

人間であること、動物になること、 ゾンビにとどまること

Human-being, Animal-becoming, Zombie-belonging

三つのエージェンシーと客体化

Three Types of Agency and Objectification

丸山雄生
MARUYAMA Yuki

1. はじめに——動物とゾンビの近似

ゾンビは人間であり人間でない。ゾンビは死んだがまだ死んでいない。ゾンビはかつて人間であったが今もなお人間である。1930年代のクラシックゾンビから1960年代のジョージ・A・ロメロによるモダンゾンビへ、さらには2000年代以降のゾンビ・ルネサンスへと拡大を続ける人気を支えるのは、このような両義性である。ゾンビと人間は違うのに似ている。両者は区別されつつも多くを共有している。ゾンビは私たちが襲う怪物だが、それでも私たち自身だ。人間が人間であることの自明性を揺るがし、私はこれではないと断言しきれないあいまいさに、ゾンビ的な死んでも死なないしつこい不思議がある。

同様の性質を持つ問題系がもう一つある。動物は時に人間から区別され、時に同一視される。動物は人間未満の存在として殺されるが、逆にペットは人間以上のパートナーになりうる。人間はかつて動物であり、いまだに動物である。逆に動物とはかつての人間だった。あるいは今もなお。動物はゾンビと同様の屈折したかたちで人間とつながっている。動物は私であり、あなたであり、彼らだ。動物は私たちの隣にいて、それなのに遠く離れている。ゾンビが死んでも死なない愛情と恐怖だとしたら、動物は切っても切れない同一性と分離だ。

本稿はゾンビと動物の近縁性に注目して、両者への関心の所在を考える試論である。ゾンビと動物はどちらも大きな注目を集め、さかんに議論される存在だが、それらを個別に考えると、人間対ゾンビ、人間対動物という単純な二項対立の図式になりがちである。二項対立においては、動物とゾンビは人間に対する他者として理解されるが、両者はともに他者以上、自己未満の何かであり、人間と完全に差異化することはできない。人類学者エドゥアルド・ヴィヴェイロス・デ・カストロによると、南米先住民の神話では、動物は潜在的に人間であり、自らを人間と見なして、人間と同等の人格を持つという。このときデ・カストロが大型捕食獣を主とするそうした「動物」を「たいていの場合、他者を含むすべてであり、少なくとも死者を含む」と定義していることは見過ごせない¹。人間が特別なのではなく、人間であることの潜勢力はあらゆる存在に共有される。もしジャガーがかつての人間であり、自らを人間として認識しているならば、かつて人間であった死者がそうしていないはずがない。動物とゾンビが重なりあうのはこの人間的であることの普遍性ゆえであり、なおかつそれらが人間と隔てられるのは人間的であることを独占しようとする人間の主観的なパースペクティブのためだ。よって本稿では、人間なるものの曖昧さを考えるために、ゾンビと動物と人間の三角関係を想定することで、私たちと彼らという二分法には切り分けられない残余を浮かび上がらせる。これら三者はお互いがお互いを支える役割を果たしており、独立した主体性ではなく、相互依存的なエージェンシーを有している。

動物には人間との長い共生関係がある。それは食料として、ペットや労働力として、あるいは脅威として、常に人の傍らにいた。その存在は常に物質的な、現実的なものだったが、レヴィ＝ストロースが指摘した通り、「食べるため」の動物は「考えるため」の動物でもある。実体的な動物は、記号としての動物を生む。それは食べたり、働かせたりすること以外の様々な意味を持つ。たとえばジョン・バージャーによる「なぜ動物を見るのか」という古典的な議論が注目したのもこの記号としての動物であり、それは失われた無垢という反近代的なノスタルジアの象徴として理解されていた。動物に向けられた視点は有用性から意味論へ遷移する²。

一方、ゾンビはその始まりにおいて架空の存在だった。ブドゥー教の蘇る死体は、土着の信仰と魔術に対する妄想が生み出した。異なる人種と宗教と地域と言語が混じる帝国の辺境において、ありえないはずのものが認識の閾値において現実と交差して、ありえるかもしれないものになる。ゾンビは一貫してメタファーであり、記号としての汎用性の高さのために、哲学的ゾンビのような思考実験にも用いることができる。しかし、記号は常にリアリティと一体である。蘇る死体の登場には独立にともなうハイチの地政学が作用していたように、政治や経済や軍事の文脈のなかでゾンビはより具体的なかたちを取ようになった。それは今や世界的なパンデミックの一例であり、新自由主義下の労働のあり方であり、新しい軍事技術のショーケースだ。動物が「食べるため」だけでなく「考えるため」にもいるとしたら、ゾンビは考える次元においては魅力的なフィクションであり、食べる次元においてはリアルな脅威である³。

ゾンビと動物は形而上にも現実にもいる。想像の産物と実体的な存在の間でそれらが作る意味作用を考えることで、両者が人間に重なりつつも隔てられる文化的背景が明らかになる。犬と人間の種を超えた深い関係性について、ダナ・ハラウェイは「重要な他者性」という二律背反を指摘した。それは伴侶種としてかけがえのない大切な存在であると同時に、決して乗り越えられないあちら側にいる。ゾンビもまた境界侵犯的だ。それは死体であるがゆえに嫌悪されるが、そこから離れることができず、むしろ自分を呑み込んでしまう。それは「主体を要請すると同時に粉碎する」もの、すなわちアブジェクトだ。よって、ゾンビと動物がどのように理解されるのか、またなぜ人気を集めるのかを分析することは、翻って彼らから区別されることで成り立ってきた人間の自己理解を批判することでもある。本論文は、ゾンビとは何か、動物とは何かを問うのではなく、人間を含めた三者の関係性に注目して、メタファーの存在論的な基盤と現実を構成する想像力を両面から考える。そうして動物とゾンビと人間が織りなす三角関係の星座状の広がりをマッピングすることで、大胆に承知で言うならば、20世紀後半以降のアメリカ文化史の中心的課題としてゾンビと動物を位置づけることを目指したい⁴。

2. 消費者としてのゾンビと動物

「考えるため」のゾンビをめぐるはいくつもの解釈がなされてきた。モダンゾンビのオリジネーターであるジョージ・ロメロは自らそのメタファーについて語っている。彼によると第1作の『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』（1968年）は革命の時代である60年代の産物だった。「60年代、若者たちがベトナム戦争に反対し、黒人たちが人種差別に反対してアメリカのエスタブリッシュメントに対して反乱を起こしたが敗北してしまった。『ナイト～』のゾンビたちは敗れ去った革命の亡霊なんだ⁵。」社会的な意味づけは第2作の『ゾンビ』（1978年、原題『ドーン・オブ・ザ・デッド』）においてさらにはっきりしたかたちをとる。そこでのゾンビは消費者だ。

