The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	表象と文化XIX （冊子）
Author(s)	
Citation	言語文化共同研究プロジェクト. 2022, 2021
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/88386
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

言語文化共同研究プロジェクト2021

表象と文化XIX

ディボフスキー　アレクサンドル
林　　千　宏
川　村　明日香
北　村　　卓
銭　　蕾
サラニョン　バンジャマン
篠　原　　学

大阪大学大学院言語文化研究科

2022

はしがき

プロジェクト「表象と文化」研究成果報告書の第 19 号をお届けいたします。今号からはフランス 20 世紀文学とりわけクンデラを専門とする篠原学先生がメンバーに加わりました。名誉教授のディボフスキー先生、北村先生から貴重なご論考をお寄せいただき、本研究科修了生の川村明日香さん、銭蕾さんからも引き続きご寄稿いただいております。

「表象と文化」は今号から電子媒体のみでの発刊となります。研究を取り巻く環境は日々目まぐるしく変化しておりますが、我々も時代にあわせ柔軟に変化しつつ、研究を通じた交流は変わることなく長く続けられればと考えております。今後ともメンバーの皆様には変わらぬご助力をお願い申し上げます。

2022 年 5 月 6 日

プロジェクト代表者　林　千宏

言語文化共同研究プロジェクト 2021

表象と文化 XIX

目次

ディボフスキー　アレクサンドル
21 世紀の J-POP における若者のアイデンティティ問題について .....….1

林　　千 宏
「図像」の変遷―『カンツォニエーレ』から『愛のエンブレム』へ 13

川 村　明日香
視覚のハイパーリアリティ化
―東京ディズニーリゾートの視覚システムを例に 25

北 村　卓
ボードレールの「異邦人」とカミュの『異邦人』
―タイトルの日本語訳をめぐって 37

銭　　蕾
中国のヤオイ情報誌―『菠萝志』を中心に 47

Benjamin Salagnon
Jeux de société dans la classe :
cadre pédagogique et expérience autour du jeu　Qui est-ce ? 59

篠 原　学
ミラン・クンデラの小説実践における「近代」 68

21 世紀の J-POP における若者のアイデンティティ問題について

A.S. Dybovsky
(ディボフスキー・アレクサンドル)

はじめに

現代、J-Pop は、大勢のタレントを輩出する日本の大衆文化の重要な分野で、21 世紀における日本のソフトパワーの強力な要素でもある。J-Pop のヒット曲は、数百万人の視聴者数を誇り、日本の若者の感情・願望、世界観、価値観、社会への要請を表わしている。そのため、J-Pop の多数の人気作品は、日本の若者の精神状態を浮き彫りにすると同時に、若い世代の価値観や意識形成にも多大な影響を与えていると言えよう。

本稿では、J-Pop ヒット曲の社会文化的なコンテクストを背景に、その内容（歌詞）を分析し、歌のテキストのイデオロギー性及び、作者による視聴者へのメッセージを明らかにしたい。分析対象は、Youtube にアプロードされている人気音楽ビデオである。それらのビデオでは、アニメ、ビデオクリップ、コンピュータグラフィック、字幕、色彩のイラスト、コスプレや漫画的な映像などが巧みに融合されており、ポストモダン時代に相応しい複合的な芸術作品となっている。本稿では主に歌詞内容（歌のテキスト）とそのイデオロギー性を考察する。

J-Pop ビデオの内容について言えば、芸術における永久のテーマとして若者の恋愛や失恋、世界の見かたや社会との関係、善と悪との闘いや国際政治にかかわる諸問題などが焦点となっている。オリジナルな新作が圧倒的に多いが、従来の傑作のリメイクもある。例えば、2018 年に DA PUMP という沖縄出身のグループによりリリースされ、人気ビデオとなった『U.S.A.』は、イタリアの歌手で、音楽プロデューサーでもある Domenico Ricchini （1958 年生まれ、Joe Yellow, Bandanna, Bob Salton などのペンネームで活動[1]）の 1992 年の作品のカバーである。DA PUMP の『U.S.A.』では、原作と違ってダンスが伴われる様式で演奏され、日本語訳の歌詞には著しい修正が施されている。その結果、アメリカを背景にした恋愛についての歌は、日米関係に関する若者の政治宣言の響きを含んだビデオになってしまった。DA PUMP の本作では、英語表現や英語由来のカタカナ語が多く、ある程度、言わば「未来の日本語」の様子が窺われるのではないかと思われる。

C' mon, baby アメリカ

[1] https://ja.wikipedia.org/wiki/ジョー・イエロー　2022 年 4 月 10 日アクセス。

ドリームの見方を inspired
C' mon, baby アメリカ
交差するルーツ タイムズスクエア
C' mon, baby アメリカ
憧れてたティーンネイジャーが
C' mon, baby アメリカ
競合してく ジパングで

本作の歌詞では、和語や漢語の使用が限られ、英語やカタカナ語の氾濫が見られる。日米の経済競争を背景に、若い人たち（ティーンエイジャー）のアメリカやアメリカンドリームへの憧れが歌われている。一方で、元のバージョンにはなかった日米関係の進化や日本の若者のアイデンティティのテーマが紹介される。

数十年で関係
だいぶ変化したようだ
だけれど僕らは地球人
同じ星の旅人さ

この歌の中で、日本の若い人たちは、「地球人」、アメリカ人と「同じ星の旅人」となる。本稿では、J-Pop の歌詞に見られる日本の若者のアイデンティティ問題に係わる歌詞を考察する。分析対象にあげた歌詞は二つのグループに大別することができる。1）精神的に健全な人のアイデンティティの在り様、2）アイデンティティ危機、或いはアイデンティティの混乱を体感している J-Pop 歌謡曲の主人公のストーリーの二つである。左記の順で論述を進めたい。

Ⅰ．健全な人のアイデンティティ：自我像及び世界との関係

若者の自画像や自我アイデンティティを表す人気歌謡曲は２０ 世紀になかったわけではない。例えば、1984 年の映画『メイン・テーマ』主題歌になった薬師丸ひろ子の傑作の一つである同題の歌謡曲（作詞：松本隆、作曲：南佳孝）において、自分自身を嘲笑う主人公のセリフが繰り返されている。

愛ってよくわからないけど
傷つく感じが　素敵
笑っちゃう　涙の止め方も知らない
20 年も生きて来たのにね

…

愛ってよくわからないけど
深呼吸　不思議な気分

わかってる　昨日の賢い私より
少しだけ綺麗になったこと

1986 年、荻野目洋子のユーロビートの名作『六本木純情派』（作詞：売野雅勇、作曲：吉実明宏）では、若者の集団的アイデンティティが歌のテーマとなっている。

Who are you･･･
迷子たちの六本木
胸のすき間涙でうめてる
Who are you･･･
遊び馴れた六本木
純情ゆらすのよ Boogie Woogie

グローバル化の進化に伴い、日本の社会が急激に変化し、21 世紀の J-Pop におけるアイデンティティの問題は、多くの流行歌のテーマになった。例えば、2014 年の 9 月に発売された日本のバンド・SUPER BEAVER の 6 枚目のシングル[2]のタイトルは『らしさ/わたくしごと』（作詞・作曲：柳沢亮太）であり、若者の個性の主張に見受けられる流行性が言及されている。

自分らしさってなんだ? 「人とは違う」で差をつけろ
コンビニの雑誌コーナー 表紙に太字で書いてあった
自分らしさってなんだ? こどもの頃は気にもせず
気に入らなければ怒って 好きなものを好きだと言って
…
だから 僕は僕らしく そして 君は君らしくって
始めから 探すような ものではないんだと思うんだ
僕は君じゃないし 君も僕じゃないから
すれ違う 手を繋ぐ そこには愛だって生まれる
そういうもんさ 自分らしさってなんだろう
変えられない 大切があるから 変わりゆく 生活が正しい
…
個性を出さなきゃいけない そういう流行の無個性で
悟ったように 一歩引いた 匿名希望の傍観者
ちょっと待ってよ 星空は 変わらずあの日と同じだよ
理解されずとも宝物は 今でも宝物のはずでしょう

このように 21 世紀の J-Pop の多くのヒット曲では、「自分らしさ」即ち自我アイデンティティ表現の重要性が注目され、若者のサブカルチャーとして広められている。まず、現代の人気グループ YOASOBI のヒット曲『怪物』（作詞・作曲：Ayase）を考察しよう。2021 年、1 月にリリースされてから 2022 年 4 月 10 日の現在まで、約一年三ヶ月の間に Official

[2] https://ja.wikipedia.org/wiki/らしさ/わたくしごと　2022 年 4 月 14 日アクセス。

Music Video 限定でも、202,168,093 人が視聴している。この数は、日本の人口を著しく超えていることから、若者をはじめ、日本語話者への影響の大きさを思わせる。板垣巴留氏の漫画 BEASTARS （『週刊少年チャンピオン』（秋田書店）2016 年 41 号 - 2020 年 45 号、コミックス全 22 巻）という肉食・草食動物の共生についてのストーリーが土台になっている[3]が、Youtube における YOASOBI のビデオの方がむしろ独立した存在となり、現代社会のメタファーとして捉えることができる。「この間違いだらけの世界」においては、誰でも食うか食われるかという選択を迫られる。この歌を聴く若い人たちは、「本当の僕は何者なんだ」と言うことを自問し、現代社会の中でどのように生きるべきかというような自我アイデンティティの問題について考えさせられている。

この間違いだらけの世界の中
君には笑ってほしいから
もう誰も傷付けない
強く強くなりたいんだよ
僕が僕でいられるように

清く正しく生きること
誰も悲しませずに生きること
はみ出さず真っ直ぐに生きること
それが間違わないで生きること？
ありのまま生きることが正義か
騙し騙し生きるのは正義か
僕の在るべき姿とはなんだ
本当の僕は何者なんだ
教えてくれよ
教えてくれよ

本当の自分を見つけて、世界のトレンドに合わなくても自分らしく行動し、自我表明乃至自我実現を目指そうという思想は、J-Pop の多くの人気歌謡曲に見られる。このような若者のイデオロギーは、最も軽い形で、4 年ほど前にリリースされたヨルシカの『ヒッチコック』（作詞・作曲：n-buna）でも試されている。このヒット曲は、男女 2 人組のロックバンドの 2018 年のミニアルバム『夏草が邪魔をする』の一曲である[4] 。主人公の少女は、「人生の相談」という形式で先生に質問をしている。

雨の匂いに懐かしくなるのは何でなんでしょうか。
夏が近づくと胸が騒めくのは何でなんでしょうか。
人に笑われたら涙が出るのは何でなんでしょうか。

[3] https://utaten.com/specialArticle/index/5965　2022 年 4 月 10 日アクセス。
[4] https://ja.wikipedia.org/wiki/負け犬にアンコールはいらない　2022 年 4 月 12 日アクセス。

それでもいつか報われるからと思えばいいんでしょうか。

「生活相談」は最も軽く、無邪気な形で始まり、徐々に個人と世界の相互作用、個人のライフスタイルや社会的な態度などの問題考察にエスカレートしていく。

先生、人生相談です。
この先どうなら楽ですか。
そんなの誰もわかりはしないよなんて言われますか。
ほら、苦しさなんて欲しいわけない。
何もしないで生きていたい。
青空だけが見たいのは我儘ですか。

最終的に、ニーチェやフロイト等、著名な思想家に回答を得られない若い人の社会的振る舞いや生き甲斐の問題についての質問と思索が出てくる。

これでも本当にいいんですか。
このまま生きてもいいんですか。
そんなの君にしかわからないよなんて言われますか。

ただ夏の匂いに目を瞑りたい。
いつまでも風に吹かれたい。
青空だけが見たいのは我儘ですか。」

この歌は、未熟で受動的な社会スタンスをもつ若い人を描いているが、力強い主人公が積極的に行動するような J-Pop もある。YOASOBI の 5 作目の作品「群青」[5]（作詞・作曲：Ayase）では、絵画のメタファーで人生の趣旨に言及し、本当の自分に出会うためには、何気なく過ぎる日々に、本当の自分の声を世界に発信し、自分のセンスで世界の物事に手を伸ばし、「好きなものを好きだと言う」ことが必要であると歌われている。

知らず知らず隠してた
本当の声を響かせてよ、ほら
見ないフリしていても
確かにそこにある

感じたままに描く
自分で選んだその色で
眠い空気纏う朝に
訪れた青い世界
好きなものを好きだと言う
怖くて仕方ないけど
本当の自分

[5] https://ja.wikipedia.org/wiki//群青_(YOASOBI の曲)　2022 年 4 月 12 日アクセス。

出会えた気がしたんだ

絵描きの仕事がうまく行かない時、頑張って何回も努力して「好きなことを続けること」を勧め、試行錯誤を重ねてかけがえのない自分を発見するまで、絵描きの仕事をやり続けることを身に付けさせようとしている。

全てを賭けて描く
自分にしか出せない色で
朝も夜も走り続け
見つけ出した青い光
好きなものと向き合うこと
今だって怖いことだけど
もう今はあの日の透明な僕じゃない
ありのままの
かけがえの無い僕だ

2022 年頭にリリースされた米津玄師の『POP SONG』では、モラリスト達が何を言おうとも、「それもまた全部くだらねえ」ことだとしても、LGBT コミュニティの人であろうとも愛を歌い、自分らしい生活をすれば良いと歌われている。

我がストーリー　愛の成す通り
生きてたい夢中に　全てが遊びの様に
異常にくだらねえよ何もかも
君だけの歌歌ってくれ
…
喧しいこと甚だしい
これぞ価値のある人生
誰でもいいけど君がいいんだよ
愛を歌っておくれ

このように米津玄師のヒット曲にも「本当の自分」の模索、即ち自我アイデンティティのテーマが展開されている。ヒグチアイ新作の『悪魔の子』は、2022 年 1 月、TV アニメ『進撃の巨人』*The Final Season Part 2* のエンディングテーマに抜擢され[6]、短期間で世界的な大ヒットとなった。『悪魔の子』の主人公は、自由を尊重し、世界を支配する巨人と戦っているヒーローである。「ただ生きるのは嫌」で、英雄的なことをこなし、恋人のために何もかもを犠牲にする心を持ち、自分のことを強く信じることで力強くなるが、ついに、「正義の裏　犠牲の中」自分の心の中に悪魔の子が育つのを認識するという問題に直面する。

世界は残酷だ　それでも君を愛すよ
なにを犠牲にしても　それでも君を守るよ
選んだ人の影　捨てたものの屍

[6] https://ja.wikipedia.org/wiki/ヒグチアイ　2022 年 4 月 12 日アクセス。

気づいたんだ　自分の中　育つのは悪魔の子
正義の裏　犠牲の中　心には悪魔の子

このように悪と対決する英雄の心の中に悪魔の発生する問題が提起されている。人気アニメの主題歌となったAimerの『残響散歌』では、歌詞そのものではなく、映像で悪魔に対決する主人公が描かれ、大胆に悪魔に抵抗するメッセージが込められている。要するに、J-Popのヒット曲は、日本の若い世代に、自分らしい生き方や社会活動への思索を刺激し、現代の「悪魔」に対決できるグローバル化時代に相応しい自我の模索や自我の定義、即ち自我アイデンティティの形成を働きかけている。

Ⅱ．否定的アイデンティティとアイデンティティ危機

約40年にわたり、日本で活動したオランダのジャーナリスト、カレル・ヴァン ウォルフレン（Karel van Wolferen、1941年4月 －）は、1994年に『人間を幸福にしない日本というシステム』を刊行した。この著書の中で筆者は、北欧社会に比べて日本社会の方が人間に対し厳しく、パーソナリティを圧迫し、幸せになることを妨げていると主張している。これは20世紀末の著書であるが、21世紀にも同様の問題があることをJ-Popのヒット曲が証言している。J-Popの天才Ado（2002年生まれ）の大ヒットとなった『うっせぇわ』（作詞・作曲：syudou）では、個人と社会との衝突が主題となっている。Youtubeにおける「うっせぇわ」の視聴率が2022年4月10日現在、2億人強で、YOASOBIの『怪物』を14,000,000人ほど上回っている。この歌が若者のアイデンティティ問題に係わっていることは、歌詞の最初の二行から明らかである。

正しさとは　愚かさとは
それが何か見せつけてやる

本作の主人公は、才能に恵まれているが、大人になってから社会との矛盾により、アイデンティティ混乱で悩まされる日々が続いている。

ちっちゃな頃から優等生
気づいたら大人になっていた
ナイフの様な思考回路
持ち合わせる訳もなく

でも遊び足りない　何か足りない
困っちまうこれは誰かのせい
あてもなくただ混乱するエイデイ

それでも、主人公は、社会のルールに従い就職し、社会人にもなるが、正常でない社会の圧力により、パーソナリティが変質し、人間不信のサディストに変身する。暴力を振るう用意はまだできてないが、「言葉の銃口を」喧嘩相手の「頭に突きつけて撃て」る状態である。

…

最新の流行は当然の把握

経済の動向も通勤時チェック

純情な精神で入社しワーク

社会人じゃ当然のルールです

…

つっても私模範人間

殴ったりするのはノーセンキュー

だったら言葉の銃口を

その頭に突きつけて撃てば

マジヤバない？止まれやしない

不平不満垂れて成れの果て

サディスティックに変貌する精神

このように主人公は、社会の歪みにより、精神的なトラウマを被る。仕事としての営業活動や社会のルールには、機械的に従うようになるが、如何なる社会的な営みにも無関心になり、生きる喜びを失ってしまう。

…

クソだりぃな

酒が空いたグラスあれば直ぐに注ぎなさい

皆がつまみ易いように串外しなさい

会計や注文は先陣を切る

不文律最低限のマナーです

嗚呼つまらねぇ

何回聞かせるんだそのメモリー

うっせぇうっせぇうっせぇわ

アタシも大概だけど

どうだっていいぜ問題はナシ

結果的に主人公は、自信がなく、社会への信頼を失ない、病弱なアイデンティティを形成してしまう。このように『うっせぇわ』というヒット曲では、日本社会の歪みや不正が暴き出されている。Ado の 2021 年の傑作『ギラギラ』（作詞・作曲：てにをは、映像は沼田ゾンビ）も約一年で Youtube において 1 億回以上再生されているが、この歌の主人公は自分の顔の醜悪さに悩まされ、劣等感を抱えているため否定的アイデンティティの持ち主であると言える。当曲の主人公にとって、恋愛、幸福、世界との生真面目な共生は、実現できそうにないことである。

Ugly　正直言って私の顔は

そう神様が左手で描いたみたい
必然　この世にあるラブソングはどれひとつ
絶対　私向けなんかじゃないでしょう

主人公は、厚化粧や「1mg の花火」の力を借り、孤独をガソリンにして、一時的な喜びのために「夜の狼」になって「卑屈な町」に出て快感を追求する。

ギラギラ輝いて私は夜を呑み
Rap Tap Tap Tap
今に見てろこの luv(ラヴ)
目に染みるは 1mg の花火
Drag on Drag on
なんてファニー　この世はビザール

「素晴らしき世界」に、主人公と同じような問題を抱え、「ありのまま」生きていられない者が他に「誰も彼も」いるので、それはどちらかと言えば、主人公に生きる希望を持たせるファクターとなり、物語はやや楽観的な語句で終わる。

ギラ　ギラギラ　ギラ　ギラギラ
Give Love　花は満ちて(ギラギラ)
ありのまんまじゃいられない　誰も彼も
なんて素晴らしき世界だ！

日本のシンガーソングライター神山 羊[7]の名作『YELLOW』(作詞・作曲：神山羊) というヒット曲の主人公も否定的アイデンティティの持ち主である。取り返しの付かない罪を犯し、警察が来るのを待つ不良少年は、自分が起こした悲劇を反省している。この曲のレフレインとして「黄色い」という言葉が英語で繰り返されている。「Yellow」は危険を象徴しているのか、それとも殺人後に願っても得られない夏日の陽射しを象徴しているかは明確ではないが、少年にとっては剥がしたくない、「大事な記憶」である。

「私馬鹿な子なのどこにも行かないで」
濁った正体の鈍い目を覚ませ
夜のうち片付けたおもちゃ
無邪気なままでまだいたかった

愛情は high ただ捨て置くばかり
剥がれ落ちた大事な記憶
but　後悔 low-life ならば敢えて
ありえないことを願う夏を
YELLOW

満面微笑の少年は、「乖離と解脱、救いなどない」ことを悟り、「天地が逆さまになる」の

[7] https://ja.wikipedia.org/wiki/神山羊　2022 年 5 月 2 日アクセス。

が避けられないことを意識する。この発見により、病弱なアイデンティティが形成される。

求め続ける　価値　価値　価値　迫る秒針
もっと巻いて　業　深くなって
終いには天地が　逆さまになる
なんで？どうして？ほら霞んだ透明
「窓から見た景色をまだ覚えています」
いっそ消えて無くなるだけの
YELLOW

2022 年の 1 月にリリースされた J-Pop の歌謡曲『何やってもうまくいかない』（作詞・作曲：meiyo）にも、若い人のアイデンティティの混乱が描写されている。この歌は、作者自身の経験に基づく作品であると考えられ、「…歌詞には、SNS やネットでのやり取りが当たり前の現代で生じる悩みや葛藤が率直に綴られて」いる。[8]「愛して、愛して」という主人公の悲鳴は、SMS の理解や承諾を求めることであるが、その代わりに、思惑とは異なる汚い罵詈雑言がネット上に流されている。主人公もこの悪意のあるエネルギーにそそのかされ、ぞんざいな言葉を発信し、偉そうに周囲の人を傷付けるようになり、ネット上のこのような相互作用は悪循環を形成してしまう。その結果、精神的な問題に悩まされ、「大好きだったものちょっと嫌いになり」、失敗に失敗を重ね、生活上のルーザーとなってしまう傾向が顕著になっている。

なにやってもうまくいかない
脳内じゃ戦争だもんね、突っ立ってたって
なにやってもうまくいかない
愛して、愛して
なにやってもうまくいかない
大惨事『うっせぇわ』『低脳』聞いたことあんぞ
なにやってもうまくいかない
なにやってもうまくいかない

当曲の後半、特に最後のフレーズに救いの道が示されている。「汚い言葉を吐いて自分を納得させるのは簡単で」あるが、「生きがいソレ」にあるわけではない。「何やってもうまくいかない」というのは、「何にもやってないだけじゃない？」ことの証であり、創作活動において主人公がさらに頑張るというやり方での苦境脱出の方法が示されている。2019 年 2 月に配信リリースされた 4 人組のミクスチャーバンド King Gnu の『白日』（作詞・作曲：常田大希）では、誤った人間関係によるアイデンティティ危機に繋がる精神的な悩みが出発点である。

時には誰かを
知らず知らずのうちに

[8] https://utaten.com/specialArticle/index/6940　2022 年 4 月 15 日アクセス。

傷つけてしまったり
失ったりして初めて
犯した罪を知る
戻れないよ、昔のようには
煌めいて見えたとしても
明日へと歩き出さなきゃ
雪が降り頻ろうとも

一生の内に誰もが体験する出来事からはじめて、生き方の問題や間違った行いに対するカルマ、即ち、人の罪の問題に言及し、人生への哲学的思索に埋没する。

今の僕には
何ができるの？
何になれるの？
誰かのために生きるなら
正しいことばかり
言ってらんないよな

人間存在の生き甲斐について、愛し愛されて生きて行くことにより、天国か地獄が人の定めとなると歌い、いつの間にか、後悔に満ちた人生で、精神的な問題から患った鬱病を乗り越え、病弱なアイデンティティを修正する方法がナラティヴの趣旨となってくる。

真っ新に生まれ変わって
人生一から始めようが
首の皮一枚繋がった
如何しようも無い今を
生きていくんだ

真っ白に全てさよなら
降りしきる雪よ
今だけはこの心を凍らせてくれ
全てを忘れさせてくれよ

要するにKing Gnuの最新の傑作『カメレオン』(2022年3月リリース）と同様、この曲は、最終的に視聴者に生きる希望を持たせるフィナーレで終わる。

終わりに

このようにYoutubeから発信されている21世紀のJ-Popのヒット曲では、若者の自我アイデンティティについての作品が多数あり、生活様式・価値観・信条に対して自分らしさを発揮する若い世代の欲求が込められている。これはグローバル化・ローカル化パラダイムに

おける自我アイデンティティ重視のトレンドの表れであると思われる。世界が一つの社会になろうとする現在、発展を遂げた国々が裕福になるにつれ、個々人は、必然的に独自性をよりいっそう強く表現するようになるのではないかと考えられる。

ここでは、ページ数制限の故、J-Pop ヒット曲のごく一部しか扱っていないが、当該の問題に係わる多くの作品が Youtube にアップロードされているので、さらに論述する余地がある。

参考文献

1. J-POP の現在 ： 〈生き難さ〉を超えて / 川喜田八潮, 川喜田晶子 著 ; 1 [図書] . - パレード, 星雲社 , 2019 . - (Parade Books) , 220 p.
2. J-POP の現在 / 川喜田八潮, 川喜田晶子 著 ; 2 [図書] . - パレード, 星雲社 (発売) , 2020 . - (Parade Books) , 279 p.
3. 人間を幸福にしない日本というシステム / カレル・ヴァン・ウォルフレン著 ; 篠原勝訳 東京 ： 毎日新聞社 , 1994.11, 348 p.

