

山口大学東アジア研究科
博士論文

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

于 嘯

YU XIAO

目 次

序 章	1
1 議論の射程と用語の定義	1
2 研究史における本論の位置づけ	4
2.1 禁忌とホラーの人類学的研究史と理論的射程	4
2.1.1 古典人類学における禁忌とホラー表象	5
2.1.2 中国における禁忌とホラー表象	6
2.2 カルチュラル・スタディーズに代表されるメディア研究	8
2.3 文化と権力をめぐる議論について	11
3 本論の課題と研究意義	15
4 本論の課題と各章の関連	16
第1章 禁忌の発端と「紅衣悪霊」の縁起	20
1 はじめに	20
2 研究史からみる本章の位置づけ	20
2.1 「紅衣禁忌」の概説	21
2.2 「紅衣禁忌」の起源	22
3 『閑微草堂筆記』：「紅衣悪霊」の縁起	24
4 本章の総括	28
第2章 ホラー映画に描き出される「紅衣悪霊」	30
1 はじめに	30
2 研究史からみる本章の位置づけ	30
2.1 人類学における禁忌研究	30
2.2 ホラー映画研究	32
3 香港ホラー映画における「紅衣悪霊」	37
3.1 「紅衣悪霊」像を描き出す	37
4 禁忌によるホラーとしての「紅衣悪霊」	43
4.1 悪霊の本質	43
4.2 「弱者」の叫び	43
4.3 紅衣の力量	44
5 本章の総括	45

第3章 ネット空間において「災因」として語られる「紅衣悪霊」	48
1 はじめに	48
2 「災因論」の研究系譜	48
2.1 古典的「災因論」研究：プリチャードから長島へ	49
2.2 災因論の批判的展開：奥野・浜本・後藤による再解釈	50
2.3 災因論の倫理的転回：石井美保が描く「災因物語化の拒否」	50
2.4 災因論の研究系譜の総括と本章の接点	51
3 恐怖の発生と再生：香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件	52
3.1 事件の始末と言説	52
3.2 死因：うつ病に起因する悲劇	57
3.3 災因：不幸を「紅衣悪霊」と解釈する社会	58
4 本章の総括	59
第4章 デジタルゲーム『港詭実録』における「紅衣悪霊」	62
1 はじめに	62
2 研究史からみる本章の位置づけ	62
2.1 デジタルゲームと民俗文化の再生産	63
2.2 ゲーム空間における伝統行事・祭礼・禁忌の表象	64
2.3 既存研究の課題と本章の位置づけ	65
3 『港詭実録』における「紅衣悪霊」のホラー表現	66
3.1 「慈秀邨」：「紅衣悪霊」の物語展開	66
3.2 災禍：禁忌の侵犯によって生じる不幸	68
3.3 呪符：「紅衣悪霊」に抗する宗教的手段	69
4 本章の総括	70
第5章 密室脱出ゲーム「林宅37号」に語られる「紅衣悪霊」の物語	74
1 はじめに	74
2 研究史からみる本章の位置づけ	75
2.1 社会現象としての密室脱出ゲームの隆盛と受容基盤	76
2.2 密室脱出ゲームにおける高い没入性と文化再生産	76
2.3 既存研究の限界と本章の位置づけ	78
3 「異次元密室」と「林宅37号」	79

3.1	「異次元密室」	79
3.2	「林宅 37 号」	80
4	「林宅 37 号」の物語構造と演出	81
4.1	「霊堂」	82
4.2	「林宅中庭」と「西廂房」	83
4.3	「河川」と「竹林」	84
4.4	「閨房」と「奥の間」	84
5	本章の総括	86
5.1	「林宅 37 号」運営スタッフへの聞き取り調査の記録（要約・整理）	87
5.2	「林宅 37 号」における身体化された文化再生産	91
第 6 章	デジタルゲーム『紙装束』における「紅衣悪霊」の物語の再編成	94
1	はじめに	94
2	研究史からみる本章の位置づけ	95
2.1	『紙装束』における霊的存在・民俗文化の物語的構成について	95
2.2	『紙装束』のプレイヤーによる霊的存在・民俗文化の再認識について	97
3	デジタルゲームを取り巻く法制度と『紙装束』分析への導入	99
3.1	デジタルゲームに関連する法制度の形成	99
3.2	『紙装束』に描き出される「紅衣悪霊」	100
4	本章の総括	104
第 7 章	密室脱出ゲーム「港詭 1997」における「紅衣悪霊」	107
1	はじめに	107
2	研究史からみる本章の位置づけ	108
2.1	中国における密室脱出ゲーム研究の系譜	108
2.2	人類学的な分析枠組みにもとづく本章の位置づけ	110
3	密室脱出ゲームをめぐる社会状況と事例分析	113
3.1	密室脱出ゲームに関連する法制度の形成	113
3.2	般若 F 超級密室と「港詭 1997」	114
3.3	「港詭 1997」の物語構造と演出	117
4	本章の総括：「紅衣悪霊」が提示する民俗禁忌の戦術的対応	122
4.1	民俗禁忌の棲息環境からみる「紅衣悪霊」の存在意義	122

4.2 国家的イデオロギーと連動する「紅衣悪霊」	124
終 章	126
1 研究の目的と本研究のまとめ	126
2 各章で展開された議論	126
3 研究史における本論の到達点	131
4 本論の限界と今後の課題	134
参考文献	136
英語文献(アルファベット順)	136
日本語文献(五十音順)	136
中国語文献(中国語ピンイン順)	137
付録 1. 分析対象とした 103 冊の民間怪異譚・文言小説集一覧	141

序 章

1 議論の射程と用語の定義

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、その背景にある民間信仰、文化体系および社会秩序などを議論することによって、文化人類学(以下、人類学と表記)の視点から禁忌と恐怖の構造的関係、および現在の中国社会における民俗禁忌の再生産や伝承のあり方を考察するものである。

本論ではこの「紅い服を纏って、非業の死を遂げたことによって憎しみや怨みをもった人の霊魂」を「紅衣悪霊」と称し、中国社会の伝統的な民間禁忌である「紅衣禁忌」と深く関わるものとして論じる。中国の「紅衣禁忌」の文化的背景として存在するのは、吉祥を象徴するものである「紅色(赤)」が、死亡や不吉と関わるものから適切な距離を置かれるという慣習である。この慣習をあえて犯すことによって表出する嫌悪感や恐怖心が、「紅衣悪霊」において演出的に利用されてきたのである。さまざまな作品、演出のなかで「紅衣悪霊」は、「紅衣禁忌」を犯すもの、すなわち縁起の良い物が不吉な物と混在することによって、文化的規範に対し構造的な混乱を生じさせるという機能を果たしてきた。こうした表現は、古くは小説において、カラー映像が可能になって以降はホラー映画において、近年はデジタルゲームや密室脱出ゲーム¹といった娯楽産業において、利用されてきた。また、このような現象はネット空間や舞台演出として利用されるのみならず、中国社会における実際の死亡事故とも連動し、現実と表象とを往還する現象となっている。本論は、こうした民俗禁忌によって生じる「紅衣悪霊」という現象を、現代の中国社会における民俗文化の再生産現象として論述する。

本論の考察対象である「紅衣悪霊」という表象は、中国社会における民間信仰および伝承文化の体系と深く関わっているホラー表象である。ここで、本論で用いるホラーという語の意義を定めておきたい。本論で用いるホラーという語彙は、一般的な意味としての恐怖ではなく、アメリカの哲学研究者であるノエル・キャロルが論じたホラー概念に依拠する。キャロルは、ホラー作品に特有の感情を「アート・ホラー」と呼び[キャロル 2022(1990): 39]、脅威と不浄(分類の越境)を帯びたモンスターへの恐怖と嫌悪の複合感情として位置づけた[キャロル

¹ 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ホラーや緊張感を体験するエンターテインメント活動である。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」とも呼ばれることができる[姚 2022:136]。これは後述する。

2022(1990): 100]。つまり、キャロルのいうホラーとは、現実の危険が直接迫る「恐怖」そのものではなく、物語や映像といった表現の枠内で、脅威と「不浄さ（分類の越境）」を帯びた存在に直面したときに生じる、恐怖と嫌悪が重なった感情である。言い換えれば、ホラーは安全な枠内で経験される「怖さ」であり、受け手が距離を取りつつ反復的に鑑賞・体験できるものである。

本論では、映画、ゲーム、娯楽産業に共通する物語構成の型と表現上の記号を扱う立場から、恐怖とホラーを区別して用いることとする。すなわち恐怖は、現実において当事者の身体や生活に直接の脅威を及ぼしうる実在的な危険に関わる感情であるのに対し、ホラーは安全な枠内で反復的に鑑賞、体験される「エンターテインメント化された恐怖」である。実際、本論の各章で扱う対象には、映画やゲームのように主としてホラーとして経験される事例がある一方で、第3章で扱う「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」のように、現実の出来事としての恐怖を含む事例も含まれる。とはいえ、本論の主たる関心は恐怖そのものを一般論として論じることではなく、現実の出来事に伴う恐怖が、ニュース報道やネット言説を媒介に「紅衣悪霊」の物語へと組み込まれ、映画、ゲーム、娯楽産業という多元的なメディアを介してホラーとして反復可能な形式へと組み替えられていく過程にある。

以上の用語整理を前提として、本論が「紅衣悪霊」の問題に焦点を当てることの学術的意義、および人類学的分析対象としての妥当性は、以下の3点にまとめることができる。

第一に、民俗禁忌をめぐる議論についてである。中国社会における色彩の象徴体系において、「紅色（赤）」は本来、吉祥や慶祝といった積極的な意味を内包した表象として位置づけられてきた[任 2004: 305]。しかし、ある特定の文脈や状況下においては、この「紅色」という象徴的記号は反転し、禁忌的、消極的な意味を帯びようになる。この逆転の過程において、秩序や文脈の混乱を引き起こし、「紅色」は死者、冥界を乱す不穏な存在として顕在化されるのである。とりわけ「紅衣悪霊」という表象は、紅衣をまとったまま、非業あるいは悲劇的な死を遂げた死者が、「怨念」といった負の霊力を強烈に帯び、生者に害をもたらす存在として位置づけられている。この表象に関連する「紅衣禁忌」は、「生者は紅衣を身につけることが許容されるが、死者は紅衣を着用することが厳しく忌避される」という規範的枠組みと深く結びついている[任 2004: 305]。この禁忌意識は婚礼や葬儀をはじめとする儀礼のみならず、日常生活に至るまで、文化的、社会的領域で不断に再生産されており、中国社会における民俗文化や社会規範の一部となっている。

第二に、メディアとホラー表象についてである。中国の民俗禁忌である「紅衣禁忌」に由来

する「紅衣悪霊」というホラー表象は、古くから小説において、近年では映画、およびデジタルゲームといった物語テキストを担うメディアを通して、中国社会のなかで、再生産され続けてきた。たとえば、文学作品である『閨微草堂筆記』に記される紅衣の縊死者²、ホラー映画『索命』における、男性からの侮辱や暴力に追い詰められて紅衣を纏い自殺した劉月³、デジタルゲーム『港詭実録』におけるシングルマザー芷珊⁴などは、いずれも「紅衣禁忌」を侵犯したことによって強力な霊力を獲得したものとして演出される。

第三に、民俗文化とポリティクスをめぐる関係についてである。2002年に『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)』⁵施行後、映画における民俗禁忌や霊的表現が制度的に排除される状況下で、「紅衣悪霊」は銀幕からの退場を余儀なくされた。さらに2010年『網絡遊戲管理暫行弁法(デジタルゲーム管理暫定弁法)』⁶、2022年『文化和旅游部、公安部、住房和城乡建设部、应急管理部、市場監管總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、市場監督管理總局による劇本娛樂經營活動規範に関する通知)』⁷といったデジタルゲーム産業および密室脱出ゲーム領域に対する法規制が段階的に整備された結果、民俗禁忌と霊的表現に対し厳格な表現規制が実施されることとなった。この一連の政策的介入は一見すると「紅衣悪霊」の消滅を予感させるが、実際には『紙装束』というデジタルゲームにおける民俗禁忌の再解釈、「港詭 1997」という密室

²『閨微草堂筆記』は、「紅衣悪霊」を主題に扱った古典文学作品である。そのなかで、「卷十三・槐西雜誌三」には、紅衣を身にまとったまま縊死した女性が、強力な「紅衣悪霊」と化す事例が描かれている。ここではこれ以上の詳細な議論を差し控え、本論の第1章において当該著作に関する体系的考察を展開する。

³『索命』は、「紅衣悪霊」を主題とした代表的なホラー映画であり、ヒロインである劉月が男性からの迫害を受けて自殺し、その後、「紅衣悪霊」として復讐を果たすという物語が描かれている。これに類似する主題を有するホラー映画は多数存在しており、それらについては本論の第2章において論じる。

⁴『港詭実録』は香港で制作したデジタルゲームで、都市伝説と出来事の断片を接合しつつ、社会的周縁化を受けた「紅衣悪霊」である芷珊の物語をホラーの核に据える。具体的には第4章で詳述する。

⁵中華人民共和国中央人民政府公式サイト 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、『中華人民共和国電影管理条例』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(すなわち霊的存在・霊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「紅衣悪霊」を含む悪霊などを扱ったホラー映画の制作は、実質的に停止を余儀なくされたのである。

⁶中華人民共和国中央人民政府公式サイト 政策・行政法規庫 文化部令第49号

号:https://www.gov.cn/gongbao/content/2010/content_1730704.htm (最終閲覧日 2025年8月11日)によれば、「迷信」や「霊的存在」、「民俗禁忌」などは制度上の制限対象とされ、審査段階で厳格な検閲・修正が求められる。この政策的介入が本論の研究対象である「紅衣悪霊」に及ぼす影響については、詳細な検討は第6章に譲る。

⁷中華人民共和国文化和旅游部公式サイト 政策法规・規範性文件・文旅市場発(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)によれば、密室脱出ゲームは「劇本娛樂活動」に指定され、未成年者保護および内容審査の強化、適齢表示の徹底が求められる。とりわけ、愛国主義・社会主義を賛美する内容が推奨され、迷信的要素(民俗禁忌を含む)の使用は禁止とされる。この政策的介入が本論の研究対象である「紅衣悪霊」に及ぼす影響については、詳細な検討は第7章に譲る。

脱出ゲームにおける支配的イデオロギーとの交渉実践など、「紅衣悪霊」というホラー表象はその象徴的資源としての役割を保持しつつ、デジタルゲームや密室脱出ゲームといった多元的なメディアを横断しつつ再生産され続けている。このように、厳格な法的規制が存在する状況下にあっても「紅衣悪霊」が中国社会において依然として存続し、多様な形式で伝承、再生産されている事実はきわめて示唆的である。こうした点を踏まえると、「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な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。

上記の3点を通して、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メカニズムを実証的に把握し、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、ということが多層的かつ包括的な視点から明らかにする。

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」という民俗文化とどのように関係してきたかについて議論し、続く第3章から第5章まで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解明し、第6章と第7章において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メカニズムが明らかにされる。

2 研究史における本論の位置づけ

本論は主に以下の3つの研究系譜と理論的に接続する。一つ目に禁忌とホラーに関する研究の蓄積、二つ目に、いわゆるカルチュラル・スタディーズに代表されるメディア研究、そして三つ目に文化と権力をめぐる議論、とである。本節では、まず人類学におけるこれらの研究史を概観したうえで、あらためて次節にて本論の課題と研究意義を提示する。

2.1 禁忌とホラーの人類学的研究史と理論的射程

人類学において禁忌とは、特定の行動や物質などを回避・嫌悪、あるいは厳しく忌避させる社会的規範であり、信仰や秩序維持のメカニズム、および共同体の価値観と深く結びつくものである[Douglas 1966:113]。

20世紀半ばから人類学的研究において、禁忌と恐怖の関係は継続的に検討されてきた。と

りわけ象徴論的アプローチでは、禁忌の秩序維持機能、境界設定、規範の保持が理論化されてきた。

2.1.1 古典人類学における禁忌とホラー表象

メアリー・ダグラスは象徴人類学の立場から、禁忌が「秩序維持」や「カテゴリーと境界の保全」に資することを示した[Douglas 1966:115]。ダグラスの中心的な主張は、禁忌とは単に非合理的な迷信的現象ではなく、象徴的分類体系の一環として機能するものであるということである[Douglas 1966:117]。具体的には、禁忌は社会が設定する諸カテゴリーの境界線を守るために、「汚穢」という象徴的概念を介して表現される。たとえば、ある物質や行為が禁忌とされる理由は、それが社会的カテゴリーから逸脱したり、既存の分類体系を乱したり、境界を侵犯したりする危険性や不安感を伴うためであると指摘する[Douglas 1966:128]。

ダグラスの理論が、境界の維持という社会的秩序の静的側面を強調したのに対して、ヴィクター・ターナーの理論は、儀礼過程の動的側面に着目し、禁忌に伴う不安がどのように社会秩序に影響を与えるのかを示したという点で重要である。彼が提唱した理論概念は「境界性」

(liminality)であり、これは社会的役割や身分の転換期において、個人が既存の社会秩序から一時的に離脱し、「境界的状况」を経験することを指す[Turner 1969:102]。この段階では、通常の社会的境界が曖昧化して恐怖心や不安を伴うものとなるが、ターナーはこれが社会構造を固定化せず、刷新と再統合のメカニズムとして働くことを強調した。ターナーの議論では、「境界的状态」が既存の秩序を一時的に曖昧化し[Turner 1969:102]、この段階で生じる共同性の高まりと、その後の再統合の過程が、社会的連帯の再強化や共同体意識の再確認に結びつく[Turner 1969:123]。一方で、この「境界的状态」は危険や無秩序と見なされるため、社会は禁忌によって厳密に囲い込まれる[Turner 1969:109]。つまりターナーにおいて禁忌は、境界状態の範囲と手続きを画定するための諸禁止として位置づけられた。この議論はダグラスの静的な構造論を補完し、構造のダイナミズムを考察するきっかけとなることから、ダグラスの理論を発展的に継承したといえよう。

次にリーチの議論を加えたい。リーチはこれまで両者が行った儀礼的な枠組みによる分析を踏まえ、それを社会的コミュニケーション論の観点で再整理した。彼は、『Culture and Communication: The Logic by Which Symbols Are Connected』の中で、それまで人類学が主に儀礼や宗教、社会的な行為へ向けて分析してきた象徴体系に対し、「コミュニケーション」

という観点からのアプローチを提示した。彼によれば、禁忌とは社会成員は何が許容され、何が許容されないかという社会的規範を明確に把握・認識するための象徴的記号であり、かつコミュニケーション媒体なのである[Leach 1976:82]。リーチの分析の特徴は、こうした象徴体系における禁忌が、人々の実践的な行動を導くだけでなく、それらの行動を通して社会成員に可能な/不可能な行為やカテゴリー、その境界をコミュニケーションし、同時に再生産するという点にある。リーチにおいて禁忌というのは、このような象徴コミュニケーションを通して文化的メッセージとして社会の中に持続的に伝達されているものである。同様にリーチは

「Anthropological Aspects of Language: Animal Categories and Verbal Abuse」という論文において、言語的分類が社会的境界の可視化と規範伝達に機能し、カテゴリーの周縁に置かれた対象がタブー指定され、蔑称として言い表されることで境界が強化されることを指摘している[Leach 1989:156]。そのため禁忌は、その背後に潜む分類体系の再強化をもたらしていると同時に、規範の逸脱を抑制し、社会規範遵守を促進する機能を持つと考えられるのである。

以上より、人類学の理論的系譜において、ダグラス、ターナー、リーチらが提示した禁忌分析の枠組みは、社会的、あるいは文化的現象の解釈に多角的なアプローチをもたらしてきた。しかし、上述した理論は当然、あらためてポリティカルな側面も踏まえうえて、個別具体的な事象と照らし合わせる必要がある。つまり、ミクロな地域社会における民俗文化のひとつとしてのみならず、マクロな政治経済的な状況においても再考する必要があるのである。本論で対象とする中国社会におけるホラー表象としての「紅衣悪霊」、紅色が孕む両義性（吉凶の併存）や「非業の死」をめぐる物語の構造は、単純な象徴体系論や儀礼過程論だけでは捉えることができない。そのため、「紅衣禁忌」とそのホラー表象である「紅衣悪霊」をより深く掘り下げるべく、これらをめぐる中国学術界の系譜および民俗文化と権威性について論じていく。

2.1.2 中国における禁忌とホラー表象

近年の中国学術界では、西洋の古典的な人類学理論を土台としつつ、中国社会の文脈に即した「紅衣禁忌」、およびホラー表象研究が議論されている。社会学者である高翔宇と孟雪は、機能主義人類学の視点から、『詩経』や『礼記』といった古典籍を遡り、儒家思想における紅色の原初的な意味づけを分析している。高と孟は、紅色が色彩の象徴体系において「生命力」や「吉祥」といった積極的な意味を賦与され、儀礼や祭祀において用いられることで共同体の結束を強め、成員の安心感を醸成する役割を果たしてきたと主張している[高・孟 2012:347]。

高と孟が中国における紅色嗜好の起源を探究したのに対し、民俗学者である葉大兵は「紅衣禁忌」の逆説に着目し、道教儀礼の文脈から「紅衣惡靈」を論じた。葉は、中国社会の葬儀における「紅衣禁忌」を分析し、ダグラスの「汚穢と禁忌」をめぐる理論的枠組みを応用した。同論文は、紅色が婚礼において吉祥を象徴する一方、葬儀では紅色の使用が厳しく禁じられ、その「紅衣禁忌」が生者と死者の境界を明確化することを示す[葉 1992:42]。特に非業の死を遂げた女性に紅衣をまとうせて「紅衣惡靈」として扱い、「鎮魂儀式」⁸を行うことが共同体における境界の再確認に資することを指摘する[葉 1992:45]。また、民俗学者である陳瑾淵もダグラスの理論を継承しつつ、紅色が内包する両義性（吉/凶）に着目し、「紅衣禁忌」を「陰陽境界管理装置」として捉える視点を提示した。具体的に香港の葬儀を分析し、死者に紅衣を着せる禁忌が「陰陽境界管理装置」として作動する過程を、①紅色が血や生命と結びつき、同時に死と結び付けられるという象徴的曖昧性、②死者に許容される服色を規定する社会的規制、という二重の構造から論証している[陳 2007:29]。

このような研究状況において、「紅衣惡靈」への言及は皆無ではないものの、儀礼や共同体の秩序の議論に付随して進められてきている。すなわち、「紅衣惡靈」は現代中国社会において禁忌とホラーを融合する表象として創造的かつ多面的に現出しているものの、こうした関連研究は依然として「紅衣禁忌」の意味解釈や限定的状況における議論に留まり、その背後にあるより広範な禁忌と恐怖の構造的関係や、「紅衣惡靈」を介した文化的再生産現象を捉えてはいない。本論はこれらの研究の限界を踏まえ、「紅衣惡靈」というホラー表象に内在する禁忌と恐怖の構造的関係をより広い文脈に位置づけ、その可変性と再生産の過程を明らかにする。

これまでの禁忌研究は、秩序維持や分類の問題、侵犯が不安や忌避を生む仕組みを精緻に議論してきた。とりわけ、禁忌が単なる「禁止」ではなく、秩序や価値配列を支える規範として働く点は、本論の議論の基盤となる。他方で、現代のメディア環境では、禁忌に結びつく恐怖がホラーとして娯楽化され、そのようなホラー表象が「表現として許容される形」へと整えられながら流通している。つまり、禁忌の侵犯が喚起する恐怖は、作品内の筋立てや説明枠組、運営・審査の条件によって「調整されたホラー」として編成されているのである。本論はこの点に注目し、禁忌と恐怖の構造的関係を踏まえつつ、恐怖がエンタメ化され管理される局面で「紅衣禁忌」が〈紅衣禁忌〉⁹としてどのように再生産されていくのかを、後続章で具体的に

⁸ この儀式では、道士が女性の死者に紅衣を着せ、生と死の境界を混乱するものである「紅衣惡靈」として扱う[葉 1992:45]。その後、「紅衣惡靈」を鎮めることで災いを取り除き、今後は平穏無事になることを示すのである。

⁹ 本論では、用語の混同を避けるため、「紅衣禁忌」と〈紅衣禁忌〉を区別して用いる。「紅衣禁忌」

検討する。

2.2 カルチュラル・スタディーズに代表されるメディア研究

本節では、いわゆるカルチュラル・スタディーズに代表されるメディア研究を整理し、本論のもうひとつの論点を確認しておく。つまり、「紅衣悪霊」というホラー表象が映画やネット空間、ゲーム、娯楽産業といった物語テキストを担うメディアにおいて多元的に再生産される現象を論述するための議論の枠組みを提示する。

カルチュラル・スタディーズの興隆は、1950年代から60年代にかけてのイギリスに端を発し、特にレイモンド・ウィリアムズ、スチュアート・ホールといった研究グループを中心に発展した。19世紀以降、イギリス知識人層は、イギリス産業革命と近代化の産物として出現した都市の新しい労働者階級と、産業化の波の中で台頭する大衆文化に深い懸念を抱いてきた。マッシュュー・アーノルドは『教養と無秩序』において文化を「これまでに思考され、語られてきたものの最高のもの」と定義し[Arnold 1869 : 6]、映画館や雑誌といったものを「群衆の無政府状態」と断じた[Arnold 1869 : 105]。この文化的階層秩序は20世紀に入りリーヴィスによって徹底化され、小説を「現実逃避を誘発するもの」と位置づけ、これを読む行為自体が「自己卑下」と批判され[Leavis・Thompson 1933 : 100]、さらに映画というメディアに対しても同様の批判的視線が向けられ、「安価な快感と虚構」という表現でその本質が定義された[Leavis 1932 : 165]。

しかしながら、レイモンド・ウィリアムズは『文化と社会』において「文化は生活様式の全体である」という反論を展開する[Williams 2018(1958) : 18]。ウィリアムズは、リーヴィス主義が「大衆文化」として排除した小説や映画といった物語テキストを担うメディアを正当な分析対象として復権させたのみならず、それらを静態的な作品群ではなく、特定の歴史的文脈における生活体験の総体として把握すべきものという認識論的転回を導いた[Williams 2018(1958) : 48]。さらにウィリアムズは『テレビジョン：テクノロジーと文化の形成』において、メディア技術と社会文化の関係に注目し、メディア技術を「自律的に発展する技術的所産」とみなす技術決定論を批判し、「社会的要請(情報や娯楽に対するニーズ)と文化実践(視

は、死者に紅衣を用いないといった伝統的な民俗禁忌としての規範(生活実践における行為基準)を指す。これに対し、〈紅衣禁忌〉は、映画、ネット空間、ゲーム、密室脱出ゲームなどのメディア環境において、恐怖のエンタメ化の過程で参照され、語り直され、解釈が更新されていく文化素材としての側面を指す。両者は断絶するのではなく、規範としての「紅衣禁忌」が、メディア上で〈紅衣禁忌〉として再生産されることで、恐怖の「見せ方/説明の付け方」が調整されつつ共有される、という関係にある。

聴者の文化的習慣や期待)が共同で形成する装置」であると指摘した[Williams 1994(1974):24]。このようなウィリアムズの提言は、物語テキストを担うメディアを低俗視する従来の価値判断枠組みを解体するとともに、メディア研究を発展させる方法論的基盤を提供する画期的なものであった。

こうした研究に続くものとして、フレドリック・ジェイムソンをあげることができる。彼が『政治的無意識』において提示した、物語テキストを「歴史的矛盾および社会的衝突への象徴的応答」として把握する「社会的象徴行為」(socially symbolic act)論もその一例であろう。ジェイムソンは、バルザックの小説『老嬢』における求婚者群像(貴族・ブルジョワジー・野心家)の分析を通して、1830年代フランスの七月革命後に顕在化した階級的矛盾が、「求婚競争」という物語構造へと転化される過程を明らかにした[Jameson 2018(1981):89]。具体的には、「物語化のプロセスそのものが社会的象徴行為である」と述べ[Jameson 2018(1981):112]、物語テキストを担うメディアの本質を「歴史や社会的矛盾の想像的調停を試みる実践」として規定している[Jameson 2018(1981):114]。さらに、ジェイムソンは「あらゆる歴史的矛盾や社会的衝突は、必然的に物語テキストという偽装を纏って現れる——すなわち、それは抑圧されたものの象徴的回帰である」と指摘している[Jameson 2018(1981):158]。

一方、スチュアート・ホールは「コード化/脱コード化」(encoding/decoding)理論を提唱することによって、従来のメディア研究を、メディア内部に潜在する権力関係の分析へと新たな展開をもたらした。ホールは、ソシュール言語学¹⁰とアルチュセールのイデオロギー理論¹¹を統合することで、テレビニュースというメディアの生成と受容を「支配的イデオロギーのコード化と民衆的抵抗の脱コード化が拮抗するプロセス」[Hall 2003(1997):128]と規定した。すなわち、1970年代のBBC(British Broadcasting Corporation、英国放送協会)における移民報道が、「犯罪の増加」を「人種問題」としてコード化し反復的に用いることで、当時の社会における失業問題を周縁化・不可視化した事例について分析がなされている[Hall 2003(1997):31]。ホールは、支配階級がメディアを介してイデオロギーを構築・流通・再生産するコード化のプロセスを解明し、メディアを対象とする研究の本質は「権力関係の脱コー

¹⁰ ホールは、フェルディナン・ド・ソシュールが「シニフィアン(音声形象)/シニフィエ(概念)の差異にもとづく意味生成」を説いた点[Saussure 1980(1916):105]を継承し、文化テキストが「恣意的な記号操作」によって現実を構築するメカニズムを解明する。

¹¹ ルイ・アルチュセールは、イデオロギーを「個人とその現実的生存条件の想像的関係の表象」と規定し、国家権力が教育・メディア等の「イデオロギー国家装置」を通して主体を構築するプロセスを分析した[Althusser 2003(1970):325]。ホールはこの理論を発展させ、メディアが「自然化されたコード」を通して支配的価値観を浸透させるプロセスを理論化した。

ド化作業」にあると指摘する[Hall 2003(1997):136]。

つまり、「犯罪の増加」と「人種問題」を脱コード化することこそが、メディア研究の本質であると主張したのである。この理論的枠組みに立脚するならば、本論が「紅衣悪霊」というホラー表象を、物語テキストを担うメディアを通して分析する意義は、これらのメディアを単なるエンターテインメントとしてではなく、「紅衣悪霊」を通して支配的イデオロギーや文化と権力との関係が具象化され再編成されうる場として考察する点にある。加えて、この枠組みは「厳格な法的規制下にある中国社会における紅衣悪霊の存続可能性」という本論が解明を試みる問題のひとつに対しても、理論的参照点を提供するものである。

スチュアート・ホルの「コード化／脱コード化」理論に対し、ジョン・フィスクは、映画という物語テキストを担うメディアの分析において「民衆による抵抗的实践」という視座を提示した。フィスクによれば、『ランボー』の公式的な物語構造は主人公を「愛国主義的英雄」としてコード化しているが、労働者階級の観客層による脱コード化においては、主人公の暴力行為が「国家や権力による抑圧への抵抗的实践」として再解釈される傾向が観察されるという[Fiske 2006(1989):278]。さらに、フィスクはデジタルゲームを、従来の小説やテレビ、映画といった物語テキストを担うメディアとは本質的に異なる「抵抗的实践の新たなトポス」と位置づけ、その核心的差異を『抵抗の快楽——ポピュラーカルチャーの記号論』において「インタラクティビティ（相互作用性）」に求めている[Fiske 2006(1989):84]。すなわち、プレイヤーは受動的消費者ではなく「テキストの共創的主体」として、プログラムされたルール体系を操作／改変する能動性を獲得すると論じる[Fiske 2006(1989):89]。具体的には『パックマン』や『スペースインベーダー』における実践を分析し、戦略の調整や、プログラムの瑕疵（バグ）を意図的に利用して規則に挑戦・転覆することで主体性が形成されると述べる[Fiske 2006(1989):86]。また、青少年が対戦を通して形成する「技量主義的ヒエラルキー」を手がかりに、ゲーム内の競争が現実社会の権力関係を再編・再構築する過程を示し、デジタルゲームを「現実社会の秩序から脱領域化された空間」として位置づけた[Fiske 2006(1989):99]。こうしてフィスクは、従来のメディアとは異なる「権力抵抗の新たな場」をメディア研究に切り拓いた点で評価される。

しかし、現在主流となっているオンラインゲーム環境下では、更新パッチによる修正が速く、サーバー側の管理や規約違反への即時対応も徹底しており、バグを使った抵抗は起こりにくい。このため、フィスクのモデルをそのまま適用することは難しいといえよう。だが、「ゲームが

文化と権力の関係を読み解くための重要な視点を与える」という彼の基本的な姿勢は有効であり、本論がデジタルゲームの分析を通して「紅衣悪霊」を検討する際の基軸を与えてくれる。

以上のように、ウィリアムズによる文化の再定義という認識論的転回、ジェイムソンによる「歴史的矛盾や社会的衝突への象徴的応答」、ホールによるイデオロギー的コード化の解説、フィスクによる新たなメディアにおける「抵抗の場」といったように、メディアの文化的意味と政治性に関する分析は時代と社会状況に応じて深化されてきた。

本論の研究対象である「紅衣悪霊」を研究することの学術的意義は、まさにこの理論的系譜と方向性を一にする。このホラー表象は『閻魔草堂筆記』という文学作品において記述され、『索命』や『陰陽路』などのホラー映画において視覚化され、さらに『港詭実録』や『紙装束』などのデジタルゲーム、ならびに密室脱出ゲームという体験型の場でも、象徴的記号として再生産されている。もっとも、カルチュラル・スタディーズに代表されるメディア研究は、表象が社会的矛盾や権力関係のなかで意味づけられ、受容を通して読み替えられる過程を明らかにするうえで有効である一方、メディアの形式そのものが体験の組み立て方をどのように変えるのかについては、必ずしも中心的課題として論じられてこなかった。たとえば同じ「紅衣悪霊」であっても、映画では映像と音がホラーを瞬時に立ち上げ、ネット空間では噂の連鎖が恐怖を共有し、デジタルゲームでは操作や選択がホラーを能動的な体験へと変え、密室脱出ゲームでは身体が置かれる場の緊張がホラーを「現場」の出来事にする。さらに重要なのは、こうした映像、言説、操作、空間体験といった形式の違いが、受け手の巻き込まれ方やホラーの立ち上がり方を変えるだけでなく、規制や審査の枠内で「言い方」「見せ方」「説明の付け方」が組み替えられる契機にもなる点である。すなわち、恐怖はメディアごとに娯楽として編成されつつ、同時に社会的に許容されるホラーへと調整される。本論は、カルチュラル・スタディーズの視点を継承しつつ、メディア形式がホラーをどう編成し、またその編成がどのように管理されるのかという点にも注意しながら、民俗文化と権力の関係を含む現代中国の状況を加味して、これまでの研究を発展的に継承し、議論を展開していくものである。

2.3 文化と権力をめぐる議論について

繰り返し述べてきたように、「紅衣悪霊」というホラー表象は、民俗禁忌と霊的表現に深く関わるために、現代中国において法的に厳しく規制されてきたにもかかわらず、表現方法としていまだに存続し続けている。この事象こそが本論が解明を試みる問題のひとつである。既に

述べてきた通り、カルチュラル・スタディーズにおいてメディアと権力の関係は切り離すことのできない問題である。まして、厳しい規制対象となっている「紅衣悪霊」が権力と無関係であることはない。本節では人類学における文化と権力をめぐる議論を整理したうえで、改めて本論の主題を提示しておきたい。

アメリカの人類学者ロバート・レッドフィールドの「大伝統(Great Tradition)／小伝統(Little Tradition)」論は、国家が主導する公的文化（大伝統）と地域の民俗文化（小伝統）との関係を分析した古典的な研究である。大伝統とは国家や宗教的エリートが主導する体系化された公的文化を指し、小伝統は地域共同体が継承する民俗的实践（たとえば民間信仰、口承伝承）を意味する[Redfield 2013(1956):50]。両者の関係は、一方が他方を包摂・再編する「文化の階層的統合」プロセスとして捉えられる[Redfield 2013(1956):59]。レッドフィールドの「大伝統／小伝統」論は人類学理論史上重要な位置を占めるものの、その単純化された二項対立モデルと静態的文化観は、時代的制約を内包しており、今日の動態的権力分析の文脈では学術的妥当性に疑問が呈されつつある。しかしながら、この「時代遅れ」と評される理論的枠組みは、中国における代表的な人類学者である王銘銘の研究に多大な影響を及ぼしたという事実を看過することはできない。

王銘銘は『村落視野中的文化與権力』において、福建省閩台三村（美法村・塘東村・石碇村）の民間信仰復興を分析し、レッドフィールドの理論的枠組みを批判的に継承した。王銘銘はその著作において、中国学术界が民俗文化を「封建的迷信」として近代性との対立に単純化する傾向を批判する一方、経済近代化が進展する現代中国において、学術的に「迷信」や「時代遅れ」と規定される民俗儀礼や信仰が、なぜ再生産されているのかという逆説的命題を提示した[王 1997:20]。福建省塘東村におけるフィールドワークを通して、同氏は一見「封建的迷信」とされる慣習が、宗族の系譜を基盤とした貿易関係の構築（宗族間信頼の商業信用への転換）や民俗行事を媒体とした企業投資誘致（民俗文化の競争的スペクタクル化）といった、現代的な経済活動・社会連帯形成において積極的な促進効果を発揮していることを実証的に解明した[王 1997:167]。換言すれば、地域社会は民俗文化を経済的資本へと包摂・変換する動的プロセスを構築し、その経済的收益を再び民俗文化に再投資する自己再生的循環システム、すなわち「共謀」的關係を確立しているのである[王 1997:168]。

中国社会における文化と権力との関係に関する研究領域において、学術的影響力を有するもうひとりの重要人物として、ジェームズ・C・スコットを挙げることができる。スコットの『弱

者の武器』は、従属的な地位に置かれた農民階級が支配構造に対して公然たる対抗ではなく、「見えざる抵抗」として位置づけられる作爲的怠惰[Scott 2007(1985):88]や制度的隙間の活用[Scott 2007(1985):185]といったパフォーマティブな不可視的戦術を採用することで、圧倒的な権力格差のもとにおいて日常的かつ間接的に支配関係へ抵抗している点に着目している。中国の人類学者である景軍は、著作『神堂記憶：一个中国郷村の歴史、権力与道德』において、スコットの理論を参照しつつ、甘肅省永靖県大川村における1980年の孔廟再建過程を分析している。同研究は、1974年以降繰り返し破壊と再建を経験した孔氏一族の家廟をめぐる抗争を通じ、中国農村社会における民俗文化と国家権力の複雑な相互作用を解明したものである。景軍は綿密なフィールドワークにもとづき、村民が「偽装」（たとえば孔廟を「大成殿」と称し、外部者の位牌を祀ること）[景 2013:175]や「制度的隙間の活用」（たとえば孔廟を個人的な祖先祭祀の空間から公共の観光資源へと転換すること）[景 2013:177]といった対応策によって、国家の政策的抑圧に適応する様相を描き出す。しかし彼は、こうした「抵抗」が権力構造そのものを変容させたわけではなく、孔廟再建の実現は改革開放期における民俗文化政策の転換という構造的要因に依拠しているため、底辺層の主体的抵抗の単純な勝利とは解釈できないと指摘する[景 2013:193]。景軍の分析が示唆するのは、文化と権力が絶えず拮抗する関係にあるという点である。

以上より、王銘銘と景軍はいずれも福建省農村と甘肅省農村を事例として、中国社会における文化と権力との関係を考察したのである¹²。王銘銘と景軍は、精緻なフィールドワークを通して、塘東村の民俗儀礼や甘肅の孔子廟再建プロセスにおける文化と権力の「共謀」と「抵抗」の関係を浮き彫りにしたが、その分析対象は農村の儀礼的実践の変容に限定され、メディア横断的な文化と権力の相互作用や民俗文化の再生産のプロセスに関する考察は議論の射程から外れてしまっている。すなわち、王銘銘と景軍の分析枠組は福建省や甘肅省といった特定地域の事例にもとづく限定的なものであるため、21世紀以後の中国社会において避けて通ることができない媒体、すなわち小説、映画、ネット空間、デジタルゲーム、エンターテインメント施設などを横断し、さらに香港と大陸中国(以下、中国と表記)を越境しながら継続的に再生産される「紅衣悪霊」¹³のようなホラー表象を包括的に捉える理論的射程としては限界がある。両

