



Title	地平／生活／アポリア : 中国における日本サブカルチャー翻訳をめぐる
Author(s)	湯, 天軼
Citation	日本学報. 2015, 34, p. 97-107
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/51395
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

地平／生活／アポリア

——中国における日本サブカルチャー翻訳をめぐる——

湯 天 軼

1. 中国における日本サブカルチャー受容という問題

1-1 中国における日本サブカルチャーの現象

アニメやマンガを代表とし、世界中に広がる日本サブカルチャーは、中国においても、主に日本「ドンマエン動漫」、すなわち「動＝動画＝アニメ」および「漫＝漫画＝マンガ」の世界というイメージとして一般的に認識されている¹⁾。

近年、中国において、日本サブカルチャーの諸コンテンツは視聴だけではなく、愛好者による二次創作活動や、コスプレ、関連商品の販売、日本のコミックマーケットのような同人誌即売会などの形式で中国の若者たちに消費されている。少し数字を列挙する。

2007年の時点で、中国のアニメファン（動漫愛好者）は少なくとも3000万人を超えているとされているが²⁾、陳小慧らが2009年に18の大学の在校生に行った調査によると、TVアニメ、劇場版アニメにおいて日本の作品を好む大学生は、それぞれ18.24%と12.57%で、ディズニーのあるアメリカの6.14%と11.87%を上回っている。日本の「動漫」を愛好する大学生は全体の51.29%を占め、他国を遥かに凌駕しているという結果が見られている³⁾。

2009年以後、中国のインターネット上でアニメやライトノベルおよびその周辺商品をセールスポイントとするウェブサイトが大量に出現している。この流れに乗じ、2010年、日本出版業界の中国大陸進出を果たした先駆者として、広州天聞角川動漫有限公司が誕生した。天聞角川社は角川スニーカー文庫をはじめ、電撃文庫、ファミ通文庫、富士見ミステリー文庫等出版のライトノベルを代理発行しており、2010年9月から2013年5月にかけて出版された日本ライトノベルは64タイトル、計335冊であった⁴⁾。換算すれば、月11冊という発行頻度は広範な読者層と強い消費能力の存在を暗示している。

2013年、ウェブサイト「中国国際動漫網」の統計によれば、同年内に中国各地で開催された「動漫」関連イベントは501件⁵⁾があり、筆者が整理したところ、そのうち、「China Comic Market」、声優竹内順子のサイン会や海洋堂フィギュア・アート展などをも含めて、日本サブカルチャーにかかわるものが345件存在した。

1-2 中国における日本サブカルチャー受容とは何か

中国における日本サブカルチャーに関わる研究は管見の限り、大別して二種類ある。その第一は異文化コミュニケーション研究、すなわちなぜ日本サブカルチャーが越境して中国に伝わり広がったのかについて文化伝播の視座から検討する研究である。第二は、マーケティング研究、すなわち中国のアニメ業界発展の道を探るために「日本動漫」を成功例として解剖しようとする、文化産業の視座から考察する研究である。だが、いずれにせよ、従来の研究において共通する1つの問題は、大多数の分析は「日本のもの-中国の青少年」ないしは「日本文化-中国文化」といった対立的な構図を取っているということである。いわゆる「日本サブカルチャー」がいつも単純に「外来（日本）のもの」=「他者」という客体として想定されてきた。

しかし、今まで扱われてきたサブカルチャーの材料（特にアニメ）に対する認識はインターネットにおいて中国のサーバーを通じ、中国の愛好者による翻訳の再生産活動という独特の文脈の中で行われてきた。それらの材料はいくつかの構造を透過し、もはや元の形が失われている。確かにマンガ・アニメ鑑賞、同人創作、コスプレといった活動の形式は日本のサブカルチャーに近似しているが、中国における日本サブカルチャーはすでに「他者ならぬもの」と変化している。なぜなら、「受容」という現象が発生しているからだ。

厳密に言えば、その全貌を覗くことができない今では、中国における日本サブカルチャー受容を定義することもまたいささか軽率である。しかし、研究対象となるその現象をより明瞭化するために、筆者の視点からあえて定義付けすると、以下のようなになる。

