

特集 COOL JAPAN のゆくえ

—日本の魅力を世界へ—

“COOL JAPAN”を歴史的に振り返ると、葛飾北斎や喜多川歌麿などの浮世絵が注目された19世紀後半のヨーロッパでのジャポニスムブームが思い起こされる。そして現在、COOL JAPANをリードするのは、アニメ、ゲーム、漫画など、サブカルオタク文化である。ジャポニスムが画家や知識人を中心に流行したのと異なり、今や世界中の若者たちが日本発のコンテンツを支持し、さらに発展させている。折しも、今年は1917（大正6）年に日本最古のアニメの一つ『なまくら刀』が公開されてから100年にあたる。さて、世界が注目する日本発のサブカル文化のゆくえは。





政策としてのクールジャパン

メディアデザイン研究科 教授

中村伊知哉 なかむらいちや

リオ五輪の閉会式では、ドラえもんやキティちゃんらに率いられ、安倍首相がスーパーマリオ姿で登場した。戦後、軍事大国を捨て、経済大国の道をたどったものの、失われた20年を経て、今や日本のイメージはそれらポップな文化となり、2020 Tokyo はその路線で行くことを世界に宣言した。

アニメ、マンガ、ゲームの人気は定着した。世界各地で開催される日本好きオタクイベントの年間動員数は2000万人にのぼるといふ。そして最近では、コンテンツだけではなく、食やファッションなどモノづくりやサービスも海外から注目されている。

外国人が日本のクールなものを取り上げるNHK「cool Japan 発掘!」か



「こいいニッポン」。12年目の長寿番組だが、ネタは尽きない。私が出演したテーマは、マンガ、アニメ、ゲーム、音楽、カラオケ、秋葉原、ファッション、フィギュアといった流行文化ばかりではない。麺、どんぶり、居酒屋、家庭料理といった「食」に加えて、友達、子育て、女子、恋人、礼儀、歳出会い、宅配便、といったものもある。「クール」の幅は広い。

国内コンテンツ市場は12兆円だが、これを利用したキャラクター商品等のビジネスや、そこから派生するデザイン、建築、観光などの関連市場や波及効果を合わせれば100兆円以上の産業領域が広がる。

政府はクールジャパン政策と称し、文化産業の海外展開に熱心に取り組んでいる。かつて規制の対象でしかなかったポップカルチャーは今や国の宝なのだ。少子化で国内市場が縮小する中、世界市場に成長の活路を見出す尖兵として期待している。

私は内閣官房知的財産戦略本部の座

長やクールジャパン推進会議の「ポップカルチャー分科会」の議長としてその政策に携わり、政府の本気度の高まりを感じている。エンタティメントの競争力を活かしつつ、ファッション、食、家電といった日本の強みを組み合わせる。コンテンツというポップな文化力と、テックなモノづくりの技術力をかけ合わせる戦略だ。

その力を強化するため、慶應義塾大学を軸に産官学連携の構想が進められている。東京都港区のベイエリア、竹芝地区にポップ×テックの集積拠点を創るCiIP (Contents innovation Program)。国家戦略特区の認定を受け、研究・教育や起業支援を推進する場を50の企業・団体とともに整備している。開業は2020年。超人スポーツ、世界オタク研究所など魅力的なプロジェクトがその地で広がる計画だ。2020 Tokyo には世界の視線が集まる。ポップ×テックの文化産業力を発揮するチャンスだ。新拠点をショウケースとして活かし、発信したい。



オタク文化を創造する鍵は、知識と経験の共有

メディアデザイン研究科（KMD）の杉浦一徳准教授が担当する「日本のオタク文化と多国籍の関係」は、国際センター設置の授業で、学部学生に加えて、多くの留学生が履修している。アニメ、ゲーム、漫画、コスプレ、萌え“……”など、オタク文化と世界の間を考察するユニークな講座である。

5月12日の授業では、杉浦准教授がコーディネーターになり、声優・歌手の岩男潤子さんをゲストに迎えた。『カードキャプターさくら』の大道寺知世などの声を演じた岩男さんは、声優として成功するまでのステップや、録音現場の興味深いエピソードなどを紹介。さらに、海外でのジャパニエキスポでは、自身が演じたアニメキャラクターのコスプレで参加した外国人が大



メディアデザイン研究科
准教授
杉浦一徳
すぎうらかずのり

勢いで感激したことなど、日本アニメの海外での人気を語った。そして、岩男さんの話を英語で通訳しながら進行する杉浦准教授の『カードキャプターさくら』のコスプレにも学生たちは興味津々。

