

Richard TORRANCE

The Infrastructure of the Gods: Izumo in the Yayoi and Kofun Periods

神々の郷——弥生・古墳時代の出雲

かつて、皇家の神話において際立った存在である出雲の神々は、大和政権の権力と威光を強めるための敵役、つまり単なる文学的結構として創られたものにすぎないと考えられていた。出雲には他地域に勝るような目ぼしい古代遺跡の発見がないことも、そうした考えを助長した。しかし 1984 年 7 月の出雲市における神庭荒神谷遺跡、1996 年 8 月の雲南市における加茂岩倉遺跡の発見によって、弥生時代後期における政治的、物質的現実の裏づけを持たない出雲神話というこれまでの通説は、もはや支持しがたいものとなった。本論は、出雲神話研究の序論として、出雲の考古学的事実を概観し、縄文時代から弥生時代への移行には 3~4 世紀ほどを要したこと、そして考古学的に見ると、出雲は出雲文化圏の中心であり、技術的にも畿内地域に比べて遜色のないものであったと判断されることを指摘した。さらに一部古墳や他の埋葬形式の調査結果から見て、6 世紀を通じて、ないしは 7 世紀初めまで、出雲は比較的独立を保っていたと考えられることを述べ、この時期に大和政権に「屈服」したということの歴史的意味を問い直してみた。

【出雲文化圏、四隅突出型墳丘墓、荒神谷、青銅器、鉄器、大和政権、朝鮮半島、前方後方墳、横穴式石室、出雲大社】

Jeremy A. SATHER

A Critique by Any Other Name:

Imagawa Ryōshun's *Nan Taiheiki*, an Introduction and Translation (Part 1)

名を借りての批評——今川了俊『難太平記』の概説と翻訳（1）

本論は、今川了俊の『難太平記』の翻訳と分析を通じ、了俊にこの著作を書かした出来事——九州探題からの罷免<sup>ひめん</sup>とそれに続く応永の乱への左祖<sup>きたん</sup>——について考察したものである。反乱が失敗に帰した後の了俊は、余生を著述と文学批評に送ることになるのだが、『難太平記』は、その隠棲期の1402年頃に書かれたもので、足利の頭領、義満への怨恨が根底にある。『難太平記』の原文には、章立ても小見出しもあるわけではないが、よく読めば3つの基本的な関心が見て取れる。ひとつは、源氏に連なる足利の血筋が、神授とも言える統治権を与えているという主張である。それゆえに了俊は、今川氏が「氏なき民と同じ者に」なってしまうのを防ごうとして、今川が足利に尽くしてきた忠誠を強調し、『難太平記』後半の義満批判への布石としている。もうひとつは、『太平記』の主張の否認である。『太平記』の叙述全体を否定しているのではなく、足利の政権掌握に貢献した諸氏族の勲功、とくに自らの今川氏の貢献が記されていないことへの申し立てである。そして最後が義満批判で、義満の失政が了俊の探題からの罷免を招いたと難じている。重要なのは、了俊は義満個人を批判しているのであって、足利氏を批判しているわけではないということだ。『難太平記』の多くの部分が、義満が統治者として不適格であったということと、了俊が応永の乱で反乱軍側についたのは、足利家に対する忠誠から出た行為であったという主張に割かれている。『難太平記』という表題——これは了俊自身がつけたわけではない——が誤解を招きやすくしているのだが、『太平記』批判は、上述のようにこの著作の一面にすぎない。『難太平記』全体を貫く志向は、今川氏の名誉の保全と、了俊の没落を画策したと彼が考えている義満に対する批判に存する。

【足利義満、足利満兼、今川了俊、南北朝、『難太平記』、応永の乱、大内義弘、『太平記』】

Mia M. MOCHIZUKI

A Global Eye: The Perception of Place in a Pair of Tokugawa *World Map* Screens

グローバルな視線——徳川の「万国絵図屏風」における《場》の知覚

東京の三の丸尚蔵館にある一対の屏風絵「万国絵図屏風」は、東洋と西洋の異なる文化的解釈によって《場》の概念が輻輳化されてきた歴史を持つ。これは日本にあったイエズス会の工房（c. 1583–1614）で、日本画の描法に従いつつも、西洋で画の修行をした西洋人画家によって、西洋の画材と絵画資料を用い、西洋的な画想に導かれて描かれたものである。それにもかかわらず「万国絵図屏風」は、これまで主に日本美術との関連で考えられてきた。本論は、画題のソースについて少し論じた後で、こうした屏風絵を描いた西洋のイエズス会の意図を分析し、当時の世界情勢の中における近世ヨーロッパ美術について再考したものである。その際参考にしたのが、16世紀の異文化交流に擬えることができそうな、20世紀初めに矢代幸雄（1890–1975）とバーナード・ベレンソン（1865–1959）という、東洋と西洋の先駆的な美術史家の間で交わされた往復書簡である。

