

## 日本のポップカルチャー、 その独自性の秘密

日本のポップカルチャーは、なぜ他の国と異なる独自の発展を遂げているのか。ポップカルチャーの隆盛と、それを支えるファンのコミュニティのありようについて、評論家・宇野常寛氏に聞いた。

アニメがティーンや大人向けの趣味の一ジャンルとして確立されました。

同時期に、同人誌の即売会「コミックマーケット(略称:コミケ)」が生まれたことも大きいでしょう。コミケの発展とともにファン・コミュニティが醸成され、テレビアニメやマンガを題材にしたパロディや二次創作が続々と誕生することになります。二次創作とは、原作者とは別人の第三者が、原作を元に新たな創作物を作ることを言います。コミケは、今や3日間で約50万人もの動員を誇る世界最大級の同人誌イベントとなり、さまざまな二次創作を生む場になっていますが、すでに35年以上も前にその環境がつけられていたという事実は重要です。つまり、1970年代後半から1980年代にかけて起こったアニメブームと並行して、ファン・コミュニティによる二次創作の文化が生まれていたのです。

### 「未完成さ」が鍵になる

1970年代後半から1980年代のアニメを象徴する作品に、『機動戦士ガンダム』があります。この作品の中で、あくまでも裏設定として機能していた断片的な要素(登場人物がかつてこんな行いをしたというような)が、ファン・コミュニティで考察が加えられることによって体系化していくという現象が起きました。まるで歴史学者が断片的な文献から壮大な年表をつくるように、作品中の断片的な台詞や描写を基に、本編では明示されていない設定や年表を、ファンが二次創作的に考案して充実させていったのです。興味深いのは、そうしたファンの深読みや考察から生まれた設定を作り手側が採用し、続編や玩具展開などに反映させていったことです。日本最大



日本最大級の同人誌即売会「コミックマーケット」。こうしたイベントによって育まれたファンのコミュニティから、さらに新たな文化が生まれ出されてきた。(写真=aflo)

日本のポップカルチャーの独自性は、どのように形成されたのか。それを考える上で重要なのは、1970年代後半から1980年代前半にかけて起こった、テレビアニメの質の変化です。それまで、テレビアニメのほとんどは幼い子ども向けにつけられていましたが、この時期に、大人の視聴にも耐える題材を扱うようになったことで、

のキャラクタービジネスといえるガンダムシリーズは、こうして長年にわたりマーケットを拡大していったという経緯があります。

こうしたことから分かるように、1970年代後半から、日本のポップカルチャーは二次創作的なファン・コミュニティの力と、常に二人三脚で動いてきました。毎週放送されるテレビアニメは予算も限られているため、完成度という点からは、未熟なものが多かったのも事実です。隙間の多い未完成なものだったからこそ、視聴者が自分たちなりの楽しみを見出したという側面もあります。半年から1年という期間、毎週放送されることによって、継続的に「遊ぶための素材」が視聴者に提供されるという構造も、ファン・コミュニティを充実させる要因になったと言えるでしょう。

## インターネットが二次創作を加速させる

しかし、この頃までは、自分で絵が描けなければ二次創作は楽しめず、マニアックなファン・コミュニティには参加しづらかった。しかし、2000年代に入ってインターネットが普及すると、その環境が激変します。ネットは、テキストによるコミュニケーションが基本なので、絵が描けなくても参加できる。ネットの普及で二次創作の敷居が格段に低くなったことによって、日本のポップカルチャーは大きく飛躍したのです。

その象徴的な存在が、初音ミクに代表されるボーカロイドです。これは二次創作されることを前提として、それに必要な素材と加工するツールを提供するという仕組みが画期的でした。いまやネットのコミュニティで話題にならないコンテンツは売れないということを作り手



日本を代表するアイドルグループ、AKB48（2012年8月の東京ドーム公演の様相）。（写真＝時事）

も分かっているもので、そうした消費のされ方を前提としたコンテンツが次々に生まれているのが現状です。

未完成なものをファンが参加しながら完成させていき、二次創作を促し、作り手がそれを作品にフィードバックさせる、という仕組みを現在最も効果的に採り入れているのが、アイドルグループのAKB48でしょう。専用の劇場で日々繰り広げられる公演の様子や、メンバーによるブログの書き込みなどを素材に、ネット内でのファンのやりとりや二次創作によってメンバーのキャラクター設定が強化され、それを作り手が歌詞やドラマの設定に反映させるという構造は、従来のアイドルとは決定的に異なります。AKB48によって、かつて『ガンダム』などで培われてきたファン・コミュニティと作り手の相互関係が、極限にまで迫り着いたと言えるでしょう。

これまで、日本のポップカルチャーを海外に持ち込む場合、コンテンツのみを輸出することが大半でしたが、初音ミクやAKB48に象徴されるように、「その素材でどう遊べば、最も楽しみを得られるのか」までをパッケージ化して提供していく必要があるのかもしれませんが、日本のポップカルチャーの独自性、先進性は、実はそこにこそあると私は考えます。

### プロフィール:

宇野常寛（うの・つねひろ） 1978年生まれ。評論家。カルチャー総合誌『PLANETS』編集長。著書に『ゼロ年代の想像力』（早川書房）、『リトル・ピープルの時代』（幻冬舎）、共著に『希望論』（NHK出版）、『こゝな日本をつくりたい』（太田出版）。