

第1回 日本文化ブーム

外国から見た日本、あるいは外国人から見た日本を知る上で、日本文化ブームは大きなヒントになる。日本文化発信を考えるにあたり、外から求められているものと日本人自身が発想しているものとのズレを理解することは、今後の文化交流や文化外交を考えるにあたり重要ではないだろうか。その意味で、まず日本文化ブームについて考えていきたい。

(1) 日本文化ブームとは

「日本文化ブーム」は「日本文化」＋「ブーム」から成る用語である。「ブーム」とは『広辞苑』(2008)によれば次のような意味である。

【boom アメリカ】 景気循環における好況局面。にわかに需要が増大し、物価が高騰すること。にわか景気。ある物事がにわかに盛んになること。⁽¹⁾

この説明では「にわか」という用語が気になるところだ。『広辞苑』(2008)で「にわか」を見てみると、次の通りである。

【俄】 急に変化が現れるさま。アだしぬけ。突然。イすぐさま。即座。⁽²⁾

つまり、「日本文化ブーム」とは「日本以外の国や地域で、日本文化が急に(突然)盛んになること、あるいは関心が持たれること」になるだろうか。いづれにしても、ブームになるにはそれなりの原因がある。その原因、あるいは火付け役を知ることは今後の日本文化発信を考える上でもよいヒントになるう。

では、日本文化ブームの初期は何かと言えば「ジャポニズム」ということになり、ここ数年話題となっている「クール・ジャパン」も大きな視野から見れば海外における日本文化ブームのひとつということになるのではないだろうか。では、何故、いま「クール・ジャパン」が大きく取り上げられている

るのだろうか。クール・ジャパンについては第2回で扱うが、まず、海外における日本文化ブームについては、大園友和『世界「文化力戦争」大図解』(2008)に掲載されている「日本文化ブームの歴史」によれば、大別すると3期に分けられるという。⁽³⁾以降は3期に分けて考察してみたい。

(2) 第1次日本文化ブーム

第1次日本文化ブームは、幕末の開国期から世界恐慌まで。葛飾北斎(1760-1849)の版画がフランス人の目に触れ、歌川広重(1797-1858)の浮世絵も海外へ紹介され、そこから波動したのがいわゆるジャポニズムである。「日本主義」「日本ブーム」「日本熱」「日本趣味」といった意味では、特に美術においては印象派とアール・ヌーヴォーに日本美術の影響を認めることができる。1862年の第2回ロンドン万国博覧会、1867年の第2回パリ万国博覧会、1873年のウィーン万国博覧会、1878年の第3回パリ万国博覧会、1900年の第5回パリ万国博覧会に使節団として、藩として、国家として日本は参加している。参加形態は様々であるが、日本文化の発信という点が重要であろう。海外では美術界における注目が中心であった。また、1925年にアーサー・ウェイリー(Arthur Waley, 1889-1966)によって『源氏物語』(*The Tale of Genji*)の英訳が出版されたこともその後の日本文化ブームに影響を与えることとなる。

浮世絵の紹介

ヨーロッパにおける日本文化の波動は、美術界において現れている。ここではその代表として「浮世絵」を取り上げておきたい。一般的な「浮世絵」の定義を『広辞苑』(2008)から紹介してみたい。

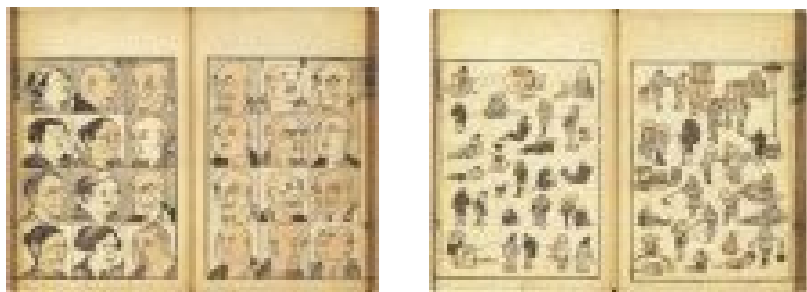
江戸時代に発達した民衆的な風俗画の様式。肉筆も行なわれたが、特に版画において独自の美をひらいた。(中略)作家としては、ほかに鳥居清信・西川祐信・鳥居清長・喜多川歌麿・東洲斎写楽・葛飾北斎・歌川広重などが名高く、十九世紀後半からヨーロッパの美術へも影響を

及ぼした。⁽⁴⁾

さらに葛飾北斎に注目しておこう。

江戸時代後期、葛飾北斎（1760～1849）は、自ら“画狂人”と称するほど終生描くことに情熱を燃やし、九十年に及ぶ人生を画業一筋に歩んできたことはよく知られています。このような北斎の尽きることのない探求心が盛り込まれているのが「北斎漫画」全十五編であり、不朽の名作「富嶽三十六景」と並んで彼の代表作とされています。

「北斎漫画」でいう漫画とは、折りにふれ、筆のおもむくままに描いた絵といった意味であり、森羅万象あらゆるものを題材に描いた「北斎漫画」は、まさに眼で見る江戸百科ともいべきものです。それは北斎自身のデータバンクともいべき性格もおびていて、「富嶽三十六景」の作品中にも、「北斎漫画」から図柄や構図の原型をもってきたものが見られます。このような「北斎漫画」は、当時、江戸の庶民から大名まで広く親しまれ、今日で言う大ベストセラーとなりました。⁽⁵⁾

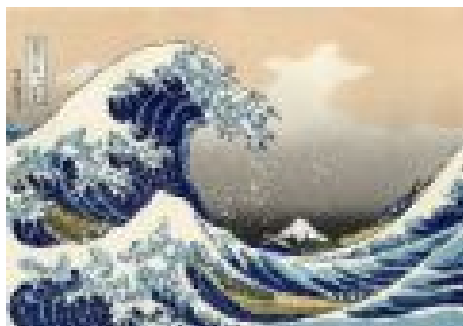


『北斎漫画』より

『北斎漫画』とは、葛飾北斎が絵手本として発行したスケッチ画集で、1812年秋頃、後援者で門人の牧墨僊（1775-1824）宅に半年ほど逗留し300余りの下絵を描いたと言われている。1814年に名古屋の版元永楽屋東四郎（永楽堂）から初編が発行され、その後1878年までに全15編が発行された。人物、

風俗、動植物、妖怪変化まで約 4000 図が描かれている。国内で好評を博しただけでなく、その後 1856 年に、日本の浮世絵がヨーロッパに広まる契機となったのもこの『北斎漫画』である。

Hokusai's reputation as the most eminent Japanese painter owes mainly to the interpretations of French “*Japonisants*.” One of the first of these was Philippe Burty, a leading art critic. In his *Chefs-d'oeuvre des Arts industriels* (1866), Burty evaluated Japanese prints more highly than Chinese prints or European lithographs, and to exemplify Japanese superiority, he cited “twenty-eight (sic) books by famous Hokusai.” He was referring to the *Manga* and other collections of Hokusai, with countless illustrations of specimens from natural history, scenes from family life, caricatures, demonstrations of martial arts, and depictions of pilgrimages to the sacred Mt. Fuji. ⁽⁶⁾

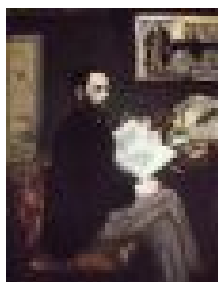


『富獄三十六景』神奈川沖浪裏

ヨーロッパに浮世絵が本格的に知られるようになったのは、1856 年にフランスの画家ブラックモン (Félix Bracquemond, 1833-1914) が陶器の梱包用の包み紙として利用されていた『北斎漫画』を見つけたことから始まったのである。もちろん、ブラックモンの発見だけがヨーロッパに浮世絵を広めた理由ではない。大島清次『ジャポニスム』(1992)で次のような指摘がある。

瀬木慎一氏は、「明治以前における浮世絵の海外流出」(一九六九年)と題した論文のなかで、その辺のところをかなり詳細に追跡されている。またフランソワ・フォスカなども、北斎の版画が十九世紀初頭にライデン、ベルリン、パリなどの各図書館に入っていたとはっきり述べている。同じような意味では、一八五一年に発表されたゴンクールの小説『千八百某年に』のなかの日本美術品についての記述も興味をひくものであるが、しかし当面問題なのは、日本の、とくに浮世絵版画がいつパリに入ったかということではないのである。間歇的に、珍奇な異国品として、孤独な好事家の隠微な鑑賞欲をわずかに満足させるといった、そのような閉鎖的な受け取られ方の個々の事例がいまは問題なのではなくて、たとえば印象派の画家たちによる関心にそれが象徴されるように、多数の人々の共通した開放的連带的嗜好の展開に結びつく発端の周辺の状況を考えているのである。したがってそうした観点からすれば、やはり一八五六年のブラックモンの北斎漫画の発見が、とくに画期的な出会いとして大きな比重をもつこととなるだろう。(7)

ヨーロッパの浮世絵の影響としてよく紹介されるのはマネ作『エミール・ゾラの肖像』(1866)、ゴッホ作『タンギー爺さん』(1887 夏頃)、ゴッホ作『タンギー爺さん』(1887 冬頃)にはその背景に浮世絵が描かれていることは周知の通りである。まさにジャポニスムとも言えるものである。



マネ作『エミール・ゾラの肖像』(1866)



ゴッホ作『タンギー爺さん』(1887 夏頃)

ジャポニスム

一般的な「ジャポニスム」の定義を『広辞苑』（2008）から紹介してみたい。

【japonisme フランス】日本趣味。特に、十九世紀後半のフランスで浮世絵の移入やパリ万国博覧会の出品物により流行したもの。印象派の画家などに影響を与える。^{（8）}

浮世絵のところでも紹介したが、葛飾北斎の『北斎漫画』はヨーロッパにも紹介された。

「北斎漫画」は、日本国内だけでなく19世紀中頃、ヨーロッパにも伝えられ、ジャポニスムの流行をひきおこす原動力となり、マネやドガをはじめとする印象派の画家にも多大な影響を与えました。彼らは、「北斎漫画」の持つ卓越した描写力と構図に驚嘆し、模写したり、そのエッセンスを自らの作品のなかに取り入れました。当時パリでは、北斎を神聖視する風潮すらあったといわれています^{（9）}

なお、万国博覧会については「万国博覧会」で後述する。ジャポニスムは三井秀樹『ジャポニスム』（1999）によれば3期に分けられる。

…歴史的に概観してジャポニスムは大きく三つの時期に分類できるのではないだろうか。産業革命以降、手作り生産にかかわって工業製品が登場しデザインの概念が生まれ、ロンドンで第一回の万国博覧会が開催された一八五一年前後を境とする。その前後を境とする。前後をそれぞれ第一期のジャポニスム、第二期のジャポニスムとし、前者を前ジャポニスム（プレ・ジャポニスム）とし、後者をジャポニスム（実は第二期はこれまで一般に認識されているジャポニスムであり、それゆえに読者の混乱を避けるため単にジャポニスムとする）そして三つ目は第三期の現

代のジャポニズムの意でネオ・ジャポニズムと分類する。⁽¹⁰⁾

『北斎漫画』がヨーロッパに伝わったのはロンドンで第1回万国博覧会が開催された1851年以降のことであるので、まさにジャポニズムの時期と言える。

ジャポニズムの原点となった日本美術の特徴は次の6点となろう。

アシンメトリー誇張

余白を生かした構図

斜線のコンポジション

抽象化した装飾的表現

平面的表現性と色彩の大胆さ

非定形と定形のバラン感覚⁽¹¹⁾

ジャポニズムと方向性は異なるが、日本の開国と共に急速に進んだのが外交である。

日本の文化に興味を抱き、理解しようとした最初の人々は、外交官たちであった。彼らは、ヨーロッパへ美術や工芸品等日本独自の「モノ」を紹介すると同時に、日本の歴史や言語、社会、文化、精神等を研究・紹介し、はからずも日本文化の国際化に貢献することになった。⁽¹²⁾

言語の問題はもとより文化の理解が求められた。外交が国と国との交際であることは当然であるが、外交官の果たす役割が外交に大きく左右することを否定する者はいないだろう。ここに外交官による日本研究(ジャパノロジー)が始まるのである。

アール・ヌーヴォー

ヨーロッパ美術界における日本の影響はジャポニズム、アール・ヌーヴォーに見ることが出来る。一般的な「アール・ヌーヴォー」の定義を『広辞苑』

(2008) から紹介してみたい。

【art nouveau フランス】(「新芸術」の意。一八九五年開店の工芸品店の名に因むという) モリスらのデザイン運動を源流とする一九世紀末の装飾芸術の。植物の枝や蔓を思わせる曲線の流れを特色とする。建築・工芸・絵画・ポスターなどさまざまなジャンルにわたり、二〇世紀の芸術に大きな影響を与えた。⁽¹³⁾

アール・ヌーヴォーは、19世紀末から20世紀初頭にかけてヨーロッパを中心に開花した国際的な美術運動で「新しい芸術」という意味である。装飾品や建築物に特にその様相があらわれたと言ってよいだろう。理論的には、イギリスではジョン・ラスキン(John Ruskin, 1819-1900)やウィリアム・モリス(William Morris, 1834-1896)らによるアーツ・アンド・クラフト運動による諸論文の中に現われているといわれている。「アール・ヌーヴォー」という言葉は1894年にベルギーの雑誌『ラール・モデルヌ』(『現代美術』*L'Art moderne*)において、アンリ・ヴァン・デ・ヴェルデ(Henry Clemens Van de Velde, 1863-1957)の芸術作品を形容する言葉としてエドモン・ピカール(Edmond Picard, 1836-1924)が初めて用いた。

