

## 現代表象文化論 7

### 不死者達の明けない夜

#### — モダン・ゾンビのカニバリズムと欲動の普遍性 —

森 有 礼

#### 0. 序：モダン・ゾンビの基本的特徴

ゾンビと呼ばれる妖怪が巷間知られるようになって久しい。本来はハイチの土着的伝説の中に登場する、言わば魂を抜かれて奴隷化された死人同様の人間を指す用語であったゾンビは、しかし 1930 年代から怪奇映画のモチーフとしてしばしばスクリーンに登場するようになる<sup>(1)</sup>。だが多くの批評家が認めるように、ゾンビがホラー映画における一大モンスターとして世間の耳目を集めることとなったのは、ジョージ・A・ロメロ (George A. Romero) 監督による所謂ゾンビ三部作が世に出てからであろう<sup>(2)</sup>。彼が発表した『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』(Night of the Living Dead; 1968) 以降の、所謂モダン・ゾンビ映画の基本設定は、迫り来るゾンビに襲われた犠牲者が死後ゾンビとして蘇生し、他の人間に襲い掛かるという無限連鎖である。死者が次々と蘇って人を襲うという設定は、観る者に「捕食者であるゾンビの増大によって、捕食対象である人間は滅亡させられるのではないか」という直感的不安を抱かせる。人を襲って喰らい尽くすというゾンビのカニバリズムは、犠牲者 = 餌である人間の急速な減少に繋がる。更には襲われた犠牲者もまたゾンビとなって他人を襲うことで、ゾンビの数は等比級数的に増加する。それ故ひと度ゾンビがマジョリティとなった瞬間に、人類の滅亡は確定する筈だ。だがモダン・ゾンビ映画では、例えマイノリティになっても人類が滅びることは決してない。映画のジャンルの制約が、襲撃者であるゾンビと犠牲者である人類の両者を必要とするとは言え、これは大きな矛盾である。

周知のように、モダン・ゾンビは単なる食人鬼や食屍鬼 (ghouls) ではない。それは蘇った死者<sup>アンデッド</sup>、不死者 (彷徨い歩く死者)<sup>ウォーキング・デッド</sup> であるという意味で、死と生の境界を越えて観客である我々「人」の領分に侵入してくる他者である。ロメロの三部作の二本目に当たる『ゾンビ』(Dawn of the Dead; 1978) に拠れば、彼等は人としての意思も知性も失い、生前の生活習慣を無為に反復しながら本能的に人肉を求める魂無き骸であり、その意味では個人の肉体的な死の後も社会的には死者として未だ認知されない、言わば「二つの死の狭間」に立つ存在であり、それ故彼等を退治するためにはその首を刎ねるか脳を破

壊することで「再び殺す」必要がある。同時に「<sup>アンデッド</sup>不死者に噛まれた者もまた<sup>アンデッド</sup>不死者となる」という設定は、ゾンビと人との差異が実は極めて曖昧であることも示唆している。藤田直哉の著書の副題ではないが、「ゾンビとは、あなたであり、わたしである」という一節は、この意味で奇妙な説得力を持つ。人はふとした機会に、いとも簡単に他者に変わり得るのだ。その行く末に想起されるのは、人類の破滅と(不)死者で溢れかえった地上という黙示録的な世界の終焉であるが、そこでなお脈打っているのは、<sup>アンデッド</sup>不死者達の決して満たされることのない飢えと渴望だ。

本論はこうした満たされることのない<sup>アンデッド</sup>不死者達の「飢え」について考察する。モダン・ゾンビ映画の基本設定である人肉嗜食の欲望は、対象の所有、つまりその取り込みと同一化への衝動と、自己複製の欲動とが表裏一体となったものである。その意味で、ゾンビ映画においては食欲とエロス(とタナトス)が同種の欲動の異なる表現形態として提示されていることを指摘すると共に、所謂モダン・ゾンビと吸血鬼とを分ける基準が、その襲撃対象に対して人類=主体がマイノリティかマジョリティか、という点によるという仮説を検証する。共に人類に対する<sup>インヴェージョン</sup>侵略を主題としつつも、人類に滅ぼされる宿命にある吸血鬼に対して、ゾンビはラカン的な意味での「対象」、つまり「籠城する側/襲われる側」にとつての不安を具現化しているという点で吸血鬼と区別できるということを確認したい。また今世紀に入ってから所謂「ゾンビ・ルネッサンス」現象を、対象を取り込み増殖するというこのジャンルの特質として捉え直すことで、映画のみならず、文学や漫画、アニメに至るモダン・ゾンビの興隆についても考察したい。

## 1. 吸血鬼伝承とモダン・ゾンビ

歴史的には、モダン・ゾンビの直系の祖先は<sup>ヴァンパイア・フィクション</sup>吸血鬼ものではなく、中世ヨーロッパにおいてヴァンピールとかストリゴイ等と呼ばれた、民間伝承における吸血鬼になるだろう。ポール・バーバー(Paul Barber)の『ヴァンパイアと屍体 死と埋葬のフォークロア』(Vampires, Burial, and Death)によれば、ブラム・ストーカー(Bram Stoker)の『ドラキュラ』(Dracula)に登場する19世紀末のスタイリッシュな吸血鬼像以前に、少なくとも18世紀までには、東欧を中心として欧州全体に広く吸血鬼伝承が存在した。そこに出てくる吸血鬼は、死後も生き生きとして腐敗していない(但し腐臭漂う)肌や身体を備え、大量の新鮮な血液を体内に宿しており、夜な夜な墓から這い出ては人々(しばしば家族や親しい友人)を襲う<sup>ウォーキング・デッド</sup>「生ける死者」であったことは、例えば次の引用に活写されている。

ペーター・プロゴヨヴィツという名の臣民が一〇週間前に死亡し——ラーム郡キシロファ村に住んでいた——レツィア地方の風習どおりに埋葬されたのちに、同じキシロファ村でそれから一週間以内に老若合わせて九人が病気にかかってから二四時間後に死亡したことがあきらかになった。その者たちは臨終の床でまだ命のあるうちに、睡眠中に一〇週間前に死亡した前期プロゴヨヴィツが訪れてか

