

博士学位論文審査報告書

Summary of Doctoral Thesis and Report of Examination

研究科長 殿

下記のとおり、審査結果を報告します。

To the Dean:

We report the result of Examination for the Doctoral Thesis below.

学籍番号 Student I.D. No.: 4007 S 011 -

学生氏名 Name: BRAVO MA. BERNADETTE CANAVE

和文題名 Title in Japanese: フィリピンにおける日本製アニメの人気と普及による日本の文化的影響

英文題名 Title in English: Japanese Cultural Influence in the Philippines Through Anime's Popularity and Pervasiveness

記

1. 口述試験参加教員 Faculty Members Involved in Oral Examination

①審査委員会主査 Chief Referee of the Screening Committee

氏名 Name: 白石 昌也 印

所属 Affiliated Institution: GSAPS

資格 Status: 教授

博士学位名・取得大学名: Ph.D. Title Earned・Name of Institution
博士（学術），東京大学

②副査（審査委員1）Deputy Advisor (Member of Screening Committee 1)

氏名 Name: グレンダ ロバーツ 印

所属 Affiliated Institution: GSAPS

資格 Status: 教授

博士学位名・取得大学名: Ph.D. Title Earned・Name of Institution
Ph.D. in Anthropology, Cornell University

③審査委員2 Member of Screening Committee 2

氏名 Name: ファーラー グラシア 印

所属 Affiliated Institution: GSAPS

資格 Status: 准教授

博士学位名・取得大学名: Ph.D. Title Earned・Name of Institution
Ph.D. (社会学), University of Chicago

④審査委員3 Member of Screening Committee 3

氏名 Name: 岡 真理子 印

所属 Affiliated Institution: 青山学院大学

資格 Status: 教授

博士学位名・取得大学名: Ph.D. Title Earned・Name of Institution
文学修士（東京大学）2. 開催日時 Date / Time: (Y)2012 / (M) 5 / (D) 7 (Time) 4^{Period}時限 ~ 5^{Period}時限[時限 / Period] 1st: 9:00-10:30, 2nd: 10:40-12:10, 3rd: 13:00-14:30, 4th: 14:45-16:15, 5th: 16:30-18:00, 6th: 18:15-19:45, 7th: 20:00-21:30

3. 会場 Venue: 19-313

4. 合否判定 Result: 合/Passed • 否/Failed (該当する方に○ Circle as appropriate)

5. 添付資料 Attached document(s)

_____ 枚 pages (和文4,000字程度、もしくは英文1,500語程度。ただし、論文題目のみは、和文・英文を併記すること)
(Approximately 4,000 characters in Japanese, or 1,500 words in English. The Doctoral Thesis title, however, must be written in both Japanese and English.)

博士論文審査報告書

学生氏名： BRAVO MA. BERNADETTE CANAVE

学籍番号： 4007S011-8

題名 Title : Japanese Cultural Influence in the Philippines
Through Anime's Popularity and Pervasiveness
(フィリピンにおける日本製アニメの人気と普及による日本の文化的影響)

1. 概要

フィリピンにおける日本製アニメの普及について、まず、その受入れ以来今日までの歴史的経緯を振り返る。次いで、日本製アニメがフィリピン人の対日観やポップカルチャーに与えた影響、およびローカル・コンテンツの製作者や発信者が外来のアニメ文化を現地化していく過程を考察する。さらに、日比文化交流史の文脈における意義を考察する。またあわせて、フィリピンにおけるアニメ現象を、グローバル化、地域統合、中産階級の台頭といった東南アジアに共通する趨勢の一環として捉える。

