

「サブカルチャー」を講じるということ

—日本の大学教育における教材研究—

Teaching Subcultures - Developing Materials for University Students -

大倉 恭輔

英語コミュニケーション学科

サブカルチャー 定義 大学教育 シラバス イメージ 教材研究

Subcultures, Definition, Higher Education, syllabus, images, Teaching Materials

問題の背景と所在

日本において、「サブカルチャー subculture」ということばがメディアで散見され始めるのは1980年代からであるが、90年代にはいってからの出現頻度は急速に増加する。朝日新聞のデータベースによれば、1990年代では162件であったが、2000年代には381件・2010年代には630件に上っている。¹⁾

一般紙誌ということもあり、記事内容はサブカルチャーそのものについてよりも、特定の表現ジャンルや活動に関する記事が多い。ことに、漫画・アニメと結びつけて報じられることが顕著である。

tab.1 サブカルチャーと結びつくジャンルの記事数

サブカルチャー＋漫画	306	サブカルチャー＋オタク	111
サブカルチャー＋マンガ	180	サブカルチャー＋コスプレ	124
サブカルチャー＋コミック	72	サブカルチャー＋ヒーロー	42
サブカルチャー＋アニメ	451	サブカルチャー＋特撮	35

*対象記事数は1985-2010年代の1277件（ジャンルごとの集計は延べ数・省略語の「サブカル」を含む）

視聴覚メディアにおける動向については、全体像を把握できる統計データがないため本稿では言及しない。しかし、NHK（日本放送協会）が『ニッポン戦後サブカルチャー史』（2014-2016）および『世界サブカルチャー史 欲望の系譜』（2021-2024）という長期にわたるTVシリーズを制作していることには留意しておきたい。すなわち、「全国にあまねく放送を普及させ、豊かで良い番組による放送を行うことなどを目的として、放送法の規定により設立された法人」（日本放送協会 c）が、「サブカルチャー」を人々への周知に値するものとみなしたといえるからである。²⁾

これらの動向は、サブカルチャーが「現代社会を理解する上でのキーコンセプト」のひとつとして認識されていることの証左といえよう。そうした背景の中、サブカルチャーを授業科目として独立させる大学も増加しているようである。これは、社会科学系の学部・学科の学びとしては順当な判断に見えるものの、メディア文化論や大衆文化論といった既存の関連科目とどのように差別化していくのかという点が課題となろう。

本学（大学・共通教育科目）では2019年度からカリキュラム変更がおこなわれ、それまでの「メディア論」を「サブカルチャー論」に置き換えることとなった。大倉は、それまで「メディア論」を担当していたことおよび自身の研究領域が若者文化・メディア文化に近いことから、カリキュラム策定担当部署から当該科目の担当を依頼された。同時に、科目の位置づけ・教育内容は以下のようなものであると提示された。

「美学、芸術学、音楽学が余り扱わない、学生にとって身近な文化、日本におけるサブカルチャーについて、メディアや社会・文化の視点から考える。ただし、いわゆるオタク文化やアニメを中心とした視覚メディアだけでは限定せず、ストリートミュージック、ポップミュージック、タギング、落書きなども範囲に含める」

サブカルチャーを身近なものとした上で、オタク文化・アニメ文化に収束させず、ストリートにも目を向けさせるという点において、妥当・穏当なものといってよい。だが、実際問題として、「サブカルチャーを教える」ということにはいくつもの課題が存在する。その根本には「サブカルチャーの定義」の問題があり、そこから方法論の問題が現れてくる。

そもそも、欧米と日本とではサブカルチャーの定義・受けとめ方が大きく異なっている。よって、いずれの定義を用いるかによって、授業のあり方はまったくの別物となる。そうして、今回、大倉は欧米での定義にそって授業計画を立てることとした。その理由はいくつかあるが、もっとも大きな点は、日本的な定義だけでは、欧米のサブカルチャー研究が理解できないということである。

サブカルチャーに関する欧米の文献では、マンガやアニメを対象とすることはほとんどない。このとき、一般的な学部学生が欧米のサブカルチャー研究の文献に接して、困惑することは容易に想像できる。また、当該科目に関しては、ディプロマ・ポリシーにもとづく教育目標のひとつに「国際的視野」の獲得が設定されている。これらの点を踏まえて、欧米での定義にしたがった授業構成には意味があると判断した。

