

# 現代地域事情コースゼミナール 日独のイメージ比較(12/7)

「日本におけるサブカルチャーの変容について」

モデレーター： 伊藤 衛



- 名前: 伊藤 衛 (46歳 B型 既婚)
- 職業: 経営者兼エンジニア兼作曲家兼ライター兼コンサルタント
- 使用可能言語: 日・英・独
- 専攻分野: 音楽学、オーストリア文化史、言語社会学(方言を含む)
- 現在: アイ・ペアーズ株式会社 代表取締役社長  
合同会社アクツェント 代表社員
- 業務内容: コンテンツ制作(音楽・映像・WEB)、ITコンサルティング、  
多言語対応(通訳・翻訳)、WEBプロモーション支援
- 目標: アイ・ペアーズを日本で一番面白い会社にする  
→今のところ... 「池袋で三番目くらいに怪しい会社」
- キャッチフレーズ: ITのコンビニエンスストア  
→実際は... 「ITのヴィレッジバンガード」
- モットー: 一つ一つの技術は超一流(有名)ではないかもしれないが、  
上記を全部一社でこなせるのは弊社だけ



要は典型的な自転車操業零細事業者(人生＝サブカル)

## メインカルチャー

- ・いわゆる本格的、正統的な文化
- ・静的で権威的
- ・オトナの都合による文化
- ・純文学、一般小説
- ・クラシック音楽
- ・JPOP
- ・ロック
- ・ハリウッド映画
- ・伝統芸能
- ・人から後ろ指を指されにくい



## サブカルチャー

- ・アングラ的、表に出にくい文化
- ・若者によって切り拓かれる文化
- ・自作自演が基本で変容が速い
- ・SF、ファンタジー
- ・ラノベ
- ・アニメーション
- ・マンガ
- ・自主制作映画
- ・HIPPOP、テクノ
- ・いわゆるオタク文化



**但し、最近はこの境界が非常に曖昧になって来ている**

- ・ロックやクラシックのサブカル化、HIPPOP、テクノのメインカルチャー化
- ・純文学とラノベの境界曖昧化(有川浩、森見登美彦、伊坂幸太郎etc...)
- ・アニソンの一般化と演歌の凋落

## ■ 大手マンガ雑誌出版社の棲み分けを例に考察

- ・ ジャンプ、サンデー、マガジン、チャンピオンのカラー
- ・ 音羽グループと一橋グループ
- ・ 少女マンガ雑誌も同様な棲み分け（「花とゆめ」は？ 「りぼん」は？）

★ 少年誌の中で一番サブカル的なのはサンデー（だった）

→ 『アオイホノオ』に描かれている80年代初頭の当時のサンデーや後のGAINAX創立メンバーの話は正統オタクの物語

★ ジャンプとマガジンはそもそも非サブカル志向

→ 400万部売れたら紛れもないメインカルチャー

→ 「友情 努力 勝利！！」というモットーはサブカルスタンスとは正反対

→ オタクは偏愛対象がメジャーになると（メインカルチャー化）興味喪失

★ 今はもう漫画自体サブカルとは言えないかも…

→ アニメやフィギュアもそろそろメインカルチャー入りか

## ■ アイドルオタク文化はサブカルか？

- ・ AKBはサブカルの殻を被った「ど」メジャー
  - ・ 秋元康の戦略は非常にクレバー
  - ・ ハロプロはサブカルの匂いが元々濃かったが（つんくという存在がそもそもサブカル感濃厚）、最近は素晴らしくアングラで良い感じ
  - ・ ももクロZは結構サブカルだったのだが…
- サブカルは世の中をナナメに見る人たちの心の拠り所  
→明るく頑張る世界とは無縁  
→後ろめたさがなくなると、もはやサブカルではない

## ■ ロックやクラシックはメインカルチャーか？

- ・ 既にサブカル入りしたと言っても差し支えないのでは
- ・ 演歌はサブカル。当然フォークも同様に

## ■ 演劇は…

→今も昔も基本サブカルで安定！

## ■ サブカルとは

- ・ 極論すると僻みや引け目の産物ではないか
- ・ 元々概念自体が曖昧（サブカル> オタク> アングラ?）
- ・ メイン側の人にはサブカルを意識するか? → 多分興味ないので
- ・ サブカルアピールが強いということは他人と差別化したいということ
- ・ 自己満足では物足りない、でも馬鹿にはされたくない=サブカル宣言
- ・ 中二（厨二）病の副作用みたいなモノかも?

