

アメリカに 日本のマンガを輸出する

ポップカルチャーのグローバル・マーケティング

Gatekeeping Foreign Cultural Products:

松井 剛 著

Creation of the
Japanese

Comics Market in the US



はしがき

筆者がアメリカでサバティカル（研究休暇）をスタートさせたのは、2007年の夏のことであった。かねてより、せっかくのサバティカルには、アメリカに滞在しなければならない研究プロジェクトを新たに始めよう、具体的には、日本とアメリカの文化が交差するマーケティング現象について取り組みたいと思っていた。そのようなことを考えていた2005～2006年頃、目についたニュースが、いわゆる「クール・ジャパン」に関するものであった。テレビのニュース番組の2～3分のレポートに、アメリカやフランスのアニメ・コンベンションで、日本のマンガ、アニメ、ゲームが好きな子どもや若者が熱狂する姿が映し出されていた。そこでの報道のされ方は、あたかも「日本のポップカルチャーが海外を席卷している」といったものであった。2004年の『ウォール・ストリート・ジャーナル』(*Wall Street Journal*)紙の記事でも、アメリカの大学生が日本語を習得する理由は、かつてはビジネス目的だったが、今ではマンガやストリート・ファッションやアニメといった「クールなポップカルチャー」がきっかけとなっている、と報道していた(Parker 2004)。

ポケットモンスターの世界的成功がそうであるように、たしかに日本のゲームが海外で巨大な市場を形成していることは間違いない。しかし、マンガやアニメや音楽やファッションについては、本当にそうなのだろうか、テレビ特有の煽りではないか、実際にはどこまで浸透しているのだろうか、と次々と疑問に思うようになった。これがこの研究プロジェクトの出発点である。

この疑問をきっかけとして、日本とアメリカの消費文化が影響し合う関係について調査するという大ぶりの研究計画案(Interpenetration Process of Japanese and American Consumer Culture: A Comparative Study on Institutionalization of Foreign Consumer Culture)を、国際交流基金日米センターと米国社会科学

目次

はしがき i

第1章 背景

政策的課題となったポップカルチャーの海外進出 ————— I

- 1 問題の所在 2
- 2 「クール・ジャパン」という狂騒 3
- 3 本書の鍵概念：異文化ゲートキーパーとスティグマ 5
- 4 現地出版社のマーケティング努力：発見事実のまとめ 7
- 5 本書の構成 II

第2章 理論

異文化ゲートキーパーとスティグマ ————— 15

- 1 ゲートキーパー：文化生産論における中核概念 16
- 2 スティグマ：ポップカルチャーに対するステレオタイプ 21
- 3 文化製品のグローバル・マーケティングに関する既存研究 25
- 4 まとめ：社会学概念のグローバル・マーケティング現象への適用
27

第3章 調査

データの概要と背景知識 ————— 29

- 1 異なるデータの組み合わせ 30

- 2 アメリカ人の目から見た日本産マンガの4つの特徴と
年齢レーティング 36
- 3 マンガ市場発展の概略：4つの時期 45

第4章 前史

商業出版以前（～1986年頃）

- 1 フレッド・パッテンによるカトゥーン／ファンタジー・
オーガニゼーションの設立 50
- 2 平和運動としての『はだしのゲン』翻訳プロジェクトの挫折
53
- 3 マンガを受け入れる素地の形成 55
- 4 フランク・ミラーの『子連れ狼』との出会い 57
- 5 フレデリック・L. ショット『マンガ！ マンガ！：日本の
コミックスの世界』出版 58
- 6 まとめ：異文化ゲートキーパーの未成立 61

第5章 黎明

アメコミスタイルのマンガ出版からのスタート（1987～2001年頃）

- 1 ビズコミュニケーションズの創業 64
- 2 アメコミスタイルのマンガ出版：マンガの現地適応化 67
- 3 アメコミらしい作品の出版と『らんま1/2』のヒット 75
- 4 青年マンガ誌『パルプ』 80
- 5 ポケモン・ブームと『ショウネン・ジャンプ』の創刊 85
- 6 まとめ：「共同制作」と「探索・選択」をする異文化ゲート
キーパー 87

第6章 成長

「日本開き」のマンガ出版とチャンネルの拡大（2002～2007年頃）

89

- 1 トウキョウポップ：マンガの標準化と低価格化 91
- 2 ビズメディアの設立 103
- 3 ビズとトウキョウポップの競争を通じた市場成長 104
- 4 さらに新規参入 109
- 5 まとめ：「テイストメイキング」をする異文化ゲートキーパー 115

第7章 停滞

電子出版モデルの出現（2008～2014年頃）

117

- 1 脆弱な顧客基盤 118
- 2 ボーダーズの破綻とトウキョウポップの撤退 120
- 3 スキャンレーション：違法アップロード 122
- 4 有力出版社によるアメリカ進出：講談社とKADOKAWA 126
- 5 電子出版への取り組み：ジェイマンガとクランチロール 129
- 6 まとめ：「探索・選択」をせずに「テイストメイキング」をするビジネスモデルの可能性 132