では、実際問題として、どのような構成とし、どのような内容を組みあわせて講じればよいのか。本稿では、まず3つのデータを示す。すなわち「定義の比較」「学生のイメージ」「諸大学におけるシラバスの動向」である。その上で、大倉のシラバスと授業資料の紹介をおこなう。このプロセスにおいて、いくつかの提言をおこなう。ささやかな営みの記録であるが、今後のサブカルチャー教育の一助となることを願うものである。

サブカルチャー / Subculture の定義：コンテンツ研究か集団研究か

日本と欧米とでは定義が異なることを先述したが、ひとまず、一般辞書と学術文献における定義を確認する。広辞苑第4版では「正統的・支配的な文化ではなく、その社会内で価値基準を異にする一部の集団を担い手とする文化。下位文化」とある。また、デジタル大辞泉では「社会の正統的、伝統的な文化に対し、その社会に属するある特定の集団だけがもつ独特の文化。大衆文化・若者文化など。下位文化。サブカル」となっている。

他の辞書も内容面では同様であり、いずれも「正統的『ではない文化』」というニュアンスの記述になっている。つまり、サブカルチャーとは「文化」についての話であると定義している。

これに対し、欧米での定義は「group/ 集団」を指すとしている。Oxford English Dictionary では「A an identifiable subgroup within a society or group of people, especially one characterized by beliefs or interests at variance with those of the larger group」となっている。

また、欧米の場合、学術的な定義も英語の辞書とほぼ変わりがない。たとえば、アメリカ社会学会は以下のように記している。(American Sociological Society)

A distinguishable group that shares a number of features with the dominant culture within which it exists while also having unique features such as language, customs, or values.

難波功士は『現代社会学事典』において、「主流に対する傍流、高級に対する低級といった意味を込めて語られてきた文化のあり方、もしくはその文化をシェアする人々」としている。その上で、「もともとはアメリカ社会学において（略）マイノリティグループや、特定の職能集団を研究する学統」の中での用法と、大衆文化研究の流れの中から「ポピュラー音楽、ポップアート、マンガ・アニメ、ゲーム（略）などをサブカルチャーと呼ぶ用法が浮上してきた」としている。

なお、何らかの特色を持った集団という定義から派生して、そうした人々の特殊な行動や嗜好などをサブカルチャーに含めることもある。たとえば、ある社会学辞典では以下のように定義されている。(Oxford, 2014)

Widely used to refer to a local or specialized culture embedded in a larger culture.

それでもなお、マンガやアニメなどの個々のコンテンツを指しているわけではないことは重要な点である。

そうして、難波は「前者の『集団』に寄せたサブカルチャー理解が社会学内のテクニカルタームとして存続したのに対し、後者の『コンテンツ』に寄せたサブカルチャー理解は、ジャーナリズムにもとりあげられ、広く一般的な用語として流布・定着している」とまとめている。(難波 pp.484-485)

もちろん、「コンテンツに寄せたサブカルチャー理解」が誤っているわけではない。また、

そうした理解が日本における主流となっているとき、コンテンツに寄せた授業構成は、学生の興味を引くという点でも有用であろう。しかし、そうした理解が「国際的視野」の観点からは少数であることを認識させ、いわば国際標準からの学びに導くことには一定の意義があると思われる。

授業科目としてのサブカルチャー：シラバスの内容から

2022年度現在、日本には812校の大学と305校の短期大学が設置されている。(文部科学省 a, b) すべての大学・短期大学のシラバスを精査することは困難なため、今回は一般的なweb検索で科目を探すこととした。

その結果、30校・41科目の存在を確認できた。³⁾ 学校数よりも科目数が多いのは、「I・II」「a・b」といったグレード別・内容別の開講がなされているケースがあるためである。また、受講者規模の関係からか、「I・II」が複数設置されているケースもあった。

これらのシラバスの授業計画表をデータベース化するにあたり、同一名称複数設置科目はひとつのみを対象とした。また、「オタク1 オタク2 オタク3」など、各週で同名のタイトルがある場合もひとつにまとめた。これは、今回の集計目的を、授業内容におけるトピックの多寡には置いていないためである。

