The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	「二次元世界」の活動空間 ： 中国における日本サブカルチャーの受容空間「動漫論壇」をめぐって
Author(s)	湯, 天軼
Citation	文化/批評. 2017, 8, p. 49-70
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/75732
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

「二次元世界」の活動空間

——中国における日本サブカルチャーの受容空間「動漫論壇」をめぐって——

湯　天軼

はじめに

近年、中国において日本サブカルチャーが多種多様な形式で受容されている。中国のインターネット上で、日本アニメやマンガなどについて交流するための専門サイトとして知られている「動漫論壇（ドンマェンルンタェン）」という類の BBS は、アニメやマンガに関する豊富な周辺情報が掲載されながら、視聴者が互いにコミュニケーションを取ったり、評論を行ったり、二次創作やイベントを企画したりするサブカルチャーの集中地点になっている。

現在の「動漫論壇」数に関しては、正確な統計資料が見当たらないが、「動漫論壇」というキーワードで検索すると、中国屈指の検索サービス「百度」（www.baidu.com）では約 1150 万件、Google 日本（www.google.co.jp）では約 490 万件、Bing（www.bing.com）では 496 万件がヒットした。これらのリンク先はすべて各「動漫論壇」のホームページというわけではないが、膨大な関連リンク数は、それほど大量な記事やスレッドが存在し、多種多様にアクセスされていることを物語っている。中国の日本サブカルチャー受容者は誰でも「動漫論壇」に参加（ユーザー登録）したことがあるとは断言できないが、「動漫論壇」を知らず、もしくは閲覧したこともない人は、決して日本サブカルチャー愛好者ではないと言っても過言ではない。

しかし、この「動漫論壇」については、管見の限り、中国における日本サブカルチャーに関わる先行研究において、焦点に当てられたことがないどころか、なぜか言及すらされない場合もある。というのは、おそらく従来の研究者にとって、「動漫論壇」があくまでも変化しつつある日本サブカルチャー受容者のネット交流手段のひとつに過ぎず、ある種の固有性を持つ研究対象として見られていないからだろう。また、この対象について、日本において多数存在する BBS の研究（2ch の研究など）のように、メディア論や社会学的方法でアプローチすることも可能であるが、それらの方法には、コミュニケーションの根底にある感覚的要素や受容意識以前の主観的な働きを分析することに弱いという欠点がある。それを克服するために、筆者は、日本サブカルチャ

ーたるものはなぜ経験可能なのか、形式的なものや直感的なものがいかに実践経験の地平を与えているかについて解明できる現象学的方法を採用する。

現象学的には、この「動漫論壇」を、日本サブカルチャー受容者におけるコンテンツ消費（鑑賞や議論）の直接経験の周囲に広がる、また、そういった直接経験を生み出せる経験可能性の領域として、受容現象の地平と見做すことができる。筆者はかつて受容現象の地平としてコンテンツ流通における P2P 式ダウンロードの働きを考察したことがある［湯　2013：3-37］が、そのような思考を行わなければ、おそらく大多数の受容者は P2P ダウンロードソフトをただの道具としか認識しないだろう。なぜなら、ダウンロードソフトにおいては、接続者の間においていかなる思惑が交錯するとしても、システム上、それらの思惟の痕跡となるものが可視的に残されないからである。P2P 式ダウンロードからなされたコミュニティは透明すぎて、その輪郭を見ることができない。

それに対して、コンテンツを分かち合うユーザーたちは、「動漫論壇」に参入して初めて登録名を持つパーソナリティとして発話の権限が与えられる。そこで、中国の受容者たちの思惟を――ただダウンロードソフトの示す数字ではなく――思惟として受け止めるコミュニケーションの身体技法が新たに誕生する。そして、何よりも、受容者たちから「二次元世界」と称され、愛されたサブカルチャー世界の可視的輪郭を明白に与えた空間のひとつとして、「動漫論壇」は 2000 年代中国における日本サブカルチャー受容の歴史とともに歩んできた。そのため、「動漫論壇」は受容者の主観に密接にかかわる想像上の世界を観察するための恰好な窓口となりうる。

本稿では、メルロ＝ポンティやリクールの理論を借用しながら、「動漫論壇」における視覚中心的なコミュニケーション構造がいかに中国の受容者たちに経験の地平を与えているかについて、「二次元世界」の活動空間という視座から解明していきたい。

1．中国におけるインターネットと動漫論壇

中国人の日本アニメとの最初の邂逅は 1980 年の『鉄腕アトム』の放送であるが、日本アニメが一種の独特なカテゴリーとして成立し始めたのは、地方テレビ局が非正規輸入の『聖闘士星矢』や『美少女戦士セーラームーン』などを放送した 90 年代前半だった［湯　2013：7-8］。それらの名作が中国の小・中学生に視聴される中、1994 ～ 95 年という画期的時期に、パーソナルコンピュータが増えるにつれ、インターネットサービスが中国公衆の生活圏に入ったのである。

1997 年にユーザー数 210 万しかなかった中国のインターネットは、99 年に早くも 890 万を突破し、さらに翌 2000 年には 2250 万に達したが、その急激な成長の中で登場した BBS はすぐにネットサブカルチャーと政治言論の激戦区となった。99 年に誕生した「天涯社区」をはじめ、BBS は 2000 年に「ネット時代の奇跡」と呼ばれたほど大衆の関心を呼び寄せた［李　2010：31-37］。この背景で 2002 年頃に生まれた「動漫論壇」が、BBS として少し遅れて登場したのは、90 年代から日本アニメの影響を受けた世代が 90 年代後半において年齢的、または経済的にまだインターネットを十分に利用できる状態ではなかったからだと思われる。

「動漫論壇」が創造される以前、中国における日本サブカルチャーの受容者は、低年齢層に集中することもあって、一人っ子政策や、自由な課外活動が容認されなかった小中学校という閉鎖的空間によって、気軽に趣味嗜好を告白し、同好者とコミュニケーションを行える固有的な場所が与えられなかった。「動漫論壇」というような空間をコミュニケーションの場として発見する契機を与えたのはフリーダウンロードである。その原型と言われているアニメダウンロード専門サイト「貪婪大陸（タェンラェンダールー）」の掲示板も最初は言論活動の場ではなく、ダウンロード専門サイトとしての機能を果たすいわば「交換市場」のようなものであったが、徐々にアニメに関する言説に溢れる空間に発展していった。

