

博士論文

中国におけるサブカルチャー

－四坑文化研究－

2024年1月

広島大学大学院人間社会科学研究科

人文社会科学専攻

黄 博

# 目次

第一章 序論 .....	1
1. 四坑文化とは何か .....	2
2. 先行研究の検討 .....	8
3. 本論文の目的と構成 .....	15
4. 調査とフィールドの概要 .....	17
第二章 中国における四坑文化——サブカルチャーにおける参加型文化の在り方とその可能性 .....	21
1. はじめに .....	21
2. 理論的背景と本章の分析枠組み .....	22
3. 多様性を内包する参加型文化の成立 .....	26
4. おわりに .....	34
第三章 四坑ファンになる：四坑ファンのアイデンティティ研究 .....	36
1. はじめに .....	36
2. 理論的背景 .....	37
3. 四坑ファンになる：ファン・アイデンティティの構築 .....	41
4. 四坑ファンのアイデンティフィケーション .....	55
5. おわりに .....	65
第四章 都市空間における四坑ファンたちの実践 .....	67
1. はじめに .....	67
2. 理論的背景 .....	68
3. 流用された都市空間 .....	72
4. 都市空間への侵蝕 .....	81
5. おわりに .....	91
第五章 結論 .....	93
1. 本稿の概要と主たる研究成果 .....	93

2. 本研究の限界と課題 .....	96
参考文献 .....	99

## 第一章 序論

現代中国において「四坑文化」<sup>1</sup>と呼ばれる文化実践は、漢服、「ロリータ」、JK (Joshi-Kousei)、「コスプレ」という四つの仮装ジャンルを包括するサブカルチャーである。コスプレとは、日本で意味するところと同様に、着用者が愛好するアニメや漫画あるいはゲームのキャラクターに扮するパフォーマンスである。JK とロリータはそれぞれ、日本の女子高校生の制服に着想を得た服を着ること、ヨーロッパの古典的なファッションスタイルに影響を受けたドレスや小物を着用することが中心的な実践であり、中国においても近年、特に若者の間でその愛好者が増加しつつある。漢服は、漢民族が統治していた王朝時代の服を着ることを中心的な実践とし、今や多くの若者が愛好する仮装実践である。

四坑ファンの実践はオンラインでもオフラインでも行われる。彼らはインターネット上で情報やメッセージを共有しながら、こうした服を着てオフラインのイベントにも参加する。四坑文化に参画する人々は多様な実践を通して様々なシンボル、意味、コンテンツを作り出しており、現代中国社会における若者の活力と創造力の一端を示していると言える。また、近年、四坑ファンの姿は特に都市部市街地で散見されるようになっており、四坑文化はますます多くの人々の目に触れるようになってきている。その意味で、四坑文化は、中国都市部において、その顕著な特異性を示しながら、徐々に日常的な風景になりつつある。四坑文化が都市生活に溶け込む過程は、現代世界の都市における独特の個性を伴ったサブカルチャーの発展像を示していると言えよう。

これまで、中国社会におけるサブカルチャーにまつわる研究、あるいはサブカルチャー自体を主題にした研究は多数行われきた。四坑文化に関してもいくつかの優れた研究がなされてきた。しかし四坑文化に関するこれまでの研究では、コスプレ、JK、ロリータ、漢服の着用実践を、それぞれ別個に独立したサブカルチャーとして扱う傾向があり、四つの活動の間の関連性、ファンたちの交流について深く検討してこなかった。しかし、それぞれの服を着用する実践者に着目し、実際に参与観察を行うと、当事者たちがジャンルを超えて交流し、仮装していることが少なくない現実が見えてくる。オフラインで活動する際には、四坑文化のうち特定のジャンルの人々だけが集まることはほとんどなく、別のジャンルのファンが混在することが一般的である。オンライン上での交流や議論でも、異なる

---

<sup>1</sup> 中国語で「四坑文化」の文字通りの意味は「漢服、ロリータ、JK、コスプレにハマりこむこと」を指す。日本語では、「坑」は「沼落ち」という表現と類似している。深い興味を抱くあまり、その嗜好や実践から抜け出せない状態を表す。例えば、たとえ費用がかかっても服飾やグッズを購入したり、関連情報を取集したりすることから抜け出せない状況を指す。後出する「三坑」も同様である。筆者は別稿で中国語の「四坑文化」を、「畏にはまる」というニュアンスを表現するために「四つ畏文化」と拙訳したが（黄 近刊）、より参照可能性が高いと思われる原語の「四坑文化」をそのままに用いることが適切であると判断し、本稿では全編にわたって「四坑文化」と表記する。

ジャンルの実践者の間での交流が見られ、ジャンルをまたいだ混交的な実践も増えつつある。こうした四坑文化と総称される文化実践の実情を把握するためには、四坑文化を包括的に扱い、ジャンルを超えた越境的、混交的実践を捉える研究視覚と方法論が必要となると考えられる。近年の四坑文化に関する研究では、一つジャンルのファンが複数ジャンルのアイデンティティも持っていることが指摘されたり(王謝 2020；馬 2022；李 2022)、コミックマーケットなどの場面で、4つジャンルのファンが交流する状況が指摘されたりするようになってきた(葛 2018；姜 2022)。しかし、そのファンたちの実践が交差、融合する状況についての詳細が記述され、そうした状況が分析の焦点とされることはなく、またそれらの研究において、四坑文化を総体として捉える視角が提起されているわけでもない。

そこで本稿では、四坑文化を、中国社会における仮装をめぐる複雑かつ独特なファンダム文化であるとまず定義し、四坑文化を包括的に扱うこととする。研究方法としては、個別のジャンルにおいてだけでなく、四坑ファンという広いファンダムを研究対象とし、参与観察、インタビュー調査および文献調査を組み合わせる調査を行う。そのうえで、文化人類学、社会学、メディア学の関連理論を、批判的検討を行いつつ援用して、時に新たな分析概念を導入して、記述と分析を展開する。より具体的には、異なるジャンルにおけるファンたちが活発に交流し、時にスタイルを融合、改変させているという四坑文化の実践状況に対して、ファンダム研究やコスプレ研究の視点および分析概念を援用しつつ、さらに新たな概念を導入しながら、包括的な分析を加え、四坑文化の現状を明らかにすることを試みる。そうすることで、現代中国社会で若者達に浸透しつつあるサブカルチャーの複雑な現状とその特徴をより深いレベルで解明し、中国内外のサブカルチャー研究に理論的実証的に貢献することを試みる。

## 1. 四坑文化とは何か

2020年頃から、漢服、ロリータおよびJKの三種の仮装文化は、ファンの中で「三坑」と呼ばれるようになった<sup>2</sup>。「坑」と呼ばれるのは、「こうした衣装の値段が高く、新品発売の頻度も高い」ため、「財力と知識力が必要となるから」であり(田・宋 2022)、すなわち、これらの仮装文化に魅了されると、しばしば多額の支出を行い、膨大な時間を使うようになってしまうからである。

漢服、JKとロリータは、中国での発展過程において、コスプレとさまざまな関連性を示しており、これら4種の仮装ジャンルは絶えず相互に交差し、影響しあいながら拡大してきた。実際、多くの「三坑」ファンはコスプレにも挑戦しており、コスプレから「三坑」

---

<sup>2</sup> 「三坑」という呼び方の起源や歴史については、はっきりとした考察はまだなされていない。インタビュー調査と文献調査の結果によれば、2020年以後、「三坑(漢服、ロリータ、JK)」という言葉が使われるようになったということはある(王謝 2020；陳 2022など)。

に挑戦する者も少なくない<sup>3</sup>。その結果、多くのコスプレイヤーと他の三種のファンがより頻繁に越境し合うようになり、近年、コスプレは、従来の「三坑」とともに、ファンたち自身によって「四坑」と呼ばれるようになった。こうして中国で「四坑文化」が誕生したのである。



図一1 左上：コスプレ、右上：ロリータ服、左下：漢服、右下：JK服（調査対象者より提供）

以下では、調査対象とする四坑文化の歴史と展開をさらに説明するために、現代中国における漢服、ロリータ、JK とコスプレという四坑文化を構成する四つのジャンルについて、それぞれ紹介していく。

### （1）漢服の歴史と展開

本研究で意味する「漢服」は、狭義の漢民族伝統衣装ではなく、特に2000年代以降に拡大したサブカルチャーとしての現代的な衣服である「漢服」を指す。「漢服」の発祥には、「漢服運動」が深く関連している。「漢服運動」は「漢服復興運動」の略称であり、「漢服復興運動」は新唐服と呼ばれる「新型唐装」への反発から生まれた。この復興運動は、単に漢服を流行させる目的で始まったシンプルな一連の運動である（山内 2022）。

2003年11月22日、中国鄭州市にて、王楽天という人物が漢服を着用して街中を出歩い

---

<sup>3</sup> 例えば今回の調査対象者の中には、Laoshu や Rimuye など、最初にコスプレをした後から、他の四坑活動に触れるようになったものもある。他方、Jiangzi や Tulang などは、最初漢服に触れた後、コスプレを始めている。

ていることがシンガポールの「聯合早報」<sup>4</sup>に報道され、漢服はより多くの中国人に知られることとなった。それ以降、中国社会では漢服に関する議論が増加傾向にある。現在、漢服愛好者達は、2003年を「漢服運動元年」と呼ぶ。同年には、ネットサイト「漢網」が誕生した。「漢網」は、漢服に関する伝統文化を整理して普及することを目的として開設された。現代における漢服の発展に重要な役割を果たしており、漢服運動に関する主な情報源、また漢服愛好家同士での情報交換の主なプラットフォームとして機能してきた。後に、漢服運動は世界中の華人社会にも拡大し、一時的な新唐服反対運動ではなくサブカルチャーとして徐々に発展してきた。総じて言えば、漢服運動はインターネット技術の発達と拡張の下で展開、拡大してきた。周(2011)によれば、漢服ファン(「同袍」<sup>5</sup>)はインターネット時代の中国社会におけるサブカルチャー・コミュニティである。

漢服ファンは中国伝統文化に強い興味と関心を抱く傾向があり、その多くは、古風音楽<sup>6</sup>や時代劇などといった、いわば中国の伝統的な文化要素が含まれるとされる文化事象を好む。また、2010年代以後の、Bilibili<sup>7</sup>をはじめとした、数々のインターネット・プラットフォームを通じた中国伝統文化に関するコンテンツの伝播は、現在の若者の間での漢服の流行の重要な背景となっていると考えられる。張・兪ら(2023)によれば、近年、国風<sup>8</sup>アニメ、ゲームや時代劇などの作品の増大とそれらの作品の人気の高まりも、漢服が若者の中でポピュラーとなる一因として考えられる。例えば、彼らは「逆水寒」<sup>9</sup>を例として、ゲームによって宋の文化が若者の間でブームとなるに伴い、宋制<sup>10</sup>の漢服も多くの注目が集まるようになったことを示した。

漢服ファンは、アニメ文化にも親近感を抱く傾向があり、漢服ファンであると同時にアニメファン、コスプレイヤー、ロリータファンでもある、といった複合的なファン・アイデンティティを持つ人も少なくない。漢服ファンがイベントに参加する場合でも、アニメ

---

<sup>4</sup> 「聯合早報」とはシンガポールの新聞紙であり、2003年11月29日付けで、記者張從興により、「漢服重現街頭」という記事を掲載した。

<sup>5</sup> 中国漢服愛好者の自称の一つであり、出典は中国の古典「詩経」にある。

<sup>6</sup> 古風音楽とは、中国のインターネット上で発展してきた音楽の一流派である。靳によれば、その特徴としては、古代中国の音楽的要素を主たる創造的要素とし、歌詞が比較的古典的であり(古風音楽の歌詞は「月」「竹」「刀剣」などの中国伝統文化のイメージと関連する言葉を使うことが多い)、また曲調は唯美的で、メロディーが表現する境地を重視し、洞簫(中国の縦笛)や二胡などの民族楽器を多用するといった特徴が挙げられる。(靳 2014)

<sup>7</sup> Bilibiliとは、アニメ・ゲーム関連のいわゆる二次元文化に強い中国の動画プラットフォームである。日本の「ニコニコ動画」と類似している。

<sup>8</sup> 中国語で「国風」と呼ばれ、「中国風」と翻訳できる。前文の古風と混用される場合も多い。一般的には中国伝統文化の要素を持つことを指す。国風アニメとして挙げられる代表的な作品としては、『秦時明月』や『西遊記之大聖帰来』などがある。

<sup>9</sup> 「逆水寒」とは中国のオンラインゲームである。ゲームの場面設定は宋朝における武侠物語である。

<sup>10</sup> 漢服のスタイルの一つである。漢服は主な漢民族の王朝(漢、唐、宋、明など)により、異なるスタイルがある。(山内 2022)

ファン、コスプレイヤー、ロリータファンと場を共にしたり、交流を持つ場面も多い。例えば、姜は武漢における漢服ファンでの観察にもとづき、次のように述べる。

コミックマーケットでは「同袍」の姿が見られる。主催者も古風な歌手をコミックマーケットのゲストとして招き、彼らも漢服を着てイベントに出席することが多い。…コミックマーケットに参加する同袍は、同時に複数の文化のファンである場合が多く、同時に古風、ゲームやアニメなどにはまっている(姜 2022 : 25)。

このように、近年、実践を通して漢服と他の仮装活動とがより頻繁に深く交差したことにより、漢服着用実践が四坑文化の一部として捉えられるようになってきたのである。

## (2)ロリータの歴史と展開

「ロリータ」という言葉は元々、1955年に刊行されたウラジーミル・ナボコフの小説「ロリータ」に登場するヒロインの名前である。この小説は、中年男性ハンバートが、12歳の少女ロリータに対して抱く異様な愛情を描いてベストセラーとなった。その後、「ロリータ」は少女趣味や少女愛の代名詞となり、魅力的な少女の象徴と考えられるようになった(王謝 2020)。

1970年代から1980年代初頭にかけて、日本で「若者サブカルチャー」が勢いを増し始め、数多くのサブカルチャー・ファッションが生まれた。その中で「ロリータ」という言葉を冠し、さまざまな「女性的」要素を取り込んだ、新興ファッションスタイル——「ロリータ・ファッション」が生み出された。特に1970年に設立された「MILK」と1982年に設立された「PINK HOUSE」は、ロリータ・ファッションに重要な影響を与えた二大ファッションブランドといわれている。どちらのブランドも、デザインとスタイルにプリントやフリル、ギャザーを用いた極端にロマンチックな要素を含んでおり、ロリータ・ファッションがひとつのファッション・カテゴリーとして確立された重要な源点の一つであると考えられている(常見 2012)。

1990年代、アニメーション、コミック、ゲーム(Animation, Comic, Game)を代表とする日本のいわゆるACG産業が興隆し、ロリータ・ファッションスタイルはそれらに登場するキャラクターに採用され、より多くの人々に浸透していった。『ローゼンメイデン』<sup>11</sup>をはじめとして多くのACG作品のキャラクターが、ロリータの要素を持つ衣装を身につけたかたちで描かれた。アニメ、ゲームなどの産業の拡大とロリータの要素を持つ作品の増大が、日本のロリータ・ファッションの発展に大きな推進作用を果たしたことは確かであろう(孫 2018 ; 王謝 2020)。

その後、21世紀の初頭、ロリータ・ファッションは中国にも伝播した。日本での場合と

---

<sup>11</sup> 『ローゼンメイデン』は、PEACH-PITの漫画『Rozen Maiden』、およびその作品に登場する人形の名称。作品自体には多くのロリータの要素が含まれる。

同じように、ACG 産業はロリータ・ファッションが中国において拡大する上でも大きな役割を果たした。2000 年代の中国におけるロリータの拡大は、コスプレブームに乗ったものだという指摘がある(寧 2019)。中国の大都市は、それ以外の地域に比べて文化の受容について、相対的に開放的かつ寛容であるため、ロリータ・ファッションは、ACG 文化の拡張に伴い、主に中国の北京、上海、広州などの大都市でまず流行していった。その後、インターネットの拡大のなかでロリータの伝播は加速していく。とりわけ、それまで孤立した形でロリータ・ファッションを実践してきたロリータファンの多くが、比較的容易に同好者を見つけられるようになったことは重要であり、そうした変化のなかで、同好者コミュニティが生成、発展してきた。インターネット上の種々のネットワークを通して、ファン同士の情報や意見の交換、共有が容易となり、様々なロリータファンのコミュニティが形成されていったのである。

特に注目すべき点は、ロリータの中国での発展の軌跡が日本とは全く異なることである。ロリータは、日本では「ファッションスタイル」として捉えられることが多い一方で、中国ではファッションとして扱われることはあまりなく、中国におけるロリータの発展は ACG 文化から影響が強いため、ACG 文化と同じように「趣味」として認識されている(孫 2018)。そのため、中国での研究に軸足を置く本稿でも、ロリータはファッションスタイルではなく、あくまでも中国で見られる一種のサブカルチャーであると捉えることとする。ロリータとアニメ文化の親近性によって、漢服ファンの場合と同じように、ロリータファンも同時に多重のアイデンティティを持っている。そのため、近年、ロリータは四坑文化の一部として捉えられるようになった。

### (3)JK の歴史と展開

JK とは、日本では女子高校生、あるいはその制服を指すが、現代中国では仮装を伴うサブカルチャーの一環として捉えられている。中国国内において日本で製作された二次元作品が広まるにつれ、その中で描かれる様々な文化的シンボルもまた中国の若者の生活の中に浸透していったが(譚 2021)、そうした日本のアニメ作品のなかでは、女性キャラクターがしばしば制服姿で登場する。中国の文化研究者の間では、中国での JK の起源は二次元文化<sup>12</sup>にあるといわれるが、そうした登場人物への憧れから、JK を模した格好をする人々が出現し始めたのではないかという考え方が、その根底にある。今のところ、JK がいつ頃中国で流行し始めたのかは断定することは難しい。しかし多くの調査が、アニメ文化とコスプレブームに影響を受けて、21 世紀の初頭には一部の若者たちが JK に関する実践を始めていたという点で一致している。2010 年頃には、「ブームになった」といえる程までにその規模は拡大していたようである(曹 2020；王謝 2020；李 2022)。JK は漢服とロリータと

---

<sup>12</sup> 二次元文化、または ACGN 文化と呼ばれる。『2015 中国二次元業界報告 (2015 中国二次元行业報告)』によれば、「ACGN (Anime, Comic, Game と Light Novel) を主なキャリアとする平面世界において、二次元ユーザーからなる独特の価値観と理念」と定義される。(https://report.iresearch.cn/report\_pdf.aspx?id=2412「艾瑞网」2023 年 1 月 29 日取得)。

同じように、アニメ文化と他の仮装コミュニティの親和性によって、徐々に三坑文化、そしてのちに四坑文化の一部として捉えられるようになった。

#### (4) コスプレの歴史と展開

「コスプレ (Cosplay)」は、元来は和製英語である「コスチューム・プレイ (Costume play)」を語源としているが、現在は世界中で通用する言葉となっている。コスチューム・プレイとは、もともとは演劇用語で時代劇・歴史劇のことを指すが、近年は演劇業界を越えて、特に漫画やアニメ、ゲームなどの登場人物やキャラクターに扮する行為を指すようになった (田中 2009)。

中国においては、香港の同人組織「四百尺」が 1993 年に『銀河英雄伝説』<sup>13</sup>に登場するキャラクターをコスプレしたことが、記録上初めてのコスプレ活動だといわれている (邱 2012)。中国大陸部における最初期の公開されたかたちでのコスプレイベントとしては、2003 年頃に広州市 YACA アニメ協会が行った「YACA 動漫拉闊・広州 2003」というコミックマーケットが挙げられる (邱 2012 ; 劉 2022)。2005 年の元旦には、湖南長沙にて、当地では初めてのコスプレイベント「長沙新春動漫游戯嘉年華」が開催された。今日、中国の多くの都市でコスプレ関連のイベントが開かれており、それぞれのイベントがコスプレ活動に多くの舞台を提供している。

コスプレも上述の「三坑」同様に現代中国においてよく見られる仮装活動だが、その目的が原作キャラクターの再現を目指すところにあるため、二次元文化に分類されてきた経緯があり、他の三種類の活動とは区別される。しかし、近年では漢服、JK とロリータは、中国での発展過程において、コスプレとさまざまな関連を持っており、これら四種の仮装ジャンルは絶えず相互に交差し、影響しあいながら拡大してきた。その結果、多くのコスプレイヤーと他の三つのジャンルのファンが、より頻繁に越境し合うようになり、近年、コスプレは、従来の「三坑」とともに、ファンらによって「四坑」と呼ばれるようになった。

#### (5) まとめ

本節では、文献調査法により、四坑文化の歴史と発展脈絡を整理して示した。以上の 4 つジャンルのサブカルチャーの歴史と展開を踏まえて、四坑文化を改めて定義すれば、ジャンルの異なるコミュニティ (漢服、ロリータ、JK、コスプレ) の実践が交差し、融合する状況の下で形成された、仮装をめぐる複雑かつ独特なファンダム文化、となる。四坑ファンの多くは若者であり、都市部は四坑文化の実践の主要な場である。彼らの実践はオンラインでもオフラインでも行われる。四坑文化の歴史は短いが、その構成部分である 4 つジャンル (漢服、ロリータ、JK、コスプレ) の活動はそれぞれ十年以上の歴史がある。そしてそれぞれのジャンルはアニメ文化と深い関連性があり、そのことは、異なるジャンルの

---

<sup>13</sup> 『銀河英雄伝説』は田中芳樹による SF 小説。また、これを原作とするアニメ、漫画、コンピューターゲーム、朗読、オーディオブックなどの関連作品。

コミュニティが互いに交差し融合する状況の重要な背景を構成している。

## 2. 先行研究の検討

本節では、本稿の理論的背景としてのファンダム研究について説明し、それらの研究との関連で本論文の研究視点について論じる。次に本論文の対象となる、現代中国における四坑文化に関する研究を紹介し、検討する。すでに述べたように、四坑文化は中国社会で生み出された新しいサブカルチャーであり、四坑文化全体を中心に据えた研究は、現時点ではまだ見当たらない。しかし、四坑文化の構成部分である漢服、ロリータ、JK、コスプレに関する研究はある程度蓄積されつつある。よって、本節ではこの4つのジャンルに関する先行研究を紹介する。国外のコスプレイヤーやロリータファンなどは、所属する社会的環境や具体的な実践の方法などが中国のコスプレイヤーとは大きく異なるため、四坑文化を構成するそれぞれのジャンルのファンとは同一視はできない。しかし、各国で報告考察されたコスプレについての諸研究で提示された視角や概念は、本稿の考察にとっても重要性を持つため、それらの先行研究を紹介し、検討する意義があると考えられる。したがって、以下で検討する4つのジャンルの先行研究には、中国国内の研究と国外の研究の両方が含まれることになる。

### (1) ファンダム研究

ファンダム研究の先駆者的存在である J. Fiske (1990) は、彼の研究を通じて大衆文化の受容について議論し、オーディエンスが単に受動的な消費者ではなく、メインカルチャーに社会的抵抗を行う能動的な存在であることを示した。Fiske の研究は、従来のオーディエンスに与えられてきた「カウチポテト (couch potato)」<sup>14</sup> のイメージを塗り替えた。

Fiske の影響を受け、H. Jenkins は、1992 年にファンダム研究の著作「テキストの密猟者」を発表した。彼は、フランス哲学者、社会理論家 ミシェル・ド・セルトー (1925-1986) の理論を援用し、「密猟」という用語を用いてファンを密猟者と類比して、ファンが一次作品のテキストを流用して二次創作することを「テキストの密猟」と呼んだ。具体的に言えば、「テキストの密猟」とは、ポピュラーテキストを自己流で再解釈し、流用することである (平井 2014)。さらに Jenkins は、ファンの密猟行動を一種の参加型文化として捉え、「テキストの密猟は、テレビ視聴の経験を豊かで複雑な参加文化へと変化させることである」と述べる (Jenkins 1992)。ファンは、元テキストを流用することで絶えず新たなイメージや意味を生産することができる。したがって、ファンが、従来の、作品を受動的

---

<sup>14</sup> アメリカの用語であり、ソファに寝転がったまま、いつもテレビを見ている人を指し、怠惰と退廃のイメージで使われることが多い。Fiske によれば、「カウチポテト」はオーディエンスが単に受動的にメッセージを受けているイメージである。

に享受するオーディエンスの地位から脱却し、生産者側にも移る可能性、さらにはメインカルチャーを転覆する潜在力を持つことを示した。

その後、インターネット技術の発展が、ファンダム研究に重大な影響を与えた。プラットフォームの開放、ユーザーによる共有行為などの特徴がますます容易となり、目立つようになるにつれて、ネットユーザーが主導してコンテンツを生成する新しいメカニズムが生み出された。すなわち、ネットワークが可能にした開放性とインタラクティブを強調する空間が構築されたのである。Jenkins はこうした背景のもとで、2006 年には、『マトリックス』や『スターウォーズ』など多くの作品を事例とした、「コンヴァージェンス・カルチャー：ファンとメディアがつくる参加型文化」を発表した。ここで Jenkins は、「コンヴァージェンス・カルチャー (convergence culture)」という概念を提起した。Jenkins によれば、コンヴァージェンスとは、パラダイムの転換と呼ぶことができる変化を指し、もともとメディアに独占されていたコンテンツが技術の発展によって複数のメディアを横断するようになり、きわめて流動的となった事態を指す。さまざまなメディアシステムが互いに依存する新たなメディア環境が形成され、ファンはこのメディア環境下で、より高い能動性を発揮することが可能となるのである。

インターネットの発展に伴って Jenkins が提起した諸概念や視座は、ファンダム研究の分野で強い影響力を持ってきた。しかし、Lamerichs(2018)が指摘したように、インターネット普及後の近年のファンダム研究は、メディア技術との関係やオンラインでのファン活動へと調査研究の焦点が移り、その反面、オフラインでのファン活動が軽視されてきたことも否めない。Lamerichs (2018)や Crawford と Hancock (2019)のコスプレイヤーに関する研究は、この不足をある程度埋めた。後述するように Lamerichs(2018)は、欧米のコスプレイヤーを対象として、彼らのオフラインのコスプレ活動を対象化して、そのオフラインの実践が「異なるメディア形式を跨いで、コンテンツの要素が相互に作用することによって構成される物語体験」(Jenkins 2007)となる、すなわち、そうしたオフラインの活動がトランスメディア状況下のストーリーテリングの拡張にも重要な役割を果たしていることを指摘している。また、Crawford と Hancock(2019)はアートという観点からコスプレを分析することで、コスプレイヤーが持ちうる、サブカルチャーの創造、新たなアイデンティティの構築、都市空間の流用などにおける潜在力を示した。しかし彼らの研究はコスプレイヤーという単一のファンダムに限られており、さらにその研究成果を、現代中国で展開する、複雑な様相を見せるファンダムに適用するには慎重な検討が必要となる。特に、四坑文化ファンは、欧米のコスプレイヤーと比べて、実践形式の多様化、アイデンティティに対する多様な認識、都市空間における位置付けなどの面で、独特な特徴を示してきた。従って本稿の課題は、これまで十分に注目を受けてこなかった、オフラインを含めたファンたちの活動を対象化して、現代中国で生起する四坑文化を、ファンダム研究の視座を批判的に継承しながら考察していくこととなる。

他方、ファンダム研究は高度に学際的であり、例えば Hellekson と Busse (2006)はファンダム研究理論の多様性を強調している。日本でファンダム研究を行ってきた瀬尾 (2020)

も、ファンダム研究の際に多様な視座を確保する重要性に言及している。異なるコミュニティのメンバーの実践が、トランスメディア状況の下で、交差し、融合することで生み出された四坑文化は、ファンたちの実践の越境的、混交的性格を表しており、現代世界におけるサブカルチャーの発展形態の一例を示していると考えられる。したがって、本稿では、サブカルチャー研究で提示された概念やそこで用いられる方法を援用しつつ、さらに現代中国において複雑化するファンダム文化のありようを捉える概念を新たに提示することで、四坑文化の詳細な分析を行っていく。そのような研究の方向性の下での四坑文化の記述と考察は、四坑文化の実践状況の解明とその理解に結びつくものとなるとともに、ファンダム研究全般への示唆を含むものともなると考えている。

## (2) コスプレに関する研究

中国におけるコスプレに関しては、コスプレを一種のサブカルチャーと捉え、文化資本概念を用いてコスプレコミュニティ内の権力構造を分析する研究(謝 2019)や、また、メディア学の視点からは、コスプレ実践の拡大について議論した研究もなされてきた(周 2017)。しかし研究全体としては、数は少なく、まだ十分な議論がなされてきたとはいえない。現在の中国コスプレイヤーに関する研究は、以下で紹介するように、コスプレを一種のサブカルチャーとして捉え、実践者のアイデンティティ形成に関して議論するものが主流である。

陳(2007)は「反抗の死——COSPLAY サブカルチャー・コミュニティの社会秩序の変容に関する研究(反抗之死——一項關於 COSPLAY 亜文化群体秩序變遷的考察)」で、サブカルチャーであるコスプレのコミュニティ形成とコスプレが若者のアイデンティティ構築に与える影響を検討した。彼はコスプレ活動の本質は資源と権力を争う過程であることを示したうえで、さらにコスプレが消費主義への社会的抵抗の一形態という側面が喪失しつつあることを示した。陳の研究は、中国における早期のコスプレ研究として、後続の多くのコスプレ研究の参照点になった。

陳(2015)はコスプレイヤーのアイデンティティについて議論した。彼の研究は、コスプレイヤーの心理状態とアイデンティフィケーションの過程を考察することを目的としている。心理学と社会学の視点から、個々のコスプレイヤーの文化的アイデンティティ構築のプロセスを描き、コスプレ活動に体现される文化的心理を検討している。そのうえで、メンバー間の意見の相違などによるコスプレコミュニティ内の価値観の崩壊、また両親や社会大衆からの差別などのコスプレイヤーが直面する課題についても議論した。また、著者はコスプレ活動がオンラインでもオフラインでも行われていることを指摘している。しかしその主たる分析対象はオンライン上の活動であり、オフラインの活動に関する検討は十分になされているとは言えない。

李(2017)はポストモダンの視点から、コスプレが中国の ACG 文化の一部として、若者の中で独特な文化実践となってきたことを論じている。特に中国の若者たちが、コスプレを通して自らの文化的アイデンティティをいかに構築するかを検討した。李は、消費

主義が浸透するなかで、コスプレが大衆の間に広まるのに伴い、コスプレの社会的抵抗行為としての意義が失われつつあるという重要な指摘も行っている。しかし、筆者は、四坑文化の一部であるコスプレが、ファンのアイデンティティを探索する有効手段となっているという点において、社会的抵抗行為とみなすことができると考えており、それについては第三章で詳しく検討する。

次に中国以外のコスプレイヤーに関する研究を取り上げる。Lamerichs (2011)は、まず「小説より奇なり：コスプレのファン・アイデンティティ (*Stranger Than Fiction: Fan Identity in Cosplay*)」で、コスプレとアイデンティティの構築に重点を置いて、ファンダムの視点からコスプレを検討した。この著作において彼女は、コスプレはファンがストーリーを流用する一形態であり、ファンたちはパフォーマンスを通してアイデンティティを再構築していると考えている。それに続く研究で Lamerichs (2018)は、コスプレを感情的なプロセスとみなし、コスプレイヤーが感情によって元テキストのストーリーを拡張させていることを明らかにした。例えば、コスプレイヤーは原作のゲームや漫画などを知らない状態でも、キャラクターに触れることができる。本稿にとって重要なのは、Lamerichs がここで、オフラインのコスプレ実践が、オンラインの同人創作と同じように、元テキストを再生産したり、改変、流用したり、サブカルチャー自体を拡張する可能性を示したことである。

Crawford と Hancock (2019)は「コスプレと遊びのアート：アートを通じたサブカルチャーの探求 (*Cosplay and the Art of Play: Exploring Sub-Culture Through Art*)」で、アートの視点からコスプレを検討した。Crawford と Hancock は、まず欧米社会におけるコスプレの発祥とその意義を説明しつつ、コスプレコミュニティを実践コミュニティとして捉えることを提唱した。彼らはまた、コスプレイヤーのアイデンティティ問題を議論し、コスプレイヤーというアイデンティティは行為による構築された、流動的なものといったポストモダンの特徴を有すると指摘した (Crawford & Hancock 2019)。さらには、コスプレと都市空間の関係性を検討して、コスプレイヤーが独自の視点から都市空間の意義を想像して流用する創造的なプロセスについて論じた。さらに、コスプレイヤーによる都市空間に対する占有は都市の周縁部での一時的なことであるため、コスプレイヤーは都市生活における一時的な滞在者 (temporary residents) であると指摘した。

彼らの研究においても、オンラインだけでなく、オフラインの実践を考察に含むことの重要性が指摘されている。本稿でも、オンライン上での実践だけでなく、オフラインでの実践にも注目し、四坑文化ファンの実践を総合的に捉え、より大きな社会範囲での潜在力を考慮していくことを試みる。さらに、二人の研究は、コスプレという一つのジャンルのなかでの調査研究であるという点で、本稿とは、その方法と分析視角において違いがあるが、トランスメディア・デザインというサブカルチャーが実践される現代社会の背景、ファンたちのアイデンティティの流動性と多様性、また実践の場としての都市空間という三つの重要な研究視点を提示している。これらの三つの研究視点については、二章、三章、四章において、批判的な検討を加えつつ援用することにする。

### (3) ロリータ研究

松浦桃は2007年に、筆者が知る限り初めてロリータのアイデンティティ問題を議論した日本の研究者である。彼女は「セカイと私とロリータ・ファッション」で、ロリータは少女の象徴であり、着用者はロリータ服を着ることで幸福を感じられると指摘した。その後、Kawamura (2012)は、日本のロリータファンに関するフィールドワークを行い、彼らのアイデンティティの変容や、そこに見出される規範の生成などについて検討した。T. Winge (2008) は、日本のロリータファンは、ロリータ実践を通して個性的な女性像を示すことで、社会から押し付けられたものに抵抗しているのだとした。Isaac Gagné(2008)は、日本のロリータファンが、如何に女性の言葉を流用して虚構の言語空間<sup>15</sup>を作るのかを説明し、ロリータ実践はメインカルチャーへの挑戦であると考えた。以上の研究は、中国のロリータ研究にも大きな影響を与えてきた。ほとんどの中国のロリータ研究は、これらの研究者の成果を踏まえて展開されてきた。以下では、中国におけるロリータ研究について紹介してゆく。

孫 (2018)は「ロリータ服のサブカルチャー研究——「メディアのモノ化」と「モノのメディア化」(洛麗塔 (lolita)服飾的亜文化研究——結合“媒介的物化”和“物的媒介化”)」で、ロリータ文化の発展、およびメディアやモノとの関係性を検討した。著者はロリータ実践をシンボル化のプロセスとして説明し、シンボルの仲介性によって、ロリータ商品とその派生物が絶えず生産されていることを指摘した。彼はまた、ジェンダーの視点を導入し、消費者としてのロリータファンの心理についても議論した。孫はシンボル化されたロリータ的要素が異なるメディアに応用されていく様相を指摘したが、トランスメディアという現代的背景には注意が向けられていない。本稿では、第二章でトランスメディア背景のもとでの四坑文化の実践について詳細に検討する。

王謝 (2020)は、「ロリータサブカルチャーグループのアイデンティティ研究(洛麗塔亜文化群体的身份認同研究)」で、中国におけるロリータファンの社会的アイデンティティの構築について議論した。彼によれば、ロリータファンの実践過程は社会的アイデンティティを構築する過程となる。そして彼は、SNS 上のコミュニケーションは、ロリータコミュニティの共同意識の形成を促進すると指摘したうえで、コミュニティ内の価値観の多様化、消費主義の浸透、スティグマ化など、ロリータファンが直面する課題を指摘した。