第8章 障壁

進出先の文化規範とステレオタイプに対するスティグマ管理

135

- 1 スティグマがもたらす文化規範とステレオタイプ 136
- 2 文化規範に関するスティグマ管理（1）：年齢レーティング 143
- 3 文化規範に関するスティグマ管理（2）：内容修正 146
- 4 ジェンダー・ステレオタイプに関するスティグマ管理 150
- 5 まとめ：3つのスティグマ管理 154

第9章 比較

フランス市場との違い 155

- 1 調査の概要およびフランス市場の概要 156
- 2 アニメが切り開いたフランス市場：伝説的番組『クラブ・ドロテ』
161
- 3 フランス人による市場創造 162
- 4 後発出版社の参入：日本語ネイティブの編集者による目利き
170
- 5 日本人の登場：ビズメディア・ヨーロッパによるカゼの買収
174
- 6 まとめ：性暴力表現への寛容さと多様なマンガの受容 176

第10章 議論

異文化ゲートキーパーの存在意義と求められる能力

183

- 1 発見事実のまとめ 184
- 2 理論的意義：異文化ゲートキーパーの存在意義 188
- 3 実務的意義から見た本書の結論：異文化ゲートキーパーに
求められる能力 193
- 4 おわりに：本書の貢献と今後の課題 198

付録A ブームとしての「クール・ジャパン」 203
ポップカルチャーをめぐる中央官庁の政策競争

付録B マンガ書誌データベースの詳細 224

付録C インタビュー一覧 232

付録D 関連年表 236

参考文献	239
あとがき	259
事項索引	263
人名索引	267
組織名索引	269
作品名索引	273

事項索引

● アルファベット

anime →アニメ
CAGE フレームワーク 21
CJ マーク 212
GDP 211
GNC →国民総クール
manga →マンガ
OEL マンガ 109

● あ 行

アグリゲーター 125
アニメ [anime] 60, 161
——・コンベンション 30, 132
——市場 45
——・マンガ雑誌 80
アームズ・レングスの原則 222
アメコミ 9, 10, 24, 36, 78, 140, 160, 164, 185
アメリカ開き [左開き] 9, 112, 127, 192
アンフリップ 98
一般書店 97, 101, 120, 151
一般人 22
イノベーション 18
異文化ゲートキーパー 5-7, 21, 26, 61, 87,
88, 132, 163, 175, 184, 188-190, 193, 196, 199
——に求められる能力 193
——の存在意義 191
インプリント 109
裏焼き 69
映画産業 217
オタク 7, 23, 84, 96, 98, 132
オノマトペ 70, 92
オピニオン・リーダー 18

● か 行

海外展開支援 211
海賊版 131, 212
過激表現 106
カラー化 73

観光産業 219
刊行中止 229
巻数 227
共同制作 19, 20, 61, 87, 175, 185, 186
近代的な企業 85
金融危機 120
国のブランディング →ブランド国家
グラフィック・ノベル 74, 109, 141
クリエイティブ産業 26, 213
——のグローバル・マーケティング 2
クリエーターの育成 217
クール・ジャパン 3, 197, 200, 203, 204
クール・ブリタニア 221
グローバル・マーケティング [国際マーケティング] 2, 19, 21, 184, 189, 199
——におけるステイグマ管理 190
クリエイティブ産業の—— 2
文化製品の—— 6, 19, 21, 25, 26, 154
経営管理サブシステム 18
経済的修正 147
ゲートキーパー [文化ゲートキーパー] 6,
18-20, 189, 199
現地企業 196
現地子会社 188, 193
現地市場
——の嗜好 6
——のニーズ 131
現地 (マンガ) 出版社 2, 7, 20, 175, 226, 227
——のマーケティング努力 9
現出人 196
現地適応化 [ローカライゼーション] 9, 19,
67, 73, 87, 185, 186
権利保有者 229
小売業界 120
顧客基盤 119
国際文化交流 214
国際マーケティング →グローバル・マーケティング
国際漫画賞 215