「動漫論壇」の基本構造に関して、図 1 の典型的な「動漫論壇」である「動漫 FANS 論壇」[1]のように、まずホームページはいくつかのエリアに分割され、多見するものとして、つねに自動更新される最新スレッド表示エリア、サブカルチャー系ニュースや放送、商品情報を扱う総合情報エリア、諸コンテンツのダウンロード先を提示する「資源」エリア、コンテンツごとに個別の議論を展開させるための「討論区」エリア、また、同人創作や特別企画エリア、サイト運営者エリアがある。各エリアの下に、さらに「版」（総称）と呼ばれるいくつかの部門が設けられ、内容によって具体的なタイトルが与えられている。たとえば、「資源」エリアにおいてはコンテンツのジャンル別（アニメ、マンガ、音楽など）で部門が設置され、「討論区」エリアでは一般的に各作品のタイトルを採用した諸部門（「○○区」）が区分される。そういった具体的な部門にアクセスすると、関連スレッドが投稿時間順（特殊スレッドを除く）で羅列している。外見上の特徴としてすべての部門が「相応しい」アニメ画像で飾られていることについて、また第 3 章で詳述する。

また、「動漫論壇」はユーザー登録制を採用しており、ユーザーレベルによって閲覧権限や発話権限が変化する。場合によっては、スレッドを読むだけでも、ユーザー

名、パスワードの設定やメールアドレスの入力、ないしは登録用問題の解答などという一連のイニシエーションを行わざるを得ない。ただし、近年、多くの「動漫論壇」では、SNS や他のソーシャルコミュニティと連動した簡単登録が行えるようになっている。

図 1：動漫FANS論壇ホームページの一部

ダウンロードに深くかかわった「動漫論壇」の勃興において、その大きな支えとなったのは、コンテンツ配布者としての、「字幕組」と名乗る複数の翻訳集団である。「字幕組」は主にインターネットや日本語に精通する大学生、在日留学生から組織され、日本アニメなどに中国語字幕を付ける活動を行う。「動漫論壇」の成長は、「極影（ジーイン）動漫論壇」（2003 年から）[2]、「澄空学園」（2003 年から）[3]などをはじめ、「字幕組」が属する独立の掲示板を開き、またそれらの「動漫論壇」から新しい「字幕組」が生まれていくという過程を繰り返し、今日に至る。なお、2010 年以降、日本サブカルチャー交流の場として、SNS における「動漫」チャンネルや即時コメント系の動画サイトなどの新メディアが台頭しているが、「動漫論壇」は衰退したわけではなく、むしろウェブサイト製作技術の普及およびサーバーレンタルの値下げによって、さらに増える傾向にある。

2．世界としての「二次元」

2005 年頃から、中国のインターネット上で、日本サブカルチャーにまつわる経験に

言及する際に、「二次元（エアーツーユェン）」という言葉（訳語ではなく、漢字そのままで中国語読み）がきわめて頻繁に使用されている。「二次元」とは本来、日本サブカルチャーの用語であり、インターネット百科事典ウィキペディア（日本語）では以下のように解説されている。

> 漫画・アニメのキャラクターなどについては、一部で二次元という言い方が多用されている。これは、キャラクターが主に、平面（2 次元空間）の絵・画像で描写されているからである。ただ、キャラクターによってはフィギュアやコスプレなど立体（3 次元）での表現をされることも少なくない。このような点を含みつつも現代の日本語において、2 次元と言う言葉は（必ずしも本来の意味である「平面」ではなく）「架空」を表す比喩としてしばしば用いられている。[4]

さまざまな言論に用いられているこの言葉は、日中では「架空」といった意味において一致しているものの、異なる経験体系に属するがゆえに、しばしば指し示す概念の範疇も異なってくる。上記ウィキペディアの解説を、中国のインターネット百科事典「百度百科」より抜粋した定義と比較してみよう。

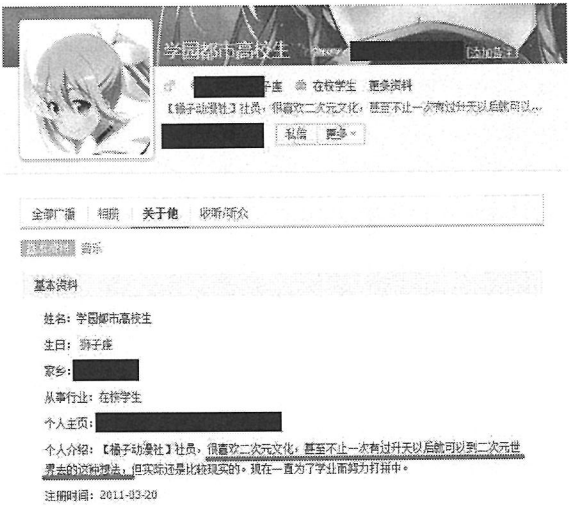
> 二次元とは、ACGN[5]サブカルチャーにおいて、アニメやマンガ、ゲームなどの作品における虚構の世界に対する呼称用語であり、「三次元」（現実世界）の対義語である。
>
> 早期のアニメやマンガ、ゲーム作品（ACGN 作品）はことごとく二次元画像から構成されていたため、その画面が平面であり、ゆえに「二次元世界」と称され、略して「二次元」になる。それに対するのは「三次元」、すなわち「我々が存在するこの次元」、現実世界のことである。[6]

というように記されているが、日本語ウィキペディアとの差異、あるいはそれこそ真骨頂というべきものは、「二次元」を「我々が存在する」「現実世界」と対峙するもうひとつの世界として受け止め、それを明言しているところにあるだろう。「二次元」は幾何学的空間でもなければ、表象の属性でもなく、存在領域としての世界そのものとされている。最も重要なのは、日本のサブカルチャー愛好者との認識の差異ではなく、日本語由来の「二次元」という言葉で命名される世界の存在が中国の受容者に明確に認められたことにあるのだ。そのような明言はネット百科の執筆者による個人的妄想

だろうか。そうではなくて、それがほかならぬ受容者たちの考えの総括であることは、インターネット上に大量に散布している彼らの言説、とりわけその趣味の告白から一斑を窺うことができる。

たとえば、中国の人気SNS「騰訊微博」（Tencent　Weibo）のユーザー「学園都市高校生」のプロファイルにおける自己紹介文では、「二次元文化が大好きで、それどころか、昇天した後で二次元世界へ行けるのではないかと思ったことは一度だけではない（何度もある）」（図 2、筆者による赤下線部分）と書かれている[7]。すなわち、「二次元世界」を、死後の世界と同等な位置付けで――生活世界とは峻別するが――「行ける」ところとして考えているというコスモロジー的な表出に換言できよう。