高 (2013)は「インターネット環境における「ロリータ」アイデンティティの構築と認識の研究(ネットワーク環境中“洛麗塔”群体身份建構与認同研究)」で、インターネット上のロリータ実践に焦点を当て、インターネット上のコミュニケーションが、いかにロリータファンのアイデンティティ構築に影響を与えるのかを明らかにした。彼によれば、インターネットがロリータファンの間のコミュニケーションを促進したことで、それまで相対的に孤立した形でロリータ実践をおこなってきたロリータファンが集団として活動することが可能

---

<sup>15</sup> Isaac Gagnéによれば、日本のロリータファンは女性語を意図的に使って、少女のイメージを作り出す。

になった。一方で、ロリータファンはインターネット上の実践を通して、現実世界で会社、学校、家庭などで受けたストレスから一時的に逃走することが可能であるものの、これは一時的な逃避にすぎないため、問題を根本的には解決できないとも指摘した。高は研究の中で、ロリータの実践がメインカルチャーから批判なまなごしを向けられていることも示し、当事者たちはそうしたまなごしについて、将来的にも変わることがない、すなわち自らの実践がメインカルチャー自体に影響を与える可能性について悲観的な展望を抱いていると指摘する。しかし、筆者の調査で明らかとなった、四坑文化の担い手たちの実践と彼ら自身の実践の効果についての理解は、現代中国都市におけるロリータなどの仮装実践と都市空間との関係について、新たな視点を提示する可能性を持つ。この点については、第三章と第四章において詳述する。

#### (4)漢服研究

中国社会特有のサブカルチャーとして、漢服文化は、主に中国の研究者によって議論されてきた。ただし近年、漢服文化の世界的な拡大にもなって、中国国外の研究者からも着目されることがある。

陳 (2022)は論文「再建された部族——漢服愛好者グループの民族誌研究(再造部落——漢服愛好者群体民族誌研究)」において、中国の漢服ファンが、いかに持続的な相互作用を持つコミュニティを作り出すのかを明らかにした。彼はフィールドワークを通して、漢服ファンの生活を調査した。「炎黄子孫<sup>16</sup>」という共同体の想像は、漢服ファンを凝集させる重要な要素であると指摘した。そして、漢服実践は中華伝統文化の更新と再創造であると考え、伝統文化への愛情は漢服ファンの活動に深く関連していると指摘した。陳は漢服ファン、コスプレイヤー、ロリータファン、JK ファンの実践が交差し、融合する傾向に気づいていたが、深く検討することなかった。本稿では、第二章でこの四つジャンルの活動がいかに実践を通して、交差し融合するかを説明し、分析する。

葛 (2018)は「SNS での漢服文化の伝播についての研究：成都市漢服コミュニティのフィールドワークに基づいて(社交媒体漢服文化伝播研究：基于成都漢服圈的田野考察)」で、メディア学の視点から漢服文化の伝播について検討した。彼は、漢服ファンのインターネット上の行為に焦点を当てて、彼らの漢服着用に対する動機と欲求を明らかにし、SNS の発展が漢服文化の伝播を促進してきたことを確認した。加えて、漢服コミュニティ内の実践形式をめぐる矛盾や衝突にも言及しているが、そうしたコミュニティ内の矛盾に焦点を当てた考察は行っていない。本稿第二章では、実践形式をめぐる矛盾や衝突について詳細に議論していく。

#### (5)JK 研究

上述したように、中国のJKは、日本の女子高校生の略語である「JK」に起源を持つもの

---

<sup>16</sup> 「炎黄子孫」は漢民族の雅称。ここでは漢民族の文化に関する一連の文化的象徴を包括する文化的イメージを指す。

の、中国のそれはあくまでも、若者の趣味やサブカルチャーとして楽しまれている制服風の仮装を中心とした文化実践を指すものである。それは、日本の女子高校生そのもの、あるいはその制服を直接意味するものではない。中国における JK 文化に関する研究は徐々に進んできているものの、本稿執筆時点では、確認できる研究書籍や論文はまだ僅かな数しか存在しない。以下に代表的な中国の JK 研究を紹介しておく。

李 (2022) は「インターネット趣味縁グループの相互行為研究——ウェイボでの JK 制服超話<sup>17</sup>を例として(ネットワーク趣縁群体的互動行為研究——以 JK 制服微博超話為例)」で、趣味縁<sup>18</sup>の視点から、インターネット上の JK コミュニティの相互行為を検討した。著者は、まずインターネット上での JK コミュニティの台頭を考察し、それは SNS の発展と多様なアイデンティティを求める欲求が相互に作用しあった結果であると考え。また、中国の JK 活動の特徴は、オンラインとオフラインを横断するところにあると指摘した。この論文で著者は、インターネット上の趣味縁グループが社会的相互作用、文化の伝播に及ぼす影響の重要性を強調し、さらに、インターネット上の相互行為に含まれる言語暴力や集団の極端化などの危険性にも触れている。

馬 (2022) はファンダム研究の視点から、JK コミュニティが成立する条件、彼らの消費行為と SNS の影響という三点に着目して JK を考察した。JK 実践を通して、ファンはサブカルチャー集団への帰属感を得られ、独自のアイデンティティを構築でき、心理上の満足感を獲得できると指摘した。

これまでの中国における JK に関する研究は、もっぱら SNS 上の活動に焦点をあてており、また消費行為とメディア技術の視点からの分析が多く、李 (2022) の議論では、オフラインでの実践にも触れたが、研究全体は SNS 上の活動を中心にしている。オフラインでの実践についてまだ大きな議論の余地が残されている。また、JK と他ジャンルとの交差する状況が見逃されている。ファンダム論の視点からの研究がすすめられていないのが現状であるといえる。

## (6)まとめ

以上の先行研究の整理により、以下の点を指摘することができる。

まず、ファンダム研究の視点は、多くのサブカルチャー研究に理論的視座を提供してきたものの、ファンダム研究は欧米を始点として展開され始めた経緯を持ち、現在でも欧米社会を対象とした研究が中心となっている。中国社会に対するファンダム研究は、まだ相対的に初期段階といえ、議論の余地が多々残されている。

他方、ファンダム研究では、従来の消費者と生産者の関係が見直された。オーディエン

---

<sup>17</sup> ウェイボは中国の SNS である。「超話」とは中国語で「超級話題」(super topic)の意味であり、「超級話題」が略されると「超話」になる。ウェイボでの「超話」は、同じ趣味、同じ話題を持っている人のためのグループをまとめる機能である。

<sup>18</sup> 趣味縁は、趣味の共通性や趣味への共感を契機に結ばれる縁であり、個人が自分の好みによって取り結ぶネットワークである。(高木 2022) 中国語では「趣縁」という言葉が用いられる。

スは、伝統的な意味での生産者に一方的に支配され、振り回されるだけの客体ではなくなり、能動的主体である生産者になりうる潜在力を持つと再認識された。ネット社会の到来とメディア技術の進歩により、オーディエンスであるファンは、現在の文化生産システムの中でますます重要な役割を果たしているようだ。しかし、従来のファンダム研究はオンラインのメディア分野に集中しており、Lamerichs や Crawford と Hancock などの研究者たちがオフラインでのファン活動に関心を持って検討しているものの、トランスメディア状況下でのオフラインを含むファンたちの実践の総合的な研究の蓄積はいまだ不十分である。また、従来のファンダム研究では、個別のジャンルの枠内での実践が調査され、その特徴の分析が行われてきており、異なるジャンルのファンたちの実践の交差、融合について、十分な注意が払われてきたとは言えない。

そのように中国の四坑文化に関連する研究は主にファンたちの経歴やメディア領域に集中している。しかし他方で、四坑文化のオフライン活動の影響や複数のジャンルのサブカルチャー・アイデンティティが交差し共存している現状について触れている研究も出されつつある。先行研究はこれらの点についての詳細な記述や、深い議論を行っていないものの、そこに暗黙裡に想定されていると思われるのは、四坑文化がもたらしている現代中国におけるファンダム文化の変化、それを捉え、考察していくための多角的な視点の重要性である。ファンの一面だけに焦点を当てる姿勢を避けるべきであるということは、ファンダム研究者たちが繰り返し主張してきたことではあるが(Dunlap & Wolf 2010 ; Sandvoss et al. 2017)、本研究においても、四坑ファンたちの複雑かつ多様な実践やアイデンティティを様々な理論ツールを使って、多角的な視点から検討し分析していく。

### 3. 本論文の目的と構成

以上述べてきた四坑文化の特徴と、先行研究において批判的に継承すべき視点および残された課題を踏まえて、本稿では以下の二つの研究目的を設定する。第一に、参与観察とインタビュー調査にもとづき、複数のジャンルのコミュニティ、あるいはコミュニティの外部との交流と融合によって特徴づけられる四坑文化を包括的に描き考察することで、現代中国社会における主要なサブカルチャーである四坑文化の特徴を明らかにし、またその社会生活における可能性を提示することである。第二に、そのように複雑で、越境的かつ多方向的な四坑文化のコミュニティ形成、また四坑ファンのアイデンティティ構築を理解するために、様々な理論ツールを用い、さらに独自の分析概念を導入して、四坑文化のファンたちの諸実践を検討し、分析していくことである。そうすることで、現代中国における主要なサブカルチャーである四坑文化についての深いレベルでの理解を得ると同時に、中国内外のサブカルチャー研究に実証的理論的に貢献することを試みる。

以上の研究目的を達成していくために、本稿では三つの具体的な研究課題を設定する。

第一に、上述したようにメディア効果をめぐる議論においては、四坑文化ファンが SNS

を通して活動範囲を拡大させ、メンバー同士の間におけるやり取りを促進する側面があることが示され、さらに一部の研究では、異なるジャンルのコミュニティが相互交差する傾向性も指摘されていた。しかし、それらの研究は、四坑文化に含まれるそれぞれのジャンルを個々の独立したサブカルチャーとして捉え、四つのジャンルの間の相互交流、影響関係を焦点化することはなかった。しかし異なるジャンルのコミュニティの間での交差と融合は、四坑文化において特に顕著であり、そのような四坑文化の越境的、混交的性格をいかに把握し、分析していくかが、四坑文化のより正確な理解には不可欠であると考えられる。本稿では、Jenkins の参加型文化論を援用しながら、そうした異なるジャンルのコミュニティ間の交差と融合を、「クロスコミュニティ・コーディネート」という新たな概念を導入して分析する。

第二に、これまでのそれぞれのジャンルのファンを対象とした研究においては、ファンたちの独特なアイデンティティ形成と彼らの仮装実践との相互作用に注目が集まり、その流動的なアイデンティティ形成の様相が明らかにされてきた。しかし、それらの研究は、特定のジャンルのなかでのファンのアイデンティティ形成を論じたものであり、そこで提示された見解では、実践の交差と融合によって特徴づけられる四坑文化におけるファンたちの複雑なアイデンティティ形成の諸相を十分に説明することはできない。そこで本稿では、実践コミュニティ論とパフォーマンスティビティ概念を援用し、四坑ファンのアイデンティティの構築と認識の多方向性と多様性について議論する。

第三に、近年の四坑ファンの積極的な活動は、かつての個別のサブカルチャーのファンと比べて、中国の都市生活により広く浸透していると言える。これまでの中国のサブカルチャーに関する先行研究では、四坑文化などのコミュニティのファンたちが、いかに都市空間を利用して、その実践を展開しているかが焦点化されることはほぼ皆無であった。四坑ファンが都市においてその実践を広範に展開していることは、単にイベントなどの活動場所を提供するという形で、都市空間が四坑実践の重要な舞台となっていることに留まらない。四坑ファンが都市空間を自らのやり方で利用することは、ファンたちの実践解釈に影響を及ぼすとともに、都市における他の都市住民との相互関係にも影響を与えている。本稿では、ド・セルトーの都市空間に関する議論に着想を得た、Crawford と Hancock のコスプレ研究を批判的に検討しつつ、現代中国都市におけるサブカルチャーの発展の一つのかたちを提示することを試みる。

次に本論文の構成について述べる。

第二章では、ジェンキンスの参加型文化論から四坑文化の実践に対する考察を通じて、四坑文化の実践を、異なるメディアのナラティブが頻繁に交差するトランスメディア状況下でのパフォーマンスやモノづくりなどを指す、Lemerichs (2018) によるトランスメディア・デザインの概念で理解することを提案し、従来の参加型文化論において軽視されてきたオフラインでの実践をも視野に収め、四坑文化実践を包括的に扱う。特に「クロスコミュニティ・コーディネート」という独自の概念を提示し、感情体験としての実践が、コ

コミュニティを越えて展開される四坑文化の実態に焦点を当て、四坑文化の、多様性を内包した参加型文化としての特徴を明らかにする。

第三章では、複雑かつ多方向的な四坑文化ファンたちのアイデンティティ構築を、複数の視点から検討し、四坑ファンによる、多方向的かつ多様なアイデンティティ構築の諸相を明らかにし、さらに、ファンたちによる社会生活におけるアイデンティティ構築に対して四坑実践が持つ意義を検討する。まずサブカルチャー研究において広く引用されてきた Wenger の実践コミュニティ論のなかでも、サブカルチャー研究においてはあまり注目されてこなかった「軌道」の概念を使って、四坑ファンというアイデンティティが、多様かつ多方向的な経路で構築されている状況を指摘する。そしてそのような記述と分析を通して、Wenger の「軌道」という概念が持ちうる、サブカルチャー・ファンたちのアイデンティティ構築の分析における応用可能性を示す。次に、バトラーのパフォーマティビティ論の観点を導入して記述と考察を行い、四坑ファンによる多様なアイデンティフィケーションを可能としている諸条件を、二章の考察結果も踏まえつつ検討する。最後に、四坑文化が、ファンたちが自分のアイデンティティを探索する有効な経路となっていることを指摘し、四坑文化が持つ、より広い社会範囲での意義と潜在力を提示する。

第四章では、それまでの二つの章の考察を踏まえながら、都市空間における四坑ファンたちの実践を検討することで、四坑文化が持つ、社会的抵抗形態としての特徴を、先行研究で示された知見との比較を通して検討する。具体的には、ド・セルトーの抵抗論を土台にした、Crawford と Hancock のヨーロッパのコスプレイヤーたちの都市での活動を論じた研究の結果との対比で、中国の現代都市における四坑ファンの実践を検討する。本章では、四坑ファンが都市空間を流用するプロセスを詳細に記述したうえで、その実践の社会的抵抗行為としての意義を解明し、その上で、四坑文化が実践を通して、非同好者である一般市民を含む、日常の都市生活に微細な形で侵蝕している現状を示し、現代中国社会におけるサブカルチャーの可能性と潜在力を論じる。

最後に 5 章では、各章で明らかとなった点を要約したうえで、本論文の研究内容を整理し、本稿の研究意義、そして残された課題について論じる。

## 4.調査とフィールドの概要

### (1)調査方法と調査協力者の概況

ファンダムは、一般のコミュニティと比べて相対的に閉鎖的である。そのため、従来の研究では、コミュニティを、その内側の視点から捉えようとするエスノグラフィーが重要な調査方法であると捉えられてきた。特にファンダム研究の代表的研究者 Jenkins は、著書「テキストの密猟者」で、エスノグラフィーがファンダム研究において有効な調査方法であることを示した。Jenkins は自身を「アカデミック・ファン (Academic Fans)」である

と考え、「学者」と「ファン」という二重のアイデンティティを持つ立場から、ファンダムに関する研究を展開する。Jenkins によれば、このアイデンティティの二重性によって、ファンダムからの信頼をより得られやすいし、そうではない人々よりも特定のファンダムについてより深く理解することが可能であるという (Jenkins 2011)。

筆者は、大学生の頃にアニメ部に所属しており、部活動<sup>19</sup>を通して四坑少女たちと出会う機会を得た。そのうちの何人かと友人関係を構築した。これをきっかけに、筆者は近い距離で、言い換えれば四坑文化の周縁的位置で、四坑ファンのことを観察することができるようになった。今回の調査対象者は、その当時知り合った数人の四坑文化のファンを起点とした、スノーボールサンプリングにより選定された。四坑文化のファン同士が出会うきっかけは多様である。大学のアニメ部やアニメサークルに入っていた者、四坑イベントで出会った者、インターネット上の交流によって知り合った者など様々である。半構造化インタビューにおける共通質問項目としては、四坑活動の実践形態、活動を始めたきっかけ、活動を持続させるモチベーション、複数の四坑活動をするようになった、あるいは四つのジャンルのうち他のものにも挑戦するようになったきっかけ、活動に関するマナーやルール、自己アイデンティティなどがあるが、会話の流れによっては追加の質問も行った。

調査期間は、2022年2月から2023年8月までである。そのうち、2022年2月から11月までは、COVID-19の世界的な流行によって国境を超える移動が困難になったため、インターネットを介して四坑ファンに半構造化インタビューを行った。2023年4月から6月にかけては、中国政府によるゼロコロナ政策解除により、筆者は中国の成都・広州・桂林の3都市で、当地の四坑ファンによる実践の参与観察を行い、彼らにインタビューも行った。調査対象者の大半は女性であるが、男性も4名含まれる。中国における四坑活動主体のほとんどは女性であるが、男性も参与している。対象者の年齢は主に20代で、社会人も学生も含まれている。調査の主な対象者の概要は表1の通りである。なお、対象者のニックネームはすべて仮名である。

参与観察については、筆者は調査中、コスプレと漢服実践をしている Chenyu に連れられて、成都市のアニメイベントに参加した。また、ロリータ実践を中心として四坑実践をしている Huahua の紹介により、同じくロリータにはまっている Yezi が主宰するティーパーティーへも参加した。それ以外にも、他の調査対象者の紹介により、それぞれの都市の四坑ファンの活動が集中して行われる場において、彼らの活動を参与観察する機会を得た。

---

<sup>19</sup> 中国語の「部活」は日本語の部活と同じ意味であり、校内のサークル活動を指す。

表-1 インタビュー調査の調査対象者の属性一覧

ニックネーム	年齢	性別	四坑歴	参加する四坑活動（当該活動に参加した順に活動を表示）
Jiangzi	28	女性	7年	漢服、コスプレ、JK、ロリータ
Nasha	26	女性	11年	コスプレ、JK、ロリータ、漢服
Atou	27	女性	13年	コスプレ、JK、ロリータ、漢服
Rimuye	28	女性	11年	JK、コスプレ、ロリータ
Beita	26	女性	8年	コスプレ、JK、漢服、ロリータ
Laoshu	25	女性	7年	コスプレ、ロリータ、漢服
Tulang	25	男性	6年	コスプレ、漢服
Yinghuo	25	男性	10年	漢服、コスプレ
Niuniu	20	女性	3年	JK、漢服
Kongcheng	25	女性	5年	コスプレ、ロリータ
Shangu	20	女性	3年	JK、ロリータ、漢服
Caijuan	25	女性	8年	ロリータ、JK、コスプレ
Xiaojiaoao	27	女性	7年	漢服、コスプレ
Freya	28	女性	11年	コスプレ、JK、ロリータ、漢服
Xiaolang	28	女性	14年	コスプレ、ロリータ、JK、漢服
Huahua	27	女性	10年	ロリータ、コスプレ、JK、漢服
Shiliu	25	女性	4年	コスプレ、JK、ロリータ
Fuhua	22	女性	2年	コスプレ、JK
Dahe	27	女性	8年	コスプレ、ロリータ、JK、漢服
Xiongmao	21	女性	3年	漢服、JK、コスプレ、ロリータ
Jiangtang	21	女性	7年	コスプレ、JK、漢服、ロリータ
Baishi	19	女性	5年	コスプレ、JK、ロリータ、漢服
Ares	20	女性	4年	コスプレ、JK、ロリータ
Juzi	18	女性	3年	ロリータ、JK、漢服
Shaomai	19	女性	6年	JK、ロリータ、コスプレ、漢服
Tianjiu	29	男性	9年	コスプレ、漢服
Yezi	29	女性	14年	コスプレ、JK、ロリータ
Mitang	27	女性	6年	JK、ロリータ
Chenyu	20	男性	8年	コスプレ、漢服
Xiaolin	19	女性	5年	JK、漢服

## (2)四坑文化というフィールド

四坑ファンのオフライン活動は、主に都市部で行なわれる。コミックマーケットや四坑

文化に関連する要素（アニメ文化、JK、ヨーロッパ文化、漢文化など）を持つ展覧会などのイベントが、都市部に集中するためだ。本研究に協力してくれたすべての調査対象者は、四坑の服装でイベントに参加した経験を持つ。つまり、都市におけるそれぞれのイベントは四坑ファンがオフライン活動する重要な場の一つであるといえる。それ以外にも、一部の四坑ファンは、日常生活のなかでも四坑実践を行うため、観光地や公園などの屋外空間から喫茶店や教室などの片隅まで、四坑ファンの活動場所は極めて広く多様に存在する。筆者は調査中、調査対象者に連れられて、いくつかの四坑文化の集会に参加したことがある。そこで多くの四坑ファンに触れるチャンスを得て、近距離で参与観察することができた。これらの調査は本研究に貴重なデータをもたらした。

イベントについては、政府や商社によって開催されることが多いが、四坑ファン自身によって開催される小規模のイベントもある。政府や商社によって開催されるイベントは、おおむね当地の展覧会を会場にしており、大人数を収容する大規模な会場で行われる。例えば、2015年には全国各地で様々なタイプのアニメ文化に関するイベントが1000余り開催され、その中で一定以上の規模で開催されたアニメイベント（展覧会面積が3000平方メートル以上、入場者数が5000人以上）は、90余りに達したと報告されている（劉 2020）。北京、成都、広州、天津などで開催されたアニメイベントの入場者は延べ30万人以上である。広州市の「中国国際漫画節動漫游戲展」は四日間で16.2万人が来場し（程 2023）、成都市の「第24届Comiday同人作品交流会」には一日で2万人が参加した（呉、王、廖 2019）。これらのイベント来場者の中での四坑ファンとみなしうる人の数は不明であるが、筆者の経験では、会場内ではどこでも彼らの姿を見つけれられるので、決して少数であるとはいえないだろう。こうした大規模イベントの入場料は数十人民元から百数十人民元である場合が多いが、それに対して、小規模のイベントは無料で参加可能の場合が多い。参加人数は、十数人から数百人まで幅がある。大規模でも小規模でも、ほとんどのイベントでは更衣室を用意しておらず、四坑ファンは家から仮装をして会場へ赴くか、あるいは会場のトイレを利用して仮装する。

大規模なイベントに関する情報は、ウェブサイトやSNS上の公式アカウントを通じて発信される。小規模のイベントに関しては、四坑ファンたちが自らのSNSグループにて情報を拡散している。一人でイベントに参加する人もいるが、他の四坑ファンを誘って、グループで参加することが多い。その際、見知った仲の四坑ファンを優先的に誘うが、イベントの情報を得てから、知り合いか否かにかかわらず、SNSを通じて一緒にイベントに参加する四坑ファンを募ることもある。四坑ファンの多くは他の四坑ファンに親しみを感じている。近年、イベントやサークル活動に限らず、日常生活でも四坑実践をする四坑ファンが増えつつあるため、街中で他の四坑ファンと出会って交流が生まれることも珍しくない。

本研究では、こうしたイベントのみならず、イベント外での活動にも焦点を当て、四坑ファンの実践を多角的に検討していくことにする。

## 第二章 中国における四坑文化——サブカルチャーにおける参加型文化の在り方とその可

### 能性

#### 1.はじめに

四坑ファンの実践はオンラインでもオフラインでも行われる。彼らはインターネット上で情報やメッセージを共有しながら、こうした服を着てオフラインのイベントにも参加する。前章で論じたように、四坑文化に関するこれまでの研究では、コスプレ、JK、ロリータ、漢服の着用実践を、それぞれ別個に独立したサブカルチャーとして扱う傾向があった。例えば、陳(2022)は漢服、JK およびロリータの服装を愛好する者同士の関連に言及しているものの、漢服ファンを独立したコミュニティと見なしている。王(2020)は、ロリータファンがJK装および漢服装のアクティビティも並行して行っていることを指摘したが、それらを、三つの異なるタイプのコミュニティとして分離した上で比較しており、コミュニティ間の関連性についての探究は十分とは言い難い。寧(2019)も中国でコスプレとロリータが発展、伝播していく過程を分析するなかで、それぞれのファンが互いに影響を及ぼし合ってきたことを認める一方で、両者はコミュニティとしては明白に区別されるとし、ロリータファンの独自性を主張している。総じて、中国における四坑文化に関する研究者たちは、それぞれのジャンルを個々の独立したサブカルチャーとして捉え、四つの活動の間の関連性については深く検討してこなかった。

しかし、すでに序論で述べたように、それぞれの服を着用する実践者に着目し、実際に参与観察を行うと、当事者たちがジャンルを超えて仮装し、交流していることが少なくない状況があるとわかる。こうした四坑文化と総称される文化実践の実情を踏まえ、本章では、四坑文化を包括的に扱い、考察を加えることにする。

近年の中国のサブカルチャーのファンダム研究では、インターネットやSNSなどはファンの知識や情報を共有する場として指摘されている (Esteves 2018; 王 2020)。特に Esteves (2018) の研究は、インターネットに媒介される参加型文化がロリータ文化の発展を促進していることを示した。加えて、四坑文化の実践やファン・コミュニティを考察するにあたり、コスプレに関する近年の研究、とりわけ、一つのメディア形式が異なるメディア形式と接触せざるをえないというトランスメディアの発達以降のストーリーテリングの拡張に注目した研究は、本稿にも貴重な洞察を与えてくれる (Lamerichs 2018; Crawford & Hancock 2019)。

筆者はコスプレ以外の三つの活動も同様に、トランスメディアの発達を背景としたスト

ーリーテリングの拡張と見なすことが可能だと考えている。さらに、このようなトランスメディアを媒介とする参加型実践により、「四坑」に属するそれぞれのジャンルでの実践が拡張されていくと同時に、それらの活動がより越境的となり交差するようになったのではないかと考える。

以上を踏まえ本章では、四坑ファンを特定のジャンルに固執しない越境的な仮装ファンによる参加型文化の実践者として包括的に取り扱うこととし、民族誌的手法を用いて、現在のトランスメディア環境下で彼らがどのようにそれぞれの仮装活動を実践しているのか、また四坑文化のファン・コミュニティがどのような特徴を持っているのかを分析することを目的とする。

以下、第2節では中国のサブカルチャー研究における特有の分類である「四坑」文化の現状を紹介する。第3節では Jenkins による参加型文化概念と Wenger の実践コミュニティ概念を手掛かりに、本稿の分析枠組みを説明する。第4節で調査方法と調査概要を紹介した上で、第5節で、まずは「DIY (Do it yourself) カルチャーとトランスメディア」と「実践コミュニティから見る四坑文化」という二点に具体的に言及しつつ、四坑文化の特徴を分析していく。その上で「クロスコミュニティ・コーディネート」という概念を提起し、四坑文化における新たな実践形式に焦点をあて、開放性、多様性を内包した参加型文化はいかに達成されるのかを説明する。

## 2.理論的背景と本章の分析枠組み

### (1) Jenkins による参加型文化とトランスメディアに関する指摘

四坑文化を、共通のテキストや形象への愛着を契機に形成される参加型のコミュニティ、あるいはそのコミュニティのメンバーによる創造的・解釈的実践を指すファンダムとして考察していくにあたり、ファンダム研究において後続する研究者を触発してきた、Jenkins の研究をまず取り上げる。

序論でも触れたように、Jenkins は、1992 年に出版された『テキストの密猟者』という著書で、「参加型文化」という概念を導入した。「参加型文化」とは、「人々が新しいコンテンツの制作や拡散に積極的に参加する文化」(Jenkins 2006a: 290)であり、ファンダムが典型的な参加型文化と見なされた。同書において Jenkins は、ド・セルトが、テレビファンが公式のテキストを二次創作することを分析する際に用いた「密猟」という概念を援用し、ファンの活動を「密猟」と呼び、ファンを、情報を受け取るだけの受動的な存在としてではなく、サブカルチャーの生産者として捉えた。この観点では、ファンは、既存のテキストを独自の方法で活用し、再生産する存在となる。例えば「ドクター・フー」や「スター・トレック」のファンたちは、商業的に制作されたテキストを用いて二次創作を行い、ナラティブにパーソナルな色合いを加えたと考察されている。また、Jenkins は、ファンを「ポストモダン時代の背景の下で、自らの文化を定義し、自らのコミュニティを構

築しようとする社会集団」と捉え、「他の人々がつまらないもの、価値のないものとして特徴付けた素材から意味を生み出すことに固執する集団」(Jenkins 1992: 1-3)とも述べている。ただし、当時 Jenkins はこのように述べる際に、ファンを主流文化の外側、周辺的な位置にいる存在として捉えていた。

しかしその後、時代の発展や技術の進歩に伴い、オーディエンスの性質がメディア・テキストとの関連性において大きく変化した。ファンはもはや少数派ではなく、数多くのファンがメディア・テキストに参加するようになった(Jenkins 2006b)。これは、参加型文化と主流文化との境界があいまいになり始めたことを意味する。この変化の背景として、Jenkins(2006b)は、技術の発展が、消費者がメディア・コンテンツを再生し解釈することを可能にしたこと、フェイスブックやブログなどの DIY メディアでの発信を促すサブカルチャーが広く浸透したこと、そして複数のメディアを統合した上で、ナラティブの普及を促すコングロマリット<sup>20</sup>の影響力の拡大を挙げている。

これらの変化は、メディアのナラティブが頻繁に交差し、また一つのメディア形式が異なるメディア形式と接触せざるをえないという「トランスメディア」の台頭と見なされている。Jenkins(2003)は「トランスメディア」を「異なるメディア形式を跨いで、コンテンツの要素が相互に作用することによって構成される物語体験」として定義し、「理想的には、各メディアが物語の展開に独自の貢献をする」(Jenkins 2003)と述べた。Jenkins はここで、トランスメディア状況の下で、複数のメディアを跨いで物語が紡ぎ出されることを指すストーリーテリングという概念を提起する。彼は『マトリックス』シリーズを例として取りあげる。『マトリックス』には、三つの実写映画、一連のアニメーション短編、二つのコミックストーリーがあり、さらにいくつかのビデオゲームもある(Jenkins 2003 発表当時)。マトリックスの世界を理解するために必要なすべての情報を網羅的に得るための単一の情報源は存在しない。トランスメディア状況の下、消費者であるファンは、複数のメディアを跨いで紡ぎ出されるストーリーを取得し、さらにそこから自らのストーリーを叙述していく積極的、かつ能動的な存在となることが求められるのである。

さらに、Jenkins は、トランスメディアの参加型文化の形成要因の一つとして DIY カルチャーを挙げている(Jenkins 2006b)。1970 年代末頃にパンク文化の流行に伴い、DIY カルチャーは本格的に社会的影響力を持ち始めたと Crawford と Hancock は指摘する(Crawford & Hancock 2019: 179)。まずイギリスで発祥した後、グローバルに拡張していった。具体的には、バンドを結成したり、ファン雑誌を作ったり、自分の服を作ったりというように、自ら努力をせねばならないという価値観を指す。岡部(2014)と Snake-Beings(2016)は、DIY カルチャーを参加型文化の一種としてとらえることが可能だと指摘し、特に Snake-Beings(2016)は、技術よりも参加する人々の相互作用が重視されている今日的な DIY カル

---

<sup>20</sup> コングロマリットとは、一般に多業種間にまたがる巨大企業を指す。例えば、ウォルト・ディズニーは、マーベルというスーパーヒーローの人格を映画の世界に持ち込み、『ロキ』、『エターナルズ』など、コミックのキャラクターやストーリーを次々と映画化させ、同じスーパーヒーローのイメージが異なるメディアに存在している。

チャーの潮流に着目することで、DIY カルチャーが参加型文化の一形態であることを明示した。

このような Jenkins の議論に対して、Lamerichs(2018)は、次の二つの点において限界を持つと述べる。一つ目は、Jenkins が主にテキストに注目しており、コスプレなどの物質生産の部分を見逃していることである。パフォーマンス、モノづくり、プレイなどの実践も、トランスメディアのストーリーテリングの一部として捉えられる。二つ目は、ファンが作ったナラティブと公式のナラティブの間の境界線が、常に明瞭とは限らないことである。Lamerichs は『ドクター・フー』を例として、ファンが作ったナラティブが公式ナラティブとして採用された事例を挙げている。Lamerichs は、Jenkins のトランスメディア概念を批判的に継承し、トランスメディア・デザインという概念を新たに導入し、ナラティブ間の境界が曖昧になっている状況を踏まえつつ、ストーリーテリングから、パフォーマンスやモノづくりなどをも包括するデザインに焦点を移すことを提案した。さらに、Crawford と Hancock はコスプレに関する研究の中で、Lamerichs の観点を支持したうえで、コスプレはトランスメディア状況下の一つのプラットフォームであり、他のトランスメディアのテキスト、素材やパフォーマンスと繋がっていると論じた(Crawford & Hancock 2019 : 170)。

このような、テキストに関するストーリーテリングだけでなく、パフォーマンスやモノづくりを含むデザインという概念、さらにトランスメディア状況下での他のプラットフォームとの交流に着目する視点は、四坑ファンの実践の考察においても重要性を持つと考えられる。

Crawford と Hancock(2019)によれば、多くのメディア(そしてトランスメディア)のテキストにおいて、キャラクターやストーリーは通常、表面的で十分に掘り下げられていないことが多い。つまり、これらのテキストに登場するキャラクターやストーリーは、全てのメディアにおいて完全に開発されているわけではない。オーディエンスはキャラクターの人生のごく一部しか知ることができず、原作者が執筆することがないキャラクターたちの日常生活の側面を知ることはできない。このような余白が、テキストに関するストーリーテリングにとどまらず、ファンの創造性と解釈の余地を大きく広げ、ファンの実践や創作を可能にしている。ファンは、自分たちの好きなキャラクターを自分たちなりの解釈で理解し、パフォーマンスやモノづくりを含めて創造性を発揮することができるのである。

ただし、ここで注意すべきは、これらの創造は、必ずしも公式テキストに沿って展開されるわけではないことである。Jenkins は、「トランスメディア・ストーリーテリングの中で、すべてのメディアが最も得意なことをする。そのため、一つのストーリーが映画で述べられ、テレビ、小説、漫画でも拡張される可能性がある。その世界はゲームを通して探索されたり、遊園地の観光地として体験されたりするかもしれない」(Jenkins 2006b : 98)と述べる。つまり、トランスメディアの文脈では、テキストへのアプローチや実践の方法が多様であり、その多様性は、ファンそれぞれがテキストの内容に対してまったく異なる認識を持つ可能性をもたらしているのである。

例えば、あるアニメ作品を見た後、キャラクターを好きになってコスプレ活動を始めた人がいたとする。こうした事例は最も標準的なコスプレ活動の展開過程かもしれないが、必ずしもすべての人に当てはまるわけではない。キャラクターの原作での役まわりについて何も知らなくても、実践しやすいキャラクターからコスプレする人もいる。さらに、キャラクターの衣装やデザインに魅了され、コスプレではなく、先にロリータや漢服などの活動を始める人も少なくない。四坑文化の実践を考察する際には、トランスメディア状況下で展開する仮装実践に至る多様な経路、そしてプラットフォーム間での交流による実践の相互影響関係と多様化への着目が求められる。第五節に取りあげる「クロスコミュニティ・コーディネート」という新たな実践は、まさにその多様性を内包する表現として捉えることが可能である。

## (2) Wenger による実践コミュニティ概念

一般的に、四坑ファンたちの実践は、他者を巻き込み、あるいは他者の実践の参照を伴いながら展開される。個人行動を中心とするファンもいるが、彼らの実践では、直接的にも間接的にも、他者との交流と相互影響は避けられない。自宅で四坑服を着て楽しんでいる人でも、インターネット上で他人が共有する情報を学習し、コミュニケーションに参加する。

