



Title	「霹靂布袋戲」シリーズにおける「中原中心思想」：東瀛舞台を中心として
Author(s)	謝, 鉉騏
Citation	大阪大学言語文化学. 2023, 32, p. 35-50
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/91156
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

「霹靂布袋戲」シリーズにおける「中原中心思想」¹

—東瀛舞台を中心として—*

謝 鉉騏**

キーワード：霹靂布袋戲、中原中心思想、台湾人形劇

布袋戲在台灣已有百年以上的歷史,而黃強華、黃文擇昆仲在 1988 年推出《霹靂金光》以來,至今霹靂布袋戲也有不下 30 年的歷史。霹靂布袋戲向來以跳脫傳統布袋戲及金光布袋戲般的善惡二元對立自居。綜觀近 3000 集的內容,其中一些人物確實並非如同傳統布袋戲及金光布袋戲般,好人徹頭徹尾為善;壞人由始至終為惡,而是看似善的人可能心懷叵測,看似惡的人卻是實有苦衷。然而,即便某些人物跳脫了既有的二元對立框架,霹靂布袋戲依舊陷於善惡的對立之中。

劇集中,大抵上秉持著守護中原者(稱為「中原正道」)及其友好勢力即為「善」,與之對立者即為「惡」的大原則。筆者認為,這樣的善惡劃分實有「中原中心思想」在其背後支配。何謂「中原中心思想」,簡單來說便是在劇中的所有一切都是以中原為主,不管是誰,所採取的行動皆必須是對中原有所貢獻的。並且,因為「中原中心思想」的存在,導致劇情上產生諸多不公平的現象。

在霹靂布袋戲劇集中所出現的諸多外部勢力經常是嘗試著入侵中原的。當中,又以日本為原形且曾經長期活躍於霹靂世界中的東瀛最為特殊。因此,本文藉由截至目前為止僅實際登場過一次的東瀛舞台為考察對象。透過《霹靂開疆紀》、《霹靂神州》、《霹靂神州Ⅱ蒼玄泣》三部劇集中東瀛舞台之設定、劇情發展,以及人物的善惡變化、與中原的關係等面向之分析,嘗試將潛藏在善惡背後的「中原中心思想」前景化,進而歸納出下列 4 點結果。

- (1) 即便是非以中原為中心的故事舞台,也與中原內部相同、是善與惡的對立。其「善」,是立場傾向於中原,甚至是中原的在地協力者。至於「惡」的一方,則是與之對立的。
- (2) 無論實際上該人物採取何種行動,中原一方的言論往往能夠輕易地改變觀眾對該人物的善惡判定。

¹ このシリーズの作品タイトルがすべて「霹靂」から始まるので、「霹靂布袋戲」と呼ばれている。また、物語の展開によりタイトルは変わるが、物語は中断なく続いている。

* 霹靂布袋戲中の「中原中心思想」—以東瀛舞台為例—(謝 鉉騏(HSIEH Hsuanchi))

** 大阪大学大学院言語文化研究科博士後期課程

- (3) 「中原中心思想」的地位超越霹靂布袋戲所堅持的「傳統道德標準」，成為左右善惡判斷的至高準則，進而導致不公平的現象發生。
- (4) 善惡不清晰的人物確實存在於劇情之中，但這些人物最終往往會放棄自身所堅持的信念，進而有意識或無意識的幫助中原。

透過上述 4 點得以看出霹靂布袋戲的人物雖然得以在善惡上游移，然而整體劇情而言，依舊是處於善惡二元論的狀態。而且，「中原中心思想」的存在不只是影響了善惡的判斷，也導致故事的發展終究是收斂至以中原為中心的方向。

1 霹靂布袋戲における善惡

布袋戲とは台湾における片手遣い人形劇で、19 世紀ごろに清国から伝来して以来、台湾の政治、社会などの発展とともに変化し続けてきた。2005 年末に行政院新聞局が主催した「台湾のシンボルを求めて」という投票で、布袋戲は最多得票となった²。布袋戲は長い年月を経て、露天舞台、劇場、テレビ放送など異なる形態で上演されてきており、それぞれ上演の形態により区分できる³。

テレビ布袋戲として、今日もっとも名高いのは「霹靂布袋戲」シリーズ（以下、霹靂布袋戲）である。1988 年、黄強華（1955-）と黄文擇（1956-2022）兄弟が霹靂布袋戲の 1 作目『霹靂金光』をレンタルビデオ形式で発表し始めてから執筆時点（2022 年 8 月）までに、すでに 70 以上の作品があり、総話数延べ 2500 話以上に及ぶ。霹靂国際マルチメディア社⁴（以下、Pili）は人形の改造、CG との結合など様々な革新を起こし、台湾におけるクリエイティブ産業への多大な貢献により、2018 年に「總統創新獎」（R. O. C. (Taiwan) Presidential Innovation Award）を受賞した。

「反崇高、反主流、反伝統」（洪，2002: 73）で、吸血鬼、宇宙人など斬新な要素を取り入れ、伝統を越えた霹靂布袋戲における物語は「善」対「悪」という布袋戲従来の二項対立を超越していることがしばしば評価されている。黄強華もその特徴の一つは善惡の二項対立を打破したことと自評している（張，2003: 75）。このような評価は妥当なものに見えるが、それは一側面に過ぎない。

台湾における布袋戲には伝統布袋戲、及び伝統布袋戲から発展してきた金光布袋戲が

² 「台湾のシンボルを考える」『台灣光華雜誌』2006 年 6 月、<<https://www.taiwan-panorama.com.tw/Articles/Details?Guid=731e2902-fede-4836-b3d1-5b6db6dbb56a&langId=6&CatId=10>>（最終閲覧日：2022 年 8 月 13 日）。

³ 陳（2007）を参照。

⁴ 1996 年に設立されたテレビ布袋戲制作会社であり、その前身は 1992 年に設立された大霹靂節目録製有限公司である。代表作は「霹靂布袋戲」シリーズ（1988-）、「聖石傳說」（2000）「Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀」シリーズ（2016-）など。