れらの体の上に腹這ってのどを締めた、だから自分はきっと死ぬだろう、とまわりに集った者たちに告げた。他の臣民は非常に嘆き、また、死亡したペーター・プロゴヨヴィツの妻が、夫が現れてかれらのオバンキという靴を求めた、と語ったのちにキシロファ村を去り他の村に移ったという事実によって、そのような[信念]をさらに強めさせたのである。そしてそのような者ら(村人はヴァンピールとよぶ)にはさまざまな印がみられる——すなわち死体が腐敗せず、皮膚が再生し、毛髪、ひげ、爪が伸びる——はずなのであるから、臣民らは全員一致して、ペーター・プロゴヨヴィツの墓を開いて、前記の諸印がその身に実際にみつかるかどうかをみることに決めた。……[記録者は]キシロファ村へ赴き、ちょうど掘り出したところのペーター・プロゴヨヴィツの死体を見聞して、真実そのままに記すのだが、まず第一に、ふつうならあるはずの死者特有の臭気をまったく感じず、その体は、鼻がいくぶん低くなっただけ以外は完全に生きているものようであることを発見した。毛髪とひげは——爪さえ、古いのはぬけ落ちて——延びていた。古い皮膚はいくらか白っぽくなってむけ、その下に新しいつややかな皮膚ができていた。顔、両手、両足、胴体全体は、生前にもこれ以上完全ではありえなかつたろうとおもわれるようであった。その口中に多少の鮮血を覩て、わたしは驚愕を禁じえなかつた。それは、村民の一致しているところにしたがうなら、この男が殺した人びとから吸ったものである。要するに、このような(前述したところの)者らがもっているといわれる目印はすべてあったのである。司祭とわたしがこの光景を観終ってしまうと、その間に悲嘆にくれるというよりは、いよいよ激昂していった臣民らは、全員で驚くべき速さで杭の先を——それで死者の体を突き刺すために——尖らせ、それを死者の心臓にあてた。そして突き刺すと、大量の鮮血が両耳と口からも流れ出たばかりか、さらに他の凶暴な徴候(おそれ多いので記述は省略する)も現れた。最後にかれらは通常の慣行にしたがって前述の体を燃やして灰にした。(グラディスク郡帝国司祭代理, qtd. in バーバー 21-23)

ここで挙げた例は、1725年にセルビアもしくはワラキアでの事件を記録したものとされているが、この引用を一読すれば、これらの内の幾つかの特徴、例えば死体が腐敗しない、生前と同様に新陳代謝の根拠と思しき様子が窺える、口中の鮮血や体内から出る鮮血から、吸血行為が疑われる、といったものは、『ドラキュラ』、特にその映画版等でも馴染みのモダンな吸血鬼のそれと一致する。

こうしたバーバーの説明を見れば、所謂モダン・ゾンビの行う直接的な人肉嗜食は別にしても、これ等の例がリチャード・マシスン(Richard Matheson)の『地球最後の男』(I Am Legend)や『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』に登場する不死者達に極めて近い特徴を持っており、恐らくはモダン・ゾンビの元型となる怪物像であったことは想像に難くない。繰り返せば、こうした吸血鬼と看做された屍体を調査したところ、多くの場合その体内に大量の血液を宿していたことから、蘇った死者が生者の生き血を

吸う、という連想を惹き起こしたという指摘も納得がゆく。こうした「生ける死者」は、上記引用にあるように、心臓に杭を打ち込むことによって、或いは屍体を火葬することによって退治され再び葬られねばならなかった。

またこうした東欧の伝承上の吸血鬼がしばしば激しい腐臭を漂わせている点は、死者の蘇りという観点から見れば神話的要素との関連も想起させる。バーバーはペーター・プロゴヨヴィツの記録と関連付けて、「『生き返った] 死体に悪臭がないというのは、つねに決まっているわけではない。それどころか一八世紀フランスの聖職者カルメ師は、「かれら [吸血鬼]」は、地中から掘り出されたとき、身体は赤く、四肢はしなやかに屈伸し、ウジもつかず腐敗もしていなかったが、悪臭はすさまじかった」と観察を記している」(26)と述べて、吸血鬼が嗅覚的にも明らかに通常の生ける人々とは異なる存在であったことを示しているが、強引に話を繋げば、近世初期の吸血鬼達のこの特徴は、例えば『古事記』に登場する、伊弉諾が伊弉那美の姿を求めて黄泉の国へ下っていった逸話や、『ギリシャ神話』におけるオルフェウスのユーリディケ探しの物語と根を一にしているとも考えることも可能だ。『古事記』における所謂「見るなのタブー」に纏わるエピソードは、伊弉諾が伊弉那美の醜く腐れ果てた屍体を目にして、鬼共と共に彼を追いかける妻を黄泉の国に閉じ込めて辛くも難を逃れたという結末と共に、屍体が蘇って襲ってくるという、後の日本の御伽話にもしばしば登場するエピソードを髣髴させる。

吸血鬼のもう一つの特徴として、血を吸われて死んだ者もまた同じ吸血鬼になる、つまり、吸血鬼（或いは吸血の欲望）は接触/摂食感染するというものがあるが、これも18世紀以前の東欧の伝承において既に確認できる。同じくバーバーは、吸血鬼に襲われて死んだ、もしくは吸血鬼の血を浴びた者が死後吸血鬼となって甦る例を幾つも紹介している。先述したように、これはモダン・ゾンビと共通する特徴である。その一つを以下に引用するが、これは1732年にドイツのニュルンベルクで刊行された『吸血鬼または人間の血を吸う者たちについて』というアンソロジーに再録された記録であるとされている。

メドヴェギアの村でいわゆるヴァンピールが人間の血を吸って何人かの人を殺したという報告があったのちに、わたしは、地方最高司令部の命令によって、その事件を徹底的に調査するために、そのために選ばれた数名の将校および二人の軍医とともに現地に派遣され[た]。……[生前ヴァンピールにとりつかれたことのある]アルノード・パオレの死後二、三〇日たって、当のこの男に苦しめられていると訴える者が現われ、実際に四人が殺された。この害悪を終わらせるために、人びとはアルノード・パオレを死後四〇日目に墓から掘り出した……この男が本物のヴァンピールであることがわかったので、人びとはその風習にしたがって心臓に杭を突き刺した。するとうめき声がきこえ、死体から大量の血が流れ出た。その日のうちに体を焼いて灰にし、墓に埋めた。事情聴取をした者たちはさらに、ヴァンピールにとりつかれ殺された人はすべてヴァンピールになってしまうといっている。したがってかれらは、前記の四人をも同じように墓から掘

り出した。(シュトルム & フェルカー qtd. in バーバー 41-42)

ここで紹介されている例はドイツの吸血鬼の例だが、この「感染/拡大する吸血者」というモチーフは我々の議論の対象である不死者アンデッドに極めて近い。不死者に襲われた者は——その骨肉の一片まで喰らい尽くされた者はともかく——必ず死後不死者アンデッドとなるというのが、モダン・ゾンビ映画における定番の設定であるが、それはこのように既に18世紀には広く知られていた、或いは信じられていた現象だった。ストーカーの描くドラキュラ伯爵のように、吸血鬼として蘇った自身の犠牲者達を自らの下僕として使役するような「階級的隷属化」の能力はないものの、寧ろそれ故に不死者アンデッドは爆発的に増え続けることとなる。

