

言語文化学科 表現文化コース

ゾンビは日本の視覚文化においていかに創り変えられるか
—マンガ・アニメ的表現による「美少女」化について—

学部 文学部

卒業年度 2019年度

学籍番号 A16LA003

あさぶ 唯
麻生 唯

目次	
序論	3
第1章 恋愛の対象となるゾンビ	10
1-1 ゾンビ映画におけるグロテスク	10
1-2 恋人がゾンビとなる作品	13
1-3 共通の敵の配置	16
1-4 日本においてゾンビ化する「美少女」	18
第2章 「萌え」と記号化	24
2-1 「萌える」とは何か	24
2-2 顔と体が分けられる「美少女」の誕生	29
第3章 「美少女ゾンビ」における読みの多様性	33
3-1 「萌え」の対象としての顔	33
3-2 複数の身体描写	38
結論	42
参考文献一覧	44
図版	46

序論

本稿は、日本の視覚文化におけるゾンビ表象のひとつの側面を分析し、その変化と要因を探るものである。ゾンビはその性質上、視覚的な表現と非常に親和性が高い。そして日本の視覚文化、とりわけマンガ・アニメ表現に取り入れられる際に独自の視覚的变化を遂げている。その変化とは、本論考で問題とする「美少女ゾンビ」化である。この現象を、マンガ・アニメ表現が孕む表現的要因から分析しようとするのが本稿の狙いである。しかし、本題に入るまえに、本稿で前提とするゾンビの概要を示さなければいけない。なお、本論考で扱うゾンビの定義については「吸血鬼やミイラ男などのモンスターに分類できない、なんらかの理由で蘇った実体を伴う死者、あるいは一般的なゾンビのイメージに近い睡眠・錯乱状態にある人々¹⁾」の登場する作品、という伊東美和の定義に従うこととする。本来であれば、より詳細に記述すべきであろうが、議論が煩雑になることを避ける為、以下は最低限の事柄のみを抽出した。

¹⁾ 伊東美和編『ゾンビ映画大事典』洋泉社、2003年、P8。

ゾンビの起源とは、ハイチにおけるヴードゥー教信仰の中で伝承されていたゾンビ²である。伝承におけるゾンビ³（現在のゾンビとは区別するものとして、以下ではヴードゥー・ゾンビと呼ぶ）は、呪術師によって甦らされ、使役される哀しき存在であった⁴。こうしたヴードゥー・ゾンビは、世界初のゾンビ映画と称されるヴィクター・ハルベリン『ホワイト・ゾンビ（恐怖城）』（White Zombie, 1932）など、フィクションの中にも描かれている（図1）。しかし、現在想像されるゾンビ像は、そういったヴードゥー・ゾンビとはかけ離れている。

現在のゾンビは、ジョージ・A・ロメロの創作であると言える。彼は、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』（Night of the Living Dead, 1968）において現在のゾンビ（以下モダン・ゾンビ）を確立した。このモダン・ゾンビは、後の続編『ゾンビ』（Dawn of the

² ハイチにおけるヴードゥー信仰は、奴隷の輸送の際にアフリカから持ち込まれたものとされる。

³ ラフカディオ・ハーン（小泉八雲）がカリブ海のマルティニーク島で伝えた、精霊的な存在としてのゾンビ伝承も存在するが、本論考に関係の薄いものとして排除した。

⁴ アメリカのジャーナリストであるウィリアム・シーブルックは、1929年に出版したハイチの旅行記『魔法の島—ハイチ—』（林剛至訳、大陸書房、1969年）において、大企業ハイチ・シュガー・カンパニーで働かされていたというゾンビの伝承を紹介した。また、1938年のアメリカの人類学者ゾラ・ニール・ハーストンの紀行『ヴードゥーの神々』（常田景子訳、新宿書房、1999年）においても、死後呪術師によって蘇らされ、肉体労働に従事させられるゾンビは哀れみを持って語られる。

Dead/Zombie, 1978) の世界的ヒットにより広く知られるようになり、数々の模倣作を生んだ。アメリカを中心に、ゾンビ映画は数多く撮られている。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』（以下『ナイト』）の描くゾンビが画期的であったのは、いくつかの特徴による。それは、

- (1) 生者に襲い掛かり、その肉を食べる。
- (2) 噛まれる、あるいは襲われた傷口により感染する。
- (3) 頭部を破壊しない限り動き続ける。

の3点である。『ナイト』が、リチャード・マシスの SF 小説『吸血鬼』（田中小実昌訳、早川書房、1958）⁵に強い影響を受けていることをロメロは認めている。この小説において、外に吸血鬼が蔓延る中、家に立て籠もり身を守る主人公の姿は『ナイト』における籠城を思わせる。この作品からわかるように、(1) のカニバリズム的要素、及び(2) の感染という要素は吸血鬼から派生したようだ。呪術師による儀式でのみ誕生するヴァドゥー・ゾンビと異なり、ウイル

⁵ 邦訳では、題名が『地球最後の男』『アイ・アム・レジェンド』ともされる。これまでに『地球最後の男』（The Last Man on Earth, 1964）、『地球最後の男オメガマン』（The Omega Man, 1971）、『アイ・アム・レジェンド』（I Am Legend, 2007）と3度映画化されている。

スのように感染し、増殖するモダン・ゾンビは、新たな恐怖を生んだ。

ロメロによるゾンビ映画 2 作目『ゾンビ』は、モダン・ゾンビに新たな要素を追加した。

(4)ゾンビは生前の習慣を繰り返す。

である。これは、モダン・ゾンビの第 2 の転機となった。『ゾンビ』では、蘇った人々は生前の慣習に従いショッピングモールに集まる。ただ虚しく物を消費する現代人の姿が、ゾンビの姿を借りて示される(図 2)。(4)の要素により、ゾンビの持つ社会風刺的な側面が強化され、以後のゾンビ映画に社会風刺というひとつの主題が与えられることになった。

80 年代に入り、ビデオ・ソフトの普及に伴うホラー映画ブームの影響を受け、ゾンビブームが起きた。90 年代に入ると、スプラッタ映画への飽きと共に一度失速するが、ダニー・ボイル『28 日後…』(28 Days Later, 2002)以降定着したと言われる「走るゾンビ」は、2000 年代に過去最高のゾンビブームを引き起こした。この新しいゾンビ像はウイルスの感染者を想定しており、当初ボイルはゾンビ映画を撮ったつもりはなかった。しかし、「充血した目」や「人に襲

い掛かる」という特徴（図 3）などがモダン・ゾンビと合致したように、この作品以降、ウイルス感染により理性を失った人間（食人の特徴を持つことが多く、死を必要条件としない）にまで、ゾンビの指す範囲が広がった。こうした要因がゾンビ表現の幅を広げ、ブームを起こしていると考えられる⁶。さらに 2010 年代は、アメリカのケーブル TV のドラマ『ウォーキングデッド』(The Walking Dead, 2010-) の世界的ヒットの後、連続ドラマとしてゾンビが描かれることも流行しており、ゾンビの人気はまだ衰えていない。

そして、ゾンビブームに関しては日本も例外ではない。国内でのモダン・ゾンビの普及は、ジョージ・A・ロメロ『ゾンビ』の公開に始まり、コメディ色の強いダン・オバノン『バタリアン』(The Return of the Living Dead, 1985) でその認知度がさらに幅広い層まで浸透したとされる。また、カプコンの同名ゲームソフトの映画化作品、ポール・W・S・アンダーソン『バイオハザード』(Resident Evil, 2002) のヒット以降は、それ以前の低予算 OV 作品とは違い、それなりの規模のゾンビ映画も撮られるようになった。大掛かりな韓国ロケを行い、キャストにも著名な俳優陣を用いた佐藤信介『アイムアヒーロー』(2016) は、現時点ではその極致である。直近では、

⁶ また、このブームの裏には、2001 年に起きたアメリカ同時多発テロ事件以降人々の間に生じた社会不安が見いだされることも多い。

ゾンビ映画を撮影するクルーのドタバタ劇を描いた上田慎一郎『カメラを止めるな!』(2017)のヒットも記憶に新しい。前者の大規模な映画の制作や、後者のメタ的ゾンビ映画のヒットから言えることは、上記のモダン・ゾンビのイメージが国内に浸透しているという事実である。かなり簡略化したか、近年のゾンビ像誕生の流れ、及び国内外の動きの大枠を説明できたかと思う。前提はここまでにして、本題に戻ろう。

