

「紅衣悪霊」をめぐるポリティクス

—— 中国山東省済南市の密室脱出ゲーム「港詭1997」を事例に ——

The Cultural Politics of the Red-Dressed Evil Spirit: A Case Study of the Escape Room Game *Hong Kong 1997* in Jinan, China

于 嘯*

YU Xiao

(要旨)

本稿では、権力と文化との交渉という観点から、中国の民間禁忌である「紅衣禁忌」と深く関連する「紅衣悪霊」という文化表象について考察する。民俗的禁忌や霊的表現が政治的に制約を受ける中国社会において、密室脱出ゲーム「港詭1997」の流行を通じ、どのようにして民間禁忌的表現が変容しつつも存続し続けているのかを明らかにする。2022年以降、「紅衣悪霊」は関連する法規制によって公的領域から「排除」されることになったが、「港詭1997」という密室脱出ゲームを通じ、同表現手法は再び社会に出現するようになっている。従来の中国民俗禁忌研究は、民俗禁忌の伝承が持つ問題を見過ごし、禁忌を単なる迷信的要素として扱い、霊的存在は禁止されるべきものとしてのみ論じられてきた。だが実際は、民俗禁忌をめぐる文化表象は、実に柔軟に社会適応し、中国密室脱出ゲーム等において再生産されている現状がある。このような背景のもと、本稿は民俗的禁忌をめぐる文化表象が政治的に制限される中国社会において、それらがどのように変容しつつ再生産されているのかという問題を、密室脱出ゲーム「港詭1997」を通じて明らかにしていく。

「港詭1997」という密室脱出ゲームは、物語の背景として香港返還という社会状況が設定されており、政治的・歴史的な文脈に位置づけて「紅衣悪霊」表象を展開している。ゲーム内の「紅衣悪霊」は香港返還前夜の社会的混乱や国家間の対立を背景に、自ら死を選び、返還を見届ける愛国的亡霊として演出される。これまで家父長的社会における不遇さという観点から語られてきた「紅衣悪霊」というホラー表現が、国家的イデオロギーと連動し、民俗禁忌的文化表象として再生産されているのである。本稿はこうした事例を通して、現代中国における民俗禁忌をめぐる文化表象が再生産される過程を明らかにするものである。

1 はじめに

「紅衣悪霊」は中国社会の伝統的な民間禁忌である「紅衣禁忌」と深く関わるものである。「紅衣禁忌」は、吉祥を象徴するものである紅（赤）色を、死者や不吉に関わる場に持ち込むことで起こる現象である。この禁忌

（タブー）をあえて犯すことによって表出する嫌悪感や恐怖心が、中国社会では演出的に利用されてきた。様々な文学作品、映像作品のなかで「紅衣悪霊」は「紅衣禁忌」を犯すもの、すなわち縁起の良いものと悪いものを混同させることによって、文化的規範に対し構造的な混乱を生じさせるという働きをもた

* 山口大学大学院東アジア研究科博士課程 (The Graduate School of East Asian Studies, Yamaguchi University)

らしてきた。こうした表現は、古くは文学作品¹において、カラー映像が可能になって以降はホラー映画²において、また近年はオンラインゲームや密室脱出ゲーム³などにおいて、利用されている。しかし2002年に施行された『中華人民共和国電影管理条例（中華人民共和国映画管理規則）』を契機として、中国社会ではこうした「紅衣悪霊」が登場する映画作品は「迷信」と位置付けられ⁴、映像メディアから一掃されることとなった。しかし、日本のいわゆる「お化け屋敷」に相当する密室脱出ゲームにおいては、「紅衣悪霊」はいまだに存在し続け、映画やゲームに代わって「紅衣悪霊」が出現する数少ないメディアのひとつとなっていた。

ところが、密室脱出ゲームは、2022年に施行された『文化和旅游部、公安部、住房和城乡建设部、应急管理部和市場監督管理局關於劇本娛樂經營活動規範的通知（文化・観光部、公安部、住宅・都市農村建設部、应急管理部和市場監督管理局による劇本娛樂經營活動規範に関する通知）』⁵により、いわゆる迷信とされる「霊的存在」を表現することが困難な状況に置かれることとなった。しかしながら関連法規制の制約を受けつつも、「紅衣禁忌」をもとにした「紅衣悪霊」の物語、そして「紅衣悪霊」の存在を想起させる場や機会は依然として存在している。たとえば、中国山東省済南市に位置する密室脱出ゲーム「港詭1997」は、「香港返還」という歴史的事件をもとにして、返還前夜の香港社会の混乱状態と「紅衣悪霊」の出現を有機的に結びつけ物語を創り出している。こうした新たな場や語りを通すことによって「紅衣禁忌」や「紅衣悪霊」をめぐる文化表象は、現在も中国社会において再生産され続けているのである。

中国の厳格な法規制の下においてさえ、「紅衣悪霊」という文化表象は存在し続けて

いる。では「紅衣禁忌」を基盤として生み出される「紅衣悪霊」といった表現は、なぜ中国の厳格な法制下において存在し続けることが可能であったのであろうか、また何がそれを可能にしたのであろうか。本稿はこの点を整理することで現代中国社会における民俗禁忌の伝承と変容の実態を明らかにしていく。加えて、この密室脱出ゲーム「港詭1997」における「紅衣悪霊」の分析を通して、いかにして民俗文化は権力に飼い慣らされ、またその統制を逆手に取って存続しうるのかという点を、文化人類学（以下、人類学と表記する）的な観点から考察していく。

2 先行研究

本稿は、密室脱出ゲーム「港詭1997」を筆者自身がすべての「役割」から参加し、その調査体験をもとにストーリー構成や演出内容等の文化表象に関するデータを収集・分析するという方法論的立場をとっている。つまり、個別の創作者の意図や動機に直接迫ることを目的とするのではなく、作品として表現された物語や演出を分析対象とし、そこから現代中国社会における民俗禁忌の再生産や制度的統制との関係性について、「読み取れる」現象や傾向を人類学的に論じるものである。

こうした方法論的観点にもとづき、改めて本稿の研究対象とする「港詭1997」に着目したい。この作品は「民俗禁忌・霊的存在およびその表現に対する制限」という中国の法規制の下で、香港返還という歴史的事件を背景に、「紅衣悪霊」を主題として創設された密室脱出ゲームである。この文脈を踏まえ、本節では、まず中国における密室脱出ゲームに関する先行研究の検討を通して、これに類似する学術的議論の現状と課題を整理する。その上で、本稿の分析視座を支える人類学的な

分析枠組みについて論じ、先行研究との接続を明確にする。

2.1 中国における密室脱出ゲーム研究の系譜

本稿で取り上げる研究対象「港詭1997」は密室脱出ゲームである。中国の文化経営学者である姚寅歌によれば、密室脱出ゲームは2006年にアメリカで誕生したとされる。アガサ・クリスティーの小説に因んだ脱出ゲームがその「起源」であり、2008年に中国市場へ進出し、「お化け屋敷」との融合が行われたためこの現象は「密室脱出型お化け屋敷」とも呼ばれることがあるが、より一般的には「密室脱出ゲーム」と称されている[姚 2022:136]。同氏は中国の密室脱出ゲームを、相対的に閉鎖された空間内で特定の物語に合致した場面と雰囲気を構築し、プレイヤーが指定されたキャラクターを演じつつ、NPC（お化け役）と相互交渉を行いながら、指定された時間内にミッションをクリアすることを目的とする娯楽活動である、と定義している[姚 2022:136]。以下では中国の密室脱出ゲームが研究領域においてどのように論じられてきたのかを概観する。

