

一性と複製性：『ミュウツーの逆襲』（1998年）ならびに  
関連作品群における動物の形象としてのポケモン  
Oneness and Reproducibility: Pokémon as Animal Figures  
in *Mewtwo Strikes Back!* (1998) and Related Works

渡部 宏樹 (Kohki WATABE)<sup>1</sup>

## 要旨

本稿は『劇場版ポケットモンスター ミュウツーの逆襲』（湯山邦彦監督、1998年）をアニマル・スタディーズならびにキャラクター論の二つの観点から検討する。『ミュウツーの逆襲』はアニマル・スタディーズにおける問題意識や論点と呼応するテキストであり、他者としてのポケモンは人間と自然との媒介として機能し自発的に人間に服従することで人間の自然の利用を正当化する動物の形象として機能している。さらにアニメ・マンガ研究におけるキャラクター論から考えると、同作におけるアニマル・スタディーズ的問題系が、図像的キャラの複製性という前提のもとで「主権者」としての単一性を上演しようとするものだとして解釈できる。人間かポケモンかを問わず図像的キャラがメディア・フランチャイズの中に拡散することで、作品の主題として提起されるポケモンと人間の対等な関係の可能性についての問いが、単にギミックとして使われていることが明らかになる。

**キーワード：**ポケモン、アニマル・スタディーズ、キャラクター、アニメ・マンガ研究

## Abstract

This paper examines *Pokémon: Mewtwo Strikes Back!* (dir. Kunihiko Yuyama, 1998) from two perspectives: animal studies and character theory. Pokémon, fictional creatures in the media franchise, function as mediators between humans and nature

---

<sup>1</sup>筑波大学人文社会系 助教。メール：watabe.kohki.gp@u.tsukuba.ac.jp.

and as animal figures that endorse the use of nature by humans by voluntarily subordinating to humans in the film that corresponds to issues and debates in animal studies. From the perspective of character theory in anime and manga studies, the issues related to animal studies in the film can be interpreted as an impossible act of staging a “sovereign” subject under the premise of the iconographic *kyara* (character) replicability. This paper revealed that the proliferation of iconographic *kyara*, whether human or Pokémon, makes the question of the possibility of an equal relationship between Pokémon and humans merely a gimmick that is repeated in the media franchise.

**Keywords:** Pokémon, Animal studies, Character, Anime and manga studies

つくられた生き物みたい[...]このゲームをつくった人は自然のものからアイデアをもらっているけれど、自然のものをつくり変えては別のものになっている。遊ぶ人は自分のポケモンの世話を一生懸命するけれど、ほかのポケモンと戦うために利用もする[。] (アリスン 2010: 268)

## 1. 導入

本稿は1998年に公開された長編アニメ映画『劇場版ポケットモンスター ミュウツーの逆襲』（湯山邦彦監督、以下、『ミュウツーの逆襲』）をアニマル・スタディーズならびにアニメ・マンガ研究におけるキャラクター論の二つの観点から検討するものである。同作品ならびに関連作品群のなかで、人間の自然に対する支配権を承認するための動物の形象としてポケモンが利用されており、またこの主題が図像の複製性という形でポケモンのメディア・フランチャイズの中にあらかじめ書き込まれていることを論じる。

ポケモンとは1996年に任天堂より発売されたゲームボーイ用ゲームソフト『ポケットモンスター赤』ならびに『ポケットモンスター緑』（以下、『赤』、『緑』）に登場する架空の生物ポケットモンスターの略称である。同ゲームの世界には人間以外の動物は存在せず、代わりに自然界には野生のポケモンが生息している（首藤 2008）。人間たちはさまざまな形でポケモンたちと関わって生活しており、ポケモンを捕獲し友好的な関係を結

びつつ使役している。その中でも、ポケモンを保有し育成するポケモントレーナーたちは、手持ちのポケモン同士を戦わせるという習慣を持っている。駆け出しのポケモントレーナーとしてのプレイヤーの目的は、世界を巡って多くのポケモンを獲得し鍛え、各地のポケモンジムでジムリーダーとの戦いに勝利しポケモンリーグに出場するための資格を示すバッジを集め、やがてはポケモンマスターになることである。