ある。そして、霹靂布袋戲は金光布袋戲から独自の道を切り開いた芸能である。伝統布袋戲と金光布袋戲は演目、表現形式などの異なりにより区分されるが、いずれも善悪の二項対立がはっきりしており、善人は悪人になれずに、悪人も終始一貫悪事を行う。鄭慧翎によれば、その演目において「国家意識、道徳観念、人生の価値観の表現は民間が重視している忠孝節義への称賛に溢れており、しかも忠君愛国や公平と正義の追及という物語が大宗をなす」（筆者訳、鄭，1991: 122-123）。むしろ、弱きを助け強きを挫く行為は古冊戲や剣俠戲というジャンルにも多くある（鄭，1991: 117）。

これに対し、霹靂布袋戲では変化が見られる。翁菁穂はマクロの視点から、霹靂布袋戲の物語全体は「武林における正邪争いの歴史」であり、「正邪」の判断基準は「当然ながら、素還真、一頁書が率いている中原正義の味方で、武林の平和を維持する方が正であり、それに反する、または武林を制覇しようとする勝手な者はすべて「邪派」、「敵役」に属す」と指摘している（筆者訳、翁，2011: 32, 38-39）。翁はこうした視点に基づいて、善悪の間を移動する人物をまとめ、霹靂布袋戲における善悪描写は徐々に曖昧で、多面的になり、絶対的な善と悪が存在していないという結果を導き出す。

他方、葉玉茵はミクロの視点で、登場人物の「俠義」、「忠義」、「情義」という「道徳的」な行動から「同一人物は「俠義」、「忠義」、「情義」にふさわしい行動を取れば人望を集められ、悪事をやめて正道に戻ることもさへ可能である一方、それに反すると、衆人に討伐される対象になる可能性もある」と論じている（筆者訳、葉，2012: 70）。

結局、ミクロの視点から見ると、人物の善悪は流動的であるが、マクロの視点から見ると物語全体は依然として、善悪二元論の構造内にとどまっている。いずれも霹靂布袋戲もまた善悪の二項対立という構造から飛び出していないことを示している。

上述の研究成果から、次のような仮説が導き出される。霹靂布袋戲では、伝統的な善悪が完全に切り捨てられたのではないが、その判断基準である道徳的行為が流動的になった。一方、地理上は相変わらず中原⁵だが、時代設定が不明確になったので、善悪の判断基準の一つである「忠君愛国」の対象は古代中国における特定の王朝や皇帝から漠然たる中原に変質し、他の道徳的行為より優位となり、善悪の根本的な判断基準となったと考えられる。つまり、霹靂布袋戲の善悪の裏には潜在的、支配的な「中原中心思想」が存在しており、善悪の認知を制御しているのである。

ここでの「中原」は「中国」と置換する方がわかりやすいかもしれないが、劇中の中

⁵ 地理上の中原は、「...黄河中流域の平原地帯をいう。現在の河南省・山東省・山西省の大部分と、河北省・陝西（せんせい）省の一部」（『goo 辞書』<[https://dictionary.goo.ne.jp/word/中原_\(ちゅうげん\)/#jn-143203](https://dictionary.goo.ne.jp/word/中原_(ちゅうげん)/#jn-143203)>（最終閲覧日：2021年9月13日））。だが、「君主制の意味論」においては、「王朝の更迭及び中華世界内の政治分立により、ユーラシア大陸の東部に移り変わる」（筆者訳、王，2018: 33）。霹靂布袋戲での中原は、空間のフィクション化、歴史的時間の消失、政府の不在などにより、抽象的になり、実体が不明になった。時期により「中国」、「中土」、「神州」なども使われている。

原＝現実の中国ではないので、「中原中心」を用いる方が妥当だと思われる。ただし、この「中原中心」を明確に定義するのは困難である。というのも、「中原中心思想」は作品群内部に散在しており、特定しがたいのである。しかし、「中国」本位であり、中原を神聖不可侵な領域として祭り上げ、物語世界内の中心を占めるものとし、誰でも中原に貢献しなければならないという状況は確かである。そして、「中原中心思想」は物語に不公平な現象を起こしてしまう。この思想の存在には布袋戲の伝統的な物語や戦後の中国本位的な思考などいくつかの要因があると考えられる。したがって、霹靂布袋戲は台湾におけるクリエイティブ産業の代表的な企業の代表作でありながらも、その物語は「中国」本位のままである。

本稿の目的は霹靂布袋戲における「善悪」を問題にするのではなく、その背後に潜在している「中原中心」を顕現させ、物語の展開に対する影響を明らかにすることである。

2 霹靂布袋戲における「善」の根源

物語の分析に入る前に、まず霹靂布袋戲における、中原正道は「善」という固有の第一義の根源について、論述しておきたい。視聴者の善悪判断は十人十色だが、そもそも劇中では中原の平和を大義として行動する俠客たちが「中原正道⁶」と名乗る。中原を守る人々及び味方勢力は正しくて「善」であり、それと対立する個人や集団は「悪」という対立的な構図は、あらかじめ決まっていた。

周知のように、台湾雲林の黄家は名高い布袋戲家族で、黄文擇と黄強華はその4代目である。歴史的に見ると、霹靂布袋戲は黄氏兄弟の父黄俊雄（1933-）が作り出した『雲州大儒俠』のシリーズに基づいて展開したものであり、『雲州大儒俠』は黄俊雄の父黄海岱（1901-2007）が日本統治時代に清国の小説『野叟曝言』の一部を脚色した作品『忠勇孝義傳』をもとに、さらに独自の物語に発展させていった作品である（張，2004: 279-280）。

『雲州大儒俠』では忠君愛国、異民族の侵入への抵抗などの内容を中心に、道德面も重視されており、主人公の史艷文は「国家社稷の安危を守る為、遂に正義の俠士等を率いて奸臣、悪党共と相い戦い...又忠孝を両全し、義の為には何もためらわなかった」という人物である（謝，1999: 218）。1970年代に、『雲州大儒俠』が台湾テレビ（TTV）で放送され、一世を風靡して社会現象まで引き起こし、史艷文は今日においても布袋戲の代名詞の一つである。

