

文化資源特別講義b 文化資源特論III

大阪市立大学・大阪市立大学大学院講義資料

福田一史

fukudakz@gmail.com

<https://scrapbox.io/fukudakz/文化資源学特別講義b・文化資源特論III>



図. 講義ウェブサイトリンク (QRコード)
※LMSの資料のページにもリンクがあります

前回講義のコメントより

- 「オタク文化の終わりを私も実際感じていて、むしろゲーム上手なことがかっこいいような社会になってきていて...」
- 「アニメ・マンガ・ゲームが「日本の誇れる文化」として海外でも認められるようになった」
- 「...文化資源学に実体はない...」
- 「（マンガ・アニメ・ゲームは）マスメディアとの親和性が高く、広く伝播しやすい...」
- 「ディスカッションをより多くできればなと思います」
- 「マンガ、アニメ、ゲームの特徴として...キャラクターへの注目度がとても高い」

前回講義のコメントより

- 「「組織的に制作が行われている」という意見と「個人の裁量が大きい」という意見があり、最初両者は矛盾していると思ったのですが、実はどちらの方向性も有しているというのが正しいのではないか」
- 「（浮世絵マニアは）少ないですけど、浮世絵が描かれた時代、開国してから世界に浮世絵が広まった時代には、今のアニメ・漫画・ゲームみたいに多くの影響を与えました（例えばゴッホやミュシャなど）」
- 「アニメ・マンガ・ゲームの受け手の年齢層が広く、文化・教育背景や国籍などを問わずに、楽しめる」
- 「アニメ・マンガ・ゲームは日本のソフトパワーとしてグローバルな影響力を持って、その日本の独特性(代表性)、ブランド性が強い」

コンテンツ

1. 文化資源としてのアニメ・マンガ・ゲーム

文化資源としての アニメ・マンガ・ゲーム

前回のディスカッションより

- 他の文化資源を取り入れている
 - 文化的背景・景色
- 個人の権限（同人誌）、消費者の創作
 - 二次創作的
- 若者向け
- ビジネス・産業
- おたく＞一般化、受容の変化
- メディアミックス・形式間のつながり
- 組織的な創作活動
- 国際的な受容の進展