¹² 中国社会における文化的実践と権力装置に関する研究は枚挙に暇がないが、紙幅の関係上、序章では特に王銘銘および景軍の研究に焦点を絞って論じることとする。他の関連研究についても重要性を認識しつつ、主題の明確化と論述の一貫性を図るため、この両名の事例を取り上げることにする。

¹³ 本論は、固定的な地域性を超えて再生産される「紅衣悪霊」を分析対象とし、特に香港と中国における事例を体系的に検証する。具体的には、第2章、第3章および第4章において香港のホラー映画、イ

者の研究が実施された当時はデジタルメディアの普及が未成熟であった歴史的制約を考慮すれば、地域に根差したフィールドワークによる民俗儀礼の分析が、文化と権力の相互作用や民俗文化の再生産のプロセス解明に果たした貢献は否定し得ない。しかし、民俗文化がメディア横断的再編成と越境的流通を遂げる現代中国社会においては、特定地域に焦点化した調査手法のみでは、民俗文化の再生産や、デジタルメディアと法規制が交差する場で展開される文化実践を十分に解明し得ないという課題が顕在化している。

加えて、これまでの文化と権力をめぐる研究は、国家や制度が文化実践に与える影響を捉えるうえで有効である一方、恐怖が娯楽として流通する過程そのものが、どのようにホラーへと整えられ、管理の対象として編成されていくのかについては、必ずしも十分に扱ってこなかった。とりわけ、ホラー表現が規制や審査に接続する局面で、どのような言い換えや説明が付与され、どのような境界線が引かれるのかという、表象の具体的な運用面は見えにくいままである。本論はこの点を補い、民俗禁忌に端を発する「紅衣悪霊」が、多元的なメディアを横断しながら身に迫る恐怖として体験され、また再生産されると同時に、規制環境のもとで「見せ方」「言い方」「説明の付け方」が組み替えられていく過程を具体的な事例をもとに示す。すなわち、恐怖がエンターテインメント化することは、恐怖が消えることではなく、社会的に許容される形へ調整されたり、新たな恐怖として経験されたり、管理可能なホラーとして供給されたりすることである。こうした視点から、本論は「文化と権力」の議論を継承しつつ、ホラー表象の運用と管理の具体的な状況にまで踏み込み、現代中国における民俗文化の存続と変容を捉え直す。

以上を踏まえ、本論は「紅衣悪霊」の背後に潜む禁忌と恐怖の構造的関係を明らかにし、「紅衣禁忌」によって生じるホラー表象としての「紅衣悪霊」と中国文化秩序の相互作用を描出することを目的とする。加えて、多元的なメディア展開を続けるこのホラー表象が、各メディアの形式と規制環境に応じて「見せ方」「言い方」「説明の付け方」を調整されつつ流通する過程を捉えることで、現代中国社会における民俗禁忌が再生産され、かつ管理されるメカニズムと、文化実践と法規制が交錯する権力関係の新たな解釈枠組みを提示する。その過程で、デジタルメディアにおいて「紅衣悪霊」の物語がどのように語られ、どのように審査や規制に適合するかたちへ組み替えられているのかにも着目し、従来の地域限定的分析を超える民俗文化伝

インターネット、ゲームに登場する「紅衣悪霊」の物語を考察し、第5章と第6章では中国のゲームや密室脱出ゲームに現れる「紅衣悪霊」について分析を行う。これらの内容については、各章で個別に詳述する予定である。

承の横断的モデルを提示することを試みるものである。

3 本論の課題と研究意義

本論は、「紅衣悪霊」という中国社会のホラー表象について、禁忌研究、カルチュラル・スタディーズ、そして文化と権力との関係という3つの視角から、これまで研究の成果と限界を整理したうえで、新たな問題設定とアプローチの必要性を明示するものである。まず、禁忌研究の射程は主として「紅衣禁忌」や「紅衣悪霊」を中国の儀礼秩序（色彩規制や葬送習俗）および共同体規範の文脈に位置づけてきたため、そのホラー表象の形成過程や、禁忌と恐怖の構造的関係をめぐる体系的な記述が相対的に扱われにくかった。次に、カルチュラル・スタディーズの立場からは、物語テキストを担う映画やゲームなどの現代メディアを通じた民俗禁忌の再生産のプロセスと伝承のあり方が中国社会に重要なインパクトを与えているにもかかわらず、従来の研究は主に儀礼変容や共同体秩序維持の視点に偏りがちであり、議論の射程が特定メディアに集中しやすく、メディア横断の連続過程は捉えにくいことが指摘できる。さらに、文化と権力の交錯過程に関する研究では、王銘銘や景軍が中国農村の儀礼的事例を通して文化と権力の関係の一端を明らかにしてきたものの、両者の議論は特定地域社会の農村儀礼研究に焦点を当てたものであり、その地域限定性ゆえに、権力規制下における民俗文化の再生産プロセス、特に新たなメディア環境における諸相には十分な分析が及んでいない。具体的には、デジタルメディアを介したホラー表象の越境流通や、多元的なメディアを横断しつつ法制度の網の目を潜り抜けて展開される民俗的実践の戦術的適応といった現象は、従来の特定地域社会を中心とする分析枠組では捉えきれないという課題が残されている。

こうした研究現状を踏まえると、「紅衣悪霊」というホラー表象が現代中国社会の文化的秩序にどのように影響を及ぼしているのか、また、多元的なメディアを通してどのように再生産され、法規制下において伝承されていくのかを解明することは、学術的・社会文化的に重要な課題であると位置づけられる。本論は、特定地域社会に限定されず、小説、映画、ネット空間、デジタルゲーム、密室脱出ゲームといった物語テキストを担うメディアに着目し、物語テキストの再生産を通して「禁忌と恐怖の構造関係」および「『紅衣悪霊』の現代的再生産と民俗禁忌の伝承戦術」に焦点を当てる。あわせて本論が問うのは、恐怖がエンターテインメントとして成立するとは何を意味するのか、また、その恐怖が娯楽として反復されるために、どのような条件や枠組みが働くのか、という点である。「紅衣禁忌」は現実の生活実践における規範と

して存在する一方、「紅衣悪霊」はその規範が破られたときに起きる恐ろしさを、映画、ネット空間、デジタルゲーム、密室脱出ゲームといった場で物語として反復可能なホラーに表現する。しかもその反復が可能になる背景には、現代中国社会の法規制や社会状況に応じて、霊的存在の断言を避ける語り方、説明の付与、文脈化などが選択されるという条件がある。そのため本論は、禁忌と恐怖の関係、メディア横断的再生産、規制下の伝承戦術を、恐怖のエンタメ化と管理という観点から統合的に捉えることを課題とする。

本論は、同じ「紅衣悪霊」の物語であっても、メディアの形式が変われば、ホラーの立ち上がり方や受け手の身体巻き込まれ方が変化する点にも注目する。映画では視聴覚効果によってホラーが即時に立ち上がり、ネット空間では反復と共有によって不安が増幅し、デジタルゲームでは操作がホラーを能動的体験へ変え、密室脱出ゲームでは場の緊張がホラーを「現場化」する。これにより、従来の議論が見落としてきた中国社会における「禁忌侵犯」と「恐怖生成」を同時に駆動する構造的関係や、メディア横断的環境下での「紅衣悪霊」の再生産と民俗禁忌の伝承戦術、さらには文化と権力のより多層的、動態的な相互作用の実態を把握するための理論的枠組みを提示できるだろう。

4 本論の課題と各章の関連

本論は、序章および終章を除く全7章で構成され、時間軸的展開に沿って「紅衣悪霊」というホラー表象が多元的なメディアにおいてどのように展開されてきたかを統合的に分析するものである。

第1段階として第1章「禁忌の発端と『紅衣悪霊』の縁起」と第2章「ホラー映画に描き出される『紅衣悪霊』」では、「紅衣悪霊」をめぐる文学的記述から映画的表现への変遷過程を追跡し、禁忌と恐怖の構造的関係を人類学の理論的枠組みから議論する。第2段階となる第3章「ネット空間における『災因』として語られる『紅衣悪霊』」、第4章「デジタルゲーム『港詭実録』における『紅衣悪霊』」および第5章「密室脱出ゲーム『林宅37号』に語られる『紅衣悪霊』の物語」では、ネット空間、デジタルゲーム、密室脱出ゲームといった物語テキストを担うメディアにおける民俗禁忌がどのように再生産されていくのかを分析する。最終段階として第6章「デジタルゲーム『紙装束』における『紅衣悪霊』の物語の再編成」と第7章「密室脱出ゲーム『港詭1997』の『紅衣悪霊』」では、中国法規制下において「紅衣悪霊」が、法規制との緊張関係を孕みつつ持続される伝承戦術の位相を考察する。各章は関連性は、禁忌

と恐怖の構造的関係性の解明を基盤としつつ、民俗禁忌の再生産と伝承戦術がメディア横断的に展開する動態的メカニズムを解説するというように関連し、形成されている。

それぞれの章で説明しようとする問題と各章の概要は以下通りである。

第1章 禁忌の発端と「紅衣悪霊」の縁起

本章は研究の導入として位置づけられ、「紅衣悪霊」と「紅衣禁忌」の歴史的経緯を明らかにすることを目的とする。具体的には、中国古代に遡る「紅衣禁忌」に関する記録を詳細に調査し、その初出とされる典籍の文献を追跡することで、紅衣がなぜ禁忌視されるようになったのか、さらにそれがどのようにして「悪霊」と結びつき、文学作品に反映されてきたのかを検証する。

第2章 ホラー映画に描き出される「紅衣悪霊」

「紅衣悪霊」というホラー表象および「紅衣禁忌」が関与する文化秩序が文学作品に初出した後、ホラー映画はそのテキストを文学的記述から視覚的表現へと転換させ、「紅衣悪霊」を描写するための効果的な手法のひとつとして確立した。本章ではそれゆえ、「紅衣悪霊」と深く関連する香港のホラー映画を中心に、メアリー・ダグラスの「汚穢と禁忌」の理論的枠組みやエドモンド・リーチの「境界性」に関する理論といった人類学的アプローチを援用しつつ、映画における「紅衣悪霊」のホラー表現、特に「紅衣悪霊」が禁忌の侵犯とホラー生成をどのように可視化するかに着目する。

第3章 ネット空間における「災因」として語られる「紅衣悪霊」

本章は、第2章で論じた1970年代から1990年代にかけての香港ホラー映画における「紅衣悪霊」の物語を受け継ぎつつ、その表象がその後どのように変容し、再生産してきたのかを、より新しい時代の事例を通して考察するものである。すなわち、映画を通して「紅衣悪霊」というホラー表象が社会に定着した後、2006年には香港社会において「紅衣悪霊」と結びつけられる実際の事件（香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件）が発生し、この出来事はネット空間で大きな注目を集め、「紅衣悪霊」に関する活発な言説展開を促進した。ネット空間では、「紅衣悪霊」の発生源が社会的不幸や災厄と結びつくことによって、新たな解釈や意味付けが不断に再生産される点が特徴的である。

そのため、こうした問題意識のもと、本章では「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」を中心に、「災因論」という人類学的アプローチでネット空間における「紅衣悪霊」発生源の解釈構造を検討することによって、中国社会における民俗禁忌の再生産の新しい形態や文化的実践

がどのように現出しているのかを論じていく。

第4章 デジタルゲーム『港詭実録』における「紅衣悪霊」

本章では、第3章で分析した「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」を物語の原型とするデジタルゲーム『港詭実録』を対象に取り上げ、ホラー映画からデジタルメディアへと展開する「紅衣悪霊」の再生産プロセスを解明することを目的とする。具体的には、2006年に発生した現実の墜落死事件を契機として語られるようになった「紅衣悪霊」が、2020年に発行された『港詭実録』において、虚構空間「慈秀邨」と現実の「友愛邨」という虚実の皮膜、災厄の原因を禁忌侵犯に帰する解釈構造、さらに中国道教の呪符を用いた儀礼的装置といった重層的な構成を通して、どのように物語化され、再生産されたのかを明らかにすることが、本章の核心的課題である。

第5章 密室脱出ゲーム「林宅37号」に語られる「紅衣悪霊」の物語

本章では、中国山東省済南市で2020年に創設された密室脱出ゲーム「林宅37号」を事例として、密室脱出ゲームという新たな「体験型・参与型メディア」における「紅衣悪霊」の再生産を分析する。プレイヤーがキャラクターとして物語世界に没入し、役割演技を通して「紅衣悪霊」や〈紅衣禁忌〉と関わる場면을体験するという特徴に着目し、密室脱出ゲームにおける「儀礼的行為性」や「身体的ホラー感覚」の生成過程を解明する。これにより、密室脱出ゲームという新興メディアにおいて、「紅衣悪霊」と〈紅衣禁忌〉がどのように高い身体的没入性と参加性を活用することによって、現代的な文脈で再生産されているのかを明らかにする。

第6章 デジタルゲーム『紙装束』における「紅衣悪霊」の物語の再編成

本章では、2021年以降に中国国内で制作・配信されたデジタルゲーム『紙装束』シリーズを対象に、「紅衣悪霊」がどのように超自然的存在としての性質を否定され、迷信や薬物、および精神病理といった「非霊的要因」へと一貫して還元されているのかを分析する。警察や医師など公的権威による説明的エンディングの導入を通して、科学主義、理性主義、法治精神といった支配的イデオロギーが物語に内面化されている点に注目し、現代中国社会における民俗文化と法規制の関係性を解明する。これにより、本章では「紅衣悪霊」の脱神秘化を実現する、いわば消極的な再生産のあり方や伝承の形態を明らかにする。

第7章 密室脱出ゲーム「港詭1997」における「紅衣悪霊」

本章では、2021年に創設された密室脱出ゲーム「港詭1997」を分析対象とし、現代中国社会の厳格な法規制下において、「紅衣悪霊」がどのように物語世界に存続し、再生産されてい

るのかを明らかにする。特に、2022 年施行の『文化和旅游部、公安部、住房和城乡建设部、应急管理部和市场监管总局关于剧本娱乐经营活动规范的通知(文化・観光部、公安部、住宅・都市農村建設部、应急管理部和市场监管总局による劇本娛樂經營活動規範に関する通知)』によって「迷信的表現」が大きく制限されるなか、本作が香港返還という歴史的な事件を背景に設定することで、制度的制約を回避しつつ「紅衣惡靈」の物語を構築している点に注目する。また、第 5 章「林宅 37 号」との比較を通して、同じ密室脱出ゲームというメディアであっても、創設時期、歴史的な文脈、制度環境の違いによって、民俗禁忌の伝承戦略がどのように異なるかを検討する。本章は、超自然的な内核を保持したままの「紅衣惡靈」の存続可能性を提示することで、本論全体の問い、すなわち現代中国社会において民俗禁忌はどのように伝承、再生産されていくのかという問題を明らかにする。

第1章 禁忌の発端と「紅衣悪霊」の縁起

1 はじめに

中国社会において、「紅衣禁忌」という伝統的な民俗禁忌の侵犯によって生成される「紅衣悪霊」がホラー表象として定着してきた。ここで言う「紅衣悪霊」とは、紅色の衣装を身にまとった状態で非業の死を遂げた人間の霊魂が、怨恨を抱えた悪霊化した存在を指す。この表象は単なる怪異譚の領域を超え、中国社会における文化的秩序とも密接に関わっている。とりわけ「紅衣禁忌」に注目すると、紅色は本来、婚礼や慶事の吉兆を示す色である一方、死者の装いや死にまつわる場面では厳しく避けられる色でもある。この相反が明確な境界意識を形成し、紅衣で死亡という出来事はその境界の破れとして不安を呼び起こす。こうした「紅衣禁忌」が「紅衣悪霊」という表象を成立させ、吉と凶、生と死といった対立軸を可視化しながら、同時にそれらの規範を強める働きを持つ。以上の点が、この表象の生成と伝承を支える文化的基盤である。

「紅衣悪霊」というホラー表象は、現代中国社会において映画、ネット空間、デジタルゲーム、密室脱出ゲームといった多元的なメディア環境において表出され、再生産され続けているが、その起源を遡れば中国古代の民俗慣習と深く結びついている。本章は「紅衣悪霊」と「紅衣禁忌」が中国社会においていかなる歴史的経緯をたどってきたのかを明らかにすることを目的とする。

具体的には、春秋戦国時代(紀元前 770 年)から清時代(1791 年)までの民間怪異譚や文言小説集に遡り、「紅衣禁忌」に関する最初期の記録や典拠を精査することで、「紅衣」がどのように忌避され、さらには災厄や悪霊と結びつく象徴となったのか、その変遷過程を跡付ける。また、この表象が文学作品において、どのように表現され再解釈されてきたのかについても検討する。これにより、「紅衣悪霊」の根底にある中国社会の禁忌意識の歴史的形成過程を明らかにすることで、禁忌と恐怖の構造的関係の初歩的な輪郭を描き出すことが、本章の主たる課題である。

2 研究史からみる本章の位置づけ

本節では、「紅衣悪霊」の生成基盤をなす中国伝統民俗的禁忌、すなわち「紅衣禁忌」に関する研究を通して、その具体的内容と歴史的背景について概観する。さらに、従来の研究が有

する限界を踏まえ、本章の意義および位置づけを明確にすることを目的とする。

2.1 「紅衣禁忌」の概説

現代中国における「紅衣禁忌」の具体相を把握するうえで、任騁の著作『中国民間禁忌』は重要な資料である。任騁は中国民俗学会の理事を務める民俗学者であり、同書「人事篇・服飾禁忌之凶色忌」では、紅色が婚礼などの吉祥と結び付く一方で、死や不吉の文脈では厳しく避けられるという色彩の多義性に着目し、「紅衣禁忌」を整理している。具体的に以下のように記述している。

紅色は一般に、吉祥や祝福を象徴する色彩として認識されており、婚礼、出産、春節などの慶事において広く用いられている。一方で、葬儀や祭礼の際には、霊界への干渉を避けるため、紅色の衣服の着用は忌避される傾向が強い。これは、紅色が明るさと活動性に象徴される「陽」の属性を有するためであり、葬儀の場で紅色の衣服を身につけることは、陰陽の均衡を損ない、死者にとって不利益な影響をもたらすリスクがあると考えられているためである〔任 2004：212〕。

任が指摘するように、紅色は中国民間社会において吉兆の象徴として位置づけられており、死や不祥事とは明確な境界を有する色彩である。そのため、紅色は慶事と結び付けられ、葬儀や重儀な祭祀儀礼において用いられることは忌避されてきた。中国における紅色の瑞祥性、すなわち吉祥の象徴としての認識は、任の主張に限るものではない。たとえば、芸術理論学者である諸葛鎧も「中国的紅色象徴」という論文において、紅色が①高貴、②吉祥・瑞祥、③魔除け、④革命的記憶や政治権力の象徴という、4つの意義や作用を有していると論じている〔諸葛 2003:20〕。また、民俗学者である王玲と張志春は、中国の伝統的な婚礼、すなわち結婚の際に「喜」の字を紅色で記すことや、婚姻招待状を紅色で作成すること、新郎新婦が紅衣を身につけること、婚礼の部屋を紅色で装飾することなどを例示し、中国において紅色が慶事や祝いごとと密接に結びついている色彩であることを指摘している〔王・張 2007:43〕。さらに、社会学研究者である趙乃萱は「浅析紅色在中国文化中的特殊性」という論文において、紅色には積極的な意味が賦与されており、中華人民共和国成立以降、その神聖性がより強調されるようになったと指摘する〔趙 2016:116〕。これらの研究成果は、中国民間社会において紅色が

積極的かつ縁起の良い色彩として広く認識されていることが明らかにされる。

それでは、具体的に中国社会における紅色の使用範囲、言い換えれば紅色がどのような場面に限定されて用いられるのかについて考察しておきたい。任は著書の「人事篇・婚姻禁忌」および「人事篇・喪葬禁忌」という2つの章節において、中国民間社会における紅色の2種類の使用範囲について、次のように述べている。

一般的に花嫁衣装は紅色であることが好まれ、白色は忌避される。このような風俗習慣は主に漢民族社会で広く見られるが、他の民族にも一定程度見受けられる[任 2004 : 114]。

喪中の期間、漢民族は紅い服を着ることを厳格に禁じており、白い衣服が喪服として用いられる[任 2004 : 363]。

以上の任による「紅衣禁忌」に関する議論を整理すると、紅色は中国における婚礼において吉祥や喜びを象徴するとして積極的に使用されている一方、葬儀においては厳しく制限され、死の領域とは両立しない色と位置付けられる。ここで注意しておきたいのは、研究対象である「紅衣禁忌」に由来する「紅衣悪霊」の背後には、こうした色彩と儀礼にもとづく社会的秩序体系が存在しているという点である。

以上より、「紅衣禁忌」の具体的内容については把握することができる。しかし、「紅衣禁忌」はいかなる時期に起源を持つのか、また、いつ頃から「悪霊」と結びつけられるようになったのか、その背後にある歴史的経緯はどのようなものであるのかについては、依然として明らかにされていない。これらの問いを念頭に置きつつ、次節では関連する研究に焦点を当て、さらなる考察を試みることにする。

2.2 「紅衣禁忌」の起源

中国社会学者である高翔宇と孟雪は、紅色と吉祥の結びつきが周時代にまで遡り得ることを指摘し、『礼記』において紅色が官吏の服色として定められ、庶民の着用は禁じられていたことを示す[高・孟 2012:346]。すなわち紅色は社会階層を画するものとして機能していたということである。他方、吉祥色としての用法が制度化・一般化し、史料上の記載が著しく増えるのは漢時代以降であると結論づけている[高・孟 2012:348]。この点を社会学者である林秀君

も『礼記』、『論語』の考察を通して確認し、紅色が漢時代に至り吉祥の象徴として貴族階級の色へ転換した過程を明らかにしている[林 2006:39]。また、民俗学者である呉存浩は、その著作『中国民俗通誌・婚嫁誌』においても、紅色が漢時代に吉祥や瑞祥の象徴として位置づけられ、貴族階級の専用色となり、支配層の婚礼において広く用いられたことを指摘している[呉 2005:16]。呉は、この紅色の使用慣習は後世の諸王朝にも継承されたが、長らく民間社会には浸透せず、紅色が一般庶民の婚礼において主流となるのは明時代中期以降のことであると述べている[呉 2005:18]。これらの研究は紅色の吉兆性の起源を解明した点で重要であるが、その分析焦点が社会階層の区分に偏重しているため、本論の研究対象である「紅衣禁忌」すなわち、吉と不吉が交錯する文化的秩序を考察するうえでは理論的齟齬が生じている。そのため、紅色が吉祥の象徴として定着した経緯に加え、いつ、いかなる背景で葬儀の禁忌色と位置づけられたのか、その形成過程についても一層の検討が必要である。

歴史学者である呉麗娛は『終極之典：中古喪葬制度研究』において、唐時代以前の喪葬服飾は宗教思想の変遷に伴い色調が頻繁に変化し統一基準を欠いていたが、唐時代に『大唐開元礼』¹⁴が制定されたことで、初めて「白衣素縞」が喪葬服の規範として法典化されたと指摘している[呉 2012:178]。この見解を補完するように、歴史学者である陸建松は論文「明代喪葬文化考」で各王朝の喪葬服変遷を分析し、白衣が唐時代に規範化されたものの普及に時間を要し、宋元期には地域・宗教や民族的要因により多様な喪服が併存した状況を明らかにしている[陸 2000:26]。さらに同氏は、明時代に『大明集礼』¹⁵という礼制法典が民間へ浸透する過程で白衣が葬儀の標準服として定着する[陸 2000:28]と同時に、紅衣が婚礼の専用服として明確に区別され、両者の混用が厳格に禁止されるに至った制度的変容を解明している[陸 2000:32]。この制度的整備は、前述の呉存浩が指摘した明代中期における紅色婚礼服の民間普及と時期的にも一致しており、紅と白という象徴的な二元論が社会秩序の形成に果たした役割を相互補完的に示唆している。

以上の研究から明らかなように、紅色の吉兆象徴は漢時代に起源を持ち明時代に婚礼服の主流として定着し、対照的に白色の葬儀服飾は唐時代に端を発し明時代に制度化された。両者が「慶事」と「凶事」という対立的秩序を形成した結果、明時代において紅衣と白衣の混用禁止が明文化されるに至った。すなわち「紅衣禁忌」という伝統的民俗禁忌は、紅色が婚礼の、白

¹⁴ 『大唐開元礼』は、721-732年唐玄宗が張説らに編纂させた礼制法典である。

¹⁵ 『大明集礼』は、1370年に明太祖が徐一夔らに編纂を命じ、民間儀礼の統一的な規範として機能した礼制書である。

色が葬儀の象徴としてそれぞれの文化秩序を確立した後に発生した境界維持装置であり、両秩序間の象徴的差異を可視化し強化する機能を担ったのである。

これまでの関連研究によって、「紅衣禁忌」の具体的内容およびその歴史的経緯に関して、一定の理解が蓄積されている。しかし、これらの研究は主に「吉/凶」という文化秩序の形成過程に焦点を当てるにとどまり、当該秩序の維持を礼制法典の規範的効力に単純還元する傾向が顕著である。特に、「紅衣禁忌」が生み出すホラー表象である「紅衣悪霊」や、「紅衣悪霊」と「紅衣禁忌」との動態的な相互作用に関する考察が欠如しているため、本論の課題のひとつである「禁忌と恐怖の構造的関係」に関する議論の射程が十分に展開されていない。この理論的空白を埋めるべく、本章では礼制法典以外の文学作品を通して「紅衣悪霊」に関する記録を収集し、法典的規範とは異なる次元、すなわち民俗的想像力の領域において「紅衣禁忌」にもとづく「慶事/凶事」という文化秩序を議論していく。

3 『閼微草堂筆記』：「紅衣悪霊」の縁起

春秋戦国時代(紀元前 770 年)から清時代(1791 年)までの 103 冊の民間怪異譚や文言小説集¹⁶を対象に、「紅衣悪霊」に関する記述の系統的収集を行った結果、「紅衣悪霊」をめぐる記述は、とりわけ『閼微草堂筆記』に量と質ともに集中していることが明らかになった。他方で、紅衣と死者あるいは怪異の結び付き自体は、『太平広記』や『夜譚随録』など、他の典籍にも散見される。ここではまず、その代表的な例を確認しておきたい。

北宋時代に李昉¹⁷が編纂した『太平広記』には、「紅衣悪霊」が甲冑の鬼衆と火車を率い、病床にある李令問を拉致する次のような記事が収められている。

李令問は開元の時代に秘書監として勤めたが、左遷されて集州長史となった。令問が集州に到着してから病にかかり、次第に重くなった。(…)刺史の息子は、時折、奴を連れて夜にこっそり外出して遊んだ。ある時、城門に至ると、遠くに甲冑を着た数百人の人影と火車が一台、街中を進んでいくのが見え、驚いて言った。「兵を集めているという話は聞かないのに、どうしてこんな連中がいるのか」。(…)火車は水上を渡っても消えず、それが鬼であることを悟った。(…)やがて火車は令問の中門の外に到着した。息子は恐れながらも、ひそかに中を覗

¹⁶ 本論の分析対象となる 103 冊の民間怪異譚と文言小説集の書誌情報は、付録 1 として一覧形式で整理した。

¹⁷ 『二十四史・宋史』の卷二百六十五・列伝第二十四によれば、李昉は北宋時代の宰相、文学者である。

いていた。突然、堂内から十数人が経を唱える声が聞こえ、甲冑を着た者たちはしばらくその場を離れなかった。だが、一人の「紅衣悪霊」が関を三度踏みしめると、声は雷のように鳴り響き、経の声もそこで途絶えた。(…)「紅衣悪霊」は窓の格子をこじ開け、先ほどと同じ声で話した。令問の側近たちは皆、逃げ散った。「紅衣悪霊」は自らの手で令問を門から担ぎ出し、火車の中へ投げ入れた。群がる鬼たちは彼を取り囲み、そのまま去っていった[李 2020(978) : 346]。

また、清時代の文言小説集『夜譚随録』には、雷撃とたたかう「紅衣悪霊」と、幼児の怪死との関連が次のように記されている。

数十軒の家が点在し、地域はたいへん僻地であった。ある時、突然怪異が現れ、野宿する者はしばしば幼児を失い、中には頭蓋が破壊され脳漿が流れ出て死亡する者もいた。そこで住民たちは互いに警戒し合い、暑い夏の夜であってもかならず戸締まりをし、幼児を箱や箆筒に隠す者もいた。ちょうどそのころ、新たに募集された烽火の兵士が上杭の汎からやって来た。目的地の数キロ手前で日が暮れ、大きな雷雨となったため進むことができず、一つの廃れた神社の下で雨宿りをすることにした。神社の東側は一帯が荒れた墓地で、そのそばには大きな枯れ木があり、雷が頻繁にその周囲を取り巻いていた。兵士が木の上を見ると何かがいるようだったので、雷光を頼りによく観察した。すると、それは紅衣を着た白い顔の女で、髪は乱れ、裸足で、目は大きく赤く、膝を抱えて頭を後ろに反らし、手には白い絹を持っていた。(…)雷が鳴るたびに、その「紅衣悪霊」はその絹を振りかざし、落ちてくる雷と応酬しているようであった。(…)兵士は火縄銃に弾を込めて「紅衣悪霊」に向けて撃ち、命中した。翌朝、「紅衣悪霊」は頭部が大きく破壊されて死んでいた。(…)それ以降、その地域は平穏になり、幼児が脳を失う事件は二度と起こらなかった[和 1986(1791) : 91]。

これらの記述に共通するのは、紅衣をまとった存在が、家内での読経、さらには雷撃にさえ抗い得る強い怪異として描かれている点である。すなわち、紅衣と霊的存在の結び付きが早くから想定されていたことはうかがえるものの、「紅衣で死ぬこと」がなぜ禁忌とされるのか、その文化的意味や婚礼と葬儀の秩序との関係については、十分に説明されていない。紅衣と死者の結び付きが、いかなる禁忌体系のなかで構造化されていたのかを検討するには、「紅衣禁

忌」と「紅衣悪霊」の構造的関係を連続的に語る資料が必要となる。

この点で、『閼微草堂筆記』は、「紅衣禁忌」と「紅衣悪霊」の結び付き、および禁忌と恐怖の構造的関係を、まとめたかたちで示す典拠として位置づけられる。そこで以下では、『閼微草堂筆記』を主たる分析対象とし、その中に描かれる「紅衣悪霊」の語りを詳しく検討する。

『閼微草堂筆記』は、中国清時代の官僚・学者である紀昀によって、1789年から1798年にかけて編纂された文学作品である。本書は、幽霊譚、市井の出来事の実録、伝説の考証、自伝的回想など多様な内容から構成されている。特に、当時流行していた『聊斎志異』¹⁸が見聞と空想を混用している点に批判的立場を明確にした紀昀は、礼部尚書¹⁹として民間伝承を実証的に記録し、儒教的倫理を示すという2つの目的を両立させる記述様式を確立した[盛 2012:25]。

なお、『閼微草堂筆記』には「紅衣悪霊」に関する記述が3箇所存在しており、それぞれ「巻四・灤陽消夏録四」、「巻五・灤陽消夏録五」および「巻十三・槐西雜誌三」から抜粋されたものであり、その内容は以下の通りである。

(1). 内閣学士汪暁園は、閻王廟街の一軒屋を借りて住んでいた。庭には棗の木があり、百年以上を経た古木であった。月の明るい夜ごと、斜めに伸びた枝の上に紅衣をまとった女性が足を垂らして座り、月を仰ぎ見ているのが見られたが、まったく人を気にする様子はなかった。近づく姿を消し、離れて見ると元の場所に返っていた。かつて二人を遣わし、一人を木の下に立たせ、もう一人を部屋の中にいさせたところ、部屋の中の人木の下の人手と足が見えるのに対し、木の下の人は何も見えなかった。月を仰ぐとき、地上を見下ろすと木には影があるが、女性には影がなかった。瓦石を投げつけても虚空を通り抜けるだけで、銃で撃つと音と共に散り、煙が過ぎれば元の姿に戻った。家主によれば、この屋敷を購入した時からこの怪異があったが、危害を加えないため共存していたという。(…)この女性はただ動かず語らず、一枝に座り続けるだけで理由がわからなかった。暁園は災いを憂い転居し、その後家主が木を伐採すると、その怪異は絶えた[紀 2016(1789):45]。

(2). 姚安公が雲南省に赴任中、幕僚が役所内の香櫞樹の下で、月夜に紅衣女性が美しく着飾

¹⁸ 『聊斎志異』は、清時代の文学者である蒲松齡によって編纂された文言小説集であり、神仙や幽霊、妖狐などを題材とする怪異譚を中心に構成されており、当時広く社会に口伝されていた説話や伝承を収集し整理したものである。

¹⁹ 礼部尚書は、明清時代において礼部（儀礼・祭祀・外交・科挙を管轄する中央官庁）の長官を務め、国家儀礼の総括を主な職掌とし、文化的権威を担った要職である[盛 2012:25]。

って立っているのを見たが、人を見るとゆらりと地面に沈んでいったと報告した。人々は掘り返すよう主張したが、姚安公は酒盃を携えて樹の下に酒を注ぎ、自ら杯を捧げて祈った。「人を見れば隠れるというなら、災いをなす意志はないのだろう。わざわざ姿を現して骨を暴かれる禍を招く必要があろうか」と。その後、二度と現れなくなった[紀 2016(1789) : 71]。

(3). 泰興の旧宅の裏に五連棟の楼閣があり、人の気配がほとんどなかった。季廉夫はその静寂を気に入って、常に独りで宿泊していた。(…)また揚州で伯父の家に泊まった時、うつらうつらとした中で紅衣女性が扉を押し開けて入ってくるのを見た。悪霊だと悟り、無理に起き上がって叱りつけると、その紅衣女性は地面に跪き、何か訴える様子を見せた後、ゆらりと扉の外へ消えていった。翌日、家主に尋ねると、実際にその部屋で女性が紅衣をまとったまま首を吊ったことがあり、たびたび怪異が起きていたという。およそ人気のない曲がりくねった部屋には、多くの悪霊が潜んでいるものだ。黒い物体は未完成の精怪で、長く潜伏していたが、その夜は急に隠れる間がなかったのだろう。首吊り鬼が長く跪いたのは、あるいは苦界からの解脱を求めているのかもしれない。季廉夫は壮年の気力に満ちていたため、どちらの怪異も近寄ることができずに去ったのである。民間の霊媒の言い伝えによれば、紅衣で死亡した者は、紅衣悪霊となり、部屋を自由に出入りし、家屋の守護神も阻止できないという。これは人を紅衣で納棺しないため、紅色が陽の色であり、生者に似ているからだという。この説の典拠は不明だが、人々は深く信じているため、恨みを抱いて死ぬ者は多く紅衣を着て縊死し、祟りをなそうとする。この「紅衣悪霊」も、まさにその類いであつたろう[紀 2016(1789) : 189]。

以上より、『閼微草堂筆記』のなかに描き出される「紅衣悪霊」像をおおまかに触れてきた。「卷四・灤陽消夏録四」および「卷五・灤陽消夏録五」では「紅衣悪霊」が言及されるものの、当該表象と「紅衣禁忌」の関係にまでは言及が及んでいない。これに対し「卷十三・槐西雜誌三」における記述は、「紅衣禁忌」と「紅衣悪霊」との構造的関係を説明するうえで示唆的である。

具体的には、「紅衣悪霊」が家屋の守護神による介入を無効化するという民間説話、紅色が「生者」を象徴する分類体系、そして怨恨を抱いて死んだ者が意図的に「紅衣禁忌」を侵犯することで強大な霊力を獲得するという物語構造が、相互補完的に示されている。なかでも、「紅衣で死亡した者は、紅衣悪霊となり、部屋を自由に出入りし、家屋の守護神も阻止できないと

いう。これは人を紅衣で納棺しないため、紅色が陽の色であり、生者に似ているからだ」という記述は、「紅衣禁忌」の構造的な中核を成す「生者/死者」や「慶事/凶事」という対立的秩序を浮き彫りにすると同時に、当該禁忌の侵犯によって生じる「紅衣悪霊」が有する驚異的な力を具体的に示す。言い換えれば、『閼微草堂筆記』に描かれる「紅衣悪霊」は、単なる怪異譚の枠組みを超えて、守護神にすら対抗しうる存在として登場する点において、「紅衣禁忌」の違反がもたらす「秩序崩壊」という危機的状況を具現化し、それを通して当該禁忌秩序の遵守を社会に促す機能を果たしていたと解釈できる。

さらに、「恨みを抱いて死ぬ者は多く紅衣を着て縊死し、祟りをなそうとする」という描写は、後世のホラー映画（たとえば『霊幻小姐』や『午夜驚心』については第2章で詳述する）やデジタルゲーム（たとえば『港詭実録』については第4章で分析する）において、反復される語りの枠組み、すなわち「『紅衣禁忌』の侵犯が『紅衣悪霊』の出現を引き起こし、ひいては社会秩序の攪乱へとつながる」という物語の原型を、早い段階で提示している。このような禁忌と恐怖の構造的関係については、本論第2章で展開する「ホラー映画における紅衣悪霊」に関する考察において、批判的検証を加え、理論的深化を図る。

4 本章の総括

中国社会における「紅衣禁忌」は、紅色が吉兆を象徴する慣習が漢時代に起源を持ち、明時代に婚礼儀礼の中心として定着したこと、また白色喪服の慣習が唐時代に始まり明時代に制度化されたことにより形成された文化的秩序である。両者は「慶事」と「凶事」という対立的な象徴体系を形成し、明時代の『大明集礼』において紅衣と白衣の混用禁止が明文化されるに至った。この禁忌は、紅を婚礼、白を葬儀という明確な境界線を可視化し、社会秩序の維持装置として機能した。

従来の研究は主としてこうした「吉/凶」の秩序形成や礼制法典の規範に注目してきたが、禁忌違反が生み出すホラー表象、すなわち「紅衣悪霊」については、十分に検討されてこなかった傾向が見受けられる。この問題意識にもとづき、本章では『閼微草堂筆記』を中心に検討し、清時代の民間社会において「紅衣禁忌」が文化的慣習として確立される過程で、「禁忌侵犯に伴う『紅衣悪霊』の出現」という禁忌と恐怖の構造的関係が形成され、その帰結として「紅衣悪霊」というホラー表象を派生させたことを指摘した。すなわち、清時代には「紅衣禁忌」が生と死、吉と凶という文化秩序を明確に内包し、禁忌違反によって引き起こされる「紅衣悪

霊」という災禍を通して、秩序遵守の重要性が社会的に強調されていたことが明らかである。

本章の議論は、古典籍という媒体が、紅衣と死、怪異の結び付きを「語り」として蓄え、後世に受け渡す基盤となっている点を示した。文字テキストでは、ホラーは映像や音の刺激ではなく、出来事の説明や因果の語りを通して、読者の想像の中で立ち上がる。つまり「紅衣禁忌」はまず「知識」として理解され、読む行為そのものが規範の反復にもなる。以後の章で扱う映画やゲームは、この知識に視覚、聴覚、身体行為を重ねることで、同じモチーフを別の感覚様式で再生産していく。

第2章 ホラー映画に描き出される「紅衣悪霊」

1 はじめに

前章で分析対象とした『閻微草堂筆記』における「紅衣悪霊」というホラー表象、「紅衣禁忌」という文化秩序、および両者の関係性は、後世の映像メディアにおいて文学的記述から視覚的表現へと変換される過程で、中国、とりわけ香港のホラー映画において古典的な物語構造として再生産されてきた。実際、中国社会の「ホラー映画市場」において、香港のホラー映画は長年にわたりジャンル形成の主導的役割を担い、文化的影響力の中心的存在として機能してきた。

