

# 台湾における 日本マンガ・アニメ文化研究概観

## —修士・博士論文を素材に

川 田 健

### はじめに

論者は、台湾における日本マンガ・アニメ文化（以下、ACG<sup>1</sup>文化）受容と現地化の様相を明らかにするために台湾におけるACG研究に着目してきた。ACG研究に携わる研究者<sup>2</sup>は、その多くがファンでもあることから、ファンの関心の所在を把握するのに有用であると考えている。川田（2011）では特に90年代後半の主要な論争である「文化侵略論」について、賛否両論を紹介し、最後に、後の多くの研究者が参照する陳仲偉の「主体的に関わるファン」論を紹介することによって、日本ACG

---

<sup>1</sup> ACGはAnime・Comic・Gameの頭文字を取ったもので、中華圏ではマンガ・アニメおよびその派生文化を表す言葉として広く用いられる。またN（Novel・ライトノベル）を加えることもある。周知の通り、マンガ・アニメは、たとえばグッズ・キャラクターCD・舞台・声優イベントなどのマルチメディア展開されることが多く、「マンガ」など、メディアの名を直接用いてしまうと、メディアが拡大発展していく当該分野の総体を表すことが難しくなる。論文の表題は、一般に用いられる「マンガ・アニメ文化」としたが、おそらく日本の評論や論文で用いられている一般的な語は「オタク文化」であろう。特に受容者研究の場合、その対象の多くは「オタク」と称される層である。ただ「オタク」の指向はACGに限定されるものでない以上、用語としては不安定であると考え、論者は中華圏における安定した用語としてACGの語を借用して用いている。

<sup>2</sup> ここでいう研究者は、アカデミアに在籍している人だけではなく、在野でACG研究を行う人を含む。詳細は別項に譲るが、90年代～00年代の台湾におけるACG研究は、大学の中で研究されることはまれであったが、洪徳麟・シャッフル同盟などの在野のACG研究者が資料を博搜して研究成果を出版、後の研究者に視座を提供している。

文化のローカライズの一端を論じた。また、川田 (2012) では、主に前者、90年代から2000年代初期における、台湾の同人誌文化発展の諸相を、イベントと同人誌文化啓蒙との両面から分析した。

本論は、川田 (2011) の不備を補い、射程を2019年までに設定して、再度後述の方法を用いて、台湾の修士・博士論文における日本ACG研究を俯瞰することを目的とする。

## 2 研究方法と制限

今回も川田 (2011) 同様、国家図書館 (台湾) 「台湾博碩士論文知識加値系統<sup>3</sup>」(National Digital Library of Theses and Dissertations in Taiwan) を用いた。最初は川田 (2011) と同じく、「日本」and「動漫」、「項目指定なし (不限欄位)」、範囲を卒業学年度<sup>4</sup>民国88 (1999) 年～108 (2019) 年で検索をかけ、1119本を抽出、その後、概要と目次、参考文献から日本ACGとは全く関係しないと判断した263本を除いた855本を採用したが、主要な論文が一部欠落していることに気づき、改めて「日本」and「漫畫」、「日本」and「次文化」、「日本」and「輕小説<sup>5</sup>」「日本」and「BL」、で検索して抽出したもののうち、日本ACGと関連があり、かつ先の「日本」and「動漫」でヒットしなかった31本を新たに加え、886本を分析対象とした<sup>6</sup>。

次に以上の手続きで抽出した論文を、同データベースで提供されている概要・目次・参考文献に基づいて内容別に以下に分類して数の推移を調査した。

---

<sup>3</sup> <https://ndltd.ncl.edu.tw/cgi-bin/gs32/gswweb.cgi/ccd=gcYxgF/webmge?mode=basic>

<sup>4</sup> データベースには通常卒業年度と論文出版年が記載されているが、論文出版年については記載されていないものもあるため、経年比較は一律に卒業年度とした。

<sup>5</sup> ライトノベル。ライトノベルについては一柳・久米 (2009:13) の「マンガ・アニメ的イラストが添付された、十代の若者層を主要読者とするエンターテインメント小説」という定義に従う。ライトノベルはそれ自体がACG文化・産業の発達の中で確立された媒体であり、文化現象である。

- A：作品・作家など、創作側に関する論考
  - A-1 作品・作家及び作品中のキャラクター論
  - A-2 創作理論
- B：作品受容・ファンの意識など、受容側に関する論考
  - B-1 ファン・受容論
  - B-2 文化・社会論
  - B-3 同人論
  - B-4 ジェンダー論
- B：文化政策や産業に関する論考
  - B-1 産業論
  - B-2 政策論
  - B-3 著作権論
- D：その他
  - D-1 自作品創作理論<sup>7</sup>
  - D-2 教育論
  - D-3 翻訳・日本語日本文化教育応用論

後述するとおり、2000年代前半より、Bすなわち文化受容に注目した論考が増え、2007年以降は受容論がA（作品・創作論）を概ね上回っている。ファン文化論は、受容論の核となるものである。このため、本稿では主にファン文化論の興起に焦点を当てて、その特徴の一端を述べるこ

---

<sup>6</sup> 無論、これら全てが日本ACGを主題としたものではなく、間接的なものも含まれる。抽出後の採用基準は、論文要旨または目次中に、日本ACGについての言及があるもの、参考文献に日本ACGに関連する論考が取り上げられているものとした。日本ACGを主題とする論考は当然これより大幅に絞り込まれるが、研究の目的が、日本ACG文化のローカライズの過程の考察である以上、必然的に日本ACGに何らかの関連があると思われる論考まで視野にいれる必要がある。

なお、データベースには卒業年と論文出版年が記載されており、多くは卒業翌年が出版年となっているが、時に卒業年と出版年が同じ論文もあり、さらに論文によっては論文出版年が記載されていないものもある。以上のことから本論では、経年の量的比較には一律に卒業年を用い、刊行年については、データベースに記載があるものはそれに従い、ないものは注記の上卒業年を以て論文刊行年とする。

ととする。また、分析の手がかりとするために、B-3に関連する項目として、コスプレに関する論考、B-3及びB-4に関連するものとしてBL・百合に関する論考についても抽出している<sup>8</sup>。ただし、これらの学位論文は、全文が国家図書館のweb上で閲覧できるものもあるが、多くの場合は、紙媒体での所蔵か、国家図書館にも所蔵されていない。筆者が本論を執筆している2021年は、新型コロナウイルスの影響で、海外渡航調査が困難なため、ほとんどが本データベースの書誌情報に基づかざるを得なかった。したがって今回は採用範囲をやや広く取っているが、本数については今後修正する可能性があるため、本稿では傾向の大略を把握するための材料とするにとどめ、分類表については暫定版とさせていただきます。

