

第二章 グローバリゼーションの中のマンガ・アニメ・ゲーム

第二章では、第一章で確認された日本のマンガ・アニメ・ゲームの世界進出の状況について、文化帝国主義論及びグローバリゼーションの理論によればどのように語ることができるのか、検討していく。

文化帝国主義論

「文化帝国主義」とは、「近代」における大衆消費文化の世界的な拡散や浸透を、主に欧米による世界の他の地域への文化の押し付け、または文化的な支配であると捉え、批判する際に使われる概念である。しかしながら、国家間の政治的／経済的な支配・従属関係を表す「帝国主義」の概念を「文化」の領域に応用したこの「文化帝国主義」という概念は、「帝国主義」と「文化」というそれぞれに非常に曖昧な概念を結合させたものであるため、定義することが非常に困難であり、論者によって使われ方や意味が全く異なっている。そのため、ジョン・トムリンソンは、「文化帝国主義」を論じる上で定義づけを行なうことは避け、「文化帝国主義」が誰によってどのように語られて来たのか、言説としての「文化帝国主義論」を寄せ集めて検証することから始める。そして、トムリンソンは「文化帝国主義」の語られ方を四つの類型に分け、それぞれを批判的に検討した¹。

日本のマンガ・アニメ・ゲームの世界市場への浸透は、文化帝国主義を批判する文化帝国主義論の立場からは、明らかに攻撃を受けやすい事例である。そこでここでは、トムリンソンによる文化帝国主義論の四つの類型のうちの一つを利用し、それぞれの類型の文化帝国主義論によって日本のマンガ・アニメ・ゲームの「世界進出」を見た場合、それはどのように捉えられ批判されるのか、そしてその批判は果たして妥当性を持つのか、考察してみたい。それにより、マンガ・アニメ・ゲームの世界市場への浸透が、グローバリゼーションの中でどのような現象として捉えられるのか明らかにする手掛かりが与えられるはずである。

まず、トムリンソンによる文化帝国主義論の類型の一つ目は、「メディア帝国主義」論としての文化帝国主義論である。これは、帝国主義的な文化的支配を進行させるものとしてマスメディアの役割を最も重要視する考え方で、文化的支配はマスメディアによる操作を通じて行われるとする。国際コミュニケーション論の中でこうしたメディア帝国主義論が登場して来たのは1960年代からであり、その代表的な論者であるハーバート・シラー

¹ Tomlinson [1991] 1993.

は、アメリカのメディア産業の世界支配を問題にする中で、マスメディアを、多国籍企業の資本主義的イデオロギーを第三世界の市場に浸透させる装置として捉えた。すなわち、マスメディアは、無防備な受容者に対するその強大な操作力によって、生活様式としての資本主義の文化を第三世界の人々に植え付け、多国籍企業の商品のための「よき消費者」を市場につくりあげる役割を果たしているというわけである²。

シラーに代表されるこのようなメディア帝国主義論によって批判されるのは、特定の強力なメディア産業が第三世界のメディア産業を政治的・経済的に支配していることと、その支配的メディアによって媒介された資本主義的文化が画一的に普及していくことである。具体的には、例えばタイムワナーやニュースコーポレーションなどの支配的な多国籍メディア企業が全世界のメディア産業に大きな影響力をふるっていることや、アメリカのメロドラマ『ダラス』が広く世界各地で放送され、視聴者に「アメリカの消費主義文化」が広められている（とされる）ことなどが、「メディア帝国主義」であるとして批判されるのだ。言うまでもなく、このようなメディア帝国主義論で「支配」が批判の対象になっている理由は、ローカルなメディア産業の自律性に価値が見出され、その自律性が支配的な特定のメディア産業によって不当にも脅かされていると考えられているからであり、また、文化の「画一的」な普及が批判されるのは、ローカルな独自の文化とその多様性というものが想定されて価値を見出され、守るべきその文化の多様性が危機にさらされていると考えられているからである。