実践コミュニティの概念を提起した Wenger(1998)の理論には、四つの重要な側面、すなわち、社会的構造、状況に即した経験、社会的実践とアイデンティティが挙げられている。実践コミュニティの概念は、コミュニティが歴史的に形成された規範、言説を持つこと、参加する人々が相互作用関係を持ちながら特定の実践に従事し、アイデンティティを形成していくことを記述し、その特徴を考察することを可能にするのである。

実践コミュニティの概念は、様々な学問分野や集団の実証的な検討において広く用いられてきたが、サブカルチャーの分野においても、有用な視点として認識されている。例えば、Crawford と Hancock(2019)は、実践コミュニティの概念に基づき、欧米におけるコスプレの実践を分析した。彼らは、服装制作とパフォーマンスに基づく活動であるコスプレの実践には、コミュニティ内外の社会規範や権力構造、不平等が影響を与えていることを強調した。岡部も日本における自身のコスプレ研究において、Wenger の実践コミュニティ理論に言及し、「コミュニティのメンバーの価値観やアイデンティティが、単なる個人の主観的な事柄ではなく、『実践コミュニティ』(Wenger 1998)における参加者同士の社会的関係を通して形成される」と述べた(岡部 2014 : 379)。これらの視点は、極めて多様でありながらも、無秩序ではない四坑ファンたちの実践への考察にも適用されうる。彼らはメンバー同士の相互行為を通してコミュニティを作り出し、維持していこうとする一方、自らが形成したコミュニティ内の規範・秩序から活動に関する制約を受ける。ゆえに、四坑ファンの特徴や実践を考察する際には、彼らの個人的行為だけでなく、コミュニティにおけるメンバー同士の相互行為とコミュニティとの関係を注視していくことが重要となる。こうした過程において、ファンは、自らの世界観を拡張し、新しい物語を創造し、それを

コミュニティ内で共有することで、新たなストーリーテリングとパフォーマンス、そしてモノを作り出しているのではないだろうか。

以上の Jenkins と Wenger を中心としたサブカルチャー研究における諸概念や視点の検討を踏まえて、本稿はトランスメディア状況下における、四坑ファンによるコミュニティにおける参加型実践の過程に焦点を当て、「DIYカルチャーとトランスメディア」と「実践コミュニティから見る四坑文化」という二つの視点からの分析を試みる。この二点からの分析を踏まえ、さらに「クロスコミュニティ・コーディネート」という視点を提示し、彼らのそれぞれのコミュニティを越えた実践に関する議論を展開する。

### 3. 多様性を内包する参加型文化の成立

本節では、まずトランスメディア状況下の四坑文化における DIY カルチャーの実践について現状を整理した上で考察を加える。そして、実践コミュニティの概念を用い、四坑コミュニティの維持と発展がいかになされているかを明らかにする。以上を踏まえ、最後の項では、「クロスコミュニティ・コーディネート」という実践に注目し、多様性を内包する参加型実践とは何か、その在り方と可能性を考察する。

#### (1) DIY カルチャーとトランスメディア・デザイン

Galbraith(2013)は、日本ではロリータとコスプレは別個の活動として区別される一方、「なる (becoming)」という点で共通していると指摘する。「なる」とはロリータとコスプレを通じたアイデンティティ形成と自己表現を意味する。四坑ファンの場合も同じである。自己表現は四坑文化における探求と拡張の重要な部分を構成する。

ただし、ファンたちが共通の幻想を抱いている点にも注目する必要がある。Gagne は、ロリータファンはビクトリア朝のファッションを空想し、「プリンセス」になろうとしていると述べた(Gagne 2008 : 134)。漢服ファンも同様に、「炎黄子孫」という共同の幻想を持つ(陳 2022)。JK ファンはテレビ番組や映画で描かれる日本の女子高生の美しい青春像に対する憧れを共有している(魏 2019)。コスプレファンにとって「なる」の対象は、特定のキャラクターやテキストの世界観に向けられているといえる。

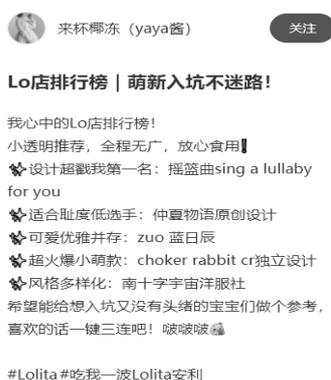
Lamerichs(2018)によれば、こうした共通の幻想あるいは世界観の構築はトランスメディア・デザイン分析の焦点となる。四坑文化の場合でも、上述したようにファンの間での共通の幻想を見出すことができる。ただし、ファンたちは DIY を通じて、これらの共通の幻想を個人的な物語とする。つまり四坑ファンは、「幻想」を消費する過程で自らの個性をも表現しているのである。また四坑ファンにとって、如何に周囲から適切とされる服を身に着けるかは、幻想を消費していく上で重要である。ここでいう適切さとは、これまでの四坑文化の実践のなかで、ファンたちが作り出してきた、デザインと着方などに関わるルールや規範である。四坑ファンの実践には、DIY カルチャーとしての長年にわたる実践

から共通のルールや規範が形成されてきている。岡部(2014)も、DIY カルチャーにおいてもルールや規範の共有が見られることを指摘する<sup>21</sup>。10代の頃からコスプレやロリータ・ファッション、漢服装をしている調査対象者 Laoshu は、以下のように述べた。

これらの服装の着方にはルールがある。ただ好きなように着ればよいとは言えない。むやみに着ると他人に批判されるかもしれない。

したがって、ファンは四坑を実践する前に、コミュニティ内である程度の知識を学習しなければならない。学習過程には、往々にして古参のファンが参加しており、自分の経験を共有しようとする人が多いため、新参者が一人きりで苦勞する必要はない。この共有活動は多様な形で行われる。例えば、漢服ファンのネットユーザー『華夏血脈』(趙軍強)は2002年2月14日に、『新浪・艦船知識網絡版・軍事歴史論壇』で『失落的文明(失われた文明)』という文章を発表した。これは、当初は漢服に関する知識を普及するために執筆されたが、後には「漢服運動」の始まりと見なされるようになった。公表後21年が過ぎた現在でも、漢服ファンにとって重要な文書であると捉えられており、新参の漢服ファンが漢服に関する知識を得るために参照することが推奨されている。

現在、インターネット上には、四坑文化実践の経験豊富な者が新たに四坑に興味を持ち始めた新参のファンに向けて自ら作成した、自身のコミュニティに関する紹介記事や、良質な衣装や小道具が購入できるおすすめ店のリストなど、といった情報が多数ある。こうした情報や助言は、新参者が、コミュニティ内での規範に則ったかたちで実践を行う上での重要な導きの糸となる。



図一2 ロリータ店舗の紹介ブログ<sup>22</sup>

<sup>21</sup> 岡部 (2014) は、コスプレをした状態で活動できる範囲が制限されるというルールやコスプレイヤー間では本名とは別の独特なコスプレ用の名前前で呼び合うという規範を、DIY カルチャーで形成されるルールや規範の例としてあげている。

<sup>22</sup> 来杯椰冻 (yaya 酱). 「Lo 店排行榜 | 萌新入坑不迷路!」. 小紅書 <https://www.xiaohongshu.com/explore/6237368900000000102470b> (2023年2月3日取得). 内容は店の情報とブロッガー自身の感想である。

ただしこうして適切な衣装を入手した後に行われる、ファンらのパフォーマンスは多様である。例えば、調査協力者の一人である Beita は、四坑文化の四種すべての活動に参加しているが、中でも最も頻繁に実践するのはロリータ装である。Beita は「かわいいドレスを良く思わない女の子はいないと思う。女の子がプリンセスになることに憧れるのは、普通のことだよ」と筆者に述べた。

彼女の具体的なロリータ実践を見てみると、それはただロリータ服を身につけることだけにはとどまらず、ロリータ装をした上で、写真を撮ることや、他のロリータファンと一緒にオタクダンス<sup>23</sup>のビデオ作品を撮ることなども含まれるということが分かる。そして多くの場合、Beita は完成した写真とビデオ作品を SNS にアップロードして一般に公開している。

オタクダンスの選曲や振り付け自体には、ロリータ服の「プリンセス」のイメージとはあまり関連性がなかったが、Beita らの実践を通してオタク文化とロリータが結び付けられた。Beita は「服もかわいいし、オタクダンスも面白いし、たとえプリンセスであってもオタクダンスしてもいいでしょ」という。こうした Beita らの実践における「ロリータ」の幻想は、トランスメディア状況下で一般に流通し、消費される「プリンセス」イメージに留まらない、実践者による創作を経た、独自の「プリンセス」イメージを含むものであるといえる。

そして以下に挙げる Freya の例は、トランスメディア状況下で独自のナラティブを拡張することを示している。コスプレの場合では、「剣網三」<sup>24</sup>というゲームが四坑ファンに頻繁に取り上げられる。公式が大量な余白と二次創作を推奨する態度は、このゲームがプレイヤーに愛されている理由の一つである。時には、面白い二次創作の物語が公式の物語として収録されたことでもある。Freya は「公式の剣網三には、私が扮するキャラクターのデザインのバリエーションがあまりない、任意な体型ができる。また、CP<sup>25</sup>とかもどんな組み合わせでもいい…剣網三は NPC 以外、プレイヤーのキャラクター設定あまりないからコスプレする前、自分のキャラクターの性格とか、やり取りとかを自分で想像することができる」と言った。Freya は常に自分のゲームにおけるキャラクターをコスプレする。コスプレは元々原作のキャラクターを再現するのは一般視であり、しかしこのキャラクターは Freya 自分で作り出したものである。つまり、これは彼女独自の幻想である。Freya のコスプレ活動はこのキャラクターのデザインから始まった。そしてコスプレの際に彼女のキャラクターは他のコスプレ同士のキャラクターとやり取りによって、新たな CP などのキャラクターの関係を作り出せる。Freya は「(コスプレ)コンテストに参加する度にそれぞれ異なる台本があるので、(コスプレする)キャラクターの役割も変わる」と述べる。こ

---

<sup>23</sup> 中国における二次元文化を体現した一つの活動である。発祥は日本の動画共有サイト「Niconico 動画」の「踊ってみた」というチャンネルであるといわれる。

<sup>24</sup> 「剣網三」は「剣俠情縁網絡版三」の略称。中国のオンラインゲームである。

<sup>25</sup> CP (カップリング) とは同人創作活動において、キャラクター同士をカップルにすること。異性愛・同性愛問わずに使用される。

これらの実践によって彼女のキャラクターに関する独自のナラティブが拡張された。

Beita と Freya の例は四坑文化実践の代表例である。ファンは多様な形で、四坑文化を表現したり理解したりすることが可能であることをますます意識するようになった。また、Beita にとって、どのような服を着るかだけでなく、服を着ながら何をするのかも大切であった。Freya の例も四坑実践が独自のナラティブを拡張する可能性を示した。このように四坑文化の幻想は、ファンの多様な実践によって不断に拡大される。この関係こそが、Jenkins(2006b)が述べる、トランスメディア状況下での、ファンの参加型実践によるストーリーテリングの拡張である。すなわちファンたちの様々な実践は、新奇な服装の消費であるだけでなく、多様な DIY の実践による四坑文化におけるトランスメディア・デザインの拡張を意味するのである。

## (2)実践コミュニティから見る四坑文化

こうした実践は個々人が孤独に行っているわけではなく、他のファンとの相互作用のなかで行われる。ファン同士は互いの活動に関する意見や提案をし合う。例えば、着たいドレスに合う曲を勧めあったり、自分だけが知っている撮影スポットを紹介しあったりする。これらの相互作用を通じて、Beita は自分のロリータ服の見栄えをよくするためにはどのような工夫が必要なのかについて、多くの知見を得た。

これらの相互作用には、情報の共有、相互評価、そして知識・技能の学習が含まれる。Holmes ら(2014)は、実践コミュニティの主要な側面である共有された知識や実践の推進において、実践コミュニティの重要性と利点があると指摘している。前述のように、四坑ファンは衣装を購入する段階から、ある程度の知識が必要とされている。それがなければ、他のファンからの非難を受けるかもしれない。例えば、漢服は特定な服制によって区別されている。歴史上の漢民族王朝から「唐制、明制、宋制」<sup>26</sup>などがある。一方で、漢文化の要素が含まれるものの服制が正しくないものを、漢服ファンは「漢元素がある服」と分類して、漢服であるとは認めない。新参者は漢服について詳しくないため、誤認することが多い。もしある人が「漢元素がある服」を着ていながら、「自分は漢服を着ている」と主張したら、漢服ファンからの猛反対をもたらすかもしれない。例えば、漢服も「漢元素の服」も持っているという Jiangzi は次のように述べた。

「漢元素の服」なら私もたまに着る。他の人が「漢元素の服」を着るのはもちろん大丈夫。さらに私は、それを着ている姿がきれいだとも思うかもしれない。でも、「これは漢服だ」とは言わないでほしい。それとこれとは全然違うから。

したがって、学習は、しばしば新参者が四坑文化コミュニティに参加する最初のステップとなる。

---

<sup>26</sup> 唐、宋、明とは中国の歴史上漢民族王朝の呼び方。唐制、明制、宋制はその対応する時代の漢服の服制を指す。王朝により、服制が違う。

実践コミュニティ内の知識は一般にメンバーによって共有され、創造される。そして新参者の成長は、コミュニティ自体にとっても積極的な意味を持っている。Wenger ら (2002) は、実践コミュニティの存続と発展には、メンバーの積極的な参加、及び新たなメンバーの更新と育成が必要だと論じている。

四坑文化の学習に関し、インターネット上で学ぶことは一つの方法といえるが、Holmes らがいうように、「暗黙の知識は視覚やプレゼンテーション、社会的なインタラクティブな共有を通じて容易になる」(Holmes ら 2014 : 279)。そのため、SNS やウェブで四坑ファンが共有する大量の画像や動画作品も重要な学習教材となる一方で、古参の四坑ファンが新参者の参加に対してオープンな態度を持ち、自ら進んで助けを提供することも学習環境を豊かにする一助となっている。例えば、漢服実践を中心に実践している Xiaojiaoao は友人に漢服着用の機会を提供した経験がある。彼女は以下のように述べた。

私のある親友には子供が一人いる。ある日彼女は私から漢服を借りて、自分の子供と一緒に写真を撮りたいと相談してきた。せっかく子供と写真を撮るのならと思って、私は(彼女たちの)メイクや髪型まで全部作ってあげた。すると、彼女から『やはりこうした方が素敵だわ。あなたに頼んでよかった』と言われて、最後には一緒に綺麗な写真を撮ることができた。

Xiaojiaoao の友人は漢服ファンではないが、この彼女の実践は間違いなく漢服文化の発展を促したと捉えられる。Crawford & Hancock は、「実践コミュニティは互いに交差し、他のコミュニティを軌道に引き込むことができるため、このコミュニティの境界はかなり曖昧である可能性がある」(Crawford & Hancock 2019 : 183)と指摘した。漢服やロリータなどの異なるコミュニティのメンバー間であっても、彼らは積極的に情報と知識を共有し、仮装を楽しむ上で助け合っている。Nasha の例をみてみよう。Nasha のロリータ装と JK 装の実践は、もう一人の調査対象者 Ayou に誘われたことから始まった。

元々は私と彼女はコスプレイヤー同士だったけれど、ある日彼女が新しい JK 服を買ってきて、私に着てみるように勧めた。着てみたら、本当に良く似合っていて、それで JK 服の世界にハマってしまった。

その後、数年間の実践を経て、Nasha は四坑コミュニティ内である程度の知名度を得た。現在は、コスプレやロリータに関連する業者からイベントへ招待されることも多く、本業で働く以外のほとんどの時間を、ビジネス的要素を伴う仮装活動に費やしている。新参者に対する考え方について、彼女はこう述べた。

私の友達がもし興味があるというのなら、コスプレやロリータなどのことを教えてあげるね。最初は誰でもわからないから。

上記の例から、四坑ファンは知識や情報の共有を積極的に推進し、新参者に対して助けを提供する傾向があることがわかった。これらの支援は見返りを求めることなく、四坑文化に対する愛着を動機として提供されるものである。これらは四坑ファンのコミュニティの維持と存続に寄与している。また、Nasha の例は、知識の共有や相互作用が、四坑文化内の異なるコミュニティ間でも存在することを示している。これらの実践を通じて、四坑文化内のコミュニティ間の交流はますます密接になり、相互に交差し融合へと向かうのである。

### (3) 「クロスコミュニティ・コーディネート」—多様性を内包する参加型実践

多くの四坑ファンが複数のタイプの四坑活動に挑戦しており、その過程で「クロスコミュニティ・コーディネート」と呼ぶべき新たな実践形式が生まれた。「クロスコミュニティ・コーディネート」とは、四坑ファンが異なるコミュニティにおける漢服やロリータ服などの文化要素を混交させていく、四坑文化の創造的な実践形式を指す。

「コーディネート」は元来、仮装活動の実践において重要な一部であるととらえられてきた。ロリータ装を四坑活動の中心としている Huahua は、筆者のインタビューに対し以下のように発言している。

私にとって、ロリータのもっとも魅力的な部分は華麗なドレスではなく、様々なドレスや装飾を使って、『コーディネート』をする過程である。

Lamerichs(2015)はコスプレを一種の感情的プロセスと見なし、コスプレイヤーは、キャラクター自体に対する愛着を持つとともに、モノづくりやパフォーマンスなどの実践に対しても愛着を持つと指摘した。こうした議論は、四坑文化にも適用できる。前述のように、四坑活動はファンの自己表現に関連している。それを実現するためにはいかに創造的であるかが肝心となる。「クロスコミュニティ・コーディネート」は、ファンに新たな、かつユニークな感情体験をもたらす DIY カルチャーの実践と言える。そして「クロスコミュニティ・コーディネート」によって各コミュニティ間の境界線はさらに曖昧化されていく。

例えば、Huahua は、『ポケットモンスター』<sup>27</sup>に登場するキャラクター「イーブイ」の特徴的なパーツとロリータ服を組み合わせることで、ロリータ少女の可愛らしさを表現する一方で、「イーブイ」というキャラクターへの愛着も示した。類例として、Xiaolang はロリータ服でコスプレをしたことがある。彼女は友達と『黒執事』<sup>28</sup>のテーマカフェ<sup>29</sup>へ行った時、キャラクター「エリザベス」のイメージを参考にし、このキャラクターが作中で着

<sup>27</sup> 『ポケットモンスター』は、株式会社ポケモンより発売されているゲームソフトシリーズの名称であり、同作品に登場する架空の生物の総称、それらを題材にしたアニメやマンガなどもある。

<sup>28</sup> 『黒執事』は日本で制作されたアニメであり、後の「エリザベス」は『黒執事』におけるキャラクターであり、作中でロリータ服を着用した描写が多い。

<sup>29</sup> 「テーマカフェ」とは、飲食物だけでなく、ひとつのテーマに沿った経験も提供するカフェを指す。アニメや映画などに関連する場合が多い。

用するものと似たロリータ服を着用し、メイクも意図的にキャラクターの造形を模倣した。彼女はその実践をコスプレであると考えているが、コスプレ用の服や道具は使われていなかった。コスプレとロリータを中心として実践をしている Laoshu は「私設」<sup>30</sup>した経験がある。彼女は「私、C.C.<sup>31</sup>には JK 服が合うと思って、一度やったことがある。でも実は原作では(C.C が)この服を着たことはないね」と言った。このように、彼女たちの実践は境界をさらに曖昧にしている。

Jenkins はトランスメディア・ストーリーテリングについて、「コンテンツは複数のメディアプラットフォームに載せられている」と指摘した(Jenkins 2003: 1)。「クロスコミュニティ・コーディネート」による境界の曖昧化を通して、別個のコミュニティにおけるコンテンツを他コミュニティに流すことがますます容易になった。異なるメディアとの接触を通じて、オーディエンスは同じコンテンツに対して異なる感情を持ち、異なる経験をすることになる。上記の例は、トランスメディア・デザインにおける「クロスコミュニティ・コーディネート」の可能性を示している。一つの実践で複数のコンテンツを消費し、複数の感情を表現することができる。それは、四坑ファンの感情表現とコンテンツの発掘と改変には有効な手段であった。多様かつ新奇な感情経験もこうしたプロセスにおいて生み出された。

さらに「クロスコミュニティ・コーディネート」は、四坑文化内に限定されているわけではない。一部の四坑ファンは、普段着と四坑活動での衣装を組み合わせることを始めている。JK 服は四坑文化において、日常生活の服に近いものとして、SNS の発展とともに中国社会に急速に普及してきたが(譚 2021)。JK 服の実践は四坑ファンの日常生活に入り込み、学校や職場でさえも着用されることがある。

数年前まではあまり JK 服を着ている人がいなかったから、その時、JK 服を着ている自分は特別だと思っていたが、今はそうは思わない。でもかわいいから普段着として着てもいい。

この Jiangzi の発話からは、JK 服に関する「クロスコミュニティ・コーディネート」の実践をはじめたのは、新奇な感情体験を求めるためだけではないこと、そして仮装に対する感じ方が変わるにつれて、実践の形態を変える者もいることが分かる。同じような発言は他にもある。漢服と普段着を組み合わせ着る Tulang は「今は漢服がよく普及して、みんなにとってももう変な服ではないから、普段着と組み合わせるのは普通だ」と述べる。Crawford と Hancock(2019)が強調したように、この感情的な過程は他の人との関係にも及んでいる。周囲が四坑服はそれほど特別ではないと考え始めたとき、ファンたちの普段着と四坑文化の服装の境界は曖昧化していく。このような境界に関する感覚の転換は、新し

---

<sup>30</sup> 「私設」とは、原作におけるキャラクターのデザインを踏まえて、新たな要素や物語などをキャラクターに与えてから、生み出された二次創作のキャラクターのイメージである。

<sup>31</sup> 日本のアニメ『コードギアス』におけるヒロインである。

い実践形態の生成にもつながる。この感情的体験とファン以外の人との相互関係は四坑文化の多様性の一部と言える。

ただし、すべての四坑ファンが、「クロスコミュニティ・コーディネート」の実践を歓迎しているわけではない。「漢洋折衷」<sup>32</sup>という例は一つの典型である。「漢洋折衷」とは、簡単にいえば漢服とロリータ服を組み合わせたコーディネートである。「漢洋折衷」についてインタビューのなかで Yinghuo は以下のように述べた。

確かにこのこと(漢洋折衷)を指摘する人もいる。『君が着ているのは漢服じゃない、それで漢服を着ているとは言わないでくれ』などの言葉を耳にしたことがある。その考え方はつまらないと思うけどね。

「漢洋折衷」に関する受け入れ方の相違は、四坑文化コミュニティ内における実践の在り方に関する考え方の衝突と見なすことができ、四坑文化コミュニティ内に緊張関係が存在することを示唆している。ただ、「漢洋折衷」をはじめとした「クロスコミュニティ・コーディネート」に関するルールや規範は、暗黙のものも含めて形成されているとは言い難く、コーディネートを実践するかどうかは各個人の選択に任されている。こうした四坑文化における緊張関係と多様な実践の許容の共存は、Blackmore が実践コミュニティに関して指摘した、コミュニティ内の緊張関係の存在自体が、共存を維持しようとしていることの現れであるという指摘を想起させ(Blackmore 2010 : 139)、四坑文化の多様性を伴った実践コミュニティとしての特質を示している。



図一3 「漢洋折衷」の写真例<sup>33</sup>

<sup>32</sup> 「漢洋折衷」には明確な定義はない。一般には四つ畷ファンがロリータ服と漢服を組み合わせて着ることを指す。提唱者はネットユーザーの「漢洋折衷 bot」で、彼らは2019年3月23日、「新浪微博」のブログ上でこれに言及した。

<sup>33</sup> 蚊 www 桑. 「牡丹園来了位洋夫人」, 小紅書 <http://xhslink.com/zVJ8mm> (2023年1月1日参照).

また、Yinghuo が言及した漢服に関する指摘は、四坑文化の多様性の拡大による漢服の個別性の喪失への不安としても捉えられる。Jiangzi は漢洋折衷などの様々なコーディネートの実践を受け入れつつも、それぞれのジャンルが混同されてしまっていることに対する不安について、以下のように発言する。

一般の人たちに誤認されたこともある。特にロリータ服とJK服は、コスプレとして誤認される場合が多い。相手は四坑文化がわからないので、私たちは理解できるけど、(誤認されるのは)多少困ると感じるね。

このように、「クロスコミュニティ・コーディネート」は各コミュニティ内のルールや規範を完全に破壊するわけではない。コミュニティの境界が曖昧化される一方で、各ジャンルの個別性を明確に保持しようとする方向性も見られる。つまり、上で論じたような四坑文化を適切に表現するというルールも依然として働いているのである。「コーディネート」の実践者は従来の四坑文化のやり方を単に廃棄するわけではない。「クロスコミュニティ・コーディネート」の熱心な実践者である Huahua や Xiaolang も、各コミュニティの規範に即した形で四坑文化を実践することもある。故に、「クロスコミュニティ・コーディネート」は、内外の境界を越える実践を通して四坑文化自体、あるいはその内部の個々のジャンル自体を融解させる動きであるというよりは、多様な再解釈を通して四坑文化を再創造、拡張させる動きの一環であるといったほうが適切だと考えられる。

本節では、四坑文化における内外の境界を越えていく多様な実践について論じた。多様性を内包する参加型文化は、単に複数の実践形態が存在することだけを意味するのではない。それは、ファンの具体的な活動と感情が様々な形で相互作用するなかで四坑文化自体が拡張されていくこと、さらには、四坑文化の枠をも超えた広い社会範囲で多様な実践が繰り出されていくことで達成されていくものであった。そして、「クロスコミュニティ・コーディネート」がもたらす緊張関係は、四坑文化が、ファンの多様な実践によって拡張され続けるなかでも実践コミュニティとしての側面を保ち続けていることを示している。

#### 4. おわりに

本章では、四坑文化は多様性を包括する参加型文化として如何に達成するのかを検討してきた。Jenkins が指摘したように、トランスメディアを背景とした参加型文化は私たちの日常生活に深く染み込んでおり、四坑文化を議論する際にも、このような現代のメディアの状況を見捨てることはできない。

Beita などの例に示されるように、四坑文化にはトランスメディア状況下のストーリーテリングの特徴が含まれていることが分かった。四坑ファンの実践は、単に受動的に既存の

ルールや規範を受け入れてなされるのではなかった。彼らは多様な形式で DIY を行うことにより、四坑文化のあり方を絶えず模索し、拡張していた。このような実践によるストーリーテリングはトランスメディア・デザインの特徴といえよう。加えて、実践コミュニティの概念を用いて四坑ファンの活動を分析することにより、彼らが実践を通じてコミュニティの維持と発展を促進し、異なるタイプのコミュニティとの相互融合も促進させていることも明らかになった。

さらに、「クロスコミュニティ・コーディネート」は、四坑ファンに多様な感情体験をもたらしていた。同時に、「クロスコミュニティ・コーディネート」に伴う各コミュニティ境界の曖昧化は、メンバー間に緊張関係をもたらす一方、四坑文化の拡張の多様な可能性を示した。したがって、四坑ファンの参加型実践は、実践形式、感情やメンバーシップなどの多様な相互関係に関連しているのである。このような多様性を内包するサブカルチャーである四坑文化の研究は、現代中国社会の若者サブカルチャーの複雑な現状をより良く理解するために有用であると考えられる。

### 第三章 四坑ファンになる：四坑ファンのアイデンティティ研究

#### 1.はじめに

前章では、四坑ファンの実践の多様性について分析したが、この多様性は四坑ファンのアイデンティティのあり方にも表れている。まず、四坑ファンがコミュニティを超えた多様な実践活動を行う一方で、彼らのアイデンティティも多様な経路で構築、そして再構築されていく。すなわち、四坑ファンは異なる軌道において、自分自身のアイデンティティを形成していく。また、四坑文化内では、メンバー同士の互いのアイデンティティ認識も多様に展開される。そして現在では、四坑ファンの多様な実践により、彼らの活動はグループ内部にとどまらず、より広い社会範囲に拡大している。そのため、四坑ファンのアイデンティティ構築は彼らの社会生活において、より大きな意義を持つようになっていると言える。

サブカルチャー・コミュニティにおけるアイデンティティに関しては、これまでも多様なジャンルから多くの議論がなされてきた。例えば、岡部(2008)は腐女子のアイデンティティ構築に関して、可視的、不可視的実践の双方がアイデンティティ構築の重要な過程であると指摘した。高(2021)も、オンラインゲーム「リーグ・オブ・レジェンド」のファンがゲームをすることやゲームの試合を観戦することなどの多様な実践が、彼らのゲームファンというアイデンティティ構築に関わっていると論じた。さらに、Lamerichs(2011)はコスプレのファンに関して、実践を通して、ファンたちが意識的に自分のアイデンティティを発展させていると分析した。これらの研究は、サブカルチャーにおけるファンのアイデンティティ構築における多様性と実践の重要性を示してきたと言える。

しかしその一方で、これらの、単一のアプローチでアイデンティティのあり方を考察しようとする従来の議論では、四坑文化という多様性を内包するサブカルチャーのメンバーのアイデンティティのあり方を、その複雑性を含めた形で理解することは難しいと思われる。では、この多様性を内包した、複雑なアイデンティティ構築のあり方を捉えるには、どのような研究視座が求められるであろうか。この問いに応答しようとするにあたり、筆者は、四坑ファンというアイデンティティの形成の多方向性、そして不安定性( precariousity)に焦点を当てたい。そのため、本章では、E.Wenger の実践コミュニティ理論と J.バトラーのパフォーマティビティ論に着目する。両者の議論を参照しつつ、四坑ファンのアイデンティティ構築の過程を考察することで、彼らの多方向的かつ不安定なアイデンティフィケーションのあり方、そしてそうしたあり方を可能にしている諸条件、およびそのようなアイデンティフィケーションが彼らの生に持ちうる意義を検討していくことにする。

## 2.理論的背景

### (1)アイデンティティとは何か

アイデンティティは、社会学、心理学、文化研究など、学術分野をまたいでその研究がなされてきた重要なトピックである。心理学者 Erikson は、「自己が同一・連続しているという感覚と、自己(の同一性)が社会的に承認されているという感覚の二つからなる心理的状态を表現する概念」(Erikson 1973 : 10)として、アイデンティティの語を使用した。つまり、アイデンティティに関する 2 つの重要な側面はそれぞれ、社会的承認の認知と自己内部の連続性の認知から成るということである。

Turner(1982)は、アイデンティティを社会的アイデンティティと個人的アイデンティティの2つに分ける。また、Tajfel(1978)は、アイデンティティとは、「ある社会集団の一員であるという認識に基づく個人の自己概念の一部であり、集団成員であることが価値的・情緒的意義を伴うもの」(Tajfel 1978 : 63)と論じる。加えて、久保田(2000)は、「個人の有能感や心理的な傾向性(おしゃべり、神経質…)、能力(英語を流暢に話せる、走るのが速い…)、嗜好(クラシック音楽が好き、絵を描くのが好き…)など」といった、「個人的属性で記述される自己概念がアイデンティティである」と定義した。これらの議論を踏まえれば、本章においても、四坑ファンのアイデンティティを検討するにあたって、ファンが所属するコミュニティ、およびその外部の社会環境と自身の認識という二つの面に注意を払って考察を進めてゆく必要があるだろう。

以上の点とともに重要なのが、近年、多くの研究者がアイデンティティについて、静的な概念ではなく、動的なプロセスとして捉えている点である。例えば大堀(2011)は、Eriksonの定義は、個人に「変えられない本質」が存在することを前提に提案されていると批判する。また現代社会においては、このアイデンティティの動的性質はさらに高まっているとも考えられる。Giddens は、近代社会以後のアイデンティティに関して、「一人の人間の行為システムが継続している結果として与えられるものではなく、むしろ、人間の再帰的な活動の中で常に作られ、維持されなければならないもの」(Giddens 1991 : 57)であると論じる。また、Bauman(2004)も著書の中で、現代社会におけるアイデンティティの流動性を強調している。グローバル化の進展、人々の住居の流動性の増加および職業や結婚の継続性に関する確実性の低下は、人々の社会的地位の不安定化を招いており、アイデンティティの流動化を促進する。総じて言えば、現代社会を対象とする場合、特にアイデンティティの流動性に注意を払う必要がある。

### (2)実践コミュニティとアイデンティティ

アイデンティティは、Wengerの実践コミュニティ理論の重要な側面である。Wengerは、「アイデンティティと実践の間には深刻なつながりがある。実践を発展させるには、メンバーが互いに参加できるコミュニティを形成し、お互いを参加者として認識する必要がある

る」(Wenger 2010 : 133)と指摘した。Wenger にしたがえば、実践コミュニティを構築することも、ファンたちのアイデンティティをめぐる交渉行為であると考えられる。ここでの交渉とは、特定の実践を通して、コミュニティのメンバーであるファン達が、アイデンティティ構築に際しての相互行為や協働を行うこと意味する。また Wenger は、実践コミュニティにおけるアイデンティティ構築を説明するために、「軌道」の概念を提起した。Wenger は、「アイデンティティは軌道である。長い時間をかけて、特定のコミュニティ内での旅と、コミュニティ間を移り変わる過程が映される。過去と未来が現在の経験に組み込まれ、長い時間をかけて、記憶、能力、重要な形成的出来事、物語、人々や場所との関係が蓄積される。また、将来の軌道を形成する際に指針、目標、自己の予想が提供される」(2010 : 134)と述べた。そして具体的な実践コミュニティへの軌道としては、「内部へ向かう軌道」「周辺の軌道」「外部へ向かう軌道」があるとし、軌道を次のように分類する。

これらの軌道にはさまざまな種類がある。「内部へ向かう軌道」は、新参加者をコミュニティの正式メンバーに招待する。「周辺の軌道」により、人は正式メンバーになることを約束することなく、コミュニティと相互行為することができる。「外部へ向かう軌道」は、現在のコミュニティの外での参加の形態を示している。例えば、学校から提供された校外コミュニティとコミュニケーションへの通路(Wenger 2000 : 241)。

日常生活では、ファンは四六時中、四坑ファンとして活動しているわけではなく、常に他のファン同士との相互行為のなかにいるわけでもない。加えて、四坑ファンになることは複雑かつ多様な経路によって達成される。Wenger の軌道理論を使用することで、「四坑ファン」というアイデンティティの多様かつ多方向的な構築過程を明らかにすることができるのではないかと考える。

Wenger の実践的コミュニティ論は、さまざまな分野やコミュニティでの議論に適用されてきた(Nasir, N. I. S., & Cooks, J. 2009 ; Partti, H. & Karlsen, S. 2010 ; Richard, G. 2015 ; Crawford & Hancock 2019)。特に Nasir と Cooks(2009)はハードル選手のアイデンティティの発展軌道に関する研究において、物質資源、社会関係資源と概念資源が、アイデンティティの発展に関する学習にとって重要性を持つと指摘した。四坑ファンのアイデンティティの発展にとっても、これらの資源が利用できるかどうかは重要であり、彼らのアイデンティティ形成の議論においても有効な視点となると考えられる。

ただし、コミュニティ内のメンバーのアイデンティティ構築は、単に受動的にコミュニティの規範と行動パターンに取り込まれる形で進展するわけでもない。Wenger の理論では、コミュニティと参加者との相互作用が強調されているが、同時にコミュニティのメンバーが、それぞれ個としての多様性を持つことを軽視している。実際、個性的な自己表現を実践の重要な側面として考えている四坑ファンにとって、彼らのアイデンティティの自己認識は非常に多様となる。四坑ファンのアイデンティティ形成のあり方を十全に理解するためには、別の枠組みが求められる。そこで、次に、J.バトラーのアイデンティティ論