作品世界内の物語の設定は、ゲームとしての「ポケットモンスター」の中では、収集・交換・対戦の面白さとして経験される。同シリーズの生みの親として知られるゲーム・クリエイターの田尻智が、自分の子供時代の昆虫採集の経験から「ポケットモンスター」のゲームシステムや世界観を作り出したことを語っている通り（中沢 2016: 17-23; アリスン 2010: 260）、同ゲームにはポケモンを集め「ポケモン図鑑」を完成させる喜びがある。加えて、ポケモンを交換することが楽しみにつながるようにも設計されている。『赤』と『緑』のそれぞれのソフトでは入手できるポケモンの種類が異なるため、ポケモン図鑑を完成させるためには、通信ケーブルでゲームボーイを接続して、友人とポケモンの交換をする必要がある。また、ゲームボーイ同士を接続することで、作品世界内で行なっているようなポケモンを使った対戦を他のプレイヤーと行うこともできる。

「ポケットモンスター」は現在ではゲームだけではなくアニメ、漫画、映画、カードゲーム等に展開し、そのメディア・フランチャイズは大成功をおさめている。2023年時点では本編のゲームソフトだけで20種類以上、スピノフのゲーム作品も膨大に発売されている。田尻本人がゲームの「ポケットモンスター」の収集・交換・対戦の面白さとアニメーションの「ポケットモンスター」の印象が違うことを指摘しているが（中沢 2016）、テレビアニメは1997年から主人公を交代しながら継続的に放映が続いている。劇場版映画は長編作品だけでも23作品発表されており、短編や中編も作られている。2016年にスマートフォンの位置情報を利用したARゲーム『ポケモンGO』が公開された際は、街中に『ポケモンGO』を楽しむプレイヤーが現れ社会現象になった。またハリウッドでは『名探偵ピカチュウ』（ロブ・レターマン監督、2020年）が制作され、「ポケットモンスター」のメディア・フランチャイズは国際的な広がりを見せている。

本稿が論じる『ミュウツーの逆襲』はこのメディア・フランチャイズの最初期の作品で

あり長編アニメ映画の第一作目である。2020年の東京国際映画祭のジャパニーズ・アニメーション部門で「ジャパニーズ・アニメーションの立脚点：キャラクターと映画」と題して行われた鼎談の中で、藤津亮太、藤田直哉、岩下朋世らが述べているように、同作は人間とポケモンの関係性に対する批評的な要素を孕んでいる点で重要な作品である（東京国際映画祭 2020）。鼎談の中で藤津が述べているように、ポケモンが人間の命令にしたがって他のポケモンと戦うことに疑問を呈するミュウツーは、「ポケットモンスター」という作品世界の前提を破壊しうるキャラクターだ。人間以外の動物が存在しない「ポケットモンスター」の作品世界内では、現実の世界における人間以外の動物の役割はポケモンが担っている。だとすると、『ミュウツーの逆襲』の批評的含意は現実世界における人間と動物の関係と対になるものである。ならば、『ミュウツーの逆襲』における人間・動物関係をアニマル・スタディーズの観点から検討する必要があるだろう。

## 2. アニマル・スタディーズならびにキャラクター論の先行研究

本稿は、アニマル・スタディーズにおける人間中心主義批判と、アニメ・漫画研究におけるキャラクターの存在論の主に二つの理論的動向を踏まえて、『ミュウツーの逆襲』における人間とポケモンの関係を検討する。まずはこれら理論的動向の概要を順に確認しよう。

生命体としての動物に対する科学的研究である動物学（zoology）に対して、アニマル・スタディーズ（animal studies）は1950年代の文化や文学の研究に起源を持ち、江口真規によれば「ジェンダー批評やポストコロニアル批評、エスニシティ研究など、支配的言説から疎外されてきた<他者>に焦点を合わせ、人間の社会行為の是非を問う議論」

（江口 2018: 13）から学際的領域として立ち上がってきた。この学術領域の確立に寄与したピーター・シンガーの『動物の解放』は、ジェレミー・ベンサム功利主義的な立場からも、苦しむ能力がある動物には権利が認められると論じた（シンガー 2011）。このように人間中心主義を相対化する理論的動向が、動物の権利（animal rights）運動に影響を与え、1980年代以降にアニマル・スタディーズという学術領域が成立した。

江口が指摘する、動物たちが人間にとっての<他者>の形象を担っているという論点から分かるように、アニマル・スタディーズは動物たち自身についての議論というだけでな

く、人間というものの自己認識やそういった自己認識に基づく人間の政治のあり方を考える上でも大きな示唆を有している。例えば、パトリック・ロレッドは、アニマル・スタディーズを「政治の領域における人間ではない生きものたちの役割と地位をも扱う新たな研究分野」（ロレッド 2017: 109）とみなし、最晩年のジャック・デリダの『動物を追う、ゆえに私は〈動物で〉ある』や『獣と主権者I』並びに『獣と主権者II』といった動物論に触れている（デリダ 2014a; デリダ 2014b; デリダ 2016）。同様に、イタリアの哲学者ジョルジュ・アガンベンも人間の政治的主体性との関係で動物の形象を検討している。例えば、『ホモ・サケル：主権権力と剥き出しの生』では、人間的な生である「ビオス」と動物的な生である「ゾーエー」という概念を導入し、現代の生政治がビオスを奪われゾーエーしか持たない「剥き出しの生」を対象としていることを論じた（アガンベン 2007）。いずれにしても、動物という〈他者〉の形象が人間なるものの概念とどのように関わっているかが焦点化されている。

