

# シンポジウム・ネット文化のなかの台湾と日本 ——オリジナリティー再考——

テクノロジーの高度な発展は、その母体となった近代の枠組みを掘り崩し、従来の文化や社会の基本的カテゴリーを無効にしつつある。膨大な情報をしかも瞬時に複製する情報技術が、近代文化の属性である「オリジナリティー」や「個性」を揺るがせていることは、ほんの一例にすぎない。近代化とアジアをテーマに持続的に研究会をもってきた日本と台湾の学際的研究グループによる本シンポジウムは、いわゆる ACG(アニメ・漫画・ゲーム)、あるいは映画などを手がかりに、「発信地としての日本」という「神話」を始め、創作の原点としての「主体性」や「土着性」、作品の「真正性」について考え直すことに目的を置く。シンポジウムは、2017年7月23日、本学60周年記念会館1階で、一日に亘って執り行われ、本体をなす講演7つ、そして参加者およそ100名を数えた。以下に講演者自身によって執筆された講演概要を提示することによって報告とする。なお本シンポジウムは、京都工芸繊維大学基盤科学系教授澤田美恵子と伊藤とによって企画され、2017年度同大学シンポジウム等開催助成を受けた(京都工芸繊維大学基盤科学系教授伊藤徹)。

## 1 ドキュメンタリー映画における主体性の成立について

### —小森はるか+瀬尾夏美作品からの考察—

青山太郎 (名古屋文理大学情報メディア学部助教)

本発表ではアートユニット小森はるか+瀬尾夏美の映像作品《波のした、土のうえ》(2014)の分析を通して、同作における語り手(私)の主体性の成立過程と特性について考察した。またそこから、映像制作を介した、個人を基礎とする近代的主体とは異なる主体の生成のあり方を検討した。

一般にドキュメンタリーと呼ばれる映像作品に登場する人物は「私たちが属するのと同じ歴史的世界」に属する人の「真正な表象」とみなされる。そのとき、被写体となる人物

と作り手はそれぞれに別個の人格として同定され、しばしばその個人の主体性にオリジナリティーが求められてきた。

東日本大震災を取り扱った《波のした、土のうえ》では〈私〉という語り手が登場するが、それはインタビューをもとに作家が書いた原稿をインタビュー本人が朗読することで立ち現れる特異な存在である。その主体性は特定の個人に還元できるものではなく、複数の人々の想像力によって創出されたものであり、そのために震災という出来事の「当事者／非当事者」という境界を融解させる視点での語り・発見の能力を獲得していると言える。

## 2 東山彰良における台湾と日本

### —文化の内在化と異化—

平芳幸浩(京都工芸繊維大学准教授)

台湾に生まれ日本で育った小説家である東山彰良は『流』で直木賞を受賞した。その小説の舞台が1970年代の台北であったため、台湾と日本の狭間に生きる小説家としての東山のアイデンティティがとりわけ話題となった。だが本発表では、東山作品の独自性をそのような個人史の枠にはめるのではなく、情報のより柔軟な可塑性と置換性を持つものとして東山の小説の構造を捉え直すことを目指した。『流』に先行する二作、デビュー作である『逃亡作法 TURD ON THE RUN』と『路傍』を合わせて考察の対象として取り上げ、三作品に登場する主人公のキャラクター設定の共通性を抽出するとともに、物語世界の内部での登場人物同士の関係性の類似を析出した。そして、このような物語構造によって、無関係なエピソードのパッチワーク的接合という東山小説の特性が成立していることを明らかにした。そこでは、台湾的なものもまた、面白い小説を成立させる「ネタ」でしかないのである。

## 3 ACG文化の力：若者用語とその意味変化

呂佳蓉(國立台灣大學語言學研究所助理教授)

アニメ・コミック・ゲーム (ACG) の愛好者たちにより ACG 文化が形成される。日本では、よく ANIMEGA という用語が使われる。本稿では、その愛好者の間でよく見られる言語使用と、中国語の中で見られるそういった用語の意味変化を考察する。具体例として、日本語の「N-向き」や「N-向け」がどのように中国語に取り入れられ、中国語の「向」の意味変化を引き起こすかという事例を紹介する。また、中国語のゲームの愛好者から「ポケモンを農する」という新奇用法も紹介する。分析の枠組みとしてコーパスをはじめ、クオリア構造及び意味地図を用いる。台湾で使われる ACG の借用語を調べることで、日本が ACG 文化を通して海外における影響力を浮き彫りにすることになる一方、この事例研究により、サブカルチャーの伝播と受容を浮き彫りにすることができ、一方、語彙の意味変化を記述することもできる。