図 2：Tencent Weiboユーザーのプロファイルの一部



こういった幻想的な表現は何かしら偶然的制約によるものでなければ、受容者たちにとっての〈世界の出現〉に深く関わって生まれる表象であろう。「二次元」という平面的な、本来「見る」でしか到達できないような場所について、受容者は、その存在と、自分自身がそのなかに存在する可能性を感知し、それがひとつの世界であるという確信に至ったと言わざるをえない。

中国受容者にとって感知できる〈世界の出現〉は、彼らの日本サブカルチャーを受容する身体を地平にしている。筆者はかつてパソコンを使用して日本サブカルチャーの受容に至った者たちが持つ間主観的な感覚的身体〈Corpora ex machina〉（機械仕掛けに宿る主観身体群）について論じている［湯　2013：23-25］。その身体は、視覚による到達を、〈コンピュータ世界〉における現存を維持するひとつの〈生き方〉として、つねに可視的なものを、経験可能な存在として看做している。パソコン・インターネット環境で日本サブカルチャーの表象、その「架空」から世界を見出しているのであれば、それは受容者たちの現実の肉体よりも、その〈Corpora ex machina〉を前提としていることである。

さては、視覚を優位にした〈世界の出現〉はいかなるものだろうか。「有意味な」知覚における視覚の優位性を「私は見る」＝「私はできる」というほど強調したメルロ＝ポンティは、その絵画論でもある『眼と精神』においてこう総括している。

したがって、世界は、ほかならぬ身体という生地で仕立てられていることになるのだ。（中略）物のただなかにおいてであるからこそ、或る〈見えるもの〉が〈見ること〉を始め、自分にとって〈見えるもの〉となる、しかもあらゆる物を見るその視覚によって〈見られうるもの〉となるのであり、また物のただなかにおいてであるからこそ、〈感じるもの〉と〈感じられるもの〉との――ちょうど結晶とそのなかにひそんでいる母液の関係に似た――不可分な関係が生き続けるわけなのだ。［メルロ＝ポンティ　1966：259］

「二次元世界」というように、それを違和感なく「世界」と称することができるということは、「身体という生地」において、生活世界の物と異なる〈感じられるもの〉との「不可分な関係」が仕立てられているからであろう。

一般的な〈世界の出現〉に関して、我々の身体が「見ること」をして初めて、周囲の「物」が世界としての意味を顕現させる。そして、身体が、「見ること」によって開かれた可能性で、つねに「〈感じるもの〉と〈感じられるもの〉との」相互転換的な関係のなかで世界を経験していく。本来、「物のただなか」における身体の運動――周囲への到達だけでなく、身体と空間の相互干渉による〈感じる〉と〈感じられる〉こと――は世界の重要な成因となっている。というのも、身体運動は意識の対象（外在性）だけでなく、意識が帰属する場（内在性）としての世界を成り立たたせるからである。

しかし、「二次元世界」に関しては、つねにパソコンで映像を鑑賞する者にとって、「見ること」はその身体の世界体験の可能性を開くだけではない。視覚あるいは眼の運動は、もはや他の感覚や運動を全面的に代理するほど圧倒的なものと言える。見ることは触れることはほぼ同質であり、その世界での〈感じるもの〉と〈感じられるもの〉を前景化する最初かつ最終手段となっている。また、そこにおいて複数の物が同時に存立する次元としての奥行も当然、生活世界で手を伸ばして把握するものとは異なる。そこでは、〈見える〉だけで世界が出現しうる。

したがって、視覚中心の身体の見出す、生活世界と異なる独立の活動領域がそこに現れるわけだが、ただそれだけではない。単に生活世界と異なる架空の世界であれば、「二次元」にこだわる必要がない。その世界が「二次元」である必要性は、つねに生

活世界という「三次元」に関係し続けることによって保証される。言い換えれば、受容者にとって、「二次元世界」と生活世界は最初から虚構と現実という二項対立ではなかったのである。中国国内知名の日本サブカルチャー評論系雑誌『二次元狂熱』の創刊号（2008年においては、編集長のJEDIによる「巻首の言葉」で、

> アニメやマンガ、ゲームなど――あるいは創造されたもののすべて――は平面の二次元に帰属している。作品自体を好むことから、徐々にあらゆる情報を収集するようになり、さらに周辺商品のコレクションや同人活動（コスプレなど）にまで発展していく。「二次元」はただ虚構の世界ではなく、三次元の現実をも侵蝕しているのだ…［JEDI　2008：1、筆者訳］

と語られている。そもそもここの「二次元」や「三次元」といった言葉は、漢字語ではあるが、中国語でもなければ、中国語読みをされていて日本語でもない〈なにか〉である。普遍的理性において実在しえないものとしての「二次元」のものと、確かに〈感じられるもの〉としての「二次元」のもの、矛盾するその両者を世界の体系の中で統一しようとする試みは、現実を「三次元」という相対的位置につけるというある種の反省に至る。よって、受容者たちの経験は、虚構という存在否定ではなく、「次元」の差と言語の違いという〈隔たり〉のコンテクストの中で形成している。そして、その〈隔たり〉はそれを越えようとする欲望を喚起する。

アニメやマンガに対する経験はつねに〈見る／見られる〉の規範に沿っているということは、「二次元世界」出現の基礎であり、根拠である。しかし、パソコンの画面から目を逸らした時、その世界の存続する根拠を、あくまで視覚を一部とする、「三次元」たる生活世界の知覚に求めなければならない。それはのちに「周辺商品のコレクションや同人活動（コスプレなど）」の身体的基礎、もしくは直観的正当性とでも言うべきものへと繋がり、JEDIの述べたところの「侵蝕」のような体験を引き起こしている。

3．二次元世界の一部としての「動漫論壇」

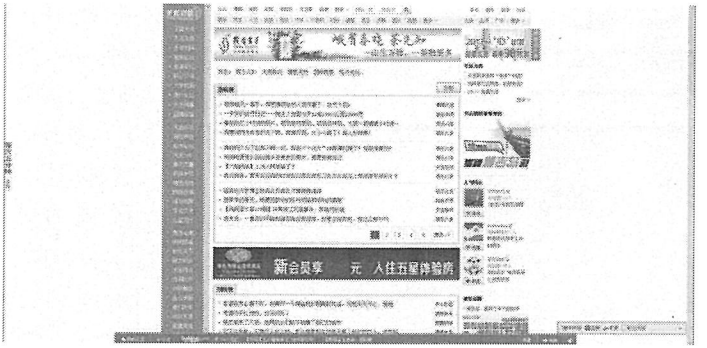
「二次元世界」は一種の感知されるものの総体として、日本サブカルチャーに関わるものに対する経験の地平となるユニークな系統である。というのも、日本という文脈にまったく無頓着で映像だけに惹かれる幼い受容者（または現在の受容者の幼少時代）もあるように、受容者にとっての「二次元世界」は必ずしも生活世界の歴史的状