索引

- 国民総クール〔GNC〕 4
国立メディア芸術総合センター構想 217
言葉のお守りの使用法 204
コミケ 171
コミック（ス） 10, 37, 83, 100, 109, 141
——文化 181
コミックス・コード 24, 142
コミックストア〔コミックショップ〕 73,
78, 82, 87, 98, 101, 141, 148, 151, 185
コミュニティとの接点 132
コンテンツ 208
——産業 204, 207, 209, 211, 213, 217
——輸出 211, 212
- さ 行
- サイマルバブ〔同時出版〕 129, 193
サウンド・エフェクト 71
サブスクリプション・サービス 131, 133
差別化 104, 106
産業政策 211
産業の組織化 211
自社出版 175
自主規制 7, 24, 142
市場成長 118
競争を通じた—— 104
市場創造〔ニーズの創造〕 154, 162, 186
市場適応〔ニーズへの適応〕 154, 186
市場の停滞〔縮小〕 119, 126
市場の発展 133
市場の広がり 180, 188
次世代のリーディング産業 205
社会学の概念 27
社会的サブシステム 18
社会的地位の低さ 197
社会的批判 3, 7, 136, 162
ジャンル・コード 42, 226
ジャンルの多様化 152
手段的製品 16, 26
出版文化 170
使用者イメージ 141
少女マンガ 39, 78, 92, 97, 105, 151, 152, 185
少年マンガ 39, 78, 91, 105, 152, 168
消費経験の深化 118
消費者行動研究 19
消費文化理論 19
女性マンガ 39, 78
新規参入 103, 109, 114
進出先の顧客層 194
心理的距離感 132
スキャンレーション 122, 124, 129, 132, 186,
196
スクリーニング 6
スティグマ 5, 6, 10, 21, 23, 142, 190, 199,
207, 222
スティグマ管理 7, 22, 24, 143, 150, 154, 180,
187, 190
グローバル・マーケティングにおける——
190
ステレオタイプ 9, 10, 140, 143, 147, 160, 181
ジェンダー・—— 150, 154, 187
属性と——の間の特殊な関係 22, 24
スーパーヒーローもの 7, 24, 141
政策競争 204
制作システムの改革 102, 103
成人向け 144
成長期 9
性と暴力の特異国 140
青年マンガ 39, 78, 121, 168
——誌 80
性表現 →性暴力表現
性暴力表現〔性表現、暴力表現〕 3, 9, 10,
24, 44, 55, 75, 101, 144, 146, 177, 187, 188
日本語版の—— 150
性役割 141
全年齢対象 144
創造的〔技術的〕サブシステム 18
組織フィールド 207
ゾーニング 99
ソフトパワー 4, 204, 210, 214
——産業 210
- た 行
- 大衆性 21
代理消費者 18
ダウンロード負荷 124
ターゲティング〔ターゲット〕 106, 107, 112

年齢—— 44
 探索・選択 19, 20, 61, 88, 115, 132, 163, 175, 184-186
 知的財産の保護 211
 通信販売 87
 低価格 93
 テイストメイキング 19, 20, 61, 88, 115, 133, 175, 185, 186
 低迷期 9
 定量的なデータベース構築 199
 ティーン対象 144
 ティーン・プラス向け 144
 電子出版 129
 ——モデル 192
 同質化 104, 106
 道徳規範〔モラル・コード〕 6, 44, 154
 読者セグメント 39
 ドメスティケーション 25
 ドメスティック・バイオレンス 53

● な 行

内容修正 9, 10, 75, 100, 123, 146, 177, 185, 187
 ニーズの創造 →市場創造
 ニーズへの適応 →市場適応
 日本語話者 170
 日本産マンガ →マンガ
 日本開き〔右開き〕 8, 92, 93, 112, 115, 127, 164, 186, 192
 日本ブランド 210
 ニューススタンド 74, 87
 年齢レーティング 3, 9, 10, 43, 75, 99, 101, 106, 143, 149, 162, 177, 179, 187, 225, 229

● は 行

ハイカルチャー 21
 ハイコンテキスト 20
 ハイブリッド方式 69
 肌感覚 195
 発行スケジュール 74
 判 型 73
 版 権
 ——獲得(競争) 113, 128, 170

——使用料収入 85
 反転印刷〔フリップ〕 9, 67, 92, 98, 111, 164, 168, 185, 192
 バンド・デシネ 160, 162, 164, 181
 ハンドリー事件 139
 ビジネスモデル 132
 左開き →アメリカ開き
 表現の自由 39, 101, 139, 178
 標準化 9, 20, 94, 186
 ファンサブ 25, 124, 130
 ファンダム 24
 フィルター 17
 不買運動 149
 フランス政府芸術文化勲章シュヴァリエ 180
 ブランド国家〔国のブランディング〕 197, 214
 フリップ →反転印刷
 文化外交 5, 198, 205, 209, 214
 文化規範 10, 25, 136, 140, 143, 146, 187
 文化ゲートキーパー →ゲートキーパー
 文化産業 213
 ——システム 17, 19
 ——システムのサブシステム 18
 文化社会学 6, 16, 184, 199
 文化政策
 ——の逆機能 222
 雑食的な—— 223
 文化生産 6
 ——システム 17
 ——論 16, 189, 199
 文化製品 2, 6, 16, 140, 184, 189, 194, 197
 ——のグローバル・マーケティング 6, 19, 21, 25, 26, 154
 文化的障壁 2, 8, 9, 140, 187, 189, 192, 193, 195
 文化的な隔たり 21
 文化的摩擦〔文化的衝突〕 55, 71
 返本率 120
 ボーイブラブ 138
 暴力表現 →性暴力表現
 ポップカルチャー 2, 7, 21, 23-25, 184, 190, 197, 203, 209