人々は何も考えずに生活に必要なものを買って漁り、何も考えさせない映画を観る。消費という麻薬の中毒になってしまった。それに対する怒りを込めたのが、2作目の『ゾンビ』（78年）だ。人々は生きる死人となってショッピングモールに群がる。将来のことなど何も考えずに欲望のまま食べ散らかす。もう人間はすでにゾンビみたいになっているんだよ⁶。

『ゾンビ』の消費文明批判は明白である。映画のほとんどを占めるショッピングモールは、蘇る死者に襲われた世界で最後に残された場所だ。そこは文明が崩壊して生産が停止した後に豊かな物資が眠る唯一文明的な場所であり、同時にそこから一歩も出られない罫のような終の住処でもある。自動車の普及と郊外化が進んだ20世紀後半のアメリカで、大規模なモールはローカルの小さな商店に代わって生活の中心となった。モールにおいて差異は消滅する。効率を追求した設計によりどのモールも似たかたちとなり、全国的なチェーン店が入居することで店舗も共通する。棚に並ぶのは大量生産されるメジャーなブランドのパッケージだ。同じような場所で、同じような服を着て、同じようなものを使うことで生活は均質化する。モールに立てこもった主人公たちの生命を支えるのは長期保存可能な冷凍食品や加工食品だが、あらかじめあるものを使い尽くしていくとき、新しい創造は消えて、ルーティン化した繰り返しにより、いつか来る終わりをできる限り繰り返す

る。モールに群がるゾンビたちは抜け殻のようにさまようが、立てこもる人間たちも運命づけられた終末の前に無力であり、物言わぬマネキンの無表情のように彼らの生は内実を欠いている。モールの中で完結するつかの間の静かな日々は緩慢な自殺だ。

ゾンビと同様に、動物もまた消費文化の批判として用いられる。アメリカの物質的豊かさを呪ったアレクサンドル・コジェーヴは、戦後の社会のあり方を動物の名において侮蔑した。彼によるヘーゲル哲学の解釈では、人間の人間たる故は本能を拒絶し、所与の環境を否定し、自然と闘争することにある。対照的に、所与をそのままに受け入れ、本能や欲望に忠実であることは動物的である。そうして人間性を失ったとき、歴史の終わりが訪れる。「人間は自然或いは所与の存在と調和した動物として生存し続ける。消滅するものの、これは本来の人間」であり、そのような「動物」とは「人間的なものを何も持たぬ生ける存在者である」。自然から離脱することなく、歴史の発展を止めた後に残るのは原始的な生であり、それが何かを作ったとしても、意思を欠いた点において動物や昆虫の営巣と同等であり、子供の遊び、大人の性欲のような本能的なものに過ぎない。ロゴスを放棄し、歴史を捨てたとき、知恵は失われ、人間は「決定的に無化」されるのだと続けるその批判は厳しい⁷。

コジェーヴにとって、戦後のアメリカは非人間的な、動物的な社会である。それは豊かな社会である。人々は満ち足りていて、必要なものを十分に手にすることができて、働く必要も争う必要もない。階級のない社会では対立と発展の弁証法が終わる。「アメリカ的生活様式はポスト歴史の時代に固有の生活様式であり、合衆国が現実に世界に現前していることは、人類全体の『永遠に現在する』未来を予示するものであるとの結論に導かれていった。このようなわけで、人間が動物性に戻ることはもはや来たるべき将来の可能性ではなく、すでに現前する確実性として現れたのだった。」人はその豊かさにおいて動物となる。消費の快楽を求め、欲望に忠実になり、与えられることに満足し、積極的な決断を忘れる。第二次世界大戦後のアメリカにより達成された豊かさと自由の福音は、20世紀後半を通して世界に拡大して、イデオロギー間の対立に勝利したとされるが、それはフランシス・フク

ヤマの「歴史の終わり」論を経て東浩紀の「動物化する社会」へと受け継がれたように、動物のメタファーにより語られてきたのである⁸。

ゾンビと動物は消費批判の文脈において一致する。両者はともに、自然との闘争を通して進歩を目指す人間の本来あるべき姿から逸脱して、現状に満足して向上を望まない。カウチでスナックを食べながらテレビを見るような典型化された愚かな大衆像は、動物やゾンビになぞらえられ、自墮落や退化などの否定的含意を与えられた。人間は中毒的な消費により即物的な満足に麻痺するとき、動物とゾンビになるのである。

3. ゾンビと動物の沈黙

消費者としてのゾンビと動物は、ロゴスを剥奪され、理性の対極に位置づけられた。ロメロのモダンゾンビによってあらわになったその意味は、実はそれ以前のクラシックゾンビの遺産でもある。ゾンビはその始まりからして言葉を奪われた存在だった。動物もまた自らを語ることを許されなかった。その沈黙にゾンビと動物の第二の結節点がある。

クラシックゾンビの嚆矢となった『恐怖城』（1932年、原題『ホワイト・ゾンビ』）では、ゾンビは蘇った死体であり、ベラ・ルゴシ演じる白人の主人の催眠術によって砂糖工場で働かされている。ルゴシは、彼の代表作であるドラキュラ伯爵役と同じように、超人的な呪術と眼力で人も死体も意のままに操り、島を支配している。ハイチの黒人奴隷たちが強大な白人の主人に従属するように、人種関係は非対称的だ。ジェンダー関係もまた偏っていて、ヒロインの白人女性はルゴシの吸引力に対抗することができず、自由を奪われる。クラシックゾンビの構造では、中心において白人男性が積極的に力行使して、異人種や女性は受動的な弱者として周縁化される。

それは帝国主義のパターンリズムでもある。植民地は自己統治の能力を欠いている。カリブ海の島々でアフリカ系の奴隷たちは迷信にとらわれていて、理知的に考えることができない。節制や規律を持たないために命令されて働くことしかできない。人々も社会も腐敗しており、罰のような直接的な力なしには秩序を保つことができない。そうだとしたら、彼らを統率し、

命令を下すのは西洋と白人の債務であり、奴隷を導くのは主人の父親的な慈愛である。この考え方は複層的なファンタジーだった。一つには植民地に向けられた偏見だった。社会進化論の単線的なスケールでは、西洋が進歩の最先端に位置し、その他の土地は後進的であり、そこに住む人は大人未満の子供、あるいは人間以下の動物だった。一方で、植民地は逃避的なエキゾティシズムが向かう先でもあった。近代の発展が無垢を失わせたとすれば、文明の疲弊から逃れる癒やしは非西洋世界の豊かな自然に見いだされた。そこは純粹で、素朴な精神が残っているはずの楽園だった。さらには、植民地は危険な場所でもあった。ハイチは革命により宗主国フランスを追放した。その後、アメリカの実質的な支配が続くことになるが、植民地の流血と暴力は無視できない脅威として帝国の統治に潜む棘となる。

