

論文審査の要旨及び担当者

No.1

報告番号	甲 乙 第	号	氏 名	菊地 映輝
論文審査担当者	主 査	土屋大洋	政策・メディア研究科教授	
	副 査	清水唯一朗	政策・メディア研究科委員兼総合政策学部教授	
		逢阪貴士	政策・メディア研究科委員兼総合政策学部教授 (有期)	
		熊坂賢次	慶應義塾大学環境情報学部名誉教授	
学力確認担当者：				
<p>本学位請求論文「都市空間におけるサブカルチャーの政策的振興に関する研究——文化装置論から見るコスプレ文化」は、サブカルチャーを通じた都市空間の振興政策について検討し、文化装置の利用法を論じたものである。</p> <p>いわゆるクールジャパン政策が注目されているが、自動車産業が 67 兆円を超える規模なのに対し、出版 1 兆 2921 億円、ソーシャルゲーム 5622 億円、ライブ 3448 億円、アニメーション 2688 億円、音楽ソフト 2403 億円、映画 2225 億円など、日本経済を支える規模としてはそれほど大きくない。とはいえ、広義のサブカルチャーは、日本人の文化的生活に浸透するとともに、外国人がイメージする日本の中で大きな割合を占め、外国人観光客を呼び込む原動力となっている。</p> <p>サブカルチャーは、伝統的なハイカルチャーではなく、「サブ」の位置付けにあり、主流派を形成しているとはいえない。しかし、サブであるからこそ、熱烈なファンを獲得しており、人を動かすエネルギー源となっている。例えば、2018 年夏に開催されたコミックマーケット（コミケ）には 53 万人が来場し、同人誌が売買されたり、コスチュームプレイ（コスプレ）が行われたりした。画一化された大衆消費的文化に飽き足りない若者たちは、それぞれ個別の嗜好に特化したサブカルチャーに引き寄せられ、時間とお金を使うようになってきている。当然のことながら、そうしたサブカルチャーを政策的に振興し、自分たちの街に若者たちを引き寄せたいとする政策需要が存在する。本論文はそうした政策需要に応えるため、コスプレを題材に、文化装置による都市空間のデザインの方法を検討した。</p> <p>本論文では、社会学者の難波功士によるサブカルチャーの定義を採用した。それは「非通念的かつ／もしくは非支配的——被支配的ではない点に注意——と見なされる人々が、何らかのまとまりをもつものとして表象されることを可能ならしめているウェイ・オブ・ライブの総体」というものである。この定義を採用することで幅広いサブカルチャーに適用可能な議論を本論文は目指した。本論文で上記のように定義されたものを「下位文化」と呼び、アニメやマンガ、ゲームなどのオタク文化や若者に人気のファッションなどを指す日常的な「サブカルチャー」という語用と区別を行った。</p> <p>次に文化政策にまつわる研究の限界を確認した。日本の文化政策においては、政策主体は公的セクターであると考えられており、「文化の振興と普及」と「文化財の保護」の二大領域を中心に展開されている。しかし、その対象は芸術文化や文化財が主であり、いわゆるアニメやマンガなどのサブカルチャーに関しては文化の担い手の自主性や市場原理に成長を委ねられていた。つまり、これまで政策的にはサブカルチャーの振興がきちんと扱ってこられなかったということである。</p> <p>そこで、本論文では、都市社会学のクロード・S・フィッシャー (Claude S. Fischer) の議論と、山口昌男や増淵敏之ら日本の学者らによって議論されてきた文化装置に関する</p>				

論文審査の要旨及び担当者

No.2

議論を接続し、文化装置論として提示した。本論文での文化装置の定義は「下位文化を育み、維持する空間。(a) 人々の下位文化に関するアイデンティティ維持、(b) 同じ下位文化を愛好する人々とのネットワーク形成、(c) 下位文化の活動維持のための手段・情報の提供、という機能を持つ」というものである。さらに、鍼を一刺しするだけで身体の病気が治ってしまうように、地域で存在感のある文化装置が鍼の役割をし、地域全体として下位文化が育つという「『都市の鍼治療』として機能する文化装置」や、ある地域に同一の下位文化にまつわる文化装置が集積し、地域自体が巨大な文化装置としての機能を有するという「下位文化ディストリクト」の概念を定義した。

本論文はオタク文化、特にコスプレ文化にフォーカスを当てて文化装置論の有用性について検討した。具体的には「オタク文化、特にコスプレ文化を対象に、都市空間内でのどのような振興政策があり得るのか」という問いを立て、秋葉原、お台場、池袋、埼玉県宮代町の4つのエリアと、世界遺産でのコスプレという1つの現象、計5事例における文化装置の形態や変遷から検討した。