では、この議論によって日本のマンガ・アニメ・ゲームの世界市場への浸透はどのように捉えられ、批判されるだろうか。まず第一に、日本製のマンガ・アニメ・ゲームが世界中の雑誌やテレビなどのメディアにソフトとして供給されている状況が、ローカルなメディア産業が強力な日本のメディア産業によって支配されている状態だとされて批判されることが考えられる。そして第二に、世界中のローカルなメディアを通じて日本製のマンガ・アニメ・ゲームが消費されている状況が、マンガ・アニメ・ゲームの文化が画一的に世界に広められている状態だとされて批判されるだろう。

しかし、メディア帝国主義論によるこれらの批判は、その批判の論理が妥当なものであると仮定しても、日本のマンガ・アニメ・ゲームの世界市場への浸透に対しては批判力を持っていないように思われる。

何故なら、まず第一の「支配」への批判が妥当性を持つためには、ローカルなメディア産業の自律性が日本のメディア産業の圧倒的な力によって脅かされていると考えられる状況でなければならないのだが、第一章で確認したように、日本のマンガ・アニメ・ゲー

² 同書: 78-82。

ムのローカルマーケットへの浸透は主に現地のメディア産業の活動によって行われて来たのであって、それではローカルなメディア産業の自律性が脅かされているとは言えないからである。むしろ、ローカルなメディア産業は自律的に日本のソフトを取捨選択し、自己の利益の為にそれを利用していたのだと言え、これに対して「自律的に見えるがそれでも実は支配されているのだ」と述べることは、「自律性」を擁護する意図とは裏腹に、かえってローカルなメディア産業が既に確保していた自律性を否認することになりかねない³。よって、「支配」に対する批判は批判力を持たない。

また、第二の「画一的」な文化の拡散に対する批判も批判力を持たない。何故なら、第一章で確認したように、日本のマンガ・アニメ・ゲームは各ローカルマーケットに適合する形に変容させられ、現地化された上で初めて受容されており、メディアの力によって単純に画一的な文化が広がって来たのではなかったからだ。

メディア帝国主義論は、支配的なメディア産業の力を強調するあまり、ローカルなメディア産業や受容者の能動性を明らかに過小評価している。トムリンソンも指摘するように、シラーの議論は「メディアはイデオロギー操作の能力を持っているという単なる主張」に過ぎず、送られてくる（あるいは取ってくる）文化的商品を受容者側が能動的に解釈し、変容させるプロセスを考慮していないのである⁴。メディア帝国主義論はこのような限界を持つため、ローカルな文化産業による現地化がそのプロセスにおいて大きな役割を果たしていた日本のマンガ・アニメ・ゲームの世界市場への浸透を批判することができない。

さらに言うなら、「ローカルな文化産業による現地化」は、確かに日本のマンガ・アニメ・ゲームが受容される際の顕著な特徴ではあったけれども、それは実はあらゆる文化的商品について程度の差こそあれ言えることである。ローカルマーケットに文化的商品が受容される際、何の変容も受けないということはほとんど考えられない。だから、メディアの操作によって画一的な文化が無条件に広められるというメディア帝国主義論の前提自体が非常に疑わしいのだと言える。

トムリンソンによる文化帝国主義論の類型の二つ目は、「国家の言説」としての文化帝国主義論である⁵。これは、「外国文化」の脅威にさらされる「土着の文化」あるいは「地域の文化」という構図を基本にした議論であり、「地域」は大抵の場合において国民

³ これはつまり、自分の意志で行動していると考えている主体に対して、「それは実は自由意志によるものではないのだ」とその主体の自律性を無視する形で決め付けるようなものである。

