

# 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

20190518

菊地 映輝

1

## 問題の所在（1）

- ・2010年代、日本発のサブカルチャーに対する注目は日に日に大きくなっていた。
  - ・『君の名は。』（2017）の世界的ヒット。
- ・同時に日本から発信されたサブカルチャーの影響を受け、海外でも独自のサブカルチャーが育ち逆輸入されている。
- ・年々、日本のサブカルチャーの優位性は減少しているのではないか？



画像出典（左）君の名は。 - 作品 - Yahoo!映画

<https://movies.yahoo.co.jp/movie/%E5%90%9B%E3%81%AE%E5%90%8D%E3%81%AF%E3%80%82/355058/>

画像出典（右）中国アニメ、話題作を連発 本気で日本進出のワケ | エンタメ！ | NIKKEI STYLE

<https://style.nikkei.com/article/DGXMZO37221990R01C18A1H40A00/>

2

## 問題の所在（2）

- 2010年以降、経済産業省主導でクールジャパン政策が進められてきた。しかし、近年その取り組みが相次ぎ失敗していることが指摘される。
  - ・国際競争力を増すのではなく、国内でのサブカルチャーのさらなる振興が必要では？
- 文化庁が所管する文化政策では、サブカルチャーがきちんと扱われてこなかった。
  - ・文化政策は「多くの場合、芸術家や芸術組織をサポートし、芸術活動を活性化し、芸術活動を多くの国民に広げるのが目的」（川崎 2006: 179）。
- 日本国内のサブカルチャーを、政策的に振興できない状況が成立している。
- 政策学と社会学の学際領域的立場として、政策的にサブカルチャーを振興させる術を考えてみたい。

3

## 本研究におけるRQ

- サブカルチャーの発展に関する一般理論というものを構築することは出来ないのでどうか？
- もし出来たとしたら、その理論を使用し、具体的なサブカルチャーを対象に振興策を提示できるはずである。
- 本研究では、「オタク文化、特にコスプレ文化を対象に、都市空間内でどのような振興政策があり得るのか？」を提示する。

4

## 本研究の意義

- これまでサブカルチャーは振興政策の対象にならなかつたし、振興策が分からなかつた。
- 本研究は、既存のものだけでなく、これから誕生する未知のものを含め幅広いサブカルチャーに適応可能な、振興のための方策を提供する。
- それは、行政による振興政策を可能にするだけではなく、サブカルチャーの当事者たちが自らの手でサブカルチャーを育て、守ろうとする際にも有効な道具となる。

5

## 文化とサブカルチャーの定義（1）

### ・文化：

文化は社会的なカテゴリーであつて、人々の生活様式の全体（the whole way of life）を含意する。（難波 2007）

### ・サブカルチャー：

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など（我々が日常用語として使用するサブカルチャー）。

### ・下位文化：

通念文化に対する下位文化。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。（難波 2007）

※日常語としてのサブカルチャーと、学術用語としてのサブカルチャーを区別するため、前者を「サブカルチャー」、後者を「下位文化」として本研究では使用する。

6

## 先行研究の検討（1）

- ・文化政策学では当初は芸術などのハイカルチャーだけが対象として扱われてきたが、近年世界中でその状況は変化している（Throsby 2010=2014）。
- ・文化政策の対象が創造的な芸術と文化遺産以外に、映画、放送、出版メディア、ファッション、デザイン、建築、観光、都市開発と地域開発、国際貿易、外交へと拡張した。
- ・しかし、日本の文化政策では「芸術は、文化一般を牽引し、その水準は、一国の文化の質を象徴的に表すものといえる」（根木・佐藤 2016: 20）とある。

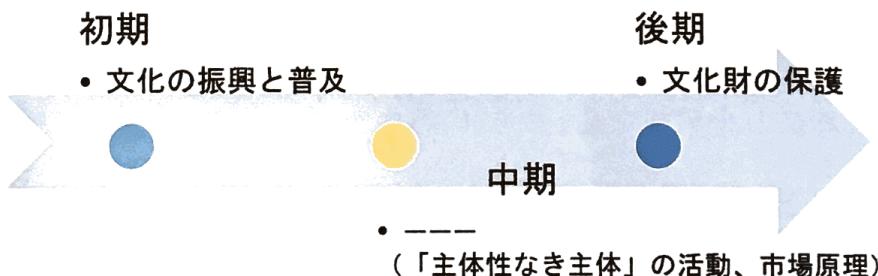
→やはり旧来の芸術文化を中心としている印象は拭いきれない。

7

## 先行研究の検討（3）

- ・文化の発展段階と文化政策：
  - ・日本の文化政策の二大領域（根木・佐藤 2016: 14）を、文化の発展段階から再整理。
  - ・「文化の振興と普及」では、相対的に新しい文化の創造・発展が支援される（給付行政）。
  - ・「文化財の保護」では、相対的に古い文化の保護・継承が行われる（規制行政）。
- ・文化発展段階の中期に対する支援は？
  - ・これまでこの領域は文化政策の対象ではなかった。
  - ・中期においては、政策的な支援は行われず、「主体性なき主体」（文化の当事者）による活動や市場原理をベースにした自発的な発展に委ねられていた。