「図像」の変遷

―『カンツォニエーレ』から『愛のエンブレム』へ―

林　千宏

フランス 16 世紀の前半（1544 年）にリヨンの出版者スュルピス・サボンから発表された詩人モーリス・セーヴによる図像入りの 10 行詩集『デリー』が、後の詩人たちや数多く出版されるエンブレム本に影響を与えたことはよく知られている。とりわけ、マリオ・プラーツのエンブレムに関する記念碑的研究『バロックのイメージ世界　綺想主義研究』[1]においては、『デリー』がヘインシウスの『愛のエンブレム』（c. 1601）[2]の直接的な源泉となっていることが指摘されている。なぜ『デリー』が『愛のエンブレム』の重要な源泉となっているのか。それは『デリー』がペトラルカの『カンツォニエーレ』を、そしてプラーツの指摘通り、オウィディウスらラテン語の詩人たちをもモデルとした恋愛詩集の体裁をとっていたからだろう。恋愛をいかに図像化するか、ということに関して『デリー』は恰好のモデルであったと考えられるのだ。

『愛のエンブレム』で『デリー』を源泉とするものとして、プラーツが挙げるのは図像「三日月」「ランタン」（図 1 および図 2）「軛につながれた牛」「太陽を向く花」「矢を受けた鹿」「蒸留器」「蝋燭の火と蛾」「猫とネズミ捕り」「製粉機につながれたロバ」「火にかけられた鍋」「牛乳を攪拌する女」「蠅」「シャモワ（山羊）と犬」である。こうしてみるとヘインシウスの『愛のエンブレム』の 24 の図像のうち半分以上がセーヴを源泉としている。もちろん、アルチャートの『エンブレム集』（*Emblematum libellus*）[3]という両者に共通する源泉はあるものの、ヘインシウスが『デリー』に多くを負っていることは明らかだ。

本論考は JSPS 科研費 JP18K12342 の助成を受けたものである。

[1] Mario Praz, *Studies in seventeenth-century imagery*, second edition considerably increased, Roma,edizioni di storia e letteratura, 1975, chap. III « Profane and sacred love », p. 83-168.（マリオ・プラーツ『バロックのイメージ世界』上村忠男、尾形希和子、廣石正和、森泉文美訳、みすず書房、2006、第 3 章「俗愛と聖愛」、p. 99-201。）

[2] ダニエル・ヘインシウスのテクストおよび図像は以下の「Emblem Project Utrecht Dutch Love Emblems of the Seventeenth Century」サイトのものを使用した（https://emblems.hum.uu.nl/）2022 年 4 月 27 日閲覧。加えて、フランス国立図書館 Gallica サイトにて、*Dan. Henisii Emblemata amatoria*, Willem Janssen (t'Amsterdam), 1615.を参照（オットー・ウェニウス＋ダニエル・ヘインシウス著、伊藤博明訳、ありな書房「エンブレム叢書 2」、2009）

[3] Andreae Alciati, *Emblematum libellus*, Paris, Christianus Wechelus, 1534.（アンドレア・アルチャーティ『エンブレム集』伊藤博明訳、ありな書房、2000）

図１：モーリス・セーヴ『デリー』[4]

図２：ダニエル・ヘインシウス『愛のエンブレム』[5]

『デリー』の図像に付されたモットーは、celer ne le puis. 「それを秘密になどできぬ」であり、続く 10 行詩は次のようなものだ。

XLII

あまりにやさしく、あなたの眼の毒は
同じく目から私の心の底に入ったので
苦しみもなく、ひとりでに
自由を求める心に出会ったのだった。
だが毒は占領者。少しずつ侵入したのだ
自由な魂が安心して生きていたところに。
　すると魂を運ぶ血は、
手足を去り、体の奥の肝に逃げ込む、だが
炎は隠そうとしても、誰の目にも明らかだ。
私が覆っても、秘密になどできぬのだ[6]。

ここで歌われているのは、思いを寄せる人のまなざしが詩人の心を燃え上がらせ、そのことを隠すことができない、という展開である。目から入る毒、体の内の炎など恋愛詩に常套的なモチーフが見られるが、「毒」と「炎」、そしてその「炎」を包むものとして図像のランタンを結びつけるという綺想はアクロバティックなものだ。

一方で、『愛のエンブレム』の図像には 2 種のモットーが付され、そのフランス語によるもの Ie ne le puis celer.「私はそれを隠すことができない」の直接的な影響関係は明らかだ[7]。

---

[4] Maurice Scéve, *Délie, object de plus haulte vertu*, Lyon, chez Sulpice Sabon, pour Antoine Constantin, 1544(フランス国立図書館所蔵 RES-YE-1746). Gallica 参照。

[5] Daniel Heinsius, *Quaris quid sit Amor?*, Amsterdam, c. 1601, D1r. Emblem Project Utrecht（https://emblems.hum.uu.nl/）の該当ページ（https://emblems.hum.uu.nl/he1601007.html）を参照（2022 年 4 月 6 日閲覧）

[6] *Délie*, XLII, p. 23. « Si doulcement le venin de tes yeulx / Par mesme lieu aux fonz du cœur entra, / Que sans douleur le desir soucyeux / De liberté tout seul il rencontra. / Mais l'occupant, peu à peu, penetra, / Où l'Ame libre en grand seurté vivoit : / Alors le sang, qui d'elle charge avoit, / Les membres laisse, et fuit au profond Puys, / Voulant cacher le feu, que chascun voit. / Lequel je couvre, et celer ne le puis. »

[7] 研究者 Parturier の指摘する通り、このモットーの源泉としてはジル・コロゼの『エカトングラフィ』を挙げることができる。Cf. Maurice Scève, *Délie, object de plus haulte vertu*, édition critique avec une introduction et des notes par Eugène Parturier, Paris, Marcel Didier « Société des textes français modernes », 1961, p. 36. Gilles Corrozet, *Hécatomgraphie*, Paris, Denis Janot, 1540, fol. B iiii v°. モットーは « Amour ne se peult celer. »。ただ

さらにラテン語のモットーDißimulas frustra: quis enim cælaverit ignem? Lumen ab indicio proditur usque suo.「隠しても無駄だ。誰が火を隠すことができるのか。光は自らの徴によって、どこからもわかるのだから。」（伊藤博明訳）が付されているが[8]、ヘインシウスのこの図像での有翼の子どもが「愛」を表わすのだと知っているなら、その意味は容易に理解できる。また『愛のエンブレム』には、図像と見開きをなすページにテクストが置かれているが、このテクストはいわば図像を説明したものでしかない[9]。つまり、読み手の積極的な読解を要求する『デリー』が同時代あるいは続く世代の人々にとっては晦渋であるとの評価を受けていた一方で、ヘインシウスの『愛のエンブレム』のように、『デリー』を「愛」のエンブレム集として受容し、また「分かりやすく」改変することで、続く世代の芸術家たちが広く受け継いでいたことが見て取れる。ここでヘインシウスの継承で欠けているのは、『デリー』という書物の持つ多層的な解釈構造だろう。『愛のエンブレム』のテクストに、『デリー』にみられた文字テクストと図像との「隔たり」は見られない。『デリー』はこの「隔たり」、すなわち文字テクストが必ずしも図像を直接的に説明しないという構成によって図像とテクストとの関わりを読者に「解読」させることになった。しかし『愛のエンブレム』は「愛」という抽象概念の説明にとどまっているのである。

先にも指摘し、また多くの研究者たちによって指摘されているように、『デリー』はフランスにおける『カンツォニエーレ』の試みだった。『カンツォニエーレ』が成功をおさめ続く世代に影響を与えたのは、とりわけソネという 14 行の詩形、さらに恋愛にまつわるその綺想である。ここに、『ギリシャ詞華集』の受容を中心としたエピグラムの流行が重なり、さらにそのエピグラムをもとに中世以来の個人に帰属するドゥヴィーズ（インプレーサ）などの図像へと転用しようとしたアルチャートの『エンブレム集』がある[10]。

『カンツォニエーレ』は 14 世紀の作品であり、エンブレム本と直接的な関わりはない。だが、16 世紀の詩人や読者が図像という新たな表現法を取り入れ、受容するようになった時、人々はこの詩集の綺想と図像表現の親和性に気づくことになった。とりわけ『カンツォニエーレ』中のカンツォーネ 323 番は、例えばクレマン・マロが「フランソワ 1 世の求めに応じて」[11]、『続クレマンの青春』（1538）の中で「ペトラルカの幻視（ヴィジョン）によ

し『エカトングラフィー』での図像は「一冊の本を胸に抱える美しい女性」である。

[8] 前述「Emblem Project Utrecht Dutch Love Emblems of the Seventeenth Century」サイトのものを使用（https://emblems.hum.uu.nl/）および Galliga の 1615 年版を参照。いずれも 2022 年 4 月 27 日閲覧。訳はオットー・ウェニウス＋ダニエル・ヘインシウス前掲書、153 頁参照。

[9] 1601 年版にはオランダ語のテクストが付されているが、1615 年の多言語版ではこのテクストに以下のフランス語韻文訳も付されている。「君は隠しても無駄なのだ、隠されたランプからも／いくらか光が漏れ出るのがいつも見られるのだから。／君の眼は結局君の思いを露わにし、隠された痛みも、／ひどく焼けつくことをあらわにするだろう。」（*Te* [sic.] *as beau le celer. d'une lampe cachée / On voit toujours sortir, quelque raion luisant. / Tes yeux descouvriront a la fin ta pensée / Et le mal, que l'on cele, estre le plus cuisant*）*Cf. Dan. Henisii Emblemata amatoria*, Willem Janssen (t'Amsterdam), 1615, f. 30, v.

[10] 詳しくは以下を参照。Pierre Laurens, *L'Abeille dans l'ambre　celebration de l'épigramme de l'époque alexandrine à la fin de la Renaissance, 2e edition revue et augmentée*, Paris, les Belles Lettres, 2012.

[11] タイトルの後に以下の表記がある « Le Chant des Visions de Pétrarque, translaté de Italien en Français par le commendement du Roi»。*Cf.* Clément Marot, *L'Adolescence clémentine*, édition présenté, établie et annotée par François Roudaut, Paris, Le Livre de Poche *Classique*, 2005, p. 435.

る歌」として翻訳しているが、このタイトル自体が当時のペトラルカ「カンツォーネ」323番の受容を簡潔に示しているだろう。すなわちこれを複数の独立したヴィジョンからなる詩と捉えていること、それぞれの描写はエンブレムの図像のように受容されうる点である。またこの翻訳はフランソワ 1 世の求めによるとされるが、フランソワ 1 世自身がペトラルカの信奉者であったことはよく知られている通りである。彼は「火蜥蜴」のドゥヴィーズを各所で自らの装飾として用いるが、このモチーフは『カンツォニエーレ』でも歌われ、ペトラルカの詩集をある種の図像の出典として意識していたことがうかがわれる[12]。

カンツォーネ 323 番は 12 行の詩節が 6 つと、3 行の反歌からなり、詩人「私」の目の前に 6 つの幻想が次々と現れるという構成である。それぞれ「白黒 2 匹の猟犬に食いつかれる獣」「突然の嵐により座礁する豪華な帆船」「稲妻に打たれて倒れる月桂樹」「突如口を開いた深淵に飲み込まれるニンフたちと心地よい泉」「自らに嘴を突き立てるフェニックス」「蛇に踵を噛まれて死ぬ美女」が現れ、そのうちのいくつかは『デリー』の図像とも少なからず関係が推測されるヴィジョンだ。例えば白黒 2 匹の猟犬に食いつかれる獣は、『デリー』において「猟犬に追われるシャモワ」（エンブレム 49）との親近性が指摘できようし、座礁する船は「櫂の折れた船」（エンブレム 22）、フェニックスはまさしく「フェニックス」（エンブレム 11）と共通点が見いだせる。他にも「蛇に踵を噛まれて死ぬ美女」は、「クレオパトラと蛇」（エンブレム 30）に共通点を見出すことができるだろう。

ここでこのカンツォーネのマロによる翻訳のうち、『デリー』にもその図像のあるフェニックスのヴィジョンを取り上げて見てみよう。まずペトラルカの詩とマロの翻訳を挙げる。

妙なる不死鳥が　両の翼を緋色に
飾り、頭を金色に輝かせて　森を飛ぶ。
孤高のさまは　不滅の天使のみ姿を
この眼に見るかに思えた、そもそも
かの月桂樹が根こそぎ倒れ　大地が泉に
飲み込まれた　その日の来るまでは。
すべての思いは終焉へと飛びゆく、
地上に枝葉の乱れ散るを見て　幹が倒れ
生ける清流の枯れるを見て　不死鳥は
あたかも怒るがごとく
嘴をおのが身に突き立てた。そして瞬時に姿消え、
かくてわが心は　慈悲と愛とに燃え立った[13]。
（池田廉訳）

[12] 例えばカンツォーネ 207 番、41 行に火蜥蜴（サラマンドラ）が登場する。
[13] ペトラルカ『カンツォニエーレ―俗事詩片―』池田廉訳、名古屋大学出版会、1992、p. 481-482.原文は以下を参照。Pétrarque, *Chansonnier Rerum vulgarium fragmenta*, édition critique de Giuseppe Savoca, introduction, traduction et commentaire de Gérard Genot, avec la collaboration de François Livi, Paris, les Belles Lettres, 2009, p. 436-439. 323, v. 49-60. « Una strania fenice ambedue l'ale / Di porpora vestita, e 'l capo d'oro, / Vedendo per la selva altera et sola, / Veder forma celeste et immortale, / Prima pensai, fin ch'a lo svelto alloro / Giunse, et al fonte che la terra invola: / Ogni cosa al fin vola. / Che mirando le frondi a terra sparse, / E 'l troncon rotto, et quel vivo humor secco, / Volse in se stessa il becco, / Quasi sdegnando, e 'n un punto disparse, / Onde 'l cor di pietate, et d'amor m'arse. »

森で見た、唯一無二のフェニックスを。それは
真紅の翼をもち、頭は金色
奇妙であった。私はその時見たように思ったのだ
この世のものならぬその姿を、だがそれも
木が根こそぎとなり、
小川を大地が飲み込んでしまうまでであった。
これ以上何を言おうか？すべては終には消え去る。
このフェニックスは、枝が地に散らばり
幹は倒され、水が枯れるのを見るや、
怒るかのように、嘴を自らに突き立てた
そして人々からその瞬間に消え失せたのだ。
かくして憐れみと愛とで私の心は燃え立つ[14]。

ここで描かれているのは、プリニウスの『博物誌』（第 10 巻 2 章 3-5 節）を源泉とするフェニックスの姿である。だが嘴を自らに突き立てる姿は、ペリカンをも想起させるものだ。いずれもキリスト教的解釈ではキリストその人を表わすもので、こうした描写と一連の神秘的な描写は宗教的読解も可能になる。ここでのマロの韻文による翻訳はかなりの部分が忠実だが、彼がこの作品を含めペトラルカを翻訳したときには、作品のもつ解釈学的側面、すなわち恋愛を歌いつつもキリスト教的思想を表しうるその表現を意識していたことはこれまで研究者に指摘されていることでもある[15]。

一方で『デリー』の「フェニックス」の図像および続く 10 行詩を見てみよう。

図 3：モーリス・セーヴ『デリー』[16]

XCVI.
あなたがこれほどのやさしく笑うのを見ると、
その甘い笑みに私は生きる希望を得てしまう

[14] Clément Marot, *L'Adolescence clémentine*, édition établie et annotée par François Roudaut, Paris, Le livre de poche « *Classique* », 2005, p. 436-437, « Le Chant des Visions de Pétrarque, translaté de Italien en Français par le commandement du Roi. », v. 49-60. Au bois je vis un seul Phénix portant / Ailes de pourpre, et le chef tout doré : / Étrange était, dont pensai en l'instant / Voir quelque corps céleste, jusque à tant, / Qu'il vint à l'arbre en pièces demeuré, / Et au ruisseau, que terre a dévoré. / Que dirai plus ? Toute chose enfin passe. / Quand ce phénix vit les rameaux par place, / Le tronc rompu, l'eau sèche d'autre part, / Comme en dédain, de son bec s'est féru, / Et des humains sur l'heure a disparu : / Dont de pitié, et d'amour mon cœur ard. »

[15] Cf. Ricardo Raimondo, « Clément Marot, traducteur évangélique des *Rerum vuulgarium fragmenta* de Pétrarque » dans *Renaissance and Reformation / Renaissance et Réforme*, 43, p. 119-145.

[16] *Délie*, p. 47.

あなたの顔のやさしさは、
私が望むものをしっかりと約束してくれる。
　だが、あなたの冷たい心は私を絶望に追いやり
私の望みは雲散霧消する。
だが、あなたの蜜のような話し方は
また私を欲望の炎におき、その欲望が私を貪る。
　こんな風に、あなたは私に喜びを先取りさせて
私には同時に与えるのだ、生と死を[17]。

まずこの図像のモットーは DE MORT A VIE.「死から生へ」であり、これは自ら用意した香木の薪の上で火に包まれて死ぬフェニックスがその灰から再生する様を表した言葉と解釈できる。そしてこのモットーが続く 96 番の詩の最終行「私には同時に与えるのだ、生と死を。」（En un moment me donner vie, et mort.）の、vie と mort の並置と呼応しているのだろう。ところが、一見して明らかなように、詩にはフェニックスの語はおろか、その属性を示す語も見出せない。他のエンブレム本にみられるように、同じページの、連続しておかれる図像とその説明であるテクストとの結びつきは、このフェニックスの図像に限ってはほとんど見出せないのだ。一方で、『デリー』中にフェニックス（phoenix）という語は 3 つの詩（48 番、158 番、278 番）に用いられている。

まず 48 番でフェニックスは、死んでは再び生まれる希望の比喩としてある[18]。158 番では、想いを寄せる人の、唯一無二の存在であることの呼称としてフェニックスが挙げられているが[19]、この唯一無二の存在であるという属性はプリニウスの『博物誌』に見出されつつも、ペトラルカのカンツォーネ 323 番では特に強調はされず[20]、むしろマロの翻訳において「唯一無二のフェニックス」(un <u>seul</u> Phénix) と強調される属性である。278 番でも 158 番と同様で、その唯一無二の存在が神のような言葉の中に蘇るという描写である[21]。このように『デリー』ではフェニックスというモチーフは図像の 1 つとして描かれつつも、同じあるいは近いページのテクスト中でその名を挙げて歌われるとは限らず、詩集の中に散在する[22]。このモチーフの利用法が興味深いのは、他のエンブレム本にみられるように図像と文

---

[17] *Ibid.*, p. 47. « Te voyant rire avecques si grand grace, / Ce doulx soubris me donne espoir de vie, / Et la doulceur de ceste tienne face / Me promect mieulx de ce, dont j'ay envie. / Mais la froideur de ton cœur me convie / A desespoir, mon desseing dissipant. / Puis ton parler du Miel participant / Me remet sus le desir, qui me mort. / Parquoy tu peulx, mon bien anticipant, / En un moment me donner vie, et mort. »

[18] *Délie*, XLVIII, v. 9-10 « Dont, comme au feu le Phœnix, emplumée / Meurt, et renaist en moy cent fois le jour. » (だから羽をもつ希望は、フェニックスが炎に焼かれるように、/ 死んではまた生まれ変わるのだ、私のうちで一日に何度も。)

[19] *Délie*, CLVIII, v. 7-10 « Quand mon Phœnix pour son esbatement / Dessus sa lyre à jouer commença : / Lors tout soubdain en moins, que d'un moment, / L'air s'esclaircit, et Aquillon cessa. » (我がフェニックスが気晴らしのために / ヴィオルを奏で始めるや、/ 瞬く間もなく / 空気は晴れ渡り、寒風は止んだのだ。)

[20] ソネ 185 番では「唯一無二の」（sola）という形容詞が用いられている。

[21] *Délie*, CCLXXVIII, v. 5-10 « Comment du Corps l'Ame on peult deslyer, / Vienne ouyr ceste, et ses dictz desplier, / Parolle saincte en toute esjouissance, / En qui Nature a mis pour sa plaisance / Tout le parfaict de son divin ouvrage, / Et tellement, certes, qu'à sa naissance / Renouvella le Phœnix de nostre aage.» (その聖なる言葉は喜びにあふれ / 自然は自らの楽しみのため / その中に神々しく完璧な技を注ぎ込んだ。/ それは確かにかくも素晴らしいもので、生誕と同時に / われらが時代のフェニックスをよみがえらせたのだった。)

[22] Fernand Hallyn, « D'Alciat à Scève : de l'emblème moralisateur au mythe personnel » dans *Retours du mythe, vingt*

字テクストとの間に一見して明らかなつながりがないだけではない。必ずしも図像がテクストの、そしてテクストが図像の説明になっていない、という点だろう。すなわち、1 つの図像を見ることによって即座に了承される意味をテクストによって確認するという受容方法、あるいは図像の意味を知るために近くに置かれたテクストを確認するのとは異なった受容が意図されているのではないか。それは文字テクストと図像とがそれぞれの多義性で幾通りにも結びつけられるという受容である。

こうした『デリー』の図像やモットーは、それ自身が過去のテクストを源泉として作られたものではあるが、この『デリー』の図像やテクストもさらに改変され受容されていくことになる。例えば『デリー』の 7 年後、1551 年にリヨンの出版者ジャン・ド・トゥルヌから発表されたクロード・パラダンの『英雄的ドゥヴィーズ集』（*Devises heroïques*）は実在の人物が身に着けるドゥヴィーズの説明の書としての体裁をも取るものだが、『デリー』と共通する図像が複数見られる。フェニックスの図像はとりわけ類似しており（図 4）、そのモットーは Unica revivisco（我だけが復活する）（伊藤博明訳）[23]。つまり『デリー』の 158 番、278 番と同じく唯一無二の存在という意味でのフェニックスであり、さらには『デリー』のフェニックスの図像に付されたモットー「死から生へ」（DE MORT A VIE）にも一致している。

図 4：クロード・パラダン『英雄的ドゥヴィーズ集』[24]

そしてこの『英雄的ドゥヴィーズ集』初版の 6 年後、1557 年版では次のようなテクストが付されている。

> 鳥という種の世界において、フェニックスが唯一無二であるように、驚くほど稀少で明らかに珍奇なものはきわめて善きものである。このドゥヴィーズは、寡婦となったフランスの

études pour Maurice Delcroix, réunies et publiées par Christian Berg, Walter Geerts, Paul Pelckmans, Bruno Tritsmans, Editions Rodopi, Amsterdam, 1996, p. 21-29.

[23] 1557 年版ではこのモットーが Unica semper avis（常に唯一の鳥）（伊藤博明訳）である。クロード・パラダン『英雄的ドゥヴィーズ集』田中久美子＋伊藤博明訳、ありな書房（エンブレム叢書 4）、2019、214 頁。

[24] Claude Paradin, *Devises héroïques*, Lyon, Jean de Tournes, 1551, p. 30.

女王エレオノール・ドートリッシュが用いている（田中久美子＋伊藤博明訳）[25]

ここでエレオノール・ドートリッシュ（1498-1558）とは、フランソワ 1 世（1494-1547）の最初の王妃クロード・ド・フランス（1499-1524）亡き後、1530 年に結婚をした 2 番目の王妃を指す。つまりフェニックスの図像は王妃のドゥヴィーズとしても同時代の読者に想起されたことの証言となっている。このように図像は文学的なテクスト間の参照のみならず、現実の人物をも想起させるものであったことは『デリー』の解釈をさらに多様にするだろう。これはセーヴが王の入市式などの祝祭の監督を務め、そこでは王を中心とした物語の祝祭が演出されていたことからも言うことができる。こうして『デリー』など文学作品のモチーフは、アルチャートの『エンブレム集』の本来の目的、すなわちドゥヴィーズのモチーフとなる図像集として受容されていたことも推測できる。

一方でこれらモチーフは、文学的にも発展をみることになる。このペトラルカのヴィジョンはデュ・ベレーに霊感を与え、『デリー』の 14 年後、また『英雄的ドゥヴィーズ集』の 1 年後に『夢』（*Songe*, 1558）と題されたソネ集を発表している。これは『ローマの古跡』と共に出版された詩集で 15 編のソネから構成され、詩人たる「私」が夢で見たヴィジョンをそれぞれのソネで描いていくものだ。これらのヴィジョンもそのモチーフからペトラルカのカンツォーネ 323 番を源泉とするのは明らかだ。この『夢』には先の『デリー』で見た「フェニックス」は描かれないものの、明らかにその影響下にあるソネがある。そのソネ（7 番）を見てみよう。

VII
私は見た、太陽を眺める鳥を
　弱々しい飛翔で、果敢にも天に舞い上がり
　少しずつ翼をしっかりさせ、
　なおも母の手本に従う鳥を。
私はその鳥が成長するのを見た、よりゆったりと飛び
　最も高い山々の高さをも計り
　雲を貫き、翼を引きぬくのだ
　神々の神殿のあるところまで。
そこで見えなくなったかと思うと、目にしたのは、
　不意に炎の渦の中、空中を旋回しながら
　燃え上がり、野原に墜落するのを。
私は見た、鳥の肉体が灰になったのを、
　そして見た、光を逃れる鳥が
　虫のように、あの鳥の灰から生まれてくるのを[26]。

[25] *Ibid.*, p. 89. « Comme le Phenix est à jamais seul et unique Oiseau au monde de son espece. Aussi sont les tresbonnes choses de merveilleuse rarité, & bien cler semecs. Devise que porte Madame Alienor d'Autriche, Royne douairiere de France » (クロード・パラダン前掲書 75 頁。)

[26] Joachim Du Bellay, *Les Regrets*, suivis des *Antiquitez de Rome* et du *Songe*, édition présentée et annotée par François Roudaut, Paris, Le Livre de Poche « *classique* », 2002, p. 182. «Je vis l'Oiseau, qui le Soleil contemple, / D'un faible vol au ciel s'aventurer, / Et peu à peu ses ailes assurer, / Suivant encor le maternel exemple. / Je le vis croître, et d'un voler plus ample / Des plus hauts monts la hauter mesurer, / Percer la nue, et ses ailes tirer / Jusques

このソネの一行目「太陽を眺める鳥」とは鷲を表し、また炎から転生する「光を逃れる鳥」は梟を表す。だが、この炎からの転生という展開は明らかにフェニックスの神話を髣髴とさせる点に注目したい。ペトラルカではその羽の描写によってフェニックスを想起させ、その嘴を自らに突き立てる行為によってペリカンを想起させたのに対して、『デリー』では図像とモットーによってフェニックスを暗示する。一方でデュ・ベレーはというとその炎による転生という展開によってフェニックスを想起させつつも、実際には鷲と梟を描く。つまり、それぞれの作品によってフェニックスのイメージを幻出させる方法が異なってくるのだ。その上でいずれの詩のフェニックス／鳥にも読解の際にはさらなる意味が存在することが暗示される。それはペトラルカではラウラの死であり、セーヴでは詩人たる私に希望と絶望を与える女性であり、そこからさらにキリスト教的概念なども読み取れる。一方デュ・ベレーの『夢』では、そのタイトルが示す通り「夢」を描いたものであるため、そもそも 1 つの「謎」あるいは「読み解くべきもの」としての提示されている。それが『ローマの古跡』の後に置かれることで、あらゆるものを滅ぼす「時」の強大な力や「学問と権力の移転」*translatio studii et imperii* といった主題が読み取られることになるのだ[27]。いずれもこれらの詩句は明確に 1 つの思想を読者に対して提示するものではない。

このデュ・ベレーの 10 音節のソネには図像は添えられず、文字テクストのみで完結しているが、この作品もエンブレム本に劣らず印刷物としての視覚的要素を意識していたことはその周到なページ構成などからも明らかだ[28]。この作品は彼のデビュー作でもあるソネ集『オリーヴ』と同様に、一頁にソネが 2 つ、見開き一頁でソネが 4 つ並ぶことになる。加えて奇数番号のソネは 10 音節で、偶数番号のソネは 12 音節で書かれており、ページの上段には 10 音節のソネが、下段には 12 音節のソネが並ぶことになる。このことによって読書の際にリズムの変化が起きるのに加え、上段のソネの展開、下段のソネの展開が意識されるようになる。さらにこの作品からデュ・ベレーは出版者として活動を始めたばかりのフェデリック・モレルを選んでおり、その活字の美しさは特筆すべきものだ。つまりデュ・ベレーは造形的美しさを意識しつつも、あくまで文字とその配置が生み出す作品の可能性を探っているのが見て取れるのである。

この後ペトラルカのカンツォーネ、マロの翻訳そしてデュ・ベレーの『夢』は、1568 年すなわち『夢』の 10 年後にフランドルの詩人ヤン・ファン・デル・ヌートの作品『俗人の劇場』に抜粋、収録されて出版され、訳と注釈が付されることになる。さらにペトラルカのカンツォーネおよび「夢」にはマーカス・ヘラートによる図像も付されている[29]。先に引用し

---

au lieu, où des Dieux est le temple. / Là se perdit : puis soudain je l'ai vu / Rouant par l'air en tourbillon de feu, / Tout enflammé sur la plaine descendre. / Je vis son corps en poudre tout réduit, / Et vis l'oiseau, qui la lumière fuit, / Comme un vermet renaître de sa cendre. »

[27] 林千宏「夢におけるイメージの崩壊―ジョアキム・デュ・ベレー『夢』（1558）をめぐって」『ロンサール研究』XXVII、2014、p. 1-23.

