The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	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
Author(s)	湯, 天軼
Citation	文化/批評. 2013, 5, p. 3-37
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/75711
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

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——

湯 天軼

はじめに——サブカルチャー・ミーツ・フェノメノロギー

日本サブカルチャーについて語るとき、語っていると思うとき、一体我々は日本の何を語っているだろうか。一つの全体としての意味の織物なのか、それとも個々の主題が織る模様の集合なのか。そもそも語ってきた我々は「われわれ」という言葉を使えるほど同じ意味の水平線上に立っているだろうか。にもかかわらず、現に我々は語った。語り得た。語り合いつづけているのだ。日本人と中国人、あるいは中国人同士が日本サブカルチャーについて語り得る意味把握のアルキメデスの点はどうして存在するのだろうか。

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「動漫(ドンマエン)」、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認識されていることは普通である。近年、中国において視聴だけではなく、愛好者による二次創作活動、コスプレ、関連商品の販売や日本のコミックマーケット的な同人誌即売会などが見られるように、日本サブカルチャーが青少年に受容されている。その流れによって、ゲームやライトノベルないしその周辺商品を全部まとめて「汎動漫」または「ACGL」[1)]と称し、それをセールスポイントとするウェブサイトも大量に出現している。また、2010年マンガやライトノベルの発行を主として角川グループが中国大陸進出を果たしたこともあり、このような受容は新世紀の日中文化交流において無視できない大きな推進力となりつつある。

従来、異文化交流と言えば、すぐに連想させるのは外国語会話や書物の翻訳と言った異言語間の交流であったが、それは日中両国の交流史に関しても例外ではない。異文化交流に関わる時まず言語の問題を意識するのは、言語伝達を人間と人間との生き生きとしたコミュニケーションの基本或いは無条件の前提として想定され、また認識論的な相互理解に必須であると黙認されている結果である。しかし、それでは常にそのコミュニケーションの中に含まれる非言語的メッセージの働きを見落としてしまうか、若しくは十分に考慮しない陥穽が存在する。異文化交流において、端的に、言語を超えるさまざまな感性こそ最初に交流の道を開き、なお共通の言語も通訳者も存在しない状況下では、非言語的メッ

セージが双方にとって唯一のチャンネルとなる。

サブカルチャーにあたってはどうなるだろうか。例えば、日本サブカルチャーを指すものは本来、交換日記を発端とするいわゆる少女文化などをも含めて、多様な形態や分類を持っているが、中国においてそれはかなり絞られているイメージになった。2012年6月、現代日本文化に対する印象について、筆者が中国の在校大学生106名を対象に複数選択式アンケート調査を行った結果、アイドルやファッションから武道、着物といった伝統文化まで現代日本の文化要素21項目の中で、最高の選択率を得たのは「アニメ＆マンガ」(92.3%)、つづいて「アダルトビデオ（映画）」(60.4%）であったが、それに対して「少女文学」(11.3%）や「ライトノベル」(5.7%）の認知度がまだ低いようである。この場合、言語中心のものよりも、非言語的メッセージの伝達性が優れている。

しかし、伝達は受容を意味するわけではない。日本において、マンガ・アニメを中心とするサブカルチャーの出現がほとんど無前提的に受け入れられているのは、戦後半世紀のマンガの歴史が日常の生活感覚に根拠を埋めておいたからだろうが、かつて子供向けの絵本と風刺漫画しかなかった新中国の出版史には、マンガやアニメが児童専用という認識と決別し、大量の二次元の舶来品を歓迎する原動力が皆無に等しい。たとえ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中国人にも「セカイ系」や「データベース消費」の歴史、若しくは宇野常寛の言う「脱キャラクター」へのゼロ年代の歴史がなく、それを支える作者群も存在しなかった。サブカルチャーに疎い人にとっては、端的に言えば、「わけのわからない」記号が溢れているだけかもしれない。そのような状況で日本サブカルチャーがなぜ中国人に受け入れられたのか。

その疑問について、残念ながら、日本側はもちろん、中国国内においても有力な研究が見事なほどに貧困な状況にある。管見のかぎり、研究雑誌や大学論叢における論文の掲載年から、その研究史は2005年までしか遡ることができない。しかも、従来の研究には中国のアニメ産業発展の道を探るために「日本動漫」の表象を成功例として解剖しようとするものが多く、「受容」に焦点を当てる研究はいまだ稀である。数少ない研究論文を読むかぎり、従来の研究は貴重な統計資料を提供しているものの、分析においてはさまざまな問題点が存在しているが、それらを以下の三点に総括してみる。

第一に、ほとんどの先行研究において、研究対象となる「中国における日本サブカルチャー」が無前提に日本のサブカルチャーという他者として想定されている。研究者の多くが実際受容者の立場にもあり、すなわち日本サブカルチャーの中に身を置きていて、影響されており、そのコンテンツ（特にアニメ）に対する理解もインターネットにおいて中国のサーバーを通じ、既に受容という独特な文脈の中で行われていたにも関わらず、受容さ

れたサブカルチャーがもはや「他者ならぬもの」へ変化していることを認識できなかった。その結果として、多数の分析は「日本のもの－中国の青少年」または「日本文化－中国文化」といった対立的な構図を取ってしまっている。これは先行研究における最も根本的な共通問題と言えよう。

第二に、従来研究の多くは日本サブカルチャーの特性（あるいは長所）と中国青少年の欲求を別々に分析して受容の原因を突き止めようとするが、両者を短絡的に接続させ、結論的に日本サブカルチャーがたまたま中国青少年の心的需要に合っていたかのような印象を与え、受容達成までの長い過程についてはまるで至極当たり前なように目を瞑っていた。そういった分析が描いた受容像はまるで「恋愛的」であり、しかも出会い、知り合うプロセスに関係のない、一目惚れの「恋愛」のようである。受容過程への解剖が徹底されず、現象のディテールとサブカルチャーの特性が無視され、考察としては非常に不充分に思われる。

第三に、先行研究の大半は社会学の方法を用いたものであるが、その中で二種類の錯誤が発生したと思われる。その一つは日本サブカルチャーをまるで青少年を巻き込む「潮流」のように捉え、その青少年の受容者（または愛好者）自身が「巻き込まれた」ことに意識を持つか否かについて検討を忘れているという客観主義的な陥穽である。二つ目はネット上の二次創作などの行為に注目し、表象の分析を以て愛好者の内面を重要視したが、その特例と全体の関係性をうまく把握できず、より普遍的な文化構造への還元に失敗するという主観主義的な欠点である。

以上の問題点を解決すべく、主客･自他の問題に対して一旦判断停止にする必要がある。具体的な経験を問う前に、中国において日本サブカルチャーが提起した原初的な問題は何か、またそれによって動揺ないし瓦解する、あるいは切り開かれる問題系とはどういうものなのかを、我々はもう一度徹底的に問い詰める必要もあるのではなかろうか。

そのために、筆者は現象学の視点から、議論を現象としての受容の発生へと帰還させることを提案する。現象学の視点＝「現象に戻る」こととは、すなわちその現象に対する認識が固まる以前の、常例的な記号や関係性の規定を纏っていない現象そのものに考察を向かわせることである。それは、数千年の歴史をもつ古来の文化現象もしくはその歴史自体を対象にするなら、相当困難な操作になるが、中国における日本サブカルチャーの受容の場合、発生してから年数が浅く、言語的歴史と思想を軸心とせず、なおそれについて強力な理論的認識が定着していないことはむしろ好都合である。アニメやマンガを楽しむという自然的態度から生ずるさまざまな主張を理解するために、かえってそれらの主張を保留してそれ以前に何が「すでにそこに」あるかを問いかけ、反省する。換言すれば、サブカ

ルチャー受容の体験が「目差されるもの」となるとき、そこに隠された「まだ目差されていない諸体験の地平」［フッサール 1984：82］を探しだすのだ。それを土台として二次創作からコスプレまで各種の経験を討論することができるのに対し、逆にそれを超えると語られる意味がなくなる。

中国における日本サブカルチャー受容についての現象学的試論の始まりに過ぎないが、本稿では、その第一部として、現在中国で日本アニメなどの入手・鑑賞に必要なメディアとしてのパソコン・インターネット環境を「第一の地平」と称し、それが如何にして受容発生の地平になっているかをこれから詳しく述べていきたい。

1．中国における日本サブカルチャーの歴史

1－1．動機づける「歴史」

「われわれがそこで述べること、それは事象そのものであろうか」とメルロ＝ポンティが発問する。そして、彼は答える、「いや然らず、歴史的な諸多の動機づけが存在する」と［メルロ＝ポンテイ 1989：302］。無論、日本サブカルチャーに関わる諸事象も例外ではないため、その発生地平を論じるにあたってひとまずその歴史を考慮しておかなければならない。しかし、中国の場合、そこに含む動機づけが過多で不明瞭すぎるため、まとめて考察することには幾つかの難点がある。例えば「大きい物語」としての政治経済的動機が時に明白ではないこと、あるいは同一作品の伝播は地域によって形式も時期もかなりずれることなどは従来の研究者を苦しめ、ゆえに詳細な歴史が整理されることはなかった。それは決して研究者たちが怠惰であるためではなく、サブカルチャーにおける〈サブ性〉の現れであると思われる。

かつてサブカルチャーは主流から逸脱する、教育レベルの低い集団において形成する「文化ならざる文化」として看做され、非道徳的な、あるいは社会秩序を不安定化する「危険分子」として統治階級に嫌悪されていた。同時に、サブカルチャーは一定の閉鎖性によって、限られた集団内流通しか重視せず、外界への妥協がその価値核心に反するものであれば、行われることが一向にない。2005年前後まで、中国における日本サブカルチャーは奇怪な現象や「文化侵略」、または青少年を「毒害」するものとして、主流の新聞紙においてほとんど取り上げられなく、たまに地方紙で関連記事が見られるが、海賊行為や暴力犯罪への恐れといったマイナスな報道が大多数であった[2)]。長年の否定的な環境の中において、公式的見解と対抗する日本サブカルチャー受容の担い手たちはみずから公的記録を持とうとするどころか、避けようとする一方であった。

換言すれば、中国における日本サブカルチャーというトポスには、中国人における普

遍的理性のなかに存在する「歴史」と呼べるものがそもそもなかった。そこには、公定の教科や公式の文献資料が欠落する非暴力的な「想起」しかなく、法権の尺度で計れない固有的な、ある意味で呪術的な「記憶」しかなかったのである。「サブ」たるものにあるべき固有の権利＝正当性を与え返す意味において、あえて受容の記憶的因果序列を「歴史」と強調する必要性がある。そして、本稿ではメディアを相対的統一的な尺度とし、アニメを主幹、漫画やゲーム、ライトノベルを分枝として[3)]、中国において1980年代以後の世代が一通り体験してきた、日本サブカルチャー受容の歴史を普遍的理性の一側面から語ることで、それをおおかた四つの時代に分け、それぞれのメディアによって命名することができる。それは、①テレビ放送時代、②海賊版出版品時代、③オールインターネット時代および④ポスト・オールインターネット時代である。ただし、その整理は厳密な時間区分ではなく、むしろ交叉することがあり、あくまでもメディアの一側面からの試みである。