クラシックゾンビを生んだのはこうした植民地が置かれた繊細な均衡だった。1915年にハイチを軍事的に占領したアメリカは傀儡国家を経済的に支配するようになる。革命の成果であった外国人の土地所有禁止を撤廃した結果、アメリカ資本がプランテーションを所有・開発し、砂糖を生産することを可能にした。軍事力を用いた体制の転覆と再構築、土地や重要インフラの独占を通じた資本家の支配とその権益の保護は19世紀末以降のアメリカの帝国主義の定式だった。ハワイ併合、米西戦争、プエルトリコ併合、キューバ、ホンジュラス、パナマの占領と独立などに並んで、ハイチもまたアメリカの実質的な管理下に置かれた。結果、ハイチの人々は持たざる者としてプランテーションの農作業に従事することになった。それは復活した奴隷制であり、ゾンビとは奴隷的な労働者だった。砂糖工場で働かされるゾンビは意思を持たない機械のように使われる。植民地化とは「物象化」に他ならないとエメ・セゼールは喝破したが、植民地の支配が「人間を生産のための道具に変える」のだとしたら、奴隷は非人間的な「物」に客体化される⁹。

植民地と奴隷制のありかたは、意味論的にも存在論的にも動物と切り離せない。奴隷も動物も労働力であり、人格はなく、主人の所有物だったことは言うまでもない。主人と動物・奴隷の関係は弁証法的よりも一方向的である。どちらも捕まえられ、訓練・調教され、働かされ、繁殖させられた。力により主人は奴隷と動物に奉仕を要求した。奴隷と動物が同じ境遇に置かれてい

たことは、奴隷制廃止運動と動物愛護運動の間に人的にも思想的にも連関があったことに明らかである。それらはどちらもかわいそうな存在として同情を寄せられた。労働力として搾取され、気晴らしとして慰み者とされた家畜と動物に対して、近代化のなかで人道的な扱いを求める声が高くなるようになる。18世紀後半から19世紀前半にかけてのイギリスにおいて、動物虐待の禁止、奴隷制の廃止、労働条件の改善などの社会改革運動を主導したのは、主として都市の中産階級のプロテスタントたちであった。彼らは功利主義の影響を受け、被虐者の痛みに共感した。ヴィクトリア文化のセンチメンタリズムにとって、人間の残酷さの犠牲となっている動物と奴隷は共に慈悲を与えられるべきだった。

しかし、彼らの改革運動の主眼は、奴隷や動物や労働者の救済よりも、社会不安の種となる不道徳や放埒や無分別の抑制にあったことも指摘されている。弱者への慈愛は秩序を維持するための手段だった。動物や奴隷に配慮すること、その痛みを共感することは、暴力への衝動を抑え、自然の欲望をコントロールすることで、道徳心を養成することと一体だった。センチメンタリズムは、奴隷や動物や労働者を解放するのではなく、よりよい労働力として馴れなおすことを目的としていた。虐げられた存在がその不満を爆発させる前に、制御可能な無害なものへと去勢すること、いわば獣を家畜へと馴化することと変わりはなかった¹⁰。共感による社会秩序の維持は、ロメロの第3作『死霊のえじき』（1985年、原題『デイ・オブ・ザ・デッド』）の博士を思い出させる。彼はゾンビを再労働力化しようと実験を重ねた。「それは飼いつづけることができる……我々はゾンビをお行儀よくさせたいのだ。馴れたいのだ。制御したいのだ。」ゾンビの駆除をもくろむ強硬な軍人たちが奴隷主のような直接的な支配を実行する立場だとしたら、博士は柔らかな手段を持ってゾンビを改良して、そうすることで彼らを制御下に置く社会改革運動を試行していたといえるだろう。

奴隷と動物を統制した二つの力は、対照的な関心を持っていたが、それらを人間として見なさないという点では一致していた。植民地主義においては、奴隷も動物も道具であった。それらは好きなように使うことができ、壊れたら取り替えることができる便利な物だった。一方、社会改革もま

た、共感を寄せることはあっても、それらに主体性は認めなかった。かわいそうな動物や奴隷は、エリートたちの慈愛によって救われた。改革主義者は無力な労働者や家畜の代わりにその公正な扱いを求める保護者を任じた。ゾンビを作るのは、この人間による非人間的なものの代理の力学である。オリエントが西洋によって代弁されたように、奴隷が主人によって所有されたように、動物が人間によって保護されたように、ゾンビとは自らを代表することができないもの、すなわち「歴史的に沈黙させられてきた」サバルタンであった¹¹。

4. カニバリズムと人ならざるもの

植民地における奴隷の抑圧や動物の利用はただゾンビを作るだけではない。それはゾンビと人間の区別を消滅させる。ゾンビに対置されるはずの人間がいつのまにかゾンビになってしまうところに、ゾンビの記号としての普遍性と実体としての切迫感がある。

たとえば、ゾンビの故郷であるカリブ海のもう一つの島ジャマイカで18世紀末にイギリスの支配に対する武装蜂起が起きた。アフリカから連れてこられた奴隷にルーツを持つマルーン族は、その動物的な勇猛さゆえに帝国から恐れられた。彼らは激しい戦いの末に一度は和平を結ぶが、強まる統治に反発して再び戦争を宣言した。マルーン族のゲリラ戦術に苦戦したイギリス軍は、キューバからスペイン人と猟犬の「助力」を求めた。敵を見つけ、襲い、殺すように訓練された軍用犬部隊は、優れた嗅覚により夜陰に紛れて反乱部族を狩り、イギリス軍の勝利に貢献した。だが、この鎮圧の成功は波紋を呼んだ。というのも、犬による対ゲリラ作戦はあまりに残虐だったからだ。非戦闘員も含む多数が動物によりむごたらしく噛み殺されたことは、軍事的な勝利を正当化する以上に、罪と恐ろしさを意識させた。敵の動物性が動物の軍事利用を正当化したが、その非人間的な結果は人間の人間性を疑問にさらしたのである¹²。

その疑問は、エメ・セゼールが指摘したとおり、植民地主義がもたらす必然的な反動である。1940年代にハイチを訪問し、トゥーサン・ルーベル

チュールについての著書もあるセゼールは、戦後に発表した「植民地主義論」で、マダガスカルやインドシナの統治を「人肉食」と呼んで非難した。ゾンビが人肉を食べるのではない。むしろ人がゾンビを作り出す植民地主義こそが忌むべき共食いだった。

植民地化というものが……もっとも文明化された人間をさえ非人間化するということが、土着の人々に対する侮蔑にもとづき、その侮蔑によって正当化される植民活動、植民地事業、植民地征服というものは、それを企てる者自身を不可避的に変容させていくものだということが、植民地化する者は、自らに免罪符を与えるために、相手の内に獣を見る習慣を身に付け、相手を「獣として」扱う訓練を積み、客観的には自ら獣に変貌していくものだということが証明している¹³。