### 3 2000年以前の状況

本論に入るまでに、今回取り上げた2000年以前の状況について述べておきたい。上記と同様の条件で1999年までの論文を検索し、表題などからさらに絞り込んで16本抽出した<sup>9</sup>。その範囲で最初に日本ACG作品が表題となっているのは劉平君（1996）「解讀漫畫《城市獵人》中的女性意涵」国立政治大學新聞學系、である。「城市獵人」は「シティーハンター」<sup>10</sup>の中国語訳。概要によれば、ラカン（Lacan）の鏡像段階理論やアルチュセール（Althusser）の主体形成理論・イデオロギー論を援

<sup>7</sup> 自作品創作理論について、芸術系の大学院の中には、自身の卒業制作に関する論文を提出する所があるが、そのうち、日本のACG作品や理論について言及している論文については、関連論文として抽出した。例えば胡（2007）は、日本の伝統的妖怪の描写や、アニメ「蟲師」（2005年放送）のような、妖怪を題材とした日本の作品の分析を加えた上で、台湾で広く信仰されている馬祖などをモチーフにした作品を制作している。これは日本ACG文化との直接の関連が認められる論考の例である。一方、黃婉甄（2019）は、台北の観光地である迪化街を舞台にした、いわゆるローカルアニメの創作過程を述べたものだが、これは参考文献に日本のACGにの美的感覚についての参考文献が上げられている程度である。このように日本ACG文化との関連度には、論文によって濃淡の差が著しいが、実物を確認することが困難な論文も多いことから、ある程度機械的に抽出している。

<sup>8</sup> コスプレ・BL・百合の定義と抽出の理由については後述。

用して、フェミニズムの観点から同書を批判的に分析するというものと思われる<sup>11</sup>。劉平君氏は2003年に博士論文「解構流行文化的權力軌跡-試析台灣漫畫文化」國立政治大學新聞研究所を発表している。

劉氏の日本マンガ批判は、日本マンガの一つを、フェミニズムの立場から、作品の表象する所の女性軽視の表現に向けられたものである。それに対して、古采豔(1998)「台灣漫畫工業產製之研究：一個政治經濟觀點」國立中正大學電訊傳播研究所は、台湾漫画が日本マンガに席卷された原因について、主に出版社の状況などを分析した上で、最後に政策提言を行っている。古氏の論考はその後も参照され続け、リストに抽出した論文のうち、最新2019年まで、49本で参考文献としてあげられている。

この時代の大学院生で、後の日本ACG文化研究に大きな影響を与えた研究者としては李衣雲氏が挙げられる。李氏は2021年現在、国立政治大学台湾史研究所准教授、台湾における漫画文化研究から、戦後台湾の日本イメージの形成まで視野を広げ、博士論文(東京大学)は李(2017)として出版されている。李衣雲氏の論考は、リストに抽出した論文中、246本で参考文献としてあげられており、その数量は、後述する陳仲偉氏、傻呼嚕同盟に次ぐ。李衣雲氏は、漫画を愛好する自分に対して、同学から差別的なまなごしを受けていたこともあり、当初は漫画を卒論のテーマとすることは考えにくかったが最終的には指導教授に慫慂され、ブルデュー(Bourdieu)の文化資本の理論をベースに卒論をくみ上げた(李

<sup>9</sup> 90年代は、台湾に日本ACGの風格を持つ同人活動が始まり、現在の発展につながる基礎となる重要な時期である。しかし、この時期の論文は、データベースに概要や目次が提供されていないものも含まれる。規制で現地調査できない状況では表題から推測するよりほかに、今回抽出したリストあくまで暫定であるため、今回は定量分析の対象から外した。

<sup>10</sup> 『シティーハンター』は北条司原作のマンガ。主人公冴羽獠(さえばりょう)が、何人もの女性を追いかけて直接的に性的なことを発するシーンが随所に見られる。李2017によると、台湾では1980年代末の、まだ正規版が流通していない、海賊版時代に出版された(李2017:303)とのことである。

<sup>11</sup> 英文題目は“Deconstruction the Comic <City Hunter> from a Feminist Perspective”で、フェミニストの視点から同作品を批判的に解体するという目的意識がより明確に現れている。

2012a :11-19) と述べている。)

李氏の修士論文である李衣雲（1996）「斷裂與再生-對台灣漫畫生產的初探」の概要から読み取れる氏の問題意識の根底にあるのは、台湾における漫画の地位の低さである。台湾は40～50年代にかけては多くの漫画家が活躍したが、1967年に発行された「編印連環図画輔導弁法<sup>12</sup>」によって漫画表現に審査が課せられるようになり、多くの漫画家が創作意欲を失った。この「斷裂」の中で擡頭したのが日本のマンガであり、後の台湾の漫画作品や文化もその大きな影響下にある。台湾漫画の衰退は、社

表1 2000年～2019年までの日本ACG関連論文の本数及び大分類（2021年暫定版）

卒業年	総数	除関連小	A	作品論	B	受容論	C	産業論	D	其他
2000	2	2	0	0	2	0	0	0		
2001	7	7	3	6	0	0	0	0		
2002	15	14	5	8	3	3	2			
2003	20	19	10	6	3	3	3			
2004	18	18	10	3	7	3	3			
2005	36	34	17	14	7	5				
2006	42	41	19	17	8	3				
2007	43	41	21	20	11	3				
2008	56	50	23	29	8	9				
2009	60	50	23	32	12	9				
2010	57	57	23	26	12	9				
2011	55	52	24	27	10	3				
2012	52	44	19	21	10	11				
2013	75	68	32	34	17	12				
2014	63	58	21	37	11	7				
2015	54	47	20	24	13	12				
2016	48	44	25	27	13	2				
2017	50	45	19	25	11	10				
2018	72	69	24	36	9	13				
2019	61	55	24	13	8	21				
合計	886	815	362	407	173	137				

川田作成

<sup>12</sup> 俗に「漫画審査法」とも呼ばれるこの法律名の意味する所は「ストーリー漫画を、正しい方向に向かうのを助けるための法律」である。本法律で審査される項目は、思想信条のみならず、表現の細部まで及んでいた。陳（2014）参照。

会の漫画に対する無理解—漫画の地位の低さに起因するものであると李氏は考えている<sup>13</sup>。この認識は多くの研究者や漫画愛好家の中で共通している。研究者を含む多くのACGファンは、日本のACGコンテンツや文化を受容しながらも、一方的な受容ではなく、台湾漫画界の復活など、台湾自身の主体性を取り戻したいという強い意識を有しているというのが、現段階の論者の見立てであるが、その意識は李氏の「断裂」の語の中にも看取できる。

#### 4 大項目による概観

表1は、大項目A～Dについてその数量を経年でみたものである。総数の右の「除関連小」とあるのは、参考文献に日本ACG関連の論文が引用されている程度で、目次・概要を見る限りでは日本ACGとの関連がそれほど大きくないと判断したものである<sup>14</sup>。また、先述したように、本文が2項目以上に亘るものについては重複してカウントしているため、総数と各項目の合計は一致しない。ただし、Dに該当する論文のうち、他のA～Cの領域にまたがっているものはA～Cに分類しており、

