The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	中国における日本サブカルチャー受容現象の研究 ―絡み合うものたちの世界へ―
Author(s)	湯, 天軼
Citation	大阪大学, 2018, 博士論文
Version Type	
URL	https://hdl.handle.net/11094/69685
rights	
Note	やむを得ない事由があると学位審査研究科が承認したため、全文に代えてその内容の要約を公開しています。全文のご利用をご希望の場合は、大阪大学の博士論文についてをご参照ください。

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

様式３

論　文　内　容　の　要　旨

氏　名　（　　湯天軼　　）	
論文題名	中国における日本サブカルチャー受容現象の研究 ―絡み合うものたちの世界へ―

論文内容の要旨

日本のマンガやアニメ、テレビゲーム、ライトノベルなどの、いわゆるサブカルチャーは、1990年代後半から中国人によって広く受容されている。それを社会的現象として部分的に調査・分析する研究がある程度蓄積されてきたが、その現象発生のディテールについて、受容のコンテキストや意味把握の過程、受容者の出現などの視点から考察するものは未だ存在しない。それに対して、本研究は、中国における日本サブカルチャー受容の前経験的なメディア環境から着手し、受容における基礎的な知覚経験や受容者の個人的な語りを精査することで、中国人が受容者になるための、日本サブカルチャーに対して〈理解と確信を得る体系〉を明らかにすることを目指した。

そのために、本研究では、文化人類学（メディア人類学）の方法論を採用し、インターネットと現実世界の両方において相互関連する、「二次元世界」という中国人の日本サブカルチャー経験の領域をフィールドとする特殊なフィールドワークを行っている。また、受容者の主観的経験の分析にあたって、現象学や精神分析の理論を援用している。さらに、諸事象のディテールの考察に先立って、中国における日本サブカルチャー受容の「歴史」をテレビ放送時代、海賊版出版品時代、オール・インターネット時代およびポスト・オール・インターネット時代に分けて整理した。

（第一章）パソコン・インターネット環境は中国人受容者の世界構図にとってひとつの大きな背景となっている。彼らはサブカルチャーの経験以前に、すでにユーザーとして、パソコンの筐体やインターフェースに遭遇し、インターネット空間を遊歴し、さまざまなアバターを用いている。その過程において、ユーザーは現実の肉体と異なる感覚的な身体を獲得する。アバターとして表象されたその身体は、機械的なものに介在しつつそれを身に纏う意味で、〈corpus ex machina〉として誕生する。〈corpus ex machina〉をもって、ユーザーは、コンピュター世界でかつて科学によって解体された身体的な「聖性」を迎え、インターネット上で他のユーザーやキャラクターと、互いに表情や眼差しが欠落した〈不可能な顔〉を持つ他者同士として出会う。その際に、複数の〈corpus ex machina〉は、インターフェースによって可視的に共有され、間主観的に繋がり、重ね合い、互いに相対化され、超越(論)的身体群〈Corpora ex machina〉を形成する。

ユーザーがそのような身体で接触した日本サブカルチャーのメディア空間は、〈Corpora ex machina〉にアプリオリな親和性を有している。中国の受容者は、さらにそのメディア空間から出発し、現実の生活世界を相対化する形で、「二次元世界」という新しい知覚世界を見出している。それは、中国における日本サブカルチャー受容の全領域を覆い尽くすトポスであり、インターネット上だけでなく、受容者の現実世界（「三次元」）にも影響を与え続けている。

（第二章）中国人の「二次元世界」は〈Corpora ex machina〉の知覚領域として、そこでつねに視覚が優位に立つ。視覚文化としての日本サブカルチャーが受容される時、翻訳やコミュニケーションもその視覚中心性に支配されることになる。翻訳に関して、日本アニメの翻訳者としての「字幕組」による字幕作りは、単なる言語転換ではなく、文字そのものにさまざまな加工を施して、サブカルチャー翻訳における難題を克服するための「整形手術」となっている。彼らはオリジナルフォントやアニメーション効果などの手法を用いて、文字と形象の共謀を巡らし、元来の日本アニメのメディア空間を中国人受容者の「二次元世界」へと改造していく。

そのような「字幕組」の創造に関連して、「二次元世界」の現れの一部としての「動漫論壇」（BBS）という視覚空間は、整列されたアニメ画像と色鮮やかな漢字列から構築される空間を提供することで、受容者たちにアニメ鑑賞に通底する感覚を与えている。また、その空間で繰り広げられているコミュニケーションは、眼で〈読むこと〉を前提にしており、間主観的な〈読み方〉によって保証されている。さらに、コミュニケーションの延長となる「勲章」システムは、ユーザーに好ましい形象で自らを装飾して競い合うことを催促する。それは、架空キャラクターや他のユーザーのアバターといった、形象化する他者への絶え間なき欲望の連鎖につながっていく。