香港ホラー映画では、「紅衣禁忌」の侵犯が「紅衣悪霊」の出現や危機の発端として一貫して描かれる。物語構造は、禁忌の侵犯を中核の起点に据え、その帰結として「紅衣悪霊」が現れ、人々に災厄をもたらすという流れで定着している。このような表現形式は、彩色技術が映画に導入され、「紅衣悪霊」が初めてカラー映像として登場した1966年の『画皮』（監督：鮑方）から、映画撮影技法が大きく進歩した2000年の『炭焼凶呪』（監督：鄧衍成）に至るまで、数多くの作品で反復され、香港ホラー映画の定番的な物語構造として広く用いられている。

そのため、本章は前章の『閻微草堂筆記』の検討を踏まえ、香港ホラー映画における「紅衣悪霊」の物語構造と「紅衣禁忌」との結び付きを考察する。つまり、「紅衣悪霊」というホラー表象が映画という物語テキストを担うメディアにおいてどのように再生産されているのかを具体的に描き出し、人類学の理論的枠組みをもとに映画における「紅衣悪霊」が生み出すホラーを分析することで、禁忌と恐怖の構造的関係を明らかにする。あわせて、映像表現の分析から、民俗禁忌が現代中国社会において伝承、変容するプロセスの解明にも取り組む。

2 研究史からみる本章の位置づけ

2.1 人類学における禁忌研究

一般的に、禁忌は「触れてはならない・してはならない」、「慣習的に禁止したり避けたりすること」を指し、禁忌(タブー)とされる行動をなぜとってはいけないのか、という問題に対して、各社会が内部論理にもとづく説明を付与する傾向が認められる。ただ人類学の文脈にし

たがうとすれば、禁忌は「タブー(Taboo)」という概念として用いられることが多く、ある共同体や社会における聖なるものと俗なるもの、秩序と混乱、日常と非日常、清浄と汚穢などの構造と密接に関わっているものとして論じられる。

本節では、序章で整理した研究動向を踏まえつつ、香港ホラー映画における「紅衣悪霊」を支える基盤として「紅衣禁忌」に着目し、禁忌を人類学的議論から論じていく。

2.1.1 汚穢からみる禁忌

序章で繰り返し述べてきたように、人類学における汚穢概念は、秩序や分類体系との関係において捉えられている。メアリー・ダグラスは、中間的領域に属する事象への嫌悪が、聖と穢れという対立カテゴリーの意義を浮かび上がらせると指摘する[Douglas 1966:44]。主著『汚穢と禁忌』では、汚穢の本質を物質の属性に求めるのではなく、それが置かれた分類体系との関係に求め、「支配的な分類図式から逸脱し、はっきり位置づけられないもの」が汚穢として認識されると論じた[Douglas 1966:103]。言い換えるならば、ダグラスによれば人間はあらゆる事柄や事象を分類し体系化して、この支配的分類図式からはみ出す、あるいは当てはまらない異例なもの、および場違いな存在が不浄であり、禁忌(タブー)の対象であるとした[Douglas 1966:104]。とりわけ、本来の領域を越境する局面で汚穢感覚が喚起され、不安や不快が生じるメカニズムを示している [Douglas 1966:128]。

これに対して山口昌男は、『文化と両義性』において、汚穢とみなされるものが儀礼の場で意図的に用いられうる点を強調する。すなわち、反秩序的なものを儀礼においてあえて取り入れることによって、かえって文化領域の境界を明示することができる、ということを論じる[山口 1975:73]。

両者の議論から言えるのは、禁忌は一方で文化的分類の乱れを防ぐ規範として働き、他方で儀礼の実践を通して境界を明確に示す手段にもなる、という点である。言い換えれば、禁忌の設定は単なる禁止の強化ではなく、隠れた文化秩序を見える形にし、その維持を促す仕組みとして機能する。

2.1.1 境界状態からみる禁忌

メアリー・ダグラスの議論に連なり、エドマンド・リーチもまた、禁忌(タブー)が人間の秩序形成と不可分であることを指摘した[リーチ 1981:76]。とりわけ彼は、社会活動の形態

や時空間の区切り、儀礼の実践を手がかりに、文化が設ける境界の周辺に禁忌が付随する点を強調する。序章で繰り返し取り上げてきたように、リーチの著作『Culture and Communication: The Logic by Which Symbols Are Connected』では、自然状態としての連続的な時空間に対し、人間が文化的境界を導入して秩序を構築する過程を描き、その際に生じる曖昧な領域が脅威として知覚されるとき、禁忌が付与されると論じる〔リーチ 1981:73〕。加えて、同書では禁忌を「何が許され、何が許されないか」を示す象徴的記号、すなわち境界を共有させるコミュニケーションの媒体として位置づける〔Leach 1976:82〕。さらに論文「Anthropological Aspects of Language: Animal Categories and Verbal Abuse」では、言語的分類が社会的境界の可視化と規範の伝達に機能し、周縁化された対象がタブー指定や蔑称化を通して境界の強化に寄与することを示している〔Leach 1989:156〕。

以上のように、ダグラスの「分類と秩序」論、山口昌男の「儀礼による境界の可視化」、リーチの「境界とコミュニケーション」の視点を経て、禁忌研究は個人の行動規範の問題にとどまらず、社会・文化体系の構造と結び付く現象として整理されてきた。

2.2 ホラー映画研究

本章は、禁忌をめぐる人類学的理論を踏まえ、映画研究の知見を参照しつつ、ホラー映画における「紅衣悪霊」の表現と物語構成を分析する。つまり、本章の目的は、禁忌の侵犯がどのようにホラーを引き起こすかという構造的関係を描き出し、同時に「紅衣悪霊」というホラー表象が映画という物語テキストを担うメディアにおいてどのように再生産されているのかを示すことである。

そのため、本節ではホラー映画をめぐる主要な理論枠組みを手短に整理する。ウッドの「抑圧と他者」の議論、クリードの「モンスター化された女性性」、キャロルの「不浄性にもとづくホラー」という視点を取り上げ、あわせて東アジア、とりわけ中国の相関研究を参照しつつ、「紅衣悪霊」への適用可能性と限界を整理する。これにより、禁忌と恐怖の構造的関係を見通す枠組みを提示し、次節の映画分析へつなぐ。

2.2.1 ホラー映画研究の全体動向

ホラー映画研究の体系化に先駆的役割を果たしたロビン・ウッドは、著書『The American Nightmare: Essays on the Horror Film』において、「抑圧」と「他者」という概念からホラ

一映画を分析し、モンスター表象の属性を詳しく論じた [Wood 1979:23]。ウッドは、家父長制社会において女性が「受動性」や「従属性」に結び付けられる一方、「男らしさ」は「野心」、「攻撃性」、「自己主張」で定義されることを指摘する [Wood 1979:25]。その文脈では、女性が前者の規範から逸脱すると「危険な他者」としてモンスター化される、と結論づける [Wood 1979:25]。この視座を継承したバーバラ・クリードは「Horror and the Monstrous-Feminine: An Imaginary Abjection」において「monstrous-feminine (モンスター化された女性性)」を提唱し、月経・妊娠・出産といった女性の身体性が「不浄」と結び付けられてホラーの源泉となる過程を理論化した [Creed 1986:66]。クリードによれば、母性に起因するホラーは、女性が家父長制社会において生命を与える存在でありながら、同時に社会秩序を脅かす潜在的な存在として、両義的かつアンビバレントに位置づけられていることに由来するとされる [Creed 1986:69]。

もっとも、これらの議論は主として欧米、なかでもハリウッド作品に依拠しており、東アジア、特に中国社会の「紅衣悪霊」を検討するには文化的文脈の再検討が不可欠である。日本の脚本家である小中千昭は『恐怖の作法 ホラー映画の技術』において、「怪物、吸血鬼、ゾンビ、異星生物など多くのホラー映画の題材が存在するが、真正の恐怖感を生み出すのは悪霊のみである」との見解を示している [小中 2014:84]。この指摘を踏まえ、中国社会のホラー映画を考察する際、中国のメディア研究者である丁紅が指摘するように、女性悪霊を中心に創作された作品が圧倒的多数を占める現象が注目される。丁はこの現象の背景に、中国伝統的文化体系における女性的存在の位置づけが深く関与している可能性を指摘しており [丁 2010:64]、その具体的なメカニズムについては、社会学者である蔣林芳・劉鬱琪が父権的体制という社会構造的観点から分析を展開している。具体的に、蔣と劉は女性悪霊の描写が父権的体制を基盤とする伝統的な中国社会の構造的背景に依拠しており、社会的に抑圧された女性が「悪霊」化を通して反抗の主体となり、男性主体に対して脅威を与える存在へ転化するメカニズムを論じている [蔣・劉 2014:63]。これらの研究を批判的に継承する形で、社会学者である洪瀟楠は中国社会におけるホラー映画の女性悪霊表象を再考し、女性悪霊の形成要因や男性への復讐行動の描写が単なるホラーの演出にとどまらず、漢族社会に根深く存在する家父長制そのものに対する批判的視線を反映している点を指摘する [洪 2014:223]。

こうしたジェンダー差異にもとづくホラー研究が主流を占める学術的状況において、アメリカの哲学研究者であるノエル・キャロルは「不浄によるホラー」という観点を提示し、ホラー

と人類学の接点に学術的関心を喚起した。キャロルはその著書『ホラーの哲学—フィクションと感情をめぐるパラドックス』において、人類学者メアリー・ダグラスによる不浄概念を参照しつつ、ホラー映画や小説に登場するモンスターを「文化的認知枠組みから逸脱し分類不能な存在」として位置づけている[キャロル 2022(1990):97]。具体的には、モンスターを単なる「危険で恐ろしい存在」としてではなく、生と死の境界を侵犯する悪霊やゾンビ、異種混合的な狼男や蜥蜴男など、人間社会の秩序体系を脅かす「境界侵犯的存在 (liminal being)」として再定義している[キャロル 2022(1990):100]。この理論的枠組みによれば、モンスターが喚起するホラーの本質は、物理的危険性よりもむしろ、文化的カテゴリーの混乱によって生じる根源的な嫌悪感に求められる。

このような理論的展開を背景に、ホラー映画研究史を俯瞰するならば、ロビン・ウッドの体系的ホラー論を端緒とするジェンダー分析が長らく支配的パラダイムを形成してきたことが確認される。中国社会のホラー映画研究においても、丁紅や蔣林芳・劉鬱琪らの研究が示すように、基本的に「女性悪霊」を中心とする分析枠組が継承されており、その理論的基盤はウッド流のジェンダー論と本質的に同根であると言えよう。ただし重要なのは、キャロルによって提起された「不浄性によるホラー」という視座の登場以降、ホラー映画と人類学との関係が学術的関心を集めるようになったが、中国社会のホラー映画研究においては、依然としてジェンダーに焦点化したホラー論が優勢を保ち、「禁忌にもとづくホラー」としての分析が手薄であるという点である。

2.2.2 香港ホラー映画研究

このように、ホラー映画に関する研究はこれまでに数多く蓄積されてきたものの、「紅衣悪霊」に対する学術的関心は依然として十分に喚起されているとはいえない。既述の通り、「紅衣悪霊」は香港ホラーにおいて反復的に用いられてきた典型的なホラー表象であることから、既存の香港ホラー映画研究において「紅衣悪霊」の形跡を精査する必要があるだろう。

香港ホラー映画研究においては、女性悪霊という表象が中国文化における支配的なイデオロギーとどのように結びついているのか、という点に主たる関心が寄せられてきた。メディア研究者である王霄昱の研究はその典型例と言え、女性悪霊が醸成するホラーを「情愛関係の崩壊に起因する怨念」と「女性地位の上昇に対する男性の不安」という2つの側面から分析している。前者では、『山村老屍』（1999年 監督：梁鴻華）や『迷離夜之放手』（2021年 監督：

任達華・陳果)などの作品を例に、支配的イデオロギー(伝統的ジェンダー秩序)のもとで「弱者」に置かれた女性が捨てられて自死し、悪霊となって復讐する筋立てを「家父長制の矛盾の劇化」[王 2019:75]。後者では『見鬼』(2002年、監督:彭發・彭順)を取り上げ、女性の社会的上昇が男性に脅威として受け止められる背景を指摘する[王 2019:76]。王は、男性へ復讐する女性悪霊だけでなく、支配的イデオロギーに圧迫され排除された女性が死後に悪霊化する事例にも、家父長制批判の含意があると結論づける[王 2019:76]。

これに対し、社会学研究者である蔡鬱婉は『画皮』(2008年 監督:陳嘉上)の分析を通して、復讐劇の枠を超える新たな視点を提示する。蔡が注目するのは、「男尊女卑」という支配的イデオロギーに規定されつつも、「色香」による誘惑[蔡 2012:76]と「自己犠牲」[蔡 2012:78]という特性を併せ持つ女性悪霊像である。この分析は、女性悪霊の表象が単純なジェンダー対立図式に還元できない複雑性を有することを示唆しており、研究視野の拡張可能性を垣間見せる。

以上のように、香港ホラー映画研究は、女性悪霊の形象がフェミニズムと家父長制の葛藤、さらには中国社会のジェンダー観や主従関係といった多層的テーマを映し出すものとして、中国社会のホラー映画研究におけるひとつの潮流を成している。ただし、これらの研究がいずれも「紅衣悪霊」や「紅衣禁忌」という民俗禁忌の要素に十分踏み込んでいない。ホラー映画の中で特定の禁忌や象徴がどのように扱われるのかを、さらに精緻に検討する余地がある。

2.2.3 ホラー映画における禁忌要素研究

これまで確認してきたように、香港ホラー映画を含むホラー映画における悪霊表象に関する研究を概観すると、既存の議論において取り上げられる女性悪霊が、必ずしも「紅衣悪霊」や「紅衣禁忌」と直接的に結び付いて論じられていないことが明らかである。それでは、「紅衣悪霊」の研究と関連性があると考えられる、ホラー映画の禁忌的要素に関する研究には、どのようなものが存在するのであろうか。

民俗学者である王楠・王喆は、各国のホラー映画がそれぞれの固有の文化的背景に根差していることを指摘し、たとえばタイのホラー映画が宗教的信仰やその国独自の呪術・邪術を題材としていることを挙げている[王・王 2016:130]。そのうえで、彼らは中国社会のホラー映画が、漢族の死生観や多様な禁忌規範に依存しているという見解を示している[王・王 2016:132]。続いて、民俗学者である李顔婷は、王楠・王喆の研究を踏まえつつ、ホラー映画『京城 81 号』

(2014 年 監督：葉偉民) を事例に取り上げ、この作品が中国における婚嫁習俗と関連する民俗禁忌である「紅衣禁忌」を描き出し、「紅衣禁忌」による「紅衣悪霊」が、中国の民俗禁忌から由来するホラーを象徴的に体現していると論じている[李 2020:225]。これらの研究においては、禁忌と恐怖の関係に一定の焦点が当てられているものの、「紅衣禁忌」およびそこから生じる「紅衣悪霊」に関する詳細な分析はいまだ十分とはいえない。

さらに注目すべきは社会学者である陳宇瀚の表象分析である。陳宇瀚の論文「華夏霓裳包裹的惊悚—新国産恐怖映画裏の文化叙事策略」は『繡花鞋』（2012 年、監督：葉偉民）および『恐怖禁忌之紅旗袍』（2016 年、監督：王良）を分析対象とし、中国社会のホラー映画がしばしば物語の中心に「紅衣悪霊」というモチーフを配置し、その「紅衣」が「吉」（婚礼）と「凶」（血液・死亡）の両義性を帯びていることを指摘する[陳 2018:53]。しかしながら、陳の議論は「紅衣」を中国文化の象徴に留めるものであり、中国社会のホラー映画において「紅衣悪霊」が忌避される存在となる原因や、「紅衣悪霊」によって喚起されるホラーの構造には十分に言及していない。

2.2.4 これまでの研究の総括と本章の接点

前述の李顔婷や陳宇瀚が指摘したように、中国民間社会の伝統的禁忌である「紅衣禁忌」に起因する「紅衣悪霊」は、現代中国社会におけるホラー映画の物語展開において中核的役割を占めている。しかしながら、以上の研究からも明らかなように、ホラー映画研究においては「紅衣悪霊」や「紅衣禁忌」に一定の言及が見られるものの、「紅衣悪霊」がどのようにホラーを惹起・増幅させるのか、すなわち「紅衣悪霊」による禁忌と恐怖の構造的関係について論じた研究は依然として限られているのが現状である。加えて、中国社会のホラー映画研究の多くは、ホラー表現をジェンダー差に還元し、支配的イデオロギーにもとづく男女間の地位変容や、特に女性悪霊による復讐といったモチーフに着目する傾向が強い。しかしその一方で、「紅衣悪霊」は中国社会のホラー映画における代表的なホラー表象のひとつとして、既存の学術研究においても繰り返し言及されており、この存在が喚起するホラーの構造を解明することは、重要な課題であると考えられる。さらに、キャロルが指摘した「不浄によるホラー」に関する研究成果からも示唆されるように、人類学的観点から禁忌とホラーの関係について考察するアプローチは有効であり、この枠組みを用いることで「紅衣悪霊によるホラー」の解明が可能であるといえる。

以上の議論状況を踏まえ、本章では「紅衣悪霊」との関連が深い香港ホラー映画を分析対象とし、人類学の理論的枠組みを用いて作品内における「紅衣悪霊」を考察する。それを通して、「紅衣悪霊」というホラー表象が映画というメディアにおいてどのように再生産され、視覚的・物語的に再構成されているのかを検討するとともに、「紅衣悪霊」が生み出すホラーを考察することにより、「紅衣悪霊」の背後に潜む禁忌と恐怖の構造的関係を明らかにする。

3 香港ホラー映画における「紅衣悪霊」

香港映画史において、「紅衣悪霊」を含むホラー映画の初期事例として、『上海電影誌』が重要な参考資料となる。同誌によると、1948年の『蝶々夫人』の製作を契機に、中国社会の映画産業はモノクロームからテクニカラーへの転換期に入ったとされる[上海電影誌 1999: 32]。この時点から、映画では紅色をスクリーン上で表現することが可能となったのである。そして中国電影資料館の公式サイトによると、『画皮』（1966年、監督：鮑方）は、テクニカラー時代初の「悪霊」を扱ったホラー映画として位置づけられている²⁰。しかし、2002年に施行の「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)」以降、中国では邪教や迷信の表現を禁じる規定（第三章第二十五条）が明確化され²¹、悪霊・靈魂を主題化する作品は厳しく制約されるようになった。影響は配給や上映の回路を通して香港ホラー映画にも及び、当該表現は事実上消失した。

以上の経緯から、「紅衣悪霊」の消失に政治的な背景が存在することが明らかにした。それゆえ、本章は1966-2002年の香港ホラー映画を対象として「紅衣悪霊」を検討することとする。

3.1 「紅衣悪霊」像を描き出す

本節の目的は、これまでの研究の蓄積が薄い「紅衣悪霊」の物語構成を、実作に即して具体化することである。具体的には、1966年から2002年にかけての香港ホラー映画史において「紅衣悪霊」が登場する作品群を対象に、各作品のプロットを詳細に整理し、これらの作品において「紅衣悪霊」がどのように生成され、物語上でどのように設定されているのかを描き出していく。

²⁰ 中国電影資料館(中国電影芸術研究中心)の公式サイト:
<https://www.cfa.org.cn/cfa/sy/index.html>(最終閲覧日 2024年12月26日)

²¹ 中華人民共和国中央人民政府公式サイト 政策・行政法規庫:
https://www.gov.cn/gongbao/content/2002/content_61864.htm(最終閲覧日 2024年12月26日)

以下の表1は、香港ホラー映画のなかで「紅衣悪霊」がどのように取り扱われているかを整理したものであり、各映画ごとに登場する「紅衣悪霊」の死因、その登場コンテキストなどの基本情報が含まれている。これは、本章の分析の基礎データとして用いる。

表1 香港ホラー映画における描かれた「紅衣悪霊」像

N o	映画作品名	名前	性別	死因	登場コンテキスト
1	『画皮』(1966)	梅娘	女性	不詳	怨念を抱いた
2	『古鏡幽魂』 (1974)	素素	女性	人に脅され自殺した	好きな人に会いたい
3	『心魔』(1975)	貞娘	女性	冤罪によって死亡した	自分の冤罪を晴らす
4	『霊魔』(1975)	阿麗	女性	夫に殺害された	怨念を抱いた
5	『索命』(1976)	劉月	女性	男性にいじめられて自殺した	紅衣禁忌を利用して人世に戻り、復讐する
6	『飛屍』(1981)	杜振仁	男性	妻に毒殺された	紅衣禁忌を利用して人世に戻り、復讐する
7	『七月幽霊』 (1981)	不詳	女性	男性に殺害された	世の中を混乱させようと企てる
8	『凶榜』(1981)	不詳	女性	事故によって横死した	復活の方法を探す
9	『靈氣迫人』 (1984)	羅麗莎	女性	彼氏に見捨てられて自殺した	怨念を抱いた
10	『天靈地靈』 (1986)	艷桃紅	女性	不詳	世の中を混乱させようと企てる
11	『鬼新娘』(1987)	阿美	女性	彼氏に見捨てられて自殺した	紅衣禁忌を利用して人世に戻り、復讐する
12	『靈幻小姐』 (1988)	徐氏	女性	夫が浮気しまったので自殺した。	紅衣禁忌を利用して人世に戻り、復讐する
13	『鬼媾人』(1989)	氷淇	女性	彼氏に殺害された	人間社会への愛着が強い

14	『猛鬼舞厅』 (1989)	小美	女性	男性に殺害された	紅衣禁忌を利用して人世に戻り、復讐する
15	『驅魔道長』 (1992)	小月	女性	男性に強姦されて殺害された	紅衣禁忌を利用して人世に戻り、復讐する
16	『猛鬼校園』 (1993)	不詳	女性	男性の悪戯による横死した	怨念を抱いた
17	『午夜驚心』 (1993)	美玉	女性	夫に見捨てられて自殺した	紅衣禁忌を利用して人世に戻り、復讐する
18	『喂，你找誰』 (1994)	May	女性	男性に強姦されて殺害された	紅衣禁忌を利用して人世に戻り、復讐する
19	『回魂夜』(1995)	李氏	女性	死んだ夫のために殉じた	紅衣禁忌を利用して人世に戻り、復讐する
20	『夜半一点鐘』 (1995)	不詳	女性	好きな男性のために殉じた	好きな男性に会いたい
21	『陰陽路之我在你左右』(1997)	歐陽妙芝	女性	男性に殺害された	紅衣禁忌を利用して人世に戻り、復讐する
22	『面青青有排驚』 (1998)	小蘭	女性	彼氏に見捨てられて自殺した	紅衣禁忌を利用して人世に戻り、復讐する
23	『自殺前 14 天』 (1999)	GiGi	女性	彼氏に見捨てられて自殺した	紅衣禁忌を利用して人世に戻り、復讐する
24	『陰陽路之凶周刊』(1999)	郭兆香	女性	男性に騙されて自殺した	紅衣禁忌を利用して人世に戻り、復讐する
25	『生人勿近之問米』(1999)	阿倩	女性	夫に殺害された	紅衣禁忌を利用して人世に戻り、復讐する
26	『陰陽路之棺材仔』(2000)	娟娟	女性	夫に見捨てられて、事故で死亡した	息子に会いたい
27	『炭燒凶呪』 (2000)	不詳	女性	夫に見捨てられて、自殺した	紅衣禁忌を利用して世の中を混乱させようと企てる
28	『七月七日回魂』	楚云	女性	夫に殺害された	夫に殺害された原因を知りたい

	夜』(2002)				
29	『陰陽路之双鬼拍門』(2002)	小慧	女性	男性の悪戯によって横死した	紅衣禁忌を利用して人世に戻り、復讐する
30	『Office 有鬼』(2002)	阿珊	女性	不詳	世の中を混乱させようと企てる

出典：筆者作成

上記の表1を参照することにより、1966年から2002年にかけての香港ホラー映画に登場する「紅衣悪霊」の物語設定や基本情報を把握できる。次項では、表1で示された内容にもとづき、香港ホラー映画における「紅衣悪霊」に対して更なる検討を加えていく。

3.1.1 性別

表1に示されるとおり、香港ホラー映画における「紅衣悪霊」のジェンダー分布には顕著な偏りが認められる。1966年から2002年にかけての分析対象30事例のうち、女性「紅衣悪霊」は29例を占める。この統計的事実は、ジェンダーがホラー表象の形成に関与していることを示唆し、とりわけ香港ホラー映画において「紅衣悪霊」が喚起するホラーが、ジェンダー観念と密接に結び付いている可能性を示すものである。

この点を理論的に位置づけるにあたり、前節で検討したロビン・ウッドのホラー映画論に加え、丁紅や蔣林芳・劉鬱琪らによる中国社会の「女性悪霊」研究は重要な参照枠となる。とりわけ、ウッドが提示した「抑圧された性的他者」という概念、すなわち社会的に周縁化された存在がモンスターとして表象されるという論述は、「紅衣悪霊」に見られるジェンダーの非対称性を読み解くうえで有効な視角を与える。もっとも留意すべきなのは、ジェンダー規範からの逸脱それ自体がホラー化される現象が、必ずしも西洋的フェミニズム理論の枠内にそのまま回収できない文化的特異性を伴う点である。この点については、後段であらためて検討する。

3.1.2 死因

表1にもとづくと、「紅衣悪霊」の多くは「非業の死」に起因し、なかでも男性からの暴力や理不尽な扱いが発端となる事例が目立つ。たとえば、直接の殺害例として『靈魔』の阿麗(No.4)、『鬼媾人』の氷淇(No.13)、『猛鬼舞厅』の小美(No.14)、『喂，你找誰』の

May (No. 18)、『生人勿近之間米』の阿倩 (No. 25) が挙げられる。また、暴力や圧迫により自殺へ追い込まれる型として『索命』の劉月 (No. 5)、『靈氣迫人』の羅麗莎 (No. 9)、『鬼新娘』の阿美 (No. 11)、『驅魔道長』の小月 (No. 15)、『午夜驚心』の美玉 (No. 17)、『陰陽路之凶週刊』の郭兆香 (No. 24) が挙げられる。

これらの女性「紅衣惡靈」は、生前において男性に支配・管理される関係性に置かれ、その中で虐待や殺害などの被害に巻き込まれている。すなわち、香港ホラー映画における「紅衣惡靈」の死因分析からは、女性（あるいは男性）を問わず、自然死ではなく、主として異性による暴力的死（横死）が多いことが明らかとなる。そのため、香港ホラー映画における「紅衣惡靈」は、男女の性差や、男性視聴者を主要対象とするエンターテインメントとして消費されるジェンダー問題、さらには中国社会に根強く残る伝統的家父長制構造における男女間の権力不均衡といった文脈と深く関係していると考えられる。このような分析枠組みの中で、「紅衣惡靈」は単なる怪異の表現にとどまらず、性別と権力構造に関する社会的意味を内包する表象として位置づけられる。

3.1.3 復讐の「武器」としての「紅衣禁忌」

表1の「登場コンテキスト」を見ると、死者が「紅衣禁忌」を利用して現世に留まり、復讐を遂げるという物語構造が繰り返し用いられている。この文脈のもと、「紅衣惡靈」が「紅衣禁忌」を媒介とする復讐の試みを分析することは、本論が提起する問題のひとつである「禁忌と恐怖の構造的関係」を理解するうえで、重要な示唆を与えるものである。

既に分析対象として収集した30本の「紅衣惡靈」に関する香港ホラー映画の中には、必ずしも全てが「紅衣禁忌」と「紅衣惡靈」を直接的に結び付けているわけではない。しかし、「紅衣惡靈」を物語の中心的モチーフとして扱っている作品、あるいは「紅衣禁忌」に明示的に言及する作品が多数存在する。では、これらの映画において「紅衣禁忌」はどのような意味、演出、意図が込められていたのだろうか。

1976年の桂治洪監督作品『索命』では、夫を喪った女性主人公である劉月が、複数の男性からの暴力を受け、最終的に紅衣を着て自殺し、「紅衣惡靈」と化していく過程が描写されている。不幸の連鎖を断ち切る手段として、劉月は自身を虐待した男性たちへの復讐を遂げるため、敢えて紅衣を購入し、その服を着て自殺するという選択を取る²²。その後、劉月の遺体を

²² DVD『索命』00:37:15

扱うシーンでは、彼女が自殺時に纏った紅衣が重要な役割を果たしていることが示唆されている。警察Aは劉月の死体と共にその紅衣を搬送しようとするが、同僚である警察Bによって阻止される。警察Bは、紅衣に触れることに対して猛烈に反対し、「お前は知らないかもしれないが、悪霊になり復讐者として生者の世界へ戻りたい人は紅い服を着て自殺する」と語る²³。この発言から、紅衣が恐ろしい力を持ち、死後も留まることを望む強い未練や怨念を表現しており、それによって「紅衣禁忌」の重要性が視聴者に強く印象づけられることがわかる。

『索命』と異なり、『鬼新娘』（1987年、監督：黎大煒）と『炭焼凶呪』（2000年、監督：鄧衍成）では、「紅衣禁忌」を物語構成の核心として取り扱うだけでなく、「紅衣禁忌」を破ることの恐ろしさを重点的に表現している。『鬼新娘』では、登場人物である阿美が元彼に復縁を迫るシーンで自殺の脅迫を行い、その際紅衣を着用して自殺すると獐猛な「紅衣悪霊」になれると述べることで²⁴、「紅衣禁忌」の恐ろしさが強調されている。一方、『炭焼凶呪』（2000年、監督：鄧衍成）において主人公は、新聞の目立つ見出し「怨念のある女性が紅衣を着て自殺」と記された記事を読み、「紅衣を着て自殺すると恨みを持った紅衣悪霊になり、人間界に災いをもたらす」との内容が書かれていたことを知る²⁵。しかし主人公はこの「紅衣禁忌」を迷信と見なして軽視し、「紅衣女性自殺事件」により価格が大幅に下がっていた別荘（紅衣を着て自殺した女性の生前の家）を休暇地として選択する。だが、最終的に主人公を含む6人は、その別荘にまだ彷徨っている「紅衣悪霊」によって殺され、誰一人生き残ることはなかった²⁶。

さらに、『靈幻小姐』（1988年、監督：馮克安）や『午夜驚心』（1993年、監督：容灵慧 雷沛然 蘇静雯）において、「紅衣禁忌」に関する詳細な説明が行われている。たとえば『靈幻小姐』では、男性主人公が多くの霊能者を呼び、「紅衣悪霊」である徐氏を退治しようとしたが、例外なく全員が失敗した²⁷。そこで男性主人公は、なぜその「紅衣悪霊」がこれほど強力なのか祓魔師の福伯に尋ね、祓魔師の福伯が「徐氏は紅い服を纏ったままで死んだので、地獄にも行けず現世と冥界の間を彷徨うしかない紅衣悪霊になってしまった」と説明する²⁸。同様に、『午夜驚心』では、男性主人公も紅衣を着て自殺し「紅衣悪霊」となった元妻に苦しめられている。そこで彼は祓魔師の八姑に助けを求めるが、八姑は「紅衣悪霊は禁忌を破ったために陰陽が乱れ、転生も冥界への堕ちることもできず、非常に強力であるため、紅衣悪霊が自らあなたを許

²³ DVD『索命』00:44:41

²⁴ ビデオ『鬼新娘』01:09:43

²⁵ ビデオ『炭焼凶呪』00:04:17

²⁶ ビデオ『炭焼凶呪』01:10:18

²⁷ ビデオ『靈幻小姐』00:45:37

²⁸ ビデオ『靈幻小姐』00:57:10

さない限り、その紅衣悪霊を調伏することはできない」と述べる²⁹。これにより、「紅衣禁忌」のもたらす秩序の乱れとホラー表現が描かれており、「紅衣悪霊」の恐ろしさが演出されている。

4 禁忌によるホラーとしての「紅衣悪霊」

本節では、前述したような禁忌、ホラー映画に関する研究を踏まえ、「紅衣悪霊」が生み出すホラーを分析することによって、「紅衣悪霊」の背後に潜む禁忌と恐怖の構造的関係に関して考察を行っていく。

4.1 悪霊の本質

香港ホラー映画に登場する「紅衣悪霊」とは、一般的に紅い服をまとい、非業の死を遂げた結果、強い憎悪や怨念を抱いた人間の霊魂として表象される。ここで再確認しておきたいのは、「紅衣悪霊」が喚起するホラーが、「紅衣禁忌」と不可分に結びつきつつも、その根底には悪霊という超自然的存在への畏怖に由来する点である。本節では、まず悪霊が生み出すホラーについて、人類学的視点から論じる。

エドモンド・リーチの議論によれば、不安や紛争は、連続する時空間に文化的な境界を設けることに由来し、その境界が曖昧になる時に顕在化する。悪霊は、生者の世界にも死者の世界にも完全には属さない中間的な存在であり、境界の曖昧さそのものを体現する。そのため、「紅衣悪霊」もまた、明確な生死の境界に収まりきらない存在として、人々に強い不安や違和感を喚起するのである。すなわち、「紅衣悪霊」によるホラーは、境界侵犯と分類の混乱がもたらす文化的・認知的な不安定性に起因すると位置づけられる。

以上より、「紅衣悪霊」は生と死の境にとどまり、どちらにも確定的に帰属しない存在として人々に強い不安を喚起する。この点に、当該表象のホラーの核があることを明確にしておく。

4.2 「弱者」の叫び

既述の通り、香港ホラー映画における「紅衣悪霊」の多くは女性として描かれる。それでは、なぜ女性が「紅衣悪霊」を主題とする香港ホラー映画において圧倒的多数を占めているのだろうか。

²⁹ ビデオ『午夜驚心』00:38:59

本章で取り上げた研究においては、ホラー映画におけるジェンダー分析が重要視されている。特に、ロビン・ウッドは、ホラー映画の分析を通して「抑圧」と「他者」という概念を提出し、女性がどのようにモンスターとして描かれるかという社会的背景を論じている。ウッドの理論によれば、家父長制社会において女性的主体性の発露が「男らしさ」の規範に抵触する場合、その逸脱行為がホラーとしてモンスター化されるとされる。しかしながら、ジェンダー規範からの逸脱自体がホラーとなる現象には、西洋的ジェンダー理論だけでは説明しきれない文化的特異性が認められ、中国の理論枠組みからの検討も不可欠である。

香港ホラー映画の多くのプロットでは、女性は男性により殺害された後、「紅衣悪霊」となり、最終的に復讐を果たすという3段階の構造が定着している。この過程は、抑圧された女性が「弱者」から「強者」へと転じ、受動から能動、忍従から反抗へと移行していく過程を描写しており、同時に家父長制による抑圧からの解放を希求する女性の意志の表出としても捉えられる。たとえば、『索命』における劉月が生前、男性の加害者に財産を奪われ暴行されて命を落とし、死後「紅衣悪霊」となってその力で加害者を自分の前で跪かせる場面³⁰や、『喂，你找誰』においてMayが生前、男性の加害者に強姦されて命を落とし、同じく「紅衣悪霊」となった後に加害者の首を絞める場面は³¹、いずれもこの転換構造を演出する。そして前述した蒋林芳、劉鬱琪、洪瀟楠による関連研究にもとづけば、社会的に「弱者」と見なされがちな女性が「強者」へ転じること自体が、支配構造の転覆への不安を呼び起こし、女性「紅衣悪霊」のホラーを喚起する。

つまり、香港ホラー映画における「紅衣悪霊」は、西洋ホラー理論で語られる「他者としての女性」の図式と共鳴しつつも、中国伝統社会の家父長制的ジェンダー観や、社会的秩序/規範への潜在的脅威としての女性へのホラーという固有の文化的意味づけによって、より強い不安を観客に与えるのである。こうした「紅衣悪霊」の反転的強化は、女性が従属的地位から能動的・攻撃的な立場に転じることで、「社会秩序」の攪乱、支配的価値観の転覆への不安を映し出し、ひいては「紅衣悪霊」が中国の映画作品の典型的なホラー表象となる原因を解釈する。

4.3 紅衣の力量

前述したメアリー・ダグラスは、禁忌が社会秩序や文化分類図式の維持装置として働くことを指摘しており、つまり、文化的秩序によって分類不能な存在は「場違いな存在」として位置

³⁰ DVD『索命』00:52:19

³¹ ビデオ『喂，你找誰』01:08:38

づけられ、禁忌によって排除・管理される対象となるのである。「紅衣禁忌」の場合、中国社会において紅色は婚礼や慶事の象徴であるが、死装束として用いられることは「場違いな存在」として強く忌避される。ホラー映画に登場する紅い服を纏った「紅衣悪霊」は、吉祥を象徴する紅色が不吉で曖昧な死者や悪霊と融合することによって生成されるため、「紅色は縁起の良いものであり、死と結びつけてはならない」という中国社会の文化規範から逸脱した「場違いな存在」として「危険な異物」と位置づけられ、ダグラスが提出する「汚穢と禁忌」理論的枠組みの通り、文化的カテゴリーの混乱を引き起こすことになる。

一方、山口昌男の議論は、禁忌が儀礼を通して文化領域の境界を可視化する働きを持つことを示す。『靈幻小姐』における祓魔師である福伯の説明や、『鬼新娘』において阿美が「紅衣悪霊」によって元恋人を脅す際に語られるその恐ろしさ、さらに『午夜驚心』において霊媒である八姑の台詞にも示されるように、「紅衣悪霊」は生死の曖昧な境界に位置し、吉凶の文化的秩序から逸脱することで、驚異的な力を獲得すると考えられる。これら映画の描写は、「紅衣悪霊」が持つ禁忌侵犯後の恐るべき力を視覚化し、禁忌を破ることがもたらす「文化秩序の混乱による深刻な結果」を演出しているのである。

以上の議論は、「紅衣禁忌」の破壊によって生じる「紅衣悪霊」の特異な文化的・社会的影響力、すなわち「紅衣の力量」を明示している。この力量は映画を通して繰り返し再生産されることで、現代中国社会においても禁忌の遵守や文化秩序の再確認に寄与している。次節では、これらを踏まえて、本章全体の結論を総括的に提示する。

5 本章の総括

本章では、「紅衣悪霊」というホラー表象が香港ホラー映画のなかでどのように再生産され、禁忌とホラーがどのような構造で結び付けられているのかを、人類学の理論枠組みから考察した。本章の主要な知見は次の三点に要約される。

第一に、「紅衣悪霊」によるホラーが単なる超自然的畏怖ではなく、境界の曖昧化に対する不安として組み立てられる。とりわけ、「紅衣悪霊」は本来は儀礼によって厳密に仕切られるべき生と死の境界を曖昧化する存在として立ち現れる。死者がしかるべき儀礼を経て死者の領域へ移行するという秩序が宙吊りにされ、生者の世界へ回帰してしまう「未解決の存在」として描かれるとき、境界侵犯がもたらす根源的な不安が増幅されるという、リーチの理論に適合するホラー生成の機制が作動している。

第二に、「紅衣悪霊」によるホラーは家父長的秩序への揺さぶりとしての不安も組み込む。女性の「紅衣悪霊」が多数を占め、その死因の背後に男性からの暴力や抑圧が横たわること、および紅衣を「武器」として復讐する物語構造の存在は、「抑圧された者が抑圧者へと反転する」という図式を明示し、家父長制の内部に潜在する不安を露呈させる。ウッ드의「他者としての女性」のモンスター化という議論と呼応しつつも、その含意は中国社会に特有の家父長的構造に根ざしている点で、蔣林芳・劉鬱琪・洪瀟楠らの知見と整合的である。すなわち、「紅衣悪霊」は被害と抵抗が絡み合う象徴として、伝統的権力秩序を動揺させる装置として機能している。

第三に、「紅衣悪霊」によるホラーの核心には、紅衣をまத்தまま死に至るという禁忌の侵犯それ自体がある。紅色が慶事の色であるという規範に反して、死と結び付くことで分類体系が乱れ、規範と価値の配置が揺さぶられる。『索命』、『鬼新娘』、『炭焼凶呪』、『靈幻小姐』などの具体作に目を向けると、禁忌が破られる瞬間が強い視覚効果によって提示され、その帰結としての破局が描かれる。とりわけ『炭焼凶呪』では、「紅衣禁忌」の無視が登場人物の全滅を招き、観客に禁忌遵守の規範意識を再確認させる効果が明らかである。