現在のゾンビの人気の一過性のものでないことが明らかになるにつれ、ゾンビに関する研究書も登場している。国際政治学者のダニエル・ドレズナー著『ゾンビ襲来：国際政治理論でその日に備える』(谷口功一・山田高敬訳、白水社、2012)や、ゾンビについての哲学的論考を書いたマキシム・クロンブ著『ゾンビの小哲学』(武田宙也・福田安佐子訳、人文書院、2019)などは邦訳も出ている。また、国内ではゾンビに関する網羅的な学術書『ゾンビ学』(岡本健、人文書院、2017)や、日本における死霊の描写から国内のゾンビ人気にまで照射した『〈生ける屍〉の表象文化史』(伊藤慎吾・中村正明著、青土社、2019)などが上梓されている。こうした、ゾンビに関する議論の射程は広く、全てをカバーすることは本稿では出来ない。そこで、本稿では議論を日本のゾンビのある側面に絞って記述することとする。それが、「美少女ゾンビ」の問題である。

日本におけるゾンビの展開について語られるとき、多くの論者がこの点に触れるが、未だ隔靴搔痒の感がある。「一部の人間の趣味嗜好が、ゾンビを都合の良い美少女にした」と捨て置くには余りあるほどの、日本のマンガ・アニメ表現の特徴がこの美少女ゾンビに表れていると考える。本論考では、美少女ゾンビというゾンビの変形に注目し、その要因を日本のマンガ・アニメ表現の特徴から示すことを目的とする。恐らくここには、ゾンビコンテンツがなぜ国内でこれほど多く生産されているのかという疑問、及び日本のマンガ・アニメ的表現が普通になっている現代日本の現状が見えてくることと思う。

今後の流れを大まかに説明しておこう。2次元の平面上に表現される美少女を分析する前に、まず、実写映画においてゾンビがどのように表現されているのか、という面を性愛という観点から見る(第1章)。この視点には、美少女ゾンビに隣接する興味深い示唆が含まれている。次に、美少女ゾンビが「美少女」たる所以、「萌える」という感情について分析する(第2章)。「萌え」という独特の感情は、美少女ゾンビ生成に不可欠であったからである。そして最後に、美少女ゾンビという表現について、そこで何が起きているのか実際の図像も交えて分析する(第3章)。この手順を踏むことで、美少女ゾンビとは何かが明確になることかと思う。では、順に論を進めよう。

第1章 恋愛の対象となるゾンビ

2000年代以降、モダン・ゾンビの定義が広がり、ゾンビ視点の物語も増えた。それまで不可逆的変化であったゾンビ化が、可逆的側面を持つようになり、その特徴を用いた代表例がジョナサン・レヴィン『ウォーム・ボディーズ』(Warm Bodies, 2013)である。この映画は、シェイクスピアの『ロミオとジュリエット』を基にしたアイザック・マリオンの小説『ウォーム・ボディーズ ゾンビRの物語』(満園真木訳、小学館、2012)を原作とした恋愛映画である。この映画では、ヒロインの恋の相手はゾンビであり、新たなゾンビ映画の可能性を開いた作品であると評されることが多い。しかし、論者にとって必ずしもそうとは言えないと感じられるのは、その恋愛描写成立の構造による。恋愛の対象となるゾンビとはいかなるものか、及びどのようなメカニズムによって成立するのか、实例を交えて述べ、最後に日本の例を分析する。

1-1 ゾンビ映画におけるグロテスク

いきなり恋愛ゾンビ映画に入る前に、一般的なゾンビの描写を見ておく必要がある。『ウォーム・ボディーズ』が驚きと共に受け止め

られるのは、それが今までと違っているからである。では、ゾンビは一般にどのように描かれることを想定されているのか。

ロメロ『ゾンビ』以降の数多の模倣作において、グロテスクを映すことはひとつの目的でもある。スプラッター映画の愛好家と、ゾンビ映画の愛好家はしばしば重複する。それは、両者に共通する残酷な人体破壊の描写に起因するのは確実である。ヴァドゥー・ゾンビでは重要視されていなかったグロテスクな描写の遍在は、上記のモダン・ゾンビの(1)及び(3)の特徴と、特殊メイクの発展が1980年代周辺に一気に起きたことに起因する。モダン・ゾンビの食人の特徴と、頭部の破壊という唯一の弱点が付与されることで、その描写が必要となる。そして、80年代に特殊メイクが発展することで、それらの描写が可能になった。特殊メイクの発展は、ハリウッドにおいてスプラッター映画ブームを巻き起こし、そのなかで大量のゾンビ映画が撮られた。「カニバリズムという特徴を備え、過激な人体破壊を許すゾンビは、80年代スプラッターが理想とする怪物像だったのである⁷⁾」と、ゾンビ映画を網羅的にまとめた書籍のなかで伊藤美和は述べているが、実際の描かれ方はどのようなであろうか。

ロメロの『ゾンビ』では、ゾンビ自身の身体の腐敗は、青塗りという記号に過ぎなかった。この映画における、心理的嫌悪感を引き

⁷⁾ 伊藤美和編『ゾンビ映画大事典』洋泉社、2003年、p 15-16。

起こすグロテスクな描写は、ゾンビの破壊と、食べられる人間の描写に尽きる（図 4）。『ゾンビ』の影響を受けたと思しきルチオ・フルチ『サンゲリア』（Zombi 2 / ZOMBIE, 1979）では、ゾンビ自体の描写が、特殊メイクによって腐乱したグロテスクな表現になっている（図 5）。他にも、スプラッターブームの火付け役とも言われるサム・ライミ『死霊のはらわた』（Evil Dead/Book of the Dead, 1982）や日本国内にゾンビにおけるゾンビの認知の拡大にも一役買った『ナイト』の続編として撮られたダン・オバノン『バタリアン』でも、ゾンビ自身が腐乱した身体を持っており（図 6）、彼らは身体破壊のスプラッター描写の恐ろしさと同時に滑稽さを感じる。

さて、この一方で『ウォーム・ボディーズ』に話を戻すと、人間の女性ジュリーに恋をするゾンビの青年 R は、グロテスクな身体を極力抑えて描かれているように見える（図 7）。肌の色が灰色である点を除いても、R は美青年として見られる他ない。ゾンビとの恋愛に近接するジャンルとしては、ゾンビとのセクシュアルな関係を描く映画がまばらに存在はする⁸。しかし、これらはいずれもゾンビの腐乱した肉体に欲情する特殊性を自覚し、その客観的な距離からあ

⁸ マルセル・サーミエント『デッドガール』（Deadgirl, 2008）、ブルース・ラ・ブルース『OTTO: or Up with Dead People』（2008）、エリック・イングランド『スリーデイズ・ボディ 彼女がゾンビになるまでの 3 日間』（Contracted, 2013）などがある。

えて性的関係が描写されているようである。ゾンビとの「恋愛」を描こうとする『ウォーム・ボディーズ』においては、腐乱したグロテスクな肉体は感情移入への障害となったのではないか。腐る身体を持つゾンビは、我々自身を描くと同時に、徹底的に相いれない他者の象徴でもある。この点に対し、岡本はリドリー・スコット『エイリアン』(Alien, 1979)に対する分析を参照し、エイリアンと比較したゾンビの根本的な違いについて、「ゾンビは、着ているものや、その容姿、そして、基本的な肉体の動きについては、もともと人間であった時にかなり似ている。そのため、他者の比喩として機能しやすい⁹⁾」と述べる。では、『ウォーム・ボディーズ』の作品の分析に入る前に、一番身近な「他者」と言える恋人がゾンビとなってしまった場合はどう描かれるのか見ていこう。

1-2 恋人がゾンビとなる作品

愛する人がゾンビとなってしまった、というプロットの物語は複数作られている。その中には娘や夫という家族がゾンビとなる物語もある。ここでまた、岡本の論を参照する。岡本は、身近にいる人物の他者性の高さは、「同性<異性」と差があるとし、なかでも

⁹⁾ 岡本健『ゾンビ学』人文書院、2017年、p267。

「恋人」という他者との関係の特殊性に注目している。岡本は、「「恋人」という関係性は、他者性を減じることを志向する側面がある¹⁰」と述べ、恋人がゾンビとなってしまった2つの作品、ジェフ・バエナ『ライフ・アフター・ベス』（Life After Beth, 2014）及びジョー・ダンテ『ゾンビ・ガール』（Burying the Ex, 2014）について言及する。一番身近な他者でありながら、その他者性を無くそうとする恋人関係は、ゾンビという他者性の高い要素が介入することでどうなるのだろうか。

