



Title	霹靂布袋戲における「中原中心」の呪縛—1988年から2021年を中心として—
Author(s)	謝, 鉢駒
Citation	大阪大学, 2025, 博士論文
Version Type	
URL	https://hdl.handle.net/11094/103108
rights	
Note	やむを得ない事由があると学位審査研究科が承認したため、全文に代えてその内容の要約を公開しています。全文のご利用をご希望の場合は、 https://www.library.osaka-u.ac.jp/thesis/#closed 大阪大学の博士論文について

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

論文内容の要旨

氏名(謝鉉)	
論文題名	霹靂布袋戲における「中原中心」の呪縛 ——1988年から2021年を中心として——
<p>論文内容の要旨</p> <p>台湾の布袋戲は、19世紀半ばに漢民族の移民者とともに伝来してきた片手遣い人形劇であるが、台湾社会の変遷にしたがって、多様な様相を呈してきた。1980年代後半に、台湾におけるクリエイティブ産業の代表的な会社である「霹靂國際多媒體股份有限公司」(Pili International Multimedia Co., Ltd.)により制作された『霹靂』シリーズ(以下は、霹靂布袋戲)という作品群が誕生した。霹靂布袋戲はレンタルビデオ形式で今日(2025年)まで、新作が作られ続け、総話数は3000話に近い。霹靂布袋戲に関しては物語や人物、文化、マーケティング戦略など多様な側面から研究されているものの、その根幹をなす物語の背景、すなわち物語の背後で全体を支配する中原(中国)を中心とする意識については、十分な議論がなされていない。本研究では、現実の中国と区別するため、劇中の中心舞台である「中原」の語を用い、その意識を「中原中心意識」と呼称する。「中原中心意識」は霹靂布袋戲の物語構造や人物造形に通底するものであり、物語世界における価値観の拠り所であると同時に、物語の発展、制作側の文化的想像力に制約をもたらす要因でもあると考えられる。本研究はこのような問題意識を踏まえて、霹靂布袋戲における「中原中心意識」が物語へ及ぼす影響およびその変容に焦点をあて、検討を加えることを目的とした。</p> <p>本研究は7章から構成され、その構成は次のとおりである。</p> <p>第1章では、本研究の目的、布袋戲および霹靂布袋戲に関する概説、先行研究、本研究の研究範囲と限界、分析対象の選定、本論文の構成、用語の定義について述べた。</p> <p>第2章では、台湾布袋戲がいかに変化しつつも、伝統的様式を受け継ぎながら発展してきたかを概観した。本章では、古典布袋戲、金光布袋戲、テレビ布袋戲、霹靂布袋戲といった各時代の様式を辿り、それぞれの変化と継承の関係を明らかにした。台湾に伝来した当初の布袋戲は、人間劇の演目を借用して上演され、南管や潮調などの優雅な楽曲を伴っていたが、次第に北管が流行すると、賑やかで戦闘場面を重視する演出へと変化した。1910年代以降は中国小説の翻案や創作演目が登場し、音楽中心から台詞中心の上演形式へと移行する。1937年に日中戦争が勃発すると、布袋戲は一時的に消失したが、1942年に皇民化政策のもと日本化された形式で復活した。戦後は反共抗俄劇が誕生し、仮設舞台である野台戲が劇場へと移転する過程で、照明や花火の使用、人形の大型化など、視覚的演出が強化され、これが金光布袋戲へとつながった。1962年には、テレビ布袋戲の放送が開始され、1970年代には黄俊雄による『雲州大儒侠』が社会現象となった。1980年代に入り、黄俊雄の息子・黄文擇が霹靂布袋戲前日談の作品を制作した。さらに、1988年にレンタルビデオ形式で制作された『霹靂金光』が霹靂布袋戲の初作とされる。本章は、霹靂布袋戲を伝統からの断絶としてではなく、連続的発展の中で捉え、その革新性を歴史的文脈に位置づけることで、以後の章で展開される物語構造や価値秩序の分析に、歴史的連続性という補助線を提供するものである。</p> <p>第3章では、霹靂布袋戲に潜在する「中原中心意識」の存在とその機能を明らかにした。霹靂布袋戲は、善悪の二項対立が曖昧になったと評されるが、実際には「中原正道=善」、「中原の敵=悪」という枠組みが維持されており、物語の根幹をなしている。登場人物の行動や性格が「忠孝節義」といった道徳的価値によって判断されるだけでなく、これらの価値が「中原」を中心とした秩序と結びついて機能している点が特徴的である。霹靂布袋戲の物語構造や舞台設定は、古典と金光布袋戲を受け継ぎ、さらに戦後台湾における中国化政策の影響が反映されたものである。霹靂布袋戲では、舞台が主に中原に設定されており、外部勢力との争いだけでなく、内部勢力の対立も物語の主軸である。その中で、「中原を守る」中原正道が常に「正義」として位置づけられる世界観が構築されている。この「中原中心意識」が顕著に表れている具体例として、本章では2000年代後半に登場した東瀛舞台を分析対象としている。この日本をモデルとした舞台において、中原正道の協力者は「善」として描かれ、非協力者は「悪」として排除される。たとえば、源武藏は東瀛軍の代表でありながらも、葛藤の末に、昔から守ってきた東瀛の民を捨て、中原寄りの道を選び、「英雄」として描写される。このように、登場人物の善悪は、その行動よりも「中原」に対する立場によって規定されるのである。結局、霹靂布袋戲における善悪の揺らぎや人物の選択は、表面的な多元性を装いながらも、「中</p>	

