

ユース・サブカルチャーズのグローバリゼーション*

難波 功 士**

初期のカルチュラル・スタディーズにおけるユース・サブカルチャーズ（以下YSと略記）研究では、人種やエスニシティの問題は視野に入れつつも、YSは基本的にナショナルな現象として議論されることが多かった（Brown, 2007: 65）。また難波のこれまでの議論も、日本のYSをドメスティックなものとして描き出すことが専らであり、海外のYSの日本への伝播・受容の問題は、今後の課題として残されている（難波, 2007）。海外の大衆文化の日本社会への浸透に関しては、アメリカナイゼーションや「韓流」などをめぐる議論の蓄積があり、また近年遠藤薫らによって提示された「三層（ないし四層）モラルコンフリクト・モデル」は、これまでの研究水準を大きく引き上げるものであった（遠藤, 2005, 2007a, 2007b）。

しかし、日本へのグローバル文化の浸透とその再編（ローカライズド文化）に関する研究はまだその緒についたばかりであり、とりわけYSに照準してみると、このコンフリクト・モデルにはなじまない事例も散見される。本稿では以下、遠藤らのモデルに批判的検討を加え、今後の研究の見取り図を示しておきたい。

【1】三層（ないし四層）モラルコンフリクト・モデルの問題点

1990年代には、全世界を単一の文化が支配する文化帝国主義に対する危惧が多く、多くの論者から表明された。だが次第に、単純な文化のグローバリ

ゼーション図式ではなく、それまでのナショナルないしローカルな文化が、グローバルな文化と接触・干渉することにより、新たなローカライズド文化が生まれるという、「グローカリゼーション・モデル」が優勢となってくる。そして遠藤らは、グローバル文化の輸入・浸透は、単にそれが「ローカル文化」と干渉する中で、新たな「ローカライズド文化」の生成に至るという移行・置換のみならず、ローカライズド文化間の輻輳、ローカライズド文化とローカル文化の対抗もしくは継承、さらにはローカライズド文化がグローバル文化へと展開としていく可能性を指摘し、文化変容の多様な現実を捉えるために、「三層モラルコンフリクト・モデル」を提示した。また、韓国クラブ・カルチャーやパンクロック・シーンなどへの調査から（高原, 2004）、グローバル文化圏とローカルな文化との間に、さらに東アジア世界に影響力を持つ「日本の諸文化という擬グローバル文化圏」を挿入・追加し、「四層モラルコンフリクト・モデル」を提示している¹⁾。

これらのモデルは、文化のグローバリゼーションを考える上で、大いに参照されるべき議論であることは間違いない。しかし、もともとメジャーかつメインストリームの大衆文化のグローバル化から始まった議論が、クラブ・カルチャーなど当該社会においてよりマイナーで、オルタナティブな文化の伝播にまで、そのまま援用されている点には疑問が残る。さまざまな国・地域で生じた若者文化が、海外へと波及していく際には、メジャーな文化産業・メディア産業が介在すること

*キーワード: Youth Subcultures, Globalization, Localization

**関西学院大学社会学部教授

1) 中京テレビの番組をDVD化した“スーパーチャンプル Vol.1 怒涛のOLD SCHOOL 編”において、ワイルド・チェリーは、Poppingというストリート・ダンスが、日本のシーンを媒介として韓国に広まっていった様子を証言している。

のほうに稀である。こうした相対的に「サブ」とされている文化のグローバル化を理解するためには、よりフレキシブルなモデル化や精緻なタイポロジーの設定が必要となってこよう。以下本稿では、グローバルなYSの日本での展開をめぐる五つの事例を挙げ、遠藤らのモデルに収まりきらない現実を指摘しておきたい。

【2】日本社会におけるYSの受容・浸透 ・再編の諸相

①日本のヒップホップ・カルチャーをめぐる： 分節接合タイプ

ヒップホップ・カルチャーとは、狭義には、1978年頃ニューヨーク・ブルックリンでアフリカ系の若者たちを中心に巻き起こった、DJ、ブレイク・ダンス、MC、グラフィティの四つの要素が渾然一体となったパーティ・カルチャーのことをいう(Light, 1999=2002, Chang, 2005=2007)。そこからターン・テーブルでのスクラッチやラップ、ヒューマン・ビートボックスなどのさまざまなテクニクが発展し、今日ではグローバルなマーケットも持つ、一個の巨大な文化産業と化している²⁾。