→中期に対する政策的支援を文化装置論で行いたい。



8

## 文化装置論の構築（1）

### ■下位文化理論

- ・社会学者クロード・S・フィッシャーは、都市部で見られる逸脱行動を説明する新理論「下位文化理論」を打ち立てた（Fischer 1975=2012, 1982=2002, 1984=1996）。
- ・下位文化理論では、"institutions"という語が「都市内部に存在する institutions は下位文化の出現と成長をサポートする」として用いられる。
- ・機関（institutions）はアイデンティティを維持し、人びとと出会い、選好された活動を維持する手段を提供する。（Fischer 1982=2002: 286）※括弧内の語句は引用者による。
  - ・アウトドア・スポーツ店、ミュージック店、劇場など。

9

## 文化装置論の構築（2）

### ■文化（的）装置

- ・人類学者の山口昌男（1995）や文化経済学者の増淵俊之（2012）らによって使用されている概念。
- ・山口・増淵ともに文化（的）装置を明確に定義していないが、概して「人々が情報や知識を交換する（人的）ネットワークが形成される場所」という意味で同語を用いている。
  - ・山口：発生期の三越百貨店（1904年～）内の流行（研究）会。
  - ・増淵：都市内の路地裏に存在するカフェやスナック、ライブハウスなど、クリエイティブ人材育成の場。

10

## 文化装置論の構築（3）

### ■下位文化理論と文化装置の融合

- ・下位文化理論をベースに文化装置の議論を加える。
- ・「文化装置」は下記の通りに定義できる。

#### 文化装置：

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。

11

## 文化装置論の構築（4）

### ■文化装置の規模や集積

- ・「都市の鍼治療」（Lerner 2003=2005）
  - ・文化装置の規模と機能は必ずしも比例しないが、地域で存在感を持つ文化装置が鍼の役割をし、地域全体で下位文化が育つ。
- ・下位文化ディストリクト（オリジナル概念）
  - ・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。
    - ・cf. ケビン・リンチ『都市のイメージ』（Lynch 1960=2007）
  - ・下位文化ディストリクトコア：特にテーマや用途などが集中した下位文化ディストリクトの核となる地点。

12

## 文化装置論からコスプレ文化を考える（1）

- ・オタク:コミック、アニメ、ゲーム、パソコン・コンピュータ、SF、特撮、フィギュアそのほか、たがいに深く結びついた一群のサブカルチャーに耽溺する人々の総称（東 2001: 8）。
- ・オタクは当初ネガティブなイメージを有していたが、だんだんと社会でポジティブな評価を得ていった。また若者層を中心に自らをオタクであるという声が多く聞かれるようになった（藤本 2015; 辻・岡部 2014）。
- ・コスプレ文化は、オタク文化の一領域であるが、アニメやマンガといったサブカルチャーよりはマイナー（非通念的かつ非支配的）。

13

## 文化装置論からコスプレ文化を考える（2）

表:コスプレの一般的な手順

- ・コスプレとはコスチューム・プレイの略称で「アニメ、マンガ、ゲームなどのキャラクターに扮することを示す語」（岡部 2014: 373）
- ・日本にいるコスプレイヤーは「大半は女性で、大学生や20代の社会人など、他に本業を持っている普通の人々である」（岡部 2014: 372）
- ・コスプレが単に衣装を着てキャラクターに扮するという行為ではなく、キャラクターのコスチュームに身を包む前後の時間も含めたもの。

- |   |
|---|
| 1. 紛争するキャラクターや作品、撮影のモチーフとなる作中の場面などを決める。         |
| 2. 衣装やウィッグ、造形と呼ばれる小道具類を準備する（自作する場合と購入する場合とがある）。 |
| 3. 1人か2人など少人数で行うか、大人数で行うか、どこで撮影するかなどを計画する。      |
| 4. 写真撮影が許可されている場所に行き、メイクなども含めて衣装を着る。            |
| 5. 写真撮影を行う。                                     |
| 6. 撮影した写真に編集・加工を施し、専用SNSなどにアップロードする。            |

※田中（2017）をもとに一部改変した上で作成

## 文化装置論からコスプレ文化を考える（3）

- ・私見ですが、イベントなどに参加するために衣装を着るのが“仮装”。ハロウィンならゾンビや吸血鬼、カボチャなどの恰好をします。しかしレイヤーさんの場合は、好きな作品のキャラになりきる。つまり、“作品への愛着”を表現する方法なんだと思います。
  - ・出典：「運営に聞く『池袋ハロウィン』開催の意義 “コスプレ”と“仮装”的明確な違いを提示」ORICON NEWS <<https://www.oricon.co.jp/special/50392/>>
- ・日本国内では、指定された会場や場所以外でのコスプレは原則として禁止されており、自宅からコスプレをした状態で出かけて会場までの公道を歩くことや、会場からコスプレ衣装のまま自宅へ帰ることも禁止されている（貝沼 2016; 田中 2017; 岡部 2014）