「中原中心意識」という潜在的な価値構造によって方向づけられており、本質的には画一的な世界観にとどまっている。

中原中心意識を支えるものは二つの語りのシステムによるため、第4章と第5章はそれについて考察した。

第4章は、霹靂布袋戯における語り手の信頼性とその権威構造を解明することを目的とした。語り手はときに不実な情報を語ることもあるが、疑う余地のない信頼される対象である。本章ではこのような状況を、「伝統の継承」と「語り手の機能」という二つの側面から分析した。まず、語りの伝統的基盤として、布袋戯における演師の権威について検討した。演師は物語全体を掌握し、忠孝節義に満ちた内容を提示することで、語られる内容への信頼を形成してきた。さらに、布袋戯では「自報家門」という技法により、登場人物が一時に語りの担い手となり、背景や人物像を紹介する。この伝統は霹靂布袋戯にも受け継がれたものの、テレビ布袋戯のように物語世界外に全知の語り手が設置されることによる変容も見られる。霹靂布袋戯の語り手（物語世界外に位置づけられた全知の存在）は、補説、臨場感の創出、各話の収束など多様な機能を担い、特に戦闘場面での逆転の予兆や、登場人物の初登場、死去の場面における印象操作を通じて、その人物の評価を決定づける。その予告は、単に未来の出来事を提示するのみならず、視聴者との間に暗黙の了解を形成する。他方、詩的かつ抽象的な語りで、視覚表現を補うだけでなく、視聴者の解釈を先導し、その信頼性を高めている。大量の語りの中で、ときに誤った情報を提示することがあっても、視聴者はそれを「劇のため」と解釈し、語り手の信頼性は損なわれない。この背景には、黃文擇が演師としての性質を継承し、語り手としての権威を兼ね備えていることがある。彼の降板後も、語りの諸機能が相互に補完しあう構造により、語り手の権威は維持されていると考えられる。

第5章では、霹靂布袋戯において語り手と並ぶ信頼できる装置として機能する「特権的な登場人物」に焦点を当て、その生成過程と意味機能を考察した。まず、霹靂布袋戯では、古典布袋戯のような型にはまった人物配置が崩れ、長編ドラマの中で首（かしら）が個体化されることで、特定の人形にスター性や唯一性が付与され、独立した一人の人物として視聴者に認識されるようになった。こうした「スター化」された登場人物は視聴者にとって魅力的であるが、「特権」は全員に付与されるのではなく、「中原正道」に属する人物に集中している。彼らは、語り手の構築する価値体系と一致した言動によって信頼を集め。具体的には、知恵者や修道者は予測や予知（予言）という形の「特権」をもち、道化役はどれほど「悪」の行動をとったとしても悪人とみなされず、むしろ笑いを誘う効果を生み出す。そして、中原正道であればだれでも、中原や民のためという理由によって正当化されるなどの特権をもつ。これに対し、中原正道やその味方以外の登場人物のほとんどは、いかに悪人としての魅力があっても、このような特権に付与される対象から外される。さらに、登場人物が悪から善へと「改心」したものと物語上扱われるためには、その行動の変化以上に、中原正道側からの承認が必要とされるのである。統いて、第4章と第5章を総括して、「語り手の権威」と「登場人物の特権」が相互に補完しながら、霹靂布袋戯における信頼の枠組みを形成していることを示した。