[28] 同上

[29] 松田美作子『初期近代英国のエンブレムブック』金星堂、2022、第 2 章「ヤン・ファン・デル・ヌート

たペトラルカのカンツォーネ、デュ・ベレーのソネに付された図像は次のようなものだ。

ペトラルカのカンツォーネ 323 番に付された図像[30]

デュ・ベレーの『夢』ソネ VII に付された図像[31]

一見して分かるように、これは詩の挿絵である。テクストを忠実に図像化しようとしたことは、両者ともその 1 つの図像中に鳥の異なる姿を複数描き込むことで展開の時間的推移を表わしていることからも明らかだ。ここにはモットーによる図像解読の方向性も示されておらず、『デリー』とも図像の用い方が異なる。『デリー』では独立したものとしての図像がある。その図像はモットーを含む文字のテクストとの関係性を参照しながら解釈され、さらに文字テクストの解釈にも影響を及ぼすというものであった。一方『愛のエンブレム』では図像が中心にあり、モットーや文字テクストはその解釈のために提示されているという形式である。すなわち文字テクストと図像は互いにとっての「説明」なのであり、両者が対話することによって多くの解釈を生み出すようなものではない。ちなみにペトラルカの詩に付された図像に関しては、この作品の中世の写本の図像が転用されていることをバスがその研究で明らかにしているが[32]、これはまさしく挿絵としての図像であることを示しており、ヒエログリフや『デリー』とは異なった種類の図像であろう。そしてこの図像は詩を映像として提示することで読者の目を楽しませ、また想起しやすくするためのもの、記憶のための 1 つの手がかりとして提示する役割は担うものの、それ以上の解釈は求められていないように見える。

つまりヌートの作品は、ペトラルカやデュ・ベレーの作品を直接的に利用しながらも、その作品の在り方はこれら 2 つの作品とは異なっている。また図像の用い方もセーヴとは異なっている。ポール・J・スミスの研究によると、この『俗人の劇場』の第 2 部は注釈書となり、1 部で提示された詩作品のプロテスタント的作品解釈が展開する[33]。ペトラルカのカ

の『俗人の劇場』とスペンサー」38 頁。

[30] Jan van der Noot, *Het bosken en het theatre*, inleading en aantekeningen van Dr. W. A. P. Smit met medewerking van W. Vermeer, Stichting Onze Oude Letteren, Amsterdam, 1953, p. 202.

[31] *Ibid*., p. 216.

[32] Michael Bath, « Verse Form and Pictorial Space in Van der Noot's *Theatre for Worldlings* » dans Word and Imagination, Studies in the Interaction of English Literature and the Visual Arts, edited by Karl Josef Höltgen, Peter M. Daly and Wolfgang Lottes, Erlangen, Universitätsbibliothek Erlangen, 1988, p. 73-105.

[33] Paul J. Smith, *Dispositio, problematic ordering in French renaissance literature*, Leiden, Brill, 2007, chap. 7 "Petrarch translated and illustrated in Jan Van der Noot's *Theatre* (1568)", p. 133-142.

ンツォニエーレ、マロによるその翻訳、デュ・ベレーの作品とさらにヌート自身のソネはすべて黙示録的テクストとして、宗教的（とりわけプロテスタント的）解釈が行われているのだ。すると、この作品において作者は「解釈をする者」なのであり、そうした解釈を提示する以上、自らの詩句もそのように読まれるよう意図していることが伺われるのである。こうしてヌートの作品はテクストとその注釈（解説）が大きな部分を占め、作品の創作行為と解釈行為が密接に結びついていることが示されているのである。

こうして図像入りの作品（『デリー』『英雄的トゥヴィーズ集』『俗人の劇場』『愛のエンブレム』）とそれらの源泉となった作品（『カンツォニエーレ』『続クレマンの青春』）、さらにそれらの影響を受けた図像を持たない作品（『夢』）を比較、概観するなら、作品間の影響関係は見られるものの、それぞれの作品において図像の用いられ方が異なっていることが見て取れる。大まかにいうなら、ペトラルカのカンツォーネにおける綺想、その図像的表現（文字、絵画を問わず）をヒエログリフのように、相応の知識を備えたものにしかその意味が開示されない秘儀的なテクストとしてセーヴが受容し、その方向性で『デリー』の図像も用いられている（そしてこの二者の間にはマロの翻訳も存在する）。これはデュ・ベレーに受け継がれて『夢』が創作されることになる。だが、これらを直接自らの作品に取り入れるファン・デル・ヌートの『俗人の劇場』では図像はほとんど挿絵としての役割しか果たしていない。

一方でヘインシウスの『愛のエンブレム』は、『デリー』を主な源泉の 1 つとしながらも、愛という主題をいかに図像化するかについてのある種のカタログにとどまっており、付されたテクストは図像の説明にとどまっている。これは『英雄的ドゥヴィーズ集』が実在の人物が身に着けるドゥヴィーズの意味や源泉についてのカタログであるのと類似している。とはいえ、そもそもアルチャートの『エンブレム』もそのようなカタログ集として構想されたことはロランスも指摘する通りである[34]。

つまり、これまで見てきた作品中でエンブレムは 3 通りの用いられ方をしているということだろう。1 つ目は基本的に中世以来のドゥヴィーズ（インプレーサ）の用いられ方であり、ある図像が 1 つの教義や教訓を表す記号となりうるという発想からなりたっている。これはあらかじめ想定された教義を伝えるための教育的な図像となるため、しばしばその教義はテクストとしても図像に並置される（『英雄的エンブレム集』『愛のエンブレム』）。アルチャートの『エンブレム集』も本来はこの目的で作られていただろうが、すぐに絵画が添えられることとなった。

一方で 2 つ目は、1 つ目の用いられ方が発展した形としてある。教義、教訓の隠された謎解きの一種として図像が提示されるが、その謎は解かれることが想定されていたとしても明らかになることはない。したがって読者は自分なりに教義を組み立てるしかない。そうして読者にも創造的な読解を迫ることになる。そしてこのケースでは図像は絵画を伴わず、言葉のみで描かれることもある。『デリー』には木版画が導入されているが、源泉である『カ

[34] *Cf.* Laurens, *op.cit.*, p. 546-547.

ンツォニエーレ』はそもそも絵画を伴わないし、またデュ・ベレーの『夢』も絵画はない。そしてこの用いられ方の場合、図像を文字のみで描写すること、あるいは絵画として描写することの意味が必然的に問われることになるだろう。いわゆる「詩と絵画の優劣論争」の 1 つのヴァリエーションであるが、この問題を最も意識して創作されたのがセーヴの『デリー』である。

ここにさらにもう 1 つ、3 つ目のエンブレムの用いられ方を加えるとすれば、『俗人の劇場』に見られたように、すでにあったテクストに付された挿絵だろう。ここでの挿絵はテクストを簡略化して視覚化するという 1 つの解釈は行われてはいるが、それはむしろ読者の目を楽しませ、記憶に定着しやすくするように用いられているのであり、いわば教育的使用といえる。したがってテクストに描かれた図像の謎解きはこの『俗人の劇場』の場合、作者ファン・デル・ヌートの注解にゆだねられている。

このようにエンブレムは 16 世紀、17 世紀以降も流行することになるが、用いられ方は様々だ。そして図像は伴わずとも、エピグラムやソネには、テクストのみによる図像ともいうべき作品も多く創作されている。いずれにしても、このエンブレムというジャンルは印刷本というメディアを得て、図像を大量生産できるようになったことで、図像が持ちうる意味とテクストが持ちうる意味の両方をそれぞれの作者が理解し、自らの目的に合わせて創作を行っているのが見て取れる。とりわけ『デリー』は図像とテクストの両方を用いつつ、互いの直接的な関連性を低めることで、より多くの解釈を読者が導きだすようにとしていることが見て取れ、同時代の多くのエンブレム本の中でもその特殊性が際立っていることを指摘して本稿を終えたい。

視覚のハイパーリアリティ化

――東京ディズニーリゾートの視覚システムを例に――

川村　明日香

1. はじめに

ハイパーリアリティとは、すなわち現実を意味しない記号である。この記号の概念は、複製という現象の繰り返しの中で成立した。オリジナルのモデル A とコピーの変種 A'の関係を考えた場合、A と A'間にはオリジナル対コピー、あるいは本物と偽物という関係が成立する。しかし変種A'から産出された変種A''については、両者はコピー同士の関係となり、そこで重要となるのはA'とA''間の差異であって、この差異の部分が、記号として消費される。あらゆるものがコピーとして氾濫する現代の記号消費の在り方は、このような、変種同士の関係から生まれる。A''は次の A'''を生み、さらに A''''…というように、記号は氾濫し続ける。この中で、本物と偽物という価値は失われ、記号はもはや現実から遊離し、ハイパーリアリティになっていくのである。

ハイパーリアリティとは、ジャン・ボードリヤールが生産と消費の中で生じた現代の記号について用いた概念である。ボードリヤールは「現実は、ハイパー・リアリズム、すなわち現実そのものを緻密なコピーにしてしまう過程で崩壊するのだが、この過程は、とりわけ宣伝や写真などの複製的メディアによってはじめられる。（中略）現実は崩壊することによってさえも、かえってみずからを強めてゆき、現実のための現実、つまりハイパー現実となる」（ボードリヤール 1992: 171）と述べている。ハイパーリアリティとは、現実とそのコピーとしての非現実や想像界という関係が崩れた記号なのである。

現代において、三次元空間を自ら訪って肉眼で見ることに、どのような価値があるのだろうか。日常生活には映像が溢れ、鮮やかさを増し、時にはほとんど現実か、あるいはそれ以上に肉眼による知覚を刺激する。さらに、近年よく見られる、「インスタ映え」や「フォトジェニック」への人々の熱中は、三次元で肉眼が見たはずのものを映像に還元し、より美しく見せることを目的としており、ある種の倒錯的な現象にも思えてくる。機械が映す映像を見る体験が、同じ対象物を肉眼で直接見ることよりも価値を生んでいる場合が生じているのである。「視覚」があらゆるメディアで生産される中で、もはや肉眼の視覚すらもオリジナルのない複製物（ハイパーリアリティ）になっているのではないのだろうか。

本稿では、肉眼による視覚と映像の関係について考察したい。そのための糸口として、テ

ーマパークにおけるアトラクションと映画の関係を捉える。テーマパークは映画を単に主題として引き継ぐだけでなく、映画の世界を実際に体験させることをマーケティングの一つとして重要視していることは明白であり、そこには映画で観客が見た視覚と現実空間をどのように重ね合わせるかが大きく関わってくる。ゆえにテーマパークは、映像として知覚したものを、肉眼による知覚へ変換することが必要となるため、肉眼と映像における視覚の関係を明らかにするうえで、最も特徴的なメディアであるといえる。

2. ディズニーテーマパークと映画の関係

ディズニーテーマパークが映画と深い関連性を持つことは先行研究でも指摘されている。フリードバーグ（2008）は、現在成功しているテーマパークは「映画と遊園地の 2 つの体験が経済的な相互依存以上の関係で結ばれて」おり、「ディズニーランドが 1955 年にオープンしたときのアトラクション『月旅行』は、コニーアイランドのアトラクションを映画的に発展させたものだった」（フリードバーグ 2008: 116）と述べる。では、映画とアトラクションの間にはどのような「関係」が働いているのだろうか。

ディズニーテーマパークではディズニー映画に関連したアトラクションが中心となっているが、そのような主題的関連性だけではなく、視覚設計の面で特に映画的要素が取り込まれている。例えば、ディズニーテーマパークの建築物は通常の縮尺を逸脱して造られている。東京ディズニーランドでは、シンデレラ城やワールドバザールの建物は下層部から上に行くほど小さくなり、下から見上げた際に実際よりも大きく見える（山口 2009: 29-32）。また、ワールドバザールでは正面から通りの奥を見たときにシンデレラ城が中央に来るようになっている。ウォルト・ディズニー・ワールドのマジック・キングダムでも「メインストリート U.S.A」という同様の通りが設置されており、ここでは道の両側の建物の壁面に凹凸がつけられ、奥に行く程段階的に空間が狭くなるように造られている（山口 2009: 32-33）。

パーク内の風景だけではなく、アトラクションも映画のセット的な作り方がされている。アトラクション制作の際には、すべての絵コンテが描かれた上で、どこにゲストの視点を置くかが、カメラ的配置として計算されたのである（テロッテ 2009: 219-220）。

Fjellman（1992）によると、ウォルト・ディズニー・ワールドの構造は映画的に編集されたものであり、ウォルト・ディズニー・ワールドを散策するゲストの視覚は、「幕（act）」や「シーン（scene）」を持った短編映画として知覚される（Fjellman 1992: 257）。

吉見（2016）は、ディズニーテーマパークにはパーク全体を俯瞰する視線が存在しないことを指摘する（吉見 2016: 309）。編集された遠近法によって奥行きや広がりを失った、映画の書割的な空間が出来上がり、ゲストはその中で「スクリーンの中の人物」として自ら演じるのだという（吉見 2016: 309-310）。

以上のようなディズニーテーマパークの映画的体験を意識した構造は、偽物／本物の対立の中で分析を加えられることがある。Fjellman（1992）は、ディズニーパークにおいて、本物と偽物の境目が曖昧になるという。加えて、パーク内のあらゆる建物や小道具、環境、

装飾は、本物らしい本物、偽物らしい本物、本物らしい偽物、偽物らしい偽物であって、それらは互いに境目を超えて変容し得るのだという（Fjellman 1992: 254-256）。それぞれは、ハイパーリアリティ、すなわち現実のものではないものを対象物とする記号となっている（Fjellman 1992: 254-255）。例えば、ミッキー・マウスは本来現実の存在ではないが、パークに登場するミッキー・マウスは「本物らしい偽物」ですらなく、「本物のミッキー」なのである（Fjellman 1992: 256）。

吉見（2016）も同様の指摘をしている。ジャングルクルーズやカリブの海賊といったアトラクション、その他パークで見られる景色は「『真の』現実を模倣した『偽の』現実としてあるのではなく、それ自体、そうした参照関係を失効させてしまうハイパーなリアリティとして立ち現れているのだ。（中略）それらは、現実を模倣しているのではなく、人々のこれらの動物や自然に対する幻想を投影し、刺激しているからだ」（吉見 2016: 320）。

ディズニーテーマパークでは、映画からイメージされたファンタジーを映画の通りに再現することで「リアリティ」を生み出しているのである。特殊な遠近法を用いた空間における視覚は、そういった点において、「リアリティ」を持つ。先行研究による指摘をまとめると、視覚が映画的であることから、ゲストは作られた映画セットの中に没入することができ、その没入体験において、あらゆるものはハイパーリアルな記号になるという。これらの議論では、映画的視覚は、スクリーン上に二次元として知覚されていた物語世界を三次元へと変換するための接続システムとして捉えられている。そして三次元に変換された物語世界で、すべてがハイパーリアリティになるのである。

しかし、このような視覚それ自体が、ハイパーリアリティであるとは言えないだろうか。つまり、人間の肉眼による知覚がカメラの映像を模倣しているのである。かつてスクリーンで観た映像をモデルとしながら肉眼の知覚が新たに作られている。

次章以降では、ディズニー映画がどのような映像を形成しているか、翻ってテーマパークではどのような視覚が得られるのかを比較し、この問題について分析を進めたい。

3. アニメーション映画の視覚

ディズニーテーマパークにおける空間と視覚について論じるにあたって、まずそのもととなったディズニー映画はどのような画面の運動や視点の切り替えを行っているのかを、具体例を挙げながら分析を加えたい。

分析対象となるディズニー映画では、視覚の主体が多様である。人間の視覚だけでなく、子犬や妖精、おもちゃが登場し、しばしば彼らの「見え方」が描写される。これらは仮想の視覚である。人間の足は見上げるほど大きく、子供が遊ぶドールハウスの中で歩き回ることができる。彼らの世界は人間の世界からロングショットで俯瞰するには小さすぎる。映像は人間世界からクロース・アップし、彼らと目線の高さを合わせて、人間世界を見上げる。スクリーンには、人間ではなく、彼らを主体にした視線が映される。

『トイ・ストーリー』（原題：*Toy Story*、1995 年）では、主人公は子供のおもちゃである。

おもちゃにとって、人間の世界は巨大である。映画では、観客が見る画面が、人間の視線からおもちゃたちの視線へ徐々に移行されていく。

映画の冒頭、画面はおもちゃの持ち主であるアンディの子供部屋の壁紙のクロース・アップからそのまま遊び場を捉える。彼が段ボール箱で作ったと思われる西部の町風の「酒場（映画ではクレヨンで“saloon”と書かれている）」が映ると、アンディが手に持ったおもちゃが入り込む。彼の手元の世界では、西部劇が進行中である。アンディの手遊びによる西部劇は、手元のクロース・アップで遊び場のおもちゃの様子が描かれる。アンディ自身は手元しか映らず、アンディが話す台詞がフレーム外から聞こえる。彼の手元の西部劇では悪役、ポテトヘッドが町を襲っており、そこにヒーローとしてアンディのお気に入りのおもちゃで、映画の主人公であるカウボーイ人形、ウッディの背中がフレームに入り、その瞬間にアンディが彼の自動音声の装置を再生する。決め台詞とともにウッディの顔がクロース・アップで映される。その後展開される手遊びも手元のクロース・アップだが、アンディが床に置かれたウッディを拾い上げる場面で初めて、アンディとウッディのツーショットがアンディのバストアップで映る。

このツーショットを境に、①アンディとウッディ（バストアップ～フルショット）→②アンディが遊ぶウッディ（手元のクロース・アップ＝おもちゃのロングショット）が基本パターンとして繰り返されるようになる。

アンディがウッディを連れて部屋を出て、ウッディを階段の手すりの上を滑らせる様子のバストアップに続き、ウッディの主観ショットが初めて挿入される。階段の手すりを下にして一階を見下ろし、徐々に手すりの端が画面に迫る。

図 1. 映画『トイ・ストーリー』ウッディの主観ショットで映されたアンディの部屋

（映画『トイ・ストーリー』より）

基本パターンの中に③ウッディの顔のクロース・アップ、④ウッディの主観ショット、⑤アンディのバストアップ～フルショットが挿入されるようになり、時間の経過とともに、ウッディの主観ショットが多くなる。アンディが部屋に戻ってウッディを置き、部屋を出た時点で、ウッディが自ら動き、おもちゃたちが主人公になった物語が展開し始め、その後も映像はおもちゃの目の高さで撮られる。

つまり、子供の手元のクロース・アップ＝おもちゃのフルショットとなる点が、観客の視点を人間からおもちゃに転換させるうえで重要となる。物語をおもちゃの視点で語るのにあたり、最初からおもちゃを中心に描きながら、しかし子供の手元という点で、人間である観客の視線を一旦、子供に同化させ、その後徐々に視点を子供からおもちゃに反転させる。両方の視点を兼ね備えるのが、おもちゃを持った子供の手元である。

図 1 は、映画『トイ・ストーリー』で、ウッディがおもちゃ箱の蓋を開けて子ども部屋を見るシーンの主観ショットである。おもちゃの世界は、子供の世界の中に併存しているが、同一空間を異なった視点から見る。おもちゃは人間には見えないところで動き、低い位置からのぞき込み、観察するのである。『トイ・ストーリー』は 3DCG と正確な縮尺を使用し、おもちゃの視線に同化した観客の視線にとって、おもちゃの空間と人間の空間を対照化して見せる。

映画『ピーター・パン』（原題：*Peter Pan*、1953 年）では、登場人物たちが空を飛ぶ描写において、「飛ぶ」当事者たちの主観ショットは使用されず、観客の視線は彼らに完全には同化しない。ピーター・パンが子供たちを連れて部屋の窓から飛び立つシーンでは、子供を見上げる子守りの犬、ナナの主観ショットが 2 ショットに 1 回挿入される。ナナの主観から子供たちが「飛ぶ」様子を映し、切り返して驚くナナの顔を映す。観客は、ナナの視点に同化し、「飛べる」ということへの驚きを共有する。その後、子供たちがナナの元（彼らの家）を離れて「飛ぶ」ことに慣れるまでは、アイ・レヴェルのロングショットによって満月を背景にしたり煙突の周りを飛ぶ様子を描いたりして、「飛ぶ」ことの不可思議さが演出され、観客は子供たちの視点に同化するという仕掛けである。時折、仰角ショットが使用され、「飛んでいる」ことが強調される。物語が進み、子供たちや観客が「飛ぶ」状況に親しんでくると、子供たちビッグベンの針の上に乗るシーンを境に、俯瞰のワンショットで、飛んでいるピーター・パンと子供たちの背後からロンドンの街並みを見下ろす。物語の展開に従って、視点が切り替えられ、画面にリズムが与えられている。視点の切り替えの基準は、子供や彼らに共感する観客が「飛ぶ」ことに順応する程度である。

ディズニー映画は、非日常の世界を描く。観客は、映像の前で日常を離れ、おもちゃになったり、空を飛んだりする登場人物の視覚に感情移入する。そのためには、日常と非日常の境界を超える必要がある。カメラワークによる視点の切り替えは、日常を非日常へと誘う大きな装置である。すなわち人間とおもちゃの間における主観ショットの反転、地上で見上げる仰角の視覚から上空で見下ろす俯瞰への移行が生じるのである。

4. ディズニーテーマパークにおける空間の視覚

以上に見て来たような映像上の視覚は、如何にして三次元空間に配置され、肉眼で直接知覚される対象に変換されるのだろうか。

東京ディズニーシーのアメリカンウォーターフロントの中に、映画『トイ・ストーリー』を題材にしたアトラクションがある。ウッディの口の形をした入り口を抜けると、ゲストはおもちゃの持ち主であるアンディの子供部屋に入る。アトラクションの内容は、シューティングゲームで、ゲストはアンディが寝た後の子供部屋でおもちゃたちが遊ぶ世界に入り込んで行き、ゲスト自身もそこでおもちゃになって一緒に遊ぶ。

図 2. 東京ディズニーシー
「トイ・ストーリー・マニア！」アンディの部屋

（2020 年 7 月 9 日の調査で筆者が撮影）

順番待ちの列ができる空間には、積み上げられたブロック、ドミノ、塗り絵、クレヨン、ゲーム用のカードで組み立てたタワー、おもちゃの入っていた缶などが置いてある。家具はいずれも見上げるほどの高さである。作りも精工で、部屋中に組み立てられているブロックのおもちゃ、“tinkertoy”は“Hasbro”という実在のおもちゃ会社のもので、パッケージには、社名と“Made in America”の文字、バーコードなども付いており、世界がそのまま拡大されたように見える。この会社は、映画に登場するおもちゃの 1 つ、ミスター・ポテトヘッドを販売している。

アトラクションの乗り場に行くと、図 2 のように本棚や電飾のプラグがささったコンセントがあり、アンディのベッドの足元でアトラクションに乗る。ここでは、ゲストの視線は、人間ではなくおもちゃのそれとなる。おもちゃの「私」の身体にとっては、人間の家具はとても大きなものであるため、ジオラマやパノラマのような俯瞰や水平移動の視線ではなく、見上げるという視線が伴う。縮尺は映画でおもちゃたちの背景に描かれていたものと同様の割合で登場する。

よって、ゲストの視線は映画におけるおもちゃの主観ショットと重なる。加えて、他の「おもちゃ」であるゲストたちが並ぶ様子は、映画でおもちゃの世界をおもちゃと同じ目の高さから映した客観ショットとも一致する。

東京ディズニーランドのアトラクション「ピーター・パン空の旅」では、映画でピーター・パンが子供たちを連れてロンドン上空を飛び、ネバーランドを旅して、悪役であるフック船長が撃退されるまでの物語が再現される。物語の展開は映画のものをそのまま踏襲している。しかし、アトラクション内でのゲストの視線の在り方は映画の通りではなく、再構成されている。ゲストは、海賊船の形をした乗り物に乗り、子供部屋やロンドン上空、ネバーランド上空など、シーンごとのジオラマの上を移動する。ゲストの肉眼は、映画でカメラがあるはずの位置に配置される。

子供部屋から飛び立つシーンでは、部屋に子供たちの人形があり、ピーター・パンの物語を語っている彼らの横を、空中を飛ぶピーター・パンの影が横切る。この時点で、ゲストの視点は映画における「全知の語り手」、すなわち物語中の誰でもない、第三者のそれと重なる。ゲストの乗った船が部屋の窓辺に着くと、ネバーランドを目指すピーター・パンの声が響く。彼の姿は見えないため、これは肉眼にとっての「フレーム外の声」である。ゲストの眼下では犬のナナがこちらに向かって吠え、その周囲の地面には飛び回る子供たちの影が

