

# 現代日本におけるサブカルチャー「論」

佐藤潤一<sup>†</sup>

## Debating “Subculture” in Contemporary Japan

SATO Junichi

### Summary

How can “subculture” be discussed in the context of contemporary Japan?

Here I discuss the methodology underlying the debate on “subcultures” in Japan. After clarifying the issues, I analyze some examples. It is confirmed that the meaning and nuances of the term “subculture” differs between English and Japanese. The discussion focuses on examples, such as Manga, American comics, and *bande dessinée*, for the purpose of contributing to a definition better suited for understanding “subculture” in Japan.

### 目次

はじめに .....	38
第1章 「サブカルチャー」を定義できるか .....	38
第2章 日本語での「サブカル」の特殊性－「サブカル」と「オタク」 .....	41
第1節 日本語での「サブカル」の特殊性 .....	41
第2節 サブカル研究とオタク（カルチャー）研究 .....	42
第3節 「サブカルチャー」研究へのアプローチ .....	45

---

<sup>†</sup> 大阪産業大学 国際学部 教授

草稿提出日 7月18日

最終原稿提出日 8月22日

第3章 各論的考察の試み－現代日本における「サブカル」考察 .....	50
第1節 「サブカル」と「オタク」文化－再考 .....	50
第2節 比較の視点－アメコミと日本の漫画 .....	52
第3節 共時的視点(比較)	
－アメコミ(American Comics)とバンド・デシネ( <i>bande dessinée</i> ) .....	54
おわりに .....	56

## はじめに

本稿は、「サブカルチャー」を論ずるといことがいかなる学問的営為か、現時点での筆者の考えをまとめた覚書のようなものである。今後の議論のたたき台として批判的に読まれることを想定している<sup>1)</sup>。

## 第1章 「サブカルチャー」を定義できるか

サブカルチャーを「論じる」とはいかなる学問的営為であろうか。そもそも学問的営為と通常感得されるのは、「学」すなわち、人文学、理学、自然科学、社会科学、といった包括的な学問領域の他、工学、法学など、大学の学部名称になっているような「学」であることが通例想定されている。しかし、他方で近年の大学は、学部名も多様になり、古典的な学問にとらわれないものも非常に増えている。本来学問的営為は、対象には依存しない。対象の扱い方が問題になるのである。超心理学<sup>2)</sup>が学問として成立しているのがなによりの証左である。以下、さしあたって言葉の定義としてのサブカルチャーがどこから来ているのかを見ることから始めたい。

言葉としてのサブカルチャーは、英語ではあまり用いられないようである<sup>3)</sup>。リースマ

1) 文化と鑑賞者をつなぐ、といういわばメインカルチャーの「鑑賞」についての入門的な著書、ブリュノ・ナッシム・アブドラ／フランソワ・メレス著、波多野宏之訳『文化メディアシオン－作品と公衆を仲介するもの』(白水社「文庫クセジュ」, 2023年)のサブカルチャー版の試みといってもよいかもしれない。本稿の立場は「世界には虚構だけが捉えることのできる現実が存在する」と「序にかえて」で述べている、宇野常寛『母性のディストピア』(集英社, 2017年)(12頁)の研究にかなり近い。もっとも「いまのこの国に本当の意味で語るに値する現実の一つも存在しない」とまで断言する(10頁)ことは筆者には出来ないけれど。

2) イヴォンヌ・カステラン『超心理学』(文庫クセジュ, 1996年)参照。

3) もちろん英語でsubcultureを用いないわけではない。A. P. Cowie eds., *Oxford Advanced Learner's Dictionary 4<sup>th</sup> ed* (オックスフォード現代英英辞典: OALD) (Oxford University Press UK; 開拓社発売)は、subcultureをbehaviour, practices, etc associated with a group within a societyと説明し、

ンの著書<sup>4)</sup>はメインカルチャー(Main Culture)と対比できる、一般にサブカルチャーと呼ばれるものを、ポップカルチャー(Pop Culture ; Popular Culture)と称していると受け取れる。

ところが周知のように、日本においてポップカルチャーは、ポップ・ミュージック、Jポップ、Kポップといった用語法(というほど大げさなものではないが)にも表れているように特定のものを指す用語として日本では定着してしまっている。さらにいえば、リースマンの用語法は、現在の用語法と相当にずれがある。そもそもポップカルチャーの分析は同書の主題ですらない。

宮沢章夫<sup>5)</sup>の著書はこれに対してかなり幅広い領域を扱っており、現在の用語法に適合的である。以後も基本的には宮沢の用語法を踏襲する。

実際宮沢の著書はNHKで放送されたものが基になっており、日本のサブカルチャーについてかなり幅広く取り扱っている。ギンズバーク『ビートニク』とバロウズ、ケルアックといった項目を立て、日本における「サブカル」に影響を与えたそもそものきっかけが小説にあったのではないかと問題提起している。訳書をただ読んだだけでは分かりにくいバロウズについては、山形浩生の研究がある<sup>6)</sup>。この論理だては、それらと相互に補完するものとして、三島由紀夫と石原慎太郎、そして大島渚を挙げていることでも理解できる。またサブカルチャーの本(小説、漫画、写真集なども含む)、音楽、その他のグッズといったものを扱う(分類上は書店の)ヴィレッジ・ヴァンガードを大きく取り上げているところも注目される。他方で、文化人類学の成果と漫画表現とのかかわりとして、柳田國男と白土三平『カムイ伝』について取り上げた上、現代の日本のミュージックシーンの、ある意味基盤となっているものとして、YMO・はっぴいえんど・クラフトワークなどを取り上げているところも注目される。とはいえ、それだけではイメージが掴みにくい。以下、様々な用例と対比しつつ検討する。

まずは、言葉の由来-メインカルチャーとの対比、ポップカルチャーとの違いを検討しよう。参照のしやすさという点で、またある程度包括的な検討をしているという点で、星

---

*the teenage subculture*が用法として挙げられている(p. 1280)。

4) リースマン著、加藤秀俊訳『孤独な群集』(みすず書房、1964年) [David Riesman, *The Lonely Crowd: A Study of the Changing American Character* (Yale University, 1950).]。

5) 宮沢章夫、NHK「ニッポン戦後サブカルチャー史」制作班編著『NHK ニッポン戦後サブカルチャー史』(NHK出版、2014年)。肩書は書籍出版当初のもの。なお同書の続編として、宮沢章夫、大森望、泉麻人、輪島裕介、都築響一、さやわか(共著)、NHK「ニッポン戦後サブカルチャー史」制作班編著『NHKニッポン戦後サブカルチャー史 深掘り進化論』(NHK出版、2017年)も参照。

6) 山形浩生『たかがバロウズ本』(大村書店、2003年)。

野太によるものを検討する。

メインカルチャーとサブカルチャーとの対比を、「ハイカルチャー(高級文化)」と「低級文化」の対比になぞらえる立場が比較的一般的に受け入れられやすいという。具体的には、演劇と映画、クラシックと、ジャズやロックといった例が挙げられる。ただこの用語法は、その担い手の区分に対応するため、「マスカルチャー(大衆文化)」とほぼ同義にサブカルチャーを用いている。ただし星野の解説には次のような注目すべき指摘がある。

他方、この言葉には、80年代以降に日本語の「サブカル」という言葉が担ったような文化的卓越性が徐々に付与されていく。すなわち、「ハイ」とも「マス」とも異なる「サブ」カルチャーを享受する感性が、文化的に卓越した趣味として価値づけられていくのである。／この第三の意味において、サブカルチャーはハイカルチャーとマスカルチャーの双方から区別される<sup>7)</sup>。

このように指摘したうえで、クラシックやポップ・ミュージック「ではなく『マイナーな』インディーズ・ミュージック」、高尚な絵画や通俗的なTV番組「ではなく『マイナーな』映画や演劇を享受する態度、これらが卓越した趣味としての「サブカルチャー」に収斂したという。