況の中で把握されているわけではないからである。

その「二次元世界」はいかなる様態なのかを一概に論じることができないが、中国の受容者たちが日々栖息している活動領域としての「動漫論壇」からはその世界の風貌を垣間見ることができる。

「動漫論壇」は、日本においてネットサブカルチャーの源泉のひとつでありながら素朴な外見を持つ「2 ちゃんねる」とは正反対に、中国における他の種類の BBS ともはっきり区別できるように、極めて展示的な構成となっている。第一章でふれた、「動漫 FANS 論壇」のホームページ（図1）と、ユーザー数 7 千万を超える中国有数の大型 BBS「天涯社区」[8]のホームページ（図3）を比較してみれば、その視覚的差異は、色彩の多様性とコントラスト、画像の数量と分布、何よりもそのインパクト——見る者の注意を引き寄せる、いわゆる「存在感」——から一目瞭然である。

図 3：天涯社区ホームページの一部



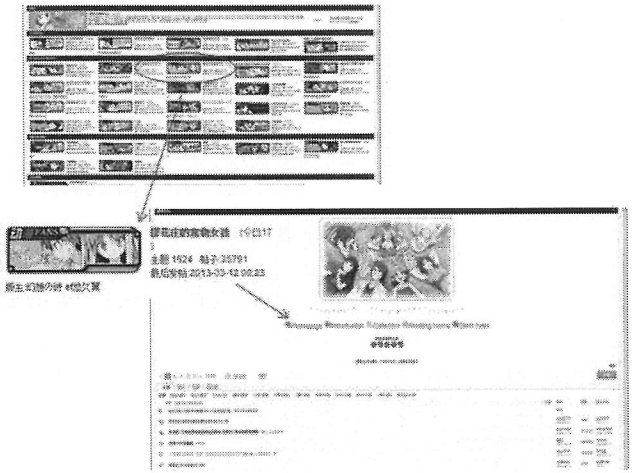
また、前掲の典型的な「動漫論壇」のホームページは、部門（「○○区」）ごとにその内容を表現する絵を一枚、同じ大きさで陳列する。それらを見るだけで、過去の人気アニメや放送中のアニメなどを確認できる。そのような形式は、ルネサンス期の建築家ジュリオ・カミッロの天才的な発想である記憶劇場を想起させる。その建物は、通常の劇場で観客が座って舞台を眺める所に、同心円上に画然と区割りされた四九個の小部屋が設置されている。それぞれの小部屋には記憶しておくべき部品が収蔵され、利用者は舞台上に立って周囲を見ることによって、さまざまな知識を思い浮かべることができる。見ることを以て記憶にアクセスするというより、見ることを以て、記憶を見ること／記憶で見ることにアクセスするアプローチとして、「動漫論壇」のホームページも同様な役割を果たしている。

続いて、このホームページの訪問者は興味を持ったコンテンツを円心にして周辺を

探索し、領野を開いていく。ホームページの「小部屋」を入るとしたら、たとえば、図1のホームページからテレビアニメ『さくら荘のペットな彼女』[9]を示すアイコンをクリックすれば、図4の示すように、そのアニメに関するスレッドの置き場である「討論区」のページにアクセスできる。

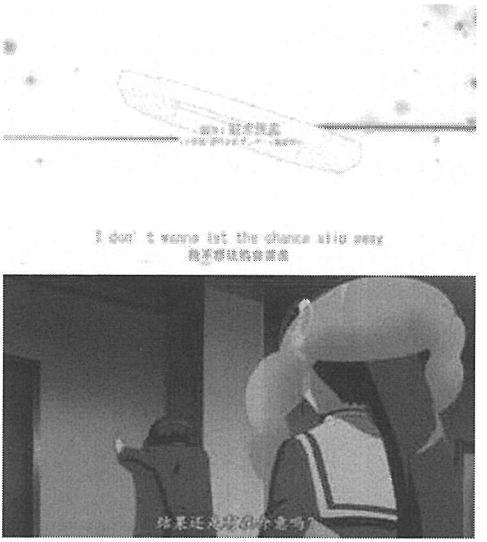
このようなアクセスの操作は極普通であるが、〈Corpora ex machina〉を前提とする身体感覚には有意義である。すなわち、両眼の収斂と見かけの大きさによって動機付けられた、奥行きのある空間運動のように、画像の〈向こう〉の空間に入るという移動方法をユーザーが身につけていく。この「身に付ける」とは、まさしく、意識の中ではなく、領野が開かれるたびに〈世界の媒質〉としての身体のうちに宿る習慣の形成である。

図 4：アイコンから討論区へ



さらに注目すべき点としては、「討論区」のメインイラストの下に陳列されている各スレッドのタイトルがカラフルに表示されているということが挙げられる。もちろん文字色の変更には、強調という意図の存在が否めないが、それだけではない。前述した「動漫論壇」と「字幕組」の関係もあり、そのような表示形式に直観的な類似性をもつものとして、やはり「字幕組」によって生産された日本アニメの字幕を最初に想起する。多くの「字幕組」が字幕製作にあたって、言語的な転換の他にも、映像の雰囲気に合わせて文字の色やフォントを使い分け、または字幕アニメーションを追加するなど視覚効果を重視している。それも2003年頃からすでに現れたことである。図5は2011年5月に「萌月字幕組」によって作られた簡体字字幕版『神のみぞ知るセカイII』[10]第五話からの二枚のスクリーンショットで、上からそれぞれオープニング映像と本編の一部である。オープニングの方においては歌詞およびその翻訳、本編において

図 5 ：字幕組による字幕付きのアニメ



は台詞の翻訳が異なる色とフォントでアレンジされている。そのアレンジの効果についてここでは美学的な分析を割愛するが、受容者が「動漫論壇」のスレッドからアニメをダウンロードして視聴し、また「動漫論壇」に戻ってスレッドでコメントするという過程において重要なのは、画像から文の改行や句読法まで造形的価値に支配されていた場所の間で往還しているということである。