を紹介、検討する。

### (3) パフォーマティビティとアイデンティティ

「四坑ファン」というアイデンティティに対する、ファンたちの多様な認識は、どのように形成されたのだろうか。この質問に答えていくにあたり、J.バトラーの理論は本研究に大きな示唆を与えてくれる。四坑文化にとって、パフォーマンスは活動の極めて重要な部分であり、かつ、様々な仮装活動を通して自分のアイデンティティを表現し模索することは、四坑文化の核心的な魅力ともいえる。著名な社会学者および哲学者であるバトラーは、ジェンダーを主な研究分野としているが、一方で、彼女のアイデンティティに関する議論は、他の分野でも広く使われている(Lamerichs 2011, 2018 ; Crawford & Hancock 2019 ; A.Shaw 2013)。バトラーは著書『ジェンダー・トラブル』(1990)でパフォーマティビティ(Performativity)という概念を提起し、それに続く『身体は重要だ』(1993)などでパフォーマティビティについてさらに詳述した。バトラーによると、性別とは人が何であるかではなく、人が何をするか表現である。バトラーは「言説の反復力(reiterative power of the discourse)」を強調し、言説的に構成されたシンボルを繰り返すことで、主体のアイデンティティは絶えず形成されていくと論じた(1993 : 2)。この論述を踏まえるならば、筆者は、ファンが四坑実践の中で四坑文化のシンボルを繰り返すことは、自分のアイデンティティを模索する過程と想定できる。

バトラーにとって、アイデンティティは固定化されたものではなく、継続的な模倣の一時的な結果に過ぎない。バトラーのパフォーマティビティの概念は、既存の言葉の繰り返しと引用によって形成された核心のない不安定な主体を浮き彫りにした。主体は自らの行為によってのみ能動性を獲得するが、この能動性は、言動の模倣に依存しているため限定的なものである。ここでは、自分のアイデンティティを表現することは自発的な行為ではなく、常に特定の社会において使用されている言葉に、ある程度限定された行為となる。A. Shaw は「バトラーが述べたように、パフォーマンスは自己、個人、アイデンティティを社会と個人の間の短い、人を不安させる複雑な交差の結果と見なす方法である」(2013 : 9)と述べる。加えて、バトラーの理論では、ドラッグは重要な事例である。バトラーによればドラッグは「普遍化された還元主義のフェミニスト思想を根本的に再評価するためのポストモダンツール」(Coles 2007 : 9)になり得る存在である。バトラーは以下のように記述している。

異性愛の首尾一貫性という規制的な虚構をつうじて統一性として誤って自然化されているジェンダー経験のさまざまな局面が、それぞれまったく別物だということを明らかにするものでもある。ジェンダーを模倣することによって、異装(ドラッグ)はジェンダーの偶発性だけでなく、ジェンダーそれ自体が模倣の構造をもつことを、明らかにするのである。事実、快楽のひとつであるパフォーマンスの眩暈は、セックスとジェンダーの統一的な因果関係を自然で必然だと規定している文化配置に逆らって、両者の関係はそも

そも根本的に偶発的なものだという認識を持つときに、生まれるものである。異性愛の首尾一貫性という法の代わりに、セックスとジェンダーの区別を受け入れ、かつその統一性を捏造する文化のメカニズムを芝居がかって演じるパフォーマンスによって、セックスとジェンダーは脱自然化されていくのである(バトラー 1990=1999:242)。

つまり、バトラーによれば、ドラッグというパフォーマンスによって既存の秩序を脱自然化することで、ジェンダーというアイデンティティに挑戦したり、超越したりすることができると考えられる。また、Lamerichs(2011)は、バトラーのドラッグ理解の核心は「体が完全に幻化・変形することへの渴望」であり、コスプレもドラッグと同様に分析することが可能であるとした。この議論は四坑文化の実践にも適用可能だろう。なぜなら、四坑文化においてコスプレはもちろんのこと、その他の3種類の実践も自らの身体を仮装して変形することであると捉えられるからである。そしてそれらの実践は、ファンのアイデンティティ形成・発展と深く関連していると考えられる。

バトラー(2009)は、さらに不安定性がパフォーマンスと手を組んで機能すると提案した。不安定性は、他者によって読み取ることができる理解可能な方法で、アイデンティティを演じるなかで生み出される。行為者は様々な、いわば違反的な方法でパフォーマンスを行うことでカテゴリーを不安定化させることができるが、「一般的には、最初に認識を規定する特定の規範に従うことが、主体であるための前提条件である。つまり、人を認識可能にするものである。そのため、違反的な方法では、一人の人生の実現可能性や存在の本質的条件を問い直すことになる」(p. 6)というバトラーの指摘を思い起こすことも重要である。筆者は、四坑ファンが異なる軌道のなかで獲得したアイデンティティ表現が、特定の規範に従いつつも、つまり他者によって理解可能な形をとりつつも、カテゴリーを不安定化させていく潜在力をもつものとして捉え、彼らのアイデンティフィケーションの多様性に接近していきたい。

その一方、バトラーの議論の中では、個人の能動性が軽視されがちであることが批判されてもいる。例えば Hall(1996)は、バトラーの論述は「従順な身体」を前提として展開されているが、そもそも「従順な身体」についての説明が不十分であり、また個に対する理解が不足していることも指摘した。それを踏まえて Hall は、現代社会における複雑なアイデンティティの問題は、実は「アイデンティフィケーション(identification)」の問題なのだと述べる。Hall は個人が能動的にアイデンティティの帰属を選択することを強調する。Hallによれば、「アイデンティティは、それが対応し続けてきた歴史的な過去のなかにその起源を見いだそうとするように見えるが、実際には、存在よりも生成変化のプロセス(process of becoming rather than being)のなかで、歴史・言語・文化の資源をいかに使うのかについて問題である。「われわれは誰なのか」「われわれはどこから来たのか」が問題ではない」(Hall 1996=2001:12)と述べる。

ところで、Lamerichs(2011)は、バトラーの議論において、アイデンティティの構築過程で主体は始終社会に制約されるものの、主体には常に小さな余地が残されていることを

踏まえ、美的実践(Aesthetic practices)は、アイデンティティの構築過程で主体性を発揮する重要な方法であるとしていると指摘した。すなわち、社会的制約下における美的実践が、複雑なアイデンティティを模索し構成することを可能にしていると指摘したのだ。四坑ファンが仮装を通じて行う自己呈示は、間違いなく美的実践の一形態だととらえられるだろう。Lamerichs は、別の箇所で、「もし私たちが様々な服装やキャラクターで自己表現できるとするならば、それは意識的にアイデンティティを構築しているといえるのではないのだろうか」(2011)と述べている。この視点が筆者にとって啓発的なのは、四坑ファンの美的実践が、コミュニティ内にとどまらず、コミュニティ外の社会生活中に拡大している現状において、彼らの四坑実践をアイデンティティの意識的な再解釈・探索とみなす道筋を与えてくれるからである。

以上のバトラーの理論および関連研究の視座をまとめるならば、四坑ファンのアイデンティティのあり方が、理解可能でありながらも不安定性をもたらさうる美的実践としてのパフォーマンスであると想定することができるだろう。本章の後半部分では、こうした考察の方向性の下で、アイデンティフィケーションの多様性を説明した上で、さらに四坑ファンによる美的実践を通じた、ファンたちのアイデンティティ模索のプロセスを考察していきたい。

### 3.四坑ファンになる：ファン・アイデンティティの構築

本節では、まず、四坑ファンのアイデンティティを構築された「軌道」を焦点にして検討する。複数の事例を挙げて、「内部へ向かう軌道」「周辺的軌道」「外部へ向かう軌道」という三種の「軌道」を説明しながら、その「軌道」における社会関係と概念的資源を考察してゆく。四坑文化の各コミュニティは、四坑ファンのアイデンティティの発展と深く繋がっている。各サークルを巡って異なるファンの「軌道」を考察することで、四坑ファンのアイデンティティの構築に関わる、多様な道筋の存在とアイデンティティ発展のプロセスを明らかにしてゆく。

#### (1)四坑ファンというアイデンティティの構築

##### ①四坑ファンと「内部へ向かう軌道」

Jiangzi は三十代の社会人(調査当時)の女性であり、地元の会社で働いている。彼女は四つのジャンルの四坑活動をしている。中国時代劇の影響で、子供のころから漢服に対する関心があった。そのため、Jiangzi の四坑活動は、19歳の大学生の頃に初めて漢服を着用したことから始まった。2012年には友人とともに、地元のコミックマーケットにも初めて参加した。彼らはアニメを通じて仲良くなった人たちで、Jiangzi は自分達は「アニメファン」であると考えていた。しかし、同行する友達の中に、イベント当日はコスプレやロリータ服で参加するつもりの人がいることを知り、そうした友人達とよりよい時間を一緒に過ご

すためには自分も何か特別な服を着た方がいいのではないかと考え、最終的に漢服を着ることにした。彼女はこの漢服初体験を自分一人で完成させた。漢服は自分でインターネットで購入し、漢服に相応しいメイクにも自力で挑戦してみた。自宅ですべての準備を整えてから、漢服姿で友人達とともにコミックマーケットに赴いた。漢服がまだ中国社会全体で大きなブームとなっていなかった当時でも、Jiangzi の漢服姿は会場の多くの目線を引き、その過程で彼女は心理的な満足感を得たという。これも彼女が後にも漢服活動を継続する要因のひとつとなった。

Jiangzi は、漢服初体験の一ヶ月後、大学の漢服部とアニメサークルに入部し、新しい友達と出会った。漢服部よりもアニメサークルで活動した時間の方が圧倒的に長かった。アニメサークルには、さらにコスプレ部、アニメ鑑賞部や声優部などの下位組織があり、彼女はコスプレに興味があったため、コスプレ部に入った。コスプレ部にはコスプレイヤーしかいないわけではなく、漢服ファン、JK ファンやロリータファンなどもいた。その後、再度コミックマーケットに参加した際に、漢服を初体験したときと同様に、同行するアニメサークルの友人達により溶け込むため、コスプレ活動も開始した。Jiangzi は、周りの友達の何人かに長年のコスプレ歴があったため、初めてコスプレをする時点で既に自分でもコスプレに関する知識を多少持っていた。また、それ以前からの漢服の実践経験からメイクの技術にも磨きをかけていたため、初めてのコスプレは初めての漢服のときよりも上手く対応できた。その後、コスプレをして友達と一緒にコミックマーケットに参加することは、Jiangzi にとって大学生活の一部となった。

同じように、コミックマーケット参加をきっかけとして、彼女はその後、JK 服にも初めて挑戦した。ロリータ服への初挑戦は、コミックマーケットとはあまり関連がなかったが、友達との関わりの中でロリータ服に関する情報には日常的に触れていた。大学二年生のある日、淘宝网<sup>34</sup>で、あるロリータ服が目にとまったため、試しに購入してみた。実際に届いた服を試着して、自分に合うと思ったためロリータ服の実践もするようになった。

このプロセスは、Jiangzi が四坑ファンというアイデンティティを獲得する過程を示している。彼女ははじめ、いち「アニメファン」や「アニメサークルの部員」として、友達と一緒に遊んでいるだけだった。当時の Jiangzi にとっては、「友達と一緒に遊べる」ことこそが彼女の行動の主たる目標であり、四坑文化の実践は友達とよりよい社会的関係を作るための手段としかとらえられていなかったと考えられる。「自分は四坑ファンである」という明確な自認は持っていなかったのだ。四坑ファン初心者としての Jiangzi は自分自身がどのような服を着るかしか考えておらず、自分自身の衣装を除いて活動に関わるその他のすべてのことは友達に任せきりであった。例えば、アニメサークルでオタクダンスのビデオ撮影を行う際、Jiangzi は参加こそしたものの、撮影場所の使用許可申請、選曲やダンスの編集などについてはほとんど意見を出さず、他のメンバーの指示に従って動くだけだった。Jiangzi は以下のように述べた。

---

<sup>34</sup> 中国のオンラインモールである。

彼ら(他の部員)にこうした活動の経験がある場合、(初心者)はダンスの仕方を教えてもらえる。最初はよく分からないけど。たとえば、初めてのひとがいる場合は、(経験者達が)簡単なダンスを選んで撮影するといった世話をしてくれる。オタクダンス自体はそれほど難しくないの、(教えてもらえば)結構早くできるようになった...そして私は選曲などは気にしていなくて何でも良かったので、彼らは何を選んで(その曲と振り付けで)踊ったわ。

仮装活動を始めてから一年程が経過し、友人達との四坑文化の実践が増加するに伴い、彼女の中に四坑ファンというアイデンティティが構築され始めた。Jiangzi は「この辺(四坑文化)の友達と出会って接触することから、むやみに(四坑服を)着ることはしない...どうしてこの服をこういう形できなければいけないのかがわかるようになったら、本物の(四坑)実践が始まったと思う」と述べる。Jiangzi はアニメサークル内のコスプレ部の部員達とより親密な関係を構築し、およそ一年後にはコスプレ部の中核部員と言えるまでになり、オタクダンスや演劇などの活動をする際、当初従属的活動に終始していた彼女は自分の意見を明確に示すようになっていた。活動場所の使用許可申請や選曲などを自ら主導することもできるようになり、新人部員がいる場合には、Jiangzi も積極的に彼らを手助けし、部員としてより多くの責任を担うようになった。例えば、四坑服に興味がある新人部員は、まず Jiangzi に相談するようになった。Wenger(1998)は、新しいメンバーと古いメンバーの世代間の出会いの中で、両者のアイデンティティが拡張されるとし、新参者はコミュニティの歴史的深度に関する感覚を得られる一方、古参者は自分のアイデンティティを再確認すると指摘した。Jiangzi の経験はまさに、四坑文化の新参者が古参者へと移行するプロセスである。つまりこれは、Jiangzi が熟達した四坑ファンになってゆくプロセスであるといえるのだ。

同時に、このプロセスの中で Jiangzi の四坑活動における目標も変化している。この変化について、Jiangzi は「服とメイクについてこだわりを持つようになった。また、どうしたらより良い写真を撮れるのか、演出の効果についても考えるようになり、そのために色々勉強した」と述べた。つまり、Jiangzi の四坑実践の目標は純粋な個人的体験とそれに伴う人間関係の構築から、より良いパフォーマンスを達成することと仲間のために協力することに变化したのだ。

Jiangzi は四坑ファンというアイデンティティを構築していく過程で、多くの資源を利用した。まず、物質資源について、Jiangzi はコスプレ部に所属することによって、実践の場所を得た。アニメサークルの部員として立つ校内の学園祭などのステージは、四坑実践の機会としても有益だった。また、他の部員から衣装や道具などの提供も受けている(例えば、装飾品、ビデオ編集用のパソコンや撮影用のカメラなど)。さらに、同好者と協働することによって、これらの物質資源がより上手く利用できるようになった。これらの物質資源を活用できるということは、アニメサークルの先輩たちが卒業して退部した後に Jiangzi がコ

スプレ部の中核部員として、イベントの計画や場所の使用許可申請など、責任ある活動を円滑に行うことを可能にした。つまり、アイデンティティ発展に伴う目標の転換に影響を与えたのだ。Jiangzi は「私は学校で適切な場所を見つけて、学校に使用許可を申請する。また、ビデオカメラの設置などもする。元々はどうしたらいいのか分からなかったけれど、周りの友達がやってくれている時に観察していたので、(だんだん)分かるようになった」と述べた。

他方、関係資源については、サークル活動をすることにより、Jiangzi は多くの四坑ファンと出会うきっかけを得た。彼らと付き合うことによって、親密な人間関係を構築することが可能となり、それによって相互行為のなかで他の四坑ファンの活動を観察することができ、技術や知識などを身に着けやすくなったようである。中核部員になるプロセスも四坑実践に関する技術や知識を学習するプロセスであるといえる。周りの四坑ファンを観察することは学習の重要な一環である。学習それ自体が、Jiangzi が「四坑ファン」というアイデンティティを構築することを促進していたのだ。人間関係とスキルの向上に伴い、Jiangzi はコミュニティの中核部員に順調に移行し、これまでに述べた通り、より多くの責任を引き受けるに至った。

最後に、Jiangzi は多くの概念資源も得た。これらの資源は、彼女が四坑ファンとしてのアイデンティティを発展させることをサポートする働きをしたといえる。概念資源を獲得することで、Jiangzi は仮装実践に際し、より四坑ファンらしく考えることができ、四坑文化についてより深く考えられるようになった。例えば、Jiangzi の四坑実践の焦点はもはや仮装実践を通じて友達と一緒に遊ぶということにとどまらず、友達と協力してよりよい四坑文化のパフォーマンス効果を得ることを志向し始めた。つまり、Jiangzi の考え方はいわば、真剣な四坑ファンのものになったのだ。

私が初めてアニメに触れたのは遅くて、ほぼ高校からだった。最初は本当に何もわからなかった。アニメサークルに参加してから、ゲーム、アニメ、漢服、ロリータ、JK、そしてコスプレ…いろいろなことに触れてきた。当時の私にとってとても新鮮な体験だった…当時みんなは(四坑文化のことに)を互いから学んで、化粧、飾り物、道具など…(四坑文化)をさらに分かるようになり、四坑ファンになったという気がする。もう最初の何も知らない新参者ではない。

二つ目の例は、調査対象者 Freya である。Freya は調査当時二十代の社会人であり、17歳の時に四坑文化の実践を始めた。Freya は子どもの頃からアニメに興味があり、「名探偵コナン」<sup>35</sup>や、オンラインゲーム「剣網叁」の大ファンである。Freya はアニメ文化を通し

---

<sup>35</sup> 「名探偵コナン」は日本の推理漫画作品であり、本作を原作とした一連のメディアミックス作品の総称。

てコスプレの存在を知った。初めてのコスプレは自宅での、「ヘタリア」<sup>36</sup>のキャラクター「湾ちゃん」のコスチューム着用だった。その時のコスプレは、簡単に「湾ちゃん」に模した衣装を着るだけで、細かいメイクなどはせず、その姿で外出することもなかった。家の中で一人きりで楽しんでいたのである。その当時の Freya の自己認識は、ただ「アニメファン」であるだけだった。

その後、Freya はインターネットで地元のコスプレサークルがメンバーを募集していることを知り、そのサークルに参加することにした。このような学校の部活動ではないコスプレサークルは、中国では「社会団」と呼ばれる。Jiangzi が所属したような大学の部活動と違うのは、Freya が参加したコスプレサークルは、日常的なオタクダンスやコスプレ演劇の撮影以外にも、中国各地のコスプレ大会に参加し、コンテストに出場していることだ。参加し始めた当時、Freya は単純に「アニメとゲームが好きで、コスプレをする友達と一緒に遊べる」という程度の気持ちだったが、サークルメンバーとともにコスプレ実践をする機会を重ねるたびに仲間との親密さが増し、それに伴って活動に対する彼女の姿勢も変化し始めた。現在では、コンテストで勝つことはすでに Freya のコスプレ活動における重要な目標のひとつとなっている。また、このサークルのメンバーの多くは、コスプレ以外にも漢服、ロリータ服と JK 服も愛好しており、Freya は彼らとの日常的な相互行為のなかでこの三種の服にも触れる機会を得、それらも順に実践するようになっていった。

Freya は Jiangzi と同様に、四坑文化のコミュニティによって四坑文化に関わる資源を得て、サークルメンバーとの相互行為のなかでいかに四坑ファンになるかを学習した。特に、Freya は大学卒業後イギリスへ留学したが、大学時代にコスプレサークルで培った人間関係は社会関係資源として生き続け、Freya が二年後に中国へ帰国したときにも、彼らを通してすぐにコスプレサークルでの活動を再開できた。Freya は「留学のため、国内のコスプレ活動を一旦中止することになったが、SNS 上で彼ら(コスプレサークルのメンバー)とたまに話すことがあった。彼らが何をしているのかも気になっていた。帰国した後、コスプレのコンテストがきっかけで、すぐにサークルに復帰できた」と述べる。現在 Freya はサークルの中核部員として活躍しており、新人を率先して手助けしてあげるのは Freya にとって当たり前のことになった。今回のインタビューのなかで、Freya は明確に自分は四坑ファンであると認めた。

私はそう(四坑ファン)であると言える。私は、それら(四坑文化)のことにすごく興味があるし、実践も行っているし、そしてどうやってやるべきなのかもわかるから。

Jiangzi と Freya の四坑ファンとしてのアイデンティティの発展軌道は、コミュニティの周辺的位置からコミュニティの中心へ移動するプロセスである。コミュニティを通して多くの資源を得られ、それらの資源がアイデンティティの発展を支える。そして、二人のア

---

<sup>36</sup> 「ヘタリア」は日本の国擬人化歴史コメディ漫画、およびそれを原作とするメディアミックス作品群の総称。後の「湾ちゃん」はキャラクターの名前である。

アイデンティティの発展には、他の四坑ファンとの相互の関わりが不可欠であったことがわかる。特に Freya の例では、コミュニティに入る以前からすでにコスプレは行っていたものの、四坑ファンであるという意識は全く持っていなかった状態から、コミュニティ内で他のファンとやり取りすることで、初めて「四坑ファン」というアイデンティティを意識するようになったのだ。また両者ともに、中核部員として新人の手助けをすることで自身が四坑ファンであると再確認するようになり、それを繰り返すことによってさらに四坑ファンとしてのアイデンティティを強固にしていったと考えられる。

## ②四坑ファンと「周辺の軌道」

Jiangzi と Freya の事例によって、「内部へ向かう軌道」を通して個人がいかに四坑ファンになるのかそのプロセスを示した。一方で、「周辺の軌道」を通して四坑ファンになる人々もいる。本節では、すべての四坑実践をしている Xiaolang と漢服とコスプレを中心として実践している Tianjiu の事例を通して、「周辺の軌道」から四坑ファンたるアイデンティティを獲得するプロセスを分析する。

Xiaolang は、調査当時イギリスに留学していた三十代の女性で、長期休暇の際には中国に戻る生活を送っていた。四坑文化の実践は、イギリス、中国の両国で行っていた。Xiaolang は四種類すべての四坑服を着用するが、近年ではコスプレとロリータ服の実践が比較的多い。Xiaolang の初めての四坑体験はコスプレだった。14歳の頃に、好きだったアニメキャラクター「薔薇水晶」<sup>37</sup>の「キャラクターと同じものを着たい」と思ったことをきっかけに、淘宝网でそのキャラクターのコスチュームを購入し、自宅内で一人で着用したのが最初である。このときのキャラクター衣装着用は客観的に見れば「コスプレ」であるといえそうだが、当時の彼女は「コスプレ」という概念そのものを知らなかった。その後インターネットを通してコスプレとは何かを知り、情報収集し、知識を増やしていった。同じ頃彼女は、コスプレのときと同様に、自宅内で一人で漢服も楽しみ始めた。この頃の Xiaolang の四坑衣装の着用は、共に仮装する協働者なしに単独で行われていた。その理由について彼女は「私は自分(一人)で遊んでいても楽しいし、(コスプレの)メイクは母がしてくれて、コスプレの写真は父が撮ってくれていた。きっと、父と母が私の趣味(コスプレ)をサポートしてくれたことで、(コスプレに対する)欲求が満たされていたから、同好者を探す必要性をあまり感じなかったんだと思う」と振り返る。この段階に至っても Xiaolang はまだ、特に自分が「コスプレイヤー」あるいは「漢服ファン」であるとは自認しておらず、ただ自分が好きなことを自分でやっているだけだにとらえていたが、大学生になった後、環境の変化とともに彼女の認識も変化していくこととなった。

大学入学を機に、Xiaolang は家族と離れて寮生活を始めた。ルームメイトとは仲良くなれたものの、アニメに関心がある友達はできていなかった。その頃、校内では漢服部とアニメサークルにアニメファンが多いとの情報を得て、そのどちらにも入部した。ただし、

---

<sup>37</sup> 「薔薇水晶」は日本アニメ・漫画作品「ローゼンメイデン」に登場するアニメオリジナルキャラクター。

Xiaolang は、自分が両サークルの周位的位置で活動していたことを強調しており、さらに漢服部については卒業を待たずに途中で退部している。その理由について彼女は次のように述べる。

漢服部に入部した後、部の活動として地元の漢服大会に参加しに行った。でも、なんか会場の漢服ファンとはあまり共鳴できないし、彼らは漢服だけじゃなくて、漢服に対応する伝統的文化や礼儀の復興も提唱していた。「三綱五常」<sup>38</sup>の復興まで提唱する人もいて、私は「バカじゃないの」と思った。私は綺麗な服を着たいだけなのに。それに、大会の後には部長に「覚悟が足りない」と叱られた。そういうことがあったから、漢服部から退部した…コスプレ部ではコスプレをする友達と出会って、一緒にコスプレして遊んでいるけれど、部員と一緒にコンテストに参加することはない。コスプレの活動は自分の気分次第(でやっている)。

この時の Xiaolang にとって、これらの服の着用はただ自分の趣味として「自分の気分次第で」楽しむものであり、自分が四坑ファンであると強く意識してはいない。「綺麗な服を着たい」が Xiaolang にとって最優先すべき考え方だったのだ。ところで、Xiaolang はサークルの活動について周位的に参加していたものの、漢服部とコスプレ部を通して四坑ファンの友達は何人も作ってきた。漢服部から退部した後も、漢服部の一部メンバーとは付き合い続けている。Xiaolang のロリータ服とJK服の実践は、これらの友人から影響を受けて始められた。

ある日コスプレ部の先輩がロリータ服を着ていた。そこで私は先輩に「これ(ロリータ服)は何ですか」と聞いてみた。すると先輩は私に、ロリータ服のことだけでなくロリータ服のネットショップのことまで教えてくれた。

これをきっかけとして彼女はネットショップでロリータ服を購入し、初めてロリータ服を着用した。JK服の実践も「周りの友達には四坑ファンが多くて、彼女たちが(JK服)をよく着ているから自分も試してみた」ということで始まった。その後の Xiaolang の四坑服についての情報収集と技術体得に際しては、これらの友人達と情報交換することもあったが、インターネットで独自に調べることの方が多かった。そして、長年の四坑実践を通して、現在彼女は自分が四坑ファンであることを明確に認めるに至った。

四坑文化と深く関連するコミックマーケットなどのイベントは開放的であるため、あらゆる参加者は会場という物質資源を利用することができる。また、四坑文化のサークルのほとんどが強い開放性を持つため、サークルに参加することによって得られる物質資源もすべての部員に開放されている。つまり、イベントに注目するならば、周位的実践者と中

---

<sup>38</sup> 儒教で、人として常に踏み行い、重んずべき道のこと。「三綱」は君臣・父子・夫婦の間の道徳。「五常」は仁・義・礼・智・信の五つの道義。

心的メンバーの間に環境的格差が存在しないのだ。この開放性が、Xiaolang のような周辺の実践者の自由な活動を可能にする状況を生み出していると考えられる。

Xiaolang はサークルのような特定の四坑コミュニティに深く参加したことがないものの、周辺的实践を通して数多くの四坑ファン仲間を得ている。つまり、Xiaolang は周辺的位置にいても社会関係資源を手に入れることができたのである。周辺的实践は Xiaolang が孤独に四坑文化の活動をしていることを意味するわけではなく、彼女はむしろ好んで仲間とともに活動している。さらに、Xiaolang は「今はコスプレに最初の時のような強い興味がないので、実は今は一人でコスプレをすることはあまりない。でも友達に誘われたら、一緒に遊ぶためにコスプレもやるよ」と述べた。つまり、Xiaolang にとってのコスプレという四坑文化実践の目標は、当初の「綺麗な服を着たい」という自己完結的ものから、四坑仲間との人間関係を維持する相互行為的なものへ変化してきているのだ。Nasir & Cooks のハードル選手に対する研究では、「ハードル選手間の人間関係の構築が、ハードル選手というアイデンティティの構築を強化させ得る」と指摘した(Nasir & Cooks 2009)。それと同様に Xiaolang も、仲間とともに四坑文化の活動をすることで四坑ファン同士の繋がりを強化させながら、自身の四坑ファンというアイデンティティもより強固にしていったのだ。

岡部(2014)の研究によれば、サブカルチャー・コミュニティ内では、常にメンバー同士と同好者からの評価は重要であるが、Xiaolang の場合では、周囲の非四坑愛好者の評価も彼女の四坑実践に影響を与えている。例えば、Xiaolang の最初のロリータ服の実践は、ゴス(Goth)風のロリータ服を着ることだった。日本でいわゆる「ゴスロリ系」ファッションと呼ばれるロリータ服は、クールでかっこいいイメージの「ゴス系」とスイートで可愛いイメージの「ロリ(ロリータ)系」に大別されるが、Xiaolang は自分はクールでかっこいいイメージの「お姉系」女性であると考え、ゴス系から挑戦したのである。しかし、大学のルームメイトや両親などの四坑愛好者ではない周囲の人々から、「ゴス系よりも、可愛い路線の方が Xiaolang によく似合いそうだ」と評価された。それらの指摘を受けて、Xiaolang のロリータ実践は試行錯誤の後、ゴス風からスイートなロリ風へと変化していった。コスプレあるいはJK服を実践する時の衣装選択も、こうした周囲の非四坑愛好者からの影響を受けている。

そのような変化は、Xiaolang が四坑文化の実践を始めてから何年も後に生じたものである。その当時、四坑文化の実践はすでに Xiaolang の生活に深く染み込んでいた。Xiaolang の四坑実践は、コミックマーケットやサークル活動などの特定の場面に限られているわけではなく、日常生活でも頻繁に四坑服を着用している。インタビュー時に Xiaolang は自宅のクローゼットを筆者に見せてくれたが、その中は、極めて少数のTシャツを除いて、ほとんどが四坑服で埋め尽くされていた。つまり、四坑服は Xiaolang にとって、日常生活の衣類として扱われる側面もあるのだ。それは Xiaolang が四坑文化の概念資源を、より広く社会生活の多様な場面に流用しているのとらえることも可能だろう。

もう一つの事例は Tianjiu である。Tianjiu は二十代の男性であり、四坑文化のなかではコスプレと漢服の実践を行っている。Tianjiu は子どもの頃からアニメに夢中になっており、

一番好きなアニメは『新世紀エヴァンゲリオン』<sup>39</sup>である。アニメファンとしてコスプレのことは中学生の頃から知っていて、仮装するというのに強い興味を持っていたものの、はたして自分はコスプレに相応しいのかどうか当時は躊躇していた。Tianjiuの初めてのコスプレは、バーチャルキャラクター「KAITO」<sup>40</sup>に扮したことだった。その時Tianjiuは、「KAITO」というキャラクターについてほとんど何も知らない状態で、このキャラクターが彼のコスプレ初体験となったのは、まったく偶然のことであった。

Tianjiuはアニメ好きが高じて、大学ではアニメサークルに入部した。動機は単にアニメが好きで友達を作るためだった。週末には校内でサークル主催のアニメ鑑賞会が行われており、部員が自由に参加することができた。鑑賞会を通して、Tianjiuは他の部員と知り合った。その中にはアニメファンであると同時に四坑ファンである人たちもいた。その後、部内でのあるコスプレ活動の際、演出の関係上人手が必要になり、当時はまだコスプレをしたことがなかったTianjiuも、先輩の一人から参加してみないかと勧誘された。これがTianjiuのコスプレ初体験のきっかけだった。Tianjiuは当時のことについて、「キャラクターの選択からメイクまで、(自分では)何もしなくてよかった。先輩が一人で全部やってくれた。そのため、私は先輩が誘ってきてくれたからコスプレを始めたと言えるでしょう」と述べた。Tianjiuはこのときの体験を楽しかったと感じ、「自分もできるんだ」と考えるようになった。以後、現在までコスプレ活動を続けている。

その後のコスプレ活動を通して、Tianjiuはコスプレについての理解を深化させつつあり、コスプレの技術も上達していつている。ひとり自宅でいろいろなコスチュームを試すこともあるし、コスプレをして一人でコミックマーケットなどのイベントへ参加することもある。その一方で、コスプレ以外の四坑文化の活動にも触れるようになり、他の3つジャンルについても理解を深めていった。ある日彼は、日用品の買物の途中で漢服の店を見つけ、ふと思い立って試着した。そこで自分に似合うと感じ、帰宅してすぐインターネット経由で初めての漢服を購入し、漢服の実践を始めた。

調査当時でTianjiuの四坑歴はすでに九年になっていた。インタビューに対しTianjiuは、自分の四坑実践が、コミュニティ・メンバーとしての行為ではなく、個人的行為であることを強調している。長年の実践の中で、サークルに属する他の同好者達と一緒に活動することもあるし、彼らとの日常生活でのやり取りもある。例えば、Tianjiuは「時々、コスプレファンの友達が撮影に人手が足りない時には私を呼んでくれるし、コミックマーケットなどがある時にもよく一緒に行こうと誘ってくれる」と述べたが、大学卒業以降、Tianjiuは四坑サークルに属したことがない。つまりTianjiuは、常に四坑ファンとしては周辺的な位置で活動しているのだ。

XiaolangとTianjiuの事例は、四坑文化コミュニティの開放性を示しているといえよう。この開放性により、コミュニティの周縁やコミュニティ外に位置する人々でも、四坑文化

---

<sup>39</sup> 『新世紀エヴァンゲリオン』は日本のアニメーション作品。

<sup>40</sup> KAITOとは、クリプトン・フューチャー・メディアから発売されたバーチャルシンガーソフトウェア、およびそのキャラクター。

の実践に必要な物質資源や社会関係資源にアクセスすることが可能となる。そして、コミュニティのメンバーとの共同活動と相互行為を通じて、四坑ファンとして必要な概念資源をも得ることができるのだ。また、Xiaolang、Tianjiu 両者ともに、四坑文化コミュニティにおいて周辺的位置を意図的に選択していることは明白であり、四坑ファンというアイデンティティの構築は固定的な経路によってのみ得られるものではないことを示している。四坑ファンのコミュニティには相当な柔軟性があり、主体は能動的に多様な経路を選択することができ、それぞれの経路から「四坑ファン」としてのアイデンティティを獲得することが可能なのである。「周辺の軌道」は、四坑ファンになるためのそうした多様かつ重要な経路のうちのひとつであることが分かる。

### ③四坑ファンと「外部へ向かう軌道」

Wenger は外部へ向かう軌道について、次のように述べる。

「いくつかの軌道は、コミュニティから外に向かうもので、子供が成長する際などに該当する。その後重要なのは、どのような形式の参加が次に何を可能にするか。アイデンティティ形成は、実践コミュニティに参加するための学習に関連するすべての側面から考えることが、おそらくより自然なことのようと思われる。しかし、そのようなコミュニティから外れる過程では、新しい関係を築くこと、コミュニティに対する異なる立場を見つけること、世界と自己を新しい視点で見ることにもそこに含まれる。」(Wenger 2010 : 134)

このような「外部へ向かう軌道」は四坑ファンのアイデンティティ構築においても、重要な意義を持っている。調査対象者 Nasha の経歴は、「外部へ向かう軌道」が如何に働いているのかを知るためのよい例である。Nasha の事例は第二章でも取り上げたが、ここでは「外部へ向かう軌道」の視点から再検討したい。Nasha は四坑ファンになった後、多様な四坑実践を挑戦している。数年間の実践を経て、Nasha は四坑コミュニティ内である程度の知名度を得た。ある日には、SNS 上でコスプレに関連する業者からの連絡を受け取った。それをきっかけとして、彼女はビジネスとしてのコスプレ活動を始めた。

その時、私はウェイボで自分の(四坑実践の)写真を投稿し、ある程度の人気を得た。ある日、ある商社からの連絡があり、彼らの商品を宣伝するために私にコスプレをしてほしいとの依頼があった。コスプレをしながら収入を得ることができると考え、私は彼らの要請に応じた。

当時、まだ大学生であった Nasha は、まずコスプレをアルバイトにすることから始めて、その後、ロリータ、JK や漢服のビジネス活動へと展開していった。その過程の中で、

Nasha は、従来の四坑実践では得られないような知識に触れることになる。例えば、ビジネス用の写真を撮る際に、以前は、自分の好みでポーズをとって写真を撮っていたが。しかし現在では、商社から写真撮影について要求がなされることがあるという。