1－2．テレビ放送時代の栄光

アメリカアニメと同様に、日本アニメが中国に進出する全ての始まりは公式輸入とテレビ放送である。1980年、初輸入の日本アニメとして『鉄腕アトム』は中国中央電視台（CCTV）によって放送され、あまねく好評を博し、中国大陸において日本アニメのテレビ放送時代の幕を開けた。ただし、中国におけるカラーテレビの一般大衆への普及は1982年に上海広電股分有限公司が中国初のカラーテレビ生産線を設置したことからだとされているが、80年当時、ほぼモノクロ作品である『鉄腕アトム』第一作の一部をしか放送しなかったのはそのためであると思われる。視聴率の高い日本アニメに対する中央電視台の独占状況は1986年に台湾語吹き替えの『花の子ルンルン』の非正規輸入によって打破されたが、当時の子供に最も印象を残したのはやはり正規輸入の『一休さん』であった。それに対し、1991年に正規輸入された『ドラえもん』も人気を集まったものの、日本アニメ放送の全盛期を迎えたのは翌年に非正規輸入された『聖闘士星矢』であった。それを画期に、90年代をわたって、中国各地のテレビ放送において『セーラームーン』、『名探偵コナン』、『スラムダンク』や『ドラゴンボール』といった日本アニメ（台湾語吹き替え）が大量に現れた。ちなみに、同時期に『ウルトラマン』をはじめ、日本の特撮物も脚光を浴びていた。ほとんどの地方テレビ局にとっては、まだニュース番組の自主制作しかできない当時に、非正規輸入アニメの放送が視聴率の争奪戦において中央電視台に対抗する最も強力な武器の一つであったが、それと対照的に、非正規ルートを認めない中央電視台による、日本アニメの輸入は全面的に後退する一方であり、代わりにドラマ放送に力を入れていた。

新世紀の初頭において、賛否両論となった中央電視台による『新世紀エヴァンゲリヲン』の放送に対し、『カードキャプターさくら』は中国において魔法少女ブームとCLAMPブームを呼び起こしたが、それは日本アニメのテレビ放送にとって最後の輝きにもなっていた。2000年から、「文化市場」の全面的整頓を契機とし、中国広播電影電視総局（通称「広電総局」）が全ての輸入アニメを審査するようになり、2005年に立てられたアニメ発行許可証制度[4]は名目上「国産TVアニメ発行の許可制度」であるが、実際海外アニメの規制として働いているとも言える。なぜなら、海賊版アニメの輸入を公に言えない各地のテレビ局は海外アニメを少し編集し国産アニメ枠で放送することが多いからである。「許可制度」によって国産アニメ枠から海外アニメが寄寓する立錐の地が消えてしまったが、これはまだ直接海外アニメ枠に手を打つ前兆に過ぎなかった。

2006年、海外アニメが青少年の情操教育を妨げる悪影響の防止、並びに新生の国内アニメ産業の保護を公表の目的として、テレビにおいて同年の9月1日から、午後5時から8時の間[5]に海外アニメ（および紹介番組）を放送してはならないという禁令（いわゆる「禁播令（ジンボーリン）」）が発された[6]。小中高等学校の在校生が主にテレビを見るその時間帯の放送権が奪われることは、それらの青少年を視聴者層と想定される日本アニメの放送にとってほぼ絶望的であった。一方、厳格かつ煩瑣な出版物審査手続きのために、ほとんどの日本アニメのDVDやBD（Blu-ray Disk）の公式販売が一向にかなわず、同時に海賊版の規制が政府から宣言されていた。放送規制の執行は海賊版の流通を活性化する温床をつくる恐れがありつつも、直接的な海賊版規制の無力さを暗黙的に認めた上の、消費者の行動自由への抑圧の代わりに動機を抑えるという間接的な海賊版規制でもある。同時に、文化の統制が目的であれば一見インターネットの働きを過小評価したように見えるが、むしろインターネットの大発展を見込んで管理者側の責任を一部、消費者の自主責任に転嫁する政略とも解釈できる。

1－3．海賊版出版品時代の潜行

海外アニメのテレビ放送に対する一連の規制はその愛好者の鑑賞欲を抑圧することができず、むしろ一時的に海賊版出版品の市場に希少価値の商機をもたらした。もちろん海賊版出版品自体は90年代後半から既に大量に存在していたが、レンタルビデオ店における海賊版の中には、まだ海外アニメがほとんどなかった。恐らく最初の海賊版日本アニメはビデオの『ドラえもん』であると推測されるが、海賊版日本アニメの大量生産はVCD（Video Compact Disc）技術の普及に伴うものである。1995年まで中国全国のVCDプレーヤーは、たった60万台であったが、99年頃には5000万台を超えた。この勢いに乗っ

てレンタルVCD店が次々と都市部の住宅街周辺で立ち上がる。その中においてドラマに分類された海賊版日本アニメがすでにあった。正式記録がないため、筆者はネットチャットを通じ、傍証としていくつかの省の出身者に情報収集を行った。ハンドルネーム「Avalanche」(江蘇省、24歳)の回想によると「2000年頃、街の繁華街のVCD店にあった」そうであり、ハンドルネーム「小C」(広東省、26歳)は「10年か前に、兄がVCD店で(日本アニメの海賊版VCDを)買ったことがある」と述べている。同世代の「Joxn.」(山東省、25歳)と「Lk」(山西省、26歳)もやはり似たような意見であった。

次に海賊版日本アニメが進出したのは私営のパソコンソフト店であった。パソコン利用者の急増につれて、高価で数少ない正規版ソフトが大衆の需求を満たせなくなり、90年代後半から海賊版ソフトの侵入は止められなかった。1999年から2001にかけて、『ときめきメモリアル』、『サクラ大戦』や『綾波育成計画』といった日本のPCゲームは第三波軟件有限公司によって正規中国語版が大陸で発売され、ファミコン時代からの第二次日本ゲームブームを呼び寄せた。それに乗じて、私営のパソコンソフト店で販売される海賊版ゲームにおいて明らかに日本ゲームが増えた。海賊版日本アニメが海賊版ゲームと同じ箱で売られ始めたのもその頃であった。海賊版日本アニメがパソコンソフト店で次第に独立の枠になり、その変化をもたらしたのはDVDとメディアフォーマットRM(Real Media)の登場であった。2002年頃、最初に現れた海賊版DVDは、中身も外装も完璧にコピーされた「偽正規版」だけであった。だが、翌2003年から米RealNetworks社が開発したRealPlayerとともに、高圧縮比メディアフォーマットReal Media(拡張子".rm" ".rmvb")は中国において普及し始め、データ用DVD-R一枚に24話ほどのアニメを一作まるごと収録することが可能になった。それは海賊版日本アニメの流通に、かつてのCDとVCDの時代で考えられない大きな「変革」をもたらした。何しろコストが元の1/6まで下がったからである。その状況に対する購買側の反応について、ハンドルネーム「逍遥聖神」(江蘇省、24歳)の経験談はおそらく代表的であろう。「高校に登ったばかりの頃は小遣いが非常に少なくて、一作のアニメを見るためにVCDを五、六枚買うのは痛い出費だった。DVDに変わると、例えば同じく(一回)五枚買ったこともあって、それで一気に『ナルト』135話を見られて本当に大満足」とのことである。

2003年以後、テレビ放送の減少につれて、小中高等学校の在校生が雑誌などでは日本アニメの紹介を読むことができるのに、実際にテレビで見ることはできなくなっていた。この現状に速やかに対応した個人経営者が住宅街やパソコンソフト店の集中するショッピングモールだけではなく、学校周辺を占拠した。筆者は高校時代(2003-2006)、校門付近に二軒、裏の巷に一軒、海賊版日本アニメを販売する店があったと記憶している。

「Avalanche」さんは「高校の時、学校付近の電玩（電子ゲーム）店は海賊版アニメをも売り始めた」と述べた。また、「当時（高校時代）は海賊版（アニメの）DVDを少なからず購入した。インデックスを作って今も持っている」とハンドルネーム「雪詠Fantasy」（北京市、年齢不明）が証言している。しかし、2006年の「禁播令」は本来日本アニメの希少価値をエスカレートさせるはずだったものの、同年から始まる全国インターネットの第二次スピードアップによって、海賊版日本アニメDVDの販売は退潮と転身を余儀なくされた。2009年以後、海賊版日本アニメDVDの購買者がほとんどいなくなり、ハンドルネーム「最初的声音」（広東省、15歳）、「鹿目橘子」（湖北省、12歳）や「紫心」（貴州省、12歳）といった、筆者のインタビューを受けた新世代のアニメファンたちはもはやどこで海賊版日本アニメDVDが売られているかをすら知らないそうである。

転身した海賊版日本アニメの販売者は海賊版書籍の販売者と合流し、図書市場の一部を占拠して海賊版イラスト集や原画集などを売ることに変わった。理由は二つ、第一はDVDよりも原価が低いことであり、第二は正規版と瓜二つにまで完璧にコピーできることであると推測できる。忘れるべきではないのは海賊版出版品のルーツもインターネットにあることである。海賊版DVDの時代を終えたのは海賊版規制の政策などではなく、インターネット高速化とBD（Blu-ray Disk）時代の到来に伴う利益空間の消滅である。それに対し、低コストの海賊版イラスト集の存続は紙媒体の可能性を次世代へ繋ぐ力となっている。

1－4．オールインターネット時代の横断

90年代からコンピュータの普及は中国の各地においてまず教育機関を中心に展開し始めるが、90年代後半に地域差がありながら大部分の小学校においてコンピュータの教科が設けられ、コンピュータの応用が企業と政府機関に及ぶにつれてその関連知識と基本的技能は就職条件の一つになり始めた。その背景の中で、学業または仕事上の需要でコンピュータが徐々に家庭内に入り、パーソナルコンピュータの時代が中国に訪れる。

『聖闘士星矢』や『鎧伝サムライトルーパー』といった熱血アニメが中国で話題となった1995年は、Windows95とともにインターネットサービスが中国公衆の生活圏に入る画期的な年代でもある。当時の中国人にとってインターネットは全く斬新な物事であったが、1999年にはネットユーザー数が既に890万人を超えていた。早くも1997年に中国に現れたBBSは2000年に「ネット時代の奇跡」と呼ばれるほど大きな発展を果たし、同年に誕生した最初のブログはそれ以上に大衆の関心を呼び寄せた。2001年から2002年にかけてADSLの普及の推進に伴い、中国インターネット環境が飛躍的に改善された。それに際し

て、後述するP2Pダウンロードという新技術が登場する。翌2003年、世界最速を誇るダウンロードソフト「迅雷」が中国の深センで誕生し、ダウンロードの「春」が到来した。2006年頃から始まったADSLの第二次スピードアップを経て、ネットユーザー数は年々増大記録を更新し、2010まではとうとう4億2千万（図1を参照［李2010:33］）を超え、アメリカに代わって世界一になった。現在、全国範囲の第三次スピードアップが進行中である。

図1　中国のインターネット普及状況

日本アニメのテレビ放送が減少する中、アニメ愛好者はインターネットを積極的に利用し、その努力は2002年に国内初のアニメダウンロード専門サイト（兼BBS）である「貪婪大陸」および初のアニメ「字幕組（ズームーズウ）」・「漫遊（POPGO）」として開花した。P2P方式はアニメに字幕を付けて定期的にアップする「字幕組」に莫大な人気をもたらしている。視聴者の要望に答え、やがて「字幕組」が独立のダウンロードサイトおよび「動漫論壇（ドンマェン）」と呼ばれる掲示板（BBS）を開き、アニメの周辺情報を掲載しながら、視聴者とのコミュニケーションやアニメ評論を行ったり、新メンバーを募集したりする。現在中国のアニメ総合BBSで最大を誇る「極影（ジーイン）動漫論壇」[7]が「極影字幕組」によって創立された2003年を境に、「字幕組」の「論壇化」が一気に開花した。その影響がアニメ対象外の翻訳団体にも及び、それらの団体もそれぞれビデオ制作技術をもつアニメ愛好者を仲間に入れ、「字幕組」としても活躍を見せている。成功例としては、Navel社の美少女ゲーム『SHUFFLE!』の翻訳で名を揚げた「澄空学園論壇」[8]がある。同時に、一方では、一部の「字幕組」は一定のメンバー数に達した上で、ジャングルを分けて「子組」[9]を作り出し、他方では、各「論壇」をプラットフォームにして知り合ったアニメ愛好者が自ら新しい「字幕組」を結成し、未翻訳のアニメなどに着手するような現象も少なからずある。このように、「字