⁶ 中原正道は集団組織ではなく、儒・道・仏三教に属す人物、並びに他の個々人が「中原平和」のため、敵と対抗する集まりである。その中心となる人物は素還真だが、彼が不在としても、必ず中原正道を導く人物があらわれる。

1984年、黄氏兄弟は中国テレビ（CTV）で『雲州大儒俠』シリーズの3作目『忠勇小金剛』を制作してから、『七彩霹靂門』で独自の物語を展開し始めた（呉，2005: 247-251）。そして、1988年からスタートした霹靂布袋戲の第1作『霹靂金光』⁷第13話で登場する素還真が史艶文の代わりに中原正道の中心人物となった。従来の布袋戲において、謀略の使用は「邪道」の専門であるが、素還真が登場して以来、「正道」も目的のために謀略を使うようになる（頼，2001: 97-104）。このような変化に対し、視聴者の間に賛否両論が生まれた⁸にもかかわらず、中原正道の人々は何度も繰り返し「悪」を排除し、「弱い」中原の民を守ってきた。こうして、最終的に中原正道の人々は個人の野望ではなく、中原平和のために奮闘しているのだと誘導している。つまり、中原正道はそもそも固有的で動揺しがたい「善」の表象を受け継いで、さらに長年の営みによりそれを一層確固たるものにされていると思われる。

一括りに言えば、霹靂布袋戲が草創期からその固定的な善と悪の仕組みを打破しようとしたことは疑いがない。だが「中原を守る」という設定自体がそもそもイデオロギー的な産物であり、この設定により、依然として善悪二元論の枠内にあると考えられる。

3 東瀛舞台について

霹靂布袋戲の膨大な物語の中で、中原内部での各勢力の争いや外部勢力の侵入がメインであるため、中原以外にも様々な異勢力が絶え間なく登場する。その中で、東瀛⁹は現実の日本をモデルとする舞台であり、その勢力は遅くとも『霹靂狂刀』（1993）から長い間中原で活躍し、しばしば中原侵略の野望を抱く極めて特殊な勢力と言える。

霹靂布袋戲の物語は、常に数本の主筋と脇筋で織りなされている。物語の展開とともに、主筋と脇筋が延々と発生し、互いに絡み合う。したがって、特定の筋を分析する際には、他の筋にも言及しなければならない。これに対し、東瀛舞台は独立空間のような性質を保ち、中原舞台で起きた事件とほぼ絶縁なので、東瀛舞台での物語は比較的シンプルで、複雑さが抑えられる。さらに重要なのは、普段潜在的な「中原中心思想」は他者、特に東瀛に直面する際、よりはっきりと読み取れる。それゆえ、本稿は『霹靂開疆紀』¹⁰第3話から『霹靂神州』¹¹、そして『霹靂神州Ⅱ之蒼玄泣』¹²第5話までに登場した東

⁷『七彩霹靂門』以降の作品名には「霹靂」が含まれているが、本当の霹靂布袋戲は『霹靂金光』からだと黄強華が指摘している（張，2003: 18）。

⁸霹靂布袋戲の専門紙『霹靂會月刊』には素還真のやり方をめぐる議論が多く刊行されているが、逐一列挙しない。

⁹東方の大海。東海。転じて、日本のこと（『goo 辞書』<<https://dictionary.goo.ne.jp/word/東瀛/#jn-155071>>（最終閲覧日：2021年9月14日））。

¹⁰霹靂布袋戲シリーズの第43作、2007年8月開始、全40話。

¹¹霹靂布袋戲シリーズの第44作、2008年1月開始、全30話。

¹²霹靂布袋戲シリーズの第45作、2008年4月開始、全46話。

瀛舞台の分析を中心とする。その物語の背景及びあらすじは次のとおりである。

東瀛が中原に出兵するので、在中原の東瀛人莫召奴は東瀛に戻り、撤兵させようとするのがきっかけで、東瀛本土は初めて物語の舞台の一つとなる。物語の全体は、1997年から99年¹³にかけて描かれていた物語に続き、当時東瀛を統治している悪役の鬼祭将軍が岩堂将軍の勢力に倒された後に遺した「鬼之瞳」、及びその息子の宗煌の争奪を中心に展開する。「鬼之瞳」というのは特殊構造の地図であり、中では膨大な財宝、及び鬼祭将軍に忠誠を誓った領主たちが署名した誓紙¹⁴の所在地が記されているが、鬼祭宗煌にしか開けない。莫召奴一行の他、鬼祭の部下八岐太歳一行と天皇に所属する軍神・源武蔵一行もそれぞれの集団の目的を果たすために、「鬼之瞳」と宗煌を探している。結局、源と一頁書との一騎打ちになり、源が敗北したことで、莫召奴一行が「鬼之瞳」を手に入れ、撤兵させることに成功した。物語の最後は、戦争を企む太政大臣兼征夷大将軍の岩堂と太宰の真田龍政との権力闘争となる。結果は、真田側が勝利をおさめ、良峰貞義が太政大臣兼征夷大将軍となり、真田と共に政権を握る一方、服部霧藏が源の後任者として軍部の大将となる。

なお、2020年4月30日にPiliは「新しい紀元に入り」、「5代目の始まり」と公表し、会社のロゴさえ一新した¹⁵。よって、本稿の射程は『霹靂天越』（2020年5月）までにとどめる。