デリダにしてもアガンベンにしても、彼らの議論が具体的な文学作品や図像などの形象の検討から立ち上がっていることは重要であろう。例えば、アガンベンは『開かれ：人間と動物』における議論を、最後の審判の日に鷲、牛、獅子の頭部を有し、トーラーの掟を遵守した三人の義人たちがメシア的な宴に臨席し、レヴィヤタンやベヘモートの肉のご馳走にありついている姿を描いた13世紀のヘブライ語聖書から議論を始めている（アガンベン 2004: 10-12）。現代においてはポピュラー文化の中に擬人化された動物のイメージは氾濫しており、ピーター・ラビット、ミッキー・マウス、トムとジェリーなど具体例は枚挙にいとまがない。こういったポピュラー文化の領域における擬人化された動物の表象は他者としての動物を利用することで人間なるものを成り立たせるイデオロギーによって成り立ったものであり、したがって、映画、漫画、アニメといった視覚文化における動物の表象はアニマル・スタディーズの重要な研究対象となる。この点において、本論を構成する理論的背景の一つであるアニマル・スタディーズの問題意識が、もう一つの理論的背景であるキャラクター論と結び付けられることになる。

動物を人間化（anthropomorphize）して表現するという現象は日本のアニメやマンガに固有の現象ではない。先述の通り、擬人化された動物の数は人類史において限りない。一方で、日本において、多くの人間、非人間動物、無生物が漫画やアニメの描画法を用い

た「キャラクター」としてアイコン化されていることも事実である。漫画やアニメにおいては作品という単位よりもキャラクターに対して観客の注目が集まる傾向があり、アニメ・マンガ研究はキャラクターのメカニズムを理論的に検討してきた。伊藤剛は、登場人物の全人格的総体である「キャラクター」と図像的記号的側面を指す「キャラ」とを区別した（伊藤 2005: 81-142）。この区別が漫画研究において画期をもたらし、マーク・スタインバーグはこのキャラクターのメディアを越境する拡散性について議論した。「キャラ」が簡単な線画で描かれていることで、メディアの境界線をまたいで日常生活にキャラが侵入することが可能になったのである（Steinberg 2012）。スタインバーグの論点を拡張して、渡部宏樹はトランスメディア的に拡散する「キャラ」の図像は、複数の可能的なプロットにまたがって同時に存在することになり、必然的に忘却を抱え込むことになることを議論している（Watabe 2023: 101-104）。

渡部が議論する図像的に複製可能なキャラが忘却を抱え込むという点は、『ミュウツールの逆襲』を考える上でも重要である。なぜならば、同作はポケモン（動物）が人間に従属し人間のために他のポケモンと戦うという現実を批判的に捉え、人間とポケモンとの間の別の関係の可能性を提起しているが、物語の結末部分で主要登場人物たちはみな本編中の出来事を全て忘れ去ってしまう。つまり、別の現実の可能性は忘却によって完全に封じ込めてしまうのだ。

### 3. アニマル・スタディーズからみた『ミュウツールの逆襲』における批評的可能性

『ミュウツールの逆襲』は「ポケットモンスター」の劇場映画の第一作である。まずは、アニマル・スタディーズの文脈に目配せをしつつあらすじを確認し、なぜ忘却が重要な論点となるのかを確認しよう。

本作のタイトルが名指す登場人物ミュウツー（Mewtwo）の視点からは、物語は以下のようなことになる。ミュウツーは、幻のポケモンであるミュウ（Mew）から人工的に作られたポケモンである。犯罪組織ロケット団の研究チームが、ミュウの化石の一部から取り出した遺伝子を操作し、培養液の中でミュウツーを作り出した。培養液の中で眠ったまま育つミュウツーは、他の培養されるポケモンや人間の少女アイ（Ai）のコピーであるアイツー（Ai Two）らとテレパシーで交流し自我を育む。高度な知能を持ち人間の言語を操ること

もできるミュウツーは、人工的に作り出された自分の存在意義に疑問を持ち実存的な不安を抱える。ミュウツーはポケモンを利用する人間たちへの失望と反発から自分を造ったロケット団を脱走し、自分と同じようなコピーポケモンの軍団を作り出し、人間に「逆襲」する計画を企てる。