⁴ 同書: 80。

⁵ 同書: 137-200。

国家の枠組みと重ねられている。よって、この議論が批判するのは、国家的アイデンティティや、ナショナルな文化的アイデンティティへの攻撃としての文化帝国主義である。具体的には、例えば「アメリカ文化」としてのマクドナルドがフランスの街に進出することが、「フランス文化」としての「フランス人」の食習慣に対する脅威であるなどとして批判される。ここで文化の帰属先として考えられているのは国民国家であり、その内部では均質な国民によって均質な文化が共有されていると期待されている。そして、価値が置かれているのは、そのナショナルな共同体に帰属する文化の、他のナショナルな文化に対する自律性、純粋性である。

しかし、この種の文化帝国主義論は、明らかにナショナリズムをその論理の根拠に持つものであり、問題を抱えている。まず、ナショナルな共同体というものは、ベネディクト・アンダーソンによれば社会の近代化のプロセスの中でのマスメディアの発達により「想像」することが可能になった「想像の共同体」であり⁶、その共同体の内部では、必ずしもある均質な文化が共有されているとは言えない。よってここでの文化帝国主義論が前提にしている「国民文化」も想像されたものであり、そこに実際にあるのは、ナショナルな共同体には均質な文化が存在するのだという想像的な言説だけである。よって、ナショナルな文化の「自律性」や「純粋性」を想定し、それを守ろうとするこの議論は、言説としては非常によく見受けられ訴求力があると言えるものの、現象を分析するための理解としては妥当ではない。「国家の言説」としての文化帝国主義論は、分析の視角としてはもともと妥当性が低いと言わざるを得ない。

では、この文化帝国主義論は日本のマンガ・アニメ・ゲームの世界市場への浸透をどのように捉えて批判するだろうか。まず、マンガやアニメ、ゲームは言うまでもなく「日本文化」として捉えられる。そして、マンガ・アニメ・ゲームがローカルな市場に浸透することは、「日本文化」が「地域の文化」を侵略し破壊することだと捉えられ、批判されるだろう。ナショナルな共同体に帰属する文化の自律性と純粋性を重要視するこうした形の文化帝国主義批判は、マンガ・アニメ・ゲームが世界市場に浸透する際に、それへの反発として各地で実際に見られた批判でもあった。

しかし、マンガやアニメ、ゲームの文化をこのように「日本文化」として捉えることには当然問題がある。そこで、そのようなナショナルな枠組みの使用を避け、より妥当性の高い捉え方をする必要があるのだが、それはどのようなものだろうか。考えられるのは、マンガやアニメ、ゲームの文化を、ある一定のメディア環境の中で生活している一定の嗜好を持つ層に適合的な文化だと捉えるものであろう。こう捉えることで、ネーションを超

⁶ Anderson [1983] 1987。

えたマンガ・アニメ・ゲームの受容を妥当に分析することが出来る。何故なら、マンガやアニメ、ゲームの文化に適合性を持つ層は、ネーションの枠組みとは無関係に世界市場に一定の規模で存在していると考えられるからだ。これは、マスメディアと学校教育の制度をその属性として持つ国民国家のシステムが世界中にほぼ例外なく普及したことと、大衆消費社会が世界に拡大したことによって形成された層である。実際、世界市場で日本のマンガやアニメ、ゲームを受容したのは、日本でそれらを受容している層と同じように、多くは都市に住む、本やテレビなどに一定の接点を持つ子供と、日本でいわゆる「オタク」と同じような層で構成されるマニア達であった⁷。つまり、マンガやアニメ、ゲームは、世界市場に日本と同じように存在するそのような層に適合的な文化であったから、それぞれに「現地化」されつつ広まっていったのである。受容者たちにとって、マンガやアニメ、ゲームは、自分たちのスタイルや好みにあった単純に魅力的なものとして受容されたのであって、エキゾチックな「外国の文化」として受容されたのではない（受容の初期の段階での『文化的無臭性』）。確かに、第一章で述べたように、受容者にとってはそれらを受容することは「日本文化」を意識することにつながっているのだが、それは事後的に「日本文化」のイメージを自分たちに馴染みのあるものを中心にして再構成するプロセスなのであって、彼/彼女たちにとってマンガやアニメ、ゲームが事前に「自国の文化」と相容れない見知らぬ「日本文化」としてあらわれ、それが「侵略」して来るということではなかったのである。マンガやアニメ、ゲームの文化は、それを言わば好き好んで受容している受容者達にとっては、「日本から来た（けれども）自分たちの文化」なのだと言えよう。言うまでもないが、ここで「自分たち」と言った時に想定されているのはナショナルな共同体ではない。