幕組」から「論壇」へ、「論壇」から新しい「字幕組」が生まれ、また新しい「論壇」へというツリー状の連続的派生が繰り返されている。2013年現在まで、「極影動漫論壇」による「極影動漫連盟」に加盟している「字幕組」は204個もあり、ほとんどそれぞれ自分の「論壇」を有している。それらの「論壇」は「2ちゃんねる」のような巨大な統一的空間の代わりに、並列して派生しつつある分散的空間を構築している。日本アニメ流通の陣地はテレビ放送から完全にインターネットへ移行していく。

また、2002年には中国のインターネットサブカルチャーの発源地でもあるネットカフェが激変を迎えていた。中国のネットカフェは1995年上海で第一店（「3C+T」）の開店から2002年までの7年間において、数が激増し、凡そ12万を超えていた。2002年6月、「藍極速事件」と呼ばれたネットカフェ暴力事件を引き金に、国からようやくネットカフェ整理の決定が下され、ネットカフェが未成年禁制で、身分証明書でしかチェックインできず、防犯カメラも設置されるところになったが、それから来客数は実際には減少することなく、むしろ良い環境を整え、本来ネットカフェを厭悪した人が徐々に来店するようになった。特に女性客の増加が著しいことは少女漫画のアニメも含めた日本アニメなどの受容にとって非常に有利な動向である。重要なのは、ネットカフェにおけるファイル転送スピードが第三次スピードアップ直前まで家庭用（学生寮用）インターネットより絶対的な優位に立っており、コンピュータのスペックも相対的に優れていたということである。そのため、ネットカフェを利用してアニメを入手し、そのまま消費するか字幕作りなどの再生産をするか「論壇」で書き込みをするかというような行動パターンは2008年前後までの大学生のアニメ愛好者[10]にとって「常識」であると言っても過言ではない。

さらに、オールインターネット時代において個々の日本サブカルチャー受容者の断片的な時間と離散的な空間を連結し収束させるもう一つの功労者は「QQ」というチャットソフトである。典型的なチャットソフトとして、Windows Liveメッセンジャー（MSNメッセンジャー）やスカイプ（Skype）といったグローバルなものがあるものの、中国ではそれらは基本常用外である。QQは1999年騰訊計算機系統有限公司（通称「騰訊」）によって開発された中国初のインターネットチャットソフトであり、ソフトおよびチャットサービス自体は無料であるため、2000年頃に既にチャットソフト市場のほぼ100％を占領し、2009年末に登録アカウント数が9億9900万に達したと公表された[11]。QQによる便利な連絡は交流だけではなく、遠く離れたアニメ愛好者同士による共同作業を可能にした。典型例として、「字幕組」はその誕生初期においてメンバーがだいたい同じ学校の仲間であったが、今は「論壇」でQQ番号を残せば有志者が勝手に集まってくるという状況になった。コスプレや同人活動もまた同様である。

オールインターネット化の進展は各種各様な時間と空間の横断を実現することによって、最大限にメディアそのものの価値を実現している。テレビなどの特権的メディアから離脱するため、消費者に潜在する生産性が露呈し、消費行為と生産行為の随時反転が可能になっている。そのような環境があってこそ、日本アニメがテレビ放送から撤退した後も、その受容はむしろ爆発的な発展を示していた。2007年の時点で、曾肖紅が中国の動漫愛好者は少なくとも三千万人を超えていると主張している［曾2007：178］。その大多数が日本アニメに魅了された者であることは言うまでもない。陳小慧らが2009年に18の大学の在校生に行う調査 によると、TVアニメにおいて日本のものを愛好する大学生は18.24%で、アメリカの6.14%を圧倒しており、劇場版アニメにおいても日本は12.57%で、ディズニーのあるアメリカの11.87%を上回っている。マンガ愛好者の比率を加えれば、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結果となっている。

1－5．ポスト・オールインターネット時代の遠景

オールインターネット時代の特徴はすべてのサブカルチャーコンテンツがインターネットにおいて無料のファイルという形で流通することであれば、そのさらなる進展として無料ダウンロード消費の即物的な性格から派生した即時充足的な消費形態と、それと対極するシンボル的な消費形態とは両分する傾向が見られている。

まず日本アニメに対する即時充足的な消費形態は中国インターネットの「第三次スピードアップ」、動画サイトの興起およびノートパソコンとスマートフォンの普及に伴い、すなわちアニメをダウンロードせずにオンラインで鑑賞する環境が整ってきたことによって成立したものである。とりわけ学業の負担が大きい中、高等学校の学生に関しては、授業の間の短い休憩をオンライン視聴に利用してより大量なアニメを鑑賞することができ、同時に親の監視を回避するのも容易になったため、動画サイトがきわめて人気である。2009年、中国最大の総合動画サイト「優酷網」および「土豆網」における1000作以上の版権侵害が暴露され、広電総局から海賊版の粛清を命じられたという中国動画サイトの誕生以来未曾有の衝撃を受けたにもかかわらず、そのマーケットシェアが、2010年に全国動画共有サービスの70%を超えていた 。現在、中国国内で知名な総合動画サイトにはほとんど「動漫」チャンネルが設けられており、日本で放送中のアニメが各字幕組によってアップロードされ、視聴者に消費される。ただし、著作権問題の対策と思われるが、こういった日本アニメは中国大陸においてしか試聴することができない。一方、アニメ専門の動画サイトも存在するが、2008年設立の「Acfun」と2010年発足の「bilibili」はその代表であり、

両方ともニコニコ動画のコンセプトを用いたいわゆる「弾幕系動画サイト」である。

以上のような即時充足的な消費に対して、シンボル的な消費に関しては主に愛情（リスペクト）的な商品消費の増加が顕著である。すなわち、本来購買の必要のない正規版DVDやBDを制作会社への敬意もしくは応援、コレクションなどの意味で買う、またその延長として周辺のキャラグッズやフィギュアなどを購入するということである。上述のさまざまな商品が中国において公式販売されていない状況下、その消費を可能にしたのはネット通販であり、その最大のプラットフォームとなったショッピングサイト「淘宝網」(taobao.com）は日本でいうと「楽天市場」のようなものであるが、会員数5億人、毎日のアクセス数6000万以上、一分間あたりで4.8万個の商品が売れるという[12]。それにおいて、2013年5月27日午前12時までに、「動漫」商品を主に扱う「店」はおよそ28286軒があり、筆者がランダムで200軒を抽出し、簡単な標本調査を行ったところ、日本アニメの周辺商品を主に扱うのは126軒（63%)、それに対して日本アニメの周辺商品を扱わないのは一軒もなかった。当然ながら、この現象は2000年代において全国大衆の消費能力の上昇および消費意識の改変に依存しているが、アニメ愛好者において、正規版の購入が産業自体を維持するという重要性への理解が深まりつつあることとも関連する。さらに、キャラグッズなど、本来日本でしか買えない商品がある程度ネット通販を経由して購入できるようになったことは、サブカルチャー受容者の消費不可能性への対抗意識を刺激したため、日本のメーカーに頼ることに徐々に満足できなくなる受容者には自ら「オリジナル」[13]のキャラクターグッズを生産し、「淘宝網」などにおける「店」を陣地として販売を行なっているものが多数ある。

この流れに乗じて、2010年中国出版業界を震撼させたのは、日本出版業界の中国大陸への現地進出を果たした先駆者として、「天聞角川」が誕生したことであった。通称「天聞角川」または「天角」の広州天聞角川動漫有限公司は角川グループのアジア市場統括会社である角川ホールディングス・チャイナと、中国の中南出版伝媒集団傘下の出版社・湖南天聞動漫伝媒有限公司による合弁会社であり、2010年7月14日広東省広州市にて設立された[14]。日本アニメ、マンガ、ライトノベルに関する出版事業を全面的に行っているが、設立以来の方針としてライトノベルの全面的代理発行を中心にしたのは現在中国の出版物市場においてライトノベルの海賊版が最も少なく、不正流通による競争が市場戦略の障害にならない状況を狙っていたからだと思われる。今まで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、富士見ファンタジア文庫およびMF文庫J出版のライトノベルを代理発行してきたが、オフィシャルサイトにおけるライトノベルの検索システムから統計すると、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タイトルであり、ライトノベルが連載ものの性格を持つため、合計335冊であった 。具体的な発行部数および売り上げは不明だが、換算すれば月ごと11冊という発行頻度はそれほど広範な読者層と強い消費能力があることを提示している。

無料ダウンロードできるから買わないという合理主義的な価値観念を超え、過剰であってもホビーの明証としてのリアリティを掴もうとする動向はサブカルチャーの流通における既有の構造を絶えずに解体し、新たなる可能性を提示し続ける。

2．誕生する第一の地平――〈CORPORA EX MACHINA〉の空間

前章において受容の歴史を散乱たるデータと記憶からある程度整理してみたが、その歴史に動機づけられた現在において、それは仮に実際起きた出来事と寸毫も相違しない正確な事実だとしても、ただの事実にすぎない。というのは、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この現象から、日本サブカルチャーが受容されたという事実――行動とその痕跡――を引き去ったとき、あとに残るのは何かと問い掛ければ、その答えは、感性、意志、志向性といった言葉で表すことができる受容者の主観である。ただ、その主観が虚空に浮いているわけではなく、それを「受け入れる」という方向に導く「すでにそこに」ある〈モノ〉が必ず存在する。換言すれば、盛んな受容の諸事実はあくまでもその「あとからつくられた意識の上部構造」として見受けられているのだ。

「メディアはメッセージである」というマクルーハンのテーゼを考えると、メッセージを運ぶ容器としてのメディア自体は意味決定の中心となるメッセージでもあるように、そのメディア特有の形式性を超える伝達が実現できない。そのとおりに、中国における日本サブカルチャーの受容の問題は、早くも人々がいかなる視線で日本のアニメやマンガを鑑賞するかの前に、その特異性が現れている。換言すれば、その特異性の経験は中国の受容者が日本サブカルチャーに接触しようとする時、コンテンツを楽しむ如何なる行為およびそれで獲得する経験に先立っている。これからはその特異性と受容者の主観との関わりあいについて、この時代で最大の文化の場にして中国の「動漫」愛好者に最も馴染みのメディアであるパソコン・インターネットおよびその上の構造から話していきたい。

2－1．コンピュータを感じる

前述のように、パソコン・インターネット環境が2000年代からの日本サブカルチャー受容に重要な意味を持つことは明らかであるが、それは断じて利用者側の都合によって語られた道具としての重要さではない。正しく我々は酸素を「生きるための道具」とは言わないように、パソコン・インターネット環境は現在の中国の「動漫」愛好者にとって、あ