好きだった彼女が死んでしまい、ゾンビとして蘇った後のドタバタを描く『ライフ・アフター・ベス』、美人の彼女がゾンビとなり、生前のように主人公を束縛しようとする『ゾンビ・ガール』の2つの作品は、恋人がゾンビになってしまう似た物語構造を持つ。肉体の腐敗が進み、他者性を強くする彼女たちは、最終的には元恋人であった主人公らの手によって葬られる。岡本は、この2つの作品における別れの意味合いの違いに注目している。『ライフ・アフター・ベス』においてベスは、ゾンビになった後は家に閉じ込められ、外に出るのもままならない。そんな彼女の願いは、主人公とピクニックに出ることであった。物語の終盤に主人公は、完全にゾンビと化したベスをピクニックに連れ出し、彼女の頭を銃で撃つ。崖から落

¹⁰ 前掲書、p270。

ち、四肢がバラバラになってしまう彼女の最後は壮絶であるが、最後に彼女の望みが叶う点で主人公はベスを救ったとも言える。一方の『ゾンビ・ガール』では、ゾンビになって以降も主人公に対して自分の価値観を押し付けようとする彼女エブリンは、主人公たちによって最終的に墓に埋め戻される。

同様の構図を持つ2つの作品における別れの意味の相違についての注目も興味深いが、ここでは、「別れ」という共通点に注目する。この共通点は、ゾンビとなった彼女が、新しい恋に対する「邪魔者」、極端に言えば「敵」に転化する点である。最初のうち、つまりゾンビに転化したてで外見的な変化があまり見られない間は、『ライフ・アフター・ベス』ではむしろ、生き返った喜びにより生前よりも気持ちが高揚してさえている。だが、肉体の腐敗が進み、凶暴さを増した彼女たちに、男らは愛情を向けなくなる。そしてその背景には、新しい恋の始まりも示されている。『ライフ・アフター・ベス』では、主人公の幼なじみエリカとの再会があり、『ゾンビ・ガール』では主人公の趣味を理解する新しい恋人オリヴィアが登場している。どちらの物語においても、ゾンビとなった彼女は最終的には主人公の新しい恋の障害となっており、その別れは、主人公が次の恋人に移るうえで必要な儀式となる。『ライフ・アフター・ベス』における最後の救いは、元恋人にたいする情けに過ぎず、主人公自身ゾン

ビのベスを愛することに限界を感じている。いくら戻ってきてほしいと願う相手でも、ゾンビに転化してしまうと元のように愛することはできないことは仕方がない。ゾンビ化した恋人は、主人公が次の恋に進むことを正当化する装置となることを余儀なくされる。

1-3 共通の敵の配置

ゾンビとなった恋人は他者の位置に引き戻され、次の恋愛に進む枷にならざるようを得ないようである。では、ゾンビと人間との『ロミオとジュリエット』的恋愛物語は、どのように成立しているのか。これはゾンビ以上に他者性の高い存在、つまり人間とゾンビに共通の脅威を設定することで解決する。

『ウォーム・ボディーズ』のあらすじを述べておく。生者を食らうゾンビとガイコツが蔓延る世界で、人々は壁に囲まれた砦の内部で暮らしていた。物資の調達に壁外に出ていた、対ゾンビ部隊のトップ、グリジオ大佐の娘ジュリーを含む人間たち一行は、調達の最中ゾンビに襲われる。ジュリーの恋人であった青年・ペリーの脳を食べた R は、ペリーが持っていたジュリーの記憶を共有し、ジュリーに恋をしてしまう。ジュリーを自らの暮らす廃航空機に連れ帰り、共に暮らそうとする R を当初は恐れていたジュリーであるが、他の

ゾンビからジュリーを守る R の姿などを見るにつれ、次第に彼に惹かれていく。ジュリーを守るためガイコツと対決し、そのなかで愛を思い出した R は、心臓が再び動き出して人間へと戻る。人間とゾンビはその後和解し、平和な世界のなかで共に暮らしていくことが示されて物語は終わる。本作で鍵となるのは、人間とゾンビの他に、ガイコツという新たな存在が登場する点である。

この作品では、ゾンビ化がさらに進行した段階としてガイコツ(ボニーズ)と呼ばれる存在が登場する(図 8)。ガイコツは、脈の打つものは何でも食べる存在であり、ゾンビにさえ嫌悪される存在として描かれる。また、この作品のゾンビについて特筆すべき点は、「愛を思い出すことによって心臓が再び動き出し、ゾンビは人間に戻ることができる」という可逆性が追加されている点である。もともとこの作品に登場するゾンビは、生者であったころの記憶と理性を僅かながらに持っている。冒頭のモノログなどは、ゾンビの R によって語られるほどである。こうしたゾンビの一方で、ガイコツになることは、記憶を持つことなどあり得ない、不可逆的な変化とされている。ガイコツは人間に戻ることは絶対がない、圧倒的他者である。そして物語の終盤、人間とガイコツとの全面戦争において、ゾンビが人間を助けたことが、人間たちにゾンビとの共存の可能性を

提示する。人間の姿をしながら人間とは違う、というゾンビの他者性は、上記のような構造によって緩められている。

ゾンビと人間の恋物語に、共通の敵を導入することは、物語を明瞭にしている。しかし、そういった共通の敵という障害を設定することでは、ゾンビと人間という他者性の壁を超えられなかったことを示唆するのではないか。

1-4 日本においてゾンビ化する「美少女」

上記のことを念頭に、日本のゾンビ映画の場合について分析する。日本のゾンビ映画は、しばしば言われるように女子高生が登場することが多い。藤原健一『最強兵器女子高生 RIKA』(2008)、金子大志『制服サバイガール』シリーズ、南雅史『女子高生ゾンビ』(2010)、西村喜廣『ヘルドライバー』(2011)などその数はとても多い。同時に、現役のアイドルが主人公を務める作品も多く、村山賢司『ゾンビデオ』(2011)、テレビ東京系列で放送されたTVドラマ『セーラーゾンビ』(2014)、メディアミックスア作品として舞台やゲーム、ドラマへと展開している『ザンビ』などがある。彼女たちは何を示すのだろうか。

彼女たちは、女子高生の制服¹¹、あるいはアイドルという記号を付与された典型的「美少女」であるということを示す。マンガ・アニメ的表現手法によって「美少女」であることを担保されるわけではない彼女たちは、彼女たちの纏うそれらの記号によって「美少女」化している¹²。そして、上記で述べた作品内で、その「美少女」たちはいずれも勇敢にゾンビと戦う強い存在として描かれている。精神分析において、欧米的な戦う女性像の完全性を示す「ファリック・マザー」に対する存在として、精神科医の斎藤環が分析した日本のアニメに登場する戦闘美少女¹³という存在が、実写映画に登場しているようで興味深い。本稿では「美少女」自身がゾンビ化してしまう美少女ゾンビを問題とするため、この問題について今回は深く触れないこととする。

実写映画においても、上記のような「美少女」がゾンビとなり、登場人物の恋愛の対象となる作品が存在する。ここで取り上げるのは、友松直之の『STACY』（2001）である。この映画は、大槻ケンヂの『ステーシー』（角川書店、2000）を原作としている。原作はコミ

¹¹ 女子高生を演じる女優が必ずしも実際の高校生ではない為、女子高生であることを担保すると思われる「制服」という記号を注視する。

¹² 少々回りくどい言及にならざるを得ないのは、実写であるからといって、彼女たちが「美少女」であることが自明であるとは言えないからである。

¹³ 斎藤環『戦闘美少女の精神分析』ちくま文庫、2006年。

ックや舞台にも移植されているが、本稿では、友松による映画のみを分析対象とする。この作品は、15歳から17歳の少女のみが死亡する原因不明の現象が起き、少女たちが人々を襲う屍(ステーション)となって蘇る世界を描く。15歳から17歳という少女たちは、作品中、必ず制服を着た女子高生として描かれている。ロジャー・ラックハーストは、この映画に関して、「ロリータ・コンプレックス」や女子高生フェティシズムの錯綜した影響¹⁴を見ている。制服を着た少女たちは、彼女たちひとりひとりではなく、「女子高生」というキャラクターとして描かれている。ステーションと化してしまった娘や恋人たちをもう一度殺さなくてはいけない(再殺しなければいけない)男たちは、次第に疲弊していった。また、子孫を残す前に少女たちがステーション化してしまう為、人類は存亡の危機に陥っている。ステーション化した少女の親族・恋人以外で、ステーションを再殺する権利を持つ部隊の名称が「ロメロ再殺部隊」である点から、本作のステーションはロメロ及びモダン・ゾンビの影響を受けていることがわかる。そして、この作品で注目すべきは、作中、ステーションと人間の愛が示されている点である。

