



Title	1980年代アメリカホラー映画におけるおもちゃ人形への恐怖：『チャイルド・プレイ』の考察
Author(s)	松田, 美咲
Citation	待兼山論叢. 文化動態論篇. 2019, 53, p. 51-70
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/81506
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

1980年代アメリカホラー映画における おもちゃ人形への恐怖

——『チャイルド・プレイ』の考察——

松田 美咲

キーワード：ホラー映画／人形ホラー／チャイルド・プレイ／1980年代アメリカ

はじめに

ホラー映画には幽霊やゾンビなど、使用される恐怖の源泉によって分けられたサブジャンルが存在する。その中で異彩を放つのが、おもちゃやアンティークドールなどの人形のモチーフを使用する人形ホラー映画である。これらの映画では、本来人間に危害を与えることを目的としたものではない人形というモチーフを、恐怖すべきものとして描いているのである。本稿では、この人形というモチーフをホラー映画がどのように恐怖の源泉として効果的に使い、人形は恐れるべきものであるとどのように我々を説得したのか、またこのジャンルが現在も人気を集め、製作され続ける背景にはどのような理由があるのかについて考察する。まず1章では人形の持つ人間の恐怖心を煽る性質について考察し、続いて2章では1980年代に人気を集めたおもちゃ人形に絞って考察を進める。そして最後におもちゃ人形を扱う『チャイルド・プレイ』（1988）を例として分析する。

1. ホラー映画と人形

人形ホラー映画では、『チャイルド・プレイ』（1988）に代表されるおもちゃ人形や『グレイト・ガッポ』（1929）などに登場する腹話術人形など様々な種類の人形が使用されてきた。しかしこの人形たちが、すべて同じ方法で恐怖として描かれるわけではない。そこでここでは、繰り返し使用される人形

にどのようなものがあるのか、そしてそれらがどのような方法で観客の恐怖心を煽ってきたのかを概観することとする。

1－1 人形の種類とその恐怖

後述するように、腹話術人形はホラー映画の中では最も早く登場した人形のうちの1つである。また、腹話術人形以外にも、マリオネットなど操り人形の類は、持ち主でありその人形を操る人間が主体で、その人間が自身の喜怒哀楽を人形を通して表現したり、人形がやがて人間の代わりに行動を起こしたりすることで恐怖の表現がなされる。操り人形は、もともと人間が人形に話しかける、という性質を持つもので、人形に意思が芽生えているのか、人形が自ら動いているのかといった境界線を曖昧にしやすい、不気味な印象を与えるのが容易である。また、仕事や生活の相棒として思いが込められるものでもあり、人間の恐怖を描く物語の中でよく使われてきた。操り人形は、人形の見た目が持ち主に似せられ、ドッペルゲンガーとして示されることも多い。ジークムント・フロイトは『不気味なもの』（1919）で、このドッペルゲンガーが与える不気味な印象について、「このモチーフでは、外見が同一であるために、二人の異なる人物を同一人物と見なさざるを得なくなるのである。[……] すなわち、自我の二重化、自我の分割、自我の交換が起るのである。」と述べている。そしてこの観念は原初的なナルシズムを土台としており、このナルシズムは、原始的な社会に住む人々や子供たちの精神生活を支配していたが、この段階が克服された後、永遠の生を保証するものであったドッペルゲンガーが変化して、死の不気味な前触れとなったという¹⁾。このドッペルゲンガーとしての人形が我々に不気味さを与えることは不合理なことではないと言える。

マネキンや蠟人形もまた、『沈黙の歓び』（1962）など、ホラー映画では多く描かれてきた人形である。エルンスト・イエンチュは不気味さについての論文、“On the Psychology of the Uncanny”（1906）において、一般的に強い不気味さを起こすものの例として、「外見からすると生きているように見え

るのに、生きているかどうか疑問に感じられるもの、その反対に、生命のないように見えるものが、生きているのではないかという疑問を呼びさますもの²⁾」を挙げており、その具体的な例として、蠟人形館で不快な印象を受けるのは、暗がりのなかで蠟人形と生きた人間を区別することが難しいからである³⁾と述べるが、人形ホラー映画は、あるときは生きている人間のように見える蠟人形、また他では見た目からして生きているはずがない人体模型やマネキンを、その人間とほぼ同じサイズであるという特質を効果的に使い、生きているのか生きていないのかという曖昧さを生むことによって我々に恐怖を与えてきた。また、蠟人形はその姿があまりに人間に似ていることから、実は人形ではなく人形にさせられた人間なのではないかという恐怖、もしくは自分の身体を人形に作り変えられる恐怖として、『蠟人形の館』(2005)などにおいて描かれてきた。

ロボット工学に関する概念に「不気味の谷」現象というものがある。我々は工業用ロボットのような人間との類似度が低い物であると親和感を抱かないが、おもちゃのロボットなど人間に似せたものには愛着を感じる。しかし、その外見を人間へ近づけていくと親和感がマイナスとなる谷底に到達する。これが「不気味の谷」である⁴⁾。人形ホラー映画では蠟人形など見た目やサイズが人間に近いものはもちろん、そうでないものまでその姿を異様に人間に近づけることで不気味さを表現することがよくあるが、それはこの現象をうまく利用したものと言えるだろう。

