

東海大学大学院文学研究科文明研究専攻・東海大学文明学会共催

2022 年度 文明学会研究大会

•

大学院修士論文中間発表会

要旨集

日時：2022年10月1日（土）13時00分～15時30分

開催方法：Zoom ミーティングによるオンライン開催

トピック：文明研究専攻修士論文中間発表会 & 東海大学文明学会

時間：2022年10月1日 13:00 AM 大阪、札幌、東京

Zoom ミーティング URL:

<https://us02web.zoom.us/j/82114368243?pwd=Nk1oY3EyenVyekZBT3cwUkhSVVd2Zz09>

目次

【修士論文中間発表会】

- 1) 井澤 麻佑 「ボスニア・ヘルツェゴヴィナにおけるナショナリズムの展開」・・・1
- 2) 久我 陽 「鈴木コレクションに含まれるテペ・シアルクの粘土板について」・・・2

【文明学会一般発表】

- 3) 二重作 昌満 「特撮ツーリズムの日米比較研究
ー東宝制作特撮怪獣映画『ゴジラ（1954）』シリーズを事例にー」・・・3
- 4) 謝 淇榕 「生命エネルギーの観点から呼吸の意義を考える」・・・4
- 5) マナシシャー・ペグサム 「コンヴェージェンス・カルチャーから見たマンガ・アニメの
展開に関する一試論」・・・5

ボスニア・ヘルツェゴヴィナにおけるナショナリズムの展開

井澤 麻佑

(東海大学大学院文学研究科文明研究専攻博士課程前期2年)

ボスニア・ヘルツェゴヴィナにおいて民族意識の形成や民族対立がボスニア内戦の原因となったことはよく知られている。しかし、ナショナリズム研究において、ボスニアを中心とした研究はセルビアやクロアチアほど多くの言及は見られず、議論の余地があるように思われる。本研究では、ボスニアのナショナリズムがどのような特徴を持ち、機能し展開したのかを分析する。そして現在において、内戦期に変容したナショナリズムのどのような側面が引き継がれているのか検討する。

分析にあたっては、3つの観点から考察を行う。1つ目は民族融和を掲げていた社会主義ユーゴスラヴィアの中のボスニアで、ナショナリズムがどのような役割を果たしていたのか。2つ目は紛争に陥る過程の政治・社会状況がナショナリズムにどのような影響をもたらしていたのか。3つ目は、紛争の過程で変容したナショナリズムが戦後の新体制の中でも引き継がれ、または引き継がれていないのか。これまでの研究のように政治体制の変化ごとに区切り検討するのではなく、全体的な流れとしてのナショナリズムの発展過程を明らかにし、内在的な側面を捉えてみたい。

こうした観点に立ち、具体的に4つの論点を取り上げ、検討を進める。

- 1.社会主義ユーゴスラヴィア時代とその崩壊過程において、ボスニアではナショナリズムがどのように機能していたか。(1945～1992)
- 2.セルビア・クロアチアのナショナリズムはどのように影響を及ぼしたのか/及さなかったのか。(1980～1992)
- 3.内戦時に見られた民族対立は、ナショナリズムとどのように連動したのか。(1992～1995)
- 4.内戦後の政治体制において、ナショナリズムはどのように用いられているか。(1995～)

終章ではこれらの議論を踏まえ、ボスニアにおける現代ナショナリズムの特徴を明らかにし、再び民族融和を取り戻すことができるのか検討する。

鈴木コレクションに含まれるテペ・シアルクの粘土板について

久我 陽

(東海大学大学院文学研究科文明研究専攻博士課程前期2年)

東海大学の保有する考古学的発掘物、鈴木コレクションで唯一の楔形文字粘土板である、資料番号 SK26-30。この粘土板はイランのテペ・シアルク遺跡から発掘されたものとされる。内容の解読や背景の調査が行われないうままであったので、今回、類似する時代や内容の粘土板との比較を中心に、解読・背景調査を行い、一連の調査結果を修士論文の題材にすることとした。