ここには、かつてC・グリーンバーグが対立させた「アヴァンギャルド」と「キッチュ」、ヴェトナム戦争の時期にアメリカを中心に勃興した「カウンター・カルチャー」、S・ソングが「キャンプ」と名づけた美的範疇、さらにはP・ブルデューの言う「卓越化(ディスタクシオン)」など、20世紀の趣味や嗜好をめぐるさまざまな問題が複雑に絡み合っている様を見て取ることができる。なお、日本語における「サブカル(チャー)」という語は、時に単なるマイナー趣味と同一視されたり、オタク文化と対比されたりするように、極めて曖昧に用いられているという点には留意しておく必要がある<sup>8)</sup>。

7) 星野太による (<https://artscape.jp/artword/index.php/サブカルチャー> 2023年7月9日アクセス)。なお、／は改行を示す。

8) 以上「サブカル」概念概説は、星野太によるもの(前註参照)。そこに参考文献として挙げられているものは、ディック・ヘブデジ(山口淑子訳)『サブカルチャー スタイルの意味するもの』(未來社、1986年)、伊奈正人『サブカルチャーの社会学』(世界思想社、1999年)、Takashi Murakami ed., *Little boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, (Yale University Press, 2005), 『ユリイカ』2005年8月増刊号総特集=オタクvsサブカル! (青土社、2005)である。美学・芸術学的視点は筆者の能力を超えるため本稿では立ち入らない。なお、一般的にはなじみがあまりない「キッチュ」は、

このような星野の指摘は基本的に妥当だと考える。このような整理を前提に、さらに日本語におけるサブカルチャーが、その下位概念としての「サブカル」、「オタク」、さらには「サブカルオタク」といった使われ方をしているという現状について整理してみよう。

## 第2章 日本語での「サブカル」の特殊性ー「サブカル」と「オタク」

### 第1節 日本語での「サブカル」の特殊性

本節では、日本語での「サブカル」用法について、やや突っ込んだ議論をしてみたい。

問題点と筆者が考えるのは、第一に、Sub-Cultureの訳語やPop-Cultureの訳語と一致していないことである(既述)。第二に、Alt-Cultureをカタカナ表記したオルタカルチャーという語も一部で使われたが<sup>9)</sup>、定着していない、第三に、Otaku-Cultureという和製英語の逆輸入的使い方が存在するのは、逆説的に日本の「サブカル」文化(本来的には妙な用語だが)、「オタク」文化が、英語の概念としてのサブカルチャーとは別物であるという現状の端的な表れである。たとえば「オタク文化は、日本のポップカルチャーのサブジャンルであって、特に(日本以外の)諸外国における人々が、ビデオ・ゲーム、アニメ、マンガやアイドルのようなある種の日本の事柄に対する興味／情熱を有していることをいう」<sup>10)</sup>という表現がなされる。

第1章での検討を踏まえれば、「サブカルチャー」について一般的に研究しようとする、文化社会的アプローチ<sup>11)</sup>または大衆文化論的アプローチ<sup>12)</sup>を行うことが有力となる

---

石子順造によって用いられた「『あいまいでたしかなカテゴリー』」であり、「今日ならカルチュラル・スタディーズと呼ばれるであろう」論考として具現化され「『生活者の知覚のはばとあつみ』に根差した非芸術としてのキッチュ」に注目したと評される(府中美術館『石子順造の世界ー美術発・マンガ経由・キッチュ行』美術出版社、2011年)17頁。本稿であつかう「サブカル」研究に近い。

9) 『オルタカルチャー 日本版(オルタブックス(000))ムック』(メディアワークス、1997年)。同書籍が、オルタカルチャー日本版事件判決(東京地方裁判所 平成10年(ワ)第1182号 謝罪広告等請求事件として争われ、東京地判平成13(2001)年12月25日に判決が下されたことも定着を妨げた要因の一つかもしれない。事件そのものに対してはここでは評価対象とはしない。

10) ほぼ直訳であるが念のため原文も示しておく。Otaku culture is simply a subgenre of Japanese pop culture where specifically, people in foreign countries have an interest/passion for certain Japanese things such as video games, anime, manga and idols. (Otaku Culture in Japan | Japanese Anime, Manga, Idols & Video Games : <https://interacnetwork.com/otaku-culture-in-japan-anime-manga-idols-video-games/> 2023年7月9日アクセス)。なおマンガ表記には様々な意見があり文献も様々な表記が採用されているが、本稿においては単に視認性と表記の中立性の観点からマンガという表記を用いる(後に多少本文中で言及する)。

11) 伊奈註8前掲書は、その試みとして評価される。

12) 宮台真司、石原英樹、大塚明子『増補 サブカルチャー神話解体 少女・音楽・マンガ・性の変容

う。しかしこれらの接近方法は、すでに社会学者により行われているものである<sup>13)</sup>。厳密に言えば、宮台他によるサブカルチャー神話解体の、各論的分析といえるかもしれない。

また本稿は、もう一つの分析枠として、「サブカルチャー(の)日本語」を補助線として取り上げたい。とくに定義じみたものは見当たらないので、これまでの分析も踏まえつつ簡単に整理すれば、メイン(カルチャー)でない、主要な文化現象ではない、文脈依存度が高い(高コンテクストな)日本語を、英語など他の言語と比較研究することをその特徴とする。これは日本語教育の観点からの視点を分析に生かすものであり、日本語が他の言語に比べてかなり「高コンテクスト」な言語である<sup>14)</sup>ことを多くの事例から見ようとするものである、とさしあたりまとめておく。ここで改めて整理しておきたいが、どちらかといえば本来的な「サブカルチャー」よりは「サブカル」「オタク」よりの事例を多く取り上げることが現代的な「サブカルチャー研究」では必要になると思われる。「言語」に着目すると、表現が「高コンテクスト」であることが如実にわかるものは、「ライトノベル」や「マンガ」であり、「サブカル」研究にはより適切であろう。

## 第2節 サブカル研究とオタク(カルチャー)研究

さて、研究対象を、いわゆる「サブカル」「オタク」カルチャーに絞るとしても、その対象が明確かという点必ずしもそうではない。ざっくりと一般的な用語法に従えば、小説、漫画、ライトノベル、アニメなどのうちに、日本の特殊性、サブカルチャーの特殊性と普遍性を見出す議論が「サブカル」「オタク」カルチャー研究にはあるといえるかもしれ

---

と現在』(筑摩書房「ちくま文庫」, 2007年)はその典型的な取り組みと解される。もっとも同書は文庫増補版編前書きで、本書の目的を「戦後のサブカルチャーの流れから、時代ごとの『意味論』と、その変遷過程を明らかにすること」(9頁)であると述べ、その由来を次のように説明する。すなわち、「意味論(semantics)とは概念史研究に由来する言葉で、概念群と命題群のセットを指す。ルーマン(Niklas Luhman)が社会学に持ち込んだ。生徒の概念は、先生、親、教室、成績等の概念群や、『勉強すると立派な大人になる』『先生は偉い』といった命題群とのセットで意味を持つ。」「実は、意味論が時代ごとに代わる。意味論が変われば、生徒という言葉時代不変でも、概念内容が変わる。その点、フーコー(Michel Foucault)の『言説の磁場』という概念に近い。この意味論の変遷過程の分析に、社会システム理論の枠組みを適用する処が、本書のミソだ。」(同前)と述べる。

13) 遠藤秀樹『ポップカルチャーで学ぶ社会学入門「当たり前」を問い直すための視座』(ミネルヴァ書房, 2021年)や、「ファン活動、アニメ産業、それらを支える技術や制度など多様な角度からアニメ研究と文化社会学の拡がりをつまみ両者の接続を試みる」(出版社による書籍紹介文)永田大輔、松永伸太郎『アニメの社会学 アニメファンとアニメ制作者たちの文化産業論』(ナカニシヤ出版, 2020年)は、社会学の立場からの入門的な試みとして注目される。