第6章では、物語の舞台である中原がいかに表象され、変化しているのかを考察し、価値観の拠り所のみならず、中原中心がもたらした局限性も指摘した。まず、霹靂布袋戯において中原は文明の中心であり、世界秩序の核であるが、時代と空間の空想化により、実体のない概念となつたことを論じた。次に、三十数年間続く霹靂布袋戯において、東瀛が登場する三つの時期を対象に「中原中心意識」の変容を跡づけた。結果として、「中原中心意識」は徐々に緩和してきたものの、依然として物語に支配的な地位を占めていることが明らかになった。さらに、霹靂布袋戯の創作が台湾で行われているにもかかわらず、「中原」に依存していることが、物語世界の再生産にどのような制約をもたらしているかを論じた。中原の正統性を前提とする構造では、他の価値観や視点が周縁に追いやられ、結果として物語の多様性が損なわれる可能性がある。したがって、台湾独自の文化的文脈を踏まえた物語構造の再構築の可能性について、検討の余地があると考えられる。

第7章では、ここまで考察結果を踏まえ、霹靂布袋戯における「中原中心意識」が物語構造に深く組み込まれ、それが視聴者の善悪判断や制作者の文化的想像力に影響を与えていたことを明らかにした。表面上は多元的な対立構造に見えるが、最終的には「中原」への収束が促され、視聴者の判断の枠組みは語り手と特権的登場人物によって形成される。また、劇中で最大の善とされる「中原を守る」行為は、実体なき「中原」という概念によって根拠づけられており、その影響は言語表現や思想体系にも及んでいる。最終的に、霹靂布袋戯の物語世界が、視聴者に選択肢を提示しているように見えて、実際には中原中心の価値観に回収されていくという構造的な限界を明らかにした。このような呪縛から脱する方法は、幻想の中国に注目するのではなく、作品の本当の土台である台湾に着目することであると指摘した。

本論文は、霹靂布袋戯における物語構造が「中原中心意識」という価値枠組みに制度的に貫かれており、それが視聴者の判断や制作者の創作方針にまで影響を及ぼしていることを明らかにした。言語・語り・空間といった多層的な装置によって、中原中心のイメージが再生産されていることを指摘し、台湾の布袋戯文化に潜在する権力構造を明らかにすることで、布袋戯研究に新たな視座を提供することを試みた。

論文審査の結果の要旨及び担当者

氏 名 (謝 鉉 駿)		
	(職)	氏 名
論文審査担当者	主査 副査 副査	教授 教授 准教授
		山 本 佳 樹 田 中 智 行 中 村 綾 乃

論文審査の結果の要旨

布袋戲は、19世紀半ばに漢民族の移民者とともに伝来してきた片手遣い人形劇であり、台湾の伝統芸能のひとつである。1980年代後半に、台湾におけるクリエイティブ産業の代表的な会社「霹靂國際多媒體股份有限公司」により、『霹靂』シリーズと呼ばれる布袋戲の作品群（以下、霹靂布袋戲）が誕生した。霹靂布袋戲はレンタルビデオ形式で今日（2025年）まで新作が発表され続けており、総話数は3000話に近い。本論文は、霹靂布袋戲を布袋戲の伝統のなかに位置づけつつ、その中心的価値観といえる「中原中心意識」に注目し、それが物語構造にいかに強固に組み込まれているかを分析したものである。そのうえでさらに、「中原」とは何か、という問いを立て、台湾人の複雑なナショナル・アイデンティティの問題に踏み込んで、霹靂布袋戲のこれからの方に提言をしている。