ビジネス用の写真と、普通の時撮る写真とは違うね。ある時、商社の方から特定のポーズを要求されて、そうしないといけないということになった。また、男性向けの写真と女性向けの写真の撮り方も違う。女性向けの写真のポーズは可愛さを強調することが多いけど、男性向けの写真はちょっと違う。女性の体を強調することが多い。そうすれば、目を引きやすいのかもしれない。仕事をする前は、これらのことは考えたことがなかったよ。



図一4 ビジネス活動で撮った写真。女性向けのロリータ写真である。(調査対象者より提供)

ビジネス活動をする中で、Nasha は多くの要求を受けながら写真撮影を行ったりする過程で、四坑文化をより深く理解できるようになったという。加えてNasha は、ビジネス活動を通して、より多くの四坑ファンと出会う機会を得た。その中には、Nasha と同じように四坑文化に関わるビジネス活動を行っている人達もいるし、していない人達もいる。さらに有名なコスプレイヤーや漢服ファンなどもある。つまり、Nasha は、ビジネス活動を通して四坑文化に関する人脈を広げてきたといえる。ビジネス活動を行う四坑ファンは、互いに情報を共有し、仕事を紹介することもある。Nasha は四坑ファン同士とのコミュニケーションで、彼女自身のビジネス活動を維持し、発展させている。

数年間の四坑文化に関するビジネス活動を経て、Nasha にとって四坑ファンというアイデンティティの意義は変化し拡大してきたようである。Nasha は「元々はコスプレや漢服などは、遊びだけとっていたけど、今の私はセミプロ(の四坑ファン)だから、単純な遊びではないよね…もっと色々なことを勉強しないとイケない。もし今後、四坑文化のビジネス活動の収入で私の生活を支えられるようになったら、今の仕事を辞めて、プロになるかもしれないなあ」と述べている。元々、彼女は自分を四坑ファンと定義し、アニメや二次元文化が主な興味とアイデンティティであった。しかし、ビジネス活動によって、彼女のアイデンティティは四坑ファンにとどまらず、専門的な四坑ファンへと拡大しつつある。これは彼女の職業生活を支えるために必要な広範な知識、技能、ソーシャルネットワークの拡大を意味するだろう。したがって、彼女の四坑ファンとしてのアイデンティティは、趣味としての実践にコスプレ領域での職業的アイデンティティが含まれるように再定義されたといえる。Wenger が「外部へ向かう軌道」を論じるなかで述べた通り、彼女は外部への軌道上で新たなアイデンティティを形成しつつある。そしてその新たに構築されつつあるアイデンティティは、それまでの彼女のアイデンティティとの相互作用のなかで形成されてきたと言える。

しかし Nasha のような、「プロの四坑ファン」に向かうアイデンティティを構築しているファンはそう多くはない。次に、「プロの四坑ファン」に向かわないが、「外部へ向かう軌道」を通して自分の四坑ファンというアイデンティティを発展させている事例を検討しよう。彼らは異なるジャンルが混交するような場面における活動を通じて、四坑ファンというアイデンティティを形成していく。例えば、前出の Jiangzi はアニメ部に入部した後、校内の学院祭に参加したことがある。彼女はアニメ部内の四坑ファンでない人達と協働して、オタクダンスや舞台劇などのパフォーマンスを行った。Jiangzi たちのパフォーマンスは、四坑ファンではない教師や学生をも惹きつけ、学院内での四坑文化の普及を促進し、サークル内の非四坑ファンのメンバーとの友情をも深めることになったという。また、この成功したパフォーマンスを通じて、Jiangzi は四坑ファンとしての誇りを感じることで、四坑ファンとしての自己認識を強化していったといえる。

その時は楽しかったね。みんなと一緒に頑張って、オタクダンスを練習する。アニメ部他の人(四坑ファンでない人)もいろいろ支援してくれる。練習中では、面倒くさいと思った時もあったけどハハハ、でもパフォーマンスができた嬉しかった。やっぱり(四坑実践を)やってよかったと思ったね。

上記の例からは、「外部へ向かう軌道」にある四坑ファンたちも、四坑ファンというアイデンティティを形成し、強化していく様相を読み取ることができる。ビジネス活動や校内の文化活動などによって、四坑ファンは、コミュニティ外の資源を利用することが可能になる。例えば、商社から提供された服装や道具、あるいは校内の文化活動によるパフォーマンスの舞台や場所などである。彼らはそれぞれの「外部へ向かう軌道」の中で、多く

の四坑ファンとの交流を促進させる一方、コミュニティ外の人々との関係形成も行う。つまり、「外部へ向かう軌道」にあることは、四坑ファンに、「内部へ向かう軌道」や「周辺の軌道」にあるファンたちとはいくぶん異なる形で、社会関係資源を獲得する機会を提供してきたのである。そして、「外部へ向かう軌道」における活動自体が、四坑ファンのアイデンティティの再確認につながっており、そうしたアイデンティティを、より広い社会的場面で表明する機会ともなっていた。以上を踏まえると、「外部へ向かう軌道」も、他の軌道と同様に、四坑ファンのアイデンティティ形成において重要な経路となっているとすることができる。

#### ④まとめ

本節では、個人が四坑ファン・アイデンティティを構築する多様な軌道について考察した。また、彼らがアイデンティティを構築、発展させる際に使用される資源についても考察を行った。以上の事例考察からは、四坑文化が、個々のファンが多様、かつ多方向的なアイデンティティを形成する場となっていること、また、異なるジャンルのコミュニティ間の交差と融合、さらにはコミュニティ外部との多様な交流の回路が、そうした多方向的なアイデンティティ形成の背景にあることが示された。異なるジャンルのコミュニティとの間の、また、コミュニティの外部との、この多元的な融合と交差は、四坑ファンに多彩な実践の様式、そして多方向的なアイデンティティ形成の可能性を提供してきたと言える。

「内部へ向かう軌道」は、最も一般的な四坑ファンになる軌道である。四坑ファンはコミュニティから物質資源、社会関係資源、概念資源を得て、四坑ファンになる学習をする。ファンは学習の深化にとともに、四坑コミュニティの中心部へ移動してゆきつつ、四坑ファンというアイデンティティを実践プロセスの中で形成、強化してゆく。

「周辺の軌道」は四坑ファンになるためのもう一つの重要な経路である。ファンは四坑コミュニティの周辺的位置を徘徊して、中心部へ向かう動きは見せない。ここで重要なのは、四坑コミュニティの開放性が、彼らが「内部へ向かう軌道」の場合と同じようにコミュニティ内部に存在する資源を使うことを可能にしているという点だ。この「周辺の軌道」の存在は四坑ファンになる経路の多様性ととともに、個人の主体性をも示していると言える。つまり、四坑ファンにとって、「内部へ向かう軌道」に乗るか「周辺の軌道」に乗るかは、環境や他者などの外因による受動的な選択というよりは、自身の嗜好によって選ぶことができる能動的な選択であると言える。そしていずれの軌道においても、ファン同士でのやり取りは四坑ファンになる上で不可欠である。ただし、そこには、四坑文化の学習には学校における先生と生徒のような主従関係がほとんどないことにも注意すべきである。さらに Xiaolang と Tianjiu の事例からは、一部の四坑ファンは、コミュニティから活動内容や思想を押し付けられることに嫌悪感を持つことも分かる。ゆえに、いかに他のファンの活動を観察する機会を得られるかということと、いかに他のファンとの交流を維持できるかということは、四坑文化の学習プロセスにおいて肝要である。この点において、四坑文化

コミュニティの持つ開放性は、周辺の位置にいるファンの学習可能性を担保する重要な条件であるといえる。

「外部へ向かう軌道」の部分では、四坑ファンがさまざまな形式の参加と実践を通じて、四坑コミュニティ内での身分を確立するだけでなく、それをより広く文化的・社会的環境に拡張していることが見出された。このような特定のコミュニティ内の活動からコミュニティの外部へ向けた活動への展開は、個人のアイデンティティの再形成を促し、四坑ファンのアイデンティティの多様性と多方向性を反映している。これらの異なる軌道を通じて、四坑ファンはコミュニティの内外でさまざまな資源と経験を得て、自己のアイデンティティを再認識、再構築していると言えるだろう。

このように、「軌道」の概念を用いて考察することで、「四坑ファン」というアイデンティティは、実践活動の中で徐々に形成される動的過程として捉えられることを示せたのではないだろうか。そして異なる複数の軌道があることは、アイデンティティの発展過程においてファンが能動的主体であること、アイデンティティを発展させる過程においてコミュニティの開放性が重要であることを示している。四坑ファンのアイデンティティの発展過程を明らかにすることは、四坑文化自体をより深いレベルで理解することに繋がるのである。

Wenger(2010)にとって、アイデンティティは時間上絶えず変化するものである。現在のアイデンティティのあり方は、過去と未来を統合する、軌道という概念を通じて、アイデンティティ構築、再構築の途上として理解することができる。特に四坑文化のような、異なるコミュニティの交差と融合によって生まれた新たなサブカルチャーでは、活動の領域はサブカルチャー集団内部にとどまらず、より広い社会空間に向けて開かれている。このような四坑文化のコミュニティの特性は、他の、これまで論じられてきたサブカルチャーよりもおそらく複雑な様相を見せるであろう。このような特徴を持つ四坑文化のファンたちのアイデンティティ構築を考える際、Wenger の理論は、そのダイナミクスを考察する観点として非常に重要であると言える。

これまで Wenger の理論は、サブカルチャーのアイデンティティ達成にほとんど適用されてこなかった。そのことは、これまでのサブカルチャーが、四坑文化のような、融合や交差によって特徴づけられる開かれたコミュニティを対象としてこなかったことと関わりがあるかもしれない。ただし、この概念、あるいは類似の概念がサブカルチャー研究において注目されてこなかったことが、対象となるコミュニティの特性によるものなのか、これまでのサブカルチャー研究における視野の限定によるものなのかは、今後さらに議論される余地がある。

さて、四坑ファンのアイデンティティ達成についてのこのような本章での考察は、上述したように Wenger の軌道理論が、四坑文化ファンのアイデンティティ形成の理解において有用であることを示しているが、その一方で、Goh(2022)が指摘するように、Wenger の理論では個人の存在、あるいは個の創発性が軽視される傾向にあることも無視できない。そのことは、四坑ファンの多様なアイデンティフィケーションについてさらに考察してい

く際、別の視点、概念を導入することの必要性を示唆する。次節ではバトラーのパフォーマンス理論を踏まえて、四坑ファンのアイデンティティ問題をさらに分析する。

#### 4. 四坑ファンのアイデンティフィケーション

バトラーの理論によると、アイデンティティは模倣の一時的な結果である。彼女のパフォーマンス論は不安定性を持つ主体を描き出し、主体の能動性は行為によって得られなければならないと示した。四坑ファンはさまざまな仮装行為を通じて、自身の四坑ファンとしての独特のアイデンティティを構築する。これはバトラーのパフォーマンス論と合致するように思われる。ただし、バトラーの理論では、ホールが指摘するように、個人の能動性が軽視されているという指摘があるにも注意する必要がある(Hall 1996)。実際、四坑ファンのアイデンティティは必ずしも受動的に構築されるわけではなく、その実践のモチベーションも個人によって異なり、多様な形で説明される。かつ、ファンによる四坑文化に対する理解も画一的ではなく、実践においても強い主体性を示している。むしろ意図的に個性を提示してアイデンティティを模索することは、四坑ファンにとって四坑文化の魅力のひとつととらえられている。これは Lamerichs が指摘した、個は社会規制の下で能動的にアイデンティティを模索するということであろう。

本節では、まず、四坑ファン同士はいかに実践の際に、互いのアイデンティティを認識するのかを説明する。その上で、四坑ファンというアイデンティティに対する認識がどのように多様であるといえるのかという問いに答えるため、「四坑ファン」というアイデンティティの不安定性に注目する。最後に、四坑実践自体が、ファンにとってのアイデンティティを模索する有効な手段となりうることを説明する。

##### (1) 不安定なアイデンティティ

###### ① 四坑文化への投資

前節で四坑ファンというアイデンティティが如何に構築、獲得されるのかを見てきたが、本章の冒頭で述べた通り、「自分が四坑ファンであると思いますか」という質問を提示された際の四坑ファンの答えは極めて多様で、明確に自分が四坑ファンであるとする回答もあれば、疑いや否定的な答えが返ってくる場合もあり、そのことは、アイデンティティの多様な認識を示している。これはアイデンティフィケーションの違いであると考えられる。

私は四坑ファンなのかなあ、分からない。そうかもしれない。君が私を四坑ファンだと考えたなら、私は四坑ファンだ。だって、私は綺麗な服を着ているだけで、四坑ファンであるかどうかの固定的な判断基準は私にも分からないもの。(Beita)

私は四坑ファンじゃないよ。例えば、いま私はコスプレをしているけれど、コスプレイ

ヤーであるとは思わない。本物のコスプレイヤーは(私より)もっとプロで、たくさんのコンテストに参加して、より精力をかけているんじゃないかな。JK 服とかも同じ(ように思う)。(Kongcheng)

長年の実践歴がある四坑ファンである Beita と Kongcheng の発言は、四坑ファンのアイデンティティの多様性を示している。同時に、たとえ固定的な基準がない曖昧な概念であるとしても、ファンの実践によって構築されてきた「四坑ファン」というアイデンティティの範疇は、確実にファンの中で共有されていることが分かる。

上記の疑いや否定の発言は、ファンが「四坑ファン」というアイデンティティに対して個人の立場から再解釈していると捉えられる。つまり、四坑ファンというアイデンティティには不安定な側面があるのだ。ただしこの不安定性がそのまま、四坑ファンのアイデンティティを、理解不能なものとしていることを意味するわけではないことには注意する必要がある。Shaw(2013)は、「バトラーのパフォーマティビティはオースティン(1962)の言語行為のようなものである…これらのパフォーマンスは、より広い意味の体系に基づいて行われる必要があり、それによって、これらの発言やパフォーマンスが理解可能になる」(2013: 3)と指摘している。この指摘を踏まえるならば、四坑ファンのアイデンティティの認識と相互作用は、彼らが長年にわたって構築してきた四坑文化というサブカルチャー、およびそこで生成してきた意味体系に基づいているといえる。彼らが四坑ファンになる過程は、四坑文化の知識を学習する過程であり、これらの知識は彼らの具体的な実践活動を支える。そして、四坑文化の意味体系に基づいて、四坑ファンは行為を通じて、認識可能な主体として自らを形成することになる。そのことは、バトラー(2009)が、不安定性の概念について、「そもそも主体であるためには、認識を支配する特定の規範に最初に従う必要があり、それによって人が認識可能になる。そのため、非遵守は、一人の生命の実現可能性や存在の本質的条件を問い直すことになる」(Butler 2009: 11)と述べていることと関わる。この観点に従えば、「四坑ファン」に対する、ファンの間での異なる判断の存在は、「四坑ファンである」というアイデンティティが持つ不安定性を示していると考えられる。以上を踏まえると、四坑ファンの不安定なアイデンティティについて議論する際には、まず彼らのアイデンティティが四坑文化の文化的背景の下で認識可能な主体としてどのように認識されているかを説明する必要がある。なぜなら、認識可能であることが、四坑ファンのアイデンティティの不安定性の前提条件だからである。

既にみたように、四坑ファンに至るには多様な発展軌道があり、それぞれの軌道において、その時点での、実践およびアイデンティフィケーションに対する周囲の認識が形成されていた。以下では、ファンたちが、いかに互いのアイデンティティを認識するのか、あるいは、四坑ファンのアイデンティティがいかに認識可能な存在として捉えられるのかについて、記述と分析を行っていく。

四坑ファンのアイデンティフィケーションは、四坑文化に対する投入の程度と深く関連している。四坑ファンになるために必要な条件があるのだ。四坑活動とは特定の服装や道

具などを使用して、特定の形でパフォーマンスすることであるが、より良いパフォーマンスを実現するためには、時間、精力や財を投入しなければならない。かつ、それらの投入は持続的でなければならない。どの程度投入したのかは、四坑ファンが互いのアイデンティティを認識する上での重要な判断基準となる。この点については、自分は四坑ファンであると明言するインフォーマントの発言でも確認できる。例えば、ロリータを中心として漢服やコスプレも実践している Laoshu は「もし君がこの(四坑文化)サークルに入りたければ、私にとって、(入る人は)真剣に頑張らないといけない。もちろん時間もお金もかかる。もしそれができないなら(今ではなくいつか)できる(ようになった)時に入ってください」と述べた。Laoshu の発言は、投入と四坑ファンのアイデンティフィケーションとの間に相関があるという見方を示している。ところで、経済的投入は間違いなく四坑ファンのアイデンティフィケーション上重要な側面であるが、その一方で、時間、精力あるいは愛着などといった精神上的投入もまた軽視できないものであり、あるいは経済的投入よりも重要だといえるかもしれない。

前節で紹介した通り、Xiaolang はインタビューの際に、彼女の自室にある 3 つのクローゼットを熱心に筆者に披露した。その中には、四坑文化に関する衣装や道具が詰め込まれていた。それは彼女が四坑ファンであることの重要なシンボルである。Xiaolang が所蔵する衣装や道具は、単に彼女がこれまで投入してきた資金の多さのみを意味するわけではなく、それらの衣装あるいはこれまでの活動に対する深い愛着をも示している。数ある衣装のなかには、購入後数年を経過して現在ではもうほとんど着用していない衣装もあるが、そのひとつひとつが彼女の現在に至る四坑文化に関する実践歴と深く関連しており、彼女にとっては特別な意味を持っている。

ほら、見て(部屋に置かれたクローゼットを筆者に見せる)。この部屋にあるのが長年で集めた(四坑)服。着て写真を撮った後に(四坑服を)インターネットで販売する人がいるけど、私は一枚でも売ってないよ。どれにもいい思い出があるから、手放せないね。  
(Xiaolang)

つまり、所蔵の服装や道具は Xiaolang が抱く四坑文化への愛着の証明であり、クローゼットに収められた品々は、彼女にとって物質的な投入の証であるとともに、精神的な投入の歴史であるともいえるのだ。

このように四坑ファンの投入の様式は、可視的、不可視的でありうるが、それぞれの投入が充分ではない場合、他のファンに正統なファンとして認められない可能性もある。このことは、四坑ファンの間でよく取り沙汰される「山正問題」にも表れている。

「山」とは中国語の「山寨品」の略称で、日本語であれば「海賊版」あるいは「偽造品」を意味する。「正」とは中国語の「正品」の略であり、日本語であれば「本物」を意味する。すべての四坑活動において衣装は大切なツールで、コスプレを除く、ロリータ服、JK服、漢服の三種類にはファンの間で公式と呼ばれるブランドが存在する。そのため、

「本物」の衣装とそれを模倣した「偽物」が存在することになる。四坑ファンはいつも新たな服を購入することを楽しみにしているが、衣装の間には価格の差がかなりあり、「本物」の四坑服を購入するにはおよそ数百元かかることが一般的であり、ときには数千元以上かかる場合もある。それに対して、「偽物」は大幅に安い価格で購入できるため、十分な経済力を持たない人々は「偽物」を用いる。今回の調査では、インフォーマントの全員が、偽造品を着る者は四坑ファンとして認められないとされていた。四坑ファンにとって、偽造品を着用するのは恥ずかしいことで、四坑文化に対する冒涇である。そのため、偽造品を識別する能力は四坑ファンにとって不可欠な能力である。そしてこの能力は四坑文化に関する知識に基づいて獲得されるものであるとされる。偽造品を識別できれば、それは四坑文化に時間や精力を投入して学習してきたことの証明として評価される。以上の事例は、経済的投入のほかにも、時間、精力や愛着などの投入も四坑ファンのアイデンティフィケーションにおける重要な要素であることを示している。以上から、四坑ファンというアイデンティティが認識可能であることが分かる。

## ②ファン同士によって確認されるアイデンティティ

しかし、こうした投入を基準として、ファン自身が自分を四坑ファンであるか判断するのは難しいことである。四坑ファンというアイデンティティは、自分以外のファンからの承認によって確認されるものであるといえる。

まず、四坑ファンのアイデンティフィケーションは、逆に四坑ファンの実践と深く関連している。四坑文化に関する実践過程において、四坑ファンというアイデンティティは活動を順調に進めるための重要な側面である。Xiaolang は自分が四坑ファンであると強く自認している。「たまに、四坑ファンではない人も四坑活動に参加してくる」と話すことからわかるように、彼女はいつも活動の際に出会う人々のアイデンティティを判断している。その判断の結果はそれ以降の行動に影響を及ぼす。

時々ね、四坑活動の場所で、四坑ファンではない人と出会う。例えばある時、私はロリータ服を買うため列に並んでた。すると私の前に並んでいる女の子が綺麗なロリータ服を着ていたから、声をかけた。ナンパだよねー、ハハハ。でも、ちょっと話したら、彼女はロリータ娘でないことが分かった。なんか、彼女はロリータの用語なんかも全然分かってないし、振る舞いもおかしい感じがして、ダフ屋かもしれない(と思った)。それで、(そう気付いた後はもう)あまり話さなかった。(Xiaolang)

もう一つの事例は、ロリータ歴十年の Huahua である。彼女も Xiaolang と同じように、コミュニケーションの最中に、相手に対するアイデンティティの判断からやり取りを中止したことがある。

たまに、男でもロリータ服を着る人もいるのよ。私は昔、ロリータの服を着ている男と

出会ったことがある。その時私はティーパーティーを開催したくて、インターネットでロリータの参加者を募集していたの。(それを見た)ある男が私にメッセージをくれて、自分も参加したいと言われた。ほとんどのロリータは女の子だから、最初は珍しいと思って、相手にロリータ服を着ている写真を(送るように)要請したら、相手は自分のロリータ像の写真をくれた。写真を見て、ロリータだと思ったけど、もうちょっと話し合っていたら、相手がロリータのことほとんど分からない(と気付いた)のよ。それで彼のアイデンティティに疑いが出てきて、恐らく本当のロリータファンではないと思って、彼の参加要請を断った。(Huahua)

これらの発言は、四坑ファンが服装と振る舞いを通して、相手もまた四坑ファンであるかどうかを判断していることを端的に表している。相手は四坑ファンではないと判断した瞬間、彼女は相手に対する興味をほぼ失った。つまり、四坑ファン間の共同活動は、互いに相手のことを四坑ファンであると認識した上で展開されているのである。相手から四坑ファンとして認められないならば、協働がうまくいなくなる可能性すらある。逆に、四坑ファンとして認められたら、四坑ファンの協働がうまくできるようになる。このような状況は、コミックマーケットなどのイベントの場合が多い。例えば、コスプレを中心に他の三種の活動も実践している Baishi は相手が四坑ファンであるかどうかによって、やり取りをするか決定する。これは彼女の四坑実践の一環である。

コミックマーケットならば私は「集郵」<sup>41</sup>をするよ。コスプレする時、他のコスプレイヤーやロリータなどと出会ったら、集郵をするね。一緒に綺麗写真を撮って、面白いよ。もちろんすべての人じゃはない、気分次第だね…一般人なら、声はかけない。相手がコスプレイヤーやロリータでこそ、私のことを理解できると思うから。

以上の事例から、四坑ファンというアイデンティティが彼らの実践に影響を及ぼすことが分かった。その一方、四坑ファンのアイデンティフィケーションはこれほど重要視されていながら、ほとんど暗黙のうちに行われる。多くの調査対象者は「相手が四坑ファンであるかどうかを、直接相手に確認することはしない」と述べた。多くの場合は、相手の言動を観察して四坑ファンであるかどうかを判断する。四坑ファンであると判断すれば、共同活動の可能性が高くなり、そうでないならば共同活動の可能性が低くなる。つまり、ファンにとって、四坑実践の際に他のメンバーから四坑ファンとして認識されることは、自分自身が四坑ファンであるという自認を持つことよりも重要なのだ。

しかし、調査の中では、周囲からは四坑ファンであると認識されている一方で、自分では自分のアイデンティティに疑いを持っているファンが少なくなかった。

---

<sup>41</sup> 四坑ファンの専門用語である。「集郵」は日本語で切手収集と同じ意味である。四坑ファンの場合は、他の四坑ファンと一緒に写真を撮ることを指す。かつてはコスプレイヤーが使うことが多かったが、今では他の三つジャンルのファンたちも使う。

私は(自分を)四坑ファンとはいえない、興味はあるけど。漢服を例としたら、私はたくさん漢服を買って着ているけど、本物のファンはきっと私よりもっとたくさん買うし、漢服に関する知識ももっと深く勉強すると思う。例えば、私の知り合いのある漢服ファンは、漢服を着るだけじゃなくて、博物館へ行って漢服の勉強までしているよ。(Yinghuo)

私は四坑ファンと言えるのかな？私はコスプレがとても好きだけど、(やってみたら)楽しかったからまた友達と一緒に遊んでいるというだけ。本物のコスプレイヤーはコンテストに参加するし、また職業としてコスプレする人もいるかな。(Kongcheng)

以上の発言は、他者からは四坑ファンとして認識されている人々の中にも、自分自身を四坑ファンとしてアイデンティファイすることに疑問を感じる者がいるということを示している。二人の発言から、自己のアイデンティフィケーションに対する疑いは、他の四坑ファンと自分自身を比較した結果として生じていることが分かる。Yinghuo は既に十年間の漢服活動歴を持っており、Kongcheng にも短からぬコスプレ歴があり、筆者が彼らと出会ったのも、スノーボールサンプリング中に他の四坑ファンから別の四坑ファンとして紹介されたことがきっかけである。つまり、二人とも他の四坑ファンからは四坑ファンとしてのアイデンティティが既に承認されているのだ。しかし、たとえ他のファンから見た二人の四坑文化に対する投入が既に十分であるとしても、彼ら自身では足りていないと考えている。四坑ファンの判断基準は曖昧であるため、彼らは自分がどの程度まで努力すべきなのかはっきりと分からないのだ。Yinghuo と Kongcheng の事例からは、この不安定なアイデンティティが他のファンの承認によって確認され得ることが示された。ゆえに、四坑ファンという不安定なアイデンティティを理解しようとするならば、他の四坑ファンとの相互関係に注目する必要がある。そして、その相互関係はまさに四坑文化という実践レパートリーと意味体系の下で展開したものであるだろう。

前述の事例から一つの興味深い矛盾する状況が生み出された。四坑ファンにとって、アイデンティティは他のメンバーとの具体的な実践に影響を与えることが分かる。したがって、他の四坑ファンによって認識されることは彼らにとって非常に重要である。しかし一方で、四坑ファンについての明確な判断基準がないのだ。その理由は、Yinghuo と Kongcheng らの事例から分かる。Kongcheng の場合、四坑実践は友達との遊びの一環であり、彼女の四坑ファンというアイデンティティについては趣味が主要な構成要素であるが、Nasha(本章第三節で参照)のように、四坑文化の活動をより広い社会領域に拡大し、職業として発展させている四坑ファンも存在する。Nasha にとっての四坑ファンというアイデンティティには、プロあるいは職業という意味が含まれる。この違いは四坑ファンというアイデンティティが固定的なものではないことを示している。また、第二章で論じた、「クロスコミュニティ・コーディネート」の一連の創造的な実践もまた、四坑ファンのア

アイデンティティを判断する複雑さを増す要因となっており、四坑文化コミュニティ内で緊張関係をもたらす可能性を含んでいる(第二章参照)。つまり、四坑文化の多様な実践方法(第二章参照)とアイデンティティの取得・発展の多様な軌道により、四坑ファンのアイデンティティ構築には多方向性および多様性があり、明確かつ統一された判断基準を形成することが難しくなっている。

ところで、「クロスコミュニティ・コーディネート」のような創造的な実践活動や、Nasha と Jiangzi のように「外部へ向かう軌道」を通じて、自分の四坑ファン・アイデンティティを形成、再確認、再編していく実践活動は、四坑文化ファンが、四坑文化がサブカルチャーとして持つ独自の秩序や規範を超えていくプロセスとしても見なすことができるかもしれない。しかし、ここで強調しなければならないのは、この既存の秩序や規範を超えていくことが四坑文化自体の破壊や転覆を意味するものではないということである。バターがドラッグについて議論したように、「ドラッグはジェンダー・アイデンティティの既存の境界を消し去る方法を示すのではなく、異性愛の規範を再確認する方法を強調している」(Butler 1993 : 237)。つまり、ドラッグはこれらの概念が構築されていることを露呈するが、既存の規範や秩序を転覆するとはいえないということである。この見方を敷衍するならば、四坑ファンのこれらの創造的行為は、四坑文化の破壊や転覆を促すというよりは、むしろ創造可能性を再確認し、その拡張をもたらすと捉えた方がよい。このプロセスにおいて、四坑ファンのアイデンティティの不安定性も示される。四坑ファンのすべての実践活動を四坑文化の枠組みの中で行うため、実践活動を順調に展開するために四坑ファンとして他のファンに認識可能でなければならない。しかし多様性を内包する、またその実践内容も絶えず変化する四坑文化において、四坑ファンのアイデンティティ構築に関わる実践を固定的な基準で判断するのは難しい。四坑ファンのアイデンティティの多様な認識が現れるのはこうした状況においてである。それはまさに四坑ファンのアイデンティティの不安定性を反映している。

四坑ファンのアイデンティティ構築に関わる実践に対する多様な認識が共存していること背景には、アイデンティティ構築を固定的な基準で判断することが難しいというこうした状況があるといえる。四坑ファンというアイデンティティの不安定性は、逆設的に四坑文化の活力とより広い社会範囲での可能性を意味しているとも考えられるかもしれない。そしてそのようなアイデンティティ形成がはらむ不安定性は、個々のアイデンティティの模索に、多様な可能性をもたらすともいえる。以下では、その点に留意して、四坑実践を自己呈示として捉え、その行為と語りの記述と考察を行っていく。

## (2)自己呈示としての四坑実践

四坑ファンというアイデンティティは、他の四坑ファンの承認によって成立可能となるものである。その一方で、実践する時のファンは能動的な主体である。Lamerichs(2011)によれば、服装とキャラクターで自分を表現することは、意図的に自分のアイデンティティを構築することである。四坑ファンの実践は個人の好みに基づいて特定の幻想を消費す

ることであり、自分のアイデンティティを模索する自己呈示といえる。仮装によって自己呈示することは、ファンにとって四坑文化の醍醐味であるといえる。

前節で述べた通り、投入の程度は四坑ファンのアイデンティティを判断する重要な基準である。それはまた四坑実践に対する評価とも深く関連している。四坑実践の場合、より多くの精力や財力を投入したファンは他のファンに認められやすく、高い評価を得る傾向がある。しかし、経済的な要因は最優先事項ではない。四坑ファンにとって、四坑文化と服装への愛情こそが最も重要な要素である。例えば、四坑ファンは四坑文化を理解しないままに華やかなドレスを購入する行為を支持しない。それは四坑文化に対する愛が足りない行為であるととらえられている。

もちろん、お金があるなら買えばいい、それは個人の自由でしょう。でも、買う前にちゃんと勉強しておいてほしい。でないと本当にみっともない。本当に(四坑文化が)好きならば、絶対(四坑文化に関する知識を)勉強するでしょう。(Jiangzi)

(四坑服を)買うのは自由だけど、何も分からないと、変になるかもしれない。たまに流行に乗っかるやつがいて、それは良くないと思う。みんな(四坑ファン)は好きだから、(四坑服を)着るのだ。(Xiaolang)

アニメイベント、ロリータファンのティーパーティーや漢服ファンの集会などで、参加者の四坑ファンらが着用している衣装の価格帯には常に幅がある。参加者によると、珍しくて高価な服を着用する人は注目を集めやすいかもしれないが、その一点のみで同好者から高い評価を得ることはないそうである。多くの人々は相手の服の値段にはあまり関心を払わず、服の着方やコーディネートに注目することの方が多い。つまり、四坑ファンにとって重要なのは服そのものではなく、服をどのようにして自己呈示に使用しているのかということである。そして、四坑文化の中で、ファンの自己呈示は服装に対応する幻想的なイメージと密接に関連している。四坑服は四坑ファンの身体と幻想をつなぐ媒介と考えられる。

Lamerichs(2011)は、原作やキャラクターに対する愛着に基づいてこそコスプレ活動が可能となると指摘した。四坑文化の場合は、ファンの実践はその幻想への憧れや愛着から生まれたものであり、四坑文化に対する学習と理解は、実際にはこれらの幻想に基づいてアイデンティティを構築している行為とみなすことができる。具体的な実践活動は、幻想に対する模倣と再現として見ることができる。学習と理解を欠いたまま四坑文化の実践を展開する行為は、これらの幻想のイメージを傷つける可能性があることを意味する。これは、なぜファンが四坑文化を知らないままに衣服を購入したり着用したりすることを危惧しているのかに対する説明となる。

四坑ファンは活動する際に、定式化されたルールや規範に従っているわけではない。彼らは、今回の研究調査でほぼ一致して服を着ることは「自分のこと」と考えており、

他者の過度の干渉を受けるべきではないと考えている。つまり、他の四坑ファンとのやり取りを重視する一方で、個々人の意志決定や活動の自由もまた重要なことであると考えているのである。

私は偽物を着ることを認められない。でも、どうしても着なければならないなら、それは個人のことであって、私には関係ない。私は自分のこと(だけ)を管理すればいい。(Jiangzi)

無茶をする人もいるし、私にとっては変に見えることもあるけど、他の人の邪魔にならないなら、まあ、別にいいと思う。服というものをどう着るかは個人次第だから、他人のことに干渉するのは、気まずいでしょう。(Laoshu)

服を着ることは「自分のこと」という認識は、四坑ファンの間では普遍的な認識である。この認識は四坑ファンが自分の主体性を重視していることを反映している。Lamerichs は、コスプレとは、コスプレイヤーがキャラクターを純粋に復元するだけでなく、模倣しつつもそこに個人的な素材を組み込んでゆくパフォーマンスであるとしている。コスプレイヤーは気になるキャラクターや価値観を選んでコスプレをする。オーディエンスはその点にあまり関心がないが、それはコスプレイヤーにとって自分のアイデンティティを探求し構築することで、重要な役割を果たしている(Lamerichs 2011)。つまり、これはコスプレイヤーがパフォーマンス過程において自己呈示して主体性を示すことである。この論述は四坑文化にも適用可能である。コスプレと JK を中心として実践している Rimuye は「私は彼女(キャラクター)ではない。私はこのキャラクターが大好きだが、彼女は彼女であり、私は私である」と述べる。Beita がロリータの練習について言及した時にも、「この(ロリータ)服を着ているとき、(私は)自分以外の誰かになるわけではなくて、私が私になるの」と述べた。従って、四坑文化の仮装実践はファンの主体的、意識的な自己呈示と深く繋がっている活動といえるのだ。

ロリータも漢服も JK 服もコスプレも、すべての四坑実践はファンが共通に認める幻想的なイメージの消費であることはすでに説明した。しかし一方で、この二人の発言から、具体的な実践過程の中で表現される四坑服姿はファン自身の欲望によって幻想が加工されたものであることがわかる。つまり、それは単純に幻想を模倣して再現しているわけではなく、幻想を用いた自己呈示であるといえる。四坑ファンの実践は、彼らが、ビクトリア朝時代や古代中国などに行きたい、あるいは真のプリンセスや古代中国人になりたいと望んでいることを意味しない。幻想はまさに四坑ファンのアイデンティフィケーションの基礎である一方、ファンには想像・創造の余地が残されているのだ。つまり具体的な実践は、ファンが幻想から得たある特定の文化的特質(例えばロリータ服のかわいさ、漢服の中華元素など)を使って、自己呈示することを目的としている。Xiaojiaoao と Rimuye の以下の発言は、その例といえる。

日常生活でもよく漢服を着る。大学生の時には、漢服を着て授業を受けることがあったし、クラスメイトが驚いて「何ですか？この服」と言われたこともあったね。でもその後、彼らも私の服が綺麗だと褒めてくれた。他には、友達と一緒に遊ぶ時でも(漢服を)着るね。好きだから、そして漢服は中華文化なので、私は文化の宣伝をしているみたいじゃないハハハ。(Xiaojiaoao)