なお、授業第1週のタイトルが「はじめに・オリエンテーション」などの場合、授業週のいくつかが「プレゼンテーション」などになっているもの、さらに授業運営に関する単語（前回・紹介 etc.）も集計から除外している。

それらの用語・単語を出現頻度順にまとめたものが下表である。名詞の総数は1367語であったが、便宜上、頻出数が10回以上のもの（42語）を掲出した。⁴⁾

tab.2 シラバスの授業週ごとの表題に現れた名詞

単語	出現回数	単語	出現回数	単語	出現回数
1 文化	148	15 カルチャー	16	29 ロック	12
2 サブカルチャー	79	16 理解	16	30 アイドル	12
3 メディア	48	17 オタク	16	31 ライトノベル	11
4 日本	36	18 ポップカルチャー	15	32 ジェンダー	11
5 おたく	35	19 変容	15	33 定義	11
6 アニメ	33	20 少年マンガ	14	34 考え方	11
7 作品	30	21 成立	14	35 世界	11
8 都市	22	22 時代	14	36 ゴジラ	10
9 歴史	22	23 サブカル	13	37 芸術	10
10 社会	20	24 90年代	13	38 インターネット	10
11 表現	20	25 若者文化	12	39 影響	10
12 映画	19	26 現代	12	40 音楽	10
13 マンガ	18	27 物語	12	41 テレビ	10
14 イメージ	18	28 誕生	12	42 意味	10

* 「サブカルチャー / サブカル」「おたく / オタク」は、原文表記にもとづき別項目として掲出した。ランク外の「漫画」「アニメーション」も同様に別項目として掲出してある。

出現頻度の上位をみると、「おたく／オタク」「アニメ／アニメーション」「マンガ／漫画」という、新聞記事での記事内容と重なる部分が多いことがわかる。これは、サブカルチャーに対する社会一般の受けとめ方が、教育の場にも反映されていることを示すものだといってよい。

しかし、少なくとも学問上の研究領域として学生たちに講じるにあたり、欧米での定義にもとづく内容がまったくあらわれていないことは望ましいことではないと考えられる。

たとえば、英国社会学会が運用に関わっている「DISCOVER SOCIOLOGY」というサイト内のあるページでは、ことばを使わずに著作権フリーのイラストをもって、サブカルチャーをイメージさせている。(BSA classic youth subcultures) それらはすべて人であり、ひと目で「ヒッピー・パンク・ゴス・イーモ・ラスタ・ヒップスター」などのカテゴリーを想起することができる。

また、Hebdige が「Teddy boys, mods, rockers, skinheads, punks」を、代表的なサブカルチャーとして挙げていることを忘れてはならない。(Hebdige, 1979) なお、同書はサブカルチャー研究における必読文献である。

学術的な情報ではないが、英語版の Wikipedia における「List of subcultures」のページは、100 を超えるサブカルチャーが並んでいる。そこには、上記の他に、「バイカー・モッズ・スキンヘッド・ビートニク」といった古典的なものから、「グラフィティライター・スケーター・コスプレイヤー」といった近年のものまでが挙げられている。

これに対し、今回の検索で得られたシラバス内で「人／集団」としてのサブカルチャーは「おたく／オタク」だけであった。しかしながら、ここでの「おたく」は「(サブカルチャーとしての) マンガ・アニメ」の愛好者という扱いだと推測される。もし、「おたく」が「サブカルチャー (という人／集団)」であるという認識があるならば、その他にいくつかの「集団としてのサブカルチャー」が授業内容に含まれるはずだが、そうした事例をみつけることはできなかったからである。⁵⁾

難波が記したように、日本でのサブカルチャー理解が「コンテンツ寄り」のものであっても、そうして学生のニーズがそこにあるのだとしても、もう少し「集団寄り」のサブカルチャー論が講じられてもよいのではないだろうか。

学生のイメージ

本授業を担当した当初は、学生に「サブカルチャー」についてのアンケートをとっていた。予想どおりの回答がほとんどで変化もみられないことから数年でやめてしまったが、ひとつの資料として 2020 年度授業実施分を掲出する。