中国の密室脱出ゲームを対象とした研究は、密室脱出ゲームが中国社会における新たな娯楽形態として台頭した理由を分析すると同時に、文化市場の管理という観点から論じられることが多い。また、これらの施設の健全な発展を促進するための方策を考察する試みも少なくない。たとえば姚寅歌は、密室脱出ゲームはプレイヤーに物語を理解したうえで、それぞれのキャラクターを的確に演じることを求めるため、プレイヤーには一定の文化的知識と論理的思考能力が求められ、それゆえ、密室脱出ゲームは文化消費の一部として分類でき、精神的および文化的要求を満たす特性を備えていると指摘している[姚

2022:137]。ただ同氏は、密室脱出ゲームに対する規制に関して、民俗禁忌や霊的表現といった迷信的要素を含む密室脱出ゲームは規制されるべきであるとする。加えて中国の現行の「社会主義主旋律」⁶に適合し、優れた伝統文化や愛国主義を称揚するものを題材とする密室脱出ゲームが奨励されるべきであると主張している[姚 2022:138]。

このような見解に対して、社会学者である孫宏艶は、姚寅歌の主張を認めたくて、中国の学術界において密室脱出ゲームに関する研究のほとんどは理論的な考察に留まっており、本格的な現地調査が欠如していると指摘している[孫 2022:39]。孫宏艶はこうした問題点を意識しつつ、北京、上海、広州、南京、鄭州、武漢、西安、成都、沈陽といった9つの都市で調査を行うことにより、密室脱出ゲームのプレイヤーに関する性別や年齢などの統計データから若い女性の割合が最も高いことを示した[孫 2022:41]。さらに最も人気のある密室脱出ゲームのテーマ⁷が民俗禁忌にもとづく恐怖題材であることを明らかにした[孫 2022:44]。このような調査結果を踏まえ、孫宏艶は密室脱出ゲームに存在する「暴力、恐怖、迷信」といった表現（たとえば悪霊、民俗禁忌、偽の死体など）が中国の未成年者の健全な育成への弊害になりうると指摘した[孫 2022:48]。そのため、社会主義的価値観を体現した『文化和旅游部、公安部、住房和城乡建设部、应急管理庁、市場監督総局關於劇本娯楽経営活動規範的通知（文化・観光部、公安部、住宅・都市農村建設部、应急管理庁、市場監督管理総局による劇本娯楽経営活動規範に関する通知）』（後述）という密室脱出ゲームに関する法規制の施行を守り、大いに支持すべきであるとし、これらの表現や演出の制限が必要であると主張した[孫 2022:49]。また、こうした法規制に

において強調されている「愛国主義教育」を密室脱出ゲームに導入する必要性についても言及し、今後はいかにして密室脱出ゲームの中で最も人気のある恐怖や民俗禁忌といったテーマと愛国主義教育を結び付けていくかが重要な課題であると指摘している [孫 2022: 50]。

このように中国の密室脱出ゲームに関する研究の現状を概観したが、姚寅歌と孫宏艶の報告からもうかがえるように、ひとつの例外もなく、こうした研究報告は迷信的なものを密室脱出ゲームから取り除くことを出発点として議論を展開している。しかし、彼らの研究は、民俗禁忌の伝承が持つ文化的意義や社会的機能を見過しており、禁忌と霊的表現を迷信の一環としてのみ議論し、こうした文化表象をめぐる現状を単純化してしまっている。特に孫宏艶による密室脱出ゲームの消費動向調査においては、密室脱出ゲーム市場で民俗禁忌をテーマにした恐怖が重要な役割を果たしていることを指摘しておきながら、これらのゲームがなぜ厳格な法規制の中においても存続しているのかを問うていない。つまり民俗禁忌である「紅衣悪霊」のような霊的表現がいまだに効果的な演出として利用されているという問題が残るのである。

このように、中国における密室脱出ゲーム研究では、民俗禁忌や霊的表現が制度的制約のもとで厳しい状況におかれつつも、存続し続けていることを示している。ただ、その具体的なプロセスや理論的意味づけについてはこれまで十分に論じられてこなかった。本稿では、こうした課題意識を踏まえ、人類学的な分析枠組みを導入し、密室脱出ゲームにおける「紅衣悪霊」をめぐる文化表象と再生産の「現場」について考察する。

2.2 人類学的な分析枠組みにもとづく本稿の位置付け

ここまで、中国における密室脱出ゲーム研究の動向を確認したが、こうした研究は法規制や消費傾向に注目する一方で、表現の背後にある権力と文化の関係、すなわち制度的な規制と民俗文化的な実践のダイナミクスについては十分に議論されていない。そこで本稿は、ミシェル・ド・セルトーによる「戦略」と「戦術」、およびスコットによる「弱者の武器」論といった理論枠組みを援用し、密室脱出ゲームにおける民俗禁忌表現の存続と変容のメカニズムを分析していく。本節ではまずこれら理論枠組みの概要と、中国社会への応用例を論じた上で、「共存的適応戦術」という概念を提示し、これまでの研究が見落としていた問題を洗い出し、人類学的な議論と接続していくこととしたい。

フランスの歴史社会学者、ミシェル・ド・セルトーは、国家と文化の相互作用を分析する際、権力の空間的編成と文化的実践の抵抗的性質に焦点を当ててきた。同氏の著作『日常実践のポイエティック』において提示された「戦略」と「戦術」の概念は、日常生活における権力と抵抗の微妙な関係を議論するうえで重要な観点を提供してくれる。セルトーによれば、「戦略」とは、制度や組織などの権威ある機関が特定の目的達成のために経済的、政治的資源を体系的に動員する計画的行動様式を示すのに対し、「戦術」とは、個人や集団が戦略的領域外で状況に応じて即興的に展開する柔軟な行動様式を指す [Certeau 2015 (1980) : 69]。すなわち、戦術は固定的なリソースに依存せず、既存の権力構造に対する巧妙な操作として機能し、しばしば小さな勝利を積み重ねることで意味を成すという。

一方、アメリカの政治人類学者ジェーム

ズ・C・スコットの「弱者の武器」論は、被支配層が制度的抑圧下で展開する「非公然の抵抗」という画期的な理論的枠組みを提供する。スコットがマレーシア農村の農民を対象とした実証研究で指摘したように、弱者は公然たる反乱ではなく、「曖昧さの戦術化」[Scott 2007 (1985):108] や「表層的服従と実質的逸脱の併存」[Scott 2007 (1985):159]、「制度的盲点の活用」[Scott 2007 (1985):185] といった微細な戦術を通して、権力構造への潜在的抵抗を持続させる。このような「見えにくい抵抗」は、暴力や示威行為よりも持続的で低リスクな生存戦術として機能するという。

もちろん、スコットの「弱者の武器」論はあくまでもマレーシア社会を分析対象として構築されたため、中国社会を対象とする本稿との間には直接的な理論的妥当性を有しているとはいえない。だがスコットの提唱する分析枠組は、中国社会における権力構造と民間信仰との動態的關係を解明しようとする人類学的研究において、方法論的な参照点として重要な示唆を与えてくれる。たとえば、宗教文化を研究している中国の人類学者、楊美恵と葉楠はスコットの「弱者の武器」論を援用しつつ、浙江省温州地域の山間部における神像撤去政策をめぐる抵抗的実践の事例分析を展開している。両氏が注目するのは、地域住民が神像の頭部を脱着可能な可変構造へと再設計し、監視員到着前に頭部を外して、神像が既に破壊されたかのように見せかけ、後に再び頭部を復元するという、制度的規制と日常実践の狭間で展開される抵抗的行為を描き出している [楊・葉 2007:37]。