植民地の支配を通して、支配者はその優越の根拠であったはずの人間性を失い、人間らしさは自明ではなくなる。そのとき人間は自分とゾンビを区別できない。人が人でなくなり、ゾンビになる。ゾンビとはかつての人間であり、人間とはかつての私だとしたら、私は今はゾンビである。

クラシックゾンビは植民地の地政学の産物だが、それが現代にも通用する普遍性を持つのは、人が他人を獣やゾンビとして扱うことで自らゾンビと化してしまうからだ。ゾンビ・ルネサンスの人気を支えるのは、18から19世紀の植民地主義や20世紀の消費文化を経て、21世紀にも繰り返されている他者化の力学だ。ジャマイカのマルーン戦争と軍用犬の残酷さは、テロとの戦いにおける「拡張された取り調べ」を思い起こさせる。アブ・グレイブ収容所に収容された「容疑者」たちは、国際法や人権を無視した環境に置かれ、水責めなどの拷問を受けた。「テロリスト」を裸にして、犬をけしかけたアメリカ軍は、彼らを獣として扱うことで、自ら獣に変貌した。軍用犬もまた恐怖と攻撃に特化することで伴侶種からホラー映画の怪物に近づく。帝国の戦争が時代を超えてなお土地や資源や人の支配をもくろむとき、セゼールが言う「人肉食」も繰り返される。近代と啓蒙のヒューマニズムの果てに動物化していく、もしくは動物以下へと落ちていくテロとの戦いはカニバリズムの狂気であり、それはゾンビの母胎である。

5. ゾンビと死なない体

ゾンビが帝国と植民地の狂気の産物であるとしたら、それは常に戦争と結びついていた。コンラッドの『闇の奥』とそれを映画化した『地獄の黙示録』が示したように、植民地の深奥において人は人でなくなる。ロメロ映画で怪物のメイキャップやゴア場面の特殊効果を担当したトム・サヴィーニもまた帝国の病のサバイバーだった。彼はカメラマンとしてベトナム戦争に従軍して、むごたらしい戦闘とおびただしい死体を見て、そのトラウマから人体を破壊する想像力を得た。恐怖とは個人の心理ではなく社会的な文脈が生むものだと考える文化史的アプローチによると、ホラー映画の母体とはアメリカの暴力の歴史である。征服と犠牲と死にまみれたアメリカの過去とは「取り憑かれた家」であり、歴史そのものが恐怖なのだとなれば、60年代の泥沼化した戦争における炎や死体袋などの強烈な視覚イメージなしにはゾンビは成り立たなかった¹⁴。

同様にゾンビ・ルネサンスは現代の戦争の産物である。ロメロによる20年ぶりのゾンビ映画『ランド・オブ・ザ・デッド』（2005年）は911のテロ後のイラク戦争、そして分断するアメリカ社会を反映しているという。ゾンビが群がる街を兵士が装甲車に乗ってパトロールするのは占領後のイラクの光景であり、そうした不快な下界から隔絶した高層ビルで優雅な暮らしを営む特権階級の間人たちはジョージ・W・ブッシュ政権を支えたネオコンと富裕層だ。そのリーダーは、テロリストとは交渉しないとブッシュの言葉をまねる¹⁵。アブ・グレイブで、イラクの各地で、またカリブ海に浮かぶキューバのグアンタナモで、米軍が非人道的な行為を重ねたように、高層ビルの足下ではゾンビが理由もなく、ただ快樂のために殺されている。しかし、金持ちのための汚い仕事に従事する兵士たちは、敵を動物として扱うことで自ら動物化する。新自由主義による1%対99%の不平等な社会では、労働者たちは機会も平等も奪われて、サブヒューマンとして振る舞うしかない。そのときアンダークラスとゾンビたちの差は極小化する¹⁶。

ゾンビとは21世紀の帝国の兵士であり労働者である。彼らを兵士とするのは、それ以外の職や階層移動性を阻む経済的な徴兵制である。彼らを脆弱

な労働者とするのは、縮小を続ける公共性と機能を停止した社会保障、逆に肥大を続ける企業資本の圧力であり、すなわち人が働くことを通して充足を得るような古典的な労働規範が破壊されたせいだ。よってゾンビ・ルネサンスでは、超自然的な黙示録ではなく、巨大企業の資本と技術が災禍を招くのは不思議ではない。ゾンビを復興した立役者の一つ「バイオハザード」シリーズはゲームから始まり、映画化もされて大ヒットを記録したが、その主なプロットはアンブレラ社なる製薬会社によるウィルスの生産と流出だ。ゾンビ・ルネサンスの特徴の一つは彼らが走ることにあるとされるが、第二の特徴はウィルスによる人為的な病として再定義されたことだ。破壊的なウィルスを生み出すのは動物や人間を実験台として生物兵器を開発する科学技術であり、倫理面に目をつむってその開発を後押しするのは企業資本の論理であり軍の暴走である。「バイオハザード」では、謎めいた研究所や凶暴化した犬のような都市伝説や陰謀論として始まった異常が世界的なパンデミックへと拡大する。『ワールド・ウォー Z』にも見られるように、ゾンビ・ルネサンスの三つ目の特徴は、病としてのゾンビのアウトブレイクがグローバルゼーション以降の世界の一元化によって制御不能の事態になることだ¹⁷。

ゾンビは広まる。それは世界的な災禍になる。誰もが潜在的にゾンビだ。その点において今日のゾンビの恐怖は、人の身体を蝕む現実的な脅威と不可分である。学校、工場、病院、監獄、軍隊など近代の収容所群島は人に規範を与え、その振る舞いを統制してきたが、人の肉体と精神を作り替える生権力はポストモダンにおいても健在だ。グローバル化した経済が要求する新しい人の規範とは、ジョナサン・クレーリーによれば、眠らない体である。1日24時間、週7日、1年365日、常に動き続けるシステム、昼夜かまわず明るく輝く光によって、人は常時の覚醒と瞬時の行動を要求される。この目覚めたままの悪夢のような事態について、クレーリーは寓話的な、しかし実在の動物から説明を始める。いわく、眠ることなく飛び続けることができる渡り鳥の特性に注目したアメリカ軍が、そのメカニクスについて研究している。それは休まずに戦い続けるゾンビ的な兵士のモデルなのだ。そうして夜、闇、睡眠といった生産性に対する最後の障壁が無効化されるとき、人の生は規制緩和される。人間の身体は動物とゾンビを目指して最適化される。

睡眠は非効率となり、休息と健康は価値を否定される。私の体はもう私のものではない。身体は自己の所有を離れて、外的な基準により稼働し続けることを強いられるのである¹⁸。