杉浦准教授に、オタク文化とクールジャパンについてお聞きした。

Q 日本発のオタク文化の世界における現状は？

杉浦 オタクという言葉は世界に浸透し、いわゆるオタク文化も世界中で新しく創造されています。日本はアニメ、ゲーム、コスプレ、独特な少女ファッションなど、さまざまなコンテンツが主体的に出てきた発祥の地であり、聖地として位置づけられています。ただしクリエイティブな活動において、日本はすでにハブではなく、一つのブランドにすぎないことを認識しなくてはなりません。たとえば中国語圏でオタク的な興味を持つ人は約3億人もいるといわれ、当然ですがクリエイティブな活動も盛んです。



Q オタク文化の価値を、どのように考えていますか？

杉浦 私は、オタクとはある特定の分野にとっても深い興味を抱き、主体的になれる人材であると定義しています。もう一つ重要なのは、その知識や経験を人と共有するコミュニティが存在することです。ビートルズなどの当時の



最先端の音楽の流れに刺激を受けた人たちが、自分もやりたいとコミュニケーションを作り、楽器を演奏し、詞と曲を自作してやがて世界に広まったように、文化の創造には、コミュニティの中で仕組みや概念を共有して盛り上がり、いくことが大切なのです。

Q オタク関連の講座を開いたきっかけは？

杉浦 KMDで、かつてこの分野を担当していた方が忙しくなり、引き継ぐ人はいないかと、私に白羽の矢が立ったのが始まりです。私の専門は、インターネット通信とコンピュータサイエンスなのですが、その分野を深く掘り下げていくうちに、大学教員も一つの分野に精通しているオタクなのだと気づきました。その知識や経験を学生た

ちと共有することで、その先の新しい創造性を学生たちに託しています。つまり研究室や講座は一つのオタクコミュニティなのです。この授業を始めるにあたり、学生にどうオタク文化を伝えようかと考え、「協調性」と「経験の共有」を柱にしました。オタクは一般的に協調性がない人たちと思われがちですが、コミュニティの中では極めて協調性が高く、知識と経験を共有している。そのことを具体的な例とともに知ってもらおうと思っています。

Q 今後のオタク文化については？

杉浦 新しい文化を発信するオタクは、もはや世の中になければならない重要な存在です。いわゆるサブカルチャーのコンテンツは、シミュラークル（模倣）やオマージュというかたちで発表され、必ず元や原型が存在しています。しかし世の中に、それにブレーキをかける動きがある。経済優先で、コンテンツに対する権利ばかりを主張する世界になっていきます。経済より上に、人間の共生という考えが存在するはずなのに、それが見えないのが残念。それでもオタクの活動は、今後さらに世界を巻き込んで広がっていくと思います。

◆授業を履修している学生の声



別科・日本語研修課程
アリー君

「母国のカナダで『セーラームーン』などのアニメにふれて、日本に夢中になり、日本語を勉強しています。この授業は毎週何をやってくれるのだろうととても楽しみ。先日は杉浦先生の情報をもとにクラスの仲間と秋葉原ツアーをしました。将来は日本のアニメやゲームなどさまざまな文化を世界に発信する懸け橋になればらと思っています。」



法学部政治学科3年
高田玲奈君

「日本の・カワイイ文化」に興味があり、YouTubeを使って英語で発信しています。授業では、世界でオタク文化などの日本のサブカルチャーがどうとらえられているのかを学んでいます。留学生が多くて、独特の雰囲気面白い。ただ、これまでの『カワイイ大使』（外務省委嘱のポップカルチャー発信使）だけではリアルな日本の「カワイイ」を伝えきれないと感じています。私も日本の「カワイイ」をもっと世界に広める活動に力を入れていきたいです。」



FutureLearnで少女漫画の魅力を世界に発信

2016年秋、義塾教員チームは、FutureLearnを通じてオンライン講座“An Introduction to Japanese Subcultures”を配信した。この講座では少年・少女漫画、ボーカロイド、J・POPアイドルなどを取り上げ、1970年代以降の日本の若者文化を、受講生同士のディスカッションも交えながら考察した。講座のコーディネーターを務めた大串尚代文学部教授は、主に少女漫画を題材にした部分を担当した。

Q どのような切り口で日本のサブカルチャーを紹介したのでしょうか？

大串 単に情報を総花的に紹介するのではなく、大きなテーマを「未成熟 (immaturity)」として、受講者とのディスカッションを大切にしました。アニメや漫画の主人公は、未成熟な少



