

中国におけるサブカルチャー愛好者アイデンティティ変容

王 雅 俊

1 研究背景と問題意識

中国において漫画やアニメなどのサブカルチャーの受容が本格的に始まったのは比較的遅く、日本などから輸入された海外作品に触れるようになった1980年代以降のことである。今日では、『魔道祖師』⁽¹⁾、『原神』⁽²⁾などの中国国産アニメやゲーム作品が数多く作られ、国内外でも高く評価され、広く人気を集めている例が散見される。1980年代から2000年代初頭までには一部の人たちが愛好しているに過ぎなかったサブカルチャーは、今や広範な人びとの間で親しまれるポピュラーな文化であり、大きな経済効果を生み出す産業ともなっている。かつてサブカルチャー愛好者の活動は愛好者同士の閉鎖的なコミュニティに限定され、メインカルチャーや中国社会への影響はさほど大きいものではなかった。サブカルチャー愛好者のアイデンティティもそうした社会環境に規定されていたと言えよう。しかし、現在では中国におけるサブカルチャーの位置づけは大きく変化し、サブカルチャー愛好者の活動、ひいてはアイデンティティのあり方にも変容が生じていると思われる。

先行研究ではおもに「抵抗—編入」という伝統的なサブカルチャーとメインカルチャーの関係の枠組みの中で、アイデンティティの形成について研究が行われてきたが、サブカルチャーが社会で認知されたことに伴ってアイデンティティがどう変遷したか、という点に対する関心は十分ではなかった。本研究が着目するのは、この変化である。

本研究では、おもにサブカルチャーが中国社会全体に広く浸透した2010年代以降、サブカルチャー愛好者のアイデンティティがどのように変容したのかという点について分析を行った。分析に使用したのは、サブカルチャー愛好者向けのSNS婚活アカウント「@拯救大齡二次元」の投稿、およびコスプレイヤーへのインタビューである。前者を分析対象に選んだのは、結婚や結婚相手に求める要素は多岐にわたり、それらの諸要素とサブカルチャー愛好との関係が析出できると考えたからである。また、このアカウントが登場した2012年から論文執筆時の2023年までの11年間に約23000件の投稿があり、アイデンティティの変容を分析するのに十分な数のサンプルが得られることも、大きな理由となっている。後者については、コスプレは代表的なサブカルチャー活動として、中国で多くの参加者を集めていること、また筆者もかつて中国でコスプレ活動に参加していた経験があり、コスプレというサブカルチャーの多様なあり方に触れていたこと、一定のネットワークを有していたことが、コスプレイヤーを分析対象に選んだ理由である。例えば、現在では客からの依頼を受けてコスプレサービスを提供する職業的なコス

(1) 作者の墨香銅臭による小説を原作としたアニメ。

(2) 中国会社 miHOYO が開発したオープンワールドゲーム。

プレイヤーが存在するなど、コスプレというサブカルチャーのあり方は大きく変化し、多様化が進んでいる。コスプレイヤーというサブカルチャー愛好者のアイデンティティも、こうしたコスプレを取り巻く環境の中で変化していることが予想される。

本研究は以上のように、サブカルチャー愛好者のアイデンティティについて、婚活アカウントの投稿をテキスト分析するとともに、複数のコスプレイヤーへインタビューを行い、ケーススタディとして分析を行った。これらの分析を通じて、目下の中国社会および中国文化におけるサブカルチャーの位置づけ、および今後の行方について考察することが本研究の目的である。

2 論文の構成と各章の概要

本論文は6章からなり、各章の概要は以下の通りである。

第1章では、前述した研究背景や問題意識、先行研究、研究対象、研究方法について述べた。

第2章では、中国のサブカルチャー愛好者を取り巻く状況について、1980年代から今日までの変化を以下のように整理した。①サブカルチャーをめぐる諸活動は伝統的なメディアからモバイルメディアへ移行したため、愛好者たちはデジタルエンパワーメントを活用し、メインカルチャー圏の中でも存在感を強めるようになった。②表現方法や内容など、サブカルチャーの形式が愛好者向けの作品や二次創作のみならず、ファッションやキャラクター消費などの消費文化にも広がり、一般的なポピュラー文化との共通点が増えてきている。③愛好者の年齢は10代から40代にまで拡大し、彼らの多くは中国社会で主流の位置を占めている。④サブカルチャー愛好者の自己表現活動は、現実社会のさまざまな場面でも発揮されており、サブカルチャーの愛好はその中の一つに過ぎず、相対的な位置が低下した。全体として、中国社会においてサブカルチャーはすでにさまざまな若者文化と融合し、愛好者が一般社会でも認知されている。そのため、愛好者のアイデンティティも、こうした社会環境のもとで構築されるようになったと考えられる。