高度資本主義における「24/7」とは時間感覚の消失である。時間は過去や未来と切り離され、非蓄積的で、一時的な現在を無限に引き延ばす「恒常的な連続性」となる。「この新たな事態においては、時間が何か長期的な事業とつながっているとか、『進歩』や発展という空想に結びついているといった想定すらも、すっかり放棄されてしまう。」コジェーヴであれば、それは動物的な時間なのだと言うかもしれない。ヘーゲル的な進歩史観が人間の根幹だとしたら、<今ここ>が無期限に繰り返される「24/7」では、人間性は失われ、動物的な消費者へと転落する。眠らない毎日、休みのない労働、生の貧困化、とどまることのない消費がもたらすものとは、昼と夜を繰り返す規則的なリズムに基づく循環的な時間ではなく、ずっと一定で変化しないために時間の感覚や経験の可能性が無効になるような単調な生だ。それは「無関心の時間……退屈なこと、不活性なこと、年をとらないことに味方する」生だ。何も感じない、何も覚えない、何も積み重ねない。現代の生活は不感と健忘が占めており、過剰な光と圧延された時間により麻痺している。人は喜びや楽しさを持っていないという意味では死んでいる。しかし時は進まず、常に同じ状態を維持するという意味では死なない。「生の規制緩和」の果てに、死の意味が曖昧化して、人間らしく死ぬことが不可能になったとしたら、それは人間であって人間でないゾンビの両義性である。

6. 動物の死の不可能性

新しい技術により拡張された身体に別のメタファーを与えるとしたら、サイボーグになる。ダナ・ハラウェイの有名論文を振り返ると、かつてサイボーグは機械と生物のハイブリッドであることによって、資本主義や家父長制の抑圧を解体し、近代の統一的な自我に代わる柔軟なアイデンティティを作る可能性を期待された¹⁹。しかし、ゾンビ・ルネサンスにおける伝染する病や、グローバルな資本主義下の労働者には、「サイボーグ宣言」の前向きな見通

しはない。それは眠ることも死ぬことも許されず、徹底的に利用され尽くす身体だ。それは安い労働力であり、物象化され、動物として扱われる点で植民地の奴隷であり、支配的な力により傷つけられる弱さにおいて人間と動物の中間者である。さらに皮肉なのは、動物とゾンビは弱いにもかかわらず、究極的な死を認められないことによって、弱ささえも感傷的な終わりにはならないことだ。クラシックゾンビ、モダンゾンビ、ゾンビ・ルネサンスを通してゾンビは生ける屍だった。動物は殺されるのに新たな生を与えられ、生と死の中間領域に漂う。ゾンビと動物は死を許されないこと、不十分な生にとどめおかれることにより人間から区別される。

死による救済とその欠如。ゾンビ映画に頻出するこのテーマは動物の表象により補強されている。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』の序盤、一軒家に逃げ込んだバーバラを驚かせたのは階上の腐乱死体と壁に掛けられたトロフィーヘッドだった。剥製として保存された鹿や猪の頭部が急に挿入されるのは、観客を怖がらせるのに十分なほど不気味だ。それはもう死んでいるのに、まだ生きていたかのように生を模している。死をもてあそぶような剥製の猟奇性は死体への執着を感じさせて、ホラー映画にうってつけた。アルフレッド・ヒッチコックの『サイコ』(1960年)では、アンソニー・パーキンス演じるモーターの管理人の部屋に多数飾られた鳥の剥製がまがまがしさを演出し、最後に待ち受ける保存された死体の衝撃を予告した²⁰。死体であって死体ではない剥製は、フロイトの言葉を借りれば「不気味なもの」である。それはかつてなじみ深いものであったが、今は望ましくない物体に変化している。たとえば家族の死体や動物の剥製のように。それはただ死に対する恐怖ではない。死者が蘇ったり、死んでなお生に連なっていたり、死と生が混乱していることに対する恐怖だ。腐乱や血色、硬直した身体などゾンビは一見して分かるとおりに死んでいるが、それなのに動かないはずのものが動く。一方、剥製はまるで生きていたかのような外見を再現されていて、表面においては死が拭い去られているのに、動くはずのものが動かない。両者はそれぞれ異なるかたちで倒錯しているが、生と死の境を紊乱する「不気味なもの」であるのは共通する²¹。

剥製は『ゾンビ』にも出てきた。ショッピング・モールの銃砲店で武装を

整える主人公たちを、壁に飾られたトロフィーヘッドが見守る。そのうちの一人、兵士のピーターがライフルを構えると、カメラは銃眼に重なり、観客は一人称視点でゾンビに狙いを定める感覚を得る。このことが重要なのは、剥製はハンティングの副産物であり、人間は狩る立場にあり、動物とゾンビは狩られる獲物であることをはっきりと認識させるからだ。ハンティングはロメロの初期二作でくり返し参照される。『ナイト』の終盤では、反撃態勢を整えた人間たちが、自警団を結成し、ライフルを手に蘇った死体を追い詰めていく。娯楽としてのハンティングを思わせる彼らの姿は『ゾンビ』ではさらにグロテスクさを増し、飲食や会話を楽しみながら行われるゾンビ狩りはキャンプやバーベキューのような余暇の光景の一部になっている。『ナイト』では最終的に唯一の生き残りである黒人青年ベンが射殺される。その残酷な結末は、アメリカの暗部であるリンチの人種暴力に対する告発であるとともに、「目と目の間を狙え」という指示があるように、急所を狙って一撃で仕留めるハンティングの規則が適用されている。死体は食肉加工用のフックにより引きずられ、積み重ねられ、焼却される。入念に用意された剥製とハンティングのモチーフは、殺されて消費される動物とゾンビのアナロジーを補強する。

動物とゾンビとは対照的に、人間には栄光ある死が用意される。ロメロに限らず多くのゾンビ映画に頻出するのは、ゾンビになることを避けるための自殺や、とどめの一撃による安楽死だ。『ゾンビ』のモール内の戦闘で噛まれた兵士の一人は「ゾンビになったら俺を殺せ」と言い残し、ピーターはその頼みに応える。ゾンビになること、生きる屍としてさまようことは忌避され、人間らしい終わりを迎えることが推奨される。ここでもコジェーヴの定式は有効である。ゾンビとは欲望に忠実な消費者であり、その行動は意識的な主体性を欠いていた。それが本能的な動物のあり方だとしたら、人間は逆に本能を否定し、欲望から決別し、自然の上へと自己を高めなくてはいけない。

動物にとっての至高の価値はその動物的生命であり、動物のすべての欲望は、究極的には、その生命を保存しようという動物の欲望に依存している。したがって、人間的欲望はこの保存の欲望に打ち克つ必要があるわけである。換言すれば、人間が