アニメにおける字幕も、「動漫論壇」におけるスレッド表記も、その空間の様態を単に記述するのではなく、「二次元世界」を表象＝再現前しなければならない。文字は言語としてではなく、色彩を帯びる線としてその形象的空間を受容者たちに与えなければならない。しかし、それはこれらの空間において、文字がエクリチュールから逃れるという消極的な意味ではなく、言葉の記号的意味伝達が眼の運動とより強固な共犯関係を結んでいるということを示唆している。そもそも「動漫論壇」の経験自体には、つねにアニメやマンガ鑑賞の追体験が伴っているに違いないが、受容者たちは、そういった眼の経験が持続する限り、「二次元」なるものをつねに意識のうちに保持し、そしてその新たな到来を持ち受けることができる。

4．形式的コミュニケーション

「動漫論壇」の「討論区」に入り、カラフルなスレッドに注意を向けながら、BBSとしてのコミュニケーションを経験するその時に、ユーザーたちは、すでにその形象的空間で、「二次元世界」の中で活動中であることは言うまでもない。

「動漫論壇」におけるコミュニケーションは、他の BBS 同様、インターネット、また〈Corpora ex machina〉を前提とするコミュニケーションにおける共通の特徴を有している。それについても、筆者がかつて論じたように、次の二点が挙げられる。第一に、コミュニケーション成立の環境として、「大いなる理想的他性」としてのコンピ

ュータ世界は、日常に峻別する「聖なる」空間であり、そこで獲得する体験は、その主体がいかに気楽な姿勢で臨んでいても、超越的な興奮と緊張を帯びるものとなる。第二に、コミュニケーションの対象は、表情変化と声の欠落によって現前性や自己同一性の保証がほぼ失われた「アバター」として顕現した〈不可能な他者〉である［湯　2013：20-22］。BBS の場合、その言語活動は書き込み、読み、さらに書き込むという循環に還元される。その体験の形態は聖書などといった超越的表象を持つ書物との付き合いに近似すると思われる。

そのため、フェイス・トゥ・フェイスの語りではなく、「記述」という視点からユーザーたちのコミュニケーション行為の形式を解明するに際して、ポール・リクールの行為論における〈テクスト〉モデルが想起される。

意味の「記入」として行為を「書く」という事象に擬えるそのモデルについて、「話し手と聞き手のあいだで共有されていた『状況』は、書かれることによってその直接的な指示関係を解除し、『テクストによって開かれた指示関係の総体としての世界』へと変貌する」および「テクストは、書かれることによって、特定の聞き手との閉鎖的な関係から解放され、読むことのできるすべてのひとに開かれる」という両点は最も重要である［鷲田清一　1993：40］。「動漫論壇」の書き込み行為にそのような作用がもたらした結果として、スレッドに書き込まれた発言がしばしば「噛み合っていない」というような事態が発生するのである。たとえば、「極影動漫論壇」新番組討論区の一スレッドを例に挙げる（翻訳・説明は筆者によるものである）[11]。

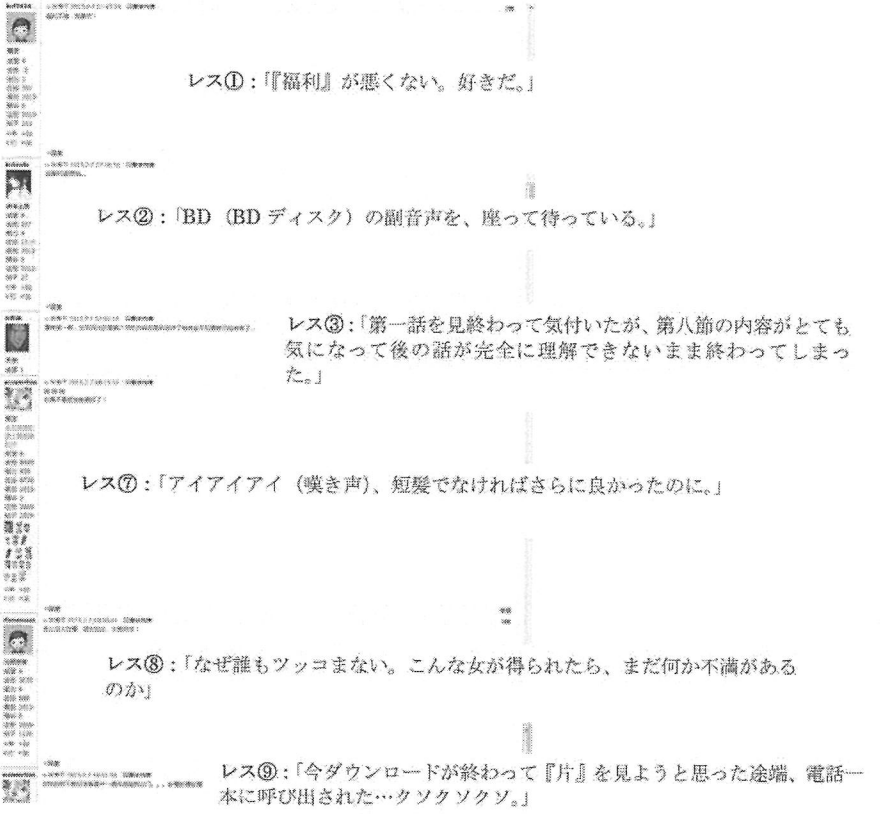
このスレッドはユーザーネーム「tidustim」氏が立てたものであり、スレッド区分は「討論」、内容区分は「物語」[12]、タイトルは「壮大なり～我が大戦場ヶ原」[13]である。タイトルの下方に、アニメのスクリーンショットと思われる九枚の画像が掲載されている。本稿では載せないことにするが、内容としては、主にキャラクターの下着姿である。画像以外は一文しかあらず、「ところで、戦場ヶ原の巨乳は委員長さんのと比べ物になるのか」というストーリーとほぼ無関係な質問であった。それに対するいくつかのレスポンス（以下「レス」と略す）を見よう（図6）。

レス例の中で現れた「福利」という言葉とは中国のサブカルチャー用語で、美（少）女の画像を指すものであり、「片」という言葉は中国のネットサブカルチャー用語において、アダルトビデオ（成人向けアニメを含む）を指す場合が圧倒的に多い。

本スレッドの 46 個のレスのうち、スレッドを立てた者（以下「スレ主」と略す）の質問に正面から答えたものは一個もなかった[14]。例文のように、「議論」という概念を放逐するかのような現場で、いわば〈豊饒なる無秩序〉である。表情と身振りがき

わめて欠如しているため、文字だけのコミュニケーションはつねに解体の危機と隣り合わせているはずである。しかしながら、本スレッドが大量なレスポンスを獲得し、そういった解体危機の回避に成功している。