（第三章）一方で、聴覚経験も中国人の受容経験において重要な一面である。日本アニメ声優の声を好む「恋声族」は、日本のドラマCDなどを聴き、自らも声の演技を試み、音声ドラマの製作に挑戦したりしている。彼らの多くはサ

ブカルチャーのコンテンツを楽しむ過程において、純粋に聞きたい声を求める「声オタク」になっている。

また、中国の日本サブカルチャー系雑誌の声優関連記事から、受容者が獲得した声のイメージは複雑多様であり、しかし「声線」という共通概念によって統括されていることが分かる。声優の声は一方ではアニメ映像と異なる〈外なる領域〉を示しだし、他方では日本語以前に「情動的な本質」を有し、アニメにおけるキャラクターの身振りとは別に、音声的な身振りとして受容者を感動させる。そのため、受容者は特定の発音を表象するために、中国語とも日本語とも異なる音写を発明した。同時に、声優の声は、その受容において距離感覚を揺るがし、目の前と耳の前の異なる事象を現前化させる効果を有しているため、オペラ的だけでなく、電話的な特性もある。

さらに、中国における日本サブカルチャー受容の諸場面で、日本の声優とその声は、物語、言語、世界という3つの水準で〈間〉のものとして現れている。それらは、コンテンツにおける複数のフィクションを同時に成立させ、日本語と中国語との間に浮遊し、また受容者が生身の身体の物理的移動で〈会いに行ける二次元〉を象徴している。

（第四章）受容者にとって言語化しにくい視覚や聴覚の体験を論じた上で、彼らが語る「二次元」的な他者経験について考察する。その際に、彼らの多くがその他者について「愛」を語ったことに注目した。

まず、前提として、日本サブカルチャーに対する中国人受容者の諸活動は、具体的な必要性を超えた一種の享受である。それは肉体的生存や社会的目的のためではなく、自己を成り立たせるためであり、「幸福」に至るためであり、彼らがのちに「愛」を語る主体と化していくひとつの原点である。

次に、中国人受容者の経験について、複数の調査対象者の語りを参照しながら、代表的なふたりの語りを中心に、4つの側面から検討した。第一に、受容の契機と過程に関して、受容者たちは、受容の「きっかけ」を「段階」的に出現するものとして理解し、その「きっかけ」となったものの性質を一部、自分自身に同化する傾向も見られる。第二に、好みと幻想に関しては、「異性」のキャラクターを中心とする者が多いが、ある種の概念を「理想」として想像の中心とする者もいる。第三に、実践と生活に関して、受容者たちは多種多様な活動のために日常生活で時間と金銭を費やし、それらの「コスト」をもって日本サブカルチャーに対する愛情を再確認している。第四に、「二次元世界」について、それを主に物語の世界として考えることと、生活世界での活動経験も含む全体として考えることとの差異によって、異なる「愛」の表現が見られる。

さらに、受容者はその身体と「二次元」的な他者との関係において、エロス的な感覚から逃れられない。その感覚には性愛的なものと〈肉感的なもの〉という両側面がある。前者は、日本のコンテンツに存在する数多の性的表現と、中国でそれらのコンテンツが受容される場所にセクシャルな眼差しが包含されていることに由来する。一方で後者は、日本サブカルチャーに関わる現実空間において、コスプレなどの形式で顕れる。とりわけ一般の受容者が異性装コスプレを行うことには、自分の受容者としての本性を暴露するという〈露出〉と、自身を「逆アバター」としてキャラクターの身体に手で触れられる擬似的な「愛撫」というふたつの意味がある。

それらの「二次元」的な他者経験から、日本サブカルチャーにおける他者は、受容者にとって、個の水準（経験の水準）および全体の水準（超越論的水準）というふたつの水準において〈有性的〉な他者であると考えられる。

（第五章）視覚や聴覚、他者経験を通して、中国人受容者は「二次元世界」において日本サブカルチャーを〈身体的なもの〉と見なすことができる。そのような〈身体的なもの〉との関係性は、受容者に固有の言語秩序を超える豊かな感受性を与えている。その感受性に関連して、彼らが〈Corpora ex machina〉の身体をもって日本人（または翻訳者）の作ったシニフィアンを受け入れる時、意味の〈誤配〉はつねに発生する。「オタク」という概念の受容がその代表的な例である。受容者の間で、そのシニフィアンは「細片化」され、異なる欲望の代理となっている。このように、日本サブカルチャーの諸概念は受容者によって絶えず脱構築されている。