アール・ヌーヴォーは次の3点が大きな特徴となるだろう。

- 1 芸術と工芸の融合
- 2 新しい、きわだって現代的デザインの様式
- 3 素材の本性より個人的ヴィジョンを優先⁽¹⁴⁾

一般的に認められている観点としては、アール・ヌーヴォーの時代よりも少し前にジャポニスムが起こり、エミール・ガレ(Charles Martin Emile Gallé, 1846-1904)やルネ・ラリック(René Lalique, 1860-1945)が感化されたと言われている。19世紀末にはジャポニスムとアール・ヌーヴォーが交差することになり、特に美術や工芸の分野で日本文化の影響が顕著に見られるようになる。

最後にジャポニズム学会のホームページに、掲載されている「ジャポニズム」の定義について紹介しておきたい。

ジャポニズムとは19世紀後半、日本の開国を直接のきっかけとして、西欧に多くの日本美術品が知られるようになり、そのエキゾチックなモチーフ、独特の彩色、非対称の構図や自由な視点、自然との親近感などが、西欧の造形美術家たちを強く刺激して生れた新しい芸術の傾向ですが、それは今日では美術に限らずファッションや建築、音楽、文学などにもまたがる幅広い分野での新しい運動として理解されています。ですから、学会のメンバーの研究対象もこのような分野へと広がっています。ジャポニズムは、単に西欧が珍しい東洋の文化を取り入れたというだけのものではなく、ルネッサンス期に構築された西欧中心の世界観が、時代に即して自らを解体し、再構築するとき日本や東アジアのものの見方、考えかたを導入することによって大きく変わっていったダイナミックな運動なのです。⁽¹⁵⁾

外国人の日本研究

日本研究は外交上も必要であり、さらには明治時代に大学教授として招聘された外国人教員、日本に派遣された大使などがその経験をもとに貴重な日本滞在記や日本研究書等を発表した。すべてを紹介することはできないので、ここでは簡単に紹介しておくことにとどめたい。ラザフォード・オールコック(Sir Rutherford Alcock, 1809-1897)、アーネスト・サトウ(Sir Ernest Mason Satow, 1843-1929)、バジル・ホール・チェンバレン(Basil Hall Chamberlain, 1850-1935)、ウィリアム・ジョージ・アストン(William George Aston, 1841-1911)等がいる。オールコックは外交官として中国・日本に赴任し、1863年に *The Capital of the Tycoon* を発表した。チェンバレンは帝国大学の教授として教壇に立っていた。おもな研究としては以下のものがある。

Chamberlain. *The Classical Poetry of the Japanese*. (1880)

Chamberlain. *A Translation of the 'Ko-Ji-Ki'*. (1883)

- Chamberlain. *The Language, Mythology, and Geographical Nomenclature of Japan Viewed in the Light of Aino Studies*. (1887)
- Chamberlain. *A Handbook of Colloquial Japanese*. (1887)
- Chamberlain. *Aino Folk-Tales*. (1888)
- Satow. *The Voyage of John Saris*. (1900)
- Asotn. *Shinto, the Way of the Gods*. (1905)
- Satow. *A Guide to Diplomatic Practice*. (1917)
- Satow. *A Diplomat in Japan*. (1921)
- Aston. *Nihongi: Chronicles of Japan from the Earliest Times to A.D. 697*. (1924)

開国後、日本が近代化を模索していた時期に、英文で発表された彼等の日本研究がその後の日本研究に大きな影響を与えたことは言うまでもないことだ。“Studies on Japan”, “Japanese Studies”, “Japanology”として一つの研究分野を打ち立てているのである。戦後の日本研究者の代表者にはエドワード・サイデンステッカー(Edward G. Seidensticker, 1921-2007)、ドナルド・キン (Donald Keene, b.1922)、アール・マイナー(Earl Miner, 1926-2004)等がいる。⁽¹⁶⁾また、駐日大使を務め、その後も親日家として知られるエドウィン・ライシャワー(Edwin Oldfather Reischauer, 1910-1990)も忘れることはできない。詳細は「第3回 世界の中の日本」で再度取り上げる。

万国博覧会

一般的な「万国博覧会」の定義を『広辞苑』(2008)から紹介してみたい。

【万国博覧会】(International Exhibition)世界各国が参加する博覧会。最初は一八五一年ロンドンで開催。のち一九二八年国際博覧会条約がパリで締結され、日本は六五年加盟。七〇年に大阪で、二〇〇五年に愛知県で開催。略称、万博。⁽¹⁷⁾

文化交流、文化外交という観点から見れば万国博覧会は重要なイベントである。

万国博覧会は、十八世紀末にフランスで行なわれた国家が推進する国内産業品の展示会を起源とする。当初は国内市場の活性化を目的とした製品の展示会であったが、万国博覧会となることで国家間の製品競争となり、やがては様々なスペクタクルによって商品を幻想化していく資本主義の文化装置へとなった。

万国博覧会は、これまでの研究から大きく三つの側面に分けることができる。第一に国家間の技術競争、第二に消費と娯楽、第三に帝国の支配を正当化する文化装置、ディスプレイである。この三つの要素はそれぞれにからみあいながら万国博覧会を形成していた。⁽¹⁸⁾

ここには「国益」「パブリック・ディプロマシー」といった内容が明瞭に示されている。

「万国博覧会と日本」については、アジア歴史資料センターのホームページに「万国博覧会に見る日本」と題して、以下のように述べられている。

万国博覧会に最初に日本が登場したのは、1867年（慶応3年）のパリ万博です。しかし、この時は、幕府、薩摩藩、佐賀藩がそれぞれ独自に出品を行っただけで、まだ「日本」という国を紹介するとは言えないかたちでした。この後明治維新が進み、初めて明治政府、つまり日本の政府として正式に万国博覧会に参加したのが、この次の1873年（明治6年）のウィーン万博でした。⁽¹⁹⁾

なお、過去の万国博覧会の開催地については外務省のホームページより紹介しておきたい。

【1800年代】

ロンドン 1851.05.01-1851.11.11 国際博覧会の始まり

ニューヨーク	1853.07.14-1854.11.01	米国初の国際博覧会
パリ	1855.05.15-1855.11.15	仏初の国際博覧会 始めて万国博覧会と称す
ロンドン	1862.05.01-1862.11.1	日本の遣欧使節団が視察
パリ	1867.04.01-1867.11.03	日本初出品「幕府」「薩摩」「鍋島」が参加
ウィーン	1873.05.01-1873.10.31	日本政府としての公式参加
フィラデルフィア	1876.05.10-1876.11.10	米国独立 100 周年
パリ	1878.05.01-1878.11.10	エジソンの蓄音機、自動車、冷蔵庫等出展
メルボルン	1880.10.01-1881.04.30	
バルセロナ	1888.04.08-1888.12.10	
パリ	1889.05.05-1889.10.31	フランス革命 100 周年 エッフェル塔建設（エジソンの白熱電球で初の夜間照明）
シカゴ	1893.05.01-1893.10.30	コロンブスの新大陸発見 400 年 空中観覧車
ブリュッセル	1897.05.10-1897-11.08	

【1900 年代】

パリ	1900.04.15-1900.11.12	クジ付き入場券を発売 地下鉄、動く歩道
セントルイス	1904.04.30-1904.12.01	ルイジアナ買収 100 周年
リエージュ	1905.04.27-1905.11.06	ベルギー独立 75 周年
ミラノ	1906.04.28-1906.10.31	
ブリュッセル	1910.04.23-1910.11	
アントワープ	1913.04.26-1913.12	
サンフランシスコ	1915.02.20-1915.12.04	パナマ運河開通記念 第 1 次大戦勃発
	1928.11.22	国際博覧会条約採択（施行は 1931.1.17）
バルセロナ	1929.05.19-1930.01.15	

シカゴ	1933.05.27-1933.11.12	
	1934.05.26-1934.10.31	はじめて「テーマ」登場 「進歩の世紀」
ブリュッセル	1935.04.27-1935.11.06	「民族を通じての平和」条約による最初の第1種一般博
パリ	1937.05.25-1937.11.25	「現代生活の中の芸術と技術」ピカソのゲルニカ出展
ニューヨーク	1939.04.30-1939.10.31	
	1940.05.11-1940.10.27	「明日の世界と建設」ワシントン大統領就任150周年 ナイロン、プラスチック、テレビなど出展 第二次世界大戦
ブリュッセル	1958.04.17-1958.10.19	「科学文明とヒューマニズム」(第二次大戦後第1回の万博)
シアトル	1962.04.21-1962.10.21	「宇宙時代の人類」
ニューヨーク	1964.04.22-1964.10.18	
	1965.04.21-1965.10.17	「理解を通じての平和」(BIE 非公認)
モントリオール	1967.04.28-1967.10.29	「人間とその世界」カナダ連邦100周年
大阪	1970.03.15-1970.09.13	「人類の進歩と調和」日本初の万博
スポーケン	1974.05.04-1974.11.03	「汚染なき進歩」
沖縄	1975.07.17-1976.01.18	「海 - その望ましい未来」
ノックスビル	1982.05.01-1982.10.31	「エネルギーは世界の原動力」
ニューオリンズ	1984.05.12-1984.11.11	「河の世界 - 水は命の源」
筑波	1985.03.17-1985.09.16	「人間、居住、環境と科学技術」
バンクーバー	1986.05.02-1986.10.13	「動く世界、ふれあう世界」
ブリスベン	1988.04.30-1988.10.30	「技術時代のレジャー」豪州建国200周年
大阪	1990.04.01-1990.09.30	「花と緑と生活の係わりを捉え

21 世紀へ 向けて潤いのある社会の創造を目指す (国際園芸博)

セビリア	1992.04.20-1992.10.12	「発見の時代」コロンブス米大陸発見 500 周年
ジェノア	1992.05.15-1992.08.15	「グリストファー・コロンブス - 船と海」
テジョン (韓国)	1993.08.07-1993.11.07	「発展のための新しい道への挑戦」
リスボン	1998.05.22-1998.09.30	「海洋 - 未来への遺産」

【2000 年代】

ハノーバー	2000.06.01-2000.10.31	「人間 - 自然 - 技術」
愛知	2005.03.25-2005.09.25	「自然の叡智」
サラゴサ	2008.06.14-2008.09.14	「Water and Sustainable Development」
上海	2010.05.01-2010.10.31	「Better City, Better Life」

特に 1900 年のパリ万博については林忠正シンポジウム実行委員会編『林忠正ジャポニズムと文化交流』(日本女子大学叢書 3)(ブリュッケ、2007 年 2 月) がよい参考となる。林忠正(1853-1906)は美術商としてジャポニズムを側面から支えた一人である。1876 年のパリ万国博覧会の通訳として貿易会社に入社。それ以降は日本美術をヨーロッパに積極的に紹介し、さらに 1900 年のパリ万国博覧会では日本館の事務館長を務めた。⁽²⁰⁾ さらに吉田典子「一九〇〇パリ万国博覧会—政治・文化・表象」(2000)によれば、この万博の特徴を 3 点挙げている。第 1 に工学技術に対する装飾の優位、アール・ヌーヴォーの興隆、第 2 に植民地展示の拡大と商業告知の優位、第 3 にスペクタクル、イリュージョン、アトラクションの優位としている。⁽²¹⁾ もちろん、この現象が突然現れたわけではないが、1900 年になって明確な形で登場したということである。日本の場合では、1900 年のパリ万博で注目を集めたものに川上音二郎一座の興行がある。川上音二郎一座は 1899 年 4 月よりアメリカ

での興行を行い、その後イギリスに渡っていた。そして、パリへ出向いたのである。この川上音二郎一座の興行はいわゆる日本館の公式の祭事ではなく、ロイ・フラ（Loie Fuller, 1862-1928）が興行主として7月4日より『遠藤武者』『芸者と武士』を上演したものだ。川上の演出は日本演劇を正確に演じることはなかった。

芝居は日本語で上演されていたため、彼は言葉の障害を考察し、セリフを省いたり、あるいは筋立てを短かくしたりした。言い換えれば、構成面で彼は観客の好みを取れ入っていたのだった。⁽²²⁾

さらに8月19日には栗野慎一郎フランス公使の幹旋であったが、エリゼ宮でルーベ大統領の園遊会に招かれ、『道成寺』を演じ、11月5日にはフランス政府より「オフィシエ・ド・アカデミー3等勲章」が授与された。⁽²³⁾

白川宣力編『川上音二郎・貞奴 新聞にみえる人物像』（1985）の「川上一座上演略年表」には「33・川上一座、欧米を巡業す」とあるだけだ。「資料・新聞掲載記事集成」の1900年（明治33）には「パリの川上一座」の項目がある。12月13日の『都新聞』、『中央新聞』にはフランス政府より3等勲章が授与されたことが報道されている。⁽²⁴⁾報道によると、通常5等以下であるにも拘わらず、破格の3等勲章が授与されたことは一大名誉であるとしている。



金尾種次郎『川上音二郎欧米漫遊記』
（金尾文淵堂、1901年2月）

英訳『源氏物語』

日本文学中最も世界で知られている文学は、おそらく『源氏物語』と言っても過言ではないだろう。『源氏物語』が世界で知られ、認められるには、その文学性はもちろんのことであるが、英訳の力は無視できない。『源氏物語』の英訳史を簡単に述べて、末松謙澄(1855-1920)が英訳を施して出版したのは、1882年(Trubner & Co.)のことで、「桐壺」から「絵合」までの内容であった。末松がイギリスに外交官として赴任し、ケンブリッジ大学で学んでいた時のことであった。

