

榎

KaYa

vol.08

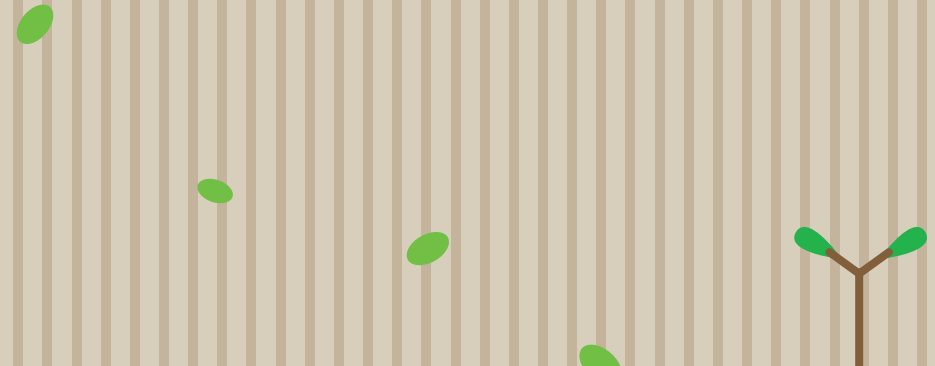
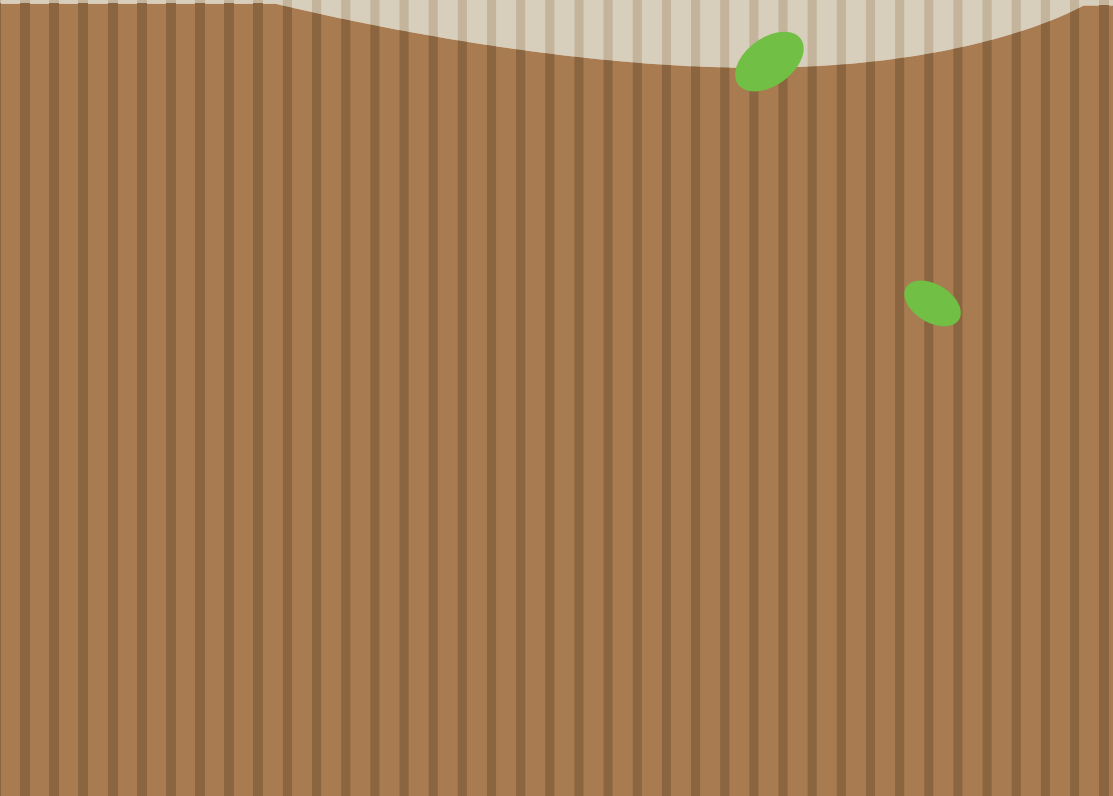
亜細亜大学
国際関係学部編集



KaYa
08
亜細亜大学
国際関係学部

国際関係・多文化
フォトジャーナル

Asia University Faculty of International Relations



Contents

ESSAY

04 内と外の
ガネーシャ神の祭礼
小磯 千尋

銅像よもやま話 8

10 キャラ銅像
高山 陽子

ESSAY

18 戦争展示と境界線の引き方
大塚 直樹

オンラインワーク

26 「アクティブキャリア入門 I A・B」
における新入生の「居場所感」を
高めるためのグループワーク
野々垣 みどり



かや
榧 とは



亜細亜大学内のゆうちょ銀行 ATMの裏側に記念樹があります。それが榧の木です。この記念樹は、1941（昭和16）年の本学創立当初に植樹されました。先達に敬意を表わしつつ、半世紀以上にわたり本学の歩みを見守ってきた榧とともにグローバル化時代に挑戦してゆこうという国際関係学部の思いが本ジャーナル名の由来です。



亜細亜大学 国際関係学部

〒180-8629 東京都武蔵野市境5-8

学部についての詳細は

<http://www.asia-u.ac.jp/academics/international/>

『榧』はPDFデータでも閲覧いただけます。
※亜細亜大学学術リポジトリから入手できます。

ESSAY

内と外の
ガネーシャ神の祭礼

小磯千尋



写真3 家庭内の礼拝では、ガネーシャ神の好物であるモータク(甘い餡の入った食べ物)が供えられる

ガネーシャ神とガネーシャ祭礼
 仏教を介して日本に入ってきた、ガネーシャ神は歓喜天として知られている。もともとガネーシャ神はシヴァ神とパールヴァティー女神の長男といわれており、『ガナパティ・プラーナ』が伝える以下の話が広く知られている。「沐浴する際に見張りが必要となったパールヴァティー女神は自らの垢で人の形を作りそれに生命を吹き込み、見張りを命じた。母親に沐浴の間誰も通してはならな

いと厳命され、シヴァ神が帰宅しても家に入れなかったために戦いとなり首を切り落とされてしまった。息子の死を嘆き悲しんだパールヴァティーの様子を哀れんだシヴァ神が、家来に最初にやって来た生き物の首をとってくるように命じ、その首をつけて生き返らせた。その生き物が象であったために、象の頭をもつようになった」〔長谷川 1992:82〕
 このような特異な出生譚をもつガネーシャ神は、全インド的に信仰を集めており、多くの名前で知られている。群れの長を意味するガナパティ、象の頭を持つ者を意味するガジャンナン、障害の王を意味するヴィグネシュヴァル、障害を除くする者を意味するヴィナーヤク、めでたい・吉祥の姿を意味するマンガラムールティ、孔雀の神を意味するモレーシュヴァル、片牙の者を意味するエーカダンタなどである。これらの名前はこの神の持つ多面性を象徴しているといえよう。ガネーシャ神は障害をもたらす神として

怖れられると同時に、その障害を除く神としても信仰を集めている。人々は新たに物事を開始するときは、必ずこの神を礼拝して、成就を祈願する。「シユリー・ガネーシャ(吉祥のガネーシャ神)」とは、「物事を始める」という意味の動詞として用いられている。また、富と幸福をもたらす神としても知られており、商売の成功も約束してくれる。インドの二大叙事詩のひとつ『マハーバータ』を筆記したという言い伝えから、学業・学問の神としても信仰されている。
 ガネーシャ神の祭礼として知られているのは、「ガネーシャ・チャトウルダティー」から「アナンタ・チャトウルダシー」(ヒンドゥー太陽太陰暦第六番目の月、バードラパド月白分の第四日から第一四日まで)行われるガネーシャ神の生誕を祝う祭りである。マハーラーシュトラ州全体で祝われるが、特に海岸地域のコンカン地方ではクラ・デーヴァター(一族の神)がガネーシャ神の家庭が多

