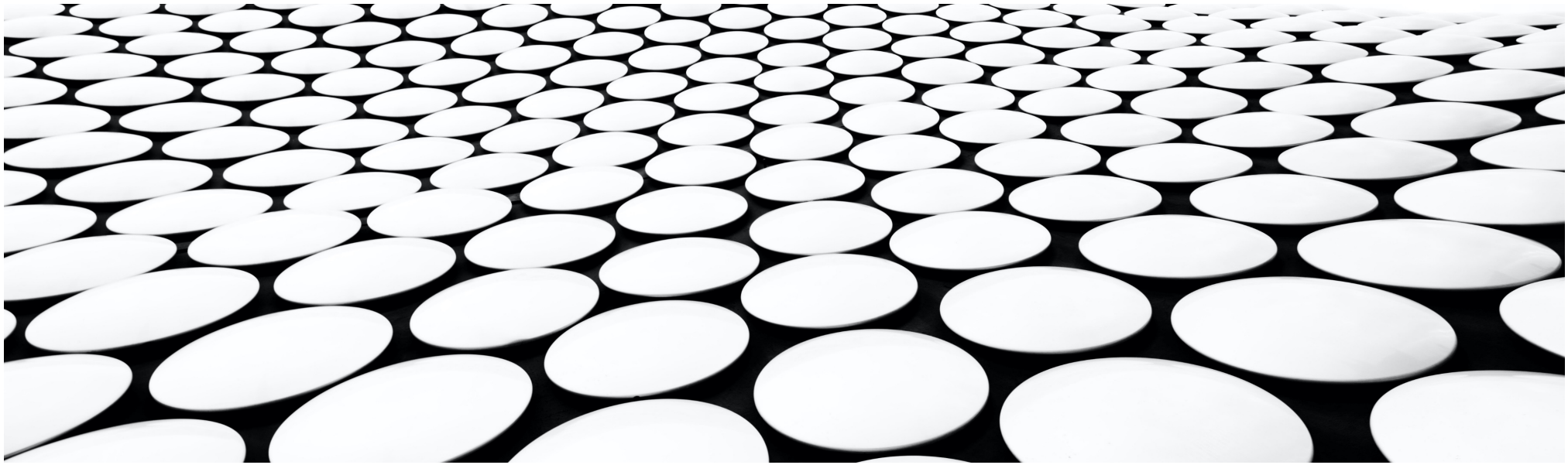
CHOOSE大学

公共性とは何か？

第４回　サブカルチャーと公共性



CHOOSE大学　6月の講義内容

【第１回】メディアと公共性

【第２回】ソーシャル・メディアと公共性

【第３回】スポーツと公共性

【第４回】サブカルチャーと公共性

第４回
サブカルチャーと
公共性

目次

★前回のまとめと質問への回答

１．サブカルチャーとメインカルチャー

２．オルタナティヴな公共圏としての
サブカルチャー

★質問への回答と前回のまとめ

★質問

①大阪なおみ選手の会見拒否は、公共の観点からみて、どのような評価なのでしょうか?

②女性にスポーツがふさわしくないという当時の理解は、女性と男性の生物学的な肉体や身体性に依存するものだったのでしょうか？それとも、文化的な影響の方が強かったのでしょうか？

★前回のまとめ

近代スポーツと男性性

- 男性中心のスポーツ形成史
- 女性を排除してきた初期のオリンピック
- クーベルタンのジェンダー観

排除から包摂へ？

- 女性たちによるオルタナティブなオリンピック
- 第二波フェミニズム後の女子スポーツの発展
- 包摂のなかの排除という問題

★本日のポイント

- 第１回と第２回は、「メディア」という観点から「公共性」について考えてきました。
- 第３回と第４回は、「公共（性）」の空間は誰にでも開かれていたわけではないという観点から「文化」について考えていきます。

１．サブカルチャーとメインカルチャー

2021/6/25

１－１　文化と公共性

■「文化」（とそれを媒介する「メディア」）

- 「文化」は現代社会において、公共性の構築と維持に大きく貢献している

  例：いくつかのテレビ文化、スポーツ中継、ジブリのアニメ、もしかするとマスクをつけることも？

■「公共性」による選別？

- 公共性

  帰属意識や一体感、共通のアイデンティティとコミュニティを形成する空間でもある（ホドキンソン 2016, 205）

- 「メディア」や「文化」が形成する公共性は、ときに「画一化」や「均質化」の力を人々に課し、「異質なもの」や「不揃いのもの」を締め出す**抑圧装置**にもなりうる。