受講生に対し、サブカルチャーについてある程度の知識・イメージがあるが否かを問い、回答者をわけた後に、それぞれにサブカルチャーについて「知っていること」「想像していること」を回答させた。アンケートは、本学の授業支援システム (manaba) を利用し、サブカルチャーの定義を説明する前の授業回でおこなった。

以下、その結果を記す。なお、便宜上、回答数が3つ以上のもののみを掲出した。

tab.3 a 無知識群のイメージ

単語	出現回数
1 文化	43
2 アニメ	11
3 漫画	8
4 カルチャー	7
5 サブ	6
6 メイン	6
7 マイナー	5
8 サブカルチャー	4
9 趣味	4
10 イメージ	4
11 日本	4
12 サブカル女子	3

tab.3 b 有知識群のイメージ

単語	出現回数	単語	出現回数
1 文化	33	15 コスプレ	4
2 アニメ	26	16 アイドル	4
3 イメージ	21	17 音楽	4
4 漫画	18	18 好き	4
5 サブカルチャー	12	19 サブカル女子	3
6 言葉	9	20 ヴィレッジヴァンガード	3
7 若者	7	21 主流	3
8 日本	7	22 伝統	3
9 オタク文化	6	23 マイナー	3
10 一般	5	24 現代	3
11 オタク	5	25 中心	3
12 ゲーム	5	26 マンガ	3
13 下北沢	4	27 印象	3
14 一部	4	28 趣味	3

* n=111

tab.3 a b からわかるとおり、サブカルチャーについて知識およびイメージがない受講生の回答は数も少なく具体性に欠けている。表中では3名の受講生が「サブカル女子」を挙げている以外、「マッシュルームヘア・クールジャパン・ヴィヴィアンウエストウッド・中野ブロードウェイ・アニメオタク・アイドルオタク」などが1語ずつあるのみであった。

これに対し、ある程度の知識・イメージがあると自認する受講者の回答は、回答内容も多く具体的な事物を挙げるケースが多かった。2語以下しかないものでも、「高円寺・アニメーション・マニアック・ポップ・独特・ファッション・バンド」といった単語をみることができる。

とはいえ、知識・イメージの有無に関わらず、新聞記事の統計データの結果とあまり変わらない傾向といえよう。

「集団寄りのサブカルチャー論」の構築：シラバス作成と資料の構成

今回の授業担当にあたり、基本的な方向性は単純・明快なものとし、5つの要点を設定した。

- 01 欧米での定義にそうこと (=人/集団を中心に据えること)
- 02 歴史的展開を把握させること
- 03 社会的背景を意識させること
- 04 日本との相違に着目させること
- 05 視聴覚資料を多用し理解を促進させること

科目名のサブタイトルは「『サブカルチャー』は『sub = 下位』の『culture = 文化』ではな

い」とした。当初は別のサブタイトルにしていたのだが、後述のとおり、サブカルチャーをいわゆる「文化」ととらえる受講生が多いため、サブタイトルで「文化ではない」ことを暗示するようにした。

「授業のテーマ」については、下記のとおりである。サブタイトル同様、サブカルチャーが個別のコンテンツを指すのではないことを暗示する書き方になっている。

1980年代から「サブカルチャー」ということばが一般化します。

日本では「サブカル」と省略され、アニメやアイドルなどに代表される「オタク文化」と同一視されることが多いようです。

さらに、それは音楽やファッションなどの他分野にも広がり、ちょっとマニアックなモノゴトを指すようにもなります。

けれど、日本と海外とでは、「サブカルチャー」の意味合いが大きく異なります。

この授業では、多様な事例・素材に触れながら、グローバルな視点から学んでいきます。

そうして、今日の社会と文化のあり方に気づくとともに、そこに生きる「わたしたち自身」を理解する手がかりを求めていきます。

これまでに留意・指摘してきた点を踏まえ、これらの要点を反映させたものが下記のシラバス（2024年度）である。各週のタイトル（授業内容を代表するイメージ）に対し、それを裏支えるキー概念を併記した。また、具体的なサブカルチャーを示す単語（モッズ・ヒッピーなど）を前面に出すことはしていないが、彼らの特徴づけるものや事象をタイトルとし、資料内で対応するサブカルチャーがわかるようにした。