また民俗学研究者である張占敏は、河北省紅寺村の伝統舞踊「地秧歌」を事例に、民俗文化が高度に規制されている現代中国社会の伝承状況のあり方を考察している。その研究

において、民俗文化の継承プロセスを単なる国家主導のトップダウン型管理モデルに還元するのではなく、政府と民間の相互作用的力学として捉える理論的視座を提示している。具体的には、地域社会が「意図的な非効率化」や「形式的遵守」といったスコット流の日常的抵抗戦術を制度的許容範囲内で駆使することで、民俗文化の持続可能性を確保しているのである [張 2012]。

これらの議論は、現代中国社会における民俗文化の存続をめぐる抵抗的实践行為を議論しているという意味で、社会主義体制下の文化動態を論じる上で重要な観点を提供しているといえる。しかしながら、政府機関と民間諸主体の關係は必ずしも常に対峙するわけではなく、両者の間には、しばしば協調的相互作用が生じることもある。たとえば、人類学者である王曉慧が行った現代中国における儒教の存続状況に関する調査研究において、儒教集団は、「儒教」という概念の語義を調整し、「教」の内実を制度的宗教ではなく「教化」概念に定位させることで、社会主義を核心とする国家体制との戦術的適合を達成している、と指摘している [王 2012:59]。また王曉慧は、この儒教集団が孔子思想に再解釈を施すことで、社会主義的価値観を基盤とした国家体制に適合する価値体系を一般市民へ浸透させることを目指していると指摘する。加えてこうした戦術的実践の帰結として、儒教的知の体系が様々な社会各層の受容基盤を強固にさせていると述べる [王 2012:60]。また、中国の宗教を主な研究対象としている人類学者アダム・ユエット・チャウは中国陝西省における民俗宗教寺院が存続するための戦術を分析し、当該寺院の指導層の迷信認定に伴う制度的排除リスクの回避行為を詳らかにしている。同院は地方政府当局に対して寺院の文化遺産的価値を主張するとともに、寄

付金を活用した社会公益事業の実施可能性を提示するといった戦術的アピールを展開することで、道教系公認宗教施設としての地位を獲得したという [Chau 2006]。

こうした研究成果は確かに抑圧と抵抗という単純な図式を回避するという意味では重要な意義を提供しうる。王は法規制と文化実践が常に対立するわけではなく、むしろ戦術的に「教化」や価値体系の再編成を通じて共存しうることを指摘する。だがしかし、その共存自体の構造やメカニズムについては明確な説明を与えられていない。またチャウも、民俗宗教寺院側の戦術的対応は法規制の隙間をつく実践としているが、これがどのような持続的な共存関係として成立しているのかを体系的に論じていない。

こうした研究の現状を踏まえ、本稿は「共存的適応戦術」という概念を提起したい。ここでいう「共存的適応戦術」とは、民俗文化や禁忌表象が厳格な法規制のもとで、単なる抵抗や回避ではなく、国家や制度の規範を部分的に内面化・再解釈しつつ、制度的に許容される範囲で新たな語りのなかへ再定位し、変容しつつ存続する、動態的かつ相互補完的な実践を指す。本稿では、法規制と文化実践とが互いに適応・再定義を通じて結果的に共存状態を生み出すというプロセスに着目する。すなわち、従来の「抵抗／回避」といった図式や、部分的な協調関係の指摘から一歩踏み出し、「紅衣悪霊」のような民俗禁忌的表現が、制度的環境に合わせて変容しつつ、再生産し続けるメカニズムの解明を目指すものである。本稿でとりあげるのは、「港詭1997」という密室脱出ゲームという一場面に過ぎないが、この背景には、小説、映画、ネット空間、ゲームといった「紅衣悪霊」の物語が連なっている。

以上のような人類学的な分析枠組みのもと

づき、本稿では実際の密室脱出ゲームを取り巻く社会状況や関連法制度、ならびに「港詭1997」を中心とした具体的事例を検討し、民俗禁忌の表象がどのような戦術的対応のもとで再編成されているのかを明らかにする。

3 密室脱出ゲームをめぐる社会状況と事例分析

3.1 密室脱出ゲームに関連する法制度の形成

本節では、中国における密室脱出ゲームを取り巻く法制度の形成過程および規制内容について概観する。こうした制度的枠組みを把握することは、本稿が分析の対象とするゲームがどのような社会的・政策的環境の中で運営されているのかを理解する上で不可欠である。

2021年5月、中国「文化和旅游部（文化・観光部）」は『十四五文化和旅游市場発展規劃（第14次五カ年計画に基づく文化・観光市場発展計画）』（以下『規劃』と表記する）を策定し、文化産業の発展を促進する計画を発表した。この『規劃』は、体験型演芸、没入型娯楽、オンライン公演、オンライン美術品オークション、eスポーツホテル、eスポーツエンターテインメントイベントなどの新しいビジネスモデルに対する指導体制の強化を目的としている。しかしながら、『規劃』には密室脱出ゲームに対して明確な定義を与えず、広義の「体験型演芸」や「没入型娯楽」というカテゴリーに分類されており、密室脱出ゲームの内容それ自体にも制限を設けていなかった⁸。だがそれにもかかわらず、この時期から『規劃』の影響に伴い、密室脱出ゲームに対する規制案の策定が議論されるようになる。

2022年4月、中国「文化和旅游部（文化・観光部）」は『文化和旅游部、公安部、住房

和城郷建設部、応急管理部、市場監督総局關於劇本娛樂經營活動規範的通知（文化・観光部、公安部、住宅・都市農村建設部、応急管理部、市場監督管理総局による劇本娛樂經營活動規範に関する通知）』（以下『通知』と表記する）という規制案を公表した。『通知』では、密室脱出ゲームを「劇本娛樂活動」に指定し、未成年者保護の向上、適齡の提示、特に内容審査の強化を求めた。『通知』によれば、密室脱出ゲームに対する内容審査は、各地の「県級文化旅游行政部門」の指導のもと、「全国文化市場技術監督与服務平台（全国文化市場技術監督・サービスプラットフォーム）」で行われ、その審査項目には脚本名称、作者、著作権の出典、テーマ、ジャンル、主な内容、適齡が含まれている。また、密室脱出ゲームを含めた「劇本娛樂活動」における物語構成に関して、『通知』の第2節では、愛国主義や社会主義を賛美する物語の使用が推奨され、ポルノグラフィや（民俗禁忌を含む）迷信的要素の使用は禁止であることが明記されることとなった⁹。このように、2022年に施行された『通知』を契機として、中国政府は法的規制を通じて密室脱出ゲームに対する包括的な管理を正式に開始したのである。

以上が密室脱出ゲームに関連する法制度の概要である。ここからうかがえるのは、中国

において政府が密室脱出ゲームの物語構成に対して厳格な規制を敷いており、「紅衣悪霊」などの靈的存在や民間禁忌に関する密室脱出ゲームは、迷信や虚説と見なされ、大いに制限対象となりうるということである。では、このような法規制の変化において密室脱出ゲームにおける「紅衣悪霊」はどのような藝術的対応をみせたであろうか。

3.2 般若F超級密室と「港詭1997」

本稿の主たる調査対象である「港詭1997」は、「紅衣悪霊」が登場する密室脱出ゲームであり、密室脱出ゲームを取り扱う「般若F超級密室」が2021年に手掛けた施設のひとつでもある。「般若F超級密室」は、中国の密室脱出ゲームの企画・製作プロデュース企業である九歌般偌文化传播有限公司によって2019年に設立され、運営されている。