って当たり前なぐらいに必要不可欠なエレメントとして、日本サブカルチャーに関するあらゆる主観に影響を与え続けている。その影響――文化的感覚ないし生理的感覚への影響――は間違い無く愛好者が日本サブカルチャーに心酔する以前から持続的に発効している。なぜなら、サブカルチャーを感じることよりコンピュータを感じることが先であるから。

我々が何かを感じ、特定の認識を得られる知覚は「文脈性」を有し、いわば「一つの地の上の一つの図」である。背景としての「地」が存在しなければ、意味合いとしての「図」が浮上せず、「地」が変われば、「図」も当然変化するが、またその逆も言える。それは、我々の感覚は完全に変幻自在なものであることを意味するのではなく、むしろあくまで同じ世界で、知覚対象に対して一定の共通認識を持つ我々が感覚するもの、若しくは感覚される我々自身は、「地」「図」を問わず、感覚以前の意義を持つということを告知しつつある。その意義に向かって、我々の身体が開く時こそ、感覚しうる現象が捉えられる[15]。物体と我々の間にあるその開放の領域はメルロ＝ポンティ現象学の言葉を借りて知覚野(Feld)と称し、それが形成する場所に現象の野が現れる。

パーソナルコンピュータは端的に個人利用のために特化されたコンピュータであるが、最初にその一式の機械に出会った時、誰でもただならぬ雰囲気を感じたはずである。周囲の環境を「地」として、感覚におけるパソコン――開かれる知覚野の中の無機質的なボックス――は、筐体と呼ばれるものに包摂され、電気で動かされる他の機械と近似するが、決して冷蔵庫や電子レンジなどのように「ドア」を開ければ中身がみえてその動きがある程度把握できそうにない神秘的な一包みである。やがて我々の注意はモニターにおける色鮮やかな平面＝Windows（窓口）の向こうの「世界」に移すが、その背後には透視不能な実体としてのボックスの機械的イメージが残留してしまう。

モニターに写される新たな「世界」で何かを感知する以前に、確かな意義、なお理解できるリアリティとしてのモノが存在する。その名はプログラム、すなわち予め（pro）・書（gram）かれたものであり、現実の言語から高度の抽象を行い、端から現実世界の実況に関心を失った代数の論理によって書かれたものである。その意味で、コンピュータは「完全に外界から孤立した時空圏、ひとつの〝宇宙〟をつくりだす。そこでおこなわれるのは、形式的に定義される有限個の記号を、有限個の形式的規則にしたがって順々に操作することだけである」というような「シミュレーション機械」である［西垣 1995：35］。ただし、有限的シミュレーションを理解する論理的思考は、直接コンピュータ世界を受け止める感覚ではない。我々がデスクトップを「地」とし、ショートカットを見出すと、マウスでそれをクリックするように、身体が把握するそのシミュレーションはむしろ一種の非有限性を帯び

ており、感覚というリアリティを取り込むことでリアルに操作・干渉・介入の可能性を提示し続ける。逆に理性がシミュレーションの空虚性を絶えず警告せざるを得ないことは、実践が現実世界に反しないよう制御を執行する「後の祭り」に過ぎない。

また、我々に感知されたコンピュータ世界は物理的にスクリーンの平面上に位置する、という状況は、常に「正面」というポジションからその世界と付き合わなければならなくなり、「側面」が欠落しているということである。それはつまり、多様な「側面」から物を観察することによって得られる現実世界のいわゆる「客観性」が削られていくことを意味する。一方、徹底的な平面にあるとしても、コンピュータ世界は平面を超えるさまざまな「物」を呈示する「超平面的」[東 2001：154] な空間であり、体感的情報と測量的情報とはその豊富さがまるで非対称的である。その深みに比べて、外観上のスクリーンの奥行きは圧倒的に不足であり、明らかに通常の奥行き感覚とずれつつも、逆説的に如何なる体積のものが包含されても不可能ではないと示している。知覚の「地」として、画面に提示されるその非対称的な空間がその中身すべてに対する認識の原型（Arche）であれば、スクリーン自体はまたその原（Ur）-原型（Arche）と称するべきであろう。

2－2．受肉する〈corpus ex machina〉

コンピュータと接触しているものの、少数の事務的ソフトしか使わず、または特定の短時間にしか利用する機会がないといった限定的なプラクシスを繰り返すユーザーは、おそらく中国において日本サブカルチャーの受容者になるとは考えにくい。というのは無論、受容がインターネット環境の多様な機能に依存することが理由の一つになるが、より根本的に、コンピュータとの接触は彼らの経験した段階で彼らをその経験が依拠した生活世界から引き出されなかったということである。中国の日本サブカルチャー受容者における特徴の一つでもあるが、コンピュータ世界に生活的な接触を果たしているシンボル的なものとしては、アバター（Avatar）の所有ということを挙げることができる。

アバターとは広義的にコンピュータの OS、ソフトウェアおよびインターネット上におけるユーザーサービスを利用する際に、当サービスのインターフェースで反映可能な「自分の分身となるキャラクター」である。ネットコミュニティやオンラインゲームなどにおいて用いられ、かなり充実した属性を持つ形象だけでなく、名前、顔写真などの情報を呈示し、サービス提供者または他のユーザーに対して「交流」の役割を果たせるアバターが少なからず存在する。とりわけ中国のコンピュータ・インターネット環境においては、ユーザーたちがまるで常々アバターに包囲されているようにも見える（図 2）。

コンピュータ世界におけるユーザーの代行者を指す「アバター」という言葉はこの世

に現れた神の化身を意味するサンスクリット語のアヴァターラ（अवतर）に由来するが、「神」たるものが「この世」の存在に生まれ変わるという概念を包含している。アバターを作るにはほとんどの場合、ユーザー登録（アカウント登録）といった手続きを行わなければならならず、ユーザー名（アカウント名）、パスワードやメールアドレス、場合によって性別、年齢、誕生日、実名などの情報が求められる。アバターの形成とは直接に無関係であるが、生まれるアバターが付与される必要な情報を、母体と見做すべき各サービスのプログラムに提供するその手続きはいわばコンピュータ世界における「受胎告知」のシミュレーションとして理解することができる。すると、アバターの誕生はユーザーがその世界内に受肉すること、すなわちその世界の「肉」――0と1によって構成される二元論的機械――を有する分身を以て、身体感覚の没入を許してしまうことを意味している。マウスをクリックするだけで実現できる究極の介入操作への感覚はすべてこの意味に基づくものであろう。

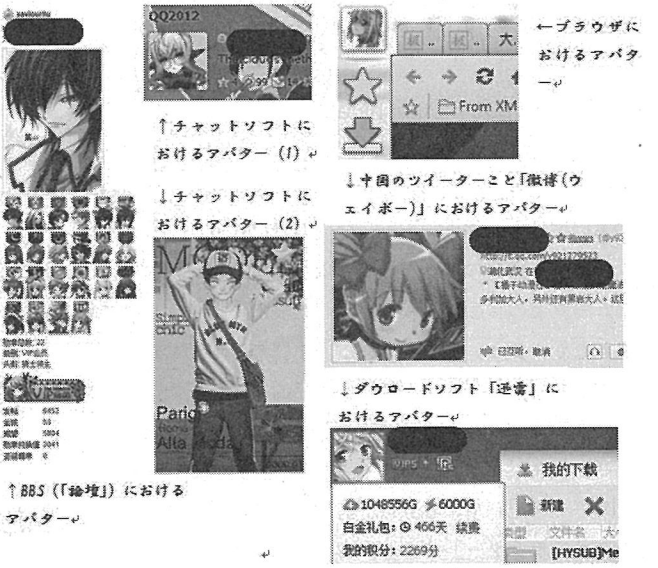

図2　各種各様なアバター

没入に際して、プログラムにとって高次元の「神」＝我々が超次元の跳躍を果たし、コンピュータ世界の「人間」に生まれ変わるが、主観を帯びてシミュレーション内へ延伸する我々の身体はそこで一種の〈corpus ex machina〉（機械仕掛けにおける身体）となる。ダダイズムなどでしばしば人形に宿る身体性の喩えとして使われる「corpus ex machina」

という言葉は、ギリシア語の ἀπό μηχανῆς θεός（ラテン語で Deus ex machina）という原型を持ち、それは古代ギリシアの演劇において絶対的な力を持つ神が混乱した状況に解決を下して物語を収束させるという手法を指しており、神を演じる役者がクレーンのような仕掛けで舞台上に登場するため、「機械仕掛けの神」と表現されていた。ここでは、コンピュータ世界に対して管理者権限を有するユーザーの corpus（身体）はまさしく修辞学的に、裁断を下す Deus（神）と同じポジションに立っている。よって、ユーザーからアバターへという過程は〈corpus ex machina〉への変貌に喩えることができる。

生身の人間が機械的身体という感覚を起こす可能性は近現代における身体の不自由さに宿る。その不自由さは外的秩序の束縛ではなく、すべてを測量に基づいてメカニズムとして内から合理化する、科学観念という名の均質的な硬直性に由来し、また近代教育やマスコミによる汎用的な価値観として現れる。50 年ほど前にマクルーハンが『機械の花嫁』で既に述べているように、「数（ナンバー）には人を酔いしれさせる力があり、さらに個々人の責任からの開放をもたらす」。そしてテクノロジーは性と死を結び、人間にその両者を超える「形而上学的渇望」を与える［マクルーハン 1968：228,244］。

〈corpus ex machina〉の感性について、日中両国の人々に鑑賞された前世紀の文芸作品には、それを垣間見るものがすでにたくさん存在し、機械システムとしてのコンピュータと、生き生きとした身体性との統合を世間に大いに宣伝していた[16]。さらに、中国のインターネット上の実例として、とある BBS において下ネタ的に日本の「AV」（アダルトビデオ）を入れたフォルダーをどう命名するかという議論が行われたことがある。最も受けた答えは「揺桿駆動程序」すなわち「ゲームスティック・ドライバープログラム」であった[17]。「揺桿」＝「ゲームスティック」はその形状から言うまでもなく男根のメタファーであるが、この命名の提案者は自らの身体をパソコンに接続し、プログラムに駆動される機械と比喩することは実に興味深い。メタファーの本質は、ある事柄を他の事柄を通して理解し、経験することであるため、このメタファーは身体の運動と感覚を、電子機械を通して理解し、経験する潜在意識の現れと思われるが、それはプログラムという固有意義と 0/1 という「肉」なしでは浮上せず、コンピュータにおいて機械的身体と身体的機械の通底を強く意味するものと見做すことができよう。

このように、コンピュータ世界における生的な存在感と、しばしばプログラムに付与された脱肉体的な明瞭性への嗜好との矛盾は、〈corpus ex machina〉が没入の世界と連動することによってたちまち解消される。サブカルチャーに関しては、アバターに代表されるコンピュータ世界への深い接触が非言語的メッセージを受け入れる感覚的基盤を、単純なる日常の生活世界から離脱させており、〈corpus ex machina〉が抽象的記号群をより良

く知覚するためのいわば「準備運動」をもさせている。

2－3．聖なる世界の他者

現象学的心理学者木村敏の主張のように、絶対的な他性への追求は「生命一般の根拠とでも言うべきもの」であり、「われわれ一人ひとりが生きているということは，われわれの存在が行為的および感覚的にこの生命一般とのつながりを維持しているということである」[木村 1988：12]。人間は常に他性を求め、そして他性に向かって開放するため、主観に引き受けられた他性が他者になる。〈corpus ex machina〉が日本サブカルチャーのコンテンツに遭遇する前に、すでにコンピュータ世界の他者経験を有することは検討しなければならない。