アンティークドールやおもちゃ人形は現在でも人気を集め、ホラー映画に多く登場する人形である。アンティークドールの見た目は美しく可愛らしいとも言えるが、人間の姿からそれほど遠くないこともあり、不気味な印象を与える見た目で示されることも多い⁵⁾。一方でおもちゃ人形は、大まかな形は人間ではあるがその細部の類似度は低く、可愛らしい印象を与える為、アンティークドールとは別の方法で恐怖を煽るものであると言える。これら2つの人形は多くの場合で子供と共に登場し、子供がその持ち主である⁶⁾。

イェンチュは、不気味な感情というのは、新しく、稀なものが生む不快感、

不信感であり、これは新しい物事を素早くまた完全に知的に習熟することが難しいために起こるものであると述べている。また、この物事を知的に習熟できない不確かさの感覚は、無知であればあるほど起きやすいために、子供は大人に比べて怖がりであるのだという⁷⁾。またイエンチュは、不気味な感情を生み出す要因として、自分の生命がある状態から類比し、その他のものも生きていると推測することを挙げ、その例として子供が自分のまわりに悪魔がいると考えたり、椅子やスプーンなどに話しかけたり、怒りをぶつけたりすることを挙げる。子供にとって、未知で理解のできないものによって脅かされているという感情は容易に生まれるのである⁸⁾。子供が不合理な恐怖を抱くことは大人にとって日常であるために、こうした子供の性質は子供が主人公となる人形ホラー映画でうまく使われていると考えられる。

一方でフロイトは、不気味な感情について、イエンチュの言う知的な不確実さと不気味な感情は関係ないと主張し、不気味さの感情が発生するためには幼児的な要素が存在している必要があると想定している。子どもは生きているものと生きていないものをそれほど厳密には区別せず、自分の人形を、まるで生きているかのように扱うのを好むものである⁹⁾。そして物語で生きている人形を扱うとき、この幼児性が伴うことが考えられる。

また、フロイトは不気味さの土台にあるのはアニミズムであると述べる。我々は個人の発達段階において、原始人のアニミズムに相当する時期を経験する。このアニミズムの段階が我々に痕跡を残しており、ときに外に現れて出てくるために、我々が「不気味なもの」と感じるものは、我々の中に残っているアニミズム的な心の能力に関わっているのだという¹⁰⁾。そのアニミズムは、世界を人間の靈魂で充満させること、自らの心的な出来事をナルシシズムを通じて過大評価すること、思考の万能を信じること、これに基づいて呪術の技術を利用すること、などの特徴を持っているが、¹¹⁾人形ホラー映画で扱われるテーマには多くがこれらに関連していると考えられる。

人形の恐怖は、その目やまなざしにおいて語られることが多々ある。『アナベル 死霊館の人形』（2014）の監督を務めたジョン・レオネットィも人形

について、「こちらを見つめ返す目が不気味である¹²⁾」と語るように、人が人形の目を恐れるのはよくある現象である。フロイトは不気味さの土台にあるアニミズムの特徴の一つである「思考の万能」について、その例として「邪視」を説明し、「高価で壊れやすいものを所有している人は、他人の嫉妬を恐れて自分が他人だったら感じるはずの嫉妬を、他人に投射することがある。¹³⁾」と述べる。この感情は言葉で語られることがなくとも、まなざしで表現されるのである。そして、それが目を引くような望ましくない特徴を備える人の場合、抱く嫉妬心がより強くなり、それが行動に示されるだろうと他人は考え、そうした人物が自分に害を加えようというような隠された意図を持っているのではないかと考え、やがてはその人を恐れるようになるばかりか特定の兆候を目にしただけで、その意図が実現される力を持つのではないかと考えるようになると説明している。¹⁴⁾ 実際、多くの人形ホラー映画では、目に特徴を持たせた人形を用い、その顔のクローズアップで恐怖を煽る。また子供向けに作られた物語の中では人形が子供の魂を奪うものもある¹⁵⁾ ように、人形の目やまなざしとその隠された意図というものが人形の恐怖には深く関係していると考えられる。

1-2 人形の性質

哲学者ルネ・デカルトにまつわる不気味な伝説で、彼がフランシーヌという名の少女の人形をトランクに入れ肌身離さず持ち歩いていたという話がある。彼はその人形に話しかけ、世話をしていたそうである。なんでも彼はフランシーヌという名の娘がいたのだが彼女を亡くしてしまったために、その死を深く悲しんで、彼女に似た自動人形を作らせたのだという。¹⁶⁾ この伝説の不気味さは、彼の人形への思い入れの強さに関係していると考えられる。金森修は、『人形論』において、人形を理解する上で重要な概念として呪術、愛玩、鑑賞をあげ、その全てが人間の情念に関わると述べている。「人間の情念がなければ人形はありえない。¹⁷⁾」のである。人形が持つ不気味さは、人形という存在が含んでいる人間の情念への他者恐怖と理解することができ