受容する本人達がこのように「侵略」だとは意識していないことについて、「国民」の枠組みを持ち出して来て「それは実は国民文化への侵略である」と述べる「国家の言説」としての文化帝国主義論は、あまりにも傲慢であると言えよう。

したがって、日本のマンガ・アニメ・ゲームの世界市場への浸透を、「日本文化」の「地域の文化」への侵略であると捉える文化帝国主義論は、ナショナルな共同体に帰属する文化を強く内面化している人々がマンガ・アニメ・ゲームの浸透をどのように思っているのかということの政治的な表現としては正しいのかも知れないが、現象自体の正確な把

⁷ ナショナルな枠組みとは無関係に、趣味やスタイル、感覚を共有することで成り立つ共同体のことを上野俊哉は「トライブ」と呼んでいる（上野 2000 及び NHK 教育テレビ『未来潮流』「アムステルダム発 情報運河をゆく」＜出演：上野俊哉 1998 年 6 月 6 日 21:00-22:15 放送＞）が、マンガやアニメ、ゲームの受容者は、このような文化的な「トライブ」をネーションの領域を横断して形成しているのだと言えるかも知れない。

握に基づいた議論ではない。この形の文化帝国主義論は、ナショナルな文化の統合性・均質性が自明のものとして捉えられている場の外では批判力を持たず、日本のマンガ・アニメ・ゲームの世界市場への浸透を批判することができない。

さて、以上のように二つの類型の文化帝国主義論で日本のマンガ・アニメ・ゲームの世界市場への浸透がどのように捉えられるのか見てきたわけだが、結局これらの文化帝国主義論は、文化が浸透する過程での相互作用に対する認識が不十分であったり、文化的アイデンティティの帰属先としてナショナルな共同体を特権化していた為に、現象を適切に捉え批判することができなかった。

しかし、何故批判できないのかを考える為に文化帝国主義論の問題点を考察して理解されたことにより、以下のことが確認されただろう。まず、日本のマンガ・アニメ・ゲームの世界市場への浸透は、「帝国主義」のような目的性を持った送り手からの一方的な運動として理解されるべきではなく、浸透するそれらを受容者側が能動的に解釈し変容させる中で進行するものだとして理解されるべきだということ。そして、マンガ・アニメ・ゲームは、世界市場に浸透する中で、各ローカルマーケットに存在する受容層にそれぞれ「自分たちの文化」として受容されていること。つまり、グローバル化したマンガ・アニメ・ゲームは、特定のネーションに帰属する文化として捉えるべきではなく、敢えて帰属先を考えるなら、ネーションの枠組みを乗り越えて存在する一定の同質的な集団（『同質的』の意味は、メディア環境的、経済的な状況がマンガやアニメ、ゲームの受容に関して一定の適合的な状況にあるということ）に帰属する文化として捉えるべきだということである。

グローバリゼーションの理論へ

トムリンソンは、文化帝国主義論を四つの類型に分けて検討することを通じて、最終的には「近代性」への批判と「グローバリゼーション」の概念の導入にたどり着くのだが、本論文での分析に「グローバリゼーション」の概念を利用するために、その議論の流れをここでまず概観しておきたい。その後、トムリンソンの導入した「グローバリゼーション」の概念によって、日本のマンガ・アニメ・ゲームの世界市場への浸透を眺めてみることにする。