<sup>13</sup> ここで陳(2014)に依りながら60年代終わりから80年までの台湾漫画の状況を簡単に整理しておく。

同法は、審査の基準が曖昧で、かつ表現の微細な事柄に及んでいた。多くの漫画家は創作意欲を失い、イラストレーターなど、別の方向に転身した。その結果、70年代は台湾本土の漫画は激減し、日本の海賊版マンガがそれを埋めることとなった。日本のマンガの輸入は禁止されていたが、日本を想起させる箇所を改変した海賊版漫画は、堂々と審査に送られて通過し、台湾本土の漫画は益々苦境に立たされた。こうした状況に憤った台湾本土の漫画家らは、70年代末より「漫画清潔運動」を展開、所轄である編訳館の審査に抗議するとともに、日本マンガの内容(エロや暴力など)を批判した。その結果、83年以降、日本のマンガは審査に上らなくなり、取り締まりの対象となった。しかしそれはアンダーグラウンドで貸本屋を通じて流通した。台湾漫画は80年代中葉より再起したが、この世代の台湾本土の漫画作品の風格は、海賊版を通じて流通した日本マンガの文法を多く取り入れたものとなっていた。(陳2014:64-108)

<sup>14</sup> ただし、先述したように、本文の検討がなされていないので、あくまで参考程度の数値とさせていただきます。

Dは他の3項目と内容的に重複しないものに限っている。

総数に注目すると、2005年に大きく増加していることがわかる。修士論文という性質上、研究の問題意識は2002～3年には醸成されていると考えられる。この時期は、先述の陳仲偉氏の修士論文によって「ファンの文化」の視点が提供されたほか、台湾の同人誌界を牽引している同人誌即売会Fancy Frontierがスタート（2002年）して同人誌界が安定的に発展してきた時期に重なる（川田2002）。また、ACG評論で著名な集団

傻呼嚕同盟<sup>15</sup>が、『動漫2000』（2000、自費出版、のち藍鯨出版）、『因動漫畫而偉大』（2003、大塊文化）『少女魔鏡中的世界』（2003、大塊文化）など、陸続とACG関連書籍を上梓した時期にも重なる。このように00年代初期に当該分野の研究が増加した背景には先述の哈日批判などの、ACGに対する社会の批判の応答の意図などが考えられる。ここで注目すべきは作品論と受容論の数量である。作品論は文字通り作品・作家の内容や表象に関するもので、文芸作品研究でも主流と

表2 産業論・政策論に関連論文数（2021年暫定版）

卒業年	C産業論	ツーリズム	著作権
2000	0	0	0
2001	0	0	0
2002	3	0	0
2003	3	0	0
2004	7	0	0
2005	7	0	0
2006	8	0	0
2007	11	0	0
2008	8	0	0
2009	12	1	0
2010	12	1	1
2011	10	1	2
2012	10	2	1
2013	17	1	2
2014	11	2	0
2015	13	0	3
2016	13	4	2
2017	11	3	4
2018	9	2	1
2019	8	4	1
合計	173	21	17

川田作成

<sup>15</sup> 傻呼嚕同盟は1997年成立のACG評論集団。彼らの書籍は今回のデータベース抽出論文で延べ509本が参考文献に挙げられている。特に日本ACGの歴史や諸作品を網羅的に整理した『動漫2000』は86本に引用されている。名前は「機動武闘伝Gガンダム」の「シャッフル同盟」に由来する。

みなすことができるであろう。しかし、受容論は、2005年より急激に増加し、2008年以降はおおむね作品論を上回っている。受容論の核となるのは、ACGを受容するファンの活動と、ACG文化の社会に与える影響、評価である。多くの研究者がファンでもある状況で、自身の活動を学術的に跡づけること意図も、研究の動機となっているものと思われる。この、ファン文化論の黎明期については次章で詳しくみていくこととする。

産業論・政策論に関しては、紙幅の都合で今回は取り上げないが、00年代初頭では、台湾のACG産業発展のための研究として、台湾のアニメ産業の分析（周頤（2003）『台湾動畫産業核心資源之研究（台湾アニメ産業の中心的リソースに関する研究）』）や、日本との比較を論じたもの（李朝陽『台日漫畫産業發展比較研究～以流通制度與環境為考察中心』國立高雄第一科技大學應用日語）などがある。

次に特徴的なのは、いわゆるコンテンツツーリズムに関する論考が00年代後期よりコンスタントに発表されていることである。日本では、「らきすた」の埼玉県鷲宮町や、「ガールズ&パンツァー」の茨城県大洗町が知られるが、山村高叔や岡本健の業績を参照しながら、所謂「聖地巡礼」諸相や教育への応用などが論じられている。

最後に著作権に関する論考も10年代以降見られるようになったことを指摘しておく。二次創作は公式の公認でない限り、その性格上、著作権上はグレーゾーンにある。日本ではTPP加入に際して著作権の非親告化が問題となったが<sup>16</sup>、林依璇（2012）「從日本對TPP之因應探討著作權法制定過程之正當性（TPP対応における日本の著作権法制定過程の正当性に関する考察）」國立臺灣大學國家發展研究所が最初にこの問題について論じている。この非親告罪問題については、ACGファンの中では議論になっていたが、たとえば朝日新聞のデータベースで「TPP+著作権」で検索をかけると、非親告罪化を取り扱ったのは2013年6月17日の

<sup>16</sup> TPP交渉の中で、米国は、著作権の非親告罪化を要求してきたが、それが二次創作に適應されれば、第三者の通報でも警察は捜査せざるを得なくなり、二次創作文化自体が滅亡するのではないか、という懸念が出され、作家や弁護士から慎重に対応するように意見が出された。結局二次創作に関しては、非親告罪としないことで決着を見た。TPPCNET Japan ニュース 2015年3月13日では、作家や弁護士からみた問題点が書かれている。

東京地方版<sup>17</sup>であり、同論文より一年遅い。台湾における日本ACG界に対する関心の高さが伺える。

## 5 ファン文化論の興起

### 5-1：受動的文化消費者対主体的実践者

川田(2011)で取り上げた通り、00年代初頭における学術的トピックとして、徐佳馨による日本ACG批判と、それに対する陳仲偉の再批判があげられる。徐佳馨(2000)「漫歩圖框世界：解讀日本漫畫的文化意涵(コマ世界(マンガの世界)を漫歩する：日本マンガの文化意義の解説)」輔仁大学大衆伝播学研究所は、フランクフルト学派の文化工業批判、文化帝国主義批判、ポストコロニアルの立場から、台湾におけるACG文化流行を分析した修士論文である。本論の要点は、『日本流行文化在台湾與亞洲』の一篇「圖框中的東亞共榮世界 日本漫畫中的後殖民論述」として収録されている。詳細は川田(2011)にゆずるが、徐氏は、現在(1990年代)の哈日現象を、武力のない「大東亜共榮圏への回帰