4 東瀛舞台から見る「中原中心思想」

4.1 東瀛 VS. 中原の二項対立

東瀛舞台に登場する中原の代表者は、莫召奴、一頁書、風随行の3人のみである。莫召奴は初登場の時点で（『霹靂風暴』第39話）、すでに中原に住み着いている東瀛人である。鬼祭将軍の義弟（姻族）でありながら、鬼祭の手段が気に食わないため、東瀛に号令できる宝物を盗んで中原へ逃げ込んだと設定されている。彼は中原で活躍し、中原正道の中心人物・素還真と義兄弟の関係を結び、中原に多大な貢献をする。一方、一頁書は素還真と同列に霹靂布袋戲の三大柱の一つで、中原武道の第一人と言える人物であり、何度も繰り返してボス級の悪役を退治し、中原を守ってきた。そして、風随行は、素還真が東瀛に協力する「漢奸」を排除するために組織した暗殺グループの一員であった。中原の視点から考えれば、当然ながらこの3人は善玉と目され、その行動は中原正道を代表し、且つその実績から東瀛での登場は、東瀛に狙いを定めた設定と見られる。

¹³ 『霹靂風暴』、『霹靂狂刀之創世狂人』、『霹靂雷霆』の3作品。

¹⁴ 莫召奴の目的はこの誓紙で領主たちを脅し、中原出兵に反対させることである。

¹⁵ Pili 霹靂布袋戲「2020年4月30日【霹靂大會】20:20 全球首播 | 霹靂年度發布會」YouTube<<https://youtu.be/SajvhGORa1>>（参照日：2020年4月30日）。

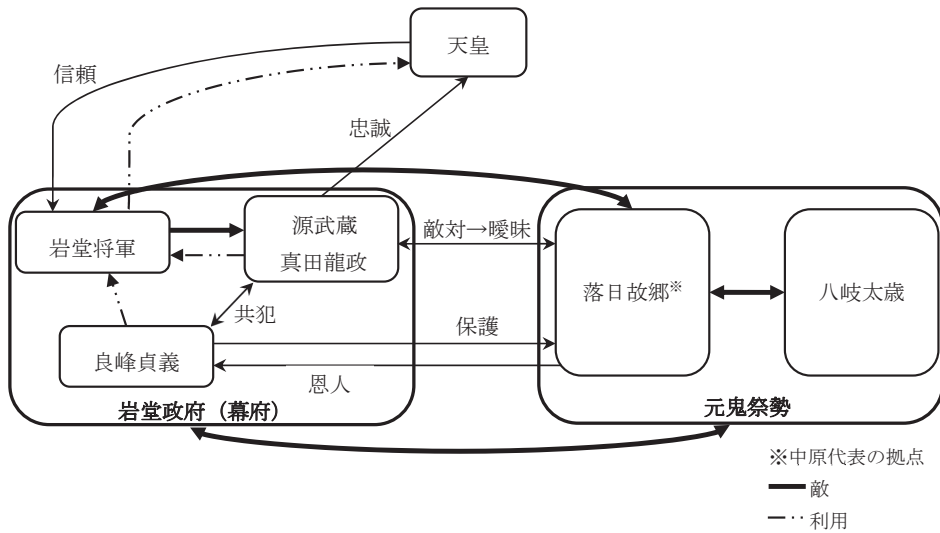


図1 東瀛勢力関係の略図 (筆者作成)

そもそも視聴者は中原にある東瀛勢力を侵略者と見なすので¹⁶、上述の3人が東瀛で登場すれば敵が東瀛本土にあるとさらに確信するであろう。

一方、上述の中原代表を除けば、東瀛舞台は大きく岩堂政府と元鬼祭勢の二大勢力に分けられる(図1)。鬼祭勢が岩堂勢に倒された後、追い込まれた元鬼祭勢(八岐太歳一行以外)は阪良城主・良峰貞義の庇護下にその領地のある落日故郷で身を隠している。落日故郷もまた東瀛での中原代表者の拠点であり、守る場所である。落日故郷は、その地名からわかるように日が暮れる場所であり、聖徳太子が隋の皇帝に送った国書にある「日出ずる処」と「日没する処」に由来すると考えられる。つまり、「日没する処」の「隋(中国)」に当たるのである。よって、落日故郷は東瀛政府の敵であるのみならず、中原を暗喩する場所とも見なされる。描写上、落日故郷の人々は彼らを庇ってくれる良峰を敬愛しており、若旦那の鬼祭宗煌を心から慕っているのに対し、幕府將軍の岩堂は奸臣のような人物と描写され、彼に忠誠を全うする人物はほぼいない。このように、幕府側と比べ、中原寄りの指導者たちがより人望が厚いという「よい」描写がされている。

この対立の中にさらなる対立が存在している。元鬼祭勢の中で、ハト派の落日故郷と八岐を率いるタカ派が対立している。岩堂勢も同じ状況で、岩堂の中原出兵派は源や真田らと違う立場に見られる。一見少々複雑な設定だが、実は中原の協力者と非協力者のシンプルな二項対立が潜んでいる。

このように、東瀛本土の人々は悪い人ばかりではなく、善い人もいと視聴者に提示

¹⁶ 東瀛勢力の人々は常に侵略者の役を務める。

するが、善い人は中原の協力者で、非協力者は悪い人として排除される。また、入れ子構造を利用して、中原側の3人という「当たり前の善玉」が自然に東瀛に入り込み、東瀛人民の味方として描かれている一方、幕府側での中原協力者は内部から「悪」を排除し、正当な行為として「悪」の組織を「善」に改造することができる。一括りに言えば、ほぼ独立空間の東瀛本土でさえ、「中原中心思想」の影響から逃れられていない。

4.2 悪役表象における先入観の形成

霹靂布袋戲の悪役の共通点は中原正道と敵対することである。先述のように、東瀛舞台の物語は1997-99年の物語と継続関係にある。悪役もその「悪」を継承していると見られる。

物語初期の悪役八岐太歳は鬼祭將軍の部下で、登場前から既に中原側の会話を通してその「過激で殺しが好きで、鬼祭將軍に忠心を尽くす」性格を視聴者に吹き込んでいる一方、一度も登場したことのない鬼祭將軍の性格は「胸が狭く、憎み恨みが激しい」と視聴者に知らせる（筆者訳、『霹靂開疆紀』第4話）。これによってそもそも鬼祭の「悪行（中原に進出する野望）」を知っている視聴者の記憶を喚起し、その物語を知らない視聴者に彼は悪い性格の元悪役だと提示し、八岐はその「悪」の継承者だと示す効果があると考えられる。