索引

- 外交 214, 216
- のグローバル展開 199
- アメリカの— 205
- 日本の— 84, 161, 205
- ポルノ〔ポルノグラフィ―〕 82, 83, 139, 147, 148, 179
- 本物マンガ 92, 186
- 翻訳 70
 - ガイド 61
 - の遅さ 123
- ま 行
- マーケティング 104, 132, 154
 - 努力 87, 133, 189, 192
 - 現地出版社の—努力 9
- マーチャンダイズ 56, 112
- マンガ〔manga, 日本産マンガ〕 2, 7, 16, 36, 60, 109
 - の英訳出版 53
 - の質の評価 109
 - の商業出版 61
 - の入手可能性 101
 - アニメ・—雑誌 80
 - 大人たちのための— 82, 83
 - 多様な— 181
- マンガ市場 45, 97
 - アメリカの— 27, 30, 36
 - アメリカの—の発展 46
 - フランスの— 157
- マンガ書誌データベース 32, 42, 105, 199, 224
- マンガ・スタイル 36, 38, 67, 78, 189
- マンガ（の電子）配信 130, 132, 186
- マンガ・ビジネス 110, 170
 - からの撤退 121
- 右開き →日本開き
- 目利き 172, 173
- メディア芸術 217
- メディア・ミックス 181
- モーションレス・ピクチャー・エンタテインメント 10, 151
- モノクロ・コミックブック 74
- 模倣的同型化 207, 222
- モラル・コード →道徳規範
- や 行
- やおい 152, 224
- 読み放題定額制 131
- ら 行
- ライセンシング 86, 175
 - 出版・映像・—の一元的管理 104
- ライトノベル 128
- 理 屈 24, 216, 222
- リードタイム 114, 131
- リピーター 119
- 流通させる力 196
- 流通チャネル〔流通経路〕 73, 97, 101, 120, 141, 151
- 黎明期 8
- レタリング 71, 92
- ローカライゼーション →現地適応化

人名索引 (ユニット名を含む)

● アルファベット

Berger, D. G. 17
Borgatti, S. P. 19, 20
Brienza, C. 25, 26
CLAMP 127, 151
DiMaggio, P. J. 207
Foster, P. 19, 20
Ghemawat, P. 21
Hirsch, P. M. 17-19, 26
Jensen, J. 24
Jones, C. 19, 20
Lee, J. A. 26
Peterson, R. A. 17
Powell, W. W. 207
Thompson, J. → トンプソン, J.
Usunier, J.-C. 26

● あ行

赤松健 127, 151
亜樹直 160
麻生太郎 208, 215-217
アニュ, A. 170-172
安倍晋三 2, 211
いがらしゆみこ 57
池上遼一 66, 148
石ノ森章太郎 52
井上雄彦 6
茨木政彦 86
入江祥雄 126
ヴァルス, P. 167, 168, 177
ヴァン・ハム, P. 212
上田美和 138
ヴェレ, D. 164, 165, 175, 176, 197, 198
楳岡かずお 52
エバース, I. 84
エロ, G. 161, 172
相賀昌宏 64, 69
大暮維人 127, 148

大友克洋 127
大森望 69, 71, 73
岡崎京子 169
オダンネル, J. 60

● か行

海部正樹 34
カイル, R. 51
ガオ, K. 130
桂正和 180
カーン, A. 103, 197
喜国雅彦 82
キッド, C. 111
清谷信一 164
金理恵 179
グラベット, P. 139
グレナ, J. 163, 164
黒田硫黄 169
桑田次郎 111
小池一夫 57, 142
小泉純一郎 209, 211
小島剛夕 57
ゴテ, J.-L. 170
ゴフマン, E. 6, 21, 22, 24
コンドリール, I. 34

● さ・た行

さいとう・たかを 52
酒井弘樹 111
櫻井孝昌 216
サバン, H. 197
椎名ゆかり 35, 99
塩野干支郎次 172
ジベール, N. 168
シュリーフ, Y. 165, 166
ショット, F. L. 7, 8, 32, 34, 36, 50, 53, 56,
58, 62, 64, 65, 67, 69-72, 96, 185, 195, 198
士郎正宗 72, 77, 127
数土直志 35

索引

- スミス, T. 61, 72, 73, 77, 78, 88
関口涼子 156, 157
瀬部貴行 118, 142, 149
ソーン, M. 84
高橋留美子 61, 72, 79, 148, 177
たきざきまみや 171
谷口ジロー 168, 169, 180
ダフィー, J. 57
筒井哲也 171
鶴見俊輔 204, 223
手塚治虫 7, 50, 52, 56, 111, 160, 165, 170
豊永真美 34, 157
鳥嶋和彦 86
ドロテ 161
トンプソン, J. [Thompson, J.] 32, 33, 39,
40, 44, 84, 85, 109, 147, 224
- な・は 行
- ナイ, J. 222
永井豪 52, 56
中沢啓治 53, 55, 69, 137
成田兵衛 80, 82, 86, 92, 98, 104, 121, 148
ニューマン, R. 132, 133, 194
ハスラー, K. 97, 99-101, 110, 122, 125, 128,
196
バターソン, J. 110
バッテン, F. 51, 52, 60, 61
鳩山由紀夫 218
パフィー 219
林静一 170
ハロッド, D. 131, 132
ハンドリー, C. 139
ビーチ, B. 104
日野日出志 92
ヒューレット, M. 98
フェランド, S. 163, 171, 176, 181
福原秀己 42, 86, 103, 104, 120, 142
藤井悟 64, 70, 71, 79, 84, 103
ブッチャー, C. 124
ブルナン, C. 171, 172
ベッソン, L. 163
ベンス, R. 175
- 堀淵清治 35, 64-67, 71, 79, 103, 184
ホーン, C. 84
- ま・や 行
- 前川たけし 92
前田俊夫 147
マシアス, P. 84
松井剛 34, 35
マッグレイ, D. 3, 208, 212, 214, 221, 222
松本大洋 82
水木しげる 170
三原龍太郎 25, 34
宮崎駿 4, 206
ミラー, F. 55, 57, 58, 75, 142
村上隆 4, 206
村上春樹 111
メイヤー, S. 110
メンザス, I. 111
森喜朗 208
森本達也 130
森本マリ 32, 72, 102
モンキー・パンチ 56, 57
門司健次郎 216
山崎繭加 34
遊人 179
横山光輝 52
吉川英治 121
よしながふみ 111
米倉誠一郎 35
- ら・わ 行
- ライフアス, L. 53, 55, 61, 69, 185
ラバエール, W. 168
ラフィース, P. 179
リービー, S. 38, 91, 93, 94, 122, 196
ルー, A. 83, 84
ルドー, T. 80
レビット, T. 19
ロベス, P. 23, 24
ロワイヤル, S. 162
ワーサム, F. 55, 141
私屋カヲル 114, 137