本作が公開された90年代にはヒトゲノムの解読や世界初の哺乳類のクローン生物の生産が行われ、遺伝子操作やクローン技術の開発への注目が高まっていた。ミュウツーの造形にはこうした技術的動向への批判的文脈が載せられ、その意味でカズオ・イシグロの『わたしを離さないで』（2005年）のポピュラー版とみることもできる。作品の冒頭でアイトーとミュウツーが行う次の会話は、そうした生命科学技術の発展という文脈を前提としている。

ミュウツー：人間？僕も人間？

アイトー：お話できるんだから人間かもね。それとも私がポケモンだったりして。

ミュウツー：人間？ポケモン？なにそれ？僕どっちなの？

アイトー：どっちでもいい。あなたも私も同じみたいなもの。

アイトーは存在するという一点において、人間とポケモンも、自然に生まれた生物も人工的に作られた生物も等しいと宣言し、ミュウツーが作品を通して至る結論がこの会話の中で先取りして提示されている。アニマル・スタディーズ的観点からすると種差別（speciesism）に対する批判がすでにこの冒頭部分に織り込まれている。種差別とはもともとリチャード・D・ダイラーによる概念であるが、シンガーの著作で人口に膾炙したもので、人間中心主義的にヒトを特権化し、種が違うことを根拠にヒトがヒト以外の動物を差別することを指す（シンガー 2011: 27-46）。ミュウツーの「逆襲」はこの種差別に対する反発として描き出される。

「逆襲」の実行のために、ミュウツーは有望なポケモン・トレーナーを自身の居城に誘い込んで彼らのポケモンを奪い取り、その遺伝子を利用してコピー・ポケモン軍団を作ろうと画策する。テレビアニメ版の主人公である人間のサトシとその一行が、このミュウツーの計略へと巻き込まれ、ミュウツーの居城でサトシ一行と他の招待者のポケモンたちはコピーされてしまう。しかし、サトシがポケモンのコピー装置を破壊し、人間への復讐

のために無関係のポケモンを使役するミュウツーに憤り対立する。

そんな中、一同の前にミュウツーの遺伝子的祖であるミュウが現れる。ミュウツーはミュウに対する敵意を露にし戦いを挑むが、そんなミュウツーにミュウは挑発的な提案を持ちかける。その場にいるサトシ一行のオリジナルのポケモン達とミュウツーのコピー・ポケモン達とを戦わせることで、本物とコピーのどちらが強いかを決めようというのだ。

「技など使わず体と体でぶつかれば、本物はコピーに負けない」というミュウの自負が、ミュウツーには看過できないものであった。

ミュウのこの挑発がなぜミュウツーにとって無視できないものであるのかは後ほど詳述するとして、ここではまず物語の展開を確認しよう。『ミュウツーの逆襲』は本物とコピーの戦いの悲痛さを強調して描いている。生き物である以上自分の縄張りを同種の生き物に譲ることは本能的にあり得ないという説明で同種のポケモンの戦いが説明されるが、本物とコピーで傷つけ合うポケモンたちの中には優劣があるようには見えず、ポケモンたちは本物かコピーかを問わず共に傷つき倒れる。サトシのパートナーであるピカチュウは自身のコピーによって両方の頬をぶたれても抵抗の姿勢を見せず、やがてコピーのピカチュウは一方的にオリジナルをいたぶることに耐えられず泣きながら倒れ込んでしまう（図1）。ロケット団のポケモンであるニャースも自身のコピーと対峙するが、彼らは自身の爪で引っ掻いたときの痛みを想像し、お互いに戦闘行為を回避する（図2）。



図1：サトシのピカチュウ（左）  
とそのコピー（右）

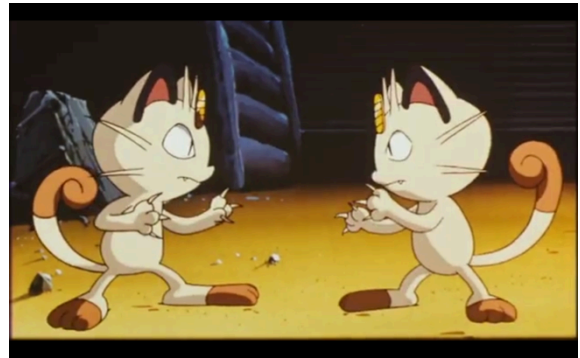


図2：ロケット団のニャース（左）  
とそのコピー（右）

本物とコピーのポケモンたちの闘争の悲劇的な描写には、本作の人間中心主義に対する批評性が凝集している。ミュウツーは自分の存在が人間でもポケモンでもないものとして悩み、人間がポケモンを使役することを疑問視する。実際、人間が戦わせることでポケモ