つまり、「紅衣悪霊」によるホラーは、境界の攪乱（生と死の間隙）、権力秩序の攪乱（家父長制への回返的暴力）、規範秩序の攪乱（紅衣禁忌の侵犯）を相互に連結することで成立する。映画はこの3層の結節点として「紅衣悪霊」を配置し、ホラーの演出を通して紅衣禁忌の規範意識を反復的に強化する。すなわち、禁忌の侵犯がホラーを生み、そのホラーがふたたび禁忌の知識を刻印するという構造的関係が、映画叙の中中で循環的に再生産されているのである。あわせて、『閱微草堂筆記』で確認された「禁忌と恐怖の関係」が、近現代の映画においては女性の反転的な力として再編され、紅衣を通じた死亡と復讐という物語に具体化されることも示した。

まとめるならば、映画における「紅衣悪霊」とは「死のプロセスを完了できず、生者の領域に残留する未解決の霊的存在」であり、この存在は文化が規定する「正統的なカテゴリー」（生と死・強者と弱者・吉と不吉）のいずれにも帰属しない「曖昧で混沌とした、異質的存在」として、社会秩序を攪乱する危険性を内在化している。そして、このような「曖昧性」や「混乱」こそが、「紅衣悪霊」によるホラーの根源をなしていると言えよう。すなわち、「紅衣悪霊」によるホラーは、人間の認知システムが「範疇化不可能な事象」に直面した際に生じる根源的不安、「象徴的秩序の崩壊への予感」に起因すると解釈できるのである。一方、「紅衣悪霊」

という表象は、もともと中国の志怪小説などの古典的文献（第1章で論じられてきた『閻微草堂筆記』）において初めて言及され、当時は主に「禁忌と恐怖の構造的関係」という観点から語られてきた。本章で明らかになったように、こうした「紅衣悪霊」は、香港ホラー映画において中国社会の家父長制的ジェンダー観と結びつくことでさらに再生産されてきた。すなわち、志怪小説の段階では初歩的であった「禁忌と恐怖の構造的関係」が、現代ホラー映画における「紅衣悪霊」の描写を通して、抑圧された女性の「反抗の武器」としての意味合いを獲得し、「紅衣禁忌」を利用して自殺し、死後に驚異的な力を持つ「紅衣悪霊」となって男性に復讐するという物語構造へと深化した。

このような「紅衣悪霊」の再生産は、中国社会に潜在するジェンダー構造や社会的矛盾をも映し出しつつ、その中で「紅衣禁忌」という民俗的禁忌の象徴性と影響力を一層強化する役割を果たしているのである。さらに、本章で確認したホラー生成のあり方は、映画というメディアの作りとも深く関わる。紅色の強調、カメラの寄り、音や間合いは、紅衣を「見せる」ことで禁忌侵犯の瞬間を観客の身体感覚に刻み込む。観客は物語を受動的に追いながらも、驚きや嫌悪といった反応を通して、「破ると危ない」という感覚を学習する。この視聴体験が、後にネット空間やゲームで語り直される際の参照枠にもなる。

以上の検討により、香港ホラー映画における「紅衣悪霊」は、禁忌と恐怖の構造的関係を明確に形にしつつ、現代の映像メディアの中で反復的に再生産されることで、現代中国社会の民俗禁忌の伝承と再認識に有効的に働きかけていることが分かる。なお、本論の重心は「紅衣悪霊」という表象のメディア横断的再生産と禁忌伝承の分析にあるため、ジェンダー観そのものの詳細な検討は別稿に譲る。

第3章 ネット空間において「災因」として語られる「紅衣悪霊」

1 はじめに

本章は、前章で論じた1970年代から1990年代の香港ホラー映画における「紅衣悪霊」をめぐる描写を継承しつつ、その表象が、現実の社会事件と交錯しつつ、現代ネット空間においてどのように再生産・再編成されているかを明らかにする。とりわけ、2006年に香港屯門友愛邨で発生した紅衣女性墜落死事件は、当該地域社会に深甚な影響を与えるとともに、マスメディアおよびネットユーザーによる言説空間において、「紅衣悪霊」の物語と強く結び付けて語られることとなった。事件後、死者が紅衣を纏っていたという事実が繰り返し強調され、以降発生する不可解な事故や不幸の「災因」として「紅衣悪霊」が想起される現象が顕著となる。この過程においては、科学的・合理的な説明を超えて、「なぜこの場所・この人物に不幸が生じたのか」という問いへの社会的・文化的解釈が、ネット空間における物語化・言説の展開を通して動態的に再編成されていく。

そのため、こうした問題意識のもと、本章では、こうした現象を人類学的な災因論の視座から捉え、ネット空間における「紅衣悪霊」表象と災因論的解釈の生成・流通・変容の過程を分析する。なお、本研究は事件自体の事実認定や原因追及には立ち入らず、主としてネット上における言説構築・物語創出のプロセスに焦点を当てるものである。これにより、中国社会における民俗禁忌再生産の新しい形態や文化的実践がいかに現出しているのかを論じる。

さらに本章で取り上げた「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死」という事件は、2020年に発行された「紅衣悪霊」を主題とするゲーム『港詭実録』（第4章分析対象）において物語の原型として組み込まれている。このように本章は、1970年代から1990年代の映画の表象（第2章分析対象）から現代デジタルゲーム（第4章）への文化的連続性を考えるうえで、前章との接続性を保ちつつ、次章への分析的架橋とする。

2 「災因論」の研究系譜

香港屯門で発生した紅衣女性墜落事件が、マスメディアとネットユーザー双方によって超自然的存在である「紅衣悪霊」と結びつけられる現象は、人類学における災因論の思考様式を照射する格好の事例といえる。そのため、災因論の理論的枠組みおよびその歴史的展開についても検討する必要がある。

災因論は、人々が不幸や災害の発生を文化的に解釈するための枠組みを指す。人類学においてこの概念は、災厄が「なぜ特定の場所・時期・人物に発生したのか」という問いに対し、科学的説明に加えて伝統的信仰や文化的文脈にもとづく解釈を提示する際に重要な分析視座を提供する。本節では、この理論的枠組みを整理するため、古典的研究から現代的展開までの系譜を概観する。

2.1 古典的「災因論」研究：プリチャードから長島へ

イギリスの人類学者エヴァンズ＝プリチャードは、民族誌『アザンデ人の世界』（1937）において、現南スーダン、中央アフリカ、コンゴ共和国国境地域に暮らすアザンデ社会に見られる「妖術信仰（witchcraft）」を中心に分析を行っている。プリチャードは、アフリカ中部のアザンデ社会において、不可解な災厄が発生した際に、その原因が「マング」と呼ばれる妖術の作用に帰される傾向があることを明らかにした。すなわち、アザンデ社会では出来事の直接的原因を認識したうえで、なおも部分的に説明が困難な現象については、妖術という枠組みで意味付けがなされる。たとえば、高床式の穀物倉庫で休んでいる者の上に偶発的に屋根が落下した場合、明らかな物理的要因（たとえば支柱がシロアリに侵食されていたこと）が認識されたとしても、なぜその時、その人に限って被害が及んだのかを説明するために「妖術」という解釈が補助的に用いられるのである[プリチャード 1937:97]。このように、アザンデの災因論は、「どのように（how）」出来事が生じたかではなく、「なぜ（why）」特定の人物に被害が及んだのかという点に焦点を当てている。さらに、妖術が信じられている社会においては、人々は妖術師として疑われることを避けるために、嫉妬や怨恨といった否定的感情の表出を抑制し、集団規範への順応を意識的に選択する傾向を示した[プリチャード 1937:255]。このように、災因論的分析は、単なる非合理的な迷信として片付けられるものではなく、むしろ社会構造や秩序の維持に寄与していることを示している。

プリチャードが明らかにした、妖術を介した災厄説明体系を、日本の人類学者である長島信弘は災因論と概念化した。この理論は、実証主義的な因果関係ではなく、神や祖先の罰、死霊の祟り、妖術や呪術、禁忌の侵犯などを災いの原因とみなす解釈体系であり、「可視的世界の背後に作用しているとされる多様な力や存在」に言及する因果的説明、ならびにその対処法を整備する文化的装置であるとされる[長島 1983:595]。

2.2 災因論の批判的展開：奥野・浜本・後藤による再解釈

長島の災因論を発展させた人類学者である奥野克巳は、カリス社会において災いに巻き込まれる観察者の視点から、人々が災厄の原因をどのように説明し、その説明にもとづく推論と実践的対応がいかに構築されているのかを描き出した。彼は、カリス社会における災いの語りが「誰それが仕掛けた呪術である」とされるとき、その説明過程には被害者を含む社会的な葛藤の劇が内包されており、災いの原因を「人の仕業」に求める際、当該人物を取り巻く社会的緊張の構図がその説明根拠となっていることを指摘した〔奥野 1998:140〕。

これに対し浜本満は、従来の災因論研究が「原因」や「社会的葛藤」概念に過度に依存する点を批判し、「災因」をめぐる語りを「因果説明」ではなく、出来事の物語的展開や関係性の描写として再定義した。浜本満は、災因論という枠組みが、多様な宗教的観念を「不幸や災いの原因」という一言で単純化してしまう点に問題の根源があるとし、不幸な出来事の語り、たとえば妖術をめぐる言説は「原因」の追及ではなく、むしろ出来事の過程が生み出す「表情」や物語性、あるいは出来事に含まれる人間関係の構造に焦点を当てるべきであると強調している〔浜本 1989:90〕。すなわち、浜本によれば、妖術などの災厄語りは出来事のなりゆきについてのメタ的な陳述として捉えられる。

さらに人類学者である後藤晴子は浜本の議論を受け、災因論自体が原因と結果の説明原理として十分な整合性を有しているのかという問題提起を行いつつ、浜本の主張に賛同しながらも、災因論が現在の状況受容と未来への備えを同時に遂行する実践である、という新たな視点を提示した〔後藤 2009:10〕。つまり、後藤によれば、「不幸の語り」が人々にとって「自己」と「世界」を関係づけ、把握するための手段であり、それは単なる過去の出来事の説明にとどまらず、不可知の「未来」への「備え（未知なるものへの構え）」としての行為でもあると論じている〔後藤 2009:11〕。

2.3 災因論の倫理的転回：石井美保が描く「災因物語化の拒否」

このような従来の災因論的研究の蓄積に対し、人類学者である石井美保の研究は、伝統的な災因論の枠組みを現代社会における事故の分析に応用し、新たな視点を提示している。京都市の小学校で起きたプール事故をめぐる遺族の実践を分析した石井は、事故の「原因究明」を超えて、遺族が事故を物語の時間の流れに位置づけるのではなく、むしろ「止まった時間」の中に留まり続けることで喪失の痛みとともに生き、物語化による解決（例：追悼式や報告書によ

る「回復の物語」）に抗う姿勢を描出する[石井 2021:303]。すなわち、遺族や関係者は単に災いの原因を究明するために問いを立てているのではなく、死者そのものが投げかける呼びかけに応える道義的な義務を果たそうとしているのである[石井 2021:304]。これは単なる因果関係の拒絶ではなく、死者の存在の不可逆性への忠実さに根ざしており、遺族は「なぜ起きたか」という「未解決のままの問い」を抱え続けることで死者との倫理的な紐帯を保ちつつ、事故を社会的に消費可能な「教訓」へと転換する暴力に抗う姿勢である。

つまり、石井の分析は災因論的説明の物語論的枠組みを相対化する方向へと展開する。従来の災因論研究では、悲惨な出来事に秩序や意味を与える物語の働きが強調されてきたが、石井は遺族たちがあえて物語の流れに出来事を収めずに「止まった時間」の中に留まりつづけるさまを明らかにした。このような「物語の拒否」は、災因論的説明のもとでは語られにくい倫理的実践を浮かび上がらせるものである。換言すれば、石井は不可解な事故に直面した人びとの反応を、単なる因果説明や救いの物語ではなく、被害者との関係のなかに生じる倫理的責任や他者への共感に根ざしたものとして描き出したのである。

2.4 災因論の研究系譜の総括と本章の接点

人類学における災因論は、プリチャードの妖術分析に端を発し、長島信弘によって「不可視的な力や存在にもとづく因果説明」として概念化され、その後、奥野克巳の「社会的葛藤の劇としての災厄説明」や浜本満による「物語性・関係性への着目」、後藤晴子による「未来への構えとしての語り」などを通して批判的に展開される中で、災因論は災厄の解釈を単なる因果説明装置としてではなく、当事者の経験や実践、社会的文脈に根ざした包括的な概念として再定義されてきた。特に浜本と後藤は、災因論を「原因」の特定から解き放ち、出来事のプロセスや世界把握の方法として解釈することで、その理論的射程を広げた。さらに石井美保は、従来の災因論が前提としてきた「説明による秩序の回復」を相対化することによって、災因論を単なる因果説明装置を超えた概念へと再定義されてきた。

こうした理論的展開は、災厄の解釈が単なる「原因の特定」や「社会的機能」を超え、文化的実践としての動態性を帯びることを明らかにする。本章が分析対象とする「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」が、ネット空間において「紅衣悪霊」と接合される過程では、偶発的な災厄が民俗的禁忌と結びつき、新たな物語的意味を生成する。この現象は、「紅衣悪霊」というホラー表象が、死亡事故を媒介として「不可解な『なぜ』」、「社会葛藤の劇」、「物語的

展開」などといった災因論構造の多層的次元によって再生産される一事例として位置づけられる。こうした視座を踏まえ、次節では「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」を具体例に、民俗的禁忌と現代メディア環境の相互作用下で「紅衣悪霊」が災因論的枠組みを通してどのように再解釈、再生産されているかを、言説生成の動態的プロセスから解明する。

3 恐怖の発生と再生：香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件

本節では、2006年に発生し、現在に至るまで繰り返し語り返されている「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」の経緯と、それをめぐる言説の展開を概観する。本章では、中国本土および香港の新聞・ニュースサイトなどのマスメディア報道を分析の中心資料とし、これに補足的に中国のSNSアプリである微博(Weibo)や小紅書(Rednote)における関連投稿を参照する。微博(Weibo)は中国の代表的なミニブログ型SNS、小紅書(Rednote)は写真や短文レビューの投稿を軸としたSNSであり、いずれも利用者数の多いプラットフォームであるが、本章の主眼は、当該事件が「紅衣悪霊」の物語としてどのように位置づけられ、「紅衣禁忌」と結び付けられていったのか、その初期の構図を明らかにする点にある。そのため、まず社会的に広く共有される公的報道を起点として検討を進め、SNS上の言説はその補足資料として用いる。

以上の理由にしたがい、次節では中国本土と香港のマスメディア報道にもとづき、事件の真相解明をひとまず措くとともに、事件の経緯と言説の形成を整理する。

3.1 事件の始末と言説

2006年8月8日(旧暦7月14日の中元節)³²、香港屯門の公営住宅「友愛邨」において、紅衣を着用した女性が飛び降り自殺する事件が発生した。本事件は香港社会においてネット上で大きな反響を呼び、地元メディアのみならず、中国本土のマスメディアでも広く報道された。さらにこの事件は、本論第4章で分析対象とするデジタルゲーム『港詭実録』に多大なインスピレーションに与え、そのなかに登場する「紅衣悪霊」である「芷珊」のキャラクター造形や物語基盤を提供した。

ネット空間では、この死亡事件に関する議論が継続的に熱を帯びており、「香港屯門友愛邨紅衣悪霊」といった内容が、写真付きの記事や「紅衣悪霊」を調査・特集する私設ウェブサイ

³² 中国社会では中元節は通常、旧暦の7月15日に行われるが、地域によっては7月14日に行われることもある。香港屯門紅衣女性の自殺事件は旧暦7月14日に発生したため、本論ではこの日付に従うことにする。

ト等を通して数多く流通した。具体的には、以下の通りである。

表2 「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」に関する記事一覧

分類	No	タイトル	内容概要	出所	掲載日
新聞記事 (香港)	1	中元節に自殺した「紅衣女性」、死の前に呪いの手紙を書いた	今月の中元節の時に、友愛邨の住民である葉秀雲(女性)が全身赤一色で23階から飛び降りて自殺した。彼女は自殺した前に「怨霊が復讐しろ」と書かれた手紙を共済委員会 ³³ の会長や委員に送った。警察の調査によると、 <u>夫と離婚した葉秀雲はうつ病に苦しみ、情緒不安定で長期にわたる隣人の騒音の苦情が解決されないことに絶望して、「関係者」に呪い手紙を送り、その後紅衣を纏ったまま自殺した。遺書の内容によれば、彼女はこの行為を通して獰猛な紅衣悪霊となり、復讐のために現世に舞い戻れると信じていた。</u>	蘋果日報 ³⁴	2006/8/9
	2	「紅衣女性」隣人墜落死、友愛邨で10日以内に2件！住民は「とても不気味だ」と話して移転を求める！	「紅衣女性」の自殺事件からわずか10日の内に、同じビル、同じ方向から再び女性が墜落死事件があった。警察によると、 <u>死者は友愛邨の住民梁氏である。驚くべきことに、亡くなった人は「紅衣女性」の隣人であった。</u> これにより、これまでに7世帯が移住を申請している。	香港經濟日報 ³⁵	2006/8/17
	3	10日間で2人の女性が飛び降りて死亡 7世帯が移転を申請 友愛邨で60人の居住者がカウンセリングを求める	先週の中元節に紅衣女性が墜落して死亡した後、前日に <u>23階の住民梁美霞(女性)も同じ位置から飛び降りて亡くなった。</u> 昨晚8時には、社会福祉局が友愛邨で2件の死亡事故についての説明会を開催し、居住者に心理カウンセリングを行った。 <u>60人以上が出席し、前回の紅衣女性が墜落死に関する説明会の出席者数の倍以上となった。ほとんどの出席した住民は今回の事件を知った後、不安を感じたということである。</u>	蘋果日報 ³⁶	2006/8/18
	4	同じ場所で病婦が飛び降り死亡、10日で2件目 友愛邨愛明樓の居住者は不安に包まれている	友愛邨愛明樓で最新の飛び降り事件が発生した。昨朝9時頃、住民梁氏(女性)が23階から落下して亡くなった。梁氏は遺書を残し、高齢と病気を理由に自殺を図ったと述べる。 <u>住民たちは「紅衣女性墜落死」と同じ場所で「事件が再び起きた」と聞き、すぐに不安に包たという。住民の間では、葉秀雲が紅衣悪霊と化し</u>	太陽報 ³⁷	2006/8/18

³³ 香港共済委員会は、住宅団地内における超高層住棟の治安悪化を受けて設立され、その主な目的は治安の改善であり、日本の団地自治会に似た機能を果たしている居住者組織である[北原・篠原 2015:219]。

³⁴ 「蘋果日報」(<https://collection.news/appledaily/articles/LBPCF3PTHQVQ41JT3E7LID5DDU> 最終閲覧日：2024/6/22)

³⁵ 「香港經濟日報」(<https://paper.hket.com/article/1231921/%E3%80%8C%E7%B4%85%E8%A1%A3%E5%A5%B3%E3%80%8D%E9%84%B0%E5%B1%85%E8%B7%B3%E6%A8%93%E4%BA%A1> 最終閲覧日：2024/6/22)

³⁶ 「蘋果日報」(<https://collection.news/appledaily/articles/X3E6BEPJYCZTB7B4MBU2MKHK4Y> 最終閲覧日：2024/6/22)

³⁷ 「太陽報」(https://the-sun.on.cc/channels/news/20060817/20060817015932_0000.html 最終閲覧日：2024/6/23)

		<u>て復讐のために戻ってきたという噂が広がっている。</u> 一部の居住者は、中元節に紅衣女性墜落死亡の後、共済委員会が居住者から募金を集めて法事を行う予定であったにもかかわらず、初七日が過ぎても法事が行われていないことに不満を持っている。 <u>互助委員会の幹事盧國雄氏は、前回の「紅衣女性墜落死」は重視すべき特別な事件であり、霊能者や道士の意見にもとづき特定な時間を選んで法事を行う必要があると説明した。</u> しかし、昨日の同様の死亡事件が再び発生したため、法事を即座に前倒しした。		
5	中元節に紅衣女性が自殺した場所で、中年男性が不可解な死を遂げた 愛明樓で再び墜落事件が発生！	今年に全市を驚かせた紅衣女性死亡事件があった友愛邨愛明樓で、 <u>昨朝にある男性徐氏が、紅衣女性生前に住んでいた 23 階から墜落し、不可解な死を遂げた。</u> <u>この出来事により住民たちの不安は一層高まっており、紅衣悪霊である葉秀雲が復讐のために戻ってきたという説もますます活発になった。</u> 警察の調査によると、徐氏の死亡は計画的な自殺であるという。 <u>風水師麥玲玲は、現場を観察した際、そのビルの入り口の方位が風水上の「神門鬼戸」にあたることを確認し、紅衣を着たまま死亡することは元々不吉であるため、死亡した紅衣女性が災禍をもたらす可能性がある」と指摘している。</u>	文匯報 ³⁸	2006/10/4
6	香港屯門友愛邨、中元節に紅衣女性墜落死亡事件	旧暦 7 月 14 日中元節に、屯門友愛邨で恐ろしい自殺事件が起こった。中年女性葉氏が、全身赤一色で冥錢を撒きながら飛び降り自殺した。警察によると、 <u>葉氏は数年前に夫と離婚してから、息子と分かれて独居し、うつ病であったことが確認された。</u> 中大医学院の李誠教授によると、 <u>彼女が重度のうつ病患者である場合、通常は自分の外見には無頓着であるはずだが、死ぬ前に中国の伝統文化における不祥を象徴する「紅衣悪霊」に着飾ることからみると、彼女が深い怨念を持っており、紅衣を着たまま自殺することを世間への対抗手段として用いたと言われている。</u> 中元節は鬼門が開く日とされ、 <u>霊媒である司徒法正は、紅衣を纏ったまま自殺する者は恨みをもって、自殺後にその恨みが増やし、獐猛な怨霊となると指摘する。</u> また自殺する前に冥錢を大量に撒く行為は、 <u>鬼差(地獄の役職)を買収し、現世に留まって復讐を果たすためだという。</u>	靈隱島論壇 ³⁹	2010/7/20

³⁸ 「文匯報」

(<https://web.archive.org/web/20090913115537/http://paper.wenweipo.com/2006/10/04/HK0610040016.htm> 最終閲覧日：2024/6/23)

³⁹ 靈隱島論壇 (<https://www.lingyindao.com/thread-148434-1-1.html> 最終閲覧日：2024/6/23)

	7	屯門友愛邨を通りかかるだけで怖いを感じる	屯門友愛邨で「紅衣惡靈」に関する報道を見てから、友愛邨を通るたびに鳥肌が立ちます！ <u>天気は暑くても、非常に冷たく恐ろしい感じがする。特に心の中では抑圧された感じがあり、その「紅衣惡靈」がまだそこを彷徨っていると確信している。</u>	香港討論区 ⁴⁰	2021/9/30
新聞記事(中国)	8	中元節に紅衣女子が墜落死により友愛邨が一番有名な事故物件となった百人の道士でも調伏できない紅衣惡靈が出現！	近隣住民の回想および警察の調査によると、飛び降り自殺した紅衣女性である葉氏は、生前に夫と離婚してから、うつ病に罹患した。その後、騒音などの些細なことが重なり、生活もうまくいかなかったため、 <u>紅衣を着て自殺し、彼女を苛めた人々に復讐することと語られている。</u> 葉氏の自殺は友愛邨で大きな反響を呼び、 <u>多くの人は夜になると階段で「紅衣惡靈」を見える」と主張し、女性の泣き声も聞こえると噂されている。</u> さらに恐ろしいことに、 <u>葉氏が亡くなってから友愛邨で死亡事故が絶えずに起こり、皆が「紅衣惡靈」の祟りで住民の自殺が相次いでいる、と噂されている。</u> 互助委員会は多くの道士を招請して、法事を行ったが、何の効果もなかった。	網易 ⁴¹	2024/4/20 ⁴²
	9	愛明樓心霊事件：紅衣女性墜落死、3年間で6人の命を奪った！	2006年の中元節に、友愛邨愛明樓の住民である叶氏が紅衣を着て飛び降り自殺し、遺書を残った。 <u>叶氏は夫との離婚後にうつ病を患い、病気の間に近隣住民が麻雀をする騒音や中傷されることに耐えられなくなり、紅衣を着て自殺し「紅衣惡靈」として復讐することと噂されている。</u> そして、 <u>葉氏の自殺後の2年間に、6人が次々と飛び降り自殺しており、みんなはそれが「紅衣惡靈」の仕業だと語られている。</u>	網易 ⁴³	2024/7/28
	10	香港屯門友愛邨 惨猛な紅衣惡靈！	2006年の旧暦7月14日、屯門友愛邨の愛明樓で、一人の女性が紅衣を身に着け、紙銭を撒いた後に飛び降り自殺した。 <u>紅衣を着て自殺することは、最も凶暴な復讐の方法で、紅衣惡靈となれば必ず戻ってきて復讐すると語られている。</u> 実際、 <u>紅衣女性が自殺して以来、愛明樓の住民が夜に出入りする際に、異なる階で前方に紅衣女性が現れ、突然消えるのを見た</u> と噂されている。	百度 ⁴⁴	2024/9/11

⁴⁰ 香港討論区(<https://www.discuss.com.hk/viewthread.php?tid=30194724> 最終閲覧日：2024/6/23)

⁴¹ 網易(<https://www.163.com/dy/article/J07PB97J055615WR.html> 最終閲覧日：2024/6/23)

⁴² ここで、「迷信」や霊的存在の表象に対する規制がすでに強化されている中国において、なぜ「紅衣惡靈／紅衣女鬼」といった語を用いる記事が掲載されるのかは、補足しておく必要がある。本論第6章・第7章で論じたように、同時期の中国では「迷信」や霊的存在に関する表現への規制が強化されているそれにもかかわらず、これらの記事が「紅衣惡靈」や「紅衣女鬼」といった語を用いて事件を取り上げているのは、当該記事が「都市伝説」あるいは「靈異新聞」としての娯楽性と、「うつ病」「家庭不和」といった現実的な原因の説明とを併記し、ニュースや読み物として位置づけられているためである。記事中では、「一と噂されている」「ネット上では一と語られている」といった言い回しによって、「紅衣惡靈」の存在を公然と肯定することを避けつつ、同時に事件の怪談的な側面を伝えている。

⁴³ 網易(<https://www.163.com/dy/article/IAOHL0AB05564KZB.html> 最終閲覧日：2024/8/19)

⁴⁴ 百度(<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1809899685065073325&wfr=spider&for=pc> 最終閲覧日：2024/11/20)

			さらに、 <u>その後の10年間、住民が旧暦7月14日前後の数日間、毎晩同じ時間に紅衣悪霊が叫びながら飛び降りるのを見た</u> と警察に通報することが度々あったが、誰かが確認すると何もいなかったという。		
--	--	--	--	--	--

出典：筆者作成

こうした新聞・ニュースサイトの記事とは別に、中国本土の SNS 上でも本事件は繰り返し取り上げられている。たとえば小紅書（Rednote）では、「汕頭阿鷄」などのアカウントが「農曆七月実聞：香港屯門愛明樓紅衣女子跳樓」と題して、中元節に紅衣を身につけた女性が紙銭を撒いたのち自殺した経緯を、当時の報道をなぞるかたちで「実話怪談」として語り直されている⁴⁴。本文では、自殺者は死後に「紅衣悪霊」となって必ず報復に戻って来ると説明されている。そのコメント欄には、事件への恐怖や不安を直接書き込むコメントに加え、柚子葉の写真だけを貼り付けた投稿が多数見られる。柚子葉は中国の民俗文化において、身を清めて厄を払い、平安を守る力を持つと信じられている植物であり⁴⁵、コメント欄に柚子葉の画像が並ぶ様子は、閲覧者がこの事件を単なる過去の出来事ではなく、いまなお「怪異」を帯びた出来事として受け止めていることを示している。加えて、柚子葉の画像には「霉运退散（厄落とし）」などの標語が添えられる場合もあり、そこには、恐怖や忌避の感情を抱きつつも、それをコメント欄という安全な枠内で処理し、共有可能なかたちへ整える実践が読み取れる。言い換えれば、ここで可視化されているのは、単なる「ネット上の避邪」ではなく、娯楽的な語りの消費と結び付いた「エンタメとしての避邪」であり、同時に不安や排斥の感情を含んだ距離の取り方でもある。同様に、「AP 人生」というアカウントが友愛邨を訪ね歩く動画を投稿すると、そのコメント欄にも柚子葉の画像とともに「当時、あのニュースは本当に怖かった」などの書き込みが寄せられており⁴⁶、2006 年当時の事件報道の記憶と「紅衣悪霊」の物語への恐怖が結び付いたまま、現代のネット空間でも共有されていることがうかがえる。

⁴⁴小紅書

(https://www.xiaohongshu.com/search_result?keyword=%25E5%25B1%25AF%25E4%25BB%25AC%25E5%258F%258B%25E7%2588%25B1%25E6%259D%2591%25E7%2588%25B1%25E6%2598%258E%25E6%25A5%25BC%25E7%25BA%25A2%25E8%25A1%25A3%25E5%25A5%25B3%25E9%25AC%25BC&source=unknown 最終閲覧日：2025/12/15)

⁴⁵ 任聘の著作『中国民間禁忌』によれば、広東や福建をはじめとする中国南方の民俗文化において、柚子葉は旧暦の節目や葬儀からの帰途などに、身を清めて厄を祓うための入浴や身体清拭に用いられてきたとされる〔任 2004：507〕。とりわけ、葬儀への参列後や不吉な出来事に遭遇した後に、柚子葉を入れた湯で身体を洗う行為は、「晦気」を落とし、邪気を祓って平安を保つ効力を有すると信じられている〔任 2004：508〕。

⁴⁶小紅書

(https://www.xiaohongshu.com/search_result?keyword=%25E5%25B1%25AF%25E4%25BB%25AC%25E5%258F%258B%25E7%2588%25B1%25E6%259D%2591%25E7%2588%25B1%25E6%2598%258E%25E6%25A5%25BC%25E7%25BA%25A2%25E8%25A1%25A3%25E5%25A5%25B3%25E9%25AC%25BC&source=unknown 最終閲覧日：2025/12/15)

なお、中国本土の代表的なミニブログ型 SNS である微博（Weibo）についても、「屯門友愛邨」、「愛明樓」、「紅衣女性墜落死」などのキーワードで検索を試みたが、事件の詳細を扱う投稿やスレッドはほとんど確認できなかった。もちろん、これだけを根拠に「微博上では事件がまったく語られていない」と断定することはできないが、微博（Weibo）は比較的早い時期から普及した SNS（2009 年サービス開始）であり、ニュースや時事的話題が集まりやすい一方で、検索語や話題の可視性が運営上の管理に強く左右されやすい。とりわけ、自殺や「悪霊」といった表現を含む投稿は、「迷信」やセンシティブな社会問題として通報や削除の対象になりやすく、結果として関連コンテンツの可視性が低く抑えられている可能性がある。他方で、小紅書（Rednote）は比較的新しい SNS（2013 年サービス開始）として生活情報や体験共有の投稿が中心に集積し、怪談的コンテンツも「読み物／体験談」の形式で混在しやすい。そのため、同事件が小紅書（Rednote）では「実話怪談」として残存しやすいというメディア環境上の差異がうかがえる。また、微博（Weibo）と小紅書（Rednote）はいずれも同じインターネット管理法規の枠内に置かれており、本節では両者の差異を、法制度の違いではなくプラットフォームの性格と運営方針の違いとして理解する。

以上のように、SNS 上では事件が「実話怪談」として語り直され、コメント欄では柚子葉の提示といった「エンタメとしての避邪」が可視化される。他方で、本章が主資料として扱うのは、事件の基本情報と語りの枠組みがより広く共有される契機となったマスメディア報道である。以下では、表 2 の報道資料にもとづき、事件の経緯とそれをめぐる言説がどのように提示、語られてきたのかを、まず整理する。

3.2 死因：うつ病に起因する悲劇

ネット空間上に流通する情報を分析すると、死者である葉秀雲は生前、夫との離婚後に息子との別居状態に陥り、うつ病を罹患していたことが推測される。事件の客観的事実関係如何に関わらず、マスメディアや世論は、彼女の自殺原因を「うつ病による情緒不安定」に集約し、そのうつ病が離婚を契機として発症したとの見方に傾いている。このような観点を敷衍すると、葉秀雲は夫との離婚を経てうつ病を発症し、息子と別居したことで身近に支援者がいない環境に置かれ、常に情緒が不安定な状態で、近隣との騒音問題や中傷といったさまざまな困難に対処せざるを得なかったため、結果として病状がさらに悪化したと推測される。

ここで注目すべきは、梁氏（No. 2、No. 3、No. 4）および徐氏（No. 5）の死亡事件に関し、少

なくとも公開されている情報の限りでは自殺である可能性が存在しているにもかかわらず、多くの人々が梁氏と徐氏の死亡を、「紅衣悪霊」化した葉秀雲の祟りと結びつける傾向が顕著である点である。このような現象は、当該事件が単なる個人の精神的問題や社会的孤立によって引き起こされた自殺としてのみ解釈されず、客観的因果関係を超えて「紅衣悪霊」という民俗禁忌にもとづくホラー表象を原因として位置づける説明が優位に立っていく過程を示す。言い換えれば、科学的・合理的説明から災因論的説明への転換が生じ、共同体が共有する象徴体系が現実認識をどのように組み立てるかを明確に示す重要な分析素材である。

3.3 災因：不幸を「紅衣悪霊」と解釈する社会

「紅衣女性」である葉秀雲の自殺の動機や詳細な事情については、必ずしも明らかでない可能性を否定できない。しかしながら、この自殺事件は、「紅衣悪霊」として知られる都市伝説の一部として当該社会やネット空間で語り継がれるに至った。事件発生後、「友愛邨」周辺では不可解な現象や悪霊の目撃情報が噂として広まり、なかでも紅い衣服を身にまとった女性、すなわち「紅衣悪霊」の出現に関する言説が多くの人々の間で盛んに議論されるようになった。

ここで注意しておきたいのは、心霊現象によって人々の不安を煽る事例 (No. 7、No. 8、No. 10) にせよ、マスメディアによって報道された梁氏 (No. 2、No. 3、No. 4) や徐氏 (No. 5) の自殺事件、さらにはそれに続発するその他の不幸な出来事 (No. 9) にせよ、いずれにおいても、一貫して「紅衣悪霊」が災厄の根源的起因として解釈されている点である。この解釈体系では、葉秀雲が紅衣で自殺したために「紅衣悪霊」となったと受け止められているだけでなく、風水師である麥玲玲 (No. 5)、医学者である李誠や玄学者である司徒法正 (No. 6) などの専門家もまた、「紅衣を着て死ぬこと」は極めて不吉であり災厄を招く行為であると見なし、すなわち紅色衣装での死を「禁忌侵犯による災厄発生」という民俗的知識体系に位置づける言説が展開された。加えて、表 2 に示される「No. 3」「No. 4」「No. 5」「No. 8」などの記事からも明らかのように、葉秀雲の隣人の死亡事故は住民の恐怖感を一層増幅させており、一連の報道やネット上の語りでは、葉秀雲が紅衣をまとって自殺したことで復讐のために現世へ舞い戻り、その復讐も実際に成功したのだと、住民が信じているかのように描かれている。言い換えれば、葉秀雲は中国社会における伝統的な民俗禁忌である「紅衣禁忌」を侵犯した存在として捉えられ、禁忌を破ることで驚異的な力を得たとみなされている一方、住民たちは、葉秀雲が確実にその脅威的な力を獲得し、深刻な害を及ぼしうる存在であると受け止めているかのように描かれて

いる。こうした点から、「死者は紅衣を着てはならない」という民俗禁忌が、住民の間さらに当該社会によって暗黙のうちに共有されていることが明らかとなる。

つまり、「紅衣女性」である葉秀雲の死亡に対する社会的反応や、それに付随する処理・解積の過程は、「紅衣悪霊」の再生産という現象を映し出すとともに、「紅衣禁忌」という民俗禁忌が当該社会に深く内在化されていることを明らかにする。

さらに、本章で扱った災因論的な解釈は、どの媒体を通して語られるかによって、強調点や伝わり方が変わる。新聞記事は、出来事を「事実」として提示しつつ、「噂されている」といった距離の取り方で怪談的枠組みを与え、災厄の意味づけの入口を作る。他方で SNS では、柚子葉の画像を貼るといった「エンタメとしての避邪」のしぐさが共有され、災厄理解が実践としても可視化される。こうした媒体差は、原因探しが固定されず、反復と更新を通して「紅衣悪霊」へ収斂していく過程そのものを説明する手掛かりとなる。

4 本章の総括

本章で分析した「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」をめぐるのは、ネット空間ではその死亡事件を「紅衣悪霊」出現の原因とみなす物語が再生産された。すなわち、「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」の伝播過程においては、さまざまな推測や憶測が飛び交うものの、人々の語りは無秩序に展開されるのではなく、紅衣をまとって死亡したという事実が既存のホラー表象である「紅衣悪霊」と結びつけられ、その後に発生する一切の災禍や不幸が「紅衣悪霊」の祟りとして解釈される方向性を持っている。こうした解釈体系は、人類学でいうところの災因論に対応する枠組みとして理解できる。プリチャードと長島が指摘したように、不可解な不幸の原因を超自然的要因に求める災因論は、決して非合理的な信念ではなく、科学的因果では説明しきれない災厄の理由を、「なぜこのような災いが起きたのか」という問いに対する応答として、人々が文化的・宗教的物語に意義や救いを見出そうとする合理的な意味生成の営みである。

葉秀雲の自殺事件において、うつ病や社会的孤立といった「推測的要因」が存在するにもかかわらず、人々は「なぜ彼女に限って紅衣で死を選んだのか」、「なぜ同地点で類似の死亡が続発したのか」という問いへの答えを「紅衣禁忌の侵犯」に求めた。具体的には、葉秀雲がうつ病による精神崩壊で自殺した後、梁氏と徐氏の死亡事件が計画的自殺として推測され、3つの事件間に客観的因果関係が存在しないにもかかわらず、人々は「紅衣悪霊の祟り」という解

釈を選択した。この現象は、プリチャードが指摘した「物理的要因の認識と超自然的説明の併存」を現代社会で再現した事例である。マスメディアと世論は、異なる「死因」を持つ事件を「紅衣禁忌違反」という単一の「災因」に収斂させ、長島が定義した「可視世界の背後に作用する力」への言及によって、科学的説明の隙間を埋める文化的装置として機能した。

そして、葉秀雲が生前に直面した隣人との騒音トラブルや中傷は、単なる個人的な苦悩にとどまらず、コミュニティ内に持続する未解決の緊張や社会的葛藤の現れとして象徴化されており、そこには奥野克巳が指摘する「災厄説明の社会的文脈依存性」が示されていると言える。死亡事件後、「紅衣悪霊」による災厄の語りにおいて、葉秀雲を含む人間関係上の緊張が「社会的葛藤の劇」として浮き彫りになり、その場集った人々の解釈の拠り所となる。すなわち、葉秀雲が死後に「紅衣禁忌」を意図的に侵犯することで「紅衣悪霊」と化し、隣人である梁氏と徐氏の死を引き起こしたとする物語は、葉秀雲をめぐる恨みや恐怖といった社会関係上の葛藤を劇的に演出したものであり、人々はそうした劇を通して出来事を意味付け、共有しているといえる。

さらに後藤が論じるように、災厄にまつわる物語的展開は、単なる事後的な説明にとどまらず、未来の不幸への備えとしての役割をも担っている。本事件においては、「死者が紅衣を着てはいけない」という民俗禁忌が反復強調されることで、以後同様の不幸を回避するための教訓的知識が共有される動態が確認される。実際、報道や周辺で流通する語りのなかでは、葉秀雲が紅衣をまとして自殺したことが「紅衣禁忌」の侵犯として受け止められ、その帰結として彼女が驚異的な力を得て「紅衣悪霊」と化した、という理解が反復されている。このような信念体系のもとで、「紅衣禁忌」という民間禁忌は住民間で暗黙裡に共有され、その禁忌意識はむしろ再確認・再強化されていくのである。