組織名索引 (企業・団体およびイベント・事業等の名称索引)

● アルファベット

ADV [ADV マンガ] 110, 122
AX →アニメ・エキスポ
C/FO →カトウーン／ファンタジー・オーガ
ニゼーション
CMX [CMX コミックス] 110, 114, 121,
122, 148, 194
DC [DC コミックス] 64, 73, 110, 121, 148
4 キッズエンタテインメント 103
GfK 158
GLENAT →グレナ
ICv2 8, 32, 45, 109
Ignition-One 124
JAPAN 国際コンテンツフェスティバル [コ
フェスタ] 212
jaPRESS 84
JET プログラム 171
KADOKAWA 128, 193
Manga-Anime Guradians Project [MAGP]
125
Manga-Anime here 126
NHK 206
NYAF →ニューヨーク・アニメフェスティバ
ル
NYCC →ニューヨーク・コミコン
OneManga.com 125
TF1 161, 162
TOKYOPOP [TokyoPop] →トウキョウポッ
プ
VIZ →ビズ
VIZ Communications →ビズコミュニケーシ
ョンズ
YOKOSO! JAPAN WEEKS 2007 219

● あ 行

アカタ 166
秋田書店 52, 172
秋葉原駅前商店街振興組合 219

秋葉原観光推進協会 219
秋葉原新発見ツアー 219
秋葉原電気街振興会 219
アシェット・ブック・グループ 110, 122,
128
アシェット・リーブル 158, 168
アニメ・エキスポ [AX] 2, 30, 32
アニメネクスト 30, 31
アニメ・フェスティバル・アジア 213
アニメ文化大使 5, 216
アベプロダクション 161
アマゾン 120, 129
アメリカ移民税関執行局 139
アングレーム国際漫画祭 168, 180
ヴァーティカル 32, 111, 125, 128, 192
ウェスターコン 52
ウォールデンブックス 97, 99
ウォルマート 104, 147
エクリプス 64, 65, 67, 70, 71, 73, 75, 77, 78
エディション・コーネリウス 170, 181
エディティス 172
エデュコミックス 53, 67, 137
エニックス 172
エンターテインメント・コンテンツ産業部会
211
エンターテインメント・ソフトウェア・レイテ
ィング委員会 43
エン・プレス 32, 110, 122, 125, 128, 158, 193
オタコープ・インク 32
オタコン 2, 30, 32

● か 行

海外交流審議会ポップカルチャー専門部会
215
海外需要開拓支援機構 →クールジャパン機構
外務省 5, 198, 214-217, 220
カステルマン 168, 169
カゼ 157, 174-176
カトウーン・ネットワーク 98, 219

索引

- カトーン／ファンタジー・オーガニゼーション〔C/FO〕 51, 56
角川書店 172, 229
カナ 158, 163, 165, 167, 168, 171, 176
カリフォルニア州サンバーナーディーノ郡図書館 139
カリフォルニア大学 130
カワイイ大使〔ポップカルチャー発信使〕
5, 198, 216
観光庁 5, 219
紀伊國屋書店 32, 118, 142, 149, 150
キューン 158, 170-173, 194
京都精華大学 84, 206
グラフィック・ストーリー・ブックショップ
51
クランチロール 129, 130-132, 186, 193, 194,
196
クランチロール・マンガ 130, 131
クールジャパン機構〔海外需要開拓支援機構〕
197, 203
グレナ〔GLENAT〕 158, 160, 162-164, 168,
169, 171, 176, 182
クロカワ 158, 172-174, 194
経済産業省 5, 125, 207, 211-214, 220
経団連〔日本経済団体連合会〕 211
講談社 46, 60, 77, 85, 109, 113, 121, 122,
126-128, 130, 131, 167, 172, 173, 192, 193,
229
講談社 USA 32, 113, 126-128, 192, 193
講談社 USA パブリッシング 126, 128
国際交流基金 198, 214, 215
国際交流研究会 214
国土交通省 5, 219
ゴー！コミ 122
コミックスソロジー 129
コミックス倫理規定委員会 141
コミック弁護基金 39, 139
コルク 131
ゴールドキー・コミックス 50
コンテンツ海外流通促進機構〔CODA〕
211, 212
コンテンツグローバル戦略研究会 212
コンテンツ産業国際戦略研究会 212
コンテンツ産業の成長戦略に関する研究会
213
コンテンツ専門調査会 209
コンテンツ・日本ブランド専門調査会 210
- さ 行
- さいとうプロダクション 61
サイバーエージェント 129
サイモン&シュースター 99
サーキット・シティー・ストアーズ 120
サンディエゴ・コミコン 57
ジェイマンガ 129, 130, 132, 193
ジェトロ〔日本貿易振興機構〕 212
視聴覚高等評議会〔CSA〕 162
自民党 208
ジャパン・エキスポ 2, 156, 197, 213, 220
ジャパン・ソサエティ 3
集英社 85-87, 102, 103, 113, 126, 128, 163,
164, 166, 175, 176, 193
小学館 46, 64, 75, 80, 82, 85-87, 103, 113,
126, 128, 166, 172, 173, 175, 176, 193, 229
小学館プロダクション 86, 103
少年画報社 131
小プロ USA 86
小プロ・エンターテインメント 103
新潮社 172
スクエア 172
スクエアエニックス 125, 128, 171, 172
スコラスティック 147
スタジオ・プロテウス 61, 77, 88
世界コスプレサミット 214
セブン・シーズ・エンターテインメント 114,
137
セントラル・パーク・メディア 60, 122
ソニー 8
- た 行
- 大日本印刷 128
ダークホース〔ダークホース・コミックス〕
46, 77, 78, 84, 102, 113, 126, 127, 147, 148
多国間マンガ著作権侵害対策連合 125
駄駄会 51
竜の子プロダクション 56