14) 簡単には、たとえば佐々木泰子編『ベーシック日本語教育』(ひつじ書房, 2007年)第9章4参照。

れない<sup>15)</sup>。

先に星野太の定義に言及したとはいえ、分析用具としては定義があまりにも曖昧であると言わざるを得ない。

「サブカル」は、俗に「日本における『サブカルチャー』」を指す言葉として用いられていると大まかにはいえるであろう。サブカルチャー自体がかなり日本特有の使われ方をしているといえるからである。むしろOtaku-cultureが日本のサブカルチャーを指す語として用いられる場合すらあるからである(註10とそれに対応した本文記述参照)。

そこで、以下においては「オタク」の定義に付き、順不同で書名に「オタク」「おたく」を用いている書籍等にあらわれているところから示唆を得ることにしよう。

まず、筆者の本来の研究領域である法学分野では、なによりも『オタク六法』<sup>16)</sup>が挙げられる。ただ、広く一般向けに書かれているためか、相当に広くゆるやかに「オタク」とらえている。同書の「はじめに」は、「イラストを描いてネットに投稿する、グッズを作る、コスプレをする、鉄道の写真を撮る、推しのライブに行く、推しの動画配信を見る、SNSで交流をする……などのオタク活動」というかなりざっくりとした説明が採用されている<sup>17)</sup>。

他方、自らの活動を「オタク」という言葉でくくることで言論等をおこなっている岡田斗司夫は『東大オタク学講座』の「オリエンテーション」として次のように述べている。

もともとオタクとはある特定の人種、アニメやマンガ、ゲームなどにハマっていて紙袋下げている奴を指す言葉ではありません。そういった人々がバックグラウンドとして持っている文化の総体が「オタク」なわけです。この文化に首まで浸ってしまうとだんだん太ってきたり紙袋下げたりするようになるというだけのことであって、なんらかの遺伝子を持つ特定の人種が「オタク」になるわけではありません<sup>18)</sup>。

---

15) ただ用語法そのものがかならずしも確立しておらず、たとえばアライヒロユキ『オタ文化からサブカルへ ナラティブへ誘うキャラクター』(織研新聞社、2015年)は他の文献とはかなり異なった整理をしている。他方フリーライター猫柳蓮はあくまでオタク文化をサブカルの一部とする(ある意味で穏当な)整理をしている(<https://urbanlife.tokyo/post/38606/> 2023年7月13日アクセス)。

16) 小林航太『オタク六法』(KADOKAWA, 2022)。

17) 小林前掲註16, 2頁。これはオタク文化分析を中心課題とはしていないことからくる当然のことであろう。たとえば矢野達雄『マンガから考える法と社会』(新日本出版社, 2008年)は定義問題に踏み込まず、社会と法の関係を描く一つの表現としてマンガを取り上げている(それ自体は特に問題になるアプローチではなく、法学者の立場から(著者は研究者ではないが弁護士である)書かれた教育的教科書的な本としてはオーソドックスなものである)。

18) 岡田斗司夫『東大オタク学講座』(講談社, 1997年)6頁。

といった程度で著書を始めており、また「オタク学講座」とは銘打たれてはいるものの、著者の個人史的側面が強く出ていることもあって、なかなか一般的な議論の前提とはしがたいところがある<sup>19)</sup>。

以上から、定義が定まらない理由は、第一に、そもそも学術的な用語として用いられるものではなく、まさに現在進行形でその示す範囲が融通無得に用いられており、また個人的な経験則的側面が「オタク」文化に色濃く反映していることにあると言えよう。

しかし第二に、そもそも「オタク」文化という用い方は1990年代～2000年代に用いられ始めた用語法であり、歴史的には「おたく」とひらがな表記されていた。

「おたく」という語は1983年の『漫画ブリッコ』6月号で中森明夫によって現在の意味で初めて用いられた、といわれている。しかし、中森が「おたく」をこの年に「発見」したのは恐らく偶然ではない<sup>20)</sup>。

以上、厳密に言えば「おたく」は一応の定義が可能であるが、「オタク」「Otaku」は概念が定まっていないというほかない<sup>21)</sup>。「おたく」は、あくまで世代論的、80年代を特徴づけるキーワードであったのが、たとえば村上隆の現代美術との関連性すら示唆される「オタク」「Otaku」とは異なるものである<sup>22)</sup>。

19) これは、たとえば安藤健二『封印作品の憂鬱』（洋泉社、2008年）のようにあくまで個人的な関心から出発する言論の限界であろう。大泉実成『オタクとは何か?』（草思社、2017年）は、「僕は自分を非オタクだと思っており、まさに今そう書いた。しかし僕をオタクと呼ぶ人がいる。僕は、自分はオタクではないと思っている。アニメ、マンガ、ゲームに対するあの圧倒的な知識と執着が僕にはない。（中略）しかしここですでに僕はオタクに関して一つの定義を下している。アニメ、マンガ、ゲームに対する知識と執着があるものがオタクで、そうでないものはオタクではないと。しかし、本当にそうなのか。例えば僕は将棋が好きだが、将棋を異様に好きな人間はオタクではないのか。いや、ジャンルにとらわれすぎているのかもしれない。そもそも、オタクの定義とは、ジャンルを超えたより本質的なものではないのか。／第一、オタクとは何かを考えている人間が、自分がオタクであるか否かを早々に結論付けるのが間違っているのだ。／では考えよう。そもそも、僕はオタクなのか、それともオタクではないのか。結局多くの問題はここに帰着する」（『オタクとはなにか?』8頁）。このように、製作者サイドや、消費者の立場から、しかしノンフィクションライターとしてこの問題に取り組む者は、相当に自分自身の個人史、みずからのアイデンティティにかかわるものとして、「オタク」を取り上げようとする。

20) 大塚英志『「おたく」の精神史 1980年代論』（講談社〔講談社現代新書〕、2004年）16頁。

21) 團康晃「「おたく」の概念分析——雑誌における「おたく」の使用の初期事例に着目して——」『ソシオロギス』No.37 (2013) 45-64頁。

22) このたとえばは大塚註20前掲書「まえがき」においておこなわれている（同書3頁。否定的な文脈で

### 第3節 「サブカルチャー」研究へのアプローチ

すでにここまで述べてきたところから明らかなように、特に日本における「サブカルチャー」研究には、大まかに分けて、社会学的アプローチ、芸術分野からのアプローチ、表現論からのアプローチ、言語(学)的アプローチ、など多様な研究がすでになされている。

一般的には先に触れた星野<sup>23)</sup>の「サブカルチャーの定義」、すなわち、美術分野での定義が一般的な理解に近いと言える。直訳すれば「下位文化」であり、20世紀における大衆文化の興隆と不可分であるから、極めて複雑である。この言葉が誕生した第二次世界大戦直後には、「サブカルチャー」は、社会のマジョリティに対するマイノリティの習慣・行動・価値観を含めた広義の文化を名指すための言葉であったのであり、一般的に(辞書的には)現在もこの意味で用いられている。その意味では、繰り返しになるが、本稿が対象とするのはあくまで「現代日本における」サブカルチャーである。

サブカルチャーの研究手法は、しかし相当に多様である。

改めて整理しなおすと、典型的には、サブカルチャー(音楽、曲の歌詞、アニメーションドラマ、アニメーション映画、マンガ、ライトノベル、テレビドラマ、ゲームetc.)を社会現象のひとつとして、社会学的観点などから取り上げる研究があり得る。

文学、音楽、絵画表現等の歴史の視点から研究することもできる。ただし、これはいわば文学的あるいは芸術的知識が不可欠であり、日本のサブカルチャーを「論じ」ようとするのにはあまり向いていない(出来ないわけではないが)。この点は、サブカルチャー作品を表現論の観点から研究する、というのも、すくなくとも、マンガそれ自体を社会との関係性から切り離して論じることにもつながるため、慎重な検討が必要となる<sup>24)</sup>。それぞれの作者・作品自体に接近する作品論<sup>25)</sup>などがある。