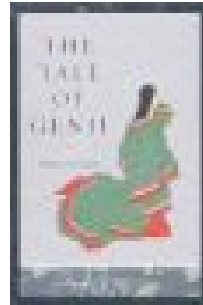
A.Waley



E.G.Seidensticker



R.Tylor



(現在出版されている英訳『源氏物語』)

西洋人によって英訳されたのは、アーサー・ウェイリーにより、*The Tale of Genji*として世に出たのは1925年(George Allen & Unwin)のことであった。その後はエドワード・サイデンステッカーの英訳(Alfred A.Knopf, 1976)、ロイヤル・タイラー(Royall Tyler, b.1936)の英訳(Viking Press, 2001)などがある。

ウェイリーの英訳について桑原信「英譯源氏物語」(1951)では次のように述べている。

ウェーレーは源氏を訳すのに十年を費やしたと云われるが、全体が六冊に分れ、一冊ごとに違った題がついている、すなわち

The Tale of Genji (桐壺 葵)

The Sacred Tree (賢木 松風)

A Wreath of Cloud (薄雲 野分)

Blue Trousers (行幸 幻)

The Lady of the Boat (匂宮 宿木前半)

The Bridge of the Boat (宿木後半 夢浮橋)

全六冊が活字になるのに八年を要したわけで、ことに四巻と五巻の間では四年の時がたつている。そして六巻の始には特に序文がついていて、五巻以後は新たに金子(元臣)博士の薪版(完本源氏物語新講であろう)を使つたと記している。四巻までは湖月抄を低本としたものであつた。出版はいずれもロンドンの George Allen & Unwin である。上梓と同時に相当の反響をよび、各巻とも版を重ねること数次に及んでいるが、さらに一九三五年には英米両国で縮刷本が出来ている。⁽²⁵⁾

さらに、井上英明「アーサー・ウェリー英訳源氏物語の諸問題」(1965)では英訳分析を行っている。

例文に的確を欠く場合、また、解釈の誤れる箇所等があるかもしれないが、英訳第一部を論じて思うことは、源氏物語のエッセンス、特に「もののあわれ」的な情感や全体の構想やプロットの進行には決して原作を誤った箇所はなく、完璧な訳として鑑賞にたえうるものであるということである。⁽²⁶⁾

さらに、ドナルド・キーンも「日本学とは何か」(1972)の中で次のように述べている。

日本学としてのいちばんの収穫は、どう考えてもアーサー・ウェーリー(Arthur David Waley)の日本文学のいろいろな翻訳でした。ウェーリーさんの最初の日本についての本は、“UTA”という本だったのです。『古今集』『梁塵秘抄』『新古今集』などの、ローマ字の原文と英訳が、

対訳の形で出ております。『枕草子』の部分的な翻訳もあって、それもたいへんきれいな英語で、長い間、広く読まれていましたが、いちばの傑作は、何と言っても『源氏物語』の全訳です。六年間ぐらいかかりまして、その翻訳がヨーロッパではじめて発表されたときは、ヨーロッパ人たちもアメリカ人たちもまったく驚きました。日本にあんなすばらしい文学があるということを、だれも知らなかったのです。だんだん『源氏物語』は、教養のある欧米人のどうしても読まなければならない人のひとつになったのです。⁽²⁷⁾

また、サイデンステッカーは『源氏物語』の翻訳「西洋と日本」(1973)の中でウェイリー訳について次のように述べている。

ウェイリーは翻訳というものに、少なくとも日本文を翻訳するにさいしては、いくぶん特異な方法をもっていたようである。彼は熟慮より直感を選んでおり、そしていつも「改善」しようとしていた。ウェイリーの『源氏』はよく、原典を改善したものだと言われる。そうかもしれないが、それは好みの問題である。ともかく大変異なっている。よりきびきびした調子であり、より大胆に強調されている。ウェイリーは平気で、ここかしこで端折ったいり潤色したり、微妙にそして時には微妙ともいえないほどに人物の描写や情景の調子を変えている。われわれの第二の問の質問者が考えているように、読んで美しいという意味では、ウェイリー訳はおそらく傑作であろう。…(省略)...

彼は何か気がいらなとおかまいなしに削除する。その削除はささいで、たとえば和歌の交換ぐらいのこともあるが、時にはたいへん大胆である。その最もたるものは、「鈴虫」全巻の削除である。…(省略)...

ウェイリーはまた、つけ加えたり、書きなおしたりして、その過程において登場人物や情景をつくりかえている。そのはっきりした例は、宇治の姉の姫君、大君の扱いである。表面はためらいながら、その不確かさの奥にある決然とした芯を強調するために、ウェイリーは大君を原典におけるよりもずっとはっきり物を言う人物に描き、彼女の言葉には一

種の冷笑的な辛辣さを加えている。⁽²⁸⁾

松永巖「翻訳について 源氏物語の翻訳を中心に」(2006)では「ウェイリーとサイデンステッカーの翻訳論の大きな相違点は『感情』表現の処理の仕方に在る」⁽²⁹⁾と評している。

ピーター・ミルワード (Peter Milward, b.1925)は「世界文学としての源氏物語の魅力」の中で3つの英訳それぞれの面白さについて次のように指摘している。

- ・原文に一番近いのはタイラー訳。もっとも離れているはウェイリー訳
- ・『源氏物語』をイギリスの読者に知らせるため、自由に翻訳したウェイリー
- ・学問的な立場から直訳的に訳したサイデンステッカーとタイラー
- ・翻訳者によって、チャプターのタイトルや登場人物の名前も違ってくる⁽³⁰⁾

ロイヤル・タイラー(b.1936)は「ただいま翻訳中—三つ目の英訳『源氏物語』」(2000)の中で前者ふたりの翻訳について次ように述べている。

ウェーリー訳は文学的にはすぐれていながら、学問的にはまだまだ疑問が残るというのは、いまとなっては周知のことで、サイデンステッカーにまずその欠点を埋めようという意志があったのだろう。ところが、同時に彼は、翻訳であれば、いろいろな『源氏物語』が存在しうることを証明した。たとえば、「サイデンステッカー訳が出て英語圏の『源氏』批評がはじめて成立した。サイデンステッカーの主人公の性格の解釈は影響がきわめて大きい」と、アメリカの日本文学の専門家である故マリアン・ユリ氏が書かれたことがある。要するにウェーリー訳とサイデンステッカー訳は、いくら同じ作品の翻訳だといっても、同じ作品ではない。英語には、一つではなく、二つの *The Tale of Genji* がある。そこに

は三つ目を付け加えるのが私の楽しみ、また私の幸運だ。それによって英語圏の読者の目には、光源氏をはじめ、物語全体が新しい姿で現れてくるかもしれない。⁽³¹⁾

3つの翻訳が登場すると翻訳の比較研究はさらに進んで来た。緑川真知子「新英訳『源氏物語』について その特徴と他英訳『源氏物語』との相違」(2002)では次のように述べている。

一九三三に完成したアーサー・ウェイリー訳から六八年、一九七六年出版のエドワード・サイデンステッカー訳から、二五年ぶりに元オーストラリア国立大学教授ロイアル・タイラー氏訳による『源氏物語』が二〇〇一年一〇月、アメリカで発売された。ウェイリー訳より先ずる一八八二年に出た末松謙澄の、そして一九九四年のヘレン・マッカラの抄訳を含めなら五番目の英訳ということになる。タイラー氏自身も言及しているが、翻訳の底本にすべき校本の充実という点において、氏は過去の翻訳者達より遥かに恵まれた環境にあった。その意味ではタイラー氏は欧米における古典日本研究の達成の成果であると同時に、近年の日本における『源氏物語』研究の進歩の反映である。⁽³²⁾

また、新英訳の優位性については以下の通りである。

新英訳においては、膨大な量の脚注、各種主要語彙集(一般、装束・色彩、官位)、年表(年立て)など様々な工夫がなされている。今、翻訳における「原典への忠実性」の意味が問い直され、翻訳研究が語訳の指摘や単なる批評の域を脱し、学問として自立しつつあり、また学問の学際化が進むという状況下において、このような新英訳の出現はさまざまな文学研究の可能性を提供しているのではないと思われる。⁽³³⁾

これを突き詰めていけば翻訳論になってしまうが、異文化理解の原点とも言

えるだろう。

日本の文学作品が英訳され、世界に紹介されると、いわゆる海外の日本研究者が日本の古典文学から日本人のこころを読み解こうとしたことは周知の通りである。

(3) 第2次日本文化ブーム

第2次日本文化ブームは終戦から冷戦終結期(東西ベルリンの壁崩壊)戦後、日本が国際社会に復帰するにあたり、文化の果たした役割は無視することはできない。

戦後の日本文化ブームあるいは、世界に向けて日本文化が発信され、評価を受けたものとして日本映画、オリンピックと大阪万博、TVドラマ『将軍』、ファミコンを取り上げてみたい。

日本映画

戦後の日本映画は1950年～1960年の間に国際映画祭に登場し、輝かしい成果を残している。その後ももちろん日本映画は世界に発信されている。また、黒澤明(1910-1998)の海外における評価は日本人が思う以上のものである。まずは、注目しておきたい映画を取り上げておきたい。

- 1951年 第12回ベネチア国際映画祭金獅子賞：黒澤明監督『羅生門』
- 1954年 第7回カンヌ国際映画祭グランプリ：衣笠貞之助監督『地獄門』
- 1954年 第15回ベネチア国際映画祭銀獅子賞：黒澤明監督『七人の侍』
- 1957年 ロンドン映画祭 最も独創的な映画賞：黒澤明監督『蜘蛛巣城』
*シェイクスピアの『マクベス』の翻案
- 1958年 第30回アカデミー賞4部門受賞：ジョシュア・ローガン監督『サヨナラ』*ナンシー梅木、助演女優賞。
- 1958年 第30回アカデミー賞7部門受賞：デヴィッド・リーン監督『戦場にかける橋』*早川雪洲、助演男優賞ノミネート。
- 1958年 第19回ベネチア国際映画賞金獅子賞：稲垣浩監督『無法松の一

生』

1960年 ジョン・スタージェス監督『荒野の七人』(1954年の黒澤明監督『七人の侍』を下敷きにした映画が大ヒット)(ユル・ブリナー主演)

1980年 第33回カンヌ国際映画祭グランプリ：黒澤明監督『影武者』

1983年 第36回カンヌ国際映画祭グランプリ：今村昌平監督『楳嶺節考』

1985年 第58回アカデミー賞衣裳デザイン賞：黒澤明監督『乱』

(ワダ・エミ)

特に黒澤明監督は国際映画祭で受賞したということ以上に、国際的にも映画界において多大な影響を与えた。ジョージ・ルーカス監督『スター・ウォーズ』(1977)も黒澤明監督『七人の侍』(1954)に強い影響を受けていることは周知の通りである。『サヨナラ』(1957)は朝鮮戦争時の日本人女性とアメリカ軍人との恋物語である。日本映画として脚光を浴びたのは概して「サムライ物」であるが、“samurai”という言葉はすでに現在でも英語に定着していることを考えると、その貢献は小さくない。また、黒澤明監督『蜘蛛巣城』(1957)は現在でもシェイクスピアの『マクベス』の翻案映画 *The Throne of Blood* として高い評価を受けている。⁽³⁴⁾

オリンピックと大阪万博

日本でオリンピックが開催されたのは1964年の東京オリンピックと1972年の札幌冬季オリンピックである。(その後、1998年には長野冬季オリンピックが開催されている。)

1964年の東京オリンピック開催は戦後初めて日本全体が世界中の人々を受け入れたまさに超大イベントであった。国内インフラ整備としては東海道新幹線をはじめとした鉄道や道路網の拡充、カラー放送・カラーテレビの普及、国際放送の整備などがある。また、東京オリンピック＝国際化＝英会話という図式もあり、1963年には実用英語検定試験(英検)も始まった。

1970年には岡本太郎(1911-1996)がテーマ展示プロデューサーを務め、『太陽の塔』を設計し、話題となったのが大阪万国博覧会である。この時の

最大の展示品はアメリカ館の月の石であった。この時話題になったものとしては、動く歩道、携帯電話（ショルダー式）、会場内のファミリーレストランで、当時は画期的であったが、今では当たり前のものである。オリンピックもそうであるが、大きな国際大会が日本で開催されたことにより、多くの外国人が日本を訪れた。日本は「サムライ」というイメージからここでようやく産業の国、経済大国への道を歩むこととなる。こうした国際的な大イベントと呼応して政府にも動きがあった。1964年には外務省に情報文化局文化事業部が設立、1972年には外務省の外郭団体として国際交流基金が設立されたことだ。

外務省のホームページには以下のように概要が示されている。

独立行政法人国際交流基金は、わが国に対する諸外国の理解を深めるとともに、国際相互理解を増進し、文化等の分野で国際貢献を行うことによって我が国の調和ある対外関係の維持及び発展を図ることを目的とする、外務省所管の独立行政法人です。

昭和40年代半ば、経済面における日本の急速な成長と国際社会でのプレゼンスの高まりの中で、文化面における日本の発信能力を強化していく必要性が認識されるようになりました。1972年1月、福田外務大臣（当時）は、大規模な基金を有し、かつ強力な実施組織を備えた文化交流機関として、国際交流基金を設立する構想を発表。これを受け、同年10月2日、国際交流基金（Japan Foundation）が外務省所管の特殊法人として発足しました。その後、平成15年10月に独立行政法人化し、現在に至っています。