スクリーンを見つめ、バーチャルな世界へ没入する者は現実たる外界とある程度遮断されるが故に、常に孤独感と喪失感が襲来する不安を抱える〈私〉の生活世界を第一の「地」にして、コンピュータ世界という大いなる理想的他性を第一の「図」として発見することに辿り着く。続いて、〈第一のそれから〉の場所としてのコンピュータ世界を第二の「地」にして、中の他者へ向かう希求をもつ我々の主観が架空キャラクターやアバターなどの他性の部分を感覚的に生命一般に近い存在として引き受け、第二の「図」である他者を発見する。知覚の生成原理に基づき、こういった他者発見の図式（図3）を先に提示しておく。

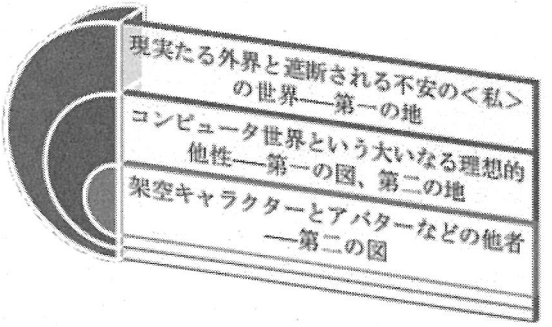

図3　他者発見の図式

大いなる理想的他性としてのコンピュータ世界に関して、西垣通がヴァーチャル・リアリティを形容するために使った「聖なる」という言葉を拝借しよう。聖性の誕生については、アブラアム・モール理論に述べられた人間の環境に対する支配力の欠如（不可能性）を必要条件とすれば、宗教または魔術を峻拒する科学世界においても、科学倫理による禁制、科学そのものの限界＝数学的不完全性といった欠如が存在し、逆に宇宙漫遊や人工知

能などの理想につながる可能性が示され、科学世界における聖性も成立しうる。パソコン・インターネット空間を考慮すれば、プログラムの存在を絶対的な前提にして、プログラマーのミスによるいわゆる「バッグ」の存在は自然に絶対的な欠如になる。実際バッグでなくとも、ソフトウェアにままならないところが多い。それに対して、ユーザーのコントロールに応じるコンピュータ世界の「完全支配」が垣間見え、現実生活で体験できない審美的魅惑が様々なソフトウェアのシュールな外見と「奇跡的」[18]な手法によって呈示される。そこで、技術と表象への崇拝が発生し、聖性は産出される。こうして、何年か前に流行っていた「コンピュータ（ネット）占い」や、今も大量のユーザーを夢中にさせているオンラインゲームなどは感じうる〈聖なる世界〉がなければ成立しえないだろう。

では、〈聖なる世界〉において〈corpus ex machina〉が引き受けた他者はどういうものだろうか。我々は再び〈聖なる〉概念につながる「アバター」に注目してみよう。

他のユーザーのアカウントを覗く時、その機械味あふれる罫線に囲まれる身体の表面として、個性などを収斂させるアバターの姿（図２を参照）には、我々がそのハンドルネーム以上にまっすぐに遭遇する。それはネット生活における「顔」として認識できながら、我々が日々日常で見慣れている現実における他者の顔ではあるまい。

第一に、現実の生活世界における顔は豊富な表情の動きでメッセージを発信しつつも、その発信が正確に他者に伝達することを保証せず、故に他者につながる媒介でありながら両者の主観の直結を拒否する壁であり、喉＝内部から噴出する言語に対する透視できない封印でもある。第二に、表情の微妙な変化はいつも可視的な時間現象として、実在する持ち主の現前性への把握を絶えずに相手に提供する。

第三にして最たる特点として、持ち主の主観性を暗示する目とその目線はそれを見る側を不思議な矛盾に落とす。鷲田清一は『顔の現象学』においてこう述べた。

> 眼が「かち合う」とき、われわれの眼はたちまち、それを吸い寄せる求心的な運動とそれを撥ねつける遠心的な運動とを同時に発生させるようなある磁場のうちに閉じ込められるのであって、ある対象を見るときのように相手をじっとまなざすことはできなくなるのである。[鷲田 1998：26]

ということは次のように理解できる。他者の顔に向かう〈私〉の志向作用が他者に到達できると提示する一方では、他者のこちらに向かう視線は他者も〈私〉を志向作用の対象としていると認識させる。すると、〈私〉のなかで、他者を定義するには〈私〉を含めて他者の志向作用の到達する全領域が必要となるが、しかし同様に、〈私〉を定義するに

はまた今見ている他者を必須とする、というような絶望的な堂々巡りになってしまう。つまり、〈私〉と他者の眼差しは互いに志向作用の禁制になり、現実世界で顔を見る最も難しい点と言えよう。

それらに対して、アバターを見る時――その「顔」を眼差す時――我々は以下のことを感じられる。第一に、自然で豊富であるべき表情の変化が欠落しており、あるいは全く表情がなく、持ち主の連続的な現前性を提示する役割を果たせない。第二に、他者に向ける眼差しを有していないために、その顔を見る時、現実の人間の顔を見る時のような複雑な気持ちが生じない。しかし一方で、その「顔」を「マスク」として捉えがたいのは、たとえ何らかの方法でその「マスク」（第二の顔、偽りの顔）を剥がすことができても、下にあるべき「素顔」（第一の顔、真の顔）の存在が確認しにくいためである。表情も眼差しも不足しているアバターの「顔」はレヴィナスの言う「汝殺すなかれ」の原則を打ち砕け、他者の暴力性に対する抑止力がまるで発動しない。このように、アバターの持つ〈不可能な顔〉が出来上がる。

このように顔の不在または限定できないことは不安を招くが、しかしその不安は両義的に他者への直接的到達を暗示する想像力を激発する。従来我々に認識された即時的なコミュニケーションは、自分の内部に生じたメッセージを外化して、また他者がそれを解読し、内化することで成立するため、必ず両者の表面を通らなければならない。だが、もしその表面が内部と統一または分別がつかなくなるのであれば、直接的到達というより、他者への旅が単純なる「表面から表面へ」と化し、その距離感は空間感覚において限りなく無に等しく、時間感覚において画面が更新する零点数秒、到達難易度においてマウスをクリクして消耗するエネルギーに還元される。さらに、表裏一体であれば表裏の価値が同等、むしろ見える表面こそ物を言うという表面価値の中心化は〈corpus ex machina〉の間に蔓延している。かくして、インターネットにおける自他性が一種の〈表象系〉になってしまい、表面しかない「主体」も真実の主体と同一化していく。だから、アバターの見た目のために金銭まで大量にかけるユーザーが大勢にいる。

至近距離の隣人としての他者を見る眼差しで、アバター――他人のアバターも自身のアバターも――を見つめたが、その〈不可能な顔〉の他者と相容れないわけではない。身体的表面へ回帰するコンピュータ世界の聖性に保証された非日常的な他者経験は、自身と他者、架空キャラクターと実在の人間、ネット友達とそばにいる知合いなどを〈私〉の中で一つの天秤の両端に置くことを可能にした。たとえ現実世界でマンガに魅入られる歴史もないとしても、その天秤は崩れたりはせず、架空の偶像を中軸とするサブカルチャーの受容に大いに貢献するだろう。

2－4．CORPORA EX MACHINA

現実と隔たる「意義」＝プログラムの領域に開放／没入する身体はその感覚が認識とともに抽象化される、換言すれば、抽象なものに対する感覚がはなはだ鋭敏化する。そのため、普通認識しにくいものはよりリアルに見出すことができる。例えば、人々の「あいだ」。

コンピュータ世界においては、「あいだ」というのは関係性だけでなく、一存在として確実に把握されている。いわゆる、「インターフェース（INTER-FACE）」――この経済学から形而上学にまで及ぶ概念はコンピュータにおいて我々と直接に関係があるのはほとんど「ユーザインタフェース」という、機械の利用者にその制御システムを操作する手段、並びに操作した結果となるものの提示手段を提供するものである。

「インターフェース」は古代ギリシア語において顔と顔が向かい合っていることを意味する「プロソポン」という単語のラテン語訳から由来する。相対する二つの顔が互いに相手の反応を見て反応し、またその反応に対して反応し返すというような無限連鎖は「関係」を第三の存在（若しくはその状態）に依存するものとして語り、古代人はそれに対して神秘かつ敬虔な感情を覚えるとマイケル・ハイムが説明をした。情報科学では内部連結的なシステムが外部との情報交換の通路とされているが、インターフェースの原型はあくまでその訳語の如く、「界面」＝「介面」、すなわち境界であり、「顔（フェース）」であり、介在する「間」としての第三者である。かくして、もし現実世界における人々の「あいだ」――その「空（から）」にみえる第三者――を人間の「インターフェース」として考えるとすれば、それは現象学の概念で敷衍して言えば、間主観性のことを指しており、インターフェースが利用者の操作と情報交換だけでなく、利用者がコンピュータ世界に没入する身体にも先立つという観点から、メルロ＝ポンテイの「間身体性」＝「根源的間主観性」とも比定できる。

間主観性とは人間Ａの主観と人間Ｂの主観との「あいだ」における関係のあり方である。主観性を先験的な身体から問い直すメルロ＝ポンテイの態度は「言語を用いる主観性がまずあってコミュニケーションが遂行される自明性を覆す」［西原 2010：33］だけではなく、人間の世界は生まれつきに「間世界」という形で構成されていると宣言したのである。つまり、主観の「あいだ」が存在する前提として、生まれつきの身体とともに身体の「あいだ」＝「間身体」が常にそこにある。そうでなければ、そもそも他者の感知を前提としている他者経験が成り立たない。よって、その間主観性は一つの「共通の基盤」を自己と他者の間に構成し、故に両者が「単一の生地に織り込まれる」ことになり、我々に他者性、相互性や共有性を確認させる。そのため、間主観性は現象学的社会学において、人間の不可欠

な関係の形式である「三者関係」として論じられ、空間的にその場に不在の第三者をも包含する概念であり、時間的に過去の自身への想起と未来の自身への予期をも含む概念でもある。

しかし、その現実世界において感じ取りにくい人間の「インターフェース」に対して、〈聖なる世界〉における器官なき身体とでもいうべきアバター同士にとっては、その「インターフェース」は可視化さえされている。それは情報伝達のメディアとしてのインターネット、表象の場としてのインターネットないし機械的実体としてのインターネット（端末、サーバー、配線、電磁波など）に共同に決められた前感覚的存在である。インターネット上には、そもそも人間がいないものの、我々と他者の相互作用する感覚がなぜかあるという奇妙な状況は、身体・主観がこうした「インターフェース」を「共通の基盤」にして交流を為していることを暗示する。ただし、その「インターフェース」は人間の間主観性ではなく、アバターの間に形成する間主観性によって成された「単一の生地」であると考えられる。

このような「単一の生地」においては前述した機械的感性と「不可能」な他者との連携が次の三種の作用を引き起こす。①一つの全体（ゲシュタルト）に共感的に参入しうる幻想。同じインターフェースを共用するアバター同士として同プロセスのプラクシスを反復し、ゆえに同形態の経験を獲得し、ゆえに共鳴できるという想像が生まれる。②超越的均質化――限定的な他者性を消滅させること。アバターとして――表面的他者性を演出する機械として――個々のパーソナリティは均質のインターフェースへ溶けていく。それはインターフェースがユーザーそれぞれの個性を抹殺したわけではなく、むしろ「単一の生地」を通して個性が無限に拡大していく。③可能性としての他者と現実性としての他者の統一、また対称的に、他者としての可能性と現実性の統一。間主観的個体にとっては、「あいだ」の向こうにある「他者」がいくら不可能性を帯びても他者として認識せざるを得ないため、現実的でない他者も他者として受け入れられる。