2. 論文構成

Acknowledgment

Table of Contents

List of Abbreviations and Acronyms

List of Figures

List of Graphs

List of Tables

Chapter 1. Introduction

1.1 Background of the Study

1.2 Research Objectives

1.2.1 General Objective

1.2.2 Specific Objective

1.3 Significance of the Study

1.4 Research Framework

1.4.1 Definition of Terms

1.4.2 Significant Theoretical Models and Concepts

1.4.2.1 Summary of the Theoretical Models of Cultural Globalization

1.4.2.2 Conceptualizations on Cultural Transmission

- 1.4.2.2.1 The Concept of Soft Power
- 1.4.2.2.2 Decentralization of Globalization
- 1.4.2.2.3 Bottom-Up Globalization
- 1.5 Review of Related Literature
 - 1.5.1 Chronicles of Anime's Entry in Specific Countries
 - 1.5.2 Popularization and Effect on Specific Countries
 - 1.5.3 Application of the Soft Power Approach: J-pop in US and China
- 1.6 Methodology
 - 1.6.1 Data Collection
 - 1.6.2 Data Analysis
- 1.7 Scope and Limitation
- Chapter 2. Anime's Presence in the Philippines**
 - 2.1 Introduction in the Late 1970s and Into the 1980s
 - 2.2 Early 1990s to the Mid-1990s
 - 2.3 The Late 1990s and Anime Explosion in the Years 2000 to 2002
 - 2.4 From 2003 to Contemporary Times
 - 2.5 Table of Summary
- Chapter 3. Cultural Phenomena Influenced by Anime**
 - 3.1 Japanese Language and Subject Appreciation
 - 3.1.1 Summary of Survey and Informal Interview Results for University Students in 2005-2006
 - 3.1.1.1 Survey Results
 - 3.1.1.2 Results of the Informal Interviews
 - 3.1.2 Summary of Japan Foundation 2009 Survey Results
 - 3.1.2.1 Worldwide Results
 - 3.1.2.2 Philippine Results
 - 3.1.3 Analysis of Both Surveys
 - 3.2 Influences on Filipino Media Culture
 - 3.2.1 The Philippine Television Environment
 - 3.2.2 Levels of Adaptation by Filipino Media
 - 3.2.2.1 Minimal Adaptation of Anime for Broadcast
 - 3.2.2.2 Format Re-versioning of Anime
 - 3.2.3 Analysis of the Influences on Filipino Popular Media Culture
 - 3.3 Creation of the Filipino Cosplay Subculture
 - 3.3.1 The Cosplay Subculture
 - 3.3.2 Cosplay in the Philippines: Origins, Development and Current State

3.3.3	Analysis of the Filipino Cosplay Subculture
3.4	Summary of the Analyses of the Cultural Phenomena
Chapter 4.	Japanese Cultural Influence in the Philippines in Historical Perspective
4.1	Overview of Japanese Cultural Emanation in the Philippines
4.1.1	Goodwill Activities in the 1930s to 1940
4.1.2	The Japanese Occupation Period from 1941 to 1945
4.1.3	Immediate Postwar Period Up to the Mid-1950s
4.1.4	Initial Part of the Reparation Years, the 1960s and the Early 1970s
4.1.5	The Marcos Regime from Martial Law (1972-1981) to the Mid-1980s
4.1.6	Restoration of Democracy in 1986 to Early 1990s
4.1.7	The Ramos Administration from 1992 to the First Decade of the 21 st Century
4.2	Major Contemporary Factors Producing Japanese Cultural Emanation
4.2.1	Japan as a Land of Economic Opportunity and its Corollaries
4.2.2	The Ratification and Implementation of JPEPA
4.3	Assessment of the Anime Phenomenon in Relation to the Overview of Japanese Cultural Emanation in the Philippines
4.4	The Anime Phenomenon's Effects, Relevance and Implications on Philippine Relations with Japan
Chapter 5.	Conclusion
5.1	Summary of Previous Chapters
5.1.1	Summary of Chapter 1
5.1.2	Summary of Chapter 2
5.1.3	Summary of Chapter 3
5.1.4	Summary of Chapter 4
5.2	Concluding Remarks: Characterizing the Anime Phenomenon and Going Beyond Philippine-Japan Relations
5.3	Recommendations for Further Research
	Bibliography
	Appendices

3. 内容

第 1 章（序論）の冒頭では、日本製アニメの世界的展開に言及した後、フィリピンにおける日本製アニメの受入れ、普及を考察していく際の基本的視角を設定し、本論文で用いる主要な用語の定義を紹介する。次いで、本論の依拠する分析モデルに言及した箇所では、文化面でのグローバル化に関して文化帝国主義論、文化フロー・ネットワーク論、文化受容論の 3 類型に分類する Diana Crane の議論を念頭に置きつつ、各類型の典型である、文