るのではないだろうか。また、境目の不確かさも恐怖や不気味さの理由の一つであろう。人間と機械、子供と人形といった境界は曖昧なものだからである。『怪物の解剖学』で種村季弘は以下のように述べている。

神あるいは神々が人間を創る創造行為と、人間が人造人間や人工の怪物を造る行為との間には、なにかしら無気味な、その終局に得体の知れない虚無がとぐろを巻いて待ち受けていそうな平行関係があるのではなかろうか。[……] 人間が神の秘密を盗んで人工の怪物を造ることは、いうまでもなく神に対する反逆である。¹⁸⁾

また、自動人形の研究や製作は、人形が人間の特徴を持つと、しばしば「人間であることは何を意味するか」という疑問を呼び起こし、冒瀆的だと妨げられることもあった。

自分たちとは違うはずのこの「他者」は一体なにものか。この「物」は人間の領域から首尾よく分離が可能か。ひょっとしたら彼らはわれわれだけに認められている基本的権利や哲学的次元にまで食い込んできているのではないか。¹⁹⁾

このように人の形に作られたものたちはわれわれの心に働きかけてきたのである。金森はまた、1つの人形において呪術、愛玩、鑑賞という3つの成分が混在することがあるその共時性と、もともとの起源から別へ変化してゆくという通時性の存在を示す。例えば、人形には古代から魔法や宗教の儀式において中心的な役割を果たしてきたという呪術的な性質があるが、これは金森の言うように、人形という存在の重要な性質の1つである。そして実際このような呪術の霊的な人形とおもちゃの人形の間に明確な境界はなく、いくつかの文化では儀式に使われていた人形が子供たちに与えられるということがある一方で、他の文化では、このような人形は子供たちが遊びに使うには魔法

の力をあまりにも多く持っていると考えることもあるようである。金森は人形の呪術との関係について、「人形は近代や近未来の均質空間に穴を穿つ太古の畏怖や願望の媒介者なのだ。愛玩の外観がともすれば隠しがちな、敬虔なものへの拝跪との連結を、我々は忘れてはいけない。人形には、どこかに必ず呪物的な影がつき纏ものなのだ。²⁰⁾」とも語る。このような人形の性質とその共時性、通時性は、人形ホラー映画において、脅威となる人形の本性を隠したり、反対にその脅威をほのめかしたりするのに大変効果的に働いている。

ここまで、人間の恐怖心を煽る、人形の持つ性質について考えてきたが、その性質は多様で広範囲であり、すべての人形ホラー映画を同じ恐怖として語ることは不可能であるということが分かった。また同時に、人間の人形への恐怖は不合理なものではないことがよく理解できた。人形の持つ多くの不気味な性質は複雑に絡み合いながら、人形ホラー映画において恐怖を表現してきたのである。

2. 1980年代アメリカとおもちゃ人形

人形ホラー映画には様々な人形が登場するが、それぞれの人形の種類に決まった物語の展開があるわけではなく、同じ種類の人形を恐怖の源泉としていても、作品により異なる恐怖を描くこともある。1960年代ごろまでの人形ホラー映画は、主に腹話術人形を多く使用し、人形に話しかける人間の恐怖を扱うものが多い。²¹⁾ またマネキンや蠟人形も多く登場するが²²⁾ それらは暗がりなどに置かれ、人間と見分けがつかないようにすることで不気味さを与える見世物的な恐怖であった。1970年代に入ると呪術人形やアンティークドールなど様々な人形が登場しただけでなく悪魔や死人の霊の憑依を扱う物語が増える。²³⁾ 1980、90年代には特に霊が憑依したおもちゃ人形の物語²⁴⁾ が人気を集めた。2000年代以降にはさらに恐怖として扱われる人形の種類が増える²⁵⁾ が、おもちゃ人形の人気は衰えてはいない。このように、人形ホラー映画は変化を遂げながら多様な恐怖を描いてきたが、2019年現在においても、おもちゃ人形が登場する、リメイク版『チャイルド・プレイ』や『アナ

ベル 死霊館の人形』（2014）のシリーズ3本目『アナベル 死霊博物館』が公開されることから、1980年代におけるおもちゃ人形の登場とその人気は、このサブジャンルにとって重要な出来事であったと言える。そこでここではなぜこのおもちゃ人形というモチーフが1980年代に誕生し、人気を集めることとなったのか考えてみたい。