その結果として、インターネットにおける複数重畳の身体・主観は私から命名すれば、超越（論）的な〈Corpora ex machina〉（機械仕掛けに宿る主観身体群）となるだろう。その意味では、サイバースペースが「物理的にばかりでなく形而上学的にもあらゆる種類の拘束からの脱出という超越論者のファンタジー」[Dery1996：8] になるというマーク・デリーの提案に同意する。その「超越論者のファンタジー」のなかにおいて、記号のシニフィアンが身体に肉薄すればするほど、そうした記号は器官の隠喩である度合いを強め、インターフェースは器官の延長であろうとする。メルロ＝ポンティが指摘したように、「存在しないものをわれわれに見えさせる力は、身体にはない。ただ、われわれにそれを見て

いると信じさせることができるだけだ」[メルロ＝ポンティ 1974：67] から、我々は再びファンタジーを信じることができたのである。

そして、〈Corpora ex machina〉はその「あいだ」の明白さがゆえに個々人の感性を相対化させ、主体という概念のまわりに結晶化する相対性を再認識させる。それは、インターネットにおける我々はもはや固有の社会的権力を持つ個々人としてではなく、〈corpus ex machina〉として共同性の位相で規定される存在意義に従わなければならないという自己の相対的価値の再発見に繋がっていく。そのため、かつて絶対視された国家機構の暴力などがインターネットでよく派手に漫罵されるが、一方で官僚も小学生と一緒にオンラインゲームをプレーすることができる。本来語り合えない存在間の、現実の障壁を超越した〈語り合う〉は可能にされたが、ただしその〈語り合う〉もまた現実世界における真実の意味でのものではない。絶妙な相対性の中に生きる〈corpus ex machina〉にとっての――「真理とはそれがなくしてはある種の動物が生きることのできない誤謬である」というニーチェの言葉を借りて言うなら――その「真理」は現実世界で固持していた、現実世界を生きる「真理」＝真実への欲望を徐々に解体していく。その〈語り合う〉と真偽判断の退行を催促する〈真理の解体〉にこそインターネットサブカルチャーの力点があり、インターネットの舞台において、日本サブカルチャーの受容に関わるあらゆる愛好者の共演はそれを基盤にしていると言わざるをえない。

3．循環する第一の地平――ダウンロード・ウロボロス

インターフェースを介して結成された超越（論）的な身体群〈Corpora ex machina〉は、インターネットで行われているサブカルチャー受容に関わる全ての行為の根底にあり、一つの大いなる主体と化している。その内部において、日本サブカルチャーの愛好者たちは愛好者になる前から既に生活世界におけるコミュニティを超えたアプリオリな繋がりを所有していたが、それは表面中心主義的な、非現実に開放した関係性の下へ集結したものである。しかし、それだけでは日本サブカルチャーの受容がまだ始まらない。構造化される身体運動としての行為の生成はそれを主題化する主観とそれを実現せしめる外的な条件を必要とする。第一章で回顧した日本サブカルチャー受容の歴史から察せるように、二次消費･再生産を可能にする〈有形なるコミュニティ〉である「論壇」(BBS) が成立する前に、作品を獲得するための〈無形なるコミュニティ〉を創出するダウンロードシステムが先行している。それは受容者の主観性を絶えず動かしている外的条件であり、その働きを解析する作業は本章で行う。

3－1．P2P式ダンロードとアニメ流通

日本と中国においてアニメが消費される基本形態を考えよう。日本においては、決まった放送時間にテレビで、テレビ番組としてCMも含むアニメを見る。録画機能搭載のテレビの普及につれて深夜アニメを録画し、翌日以降に鑑賞する人が増えているが、あくまで近年の話である。その後、好みのアニメ、あるいは放送時見逃した良作のDVDやBD版を購入し、また再放送も見る。それに対し、00年代の中国においては、「字幕職人」である「字幕組（ズームーズゥ）」によって再生産されたアニメを好きな時間にダウンロードし、好きな時間に鑑賞するのが常態であり、最近直接動画サイトで見る人が増えているが、動画サイトにアニメを投稿した「Up主」がそれをダウンロードしたものである。また、ダウンロードされたアニメの中にCMが挿入されないし、放送日を気にせずアニメの完結後にまとめてダウンロードし、快く最終話まで一気に楽しむこともできる。それは本来、毎週丁寧に録画し続けるか、もしくはDVDやBD版を全巻購買することによってこそできる享受のはずである。こういった消費スタイルにおける差異は日中両国のアニメ愛好者に異なる影響を与えるに違いないが、今や万能で不可欠に見えるダウンロードはかつて非常に難しくかなり時間の浪費も伴うことであった。全ての変革がP2P方式の登場によってもたらされた。

P2P（Peer to Peer）とはインターネットに繋がる多数の端末（コンピューター）が直接通信を行うためのアーキテクチャであり、Peerが「対等者」を意味するため、P2P式による通信は即ち「対等者」[19]の間の通信ということである。その「対等者」たちの相互接続によって形成されるネットワークはいわゆるP2Pのオーバーレイ・ネットワークであり、ネットワークの各メンバーは互いの存在を意識でき、仮想的若しくは現実的なグループを結成するとされている［賈2008:25］。このネットワークにおいて、各ユーザーは、ファイルをサーバーからダウンロードするのではなく、サーバーを通せず、互いのコンピュータに接続することでファイルの交換を行う。ただし、P2Pでファイルのダウンロードを実現するにはその操作可能性を提供するインターフェースとしてのP2Pダウンロードソフトが必要である。したがって、P2P方式の各亜種は一般的に最初のダウンロードソフトの名称によって命名され、代表的に、ED2K（Edonkey2000）、BT（BitTorrent）および日本のWinnyやShareなどが多様に存在する。

現在中国において常用のダウンロードマネージャー「迅雷（Thunder）」は古典式とED2K式やBT式といったP2P方式を両方提供するダウンロードソフトであるが、とりわけアニメのダウンロードに関してはBT式の使用率が圧倒的に高く思われる。常々アニメをオーバーレイ・ネットワークに持ち込むソースとして、テレビから録画され或いはデ

ィスクからコピーされて「生肉」と呼ばれる未処理のアニメを入手し、その中の文字表示やセリフを訳し、字幕を作成する「字幕組」は字幕をアニメに挿入してからその完成品の所在を示す「種子（シード）」[20]ファイルをインターネット上の特定のサイトにアップする。つまり、あるアニメの「種子」がアニメファンに知られる特定のサイトにおいて出現してはじめてそのアニメが流通しうる。

それでは、BT式のP2Pダウンロードソフトを以てアニメファイルを入手する過程を、図4を以て詳しく解剖しよう。

ユーザーAは「動漫論壇」もしくはBTトレントファイルの総合ダウンロードサイトで欲する作品のタイトルを検索し、その作品の「種子」(*.torrent)を手に入れる。そして「種子」ファイルをP2Pダウンロードソフトで開き、ダウンロードを実行する。それからはこのアニメのダウンロードが完了するまで、人間のユーザーAが操作する必要がほとんどない。

ダウンロードの第一段階。ダウンロードソフトは「種子」ファイルに提示された情報を沿って、サーバー側のトラッカーへ反応者請求を送信し、トラッカーはそれに応じてオーバーレイ・ネットワーク内において相応のコンテンツファイルの持ち主——コンテンツファイルの転送に応じてくれるもの——を検索し、それらのアドレス確認しながら反応者リストを作成し、ユーザーAの端末に返信する。

ダウンロードの第二段階。反応者リストにユーザーB、Cのアドレスがあるとする。Aと同じアニメをダウンロードしている者であるBに対して、Cは「Seed」、すなわち完全なファイルを持つユーザーである。トラッカーから反応者リストを受信したダウンロードソフトはリストを沿って反応者B、Cと接続を試行する。B、Cと接続、通信確認、目標ファイル確認後、ダウンロードソフトはB、C両方から目標ファイルのピース（Piece、区切られたファイルの一部）を取得しはじめるが、同時にCから獲得したピースの中にもしBの持っていない部分が確認できれば、それをBへ転送する。その間、トラッカーはファイル交換に参与するわけではなく、効率向上のために転送ルートの整理と最適化を行っている。

ダウンロードの第三段階。ダウンロードソフトはダウンロードファイルの完成につれ、トラッカーへファイル獲得声明を送信してからダウンロード完了をユーザーAに提示する。一見取るに足らない「最終」段階のようだが、実は終わりではなくむしろ重要な始点とも言える。トラッカーがファイル獲得声明を処理し、ユーザーAが「Seed」反応者としてマークされる。ユーザーAのダウンロードソフトが作動する限り、Aは「Seed」として他のユーザーにファイルのピースを提供し続けるというわけである。また、以上の過

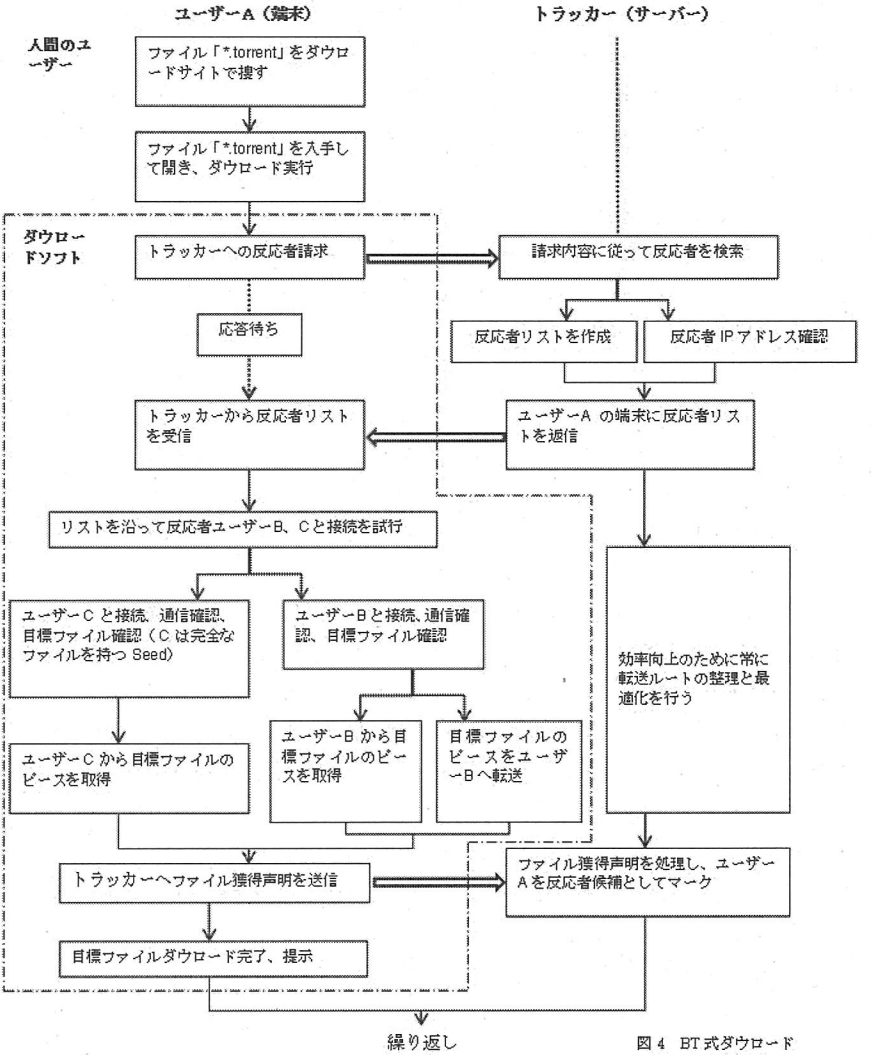
ユーザーA（端末）
トラッカー（サーバー）
人間のユーザー
ファイル「*.torrent」をダウロードサイトで捜す
ファイル「*.torrent」を入手して開き、ダウロード実行
ダウロードソフト
トラッカーへの反応者請求
請求内容に従って反応者を検索
応答待ち
反応者リストを作成
反応者 IP アドレス確認
トラッカーから反応者リストを受信
ユーザーA の端末に反応者リストを返信
リストを沿って反応者ユーザーB、Cと接続を試行
ユーザーC と接続、通信確認、目標ファイル確認（C は完全なファイルを持つ Seed）
ユーザーB と接続、通信確認、目標ファイル確認
効率向上のために常に転送ルートの整理と最適化を行う
ユーザーC から目標ファイルのピースを取得
ユーザーB から目標ファイルのピースを取得
目標ファイルのピースをユーザーB へ転送
トラッカーへファイル獲得声明を送信
ファイル獲得声明を処理し、ユーザーA を反応者候補としてマーク
目標ファイルダウロード完了、提示
繰り返し