日本には80年代以降、上述の四要素が個別に輸入・紹介されてきており、特に日本語のリリックによるラップは、Jラップとして得意な進化を遂げ、その一部は90年代以降に登場したJポップの下位分類と位置づけられながら、メジャーなヒットチャートを賑わせたりもしている³⁾。またブレイクダンス(ないしブレイキング)は、ストリート・ダンスという括りの中の一ジャンルとして再

措定され、グラフィティはストリート・カルチャー(ストリート・アートもしくはヴァンダリズム)へと接合されていき、それらブレイキングやグラフィティがヒップホップ(カルチャー)であるとの認識は、一般的にはきわめて希薄である。

NYのローカル文化から発したヒップホップ・カルチャーが、グローバル文化として日本に浸透し、ローカル文化と干渉する中で、特に日本語ラップはローカライズド文化と呼びうる展開を遂げた。だが本来一まとまりのパッケージとして存在していた四要素は、バラバラに、しかも時間差をもって受容され、現在それぞれが基本的には別個のシーンを形成しているに過ぎない。

②日本のスケーター・カルチャーをめぐる：選 択透過タイプ

70年代、ロサンゼルス界隈で起こった新たなスケーター・カルチャーは(Borden, 2001=2006)、日本にはまず西海岸ブームの一環として流入してきたが、本格的に根付くことはなかった⁴⁾。また当時の最先端とされていた“ヴァーティカル・スタイル”や、その誕生の母体となったプール・スケーティングは、日本では自宅の裏庭にプールをつくる習慣がないこともあって、ほとんど紹介すらもされてこなかった。その後、80年代を通じて細々と続いていたスケートボーディングの命脈は、90年代以降に“ストリート・スケーティング”という新たなスタイルのブームが伝えられ、いわゆる「ストリート系雑誌」の隆盛とシンクロすることで⁵⁾、ようやく息を吹き返し、定着するに至る(田中, 2003・2004・2005・2007)。

2) ヒップ・ホップのイギリスでの展開として、ブリストルという街を中心とした「トリップ・ホップ」——「ヒップ・ホップは、この街の音楽環境に重要な、レゲエ、パンク、ジャズやその他の伝統の中へとスロット・インし、そうしたローカルな影響の中、創造的なファン・コミュニティによって使用され、発展させられていく」(Webb, 2007: 178)——のシーンがあった。フランスに関しては、陣野, 2006。

3) 日本におけるヒップホップ・カルチャーの音楽としての側面に関しては、藤田ほか, 1996、後藤, 1997、千原書房, 1998、秋元, 2000、木本, 2002・2003・2007、各務, 2007、ECD, 2007など。グラフィティに関しては、南後・飯田, 2005、南後, 2007、長澤, 2007、Sanada & Hassan, 2007など。2005年のイギリスのドキュメンタリー映画“Scratching the surface: Japan”も参考になる。

4) 1977年4月10日号『POPEYE』「Tips for SKATEBOARD Freestyling: フリースタイル・テクニク講座」や1978年5月20日号『an・an』「“ニュー・アメリカン”が西からやってくる!」など。

5) 1994年6月号『BOON』「スケーター・ニューエイジャーはストゥピッド×エアウォークを」、1996年8月号『STUDIO VOICE』「Be Kids: スケーター・カルチャーが世界を変える」、2006年6月25日発行『Skateboard Journal: スケートボードと原風景』など参照。

同じスケートボーディングであるにせよ、70年代のそれは日本に波及せず、もしくはただの遊具として一過性の流行にとどまったのに対し、90年代のスケーター・カルチャーはかなり原義・原形をとどめたまま日本社会へと定着したのである。このようにグローバル文化は、たとえそれが同じスポーツをめぐるものであったとしても、受け容れる側の社会的な事情・背景に応じて、浸透する場合もあれば、拒絶される場合もありうるのである。