象の頭をもつ神様

「ガヌパティバツパーモレーヤー、プルチャーワルシヤールウカルヤー! (ガヌパティおじさん、孔雀の神様、来年も早く来てね!) のかけ声が町のあちこちで聞かれるようになると、祭りはクライマックスを迎える。ここは、インドの中部、マハーラーシュトラ州のプネー。象の頭に太鼓腹、四本の手をもつ異形の神は全インド的に人気が高い。特にマハーラーシュトラ州では、民族運動の高揚とともに、本来家庭内祭祀であったこのガネーシャ神の祭りを、コミュニティ(公共)祭礼として大々的に執り行うようになった。町の辻々には、マンガブと呼ばれる大きな仮設の神殿が設置され、大きなガネーシャ神の像が安置される。マンガブという祭礼組織が主体となって、資金調達から意匠を凝らした装飾、祭りの期間のプログラムの企画まで執り行う。マンガブは在地の寺院や、地域のコミュニティ、職場、体力増強のためのジム、婦

人会、青年会、子供会などの名が冠されている。その数は年々増え、一〇〇〇以上を数えるまでになった。
 それと同時に、家庭内では昔ながらのガネーシャ生誕祭がひっそりと祝われている(写真1、2、3)。



写真1 街頭で家庭祭祀用に売られているガネーシャ神像



写真2 家長が正装してガネーシャ神の像を家に持ち帰る



写真8 公共祭礼のクライマックスの行進



写真7a まばゆいばかりに飾りたてられた公共祭礼のガネーシャ神



写真4 コンカン地方の家庭内で祀られたガネーシャ神を水場に戻す行進

いたため、最重要の家庭内祭祀とされてきた。地域、出自によって異なるが、各家庭では数日間（一日半、三日、五日、七日、一〇日間）ガネーシャ神の像を飾り、供物を捧げて、家長が礼拝を行ってから、神像を水場に流して自然に返す（写真4、5、6）。



写真8a ターシャーと呼ばれる小太鼓を叩いて熱狂する人々

公共祭礼ができるまで

家庭内でひっそりと祝われていた祭礼が、公共祭礼として定着する過程について簡単に触れておきたい。実は公共祭礼としての歴史は浅く、一八九三年が最初である。きっかけは、一八九三年八月一日、ボンベイ（ムンバイ）で起こったヒンドゥーとムスリムの暴動にある。これはシヴァ神の寺院がムスリムに襲撃されたことに端を発する、暴動である。暴動を収拾するのに一か月を要し、



写真6 来年の来訪を祈りながら、神像を海に返す

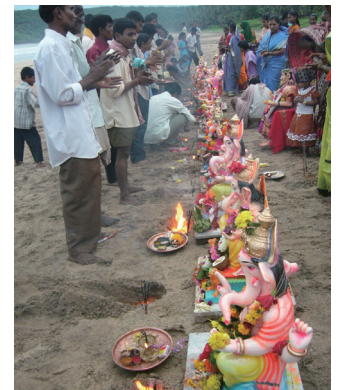


写真5 神像を水場に戻す前の最後の儀礼

これは公共のガネーシャ祭礼においても同様である。マンダルごとに仮設神殿を設け、そこにガネーシャ神の像を安置し、テーマに沿った飾りつけを行う。神

像が安置されている一〇日間、そこでは講演会やコンサートなどのカリキュラムが執り行われる。最終日はこの祭りのクライマックスともいえる「ヴィサルジャン」または「ミラヴヌーク」と呼ばれる神像を水場に流すための盛大なパレードが行われる。人々はガネーシャ神との別れを惜しむとともに、日ごろのうっ憤を晴らすかのように、鉦や太鼓の鳴り物入りで、紅い粉にまみれて踊り、「ガナパティ・パツパー・モーレヤー（ガナパティおじさん、孔雀の神様）」と大声で叫んで熱狂する（写真7、7a、8、8a）。



写真7 電飾に飾られたマンダブ

七五人の死者と三五〇人の負傷者が出た。最終的には一二〇〇人の逮捕者を出した。このような状況を受けて、ブネーのヒンドゥーとムスリムの関係も不安定になってしまった [Kelkar 1928: 332-339]。

ヒンドゥーとムスリムの暴動という緊張状況のもとで、ヒンドゥー教徒たちは結束を固めるために集まりを持ち、公共のガネーシャ祭礼の組織化を推進したといわれている。当時ヒンドゥー教徒も参加して行われていたイスラーム教徒のムハッラム（預言者ムハンマドの孫であるイマーム・フサインの殉教記念日。イスラーム暦の第一月の日から一〇日まで祝われる）を参考にガネーシャ祭礼が考案された。ムハッラムでは竹で作られた骨組みに紙や金属片を飾ったターブート（フサインの棺）がモスクの前に据えつけられ、人々は花を捧げたり、香を焚いたりする。アーシユラーと呼ばれる最終日にはターブートを引いて、鳴り物入り

筆者が一九八〇年代半ばに数年ブネー滞在していたころ（一九八三〜八七年）、ガナパティ・マンダブの飾りつけは、機械仕掛けで動く人形や、電飾を多用した華やかな装飾が目立った。一九九〇年代には急進的ヒンドゥー教徒によるアヨーディヤのバブリ・マスジット襲撃・破壊事件（一九九二年一月六日）などが起こり、ガネーシャ祭のおりも緊張感があった。一九九三年にはムンバイで暴動や連続爆破事件が起り、祭礼



写真11 電気仕掛けの舞台の飾りとガネーシャ神像

時の警察の規制がより強化されるようになるも、祭り自体は盛大に祝われた。一九九八年に強行された地下核実験、一九九九年のカーギル紛争など世界の注目を集める事件が起ると、すぐにマンダブの飾りつけのテーマに取り上げられた。このころからメディアの影響力が目立ち始め、新聞や雑誌の特別記事が掲載され、マンダブの飾りをカラー写真入りで掲載し、飾りつけのコンテストが行われるようになる。一九九三年には国営放送ドゥールダルシヤンによる祭礼のテレビで放映開始され、一九九五年にはケーブルテレビが連日祭礼特集を放映し、ヴィサルジャンの行進はライブ放映を行うようになる。また、一九九八年には祭りの様子がインターネットで配信されるようになった。自然災害やインフルエンザが流行した年は、祭礼の装飾を質素にして、寄付金に回すなど、社会情勢に応じて臨機応変に対応している。近年、マンダブの飾りつけで著名なアーティスト



写真9 イスラームの祭りムハラムで曳かれるターブート

公共祭礼の組織化は、ただムスリムに對抗するためのものではなく、ヒンドゥー教徒内部の結束の強化を大前提としたものであった。民族運動の主導者B・G・テイクラを中心に、バラモンと非バラモンの溝を埋める手立てが長年模索されていた。ただし、それはバラモン主導で伝統的かつ文化的なものである必要があり、ガネーシャ祭礼はそのすべてを満たしていたと、えぬ「Courtright 1985:233」。そしてそれは大衆の



写真10 ターブートに礼拝する人々

反英意識を高め、独立闘争へとつなげることも意図していたのである。

ガネーシャ祭礼のマンダブの変遷

イギリスからの独立までは、マンダブの飾りつけも総じて戦闘的で、民衆を鼓舞するものが目立った。実際、現在のようにテレビなどの情報媒体がない当時、マンダブは大衆に直接的にアピールできる貴重な場であったといえる。一九二〇年代に入ると、幻燈などを使って大衆にアピールする手法もみられ、民族主義高揚を効果的に狙ったものが目立つようになる。「スヴァデーシ」が大衆に呼びかけられ、神話や叙事詩のエピソードを飾りつけのテーマとして取り上げた場合も、必ず言外に不当な統治をするイギリスとそれに苦しむインドを盛り込んでいた。「ラーマヤナ」でラーヴァナがシター妃をさらってゆく場面などが取り上げられたが、そこにはラーヴァナとイギリス、シター妃とインドを重ねあわせる意図がみえた「Kaur 2003:chapter」(写真11)。