本論文は全7章からなる。「1 序章」では、先行研究が紹介され、2000年以降、布袋戲研究が活性化し、霹靂布袋戲についての学位論文も増えてきたが、本論文が扱う「中原中心思想」に正面から取り組んだ研究はまだない、と述べられる。続いて、対象とする作品の範囲や用語の定義など、研究の枠組みが示されている。

「2 台湾布袋戲の略史」では、各時代の布袋戲の様式を辿り、変化と継承の関係が概観されている。台湾に伝来した当初の布袋戲は、人間劇の演目を借用して上演され、南管などの優雅な楽曲を伴っていたが、次第に北管が流行すると、賑やかで戦闘場面を重視する演出へと変化した。1910年代以降は中国小説の翻案や創作演目が登場し、音楽中心から台詞中心の上演形式へと移行する。1937年に日中戦争が勃発すると、布袋戲は一時的に消滅したが、1942年に皇民化政策のもとで日本化された形式で復活した。戦後は反共抗俄劇（「共」は中国共産党ないし共産主義、「俄」はソ連を指す）が誕生し、照明や花火の使用、人形の大型化など、視覚的演出が強化され、それまでの古典布袋戲とは異なるスタイルをもつ金光布袋戲へとつながった。1962年にはテレビ布袋戲の放送が開始され、1970年代には黃俊雄による『雲州大儒侠』が社会現象となった。その息子の黃文擇が1988年にレンタルビデオ形式で発表した『霹靂金光』が、霹靂布袋戲の始まりとされる。このように、しばしば伝統との断絶が強調される霹靂布袋戲を、連続的発展のなかで捉え、その革新性を歴史的文脈に位置づける試みがなされている。

「3 中原中心意識の存在」では、霹靂布袋戲に潜在する「中原中心意識」とその機能に光が当てられる。霹靂布袋戲の物語構造や舞台設定は、古典布袋戲や金光布袋戲を受け継ぎ、さらに戦後台湾における中国化政策の影響が反映されたものである。霹靂布袋戲では、舞台が主に中原に設定されており、外部勢力との争いだけでなく、内部勢力の対立も物語の主軸である。その中で、中原を守る「中原正道」が常に「正義」として位置づけられる世界観が構築されており、登場人物の善悪は、その行動よりも「中原」に対する立場によって規定される、というのがここでの結論であり、本論文を貫くテーマとなる。

「4 信頼できる装置（1）—権威的な語り手」では、中原中心意識を支える語りのシステムのひとつである語り手の権威について分析されている。語り手が常に信頼に足る存在となっている理由として、霹靂布袋戲の創始者のひとりであり、長年にわたって唯一の「声優」であった黃文擇が、古典布袋戲の演師としての性質を継承していることが指摘される。古典布袋戲の演者のように物語全体を把握することで、霹靂布袋戲の語り手（黃文擇）は全知の語り手となり、補説、臨場感の創出、各話の収束などの機能を担い、とくに戦闘場面での予告や、人物の初登場や死の場面における印象操作を通じて、その人物の評価を決定づける、というのである。

「5 信頼できる装置（2）—特権的な登場人物」では、中原中心意識を支える語りのもうひとつのシステムである特

權的登場人物に光が当てられる。霹靂布袋戲では、古典布袋戲のような型にはまった人物配置が崩れ、長編ドラマのなかで首（かしら）が固有化されることで、人形にスター性が付与され、独立した人物として視聴者に認識されるようになった。こうした「スター化」した登場人物が信頼される存在として特権化されるかどうかは、彼ら自身の能力や性格によってではなく、中原に対する忠義の度合いによって決まることが、豊富な具体例を挙げて確認される。彼らは、語り手と相互に補完しながら視聴者の信頼を集め、霹靂布袋戲における「中原正道」という価値体系を形成する装置となっている、というのである。