化的覇権国家に視点を置く Joseph Nye によるソフト・パワー論、文化的中心の多元化と相互フローやグローカリゼーションを重視する Koichi Iwabuchi によるグローバル化の分権化論、そして覇権国家からの文化を受信する側でのイニシアティブを重視する Harumi Befu のボトムアップ的グローバル化論を紹介し、本論文で適用し得る分析視点を抽出する。次いで、欧米、東アジア周辺諸国での日本製アニメ・ポップカルチャーの受容に関する一連のケース・ステディーを紹介し、本論文執筆にあたってそれらから得られる示唆を提示する。第1章の最後では、データの収集と分析方法に関して記述している。

第2章は、日本製アニメがフィリピンに初めて紹介された1970年代から最近までの歴史的概観である。初期には日本製アニメの暴力的シーンに対する反応としてマルコス政権による放映禁止処置などもあったが、テレビのチャンネル増加などもあって、2000年から02年にかけてアニメの放映が爆発的に拡大した。2003年以降、テレビにおけるフィーバーは終わったものの、アニメ人気はフィリピン・サブカルチャーの中にしっかりと定着して今日に至っている。つまり、日本製アニメはフィリピンのポップカルチャーにおける傍流的、ニッチ的な存在から、今日では本流の中に位置づけられる存在へと成長した。

なお、第2章末尾には、年代ごとにフィリンで放映された日本製アニメのタイトル一覧が、吹き替え言語などの説明とともに、リストとして添付されている。

第3章は、日本製アニメの影響に関する分析である。まず、筆者が2005-06年にマニラの各大学で実施した日本語・日本関連科目の講生119人（学部および修士課程の学生）を対象とするアンケート調査、およびその中から選んだ35名に関するインタビュー調査、さらにそれとの比較材料として国際交流基金の2009年海外日本語教育調査報告から抽出した関連事項などをもとに、次のように結論づける。彼・彼女たちの多くがアニメ・ファンであることは事実だが、日本語や日本研究を目指した動機づけとしては、アニメの影響はむしろ副次的であり、日本への留学や日系企業への就職などの実践的な動機のほうが重要である。また、日本に関する情報源としては、日本滞在経験を持つ親類・友人たちなどの存在も劣らず重要であり、かつこの傾向は、2008年に日比経済連携協定が締結されたことによってさらに強まるであろう。

次いで、フィリピンのテレビにおける日本製アニメの地位について、第2章の記述を承ける形で、次のように指摘する。当初、日本製アニメはアメリカで放映されたものが再輸入され、またタイトルや登場人物は英語名称に変えられ、かつ吹き替えも英語であったが、テレビの大衆化やケーブルTVの登場などに伴って、徐々にタイトルや登場人物は日本語のオリジナルを留めるようになり、かつ吹き替えもタガログ語となった。さらに、日本製アニメからインスピレーションを得てフィリピン現地で制作されたプリンセス・サラ、ルパン3世のTV映画シリーズについて、次のように分析する。登場人物名などのみならずストーリー展開においても、フィリピン視聴者の選好に合致する形での現地化がなされ、しかも同時に、フィリピンにおいて伝統的に根強い欧米文化への愛着も投影されている。

最後に、日本製アニメをめぐるグローカリゼーションの一事例として、フィリピンでの

コスプレ現象を分析する。コスプレの原型はもともと 1980 年代半ばの米国にあったが、日本で独自の展開を遂げ、その後世界的に普及していく。フィリピンでも 2000 年の第 1 回アニメ大会に登場して以来、コスプレ・ショーはそれ自体のイベントとして、あるいはポップカルチャー関連イベントの一部として定着する。コスプレはその過程で、日本製アニメの物真似から出発して、参加者にとっての自己表現や創造性発揮の機会へと成長していく。コスプレ・ショーは家族ぐるみで参加する社会的イベントとなり、また関連ビジネスを刺激し、かつ世界各地や近隣諸国のコスプレ・ファンとネットワークを構築している。その中で、フィリピンのコスプレ参加者は、ますます独自性の発揮を追求するようになっていく。