トムリンソンによる文化帝国主義論の四類型のうち、残る二つは、グローバルな資本主義に対する批判としての文化帝国主義論と、近代性批判としての文化帝国主義論である。トムリンソンは、前の二つの類型の文化帝国主義論は、空間的・地政学的な面から見た共

時的な文化の相互作用に関心を向けたものであったため、現在確実に進行している通時的な世界全体の何らかの文化的な変化を十分に捉えることができなかつたとする⁸。そして、それを捉えようとする議論として、時間軸上の文化的変化という歴史的プロセスに注目したこの残りの二つの類型の文化帝国主義論を検討している⁹。近代社会の形成に大きな役割を果たす資本主義は近代性を決定付ける大きな要因なので近代性に包摂されるものと言えるのにも関わらず、ここで資本主義と近代性が二つの議論に分けられているのは、世界的な文化的変化をもたらすものとして特に資本主義に注目し批判するマルクス主義的な文化帝国主義論を検討するためである。

まず、グローバルな資本主義に対する批判としての文化帝国主義論であるが、このうちの最も一般的な議論は、マルクス主義的な立場に立った議論である。これは、文化帝国主義を、「経済的システムとしての資本主義の普及を援助する一連の活動」¹⁰として、つまり「資本主義の道具」として、機能主義的に捉えて批判するものである。そして、資本主義は「均質化作用を持った文化的な力」として捉えられ、世界の文化的な均質化はそれによってもたらされているのだとして批判される。しかし、トムリンソンは、文化の均質化をアприオリに「悪」であるとし多様性に価値を置くのは、異国趣味的な思考による西洋中心主義的な発想に過ぎない可能性があり、「良い生活」のための物質的な利点においてはむしろ均質化が支持される可能性もあるということと、資本主義への批判が成立するためには資本主義の提供する文化的経験が「悪」である根拠が示されなければならないはずなのにそれが示されていないことを挙げ、この種の文化帝国主義論の限界を指摘する¹¹。そして、現在進行中の通時的な文化的変化を批判するためには、「近代性」そのものが批判される必要があるとし、近代性批判としての文化帝国主義論の検討に移る。

近代性批判としての文化帝国主義論は、文化の均質性をもたらすものとして「近代性」そのものを批判するものである。これは、「近代性」が持つグローバルな「発展」への物語が、社会的に想像された神話として共有されることで、「伝統」が崩壊し世界の文化的な均質性をもたらされているのだとする。しかしこの批判も、「近代性」の拡張を文化の「押し付け」であるとして批判するだけでは、資本主義に対する批判としての文化帝国主義論が抱えていたものと同じ限界を抱えることになる。

そこでトムリンソンは、「近代性」の拡張を、文化の「押し付け」ではなく文化の

⁸ Tomlinson 前掲: 202-203。

⁹ 同書: 201-336。

¹⁰ 同書: 203。

¹¹ 同書: 269-273。

「衰弱」の過程として捉えることで、この限界を超えようとする¹²。ここでトムリンソンは、「文化」について、それは単に文化的商品の流通によって表象されるだけのものではなく、実存的な意味や目的の物語、すなわち、個人や社会が何の為に存在し、どの方向に向かえば良いのかということ語る物語を生み出す手段の束であるという立場をとる。その意味での文化が近代性の拡張によって「衰弱」しているとはどういうことなのか。これは、かつて「伝統」の規範が無条件に与えていた個人や社会の意味や目的の物語を、「近代性」は「伝統」の代わりに作り出すことに「失敗」しているということである。つまり、「近代性」は、「合理性」や「発展」という強力な物語によって「伝統」からの不可逆的な「解放」をもたらしたものの、かつて「伝統」が教えてくれたようには個人や社会の意味や目的を教えてくれず、「近代性」に覆われた世界ではただ量的な拡大のみが目指されるようになり、質的な社会の目的が失われたというのである。