(徐2002：90)と考える。徐氏は、日本のマンガは帝国主義というマイナスイメージを避けるために文化的に中立のものを大量に生産されたもの一すなわち日本文化よる文化的割引<sup>18</sup>と帝国主義の歴史を取り去るために、別の商品の形を取って各国に進出する戦略に転換した。(徐2000：103)。徐氏は、日本マンガが台湾ローカルの文化を無意識のうちに破壊してきたことを指摘し、その受容者を受動的に帝国文化を消費する存在としている。

これに対して陳仲偉氏は 陳仲偉(2003)、(2004)において、日本

---

<sup>17</sup> (TOKYO 選ぶ現場から：2) えがく 表現の自由を心配する／東京都

<sup>18</sup> 文化的割引は、文化性がある財については、輸出元国と輸出先国での文化の違いから、輸出時に相手国での市場規模に割引がかかるという概念(内山2012：E47)。徐氏の議論の文脈で考えれば、単に文化やアイデンティティの差異(たとえば、愛国心に訴えかける作品が自国でヒットしても、他国に輸出したときにはそこがセールスポイントにならなくなる、という現象)に基づく割引のみならず、アジアの侵略者としての日本というマイナスイメージによる割引も念頭に置いていると思われる。

表3 受容論・社会文化関連論文数 (2021年暫定版)

卒業年	B 受容論	同人論	コスプレ	BL/百合
2000	2	0	0	0
2001	6	0	0	0
2002	8	4	0	0
2003	6	1	0	0
2004	3	1	0	0
2005	14	6	0	2
2006	17	4	4	1
2007	20	5	3	2
2008	29	2	2	1
2009	32	6	1	3
2010	26	5	0	3
2011	27	10	5	2
2012	21	4	3	1
2013	34	9	1	3
2014	37	11	4	3
2015	24	4	1	2
2016	27	3	3	1
2017	25	8	3	3
2018	36	9	3	6
2019	13	4	2	2
合計	407	96	35	35

川田作成

ACG文化は、ファンによる水平文化であり、巨大資本が文化をコントロールするという批判は当てはまらない」という主張を中核に論を展開している。徐氏の論については、「日本マンガの発展過程や台湾における受容の歴史に対する検証が不十分」(陳2004:17)とし、氏の理論には「文化の行動者」の視点が欠落していることを主張している。

陳氏のいわゆる「迷(ファン)の文化」とは、ただ単に消費する対象として文化をとらえるのではなく、コミュニティや同人誌、コスプレなどといった活動に参加することを通じて主体的に関わる文化であり、ACGの世界に深く入り込むオタクはそうした「文化の実践者」であるとする。ここで注目すべきは、陳仲偉氏のファン文化論が、J・フィクス(John Fiske)やH・ジェンキンス(Jenkins)といった、欧米のファンカルチャー研究ではなく、岡田斗司夫の一連のオタク論<sup>19</sup>を軸にして

いる所である。後のファン研究では、概ね欧米のファンカルチャー研究も参照されているが、陳氏の提示した、岡田氏のオタク論をベースにした「迷(ファン)の文化」という概念も、後の多くの大学院生に視座を与えている。本論文を土台に執筆された『日本動漫畫のグローバル化とファンの文化(日本ACGのグローバル化とファンの文化)』は、データベースより抽出した論文の中の228本で引用されており、中国語文献の中では最も多い。

その後、ファン／受容論が増加した理由として、陳(2003)／(2004)の影響の他に考えられるのは、雑誌『Frontier』の創刊である。『Frontier』は2001年1月・3月の「試刊」を経て5月に創刊され、2002年に月刊となった。同誌を主宰する台湾動漫画推广協会は、同時に同人誌イベント fancy frontier を主宰しており、特に雑誌刊行初期は、同人文化に関するコラムを多く掲載し、同人誌文化の旗手の役割を担っていた(川田2012)。「ファンの文化」=受容者カテゴリの論文の中には、著者自身がACGファンであることを直接・間接に告白するものも多く<sup>20</sup>、ACGファンとしての自分のアイデンティティを学術的に跡づけたいという動機が働いているものと思われる。

## 5-2 同人活動論

同人活動は、厳密に言えば創作活動なので、純粋な意味での受容論ではないが、90年代以後、日本のACG同人文化受容後の台湾の同人活動は、二次創作が多く作成された。二次創作の同人活動は作品受容と表裏の関係をなす。なぜなら二次創作は、一次作品の受容者が、その再解釈によって創作を行う行為だからである。陳氏が日本ACG文化の本質として挙

<sup>19</sup> 例えば岡田斗司夫(1996)『オタク学入門』太田出版、—(1997)『東大おたく学講座』など。なお、陳氏はフィクスも参照していることから、存在自体を無視していたわけではないが、「オタク」アイデンティティの方が日本ACGのグローバル化の成功要因、ひいては台湾における受容という点においてはより本質的であると考えていたと思われる。

<sup>20</sup> このような例は、先述の李衣雲(2012a) 劉瑞瑜(2010)など枚挙にいとまがないが、たとえば古孟釗(2004:2)では、古氏自身が漫画同人誌活動を5年間行っていると述べている。

げた「参加するファンの文化」という特徴は、二次創作によって特に顕著に表れる。中でもコスプレは、絵や文章以外の表現手段で、自身がキャラクターを演じることにより、作品世界に入っていく「参加するファンの文化」の典型で、特に2006年以降はほぼコンスタントに論考が発表されている。

同人論のテーマは多岐にわたるが、特に同人活動とアイデンティティとの関連を参与観察・インタビューなどの手段を用いて調査するものが多く見られる。その先駆が古孟釗（2004）「漫畫同人誌在台灣的發展～休閒與文化產業的觀點（マンガ同人誌の台湾における發展—余暇と文化産業の観点から）」である。古孟釗氏は、執筆当時の状況について、「同人誌という語は、一般社会の中ではまだ同性愛漫画かコスプレと誤解されているような状況ではあるが、台湾の余暇文化の中で頭角を現している。（古孟釗2004：1）」とした後で、同人誌の定義、台湾における同人活動の整理を行った上で、同人活動参与社に対するインタビューや参与観察を通じて台湾の同人活動の諸相を明らかにしている。特に台湾の人形劇「布袋戲<sup>21</sup>」関連の同人活動について、同人文化のローカライズの典型であると評価し（：44-45）、活動の歴史や参与者に対する詳細なインタビューを行っており、後の研究に対して重要な視点と研究方法を提示している。

さらに、古氏は、同人活動の一環としてのコスプレにも注目するが、コスプレ文化の台湾において短い間に同人活動に不可欠な要素にまで発展したことを強調する（古孟釗2004：75）。