「6「中原」の全体像とその局限性」では、霹靂布袋戲の主な舞台であり、価値秩序の核ともなっている「中原」とはそもそも何か、という問い合わせが提示される。もともと中原は中国を指していたが、時代と空間がしだいに漠然としていき、実体のない虚構の「中国」となったことが跡づけられる。ここには、中華民国こそ「正統中国国家」であるという主張が影響しており、この虚構の国家像とは裏腹に、現実としての中華民国は台湾にあることを見つめ直す必要性が説かれる。たとえば、日本をモデルとした東瀛が、登場する時期によってそのイメージを変容させているように、霹靂布袋戲は可塑性をもっているはずだが、「中原中心意識」だけはけっして揺るがないことが、物語世界の再生産に制約をもたらしているのではないか、と主張される。

「7 終章」では、これまでの考察をふまえ、霹靂布袋戲において物語世界の価値観が実体のない「中原」という基準へと回収されていく根本的な原因是、中国文化を創作の源泉としているためである、と述べられる。そして、その呪縛から逃れる可能性として、拠り所とする文化を、幻想の中国から、多元性をもつ現実の台湾へと転換するべきではないか、という提言がなされている。

本論文は、第5章までの前半と第6、7章からなる後半とに大きく分けられる。前半では、霹靂布袋戲を古典布袋戲以来の伝統のなかで捉えたうえで、その物語世界を支配している「中原中心意識」の存在が指摘される。そこからは、数多くのテクストに丹念に当たりながら、語り手や特権的な登場人物といった装置によって、「中原中心意識」が霹靂布袋戲の物語構造のなかにいかに強固に組み込まれているかが、具体的に分析されていく。物語の主要人物が所属する共同体に価値観の中心が置かれ、それが正義として描かれるることは、ある意味では当然のことのようにも思えるが、3000話にもおよぶ長大なシリーズのなかで、先行研究でも正面から問題視されることのなかったその中心的思想に批判的なまなざしを向け、霹靂布袋戲の語りの仕組みと関連づけて、粘り強く考察をおこなったこの前半は、それだけでも博士論文として十分な質と量をもち、労作の名に値するものである。

後半において、本論文は、では霹靂布袋戲の価値の中心にある「中原」の正体は何か、という問い合わせに踏み込んでいく。そしてそれは幻想の中国である、と結論づける。さらに、それでよいのかと問い合わせ、霹靂布袋戲の今後の展開として、「中原」の呪縛から逃れ、現実の台湾の文化を反映するようなあり方を提案する。こうした後半の議論は非常に興味深いものだが、もしもこうした問い合わせが本論文の目的であったならば、前半でおこなったことは別の作業が必要だったようと思われる。「中原」の正体と台湾的要素の不在、そしてそれらが指示示す意味は、物語構造をどれほど丁寧に分析しても、あきらかにはならないだろう。そこでは、布袋戲が中国大陆伝来のものであることと、台湾人のナショナル・アイデンティティの問題とが深く絡みあっている。中心的価値の拠り所が「他者」であるような物語が、長年にわたって大衆的人気を博しているとすれば、そこには理由があるはずである。本論文は、中国の歴史や古典文学が霹靂布袋戲に頻繁に引用されることを批判しているが、台湾の教育現場におけるそれらの位置づけの変化、さらには、台湾人の（とりわけ中国や中国文化との関係をめぐる）ナショナル・アイデンティティの変容などの調査と、霹靂布袋戲に見られる（微細であれ）その反映の解明、といったアプローチがなされなければ、学術的に説得力のある論点は見えてこないだろう。また、物語構造に埋め込まれた「中原中心意識」が製作者たちの文化的想像力を制限している、という書きぶりもやや気になった。娯楽産業の作り手たちはもっとしたたかであり、霹靂布袋戲の製作者たちも自分たちのしていることの政治性を十分に意識しているのではないだろうか。もしそうだとすると、「中原中心意識」に対しても、本論文とはまた別の見方ができそうである。

このように、前半と後半のかみ合わせの問題はあるが、前述のように、前半はそれだけでも博士論文として十分な質と量を備えたものである。また、後半では、霹靂布袋戲の政治性を考えるうえできわめて重要な問い合わせが投げかけられており、その問い合わせを発すること自体に大きな意義があるといえる。霹靂布袋戲研究のなかで、本論文が大きなインパクトをもつ業績となることは間違いないだろう。

以上のような理由で、本論文は博士（言語文化学）の学位論文として価値のあるものと認める。