---

はあるが)。

23) 星野註8前掲参照。

24) 伊藤剛『テツカ・イズ・デッド』(NTT出版、2005年[現在、星海社新書、2014年])。この伊藤の立てた論理を肯定的に評価する夏目房之介『マンガ学への挑戦 進化する批評地図』(NTT出版、2004年)と、伊藤に対して否定的に応答する竹内オサム主張がある(伊藤剛に対する竹内の直接的応答は、竹内オサム『本流!マンガ学-マンガ研究ハンドブック』(晃洋書房、2009年)第2章を参照)。

25) 『美術手帖』2012年11月号(特集 荒木飛呂彦)(美術出版社、2012年)、地球の歩き方編集部『地球の歩き方JOJOジョジョの奇妙な冒険』(Gakken、2022年)、電ファミニコゲーマー編集部『ゲームの企画書①』(角川新書、2019年3月)同『ゲームの企画書②』(角川新書、2019年4月)など。特定の作品に集中した研究としては、『ユリイカ 12月臨時増刊号 第48巻第17号(通巻691号) 総督集Ω『シン・ゴジラ』とはなにか』(青土社、2016年)

では、考察の題材としてどのようなものが考えられるであろうか。あくまで例示であることは前提に提示してみよう<sup>26)</sup>。

### (1) 音楽

英語圏での「サブカルチャー」と対象がほぼ同一であるから、比較研究も行いやすい。音楽の分析も、文化論的アプローチ、歴史的アプローチ、社会学的アプローチ<sup>27)</sup>、さまざまに考えられる<sup>28)</sup>。

### (2) ファッション

カルチュラル・スタディーズの研究対象であり、そもそも独立の分野ともいえるが、「サブカル」ミュージシャンのファッションや、マンガで表現されるファッションという観点から、サブカルチャー論としても興味深い研究対象であるといえよう<sup>29)</sup>。

### (3) マンガ-比較の視点

第3章で具体例と共に簡潔に論じる。ここでは「サブカルチャー(の)日本語」との関連も意識しつつ概説する。

26) 批評家的な試みとして、たとえば斎藤環『承認をめぐる病』(ちくま文庫, 2007年)は「サブカルチャー／ネットとのつきあい方」(90-106頁)は精神分析の立場から論を展開する。大塚英志『感情化する社会』(太田出版, 2016年)は、註20前掲書同様、世代論的観点から批評する。

27) 古典的にはヴェーバーの『音楽社会学』(安藤英治・池宮英才・角倉一朗訳解, 創文社, 1967年) (“Die rationalen und soziologischen Grundlangen der Musik” [1921] in: *Wirtschaft und Gesellschaft*, Tübingen: J. C. B. Mohr, 1956: SS. 877-928.) が古典的な研究であるが、そもそも未完であるため、影響力も限定的であると解するのが一般であるようである。和泉浩「ヴェーバー『音楽社会学』における合理化のパラドクスと「音楽的聴覚」」『社会学年報』36巻127-147頁(2007年7月)参照。

28) たとえば、ビートルズは社会現象としても影響力が大きく、多種多様な研究がある。やや古いが、一冊だけ挙げるとすれば、香月利一『もっとビートルズ! この一冊でビートルズがわかる』(音楽之友社, 1992年)が有用。現代的視点の一助として、宮台他註12前掲書第2章の参照を請う。

29) マンガにおける(アニメでももちろん成り立つ)ファッションやデザイン研究をする際にも有用な文献として、オーギュスト・ラシネ『民族衣装』(マル社, 1994年), 八條忠基『詳解有識装束の世界』(角川ソフィア文庫, 2020年), 三谷一馬『彩色江戸物売図絵』(中央公論社 [中公文庫], 1996年), 樹下龍児『日本の文様 その歴史』(ちくま学芸文庫, 2006年), 和の色を愛でる会『暮らしの中にある日本の伝統色』(大和書房 [ビジュアルたいわ文庫], 2014年), 西洋の色を愛でる会『芸術の美を彩る西洋の伝統色』(大和書房 [ビジュアルたいわ文庫], 2017年)などは研究するための基礎的文献である。マンガとの関連性も言及している著書として、堀江宏樹, 滝乃みわこ『乙女の美術史 日本編』(実業之日本社, 2011年)。

通時的視点<sup>30)</sup>から、たとえば、戦前の日本におけるマンガと現在のマンガを比較検討する、「少女マンガ」特有の現象に注目して論ずる<sup>31)</sup>、アメコミ、バンド・デシネとの共時的比較をする、また、マンガの表記問題(Manga; まんが; マンガ; 漫画; 萬画), Cartoonsと日本における「一コママンガ」「四コママンガ」の比較なども、研究対象となる<sup>32)</sup>。また、マンガは広く社会現象を扱う側面もあり、マンガを通じたさまざまな分析があり得る<sup>33)</sup>。

30) ここでいう通時的、共時的という用語はdiachronique, synchroniqueの訳語であり、ソシユールの用語法に基づいている。丸山圭三郎『ソシユールの思想』(岩波書店, 1981年)およびフェルディナン・ド・ソシユール著、小林英夫訳『一般言語学講義』(岩波書店, 1972年)参照。より包括的な観点からは、石田英敬『記号論講義 日常生活批判のためのレッスン』(ちくま学芸文庫, 2020年)。なお、社会との関連性を重視しつつ研究する立場から社会で起きる事象を重視する立場から年表を活用する研究(あるいは年表それ自体)は、鳥嶋和彦&サブカルチャー年表(電ファミニコゲーマーサイト内に掲載)(<https://news.denfamnicogamer.jp/subcul-table>), 宮台他註12前掲書巻末年表, 宮沢註5前掲書掲載の年表, パンス(TVOD)(編纂)『年表・サブカルチャーと社会の50年1968-2020〈完全版〉』(百万年書房, 2021年)(なお編者のインタビュー記事が<https://san-tatsu.jp/articles/89860/>に掲載されている)などを主として参照。元号でいう平成期(1989年~2019年)について、サブカルチャー自体は扱われていないものの、背景事情を知るには、小熊英二編著、貴戸理恵、菅原琢、中澤秀雄、仁平典宏、濱野智史共著『平成史』(河出書房新社[河出ブックス], 2012年)が要領よい記述である。以上のURLは2023年7月14日に確認した。

31) 宮台他註12前掲書第1章参照。

32) マンガそれ自体を分析対象とするこの研究(いわば表現論的研究)は、やや古典に属するが、やはりスコット・マクラウド著、椎名ゆかり訳、小田切博監修『マンガ学 マンガによるマンガのためのマンガ理論 完全新訳版』復刊ドットコム, 2020年』(原著: Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, Tundra Publishing, 1993)を挙げるべきであろう。表現論的分析はそれ自体一書を要する課題であるから、他日を期したい。なおこの点で注目されるのは、漫画家みなもと太郎の個人史的側面もあるが、みなもとたろう、大塚英志『まんが学特講』(角川学芸出版, 2010年)である。

33) デヴィット・ハジュー著、小野耕世・中山ゆかり訳『有害コミック撲滅! アメリカを変えた50年代「悪書」狩り』(岩波書店, 2012年)はこの類型に属する包括的な研究である。小田切博『戦争はいかに「マンガ」を変えるか アメリカンコミックスの変貌』(NTT出版, 2007年)もこれに類する研究として指摘できる。貞包英之『サブカルチャーを消費する: 20世紀日本における漫画・アニメの歴史社会学』(玉川大学出版部, 2021年)は近年出版された典型例として挙げられよう。栗原景『アニメと鉄道ビジネス キャラクターが地域と鉄道を進化させる』(交通新聞社新書, 2020年), 日本のマンガ産業を分析の軸軸においている中野春行『マンガ産業論』(筑摩書房, 2004年), 大野茂『サンデーとマガジン 創刊と死闘の15年』(光文社新書, 2009年)もこれに類する。またいわゆるアメコミヒーローの法的問題をみずからもGeekあるいはNerd(当初オタクの訳語として用いられた。Geekは外交的なマニア気質があるもの、Nerdは内向的な人を指すという指摘もあるが、ことオタクの英訳としてはどちらもあまり変わらないようである)でもある弁護士らが執筆した、James Daily, Ryan Davidson, *The Law of Superheroes* (Gotham, 2012)もある。日本においても、ronnor (QB被