図6：スレッドのレスポンスの一部



まず、ここで留意すべきものは時間の〈ずれ〉である。書き込みは即時的な会話と異なり、発言から他ユーザーの反応までの時間経過が不確定であり、ときに何時間から何日、何ヶ月までの長時間を要する場合もある。そのような〈ずれ〉＝時間的距離の存在は、「疎隔」が生じる契機であり、解釈としての「読む」を可能にするものである。すなわち、支離滅裂な内容であっても、時間の〈ずれ〉を跨いでいることで、一種のコミュニケーションとして成立する可能性が開かれる。

次に、アバターを使う者同士としてのユーザーたちの関係は、すべて〈Corpora ex

machina〉の間主観性に準じ、超越的均質な共有関係によって維持されている［湯　2013：24］。ユーザーが書き込みを行う以前に、すでに画像閲覧やユーザー登録というイニシエーションから、「二次元世界」の黙認を通して前了解的一致を保った共同体に参入していることは忘れてはならない。そのような前経験的な共有性は、例のような〈豊饒なる無秩序〉を収束させることを可能にしたのである。その場に、乱雑に開放された言表に対して、意味の統括役を果たしたある種の共有された〈読み方〉が存在している。

「読む」という行為を中心としている意味の解釈についてリクールはこう記している。

> 解釈は主体に対して、主体が拡張される新しい世界内存在を主体に差しだすことによって、自己を理解する新しい能力を賦与するのだ、と言うべきである。とすると、同化は占有としてあらわれえることはもはやなくなり、同化はむしろ、貪欲で自己愛的な自我の放棄の契機を含意している。まさにそれこそ、読みうる者すべてに対して開かれている意味の普遍性ということを言ったときに、われわれが言わんとしたことである。［リクール　1978：63］

サブカルチャー的な〈読み方〉を用いた諸ユーザーは、「二次元世界」を巡礼する者同士として、まさに「貪欲で自己愛的な自我の放棄」というような、個を脱中心化する操作を実践している。自己相対化からの自己成立は、本来個に厳封されたテクストの意味が開かれて読まれることの契機を作る。すなわち、ここの〈読み方〉はすでに、孤立した諸個人としてのユーザーの内部ではなく、彼らの〈間〉に間主観的に介在している。

その〈読み方〉の特徴は以下のようにまとめてみよう。

① 非合理性と同調する〈読み方〉：文脈を合理的に整理し、合理的な返答を目的とする言語実践ではなく、より恣意的に、自己満足的な意外性を追求する解釈の方法論である。サブカルチャーにおける合理性はそれを受容する集団の内部でしか成立せず、普遍的な観点でむしろ不合理に見える。それと同調する「そこだけ」の〈読み方〉は普遍的な倫理的基準と相違、または相反する場合もある。

② 自分自身に向かう〈読み方〉：自己の脱中心化には、本来テクストに向かう「読む」ことを同時に自分自身に向かわせるという内省的（回帰的）な両義性を孕んでいる。書き手に定められた意味の占有を放棄することによって、「特定の聞き手との閉鎖的な関係から解放され」た読み手としてのユーザーは、

「開かれている意味の普遍性」の中で自らのその「貪欲」を再認しうる。その結果、レスポンスは、書き手に対する返答よりも、自分が何を言いたいかということが重視されている。

③ 意味の完結性および内容の具体性を相対化する〈読み方〉：読み手の間で錯綜的に生成した意味のネットワークは、どこからどこまで読み取っても決して完結することはない。むしろ完結しないことはスレ主をも含める読み手全員に期待されている。そのため、スレッドやレス文章における具体的内容――一般的な言語的実践において中心的意味を含めるもの――は一貫にして解釈の中心におらず、むしろ周辺的繋がりの可能性が重んじられている。

④ 視覚体験の優位性に従うべき形式的な〈読み方〉：「二次元世界」の一部としての「動漫論壇」においては、そこに秩序を与えているのは言語よりも形象である。形象の享受を主な目的として、一般的に有意義な言説をあえて放棄する場合もある。その場合、スレッドの文章自体に対しては、読み手が画像やアバターなどに注意を引き寄せられたため、ただ図形の補助線のように、しばしば眼の運動に還元される形式的な〈読み〉をされる。

そのような〈読み方〉は相互補強的に、一般的な言論中心の BBS との最たる差異を作り上げている。視覚体験の中の「そこだけ」がゆえに、その〈読み方〉で前掲例から「読んだ」コミュニケーションの意味は、本来一般的な言語化による再現が不可能である。だがここではあえて、一日本アニメ愛好者としての筆者の日本語で、その一部について合理的な説明を試みよう。

レス②：「BD の副音声」というのはアニメの出演声優などが行うオーディオコメンタリーのことを指すと思われるが、つまりここはスレ主に対して「そのことについて、公式（制作側）からもなんかコメントあるかも」という答えと解読できる。

レス③：文頭の「第一話を見終わって」と書き込みの時間に注目しよう。レス②の書き込み時間は 2 時 28 分で、レス③は 2 時 50 分であり、その間の 22 分間はちょうどアニメ一話を鑑賞するほどの時間である。あくまで推測だが、このユーザーはスレッドを読み、興味が湧いて即刻に動画サイトなどでアニメの第一話を見た可能性がある。その場合、レス③はスレ主に対して「今見たよ」というメッセージへと転換できる。

レス⑧：スレ主に対するツッコミであり、同時にレス⑦に対するツッコミでもある。それは日本サブカルチャーでいわゆる「俺の嫁」[15]に似た発想であり、そのキャラクターを「愛」する強烈な自己主張である。つまり、「俺の嫁に文句を言うな」というようなツッコミになるだろう。

レス⑨：最も唐突で意味不明な発言ではあるが、その発言者はレス⑦をも書いたユ

ーザーであった。そのレスの意味をスレッド先頭に配置された下着姿の画像と合わせて、いささか強引に言語化すれば、おそらく「スレ主の画像はエロいな、おかげで欲情したよ」になるだろう。スレッドの主旨はそもそも「巨乳」という性的な表象にあるため、いわゆる「エロ繋がり」が成立できたと考えられる。

このように、散乱なる自己主張に見えるそれらのレスポンスは、その発生空間に溶け込むある種の〈読み方〉があれば、高度なコミュニケーションとして把握することができる。ただし前述のように、それらの意味は決してそこで完結したわけではない。このきわめて間主観的な空間は、そこに参入する受容者にとって日本サブカルチャーが共感的なものである限り、解釈と再認の〈終わらないパーティー〉と化していくだろう。