受容者はこのような脱構築の中で〈誕生〉するが、その過程においては慣習化と、受容者としての自己の確認が必要である。慣習化は、知覚の規範化と態度決定の受動化というふたつの側面を有し、また、近くにいる受容者の身体に〈巻き込まれる〉こともその一部になりうる。そのような〈巻き込み〉を提供する恰好の場として、「漫展」（リアルイベント）の会場は、「二次元」的な身体に触れる機会を与え、数多くの同好者の身体に合わせる空間である。さらに、受容者は、「日本人」による「二次元」を超越した「二次元世界」を見出し、そこを居場所にして、「中国人」としての自己と矛盾しない、〈二次元人〉としての自己に到達する。

受容者たちが行ってきた脱日本／脱中国的な実践は、一種の〈開拓〉として、固有の体制に属しない〈人間の文化〉の可能性と、現実そのものを拡張させる意義を有している。日本サブカルチャーについて語ってきた、筆者を含む「私たち」は、間世界的体験を通じて、異なる生活の背景を超え、互いに絡み合うと同時に、文化の視座からすれば、多文化の間における差異の価値を最大限に実現させる間文化的共生の可能性を生み出している。

最後に、受容者たちの〈理解と確信を得る体系〉を「中国における日本サブカルチャー受容」の再定義をもってまとめ、日本サブカルチャーに関わる新たな文化人類学研究の可能性を展望した。

様式 7

論文審査の結果の要旨及び担当者

氏　名　（　湯　天軼　）		
論文審査担当者	（職）	氏　名
	主 査　大阪大学准教授	北村　毅
	副 査　大阪大学　教授	北原　恵
	副 査　大阪大学　教授	宇野田　尚哉

論文審査の結果の要旨

以下、本文別紙

様式７別紙

論文内容の要旨及び論文審査の結果の要旨

論文題目：中国における日本サブカルチャー受容現象の研究
―絡み合うものたちの世界へ―

学位申請者　湯　天軼

論文審査担当者
主査　大阪大学准教授　北村　毅
副査　大阪大学教授　北原　恵
副査　大阪大学教授　宇野田　尚哉

【論文内容の要旨】

本論文は、中国においてアニメ、マンガ、ゲームなどの日本サブカルチャーが受容されてきた場である「二次元世界」を文化接触のフィールドとして、そこで展開される現象がいかなる文化的背景のもとで現出し、受容者においてどのように認識され受け止められているのか、メディア人類学的に明らかにすることを目的としている。

序章では、日本語から中語に移植された「二次元（エァーツーユェン）」という概念について定義し、この概念に関わるフィールドが、日本発の文化コンテンツの消費・交換・再生産が試みられるＢＢＳやＳＮＳなどのバーチャルな空間だけではなく、同人誌販売や「コスプレ」などを通して受容者同士が交流する現実の空間から構成されていることを提示している。さらには、社会学的なメディア研究主体の先行研究を批判的に検討し、1980 年代以降の中国における日本サブカルチャーの受容現象を概説したうえで、中国独自の展開を遂げてきた当該現象の文化的基盤の解明を研究課題として設定している。

第１章では、本論文を通して分析の手掛かりとなる「corpus ex machina」（機械にいる身体）という概念を提示した上で、「二次元世界」の住人のインターフェースとなっているパソコン・インターネット環境を分析し、日本サブカルチャー受容現象の背景を描き出している。そこでは、ネットサービスなどにおけるアバターと呼ばれる記号化された自己表象を主たる事例として取り上げ、「二次元世界」が単に現実世界（生活世界）と相対する仮想の世界ではなく、視覚に特化されたリアルな経験世界であることを示している。

第２章では、「字幕組」と呼ばれる日本アニメの愛好者グループによってＢＢＳ上でボランタリーに展開されてきた翻訳活動の詳細な検討を通して、彼らの活動が翻訳の域を超えたものであり、「二次元世界」を表象・再現前化していくクリエイティブな実践であることを指摘している。第３章では、「二次元世界」における聴覚経験の具体例として、日本人声優の声を嗜好する「恋声（レンシェン）」と呼ばれる現象を取り上げ、声という身体的要素が二次元のキャラクターを現実世界へと召喚するインターフェースとなっていることを論証している。