「中国における日本サブカルチャー受容」とは、日本オリジナルのマンガ、アニメ、ゲームやライトノベルといったコンテンツ（それに関わる同人活動の産物を含む）、およびそれらに基づいた、消費実践の形態と「萌え」などの観念の体系に対して、中国人がそれらを受け入れて消費する内化経験、またその経験の外化を目的とする同好コミュニティの創立、二次創作やコスプレといった再生産の実践の体系、およびそれらに伴うアイデンティティやハビトゥスの形成に関わる観念と情動の総体、またその発展過程である。

本研究において、中国における日本サブカルチャー受容は物理的対象ではなく、出来事の全体的現象として捉えている。もちろん、筆者も筆者の研究もその中に含まれており、受容の出来事として機能している。同様に、ダウンロード、BBSないし翻訳の問題を順番に扱うのは部分分けというわけではない。というのも、現象学的反省の意味で、それらを静的構造としてのパーツの並びではなく、出来事の絡み合い、受容の成立を単なる事実で

はなく、一種の主観的信念の形成として考え直そうとしているからである。

中国における日本サブカルチャー受容の過程において重要なのは、本来日本人が日本人のために創りあげた記号は元の主体の全面的不在の場において中国人によって機能し続けているということである。90年代以降から日本の視聴者と多数のアニメを共有してきたとはいえ、中国人には「脱キャラクター」へのゼロ年代⁶⁾の歴史を持っておらず、それを支える作者群も存在しなかった。それゆえに、中国における日本サブカルチャー受容の「歴史」は、メルロ＝ポンティの言う「起源の忘却」⁷⁾のようなところに立脚する特徴が著しい。中国の受容者たちは彼らの経験を以て、日本人に想像／創造されたものを自らの精神世界に移住させ、それらのものの日本における過去と中国における現在——変容しているにもかかわらず——との繋がりを再組織化しようとしている。彼らが日本のアニメやマンガを鑑賞しながらも、「かわいい」の代わりに「萌」を使い、「引き篋もり気味」の代わりに「宅」（オタク）という言葉を使い始めた頃から、想像されたものには新たな〈伝統〉が生まれ、新たな〈歴史〉になっていく。中国における日本サブカルチャー受容は日本のサブカルチャーを受けて発生するが、日本のサブカルチャー、またはその上位構造（日本文化など）や下位構造（漫画家の個人思想など）を「根」とするのではなく、すでに日本から見る日本サブカルチャーの範疇を超え、その関連構造をも再配置しているのである。

したがって、中国における日本サブカルチャー受容の成立を考える時、もはや原点、あるいは原点以前から考えなければならない。「忘却」された起源から変容してきた「日本サブカルチャー」の諸事象は、いかにして受容者個々人の繊細な動機を包摂しつつ、開放的全体性を持つひとつの総体として認められているか。また、受容者は消費の内化経験および再生産の外化経験において、何を以てその総体を理解し、趣味愛好として受け止め、自らをその中の一員と認定しているのか。そのような問題系を切り開いた、パソコン・インターネット環境や翻訳などにおける受容者の主観という原初の問題を考察することを手掛りに、受容に至る〈確信成立〉の体系を問うことにこそ、本研究の主旨がある。

2. 日本サブカルチャー翻訳の問題

筆者はこれまでの研究で、中国人が日本サブカルチャーと言われるものを受容した現象から、受容されたという事実——行動とその痕跡——を引き去った時に残るものは何か、また、受容、愛好不いしは陶醉と崇拜、こういった個々人の孤立した内面に深く沈んでいたはずの志向性は何を介して通底しているだろうかと問い掛けることにしてきた。そのために、中国の「動漫」受容者に最も馴染みの深いメディアとしてのパソコン・インターネット環境に注目し、可視的なインターフェースに集合する超越（論）的主観身体群〈Corpora ex machina〉という概念を創りあげ、それを中心に日本サブカルチャー受容現象の地平

