

中国 80 后世代のオタクコンテンツ受容

郭 文 放

1. 2010 年、中国人、日本

日本の映像コンテンツ文化が中国にも影響を及ぼしているのはすでに知られた事実である。そうした文化に引き付けられた中国人視聴者はもともと多かったが、海賊版の氾濫によってますます増加している。ただ、中国政府による国内へのコンテンツ輸入の制限政策は、正式な入手ルートをなくし、中国人が海賊版に訴がる強いイメージを日本人に与えてしまった。そして、膨大な潜在的市場の現状を闇に隠している。

一方、2010年7月から、日本が中国人向け個人観光ビザ（査証）の発行要件を大幅に緩和する方針をとったことで、ビザ発給の対象はこれまでの10倍に広がり、中国からの観光客が急増した。矢野経済研究所が発表した「訪日中国人の消費動向に関する調査結果 2010」
<http://www.yano.co.jp/press/press.php/658>
によれば、訪日中国人が日本に与える経済規模を前年比71.6%増の2367億円と見込んでいる。アニメ・マンガ・ゲームなどの発達により、文化立国の方針を固

めた不景気な日本。そして、日中戦争に関する歴史教育を受け続けてきたにもかかわらず、日本のコンテンツに魅了され、複雑な感情を持ちながら、留学などで来日して日本の経済に貢献するのであろう中国の人々。色々な要素が絡み合うこの日本と中国人の関係、突き詰めて言えば、中国人の日本に対する認識に、正にオタクビジネスが大きな役割を果たす。オタク文化の中国における受容をめぐって、中国の人々が考える、あるいは必要とするであろう事柄に関して自分の考えを語りたく、本稿を書き始めた次第である。

2. 80 后

今の中国では、「80 后」と呼ばれる人たちが主なオタク文化の受容者・消費者である。「ドラえもん」「ドラゴンボール」「Slam Dunk」「名探偵コナン」といった作品が中国に入ってきたときに、最初に見た人たちであり、今の中国社会の将来を担う20代の人たちでもある。彼らを理解するためには、まず「80 后」という言葉の意味を理解しなければならない。

「80 后」とは、1980 年代に生まれた人々を指す言葉である。1980 年と言えば中国が大きく変わった時代の転換点でもあり、それまでに生まれた中国人とはライフスタイルも、価値観も大きく異なっていることを表現するために中国メディアが発した概念である。「80 后」の人々たちはインターネットの普及と共に育った世代であるため、従来の中国人より、思考に柔軟性があり、インターネットを使いこなせ、かつてないほどの情報量の中で冷静さと判断力を身に付けた。また、「80 后」の人々たちは中国の一人っ子政策が全面的に施行されたあとに生まれてきた世代でもある。家族の期待を一身に受け、両親から可愛がられ、彼らは家族の真ん中に大切に置かれた希望の星となった。こうして、「80 后」は個性豊かに、何よりも個人主義に彩られた。そんな彼らこそが、日本のアニメ・マンガ・ゲームと初めて出会った人々たちなのだ。それは 90 年代以降のことだった。

90 年代から今日までの十数年間、中国は著しく経済発展をしているが、文化的発展はそれとは比べ物にならないぐらい微々たるものであった。特にキャラクタービジネスに関しては、設定が殆ど小さな子供向けであったり、教育的なテーマがメインであったり、何よりも個人の生活や心理に立ち入っているものではなかった。「新世紀エヴァンゲリオン」を観て

自分の青春を思い出した日本人と同じように、「80 后」は様々な日本のアニメ・マンガに込められた、自分たちと似たような価値観や生活の描写によって自分の思春期を思い返したのだ。それまでの中国人とは違い、「80 后」は過去にとらわれず、未来に向かって現在を生きる。歴史教育を受け、マスコミに影響され、時々日中関係に関して悩んだりすることもある。しかし、様々なルートを通じて流れてきた深みのある日本のコンテンツが、彼らに知識や哲学を与え、その結果、時に年齢に相応しくない冷静さや、また時に想像もつかないような個性的なライフスタイルが築かれた。そして、彼らは日本のコンテンツから、得たことを活用して、中国の現状を見つめ、社会の柱となる将来においても、無意識のうちにそれを運用することになるだろう。