コスプレそのものを主題として取り扱った論文は、2006年卒業生次の4本を嚆矢とする。白超熠（2006）「Cosplayの視覚文化研究——一個後現

<sup>21</sup> 布袋戲は、パペットタイプの人形劇全般を指すが、コスプレや小説・漫画などの相殺活動の主な対象は霹靂布袋戲である。これは、霹靂國際多媒體股份有限公司が手がけるシリーズで、華やかな衣装や現代的なデザイン、特撮技術を多用した映像作品である。2016年、日本の著名な脚本家、虚淵玄と合同で『東離劍遊紀—Thunderbolt fantasy』が制作・放送され、日本のACGファンにも知られるようになった。これは台湾コンテンツの日本における受容の例として台湾の研究者にも注目された。台湾における布袋戲の歴史及び『東離劍遊紀』の内容については、山下一夫（2018）を参照。

代的文化論述（コスプレの視覚文化研究—ポストモダン文化論述）」

林宜蓁（2006）「Cosplay角色扮演<sup>22</sup>的反叛：以消費與性別為例（コスプレの反逆、消費とジェンダーを例に）」

張立嵐（2007）「扮誰像誰？迷的行為特質、實踐與認同研究—以青少年cosplay為例（誰に扮して誰に似ているのか。ファンの行為の特質、実践とアイデンティティ研究—青少年コスプレを例に）」

王鈺琴（2007）「穿越時空愛上你—關於角色扮演者「觀看」與「被觀看」之研究（時空を越えて愛してる—コスプレイヤーの「見る」と「見られる」に関する研究）」

このうち王鈺琴（2007）を除く3本は、いずれもコスプレに参加することの社会的意義を学術的に位置づけようとしている。また、本文が確認できた白超熠（2006）と林宜蓁（2006）に関しては、いずれも自身もコスプレ参加者であることを告白している。ここでも李衣雲氏や陳仲偉氏と同じく、研究者自身がACG文化の参加者であり、自身の大切にしてきた文化を学術的に位置づけようとする試みが見られる。ここでも先述徐佳馨（2000）・（2002）で展開された、「消費者を搾取するだけの消費文化」、「旧宗主国による文化侵略」という日本ACG文化観に対して、コスプレ文化がそれには当てはまらないことを論じようという姿勢が看取できる。その軸となるのは次の2点である。

- 1：コスプレ文化は単に消費者を客体化し、一方的に文化工業製品を消費するだけのものではない、ということ
- 2：コスプレ文化は単なる日本の模倣ではないこと。

1について、張立嵐（2007）では、青少年がコスプレに参加する意義として、その成長の糧となることを指摘する。自己表現と同人コミュニティの中での承認によって、アイデンティティの確立を図ること、ファ

---

<sup>22</sup> “角色扮演”の本来の意味は「キャラクターを演じること・ロールプレイ」だが、コスプレの文脈では当然そのキャラクターを演じることである。贅言すれば、コスプレと総称される行為には、特定の物語背景や人格を表さず、職業や立場を服装や持ち物によって演じる（医師や軍人の衣装など）ものと、物語の登場人物の衣装を身につけてその人物を演じるものがあるが、いずれにしても「キャラクターを演じる」ことがコスプレの本質であるので、特に注釈がなければ“Cosplay角色扮演”を「コスプレ」の一語で訳して大過ないと考える。

ンコミュニティに属しているという自覚が、自己の行動規範をもたらし、社会性を獲得することができることをその特徴に挙げている。また、林宜蓁(2006)は、社会的効用として、コスプレが性差を越えて演じられることに注目し、ジェンダー固定を転倒させる潜在的な力を持っていると主張する。

徐佳馨(2000)の理論背景はフランクフルト学派の大衆文化産業批判であるが、白超熠(2006)、林宜蓁(2006)ともに、欧米のファン文化研究を参照しながら、大衆文化を単なる没主体的な消費行動と見做す立場を批判する。特に林宜蓁(2006)では、消費者の主体性ということについて、ジョン・フィクス(J.Fiske)、ミシェル・ド・セルトー(de Certeau)の密猟論<sup>23</sup>、およびそれを発展させたヘンリー・ジェンキンス(H.Jenkins)のファンの主体的創作論<sup>24</sup>、マシュー・ヒルズ(M. Hills)と順を追って消費者・ファンの主体性に関する研究をまとめている(33:47)。

ここで特筆すべきは、両者ともヒルズの『ファン・カルチャー』<sup>25</sup>を参照していることである。同書は2021年現在、日本では翻訳されていないが、台湾では2005年(朱華瑄譯(2005)に翻訳が出され<sup>26</sup>。《迷文化》,台北:韋伯文化。)以降91本の修士、博士論文で参照されている。林宜蓁(2006)では、「ジェンキンスは、結局生産と消費の対立構造から脱却できていない<sup>27</sup>、」とするヒルズの批判に対して、それは却って「生産」

<sup>23</sup> 「密猟の技法」とは、「規制の権力的秩序やコードに巻き込まれながらも、その内部にあってそれらを逆用しつつずらしたり別のものにつくりかえたりする沈黙の民衆の生活の知恵」(岡部2021:52)。セルトーは、(文化を供給する生産者)メディアと、(文化を消費する受容者としての)大衆の関係の源泉は、テキストを受容者に規範通りに読ませて教化啓蒙するという、学校の枠組み(技術的形態)のみが残ったものという立場に立ち、(ド・セルトー2021:382-385)、その上で、受容者(消費者)は、その枠組みの中にありながらも、教化の意図通りにテキストを受容しているわけではなく、解釈の中に自分たちの創意をしのびこませている(395)、と考える。

<sup>24</sup> ジェンキンスは、ファン文化は、メディア消費の経験を新たなテキストの生成に変化させる新しい参加型の文化で、新しい文化やコミュニティを生み出しているとして、同人誌に代表されるファンの創作に注目する(Jenkins1992:46)

<sup>25</sup> Hills, M(2002). Fan Cultures.London&New York:Routledge

<sup>26</sup> 2008年には同じく朱華瑄の訳で『探究迷文化』(韋伯文化)として出版されている。

の意味を過度に限定している、生産とは実際にテキストを生み出すことだけでなく、読者が主体的に意味を読み取ろうとするものも含まれているので、ヒルズが言うような「何のテキスト生み出さないファン」というものは実際には存在しないという。