以下、目次に沿ってその内容を概観する。

第1章では本論文の問題意識を明らかにした。第2章では、先行研究の検討を行い、文化とサブカルチャーの定義、ならびに文化政策の射程について検討し、本論文の扱う範囲を限定した。そして、第3章では、先行研究に基づき、下位文化理論を発展させ、文化装置論の枠組みを示した。第4章と第5章では、オタク文化、そしてその一分野であるコスプレ文化とはどのようなものを明示した。

第6章では、本論文で扱う5事例について整理し、それぞれの位置付けを示した。その上で、第7章で秋葉原、第8章でお台場、第9章で池袋、第10章で宮代町、第11章で世界遺産について事例研究を示した。

そして、第12章で5つの事例についての考察を示し、文化装置、下位文化ディストリクトの視点から捉え直し、第13章で結論を述べた。

本論文は「オタク文化、特にコスプレ文化を対象に、都市空間内でのどのような振興政策があり得るのか」という問いへの答えを検討したが、そこでは、いかにして文化装置を都市空間内に用意し、集積させるのかが論点となる。政策的に有効なのは、行政が主体となり「下位文化ディストリクト」の形成を目指すことだと考えられる。5つの事例から明らかになったのは、前提となる地域の環境条件を行政が整えてあげることで下位文化ディストリクトが形成・維持されるということである。

コスプレ文化の場合には、文化装置は一部を除き民間による運営がなされ、下位文化ディストリクト形成のための環境条件は行政によってマネジメントされる。すなわち、民間と行政のどちらか片方だけでなく、地域において両者がうまく機能することで初めて政策的に成功すると言える。行政は(1) 路上をコスプレイヤーに開放し、(2) 自らの地域をオタクやコスプレイヤーが活躍する街としてブランディングし、(3) 「空間の無色性」を有した空間を確保する政策を取ることで、下位文化ディストリクト形成に繋がる環境条件を整えることができる。そして、それがコスプレ文化の文化装置を都市空間内に集積させることに繋がる。

本論文の意義としては、これまできちんと扱うことが困難だったサブカルチャーを、文化装置論を介することで扱えるようになったことである。そのことを本論文ではオタク文化の中でも特にコスプレ文化を事例にして明らかにした。また、これはコスプレ文化に限った議論ではなく、文化が生まれ育つ場所である文化装置という媒介があれば、

論文審査の要旨及び担当者

No.3

サブカルチャーを含む文化一般を振興させられるという可能性を有している。また、文化装置は都市空間内に存在するため都市開発の現場などにおいても参照できる議論と言えよう。

また本論文は、これまでの「文化の振興と普及」と「文化財の保護」という二大領域以外の新たな文化政策の可能性を提示できたという点でも評価できる。下位文化ディストリクト形成のための環境条件を整備するという「文化装置論的政策論」という新たな文化政策のアプローチである。

ただし、本論文にはいくつかの限界も認められる。まず実証性に欠ける点はやはり否めない。今後はより定量的なアプローチで実証を行う研究が求められるだろう。たとえば、空間統計を取ることで、その街にどれだけ文化装置が存在するかを明らかにすることは有効なアプローチであると思われる。また、本研究の主眼は、理論を提示することにあつたため、事例はオタク文化の一領域であるコスプレ文化だけに限定されているが、複数の下位文化における文化装置を比較することで、文化装置の定義をより洗練させるということも今後の研究として期待されるだろう。また、インターネット上に成立している文化装置については、秋葉原を論じた章で簡単に触れているものの、十分に論じられたとは言えない。今後より一層の情報化が進展することも見据え、今後はインターネット空間上と都市空間上の文化装置がどのような関係にあるのかなどを調べる必要もある。

そうしたいくつかの限界は認められるものの、本研究では、サブカルチャーというこれまで文化政策から抜け落ちていた領域についての振興政策のあり方を文化装置論という形で提示している。本論文冒頭で述べられている通り、これから日本が自国発のサブカルチャーをより発展させ世界で影響力を持ち続けるために、サブカルチャーを振興させる仕組みを定式化することが必用不可欠である。これまでは当てずっぽうに政策が行われていたり、そもそも政策的に振興するという発想がなかったりするサブカルチャーに対して、政策的振興という観点を提示する一助に本論文はなる。

本研究は、コスプレを題材にサブカルチャーを集積させ、振興させるための文化装置の役割を明らかにした、SFCらしい挑戦的・開拓的な研究として評価できる。本研究の問題意識は、地域活性化、都市設計にも応用される可能性を秘めており、学術的のみならず政策的な意義も大きい。

以上により、本研究を通して、著者は先端的な研究を行うために必要な高度な研究能力、新たな研究領域を切り開く発想力、並びにその基礎となる豊かな学識、および、研究成果を社会貢献へ結びつける能力を有することを示した。したがって、本委員会は、本論文の著者は、博士（政策・メディア）の学位を受ける資格のあるものと認める。