ステーション化する直前の少女たちはとても美しいうえに、死ぬ直

¹⁴ ロジャー・ラックハースト著、福田篤人訳『ゾンビ最強完全ガイド』エクスナレッジ、2017年、p313。

前の「ニアデスハピネス」という症状によって多幸福感に満ちている。しかし、ステーションと化してしまえば、その姿は腐乱した身体を持つグロテスクなものとして描かれる（図 9）。妹がステーションとなったことを機に、ロメロ再殺部隊に入隊した元医学生・有田は、ステーション化する前に文通をしていた妹の友人・モモを探していた。彼女の通っていた山奥の全寮制の女子校・リルカ女子美術学園でのステーション再殺に志願した有田は、ステーションの群れのなかにモモを見つける。モモを連れて学園から逃げようとする有田は、違法に再殺を請け負って稼いでいた少女・ドリューたちに見つかってしまう。モモを再殺されそうになった有田は、彼女を庇って銃弾に倒れる。ドリューに、ステーションを庇う行為は違法であると追及された際、有田は「モモはモモだ」と容易に言い切っている。この描写では、前々節で述べたゾンビの他者性の高さという問題は軽く飛び越えられ、前節の他者性の緩和という構造さえ用いず、容易にゾンビ化した少女との間の恋愛感情を描いている。この要因について、日本の死生観、及び冥界婚姻譚の文脈から分析することもできる¹⁵が、やはり本稿では「美少女」に拘って分析しよう。

ここでも鍵であると思われるのは、モモの着ている制服である。

¹⁵ 物語の最後、ナレーションにおいてステーションと人間の男の間に子供が生まれたことが述べられている。

この制服が、モモがモモであること、及び「美少女」であることを担保しているのである。これはどういうことか。つまり、有田がモモを認識する際、あるいは我々がモモを見るとき、制服によって示された「美少女」としてのモモを、感情移入の対象としているのである（図 10）。一方、崩れた恐ろしい身体が強調された図 9 のようなステーションが画面に映されるときは、ステーション自身を見ている。後者の視線が、前節までのアメリカのゾンビ映画に共通するものである。では、ゾンビの他者性をも軽々と超える前者の視線とは一体何か。論者はここに、「萌え」というマンガ・アニメ表現によって成熟した独特な感情を当てはめる。

第 1 章では、通常ゾンビ映画に求められるゾンビの描写と、そのように描かれるゾンビに恋愛感情を抱く困難、及びその困難を容易に超え得る「美少女」という存在を示した。スプラッタ描写、及びグロテスクなゾンビが希求されるゾンビ映画では、ゾンビ化して「他者」となってしまった恋人を愛する困難が、映画の物語のレベルにも表れていた。その困難は、ゾンビとの恋愛を描く際に共通の敵を物語に必要とさせた。一方で、「美少女」という記号に「萌える」ことの出来る日本のマンガ・アニメ的感性は、その困難を容易に乗り超える。第 2 章では、この「萌える」という感情がど

のようなものであるか分析し、マンガ・アニメに氾濫する美少女ゾンビの読みについて分析する。

第2章 「萌え」と記号化

「萌え」とは、マンガ・アニメに耽溺する所謂「おたく（オタク）」の共同体で生まれた新たな感性である。この言葉のみで言うと今や一般に広く普及している。「萌え」は、2次元に描かれたキャラクターに対して向けられることが多いが、一体「萌える」とはどのような感情であるのか。以下、主にササキバラの「美少女」論を参考に、マンガ・アニメ表現から「萌え」が誕生した経緯を述べ、その構造を明らかにする。また、そこからは現在の日常に無意識的にあふれる「萌え」的表現解説の遍在性を見出せるだろう。

2-1 「萌える」とは何か

「萌える」行為はどのように誕生したのだろうか。議論を進めるために、「萌え」の定義を暫定的に示しておきたい。一般的に使われる言葉であるが、その定義づけは困難を極める。ここでは、簡潔にまとめられている例として、斎藤環の言及を参照する。斎藤は、「萌え」の定義に関して「「虚構のキャラクターによって喚起される疑似恋愛的感情」とする。ただしアイドル萌えのように、その対象に実体がある場合はどうなのか、という疑問もあろう。むろんそうし

た場合は、僕たちはそのアイドルをいったんキャラ化することで、萌え対象に加工するという手順を踏んでいるのだ¹⁶」と述べている。ここで言われている「キャラ化」とは、受け手の共同体内部のコミュニケーションによって支えられるキャラクターの、主に視覚的イメージへと変換されるということである。その経緯を経ることで、歴史上の人物やただの「風景」にも萌えることが出来るようになる¹⁷。

評論家のササキバラ・ゴウによると、キャラクターに「萌える」という現象は実は女性から始まったという。1972年に放送されていた手塚治虫のマンガを原作とした『海のトリトン』というアニメが始まりであったようである。なぜそう言えるのか。ササキバラは、このアニメを観ていたファンたちが、女性を中心に自発的にファンクラブを組織し、会報を発行したりや例会を開いたりしていたことを挙げる¹⁸。アニメのファンが自発的にファンクラブを結成するという現象は、おそらくこれが初めて出会ったとし、男性たちが「美少女」に「萌え」を見出す以前に、女性たちは「美少年」や「美形キャラ」に「萌え」を見出していたのだと述べる¹⁹。男性の中で「萌え」が見いだされるのは、1979年頃から80年代初頭にかけて、ロ

¹⁶ 斎藤環『キャラクター精神分析』ちくま文庫、2014年、p223。

¹⁷ 前掲書、p230。

¹⁸ ササキバラ・ゴウ『〈美少女〉の現代史』講談社、2004年、p21。

¹⁹ 前掲書、p23。

リコンものと呼ばれる作品がアマチュアの世界に登場したことが契機になったという。そのロリコンムーブメントの中心にいた作家が吾妻ひでおであった。

吾妻ひでおは、手塚的な絵柄でセクシャルなものを表現しようということに意図的に取り組んだ最初の作家であると言える。それ以前、マンガ表現においてセクシャルなものを表現する際、劇画タッチの、出来るだけ現実志向の表現がとられていたという。劇画タッチとは、Gペンによる荒っぽく勢いのある描写を指す。ロリコンコミック以前の性的コミック「エロ劇画」と比較して、評論家・大塚英志は「エロ劇画がポルノグラフィティの写真を媒体としているとはいえ生身の身体の模写によって性的身体を表現しようとしたのに対し、ロリコンコミックは吾妻や高橋（高橋留美子）の描く少女の記号的身体を複製し、自動化していったのである²⁰」と述べる。ロリコンコミックの発展にある種のねじれを感じるのは、このムーブメントの発端となった吾妻らが、マンガ的な絵柄に単純にポルノグラフィティを描こうとしていたわけではないという感覚が、ポルノ表現の自動化が進むにつれ忘れられているように思われる点にある。ロリコンブームが、「当時はお遊び感覚やパロディ感覚の入りまじっ

²⁰ 大塚英志『戦後マンガの表現空間』法蔵館、1994年、p28、括弧内は論者が追加した。

た空気の中で行われていた²¹」点が指摘されていることは重要であろう。斎藤は、この指摘を「ロリコンポルノのブームは、青少年の性的嗜好の変化に先導されておきたのではなく、パロディやユーモアといったメタ的な身ぶりにおいて見出され、それに性的嗜好の変化が追随したとみるほうが事実に近い²²」と解釈し、「しかしロリコンブームを牽引した基本的な感情こそ、「萌え」でなくて何だろうか²³」と述べる。ロリコンが登場した当初は、マンガ・アニメに耽溺する共同体内部のコミュニケーションであった「萌え」が、その共同体以外の大衆にも「キャラ」の氾濫を通じ、広く浸透していった。また、「虚構それ自体の自立したリアリティ²⁴」への信仰が一般に広がるにつれ、マンガ・アニメ表現で描かれたキャラクターに「萌える」ことのお遊び感覚が薄れていったことが、日本人の「ロリータコンプレックス」という一種の定型文さえ生み出しているのだろう。