最終的に、ネット空間における「紅衣悪霊」の再生産過程は、単なる「過去の出来事の説明」とにとどまらず、偶発的な死をめぐる生じる「なぜこのような災いが起きたのか」という問いに対し、災因論的解釈による物語化がなされるのみならず、その物語的枠組みによって「紅衣禁忌」が再帰的かつ秩序的に再構築されていく社会的動態をも示している。すなわち、「紅衣悪霊」というホラー表象は、災厄への因果解釈としての「紅衣悪霊の祟り」、社会的葛藤の劇化としての葉秀雲の隣人関係に内在する緊張、そして未来への備えとしての「紅衣禁忌の遵守」、という災因論的な多層的次元を経由して再生産されることにより、単に禁忌違反の脅威を強調するのみならず、「紅衣禁忌」という文化規範の重要性を繰り返し再確認する実践そのものと

なっている。この再生産過程において、香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件のような現実の怪奇現象や突発的事件は、「紅衣悪霊」による災厄に物語的秩序を付与し、混乱に意味を埋め込むことで集合的癒しを図る重要な契機となる。

つまり、本章の分析が示すように、現実世界における怪奇現象、突発的な事件事故、あるいは文化的に受け止めきれない出来事は「紅衣悪霊」の出現を促す条件となり、逆に「紅衣悪霊」の表象を通じたこうした物語化・意味付与の実践は、災厄への解釈を提供するだけでなく、事件を契機として「紅衣禁忌」を中心とした社会・文化的規範を確認・再強化する役割を果たしている。このような現実の事件と文化的表象との相互作用の連続こそが、現在の「紅衣悪霊」を生み出し続ける原動力なのである。

最後に、本章で取り上げた「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」およびその「紅衣悪霊」物語化の過程は、社会的解釈枠組みの再生産や民俗禁忌の再確認という側面を浮き彫りにした。しかしながら、こうした「紅衣悪霊」物語のネット空間やデジタルメディアでの再生産は必ずしも被害者遺族にとって「癒し」や「救済」となるわけではないことにも留意する必要がある。また石井美保の災因論研究が示唆するように、遺族や関係者はしばしば「事故」や「死」の出来事を物語化し解釈し直すのではなく、むしろ未解決の問いを抱えたまま「止まった時間」の中に留まりつづけることで、社会的消費や教訓化への転化に抵抗し、死者への倫理的責任を果たそうとする場合がある。実際、「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」においても、被害者である葉秀雲の親族が、死者が「紅衣悪霊」として再三語られ、さらにフィクションのキャラクター原型へと転化されていく状況をどのように受け止めているのかは、容易に知り得ない。しかし、このような倫理的次元の存在も、災因論的解釈の限界と可能性を考察するうえで不可欠であることを、最後に強調しておきたい。

第4章 デジタルゲーム『港詭実録』における「紅衣悪霊」

1 はじめに

「紅衣悪霊」というホラー表象は、その初出である志怪小説から発端し、ホラー映画やネット空間へとメディア横断的に変容、再生産されてきた。特に『閻微草堂筆記』においては、「紅衣悪霊」というホラー表象が、禁忌と恐怖の初歩的な構造的関係を象徴するものとして描かれていたが、香港ホラー映画においては中国社会のジェンダー観と結びつき、抑圧された女性の「反抗の武器」として物語的機能が深化してきた。さらに近年では、「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」という現実の社会的悲劇と接合することで、「紅衣悪霊」の物語は現実社会の「災因」としても語られるようになり、その語りはネット空間を介して広範囲に流通・共有されている。

こうした一連の変遷を経て、現代においてはデジタルゲームが「紅衣悪霊」表象の新たな再生産装置となっている。なかでも、2020年にリリースされた香港発デジタルゲーム『港詭実録』は、2006年に発生した「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」を物語の原型とし、現実とネット空間を往還しつつ、現代中国社会における「紅衣悪霊」像や「紅衣禁忌」の意味を再編成している点に学術的な注目が集まる。同作では、現実の事件をベースにしつつ、プレイヤーが心霊取材チームの一員として、都市空間や団地内部を探索しながら、「紅衣悪霊」に遭遇し、その背後に隠された家族の物語や禁忌による災厄を追体験するという構造を持つ。また、ゲーム内では民俗文化にもとづく怪異や禁忌の描写のみならず、母娘の情愛や復讐、禁忌と恐怖の構造的関係といったドラマ性が加味されており、伝統的な語りに新たな解釈や深みをもたらしている。

本章では、デジタルゲーム『港詭実録』に着目することによって、「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」を原型とする「紅衣悪霊」が、ホラー映画やネット空間を経てデジタルゲームへとどのように受け継がれ、再生産されたのかを検討する。具体的には、現実社会で起きた事件を契機としてネット空間で語られる「紅衣悪霊」が、『港詭実録』のプロットにおいてどのように反映され、物語化されているのか、その再生産のプロセスと物語構造を明らかにすることを本章の課題とする。

2 研究史からみる本章の位置づけ

本節は、『港詭実録』における「紅衣悪霊」の再生産を分析する前提として、デジタルゲームと文化的再生産に関する研究を整理する。近年、デジタルゲームと文化的再生産現象との関連性に着目した研究が相次いで行われている。これらの研究を踏まえ、デジタルゲームが民俗文化をどのように取り込み、操作可能なルールや探索の手続きへ置き換えるのかという視点を明確にし、「紅衣悪霊」というホラー表象が『港詭実録』というデジタルゲームにおいてどのように再生産されているのかを明らかにする。

現代中国のメディア環境では、デジタルゲームが民俗文化の伝承と再生産の場になっていることが、各種の研究で繰り返し指摘されている。従来は現実空間で受け継がれてきた儀礼や物語が、デジタル技術の進展に伴い、ゲーム空間でも表象され流通するようになった。以下では、この論点に関わる研究を整理し、『港詭実録』における「紅衣悪霊」の再生産を検討するための視点を示す。

2.1 デジタルゲームと民俗文化の再生産

ゲームと民俗文化の再生産の関係性に関して、民俗学者である黎中正の研究が挙げられる。黎は、ブリザード・エンターテインメント (Blizzard Entertainment) のゲームシリーズにおける「薩満 (シャーマン) 祭司」という職業概念を題材に、現代社会において民俗文化がゲーム空間の中でいかに伝承されているかを論じている[黎 2024:104]。黎は、現実の北アジア薩満教に由来する要素が、デジタルゲームにおいてキャラクターの外見や固有技 (薩満教のキャラクターは異なる特技や能力値)、さらにはゲームジャンルを越えた多様な展開を通して再構築される過程を多角的に分析することにより、民俗文化が静態的な遺産ではなく、動的な生産過程として捉えられることを論じている[黎 2024:110]。この研究は民俗文化がメディアを横断して流通・変容する「動的な生産プロセス」を明らかにした点で意義深い。さらに、ゲームを媒介とした非物質文化遺産伝承の可能性を探る研究も存在する。たとえば、メディア学者である田星蕊・陳衛東は、「基于電子遊戲的非遺文化傳播研究」において、非物質文化遺産がデジタルゲームを媒介としていかに伝承・再生産されうるかを理論と実践の両面から検討し、デジタルゲームに内在する没入性や参与性が、民俗文化の「活態性」、すなわち「動的・参加型的」な民俗的知識の生成と伝播を可能にする点を高く評価し、ゲームを民俗文化伝承の動的連続体として位置づけ、その役割の重要性に着目している[田・陳 2024:17]。こうした研究を通して、ゲームメディアは従来の現実空間とは異なる新たな文化伝播経路を提供し、民俗文化の現代的

再編・再生産を促進する重要なプラットフォームとなりつつあることが指摘されている。

2.2 ゲーム空間における伝統行事・祭礼・禁忌の表象

ゲーム空間においては、伝統行事や祭礼、民俗的禁忌などの文化要素がどのように再現・表象されているのかについても多様な研究が進められている。たとえば人類学者である許媛萍は、『王者荣耀 (Honor of Kings) 』において「五五開黒節」という仮想的な祭りを設けることによって現実世界の伝統的な「端午節」がゲーム空間に投影・再構築され、さらにゲーム内のアイテムや物語構造、音楽など多様な要素を介して現実の民俗文化が仮想世界へと移植・再現されることで、祭礼民俗のシミュレーションおよび再生産がなされ、従来の民俗文化の伝播と発展に新たな契機をもたらしている点を指摘した[許 2022:134]。一方、ゲーム内の民俗的シンボル表象を詳細に分析したのが杜青源は、『原神』の「海灯節」を事例に、ゲームの仮想空間における視覚的・聴覚的シンボル（紅い灯籠、花火、伝統音楽）や「儀礼的な遊び」（怪物を倒して春聯を獲得するや、キャラクターと餃子を作るなど）が、現実世界の「春節」をいかに「再生産」するかを論じている[杜 2023:109]。これらの研究は、ゲームが現実世界の祝祭・民俗儀礼の新たな移植先・実践場であること、そして民俗文化の動態的再生産を担う装置となっていることを示している。

一方、都市伝説や禁忌的要素がデジタルゲーム内でどのように表象され、体験的リアリティをもって再生産されているかについては、近年も注目が高まっている。民俗学者である王惠民は、「紅衣悪霊」がデジタルゲーム『港詭実録』においてどのように語られ、ホラー表象や禁忌知識の社会的共有に寄与しているかについて論じている。具体的に、王は『港詭実録』を分析対象とし、その物語の原型を遡りつつ、『港詭実録』に登場する「紅衣悪霊」が2006年に「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」に取材され、特に「紅衣を身にまとったまま亡くなる」というディテールが強調されていること、そして現実世界における「紅衣禁忌」が破られることによって生じる「紅衣悪霊」が本作の物語的中心をなしていることを指摘している[王 2022:39]。しかし、王の研究においても、その着眼点は『港詭実録』における「紅衣悪霊」の物語起源や「紅衣禁忌」の文化的重要性の提示に重きを置いている一方で、ゲーム内で展開される「紅衣悪霊」の全体的な物語構造については、十分に描出されていない点が指摘できる。また、人類学研究者である周璇は、『港詭実録』に登場する「紅衣悪霊」の物語を考察するにあたり、王惠民とは異なり、分析の焦点を「慈秀邨」というゲーム内の虚構空間その

ものに据えている。周の分析によれば、虚構の公営住宅「慈秀邨」は単なる事件の舞台ではなく、「紅衣悪霊」の生前生活を補完し、より立体的かつ生動的に描写する装置として設計されている[周 2022:23]。具体的には、ゲーム内に散在する「私物」（化粧品、家族写真、娘の玩具など）がプレイヤーの探索行動を通して収集されることで断片的な物語が構築され、さらに現実の「友愛邨」を忠実に模した建築構造（階段の配置や窓の形状など）が空間的リアリティを付与する。このような「物品を媒介とした物語補完」と「空間の忠実再現」の相互作用により、プレイヤーは現実事件の断片的知識をゲーム内で能動的に再構成するプロセスを経験することとなる[周 2022:28]。しかし、周の研究においては、確かに「慈秀邨」内の「紅衣悪霊」の個人的な物品がその生前の経験を豊かに示唆する点が評価されているものの、これらの私物を通して「紅衣悪霊」の「全体的な物語構造」が明確に描き出されているとは言い難い。むしろ、周は研究の重点を空間設計そのもの、すなわち「慈秀邨」という虚構空間の構築と現実空間との関係性の分析に置いている。そのため、プレイヤーによる物語の補完はあくまで断片的・体験的な次元にとどまり、全体的な物語化には至っていない点が指摘できる。

2.3 既存研究の課題と本章の位置づけ

これまでの研究を通して明らかとなるのは、現代中国社会においてデジタルゲームが民俗文化の伝承と再生産に重要な役割を担っているという事実である。黎中正や田星蕊・陳衛東の研究を通して、デジタルゲームが仮想キャラクターやゲームの没入性を通して現実の伝統的習俗や民俗的象徴を伝播・活性化する装置として機能していることが確認できる。また、許媛萍や杜青源による分析は、ゲーム内における祝祭イベントの再生産を具体的に明らかにした。

さらに、王惠民や周璇といった近年の研究も本章の論点と密接に関連し、それぞれ『港詭実録』の「紅衣悪霊」が現実の「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」に由来し、禁忌の打破による悪霊生成という構図や、ゲーム内虚構空間における物語的再構成の意義を論じている。しかし、現実の死亡事件がゲーム内でどのような物語構造に組み込まれ、いかなるプロセスを経て「物語」として再構成されているのか、「紅衣悪霊」という存在がどのような形態で表象されているのか、そして最も重要な点として、「紅衣禁忌」そのものがゲーム内でどのように解釈され、禁忌打破の帰結としての悪霊生成という関係がゲーム独自の文脈においてどのように提示・再生産されているのか、といった問いに対しては、なお詳細な解答を与えているとは言い難い。

そのため、本章では、これまでの研究に見出された課題や限界を踏まえつつ、デジタルゲーム『港詭実録』における「紅衣悪霊」のあり方や物語構造を精緻に描き出すことによって、「紅衣悪霊」というホラー表象が、従来の映画やネット空間とは異なる形態でデジタルゲームにおいてどのように物語化され、再生産されているのかを明らかにする。

3 『港詭実録』における「紅衣悪霊」のホラー表現

本作品は、「紅衣悪霊」をモチーフにした一人称視点のデジタルゲームである。本作品は、心霊番組の撮影で香港の心霊スポットを訪れたTVクルーが、謎の怪奇現象に遭遇する、という物語をプレイヤーと共有することになる。プレイヤーはTVクルーのカメラマンとして振舞い、女性キャスターを救い、心霊スポットからの脱出を図るとともに、「紅衣悪霊」に関係する謎を解くことでゲームが進行していく。

3.1 「慈秀邨」：「紅衣悪霊」の物語展開

デジタルゲーム『港詭実録』は、現実の「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」を物語の出発点とし、現代の都市伝説と密接に結びついた独自の怪談世界を描き出している。ゲームの物語は、プレイヤーである趙偉樂（心霊取材チームのカメラマン）が、キャスターである陳嘉慧やアシスタントである琪琪らと共に、心霊現象の噂が絶えない九龍城寨跡地で肝試し番組の撮影に挑むところから始まる。撮影中、突如として怪異が発生し、陳嘉慧が謎の存在に取り憑かれて姿を消し、取材班は異界へと引きずり込まれる。そこでプレイヤーが辿り着くのが、現実世界の「友愛邨」をモデルにした「慈秀邨」という廃団地である。団地内では「鬼姐（ゴーストシスター）」と呼ばれる謎の霊能力者の電話誘導を受けつつ、プレイヤーは行方不明となった陳嘉慧を探し出す過程で、過去に「慈秀邨」で起きた連続自殺事件の真相と、母親である「紅衣悪霊」、長女である婉燕（鬼姐）、および次女である可欣の複雑な家族史を追体験することになる。

『港詭実録』における「紅衣悪霊」は、この物語の後半クライマックスに登場する重要なホラー表象として位置づけられている。ゲーム中では、プレイヤーは異界に引き込まれた後、「慈秀邨」という幽霊団地で「紅衣悪霊」に遭遇する展開となっている。「慈秀邨」は架空の公営住宅であるが、その物語構造やディテールは現実の「友愛邨紅衣女性墜落死事件」と密接に呼応している。たとえば「紅衣女性が旧暦七月十四日（中元節）に自殺する」や「紙銭を撒く」、

「悪霊として復讐を誓う」といった要素が、ゲームの中で再生産されている点が特徴的である。プレイヤーはゲームを進める中で、新聞記事や住民の残留物、廃墟となった団地内の断片的な痕跡（衣服、化粧品、家族写真、日記、娘たちの落書き）を辿りながら、「芷珊」という名の「紅衣悪霊」の生前における具体的な境遇を少しずつ解明プロセスを経ていくこととなる。

芷珊は、2人の娘（長女である婉燕と次女である可欣）を抱えるシングルマザーであり、深刻な貧困状態にあったことが示唆される。特に次女である可欣は糖尿病を患い、治療費の工面に窮した芷珊は、やむを得ず性労働に従事する道を選択した。その結果、彼女は長期間にわたり団地住民からの蔑視や嘲笑、さらには排斥的言動の標的となり、社会的孤立と精神的圧迫を深めていったことが、手紙や落書きの内容からも推察される。最終的には、悪意を持った隣人の導きによって、幼い可欣が大量のチョコレートを摂取し昏睡状態に陥ったことが、芷珊の精神を決定的に追い詰める引き金となった。絶望と怨念を抱いた芷珊は、中元節の夜、復讐を誓う遺書を残し、紅い服を身に纏い「慈秀邨」から身を投げ、「紅衣悪霊」と化した。この一連の経緯が、ゲーム内に配された諸要素の総合的解釈から合理的に導き出される。ここで注目すべきは、「紅衣悪霊」と化した芷珊が慈秀邨の住民を次々と呪い殺すだけでなく、死後もなお2人の娘を探し求めているという側面である。これは、プレイヤーが物語を進める過程で可欣の玩具を入手した後、芷珊による執拗な追跡が始まるという描写にも象徴的に現れている。すなわち、『港詭実録』においては、復讐者としての悪霊であると同時に、母親として娘を求め続ける存在としての「紅衣悪霊」像が、きわめて生々しく、かつ多層的に描き出されているのである。

芷珊の死後、二人の娘もまた翻弄され、次女の可欣は病気で命を落とし、長女の婉燕は失踪した後、「鬼姐」として番組の「霊媒者」へと変貌する。彼女は、母親の怨念を借りて団地に積み重なった因縁を断ち切ろうとし⁴⁸、物語の終盤では母娘の愛情、そして社会的悲劇の本質が浮かび上がる。ゲームのクライマックスにおいてプレイヤーは、「紅衣悪霊」である芷珊と娘たち、さらに「慈秀邨」住民たちの複雑な物語と向き合い、その因果関係を断ち切るか否かという選択を迫られる構造となっている。

⁴⁸ 婉燕は母と生別した後、養母となった何家で邪術や巫術を仕込まれて育った。そのため彼女には高い霊能力が備わっていたが、同時に血の繋がらない何家の秘術を無理に用いたことで術の反噬に見舞われるという副作用も抱えていた。事実、婉燕は番組スタッフとの契約中に「体調不良」を理由に契約解除されているが、その真相は邪術による後遺症で身体が蝕まれていたためであった。つまり婉燕は現世で人間として生き続けること自体に限界を感じており、いっそ母親の怨念を借りて霊的世界に自身も溶け込むことで、母と妹のいる「死者側の世界」へ帰還しようとしていたとも解釈できるのである。

3.2 災禍：禁忌の侵犯によって生じる不幸

本作において特に重視されるのは、「紅衣禁忌」の侵犯がいかんにして災厄の原因と見なされ、物語世界における連鎖的な不幸やホラーの発生に直結するかという災因論的枠組みである。ゲームの進行とともに、プレイヤーは「慈秀邨」の各所を探索する中で、祭壇に供えられた紙銭や花、蠟燭といった供物や、住民が不安や恐怖心から置いたある宗教の呪符（この呪符がどの宗教に由来するものかについては、次節で詳しく分析する）を次々と発見し、さらに団地内に残された新聞の切り抜きや手紙などから「紅衣悪霊」にまつわる過去の事件記事を読み取ることで、怪異の根源に迫っていく。こうした断片的証拠をつなぎ合わせていくうちに、プレイヤーがこの団地の23階⁴⁹で供物を発見し、過去に起きた連続自殺事件の原因が「紅衣で投身自殺した女性による呪い」であることを突き止める場面も描かれており、ゲーム内世界では「紅衣悪霊」が実際に団地住民たちを死に至らしめていたという設定になっている。これは現実の「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」で人々が抱いた「紅衣女性葉秀雲の祟りで次々と人が死んだのではないか」という災因論的な解釈を、そのままフィクションの中で具体化したものである。

『港詭実録』では、「紅衣悪霊」である芷珊が「紅衣禁忌」を破って自殺したことが、団地内の一連の怪異と災厄の根源として設定されている。「死者が紅衣を着てはいけない」や「紅衣で自殺した者は強力な紅衣悪霊となる」という現実世界での禁忌観念が、ゲーム内では具体的な死者の増加や住民の精神崩壊、怪奇現象の頻発といった直接的な「災害」として具象化される。プレイヤーは、住民が何故次々と不可解な死を遂げたのか、「紅衣悪霊」による災厄がどのように団地全体に伝播してきたのかという因果関係を解き明かしていく。

さらに、「紅衣悪霊」である芷珊の「祟り」は、単なる超自然現象としてではなく、家族・隣人・団地共同体の人間関係の歪みや隠された対立、社会的弱者の孤立といった現代的な社会問題とも密接に絡み合って描かれる。母娘の悲劇や住民の無関心、禁忌破壊をめぐる社会的な語りは、「災因論的物語」の多層性を際立たせており、これは第3章で論じたように、災因論的語りがネット空間を通して拡散することで禁忌規範の再強化や共同体秩序の再確認に機能し、現実社会における「意味づけ」が動的に変容する過程とも関連している。

このように、『港詭実録』は、現実の社会事件を「物語化」し、禁忌と恐怖の構造的関係を多層的かつ動的に再現する。ここで特に注目すべきは、『港詭実録』が現実の事件（友愛邨

⁴⁹ 本論第3章で分析した2006年香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件の死者である葉秀雲も、現実において23階から身を投じて死亡しており、『港詭実録』はこの点を忠実に再現している。

の死亡事件多発)を「物語化」し、禁忌と災厄、ホラーの構造的関係をフィクションの中で可視化している点である。デジタルゲームにおいて、受け手(プレイヤー)は単なる傍観者ではなく、物語世界の内部で禁忌の力・破壊力に直面し、災因論的想像力の動態に直接参与することとなる。

3.3 呪符：「紅衣悪霊」に抗する宗教的手段

『港詭実録』のなかで、「紅衣悪霊」による災厄とホラーに対し、どのように対処し、どのように避けるかという方法は実に興味深いものである。ゲーム内の設定によれば、団地の住民たちは「紅衣悪霊」の出現に怯え、神棚を設置したり、除霊のための線香や紙銭を供えたり、さらには宗教的な祈祷師を招いて供養や封印の儀式を行うなど、さまざまな宗教的实践にすがろうとしていたことが、背景として詳細に語られている。

ゲームの進行においては、「紅衣悪霊」である芷珊が直接登場する以前の段階から、プレイヤーは彼女の存在を示唆する痕跡、あるいはそれに関わる手がかりを自ら探索しなければならない。その搜索の過程で、プレイヤーは「紅衣悪霊」による復讐の意志が刻まれた「紅いハイヒール」や、「紅衣悪霊」を封印していた2種類の神秘的な呪符からなる結界など、団地内に残された宗教的・民俗的な痕跡を目の当たりにすることとなる⁵⁰。そのうちのひとつの呪符には、上部に「雷」「雷令」といった漢字が、下部には「敕令」と記されている。他方、もうひとつの呪符では、上部に「敕令」「太陰太陽」、下部に「雷」と記されている。いずれも黄色い紙に朱色の筆跡で書かれている点は共通するが、こうした呪符は多くのプレイヤーにとって日常生活で目にする機会はほとんどないであろう。

さらに、プレイヤーは単に呪符を発見するだけでなく、実際にゲーム進行上「紅衣悪霊」である芷珊を避けるためにこれらの呪符を用いることが求められる。ゲーム中では、呪符の貼り方や使い方を巡る謎解きが随所に盛り込まれており、「紅衣悪霊」の力が非常に強大であるため、単一の呪符だけでは抵抗できない状況が演出されている。たとえば終盤の重要な場面では、プレイヤーは車両の外装に呪符を大量に貼り付け、そのうえで車を運転して団地から脱出を図るなど、呪符の応用的使用がストーリー進行の鍵となっている。こうした演出は、単なる「宗教的なアイテム」として呪符を消費するのではなく、プレイヤー自身が状況ごとに使用法を工

⁵⁰ 『港詭実録』において、「紅衣悪霊」は元々封印されたものであった。ただゲームのプロットによると、「紅衣悪霊」の「紅いハイヒール」を、呪符が貼られた箱から出さないと物語が進めないが、「紅いハイヒール」が出されると「紅衣悪霊」の封印をも解除される。

夫しなければならないという能動的実践を促すことで、民俗的儀礼の「経験的再生産」という側面を強調しているのである。

では、『港詭実録』において、かくも頻繁に用いられる呪符とは、一体いかなる宗教的背景を持ち、どのような文化的意味を帯びているのだろうか。中国の民俗学者である李遠国は、中国道教の呪符研究において、呪符の起源を辿りつつ、黄色い紙と朱筆が道教呪符における不可欠な要素であることを論じている。李遠国によれば、後漢末期に道教が成立して以降、呪符は道士によって魔除けの方術として使用されてきたが、宋代以降には「雷の威勢や力」を借りて災厄や妖魔を退ける「雷法呪符」が現れ、多くの呪符の中でも最も強力なものとして位置づけられてきたとされる[李 1991:24]。ただし、李遠国の研究は「雷法呪符」がどのような特徴を持ち、具体的にいかなる場面で用いられてきたのかについては十分に論及していない。こうした研究を踏まえつつ、哲学者の李冬哲は、中国道教の経典『道法会元』を分析し、「雷法呪符」とは道教呪符の一類型であり、常に黄色い紙の上部に「雷令」「雷」「敕令」といった文字が配されている点を指摘する[李 2011:40]。その目的は、魔物を徹底的に殲滅するのではなく、完全に封印・抑制することにあつたと論じている[李 2011:41]。

以上の研究より、『港詭実録』に登場する「紅衣悪霊」や、その力の象徴である「紅いハイヒール」を封印するための呪符は、道教において災厄や妖魔を制御するために用いられてきた「雷法呪符」と一致していることが理解できる。実際、本論第2章でも言及したように、「中華人民共和国電影管理条例」が施行される以前の香港ホラー映画においては、道教は「紅衣悪霊」への対処としてきわめて重要な演出装置となっていた[于 2023:89]。このことから、『港詭実録』は、ホラー映画の上映規制以降、「紅衣悪霊」の語りを継承する新たなメディアとして、道教的文化要素を忠実に引き継ぎつつ、その民俗的表象を現代のデジタルゲーム空間へと再生産していることが窺える。

4 本章の総括

これまでの研究においては、黎中正や田星蕊・陳衛東らがデジタルゲーム空間における民俗文化の再生産の可能性を論じ、許媛萍・杜青源がゲームの祭礼イベントによる伝統文化再生産を実証的に示し、王惠民・周璇らは「紅衣悪霊」や「紅衣禁忌」が『港詭実録』における物語原型であること、そして現実の事件（友愛邨の連続自殺）がゲーム内でいかに参照されているかを論じてきた。しかし、これらの研究はいずれも、ゲーム体験がもたらす「物語の再構成」

や民俗文化、特に「禁忌と恐怖の構造的関係」再生産のプロセスについては、必ずしも十分に踏み込んでいなかった。本章は、これまでの研究の蓄積と限界を踏まえつつ、その補完と深化を試みたものである。

本章は、『港詭実録』というデジタルゲームを対象に、現実の「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」を原型とする「紅衣悪霊」が、どのようにゲーム空間で物語化・再生産されているのかを分析した。その本質は、禁忌侵犯の帰結としての「災厄の顕現」を、ゲームの根幹を貫く環境的・体験的リアリティとして可視化・具現化した点にある。ゲームは、紅衣で自殺した女性である芷珊（現実の葉秀雲事件を下敷きに創作されたキャラクター）の怨念がもたらす災厄を物語の中核に据え、禁忌破壊の結果として廃墟と化した「慈秀邨」という舞台そのものを、プレイヤーの探索過程を通して持続的に提示する。物語の進行において、プレイヤーは「慈秀邨」という架空の団地を探索し、紙銭・線香・供物・呪符・新聞記事・手紙などの断片的証拠を自ら収集しつつ、母子の悲劇や住民社会の排斥、禁忌破壊の因果関係を解明する。重要なのは、単に物語を「知る」だけでなく、禁忌の侵犯（紅衣で自殺）がもたらした破滅的結末（廃墟となった現在の団地）を「目撃」し、そのホラーを「体験」する点である。さらに、この災厄は物語上不可逆であり、道教の「雷法呪符」さえもが「紅衣悪霊」の前で無力化され、プレイヤー以外のほぼ全ての団地住民が死に至るという深刻的な結末が描かれる。これにより、「禁忌侵犯によって不可避の災厄が生じる」という災因論的枠組みが、プレイヤーに不可避な結末として強く意識付けられる。一方、芷珊という「紅衣悪霊」は、社会的孤立、性労働へのステイグマ、母親としての絶望や愛情といった多層的背景を背負い、単なる怪異の象徴を超えて、現代都市の「弱者」のトラウマと声を映し出す存在として深化しており、従来の映画やネット空間の伝承には見られなかったゲーム独自の表現厚度を生み出している。

このように、『港詭実録』における「禁忌の侵犯が災禍を呼び寄せる」という災因論的思考の再生産は、田星蕊・陳衛東が指摘する「動的・参加型的な民俗知識生成」の形式をとりつつも、その本質的な力は、禁忌破壊の「結果」である災厄とホラーを、ゲーム空間の核心的要素として持続的かつ不可逆的にプレイヤーに「体験」させることにこそある。プレイヤーは「当事者」として物語世界に巻き込まれ、災厄の「原因」究明と解決を試みる能動的選択・行動を通して、禁忌侵犯の帰結を身体的・感覚的に理解する実践的知を獲得する。同時に、ゲーム内の道教の「雷法呪符」や儀礼描写は、香港ホラー映画の伝統を継承しつつも、その「無力化」という新たな文脈を付与されることで、禁忌の絶対性と災厄の不可避性を逆説的に強化する装

置として機能している。すなわち、『港詭実録』は、動的参加型メディアとしてのゲームの特性を活用しつつ、禁忌と恐怖の構造的関係とその帰結を、体験的リアリティとして可視化・体感化する点に、民俗文化（禁忌・災厄・宗教的対処）の再生産における独自性を見いだせる。

加えて、本作の持つ記憶喚起装置としての側面も看過できない。『港詭実録』は現実世界の「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」を下敷きにした創造的虚構である「慈秀邨紅衣惡靈物語」を通して、当該事件を直接的・間接的に経験したプレイヤーの間ではその記憶を喚起し再解釈を促すとともに、事件を経験していないプレイヤーにとっては、仮想世界における「紅衣惡靈」の物語体験を通して、現実の事件を知り、その社会的文脈を理解する新たな経験を獲得する契機を提供する。このようなゲームの再生産は、事件の「忘却」ではなく「想起」と「継承」を促し、現実と虚構を往還しつつ事件記憶のアーカイブとしての機能も備えているといえる。

以上を通して明らかになったのは、『港詭実録』における「紅衣惡靈」表象が、現実の社会事件とホラーが交錯する中で、個人的悲劇・社会的排除・禁忌破壊・宗教的対処とその限界を多層的に再構成し、単なる「ホラーの語り」を超えて「現代民俗文化の再生産装置」として機能しているという点である。すなわち、『港詭実録』における「紅衣惡靈」の再生産は、「災因論的物語」と「禁忌破りの惨劇」を一体化させることで、プレイヤーの能動的な探索や選択を通して民俗文化の再強化を促す実践的な装置であると同時に、記憶の再生産や社会的記憶の継承・喚起装置としても機能している点に求められる。

つまり、『港詭実録』というデジタルゲームでは、「紅衣惡靈」の物語が提示されるだけでなく、探索、発見、選択、回避という操作がホラーの立ち上がり方を左右する。プレイヤーは手がかりを集め、危険を予感しながら進むため、ホラーは「受ける」よりも「進めながら作られる」体験になる。「紅衣惡靈」の出現も、視覚的な驚きに加えて、そこへ到達するまでの操作の蓄積によって重みづけられる。こうした手続の記憶は、禁忌の知識を理解だけでなく「体験として身につける」という形で残す。すなわち、『港詭実録』における「紅衣惡靈」物語の再生産の核心的意義は、映画やネット空間における「受動的物語消費」を超えるプレイヤーの能動的参与にあるだけでなく、禁忌侵犯の結果としての破滅的災厄（廃墟化した「慈秀邨」、無力化された宗教的対処、関係者のほぼ全滅）を、ゲームの基盤的環境と不可避的結末として具現化し、「紅衣禁忌」の重要性とその違反の帰結をプレイヤーに直接的、具体的に認識させるとともに、社会事件の記憶を文化的表象として現代に蘇らせている。これはメディアの違い

によって民俗文化の伝承方法やホラー体験が如何に変わり得るかを示す好例であり、民俗文化の現代的な意味付けが如何に再生産されうるかを明らかにしていると言えよう。

第5章 密室脱出ゲーム「林宅37号」に語られる「紅衣悪霊」の物語

1 はじめに

本章は、中国の新興エンターテインメント形態である密室脱出ゲームを対象とし、「紅衣悪霊」というホラー表象およびそれに付随する「紅衣禁忌」が現代中国社会においてどのように再生産されているのかを明らかにすることを目的とする。これまで第2章ではホラー映画、第3章ではネット空間、第4章ではデジタルゲームを通して、「紅衣悪霊」というホラー表象の物語化や民俗文化の再生産を議論してきた。本章が対象とする密室脱出ゲームは、2010年代以降の中国都市部を中心に爆発的な広がりを見せた「体験型・参与型メディア」であり、現実の物理空間を舞台にプレイヤー自身が「登場人物」となり、NPC（非プレイヤーキャラクター）や演者とのインタラクションを経てストーリーを体感するという、高い身体的没入感と参加性を有する点で、従来の映画やデジタルゲームと明確に一線を画し、「紅衣悪霊」というホラー表象の現代中国社会における再生産に独自の局面を開いている。

密室脱出ゲームは、プレイヤーが特定のテーマに沿って設計された物理的な空間に閉じ込められ、制限時間内に謎を解き、物語を進めながら脱出を目指す体験型エンターテインメントである。その最大の特徴は、プレイヤーが単なる観客や画面の前の操作者ではなく、登場人物の一員として物語空間に身体的に没入し、役割を演じ、他のプレイヤーやスタッフが扮すNPCと交流しながら物語に巻き込まれていくという点にある。この「身体を介した参加」は、映画の視聴覚的受容、ネット言説の認知的解釈、デジタルゲームの仮想的操作を超えた、より実体的な体験を可能にする。特に「紅衣悪霊」をテーマとする場合、プレイヤーは禁忌の侵犯がもたらす不気味さや危険を、視覚や聴覚だけでなく、空間的な圧迫感やNPCとの接触を通して直接に「体感」することになる。このような身体的レベルでの関与こそが、密室脱出ゲームを「紅衣悪霊」の現代的な再生産を考察するうえで極めて重要な対象とする所以である。

本章では、中国を代表する密室脱出ゲーム企業である「異次元密室」が提供する人気作品「林宅37号」を具体的な分析対象とする。「林宅37号」は、1950年代の旧家を舞台に、冥婚を強制され紅衣を纏って惨死した歌姫である沈秀秀が「紅衣悪霊」として復讐するという物語を基盤とする。プレイヤーは「林沢愷」、「婢女」など特定の役割を割り当てられ、霊堂での哀悼、井戸探索、そして「紅衣悪霊」である沈秀秀との婚礼の執行といった一連の儀礼的プロセスを、実物大の精巧なセットの中で実際に身体を動かして体験する。このゲームが学術的に注

目に値するのは、単に「紅衣悪霊」の物語を題材にしているという点だけでなく、その演出において、プレイヤーが「紅衣悪霊」と直接対面し、その語りや行動、さらには空間演出や小道具を通して、「紅衣禁忌」の意味やその破壊がもたらすホラーを「自分ごと」として引き受けるを得ない状況が設計されている点にある。これによって、伝統的な民俗文化が、現代中国社会の若者層にも新たな形で「経験」され、「語り直される」契機となっているのである。

本章の目的は、「林宅 37 号」のフィールドワーク（参与体験）と現場スタッフへの聞き取り調査を通して、プレイヤーの体験プロセス（役割演じ、謎解き、NPC との相互作用）、物語構造、演出意図、小道具による「異常」の演出を多角的に分析し、密室脱出ゲームという新興メディアにおいて、「紅衣悪霊」と「紅衣禁忌」がどのように高い身体的没入性と参加性を活用することによって、新たな意味を獲得し、現代的な文脈で再生産されているのかを明らかにすることである。

さらに本章の分析は、単なるエンターテインメントとして見過ごされがちな密室脱出ゲームが、現代中国社会において民俗文化が伝承され再生産される重要な文化的場であることを示すとともに、続く第 6 章・第 7 章で扱う、法規制の強化や愛国主義的ナラティブの導入といった外部要因が「紅衣悪霊」に与える影響を理解するための基盤を提供するものである。特に「林宅 37 号」は 2020 年に創設で、2022 年に公表された『文化和旅游部、公安部、住房和城乡建设部、应急管理部、市场监管总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、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）』⁵¹より前に成立したため、筆者の調査時点では旧仕様が保たれ、「紅衣悪霊」を正面から描く表現が確認できた。規制下での回避的な語りの工夫が際立つ「港詭 1997」（第 7 章の研究対象）の事例と異なり、「林宅 37 号」が強い怪異表現を残していた主因は、この時間差にある。こうした点を踏まえ、密室脱出ゲームにおける「紅衣悪霊」の変化を追うことは、権力と文化実践がせめぎ合う現代中国における民俗文化の伝承を考えるうえで重要な視点となる。

2 研究史からみる本章の位置づけ

本章で取り上げる研究対象「林宅 37 号」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、こうしたゲームは 2006 年にアメリカで誕生したとされる。アガサ・ク

⁵¹ 中華人民共和国文化和旅游部公式サイト 政策法规・規範性文件・文旅市場発(2022)70 号：
https://zwgk.mct.gov.cn/zfxxgkml/zcfg/gfxwj/202206/t20220627_934100.html (最終閲覧日：2025 年 11 月 20 日)

リストイ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解決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整理する。

2.1 社会現象としての密室脱出ゲームの隆盛と受容基盤

密室脱出ゲームは、2010年代後半から中国の都市部を中心に爆発的に普及した体験型娯楽であり、特に「Z世代（1990年代半ば以降生まれ）」において、エンターテインメントとソーシャル活動の主要な選択肢として定着している。社会学者である劉郁婷らが行った「Z世代」を対象とした大規模なアンケート調査とSNSビッグデータ分析によれば、回答者の79.3%が「過去1年間に密室脱出ゲームを経験した」と回答し、その動機として「没入感のあるストーリー体験」や「仲間づくり」が上位に挙げられた[劉・劉・鮑・劉・趙・曾 2023:38]。このデータは、密室脱出ゲームが単なるゲームを超え、若者層すなわち「Z世代」の社交・遊興の中心になっていることを示している。

同様に、メディア学者である冬流は「江南貢院遇到VR総芸電影—实景VR電影与密室逃脱—并成為当下大众創新聞娛的新選択」と題した論考において、密室逃脱ゲームの勃興が、都市住民、特に「Z世代」のエンターテインメント消費構造に大きな変化をもたらし、「大衆向け革新的文化娯楽」として社会的な地位を確立しつつあることを指摘している[冬 2017:94]。彼は、密室脱出ゲームが従来の映画・カラオケ・ショッピングモールといった定番型レジャーから、「仲間と体験を共有しながら課題をクリアする協力的遊戯」という新しい文化的価値を提供している点に着目した[冬 2017:94]。さらに、消費者は体験型物語の中で「没入感、参与感」を強く求める傾向があることを、複数都市の市場調査を通して明らかにしている[冬 2017:95]。

2.2 密室脱出ゲームにおける高い没入性と文化再生産

密室脱出ゲームが中国において若年層（「Z世代」）のエンターテインメントおよび社交の主要な選択肢となった事実を受け、その「高度な参与性」と「没入感」、さらにそれがもたらす民

俗文化の再生産的意義に近年大きな注目が集まっている。従来のメディアとは異なり、プレイヤーが物理的に現場に身を置き、自らの行動を通してストーリーを体験し推進する密室脱出ゲームは、民俗文化の伝承と再生産に新たな回路を開いている。