図 4　BT 式ダウロード

程はダウンロードするたびに繰り返される。

アニメファイルのダウンロード状況について、ダウンロードソフトはダウンロード中において通常、ファイル転送スピード、反応者数および接続者数を提示する。また、トラッカーは各ユーザーから集めたファイル獲得声明を統計し、あとダウンロードサイトに掲載されるダウンロード数のデータになる。

以上のように、ダウンロードソフトを通し、ユーザーの極めてシンプルな操作によって、オーバーレイ・ネットワーク内の反応者数次第で、大規模なファイルの往還が同時進行できる。接続状況によるが、BT 式 P2P ダウンロードのアニメ流通における効率については、例えば中国江蘇省のインターネット環境[21]において、通常アニメ一話をダウンロードするに必要な時間が凡そ 3 分間弱であるが、簡単な計算をすると、TV アニメ一話（約 24 分）を鑑賞する間に、さらに 8 話をダウンロードすることが可能である。

3－2．欲望の循環（リサイクル）

BT 式 P2P ダウンロードの全過程において、サーバー＝インターネット上にアップロードされ、サーバー＝インターネット上からダウンロードされるのは「種子」＝トレントファイルのみであり、流通対象のコンテンツはオーバーレイ・ネットワーク＝相互接続する個々人の端末にしか存在しないということを強調したい。こうして見れば、P2P ソフトを用いた類似の流通方式が濱野智史に「違法行為」ではなく、「脱法行為」[濱野 2008：162] と呼ばれていることはいかにも適切であろう。商業的利用でないかぎり、個人間の授受行為としか法的に捉えることができないこの流通はいつも著作権法の管轄からうまく逃脱しているからである。それは P2P ソフトによるアニメなどの流通がいままで成功している要因として挙げられるが、最たる決定的部分ではない。

中国の日本アニメ愛好者などダウンロードに慣れている〈corpus ex machina〉にとって、P2P 方式の影響は「免罪符」を与えたことだけに留まらない。P2P ソフトによるアニメコンテンツの流通というのは、テレビ放送あるいは古典的ダウンロードのように単に視聴者が発信源からアニメを取得するという一方通行的な関係ではなく、オーバーレイ・ネットワーク内における諸ユーザーが同時にダウンローダーでありながらアップローダーでもあるという P2P 方式の特性によって、取得者が常に提供者へと反転しつつ提供者もまたいつも取得者になりうるという極めて「交流的」な関係である。そのような関係性は諸ユーザーの欲望にネットワークの内部を流動・循環させるスペクトルをかけている。

というのはまず①、循環（リサイクル）を可能にするダイナミックな構造が構築されている。オーバーレイ・ネットワーク内において、諸ユーザーがダウンロード中もダウン

ロード完了後も反応者として自動的にファイル交換を続けることは、一つのファイルに対して全ユーザーが共有者であり、誰でもネットワークから離れるまでファイルの独占者にならないという構造形態を意味するが、それは、循環の条件を満たす意義において、対象＝コンテンツファイルおよびその運動／運搬が、単一の源流／原点（例えばテレビ局や特定のサーバー）から離脱し、運動の終点（ダウンロード者／ダウンロード完了状態）と始点（転送者／転送開始状態）がつねにつながっていくことを実現せしめている。さらに、とりわけBT式を利用する場合ではあるが、コンテンツファイルの転送時におけるピース化が果たしている役割というのは、ピース――そのBT式ファイル交換における原子論的最小単位――が一つさえあれば、一時的にネットワークから離れてもなおネットワークに復帰する時にダウンロード続行が可能である[22]という保証＝信念を諸ユーザーに与え続ける。すなわち、限定されつつも循環（リサイクル）の永久性を仄めかす構造物と言ってもよいだろう。

次に②、循環（リサイクル）を動かす原動力はネットワークに持ち込まれ、コンテンツ自体への追求を超出する人間の欲望にある。人間の欲望は物質的な欠如が埋められることによって消滅するものではなく、欲望そのものに限りがない。だが、この欲望における無限性は断じて無制限が故の超越を指示するわけではなく、むしろ制限の中で生産されつつあることに根ざしている。

人間の欲望に言及する際に言っておかなければならぬ前提は、人間は物ではなく意味のゲシュタルトの中に生きているということである。人間も動物も「どちらも、生の関与性が決定する意味に反応する」[丸山1985:14]と丸山圭三郎は論じていたが、その「意味」はいわば「生体的な意味」であり、それに反応する欲動がいわゆる「欲求」である。しかし、人間はさらに象徴化能力による非在の現前を掌握する。よって、人間には現在と非在の同列、「生体的な意味」と違う方向性を持つ選択肢が生まれ、可能性の過剰＝意味的過剰が生まれ、対となる象徴的（抽象意味的、相対的）な充足と欠如が誕生する。欲求に象徴化された意味を与えれば、象徴的充足と欠如に向かう欲望が産出されるわけである。メタファーやシニフィアンの奴隷とまでは言わないが、欲望の主体は記号あふれる歴史において象徴的想像から解放されることがない。

P2P方式における最大の「落とし穴」は、もし特定のファイルをダウンロードしている／したユーザーが全員オフラインした場合、そのファイルが永遠にダウンロードできなくなる可能性が想像できるということである。「落とし穴」という表現を使ったのはその特点が一見欠点に見えるものの、むしろ秘められた優越性と言っても過言ではないからだが、そのようなまさに「汲み上げなければ、井戸は涸れる」と喩えられる構造は人間の欲

望の発生原理と見事なほどに合致する。オーバーレイ・ネットワークに参加すれば、見知らぬ無数の他者から欲しいアニメがなんでも獲得できるという象徴的充足が想定される状況に対して、オーバーレイ・ネットワークから離脱したら、何かが永遠に失われるかもしれないという象徴的欠如も容赦なく提示される。見たがるアニメが欲しいというのは無論原初の欲望であるが、それ以上に、ダウンロードしてみようかという欲望の持続的生産こそはP2P式循環の核心である。

最後に③、循環（リサイクル）を維持するために、他者による内的な抗力を最小限まで低下させることは〈Corpora ex machina〉の特性によって保証される。接続対象という他者と対面することはダウンロードソフトのインターフェースに代理され、接続対象以外のもの＝コンテンツファイルがつねに価値中心に置かれている。その逆の状況を考えてみれば、仮にネットワーク内のユーザーがそれぞれ自分と接続する対象に好悪を持ちながら価値判断を行い、その標準に従って特定の他者を排除するとしたら、循環からは絶えず脱落者が出現し、各ユーザーは自分が循環から脱落する恐れにつねに囚われることになる。このような状況は前述したBT式ダウンロードの過程においてありえないのではないかという疑問があるかもしれないが、それはBT式が効率向上のために既に、好悪による接続の拒否という「危険な操作」を権限上に封じたからだと考えられる。それに対して、少し前のED2K式においては、接続されているユーザーの情報が表示され、接続禁止の自由もユーザーに与えられていた。それでもED2K式のダウンロードシステムは成立し、改良されたBT式に圧倒されるまでかなり流行していた。

以上のように、P2P方式がもたらした循環はオーバーレイ・ネットワークの内的構造を軌道とし、ダウンロードする者の欲望を燃料とし、さらに〈Corpora ex machina〉の特性を触媒としてはじめて成り立つのである。その循環はアニメ愛好者にアニメをダウンロードして鑑賞し、またダウンロードするという反復的行動を催促し、それの慣習化に加担する。もちろんアニメをダウンロードする行動はユーザーの意志なしでは行われないし、その習慣も完全に獲得することができないが、しかし人間的習慣には前意志的な（反射的な）一種の自然、または非意志的な機械的硬直性が存在するため、機械的身体としての〈Corpora ex machina〉は容易に、そして文字通りにその習慣を「身に付け」、知覚およびそれによる身体的直観において、強い非意志的な誘因をダウンロード行動の意志的発動に内在化させる。その結果、ダウンロード内容については自身の嗜好に基づいて決めるが、一度古典式のダウンロードからP2P方式に行ってそれを活用できたアニメ愛好者には、やむを得ぬ場合を除けば、古典式に戻っていく人がいない。また、ダウンロードサイトでコンテンツの更新があれば、ついつい手を出してしまう傾向が見られている。アニメ

などを求めながら、現実世界の身体的不自由さを超越しようとする努力において、それらの幻想産物を入手する連続的なプロセスによって、「中毒性」を帯びる新たな硬直性を身に付けてしまうという二律背反的な試行を、中国のアニメ愛好者たちが今まで続けてきたと言えなくもない。

かくして、無限に思われるウロボロスのように、P2Pダウンロードは日本サブカルチャーの受容においてアニメの消費を拡大する欲望生産の永久機関とまでなっていく。ここで熱力学法則を説くまでもないが、いかなる永久機関も科学的論理によって支持されず、とどのつまり幻想にすぎないかもしれない。しかし、アニメをダウンロードして鑑賞し、またダウンロードするという、日本サブカルチャーの世界へと近づく上昇螺旋の旅においては、循環（リサイクル）を想像／直感できることだけで、不足が絶えずに充足へ変わる可能性は手に入れられる実物を超えた形而上学的快楽に昇華する。

終わりに代えて

日本サブカルチャーのコンテンツをエンタテインメントとして接するうちに、自らにとって感動的な作品に出会い、強い共鳴を覚え、次第に関心を増して積極的になり、やがて趣味の一つになる。というのは個々人としての中国の日本サブカルチャー受容者がことごとく通った道であろうが、その自然な過程はいかなる段階、あるいはいかなる時と場においても無前提、無媒介または無形式なものではあるまい。そういった前経験的なものに注目してこそ、はじめて中国における日本サブカルチャー受容の現象を、従来の理論に左右されなく、現象そのものとして見ることができる。そして、冒頭部で筆者が出した一連の疑問に明白な答えを与えるには、その視点を原点とする長い道程を進む必要があるだろう。