- 公共性に足る文化

  ＝主流の文化、マスカルチャー、社会的規範をわきまえた文化

- 公共性に足らない文化

  ＝非主流の文化、サブカルチャー、社会的規範から逸脱する文化

１－２　サブカルチャーとはなにか？

■よく耳にする単語だが、定義となると？

- 主流の文化に入れてもらえないような独自の価値観や美意識やアイデンティティを主張／表明する空間となる
- 「サブ」という接頭語は「下位」という意味
- なにに対する「下位」なのか？
- 「サブカルチャー」という概念は、20世紀アメリカ、戦後イギリスなどで研究の対象とされた（難波 2007, 12-13）。

- アメリカ：シカゴ学派の研究＝都市の若者（移民や非白人コミュニティ）の文化
- イギリス：バーミンガム学派の研究＝戦後の労働者階級の若者の文化

⇒どちらも、「主流の文化」や「高級文化（ハイカルチャー）」から外れた文化的営みに着眼している

⇒「サブカルチャー」の「サブ（下位）」というのは、「主流ではない」、「高級ではない」文化という含意をもつ

２．オルタナティブな公共圏としてのサブカルチャー

２－１　「主流文化」から排除される人々

■近現代の社会において、主流の文化は「西洋／白人／異性愛／男性」を中心に形成されてきた。

- 学校の教科書を思い出してみよう。文学も科学も歴史も音楽も、なぜか西洋の、白人の、異性愛の男性のお話ばかりでした。
- 非西洋の人々、非白人、異性愛規範から外れる人々、もしくは女性たちは、「公共性」の外側で社会的・文化的な貢献を何もしないで、ただ生きていたのだろうか？

■同様に、「主流文化」から外れた人々の集まりである「サブカルチャー」研究も、「男性中心」に行われてきことが指摘されている。

- バーミンガム学派のアンジェラ・マクロビーとジェニー・ガーバーによる指摘（McRobbie＆Garber1975, Barker 2008, 418より引用）

①女の子たちは、男性の研究者から無視されてきた

②女の子たちは、男の子の文化／サブカルチャーから周縁化されてきた

③女の子たちの文化は、男の子たちの文化とは別の場所で営まれてきた

（にもかかわらず、それをフレーム化する視点が欠けていた）

■近現代の社会や文化（メイン、サブ問わず）を記述するカメラのフレームはどこを向いていたのか？

- オリンピックから女性たちが排除されてきたように、文学や科学や歴史や音楽やサブカルチャーからさえも、女性たち（だけでなく、非西洋の、非白人の、異性愛規範に適合しない人々の多く）は排除されてきた。
- もしくは、そうした人々も文化の生産を行い、コミュニティを形成していたのに、そこに焦点を当てて記述する研究や歴史記述の視点が欠如してきた、と考えてみることができる。

２－２　オルタナティブな公共圏？

■「ゲマインシャフト」と「ゲゼルシャフト」（ホドキンソン2016、284）

- 19世紀ドイツの社会学者フェルディナント・テンニースによる**超**有名な概念！
- 社会集団の主流のありかたを二つのモデルで説明

ゲマインシャフト＝産業化以前の村落生活のもとでの血縁・宗教・地縁に基づく自然発生的な社会集団（都市への人口移動、通信・通商の増大などにより衰退）

ゲゼルシャフト＝ある特定の目的や利害を達成するために形成する利害のもとで結集される社会集団。都市や国家、会社や組合など。

■サブカルチャーはどのような社会集団なのか？

（ホドキンソン 2016、287）

- **サブカルチャーのコミュニティ**＝周囲の社会環境への自然で創造的な反応に駆られた、若者たちによる有機的・草の根的な産物
- 「若者たちによる」と定義しているが、ホドキンソンらは2012年に“Aging and Youth Cultures（高齢化と若者文化）”という本を出版している（卒業しなくなった「サブカルチャー」問題）
- ゲゼルシャフトみは高いが、利害というよりは、コンテンツへの「愛」や「好き」といった感情、「反骨心」や「クリエイティビティ」に基づく文化実践や表現欲求などに基づく集団であると考えられる。

■代表的なサブカルチャー

例１：ヒップホップ

- 白人が中心を占めていた1970年代の音楽文化・音楽産業の外側で、アフリカ系／カリブ系／ヒスパニック系の黒人および非白人の若者たちがストリートを中心に創出していった音楽、ダンス、アート、ファッション
- ニューヨークのブロンクス地区で発生したが、現在では世界中に広がる