映る。よって、ゲストの肉眼は子供たちの主観と重なり、「私」の影がナナの周りを回る。映画ではナナの主観ショットと切り返しによって表現されたシーンを、飛び立つ子供たちの主観的視点から再構成し、カメラの位置に肉眼を配置することで、映画を「実体験」させるのである。同様の、肉眼による主観ショット的視覚がロンドンのジオラマ上空でも用いられるが、時折、客観ショットのような視覚が挿入される。満月やビッグベンの文字盤にはピーター・パンと彼に続く子供たちの影が映し出され、ネバーランドのある「右から二番目の星」を目指す声が響く。ゲストの船は進み、眼の前には「右から二番目の星」が迫る。そこで船は大きく左に旋廻して下に向かい、ゲストの視界にはネバーランドの全体像を模したジオラマが入る。肉眼が映す視覚は、主観ショットのままネバーランドにたどり着く。

映画では、日常から非日常への視線の切り替えがカメラワークを通して段階的に生じるのに対し、テーマパークでは、アトラクションの空間に足を踏み入れた瞬間、非日常が始まる。これは非日常の空間設計がアトラクション内で個々に行われるのではなく、テーマパークのエントランスからゲストの意識的「切り替え」が発生しているためである。

5. カメラ的視覚の生成

第 2 章で述べたように、アトラクションの建物内部のインテリアにおける視覚効果の分析において、映画的視線を切り離すことはできない。映画を観るという体験において、観客の肉眼は「器械装置と同化する」(ベンヤミン 1970: 25)。これは、視覚上の問題であって、物理的にはカメラと対象物、肉眼は全く異なる。一方で、物理的にも視覚的にも肉眼と「カメラ」が同化するのが、ディズニーテーマパークのアトラクションである。

ゲストの視線は、映画の追体験としてのアトラクションにおいて、カメラが登場人物の主観を映すショットのようなものと、情景を第三者的に映すショットのような視線の両方に誘導される。映画のカメラが写し出すあらゆるショットはスクリーンの前の「私」にとっての体験として知覚されるようになるのと同様、登場人物の主観と客観的語り手の 2 つの視線はいずれもゲストの主観的な体験となる。アトラクションの中では、カメラ的な主観と客観がゲストの面前で同時に存在し、撹乱される。主／客が入り交じった視覚は、世界が凝縮され、縮小される中を、船の上から俯瞰し、その空間に身体が埋没する。ピーター・パンが飛んでいるロンドンを見下ろしたり、子供部屋を飛びながら横切ったりする「私」は、「神」の視線と同時に「私」の視線も持つ。他方では、拡大されたアンディの子供部屋を見上げる「私」の視線は、縮小された身体の持つ視線と混ざり、主体としての身体感覚が混乱する。

よって、アトラクション内において、ゲストの視覚は映画が映す、全知の語り手である「神」の視線と、登場人物たちの主観ショットが混合したカメラ的視覚である。「私」の視線は、「神」の視線と登場人物の主観的視線の間を行きつ戻りつし、映画の世界の中で身体的没入を体験するのである。このようなカメラ的視覚は、アトラクションという 1 つの連続した空間内で移動しながら生じる。すなわち、カメラの場合のワンショットと同じ構図になっており、肉眼による視覚を「ショット分析」することが可能となる。視点の切り替えは、ショッ

ト内モンタージュのように、物理的空間の分離を通して行われる。乗り物や立ち位置の誘導によって身体（それに伴う肉眼）を移動させ、曲がり角を曲がったり、扉を開けたりすることによって、視線が転換する。空間は視覚を中心に構成され、「ピーター・パン空の旅」で見下ろすジオラマや「トイ・ストーリー・マニア！」内の一見、不可思議な縮尺、あるいはワールドバザールの独特な遠近法のように客観的数値に対してゆがみが生じる。

テロッテ（2009）や吉見（2016）は、ディズニーランドにカメラの視覚が導入されることによって、ゲストは映画の中の住人を演じると指摘している（テロッテ 2009: 217; 吉見 2016: 308-310）。しかしながら、「映画の住人」を演じる場合は、ゲストは「エントランスを抜けてここに立っている」自らの肉眼でのみ映画の世界を見渡すことになる。実際はそうではなく、ゲストの肉眼が知覚するのは、ゲストとしての自身の主観に加え、映画の他の登場人物（『トイ・ストーリー』のおもちゃや、『ピーター・パン』の子供）の主観を得る。あるいは、映画における「全知の語り手」すなわち神の視点であらゆるものを見渡すことのできる透明な存在としてのカメラの客観性を得る。その上で、ゲストは他者（映画のキャラクター）の主観性、カメラによる客観性と、これらを含むゲストとしての自分の眼による主観の間を行き来するのである。

ディズニーパークでは、客観的視線と主観的視線が重層的に存在する。まず、パークの周遊用地図によって得る、上空から見下ろす（実際には、ゲストはそのような景色を見ることはできないが、周遊用地図によって仮想的に可能となる）、神の視点である。東京ディズニーランドや東京ディズニーシー、アメリカのディズニーランド、マジック・キングダムは、いずれもテーマごとに空間が分けられ、建築物はテーマに沿った建築様式や装飾が施される。さらに、テーマはそれぞれ円環状に配置される。特に、各国のディズニーランドやマジック・キングダムではテーマの配置は時間的意味によって決定されている。つまり、パークの建物は神の視点によって、ある種の文法とも呼べるようなロジックで以て整理されているのである。一方、パークの中やアトラクションでは、ゲストの視覚は、ゲスト自身の肉眼による主観的視覚の中に、映画の登場人物が見る主観（主観ショット）や映画でカメラが映す神の視線（客観ショット）が入り込む。そのため、ゲストの主観が見上げたり見下ろしたりする建造物と装飾品は客観的数値を逸脱した遠近法によって成立している。

すなわち、アトラクションが含まれる建築物の内部において、ゲストの主観は分裂し、かつ客観的数値とも乖離する。ただし、テーマパークに限らず、建築物とはそもそも主観的視線と客観的視線の分裂によって建築様式が決定されてきたという（隅 2009: 18）。

> 主体と客体との分裂は、過去の全ての建築家を悩ませた課題であったと言ってもいい。この分裂を動力として、建築様式が振幅運動を開始するのである。ある時は、客体、客観性の側に振れ、またある時は主体、主観性の側に振れるという振幅であった。
>
> ルネサンスは客体の側に建築が振れた時代である。そこでは、幾何学が重視され、建築は厳密で透明な構築体であると考えられた。数学的比例に従って、建築物は設計され

たのである。しかし、その構築体の内部に、空間を認識する主体を代入した途端に、その厳密な構成は破綻する。すなわちはるかかなたの上空から建築を見下ろす神の視点を前提とした時にのみ、厳密な構成、比例、客観性が存在するように錯覚されるのである。地上に視点を降ろした途端に、すべての幾何学は無効になる。その地上的、人間的な視点を前提にして、いかに建築を効果的に歪ませ、変形させるかがデザインの目的となるのである。建築が主観に対して媚びはじめるのである。かくしてルネサンスが苦心の末に作り上げた透明な構築体は、誇張と変形に満ちた歪んだ物質、すなわちバロックへと変身を遂げてしまうのである。そこでは幾何学に代わって視覚的効果を指標にしてデザインが決定され、古典主義が好んだ厳密な物体としての円や球に代わって、より視覚的効果の高い楕円が空間の主旋律を奏でるのである。

（隅 2009: 18-19）

この指摘に関して注目すべきは、変遷する建築様式の詳細ではなく、建築の形状を決定する要素が視覚を中心とした主観性と客観性の関係であるという点である。ディズニーパークの場合は、この主観と客観の関係の中に上述した重層性が代入される。すなわち、上空から見下ろす仮想的な神の視線と、中から見るゲストの主観に内包された映画的主観性と客観性である。元来、建築の構造決定に影響していた主観性と客観性の分裂という基本パターンを受け、そこに映画的視覚を導入することによって、さらに客観性と主観性の乖離は進み、しかし主観的視覚は下位構造として複数の異なる視覚（主観性と客観性、その往復）を持つため、ある種歪な遠近法が生じるのである。

6. 肉眼の視覚に生じるハイパーリアリティ化

以上に見てきたように、ディズニーパークにおいて、ゲストが肉眼で捉える視覚は、映画の映像を模倣する。ゲストの主観的視覚であったはずのものは、エキストラのそれであったり、おもちゃたちや白雪姫といった登場人物の主観であったり、彼らを映す客観的映像と重なる。「私」が私の眼で見る視覚は、眼前の対象物を直接見る視覚でありながら、そのような感覚ではなくなっていく。映画館の席に座ってスクリーンの前で見ていたはずの映像が映す、主／客の切り替えが、私以外誰のものでもないはずの肉眼による視覚に直接生じる。すなわち、肉眼が捉える視覚が映像の複製物になる。

ただし、肉眼の視覚が模倣する映像は、それ自体がオリジナルのない複製物である。実写であれ、アニメーションであれ、如何にリアルに見えても、撮影され編集されたオリジナルのない複製物、すなわちハイパーリアリティである。ミッキー・マウスのような登場人物たちがハイパーリアリティであることは Fjellman（1992）が指摘する通りである。このような、ハイパーリアルな映像の複製としての、肉眼の視覚もまた、ハイパーリアリティといえる。私の身体であるはずの肉眼は、知覚を通してオリジナルのない複製物になっていく。

アトラクション内のゲストの肉眼による視覚を映像の複製であると捉えた場合、アトラ

クションは二重のメディア性によって成立しているといえる。1 つは、建築物のもつメディア的性格である。前章で述べたように、建築物をめぐる主観と客観の視覚は分裂する。建築物の中から内装を見上げる（あるいは、見下ろす）ゲストの主観は、しかし、映画的である。これが 2 つ目である。アトラクションは、建造物という点では主観と客観が分裂するが、その中に入る主観としての肉眼の視覚は映画の複製物であるため、客観と主観の間を往復する。建築物と映画というそれぞれ異なるメディア性がゲストの主観によって接合される。

肉眼に対して映像的視覚を与えることが、ディズニーテーマパークにおける価値生成の 1 つとなる。それは、自己言及的な視覚の反転ともいえる。ゲストがかつて映像によって得た視覚を肉眼で追体験することは実際に訪れなければ得られない知覚である。さらに、この体験は、自己言及的であるがゆえに、映像では再現できない。バーチャル・リアリティや映像によってパークを疑似体験しても、それは元の映像に還元されるだけの、ある種同語反覆的な知覚となってしまうのである。ディズニーテーマパークにおける視覚の反転が、視覚にとっての映像的価値の中から肉眼の価値を抽出して、際立たせるのである。しかしながら、この肉眼による視覚は極めて映像的であるという点において価値を持つのである。

視線は、メディアを通して身体から遊離し得る。映画では、動いていないはずの身体が、映像的視覚を通して動いているかのようなリアリティを感じる。パノラマやジオラマは、ここにはない空間の今ではない時間を見渡す仮想の視線を作り出し、視線の移動による、虚構的な「旅」の幻想を生み出した。「鑑賞者は、偽りとしてだが、想像上の移動の幻想を与えられた」（フリードバーグ 2008: 25）。彼らはジオラマ館に居ながらにして、外国の風景を見る視線を得るのである。アトラクションも、このような視線を身体から遊離するメディアの一種と捉え得る。アトラクション内で体験する視覚は、「空を飛ぶ」、「身体が縮む」といった、身体それ自体の在り方とは異なるものである。

しかし、遊離した視線は、ある種の身体感覚の拡張として、想像上の身体とともに帰ってくる。すなわち、視線が仮想の身体経験を生み出すのである。鷲田（2006）は「身体の伸縮」について、物質的な身体的変化だけでなく、衣服やインテリアといった装置によって引き起こされた感覚的変化という面においても生じ得ると指摘する。

> からだの能力を拡張した道具や装置においては、からだの動きはその道具や装置のところまで延びている。（中略）物質としてのじぶんを超えでて、わたしたちはなにかを知覚している。（中略）からだの膨張と収縮はなかなか複雑な感覚であって、膨らみも縮みも、ともに「自我」からの解放と考えられることも「自我」の消失と感じられることもある。（中略）服とインテリアは、「じぶん」というものが大きく揺れるちょうどその中間段階を演出する装置である。それらは人のからだを緩めもすれば、からだを囲いもする。
>
> （鷲田 2006: 95-96）

これは、単なるファッション論ではなく、一種のメディア論とも捉えられる。ファッションやインテリアは身体を囲む記号であって、アイデンティティや身体そのものを規定するメディアである。このような、身体やアイデンティティを形作る記号によって間接的に自身の知覚が拡張され、自分の身体がそれを体験しているかのような感覚を得るのである。同様の記号形成が、アトラクション内部のインテリアでも生じる。仮想の視線に仮想の身体が付随する。ゆえに、アトラクション内に生じる映画的視覚は、ゲストがかつて二次元で体験した映画の主体的な知覚でありながら、三次元であって、建築物のインテリアでもあるために視覚に伴う想像上の身体感覚を引き起こす。アトラクションのインテリアは、映画的視覚を肉眼にもたらしつつ、ゲストの身体を直接的に動かし、囲み、「私」をゆらがせ、拡大あるいは縮小、「飛行」する仮想的身体とともに知覚させる。三次元空間の構造によって、「私」は移動をしたり、身体を大きくしたり小さくしたりすることが可能になるといえる。

「トイ・ストーリー・マニア！」の内装によって、ゲストの視覚は、かつて映画で観たおもちゃの視覚を得る。それは子供部屋の見上げるほど大きな本棚やベッドによって生じる。肉眼の視覚は、単純な映画の模倣にとどまらず、仮想の身体を呼び込む。すなわち、アンディの部屋に立つゲストの身体は、おもちゃの大きさにまで仮想の縮小を経験するのである。

「ピーター・パン空の旅」では、ゲストの視覚は子供部屋を抜け、ロンドンの町をはるか遠くに見下ろす。身体はその視覚とともに「空」を「飛ぶ」。町は架空の遠近法によって「小さく」なり、相対的にゲストの主観的視覚の位置は眼下の町より「高く」感じられる。

7. 結論

第 2 章で述べたように、吉見 (2016) は、ディズニーランドの風景は現実の模倣ではなく、自然や動物への幻想の投影であって、本物／模倣（偽物）といった対応関係が失われているのだという（吉見 2016: 320）。同じことが、ディズニーパーク内におけるゲストの肉眼にも言える。映画のスクリーンに映された視覚のイリュージョンは実在し得ないはずの、ある種の幻想としての視覚である。しかしディズニーパーク内では肉眼がそれを知覚する。すなわち、肉眼自体が、ハイパーリアリティとなるのである。

ただし、本稿で取り扱った例は、事象の全てを網羅するものではない。ディズニーテーマパーク創設初期には映画から作られたアトラクションが中心であり、現在でもその流れは生じている。しかし、近年ではアトラクションから映画が作られたり、映画の要素が既存のアトラクションに付加されたりすることも増えてきており、肉眼と映像の関係性は単純な一方通行ではなくなっている。本稿で示したのはディズニーテーマパークの最も初期から使用されていたと考えられる手法であり、肉眼と映像の、いわば基礎的な関係性である。今後、さらに複雑・多様化するであろう知覚の連鎖においては、互いに互いの複製化を繰り返し、映像と肉眼のいずれが「複製」であるかはもはや判別不可能となっていくのかも知れない。そのような知覚の変容について、さらに検証を進めていくのが、筆者にとっての今後の課題である。

参考文献

隅研吾（2009）『反オブジェクト　建築を溶かし、砕く』、筑摩書房。

テロッテ、Ｊ．Ｐ．（2009）『ディズニーを支えた技術』（堀千恵子訳）、日経 BP 社。

（Telotte, Jay.P.（2008）*The Mouse Machine: Disney and Technology*, University of Illinois Press.）

ドゥルーズ、ジル（2008）『シネマ 1＊運動イメージ』（財津理／齋藤範訳）、法政大学出版局。

（Deleuze, Gilles（1983）*Cinéma 1: L'image-Mouvement*, Les Éditions de Minuit.）

フリードバーグ、アン（2008）『ウィンドウ・ショッピング　映画とポストモダン』（井原慶一郎／宗洋／小川朋子訳）、松柏社。

（Friedberg, Anne（1993）*Window Shopping: Cinema and the Postmodern*, University of California Press.）

ベンヤミン、ヴァルター（1970）「複製技術の時代における芸術作品」（高木久雄／高原宏平訳）『複製技術時代の芸術』（佐々木基一編）pp.7-59、晶文社。

（Benjamin, Walter（1936）"Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit".）

ボードリヤール、ジャン（1992）『象徴交換と死』（今村仁司／塚原史訳）、筑摩書房。

（Baudrillard, Jean（1975）*L'échange Symbolique et la Mort*, Gallimard.）

――――――――――――（1984）『シミュラークルとシミュレーション』（竹原あき子訳）、法政大学出版局。

（Baudrillard, Jean（1981）*Simulacres et Simulation*, Editions Galilée.）

山口有次（2009）『ディズニーランドの空間科学』、学文社。

吉見俊哉（2016）『視覚都市の地政学―まなざしとしての近代―』、岩波書店。

鷲田清一（2006）『てつがくを着て、まちを歩こう』、筑摩書房。

Eco, Umberto（1986）*Travels in Hyperreality*（William Weaver, Trans.）, Harcourt.

Fjellman, Stephen M.（1992）*Vinyl Leaves: Walt Disney World and America*, Westview Press.

Hutcheon, Linda / Siobhan O'Flynn（2012）*A Theory of Adaptation*, Routledge.

参考資料

ジェロミニ、クライド／ハミルトン ラスク／ウィルフレッド ジャクソン監督『ピーター・パン』（*Peter Pan*, 1953）ボビー ドリスコール；キャサリン ボーモント出演、ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン、2013。（DVD）

ラセター、ジョン監督『トイ・ストーリー』（*Toy Story*, 1995）トム ハンクス；ティム アレン出演、ウォルト・ディズニー・ジャパン、2013。（DVD）

ボードレールの「異邦人」とカミュの『異邦人』
――タイトルの日本語訳をめぐって――[1]

北村　卓

はじめに

韻文詩集『悪の華』*Les Fleurs du mal* (初版 1857、第二版 1861) の詩人として一般には知られるシャルル・ボードレール Charles Baudelaire (1821-67) であるが、晩年には新たなジャンルとして「散文詩」の開拓を試み、その制作に精力を注いだ。ボードレールの散文詩の発端は 1855 年に遡るが、習作的段階を脱し、独自の制作理念と方法論を獲得するのは、1862 年『ラ・プレス』*La Presse* 紙のために準備された 26 篇の作品群においてである。このとき『小散文詩』*Petits Poëmes en prose* の総題を冠して 20 篇が掲載 (6 篇は未掲載) されるが、序文ともいえる編集長「アルセーヌ・ウーセ宛の手紙」*À Arsène Houssaye* のあと、散文詩群の冒頭に置かれたのが *L'Étranger* である。

この特権的な位置は、ボードレールの死後、1869 年に刊行されたミシェル・レヴィ版『シャルル・ボードレール全集』*Œuvres complètes de Charles Baudelaire* de Michel Lévy frères の『第 4 巻』に詩集として収録された『小散文詩』*Petits Poëmes en Prose* (*Le Spleen de Paris* 『パリの憂鬱』／『パリの憂愁』とも呼ばれる) においても変わらない。現代のわれわれが目にするボードレール散文詩集のいずれのバージョンでも、その冒頭の作品は *L'Étranger* なのである。

一方、アルベール・カミュ Albert Camus (1913-1960) は、ボードレールの散文詩 *L'Étranger* から 80 年後の 1942 (昭和 17) 年、同題の小説 *L'Étranger* を出版する。タイトルについてカミュに直接話を聞いたロジェ・キヨ Roger Quilliot は、カミュが「もしボードレールから借りたとしても、それは無意識になされたものだ」と答えた旨を証言している[2]。しかし、だからといってキヨ自身も付言しているように、その言葉を文字通り信じる必要はないだろう。カミュの脳裏にあの有名なボードレールの作品がなかったとは想像し難い。

---

[1] 本稿は、2021 年度日本比較文学会関西大会 (2021 年 11 月 13 日、於関西学院大学) のシンポジウム「パンデミックの時代における恐怖、孤独、そして連帯 ― デフォー、ボードレール、カミュ」における発表の一部を元にしている。同じくパネリストとして参加された仙葉豊氏と三野博司氏からは多大な示唆をいただいた。とりわけ三野氏からは、シンポジウムの準備段階から、本稿のテーマをめぐってもさまざまなご教示を頂戴した。この場をお借りして厚く御礼申し上げる。

[2] Albert Camus, *Théâtres Récits Nouvelles*, préface par Jean Grenier et annotés par Roger Quilliot « Bibliothèque de la Pléiade », Gallimard, 1962, p.1916.

さて、ボードレールの *L'Étranger* もカミュの *L'Étranger* も、現在の日本ではタイトルの日本語訳としていずれも「異邦人」が一般に流布している。しかしながら、この 2 つの作品がなぜ「異邦人」と訳されたのかという点については、これまで議論の俎上に載ることはなかった。本稿の目的は、現在あたかも自明のように見なされているこの「異邦人」という日本語訳タイトルがどのような経緯をへて選ばれ、定着するに至ったのかを検討することにある。

ボードレール *L'Étranger* の日本語訳タイトルの変遷

ボードレールの散文詩 *L'Étranger* を日本で最初に紹介したのは上田敏である。敏が 1897 (明治 30) 年 5 月、『江湖文学』に掲載した「幽趣微韻」と題する文章には以下のように書かれている。

> ポオル、ゞルレエヌ（一八四四 ― 一八九六）が掲言して「われらは色彩を望まず、たゞ陰影を捉へむと欲す」(L'Art Poétique) といひ、又曠世の鬼才を奮て、幽聳奇抜の新聲を剏めたるボドレエル（一八二一 ― 一八六七）が、其散文詩中に、「詩人の望む所は親子眷属の愛にあらず、又権勢利達にもあらず、美は其欲する所なれど、未だ最上の目的にあらず、まして黄金をや。彼が日夜輾轉反側して熱望する所のものは幽婉縹緲、捉ふべからざるかの陰影なり」といへるは共に近代詩人の思想を代表せるものにして、其神経の多感なるを證し、自然人生の美に於て、幽婉微妙なる細緻の趣を掬まむとする熱意を示せるものなり[3]。(下線強調は筆者)

この論考で敏は、自身が高く評価する象徴派詩人ヴェルレーヌの先達としてボードレールを位置づけている。下線で示した箇所は散文詩 *L'Étranger* の内容を簡略にまとめたものであるが、そこにはこの散文詩を芸術至上主義および象徴主義の流れの中で捉えようとする意図がはっきりと窺える。ここにはタイトルの日本語訳は記されていないが、この敏の紹介によって、日本では当初、ボードレールの散文詩もまた象徴主義の文脈の中で理解されていくことになる。

さて、こののち 1908 (明治 41) 年、川路柳虹訳の「奇人」を嚆矢として、次々と *L'Étranger* の翻訳が試みられることになる。「異邦人」が定着するまで (阿部良雄訳の『ボードレール全集 第 4 巻』(1987)の刊行までを目安とした) の邦訳タイトルの変遷をたどると次の通りになる。なお、このリストを作成するにあたり、『ボードレール 明治・大正期翻訳作品集成』(川戸道明・榊原貴教編、大空社・ナダ出版センター、2016) の記述を参考にさせていただいた。またここに挙げたのは、作品自体も翻訳されている場合のみであり、評論や紹介等でタイトルだけに言及したものは省いている。

[3]『定本上田敏全集 第 3 巻』(教育出版センター、1985、p.81)

刊行年	月	タイトル	翻訳者	掲載媒体
1908 (明治 41)	12	奇人	川路柳虹	『文庫』
1909 (明治 42)	4	解らぬ男	訳者不記	『読売新聞』
1909 (明治 42)	6	見知らぬ人	訳者不記	『新潮』
1910 (明治 43)	1	客	高浜長江	『東亜の光』
1911 (明治 44)	8	他國人	八橋有春	『詩歌』
1915 (大正 4)	9	異りもの	川路柳虹	『詩歌』
1916 (大正 5)	11	變り者	山村慕鳥	『感情』
1919 (大正 8)	10	見知らぬ人	馬場睦夫	『悪の華 (詩集)・附散文詩』洛陽堂
1920 (大正 9)	1	不思議な人	谷崎潤一郎	「ボードオレエル散文詩集」(『解放』)
1922 (大正 11)	10	とつ國びと	川路柳虹	『歩む人 (詩集)』大鎧閣
1926 (大正 15)	10	異國人	三富朽葉	『三富朽葉詩集』第一書房
1928 (昭和 3)	6	他國者	大木篤夫	『近代仏蘭西詩集』アルス
1928 (昭和 3)	11	不思議な男	高橋広江	『巴里の憂鬱』井萩町・青郊社
1929 (昭和 4)	3	異國人	三好達治	「巴里の憂鬱」(『詩と詩論』)
1930 (昭和 5)	9	異國人	三好達治	『巴里の憂鬱』改造社
1936 (昭和 11)	4	他國者	村上菊一郎	『巴里の悒鬱』春陽堂
1939 (昭和 14	8	異人さん	三好達治	『巴里の憂鬱』(『ボードレール全集 2』河出書房)
1941 (昭和 16)	2	エトランジェ	村上菊一郎	『散文詩』青磁社
1950 (昭和 25)	11	異國人	佐藤朔	『世界の詩人』梧桐書院
1951 (昭和 26)	3	異人さん	三好達治	『巴里の憂鬱』新潮文庫
1952 (昭和 27)	10	異人さん	三好達治	『學生版世界文学全集 悪の華・巴里の憂鬱・ラ・ファンファルロ・幼魔術師』河出書房
1955 (昭和 30)	10	エトランジェ	中島昭和	『パリーの憂鬱』(大学書林語学文庫)
1957 (昭和 32)	10	異邦人	福永武彦	『パリの憂愁』岩波文庫
1959 (昭和 34)	7	異邦人	福永武彦	『パリの憂愁』(『世界名詩集大成 3 フランス編 2』平凡社)
1959 (昭和 34)	7	異邦人	秋山晴夫	『パリの憂鬱』(『世界文学大系 33 ポオ・ボオドレール』筑摩書房)
1963 (昭和 38)	5	異邦人	福永武彦	『パリの憂愁』(『ボードレール全集 1』人文書院)
1964 (昭和 39)	12	異国の人	竹田靖治	『少年少女世界の名作文学 22 フランス編 4』(小学館)
1967 (昭和 42)	8	エトランジェ	村上菊一郎	『世界の詩集 2 ボードレール詩集』角川書店
1967 (昭和 42)	10	異邦人	福永武彦	『ボードレール詩集』(『ポケット版世界の詩人 4』河出書房)

