

東アジアにおけるサブカルチャー、文学の変貌と若者の心 ——アニメ・マンガ・ライトノベル、コスプレ、そして村上春樹——

千野拓政

The change in the subculture, literature and mentality of the youth in East Asian cities
——Manga, animation, light novel, cosplay and Murakami Haruki

Takumasa SENNO

Abstract

Since the 1990's, the advances in globalization have provoked many arguments about the marginalization of literature. The phenomenon, already underway, of young people turning away from literature has often been discussed. This phenomenon can be seen in not only Japan but also many large East Asian cities.

However, many literary works are in fact still well received by young people today. For example, Murakami Haruki is especially popular in East Asian cities. If we extend the category of literature to manga and light novels, the number of works that sell well increases.

This suggests that young readers have not yet completely turned away from literary works; they are probably just more fascinated by sub-cultural works or alternative literature than belles-lettres. What are the consequences of this marginalization of literature?

I think the marginalization is closely concerned with the change in the approach to reading literary texts, which has brought with it a change in the relationships between readers and literature.

The manner in which young readers today read texts obviously differs from past approaches to the same. In short, what they mainly appreciate is not the story or the idea of the works; rather it is the "character" of the dramatic personae. Additionally, for these young readers, dialogue with other fans of a particular work is of great importance. They have access to an expansive community of fans, and enjoy discussing "character" with them. They can feel a sense of participation through such discussions. Additionally, if they are able to make good contributions to the discourse, they can invite a great response from other fans and establish comfortable positions in the community.

Very importantly, the aforementioned phenomenon may also have something to do with young people's isolation or feelings of hopelessness.

Based on the questionnaire surveys and interviews in Beijing, Shanghai, Taipei, Hongkong and Singapore, I aim to analyze the phenomenon in East Asian cities, and clarify the implications for the cultural changes underway in these cities.

1. 問題の所在

文学の周縁化が叫ばれて久しい。その端的な現れとされるのが、若者の文学離れ、活字離れである。それは、日本のみならず東アジアの諸都市に共通な現象として語られる。2012年、尖閣諸島の国有化

をきっかけに日中関係が緊張したとき、村上春樹は新聞に投稿し、「魂が行き来する道筋を塞いでしまってはならない」(朝日新聞9月28日付け)と述べて、読者の強い共感を呼んだ。そのとき彼の脳裏にあったのは、「音楽や文学や映画やテレビ番組が」「多くの数の人々の手に取られ、楽しまれてい

る」東アジア共通の文化圏が生まれていること、そしてそれが危機に瀕しているということだった。

しかし、若者が文学や活字から離れているというのは本当だろうか。じつは、若者に読まれている文学作品は決して少なくない。例えば日本では、村上春樹の『1Q84』book1～book3（新潮社、2009～10年）が、文庫版を含めて770万部を売り、新刊長編『色彩を持たない多崎つくると、彼の巡礼の都市』（文藝春秋、2013年）も、4月の発売から1ヶ月経たない間に100万部を売ったと伝えられる。十代の読者が減っているという声もあるが、村上春樹が好きな二十代の読者は今なお多い。中国に目を向けても、中堅作家余華の長編『兄弟』（作家出版社、2008年）が35万部を売っている。純文学に限らず、ライトノベルに範囲を拡げれば、もっと読まれている作家や作品が目白押しである。日本では、谷川流の『涼宮ハルヒの驚愕』（上・下、角川スニーカー文庫、2011年）の売り上げが初版だけで100万部を越えた。現在9巻まで出ているシリーズ全体では2000万部を超える。中国でも、郭敬明の長編ファンタジー『幻城』（春風文艺出版社、2003年）が200万部、青春群像を描いた『小時代1.0』（同前、2008年）『小時代2.0』（同前、2009年）がそれぞれ100万部を売っている。マンガまで含めれば、『One Piece』第52巻が初版250万部を売ったように、さらに読まれている作品がたくさんある。（中国でも、郭敬明の『小時代1.5』（上・下）（長江文艺出版社、2010年）『小時代2.5』（上・下）（同前、2011年）はマンガ版である。）

こうした現象は、若者が決して活字の作品を読まなくなった訳ではないことを物語っている。ただ、彼らの興味は、いわゆる純文学や大衆文学ではなく、新しいジャンルの作品に移っているようなのだ。だとすれば、若者の文学離れ、あるいは文学の周縁化とは何を意味しているのだろうか。そして、それが東アジアの諸都市で共通に見られる現象なら、その背景には何があるのだろうか。

わたしは文学やサブカルチャーをめぐる、いくつかの次元で決定的な変化が起こりつつあるのではないかと考えている。まず、若者のテキストの読み方がこれまでと異なって来ているのではないか。もちろん読み方の変化にはさまざまな要素が重層的に混在しているだろう。しかし、ごく単純化して言えば、つぎのような変化がみられる。これまで文学テ

クストを読むとき、読者は主にストーリーや作品に込められた思想、文体などを鑑賞してきた。しかし、現在の若い読者の一部は、そうしたこととともに、あるいはそれ以上に、キャラクターを鑑賞することに重きを置くようになっている。特にアニメ、マンガ、ライトノベルや、それに付随するコスプレ、二次創作など同人活動の愛好者たちはそうだ。例えば、コスプレは好きな作品の好きなキャラクターに扮装するし、二次創作は原作のキャラクターなどを借用して新たな作品を創作する。これら愛好者が注目しているのは、明らかにストーリーではなく、キャラクターだ。

それだけではない。そうしたテキストの読み方の変化は、読者と文学の関係をも変えつつあるのではないかと思う。具体的に言えば、読むことをとおして作品に期待するものが変化してきているのではないだろうか。近代以降、文学作品、なかでも純文学作品を読むとき、読者はそれらをとおして、人間や社会、世界や歴史の真実に触れること、あるいは触れるための手がかりを見つけることを期待してきた。少なくとも、そうしたことを感じさせてくれるのが、優れた文学作品だと思ってきた。ストーリーや作家の思想、文体はそのための重要な要素だった。魯迅やドストエフスキーを読むときのことを考えればよい。しかし、現在のサブカルチャーを愛好する若者の一部は、そうしたこととともに、あるいはそれ以上に、作品を通じて仲間と交流することに喜びを見いだしているようなのだ。彼らはインターネットを通じたり、サークルを作ったりして、ファンどうしの繋がりを持っている。そして、そうした共同体（コミュニティ）で、作品のキャラクターや設定について熱い議論を交わしている。自分の意見が受ければ即座に大きな反響がある。そうしたコミュニケーションの中で自分の居場所を見つけ、自己実現をした実感を得ることが大切らしいのだ。サブカルチャーのケースと内容は異なるが、村上春樹の流行も、読者が文学作品に求めるものの変化と深く関係していると、わたしは考えている。

さらに言えば、そうしたキャラクターへの関心や、作品に求めるものの変化の背景には、若者のある種の孤独感や虚無感、閉塞感、あるいは社会との隔絶感（社会に参画できないという思いの欠如といってもよい）があるように思われる。

そうした関心から、わたしは東アジアの五つの都

市、北京、上海、香港、台北、シンガポールでフィールド調査を実施した。調査は二つの部分からなる。一つはアンケート調査である。若者たちが、ライトノベル（「軽小説」）、アニメ・マンガなどのサブカルチャーをどのように受容しているのか。コスプレや二次創作などの同人活動にどのように参加しているのか。同様に、村上春樹の作品をどう受容しているのか。そんなことがらについて質問した。もう一つはインタビュー調査である。ライトノベルの作家、同人創作の書き手、コスプレの参加者、同人イベントのコーディネーターなどに、自己の創作や活動について話を聞いた。サブカルチャーと村上春樹を並べたのは、両者が東アジアの諸都市で若者に流行している背景に、作品の受容をめぐる共通の変化や、共通した若者の心理の形成があると考えたためである。ここでは、そのうちのサブカルチャーについて、調査に到ったわたしの問題意識、調査の過程で見えてきた事実、それらをとおして考えたことなどを、簡単に紹介したい。（紙幅の関係で、村上春樹については稿を改めて述べる）

