

博士学位論文審査要旨

2012年12月22日

論文題目：日中における中国四大名著のマンガ比較研究
－「三国志」と「西遊記」を中心に－

学位申請者：陳 曦子

審査委員：

主査： 社会学研究科 教授 竹内 長武

副査： 社会学研究科 教授 青木 貞茂

副査： 社会学研究科 教授 佐伯 順子

要旨： 本論文は、「三国志」「西遊記」「水滸伝」「紅樓夢」という、中国の古典文芸である「四大名著」が、マンガというメディアにおいて、日本でどのように再創造されたのかを考察した比較メディア研究である。とりわけ「三国志」「西遊記」を中心に、マンガ化された作品の特徴を抽出し、時代的变化とその社会的要因を考察している。

本研究のテーマは独自のものである。そのため詳細な作品年表の作成から作業を始めている。分析対象は、「三国志」マンガ124点、「西遊記」マンガ157点におよぶ。以上の作品群を、まずは時期区分を行い、次に各時期から代表作品を抽出し内容分析を行っている。さらには中国におけるマンガ作品と比較し、日本マンガの特質をより鮮明にするという手続きを踏んでいる。

以上の構成は、目次に照らせば次のようである。まず1章で「三国志」と「西遊記」の内外の研究成果を概観、2章3章においてマンガ化された両作品を時期区分し、その創作傾向を指摘している。4章では「水滸伝」と「紅樓夢」のマンガ作品の傾向を補足的に分析。つづく5章から8章において、作品ごとに内容分析を行い、「三国志」と「西遊記」の表象、人物像を詳細に論じている。さらに9章では中国でのマンガ化作品に焦点をあわせ、両国での相違を論じている。

こうした作業のなかから、日本におけるいくつかの傾向が浮かびあがった。ひとつは1972年の日中共同声明を契機に、「三国志」のマンガ化が行われた点である。その初期には時代考証が杜撰な点もあったが、情報量の増加とともに精確なものに変わっていく。また大局からみると「西遊記」ほどに原作との乖離はなく、飛躍の度合いは乏しい。一方「西遊記」のマンガ化作品は、「三国志」のそれとは異なり、奇想天外な再創作が頻繁に行なわれてきた。その理由は、「西遊記」が典拠となる書物から大きく逸脱して、日本では子ども向けの物語として扱われる傾向が強かったためである。中国のマンガ化作品は、まだ「原作に忠実な表現」という段階にとどまっており、その点からみても、日本のマンガ化はきわめて自在で可変性に満ちている。そうした点が指摘されている。

本論文は、多数のマンガ化作品を対象にして、中国の古典のマンガ化の実態とその歴史的変遷を明らかにしたもので、本格的な研究として価値が高い。よって、本論文は、博士（メディア学）（同志社大学）の学位を授与するにふさわしいものであると認められる。

総合試験結果の要旨

2012年12月22日

論文題目：日中における中国四大名著のマンガ比較研究
—「三国志」と「西遊記」を中心に—

学位申請者：陳 曦子

審査委員：

主査： 社会学研究科 教授 竹内 長武

副査： 社会学研究科 教授 青木 貞茂

副査： 社会学研究科 教授 佐伯 順子

要 旨：

上記審査委員3名は、2012年12月22日（土）の午後3時半から公開学術講演会を行うのにあわせて、溪水館1階メディア学科資料室にて、1時間半にわたり口頭試問を行った。メディア史、漫画史、児童文化学など、論文内容および関連事項に関する質疑に対し、申請者は適切正確に解答し、当該分野ならびに関連領域に関する博学な知識と深い理解をもっていることを示した。また語学試験（英語および日本語）に関しても、十分な学力を有していることが確認された。以上のことから、本学位申請者は専門分野に関する学力ならびに語学力は十分なものであると認める。よって、総合試験の結果は合格であると認める。

博士學位論文要旨

論文題目： 日中における中国四大名著のマンガ比較研究
—「三国志」と「西遊記」を中心に—

氏名： 陳 曦子

要 旨：

本論はまず、日中両国における「四大名著」に対する認識の差異を分析した。その上で、本場の中国の認識に基づき本論で扱う研究対象の原作を『三国志』、『西遊記』、『水滸伝』、『紅樓夢』の四作品に指定した。また、原作に対する「本場の中国から離れた認識の仕方」は、日本のマンガ創作の独特な特徴である「多様性」とはどのように融合し、マンガ創作にどのような可能性をもたらすことができるかという二つの疑問を持ち、日中両国のマンガ作品に対する具体的な分析を行うことを、本論の核心的な研究テーマとして取り上げた。さらに、「物語性」に関する考察という点に絞って、本論に取り上げるマンガ作品を、狭義的な意味での「ストーリー・マンガ」作品に限定した。そして、本論における研究の方法及び目的について考え、結果として三つの研究方法を用い、本論の具体的な比較研究を行った。