活動維持のための手段という点で非常にシビア。  
他のオタク文化に比べ相対的に下位文化論を検証するのに適している。

## 事例紹介

- ・本論文では事例として4つの地域と1つの現象を取り上げる。

- ・秋葉原、お台場、池袋、埼玉県宮代町  
・世界遺産

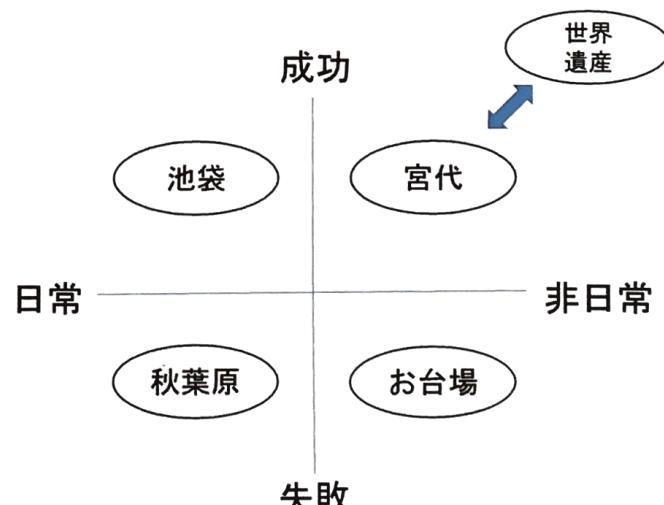
秋葉原：コスプレ文化にとっての文化装置とはどのようなものか？

お台場：一時専有的な文化装置

池袋：文化装置を活用した文化振興は可能か？

埼玉県宮代町：文化装置を活用した地域活性化は可能か？

世界遺産：文化装置が生むコンフリクト  
(宮代町の事例と対)



日常と非日常はオタクから見た区別  
成功と失敗は文化装置論的政策の立場から

## 秋葉原：コスプレ文化にとっての文化装置とはどのようなものか？

- ・歴史的には、秋葉原はラジオの街、三種の神器の街、パソコンの街、オタクの街、観光地としてのオタクの街という変遷を遂げている。
  - ・それぞれの時代で街を構成する文化装置が変化している。
- ・秋葉原はオタク文化の中心地として国内外で知られているが、オタク街が形成されて20年以上が経過し、段々と衰退を迎えている。
  - ・秋葉原を代表するような店舗の相次ぐ閉店。
  - ・秋葉原とは無関係な業種の増加。

17

## 秋葉原：コスプレ文化にとっての文化装置とはどのようなものか？

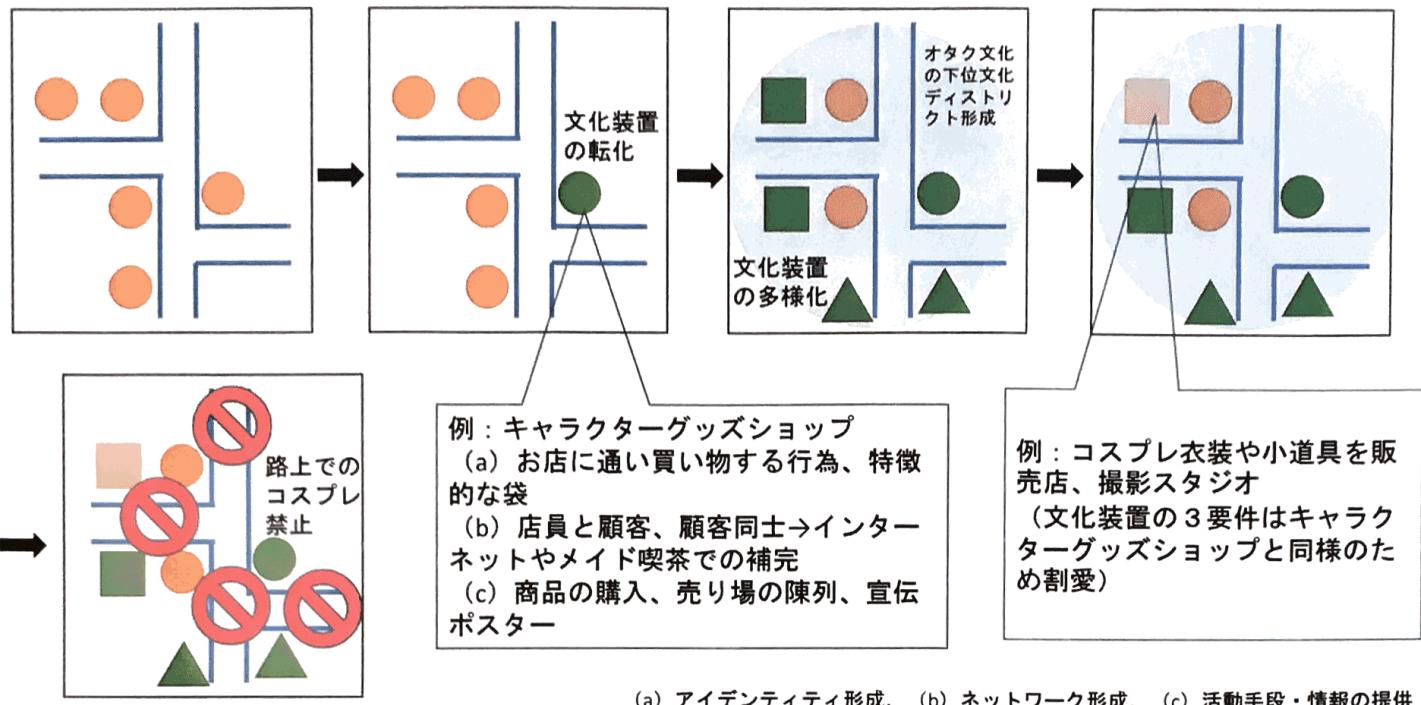
- ・現在の衰退は、都市空間上の文化装置がインターネット上の文化装置に代替されていることが原因だと思われる。