また、物語後期の悪役岩堂將軍は真田龍政と源武蔵の協力を得て鬼祭政権を倒し、將軍になったが、実権を真田と源に奪われた傀儡にほかならない。この理由で岩堂は將軍としての権力を取り戻そうと、天皇に中原出兵を提案した、中原出兵の首謀者である。こうした岩堂の企みは八岐の性格と同じように、中原側の談話から視聴者が得られる事前情報である。

上述の例からわかるように「悪い性格」の持ち主や中原を侵す首謀者などの設定で、彼らに対する先入観的な「悪」のイメージを植え付ける。しかし、もっとも重要なのはこの「悪」のイメージ形成の背後で中原側の言説が重要な役割を担っていることである。このような「悪」のイメージは人物の行動前に、あるいは登場前にさえ視聴者に吹き込まれた。すなわち、具体的な行動というより、まずは中原側の言説で善悪のイメージを形成し、善悪の判断を制御するのである。

それのみならず、中原側は言論を通して、自分たちの行動を正当化する機能も持っている。八岐は初登場の際、すでに莫召奴側に数年間も監禁されている。そして、彼が地下牢から救出された後、莫召奴一行は「八岐は危険な人物だ...彼は必ず東瀛にもう一波の禍を招来するのだ」（筆者訳、『霹靂開疆紀』第8話）と、八岐の実際の動向と関係なく、彼の行動を憶測し、除去すべき対象として徴づけている。しかし、八岐を監禁す

る本当の理由は彼が鬼之瞳の所在地を知っているからだ、彼の暴行を阻止するためというもっともらしい理由で粉飾している。こうして、自分の都合により他人を監禁する側はむしろ「善」の味方として描かれている。岩堂の場合も、真田と源の牽制がなくなれば、必ず鬼祭のような残酷な統治者になると断言される（『霹靂神州』第11話）。このような発言によって、再び東瀛の元悪役の「悪」を連結し、真田と源の下剋上行為を正当化する。しかし、八岐と岩堂の行為全般を見ると、彼らは決して極悪な人間ではない。八岐は鬼祭勢力を復興せんがために、岩堂は將軍としての権力を取り戻さんがために、極端な行動を取っているが、東瀛に危害を加える行動は見られない。にもかかわらず、それらの動機が度外視されるゆえに、こうした言説は、対象の行為を無視する性質を持っていると思われる。

なぜ、中原正道の言説が登場人物や勢力の善悪イメージにも影響力を持っているかというと、前述したように中原正道は固有の「善」の代表と関わっているからであろう。つまり、その言論は極めて権威的であり、往々にして、予言や予告の性質を持っている。そのため、中原側は一方的に一言半句で、人物のイメージを観客に吹き込むことができるし、そのイメージを変える力さえ有する（真田は99話の間ずっと黒幕と思われるが、この認識は中原側の片言隻句で転覆される¹⁷⁾）。こうして、東瀛舞台においても中原側は終始主導権を握っていることが明白である。悪役の表象はこうした要素で構成されている。

4.3 善悪の揺らぎ

東瀛舞台の主役は東瀛軍の代表者源武蔵にして、百姓を苦から救う神無月^{ひゃくせい}という二つの顔を持つ人物である。初登場時の源は一日のうちにやすやすと中原の武術の弱点を99種も見抜いた。その強さと中原の大敵という悪の第一印象はこうして視聴者に提示している。これに対し、神無月の初登場は悪人から百姓を救うので、視聴者に与える第一印象はまさに善人である。そのうえ、莫召奴と友人になったり、八岐を仕留めたりし、且つ武魁の人助け伝説などの面から、いかにも正義の化身である。ただし、2人が同一人物という事実は誰にも予想させないように、製作者側は仕掛けを用意している。

2つの心理状態の具現化を通し、視聴者が2人の表象を容易に判別し、心に定着しやすいのである。そして、予想外の展開で視聴者に驚きを与える。こうしたミステリー的な設定は、霹靂布袋戲の重要な要素の一つであり、よりドラマチックな内容を生み出す

¹⁷⁾『霹靂皇龍紀』第33話（2007年2月15日）で、莫召奴と寂寞侯の会話から真田龍政は中原に野心を持っていると決め付けられるが、『霹靂神州』第11話（2008年2月1日）において、莫召奴が良峰貞義との会話を思い返し、その内容から真田は首謀者ではないという結論が出される。

ことができると思われる。物語の展開により、謎が徐々に解かれ、源武蔵＝神無月は善悪が曖昧な存在という事実が明らかとなる。とはいえ、ここでの善悪の判断基準は簡単に言う立場の問題である。つまり、東瀛の政府側から見ると源武蔵は「善」であり、落日故郷（百姓・中原）の立場からであればそれは「悪」と見なされる。注目すべき点は、源武蔵＝神無月の動き及び心の葛藤と変化（統合）である。

霹靂布袋戲において、善から悪になり、さらに善に戻る人物は、悪になる時期に取り返しのつかない悪行をしない設定がされている（翁，2011: 71）。源は、彼を暗殺しに行く元仲間を、簡単に殺せるが、莫召奴を引きだす餌にする言い訳をし、結局殺さなかった。加えて、彼が源武蔵に変身するのは、所属する一族の決定に依るものである。そして、莫召奴に、なぜ戦争を起こすと詰問された時、源は「もし、東瀛の民を戦場に送るべきであれば、最多数の生還者を保つのは私の責任だ」と答え、「時には、天下無敵の人であっても、選択の自由がない」と軍人としての責任は国家の意志に従う他ないという拠所ない気持ちも伝えた（筆者訳、『霹靂神州』第4話）。こうして、源は敵役でありながら、八岐や岩堂のような極悪人ではないことを示しつつ、取り返しのつかない行動を回避できた。つまり、源と神無月のいずれも、東瀛の民のために行動しているが、源が社会規範に規制されているのに対し、神無月は本心の表象である。彼の本質は「善」であり、源は「悪」の組織に縛られているヒーローなのである。