マンガは流通量の最も多いものは、コマを割ってキャラクターが吹き出しで「しゃべる」というのが基本的な表現であるが<sup>34)</sup>、さらにいえば、オノマトペの研究は、日本の文学などとの関連で、注目される<sup>35)</sup>。

#### (4) ライトノベル—いわゆる小説と何が違うのか

ここでいう「ライトノベル」もなかなか定義が困難で、飯田一史の研究のように、実質的にライトノベルも包括した「ウェブ小説」というくくりを採用するものもあれば<sup>36)</sup>、実作者の立場から、ジャンプマンガのセリフをほぼそのまま文字にしたという(ある意味潔い)わりきりもある<sup>37)</sup>。ある程度哲学(といってもいわば現代哲学だが)的立場から包括的に考察した東浩紀の作品が注目される<sup>38)</sup>。もっとも広い意味では「ライトノベル」のくくりに入れて論じられる著者もあまりに多様であり、一例をあげれば、カルロ・ゼンの『幼女戦記』<sup>39)</sup>などは重厚な著作であり、作品論研究、ないし作家論研究の対象とするほかない状

---

害者対策弁護団)著、庄司論平監修『アニメキャラが行列を作る法律相談所』(総合科学出版、2011年)がある。弁護士が書いた変わった角度からのアニメ研究といえはるが先に挙げた*The Law of Superheroes*同様、本来作品世界に適用するのはおかしい現実社会の法をある意味強引にフィクションに適用しようとするもので、取り上げられているマンガやアニメに関する知識を前提とした「お遊び」でもある。厳密には「研究」とは言い難い。なお90年代から2000年代初期のアメリカの「オタク」事情については、研究書ではないが、パトリック・マシアス著、町山智浩編・訳『オタク・イン・USA 愛と誤解のAnime輸入史 (OTAKU in USA: Love and Misunderstanding! The History of adapted Anime in America)』(ちくま文庫、2013年)が参考になる。

34) マンガをどのように説明するかはなかなか難しい。古くは呉智英『現代マンガの全体像』(双葉文庫、1997年)、スコット・マクラウド註32前掲書参照。あくまで例示であるが、ティエリ・グルンステン(Thierry Groensteen)著、野田謙介訳『マンガのシステム コマはなぜ物語になるのか』(青土社、2009年)、夏目房之介註24前掲書も参照に値する。また背景事情の研究には、当事者の証言が欠かせない。たとえば宮原照夫(元週刊少年マガジン編集長)『実録!少年マガジン編集奮闘記』(講談社、2005年)を見よ。なお、日本における教養としてのマンガやアニメを講ずるひとつの試みとしての、大塚英志+ササキバラ・ゴウ『教養としての〈まんが・アニメ〉』(講談社新書、2001年)参照。より包括的な研究の例として、Toni Johnson-Woods, *MANGA An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, (continuum, 2010), Nicole Coolidge Rousmaniere and Matsuba Ryoko, *The Citi exhibition Mangaマンガ* (Thames & Hudson, The British Museum, 2019) (大英博物館で開催されたマンガ展覧会の図録)。

35) 山口仲美「コミック世界の擬音語・擬態語」『オノマトペの歴史1』(風間書房、2019年)。

36) 飯田一史『ウェブ小説30年史 日本の文芸の「半分」』(星海社、2022年)。

37) あかほりさとる/天野由貴『オタク成金』(アフタヌーン新書、2009年)。

38) 東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生 動物化するポストモダン2』(講談社現代新書、2007年)。

39) カルロ・ゼン『幼女戦記』は、KADOKAWAから2013年～2020年に計12巻が出版されている。あかほりさとるの主張(というより作者の実感であろうが)は「安く買える、マンガと違って堂々と読

況になっていると思われる。

### (5) アニメ

AnimationとJapanimationそしてAnimeのように、本来の意味の「アニメーション」は、セル画を撮影したり、人形をストップモーションで動かしたりするかなり広い意味で用いられる語であるが、日本のアニメーション作品が普及(日本国内にとどまらず)するにつれて、日本独自の文化現象、あるいは作品的特徴を持つものをAnimationとは区別してJapanimationといった(この言葉は当初は積極的な意味を持たなかったようだが)後、現在ではAnime=アニメという言葉は、日本のアニメーション作品を主として表す言葉になっているようである。Covid-19の世界的流行のなかで、いわゆる動画サブスクサービス(定額での動画配信サービス)の普及による変化が、この現象を後押ししている<sup>40)</sup>。

### (6) テレビドラマ・映画

固有の研究方法はないともいえる。そもそもテレビ自体のメディア的特質に注目した研究<sup>41)</sup>もある。映画論はサブカルチャー研究固有の対象とは言い難いが、そもそも映画作品-単体で考察するのか、監督から考えるか、脚本から考えるか、原作がある場合それとの関係性をどう考えるか、映画相互の影響関係をどう考察するか、社会・政治・文化・歴史(等)との関係性をどこまで考えるかなどかなり包括的なアプローチが必要となる。なお、(7)でマンガとの関連性に触れる。

### (7) メディアミックスへのアプローチ

近年における進展著しいのがメディアミックスである。もともと、小説の映画化、マンガのアニメーション映画化、またその実写映画化(CGが発達した現代においてはアニメーションと実写の区別も相対化しているといえるかもしれないが)は行われてきた<sup>42)</sup>。

---

める」ライトノベルは初めから文庫で出るのであるという定義(というほどおおげさなものではないが)からすれば異色である(西尾維新の著作も同じように異色ではあるが)。とはいえ、挿絵というよりイラストレーションが重要な意味を持ち、キャラクター設定が重視されるという意味ではライトノベルの枠内のものといえるかもしれない。なお、作家論研究の導入的文献として、中野渡淳一『漫画家誕生 169人の漫画道』(新潮社、2006年)。

40) 現象そのものを含めて、註13前掲文献の他、小山昌宏・須川亜紀子編『増補改訂版 アニメ研究入門 アニメを極める9つのツボ』(現代書館、2020年)が参考になる。

41) 松井英光『新テレビ学講義 もっと面白くするための理論と実践』(河出書房新社、2020年)。

42) 三輪健太郎『マンガと映画 コマと時間の理論』(NTT出版、2014年)は映画からマンガをみる研究

明確に「メディアミックス」的展開が作品作りの当初から採用されていたものとして、パトレイバーが挙げられる<sup>43)</sup>。

現代の文化現象としては、ゲーム、それもスマートフォンアプリとしてのソーシャルゲームを中心とした展開を挙げることができる。

漫画や小説を「原作」として様々な作品が展開することはすでに通常の手法となっている。

近年はこれに「ゲーム」が含まれることが通例になりつつあるといえる。またいずれが原作というわけでもなく、同時並行で進行するメディアミックスもある。

これはキャラクターが確立していれば、それが企業の持つIP (Intellectual Property) ビジネスとして行われることが通例になっており、IPビジネスとしての分析は経営学、法学、経済学等の視点から行われることも多い。中心となるのは「キャラクター」の台詞であり、キャラクターがぶれていなければ、多少展開するメディアごとに違いがあっても、受け手は「同一の物語」として受け止めるものである。ゲーム原作が典型例で、アイドルマスターシリーズ、FGO、ウマ娘、ラブライブ！シリーズ、ショーバイロック (SB69)、ガルパ！ (BanD Dream! ガールズバンドパーティ！)、スーパーマリオシリーズ、ポケモンシリーズ、など、枚挙にいとまがない<sup>44)</sup>。