を探究している⁸⁾。

しかし、言うまでもなく、中国人受容者の大多数が日本語の達人ではありえないため、サブカルチャーのコンテンツに接触するにあたって、ある程度の中国語訳が必要条件である。また、これまで考察を施したインターネットにおける受容者のコミュニケーション問題においても、そのコミュニケーションは内容的に日本アニメやマンガを中心としたものでありながら、当然のごとく中国語で行われている。日本語のコンテキストにおける日本サブカルチャーを中国語の文脈に取り入れるという重任を担っているのは日本語能力をもつ愛好者から結成される、「字幕組」や「漢化組」といった翻訳者である。

2-1 〈地平〉としてのサブカルチャー翻訳

中国における日本サブカルチャー翻訳の問題は単なる言語転換の問題ではなく、作品を通じて日本サブカルチャーに対する形象的認知の過程において、その中国の受容者によって暗黙のうちに主題化された意味把握の問題でもある。一方、日本アニメやマンガ翻訳の担い手になる「字幕組」や「漢化組」にせよ、その努力の果実を享受する一般の受容者にせよ、どちらもインターネットを介した受容を前提としており、日本サブカルチャーに対する彼らの主観の根底にすでにあるものとして、〈Corpora ex machina〉の影響が随時発効している。

これまでの研究で、筆者はパソコン・インターネット環境を中国における日本サブカルチャー受容の〈第一の地平〉と称したが、その身体的地平に対して言語の地平としての日本サブカルチャー翻訳をここで〈第一のそれからの地平〉と呼ぶ。かくして、我々はその地平において中国における日本サブカルチャー受容に関する何を見るのか。アニメなどにおけるテキストの翻訳形式そのものの変貌と、「恋^{レンシエンズウ}声族」（声に恋する族）という音声と文字の根源的分離による陶醉現象という、絡み合う二つの事象は好対象である。

前者に関して、現在流通しているアニメの字幕において、セリフの誤訳／意識や中国の流行語、ネット用語、ゲーム用語、翻訳者の造語が混在する「個性的」訳文が頻出し、文体や字体、字幕の視覚表現が激変している。そのような状況については、職業が相応の身体を作り上げるという視点からすれば、あらかじめ専門的翻訳の経験を有せずとも、愛好でサブカルチャーの翻訳に努める翻訳者が一定時間の繰り返し作業を経て、字幕作りの形式性はそれが織り込んでいる身体・主観を構築し、さらに相応の翻訳形式を生み出すことが考えられる。

後者の「恋声族」、すなわち日本における「声優萌え」の中国版とも言われている現象では、アニメやゲーム作品のキャラクターを演じる特定の声優の声への愛着だけでなく、一部の愛好者は日本語がわからないのに、普段よくドラマCD⁹⁾を聞いているという事例

は特に興味深い。さらに、その「恋声」の一種の延長として、特定の声のイメージと結びつける一部の台詞を意味ではなく、発音を中国語の漢字で再現する音写という翻訳形式が登場する。その音写はもはや日本語とも中国語とも言えなくなり、中国における日本サブカルチャー受容の場において、音声・言語一体性の瓦解による日本語の〈脱日本性〉と中国語の〈脱中国性〉という可能性が秘められている。

「字幕組」（または「ファンサブ」）に関する先行研究は、日中とも英語圏の翻訳を中心としている。とりわけ中国においては、文化伝播の視座から社会学理論を応用し、日本アニメ「字幕組」の発展段階およびその活動者の動機を検討した吳燭の「伝播学の視角における国内日本アニメ字幕組の研究」（2010）^{10）}から今日まで、日本サブカルチャーの翻訳の問題に焦点を絞った研究は、受容側の主体性に主眼を置いた楊嫻の「字幕組と日本アニメの越境的伝播——受容者における主体性のパラドックス」（2012）^{11）}以外、ほぼ進展が見られない。