第４章と第５章では、受容者へのインタビュー調査やイベントの参与観察を軸に、「二次元世界」における経験の身体性や受容者のセクシュアリティが論じられている。そこでは、日本サブカルチャーの愛好者による「コスプレ」実践を対象に、「逆アバター化」や「擬似的な『愛撫』」という概念を用いて、その性的な欲望の内実を浮き彫

りにしている。また、オタクなどの概念が中国で受容されるにあたっての意味の誤配に注目した上で、日本サブカルチャーを通して経験される「日本」が中国の「二次元世界」の住人たちによってどのように脱構築され、二次元の領域で流用されていったのかを突き詰めて論じ、中国の文脈を越えて「二次元世界」を生きることの意味と可能性を提示している。

【論文審査の結果の要旨】

本論文は、インターネット調査、受容者へのインタビュー、関連イベントの参与観察などの「二次元世界」のフィールドワークにもとづき、日本サブカルチャーをめぐって日本と中国の文化が接触する領域に焦点を当て、「二次元世界」における経験の諸相を克明に叙述し、「Cool Japan」と呼ばれる現象に立ち現れる文化変容の一形態を浮かび上がらせている点に大きな特長があり、すぐれて意欲的な論文となっている。

本論文は、中国の日本サブカルチャーの受容者が生きる世界を「二次元世界」と捉え、そこをフィールドとして研究を展開した。このようなアクチュアルなフィールドを選び取ったこと自体が本論文のオリジナリティといえるが、二次元と三次元を縦横無尽に渡り歩くフィールドワークに立脚し、現代思想の理論を援用しながら精緻に分析している点で、他に類をみない研究といえる。とりわけ、文化人類学、現象学、精神分析、メディア研究などの知見を参照しつつ、メディア論、サブカルチャー論の可能性を拡げた点は高く評価できよう。

「Cool Japan」現象をめぐっては、日本発の文化コンテンツが国境を越えて流通していく見取り図が描き出され、グローバル化の文脈で捉えられる傾向が強い。そのような俯瞰的な構図のもと、日本国外の日本サブカルチャーの愛好者は、文化コンテンツを消費するだけの受動的な存在として認識されてきた。一方で、本論文は、日本サブカルチャーを愛好する中国の人びとが、字幕翻訳、恋声、コスプレ、二次創作といった諸実践を通して、日本の文化を能動的に読み替え、積極的に誤配し、主体的に流用していくことで「二次元世界」を創造していった文化の動態性を解き明かした。すなわち、本論文の価値は、「Cool Japan」と呼ばれる現象の現在の価値付けを本質化することなく、その内実を日本文化のローカル化といえる観点から中国固有の文脈に即して実証的に明らかにしたことにあるが、このことは日本文化研究に新たな地平を切り拓いたといっても過言ではない。以上のネット環境をベースとした文化変容の現在的展開の探究は、中国において日本サブカルチャーが受容される場に深く入り込んだ調査に裏づけられており、今後のメディア研究や文化研究に対して有意義な問題提起を含んでいる。

また、「オタク」「萌え」「エロ」などの日本サブカルチャーを取り巻く用語が、中国の「二次元世界」の中で再解釈・再配置されていった文脈を整理した上で、現象学や精神分析の理論を援用しつつ、二次元のキャラクターと性愛的な関係を取り結ぼうとする受容者の欲望の所在を検討し、二次元世界に生きる受容者のセクシュアリティの身体感覚的基盤を究明した部分は、本論文の精華というにふさわしい。そのようなセクシュアルな「世界構図」を読み解くために、「corpus ex machina」（機械にいる身体）という概念が重要な役割を果たしたが、本論文が身体論としても多くの重要な知見を提示していることは高く評価されるべきである。

なお、「二次元世界」のグローバルな展開をめぐっては、文化横断的な共生の可能性が展望されているが、中国の事例から敷延される希望的観測との印象が否めず、具体的根拠に乏しい点が惜しまれた。今後、日本国内、アジア、欧米などにおける「二次元世界」の具体例検証を重ねた上で、文化の何が越境し、越境し（え）ないのか、その腑分けをしっかりと行い、現実世界との往還の中で成立する政治を見定めることによって、比較文化的な視野のもとで議論の厚みを増していくことが望まれる。とはいえ、このことは本論文の意義を損なうものではなく、今後の研究を深化させていくうえでの課題と考えられるべきものである。よって、本論文を博士（文学）の学位にふさわしいものであると認定する。