が生まれるなど、マンダブが新しい才能を開花させる場として認識されるようになっていく。

二〇〇〇年代に入ると、祭りの騒音問題や石膏でできた神像や大量の供物を川に流すことから生じる環境問題が取り沙汰され、祭りのありかたが議論されている。特にカーニバル化する祭りに批判的な意見が増えている。

参考文献:

- Cashman,R. 1975 *The Myth of the 'Lokmanya': Tilak and Mass Politics in Maharashtra*. University of California Press.
 Courtright,P.B. 1985 *Ganesa—Lord of Obstacles, Lord of Beginnings*. Oxford University Press.
 Kaur,R. 2003 *Performative Politics and the Cultures of Hinduism*. Permanent black.
 Kelkar,N.C. 1928 *Lokmanya Tilakanche charitra Uttardha*, 2 vols. Datta Prakashan.
 長谷川 明 1992『インド神話入門』新潮社。

近現代の政治家の銅像を建てるのが難しくなっている昨今では、小説やマンガのキャラクターの銅像は政治的に安全なものとして好まれる傾向がある。例えば、京都が世界遺産に登録された翌年の一九九五年、宇治川の畔に勾宮と浮舟の



写真2 宇治十帖

二〇一六年、ある銅像に、「暴力を肯定するものではない」というプレートが付けられた。それは、一九八五年に熱海海岸に設置された『金色夜叉』の貫一とお宮の銅像である。銅像は、「来年の今月今夜になったならば、僕の涙で必ず月は曇らして見せる」と言って、資産家の男を選ぶお宮に貫一が足蹴りにするクライマックスのシーンを再現している。外国人観光客が増え始めたころ、暴力を肯定していると誤解されるという指摘があったため、熱海市が注意書きを付けた。これについては、銅像そのものを撤去すべきであるとか、文学作品に対して注釈は必要ないといった様々な意見が寄せられた。

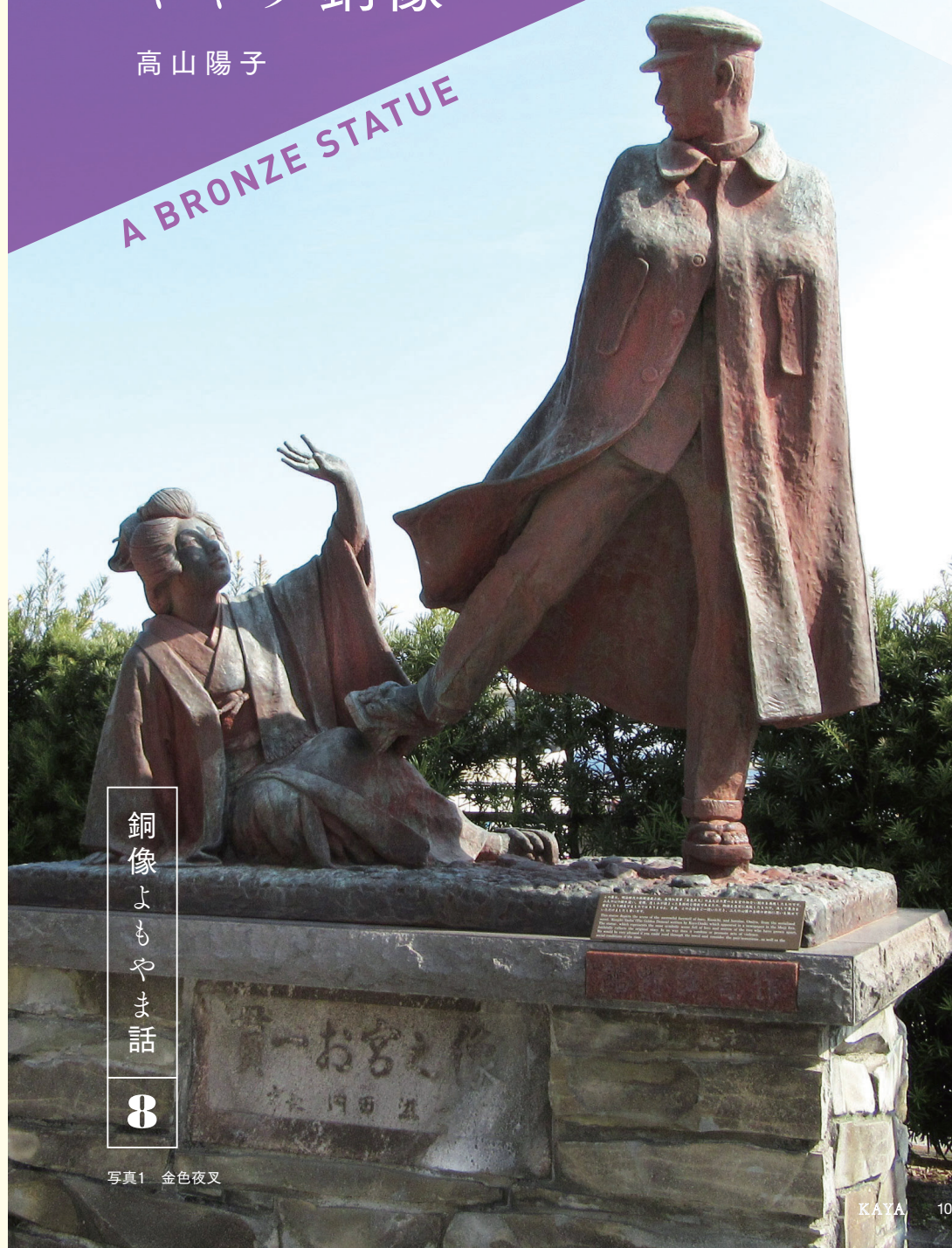
銅像が建てられた。『源氏物語』の「宇治十帖」を象徴することから、宇治十帖モニュメントと名付けられた。

キャラ銅像

高山陽子

A BRONZE STATUE

STORY



銅像よもやま話

8

写真1 金色夜叉

熱海の『金色夜叉』や宇治の『源氏物語』など、架空の人物の銅像は、地域性を表すものとして地域おこしに利用される。例えば、福井県の敦賀駅前の通りには『銀河鉄道999』と『宇宙戦艦ヤマト』のキャラクターの銅像が計二十八体ある。これは敦賀港開港百周年を記念し



写真3 宇宙戦艦ヤマト

て設置されたものである。原作者の松本零士氏と特別な縁があるわけではない。こうした銅像はキャラクター銅像やキャラクター銅像と呼ばれる。以下、本稿ではキャラクター銅像と呼ぶ。楠見・南は、「モニュメントになったキャラクター」という意味でこれらの銅像を



写真4 銀河鉄道999

「もにゅキャラ」と呼び、その形状や設置場所について分析している。「もにゅ」を平仮名にした理由は、「ゆるキャラ」を意識したこと、偉人や英雄などの従来の堅い銅像とは区別するためである[楠見・南2017]。

「もにゅキャラ」は基本的にマンガとアニメのキャラクターの銅像である。その嚆矢となったのは、一九八三年に飯能の能仁寺境内に建てられた鉄腕アトム銅像である。除幕式には手塚治虫本人も参列し、銅像設置は話題となったが、マンガのキャラクターを銅像にすることに反対意見も多かったという。二〇〇三年、能仁寺近くの飯能中央公園に移設され、現在に至る。プレートには世界で唯一の鉄腕アトム銅像と記されているが、その後、西武池袋線・大泉学園駅前にも設置された。