例２ ：コスプレ

- アニメやマンガやゲームのファンたちが、「既存のキャラクターに似た衣装や化粧や装飾を身に着け、そのキャラになりきって決めのポースを取ったり、踊ったり、写真のモデルになったりする仮装遊び」（小泉2003、211）
- 日本のアニメ・マンガ・ゲームのファン・コミュニティ発祥だが、現在では世界中に広がる

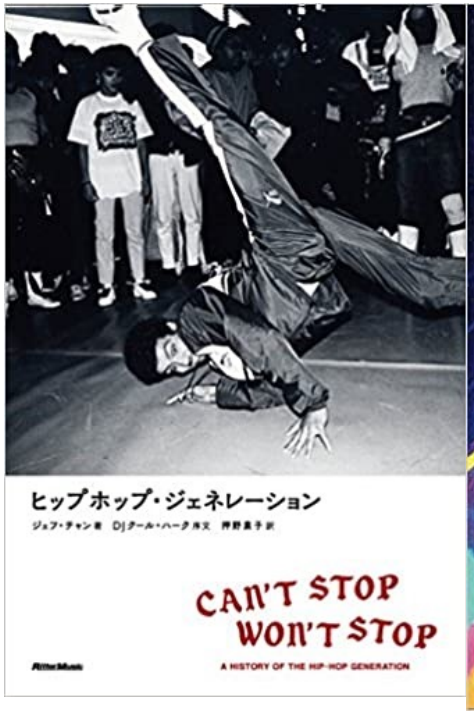
例３ ：「2.5次元」舞台俳優などの「ファン・コミュニティ」

- テレビを中心とする「マスカルチャー」の外側で展開された舞台俳優などのファンたちは、現在ではＳＮＳや現場でのつきあい／つながりを通じて多くのコミュニティを形成している。

- いずれのサブカルチャーも、「主流の文化」やテレビを中心とする「マスカルチャー」からは外れた場所で生じ、発展している。
- 担い手は主流の公共圏からは排除されてきた人々であり、主流の文化から排除されている価値観や実践を伴っていることが多くある。
- それぞれのサブカルチャー集団は独自の帰属意識やアイデンティティをもつコミュニティを形成し、その内部で固有のルールや人間関係に基づいて活動している。

⇒サブカルチャーの空間は、主流の公共圏とは異なる「オルタナティブな」公共圏を形成していると考えられるのではないだろうか？

★駆け足になってしまったので文献紹介！



★まとめ

- 「サブカルチャー」に焦点を当てることで、「主流の文化」や「公共性」から排除されてきた人たちの営みやコミュニティについて考察してみることができる。
- それぞれの「サブカルチャー」内部にも、それぞれの「公共（性）」の空間があり、帰属意識やコミュニティが形成・維持されている。
- 「公共性」を統制の取れた単一のものとして捉えるのではなく、複数のものとして捉えていくことで、多様な世界を見出すことのできる「まなざし」を育てられるのではないか。

★参考文献

- 小泉恭子他編（2003）『ヴィジュアル系の時代―ロック・化粧・ジェンダー』、青弓社
- 田中東子（2012）『メディア文化とジェンダーの政治学』、世界思想社
- 田中東子・山本敦久・安藤丈将編（2017）『出来事から学ぶカルチュラル・スタディーズ』、ナカニシヤ出版
- 難波功士（2007）『族の系譜学―ユース・サブカルチャーズの戦後史』、青弓社
- ポール・ホドキンソン（2016）『メディア文化研究への招待』、土屋武久訳、ミネルヴァ書房
- Chris Barker (2008) Cultural Studies [third edision]、SAGE.
- Brian Longhurst et al. (eds.) Introducing Cultural Studies [second edition]、Routledge.

★参考写真

- 紅白歌合戦（https://www.crank-in.net/news/70869/1）
- サッカー日本代表（https://www.tv-tokyo.co.jp/sports/articles/2020/09/013614.html）
- マスク着用（いらすとや）
- RUN-DMC写真（https://www.redbull.com/jp-ja/run-dmc-dante-ross）
- グラフィティ（https://www.pinterest.jp/pin/315955730102986147/）
- ブレイクダンス（https://allthatsinteresting.com/hip-hop-origins）
- コスプレ（『COSPLAY MODE(コスプレイモード)』2020年 09 月号および2021年 03 月号 、https://www.worldcosplaysummit.jp/）
- 2.5次元舞台（https://news.yahoo.co.jp/articles/959673c39d07146aac98940d00befd1ab8a964d9、舞台「毀滅の刃」公式頁）

ご清聴
ありがとうございました！