ロリータ服、JK服はよく平日に着る。最近ロリータはあまり着てないけど。私は大河<sup>42</sup>が大好きで、JK服に興味があった。最初の時、JK服を着たら、大河のような日常生活を迎えられるかなと思ったね。(Rimuye)

彼女たちの発言の中での中華文化や大河というキャラクターの生活は、四坑文化における共有された幻想の一部の要素と考えられる。彼らは日常生活にも四坑服を着ることで、自分の四坑服に対する愛を表現する一方、個性的な自己も示している。また、服装を通じて、幻想を具体的に表現することが可能になる。そしてこの幻想が、逆に身に着けた服によって、彼ら自身の一部となるのではないかと考えられる。つまり、彼女は日常生活の四坑実践で、独特な自己呈示をして、アイデンティティを構築し模索している。この試みは、まさに四坑文化における共有された幻想によって実現するのだ。Lamerichs はコスプレ研究において、コスプレイヤーが虚構のキャラクターを通じて自己表現することを一種の美的実践として捉えている。彼は、この表現方法が、バトラーが述べる社会的制約を受けるアイデンティティの文脈の中で、自己を表現し、主流の話題に抵抗する可能性を提供していると指摘している(2011)。四坑ファンの実践はまさにそうである。もう一人の調査対象者、ロリータが大好きな Yezi の経験は、四坑服を通して自己呈示する典型的な例と考えられる。

周りの友達が着ていて、初めてロリータ服を知った。みんなプリンセスみたいで、ロリータ服って可愛いなと思って、(自分でも)何着か買ってみた。でも、着られなかった。ただクローゼットにしまい込んでいただけになった。自分はそんなに可愛くないから、ロリータ服を着る資格がないと思い込んでいたの。でも、しばらく経ったある日、『着てみないでどうするの』と思って試してみた。実際に着てみたら『わぁ、私が着ても可愛いじゃん』と思った。それ以来、ロリータ服をよく身につけるようになった。スカートだし、やっぱり(飾るだけよりは)着た方がいい…自分は自分のプリンセスになる。(Yezi)

Yezi はもともと、自分は「可愛くない」と思っていたので、自分が可愛いロリータ服を

---

<sup>42</sup> 大河は、日本のライトノベルとそれを原作としたアニメ「とらドラ!」の登場人物、逢坂大河を指す。このキャラクターはJK制服を着て描かれることが多い。

着たところで他の人と同じような結果は得られないような気がしていた。彼女がロリータ服を購入してクローゼットに納めたことそれ自体も、四坑実践として Yezi の愛着表現のひとつであると考えられるが、その後彼女がロリータ服を身につけて自分の可愛さを新たに発見したことこそが、Yezi が四坑実践によって自分のアイデンティティを再構築し新たな自己を発見したことだといえ、さらには、ファンたちにとって四坑実践が、社会生活における自分自身のアイデンティティを探索する可能な回路となっていることを示している。このアイデンティティの探索こそが、四坑ファンによって強調される「自分のこと」の真の意味といえるのではないだろうか。

四坑ファンは、服装に対する愛着から四坑文化の活動を展開し、これらの実践もまた四坑ファンのアイデンティティ構築に影響を与えている。四坑文化の実践は幻想に対する共通認識に基づいて展開されるものであるが、その中核には、諸個人の自己呈示があるといえる。異なる生活史や複雑な社会的環境に置かれたファンが、個人的な要素を取り入れながら提示する姿は、彼ら自身についての解釈、再解釈のプロセスに他ならないのだ。

## 5. おわりに

前章では、四坑文化の実践が非常に多様であることを明らかにしたが、愛好者達個人のアイデンティティもまた非常に複雑で多様である。本章では二つの視点を導入して、四坑ファンのアイデンティティの構築の多方向性と、彼らのアイデンティティに対する認識の多様性を描きだし、分析を行った。

第一に、Wenger の実践コミュニティに論における「軌道」という概念を用いて、具体的な四坑ファンのアイデンティティ構築の軌道を考察した。「内部へ向かう軌道」と「周辺の軌道」の概念を用いた事例の記述と考察からは、四坑ファンのアイデンティティ構築は、四坑文化への多様なアプローチのもとで、実践コミュニティに提供された様々な資源を使うなかで行われていることを明らかにした。その過程で四坑文化コミュニティが非常に開放的であることを示したが、このような開放性は、ファンが四坑文化について学習するための関連資源を比較的入手しやすい条件を構成しているとも論じた。これによってファンは、多様な経路を通じて自身のアイデンティティを構築させていくことができる。さらに「外部へ向かう軌道」概念を用いた事例描写と考察では、四坑ファンの実践がコミュニティ外の社会領域への活動によって、アイデンティティを構築させていく経路があることも示した。このような考察は、これまでのサブカルチャー研究においてほとんど注目されてこなかった Wenger の「軌道」という概念が、四坑文化のような交差と融合によって特徴づけられるサブカルチャーにおける、メンバーたちのアイデンティティ構築を検討する際の有効な理論的ツールとなることを示している。

第二に、四坑文化内のアイデンティフィケーションが多様かつ複雑であることに関して事例の記述と考察を行った。特に四坑ファンの間には、具体的な実践過程において、「四

坑ファン」アイデンティティに対して多様な認識が共存している。時にはひとりのメンバーのアイデンティティに対して、ファンの中で互いに異なる矛盾した認識が生じることもある。このような多様な認識の共存を説明するため、バトラーのパフォーマティビティ論を参照しながら事例の描写と分析を行った。四坑ファンというアイデンティティは四坑実践を展開していくための認識可能なシンボルとなる一方で、その不安定な特徴は四坑ファンが実践を通して自分のアイデンティティを絶えず確認する必要に迫られる事態ももたらす。四坑ファンとして他の四坑ファンから認識されることは、彼らの実践を順調に展開することと深く関連している。しかし四坑文化が内包する多様性、そして前章で指摘した拡張しつづけるという特性は、四坑ファンというアイデンティティを固定的な判断基準によって、認識させることを難しくしている。こうした背景において、四坑ファンのアイデンティティ構築に対しては、ファンたちの間でさえ、多様な認識が共存することになる。しかしそのことは逆に、四坑ファンのアイデンティティ構築のあり方に広い可能性をもたらしていると言え、コミュニティ外部との交流や接続をも可能にすることで、四坑文化に活力を与えてきたともいえる。

そうした状況において形成、再編成される四坑ファンというアイデンティティは不安定なものとなり、この不安定性の下で、ファンは自己のアイデンティティを模索している。ファンのアイデンティティ模索の諸実践は、四坑文化の中における「幻想」のイメージに基づいて展開されるという点において、完全に自由な創発的行為とみなすことはできない。むしろ服装や行為は、ファンの現実の身体と幻想の仲介として捉えられる。ファンの実践は、幻想を単純に模倣して再現するものではなく、幻想に影響を受けつつも、仮装を通してなされる自己呈示であるという点が重要である。言い換えれば、ファンの仮装した姿は、幻想に対する愛着と自己呈示の欲求が交差するなかで生み出された、創造の産物なのである。四坑ファンの実践は、四坑文化に対する愛着を表現する一方、個性的な自己を提示している。この意味において、四坑実践は、幻想を通して、自らのアイデンティティを模索する回路となっていると言える。

四坑文化という異なるコミュニティの交差し融合する状況から生まれた新たなサブカルチャーは、従来のサブカルチャーと比べて、より多様かつ複雑な様相を見せると考えられる。本章の記述が示すように、これはアイデンティティの領域においてもいえることであった。本章は、こうした複雑性を持ったサブカルチャーのアイデンティティ構築を理解するため、Wenger とバトラーの議論を手がかりとして、四坑文化ファンの多方向的、流動的、そして多様なアイデンティティ形成の様相を考察した。この考察が持つ、中国のサブカルチャー研究、あるいはサブカルチャー研究における理論的含意については、結論で触れることにしたい。

## 第四章 都市空間における四坑ファンたちの実践

### 1.はじめに

本章では、四坑ファンの都市空間での活動に着目し、四坑ファンがいかに都市空間を流用し、都市の意味を改変していくかを検討していく。筆者の現地調査に基づいた分析によると、都市空間での四坑ファンの実践は、サブカルチャー研究で言及されることが多い「流用」の典型的な事例であり、また社会的抵抗行為とみなすことが可能である。これらの実践を通して、四坑文化は都市のなかで実践形式と活動の場を拡張させ続けているが、その発展は静かでありながら野心に満ちた侵蝕であるとみなしうるものである。

まず、第2節では、ド・セルトー(1984)が提唱した「戦略(Strategy)」と「戦術(Tactics)」、および「提喩(synecdoche)」と「連辞省略(asyndeton)」といった分析概念を紹介し、続いてド・セルトー理論に関連する Crawford と Hancock の研究を説明する。Crawford と Hancock は、Henricks(2014)の議論を踏まえて、コスプレを「遊び」と見なし、これが社会化の方式であると同時に、社会的な抵抗行為でもあると指摘した。このような一見すると矛盾した状況は、コスプレ実践の持つ多義性を示している。Crawford と Hancock の研究は、ド・セルトーが一般市民の日常的な活動を分析する際に用いた理論が、サブカルチャー研究分野での行為分析にも有効であることを示しており、筆者に多くの示唆を与えてくれた。特に、四坑文化という異なるコミュニティが交差し融合しているサブカルチャーグループを深く理解するための、重要な視点が示されている。

都市空間は、四坑活動の主要な実践の場であり、四坑文化と密接な関係を持つ。Crawford と Hancock の都市空間とサブカルチャー実践に関する論述は、中国都市空間と四坑文化に関する分析にも適用可能であると考えられる。さら本章は、従来、中国の四坑文化に関する研究で、ファンと都市空間に関する議論がほとんどなされてこなかったという、研究上の空白を埋める意義も持つ。以上のようなファンダム研究の系譜を受け継ぎつつ、人類学的に都市空間における四坑ファン実践の実態を調査し、分析することで、四坑文化をより多面的に理解することが可能になるだろう。その過程でさらに、四坑ファンの実践が欧米のコスプレイヤーと比べて、独自の様相を示していることも本研究から明らかにされる。都市空間における四坑ファンの活動は、従来のファンダム研究で示されてきたものよりも、よりポジティブかつ野心的であると言える。中国都市部における四坑文化は、サブカルチャーが都市生活中心部を舞台にその基盤を作り、発展を成して遂げてきた事例として考えられるだろう。

続いて、具体的に四坑ファンがどのように都市空間を流用しているのかを説明する。ド・セルトーの理論に照らすと、四坑ファンは「提喩(synecdoche)」と「連辞省略

(asyndeton)」の手法をもって、都市環境の全体を解体した上で、そのなかのただ一部分のみを抽出し流用して、独特の幻想に基づいた空間を再構築している。このような流用は、きわめてささやかな形ではあるが、元々の都市空間の意味を変更する、あるいは拡張するようになったときえ言いうるものである。こうした四坑ファンによる空間の流用は、従来のファンダム研究におけるファンたちの行為と同様に、社会的抵抗の一形態と見なすことができる。しかし、四坑ファンの抵抗には、従来のファンダム研究では見られなかった特徴がある。彼らの実践は、これまで指摘されてきたような強烈な転覆を求めてはいないし、同好者のみの世界に引きこもろうとする閉ざされたものでもない。四坑ファンは都市空間の中で自分達の居場所を見つけ、緩やかに、しかし積極性を持って、非同好者である一般市民をも含む、日常の都市生活に微細な形で侵蝕していつているとみなすことができる。四坑ファンの実践分析を通じて、中国の都市空間におけるサブカルチャーの発展に特有の様態を見てとることができるだろう。

## 2.理論的背景

ド・セルトーによれば、社会生活はしばしば制約的で抑圧的であり、個人はほぼ周縁化され、資本主義の力などの要因に対してほとんど主導権を持つことができない。しかし一方で、彼はフーコーのパノプティコンの視点に対して、社会生活の中での規律規範が、個人に対しても全般的な制御として働いているわけではないと批判している。ド・セルトー(1984)は、フーコーの議論はミクロ上の個人の能動性を無視していると考え。彼は、日常生活とは非常に複雑で多面的であり、そこには個人の能動性を発揮する余地があるとし、人々の日常生活における微小な行動は、大規模な監視社会に対する抵抗や挑戦と見なすことができるとした。日常生活における行為を理解するため、ド・セルトーは「戦略(Strategy)」と「戦術(Tactics)」の概念を提唱した。まず、彼によれば「戦略」は社会の権力集団による実践を指す。

「わたしが戦略とよぶのは、ある意志と権力の主体が、周囲から独立してはじめて可能になる力関係の計算のことである。こうした戦略が前提にしているのは、自分のものとして境界線をひくことができ、標的とか脅威とかいった外部との関係を管理するための基地にできるような、ある一定の場所である。(中略)すべての「戦略的な」合理化というものは、まず、はじめに、「周囲」プロープルから「自分のもの」を、すなわち自分の権力と意志の場所をとりだして区別してかかる。言うなればそれはデカルト的な身ぶりである。」(ド・セルトー 1980=2021:119)

つまり「戦略」は、領有の「場所」を確保や強化し、異なる他者をそれぞれの特定な場所

に位置付け、管理することである。ド・セルトーは、「戦略」は空間に依存して働くことと考えており、「戦略」は空間の制御に基づいて、時間におけるそれぞれ偶然の変化に対応することが可能になるとしている。一方で、「戦略」に対して「戦術」は空間に依存せず、時間に依存する「奇略」であるとする。

わたしが戦術とよぶのは、自分のもの「固有のもの」をもたないことを特徴とする、計算された行動のことである。ここからが外部と決定できるような境界づけなどまったくできないわけだから、戦術には自律の条件がそなわっていない。(ド・セルトー 1980=2021 : 121)

戦術には、おのれの優勢をかため、拡張をはかり、情況に左右されない独立性を保てるようプロープな基地がそなわっていないのである。「固有のもの」とは、時間にたいする場所の勝利である。これにたいして戦術は、その非一場所的な性格のゆえに、時間に依存し、なにかうまいものがあれば「すかさず拾おう」と、たえず機会をうかがっている。(ド・セルトー 1980=2021 : 32-33)

ド・セルトーは「戦術」という概念によって、支配階層でない人々の能動性を示した。「戦術」は「強者」の下で行われる、「弱者」の実践形であると考えられるのだ。「住んだり、路を行き来したり、話したり、読んだり、買い物をしたり、料理をしたりする」、それぞれの日常実践が「戦術」と言える(1980=2021 : 33)。そして「ウィッグ(la perruqueあるいは the wig)」は「戦術」の典型例として、ド・セルトーによって提起された。ウィッグとは「…労働者自身の仕事を、雇用主のための仕事のように偽る(1984 : 25)」ということであり、例えば、労働者が工場の中でラヴェターを書くこと、またあるいは、大工が工場の機械を使って自宅で使用するための家具を作ること、等がそれに当てはまる。ド・セルトーによれば、「ウィッグ」をはじめとする「戦術」は、社会的抵抗行為の一形態である。それは欠勤やストライキなどとは異なり、権力に対して直接的に衝突するかたちでは行われず、より柔らかく巧妙に動きかける、弱者特有の手法である。それにより、弱者は規範や秩序に従う一方で、権力からの徹底的なコントロールを避けることができる。

ド・セルトーの理論は、Fiske(2011)や Jenkins(1992)などのファンダム研究者にヒントを与えてきた。彼らは現代社会におけるファンダム研究にド・セルトーの理論を応用し、ファンの活動は社会的抵抗であるという可能性を指摘した。例えば、序論および2章で述べたように Jenkins はファンを「テキストの密猟者」と捉える。ファンによる二次創作などの実践は、元のテキストを流用したうえで自分のものを創造することであるが、それは伝統的な消費と生産の関係性を転覆させうる可能性がある、彼は指摘した。

一方で、ド・セルトーは、個人活動が都市空間のなかでいかに実践されるかについても分析を試みた。そこから発展した彼の分析枠組みは、サブカルチャー・ファンの活動を理

解することにも応用され、今日でも有効な概念として扱われている(Borden 2001 ; Crawford & Hancock 2019 ; Fiske 2011 ; Jenkins 1992)。彼は、「提喩」と「連辞省略」(1984 : 101)の概念を使って、個人が如何に都市空間を理解しそれに適応するのかを説明する。元々の言葉の意味としては、提喩は物の一部を使って全体を表す言語行為である。一方で連辞省略とは「連結詞的中止」を意味し、一連の繋がりのある節から、故意に接続詞を省略する修辞技法のことである。ド・セルトーは、人が街を歩くという行為を例として、人間の行為と都市空間の相互作用を、これらの言葉になぞらえて分析する。

「空間のつむぎだす物語をとおして、こうした「日常的表現の現代的技法」を分析しながら、J=F・オゴヤールは、とくに基本的なものとして、二つの文彩をとりだしている。すなわち提喩と連結辞省略である。圧倒的比重をしめるこの二つの文彩は、歩くという実践の相互補完的な二極をなし、この実践のひとつの型式をあらわしているように思われる。提喩というのは、「語を、その意味の一部分で代表させて、もう一つの意味につかう」ことである。たいていこの提喩は、ある語があらわす全体を言うかわりに、その一部分ですませてしまう。たとえば、「ごくなじみの顔「ひと」」なのだけど、その後どうしているのか音沙汰がない」などと言うとき、「顔」は「人間」を意味している…連結辞省略というのは、一文中または文と文のあいだで、接続詞や副詞といった連結語を省略することだ。歩く際にも、おなじように、ひとはたどってゆく空間を選んでいるし、空間を細分化している。つながった空間をスキップしてゆくと、いろんな場所をそっくり飛ばしてしまったりする。こうしてみれば、どんな歩きかたも、子どもがやるように、いつも「けんけん」をして跳びはねている。連結の場を省略しているのだ」(ド・セルトー 1980=2021 : 252)

彼によれば、この二つの概念を適用したことで、人々と都市空間との関係性を理解することが可能になった。この理論を踏まえて、Borden(2001)および Crawford と Hancock(2019)は、ヨーロッパの都市空間におけるスケートボーダーやコスプレイヤーなどが行うサブカルチャー活動を分析し、こうしたサブカルチャー実践者達の都市空間を再定義し改造する行為も、提喩や連辞省略などの手法を通じて説明することが可能であると示した。特に Crawford と Hancock は、ド・セルトーの議論がサブカルチャー活動を理解するための有効な理論的ツールであると指摘した。

Crawford と Hancock(2019)は、Henricks(2014)の議論を引きつつ、コスプレ活動を分析する際に状況の多義性について論じた。Henricks(2014)は、「遊び(playing)」は文化を発展させる方式であると同時に、支配的な秩序からの逃走また社会的抵抗行為としての側面をも持つと考える。Crawford と Hancock(2019)によれば、このようなHenricksの議論は、「遊び」と文化の関係を理解するための有効な分析的視点を提示しているという。一見、矛盾しているこの状況こそが、「遊び」としてのコスプレ活動が持つ文化的あるいは社会

的多義性と多層性を示しているのだと指摘した。更にコスプレという行為をより深く理解するために、ド・セルトーが提示した日常生活の実践に関する理論を、この絡まり合った多義的状况を解きほぐすための有効な理論的ツールとして用いることを提唱した。

Crawford と Hancock(2019)によれば、コスプレイヤーは、コスプレ活動をするなかで都市空間において様々なキャラクターを演じることにより、単に文化を発展させるプロセスを進めたり都市空間内の規制に抵抗したりするだけではなく、瞬間的ではあれ、新たな文化空間を創造していると捉えられるのだと彼らはいふ。この空間は、コスプレイヤー個々のアイデンティティの表現であり、同時に既存の規制への挑戦でもある。

「遊びが既存の広い文化、言語、構造から離れることではなく、それらの中の瞬間や部分であるということとして、個人的な表現と変革の可能性を垣間見せる瞬間である」  
(Crawford と Hancock 2019 : 204)

コスプレで都市空間を流用することは、コスプレイヤーが、社会の制約やコントロールに完全に従うものではない、能動的な主体として存在することを示している。この指摘は、ド・セルトーが論じたように、フーコーの権力論があまり触れない日常実践が持つ、「一望監視的な権力（規律訓練型権力）」（ド・セルトー 1984=2022 : 240）に挑戦し、あるいは転覆する可能性を示している。

総じて、Crawford と Hancock はコスプレに対する議論において、コスプレが「遊び」として持つ文化的な多義性を示しており、文化発展の構成部分であると同時に、個人の抵抗と自己表現の手段ともなっていると論じる。こうした見方は、四坑文化という異なるコミュニティが交差し融合する複雑なサブカルチャーを理解する際にも、参照すべき研究視点となる。

また、Crawford と Hancock はコスプレ活動を、Fiske の「プロレタリアン・ショッピング(proletarian shopping)」<sup>43</sup>と類比し、両者が同じように都市空間の元来の用途を流用・改造する行為であると捉え、それゆえ、都市空間におけるコスプレイヤーの活動もまた社会抵抗行為であるといえりと指摘した。しかし、Crawford と Hancock はさらに、コスプレイヤーにはメインカルチャーを転覆(subvert)させる、あるいは蝕む意志がないとも指摘した。彼らによれば、コスプレイヤーは都市空間内で、活動のための独立的かつ安全な遊び空間を構築して慎重に活動しており、コスプレイヤーには積極的にメインカルチャーに

---

<sup>43</sup>プロレタリアン・ショッピングは Fiske が名付けた用語である。Fiske によれば、ショッピングセンターは消費の聖地 (shopping malls are cathedrals of consumption) である。しかしその一方で、一部の若者たちには十分な資金がない。そのため、彼らのショッピングセンター内での活動は、もっぱら消費ではなくぶらつくことになりがちである。彼らが求めるものは商品ではなく、ショッピングセンターの空間そのものである。このような若者の行為を Fiske は「プロレタリア・ショッピング」と呼び、社会抵抗行為の一形態であると考えた。

接近したり、既存の秩序に挑戦したりする意図がないという。彼らは、その活動の一時性と小さな規模で鮮烈に繰り広げられる実践の様子から、そうしたコスプレイヤー達の活動をゲリラ部隊になぞらえた。

ひるがえって中国の場合をみると、コスプレは四坑文化の一部として取り込まれており、四坑文化の持つ性質や性向はある程度、Crawford と Hancock のいうコスプレイヤーの場合と類似しているといえそうだ。四坑ファンは欧米でのコスプレイヤーと同様に、メインカルチャーの転覆を激しく求めてはいない。しかし一方で、決定的に違っている点もある。それは、四坑ファンは Crawford と Hancock が描くコスプレイヤーよりも、都市空間ひいては社会に対してより積極的に影響力を発揮する姿勢を持ち、都市生活における彼ら自身の位置を積極的に模索していると取れる行動を見せる点である。

中国の四坑ファンは、都市空間のなかで利用可能な大小さまざまなポイントを発見し、独自の意味を付与して場を流用する。さらに彼らは、そうして開拓したポイントを、自分の場として使用するかたちで、断続的にではなく、一定の継続性を持ちながら使用する。そうした点で、四坑ファンは、その一時性や浸食意図の欠如によって特徴づけられる、Crawford と Hancock がいうコスプレイヤーと同じであるとはいえないのだ。後に詳述するように、四坑ファンの拠点は都市のあらゆる場所に点在するようになっており、都市空間にあまねく分布しており、そしてそれらの場所は、四坑ファンたちの実践がなされる場所として認識されることも多くなっている。ゆえに、四坑文化における都市空間の流用は、ジェンキンスが指摘したようなファンによる既存の主流文化の権威に対する激しい抵抗でもなく、Crawford と Hancock のいうコスプレイヤーのような安全な遊び空間を求めるだけの穏やかな抵抗とも異なる、コミュニティ外部の人々の日常生活と接続しながら繰り広げられる、穏やかにかつ野心的に都市空間を侵蝕していく抵抗とみなすことができるのである。次節からはさらに、都市空間における四坑ファンの実践が如何に都市空間を流用して、社会的抵抗行為として働いているのか、また彼らの実践が如何に四坑文化というサブカルチャーを都市生活のなかに浸蝕させていくのかという二つの問題について、詳しく分析していく。

### 3. 流用された都市空間

#### (1)四坑ファンの目

四坑文化の実践のなかで、写真撮影は重要な活動である。ファンは自分が仮装した姿を記録して、同好者や友人に共有したり、または自分自身の思い出として保存したりする。そのため、服装やメイクをより良くするための努力をする以外にも、撮影の場所も慎重に検討せねばならない。背景となる撮影場所は、写真という活動の成果物を構成する重要な

要素なのだ。都市空間は四坑ファンにとっての重要な活動舞台として、より良い写真撮影を求める彼らによって巧みに利用されている。

ファンは自分の服装と、幻想に基づく理想的な写真の構成にのっとり、都市空間内で適切な撮影場所を探し求める。それと並行して、彼らは普段の日常生活でも、撮影に適した場所を見つけるための観察に余念がない。例えば、コスプレ、JK とロリータを実践している Caijuan は筆者のインタビューに対し「平日に出かける時、もし面白い場所を見ついたら特に注意を払っておく。(そこを覚えておいて)後日、(四坑実践の)写真を撮りたい時にもう一度訪れるの」と話しており、彼らが日常のあらゆる場面で、撮影スポットとなり得る場所に注意を払っていることが分かる。他方、彼らは他の四坑ファンとのコミュニケーションを通じて撮影に適切な場所の情報を共有しあい、新たなスポットを発見することにも積極的だ。コスプレと JK を中心として実践している Rimuye の、「(四坑ファン)はみんな、良い場所を見つけたら SNS で共有するし、私自身もよく小紅書<sup>44</sup>で四坑文化のことを見ているので、綺麗な写真を見たら写真を撮った場所を本人にたずねることもある」という発言でもそれはよくわかる。四坑ファン同士のコミュニケーションによって、都市のあらゆる場所は四坑実践の潜在的な舞台になっているといっても過言ではない。四坑ファンは都市空間の一つ一つにマークを付けて、必要な時に自分のニーズによってそれらの情報を抽出し、実践のために利用する。都市空間は彼らにとって、巨大なデータベースであると考えられる。

次は、具体的にファンはどのように都市空間を利用、「流用」するのか、事例を通して検討する。ド・セルトー(1984)によると、「提喩」と「連辞省略」とは、個人が都市空間に存在する環境中の、彼らが必要としていない余分な部分や物体を無視または省略して、特定のものや空間の一部だけを利用する方法である。多くのサブカルチャーグループの活動は、この方法によって、彼らがいかに都市の空間を分解して利用しているのか分析することが可能になった。例えば Borden(2001)は、スケートボーダーにとって都市の建築物は、単なる通常の街の空間の一部ではなく、乗り越えるべき障害の連続として見なされると述べている。Borden はこのスケートボーダーの独特な視点を、「スケートボーダーの目(skater's eye)」と呼ぶ。Crawford と Hancock(2019)は、コスプレイヤーもスケートボーダーと類似する「目」を持っていると指摘した。彼らはコスプレイヤーが「コスプレイヤーの目(cosplayer's eye)」で都市空間を観察して、コスプレの元テキストに相応しい幻想的な空間に転換していると考える。スケートボーダーでもコスプレイヤーでも、都市空間を再解釈して利用することは、具体的な行動を起こす以前から既に彼らの頭の中で始まっている。Crawford と Hancock(2019)は、スケートボードボーダーとコスプレイヤーの「目」は、空間的あるいは歴史的なシンボルと元テキストから脱出する能力であるため、スケートボーダーとコスプレイヤーの目を通した都市空間は、「乗り越えるべき障害」や「原作と相応

---

<sup>44</sup> 小紅書とは、SNS (Social Networking Service) で、特に中国の若者に人気がある。

しい世界」として読み取られるのであるという。四坑ファンもまた同様に、彼ら独特の「目」を持っている。以下の事例から、四坑ファンがいかに関心によって、現代中国の都市空間を、自身の服装とそのテーマに相応しい「ヨーロッパな空間」、「古代中国」や「修道院」などの幻想空間に再定義して流用しているかを説明する。

四坑ファンは、彼らの独特な「目」を通して都市空間を観察し、自己のニーズによって都市空間の一部分を取り出して流用する。同時に、四坑ファンの観察によって、都市空間には新たな意味が発見されたり付与されたりする。時には、一般の都市住民にとっては無意味となった、かつて利用されていたが、現在は放置されているような場所が、四坑ファンにとっては宝物のように珍重される場合がある。その具体的な例としては、広州市の「流花湖公園」の一画が挙げられる。流花湖公園は、複数の人工湖を有する総面積およそ54万平方メートルの広大な都市公園で、通常は近隣の住民がジョギングや散歩に訪れるような、豊かな水と緑に囲まれたよくある市民の憩いの場である。この公園の中心部の湖畔では、20世紀末頃からヨーロッパスタイルの建物でレストランが営業されていた。2015年に閉店となって以降も建物自体は解体されず、荒れるに任せてそのまま放置されている。経年劣化により、近隣の住民からはただの廃墟としか認識されなくなったこの建物は、広州市域の四坑ファンにとっては大人気の撮影スポットとなっている。この建物のヨーロッパスタイルの外観は、四坑ファンにとって非常に良い実践の素材なのだ。

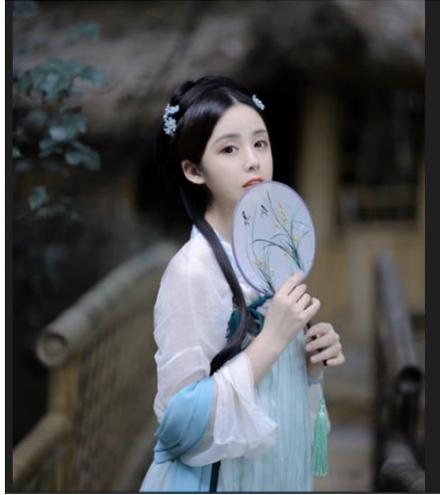
ロリータファンのMitangは、流花湖公園で四坑服を着て写真撮影をしたことがあるそうだ。彼女から提供された写真を見ると、写真の画角の中からは、レストラン以外の建物や公園の施設が一切省略されており、雑草や池といったレストラン周辺の環境のみを取り込んで強調することで、古いヨーロッパの荘園のような雰囲気が作り出されている。続いて彼女はこの構図を写真の背景として、彼女自身も欧米あるいは異世界にいるようなイメージを作り出して撮影をする。この過程が物語るのは、四坑ファンが創り出す都市空間に対する理解や解釈が、彼らが自分の「目」を通して、既に付与されている意味や役割を分解し、その中からある特定の要素のみを取り出して、それらを彼らの持つ幻想に基づいて再構築したうえで、幻想世界を現実世界のなかに実現させることということである。ド・セルトーの言葉を用いるならば、四坑ファンが提喩と連結詞省略を活用している例といえるだろう。

あの建物はかなりヨーロッパ風なんじゃないかな。この場所(流花湖公園)があることを知った後、ここで写真を撮りたくなった。ヨーロッパ風は私のロリータ服ととても合うから、ここで写真を撮れば、ヨーロッパの感じが作り出せるし、絶対気持ちがいいと思った。(Mitang)



図一5 「流花湖公園」で撮ったロリータ写真例。背景としてレストラン跡が活用されている。(調査対象者より提供)

もう一つの事例は、同じく調査対象者である Jiangzi の漢服実践である。四坑ファンは漢服姿の写真撮る場合、写真に古代中国のイメージを盛り込むことが多い。そのためには、適切な場所や建物を探すことが先ずもって大切である。図一6 は Jiangzi が成都市の「浣花溪」で撮った写真である。「浣花溪」は成都市の観光地で、唐代の詩人杜甫が成都で暮らしていたときに実際に住んでいた住居である草堂があることで知られている。しかし、この文化史的背景は、彼女がここで漢服実践を行う主な理由ではない。Jiangzi にとっては、その場所に彼女が利用できる「古代中国的」な素材があり、その場所を利用することで彼女の漢服実践がより良い体験となることこそが肝要なのだ。彼女はいう、「(なぜ浣花溪で漢服実践をするのかというと)実は、あそこには茅屋(かやぶき屋根の建物)があるから、茅屋のために(浣花溪へ行った)ね。杜甫の「茅屋為秋風所破歌」は有名じゃないでしょう。あそこは茅屋があって、(浣花溪全体の)環境も唐代中国の雰囲気すごくあるよね。ここで漢服で写真を撮るのは気持ちいいと思う。多くの漢服ファンはここで写真を撮るよ。みんなが知っている大人気の場所だよ」。前出の Mitang と同じように、Jiangzi は写真を撮る際に、意図的に現代のビジネス施設や観光客を省略して、写真の画角内には彼女が求める古代中国的要素である茅屋と竹橋しか残さないようにしている。自身は時代劇から着想を得たポーズをとることにより、更に古代中国にいるようなイメージを作り出している。



図一6 「浣花溪」で撮った漢服写真例。茅屋と竹橋が背景として活用されている(調査対象者より提供)。

屋外環境にある建物をまるごと編集して流用すること以外にも、建物の内部でも編集と流用は行われる。例えばロリータファンである Huahua は、修道服をモチーフとしたロリータ服を手に入れたため、修道女風の写真を撮り、撮影後、写真についてのタイトルとセリフを付けて小紅書にアップロードした(図一7)。写真の中で彼女は、自分自身を修道女のイメージに没入させ、修道院で懺悔しているかのように振舞っている。これは彼女自身とても気に入っている写真であり、四坑ファンの友人達にも大絶賛されたそうだ。ところで、この写真が撮られた場所は修道院ではなく、喫茶店の店内である。Huahua は、写真では喫茶店の大部分を省略し、彼女が持つ「修道院」の幻想と合致する店内の黒い床と窓のみを利用して、修道院で懺悔する修道女のイメージを作り出した。加えて、SNS 上で加えたタイトルとセリフが写真の持つ修道女的なイメージを強化させたことで、喫茶店が Huahua の写真のなかでは修道院に転化されている。

その時は、このスカートで修道女風の写真を撮りたかったの。(撮影場所が)教会の場合は、他人にご迷惑をかけて、面倒くさいことになるかもしれないから(撮影場所を慎重に検討していた)。そして、この喫茶店の内装が面白いと気付いたの。暗い色が使われているでしょう。修道院のような印象にはかなり合うと思ったから、この喫茶店を(写真撮影の場所として)選んだの。(Huahua)



下班了记得来教堂祷告

周五了，忙了一周终于可以休息一下了，我会在教堂等你，隔着木质的窗框向我诉说吧

図一7 喫茶店で撮影されたロリータ写真例。修道服を思わせる衣装に合わせて、以下のようなタイトルとセリフを付けて SNS にアップロードされた。(タイトル:「仕事が終わったら、教会で祈ってください」;セリフ:「今日は金曜日。忙しい一週間を終えて、やっと少しだけ休めますね。教会であなたを待っています。(懺悔室の)木の格子越しに、あなたの思いを打ち明けてみて。」)(調査対象者より提供)

以上の事例から、都市空間は四坑ファンの実践にとって重要な素材であり、ファンは空間を編集し流用することで、より深く四坑実践の体験に没入できることが分かった。そして、四坑ファンは積極的に都市空間を探索して、巧みに都市空間の一部を抽出し、都市空間に新たな意味を付与することで、そこを自分が望む幻想空間に変えていることも明らかになった。都市空間を利用する過程において、「提喻」と「連辞省略」は主要な手段なのだ。

Borden は、「パフォーマンスな身体は、あらかじめ決められた状況进行处理し、(そこから)必要なものを取り出して残りを捨てる能力を持つ(2001:214)」と述べる。四坑ファンはスケートボーダーと同じように、自分のニーズによって都市空間を再解釈して流用している。都市空間は四坑ファンの実践によって、絶えずに編集され続けている。よって、四坑ファンの都市空間における活動とは、都市空間にあらかじめ設置されたものとその意味を受動的に享受することではない。ド・セルトーが挙げた例のように、スーパーマーケットで消費行動に及ぶ主婦は、あらかじめ設置されたものとしてのスーパーマーケットに完全にコントロールされているわけではなく、彼女がその日自宅の冷蔵庫に残している食材

