してゆく部分は、本研究でえられた知見の全体を総括した結論というよりも、本研究をふまえた補足的コメントと呼ぶべき性格をもつように思われる。

#### IV 審査結果

このようにいくつかの課題は残されているものの、本論文の学術的価値を損なうものではなく、審査委員一同は、本論文が博士（社会学）を授与するにふさわしい水準に到達していると判断する。