二〇一五年、大泉アニメゲートに、鉄腕アトム、『銀河鉄道999』の星野鉄郎とメーテル、『あしたのジョー』の矢吹丈、『うる星やつら』のラムの五体の銅像が建てられた。

日本初の長編アニメ映画『白蛇伝』（一九五八年公開）は練馬の東映動画（現、東映アニメーション）が制作した。そのため、練馬は日本アニメーション

ン発祥の地とされる。一九六三年放送開始のテレビアニメ『鉄腕アトム』を制作したのは、手塚治虫率いる虫プロダクションである。『鉄腕アトム』の成功を受けて、日本では多くのアニメ作品が放送されるようになった。こうした作品制

作を担った多くの会社は練馬にあった。練馬で作られたアニメ作品は、『狼少年ケン』や『ジャングル大帝』、『サイボーグ009』、『魔法使いサリー』、『あしたのジョー』、『ワンピース』、『プリキュアシリーズ』などがある。



写真5 鉄腕アトム



写真6 大泉アニメゲート



写真9 水木しげるロード

われた駅前商店街に百体以上の像が置かれたことで、境港には国内外から年間百万人以上の観光客が集まるようになった。

東京都葛飾区四つ木と立石には、二〇一三年から二〇一八年にかけて『キャプテン翼』のキャラクターの九体の銅像が設置された。原作者の高橋陽一氏が立石出身で南葛飾高校を卒業したと

いう縁で、葛飾区が設置主体となった。制作を請負ったのは、一九二七年創業の竹中銅器で江戸時代から鑄造の盛んな富山県高岡市に本社を構える。

二〇一八年三月一日、南葛飾高校正門横で大空翼ツインシユート像の除幕式が行われた。式には高橋陽一氏も参列し、以下のように述べた。

子どものころ、漫画は悪書と言われ

た。だが高校に銅像が設置され、漫画が子どもにも勇気や希望を与える文化として認められる機運がきているのではと思

い、とてもうれしい。「朝日新聞」二〇一八年三月一九日「葛飾区では『キャプテン翼』のキャラクター銅像を巡るコースマップを作成し、市のウェブサイトに掲載している他、立石駅などにもコースマップを置いている。

小学生の大空翼を実物大で表した最初の大空翼像については、「似ていない」、「怖い」という感想がインターネット上に寄せられた。『もにゅキャラ巡礼』においても、立体的な身体表現とマンガ的な顔の表現がミスマッチであると書かれている「楠見・南2017・68」。exciteニュースには以下のように書かれた。

漫画のキャラクターを忠実に銅像やフィギュアにすると、微妙な仕上がりになっているため、三次元になると違和感が

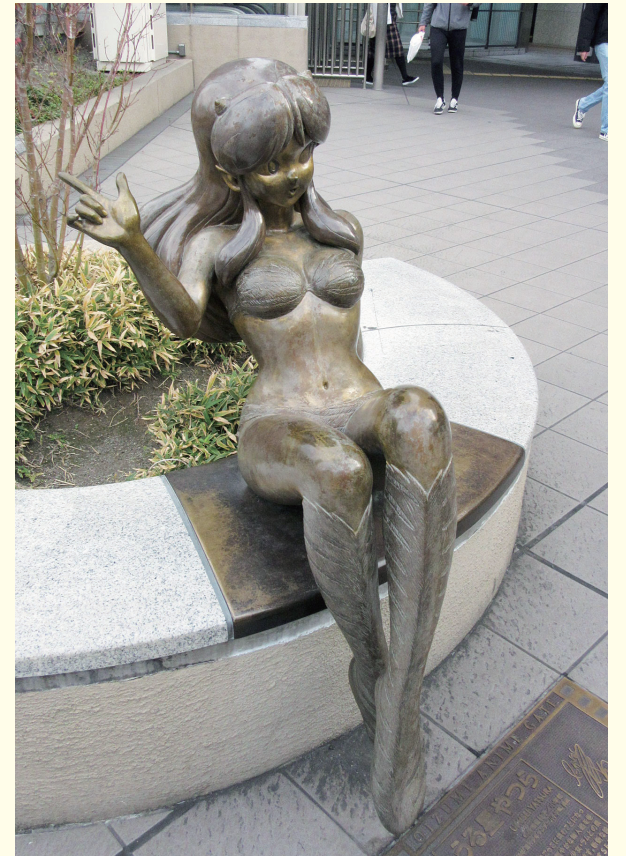


写真7 うる星やつら

作者あるいは作品に縁のある地に建てられた銅像で最も成功したのは、境港の水木しげるロードである。一九九三年、『ゲゲゲの鬼太郎』の作者・水木しげるの故郷である境港駅前商店街に二十三体の妖怪像が設置された。その後、八十体設置を目指して妖怪像設置数は増え続

け、二〇一八年の水木しげるロードのリニューアルでは銅像設置数は一七七となった。

これらの像は、為政者や英雄のものとも異なり高い台座を持たず、像そのものも小さい。二〇〇三年に開館した水木しげる記念館では、妖怪ブロンズ像設置委員



写真8 境港駅前

会が主体となって二〇〇四年から妖怪ブロンズ像設置スポンサーを募集した。像一体につき費用は一〇〇万円以上、高さは台座を含めて一・二メートル程度で、台座のプレートにスポンサーの名前が刻まれるとされた。その結果、全国から応募が殺到し、二ヶ月ほどで募集が締め切られた。かつて「シャッター通り」とい

…。「exciteニュース」

こうした微妙な仕上がりも含めてキラ銅像は日本の銅像の特徴であると言える。では、なぜ日本にはキャラ銅像が多いのだろうか。

その理由の第一は、マンガやアニメが日本文化を代表するものとなり、地域振興の一コンテンツとなっていたことである。

マンガとアニメについて簡単に振り返ってみると、かつてこれらは、文芸作品と比べると「くだらないもの」と見なされていた。特に、一九八九年、連続少女誘拐殺人事件が起こると、マンガとアニメの有害性が批判に曝された。一九九〇年代、全国のPTAが子供をマンガから守る運動を展開した結果、出版社は「成人コミックマーク」を設けて自主規制するだけでなく、有害図書と指定されたものを廃刊にした。

二〇〇〇年代に入ると、マンガとアニメへの否定的な認識が薄れ、日本的なサ

ブカルチャーとして重要なコンテンツとなっていた。一九九七年公開の映画『もののけ姫』の世界的なヒットなどの影響もあり、日本のマンガとアニメは海外でも注目されるようになる。二〇〇〇年、フランスで初めてJapan Expoが開催され、それは現在でも続いている。

マンガを専門とする博物館、京都国際マンガミュージアムが二〇〇六年に開館すると京都の数多くある神社仏閣と並んで京都の観光名所となる。日本政府はこうしたマンガとアニメの観光資源としての価値に着目し、二〇一〇年にクールジャパン戦略を始めた。ただし、当初より多くの人が予想したように、政府主導の文化政策は大失敗に終わった。

第二の理由としては、銅像建立の歴史が浅いことである。日本では明治に入ってから広場や公園などの公共空間に偉人・英雄顕彰の銅像を建てる慣習が始まった。

古くから顕彰碑としての銅像を建立してきたヨーロッパでは銅像に関する暗黙のルールが存在する。例えば、銅像設置は公園や広場などの空間とトータルで設計する、などである。それはどの場所から、どの角度で銅像を眺めるのかをあらかじめ考慮に入れていることを意味する。キャプテン翼銅像のように、道路の端っこに無理やり銅像を設置するようなことはしない。

