

「サブカルチャー」を「英語」で／「海外」で語ることの意義

—「国際発信能力の涵養」のために—

谷村 要

1. 報告について

本レポートでは、Asia Pacific Week 2010 (以下、APW と略記) での報告時の出来事についてまず簡単に記述したうえで、日本のサブカルチャーないしポピュラーカルチャーに関する研究を英語で、さらには海外において語ることの意義を述べる。

他の報告者のレポートにおいても述べられているように、APW では、さまざまな地域研究のグループに分かれて発表をおこなう。たとえば、日本をフィールドとしているわれわれの場合、Japanese Studies (日本研究) のグループでの発表となる。ただ、報告者の場合、テーマに対して適当なセッションがなかったためか、日本以外の地域研究の研究者と合同で発表するセッション (Crossover Groups) における発表となった。このこと自体、サブカルチャー研究という分野そのものが日本の地域研究において、一つのセッションを形成しうるものではないことを示している。

セッションに名づけられた題は「地域における現代文化 (Modern culture in the regions)」。日本のネット文化を取り扱った本報告 (“Video Expression Practice by Internet Users in Japan”) には適合したセッションのように思われる。セッションは中国 (China) と東南アジア (Southeast Asia) の研究者とともにおこなった。報告者は二番目に報告をする予定であったが、機器の不具合から最初に発表することになった。

報告内容は、別添の報告原稿にある通り、

2006年以降報告者が調査を続けてきたネット・ユーザーの表現活動 (『ハレ晴レユカイ』ダンスオフ会) を事例として、その現実—仮想をこえた活動を描き、その上で、日本の「ソフト・パワー」としてはやされるポピュラーカルチャーの作品群を下支えしているのが、それらのファンの日常実践の中にあることを主張したものである。なお、この報告では、ひとつの挑戦的な試みとして、事例である「ハレ晴レユカイ」ダンスを、映像を流しながら報告者がその場で実際に披露した。はたして受け入れられるか不安な点もあったが、オーディエンスの反応は概ね好意的であったように思われる。

報告後の質疑応答では、報告者の英語能力の不足から APW のスタッフの助けを借りることになりながらも、複数のオーディエンスから 7、8 の質問を受けそれに答えることができた。報告者がこれまで体験した国内の学会と比較しても活発に質問が飛び、その応答にアタフタしつつも、報告後に充実感が残ったことを覚えている。このような充実感を得ることができたのはひとえに GP スタッフとの綿密な事前調整があったおかげである。スタッフにはこの場を借りて深く感謝したい。

さて、そのような事前調整や報告時に得た知見から、サブカルチャーを対象とした研究を〈英語〉で、また〈海外〉で語ることの意義について簡単に述べたい。

2. サブカルチャー研究を、〈英語〉で語る意義

サブカルチャーを取り扱う場合のみの問題で

はないが、現代社会の多様な「文化」を対象とした研究につきまとう一つの困難として、その「文化」のコンテキストをいかにオーディエンスに伝えるか？という問題が挙げられる。「文化」は、それぞれに独特の way of life を内包しており、中にはその「文化」内のみで通じる独特のスラングやコンテキストが存在する。

その多様な way of life の存在こそが、「文化」を研究する意味であり、その魅力でもあるわけだが、しかし、たとえば、あるサブカルチャーをその way of life に寄り添って語っても、その「文化」の外に属するオーディエンス（特に研究者）の理解はむしろ得にくくなってしまう。また、だからといって、社会学的なコンテキストに適合させることを優先してその「文化」を語ることも、「文化」の魅力をそぎ落とすどころか、ある種のバイアスをそこに付与することにすらつながりかねない危険性をはらむ。

ゆえに、「文化」、とりわけサブカルチャーを対象とした研究には、社会学的なコンテキストと「文化」におけるコンテキストの双方を意識しながら論じる「バランス感覚」が必要になる。ましてや、「国際発信」においては、さらにそこに言語や国・地域の差異が関わってくることになり、否が応でもオーディエンスを意識した報告内容を練る必要が出てくる。