国際交流基金は、外務省文化交流部の定めた文化外交政策を実施する機関として文化交流事業を行うとともに、民間で文化交流事業を行う諸団体や個人に対して助成を行うことを通じて、様々な角度から外交上必要性の高い国際文化交流を推進し、もって我が国の調和ある対外関係を維持・発展されることに努めています。

設立当初、基金の運用資金は約50億円でしたが、その後、政府からの追加出資が行われ、平成15年10月1日の独立行政法人への移行時の

政府出資金は約 1,110 億円です。その運営は、政府からの運営費交付金、政府出資金の運用益、国際交流基金フォーラムの運営、日本語能力試験等を通じた自己収入及び民間からの寄附金等により賄われています。⁽³⁵⁾

TV ドラマ『将軍』

TV ドラマ『将軍』(*Shogun*, 1980)が全米で大ヒットし、再び「サムライ・ブーム」が到来する。原作はジェームズ・クラベル (James Clavell, 1924-1994) の同名小説。1980 年 9 月 15 日～19 日 (5 日間連続放送) でジェリー・ロンドン監督で NBC で制作された。ウィリアム・アダムズ (William Adams, 1564-1620 / 日本名: 三浦按針) をモデルに江戸時代初頭に日本に漂着したイギリス人航海士ジョン・ブラックソーンの日本での激動の生涯を描く。1981 年のエミー賞、ゴールデン・グローブ賞を受賞している。主なキャストは以下の通りである。

ジョン・ブラックソーン	リチャード・チェンバレン
吉井虎長	三船敏郎
まり子	島田陽子
柏木近江	目黒祐樹
柏木矢部	フランキー堺
石堂和成	金子信雄
ナレーション	オーソン・ウェルズ

日本での TV 放送は 1981 年 3 月 30 日～4 月 6 日のテレビ朝日系列で放映された。三船敏郎 (1920-1997) は黒澤明映画には欠かせない俳優であり、この時には海外でもすでに周知の存在であった。この TV ドラマ『将軍』の最も大きな意味合いはアメリカ人の目から見た日本を映画化したことである。このことは後年のエドワード・ズウィック監督『ラスト・サムライ』(*The Last Samurai*, 2003) も同様である。

『将軍』(1980) 以後は全米にニンジャ・ブームを巻き起こしたショー・コスギ (Sho Kosugi, 1948-) のニンジャ・シリーズがある。『燃えよニンジ

ヤ』(*Enter the Ninja*, 1981)、『ニンジャ / 修羅ノ章』(*Revenge of the Ninja*, 1982)、『ニンジャ・転生ノ章』(*Ninja : The Domination*, 1983)、『デス・オブ・ニンジャ』(*Nine Deaths of the Ninja*, 1984) などがある。

ファミコン

「ファミコン」とは「ファミリーコンピュータ」のことで、1983年に任天堂から発売されたゲーム機である。同年、セガから家庭用ゲーム機「SG 1000」の発売、東京ディズニーランドが開業した年でもある。まさにアミューズメント&ゲーム時代の到来である。

任天堂は1985年に『スーパーマリオブラザーズ』を発表し、大ヒットとなった。同年、家庭用ゲーム機 Nintendo Entertainment System としてアメリカでも発売され、アメリカのTVゲーム産業を復活させたとも言われている。セガも1988年に『テトリス』、1993年には3D対戦格闘型アーケードゲーム機『バーチャルファイター』、1995年にはシール作成機プリント倶楽部を発表している。

こうしたファミコンに代表されるゲーム機は、現在では映像・音楽・ゲームなどをはじめとしたデジタルコンテンツ産業として日本を支える一大産業となっている。

(4) 第3次日本文化ブーム

日本のイメージ

第3次日本文化ブームは冷戦終結後から現在。その内容はおもに、アニメ、日本映画、日本食、PC及びデジタルカメラを含めたデジタルコンテンツ産業がその代表と言える。第3次日本文化ブームの皮切りは1990年の大友克洋監督『アキラ』が全米で公開され、その翌年には英仏独でも公開され、世界中のアニメ業界人に衝撃を与えたことだ。他にも、押井守(b.1951)の存在も忘れることはできない。国際映画祭でも北野武(b.1947)、宮崎駿(b.1941)、『ラスト・サムライ』の俳優・渡辺謙(b.1959)等が活躍したことは周知の

通りである。日本映画（アニメ映画を含む）の躍進振りは目覚ましいものがある。また、いわゆる演劇界においても、必ずしも能狂言・歌舞伎だけでなく、欧州において高く評価された蜷川幸雄（b.1935）の存在も忘れることはできない。また、マンガ、アニメ、ゲームなどいわゆるデジタルコンテンツ産業が日本から世界中へ発信され、第3次日本文化ブームのうち2002年以降はクール・ジャパンと呼ばれた発信アイテムは特に注目に値しよう。

「ジャパン・クール」あるいは「クール・ジャパン」という言葉が誕生したのは2002年であるが、もちろん概念的にはこれと同じようなものは存在していた、あるいはその予感はずでに15年程前にもあった。白幡洋三郎『カラオケ・アニメが世界をめぐる』（1996）では次のような記述がある。

日本文化は回転ベルトの上に乗ってぐるぐる回るスシのように、世界を旅している。身びいきかもしれないが、それはあまり押しつけがましい顔をしていない。どうぞ欲しければ取って下さいといった風情である。外国の人が自分の興味と経済力にあわせて選びとる。⁽³⁶⁾

さらに白幡は次のようにも述べている。

日本生まれのコンピュータゲームや漫画、アニメがどれほど世界に広まっているか。それは想像を越えるものがある。とはいえこの事態を見て、娯楽の分野における「日本文化」が世界を制覇しつつあるとはいえない。けれどもかつての「日本文化」と異なるものが、驚くような広がりをもって、ときに「日本」のイメージとともに浸透してゆく事態は、れからも増えそうだ。⁽³⁷⁾

日本のアニメ

日本のアニメが海外で高い評価を受けているのは、海外のアニメと日本のアニメに大きなギャップがあるからだ。海外ではアニメはこども向けといった印象が定着したイメージであったが、日本の場合には手塚治虫(1928-1989)等の活躍も早くからあり、芸術性のあるものが生み出されていた。海

外で日本のアニメが大きく注目を浴びたのは、海外のアニメ事情が大きく関係していることは言うまでもないことだ。日本でもアニメの取り扱いについては、ここ 10 数年の間にサブカルチャーからポップカルチャーとして取り扱われ来たといったのが実状であろう。

[1]大友克洋監督『アキラ』

大友克洋(b.1954)は漫画家、映画監督として知られているが、その代表作は『童夢』(1980-1981 連載)、『AKIRA』(1982-1993 連載)である。特に自作をアニメ映画にした『AKIRA』(1988) は、1990 年に全米で、1991 年には英仏独でも公開され、一大ブームとなった。日本のアニメ映画を世界に認めさせた先駆者でもある。

Adapted from the early part of the long-running manga by director Otomo, Akira is almost singlehandedly responsible for the early 1990s boom in anime in the English language. ⁽³⁸⁾

その内容は以下の通りである。

1988 年 7 月、東京で核爆発が発生、第 3 次世界大戦が勃発した。2019 年、ネオ東京では軍の指揮下で新兵器・超能力の研究が進められていた。キヨコ(25 号)、タカシ(26 号)、マサル(27 号)ら永久幼年者はエスパーの実験体で、もう一人のアキラと呼ばれる 28 号は超能力があまりに強大でコントロールできないためカプセルの中で眠らされていた。職業訓練校生の鉄雄は友人の金田らとバイクで走っていたところタカシと遭遇。避けようとしたが、転倒して重傷を負ってしまう。そして鉄雄はタカシと共に軍に連れ去られ、エスパーとしての訓練を受けた。やがて鉄雄は恐るべきパワーを身につけ、周囲を破壊していく。自分にも軍にもコントロールできないのだ。その力はアキラにも匹敵し、またアキラを醒めさせる危険も出てきた。金田はゲリラのケイと手を結んで鉄雄を止めようとするが、どうにもならなかった。軍の施設を抜け出し、アキラの眠

るオリンピック会場建設場へ進む鉄雄を、軍やゲリラ、金田らが追う。キヨコ、タカシ、マサルは3人の力を合せてアキラを甦らせ、鉄雄を全く別の宇宙へと連れ去るのだった。⁽³⁹⁾

Patrick W. Galbraith. *The Otaku Encyclopedia* (2009)では次のような説明がある。

The ANIME film version of his MANGA *Akira* (1988) about disenfranchised biker teens and political unrest was a major force in establishing “JAPANIMATION” in the United States and putting gritty sci-fi anime on the popular and academic rader.⁽⁴⁰⁾

また、Susan J. Napier. *Anime : from “Akira” to “Princess Mononoke”* (2000)には次のような記載もある。

Japanese animation or “animé” as it is now usually referred to in both Japan and the West, is a phenomenon of popular culture.⁽⁴¹⁾

そのタイトルからもわかるように *Akira* が起点となっている。

大友監督作品としては他にアニメ映画『MEMORIES』(1995)、アニメ映画『スチームボーイ』(2004)、『蟲師』実写映画(2007)等もある。

[2] 押井守『攻殻機動隊』

押井守は劇場アニメ『機動警察パトレイバー the Movie』(1989)で第7回日本アニメ大賞を受賞以後、その活躍が注目を浴びるようになる。Patrick W. Galbraith. *The Otaku Encyclopedia* (2009) によれば以下の通りである。

In the meantime, the animated film Oshii directed for Bandai instead of *Jinroh* was *GHOST IN THE SHELL*, released in 1995 and surely his most famous work. This landmark animated CYBER-

PUNK film is based on the sexy girl meets mecha action-comedy manga by SHIROW MASAMUNE, but OSHII made it his own. In his typical way, Oshii raises the question of humanity's place in an increasingly post-human, technological world.... (中略)...

After a five year directing hiatus, he returned in 2001 with the live-action Polish and Japanese film *Avalon*, which questions the bounds of online games and reality. In 2004, Oshii put out *INNOCENCE*, a sequel to *Ghost in the Shell* and one of the most painstakingly rendered anime to date; it took a year to complete one sequence that took place in a doll house. (42)

『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』はアメリカの『ビル・ボード』誌のホームビデオ部門で売上第1位となった。日本のアニメ史上の快挙である。また、『イノセンス』(2004)は第57回カンヌ国際映画祭のコンペティション部門にノミネートされた。カンヌ国際映画祭のコンペティション部門に日本のアニメ作品が出版されるのはこれが初めてであった。さらに押井は『スカイ・クロラ』(2008)はベネチア国際映画祭コンペティション部門ノミネート、フューチャー・フィルム・フェスティバル・デジタル・アワード受賞を果たしている。

[3] 鳥山明『ドラゴンボール』シリーズ

鳥山明(b.1955)は『Dr.スランプ』と『ドラゴンボール』シリーズがその代表作として知られている。『Dr.スランプ』は1980年～1984年まで『週刊少年ジャンプ』に連載され、その後アニメ化されたマンガである。一方、『ドラゴンボール』は1984年～1995年まで同雑誌に連載され、その後アニメ化され、現在でもフジテレビ系列で放映中である。このアニメの映画の人気は驚異的である。

さて、2009年8月1日～2日に世界15カ国からコスプレヤー代表が集い、愛知県で「世界コスプレサミット 2009」が開催され、オリコンが「世界に通用していると思う「日本のアニメ」」についてアンケートが実施され、そ

の順位が発表された。(43)

- 第 1 位 『ドラゴンボール』
- 第 2 位 『ドラえもん』
- 第 3 位 『ポケットモンスター』
- 第 4 位 スタジオジブリの作品
- 第 5 位 『新世紀エヴァンゲリオン』
- 第 6 位 『機動戦士ガンダム』
- 第 7 位 『ONE PIECE』
- 第 8 位 『千と千尋の神隠し』
- 第 9 位 『NARUTO ナルト』
- 第 10 位 『となりのトトロ』

アンケート方法の詳細はわからないが、宮崎駿監督の作品は個別にランクインしているものもあれば、一作品だけを選べずにスタジオジブリを回答した人も多かったようだ。また、世界各国で合計 1000 人にアンケートした「世界に進出した日本の人気アニメベスト 100」では次のような結果も出ている。

(44)

- 第 1 位 『ドラゴンボール』
- 第 2 位 『ポケットモンスター』
- 第 3 位 『美少女戦士セーラームーン』
- 第 4 位 『ドラえもん』
- 第 5 位 『キャプテン翼』
- 第 6 位 『とっとこハム太郎』
- 第 7 位 『アルプスの少女ハイジ』
- 第 8 位 『クレヨンしんちゃん』
- 第 9 位 『鉄腕アトム』
- 第 10 位 『デジモンアドベンチャー』

また、2010 年 6 月には東京工芸大学が実施した「クール・ジャパンに関する調査」の結果が発表されている。⁽⁴⁵⁾

テレビアニメ

『ドラゴンボール』シリーズ、『ドラえもん』	47.7%
『機動戦士ガンダム』シリーズ	47.6%

マンガ

『ドラゴンボール』シリーズ	61.5%
---------------	-------

さらに文化庁メディア芸術祭 10 周年を記念して「日本のメディア芸術 100 選」を 2006 年 7 月 13 日~8 月 31 日の 50 日間に実施されたアンケート結果を紹介しておこう。⁽⁴⁶⁾