1967 (昭和 42)	11	よそ者	齋藤磯雄	『ボオドレエル散文詩集』三笠書房
1968 (昭和 43)	6	異邦人	鈴木信太郎 阿部良雄	『パリの憂鬱』(『世界文学全集 26 ポオ・ボオドレール』筑摩書房)
1968 (昭和 43)	10	異邦人	粟津則雄	『パリの憂鬱』(『ボードレール詩集』講談社)
1970 (昭和 45)	5	異邦人	菅野昭正	『パリの憂鬱』(『新集 世界の文学 8 ネルヴァル・ボードレール』(中央公論社)
1975 (昭和 50)	9	異邦人	秋山晴夫	『パリの憂鬱』(『近代世界文学 14 ポオ・ボオドレール』筑摩書房)
1979 (昭和 54)	10	異邦人	齋藤磯雄	『巴里の憂鬱』(『ボオドレエル全詩集』東京創元社)
1987 (昭和 62)	6	異邦人	阿部良雄	『パリの憂鬱』(『ボードレール全集 4』筑摩書房)

この一覧を見れば明らかなように、明治から大正期をへて戦後しばらくまで、この散文詩には多様な日本語のタイトルが付されていた。これを「異邦人」と最初に訳したのは福永武彦であり、1957 (昭和 37) 年、岩波文庫の福永訳『パリの憂愁』に収められて広く知られることになる。そしてその後に *L'Étranger* を訳した諸家の多くは「異邦人」のタイトルを踏襲し、かくしてこの邦訳タイトルが定着していくのである。

カミュ *L'Étranger* の日本語訳タイトル『異邦人』

日本でカミュの小説 *L'Étranger* の翻訳が初めて公刊されたのは、1951 (昭和 26) 年、『新潮』6 月特大号においてである。翻訳は石川淳の推薦を受けた窪田啓作が行い、このとき「異邦人」のタイトルが付けられた。この小説は大きな反響を呼び[4]、1952 年には、宮崎嶺雄訳の『ペスト』とともに新潮社『世界文学全集』の『異邦人・ペスト』の巻に収められてベストセラーとなる[5]。さらに窪田訳の『異邦人』は 1954 年に新潮文庫からも出版され、以後版を重ねて今日に至る。

L'Étranger を日本で最初に「異邦人」と題して訳したのは窪田啓作であることは間違いないとしても、窪田はなぜ「異邦人」と訳したのだろうか。この問いを考えるにあたって、窪田以前にこの作品が紹介された際、どのような日本語訳タイトルを与えられていたのかについてまず考えてみたい。

『異邦人』に先駆けて 1950 (昭和 25) 年 5 月に『ペスト』*La Peste* を翻訳、刊行した宮崎嶺雄は、巻末の解説「カミュについて」の中で、*L'Étranger* にも触れ、『異國人』としている。また解説の最後の箇所では、宮崎が参考にした文献が記されているが、そのうち

[4]『異邦人』を批判した広津和郎とそれに反駁した中村光夫との間で、いわゆる「『異邦人』論争」が繰り広げられ、世間の注目を集めた。

[5]『毎日新聞』(夕刊、1952 年 12 月 11 日) では、「今週のベストセラーズ」の中に、1 位として本書が紹介されている。

L'Étranger への言及が見られるのは、「フランス文化友の會」編の「現代フランス作家叢書」第 3 巻「アルベール・カミュ」(新樹社、1949 年 5 月) と河盛好藏の『フランス歳時記』(大日本雄辯會講談社、1948 年 7 月) である[6]。前者には、窪田啓作の友人でもあった白井浩司が「「異國人」について」という一文を寄せているのに対し、後者では『異邦人』として *L'Étranger* が紹介されている。『フランス歳時記』では、第 3 部「フランス学芸通信」の第 3 章に「キリストのないパスカル」と題してカミュが取り上げられており、その章末には 1946 年 11 月 13 日の日付がある[7]。戦後最も早い時期のカミュの紹介であるが、当時はフランスの情報に直接触れるのは困難であり、河盛はアメリカの雑誌などから情報を得たとしている。また「アルフレッド・カミュ」とするなどの間違いもある。

では河盛はなぜ『異邦人』としたのか。「キリストのないパスカル」という章題[8]からも、河盛はそこに何らかの宗教的、聖書的なイメージを付与しようとしたのではあるまいか。この姿勢は窪田にも引き継がれているように思われる。窪田は 1954 (昭和 29) 年 9 月刊行の新潮文庫版の「解説」において、こう書いている。

> 母の死の翌日、海水浴にゆき、女と關係を結び、フェルナンデルの映畫を見て笑いころげ、やくざな友人の女でいりの關り合いになつて、「太陽のせい」でアラビア人を殺害し、處刑の日が近づくにも拘らず、自分が「幸福であったし、今もなお幸福である」と確信し、處刑の日に大勢の見物人が集り、憎悪の叫びをあげて自分を迎えて呉れる――そのことだけを希うムルソーは、現代のムイシュキン公爵であるかも知れぬ。<u>神なきカミュに関して、その福音書的側面を強調することは誤解を招き易いが、敢て云うならば、ムルソーはパリサイびとの社會のいけにえの仔羊であり</u>、ドストエフスキーの作品に登場するあの虚しく謙抑な主人公たちの朋がらに違いない[9]。(下線強調は筆者)

そもそも「異邦人」という語は、日本において、神に選ばれたユダヤ人以外の民族、つまり異教徒を指す語 (ヘブライ語の gôyîm、ギリシャ語の Ethnē, Ellēnes、ラテン語の Gentiles 等[10]) の訳語として『聖書』などでしばしば用いられてきた。たとえば、『広辞苑 (第 7 版)』でも、「異邦人」は「①外国人。異国人。」の次に「[宗]」(宗教的な専門用語) として「②

---

[6] カミュ『ペスト(上下)』(宮崎嶺雄訳、創元社、1950、下巻 p.191)
[7] 河盛好藏『フランス歳時記』(大日本雄辯會講談社、1948、pp.217-223)
[8] この章題に関して、河盛は、アメリカの雑誌から得た情報だと述べているが、その情報の元となった一つは、サルトルが 1943 に書いた「『異邦人』解説」« Explication de *l'Étranger* » だと考えられる。そこでサルトルは『異邦人』の作者カミュとパスカルとの親近性を指摘している。
[9] カミュ『異邦人』(窪田啓作訳、新潮文庫、1954、p.133). なお、この箇所における小説のストーリーの要約は、註 8 で示したサルトルの論考におけるものとほとんど同じである。またサルトルはそこでドストエフスキー『白痴』の主人公ムイシュキン公爵にも言及している。窪田がこの解説を書くにあたってサルトルを参照したのは明らかであろう。さらに窪田自身が、サルトルのこの文章を「『異邦人』解説」と題してのちに翻訳している(『シチュアシオン I』(『サルトル全集 第 11 巻』人文書院、1965)。
[10] 『キリスト教大辞典』(教文館、1978、p.88)

ユダヤ教徒が神の選民であるという自覚から異教徒を区別して呼んだ言葉。」と定義されている[11]。さて、先の引用箇所で窪田は、律法を厳格に遵守することを求めそれに従わない者を斥けたパリサイ派が支配する社会を現代の社会になぞらえ、そしてパリサイ人の偽善を糾弾して迫害を受けたイエスの像をムルソーに重ね合わせている[12]。このような作品の解釈に立った上で、窪田は「異国人」ではなく「異邦人」のタイトルをあえて選択したのだと考えられる。

福永武彦 (1918-79) と窪田啓作 (1920-2011)

窪田啓作 (本名窪田開造)[13] は、早稲田大学に在職したフランス文学者窪田般彌の兄でもあるが、1943 (昭和 18) 年に東京帝国大学の法学部を卒業し、横浜正金銀行 (のちの東京銀行) に入行、上海で終戦を迎える。戦後はヨーロッパで勤務をし、欧州東京銀行の頭取にまで登りつめ、パリにて没している。在学中から詩や小説を書き、フランス文学の翻訳にも精力的に取り組んだ。この窪田は東大在学中、1942 年の秋、福永武彦、中村真一郎、加藤周一、白井健三郎らとともに文学グループ「マチネ・ポエティク」を結成した人物でもある。

いっぽう福永武彦は、1941 (昭和 16) 年に東京帝国大学の仏文科を卒業。当初日伊協会に務め、その後参謀本部で暗号解読に従事する。また渡辺一夫の下で仏文学事典の編纂にも加わるが、1944 年 2 月、日本放送協会国際局亜州部 (のちの海外局欧州部) に勤務する。そのときの同僚に白井浩司がいた。白井浩司も「マチネ」の仲間であり、福永や窪田の身近にいた存在である[14]。その年の 10 月、福永は山下澄子 (原條あき子)と結婚 (1950 年 12 月に協議離婚)。しかし 1945 年 2 月に急性肋膜炎を発症。4 月には澄子の身内を頼って北海道帯広市に疎開し、7 月に長男の夏樹 (池澤夏樹) を得る。終戦後は帯広で英語の教員を務めたりもするが、肺結核を患い、1947 年 10 月、東京清瀬村の国立東京療養所に入所し、1953 年 3 月まで 5 年半もの療養生活をここで送ることになる。この間、幾度か生命の危機にさらされるが、福永は創作や翻訳の活動を止めることはなかった。なかでも特筆すべきは、1951 年 4 月、ジュリアン・グリーン『幻を追ふ人』*Le Visionnaire* を窪田啓作との共訳で創元社より刊行しているという事実である。窪田が書いたと思われるその「あとがき」には、次のように記されている。

---

[11] 『広辞苑 (第 7 版)』(岩波書店、2018、p.205)

[12] 三野博司氏によれば、ムルソーをキリストと結びつける見方は、カミュ自身が「アメリカ大学版への序文」(1955)で示しているが、1952 年 1 月 15 日付「朝日新聞」に掲載された小島亮一特派員による「カミュ会見記」の中にすでに見いだされる(三野博司『カミュ『異邦人』を読む (増補改訂版)』彩流社、2011)。「あとがき」を書くにあたり、窪田がこの記事を参考にしたことは間違いないだろう。

[13] 窪田啓作および窪田の『異邦人』訳については、井上健「翻訳家窪田啓作の戦中と戦後—定型詩実験、散文創作から『異邦人』翻訳へ」(上智大学文化交渉学研究、2019) に詳しい。

[14] 清瀬で療養中の 1949 年 1 月 6 日(木)の日記には、「白井浩司より来書、カミュの「エトランジェ」に対する感動を表してゐる。読みたい」(『福永武彦新生日記』新潮社、2012、p.17) とある。この時点ですでに福永はカミュの *L'Étranger* の存在を知り、関心を寄せていることに注目したい。

終戦直後、福永はいちはやくこの翻譯に手を染め、その前半部の譯稿を作つたが、偶々病を得て中絶し、永く原稿は彼の病床に秘められることとなつた。このたび正式の翻譯権取得と同時に、その後半部（譯書一五三頁以下）を窪田が譯了し、ここに一巻として上梓する[15]。

その後、1954 (昭和 29) 年 9 月、福永はこの作品の後半部を自分の手で訳し直し、『幻を追う人』として新潮文庫より刊行する。以下はその「あとがき」の最後の箇所である。

このたび新潮文庫に収めるに際し、僕は窪田の了解を得て、全篇を訳し改めた。従ってこの後半部は、前に窪田の訳したものと較べて、別種の文体の如く見えるかもしれない。窪田の訳業はそれ自体見事なもので、今僕がこれを改めたことの可否はにわかに分からない。ただ全篇を同じ文体で統一するという意味と、原著者を偏愛するという意味とで、僕の我儘をゆるしてくれるように窪田に望みたい。また、この改稿に当って一年以上の時日を費やしたことを、新潮社にお詫びしたい[16]。

ここからも、当時、福永と窪田の間にはかなり親密な関係があったことが推察される。さて 1951 (昭和 26) 年、窪田・福永共訳の『幻を追ふ人』が出た 2 か月後、窪田啓作によるカミュ『異邦人』の翻訳が『新潮』6 月特大号に掲載される。そして、3 年後の 1954 年 9 月、グリーン『幻を追う人』(福永武彦単独訳) とカミュの『異邦人』(窪田啓作訳) が新潮文庫から同時に刊行され、さらにその 3 年後の 1957 年 10 月には、ボードレール『パリの憂愁』(福永武彦訳) が岩波文庫より出版されることになる。本書の改訳版 (1966 年 1 月) に付された「解説的ノート」には、1957 年に書かれた文章に続けて、次のようなくだりがある。

以上の文章は昭和三十二年九月に書かれた。そして附け足しとして、この『パリの憂愁』の翻訳が、前半は昭和二十七年に、後半は昭和二十九年になされたと報告した。今から考えても、当時僕がこの仕事に全力を挙げたことは間違いない。ただ、前半、というよりも殆ど全部に近い分量を僕が翻訳していたのは、僕が清瀬村の療養所に病を養っていた頃であり、手許に格別の参考書も辞書もなく、体力同様に僕の語学力もまた甚だ低下していた。後半を訳した頃も、漸く地獄から甦った程度で、訳文が粗雑であることに変わりはなかった[17]。

この記述によれば、福永が *L'Étranger* を含む前半部を訳したのは 1952 (昭和 27) 年とい

[15] ジュリアン・グリーン『幻を追ふ人』(福永武彦・窪田啓作譯、創元社、1951、p.269)
[16] 『ジュリアン・グリーン全集 第 9 巻』(人文書院、1981、p.240)
[17] ボードレール『パリの憂愁 (改訳版)』(福永武彦訳、岩波文庫、1966、pp.195-6)

うことになる。もちろん、その前からこの作品には親しんでいたはずであるが、遅くとも1952年には「異邦人」のタイトルとともに訳了していたと考えられる。さらに、ボードレールの*L'Étranger*が散文詩篇の冒頭の作品であることを考えれば、それを福永が「異邦人」として訳したのは、1952年の前半、つまり窪田がカミュの小説を『異邦人』として翻訳した1951年6月から1年もたたない時期だったと推測できる[18]。

さて1951 (昭和26) 年の4月に窪田と共訳で刊行したジュリアン・グリーンの『幻を追ふ人』の原稿料をめぐり、福永は4月19日の日記にこう記している。

> ＊せっかく創元社から金がはひつたが、洋服屋へ三、〇〇〇円 (これは方岡さんから借りる予定) 本屋へ支払予定一、五〇〇円で残金はいくらもない。その上、岩松貞子から一四、〇〇〇円借りている。方岡さんからの借は全部で一五、〇〇〇円になる筈、窪田の一〇、〇〇〇円。考へると憂鬱[19]。 (下線部強調は筆者)

このように、福永が窪田に1万円もの借金をしていたことからも[20]、文学上の交流に留まらず、私生活においても親しく交際していた様子が窺い知れる[21]。以下に、両者の関係とそれぞれの翻訳に関連する事項を中心に、福永が清瀬の療養所に入所してから、『パリの憂愁』の翻訳を刊行するまでの10年間を略年表で示しておく。

1947年	10月	福永、東京清瀬村の国立東京療養所に入所。
1948年	7月	河盛好藏『フランス歳時記』で*L'Étranger*を「異邦人」と紹介。
1949年	1月	6日 福永、白井浩司よりの手紙でカミュ「エトランジェ」の感想を読み、強い興味を覚える。
1951年	4月	福永と窪田、ジュリアン・グリーン『幻を追ふ人』*Le Visionnaire*を共訳で創元社より刊行。前半を福永、後半を窪田が担当。この頃、福永は窪田に1万円の借金。
1951年	6月	窪田、『新潮』6月特大号に、カミュ『異邦人』の翻訳を掲載。
1952年	1月	15日『朝日新聞』に小島亮一特派員の「カミュ会見記」が掲載。 この年、福永はボードレール『パリの憂愁』の前半を翻訳。
1953年	3月	福永、清瀬の医療所を退所。
	4月	福永、学習院大学文学部講師となる。

[18] 1951年12月31日の日記には、「＊かうして歳月が過ぎて行く。この一年にしたことは僅かしかない。「風土」の完成。短編が一つ、散文詩が二篇、やりかけでサボつたままのボードレールの訳。(…)」とある。(『福永武彦新生日記』(新潮社、2012、p.97)

[19] 同前、p.143. 当時窪田は、日本橋の東京銀行本店に勤務し、安定した収入を得ていた。

[20] この1万円は、1952年7月に刊行された『風土』の原稿料で、9月1日に返済される(同前p.190)。

[21] 池澤夏樹の「序」が付された2つの日記 、『福永武彦戦後日記』(2011)と『福永武彦新生日記』(2012)には、2人の交遊を示す記述が散見される。

1954 年　　9 月　福永、グリーン『幻を追う人』の単独訳を新潮文庫より刊行。
　　9 月　窪田、カミュ『異邦人』の翻訳を新潮文庫より刊行。
　　この年、福永はボードレール『パリの憂愁』の後半を翻訳。
1957 年　10 月　福永、ボードレール『パリの憂愁』の全訳を岩波文庫より刊行。

最後に、ボードレールの「異邦人」とカミュの『異邦人』の間の類縁性に触れておきたい。ボードレールの散文詩 *L'Étranger* は、見知らぬ男とその男に通俗的な質問を投げかける人物との対話で構成されている。対話者から「世にも変わった異邦人」« extraordinaire étranger »[22]と見なされるこの存在もまた、窪田がいう「パリサイびとの社會のいけにえの仔羊」として、さらにボードレール的文脈に置き換えるなら、浅薄な進歩主義や博愛主義が蔓延する社会の中で孤立せざるをえない「詩人／芸術家」として捉えることもできる。そうした点を鑑みるならば、窪田と福永がその交流の中で 2 つの *L'Étranger* の間に潜む主題的連関に気づいた可能性もおおいにある。時系列的にいえば、原作の場合とは逆に、日本語での翻訳ではまずカミュの『異邦人』があり、続いてボードレールの「異邦人」が成立したことになる。河盛好藏の『フランス歳時記』から着想を得た可能性もあるが、窪田が選んだ『異邦人』というタイトルは福永にも大きな刺激を与えたに相違ない。だからといって、ボードレールの散文詩「異邦人」のタイトル訳語に関して、窪田から福永への一方通行的な影響があったとは考え難い。むしろ福永と窪田の相互作用の中で形成されたものとみなすべきではないだろうか。

おわりに

これまでの考察を通して、福永武彦によるボードレールの散文詩「異邦人」の翻訳と窪田啓作によるカミュの小説『異邦人』の翻訳が、2 人の密接な交流関係を背景として、非常に近い時期になされていることが明らかになった。さらに、両翻訳タイトルの直接的な関係を示す資料はいまのところ見いだされないにしても、2 つの作品に通底するテーマを福永と窪田両者が共有し、「異邦人」というタイトルをそれぞれの作品に与えたのではないかという仮説は、さまざまな傍証からも、きわめて有力であると考えられる[23]。

なお、今回の作業を通して、ボードレールの「異邦人」とカミュの『異邦人』はタイトルのみならず、作品の本質においても密接に連関しているのではないかという課題が浮上した。これについては、別稿において改めて論じたい。

---

[22] Baudelaire, *Œuvres complètes I,* « Bibliothèque de la Pléiade », Gallimard, 1975, p.277.

[23]「異邦人」というタイトルに着想を与えた可能性があるものとして、ほかに 1950 (昭和 25) 年 2 月、『新小説』に掲載された辻亮一 (1914-2013) の小説「異邦人」も挙げられるかもしれない。辻はこの作品で、同年 8 月に第 23 回芥川賞を受賞。同小説は 12 月に文藝春秋新社より単行本『異邦人』として刊行された。辻は早稲田大学仏文科の出身であるが、その小説は、戦後旧満州で抑留された辻自身の経験をもとにしており、あくまで中国人社会の中における外国人・異国人としての自分が描かれている。そこにフランス文学や宗教性はもちろん、カミュの『異邦人』に繋がる側面は認められない。

主要参考文献

Baudelaire, *Œuvres complètes I,* texte établi, présenté et annoté par Claude Pichois, « Bibliothèque de la Pléiade », Gallimard, 1975.

Albert Camus, *Théâtres Récits Nouvelles*, préface par Jean Grenier, textes établis et annotés par Roger Quilliot, « Bibliothèque de la Pléiade », Gallimard, 1962.

Albert Camus, *Œuvres complètes II*, « Bibliothèque de la Pléiade », Gallimard, 2006.

Jean-Paul Sartre, « Explication de *l'Étranger* » in *Situation I*, Gallimard, 1947.

カミュ『異邦人』(窪田啓作訳、新潮文庫、1954)

カミュ『ペスト (上下)』(宮崎嶺雄訳、創元社、1950)

ジュリアン・グリーン『幻を追ふ人』(福永武彦・窪田啓作譯、創元社、1951)

『ジュリアン・グリーン全集 第 9 巻』(人文書院、1981)

サルトル『シチュアシオン I』(『サルトル全集 第 11 巻』人文書院、1965)

『ボードレール全集 (全 4 巻)』、福永武彦編集 (人文書院、1963-64)

『ボードレール全集 (全 6 巻)』、阿部良雄訳・註 (筑摩書房、1983-93)

ボードレール『パリの憂愁 (改訳版)』(福永武彦訳、岩波文庫、1966)

『定本上田敏全集 第 3 巻』 (教育出版センター、1985)

『福永武彦全集 第 20 巻』 (新潮社、1988)

福永武彦『福永武彦戦後日記』(新潮社、2011)

福永武彦『福永武彦新生日記』(新潮社、2012)

井上健「翻訳家窪田啓作の戦中と戦後—定型詩実験、散文創作から『異邦人』翻訳へ」(『上智大学文化交渉学研究』、2019)

川戸道明・榊原貴教 編『ボードレール　明治・大正期翻訳作品集成』(大空社・ナダ出版センター、2016)

河盛好藏『フランス歳時記』(大日本雄辯會講談社、1948)

辻亮一『異邦人』(『芥川賞全集 第 4 巻』文藝春秋、1982)

三野博司『カミュ『異邦人』を読む (増補改訂版)』(彩流社、2011)

三野博司『カミュを読む—評伝と全作品』(彩流社、2016)

『キリスト教大辞典』(教文館、1978)

『広辞苑 (第 7 版)』(岩波書店、2018)

『毎日新聞』(夕刊、1952 年 12 月 11 日)

中国のヤオイ情報誌
——『菠萝志』を中心に[1]——

銭　蕾

1. はじめに

日本において、ヤオイとは一般的には男性同士の恋愛的な関係を描いた女性向けの小説、マンガ、アニメ、ドラマ CD やゲーム、映画などの創作物を指し、近年では BL[2]という呼称でも知られている（東 2015:154）。ヤオイは日本を起源として 50 年近い歴史を持ち、現在では異なる言語と文化を持つ海外でも人気を得ている。中国におけるヤオイの受容は、1990 年代に日本のヤオイに影響を受けて広まり始め、インターネットの普及とともに 2010 年代から幅広く浸透している。ところで、ヤオイは日本では商業的に流通しているのに対し、同性愛表現の検閲が強化される現在の中国大陸ではそうではない。そのため、中国大陸ではヤオイを中心に取り扱う商業的に流通していた数少ない出版物として、2010 年代前半までに販売されていた中国大陸のヤオイ情報誌を取り上げる価値があると考えられる。

本稿では、中国大陸において商業的に流通されていたヤオイ情報誌の一例として、2010 年前後に販売されていた中国大陸のヤオイ情報誌『菠萝志』を分析対象とする。具体的には、まず『菠萝志』出版の背景を紹介し、中国大陸のヤオイ情報誌における『菠萝志』の特徴を把握する。次に、『菠萝志』のタイトル、発売時期、購入方法、構成などを概観する。そして、『菠萝志』のコラム内容を整理することで、2010 年代前後の中国大陸のヤオイ愛好者が主にどのようなヤオイコンテンツを消費したのか、またどのようなコンテンツをヤオイとして扱ったのかを明らかにする。

2. 中国大陸のヤオイ情報誌

2.1 日本オタク文化を紹介する情報誌

中国大陸におけるヤオイ受容の初期は日本のオタク文化と深い関連を持つ。中国大陸におけるヤオイ情報誌を把握する前に、まず中国大陸における日本オタク文化を紹介する情報誌を概観する。

---

[1] 本稿は、筆者の 2020 年 3 月の博士学位論文『中国におけるヤオイの受容—関係性消費：物語消費論からのアプローチ—』の内容の一部を基に書き改めたものである。

[2] 和製英語 BOYS-LOVE の略称。本稿では、「ヤオイ」を総称として広義の意味で用い、その中で作者が独自に考案したオリジナルの作品は「BL」、二次創作の作品に限定する場合は「二次創作のやおい」と表記する。

1990 年代後半まで、海賊版により中国大陸で流通された日本のマンガは莫大な数に登り、VCD や DVD の出現により、中国大陸における日本のマンガ・アニメの影響は一層広がっていった（化 2012）。それを背景に、中国大陸において日本のオタク文化などを紹介する出版物も出現した。1997 年に創刊されたマンガ・アニメ情報誌『漫友』を始め、2010 年前後に数え切れないほどのオタク情報誌が発売されていた。それらの情報誌は中国のマンガ、同人小説、コスプレなどの中国オリジナルのオタク文化も紹介されたが、日本のオタク文化をメインとする雑誌の種類が多数を占めた。

2.2 ヤオイ情報誌の出現

2000 年以降、中国大陸における日本のオタク文化を紹介する情報誌の数が増えるとともに、読者の趣味に合わせ、日本のオタクコンテンツの一種や二種（アニメ、マンガ、ゲーム、コスプレ、フィギュア、声優など）を中心に取り上げる専門情報誌も続々出現した。例えば、前述したマンガ・アニメ情報誌『漫友』は、2005 年増刊号として『漫友 COSPLAY100』の発売が開始した。

このような状況の中で、ヤオイ専門情報誌もいくつか誕生した。まず、2002 年に中国大陸における最初のオリジナルなヤオイ情報誌である『耽美季节』（月刊誌）が創刊された（苏 2009:15）。その後、『最爱』と『阿多尼斯』の二冊の月刊誌も創刊された。この三つの雑誌は同じく日本のヤオイ情報を提供するが、『耽美季节』と『最爱』は中国語に翻訳された日本のヤオイマンガを連載することがメインであり、『阿多尼斯』では主に日本のヤオイ小説が翻訳されており、後に中国のヤオイ小説も連載を開始した。そして、2000 年代の末になると、中国大陸における日本のオタク文化を取り扱う情報誌の姉妹誌としてのヤオイ情報誌が次々と出版された。例えば、2009 年 2 月にマンガ・アニメ情報誌『看动漫』の編集部が制作した『菠萝志』、マンガ・アニメ・ゲーム情報誌『二次元狂热』の姉妹刊行物である『801 彼女』[3]、また 2009 年 9 月にアニメ情報誌『动画萌王』に付属する『最彼女』などがある。表 1 では、2009 年に発売開始の上記の 3 誌を比較する（表 1）。