これまで吸血鬼とモダン・ゾンビとの共通点を確認してきたが、多くの批評家も指摘しているように、両者の決定的な違いは、吸血鬼が人類社会における被支配者マイノリティであり続けることに対して、モダン・ゾンビは人類を圧倒する支配者マジョリティとして人間の世界を侵略してゆく点だ。伝承上の吸血鬼にせよ、吸血鬼ものヴァンパイア・フィクションに登場するスタイリッシュな吸血鬼にせよ、彼等は人類に敵対しそして退治される、或いは人知れず滅びて行く運命にある。その意味では彼等は由緒正しきゴシック・ホラーの怪物としての役どころを弁えている(その日本に於ける展開の例は、例えば今や古典となった感のある萩尾望都の吸血鬼漫画である『ポーの一族』のような作品に窺えよう)。或いは比較的近年の映画『インタビュー・ウィズ・ヴァンパイア』(Interviews with the Vampire; 1994)や『ぼくのエリ200歳の少女』(Let the Right One In; 2008)のように、人類の迫害を恐れ放浪を続ける吸血鬼や、ステファニー・メイヤー(Stephenie Meyer)の『トワイライト』(Twilight; 2005)シリーズのように、人間と共存し共闘する吸血鬼も存在する。短絡的に吸血鬼をクィア批評の文脈に照らして論じようとするのは性急の誹りを免れないが、彼等は明らかにその性癖においても社会的地位においてもマイノリティの立場に甘んじ続ける。『ドラキュラ』やそれに先立つジョゼフ・シェリダン・レ・ファニュ(Joseph Sheridan Le Fanu)の『カーミラ』(Carmilla; 1872)のように、メイル・ホモエロティシズムやレズビアニズムを強く連想される倒錯的な性愛を全面に押し出した作品の趣向も、吸血鬼小説にはつきものである(こうしたジャンルの黙契性を逆手に取って、吸血鬼や不死者達が既にマジョリティと化した世界を舞台とした例としては、先述した『地球最後の男』や、それを下敷きとした藤子・F・不二雄の『流血鬼』(1978)がある)。一方モダン・ゾンビもの、殊にロメロの監督作品は、第一作目の『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を除き、人類が不死者アンデッドとの戦いに巻き込まれ、社会秩序が崩壊し或いは人類そのものが滅亡の瀬戸際に立たされた状況を呈して幕を閉じる。支配者マジョリティと被支配者マイノリティの立場が逆転しつつある、或いは既にその立場が入れ替わってしまったのが、吸血鬼小説と比較した際のモダン・ゾンビの決定的特徴である。前段で述べた言葉を借りれば、モダン・ゾンビは彼等の階級差や階層を解体し、全てを同一の存在である不死者アンデッドへと平準化するのだ。

## 2. モダン・ゾンビとカニバリズムの欲動

以降の議論をモダン・ゾンビに絞れば、モダン・ゾンビ映画は人と不死者との差異を抹消することで、悪夢的ではあるが一種の階級的ユートピアを創り出すと言ってもいい。例えば西山智則等が既に指摘しているように、ロメロのモダン・ゾンビ第二作目『ゾンビ』において、犠牲者となるべき人を涉猟する大量のゾンビ達の襲撃を恐れて放棄されたショッピング・モールの中を縦横に蹂躪するゾンビ達は、隙をついて漁父の利を狙う人間達と時として熾烈な死闘を演じつつ、他方では享樂的な消費文化を背景として、「人」であった時の社会的立場や階級も、更には性差や人種すらも超越して、その欲動に突き動かされるように人肉嗜食を享樂するが(西山 139-44)、これなどは屍体愛好ネクロフィリアという共通項に基づく自他の平準化の好例と言えよう。

勿論こうした平準化は、自我と主体を持つ人の側にとっては自己滅却の恐怖を齎す。フロイトの「不気味なもの」と題された論文を持ち出すまでもなく、よく見知った隣人や家族が、その外観はそのままに全くの別人になり果てるという分身ドッベルゲンガーのモチーフは、ゴシック・ホラーの定番だ。E. A. ポウ (Edgar Allan Poe) の「ウィリアム・ウィルソン」("William Wilson"; 1839) や R. L. スティーヴンス (Robert Louis Stephenson) の『ジキル博士とハイド氏』(The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde; 1886) といった古典から、『エクソシスト』(The Exorcist; 1973) や『SF/ボディ・スナッチャー』(Invasion of the Body Snatchers; 1978)、『ペット・セマタリー』(Pet Sematary; 1989) といったホラー・SF映画に至るまで、「もう一人の自分」や「悪魔・悪霊が乗り移って別人となった家族」の恐怖を描く物語は枚挙に暇がない。そしてこうした自己の分裂/消滅に直面するのが、モダン・ゾンビの犠牲者達だ。『ゾンビ』では、不死者アンデッドに襲われて瀕死となったSWAT隊員のロジャー (Roger) が、ゾンビ化する前に人としての尊厳を持ったまま死にたいと希う場面があるものの、その願いは叶わず、彼は死後即座に不死者アンデッドとして蘇生し、直ちに嘗ての仲間のピーター (Peter) によって再度銃殺される。これが自我喪失に対する実存的な恐怖である。また『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』では、ゾンビによる咬傷が元で亡くなった幼い娘が不死者として蘇るや否や、自分を献身的に看病してくれた母親を本能のままに殺害してその遺体を喰らうという衝撃的な場面もあった。確固たる自我を持つ吸血鬼ヴァンパイア・フィクションものの主人公と不死者アンデッドとのもう一つの違いが、この自我喪失(人がヒト以下になってしまう)という特徴であろう。

だがそうすると、犠牲者であり被支配者マイノリティの立場に置かれた人にとっては、モダン・ゾンビはラカンの対象であることは確認しておかねばなるまい。幾つかの例外はあるものの、自我を喪失し本能のみに衝き動かされる不死者アンデッドは、それ故にそれと対峙する我々主体/観客に恐怖を齎す。殊に最初はそれがよく見知った「慣れ親しんだ」ファミリアな存在であっただけに、その恐怖は増すこととなる。例えばカイル・ウィリアム・ビショップ (Kyle William Bishop) はフロイトの「不気味なもの」の概念に言及しつつ、次のよう

アンデッドに不死者の不気味さ (the uncanny) の本質について説明している。

If the "Heimlich Unheimlich" represents the most terrifying combination (the monster that is both extremely familiar in its human-like appearance yet extremely unfamiliar in every other way), then the zombie represents an ideal manifestation of Freud's configuration.