ンたちは傷ついており、その意味でポケモン・バトルには現実世界の闘鶏や闘犬などと同様の動物倫理的問題を指摘できる。「ポケットモンスター」というゲームの魅力の核にポケモンの収集、交換、対戦があることはすでに述べたが、これらいずれの活動を行うにしても人間が行為の対象としてポケモンを利用できることを前提にしなければならない。したがって、ミュウツーによる問題提起は「ポケット・モンスター」というメディア・フランチャイズの世界を可能にしている前提を覆しうるものだ。

再び本作のあらすじに戻って『ミュウツーの逆襲』の結末を確認しよう。ポケモンが傷つけ合うことに心を痛めたサトシは、ミュウとミュウツーの戦いを止めようと割って入るが、両者の攻撃に巻き込まれて石化してしまう。サトシを失ったピカチュウは悲しみに暮れる。それに呼応して本物もコピーも含めた全てのポケモンたちが流した涙が、サトシを復活させる(図3、図4)。この様子を見たミュウツーは、サトシの自己犠牲を通して人間とポケモンとの絆を発見し、人間たちに希望を見出し戦いをやめる。そして、「今日のことには忘れるべきだ」と言って事件に巻き込んだ全ての人間とポケモンの記憶を消去し、ミュウやコピーポケモン達を伴ってどこかへと去っていく。

すでに述べた通り作品の途上でアニマル・スタディーズ的な観点からの批評的可能性が仄めかされたが、この結末によってそういった可能性が有耶無耶にされてしまっている。このことを2点にわけて考えてみよう。



図3：本物もコピーもサトシ  
のために涙を流す



図4：ポケモンたちの涙が  
サトシに集まる

まず、人間とポケモン(動物)の間の対等な友愛なるものを表現するために、結果的に

ポケモン（動物）の形象が利用されている。ミュウツーは人間とポケモンの絆を疑うわけであるが、ピカチュウは自分の意思でサトシと共にいることを表明する。被支配者の口を通して支配者との絆が主張されるのだ。もちろん、人間と犬や猫のような伴侶動物が良好な関係を築いているという議論はあるし、動物の自由というものが人間との関係に全く拘束されない無制限のものではないという立場も存在する（モリス 1990: 79-91; ハラウェイ 2013; ワディウエル 2019: 267-289）。しかし、基本的には人間は動物たち全体に対して搾取的な関係を結んでいると考えられている。例えば、ディネシュ・J・ワディウエルは工場畜産による大量屠殺を動物に対する構造的搾取と考え「動物との戦争」とさえ表現している（ワディウエル 2019）。動物との戦争状態にあるという現実から目を背けるために、まさに当の動物の形象を使って人間と動物の幸福な関係が捏造される。ピカチュウの前述の発言に対して「弱いポケモンは人にすり寄る」とミュウツーが応じるのだが、作品内部の論理ではこの応答は人間とポケモンの構造的関係への言及ではなくあくまでミュウツーという個体の人間への不信を表すものとして理解されてしまう。ピカチュウの発言が人間＝ポケモン関係の標準形として受け入れられ、ミュウツーの発言が個人的な心理的問題として矮小化される作品構造にこそ、種差別と人間による動物の心理的家畜化の問題が存在している。この点は、アニマル・スタディーズの理論的基礎をなしているポストコロニアル研究の枠組みで考えるとより理解されやすいだろう。ミュウツーの発言は、フランツ・ファノンが指摘する差別される黒人が、差別されるからこそ、白人文化に擦り寄り同化することを望む「乳白化」（ファノン 2020）を指摘したものと理解できるのだ。

より重要な点は、『ミュウツーの逆襲』のプロットがこういった人間と動物の関係を揺さぶる議論全体を忘却させてしまう点にある。ミュウツーはポケモンのために自己を犠牲にするサトシの中に希望を見出し、自身のコピーポケモン軍団による地球支配計画を中止する。その後、ミュウツーは「この出来事は誰も知らない方がいいのかもしれない。忘れた方がいいのかもしれない。」と言って、関係者すべての記憶を消してしまう。結果的に、サトシ一行はミュウツーとの間に起きた全ての出来事を忘れてしまう。作品内在的な論理からはミュウツーが忘却を推奨する理由は全く存在しない。人間とポケモンが対等な世界が理想だとするならば、むしろこの出来事は作品世界内の多くの人に理解されなければならないからだ。