一つ目の研究方法は、本論に取り上げる「四大名著」を原作としたマンガ作品の作品年表の作成と、この年表による発展時期、創作傾向の区分である。

二つ目の研究方法としては、以上の発展期及び創作傾向の区分により選出された代表的な作品に対する具体的な内容分析である。

三つ目の研究方法は、中国の作品を参考としての考察である。具体的には日本の作品を考察する際に用いられた方法と同様な形で分析を行ない、その結果を日本の作品の考察から得た結果と比較しながら、両者の共通点と相違点を考えた。

また、比較文化的なアプローチとして、本論では日本の社会文化の特徴は「受信・融合」、中国の社会文化の特徴は「発信・併存」という理論に基づき、具体的な考察から捉える日中両国のマンガ創作の特徴と結びつけながらその理論の合理性について考えた。

本論の先行研究からわかるひとつのポイントは、それぞれの作品が日本に伝来し、普及し始めた時点の作品の読者層である。『西遊記』の場合は、伝来と普及の時点から「子供向き」の文化として扱われ、主に絵本や子供向き読本の形で普及されていた。つまり、この時点から、『西遊記』はすでに「大衆性」を持つ作品として日本の社会文化に浸透し始めたことがわかる。一方の『三国志』の場合では、二つの作品が含まれているため、分けてみる必要がある。小説の『演義』が日本に伝来し、最初の完訳版が僧侶の湖南文山により出版された時は、「大衆文化」として普及していなかったが、その内容はすでに翻訳者の意図により、大きく改変されていた。また、正史の『三国志』は相当早い時期で日本に伝来したが、古文の難読さ及び歴史書の扱い難さにより、長期間にわたって貴族、知識人の間のみを読まれる状況が続いた。そして、その完訳版が1980年代にようやく完成することによって、日本における一般的な普及が行なわれるようになった。以上の例証から分かるように、『西遊記』と『三国志』の二作品を比較すると、前者の方がより「大衆性」を持っていることがわかる。このため、前者が日本においてより早い時期で再創作され、さまざまな変貌を成し遂げたということが想像できる。

本論の第2部では、日本における「四大名著」を原作としたマンガ作品の作品年表及びこの年表に基づいた発展時期と創作傾向についての考察を行なった。

まずは日本の三国志マンガの全体的な創作の概況である。作品年表から分かるように、1971年から2011年11月までの40年間において、合計124点のマンガ作品を三国志マンガとみることができる。また、この作品年表をもとに作成した年間新刊出版数のグラフに示した発展の動向により、日本の三国志マンガ創作の発展時期を三つにわけた。

一つ目は萌芽期であり、この時期からみられる三国志マンガの創作はまだ模索と試行錯誤の繰り返しにとどまっている状況だといえる。また、この時期に属する作品が表す中国の古代の時代感と離れた表現などから、本論はその裏に作用する二つの社会的要因を見出すことができた。

二つ目は浸透期と名づけ、三国志マンガ創作に新たな変化と変貌が出現する時期である。特にこの時期に属する1989年により、日本初の正史の『三国志』の完訳版が出版された。この出来事により、日本人の読者はより史実に近い三国とその登場人物を理解することができた。この影響に、日本の三国志マンガの創作において、本格的に小説の『演義』に描かれた人物に対する再解釈・再創作が始まった。

三つ目の発展時期は、2011年11月を含む発展期と呼ばれる2000年代の時期である。この時期の三国志マンガ作品の出版は、相当激しい動向を示している。また、その裏に機能している社会的な要因は、さまざまな分野で同時多発的なメディアミックス化の現象である。この時期の三国志マンガ作品を考察すれば、その大多数は他の分野から影響を受けて生み出されたものであることがわかる。