③日本のヘヴィメタル・カルチャーをめぐる： 並行輸入タイプ

ヘヴィメタルは70年代欧米で生まれたロックの一種式であり、ヘッドバンガー——リズムに合わせて頭とその長髪を激しく上下に振る‘head banging’より由来——と呼ばれるファン集団を生んだ⁶⁾。80年代以降日本にもメタルバンドが登場し、一時的なブームを向かえたが、その後シーンは衰退していく（ヴィジュアルバンド研究会，1999）。一部のバンドはアニメーション番組の主題歌などに起用されることもあったが、本格派・正統派ヘヴィメタルは、男性ミュージシャンと男性ファンを中心とした、基本的にはアンダーグラウンドなムーヴメントとして存続している。また、海外のメタルの特徴の一つである反キリスト教主義は、キリスト教の伝統のない日本では、「聖飢魔II」のようなカリカチュアを生み出すにとどまっている。

その一方で、男性アーティストが自らに化粧を施したグラム（メタル）やゴス、ニュー・ロマン

ティクスなどの影響を受けた男性バンドの中には、日本の少女マンガをめぐる文化と接合・干渉しながら、日本独自の「ヴィジュアル系」と呼ばれるスタイルを展開していき、その女性ファンたちの一部は「ゴスロリ（ファッション）」という特異な展開を見せている（吉光，2002、室田，2003、小泉，2003、高原，2004、小谷，2005、松浦，2007、樋口，2007、水野，2007）。しかし、ヴィジュアル系バンドのおっかけである「バンギャル」などは、コンサート会場にて「ヘッドバン」を行うなど、依然メタルの影響はヴィジュアル系の中に生き続けている（森川，2003）。

このように日本におけるヘヴィメタルの受容は、ほぼ直輸入に近いかたちでの展開とともに、他のYSやローカル文化と混交し、さまざまな換骨奪胎の果てに、女性ファンをベースとする「ヴィジュアル系」を生み出すなど、実に多様なあり方を示している⁷⁾。

④スラッシュ文化とやおい文化：同時多発タイプ

1966年にアメリカで放映が開始されたSF番組「スター・トレック」をめぐるのは、そのオリジナル・シリーズの放送終了後も、70年代以降に広範なファンダムがまき起こり（ハイス，1995）、中にはその登場人物である男性同士をホモセクシャルな関係にあると誤読、ないし深読みする多くの二次創作（同人誌）——たとえば地球人の船長カークとバルカン星人のスポックというカップリングの「K/S」もの——も登場した（Jenks，1992、小谷，1994、Penley，1997=1998）。80年代以降は新シリーズも登場し、さらに多くのファ

6) 「ヘヴィメタルとは、一般的にハードロックの成長・発展の一形態とみられる。その語源に関しては、五〇年代アメリカのビートニク、ウィリアム・バロウズの小説『裸のランチ』に使われた言葉とする説、あるいは一九六七年のステッペン・ウルフの「ワイルドで行こう」に歌われた“ヘヴィメタル・サンダー”を出典とする説などがあるが、重金属音を発するギターバンドサウンドで、音質面、音量面でもにかつてのハードロックを凌駕するという点は、諸説共通している」（森川，2003：68）。これまでカルチュラル・スタディーズのYS研究において、ヘヴィメタルが中心的に取り上げられなかったのは、階級よりもジェンダーを主たる関心とするYSであったことにも一因があろう（Brown，2003）。

7) ヘヴィメタルと少女マンガ文化との輻輳の中から、ゴスロリなどを生み出していったヴィジュアル系であったが、当初は「ヤンキー・カルチャー」との接合が際立っていた。「Xがやってきて、「気合だあーっ！」って叫びながら（苦笑）。そういうジャスコしか街にないような地方の、「本来はヤンキーをやるべきなんじゃないか」というような女の子たちが、わんさかV系の下に来るようになってね。耽美色を、一切消しちゃったんだね」（市川，2005：34）。ヘヴィメタルとブラジル社会（ポルトガル語圏、インディオの伝統文化）との干渉については、Avelar，2003。

ンを引きつけるテキスト（ないしメタテキスト）として増殖を続けている⁸⁾。

一方日本においては、70年代半ばに少年同性愛を描いた少女マンガが登場し、マンガの同人誌の世界から「やおい」という言葉が生まれてきた（梨本，1989、西村マリ，2002、岩崎，2005、金田，2007）。さまざまなコンテンツの登場人物に対し、ホモセクシュアルな関係性を読み込み、二次創作を派生させていく点で、スラッシュとやおいはほぼ同型的なもの——主たる表現形式が小説かマンガかという違いこそあれ——と考えてよいだろう。