表 1　2009 年に発売開始のヤオイ情報誌の比較

雑誌名	共通点	内容の特徴
『菠萝志』	女性向け	二次元をはじめ、世の中のあらゆる物と関連するヤオイ
『801 彼女』		主にマンガ・アニメ・ゲームなどの二次元と関連するヤオイ
『最彼女』		ヤオイのみならず、 オタク女子向け[4]、乙女向け[5]のコンテンツも含まれる

[3] この雑誌のタイトルは、日本のウェブコミックである『となりの 801 ちゃん』に由来している。数字の「801」は日本語の数字の語呂あわせで「ya o i」と読むことができる。
[4] 女性オタク全体に向けた創作物。
[5] 女性を対象とし、男女の恋愛関係を描く創作物。

表 1 でわかるように、この三つの情報誌の共通点はヤオイコンテンツを紹介する情報誌であり、またターゲットの読者は女性であること。『最彼女』は主にヤオイに関係する内容だが、一般のオタク女子向けの内容と乙女向けの内容も含まれる。そのため、『最彼女』に比べると、『菠萝志』と『801 彼女』はより本格的なヤオイ専門情報誌であることがわかる。また、『801 彼女』は主にマンガ・アニメ・ゲームなどの二次元と関連するヤオイのコンテンツを紹介しており、『菠萝志』は二次元のみならず、一般向けの映画やドラマ、身近の出来事、古代の逸聞、星座などの幅広いコンテンツと関連するヤオイを紹介する。ゆえに、この 3 種類の情報誌の中で、『菠萝志』は最も豊富かつ包括的なヤオイ情報誌だと言えよう。

本稿では、筆者が最も収集できたヤオイ情報誌である『菠萝志』（全 46 刊中 24 刊を所有している）を扱う（表 2）。

表 2

収集した『菠萝志』一覧表

刊行号数	発売号
00	2009 年 2 月
01	2009 年 5 月
02	2009 年 6 月
03	2009 年 7 月
08	2009 年 12 月
11	2010 年 3 月
12	2010 年 4 月
13	2010 年 5 月
15	2010 年 7 月
16	2010 年 8 月
17	2010 年 9 月
18	2010 年 10 月
19	2010 年 11 月
20	2010 年 12 月
21	2011 年 1 月
22	2011 年 2 月
23	2011 年 3 月
24	2011 年 4 月
27	2011 年 7 月
28	2011 年 8 月
29	2011 年 9 月
31	2011 年 11 月
34	2012 年 2 月
35	2012 年 3 月

3『菠萝志』の概要

『菠萝志』は 2009 年 2 月から 2013 年 7 月まで発売されていた月刊誌である。出版社は「北京中体音像出版中心」（この出版社は他の日本オタク文化を紹介する情報誌も幾つか出版していた）で、第 1 号から第 45 号までは雑誌の裏表紙には出版社コードである ISBN コードもついている。

3.1『菠萝志』というタイトル

『菠萝志』は雑誌のタイトルである。「菠萝」はフルーツの「パイナップル」のことで、中国語の発音をピンインで書くと[bō luó]になる。もしピンインのそれぞれの最初のアルファベットを取ると、「B　L」というアルファベットの並びになる。前述のように、近年ではヤオイは「BL」という呼称でも知られている。つまり、「菠萝」は「BL」という暗号が含まれており、ヤオイと関連づけることのできる隠語だと考えられる。また『菠萝志』の「志」は日本語の「誌」にあたり、何かを記述する意味を持つ。つまり、『菠萝志』というタイトルは一見フルーツのパイナップルに関連するコンテンツが連想しやすいが、実際は「ヤオイを語る」という意味が隠れている。

3.2 発売時期・販売価格・購入方法

表 3 で示すように、2009 年 2 月に『菠萝志』の 00 号、いわゆる創刊号が出版された。2009 年 5 月から 2012 年 7 月までは各月に発売されていた。しかし、規制強化により一時休刊となった。その後、2012 年 12 月から再び一時復刊したが、発売の時期は不規則になり、2013 年 7 月号をもって発売停止になった。

表 3　『菠萝志』の発売時期一覧表

刊行号数	発売時期
00	2009 年 2 月
01-39	2009 年 5 月　—　2012 年 7 月（各月）
40-45	2012 年 12 月 —　2013 年 7 月（不定期）

『菠萝志』の販売価格は 1 冊 25 元（人民元）である。通信販売、オンラインショップ、新聞や雑誌などを売るキオスクから購入するなどの購入方法が存在する。キオスクで扱う雑誌の種類はキオスクごとに違うため、キオスクでヤオイ情報誌『菠萝志』を購入する場合は、偶然発見や店主に依頼するという主に二つのパターンがある。特に後者は、学校の近くあるいは校内にあるキオスクでよく見られる購入方法である。

3.3『菠萝志』の構成

『菠萝志』は主に雑誌、付録及びアンケート用紙の三部分で構成されている。

(1) 雑誌は、表紙、目次及び 120 ページの本文を含め、すべてがカラーページである。

(2) 付録は雑誌を購入すると同時にもらえるプレゼントである。付録の内容は毎回変化するが、よく見られる組み合わせは「女性向けのドラマ CD や BL CD[6]（中国語翻訳の別冊付き）、ポスター、ノートや貼紙などの小物」、「1 作品の DVD、1 作品の BL CD（中国語翻訳の別冊付き）、ポスター、ノートや貼紙などの小物」などがある。

(3) アンケート用紙はモノクロの紙媒体であり、郵送の形で編集部に返送できる。主に個人の基本情報、雑誌に対する意見あるいは要望、個人の好み（好きなヤオイ作品、作者、雑誌のコラムなど）及び感想という四つの部分が含まれている。

[6] BL CD とは CD に音声のみの、女性向けの男性同士の恋愛的な関係を描いたドラマを収録したものを指す。「BL ドラマ CD」、「BL Drama CD」、「BL Drama」とも呼ばれるが、本稿では表記を簡便にするため「BL CD」と表記する。

4『菠萝志』の内容

『菠萝志』において、毎月の雑誌のコラムの数は 30 前後で、コラムの内容はほぼ毎月同じである。各コラムで取り上げられるコンテンツ（作品など）は毎月変わるが、取り扱われるコンテンツの種類は決まっている。ここでは『菠萝志』第 12 期（2010 年 4 月号）を一つの具体例として、コラムの内容をページ順に示す（表 4）。

4.1 多様なメディア形態と多地域のコンテンツ

表 4 で示すように、典型的な『菠萝志』の構成が見られる第 12 期は中国大陸のヤオイ愛好者に向けて様々なヤオイコンテンツを扱っている。それらは、マンガ、小説、アニメ、映画、テレビドラマ、絵、コスプレの写真、BL CD などのメディア形態をとっている。第二に、コンテンツの製作国として、日本のアニメ、マンガ、小説、BL CD などのコンテンツが第 12 期のコラム内容の半分以上を占めている。このことから『菠萝志』では日本のヤオイコンテンツが中心的に扱われていることがわかる。同時に、1990 年代に流入した日本のヤオイ（主にマンガと小説）が 2010 年代前後の中国大陸において幅広いメディア形態で受容されていることもうかがえる。日本のヤオイコンテンツ以外に、中国のオリジナルのヤオイ小説、コスプレの写真、日常生活におけるヤオイエピソードなどのコンテンツも毎回登場している。第三に、LGBTQ（特にゲイ）に関連するコンテンツも積極的に扱っている。ゲイ映画、ゲイドラマなどの作品の公開情報や紹介のみならず、話題になるゲイニュースも毎月ピックアップし、言及される地域はほぼ全世界である。第四に、男性同士の恋愛を扱っていないコンテンツも多数出ている[7]。例えば、ヤオイとして見られる作品の紹介というコラムにおいて、一般向けの日本のアニメ[8]や中国、日本、韓国、アメリカ、イギリスなどのドラマ[9]、英語圏や中華圏などの人気映画[10]、などの作品を取り上げている。作品以外に、身近な日常エピソードや中国歴史上の男性同士の逸聞などのコンテンツも見られる。ここからわかるように、『菠萝志』が中国大陸のヤオイ愛好者のために用意している（ヤオイあるいはヤオイとして見られる）コンテンツは、日本の作品がメインではあるが、多言語多地域にわたっている。また、ヤオイとして消費されるコンテンツには、女性向けのヤオイのみならず、ゲイコンテンツ、一般向けの作品も含まれる。

---

[7] 「中国大陸のヤオイ愛好者は男性同士の恋愛が提供されたコンテンツ（作品、絵、エピソードなど）以外に、男性キャラクターたちをメインとする作品も積極的に消費する。例えば、『SLAM DUNK』（集英社）、『テニスの王子様』（集英社）、『NARUTO』(集英社) などの日本の少年マンガ、『SHERLOCK』（BBC 製作）などのイギリスのテレビドラマ、『X- MEN』シリーズ(20 世紀フォックス製作)、『アベンジャーズ』シリーズ(マーベル・スタジオ製作)などのアメリカの映画もお気に入りのコンテンツとして消費している。ヤオイ愛好者はこれらの非ヤオイ作品を消費しながら、ヤオイの物語として楽しんでいる。ヤオイ愛好者は物語に対する独特の読み取り方によって楽しむことができるのである。」（銭 2020：96）

[8] 『菠萝志』第 12 期：日本テレビアニメ『デュララララ!!』(DURARARA!!) （TBS 系列、2010 年）。

[9] 『菠萝志』第 12 期：日本テレビドラマ『コード・ブルー -ドクターヘリ緊急救命-』2nd season（フジテレビ、2010 年）、等々。

[10] 『菠萝志』第 12 期：ロバート・ダウニー・Jr 主演の映画版『シャーロック・ホームズ』（ガイ・リッチー監督、2009 年）。

表 4　『菠萝志』第 12 期（2010 年 4 月号）コラムの内容

ページ	コラムの内容
pp.00-01	目次
pp.02-03	巻頭語
pp.04-07	ヤオイ作品（アニメ、BL CD など）の発売、映像化などの最新情報
pp.08-17	ヤオイとして見られる最新作品の紹介（アニメ、ドラマ、映画など）
pp.18-27	日本の BL 名作[11]（マンガや小説）の紹介
pp.28-35	日本の BL 作品における定番カップリング[12]の紹介及び代表作品
pp.36-37	身近な日常エピソードのヤオイ目線での解読
pp.38-43	日本の BL マンガ作者中村春菊の紹介（詳細）
pp.44-47	日本のイラストレーターのインタビュー（中国語の翻訳）
pp.48-61	日本の女性向け作品のイラスト
pp.62-67	日本の少年マンガにおける二次創作のやおい[13]の紹介
pp.68-69	日常生活におけるヤオイエピソード
pp.70-73	日本の男性声優の紹介（5 名）
pp.74-75	日本の BL マンガ作者松本ミーコハウスの紹介（簡潔）
pp.76-79	日本の BL 新刊の推薦（BL マンガ 6 点、BL 小説 6 点）
pp.80-81	中国歴史上の男性同士の逸聞
pp.82-87	日本の BL マンガ作者のインタビュー[14]（中国語の翻訳）
pp.88-89	星座占いのヤオイ的解読
pp.90-93	中国のコスプレの写真、コスプレイヤーの紹介
pp.94-101	中国のオリジナル BL 小説
pp.102-103	日本の BL マンガ（4 コマ漫画、中国語の翻訳）
pp.104-105	LGBTQ ニュース、ヤオイに関連する芸能界ニュースなど
pp.106-109	中国のイラストレーターのインタビュー
pp.110-111	ハリウッド映画のヤオイ的解読
pp.112-115	昔の少女マンガ名作のヤオイ的解読
pp.116-117	ギリシア神話における男性同士のロマンスの紹介
pp.118-120	読者投稿、編集者のコメントなど

[11] 『菠萝志』第 12 期：日本のライトノベルシリーズ『炎の蜃気楼』（コバルト文庫）、及びこれを原作とするマンガ、アニメ、ドラマ CD、二次創作のやおいなどの関連コンテンツ。
[12] カップリングとは、「男性キャラクター二人を組み合わせてカップルにし、能動側の「攻(せめ)」と受動側の「受(うけ)」という役割を割り振ることである」（東 2015：165-166）。
[13] 『菠萝志』第 12 期：日本マンガ『銀魂』（集英社）におけるカップリングの紹介。
[14] 『菠萝志』第 12 期：日本マンガ作者中村明日美子。

4.2『菠萝志』におけるヤオイコンテンツの種類

そこで、本稿はヤオイ情報誌『菠萝志』におけるコンテンツ内容をヤオイの概念に基づいて、以下四つの枠組みに分類する。

(1) 女性向けのヤオイそのもの

（BL アニメ、BL マンガ、BL 小説、BL CD、BL ゲーム、BL 作品を原作とする実写映像作品や舞台、二次創作のやおいなどの作品紹介）

(2) 女性向けのヤオイに関連するもの

（作者のモノグラフィー、作者インタビューの翻訳、声優の紹介、声優のインタビューの翻訳などのヤオイ作品の担い手の紹介、BL 作品の発売情報やニュースなど）

(3) ゲイコンテンツ

（ドラマ、映画などの紹介、またはニュース・情報などの提供）

(4) ヤオイとして見られるもの

（男性同士の恋愛関係を扱わない非ヤオイコンテンツをヤオイとして解読するコンテンツの紹介。例：①ヤオイの作品ではないが、アニメ、ドラマ、映画などの作品をヤオイ作品として解読する　②中国歴史上の男性同士の逸聞　③身近な日常エピソードのヤオイ目線での解読　等々）

以上 4 種類のコンテンツはヤオイ情報誌『菠萝志』の中で区別して分類されることなく、各コラム、特に作品紹介のコラムにおいて、一緒に並んでいることが多い。例えば、『菠萝志』は年ごとに「年間作品のまとめ」という特集コラムを出している[15]。その中で、アニメ作品、ドラマ作品、映画作品における「年間作品のまとめ」の特集コラムでは、女性向けのヤオイ作品、ゲイ作品、ヤオイとして見られる作品が一緒に紹介されることが非常に多い。『菠萝志』第 23 期（2011 年 3 月号）における 2010 年度の特集コラム「年間作品のまとめ」を例に説明する（表 5）。

[15] 筆者が収集できた「年間作品のまとめ」の特集コラムは 2009 年度（第 11 期 2010 年 3 月号）、2010 年度（第 23 期 2011 年 3 月号）、2011 年度（第 34 期 2012 年 2 月号、第 35 期 2012 年 3 月号）のものである。

表 5 『菠萝志』第 23 期（2011 年 3 月号）特集コラム「年間作品のまとめ」の一覧表

コラムの内容	ページ	総数	備考
年間アニメ	pp.4-9	10	一般作品 7 点、BL 作品 3 点
年間日本ドラマ	pp.10-13	10	すべてが一般作品
年間欧米ドラマ	pp.14-17	10	すべてが一般作品
年間映画	pp.18-19	6	一般作品 5 点、ゲイ作品 1 点
年間 BL マンガ作者	pp.32-41	10	すべてが日本の BL マンガ作者
年間 BL マンガ	pp.62-73	20	すべてが日本の BL マンガ
年間声優	pp.84-89	50 以上	すべてが日本の男性声優[16]
年間 BL CD	pp.90-95	20	すべてが日本の BL CD
年間女性向けゲーム[17]	pp.108-115	13	すべてが日本のゲーム作品

表 5 で示すように、2010 年度の「年間作品のまとめ」の特集コラムにおいて、計 9 個のコラムが取り上げられている。この 9 個のコラムにおけるヤオイコンテンツはヤオイ情報誌『菠萝志』が扱う雑誌内容の中では欠かせない存在であり、ゲームを除きほぼ毎号において登場しているコンテンツでもある。その中で、「年間 BL マンガ作者」、「年間 BL マンガ」、「年間声優」、「年間 BL CD」、「年間 BL ゲーム」[18]という五つコラムはすべてが日本の BL 作品、及びそれら作品の担い手を紹介する内容であり、全 9 個のコラム中で半数以上を占めている。また、「年間アニメ」に登場した BL 作品もすべてが日本の BL アニメである。この「BL アニメ」、「BL マンガ」「BL CD」、「BL ゲーム」という 4 個のヤオイコンテンツは前述の「(1)女性向けのヤオイそのもの」に、「BL マンガ作者」、「BL CD の声優」という 2 個のヤオイコンテンツは前述の「(2)女性向けのヤオイに関連するもの」に、分類することができる。以上のことから、『菠萝志』における女性向けのヤオイコンテンツの中では、日本の商業 BL 作品、特に BL アニメ、BL マンガ[19]、BL CD、BL ゲーム、及びそれらの担い手が最も大きな割合を占めているのがわかる。これらのメディア形態[20]の日本 BL 作品は当時の中国大陸のヤオイ愛好者にとっても重要なヤオイコンテンツだといえよう。

[16] ほぼ全員が出演した BL CD 作品を通して紹介されている。
[17] 2010 年に発売の BL ゲーム（計 2 点）は極少ないため、乙女向けのゲームとあわせて「年間女性向けゲーム」という特集コラムを出している。この特集コラムの構成は前 3 ページ（pp.108-110）の「年間 BL ゲーム」と、後 5 ページ（pp.101-115）の「年間乙女ゲーム」という二つのカテゴリーに分けられている。
[18] コラム「年間女性向けゲーム」の中で、2010 年に発売された BL ゲーム 2 点を紹介しており、2010 年に発売予定だったが発売できなかった BL ゲーム 2 点を言及している。
[19] 表 4 からも BL マンガ及び BL マンガ作者が『菠萝志』第 12 期（2010 年 4 月号）では頻繁に取り上げられることがわかる
[20]中国大陸のオリジナルヤオイコンテンツは 1990 年代に小説から始まり、2008 年以降中国大陸のヤオイ小説は量的にも質的にも大きな発展が見られる（张 2015:32）。BL 小説というメディア形態において、2010 年代前後の中国大陸では日本の BL 小説より中国の BL 小説のほうが優位を占めている。

一方、非女性向けのコンテンツを含むコラムではすべてが映像作品を扱っている。その中で、「年間アニメ」の 7 点、「年間日本ドラマ」と「年間欧米ドラマ」の全点、「年間映画」の 5 点が男性同士の恋愛を含まない非ヤオイ作品を取り扱っている。これにもかかわらず、この 4 個のコラムを前述の女性むけのコラムと同じく「年間特集コラム」として取り上げている。しかも、各コラムにおける取り上げる作品に対して、「これは BL」、「これは二次創作のやおい」、「この作品はもともと男女の恋愛物語」などの説明は一切ない。例えば、「年間アニメ」コラムにおいて計 10 点の日本のアニメ作品が放映順で並んでいる。その中で、『デュララララ!!』、『ぬらりひょんの孫』、『戦国 BASARA 弐』、『黒執事 II』などのような一般向けのアニメ作品 7 点と、『恋する暴君』などのような女性向けの BL アニメ作品 3 点を、同コラムの中で同様に取り扱うことは非常に興味深い。日本の商業 BL 作品において、マンガ、小説、BL CD のメディア形態と比べ、BL アニメの数は極めて少ない。そのため、ヤオイ愛好者は BL マンガ、BL 小説、BL CD のように選び放題で BL アニメ作品を楽しむことができない。ところで、日本のアニメというジャンルの中で、年間に制作される一般向けのアニメ作品数は BL アニメよりはるかに多い。その中で、男性キャラクター間の恋愛は描かれてはいないが、男性キャラクター間の深い絆を描写する一般向けのアニメ作品が多数存在している。「年間アニメ」の記事は、このような作品を 7 点取り上げており、BL アニメのようにこの 7 点のアニメ作品における男性間の各カップリングに焦点をあて、男性キャラクター間の関係を恋愛関係のように語っている。そのため、記事の読者、特にまだこれらのアニメ作品を見ていない読者にとっては、この「年間アニメ」コラムにおける 10 点のアニメ作品は区別なく、すべてが BL アニメだという錯覚が生じやすい[21]。つまり、『菠萝志』では「(1)女性向けのヤオイそのもの」と「(4)ヤオイとして見られるもの」をヤオイコンテンツとして同様に取り扱っていることを示している。

「年間アニメ」のようなコラムにおける作品の種類とは関係のない並び方は、「年間映画」のコラムにもある。「年間映画」のコラムでは、国内篇と国際篇という二つのカテゴリーに分ける。コラムの記事は国内篇では中華圏の一般向けの映画 4 点[22]、国際篇ではアメリカのゲイ映画 1 点[23]と一般向けの映画 1 点[24]、という順番で映画作品を取り上げる。実は、厳密に言うとこの合計 6 点の映画作品はすべてが非ヤオイ作品だが、コラムの記事ではすべてがヤオイコンテンツとして紹介されている。まず男性同士の恋愛が存在しない映画作品に関しては、前述の一般向けのアニメ作品のように男性キャラクター間の関係に注目しており、ヤオイ物語として解読している。例えば、異性愛のロマンスを中心に扱う青春映

[21] 特に『黒執事』シリーズのような繊細な絵柄で男性キャラクター間の関係を曖昧に表現する（恋人に連想しがちなセリフや仕草などの描写が多い）作品。現在の中国の SNS 上においてもアニメ『黒執事』シリーズをヤオイ作品として扱うヤオイ愛好者が多い。また、アニメ『黒執事』を通じて BL を知ったなどのネット発言も度々見られる。

[22]『さらば復讐の狼たちよ』（姜文監督、2010 年）『イップ・マン 葉問』（ウィルソン・イップ監督、2010 年）、等々。

[23] 『フィリップ、きみを愛してる!』（グレン・フィカーラ、ジョン・レクア監督、2009 年）

[24] 『ステップ・アップ 3』（ジョン・チュウ監督、2010 年）

画『ステップ・アップ 3』に対して、コラムの記事は映画の中で描かれた異性愛関係ではなく、男性キャラクター間の仲間関係やライバル関係に焦点をあて、特にダンスバトルの対戦相手同士が敵対関係から認め合う信頼関係に変化していくサブストーリーラインを男性キャラクター間の恋愛関係の成立と進展を描く物語として解釈している。一方、ゲイコンテンツに関しては、映画『フィリップ、きみを愛してる!』は主人公がゲイで保険金詐欺により投獄され、刑務所で一目惚れした相手のフィリップと恋人になり、恋人のために詐欺と脱獄を繰り返すというストーリー内容だが、コラムの記事はこの常軌を逸した物語を取り上げる際に、男性同士の恋愛関係に着目し、皮肉な運命に翻弄される主人公の物語をコメディタッチの恋愛物語として紹介している。このように、『菠萝志』では「(4)ヤオイとして見られるもの」と「(3)ゲイコンテンツ」を同様にヤオイコンテンツとして扱っていることがうかがえる。

4.3 まとめ及び中国ヤオイの現状との繋がり

4.2 節でわかるように、第一に、女性向けのヤオイ作品を含め、ヤオイとして見られる作品、ゲイ作品も『菠萝志』ではヤオイコンテンツとして重要な役割を果たしていることを示している。第二に、『菠萝志』が扱う男性キャラクター間の恋愛が既存する女性向けの作品は主に日本の商業 BL 作品がメインである。第三に、2010 年代前後においてヤオイの映像作品が極めて少ないという状況の中で、一般向けのアニメ、ドラマ、映画などの映像作品をヤオイ作品として解読する傾向が見られる。また、（主にゲイ）映像作品における男性同性愛者のストーリーライン（主に恋愛関係）をヤオイ物語として楽しむ一面もうかがえる。第四に、男性キャラクター間の恋愛を含まない作品をヤオイとして見られる映像作品及びゲイ映像作品の場合は、日本のみならず中国や欧米などの映像作品も積極的に取り入れられている。このことは 2010 年代後半の中国のヤオイファンダムにおける主の三つのサークル[25]の形成にもリンクしていると言えるだろう。第五に、女性向けのヤオイ作品、ゲイ作品、ヤオイとして見られる作品を、ヤオイ情報誌『菠萝志』では区別せず扱っており、同コラムの中でともに並べて紹介していることは普通である。日本のヤオイ研究におけるヤオイに対する定義から見ると、それらのジャンルの違う作品を同雑誌で、さらに同コラムで同様に取り扱うことは非常に奇妙なことかもしれない。おそらく当時の中国のヤオイ愛好者の立場から見れば、それらの作品はすべてが男性同士の恋愛的な関係を描写しているという表象を持ち、（直接または工夫して）ヤオイとして消費できる作品である。そのため、分類する発想はなかったであろう。そして現在においても、女性向けのヤオイ作品、ゲイ作品、ヤオイとして見られる作品を、作品の区別を特に意識せずにそれらを消費している中国大陸のヤオイ愛好者は極めて多い。このことは中国大陸におけるヤオイにま

[25] それぞれは「原耽圏」（中国のオリジナルコンテンツをメインの消費対象とするサークル）、「日系圏」（日本の ACG などを含むコンテンツをメインの消費対象とするサークル）、「欧美圏」（欧米のコンテンツをメインの消費対象とするサークル）である（Lavin 2017：8）。

つわる用語の混乱[26]にも影響を与えていると考えられる。

5 おわりに

中国大陸のヤオイ情報誌『菠萝志』は「ヤオイガイドブック」のように、読者（当時のヤオイ愛好者）に世の中にどのようなヤオイコンテンツが存在するのか、どのようなコンテンツがヤオイとして楽しめるのか、などを教えてくれる。本稿は、中国大陸のヤオイ情報誌『菠萝志』のコラム内容及び記事を通じて、2010 年代前後の中国大陸のヤオイ愛好者が消費するヤオイコンテンツは多言語多地域にわたり、アニメ、マンガ、小説、テレビドラマ、映画、ゲーム、BL CD などの多様なメディア形態をとっていることを明らかにした。その中で、女性向けのヤオイ作品、特に BL マンガ、BL アニメ、BL CD、BL ゲームの場合は、日本の BL 商業作品が欠かせない存在である。また、女性向けのヤオイコンテンツの他に、ゲイコンテンツ、ヤオイとして解読するコンテンツもヤオイとして消費しているのである。日本で生まれたヤオイの「女子の、女子による、女子のため」という境界線を越え、中国のヤオイ愛好者に好まれる多様なヤオイにまつわるコンテンツは「日本のコンテンツのみならず、さまざまな地域および世界の作品や有名人などのコンテンツと関連している」（Lavin 2017：3）という中国大陸におけるヤオイの現状にも繋がっていると考えられるのである。今後の課題として、2010 年代前後の中国大陸におけるヤオイの受容がなぜそれほどフレキシブルなのか、またそれは中国大陸のヤオイ受容の現状とどのようにリンクしているのかを検討していきたい。

参考文献

東園子（2012）「台北腐女子事情」『女子学研究』女子学研究会, 2, pp.40-57.