トムリンソンは、失敗に対する不満は正当なものであるから、この失敗の状況こそが「責めを負うべき」であるとして、「近代性」を批判する。

ここにおいて、一定の意図的な目的を持った企てであるという含意がある「帝国主義」の概念ではこのような「近代性」に覆われた世界での目的性の無い文化的変化は捉えられないとされ、「グローバリゼーション」の概念が導入される。この「グローバリゼーション」という概念は、「地球上のあらゆる地域の相互連絡や相互依存」の激化や拡大を意味するが、それは「帝国主義」の場合よりも「はるかに無目的な方法で行われ」る、「この上なく一貫性がない、あるいは文化的目標をもたないプロセス」である¹³。

文化帝国主義論では日本のマンガ・アニメ・ゲームの世界市場への浸透の状況を解釈できなかったわけだが、このグローバリゼーションの概念では解釈できるだろうか。以降では、グローバリゼーションの理論によって日本のマンガ・アニメ・ゲームの世界市場への浸透がどのように捉えられるのか、検討する。

文化の「脱領土化」

トムリンソンは、アンソニー・ギデンズが近代性の主要な特性として述べた「脱 - 埋め込み」の概念を利用し、グローバリゼーションのプロセスが進行する中での文化的状況

¹² 同書: 326-336。

¹³ 同書: 341-342。

を、文化の「脱領土化」として説明する¹⁴。これは、グローバリゼーションの「複合的結合性」が、文化と場所との絆を弱める働きをするということである。

まずギデنزの「脱 - 埋め込み」について説明する。ギデنزは、近代性はローカルなコンテキストからの社会的活動の「脱 - 埋め込み」を引き起こすとした。これは、「ローカルな相互行為のコンテキストから社会的関係を『引き抜き』、時間と空間の無限の広がりの中でそれらを再構築すること」¹⁵である。つまり、前近代の社会においては、社会的相互行為は実際に目の前にいる人間同士の間にはしか成立せず、時間的・空間的にローカルな範囲に限定されていた（『埋め込まれて』いた）が、近代社会においては運輸や通信などのコミュニケーション・テクノロジーの発達などによってその限界が突破され、遠く離れた人間同士の相互関係が促されている、ということである。ただし、それは人々が「ローカル性」から引き離されたという意味ではなく、「ローカルな生活」は依然として人々の経験の大部分を占めていることには留意する必要がある。近代の「脱 - 埋め込み」によって変わったのは、そのローカルな日常経験のコンテキストがローカル性の中だけで自己完結せず、遠く離れた場所での出来事や関係によって影響されるようになった点である。そして、グローバリゼーションの本質は、近代性によるこの社会的なコンテキストの拡大であるとされた。

トムリンソンは、この「脱 - 埋め込み」の概念を利用し、グローバリゼーションの文化的状況を文化の「脱領土化」として捉える。つまり、グローバリゼーションのプロセスとしての「脱 - 埋め込み」によって、人々の文化的経験はローカルなコンテキストのみによって決定されるのではなく、文化と場所（『領土』）との結びつきが従来の密接なものから希薄なものになっているというのだ。この文化の「脱領土化」の概念は、特定の固定的なローカル性と文化との密接な結びつきの存在を前提に「土着」の「純粹」な「国民文化」のようなものを無条件に想定する考え方への批判にもなっている。そしてトムリンソンは、文化の「脱領土化」は常に文化の「雑種化」を伴うので、「グローバル化された大衆文化」は、「統合的で『本質化』していく性質を持った国民文化とは性格において異なる、より肌理の粗い、より変幻自在な、そして文化的な起源や帰属の厳密な区別を守ることには比較的無関心なものになると考えられる」と述べる¹⁶。