2. 今、東アジアの都市に起こっていること

まず、東アジアの都市に共通している現象とはどんなものか見てみよう。

ここに一枚の写真がある（図1）。街角で若者を撮影したものだ。出典は博報堂アジア生活者研究プロジェクト著『アジアマーケティングをここから始めよう』（PHP 研究所、2002年）という書物である。東京、上海、北京、台北、香港、ソウル、シンガポール、クアラルンプール、バンコク、ホー・チミン——これらアジアの十都市で若者の消費生活調査を

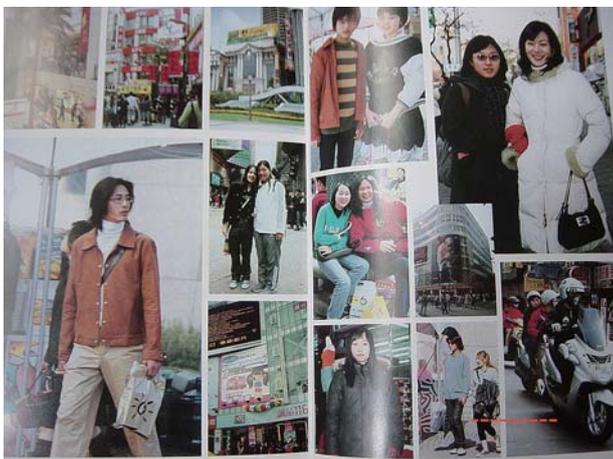


図1 どここの若者？

行い、マーケティング戦略を考察した報告書だ。だが、ここで問題にしたいのは書物の内容ではなく、写真に映った若者の姿である。どの写真がどの都市の若者か、お分かりになるだろうか。

正直に告白すれば、背景の看板に書かれた文字が仮名かアルファベットか、繁体字か簡体字か、ハングルかシャム文字か目に入らなければ、わたしには皆目見当がつかない。服装や髪型、化粧の仕方を見ても、彼らの容貌はほとんど変わらない。これが現在のアジアの都市の若者の姿なのだ。つまり、国や地域ごとに、歴史的な、あるいは社会的、文化的な背景が異なっても、アジアの都市の若者の消費生活には、似通った点が驚くほど増えているということだ。

実は、消費生活だけでなく、彼らの文化的な趣味にも驚くほど似通った点がある。特にサブカルチャーに関してはそうだ。一つクイズをやってみよう。次に挙げるものが何か、お分かりになるだろうか。いずれも、数年前まで中国や香港、台湾、シンガポールなど、東アジアの諸都市で若者に熱狂的に支持されていたものだ。①名偵探柯南、②灌籃高手、③新世紀福音戦士、④逮捕令、⑤侍魂、⑥心跳回憶。（いずれもインターネットに多くの関連サイトがある）

種明かしをすれば、①名探偵コナン、②スラムダンク、③新世紀エヴァンゲリオン、④逮捕しちゃうぞ、⑤侍スピリッツ、⑥ときめきメモリアルである。最初の二つはマンガ、次の二つはアニメ、最後の二つはコンピュータゲームから出たものだ。それが、マンガ、アニメ、コンピュータゲームだけでなく、フィギュア（模型）、ノベライズ（小説）など、領域を越えて多様なジャンルで作品化され、若者の間で流行している。いわゆるメディアミックスである。

上に挙げた例は、いずれも日本で生まれた作品である。1980年代から90年代にかけて、中国をはじめアジアの都市を席卷したのは日本のアニメやマンガ、ゲームだった。（ACGと呼ぶ。Animation、comic、gameの略称）世界的に流行した「機器猫（ドラえもん）」はもちろん、「七龍珠（ドラゴンボール）」や上記のマンガ・アニメを知らないアジアの若者は今やほとんどいない。今も日本のACGは人気が高いが、近年は日本の作品以外にも流行する作品が生まれている。例えば、もとは韓国のインターネットで流行したキャラクター“mashimaro”がそうだ（図2）。後に中国では「流氓兔」と呼ばれて

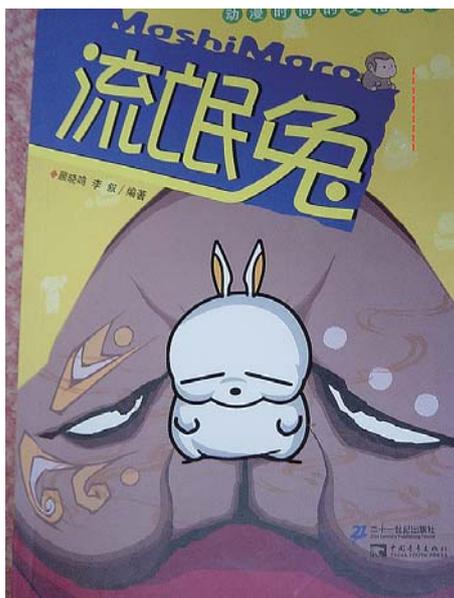


図2 mashimaro



図3 カンボジアで見た miashimaro

一世を風靡し、東南アジアでも人気を博した。わたしはバンコクでこの兎のキャラクターグッズを手に入れたし、カンボジアで出会ったガイドの大学生のカバンの図柄もこれだった。(図3)すでに、東アジア各地で作品が製作され、双方向の流通が始まっているのだ。

特に映像や音楽作品は、インターネットの発達によって、ほとんどリアルタイムで伝わり、受容される。今日放映された日本のアニメが、翌日に中国のサイトに字幕付きでアップロードされているのは、もはやふつうのことだ。

そうした現象が見られるのは、アニメやマンガや



図4 どこのCD?

ゲームだけではない。例えばポップスもアジアの若者に共通の文化になっている。安室奈美恵や宇多田ヒカルが好きなアジアの若者は数えられないほどいる。この領域でも、享受の仕方は日本からの一方的な輸入ではない。例えば、わたしが持っている宇多田ヒカルアルバム「first love」は中国の福建省で製作されたものだ(図4)。一方、女子十二楽坊(中国)やF4、飛輪海(台湾)、東方神起、少女時代(韓国)などアジア各地の歌手を、日本やその他の地域の若者が享受していることも周知のとおりだ。

越境の現象は、テレビや映画ではもっと顕著だ。90年代前半に「東京ラブストーリー(東京愛情故事)」を始め、日本のテレビドラマがアジアで大人気だったことや、この数年「リング(七夜怪談)」など日本のホラー映画に人気が集まっていることは、よく知られている。近年「冬のソナタ(冬天奏鳴曲)」や「猟奇的な彼女(我的野蛮女友)」など韓国の作品が人気を博し、アジア各地で“韓流”ブームが起こっていることも、説明を要しまい。

文化現象は、東アジアの諸都市でもうここまで共通しているのである。

3. 文学とサブカルチャーをめぐる状況

こうした共通の文化現象は、文学の領域でも起こっている。しかも、作品の受容の仕方が、以前と異なることが特徴になっている。ライトノベルの流行がその一例である。

ライトノベルという呼称は、日本で1990年頃から使われ始めた。主に十代の若者向けに、文庫や新書版で提供される、表紙やイラストにマンガを多用した小説のことをいう。内容は、SF、ファンタジー