源武蔵＝神無月の心理状態の背後には再び中原と東瀛の対立が見られる。「軍国主義」は常に霹靂布袋戲における東瀛の表象の一つで、国、天皇のために献身する精神が強調されている一方、中原正道は集団や個々人のためではなく、民のために献身するのである。社会規範に無力感を覚える源は、本心から東瀛の民のために行動する、中原正道のような人間である。彼が最終的に社会的役割を放棄し、本心に従うことは一頁書との戦いから明らかになる。

二人の戦いの結果は引き分けのように見えるが、源が自ら敗北の宣言をする。こうして、中原側は東瀛の中原出兵の阻止に成功した。このような結果について、淵姫は源が動揺したと指摘し、「莫召奴の助けにより、神無月は確かに源武蔵を倒した」と述べる（筆者訳、『霹靂神州』第22話）。ここでの神無月（中原的）と源武蔵（東瀛的）とは彼の心的葛藤を象徴し、つまり彼が負けたそもそもの原因は、力で劣ったわけではなく、心的葛藤の結果、神無月が勝ったからである。結局、一頁書との肉体の戦いも、神無月との心の戦いも、東瀛軍代表の源武蔵の敗北である。ただ単に2人が展示された実力から見れば、源の敗北は「中原中心思想」の働きかけがなければ、このような結果はあまりにも不思議である。

中原正道はいつも「天下蒼生のため」という論法を利用して自分の行動を正当化する。

莫召奴も例外ではなく、東瀛^{ひやくせい}百姓を救助することで源の心を動かそうとし、源も確かに動揺した。しかし、それはただの建前で、目的は視聴者にその人物が中原向きの善人だと暗示するところにある。というのは、そもそも東瀛の民がどのような暮らしをしているかは、描かれておらず、幸せであるかどうか不明であり、政府が交替した後も変わりはないからである。つまり、民の生活は実は重要ではない。また源は、自分が負ければ天皇に免職されることを予想したうえで、敗北を選んだ。結局、中原寄りの行動を取ることで、源は、東瀛の民のためや天皇に忠誠を尽くすといった、ずっと大切にしてきた信念を裏切った。しかるに、彼は全体として英雄のように描写されている。このような描写はまさしく東瀛の価値観を無視し、中原中心という一本の筋を通した結果だと考えられる。

黄文擇によると、霹靂布袋戲における「忠孝節義」の伝達は伝統のように直接に説教をするのではなく、物語の中に埋め込み、視聴者がその中から悟れるようにするのである（張, 2003: 53）。また、黄強華も布袋戲の「骨子にはまだ武侠の仁、義、忠、孝が保有されている」と語っている（筆者訳、黄, 2022: 126）。つまり、霹靂布袋戲は伝統的な道德観念を切り捨てたわけではなく、明示から暗示に、描写の仕方を変えただけである。しかし、源と反対に、十九爺は莫召奴の味方だが、莫召奴と落日故郷を裏切る。したがって、博徒で、下品な手段を使う卑怯者と描写されており、最後は説教され殺された。結果的に同じ背徳的行為の変節でも、中原側と敵対すれば、当然のように「悪」として描かれ、排除される。これに対し、背徳行為を犯しても、中原寄りとなれば、「善」の人物になれる。

このように自分の原則を破り、不公平な事態を引き起こすことは八岐の場合にも見られる。八岐はある意味で忠臣と言えるが、忠誠の対象は長年にわたって描き出された暴君であるので、「悪」に加勢する「愚忠」とであると見なされる。結局、重要なのは忠誠を果たすことよりも、対象は誰かということである。したがって、源と真田の忠誠の対象が天皇だと明らかになった後、中原代表者の言動は一変する。天皇は東瀛の最高にして正統な統治者であるので、東瀛人として天皇に忠誠を全うすることは正しいように見える。しかし、最後まで東瀛舞台に立っているほとんどすべての登場人物は天皇を裏切った。なぜ彼らが悪人に描かれていないかという、彼らは中原寄りと見なされるからである。つまり、中原は至高の存在であり、「忠孝節義」は「中原中心思想」の前では通用しない。

よって、人物の善悪において、その揺らぎは表面的で、最終的に「中原正道＝善」、「中原の敵対者＝悪」という二項対立の枠組みから抜けられず、且つ重視されているように見える道德は中原第一の大義に勝てないということが明らかになる。

4.4 中原への収斂

霹靂布袋戲において登場人物の死亡、隠居、失踪等々は頻繁に発生している。特に死亡は中原正道の人物や敵役の誰でも遭遇することである。中原以外の舞台や組織も同じ状況で、覆滅が大多数であり、無事に舞台を去るのは中原の協力者の場合か（天外南海や中陰界など）、あるいは後日改めて悪事を行うための伏線（欲界第六天など）である。しかし、東瀛の場合は現存する国なので、覆滅させることは難しいであろう。とはいえ、東瀛舞台で生き残る登場人物と組織の結末は中原と関係が深い。

まず、源はある意味で東瀛における真の神（天皇は半神）という設定により、源が中原の一頁書に敗れたことは、中原が東瀛より上の存在であることを象徴しており、東瀛を離れたという結果は、東瀛の神さえ中原側を選んだことを意味している。そして、東瀛が去勢され、中原に対する脅威が最小限に抑えられたと見なされる¹⁸。また、新政権の統治者たちは中原との良好な関係を保ち、中原に進攻する可能性はほぼゼロとなった。