- 第1週 はじめに：こぼれ落ちること
- 第2週 ストリートと社会：居場所を見つけること
- 第3週 モッズコートとライダーズジャケット：対立・抗争すること
- 第4週 ミニスカートとスインギング・ロンドン：先端をいくこと
- 第5週 ピースマークと花のサンフランシスコ：異議を申し立てること
- 第6週 朝日ジャーナルと少年マガジン：青年であること
- 第7週 フリルと綿入れ：少女であること
- 第8週 オタクとマニア：収集・所有すること
- 第9週 コミケとコスプレ：集い表現すること
- 第10週 オカルトと陰謀論：科学を疑い単純化すること
- 第11週 東京の夜7時と渋谷の5時：オシャレであること
- 第12週 竹の子とギャングロ：他に類をみないこと
- 第13週 国家とアニメ：CoolなJapanであること
- 第14週 まとめ

以下、各週の配布資料にもとづき、講義の主眼について記す。

第1週 … 「サブカルチャー」が、いわゆる文化の一形態ではないことを示唆。

近代社会の成立と大衆社会・大衆文化についての説明。

Wikipedia 利用の危険性（和製英語でサブカルチャーを定義する点など）

視聴映像：『ヤング・ジェネレーション』 アメリカ中西部における階級性

第2週 … サブカルチャー研究の源流となるシカゴ学派の説明とアメリカ社会への理解

欧米でのサブカルチャーの定義の紹介。（「サブカルチャー＝集団」を強調）

欧米文献を提示しながら、たとえば「スケーター」も対象であることを説明。

視聴映像：『理由なき反抗』 青少年の所在のなさ

『DOGTOWN』 下層階級とスケートボード

『WILD STYLEE』 ヒップホップ文化とグラフィティ

第3週 … カルチュラル・スタディーズと英国での研究動向・ファッションとの関連性

青年の成立

サブカルチャーの代表としてのロッカーズ・モッズなど

イギリス社会の階級性およびサブカルチャー間の抗争の歴史

視聴映像：『Westside Story』 移民の若者たちの民族集団間抗争

『さらば青春の光』 モッズとロッカーズの抗争・社会格差

実際の抗争のニュース映像

第4週 … 1960年代の時代的特色とロンドンの特異性の紹介

戦後の経済動向の把握

ファッションの中心の移動（パリからロンドンへ・ショーからストリートへ）

ビート・ミュージック（ロック）の胎動とアメリカへの侵略

視聴映像：マリー・クワントやロックミュージシャンのニュース映像

第5週 … 1960年代後期から70年代初頭にかけての若者文化・対抗文化の台頭

米・英・日の経済成長 アメリカにおける中流階級の巨大化

サブカルチャーの先駆形態

ヒッピー・ムーヴメント サイケデリックとフラワーパワー

視聴映像：『パリの恋人』 アメリカン・ヴォーグと揶揄された実存主義

『ウッドストック』 愛と平和の3日間

ヒッピー関連のニュース映像

第6週 … 若者の社会運動と1970年代の憂鬱

アメリカの大学生たちと政治的主張の敗北

対抗文化と若者の成熟拒否 大学生が漫画を読むことへの驚き

日本のサブカルチャー紹介 太陽足・カミナリ族・みゆき族・フーテン像

「族」から「系」への転換という視点

視聴映像：『いちご白書』 大学生の理想の敗北

対抗文化関連のニュース映像（アメリカの大学における占拠騒動）
『狂った果実』 太陽族と1960年代の階級性
太陽族・カミナリ族などのニュース映像

第7週 … 少女と少女文化

男性優位社会という巨大文化圏における特殊な存在としての少女とその文化
アメリカおよび日本の少女雑誌の歴史と受容
少女たちのネットワーク 文通欄およびZINE
視聴映像：UNICEFによる、アフリカ・中東での少女たちへの抑圧の啓発ビデオ