図5 日本のライトノベル

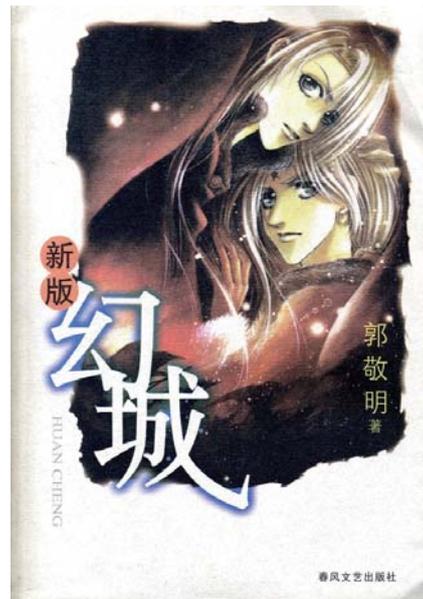


図7 郭敬明『幻城』



図6 台湾の「軽小説」『擒妖記』

仕立てのものから、何気ない日常の中で奇妙な事件が起こり、若者が地球や世界の存亡に関わる戦いに巻き込まれるセカイ系と呼ばれるもの、若者の生活を描いた日常系（或いは空気系）と呼ばれるものなど多様で、一括りにすることは難しい。ただ、書物を手を取れば、他のエンターテインメント小説や純文学と差別化されていることは明らかだ。

角川スニーカー文庫や電撃文庫など多くのレーベルがあり、先に挙げた谷川流『涼宮ハルヒ』シリーズ（角川スニーカー文庫、2003年～）（図5）や、西尾維新『戯言』シリーズ（講談社ノベルズ、2002～2009年）などベストセラーが数多く出てい

る。また、雑誌『ユリイカ』で西尾維新が特集され（2004年臨時増刊号）、沖方丁の『マルドゥック・スクランブル』三部作（早川文庫JA、2003年）が2003年の日本SF大賞を受賞するなど、社会的にも注目を浴びるようになってきている。ライトノベルに村上春樹を凌駕する売れ行きの作品が数多くあることはすでに述べたが、東アジアの諸都市でも多くの読者を擁している。

こうした小説は、東アジアでは「軽小説」と呼ばれる。台湾では、日本からの翻訳だけでなく、台湾角川小説大賞などのコンテストもあって、現地での創作も盛んである。（図6）大陸では、「軽小説」というと、日本のライトノベルをイメージする傾向が強いようで、国産の作品はふつう「青春小説」「校園小説」と呼ばれる。郭敬明の『幻城』（図7）『爵迹』（長江文艺出版社、2010年）など日本とよく似たSF、ファンタジー仕立ての小説もあるが、若者の青春群像を描いたティーン小説に近い作品も多い。韓寒『三重門』（邦題：上海ビート、作家出版社、2000年）、郭敬明『小時代』シリーズ、笛安『西決』（長江文艺出版社、2009年）『東霓』（同前、2010年）『南音』（上・下、同前、2012年）、落落『剩者为王』（同前、2011年）などがそうだ。香港やシンガポールでは、「軽小説」といえば、もっぱら日本や台湾のライトノベルを指す。これらの都市では市場規模が小さいこともあって、もともと現地で創作されている作品がきわめて少ない。それらの作風も、若者の日常を描いたコメディや、ティーン小説などが主



図8 香港の「軽小説」『超凡学生 4』

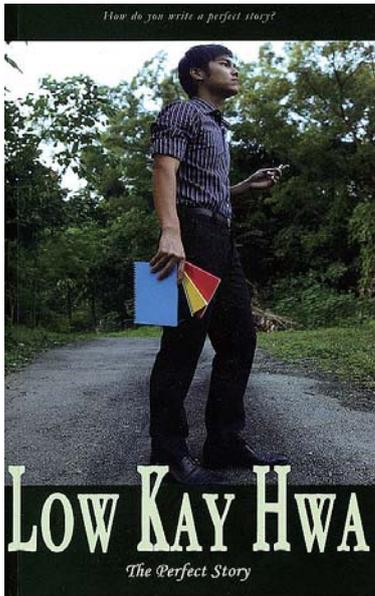


図9 シンガポールの「軽小説」Low Kayhwa 『The Perfect Story』

流である。(図8、図9)

また、やおい小説、BL（ボーイズ・ラブ）と呼ばれる作品群も人気を博している。男子の同性愛を描いた小説で、女子が好んで読む。これも表紙やイラストにマンガが用いられることが多く、書店に大きなコーナーが設けられるほどファンがいる。台湾でも日本の作品のほか、現地で制作された作品があり、人気のほどは変わらない。中国や香港、シンガポールでは、商業ベースで制作される作品は少ないが、同人活動の一環として創作され、台湾や香港のファンと交流が進んでいる。(図10)



図10 『執迷不悟』上海のやおい小説（同人創作）

日本では、2000年以降ケータイ文学も盛んになった。会費を払って会員になれば、小説などを携帯電話に配信してくれるシステムである。新聞報道によれば、大手出版社を含めてすでに数社が参入し、中には「新潮ケータイ文庫」のように三万五千人に及ぶ有料会員を抱えているサイトもあるという（朝日新聞2004年12月1日、文化総合欄）。映画化もされ、100万部を売った『恋空』（美嘉著、魔法のいらんど、2005年。単行本は、スターツ出版、2006年）などのヒット作がいくつも生まれている。また、インターネットでも、BBS（電子掲示板）への書き込みをまとめた『電車男』（中野独人著、新潮社、2004年）のようなベストセラーが生まれている。中国など、携帯電話の通信方式が日本と異なる他のアジアの地域では、まだケータイ文学の数は少ないが、日本でヒットした作品は、単行本や映画で読者に親しまれ、人気を博している。

東アジアの諸都市（特に中国の都市）では、ケータイ文学が発達していないかわりに、インターネット文学（「ネットワーク文学」）が日本と比較にならないほど盛んだ。インターネットのサイトに作品を投稿し、掲載されたものを読者が読む形式が多い。例えば、中国では「百度搜索」を検索するだけで、104万件もの文学サイトがヒットする。「榕樹下」(<http://www.rongshuxia.com/>)や「晋江文学城」(<http://www.jjwxc.net/>)といった何万件もの投稿がある大きなサイトもあって、そこで人気を博して専業作家になる者も出ている。安妮寶貝（アニーベイビー）、黒可可（ブラックココア）などがそうだ。彼らの作品は単行本として次々に出版されており、マンガ版が出ているものもある。



図 11 上海のコミケ 1



図 12 上海のコミケ 2



図 13 台北のコミケ 1



図 14 台北のコミケ 2



図 15 シンガポールのコミケ 1



図 16 シンガポールのコミケ 2

上記のような作品群は、同人活動と密接な関係がある。ここで言う同人活動とは、ライトノベル（「軽小説」）や、やおい小説、マンガ・アニメ・ゲームのファンたちが集って行う活動を指す。日本でも、東アジアの都市でも、活動の中心は、同人誌の発行のほか、アニメ、ゲーム、フィギュアなどの作成、コスプレなどである。中国では、原作アニメに字幕や音声、音響効果をつける活動も盛んだ。同人誌に

はマンガやライトノベル（「軽小説」）、やおい小説などの作品が掲載される。オリジナル創作もあるが、自分の好きな原作のキャラクターや世界観を借りて、独自にストーリーを展開する「二次創作」と呼ばれる作品が主流である。

こうした同人活動の作品は、コミックマーケット（通称コミケ）などの展示即売会（あるいは通信販売）で売られ、同人どうしが交流する。日本では夏

と冬に東京ビッグサイトで大きなコミックマーケットが開かれるほか、各地で小規模なイベントがたくさん開かれている。会場は、キャラクターにコスプレ扮装したファンや、同人たちが大勢あつまり、海外からの参加者も少なくない。中には一日で100万円を売り上げる強者の同人もいる。