3.2.1 般若F超級密室

密室脱出ゲーム「港詭1997」を提供する店舗である「般若F超級密室」は、中国山東省済南市経11路31号棟「人防商城」にある。「人防商城」というビルの「B16入り口」に近づくくと、「般若F超級密室」の広告看板が目に入る（写真1）。その後、地下通路に沿って内部へ進むと（写真2）、娛樂施設のサービスロビーに到達する（写真3）。

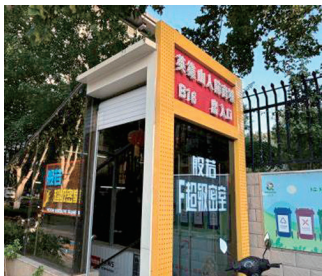


写真1 「般若F超級密室」の位置
（出所：筆者撮影2024/8/11）

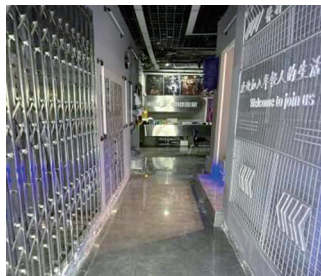


写真2 「般若F超級密室」の地下通路
（出所：筆者撮影2024/8/11）



写真3 「般若F超級密室」のサービスロビー
（出所：筆者撮影2024/8/11）

表1 「般若F超級密室」が提供する密室脱出ゲーム紹介

名称	必要人数	体験時間	物語の題材	創作者
如果	4人で開場、最大制限は8人	75分	養老院、介護施設、医療トラブル	大東（ペンネーム）
冥府之路	5人で開場、最大制限は8人	1時間20分	東南アジア、呪術、伝染病	魏于凱
汚穢	5人で開場、最大制限は8人	1時間40分	宗教信仰、邪術、祓魔式	阿善（ペンネーム）、 鵬鵬（ペンネーム）
港詭1997	5人で開場、最大制限は9人	2時間	紅衣悪霊、民俗禁忌、歴史記憶	大東（ペンネーム）、 小小（ペンネーム）
三更	5人で開場、最大制限は8人	2時間	民俗禁忌、古典怪談、ゾンビ	李奕杰 楊嫻
余悸	5人で開場、最大制限は8人	1時間40分	女性悪霊、復讐物語、中国戯曲	馬進

出典：筆者作成

「般若F超級密室」が提供している6つの密室脱出ゲームは表1のとおりである。これは筆者が現地調査で手に入れた情報をもとに整理したものである。

表1からうかがえるように、呪術や民俗禁忌を含む迷信的要素と関係するプログラムは何も「港詭1997」に限ったものではない。本稿ではあくまで「般若F超級密室」が提供する「港詭1997」を対象とするが、そこで共有される問題の背景は、決してこの対象にとどまらないのである。ではまず「港詭1997」の物語について概観しておこう。

3.2.2 「港詭1997」

ここでは、密室脱出ゲーム「港詭1997」の基本情報やコンセプトについて概観し、次に物語構造および演出表現について論じていく。

密室脱出ゲーム「港詭1997」は、1997年の香港返還前夜、一時的な混乱や無秩序な状態に陥った香港社会に起きる心霊現象を中心に展開される物語である。プレイヤーはゲームに参加する前に次のような説明を受けることになる。

1987年に中英間で協定が締結され、150年以上にわたって統治されてきた香港がついに

1997年7月1日に祖国へ復帰することとなった。6月30日、香港返還まで残り2時間となったとき、般若旅行社は香港返還前の最後の一团となる中国本土からの観光客を受け入れた。この旅行は通常通りに進行するはずであったが、イギリス人による最後の圧政によって、紅衣を着た女性悪霊が出現し、それを契機として、予期しない波乱が生じた¹⁰。

こうした説明から、「港詭1997」は香港返還という政変を背景に物語が設定されており、「紅衣悪霊」を恐怖の対象として意識させている。また各プレイヤーに当時の社会状況の不安定さや不確実性を味あわせ、特別な緊張感の中で恐怖体験をさせることを企図していることがうかがえる。

上述「港詭1997」のプレイヤーは最低5人、最大9人と決められており、体験時間は2時間に設定されている。プレイヤーたちは、まずスタッフによる説明を受けて「港詭1997」の物語を理解し、その後、抽選によって「⑦高忠全」、「⑧範博」、「⑨王榮」、「⑩王孝軍」、「⑪杜濤」(番号は後述)といった5つのキャラクター¹¹に分かれ、それぞれを演じることとなる。各プレイヤーはスタッフから、それぞれの演じる役割に応じたタスクカードを受け取

るが、このカードには密室内で完了しなければならぬタスクが記載されている。タスクのいくつかは、物語が円滑に進行するかどうかに影響を与えることになる。ここで注意しておきたいのは、各プレイヤーのタスクは基本的に異なっているものの、すべてのタスクカードの最終的な共通目標が記されていることである。そしてそれこそが「香港返還を見届けよう」ということになっているのである。

「港詭1997」には、5人のプレイヤーが演じるキャラクターに加え、6人のスタッフが担当するキャラクターも登場する。そのため、ゲーム内容を議論する前に、「港詭1997」の中での人物関係を整理しておきたい。主要な11人のキャラクターの詳細は以下表2のとおりである。

以上より、「港詭1997」の物語構成や登場人物の情報を把握することができる。そして、表2から見て取れるように、多くの出来事が「①阿恵」という中国女性を中心に展開している。次項では、すべての「役割」を担当した筆者による複数回の調査にもとづき、「港詭1997」の物語、および恐怖体験について

論じていく。

3.3 「港詭1997」の物語構造と演出

ここからは、「港詭1997」の物語構造および演出内容について具体的に分析していく。本節では、ゲームにおけるストーリー展開や主要な演出要素がいかに関与しているかを明らかにし、「紅衣悪霊」という表象がどのように扱われているかを検討する。

3.3.1 物語の序章：混乱に陥った英領期香港

密室脱出ゲーム「港詭1997」の舞台に入ると、「済南から香港行きフライトが到着した」というアナウンスが流れ、プレイヤーたちは「物語の世界」、すなわち1997年6月30日の香港に「到着」したことが確認される。その後、ツアーガイドである「③百事通」が登場し、プレイヤーたちに香港はまだイギリス人に統治されているため、22時以降は外出が許されない夜間外出禁止令が施行されていることを伝える。すでに時間は22時を過ぎているため、「③百事通」は急いで宿に戻るようプレイヤーたちに促す。だがその直後、香

表2 「港詭1997」における登場人物の紹介

	番号	名前	性別	出身	身分	訪港目的	任務目標
NPC	①	阿恵	女性	中国	中国の下層民		
	②	卓sir	男性	香港	香港警察		
	③	百事通	男性	香港	ツアーガイド		
	④	龍婆	女性	香港	霊媒		
	⑤	花姐	女性	香港	娯楽店の女主人		
	⑥	張建軍	男性	香港	麻薬組織首領		
プレイヤー	⑦	高忠全	両可	中国	阿恵の兄弟	阿恵を尋ねる	阿恵を見つける 香港返還を見届ける
	⑧	範博	両可	中国	阿恵の昔の恋人	阿恵を尋ねる	阿恵に寛恕を乞う 香港返還を見届ける
	⑨	王榮	両可	中国	中国警察	張建軍の犯罪証拠を探す	張建軍を逮捕する 香港返還を見届ける
	⑩	王孝軍	両可	中国	中国警察	張建軍の犯罪証拠を探す	張建軍を逮捕する 香港返還を見届ける
	⑪	杜涛	両可	香港	張建軍の手先	張建軍の犯罪行為を手助けする	張建軍を助ける 香港返還を見届ける