文学部英米文学専攻
教授
おおくしひさよ
大串尚代

FutureLearnとは

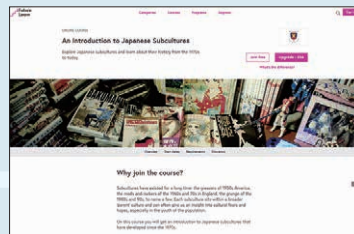
FutureLearnは、英国の通信教育で実績のあるOpen Universityが、23のトップ大学およびブリティッシュ・カウンシル、大英博物館、大英図書館と連携して2013年に配信を開始したオンライン教育配信事業者です。現在の参加機関は慶應義塾大学を含めて127機関で、世界231カ国から620万人以上が登録・受講しています(2017年6月現在)。人文科学から自然科学まで多彩なコースが用意されており、その多くが英語により無料で提供されます。詳細はWebサイトをご覧ください。

FutureLearn 公式サイト

URL <https://www.futurelearn.com/>

FutureLearn 慶應義塾大学サイト

URL <https://www.futurelearn.com/partners/keio-university>



年少女で、連載や放送が何年続こうと、大人になったり、特別強くなったりしないまま、敵を倒したり、苦境を克服したりします。日本のサブカルの世界では、人間は進歩すべき、成長すべきということに拘泥せずに、未成熟であり続けることが肯定的に描かれているともいえます。各国の受講者に自国では未成熟がどう捉えられているか質問をしたところ、多くの国で未成熟はネガティブに捉えられていました。成長や成熟が求められるなかで、日本のサブカルの世界では、未成熟が許される。ここに世界に受け入れられている理由

の一端があるように感じました。

Q 少女漫画に興味を持つ理由は？

大串 私の専門分野は、リディア・マリア・チャイルドなど19世紀の米女性作家の家庭小説です。あるとき、日本の少女漫画にこれら家庭小説を下敷きにしたものがあることに気づき、子ども時代に『キャンディ・キャンディ』などの外国が舞台の少女漫画が好きだったことが影響していたのだと納得しました。少女漫画は関係性の物語です。男女や友達、家族の関係性が重要なテーマで、これも研究分野の家庭小説と通じるものがあります。



寄稿

原体験を生み出すために

東京藝術大学 教授
（環境情報学部卒業、政策・メディア研究科修士課程修了）

布山タルト ふやま

義塾を卒業後、サ
ブカルチャーの作り
手として活躍する塾員も少なく
ない。最後に、アニメーターとして活

動後、現在は東京藝術大学で教授を
務めている布山タルト君からの寄稿
文を紹介する。

私がアニメーションを作り始めた
のは、1991年にSFCの環境情
報学部に入學してすぐのことです。
ノーマン・マクラレンという作家に
憧れて8mmフィルムの作品を自主制
作し、SFCの七夕祭で野外上映し
ました。小さな規模でしたが、自分



© Leopold Lenzgeiger / NC17

Nippon Connection で実施した
アニメーション制作ワークショップの様子
※<http://www.nipponconnection.com/>

の作品を媒介として人と交流する喜
びを知り、その後の活動を支えるか
けがえない原体験になっていま
す。

先日、ドイツのフランクフルトで
『Nippon Connection』*という日本
映画祭に参加した時、その頃のこと
を思い出しました。この映画祭は、
現地の日本映画ファンの大學生たち
が17年前に始めたものですが、今や
世界最大規模の日本映画祭になって
います。そのイベントの企画運営に
関わる大勢のスタッフたちは、全員
がボランティアなのだそうです。自
主的に参加して楽しそうに働く彼ら
と接していて、自身の学生時代の初
心を思い出し、心動かされました。
海外で日本の作品が持続的に受容
される現場には、必ずこうしたファ
ンの存在があります。彼らは人生の
どこかで優れた日本の作品に出会
い、感動し、情熱をかき立てられた
人たちです。いわば日本文化との出

会いの原体験を持っている。彼らは
作品を作る立場ではありませんが、
かといって単なる消費者ではなく、
場を作っているという意味では生
産者です。クールジャパン戦略では、
日本文化の消費者を増やすことを主
要目的にしているように見えます

が、長期的な発展のためには、こう
した広い意味での生産者を増やすこ
とに力点をおくべきだと思います。
そこで重要なのは、一部のヒット
作だけでなく、市場原理から外れた
表現にも光をあて、多様性を守るこ
とです。というのも、人々を行動へ
と駆り立てる原体験を生み出す作品
というのは、必ずしもマスに訴える
作品ばかりではないからです。幸運
にも、これまでの日本のアニメーション
は個人作家の作品も含め、世界
的にも類のない多様性を持つてきま
しましたが、今後もその多様性を先細り
させないことが重要だと思いま
す。