

学 位 論 文 要 旨

学位論文題目 中国社会におけるホラー表象としての「紅衣悪霊」をめぐる文化人類学的研究

申請者氏名 于嘯

本論は、中国社会におけるホラー表象である「紅衣悪霊」を対象とし、その背後にある民間信仰、社会秩序および文化体系などを議論することによって、文化人類学の視点から禁忌と恐怖との構造的関係、および現在の中国社会の民俗禁忌の再生産や伝承の在り方を考察するものである。「紅衣悪霊」とは、紅い衣をまとったまま非業の死を遂げた「女性」の霊魂が強い怨念を帯び、生者に害を及ぼすとされる表象であり、中国各地の生活世界に深く組み込まれた「紅衣禁忌」と結びつく。すなわち、慶祝や吉祥を象徴する「紅」が、死や不浄と結合すること自体が規範の侵犯として受け止められ、強い嫌悪とホラーを喚起する。この「象徴秩序の反転」が、ホラー表象の中心を形成する。

こうした表象は、古典的な文学作品の物語を経て、カラー映像の普及とともに映画の主要なモチーフとして流通し、近年はデジタルゲームや体験型の密室脱出ゲームへと拡張している。とりわけ2000年代以降、中国では映像・娯楽産業に対する表現規制が段階的に強化され、霊異・迷信を明示する描写は公的領域から排除されることとなった。しかしこれは、当該表象の消滅を意味するわけではない。むしろ、創作側は寓話化、暗示的記号の多用、歴史的事件との接続など、多様な戦術を通して規制と共存する物語を生み出してきた。結果として、「紅衣悪霊」は映画からゲーム、さらには密室脱出ゲームまで、メディア横断的に再生産され続けている。

こうした視点を踏まえると、「紅衣禁忌」を基盤として生み出される「紅衣悪霊」が、なぜ法的規制が厳格である中国において存在し続けることが可能であったのか、また何がそれを可能にしたのかという問いが浮かび上がる。本論は「紅衣悪霊」を研究対象とし、まずその背後に潜む「禁忌と恐怖の構造的関係」を解明する。そのうえで、現代中国における民俗禁忌が再生産されるプロセスを実証的に把握し、さらに中国の法規制下において民俗禁忌がどのように伝承されていくのか、ということを多層的かつ包括的な視点から明らかにするものである。本論は、第1章と第2章において「紅衣悪霊」というホラー表象が「紅衣禁忌」という文化秩序に及ぼす影響を議論し、続く第3章からはデジタルメディアを通じた民俗禁忌の再生産プロセスや、伝承をめぐる戦術の位相を考察する。これらを通して、禁忌と恐怖の構造的関係が明示され、法制度の網の目を縫うように伝承されていく民俗禁忌とその戦術性が描き出され、現代中国社会における民俗文化と権力装置の動的関係が明らかになる。

・
・
・

注)