出典：筆者作成

港警察である「②卓sir」が現れ、電棒と拳銃を手にプレイヤーたちを追いかけ、プレイヤーたちは「③百事通」の助けを借りて彼が経営する飲食店「張記焼蠟」に逃げ込む。しかし「②卓sir」はドアを激しく蹴破って侵入し、全員にしゃがんで両手で頭を抱えるように脅迫し、「大陸から来たクズどもだ」と罵る。続いて、「②卓sir」は、香港はまもなく返還されるが、現在の統治権は依然としてイギリス政府にあるため、「夜間外出禁止令」を守り、イギリス人の言うことを聞かなければならない、さもなければ殴打や刑罰を受けることになる」と強調する。その後、「②卓sir」は「③百事通」に金銭¹²を要求し、それを受け取った後、立ち去る。

続いて、「③百事通」はプレイヤーを連れて「⑥張建軍」を訪ね、プレイヤーのために宿泊できるホテルを依頼する。というのも、百事通によれば、この一帯は「⑥張建軍」の縄張りにあたるからである。「⑥張建軍」の許可を得た後、一行が宿に入ると、「③百事通」はプレイヤーに「『⑥張建軍』は香港のヤクザであり、麻薬組織の首領でもある。香港は間もなく返還されるため、イギリス人はここでの管理を緩め、現在はヤクザと香港警察が権力を持ち、彼らが結託して庶民を圧迫している。こうした要因で、香港は混乱状態にある」と説明する。

3.3.2 物語の展開：阿恵の救出

「③百事通」はプレイヤーに香港の混乱状況を説明した後、「百楽門」というナイトクラブがここにあることを知らせ、「百楽門」の女主人である「⑤花姐」は裕福で情報に精通しており、助けが必要な場合には彼女に相談することができる。各プレイヤーに告げる。「③百事通」の説明が終わると、「②卓sir」が再び侵入し、「『①阿恵』が罪を犯し

た」¹³という理由で、「①阿恵」の兄弟である「⑦高忠全」を強制連行する。「⑦高忠全」の連行を契機に、約1時間のソロ活動時間が始まり、各プレイヤーは指定されたタスクを完了することでゲームが進められる。具体的には、「⑦高忠全」と「⑧範博」が「①阿恵」の救出を担い、「⑨王榮」と「⑩王孝軍」が「⑥張建軍」の犯罪証拠を探す一方で、「⑪杜涛」が「⑥張建軍」の犯罪証拠を覆い隠すことが求められる。

紙幅の関係上、本稿ではタスクを遂行するための詳細なプロセスについては省略するが、簡単に総括すると、「⑦高忠全」と「⑧範博」は、「⑤花姐」から委任された任務を完了することで報酬を得る。そしてその報酬を用いて警察署にいる「①阿恵」を保釈することを試みる。同時に、「⑨王榮」と「⑩王孝軍」は警察署に潜入し、「⑥張建軍」の犯罪証拠が含まれたファイルを盗み出さなければならない。「⑪杜涛」は、「⑥張建軍」の指示に従って「百楽門」に潜入し、香港警察とヤクザとの癒着を示す証拠が記されている「⑤花姐」の帳簿を盗み出し、それを隠し通すことが求められる。

「⑦高忠全」と「⑧範博」の任務が完了し、警察署から「①阿恵」が救出されると、ナイトクラブ「百楽門」が正式に開業し、「①阿恵」はそこで「⑤花姐」のもとで働くことになる。この時間帯において各プレイヤーは「百楽門」で喫煙や飲酒、カラオケを楽しむことができるほか、他者との自由な対話を通じて情報を共有することも可能である。「①阿恵」が救出された後、「③百事通」も「百楽門」に現れ、もし「⑨王榮」と「⑩王孝軍」が犯罪証拠を盗むことに成功した場合には、「百楽門」で「③百事通」と共に「⑥張建軍」を逮捕する手続きについて相談することになる。

3.3.3 物語の山場:阿恵の自殺と「紅衣悪霊」の出現

約1時間のソロ活動が終了すると、「②卓sir」が「帳簿の紛失」¹⁴を理由に「百楽門」のドアを蹴破って侵入し、「⑤花姐」に帳簿の所在を問い詰める。「⑤花姐」に恩返しをするために罪を被った「①阿恵」は、「②卓sir」によって全員の前で跪かされ、「大陸の娼婦」と罵られながら殴打される。その後、「②卓sir」は「①阿恵」を別の部屋に強引に連れ込んで「強姦」し、プレイヤーはその様子を目にするにはできないものの、「①阿恵」の悲痛で絶望的な叫び声を聞くことになる。

悲痛な場面が終わると、「②卓sir」は去り、全員は屋上で「①阿恵」を見つける。全員が集まると、「①阿恵」は涙ながらに自身の身の上話を語り始める。彼女は中国で生まれ、幼少期は平凡で幸福な生活を送っていた。しかしながら、17歳のときに母親が重病を患い、治療費を捻出することができず、結婚を約束していた恋人である「⑧範博」にも浮気され、見捨てられた。失意の中「①阿恵」は香港に渡り、一生懸命に働いてお金を貯め、いつか母の治療費をためて故郷に戻ることを夢見ていた。だが「①阿恵」は香港で英領政府による過酷な弾圧に遭い、イギリス人による暴行や香港警察による「強姦」を経験してしまった。

「①阿恵」は全員に向かって涙を流しながら、「香港は中国の領土であるはずなのに、なぜ中国人がここ香港で屈辱を受けなければならないのか」と叫ぶ。最後に「①阿恵」はこれまで稼いだお金をすべて「⑦高忠全」に渡し、「⑧範博」にはすでに彼を許したので彼自身の生活を大切にしてほしいと告げる。そして、プレイヤー全員に向かって「私の死をもって、この屈辱的な歴史を記憶してくだ

さい」と言い残し、紅衣を着たまま建物から飛び降り「自殺」する。

「①阿恵」の「自殺」後、「③百事通」はプレイヤーに、「紅衣を着ての自殺が不吉な結果を招く可能性がある」と告げ、それを踏まえ、民間禁忌に詳しい霊媒師である「④龍婆」を訪ねる。「④龍婆」は「①阿恵」が紅衣を着て「自殺」したことを聞き、プレイヤーに対して、紅色は吉祥と喜びを象徴する色であり人間界の陽気を帯びているため、紅衣を着て自殺すると陰陽の秩序が乱れ、自殺者は地獄すら受け入れない「紅衣悪霊」と化すと説明する。「④龍婆」は続けて、「紅衣悪霊」の怨念が深すぎるため転生への道が見えず、我々が「①阿恵」に道を示す儀礼を行う必要があると説く。

その後、「④龍婆」は全員を交差点に連れて行き、全員が「『①阿恵』、道を示そう!」と3回大声で叫ぶ。すると、すぐさま「④龍婆」は「①阿恵」の紅衣を燃やさなければならぬと述べ、そうでなければ「①阿恵」は永遠に孤独な幽霊のままになると説明する。全員は「④龍婆」の助言に従って「①阿恵」の「自殺」現場に向かい、彼女を適切に埋葬しようと試みるが、その途中で「②卓sir」が再び現れ、「①阿恵」の死をプレイヤーに擦り付けようとする。その時、電光と雷鳴（密室脱出ゲームに設置された機械によって演出される照明・音響）の中、「紅衣悪霊」と化した「①阿恵」が「②卓sir」の背後に現れ、彼の首を絞める。この状況を利用してプレイヤーたちは「百楽門」に逃げ帰る。