2-1 ブロックバスターとアニマトロニクス

1970年代の後半にハリウッドは、ブロックバスターと呼ばれるイベント性の強いスペクタクルな映像が盛り込まれた大作映画を作るようになる。ハリウッドはテレビとの関係を緊密にし、映画の宣伝を大規模に展開し、一斉上映を採用し始めた。これらが円滑に、また効果的に行われるために、映画の内容も分かりやすく話題になりやすいものが重要視されるようになる。²⁶⁾1980年代、ケーブルテレビの人気は上昇し、またビデオデッキの普及率は1980年から1982年の2年間で15倍にも膨れ上がった。ハリウッドは有料テレビやビデオ化という、映画の2次的、3次的な利用をより積極的にするようになる。このような映画の総合エンターテインメント化は、最終的な利益としてかなりの額を期待できることから、映画の制作費も上がっていった。この制作費の上昇とスペクタクル性を求める動きは特殊効果の発展を促した。ますます高額となる特殊効果が用いられるようになり、映画業界はアニマトロニクスのテクノロジー開発を牽引したほどである。実際に存在しない生き物や、危険すぎる、もしくは不可能なアクションなどはアニマトロニクスを使うことで可能となった。²⁷⁾このアニマトロニクスの発展により、人形ホラー映画では、人形それ自体が1つのキャラクターとして登場できるようになったのである。このような1980年代の映画製作の背景は、人形ホラー映画の成功と発展のきっかけとなり得たのであろう。

2-2 子供への恐怖

おもちゃ人形は多くの場合その持ち主である子供と共に登場する。そして

子供を恐怖とするホラー映画もまた長く人気を集めてきたサブジャンルである。一般的にこのサブジャンルは、『悪い種子』（1956）や『未知空間の恐怖/光る眼』（1960）をきっかけに人気を集めるようになったと考えられている。²⁸⁾もともと子供という存在は、大人とは異なった理解を持つ、大人にとっては予測が不可能な存在である。子供という、自分たちと同じようで異なり、さらに自身の本能と近い関係を保っている動物的でミステリアスな存在はわれわれに不安と不快を呼び起こすものである。²⁹⁾また、親の自分の子供を守る責任を果たせないという不安は、若者文化の発展とともに高まった。³⁰⁾子供というモチーフは観るものの感受性をうまく利用するだけでなく、自身の子供の将来への責任とその不安を暴くものでもあるのである。

1960年代から1970年代にかけては、アメリカにおいて家庭を侵略する宗教的および道徳的な論争が起こり、子育てやモラルの定義に疑問が起こった。保守的な家族単位の問題の崩壊とその不安定さなどの家族の構造の変化は、特に子供の発達に関して、激しい批判の対象になっていた。³¹⁾そしてこれは『エクソシスト』（1973）や『ローズマリーの赤ちゃん』（1968）において子供への恐怖として描かれた。また、『悪魔の赤ちゃん』（1974）に見られるような暴力的な外部勢力によって、子供が失われることへの親の恐怖は、カウンターカルチャーやベトナム戦争の影響への警戒心を示唆するモチーフであるとも言える。

1990年代に入ると、子供がテレビやゲームなどのメディアで描かれる暴力に晒されるようになったことから、子供の純真さの崩壊が懸念された。親の自身の子供を暴力的なメディアから決して完全には守ることはできないという不安はこの時代、『リング』（1998）やそのリメイク版『ザ・リング』（2002）、また『危険な遊び』（1993）などにおいて、子供を恐怖として扱う映画として描かれるようになったのである。³³⁾このホラー映画における子供の恐怖は、1980年代において人形とともに描かれるようになったと理解できる。

3. 『チャイルド・プレイ』(1988)

1980年代に製作された人形ホラー映画で、以降の同サブジャンルに最も大きな影響を与えたと考えられるのは『チャイルド・プレイ』(1988)である。2019年にも同タイトルの人形ホラー映画が公開されたことからその人気と影響は明らかである。そこで、この作品を取り上げ、本作品が人形のモチーフをどのように効果的に使い、その人気と影響を掴み得たのかについて考察する。

3-1 トム・ホランドとブドゥーへの恐怖

監督トム・ホランドは、ストーリーを構築するにあたり、人形が動きだすことのもっともらしい説明にブドゥーを選んだ。ブドゥーはアメリカのポピュラーカルチャーでは悪として長く描かれてきたモチーフである。これはゾンビや悪魔崇拝、ブドゥー人形といった、本来のブドゥー教とは全く異なった理解を広め、長くの間黒人差別を基とする恐怖として使用されてきた成熟した他者恐怖のモチーフである。³⁴⁾殺人鬼であるチャールズ・リー・レイは自分の魂をブドゥーを用いて人形に入れ替える。こうして動く人形、チャッキーが誕生する。チャールズがブドゥーに精通していたことはその他にも、彼の部屋に見られる壁絵やジョンというブドゥーの師との関係などで提示されている。さらに彼の魂の入ったチャッキーは師であるジョンをブドゥー人形で痛めつける。作中、ジョンは黒人で英語に訛りのある人物として描かれているが、悪としては描かれていない。ブドゥーの恐怖はそれを悪用するチャッキー人形を通してのみ描かれている。このことから本作品でのブドゥーという要素は、それ自体の他者恐怖の表現として使用されていないということが分かる。ブドゥーは人形に魂が入っていることを説明するだけでなく、物語をうまく運び、そして説明をつけ同情を訴える、物語の構築のみに使用された要素なのである。一方的に自身の信仰を悪用され、殺害されていくジョンというキャラクターは、長きにわたってブドゥーを全く間違った、また差別的な性質を持つ表現をしてきたアメリカ文化に罪悪感を促すものにもなっているのではないだろうか。