マンガ部門

- 第 1 位 『スラムダンク』
 - 第 2 位 『ジョジョの奇妙な冒険』
 - 第 3 位 『ドラゴンボール』
 - 第 4 位 『鋼の錬金術師』
 - 第 5 位 『ドラえもん』
 - 第 6 位 『火の鳥』
 - 第 7 位 『ブラック・ジャック』
 - 第 8 位 『風の谷のナウシカ』
 - 第 9 位 『蟲師』
 - 第 10 位 『DEATH NOTE』
 - 第 11 位 『ONE PIECE』
- 以下省略

アニメーション部門

- 第 1 位 『新世紀エヴァンゲリオン』

- 第 2 位 『風の谷のナウシカ』
 - 第 3 位 『天空の城ラピュタ』
 - 第 4 位 『機動戦士ガンダム』
 - 第 5 位 『ルパン三世カリオストロの城』
 - 第 6 位 『蟲師』
 - 第 7 位 『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』
 - 第 8 位 『となりのトトロ』
 - 第 9 位 『鋼の錬金術師』
 - 第 10 位 『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』
 - 第 11 位 『ドラゴンボールシリーズ』
- 以下省略

上位にランキングしている『ドラゴンボール』シリーズが全く問題なしに、ヨーロッパを中心に欧米社会に manga/anime として受け入れられたわけではない。当初はその暴力的なシーンも非難の対象となることがある。もちろん、こうしたことは『ドラゴンボール』シリーズだけの問題ではない。ちなみに *Cambridge Advanced Learner's Dictionary* (2003) には“manga”の定義は以下の通り掲載されている。

COMIC books or ANIMATION from Japan which often include sex or violence. ⁽⁴⁷⁾

“from Japan”とあることから、日本語から英語へ入った言葉ということは明らかである。(manga, anime の定義については「第 4 回 メディア芸術」で論じる。) “sex or violence”が定義の中で表現されている背景には、日本のマンガなどのポップ・カルチャーに「性表現や暴力表現が氾濫」⁽⁴⁸⁾していることが原因であろう。2009 年にはジェームズ・ウォン監督『ドラゴンボール・エボルーション』(アメリカ)として実写映画が公開された。アメリカ映画になると、孫悟空も高校生の青春恋愛物語の部分がかかなり誇張されていた。全く違う別の作品となったという印象を受けた観客は少なくないだろう。

[4] 『ポケット・モンスター』シリーズ

『ポケット・モンスター』は1996年2月に発表されたゲーム・ソフトであるが、アニメ化され1997年4月よりテレビ東京系列で放映されている。通称「ポケモン」の大きな特徴は、ゲーム アニメ化 キャラクター化 カードゲームとなり、海外でも好評を得ている。Patrick W. Galbraith. *The Otaku Encyclopedia* (2009)では次のような説明がある。

Pokémon was the first worldwide mainstream breakout success story for Japanese animation and was a turning point for the globalization of anime and manga. In 1999, the *Pokémon* game was selling in seventy countries, the anime was broadcast in sixty-one countries and two territories, and the movies had been shown in forty-four countries, and the card games had been translated into eighty languages. In 2004, the franchise was valued at \$15 billion worldwide.

Pokémon opened the door for the COOL JAPAN movement but has also been criticized as promoting materialism. In 1999, Nintendo was unsuccessfully sued on the grounds that the *Pokémon Trading Card Game* caused two nine-year-old boys to become addicted to gambling.

(49)

ここではやり注目に値することは『ポケモン』がクール・ジャパンの扉を開けたということだ。しかも、単なるマンガ/アニメということではなく、もともとはゲームからはじまり、メディア形態を変えて、さらにはピカチュウという象徴的なキャラクターを得て、大ブレイクしたのである。かつて日本文化論として Ruth Benedict. *The Chrysanthemum and the Sword* (1946) を注目をあびたが、ポップカルチャーに焦点をあてた Anne Allison. *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination* (2006) も出版された。邦訳は実川元子訳『菊とポケモン グローバル化する日本の文

化力』(新潮社、2010年8月)である。

[5] 『ドラえもん』

『ドラえもん』は藤子・F・不二雄(b.1933)によるマンガ。1969年から1996年に発表され、1973年にはテレビアニメ化され、放映が開始された。TIMEasia.comの“Asian Heroes”によれば、“DORAEMON may be Japan’s cutest export”⁽⁵⁰⁾である。

Patrick W. Galbraith. *The Otaku Encyclopedia* (2009) には“Doraemon”の項目はないが、“Anime Ambassador”が項目に入っている。その箇所を紹介しておこう。

Anime Ambassador: In 2008, the Japanese Ministry of Foreign Affairs named Fujiko Fujio’s character Doraemon, a lovable robot cat from the future who has been an ANIME icon since 1969, the Anime Ambassador of Japan. Doraemon *taishi* (ambassador) limited his first visits to East Asia because the US Federal Communication Commission used a mascot called “Broad band” a round cat with a striking resemblance to Doraemon.⁽⁵¹⁾

『ドラえもん』が2008年には外務省のアニメ大使に任命されたことにも触れている。この時に第1回カワイイ大使として任命されたのは中川翔子(b.1985)であった。

[6] 宮崎駿

宮崎駿の映画作品が海外で注目を浴びて、本格的に公開されるようになったのは、『もののけ姫』(1997)あたりからであろうか。その後の活躍は目覚ましいものがあり、『千と千尋の神隠し』(2001)はベルリン国際映画祭金熊賞を受賞、米・アカデミー賞長編アニメ賞を受賞するなど、日本のアニメ映画を世界に押し上げた第1人者であることに間違いはない。その後も『ハウルの動く城』(2004)、『崖の上のポニョ』(2008)など話題となる作品を生み出し続

けている。Patrick W. Galbraith. *The Otaku Encyclopedia* (2009)によれば、宮崎ワールドが『風の谷のナウシカ』(1984)以後、その様相が変容していることを指摘している。

Following this success, Miyazaki cofounded Studio Ghibli with Takahata. Over the years, Miyazaki has turned out a string of hits Including *Laputa: Castle in the Sky* (1986), *Kiki's Delivery Service* (1989), *Porco Rosso* (1992), *Princess Mononoke* (1997), *Howl's Moving Castle* (2004), and *Ponyo on the Cliff's by the Sea* (2008). Miyazaki shifted from otaku fantasy to family fare with *My Neighbor Totoro* in 1988, which features the pastoral and elegiac anime for which he is now famous. ⁽⁵²⁾

日本映画・演劇界

[1] 北野武

北野武 (b.1947) はお笑い芸人・ビートたけしとして知られているが、大島渚監督『戦場のメリー・クリスマス』(1983)で俳優として出演し、その演技で注目を浴びた。その後も映画にも出演している。異業種出身の映画監督としてデビューしたのは『その男凶暴につき』(1989)である。その後、『ソナチネ』(1993)、『キッズ・リターン』(1996)などの作品もあるが、『HANA-BI』(1997)ではベネチア国際映画祭金獅子賞を受賞した。その後も『菊次郎の夏』(1999)、『BROTHER』(2001)、『Dolls』(2002)を発表した。『座頭市』(2003)は「サムライ・ミュージカル」といったような評も海外では出ているように、これまでにないタップを入れた演出となっており、それがラスト・シーンでは見事な効果を発揮した。また、『監督・ばんざい!』(2007)が発表されると、ベネチア国際映画祭では“Glory to the Filmmaker”(監督ばんざい賞)が新設され、北野武はその第1回受賞者となったことはヨーロッパでの北野映画の評価の高さを物語るものと言ってよいだろう。

[2] 渡辺謙

渡辺謙は舞台俳優として活躍し、1987年のNHK大河ドラマ『独眼竜政宗』で伊達政宗役で注目を浴びた。

エドワード・ズウィック監督『ラスト・サムライ』(2003)で米アカデミー賞助演男優賞にノミネートされたことで話題となり、その後クリストファー・ノーラン監督『バットマン ビギンズ』(2005) ロブ・マーシャル監督『SAYURI』(2005) クリント・イーストウッド監督『硫黄島からの手紙』(2006) ポール・ワイツ監督『ダレン・シャン』(2010) クリストファー・ノーラン監督『インセプション』(2010)にも出演している。『硫黄島からの手紙』には二宮和也(b.1983)、伊原剛志(b.1963)、加瀬亮(b.1974)、中村獅童(b.1972)等も出演し、話題を呼んだ。渡辺謙は三船敏郎や松田優作(1949-1989)の亡き後、ハリウッドで活躍する代表的な日本人俳優である。

[3] 蜷川幸雄

演出家。1975年の『ロミオとジュリエット』(日生劇場)で初めて商業演劇を演出し、1979年の秋元松代作『近松心中物語』(帝国劇場)が大ヒットし、1983年のアテネでの『王女メディア』、1987年のロンドンでの『NINAGAWA マクベス』での上演をはじめ、海外でも高い評価を受けている。2005年に歌舞伎を演出し、歌舞伎座で『NINAGAWA 十二夜』を上演し、注目を浴びたことは記憶に新しい。

海外の評価としては、1992年にはイギリス・エジンバラ大学名誉博士号、2002年にはイギリス、CBE(名誉大英勲章第3位)など、特にイギリスでの評価が高い。

[4] その他

映画の分野で注目しておきたいのが、海外における日本映画のリメイク版であろう。これには日本のアニメを実写版とした作品もあることは注目に値する。ここ数年のおもなリメイク版を紹介しておきたい。なかにはオリジナル監督の日本人によるハリウッドリメイク版もある。

ゴア・ウォービンスキー監督『ザ・リング』(2002)
ピーター・チェルソム監督『Shall We Dance?』(2004)
清水崇監督『The Grudge』(2004)
中田秀夫監督『ザ・リング2』(2005)
清水崇監督『The Grudge 2』(2006)
アンディ・ウォシャウスキー、ラリー・ウォシャウスキー監督『スピード・レーサー』(2008)
ラッセ・ハルstrom監督『HACHI 約束の犬』(2008)
ジェームズ・ウォン監督『ドラゴンボール・エボリューション』(2009)

また、海外における日本文化ブームが端的に現れるのが、外国人監督による日本を舞台にした映画であろう。日本を舞台にした外国映画、あるいは日本人俳優が出演した外国映画についても注目しておきたい。かつてはジョシュア・ローガン監督『サヨナラ』(1957)をはじめ、TVドラマであるがジェリー・ロンドン監督『将軍』(1980)などの話題となった映画もあった。1989年以降のものに少し注目すると以下の通りである。

リドリー・スコット監督『ブラック・レイン』(1989)は大阪が舞台。松田優作の遺作となったが、高倉健(b.1931)、若山富三郎(1929-1992)、神山繁(b.1929)、内田裕也(b.1939)が出演している。ジェラルド・クラヴジック監督『WASABI』(2001)はジャン・レノ、広末涼子主演の日仏合作映画。日本とフランスが舞台となる。

ソフィア・ Coppola監督『ロスト・イン・トランスレーション』(2003)は東京を舞台にハリウッド・スターと若いアメリカ人妻の淡い出会いと別れのストーリーが中心となっている。ソフィア・ Coppola監督は2010年のベネチア国際映画祭では『サムウェア』で金獅子賞を受賞したことで話題となった。

クエンティン・タランティーノ監督『キル・ビル』(2003)では日本が舞台となり、武器として日本刀が使われたり、テーマ曲は『新・仁義なき戦い』(布袋虎泰作曲)が使用された。(当初は深作欣二監督の合作を予定していた) また、服部半蔵役に千葉真一(b.1939)がキャスティングされた。タランティーノ

ノ監督は『パルプ・フィクション』(1994)ではブルース・ウィルス(b.1955)に日本刀で殺陣をさせている。

エドワード・ズウィック監督『ラスト・サムライ』(2003)はアメリカ・ニュージーランド・日本合作映画。渡辺謙、真田広之(b.1960)、小雪(b.1976)、小山田真(b.1982)、原田眞人(b.1949)、中村七之助(b.1983)等、多数の日本人俳優が出演している。時代設定は明治初期の近代化に目覚める日本である。

アレクサンドル・ルク ロフ監督『太陽』(2005)は終戦直前・直後の数時間の昭和天皇(1901-1989)の苦悩の様子を描いた。皇室を描いた映画だけに日本での公開は難しいとされていたが、公開後は評判となった。昭和天皇にイッセー尾形(b.1952)、香淳皇后に桃井かおり(b.1951)、侍従長に佐野史郎(b.1955)。ロシア・イタリア・フランス・スイス合作映画であるが、台詞は全編日本語と英語である。

ロブ・マーシャル監督『SAYURI』(2005)はチャン・ツイー主演で話題となったが、第2次世界大戦後の京都が舞台となっている。日本人俳優では、渡辺謙をはじめ、役所広司(b.1956)、工藤夕貴(b.1971)、桃井かおり(b.1951)、大後寿々花(b.1993)が出演。原作はアサー・ゴールド(Arthur Gold, 1917-1990)の *Memoirs of Geisha* (1997)である。また、アンハンドロ・ゴンザレス・イニャリトゥ監督『パベル』(2006)では聾啞の女子高生を演じた菊地凛(b.1981)は米アカデミー賞助演女優賞にノミネートされたことで話題を呼んだ。役所広司も菊地が演じる綿谷千恵子の父親役で出演している。

フランソワ・ジラルド監督『シルク』(2007)は日本・カナダ・フランス・イタリア・イギリスの合作映画。19世紀のフランスの製糸工場をめぐり、日本への蚕の卵の買付けなどの設定が盛り込まれている。マダム・ブランシェ役に中谷美紀(b.1976)、原十兵衛役に役所広司。音楽は坂本龍一(b.1952)が担当。