また、銅像になるのは、誰もが認める偉人か英雄であり、マンガやアニメのキャラクターを銅像にしようという発想は出てこないだろう。だから、キャラ銅像を見たときにはちょっと戸惑いを覚えてしまう。マンガなのに銅像になっちゃって…。

楠見清・南信長『もにゅキャラ巡礼…銅像になったマンガ&アニメキャラたち』

扶桑社、二〇一七年

「翼くとツインシュート！」

「キャプテン翼」作者母校に銅像」

『朝日新聞』二〇一八年三月一九日

「公園に設置された『キャプテン翼』の

銅像が「微妙に怖い」と話題」

二〇一三年三月三〇日

[https://www.excite.co.jp/news/](https://www.excite.co.jp/news/article/Rocketnews24_310587/)

[article/Rocketnews24_310587/](https://www.excite.co.jp/news/article/Rocketnews24_310587/)



写真1 戦争証跡博物館の全景。博物館の名称が建物正面にベトナム語と英語で併記されている(2015年8月撮影)

の中心部は、フランス植民地時代の建築群が色濃く残り、町並みそれ自体が観光資源となっている。現在、統一会堂と呼ばれ、フランス植民地時代にはノロドム宮殿が位置し、ベトナム共和国時代には再建をへて大統領府として機能した施設の北西に戦争証跡博物館 (Bảo tàng Chứng tích Chiến tranh) が所在する。この博物館は、パンフレットによれば、現在、九つの常設展示ならびに特別展示をおこなっている(写真1〜6)。



写真3 武器模型は、来館者にとってフォトジェニックな場となっている(2015年8月撮影)



写真2 博物館の敷地内には、兵器などの模型が展示されている(2010年8月撮影)



写真5 博物館のグランドフロアには、世界各地のベトナム反戦運動の資料が展示されている。写真は、日本における反戦運動の展開を紹介している展示(2015年8月撮影)



写真4 博物館の敷地内左手には、フランス植民地時代につくられたコンダオ島の「虎の檻」(Chuong Cop)と呼ばれた監獄の模型が展示されている(2015年8月撮影)

ESSAY

戦争展示と境界線の引き方

大塚直樹

グローバルゼーションや多文化共生がキーワードとして謳われる現代社会は、視点を変えれば、国境に表顕されるような境界を必要としない／求めない世界といえるかもしれない。しかしながら、現実社会に目を向けると、さまざまな境界が存在する。グローバル化した社会状況を政治経済的な視点から理論化した「帝国」概念は、マルチチユードという対抗概念を召喚し、多文化共生は、前提としての異文化を指定してしまう。さらには、範例的ナショナリズムと結びついた国民国家の枠組みが解消されるどころか強化される場合も散見される。たとえば、日本では、一九九〇年代から近代化遺産が概念化され、それを世界遺産に登録してゆく動きが顕著にみられた。幕末・明治以降の近代化遺産に真正性を付与する行為は、国民意識の(再)形成の動力として作用する可能性をほらむ。

二〇世紀を振り返ったとき、インドシナ半島は、戦争や紛争が絶えなかった地

域のひとつといえよう。とくにベトナムは、フランス植民地支配から帝国日本の仏印進駐をへて、独立戦争へと向かい、ベトナム戦争後にはカンボジアや中国との戦争／紛争を経験した。戦争とは、原則として敵と味方を峻別して争う行為である。正規軍同士の争いのように両者の境界線が明確な場合ほど、戦争における敵と味方は瞭然とした形で布置される。他方において、ゲリラ戦では、正規／非正規の境界があいまいになることから、敵・味方の切り分けが視覚的のみならず概念的にも困難になることが多い。それであっても境界線が消滅しているとはいえない。

ポストコロナリズムのアナロジーとしてのポスト戦争社会では、戦争ないし戦争の記憶がナラティブを含めた展示という形をとって前景化する。かつてベトナム戦争の舞台となり、現在では南部の最大都市であるホーチミン市には、国内外から多くの観光客が訪れている。同市



写真6 博物館の展示と参観者。ここ数年、アジア系の参観者が増加しつつあるが、かつては欧米人が訪問者の大多数を占めていた(2015年8月撮影)

二〇一九年一二月時点の入場料は大人一人あたり四万ドンである。

現在の博物館は、二〇〇二年からはじまった改修工事をへて、二〇一〇年四月三〇日にリニューアルオープンした。周知のごとく四月三〇日はベトナムの祝日(南部解放記念日)である。二〇一〇年四月の開館に際して、建物の改装だけでなく展示自体にも変更が加えられた。改修前の博物館を訪問していた筆者は、新しくなった博物館を再訪したとき、違和

感のようなものを抱いた。確かに、これまで展示されていたホルムアルデヒド水溶液に漬けられた胎児 (cf. Lademann, 2007: 198, Figure 5.10) などが一部撤去されており展示品自体の変化がみられたものの、そうした物の相違とは異なるレベルでのズレを憶えた。そこで本稿では、展示施設の名称変更とそこにみられる境界線の引き方のポリティクスを考察しつつ、この違和感が胚胎した要因を探ってみた。

博物館のオフィシャルサイトによれば、前身となる施設が一九七五年九月四日に「アメリカならびに傀儡政権の犯罪に関する展示館」(Nha Trung bay toi ac My-Nguy)としてオープンした。その後、当該施設は一九九〇年一月一日に「侵略戦争の犯罪に関する展示館」(Nha Trung bay Toi ac Chien tranh xan luoc)と改称され、さらに一九九五年七月四日に現在の戦争証跡博物館に名称が変更された。ここでいう展示館

(Nha Trung bay)と博物館(Bao tang)の相違点は、シュヴェンケルによれば、前者が資料や物の展示のみをおこなうのに対して、後者が研究・収集・保全・教育などの機能をも有する点であるという(Schwenkel, 2009: 222, n.12)。

博物館の名称の変遷に注目すると以下の点があげられる。まず一九九〇年には、「アメリカおよび傀儡政権」が「侵略戦争」に入れ替えられている。Nguyは、漢越語で「偽」であるが、「ベトナム語大辞典」によれば、同単語を単独で用いた場合「外国からの侵略勢力によってつくられた政権または軍隊」の意味をなす。このことから、「ゴ・ディン・ジェム大統領にはじまるベトナム共和国を指している」と想定できる。次に一九九五年には「犯罪」および「侵略」の単語を使う代わりに「証跡」となった。

シュヴェンケルは、こうした博物館の変遷の背景に戦争証跡博物館の漸進的な民主化の過程があると指摘している。西

洋における博物館の民主化とは、知識生産にみる権力関係の変化や表象・消費実践の多様性に関連しているという(Schwenkel, 2009: 174)。何からの民主化なのかという点に対して、シュヴェンケルは、博物館関係者へのインタビューに基づき、プロパガンダ的な展示からの緩やかな移行ととらえている。たとえば、当該博物館にて二〇〇〇年四月に開催されたベトナム戦争に関する国際写真展ではプロパガンダ的な側面を強調するよりも「客観的」な展示が心がけられた(Schwenkel, 2009: 70)。さらに crime (toi ac) という単語を使用する博物館に対する、来館者、主としてアメリカの退役軍人やその他の観光客からの批判に応答する試みもなされたという。crimeの単語を取り除く動きは、一九九四年にアメリカの対ベトナム経済制裁が解除されて以後、これらの来館者が増加するなかで現実化していった(Schwenkel, 2009: 164)。

また、展示の変化は、参観者などからのコメントだけでなく、グローバルな権力関係からも影響を受けているという(Schwenkel, 2009: 174)。たとえば、一九九五年七月の博物館の名称変更、すなわち「犯罪」と「侵略」を取り除く行為は、ベトナムとアメリカとの国交回復の直前におこなわれた(Schwenkel, 2009: 164)。同様にベトナムと中国との関係が正常化した一九九一年には、同博物館にあった中国に対する敵対的な展示が撤去されたという(Erlanger, 1992: Schwenkel, 2009: 164)。