中国や台湾、香港、シンガポールでも年に一度か二度大規模なコミケが開かれるほか、小規模なイベントが折に触れて開かれている。その様子や賑わいは日本とほとんど変わらない。(図 11、12、上海のコミケ。図 13、14、台湾のコミケ。図 15、16、シンガポールのコミケ) 同人たちはコミケだけでなく、インターネットやオフ会(同人仲間だけの集い)を通じて情報を交換し、お気に入りのキャラクター(アニメの場合は声優なども含む)や作品の世界観、作品のディテールなどについて、熱い議論を戦わせる。

こうした作品のファンの間では、作品の受容の仕方が大きく変化している。彼らの作品の読み方が明らかにこれまでの文学作品の読み方と異なるのはすでに述べたとおりだが、それだけではない。ただ作品を読んで楽しむだけでなく、作品を通じて相互にコミットしようとする読者が少なくないのだ。同人活動やファンどうしの交流はその一環である。

では、彼らの読み方はどう変化したのだろうか。なぜ彼らは作品を通してコミットしようとするのだろうか。まず、作品の読み方の変化から考えてみることにしよう。キーワードは「キャラクター」である。

4. キャラクターを読む ——テキスト受容の変化

以下に挙げるのは、東アジアの各都市で、大学生を対象に、「軽小説」(ライトノベル)およびアニメ・マンガについて「どこが好きですか?」と訪ねたアンケート調査(複数回答可)の結果である。ここで言う回答者は、アンケートに答えた学生のうち、「軽小説」(ライトノベル)およびアニメ・マンガを読んだこと(見たこと)がある者に限られている。

北京では、「軽小説」(ライトノベル)に関するアンケートについてみると、回答者92名に対して、ベスト3は「読みやすい」41名、「ストーリーがよい」37名、「キャラクターが魅力的」36名であった。アニメ・マンガについては、回答者96名のうち、

「ストーリーがよい」と答えた者が69名、「キャラクターが魅力的」と答えた者が60名と群を抜いて多かった。

台湾では、「軽小説」(ライトノベル)、アニメ・マンガとも、「ストーリーがよい」「キャラクターが魅力的」と答えた者が他を圧して多く、「軽小説」(ライトノベル)については回答者287名中、前者が242名、後者が240名、アニメ・マンガについては回答者334名中、前者が293名、後者が278名だった。

香港でも結果は同様で、「軽小説」(ライトノベル)については、回答者86名のうち「ストーリーがよい」と答えた者が48名、「キャラクターが魅力的」と答えた者が30名だった。アニメ・マンガについては、回答者82名中「ストーリーがよい」と答えた者が55名、「キャラクターが魅力的」と答えた者が38名いた。いずれも、1位2位を占めている。

シンガポールは少し傾向が異なり、「軽小説」(ライトノベル)については、回答者45名に対し、ベスト3は「ストーリーがよい」22名、「癒しや慰め、救いを感じる」21名、「読みやすい」19名だった。アニメ・マンガについては、回答者48名中、「ストーリーがよい」と答えた者が37名、「キャラクターが魅力的」と答えた者が34名を占めた。

いずれの地域でも、まだストーリーのよいことが作品の魅力の第1位になっているが、キャラクターの魅力もそれに劣らず重視されていることが分かる。1980年代に同じアンケートを行えば、おそらくキャラクターの魅力を挙げる回答はきわめて少なかっただろう。そうしたことを考えれば、これら作品の若い世代の読者の作品の読み方において、いかにキャラクターの重要性が増しているかが分かる。

また、各都市でのインタビューからも、読者のキャラクターを重視する姿が浮かび上がってくる。以下は「軽小説」(ライトノベル)の書き手でもある読者の発言の一部である。

「中国の若い人たちも、キャラクターイメージの影響を受けています。30歳以上の人はずっとテキストを重視するかもしれません」。(上海。コミックマーケット・コーディネーターFさんへのインタビュー。2010年6月29日、復旦大学新聞学院スタジオにて。)

「よいキャラクターは作品全体の魂です」。(北京。同人イベントコーディネーター、SION 同人社社長、

「軽小説」の書き手、ニックネーム山崎晴矢さんへのインタビュー。2011年2月、北京大学にて。）

「読者の多くはキャラクターを好むのですが、わたしはストーリーもキャラクターも大事だと思います」。(台北。ライトノベルの書き手、花月 ASKA さんへのインタビュー。2011年2月、台湾大学付近の喫茶店にて。)

キャラクターを重視してテキストを鑑賞するこうした読み方は、日本のマンガから広がっていったようだ。批評家の伊藤剛は、1990年代前半にいがらしみきおのマンガ「ぼのぼの」(1986年～)の描き方が変化したあたりから、それが始まるという。作中のキャラクターの位置づけに変化があったというのである。

キャラたちは「物語」からゆるやかに切り離され、ただ個別に戯れることを許されている。つまり、キャラたちの「存在」が自在に組み合わせられた結果を記述したかのようなテキストが生産されるに至ったのだ。

……

テキストの内部において、キャラが「物語」から遊離すること、そして、個々のテキストからも離れ、キャラが間テキスト的に環境中に遊離し、偏在することを「キャラの自律化」ととりあえず呼ぶことにしよう。

『テヅカ イズ デッド』(NTT出版、2005年)

伊藤は、以前のマンガのキャラクターは物語に依存していたが、それと切り離された新たな形象がこの時期に生まれたという。以前のキャラクターと区別するために、伊藤はそれを「キャラ」と呼ぶ。そして、この時期からストーリーを離れてキャラクターを鑑賞する読み方や、それを前提とした創作が普遍化したと考える。ストーリーと関係がないので、鑑賞するのは主人公でなくてもかまわない。読者は端役や小動物でも「このキャラかわいい」と鑑賞できる。

こうしたキャラクター観のもとになったのは、1970年後半代のメディアミックスだろう。もとは角川映画が始めた戦略で、映画だけでなく、原作の文庫本、カセットブック、テレビ特番、マンガ化など複数の媒体で宣伝し、認知度を高める商業活動を指す。マンガ・アニメの分野でも、『宇宙戦艦ヤマ

ト』や『銀河鉄道999』などが同様の方法で展開された。マンガ、アニメ、ノベライズ、フィギュアなどが連動して市場に登場したのである。マンガがアニメ化され、フィギュアやカード、シールなどマルチに販売する戦略自体は、1960年代の『鉄腕アトム』や『鉄人28号』から見られた。だが、これらは似て非なるものだ。1960年代には、マンガの流行が先にあって、次第にアニメやその他の領域の商品が作られていた。ところが、1970年代後半のメディアミックスでは、複数の領域のグッズが一斉に、あるいは連続して市場に展開される。まず、その連動性において異なっている。

この時期からのメディアミックスにはもう一つ特徴がある。「あるメディアで発表された作品は、独立した作品であると同時に、作品世界を共有する他メディアの作品の広告となっている」⁽¹⁾ことである。簡単に言えば、それぞれのメディアの作品は大筋のストーリーを共有しているが、ディテールに若干の違いがあり、愛好者が複数のメディアの作品に興味を向けるように仕組まれているのだ。極端な例を挙げれば、マンガで死亡したキャラクターが、ノベライズ作品ではまだ生きていて、というようなことを想像すればよい。それらストーリーに異同のある作品群いずれにも共通し、一体性をもたらしめているのはキャラクターである。ファンはキャラクターに注目することで、複数の領域の作品の異同を楽しむことができる。こうして、しだいにキャラクターに注目する素地が形作られ、1990年代に、それを中心にテキストを読む現象が顕然化したのではないかとわたしはそう考えている。