先述のように、徐佳馨(2000)など、日本ACG文化批判の理論的根拠となったのが、大衆文化批判、文化工業批判である。これに基づけば、日本ACG文化の流行は、人々から主体的な選択を奪い、消費者は与えられた工業製品の中から受動的に選択して消費するだけの存在となり、巨大資本によってローカルな文化を破壊していく、ということになる。上述した古孟釗(2004)の同人文化論や初期のコスプレ論は、こうした批判に対するアンチテーゼとして、その主体性を主張している。たとえば林宜蓁(2006)では、コスプレイヤーなどの同人活動も、かかる消費の文脈から自由ではないことは自覚した上で、それが主体性を持たないものではなく、コスプレイヤーが巧妙な戦術でアプロプリエーション<sup>28</sup>を行って、主体的に文化を創造しているとする(序文及び129-131)。また、日本ACG文化ファンを盲目的哈日族の振る舞いと解釈されることに対して、張立嵐(2007)は、古孟釗(2004)同様、台湾ローカルコンテンツである布袋戲の同人活動に積極的な意味を見いだした。つまり、コスプレ活動はローカルなアイデンティティに属し、コスプレとはその実践の場である、と主張する。ここでも、受容者であるファンの積極的な参与活動を考察することによって、日本ACG文化の受容者が、単なる外

<sup>27</sup> ヒルズは、ジェンキンスの著作について、「単にコンテンツを消費するだけでなく、それに対してなんらかの生産活動をする、よい『ファン』と「もっぱら受容にとどまる悪い『消費者』という道徳二元論の片棒を担いでいる。」などと批判している。林2006:44-45を参照。

<sup>28</sup> 原文“挪用”。芸術論の文脈では“appropriation”と訳される。『日本大百科事典』ジャパンナレッジ版によれば、アプロプリエーションは「既成の表現物からイメージを借用して自己の作品に取り入れる行為。「盗用芸術」と翻訳される。」林宜蓁(2006)をはじめ、同人論の論考に“挪用”の語が散見されるが、コスプレを含む二次創作は、“挪用”の典型であろう。林宜蓁(2006)では、アプロプリエーションをできあがった作品(コスプレの場合は衣装を演者が身にまとい、会場で表現すること)に限定せず、衣装の創作などの有形の創作物制作の準備段階、さらに抽象的な登場人物の気質に対する解釈まで含めて“挪用”であると考えている(131)。

来文化の消費者ではないことを強調している。

### 5-3 BL・百合—ジェンダー・フェミニズム論の展開

同性同士の恋愛を描く文学は「同志小説」と称され、それ自体は日本からの輸入ではじめて台湾に知られたものではないが、いわゆるBoys'Love（以下BL）や、女性同士の恋愛を描く百合<sup>29</sup>は、少なくとも日本ACGからの大量の供給、さらに二次創作としてそれらを描くという文化によって愛好者を広げていったとはいえよう。BLは作品論、ジェンダー論、など多岐に発展する分野である。鍾瑞蘋（1999）「同性戀漫畫讀者之特性與使用動機之關聯性研究」（中國文化大學新聞研究所）が男性同士の漫画についての修士論文の嚆矢、1990年代にすでにあり、2005年以降コンスタントに研究が続けられている。

男性同士の恋愛を扱った漫画をテーマにした論文は鍾瑞蘋（1998）「同性戀漫畫讀者之特性與使用動機之關聯性研究（同性愛漫画の読者の特性と使用動機の関連性についての研究）」が最初である。表題には「同性戀（同性愛）」の語が使われているが（これについて、張茵恵氏は、鍾瑞蘋氏がBLと現実の同性愛の世界とを混同しており、BLと現実の同性愛が対応できないということにも目配りがなされておらず、そのために本来BLの読者層に対してアンケート調査を行い、「同性愛漫画の読者はみな女性である」という結論を導き出した、と指摘する。（張茵恵2007：9）。

このように、2000年代初頭まではまだBL研究としては準備段階と言

---

<sup>29</sup> BLの語の定義について、堀・守（2020：34-35）では、用法の多重性が指摘されているが、本論では堀・守（2020：i）の「男性同士の親密な関係や恋愛、性愛をテーマとした女性向けジャンル」という広義の意味で用いる。この定義の優れた所は、恋愛未満の親密な関係まで射程に入れている所である。BLに限らず、二次創作は読者側の解釈によるオリジナル作品の再構築であり、作中に明確な恋愛要素がないものについても読者側がそれを恋愛と読み取ることによってBLとして成立する。しかし、後述するように、百合の場合は、BLに比して研究の蓄積が少なく、想定される主な読者の性別も不明確である。したがって、本論では、百合については、上記のBLの定義の構造を一部援用して「女性同士の親密な関係や恋愛、性愛をテーマとしたジャンル」と定義づけておく。

え、本格的なBL研究は2005年の張秀敏「薔薇園裡的少年愛—同人誌文化與青少女性別主體（薔薇の園の少年愛—同人誌文化と女性のジェンダー主体性）」と楊曉菁（2005）「台灣BL衍生「迷」探索（台灣BL二次創作「ファン」探索）」からはじまる。双方ともBLの受容者と同性愛とを区別した上で受容者の意識を考察している。張秀敏（2005）では、主な研究主題として3点を挙げている。すなわち①台湾と日本の同人誌発展史。②主体（BLを実践する青年期の女子）と同人誌文化との間のインタラクティブな動き。③BLという同性愛を取り扱った作品がジェンダーアイデンティティの多様性を開く可能性についてである（：7-9）。本論はタイトルが表すとおり、主たる問題意識は女性のジェンダーの問題である。家父長主義に基づく女性の恋愛や性的欲求に対する抑圧、映像や漫画などの性表現における女性の一方的な受動表現やモノ化といった諸問題に対して、青年期の女子がBL同人誌を実践することが、その状況を打破する可能性があるのではないか、ということが問題意識の核になっている<sup>30</sup>。その他、張秀敏（2005）は、ファン文化論同人文化の源流と基本的枠組みは日本に求めた上で、コンスタンス・ペンリー（Constance Penley）を参照しつつ、スラッシュ・フィクションとBLとが類似していることを指摘して、そこで表象されるジェンダーのテーマなどは台湾におけるBL文化研究に援用できるとしている<sup>31</sup>。また、所謂「哈日」批判については、確かに日本語のテキストを読解し、日本マンガの原書を集めたいと考えたり、日本の声優が好きだという受容者は多かったが、日本に対する「宗主国」としての敬慕のようなものを持っているとは限らなかった（：90）として、BLの実践者に対する「哈日」

<sup>30</sup> このため、フィールドワークは同人誌の作者5名と読者9名で構成されているが、いずれも調査対象は女性に限定している（：51）。

<sup>31</sup> スラッシュ・フィクションは、1970年代後半に「スター・トレック」の女性ファンたちが作成した同人誌を皮切りに確立されていった男性キャラクター同士の愛を描くジャンル。小説が主な媒体である。日本では小谷真理(1994)『女性性無意識』の中で、やおいとスラッシュ・フィクションの共通点を論じつつ、スラッシュ・フィクションの批評理論を紹介し、これが後のBL研究の参考になった（堀・守2020：84）。