食文化

[1] 日本食ブーム

日本食ブームがいつから、どこで始まったかははっきりしないが、アメリカでは1977年の食生活改善指導(マクガバンレポート)ではないか言われ

ている。アメリカ合衆国上院栄養問題特別調査委員会報告書のことである。いわゆるヘルシー志向の結果、日本食が注目されることになり、その代表である寿司は特に注目を浴びた。70年代後半以降は日本の家電製品、自動車等がアメリカでも高く評価されはじめ、80年代には『将軍』やニンジャ・ブームなどの流れから、日本文化ブームが起きたことも追い風であったかもしれない。

農林水産省が2006年11月に発表した「海外における日本食レストランの現状について」によれば、北米約10,000店、中南米約1,500店、ロシア約500店、アジア約6,000 9,000店、オセアニア約500 1,000店、中東約100店、欧州約2,000店である。もちろん、何をもって日本食レストランと定義するかによってこの店舗数は大きく変動することは言うまでもないことだ。

「参考1(1)我が国の食の特徴」では「現在『日本食』に関する定義はない」と記されている。「(2)海外で評価される日本食のイメージ」では、次のように記されている。

海外において、日本食は「ヘルシー」「美しい」「安全・安心」「高級・高品質」として高い評価を得ている。

さらに、2007年7月には日本食レストラン海外普及推進機構(JRO)が発足し、2008年3月には日本食レストラン国際フォーラムが開催され、2009年7月現在で現地組織の支部は14都市に上る。

「JRO海外支部活動について」によれば、ソウル支部では「ソフトパワーとしての日本食文化について」、シンガポール支部では「外食産業の経営と課題について」、バンコク支部では「タイにおける日本食レストラン経営戦略について」の講演など、単なる文化理解だけでなく、産業としての日本食など、複合的なとらえ方がなされている。

[2] ミシュラン・ガイドブック

ミシュランはアンドレ・ミシュラン(Andre Michlin, 1853-1931)が設立したタイヤ会社である。ミシュラン・ガイドはレストランの評価を星の数(3

つ星が最高)で表すレストラン、ホテルのガイドブックである。当初はフランス国内だけのものであったが、1956年に北イタリア版が創刊されると、ベネルクス、スペイン、さらにニューヨーク・シティ、ラスベガス、ロサンゼルス、サンフランシスコなども取り上げられた。

2007年11月には東京版、2009年10月には京都・大阪版が出版された。これに加え、日本の観光地を案内するミシュラン・グリーン・ガイドも出版された。日本ではもともといわゆるグルメ本が盛んに出版されていたが、ミシュラン・ガイドブックは世界的なもので、その影響力は大きい。

デジタルコンテンツ産業

[1] ソニー

ソニーは1946年に東京通信工業株式会社として設立、1958年に社名変更してソニーとなった。1957年に世界最初のトランジスタラジオの開発をはじめ、1988年にはアメリカのCBSのレコード部門を買収、1989年にはアメリカのコロンビアピクチャーズを買収し、映像・音響のソフト部門にも参入した。

特に、1979年には「ウォークマン」を発売し、さらに1989年にはパスポートサイズのハンディカム「CCD-TR55」も発売を開始した。ソニー製品はメイド・イン・ジャパンの日本ブランドの代表とも言えるものである。デジタルコンテンツ時代ではオーディオ、オーディオ・ビジュアル、カメラ、コンピュータ分野などがクロスオーバーするだけに、今後の行方が期待される。PCのVAIOシリーズ、ゲームではプレイステーションなどが有名である。

[2] PC

日本が世界に誇るPCはラップトップ(laptop computer)である。日本国内では「ノート型パソコン」の愛称で親しまれている。1989年7月に東芝からDynaBook J-3100SS、9月にはセイコーエプソンからPC-286NOEE executive、10月にはNECからPC-9801nがそれぞれ発売された。現在では無線ラン、Bluetoothをはじめとしたワイヤレス接続機能なども組み込まれ、通信機能が格段にアップしている。小型化は日本のお家芸でもあるが、ノー

ト型パソコンはまさにメイド・イン・ジャパンの代表的な日本ブランドであると言える。

[3] ゲーム

日本文化ブームから「ゲーム」をみると、「ファミリーコンピュータ」と「トレーディングカード」の2つに注目しておきたい。

ファミリーコンピュータは1983年7月に任天堂より発売された家庭用ゲーム機であるが、現在では、デジタルデータ化、さらにインターネットの普及によりダウンロード式のものやオンライン対戦型など、多様化を極めていいる。さらに、マンガ、アニメ等の融合により、キャラクター化され、多分野にわたる産業に関わるまでになっている。

同じことは、トレーディングカードについてもあてはまる。海外ではコレクションカードゲーム、カスタマザブルカードゲームとも呼ばれている。日本ではマンガ、アニメでカード・バトルを取り上げているものがあり、まさにこうしたトレーディングカードと直結している。ゲームからアニメ化された『ポケモン』もあるが、『遊戯王』『デュエルモンスター』などアメリカでも大ヒットしているものもある。

ハロー・キティ

ハロー・キティは株式会社サンリオのキャラクター商品のひとつであるが、今では世界を駆け巡る日本を代表するキャラクターのひとつになっている。ハローキティを生みだした株式会社サンリオは、1960年に株式会社山梨シルクセンターとして誕生した。1973年に商号を今の株式会社サンリオに変更。サンリオの社名については同社のホームページに次のように紹介されている。

私たちサンリオは創業から40年以上が経ちました。

サンリオ - この社名はスペイン語の San Rio に由来しています。San は地名にサンフランシスコ San Francisco やサンディエゴ San Diego とあるように、英語のセント Saint (St.) 日本語の「きよ聖らか」という意味であり、Rio は川沿いの街の地名にリオデジャネイロ Rio de Janeiro

やりオグランデ Rio Grande とあるように英語のリバーRiver、日本語の「河」という意味です。

ですから、Sanrio とは Saint River 「聖なる河」を表す言葉なのです。私たちは「人類が最初に住み始めたと言われる河のほとりに聖らかな文化を築きたい」という気持ちでこの会社を設立し、「其処に集まる人々がお互いに思いやりを持ち、仲良く暮らせるコミュニティ（集団）を作りたい。」という願いをこめて今日まで運営し続けています。

これからもその友情を育てるためのソーシャル・コミュニケーション・ギフト商品をはじめ、グリーティングカード、音楽、映像、図書、ライブエンターテイメントなどをコミュニケーションの手段として提供することにより、世界中に流れる河の水のように世界のすみずみにまで仲良しの輪、友情の輪を広げてゆきたいと思います。⁽⁵³⁾

代表取締役社長の辻信太郎のメッセージである。「ハロー・キティ」は1974年にキャラクター開発がなされ、2004年には「ハロー・キティ」30周年を迎えた。

ここで、Ken Belson and Brian Bremner. *Hello Kitty: The Remarkable Story of Sanrio and the Billion Dollar Feline Phenomenon* (2004)を紹介しておきたい。マクグレイ(2002)のクール・ジャパン論が発表された後の出版である。

Kitty's global success also debunks the entire notion that the globalization of culture automatically means "made in the U.S.A." To noted Japanophile, Douglas McGray, writing for the august *Foreign Policy* journal in mid-2002, Kitty is proof positive that Japan's cultural influence and relevance globally is on the rise. Japan's ability to project military force abroad may be hemmed in by a war-renouncing constitution, and its economic prowess greatly diminished since the 1980s, but Kitty and other cultural exports represent what foreign-policy wizards such as Joseph S. Nye of Harvard University call "soft

power.”⁽⁵⁴⁾

しかし、ここで展開されるのは“cool Japan”ではない。“cute”乃至は“kawaii”である。

Kitty's success is part of the rise of what we call the “culture of cute,” a unique blend of post-modern desire and infantile affectation.⁽⁵⁵⁾

あるいは“kawaii bunka”⁽⁵⁶⁾といった表現もある。このカワイイ文化については以下のように述べている。

...the mystery of Kitty's popularity wouldn't be much of a mystery at all. Instead, it looks like Japan's whole *kawaii* cultural movement began kind of in a burst of spontaneity in the early 1970s, spawned from handwriting and linguistic fads. Perhaps the best and most original analysis of the history of all things *kawaii* in Japan came in 1995 courtesy of Sharon Kinsella, a Cambridge University researcher who published a piece entitled *Cuties in Japan* in a much overlooked book of essays called *Women, Media and Consumption in Japan*. It starts out with a pretty fascinating point about the word *kawaii*.⁽⁵⁷⁾

Women, Media and Consumption in Japan (University of Hawai'i Press, 1995) は Lise Skov と Brian Moeran の編集によるものだ。Sharon Kinsella “Cuties in Japan”の冒頭は以下の通りである。

Kawaii style dominated Japanese popular culture in the 1980s. *Kawaii* or ‘cute’ essentially means childlike; it celebrates sweet, adorable, innocent, pure, simple, genuine, gentle, vulnerable, weak, and inexperienced social behaviour and physical appearances. It has been well described as a style which is ‘infatile’ and delicate at

the same time as being pretty'. Cute style saturated the multi-media and consumer goods and services whilst they were expanding rapidly between 1970 and 1990 and reached a peak of saccharine intensity in the early 1980s. ⁽⁵⁸⁾

「近年は『カワイイ』が国際語」⁽⁵⁹⁾になっており、日本のクール・ジャパン、ブランド・アイテムが深く関係している。會澤まりえ・大野実「『かわいい文化』の背景」(2010)の中で「Kawaii 文化」について次のように述べている。

日本の「かわいい」文化を含むポップカルチャーは、インターネットやYouTubeなどの普及で、一瞬にして国境を超えて世界中に広がり若者の興味・関心を掴んでいる。『週刊アスキー』も、アニメやマンガだけでなく、世界から愛される日本ファッションの現場レポートとして「Kawaii 文化」の特集記事を2009年5月から掲載し、その記事のライターでコンテンツメディアプロデューサーの櫻井孝昌氏は「日本がカワイイの発信地である」と述べている。⁽⁶⁰⁾

さらに、櫻井孝昌『世界カワイイ革命』(2009)では「カワイイ」について次のように指摘している。

「カワイイ」という言葉が、日本語のまま広がっていったのか？

答えはいたってシンプルだ。その概念にぴったりとあてはまる言葉が、ほかにないからである。

もちろん、それに近い言葉は各国にもある。英語なら、「キュート」、フランス語なら「ミニョン」、イタリア語なら「カタリーナ」といったぐあいだ。だが、「カワイイ」という言葉をふつうに使う世界の女子たちいわく、それは「カワイイ」に完璧に対応する言葉ではない。辞書に載っている「かわいい」の意味と、現実に使われる「カワイイ」の範囲には、相当な差がある。カタカナ表記の新しい概念としての「カワイイ」

が存在するといったほうがよいかもしれない。⁽⁶¹⁾

Anne Allison. *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination* (2006)には次のような記述がある。

Circulating in Japan by means of fads, these have been starting in the 1970s and peaking again in the late 1990s a “cute” (*kawaii*) craze (also called a “character” craze) grafted around lines of merchandise such as those of the company Sanrio, known for their bright colors, miniaturization, and hordes of small articles as well as other pop cultural forms generally associated with girliness, fun, and childhood, such as writing in a childish script known as *buriko*. ⁽⁶²⁾

ハロー・キティはサンリオという企業戦略が生み出したひとつのブランド・アイテムとなったことは忘れてはならない。日本政府の『日本ブランド戦略～ソフトパワー産業を成長の原動力に～』(2009)が発表される30年以上も前に一企業としてすでにブランド・アイテムに取り組んでいたのだ。

オタク

今や「オタク」という言葉だけでなく、「オタク文化」まで登場している。山中智省『『おたく』誕生—『漫画ブリッコ』の言説力学を中心に—』(2009)では「オタク」について次のように述べている。

「おたく」という言葉は二〇〇〇年以降、『電車男』の大ヒット(二〇〇四～二〇〇五年)やいわゆる「萌え」ブームなどを通じて急速に一般化し、現在では日本のサブカルチャーを代表するキーワードの一つとして認知されるまでになっている。⁽⁶³⁾

オタクについて定義しようとすれば、1983年の『漫画ブリッコ』(セルフ出版/発売:日正堂)の6月～8月号で、中森明夫『『おたく』の研究 街に

は『おたく』が「いっぱい」のコラムがよく取り上げられる。⁽⁶⁴⁾

では、オタクはいつ頃から現れたのであろうか。

1983年に「オタク」が発見されたということは、オタクは、それより少し前、つまり1970年代のごく初頭を起源としている、と考えるのが妥当であろう。⁽⁶⁵⁾

ならば世界ではどうか。清谷信一『ル・オタク フランスおたく物語』(2009)の中で清谷(b.1962)は次のように述べている。

日本のメディアでもたびたび紹介されているように、海外で日本のオタク文化、すなわち、マンガ、アニメ、ゲームなどが熱心なファンを獲得している。しかし、その受け入れられ方、伝播のなされ方は国や地域によって大きく異なっている。⁽⁶⁶⁾

また、清谷(2009)は1990年にロンドン留学した時のことを紹介している。

彼らとの交流を通じて、オタク文化は世界に伝播し、受け入れられるだろうと考えていた。またオタク文化を通じて現代の我々日本人の、等身大の文化や考え方が理解されるだろう、それは日本にとって大きなアセットになるだろうとも確信していた。⁽⁶⁷⁾

「オタク文化」とは前島賢『セカイ系とは何か』(2010)によれば次の通りである。

オタク文化(アニメやマンガ、ゲーム、それからライトノベル、あるいは秋葉原やインターネットなどに代表される、オタクと呼ばれる人々を中心として消費されるコンテンツを、本書ではこのように総称する)⁽⁶⁸⁾