テペ・シアルク遺跡は先史時代の遺構や土器、金属器の発掘で知られ、先史時代から青銅器時代序盤にかけて、アフガニスタンとメソポタミアを繋ぐラピスラズリ交易の要所として栄えた。しかし、同遺跡からの楔形文字粘土板の発掘記録は前例がない。メソポタミア文明圏に分類される都市が発達していた、という研究結果も無いようだ。粘土板は鈴木コレクションの中に、シアルク、とだけ書かれたメモと共に、テペ・シアルクで発掘された土器や、近郊であるテヘランで入手したと思われる史料と合わせて保管されていた。

粘土板は約 3cm 四方であり、紀元前 1800 年ごろから紀元前 1400 年ごろまで使用が確認される、中期バビロニアの楔形文字で記述されている。刻まれている日付けの紀年法はやはり中期バビロニア時代の初期まで利用されたもので、前例の多くは南部メソポタミアで発掘されている。粘土板の内容は大麥の採れ高に関するものだった。破損している部位が多いことや、同時代の資料とは異なる文章形式であることから、完全な解読が難しかったため、複数の候補を用意した。

今回は、こういった粘土板の特徴や内容についてのさらなる詳細と、発掘推定地であるテペ・シアルクについての、それぞれのまとめを発表する。

特撮ツーリズムの日米比較研究

ー東宝制作特撮怪獣映画『ゴジラ（1954）』シリーズを事例にー

二重作 昌満

(東海大学大学院文学研究科文明研究専攻 研究生)

我が国では、特殊撮影 (Special Effect) の略称である「特撮」映像作品を誘致資源化した観光事例を数多く確認することができる。例えば、東宝制作の特撮怪獣映画『ゴジラ (1954)』シリーズの事例に着目すると、2015年に東京都新宿区歌舞伎町では、新たな町のシンボルとしてゴジラの頭部を模した「ゴジラヘッド」が設置され、2018年には、東京都千代田区日比谷にある商業施設日比谷シャンテ前の広場を「日比谷ゴジラスクエア」と呼称し、広場内には「シン・ゴジラ」像が設置された。さらに、2020年には兵庫県立淡路島公園アニメパーク「ニジゲンノモリ」では、「ゴジラ迎撃作戦～国立ゴジラ淡路島研究センター～」と題した世界初の常設アトラクションが設置される等、ゴジラを活用した地域振興事例は多岐に渡っている。また撮影時に使用した着ぐるみを活用したアトラクションショーや展覧会等、一定期間において開催される催事も特定の施設への誘致資源として機能しており、これまで映画の撮影スタジオや百貨店、ショッピングセンター等、その開催事例は枚挙に暇がなく、70年の歴史が存在することが確認された。筆者は、上述してきた特撮作品を活用して実践される観光現象を「特撮ツーリズム」と呼称し、歴史研究や観光者の行動を類型化する行動特性研究等、これまで包括的な研究を実施してきた。

しかし、「特撮ツーリズム」の開催事例は今や国内だけに留まらない。米国では夏季恒例開催という形で日本の怪獣に焦点を当てた催事“G-FEST”が毎年ホテルを貸し切る形で実施されてきた。当催事は3～4日間の期間において、日本の特撮怪獣映画の上映会や出演者のサイン会、制作者によるセミナー、展示や物販等の催事内容で実施され、現在まで約30年の歴史を保ってきた。このように、米国では特撮怪獣を題材とした映画やテレビ番組が日本から輸入されて以降、数多くの催事が開催されている。しかし日本での催事と米国の催事を比較してみると、日本では作品の著作側がイベント運営の中心を担うのに対し、米国では作品のファンがイベント運営の核である点等、両国を比較すると違いもいくつか散見できる。そこで本研究では、資料調査及び現地調査から成る2つの調査方法を実施し、観光歴史的観点から日本と米国の2国間における『ゴジラ (1954)』シリーズを誘致資源化した特撮ツーリズムの歴史の比較研究を実施する。

生命エネルギーの観点から呼吸の意義を考える

謝 淇榕

(東海大学大学院文学研究科文明研究専攻博士課程後期3年)