3.3.4 物語の終末:復讐を放棄した「紅衣悪霊」

プレイヤーは一時的に「②卓sir」から逃れて「百楽門」に戻るが、「①阿恵」と再びそこで対面することとなる。「④龍婆」は「紅

衣悪霊」と化した「①阿恵」に近づいて、「未練があるのか」と問い、「①阿恵」がうなずくと、続けて「復讐を遂げたいのか」と尋ねる。しかし「①阿恵」は首を振り、さらに「④龍婆」が「家族に会いたいのか」と尋ねても彼女は相変わらず首を振る。最後に「香港の返還を見届けたいのか」と問うと、「①阿恵」はようやくうなずく。「④龍婆」はため息をつきながら「①阿恵」の頭を撫で、一行に向けて次のように語る。

「①阿恵」は哀れな少女である。彼女の人生は悲惨で、命が尽きる時もまた悲惨であった。彼女が「紅衣悪霊」となって現世に舞い戻ってきたのは復讐のためであったが、結局は紅衣を脱ぎ、その復讐を放棄した。なぜなら、復讐よりも重要なことがあると悟ったからである。それは、香港の返還を見届け、この土地が再び中国に帰属する様子を見届けることなのである¹⁵！

物語の最後の部分で「④龍婆」は「①阿恵」に、「香港はまもなく返還されるので、もう安心して休むことができる。だからその紅衣を脱ぎ、安心して転生しなさい」と語りかける。そう言われた「①阿恵」は、振り返りつつその場を立ち去る。真夜中の鐘が鳴り響く中、「④龍婆」は「百楽門」のテレビを点け、全員に香港返還の実況映像を視聴させる（写真4）。ここで注意すべき点は、香港返還の実況録画は比較的長尺であるが「港詭1997」においては、イギリスの国旗が降ろされるシーンと、五星紅旗が掲げられるシーンのみが放送されることである。映像の中で五星紅旗が掲揚され、香港が正式に返還された瞬間、「百楽門」を含むすべての建物や外の街路の照明が一斉に点灯し、周囲の環境は瞬時に暗く不気味な雰囲気から、ネオンが輝く華やかな

な景観に変わり、街の隅々には五星紅旗が掲げられる。この時、「③百事通」が嬉々として現れ、「『②卓sir』は既に中国警察に逮捕され、紅衣悪霊（『①阿恵』）に驚かされて精神が錯乱し、さらに『⑥張建軍』も中国警察によって捕まえられた¹⁶。イギリス人は去り、香港は清浄になったので、私の店である張記焼臘も再び営業を始めるよ」とプレイヤーに告げる。

その後、「③百事通」はプレイヤーたちを明るい街へと案内する。すると街角の電話ボックスに、「①阿恵」によく似た女の子が現れる¹⁷。彼女は白いドレスを着て、母親に電話をかけ、大陸と母親への思いを伝えている。その時、密室内に次のような放送が流れる。「この女の子は『①阿恵』かもしれないし、単に『①阿恵』に似ているだけかもしれない。しかし、『①阿恵』のように、彼女は平凡でありながらも努力を重ね、遠方の家族を思い、祖国に対して深い愛情を抱いている」。これにて「港詭1997」の物語が全て終わる。



写真4 プレイヤーが「香港返還」を見届ける
(出所：筆者撮影2024/8/11)

4 考察：「紅衣悪霊」が提示する民俗禁忌の戦術的対応

4.1 民俗禁忌の棲息環境からみる「紅衣悪霊」の存在意義

中国における国家主導の文化統治体制下に

において、民俗禁忌は密室脱出ゲームの領域に限らず、その文化的実践自体が制度的規制の対象となっている。だがそれらの多くは規制の目を掻い潜り、民俗文化、民俗禁忌として存続し続けている。これまで何度も述べてきたように、こうした事象は何も「紅衣悪霊」に限らない。たとえば民俗学者である武人斐は、伝統的な祭礼および民俗禁忌と国家政策との衝突に焦点を当て、中国杭州市における三台山東岳廟会への度重なる禁止措置について論じているが、その中で、東岳廟会が「祭礼活動」を「通常の焼香」と表現することで政策審査を巧妙に回避したことを論じている〔武 2012:21〕。また社会学者である馬丹丹は近代以降の「破四旧」¹⁸運動の歴史的展開を整理し、かつて民俗儀礼に関連していた禁忌文化の多くが徐々に忘れられ、家庭に奉斎される神像が毛沢東の肖像へと置き換えられる事例から、「破四旧」運動以降、中国における民俗禁忌や民間信仰が大きな打撃を受け、忘却されるか他のものに置き換えられる現象が発生している、と指摘している〔馬 2010:24〕。こうした歴史的経緯を踏まえると、中国社会における民俗禁忌は、国家主導の文化管理メカニズム下で、どうにか適応・変容しつつ、社会の中で静かに棲息し続けているといえる。

だが一方で、「封建迷信」という概念の曖昧さを問い直すことで、民俗禁忌の存在意義を再評価しようとする研究も存在する。宗教社会学者の陳彬と陳徳強は、中国の法律で言及される「封建迷信」という概念が明確に定義されていないため、多くの文化審査機関が強い「解釈権限」を持つことになり、その結果、本来継承すべき伝統文化が適切でない扱いを受け、消えてしまうことがあると指摘する〔陳・陳 2010:58〕。両氏は人類学的視点から、中国の民間社会に広く存在する「憑依

呪術」や「悪霊禁忌」といった事例を挙げ、民俗禁忌は民間信仰の一部であり、人々の生活様式の一環として理解されるべきで、「封建迷信」と単純に分類すべきではないと主張している〔陳・陳 2010:60〕。両者を明確に区別することによって、価値のある伝統文化を保護・継承していく必要性を強調しているのである〔陳・陳 2010:62〕。

また民俗文化や民俗禁忌をあえて「戦略」的に使用することも重要な課題のひとつとなっている。社会学者である陳婕は、民間信仰や民俗禁忌に関連する民俗儀礼が「民俗文化継承」を標榜しつつも、公的補助金を不正取得する事例が存在し、これが「社会主義主旋律」との整合性を欠くばかりか、資源配分の非効率性を助長すると指摘する〔陳 2015:137〕。この主張を継承する民俗学者孫偉、王曉艷、楊雲は、雲南省紅河ハニ族イ族自治州および西双版納タイ族自治州におけるフィールドワークにもとづき、①頻繁な民俗儀礼がもたらす経済的負担、②未審査の民間信仰が地元の共産党員の社会主義信仰を動揺させる可能性があること、を主張する〔孫・王・楊 2015:110〕。だがこうした批判的視座に対し、社会学者である董小琴は制度設計論的アプローチからの問題解決を提言する。具体的には、①民俗禁忌と宗教信仰の管理権限を地方基層政府のガバナンス体系に組み込むこと、②文化審査基準の細分化により迷信を選別排除するシステムを構築することで、こうした問題に対応することである〔董 2024:87〕。

こうした研究の現状から示唆されるように、民俗禁忌は、名目を巧妙に変えたり隠匿することで生き残るか、または「社会主義思想」によって置き換えられるかという現実と直面している。この状況の中で、陳彬と陳徳強は人類学的視点から民俗禁忌の再定義を試み、それを迷信と区別しようと試みているも