ミュウツーが記憶の消去を選択するのは、もっぱら作品世界外部の商業的な論理に従ったことである。すでに述べた通り、本作の中で提示されるアニマル・スタディーズ的視点からの批評的含意は作品世界的前提を破壊しうる。人間のポケモントレーナーに従い別のポケモンと戦う必要などなくなってしまうと、「ポケットモンスター」のフランチャイズ全体が破綻してしまう。したがって商品としての「ポケットモンスター」を作り続けるためには、全ての登場人物が人間とポケモンが対等な世界の可能性を忘れ去らなければならない。ワディウエルの「動物への戦争」という表現は、二元論に基づいて人間の優位を説く「認識的暴力」（ワディウエル 2019: 26）によって人間が動物に対して行なっている搾取を人間が認識できていないことを強調するために選ばれたものだが、この『ミュウツーの逆襲』の結末はメディア・フランチャイズという資本の論理がまさに「認識的暴力」を振るい、人間がポケモンに仕掛けている構造的戦争状態を忘却させているものだと言える。

#### 4. 動物の皮膚、人間の仮面：人間にとっての資源としての自然

前節で『ミュウツーの逆襲』のあらすじを確認してわかることは、同作が全体として人間にとって都合のよい動物の利用を肯定あるいは少なくとも黙認することである。従って、本作において野生のポケモンが住まう自然も、人間がそこにある資源を利用することができる環境として形象化されている。

「ポケットモンスター」を巡る一般メディアの記事などでは、デジタル時代における新しい自然との関わりという形で肯定的に評価されることが多い。同作の制作にあたって田尻智が少年時代の昆虫採集から着想を得たというエピソードに紐づけて、ノスタルジ的な理想の過去のデジタル時代における復活として肯定的に評価する議論や、あるいは日本文化論にひきつけて日本人がポケモンという形象を通してアニミズム的に表現された自然と友好的な関係を結んでいるといった議論が多数見られる。

しかし、アニマル・スタディーズを踏まえた前節までの議論からすると、「ポケットモンスター」に自然との融和的で友好的な関係を見出す議論は素朴に過ぎる。物語の構造の結果として人間にとっての都合のいいポケモン像が作られているように、自然も人間の利害との関係で形象化されている。この点については藤田昌平が『ポケモンGO』を対象に

議論している。藤田によれば、テレビや映画作品によって「フレンドリーで人によく仕える」（藤田 2018: 69）ポケモンのイメージが作り出されているが、そもそも自然を表象する土地の精霊たちの形象は必ずしも無害で美しいものではない。天変地異や災害といった自然の猛威を表現する精霊たちは、人間に暴威を振るう恐ろしい存在でもある。こういった暴力性を欠いた「ポケモンがもつ、優れた、清らかで美しいグラフィックは、そういった都市生活者の悩みや、都市そのものが抱える問題点をおおいかくすための、いわば「糖衣」のような機能をもつ」（藤田 2018: 73）のである。藤田の議論は『ポケモンGO』についてのものであるが、もはや現実にはほぼ存在しないノスタルジーとしての少年時代の昆虫採取を理想として作られている「ポケットモンスター」全体にも妥当するだろう。

このことは『ミュウツーの逆襲』のエンディングにおける風景描写にも見てとれる。旅は「ポケットモンスター」の基本的なモチーフであるが（アリスン 2010: 257）、同作のエンディングではサトシ一行がさまざまな地形の自然を旅する様子が描かれる。本作の描写全体から見たときに比較的写実的な筆致でさまざまな手付かずの美しい自然が描き出され、この自然の中に小さく人間が描き出されているという点では、ハドソン・リバー派の絵画的伝統と類似している（図5～図10）。ハドソン・リバー派が19世紀アメリカにおける発見、探検、開拓といった主題を扱っていたことを踏まえると（Kornhauser, Amy & Miesmer 2013: vii）、サトシ一行の旅路は侵襲的な意味を持つ。

手付かずの自然を人間が享受・利用可能にするための接点がポケモンである。自然それ自体とは直接コミュニケーションができない。しかし、ポケモンという形で人間化し、それらとのコミュニケーションによって、相手の自発的意思で人間に従属させるということが可能になる。慈愛や共感の対象としての動物が選択・形象化され、そうすることによって既存の秩序が温存されることはさまざまに議論されている。例えば、キース・トマスはイギリスにおける自然が階級的ヘゲモニーを維持する範囲で利用されていたことについて次のように述べている。

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入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。（トマス 1989: 281-282）