#### 4 家族の時間

—是枝裕和の近年の作品における「分人」的モチーフ—

藤田尚志(九州産業大学准教授)

近代が「個人」(individuals)を中心に編成されてきた時代であるとするならば、ネット文化などを特徴とする現代は「分人」(dividuals)を中心に再編成されつつあるのではないか。そのような再編成のさなかにあって、愛・性・家族——近代的主体とそのオリジナリティーの核を生産する基盤と見なされてきたもの——もまた変容を被らざるをえない。現代日本映画を代表する映画監督の一人である是枝裕和は頻繁に「家族」をテーマとして取り上げているが、彼の眼差しはまさにこの近代から現代への主体性の変容に向けられているのではないか。本発表では、是枝初の連続テレビドラマ作品《ゴーイング マイ ホーム》(2012年)や、是枝自身がキャリアの中で重要な展開を遂げた作品と位置付ける《歩いても歩いても》(2008年)の幾つかのシーンを具体的に分析することで、過激さや過剰さのない一見穏やかな彼の作品が実は「分人性」の描写に満ちていることを論じた。是枝が描く、綺麗

ごとだけではなく、鬱陶しいこともあるけれど、愛おしいところもある家族の物語の数々。そこには近代家族の限界と、現代家族の可能性が描かれているのではないか。それは、「分人」概念を通して、そして「時間」の観点から眺めるとき、より鮮明に表れてくるものではないか。

## 5 裸命、暴力、怪物性：談《心靈判官》中的生命政治與倫理

廖勇超(台灣大學外文系助理教授)

[當代生命政治的關懷重點之一，在於探討王權(sov<sup>er</sup>eignty)、律法(law)、以及治理技術(the art of governmentality)之間的連結關係。傅柯(Michelle Foucault)在晚期對於生命政治的討論中提及，西方政治上王權的結構歷經了幾個轉變，從古典時期王權掌握生死大權(“take life or let live”),到十六世紀起民族國家新建立時所採取的「國家利益」(Raison d’État)管理方式，一直到十八世紀之後生命政治與民族國家的緊密結合。這其中對於王權運作方式的轉變事實上是跟隨著權力運作的轉變。作為國家統治的權力中心，傳統上王權的結構首先是建立在其對於人民生命的「減法」式運作，而後逐漸轉變成律法與國家分離，由前者制衡後者的狀況。然而，隨著生命政治化(the politicization of life)在當代社會愈來愈形擴張，治理的結構也開始受到結構性的轉變，使得王權的治理方式與合法性逐漸脫鉤於律法的制約，直接介入生命本身，使得生命在個體層次受到嚴密規訓，在群體層次受到科學論述管理。這種層次塌陷的權力運作模式，使得權力運作的倫理性受到取消(即，國家和律法對於正義之實踐失去興趣)，而專注於如何將生命極大化、量化、並將其有效率的管理之，使得其成為阿岡本(Giorgio Agamben)所謂的裸命(bare life)狀態—一種不生不死，無法作為的準死亡生命樣態。隨著生命政治的極大化，生命逐漸失去動能與政治性，成為管理邏輯下的物件、勞動力、資訊，在逐漸被轉變成裸命的過程中失去了生命理應具備的倫理性(公平正義、良善邪惡逐漸被極小化或表面化)。而王權，則在與生命政治結合的過程中逐漸清除社會對抗的力量，取消倫理性議題的有效性，將生命裸命化。本文擬從上述所提及的脈絡之出發，以日本動畫《心靈判官》(PSYCHO-PASS サイコパス)為切入點分析國家機器生命政治化之後生命對於該治理技術具備的怪物性抵抗之可能與侷限。文章分為兩部分。第一部份以傅柯及阿岡本對於生命政治的分析為出發，探討王權如何藉由生命政治的手段強化生命管理，並逐漸將生命暴露於裸命狀態，剝奪其所具備的倫理性。第二部分則以《心靈判官》為分析文本，進一步探討怪物性生命形式(免罪體質者)如何抗衡生命政治，並指出其侷限]。

## 6 「自主規制」という商業戦略

### —アニメーションにおける「黒い」血液—

若林雅哉(関西大学文学部教授)