ササキバラはロリコンものと言われる作品の台頭について、それは「ロリータコンプレックス」という言葉で単純に括れるものではなく、「かわいい絵柄でセクシャルなものを表現するムーブメント」

²¹ ササキバラ・ゴウ『〈美少女〉の現代史』講談社現代新書、2004年、p37。

²² 斎藤環『キャラクター精神分析』ちくま文庫、2014年、p232。

²³ 前掲書、p232。

²⁴ 斎藤環『戦闘美少女の精神分析』ちくま文庫、2014年、p302。

であったことを強調し²⁵、一般的に使われている「ロリータコンプレックス」とロリコンものに「萌える」行為の混合を避けようとしている。ロリコンものを「ロリータコンプレックス」と結びつける言論が登場するのは、「虚構＝現実の模倣²⁶」というこれまた一種の信仰を原因とする。だが、もはや虚構と現実という対立関係が機能しなくなっている現在、やはり上記の定型文は、その根拠からして疑問である。

「萌え」とは、虚構のキャラクターに向けられる「疑似恋愛感情」であり、もとはマンガ・アニメ的キャラクターに対しセクシャルな欲望を向けるお遊び的感觉であった。それが、「キャラ」の普及に伴い、日本人の感性に定着してしまった。この点は、前章での『STACY』における「萌え」の問題に当てはめることができる。モモは他者性を強く感じさせるゾンビでありながら、恋愛感情が要請される場面では制服という視覚的要素によって、女子高生というキャラへと変換されている。そこには、腐敗している身体、という「現実性」の高い要素は脇に追いやられる。制服とは今や、単なる現実の女子高生を示す以上のキャラ性を与えられており²⁷、「本物らし

²⁵ササキバラ・ゴウ『〈美少女〉の現代史』講談社現代新書、2004年、p29。

²⁶ 斎藤環『戦闘美少女の精神分析』ちくま文庫、2006年、p308。

²⁷ 高校生でない俳優あるいは女優が、物語のなかで制服を着ることによって高生化してしまうこともその近接的な現象として存在する。しかし

さ」を志向するゾンビのグロテスクな身体と異なり、「虚構性」が高いことを志向される要素である。制服という視覚的イメージには、見る側が「萌え」の対象とする女子高生のイメージが仮託されると言える。もはやお遊び的距離感を持たずに成立してしまう「萌え」は、ゾンビに「萌える」ことを可能にする。

2-2 顔と体が分けられる「美少女」の誕生

「萌え」の対象とする「美少女」とは、マンガ・アニメにおいてどのように誕生したか。「美少女」の議論についても、ササキバラの論考を参照しよう。「吾妻ひでおブームの渦中にいた読者たちは、吾妻ひでおの作品に導かれるようにして「美少女」というイメージにも熱狂し、それはすぐに彼らの間に広く定着²⁸」し、80年代の「美少女ムーブメント」が到来した。このムーブメントを牽引したのは吾妻ひでお、高橋留美子、宮崎駿の3人であると述べられる。

ササキバラによって典型的な「美少女」と述べられる、宮崎駿『ルパン三世 カリオストロの城』（1979）に登場するクラリスというキャラクター（図 11）についての分析が「美少女」を理解

「女子高生」では、男子高校生を比べるとその「虚構性」は一般的に高いように思われる。

²⁸ ササキバラ・ゴウ『〈美少女〉の現代史』講談社現代新書、2004年、p38。

する手がかりとなる。彼女は、TVシリーズの『ルパン三世』に登場するヒロイン・峰不二子というキャラクターのように、セクシャルな身体描写を持たない少女のような見た目を持つヒロインである。クラリスがこの作品のなかで「美少女」たり得るのは、泥棒である主人公・ルパン三世に、仮想的な「恋愛」を通じて男性としての根拠を与える女神のような存在である一方、物語の最後にルパン三世によって拒否される存在でもあるからだと言及するササキバラは述べる。70年代以降、マンガやアニメの中でさえ男性としての「価値」や「根拠」を失っていったヒーロー²⁹に、一方的な愛情を向けることで男性としての根拠を与えるのが「美少女」の役割であった。そして、「おれのように薄汚れちゃいけないんだよ³⁰」と、男性側が身を引くことでその少女の絶対性が保たれ、「美少女」たり得るのだという。ササキバラのここまでの指摘は、「美少女」ムーブメントの全体を見通すうえで重要な視点であるが、美少女ゾンビとの繋がりにおいてより重要となるのはこの先である。

80年代の美少女像を追うと、その身体表現はクラリス的な造形か

²⁹ ササキバラはこの例として、梶原一騎原作・川崎のぼる作画『巨人の星』（1966-70）と梶原一騎原作・ちばてつや作画『あしたのジョー』（1967-73）という少年マンガが物語の最後として見出した主人公の挫折を挙げる。

³⁰ 宮崎駿『ルパン三世 カリオストロの城』（1979）、ルパン三世の科白より。

ら峰不二子的な造形へと再び変化しているという。内面的な恋愛感情を、自らの「根拠」として欲した男性は、70年代に少女マンガが登場人物の内面を描くために発展させた「顔」の表現を採用し、「恋愛」する内面を描こうとした。内面性を強調した「顔」に「萌える」ようになったからといって、男性の「マッチョな欲望」が消え去ったわけではなく、「内面的な恋愛という迂回路を取ることで、そのような無根拠な欲情に、根拠が与えられることを望んだ³¹」。一度、「内面」が確保されていえる以上、上記のような変化はただの逆行ではなく、「内面性の象徴である「顔」はクラリス、ボディは峰不二子という、キメラがここに誕生します³²」とササキバラは述べている。その代表例として挙げるのは、士郎正宗や桂正和の描く少女たちである（図12）。80年代に大友克洋の作画手法がマンガ表現全体に影響を与え、作画技術が向上したこともこの現象を後押しした。今やこうしたキメラ的少女³³がマンガ・アニメのみならず様々なキャラクター描写のなかに溢れかえっている。キメラ的表現への順応は、伊藤慎吾が「人外キャラクター³⁴のヒロイン化」の進展として挙げた、従来は人間の見た目に獣のような耳や牙を足すことによる変

³¹ 前掲書、p149。

³² 前掲書、p150。

³³ ただ、少年・青年の描写でも同様のことが言えそうではある。

³⁴ 非人間的な要素を外見の一部に持つキャラクターのこと。

化であったのに対し、近年では人以外の外見的特徴の割合が多くなった人外キャラクターが目立ってきた³⁵という指摘に繋がるのではないだろうか。伊藤は、人外キャラクターへのこのような寛容化が美少女ゾンビに連なるものであると見ている。しかし、本論考では表現の問題が美少女ゾンビ生成の根底にあると考えているため、参考程度の紹介にとどめておく。

2章では、「萌え」という感情の発見と「美少女」の誕生について、先行研究を基にその問題点をまとめた。ゾンビでさえ「美少女」と化してしまう日本のマンガ・アニメ的想像力は、このような一連の流れの上に成立した。現在の「美少女」は、「顔」と「体」が違う思惑のもとで誕生した。マンガ・アニメ表現において「萌え」を担うのは「顔」であり、「体」はセクシャルな関係を暗示する。次章では、このような表現の基盤の上に生じた美少女ゾンビを、図像と共に分析しよう。

³⁵ 伊藤慎吾・中村正明著『〈生ける屍〉の表象文化史』青土社、2019年、p316。

第3章 「美少女ゾンビ」における読みの多様性

美少女ゾンビにおいて注意しなければいけないのは、こうした「顔」と「体」が別の思想及び表現手法から生まれた「美少女」が、マンガ・アニメ表現に乱立しているという事が等閑視されている点である。美少女ゾンビが登場するには、このようなマンガ表現の展開の歴史的な背景が欠かせなかった。では、「美少女」とゾンビは美少女ゾンビのなかでどのように共存するのか。以下では、「顔」と「体」という2つの描写を区別して順に分析する。また、以下の論考では「萌え」という「疑似恋愛的感情」を喚起する「美少女」キャラクターについて、作中の登場人物が恋するキャラクターも「萌え」を喚起するキャラクターに含めている。読者が主に感情移入の対象とする主人公が恋愛をする「美少女」は、主人公の目を通して「疑似恋愛的感情」を起こさせると考えるためである。