人間であることは、彼が自己の人間の欲望に基づき自己の（動物的）生命を危険に晒さなければ「証明」されない²²。

リチャード・マシスの小説『アイ・アム・レジェンド』はロメロがゾンビの着想を得た古典だが、それを映画化した2007年作品ではプロットに改良が加えられており、主人公はゾンビに噛まれた愛犬を自らの手で絞め殺す。愛犬は動物ではなく、人と同格のパートナーだから、ゾンビのように人格を持たない怪物に転落してはならない。主人公の命を救ってくれた恩に報いるために、犬には所与に打ち克つ名誉ある死が与えられる。それは実験台としてウイルスに感染させられ、殺されるネズミには見果てぬ夢だ。反本能、自然との闘争、意思の勝利、そして歴史の進歩は人間と人間に擬せられた特別な存在にのみ許された特権である。

人間が犠牲的な死や積極的な死を選ぶことによって尊厳を守るのだとすれば、ゾンビとは消極的な生の残存であり、死が不完全なままであることを意味する。そのことは動物の死をめぐる議論を参照するとより明確になる。アキラ・ミズタ・リピットが指摘するように、西洋の思想的伝統では、動物は死ぬことができないとされていた。というのも、死は単なる消失ではなく、生の経験の自覚的な終わりであり、だとすれば言語も自我も持たない動物には望み得ぬものだからである。動物に生存の本能はあるが、死を理解することはできない。動物が死んだとしてもそれは適切な死ではない²³。

この死の不可能性ゆえに、動物は死後に延長された生を生きる。近代の視覚メディアである映画と写真は、移ろいゆく一瞬を水晶化して保存することに成功したが、そこに捉えられた対象は、時が進まないという意味では死んでいて、終わりが無いという意味では生き続けている。写真の特性が被写体を所有可能な不変のイメージに客体化すること、そしてそれを複製可能にすることにあるとしたら、映画は動物の死を見せることで「空想的で技術的な動物園」として機能した。エジソン映画社によるゾウの電気刑がよく知られているように、動物の死は映画の最初期からスペクタクルを提供してきた。動物は殺され、しかしそこで適切な終わりを迎えることなく、不特定多数の観客に向けて繰り返し上映されて、何度も生き直すことになった。死んだはずのものを活性化（animate）させ、表面的なイメージとして動かし続ける映画の

「幽霊的なループ」は、人間がゾンビになるときに起こる悲喜劇である²⁴。

動物はもちろん実際には死ぬのだが、その死は終わりではない。たとえば剥製においては、生物としての死は標本としての再生である。死後にそれらに与えられた役割とは、個体の固有の経験を伝えるのではなく、種全体を代表する見本となることだった。剥製はまるで生きているかのように生死の境を往復するが、没個性的な無名の一体として一般化されている。動物は全体化されることで、すなわちその複数性にもかかわらず単数として扱われることで、アイデンティティを失う。デリダによる造語「animot」（それは「動物（animal）」と「語」（mot）を合成した語であり、動物の複数形（animaux）と同じ音を持つ）は、動物から主体的な「私」を奪い、動物一般へと還元した記号的な操作を含意する。言葉によって動物の固有性が失われ仮死状態になるとともに、名付けられることによって動物には抽象的な生が与えられたのである²⁵。

しかし、動物の不可能な死とはイメージやレトリック上の思弁だけにとどまらない。ニコール・シューキンによれば、映画と自動車工場と食肉産業の間にはアナロジー以上の連関がある。映画は反復的な記録と再生のメカニズムだったゆえに、チャップリンが『モダン・タイムス』で単調な作業を繰り返す組み立てラインをカリカチュアしたように、近代の産業化された労働と親和した。フォーディズムやテイラー・システムとは人間をよく働く動物的な労働力へと訓練する科学であり、屠殺場も同時期に同様の原理を持って効率化されたことを考えると、流れ作業による工場生産とは動物を作り、動物を殺し、動物として生かし続けるエコノミーだった。皮肉なことに、その副産物だった動物由来のゼラチンは、セルロイド製だった初期の映画フィルムの必須の原料だったため、映画は動物の死を写していただけではなく、動物の死そのものによって成り立っていた。無数の動物が反復的に屠殺と解体のラインを回り、フィルムが動物の死を繰り返し再生し、そのスペクタクルを動物的な労働者たちが都市の群衆としてまなざす。動物は近代の産業経済のメタファーであっただけでなく、動物への暴力とその終わらない死によって動物的な生が身体的な次元に立ち現れたのである²⁶。

動物の死はパラドクスである。それは死ぬ。しかし、その死は死ではない。

剥製や映画などの視覚表象には動物の死の不可能性が内在するとともに、そこからは暴力と血の臭いが漏れ出す。人がそこに見るのは、生身の身体が死んだ後に、非政治的なものとして保存された政治的身体である。もし人のある種の死体が「適切な埋葬」を通して死後の再生を果たすのだとしたら、動物は埋められることなく再利用される。動物とゾンビは死ぬが、その死は生きた価値の最終的な承認ではない。その死は無限に延長されて、繰り返し消費可能な時間と身体に変化するから、両者にとって死は終わりではなく、救済を意味しないのである²⁷。

7. おわりに——動物とゾンビを悼むには

ゾンビと動物は死と死後の生において人間と異なる。『ゾンビ』のピーターは、仲間の兵士に人間としての慈悲の死を与えた後、遺体をモール内の植え込みに埋葬する。一方、大量に撃ち殺されたゾンビは冷凍庫に押し込まれて隠される。前者が死者であり、哀悼の儀式によって送られたのに対して、後者は邪魔な「物」としてぞんざいに扱われた。ゾンビは不完全な死を通して消費される。人間への安楽死と違って、ヘッドショットはゾンビを解放しない。なぜなら、そこで殺されるのはユニークな個体ではなく、無数の群れの一体に過ぎないからだ。その死は重大なものとしては認識されず、死体は放置され、弔意は現れない。

しかし、ジュディス・バトラーが「哀悼可能性」の問題を指摘したように、両者の差は恣意的だ。「どのような人間が哀悼されるべきで、どんな人間なら悲しみの対象になってはならないのか。その違いを決めるのはだれが人間の規範に入るのかという排除の力学であって、そうした観念が作り出され維持されることで、このような差異による人命の振り分けがなされているのだ。」バトラーが直接に言及しているのは、911で犠牲になったアメリカ人と、犯人に連なるとされた外国人や敵兵やイスラム教徒たちの間の不平等だが、人命に価値の優劣をつけるのは、本論でも確認してきたように植民地主義以来の伝統であり、ゾンビを作り、殺してきた政治と一致する。アブ・グレイブの囚人とは動物であり、ゾンビだった。彼らの死を受け入れず、哀