図5：『ミュウツーの逆襲』  
エンディングより



図6：『ミュウツーの逆襲』  
エンディングより



図7：『ミュウツーの逆襲』  
エンディングより



図8：『ミュウツーの逆襲』  
エンディングより



図9：『ミュウツーの逆襲』  
エンディングより



図10：『ミュウツーの逆襲』  
エンディングより

手付かずの自然を人間が享受・利用可能にするための接点がポケモンである。自然それ自体とは直接コミュニケーションができない。しかし、ポケモンという形で人間化し、そ

れらとのコミュニケーションによって、相手の自発的意思で人間に従属させるということが可能になる。慈愛や共感の対象としての動物が選択・形象化され、そうすることによって既存の秩序が温存されることはさまざまに議論されている。例えば、キース・トマスはイギリスにおける自然が階級的ヘゲモニーを維持する範囲で利用されていたことについて次のように述べている。

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。(トマス 1989: 281-282)

つまり、過去の奴隷制反対運動にしても動物愛護運動にしても、奴隷や動物の権利を最大限に回復しようとして行われてきたわけではなく、当時の支配階級が「慈愛心」の対象として受け入れることが可能な範囲で、奴隷や動物が守るべき対象として形象化されてきたのである。ここでトマスの議論は17世紀イングランドについての議論だが、同型の構造は現代のポケモンという動物的形象にもあてはまり、トマスが言うところの「慈愛心」はポケモンのメディア・フランチャイズにおいては、「かわいさ」として表現される。

資本主義の商品としての「かわいい」ポケモンが、人間が自然を利用するためのインターフェイスとなる。文化人類学者のアン・アリスンは『菊とポケモン』の中で、ポケモンについて「思わず抱きしめたくくなるような気持ちとともに、所有、優越、管理の感覚も引き起こされるのが「かわいい」の中身」(アリスン 2010: 298)と述べている。アリスンは、「ポケットモンスター」の中に贈与と商品経済の両原則が機能していると指摘した上で、この「所有、優越、管理の感覚」を引き起こす通貨としてのポケモンと、コミュニケーションや時間感覚、そして資本主義との関係について以下のように述べている。

ポケモンはここでは遊びの通貨であり、取引されると同時に蓄積もされる。プレイヤーはポケモンによって資本と同時に他者との関係も築く。ポケモンは商品であると同時に贈物であり、田尻と任天堂がこの遊景色に強く自覚的に意図して入れようとした「コミュニケーション」は、前近代の過去とともにポストモダンの未来

(バーチャルな関係、動く商品、「ゲット」する精神)も喚起する。ポケモンによって展開される「モンスター経済」は、世紀の変わり目における日本の資本主義の一つの型をあらわし、またそれを矯正するための手段でもある。このシステム内で機能しながら、モンスター経済は過去を暗示(また再構成)している。過去とは、昆虫採集、贈与、そしてモノ、人間、理性という、実体を越えた世界を指す。[...]ポケモンの新しさは、モノ/場所/ポケモン/関係のネットワークをまず分解して、はてしなく大量のパーツ/パワー/特徴/武器に再構成してマッピングしたことである。これらの実体は流動的で柔軟だが、このゲーム空間を動かす課題は、好きなように支配できる居心地のよさとぬくもりを感じる世界全体、もしくは帝国を微細なパーツからつくりだすことにある。(アリスン 2010: 281-282)

アリスンの議論を本論の文脈に即して言い換えると、「ポケットモンスター」はポストモダンな新しさによって過去を「再構成してマッピング」するシステムであると言える。通貨として交換されるポケモンはそれを通じたコミュニケーションによって、「昆虫採集、贈与、そしてモノ、人間、理性」といったノスタルジックな過去を、「パーツ/パワー/特徴/武器」というゲームのインターフェイスを通して経験させることができる。ここでアリスンは、遊びの通貨としてポケモンを使ったコミュニケーションをするプレイヤーが、他者との関係に開かれながらも、同時に最終的にはアントニオ・ネグリとマイケル・ハートが論じるグローバルに広がる権力である「帝国」の中に埋め込まれてしまうことを議論している。前近代へのノスタルジーを喚起させる未来の商品たるポケモンは、その「かわいい」形象を通して、「好きなように支配できる居心地のよさとぬくもりを感じる世界全体」としての帝国を作り出してしまうのである。