### ■政策的失敗

- ・コスプレ文化に関しては、そもそも男性オタクの街ゆえコスプレに関連する文化装置が多くない。
  - ・コスプレイヤーの大半は女性。
- ・地域と行政が結託し、自主ルール「秋葉原協定」を制定。秋葉原の街中でのパフォーマンス行為（コスプレも含む）を禁止した。

18

● : パソコン関連店    ●▲■ : オタク趣味の専門店  
(森川 2003)    ■ : コスプレ関連店

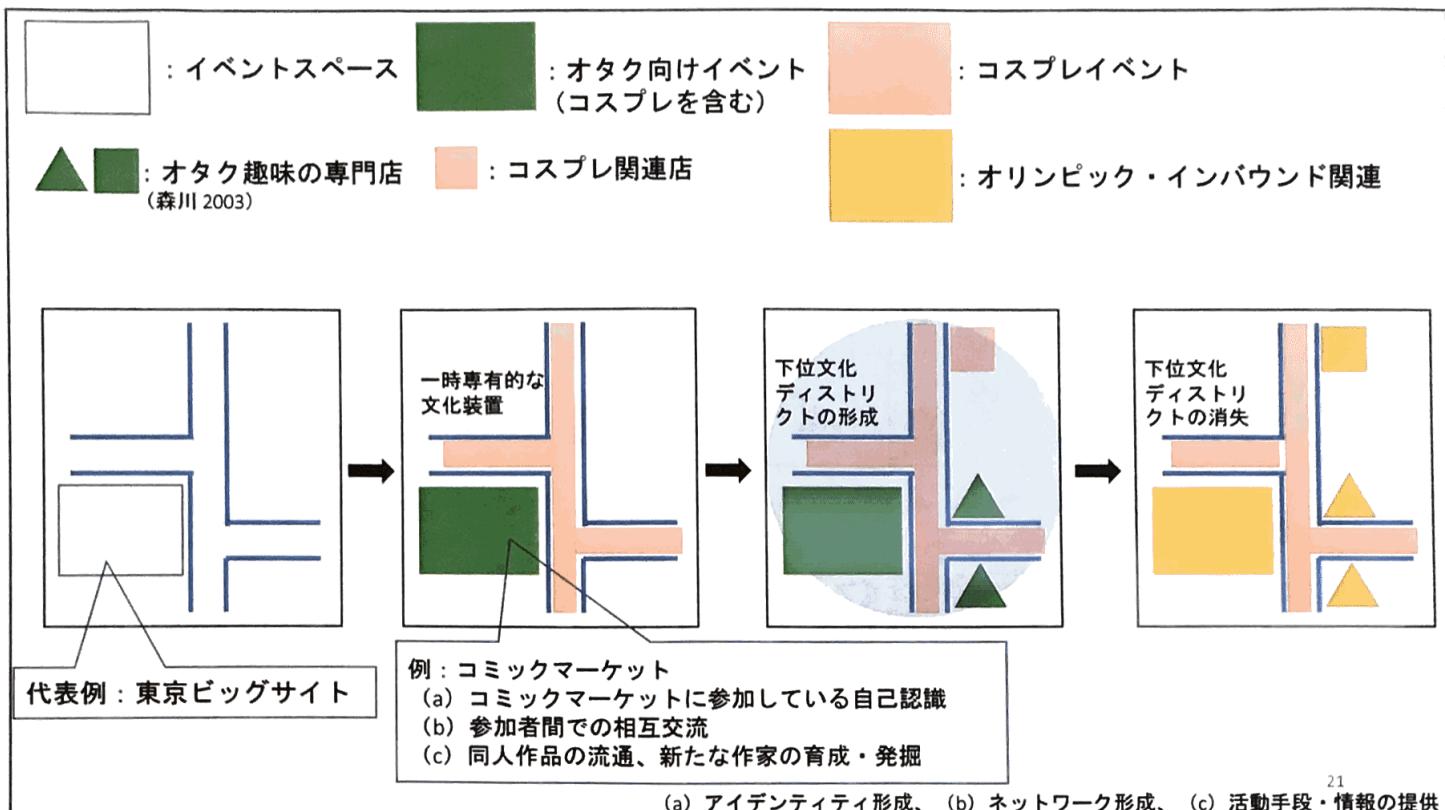


## お台場：一時専有的な文化装置

- 秋葉原にある常設型の文化装置（=店舗）とは異なり、イベントスペースや路上を一時的に専有する形で存在する。
- 一時専有的な文化装置の代表例：コミックマーケット、コスプレ博