第 4 章は、フィリピンにおけるアニメ現象を、日比文化交流史の中に位置づけることを試みた章である。まず、第 2 次世界大戦以前から今日までの日比関係、日比文化交流の歴史を概観した後、二国関係の外交的、経済的な緊密化を背景にした近年のアニメ現象が、次の 3 点において画期的な意義を持つと指摘する。(1) 日比文化交流におけるフィリピン側の関係者、参加者が、従来はエリート階層に限定されていたのに対して、大衆的な広がりを持つようになった。(2) 従来文化交流が官主導であったのに対して、主として市場主導の「インフォーマル」な形態による日本文化の普及である。(3) 日本文化を受容する世代が、従来は年配層に偏りがちだったのに対して、圧倒的に若者で占められている。

第 5 章 (結論) では、まず冒頭で第 1 章～第 4 章の内容を要約した後、フィリピンにおけるアニメ現象がグローカリゼーションの典型的事例であること、また日比文化交流史の一つの画期をなすことを指摘した後、さらにグローバル化、地域統合、中産階級の台頭といった東南アジアに共通する趨勢の一環であることを付記する。最後に、本論文でカバーしきれなかった今後の課題を幾つか指摘する。

4. 評価と問題点

(1) 本文 (参考文献リストを含む) 260 ページ、添付リストなど 47 ページからなる本論文は、フィリピンにおけるアニメ現象を本格的に調査、分析した最初の学術的研究である。その意味で、日比関係、日比文化交流の研究に貢献するのみならず、さらには日本発ポップカルチャーの世界的展開についての事例研究としての意義を持ち、さらにはグローバル化、地域統合が進展する現下の状況における文化の越境現象、文化接触に関する考察に新たな知見を提供し得るものである。

(2) マニラ所在の大学生、大学院生を対象とするアンケート、インタビュー調査、フィリピンにおいてアニメ・ビジネスに関わる人々へのインタビューを実施し、また同国におけるアニメ関連イベントに直接参加、取材し、かつ一般には余り目の行き届かない関連情報を現地の新聞、雑誌、オンライン記事などから丹念に収集して執筆した本論文は、それだけで十分に資料的な価値を有する。さらには、グローバル化における文化の役割や意義を論じた先行研究や、欧米、東アジア近隣諸国に関する先行事例研究の成果を踏まえ、ア

アニメ現象を分析的に評価しようと心がけており、その目的はかなり達成されている。

(3) 例えば、日本製アニメの受容が単なる文化的輸入に留まることなく、フィリピンにおいて独自の展開を示し、同国の豊かな文化的土壌に新たな要素を芽吹かせていること、とりわけ若い世代の創造性や自己表現に新たな機会を提供していること、日比の文化交流史に一つの画期をもたらしたことなどの指摘は傾聴に値する。また他方、アニメ現象を単に文化的な文脈の中でのみ捉えるのではなく、さらに両国間の政治、経済的關係の中で理解しようとする姿勢も評価できる。さらには、この事象を日比二国間の関係性の中で捉えるのみならず、世界大、地域大の文化的現象の一環として捉え、アニメ・ファンのインフォーマル・ネットワークの中にフィリピンを位置づけ、また東南アジア各国に共通する中間層の台頭に関連づけて日本製アニメや台湾、韓国製 TV ドラマの普及などに言及しており、広い視点からのアプローチも怠っていない。

(3) 問題点としては、論文筆者自身の大学生、大学院生を対象としたアンケート、インタビュー調査が 2005—06 年に実施されたものであって、より最近のフォローアップ調査が欠如していること；アニメ・ファンにのみ関心を向けているが、そうではないフィリピンの若者も少数ながら存在しているわけで、それに対する目配りが欠けていること；アニメ・ビジネス関係者に対するインタビューがフィリピン人のみに偏っており、日本側関係者への同種調査がなされていないこと；アニメの日本語オリジナルとタガログ語版間の内容比較分析にまで立ち入っていないことなどが上げられる。

5. 結論

以上のように幾つかの問題点を含みながらも、全体として評価するならば、フィリピンにおけるアニメ現象に関して体系的、分析的に論じた学術論文が今まで欠如していた状況に鑑みて、現地調査の成果を取り込み、先行する関連著述を踏まえて執筆された本論文は、十分にオリジナリティーを有し、かつ関連する諸研究領域の進展に貢献し得る学術的な価値を有すると判断する。また、その問題設定、分析アプローチ、実証的な考察のプロセス、結論、英語記述などにおいて、博士学位論文の基準を十分に満たしている。

以上により、博士論文審査委員会は全委員一致で博士号の授与を提案する。