本論では、細部に決定的因子を探る矢代の方法論に倣って、「万国絵図屏風」を制作するための西洋的枠組みを、《場》の4つの歴史的な使用域——〈欲望の場〉〈場の構成〉〈俗界の睥視〉〈場の指標〉——を用いて考察した。「万国絵図屏風」には、異文化接触に対する、近世の地理学、神学、哲学、人類学というレンズを通しての学際的なアプローチが看取される。大きく転換しつつあった《世界》という概念に、あるひとつの美術作品がどう反応しているかを見ることは、一国民の関心や利害を超える、真に世界的な美術史を構築することを妨げている現代の同じ矛盾のいくつかを照らし出してくれるように思われる。

【（ルネサンス・バロック期）美術、世界美術史、バーナード・ベレンソン、矢代幸雄、地図作成（法）、世界地図、ポルトガルの東方交易路、江戸】

Ricard BRU

The *Shunga* Collection of the Mito Tokugawa

水戸徳川家の春画コレクション

本論は、徳川御三家のひとつ、水戸徳川家の所蔵する新発見の 6 点の春画コレクションを紹介し、それを分析したものである。異なるタイプの作品（巻物、本、版画、性具）から成るこのコレクションは、徳川家の内部で、エロティック・アートが相当程度に受容されていたことの重要な証拠であり、ひいては、江戸期の支配階層の間でエロティック・アートが広く鑑賞されていたことを窺<sup>うかが</sup>わせるものとなっている。特に大名の徳川斉昭による手書きのメモは、17 世紀から 19 世紀にわたって、徳川家でこうしたエロティック・アートの入手が日常的に行われていたこと、さらには、すべての大名家でも春画を収集することが一般的であったことを示唆している。

【春画、秘画、秘戯、大名、水戸、好色、江戸時代、徳川斉昭、鞆絵、張形】

Reiko TACHIBANA

Loss and Renewal in Three Narratives of the *Nikkei* Brazilian Diaspora:

Ishikawa Tatsuzō's "Sōbō" and Its Sequels

ブラジル日系移民の3つのナラティブにおける喪失と再生——石川達三の『蒼氓』三部作

石川達三の『蒼氓<sup>そうぼう</sup>』は、1935年の第一回芥川賞受賞作で、その2つの続編が1939年に出版された（三部作全体も単行本として同年に出版されている）。物語は、一群の移民が、神戸にあった国立移民収容所に入った後、ブラジルへ向かうラプラタ丸に乗船するところから始まり、45日間の船旅を経てブラジルへ到着し、コーヒー農園で数日間を過ごしたところで終わる。3つの物語を結ぶのは、23歳のフィクショナルな登場人物、お夏である。彼女は（男尊女卑を含む）社会の階層格差を無抵抗に受け入れているように見えるが、それは多くの移民の実状を反映したものである。移民に苦難の道を歩ませた日本の移民計画は、当時の政府の近代化・帝国主義政策の一部を成していた。この移民政策に対する石川の声は微妙に変化しており、本論ではそのあたりの消息を、1930年代の（検閲や中国との全面戦争といった）社会的・政治的文脈とともに考察する。

【移民、芥川賞、検閲、帝国主義、『蒼氓』、日系、棄民、ディアスポラ、ブラジル、石川達三】

Chris GOTO-JONES

Is *Street Fighter* a Martial Art?

Virtual Ninja Theory, Ideology, and the Intentional Self-Transformation of Fighting-Gamers

「ストリートファイター」は武道か？

—ヴァーチャル・ニンジャ理論、イデオロギー、ファイティングゲーム・プレイヤーの意図的な自己変容

本論は、格闘ゲーム（ビデオゲーム）の経験を一種の自己陶冶、修行として研究することが可能か、そして暴力的なビデオゲームがプレイヤー（および、周りの社会）に及ぼす潜在的な悪影響という昨今の議論の方向性を変えることは可能かを問う実験的な考察である。5年にわたり世界各地のビデオゲーム・プレイヤーについての調査とインタビューを行って集めたデータを、いわゆる武士道の伝統（禅と武道の交差したテキスト）の分析とともに、ゲーム自体の批判的で創造的な「読み」に基づいて解釈した。結論として、格闘ゲームは、それ自体、一種の武道として体験され、プレイヤーが自己変革できる可能性を十分に潜在させているが、それにはプレイヤーの適切な意思が駆動される必要があること、つまり、プレイヤーの意思をそういう方向に導くようゲームの製作者側がマニフェストで謳う必要があることを指摘した。

【ビデオゲーム、ゲーム的オリエンタリズム、デジタル道場、倫理、自己陶冶、禅、武士道、暴力、マニフェスト、身体化】