東園子（2015）『宝塚・やおい、愛の読み替え ： 女性とポピュラーカルチャーの社会学』新曜社

上野千鶴子（2007）「腐女子とはだれか」『ユリイカ』青土社, 39(7), pp.30-36.

金田淳子（2007）「やおい論、明日のためにその 2」『ユリイカ』青土社, 39(16), pp.48-54.

化濱（2012）『コスプレでつながる中国と日本—越境するサブカルチャー』学術出版会

銭蕾（2020）「中国におけるヤオイ愛好者のイギリスドラマ『SHERLOCK』の受容 ： 関係性の抽出と読み替え」『比較文化研究』日本比較文化学会, 139, pp.95-107.

[26] 例えば、中国の SNS 上では『モーリス』（ジェームズ・アイヴォリー監督、1987 年）、『ブロークバック・マウンテン』（アン・リー監督、2005 年）などの映画に「BL」というタグが付けられる。または前述のアニメ作品『黒執事』を「腐劇」（中国大陸のヤオイ用語、ヤオイ映像作品を指す）や「BL」と呼ぶ。

銭蕾（2021）「中国のヤオイ愛好者におけるイギリスのイメージ :『腐国』と呼ばれるイギリス」『大阪大学言語文化学』大阪大学言語文化学会, 30, pp.55-70.
張瑋容（2013）「『執事喫茶』における『BL 的妄想』とセクシュアリティ ： 台湾人腐女子の『妄想実践』事例から」『人間文化創成科学論叢』お茶の水女子大学大学院人間文化創成科学研究科, 15, pp.291-299.
陳怡禎（2014）『台湾ジャニーズファン研究』青弓社
長池一美（2015）「グローバル化する BL 研究―日本 BL 研究からトランスナショナル BL 研究へ」大城房美編『女性マンガ研究 ： 欧米・日本・アジアをつなぐ MANGA』青弓社, pp.134-152.
西村マリ（2015）『BL カルチャー論 ： ボーイズラブがわかる本』青弓社
溝口彰子（2015）『BL 進化論 ： ボーイズラブが社会を動かす』太田出版

Lavin, Maud, Ling Yang, and Jing Jamie Zhao, (eds.) (2017) *Boys' Love, Cosplay, and Androgynous Idols: Queer Fan Cultures in Mainland China, Hong Kong, and Taiwan*, Hong Kong University Press.

苏威（2009）『耽美文化在我国大陆流行的原因及其网络传播研究』上海外国语大学硕士学位论文
徐艳蕊・杨玲（2014）「腐女“腐”男 ： 跨国文化流动中的耽美、腐文化与男性气质的再造」『文化研究』, 20, pp.3-25.
尤静芳（2012）『动画同人创作的传播研究』苏州大学硕士学位论文
张敏（2015）『中国大陆耽美小说本土化历程研究』中国海洋大学硕士学位论文
郑丹丹・吴迪（2009）「耽美现象背后的女性诉求―对耽美作品及同人女的考察」『浙江学刊』, 6, pp.214-219.

参考資料

『菠萝志』北京中体音像出版中心第 08 号（2009 年 12 月号）
『菠萝志』北京中体音像出版中心第 11 号（2010 年 3 月号）
『菠萝志』北京中体音像出版中心第 12 号（2010 年 4 月号）
『菠萝志』北京中体音像出版中心第 19 号（2010 年 11 月号）
『菠萝志』北京中体音像出版中心第 23 号（2011 年 3 月号）
『菠萝志』北京中体音像出版中心第 34 号（2012 年 2 月号）
『菠萝志』北京中体音像出版中心第 35 号（2012 年 3 月号）

Jeux de société dans la classe :
cadre pédagogique et expérience autour du jeu *Qui est-ce ?*

Benjamin Salagnon

Introduction

Le processus d'acquisition d'une langue étrangère est jalonné d'obstacles[1], qu'ils soient exogènes – extérieurs à l'apprenant – ou endogènes – liés à l'apprenant lui-même– voire relever simultanément de ces deux types de facteurs : c'est le cas, par exemple, de l'anxiété au moment de la prise de parole en classe, qui peut provenir tout à la fois d'un manque de savoir-faire didactique de l'enseignant et des difficultés psychologiques et cognitives des élèves.

Pour Agaesse, l'anxiété est « l'une des émotions qui semble avoir un impact dans les classes de langues étrangères (…) Plus elle sera forte, plus l'estime de soi sera basse (…) et moins une personne sera motivée à effectuer des tâches ou des actions qui pourraient avoir des conséquences négatives pour elle »[2]. L'enseignant doit alors prendre en compte ce « mur psychologique qui apparaît quand un élève a peur de faire des erreurs, de se tromper ou de paraître ridicule devant autrui »[3] en veillant à ce que règne une atmosphère de classe qui soit positive tant dans les relations entre élèves qu'entre ceux-ci et l'enseignant[4]. En dehors de sa personnalité même, qui est bien entendu fondamentale, il dispose à cet effet de plusieurs outils d'ordre psychologique (par exemple la gaieté et l'humour) ou didactique (comme l'utilisation de supports variés et ludiques).

Nous aimerions ici revenir sur un outil, le jeu de société, qui nous semble relever des deux ordres – psychologique et didactique – et qui, intégré depuis plusieurs années dans notre pratique de

---

[1] Sur la question des obstacles dans la classe de FLE (et plus particulièrement sur la distinction des obstacles endogènes et exogènes à la fois dans le processus d'acquisition et dans l'enseignement du français, voir Ishikawa, 2018, pp. 50-63.

[2] Agaesse, 2018, pp. 8-9.

[3] Ibid., p. 11.

[4] Voir Arnold, 2006, p. 416, cité dans Agaesse, 2018, p. 14.

classe, nous semble tout à fait décisif tant dans la création d'une atmosphère de classe favorisant la prise de parole des apprenants, que dans l'appropriation des savoirs enseignés.

Si depuis quelques années le jeu de société est l'objet d'un intérêt croissant de la recherche en didactique, reconnaissons toutefois qu'il reste fréquemment associé au monde de l'enfance et qu'il ne jouit pas encore de l'image d'un outil pédagogique et didactique sérieux aux yeux du grand public. Cela s'explique simplement : le jeu de société est en effet un jeu, c'est-à-dire une « activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure »[5], ou encore « ce qui se fait par esprit de gaieté et par amusement (…) (Une) activité à laquelle on se livre pour s'amuser, se divertir, sans qu'il y ait aucun enjeu »[6]. Ainsi, s'il est « organisé par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte »[7], le jeu se définit avant tout par son aspect ludique. Le jeu de société ne serait alors qu'un jeu qui se joue « en société », c'est-à-dire à plusieurs, et d'ailleurs le petit Robert abonde dans ce sens : les jeux de société seraient des « jeux distrayants qui peuvent jouer à plusieurs »[8]. Une définition plus fine du terme, par opposition au simple « jeu », nous met toutefois sur la voie d'un éventuel intérêt pédagogique des jeux de société : ces jeux « font appel aux facultés d'invention, à la mémoire, à l'érudition »[9], c'est-à-dire aux facultés cognitives de celui qui y joue.

De ces définitions, nous retenons trois éléments constitutifs essentiels du jeu de société : il s'agit tout à la fois d'un jeu, d'un espace social et d'une mise en œuvre des facultés intellectuelles du joueur. Or, le cours de langue se définit lui-même par deux de ces éléments constitutifs : c'est bien un espace social, où la communication avec autrui est primordiale, et aussi une mise en œuvre des facultés intellectuelles de l'apprenant dans l'acquisition de nouveaux savoirs et de nouvelles compétences. Notre postulat est alors le suivant : le jeu de société et le cours de langue, en ce qu'ils font appel à des compétences sociales, cognitives et intellectuelles proches, sont des activités relativement comparables et, surtout, compatibles. L'objectif ludique, qui permet la distinction entre ces deux activités, ne doit cependant pas les opposer et, au contraire même, nous semble être un facteur clé dans l'assimilation des connaissances à acquérir dans le cadre du cours de langue.

Cette compatibilité entre les objectifs pédagogiques et des activités ludiques, autrement dit d'un contenu jugé « sérieux » avec des pratiques relevant plutôt du divertissement, n'est

---

[5] Le Petit Robert de la langue française (édition des 50 ans).

[6] Ibid.

[7] Ibid.

[8] Ibid.

[9] Ibid.

cependant pas garantie : elle ne peut exister sans l'élaboration d'un véritable protocole pédagogique, qui sera l'objet de notre première partie.

L'établissement d'un tel protocole suffit-il à rendre l'expérience concluante ? Pour répondre à cette question, nous rendrons compte, dans une seconde partie, d'une expérience pédagogique menée dans différentes universités japonaises autour du jeu *Qui est-ce ?*.

1. Le préalable nécessaire au jeu : mise en place d'un protocole » pédagogique

L'expression de « protocole pédagogique », que nous empruntons à Haydée Silva[10], nous semble tout à fait opportune pour évoquer le travail nécessaire à l'intégration de la pratique ludique – et singulièrement celle des jeux de société – dans la classe de langue, dans la mesure où c'est bien à un ensemble de conditions précises et ordonnées auquel l'enseignant doit se conformer.

La première question qui se pose à l'enseignant désireux d'utiliser le jeu en classe est bien entendu celle du choix du jeu. Précisons d'emblée que nous nous intéresserons ici avant tout aux « jeux en boîte », vendus dans le commerce, et ne mentionnerons que brièvement les « jeux FLE », conçus pour la classe[11]. D'abord, pour leur visée même, puisque les jeux en boîte sont - avant même d'être de potentiels outils pédagogiques - des jeux destinés aux joueurs. Ils sont ainsi plus à même de créer une « situation authentique de jeu » et donc du plaisir chez ceux qui s'y prêtent. Ensuite, pour le plaisir visuel – les illustrations de la boîte, de la notice et du jeu lui-même – et tactile qu'ils procurent : les « jeux FLE », au contraire, jouissent rarement de belles illustrations et se jouent sans matériel, privant ainsi les apprenants de deux composantes essentielles du plaisir de jouer.

Le choix d'un jeu de société peut sembler très ardu à l'heure où des centaines de nouveaux jeux paraissent chaque année en France. Parmi tous ces titres, Haydée Silva distingue cinq catégories de jeux qui peuvent être utilisés dans un cours de langue : les jeux de vocabulaire, les jeux narratifs, les jeux d'image, les jeux de défi et les jeux de stratégie[12]. Si les deux premiers genres paraissent naturellement indiqués dans une optique communicative, les trois suivants, quoiqu'indirectement, peuvent également se révéler intéressants pour une utilisation en classe :

> Les trois autres, dont le lien avec la langue est moins explicite, offrent pourtant aussi d'intéressants résultats : il s'agit de ceux que j'ai appelés les jeux d'images, les jeux de défi et les

[10] Silva, 2000, p.5.

[11] Sur la question des « jeux FLE » voir Helme, Jourdan, Tortissier, 2014, pp.67-68.

[12] Silva, op. cit., p.3.

jeux de stratégie. Ces trois dernières catégories ne mettent pas la maîtrise de la langue au centre du jeu mais, générant du discours et de nombreux échanges, elles donnent assez facilement lieu à des situations de communication stimulantes.

Le choix de la catégorie – et du jeu même – s'effectue avant tout en fonction des besoins et des objectifs pédagogiques identifiés par l'enseignant : on n'utilisera pas par exemple le *Scrabble*, un jeu uniquement basé sur le vocabulaire et l'orthographe, si l'on souhaite avant tout « briser la glace » et encourager une première prise de parole des apprenants dans la classe.

Pour affiner le choix, il convient ensuite de procéder à ce qu'Haydée Silva appelle « l'analyse du jeu » : il s'agit ici d'abord d'une analyse minutieuse de la boîte et de son contenu[13], mais aussi des règles du jeu. L'analyse préalable des règles est nécessaire bien sûr pour que l'enseignant lui-même s'assure de bien les avoir comprises, mais aussi pour en évaluer l'applicabilité à la classe dont il a la charge. Pour ce faire, il est nécessaire d'avoir conscience des différents types de structures ludiques qui détermineront le succès en classe du jeu choisi. Haydée Silva en retient quatre[14] : les structures constitutives (les règles propres à chaque jeu qu'il convient de respecter), les structures normatives (les règles tacites auxquelles la plupart des joueurs vont se conformer), les structures évolutives (les règles telles qu'elles sont effectivement appliquées par les joueurs en situation réelle) et les structures métaludiques (les mécanismes ludiques qui vont déterminer le genre du jeu). Cette distinction nous paraît opportune et nécessaire dans la mesure où leur connaissance permet à l'enseignant non seulement de préparer la séance de jeu en amont mais aussi d'adapter l'expérience des apprenants-joueurs en fonction de leurs besoins. Ce peut être par exemple la mise en place de règles supplémentaires pour rendre plus équitables les parties entre joueurs ayant un niveau linguistique différent, pour encourager ou renforcer la communication entre les joueurs dans un cadre qui n'avait pas été prévu par les auteurs du jeu[15].

Ainsi, si le jeu de société en classe doit être ludique tant pour les apprenants que pour l'enseignant, appartient-il à ce dernier d'en préparer et d'en maîtriser parfaitement tous les rouages pour que l'expérience s'avère fructueuse. Autrement dit, et contrairement aux idées reçues, le jeu est aussi une activité sérieuse qui doit être traitée comme telle par le professeur : le jeu, en effet, « n'est en mesure de devenir un outil pédagogique à part entière que lorsque les enseignants sont de véritables acteurs de leur pratique, et non de simples exécutants »[16].

---

[13] Rappelons ici l'importance des aspects visuel et matériel de la boîte et des divers éléments (dés, pions, accessoires de toutes sortes) du jeu : ils participent évidemment de la création d'une situation authentique de jeu et donc du plaisir des participants.

[14] Silva, 2005, pp. 7-9.

[15] Par exemple en verbalisant chaque élément matériel manipulé et chaque situation de jeu vécue pendant la partie.

[16] Silva, ibid., p.2.

2. Présentation et compte-rendu d'expérience pédagogique

2.a. Présentation

Avant de revenir singulièrement sur le jeu *Qui est-ce ?*, nous aimerions présenter ici brièvement le cadre concret dans lequel s'exerce la pratique du jeu au sein de notre enseignement. Précisons d'abord que nous utilisons plusieurs jeux (des jeux modernes comme *Qui est-ce ?* , *Dobble* , plusieurs jeux de la gamme *Contes et jeux* , mais aussi des jeux plus traditionnels tels que *le jeu de l'oie*, dans une version adaptée à la pratique langagière) ; le choix du jeu s'effectue alors conformément au cadre théorique présenté en première partie mais aussi par rapport au contexte d'enseignement dans lequel nous nous trouvons : les question de l'âge, du niveau linguistique, des affinités et des centres d'intérêt des apprenants sont évidemment centrales, mais les questions pratiques liées au nombre d'étudiants, au temps et à l'espace dont on dispose président également de ce choix.

Le choix du jeu n'est pourtant pas chose particulièrement difficile dans notre pratique personnelle ; nous n'avons pas de contraintes temporelles et spatiales particulières et nous adressons chaque année à un public relativement similaire : des étudiants à l'université, d'âge et de compétences linguistiques proches (souvent des étudiants en première année et débutants). Dès lors, les seules limites que nous nous fixons sont celles liées au nombre et aux centres d'intérêt des étudiants. Pour ce qui est du nombre, nous pourrions fort bien envisager de jouer avec beaucoup plus d'élèves – certains jeux le permettent sans problème – mais nous préférons pour l'instant nous cantonner à des effectifs restreints (moins de dix étudiants). Pour ce qui est des centres d'intérêt des étudiants, nous avons remarqué une certaine appétence pour les jeux *Dobble* (reconnaissance visuelle) et *Qui est-ce ?* (jeu de déduction avec une petite dimension stratégique), probablement pour leur aspect compétitif, leur immédiateté, leur simplicité et la brièveté des parties.

Nous ne reviendrons pas ici sur le jeu *Dobble* : il a déjà fait l'objet d'études en didactique des langues. En revanche, tel n'a pas été le cas du jeu « Qui est-ce » que nous nous proposons de présenter en reprenant une grille proposée par Julien Agaesse[17] avant de revenir sur l'expérience de jeu vécue par nos apprenants dans notre classe de français pour débutants à l'université Kyoto Tachibana.

[17] Agaesse, 2017, pp. 198-201.

Qui est-ce ?
Boîte et contenu : Boîte relativement encombrante (environ 25 x 4 x 30 cm), illustrée par une photo d'un plateau de jeu. La boîte contient deux plateaux de jeux, comprenant chacun 24 cartes amovibles représentant autant de personnages imaginaires et propres au jeu.
Règles et mécaniques de jeu : Jeu faisant appel au raisonnement déductif. Une partie de *Qui-est-ce ?* se joue à deux joueurs. Chaque joueur dispose d'un plateau sur lequel sont disposées 24 cartes amovibles représentant chacune le portrait d'un personnage. Au début de la partie, chaque joueur se voit attribuer l'identité de l'un de ces personnages, et le but du jeu est alors de deviner le personnage incarné par l'adversaire. Pour ce faire, les joueurs se posent des questions à tour de rôle sur l'apparence physique de leur avatar, ces questions appelant nécessairement une réponse par « oui » ou par « non ». Par exemple : Joueur 1 : Ton personnage est-il blond ? Joueur 2 : Non. Le joueur 1 élimine alors tous les personnages blonds. Le premier joueur à deviner correctement l'identité du personnage incarné par l'adversaire remporte la partie. Variantes possibles : Possibilité de constituer deux équipes de plusieurs joueurs, chaque équipe incarnant un seul personnage. Les joueurs pourront soit se concerter et choisir ensemble la question à poser à l'équipe adverse, soit poser chacun à leur tour une question à leurs adversaires. Possibilité également pour le professeur de se munir d'un plateau et d'incarner seul un personnage du jeu. Il appartiendra alors aux élèves de poser des questions chacun à leur tour pour tenter de deviner l'identité du personnage choisi par leur enseignant. Possibilité enfin de créer de nouvelles cartes avec les apprenants, permettant à plusieurs binômes de jouer simultanément au jeu.
Besoins et objectifs pédagogiques : Activité destinée à « briser la glace » et à permettre des échanges simples mais authentiques en français. Destinée principalement à des apprenants débutants ou quasi-débutants (A1, A2 du CECR), elle répond à plusieurs objectifs pédagogiques : * grammatical : les différents types de questions en français, genre et nombre des adjectifs * phonétique : prononciation et pratique de l'intonation montante * lexical : vocabulaire du corps humain, des accessoires/ les couleurs en français. L'activité peut également donner lieu, par extension, à des discussions plus culturelles comme les questions de la représentation des différentes identités, du multiculturalisme etc.

2.b. Compte-rendu d'expérience

Si les règles et la mécanique de jeu de *Qui est-ce ?*, très simples, ont été immédiatement assimilées par les apprenants, une présentation préalable du vocabulaire (orthographe et prononciation du vocabulaire du corps humain, les adjectifs qualificatifs) s'est révélée nécessaire. Certains ajustements ont été apportés en fonction du niveau linguistique des apprenants : possibilité, par exemple, de remplacer le verbe « porter » par le verbe « avoir » dans des expressions comme « porter des lunettes ». Cette présentation, idéalement intégralement effectuée dans la langue apprise par les apprenants, peut cependant être accompagnée de traductions dans leur langue maternelle pour laisser plus de temps à l'activité ludique elle-même. Nous possédons plusieurs boîtes de jeu et avons ainsi été en mesure de faire jouer tous les étudiants (cinq binômes) simultanément. Le mérite de la simultanéité est important : dégagés du stress que peuvent représenter le silence et les regards du professeur et des autres élèves, les apprenants-joueurs jouent « réellement » et y prennent du plaisir. Notre rôle est alors différent de celui que nous avons habituellement en classe : nous ne sommes désormais plus l'acteur principal du cours mais jouons uniquement un rôle d'assistance et de coordination auprès des étudiants. Nous rassurons et encourageons la prise de parole, les stratégies (comme celle de demander d'emblée si le personnage porte une moustache pour " éliminer " les personnages féminins et masculins imberbes) et prises d'initiative, nous répondons aux questions (plus nombreuses que dans le cadre du cours " traditionnel "), réservant la correction des éventuelles fautes commises à un temps postérieur à la partie.

L'expérience s'est révélée très positive à plusieurs égards : le besoin pédagogique – « briser la glace » – que nous avions identifié a été comblé, les étudiants ont tous « joué le jeu » et pris la parole sans contrainte de notre part. Les objectifs pédagogiques que nous nous étions assignés ont eux-aussi été remplis : si la grammaire (les différents types de questions en français, le genre et le nombre des adjectifs) a parfois pu poser problème, nous avons été surpris par la rapidité avec laquelle les étudiants se sont approprié le vocabulaire du corps humain, des accessoires et, pour ceux qui ne les maitrisaient pas encore, celui des couleurs en français.

Conclusion

Le jeu de société est un outil tout aussi efficace qu'agréable ; toutefois, et comme tout outil, il n'est pas miraculeux et ne peut fonctionner sans le travail préliminaire de l'enseignant et l'investissement des étudiants.

Si cette dernière condition n'est évidemment pas uniquement du ressort du professeur – on ne peut forcer quelqu'un à s'investir et prendre du plaisir à la pratique d'un jeu qu'il n'aime pas – celui-ci reste cependant responsable de la création d'une atmosphère propice au jeu. Il lui appartient également de mettre à disposition plusieurs types de jeux et d'activités susceptibles de plaire à différents publics. Nous prévoyons ainsi toujours, en marge du jeu « principal » choisi pour la classe, divers jeux de substitution exploitant des mécaniques différentes (par exemple, des jeux plus visuels pour les joueurs moins à l'aise avec le format question/ réponse).

Il est certain que le jeu réclame un investissement important du professeur. Nous aimerions cependant conclure notre propos en rassurant les enseignants qui pourraient être effrayés par la charge supplémentaire de travail induite par l'introduction du jeu en classe : ce travail, s'il est nécessaire, n'en est pas moins une source de plaisir importante pour l'enseignant lui-même puisque, comme le remarque avec une grande justesse Haydée Silva, « au plaisir que peut prendre l'apprenant durant une activité ludique bien menée peut s'ajouter celui que peut prendre l'enseignant lorsqu'il constate qu'il a inscrit le jeu avec profit au cœur d'une démarche pédagogique personnalisée, libérée des chemins balisés des manuels mais tout à fait libre d'y revenir[18] ».

[18] Silva, 2005, p. 11.

Ouvrages cités

Agaesse J. (2017). Les jeux de société et la didactique des langues : À vous de jouer ! In *Revue japonaise de didactique du français*, Volume 12, numéro 1 et 2, pp. 194-204.

Agaesse J. (2018). Les émotions dans la classe de langue étrangère. In *Revue japonaise de didactique du français*, Volume 13, numéro 1 et 2, pp. 6-19.

Helme L., Jourdan R. et Tortissier K. (2014). Le jeu en classe de FLE : intérêts et pratiques. In Rencontres pédagogiques du Kansai 28, pp. 64-68.

Ishikawa F. (2018). Obstacles dans la classe de FLE – une mise au point du concept dans la perspective de la formation des enseignants – . In *Revue japonaise de didactique du français*, Volume 13, numéro 1 et 2, pp. 50-62.

Silva H. (2000). Les jeux de société : adaptations et détournements. In *Cahiers de l'APLIUT* 19 (3), pp. 14-27.

Silva H. (2005). *Le jeu, un outil à part entière pour la classe de FLE ?*. En ligne : https://lewebpedagogique.com/jeulangue/files/2011/01/PUBL-2005-07__-Francparler.pdf. Consulté pour la dernière fois le 1er mai 2022.