都市文化学者である張泉の研究は、「文化的主題設定」がプレイヤーの「巻き込み度」に与える影響を詳細に測定している。張は、民俗禁忌や民間怪談を題材とした密室脱出ゲーム（例：「中国農村の冥婚」テーマ）と、現代サスペンス題材の密室脱出ゲームに参加した計 40 名のプレイヤーに対し、事後インタビューとアンケート調査を行った[張 2016:13]。その結果、民俗禁忌や民間怪談を扱うシナリオでは、多くのプレイヤーが「通常の日常空間では感じ得ない不安感」や「説明しがたい違和感」を強く体験したと回答している[張 2016:47]。特に「棺桶を開ける」や「紙銭を燃やす」といった民俗禁忌に関わる場面は、プレイヤーの多くにとって最も強い印象を残すものであり、実際にインタビューでは「息を呑んだ」や「鳥肌が立った」といった身体的反応を伴って体験したことが語られると同時に、今後こうした民俗禁忌をより意識し遵守したいという意識が強まったとする回答も多数見られた[張 2016:48]。すなわち、密室脱出ゲームにおける民俗文化の体験的再現は、プレイヤーの感覚や行動に直接訴えかけることで、文化秩序の再強化を促す効果を持ちうることが示唆される。

この身体的巻き込みの文化的波及効果について、民俗学者である魏懷亮・龐念雯・趙永震・張博寧・魏旭東は「真人版密室逃脱遊戲主題設計」の中で、民俗文化をテーマとした密室脱出ゲーム、とりわけホラージャンルの作品が、「リアルなホラー体験」を通してプレイヤーの民俗文化内容への印象を強化し、結果として民俗文化の伝承と再生産に資するという点を重視している[魏・龐・趙・張・魏 2016:8]。魏らは、こうしたホラーをテーマとする密室脱出ゲームにおいて、民俗文化が、視覚的・知識的伝達以上に身体的・感情的に深く内面化されていくことを強調する[魏・龐・趙・張・魏 2016:9]。

こうした研究動向をさらに発展させるかたちで、近年は密室脱出ゲームが演劇や映画のナラティブと交差・融合しながら独自の文化装置として発展している点に注目する研究もある。たとえば、社会心理学者である任恒・季嵐は「沈浸式戲劇与密室逃脱遊戲体験設計比較研究」において、密室脱出ゲームが従来の「観客としての受容」から「登場人物としての没入」への転換を促し、演劇的なロールプレイや舞台空間の身体的探査を通して、プレイヤー自身が物語の推進役となる独特の「即興体験」が生じることを指摘している[任・季 2021:116]。両者は、密室脱出ゲームの高い参与度や没入感が、伝統的な民俗演劇や儀礼的体験の現代的転用・再創造の場ともなっていることに着目し、「文化的役割・意味作用」の更新を強調している[任・

季 2021:118]。

さらに、映画研究の立場から陳坤は、「電影叙事与密室逃脱遊戲的融合趨勢探析」において、中国密室脱出ゲームの物語構造が近年、映画のナラティブや映像演出と結びつくことで、プレイヤーが単なる謎解きプレイヤーではなく、「映像作品の登場人物」として自らの身体・言動を通してストーリーを動かす能動的主体へと変貌する過程を分析している[陳 2022:98]。陳は、密室脱出ゲームを主題とする映画『謎魂之密室逃脱』（2013 年、監督：張帆）や『幕後玩家』（2016 年、監督：陳維冠）を具体例として、映画・演劇とのメディア横断的融合が、圧倒的な没入感と自己表現の場を提供することで、今後の密室脱出ゲームにおける民俗文化の再生産と体験的内面化に重要な役割を果たすと論じている[陳 2022:100]。

2.3 既存研究の限界と本章の位置づけ

これまでの研究を概観すると、密室脱出ゲームは現代中国社会、特に若年層における新たなエンターテインメントおよび社交の主要な媒体となりつつあり、その高い没入性や参与感がプレイヤーの文化体験と社会的交流を深める根幹的要素であることが明らかとなる。また、民俗文化を主題とした密室脱出ゲームが、プレイヤーの身体的・情動的反応を喚起し、民俗文化の規範意識や伝承を再活性化する装置として機能する点も、複数の実証研究によって指摘されてきた。さらに近年は、密室脱出ゲームが演劇や映画のナラティブと交錯しつつ、その文化的再生産を多層的に深化させていることも注目されている。

しかしながら、既存研究の多くは、密室脱出ゲームが持つ「高没入性」や「民俗文化再生産への寄与」といった抽象的・理論的側面に止まり、個別事例の物語構造、プレイヤーの実際の体験、ゲーム空間内での道具・演出・儀礼的装置といった具体的要素を踏まえた実証的・参与的分析は十分に行われていない。たとえば張泉や魏懷亮らは、アンケートや簡易な事後インタビューを通して民俗文化の伝承・強化効果を指摘するものの、「文化再生産」概念が安易に適用され、個々の作品や現場で実際にいかなる文化的再生産や規範意識の再強化が生起しているのか、具体的事例に即した精緻な分析が十分に行われていない。また、任恒・季嵐や陳坤も、密室脱出ゲームと演劇・映画ナラティブとの融合や没入体験の重要性を論じてはいるが、現場での参与観察や道具・演出の具体的分析には踏み込んでいない。こうした傾向は、「文化再生産」という概念が一種の説明的レトリックとして消費され、当該メディア特有の実践的・身体的文化作用が可視化されないという、いわば「安楽椅子調査」の限界を露呈していると言える。

このような研究現状を踏まえ、本章では「林宅 37 号」を対象とし、密室脱出ゲームという高投入・高参与型メディアの現場において、民俗文化がどのように物語・演出・体験の各層に組み込まれ、どのような文化的再生産・再意味化が実践されているのかを、ストーリー設計、参与体験、現場演出・道具の分析を通して多角的・具体的に明らかにする。これにより、従来の研究が見落としてきた「現場における文化体験のリアリティ」と「具体的メディア実践としての民俗文化再生産」のダイナミズムを照射し、「紅衣悪霊」研究に新たな理論的・実証的視座を提示するものである。

3 「異次元密室」と「林宅 37 号」

「林宅 37 号」は、「紅衣悪霊」を主題とした密室脱出ゲームであり、中国全土に店舗を展開する大手チェーン「異次元密室」によって 2020 年に創作された作品のひとつである。「異次元密室」は、中国の著名な密室脱出ゲーム企画・制作プロデュース企業「火山人文化伝播有限公司」によって 2015 年に創設・運営が開始され、現在では全国各地に多数の店舗を擁する業界大手のひとつとして位置づけられている。

以上の経緯を踏まえ、本章では「異次元密室（山東省済南市泉城路支店）」（以下異次元密室と表記）が提供する密室脱出ゲーム「林宅 37 号」を主たる分析対象とし、当該作品における「紅衣悪霊」表象の再生産と民俗文化の体験的再構築を検討する。その前提として、まず「異次元密室」と「林宅 37 号」について、基本的な情報を概観することとしたい。

3.1 「異次元密室」

「林宅 37 号」を提供する密室脱出ゲーム店舗「異次元密室」は、中国山東省済南市泉城路 77 号棟「希努爾ビル」4 階に位置している（写真 1）。建物の 3 階に至ると、「異次元密室」への誘導広告が視認できるが（写真 2）、ここで注目すべきは、ビル外壁や館内広告看板に「異次元密室」だけでなく、「長藤鬼校」や「長藤密室」といった複数の店舗名が併記されている点である。実際、これら「異次元密室」や「長藤鬼校」、および「長藤密室」はいずれも「火山人文化伝播有限公司」の傘下に属しており、中国各地で連携しつつ営業展開を行っている。これら 3 つの密室脱出ゲームチェーンは、施設・企画面で相互に密接な協力体制を敷き、同一ビル内で複数ブランドの店舗が共存する独特の運営形態を特徴としている。

以上のような背景を踏まえ、「異次元密室」の組織的特徴や運営実態を概観した。では、次

に本章の主要な調査対象である「紅衣悪霊」を題材とした密室脱出ゲーム「林宅 37 号」が、どのように「紅衣悪霊」と結びつき、どのような物語構造や体験的仕掛けを備えているのか、具体的な分析へと進めたい。



写真1 「異次元密室」に所在するビル



写真2 誘導用看板



写真3 「異次元密室」

(出所：筆者撮影 2023/9/9)

(出所：筆者撮影 2023/9/9)

(出所：筆者撮影 2023/9/9)

3.2 「林宅 37 号」

密室脱出ゲーム「林宅 37 号」の物語構造は、「行為悪霊」というホラー表象をテーマにし、被害女性の「哀切と怒り」を描き出している。本作品では、生前に夫の本妻たちによる苛烈な虐待と暴力に晒された歌姫である沈秀秀が、ついには残忍な手段で命を奪われ、その無念が「紅衣悪霊」として蘇る、という物語が展開の主軸となる。

具体的な物語設定によれば、1955 年（旧中華民国 44 年）、林家の長男である林沢愷は既に 7 人の妻を持ちながらも、一族の反対を押し切って歌姫の沈秀秀を側室に迎えようとする。これに憤った家族の長老は策略をめぐらし、林沢愷が出張中に沈秀秀へ、すでに亡くなっていた次男である林沢輝との冥婚を強制した。その後、沈秀秀は一族の妻たちから非人道的な仕打ちを受け、特に琵琶を愛する彼女の「生爪を全て剥がす」などの拷問を加えられ、深窓に幽閉された末、ついには紅衣を纏って無残な最期を遂げる。死後、沈秀秀は「紅衣悪霊」となって現世に舞い戻り、初七日の夜に林家の家族（林沢愷を除く）を皆殺しにし、帰宅した林沢愷が目にしたのは、荒廃した邸宅の中の灯籠と血塗られた琵琶のみであった、という典型的な復讐譚として語られている。

体験形式として「林宅 37 号」は 4 名 1 組・約 40 分間という制約のもと、プレイヤーがそれぞれ「林沢愷」、「婢女」、「傭人頭」、「帳房」といった登場人物をロールプレイし、NPC が演じる「紅衣悪霊」沈秀秀の怨念を鎮めるために館内を探索し、協力しながら物語を進行させる。体験開始時には、スタッフによるストーリー説明と役割分担の抽選が行われ、プレイヤーにはウォークーキーが配布される。この道具は、謎解きが難航した場合や恐怖感に耐え

られなくなった場合に、スタッフへの救援や場面スキップを申請できるサポート機能として活用される。



写真4 「林宅 37 号」の様子

(出所：筆者撮影 2023/9/9)

以上より、「林宅 37 号」の物語構成や基本情報を把握することができる。次項では、筆者の現場体験をふりかえ、再整理することによって、「林宅 37 号」の演出や恐怖体験の流れを描き出していく。

4 「林宅 37 号」の物語構造と演出

密室脱出ゲーム「林宅 37 号」は、5つの個別の部屋と2本の通路によって構成されている(図1参照)。各部屋には複数台のアンプ内蔵スピーカーが設置されており、プレイヤーはスピーカーから流れる「紅衣悪霊」である沈秀秀の独白に耳を傾けながら、謎解きに必要な手がかりや物品を探索することが求められる。こうした音響演出は、物語への没入感を高めるとともに、プレイヤーの探索行動を誘導する重要な装置となっている。また、入場者の安全確保の観点から、施設内には監視カメラが複数設置されており、筆者は「林宅 37 号」運営担当者の同意のもと、体験全過程の録画資料を取得した。

以上を踏まえ、本節では筆者の現地調査による一次資料を補助線としつつ、「林宅 37 号」における物語構成と演出を明らかにしていく。

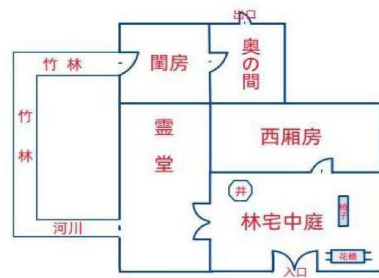


図1 「林宅 37 号」の構成

(出所：筆者作成)

4.1 「霊堂」

「林宅 37 号」の体験は、入場者が「林宅中庭」にて沈秀秀の遺影を発見し、それを「霊堂」へと安置する儀礼的プロセスから始まる。この霊堂において特筆すべきは、堂内に掲げられている「奠」と記された灯籠が、一般的な中国の葬儀における「白色灯籠・黒色文字」とは対照的に、紅い灯籠に金色の文字という装飾で構成されている点である。この色彩配置は、伝統的な葬儀習俗から大きく逸脱しており、プレイヤーに強い違和感と怪異感を与える演出として機能している。このような細部への工夫は、儀式的空間の異常性・非日常性を際立たせ、「禁忌の侵犯」そのものが空間的に可視化される構造を担っている（写真 5）。

その後、プレイヤー全員は霊堂にて沈秀秀の遺影の前に跪き、哀願の作法を通して彼女の魂を慰める（写真 6）。この一連の行為は、単なる物語導入にとどまらず、プレイヤーに対し、追悼の身体的実践を強いることで、現実と虚構の境界を揺るがし、民俗儀礼の当事者性を体感させる工夫が凝らされている。やがて、館内に響く沈秀秀の声（スピーカーから流れる）が物語の進行を告げ、独白や指示に従って、婢女役は「西廂房」へ、林沢愷役は再び「林宅中庭」へと導かれる構造となっている。



写真 5 霊堂において沈秀秀の遺影と「異常」な灯籠



写真 6 霊堂で沈秀秀を祭る

(出所：異次元密室提供録画 2023/9/9)

(出所：異次元密室提供録画 2023/9/9)

4.2 「林宅中庭」と「西廂房」

霊堂での儀式が終わると、林沢愷役は「林宅中庭」の椅子に座り沈秀秀を待つこととなり（写真7）、婢女役は「西廂房」にて謎解きに取り組むことが要求される。謎解きの過程で突如沈秀秀（演者による NPC）が現れ、婢女役を脅かした後、林沢愷役に接近し、涙ながらに「結婚したい」という切実な願いを訴える（写真8、9）。この場面は、単なるホラー演出に留まらず、「紅衣悪霊」と化した花嫁の情念と復讐心を表現することを狙っている。その後、林沢愷は沈秀秀と共に「西廂房」に移動し、失われていた「紅い刺繍靴」の片方を発見する（写真10）。続けて、もう一方の「紅い刺繍靴」を見つけるべく、「傭人頭」役が井戸に入ることが指示され、暗闇の中で二度にわたって沈秀秀から脅かされつつも、無事に靴を回収することとなる。

こうして「紅い刺繍靴」が揃うと、伝統的な「接親儀式（中国の花嫁迎え入れの儀礼）」が始まる。林沢愷役が花轎に乗り込み、残りの3名が花轎を担いで館内を巡り、鉦や太鼓の音とともに婚礼の準備が整うという演出が続く。ここでは、儀礼的な身体性が再現されると同時に、本来対立する民俗的象徴、すなわち婚礼（祝福や慶事）葬儀（死や禁忌）が空間的・記号的に混在し、その対照性や異質感自体がホラー体験の中核をなしている。



写真7 座っている林沢愷（筆者に演じられる）

(出所：異次元密室提供録画 2023/9/9)



写真8 「紅衣悪霊」である沈秀秀の初登場

(出所：異次元密室提供録画 2023/9/9)



写真9 沈秀秀は林沢愷に泣訴する

（出所：異次元密室提供録画 2023/9/9）



写真10 沈秀秀は林沢愷を連れて「西廂房」に行く

（出所：異次元密室提供録画 2023/9/9）

4.3 「河川」と「竹林」

「接親儀式」の達成をもって、「河川」と「竹林」への通路が自動的に開放される。プレイヤー全員は協力して人工的に設えられた河川を渡り、さらに竹林を通過して沈秀秀の閨房を目指す。竹林エリアには複数のパズルや謎が配置されており、これらを解明しなければ次の空間への進入が許されない構成となっている。この過程では、物理的空間移動と物語上の進行とが巧みに結びつき、プレイヤーの能動的探索を促す設計となっている。

4.4 「閨房」と「奥の間」

沈秀秀の閨房に足を踏み入れると、「林宅37号」の物語はクライマックスへと突入する。沈秀秀の独白によって、かつて婢女が彼女の衣服を勝手に着て琵琶を弾き、侮辱していたという事実が明かされる。沈秀秀は復讐のため、婢女役に自らの服を着用させ、閨房の鏡台の前で琵琶を弾くよう命じる。婢女役が琵琶を奏で始めると、鏡に沈秀秀の姿が突如浮かび上がり、続いて鏡から這い出し2度にわたり婢女役を脅かす。

さらに、林沢愷役は沈秀秀の声に従い、花婿衣装を着て「奥の間」へ向かい、沈秀秀によって殺された7人の妻の位牌を探索するよう指示される。しかし、そのうちの本妻の位牌が竹林に捨てられているため、「帳房」役が竹林まで戻って位牌を探し出す必要が生じる。この竹林での探索の過程でも、帳房役は再び沈秀秀によるホラー演出を受けることになる。

位牌がすべて揃うと、林沢愷と沈秀秀による伝統的な中国式婚礼が、7人の妻の位牌の前で執り行われる（写真11～13）。この儀礼は、天と地、両家、配偶者相互への敬意を順次表明するものであり、民俗的規範と祝祭性がクライマックスとして現れる。儀式の後、沈秀秀は林

沢愷を閨房に導き、固めの盃を交わし（写真 14）、新婚の枕を共にするという一連の所作が再現される。



写真 11 林沢愷と沈秀秀の婚礼（拝天地）

（出所：異次元密室提供録画 2023/9/9）



写真 12 林沢愷と沈秀秀の婚礼（拝高堂）

（出所：異次元密室提供録画 2023/9/9）



写真 13 林沢愷と沈秀秀の婚礼（夫婦対拝）

（出所：異次元密室提供録画 2023/9/9）



写真 14 閨房で固めの盃を交わし

（出所：異次元密室提供録画 2023/9/9）

ここで注意しておきたいのは、沈秀秀の閨房のベッド周囲には「囍」の文字が大きく描かれたベッドカーテンが設置されているが、本来、伝統的な中国の婚礼においては赤地に金文字で装飾されるべき「囍」字が、ここでは葬儀で用いられる白地に黒文字となっていることである（写真 15）⁵²。冒頭の「奠」の紅灯笼・金文字と同様、祝祭と弔事の色彩・記号の逆転は強烈な違和感を呼び起こし、プレイヤーに「何かがおかしい」という怪異感覚を喚起する重要な演出装置となっている。

⁵² 本章に掲載した写真 5～写真 15 は、現場で設置した暗視カメラによって記録されたものであり、画像はすべて白黒で表現されている。そのため、本章で特に論じる灯笼や「囍」字の色彩の異常（すなわち、伝統的な色彩配置とは逆転した演出）については、写真から直接視覚的に確認することはできず、画像の状況を参照しつつ、主として筆者自身の現地記録および詳細な記述をもとに検討を進める。



写真 15 沈秀秀の婚礼で使われる異常な「囍」

(出所：異次元密室提供録画 2023/9/9)

最後に、沈秀秀は長年の宿願を果たし、林沢愷に別れの琵琶を奏でて「あの世」へと去っていく。この場面で沈秀秀は、「私はもう行かなければなりません。私が去った後、この紅い衣を焼いてください。この『紅衣』は、私の復讐の力であると同時に、生きていた時から死に至るまで、あなたを深く愛してきた証でもあります」と静かに語りかける。

こうして、プレイヤーは物語上の因果と情念を体験しつつ、「紅衣悪霊」である沈秀秀の物語に多層的に巻き込まれる構造となっている。

5 本章の総括

これまで第2章・第3章・第4章で明らかにしてきたように、「紅衣悪霊」というホラー表象は映画・ネット空間・デジタルゲームといった異なるメディア環境の中で再生産されてきた。しかし、密室脱出ゲームという「参加型」、「身体的」かつ「現場的」なメディアにおいては、受動的な物語消費や想像的受容を超えて、プレイヤーが物語世界の登場人物そのものとして現実空間で禁忌侵犯の場面やホラーと「遭遇」し、経験する。その結果、「紅衣悪霊」というホラー表象および「紅衣禁忌」という民俗文化の現代的な再生産が、従来のメディアとは異なる仕方で進行することになる。

こうした問題関心のもとで、本節ではとりわけ「紅衣悪霊」沈秀秀のキャラクター造形と、それを支える舞台演出・道具設計に着目し、現場の実態を多角的に分析する。とりわけ筆者は、この「紅衣悪霊」およびそれに関連する演出・小道具の設計意図を解明するため、2023年9月9日に「林宅37号」関係者に対して現地で聞き取り調査を実施した。聞き取り調査の対象者は、店舗運営責任者、脚本・演出担当、そして実際に「紅衣悪霊」役を務める俳優などであ

り、事前に同意を得たうえで、基本情報を以下に示しておく。

表3 聞き取り対象者の基本情報

No	名前	性別	出生年	出身地	最終学歴	職業
1	張氏	女	2000	山東省済南市	大学卒業	「異次元密室」係員、俳優
2	高氏	女	1999	山東省済寧市	大学卒業	「異次元密室」営業部プロジェクトリーダー
3	梁氏	男	1999	山東省済南市	大学卒業	「異次元密室」係員

出典：筆者作成

このように、現場の企画者や演者への直接的な聞き取りを通して、「紅衣悪霊」というホラー表象が密室脱出ゲームという新たな参与型メディアにおいてどのように再生産され、体験として現れるのか、その具体的プロセスを検証していくこととしたい。

5.1 「林宅37号」運営スタッフへの聞き取り調査の記録（要約・整理）

本節では、「林宅37号」の運営・演出に携わるスタッフ3名（張氏・高氏・梁氏）に対して、「紅衣悪霊」や「紅衣禁忌」の文化的意味や演出意図について聞き取り調査を実施した。主なやりとりを以下に要約する。

5.1.1 「紅衣」の象徴性とホラー演出について

筆者：まず、「紅衣悪霊」を主題とした本作において、なぜ沈秀秀に「紅衣」を纏わせることにしたのでしょうか。その演出意図について、詳しくお聞かせください。

張氏：一番大きいのはやはり、「紅衣悪霊」という存在が中国の民間伝承や都市伝説で「最強・最凶」の悪霊とされているからです。紅衣を着て亡くなった女性が怨霊化し、復讐や災厄をもたらす、という語りは、多くの人に刷り込まれていて、そのイメージだけで強いインパクトとホラーを呼び起こせるんです。

高氏：実際、「紅色」は中国では元来、慶事の象徴ですよね。でもそれが「死」と結びついた瞬間、日常の規範が転倒し、「本来ならあり得ないことが起きている」という強烈な違和感と不気味さが生まれます。

梁氏：それに、プレイヤーが沈秀秀と対面する時、紅衣という「慶事の色」が死の象徴と一

体化していることで、場の空気自体がねじれる感じがあります。視覚的にも、文化的にも、「何かおかしい」という警報が頭の中で鳴るような、不安と緊張感を意図的に作り出しているんです。

5.1.2 色彩規範の意図的な「攪乱」と文化的違和感の創出について

筆者：葬儀用の「奠」の灯籠を紅と金で、婚礼の「囍」カーテンを白黒であること、このような伝統的色彩規範の転倒をどのような意図で設定したのですか？

張氏：わざと「普通ではない」配色にしたのは、「紅衣禁忌」を意図的に侵犯すること、すなわち「違和感」と「異常性」を最大限際立たせるためです。中国の伝統では、葬儀には白黒、慶事には紅金という色が厳格に使い分けられます。あえてそれを逆転させることで、無意識に刷り込まれている文化規範が揺さぶられ、「ここは安全な空間ではない」とプレイヤーが本能的に感じ取ります。ある種の文化的トラウマを呼び起こす仕掛けでもあるんです。

高氏：たとえば、「春聯」を墓に貼るとか、普段あり得ないことをあえてやることで「違和感」や「タブー」が現前する——そういう視覚的攪乱は、ただの驚かしじゃなく、深い文化的恐怖をもたらします。私自身、子供の頃から「死人が紅衣を着るのは絶対だめ」という「紅衣禁忌」と聞かされてきたので、この配色を見た瞬間、理屈抜きに「これはまずい」という感じがしました。

梁氏：プレイヤーにもその感覚を与えるのが狙いです。紅と金の「奠」や白黒の「囍」は、最初に見た瞬間は「変だな」と思うかもしれないけど、ストーリーが進むうちに、その「異常さ」がじわじわとホラーに変わっていく。「何かが間違っている」という根源的不安を演出する大事なギミックです。

5.1.3 「紅衣禁忌」および民俗規範の知識と現場での再体験について

筆者：スタッフ自身は「紅衣禁忌」をどのように学び、現場でどう捉えていますか？

張氏：ネットでいろんな怪談や都市伝説、たとえば「香港友愛邨愛明樓紅衣惡靈事件」⁵³を読みました。実際に自分がこうした演出を「現場で作る」経験は初めてでした。やってみて思ったのは、「知識」と「体験」の間にはものすごい差があるということです。設計しながら

⁵³ 「香港友愛邨愛明樓紅衣惡靈事件」は、本論文第3章で分析した「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」としても知られており、現代中国における紅衣惡靈都市伝説の代表的事例である。

自分自身が「紅衣禁忌」の怖さを再認識させられました。

高氏：私はもともと欧米ホラーしか見てこなかったのですが、「死人が紅衣を着る」という禁忌の意味はこの仕事で初めてリアルに理解しました。現場で実際に「死人が紅衣を着る」演出を仕掛けると、スタッフ同士でも「やはりこれは怖い」と思う瞬間があるくらい、「紅衣禁忌」の力を感じます。これは他のメディア（映画やネット）では体験できない種類の「身体的なリアリティ」ですね。

梁氏：ホラー映画を見たり、ホラー小説を読んだり、怪異譚を収集したりするのは、私の唯一の趣味であるため、幼い頃にすでに「紅衣禁忌」を知っていました。たとえば、ホラー映画『靈幻小姐』⁵⁴、デジタルゲーム『紙装束』⁵⁵、および有名な都市伝説「香港友愛邨愛明樓紅衣惡靈事件」など、例外なく「紅衣惡靈」と繋がっているものなのでしょう。しかし、「林宅 37 号」の現場でそれを再現することで、「ただの物語」だったはずの禁忌が、「本当にここで起っていること」として再浮上します。その臨場感や没入感が、密室脱出ゲームの最大の強みだと思います。

5.1.4 「紅衣禁忌」と現代の慶弔色彩規範について

筆者：現代の若者にとって「紅衣禁忌」や伝統的色彩規範はどれくらい身近なものなのでしょうか？また、密室脱出ゲームの現場でそれらはどのように再認識・再体験されていると考えますか？

張氏：正直、今の婚礼はほとんど西洋風で、すなわち白いウェディングドレスが主流ですが、紅衣の花嫁や春節の紅い飾りを通して、「紅色は吉祥」という記憶が残っています。だが伝統的な婚礼の習慣には日常生活でなかなか触れません。でも「林宅 37 号」では、それらが「怖いもの」として一気に現実味を持ってよみがえます。ゲームの最中、普段は意識しない「死人が紅衣を着てはいけない」、「白は葬儀だけ」などのルールを、強烈な身体感覚として体験できるんです。

高氏：「知識」としては知っていても、実際に異常な配色や演出を目の当たりにすると、説明のつかない「文化的な怖さ」に襲われます。スタッフとして設計する時にも、現場で「これ

⁵⁴ 『靈幻小姐』（1988 年、監督：馮克安）は、本論第 2 章で詳細に取り上げた「紅衣惡靈」を中核に据える香港ホラー映画であり、その劇中のプロットや台詞を通して、「紅衣惡靈」と「紅衣禁忌」の関係が論じられている。

⁵⁵ 『紙装束』は、中国のゲーム会社ハートビート・プラス（HeartBeat Plus）が 2021 年にリリースした、「紅衣惡靈」を主題とするデジタルゲームであり、本論文第 6 章の分析対象でもある。

はやっぱりタブーだ」と感じる瞬間がありますし、プレイヤーもそういう部分を直感的に感じ取っていると思います。

梁氏：「紅衣悪霊」や「紅衣禁忌」は今やネットや映画で「知る」ものですが、「林宅 37 号」ではそれが「その場で起こる」経験になります。だから、民俗文化が単なる情報から「身体的・感覚的な記憶」へとアップデートされます。これが密室脱出ゲームというメディアの最大の意義ではないでしょうか。

5.1.5 聞き取り調査の要約や整理

以上より、「林宅 37 号」を設計・演出するスタッフたち自身が、いかに「紅衣悪霊」というホラー表象および「紅衣禁忌」を理解し、ホラー体験の物語や演出に組み込んでいるかについて、多面的な証言を得ることができた。

まず「紅衣」という色彩とその象徴性に関して、スタッフ全員が「紅衣悪霊」は中国で「最も強力で危険な悪霊」とされる伝承や都市伝説を強く意識していることが明らかとなった。沈秀秀が紅衣を纏うことは、結婚という物語的願望とともに、復讐や怨念の象徴でもあり、「紅衣禁忌」を意図的に侵犯することによって、プレイヤーに強烈な「違和感」や「異常さ」を喚起するための演出上の工夫と捉えられていた。また、スタッフの多くは、現代の若者層では日常的に薄れつつある伝統的な文化色彩規範、すなわち慶事には紅、喪事には白について、物語や演出の中でその「逸脱」がホラー体験を生み出す装置として有効であることを認識していた。

さらに、葬儀用の灯籠に紅と金の配色を用い、婚礼に使われる「囍」の字を白黒で表現するなど、「紅衣禁忌」の意図的な「錯乱」は、スタッフ自身が「異常な雰囲気」や「不気味さ」を最大化するために設計したものであるという。これは単なる視覚的效果にとどまらず、プレイヤーの文化的なタブー意識や「何かが間違っている」という不安感を呼び起こす重要な仕掛けとなっている。

また、「紅衣禁忌」そのものについても、スタッフの多くはデジタルゲーム（『紙装束』）、ホラー映画（『靈幻小姐』など）、ネット上の怪異譚（「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」）など多元的なメディア体験を通して、〈紅衣禁忌〉として理解されたが、実際に「現場で体験する」のは「林宅 37 号」で初めてだったと語っていた。とりわけ「死人が紅衣を着ること」にまつわる〈紅衣禁忌〉は「最も危険な悪霊を生む」という文化的ロジックとして内面化されており、それが現場の演出や道具設計にも反映されている。

最後に、スタッフが「紅衣禁忌」と慶弔の文化色彩規範について語った部分では、現代中国都市社会の若年層における伝統文化の「記憶」と「現場的再体験」のずれが垣間見える。西洋式のウェディングドレスの普及などに象徴されるように、伝統的な文化色彩規範が日常生活で徐々に希薄化する一方、密室脱出ゲームという参加型エンターテインメントの文脈では、それらが怪異・ホラー体験として再浮上し、「紅衣禁忌」が〈紅衣禁忌〉として再生産されていることが示された。

このように、密室脱出ゲーム「林宅 37 号」において、「紅衣悪霊」というホラー表象および〈紅衣禁忌〉という民俗文化が、単なる物語設定や演出装置としてだけでなく、現場プレイヤーの身体的・感覚的体験、さらには運営側の演出意図や文化意識の中で、多層的かつ動態的に再生産・再意味化されていることを如実に示している。次節では、まさにこの「『紅衣禁忌』の転倒によって、視覚的衝撃と不穏さを効果的に生み出す」演出構造に着目しつつ、「林宅 37 号」のストーリー・演出・道具・体験設計の具体的分析を進め、「紅衣悪霊」というホラー表象が密室脱出ゲームという高没入型メディアでどのように再生産され、現代中国社会における民俗文化の新たな継承・変容の回路となっているのか、より詳細に論じていきたい。

5.2 「林宅 37 号」における身体化された文化再生産

本章は、密室脱出ゲーム「林宅 37 号」を事例に、現代中国社会において「紅衣悪霊」というホラー表象がどのように再生産されているかについて、多角的に検討した。その際、物語構造・演出・道具設計の意図を現地調査およびスタッフへの聞き取り調査にもとづいて明らかにしつつ、密室脱出ゲームが有する「高没入性・高参与性」という特性が、文化秩序や民俗文化の現代的再生産にいかなる役割を果たしているのかを論じてきた。特に、「林宅 37 号」における「紅衣悪霊」表象の再生産は、民俗文化がどのように新興メディアの空間に取り込まれ、プレイヤーによって身体的に経験され、さらに新たな意味が付与されていくのかという点に照準を合わせている。

密室脱出ゲーム「林宅 37 号」が提示する文化的革新性は、単に「紅衣悪霊」という表象を継承する点にあるのではなく、葬儀と婚礼、日常と禁忌、祝祭と死という対極的カテゴリーを意図的に「錯位」や「混乱」させる演出表現にこそ宿っている。すなわち、「林宅 37 号」の物語構造は、冥婚の強制、紅衣を纏った沈秀秀の惨死、そして復讐と婚礼の合一という、相容れない儀礼（生と死、婚礼と葬儀）を空間・時間・役割の諸次元で意図的に錯綜させるもので

ある。たとえば、「林宅 37 号」では、霊堂という本来「死者を悼む空間」で婚礼が執行され、死者の位牌を「高堂」、すなわち舅姑の象徴として礼拝し、さらにプレイヤー自身が花婿役となり「紅衣悪霊」である沈秀秀との婚礼を行う、といった一連の演出が際立つ。こうした演出において重要なのは、単なる禁忌の侵犯や儀礼の混淆だけでなく、空間的・記号的秩序の「混乱」の演出である。

イギリス文化評論家マーク・フィッシャーは『奇妙なものとぞっとするもの』において、「奇妙なもの」(The weird)を「存在するべきではないものであり、我々がいまに至るまでこの世界を理解するために用いてきたカテゴリーを逸脱したもの」、すなわち「世界の規則を歪める異物」と定義する[Fisher 2022(2016):23]。たとえば吸血鬼や狼人[Fisher 2022(2016):24]、あるいは H.P. ラヴクラフトのクトゥルー神話に登場する旧支配者[Fisher 2022(2016):26]は、人間の認識枠組みを破壊する外部からの超越的存在として、この「奇妙なもの」の典型である。しかしフィッシャーがより重要視するのは「ぞっとするもの」(The eerie)の概念であり、これは「本来あるべきものが存在しない、あるいは存在しないはずのものがそこに現れている」という状況から生じる、認知的なズレや不安、日常秩序の内部に潜む「錯位」や「混乱」から滲み出すホラーである[Fisher 2022(2016):100]。彼が分析するヒッチコックの『鳥』(1963 年、監督: Alfred・Hitchcock)において、渡り鳥の群れが突然人間的な組織性を持って襲撃する現象は、自然秩序の中に理性的意志が侵入する不気味さを体現している[Fisher 2022(2016):90]。同様に、19 世紀にポルトガル沖で発見された無人漂流船「メアリー・セレスト号」の事例、すなわち船体は無傷なのに乗組員が不可解に消え去った「不在の痕跡」は、存在すべき人間の空虚がもたらすぞっとする感覚の原型である[Fisher 2022(2016):91]。これらの事例が示す本質は、超自然的な外在的脅威ではなく、我々が当然と信じる秩序(自然/人間、存在/不在)が突然機能不全に陥り、その「錯位」や「混乱」から湧出する認識的不協和なのである。そして、この「ぞっとするもの」の前提は、すでに内面化された「正しい秩序」への信頼であり、その「錯位」や「混乱」はホラーを喚起すると同時に、自明視されてきた文化秩序を再確認させる契機となる。

このようなフィッシャーの理論枠組みから見ると、「林宅 37 号」における演出は「ぞっとするもの」の典型例である。すなわち、死者が纏うはずのない紅い婚礼衣装や、葬儀の灯籠が紅金で彩られ、婚礼の象徴である「囍」字が白黒で表現されるといった、本来厳密に使い分けられるべき慶弔色彩規範が意図的に攪乱されている。中国社会において厳格に区分される色彩

体系（慶事の紅／弔事の白）、すなわち「紅衣禁忌」をあえて混乱することで、プレイヤーは「存在すべきでない色」が現前する違和感（紅い喪具である灯籠）と、「存在すべき色彩」が欠如する空虚感（白黒の囃字）に直面するのである。こうした演出を通して、プレイヤー自身が「紅衣悪霊」と直接的に「遭遇」し、霊堂において「紅衣悪霊」との婚礼を執り行い、さらには死者の位牌を親族として拝礼し、自ら禁忌侵犯の主体となる一連の経験は、「紅衣悪霊」というホラー表象を単なるホラー的イメージとして消費する次元を超え、「紅衣禁忌」を抽象的な知識として理解する段階を越えて、民俗文化をプレイヤー自身の身体と感覚に強く根付かせ、その規範意識の再確認を促す契機となっている。

つまり、密室脱出ゲームでは、ホラーは画面の中ではなく、プレイヤーが置かれる場と動線の中で経験される。密室脱出ゲーム「林宅 37 号」は、従来の映画やデジタルゲームとは異なり、プレイヤーが物理的空間と物語構造の両面で「紅衣悪霊」と「紅衣禁忌」に直接的、身体的に向き合うことを可能にした再生産装置であると言える。特に、婚礼と葬儀という儀礼体系の錯位や、色彩規範の攪乱といった演出を通して、「紅衣禁忌」が抽象的な知識や受動的なイメージとしてではなく、プレイヤー自身の身体感覚と情動を通して〈紅衣禁忌〉として再確認されるプロセスが明確となった。暗さ、音、狭さ、時間制限といった要素は緊張を強め、「紅衣悪霊」の物語を現場の出来事として立ち上げる。ここから、メディアの形式が変わること自体が、禁忌知識やホラー体験の伝わり方を変える条件になっていると言える。すなわち、「林宅 37 号」を介したホラー体験は、民俗文化の継承と再生産を促すと同時に、「紅衣悪霊」というホラー表象が現代中国社会においてどのように生き続け、変容していくのかという問いへの新たな回答を与えるものである。

第6章 デジタルゲーム『紙装束』における「紅衣悪霊」の物語の再編成

1 はじめに

本論はこれまで、第2章から第5章にかけて、映画、ネット空間、デジタルゲーム、密室脱出ゲームといった多角的なメディアを通じ、「紅衣悪霊」というホラー表象がどのような形で再生産され、民俗文化である「紅衣禁忌」がどのように現代中国社会において再生産されてきたかを論じてきた。これまでの考察を通して明らかになったのは、「紅衣悪霊」というホラー表象が、現代メディア特有の物語的・表現的特性を介して再生産される過程において、「紅衣禁忌」と不可分に結びつきながら、社会的文脈や時代の要請に応じた新たな解釈と機能を獲得している点である。

こうした再生産の動態は、しかしながら決して一様ではない。とりわけ2010年8月1日より施行された『網絡遊戯管理暫行弁法（デジタルゲーム管理暫定弁法）』の下で、中国社会におけるデジタルゲーム表現は、民俗文化や霊的存在の描写に対して厳格な規制を受けることとなった⁵⁶。こうした法規制強化のなか、「紅衣悪霊」というホラー表象は従来のような自在な展開を許されず、存続そのものが困難な状況に置かれている。こうした厳しい規制環境下にあっても、あえて「紅衣悪霊」を主題としながら、シリーズとして継続的に作品を発表してきたのが『紙装束』⁵⁷である。特に本シリーズは、2010年以降の新たな規制体制のもとで唯一継続的に展開されてきた「紅衣悪霊」テーマのデジタルゲームであり、そのメディア表現のあり方や、規制環境下における「紅衣悪霊」の描写手法の変容は、現代中国における民俗文化の存続を考察するうえで重要な事例となっている。

つまり、現代中国社会においてはデジタルゲームジャンル全体が規制強化の影響を大きく受けているが、『紙装束』シリーズは、そうした環境の中で「紅衣悪霊」を前面に押し出しつつ、安定した運営と人気を実現している希有な作品である。その成功の背後には、「紅衣悪霊」という霊的表現や「紅衣禁忌」という民俗文化が物語化される過程において、規制状況に応じた独自の表現的調整や創意的な工夫が認められる。このことは、単なる文化消費にとどまらず、現代中国社会における民俗文化の存続や伝承実態をも示唆している。