したがって、少なくとも一九九五年七月における戦争証跡博物館への名称変更には、第一にアメリカとの国交回復という政治的な要因と、第二に(とくにアメリカからの)参観者によるコメント・批判への応答という「客観的でバランスがとれた」展示を目指す実践とが刻み込まれている。なお、一九九〇年一月の名称変更は、「アメリカならびに傀儡政

権」から「侵略戦争」へと入れ替えられていることから、字義通りに解釈すれば、ベトナムに対する侵略戦争一般を指し示す、つまりそのような展示を試みるという意図があったと推考できる。

ここから、博物館の改修前後で筆者が持ち得た違和感は、戦争証跡博物館がもつ表象の機能変化であったと推察できる。言い換えれば、シュヴェンケルが指摘する民主化の概念に準拠すると、戦争証跡博物館の表象の境界線がプロパガンダ的な「正義／非正義」から「戦争／平和」に変更されたと言い得るかもしれない。

これに対して当該施設にて二〇一九年一二月に入手した無料パンフレットをみると、博物館が以下のように紹介・意味づけられている(写真7・8)。「戦争証跡」博物館は、ベトナム侵略戦争にみる戦争犯罪ならびに後遺症について研究および「資料」収集し、展示をおこなっている。また展示を通じて、博物館

アメリカの侵略戦争における枯れ葉剤の余波] (HAU QUA CHAT DOC DA CAM TRONG CHIEN TRANH XAM LUOC CUA MY O VIET NAM) が「エージェント・オレンジ」の影響」(AGENT ORANGE EFFECTS)、「ベトナム侵略戦争の捕虜制度」(CHE DO LAO TU TRONG CHIEN TRANH XAM LUOC VIET NAM) が「ベトナム戦争中の投獄制度」(IMPRISONMENT SYSTEM DURING THE VIETNAM WAR) となっている。

日本語版パンフレットは、ベトナム語からの直訳と想像されるが、英語版は「侵略」および「アメリカ」の単語が省略され、明らかに異なるコンセプトから訳出ないし作成されている。「犯罪 crimes」は使用されているものの、「そこでは「侵略戦争の犯罪」ではなく単に「戦争犯罪」とされている。くわえれば、ベトナム語の hau qua は「(好ましくない)結果」の意である。しかしなが

ら、このニュアンスが英語(および日本語)には表されていない。ただし、別の常設展の名称では、日本語で「枯れ葉材(タブ)被害」と訳されている。このことから、使用言語別にことばを使い分けられていること、言い換えれば、状況選択的にことばを選び取っていることがうかがえる。この点は、前述した英語版パンフレットの「外国の侵略勢力」という表現も同じコンテキストととらえてよいかもしれない。

したがって、少なくとも二〇一九年一二月現在、同博物館に置かれたパンフレットでは、言語別にことばが取捨選択されていること、とくに英語での表現に微妙な差異がみられること、具体的には「アメリカ」と「侵略」とが直接的に連接されるような表現が周到に避けられていることがわかる。

これに対して、ベトナム語と英語とで作成された戦争証跡博物館の公式ホームページは対照的といえる。博物館が紹介

されているページを確認すると、ベトナム語版では、まず博物館(当時の展示館)設立の趣旨として「侵略勢力との抗争におけるベトナム人民の英雄的功績を讃えると同時に侵略戦争の犯罪を告発し、悲劇的な影響をはっきりと指摘するために」開館したとされる。この部分の英語版をみると、微妙な相違があるものの、ほぼ同じ内容、すなわちベトナム語から忠実に翻訳した形で紹介されている。また、当該ページ全体を通して、ベトナム語と英語との掲載内容がほぼ一致している。これに関連して興味深い点として、博物館一階の二つの展示室の入り口に掲げられた案内には、ベトナム語と併記して英語でそれぞれ「侵略」および「アメリカによる侵略戦争」と示されていることがあげられる(写真9・10)。

さらに公式サイトでは、戦争証跡博物館の役割として「祖国の独立と自由を守る闘争精神 (tinh than dau tranh)」に関して、大衆とくに若い世代を教育するこ

は、非正義の戦争に反対する強い意志表示、平和の維持・構築および友好の精神を世界各国の人びとに伝えている」(「」内は引用者)。ここではベトナム語・英語・日本語のパンフレットを参照し、主としてベトナム語から翻訳したが、三者ともに記述に大きな差異がな



写真7 2019年12月入手のパンフレット表面。左から英語、ベトナム語、日本語



写真8 2019年12月入手のパンフレット裏面。左から英語、ベトナム語、日本語

い。ただし、英語パンフレットでは、「ベトナム侵略戦争」(chien tranh xam luoc Viet Nam)ではなく、「外国の侵略勢力」(foreign aggressive forces)となっている。

シュヴェンケルは、その著書で「一九九五年以降、博物館の英語とベト

ナム語のパンフレットには、犯罪と侵略の用語が使用されず、それはパンフレットのデザインが変更された現在まで継続している」(Schwenkel, 2009: 164)としている。シュヴェンケルは、当該パンフレットが具体的に何を指し示すのかわ明らかにしていない。このため、現在博物館に設置されているパンフレットにおいて、ある時点からこれらの用語が復活したのか、それとも継続的に用いられてきたのかは詳らかではない。しかしながら、少なくとも二〇一九年時点で博物館に設置されたパンフレットには、これら二つの用語が明記されている。

さらに興味深い点として、パンフレットにみる常設展示の名称がベトナム語/日本語と英語とでは異なっていることがあげられる(以下の日本語版の名称はパンフレットの原文ママ)。たとえば、「侵略戦争の罪悪」(TOI AC CHIEN TRANH XAM LUOC) が「戦争犯罪」(WAR CRIMES)、「ベトナムでのア



写真9 博物館1階の展示室の入り口。入り口上にAGGRESSIONの文字がみえる(2015年8月撮影)



写真10 博物館1階の展示室の入り口。入り口上にTHE U.S. AGGRESSIVE WARの文字がみえる(2015年8月撮影)

が指摘したプロパガンダ的な要素がにじみ出ている。

以上から、まず英語版パンフレットにおける表現の「ゆれ」は、シュヴェンケルの指し示す民主化の潮流を含めて、そのときの政治的・社会的な状況に埋め込まれつつ、アド・ホックに対応した結果としてとらえることが妥当であろう。しかしながら、ここには、先にあげた二つの境界線が混交していることもまた事実である。さらにいえば、公式サイトの記事

ガンダとは、「ある政治的意図のもとに主義や思想を強調する宣伝」の「ある」の部分が共産主義に絡め取られていた／いることから、平和とは併存不可能なものとして二項対立化してしまう。

なお、前述のパンフレットにおいて同様の内容を記述している部分では、三つの言語ともに侵略戦争の表現が非正義の戦争 (chien tranh phi nghia) に変わっている。加えて、ナシヨナリズムの思想を喚起するような若者への教育部分の記述は省略されている。

以上に鑑みたとき、戦争証跡博物館の有する表象は、プロパガンダから民主化への漸進的な移行というよりも境界線が重層化したととらえるべきではなからうか。すなわち、現在の博物館は、ベトナムからみた「正義／非正義」ならびに「戦争／平和」の境界線が混淆し、後者がより強い表象力を保持しているといえよう。しかしながら、こうした境界線の変更は、他方であって傀儡(側の人び

と)と呼ばれ、現在の政治体制に異議を唱えていた思想を等閑視する側面を有することも否めない。シュヴェンケルは、こうした排除が決定的なことがらではないと指摘するものの (Schwenkel, 2009: 174) 、展示館・博物館の名称にアメリカ (My) とともに傀儡政権 (Ngu) の単語が明示されなくなった時点で、公式な見解から、その記憶が想起されがたくなったとみるべきであらう。