だが、興味深いことに、ミハイル・バフチンのカーニバル性理論を用いて、中国における日本サブカルチャーの形態、「字幕組」によるアメリカドラマの翻訳形式を解釈しようとした2つの研究がその間に続いて現れた^{12）}。両者とも別々にしてみれば説得力のある論述であったが、関連させてみれば大きな問題点を示唆している。それは、両者における「カーニバル性」の根ざしているインターネット生活の土壌に関して、すでに日常がカーニバル化、カーニバルが日常化している状況が示されていることだが、中国における日本サブカルチャーのカーニバル性はむしろそのような——筆者のかつて提示した概念でいうと——絶えざる「〈真理〉の解体」^{13）}の中で磨滅されつつある。また、日本サブカルチャーの翻訳がアメリカドラマの翻訳も含めて、インターネット上の自主的翻訳全体の中に置かれている状況についても、やはり同様なことが言える。中国における日本サブカルチャー受容の〈第一のそれからの地平〉がカーニバルではなく、現実生活と繋がりつつ、一定の断絶性を保有するもう一種の〈日常〉としてその輪郭を現す時、我々はサブカルチャー翻訳という問題系が顕在化する以前にすでに持つ、とてつもない複雑性に直面せざるを得ない。

2-2 〈生活〉としてのサブカルチャー翻訳

アニメや、マンガ、ゲームといったコンテンツであろうと、「萌え」や「オタク」「腐女子」といった観念であろうと、日本サブカルチャーの世界を支える中軸的なものは形象化された爆発的な想像力＝創造力、いわゆる「インスピレーション」である。それは、その本来の意味で、「霊気の吹き込みインスピレーション」として捉えるならば、肉体を以て創りだされた記号に、レスピレーション肉体的な呼吸を入れ込み、それを感知する肉体に生的（エロスの）な存在感を与え返すという再帰的な生成である。その意味において、筆者が持論で重視してきた「受肉」

の比喩をとれば、日本サブカルチャーの諸活動は生的な想像力が記号を母胎にした〈絶えざる創生〉であると言えるだろう。

そのような日本サブカルチャーに対して、中国におけるその翻訳というのは、無論、その中心が常にアニメやマンガの翻訳にあるが、単にコンテンツにおける日本語テキストをそれに対応する中国語テキストに転換するだけではない。それらの言葉に秘められた意味の源流やいわゆる「ネタ」の提示、また日本人におけるサブカルチャー活動の動向、最近は一部関係者のツイッターの日常的な内容までその翻訳の範疇に入るようになっており、いわば全面的に異文化としての日本サブカルチャーの翻訳である。

「字幕組」による日本アニメの翻訳を例として、その過程はまず「生肉」と呼ばれるものを入手することから始まる。「生肉」とはテレビから録画され、または正規製品のDVDやBD（ブルーレイディスク）からコピーされて未処理のアニメである。それを材料にして、タイトルなどの文字表示や台詞を訳し、字幕を作成し、アニメに挿入してから、その完成品を「字幕組」のホームページや他のダウンロードサイトで配布する。字幕制作の基本的なプロセスについては前掲吳焯の研究によって明らかにされている

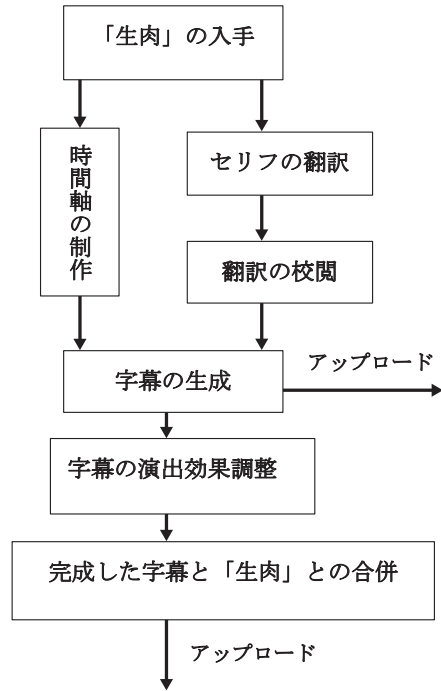


図1 字幕制作のプロセス

（図1）¹⁴⁾。「字幕組」は非営利非専門の団体ではあるが、その翻訳活動はジャーナリスティックな属性が強い。日本におけるアニメ放送の当日もしくは翌日¹⁵⁾に中国の視聴者にそのアニメの字幕版を提供するのは基本である。限られた時間で、「生肉」、翻訳、校正、時間軸、字幕生成、演出、合併処理および配布の各担当者がコミュニケーションを取りながら協力し合うことでこそ一般の受容者にアニメの翻訳版を届けることができる。