4．視覚中心的欲望の連鎖

「動漫論壇」のユーザーがコミュニケーションに対して一貫した間主観的かつ脱中心的な把握は、乱雑な〈会話〉を有意義なものにしているにほかならない。そういったコミュニケーション行為における欲望もまた間主観的であってこそ、「動漫論壇」における持続的経験に動機づけることができるだろう。

間主観性の観点から見た人間の欲望は、いわば〈欲望されることへの欲望〉である。すなわち、他者の欲望の対象になり、承認や絡み合いを求める欲望である。それは、他者経験によって自らの存在の不完全性を体感した我々を、他者との葛藤による緊張と孤立から解放する欲望である。その延長線上に帰属感や競争意識が現れる。中国における受容者たちにとって、日本サブカルチャーの経験を孤立から解放した「動漫論壇」の成立は、その〈欲望されることへの欲望〉を外面化＝可視化させ、連鎖を形成させる契機を提供している。それについて二つの要因を述べよう。

第一に、スレッドにおける〈会話〉が開放的に承認を呈示することができる。称賛にせよ、ツッコミにせよ、または一見無関係の発言にせよ、その全般は書き込みに値するという承認を意味する。〈会話〉の中で互いの承認を確かめ合うことは、ユーザーたちに「動漫論壇」というコミュニケーション空間に対する再帰的な帰属感を付与し続ける。さらに、書き込みに参加したユーザーが得られるものは、そこで行われた〈会話〉の内部に閉じ込められることなく、書き込まれた記号の存続をして、「読みうる者すべて」から承認を得る可能性を想像せしめる象徴的体系である。

第二に、獲得した承認がさらに可視化され、それにめぐる競争関係が引き起こされ

る。「動漫論壇」においては、スレッド立て、レスポンスやコメント、またはコンテンツのアップロードなどで獲得できる多種類のポイントがあり、それに基づいてよりビジュアル的な「勲章」システムが設置されている。図 7 の示すように、それらの記録は通常ユーザーのアバターの下に表示される。ポイントに関しては「人望」、「金銭」（バーチャルマネー、ダウンロードなどに使う）、「ログイン回数」、「スレッド数」、「秀逸なスレッド数」などを表す数値があり、各アニメ／マンガの「討論区」に一定の言論的貢献またはポイント数を達成したユーザーに対し、そのアニメ／マンガにおける人気キャラクターの画像アイコンで作られた「勲章」（図 7 赤枠内）を獲得する権利が与えられる。

図 7： アバターと「勲章」例

「（勲章や敵の旗のような）生物学的な観点からはまったく無用な対象は、それが他者の欲望の対象であるという理由で欲望されうる」とコジェーヴが指摘していた通りに［コジェーヴ　1987：15］、ユーザーがポイントや「勲章」を求める行為は、他のユーザーも欲望する欲望の体系の中でこそ動機づけられる。審美的価値を有する「勲章」は、一部ではユーザーたちが自分の好むキャラクターなどに対する〈所有〉を可視化する自己満足的な表現でありながら、飾られること――自他ともに見せること――によって、さらなる相対的価値が付与される。前述した「二次元世界」における視覚中心の〈生き方〉によって、他のユーザーに可視的な差異を認識させることは「動漫論壇」で承認の競争における生存戦略に位置づけられ、その差異の表象が直観に肉薄すればするほど有利――数字より、可愛い／かっこいいキャラクターの形象を呈示したほうは多くの承認を得られるということ――になるため、「勲章」を飾るという行為は、生活世界でアクセサリーなどを用いた装飾行為よりも象徴としての重要性を有している。

また、ポイントの獲得に関しては、たとえば、「秀逸なスレッド」を選ぶのは「討論区」の管理者であるという場合、多かれ少なかれ、権力と暴力の諸形態が介入してくるが、「討論区」における視覚的楽しさおよびコミュニケーションの活発さが何よりも雄弁であるという「動漫論壇」の価値規範は、同じく日本サブカルチャーの受容者

である管理者も十分に了解している。したがって、各「動漫論壇」においては、ポイントの表示を控えめにし、「勲章」を大きく展示する傾向が見られる。
かくして、受容者が「動漫論壇」における活動で得られる経験はある種の再帰的な連鎖が繰り返されている。ユーザーたる受容者はまず、日本アニメの形象的空間に接近した感性で「動漫論壇」に注意を向ける。その上で、スレッドとレスポンスによる形式的な〈会話〉が行われるたびに、彼らはその経験の地盤となる空間を再確認することができ、その視覚中心の空間への帰属感が高まる。〈会話〉につねに伴う画像などによる〈身振り〉は「勲章」を用いた装飾行為に繋がり、その「勲章」はまたそれを見る者にとって「欲望されることへの欲望」の象徴としてユーザー間の競争関係を引き立てる。その結果、ユーザーたちがさらに積極的に〈会話〉に参与しようとする。要するに、このような連鎖においては、アニメなどを想起させる造形に統御された有秩序な空間構造にせよ、そのコミュニケーションの中で発生した〈豊饒なる無秩序〉にせよ、すべてはユーザーの視覚体験を基盤にしている。〈会話〉などの実践経験に先立って、重なる視覚体験によって「二次元世界」が開かれなければ、ユーザーたちの日本サブカルチャー受容者として自らを理解し演出する活動の動機も成立しがたいだろう。

おわりに

パソコン・インターネット環境を通じて日本アニメやマンガを受容してきた中国人たちは、単に生活世界における娯楽として日本サブカルチャーを消費するだけではなく、その生活世界と峻別される経験の可能域として、「二次元世界」という世界を見出している。「二次元世界」は、諸コンテンツのイメージに由来するが、決してタイトルやジャンルなどで分別できないひとつの全体的世界である。その世界においては、受容者たちの感覚的身体が、線と色彩で構成されたものといわば〈共生〉している。複数の感覚が平面に対する視覚に、移動が画面の切り替えに、発話が造形を込めた文字に、身体の形が線に代理されるといった、アニメキャラクターやアバターから習得した「二次元世界」の〈生き方〉は、視聴体験が重なるにつれ、その世界でさまざまな現象の地平を生み出している。

そこで、「二次元世界」の現れの一部として、中国受容者の〈生き方〉を如実に呈示してくる窓口として、日本サブカルチャー専門の BBS「動漫論壇」が筆者の目を引いた。

「動漫論壇」という視覚空間は、一方で、整列されたアニメ画像の提供などを以て、アニメやマンガの鑑賞にも通底する、「二次元世界」の運動方法を、そのユーザーたる受容者たちに与えている。他方では、アニメ画像と色鮮やかな漢字列から構築される空間への感覚は中国語字幕付きのアニメを鑑賞する感覚と一致するものである。これらは「動漫論壇」におけるすべての経験の地平となる。そこ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、非合理非完結的で間主観的な〈読み方〉によって保証されている。さらに、その延長にある「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。