悼の代わりに再度の暴力によって重ねて殺すこと、もしくは殺し続けることが911以後のアメリカの権力の方法論だった²⁸。

それは法の一時停止である。テロリストたちの権利は否認され、法の枠外の、人間未満の存在に位置づけられる。彼らは生きていても死んでいるとも言いがたい領域に、「剥き出しの生」として宙吊りにされる。そのような法の外部を作り、きわめて恣意的に法を運用することで、法を超越した宇宙が出現する。法の停止によって、国家の主権は法に縛られない超法規的な統治能力を手にする。アガンベンによれば収容所とはこのような法の例外状態であり、しかもそれが一時的な宙吊りを超えて常態化した場所である。永続的な例外状態とは、法が常に停止されており、適用されるか否かは主観的な判断による。そしてその勝手気ままな法の選択的適用が、パフォーマンス的な行為として主権の正当性の主張を構成するのである²⁹。

この例外状態においては、バトラーが懸念するように、人ならざるものへの暴力が止まらない。死は人間のみ認められた特権であるとしたら、死ぬことを許されない亡霊的な他者は死と生の間にずっと宙吊りにされる。彼らは吊われないことによって、人間らしい終わりを拒否されることによって、死んでは生き返り、再び殺されては三度生き返るループを繰り返す。ゾンビと動物に死後の生が付随するように、哀悼の不在は生と死の間に非人間的なリンボーの空間を広げる。

彼女／彼らを悼むことはできない、なぜならそうした人びとはすでに失われているからであり、というよりも、けっして「失われた」と過去形で言えない存在で、執拗にその死の状態のまま生き続けているように見える。だからこそ殺されなくてはならないのだ。暴力の対象がこのようにけっして滅びないように見えるので、暴力は何度も更新される。こうした大文字の「他者」、その非現実化とはそれが生きているのでも死んでいるのでもないこと、つまり永久に亡霊の状態にいるということだ。テロに対する戦争を果てしない戦いとして想像する無制限のパラノイアは、自らの敵がこのような亡霊として無限に生き続けているという理由によって、自己を正当化する³⁰。

バトラーはこの連鎖的な暴力に対抗して、自己と他者の共通点としての傷つきやすさを媒介として、追悼の禁止を打ち破ろうとする。大切な対象を

失ったとき、その衝撃はメランコリーとして自我の危機を招くから、それを乗り越えるためには、失ったものの死を宣告し、それへの愛着を放棄することで、対象から自らを差分し、新しい自己肯定を得る喪の作業が必要だと考えたフロイトに疑問を呈するバトラーは、むしろ喪失によって自己は決定的に、永久に変わってしまうことを受け入れるべきだと述べる。それが私たちの傷つきやすさであり、喪失や変化が起こりうることこそ人と人の関係によって作られるエージェンシーの要件であり機能なのである³¹。

追悼の禁止と模索はゾンビと動物に対する暴力にもあてはまる。ゾンビと動物とは不可能な死しか持たない存在だ。そして悲しむべき死と無視される死を分ける絶対的な基準はないゆえに、誰もがゾンビとなりうる。にもかかわらず、彼らは排除され、埋葬されない。愛と憎悪の対象が主体内部に取り込まれるメランコリーは、原理的にはあらゆる他者を内面化することが可能だ。それがアメリカやグローバリゼーションにおける「自己の肥大化」なのだとしたら、喪失の対象を敵として名付け、取り除く乱暴な処置は回復ではない³²。追悼の対象と禁止を分節するとき、両者を無理に引き裂く暴力は無限に引き延ばされ、永続化する。彼らを殺しては蘇らせて非人間的な地位に据え置いてきた想像力は、植民地、戦争、豊かさ、消費など20世紀の歴史と経験と一体的に発展してきたが、不完全なたちで保存される生の危機は、現在の不安定な労働や例外状態やテロとの戦いにおいても進行している。動物とゾンビは記号的だが、同時にアメリカの歴史と社会を構成する生身の実体でもある。それらは常に物質的な生や死や痛みや暴力がともなう文化的構築物である。それゆえに動物とゾンビは拡大する人間の生の危機と治療困難なメランコリーを考える手段でもあり、かつ考えるべき現実そのものである。

本稿は、2018年7月14日に行われた立教大学アメリカ研究所主催公開シンポジウム「死者再生譚とアメリカの深層～ジョージ・A・ロメロ没後1年～」での発表をもとに、大幅に改稿したものである。報告者の西山智則氏、コメントの新田啓子氏、また個々のお名前を挙げることはできないが、質問・コメントをお寄せいただいた聴衆のみなさまに多くの示唆を受けた。発表、執筆、編集にあたってはアメリカ研究所の松原宏之氏、奥村理央氏にひとかたならぬご厚意をいただいた。深く感謝申し上げます。

註

1. エドワード・ヴィヴェイロス・デ・カストロ『食人の形而上学——ポスト構造主義的人類学への道』檜垣立哉・山崎吾郎訳（洛北出版、2015年）、46頁。
2. クロード・レヴィ＝ストロース『今日のトーテミズム』仲沢紀雄訳（みすず書房、1970年）、145頁；ジョン・バージャー「なぜ動物を観るのか」『見るといふこと』笠原美智子訳（ちくま学芸文庫、2005年）、10-42頁。
一方、デリダ最晩年の講義が、猫のアレゴリーではなく、裸のデリダを見つめる「本物の猫」から動物についての思考を広げたように、近年の動物に関する議論では記号から実体に立ち戻る傾向が見られる。その再変化はデ・カストロら人類学存在論的転回と並行している。ジャック・デリダ『動物を追う、ゆえに私は（動物で）ある』鶴飼哲訳（筑摩書房、2014年）、21頁。
3. ラウロとエンブリーは、ゾンビは「実在的（the ontic）」でもあり「幽霊的（the hauntic）」でもあると論じる。Sarah Juliet Lauro and Karen Embry, "A Zombie Manifesto: The Nonhuman Condition in the Era of Advanced Capitalism," *boundary 2* 35.1 (2008): 86.
リアリズムからのアプローチは、マックス・ブルックス『ゾンビサバイバルガイド』卯月音由紀訳（KADOKAWA、2013年）；ダニエル・ドレズナー『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年）を参照。
ゾンビ研究は近年隆盛を極めており、その全体を紹介することはできないが、本稿では以下の優れた成果を参照している。Kyle William Bishop, *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture* (Jefferson, NC: McFarland, 2010); Matt Mogk, *Everything You Ever Wanted to Know about Zombies* (New York: Gallery Books, 2011); Kim Paffenroth, *Gospel of the Living Dead: George Romero's Visions of Hell on Earth* (Waco, TX: Baylor University Press, 2006); Sarah Juliet Lauro, ed., *Zombie Theory: A Reader* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017); ロジャー・ラックハースト『ゾンビ最強完全ガイド』福田篤人訳（エクスナレッジ、2017年）。
4. ダナ・ハラウェイ『伴侶種宣言——犬と人の「重要な他者性」』永野文香訳（以文社、2013年）；ダナ・ハラウェイ『犬と人が出会うとき——異種協働のポリテクス』高橋さきの訳（青土社、2013年）；ジュリア・クリステヴァ『恐怖の権力——〈オブジェクション〉試論』枝川昌雄訳（法政大学出版局、1984年）、8頁。
5. 町山智浩によるインタビュー。「『ランド・オブ・ザ・デッド』速報②ゾンビ家元ロメロ大いに語る」『映画評論家町山智浩アメリカ日記』（ブログ）、2005年6月18日、<http://d.hatena.ne.jp/TomoMachi/20050618>。
6. 伊東美和編『ゾンビ映画大マガジン』（洋泉社、2011年）、27頁。
7. コジェーヴからの引用はすべて、アレクサンドル・コジェーヴ『ヘーゲル読解入門——『精神現象学』を読む』上妻精・今野雅方訳（国文社、1987年）、244-7頁。
8. 東浩紀『動物化するポストモダン——オタクから見た日本社会』（講談社現代新書、2001年）。
9. エム・セゼール『帰郷ノート／植民地主義論』砂野幸稔訳（平凡社、1997年）、134頁。

