

Proposal of Research Exchange Projects on Asian "Pop" Cultures

国際大学グローバル・コミュニケーション・センター (GLOCOM)

助教授・主任研究員

東浩紀

中村伊知哉氏の指摘にもあるように、「ポップ、ドラマ、マンガ、アニメ、ゲーム、ファッション、ケータイ、「2ちゃんねる」的なネット文化など、日本発の若者大衆文化はいまアジア中を席卷している。しかし同時に、最近では、韓国や台湾など他国の追従も厳しい。日本でも、『冬のソナタ』のヒットやB0Aの活躍など、韓国ドラマやKポップの存在感が急速に増している。このような状況を受けて、いま日本では、ポップカルチャーの魅力を新たな国力(GNC)として捉え、政策的な介入によってその力を再強化するべきだという議論が見られる。確かに、日本のアニメクリエイターやネット表現者たちの生活は恵まれたものではないので、彼らが安心して表現活動に打ち込める社会基盤の整備は重要である。

しかし、現在のアジア圏の文化的状況を、「日本のポップカルチャー」対「韓国のポップカルチャー」「中国のポップカルチャー」といった国家間の競争として捉えることに対しては、私はきわめて懐疑的である。なぜなら、私たちアジア人がいま享受している「ポップ」で「クール」で「デジタル」な文化とは、もともと、20世紀後半のアメリカ消費社会が生み出した文化的なスタイルのアジア版だと言えるものだからである。つまり、ポップカルチャーは原理的に無国籍であって、それが日本産か韓国産か台湾産かを論じることには、あまり意味がない。実際に、ドラマにしる映画にしるアニメにしる、無視できない数の作品が国籍を横断した制作者に基づいて制作され、国籍に関係なく消費され始めている。逆に、そのような無国籍性を備えているからこそ、ポップカルチャーの魅力は、ときにアジアを飛び出してグローバルな市場を獲得しうるのだ。

では、そのとき、日本の果たすべき役割は何か。それは決して、上記のようなポップカルチャーの資産を、韓国や台湾の追従に怯えつつナショナリスティックに囲い込むことではない。むしろ日本は、ポップカルチャーを新しい共通言語とするクリエイターやビジネスマンたちに対して、国籍に関係なく、この共通言語を作り上げた先駆的な国家として寛容で開放的な態度を示し続けるべきである。具体的には、韓国人であろうと台湾人であろうとタイ人であろうと、日本に来れば高いレベルの消費者に出会えるし、整った制作環境が与えられるし、フェアな取引のもとですばらしい作品を制作できる、という国境を越えた信頼を醸成するべきである。ポップカルチャーの政策はまずはそのような原理原則に基づくべきで、決して、単なる産業育成策として構想されてはならない。

ところで最後に、そのような原理原則を貫くための準備として、ささやかな提案を行っておきたい。上述のように、いまやアジア全域で同質のポップカルチャーが消費され享受されており、それは若者たちの一種の共通言語になりつつある。しかし、ここで問題なのは、そこで共有さ

れているのがあくまでもモノに限られており、コンテキストや解釈のフレームワークは共有されていないということである。確かに、同じ音楽、同じアニメ、同じゲームが各国で消費されているが、その同じ作品が各国で「どのように」消費されているのか、その様子はなかなか見えにくい。たとえば、日本のアニメには戦争を主題とした作品が多い。それは日本の消費者にはファンタジーとして受け止められているが、徴兵制のある韓国ではまったく異なった見方がされていると言われる。ところが相互の国民はその差異についてほとんど知らないし、研究者の交流も行われていない。この点で、アジアのポップカルチャーは、真の意味での共通言語にはまだ一步及んでいないと言わざるをえない。モノは交換されているが、思想は交換されていないのだ。

おそらくこの点で、日本には、国際的な貢献を果たす大きなチャンスがあると言うべきだろう。たとえば、そのような現状を改善するために、ポップカルチャーの分野に限定して、クリエイターの相互交流の支援プログラムや共同研究機関の設立、外国人のマンガ研究者やアニメ研究者の積極的な受け入れ、各国で発表されている批評的言説の相互翻訳プロジェクトなどを検討してみたらどうだろうか。そして、ポップカルチャーを、真の意味でアジアの若者たちの共通言語にするために、ちょっとした支援を行っていったらどうだろうか。それは短期的なビジネスには繋がらないかもしれない。しかし、長期的に見ればあい、域内の平和と安定に少なからず貢献するものだと私は信じている。