The uncanny is not only physically frightening but also constitutes a return of psychologically repressed trauma. As Freud points out, "This uncanny element is actually nothing new or strange, but something . . . estranged from [the psyche] only through being repressed"; in other words, the uncanny presents an element of that which may be familiar but isn't necessarily desired. For Freud, this repressed anxiety is the very concept of death itself, for, unfortunately, "the aim of all life is death." (Bishop 2010; 111)

ビショップに拠れば、「不気味なもの」とは言わば抑圧の効果として回帰してきた「慣れ親しんだ」な存在が齎す感覚である。彼はそれを「慣れ親しんだ存在ではあるが必ずしも望まれないもの」に対して抱く感覚であると指摘する。ならば「慣れ親しんだ」な者が不死者という「不気味な」モノへと変身する時、その変身/変容は実は不死者の側でなく、正にそれと対峙した我々の主体の側において生じているのだ。と同時に、「慣れ親しんだ」な者としての仮象を備えた存在が実は「不気味」な「モノ自体」であることが明らかになる瞬間、我々は自身の認識の閾を超えた現実界——ビショップの言葉を借りれば、「抑圧された心的外傷」——と直面することとなる。そしてこの現実界こそが、不死者が表象する制御不能な欲動なのだ。

ところで、この不死者の欲動こそが、本論が提起したモダン・ゾンビの矛盾の中核を成すことをここで確認したい。先にモダン・ゾンビ映画では、不死者の人肉嗜食が、対象を文字通り徹底的に喰らい尽くすことを指摘した。例えばロメロのゾンビ三部作の掉尾を飾る『死霊のえじき』(Day of the Dead; 1985)の終盤、大量の不死者の襲撃を受けた地下基地において、人々は一人また一人と襲われ、引き裂かれ、食い千切られる。不死者の襲撃とは即ち飽くことのないカニバリズムの実践であり、その食欲は満たされることのない欲動に突き動かされている。冷静に考えればこうした破局的状況の行く末は人類の滅亡である。だが奇妙にもモダン・ゾンビ映画のクライマックスでは、殆ど常にスクリーンに横溢する無数の不死者達が登場する。生き残って逃げ惑う少数の人々——それは不死者達に変わり得る人数の限界を意味する——を遙かに上回る数の不死者が画面を埋め尽くしてゆく様子は論理的に説明できるものではない(例えば、不死者達がそこにいる全ての人を喰らい尽くせば、最早新たに不死者達として蘇る死体すら存在しなくなる筈なのだが、それにも拘らずこの増え続ける不死者達の身体 (corpse/corpus) はどこから供給されてくるのか)。そこには圧倒的マジョリティである不死者達を強調するための映画の演出効果を超えた別種の何かが表象されていると考えられる。

断言すれば、不死者が体現する欲動とは、食を巡ると同時に、彼等には本来的な意味

においては不可能な<sup>セクシャリティ</sup>性<sup>と</sup>生殖を巡るものでもある。彼等の摂食行為とは、その本来的な意味において生殖行為、<sup>プロクリエーション</sup>延いては繁殖実践<sup>リプロダクション</sup>と等価なのだ。消尽から生成へと転じるこの一見倒錯的な逆転について考察するために、ここでわれわれはフロイトの次の議論を見てみたい。『性理論のための三篇』(1905)の第二篇「幼児性欲」において、幼児の多形倒錯の特徴に言及しつつ、いみじくもフロイトは食と性欲の関連について次のような指摘を行っている。

性器領域がまだ主流を占めていない性生活の編成を、性器期前の編成と名づけよう。こういった性器期前の編成については、これまでにわたしたちはもうすでに二つほど知っているのである。それらはいずれも、発達のはじめの頃の動物的な状態に逆戻りしている印象を与えるものであるが。

そういった性器期前の性的編成のうちの最初のものは、口唇的編成と名づけられるものであるが、必要があれば食人的編成と名づけてもよい。性的活動はここでは、食べ物を摂取することからまだ分離していない。つまりこの編成のなかでは、対立物はまだ未分化なままである。一方の活動の対象は同時にもう一方の活動の対象にもなっている。であるから、性目標は対象の体内化である。(フロイト 253-54)

所謂性(器)的对象が確固たる存在となる前の段階においては、対象を食べる行為とは即ち対象を愛する行為でもある。この意味において、一般的な意味で性的欲求や生殖機能を持たない<sup>アンデッド</sup>不死者(或いは吸血鬼をもここに含めてもよいだろう)が、対象となる人間を襲う=食べることによって自らの眷属を増やしてゆくという行為とは、性(生殖)行為の代理と言える。時代や地域は異なるが、ここで上田秋成の『雨月物語』所収の「青頭巾」、或いはそれに基づいて書かれた小泉八雲ことラフカディオ・ハーン(Lafcadio Hearn)の『怪談』(Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things; 1904)に収録された「食人鬼」の話の思い出してみよう。以下は『雨月物語』所収の「青頭巾」よりの抜粋である。

この里の上の山に一字の蘭若の侍る。もとは小山氏の菩提院にて、代々大徳の住み給ふなり。今の阿闍梨は何某殿の猶子にて、ことに篤学修行の聞えめでたく、この国の人々は香燭を運びて帰依したてまつる。……去年の春にてありける、越の国へ水丁の戒師に迎へられ給ひて、百日あまり逗まり給ふが、かの国より十二三歳なる童児を俱して帰り給ひ、起臥の扶けとせらる。かの童児が容の秀麗なるを深く愛でさせ給うて、年来の事ども、いつとなくとど怠りがちに見え給ふ。さるに茲年四月の比、かの童児かりそめの病に臥しけるが、日を経て重く悩みけるを、傷み悲しませ給うて、国府の典薬のおもだたしきまで迎へ給へども、そのしるしもなく、つひに空しくなりぬ。

懐の壁を奪はれ、挿頭の花を荒らしにさそはれし思ひ、泣くに涙なく、叫ぶに声なく、あまりに嘆かせ給ふままに、火に焼き土に葬ることをもせで、臉に臉をもたせ、手に手を取り組みて、火を経給ふが、つひに心神乱れ、生きてありし日



に違はず戯れつつも、その肉の腐り爛るるを呑みて、肉を吸ひ骨を嘗めて、はた喫ひ尽くしぬ。(上田 278-79)

この物語の本筋は、妄執のあまり鬼と化した廃寺の住職の亡魂を、旅の高僧が鎮める物語であるが、この住職が死後鬼と化した理由が、生前寵愛していた童児が病死した折、この子への妄執尽き難い余りに気が振れて、その屍体を愛撫しながら、やがて腐乱した童児の肉を吸い骨を嘗めて、遂にはこれを喰らい尽くしたが故であるという下りは、屍体愛好が食欲とも性欲とも密接に関連した行為であることを暗示する。中野美代子はこの作品に言及しつつ、その行為の要諦について次のように簡潔に指摘している。

肉欲の施行の表現は、愛する者を滅ぼし、これを食いつくすことにありはしないだろうか。性が形而下の目的として生殖すなわち有を一方の極におくならば、一方の極には、完全な無があるはずだ。一般には、情死がかかる完全な無の形態として存在する。しかし、上田秋成の「青頭巾」(『雨月物語』巻五)における高僧のごと[き] .....すさまじい死体嗜好(ネクロフィリア) .....もまた、肉欲の完全な無の形態である。(中野 25-26)