これら両文化に関しては、登場人物をホモセクシュアルな関係にあると見なすことで、支配的なホモソーシャルな価値観に背を向け、依然根強いセクシズムから距離をとることを、その成員たちが求めていたとの指摘がある。スラッシュおよびやおいの社会的背景に関してはさまざまな議論があるが（名藤，2007）、ここで重要なことは、スラッシュ文化が日本に流入したのでも、やおいがスラッシュを派生させたのでもない点である⁹⁾。

⑤レイヴ・カルチャーをめぐる：共通感覚タイプ

80年代末、アメリカやイギリスなどにおいて空き地や廃屋、山や海などで、テクノ・ミュージックで一晩中踊り明かすレイヴ（パーティ）は、そのスピリチュアリズムやトライバリズム、エコロジーやドラッグ・カルチャーへの傾倒など、かつてのヒッピー文化を継承する点も多く（清野，1999、上野・毛利，2002、木村，2002、菊池，2004、上野，2005、南兵衛，2006）、世界標準的な制作環境のもとで作られるインストゥルメンタルな音楽ベースとしているゆえに（三田ほか，1993、石野・野田，1994、清野，1997）、あまりローカライズされることなく、全世界的に波及していった。

このような世界的な動きに呼応して、日本においても90年代半ばにレイヴ・シーンは誕生している（鶴見，1998、鶴見・清野，2000）。そして、やがて大規模ロックフェスのブームの蔭に隠れるようになっていったが、依然全国各地でレイヴ・パーティは開催され続け、オーヴァーグラウンドなシーンにも進出を果している。

【3】おわりに

以上①～⑤で挙げた事例は、いずれも単純に「グローバル文化は海外からそのまま流入してきた、ローカル文化との摩擦・干渉を起こし、やがてそこからローカライズド文化が生まれる」とは言えないことを示している。YSのグローバル化の場合、その紹介の仕方が断片的であったり、一国内においても多様に解釈・受容されたり、時にはまったく浸透せず、弾き返されてしまうこともある。また類似のローカル文化が同時に多くの地域で起こり、その輻輳の中からグローバルな文化が立ち現れてくることも、当初からユニヴァーサルなものとしてある文化が各地で起こることも、今日のメディア環境やモビリティの発達のもとではじゅうぶんありうる事態である。

日本へのグローバル文化の浸透とその再編（ローカライズド文化の生成）に関する研究はまだその緒についたばかりであり、とりわけYSの伝播に照準してみると、その多様なあり方の解明は、まだまだ手付かずの状態にあるといつてよい。これはまだ着想の段階に過ぎないが、日本における海外出自のYSの受容に関して、正統である欧米を追った60～70年代、欧米を指向しつつ、海外の動向をあまり意識しなくなった70～80年代、世界共通のムーヴメントが日本においても出現・連動した80～90年代、ローカライズドされた

8) スラッシャーたちの二次創作の素材はスタートレック以外にも、スターウォーズ（Brooker，2002）、ビートルズ（Scodari，2007）など多岐にわたっている。また近年では日本の少女マンガを下敷きにしたスラッシュ小説も登場しているという（Salmon & Symons，2001=2004）。

9) 「最近、アメリカにたくさんのオタクがいるみたいだけど、実をいうと、僕らはあなたたちから学んだ。オタクが始まったのはアメリカ。僕が中学生だった頃の、『スター・トレック』のファンがオタクの元祖だ。彼らは活動し、衣装も持っていた。当時、アメリカはすでに『オタク』を実践していた」（Kelts，2006=2007：219）など、日本のおたくの原型を‘Trekkies’に見る説もあるが定かではない。アメリカで‘Nerd’‘Geek’といった語が取り沙汰されたことと、日本における「おたく」の語の起こりも、あるシンクロニシティをなしている。

文化に自足する90~00年代といった大まかな流れを描き得るようにも思う(鈴木ほか, 2007)。いずれにせよ、「YSのグローバリゼーション」をめぐる海外の研究を概観しつつ、日本社会での事例研究をいま少し積み重ねる必要があるだろう。