ビジネス・産業化

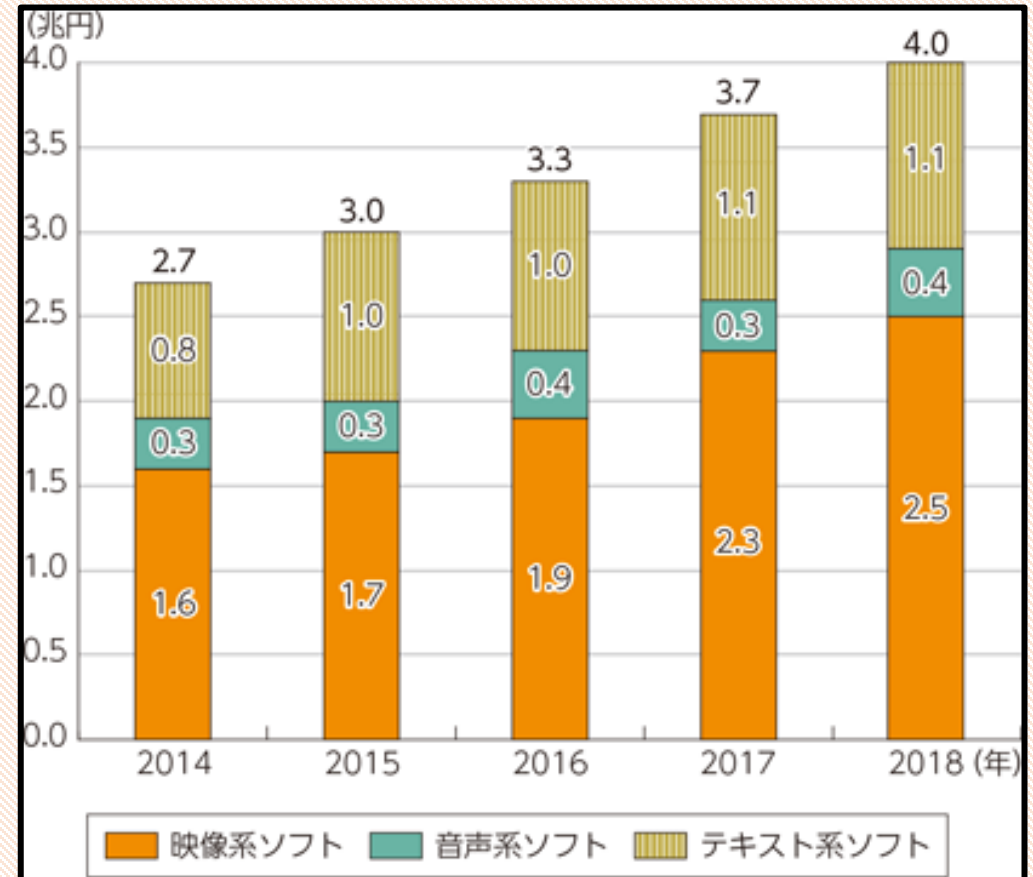
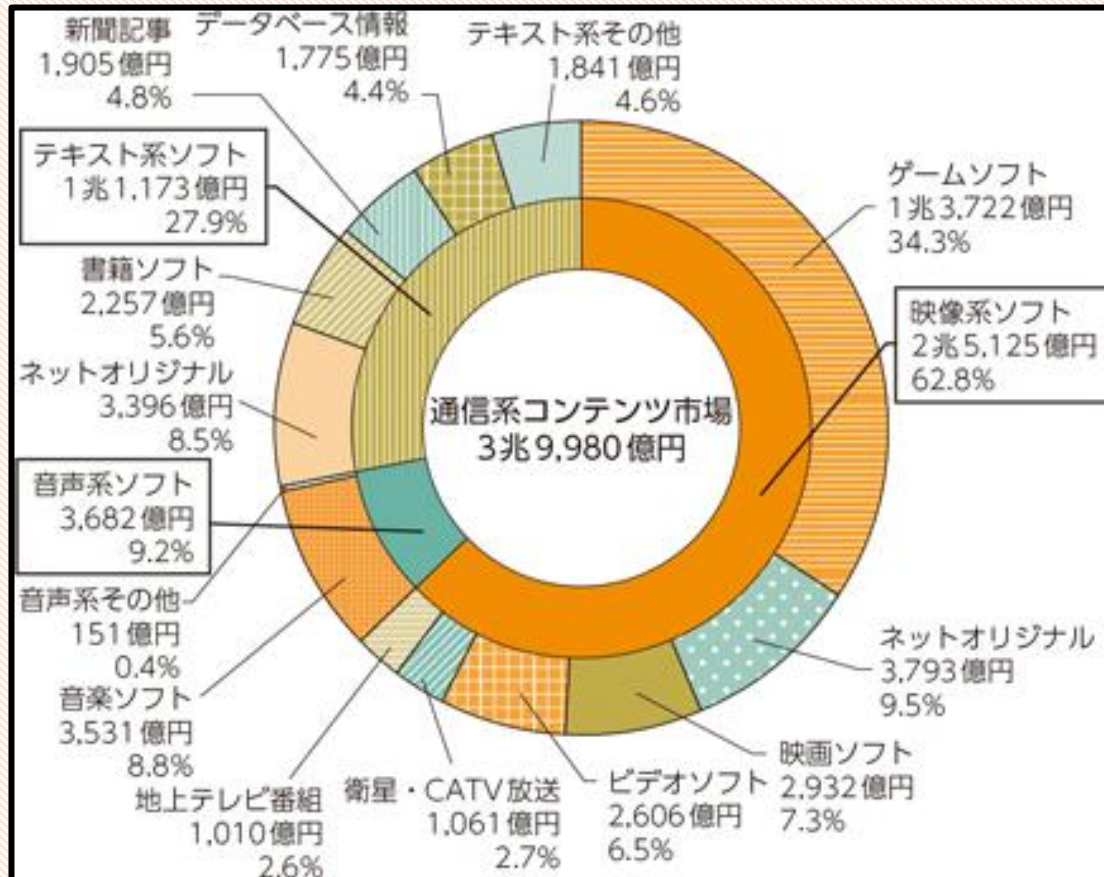


図. 通信系コンテンツ市場の内訳 (2018)、通信系コンテンツ市場規模の推移 (ソフト形態別)

<https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r02/html/nd251930.html>

ビジネス・産業化

- マンガ

- [HON.jp - 2020年コミック市場は紙+電子で6126億円、前年比23.0%増と2年連続急成長で過去最大規模に～ 出版科学研究所調べ](#)