中国では、オタク文化を「御宅」と表現したりもするが、「ACG 文化」と表現する場合も多い。あるアーティストの表現を借りれば、「Anime(アニメ)で～す、Comic(コミック)で～す、Game(ゲーム)で～す。三人揃って ACG で～す」になる。アニメ・マンガ・ゲーム、その 3 つが中国での主なオタクコンテンツ媒体となり、ACG 文化は「80 后」の成長にも強い影響を与え、そして「80 后」を論じる時に欠かせないものとなっている。「SLAM DUNK」を始めとして、次か

ら次へと日本のアニメは「80后」の青春を大きく揺さぶってきた。青春時代は人生の中で最も敏感で周囲から影響を受けやすい時期である。性格、センス、生き方、目標...「人」としての形がこの段階で作られる。肉体的な成熟と精神的な未熟が激しくぶつかり合い、落ち込んだり、悩んだり、反抗したり、場合によっては暴走したりもする。極端な振舞いや激しい行動は心の迷いを隠すためでもある。迷いながら人生を模索する。その迷いの中、ACGはある意味で「80后」の人生の道標となっていた。「80后」にとって、ACGは青春そのものと言っても過言ではない。

3. アダルトコンテンツの影響

青春を見つけ出した「80后」がオタクコンテンツから得たもうひとつのものは、彼らの育った環境では曖昧にされた「性」である。今年、AV女優の蒼井そらさんが、ツイッターで不特定多数の中国人にフォローされたというニュースが日本で流れた。その蒼井さんは4月の青海省地震被災救援活動への支援のため、自分のブログでWeb募金を始めたのだ。本来、アダルトビデオの女優が中国では禁じられており、また、彼女のツイッターのサイトも正式なルートではアクセスできない。しかし、そうした禁じられた事柄は

そこにアクセスしようとする人々の好奇心と生理的欲望を阻むことが出来なかった。

「性」に関して中国では学校にしろ、親にしろ、それ相応の教育や指導をせず、一方的にアダルトコンテンツの出回りを国が法律的に禁止してきた。その禁じられたことをインターネットで得た日本のコンテンツを通じて改めて知ったのも「80后」である。ACGの世界でも同じく、性的な描写が最も注目を浴びたのである。皮肉なことに、「性とは何か？セックスとは何か？」という問題に対する答えを、「80后」の中のほとんどが日本のオタクコンテンツを通じて初めて知った。そして、彼らにとって、オタクコンテンツは教科書とも位置付けられる存在でもあった。

以上のように、日本のオタクコンテンツは、想像力の豊かさをういながら、人間味と人への精神的配慮を伝え、「80后」、そして中国人の中に共感呼び起こしたのだ。長くその共感を実感してきた筆者が考えるには、中国及び世界中の国々に好まれる日本のオタクコンテンツは、内面的なテーマをあらゆる場面でクールジャパン式の描写手法で語り出したものである。そして、考えてみれば、日本の商品が海外で目を引く理由も、オリジナリティではなく、その融合された日本的パ

ターン及びユーザー・フレンドリー性であることも明らかだ。人間性の重視、異文化との融合及びそれによる自分たちの文化の発展と変容。このように、オタクコンテンツが世界を魅了し続けてきた理由は、今現在の人類にとってもっとも重要な個性と共存とが上手く調和されたからなのだろう。そういった意味では、オタクコンテンツはその二つのトレンドを発展途上国である中国に発信し、多くの人々に認識され好まれたのも不思議なことではない。

郭 文放（かく ぶんほう）

映画専門大学院大学映画プロデュース研究科修士 1 年。

1986 年中国江蘇省南京市生まれ。1994 年から 1995 年まで調布市多摩川小学校に在籍。2009 年南京郵電大学英語学科卒業。学部時代には日本語クラブの活動を展開、英語でコミュニケーションする場の英語コーナーを立ち上げ、3 年に渡って主催した。中国語・英語・日本語のトライリンガル。

現在、日本動画協会 AJA データベースワーキング WG オブザーバー。また、芥川龍之介『白』の朗読劇・ドキュメンタリー映画に出演するとともに、中国市場での配給を計画中。

Renren（メインブログ）

<http://www.renren.com/otacool>

Mixi

http://mixi.jp/show_profile.pl?id=28611807

Facebook

<http://www.facebook.com/profile.php?id=1448426659>

Skype : macroguo1