次は西遊記マンガの創作である。西遊記マンガ創作が、日本においてより早い時期で開始したことは、その原作が持つ「再創作性」と「大衆性」から予想のできることである。また、本論の考察により、2011年11月まで西遊記マンガ作品として認識される作品は、計157点あった。その中に最も早い時期で出版された作品は、1885年の明治時代まで遡ることができる。さらに、この年間新刊発行点数のグラフにより、三国志マンガ創作と同様に、三つの発展時期を区分することができた。

萌芽期としての第1期は、実に長期間の発展時期だったゆえ、その出版作品の大部分はまだ現代の意味でのマンガとは言えない、江戸時代まで遡ることができる絵本形式の作品である。これらの作品を本論で扱うマンガ作品として収めた理由の一つは、原作の『西遊記』が持つ「大衆性」と「再創作性」のためである。そして、もう一つの理由は、この時期においてまだ『西遊記』の日本語の完訳版がないことに起因する。正式な翻訳版がないため、この時期で伝わる『西遊記』はまだ断片的、部分的な説話になっていたのである。このため、絵本などを創作する際には、物語の完全性を保つため、作者側の独自の資料整理及び再構築をしなければいけない。つまり、この時点から、すでに「再創作」の要素がみられる。

第2期の浸透期において、『西遊記』に対する大胆な再解釈や再創作のマンガ作品が手塚治虫などの名作家により出現するようになる。この時期の西遊記マンガの創作はまだ作家側の自発的な再創作がメインとなっていて、その大部分は原作の「伝奇」ジャンルの枠からはまだ出ていない。

そして第3期の発展期に入り、日本の西遊記マンガ創作はテレビドラマなどの大人気から影響を受け、原作に対する再創作にさまざまな変化をもたらすようになる。この時点でメディアミックスの影響により盛んになる西遊記マンガ創作であるが、その時期からみれば、1970年代のテレビドラマの放送からすでに、影響を受けるようになっている。つまり、三国志マンガ創作の状況と比べて、西遊記マンガ創作は遥かに早い時期に他のメディアから影響を受けるようになったのである。

第3部では、主に第2部の考察の結果により選出された作品に対する具体的な考察を行なった。三国志マンガの考察結果をみると、作者と読者の相互関係が明らかに作品の創作に大きな影響

を与えている。作者は読者層拡大という目的を実現するために、原作に対する自発的な再創作を行うようになった。また、読者側の年齢及び理解力の変化に伴い、作者側の原作の扱い方も変わりつつある。そして、もう一つの研究対象として扱う西遊記マンガ作品の多彩な「再創作性」と原作を超越した「物語性」と比べて、日本の三国志マンガ創作は、やはり「史実を再現する」という潜在的な特徴を持つ。

一方の西遊記マンガ作品に関する考察をみてみると、三国志マンガ創作とは明らかに違った奇想天外な再創作が行なわれている。本論で述べたように、『西遊記』の原作自体がもともと「可変性」を持っている。その上、日本における長期間の浸透と再創作により、すでに日本の文化の色に染まっている。また、作品に登場する人物は玄奘三蔵以外、作者のオリジナル創作によるものであるため、参考しなければいけない「原型」というもの自体が存在しない。これらの一連の要素により、西遊記マンガの創作は三国志マンガの創作より、より「自由自在」なものだと考えられる。つまり、典拠と読者対象に関わる「娯楽性」の質が、そこに大きく関わっていたのである。

また、前述した比較文化的なアプローチの点について、日本の文化は「受信・融合」の特徴を持つことを思い出してほしい。本論で取り上げた日本の三国志・西遊記マンガの創作に関する考察からは、中国の古典作品は日本に受け入れられ、さまざまな分野における再創作や再解釈により、日本文化的な二次創作の作品に変貌することを裏付けることができると同時に、この「受信・融合」の特徴も反映していると考えられる。

最後に、日本のマンガ作品との比較として、中国のマンガ作品をとりあげ、表象・内面の分析を行なった。結果からみると、中国のマンガ作品は表象的な部分において、日本のマンガ作品との共通点を多数見受けることができる。だが、内面の視点からみれば、中国のマンガ作品の創作は、まだ「原作に忠実な表現」という段階にとどまっている。特に三国志マンガ創作の場合では、この特徴は特に顕著である。一方の西遊記マンガ創作の場合は、作者側の独自の見解による細部の再創作がみられるようになったが、考察からわかるように、これらの再創作は、「原作に対する忠実さ」を保つことを前提としての「条件付き」の再創作であるため、日本のマンガ創作からみられる「再創作」の度合いとは比べ物にならないものである。