第8週 … 石油ショック下の世界と不安感の拡大

60年代の自然志向からニューエイジへの移行
社会不安を背景とした科学的思考への疑義と疑似科学およびオカルトへの接近
視聴映像：『ヘアー』 ニューエイジ的感覚とヒッピー的反体制指向の融合
『川口浩探検隊シリーズ』 謎の生物などを探し求める探検番組
『矢追純一 UFO 現地取材シリーズ』 UFO・未知生物の映像紹介
『カプリコン1』 月面探査が国家によるフェイクだとする娯楽作
ドナルド・トランプの陰謀論的言説に関するニュース映像

第9週 … 1970年代からのアニメ制作の伸長と受容層の拡大

2度の石油ショックを乗り越え、財政的安定期に入る1980年代日本
「おたく」の誕生
宮崎勤事件の衝撃と現代的視点からのマニア・コレクター像の相違
視聴映像：『アオイホノオ』 庵野秀明たちを題材にした80年代オタクの物語
アメリカのコント番組におけるSF大会と参加者のオタクの揶揄

第10週 … 期末課題発表にあわせ、学術的なサブカルチャーの定義の紹介

コミック・マーケットの歴史とコスプレイヤーの位置づけの変化
ネットワーク時代における物理的な場所での対人イベントの意味
視聴映像：コミック・マーケットの様子を紹介するニュース映像
コスプレイヤーを紹介するニュース映像

第11週 … 1980年代におけるサブカルチャーの特色と都市文化

流行現象の理解とその方法としてのイノベーター理論の紹介
ヤンキー・ツッパリの系譜と変化
バブル期を背景とした「小綺麗」なファッションの普及
流行の発信地の移行・新宿から渋谷へ（渋谷系の誕生）
視聴映像：ツッパリ系ミュージシャンのMV各種
渋谷系ミュージシャンのMV各種

第12週 … ストリート文化の再検討 あらたなサブカルチャーたちの出現

1970年代の歩行者天国成立の背景と実勢

原宿ホコ天のサブカルチャーたち 竹の子族・ローラー族・ホコ天バンド
ギャルからコギャルそしてガングロへ
女子大生ブームから女子高生ブームへ
視聴映像：歩行者天国開始当時のニュース映像
竹の子族・ローラー族などのニュース映像

第13週… 本授業の主旨ではなく、コンテンツ寄りのサブカルチャー論への言及
Cool Japan とそのネタ元としての Cool Britannia
Cool Japan 構想の欺瞞性
Kawaii 文化の歴史と仕掛け人
日本のアニメ産業の実態と問題点
視聴映像：90年代の Cool Britannia を代表するミュージシャンたちの MV
日本礼賛のテレビ番組の紹介
Kawaii の仕掛け人である「増田セバスチャン」のインタビュー

第14週… 全体的なまとめと補足のため資料配布はおこなっていない

サブカルチャーという用語の困難性

上述のように、欧米での定義に準拠し、コンテンツではなく「人/集団」に着目した授業を企画したが、授業効果は上がらなかった。当該授業は最終的に100名を超える受講生がいるが、サブカルチャーの意味を正しく理解・記憶している受講生はほとんどいない状態である。

第2週授業および期末課題発表前後の第10週に、辞書および学会での定義を資料に掲出している。それ以外にも、2-3週ごとに授業内で「サブカルチャーとは人/集団」のことであることを伝えている。

しかし、期末課題で「興味を持ったサブカルチャーについて調べる」ことを課しても、ほとんどの受講生が「アニメ」「コミケ」といった話題でレポートを作成する。ことに初年度は120名近い受講生のうち、ただしく「サブカルチャー」について調べたものは2名であった。上述のように、授業ごとに「サブカルチャー≠コンテンツ」であることを挟み込むようになったのは、その経験からである。

このような状態になるのは、ひとえに「サブ『カルチャー』」という語のためであるといえてよい。「カルチャー＝文化」という常識・知識があり、「サブカルチャー＝マンガ・アニメ or マニアックな事物」という一般的な用語法があるとき、その枠組みから離れることが困難なことであることは理解できる。

それを覆すためには、時代的・社会的背景の中から「人/集団」が生じるという説明ではなく、「人/集団」の特異性を強調していくことが考えられる。しかし、それは逆に「面白い連中」のショーケースとなってしまふ恐れがある。いずれにせよ、さらなる工夫が必要である。