¹⁴ Tomlinson [1999] 2000: 185-259。

¹⁵ Giddens, A., 1990, *The Consequences of Modernity*, Cambridge: Polity Press: 21、同書: 101で引用。

¹⁶ 同書: 256-257。

日本のマンガ・アニメ・ゲームの世界市場への浸透によって起こっている状況は、この文化の「脱領土化」の概念によって大変よく説明できるように思われる。

マンガ・アニメ・ゲームは、グローバリゼーションの中で世界市場に浸透した。そして、それを好んで受容する層が場所に関係なく世界中に存在し、従来は日本だけで生産されていた日本様式のマンガやアニメが各地で現地のものとして生産されるようになった。そうした状況の中で、従来は日本のローカル市場でのコンテキストのみに配慮して製作されていた日本製のマンガやアニメ、ゲームが、遠く離れた市場のコンテキストにも影響される形で製作されるようになったり（例えば『ポケモン』では、アメリカでは人気が出ないと判断されたキャラクターが日本で放送されているアニメでも降板させられた）、逆に、例えば『ポケモン』が自分の極めてローカルな生活の中にも浸透しているアメリカの子供が、日本の文化産業による『ポケモン』の販売戦略に影響を受けるようになったりしている。これらのことは、マンガ・アニメ・ゲームが「日本」というローカル性との結びつきを弱め、グローバルなコンテキストにますます入り込んでいる証拠として捉えられるのであり、マンガ・アニメ・ゲームの文化も「脱領土化」の度合いを増しているということであろう。

そして、この「脱領土化」によって、マンガ・アニメ・ゲームの文化は「日本」だけのものではなく、誰に帰属する文化なのかということが意識の上でも次第に明確ではなくなっていくのだと言える。つまり、文化の絶対的な帰属先が想定できなくなってくるということだ。しかしこれは、前節で文化帝国主義論による現象の把握を試みた際、グローバル化したマンガ・アニメ・ゲームは、特定のネーションに帰属する文化として捉えるよりも、ネーションの枠組みを乗り越えて存在する一定の同質的な集団に帰属する文化として捉えるべきであるとしたこととは矛盾するようにも見える。マンガ・アニメ・ゲームはこの「同質的な集団」にやはり「帰属」するのではなかったのかという疑問が当然出てくるだろう。しかし、そのような集団に「帰属」する文化だからこそ、誰のものなのかわからなくなってくるのだ。何故なら、この「集団」の「同質」性は、メディア環境的、経済的な状況に関してマンガやアニメ、ゲームの受容に一定の適合的な状況にある（つまり、都市に住むかあるいは都市との接点があって、雑誌やテレビ、ゲーム機などのメディアに触れることが可能であり、それらの消費に使えるだけの金を持っている、など）ということしかなく、ネーションのような縦割りの「共同体」とは違ってそこへの出入りはかなり自由で、一定の傾向と制限はあるにせよ、そこには世界中の様々な属性を持つ人々が存在するからである。そのようなとらえどころの無い「集団」への「帰属」しか想定できない文化は、世界の誰のものでもあり誰のものでもないような文化としてあらわれて来るの

ではないだろうか。

とは言え、現在の段階では帰属先が想定不能であると言えないかも知れない。それはまだ「日本のもの」として認識されているように見えるからだ¹⁷。ただ、マンガ・アニメ・ゲームがナショナルな意味で「日本のもの」であるという認識が、ますますその根拠を危うくしていくことだけは確かである。第一章で、現在の段階ではマンガ・アニメ・ゲームは受容者に「日本のもの」として意識されているので「文化的無臭性」は妥当ではないと述べたが、将来においてはむしろ「日本」のしるしが完全に消え、「文化的無臭性」が全面化するのかも知れない。グローバリゼーションによる「脱領土化」は、そのような方向への流れである。トムリンソンはグローバリゼーションの中で「脱領土化」される大衆文化について、「文化的な起源や帰属感の厳密な区別を守ることには比較的無関心なものになる」と述べたが、マンガ・アニメ・ゲームの文化はまさにそのようなものになりつつあるのではないか。