3-2 ドン・マンシーニと子供への恐怖

オリジナルの脚本を担当したドン・マンシーニは、子供をターゲットにしたマーケティングの子供への影響を風刺した物語を書きたかったと語っている。そして子供の別人格としての人形が、その子供に不快感を与える人物へ暴力的な振る舞いをするという物語を作り上げた。彼は1980年代に人気を博したキャベツ人形³⁵⁾からの影響も明らかにし、さらに本作への影響として、『恐怖と戦慄の美女』(1975)などの人形を恐怖として扱う一連の映像作品の存在を認知していたことも認めている。この、少年の怒りを人形が行動に移す物語は、監督らによって変更が加えられるが、作品中、暴力的なチャッキー人形が少年アンディの別人格として使われていることが読み取れるシーンが採用されている。主人公の少年アンディは母親カレンと2人で暮らしている。物語はアンディが誕生日に人形を欲しがっているというところから始まる。シングルマザーであるカレンはデパートの販売員であり、誕生日当日は仕事が外せず、誕生日を一緒に過ごしてあげることができない。この、誕生日と言う特別な日にすら共に時間を過ごすことのできない母親という設定から、アンディが母親に対し日頃から無意識に不満や怒りを抱いているであろうという憶測ができる。また、映し出されるおもちゃだらけの散らかった部屋からは、子供にかまってあげられない母親が罪悪感からおもちゃを買い与えていることが想像できるのである。また、母親の代わりにベビーシッターとして誕生日を過ごすこととなるカレンの友人マギーは、アンディを強い口調で早く寝るように急かすなどアンディの敵と言える人物である。そしてこの人物はチャッキーの最初の犠牲者になるのである。

3-3 テレビとマーケティングの恐怖

1990年代からの子供を扱うホラー映画においては、親がメディアの影響から子供を守ることができないという恐怖を扱うものがあることは既に紹介したが、『チャイルド・プレイ』においても、物語の導入から、テレビ画面

とそこに映る人形、それに釘付けになるアンディの構図が示される。ここでも母親は不在であり、メディアの子供への影響のコントロールができていないことが読み取れる。それだけでなく、帰宅後すぐにテレビに向かう子供の行動や、会話中などにも人間の背景に映されるテレビ、という映像表現からは、テレビが生活の一部となっていることが分かる。アンディは「友達がいらないよ 誰も遊んでくれない」と言うテレビの中のキャラクターと自分を同一視し、テレビの中のキャラクターの遊び相手となるその人形と同じものを欲しがっている。始めに画面に登場するアンディが、テレビの中の人形と同じ服を着ていることや、朝食のシリアル箱にもその人形が載っていることから、マンシーニが影響を受けたというキャベツ人形との類似点を見ることができる。このような影響力を持つ人形が、テレビで子供が嫌がることを促せば、親が何度言っても聞かなかった子供がすんなり言うことを聞くといったような、母親の存在がメディアやその中の人形にとって変わられるというシナリオは、親がコントロールしきれないメディアの子供への影響という現実の恐怖と結びつけられると言える。ベビーシッターのマギーの事件後、アンディを寝かしつけるカレンは、アンディと一緒に寝ることを提案するが、アンディは自分にはチャッキーがいてと言い、母親を拒絶する（図1）。このシーンからも母親の子供への影響力は人形に取って代わられていることが読み取れるのである。子供を恐怖の源として扱う一連の映画においては『エクソシスト』（1973）など、親の持つ罪悪感や独立的なシングルマザー家庭などといった伝統的な形態を取らない家庭環境で育つ子供に対するネグレクトを扱うものがあるが、この場面からはそういった子供の恐怖を扱った映画からの連続性を見ることができるのである。テレビは外の世界を内から見ることのできる機械である。アンディはテレビを通して見る人形に多大な影響を受けるが、同時に人形に憑依する殺人鬼チャールズに関する、街で起こった恐ろしい事件のニュースも見ている。テレビは外と内の世界を繋ぐものであると言えるが、外と内のコントラストはこの作品中ははっきりと示されている。色彩ではアンディらの住むアパートやカレンの働くデパートは暖かく明

るく描かれる一方で、外の世界は暗く描かれている。街は薄暗く汚い印象を与え、デパートを出るとそこは盗品を売る行商人のうろつく荒れた様子の街である。テレビではこの薄暗く荒れた街での恐ろしい事件の様子が伝えられるが、この同じテレビは子供にとっての理想の遊び相手を描き、子供達におもちゃを売り込む。しかしアンディの手に入れるそのおもちゃ人形は明るいデパートからやってきたものではない。チャッキーは殺人事件の起きた薄暗いおもちゃ屋から行商人の手に渡り、やがてアンディのもとへやってきた暗く荒れた外の世界から侵入してきた存在なのである。



図1 チャッキーとアンディ (0:32:07)



図2 協力する3人 (1:22:41)