本稿で論述できたものがかなり限られているが、サブカルチャーに対する感性は大いなる時代の感性のなかにこそ生き生きとしているということを念頭に置きながら、我々は確かに、中国における日本サブカルチャーの問題系について現象学的にその謎解きを始めている。受容が発生する第一の地平としてのコンピュータ・インターネット世界では、アバターを通じて直観的形態を獲得した我々の身体がインターフェースを介した主観身体群〈Corpora ex machina〉と化す。その間主観的なゲシュタルトは日本サブカルチャーにおける非現実的な記号に対して感覚的な把握の源流の一つを成している。その上、受容を推進するP2P式ダウンロードはその循環的な構造でサブカルチャー受容者の欲望の循環を補助する。ただ、個人の内面に閉じ込められる愛好はいずれ限界を迎えるが、この限界は「終結」を意味するわけではない。そこで、語らないP2Pソフトの代わりに、受容者の関

心が語れるもう一つの欲望システム・「論壇」(BBS) に移行する。その問題はまた改めて考察する。

また、日本サブカルチャーのコンテンツに関して、解釈しなくても若者の興味を喚起する画像に対し、むしろテキストによる言語伝達は受容者にとって処理に優先されるべき問題である。すると自然に翻訳の問題が浮上し、それも中国で日本サブカルチャーを議論するすべての言説に関わるもの――「第二の地平」――として、今後研究の重要な課題にしなければならない。

中国における日本サブカルチャー受容の事情を論じる時は、たやすく日本のサブカルチャー論を引用できないほど、その特異性が感じられる。そのために独立した新たな理論体系はまさに筆者が目指しているものであり、この中国における日本サブカルチャー受容の現象学的研究をもう一つの大きな始まりとして行きたい。

注

1) アニメ、コミック、ゲームとライトノベルの頭文字の組合せ。L ではなく N (ノベル) を使う場合もある。

2) 2005 年から、中国の国産アニメ制作は政策的支援によって活性化している。それと連動してマスメディアは「動漫」愛好者を一概に悪者扱いすることをやめ、積極的な印象を世間に与え始めた (梁静「动漫迷的媒介再现分析――以《广州日报》2000~2009 年的动漫新闻报道为例」、復旦大学大学院新聞学研究科修士論文、2010/04、p.35)。

3) 中国においては「動漫」または「ACG」という単語の内部順序が示すように、アニメ＝動 (A) はマンガ＝漫 (C) より「先」であり、マンガあってのアニメではなく、アニメを見てマンガに注目しはじめるという日本と異なる流れがある。

4) 本制度の公式常例に書かれた規制内容は一般のモラルに準じたものであるが、問題は放送される全ての作品が検閲されることと、放映権の持たない制作機関の作品が審査対象にすらならないことにあると言われている (遠藤誉『中国動漫新人類　日本のアニメと漫画が中国を動かす』、日経 BP 社、2008/01、p.180)。

5) この時間帯は 2008 年に午後 9 時まで延ばされた。

6) 直接禁令発令の引き金となったのは、同 2006 年放送されたアニメ『デスノート』の影響で中国国内の小中学生において殺人方法を考える「遊び」が流行り、社会から猛批判を招いた事件であった。

7) http://bbs.ktxp.com/　2013 年 5 月 29 日。

8) http://bbs.sumisora.org/　2013年5月29日。

9) 例えば、「動漫花園字幕組」には子組の「動漫花園嵐組」と「動漫花園楓組」がある。

10) 大学生は基本18歳以上であり、そして大学周辺はネットカフェの集中区域である。

11) http://www.tencent.com/zh-cn/at/rm/index.shtml 、2013年5月20日、二番目の図表。

12)「淘宝網」のフィシャルサイト：http://www.taobao.com/about/intro.php　2013年5月12日。

13) キャラクター原案的に著作権侵害の疑いがあるが、グッズデザイン自体はオリジナルであるという。

14) 天聞角川オフィシャルサイト：「About Us」http://www.gztwkadokawa.com/about/index.php　2013年5月9日。

15) メルロ＝ポンテイは、さらに「そもそも『思惟』とか『意識』とかとは、『世界』もしくは『存在』…へと向う一個の身体性のOffenheit（開披）にほかならぬ」と指摘したことがある。（モーリス・メルロ＝ポンテイ『見えるものと見えざるもの』、みすず書房、1989/09、P.420）。

16) ウィリアム・ギブスンの小説『ニューロマンサー』（1984）はその感性を題材にした先駆的作品である。他にも、人間の感覚とリンクする人型兵器などを描いた日本アニメ『エヴァンゲリヲン』（1995）、機械に飼育される全人類と仮想現実を操られる超人（ハッカー）を描写したアメリカ映画『マトリックス』（1999）といった数々の名作がある。

17) 本レスは2005年ごろのもので、今は削除されたかのため見つからないが、関連内容は「SOSO百科」（ウィキペディア的ネット百科事典）において、「揺桿駆動程序」という項目で記されている。http://baike.soso.com/v7772923.htm、2013年4月。

18) 奇跡的というのはユーザーが簡単な指令（例えばワンクリック）を発すると、ソフトがユーザーに理解されない手続きで、そしていかにも容易に見えるように、ユーザーを満足させる結果を出すという努力と成果の非対称性のことである。

19)「対等者」というのは各端末にとってクライアントの地位にあるサーバーという「特権者」に対立する言葉である。

20) BitTorrent方式においてトレントファイル（*.torrent）ともいうものである。その中に請求のファイルの所有者のアクセスルート（アドレス）を記されており、道標のような存在である。「シード」と呼ばれているのは、オーバーレイ・ネットワーク内で完全なファイルを持つ者が「Seed」と称されるからである。

21) 電話回線を利用するADSLを主にして、2013年現在、下り約8Mbps。

22) 古典的ダウロードにおいて、一度停止したら、止まったところからダウロードを続行

することができない。

参考文献

1) 合田正人『レヴィナスを読む：「異常な日常」の思想』、筑摩書房、2011/08。
2) 足立和浩『人間と意味の解体：現象学・構造主義・デリダ』、勁草書房、1978/07。
3) 新田義弘『現象学と解釈学』、筑摩書房、2006/08。
4) 井上正志「P. ブルデューの『文化資本』概念の社会的基礎と制度的位置」、『教育社会学研究』(41)、1986、pp.172-178。
5) 遠藤誉『中国動漫新人類　日本のアニメと漫画が中国を動かす』、日経BP社、2008/01。
6) 大澤真幸「At Interface Value——メディア体験と殺人衝動」、『メディア—表象のポリティクス』、東京大学出版会、2000/07。
7) 大塚英志『物語消滅論』、角川書店、2004/10。
8) 田中智志「洞察＝想像のトロポロジー——喩という往還」、『駒沢大学教育学研究論集』(11)、1995、pp.71-94。
9) 桂英史「情報学とメディア論」、『メディア——表象のポリティクス』、東京大学出版会、2000/07、P.68。
10) 北澤裕『視覚とヴァーチャルな世界：コロンブスからポストヒューマンへ』、世界思想社、2005/09。
11) 木村敏『あいだ』、弘文堂、1988/11。
12) 小林康夫「身体なき眼差しと世界の『肉』——体外離脱のバラ現象学」、『身体——皮膚の修辞学』、東京大学出版会、2000/11、pp.86 ～ 90。
13) 小林康夫『不可能なものへの権利』、白馬書房、1989/01。
14) 坂部恵『「ふるまい」の詩学』、岩波書店、1997/03。
15) 実川敏夫『メルロ＝ポンティ超越の根源相』、創文社、2000/12。
16) 中岡成文「コミュニケーションの戦略」、『現代哲学の冒険 14 浮遊する意味』、岩波書店、1990、P.99。
17) 長田陽一「他者認識における他性について」、『京都大学大学院教育学研究科紀要』(48)、2002/03、pp.297-306。
18) 西垣通『聖なるヴァーチャル・リアリティ：情報システム社会論』、岩波書店、1995/12。
19) 西原和久『間主観性の社会学理論』、新泉社、2010/11。

20）ニック・クロスリー『間主観性と公共性―社会生成の現場』、新泉社、2003/10。
21）濱野智史『アーキテクチャの生態系：情報環境はいかに設計されてきたか』、NTT出版、2008/10。
22）マイケル・ハイム『仮想現実のメタフィジックス』、岩波書店、1995/06。
23）マーシャル・マクルハーン『機械の花嫁』、竹内書店、1968。
24）丸山圭三郎『欲望のウロボロス』、勁草書房、1985/10。
25）モーリス・メルロ＝ポンティ『眼と精神』、みすず書房、1974/06。
26）モーリス・メルロ＝ポンティ『知覚の現象学』、みすず書房、1974/11。
27）モーリス・メルロ＝ポンティ『見えるものと見えざるもの』、みすず書房、1989/09。
28）森脇善明『メルロ＝ポンティ哲学研究：知覚の現象学から肉の存在論へ』、晃洋書房、2000/03。
29）レヴィ＝ストロース「人類学の課題」、『今日のトーテミズム』（仲澤紀夫 訳）、みすず書房、2000/09。
30）レヴィ＝ストロース『生のものと火を通したもの』、みすず書房、2006/04。
31）鷲田清一『顔の現象学：見られることの権利』、講談社、1998/11。
32）和田悟・近藤佐保子『インターネットコミュニケーション――デジタルライフのおとし穴』、培風館、1999/09。
33）ヴァルデンフェルス『講義・身体の現象学：身体という自己』、知泉書館、2004/04。

非日本語文献（アルファベット順）

34）陈小慧，朱蕊「大学生动漫产品消费统计调查研究」、『中国物价』（2011-1）、2011、pp.66-70。
35）崔敏「日本动漫的跨国传播分析」、蘇州大学大学院伝播学専攻修士論文、2008/05。
36）董小苹，王丛彦「青少年动漫爱好现状调查」、『当代青年研究』（2008-9）、2008、pp.50-59。
37）冯莉「论日本动漫的中国影响力」、『电影文学』（2011-17）、2011、pp.52-53。
38）韩伟「我国网吧监管研究――以青少年发展为视角」、華中師範大学大学院行政管理専攻修士論文、2008/06。
39）何婧「中国动漫迷对日本动漫的接受和再创造」、重慶師範大学大学院文芸学専攻修士論文、2008/04。
40）贾小恒「对等网 P2P 技术浅析」、『自动化与仪表』（2008-6）、2008、pp.25-28。
41）李强「中国网络传播十年（上）」、『青年记者』（2010-8）、2010、pp.31-37。

42) 刘真「由日本动漫在中国的兴盛引发的思考」、『河北工程大学学报 (社会科学版)』(28-2)、2011/06、pp.105-107。

43) Mark Dery, *Escape velocity: Cyberculture at the end of the century*, Hodder & Stoughton, 1996.

44) Stuart Hall, *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, Sage Publications Ltd, 1997/04, pp.17-35.

45) 王申「御宅现象研究」、河南大学大学院伝播学専攻修士論文、2009/05。

46) 吴熵「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、2010/05。

47) 肖皖龙, 张军, 俞传峰「有线电视普及的实证分析」、『合肥学院学报 (自然科学版)』(2004-04)、2004。

48) 徐明「中国电视台播放过的日本动漫回顾」、『文化艺术研究』(2010-46)、2010、pp.24-25。

49) 徐玮, 阮陆宁, 陈春芳「关于音像盗版市场的博弈」、『南昌水专学报』(2004-03)、2004。

50) 杨光「中国语境下的日本影视动漫传播现象研究」、中央民族大学大学院新聞学専攻修士論文、2011/04。

51) 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、P.178。

52) 赵太勇 , 靳雁霞「新世纪计算机普及刍议」、『华北工学院学报 (社科版)』2001 年第 2 期、2001/02、pp.59-61。