タトル・モリエージェンシー 125, 171
 ダルゴー 165
 ダンデライオン・チョコレート 184
 知的財産戦略会議 208
 知的財産戦略本部 209, 210, 220, 222
 デイズニー 128
 デジタルコミック協議会 129
 デジタル出版協議会 125
 デジタルハリウッド大学 215
 手塚プロダクション 111
 デルクル 165, 168, 177
 デルレイ 32, 46, 109, 113, 119, 121, 122, 126, 127
 テレビ愛知 214
 テレビ東京 130
 トイザラス 138
 東京オリンピック 201
 東京ゲームショウ 213
 東京国際アニメフェア 206
 東京国際映画祭 213
 東京発・日本ファッション・ウィーク 213
 トウキョウポップ [TOKYOPOP, TokyoPop]
 10, 32, 38, 46, 47, 88, 92, 96-99, 101, 102,
 104-109, 113, 115, 121, 122, 125, 126, 128,
 138, 144, 150-152, 186, 192, 196
 凸版印刷 129
 トヨタ 7, 195
 トンカム 164, 165, 168-171, 179, 197
 ● な 行
 内閣府 210
 日経 BP 206
 日本アニメーション振興会 32
 日本イノベーター大賞 206
 日本ツーリズム産業団体連合会 219
 日本貿易振興機構 →ジェトロ
 日本漫画作家協会 58
 ニューヨーク・アニメフェスティバル
 [NYAF] 30, 32
 ニューヨーク映画批評家協会 209
 ニューヨーク・コミコン [NYCC] 31, 32,
 109
 ニールセン・ブックスキャン 109

● は 行

ハーモニーゴールドUSA 56
 パリ第7大学 171, 172
 パリ日本文化会館 197
 バーンズ・アンド・ノーブル 120, 151
 バンダイ 122
 ビカ 158, 167, 168, 170, 171
 ビジット・ジャパン・キャンペーン 219
 ビズ [VIZ: ビズコミュニケーションズ, ビズ
 メディアも参照] 46, 65, 67, 70, 72-75,
 77-80, 84-88, 90-94, 98, 102-106, 108, 111,
 113, 115, 119-121, 128, 138, 144, 146, 151,
 175, 176, 184, 186, 188, 193, 194, 196
 ビズコミュニケーションズ [VIZ Communica-
 tions] 46, 55, 64, 90, 185
 ビズメディア 32, 39, 42, 90, 103, 125, 126,
 129, 142, 174
 ビズメディア・ヨーロッパ 158, 174, 175,
 178
 ビッグ・アップル・コミコン 31
 ビットウェイ 129
 ファースト・コミックス 58, 67, 75
 双葉社 131
 ブックス・ニッパン 56, 61
 ブラスト・ブックス 92
 フランス2 161
 ブルーボトルコーヒー 184
 ブルームズベリー・パブリッシング 92
 プロジェクト・ゲン 53
 ブロccoliリー・ブックス 122
 フロリダ州オレンジ郡図書館 138, 144
 文化庁 130, 211, 217, 218, 220
 文化庁メディア芸術祭 217
 ベルリン国際映画祭 209
 ボーダーズ [ボーダーズ・グループ] 88,
 94, 97, 99, 110, 115, 120, 122, 126, 132, 151,
 186, 196
 ● ま 行
 マテル 55
 マーベル [マーベル・コミックス] 55, 57,
 64, 73, 77, 127, 148