- 一時専有的な文化装置が存在する際に重要なのが、空間の無色性（「余白」や「真っ白」）。何色でもないからこそ、そこに一時専有型文化装置が用意できる。

### ■政策的失敗

- お台場全体がオリンピックに向けてシフトしていく中で、空間の無色性が失われつつある。

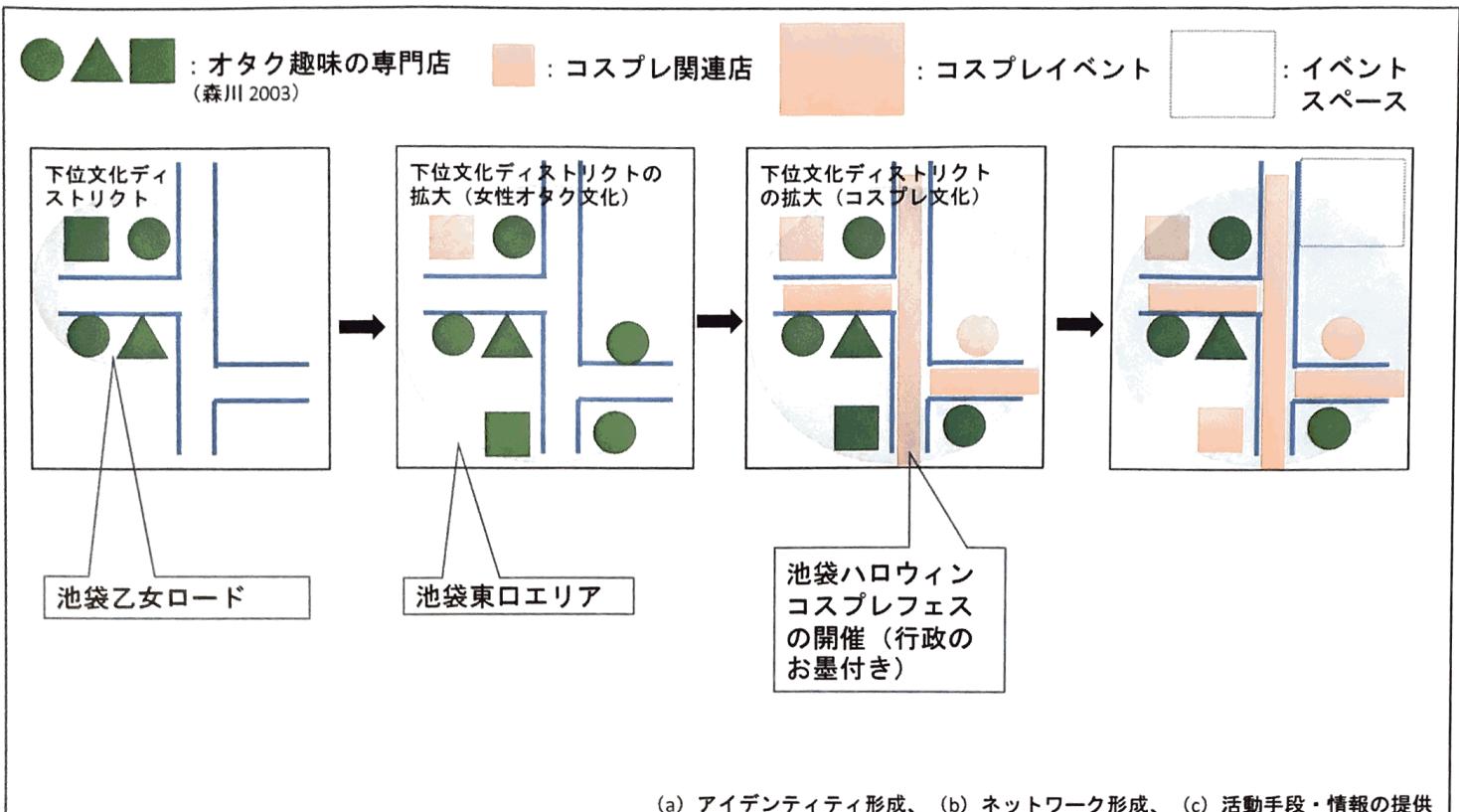


## 池袋：文化装置を活用した文化振興は可能か？

- ・豊島区国際アート・カルチャー都市構想（豊島区政策経営部企画課 2015a, 2015b）をオタク文化・コスプレ文化との関わりから捉える。
- ・豊島区は民間による、オタク文化に関する店舗や施設をリストアップし、自らの街をオタク文化に強いと自認する。
- ・東池袋エリアにあつた池袋乙女ロード（下位文化ディストリクト）が池袋駅東口エリア全体に拡張された。
- ・今後は、行政が有していた土地に劇場やイベント施設を誘致することも行われる。