以上を補助線として、マンガを中心に具体例を示してみようと思う。

### 第3章 各論的考察の試み—現代日本における「サブカル」考察

#### 第1節 「サブカル」と「オタク」文化—再考

第1章の検討を振り返りつつ、「サブカル」と「オタク」文化研究について再考してみ

---

であるが、サブカルチャー研究としてはこのように、個別の作家論ないし作品論でない限り、マンガを基軸にした分析が主流である。

43) マンガ、小説、アニメーション (テレビアニメ)、アニメーション映画、ゲーム、実写映画が同時進行で作られ、多くの作品がパラレルな展開をするところに現代的なメディアミックス展開の基礎を見ることができる。<https://patlabor.tokyo/> から基本的な情報は入手できる (2023年7月14日アクセス)。

44) ゲーム研究は、それ自体、ゲーム研究の学会があるほど膨大な蓄積があり、本稿の紙幅で取り上げるのは困難である。包括的な研究所の一例として、中沢新一・中川大地編著『ゲーム学の新時代 遊戯の原理・AIの野生・拡張するリアリティ』(NTT出版、2019年)。なお、ゲームの社会的影響に関する古典的研究として、暴力的な表現の含まれるゲームが人格に及ぼす影響は無視できるほど小さいことを立証したローレンス・カトナー、シェリル・K・オルソン著、鈴木南日子訳『ゲームと犯罪と子どもたち—ハーバード大学医学部の大規模調査より』(インプレス・ジャパン、2009年)は基礎文献である。

たい。繰り返しになるが、注意すべき点として、「サブカル」「オタク」カルチャーは、概念的に「メイン」カルチャーに対比されるが、本来「メイン」と目される側は自らをいちいち「メイン」とはいわないということである。これは本来、カウンター・カルチャーとしての「サブカルチャー」であり、バロウズ(William Seward Burroughs II)に典型的に表れている1950年代ビート・ジェネレーション／ビートニク(Beatnik)の翻訳が、日本の60年代～70年代のサブカルチャー、オタク文化に強い影響を与えているという理解が当初の「サブカルチャー」理解であった。ざっくりいうと、権威の解体といってもよい。しかし日本においては、サブカルとオタク文化の分離があったといってもよい<sup>45)</sup>。すでに見たように、「オタク」という「呼び名そのもの」が1980年代以降であり<sup>46)</sup>1960年代～1970年代の「メインカルチャー」への反抗と、アニメ・漫画の興隆が「オタク」文化を作ったといえる。ただし、90年代は、渋谷系＝サブカルと秋葉系＝オタクといったイメージもあった<sup>47)</sup>。

45) 評論的ではあるがサブカル的なものはいくつでも例を挙げられるけれど、共通した分析項等はなかなか見出しがたい。たとえばサブカル的といっても、扱う現象がサブカル的であるものもある。さしあたり手元にある文献を順不同で挙げれば、橋本治『「広告批評」の橋本治』(マドラ出版、1995年)(サブカルチャーの作者自身による分析と作品集なので、かなり異色なもの)、H.ユウム、S.ヨコヤ、K.シミズ『「神々の指紋」の長真相』(データハウス、1996年)、志水一夫『改訂版大予言の嘘 占いからノストラダムスまで その手口と内幕』(データハウス、1997年)、同『トンデモノストラダムス解剖学 本当のことを、みんな知らない』(データハウス、1998年)、擬人化たん白書制作委員会編『擬人化たん白書』(アスペクト、2006年)、皆神龍太郎『宇宙人とUFOとんでもない話』(日本実業出版社、1996年)、同『UFO学入門』(楽工社、2008年)、架神恭介、辰巳一世『よいこの君主論』(ちくま文庫、2009年)、ミッシェル・ロヴリック著、安原和見訳『世界の奇妙な博物館』(ちくま学芸文庫、2009年)、但馬オサム『ゴジラと御真影 サブカルチャーから見た近現代史』(オークラ出版、2009年)、グレイム・ドナルド著、花田知恵訳『[図説] 偽科学・珍学説読本』(原書房、2013年)、日名子暁『不良中年の風俗漂流』(祥伝社新書、2009年)なども広くはこの文脈で分類できそうである。もっとも荒俣宏の系列にある、博物学的なものというまとめかたができるかもしれない(荒俣宏『神秘学マニア』集英社文庫、1994年)。

46) 本稿第2章第2節参照。

47) 猫柳註15前掲参照。本来は「オタク」文化論、「オタク」文化研究を扱うのであれば、「おたく」と「オタク」「ヲタク」といった(英語でどう表現するかは課題であるが)表記の違いが示す意味合いの検討に加え、少女マンガ由来ともいわれる「萌え」についても分析すべきであるが、紙幅の関係で他日を期したい。さしあたって、ササキバラ・ゴウ『〈美少女〉の現代史——「萌え」とキャラクター』(講談社〈講談社現代新書〉、2004年)、森川嘉一郎『趣都の誕生 萌える都市アキハバラ』(幻冬舎、2003年)、斎藤環『戦闘美少女の精神分析』(太田出版、2000年)、本田透『萌える男』(筑摩書房〈ちくま文庫〉、2005年)、鳴海丈『「萌え」の起源 時代小説家が読み解くマンガ・アニメの本質』(PHP新書、2009年)などを参照。なお、メインカルチャーへの反抗という意味合いでの「サブカル」は、対談集ではあるが、安彦良和『革命とサブカル 「あの時代」と「いま」をつなぐ議論の

## 第2節 比較の視点—アメコミと日本の漫画

通史的（通時的）特徴は、マンガ表現論に踏み込んでしまうため、本稿では簡潔に述べるにとどめたい。すなわち、一般的には、ふきだしとモノローグの活用、エクスクラメーション・マークの用法（一部の作品ではセリフ自体が！しかないこともある<sup>48)</sup>）などのほか、オノマトペの活用にも特徴がある<sup>49)</sup>。

比較には共通の部分がなければならない<sup>50)</sup>。たとえば、マンガ翻訳について次のような指摘がある。

——漫画が好きで、日本の漫画を翻訳して世界に届けたいという方はたくさんいらっしゃると思います。漫画翻訳家になるためには、どんなスキルが必要でしょうか？

まず何よりも、基本的な漫画の読み方が出来ることが大事です。どの分野でも同じだと思いますが、漫画が好きで、漫画をたくさん読んでいる人でないと、漫画の翻訳はできません。

例えば、画が何もなくセリフしか書かれていないコマがあったとしても、漫画を読み慣れている人であれば、これは誰のセリフで、作者はどういう思いでこのコマを書いたのかが理解できると思うんです。そんなふうにするためには厳しいようですが、やはり作品を読み込んだうえで、訳を自然な英語のセリフに仕上げられること、セリフに込められているキャラクターの感情も英訳に載せられることが必要になります。ネイティブ並の英文を書けることが大前提になると思います<sup>51)</sup>。

以上のような指摘は、アメコミのセリフを日本語に訳す場合は生じないのであろうか。

もちろん、広い意味では生じ得るともいえようが、近年のMarvelやDCの作品は分業化が進んだためもあるだろうが、日本のマンガに比べると、吹き出し自体に意味を持たせることがやや少なく、逆に出版形態がそもそもまず雑誌に連載される日本とはかなり異なっ

旅』（言視舎、2018年）が挙げられる。

48) 典型的には、佐木飛朗斗・所十三『疾風伝説 特攻の拓』（講談社 [少年マガジンKC]、1991年～1997年）全27巻にみられる（所十三の作風ともいえる）。

49) 註35とそれに対応した本文参照。

50) 佐藤潤一「憲法の『比較』の意味と無意味」『大阪産業大学論集 人文・社会科学編32号（2018年）、71-98頁。比較することの学問的意義については同論文に譲る。