オタクの国内状況について更に見ておこう。岡田斗司夫(b.1958)も1996年～

1997 年にかけて東京大学で「オタク文化論」の講義を担当し、その後『オタク学入門』(1996)を發表し、オタキングとして知られている。

一般的な定義はどうであろうか。松村明編『大辞林』(三省堂、1990 年 4 月第 18 刷)、西尾実他編『岩波国語辞典』(岩波書店、2000 年 11 月第 6 版第 1 刷)には「御宅」の見出し語はあるが、いわゆる「オタク」の定義はない。では、『広辞苑』(2008)を見てみよう。

(多く片仮名で書く)特定分野・物事にしか関心がなく、その事には異常なほどくわしが、社会的な常識には欠ける人。仲間内で相手を「御宅」と呼ぶ傾向に着目しての称。(69)

マイナス・イメージの定義である。この底流には「根暗」や 1988-1989 年の幼女殺人事件の宮崎勤のイメージがあることは否定できない。さらに、西尾実他編『岩波国語辞典』(2009、第 7 版)には次のような定義が掲載されている。

自分の狭い嗜好的趣味の世界に閉じこもり、世間とはつき合いたがらない(暗い感じの)者。「パソコン」普通は仮名書き。(2)の転。一九八三年に中森明夫が「おたく」の研究で言い出し、九〇年代からはサブカルチャーとして積極性を帯びても使う。「私は紫式部オタクです」(70)

現代社会における「オタク」の定義は果たして『広辞苑』の定義が最もふさわしいのであろうか。『現代用語の基礎知識』(2010)には 2 か所で「オタク」について定義している。まず、「くらし」分野における定義である。

もともとは特定分野のみ強い興味と深い造詣をもつ社会性の低い者を指し、社会的非難の対象だった。(71)

次に「マンガ」分野における定義である。

個人の趣味に没頭し、異常な執着を見せる人物やふるまいを指す。1980年代前半に生まれた言葉で元はマンガやアニメなど特定の趣味について使われたが、普通の過程で意味が拡大・変容し、現在では「マニア」とほぼ同じくらい、さまざまな趣味について「オタク」と使われることも、趣味に熱中して社会性を欠如させる例が目立つことや、「ニート」や「パラサイト・シングル」などほかの言葉と結び付き、ネガティブに使われることも多い。他方欧米のマンガ・アニメブームや、オタク男性の純愛物語「電車男」のヒットなどの影響で、人格の個性のひとつとして許容されつつある様相も。⁽⁷²⁾

東浩紀『動物化するポストモダン』(2001)では次のように定義されている。

コミック、アニメ、ゲーム、パーソナル・コンピュータ、SF、特撮、フィギュアそのほか、たがいに深く結びついた一群のサブカルチャーに耽溺する人々の総称である。⁽⁷³⁾

本書は *Otaku: Japan's Database Animals* (2009) として英訳されているので、定義の部分の英語についても紹介しておきたい。

Simply put, it is a general term referring to those who indulge in forms of subculture strongly linked to anime, video games, computers, science fiction, special effects films, anime figures, and so on. ⁽⁷⁴⁾

本書の指摘でさらに注目すべきは、一連のサブカルチャーをオタク系文化 (otaku culture) と呼び、当時若者であたったものが成長し、現在では30代、40代の大人になっているという点だ。社会的にも中心となる世代となっていることは見逃せないということだ。また、東浩紀編『日本的想像力の未来 クール・ジャパノロジーの可能性』(2010)もさらに「クール・ジャパン」「オタク」「カワイイ」を日本学、社会学、文化研究の側面から扱っていることも指摘しておきたい。

榎本秋編『オタクのことが面白いほどわかる本』(2009)には以下のような興味深いチャートがあるので紹介しておきたい。



「第1章 最新! オタク概論」19 頁より

田川隆博「オタク分析の方向性」(2009)では次のように述べられている。

オタクは、子ども文化に大人が耽る者として、軽蔑の対象でさえあった。オタクの語を有名にした少女連続殺人事件以来、オタクは常にマイナスイメージが付与されつつ議論されてきた。その一方で、欧米ではマイナスイメージがなく、日本のオタク文化は好意的に受け入れられた。日本のアニメやゲームは欧米へと輸出され、そのレベルの高さに多くのリスパクトを生んだ。(75)

オタク文化市場が拡大していることを考えると、単にオタクを定義すればよいというものでもなく、コミック、マンガ、アニメ、PC、SF、特撮、フィギュア、キャラクターなどのサブカルチャーと密接に結びついて考えなけ

ればならない。また、オタクとマニア、コレクターなど厳密に言えば異なるだろうが、ここではそれについては深くは触れない。また、大澤真幸「オタクという謎」(2006)では次のように定義されている。

オタクは、無論、アニメ、マンガ、コンピュータ等の特定の主題で区画できる領域に没頭する人々である。⁽⁷⁶⁾

岡田斗司夫(b.1958)によれば、オタク文化はおもに「映像、デジタル、出版」に大別できるという。⁽⁷⁷⁾ オタクについてはクール・ジャパン、マンガ、アニメ、デジタル・コンテンツ、観光業と結び付き、『広辞苑』の定義では計り知れないものがある。特に海外では日本ほど“otaku”にはマイナスのイメージはないと言ってよいだろう。他の定義も見てみたい。インターネットの「同人用語の基礎知識」では次のようにある。

「おたく」とは、アニメやマンガ、「ゲーム」などに強い興味と関心と、しばしば深い知識と造詣を持つ、独特な「趣味人」に対する俗称のひとつ。⁽⁷⁸⁾

オタクについては社会学的な分析も必要であるが、岡田斗司夫「日本に恋する米国のオタク」(1995)、「オタク学開講宣言」(1996)の中で、クール・ジャパンと言う表現はないものの、「クール」「カッコいい」といった表現を用いながらアメリカの日本のマンガやアニメの人気について述べている。

「日本に恋する米国のオタク」(1995)は1995年9月2日のアメリカのペンシルバニア州ステートカレッジで開催されたOTAKONに関するものである。OTAKONとは日本のマンガやアニメファン達の国際会議である。その様子を伝える中に次のような記述がある。

カタカナはとてもクールでカッコイイ⁽⁷⁹⁾

また、日本文化ブームを意識して次のようにも述べている。

日本文化といえば、かつてはニンジャ、サムライ、ゼン、ゲイシャ。だが肝心の人物名は伝わらなかった。しかし浮世絵は別だった。歌麿、広重、北斎、写楽といった制作者の名前とともに作風の個性も記憶され、当時のヨーロッパの先端アーティストに絶大な影響を与えた。

同じくタカハシルミコ、ミヤザキハヤオの名前は米国のオタクなら誰でも知っている。おもしろいのは浮世絵やアニメ、女子供の低級芸術、と見られていたこと。世界に通用する日本文化は、なぜか周辺部から出てくるように。(80)

「オタク学開講宣言」(1996)は東大での講義を持つ直前の3月に発表されたものである。その中で気になるところをいくつか取り上げておきたい。

日本では差別語っぽい「オタク」だが、海外ではそうでない。日本アニメのファンたちは、むしろ誇らしげに自らを「オタク」と称している。(81)

すでにオタクのホームページなども世界中に立ちあがっていることを紹介し、次のように述べている。

オタクはもはや、全社会の共通語になっている。その多くが自慢げにカタカナで「オタク、アニメ、マンガ」と謳っている。 Hentai、エッチ(H)、カイジウ、オンナノコといった、意外な日本語がカタカナでポンポン出てくる。オタク文化だけではなく、日本語も「COOL=かっこいいもの」として扱われているのだ。(82)

堀淵清治『萌えるアメリカ』(2006)では「アメリカに広がる『OTAKU』現象として」の中で次のように述べている。

近年、海外のマンガ・アニメファンたちがこぞって、自分たちのこ

とを「OTAKU (オタク) 」と呼んでいるのをご存知だろうか。とくにアメリカでは「OTAKU」はマンガ・アニメ分野に特別詳しい「ギーク(Geek)」たちを指す言葉として使われている。

もともと、日本ではその語源的背景などから比較的ネガティブな意味合いを含んで使われてきたこの言葉を、なぜかアメリカの「OTAKU」たちは、堂々たる誇らしさすら持って自称するために使う。まるで勲章の証のように。そしてそこには、自分たちが異国文化に精通している「コスモポリタン」なのだと自負する気概も感じられる。⁽⁸³⁾

さらに「オタク」と言えば岡田斗司夫と唐沢俊一(b.1958)が思い出されるが、共著『オタク論!』(2007)の中で次のように最近の状況を踏まえてオタクを再定義している。

唐沢「社会と付き合っていくということを欲しないまでに何かにハマっている人たち」⁽⁸⁴⁾

岡田「趣味だけで社会や他者とコンタクトしようとしている人」⁽⁸⁵⁾

このふたりの定義は現代のオタクの神髄を突いているように思われる。Patrick W.Galbraith. *The Otaku Encyclopedia*(2009)では“otaku”については3頁程度で定義を行っている。その冒頭は“Nerd; geek or banboy. A hardcore or cult fan.”⁽⁸⁶⁾とある。さらに“otaku”については以下の通りである。

Back in Japan, “otaku” still had negative connotations until the early 2000s. However, the acceptance of anime overseas led the Japanese government to start actively promoting anime, manga, and video games (see COOL JAPAN). Research firms ran the numbers whose enthusiastic spending on hobbies didn't decline during the recession. Otaku were suddenly a bright spot for recessionary Japan.

In 2005, Fuji TV's *DENSHA OTOKO* heralded the beginning of the good-guy otaku image that changed the face of AKIBA. Today it's not uncommon for celebrities like SHOKO-TAN, or politicians such as ASO TARO, to associate with otaku.⁽⁸⁷⁾

また、*The Otaku Encyclopedia* (2009)では、「秋葉原」も見出し語として取り上げられている。

Akihabara(秋葉原): Tokyo's famous electronics district and the center of the OTAKU world.⁽⁸⁸⁾

「秋葉原」や「オタク」と来れば『電車男』(2004 出版)もこの領域に含まれるだろう。また、「ハロー・キティ」でも取り上げたが、最近では“kawaii”あるいは“cawaii”も英語の文章の中で見られるようになった。外務省はファッションリーダーとしてカワイイ大使なども Pop-Culture Diplomacy として活用している。⁽⁸⁹⁾

「オタク」について取り上げると、cool, kawaii, cawaii などの概念ともリンクして来る。「COOL=かっこいい」は「第2回 クール・ジャパン」で論じるが、こうした考え方、あるいは捉え方はすでに otaku の世界では蔓延していたことになる。では、外国ではこのオタク(otaku)はどのように扱われているのだろうか。よく英語になった日本語ということが言われるが、その観点から見てみよう。1993年に大改訂した *Shorter Oxford English Dictionary* に抄録された日本語のうち、335語を選んだ考察した原口庄輔・原口友子編訳『新「国日本語」講座』(洋販出版、1998年8月)には otaku は取り上げていない。同じように恵玲子「国際英語の促進 英語になった日本語」(『飯山論叢』9(2) 1992年1月) Nicholas W. Warren. “Japanese in English A Preliminary Study of Japanese Influence on English Vocabulary” (『福岡女子短大紀要』45、1993年6月) Nicholas W. Warren. “Four Centuries of Japanese in English A Brief Historical Outline of Lexical Borrowings” (『福岡女子短大紀要』46、1993年12月) にも otaku は取り上げてられて

ない。手元にある事典で otaku を調べてみると以下の通りである。

英語辞典関係

otaku 見出し語なし

(McLeod, William T. , editor. *The Collins Paperback English Dictionary*. Collins, 1986. First edition.)

otaku 見出し語なし

(*The New Merriam- Webster Dictionary*. Merriam-Webster Inc., 1989.)

otaku 見出し語なし

(*Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Oxford University Press, 1992. Encyclopedia edition).

otaku (in Japan) young people who are obsessed with computer technology to the detriment of their social skills.

- ORIGIN Japanese, lit. 'your house', alluding to the reluctance of such people to leave the house.

(Soanes, Catherine and Stevenson, Angus, editors. *Concise Oxford English Dictionary*. Oxford University Press, 2004. Eleven edition), p.1013

otaku 見出し語なし

(*Oxford Advanced Learner's Dictionary*. Oxford University Press, 2005. Seventh edition)

otaku 見出し語なし

(*Longman Exams Dictionary*. Pearson Education Limited, 2006. First edition)

otaku (in Japan) a young person who is obsessed with computers or particular aspects of popular culture to the detriment of their social skills. (Stevenson, Angus, editor. *Oxford Dicitonary of English*. Oxford University Press, 2010. Third Edition), p.1258.

Oxford Dicitonary of English (2010)には“ hikikomori ”が新たに項目として入ったことは大きな話題となった。

英和辞典関係

otaku 見出し語なし

(小西友七・安井稔・国廣哲彌編『小学館プログレッシブ英和注辞典』小学館、1989年1月、第2版7刷)

otaku 見出し語なし

(木原研三編『新グローバル英和辞典』三省堂、1994年3月)

otaku 見出し語なし

(『小学館ランダムハウス英和大辞典』小学館、1994年3月第2版第2刷)

otaku 見出し語なし

(小西友七編『ジニアス英和辞典』大修館書店、1994年4月改訂初版)

otaku 見出し語なし

(木原研三編『グランドセンチュリー英和辞典』三省堂、2000年1月)

otaku オタク [Jap.]