総じて言えば、「動漫論壇」のような「二次元世界」の活動空間は、中国の受容者たちが日本サブカルチャーの諸活動――その生活世界に属さない活動――を楽しく繰り返すことをつねに可能にしている。換言すれば、コンテンツの形式は内容に先立つコンテクストを与えるという意味で、サブカルチャー受容にとっての「動漫論壇」の超越論的有用性は、「中国」という文脈の中で行われるべき実践に、超地域超言語的なコンテクストを提供していることにある。

その意味では、のちに登場したSNSの「動漫」チャンネルや即時コメント系の動画サイトを、「動漫論壇」に類似する、またはその形式性を受け継いでいるものとして考えることができる。「字幕組」を中心としたサブカルチャーの翻訳行為および字幕付きアニメという特殊な形象的空間に照合しつつ、またそれらの空間内に用いられる言語表現に対するアニメ音声の影響を考慮に入れ、受容者たちの「二次元世界」に適する身体がいかに創りあげられているのか、また彼らが愛する「二次元世界」の形について、手順を踏んでより明晰に語ることを今後の課題にしたい。

【注】

1) http://www.dm123.cn/bbs/　2015年5月15日最終閲覧。図例は2013年3月12日のスクリーンショットを用いている。

2) http://bbs.ktxp.com/　「極影字幕組」を擁する。2013年12月14日閲覧、現在アクセス制限中。

3) http://bbs.sumisora.org/　現在名「『澄空学园』GalGame专题网」、「澄空学園字幕組」を擁する。2014年10月5日閲覧。

4) http://ja.wikipedia.org/wiki/2%E6%AC%A1%E5%85%83　2015年4月15日閲覧。

[5] アニメ（A）、コミック（C）、ゲーム（G）とノベル（N）＝ライトノベルからなる頭字語。N ではなく L を使う場合もある。

[6] http://baike.baidu.com/link?url=KbtNikuJtkiRZMHt5GBaVKdZxrQRU9amg1W7iQiA0uWwqYTSB_hcok5eu90SWXACFPkHr1FeXBUTZCQD3VtkwkCAOPiqv8csDQClSHe0KJG　2015 年 4 月 16 日閲覧、筆者訳。

[7] http://p.t.qq.com/m/home_userinfo.php?u=qweasdzxcwc2011 2015 年 4 月 16 日閲覧、筆者訳。

[8] http://bbs.tianya.cn/　2013 年 3 月 12 日閲覧。

[9] 鴨志田一による同名のライトノベルがアニメ化されたもの。2012 年 10 月から 2013 年 3 月まで放送された。© 鴨志田一/アスキー・メディアワークス/さくら荘製作委員会。

[10] 若木民喜による漫画作品『神のみぞ知るセカイ』を原作とした同名テレビアニメの第二シーズン、2011 年 4 月から 7 月まで放送された。© 若木民喜/小学館・落とし神駆け魂隊・テレビ東京。

[11] http://bbs.ktxp.com/forum.php?mod=viewthread&tid=725688&extra=page%3D1　2013 年 10 月 22 日閲覧。

[12] 2013 年 7 月から 12 月まで放送された『西尾維新アニメプロジェクト:〈物語〉シリーズセカンドシーズン』のことを指す。

[13] 「戦場ヶ原」とは当アニメ作品の登場人物の一人である「戦場ヶ原ひたぎ」のことを指す。

[14] スレ主に対して、本スレッドで言及のアニメの情報について質問をあげたレス、およびスレ主が普通に回答したレスが存在する。

[15] 「俺の嫁」とは主に架空のキャラクターに対する愛情表現の一種である。ただし女性が男性キャラクター（または好きな女性キャラクター）に対して発することもある。［藤原実 2008：36］。

参考文献

東浩紀 2001 『動物化するポストモダン――オタクから見た日本社会』 講談社

アレクサンドル・コジェーヴ 1987 上妻精、今野雅方訳 『ヘーゲル読解入門』 国文社

家高洋 2013 『メルロ＝ポンティの空間論』 大阪大学出版会

ジャン＝フランソワ・リオタール 2011 三浦直希訳『言説、形象(ディスクール、フィギュール)』 法政大学出版局

湯天軼 2013 「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
藤原実 2008 『知ってるだけで恥ずかしい 現代オタク用語の基礎知識』 ディスカヴァー・トゥエンティワン
ポール・リクール 1978 久米博、清水誠ほか訳 『解釈の革新』 白水社
モーリス・メルロ＝ポンティ 1966 滝浦静雄、木田元訳 『眼と精神』 みすず書房
―――― 1974 竹内芳郎、小木貞孝訳 『知覚の現象学』 みすず書房
鷲田清一 1993 「プラクシスの生成」 『プラクシスの現象学』 現象学・解釈学研究会（編） 世界書院
和田悟・近藤佐保子 1999 『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
JEDI 2008 「首卷语」 『二次元狂热』創刊号 中国華僑出版社
李强 2010 「中国网络传播十年（上）」 『青年记者』(8) p.31-37

Active Field in the "Èrcìyuán World"

A study on "Dongman Luntan", an acceptance space of Japanese subculture in China

Tang Tianyi

In the acceptance process of Japanese subculture in China since 2000s, the kind of BBS called "Dongman Luntan", functioning as a place providing the subculture recipients information and communication areas, is one of the peculiar topos which gives clearly the outline of the subculture world called "two-dimensional world". In this paper, I try an elucidation about the vision-central communication structure of the "Dongman Luntan", by considering it phenomenologically as the active field in the "èrcìyuán world" (two-dimensional world) for the BBS users' possible experiences there.

It is declared by the Chinese recipients that the concept of "two dimensions" originated in Japanese subculture has been receipted as a <world>, an existence domain for them. And the intuition to this "two-dimensional world" exceeds the semantic grasp depended on language, while changing the recipients' sensory bodies.
As a part of "èrcìyuán world", "Dongman Luntan" differs widely from other websites, firstly by its unique appearance. It is a peculiar transmission space for subculture which provides the method of moving in an exhibitive space with the illustration of an anime tone, as well as formative values from linguistic signs. Furthermore, the communication performed there is materialized by some kind of intersubjective <reading> only belonging to this space, and the users' desire of <conversation> is also attached to the form of externalization = visualization only in this space. Therefore I give examples in this paper to explain that the user experience of the "Dongman Luntan" has caused the chain of a vision-central desire around the Japanese subculture.