51) <https://www.fellow-academy.com/fellow/pages/tramaga/backnumber/375.jsp>（2023年7月14日現在、ページは見られなくなっている。同様の内容が<https://www.facebook.com/fellowacademy/posts/1473364939349175/>にも掲載されている）。

ているため、セリフが説明的な長文になりがちである。

アメコミのコミック事情と実写化の問題についても、日本の漫画との比較の視点が有用である。

日本の漫画市場とは異なり、アメリカは従来Comics市場が寡占的な状態になっている。DCとMarvelの二巨頭が大部分を占めており、もちろんそれ以外の会社がないわけではないが、規模の面で、また影響力の面で別途の考察が必要である。Comicsという点で言えば、もともとCartoons、およびコマを割っているComics自体はある。ミッキーマウスは典型例である。しかし、日本と大きな違いもある。それは漫画雑誌が存在しない事である。いわゆるアメコミは基本カラーである。ただこれは1話ごとにリーフと呼ばれる安価な少し紙質が悪いもので出版され、人気が出るとそれをまとめてComicsとして製本するのである。

以上はかなり単純化しているが、それに加え、Comicsの作り方が全然日本とは違う。新聞に掲載されるCartoonsやコマ割りの(日本のように4コマというような決まった形がない；もちろん日本においてもコマの数は多様であるが、4コマが基本形式であるというゆるやかな共通認識は存在し、そのうえでの多様なコマ割りである)ものは、内容を考えている人と絵を描いている人が同一のものもあるが、いわゆるアメコミ(American Comics)と呼ばれるものは、キャラクターを考える人、キャラクターデザインを考える人、ストーリーを考える人、それをどのように描くかを考える、いわばシナリオ、コマ割り、キャラクターの線画、着色、少なくとも二桁の人が関わるのが普通である。もちろん日本の漫画にも、たとえばさいとう・たかおの『ゴルゴ13』のように、分業形式を取っているものもあるが、全体から見ればそのような体制で作っているのは少数派である(ここではアシスタントのことは千差万別な状況であるため言及しない)。

さて、このようなマンガ、Comicsはさまざまな形で映像化が試みられてきた。

アニメーション、実写ドラマ、実写映画である。もちろんゲームもあるが、紙幅の関係で他日を期したい。

ここで日本と大きく異なる前提を確認しておこう。

とにかくComicsを原作とするものは子ども向けといういわばステレオタイプ的な考えが根強く、そのこともあってかアニメはともかくとして、実写化がなかなか成功しなかった。非常に乱暴に単純化すると、DCコミックの方がテレビドラマは成功したが、映画化は単発作品の中にはヒット作もあるが、Marvelはドラマ化も映画化も少数の例外を除いて成功してきたとは言い難い。ただし、近年極めて流動的な状況にあり、ある程度状況が

落ち着いてから論考としてまとめたい<sup>52)</sup>。

### 第3節 共時的視点 (比較)

#### ーアメコミ (American Comics) とバンド・デシネ (*bande dessinée*)

マンガ「への」影響とマンガ「からの」影響, 特にマンガの言語表現とアメコミおよびバンド・デシネについて, 若干の考察を以下行いたい。

#### (1) アメコミとマンガ

そもそも, 日本の漫画は黎明期の手塚治虫からして, 当初ディズニーのキャラクターから多大な影響を受けている<sup>53)</sup>。70年代頃からの劇画にも直接間接なアメコミの影響があるとされる<sup>54)</sup>。さらに近年はアメコミの影響を受けた日本のマンガ家が, アメコミのカバーアートを書いたり<sup>55)</sup>, グラフィック担当になったり<sup>56)</sup>, またかなり本格的に創作に携わったりする例<sup>57)</sup>まででている。

アメコミの独自性には, 現実の1950年代～1960年代に行われた弾圧の影響もあるといわれる<sup>58)</sup>。

52) 端的な研究例として, カウル・マンジート「ウォルト・ディズニーのコミックスとストーリーズによるアメリカの価値観の研究: ウォルト・ディズニーコミックスとアメリカの価値観」(KAUR, Manjeet, A Study of American Values Expressed in Walt Disney's Comics and Stories)『語学教育研究論叢』38巻(2021年)pp.119-136および石川裕人「映画の素材としてのコミックブック: マーベルコミックスを軸に」『ユリイカ』(青土社, 2014年5月)46(5), 126-132頁など。

53) 指摘する文献は無数にあるが, 比較的入手しやすいものとして, 夏目房之介『手塚治虫はどこにいる』(ちくま文庫, 1995年)。

54) あきらかなアメコミの影響がある作家としては, 寺沢武一が挙げられよう。寺沢による「コブラ」シリーズは長期にわたるシリーズであり, アニメ化もされ, 後継の漫画家への影響も大きい。劇画作家をいちいち挙げるのは紙幅の関係で控える。

55) エッジ・オブ・スパイダーバースの邦語版のカバーアートは, アイシールド21などの著作がある村田雄介が描いている。また村田雄介が作画を担当しているワンパンマンは, 随所の演出にあきらかなアメコミの影響がみられる。

56) 『グウェンプール』(1巻・こっちの世界にオジャマしま〜す(2017年), 2巻・イカしたやつらが攻めてきた!(2018年), 3巻・デッブーなんかこわくない(2018年), 4巻・第四の壁, 破っちゃいました(2018年))は, ほとんどのグラフィック(アメコミの場合はペンシラーと呼ばれる)と, カバーアートを日本在住のグリヒル(Gurihiru)が担当している(出版社はいずれもヴィレッジブックス)。

57) 日本の漫画家麻宮騎亜はMarvelから出ているX-MENシリーズの#416～#420の作画を担当している(KIA ASAMIYA(著), CHUCK AUSTEN(イラスト), 麻宮騎亜(イラスト)『X-MEN-アンキャニー』(アメコミ新潮, 2003年)。

58) デヴィッド・ハジュー註33前掲書参照。

日本の漫画と大きく違うのは、多くがフルカラーで描かれていることであり(もちろん例外もある)、第9の芸術(le neuvième art)と呼ばれることもある<sup>59)</sup> フランス・ベルギーのB.D.同様、近年の作品は絵画にセリフがついているもののように見える<sup>60)</sup>。もっとも、アメコミも、昔はそれほど「リアリスティック」な絵ではなかった<sup>61)</sup>。

ここで比較例として、Batman White Knightと、バットマンアンドジャスティスリーグ(手代木史織)を見てみよう。

Batman White Knight (Original US Editors: Paul Kaminski, Mike Coton)<sup>62)</sup>は、吹き出しの大きさが一定、セリフ量が多いといったすぐにわかる特徴のほか、いわば「絵をもって語らしめる」ところが少ないこともすぐにわかる(そもそもコマ割りがかなり単調である)。

White Knightは翻訳ではあるが、それでも同じキャラクター、同じ世界観の作品であるはずなのに、大きく違う。なぜだろうか？

バットマンアンドジャスティスリーグ(手代木史織)<sup>63)</sup>は先のWhite Knightとは対照的な特徴が見て取れる(吹き出しの大きさが、感情表現と結びついている、吹き出しに収められたセリフ量がテンポよく読める量である、セリフではなく、キャラクターの目線、体の動きを、かなり大胆なコマ割で、まさに映画的な演出が加えられている)。

マンガとアメコミは、本来「同じ」ジャンルではあるが、日本語と英語の違い以上に言語表現には顕著に違いがある。

---

59) 簡潔には文化庁のサイトにあるものを参照([https://mediag.bunka.go.jp/article/post\\_371-2964/](https://mediag.bunka.go.jp/article/post_371-2964/) 2023年7月14日アクセス)。