未加工アニメの「生肉」という通称は字幕制作を料理に喩えたことからだとも思われるが、実際その表現自体は未処理ファイルのフォーマット名「RAW」から中国語「肉」を連想した一種の音訳である。筆者から見れば、「字幕組」による日本アニメの翻訳はプロダクションとしてのアニメの再生産、あるいは素材としてのアニメの「調理」というよりも、「生肉」を受け取り、技術と想像力ないしはコミュニケーションを記号の母胎に凝縮させ、生き生きとした見事な〈生産活動〉というべき〈生活〉であろう。だが、それだけ

ではない。

2008年に結成され、日中両国語の同時字幕で有名な「諸神字幕組」¹⁶⁾であるが、そこで『HUNTER X HUNTER』翻訳グループのリーダーを務めている「朝顔」はALS（筋萎縮性側索硬化症）患者であり、数年前からすでに下半身の運動能力を喪失している。「アイス・バケット・チャレンジ」によってALSが話題になった最近まで、その事実は同字幕組のメンバーも把握していなかったらしく、2014年8月から「諸神字幕組」がそのホームページで彼のために募金活動を展開している¹⁷⁾。「朝顔」氏は「諸神字幕組」においてTVアニメ『HUNTER X HUNTER』¹⁸⁾ 1～148話の字幕制作に参加し、換算すれば4年近くその翻訳を続けてきた。その間に彼が現実の身体を動かす力を失いつつも、そのグループによって再生産されたアニメで面識もない沢山の人の心を動かしているということは、募金ページに残された多くの感謝と激励のコメントからうかがうことができる。

筆者はかつて次のように記した。「日本サブカルチャーの受容者になった、またはなりつつある中国人は機能的、または戦略的な問題を考える以前に、その生活世界と嗜好世界が交叉する形式——異なる感性の相互補完的でなおかつ分割不能な「世界」——の中で、生きている。いささか誇張して言えば、中国の日本サブカルチャー受容者がいかに彼らの「世界」を闊歩するかという生存論の一環として、我々の考察の旅は始まったのである」と¹⁹⁾。それは「朝顔」氏の事例から見れば、訂正しなければならない——まったく「誇張」ではなく、生存論の問題である。闘病生活続ける彼はもう二度と生活世界でその足で闊歩することがないかもしれないが、最愛の『HUNTER X HUNTER』（原作未完結）とともに、この先も翻訳しながらその人生を歩み続けるだろう。またそのアニメの翻訳は彼がこうして2つの世界を生きてきた痕跡として、その存在証明となるだろう。

上例は特例ではあるが、特例だからこそ本質的に示し出せるものがある。日本サブカルチャー翻訳とは、〈生産活動〉である以前に、暗黙的に、中国の現実空間に生活世界を置いている翻訳者たちにとって、すでに日本サブカルチャーの世界において生きる時間の投入と長期的自己実現を含む〈生存活動〉というべき〈生活〉なのである。

2-3 ^{アポリア}〈難題〉としてのサブカルチャー翻訳

アポリア——難題、行き詰まり、通行不能なもの——というアリストテレスの時代から現代思想まで延申し続けているトポスには、中国における日本サブカルチャーの翻訳も包含されるべきだと思われる。

デリダはアポリアの形象を三種類にまとめている。①「跨ぎ超すことのできない境界の不透明な存在に由来する」。つまり、道の途中に「開かない扉」がある状況。②「限界が存在しないという事実に由来する。通過すべき境界が未だない、あるいはもはやない」。