<sup>32</sup> 後のBL研究の動向も参照する限り、研究者たちの関心は、日本のBL文化よりも、台湾における状況にあるように思われる。

批判が当たらないことに触れている<sup>32</sup>。

楊曉菁(2005)は、フィクスとジェンキンスの理論によりながらファン文化を定義づけ、フィールドワークを実施してBLに熱狂するファンの行動を考察したものである。ファンの特徴としては、「外見ではわからない」「日本ACG・日本流行文化の愛好者が多い」「いわゆる『一般禁<sup>33</sup>』を重視していて、自分がBLのファンであることを外部に知られることを隠蔽する。」などの点を挙げている。また、アイデンティティに関する調査の結果、自分たちBL愛好者を表す語としては「腐女子<sup>34</sup>」が最も近いと思うが、自分はまだその領域に達していない、とする者が多かった。さらに「過度の」ファンと見なされることに対しては快く思わない傾向にある。」そして、「ファンの中での創作(物語の作成のみならず、解釈を語り合うことも含めて)には長じていて、単純なコンテンツの消費者ではない」という、ファン文化論の理論がBL実践者にも当てはまることを述べている。

先行研究を批判しつつ、フェミニズム理論を全面に立てたのが張茵惠(2007)「薔薇纏繞十字架：BL閲聽人文化研究(薔薇の絡みつく十字—BL読者文化の研究)」である。張茵惠(2007)の特徴は、フィクスに代表されるファン文化論をBL研究に援用すること自体を方法論の誤りとして斥けていることである。楊曉菁(2005)らその後の研究について、「定義すら定まっていない前近代(鍾瑞蘋(1998)のこと)からいきなり記号をもてあそぶポストモダンに跳躍していて、その中間にあるモダン(現代)が抜けている」という。そして、その現代を埋めるために、日本の文献を用いてジェンダーの問題の理論的な不足を補おうとするが<sup>35</sup>、それは日本の評論家の見解であって、それが台湾に援用できるかは別問題

<sup>32</sup> 「一般禁」は、日本の同人誌界で用いられている語で、当該のジャンルに興味のない人の閲覧・参加を拒否する意味。この語は台湾でもそのまま用いられている。

<sup>34</sup> 「腐女子」はBLを愛好する女性を指す日本の同人誌界のことば。楊氏によると、台湾では「やおい」(BL黎明期に用いられた、男性キャラクター同士の恋愛を描いた二次創作同人誌を指す語—注記川田)、の語は早くに使用されなくなった・「同人女」の語は同人誌を創作・受容する女性一般に用いられるため、BLに限らない、としている。

<sup>35</sup> たとえば楊(2005)が、藤本由香里に依拠していることなど。

であり、学術性という点で疑義が残る（:12-14）とする。

張茵恵（2007）が依拠する理論的支柱は サンドラ・ハーディング（Sandra Harding）のスタンドポイント理論である。ホーン川島（2000）によると、ドロシー・スミス（Dorothy Smith）は、女が社会で占めている位置において日々経験することを土台として世界を見ることから得る知を「女のスタンドポイント」としたが、ハーディングはそうした「女の経験」を土台にした女の知の構築を主張している（:60-61）。ハーディングは、スタンドポイントアプローチが「女性のための」研究を生み出すよう意図されたものであり、それが可能なものである、とする。そして、スタンドポイントアプローチを「支配された人々のためのもの」と明確に規定している（ハーディング2009:126-154）。張茵恵氏はBL研究におけるスタンドポイント理論応用の利点として、BL女性読者が、BLを経験している時の特殊な立ち位置を認識できるのみならず、BLの議題の中に男性同性愛者や両性愛者を加える必要性の再認識を促すことができるとした。その上で、女性も男性同性愛者など他の被抑圧者の生活から出発しなければならず、他の解放運動も女性の生活から出発してはじめて被抑圧者を解放する知識を得ることができる（張茵恵2007:29-30）。と主張する。そして対抗文化としてのBLを検討する道具立てとしては、フッサールの間主体性およびメルロー・ポンティの理論を用いて、男一女・社会一個人といった二項対立を無力化することを提案する。張茵恵氏は、自身は漫画読者であり、BLに関する情報に触れることも多いが、自身はBLファンという訳ではなく、そのため一定の距離を置いて対象に向かうことができる（:I）、と述べている。そのような立ち位置もあるいは研究の方向性に影響を与えたのかもしれない。

最後に「百合」について一言触れておく。表3で示した35本のうち、百合を主題にしたものは楊若暉（2012）「台湾ACG界百合迷文化發展史研究（1992-2011）」國立中興大學歷史學系所1篇でのみであった。本論は後に楊若暉（2015）『少女之愛：台灣動漫畫領域中的百合文化』として出版されている。該書の内容分析は別稿に譲るが、氏の問題意識を3点指摘しておく。①BL研究と違い、百合のファン文化研究は全くなく、甚だしくは百合ファンが男性中心であるという誤解を招いている、ということ、二つには、②中華圏の百合文化は、日本の百合文化を源流にし

つつも、中華圏は大陸を中心とする巨大なネットワークが存在することが一般に知られていないこと。③そもそも日本ですら、「百合」の定義が極めて曖昧であること。なぜBLに比して百合研究が進まない原因が那边にあるか、論者は現在の所明確な解答を持たないが、張茵恵（2007）は、Girl's Loveは早くから男性中心主義（特にポルノ産業）の一部分に吸収され、（家父長制に）対抗する新たな道具立てとはならない。と述べている（：150）<sup>36</sup>。この指摘が正鵠を射ているなら、ジェンダー不平等の問題への関心の高さが、BL文化研究の発展を促す原動力となっているといえよう。

## 5 結語

台湾における日本ACGの研究を俯瞰した時、2000年代初頭に「ファンの文化」という視点が提示されたことにより、受容者側の主体性の活動の諸相が、研究課題の軸となっていった。そしてその意識の根底には、日本ACG文化によってもたらされた「参加するファンの文化」台湾オリジナルによる実現を念頭に置いたもの<sup>37</sup>が多数見られる。

今後の課題は論文の参考文献一覧をデータベース化して、修論という知の生産のベースとなった理論を詳細に検討すること、今回扱えなかった産業論や作品論などの分析、ジェンダーなどの社会問題との接点などが考えられる。今回は特殊事情で現地調査ができず、多くを概要に頼らざるを得なかった。資料収集も含めて今後の課題としたい。

### 参考文献

\* 日本語文献

<sup>36</sup> 張茵恵氏の想定しているであろう、男性向けポルノに吸収された所のGirl's Loveは、楊若暉（2015：77-81）によれば、中華圏における百合ファンの認識では、それは広義では「百合」に含まれるが、狭義の「百合」は「友達以上恋人未満」を指すとされる。

<sup>37</sup> 特に漫画の領域では、00年代末以降、台湾オリジナル漫画の育成が強く意識される。一例としては、台湾人漫画家のプラットフォームとして『CCC創作集』（2009年創刊、2015年一時休刊、2017年復刊）が創刊されたことがある。