中野の指摘は実に的確であるが、モダン・ゾンビ映画特有の無差別で盲目的な人肉嗜食の底流には、このような<sup>ネクロフィリック</sup>屍体愛好的かつクィアな欲望が間違いなく存在しているのだ。同じ文脈で、咬傷や血液の交換を経て不死者や吸血鬼が「感染してゆく」というモダン・ホラーの定番的設定もまた、こうした無差別的で暴力的な生殖行為を象徴しているのだ(例えば、吸血鬼による吸血行為は口唇性交の暗喩である)。それは『快樂原則の彼岸』においてフロイトが見出した、リビドーとタナトスとの一種ウロボロスの関係を表象しているのだ。

或いはこうしたサディスティックな捕食行為による生殖行為の代替を、やはりフロイトの見地から「抑圧されたものの回帰」という枠組みで捉えることも可能だろう。些か文脈は異なるものの、キャロル・クローヴァー(Carol J. Clover)は、モダン・ホラー映画におけるスラッシュ・ムービーを論じる中で、性と暴力とが一種相互排他的な関係を取りながら展開していることについて、以下の通り論じている。

Actual rape is practically nonexistent in the slasher film, evidently on the premise... that violence and sex are not concomitants but alternatives, the one as much a substitute for and a prelude to the other as the teenage horror film is a substitute for and a prelude to the "adult" film... (Clover 29)

「スラッシュ・ムービーには実際のレイプは存在しない。大前提として.....暴力とセックスは両立するものではなく代替物であるからだ」というクローヴァーの指摘は、モダン・ゾンビの酸鼻を極めた襲撃場面が、何故画面から文字通り排斥され抑圧された<sup>セクシャリティ</sup>性の代わりとなり得るのかを明確に説明している。両者は共に享楽を求める行為であるという点において同一である一方で、その享楽の性質は全く異なる。その意味で、ホラー映画の文法に則って言えば、モダン・ゾンビ映画が齎す恐怖体験とは、完全な他者の享楽の領域である肉体の抹消=死を目指す、言わば「享楽せよ」という超自我的命令に基

づく反復強迫的な行為としての殺害と人肉嗜喰がスクリーン上に展開することで、正にそのホラー映画としてのジャンルの掟が抑圧する性的享樂が、食と殺戮の衝動と言う症候に変異した形で回帰している様子を目の当たりにすることであるのだ。

こうした観点からモダン・ゾンビを見直せば、そこにはもう一つのプロイト的タブーである近親相姦の問題が透けて見える。興味深いことに、<sup>アンデッド</sup>不死者達は一般に同族殺し=共食いをしない。彼等が襲うのは必ず生きた人間、即ち彼等にとっての他者/他人であり、ひと度死んで<sup>アンデッド</sup>不死者と化した者達においてもその習性は共通している。ここでジャック・アタリの興味深い指摘を確認しておきたい。その著書『カニバリズムの秩序』で、アタリは次のように食人族のユニークな特徴を指摘している。

[カニバリズムの] 暴力に制限を加えるために、周囲に脅威を与えることなく秩序を維持するために、《カニバリズムの秩序》はまずそれ自身が、<sup>アントロポファジー</sup>人食い行為に制限を設ける。例えば、グアヤキ族の死者は、生者であれば誰でも食べられるというわけではない。父親と母親は、息子と娘を食べることはできないし、兄弟姉妹は互いに食べあってはいけない。

ここには、カニバリズムと性とのつながりがほのめき、血のつながりがカニバリズムの制限を素描していることがうかがえる。他方、トゥピ族にとって、同じ一つの言葉が、「食べる」と「性交する」という二つのことを意味している。トゥピ族では血縁者を食べることは禁じられており、この禁止に違反する者は病気になると考えられている。グアヤキ族の場合には、娘を犯した父親は「娘を食べ」という罪で、部族の一人の女に食べられる。現実の性交が象徴的な食事を想起させるのか、あるいは、現実の食事が性的行為を象徴的に想起させるのか、それは定かではない。(37-38)

アタリが紹介する食人族達のエピソードは、『トーテムとタブー』における近親相姦の禁止と自殺に関するフロイトの解説を髣髴とさせる。それは<sup>アンデッド</sup>不死者にとって同族殺し=共食いが絶対の禁忌と同時に、同族ではない他人即ちヒトを食べることが生殖行為の代償であることを意味している。<sup>アンデッド</sup>不死者達は、その意味では峻厳な父の法に従いながら、捕食対象=婚姻対象である人を求めて彷徨い歩くのだ。それ故<sup>アンデッド</sup>不死者の欲動は、人に対する飽くことのない摂食本能に衝き動かされているながらも、興味深いことに近親相姦的な同族殺しを厳格に禁じた法にも支配されている。レヴィ=ストロースの交叉イトコ婚に関する構造分析ではないが、モダン・ゾンビの欲動は同族を保護すると共に、人類を捕食しこれを同化することで繁殖することをその目的として無意識的に構造化されている、とすら考えられる。

とすれば、これが本節の問いにおける答えを暗示していないだろうか。一方でモダン・ゾンビ映画におけるゾンビ化は、徹底した平準化を文字通り暴力的に実践する手続きである。それは人種や階級(更には<sup>セクシャルディ</sup>性的差異)を越えて、彼我の違いを無効化する。だがその一方で、<sup>アンデッド</sup>不死者達は人を絶え間なく喰らい、取り込み、それによって自己の複製を無現に<sup>リプロデュース</sup>繁殖させてゆく。犠牲者である人から見れば、ゾンビになること=ゾンビと

いう病に感染することは自己滅却の恐怖そのものであるが、<sup>アンデッド</sup>不死者達にとってそれは正しく<sup>プロクリエーション</sup>生殖行為の実践に他ならない。いみじくも西山は、ロメロの『ゾンビ』の結末が<sup>アンデッド</sup>不死者達と人間との力関係、そして両者の実際のな数のバランスが逆転し、「世界が<sup>ドーン・オブ・ザ・デッド</sup>『死者の夜明け』をむかえた」(139) 黙示録的な時点で終わることを指摘しているが、それは旧約聖書の「産めよ、増やせよ、地に満ちよ」のグロテスクなパロディとも思える(というも、<sup>アンデッド</sup>不死者達の<sup>プロクリエーション</sup>生殖行為とは畢竟他者=ヒトの殺戮に他ならないからなのだが)。この状況は、しかしスクリーン上の<sup>アンデッド</sup>不死者達のみならず、モダン・ゾンビ映画というジャンルそのものの逆説的な「生命力」をも示唆しているようだ。