索引

- マンガ・アニメ海賊版対策協議会 125
マンガ・トランスレーション・バトル 2012
130
マンガのライジングスター 110
マンガは犯罪じゃないキャンペーン 140
ミックス・エンターテインメント 91, 92,
151
民主党 208, 210, 218
虫プロダクション 52
明治大学 206
メディア芸術の国際的な拠点の整備に関する検
討会 218
メディア・パルティシパシオン 165, 166
メディア・プラスターズ 110
メトロ・スコープ 56
- メルリンチ日本証券 103
文部科学省 219
- や 行
- ヤオイ・プレス 138
吉本興業 211
- ら 行
- ランダムハウス 109, 110, 121, 127, 128
リオ・オリンピック 203
リード・エグジビション 32
- わ 行
- 若手アニメーター等人材育成事業 218
ワニブックス 172

作品名索引 (書籍・論文・紙誌・映像作品のタイトルおよびウェブサイト等の名称索引)

● アルファベット

AKIRA 74, 77, 127, 160, 163, 164
ANGEL 179
ASIA PACIFIC PERSPECTIVES JAPAN+
210
Astro Boy 111
BANANA FISH 84
Barefoot Gen 53
BLEACH 2
CanCam 80
COOL JAPAN 発掘! かつこいいニッポン
206
FAIRY TAIL 168
Gen of Hiroshima 53
Japan's Gross National Cool [日本の国民総ク
ール, 日本の国民総精彩] 3, 205, 212,
214
MANGA は世界の共通語 214
MW 112
NARUTO 2, 75, 119, 121, 130, 163, 167, 176
ONE PIECE 42, 163, 176
Samurai, Son of Death 67
SLAM DUNK 6
The Rise of the Brand State 212
UFO ロボ グレンダイザー 161
W3 52
xxxHOLiC 127
ZETMAN 179

● あ 行

アストロ・ボーイ 50
アップルシード 77, 78
アニメ!アニメ!ピズ 35, 157
アニメージュ 57
アニメ・ニュース・ネットワーク 35
アニメ文化外交 216
アニメリカ 36, 80
アニメリカ・エクストラ 80

アポロの歌 112
奇子 111
犬夜叉 2, 40, 41, 91, 144, 145, 177
ウィークリー・ショウネン・ジャンプ 129
ウィークリー・ショウネン・ジャンプ・アルフ
ァ 129
宇宙兄弟 130
うる星やつら 61, 162
エア・ギア 127
8マン [エイトマン] 52, 111
エリア 88 65, 66
美味しんぼ 3
オタク USA 84
オタク・イン・USA: 愛と誤解の Anime 輸入
史 84
オリオン 72
おれは猿飛だ! 170
おれは見た 53, 55, 67

● か 行

外交フォーラム 215
頭文字 D 121
神々の山嶺 180
神の雫 160, 181
カムイ外伝 65, 66, 75, 146
巖窟王 [モンテ・クリスト伯] 172
機甲創世記モスピーダ 56
傷だらけの天使たち 82
きのう何食べた? 111
キャプテン Ken 52
キャプテン翼 203
キューティーハニー 162
巨人の星 53
きりひと讃歌 112
グラフィック・ストーリー・ワールド 51
クラブ・ドロテ 161, 162, 170
グラッド・コミックス・データベース 35
「クールジャパン」を科学する: 世界が目す
る日本文化 206

索引

クルージング・ザ・アニメ・シティ 84
ゲゲゲの鬼太郎 170
ゲームオン! USA 80, 84
攻殻機動隊 72, 127, 147
子連れ狼 57, 58, 67, 75, 77, 142, 148
こどものおもちゃ 93
こどものじかん 114, 137
コミックジャーナル 42
コミックス・インタビュー 142
ゴルゴ13 61
ゴールドラック 161

● さ 行

ザッピングする赤ちゃんにはもう、うんざり
162
サンフランシスコ・ベイガーディアン 83
地獄変: ある地獄絵師の告白 92
思想の科学 204
シティーハンター 162
ジャパニーズ・スクールガール・インフェル
ノ: 東京ティーン・ファッション・サブ
カルチャー・ハンドブック 84
シャーマンキング 147
ジャングル大帝 52, 161
週刊少年ジャンプ → 少年ジャンプ
週刊モーニング → モーニング
重機甲兵ゼノン 67
シュド・ウエスト 160
ジョイパッド 172
将軍ウォーリアー 55
ショウジョ・ビート 87
ショウネン・ジャンプ 86, 87, 129
少年ジャンプ [週刊少年ジャンプ] 86, 119,
129, 163, 164, 167
少年マガジン 130
ジョジョの奇妙な冒険 147
進撃の巨人 128, 130
新世紀エヴァンゲリオン 92
涼宮ハルヒの憂鬱 25
スティグマの社会学: 烙印を押されたアイデン
ティティ 21
スパイダーマン 141
スーパーマン 141

スピリッツ [ビッグコミックスピリッツ]
80-83
スマイル 92
聖☆おにいさん 173
聖闘士星矢 166
赤色エレジー 170
セーラームーン [美少女戦士セーラームーン]
10, 91, 97, 109, 115, 122, 128, 151
0011 ナポレオン・ソロ 52
千と千尋の神隠し 4, 206, 209