そのような視点で改めて自身の研究を英語にしておいていくと、不明瞭な点やより明確に書くべきことが見えてくる。たとえば、これまでは十分な説明がなされていると思っていた箇所に追加の説明を入れたり、あるいは、不要な説明をカットしたりする作業をおこなうことが必要になってくる。このような作業は、もちろん日本語の報告原稿を作成する際にもおこなうことであるが、異なる言語を用いる際はそれがより徹底されたものになりうると感じられた。

先述したように、サブカルチャー研究では、その「文化」に造詣の深い研究報告者とオー

ディエンスとの「ズレ」を常に意識して研究報告をおこなう必要があるが、さらに英語になおすことで一層内容を研磨することになるのではないだろうか。

McLuhan が述べたように、メディアがメッセージの内容に深く関与すると考えれば、「言語」というメディアを変えることで、第一言語では意識できないメッセージの粗を新たに見出すことができているかもしれない。少なくとも、サブカルチャーを対象とした研究（報告者の場合、「ネット文化」や「オタク文化」）に携わる者として、本報告の英語原稿を作成する過程でそのような実感を得ることができたのは確かである。

3. サブカルチャー研究を、〈海外〉で語る意義

また、本報告のもう一つの意義として、日本のサブカルチャーの現在を伝えた際の反応を得ることができたことも大きい。

現地にてお世話になった The Australian National University の日本人留学生から聞いた話であるが、海外では日本のポピュラー文化への関心が高いにもかかわらず、それに関して論じた研究はほとんどないため、あちらの日本研究者としてはその手の話に「飢えている」のだという。本報告に対しても熱心に聞き入る現地の研究者も少なからず存在しており、報告後にはそのような研究者らと交流を深めることができた。以上のように、研究者のネットワークを築くことができたのはもちろん、海外においてこのテの研究に「需要」があることを確認できたことは今後の研究の励みになった。

日本のサブカルチャーに関する研究は、未だ評価が一様ではない面がある。その状況においては、評価を受ける場を積極的に見つけていくことも、駆け出しのサブカルチャー研究者にとっては必要となる。その際、この APW のような場—サブカルチャー研究に「飢えている」

場—に積極的に自身の研究を披露することには大いに意義があるのではないだろうか。

「国際発信能力の涵養」は本 GP プログラムの柱のひとつであるが、その「涵養」のためには「国際発信」の意義を共有していくことも重要となる。本レポートがその意義を共有し、今後に引き継いでいくのに少しでも寄与できれば、それに勝る喜びはない。

Video Expression Practice by Internet Users in Japan

Kaname Tanimura

Outline:

1. Purpose of this Study
2. Background: Technological Innovation on the Internet
3. What is “Hare Hare Yukai” Dance?
4. The Process of Offline Gathering for Dance
5. Discussion

1. Purpose of this Study

Since the mid-2000s, Web2.0 technology has given internet users more options for media expression. As a case study, I have chosen the offline gatherings of the “Hare Hare Yukai” dancers.

The purpose of this presentation is to consider the structures that are created through the interaction between “real-space” and “cyber-space”.

2. Background: Technological Innovations on the Internet

In the first half of the 2000s, Japanese Internet adoption increased dramatically. According to the Ministry of Internal Affairs and Communications survey data, Internet adoption in Japan rose from 37.1% of the population in 2000 to 70.8% in 2005¹. Around the same time, Web2.0 technologies were developed.

The technical innovations are symbolized by two kinds of online services. One of the services is video sharing websites. According to a *Netratings Japan* survey, the number of users of YouTube in Japan exceeded 19 million in March 2009². The spread of video sharing websites gives Internet users opportunities to create rich content such as movies and music.

The other service is social networking service (SNS) websites. Electronic bulletin boards and SNS have led the proliferation of such Internet-based social networks. Internet users in Japan frequently hold “*Ofukai*”³ (Offline meeting, オフ会)” by these services. The SNS website “mixi” is the most

1 <http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/statistics05b1.html>

2 http://csp.netratings.co.jp/nnr/PDF/Newsrelease04232009_J.pdf

popular SNS in Japan. The number of users is over 25 million⁴. One of this website's features is that membership is invitation-only. It is not possible to join if there is no invitation from a current member. In this respect, it is different from My Space and Facebook. A relationship in real-space is needed to participate in communities on "mixi".