### 3. 結論に代えて：感染と増殖

#### — モダン・ゾンビ作品のジャンルの横断と取り込み —

勿論こうした<sup>セクシャリティ</sup>性<sup>デス・ドライブ</sup>と死の衝動とが交錯する状況を社会ダーウィニズム的な文脈の中に置いて、細川美苗が指摘するように、<sup>アンデッド</sup>不死者の人肉嗜食行為から新たに生じる無数の<sup>アンデッド</sup>不死者達の誕生を、彼等と人類との恐るべき<sup>ミセジネーション</sup>人種混淆と看做すことも可能だろう。事実ロメロのゾンビ三部作の三作目である『死霊のえじき』には、バブと名付けられた、僅かながら意思と知性を持ち、人間と交感できるある種<sup>アンデッド</sup>ハイブリッドな不死者も登場する。だが今注目すべきは、前段で触れた、モダン・ゾンビに通底する超自我的な享楽への意志とでも呼ぶべきものと、その享楽を求めて更なる緊張と恐怖へと我々を衝き動かすある種のジャンル横断的なモダン・ゾンビの感染力だ。それは例えば『バタリアン』(The Return of the Living Dead; 1985) のラストに窺われる、核の炎に焼却されても「死なない」<sup>アンデッド</sup>不死者達の、他者を絶えず侵襲するハイブリッド化の力として我々に覆いかぶさってくる。この作品は1968年のロメロの『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の直接的な後日譚という設定になっている。そこでは一旦凍結保存されていた<sup>アンデッド</sup>不死者達が手違いで蘇り、人々を襲撃しては眷属を増やしてゆくのだが、それを殲滅するために<sup>アンデッド</sup>不死者達の町と化した一帯へ核弾頭砲弾が撃ち込まれ、<sup>アンデッド</sup>不死者達が文字通り核の灰となって消し飛ばされた後、それが雨となって地上に降りしきると共に、今度は墓地に埋葬されてきた白骨死体が蘇るのである。この消滅と再生の<sup>イモータル</sup>皮肉で不死的な無限連鎖は、モダン・ゾンビ映画が本質的に飽くことのない自己反復的・自己複製的衝動を描くジャンルであることを意味している。同時にそれは我々がこの20世紀に誕生した特異なジャンルを、どのようなものとして文化的に受容しているかということを示す指標にもなるだろう。

モダン・ゾンビ映画のジャンルの一大特徴は、それが極めて多くのエピゴーネンやパロディを算出し続けている、という点にある。例えば伊東美和編著の『ゾンビ映画大辞典』は、1968年の『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』以降2000年までの主要な作品だけでも、実に三百を超える作品をエントリーしている。21世紀になって以降も続々と作られるモダン・ゾンビ映画を含めれば、今日までに恐らく世界で千に迫る作品が作

られてきたに違いない。そして傑作・名作とされる幾つかの(幾つもの?) 正典を除いて、その大多数はロメロ(やそれ以前にあるポウや H. P. ラヴクラフト等)の創造した<sup>アンデッド</sup>不死者ものの露骨な盗作やパロディとなっている。先に触れた『バタリアン』も、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の後日譚の形を採ったスラップスティック・パロディであり、前者を物語世界において過去に実際に起こった事件であるという設定として展開する一種のメタフィクションとなっている。またマイケル・ジャクソンの 1982 年のアルバム『スリラー』の PV は、『ゾンビ』の大ヒットを受けたゾンビ・ブームが産み出した傑作である。小原文衛が指摘するように、ゾンビ映画は文学作品に直接の出自を持たないという点でも他のホラー映画のモンスター達と一線を画すジャンルであるが、その遠戚においてはゴシック・ホラーの水脈を受け継いでいると共に、自らが新たな起源として殆どグローバルな規模で多数の映画に散種/感染し続けていることは明らかである。

だがこのジャンルが他のメディアやジャンルを侵食してゆく例も近年非常に多くみられる。より正面から文学作品の正典をパロディする例としては、例えば最近映画化され、日本でも公開されたセス・グレアム＝スミス (Seth Graham-Smith) 原作の『高慢と偏見とゾンビ』(Pride and Prejudice and Zombies; 2009) がある(映画の公開は 2016 年)。この原作はオリジナルの『高慢と偏見』(Pride and Prejudice; 1813) の著者であるジェイン・オースティン (Jane Austen) との共著と言う体裁を取っており、そもそも原作にグレアム＝スミスが言わばとり憑いた形で書かれた物語である。だがモダン・ゾンビの特質をより明確に象徴するのは、日本公開時の同映画のキャッチ・コピーである「不朽の名作、感染」/「愛も世界も蝕まれる」というフレーズであろう。モダン・ゾンビというジャンルに文学というメディアが「感染」し侵蝕されるのだ。本作の粗筋は基本的にはオースティンの『高慢と偏見』をなぞりつつも、その背景に、既に百年を越える<sup>アンデッド</sup>不死者達とイギリス国民との戦いが見え隠れする。主人公であるベネット家 (The Bennets) の五人姉妹はそれぞれ少林寺拳法や剣術の達人であり、彼女達は<sup>アンデッド</sup>不死者達の襲撃に備えて要塞化されたロンドンから離れた田舎町で、時折襲撃してくる<sup>アンデッド</sup>不死者達を撃破することを一種の生業としている。オースティンの原作同様に、本作もまたヒロインのエリザベス (Elizabeth) と恋人ダーシー (Darcy) との結婚で大団円となるのだが、小説版では次の一節で幕を閉じる。

England remained in the shadow of Satan. The dead continued to claw their way through crypt and coffin alike, feasting on British brains. Victories were celebrated, defeats lamented. And the sisters Bennet - servants of His Majesty, protectors of Hertfordshire, beholders of the secrets of Shaolin, and brides of death - were now, three of them, brides of man, their swords quieted by that only force more powerful than any warrior. (321)

風習喜劇の定番である結婚とハッピー・エンディングは、この物語では物語世界全体の調和を意味しない。それは本作の映画版のエンディングにおいてより強調される。エリ

ザベスと姉のジェイン（Jane）とが共に結婚式を挙げて式場から出てくると、不倶戴天の敵である不死者達が敷地に侵入し、大挙して襲ってくるという、風雲急を告げる状況で物語は突然終わる。この種のオープン・エンディングはモダン・ゾンビ映画ではほぼ定番となつてはいるものの、文字通り喜劇が惨劇によって蚕食されるというこの展開は、モダン・ゾンビのジャンルの侵蝕力を裏付けるこの上ない好例と言えよう。或いは2002年以降数次に亘って続編が発表され続けている映画『バイオ・ハザード』（Resident Evil）シリーズのように、元々テレビゲームソフトとして発売されたものが映画化される等、所謂メディアミックス戦略の一環としてシェアを拡大してゆくゾンビものの例もある。このように、ゾンビ映画から他のメディアへとこのジャンルが広がってゆく例を、ピシヨップは興味深い示唆を持つタイトルの2015年の著書『ゾンビはいかに大衆文化を征服したか』（How Zombies Conquered Popular Culture: The Multifarious Walking Dead in the 21<sup>st</sup> Century）で幾つも紹介している（例えばコミック・ブックにモダン・ゾンビが展開するThe Walking Deadの例や、演劇、テレビドラマへの進出の例がそれである）。