● た 行

タイム 4, 206
タンタン 160, 181
ちびまる子ちゃん 3
中央公論 4
超時空騎団サザンクロス 56
超時空要塞マクロス 56
超神伝説うるつき童子 147
超電磁ロボ コン・バトラーV 55
ちよびっつ 101, 109, 151
デアデビル 57
鉄拳チンミ 92
鉄コン筋クリート 82
鉄人28号 52, 59
鉄腕アトム 50, 52, 59
テルマエ・ロマエ 156, 177
電影少女 164
天上天下 114, 147, 148, 177, 194
ドラえもん 5, 203
ドラえもん のび太の恐竜 2006 216
ドラゴンボール 136, 138, 147, 160, 163
ドラゴンボールZ 138, 162, 163
どろろ 112
トワイライト 110, 128

● な 行

なるたる [骸なる星 珠たる子] 147
日本の国民総クール [日本の国民総精彩]
→ Japan's Gross National Cool
人間昆虫記 111

● は 行

- ハイ!ハイ!パフィー・アミユミ 219
 鋼の錬金術師 147
 バガボンド 121
 はだしのゲン 50, 53, 55, 57, 61, 67, 69, 75,
 137, 185
 バックマン 203
 バブリッシュャーズ・ウィークリー 35, 126
 バラエティ 94
 遙かな町へ 168, 180
 パルプ 36, 80, 82-84, 88, 148, 194
 ハローキティ 203
 パワーレンジャー 197
 ヒカルの碁 147
 美少女戦士セーラームーン →セーラームーン
 ビーチガール 138
 ビッグ 83
 ビッグコミックスピリッツ →スピリッツ
 一橋ビジネスレビュー 33, 58
 フォーリン・ポリシー 3
 ふたりエッチ 168
 ブッダ 111, 112, 165
 ブラック・ジャック 111, 112
 フラワーコミックス 92, 151
 プレイヤー・ワン 167
 ベイマックス 128
 ヘルタースケルター 177
 北斗の拳 162
 ぼくのアメ리카西海岸 57
 北米における「クール・ジャパン」 58
 ポケモン〔ポケットモンスター〕 4, 5, 85,
 103, 197, 206

● ま 行

- 舞：The Psychic Girl 66, 75, 146
 マキシマム・ライド 110
 マジンガーZ 161
 マッハGoGoGo 52, 59
 魔法先生ネギま! 127

- ママレード・ボーイ 93
 マンガ 56, 67
 マンガ：ザ・コンプリート・ガイド 32, 33,
 84, 108, 152
 マンガ：日本コミックスの60年 139
 マンガはなぜ敎されたのか：フランスにおける
 日本のマンガ 157
 マンガビジョン 80
 マンガ・プレイヤー 167
 マンガ! マンガ!：日本のコミックスの世界
 7, 56, 58, 60, 62, 67, 69, 185
 未完成制服少女 139
 ミックスジーン 91, 92
 宮本武蔵 121
 無垢への誘惑 55, 141
 名探偵コナン 166
 めぞん一刻 162
 萌えるアメリカ 79
 モーニング〔週刊モーニング〕 130, 181
 模倣される日本：映画、アニメから料理、ファ
 ッションまで 206

● や 行

- ヤングサンデー 83
 勇者ライディーン 55
 輸出品としてのマンガ：北米のマンガ事情
 35
 ユーベルブラット 172

● ら 行

- らき☆すた 206
 ラブひな 101, 109, 151, 168
 らんま1/2 79, 80
 リボンの騎士 112, 161
 ル・オタク：フランスおたく物語 164
 論座 212

● わ 行

- 惑星ロボ・ダンガードA 55
 をちこち 215

著者紹介

松井 剛 (まつい・たけし)

一橋大学大学院経営管理研究科教授

2000年、一橋大学大学院商学研究科博士後期課程修了。

博士(商学)。

一橋大学大学院商学研究科専任講師、同助教授、准教授を経て、

2013年より教授、2018年より現職。

2007年8月～2009年3月、プリンストン大学社会学部客員フェ
ロー(2007～2008年、安倍フェロー)。

主要著作 『ことばとマーケティング：「癒し」ブームの消費社会
史』(碩学舎、2013年、日本商業学会奨励賞・日本商品学会賞
受賞)、『欲望する「ことば」：「社会記号」とマーケティング』
(共著、集英社新書、2017年、日本マーケティング本大賞2018
準大賞受賞)、など。

アメリカに日本のマンガを輸出する：
ポップカルチャーのグローバル・マーケティング
*Gatekeeping Foreign Cultural Products:
Creation of the Japanese Comics Market in the US*

2019年3月15日 初版第1刷発行

著 者 松 井 剛

発 行 者 江 草 貞 治

発 行 所 株式会社 有 斐 閣



郵便番号 101-0051

東京都千代田区神田神保町2-17

電話 (03)3264-1315(編集)

(03)3265-6811(営業)

<http://www.yuhikaku.co.jp/>

印刷・萩原印刷株式会社／製本・牧製本印刷株式会社

©2019, Takeshi Matsui. Printed in Japan

落丁・乱丁本はお取替いたします。

★定価はカバーに表示してあります。

ISBN 978-4-641-16524-3

JCOPY 本書の無断複写(コピー)は、著作権法上の例外を除き、禁じられてい
ます。複写される場合は、そのつど事前に(一社)出版者著作権管理機構(電話03-
5244-5088, FAX03-5244-5089, e-mail:info@jcopy.or.jp)の許諾を得てください。