3. What is "Hare Hare Yukai" Dance?

In Japan these technological innovations have brought about specific Internet sub-cultures. One is offline gathering for dancing. Especially, the popular dance in 2006 is "Hare Hare Yukai" Dance ("Haruhi Dance").

"Hare Hare Yukai" is the ending theme song of the 2006 television anime "The Melancholy of Haruhi Suzumiya" (涼宮ハルヒの憂鬱, Suzumiya Haruhi no Yūtsu). "Melancholy" has been immensely popular among Japanese anime fans. This popularity has spread to overseas anime fans. According to a Japanese newspaper⁵, overseas sales of the anime's DVD are higher than that of Japan.

In the ending credits, the characters perform a dance accompanying the ending theme song.

Since the broadcasting of this anime, many fan-made videos imitating the animated choreography have been uploaded to video sharing websites. Many performers gather in real-space after communication on electronic bulletin boards or SNSs.

Let's follow the process of these offline gatherings for dancing to find out how this phenomenon has occurred.

4. The Process of Offline Gathering for Dance

4.1 The notification of offline gatherings

First, an announcement for an offline gathering is posted to electronic bulletin boards or SNSs by the organizer. Picture. 1 and Picture. 2 show the announcement of an offline gathering that was held on May 20, 2006. The announcement on the left was for 2channel (2ちゃんねる, *ni channeru*) and the one on the right was to mixi.

Internet users who want to participate in the offline gathering post messages to the bulletin board.

4.2 Practice and make videos

Next, they gather in real-space in places such as a park or the street. In many cases, they practice dancing first, and make the video afterwards. When the participants meet for practice, they exchange

3 Galbraith (2009) described "Ofukai" as follows. "Offline Meeting. Meeting people you normally deal with online in an offline, face-to-face context. Among OTAKU, this usually occurs in groups at events." In this report, offline gathering is the same in meaning as "Ofukai".

4 The count is available at "mixi counter" (mixi カウンター, <http://s.hamachiya.com/mc/>).

5 「角川, ユーチューブ積極活用 映画・アニメ世界に発信」(Kadokawa, actively utilizing YouTube) (『日経産業新聞』(*Nikkei Industrial Journal*), 28 Jan. 2008)