第3章では、SNS（新浪微博）上の婚活アカウント「@拯救大齡二次元」の投稿についてテキスト分析を行い、サブカルチャー愛好者のアイデンティティの変容を考察した。2012年から2023年までの投稿のうち、2012年、2017年、2022年の3つの時期における代表的な投稿を選び出し、言語スタイル、サブカルチャー愛好者という属性についての表現、投稿内容の範囲、投稿の様式という4点から変化を分析した。結果は次の通りである。①サブカルチャー愛好者のコミュニティで使われるマニアックな表現が減少し、一般社会で使われる表現が主になった。②サブカルチャー愛好者はサブカルチャーについての深い文化的背景を共有しているという前提がなくなった。③投稿内容の範囲がサブカルチャー以外に拡大し、他のさまざまな要素で自己アピールする傾向が顕著になった。④定まった様式がない自由記述であったが、近年では履歴書様式が定型化している。つまり2012年の投稿では、サブカルチャー愛好者は婚活という場においても、愛好者としての自分をアピールし、相手が自分と同程度のサブカルチャー愛好者であることを強く期待する傾向があった。それに対して、その後の2017年や2022年の投稿になると、サブカルチャー愛好者というアイデンティティはもはや強調されず、それ以外の要素の方がアピールされるようになっていく様子が見て取れる。

第4章では、サブカルチャーの一つであるコスプレを例に、現役のコスプレイヤー12名に対してインタビューを行い、そのアイデンティティのあり方について考察した。考察の結果は次の通りである。①コスプレは今や主流社会に批判される特殊な行為ではなく、社会に広く認知された趣味の一つだと理解

されている。②仕事での依頼としてコスプレを行うなど、単純に自分が愛好するキャラクターに自分を重ねてコスプレしているとは限らず、愛好者とコスプレするキャラクターの関係は多様化している。③コスプレは単に個人的な趣味の域に止まらず、進学や就職などの人生の選択にも影響を与えるようになっていく。④コスプレはすでにさまざまな形で商品化され、コスプレイヤーは市場において生産者あるいは消費者として関わっており、コスプレイヤーというアイデンティティもその立場や場面によって変化し多様化している。かつてコスプレ愛好者は現実世界とは切り離された漫画やアニメなどの作品世界に自身を投影し、閉ざされたコミュニティの中で活動を行っていた。しかし現在では、コスプレ活動で蓄積した経験をビジネスに活かしているコスプレイヤーも少なくない。こうしたコスプレイヤーのアイデンティティは単にサブカルチャー世界での幻想を実現する原動力に止まらず、現実世界の人生にも影響を与える原動力となっている。

第5章では、ここまでの分析を踏まえた上で、第3章と第4章で考察したサブカルチャー愛好者のアイデンティティの変容が、どのような社会的および文化的背景のもとで起きたのか、現状に着目して論じた。第2章で着目した文化的変遷と異なり、本章では文化及び社会的現状に注目している。結論は以下の通りである。①ネット時代のデジタル化された世界は多元文化の影響を受けて、従来のサブカルチャーと主流文化の垣根が弱くなっており、愛好者に多様で新しい文化的刺激をもたらした。②2010年代以降、中国の若者は受験や就職などで過酷な競争下に置かれ、サブカルチャーに限らず、趣味の追求を抑制せざるを得ず、サブカルチャー愛好者においても趣味の位置づけは低下している。③他方でサブカルチャーは個人の趣味の領域を超え、急速に産業化されており、愛好者に仕事や進学の面でさまざまな可能性を提供できるようになった。こうした社会背景の中で、愛好者のアイデンティティはサブカルチャー世界から距離を置き、現実世界と緊密に結びつくようになった。

第6章は本論文全体の結論で、第1章から第5章で分析したサブカルチャー愛好者のアイデンティティの変容についてまとめた。今後の課題としては、本論文の第5章で言及した厳しさを増す中国社会や文化の状況を踏まえた上で、サブカルチャーを中心とする中国の若者文化がどのように新たな表現を生み、発展していくのかという点について、日本の状況と比較考察していきたいと考えている。