ただし、これは何か単一の「グローバル文化」がマンガ・アニメ・ゲームによって登場するというのではない。そこに登場するのは、依然として人々にとって重要なものであり続ける「ローカル性」に適合する形に変容させられた、複雑な構成要素を持つ多様な「グローバル化された（脱領土化された）文化」だけである。

文化の「所有意識」の問題と「再領土化」

文化が「脱領土化」する状況においては、その文化が誰に帰属するものなのかということが意識の上でも明確でなくなると述べたが、トムリンソンはこのことについて文化の「所有意識」の問題として言及している¹⁸。すなわち、「西洋の一般人」は、グローバル化していく彼ら「自身」のものと言われる文化に対して、果たして「所有意識」を感じ、それがグローバル化していくことを自分たちの「勝利」だと感じているだろうかと問うのである。そして、トムリンソンは自身のこの問いに対し、「我々」西洋の人間は、グローバル化する文化に対して強い「所有意識」を感じられないとし、そのグローバル化は「勝利」などとしては感じられず、むしろ西洋の「文化的自信」はグローバリゼーションの中で低下していると回答する。その理由として、近代の「脱・埋め込み」によって、ローカルな日常経験が遠く離れた場所の出来事や関係によって支配されるような状態の時には、

¹⁷ だからこそ、第三章で分析するように、マンガ・アニメ・ゲームの文化を抛り所にした文化ナショナリズムの言説が登場するのである。何故「だからこそ」なのかは第四章で分析される。

¹⁸ 同書: 166-170。

その日常的な文化を「自分たちのもの」として明確に意識し続けることが困難であることを挙げる。つまり、「脱領土化」によって、文化がローカルな「自分たちのもの」として感じられなくなっていると言うのである。

この文化の「所有意識」の問題をマンガやアニメ、ゲームの文化についてあてはめてみると、グローバル化の中での「脱領土化」によって、「日本人」がマンガやアニメ、ゲームの文化に「所有意識」を感じられなくなっていくということである。これは前節までに見てきた通りのことだ。

しかし、ここにおいて、それに反する動きが存在することが気付かれる。このように「日本人」がマンガやアニメ、ゲームの文化に「所有意識」を感じられなくなっていくはずの状況において、序で挙げたように、逆にマンガやアニメ、ゲームの文化に対する強烈な「所有意識」を表明し、それを「日本人」の「日本文化」として立ち上げようとする言説が登場しているのだ。これは一体どういうことなのだろうか。

これは、グローバル化の中でそれへの対抗として弁証法的に登場するローカル化としてのナショナリズムの言説だろうか。トムリンソンは、「脱領土化」は直線的な一方通行のプロセスではなく、「脱領土化」があるところには、それによって脅威にさらされる文化的アイデンティティの為の「家」を再び確立しようとする「再領土化」が必ず存在するということを抜け目なく指摘している¹⁹。マンガやアニメ、ゲームの文化を「日本文化」として立ち上げようとする言説は、このような文化の「再領土化」を行なおうとする動きとして捉えられるのだろうか。

以上、第二章では、日本のマンガ・アニメ・ゲームの世界進出の状況について、文化帝国主義論及びグローバル化の理論によって検討し、最終的にマンガ・アニメ・ゲームの文化がグローバル化の中で「脱領土化」しているという状況を把握するに至った。

次の第三章では、本章の最後で言及した、マンガ・アニメ・ゲームの文化を「日本文化」として「再領土化」しようとするように見える言説について分析し、そうした言説が、本章で確認されたグローバル化の中でのマンガ・アニメ・ゲームの文化の「脱領土化」の状況の中で、どのような形で「日本」の文化的アイデンティティに影響していると考えられるのかを検討する。

¹⁹ 同書: 257-259。