

主 論 文 要 旨

No.1

報告番号	甲 乙 第	号	氏 名	杉山 怜美
主 論 文 題 名： 「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				
(内容の要旨) 本研究では、現代日本における個別のメディア文化の経験と個人の人生の接合の状況について明らかにすることを目的として、現代の日本社会に根付いたメディア文化であるオタク文化のファンを取り上げ、その中でも、1990年代以降、とくに21世紀に入ってから顕在化してきた、ファン文化の加齢にまつわる現象に着眼する。 ファン文化やオタク文化を若者文化と結びつける見方は根強いものの、近年では「ファン文化＝若者文化」という前提は消失しつつある。その一方で、年齢を重ねながら、特定のファン対象（コンテンツや人物）を愛好し続けるファンや、それを前提とした文化産業による継続的・断続的な商品展開が目立つようになった。そうした動きを受けて、加齢するファンと加齢するファン対象によって形づくられる「加齢するファン文化」が、現代日本のメディア文化のうちに独自の存在感を示すに至っている。 こうした「加齢するファン文化」は自動的に持続されるものではなく、ファン本人が自身の実践を「ファンを続けること」として積極的に意味づけ、積み重ねていく経験が不可欠である。それを分析するにあたっては、メディア経験と個々人の日常生活との具体的な関わりのあり方を、それぞれに固有の（だが一定のパターンも抽出しうる）ライフコースの変容の中で読み解くことや、そうした営みを下支えするメディアの役割、とりわけインターネットを始めとするパーソナル・メディアの役割を実際の利用場面に即して理解することが求められる。 以上をふまえ、本研究では「加齢するファン文化」を体現する事例である、1990年から2020年代まで30年以上にわたって小説（ライトノベル）、アニメ、マンガ、ゲームなどの展開が継続している「スレイヤーズ」シリーズ（以下、「スレイヤーズ」と表記する）と、そのファンダムと関わりを持つ1980年代前後生まれの女性ファンに関する分析を行い、「加齢するファン文化」の全体像へ漸近することを目指す。 具体的には、ファンの加齢、ファン対象の加齢、両者の結びつきをそれぞれ問う事例ベースの問いを3つ設定し、それに沿って議論を進めるとともに、その成果を持って「加齢するファン文化」全般の内実や成立要因、今後の研究展開に関する大きな問いに答えることを試みる。				

事例ベースの問いは以下の通りである。

- ①「それぞれのファンは、どのようなライフコースをたどりながら、いかなる実践や意味づけを行うことで『ファンを続けること』を達成しているのか」
- ②「『スレイヤーズ』はなぜ、また、どのようにして、長期にわたってファン対象として存続できた（ファンダムを維持できた）のか」
- ③「『スレイヤーズ』において、ファンの加齢とファン対象の加齢は相互にどのような関係にあるのか」

本研究は3部構成で、第Ⅰ部では本研究の議論の前提を整理し、第Ⅱ部において「加齢するファン文化」の構成要素であるファンの加齢とファン対象の加齢それぞれの概要を検討し、事例ベースの問いの探究の基礎となる知見を得たうえで、第Ⅲ部ではファン個人の経験に着眼して、ファンの加齢とファン対象の加齢の双方について議論を深めるとともに、ファンによる〈作品〉構築実践に注目して、それらの交錯についても多角的に検討することで、本研究の問いに答えた。

先行研究では、現在のポピュラーカルチャーにおいては細分化されたファン文化の併存と同時に、1990年代以降に進行した担い手の「高齢化」が指摘されているが、その実態はこれまで十分に明らかにされていない。そこで、本研究ではこうした「高齢化」を、ファン文化が独自の歴史を築いて人びとに長期的な関係性や準拠点を提供してきた可能性のある「加齢するファン文化」として積極的に位置づけて、プロセスの解明を目指すことを示した。分析視座としては、ファンの加齢についてはライフコース研究の知見を活用し、ファン対象の加齢についてはオタク文化を特徴づけるメディアミックス現象に関する理論的整理を行い、ファンの加齢とファン対象の加齢の結びつきについてはメディアミックス展開を前提としたファンによる〈作品〉構築とその過程に着眼した。

こうした分析視座のもと、1980年代前後生まれの「スレイヤーズ」の女性ファン12名を分析対象者として、そのインタビュー調査データを分析した結果、1つめの事例ベースの問いに対しては、ファンの加齢が進むにつれて、ファン経験は「生活様式」に近づき、その中に組み込まれていく傾向があったこと、また、就学期間の経験を基礎とし、就業期間以降はそれらを維持、または発展させたファン実践に取り組んでいたこと、さらに、生活移行やその他の予期せぬ出来事によってファン実践に金銭や時間を配分することが困難になった場合には、相対的に負荷の軽いファン実践に切り替えるなどの対処によって、産業的なメディアミックス展開とはある程度独立したかたちでファン実践を続けることができたことを明らかにした。

主 論 文 要 旨

No.3

また、「スレイヤーズ」の産業的なメディアミックス展開や、それに依拠しつつファン自らが構築した〈作品〉の分析を通して、「スレイヤーズ」の産業的なメディアミックス展開については、それが拡大期、維持期、既存リソース活用期という3つの時期に区分されることや、メディアミックス・コンテンツが少量でも提供され続けることでファンの関心を繋ぎ留めることが可能となったと同時に、累積されたメディアミックス・コンテンツへの受容可能性が確保されてきたことを指摘した。また、個々のファンが持つ〈作品〉については、産業的な展開の影響を受けつつも、個別のメディアミックス・コンテンツを代表し、まとめ上げる要素を中核に据えて構築されていること、その中核的要素がファン実践を行う指針として機能していること、こうしたファンの存在を前提として産業的な展開が維持されるという循環的な関係があることを明らかにした。

さらに、これらのファンの加齢とファン対象の加齢の相互の関係については、まず、ファン自身が「スレイヤーズ」と就学期間に出会ってから現在まで、場合によっては将来に至るまで、自らにとって重要なものとして意味づけていたことを指摘した。また、「スレイヤーズ」というファン対象の加齢は内容の水準と産業的なメディアミックス展開の水準に分けられ、前者は基本的に変化・加齢しないためにファンの側が加齢しながら視点を更新させていたこと、後者はファンの加齢に応じて積極的な調整がなされていたこと、そしてファンの加齢の進行とファン対象の加齢の進行した結果、総じてファンを続けていくことへの予測可能性が高まったことを明らかにした。

これらの事例に即した分析に基づき、本研究の大きな問いである、現代日本における「加齢するファン文化」全般の内実、成立要因、今後の研究展開の3点について検討した。内実については、ファンの世代交代が生じにくい特徴を持つファン対象で顕在化しやすく、内容水準での加齢の進行度や、産業的な展開の継続状況がその内実に関わっている一方で、ファン文化全般について、その内部の年齢に応じた階層化に着眼した分析の有用性を示唆した。成立要因については、インターネットの登場・普及、とりわけ一般的なインターネットの普及の進み方とは一線を画した、双方向的なコミュニケーションにいち早く取り組み始めた人びとの長期的な交流によって支えられてきた可能性を指摘した。最後に、「加齢するファン文化」は、現代社会において重要な位置を占めるようになったファン文化の実態を明らかにすることにくわえて、世代の異なる人びとが社会の中で協働する際に直面する課題や、そこから生まれる新たな価値を理解するにあたっても重要な研究対象であることを示し、本研究の結論とした。