新政権の統治者である良峰貞義が登場する10年前に、『霹靂狂刀之創世狂人』（1998）で、すでに中原側に心を寄せる統治者候補として莫召奴の口からその名が挙げられていた。莫召奴は、良峰が「百姓を幸せにする有徳な人」（筆者訳、黄, 1999: 74）だから、東瀛の統治者になることを望んでいる。彼は幕府側の人間でありながらも昔から莫召奴の委託を受け、敵対勢力の元鬼祭勢を落日故郷で庇護している。そのみならず、『霹靂神州』第25話で彼の正体は莫召奴の婚約者の秀瀧だったことがようやく明らかにされる¹⁹。

『霹靂神州』第25話の最後の部分は、莫召奴が東瀛を離れる前に、秀瀧の墓参りに行くシークエンスであり、語り手が次回のタイトルを知らせてからエンディング曲に入るという通常の流れと違い、語り手が次回のタイトルを語った後に続く、当時においては特別なシークエンスである。

莫召奴は墓前で「お兄ちゃんが病死した。阪良城に跡継ぎが必要なのだ。妹は既にお墓の中に」という秀瀧の言葉を思い出し、「なんだ。私たち2人とも選択の自由はなかったのだ」と呟く。そして、良峰が莫召奴の後ろに現れ、徐々に接近し、二言三言を交わしてから、莫召奴が良峰の方を振り向いた瞬間、良峰に刺されてその懷に倒れ、良峰は涙をこぼす。続いて、第26話の第1幕では刺されて倒れたシーンが繰り返されてから、「実は、私たち2人とも選択の自由はなかったのだ」と良峰が莫召奴の言葉に呼応する。

¹⁸ 本稿で言及しなかった東瀛で二番目に強い剣聖・柳生剣影は東瀛舞台の幕と閉じると同時に中原に向かい、最後は中原を守るために献身した。

¹⁹ 『霹靂神州』第6話で、彼は莫召奴の元婚約者の兄ということがわかるが、第25話に進むと、彼女は元婚約者本人であり、兄がなくなったので結婚を断念し兄の身代わりとなったことが明らかになる。

次に岩堂將軍の使者が入り、死体を運んでいこうと触ったとたん、良峰は使者を打ち飛ばし、「彼はこの土地（東瀛）にこんなに多くの犠牲を払った。彼をあなたたちのような卑しい者に侮辱させるわけにはいかない」と怒鳴る（筆者訳、『霹靂神州』第26話）。

上述のシーケンスは2話の最後と最初を占めているのだが、1つのシーケンスとして見られる。このシーケンスから2人が東瀛のために払った犠牲を全般的に復習し、その「偉大さ」を視聴者に吹き込む機能が働いていると考えられる。莫召奴は最初から東瀛のために国賊の罪を被せられ、とうとう東瀛の平和のために命まで落とした（のちに死んだふりをしていたことがわかる）という偉大さを視聴者に訴えかける。一方、かつて秀瀧は民のために、本当の自分を殺し、良峰になった。今は、東瀛の平和を守るため、下剋上を起こし、愛しい人の命さえ奪った。そして、莫召奴の偽首は岩堂政権の転覆を成功させるキーポイントになる。結局、良峰は終始莫召奴と同じ立場であり、且つ互いの心にはすでに夫婦の絆によって結ばれている。すなわち、東瀛の最高権力者となった良峰は莫召奴と最も緊密な関係を持っている。

表1 東瀛人物の官位変化と中原の関係

人物	官位変化	人間関係
真田龍政	太宰→少輔→太宰	源武蔵と親交
良峰貞義 (良峰秀瀧)	領主→太宰→太政大臣兼征夷大將軍	落日故郷の庇護者 莫召奴の元婚約者
服部霧藏	神風營中將→神風營統帥	源武蔵に忠誠、莫召奴を救助
源武蔵	神風營統帥→免職・隠居	真田龍政と、莫召奴と親交
岩堂將軍	太政大臣兼征夷大將軍→失脚	莫召奴、源武蔵らの敵

表1からわかるように東瀛の新政権を建てた人物は全員中原側と何らかの関係を持っている。むろん、東瀛舞台の残存者たち（淵姫や神風營の人々など）は決して全員が中原と直接に友好的な関係を結んでいるわけではないが、彼らの各自の選択は結果的に中原にとって都合のいい選択しかない。つまり、人物の死亡や組織の消滅は霹靂布袋戯にとって、日常茶飯事のような出来事だが、東瀛勢力が生き残れる一番重要な理由は、新たな統治者が中原と「友好」関係を結んでおり、「悪」から「善」に改造されたからだと考えられる。

東瀛舞台の脚本家三弦によると、東瀛舞台のモチーフは「立場」であり、立場の違いにより、視点や方法も異なる（三弦, 2008a）。立場が違うので、選択も必要になる。三弦は、ほぼすべての人物に選択のチャンスがあったとも述べている（三弦, 2008b）。確かにこうした設定があるからこそ、莫召奴、良峰貞義、源武蔵の3人に「選択の自由が

ない」と何回も繰り返させ、立場が違うのだから拠所ない選択をしたという気持ちを視聴者に伝えられるようになる。しかし、結果から見ると、その選択は「中原中心」に左右されていると見なされる。したがって、3人とも最終的に自己犠牲の道を選んだように見えるが、実際には中原寄りの道しか選べない。換言すれば、一見すると視聴者に人物の両面性を提供するように見えるが、最終的に良峰は岩堂の使者を叱る台詞から、岩堂側を卑しい者と決めつけ、莫召奴が国賊ではなく英雄だと言い放つように、中原寄りの方向に収斂し、一面性しか残らない状況になる。