### ■政策的成功

- ・行政が、民間（主体性なき主体）が文化装置を拡充することをサポートする形で、街中に女性向けオタク文化・コスプレ文化を定着させていく。
- ・行政が下位文化ディストリクトを認識し、積極的なブランディングを行っていく。



## 埼玉県宮代町：文化装置を活用した地域活性は可能か？

- ・文化装置を活用した地域活性のあり方について、埼玉県宮代町で開催されたコスプレイベントの「ラブコスみやしろ2016」を事例に検討する。
- ・一定の数の参加者が街の外側から訪れているため、その意味では地域に外部の人々をもたらしているということには繋がっている。また、アンケート回答者の半数以上が来年もラブコスが開催されるなら参加したいと強く思っていることも判明した。
- ・しかし、100人程度の参加者数は地域経済などに与える影響というものは極めて限定的で、地域活性に繋がっているとは評価できない。

## 埼玉県宮代町：文化装置を活用した地域活性は可能か？

- ・見方を変えると、コスプレイベントを通じて町の「立場の違う人々の繋がり」が生まれ風通しが良くなったり、コスプレの町というアイデンティティが形成されることで、町の新たな地域資源になりえる。

### ■政策的成功

- ・コスプレイベントを主催する町の人々にとって、コスプレイベントが (a) コスプレの町というアイデンティティ維持に繋がり、(b) コスプレの町を作っていくこうとする町内ネットワーク形成を支え、(c) コスプレの町を維持するための手段・情報提供に繋がるという「町興し文化」の文化装置として機能。
- ・コスプレ文化と町興し文化が相互にシナジー。