③「不可能なものやアンティノミーや矛盾」。つまり、境界があるかどうかの問題ではなく、「もはや道がない」ということ²⁰⁾。では、中国における日本サブカルチャーの翻訳はそのいずれの状況だろうか。

現代の翻訳理論においてよく翻訳の不可能性に言及することが多いが、サブカルチャーに関しては、まず翻訳不可能性以前に存在する翻訳不要性が第一の難題となるだろう。というのは、視覚的記号を中心とする日本サブカルチャーを画像だけで楽しめるものが遍在し、すでに日本語の問題を克服している翻訳者自身にとって、趣味で従事している翻訳は金銭的にまったく無償の働きであり、単にアニメ鑑賞を目的とすれば、翻訳はそもそも不要だからである。彼らは義務ではなく、その愛好をより広めるために翻訳を始めていた。

しかし、本来休息に伴うエンタテインメントが休息の時間を削る「仕事」になり、彼らが中国の夜食を嗜りながらパソコンに面して字幕の文章を仕上げる時から、その翻訳——過程としての行動と結果としての内容——は、彼らの愛好する非現実的な世界、日本のコンテンツに由来する世界と中国人の生活世界に対する、そこにある固有なるものに対する境界画定を行っていくものにもなる。彼らが帰属するもの、彼らに帰着するもの間に線を引くことによって、彼らの国、その言語、彼らの愛好とその言葉、それぞれ平行していた世界が翻訳にあたって直接的な対話＝対決に臨まざるをえない。本来平行するものを区別する無^{rien}の場所で、翻訳者たちが代わりに立ち上がる途端、「境界がない」状況がいきなり「境界が不透明な」状況になってしまう。つまり、彼らは翻訳しようとする動機において、二重のアポリアを経験している。

そして、翻訳不可能性については、音写の出現はまさしくその表徴と言えよう。

日本サブカルチャーの諸コンテンツは純粋な言説性を遥かに超出するものである。そのため、それらを翻訳しようとするれば、表象＝再^{Re - presentation}・現前としてのサブカルチャーコンテンツの現前性の問題、および言語翻訳による意味伝達の限界性の問題は、一気に翻訳者の面前にあらわれてくる。とりわけアニメの場合、翻訳される対象は文字テキストではなく、音声によって表現された台詞である。声が他の媒体を介していないという卓越した伝達性は、その記号としてのイデア性へ導き、そして「生気を与える」効果を引き起こすということは鮮やかな画像による視覚の優位性と同列し、身体感覚による世界認識の体系に対する境界侵犯的なメッセージを視聴者に送り続ける。俳優が演じる映画とは違い、アニメにおいては画像と音声がそもそも分離しているからこそ、意図的にその両者を相互補強的に上げることができる。その総合効果の産物を、中国の愛好者たちは処理しなければならないのだ。

典型的な例を挙げれば、日本の名声優である釘宮理恵が演じた代表的なアニメキャラクター、『灼眼のシャナ』シリーズのシャナ、『ゼロの使い魔』シリーズのルイズ・フランソ

ワーズ・ル・ブラン・ド・ラ・ヴァリエール（通称ルイズ）、『ハヤテのごとく!』の三千院ナギおよび『とらドラ!』の逢坂大河などにおいて、共通の台詞として、主人公を罵倒する「うるさい!」という一言がある。その台詞（また、その後他のアニメに登場する同類のキャラクターによる同様な台詞）は、一部で中国語において「うるさい」の意を表す「煩人」「好煩」「煩死了」などではなく、漢字三文字で「烏露賽!」というふうに音写されている²¹⁾。

釘宮理恵の声、特に少女キャラクターを演じる場合の声は独特の愛嬌があり、日本において一部のファンにとって強烈な刺激と依存性を有しており、いわゆる「釘宮病」と呼ばれている「病的」な愛着が引き起こされているとまで言われている²²⁾。その「うるさい!」という台詞は「釘宮病」を誘発する代表的なものの1つとして、それを聞くファンに多大な快感を与えている。それは中国の愛好者にも有効らしい²³⁾。