現代日本におけるアニメーション制作は、もちろん他ジャンルの制作と同様に、そのつどの社会背景や価値観そしてコードに媒介されている。このとき、不特定多数に向けて発信されるアニメーションにおいては、「青少年の視聴」に対する配慮が暗黙の裡に求められることとなる。未成年の喫煙・飲酒の忌避や、道路交通法などの遵守、そして刺激的な性的要素やヴァイオレンスなどである。制作現場と放送は、一見、その要請に従順に従っているかのように見える。例えば、女性の裸体を不自然な家具配置で隠したり、人間の血液を「黒い液体」で演出したりすることさえあった（それは製品版のDVDボックスなどで《解禁》されることとなる）。しかしここには、視聴環境の変化に呼応した逞しい商業戦略が隠されている。ここには、HDレコーダーの普及とともに商品パッケージと同様の作品を所有することができるようになった今日、あえて社会のコードに屈服する形で、視聴者・購買層の「コンプライト志向」を刺激するという戦略がある。つまり「放送版」と「パッケージ版」の選択肢を用意することにより、DVD等の購買意欲をそそりつつ、購入ではもはや入手できない放送版によって視聴率も確保しようとするのである。実際、パッケージ版の「リメイク」の方こそがまず制作され、それを放送用のレイヤー（黒い血液や家具など）で隠蔽することにより放送に供するのである。ここには、社会の要請に屈服したかのような自主規制という戦略が、商業目的のために機能しているという、今日の制作現場の生臭いほどの強かさをみてとることができる。

## 7 日本大衆文化における漢字の記号性

## 張文薰(台湾大学台湾文学研究所副教授)

2000年以後の中国の超大国化とともに起きた文化現象の一つとして、「漢字ブーム」を挙げることができる。資本のグローバル化、アメリカの勢いの後退とともに生じた中国の超大国化は、経済と外交に限られたものではなく、文化面においても「孔子学院」を、中国語教育と中華文化の普及推進のための中心的機関として位置づけ、かつては各地域のアカデミーで育った漢学研究者によって担われてきた中国認知のメカニズムまでも統御する主導権をこれに与えようとしている。なかでも漢字が歴史的に波及し使用された地域を「中華」文化の影響圏として画定する中国中心主義的議論は、中国の対外的発言の基調となりつつあるように見える。本研究は、2013年から連載し始め、アニメ化もされた人気漫画『文豪ストレイドッグス』（朝霧カフカ原作、春河35イラスト）の内容表現に見られる、漢字の大量使用に対する違和感を端緒としている。近代化のただなかで創作された日本近代小説は、作者が言葉を武器に、あるいは言語と葛藤しながら社会に送り出した作品とみなされてきたわけだが、21世紀に入って以来これが、近代化と矛盾して見える「漢字」の織物として再認識され、評価されるようになったことと、中国が先頭に立って推進している「漢字ブーム」との間に、いかなるメカニズムが働いているのか——これが主導的な問いとなるのである。

また「文スト」は中国だけでなく、台湾でも読者を多く獲得した。日本文学に対する知識が十分でない彼らを惹き込んだ、その魅力が、漢字の多用と関係していたかどうかは、気になるところだ。とくに「漢字ブーム」と絡めて考えると、問題は複雑になっていく。「漢字中心論」に対して危機感を抱き始めているのは、漢字を自国言語の仕組みに取り込みながらも、中国との関係図式のなかで周縁化されないよう苦慮し続けてきた東アジアの各地域社会である。本研究は現代の漫画から戦前文学に遡り、佐藤春夫「台湾もの」における自己批判としての漢字使用などの現象を分析することにより、「自言語がたえず外部に開かれていくことを可能にする言語的契機としての他者である」という、漢字についての子安宣邦の見解を論証しようとするものでもある。

[本研究以大眾文化文本與日文小説的「漢字」為分析對象，探討東亞文化區域內漢字的文化政治性。日本動漫在電訊網路成為全球化下主要情報傳遞與溝通手段的此刻，在全世界都有著極高的能見度，尤其是對於「漢字圈」內的中國、台灣而言，翻譯所需的時間與人力成本遠較歐美為低，其傳播能量往往是在同時間中傳遞完成。共時性如果再加上大量的漢字，將使「漢字圈」內的讀者在日本動漫文本的連結中產生一體感的情感想像，而且是朝向中華中心主義趨近。然而日本社會對於「漢字」的使用原則，已從表記假名起源的文化基底，衍生出圖像性、神秘性的符號意涵。本研究將從以台灣經驗為題材的日文小說，以及當代日本文學動漫為中心，在日本的「漢字論」之學理框架下，進行大眾文化中漢字符號性的理論分析，進而指出「漢字共同體」中的中華中心主義傾向，以及建立在這種傾向下的日本文化認

識之危險性。]