(三省堂編修所編『グランドコンサイス英和辞典』三省堂、2001年12月)
p.1847

広瀬直子『CD付 日本のことを1分間英語で話してみる』(2008)では次のような説明がある。

Otaku is geek, nerd, or freak in English. The *otaku* hang out mostly in the Akihabara area of Tokyo or the Nipponbashi area of Osaka. There, you can see many electronic, comic and anime DVD shops. Most *otaku* are male. ⁽⁹⁰⁾

さらに、「覚えておきたい語句・表現」では次のように解説されている。

hang out 「たむろする」

geek 「オタク」

* 知的なオタク。頭が良すぎる変人。

nerd 「オタク」

* コンピュータなどに強くて、独特の風貌（やせている、厚いめがねなど）の人。

freak 「オタク」

* 何かにマニアックにはまっている人、奇人。 ⁽⁹¹⁾

Ross Mouer “Work culture” (2009)の中では *otaku* について次のように定義している。

otaku (devotees to a narrowly defined, mainstream passion) ⁽⁹²⁾

最後に一連のオタクに関することが海外にどのような波及効果を与えているかを考えるべきであろう。清谷信一『ル・オタク フランスおたく物語』(2009)では、それを端的に述べているので、紹介しておきたい。

確かにオタク文化は海を越え、ある意味普遍的な文化として世界に伝播していった。結果として現代の日本人とその考え方や、文化、人生哲

学がより深く、外国に伝わっている。そのお陰でかつてのような無知や偏見に基づく日本叩きは激減しているといっていいたいだろう。

また一神教的に白黒つけたりするのではなく、お互い様、どこかで手を打ちましょう、和をもって尊しとする、といった日本的なトラブルの解決法や、メンタリティも伝わっている。これはぜひとも世界に広げるべきである。

かつて日本人の多くは欧米や白人にコンプレックスを持っており、思想も文化も舶来物をありがたってきた。だが現在はそのような考え方は減ってきている。これはオタク文化が尖兵となって、日本文化や日本文明が世界的に受け入れられている現実がその背景にあると思う。また日本人はもっと日本人として自信を持つべきだ。⁽⁹³⁾

今や「オタク文化」は日本のポップカルチャーのひとつとして無視できないものとも言えるだろう。2010年9月には村上隆 (b.1962) のヴェルサイユ宮殿で開催した作品展はフランス国内でも賛否両論が起きている。ここではインターネット上でもかなり話題となったことには触れておきたい。

注

- (1) 新村出編『広辞苑』(第6版)(岩波書店、2008年1月) p.2424.
- (2) Ibid., p.2151.
- (3) 大園友和『世界「文化力戦争」大図解』(小学館、2008年8月), pp.104-106
- (4) 『広辞苑』 p.240.
- (5) 「浮世絵師 葛飾北斎」(<http://www.hokusai.gr.jp/> 2009年12月27日)
- (6) Inaga, Shigemi. "The Making of Hokusai's Reputation in the Context of Japonisme" (*Japan Review* 15. International Research Center for Japanese Studies, 2003), p.77.
- (7) 大島清次『ジャポニスム』(講談社、1992年12月) p.23.

- (8) 『広辞苑』, p.1307.
- (9) 「浮世絵師 葛飾北斎」(<http://www.hokusai.gr.jp/> 2009年12月27日)
- (10) 三井秀樹『ジャポニスム』(文藝春秋、1999年4月) pp.22-23.
- (11) Ibid., pp.166-176.
- (12) 吉良芳恵「日本文化の国際化 ジャパノロジー誕生」(小風秀雅『近代日本と国際社会』放送大学教育振興会、2004年3月) p.107.
- (13) 『広辞苑』, p.2.
- (14) ミルヴァーマン/天野知香・松岡新一郎訳『アール・ヌーヴォー』(青土社、1999年12月) p.16.
- (15) 「ジャポニスム圧壊」(<http://www.world-meeting.co.jp/japonisme/ja/about.html> 2009年11月30日)
- (16) ジェイソン・ウエップ「アメリカにおける前近代日本学研究 『日本古典文学』から『東アジア比較文学へ』」(『東アジア比較研究』第6号、東アジア比較研究文化国際会議日本支部、2007年6月) p.41.
- (17) 『広辞苑』, p.2316.
- (18) 伊藤真実子『明治日本と万国博覧会』(吉川弘文館、2008年6月) p.1
- (19) 「5 万国博覧会に見る日本～明治・昭和の『COOL JAPAN』～」(<http://www.jacar.go.jp/spcial/p05/index.html> 2010年1月4日)
- (20) 「木々康子ホームページ」(<http://homepage3.nifty.com/kigiyasuko/list.html/isobe/>)(2010年6月6日)
- (21) 吉田典子「一九〇〇パリ万国博覧会 政治・文化・表象」(『国際文化学』第3号、神戸大学国際文化学部、2000年9月) p.15-16.
- (22) 尾関英正「西洋人の見た川上音二郎一座と壮士芝居」(『アジア研究所紀要』第16号、亜細亜大学、1990年2月) p.169.
- (23) 松本孝徳・福永洋介・持田明子「パリ万国博覧会を契機とした日本文化受容 川上音二郎・貞奴を中心に」(『九州産業大学国際文化学部紀要』第37号、2007年9月) p.149-150.
- (24) 白川宣力編『川上音二郎・貞奴 新聞にみえる人物像』(雄松堂書

- 店、1985年11月), pp.328-335.
- (25) 桑原信「英譯源氏物語」(『読書春秋』第2巻第8号、春秋会、1951年8月) p.6.
- (26) 井上英明「アーサー・ウェリー英訳 源氏物語の諸問題」(『比較文学年誌』第1号、理想社、1965年3月) p.194.
- (27) ドナルド・キン「日本学とは何か」(『中央公論』第87巻第10号、中央公論社、1972年10月) p.272.
- (28) サイデンステッカー / 山崎信子訳「『源氏物語』の翻訳 西洋と日本」(芳賀徹・平川祐弘・亀井俊介・小堀桂一郎編『世界の中の日本文学』講座比較文学、第1巻、東京大学出版会、1973年6月) pp.126-127.
- (29) 松永巖「翻訳について 源氏物語の翻訳を中心に」(『和光経済』第38巻第3号、和光大学社会経済研究所、2006年3月)、p.7. / 小田切弘子「英訳『源氏物語』のつれづれ 追悼エドワード・G・サイデンステッカー教授」(『大手前大学論集』第8号、大手前大学、2008年3月)もよい参考となる。
- (30) 「世界文学としての源氏物語」(<http://www.angel-zaidan.org/genjiforum2004/milwad.htm> 2010年1月6日)
- (31) ロイヤル・タイラー「ただいま翻訳中 三つ目の英訳『源氏物語』」(芳賀徹編『翻訳と日本文化』シリーズ国際交流5、国際文化交流推進協会、2000年4月) p.89.
- (32) 緑川真知子「新英訳『源氏物語』について—その特徴と他英訳『源氏物語』との相違」(『中古文学』第70号、中古文学会、2002年11月) p.38.
- (33) Ibid., p.45.
- (34) 佐々木隆「日本における Shakespeare 映像」(『武蔵野短期大学研究紀要』第9輯、1995年6月)を参照のこと。
- (35) 「外務省ホームページ」(http://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/culture/rinen/kokusai_2.html 2010年1月22日)
- (36) 白幡洋三郎『カラオケ・アニメが世界をめぐる』(PHP研究所、1996年10月) p.2.

- (37) Ibid., p.47.
- (38) Clements, Jonathan and McCarthy, Helen, editors. *The Anime Encyclopedia* (Berkeley, California: Stone Bridge Press, 2001), p.9.
- (39) 「キネマ旬報映画データベース」(<http://www.kinejun.jp/cinema/Id/17979>) (2010 年 1 月 29 日)
- (40) Galbraith, Patrick W. *The Otaku Encyclopedia* (Tokyo: Kodansha International, 2009), p.180.
- (41) Napier, Susan J. *Anime: from "Akira" to "Princess Mononoke"* (New York: Palgrave, 2000), p.3.
- (42) Galbraith, Patrick W. *The Otaku Encyclopedia*, pp.169-170.
- (43) 「世界に通用していると思う日本アニメランキング」(<http://life.oricon.co.jp/68091/full/>) (2009 年 8 月 2 日)
- (44) 「世界に進出した日本の人気アニメベスト 100」
<http://www.tv-asahi.co.jp/best/updating-dex/ranking/038.html>
(2010 年 1 月 29 日)
- (45) 「アニメやマンガに支持 東京工芸大学がモバイル調査『クール・ジャパン』で」(『教育学术新聞』第 2403 号、日本私立大学協会、2010 年 6 月 2 日) p.4.
- (46) 「日本のメディア芸術選」
(http://plaza.bunka.go.jp/hundred/bumon_manga.html)
(http://plaza.bunka.go.jp/hundred/bumon_anime.html)
- (47) *Cambridge Advanced Learner's Dictionary*. (Hong Kong: Cambridge University Press, 2003), p.955.
- (48) 中村伊知哉・小野打恵編『日本のポップパワー』(日本経済新聞社、2006 年 5 月) p.21.
- (49) *The Otaku Encyclopedia*, p.187.
- (50) <http://www.time.com/time/asia/features/heroes/doraemon.html>
(2010 年 2 月 5 日)
- (51) *The Otaku Encyclopedia*, p.25.
- (52) Ibid., pp.15-16.

- (53) 「サンリオ トップメッセージ」
(<http://www.sanrio.co.jp/corporate/about/message.html>)(2010年7月17日)
- (54) Ken Belson and Brian Bremner. *Hello Kitty: The Remarkable Story of Sanrio and the Billion Dollar Feline Phenomenon* (John Wiley & Sons, 2004), p.9.
- (55) Ibid., pp5-6.
- (56) Ibid., p.10.
- (57) Ibid., p.15.
- (58) Sharon Kinsella. “Cuties in Japan ” (Lise Skov and Brian Moeran, editors. *Women, Media and Consumption in Japan* (University of Hawai’I Press, 1995) , p.220.
- (59) 清谷信一『ル・オタク フランスおたく物語』(講談社、2009年1月) p.240.
- (60) 會澤まりえ・大野実「『かわいい文化』の背景」(『尚絅学院大学紀要』第59号、尚絅学院大学、2010年7月) p.30.
- (61) 櫻井孝昌『世界カワイイ革命』(PHP研究所、2009年11月) p.41
- (62) Anne Allison. *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination* (University of California Press, 2006), p.16.
- (63) 山中智省「『おたく』誕生—『漫画ブリッコ』の言説力学を中心に—」(『横浜国大 国語研究』第27号、横浜国立大学国語・日本語教育学会、2009年3月) p.16.
- (64) 「漫画ブリッコ」に関する分析については、山中智省「『おたく』誕生—『漫画ブリッコ』の言説力学を中心に—」(『横浜国大 国語研究』第27号、横浜国立大学国語・日本語教育学会、2009年3月) が詳しい。
- (65) 大澤真幸「オタクという謎」(『フォーラム現代社会学』第5号、関西社会学会、2006年5月) p.26.
- (66) 清谷信一『ル・オタク フランスおたく物語』、p.28.
- (67) Ibid., p.5.
- (68) 前島賢『セカイ系とは何か』(ソフトバンククリエイティブ、2010年2月) p.3.

- (69) 『広辞苑』 p.400.
- (70) 西尾実他編『岩波国語辞典』(岩波書店、2009年11月第7版第1刷) p.177.
- (71) 『現代用語の基礎知識』(自由国民社、2010年1月) p.993.
- (72) Ibid., p.1185
- (73) 東浩紀『動物化するポストモダン』(講談社、2001年11月) p.8.
- (74) Azuma, Hiroki. Abel, Jonathan E. and Kono, Shion, translators.
Otaku: Japan's Database Animals (University of Minnesota Press, 2009), p.3.
- (75) 田川博「オタク分析の方向性」(『名古屋文理大学紀要』第9号、名古屋文理大学、2009年3月) p.73.
- (76) 大澤真幸「オタクという謎」 p.26.
- (77) 「おたく / オタク / Otaku」(『同人用語の基礎知識 www.paradise-army.com/doujin/pasok6n.htm 2010年8月19日)
- (78) 岡田斗司夫『東大オタク学講座』(講談社、2008年5月) p.24.
- (79) 「岡田斗司夫「日本に恋する米国のオタク」」(『AERA』朝日新聞社、1995年10月2日号)(www.netcity.or.jp/OTAKU/okada/library/single/AERA.html)
- (80) Ditto.
- (81) 岡田斗司夫「オタク学開講宣言」(『AERA』朝日新聞社、1996年3月25日号)(www.netcity.or.jp/OTAKU/okada/library/single/AERA.html)
- (82) Ditto.
- (83) 堀淵清治『萌えるアメリカ』(日経BP社、2006年8月) p.230.
- (84) 唐沢俊一・岡田斗司夫『オタク論!』(創出版、2007年4月) p.126.
- (85) Ditto.
- (86) *The Otaku Encyclopedia*, p.171.
- (87) Ibid., p.173.
- (88) Ibid., p.13.
- (89) 「Pop-Culture Diplomacy」

(<http://www.mofa.go.jp/policy/culture/exchange/pop/index.html>)

(2010 年 2 月 3 日)

(90) 広瀬直子『C D 付 日本のことを 1 分間英語で話してみる』(中経出版、2008 年 2 月) p.34.

(91) Ditto.

(92) Ross Mouer “Work culture” (Sugimoto, Yoshio, editor. *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*. Cambridge University Press, 2009), p.123.

(93) 清谷信一『ル・オタク フランスおたく物語』, pp.264-265.