現代社会では、呼吸に関する研究は、主に生理学や医学の分野に限られている。呼吸と人間の心理面に焦点を当て、相互関係について考察する心理学的研究もあるが、生理的な分析に基づく研究が多いようである。生理学、心理学、哲学を統合的に捉え、呼吸を総合的に研究する文献は非常に稀である。現代社会において、呼吸は生理的な機能しか持っていないと思われるかもしれないが、歴史に遡ると、呼吸は単なる生命を維持するための生理的な機能であるだけでなく、「精神的・霊的」の意味も含まれて、生命エネルギーとして捉われていた。例えば、古代ギリシャ・ローマでは、プネウマ (pneuma) という概念があり、息、呼吸、魂・精神の意味である。アジアでは、中国の「気」、インドの「プラナ」にもプネウマと似たような概念がある。中国の太極拳や気功は身体実践を通じ、「気」の概念を現代まで伝承されてきた。インドのヨーガもプラナの概念を中心にした様々な調息法があり、今でも沢山人々に実践されている。これらの実践者は、心身の健康だけでなく、より一層高く、霊的なものを追求し、さらに宇宙・自然と一体になる・合一するという究極の目標を追求している。

WHOによると、全人的健康は「肉体的」、「精神的」、「霊的」、「社会的」、4つの側面が含まれる。本研究では、呼吸と人間の心・身体・精神の相互関係を紹介し、特に古代人において生命エネルギーはどのような意味を持つのか、および呼吸との関係について注目し考察する。さらにメルロ＝ポンティの身体図式およびハイデガーの配視、現象学的な理論を用い、現象学の観点から改めて呼吸の意義を考察する。人間における呼吸の意義を、身体、心、精神、社会の4つの側面から総合的に理解することは、全人的健康を考える際に重要な鍵となると考えられる。

コンヴァージェンス・カルチャーから見た

マンガ・アニメの展開に関する一試論

マナシシャー・ペグサム

(東海大学大学院文学研究科文明研究専攻博士課程後期3年)

今日、日本独特のマンガ・アニメは社会にさまざまな影響を与えている。

本来は2次元の紙面上に描かれるマンガであるが、アニメーション作品としてテレビやスクリーンで上映され、また、実際に役者が演じる実写版のドラマや映画にリメイクされるものもある。

さらに、コンピュータ・ゲームにもマンガが用いられるほか、その影響はヴィジュアル系バンドやアイドルの領域にまで及んでいる。たとえば全国的な一大ブームを引き起こした『鬼滅の刃』に代表されるように、その幅広い層での人気を背景に観光業界とのコラボ企画も登場するほか、コスプレとは異なった一般の人々を対象としたファッションにまで影響が見られる。まさに「マンガ・アニメの氾濫」である。

本来はポップ・カルチャーの一環であるマンガ・アニメは、日本の外務省でも日本を代表するサブカルチャーの一つとして位置づけているが、それは日本国内に限らず、海外においても注目されている。クールジャパンプロジェクトと言う海外からの観光客を増やす目的のプロジェクトである。

こうした「アニメ・マンガの氾濫」に対し、本研究ではそれがどのように生じているのかについて、マンガ・アニメというカルチャーの生産者（作品の作者や企画者など）と消費者（作品の受容者）の関係から検討してきた。今回は、その一つとしてH. ジェンキンズの「コンヴァージェンス・カルチャー」の考え方を援用した試論を紹介する。ジェンキンズは、ある文化（この場合はマンガ文化）が複数のメディア・プラットフォームを介して拡散し、それが単に生産者および介在者の意図によるばかりではなく、その消費者の意識や動向からも影響を受けて展開する場合に、これを「コンヴァージェンス・カルチャー」と位置づけている。すなわち、昨今の「マンガ・アニメの氾濫」はまさにそうした様相を呈していると考えられる。したがって、ある種のエンターテインメント志向によるオーディエンス動向としての消費者の意識を探ることは、この「氾濫」の一つの特徴づけにつながると考えられる。

こうした研究課題、研究手法をもとに、今回は日本とタイの若者に対して実施したアンケート結果から、日本のサブカルチャーとしてのマンガ・アニメに対し、2次元、2.5次元、ヴィジュアル系バンド、ファッション、アイドルなどへの若者の意識動向について紹介する。同時に、昨今のCovid-19の蔓延がインターネットの利用を促進し、それがマンガ・アニメの展開にも影響している点についてもふれる。