3-4 チャッキーの分身としてのアンディ

物語は、母親カレンが、チャッキーが殺人鬼であることに気づいてから、捜査官マイクの協力を得て、子供のアンディと3人で協力しチャッキーを排除する構図へまとまっていく。これらの3人の登場人物は全員死ぬことなく、男性と女性と子供という伝統的な家族の形が出来上がることでシングルマザーの罪悪感の化身としてのチャッキー、そして外部からの影響といった脅威を排除することに成功する構図を作り上げているようである（図2）。最後の戦いのシーンで3人は家族のように協力し、チャッキーを倒す。しかしながら、本作品はアンディが、黒焦げになりバラバラになったチャッキーに物惜しいような目線をむけ、フリーズフレームで終わりを迎える。この最後のシーンは、アンディの分身としてのチャッキーという、オリジナル脚本を担当したドン・マンシーニが提示した構図を取り戻すものとして読むことができ、恐怖すべきものは外部からの恐怖ではなく、また完全な家族の構築に

よってではもはや排除することのできないものであると読むこともできる。それはすでに内部に存在する脅威なのである。北山修は『人形遊び』において以下のように述べる。

私はその〈人形〉の世界に消えてしまい、まるで透明人間のように傍観者として人形をながめることもでき、〈人形〉の目の前で相手役を演じて対話することもできる。また、消失した私を〈人形〉の中に再現して、〈人形〉の経験をその皮膚を通して細かに感じることもできる。理想の〈人形〉との交流では、私が〈人形〉の相手役と〈人形〉そのものが演じる役とを繰り返して経験する。そして、やがて私も〈人形〉そっくりになってくるのである。³⁶⁾

こういった人形遊びの持つ性質は、人形が特に子供の分身と描かれずとも、すでに子供の内部に存在し、排除することのできない問題についての恐怖を引き出すことができるのではないだろうか。『チャイルド・プレイ』は先行する、子供を扱うホラー映画のサブジャンルへ変化をもたらし、ホラー映画における子供の人形遊びの恐怖を築き、この先の人形ホラー映画の人気を定着させるきっかけとなり得たのではないだろうか。本作品では、アンディの体を手に入れようとしていたチャッキーの目標はある意味で達成されていると考えられる。それは、すでに内在する恐怖から逃れられることのできない状態を意味し、観客に絶望的な恐怖心を抱かせることから、以降の作品においても時代を問わず繰り返し使用されるモチーフとなり得たのではないかと考える。

1980年代アメリカ合衆国では、インフレーションの高まりと、国内秩序の回復の願いから、人々は「古き良き時代」のアメリカ的生活様式を蘇らせたいという気持ちを持った。1970年代に離婚率がどんどんあがり、映画の世界では人気作品であった『地獄の黙示録』を押しつけて家庭のテーマを扱った『クレイマー、クレイマー』が1980年度アカデミー作品賞を取ったが、

これも、この時代の人々の関心が家庭の問題へ向かっていったことの表れであろう、と猿谷要は指摘している。³⁷⁾生活の崩壊や犯罪の増加は、時代が保守派のレーガンを大統領に選ばせた理由であったが、これは『チャイルド・プレイ』が当時の人々にリアルな恐怖を与えた理由でもあるだろう。

先ほど述べたように、荒れた町と家庭の問題を並行的に描く本作品は、父親の存在の復元による伝統的な家族の再構築によって問題を解決しようとする。外部と内部のコントラストとそれを繋ぐものとしてのテレビがはっきりと示され、この再構築は外部と内部の問題どちらとも解決を目指そうとするものであると考えられるが、本作品のアンディと彼の人形は、このような再構築、つまり「古き良き時代」のアメリカ的生活様式の復活によって解決できるようなものでは既にないのではないかという当時の不安を物語っている。

おわりに

本稿では人形ホラー映画について、人形の性質を踏まえ、このサブジャンルが人気を高めた1980年代の時代や文化背景を手掛かりに『チャイルド・プレイ』を例に分析をした。人間が人形に対し持つ恐怖というのは、『肉の蠟人形館』（1953）や『マジック』（1979）に見られるように、映画において効果的に語られることが可能であったために、我々はその恐怖をより意識できるようになった。そして1980年代という背景はこの人形の恐怖を我々の意識上にさらに浮かび上がらせるきっかけとなったのである。アニメトロニクスなどの技術の展開や時代の不安によって生まれたおもちゃ人形というモチーフは、その後も長らく我々を恐怖させるものとして扱われてきた。殺人鬼や怪物などと違い、その脅威を家の中に連れ込んでしまうのは、おもちゃ人形の見た目が我々に愛着心を抱かせるからである。この内部へ入り込みやすいという性質は他の人形からおもちゃ人形を分ける特質である。子供という我々の脆弱性に触れる存在と、見た目の愛らしいおもちゃ人形という、我々が普段全く警戒心を抱かない対象はともに働きあって、以後、恐怖の対象と

して繰り返し扱われるようになるのである。

[注]