のの、前述の通り、中国の民俗禁忌研究の潮流は、民俗禁忌を迷信とみなして抑制、排除する圧倒的潮流の中にある。

このように、民俗禁忌は中国の密室脱出ゲームや社会生活において、常に存続の危機に晒されている現状が確認される。ただ逆説的ではあるが、「紅衣禁忌」に根ざす「紅衣悪霊」が、密室脱出ゲーム「港詭1997」において制度的制約を掻い潜り、秘匿されることなく広く人気を博している現状は特筆に値する。この現象は、中国社会における民俗禁忌の危機的な状況と明らかに矛盾しているためである。以下では「港詭1997」における「紅衣悪霊」表現が、民俗禁忌や霊的表現が政治的に制限される中国社会において、どのように姿を変えつつ戦術的対応を行っているのかを考察していく。

4.2 国家的イデオロギー¹⁹と連動する「紅衣悪霊」

密室脱出ゲーム「港詭1997」は、一見すると、返還を控えた香港で不安と期待が交錯する中で発生した紅衣女性の自殺事件を描いているように見える。だがその核心は「紅衣悪霊」を記号として採用し、歴史記憶と愛国主義をテーマとした作品であると解釈できる。この場合「港詭1997」という作品は、香港返還という歴史的背景のもとで、中国・香港間の歴史的位相を往還し、英領期香港の混乱と抑圧を要因とする「紅衣悪霊」の物語を通じて、再解釈された「イギリス統治の残酷性」および「国家の栄光」といった「記憶」をプレイヤーの歴史意識に深く刻み込むことを企図している。

「港詭1997」において、「①阿恵」が紅衣を身にまとい自殺し、死後に「紅衣悪霊」となって戻ってくるという物語設定、そして霊媒が登場して人々に「紅衣禁忌」の重要性を

説明するといった展開は、従来の「紅衣悪霊」に関連する香港映画のプロットとも酷似している²⁰。すなわち「港詭1997」における「紅衣禁忌」の内容や表現形式は依然として、恐ろしい「紅衣悪霊」の出現を通じて「紅衣禁忌」を忌避することの重要性が強調されているのである。しかし、厳しい法規制下において、「紅衣悪霊」の物語を語る方法は変容せざるを得ない状況にある。「紅衣悪霊」は、過去の香港映画やホラーゲームで描かれたような、男性に殺害された後、復讐のために紅衣を着て現世に戻るのではなく、愛国主義者として実際の歴史的事件に組み込まれる形で出現する。彼女の死はもはや単に男性による迫害だけに関連するのではなく、社会的混乱、さらに国家間の政治的葛藤に起因するということのように描かれるのである。

「紅衣悪霊」をめぐる物語の背景は従来、家父長的社会において女性が受ける抑圧、男女間の情感のもつれから引き起こされる、女性が被る非対称的な危害から描かれてきた。しかし「港詭1997」において「紅衣悪霊」は、重大な歴史的事件のなかに位置づけられ、女性を抑圧する主体は男性から異国の政治体系や「他者」を象徴する異民族へと移行し、「紅衣悪霊」自身も殺人者を討つ「復讐者」から香港返還を見届ける「愛国者」へと役割が変貌している。このように民俗禁忌と密接に関連する「紅衣悪霊」が、歴史的記憶や国家的イデオロギーと結びつくことによって、厳しい法規制下においても禁忌的慣習の継承を行っており、歴史的記憶と国家的イデオロギーも、「紅衣悪霊」という記号を通して、大衆の間でその影響を強化しているのである。

その結果、「紅衣悪霊」が密室脱出ゲーム「港詭1997」において香港返還という国家的イデオロギーへ接合される現象は、単なる法

規制の回避や抵抗を超えたものであり、「紅衣悪霊」は制度的抑圧下における民俗文化と権力の動的相互作用を示しているのである。ここで重要なのは、民俗禁忌表象が厳しい統制下においても一連の戦術的対応として環境に順化し得ていることであり、本稿ではこれを「共存的適応戦術」と呼ぶ。すなわち、本稿の「共存的適応戦術」概念は、王の「戦術的適合」[王 2012:59] やチャウの民俗宗教寺院側の「戦術的対応」[Chau 2006:262] と連続性を持ちながらも、これらの先行研究が十分に理論化しえなかった、制度と民俗文化のあいだに生成される持続的で創造的な共存の仕組みを明確に概念化するものである。つまり国家制度と民俗禁忌が相互に「調整」、「再解釈」されるプロセスそのものに焦点をあて、従来の部分的な協調関係や抵抗の延長ではない、新たに生成されるものとしての「紅衣悪霊」の「共存的適応戦術」を描くものである。換言すれば、本稿における「紅衣悪霊」は、単なる民俗的表象を超え、政治化された文脈で展開される新たな権力と文化の交渉過程を凝縮した結節点といえる。現代中国において「紅衣悪霊」は、こうした相克的環境下で「共存的適応戦術」をとることで、新たな文化表象として再生産され続けている

のである。

おわりに

本稿は中国の法規制下における密室脱出ゲームにて描かれる「紅衣悪霊」を事例に、国家的イデオロギーに支配される愛国主義と結びつき、歴史的記憶に溶け込むことによって、「紅衣禁忌」が引き続き語られうることができる状況を明らかにした。筆者は「港詭1997」を4回体験し、毎回一緒に参加するプレイヤーは異なっていたが、驚くべきことに物語が終了する際には例外なくプレイヤーの誰かが涙を流していた。彼らは「①阿惠」の悲惨な境遇に同情しながら、同時に「現在の幸福な生活は容易に得られたものではない」と感動していた。密室脱出ゲームは済南市で最も人気があり、毎日多くの顧客がチケットを購入している。特に人気なのは「紅衣悪霊」をテーマとする密室脱出ゲーム、すなわち「港詭1997」である。こうした点から見ると、中国社会において、今後も引き続き「紅衣悪霊」の物語は「共存的適応戦術」をとりながら姿を変えて語られ続けていくのであろう。

参考文献

英語文献

Chau, Adam Yuet 2006 *Miraculous Response: Doing Popular Religion in Contemporary China*. Stanford: Stanford University Press.

中国語文献

陳婕 2015 「民間信仰の依法治理与引導」『決策与信息』 pp.136-137
 陳彬 陳德強 2010 「『民間信仰』の重新界説」『井岡山大学学报』 pp.55-62
 Certeau, Michel de (方琳琳 黄春柳訳) 2015(1980) 『日常生活実践:実践の芸術』南京大学出版社
 董小琴 2024 「乡村振兴戰略下民間信仰の治理与引

導—基於M市の実証調査」『湖北省社会主義学院学报』 pp.81-88

和邦額 1986 (1791) 『夜譚隨錄』岳麓書社
 紀昀 2016 (1789) 『閱微草堂筆記』中華書局
 馬丹丹 2010 「近代以来『反宗教運動』の歴史回顧与反思」『民俗研究』 pp.17-29
 Scott, James C. (鄭広懷 張敏 何江穗訳) 2007 (1985) 『弱者の武器 農民反抗の日常形式』訳林出版社
 孫偉 王曉艷 楊雲 2015 「宗教信仰汜化对雲南边疆意識形態建設的影響」『民族論壇』 pp.108-112
 孫宏艷 2022 「青少年接触密室逃脱、劇本殺的現狀及对策」『中国校外教育』 pp.38-52
 武人斐 2012 「『迎神賽会』還是『普通燒香』—从

- 民国杭州三台山庙会事件看政治社会变迁中的民间信仰」浙江大学 pp.19-22
- 王曉慧 2012「浅談宗教人類学視野下の儒教論」『貴州民族大学学報（哲学社会科学版）』pp.57-60
- 姚寅歌 2022「文化消費視閥下真人密室逃脫遊戲發展研究」『科技与經濟』pp.136-138
- 于嘯 2022「中国恐怖電影中紅衣女鬼形象背後的文化內涵－基于禁忌与污穢的分析視角」『時代人物』pp.25-27
- 楊美惠 葉楠 2007「伝統、旅行の人類学与中国の現代性話語」『中国農業大学学報:社会科学版』pp.30-42
- 張占敏 2012「都市村落中の伝統舞蹈の伝承」中央民族大学博士学位論文