サブカルチャー研究における独自性

日本的な「コンテンツに寄せたサブカルチャー研究」における問題のひとつとして、既存の研究領域との相違が不明確になることが挙げられる。各大学で設置されている「サブカルチャー論」のシラバスをみても、それを「大衆文化論」「ポピュラー文化論」あるいは「メディア文化論」と名づけても問題ないように思われる。

これらはすでに長い歴史を有する研究領域であり、多くの論考が生み出されている。そうして、その対象範囲も広範である。以下、発行年代の異なる研究書の目次を掲出する。

『大衆文化の創造』（1973）

序論 大衆の時代・大衆の文化 “戦後” を考える

1 戦後を構想する

松本清張の世界 大衆的叙情をたちきるもの・『暮らしの手帖』の発想と方法

『いじわるばあさん』を考える 日常の中の笑い・美空ひばり考 一つの戦後体験

2 時代を生きる

竜馬像の変遷 戦後によみがえる像・『羅生門』の方法 歴史を推理する

ニュース・キャスター論 放送のこぼれをつくる

3 大衆の参加

「声」一九六五年 ベトナム戦争と日本人

4 創造の論理

『花の生涯』から『国盗り物語』まで 大型ドラマ論・『夫婦善哉』の話法 しろうとの語り口

『芸者』を製作する「人間の記録双書」の誕生・『ガロ』－その誕生と風化 劇画の夢想と現実

トップ記事の制作 大衆文化の尖兵

5 生活を演出する

オマケと付録の研究 庶民生活と商法・百科事典精神 教養としての大衆化

6 現代を作る

『日曜娯楽版』以後 放送と一緒に育って・サントリー宣伝部 時代を広告する

『＜実践＞ポピュラー文化を学ぶ人のために』（2009）

序 ― 学ぶことと実践すること

第I部 ポピュラー文化研究の方法

全6章 略

第II部 ポピュラー文化のフィールドワーク

第7章 お笑い

- 第8章 ポピュラー音楽
- 第9章 演劇
- 第10章 ストリート
- 第11章 マンガとゲーム
- 第12章 消費行動
- 第III部 ポピュラー文化の諸相
 - 第13章 全12項目 略
 - 第14章 ポピュラー文化のテーマ案内
 - テレビ
 - インターネット、電話、携帯
 - 文学
 - 映画、レンタル、ミニシアター
 - 雑誌、活字
 - 音楽
 - 風俗、性風俗
 - 食、フード産業
 - 住まいと家族
 - 道、乗り物、ツーリズム
 - スポーツ
 - 遊び、ゲーム、ギャンブル
 - 第15章 ポピュラー文化の文献・資料のしらべ方

いずれも興味深い話題が並んでいるが、それらはそのまま「サブカルチャー論」のシラバスに並べることができることがわかる。最初のものは古い感じがするが、それは固有名詞が古いだけである。

しかし、だからといって、大衆文化論とサブカルチャー論とを、相互に同様のものとすることはできない。そもそも、難波の定義に立ち返れば「大衆文化研究の流れの中から「ポピュラー音楽、ポップアート、マンガ・アニメ、ゲーム（略）などをサブカルチャーと呼」んでいるに過ぎない。だとすれば、「コンテンツに寄せたサブカルチャー論」とは、そのまま大衆文化論の謂にほかならない。

もちろん、名称を変えることによって、新たな発見や道筋がみえてくることがある。しかし、現時点でそのような道筋はみえていないように思われる。⁶⁾

まとめと今後の課題

本稿では、日本の大学における教育科目としての「サブカルチャー論」の向上に資することを目的とし、以下の作業をおこなった。

まず、新聞記事データベースから、サブカルチャーについての一般的なイメージのあり方を確認した。その上で、下記の3点を確認した。

日本と欧米においてサブカルチャーの定義および概念が異なること

各大学のシラバスの内容が新聞記事の内容の分布に近いこと

サブカルチャーへの知識・興味の有無によって、学生の反応内容が異なること

さらに、大倉が作成したシラバスおよび配布資料を紹介し、学生における、「サブカルチャー」という用語が有するイメージの強さを確認した。すなわち、欧米準拠の「サブカルチャー=集団」という定義を提示しても、学生を「アニメ文化」「若者文化」という理解の枠から出すことがほとんどできないという結果が示された。