彼らはその快感を自分の——すでに自身に属し、自身を構成している——言語の範疇内において所有しようとする。所有権の追求という原初的な情動は愛慕と嫉妬の原理と化していく。しかし、彼らも気づいている。その欲望が深ければ深いほど、翻訳を通行不能なものにしてしまうが、逆にそれを諦めると、翻訳不要性に敗北してしまうというパラドックスはまさに「道のない」難題＝アボリアである。アーティストでもなく、言語転換に関わる専門的な訓練すら受けていない愛好者たちには、どうしてそれを解くことができようか。

そして、台詞の音写は特定の声優の、特定の演技による声を意識させるものに限るわけではない。「欧尼醬」(「お兄ちゃん♡」、妹系キャラクターが愛情を込めて主人公を呼ぶ声)、「干巴爹」(「頑張って!」、女性キャラクターの明るく可愛らしい励まし)、「鴨滅蝶」(「やめて〜」、女性キャラクターが性的暴行あるいはセクハラを受ける時あげる色っぽい悲鳴)というような、アニメなどにおいて一定の出現頻度を有し、かつある種のイメージをもたらし声に対する音写もしばしば字幕で見られ、マンガの吹き出し翻訳でも出現する。翻訳の現場において、ある台詞を中国語に訳すのか、中国語でその発音を再現するのか、それは翻訳者に内在する境界の係争につながっていく。本来原文を中国語においてその日本語の意味に当てはまる単語に置換し、意味内容の伝達を果たせばいいものの、それが違う、違和感がある、物足りないといった衝動は、本来の翻訳を殺そうとしてしまう。無効化という翻訳の「死」を阻止するために、彼らが音写や単語の「輸入」というような、もとの中国語を破壊するまでの外科的延命措置に至っており、しかも、それを成功させている。

このように、中国における日本サブカルチャーの翻訳は、それを正当化するあらゆる努力によって、いくつかの境界に対する挑戦が仕掛けられるたびに、始めから行き詰まりを包含する場所として、いくつかの境界線を自ら浮かび上がらせつつある。しかし、異文化翻訳自体のアボリア性、ないしはアニメなどにおける共犯的な音声と画像が言語に遭遇す

時のアポリア性を跨いでこそ、日本サブカルチャー受容の過程における意味把握の現象は至極興味深く、そのアポリアの向こう側に新たな理論体系を手探るに値するだろう。

注

- 1) 「動漫」には無論中国国産アニメやアメリカ漫画なども包含されるが、非公式な場面において、限定語なしの「動漫」という語は、日本「動漫」を指し示す場合が多い。
- 2) 曾肖紅「引导动漫迷成为动漫产业生力军的第一步」、『美术大观』(9)、2007年、p.178。
- 3) 陈小慧、朱蕊「大学生动漫产品消费统计调查研究」、『中国物价』(1)、2011年、pp.66-70。
- 4) 天聞角川オフィシャルサイト：<http://www.gztkadokawa.com/?gallery-2.html> 2013年5月9日閲覧。
- 5) <http://www.chncomic.com/comic2013> 2013年11月15日閲覧。掲載された501件は比較的に知名度の高いものだけだと思われる。
- 6) 宇野常寛『ゼロ年代の想像力』早川書房、2008年。
- 7) モーリス・メルロ＝ポンティ（加賀野井秀一、本郷均、伊藤泰雄訳）『フッサール『幾何学の起源』講義』法政大出版局、2005年、p.43。
- 8) 拙稿「そのたびごとに、始まりの地平——中国における日本サブカルチャー受容の現象学的研究序説」『文化／批評』第5号、2013年、pp.3-25。
- 9) 画像や映像がなく、音声のみで演出されるドラマを収録したCD。その音声には台詞、効果音、バックグラウンド・ミュージック（BGM）、場合によって主題歌が含まれる。
- 10) 吳燦「传播学视角下的国内日本动画字幕组研究」中南大学大学院伝播学専攻修士論文、2010年。
- 11) 楊嫻「字幕组与日本动画跨国传播——受众主动性的悖论」『新闻与传播研究』(5)、2012年、pp.48-55。
- 12) 郑豪「狂欢理论与ACG亚文化研究」上海師範大学大学院美学専攻修士論文、2011年；林倩倩「从巴赫金的狂欢理论看中国字幕组翻译」安徽大学大学院英文学専攻修士論文、2012年。
- 13) 前掲拙稿、p.25。
- 14) 吳燦「传播学视角下的国内日本动画字幕组研究」、中南大学大学院伝播学専攻修士論文、2010年、P26。筆者訳。
- 15) 日本で昼間に放送されるアニメは翌日に、深夜放送の場合は当日に再生産される場合が多い。
- 16) 諸神字幕組ホームページ<http://i.kamigami.org/> 2014年9月28日閲覧
- 17) 募金活動のページ<http://i.kamigami.org/2924.html> 2014年9月28日閲覧
- 18) 富樫義博の同名漫画を原作としたテレビアニメ化作品の第2作。2011年10月2日～2014年9月23日に放送。
- 19) 拙稿「中国における日本サブカルチャー受容の現象学的研究序説」、大阪大学大学院文学研究科修士論文、2014年、p.63。
- 20) ジャック・デリダ（港道隆訳）『アポリアー死す「真理の諸限界」を“で/相”待-期する』人文書院、2000年、pp.48-49。
- 21) 中国のインターネット百科事典「百度百科」の「釘宮四萌」という項目に言及。