5 おわりに

章丁尹は東瀛に関する物語（中原舞台を含む）について「中日戦争が異国の色彩を添え、両国の文化によって、善悪二元論の枠から抜け出し、伝統通りに忠孝思想を教えることは放棄される。人物はそれぞれ性格と立場をもつことになり、視聴者も自身の好みや定見をもてる」（筆者訳、章, 2014: 61- 62）と述べている。確かに霹靂布袋戲では、善悪の二項対立を超える部分が見られる。しかし、物語の全体においては依然として善悪がはっきりと浮かび上がる。以上の分析からわかるように、善悪は舞台設定の最初から決められている。つまり、中原の代表者及びその協力者は「善」であり、対立者は「悪」という基本的な善悪観である（2; 4.1）。登場人物の実際の行動とは必ずしも関係しておらず、中原側の言論を通してその善悪のイメージが自由に操られている（4.2）。また、直接視聴者に「忠孝節義」を教えることは確かに放棄されたが、「忠孝節義」そのものを放棄されたわけではない。むしろ、依然として強調されている。一方、「中原中心思想」は常に「忠孝節義」の裏に潜んでおり、両者が衝突する場合、「中原中心思想」はいつも伝統的な道徳を凌駕し、不公平な状況が生じる（4.3）。善悪が曖昧になる人物は確実に存在しているが、彼らは最後に、いつも自分の信念を放棄し、中原を選ぶことにより「善」と認められるのである。こうした中原への収斂こそ、「中原中心思想」の体現である（4.4）。結局、物語内部の人物にも外部の視聴者にも選ぶ自由はないのである。

霹靂布袋戲は台湾でクリエイティブ産業の代表的な作品群であり、その制作会社 Pili も「總統創新獎」を受賞したが、物語は依然として「中国」本位のものである。このような固有な「善」である中原が存在している限り、完全に善悪の二項対立の状況から抜け出すことはほぼ不可能であろう。また、「中原」が物語の中心舞台であるゆえ、「中原中心思想」の存在は当たり前のように思われるかもしれないが、「中国」から伝来した伝統的な物語ではなく、「台湾」でのオリジナルの物語という視点から見れば、決して当たり前ではない。というのは、台湾と中国の歴史は異なっており、日本との関係も違うからである。つまり、台湾は日本の植民地であった一方、中国にとって日本は侵略者

であった。しかし、劇中では日本が中国に進出したという歴史事件を利用し、霹靂布袋戲の主なターゲットである台湾人に共感させようとする。このような戦略は国民党の統治と関係しているのであろう。しかも、単に中心舞台が中原だというシンプルな事実のみではない。「中原中心思想」は、天皇を忠誠の対象としていた人々に結局は天皇への裏切をさせるという状況のように、不条理であり、強引に物語の展開に影響を与えていることも明白である。

本稿は、中原を舞台としていない場合にも「中原中心思想」が物語に浸透していることを指摘した。しかし、そもそも中原の正体はどのようなものか、いかに描かれているか、現実との繋がりはどうか等々、細かく探求すべき問題が残っており、今後の課題としたい。

参考文献

映像資料

王嘉祥監督、2006 年 11 月 10 日～2007 年 4 月 27 日、『霹靂皇龍紀』全 50 話（DVD）霹靂國際多媒體。

王嘉祥監督、2007 年 8 月 17 日～2007 年 12 月 28 日、『霹靂開疆紀』全 40 話（OTT）霹靂國際多媒體 <<https://play.pili.com.tw/>>。

王嘉祥監督、2008 年 1 月 17 日～2008 年 4 月 11 日、『霹靂神州』全 30 話（OTT）霹靂國際多媒體 <<https://play.pili.com.tw/>>。

王嘉祥監督、2008 年 4 月 18 日～2008 年 9 月 19 日、『霹靂神州Ⅱ之蒼玄泣』全 46 話（OTT）霹靂國際多媒體 <<https://play.pili.com.tw/>>。

書籍・論文

翁菁穗（2011）『霹靂布袋戲人物性行轉化之分析』台灣師範大學修士論文。

王飛凌著、王飛凌・劉驥訳（2018）『中華秩序—中原、世界帝國與中國力量的本質』八旗文化。

吳明德（2005）『臺灣布袋戲表演藝術之美』台灣學生生書局。

黃強華原作、筆際宮主編著（1999）『霹靂狂刀 2 之創世狂人』下卷、霹靂新潮社。

黃強華原作、筆際宮主編著（2000）『霹靂雷霆』霹靂新潮社。

黃強華原作、邱繼漢編著（2008a）『霹靂開疆紀劇情攻略本』上卷、霹靂新潮社。

黃強華原作、邱繼漢編著（2008b）『霹靂開疆紀劇情攻略本』下卷、霹靂新潮社。

黃強華原作、邱繼漢編著（2008c）『霹靂神州劇情攻略本』霹靂新潮社。

黃強華原作、邱繼漢編著（2008d）『霹靂神州Ⅱ蒼玄泣劇情攻略本』上卷、霹靂新潮社。

黃文章（強華）（2022）『霹靂盛典—風起雲湧 40 年』、時報文化。

- 洪盟凱（2002）『從史艷文到素還真：霹靂布袋戲之文化變貌』輔仁大學修士論文。
- 三弦（2008a）「立場與抉擇—東瀛故事的恩怨情仇」『霹靂會月刊』154 号、霹靂國際多媒體、pp. 42-45。
- 三弦（2008b）「立場的激化與衝突—東瀛英雄的抉擇與犧牲」『霹靂會月刊』155 号、霹靂國際多媒體、pp. 34-38。
- 謝岱穎など編（1999）『「雲州大儒俠—史艷文」圖鑑典藏特集』遠流。
- 章丁尹（2014）『霹靂布袋戲之精神、文化與美學研究』國立中興大學修士論文。
- 張瓊慧編（2003）『黃強華・黃文擇與霹靂布袋戲』生活美學館。
- 張溪南（2004）『黃海岱及其布袋戲劇研究』台灣學生書局。
- 陳龍廷（2007）『臺灣布袋戲發展史』前衛。
- 鄭慧翎（1991）『臺灣布袋戲劇研究』國立中央大學修士論文。
- 葉玉茵（2012）『論臺灣布袋戲俠義、忠義與情義之本質—以霹靂布袋戲為例』國立高雄師範大學修士論文。
- 賴宏林（2001）『霹靂布袋戲之幻想主題批評—以「霹靂異數」為例』輔仁大學修士論文。