



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	ポップカルチャーのファンによる越境的・メディア横断的・次元超越的な移動に関する研究：応援上映に参加する『キンプリ』ファンの実践を事例に〔論文内容及び審査の要旨〕
Author(s)	小新井, 涼
Degree Grantor	北海道大学
Degree Name	博士(観光学)
Dissertation Number	甲第16320号
Issue Date	2025-03-25
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/95249
Rights(URL)	https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/
Type	doctoral thesis
File Information	KOARAI_Ryo_abstract.pdf, 論文内容の要旨



学位論文内容の要旨

博士の専攻分野の名称：博士（観光学）

氏名：小新井 涼

学位論文題名

ポップカルチャーのファンによる

越境的・メディア横断的・次元超越的な移動に関する研究

—応援上映に参加する『キンプリ』ファンの実践を事例に—

本研究の目的は、複雑化する今日のメディア環境におけるファンの実践の特徴を把握し、ポップカルチャーのファンによる越境的・メディア横断的・次元超越的な移動を捉えるための理論的枠組みを実証的に明らかにすることである。具体的には、日本のメディアコンテンツのファンを対象に、対象となるコンテンツをファンが楽しむために行う実践の特徴を、コンテンツツーリズム研究やオーディエンス研究の諸概念を補完的に用いつつ、ファン研究の観点から把握することを試みた。中でも上記ファンの実践のひとつである〈ポップカルチャーのファンによる越境的・メディア横断的・次元超越的な移動〉を暫定的に〈トランスボーダーなファン実践〉とした上で、これを捉えるための新たな理論的枠組みを仮説的に設定し、具体的な事例の分析を通して検証した。

第1章では、既往研究の整理及び、既往研究の限界点を踏まえた本研究の学術的な位置づけを示した。また、本研究で実証的に明らかにしていく理論的枠組みである〈トランスボーダーなファン実践〉を仮説的に設定し、本研究の独自性及び新規性を示した。

第2章では、〈トランスボーダーなファン実践〉を検証するための具体的な研究対象とその妥当性、研究方法及び各章で用いる諸概念、本稿の構成を示した。本研究では、アニメ『KING OF PRISM』シリーズの応援上映に参加するファンによる越境的・メディア横断的・次元超越的な移動をその研究対象としている。

第3章では、本研究で取り上げる応援上映の概要を詳述し、日本の映画興行史における応援上映の位置づけと、応援上映が2016年以降に普及・定着したメディア史的な背景を示した。第4章では、応援上映に参加する『キンプリ』ファンの実践の概要を詳述し、応援上映の類似事例との比較を通して、『キンプリ』ファンの実践の特徴を明らかにした。

第5章から第7章にかけては、事例分析を通して、第1章で仮説的に設定した〈トランスボーダーなファン実践〉の検証を行った。第5章では、『キンプリ』ファンによる次元超越的な移動の実態について分析を行った。分析を通して、『キンプリ』ファンが次元超越的な移動、つまり現実世界と物語世界とを行き来する際の物語世界への没入プロセスと、物語世界と現実世界を行き来する際の内的体験を明らかにした。また、それらを通して、コンテンツツーリズム研究やテーマパーク研究、他の観客参加型上映におけ

るファンの内的体験を捉える際にも援用が可能であると考えられる、ポップカルチャーのファンによる次元超越的な移動という分析枠組みを明らかにした。

第6章では、日韓の『キンプリ』ファンによる越境的な移動である〈応援上映ツーリズム〉の実態について分析を行った。分析を通して、〈応援上映ツーリズム〉の発生サイクル、及びそこでのソーシャルメディアの役割について明らかにした。そしてファンによる〈遠征〉という語の再定義を行い、〈聖地巡礼〉やコンテンツツーリズムといった既存の分析枠組みだけでは捉えきれないファンの移動にも焦点を当てる、ポップカルチャーのファンによる越境的な移動という分析枠組みを明らかにした。