【参考文献】

- 秋元淳 2000 「テクニクス SL-1200の復興と名声：レコードプレーヤーをめぐる音楽産業論」『芸術文化研究』4
- Borden, Iain 2001 *Skateboarding, Space and the City*, = 2006 齋藤雅子ほか訳『スケートボーディング、空間、都市』新曜社
- Avelar, Idelber 2003 'Heavy metal music in postdictatorial Brazil: Sepultura and the coding of nationality in sound', *Journal of Latin American Cultural Studies* 12-3
- Brooker, Will 2002 *Using the Force: Creativity, community and star wars fans*, Continuum
- Brown, Andy R. 2003 'Heavy metal and subcultural theory: A paradigmatic case of neglect?', Muggleton, D. & Weinzierl, R. (eds.) *The Post-subcultures Reader*, Berg
- 2007 'Rethinking the subcultural commodity', Hodkinson, P. & Deicke, W. (eds.) *Youth Cultures*, Routledge
- Chang, Jef 2005 *Can't Stop Won't Stop*, =2007 押野素子訳『ヒップホップ・ジェネレーション』リットーミュージック
- 千原書房編 1998 『JAPANESE HIP-HOP HISTORY』千原書房
- ECD 2007 『いるべき場所』メディア総合研究所
- 遠藤薫 2005 「グローバリゼーションと大衆文化変容」『社会学評論』56-2 (222)
- 2007a 『間メディア社会と世論形成』東京電機大学出版局
- 遠藤薫編 2007b 『グローバリゼーションと文化変容』世界思想社
- 藤田正ほか 1996 『東京ヒップホップ・ガイド』太田出版
- 後藤明夫編 1997 『Jラップ以前』TOKYO FM 出版
- ジェームズ・ヴァン・ハイスほか著, ジャパン・ミックス編訳 1995 『スター・トレック大研究』ジャパン・ミックス
- 樋口ヒロユキ 2007 『死想の血統：ゴシック・ロリータの系譜学』冬弓舎
- 市川哲史 2005 『私が「ヴィジュアル系」だった頃。』竹書房
- 井上貴子ほか 2003 『ヴィジュアル系の時代』青弓社
- 石野卓球・野田努 1994 『テクノボン』宝島社
- 岩崎崎香 2005 「現代女性の社会適応戦略：くやおい」文化の社会学的考察『関西大学大学院人間科学』63
- Jenkins, Henry 1992 *Textual Poachers: Television fans & participatory culture*, Routledge
- 陣野俊史 2006 『フランス暴動：移民法とラップ・フランス』河出書房新社
- 各務貢太 2007 『渋谷のドン』講談社
- 金田淳子 2007 「マンガ同人誌」佐藤健二・吉見俊哉編『文化の社会学』有斐閣
- Kelts, Roland 2006 *JAPANAMERICA*, =2007 永田医訳『ジャパナメリカ』ランダムハウス講談社
- 菊池崇 2004 『「自由」って何だ? : ジャムバンド PHISH が伝えた「僕たちの自由」』マープルトロン
- 木本玲一 2002 「日本におけるラップ実践をめぐる一考察：そのグローバル/ローカルな意味」『ソシオロジ』47-3
- 2003 「日本におけるラップ実践と人的ネットワーク」『ポピュラー音楽研究』7
- 2007 「日本におけるラップ市場の自立」(遠藤, 2007b)
- 木村重樹編 2002 『サイケデリックトランスパーティガイドブック』河出書房新社
- 小泉恭子 2003 「異性を装う少女たち：ヴィジュアル・ロックバンドのコスプレファン」(井上ほか, 2003)
- 小谷真理 1994 『女性状無意識』勁草書房
- 2005 『テクノゴシック』集英社
- Light, Alan (ed.) 1999 *The Vibe History of Hip Hop*, = 2002 『The VIBE History of Hip Hop』シンコー・ミュージック
- 松浦桃 2007 『セカイと私とロリータファッション』青弓社
- 三田格ほか 1993 『クラブ・ミュージックの文化誌：ハウス誕生からレイヴ・カルチャーまで』JICC 出版局
- 水野麗 2007 「「ゴシック・ロリータ」コミュニティにおけるセルフ・アイデンティティ」『イメージとしてのく日本』大阪大学21世紀COEプログラム「インターフェイスの人文学」
- 森川卓矢 2003 「ヴィジュアル・ロックの系譜」(井上ほか, 2003)
- 室田尚子 2003 「少女たちの居場所さがし：ヴィジュアル・ロックと少女マンガ」(井上ほか, 2003)
- 長澤均 2007 『Scratch on the Wall: 日本のグラフィティ+ペインター最前線』ブルースインターアクションズ
- 難波功士 2007 『族の系譜学』青弓社
- 南兵衛@鈴木幸一 2006 『フェスティバル★ライブ：