- アニメ

- [PR TIMES \(TDB\) - アニメ制作市場、10年ぶり減少 前年比2%減 赤字決算が4割、過去最高を更新](#)

- ゲーム

- [経済産業省 - 活況を呈する国内ゲームソフト産業；ゲームソフト産業の今後の見通しは？](#)
- [Gamebiz - 世界ゲーム市場は初の20兆円の大台突破 国内も2兆円突破、アプリが3分の2占める 『あつ森』が記録的ヒット 『ファミ通ゲーム白書2021』 発刊](#)

組織的な創作活動

- 情報通信技術の発達により、視覚的表現の精密さやデータ容量の増大が生じ、1つの創作活動に必要な人月が増加。
- 国際的な協業も一般化。
- [Final Fantasy 13のスタッフロールの人数を数えてみた - ゲームの花園](#)

図. ドラゴンクエスト3 FC版とリメイク



インディーズ・同人文化

- コミケに代表される同人誌即売会コミュニティを通じて、同人文化は育まれてきた。
- Pixiv・Youtube・Steamなどのイラスト・動画・ゲームなどの作品を公開するためのプラットフォームや、ブログ・SNSなどによる情報発達の活発化により、市場規模が増大し、芸術的・実験的な創作の場として期待が集まっている。

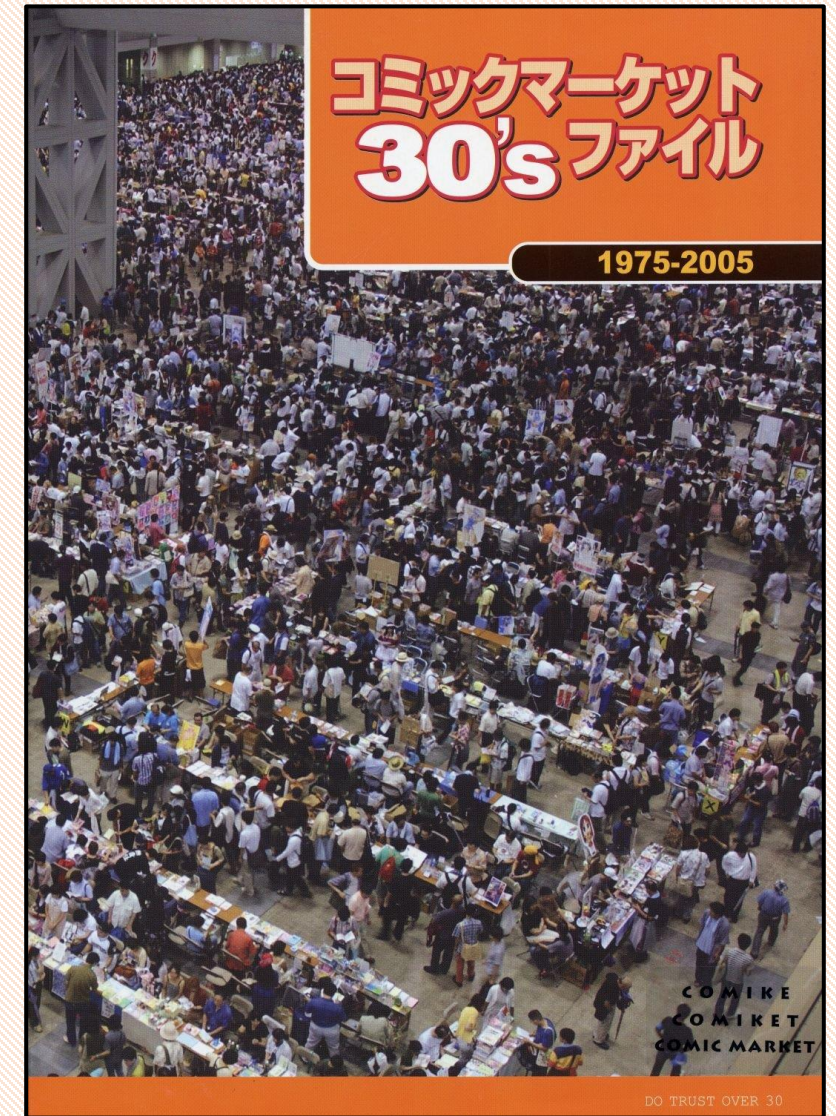


図. コミックマーケット30'sファイル

メディアミックス

- メディアミックス
 - <https://kotobank.jp/word/メディアミックス>
 - キャラクターを軸に拡散的に展開される
- トランスメディア・ストーリーテリング
 - 統一的なエンターテインメント経験のために複数の伝達手段で系統的に分散される家庭（スタインバーグ 2015, p. 19）
 - 物語や世界観に連続性がある形でメディアを
超え展開される



図. メディアミックスに関する研究書

グローバルな 受容

- マット・アルト, and 村井章子. 2021. 新ジャポニズム産業史1945-2020. 日経BP,日経BPマーケティング (発売).