「コンテンツ寄りのサブカルチャー」という理解から脱するには、社会・文化的背景との関連などよりも、印象的なサブカルチャー（独特な嗜好・信念を共有する集団）の存在を前面に出していくことの必要性が示唆された。ただし、具体的な方法・内容の開発は今後の検討となった。

注

- 1) 朝日新聞データベース「クロスサーチ」を使用。検索対象は朝日新聞・同デジタル・アエラ・週刊朝日である。
- 2) NHKの「世界サブカルチャー史：欲望の系譜」は意欲的なプログラムではあるが、サブカルチャーを定義していないように思われる。毎回、下記のアナレーションが流れられるが、サブカルチャーがどのようなものであるのかを、具体的にイメージすることは困難である。

映画、ポップス、流行、社会風俗…、夢と現実の交差点、サブカルチャー。
メインからこぼれ落ちるエネルギー。
人々の心の奥底を覗くとき、そこに見え隠れするのは、時代の痕跡か？
それとも大衆の欲望か？（日本放送協会 b）
- 3) 集計にあたっては、「ユーザーローカル」社のテキストマイニングツールを使用した。
- 4) 本学開講分（1コマ）はカウントしてあるが、大倉担当分は科目数には入れていない。

これは、日本における定義の実態をみるという本稿の趣旨を明確化するためである。
- 5) シラバスの記述から、シカゴ学派から説明を始めている授業のあることは確認される。そこからの流れで「欧米の定義に準拠したサブカルチャー」の説明がなされている可能性はある。だが、少なくとも、「おたく／オタク」のように授業週のタイトルになっている例は見出せなかった。
- 6) 「東京オリンピック」の正式種目である競技／競技者が、ゴスやパンクスや同性愛者と同じ括りに

なることは、一般には理解しにくいものがあることも事実である。

References

American Sociological Society Glossary subculture (閲覧：2024年3月20日・同年末でリンク切れ)

<https://www.asanet.org/sites/default/files/savvy/introsociology/Documents/Glossary.html>

British Sociological Association classic youth subcultures (閲覧：2025年1月30日)

<https://www.discoversociology.co.uk/youth-subcultures/Classic-youth-subcultures/>

Hebdige, Dick 1979 "Subculture: The Meaning of Style" Methuen

江藤・鶴見・山本 (eds) 1973 大衆文化の創造 講座・コミュニケーション 4 研究社

文部科学省 a 令和5年度全国大学一覧

https://www.mext.go.jp/a_menu/koutou/ichiran/mext_00026.html (閲覧：2025年1月30日)

文部科学省 b 令和5年度全国短期大学一覧

https://www.mext.go.jp/a_menu/koutou/ichiran/mext_00027.html (閲覧：2025年1月30日)

難波功士 2012 「サブカルチャー」大澤・吉見・鷺田 編 現代社会学事典 弘文堂

日本放送協会 a ニッポン戦後サブカルチャー史

<https://www.nhk.or.jp/subculture/01/> (閲覧：2025年1月30日)

日本放送協会 b 世界サブカルチャー史 欲望の系譜

<https://www.nhk.jp/p/ts/GLP33Y7513/> (閲覧：2025年1月30日)

日本放送協会 c 放送法と公共放送

<https://www.nhk.or.jp/info/pr/broadcast-law/> (閲覧：2025年1月30日)

Oxford Dictionary of Sociology 2014

渡辺潤・伊藤明己 (eds) 2005 <実践>ポピュラー文化を学ぶ人のために 世界思想社

Wikipedia List of subcultures

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_subcultures (閲覧：2025年1月30日)

資料

「サブカルチャー論」を開講している大学・短期大学 (30校・五十音順・「大学」表記は省略)

愛知学泉・愛知東邦・亜細亜・大妻女子・追手門・共立女子・金城 (短大)・国士舘・四天王寺・相模女子・実践女子・昭和女子・白百合女子・成蹊・成城・専修・相愛・創価・大東文化・帝京・同朋・東北公益文科・日本・日本映画・広島修道・文教・法政・目白・四日市・早稲田