

主 論 文 要 旨

No.1

報告番号	甲 乙 第 号	氏 名	菊地映輝
<p>主 論 文 題 目 :</p> <p>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</p>			
<p>(内容の要旨)</p> <p>近年、日本発のサブカルチャーが海外で人気を博している。その一方で、海外において日本から持ち込まれたサブカルチャーが独自に成長し、日本に逆輸入をされるという現象も見られるようになってきている。日本はサブカルチャーの創始国ということで胡座をかいているだけでなく、サブカルチャーの発展を試みるものが求められている。しかしながら、サブカルチャーの国際的な競争力強化を目指すクールジャパン政策や文化の振興を担う文化政策では、これまでうまくサブカルチャーを振興させることが出来ていなかった。そのような中で、本論文は「文化装置論」という独自の概念を持ってサブカルチャーを政策的に振興させる可能性を議論した。本論文では、まず文化やサブカルチャーといった語句を定義した。そして、その上で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いる。さらに、サブカルチャーに関しては文化政策の主たる手段である給付政策や保護政策ではカバーできないものとして、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。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議論を接続し、筆者オリジナルの文化装置論を提唱した。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。本論文ではサブカルチャーの中でも、オタク文化、特にコスプレ文化にフォーカスを当て、文化装置論の有用性について事例を挙げて検討した。具体的には秋葉原、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つの現象が事例である。これらの事例をもって、コスプレ文化における文化装置がどういうものであり、文化装置を政策的に扱うというものがどういうものかを示すことができた。</p> <p>キーワード: 文化装置、サブカルチャー、コスプレ文化、オタク文化、文化政策</p>			