http://baike.baidu.com/link?url=dNLiD84l_wdsKRz40nGDLJ-DynaOMU6daBooNqbGW_mqTch56obahFV7Z96DP5d71WvRHSK622sazrExrxzPIq 2014年10月16日閲覧

22) アンサイクロペディアによる紹介：

<http://ja.encyclopedia.info/wiki/%E9%87%98%E5%AE%AE%E7%97%85>

ニコニコ大百科による紹介：

<http://dic.nicovideo.jp/a/%E9%87%98%E5%AE%AE%E7%97%85> 2014年10月16日閲覧

23) 中国インターネット上最大のソーシャルコミュニティ「百度贴吧」における「釘宮理恵吧」（月活躍ユーザー数4万、計スレッド数93万）を参照。

<http://tieba.baidu.com/f?kw=%B6%A4%B9%AC%C0%ED%BB%DD&fr=ala0> 2014年10月16日閲覧

参考文献

宇野常寛『ゼロ年代の想像力』早川書房、2008年。

湯天軼「そのたびごとに、始まりの地平——中国における日本サブカルチャー受容の現象学的研究序説」『文化／批評』第5号、2013年。

ジャック・デリダ（港道隆訳）『アポリア—死す「真理の諸限界」を“で/相”待-期する』人文書院、2000年。

本田透『萌える男』筑摩書房、2005年。

モーリス・メルロ＝ポンティ（加賀野井秀一、本郷均、伊藤泰雄訳）『フッサール『幾何学の起源』講義』法政大出版局、2005年。

モーリス・メルロ＝ポンティ（松葉祥一訳）『『見えるものと見えないもの』の時期の新研究ノート』『現代思想2008年12月臨時増刊号 総特集＝メルロ＝ポンティ 身体論の深化と拡張』青土社、2008年。

（中国語文献）

陈小慧、朱蕊「大学生动漫产品消费统计调查研究」、『中国物价』(1)、2011年、pp.66-70。

林倩倩「从巴赫金的狂欢理论看中国字幕组翻译」安徽大学大学院英文学専攻修士論文、2012年。

吴燊「传播学视角下的国内日本动画字幕组研究」中南大学大学院伝播学専攻修士論文、2010年。

杨嫚「字幕组与日本动画跨国传播——受众主动性的悖论」『新闻与传播研究』(5)、2012年、pp.48-55。

曾肖红「引导动漫迷成为动漫产业生力军的第一步」、『美术大观』(9)、2007年、p.178。

郑豪「狂欢理论与ACG亚文化研究」上海師範大学大学院美学専攻修士論文、2011年。

（とう てんいつ 大阪大学大学院文学研究科博士後期課程）