第7章では、『キンプリ』ファンによるメディア横断的な移動の実態について分析を行った。分析を通して、ファンのメディア横断的な移動の結果可能となる、単一メディアでは不可能であった〈物理的な距離〉や〈時空間の制限〉を超えたファンの実践を捉える〈トランスメディアなファン実践〉という分析枠組みを明らかにした。

第8章では、〈トランスボーダーなファン実践〉によって生じる、今日の複雑化するメディア環境下でのトランスナショナルなファン同士のコミュニケーションについて、その実態を捉えた。具体的には、日韓の『キンプリ』ファンの間に生じたコミュニケーションの特徴、そしてそれらが生じた背景について、ファン研究の議論を用いて明らかにした。

第9章と終章では、総合考察及び本研究の限界と課題について示した。検証を通し、理論的枠組みとしての〈トランスボーダーなファン実践〉については、以下の三点が示された。第一に、〈トランスボーダーなファン実践〉は、従来のコンバージェンス(convergence)の議論では捉えきれなかった、今日の複雑化するメディア環境で〈自分が望むエンターテインメント体験のためなら、国境やメディア、次元さえも超えて、ほぼどこへでも移動するファンの移動行動〉を捉える理論的枠組みとなる可能性が示された。この点は、これまでファンの実践としての〈移動〉に着目した議論が十分には行われてこなかったファン研究に、ファンの多様な〈移動〉を捉えていくための新たな研究視座を与え得るであろう。

第二に、理論的枠組みとしての〈トランスボーダーなファン実践〉は、欧米圏以外の事例に焦点を当てることで、今までファン研究において看過されてきた欧米圏以外のファン文化の特徴を捉え得る可能性が示された。〈トランスボーダーなファン実践〉の検証において、今日の日本のファンの中には、〈趣向や世界を同じくし、コンテンツを共有して存分に遊び合う連中〉である近世の〈連〉に類似する連なりが生じていることが明らかになった。これは、日本のファン文化でかつて生じた〈親衛隊〉を始めとする、統率され、リーダー等の役職がある〈集団〉とは異なる、今日の日本のファンの在り方である。また、この〈連〉の中では、企業まで巻き込んだファンと企業間の〈共生関係〉が生じ、両者が同じ〈ノリ〉で存分に遊び合い、クリエイティビティの相乗効果を生み出す様子も観察された。この点において〈トランスボーダーなファン実践〉は、欧米圏におけるファン研究の議論の偏り——〈生産者対消費者〉という構図やファンの実践が企業に対する〈抵抗〉や〈運動〉とされる傾向——を克服し、新たな研究視座を与えることが期待されよう。

第三に、〈応援消費〉と〈推し活〉との比較を通して、今日の日本のファン文化を捉える上で、理論的枠組みとしての〈トランスボーダーなファン実践〉を用いることの有用性が示された。〈応援消費〉と〈推し活〉はいずれも今日の複雑化したメディア環境におけるファンの実践に着目した概念である一方、マーケティング論に偏りがちな傾向がある。すなわち、ファンと企業間の〈生産者対消費者〉という構図を強調するあまり、今日のファン実践の特徴を看過する嫌いがある。本研究で検証してきた〈トランスボーダーなファン実践〉という理論的枠組みは、こうした議論の中で看過されてきたファンと企業との共生関係や、そこでの創造性にまで視野を広げ、マーケティング論だけに捕らわれない新たな観点からの議論に展開していく可能性を有する。

以上の通り、本研究では、ポップカルチャーのファンによる越境的・メディア横断的・次元超越的な移動を捉えるために〈トランスボーダーなファン実践〉を理論モデルとして設定し、実証的なデータの分析を通してその検証を行ってきた。今後の研究では、本研究で設定した〈トランスボーダーなファン実践〉を、『キンプリ』ファン以外の実践に用いて分析を行うことで、その理論的枠組みとしての更なる検証を行うことが課題として求められる。