だがより興味深いのは、ゾンビの所謂ジャンルの親和性もしくは侵蝕力とでも呼ぶべき影響である。モダン・ゾンビ映画が一種の「籠城映画<sup>シネジ・フィルム</sup>」であって、西部劇やその流れを汲むアメリカ映画とジャンルの的には同種であり、（殊にアメリカという）共同体に内在する自壊的要素を内包していることを指摘したのは小原（「ゾンビの詩学」73-83）であるが、それだけでなくモダン・ゾンビは殆どあらゆる物語ジャンルに取り込まれ得る、或いはあらゆる物語ジャンルに内包され得る主題であると言ってもよい。ゾンビに蹂躪された現代日本というポストカラストロフ的物語世界を舞台とした日常系マンガで、後にアニメ化もされた『がっこうぐらし!』（2012、アニメは2015）は、ゾンビ化した同級生の群を逃れて高校校舎に籠城しながらサバイバルする四人の女子高生を中心に、学園ものの世界観をモダン・ゾンビのそれと共存させつつ、想像的（imaginary）な日常がアポカリプティックな現実（the Real）と紙一重であることを暴いてゆく。本作は一種の叙述トリックを採用しており、ヒロインの高校三年生である丈槍由紀の主観的視点では、同級生達と「学園生活部」のクラブ活動として、校舎内に合宿しながら日常の高校生活を同級生達と送る物語が展開される一方で、由紀以外の学園生活部員達による客観的視点からは、校舎の敷地内をゾンビ達が徘徊する状況下で、校舎の下層階をバリアードで封鎖して、ゾンビの襲撃を逃れながら自らを上層階に監禁し籠城を続ける様が提示される。そこでは想像的な日常的現実と、一種の隠された真実としての「現実」とが乖離しつつも併存している。こうした「他者」との併存（共存ではない）は、モダン・ゾンビ映画の一特徴であり、寧ろこのジャンルはこうした併存状態が失われてゆくという破局を描くところにその特徴があると言ってよいだろう。

急いで説明しておく、『がっこうぐらし!』における、異なる審級の現実が併存するという世界観は、元を辿れば所謂「セカイ系」と呼ばれる1990年代以降の、特に『新世紀エヴァンゲリオン』（1995）に代表される一連のアニメやマンガ、ライトノベル

に端を発する。精神分析医でポップカルチャー批評にも造詣の深い斉藤環は、この「セカイ系」の特徴について、「はてなキーワード」の定義を参照しつつ、次のように述べている。

「セカイ系」とは「過剰な自意識を持った主人公が(それ故)自意識の範疇だけが世界(セカイ)であると認識・行動する……作品群のカテゴリ総称」であり、……ポイントは「[きみとぼく 社会 世界]という3界のうち、『社会』をすっ飛ばして『きみとぼく』と『世界』のあり方が直結してしまうような作品」とされている。……私はこうした事態を、劇作家の別役実の用語を用いて「中景」の喪失、と捉える。ちなみに皮膚感覚でお互いに感じ取れる距離が「近景」、家族や地域社会といった共同体的な対人関係で構成されるのが「中景」、神秘的なものや占いを信じるような態度は「遠景」ということになる。いまや近景と遠景はネットワークを通じていきなり接続されてしまい、これを媒介していた「中景」がみえにくくなりつつあるのではないか。ここで「中景」に該当するのは、「社会」や「イデオロギー」、ないし「価値観」などだろう。(斉藤 27-28)

斉藤の説明に基づけば、『がっこうぐらし!』において欠落しているものは、正に斉藤が「中景」と呼ぶものであり、物語世界内において登場人物間の人間関係の言わば背景となるべきものである。その意味では、モダン・ゾンビのモチーフはこの「中景」としての「社会」を解体抹消する——殆ど全てのモダン・ゾンビ映画において、特に人間達のコミュニティは崩壊しているか深刻な破綻の危機にある——ことで、様々なジャンルに感染し、それらを蚕食し、ジャンルの境界を不断に越境し続けるとも言えよう。21世紀日本の深夜アニメが、所謂日常系と呼ばれる、斉藤の言う「近景」に焦点を絞り、「中景」の深みも、ましてや「遠景」との繋がりも喪失した作品にほぼ席卷されつつある現在、モダン・ゾンビものがこれらのジャンルを蹂躪するのは存外簡単なことだったのかも知れない。

こうした例をもう一つ挙げれば、それは花沢健吾の『アイアムアヒーロー』(2009)であろう。映画『パイオ・ハザード』シリーズの基本フォーマットをなぞりつつ、ZQN(zero qualified nucleus)と呼ばれるゾンビ達が他者と同化し、互いを取り込み合いながら増殖してゆく中で、少女を護りながらサバイバルを続ける主人公英雄を追いかける本作は、『がっこうぐらし!』同様のポストカタストロフものでありながら、その一種のロード・ナラティブ的展開とも相俟って、奇妙なビルドゥングロマンともなっている(主人公が壊滅するか、ゾンビ達の世界から脱出するかで終わることが殆どであるモダン・ゾンビ作品において、成長する主人公は極めて珍しい)。

モダン・ゾンビのモチーフによるこうしたジャンルの感染と増殖の例はまだまだ枚挙に暇がないが、紙数の関係で今回はこれまでに留めておこう。だがこうしたモダン・ゾンビによるジャンルの侵蝕力がゾンビの想像力の実践と受容/需要のあり方であるとするならば、現在のゾンビ・ルネッサンスとでも呼ぶべき状況は、侵襲するものとされる者、襲う者と襲われる者とが殆ど協調し合いながら生み出しているとも言えないだろう

か。例えば『がっこうぐらし!』の例で見たように、従来の社会的（イデオロギー的）枠組が潰れてゆくという流れに応じて、その代りとなる新たな準拠枠としてモダン・ゾンビというジャンルが接近してきた、というのも、あながち言い過ぎではないかも知れない。勿論、その時捕食者たる不死者達<sup>アンデッド</sup>に襲われる人は、文字通り自己滅却の恐怖と不安を覚えるだろう。だが、生/性の此岸から彼岸へと渡り、再び不死者達<sup>アンデッド</sup>の一人として目覚める時、我々はどのような世界を目にするのだろうか。先に触れた藤子・F・不二雄の『流血鬼』というマンガはマシスの原作にその設定を依拠しており、正体不明のウィルスのために、人類が皆日光を避け、十字架を恐れ、大蒜の匂いを嫌悪する奇病が蔓延する世界で展開する物語である。友人も家族も全てが「新人」と呼ばれる吸血鬼になる病にかかった後も、唯一人絶望的な抵抗を続けた主人公の少年は、しかし遂に友人の一人に首を噛まれて気を失う。再び目覚めた時、彼は自分が敵対し続けた「新人」達が自分を新たな仲間として受け入れ歓迎してくれたことに感謝し、月明かりに満ちた戸外へと出てきてこう口にする。「今から考えるとおれ、ばかみたいだよ。/どうしてあんなに新人になることをいやがったのか。/気がつかなかった。/赤い目や青白い肌の美しさに! /気がつかなかった! /夜がこんなに明るく優しい光に満ちていたなんて!」(107)。ここで彼が目にする世界は、彼等「新人」にとっては永遠に明けない夜の世界である。だがそれはこよなく優しく美しい。ヒトと不死者達<sup>アンデッド</sup>との境界を越えた時、そこに待つものが悪夢か新世界か、それは生者には計り知れないのだ。