10. 「動物愛護運動は、奴隷制反対運動と同様に、『慈愛心』をイデオロギーにとりいれることで台頭してきたイギリス支配階級に正当性を付与し、と同時に階級的ヘゲモニーを脅かされないよう、その慈愛心の範囲を入念に限定していた」。キース・トマス『人間と自然界——近代イギリスにおける自然観の変遷』山内視監訳（法政大学出版局，1989年），281-2頁。
11. G・C・スピヴァク『サバルタンは語ることができるか』上村忠男訳（みすず書房，1998年），74頁。
12. ジャマイカの反乱と軍用犬については、Paul Youngquist, “The Cujo Effect,” in Joan B. Landes, Paula Young Lee, and Paul Youngquist, eds., *Gorgeous Beasts: Animal Bodies in Historical Perspective* (University Park: Pennsylvania State University Press, 2012): 57-72.
13. セゼール『帰郷ノート／植民地主義論』，132頁。
14. W. Scott Poole, *Monsters in America: Our Historical Obsession with the Hideous and the Haunting*, 2nd ed. (Waco, TX: Baylor University Press, 2018), 209-16.
15. 伊東『ゾンビ映画大マガジン』，28-9頁。
16. 映画の最後に、人間とゾンビの間に99%としての連帯が生まれることが示唆される。この階級的連帯とは異なるが、マックス・ブルックスの終末論小説も極限状況における価値の革命的な大転換を想像する。サバイバルのために肉体労働の価値が高まる一方で、ホワイトカラーなど生産に直結しない人々の価値が暴落する。マックス・ブルックス『World War Z』浜野アキオ訳（文藝春秋，2010年）。
17. ゾンビ・ルネサンスの特徴については、ラックハースト『ゾンビ最強完全ガイド』，280-327頁。病としてのゾンビが想像された背景には、HIV、エボラ、鳥インフルエンザなどの動物から人間に感染する病原体への恐怖と、グローバリゼーションによるそれらの病の爆発的な拡大の危機が考えられる。
18. 引用部はすべて、ジョナサン・クレリー『24/7——眠らない社会』岡田温司監訳，石谷治寛訳（NTT出版，2015年），13-4頁。
19. ダナ・ハラウェイ『猿と女とサイボーグ——自然の再発明』高橋さきの訳（青土社，2000年）。
20. フランソワ・トリュフォー『映画術——ヒッチコック』山田宏一・蓮實重彦訳（晶文社，1990年），288頁。剥製が使われるホラー映画にはほかに『悪魔のいけにえ』や『羊たちの沈黙』などがある。Jeffrey Niesel, “The Horror of Everyday Life: Taxidermy, Aesthetics, and Consumption in Horror Films,” *Journal of Criminal Justice and Popular Culture* 2.4 (1994): 61-80.
21. ジークムント・フロイト「不気味なもの」『フロイト全集 17巻——不気味なもの、快原理の彼岸、集団心理学、1919-22年』藤野寛訳（岩波書店，2006年）。剥製の生き写しのような外見とその技術については、丸山雄生「動物を見せることのフィクション——“life-like”の思想とテクノロジー」『知能と情報』30巻6号（2018年12月）:279-288頁。
22. コジェーヴ『ヘーゲル読解入門』，15頁。
23. Akira Mizuta Lippit, *Electric Animal: Toward a Rhetoric of Wildlife* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000): 27-73.

24. Akira Mizuta Lippit, "The Death of an Animal," *Film Quarterly* 56.1 (2002): 12.
25. デリダ『動物を追う、ゆえに私は（動物で）ある』, 21頁。コジューヴもまた言語による動物の死と経験を欠いた生を説く。「『犬』という意味（ないし本質）が感覚的な存在の中に受肉されている限り、この意味（本質）は生きている。（中略）『犬』という意味（本質）が『犬』という語の中に移行すると、すなわちその語がその意味によって開示する感覚的な実在とは異なった抽象概念となると、意味（本質）は死んでしまう。（中略）経験的実在の概念的把握が殺害に等しいのはそのためである。」コジューヴ『ヘーゲル読解入門』, 208頁。
- 不可能な死としての剥製については、Giovanni Aloï, *Speculative Taxidermy: Natural History, Animal Surfaces, and Art in the Anthropocene* (New York: Columbia University Press, 2018) を参照。
26. Nicole Shukin, *Animal Capital: Rendering Life in Biopolitical Times* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009), 87-130. 動物の死と客体化については Kenneth J. Shapiro, "The Death of the Animal: Ontological Vulnerability," *Between the Species* 5.4 (1989): 183-195 も参照。本物の動物の死体を使ったダミアン・ハーストの一連の作品、たとえばサメをホルムアルデヒドに漬けた「生者の心における死の物理的な不可能性」に代表される現代アートを、動物の消費の一例として挙げられることもできるだろう。
27. レーニンや金日成の遺体が保存されているように旧共産圏では死者に死後の役割を与える「死体の政治学」が行われてきた。それは肉体の死を超越した政治的身体の統治を可能にし、モラルや社会秩序の再編成と維持に用いたが、そのためには社会的に認知された「適切な埋葬」が必要だった。Katherine Verdery, *The Political Lives of Dead Bodies: Reburial and Postsocialist Change* (New York: Columbia University Press, 2000).
28. ジュディス・バトラー『生のあやうさ——哀悼と暴力の政治学』本橋哲也訳（以文社、2007年）、8頁。
29. ジョルジョ・アガンベン『ホモ・サケル——主権権力と剥き出しの生』高桑和巳訳（以文社、2003年）。
30. バトラー『生のあやうさ』, 70-1頁。
31. ジークムント・フロイト「喪とメランコリー」伊藤正博訳『フロイト全集14巻——症例「狼男」、メタサイコロジー諸篇、1914-15年』（岩波書店、2010年）。
32. 村山敏勝「予め喪われた死者へ——メランコリーの拡大」『現代思想』34巻12号（2006年10月）: 239頁。