文献・インターネット資料

Erlanger, Steven (1992). Saigon, in *Transition and in a Hurry*. *New York Times Magazine*, May 17. <<https://www.nytimes.com/1992/05/17/magazine/saigon-in-transition-and-in-a-hurry.html>>. 2020年1月19日閲覧。

Laderman, Scott (2007). "The Other Side of the War": Memory and Meaning at the War Remnants Museum of Vietnam, in *Glenow-Hecht*. Jessica C. E.,

述・展示室入り口の案内を確認する限りにおいて、博物館にみる民主化のプロセスを換骨奪胎しているともとらえられる。この点について、当該施設の名称変更が七月四日(一九九五年)におこなわれ、リニューアルオープンが四月三〇日(二〇一〇年)であったことも複数のコンテンツからみて象徴的である。

また、公式サイトでは、先のナシヨナリズムの喚起を連想させる記述に続けて、並列関係にあたる文章で「侵略戦争に反対する意識、世界中の各民族間の平和維持・連帯・友好」について教育すると謳われている。ここには、戦勝国として自らを位置づけるベトナムにおいて、ナシヨナリズムと世界各国の人びとの平和や団結の思想が容易に共存しうることが示されているといえよう。したがって、ベトナムでは「戦争／平和」の境界線の補助線として、プロパガンダに基づく線引きが自己矛盾せずに存在できる。これに対して、アメリカにおけるプロパ

ed. *Decentering America*, Berghahn Books, pp. 171-209.

Schwenkel, Christina (2009). *The American War in Contemporary Vietnam: Transnational Remembrance and Representation*, Indiana University Press.

戦争証跡博物館のオフィシャルサイト〈博物館の紹介〉
ベトナム語 : <<http://www.baotangchungtichientranh.vn/Main.aspx?L=VN&P=1>>

2020年1月19日閲覧。

英語 : <<http://www.baotangchungtichientranh.vn/Main.aspx?L=EN&P=1>>

2020年1月19日閲覧。

「アクティブキャリア入門 I A・B」 における新入生の「居場所感」を 高めるためのグループワーク

野々垣みどり

二〇二〇年度前期の講義は、新型コロナウイルス感染症拡大防止のために全面的に非対面方式にて行われました。オンライン化に伴う困難や混乱がある中で、キャリア教育を担当している私にとって一番悩ましく思ったことは、新入生達にとって新しい人間関係を構築することが非常に困難な状況に置かれてしまったことでした。キャリア教育においては「社会的・職業的自立、学校からの社会・職業への円滑な移行に必要な能力」（中央教育審議会「今後の学校におけるキャリア教育・職業教育の在り方について」（答申）、二〇一一）の養成が求められていますが、なかでも基礎的・汎用的能力のうち人間関係形成・社会形成能力は、社会で共生していくために必要不可欠なものになります。

一般的に大学、家庭、自分の部屋など物理的な空間として「居る場所」を「居場所」と言います。心理学の領域においては、心理学的居場所「心の拠り所とな

る関係性、および、安心感があり、ありのままの自分を受容される場」（則定、二〇〇八）という概念があり、心理的居場所があることに伴う感情を「心理的居場所感」といいます。大学生の「居場所」に関する主観的感覚である「居場所感」を高める、自分にとって安心できる人〆は「自分が感じていることを同じように感じてくれる人（共感性）」、「自分のことを認めてくれる人（被自己評価）」、「自分と一緒に行動してくれる人（共行動）」といった人であることがわかっています（益川、二〇一二）。前期の「アクティブキャリア入門 I」では、履修する新入生達が共感性、被自己評価、共行動の存在を感じる事ができるような仕掛けを入れました。

本稿では、論文ではなく気軽なスタイルで、第五回（六月一二日）から第八回（七月三日）にかけて行った動画ビブリオバトルから始まった一連のグループ

ワークについてごく簡単ではありますが、ご紹介いたします。

第五回（六月一二日）

■「ビブリオバトル」風アクティブキャリア入門の仲間とやれる体操／ダンス YouTube 選手権を実施。今回は、自粛生活期間中の運動不足解消、オンライン中心の生活の気分転換、クラス全員で何かを一緒にする一体感醸成等を狙い、本ではなくクラスの仲間と一緒に楽しめて一体感を感じられるような体操やダンスの動画を YouTube から選んでもらうことにした。

（※ビブリオバトルとは、京都大学情報学研究所共生システム論研究室の谷口忠大氏によって考案された本の書評ゲーム。それぞれが自分の好きな、紹介したい本を持ち寄り、その本の魅力を参加者に紹介する。本の紹介を通じてスピーチ能力向上の機会を持ち、コミュニケーションにもつながる。）

【学生の感想（一部のみ抜粋）】今回の授業は正直に言ってしまうとあまり楽しくできるとは思っておらず、自分の発表をただ真面目にやるとしか考えていなかった。しかし実際に始まると初対面とは思えないくらいに盛り上がり時間を忘れてしまうほどビブリオバトルを楽しんだ。プレゼンの内容をしっかりとお互いに聞いたうえで質問をすることでより濃い時間を過ごせたのではないかと思う。また質問が無茶ぶりなものが多々ありそこでグループの緊張がほぐれたのが私としてはとても良かったのではないかと感じている。zoom 授業で友達ができない中でこのような機会があるとストレスもなくなると改めて感じた。

第六回（六月一九日）

■前回の動画ビブリオバトルの振り返りと分かち合いを実施
【学生の感想（一部のみ抜粋）】一番最初にグループの中でリーダーになった

時、自分がまともな言いけないため一杯指示したり、話題を振ったりした。そのおかげで緊張もほぐれて、グループ皆で良い雰囲気でお話することが出来た。さらには全員で連絡先も交換して、事前に皆で発表の練習をしようということとなった。初めて大学の友達と放課後何か予定を立てたので新鮮でとても嬉しかった。

私たちのチームは、時間内にどんな風にか書くのかを全て決められたぐらいテキパキと話が進んだので、意外と聞き上手が多くて、意見を出せる皆だったんだなと思いました。いつもは大勢いるから発表している人を見るのは限られるけど、グループワークで全員がちゃんと喋れたのは雰囲気がよくとても良かった。あのグループのメンバーが大好きです。