60) これはデフォルメが少ないということでもあり、日本のマンガに造詣があるはずのマンガ翻訳者でも「しかし、最近の欧米で、日本マンガやアニメの特徴はなにかと聞けば、ストーリーの面白さは別として、おそらくまず指摘されるのはキャラの日本人離れした大きな瞳や体型だろう」という感想(フレデリック・L・ショット、解説『「坊っちゃん」の時代』はマンガか、関川夏央・谷口ジロー『「坊っちゃん」の時代 第三部 かの蒼空に』(双葉文庫、2002年)317頁)をつい漏らしてしまう。日本にいる読者はマンガならではのデフォルメ(絵だけでなく、設定についても柔軟に)を、自然と受け入れているといえよう(もっとも、この「解説」はリアリティ高め描線を持つ谷口ジローの作品は、グラフィック・ノベルと呼ぶ方が内容にふさわしい、という結論のものなので、文脈無視の引用といわれてしまうかもしれない)。谷口ジローが、そのままの作風でフランス語訳され、バンド・デシネとして通用しているのを想起すれば、当然の結論かもしれない。

61) IRONMANの126号や229号、それに235号などはいかにもデフォルメの効いたデザインと描線になっている。

62) ショーン・マーフィ(作)、マット・ホリングワース(画)『バットマン：ホワイトナイト』(ヴィレッジブックス、2019年)。

63) DC Comics(キャラクター原案)、手代木史織著『バットマンアンドジャスティスリーグ』1巻(秋田書店、2017年)。

## (2) バンド・デシネとマンガ

バンド・デシネはどうであろうか。先にも多少言及したが、フランスやベルギー(フランス語圏)で主に読まれているもので、特定の技法があるとは言い難いけれども、非常に映画的と評されることがある<sup>64)</sup>。エマニュエル・ルバージュ『ムチャチョーある少年の革命』<sup>65)</sup>、ブノワ・ペータース(作)、フランソワ・スクイテン(画)『闇の国々』<sup>66)</sup>などは、日本でも知られている(文部科学省文化庁メディア芸術祭受賞作である)。これらの作品を一読(というより一目見れば)気づくであろうが、バンド・デシネは芸術的映像表現が評価されていることも影響しているであろう。現在では雑誌がほぼ壊滅しており、いきなり単行本を出す傾向にあるからか、価格も高く、子どもが手に取れるようなものではなくなっている。逆説的に、だからこそ日本のマンガが広く受け入れられている現状があるといえる<sup>67)</sup>。

## おわりに

以上本稿は、日本におけるサブカルチャーを「論じる」ための基礎的覚書を提供してきた。

近年特に注目されるのは、あまり意識されていないが、パラレルワールド設定を前提としている作品が非常に多いことである。多世界解釈を前提としている<sup>68)</sup>ため、やや難解なのが特徴でもあり、視聴者に負荷がかかりすぎるのではないかが懸念される。

64) 入手しやすい文献での言及として、荒木飛呂彦『岸部露伴ルーヴルへ行く』(集英社、2011年)巻末に収録されている荒木飛呂彦インタビューでも、アートに近い、という発言がある。

65) Emmanuel LEPAGE『MUCHACHO』(euromanga, 2012年)(大西愛子訳)。

66) Benoît Peeters(作), François Schuiten(画)『Les Cités Obscures』(フランスでは全24巻・1983年～2008年、日本語版は古永真一・原正人訳で小学館集英社(ShoProBooks)として2011年に刊行されている)。

67) 2023年7月に22回目を迎えるジャパンエキスポを例に挙げれば十分であろう(<https://www.japan-expo-france.jp/jp/> 2023年7月14日アクセス)。なおバンド・デシネについて簡潔にはComic Streetのバンドデシネ入門(<https://comicstreet.net/discover/bd-france-belgium/> からアクセスできる一連の解説・2023年7月14日アクセス)、栗栖智美による用語解説(<https://artscape.jp/artword/index.php/> バンドデシネ・2023年7月14日アクセス)およびそこで参照されている文献(ティエリ・グルンステン(Thierry Groensteen)著、古永真一訳『線が顔になるとき バンドデシネとグラフィックアート』(人文書院、2008年))及びグルンステン註34前掲書も参照。アングレーム国際BDフェスティヴァルのサイト(<https://www.bdangouleme.com/> 2023年7月14日アクセス)も参照(ただし仏語のみ)。

68) もちろん同じようでもちょっと違った世界は実在することが確定しているわけではなく、懐疑論が有力ではあるが、すでにフィクションの世界では相当程度定着している。

日本語で読めるもの(翻訳含む)に限定しても、アメコミの例として、DCコミックスのシリーズとしては、アローバース(グリーンアロー、フラッシュ、スーパーマン、スーパーウーマンetc)がある。マルチバース(The Multiverse)が当然の前提にされている、DCで採用されている52のユニバースを理解するのはなかなか難しい。マーベルコミックのシリーズとしては、アベンジャーズシリーズ(MCU)；What if?；スパイダーバース(映画、コミック)など、これだけでも相当なものがある<sup>69)</sup>。

日本の特撮作品に目を向ければ、スパイダーマン(東映版)、海賊戦隊ゴーカイジャー、機界戦隊ゼンカイジャー、仮面ライダーディケイド、仮面ライダービルド、仮面ライダージオウなど<sup>70)</sup>。またウルトラマンシリーズ(特に平成に入ってから作品群)としては、特にウルトラマンゼロ(テレビシリーズではなく映画で元々登場)は「別次元に移動可能」という能力があるという設定である<sup>71)</sup>。ウルトラマンシリーズは近年マーベルユニバースにも参加している<sup>72)</sup>。

いずれの作品も「パラレルワールド」を当然視あるいは当然の前提としている。作品展開がパラレル(これがいわゆるメディアミックス展開)であったり、作中のキャラクターがパラレルワールドを認識(典型例：スパイダーバースのシリーズ)していたり、ごく一部のキャラクターだけがパラレルワールドを認識(典型例：デッドプール、グエンプール)していたり<sup>73)</sup>、様々な方法がとられている。メディアミックスの視点からすれば紙の上での表現の映像化、そしてコミックそれ自体の表現も多様化している。このような視点は、メディア

---

69) <https://versecomics.jp/> (日本におけるアメコミ販売の中心)が比較的わかりやすい入門的知識を得られる。2023年7月14日アクセス。

70) <https://www.toei.co.jp/> (2023年7月14日アクセス)からのリンクを参照。

71) <https://m-78.jp/> (2023年7月14日アクセス)からのリンクを参照。

72) 『The Rise of Ultraman ザ・ライズ・オブ・ウルトラマン』(ヴィレッジブックス、2021年)以降シリーズが出版されている。

73) 自身が物語の登場人物であることをキャラクターが自覚していることを、第四の壁を破る能力、と表現する。第四の壁は、もともとは演劇用語であり、舞台と観客を隔てる観念上の壁である(木村覚 <https://artscape.jp/artword/index.php/> 第四の壁・2023年7月14日アクセス)。理屈からすると、日本の現在で言うところの「ニチアサ(日曜日の朝方に放送されていることによる俗称)」(戦隊シリーズ、仮面ライダーシリーズ、プリキュアシリーズ等)のキャラクターはしばしば視聴者に語りかけており、第四の壁を破っていると言える。漫画の中に作者が出てきて読者に語りかけたり、キャラクターが読者に語りかけたりするシーンは、第四の壁を破っていると言える。意図的なキャラクター設定としての「第四の壁」を破る「能力」を持つキャラクターはいる(デッドプールやグエンプールなど)。物語設定そのものが「第四の壁」を意識していると思われることもある(シン・エヴァンゲリオン 劇場版:Ⅱは、映画の最後でアニメーションと実写の境界が描かれているとみることができ

の視点から、ある程度統一的に現代日本におけるサブカルチャーを、そして日本に影響を受けたサブカルチャーを論じることに資するであろう。今後は、各論的考察をさらに深め、とくに「サブカル」研究および「オタク」文化研究の典型的事例から、より一層具体的に、現代日本におけるサブカルチャーを「論」ずるとはどういうことかを示したい。