3-1 「萌え」の対象としての顔

マンガ編集者の永山薫は美少女ゾンビについて、

ゾンビが主役を張る、あるいは主要な登場人物がゾンビというギャグやコメディは前世紀から存在した。しかし、八〇年代初頭からのロリコン漫画の台頭から萌え漫画の一般化という流れの中で、かつてはおちゃめなギャグキャラだったゾンビたちにも美少女化していく。(略)美少女ゾンビは、ゾンビの持つ属性の美味しいところ取りである。つまり、死なない、成長しないという不老不死属性だ。永遠に美しい少女のままである。³⁶

と述べている。永山をはじめ、美少女ゾンビを取り上げる多くの論者たちは、ゾンビ故に「老いない」「死なない」という要素を抽出し、一方で「腐らない」都合の良いゾンビの登場を指し「美少女ゾンビ」と呼んでいる。藤田は、「死んでいるはずなのに生きている」美少女にまで美少女ゾンビを広げているが、これは今回扱うゾンビでは捉えることが出来ない視点として留保しておく³⁷。これはおそらく、美少女ゾンビの「顔」によって喚起される「萌え」に注視した言及である。実際、美少女ゾンビは都合のいい描写に終始するのか。

美少女ゾンビの顔を並べると、たしかにマンガ・アニメ表現によ

³⁶ 永山薫「生と死のトワイライト」『ユリイカ』第45巻第2号、2013年、p76、原文ママ。

³⁷ 藤田直哉『新世紀ゾンビ論』筑摩書房、2017年、P262-276。

って成立した「美少女」の描写である（図 13）。大きな目は、眼球の丸みを感じさせず、鼻についてはその鼻筋が省略され、「ただ顔の中央に点のように記された符牒³⁸」となっている。このような「記号的造形³⁹」は、現実の美少女を描いたものではなく、マンガ表現のなかでコード化されたマンガ表現的「美少女」の表現である。彼女たちの「顔」は、「萌え」の対象として描かれていることはもはや間違いない。その「萌え」という感情には、もはや「現実の少女らしさ」という現実志向は存在しない。虚構のキャラクター造形ゆえに「萌える」のである。

では、彼女たちがゾンビとしての側面を表に出す際、どのような描写がなされるのか。ゾンビの少女たちが登場する作品として、さと『りびんぐでっど！』（秋田書店、2011-12年）、ムロヨシ・タカシ『詩音 OF THE DEAD』（講談社、2015年）、及び佐伊村司『異骸』（徳間書店、2014-18年）の表現を参照する。図 13 のそれぞれの「美少女」の描写を見ると、図 11 や図 12 の少女たちの顔と比較して、顔の記号的造形に変化はない、ということがその特徴として挙げられる。平面的で記号的に描かれた大きな目を持ち、強い自意

³⁸ 四方田犬彦『漫画原論』ちくま学芸文庫、1999年、p158。

³⁹ 「類型的なイメージの引用と組み合わせからなる図像、あるいはそのような図像造形のあり方」（岩下朋世『少女マンガの表現機構』NTT出版、2013年、p115）についての岩下朋世による名称を参照した。

識を持たない可愛らしさを示すものとして、鼻梁を目立たせない符牒のような鼻を持っている⁴⁰。記号的造形によって描かれた彼女たちは、「萌える」顔を持つ一方で、マンガ表現の内部では容易に記号化されない、過剰でグロテスクな身体も保持していることが示される（図 14）。美少女ゾンビが、都合の良いゾンビ像を抽出しているのだという解釈は、「萌える」顔が保持されている点においてのみ有効になり、「萌える」顔が無事であるからギャグとして成立している。そこからは、「萌え」がマンガ表現のなかで現在のように発展するなかで、顔の描写が示した役割の大きさが伺える。

しかし、『異骸』のヒロイン・くるみの描写においては状況が異なる（図 15）。『異骸』では、ゾンビ化が一定時間毎に行われ、作中の同一人物がゾンビと人間の間を行き来する。図 15 左は、平穏な学園生活が描かれる第 1 話の前半の彼女の顔である。ここでは、くるみの顔は単純化された記号的造形で描かれている。平面的で大きな目に、鼻筋の省略された鼻、控えめに描かれた口元に見て取れる。主人公・アキラが、くるみに対して恋愛感情を抱いていることから、このくるみに期待されているのは「萌え」の対象となる「美少女」的振る舞いである。しかし、彼女はゾンビとなった生徒に嘔ま

⁴⁰ 鼻の描写の違いによる視覚的な効果については、四方田犬彦「鼻の変遷」『漫画原論』ちくま学芸文庫、1999 年を参照した。

れて第 1 話で転化してしまう。ゾンビ化している彼女の顔が図 15 右である。ゾンビとなった彼女の顔は、その描画が一気に変化する。先程まで可愛らしさを強調されていた大きく平面的な目は、眼球の丸みを思わせる立体的な目として表現される。同様に、鼻筋の省略されていた鼻は、マンガ的「美少女」が持ち得ない写実性をもって描かれる。最後までゾンビ化しないアキラが、感情の起伏の表現の大部分を黒目の描写や汗などの「形喩⁴¹」に依るのに対し（図 16）、彼女の変貌は著しい。彼女の同一性は、丸い髪留めの飾りと、前後との文脈的繋がりや周囲の人物の科白によってのみ判断される。ゾンビ化した彼女が、何を模倣して描かれているかということ、それは例えば図 3 のようなゾンビ映画のゾンビである。

これは現実には指示するものを持たない記号的造形と、実写的な描写が混在できる現在のマンガ表現だからこそその描写であり、両者のギャップは、この作品に緊張感をもたらしている。くるみが、ゾンビ化することにより「美少女」の枠を外れるのは、『異骸』という作品が、コメディを基調としない「ロメロ系リビングデッド・パニック⁴²」を描いた物語だからである。リビングデッド・パニックの物

⁴¹ マンガにおいて、心理描写などを補強する抽象的な記号の総称。夏目房之介「マンガの真骨頂「形喩」とは何か？」『別冊宝島 EX マンガの読み方』宝島社、1995年、p112-115を参照。

⁴² 永山薫「生と死のトワイライト」『ユリイカ』第45巻第2号、2013年、p74。

語を機能させるためには、食人の恐怖を読者に示す必要がある。「読者は作中人物に自己同一化し、恐怖と戦慄を共有し、ゾンビを撃ち倒し、斬り裂き、蹂躪する⁴³」『異骸』という物語全体を貫く大きな主題は、一定時間毎にゾンビ化を繰り返す同級生たちをどのように扱うかである。恐ろしいゾンビの性質を持つ人間の恐怖を描くには顔を変えなければいけない。このドラマが成立するために、くるみの「美少女」性は一度隠されている。しかし、この作品は先述の通り、同一人物がゾンビと人間の間を行き来する。一定時間後、くるみは元の「美少女」的造形に戻り、アキラが恋愛感情を向ける「美少女」であり続ける。また『STACY』に少し補足をしておくと、『STACY』において有田が「モモはモモだ」と言い張る無根拠な自信は、このような「萌え」の記号と「現実志向」の身体との間で少女の捉え方がスイッチすることで成立する。「くるみはくるみだ」とアキラが感じる経緯と、有田のそれとは、同様の現象なのである。

3-2 複数の身体描写

図 14 の分析に戻る。顔の記号的造形が保たれる一方で、やはり彼

⁴³ 前掲書、p74-75。

女たちは実写のゾンビのような破壊される身体も持っている。そして、「萌える」顔を持ちながらゾンビの身体を持っているというギャップが、滑稽さや不気味な感覚さえ生じさせている。しかし、このような身体描写とのギャップを持ち得ない作品もある。そのような作品では、「美少女」の身体は、ゾンビになっても腐ったり破壊されたりすることが回避されている。この場合「都合の良い」美少女ゾンビであるとも言えるが、これらの作品は、「美少女」の外部にグロテスクな身体を持っている。「美少女」は記号的造形が用いられる一方、実写映画を模写したかのようなゾンビが画面内に併存している点は興味深い。はっとりみつる『さんかれあ』（講談社、2010-14年）や石川優吾原作・荒木幸作画『今日からゾンビ！』（小学館、2016-17年）などは、美少女ゾンビとは別に腐乱する身体を持つゾンビの存在が描かれる。