- \* 本研究は、2014-2016 年度日本学術振興会科学科研費助成事業による基盤研究 (C) 「北米及びカリブ海地域におけるツーリズムに対するコロニアリズムの影響と推移」の一部である。
- \* \* 本論文は、日本英文学会中部支部第 68 回大会 シンポジウム「THE DEAD WALK! — ゾンビと映画/文学のクロスオーバー」(於富山大学、2016 年 10 月 15 日開催)での発表原稿を基に、大幅に加筆修正したものである。シンポジウムの共同発題者である金沢大学の小原文衛氏、松山大学の細川美苗氏、中京大学の杉浦清文氏からは多くの示唆や教示を受けたことを特にここに記す。本論はこれら共同発題者の意見も参照している。

#### 註

- (1) ハイチを主たる舞台とした、所謂ヴードゥー・ゾンビの由来と、その初期映画作品における映像化<sup>アダプテーション</sup>については、伊藤 10-12 及び 82-88、藤田 17-21、及び杉浦の研究発表を参考としている。
- (2) ロメロ監督のゾンビ三部作（『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』、『ゾンビ』、『死霊のえじき』）以降のゾンビは、特にそれまでのヴードゥー・ゾンビの系譜と区別してモダン・ゾンビ、或いは近代ゾンビと呼称されることが多い（伊藤 14、渡邊 112）。例えば『爆食! ゾンビ映画 100』では、その特徴について「呪術師の奴隷にすぎなかったヴードゥー・ゾン

ビとは異なり、本能にしがたって人肉を貪り、他者に感染し、脳を破壊されるまで活動を続ける。厳密に言えば、この生きる屍はゾンビではなく、[『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』という] タイトルにある通り「リビング・デッド」か、もしくは劇中人物の台詞に倣って「ゲール」と呼ぶべきであり、この「ロメロが産み出したモダン・ゾンビは、ブードゥー・ゾンビに代わる新たなゾンビのスタンダードになっていく」(10-11) と的確に要約している。またゾンビが感染することへの恐怖である、という点について、西山智則は 2004 年公開のリメイク版『ドーン・オブ・ザ・デッド』を引きつつ、感染の不安が「侵入してくる……他者の恐怖」と重ね合わされることを指摘している (88)。

#### 引用文献・資料一覧

##### 日本語文献

- アタリ, ジャック. 『カニバリズムの秩序 生とは何か/死とは何か』1979. 金塚貞文訳. みすず書房, 1984.
- 伊東美和編著. 『ゾンビ映画大辞典』洋泉社, 2003.
- 上田秋成. 『雨月物語』1776. 日本の文学 古典編 vol. 42. ほるぷ出版, 1986.
- 海法紀光 (ニトロプラス) 原作, 千葉サドル作画. 『がっこうぐらし!』vol. 1~9. 芳文社, 2012.
- 『がっこうぐらし!』安藤正臣監督, ニトロプラス, 2015.
- 『高慢と偏見とゾンビ』パー・ステアーズ監督. クロス・クリーク・ピクチャーズ, 2016.
- 小原文衛. 「ゾンビの詩学 — 追跡 と 籠城 のモチーフについて —」『IVY』19 (2016) 67-85.
- , 「ゾンビ・ローカリズム/グローバリズム — George A. Romero のリビング・デッドと籠城のモチーフ」日本英文学会中部支部第 68 回大会 シンポジウム「THE DEAD WALK! — ゾンビと映画/文学のクロスオーバー」日本英文学会中部支部. 於富山大学. 2016 年 10 月 15 日.
- 斉藤環. 『博士の奇妙な成熟 サブカルチャーと社会精神病理』日本評論社, 2010.
- 杉浦清文. 「ゾンビ、反復強迫、文学的想像/創造力 — Jean Rhys と Edwidge Dandicat の場合 —」日本英文学会中部支部第 68 回大会 シンポジウム「THE DEAD WALK! — ゾンビと映画/文学のクロスオーバー」日本英文学会中部支部. 於富山大学. 2016 年 10 月 15 日.
- 中野美代子. 『カニバリズム論』1975. 福武文庫. 福武書店, 1987.
- 西山智則. 『恐怖の君臨 疫病・テロ・畸形のアメリカ映画』森話社, 2013.
- バーバー, ポール. 『ヴァンパイアと屍体 死と埋葬のフォークロア』1988. 野村美紀子訳. 工作舎, 1991.
- ハーン, ラフカディオ. 『怪談・奇談』角川文庫クラシックス. 角川, 1956.
- 『爆食! ゾンビ映画 100』映画秘宝 ex Ser. 映画の必修科目 15 洋泉社, 2016.
- 花沢健吾. 『アイアムアヒーロー』2009. Vols. 1-23. 小学館, 2009-17.
- 藤子・F・不二雄. 『流血鬼』1978. 『藤子・F・不二雄少年 SF 短編集 2 絶滅の島』小学館, 1996. 70-107.
- 藤田直哉. 『新世紀ゾンビ論 ゾンビとは、あなたであり、わたしである』筑摩書房, 2017.
- フロイト, ジーグムント. 『性理論のための三篇』1904. 渡邊俊之訳. 『フロイト全集』vol. 6. 163-310. 岩波書店, 2009.



細川美苗. 「不死と感染性」日本英文学会中部支部第 68 回大会 シンポジウム 「THE DEAD WALK! — ゾンビと映画/文学のクロスオーバー」日本英文学会中部支部. 於富山大学. 2016 年 10 月 15 日.  
マシスン, リチャード. 『地球最後の男』1954. 田中小実昌訳. ハヤカワ文庫. 早川書房, 1977.

英語文献

Austen, Jane and Seth Graham-Smith. *Pride and Prejudice and Zombies*. Philadelphia: Quirk Books, 2009.  
Bishop, Kyle William. *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*. Jefferson: McFarland, 2010.  
-----, *How Zombies Conquered Popular Culture: The Multifarious Walking Dead in the 21<sup>st</sup> Century*. Jefferson: McFarland, 2015.  
Clover, Carol J. *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*. London: British Film Institute, 1992.  
Kirkman, Robert. *The Walking Dead*. Bk. 1. Berkeley: Image Comics, 2013.  
*Dawn of the Dead*. Romero, George A. dir. Laurel Group Inc., 1978.  
*Dawn of the Dead*. Romero, Zack Snyder. dir. Strike Entertainment, 2004.  
*Day of the Dead*. Romero, George A. dir. Dead Films Inc., 1985.  
*Night of the Living Dead*. Romero, George A. dir. Image Ten, 1968.  
*The Return of the Dead*. O'Bannon, Dan, dir. Hemdale Film Corporation, 1985.