注記

- ¹ 『閩微草堂筆記』と『夜譚隨録』は、「紅衣惡靈」を主題に扱った古典文学作品である。詳細に述べると、『閩微草堂筆記』における「卷五・灤陽消夏録五」[紀 2016(1789):71]と「卷十三・槐西雜誌三」[紀 2016(1789):189]、さらに『夜譚隨録』に収録された「紅衣婦人」[和 1986(1791):68]、「烽子」[和 1986(1791):91]、「劉大賓」[和 1986(1791):174]、「台方伯」[和 1986(1791):200]などの章は、「紅衣惡靈」の物語を描いているものである。
- ² 『索命』（1976年 監督:桂治洪）、『鬼新娘』（1987年 監督:黎大煒）、『靈幻小姐』（1988年 監督:馮克安）、『午夜驚心』（1993年 監督:容灵慧 雷沛然 蘇靜雯）、『炭燒凶呪』（2000年 監督:鄧衍成）など、これらはすべて香港映画における「紅衣惡靈」を主題とした作品であり、関連する映画は数多く存在するが、ここではその一部を例示している。
- ³ 姚寅歌によれば、密室脱出ゲームは、閉鎖された空間内で特定の役割を演じつつ、パズルを解いたり探索したりして恐怖や緊張感を体験するエンターテインメント活動である [姚 2022:136]。また、姚は中国の密室脱出ゲームが「お化け屋敷」と一体化しているとも指摘しており、これは「密室脱出型お化け屋敷」とも呼ばれることがあるし、「密室脱出ゲーム」と呼ばれることもある [姚 2022:136]。本稿では姚寅歌が提唱した関連理論を借用し、「港詭1997」を「密室脱出ゲーム」と称することとし、これは後述する。
- ⁴ 中華人民共和国中央人民政府公式サイト of 政策・行政法規庫 (https://www.gov.cn/gongbao/content/2002/content_61864.htm 最終閲覧日:2025年8月18日)によれば、2002年に施行された『中華人民共和国電影管理条例（中華人民共和国映画管理規則）』には、映画内容に関する明確な制限が規定されている。具体的には、同条例の第3章第25条において、中華人民共和国国内において上映または頒布される映画に、邪教思想や迷信(すなわち靈的存在・靈的現象に関する描写)を含めることを厳しく禁止している。この法的規制にもとづき、中国映画界では、それ以前に多く制作されていた「紅衣惡靈」を含む惡靈などを扱ったホラー映画の制作は、実質的に中止・停止を余儀なくされたのである。
- ⁵ 中華人民共和国文化和旅游部公式サイト (https://zwgk.mct.gov.cn/zfxxgkml/zcfg/gfxwj/202206/t20220627_934100.html 最終閲覧日:2025年8月18日)によれば、『文化和旅游部、公安部、住房和城乡建设部、应急管理、市場監督総局關於劇本娛樂經營活動規範的通知（文化・観光部、公安部、住宅・都市農村建設部、应急管理、市場監督管理総局による脚本型娛樂經營活動規範に関する通知）』は2022年に中国政府が施行した密室脱出型ゲームのコンテンツおよび営業活動に対する監督管理と規範化を目的とした法的措置である。
- ⁶ 中華人民共和国中央人民政府公式サイト (https://www.gov.cn/xinwen/2016-08/29/content_5103247.htm 最終閲覧日:2025年8月18日)によれば、中国の現行の「社会主義主旋律」は、中国共産党が政権強化のために宣伝する概念であり、こうした概念の特徴は「共産主義の思想、理念、信念、道德、紀律および革命的立場と原則」を重視すべき点とする点である。
- ⁷ 孫宏艶が行った調査研究には、民俗禁忌恐怖系、科学系、タイムスリップ系、怪奇ファンタジー系、アニメ系といった5つの密室脱出ゲームのテーマが人気ランキングに入った [孫 2022:44]。
- ⁸ 中華人民共和国中央人民政府公式サイト・國務院政策文件庫・文旅市場發 (2021) 48号: https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2021-07/10/content_5623979.html(最終閲覧日:2025年8月18日)
- ⁹ 中華人民共和国文化和旅游部公式サイト・政策法規・規範性文件・文旅市場發 (2022) 70号: https://zwgk.mct.gov.cn/zfxxgkml/zcfg/gfxwj/202206/t20220627_934100.html (最終閲覧日:2025年8月18日)
- ¹⁰ 本段落の内容は、筆者が実際に密室脱出ゲーム「港詭1997」に参加した際、ゲーム開始前にスタッフからプレイヤー全員に対して説明された固定台詞を筆者がフィールドワークの際に記録したものである。

- ¹¹ 「港詭1997」では最大9人まで入場可能と記載されているが、物語の進行において重要な役割を果たすのは5人のみである。入場人数が5人を超えると、4つの重要でない役が割り当てられる。したがって、本稿では主要な5人の役に焦点を当てて分析を行う。
- ¹² 「港詭1997」では、金銭の流通が行われている。プレイヤーはタスクを完了することで一定の金額を獲得でき、その金銭を使ってアイテムを購入したり、賄賂を渡したり、身代金を支払ったりすることが可能である。
- ¹³ 物語の設定によれば、阿恵は22時を過ぎても働いていた（夜間外出禁止令の違反）ため逮捕された。
- ¹⁴ 「杜涛」の任務が失敗した場合、「卓sir」は夜間外出禁止令の違反を理由として、「百楽門」に入り込むことになる。
- ¹⁵ 本段落の内容は、密室脱出ゲーム「港詭1997」において、物語が『阿恵』が『紅衣悪霊』となって『百楽門』に登場する」場面に到達した際、キャラクターである「龍婆」によって必ず発話される固定台詞を筆者がフィールドワークの際に記録したものである。
- ¹⁶ 「王榮」と「王孝軍」の任務が失敗した場合、「張建軍」は逃走することになる。
- ¹⁷ ここに登場する白衣の少女は、阿恵の役を演じた同じ俳優によって演じられている。
- ¹⁸ 「破四旧」運動とは、文化大革命期において、「旧思想」「旧文化」「旧風俗」「旧習慣」といった中国文化の伝統的要素を排斥・破壊しようとした政策を指す〔馬 2010:24〕。
- ¹⁹ 本稿でいう「国家的イデオロギー」とは、国家が自身の正統性や社会統合を強調するために形成する政治的・歴史的価値観の体系を指す。具体的には、香港返還を愛国主義的に捉える公式認識枠組みなどが該当する。
- ²⁰ 于嘯は、論文「中国恐怖電影中紅衣女鬼形象背後的文化內涵－基于禁忌与污穢的分析視角」において、「紅衣悪霊」が登場する香港映画を分析した結果、次のように指摘している。すなわち、紅衣の女性霊は男性からの迫害によって生命を失い、死に際して意図的に紅衣を纏うことによって強大な力を持つ「紅衣悪霊」として再び現れることで復讐を遂げるとされる。この過程で、紅衣の女性霊が登場する際には必ず、道教や仏教の呪術に精通する霊媒が現れることで、主人公や観衆に対し「紅衣禁忌」の恐怖を説き、「紅衣禁忌」に内在する社会的秩序（慶弔に境界線を引く）の維持が試みられるのである〔于 2022:27〕。