- 1) ジークムント・フロイト 中山元訳『ドストエフスキーと父親殺し／不気味なもの』(光文社古典新訳文庫)2011 年 pp.164-166.
- 2) Jentsch, Ernst. “On the Psychology of the Uncanny” (Roy Sellars, Trans.) *Angelaki* Vol. 2, Iss. 1, 1997 (Original work published 1906). p.8. 訳文はフロイト (2011) . p.150.
- 3) Jentsch (1906). pp.9-10.
- 4) 森政弘「不気味の谷」エナジー誌, エッソ・スタンダード石油, Vol.7, No.4, 1970 年
- 5) 『アナベル 死霊館の人形』(2014)のアナベルなど
- 6) 『チャイルド・ブレイ』(1988)など
- 7) Jentsch(1906), pp.4-5
- 8) Jentsch(1906), p.13.
- 9) フロイト (2011), pp.162-163.
- 10) フロイト (2011), p.177.
- 11) フロイト (2011), p.176.
- 12) Goodman, Jessica. “‘Annabelle’ Director Explains How To Make A Terrifying Horror Movie In 5 Steps” *Huffington Post*, (2014.10.3).
- 13) フロイト (2011), pp.175.
- 14) フロイト (2011), pp.175-76.
- 15) テレビシリーズ『R.L. Stine’s The Haunting Hour』の第 1 話『Really You』など。
- 16) 種村季弘「少女人形フランシス」『怪物の解剖学』(河出書房新社)1987 年
- 17) 金森修『人形論』(平凡社)2018 年 p.49.
- 18) 種村季弘『怪物の解剖学』(河出書房新社)1987 年 p.31.
- 19) ゲイビー・ウッド(関口篤訳)『生きている人形』青土社 2004 年 pp.254-255.
- 20) 金森(2018), p.206.
- 21) 『グレート・ガッボ』(1929)など
- 22) 『肉の蠟人形』(1933)など
- 23) 『恐怖と戦慄の美女』(1975)など
- 24) 『チャイルド・ブレイ』(1988)など
- 25) 『ジンジャーデッドマン』(2005)のジンジャーブレッドマンなど
- 26) 北野圭介『新版ハリウッド 100 年史講義』(平凡社) 2017 年 pp.214-216.
- 27) Földesi, Balázs. “The History of Animatronics” *Stan Winston School of Character Arts*, (2015.7.24).

- 28) Rowe, Douglas. "Evil children subgenre of horror movies continues to chill and disturb viewers." MassLive, (2009.7.22).
- 29) Calhoun, John. "Childhood's End: Let the Right One In and Other Deaths of Innocence." Cineaste Vol. 35, No.1, 2009
- 30) Calhoun (2009).
- 31) Lombardo, Cristiana. "Parent-Child Relationships in the Wicked Child Sub-Genre of Horror Movies." Beacon Conference, (2012.6.1).
- 32) Smith, Greg. "Dark Side of the Dream: The Social Gothic in Vietnam Era America" Dissertations, Western Michigan University, 2000
- 33) Calhoun (2009).
- 34) McGee, Adam. "Haitian Vodou and Voodoo: Imagined Religion and Popular Culture" Studies in religion. Sciences religieuses 41, 2012
- 35) Larsen, Eric. "The great Cabbage Patch Kids craze of 1983" app, (2016.12.23) . キャベツ人形は、1983年2月に発売されたおもちゃである。巧みなマーケティングにより人気を高め、同年10月には子供へのクリスマスプレゼントを求める親による商品の取り合いで暴動が多発した。またその人気から、朝食シリアルや子供服などの商品も販売されたほどであった。
- 36) 北山修『人形遊び』(中央公論社)1977年 p. 105.
- 37) 猿谷要『アメリカ合衆国と私たち』(朝日選書 369)1989年 p.111.

[映像資料]

DVD 『チャイルド・プレイ コンプリート・コレクション』(2017) NBCユニバーサル・エンターテイメントジャパン、2017年発売

[参考文献]

- Calhoun, John. "Childhood's End: Let the Right One In and Other Deaths of Innocence." Cineaste Vol. 35, No.1, 2009 (https://www.jstor.org/stable/41690850?read-now=1&seq=1#page_scan_tab_content)
- Carroll, Noel. *Philosophy of horror: or, paradoxes of the heart*. New York: Routledge, 1990
- Fraser, Antonia. *Dolls*. Octopus books, 1963
- Jancovich, Mark. *Horror, the film reader*. New York: Routledge, 2002
- Jentsch, Ernst., "On the Psychology of the Uncanny" (Roy Sellars, Trans.) Angelaki Vol. 2, Iss. 1, 1997 (Original work published 1906)

McGee, Adam. "Haitian Vodou and Voodoo: Imagined Religion and Popular Culture"
Article in *Studies in religion. Sciences religieuses* 41, 2012

Scahill, Andrew. "Malice in Wonderland: The Perverse Pleasure of the Revolting Child"
Dissertation, The University of Texas Austin, 2010. (<https://repositories.lib.utexas.edu/.../SCAHILL1977--DISSERTATION-2010.pdf>)

Smith, Greg, "Dark Side of the Dream: The Social Gothic in Vietnam Era America"
Dissertation, Western Michigan University, 2000. (<https://scholarworks.wmich.edu/dissertations/1485>)