## ■ 総サブカル化の時代

- ・ メインカルチャーの小粒化→パワーの喪失
- ・ メインがない以上、サブカルチャーと言う概念に意味が無くなった
- ・ No.1よりオンリーワンの時代性（みんなが主役）
- ・ 政治情勢と同様、小党乱立時代に突入

## ■ では世の中の拗ね者はどこに行ったのか?

- ・ タコツボ化、プチゲリラ化

## ■ ニコ動文化の特徴

- ・一人で楽しむよりみんなで実況！
- ・自分達の手でやることに意義がある
- ・画質、音質、品質には余り拘らない（「神曲（動画）」の安売り）
- ・「一人の時間は大事だけど、独りぼっちはイヤ」という志向性

## ■ CGMという考え方

- ・ Consumer Generated Mediaという幻想
- ・消費の無いところにビジネス無し
- ・何故ニコ動ユーザーはあれほどステマを嫌うのか？
- ・リア充敵視派は2ちゃんねるに籠もりっ切り？

## ■ CGMの象徴としての初音ミク

- ・作り手としての考え
- ・売り手としての考え
- ・ 皆さんは、初音ミクについてどう思われますか？

## ■ 国策としてのCool Japan戦略の行く末

- ・ 政府がサブカルを主導して面白くなる訳がない
- ・ 自治体のアニメによる町おこし（聖地巡礼）の今後  
→らきすた、かななぎ、あの花等の成功に続け  
（寅さんや浜ちゃんのロケ地誘致と同じノリで良いのか）

## ■ ビジネス方法論としての製作委員会形式

- ・ 日本初の製作委員会形式による作品は『南極物語』（1983）
- ・ リクープという考え方
- ・ メディアが売れない時代にどう資金を回収するか

## ■ 制作現場の疲弊

- ・ 若い才能の消費を前提とした制作現場の問題点
- ・ 元凶は手塚治虫にあり
- ・ ジブリの抱える問題

## ■ サブカルチャーを取り巻くあれこれ

- ・ テクノとジャーマンメタルはもはや伝統芸
- ・ 日本製アニメの受容
- ・ 90年台以降の和製アニメ漫画文化の流入増加
- ・ 方言ラップの台頭

## ■ ドイツにおける初音ミク/Vocaloid

- ・ Vocaloidのドイツ語版は出るか？
- ・ Vocaloid 3での対応はせず
- ・ 今年に入ってからアミッドライブが大盛況の様様
- ・ ところでアミッドライブって何でしょう？

→まずはこの動画をご覧ください

<http://i-pairs.com/archives/579>

→制作過程はこちら

<http://i-pairs.com/archives/485>

## ■ アニメ （21世紀縛り）

- ・魔法少女まどかマギカ
- ・シュタインズゲート
- ・電脳コイル
- ・天元突破グレンラガン
- ・交響詩編エウレカセブン
- ・トップをねらえ！ 2
- ・009 Re: CYBORG
- ・プラネテス

## ■ マンガ （連載中縛り）

- ・へうげもの
- ・ヒストリエ
- ・よつばと！
- ・あさひなぐ
- ・アオイホノオ
- ・荒川アンダーザブリッジ
- ・団地ともお

## ■ 小説

- ・ 夜は短し恋せよ乙女
- ・ 四畳半神話体系
- ・ とある飛空士への恋歌（「飛空士」シリーズ）
- ・ エンドレスエイト（「涼宮ハルヒ」シリーズ）
- ・ アリソン（「アリソン」シリーズ）
- ・ ホルモー六景（『鴨川ホルモー』続編）
- ・ ゴールデンスランバー

## ■ 映画

- ・ 僕が処刑される未来
- ・ 大阪ハムレット

## ■ TVとゲームは…

多分皆さんの方が詳しいと思います…

皆さんの各ジャンルのお薦め作品を教えてください！

ご静聴有難うございました！