キャラクターに関する伊藤の見方は、現在のライトノベル、やおい小説、マンガ、アニメ、ゲームの愛好者や同人文化の傾向をよく説明している。

例えば、ライトノベルの最も重要な要素の一つは、明らかにキャラクターである。毎年発行される『このライトノベルがすごい』(宝島社)に、作品ベストテンだけでなく、キャラクターベストテン欄(男性部門、女性部門だけでなく、ペット部門、カップル部門まである)が設けられているのを見ても、それがよく分かる。また作家の沖方丁(うぶかたとう)も『沖方丁のライトノベルの書き方講座』(宝島社文庫、2008年)で、キャラクターを設定し、プロットを決めていく制作方法を細かく披露している。これは、読者の受容だけでなく、作家の創作も

含めて、ライトノベルが、生産から消費まで、キャラクターを中心的な要素にしていることを物語っている。

ライトノベルがマンガとゲームを重要な起源としていることを考えれば、それは当然とも言える。表紙やイラストにマンガが多用されることをみても、マンガがライトノベルの来源の一つであることは分かる。もう一つの重要な来源は、1980年代に流行したテーブルトーク・ロール・プレイング・ゲーム(table-talk role playing game、略称 TRPG)である。一人のゲームマスターが物語の骨格を考え、他のプレイヤーはそれぞれ勇士、魔法使い、僧侶などそれぞれのキャラクターを演じて、一緒に一つの物語を完成させるゲームのことである。(戦闘の勝敗などはサイコロで決める) こうしたゲームを、コンピュータに移植すれば、コンピュータのRPG(ロール・プレイング・ゲーム)に、小説にすればライトノベルになることは、一目瞭然だろう。例えば、ライトノベル初期のヒット作『ロードス島戦記』(水野良、角川スニーカー文庫、1988年～)は、TRPGの過程を再現し、小説化したものであることを明言している。当時はゲームの経過を再現したりプレイ本もたくさん出版された。

こうした例を見ると、プレイヤーが勇士や魔法使いなどのキャラクターを演じたり、操作したりするコンピュータゲームで、キャラクターが重視されるのは当然だと言えるだろう。

キャラクターが重要なのは、やおい小説、BL(ボーイズラブ)も変わらない。こうした美男子の同性愛を描いた作品の淵源は、おそらく1970年代に現れた少女マンガだろう。それ以前の少女マンガが、かわいいだけの単純な物語が多かったのに比べて、竹宮恵子の「サンルームにて」(『別冊少女コミック』、1970年12月号、原題「雪と星と天使と……」)などの、美少年どうしの性愛を描いた作品は衝撃的だったに違いない。思春期の読者に性愛を含む恋愛についての思索を提供し、少女マンガは飛躍的に作品の深みを増した。また、男子の同性愛であるがゆえに、女子の読者にとっては、100パーセント想像の世界であることも大きいだろう。生々しい現実とは切れた想像の世界で、恋愛や性愛の夢をめぐらし、思いをはせることができるのだ。中でも、19世紀末のヨーロッパの寄宿舎を舞台に描いた『風と木の詩』(竹宮恵子、小学館フラワーコミック

ス、1976年)は、異国の歴史や世紀末文化への興味もあって、大ヒット作となった。

そうしたマンガの流行を背景に、1980年代初頭に少女雑誌『JUNE』(後に『小説JUNE』、サン出版)が登場する⁽²⁾。この雑誌で、人気作家栗本薫が、やおい小説の投稿を添削する“小説道場”というコーナーの連載を始める。優れた作品が雑誌に掲載されたこともあって、当時の読者に大いに喜ばれたという。同誌は、フランスで新たに女性作家が書いた美少年同性愛の小説が発見されたとして、翻訳と作者略伝、解説を掲載する企画も掲載したが、実はすべて栗本薫の自作だったという、手の込んだ宣伝までしている。そうした努力にコミックマーケットの発展も相まって、やおい小説は着実にファンを増やし、書き手も育っていった。今ではむしろキャラクターが中心的な要素になり、作品の美少年キャラを鑑賞することや、他ジャンルの作品のお気に入りのキャラを借用して、新たにやおい小説を書く二次創作などが、ふつうに行われている。

ケータイ小説は少し事情が異なっている。キャラクターよりも、むしろストーリーのパターン(類型)や、そのパターンを構成する要素(モチーフ)に読者は感応しているようだ。ケータイ小説の来源として、ギャル雑誌『popteen』(富士見書房、1980年～、1994年より角川春樹事務所)などの読者投稿欄を挙げる声がある。女子中高生が、レイプや妊娠、いじめなどの体験を赤裸々に綴るコーナーである。当時の編集者によれば、ほとんどは作り話だろうという。座談会「ケータイ小説は「作家」を殺すか」(『文学界』2008年1月号)の出席者は次のように語っている。

鈴木謙介「僕もかなり没入して読みましたね。たぶん嘘というか、事実ではないと頭ではわかかっていても読んでしまいました」。

中村航「初めて読むときって、なぜか凄く引き込まれるんです。高校生ぐらいまでは読んでたなあ」。

読者も作り話だと分かっていたはずだが、それでも投稿は本当にあった体験として読まれた、というのである。ある種のゲーム感覚で書かれ、読まれていたと言ってよいかもしれない。そして、読者はそれに共感した。こうしたパターン化した告白を小説

にすれば、確かにケータイ小説になる。それが読者に受けた理由の一つなのかもしれない。先の座談会で、中村航は、先の発言に続けて、こう述べている。

中村航「若い子たちはこういうのが読みたかったんでしょね。でもどこへ行けば自分の読みたい本があるのかわからなかったと思うんです。その中で、「ケータイ小説」が一つの記号として現れてきたというのはあるんじゃないかなあ」。

俗に「ケータイ小説七つの大罪」と呼ばれる、ストーリーの要素がある。ほとんどのケータイ小説が「売春、レイプ、妊娠、ドラッグ、不治の病、自殺、真実の愛」という七つの要素（モチーフ）の組み合わせでできていることを揶揄して言ったものだ。しかし、的を射た言い方ではないだろうか。ケータイ小説の読者は、こうしたモチーフや、その組み合わせとして構成されたストーリーのパターンを鑑賞しているような気がする。あるいは、それがキャラクターの代わりを果たしていると言ってもよい。中国、台湾、香港、シンガポールの読者に上記七つの大罪を紹介すると、みんなニヤニヤする。彼らもまた、パターン化された物語を感じ取っており、愛好者はそれぞれの要素（モチーフ）の組み合わせに楽しみを見いだしているようなのだ。

同人活動も同様だ。先に触れたように、コスプレや、原作のキャラクターを借用して新たな物語を作る二次創作が、キャラクターに依存しているのは言うまでもない。

こうした、日本から始まったキャラクターを中心に鑑賞する読み方は、すでに東アジアの諸都市の若者に共通のものになっている。少なくとも上記のジャンルでそうなのは明らかだ。では、彼らの作品の受容の仕方には、なぜこんな特徴があるのだろうか。

5. 仲間と読む

上記のような作品を愛好する読者には、キャラクター中心の鑑賞のほかに、もう一つ特徴がある。ただ作品を読むだけでなく、同人活動の二次層創作やコスプレ、あるいは同人間のネット議論のように、作品を通じて相互にコミットをしようとする読者が少なくないことだ。彼らが作品の鑑賞を重んじてい

ない訳ではない。面白い作品が読みたいという思いは、日本でも、他の東アジアの都市でも変わらない。各都市の調査で、ライトノベル（「軽小説」）、アニメ・マンガを問わず、作品のストーリーへの関心が最も高かったことがそれを示している。だが、それとともに、作品を話のタネにして仲間と話すのが楽しい、という回答も数多く寄せられていた。そしてインタビューでも、同様の発言が数多くあった。

例えば、北京のアンケート調査の同人活動に関する自由記述の回答に、次のようなものがみられる。

「(同人活動は——引用者) 温かみがあります。知らない人が一緒に、大家族みたいになって自由に参加し、レベルの高低に関係なく自分の考えやアイデアを発表できるし、人の“突っ込み”も受けたりして、とてもいいグループのコミュニケーション方法なんです」。