⁵⁶ 本論第4章において分析した『港詭実録』は、2020年に香港のゲーム会社によって制作・配信された作品であり、その最終的な監督・解釈権は香港特別行政区康樂及文化事務署に属する。そのため、本論第4章の『港詭実録』は中国における国家新聞出版署の規制、すなわち『網絡遊戯管理暫行弁法』の適用対象外である。

⁵⁷ 『紙装束』の中国語原版名は『紙嫁衣』である。中国語版のリリース後、日文版も発行され、日文版タイトルはハートビート・プラスによって『紙装束』と命名された。

本章では、これまでの議論を踏まえ、デジタルゲームである『紙装束』というメディアの中でも特に、規制がますます厳格化する現代中国社会の状況下において、「紅衣悪霊」というホラー表象がどのような表現上の変容・適応を遂げているのかを具体的に検討する。こうした分析を通して、本章が目指すのは、「紅衣悪霊」というホラー表象が現代中国の法規制環境下でどのように再生産され、存続を可能にしているのか、そのプロセスを明らかにすることである。

すなわち、本論第2章から第5章までの分析で明らかにされてきた「紅衣悪霊」の多元的な再生産の実態を踏まえたうえで、本章は2010年代以降、民俗文化や霊的存在に関する法規制が急速に強化される中国社会において、なぜ「紅衣悪霊」というホラー表象がデジタルゲームを通して、なおも再生産され、生き延びているのか、そしてそのことが現代中国の民俗文化の存続・伝承の実態をどのように照らし出しているのかを考察するものである。

2 研究史からみる本章の位置づけ

2.1 『紙装束』における霊的存在・民俗文化の物語的構成について

『紙装束』をめぐる議論は、同シリーズに描かれる「紅衣悪霊」および「紅衣禁忌」の再生産という主題をめぐり、主にデジタルゲームにおける伝統的な民俗文化や霊的存在がどのように語り直されているのか、すなわち民俗文化とホラー表象とが交錯することによってどのように新たな物語世界が創出されているのかという問題意識を出発点として議論が展開されている。

たとえばメディア学者である高悦は、『紙装束』シリーズを民俗文化とホラー表象の融合作品として位置づけている。とりわけ、この作品では、婚礼や葬儀、冥婚、怨霊譚などの伝統文化に由来する象徴的記号が、現代の若者と伝統的民俗慣習との衝突や矛盾（たとえば『紙装束2：柴鈴村』において都市出身の女性主人公である陶夢嫣が生贄として「紅衣悪霊」に捧げられる村落の民俗儀式に反発し、『紙装束4：紅絲纏』では知識人女性である崔婉鶯が彼氏の両親による「紅衣悪霊」の物語や民俗文化を一笑に付す姿が描かれている）を物語化することで、現代中国社会における「紅衣悪霊」像の再編と更新がなされていることを指摘する[高2022:38]。加えて論文後半では、『紙装束』シリーズが『網絡遊戲管理暫行弁法（デジタルゲーム管理暫定弁法）』の施行下、どのように規制をすり抜けて「紅衣悪霊」の物語を描き続けているかに注目している。高悦は、霊的存在の表現が法規制で明確に禁じられているにもかかわらず、『紙装束』シリーズが暗示的な言語表現やごく短いシーンを通して、「紅衣悪霊」の

存在をプレイヤーに印象付けている事実を指摘し、これらの演出を「審査の『エッジボール（法律や規定にぎりぎり抵触しない行為）』」として批判的に論じている[高 2022:47]。そして、こうした手法が「法規制の精神を形骸化させる」として、さらなる審査強化の必要性を訴えている[高 2022:49]。

この「審査の『エッジボール』」という視点は、制度的規制下で「可視／不可視」の境界を巧みに往還する現代中国民俗文化の存続実態を浮かび上がらせており、示唆に富むものといえる。しかし一方で、高悦の議論は「紅衣悪霊」の表現が審査制度を掻い潜るために、どの場面で、どのような物語的・演出的工夫によって実現されているのかという具体的な検証や事例分析に乏しいと考えられる。加えて、都市出身の若者と民俗文化の価値観との衝突を通して「紅衣悪霊」物語の再編を描き出す点は高く評価できるものの、「エッジボール」としての表現調整の実態については十分な分析がなされているとはいえない。そのため、全体として『紙装束』における「紅衣悪霊」というホラー表象が現代中国の規制環境下でいかに存続・再生産されているのかという問題への考察は、やや不十分であるといわざるを得ない。

高悦が法規制回避の「表現手法」、すなわち「審査のエッジボール」を通して『紙装束』における「紅衣悪霊」が現代中国の規制環境下で「可視／不可視」の境界を往還していることを批判的に指摘したのに対し、民俗学者である陳婕は『紙装束』シリーズの物語基盤を形成する中国民間における霊的存在の認識論的枠組みに着目する。陳婕は中国の靈魂観念を「形神俱滅」（人は死ねば肉体と靈魂の完全消滅／唯物論的立場）と「形滅神不滅」（人は死して肉体滅ぶとも、靈魂は不滅である／魂魄観念の主流）といった2種類に分類したうえで[陳 2023:28]、『紙装束』シリーズがまさに後者を「紅衣悪霊」物語の根幹に据えている点を明らかにする[陳 2023:29]。すなわち、ゲーム内で描かれる「紅衣悪霊」の成立根拠は、人が死後、魂として現世に戻るには、生前に紅い衣をまとして死ななければならない、すなわち「紅衣禁忌」を侵犯する必要があるという民間信仰であり、シリーズ全体のホラー演出や物語展開はこうした民俗文化に支えられている[陳 2023:31]。このように『紙装束』は、「紅衣悪霊」という表象を単なるホラー的な虚構としてではなく、「紅衣禁忌」をめぐる生と死、倫理と信仰の交錯の中で再構築し、現代的なナラティブを創出している。

また陳婕は、『紙装束』シリーズが中国社会のデジタルゲーム法規制下で、「民俗文化の啓蒙」と「封建迷信の宣伝」という二重の評価軸の狭間に置かれていることにも言及する[陳 2023:31]。ゲームが「民俗文化の継承・普及」として評価される一方で、実際には霊的存在や

超自然現象を描くこと自体が迷信とみなされ、規制の対象となる可能性があるため、作品は常に社会的評価のグレーゾーンに立たされている[陳 2023:32]。このような「紅衣悪霊」表象の二重性は、現代中国社会における民俗文化と法規制の相互関係を描き出すのである。

つまり、高悦と陳婕の研究は、それぞれに先駆的意義を有しつつも、いくつかの課題を残している。前述のように、高悦の研究は法規制を掻い潜る「エッジボール」としての表現技法の存在を鋭く指摘する一方で、具体的にゲームのどの場面で、どのような語りや演出がどの程度まで法規制を意識して創作されたのかについて、十分に踏み込んでいない。一方、陳婕は『紙装束』が中国民間の霊的存在に関する観念や「紅衣禁忌」をナラティブ化している点を評価しているが、そうしたナラティブと現実社会の表現規制・政策環境との相互作用や、それが「紅衣悪霊」というホラー表象に与える具体的な変容のプロセスには十分に言及していない。

2.2 『紙装束』のプレイヤーによる霊的存在・民俗文化の再認識について

『紙装束』によって描き出される「紅衣悪霊」像や「紅衣禁忌」といった民俗文化が、現代中国の若年層、特にZ世代プレイヤーの間でどのように伝播し、現代的に受容されていくのかという視点からは、社会学者である趙蓉・董欣悦による「Z世代对遊戲中传统文化元素的再传播研究—以『紙嫁衣』為例」が新たな地平を切り拓いた。同研究は、Z世代プレイヤーの間で「紅衣悪霊」物語の解釈が多様化し、とりわけ多くのプレイヤーが「紅衣悪霊」を女性抑圧への批判的な寓意として読み解えていることを明らかにしている[趙・董 2025:89]。たとえば、ゲーム内で冥婚の犠牲者となった女性キャラクターが「紅衣悪霊」として復讐を試みるという悲劇的な描写が、封建的な習俗や迷信、さらに差別構造に対する暗黙の批判として機能しているとの指摘は、デジタル時代において「紅衣悪霊」というホラー表象が新たな社会的意味を獲得していることを示している[趙・董 2025:91]。

このように、趙蓉・董欣悦の研究は、Z世代のプレイヤーが『紙装束』に描かれた「紅衣悪霊」像を、従来の呪術的・迷信的存在としてではなく、女性抑圧への批判的象徴として受容する新たな可能性を示した点で、重要な意義を有している。しかしながら、同研究にはなお検討すべき問題も残されている。すなわち、プレイヤーが読み取るこうした「批判的な寓意」そのものが、表現規制を潜り抜けつつ社会的問題を提示しようとする開発者側の物語上の工夫であったのではないかと、という点である。実際、『紙装束 4』において「紅衣悪霊」の復讐の動機が「個人の怨恨」から「村落全体に内在する差別的構造（すなわち女性に対する差別）」へと

拡張されている物語の設計は、特定の民俗文化（たとえば「紅衣禁忌」や女性を生贄として「紅衣悪霊」に捧げられる儀式）を描き出すのではなく、社会に存在する問題や矛盾を象徴的に表現するための創意的対応として解釈しうる。しかし、このような法規制環境と物語的調整・創作的工夫の相互作用に関する分析深度は未だ不十分であり、依然として解明の余地が残されているといえる。

趙蓉・董欣悦が「差別構造への批判的な寓意」というプレイヤーの解釈変容を考察したのに対し、ホラー表象の越境的な変容に焦点を当てたのが、メディア学者である吴佳明の研究である。吴佳明は、『紙装束』の多言語翻訳・ローカライズ過程を通して、「紅衣悪霊」というホラー表象や「紅衣禁忌」という民俗文化が中国文化圏以外のプレイヤーにも伝播・変容していく動態を論じた。吴佳明の論考によれば、『紙嫁衣』シリーズは「紅衣悪霊」を「Red-Clad Vengeful Ghost Bride（紅衣を纏う復讐悪霊花嫁）」と表現することで、「紅衣禁忌」と霊的復讐のロジックを直感的に伝えつつ、グローバル市場において中国語圏のホラー表象や民俗文化を可視化している[吴 2024:549]。とりわけ、英語圏をはじめとする海外のプレイヤーに対しては、単なる「ghost」や「spirit」といった一般的な訳語では表しきれない「紅衣悪霊」の禁忌性や民俗的背景を、翻訳タイトルやローカライズの過程で積極的に伝達しようとしている点が特徴的である[吴 2024:550]。

そして、吴佳明は『紙装束』シリーズの国内外バージョンにおける表記上の差異にも着目する。すなわち、中国本土でリリースされた初期のゲームでは、「紅衣悪霊」は「紅衣女鬼」と明確に名付けられていたが、その後、法規制の強化を受けて「鬼」という語に引用符が付され、「紅衣女『鬼』」という表記へと修正された[吴 2024:551]。この引用符の付加は、公式には「鬼」すなわち霊的存在の実在性や超自然性を曖昧化し、規制当局への配慮を示す措置であったと分析される[吴 2024:552]。一方、国際版『紙装束』では、「紅衣悪霊」の訳語は一貫して「Red-Clad Vengeful Ghost Bride」とされており、国内版のような規制を意識した曖昧化や表現上の抑制はほとんど確認されない。吴佳明は、この国内外の表記上の乖離、すなわち国内版における検閲回避のための表記上の工夫と国際版における民俗要素の直接的な提示という二重構造が、現代中国ゲーム産業における規制環境への対応として機能し、同時に中国産デジタルゲームの「越境的存続」を可能にする重要な要因となっていると指摘している[吴 2024:554]。

以上に見てきた研究は、『紙装束』シリーズにおける「紅衣悪霊」というホラー表象や「紅

衣禁忌」といった民俗文化が、現代中国の法規制下においてどのように存続・再生産されているのかという問いに迫りつつも、いくつかの重要な課題を残している。たとえば、高悦による「審査のエッジボール」論や陳婕が指摘する「グレーゾーン」としての物語的实践はいずれも、現行の規制環境の下で「紅衣悪霊」表象がどのように存続していくのかという問題意識を有しているが、議論の多くは現象の指摘や批判的評価にとどまっており、具体的な創作手法や物語構造の分析には十分に踏み込んでいない。また、吴佳明の研究は、国内外バージョンの共存を通じた「紅衣悪霊」表象の持続可能性に新たな視点を提示したものの、国内版における「紅衣悪霊」がどのような工夫・調整を経て規制下で存続しているのか、あるいは消極的回避以外にいかなる道があるのかといった根本問題には明確に答えていない。

さらに、これまでの研究はいずれも『紙装束』シリーズにおける「紅衣悪霊」の物語全体の流れや結末部の描写、すなわちシリーズ全体を貫く「紅衣悪霊」表象の成立論理やその最終的な解釈構造についての包括的な分析を行っていない。とりわけ、ゲーム全体のストーリーを通して「紅衣悪霊」という存在がいかなる民俗的・物語的根拠によって最終的に正当化され、どのような形でプレイヤーに提示されるのかといった問題は、現代中国社会における民俗文化の存続可能性を考察するうえで重要であるにもかかわらず、これまでの研究はその検証を十分に行っていないといえる。

以上を踏まえ、本章では、『紙装束』シリーズにおける「紅衣悪霊」物語の全体像を体系的に整理・検討し、とりわけ結末部に注目して、その表象がどのような論理構造のもとで成立し、どのように規制下でも存続しうるのかを明らかにする。これにより、現代中国における民俗ホラー表象の存続を解明することを本章の課題とする。

3 デジタルゲームを取り巻く法制度と『紙装束』分析への導入

3.1 デジタルゲームに関連する法制度の形成

本節では、現代中国におけるデジタルゲーム、特にデジタルゲームが直面する制度的・政策的枠組みについて概観し、こうした法規制が『紙装束』シリーズの制作・流通にどのような影響を及ぼしているかを明らかにする。この法的・社会的な背景を把握することは、次節で展開する『紙装束』の物語構造や表現上の特徴を検討する前提として不可欠である。

中国におけるデジタルゲームの規制体制は、2020年施行の『網絡遊戲管理暫行弁法（デジタルゲーム管理暫定弁法）』（以下『弁法』と表記する）を基盤としている。『弁法』は国家

新聞出版署による厳格な管理下、デジタルゲームの内容、審査、運営に関して詳細な基準を設けている。とりわけ、社会主義核心価値観の尊重、国家統一・民族団結・社会秩序の維持、青少年保護、社会道德の遵守などが強調され、「邪教や迷信の宣伝」、「虚構情報の拡散」、「暴力・猥褻・犯罪行為の誘発」、「他者の権利侵害」、「社会的安定を損なう内容」などの一切を禁止している。なかでも「迷信」や「霊的存在の肯定的描写」、「封建的習俗の美化」等は、制度上明確に排除・制限される対象とされ、審査段階において厳しく検閲・修正が求められる⁵⁸。こうした規範のもと、民間禁忌や超自然現象を主題とするデジタルゲームは、その内容が社会的・政策的要請に抵触すると見なされやすくなっている。

こうした制度的環境下、『紙装束』シリーズは、「紅衣禁忌」や「紅衣悪霊」といった伝統的民俗禁忌とホラー表象を題材としながらも、2020年代以降の規制体制の下で安定したシリーズ展開を維持してきた。とりわけ、『弁法』施行以降、民俗文化や霊的存在の直接的描写が困難となるなか、作品は制度的制約への配慮を随所に反映しつつ、独自の物語構造・表現手法を体現している。その結果、デジタルゲームにおけるホラー表現、特に「紅衣悪霊」をめぐるホラー表象の再生産は、単なるエンターテインメントを超えて、現代中国における民俗文化とポリティクスの相互作用を体現する重要な文化現象となっている。

要するに、中国のデジタルゲームに対する法制度は、民俗文化や霊的存在の物語的再生産に対し強固な規範的枠組みを設定しており、「紅衣悪霊」のような主題を扱うゲーム作品は、創作・流通両面で高度な制度的調整と応答を求められる。本節の検討を踏まえ、次節では『紙装束』シリーズがこのような制度的制約下でどのように物語世界を構築し、「紅衣悪霊」というホラー表象の再生産を実現してきたのか、具体的な事例分析へと進む。

3.2 『紙装束』に描き出される「紅衣悪霊」

『紙装束』は、中国のゲーム会社ハートビート・プラス（HeartBeat Plus）が2021年より開発・リリースする、中国社会の伝統儀礼や禁忌文化を基盤としたデジタルゲームであり、「紅衣悪霊」を中心的モチーフとしたシリーズ作品である。本シリーズは2021年1月に第1作『紙装束』がリリースされたのを皮切りに、同年7月の『紙装束2：柴鈴村』、2022年1月の『紙装束3：鴛鴦債』、2022年8月の『紙装束4：紅絲纏』と続き、2023年7月には第5作『紙装束5：来世劇』が発表されている。

⁵⁸ 中華人民共和国中央人民政府公式サイト 政策・行政法規庫 文化部令第49号：https://www.gov.cn/gongbao/content/2010/content_1730704.htm（最終閲覧日 2025年8月11日）

この『紙装束』シリーズは、毎作ごとに異なる村落や家族の因習、婚礼と葬儀、世代間の葛藤などを背景に、「紅衣禁忌」を侵犯することで生じる「紅衣悪霊」という表象が、物語の核心に位置づけられている。とりわけ、主人公や登場人物が紅衣にまつわる民間信仰、冥婚や死者儀礼、呪術的な因習などに巻き込まれ、現代中国社会の民俗文化やジェンダーといった多様なテーマが物語展開に組み込まれている点が特徴である。

本節では、各作品における物語構造や主題設定、表現手法を概観しながら、「紅衣悪霊」というホラー表象がデジタルゲームというメディアを通してどのように現代中国の法規制環境下で再生産されていくのか、その具体的プロセスを明らかにする。

3.2.1 物語の創作基盤：「時代遅れ」の民俗文化

中国農村を舞台とした『紙装束』シリーズの一連の作品群においては、禁忌観念に起因する論争、および若年男女の婚姻と伝統的農村風習とのコンフリクト（対立・衝突・葛藤）が物語の重要な基盤として埋め込まれている。たとえば、個人の社会的排除や家族内葛藤を描いた第1作『紙装束』では、双子が呪いをもたらすという民間禁忌にもとづき、禁忌を理由に捨てられ虐げられた聶莫黎（姉）が、妬心から聶莫琪（妹）を殺害し、その身分を篡奪して男性主人公と結婚しようとするプロットが展開される。続編『紙装束2：契鈴村』では、ヒロインである陶夢嫣が生贄として「紅衣悪霊」に捧げられる運命に抗い、村からの脱出を試みる物語が軸となり、迷信思想が如何に個人の自由と主体性を強く制約、抑圧するかが描き出されている。続いて、『紙装束3：鴛鴦債』においては、第1作『紙装束』の最終敵対者たる聶莫黎が、上巳節（旧暦3月3日）⁵⁹という特定の日時にまつわる禁忌を悪用し、婚礼を装った「奪煞之法」⁶⁰という儀式を通して人間を生贄とし、これによって「紅衣悪霊」である魑娘子⁶¹の力を奪取しようとする過程が描かれる。

さらに、第4作『紙装束4：紅絲纏』では、冥婚、因習的な嫁入り儀礼、あるいは「前世と来世」観念を絡めた生死観といったテーマが繰り返し登場する。ヒロインである崔婉鶯は、死者を慰めるという迷信的理由から、自らの意思に反して死者との結婚を強制され、その非合理

⁵⁹ 任昉の民俗学著作『中国民間禁忌』によれば、上巳節（旧暦3月3日）は中元節（旧暦7月14日）と一緒に「鬼節」とされるが、「悪霊」に関する禁忌と結び付けられる[任 2004：216]。

⁶⁰ 『紙装束3：鴛鴦債』の物語設定によれば、「奪煞之法」は上巳節に行われる儀式であり、「冥陀蘭」という花を原材料とし、少女を生贄として捧げることにより「神霊」の力を奪おうとする邪術である。ゲームの終末において、こうした邪術は迷信による妄想や幻覚であることが証明された。

⁶¹ 『紙装束3：鴛鴦債』のプロットを精査することによって、魑娘子は契鈴村で村民に紅衣を着せられて生贄として殺された女性であることがわかる（『紙装束2：契鈴村』と連動）。『紙装束3：鴛鴦債』において、魑娘子は深く怨念を持っていたため「紅衣悪霊」となって現世に舞い戻った。

な儀式的犠牲となろうとする。このプロットは、死者を畏敬するという名目で、生者の人生、特に女性の婚姻の自己決定権が如何に理不尽に蹂躪されるかを露わにしている。さらに、第5作『紙装束5：来世劇』においても、中国の伝統的な戯曲（芝居）に根ざしたさまざまな迷信思想や民俗禁忌、たとえば特定の演目に関する禁忌や「陰戯（死者への奉納芝居）」の危険性に関する妄信が物語を駆動する。そのなかで、ヒロインである王嬌彤は、こうした迷信と見做されるものに翻弄される。彼女が経験する「前世の因縁」なるものは、迷信思想（あるいは作中描写にもとづけば、特定の薬物や暗示による幻覚的体験の可能性も示唆されるが、いずれにせよその根源は非合理的な民間信仰にある）に起因するものとして描かれ、また、こうした迷信思想が生み出した禁忌（たとえば、特定の役柄や場所、演目の禁忌）を破った結果として、深刻な呪いの連鎖に巻き込まれる。この一連の苦難は、シリーズを通して描かれてきた「紅衣悪霊」のような存在へと堕ちる暗示的な帰趨をも帯びており、迷信がいかに個人を破滅へと導く危険性を強く印象付けるものとなっている。

このように、シリーズを通して一貫しているのは、「紅衣悪霊」というホラー表象や双子禁忌、冥婚や生贄、および日時禁忌などの民俗文化が、「時代遅れの醜悪なもの」、あるいは「人々の自由、幸福、生命に甚大な害を及ぼす迷信的思想」として批判的に扱われている点である。すなわち、物語を通底する創作意図は、これらの迷信に囚われ、盲従することこそが悲劇や不幸を招き寄せる根源であるという認識に根ざしている。つまり、『紙装束』シリーズ各作は、現代中国社会における民俗文化と現代的価値観の葛藤を、「紅衣悪霊」の物語を通して象徴的に描き出しているのである。

3.2.2 「紅衣悪霊」：「紅衣禁忌」を演出する仕掛けと「迷信を打破する」教化機能

これまで見てきたように、「迷信思想に囚われれば災難を招く」という主題は、『紙装束』シリーズ全体を通底する物語的核心である。では、このシリーズにおいて、中国民間に伝わる「紅衣禁忌」という民俗禁忌およびそれに結びつく霊的存在「紅衣悪霊」が、どのような演出を経て提示され、いかに解釈されているのかを具体的に検討したい。

シリーズは、「紅衣禁忌」と「紅衣悪霊」をプレイヤーに直接説明するよりも、強烈な視覚的対比と象徴の転倒を通してその不気味さを演出する手法を特徴とする。第1作『紙装束』の冒頭シーンがその典型である。吉祥の「囍」字が掲げられた婚礼場で、紅い花嫁衣裳の新婦の前に突然、白い喪服の女性が現れる。この瞬間、祝福の音楽は不協和音へ変わり、「囍」の文

字は霊堂を示す「奠」へと変化する。この「紅（婚礼・生）」と「白（葬儀・死）」の混在、「囍（吉）」と「奠（凶）」の転倒は、境界の溶解という根源的なホラーを喚起する。こうした演出は、前章で論じた密室脱出ゲームである「林宅 37 号」にも見られた。そこでは、婚礼空間に突如として死の記号（白い喪服と「奠」）が侵入し、文化的秩序が反転・攪乱されることで、プレイヤーに強烈な違和感と禁忌意識が植え付けられていたのである。続いて、こうした演出は『紙装束 3：鴛鴦債』や『紙装束 4：紅糸纏』にも踏襲され、「紅衣悪霊」が紅い花嫁衣裳を纏いながら頭巾に「奠」を記すという矛盾した視覚的表現が繰り返される。すなわち、シリーズは「紅衣禁忌」を明言せずとも、紅い花嫁衣裳と死の象徴（白、奠）を結びつける視覚的表現により、「紅衣が不吉と結びつく時、ホラーが生じる」という民俗禁忌の知識をプレイヤーに意識させるのである。

しかし、『紙装束』シリーズにおける「紅衣悪霊」の本質的な意義はホラーの創出そのものにあるのではなく、その正体が物語の終盤において必ず「非霊的な存在」として暴かれ、迷信の危険性を説く教育的結末へと収束する点にある。各作品における「紅衣悪霊」の実体は、一貫して「迷信の産物」または「人間の作為」として位置づけられ、科学的・合理的説明によって脱神秘化される。第 1 作『紙装束』では、双子禁忌という迷信によって家族から捨てられ、復讐に燃える聶莫黎が妹を殺害し自ら紅衣を纏って悪霊に扮するという怨恨による作為的扮装として描き出される。第 2 作『紙装束 2：柴鈴村』では、村の生贄信仰という集団的迷信と幻覚性植物である「冥陀蘭」への曝露により、ヒロインである陶夢嫣が「紅衣悪霊」の幻覚に苛まれるという薬物誘発性幻覚と集団的迷信の産物として表象される。続いて、第 3 作『紙装束 3：鴛鴦債』では、「奪煞之法」を実行するため、聶莫黎自らが婚礼を偽装し、紅衣を纏った姿で儀式を執り行うという儀式のための作為的演出として機能する。第 4 作『紙装束 4：紅糸纏』では、強制されようとした冥婚への恐れに関するトラウマから、ヒロインである崔婉鶯が「紅衣悪霊」を幻視するという精神的疾患として現れる。第 5 作『紙装束 5：来生戲』においては、ヒロイン王嬌彤が戯曲業界に根強く残存する禁忌文化からの圧力と、幻覚誘発性物質の影響とにより、「紅衣悪霊」の体験を生み出している。このように、『紙装束』シリーズ全体を通して、「紅衣悪霊」は超自然的な実体としてではなく、常に人間の悪意、迷信思想、薬物の影響、精神的不安定、あるいは意図的な策略といった要因が複合的に産出した現象として表象されているのである。

シリーズの物語構造において決定的に重要なのは、この「紅衣悪霊」の正体が明かされた直

後に、警察や医師という公的権威・科学的権威の象徴が登場し、事件を科学的・合理的・法的観点から総括する場面が必ず設けられている点にある。たとえば、『紙装束2：冥鈴村』では、ヒロインである陶夢嫣の体験が村落社会に根付く迷信と幻覚性植物「冥陀蘭」によって引き起こされたものであり、霊的存在の仕業ではないことが、警察や医師によって説明される。その他の作品においても、登場人物の死や事件は殺人、事故、薬物中毒、精神疾患といった現実的要因へと還元され、「紅衣悪霊」の仕業ではないことが強調される。このような終幕の構造は、ホラーを制度的・科学的権威の言説によって否定し、プレイヤーの不安を解消する「教化装置」として機能している。同時に、事件や悲劇の根源は「迷信思想」や「違法薬物」といった社会的・文化的悪弊に帰属され、これらが人々を犯罪や精神的疾患へと誘引する危険性が告発される。ここで警察の登場は「法的秩序による解決」を、医師の登場は「医学的合理性による説明」をそれぞれ体現しており、両者の結合によって、シリーズ全体は「迷信を打破し、科学を信頼し、法を順守すること」こそが社会秩序と個人の安全を保障する基盤であるという、中国の支配的イデオロギーに合致したメッセージを強力に印象づける。このように、『紙装束』における「紅衣悪霊」は、単なるホラー表象にとどまらず、ホラーを「迷信の危険性に関する教訓」へと転換するための不可欠な媒介項として位置づけられている。

4 本章の総括

本章は、『紙装束』シリーズを通して、現代中国社会の厳格化する法制度の下で「紅衣悪霊」というホラー表象がどのように再生産され、どのような経路で存続、伝承しているかを、物語構造と結末の処理に着目して考察した。明らかになったのは、同シリーズが「紅衣悪霊」を借用しつつも、物語終盤で必ず霊的存在を否定し、出来事を人為・病理・薬物・迷信へと還元することを確立している点である。すなわち「紅衣悪霊」は、プレイヤーのホラー体験を駆動する可視の記号であると同時に、終幕では警察・医師といった近代的権威の介入によって非霊的存在として言い換えられ、迷信批判と法・科学の強調へと収束する。この構図は、「紅衣悪霊」を存続させつつ、国家が重視する教育的・啓蒙的要請（迷信の排除、合理主義、法治）を両立させる表現上の運用であり、検閲環境に適合した語りの仕組みを精緻に作動させている。

これまでの研究に対する位置づけと修正も、ここで改めて明確にしておきたい。すなわち、これらの研究において誤解や過剰な批判が見られる点を指摘せねばならない。高悦は、『紙装束』が審査制度の網を掻い潜る表現として「審査の『エッジボール』」を指摘し、暗示的描写

や瞬間的なカット等により超自然要素を「擦り抜け」を図っていると主張する[高 2022:47]。ただし本章の通覧的分析が示すとおり、シリーズ各作は最終的に霊的存在を否定し、事件を合理的原因へと統一的に回収する。そのため、当該論点は演出上の「擦り抜け」を的確に捉えつつも、終幕での脱神秘化という決定的転換を十分に考慮していない。同様に、陳婕が「霊的存在や超自然現象を描くこと自体が迷信とみなされ、規制の対象となる可能性があるため、作品は常に社会的評価のグレーゾーンに立たされている」と指摘する見解[陳 2023:32]も、本シリーズの実態とは乖離している。『紙装束』シリーズは「紅衣悪霊」というホラー表象を「迷信の危険性」を告発するための教材として利用しており、表象それ自体が目的化しているわけではない。「紅衣悪霊」はあくまで「迷信が如何に人を害するか」という教育的メッセージを伝えるための手段であり、そのメッセージそのものが支配的イデオロギーと完全に一致している以上、作品は「グレーゾーン」などではなく、むしろ「適正ゾーン」の模範的ケースと評価すべきである。さらに吳佳明は、『紙装束』シリーズの国内版における「紅衣女『鬼』」という表記と、国際版における「Red-Clad Vengeful Ghost Bride」という英語表記との差異に注目し、こうした表記の差異が中国国内の規制環境に対する応答であると同時に、『紙装束』が越境的に受容され続けるための仕組みに関与していることを指摘している[吳 2024:554]。本章の分析は、この知見を物語構造の観点から補強するものであり、とりわけ物語の終幕が一貫して非霊的存在へと収束していくことを確認したうえで、この終幕処理と表記差の双方が相互に作用し合い、規制環境に適合する枠組みを構成している可能性を示した。

同シリーズの方法は、制度的制約下での持続可能性という観点から高い実効性を示す。しかしながら、本質的な限界も否めない。すなわち、シリーズは「紅衣悪霊」の核である「霊」の次元を、恒常的に人為・薬物・病理・迷信へと置換し、民俗文化に内在する死生観や恐れを、表象として深める契機を閉ざしてしまうのである。この置換は、現代中国社会における厳格な制度的環境を回避するための方策であるが、民俗文化の豊かな精神的含意を「非合理的誤謬」や「病的幻覚」として単純化する結果を招いている。換言すれば、『紙装束』における「紅衣悪霊」のホラー演出（紅／白、囍／奠の転倒など）は卓抜である一方、その効果は最終的に教育的メッセージを補強する装置へと収斂し、民俗表象の多義性は「迷信の是正」という単線的な省察へと矮小化されやすい。つまり、「紅衣悪霊」はホラー表象として演出しながらも、物語の結末で必ず非霊的存在へと吸収されることにより、超自然的な存在としての内核は剥奪されてしまうのである。その結果として、『紙装束』の「紅衣悪霊」は、表層的にはホラーを喚

起する表象でありながら、実際には検閲環境と主流的イデオロギーに適合する「合理化された悪霊」として再生産されていると言えよう。これは、現代中国社会の民俗文化を超自然的側面から描き出すことの困難さを示すとともに、制度的制約下で余儀なくされる表現上の妥協の産物にほかならない。

本章の出発点で提示した問いは、厳格な規制環境下において「紅衣悪霊」がなぜ、そしてどのように再生産されていくのかであった。その答えとして本章が明らかにしたのは、「紅衣悪霊」というホラー表象を活用しつつ、物語の終幕で合理主義と法治へと収斂させる語りの様式である。この方法は、規制のもとで継続的な制作と流通を可能にする現実的な手立てであると同時に、民俗文化の超自然的側面に対する解釈の幅を結果として狭める作用を伴っている。そのため、現代中国社会における「紅衣悪霊」の伝承形態には、少なくとも2つの方向が共存しうることになる。ひとつは本章で検討した『紙装束』型の方法（霊の非霊化・迷信破除への収束）であり、もうひとつは、次章で扱う密室脱出ゲーム「港詭 1997」のように「霊」という内核を保持したまま、歴史的・地域的文脈に埋め込む方法である。前者は規制整合的であるが象徴の厚みを削ぎ、後者は表現上の緊張を孕みながらも民俗表象の内在的論理を温存する。

以上を踏まえ、第7章では密室脱出ゲーム「港詭 1997」の分析へと進み、ここで整理した『紙装束』型の方法と対照させながら、規制社会における「紅衣悪霊」のもうひとつの伝承形態を検討する。これにより、本論が冒頭で掲げた課題、すなわち厳格な制度環境の下で「紅衣悪霊」はどのように伝承され、どのようなかたちで再生産されていくのか、という問いに対して、相補的かつ立体的な回答を提示したい。

第7章 密室脱出ゲーム「港詭 1997」における「紅衣悪霊」

1 はじめに

本章では、現代中国社会における「紅衣悪霊」の再生産と伝承形態について、密室脱出ゲーム「港詭 1997」の事例を通して検討する。本論全体の中で本章は、前章にあたる第6章と対をなすものであり、中国の厳格な法規制の下において「紅衣悪霊」がどのように伝承しつつ、再生産し続けていくのかを明らかにする。

前章では、現代中国社会の厳格な法規制の下で制作されたデジタルゲーム『紙装束』シリーズを取り上げ、「紅衣悪霊」がどのように超自然性を否定され、迷信・薬物・精神病理といった非霊的存在へと一貫して還元されているかを論じた。そこでは、警察や医師といった公的権威による説明的エンディングを通して、「迷信破除」「科学信仰」「法治精神」といった支配的イデオロギーが物語に埋め込まれ、結果として「紅衣悪霊」の脱神秘化が徹底されていることを明らかにした。すなわち第6章では、超自然的存在を否定することで成立する、消極的な再生産の様式を示したといえる。

これに対し本章では、密室脱出ゲームという物語テキストを担うメディアにおいて、超自然的存在を保持したまま、制度的制約を巧みに回避しつつ「紅衣悪霊」を再生産する別の形態を明らかにする。第5章では、同じく山東省済南市で創設された「林宅 37 号」を対象に、密室脱出ゲームという現代的娯楽メディアを通して「紅衣悪霊」がいかに再生産されるのかを検討したが、本章で扱う「港詭 1997」は、2021 年に創設された作品であり、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、市场监管总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、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）』⁶²によるコンテンツ規制が本格化する直前に位置する。そのため、本章では、規制強化の転換期に登場したこの作品に注目し、厳格な法規制が進行する現代中国社会において、「紅衣悪霊」というホラー表象がどのように伝承され、どのように再生産を可能にしたのかを明らかにする。

本章で分析する「港詭 1997」は、中国山東省済南市にある密室脱出ゲームで、「香港返還」

⁶² 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、应急管理部、市场监管总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、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。

という歴史的な事件を背景に、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た物語を提示している。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」をめぐるホラー表象は、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。すなわち、中国の厳格な法規制の下においてさえ、「紅衣悪霊」というホラー表象は存在し続けているのである。

最後に、本章の目的は、「港詭 1997」における「紅衣悪霊」の存続と再生産の実態を明らかにすることにより、第6章で検討した「否定による脱神秘化」とは異なる、霊性を保持したままの存続の実践可能性を浮かび上がらせる点にある。これにより、「紅衣悪霊」というホラー表象が、政治的・制度的制約と市場的要請の狭間でいかに再生産されるのかという本論全体の核心的な問いに対し、より立体的で多面的な解答を提示することを目指す。

2 研究史からみる本章の位置づけ

本章は、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ホラー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。

2.1 中国における密室脱出ゲーム研究の系譜

中国における密室脱出ゲームに関する研究は、すでに本論の第5章において「林宅 37 号」を分析する際に、その起源や基本的な定義[姚 2022:136]について触れた。本節ではそれを踏まえたうえで、密室脱出ゲームをめぐる学術的議論の現状と課題を整理し、本章の分析対象である「港詭 1997」を位置づけることを目的とする。具体的には、近年の中国における密室脱出ゲームをめぐる制度的規制、文化的再生産、民俗禁忌の表象に関する研究を概観し、その上で本章の分析視座を支える人類学的枠組みを提示する。

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。たとえば中国の文化経営学者である姚寅歌は、密室脱出ゲームはプレイヤーに物語を理解した

うえて、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」⁶³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艷は、姚寅歌の主張を認めたうえで、中国の学术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]。孫宏艷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、孫宏艷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、应急管理部、市場監管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）』（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、姚寅歌と孫宏艷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

⁶³ 中華人民共和國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。

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ごしており、禁忌と霊的表現を迷信の一環としてのみ議論し、こうしたホラー表象をめぐる現状を単純化してしまっている。特に孫宏艷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。本章では、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」をめぐるホラー表象と再生産の「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章の位置づけ

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。そこで本章は、序章で整理した論点と重なる部分については、本章の議論に必要な範囲に限って要点のみ再掲する。すなわち、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章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関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实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の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関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实践の帰結として、儒教的知の体系がさまざま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し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、本章は「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、動的かつ相互補完的な実践を指す。本章では、法規制と文化実践とが互いに適応・再定義を通し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。本章でとりあげるのは、「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にもとづき、本章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、本章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次五カ年計画にもとづく文化・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⁶⁴。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、住房和城乡建设部、应急管理部、市場監管總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、市場監督管理總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「県級文化旅遊行政部門」の指導のもと、「全国文化市場技術監管与服務平台（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⁶⁵。このように、2022年に施行された『通知』を契機として、中

⁶⁴ 中華人民共和國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)

⁶⁵ 中華人民共和國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:

国政府は法的規制を通し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」などの霊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」はどのような戦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」

本章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伝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」に近づくと、「般若 F 超級密室」の広告看板が目に入る（写真 16）。その後、地下通路に沿って内部へ進むと（写真 17）、娯楽施設のサービスロビーに到達する（写真 18）。



写真 16 「般若 F 超級密室」の位置
(出所:筆者撮影 2024/8/11)

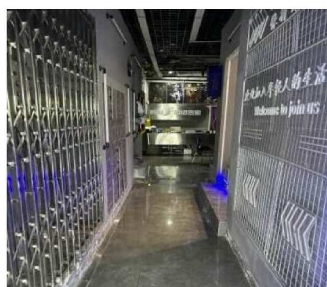


写真 17 「般若 F 超級密室」の地下通路
(出所:筆者撮影 2024/8/11)



写真 18 「般若 F 超級密室」のサービスロビー
(出所:筆者撮影 2024/8/11)

「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 4 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。

https://zwgk.mct.gov.cn/zfxxgkml/zcfg/gfxwj/202206/t20220627_934100.html (最終閲覧日 :2025 年 8 月 18 日)

表4 「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

表4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。本章ではあくまで「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⁶⁶。

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」をホラー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ホラー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⁶⁷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。このカードには密室内で完了しなければならない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」の中で的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 5 のとおりである。

表 5 「港詭 1997」における登場人物の紹介

⁶⁶ 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。

⁶⁷ 「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、本章では主要な 5 人の役に焦点を当て分析を行う。

	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	杜濤	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

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 5 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、およびホラー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、「済南から香港行きの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⁶⁸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と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」⁶⁹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遂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

⁶⁸ 「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。

⁶⁹ 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。

「⑩王孝軍」が「⑥張建軍」の犯罪証拠を探す一方で、「⑪杜濤」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、本章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杜濤」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し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」⁷⁰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ことはできないものの、「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

⁷⁰ 「杜濤」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。

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ないと述べ、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。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⁷¹！