1. 日本語または英語により作成してください。
2. 日本語の場合は2,000字程度、英語の場合は800語程度で要旨を記入してください。

学位論文審査の概要と結果

報告番号	東アジア博 甲 第 188 号	氏 名	于 嘯
論文題目	中国社会におけるホラー表象としての「紅衣悪霊」をめぐる文化人類学的研究		
(論文審査概要)			
本論は、中国社会におけるホラー表象である「紅衣悪霊」を対象とし、その背後にある民間信仰、社会秩序および文化体系などを議論することによって、文化人類学の視点から禁忌と恐怖との構造的関係、および現在の中国社会の民俗禁忌の再生産、そして伝承と権力との在り方を考察するものである。本論は「紅衣悪霊」を研究対象とし、まずその背後に潜む「禁忌と恐怖の構造的関係」を明らかにする。そのうえで、現代中国における民俗禁忌が再生産されるプロセスを実証的に解明し、さらに中国の法規制下において民俗禁忌がどのように伝承されていくのか、ということが多層的かつ包括的な視点から明らかにするものである。本論の全体像は以下のとおりである。 本論は序章と終章を除く7章で構成される。まず第1章と第2章において「紅衣悪霊」というホラー表象が「紅衣禁忌」という民俗文化とどのように関係してきたかについて議論している。第1章では、『閩微草堂筆記』という古典まで遡り「紅衣禁忌」がどのようにテキストのなかで「誕生」し、描き出されてきたかを明らかにした。第2章では、香港ホラー映画を中心に、禁忌の侵犯がホラーを生成するという構造的関係を明らかにした。20世紀後半から21世紀初頭にかけての社会変容と「紅衣悪霊」の描かれ方の関係を詳らかにした。 続く第3章から第5章まではデジタルメディアを通じた民俗禁忌の再生産プロセスを議論している。第3章では、「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」をもとに、ネット空間での出来事が「紅衣悪霊」の物語に収斂していく過程が示されている。ネット空間の言説によって、「紅衣禁忌」や「紅衣悪霊」が新たなナラティブを生み出していく過程を指摘している。つづく第4章は、デジタルゲーム『港詭実録』を中心に議論が展開されている。本作は「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」という第3章で触れた事件をもとにつくられたデジタルゲームである。こうしたデジタルゲームを通して「紅衣悪霊」の物語がデジタルゲームにおいても再生産され、現実と仮想空間とが両輪となって駆動していく状況が指摘される。第5章では、密室脱出ゲーム「林宅37号」を扱っている。これはプレイヤーが身体を介して、様々な立場から「紅衣悪霊」の物語を紡ぐ役割を与えられることに、新たなエンターテインメントとして「紅衣悪霊」が使われていることが明らかになる。 第6章と第7章では、伝承をめぐる「戦術」の位相が考察される。現在(映画は2002年から、オンライン空間では2006年から、デジタルゲームは2020年から、娯楽施設では2022年から)中国社会においてホラー表現は厳しく規制されるようになってきている。第6章ではデジタルゲーム『紙装束』が「紅衣悪霊」を非霊的存在へと還元し、公的権威の語りで脱神秘化させる姿勢を考察した。第7章では密室脱出ゲーム「港詭1997」が歴史的な文脈に怪異を巻き込み、明示を避けつつ霊的存在を保つ立場を描き出した。こうした2つの伝承形態が規制環境に適応しつつ併存すること、すなわち国家や科学の権威による回収(第6章)、歴史的な文脈への埋め込み(第7章)というホラー表象と規制との関係性を描き出したうえで、中国社会における民俗文化と権力の関係を具体的な事例にもとづいて明らかにした。 これら時系列的に検討が加えられていった第1章から第7章の事例とそれぞれの分析を通して、本論は禁忌とホラーの構造的関係を明示し、現実空間と仮想空間とにおけるホラー表象の往還を描き出し、法制度の網の目を縫うように伝承されていく民俗禁忌とその戦術性が明らかにされた。この意味において本博論の主題である「中国社会におけるホラー表象としての「紅衣悪霊」をめぐる文化人類学的研究」は達成されたと審査委員会は判断した。			

1. 創造性：民俗禁忌をめぐる議論は、これまでテキスト分析か、あるいは村落社会における実践のなかで論じられることが多かった。しかし本論はテキストや映画だけでなく、オンライン空間やデジタルゲーム、さらに「密室脱出ゲーム」といったさまざまな領域において分析を行っている。21世紀現在において民俗文化は地域社会や特定の社会集団のなかだけでのみ、閉じられる議論ではない。こうした意味で、現代中国の民俗文化を論じるうえで非常に創造的な作業を行ったものであるといえる。
2. 論理性：本論は全体を通して、先行研究を3つの領域に分けて整理し議論を展開している。第一にダグラス、ターナー、リーチの枠組みを現代中国社会の事例から再考し禁忌とホラーの構造的関係を描き出した部分で、これは第1章、第2章に相当する。第二にウィリアムズ、ジェイムソン、ホール、フィスクの議論を踏まえ、現実と多角的なメディアの往還によって「紅衣悪霊」が再生産される過程を明らかにしている。これは第3章～第5章にあたる。第三に民俗文化と権力の関係を脱神秘化と再文脈化という2つの伝承形態として整理し解明している。これは第6章と第7章にあたる。このように本論は論理性をもって構成されており、適切に序章から終章まで丁寧に議論が重ねられており、終始一貫して論理的に展開していると判断できる。
3. 厳格性：先行研究が十分に渉猟されており、オリジナルな一次資料に関しても適切に提示されている。
4. 発展性：本論は現代中国社会におけるホラー表現である「紅衣悪霊」を対象としているに過ぎない。しかし、本論は20世紀から21世紀現在にかけての「紅衣悪霊」をとりまく事例を詳細に調査・分析することにより、その基本的な象徴構造、社会変化とメディアとの関係、民俗文化と権力との動態的関係性を明らかにしている。これは文化人類学的研究のみならず、多方面に研究の可能性を示すものであり、本審査委員（文化人類学、民俗学、社会心理学）のみならず、外部審査委員（文化人類学、宗教研究）においても認められるところである。そのため、本論は議論の発展性という部分に関しても十分に達成していると判断する。

以上より、本論文「中国社会におけるホラー表象としての『紅衣悪霊』をめぐる文化人類学的研究」は十分に研究の意義と目的を達成しており、博士論文として文化人類学に留まらず学術的意義を有する論文として評価する。

論文審査結果

合・否

審査委員 主 査 (氏名)

小林 宏至

(氏名)

谷部 真吾

(氏名)

高橋 征仁

(氏名)

山口 睦

(氏名)

印