第七回（六月二六日）

■グループプレゼンテーション「動画ビブリオバトルを成功させるコツ」を実施

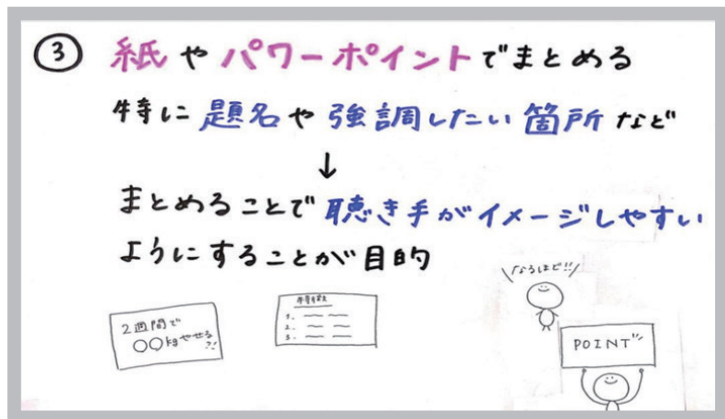
実施日時,テーマ	活動内容	講義後の個人振り返り,事前準備等
<p>第5回(6月12日)</p> <p>■「ビブリオバトル」風アクティブキャリア入門の仲間とやれる体操/ダンス YouTube選手権を実施</p>	<p>●Zoomのブレイクアウトセッションでグループごとに個人によるプレゼンテーション</p> <p>①5分間のスピーチ 1人ずつ、順番にスピーチ ②2～3分のディスカッション それぞれ発表の後に2～3分のディスカッションタイムを持つ ③投票により「チャンプ動画」を決定</p>	<p>●講義後,グループワークの振り返りをmanabaで実施し、次週までに全員のコメントを共有</p> <p>①自分自身のプレゼンの準備、実際のプレゼンを振り返り、良かったところと出来なかったところを挙げ、改善のために何が出来るかを教えてください。 ②他の人のプレゼンから学べたこと、今後取り入れてみたいことは何ですか? 具体的に教えてください。</p>
<p>第6回(6月19日)</p> <p>■前回の動画ビブリオバトルの振り返りと分かち合いを実施</p>	<p>●Zoomのブレイクアウトセッションでグループとなり第5回の活動の振り返りと分かち合い</p> <p>●クラス全体での振り返りと分かち合い</p>	<p>●振り返りと分かち合いを踏まえて次週までに、「動画ビブリオバトルを成功させるコツ」をテーマに3分間のグループプレゼンテーションを準備する。形式は自由。講義時間外に連絡をとりあって活動(※SNSを交換。講義時間外での交流のきっかけ作り)</p>
<p>第7回(6月26日)</p> <p>■グループプレゼンテーション「動画ビブリオバトルを成功させるコツ」を実施</p>	<p>●1グループあたり3分間でクラス全体に対してプレゼンテーション</p>	<p>●講義後,グループワークの振り返りをmanabaで実施し、次週までに全員のコメントを共有</p> <p>①自分自身のことについて振り返ってください。プレゼンの準備段階で、良かったところと出来なかったところを挙げ、改善のために何が出来るかを教えてください。 ②グループのメンバー一人ひとりの名前と共に、その人が準備からプレゼン実施にいたるまでの間にした具体的な行動を挙げたうえで、感謝の気持ちを書いてください。 ひとりにつき、最低1つ書くこと。メンバー全員について記述すること!</p>
<p>第8回(7月3日)</p> <p>■前回のグループプレゼンテーションについて、コンプリメント(褒める・承認)ワークと振り返りを実施</p>	<p>●Zoomのブレイクアウトセッションでグループごとにコンプリメント(褒める・承認)ワーク</p> <p>グループのメンバー一人ひとりについて、その人が準備からプレゼン実施にいたるまでの間にした具体的な行動を挙げたうえで、感謝の気持ち直接言葉にして伝える。全員に対して実施。</p> <p>●クラス全体での振り返りと分かち合い</p>	<p>●講義後,グループワークの振り返りをmanabaで実施し、次週までに全員のコメントを共有</p> <p>①コンプリメントをすることが個人にもたらす効果は何ですか? ②経験・体験の後に振り返りを行うことの意義は何ですか?</p>

【学生の感想(一部のみ抜粋)】人生初のグループプレゼンにしてはうまくできたと思います。しかし、ほかのグループのプレゼンを見て、もっと改善・工夫ができることやアイデアなど、たくさん気づきがありそれを得ることができた一日だったので、これからのプレゼンに生かそうと思います。みんなで一つのプレゼンを作れて楽しかったです。ZOOMでプレゼンテーションなんてできるの?、そんなに話したこともない友達と?、とはじめは感じていた。しかしながら、この一週間でのみんなの仕上がりには驚きました。オンラインで様々なことをするというスタイルも良いなと感じてきた。ZOOMでここまでできるのなら会ってやってみたらもっと素晴らしいものが出来るのではないかと思う、はやくみんなに会いたくなった。もう一度このメンバーで違う内容のプレゼンテーションを大学でしたくてたまらなくなりました!!!

【学生の感想(一部のみ抜粋)】相手の褒める、自分が褒められる、このような行為は相手との信頼がより深まってくると感じた。褒めることで相手の気持ちが良い気持ちになり、褒められることで自分の良さに気付ける。コンプリメントを日常でも多く使っていこうと感じた。面と向かって人を褒めるってなると少し照れちゃうし褒められると面と向かって褒められることが中々無いからとても照れしたがすごい嬉しかった。これから新しいことを経験したらしっかり振り返りをして次うまくできるようにしていきたい。自分が他の人より優れているところを見つけ、自分に自信を持てるようになることに意味がある。どんな些細なことでも、自分だけの良さを見つけることでグ

第八回(七月三日)

■前回のグループプレゼンテーションについて、コンプリメント(褒める・承認)ワークと振り返りを実施



ループの中での自分の存在意義を確かめることもできる。(※必要ない人なんていない!)

チェックリスト②

- ✓ 紙芝居
- ✓ パワーポイント
- ✓ 最初に逆に質問投げかける
- ✓ 笑を取る(^▽^)
- ✓ 前を見て話す
- ✓ 大きな声でゆっくりと
- ✓ 身振り手振り
- ✓ 時間が余った時の対処
- ✓ 情熱

一緒にやってみる！！

or

ワンフレーズ歌ってみたり…

ダンスをしてみたり…

引き込むような・わかりやすい内容

- ・みんなが知らない、驚く情報を取り入れる。
- ・具体的な動画の内容を説明する。世間的認知度などを示す。

ビブリオ・バトルを上手にこなす方法

- 01 パワーポイントを使って発表する
- 02 実体験
- 03 みんなが知っているジェスチャーを使う
- 04 時間と表情の管理

悪い点

- ・みんなの反応を見ていない
- ・早口
- ・内容がまとまっていない
- ・下を向いている

プレゼンテーションの始め方

皆さんはどちらの始め方により魅力を感じますか？

<h4>ビブリオバトルの攻略</h4> <p>準備不足</p> <p>①下調べ 特徴（題1枚、題1枚など）には目して情報収集</p> <p>②ある程度原稿を作成 下調べで利用した事と合わせて（内容や構成など）</p> <p>③練習 練習は、発表の工夫</p>	<h4>準備不足</h4> <p>①下調べ 特徴（題1枚、題1枚など）には目して情報収集</p> <p>②ある程度原稿を作成 下調べで利用した事と合わせて（内容や構成など）</p> <p>③練習 練習は、発表の工夫</p>
---	---

検証

プレゼンテーションする時
原稿は
あんまりいらぬ説

私たちが考えた3つのコツ、工夫

- 1つ目
 - ・今回のダンスの場合であれば、ダンスの一箇所だけみんなで一緒に踊ってみる
 - ・聞き手を引き寄せるような簡単なクイズを出す
- 選題に感じさせないようにすることができる

執筆者紹介（五十音順）

大塚 直樹（おおつか なおき）

国際関係学部多文化コミュニケーション学科・准教授。
主な担当科目は、観光地理総論、フィールドワーク入門。

小磯 千尋（こいそ ちひろ）

国際関係学部多文化コミュニケーション学科・教授。
主な担当科目は、比較宗教論、南アジアの社会と文化、ヒンディー語。

高山 陽子（たかやま ようこ）

国際関係学部多文化コミュニケーション学科・教授。
主な担当科目は、世界遺産論、テーマパーク論。

野々垣 みどり（ののがき みどり）

国際関係学部国際関係学科・特任准教授。主な担当科目は、
アクティブキャリア入門、キャリアデザイン（全学共通）。

榎 KaYa 国際関係・多文化フォトジャーナル vol.08

2021年 3月31日発行
発行：亜細亜大学国際関係研究所
制作：株式会社キンデル

問い合わせ先
亜細亜大学国際関係学部
〒180-8629 東京都武蔵野市境5-8
<http://www.asia-u.ac.jp/academics/international/>

本雑誌記事の無断転写を禁じます。
©2021 Faculty of International Relations, Asia University