「同人活動は人と人の距離を縮めます。共通の言葉を持っている仲間を見つけるんです。組織の中での協調性や、仕事力など、人の能力も伸ばしてくれます。それに人の性格を変えるところもあって、より明るく、コミュニケーション好きになったりします」。

上海でも、同人活動に参加しているRさんがインタビューで、「どのように創作を始めましたか」という問いに次のように答えている。

「……アニメやマンガを見始めたのは中学二年の時です。……高校では趣味になったけれど、仲間の輪には入っていませんでした。ふだんの生活で感じていることなどをいくつか作品に書きました……作品をネットに公開して、交流したりもしました。大学でサークルに入ってから、グループ創作したり、一緒に本を出したりすることを覚えました。それで本格的にこのグループに入って、書き手になりました。

……自分の考えがあって、それを伝えたいという欲求があったんです。例えば、寂しいとか、吐き出したい思いとか。想像によって解放したいと思いました。それで、創作を通じて探しています。そういう気持ちを記録して、人と共有するんです。共感してもらえたらもっとすばらしいけれど」。(2011年2月20日、復宣酒店ロビーのカフェでの集団インタビューより。)

こうしたコミュニケーションを求める傾向は、台湾でも変わらない。インタビューにおける次のよう

な発言は、それを端的に物語っている。

「ライトノベルの創作よりも、人と人の繋がりの方がずっと魅力的です」。(同人誌のライトノベル作者、ニックネーム水月流転さんへのインタビュー。2011年2月、台湾大学付近の喫茶店にて。)

「ライトノベルは一つの動機を提供してくれます。わたしの最初の動機は小説を書いて投稿したいということでしたが、あるところまで来ると、飽きてきます。もう単に小説を書くためではなくなっています。小説を書くことで多くの人と知り合いになれるんです。より多くの人と知り合い、より多くの活動に参加して、一人ひとりと繋がっていきます。そして、もう一度ライトノベルの本質に戻ってくるんです。……わたしはただ小説を書いているだけかもしれませんが、それだけではなくて、わたしの小説が好きな人と知り合いになることもできるんです。ただ小説のキャラクターが好きで、扮装してコスプレに参加している人のこともあります。ライトノベルは連結性、連続性を持っているんです」。(アマチュアの作者、ニックネーム宇宙油王さんへのインタビュー。2011年2月、台湾大学付近の喫茶店にて。)

いずれの発言からも、「軽小説」(ライトノベル)やアニメ・マンガが同好の仲間と繋がるツールになっており、同人活動がその繋がりを実現する場になっていることが分かる。

シンガポールでも、アンケートの同人活動に関する問いの自由記述回答で、複数の回答者が「同じ趣味の人と活動することに充実感を感じる」と述べている。また、同人活動に参加したことのある複数の大学生が、インタビューに答えて次のように述べている。

「同じ趣味をもつ人が集まって各自が体得したことや考え方を共有し、互いに切磋琢磨するよい機会である」。

「同人活動は社会の中でしだいに非主流の文化を強く表現するものになりつつある。個人生活において、その他の活動(家庭の活動や社交活動など)を代替していることさえある」。

これらも、仲間とのコミュニケーションが、同人活動に参加するライトノベルやアニメ・マンガ愛好者たちにとって一つの目的となっていることを示しているだろう。

「軽小説」(ライトノベル)やアニメ・マンガを愛

好する東アジアの都市の若者にとっては、作品の完成度や深みを追求することともに、作品やその周辺の情報について、仲間と情報交換し、話をするのが重要なのだ。コスプレや二次創作はその一形態にほかならない。

単なる鑑賞にとどまらず、彼らが創作に手を染める理由の一つに、ライトノベルや、マンガ、アニメの創作は純文学や芸術作品より数居が低い、ということがあろう。純文学や芸術の創作には、才能が必要かもしれない。しかし、キャラクターを重視する上記のような作品の創作は、作家の冲方丁が『冲方丁のライトノベルの書き方講座』で書いているように、「キャラクター」「世界観」「アイテム」「プロット」などいくつかの要素の組み合わせとして考えられる。もし、それぞれの要素の作り方をマスターできたら、自分にも作れるかもしれない。自分もこんな作品を書きたい、という夢は思ったより近くにあるのだ。そうした思いはおそらく東アジアの都市の若者も同じで、中国でも同様のハウツー本が出ている。『写得郭敬明一様好(郭敬明のようによく書く)』(積木工作室、長江文芸出版社、2006年)がそうだ。この本では必ずしもキャラクターが重要視されている訳ではないが、創作の方法を細かく紹介されており、読者が「自分にも書けそうだ」と思えるような仕掛けになっている。

そうして創作に手を染めた彼らが、自分独自のオリジナルな作品を目指すのは当然のことだ。しかし、現実の同人活動では、彼らはオリジナルとともに、あるいはそれ以上に、二次創作を重視する。それはなぜか。

先に述べたように、その方が簡単だと言うこともあるだろう。だが、もっと重要なことがある。仲間とのコミュニケーションを図る上で、オリジナルな創作は不利なのだ。オリジナルの作品は、誰も知らないオリジナルであるがゆえに、自分の作品が同人やファン仲間に認められないことがあり得る。しかし、キャラクターや世界観を借用して作る二次創作なら、すでにみんなが熟知しているものを使って作る以上その心配はない。問題は、自分の作品が上手く書けて(作れて)いて、仲間に認めてもらえるかどうか、だけである。かれらが二次創作に傾斜する理由の一つはそこにあると、わたしは考えている。

コスプレも、ただ自分で扮装するだけでなく、コミケやコンテストでみんなに披露する。場合によっ

ては、コントやパフォーマンスを入れることもある。それも、仲間と一緒に楽しむ喜びを求めているからだろう。

また、愛好者たちは、一つのジャンル、例えばライトノベル（「軽小説」）だけ、やおい小説だけ、アニメ・マンガだけを愛好する訳ではない。ほとんどが複数のジャンルにまたがって愛好している。それも、彼らが仲間との関わりを重視している現れだと思われる。単に作品を楽しむだけなら一つのジャンルだけで十分はずだ。しかし、仲間と一緒に楽しむなら領域は広い方がよい。集まる仲間が増えれば、中での議論もより熱くなる。それにキャラクターに注目するなら、ジャンルを越えることは問題にはならない。好きなキャラクターを借用して、自分の好きな領域で活用すればよい。ファンや仲間もそのキャラクターを知らない訳ではないのだ。

そうした、仲間と繋がりたいという思いが、彼らのライトノベル（「軽小説」）、やおい小説、アニメ・マンガなどの受容を支え、二次創作や、コスプレなどの同人活動を活発にしている。それは読者が作品に求めるものが変化していることを意味している。では、そうした作品に求めるものの変化の背後には、彼らのどんな思いが横たわっているのだろうか。

6. 孤独、閉塞、あるいは幸福とキャラクター

ライトノベル（「軽小説」）や、やおい小説、アニメ・マンガ・ゲームに興じたり、二次創作やコスプレなどの同人活動をしたりする目的は、一義的には娯楽といってよい。各都市の調査でも、「同人活動のどこが好きですか」という質問に対して、「単なる暇つぶし」と回答した者が一番多かった。北京では同人活動に参加したことのある、あるいは興味のある回答者46名中33名、台北では338名中293名がそう答えている。

だが、そうした娯楽にかなりの時間を割き、自ら関わる若者が少なくない。そこには、彼らをそう仕向ける力が働いているはずである⁽³⁾。言い換えれば、今の社会や、それを反映した文学・文化への彼らの思いを、背景に抱えているはずである。では、かれらが社会や、文学・文化に対して考えていることとは何なのだろう。