美少女ゾンビが多数制作されるきっかけとなった作品『さんかれあ』は、ゾンビ好きの少年・降谷千紘と、彼が作った蘇生薬を飲んでゾンビとなった少女・散華礼弥を巡るコメディ作品である。この作品で礼弥は、理性と肉体の維持のためには紫陽花の葉を食べる必要がある、という制約のもと「腐らない」身体を維持している。この作品では、物語の終盤、礼弥を研究しようとするゾンビ研究施設が登場する。そこに登場する礼弥、及びロザリエという美少女ゾン

ビ以外は、その描写が大きく異なる（図 17）。礼弥と他のゾンビを比べると、明らかに描いている対象が違うように思われるのである。これは、『今日からゾンビ！』のゾンビ描写にも同様の身体描写の違いが見られる。ゾンビ化されてまもない元アイドル・ぷうかと、彼女を取取り巻くゾンビ・スケキヨとゾンビ・ミチルのみがマンガ的表現によって描かれている。ここでも、2種類のゾンビ描写が現れているのである（図 18）。ゾンビ・ぷうか、及びぷうかに対する恋愛感情がほのめかされるゾンビ・スケキヨは、マンガ的身体表現によって描かれているが、それ以外のゾンビは描写が著しく異なる。このように、美少女ゾンビの外部に別の描写のゾンビを持つことは、多様な身体表現がマンガの中で併存可能であることに由来する。

美少女ゾンビは、日本において虚構キャラクターに疑似恋愛的感情を見出す「萌え」という言葉が拡がり、「虚構それ自体の自律したリアリティ⁴⁴」が無自覚的に認められている日本的表現の文脈の中から登場した。コメディの中に多く登場する美少女ゾンビは、「萌え」を起こさせる顔の記号的造形が保たれたまま、残酷に破壊される身体を同時に持っている。異なる思想から生まれた「美少女」の造形に慣れてしまった我々は、「萌え」とゾンビという2つの思考

⁴⁴ 斎藤環『戦闘美少女の精神分析』ちくま文庫、2006年、p302。

から生まれた美少女ゾンビという存在の両方の側面の混在を見落としがちであった。美少女ゾンビとは、マンガ表現的な「萌え」への欲求と、ゾンビ映画的なグロテスク描写への欲求という2つの視覚的な嗜好が生んだキメラである。都合の良い要素の寄せ集めとしての美少女ゾンビ、と言い切ってしまうとこのような複数の「リアリティ」の混在という現在の日本の視覚文化の特徴が見えてこない。美少女ゾンビは、現代日本の視覚文化が生み出した新しいゾンビの在り方であると言える。

結論

1章から3章を通じ、美少女ゾンビの問題を取り上げてきた。美少女ゾンビとは、日本独自のゾンビの展開として度々取り上げられる題材である。その論考は主に、ゾンビの「死なない」「老いない」といった都合の良い属性のみを抽出して「美少女」化したというものの、あるいは人外キャラクターへの寛容、という読者側の「萌え」や性的嗜好の変化に起因するとされるものであった。本稿では、日本独自のゾンビの展開として美少女ゾンビを取り上げる点は同じであったが、その視点を、日本のマンガ・アニメ的な視覚表現の特徴という面からこの現象を分析した。

第1章において、ゾンビ映画が通常求められる描写の分析と、「萌え」という疑似恋愛的感情を分析するにあたり、それに近いものとして恋愛を描くゾンビ映画を分析した。その結果わかったのは、日本人は「萌え」の対象とすることで、ゾンビさえ容易に恋愛の対象とできてしまう点であった。第2章では、そうした「萌え」という疑似恋愛的感情がどのような背景で誕生したのかを、マンガ・アニメ表現の先行分析をまとめた。「萌え」とは、価値の転倒を目的として、マンガ・アニメのキャラクターに意図的に欲情しようとしたものであった。しかし70年代以降、マンガの中に恋愛を求めた男性た

ちによって「萌え」と生む顔と欲情させる体という2つの文脈から生まれた別々の描写がひとつの人格に共存することとなる。第3章では、上記のキメラ的「美少女」が氾濫し、その表現に無自覚的となってしまった日本の現代文化の感受性が、美少女ゾンビを創り上げている構造と、その表現を分析した。その結果、マンガ・アニメ表現における記号的造形と現実志向の描写が、美少女ゾンビの中で混在している状況を作り出していた。

上記のことから判明したのは、美少女ゾンビは、虚構に対して「萌える」、という虚構に対して「リアリティ」を感じる日本で成長した感性が生んだ新しいゾンビ像である、ということである。本稿では美少女ゾンビに限定し、その表現を分析した。従って、取りこぼしている点も多い。小説やゲームなど、ゾンビの様々な側面は分析出来ていない。しかし、今回の「萌え」とゾンビ的グロテスクの両立についての論考が、今後のゾンビの表現研究への足掛かりとなることを信じている。

参考文献一覧

映画作品

ダン・オバノン『バタリアン』(The Return of the Living Dead) 1985年。

友松直之『STACY』2001年。

ヴィクター・ハルベリン『ホワイト・ゾンビ(恐怖城)』(White Zombie)

1932年。

ルチオ・フルチ『サンゲリア』(Zombi 2 / ZOMBIE) 1979年。

ダニー・ボイル『28日後…』(28 Days Later) 2002年。

サム・ライミ『死霊のはらわた』(Evil Dead/Book of the Dead) 1982年。

ジョナサン・レヴィン『ウォーム・ボディーズ』(Warm Bodies) 2013年。

ジョージ・A・ロメロ『ゾンビ』(Dawn of the Dead/Zombie) 1978年。

マンガ作品

石川優吾原作・荒木幸作画『今日からゾンビ!』1巻、小学館、2016年。

佐伊村司『異骸』1巻、徳間書店、2014年。

さと『りびんぐでっど!』1巻、秋田書店、2011年。

士郎正宗『攻殻機動隊』1巻、講談社、1991年。

はっとりみつる『さんかれあ』7巻、講談社、2012年。

ムロヨシ・タカシ『詩音 OF THE DEAD』1巻、講談社、2015年。

アニメ作品

宮崎駿『ルパン三世 カリオストロの城』1979年。

書籍

伊藤慎吾・中村正明著『〈生ける屍〉の表象文化史』青土社、2019年。

伊藤美和編『ゾンビ映画大事典』洋泉社、2003年。

岩下朋世『少女マンガの表現機構』NTT出版、2013年。

大塚英志『戦後まんがの表現空間』法蔵館、1994年。

岡本健『ゾンビ学』人文書院、2017年。

斎藤環『戦闘美少女の精神分析』ちくま文庫、2006年。

斎藤環『キャラクター精神分析』ちくま文庫、2014年。

ササキバラ・ゴウ『〈美少女〉の現代史』講談社現代新書、2004年。

永山薫「生と死のトワイライト」『ユリイカ』第45巻第2号、2013年。

夏目房之介「マンガの真骨頂「形喩」とは何か？」『別冊宝島 EX マンガの読み方』宝島社、1995年。

藤田直哉『新世紀ゾンビ論』筑摩書房、2017年。

四方田犬彦『漫画原論』ちくま学芸文庫、1999年。

ロジャー・ラックハースト著、福田篤人訳『ゾンビ最強完全ガイド』エクスマレッジ、2017年。

図版



図 1 ヴィクター・ハルベリン『ホワイト・ゾンビ（恐怖城）』

工場で働かされるヴァドゥー・ゾンビの姿。



図 2 ジョージ・A・ロメロ『ゾンビ』

生前の慣習からショッピングモールに集まるモダン・ゾンビの姿。



図 3 ダニー・ボイル『28日後…』

『28日後…』に登場した感染者としてのゾンビの姿。



図 4 ジョージ・A・ロメロ『ゾンビ』

ゾンビ化した人物は、顔が青く塗られる。



図 5 ルチオ・フルチ『サンゲリア』

腐乱したゾンビの姿。

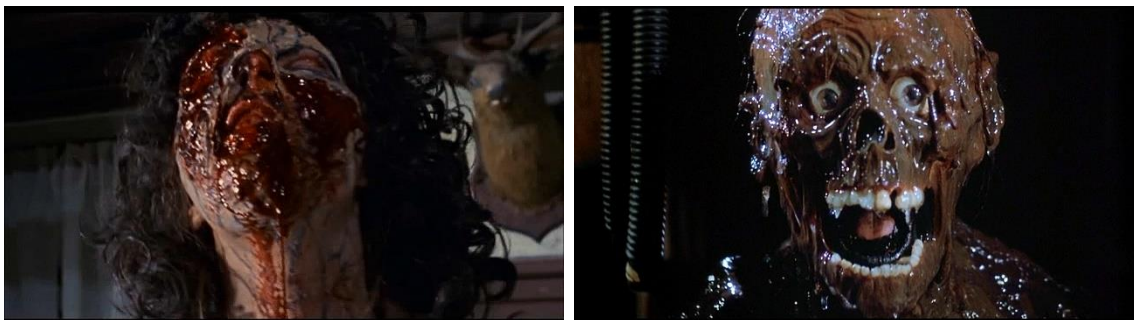


図 6 サム・ライミ『死霊のはらわた』(左) ダン・オバノン『バタリアン』

(右)