- 関連動画

<https://www.youtube.com/watch?v=fWia5MVD8sA&t=811s>

<https://www.youtube.com/watch?v=C61RJEtxyCk&t=541s>



図. 新ジャポニズム産業史1945-2020

「風変わり」なコンテンツ



図. “Zero Wing” (Genesis) – Screen Shot



図. “Final Fantasy 7” (PlayStation) – Screen Shot

海賊版

- マンガ・アニメ・ゲームは、情報財であるため、容易に複製が可能であり、国内外で様々な海賊版が流通しており、そのための対策が展開されている。
 - 「海賊版対策について」平成30年5月 経済産業省 商務情報政策局 コンテンツ産業課
 - 「おま国」
- Leonard, Sean. [Progress against the law: Anime and fandom, with the key to the globalization of culture](#) International Journal of Cultural Studies, 9 2005; vol. 8: pp. 281–305.

受容における衝突や摩擦

- 「トモダチコレクション」の同性婚に関する論争
 - [任天堂「トモダチコレクション」続編では同性婚を可能にアメリカ法人が声明 - HUFFPOST](#)
- #GamerGate 論争
 - 2014年頃に生じた、コンピュータゲームにおける性差別やジャーナリズム問題などに関するウェブ上での論争。
 - <https://ja.wikipedia.org/wiki/ゲーマーゲート論争>



図. 少年ジャンプ+ - Twitter

https://twitter.com/shonenjump_plus/status/1422029631507427331

社会応用の進展

- 学習マンガ
 - [これも学習マンガだ！](#)
- シリアスゲーム
 - 「エンターテインメント、楽しさ、楽しみを主な目的としないゲーム（Chen & Michael 2005）」
 - Chen, S., & Michael, D. (2005). Serious Games: Games that Educate, Train and Inform. USA, Thomson Course Technology.
 - <https://www.gamesforchange.org/>

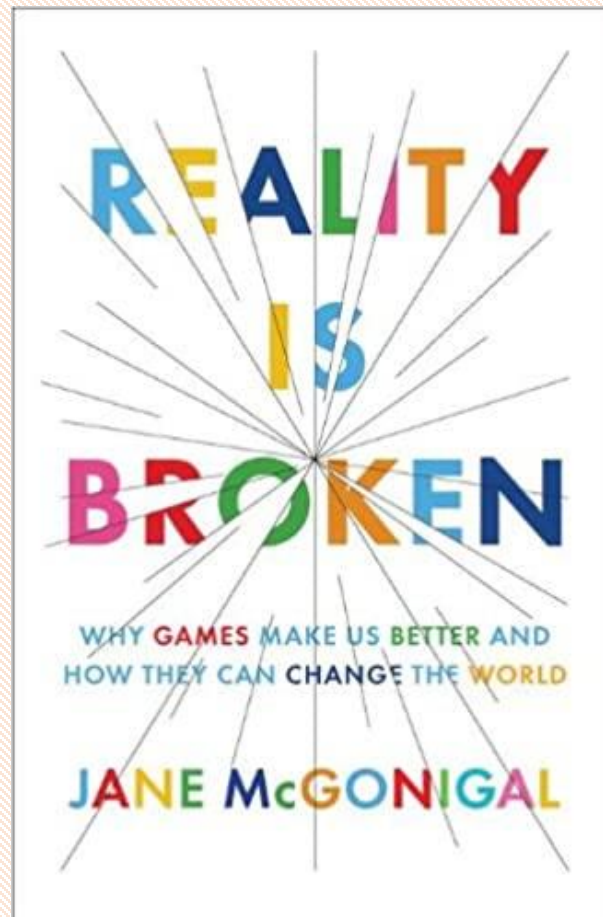


図. 書影「ゲーミフィケーション」と「Reality is Broken」