

論文和文要旨	
論文題目	平成のスポーツをテーマにしたポピュラーカルチャーにおける日本のアイデンティティ言説と「外国人」表象
氏名	HIMAWAN PRATAMA (ヒマワン・プラタマ)
本論文は、平成（１９８９～２０１９）のスポーツをテーマにした日本のポピュラーカルチャーにおける「外国人」表象が、日本のアイデンティティ言説において、いかなる役割を担っているかに関する研究である。先行研究において、国際的なスポーツやスポーツイベントは、自国の特徴（アイデンティティ）に関する言説“nation-based identity discourse”を表現するための舞台として議論されてきた。そのような議論は、国際的なスポーツが、国家間の競争の場であり、また同時に友好の場であるという、２つの側面が表面化されたことにより生まれた。国際スポーツでは、国と国との競争的関係が強調されている。一方、国際スポーツはしばしば「私たちの国」と「外国人」（「私たちの国」のメンバーではないと認識されている人々）との間の友好的な交流の場としても描かれている。これらの側面は、国家間、あるいは「私たち」と「外国人」の間の共通点と相違点のアイデアを含むスポーツナラティブ“sporting narratives”を構築する要素として、様々なコンテンツにて描写されている。 平成には、様々な日本のアクターによるFIFAワールドカップやオリンピックなどの国際スポーツイベントでの成果をあげるための、あるいはそれらのイベントを日本に招致するためのイニシアチブが見られた。それらのイニシアチブが、政府またはスポーツ団体のナラティブだけではなく、（漫画、アニメ、映画、テレビドラマなどを含む）ポピュラーカルチャーにおいても反映され、物語の形で日本社会に広く伝えられてきた。国際スポーツをテーマにしたポピュラーカルチャーの物語には、「外国人」、そして「外国人」と「日本人」の関わりが描写されている。さらにその描写の過程には、「日本人」のアイデンティティも描かれている。このことから、ポピュラーカルチャーは日本アイデンティティ言説に関与していると言えよう。そこで、次の問題を明らかにするため、筆者が選定した平成の代表的なポピュラーカルチャー作品を批判的精読の上、分析を行なった。 1. 「外国人」、あるいは「外国人」と「日本人」との関係は各作品にどのように描かれ、それらの描かれ方はどのように日本のアイデンティティ言説に関与しているのか。 2. 各作品が構築した日本のアイデンティティ言説は、日本社会におけるより広い言説とどのように関連しているのか。 第１章では、研究背景、問題設定、研究方法を提示した。次いで第２章では、先行研究を整理の上、“nation-based identity discourse”、“representations of foreigners”及び“sporting narratives”という本論文のキーワードを説明した。本論文において、“nation-based identity”には外国人に対する視点によって区別される二つの要素が含まれていると考える。一つ目は自国の他国に対する優位性を強調する“national-centric”な要素である。もう一つは、国と国との平等な位置づけを維持する“cosmopolitan-centric”な要素だ。様々な日本のポピュラーカルチャーは、スポーツナラティブを通して、これら２つの要素を異なった形で共存させ、日本アイデンティティ言説に関与している。 第１章と第２章で提示した理論的な議論を用いて、第３章から第６章にかけて、ポピ	

ユラーカルチャーのスポーツナラティブを分析した。各章は、時系列的且つテーマ別に分けられている。第3章と第4章は、それぞれ4つの平成前期（1989～2004）のサッカー漫画とオリンピックを舞台にした漫画を分析した。第3章では、日本のサッカー少年の世界への挑戦を描いた作品である、平成前期に出版された『キャプテン翼』シリーズの『キャプテン翼 ワールドユース編』と『キャプテン翼 ROAD TO 2002編』、『シュート!』、『ホイッスル!』、それから『ファンタジスタ』を事例として分析した。第4章は、『YAWARA!』、『ガンバ! Fly High』、『奈緒子』、『デカスロン』という、オリンピックをスポーツの最高舞台として描いているスポーツ漫画の事例をもとに、「外国人」表象を考察した。また、第5章と第6章では、平成後期（2005～2019）の作品分析を行なった。第5章は、第3章に続き、『エリアの騎士』、『GIANT KILLING』、『さよなら私のクラマー』、そして『ブルーロック』という平成後期の代表的なサッカー漫画に焦点化し、分析を行なった。第6章は、第3章から第5章までとは異なったアプローチを用いて、平成後期における1964年オリンピックノスタルジアを実証するため、映画『ALWAYS 三丁目の夕日 '64』、歴史学習漫画、2019年NHK大河ドラマ『いだてん～東京オリムピック噺～』、そしてコメディ漫画の『オリンピックアキュクロス』について考察を試みた。

第3章から第6章までの分析の結果、「外国人」は主人公たち「日本人」の競技相手、指導者、もしくはオリンピックなど日本が主催するスポーツイベントの客人として描写されたことが多いことが明らかになった。「外国人」の登場によって、物語の中では国家間（日本と外国）の競争と選手間の友情が描かれている。このように、スポーツナラティブにおける日本のアイデンティティ言説の“national-centric”な要素と“cosmopolitan-centric”な要素の共存が示されている。しかし、両要素が対照的に表されているのではなく、“national-centric”な要素がナラティブの背骨になっている。これは、事例としたほとんどの作品において、主人公の「日本人」が国際的なスポーツ大会で「外国人」の対戦相手に勝つことで自国に栄光をもたらすという英雄的な物語で見られる。これらの英雄的な物語で、主人公の「日本人」としての“national-centric”なアイデンティティが示唆されている。さらに、「外国人」との接触や比較を通して、「日本人」キャラクターの「集団主義」、「勤勉性」といった「独特な」文化的アイデンティティが強調されている。これらの中心的な“national-centric”な要素の間に、国境を越えた「日本人」と「外国人」との友情の描写などといった“cosmopolitan-centric”な要素が、ナラティブの周辺的な要素として登場している。

両要素のナラティブにおける非対称的な共存は、平成前期と後期の作品で示唆された日本のアイデンティティ言説において、それぞれ異なった役割を担っている。第3章と第4章で議論したように、平成前期の作品では、「日本人」と「外国人」との関係の描写が、世界スポーツのヒエラルキーにおいて、上に向かおうとしている「発展途上国」としての日本のアイデンティティ言説の構築に関与している。ところが平成後期の作品では、第5章と第6章で示したように、両者の関わりの描き方が、世界スポーツのリーダー的な位置を主張しようとしている「新興国」あるいは「成熟国」という、日本のイメージ示唆するものへと変化している。

第7章では、第3章から第6章までの作品分析をもとに、ポピュラーカルチャーが“national-centric”な要素をナラティブの中心的位置に置きながら、“cosmopolitan-centric”な要素を飾りとして描く傾向があると結論づけた。このような傾向はオフィシャル（政府またはスポーツ団体）のナラティブにも見られる。ポピュラーカルチャーのコンテンツメーカーとオフィシャルとの実際の関係を確認するには、さらなる調査が必要だが、本論文では、両者によって発信されたスポーツナラティブに共通点があることが明らかになった。

キーワード：日本のアイデンティティ言説、平成、ポピュラーカルチャー、外国人表象、スポーツナラティブ