ゾンビ自身の腐乱が強調されている。



図 7 ジョナサン・レヴィン『ウォーム・ボディーズ』

ゾンビの青年 R。



図 8 ジョナサン・レヴィン『ウォーム・ボディーズ』

ガイコツ（ボニーズ）。



図 9 友松直之『STACY』

ロメロ再殺部隊に撃たれるステーシー。



図 10 友松直之『STACY』

ステーシーの群れに紛れていたモモ。



図 11 宮崎駿『ルパン三世 カリオストロの城』

少女クラリス。



図 12 士郎正宗『攻殻機動隊』1巻、p106。

記号的造形を持つ顔と立体的な体のキメラ。



図 13 さと『りびんぐでっど!』1巻、p9 (左)、ムロヨシ・タカシ『詩音 OF THE DEAD』1巻、p5 (中)、はっとりみつる『さんかれあ』7巻、p72 (右)。

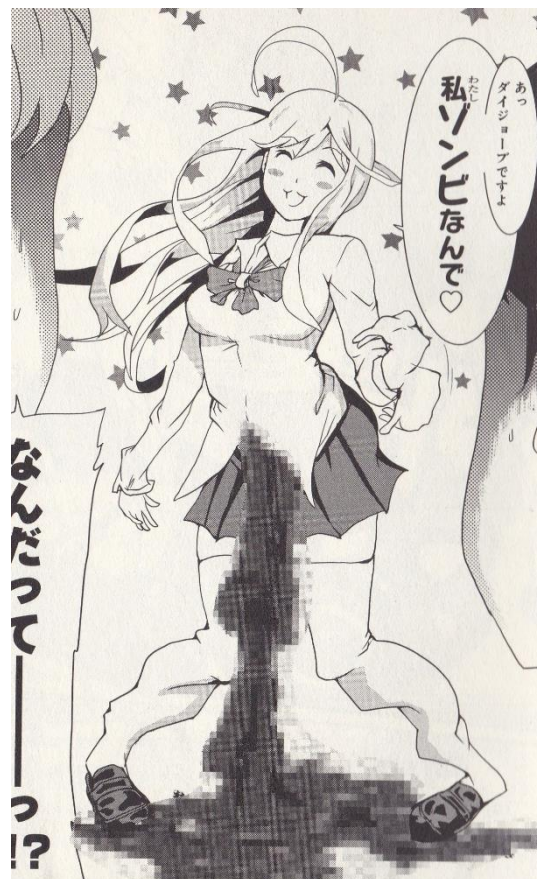


図 14 さと『りびんぐでっど!』1巻、p158 (左)、『詩音 OF THE DEAD』1巻、p4 (右)。

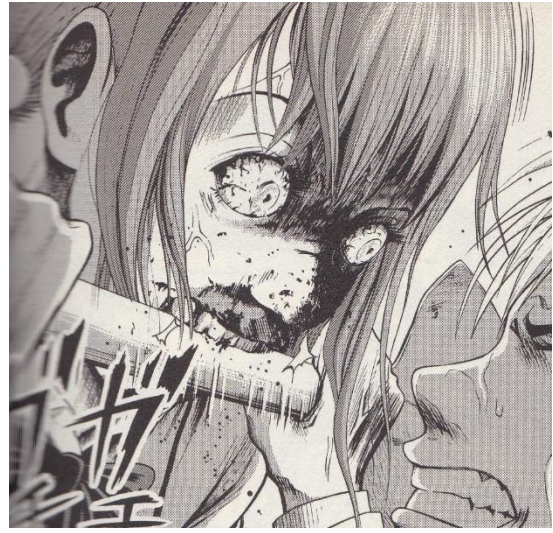
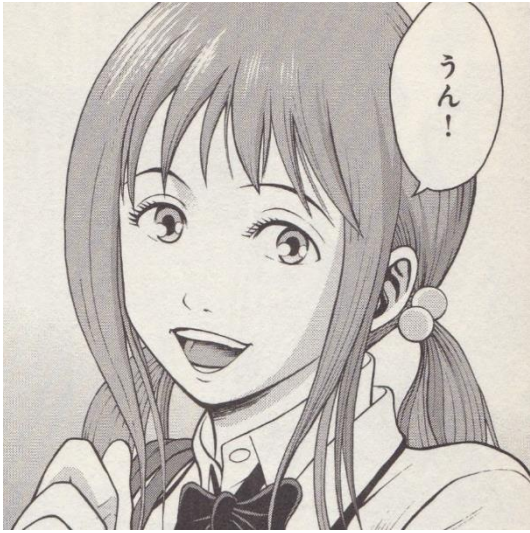


図 15 佐伊村司『異骸』1巻、p12（左）及び、同巻 p42（右）。

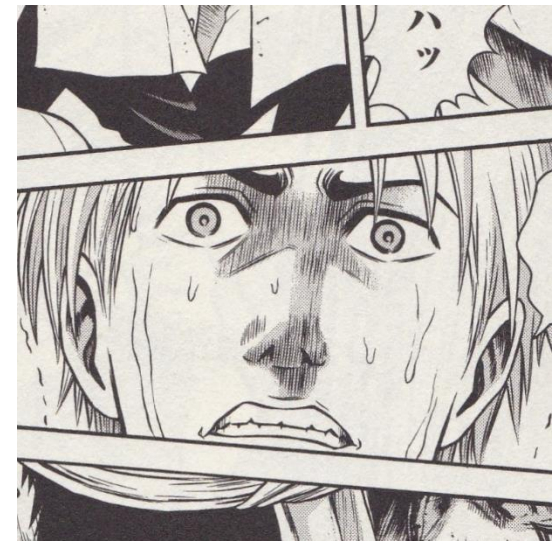


図 16 佐伊村司『異骸』1巻p6（左）及び、同巻 p186（右）。



図 17 『さんかれあ』 7 巻 p62 (左)、及び同巻 p136 (右)。

ロザリエ (左) と中心人物以外のゾンビ (右)。ヒロイン・礼弥は図 13 (右)

を参照。

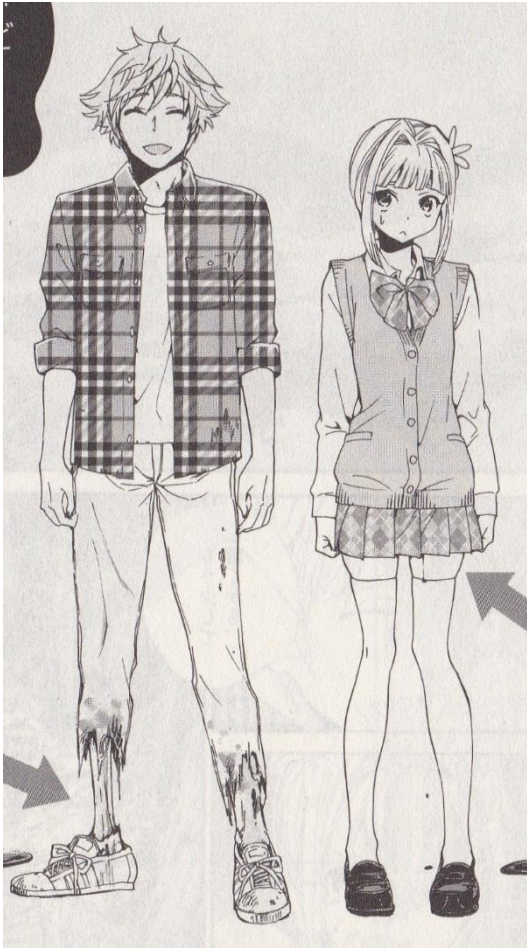


図 18 『石川優吾原作・荒木宰作画『今日からゾンビ!』1巻（左）、P21 及び、同巻 P12（右）。

ぷうかとスケキヨ（左）と中心人物以外のゾンビ（右）。