- 一柳廣孝・久米依子篇 (2009) 『ライトノベル研究序説』 青弓社
- 内山隆 (2012) 「わが国の放送番組海外販売と世界の番組統計に関する現状」『情報通信政策レビュー』 5, pp. E26-E47
- 岡部大介 (2021) 『ファンカルチャーのデザイン』 「越境する認知科学8」 共立出版
- 川田健 (2011) 「「客体」から「主体」へ—修士論文からみた台湾の日本マンガ・アニメ研究の現在」『マンガ研究』 17, 日本マンガ学会, pp. 86-95
- 川田健 (2012) 「台湾における日本アニメ文化受容の一側面—台湾の同人文化研究を中心に」『愛知文教大学論叢』 15, pp. 93-111
- 川田健 (2013) 「台湾における日本アニメ文化受容の一側面—Frontierを中心に」『愛知文教大学論叢』 16, pp. 57-67
- サンドラ・ハーディング 森永康子 (訳) (2009) 『科学と社会的不平等：フェミニズム、ポストコロニアリズムからの科学批判』 北大路書房.
- ド・セルトー 山田登世子 (訳) (2021) 『日常実践のポエティック』 ちくま学芸文庫、筑摩書店
- 堀あきこ・森如子編 (2020) 『BLの教科書』 有斐閣
- ホーン川嶋瑤子 (2000) 「フェミニズム理論の現在：アメリカでの展開を中心に」『ジェンダー研究』 3 お茶の水女子大学ジェンダー研究センター年報 pp. 43-66
- 山下一夫 (2018) 「台湾の人形劇—野外上演から『東離剣遊紀』まで」『台湾ローカル文化と中華文化』、好文出版、pp. 5-36
- 李衣雲 (2017) 『台湾における「日本」イメージの変化、1945-2003』 三元社 (東京)

\* 中国語文献 (修士・博士論文)

- 古采豔 (1998) 「台湾漫畫工業產製之研究：一個政治經濟觀點」國立中正大學社會學研究所
- 吳旻峰 (2004) 「宮崎駿動畫卡通作品研究」國立臺東大學兒童文學研究所
- 古孟釗 (2004) 「漫畫同人誌在台灣的發展—休閒與文化產業的觀點」世新大學觀光學系
- 徐佳馨 (2000) 「漫歩框世界：解讀日本漫畫的文化意涵」輔仁大學大衆傳播學研究所
- 黃婉甄 (2019) 「台北迪化街建築視覺元素用於動畫創作之探討-以迪化街節慶

## 活動為主題」

- 張茵惠 (2007) 「薔薇纏繞十字架：BL閱聽人文化研究」國立臺灣大學新聞研究所
- 張秀敏 (2005) 「薔薇園裡的少年愛—同人誌文化與青少女性別主體」國立中正大學電訊傳播研究所
- 張立嵐 (2007) 「扮誰像誰？迷的行為特質、實踐與認同研究—以青少年cosplay為例」國立交通大學傳播研究所
- 張裕幸 (2017) 「日本動畫之神怪意象運用於台灣神祇創作實踐」世新大學數位多媒體設計學系
- 陳妍如 (2007) 「台灣Boys'Love次文化研究」國立清華大學外國語文學系
- 陳仲偉 (2003) 「文化產業全球化的發展模式—以日本動漫畫產業為例」、國立清華大學社會學研究所
- 白超熠 (2006) 「Cosplay的視覺文化研究—一個後現代的文化論述」南華大學環境與藝術研究所
- 楊曉菁 (2005) 「台灣BL衍生「迷」探索」國立政治大學廣告研究所
- 楊曼芬 (2009) 「線上遊戲廣告「童顏巨乳殺很大」之性別文化解讀」國立政治大學傳播學院碩士在職專班
- 李姿瑤 (2004) 「動漫」御宅族的幻想世界—以台灣的同人創演活動為研究對象」輔仁大學大眾傳播學研究所
- 劉平君 (1996) 「解讀漫畫《城市獵人》中的女性意涵」國立政治大學新聞學系、
- 劉瑞瑜 (2010) 「御宅設計」國立交通大學應用藝術研究所
- 林政儀 (1996) 漫畫暴力內容與國中生暴力態度之關聯性研究—以台北市國中生為例中國文化大學新聞研究所
- 林宜蓁 (2006) 「Cosplay角色扮演的反叛：以消費與性別為例」國立政治大學新聞研究所、
- 張立嵐 (2007) 「扮誰像誰？迷的行為特質、實踐與認同研究—以青少年cosplay為例」
- 王鈺琴 (2007) 「穿越時空愛上你—關於角色扮演者「觀看」與「被觀看」之研究」國立彰化師範大學藝術教育研究所

## \* 中国語文献・その他の外国語文献

- 洪德麟 (2003) 『台灣漫畫閱覽』玉山出版
- 徐佳馨 (2002) 「圖框中的東亞共榮世界：日本漫畫中的後殖民論述」(李天鐸

(84)

- 主編『日本流行文化在臺灣與亞洲』、遠流、pp. 88-108)
- 孫治本 (2000) 「全球地方化, 民族認同與文明衝突」、『思與言』38 (1)、中華 (香港)、pp. 147-184
- 陳仲偉 (2006) 『台灣漫畫文化史—從文化史的角度看台灣漫畫的興衰』 杜蕙
- 陳仲偉 (2008) 『台灣漫畫年鑑』 杜蕙
- 陳仲偉 (2004) (2009改訂) 『日本動漫畫的全球化與迷的文化』 唐山
- 陳仲偉 (2014) 『台灣漫畫記』 杜蕙
- 楊若暉 (2015) 『少女之愛：台灣動漫畫領域中的百合文化』、論者が参照しているのはGoogle Books発行の電子版。
- 余曜成 (2015) 『動漫透視鏡—動漫畫與產業研究之旅』 商訊出版
- 李衣雲 (2012) a 『讀漫畫—讀者、漫畫家和漫畫產業』 群學出版
- 李衣雲 (2012) b 『變形、象徵與符號化的系譜—漫畫的文化研究』 稻鄉出版
- Jenkins, Henry (1992). Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture. Studies in culture and communication.: Routledge.
- web資源
- 国立政治大学台湾史研究所 研究者情報の李衣雲氏の項目  
<https://taiwan.nccu.edu.tw/PageStaffing/Detail?fid=2553&id=2025> (2021年10月30日閲覧)
- 東海大学 (台湾) 通識中心 研究者情報陳仲偉氏の項目  
<https://course.thu.edu.tw/view-teacher-profile/ay0115> (2021年10月30日閲覧)
- 2015 「二次創作やパロディを守るために—TPPの「知財」交渉に漫画家や弁護士が緊急声明」 CNET Japan ニュース 2015年3月13日 <https://japan.cnet.com/article/35061759/> (2021年10月30日閲覧)