現在の若者をめぐる環境には、あまり明るい話題が見あたらない。届けられるのは暗いデータばかりである。例えば、国税庁の民間給与実態統計調査結

果によれば、2010年の給与所得者の平均収入（農家や自営業は含まない）は年412万円である。20歳～25歳では、男性が269万円、女性が237万円、25歳～29歳では、男性が366万円、女性が293万円になる。ただし、これは正規雇用者のばあいだ。2010年の総務省統計局の労働力調査によれば、非正規雇用者の60%が平均収入200万円以下で、20代の非正規雇用の割合は31.9%に上る。20代の若者の3人に1人が正規の職を持っておらず、収入は正規雇用に比べて100万円近く低いことになる。こうした若者の現状を受けて、雨宮処凛（あまみやかりん）は次のように述べている。

00年代の若者たちは、あらかじめ「失わされて」いる。しかし、自分がいつ、具体的に何を失ったのかわからない。気がついたらカードが確実に減っていた、という実感があるだけだ。なんでか知らないけど生きるのが異様に大変、という皮膚感覚。90年代を経て「国際競争」や「グローバル化」という言葉に黙らされているうちに、多くの若者は「使い捨て労働力」に分類されてしまった。……「社会に出た」友人たちが満身創痍となり、次々と心身を壊していくのを目の当たりにしながら、少なくない若者が「労働市場」から撤退していった。

（『漫画が描き出す若者の残酷な『現実』』、『小説トリッパー』2008年 autumn 所収）

ここから浮かび上がってくるのは、孤立感、閉塞感を抱いて生きる若者の姿だ。

だが、もちろんすべての若者が絶望しているわけではない。一方では、今の若者が幸福を感じているという報告もある。内閣府の「国民生活に関する世論調査」によれば、2010年の時点で、20代男子の65.9%、女子の75.2%が「現在の生活に満足している」と答えており、その数字は1973年と比べて倍増しているという。（古市憲寿『絶望の国の幸福な若者たち』講談社、2011年）また、内閣府の2010年「社会意識に関する世論調査」によれば、「国や社会のことにもっと目を向けるべき（すなわち社会志向）」か「個人生活の充実を重視すべき（すなわち個人志向）」かという問いに対して、20代の若者の55.0%が「社会志向」と答え、「個人志向」と答えた36.2%を大きく上回ったという。そこから浮

かび上がってくるのは、幸せを感じ、積極的に社会と向き合おうとする若者像である。

これは何を意味しているのだろうか。どちらかのイメージが間違っているのだろうか。それとも、現在の若者が両極に別れているのだろうか。わたしは、いずれも現在の若者の姿を伝えているのだと思う。問題は、正反対に見える反応の奥にある彼らの心の動きである。古市憲寿は、大澤真幸の議論を引いて、今が幸せだと答える若者の心理を次のように分析している。

将来の可能性が残されている人や、これからの人生に「希望」がある人にとって、「今は不幸」だと言っても自分を否定したことにはならない……逆に言えば、もはや自分がこれ以上は幸せになるとは思えない時、人は「今の生活が幸せだ」と答えるしかない。

(古市憲寿『絶望の国の幸福な若者たち』講談社、2011年)

彼らが「幸せ」と答えるのは、積極的な現状肯定ではなく、将来、現在の自分の状態が改善できるという実感がなくからだと、というのである。

古市がそれと呼応する例として挙げるのは、「充実感や生きがいを感じる時はいつか」と聞かれて、「友人や仲間といるとき」と答える若者が増加し続けていることや、社会志向が強い割に、実際にボランティアなどに参加したことのある若者が少ないことである。そうしたことから、古市は若者の幸福感や、社会志向を次のように結論づける。

まるでムラに住む人のように、「仲間」がいる「小さな世界」で日常を送る若者たち。これこそが、現代に生きる若者たちが幸せな理由の本質である。

……

日常の閉塞感を打ち破ってくれるような魅力的でわかりやすい「出口」がなかなか転がってはいないからだ。

何かをしたい。このままじゃいけない。だけど、どうしたらいいのかわからない。

(古市憲寿、同上書)

雨宮処凛と古市憲寿が提示する、二つの相反する

若者像から見えてくるのは、閉塞感や孤独感を抱きながら、自分の周りの世界で仲間との繋がりを求めることで、日常を乗り越えている若者の姿である。そんな若者と、キャラクターを重視する読みには相関関係がある。批評家の宇野常寛は、両者の関係について次のように述べている。

国内ではゼロ年代に入り、教室やオフィス、あるいは学校など、特定の共同体の中で共有されるその人のイメージを「キャラクター」と呼ぶことが定着した。……この一種の「和製英語」定着の背景には、日常を過ごす場としての小さな共同体（家族、学級、友人関係など）を一種の「物語」のようなものとして解釈し、そこで与えられる（相対的な）位置を「キャラクター」のようなものとして解釈する思考様式が広く浸透し始めたことを示している。

……物語に主役と脇役、善玉と悪玉がいるように、与えられた位置＝キャラクターがそこ（引用者注：小さな共同体）ではすべてを決定する。

(宇野常寛『ゼロ年代の想像力』早川書房、2008年)

つまり、こういうことだ。多くの若者が、社会に参画し貢献したいと思いつつ、どうすればよいかわからずに、閉塞感を抱いて暮らしている。そして、自分はその社会から割り振られた役割（キャラクター）を演じている。彼らは日常の小さな世界で、自分の居場所を探し、仲間と繋がることで平安を得ようとしている。不幸にしてその平安がかなわぬ境遇の若者は、雨宮処凛が言うような暗い思いをいだくだろう。運よく、今その平安を得ている若者は、古市憲寿が紹介したような感想を抱くだろう。二人が描いた現代の若者像は、相反しているように見えて、実は同じ若者の姿を異なる側面から見ているのだ。

もう一つ、若者のキャラクター中心の読みを醸成してきた背景がある。いわゆる教室内の「スクールカースト」である。若い教育学者の鈴木翔は今の中学・高校の生徒の学校生活に次のような特徴があるという。

特に中学校以降になると、個々の生徒が何らかのグループに所属し、それぞれのグループに名

前をつけて、グループ間で「地位の差」を把握していることがわかります。

……

人によってそのパターンは少しずつ異なるようで「ヤンキー」「清楚系」「普通」「ちょい地味」「めっちゃ地味」「イケてるグループ」「イケてないグループ」「過激派」「中心」「穏健派」「静か系」など、その名付け方は枚挙にいとまがありません。

(『教室内カースト』集英社新書、2012年)

生徒は小集団に分かれ、それに所属しないと生きにくい環境になっているというのである。しかも、それぞれの集団は上下関係を伴っている。問題は、そうした小集団化が生徒たちの心に圧力を与えていることにある。鈴木によれば、生徒たちは、それぞれ自分の所属する小集団に見合うキャラクターを担わなければならない、「自分の気持ちと違って、人が求めるキャラを演じることがある」という。こうした生徒たちの心の動きを、教育学者の土井隆義は次のように分析している。

今日の若い世代は、アイデンティティというような言葉で表されるような、一貫したものではなく、キャラという言葉で示されるような断片的な要素を寄せ集めたものとして、自らの人格をイメージするようになっていきます。

……

彼らは、複雑化した人間関係を回避し、そこに明瞭性と安定性を与えるために、相互に協力し合ってキャラを演じあっているのです。

(『キャラ化する／される子どもたち』、岩波ブックレット、2009年)

小集団の中でキャラを演じるだけでなく、自己のアイデンティティーもキャラによって理解し、人間相互の関係性もキャラを通じて実践するようになっていくのだ。土井は、そうした生活のキャラ化が、生徒たちの社会観や人生観に深刻な問題を投げかけていると言う。