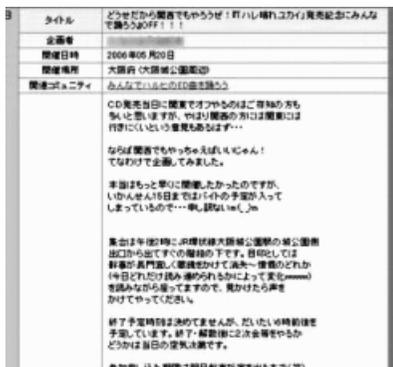


Figure 1 mixi

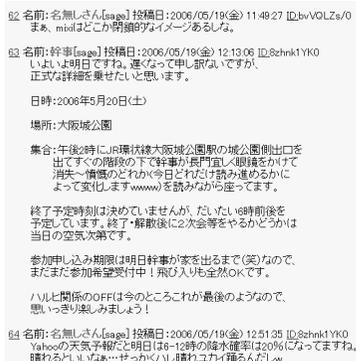


Figure 2 2channel

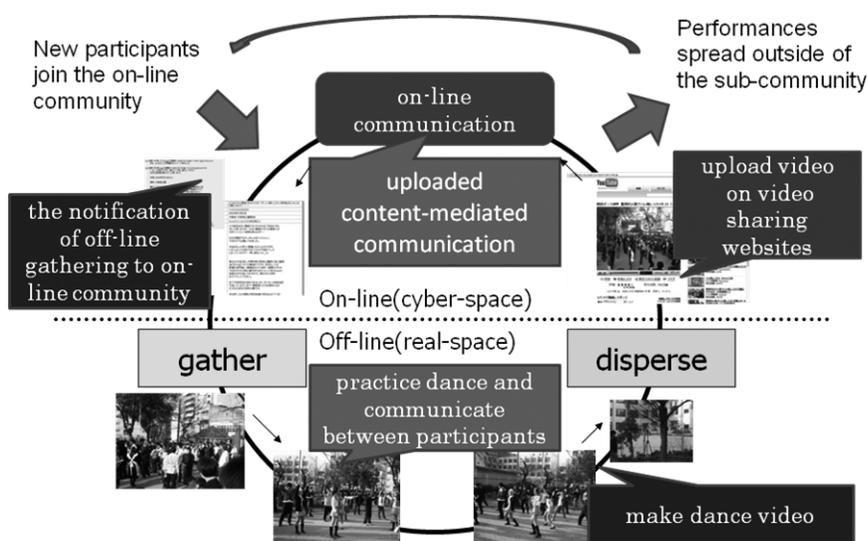


Figure 3 The process of offline gathering for dance

their online user names and deepen relations. This is one of the attractions of offline gathering for dance. Many of the participants want to meet peers with the same interests.

4.3 The continuance of relationships in cyber-space

After making the video, the offline gathering is dispersed. However, their relationships continue online. Participants discuss their memories and experiences of the offline gathering on electronic bulletin boards or SNSs.

Moreover, they post their dance video to the video sharing websites.

Through the posted dance video, other Internet users learn about the offline gatherings for dance. They also learn the dance from watching the video. Anime fans outside of Japan learn about and participate in the dance. A recent search on YouTube in Japanese and English brought up over 10,000 Hare Hare Yukai dance related postings.

4.4 The interaction between “real-space” and “cyber-space”

Offline gathering for dance progresses through the following processes.

First, an announcement for the offline gathering is posted on cyber-space. Next, participants practice the dance and make a dance video in real-space. The relationships created during the offline gathering are continued in cyber-space.

Uploading videos on video sharing websites spreads the dance beyond the sub-community. Participants maintain relations with each other through online communications. In this regard, the uploaded content helps to continue communications. The continuance of online communication leads to the next gathering and also attracts new participants to the gathering. Offline gatherings for dance cross cyber-and real-space.

5. Discussion

From the case, we can observe the following features. User-generated content such as dance videos can be introduced to a wider audience through video sharing websites. Visual media can convey information across language barriers; leading to the expansion of online communities of interest that transcend geographical and national barriers.

User-generated content can also strengthen the bonds between members of online communities. Online communication encourages community members to create user-generated content.

This paper focused on the activity of Internet users based on knowledge acquired from participant observation. However, the social influences and effects of such activities are not thoroughly discussed. I plan to study these influences and effects in future studies.

Japanese pop culture, including the “Haruhi Dance”, is often discussed in terms of Japan’s increasing soft power; however, it is more interesting to focus on the spread of offline gatherings for dance as everyday activities by anime fans. (e.g. participant observation)

References

- Galbraith, P. W., 2009, *The Otaku Encyclopedia*. Kodansha International Ltd.
- Iwabuchi, K. (岩淵功一)、2001 『トランスナショナル・ジャパン——アジアをつなぐポピュラー文化』岩波書店 (=2002 *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Duke Univ Pr.).
- 、2007 『文化の対話力—ソフト・パワーとブランド・ナショナリズムを越えて』、日本経済新聞出版社。
- McGray, D., 2002, “Japan’s Gross National Cool”. *Foreign Policy*. 130 (May/June 2002) pp.44–54. Carnegie Endowment for International Peace.
- Nye, J. S., Jr., 2004 *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. Public Affairs.
- Tanimura, K. (谷村要)、2008 「インターネットを媒介とした集合行為によるメディア表現活動のメカニズム—「ハレ晴レユカイ」ダンス「祭り」の事例から」(The mechanism of the media expression activities by the set act through the Internet: Based on a example of “Hare-Hare Yukai” Dance “MATSURI”). 『情報通信学会誌』(*Journal of Information & Communication Research*). No. 85, pp. 69–81.