Wood, Robin. *Hollywood from Vietnam to Reagan*. New York: Columbia University Press, 1986

香川雅信「妖怪としての人形」橋弘文 手塚恵子編『文化を映す鏡を磨く 異人・妖怪・フィールドワーク』(せりか書房) 2018 年

金森修『ゴーレムの生命論』(平凡社新書) 2010 年

金森修『人形論』(平凡社) 2018 年

北野圭介『新版ハリウッド 100 年史講義』(平凡社) 2017 年

北山修『人形遊び』(中央公論社) 1977 年

グレアム・ターナー 松田憲次郎訳『フィルムスタディーズ』(水声社) 2012 年

ゲイビー・ウッド 関口篤訳『生きている人形』(青土社) 2004 年

洪澤龍彦『幻想の画廊から』(河出書房新社) 2001 年

ジークムント・フロイト 中山元訳『ドストエフスキーと父親殺し／不気味なもの』
(光文社古典新訳文庫) 2011 年

猿谷要『アメリカ合衆国と私たち』(朝日選書 369) 1989 年

種村季弘『怪物の解剖学』(河出書房新社) 1987 年

森政弘「不気味の谷」エナジー誌, エッソ・スタンダード石油, Vol.7, No.4, 1970 年

[参考 URL] (最終閲覧日 2019 年 7 月 30 日)

Alvarez, Max. "BIG NAMES LOOK FOR BRIGHT LIGHTS IN VIDEO LAND". *Chicago Tribune*, (1994.12.30). (<https://www.chicagotribune.com/news/ct-xpm-1994-12-30-9412300287-story.html>)

Bird, David. "'ADOPTABLE' DOLLS AREN'T HAVING ANY TROUBLE FINDING HOMES". *The New York Times*, (1983.11.29). (<http://www.nytimes.com/1983/11/29/us/adoptable-dolls-aren-t-having-any-trouble-finding-homes.html>)

Buck, Stephanie. "The weird, rabid history of the Cabbage Patch craze". *Timeline*, (2016.12.15). (<https://timeline.com/cabbage-patch-craze-867ce8d076c>)

- Földesi, Balázs. "The History of Animatronics". Stan Winston School of Character Arts, (2015.7.24). (<https://www.stanwinstonschool.com/blog/animatronics-world-review>)
- Goodman, Jessica. "'Annabelle' Director Explains How To Make A Terrifying Horror Movie In 5 Steps". Huffington Post, (2014.10.3). (http://www.huffingtonpost.com/2014/10/03/annabelle-director_n_5924376.html)
- Henneman, Camilla. "Chucky, 'Your Best Friend'". Puppeteers of America, (2014.9.23). (<https://puppeteers.org/blog/2014/09/23/chucky-your-best-friend/>)
- Larsen, Eric. "The great Cabbage Patch Kids craze of 1983". app, (2016.12.23). (<https://www.app.com/story/news/history/erik-larsen/2016/12/23/great-cabbage-patch-kids-craze-1983/95806942/>)
- Lombardo, Cristiana. "Parent-Child Relationships in the Wicked Child Sub-Genre of Horror Movies". Beacon Conference, (2012.6.1). (http://www.beaconconference.org/resources/documents/BeaconProceedings_2012.pdf)
- McRobbie, Linda. "The History of Creepy Dolls". Smithsonian.com, (2015.7.15). (<http://www.smithsonianmag.com/history/history-creepy-dolls-180955916/>)
- Rossen, Jake. "Your Friend 'Til the End: An Oral History of Child's Play". Mental Floss, (2016.10.28). (<http://mentalfloss.com/article/88064/your-friend-til-end-oral-history-childs-play>)
- Rowe, Douglas. "Evil children subgenre of horror movies continues to chill and disturb viewers". MassLive, (2009.7.22). (http://www.masslive.com/entertainment/index.ssf/2009/07/evil_children_subgenre_of_horr.html)
- Rowe, Douglas. "In movies, evil lies in winsome children". The News & Observer, (2009.7.27). (<https://www.newsobserver.com/living/article10353416.html>)

(大学院修士課程修了)

SUMMARY

Killer Toy Doll Motif in American Horror Films in the 1980s

Misaki MATSUDA

Key Words: horror films, killer doll movies, *Child's Play*, the United States in the 1980s

Horror film sub-genres employ various sources of horror to elicit fear from the spectators. Among the popular sub-genres, the motif of scary dolls has been notably keeping its popularity and succeeding to be repetitively employed as a source of horror in films. In order to understand the reason behind its popularity and success, this essay will explore the killer doll sub-genre and the fear of dolls.

Toy doll in particular is one of the most favored dolls in the sub-genre. Toy doll is not necessarily a threat to mankind; however, this motif has been feared by many since the 1980s. To recognize the context of cultural and social background that led toy doll motif to its birth and pinnacle, this essay will also consider the film industry at the time and other sub-genres of horror. In addition, the most influential toy doll horror film *Child's Play* (1988) will be analyzed to see how it utilizes the motif of what appears to be innocent to precipitate horror, and why the motif is still relevant even in the 2010s.