九〇年代以降の学校では、「がんばれば必ず成功する」という生徒と、「何をやっても無駄だ」という生徒のあいだで、意欲の二極化も進んで

います。

……

この両極化の傾向は、「生まれもった素質によって人生は決まる」という感覚の広まりを示唆しているように思われます。

……

ある生徒たちは、必ず成功する運命にあると確信している……ある生徒たちは必ず失敗する運命にあると確信してしまう……人生の行方はあらかじめ定まっていると考えている点では、どちらも同じ心性の持ち主のように思われる。

(『キャラ化する／される子どもたち』岩波ブックレット、2009年)

社会はあらかじめ固定され、自分はその中で与えられたキャラを演じるほかない。それを自分で変えられる可能性を感じることは難しい。そんな感覚が醸成されているというのだ。彼らの分析が正しいとすれば、それは先に述べた若者の閉塞感、あるいは社会との隔絶感と密接に繋がっているだろう。そんな若者にとって、キャラを中心に読むのは身近であるに違いない。ライトノベルやアニメ・マンガの若い読者たちが作品の深さとともに、同好の仲間との交流を求めるのは、当然のことだと言ってもよいだろう。

こうした事情は、東アジア諸都市の若者にとっても大きな変わりはない。

例えば中国では、1979年以来一人っ子が続いている。今の十代、二十代の若者に兄弟はほとんどいない。生まれたときから孤独だといってもよい。学校に通いはじめると、過程でも学校でも、厳しい受験教育（「応試教育」という）が始まる。万一、大学に受からなければ人生が変わる。しかも、中国の大学進学率は23.0%（『中国教育統計年鑑』2007年版、教育部発展規画司編、人民教育出版社による）、日本の約三分の一である。そうした圧力は子どもたちの大きなストレスになっている。高校生の息子が勉強をせつづく親を殺害する事件まで起こっている。

しかも、首尾よく大学に合格したとしても、卒業時には就職難が待ち構えている。大学を卒業したものの、正規の職に就けない、あるいは条件の悪い職にしかつけない若者が多く生まれている。彼らは狭い部屋に大勢で密集して暮らすため「蟻族」と呼ばれ、政府も関心を寄せる社会問題になっている。（廉

思《蟻族：大学卒業生聚居村実録》、広西師範大学出版社、2009年などに詳しい)

それだけではない。運よく就職できたとしても、家の購入が問題になる。中国は今でも社会的に結婚への圧力が強いが、そのためには家を持っていることが求められる。しかし、経済発展が進む中、マンションの価格は急騰し、庶民には手の届かないものになっている。唐欣恬の小説『裸婚』(原題：《裸婚——80後の新結婚時代》、華文出版社、2009年)は、そうした庶民の姿を描いてベストセラーになった。家の購入をめぐる人生を狂わされる姉夫婦と妹の一家の物語である。この小説はテレビドラマにもなって広く話題を呼んだ。

つまり、背景は異なっているが、中国の若者が置かれている心理的な状況は、雨宮処凛の描く日本の若者と大きな隔たりがないということだ。それに、中国の社会はもともと庶民が社会の重要な問題の決定に参加する権利や機会に乏しい。若者が閉塞感や社会との距離を感じたとしても無理はない。

こうしてみると、今の若者の一部が、なぜライトノベル(「軽小説」)や、やおい小説、アニメ・マンガ・ゲームを愛好するのか、彼らがなぜキャラクターを中心に読むのか、作品の深さとともに、なぜ仲間とのやりとりが大切なのか、なぜ二次創作やコスプレなどの同人活動に入れ込むのか、その一端が見えてくる。

7. わたしたちはどこへ行くのか？

これまで、読者は作品をとおして人間や、社会や、世界の真実に触れること、あるいは触れる手がかりを見つけることを期待してきた。少なくとも、そうしたものを提供してくれるのが、優れた文学作品だと思ってきた。魯迅やドストエフスキーの作品を読む時を思い出していただければよい。わたしは、そう繰り返し述べた。それは、近代以降、一貫して行われてきた文学の読み方にほかならない。

近代文学が誕生したとき、作品は読者に真実を開示する新たな芸術として登場した。伊藤整はその変化を次のように語っている。

作者は密室で一人でそれを作り演じ、読者は密室で一人でそれを味わう。……その条件において初めて……読む方も、他人の秘密なひとりごとを聞き、他人の隠したがる行為や考えを知る

という戦慄を味わうようになった。……それは時としては神に訴える人間の切ない声であり、また時としては、情慾的な好奇心を満足させる打ち明け話でもある。

(伊藤整『小説の方法』改訂版、新潮社、1957年)

近代の読者は、作中人物の内面をのぞき込み、その世界を自分の内面と重ね合わせることを望むようになったのだ。だが、作品の登場人物の心を覗いたとしても、それはあくまで架空の人物で、読者自身とは結びつかない。そこで、近代の文学は次のような方法を考え出した。

日本や中国で近代文学が誕生してから百年あまりが過ぎた。

……そのことは、「近代文学」に次のような叙述の方法を要求することになった。現実の個々の人物は、きわめて偶然的な存在であって人間一般というものを荷^{にな}うことはできない。だから架空の人物を作り上げることによってその人間一般を荷わせる。

(杉山康彦『ことばの藝術』、大修館書店、1976年)

いわゆる「典型」である。こうして、読者は文学作品が自分の内面とつながっていると信じ、作品をとおして人間やこの世のある種の真実をかいま見ることが期待するようになった。これが近代文学、言い換えればわたしたちが「文学」と呼んでいるものの特徴である。近代の文学は神聖な使命を担うようになったのだ。

若者たちのライトノベル(「軽小説」)や、やおい小説、アニメ・マンガ・ゲームへの志向は、活字離れや文学の周縁化の一環として語られてきた。キャラクターに即して読み、二次創作やコスプレ、ファンどうしの交流を通じて、仲間との繋がりを求める彼らの読み方が、近代文学の読書行為と異なるのは確かだ。

日本や中国で近代文学が誕生してから百年あまりが過ぎた。ここで紹介したサブカルチャーをめぐる変化は、近代文学が、これまで担ってきた機能をすでに果たせなくなりつつあることを示唆している。19世紀初頭のヨーロッパで、(日本では19世紀末、

中国では20世紀初頭に)、文化の中を周縁から中心へと移動した「文学」は、今再び静かに周縁へと後退しようとしているのではないだろうか。その背後に、若者を中心とした読者の社会観、人生観の変化があるのだとすれば、問題の根は深い。わたしたちが直面しているのは、近代文化の根本的な転換の一部なのかもしれない。だとしたら、文学はどこへ行くのだろうか。変化の渦中にあるわたしたちに、全貌はまだ見えない。だが、すでにその予兆や端緒を、東アジアの文化状況の中に観じているのではないだろうか。そう考えれば、サブカルチャーは驚くほど多くのことを語りかけている。

(本論文は、2012年12月9日に早稲田大学で開催された「東アジア人文学フォーラム」での口頭発表をまとめたものです。「東アジア諸都市のサブカルチャー志向と若者の心」(千野拓政編『東アジアのサブカルチャーと若者のこころ』、勉誠出版、2012年所収)に基づいて、大幅に加筆修正したことをお断りしておきます。)

注

- (1) 川崎拓人、飯倉義之「ラノベキャラは多重作品世界の夢を見るか？」(一柳廣孝、久米依子『ライトノベル研究序説』青弓社、2009年所収)
- (2) 正確には、1978~79年に『comic jun』が刊行され、一旦休刊ののち1981~1996年まで『JUNE』が、さらに1982~2001年まで別に『小説JUNE』が刊行された。
- (3) 北京でも、台北でも、「同人活動のどこが好きですか」という質問への回答として、「単なる暇つぶし」に続くのが、「仲間と遺書にやることに充実感がある」であることに注意しておきたい。北京では30名、台北では174名がそう答えている。