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「百樂門」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 19）。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、「百樂門」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⁷²。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。



写真 19 プレイヤーが「香港返還」を見届ける

⁷¹ 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『百樂門』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。

⁷² 「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。

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⁷³。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。

4 本章の総括:「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」⁷⁴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

⁷³ 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。

⁷⁴ 「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]。

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纳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、陳彬と陳德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⁷⁵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」の物語を通して、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」が紅衣を身にまとして自殺し、死後に「紅衣悪霊」に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⁷⁶。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」の出現を通して「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、過去の香港映画やデジタル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

⁷⁵ 本章でいう「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。

⁷⁶ 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]。

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態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、本章ではこれを「共存の適応戦術」と呼ぶ。すなわち、本章の「共存の適応戦術」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「共存の適応戦術」を描くものである。換言すれば、本章における「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「共存の適応戦術」をとることで、新たなホラー表象として再生産され続けているのである。

終 章

1 研究の目的と本研究のまとめ

本論は、「紅衣悪霊」というホラー表象を中心に、現代中国のメディア環境と制度的規制の交差点においてこの表象がどのように再生産され、文化的秩序に関与し、法的規制の枠内でどのように伝承してきたのかを明らかにした。第1章と第2章では、『閼微草堂筆記』のテキスト分析と香港ホラー映画の場面や物語分析を用いて、紅衣の使用と死の結合が禁忌の侵犯としてホラーを生み、禁忌と恐怖の構造的関係を描き出した。第3章から第5章では、ネット空間（事件言説の編集と拡散）、デジタルゲーム（探索、収集、推論の手続設計）、密室脱出ゲーム（空間設計と動線による体験化）という媒体ごとの表現方法に着目し、「紅衣悪霊」の物語がメディア横断的にで反復、更新される再生産のメカニズムを詳らかにした。第6章と第7章では、デジタルゲーム『紙装束』が超自然性を否定して社会が許容する説明へと収束させる姿勢と、密室脱出ゲーム「港詭 1997」を歴史的文脈に位置づけて霊的表現を保つ立場という、性質の異なる2つの伝承形態を明らかにした。さらに、本論が追ったのは、物語テキストの変化だけではない。文学作品、映画、ネット空間、デジタルゲーム、密室脱出ゲームという媒体の違いが、ホラーの感じ方と共有のされ方を変え、その変化が禁忌の再生産を押し進める点である。読む、見る、操作する、歩くという行為がそれぞれ異なる身体感覚を伴い、「紅衣禁忌」は知識としてだけでなく、反応や手順としても記憶される。そのため、メディアの変化は単なる載せ替えではなく、民俗文化と「紅衣悪霊」によるホラーの結び付き方そのものを組み替える条件として位置づけられる。

これらを通して、本論は、単一「地域」の調査に閉じず、文学作品、映画、ネット空間、デジタルゲーム、密室脱出ゲームを横断して分析することで、禁忌と恐怖の構造的関係、多元的なメディアにおける「紅衣悪霊」の再生産、法規制下における民俗禁忌の伝承戦術という3つの課題に対し、一貫して調査データにもとづき、人類学的な視点から応答してきた。

2 各章で展開された議論

第1章では、『閼微草堂筆記』という古典籍を遡り、「紅衣禁忌」の基本構造を整理した。紅色は生者において吉祥の色彩であり、死者において厳しく禁じられるという規範が共有され、これを越える行為が嫌悪とホラーを呼び起こすことを示した。「紅衣禁忌」の侵犯は、境界の

混乱として認識され、ホラー表現の核心的な資源となる。この枠組みを、後章で扱う映画、ネット空間、デジタルゲーム、密室脱出ゲームの分析基盤であることを明示した。

第2章は、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。香港ホラー映画の物語構造において、怨恨を抱く人が意図的に紅衣で自殺し、恐ろしい力をもつ「紅衣悪霊」として現世に舞い戻って復讐する。こうした物語構造は観客に恐怖心を植えつけ、「紅衣禁忌」の背後に潜む文化秩序や規範意識を再確認させる。映画は、この反復的な物語操作によって、「紅衣悪霊」を再生産する物語テキストを担うメディアであることを明確にした。

第3章では、「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」を起点に、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を示した。ネット空間の言説によって、紅衣や怨恨、および非業の死といった要素が繰り返し組み合わせられ、現実社会の出来事が既存の「紅衣悪霊」のパターンに当てはめられていく。この反復は社会記憶を呼び起こし、新たなナラティブとして保存されていき、結果として「紅衣悪霊」の物語が継続的に再生産されることを確認した。以上より、ネット空間が現実の事故と民俗禁忌の語りを往還させ、「紅衣悪霊」の再生産を継続させるメディアであることを明らかにした。

第4章は、デジタルゲーム『港詭実録』を中心に議論が展開していった。本作は「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」というネット上の語りや地域の記憶を取り込み、「紅衣悪霊」に関する物語世界の探索と解明などのクエストを通して「紅衣禁忌」の背後に潜む文化秩序や規範意識を強化させるものであった。『港詭実録』は、探索で収集した出来事や噂の断片を手がかりとして、「紅衣悪霊」芷珊をめぐる物語というかたちで再編され、終盤で芷珊が「紅衣悪霊」として登場するよう設計されている。芷珊の紅衣、怨恨、非業の死がゲーム内で繰り返し提示され、それが出来事の説明や人物関係の整理と結び付けられる。これにより、デジタルゲームにおける「紅衣悪霊」の再生産と、「紅衣禁忌」の強化が物語の展開に沿って駆動することを明らかにした。

第5章では、密室脱出ゲーム「林宅37号」を扱った。空間配置と動線が、婚礼と葬儀の場面を意図的に混在させ、プレイヤーは移動や暗闇、ホラーの演出を通して「紅衣禁忌」の侵犯（「紅衣悪霊」である沈秀秀に驚かされる）と回復（沈秀秀と冥婚を行い、彼女の紅衣を脱がせることで安全を得る）を体験する。「林宅37号」は文字や映像ではなく身体化された体験を通して、「紅衣悪霊」の物語が再生産されることを明示した。

本論の第2章から第5章では、映画、ネット空間、デジタルゲーム、密室脱出ゲームの間で物語が移り替わる媒体間の往還が循環を生み、その循環が「紅衣悪霊」を持続させる再生産のメカニズムであることを示した。各媒体の表現方法に応じて、映画の演出、ネットの言説、ゲームのインタラクション、実地の空間体験が結び付き、作り手と受け手の協働のもとで物語が連続的に更新されることを明らかにした。

そのうえで第6章は、現行の法規制下で制作されたデジタルゲーム『紙装束』シリーズに焦点を当て、「紅衣悪霊」を一貫して非霊的存在へと還元し、最終的にゲーム内の医師や警察などの公的権威によって脱神秘化される物語が描き出された。これにより、『紙装束』というゲームが迷信の否定・科学と法の強調という支配的イデオロギーと接合し、審査に適合する表現方法となっていく現状が明らかにされた。

第7章では密室脱出ゲーム「港詭 1997」を取り上げ、返還前夜の香港という歴史的文脈に怪異性を加え、時間設定や身体感覚を重ねることで、明示的な断言を避けつつも、「紅衣悪霊」の霊性が戦術的に表現される。「紅衣悪霊」を香港返還時における「愛国者」という文脈に埋め込むことにより、法規制に抵触しない範囲で「紅衣悪霊」というホラー表象を存続させている伝承戦術として論じた。第6章と第7章の対比から、民俗文化と権力装置の狭間で「紅衣悪霊」を伝承するための方法として、超自然性を否定して社会が許容する説明へと収束させる姿勢と、特定の文脈に位置づけて霊的存在を戦術的に保持する立場という、性質の異なる2つの伝承形態が規制下で並存することを明らかにした。

以上の各章の検討は、「紅衣悪霊」が単一の媒体の内部で固定されて継承されるのではなく、文学作品、映画、ネット言説、デジタルゲーム、密室脱出ゲームへと媒介を移しながら、その都度、社会的条件（規制、支配的言説、受容の場）に合わせて語り直され、更新されてきたことを示している。とりわけ本論が扱った事例群は、「紅衣悪霊」によるホラーが、媒体の変化に応じて「見せ方」「説明の仕方」「体験のさせ方」を変えながら維持、更新されること、そしてその過程で「紅衣悪霊」というホラー表象が多元的なメディアにおいて反復的に再生産されること、さらに法規制の強化のもとでも民俗禁忌が存続するための伝承戦術が組み立てられていくことを、時間軸に沿って可視化するものであった。

そこで次に、以上で述べた変容の流れを全体として見通せるよう、各時期の主要な出来事、媒体、表象の特徴、および法規制が与えた影響を、年表として整理して提示する。これにより、第1章から第7章までの議論の接続関係を再確認するとともに、「紅衣悪霊」が現代中国社会

においてどのように再生産されてきたのか、その連続性と分岐点を明確にしておきたい。

表6 「紅衣悪霊」の年表

年代	媒体/場	事例(作品/事件)	「紅衣悪霊」像	再生産/伝承の要点	影響	関連章
宋時代-清時代 (978-1791)	怪異譚(文言小説集)	『太平広記』、『夜譚随録』、『閻微草堂筆記』	「紅衣悪霊」は、紅衣のまま死んだ者が生死の境界にとどまり、家屋の守護神や雷にも抗う強い怪異として描かれる。	紅衣と怪異の連関が断片的に語られる段階から、紅衣の死が禁忌を破りホラーを招くという説明へと接続され、後世の物語原型を形づくる。	禁忌と恐怖の関係を「語りの原型」として形成された理解が、後の映画やゲームにおける定番の筋立ての基盤になる。	第1章
1966-2002	映画	『画皮』、『索命』、『鬼新娘』、『霊幻小姐』などを含む計30作品	「紅衣悪霊」は、ほとんどが女性として現れ、紅衣と横死や抑圧を背景に怨念化する存在として配置される。	台詞、演出、視覚表現を通して「紅衣禁忌」の「恐ろしさ」を見せ、禁忌の侵犯が契機となって「紅衣悪霊」が立ち現れ、その結果として災厄が連鎖するという筋立てが反復的に描かれる。	「紅衣悪霊」が映画を通じたホラー表象として広く共有され、後のネット言説やゲームの語りにおける参照点となる。	第2章
2002	法規制	『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)』の施行		霊的表現を直接肯定する表現が扱いにくくなったため、映画における「紅衣悪霊」は事実上消失した。	ホラー映画において霊的表現の描写が抑制されることで、「紅衣悪霊」の主要な再生産の場は映画以外のメディアへと移行しやすくなる。	第2章
2006	ネット空間	香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件	実在の死亡事故が「紅衣悪霊」物語の枠に回収され、災禍の起因として語られる。	新聞報道を起点として、後続する不幸を「なぜ起きたのか」と説明する災因論的な解釈枠が形成される。ネット空間では「紅衣悪霊」をめぐる語りは怪談や噂として再生産されやすくなる。	事件の記憶が「紅衣悪霊」の物語として再強化され、その後のデジタルゲームへの取り込みへと接続していく。	第3章
2020	デジタルゲーム	『港詭実録』	香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件の記憶を下敷きに、「紅衣悪霊」が現実と表象とを往還する存在として再構成される。	探索、遭遇、回避といった操作を通して、ホラーが受け身の鑑賞ではなく手続として体験化される。「紅衣悪霊」の物語はプレイ経験を介して再生産される。	現実の事件がネット言説を経由してゲームに取り込まれ、ゲーム公開後は逆に語りの再生産を促すという循環が生まれる。	第4章
			「紅衣悪霊」は、空間	映像や文章の読解ではな	「紅衣悪霊」を「現	

2020	密室脱出 ゲーム	「林宅 37 号」	演出と動線、現場の緊張によって「その場で感じるホラー」として立ち上がる。	く、謎解き、移動、暗所体験など、身体を介した参加によって「紅衣悪霊」の物語が「現場化」され、再生産される。	場の体験」として再定着させる。禁忌の危険性が、説明よりも体感として共有される点に特徴がある。	第 5 章
2020	法規制	『ネットワーク遊戯管理暫行弁法（デジタルゲーム管理暫定弁法）』の施行		霊的存在を直接肯定しない方向づけが強まるなかで、ゲームにおける「紅衣悪霊」は「迷信否定」と両立する形へと組み替えられる。	「紅衣悪霊」は消えるのではなく、合理化や説明付与を伴うかたちで存続しやすくなる。	第 6 章
2020- 2025	デジタル ゲーム	『紙装束』シリーズ	霊的存在としての断言が避けられ、最終的に医師や警察などの公的権威によって脱神秘化される形で描かれる。	規制環境に適合するため、「紅衣悪霊」の再生産は、ホラーの根拠を超自然から現実的要因へ寄せ、迷信否定と科学・法の強調へ接続される。	「紅衣悪霊」は消えるのではなく、語り方が変わることによって存続するという方向性が明確になる。	第 6 章
2021	法規制	『十四五文化和旅游市場發展規劃（第 14 次五カ年計画）にもとづく文化・観光市場發展計画』の施行		体験型娯楽や消費の文脈に接続され、「紅衣悪霊」は「商品化できる語り」として整理される一方、過激な怪異表現は避けられ、説明や演出の工夫が重視される。	「紅衣悪霊」の伝承は停滞せず、むしろ市場化、産業化の回路に乗りやすくなるが、そのぶん表現は「管理可能なかたち」へと整えられやすくなる。	第 7 章
2021	密室脱出 ゲーム	「港詭 1997」	「紅衣悪霊」は政治的・歴史的な文脈に埋め込まれたかたちで立ち現れる。	霊的表現を露骨に断言せず、歴史的な文脈や時間設定、身体感覚の演出を重ねることで、「紅衣悪霊」の物語を戦術的に再生産され、伝承していく。	規制に抵触しない範囲で、第 6 章の「否定して説明へ収束する」方法とは異なり、文脈化によって「紅衣悪霊」を保持する伝承形態も併存しうることを示す。	第 7 章
2022	法規制	『文化和旅游部、公安部、住房和城乡建设部、应急管理部、市場監管總局關於劇本娛樂經營活動規範的通知（文化・観光部、公安部、都市農村建設部、应急		密室脱出ゲームの内容審査や営業管理が強まり、迷信や霊的表現は修正や置換を迫られやすくなる。	密室脱出ゲームにおける「紅衣悪霊」は全面的に消えるのではなく、歴史事件へと接続するなどの表現の調整を通して存続しやす	第 7 章

		管理部、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)』の施行			くなる。	
--	--	--	--	--	------	--

出典：筆者作成

以上の時間軸が示すのは、禁忌と恐怖の構造、多元的なメディアにおける再生産、規制下での伝承戦術が、恐怖のエンターテインメント化とその管理を通じて結び付いているという点である。恐怖がエンターテインメント化され、ホラーとして消費されることは、危険を現実に拡大させることではなく、一定の枠の内側で反復可能な体験として提示されることを意味する。そして管理とは、その枠を支える具体的な作法であり、法規制や審査だけでなく、断言回避、合理化、文脈化、体験設計といった形で、媒体ごとに異なる。こうした管理の差異があるからこそ、「紅衣悪霊」は消滅するのではなく、媒体に応じて変形しながら存続し、結果として禁忌の効力も更新され続ける。

3 研究史における本論の到達点

本論は、禁忌（タブー）とホラー表象、すなわち「紅衣禁忌」と「紅衣悪霊」を対象として論じる。前者は現実の生活実践における規範であり、死者に紅衣を用いないという行為の基準を指す。後者は、その規範が破られたときに起きる恐ろしさを、映画、ネット空間、デジタルゲーム、密室脱出ゲームといった多元的なメディアで物語化する表現である。

現代中国社会において「紅衣禁忌」がエンターテインメントの題材として流通することは、伝統的な「紅衣禁忌」と同一のかたちで存続していることを意味しない。かつての「紅衣禁忌」は、葬送や死の扱いに直結する生活規範として、共同体の秩序維持と密接に結び付いていた。それに対して現在の〈紅衣禁忌〉は、映画やゲームなどの場で「見せるための素材」として切り出され、ある種、物語の装置として再編されている。言い換えれば、現在の〈紅衣禁忌〉は単に「してはならない」規範としてだけでなく、「破った場合に何が起きるのか」を安全な枠内で反復的に提示するための装置として機能するようになっている。

ここで重要なのは、恐怖がエンターテインメントになるとは、恐怖が弱まることではなく、恐怖が「操作可能」なホラーに組み替えられることだという点である。映画では観客は座席に留まりながらホラーを受け取り、デジタルゲームでは操作と選択を通してホラーを手段として

経験し、密室脱出ゲームでは身体の移動と時間制限の中でホラーを現場の緊張として受け止める。このように、メディアごとに「いつ、どの程度、どこまで関与させるか」が組み立てられることで、ホラーは受け手にとっても作り手にとっても扱いやすい形に整えられる。とりわけ現行の規制環境のもとでは、こうした組み立て方が、そのまま「管理」の技法としても働く。具体的には、本論第6章で明らかにしたように、霊的存在を正面から断言せず、医師や警察などの公的権威による説明へと収束させることで、物語を審査に適合させるやり方がある。他方で、本論第7章で論じたように、歴史や政治の文脈のなかに怪異性を埋め込み、明示的な断言を避けながらも霊性を戦術的に保持するやり方もある。前者は脱神秘化として、後者は文脈化として現れ、いずれも「ホラーを成立させつつ、表現を調整する」ための方法である。

いずれのメディアでも、受け手は関与の度合いを調整でき、恐怖は管理されるホラーとして供給される。恐怖のエンタメ化と管理とは、受け手の関与が設計され、同時に規制や審査の枠内で「見せ方」「言い方」「説明の付け方」が組み替えられながら、禁忌と恐怖の結び付きが維持される過程にはかならない。すなわち、エンタメ化した恐怖とは、反復可能なホラーとして成立させ、参加の仕方を整えて「怖さ」を制御可能にする営みでもある。そのうえで、「紅衣悪霊」がエンターテインメントとして「楽しんで消費」される事実は、「紅衣禁忌」が解体されることを意味しない。むしろ多くの作品では、禁忌を侵犯する人物が大きな代償を受ける筋立てが反復され、観客やプレイヤーは「破ったら危ない」という感覚を物語の因果として学習する。ここにあるのは、禁忌の否定ではなく、禁忌をホラーの形式へと翻訳し直し、新たな経験として確認し直す働きである。つまり本論が示したのは、禁忌が特定の場面のみににおいて継承されるのではなく、メディアごとの参加様式に合わせて「運用」されつつ再生産されることで、ホラー表象を通して〈紅衣禁忌〉として更新し続けるということである。

以上を踏まえ、本論の考察は、単に「紅衣悪霊」という中国の伝統的なホラー表象が、現在の厳しい規制下においてどのように存続し得ているのかを論ずるにとどまらない。むしろ、ホラーがエンターテインメントとして管理されつつ提示されるあり方も含め、物語テキストを担うメディアと、メディア横断的に「紅衣悪霊」が再生産されていくメカニズムそのものが、現代中国における民俗文化の伝承形態を如実にあらわしている。それは、序章でも述べたとおり、3つの観点から整理しうる。

まず第一に、禁忌と恐怖の構造的関係についてである。ダグラスは禁忌を境界維持の仕組みとして、ターナーは境界状態の経験を通じた社会の立て直しとして論じたが、紅色と死亡が結

び付くときにホラーがどのように生まれ、物語として続いていくのかは、具体例に即した説明が十分ではなかった。さらに、高翔宇と孟雪が儒家古典から紅色の吉祥性を論じ、葉大兵や陳瑾淵が中国の葬儀文脈で「紅衣禁忌」の機能を示した研究の蓄積も、禁忌と恐怖の構造的関係を確定的に追う点で議論の射程が限られていた。こうした研究の限界を踏まえ、本論は、第1章で文学作品である『閨微草堂筆記』を手がかりに、紅衣を纏って死んだ者が恐ろしい力をもつ「紅衣悪霊」になる筋立てを押さえ、その力は守護神さえもが制し得ないという物語を示した。また第2章では、香港ホラー映画において、怨みを抱く登場人物が紅衣で自殺し、恐ろしい力を得て復讐するという物語構造が反復されることを確認した。これにより、第1章と第2章は「紅衣禁忌」の侵犯が恐怖を生み、その恐怖が禁忌の規範を再強化することを明示した。こうした禁忌と恐怖の構造的関係を、第5章では密室脱出ゲーム「林宅37号」のホラー演出へと敷衍し、記号と儀礼が身体化された体験として作動することにより「紅衣悪霊」の物語が再生産されるメカニズムを明らかにした。

次に第二に、民俗禁忌がメディアを通して再生産されるメカニズムについてである。ウィリアムズによる文化の再定義という認識論的転回により、メディアが「生活の総体」としてとらえられ、意味がどのように作られ、読み替えられるかを問う視角が開かれた。また、ジェイムソンによる「歴史的矛盾や社会的衝突への象徴的応答」論、ホールによるイデオロギー的コード化の解説、フィスクによる新たなメディアにおける「抵抗の場」といったように、メディアの文化的意味と政治性に関する分析は時代と社会状況に応じて深化されてきた。しかし、現実の出来事とメディア表現が相互に行き来し、語りが組み替わっていくメカニズムは、とりわけ中国においては十分に分析されてきたとは言い難い。

本論は、第3章で「香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件」を分析対象とし、ネット空間で事故の語りが過去の出来事や噂と照応され、紅衣、怨恨、非業の死ということへ引き寄せられていく過程を示した。本章を通して、現実の出来事がネット空間における「紅衣悪霊」の物語に組み込まれ、当該表象の物語が反復的に再生産されることを明らかにした。さらに第4章ではデジタルゲーム『港詭実録』がその社会事件（香港屯門友愛邨紅衣女性墜落死事件）を取り込み、探索と解明というクエストを通して「紅衣禁忌」に関するナラティブが獲得される仕組みを描き出した。第5章では密室脱出ゲーム「林宅37号」が空間配置と動線によって婚礼と葬儀の境界を混在させ、身体的、情動的に不安定な体験を演出する仕掛けを論じた。つまり、第3章から第5章において、ネット空間やゲーム、娯楽産業といったメディアを往還するなかで、

「紅衣悪霊」の物語が特定のメディアにおいて固定的に保存されるのではなく、状況に応じて変容しつつ、組み替えられながら再生産されるメカニズムを明らかにした。

第三に、法規制下の伝承戦術についてである。王銘銘や景軍は地域社会の儀礼における文化と権力の関係を論じてきたが、法的規制が厳格な現代中国社会において民俗禁忌がどのように伝承されていくのかを、作品レベルで類型化する試みはほとんどなかった。本論は、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と、密室脱出ゲーム「港詭 1997」が歴史的な文脈に怪異を据え、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『紙装束』と「港詭 1997」に見られる結末段階での説明の与え方（国家や科学の権威による回収か、歴史的な文脈への埋め込みか）は、どの因果説明が受け入れられるか、どのような応答が望ましいかを状況に応じて選び分け、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。

本論は、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、禁忌と恐怖の構造的関係を描き出した。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つつ、現実と多層的なメディアの往還による「紅衣悪霊」の再生産メカニズムを明らかにした。第三に民俗文化と権力の関係を脱神秘化と文脈化という2つの伝承形態として整理し、解明した。以上より、本論は現代中国社会におけるホラー表象としての「紅衣悪霊」の構造を明示し、それがどのように再生産され、厳格な法規制下においていか伝承されていくのかについて、研究史の不足を補い、豊富な事例をもって人類学的に明らかにした。

4 本論の限界と今後の課題

本論には、いくつかの方法上の制約があった。第一に、制作現場の意思決定や審査過程に関する一次資料へのアクセスが限られ、テキストに現れた表現からの推論に依拠せざるを得なかった。第二に、事例は中国本土と香港の作品に偏り、密室脱出ゲームの分析も特定都市の事例にとどまるため、地域差や運営形態の違いを十分に捉えきれてはいない。第三に、オンライン上の情報はネット言説と体験記述に限られ、民俗禁忌の変容やホラー体験の社会化を、実在の記録や長期間にわたる聞き取り調査と結びつけて追跡するまでには至っていない。第四に、香港発のコンテンツや越境配信について、所管や準拠規範の差異を系統的に比較する作業はまだ初期段階であり、規制文書の改訂履歴、審査記録、配信実務といった基礎情報を充実する必要

がある。第五に、図版は権利上の配慮から最小限の掲載となり、映画や空間表現にわたる細部描写は抽象的にならざるを得なかった。

加えて、本論は『閩微草堂筆記』から香港のカラー映画へと議論を接続したが、その間に位置する民国時代の白話文学や初期映画（白黒映画を含む）において、「紅衣悪霊」がどのように描かれ、あるいは描かれなかったのかを系統的に追跡するには至っていない。この時期の作品は版本が散在し、オンラインで安定して参照できるテキストが限られるうえ、「紅衣悪霊」に相当する語が題名や目録に現れない場合も多く、短期間で網羅的に探索することが難しかった。また初期映画についても、現存フィルムや閲覧可能な資料が限られ、色彩不在の条件下で「紅衣」の意味がいかなる代替記号（台詞、小道具、照明、字幕、宣伝文句など）によって補われたのか、あるいは「紅衣悪霊」が主題化されにくかったのかという問題がある。今後は、検索語の拡張とアーカイブ調査を進め、この中間期の表象の連続と断絶を補うことで、章間の接続をより精密に検討したい。

また、本論で描いた2つの伝承形態、すなわち脱神秘化（超自然を否定や還元する姿勢）と文脈化（歴史や地域に深く位置づけて霊性を保つ立場）は、分析上の対照軸として有効である一方、実際の現場では両者が混ざり合う中間形態として捉えることも可能だったかもしれない。このように、本論には多くの課題が散見されるが、これらは本論の現時点での研究意義や学術的価値を毀損するものではないと考えている。本論は現代中国におけるホラー表象としての「紅衣悪霊」を人類学的に研究し、全7章を通して禁忌と恐怖の構造的関係、多元的なメディアにおける「紅衣悪霊」の再生産、民俗文化と権力の関係を明らかにしたものである。

参考文献

英語文献（アルファベット順）

- Arnold, Matthew. 1960(1869). *Culture and Anarchy*. London: Cambridge University Press.
- Barbara Creed. (1986). *Horror and the monstrous-feminine: An Imaginary Abjection*
Screen(27) pp. 44-71
- Chau, Adam Yuet 2006 *Miraculous Response: Doing Popular Religion in Contemporary China*. Stanford: Stanford University Press.
- Douglas, Mary. (1966). *Purity and Danger: An Analysis of Concepts of Pollution and Taboo*. London: Routledge and Kegan Paul.
- Leach, Edmund. (1976). *Culture and Communication: The Logic by Which Symbols Are Connected*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Leach, Edmund. (1989). Anthropological aspects of language: Animal categories and verbal abuse. *Anthrozoös*, 2(3) pp. 151-165
- Leavis, F. R. and Denys Thompson. 1977(1933). *Culture and Environment*. Westport, CT: Green Press.
- Leavis, Q. D. 1978(1932). *Fiction and the Reading Public*. London: Allen Lane.
- Robin Wood. (1979). *The American Nightmare: Essays on the Horror Film*
ed. Britton, Lippe, Williams and Wood Toronto: Festival of Festivals.
- Turner, Victor. (1969). *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Aldine Publishing.

日本語文献（五十音順）

- 石井美保 2021 「『止まった時間』を生きる—学校事故をめぐる倫理的応答の軌跡」 『文化人類学』 pp. 287-306
- エヴァンズ=プリチャード（向井元子訳）2000(1937) 『アザンデ人の世界——妖術・託宣・呪術』 みすず書房

奥野克巳 1998 「災いの説明と災いへの対処 ボルネオ島カリス社会における精霊、毒薬、邪術」一橋大学

小中千昭 2014 『恐怖の作法:ホラー映画の技術』 河出書房新社

後藤晴子 2009 「不幸の語りの彼方に-災因論再考を端緒に」 『九州人類学会報』 pp. 6-12

長島信弘 1983 (一橋大学アフリカ学術調査団報告)「ケニアの六社会における死霊と邪術-災因論研究の視点から」 『一橋論叢』 pp. 593-598

ノエル・キャロル (高田敦史訳) 2022(1990)『ホラーの哲学 フィクションと感情をめぐるパラドックス』 フィルムアート社

浜本満 1989 「不幸の出来事:不幸の語りにおける原因と非原因」『異文化の解読』 pp. 55-92

マーク・フィッシャー(五井健太郎訳) 2022(2016)『奇妙なものとぞっとするもの——小説・映画・音楽、文化論集』 P ヴァイン

山口昌男 1975 『文化と両義性』 岩波書店

中国語文献(中国語ピンイン順)

陳瑾淵 2007 「紅色崇拜与紅色禁忌」 四川大学博士学位論文 pp. 21-29

陳宇瀚 2018「華夏霓裳包裹的惊悚—新国産恐怖電影裏的文化叙事策略」『湖北文理学院学報』 pp. 51-55

陳坤 2022 「電影叙事与密室逃脫遊戲的融合趨勢探析」 『電影評介』 pp. 96-100

陳婕 2023 「靈魂觀念在国産恐怖遊戲『紙嫁衣』中的叙事实践」 『中国民俗学会 2023 年年会論文集』 pp. 28-32

陳婕 2015 「民間信仰的依法治理与引導」 『決策与信息』 pp. 136-137

陳彬 陳德強 2010 「『民間信仰』的重新界說」 『井冈山大学学报』 pp. 55-62

Certeau, Michel de (方琳琳 黃春柳訳) 2015(1980)『日常生活实践:实践的芸術』 南京大学出版社

董小琴 2024 「鄉村振興戰略下民間信仰的治理与引導-基於 M 市的實証調查」 『湖北省社会主义学院学報』 pp. 81-88

蔡鬱婉 2012 「試析華語恐怖電影之中的男權意識形態話語」 『中華女子学院学報』 pp. 75-79

丁紅 2010 「香港恐怖電影的大眾文化特徵」 『新疆芸術学院学報』 pp. 62-65

- 杜青源 2023 「伝播儀式観下虛擬節日の符号生産和意義建構-以原神『海灯節』為例」 『東南伝播』 pp. 108-111
- 冬流 2017 「江南貢院遇到 VR 総芸電影—实景 VR 電影与密室逃脱—并成為当下大众創新文娛的新選択」 pp. 94-95
- Ferdinand de Saussure (高名凱訳) 1980(1916) 『普通言語学教程』 商務印書館
- 高翔宇 孟雪 2012 「浅論中国紅色文化史」 『内蒙古農業大学学报 : 社会科学版』 pp. 345-348
- 高悦 2022 「国産恐怖遊戲中的中国題材恐怖叙事研究」 宁夏大学博士学位論文
- 洪瀟楠 2014 「華語恐怖片中的女性恐怖角色及其文化意義」 『文芸争鳴』 pp. 222-225
- 和邦額 1986(1791) 『夜譚随録』 岳麓書社
- 蒋林芳、刘鬱琪 2014 「論東方恐怖片中女鬼形象的文化成因」 『電影評介』 pp. 62-63
- 景軍 2013 『神堂記憶：一个中国鄉村的歷史、權力与道德』 福建教育出版社
- 紀昀 2016(1789) 『閱微草堂筆記』 中華書局
- Jameson Fredric (王逢振・陳永国訳) 2018(1981) 『政治無意識：作為社会象征行為的叙事』 中国人民大学出版社
- John Fiske (祁阿紅・張鯤訳) 2005(1987) 『電視文化』 商務印書館
- John Fiske (楊全強訳) 2006(1989) 『解讀大衆文化』 南京大学出版社
- James C. Scott(鄭広懷 張敏 何江穗訳) 2007(1985) 『弱者的武器 農民反抗的日常形式』 訳林出版社
- 林秀君 2006 「漢民族色彩崇拜意識与色彩詞的等級觀念浅探」 『汕頭大学学报 : 人文社会科学版』 pp. 39-40
- 黎中正 2024 「電子遊戲与民間文化再生産-以暴雪娛樂系列遊戲中的職業玩法『薩滿祭司』為例」 『民間文化論壇』 pp103-113
- 李顏婷 2020 「浅析『京城 81 号』中的民俗現象」 『幸福生活指南』 pp. 224-225
- 李遠国 1991 「道教符籙与呪語的初步探討」 『中国道教』 pp. 22-27
- 李冬哲 2011 「『道法会元』之雷法符文結構簡析」 『揚州大学学报』 pp. 39-43
- 李昉 2020(978) 『太平広記』 中華書局
- 陸建松 2000 「明代喪葬文化考」 復旦大学博士学位論文 pp. 26-32
- 劉鬱婷、劉曉敏、鮑童、劉力榕、趙化敏、曾慧 2023 「『Z 世代』群体对社交媒体潮流愛好信

- 息採納的行為影響要素研究」 『時代經貿』 pp. 36-39
- Louis Althusser (陳越訳) 2003(1970) 『哲学与政治：阿爾都塞讀本』 吉林人民出版社
- 馬丹丹 2010 「近代以来『反宗教運動』的歷史回顧与反思」 『民俗研究』 pp. 17-29
- Robert Redfield(王瑩訳) 2013(1956) 『農民社会与文化 人類学对文明的一種詮釈』 中国社会科学出版社
- 任驍 2004 『中国民間禁忌』 中国社会科学出版社
- 任恒 季嵐 2021 「沈浸式戲劇与密室逃脫遊戲體驗設計比較研究」 『美与時代』 pp. 115-118
- 二十四史編委会 2021 『二十四史・宋史』 光明日報出版社
- 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 「青少年接触密室逃脫、劇本殺的現狀及对策」 『中国校外教育』 pp. 38-52
- 盛偉 2012 「紀曉嵐質疑蒲松齡『聊齋志異』的創作方法史料分析」 『蒲松齡研究』 pp. 23-34
- 『上海電影誌』 1999 上海社会科学院出版社 pp. 32-34
- Stuart Hall (徐亮・陸興華訳) 2003(1997) 『表征：文化表象与意指实践』 商務印書館
- Scott, James C. (鄭広懷 張敏 何江穗訳) 2007(1985) 『弱者的武器 農民反抗的日常形式』 訳林出版社
- 田星蕊 陳衛東 2024 「基于電子遊戲的非遺文化伝播研究」 『科技伝播』 pp. 14-17
- Williams Raymond (高曉玲訳) 2018(1958) 『文化与社会』 商務印書館
- Williams Raymond (馮建三訳) 1994(1974) 『電視：科技与文化形式』 遠流出版公司
- 王霄昱 2019 「女性主義視域下香港恐怖片主題探析」 『西部広播電視』 pp. 75-76
- 王楠、王喆 2016 「試論国産恐怖片的本土策略」 『当代電影』 pp. 129-132
- 王銘銘 2021(1997) 『村落視野中的文化與權力：閩台三村五論』 商務印書館
- 王玲 張志春 2007 「論本命年紅色崇拜現象」 『大衆文芸』 pp. 41-43
- 吳存浩 2005 『中国民俗通誌・婚嫁誌』 山東教育出版社
- 吳佳明 2024 「基於跨文化伝播三步驟看国産遊戲翻訳-以『紙嫁衣』為例」 『新聞伝播科学』 pp. 548-554
- 王惠民 2022 「恐怖遊戲視域下都市伝説的真實性」 『蘇州教育学院学報』 pp. 37-42
- 魏懷亮 龐念雯 趙永震 張博寧 魏旭東 2016 「真人版密室逃脫遊戲主題設計」 pp. 8-9
- 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變遷中

的民間信仰」 浙江大学 pp. 19-22

王曉慧 2012 「淺談宗教人類學視野下的儒教論」 『貴州民族大學學報(哲學社會科學版)』
pp. 57-60

許媛萍 2022 「移植與重構：遊戲空間中的傳統節日文化再生產及作用」 『四川戲劇』 pp. 130-135

葉大兵 1992 「論象徵在民俗中的表現及意義」 『思想戰線』 pp. 41-47

諸葛鎧 2003 「中國的紅色象徵」 『蘇州工藝美術職業技術學院學報』 pp. 19-21

姚寅歌 2022 「文化消費視閾下真人密室逃脫遊戲發展研究」 『科技與經濟』 pp. 136-138

于嘯 2022 「中國恐怖電影中紅衣女鬼形象背後的文化內涵－基於禁忌與污穢的分析視角」 『時代人物』 pp. 25-27

于嘯 2023 「書評：張春曉、劉金平『港影魔方 轉動文化的六個面向』 上海 復旦大學出版社
2020 年」 『異文化研究』 pp. 85-91

楊美惠 葉楠 2007 「傳統、旅行的人類學與中國的現代性話語」 『中國農業大學學報：社會科學版』 pp. 30-42

張占敏 2012 「都市村落中的傳統舞蹈的傳承」 中央民族大學博士學位論文

周璇 2022 「中國恐怖遊戲『港詭實錄』的虛擬空間生產研究」 蘭州大學博士學位論文

張泉 2016 「真人密室逃脫遊戲中的卷入度及文化傾向研究」 上海師範大學博士學位論文

趙乃萱 2016 「淺析紅色在中國文化中的特殊性」 『佳木斯職業學院學報』 pp. 115-116

趙蓉 董欣悅 2025 「Z 世代對遊戲中傳統文化元素的再傳播研究－以『紙嫁衣』為例」 『新聞愛好者』 pp. 89-91

付録 1. 分析対象とした 103 冊の民間怪異譚・文言小説集一覧

付録 1 に掲げる 103 冊は、いずれも「紅衣悪霊」を主題とする作品集そのものではなく、戦国時代から清時代に至るまで各時代に編まれた民間怪異譚・文言小説の代表的総集である。筆者は、紅衣と死亡の結び付きや「紅衣禁忌」のあり方を歴史的に把握するために、これらを通読し、その中から「紅衣禁忌」と「紅衣悪霊」の構造的関係が具体的に語られるテキストを抽出した。その結果、『太平広記』、『夜譚随録』、『閑微草堂筆記』などが候補として浮かび上がり、とりわけ禁忌と恐怖の構造的関係が最も明瞭に示される『閑微草堂筆記』を第 1 章の主たる分析対象とした。本付録は、「紅衣悪霊」に関する作品の網羅的一覧ではなく、第 1 章の議論がこうした広範な歴史資料の調査と比較に支えられていることを示すための読書記録でもある。

これら調査対象とした文献群を、時代順に整理すると次のとおりである。

戦国時代：『归藏』『黄帝説』『汲冢琐語』『穆天子伝』『山海経』『禹本紀』『伊尹説』

漢時代：『漢武洞冥記』『漢武故事』『漢武内伝』『括地志』『列仙伝』『神仙記』『神异経』『十洲記』『蜀王本紀』『徐偃王志』『玄黄経』『虞初周説』『异聞記』

六朝時代：『博物志』『集灵記』『旌异記』『列异伝』『灵鬼志』『灵异記』『冥祥記』『齐諧記』『神仙伝』『神异記』『拾遺記』『述异記』『搜神后記』『搜神記』『続齐諧記』『宣驗記』『研神記』『异林』『异苑』『幽明録』『冤魂志』『甄异伝』『志怪』

唐時代：『博异志』『補江総白猿伝』『独异志』『古鏡記』『河東記』『集异記』『秦夢記』『湘中怨』『続玄怪録』『宣室志』『玄怪録』『异夢録』『游仙窟』『酉阳雜俎』『酉阳雜俎続集』『枕中記』『周泰行記』

宋時代：『太平広記』『稽神録』『江淮异人録』『乘异記』『括异志』『洛中紀异』『幕府燕閑録』『睽車志』『夷堅志』

明時代：『汴京幻异記』『封神伝』『剪灯新語』『剪灯余話』『三宝太監西洋記』『涉异志』『松窗夢話』

清時代：『池上草堂筆記』『遁窟譚言』『耳食録』『耳郵』『蕉軒摭録』『客窗偶筆』『聊齋志异』『里乘』『六合内外瑣言』『覓灯因話』『平妖記』『三异筆談』『淞滨瑣話』『淞隱漫録』『挑灯新録』『聞見异辞』『昔柳摭談』『新齐諧』『閑微草堂筆記』『夜雨秋灯録』『翼駒稗編』『蟬史』『印雪軒隨筆』『蛩窗异草』『影談』『右合仙館筆記』『夜譚随録』