やその瞬間の彼女の気持ちなどの要素を勘案して、自身で買うものを決めている。「戦術」はこのような決定の瞬間で実現される。四坑ファンの実践は、まさにこのスーパーマーケットにいる主婦のようである。四坑ファンの都市空間に対する改造は、彼らが所有している衣装やその時の気持ちによって、またはその時にどのようなイメージの写真を撮りたいかによって、どのような四坑実践をするのかを決定したその瞬間から、彼らによる空間の流用は始まるのだ。四坑ファンの目に映る都市空間は、多くの人々の日常生活に立脚したもの、あるいは支配的文化から押し付けられたものではない。彼らは意識的に都市空間の意味を再発見して、流用しているのである。そのため、四坑ファンが都市空間を利用することを、まずは能動的な「戦術」であるとみなすことができそうである。ド・セルトーによる「戦術」には「戦略」への抵抗が含まれている。それと照らし合わせるならば、四坑実践は社会的抵抗行為としても捉えられるはずである。次の項では、ド・セルトー的な「戦術」つまり社会的抵抗行為として四坑実践を捉えることでどのような分析が可能となるのか、詳述していく。

## (2)社会的抵抗としての四坑実践

ド・セルトーは、日常生活の行為を一種の社会的な抵抗の形として捉えており、この視点は Fiske や Jenkins など後続する研究者にも引き継がれている。Fiske(2011)は公共空間の利用を通じて、若者たちの日常的な行動がどのように抵抗として発生するかを説明した。その中で代表的な例が「プロレタリアン・ショッピング」である。Fiske は「ショッピングモールは消費の大聖堂であり、商品を崇拜する場所である」(2011:13)と述べる一方で、収入がなく購買力の低い若者たちにとっては、ショッピングモールは彼らにとっては手の届かないような高価な商品を求める場所ではなく、むしろショッピングモール内の空間そのものを求める場所となると指摘する。ここで若者たちは、転覆的な役割を演じている。この Fiske による報告は、ド・セルトーの都市空間に関する理論に基づいた分析の、最も典型的な例と見なされている。また、Jenkins はド・セルトーの概念を踏まえて、ファンの行動が「密猟」の形をとっていると見なし、それは資本主義が提供する「リソース(原作の映画、小説など)」を改造して利用し、個性化された空間を創造するものであるとした。これらの研究では、サブカルチャーメンバーの行動が、ド・セルトーのいう社会的抵抗の一形態と見なされている。

Crawford と Hancock(2019)が記述するコスプレイヤーの在り方は、Fiske や Jenkins が述べたショッピングモール内の若者やテキストを密猟するファンとある程度類似しており、彼らはコスプレ活動もまた社会的抵抗行為の一つであると捉えている。ただ一方で、そこには「プロレタリアン・ショッピング」のような強い転覆性はなく、「密猟」するファンのような既存の主流文化の諸権威に挑戦する姿勢もないと指摘している。コスプレイヤーは、むしろ Fiske が指摘したもう一つの例である「ビーチユーザー(Beach users)」とよりよく似ているという。Crawford と Hancock はいう、「より適切なのは Fiske によって描か

れたビーチユーザーと比較することだろう。彼らは、文化的価値観を共有し志を同じくする個人やグループと、安全で共同的なレジヤの場所を求めている(2019:228)」。そのため、Crawford と Hancock が観察したコスプレイヤーは、あくまで一時的な、彼らにとって安全な場所を作り出すために、常に都市の周縁部を徘徊しているのだという。

一方、四坑ファンは、社会規制やメインカルチャーに対して激しく転覆する意志を持たない点で、Crawford と Hancock が指摘したコスプレイヤーとある程度は似ている。しかし、都市空間における四坑ファンを、一時的な流用者あるいは散発的に姿を現すゲリラ部隊のような存在とみなすこともできない。むしろ、四坑ファンの都市空間での行動は、緩やかでありながら野心的であると表現できる。つまり、四坑ファンの抵抗は穏やかで静かに、かつ継続性を持ってなされるものなのだ。

そのように徐々に少しずつ日常の都市生活に侵蝕していく四坑文化であるが、ときには強く自身の主張と一般住民への影響力を示すことがある。四坑ファンの活動拠点や撮影場所に対する探求の過程でそれはしばしば見られ、ロリータをコンセプトとしたカフェを経営する調査対象者 Yezi による以下の発言は、端的にそれを表す好例といえるだろう。

ロリータ実践をするなら、私の店に来る人も多し、沙面<sup>45</sup>のコーヒー屋も(私自身)よく行くね。そのほかだと、流花湖公園とか余蔭山房<sup>46</sup>なんかも、最近(四坑ファンの間で)人気があるから、(四坑ファンが)よく集まる場所だよ。

四坑ファンは実践することでそれぞれの場所に新たな意味を付与し、空間の本来の用途を改変している。街中の飲食店や公園、文化史跡などに四坑ファンの実践が蓄積されていくことにより、緩やかにしかし確実に、その場所が元来持っていた用途や意味に、四坑ファンの幻想世界たる中世ヨーロッパや修道院、唐代中国などの新たな位置づけが加えられていくのだ。このプロセスは、Fiske のいう「プロレタリアン・ショッピング」と類似しているといえよう。しかしその一方で四坑ファンの流用は、あくまでもそれらの空間で従来から適用されてきたルールの下で行われることは着目に値する。例えば、ロリータファンたちはコーヒー店で写真を撮る場合には、撮影前に少なくとも飲み物を注文する。前項にて喫茶店を修道院に見立てていた Huahua も、「注文するのは当たり前でしょう。何も注文しないで写真を撮るのは、恥ずかしいことだよ」と筆者に話したことがある。つまり、彼らの実践は、「プロレタリアン・ショッピング」のようなショッピングセンターの所有者、あるいは広義上の消費主義へ明確に抵抗することを必ずしも意図しているわけではない。四坑ファンにとって、「他人に迷惑をかけない」ことは、彼らが都市空間内で活動する上での暗黙のルールである。彼らは、都市空間に付された規範やルールを尊重した上で活動を展開することを重視する。同じく前項で紹介した Jiangzi も、「自分のことをやって、他

<sup>45</sup> 広州にある人工島、今は観光スポットである。

<sup>46</sup> 余蔭山房は広州市番禺区にある清代の鄔彬の個人庭園であり、今は観光スポットである。

人に迷惑をかけない。そもそも(四坑文化は)サブカルチャーなので、他の人が理解できないのも当たり前のこと。どこでも(その場の)ルールを守らなければいけない」と断言する。したがって、四坑ファンの実践は、明確かつ強い転覆性を伴った抵抗行為ではなく、既存のルールや規範に則って実践を展開しており、これはまさにド・セルトーの「戦術」のような、「戦略」のコントロールの下で行われる潜在的な抵抗と同様のものと見なせられる。ド・セルトーは、工場労働者が機械のそばで働いているとき体が思わず痙攣することがあり、これは明確な反抗ではなく、自分が機械ではなく人間であることを明らかに示すための反応だとしているが(Highmore 2002)、四坑ファンの実践活動もこれと同様である。つまり、社会的抵抗行為としての四坑実践が潜在的に働いているのだ。都市空間を流用することはもちろん、四坑ファンが普通の都市空間に現れることそれ自体が、その空間内の既存の秩序に対する挑戦といえる。また、この抵抗は潜在的になされることであり、パンクロックや街中の落書きのような強烈さは持たないことも特徴だ。

すでに述べたように、Crawford と Hancock は、コスプレイヤーが空間を流用することで社会的抵抗を実現させているとし、その類例として Fiske の「ビーチユーザー」を挙げた。しかし、以下の理由から、四坑ファンの実践は、Crawford と Hancock のコスプレイヤーや Fiske の「ビーチユーザー」と簡単に同一視することはできない。

Crawford と Hancock は、「ビーチユーザー」がコスプレイヤーの類例となる重要な特徴として、両者の安全な遊び空間への追求を挙げている。彼らは都市の周縁地帯を選んで、人目につかない場所で活動することが多い。このような安全な遊び空間の追求は、時に空間の既定のルールや用途を覆すため、社会的な抵抗行為の性質を持っているとされる。加えて、Crawford と Hancock は「コスプレイヤーは断続的にコスプレを行うため、ある空間に持続的に存在するわけではない(2019: 226)」とし、コスプレイヤーの都市空間の占有が一時性を伴ったものであることを指摘している。

一方、四坑ファンは、この点での都市空間の流用においては、より積極的かつ野心的であるといえる。彼らは周縁地帯に留まらず、都市のさまざまな場所で活動しており、彼らが必然性を覚える空間であればどこでも実践の場所になり得る。例えば、前出の Jiangzi が撮影に使った浣花溪は有名な観光地であり、Huahua が訪れた沙面のカフェも地元で人気の飲食店である。これらの場所では、写真に写り込むことはなくとも、実際には彼らの周囲には多くの一般客がいる。さらに、四坑ファンは見つけた撮影や活動に適した場所を SNS で積極的に共有するため、より多くの四坑ファンがその場所で実践するようになる。Jiangzi は、「(四坑実践の)写真をネットにアップした後、(他の四坑ファンから)どこで撮ったのかと聞かれることがある。(尋ねてきた)彼女たちにも自分のお気に入りの場所があるだろうから、私も時々他の人に(どこかいい場所はないか)聞いてみる」と話している。このようにして、彼らは都市空間の特定の場所を持続的に流用し、彼らの実践によって都市空間が一つ一つ四坑ファンの拠点に変わっていく。Crawford と Hancock が描くコスプレ

イヤーが都市の中心地を避け、周縁地帯で一時的な占有を行う「ゲリラ戦」のような策略を取るのに対し、四坑ファンは都市空間のさまざまな場所を持続的に占有し、それを拠点に変え、都市空間を部分的に侵蝕しながら自分たちの遊び空間に転換していく戦術を取っている。

一方で、Crawford と Hancock はコスプレイヤーが都市の周縁地帯を選ぶ重要な理由として、人通りの多い場所で活動する際に都市の一般住民からの干渉や抵抗を受けやすいことを挙げている。これは、一般都市住民との関係がサブカルチャー実践活動の展開や文化自体の発展に影響を与えることを示している。しかし、筆者のインタビューでは、四坑ファンからこのような話はほとんど聞かれなかった。明確な外見的特徴を持つパフォーマンス(第三章参照)としての四坑文化実践が、都市空間の隅々に浸透していくとき、一般都市住民との相互作用は避けられないと予想されるが、そうした話が聞かれなかったのである。次の節では、四坑ファンが都市住民との関係をどのように調整し、再編成しているのか、そして四坑文化の発展と都市空間への侵蝕をいかに実現しているのかについて詳細に論じる。

#### 4.都市空間への侵蝕

##### ①一般住民と共有された空間

Crawford と Hancock(2019)は、コスプレはパフォーマンスであるため、その実践には観客が必要であると考え、その点については四坑文化も同様である。したがって、一般の市民は、四坑ファンが実践する時の一時的な観客であると捉えることが可能だ。四坑文化の都市における侵蝕と拡大は、演者と観客の間の良好な関係を前提として行われている。本節では、四坑ファンと一般市民との相互関係についての説明と議論を行い、四坑文化が都市においてどのように発展し変化しているかを検討する。

都市空間における四坑ファンは通常親しみやすく、また都市に居住する同好ではない他者との調和した関係を求めている。四坑ファンの実践の在り方は、空間を流用しながら、四坑ファンではない一般の都市住民と空間を共有して共存するかたちで行われる。また、四坑ファンが都市空間内で実践を通して作った幻想空間は、決して閉鎖的ではない。上述の例でも、彼らが写真に映している画面の外は開放された空間として一般に共有されており、喫茶店では他の客も座っていれば、公園では撮影している彼らのすぐそばを他の市民が散策している。四坑ファンは自分の世界に没頭して楽しんでいる一方、その実践の最中にも一般の人々と都市空間を共有している。



図—8 成都市の公園で撮ったコスプレの写真例。背景から、一般の住民と四坑ファンとがこの空間を共有していることがわかる。(調査対象者より提供)

まず、四坑ファンは基本的に、都市の一般住民と良好なやり取りをしている。ところが、中国では四坑文化がメインストリームではないサブカルチャーとして捉えられているため、彼らが都市のあちこちに出没する際、依然として周囲の人々から好奇の目で見られることがある。四坑ファンはそうした視線に、友好的でポジティブに応える傾向がある。彼らは日々、都市空間の中で、四坑ファンではない一般の人々と調和的な関係を構築し、都市の中での居場所を確保しようとする。四坑ファンが仮装の最中に一般市民とコミュニケーションを取ることは決して少なくはない。多くの場合、こうしたコミュニケーションは友好的かつ愉快に行われる。例えば、一般の人々から一緒に写真を撮ってほしいと頼まれたら、四坑ファンが断ることは希である。むしろ四坑ファンは、彼らとのコミュニケーションを喜んでいるようだ。

(一緒に写真を撮ろうと声をかけられたら)普通は断らないね。(そういう機会を)楽しんでる。私の仮装が認められたと感じるから。(Rimuye)

見栄っ張りは普通でしょう、ハハハ。普通は(先に衣装を)褒めてから写真を撮ろうと言われるし、褒められることが嫌い人はいないでし。(Jiangzi)

この二名の調査協力者の発言から、四坑ファンは、非同好者とのコミュニケーションを通して、記念写真を撮りたいという相手の欲求を満たすと同時に、自分自身も承認欲求が満たされたり自己肯定感の高まりを感じたりといったポジティブな体験を得ている様子が分かる。つまり、このようなコミュニケーションによって、両者は互恵的な関係を結んでいるといえ、このような関係は四坑ファンが都市空間内での実践をスムーズに展開することにも役に立っていると考えられるのだ。更に以下に挙げる二つの事例からは、四坑ファンと一般市民との相互関係によって、彼らの四坑実践の活動計画さえも変化しうることが

うかがわれる。

私はロリータ服を着て、ヴィクトリア時代が主題になっている展覧会に行ったことがある。元々は展覧会で友達と写真を撮りたいと思っていたんだけど、会場のスタッフが誤解したみたいで、観客が私の周りに集まって写真を撮ることになってしまったの。私は断らなかつたよ。結局、展覧会はあまり見られなかつたし、自分の写真もあまり撮れなかつた。でも、楽しかったから、別にそれでもよかつたと思う。(Huahua)

ここで、展覧会自体は四坑文化と深く関連していない。つまり、このコミュニケーションは Huahua の四坑実践が、他の観客と会場スタッフの注意を惹いたことによって偶発的に引き起こされたのである。Huahua は、ヴィクトリアン風に飾られた展覧会の空間に溶け込み、求められるまま観客と受動的でありながらポジティブにコミュニケーションを取つたのだ。

Jiangzi にも同じような経験がある。数年前に彼女が漢服を着用して博物館に出かけた際、Huahua の場合と同様に、たくさんの観客の視線が彼女に集まり、彼女も積極的にそれに応えて楽しんだ。この二つの例では、Huahua と Jiangzi はイベント空間の意味を大幅に転覆させることこそなかつたものの、彼らの実践が、博物館での催しや展覧会の意味に多少の修正や追加、強調を加えたと考えられる。例えば、Huahua のロリータ実践は展覧会の持つビクトリア時代の要素を強調させ、Jiangzi の漢服実践は博物館の持つ「古風な」要素を強調させた。これは彼らにとっても主催者側にとっても想定外であつただろうが、結果的に展覧会に来た人々の体験に、微細な影響を与えることになつたといえよう。

一方で、展覧会や博物館などの明確なテーマを持つ場所で四坑文化の実践をしたことで、彼女らの服装の持つ要素もより鮮明になつたと見ることもできるだろう。彼女らは通常の活動よりも、より自分の幻想空間に没入しやすくなつたと同時に、衆目を集めることも容易になつた。このようなやり取りは往々にして、四坑ファンにより多くの一時的オーディエンスを与え、彼らがオーディエンスから肯定的な関心と反応を得ることを通じて、より良い四坑実践の体験を得ることを可能にしているのだ。この 2 つの例は、四坑ファンがどのように一般市民と空間を共有しているかをよく示しており、都市生活において、都市空間と四坑ファンの実践との間の、調和的な、しかし影響力もある相互関係を築きうる可能性を示している。そして、四坑ファンがより広い都市空間で実践を展開することを可能にしているのは、この調和的といえそうな関係においてである。

Bennett と Kahn-Harris (2004) は、サブカルチャーのメンバーが「象徴的に公共空間を利用し、共通の文化的アイデンティティを維持し確認することで、彼らの生活様式、情熱や文化的興味異なる他者に対抗する(p.151)」と指摘している。しかし、上記の例から見ると、四坑ファンは一般の市民に対して、敵対的あるいは排他的な態度は示しておらず、むしろ、彼らは一般市民との友好的な相互関係の構築を志向しているし、他人に喜びをも

たらずことが、さらなる実践の深化のモチベーションともなっている。四坑ファンは実践の過程で都市空間の一部を流用し、幻想的な舞台へと再構築するが、それは外部から隔絶された領域を形成することではない。その空間は四坑愛好者と非愛好者によって共有された、開かれた空間を形成しようとしているのだといえるのだ。

本章で述べた通り、四坑ファンは場所に応じた既存のルールや規範を尊重することを重視する。そのため、都市空間内で四坑ファンが非同好者の人々とコミュニケーションを取る際には、彼らはほとんどの場合、積極的ではあるものの能動的ではない。つまり、四坑ファンは一般市民の人々とのコミュニケーションを楽しんでいる一方、自ら率先してコミュニケーションを取ることは求めているのだ。コスプレと漢服実践をしている Chenyu は「能動的に(四坑ファンでない人)とコミュニケーションを取ることはないね。だって、相手が四坑文化についてどう思っているかは分からないから、(こちらから交流を図っていった)迷惑をかけない方がいいんじゃないかと思う」と述べる。コスプレを中心に他の三種の活動も実践している Baishi も「(四坑服を着ていたら)必ず目を引くことになるでしょう。好意的なら別にいいと思うけど、悪意を持っている奴もいるよね。厄介なことを起こさないために、四坑実践の時にはほとんど能動的にはコミュニケーションを取らない」と述べる。この受動的な姿勢が、彼らと非愛好者との潜在的な衝突を回避させる効果を持ちつつ、四坑ファンが都市生活への侵入者や破壊者などと認識されにくい要因ともなっていると考えられる。

以上みてきたように、受動的でありつつも友好的なコミュニケーションが基本として観察される一方で、四坑ファンは、常にいつでも一般の都市住民と友好的にコミュニケーションを取っているわけではないことにも注意する必要がある。不用意なコミュニケーションは、時に不愉快な経験を招くこともある。その代表例がハラスメントである。ほとんどの四坑ファンは、ハラスメントに敏感だ。コスプレと JK を中心として実践している Rimuye は「(話しかけてきたのが)ひどい奴なら、断るね。例えばセクハラとか。相手の変な視線とかが気になったら、写真を撮るのも断る」と述べる。つまり、四坑ファンは相手が無礼な行動を取ったり取る可能性があるかと判断したりすれば、コミュニケーションを遮断する。四坑ファンは都市空間内の他者のことを尊重する一方で、他者からも尊重されることを求めている。これらは四坑ファンが、共有された空間内の人々との友好的な相互関係の構築に慎重に取り組み、調和的な居場所と関係の創造を志向していることを改めて示す事例だといえるだろう。

## ②メディアによる拡張

四坑ファンが非同好者とも調和的な相互関係を築くことと、彼らが都市内でより広い、そして多数の活動空間を求めるために、都市生活の中で自身の影響力を発揮することとは深く関連している。その影響力は特にメディア領域に現れている。メディア領域で発信された彼らの主張は、ファンダム内外で実際の都市空間での活動にも影響を及ぼす。

四坑ファンは、時代劇あるいはアニメの実写版などの作品を鑑賞する際に、彼ら特有の視点で作品を吟味する。特にキャラクターの衣装と、その細部のデザインを注視する。調査協力者のひとりで漢服愛好家の Xiaojiaoao は、「いま私は、時代劇を見る時、キャラクターの服装とか化粧に特に注意を払っていて、様式が正しいかどうかについては、ちょっと気になるね」と述べる。同様の趣旨の発言は、同じく調査協力者でコスプレイヤーである Baishi からも得られた。「実写版だと、キャラクターの衣装とか道具とかが、正しく再現されているかどうか注目されるよね。もともと漫画を原作にしているから、きっと似ているでしょう。似ていなかったら、なぜそれを撮ったのか、その意味がないんじゃない」と彼女はいう。彼らはこのように映像作品を精査し、さらにそれに対する自らの考えをメディアに載せて発信する。

近年、中国では、一部の時代劇が、衣装や道具などのデザインが漢服着用の服制<sup>26</sup>に適合していないと、漢服ファンの間で議論を巻き起こし、非難を受けた。これらの議論は主にインターネット上で拡散し、一般の人々をも巻き込む大炎上騒ぎに発展した。最終的には、炎上した作品が、人物像を修正せざるを得ない事態に至った例もある。ともにインターネット配信ドラマである「星漢燦爛(星汉灿烂)」と「私は劉金鳳です(我叫刘金凤)」はその典型例で、特に後者は公開後、衣装について多くの非難の声が寄せられたことから、放送を一時休止したうえで、指摘を受けた衣装を修正する必要に迫られた。



図一9 漢服ファンによる「星漢燦爛」における漢服服制の誤用を指摘するショートビデオのスクリーンショットである。左側が「星漢燦爛」における漢服を着用する役者の姿であり、右側が説明用の写真である。ヘアアクセサリが韓国の飾り物を誤用されたと指摘している。(作成者より提供)

このような影響力の現れ方は、Jenkins(1992)が議論した「美女と野獣(Beauty and the Beast)」ファンの抵抗行為と類似している。Jenkins によれば、ドラマファンは劇のキャラクターについて、独特な理解と期待を持っている。後続のシナリオでファンの期待に反する展開が発生した場合、ファンは製作側に自身の怒りを表明しようとし、製作側に影響を与える。「美女と野獣」の場合では、製作側がストーリーの軸をラブストーリーからアクションアドベンチャーに移しただけでなく、シナリオの中でヒロインを死亡させた。それに怒ったファンたちは、制作側に大量の手紙を送り、ドラマの放送中止を求めた。Jenkins は、この衝突は個人的な問題ではなく、経済的な関係や政治的な問題であることを明確に示した。

これらのファンは、この対立を個人的観点(「あなた」対「私たち」)だけでなく、一連の経済的関係(生産者対消費者)や政治的なカテゴリー(男性の権力対女性の欲望)の観点からも捉えていた。(Jenkins 1992 : 124)

四坑ファンによる、映像作品中の漢服衣装に対する議論の場合、彼らは漢服に関する知識を持っており、それが時代劇でより厳密に表現されることを望んでいる。時代劇の中の服装や化粧などが四坑ファンの期待に沿わないとき、彼らは自分の意見を表明しようとする。面白いことに、批判を展開している人々の中には、このドラマの視聴者ではない、ドラマ自体には何の興味もない四坑ファンもいた。彼らはドラマやキャラクターへの関心はほとんど持っておらず、彼らに関心を持っているのは、もっぱらその中に現れる衣装や化粧など、四坑文化に関連する部分のみであった。このような人々は、インターネット上で拡散されたドラマのスクリーンショットを評価の拠り所として、独自の分析を加えて彼らの意見を表明した。ドラマ本編を鑑賞していないため、これらの批評はドラマのオーディエンスとしての立場から出たものではなく、四坑ファンというサブカルチャーのメンバーという立場から提起されたものである。彼らのこのドラマに対する批判は、衣装を含む登場人物達の外観ただ一点に関するものであり、物語やキャラクター設定などといったドラマの核心といえる部分については口を挟まなかった。したがって、この四坑ファンの行動は、Jenkins の描きだしたような同人作者達の「密猟」とは異なる。批判を展開した四坑ファンらは、権威に対する転覆には慎重かつ部分的であり、同人作者のようにテキストを「密猟」して物語を再生産することもしない。彼らの服装の「正しさ」に関する議論によって、四坑文化の存在感が大衆に示されただけである。今は漢服実践にはまっている Xiaojiaoao は以下のような発言がある。

私にとって、せめて自分の民族の服装については正しい認識する必要がある…最初(私は)漢服を着たとき、他の人に日本あるいは韓国の民族服と誤認されていた。今では、(他の人は私が着ている服が)漢服であることが分かるようになった、これは進歩だ(と思

う)。(Xiaojiaoao)

四坑ファンがインターネットで議論を起こした結果として、批判を受けた製作側はドラマ内の衣装を修正しなければならなくなったわけだが、これは四坑ファンがメディア領域で影響力を発揮している典型的な事例であると考えられる。また、この事例によって、四坑ファンは、閉鎖的かつ同好者間の外にある事物に無関心な、コミュニティ内で楽しむだけの自己完結的な人々ではないことが示されているといえよう。

ところで、四坑ファンがインターネット上でさかんに発言する第一のモチベーションは、四坑文化を宣伝したいという欲求ではない。しかし、上述の議論をきっかけとして、結果的に中国社会の多くの人々が四坑文化を知るようになったことは確かといえそうである。四坑ファンは、結果として自分達が愛好しているものが、より多くの人々の目に触れるようになったことを喜んでいる。この件について尋ねる筆者に対し、「ネット上で引き起こされた議論で、(四坑文化が)知れ渡るようになっていて、宣伝効果が得られているね」と話した Jiangzi の発言は、その証左といえる。

四坑文化が世の中に広く知られたことは、四坑ファンが街中で実際の実践を展開することを容易にした。これまでも発言を引いた Jiangzi や Beita など活動歴の長い四坑ファンは、四坑実践を始めた頃、他人からの異様なものを見るような視線を明らかに感じていたと明かしているが、四坑文化の発展と普及に伴い、現在では四坑服を着て街を歩いてもあまりそうした好奇の目は感じられなくなったという。

以前は、私が漢服で出かける時、多くの人々が私を見ていて、さらに「君は何を着ているの」「これは何」って聞いてきたけど、今は(そういうことは)ほとんどない…それは、漢服がいまでは普及したからなんじゃないかな。(Jiangzi)

大学の時、学校でたくさんの人から「綺麗ですね！そのドレスは何ですか」って聞かれて、みんなの視線を受けていると感じたけど、今はそうじゃない。みんなロリータのことを知っているからかもしれない。(Beita)

多くの場合は、四坑ファンの実践は社会的抵抗だとしても潜在的な形で動いているが、チャンスがあれば彼らも自分の声を出して、影響力を発揮する姿を見せる。ド・セルトー(1984)が指摘した通り、「戦略」に対して「戦術」は空間に依存せず、時間に依存する「奇略」であるとする、四坑ファンが見せるそのメディア領域での活動は、まさにこの「戦術」の具体例だと言える。四坑ファンの活動は、四坑文化の普及を促進し、都市空間での活動に対する受容度と展開の可能性を広げた。四坑文化の一般への認知度が上がるにつれて、彼らの都市での実践活動はより容易になり、彼らの行動が都市空間で理解され、受け入れられるようになった。メディア領域の影響力を通じて都市空間に四坑文化を拡張

させるこの方法は、ド・セルトーが述べた「戦術」の力と重要性を十分に体現している。

### ③侵蝕された現状

ド・セルトー(1984)によれば、人々がする都市空間内の活動は、物理的または社会的な障壁、建物などによって制限されている。しかし、どこへ行くかは彼ら自身で選んだものである。この選択は、日常生活における「戦術」の一例である。個人が日々行う小さな行動を通じて、空間には独自の意味が付与され、空間の物理的構造こそ変えられることはなくとも、その使用方法や価値は変化し、空間に対する新たな認識を生み出す力を持つ。四坑ファンが都市空間を流用したり、都市空間内で一般市民と調和した関係を構築しようと心を砕いたりすることなどは、四坑ファンが都市空間全体を彼らのパフォーマンスに適した安全な領域に改造するための努力と考えられる。四坑ファンが行う都市空間への侵蝕は、各拠点の持続的な流用を手段としている。彼らは様々な方法で都市空間や建物、モノに独自の意味づけを行い利用し、そのように流用されたことによって新たな意味が付与された空間を一般住民と共有することで、一般住民の空間認識に微細な形ではあっても影響を与え、これによって都市空間の微細な侵蝕を実現している。コスプレを中心に漢服も実践をしている Tulang の大学時代の経験がよい例である。

たぶん数年前かな？その時、学校の向こうにある青龍湖公園<sup>47</sup>でコスプレの写真を撮った時、その辺の方々の視線を集めてしまったと感じたことがあった。おばあさん、おじいさんが多くて、おせっかい好きかもね。ある日には、「何をしているの？映画を撮っている？悪いことはしないよ」と言われたことがあるハハハ。もちろん私は「はいはいはい」って返事してあげた。その後、アニメ部のみんながよくそこで撮影やオタクダンスの練習などの活動をするようになったので、おばあさんとおじいさんたちが我々の存在に慣れたのかな。たまに私たちと挨拶して、時には(部員である四坑ファンの)女の子に話しかけて、(四坑)服が可愛いねと褒める…いまの部員たちもそこ(青龍湖公園)で活動しているね。(Tulang)

Tulang の事例からは、公園の一般住民からの、Tulang から四坑ファンに対する態度の変化を読み取ることができる。この態度の変化は、Tulang と他の部員である四坑ファンたちの頻繁な、粘り強い四坑実践に伴って生じたものである。「おばあさん」と「おじいさん」たちが彼らの存在に慣れていき、次第に、公園が Tulang たちの四坑ファンの実践場所であるという認識が形成されていったと考えることができる。

また、「クロスコミュニティ・コーディネート」のような新たな実践が興隆し始めたことにより、四坑文化内での異なるコミュニティの交差や融合がさかんに起きる状況は、四

---

<sup>47</sup> 青龍湖公園、中国成都市の都市公園である。

坑ファンによる都市空間の共有状態を強化している。同一の場所で、異なるジャンルの四坑実践が行われるようになってきている。つまり、元々は個々の独立したジャンルの実践のみ使用されてきた場所が、他のジャンルの実践でも使用されるようになったのだ。例えば、先に触れた「浣花溪」は、以前は主に漢服ファンの実践場所であった。しかし現在では、コスプレ、JK、ロリータ、すべてのジャンルの四坑実践に使用されるようになってきている。例えば、浣花溪での漢服実践を紹介した Jiangzi は、「歴史感が強いので、そこ(浣花溪)は漢服ファンが多い。でも私はJK服で写真を撮ったこともあるよ。同じ場所でも、異なる服を着て写真を撮るのも面白いと思う。ロリータファンも確か見たことがある」と述べる。彼女の発言は、ひとつの場所が異なるジャンルの実践に流用されうる可能性を示している。このように、ある四坑カテゴリーの実践に流用された都市空間が、さらに別の四坑実践の場として再流用されることにより、その場所が四坑文化の活動場所としてより長期にわたって流用され続ける可能性が高まっていくのだ。そして、彼らはそれぞれの場所を流用し、実践を重ねることで四坑文化の活動拠点を作り出してきた。もちろん、それらの空間は非同好者とも共有されたものである。したがって、同一の場所で四坑文化の実践が持続的に行われることにより、地域住民が四坑文化に触れる機会が増加していくのだ。そして、そうした相互行為が日常的におこなわれるなかで、住民は、四坑ファンの存在に徐々に慣れていく。少なくとも四坑ファンの視点からはそのように感じられている。例えば、成都市域で活動するある四坑ファンは、「(四坑ファンは)もうそんなに珍しくないで、成都市で(四坑服を)着れば、昔は他の人から変な目で見られることもあったけど、今ではそういうことはあまりないと思う。田舎のような場所では、逆に私は着ないかもしれない。(成都のような都市と違って奇抜な格好が)非難されやすいかもしれないので」と述べている。

また、中国でアニメ文化が浸透するに従って、多くの大都市の中心商業地区では、元々はごく普通の商店街だった場所が、東京の秋葉原のようなアニメ街の様相を呈するようになっていったことも考慮する必要がある。例えば、広州市の「動漫星城」、成都市の「天府国際動漫城」などが有名である。四坑文化はアニメ文化と深く関連性あるいは親和性を持っていることから、これらの場所も四坑ファンの実践拠点として捉えられている。こうした場所では、四坑文化やアニメに関連する商業施設以外にも、一般向けの飲食店や売店なども営業しているため、一般の住民もよく訪れる。つまりこれらの都市においては、アニメファン、四坑文化ファン、そしてそれ以外の人々が、少なくとも場所を同じくするという点においては、混じりあう空間が形成されている現状がある。

こうした地域における四坑ファンによる頻繁な仮装実践により、近所の住民はすでに、彼らにとっては奇抜ともいえる服装にも慣れてきているようである。Beita は「いまでは、アニメ街へ遊び行った時、ほとんど変な目線を感じないよ。コスプレをしたまま店で食事する時でも、店の人がもう慣れているみたいで、たまに私を可愛いと褒めてくれることもあるね」と述べている。これは四坑ファンが非同好者と都市空間を共有していることで、日常の都市の景観を、彼らを含んだものへと拡張している、すなわち都市空間を微細な形

で侵蝕している例といえるだろう。



図一10 広州市「動漫星城」の地下鉄入口。コスプレ姿の人達(写真中央)と一般の人々が自動改札を通過する様子。(筆者が撮影)

もう一つの興味深い例は、ロリータのテーマカフェである。経営者であり店長の Yezi は四坑ファンで、ロリータ、漢服、コスプレの実践を並行して行っており、複数年にわたる四坑実践歴を持つ。2020年、Yezi は前職を辞め、広州の古びたアパートが並ぶ通りでロリータ文化をテーマとするカフェの経営を始めた。店は、ロリータ文化に合わせたヨーロッパ風の甘美なスタイルで統一されており、店内はパープルとピンクを基調に、クリスタルとホワイトをアクセントカラーとして使用した内装が施されている。椅子やテーブル等の調度品は、みな柔らかなフォルムで統一されており、飾られた花や人形やぬいぐるみが店の可愛いイメージに文字通り花を添えている。この店の利用者には四坑ファンが多いため、服装を整えるための鏡も数多く設置されている。店長を務める Yezi は、営業中は常にロリータ服を着用しており、同好者の友人を店に招待することも少なくない。

開業してから間もなく、このカフェは地元のロリータファンの拠点となった。店では、四坑ファンだけでなく、一般客も歓迎している。Yezi は「お客様は、四坑文化を必ずしも理解していないかもしれない。何を着ているのか聞いてくる人もいるし、私のドレスを可愛いと褒めてくれる人もいる」と述べる。また、彼女が店を運営する上で重要視していることには、経営者としての利益追求以外にも、テーマカフェを通じて一般の人々にロリータ文化に触れる機会を提供することも含まれている。それがひいては、非愛好者の四坑文化やそのファン達に対する理解を増進させるものと彼女は考えており、これは彼女の仕事のやりがいの一部でもある。このロリータカフェは、四坑ファンが集まる空間である当時に、一般住民との交流を促進させる空間ともなっていると考えられる。四坑ファン自身に

よるロリータカフェの経営は、四坑文化が都市の日常の生活と景観に徐々に浸透し始めたその延長線上にあるといえるだろう。あるいは、四坑ファン自身が都市空間の中に自身の居場所を積極的に、かつ継続性を持って創造、確保している事例とも考えられるだろう。



図—11 ロリータカフェの外観(筆者が撮影)