- 僕がみた日本の野外フェス10年のすべて』マープル
- 南後由和・飯田豊 2005 「首都圏におけるグラフィティ文化の諸相」『日本都市社会学年報』23
- 南後由和 2007 「グラフィティ・ライター」吉見俊哉・北田暁大編『路上のエスノグラフィ』せりか書房
- 梨本敬法 1989 「やおい族」『別冊宝島104おたくの本』JICC 出版局
- 名藤多香子 2007 「二次創作」活動とそのネットワークについて」玉川博章ほか『それぞれのファン研究』風塵社
- 西村マリ 2002 『アニパロとヤオイ』太田出版
- Penley, Constance 1997 *NASA/TREK*, =1998 上野直子訳『NASA/トレック』工作舎
- Salmon, C. & Symons, D. 2001 *Warriors Lovers*, =2004 竹内久美子訳『女だけが楽しむ「ポルノ」の秘密』新潮社
- Sanada, R. & Hassan, S. 2007 *Rakugaki*, Laurence King Publishing
- Scodari, Christine 2007 'Yoko in cyberspace with Beatles fans: Gender and the re-creation of popular mythology, Gray, Jonathan et al. (eds.) *Fandom*, New York Univ. press
- 清野栄一 1997 『RAVE TRAVELLER 踊る旅人』太田出版
- 1999 『地の果てのダンス』メディアワークス
- 鈴木謙介ほか 2007 『文化系トークラジオ Life』本の雑誌社
- 高原英理 2004 『ゴシックハート』講談社
- 高原基彰 2004 「ポピュラー文化による「東アジア地域」の発見とその多義性：パンク・ロックというグローバルな文化産業を例に」『ソシオロギス』28
- 田中研之輔 2003 「都市空間と若者の「族」文化：スケートボーダーの日常的実践から」『スポーツ社会学研究』11
- 2004 「都市空間の管理と路地裏の身体文化：スケートボーダーの「たまり場」をめぐって」『日本都市社会学年報』22,
- 2005 「新宿ストリート・スケートボーディング」、吉見俊哉・若林幹夫編『東京スタディーズ』紀伊國屋書店
- 2007 「若者下位文化と社会的排除」『スポーツ社会学研究』15
- 鶴見済 1998 『檻の中のダンス』太田出版
- 鶴見済・清野栄一 2000 『レイヴカ』筑摩書房
- 上野俊哉 2005 『アーバン・トライバル・スタディーズ』月曜社
- 上野俊哉・毛利嘉孝 2002 『実践カルチュラル・スタディーズ』ちくま書房
- ヴィジュアルバンド研究会編 1999 『VISUAL BAND 読本』スタープレス
- Webb, Peter 2007 'Hip hop's musicians and audience in the local musical 'milieu'', Hodkinson, P. & Deicke, W. (eds.) *Youth Cultures*, Routledge
- 吉光正絵 2002 「サブカルチャーと共同体」『県立長崎シーボルト大学国際情報学部紀要』3

The Globalization of Youth Subcultures

ABSTRACT

Concerning the globalization of culture, 'Glocalization model' recently becomes prevailing. The global culture interacts with local cultures and the interaction creates new localized cultures. In many cases, this model is appropriate. However, as for the globalization of youth subcultures, it can't be applied all the time. In this paper, I present five cases of penetrations of foreign youth subcultures into Japanese society. Hip-hop culture was separated into some components and fragmentarily imported into Japanese society. In the case of Skater culture, in the '70s, it was rejected by Japanese society and however, in the '90s, it was slotted into there. In some occasions, Heavy Metal culture keeps its originality also in Japan and in other occasions, it's re-interpreted, re-edited and articulated with new elements. As Slasher or Trekkie culture was born in America, at almost the same time the Yaoi or Otaku culture was born in Japan. These two cultures were created separately and independently. Rave culture originated in the USA and the UK essentially had universal and cosmopolitan characters. So, in the process of diffusing in Japan, it wasn't transformed. Through these case studies, I present the diversity of the globalization of youth subculture in the Japanese social contexts.

Key Words: Youth Subcultures, Globalization, Localization