25

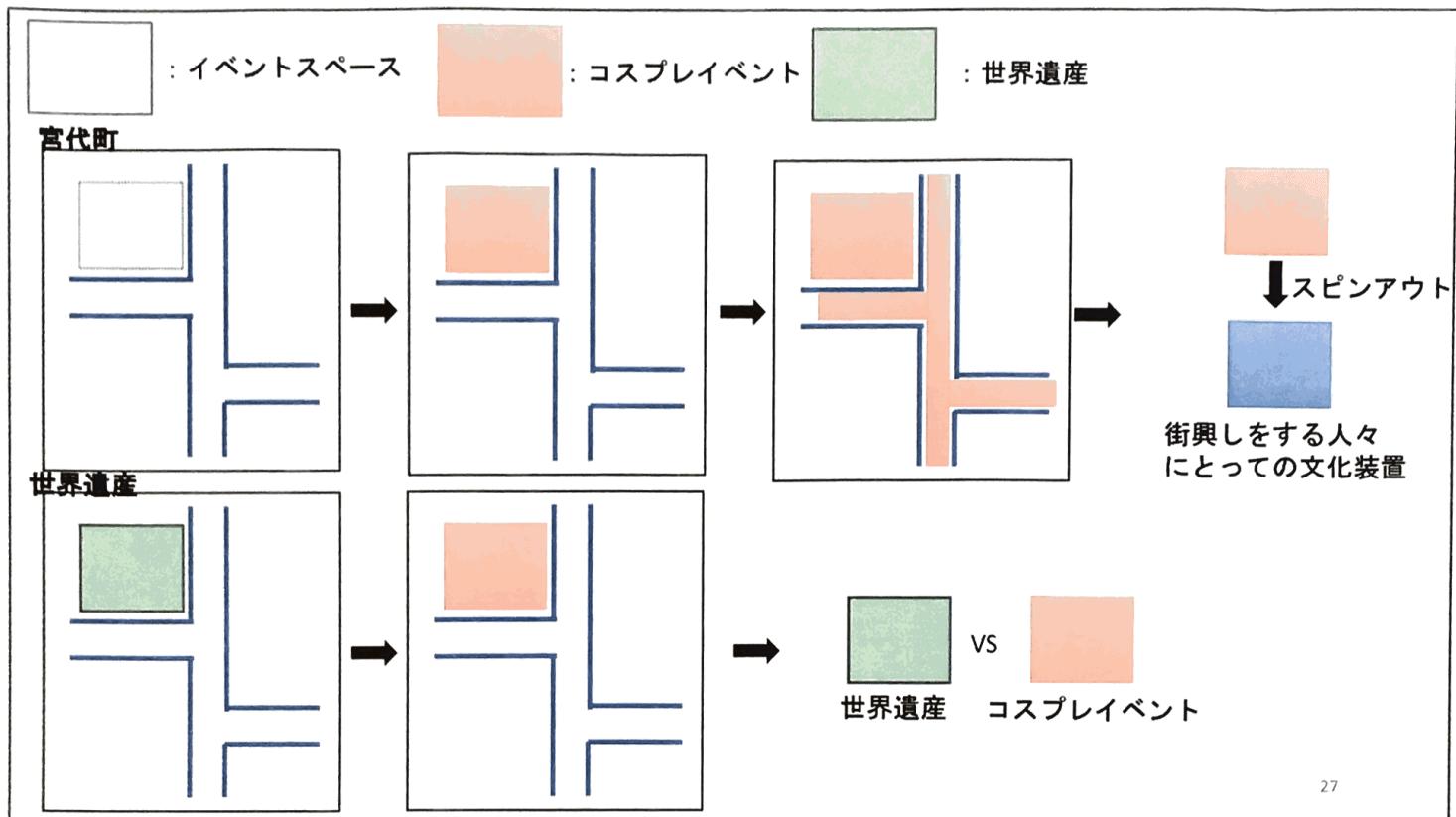
## 世界遺産：文化装置が生むコンフリクト

- ・サブカルチャーの文化装置が地域に存在することでなんらかのコンフリクトが生じるのではないかということを世界遺産を事例に論じる。
- ・世界遺産とコスプレイヤーの場合には、世界遺産に実際の人類史を見出そうとする地元住民や観光客と、世界遺産が有する「普遍的な雰囲気・イメージ」の景観にコンテンツ作品内の架空の歴史を読み込ませようとするコスプレイヤーがコンフリクトが起きていた。= 文化装置がコンフリクトを生じさせている。
- ・ある施設が、異なる下位文化集団にとってそれぞれ文化装置であり、それがコンフリクトを起こしている。

### ■政策的留意

- ・下位文化の文化装置が社会にコンフリクトを生じさせ、文化装置が相互に機能不全に陥る可能性がある。

26



27

## 本研究の結論（1）

RQ 「オタク文化、特にコスプレ文化を対象に、都市空間内でどのような振興政策があり得るのか？」

- ・コスプレ文化にとっての文化装置
  - ・定常型：コスプレ衣装や小道具を販売店、撮影スタジオ
  - ・一時専有型：コミックマーケット、コスプレイベント
- ・コスプレ文化の振興にとっては路上でコスプレイベントを行えるようにすることが有効（一時専有型文化装置の確保）。
- ・コスプレ文化の文化装置は、オタク文化の文化装置を集め、そこから転化させる（特に女性オタク向けのもの）。
  - ・今日、都市空間からインターネット上へと文化装置が遷移していることには注意。
- ・コスプレ文化の下位文化ディストリクトに異なる下位文化の文化装置が増えたり、下位文化ディストリクトコアが失われると下位文化ディストリクトは消失する。

28

## 本研究の結論（2）

RQ 「オタク文化、特にコスプレ文化を対象に、都市空間内でどのような振興政策があり得るのか？」

- 行政が、民間（主体性なき主体）が文化装置を拡充することをサポートする形で、街中に女性向けオタク文化・コスプレ文化を定着させていく。
- 行政が下位文化ディストリクトを認識し、積極的なブランディングを行っていく。
- コスプレ文化の文化装置が、他の下位文化の文化装置として機能することがある。
  - 下位文化間に親和性がある場合は関連する下位文化の文化装置として機能しシナジーを生む。
  - 下位文化同士が対立する場合には、文化装置として相互に機能不全に陥る。

29

## 本研究の意義

- 本研究の学術的意義としては、これまできちんと論じられてこなかった、サブカルチャーの振興に関する一般理論に関する議論に先鞭をつけられたことである。またオタク文化やコスプレ文化にまつわる研究への貢献も大きい。
- 本研究の社会的意義としては、サブカルチャー振興に関する政策的議論をある程度拡充できたことである。
- さらに都市空間における文化装置に着目したため、まちづくりや都市計画等の領域で文化の発展を見据えた開発を行う際にも貢献が期待できる。

30

## 本研究の限界

- ・本研究の限界としては実証性に欠ける点が挙げられるため、今後はより定量的なアプローチで実証を行う必要がある。
- ・本研究の主眼は理論を提示することにあったため、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ことも期待される。
- ・インターネット上に成立している文化装置については、十分に論じることができなかった。今後はインターネットと都市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がある。

31

## 学科要件

		[承認日]	判定結果
1. 外国語 :	英語 (TOEIC 740点)	2015/4/22	合格
2. 技法科目 :	グローバル・ガバナンス研究（基礎）	2014/2/28	合格
3. 新規授業科目企画書 :	入学試験	2013/9/25	合格
4. 教育体験 :	慶應義塾大学TA「グローバルガバナンス研究（基礎）」（2015春）		合格