このように都市空間は四坑ファンにとっての重要な実践の舞台であり、多くの一般の住民が一時的な観客として、四坑ファンのパフォーマンスを見物している。四坑ファンは一般の住民と空間を共有しながら実践を展開して、都市空間を自分の遊び空間に改造しつつある。一方で、彼らが積極的に影響力を発揮して、四坑文化の宣伝と普及に努めることで、四坑文化の都市空間内での拡大と受容が促進される。それは、Crawford と Hancock のいうコスプレイヤーよりも、はるかに野心的であるといえる。Crawford と Hancock(2019) は、都市空間におけるコスプレイヤーの活動は、周縁地帯での一時的な流用である。ゆえに彼らはそれを「小さな勝利」と呼ぶ。それに対して、より広範で幅広い都市空間を流用し、安全な実践空間を積極的に求める四坑ファンの活動は、現在の段階では「より大きな勝利」と言っても差し支えないだろう。四坑ファンの中国都市部での活躍は、サブカルチャーが都市空間を流用して微細な形で侵蝕する、ユニークな事例であるといえる。

## 5. おわりに

本章では、都市空間における四坑ファンの活動に焦点を当て、彼らがどのように都市空間を流用し、都市空間を侵蝕することで四坑文化を発展させるかを分析した。四坑ファンの実践は、都市空間を彼ら独自の遊び空間に改変した。さらに重要なのは、四坑ファンの活動はまた、中国社会におけるサブカルチャーがどのように積極的かつ野心的な形で都市生活や都市景観に侵蝕して、自らの発展を実現してきたかを示す典型例ともいえることだ。

本章ではまず、ド・セルトーの「戦略」と「戦術」、および「提喩」と「連辞省略」の概念を紹介して説明した。そして、Crawford と Hancock のコスプレ研究を参考にしながら、ド・セルトーのこれらの理論が、中国都市空間での四坑愛好者の活動を理解するう

えでも有効な理論的ツールであることを明らかにした。

四坑ファンは、Crawford と Hancock が観察した欧米のコスプレイヤーとある程度似ている。例えば、四坑ファンは、「提喻」と「連結詞省略」の方法で都市空間を流用することで、都市空間を自分たちの実践空間へと転換すること、また、彼らの実践は欧米のコスプレイヤーのようにメインカルチャーや秩序などへ激しく転覆する意志を持たないものの、都市空間に独自の意味を与え、主体性を示す潜在的な社会的抵抗行為という側面が含まれることもそうである。一方で、Crawford と Hancock のいう欧米のコスプレイヤーと異なるのは、四坑ファンがより積極的かつ野心的である点である。

四坑ファンは、ゲリラ部隊に例えられる欧米のコスプレイヤーのように、都市の周縁地帯を一時的に自分の場として使用することでは満足せず、都市の特定の空間を持続的に流用し、より多くの実践空間を得ようとする。そのプロセスにおいて、四坑ファンは、自らのパフォーマンスを行うだけでなく、空間を共有する一般の住民と調和した関係を作り出し、四坑文化を宣伝することにも注力する。四坑ファンたちのこのような様々な努力は、それがきわめてささやかなものであったとしても、現代中国の都市の生活や景観の改変に結びきつつあると言える。そのことは、四坑ファンたちから、一般の住民に受け入れられているという感覚がたびたび表明されることによく示されている。こうした、四坑ファンたちによる、都市空間への微細な形での浸蝕が、将来にわたってそのまま進行していくかどうかはわからない。ただ、現時点までのそれを、Crawford と Hancock のコスプレイヤーたちによる「小さな勝利」というフレーズに倣って、「より大きな勝利」と呼ぶことはできるだろう。そういうわけで、四坑ファンたちは Crawford と Hancock が描くコスプレイヤーよりも、事例としてド・セルトーの理論が私たちの生活において持つ意味を理解し説明するのに適していると考えられるのである。

## 第五章 結論

### 1. 本稿の概要と主たる研究成果

本稿は序論、本論を構成する二章から四章と、以下の結論という三つの部分で構成される。本章では、まず、これまでの章で明らかになった点を要約する。

序論では、現代中国における四坑文化の由来と歴史を、四坑文化を構成するそれぞれの仮装ジャンル、漢服、ロリータ、JK、コスプレに分けて説明したうえで、四坑文化を、ジャンルの異なるコミュニティの実践が交差し、融合する状況の下で形成された、仮装をめぐる複雑かつ独特なファンダム文化であると定義した。これまでの各章での記述からも明らかのように、四坑文化においては、ジャンルの異なるコミュニティのファンたちの実践が交差し融合する状況が顕著であり、そこでは、シンボル、意味やコンテンツなどの創出が多様な形で、しかも多方向的になされていた。またそうした実践の多様性および多方向性は、ファンたちのアイデンティティ構築や四坑文化の発展のあり方にも影響を及ぼしており、そこからは、四坑文化が、現代中国において複雑で、しかも独特な形で展開を遂げたサブカルチャーであることが示された。このような、多様性を持ち、複雑性と独自性を伴った四坑文化について多角的な考察を行うため、序論では、中国内外でなされてきた、ファンダム研究および四坑文化を構成するそれぞれの仮装ジャンル、漢服、ロリータ、JK、コスプレについての先行研究を紹介して検討を加えた。

先行研究の検討においては、まず、トランスメディア状況下での、オフライン活動を含むファンたちの実践が持つ創造性への着目というファンダム研究の研究視座が、四坑文化を検討する本稿においても有効性を持つと論じた。その一方で、これまで中国内外で、四坑文化、あるいは四坑文化の各ジャンルについての研究は多数行われきたが、議論の余地が多々残されていることも指摘した。特に、これまでの研究が四坑文化を構成するそれぞれのジャンルの仮装実践を、別個に扱い論じる傾向があったこと、それによって、ファンたちのジャンルの境界を越えた交流や実践の融合を捉えることができなかったこと、また、ファンたちのメディア領域での活動やアイデンティティ形成など、ファンたちの実践の一面だけを集中的に取り上げ、多面的な描写とその考察が不十分であったことを指摘した。それに対して、本研究では、ファンたちの、オフラインでのものを含む多様な、しかも越境性および多方向性を持つ実践を対象化して、様々な理論ツールを援用して分析することで、四坑文化の多面的な理解を目指すという研究方針を採用した。そしてそのことが、ファンダム研究やサブカルチャー研究への理論的実証的貢献につながると論じた。序論の最後には、本研究の調査概要と四坑文化というフィールドについて、記述して紹介した。

さて、本稿のための現地調査、オンライン調査を経て、本稿を執筆していくにあたり、

四坑文化の核心にあるのは、ファンの実践とアイデンティティ構築であると考え、論文全体を構成していくことにした。参加型文化の実態とファンたちのアイデンティティ構築を論じた2章と3章の記述分析、そして4章の都市におけるファンたちの諸実践の記述と分析から示唆されるように、四坑文化による中国の都市生活への浸透の背景には、ファンたちの多様な実践とアイデンティティ構築の相互作用があったと考えられる。以上の予備的な考察を踏まえて、四坑ファンたちの多様な仮装実践、ファンたちのアイデンティティ構築、都市生活における四坑文化の浸透という順で四坑文化を描くこととした。次に、本稿における本論を構成する三つの章で論じられたことを要約する。

第二章では、四坑文化の実践過程に対する調査結果にもとづき、その実践の特徴について分析して検討し、四坑文化が多様性を内包する参加型文化であることを論じた。まず、四坑文化は、トランスメディア状況が一般化したなかで、DIY 実践を主な実践形式とする参加型文化であることを明らかにした。第二に、四坑文化コミュニティは実践コミュニティとして捉えられることを示した。ただし四坑ファンの実践は、コミュニティの維持と発展に寄与しながら、彼らの実践によって異なるタイプのコミュニティの融合をも促進していた。第三に、「クロスコミュニティ・コーディネート」という概念を提起し、四坑ファンが絶えずに新たな実践形式を模索することが、四坑文化そのものの拡張に対しても多様な可能性を開いていること、その結果、四坑文化が多様性を内包する参加型文化となっていることを示した。その多様性を内包する参加型文化は、異なるジャンルのコミュニティのファンによる実践が交差して融合し、そして拡張するという、様々な展開可能性に開かれた実践コミュニティという特徴を持ち、そのことは、現代中国のサブカルチャーの発展の一形態を示していると論じた。

第三章では、主に四坑ファンのアイデンティティ構築に焦点を当て、主に二つの問題に注目した。一つ目は、四坑ファンたちがいかに実践を通してアイデンティティ構築するかというものであり、二つ目は、四坑実践の時に現れるアイデンティティフェイクーションの多様性の背景には何があるかという問題である。この二つは独立した問題設定である一方で、相互に深く関連している。この二つの問いに取り組むことで、四坑ファンの実践とアイデンティティ構築との間の、複雑かつダイナミックな関係性を説明することができ、四坑文化の多面的な理解に迫ることができると考えた。

一つ目の問いに取り組むため、Wenger の「軌道」の概念を用いて、四坑ファンのアイデンティティが多様な軌道でどのように構築されるかを記述することを通して、ファンたちの多方向的なアイデンティティ構築の過程を分析した。次に、二つの目の問いについて、Wenger の理論では見逃されがちな、個人の能動性や創発性に焦点を当てるため、バトラーのパフォーマティビティ論を踏まえて、ファンたちのアイデンティティ構築についての記述と分析をおこなった。アイデンティティはパフォーマンスによって形成されるが、同時にその不安定性も指摘される。四坑ファンは、彼らの実践とパフォーマンスを通じて、独自のアイデンティティを構築するが、そうした自己呈示は、周囲からの認識と承認も必

要とされる。ただし、四坑文化が内包する多様性、また拡張し続けるという特性は、四坑ファンとしてのアイデンティティ呈示への固定的な判断基準の形成を困難なものとしていた。四坑ファンのアイデンティティ構築に対して多様な認識が共存するというそのような状況は、現代中国社会に生きるファンたちのアイデンティティ構築のあり方に広い可能性をもたらしていると論じた。ファンたちにとって、四坑実践が、幻想を通して、自らのアイデンティティを模索する有効な回路となっているのは、そのような状況においてであった。

第四章では、都市空間における四坑文化ファンたちの実践に焦点を当てた。ド・セルトールの日常生活に関する議論、および Crawford と Hancock のヨーロッパのコスプレイヤーを対象とした研究を取り上げ、四坑ファンによる都市空間の流用を詳細に記述したうえで、彼らの実践が社会的抵抗行為としての側面を持つ点について考察を展開した。ヨーロッパのコスプレイヤーとの比較からは、四坑ファンたちの都市における実践は、ド・セルトールの言う「提喻」と「連結詞省略」の方法で都市空間を流用していること、またメインカルチャーや既存の秩序の転覆の意志を明確に持たないという点で類似性を持つものの、都市の特定の空間を持続的に流用し、より多くの実践空間を得ようとする点で、より積極的、かつ野心的であると考察された。そして、自らの実践を行うとともに、一般の都市住民とその場を共用し続けていくことを通して、都市空間の意味の改変に結び付けていこうとするこうした野心的な社会的抵抗の形態は、四坑文化が都市生活に、たとえささやかな形であっても侵蝕していくという、現代中国のサブカルチャーの独特の発展像を示していると論じた。

以上の三章から、筆者は様々な理論的ツールを使って、時に新たな概念を導入しながら、開放性を伴った参加型文化におけるファンたちの実践の特徴、多方向的かつ多様なアイデンティティ構築、そして都市空間の流用という三つの側面から、できるだけ多面的な分析となるようにして検討してきた。そして、主に以下のような研究知見を得ることで、さらに研究の意義を主張できると考えている。

第一に、四坑文化全体については、多様性を内包する参加型文化であることが特に重要な特徴である。トランスメディアという背景の下での、オフラインでの活動を中心とした、異なるジャンルのコミュニティの境界を越えていく実践を通じたトランスメディア・デザインの拡張は、四坑文化のあり方自体を拡張していた。そのようなトランスメディア・デザインの拡張を考察するために筆者によって導入された、異なるコミュニティにおける仮装実践の要素を混交させていく「クロスコミュニティ・コーディネート」という概念は、四坑ファンの越境的、混交的な実践形式、感情を説明するものであるが、特定のジャンルのファン・コミュニティの境界を越えた実践を捉えていく概念として、他のファンダムの研究においても応用が可能であろう。

第二に、四坑文化においてファンのアイデンティティ構築が、多方向的であり、多様であり、また、ファンたちの実践と深く関連していることを明らかにした。具体的には、

Wenger の軌道の概念を援用しつつ、多方向的なアイデンティティ構築のあり方を明らかにすることを通して、これまでサブカルチャー研究であまり注目されてこなかった Wenger の軌道の概念の有用性と実践コミュニティ概念のより複雑な応用の可能性を示した。また、パフォーマンス概念を用いた分析を通して、四坑ファンのアイデンティティ形成の多様性が、多様性を内包する参加型コミュニティにおけるコミュニティの開放性と関わっていること、そのことが若者の四坑実践を通じたアイデンティティの模索の可能性を広げていることを明らかにし、アイデンティティ構築をコミュニティ形成の特徴との関連で考察すること、すなわちファンダム・コミュニティについての多面的な考察の重要性を示した。

第三に、四坑ファンたちによる都市空間の流用についての、Crawford と Hancock が描いたコスプレイヤーとの比較しながらの考察では、四坑ファンによる都市空間を自分たちの遊び空間へと改造していく一連の実践と努力は、コスプレイヤーたちの実践と同様に、既存の秩序の転覆を志向しない穏やかな社会的抵抗とみなすことができる一方で、同時に、自らが安心してファン活動を行うことができる実践空間を拡大していくという野心的なものであることをも明らかにした。このような考察は、現代のサブカルチャーの社会的抵抗の形態の、別の可能性を示していると考えられた。

本研究全体を通して行った、多様性と開放性を伴った参加型文化としての四坑文化についての議論は、現代のトランスメディア状況下における、他のファン・コミュニティの研究にも応用可能性を有していると思われる。本研究の考察は四坑文化だけに限定されているが、異なるジャンルのコミュニティ間のファンの実践が交差し融合していく状況は他のサブカルチャーにもあるかもしれない。本研究の四坑文化の考察は、現代中国社会のサブカルチャーに対する理解を深化させるとともに、他の国やジャンルのサブカルチャー・コミュニティの不可視化されてきた側面に光を当てることにもつながりうるだろう。本論文全体を通じた、四坑文化という奇妙なサブカルチャーの特徴の記述と分析は、四坑文化、あるいは現代中国のサブカルチャーが持つエネルギーとダイナミズム、そしてそこに参加する若者たちの社会生活における意義と可能性を明らかにするとともに、サブカルチャー研究へのいくつかの示唆を含むものともなったと言える。

## 2. 本研究の限界と課題

本論文にはいくつかの限界も認められる。まず、本稿のベースとなった調査において筆者は、四坑文化の周縁的位置にいる研究者として調査を行った。この立ち位置は、筆者が調査を展開するうえで少なからず有利に働いた。実際、筆者は近い距離で四坑ファンに観察することが可能となった。このことは、ジェンキンスの言う、「アカデミック・ファン」という参与の仕方について、一定の有効性を示すことにもなったと言える。今後の研究で

は、筆者自身が四坑実践に挑戦することで、更に深い四坑コミュニティ内部から参与観察することも可能だろう。この周縁から内部への位置の移動によって、新たな視点を得ることも可能かもしれない。

第二に、四坑文化はこの瞬間にも中国社会でまるで生き物のように形を変えながら発展している。これは開放性を伴った参加型文化としての四坑文化が絶えず変化していることを意味する。実際、筆者が本稿を執筆している間にも、僅かな人数ではあるが、一部の四坑ファンによる、他のサブカルチャーと四坑文化を融合させようとする動きも見られた。このような、それぞれひとつひとつでは微小といえる動きも、四坑文化が絶えずその姿と実践を変化させながら多数の実践者を獲得してきた、そのエネルギーを示している。同時に、このことは、四坑文化に対する継続的な追跡調査が必要であることも示しているといえる。今後の調査を通じて、四坑文化がいかに変化し続けていくか、あるいはしていかないのか、していかないとしたらその背景には何があったのかなどに関して継続調査を実施し、研究成果を更新し補充していくことが求められる。

第三に、ファンダム研究では、多様な視点から調査対象者を分析することの重要性が強調されている。したがって、ファンダム研究の視点から四坑文化を検討する際には、より多くの理論的ツールの援用可能性を検討し、従来とは異なる分野の概念を用いて分析していくことも必要であろう。実際、本稿では、四坑文化を分析にしていくにあたり、クロスコミュニティ・コーディネートという新たな概念を提示するだけでなく、これまでサブカルチャー研究では注目されてこなかった、実践コミュニティ論で知られる、Wengerの「軌道」概念を援用して、四坑ファンたちの多方向的なアイデンティティ構築のあり方を明らかにしている。とりわけ四坑文化は新たなサブカルチャーとして、まだ多くの議論する余地があると考えられ、こうした試みはさらに続けられていくべきだろう。一例を挙げれば、今回は十分に取り組むことができなかったが、四坑ファンの多くは女性であり、本稿の調査協力者の多くも女性だった。そうした現状を踏まえれば、ジェンダー研究における諸概念を援用しつつ、分析を加えれば、そのダイナミズムの理解はさらに深まる可能性がある。また近年の四坑文化の急速な発展をふまえると、その生成変化を政治的文脈のなかで検討すること、たとえば、中国政府による文化政策の展開の文脈のなかに位置づけ、その特徴を検討することも、今後の研究の有力な展開可能性の一つとして考えられるだろう。

第四に、四坑ファンは女性が主ではあるものの、男性の参加もあった。これは四坑文化が特定の性別にのみ限定されるサブカルチャーではないことを示している。また、インタビューからは、女性の四坑ファンが持つ、男性の四坑ファンと非四坑ファンの男性への態度に違いがあることが分かる。四坑ファンである男性に対して、女性の四坑ファンはよりリラックスして包容的に振る舞う。また、わずかながら、近年ではロリータのような女性性を強調する服装に関連するブランドも、男性向けのロリータ服をデザインし始めている。これはサブカルチャーの領域が規範的な性差を疑問に付すような潜在力を持つことを示唆しており、将来の研究の重要な課題になるかもしれない。

このように本稿は四坑文化に対する研究としては決して十分とは言えない。まさに筆者自身が指摘した通り、四坑文化のさらなる多角的な考察は、四坑文化のような、開放性、交差と融合、多方向性、多様性などの特徴を持つサブカルチャーのダイナミズムをより深くかつ包括的に理解することを可能にしていくであろう。

そうしたいくつかの限界は認められるものの、本研究は、四坑文化という中国社会における新たなサブカルチャーの実証研究として、現代中国社会に関するファンダム研究領域の、学問上の空白を埋めることはできただろう。異なるジャンルのコミュニティのファンによる実践が交差し融合することを特徴とする四坑文化が、若者の中でますますポピュラーになりつつある現状の下で、四坑文化に対する考察は、現代中国社会における若者のファン活動やアイデンティティの模索を理解していくために重要性を持つし、そうした独特のダイナミズムを持ったサブカルチャーについての探究は、サブカルチャー研究全体にも資するところがあると思われる。本研究で行った、開放性と多様性を伴った参加型文化におけるファンたちの実践、多方向的かつ多様なアイデンティティ構築や、都市空間の流用などの側面についての四坑ファンに対する考察が、現代中国社会におけるファンダム研究の発展の一助になれたのであれば幸いである。

## 参考文献

### 日本語文献

- Bauman, Z. (2004). *Identity*. Polity Press. (=2007,伊藤茂(訳). アイデンティティ 日本経済評論社)
- Butler, Judith. (1990). *Gender Trouble : Feminism and the Subversion of Identity*, New York and London : Routledge Press. (=1999, 竹村和子訳『ジェンダー・トラブル——フェミニズムとアイデンティティの転覆』青土社)
- de Certeau, M. (1980). *ART DE FAIRE*. Union Generale d'Editons, Paris. (=2021,山田登世子訳『日常実践のポイエティック』筑摩書房.)
- Erikson, E.H. (1959). *Identity and the life cycle : Selected papers*. Psychological Issues, 1 (1). (=1973 小此木啓吾訳.『自我同一性』誠信書房)
- Giddens, Anthony. (1991). *Modernity and Self-Identity : Self and Society in the Late Modern Age*, Blackwell Publishing. (=2005 秋吉美都・安藤太郎・筒井淳也訳.『モダニティと自己アイデンティティ』ハーベスト社)
- Hall, S. (1996). Who needs'Identity'? In. S. Hall /p.du Gay. (Ed.) Questions of Cultural Identity. London : Sage,p. 1-17. (宇波彰訳「誰がアイデンティティを必要とするのか？」宇波彰(監訳・解説)『カルチュラル・アイデンティティの諸問題誰がアイデンティティを必要とするのか?』大村書店, 2001 : 7-35)
- 大堀研 (2011). 「ローカル・アイデンティティの複合性—概念の使用法に関する検討—」社会科学研究, 61(5-6) : 143-158.
- 岡部大介 (2014). 「コスプレイヤーの学び—文化的実践としてのコスプレはいかに達成されるか」宮台真司監修；辻泉・岡部大介・伊藤瑞子『オタク的想像力のリミット : <歴史・空間・交流>から問う』筑摩書房 p.370-404
- 黄博 (近刊). 「中国における四つ畷文化—サブカルチャーにおける参加型文化の在り方と可能性—」『日中社会学研究』31号
- 高木悠希 (2022). 「趣味縁の「光」と「影」—「好き」に基づくつながりの両義性」『公共研究』公共研究編集委員会 p.100-134
- 平井智尚 (2022). 「一般の人々によるメディア・コンテンツ生産の理論枠組み—ファン研究の有効性. *メディア・コミュニケーション: 慶応義塾大学メディア・コミュニケーション研究所紀要*, 64 : 65-74.
- 水原俊博 (2018). 「社会空間の複合化—社会的現実の選択的構成」『応用社会学研究』60 : 147-153.
- 瀬尾祐一 (2020). 「ファンカルチャーの理論 ファン研究の展開と展望」永田大輔・松永伸太郎編著『アニメの社会学』ナカニシヤ出版 p.23-38
- 田中東子 (2020). 「コスプレという文化—消費でもあり生産でもあり」成実弘至編『コス

- プレする社会—サブカルチャーの身体文化』せりか書房 p.24-55.
- 常見美紀子 (2012). 「カワイイファッションの系譜—源流からメディアミックスまで」 (<特集> 日本のファッションデザイン—世界の視座, 日本の視座). デザイン学研究特集号, 19(4) : 18-27.
- 久保田健市 (2000). 「アイデンティティと集団間差別行動—最小条件集団パラダイムによる実験的研究」筑波大学 博士論文
- 松浦桃 (2007). 『セカイと私とロリータファッション』青弓社
- 山内智恵美 (2020). 『現代中国服飾とイデオロギー 翻弄された 120 年』白帝社

## 中国語文献

- 曹傑 (2020). 「JK 制服在中国青少年中流行的機制研究」『滁州学院学報』22 (1) :34-36
- 程景偉 (2023). 「中秋国慶假期広州実現文旅消費超 131 億元」『中国新聞網』 (<https://www.chinanews.com.cn/cj/2023/10-07/10089988.shtml> 2023 年 11 月 10 日参照)
- 陳璐 (2007). 「反抗之死—一項關於 COSPLAY 亜文化群体秩序變遷的考察」北京大学 修士論文
- 陳偉 (2022). 「再造部落—漢服愛好者群体民族誌研究」華東師範大学 博士論文
- 陳啓陽 (2015). 「Cosper 身份認同的質性研究」中国青年政治学院 修士論文
- 葛永超 (2018). 「社交媒体漢服文化傳播研究—基于成都漢服圈的田野考察」四川省社会科学院 修士論文
- 高佳怡 (2021). 「儀式傳播視角下青年亜文化群体身分認同研究—以“英雄聯盟”賽事為例」西北大学 修士論文
- 高欣 (2013). 「网络環境中“洛麗塔”群体身份建構認同研究」北京郵電大学 修士論文
- 姜楠 (2022). 「漢服亜文化群体的人类学考察—以武漢地区為例」中南民族大学 修士論文
- 靳莎莎 (2014). 「浅析古風音樂的創作」『芸術教育』(1): 116-117.
- 李凱利 (2017). 「后現代語境下 Cosplay 的文化認同与身份建构研究」南京大学 修士論文
- 李慧瑩 (2022). 「网络趣緣群体的互動行為研究—以 JK 制服微博超話為例」河南大学 修士論文
- 劉冲 (2022). 「Cosplay 亜文化變遷及参与者的媒介使用」四川外国語大学 修士論文
- 劉穎 (2020). 「漫展旅遊的消費決策行為研究」上海財經大学 修士論文
- 馬一倩 (2022). 「国内“制服”謎群的消費行為研究」海南師範大学 修士論文
- 寧佳磊 (2019). 「洛麗塔服飾藝術研究」西安工程大学 修士論文
- 邱天嬌 (2012). 「Cosplay—赛博空间中的幻想与认同」蘇州大学 修士論文
- 孫舒瑋 (2018). 「洛麗塔(lolita)服飾的亜文化研究—結合“媒介的物化”和“物的媒介化”」深圳大学 修士論文
- 譚珺 (2021). 「社交网络媒体平台下的中国 JK 制服文化思考」『今伝媒(學術版)』029(001) : 113-118.
- 田墨華, 宋曉華 (2022). 「從線上布局線下, 伝統百貨向年輕人“靠拢”—是誰將“三坑”經濟推

向大眾？」『新華日報』2022-3-21 朝刊

王謝思齊 (2020). 「洛麗塔亞文化群體的身分認同研究」暨南大學 碩士論文

魏晨 (2019). 「抵抗到審美—後亞文化視域下 JK 制服文化的風格表徵及媒介傳播」『國際公  
關』2020(08) : 285-286.

吳楓, 王洪斌, 廖秀 (2019). 「超 2 萬人齊聚成都漫展這一屆動漫迷絕不是“肥宅”」『封面新  
聞』(<https://m.163.com/dy/article/ER04OBCK05487JNG.html?clickfrom=subscribe> 2023 年 11 月 10 日參照)

謝靈佳 (2019). 「權力視閥下的青年亞文化—以 Cosplay 亞文化為例」『當代青年研究 (1) 』  
p.62-67

俞佳傲 (2021). 「青年亞文化群體的身分認同研究—基於對上海市臨風漢服社的調查」華東  
理工大學 碩士論文

張璇, 俞菀, 尹思源 (2023). 「穿着漢服過傳統節日—漢服的“破圈”與“擴圈”」『半月談內部  
版』2023 (2) (<https://app.xinhuanet.com/news/article.html?articleId=4e6a6f67da6bd3ec78ef53b8b6ea8add> 2023 年 11 月 10 日參照)

周贊 (2017). 「新媒介時代青年文化傳播發展研究—以 Cosplay 文化傳播為例」『中國青年研  
究』(3) : 19-2

## 英語文獻

Austin, J. L. (1962). *How to do things with words*. Cambridge: Harvard University Press.

Blackmore, C. (2010). *Social Learning Systems and Communities of Practice*. Springer.

Bennett, A., & Kahn-Harris, K. (Eds.). (2004). *After Subcultures : Critical Studies in  
Contemporary Youth Culture*. Basingstok : Palgrave Macmillan.

Borden, I. (2001). *Skateboarding, Space and the City : Architecture and the Body*. Oxford:  
Berg.

Butler, J. (1993). *Bodies That Matter : On the Discursive Limits of “Sex”*. London: Routledge.

Butler, J. (2009). Performativity, Precarity and Sexual Politics. *Revista de Antropologia  
Iberoamericana*. 4(3), i-xii.

Coles, C. (2007). The Question of Power and Authority in Gender Performance : Judith Bu  
tler’s Drag Strategy. eSharp, 9. [https://www.gla.ac.uk/media/media\\_41211\\_en.pdf](https://www.gla.ac.uk/media/media_41211_en.pdf).  
(2023 年 6 月 28 日參照)

Crawford, G., & Hancock, D. (2019). *Cosplay and the Art of Play: Exploring Sub-culture  
through Art*. Springer.

de Certeau, M. (1984). *The Practice of Everyday Life*. Berkeley : University of California  
Press.

Dunlap, K., & Wolf., C. Fans behaving badly: Anime Metafandom, Brutal Criticism, and the  
Intellectual Fan. *Mechademia*. 5(1) ,267-283

Esteves, V. E. D. (2018). 'Mah LOLthesis let me show u it': The (re) making and circulation

- of participatory culture: memes, creativity and networks, PhD thesis, University of Stirling.
- Fiske, J. (1990). *Understanding Popular Culture*. 2nd ed. London; New York: Routledge.
- Fiske, J. (2011). *Reading the Popular*. 2nd ed. London : Routledge.
- Foucault, M. (1979). *Discipline and Punish : The Birth of the Prison*. Harmondsworth: Penguin.
- Goh, A. Y. (2022). Learning journey: Conceptualising “change over time” as a dimension of workplace learning. *International Review of Education*. 68, 81-100.
- Galbraith, P. W. (2013). Cosplay, lolita and gender in Japan and Australia. *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*. 32. [http : //intersections.anu.edu.au/issue32/galbraith\\_intro.htm](http://intersections.anu.edu.au/issue32/galbraith_intro.htm)(2023 年 1 月 29 日参照)
- Hall, S., & Du Gay, P. (Eds.). (1996). *Questions of cultural identity*. Sage.
- Hellekson, K., & Busse, K. (2006). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson, NC : McFarland.
- Henricks, T. S. (2014). *Play and the Human Condition*. Chicago: University of Illinois Press.
- Highmore, B. (2002). *Everyday Life and Cultural Theory: An Introduction*. London: Routledge.
- Holmes, K., Greenhill, A., and McLean, R. (2014). Creating Communities: The Use of Technology in Craft and DIY Communities of Practice. *Journal of Systems and Information*. 16(4), 277-295
- Isaac Gagne. (2008). 'Urban princesses: performance and 'women's language' in Japan's Gothic/Lolita subculture,' *Journal of Linguistic Anthropology*. 18(1), 130-150
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York, London: Routledge.
- Jenkins, H. (2003). January 15, Transmedia Storytelling. MIT Technology Review. [https : / /www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/](https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/)(2023 年 1 月 29 日参照)
- Jenkins, H. (2006a). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2006b). *Fans, Bloggers and Gamers : Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press
- Jenkins, H. (2007). Transmedia Storytelling 101 [http : //henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)(2023 年 1 月 29 日参照)
- Jenkins, H. (2007). Aca-fandom and Beyond: Week Two, Part One (Henry Jenkins, Erica Rand, and Karen Hellekson) [http://henryjenkins.org/blog/2011/06/acafandom\\_and\\_beyond\\_week\\_two.html](http://henryjenkins.org/blog/2011/06/acafandom_and_beyond_week_two.html)(2023 年 1 月 29 日参照)
- Jenkins, H. (2011). Aca-fandom and Beyond: John Edward Campbell, Lee Harrington, and

- Catherine Tossenberger (Part Two) [http://henryjenkins.org/blog/2011/07/aca-fandom\\_and\\_beyond\\_harringt\\_1.html](http://henryjenkins.org/blog/2011/07/aca-fandom_and_beyond_harringt_1.html)(2023年11月30日参照)
- Jenkins, H., and Ito, M. (2015). *Participatory culture in a networked era: A conversation on youth, learning, commerce, and politics*. John Wiley & Sons.
- Kawamura, Yuniya. (2012). *Fashioning Japanese Subcultures*. New York: Bloomsbury Publishing Plc.
- Lamerichs, N. (2011). "Stranger than Fiction: Fan Identity in Cosplaying." *Transformative Works and Cultures* no. 7. <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/246/230> (2023年11月10日参照)
- Lamerichs, N. (2015). Express Yourself: An Affective Analysis of Game Cosplayers. In J. Enevold & E. MacCallum-Stewart (Eds.), *Game Love: Essays on Play and Affection*. Jefferson, NC : McFarland. 25-154
- Lamerichs, N. (2018). *Productive Fandom: Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Nasir, N. I. S., & Cooks, J. (2009). Becoming a hurdler: How learning settings afford identities. *Anthropology & Education Quarterly*. 40(1), 41-61.
- Partti, H., & Karlsen, S. (2010). Reconceptualising musical learning: New media, identity and community in music education. *Music Education Research*. 12(4), 369-382.
- Richard, G. (2015). Supportive Online Gaming Communities as Models of Inclusive Communities of Practice and Informal Learning Within Game Cultures Across Game Genres. Conference paper presented at 2015 American Educational Research Association Annual Meeting. [https://www.researchgate.net/publication/275771859\\_Supportive\\_Online\\_Gaming\\_Communities\\_as\\_Models\\_of\\_Inclusive\\_Communities\\_of\\_Practice\\_and\\_Informal\\_Learning\\_within\\_Game\\_Culture\\_Across\\_Game\\_Genres](https://www.researchgate.net/publication/275771859_Supportive_Online_Gaming_Communities_as_Models_of_Inclusive_Communities_of_Practice_and_Informal_Learning_within_Game_Culture_Across_Game_Genres)(2023年7月3日参照)
- Sandvoss, C., Gray, J., & Harrington, C. L. (2017). Introduction: Why Still Study Fans? In Gray, J., Sandvoss, C., & Harrington, C. L. (Eds.). *Fandom: Identities and communities in a mediated world*. NYU Press. 1-26
- Shaw, A. (2013). On not becoming gamers: Moving beyond the constructed audience. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*. (2). <https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/bitstream/handle/1794/26292/ada02-onnot-sha-2013.pdf?sequence=1>(2023年11月10日参照)
- Snake-Beings, E. (2016) The DiY ['Do it yourself'] Ethos: A participatory culture of material engagement, Doctoral dissertation, University of Waikato.
- Tajfel, H. E. (1978). *Differentiation between social groups: Studies in the social psychology of intergroup relations*. Academic Press.
- Turner, J. C. (1982). Towards a cognitive redefinition of the social group. In H. Tajfel (Ed.),

- Social identity and intergroup relations*. Cambridge, UK : Cambridge University Press. 15-40
- Wenger, E. (1998) *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. New York: Cambridge University Press.
- Wenger, E. (2000). Communities of practice and social learning systems. *Organization*. 7(2), 225-246.
- Wenger, E., McDermott, R., & Synder, W. (2002) *Cultivating Communities of Practice: A Guide to Managing Knowledge*. Boston : Harvard Business School
- Wenger, E. (2010). Conceptual tools for CoPs as social learning systems: Boundaries, identity, trajectories and participation. *In Social learning systems and communities of practice*. London: Springer London, 125-143.
- Winge, T. M. (2008). Undressing and dressing loli: A search for the identity of the Japanese Lolita. *Mechademia*. 3(1), 47-63

## 謝辞

この研究を遂行するにあたり、終始、適切な助言と丁寧な指導を賜りました長坂 格教授に心から感謝いたします。副指導を務めてくださった柳瀬 善治准教授と張 慶在准教授に深く感謝いたします。お忙しい中、博士論文の審査を担当してくださった川口 隆行教授、李 郁蕙准教授に深く感謝いたします。先生方の指導と激励がなければ、私がこの卒論を完成させることはできなかったでしょう。

そして、日本語のネイティブチェックを丁寧にしてくださった木下 望氏に深く感謝しています。また、他の同研究室の小松 正幸氏、JACITO GERARD REY ZAPANTA 氏、TORING ROMEO JR JUMAO-AS 氏、平賀 大貴氏、MANALO ALYSSA SARE 氏、また先輩の肖 凌翬氏には、日頃から研究の進み具合を気にかけていただき、優しい言葉で私を励まして下さいました。ありがとうございました。

調査の出発点として対象者を紹介してくださった雷 蒙娜氏と楊 詩琪氏に感謝します。そのほか、お時間をとってインタビューにご協力いただいた四坑ファンの方々にも感謝申し上げます。

この研究は、広島大学創発的次世代研究者育成・支援プログラムにより研究が遂行されたものです。ここに深く感謝の意を表します。

最後に、これまで私を温かく応援してくれた両親、明るく励まし続けてくれた親友の陳建旭氏と楊 国鴻氏、および他の支えてくれた親友たちに感謝の意を表します。