ミラン・クンデラの小説実践における「近代」

篠原　学

本稿の目的は、ミラン・クンデラがその著作においてしばしば言及する「近代」なるものを、この作家が自身の小説とのあいだに築こうとする、作者と作品とのある特異な関係のうちに見出すことにある。作者が作品を前にどのように振る舞うのか、それは文学における権利ないし権力の問題であり、その作品のなかで何が語られているのかという主題の問題とは位相を異にしている。にもかかわらず、主題としての「近代」が、クンデラの作者としての振る舞いを何らかのしかたで規定しているとしたら、それはいったいいかなる論理においてなのか。

1

「近代」はクンデラ研究の初期からの重要な主題であり、数多くの論文・研究書のなかで論じられてきた。リーサ・スタインビーの『クンデラと近代』[1]は近年におけるその達成のひとつと言ってよい著作だが、この書物においてそうであるように、「近代」はクンデラが小説のなかで――あるいは小説を通して――その可能性を探究すべきものとして定義される。そのことを確認するために、まずはこの概念についてクンデラが述べていることを整理しておこう。

『小説の技法』の巻頭に置かれたエッセイの表題「評判の悪いセルバンテスの遺産」における「遺産」とは、もちろん小説芸術のことである。クンデラによれば、小説芸術は『ドン・キホーテ』において始まるが、それはこの物語が「近代世界の誕生」を告げていることと同義である。クンデラの語る「近代」は、歴史学上の時代区分に正確な対応物をもっているわけではない。「中世」から「近代」への移行は、クンデラの議論においては、何よりもキリスト教的な世界観の揺らぎのなかに見定められる。「唯一の神の真理が何百という相対的真理に解体された。［…］こうして近代世界（le monde des Temps modernes）が誕生し、その似姿にしてモデルでもある小説も、それとともに誕生したのである」[2]。すなわち作中人物としてのドン・キホーテとは、神なきあとで突如として露わになった世界の両

[1] Liisa Steinby, *Kundera and Modernity*, Purdue University Press, 2013.
[2] Milan Kundera, « L'Héritage décrié de Cervantès », *L'Art du roman*, dans *Œuvre, tome II*, Gallimard, bibliothèque de la pléiade, 2016, p. 707. 以下、クンデラの引用はすべてこの 2016 年の二巻本のプレイアード版から行い、Kundera, « L'Héritage décrié de Cervantès », *L'Art du roman*, II_707. のように略記する。

義性に直面した「近代人」にほかならない。そして彼の歩みは、そうした両義性として立ち現れた「近代」に随伴する小説芸術の最初の一歩である、ということになる。

クンデラにおけるこうした「近代」をいささか雑駁に小説的近代と呼ぶことができるとすれば、それが補完しているのはまた別の近代のありよう、やはり雑駁な形容というほかはないが、デカルト的とでも呼びうる近代のありようである。同じエッセイのなかで、クンデラはフッサールの講演を引きながら、デカルトとともに始まった理性の時代としての近代が、その頂点に達した 20 世紀の初頭に「非合理的なもの」を出現させるに至った「逆説」について述べている。「非合理的なもの」とは、具体的には第一次大戦とそれに続く全体主義国家の台頭であり、世界の主人たらんとして理性を行使した人間は、自ら招来したにもかかわらずまったく制御不能なこれら「歴史」のただなかで無力な存在に転落する。

こうした議論はとくに目新しいものではなく、たとえば第一次大戦直後にヴァレリーが「精神の危機」と題しておこなった講演とも、認識の基本的な部分を共有している。クンデラの独創は、この「逆説」を出来させたのが近代のひとつのありようであるならば、この「逆説」を捉え、そのなかに生きる人間を忘却から救い出したのも、近代の別のありようとしての小説的近代である、という見方を提示したことにあるだろう。クンデラによれば、カフカ、ハシェク、ムージル、ブロッホといった中央ヨーロッパの小説家たちによって口火を切られた小説的近代の目下の最終局面は、彼がこのテクストを世に問うた 1980 年代においてもまだ終わってはいない。なぜならば、ロシアではいまだに全体主義の支配が続いており、人々は先に述べた「逆説」を現在進行形で経験しているからである。

このことから、「小説家」クンデラの使命は全体主義に対する抵抗である、とひとまずは言うことができるのだが、その抵抗は、個々のイデオロギーなり政治的立場なりを主戦場としたものであるよりは遥かに、全体主義の精神ともいうべきものに対する小説的近代の擁護としての色彩を帯びる。「全体主義の「真理」は相対性を、懐疑を、問いかけを排除するがゆえに、私が小説の精神と呼ぶものとけっして相容れない」[3]とクンデラは述べている。容易に想像されるように、「小説の精神（esprit du roman）」の対極にある全体主義の精神は、ロシアないし東側諸国の専売特許ではない。クンデラ曰く、西側の自由主義陣営においても、複雑な世界を「あれかこれか」の二者択一へと還元し、裁きを下そうとする性急さ――クンデラが挙げている例では、『アンナ・カレーニナ』において、アンナとカレーニンのどちらが正しいのかを知ろうとする性急さ――はますます広がっている。そうした性急さは、小説芸術がその出現を言祝いだ相対的真理の場を唯一の真理の場、すなわちかつてのキリスト教的世界へと逆戻りさせるだろう……。

ここに、クンデラがフランスへの亡命後も小説を書き続ける理由がある。クンデラが小説を書くのは、安全な場所からロシアを批判するためではない。洋の東西を問わずあらゆるものを単純化し、唯一の真理を君臨させる「還元の渦巻（tourbillon de la réduction）」[4]に

---

[3] *Ibid.*, II_713.
[4] *Ibid.*, II_715.

抗して、真理の複数性を保持する小説的近代を守り抜くためである。

「評判の悪いセルバンテスの遺産」のなかで「近代」をめぐって展開される議論は、概ね以上のように要約できる。研究上の力点は、そこに示されたクンデラの認識が、彼の小説作品のなかにどのように結実しているのかを示すことに置かれた。それらの研究は、人々の日常を描くクンデラの小説が、その小説世界の深部でいかに「近代」の問題系に繋がれているかを解き明かすものであり、クンデラの小説作品および小説の理念についての知見を豊饒化することに貢献してきた。しかし本稿が書かれるのは、先行研究に賛同するためでも、これに対して異を唱えるためでもない。

2

それがどのようなものであれ、作家が明示的に何ごとかを述べていることがらを自らの主題として選択する研究者は、作品と作家の言説との距離を意識せざるを得ない。クンデラ研究に限らず、あらゆるモノグラフィ的研究はそれを本質的な要件としているようにも思われるが、そこで気をつけなくてはならないのは、作品を作者のことばに従属させない（クンデラのことばでは、「還元しない」）ようにすることだろう。スタインビーの『クンデラと近代』もこの陥穽に自覚的であり、クンデラの小説をその「近代」観の反映として読み解きながら、同時に小説のなかに、作者が予期していなかったであろう論理が作動する瞬間を捉えようとする周到さを見せている。彼女はこう書いている。「研究者の課題は、たんに作者の思想を拾い上げ、体系化することではない。むしろ彼女ないし彼は、作者の注意が取り逃した、もしくは作者が自明だとみなして言及しなかった作品の側面ないし繋がりを指摘することで、作品をよりいっそう理解可能なものとしなくてはならない」[5]。

本稿の筆者にとって興味深いのは、スタインビーがその議論の本題に入る前におこなったこのまっとうな指摘のなかに、クンデラという「作者」にかかわる「近代」の問題が集約的に表現されているように見えることである。なぜこれが「近代」の問題となるのか？それは、もし研究者がたんに作者の思想を体系化するだけなら、その体系のもとで解釈される作品は、作者の思想を絶対的な・唯一の真理として回帰させる場となるほかはないからである。これは、作者という「近代の登場人物」（バルト）もまた、中世のキリスト教的世界における神の座を占めうるということにほかならない。20 世紀後半の文学理論は、その認識をひとつの基礎として構築されており、スタインビーがここで示した見解も、当然その事実を踏まえていると考えられる。

後述するように、クンデラ自身は「作者」にかんする 20 世紀後半の理論的言説とはかならずしも折り合いがよくない。だが、先に挙げたカフカをはじめとする中央ヨーロッパの作家たちをオーウェルと同列に論じてはならないと釘を刺すクンデラが危惧している事態

[5] Steinby, *op. cit.*, p. 19.

が、クンデラにとってはオーウェルの小説がその典型にほかならない「作者＝神」の再来でなくて、いったいなんだろうか？

> しかし、彼らの小説を社会的・政治的予言として、つまりは先取りされたオーウェルとして読んではならない！　オーウェルが私たちに言っていることは、エッセイでもパンフレットでも同じように（あるいはもっとずっとうまく）言いうるだろう。反対に、これらの小説家たちは「ただ小説のみが発見しうること」を発見する。彼らは実存のあらゆるカテゴリーが「最後の逆説」の条件下でどのようにしてその意味を突然変えるかを示すのである[6]。

クンデラがオーウェルに与えるかくも手厳しい評価には多くの疑問が呈されている[7]。だがそのことは、今は措きたい。ここで確認しなくてはならないのは、むしろ、クンデラが（不当にも、ということになるのだろうが）オーウェルをひとつの悪例として、近代とは何かを語っているということである。ここにはクンデラのいう「近代」の二重の意味が露呈している。というのも、クンデラが問題にしているのは、ここでもやはり、私たちが前節でその概要を確認した小説的近代なのだが、この一節においては、それがあるジャンルの意識、小説なら小説に固有の表現を追求しようとする作り手の意識に結びついて現れているからだ。この意識は美学の領域における「近代的なもの」とされ、モダニズムと呼ばれる。クンデラのいう「近代」とは、したがって、小説的近代と美学上のモダニズムとの混淆体としてある。

この混淆体において、小説が「ただ小説のみに発見しうること」を発見しなくてはならないのはなぜなのか？　もし小説において言われていることがエッセイやパンフレットという別の媒体でも言えるとしたら、そこでは伝達すべき何かが作品に先立って存在していることになる。その「何か」とは、作者が作品に込めるものであり（作品に先立つのは作者しかいないのだから！）、それを理解することが作品の意味を正しく掴むことであるような唯一の真理にほかならない。そのため、小説的近代に殉じようとする者は、小説がその「何か」を有するような事態を回避しなくてはならない。最終的に書き上げられた小説が何らかの真理を体現しているということはあるだろう。しかし、それは作者によってあらかじめ知られていた真理であってはならず、小説を書くことを通してはじめて見出された真理でなくてはならない。クンデラが別の箇所で「発見すべき真理より他の真理に奉仕する詩人は偽の詩人である」[8]と述べているのはそのためである。

---

[6] Kundera, *op. cit.*, II_711.
[7] 代表的なものとして、以下の研究がある。Silvia Kadiu, *George Orwell – Milan Kundera : Individu, littérature et révolution*, L'Harmattan, 2007. カディユはそこで、クンデラの小説は、クンデラが考えている以上にオーウェルの小説と多くの共通点をもっており、したがってまた、クンデラの小説の理念は、クンデラの小説に劣らず、オーウェルの小説においても実現されていると論じている。
[8] Kundera, « Quelque part là-derrière », *L'Art du roman*, II_779.

小説の作者が唯一の真理の守護者たる神となることに対してクンデラが抱くこのような警戒心を、私たちは、ジッドの『贋金つくり』に登場する、小説のプランを作ろうとしない小説家のなかにも認めることができる[9]。彼は言う。「プランなどというものは、この種の書物においては本質的に容認できないということをわかっていただかなくては。あらかじめ何かを決めたら、すべてが狂ってしまうでしょう。私は現実がそれを私に口述してくれるのを待っているんです」[10]。小説家のことばとしてはいささか奇異に響きもするこの言明を耳にしている者のなかに精神科医が含まれていることは偶然ではない。小説家は自らが保持する真理を作品のなかに込めるのではない。むしろ、小説家は他者のことばを書きとるだけの存在であり、その意味で「私」であるよりは他者、あるいは「一個の他者」としての「私」である。

フロイトはそれを無意識と呼んだ。『贋金つくり』が発表されたのは 1926 年。それに先立つ 1924 年には、ブルトンが『シュルレアリスム宣言』において、精神分析の応用の可能性を念頭に置きつつ小説批判をおこなっていた。仮に『贋金つくり』のジッドに、この若きシュルレアリストの著作に応答する意図があったとすると、上のエドゥアールのことばは、意識的な作品制作のあり方を乗り越えようとする小説家の苦心を吐露したものと響く。小説という形式を放棄することなく時代の要請に応えようとすること――「純粋小説」の理想へと歩んでいったジッドの意図を仮にこのように代弁できるとすれば、そこに小説を脱皮させようとするモダニズム的な意志を見てとることもあながち間違ってはいないだろう。クンデラの小説的近代は、こうして別種の近代性たる小説のモダニズムにも接近する。

3

本稿の筆者の見立てでは、クンデラの「近代」は 1920 年代における危機に対処する小説のあり方を 20 世紀後半に現出させている。この遅れゆえに、クンデラは「作者」をめぐる同時代の理論的言説とある部分で共振しながらも、それとの齟齬を生じさせずにはおかない。クンデラは「還元の渦巻」に抗して小説的近代に踏み留まるのみならず、「近代の登場人物」としての「作者」の死にも同意できずに、「いかにして意図せずに作るか」という制作の問題に踏み留まるのである。クンデラはこの意味ですぐれて近代的な作者である。その姿は、『不滅』の次の場面における「ルーベンス」（学生の頃絵がうまかったためにこうあだ名された人物）にも重なっている。少し長くなるが段落全体を引用する。

ある日ニューヨークで、彼は現代美術館を訪れた。二階には、マティス、ブラック、

---

[9] マルタン・リゼクはその著書『クンデラはどのようにクンデラとなるのか？』（Martin Rizek, *Comment devient-on Kundera ?*, L'Harmattan, 2001.）において、クンデラがジッドから大きな影響を受けた可能性を示唆している。リゼクによれば、そもそもジッドはソヴィエト連邦に対する態度やそのセクシュアリティゆえに、チェコスロバキアにおいてセンセーショナルに受け止められた作家であるという。

[10] André Gide, *Les Faux-monnayeurs*, Gallimard, « folio », 2010, p. 185.

ピカソ、ミロ、ダリ、エルンストが展示されていた。ルーベンスは魅了された。カンバスに振るわれた絵筆のタッチが、熱狂的な喜びを表していた。あるときは、現実は女性が牧神に襲われるように、壮大な暴行を受けていた。またあるときは、牡牛が闘牛士に立ち向かうように、画家に立ち向かっていた。しかし、上の階に行くと、そこにはより最近の絵があり、ルーベンスは砂漠のなかにいるようだった。喜びに満ちた絵筆の跡などどこにもなかった。快楽の跡などどこにもなかった。闘牛士も牡牛も消えていた。カンバスは鈍重かつシニカルな忠実さで現実を模倣しているか、さもなくば、現実を追放してしまっていた。二つの階のあいだには死と忘却の河、レーテーが流れていた。ルーベンスはそのとき、自分が絵画の道を断念したのは、たんに才能や辛抱強さが足りなかったという以上の深い理由からだったのだと悟った。すなわち、ヨーロッパの絵画という文字盤のうえで、時計の針が午前零時を指していたのだ[11]。

「ルーベンス」が遅ればせながら気づいたのは、ヨーロッパの絵画はすでにその歩みを止めていたということであり、絵画がそれと手を携えて進歩していた「近代」(絵画的近代)は終わったということである。たんに終わっただけではない。時計の針は午前零時に戻ったのであり、「近代」などあたかもはじめから存在しなかったかのように、絵画は突如としてその歴史の外に置かれたのである。そう、この挿話は「評判の悪いセルバンテスの遺産」における小説的近代をめぐる議論を、絵画史の文脈で辿り直したものにほかならない。

では、「ルーベンス」が見出した絵画的近代とはいったいなんだったのか？　一言で言えば、それは画家の現実との格闘であり、絵画における制作そのものの主題化である。ピカソの筆になる「牧神」や「闘牛」は、「ルーベンス」の目には、それらを描く画家の苦しみを再帰的に表現したものと映る。ちょうどジッドの小説が、その紋中紋の構造のうちに、小説を書きつつある作者の姿を映してみせたように。したがって、「ルーベンス」の「近代」にはたったひとつの条件しかない。作者がそこにいることである。「ルーベンス」はこの意味での「近代」に留まったために、画家として時代に適応できなかったのである。

それはクンデラその人の経験した齟齬でもある。近年のクンデラ研究には、作者の振る舞いの権力性を捉えようとする傾向が比較的強くあり、そこでは「作者」をめぐる理論的言説、とりわけバルトやフーコーのそれが議論の前提をなしている場合が往々にしてあるのだが、本稿の筆者には、そこにはズレがあるように思えてならない。クンデラにおける作者の問題はモダニズム的な制作の問題にほかならず、批評理論によって「作者」という審級が徹底的な批判に付される時点にまで、クンデラの問題構成は至っていない。クンデラの作者としての振る舞いを擁護するにせよ批判するにせよ、あるいは中立的に記述するだけであるにせよ、クンデラと同時代の批評理論を援用しようとするのであれば、逆説的だが、パラダイムの違いを意識しなくてはならないだろう[12]。

---

[11] Kundera, *L'Immortalité*, II_239-240.
[12] このことに十分意識的でない研究として、筆者自身の博士論文を挙げておきたい。篠原学「小説の自立

とはいえ、言うまでもないことだが、クンデラのこの遅れを批判的に問題にすることはできるし、できるのでなくてはならない。この遅れが何を原因とし、また、クンデラの著作に何をもたらしたのかも、同様に問われうるのでなくてはならない。そのような多様な問いのなかでしか、クンデラの小説実践における「近代」は、私たちの目に十分な明瞭さをもって現れてこないだろう。それは今後の課題というしかないが、この小論を締め括るにあたって、クンデラにおける制作の問題が彼のテクストに与えたある質について確認することで、ここまでの議論を文体論的な考察に接続しておきたい。

4

クンデラにおける制作の問題とは、小説が近代的な意味での「小説」であるため、つまりは唯一の真理の場であることを免れるために、いかにして作者が意図によってそれを統べるのではないしかたで作品を作ることができるのか、という問題である。ジッドの作中人物は、「他者（現実）のことばを口述筆記すること」にその方法を求めていたが、クンデラが提示する解決策は奇しくもこれに似通っている。『小説の技法』の掉尾を飾るエルサレム賞の受賞講演（1985 年）のなかで、クンデラは『アンナ・カレーニナ』のプランの変更に触れて、次のように述べている。

> トルストイが『アンナ・カレーニナ』の最初のヴァリアントを粗描したとき、アンナは反感をそそる女性で、彼女が悲劇的な最期を遂げるのも当然でやむを得ないと思えるほどでした。小説の決定稿はこれとはまったく異なっていますが、私はトルストイがその間に自分の道徳的な考えを変えたのだとは思いません。むしろ彼は、小説を書いている途中で、個人の道徳的な確信とは異なる声を聞いたのだと申し上げたい。私としては、彼が聞いたものを小説の知恵と呼んでみたいように思います。真の小説家は皆、個人を超えたこの知恵に耳を傾けているものです。偉大な小説がその作者よりいつも少しだけ頭がいいのはそのためです[13]。

ある知恵が「個人を超えている（suprapersonnel）」というのは、たんにその知恵が個人の思想や信念に反するということのみを意味しているわけではないだろう。この形容詞が含意しているのは、作者が作品と取り結ぶ関係そのものがパーソナルな次元を超えているということであり、「私」ならざる他者が作るという制作の別の次元がそこに開かれるということである。そのとき作者は、この他者の口述筆記をおこなう「書き手」にすぎない。作者はあるしかたで作品を作ろうと意図してそれを手がけるのである以上、何らかの真理の保持者であることを免れない。だが、小説を書くことにおいて到来するこの他者のことば

ミラン・クンデラという「作者」をめぐって」東京大学、2017 年。

[13] Kundera, « Discours de Jérusalem : le roman et l'Europe », *L'Art du roman*, II_806.

を新たな真理として書きとることによって、作者は作品に対する支配から自らを離脱させることができるのである。こうして、小説は無事「近代」の圏域に留まる。

しかし、ここで言われていることは「言うは易く行うは難し」の典型ではないか。「作者より頭のいい小説」を書くということ、それは「私」が意図したものに、その意図を越えさせるということである。なるほどそれは他者のことばの口述筆記によって可能なのかもしれないが、その他者が「私」によって偽装された他者ではないと誰に言い切れるのだろう。あるいは次のように問うこともできる。たとえ制作の過程で意図を出し抜くことができたとしても、その結果として完成した作品は、おのれを在らしめた意図を遡及的に構成してしまうのではないだろうかと。したがって、作者はこの他者の声(「個人を超えた知恵」)を聞き取ったあとでは、遡及的なしかたで意図が構成され、唯一の真理の場が回帰してくることのないように、自らが再び意図することのない存在に変容することを余儀なくされる。それはすなわち、魅了される存在になる、ということである。ピカソの絵のなかで画家自身に出会った「ルーベンス」がその再帰性に「魅了（enchanté）」されていたことを思い起こそう。「私」が作ることの根幹にある理性を一時的に停止させる、そのために魅了され、恍惚となること――それはクンデラ自身が述べているように「脱自（ex-tase）」の体験であり、「自己の外に出ること」[14]を意味している。魅了されることは「個人を超える」ことの条件なのである。

こうして、クンデラにおける制作の様態は限りなく自己完結的なものとなる。「私」が作ることのうちに他者を導き入れるために、「私」の脱自的体験がほかならぬ「私」自身によってプログラムされる。どちらを向いても「私」しかいない。先行研究がしばしば問題にしてきたように、クンデラの小説論に読者のための場所がないと感じられるとすれば、それはこのことと無関係ではないだろう。読者の関与、もっと言えば他者としての関与によって解消されるべき問題が、作者の双肩にのしかかっている。おそらくはそこに、クンデラの作品をめぐる作者と読者の「不信」の根があるのではないかと思われる。

だが、それについてはいずれ稿を改めて論じることにして、ここでは、クンデラが魅了されるスタイルについての省察へと、最後にもう一歩、議論を進めるとしよう。『裏切られた遺言』のなかのエッセイ「作品と蜘蛛」の冒頭で、クンデラはニーチェのスタイルとヘーゲルのスタイルを比較して、自分を惹きつける（séduire）のは前者であると述べている。クンデラは、ニーチェが『善悪の彼岸』において「私は思考する（je pense）」という命題に示した懐疑、「思考はそれが望むときにやってくるのであり、主語の「私」が「思考する」という動詞の限定辞であると言うのは事実を捏造している」[15]のではないかという懐疑を、自らのオプセッションである制作の問題に関連づけようとする。

「思考が私たちのもとにやってきたじっさいのあり方を歪めないこと」。私はこの命

[14] Kundera, « Improvisation en hommage à Stravinski », *Les Testaments trahis*, II_870.
[15] Kundera, « Œuvres et araignées », *Les Testaments trahis*, II_912.

令を並外れたものと思う。そして私は、『曙光』以降のニーチェのすべての書物において、すべての章が一段落で書かれていることに気づく。それは思考が一息で言われるため、哲学者のもとに、思考が素早く踊りながら駆けつけたときに示した姿で固定されるためである[16]。

制作の問題において重要なのは、作者に再び意図する時間的な余裕を与えないことであり、そのための速度をエクリチュールは獲得しなければならない。思考が「素早く踊りながら（rapide et dansante）駆けつけた」姿を「固定する」。この言い回しのうちに、クンデラがいかなるジレンマの解消を期待しているかはもはや明らかだろう。ここで称揚されているのは、「私」がその速度に追いつくことのできない、躍動するスタイルとしての断章形式である。

ニーチェのスタイルがそうした舞踏的なものである一方で、ヘーゲルのそれは体系的なものである。クンデラによれば、人はヘーゲルの鷲のような思想ほどにはそのテクストに魅惑（fasciner）されない、なぜならば、ヘーゲルにおいては、思想の躍動は体系化を志向するスタイルによってたわめられているからである。その結果、「ヘーゲルの『美学』は、一羽の鷲が、あらゆる隅々を覆い尽くすべく巣を張りめぐらす何百匹もの英雄的な蜘蛛と協力して作り上げた作品という印象を与える」[17]ことになる。体系化を目指す作り手の意識（蜘蛛）は思考の運動（鷲）を麻痺させる。そこに、魅了された理性が冷静さを取り戻し、「私」が真理を携えて再び作品を統御しにかかる余地が、生まれるのである。

クンデラが二人の哲学者のスタイルに下した評価にどの程度の妥当性があるかは、筆者には判断できない。だが、そのことはここではさして重要ではない。重要なのは、この際立ったスタイルの対照によって、クンデラの小説テクストが徐々に断片化の度合を高めていく理由が説明できるように思える、ということである。

5

しかし、ここまで辿ってきた議論を敷衍すれば、この「舞踏的なもの／体系的なもの」という区別は相対的なものでしかない、と言うこともできる。クンデラが自身の小説テクストをいかに断片化させようとも、まさにそのようなものとしてテクストを差し出そうとする意志が、断片の集積それ自体を一個の意図された体系として見ることを可能にするからである。してみると、クンデラの試みは、意図によって意図を欺こうとする不可能事であることを、はじめから運命づけられているのだろうか？　まさしくその通りであると思われるのだが、そのことはむしろ、この不可能事に沈潜することにこそ、クンデラという遅れてきたモダニストの面目躍如たるものがあるということを物語っているのではないだ

[16] *Ibid.*, II_912-913.
[17] *Ibid.*, II_913.

ろうか。

吉田朋正の「エピソディカルな構造――〈小説〉的マニエリスムとヒューモアの概念」[18]は、クンデラについての研究論文ではないが、クンデラにおける「散文家」と「小説家」の区別、すなわち「あらかじめその意味を知る何か」のために書く者と「あらかじめその意味を知りようがない何か」を作り出そうとする者の区別を議論の出発点としている。吉田はこの区別を、目的論的なものと無目的的なもの、ないし鳥瞰的なものと水平的なものと読み替えながら、創造的精神のこの二つのタイプが、アイロニーとユーモア、使用価値と交換価値といった二元的な「世界の様相」のうちに見て取れることを指摘していくのだが、この議論において見逃してはならないのは、無目的的なもの、水平的なものにおいて経験される偶然性が、じっさいには「小説家」的な精神によって演出された偶然性の模造にすぎず、したがってそこには目的論的なものが否応なく介在している、という点であろう。なぜ作品には真の偶然性が存在しえないのか。その答えは至って単純であり、人間は神の創造行為を真似ることしかできないからである。

このことは、「近代の登場人物」である作者の宿命にほかならない。クンデラはその小説実践において、自らのテクストを体系的なものに対する舞踏的なものとして、つまりはあえて全体の見通しが悪いものとして構築＝断片化しようとする。すでに繰り返し見てきたように、このような構えのもとでは、作者は作品を統べるおのれの意図を排除することができない。だがそれはたんなる失敗なのではなく、この失敗を飽かず試行し続けること自体が、頑として作者であり続けようとするクンデラの、このうえなく近代的な小説実践なのである。

ここで当座の結論を得たこの小論を、私たちは、文学における主題の問題と権利ないし権力の問題とはどのように交差しうるのかと問うことから始めたのだった。これについて本稿が明らかにし得たことがあるとすれば、それは、クンデラにおいては「近代」というものがたまさかに両者の問題系の絡み合いのうちにあった、ということでしかなかったと思われる。すなわちクンデラにおける「近代」とは、それを主題として紡がれる言説の輪郭におのずと紋中紋的に浮かび上がってくる、定かならぬ紋様以外の何物でもない。最後にささやかな展望を述べることが許されるとすれば、この機構を解明することが、クンデラという作家の特異性を示すことに繋がるはずである。

本研究は JSPS 科研費 JP21K19983 の助成を受けたものです。

[18] 吉田朋正『エピソディカルな構造――〈小説〉的マニエリスムとヒューモアの概念』彩流社、2018 年、3-55 ページ。

執筆者紹介（掲載順）

ディボフスキー アレクサンドル（DYBOVSKY, Alexander）
言語文化研究科 名誉教授
林　千 宏（HAYASHI, Chihiro）
人文学研究科言語文化学専攻　表象文化論講座
川村 明日香（KAWAMURA, Asuka）
言語文化研究科 博士後期課程修了
北村 卓（KITAMURA, Takashi）
言語文化研究科 名誉教授
銭　蕾（QIAN, Lei）
言語文化研究科 博士後期課程修了
サラニョン バンジャマン（SALAGNON, Benjamin）
人文学研究科言語文化学専攻 特任准教授
篠原 学（SHINOHARA, Manabu）
人文学研究科外国学専攻　フランス語部会

（2022 年 4 月現在）

言語文化共同研究プロジェクト 2021

表象と文化 XIX

2022 年　5 月 31 日　発行

編集発行者
大阪大学大学院人文学研究科言語文化学専攻