32

# 学科要件

		[承認日]	判定結果
1. 外国語 :	英語 (TOEIC 740点)	2015/4/22	合格
2. 技法科目 :	グローバル・ガバナンス研究 (基礎)	2014/2/28	合格
3. 新規授業科目企画書 :	入学試験	2013/9/25	合格
4. 教育体験 :	慶應義塾大学TA「グローバルガバナンス研究 (基礎)」(2015春)		合格

33

## 原著論文・国際会議発表

### ■原著論文

- 菊地映輝、「オタク化するお台場——文化装置の集積に注目して」『現代風俗学研究』、2015年、第16号、96-107頁。
- 菊地映輝、志塚昌紀、「コンテンツツーリズムとしての『街コス』:『ラブコスみやしろ2016』を事例として」『コンテンツツーリズム学会論文集』、2017年、第4号、24-34頁。

### ■国際会議発表

- Eiki Kikuchi, "NicoNico Live as Social Platform: A Study of Japanese Live Streaming Services," The 2nd International Conference on Social Science and Management (ICSSAM 2014), Kyoto, Japan, May 7-9, 2014 (English).

## 参考文献

- Fischer, Claude S., 1975, "Toward a Subcultural Theory of Urbanism," *American Journal of Sociology*, (80) 6: 1319-41. (=2012, 広田康生訳「アーバニズムの下位文化理論に向かって」森岡清志編『都市空間と都市コミュニティ』日本評論社, 127-64. )
- ————, 1982, *To Dwell among Friends*, Chicago: The University of Chicago Press. (=2002, 松本康・前田尚子訳『友人のあいだで暮らす——北カリフォルニアのパーソナル・ネットワーク』未来社. )
- ————, 1984, *The Urban Experience*, Harcourt Brace & Company. (=1996, 松本康・前田尚子訳『都市的体験—都市生活の社会心理学』未来社. )
- ————, 1995, "The Subcultural Theory of Urbanism: A Twentieth-Year Assessment," *American Journal of Sociology*, 80: 543-77.
- Lerner, Jaime, 2003, *Acupuntura urbana*, Rio de Janeiro: RECORD. (中村ひとし・服部圭郎訳, 『都市の鍼治療——元クリチバ市長の都市再生術』丸善. )
- Lynch, Kevin, 1960, *The Image of the City*, Massachusetts Institute of Technology and the President and Fellows of Harvard College. (=2007, 丹下健三・富田玲子訳『都市のイメージ新装版』岩波書店. )
- Throsby, David, 2010, *The Economics of Cultural Policy*, Cambridge: Cambridge University Press. (=後藤和子・阪本崇監訳, 2014, 『文化政策の経済学』ミネルヴァ書房. )

35

## 参考文献

- 東浩紀, 2001, 『動物化するポストモダン——オタクから見た日本社会』講談社.
- 岡部大介, 2014, 「コスプレイヤーの学び——文化的実践としてのコスプレはいかに達成されるか」宮台真司監修、辻泉・岡部大介・伊藤瑞子編『オタク的想像力のリミット——〈歴史・空間・交流〉から問う』筑摩書房, 371-404.
- 貝沼明華, 2016, 「コスプレイヤーが求める非日常性——コスプレにおける場の意味」『コンテンツツーリズム学会論文集』3: 49-56.
- 川崎賢一, 2006, 『トランスフォーマティブ・カルチャー——新しいグローバルな文化システムの可能性』勁草書房
- 田中恵子, 2017, 「コスプレとサブカルチャー——受容を超え、参加する文化へ」藤田結子・成実弘至・辻泉編『ファッショントリビュートで社会学する』有斐閣, 131-49.
- 辻泉・岡部大介, 2014, 「今こそ、オタクを語るべき時である」宮台真司監修、辻泉・岡部大介・伊藤瑞子編『オタク的想像力のリミット——〈歴史・空間・交流〉から問う』筑摩書房.
- 豊島区政策経営部企画課, 2015a, 『豊島区国際アート・カルチャー都市構想』
- 豊島区政策経営部企画課, 2015b, 『豊島区国際アート・カルチャー都市構想【解説編】』豊島区政策経営部企画課.

36

## 参考文献

- ・難波功士, 2007, 『族の系譜—ユース・サブカルチャーズの戦後史』青弓社
- ・根木昭・佐藤良子, 2016, 『文化政策学要説』悠光堂.
- ・藤本耕平, 2015, 『つくし世代——「新しい若者」の価値観を読む』光文社.
- ・増淵敏之, 2012, 『路地裏が文化を生む！——細路地とその界隈の変容』青弓社.
- ・森川嘉一郎, 2003, 『趣都の誕生 萌える都市アキハバラ』幻冬舎.
- ・山口昌男, 1995, 『「敗者」の精神史』岩波書店.
- ・米山俊直, 1996, 「都市のイメージ」サントリー不易流行研究所編『都市のたくらみ・都市の愉しみ——文化装置を考える』日本放送出版協会, 11-30.