前節では『ミュウツーの逆襲』は部分的に人間中心主義を相対化する要素を持ちつつも、メディア・フランチャイズの維持という外部的な要請によりキャラクターは忘却を強いられ人間中心主義は温存されることを論じた。本節では、この人間中心主義の温存のために「かわいい」ポケモンの形象が利用されていることが明らかになった。「かわいい」ポケモンたちは自然や昆虫採集という自然とのノスタルジックな関わり方のイメージへの、現代のテクノロジー環境下でのインターフェイスとして機能する。再びファノンの『黒い皮膚、白い仮面』になぞらえて言うならば、動物の皮膚を持ち人間の仮面を与えら

れることで、ポケモンたちは人間と自然との媒介として機能し、自発的に人間に服従することで人間の自然の利用にお墨付きを与えていると言える。

『ミュウツウの逆襲』という映画作品を単独で見た場合、この議論は概ね妥当であろう。しかし、「ポケットモンスター」というフランチャイズは「キャラクターコンテンツの複合体」（小池 2018: 28）であり、キャラクターたちはテレビアニメシリーズやゲーム、映画、カードゲームなどに拡散して存在している。フランチャイズ全体の中で『ミュウツウの逆襲』をキャラクター論として捉え直し、本作の理解をもう一步深めてみよう。

## 5. 図像的「キャラ」の複製性

『ミュウツウの逆襲』との物語を牽引するテーマは本物とそのコピーのポケモンの違いがあるかである。遺伝子操作によって人工的に製造されたポケモンであるミュウツウがその中心にあり、彼の導きによって、作中で本物とコピーが戦うことになる。この戦いは、どちらが本物でどちらがコピーなのかが基本的にはわからない。作劇の都合上、主人公格のピカチュウについては耳の模様が描き分けられ、いわゆる御三家ポケモンの進化系であるリザードン、フシギバナ、カメックスについては、本物とコピーが弁別できるようにまだら模様で表現されているが、その他のポケモンについては図像的に本物とコピーが区別できないように表現されている。

しかし、本物とコピーが図像的に区別できないという事態は、キャラクター論的に見た場合、「ポケットモンスター」のアニメシリーズには最初から遍在している。『ミュウツウの逆襲』には脇役として、女性医師のジョーイならびに警察官のジュンサーという二人の女性キャラクターが登場する（図11）。彼女たちはテレビアニメシリーズにもレギュラーの脇役として登場し、サトシ一行が訪れる街ごとに、この二人がポケモンセンターの女性医師ならびに街の警察官として毎回登場する。彼女たちは全員別人であり、全員が遠い親戚で容貌が似ているという設定である。シリーズごとにデザインは変化し声優の交代もあるが、図像的には全く同一の存在と言える。従って、すべてのジョーイとジュンサーは図像的複製体であり、『ミュウツウの逆襲』で提起された本物とコピーというテーマは、すでにこの二人によってアニメシリーズの中で視覚的に表現されている。





図11：女性警官のジュンサー

(アニメ版『ポケットモンスター』（1998年）第12話より）

ジュンサーとジョーイたちはサトシたちがその違いを区別できないほどに酷似しており、サトシたち同様、我々観客は彼女たちをすべて全く同じ図像であると認識する。だとすると、自分が唯一の存在であることを信じ込んでいるが観客の認知からはコピーの一つに見える存在が作品内に存在しているということになる。このような存在は、人間からみたときの種としての動物であり、『ミュウツールの逆襲』においてはコピーのポケモンたちである。だとすると、ジョーイとジュンサーは動物であり、「ポケットモンスター」のメディア・フランチャイズの中では、彼女たちの存在はポケモンと等しい。

このように考えると、ミュウツールがポケモン専門の医師であるジョーイを誘拐し、記憶を操作し、自分の身の回りの世話をさせているという事実は興味深い。ミュウツールは人間がポケモンを使役するという状況に対して「逆襲」を行うわけだが、そのための第一歩として、図像的なコピーであり動物＝ポケモンであるジョーイを使役しているわけである。作品内では最終的に人間がポケモンを使役するという既存の体制の転覆には至らないことは、ミュウツールがジョーイという「ポケモン」を使役することで構造的に先取りされているのだ。

ジョーイとジュンサーがポケモンと等しいということは、テレビならびに映画のアニメーション・シリーズにおいてポケモンたちに多くの場合固有名が与えられていないことと鏡像関係にある。岩下朋世は、アイの父親である博士が『鉄腕アトム』（手塚治虫著）

における天馬博士に似せて造形されていることを手がかりに、『ミュウツーの逆襲』を本物とコピーをめぐる漫画史におけるキャラクターの議論の系譜に位置付けている（東京国際映画祭 2020）。その中で岩下はサトシがパートナーであるはずのピカチュウに固有の名前を与えていないことを指摘している。サトシに限らずアニメ作品の登場人物たちの多くが自分の所有するポケモンに固有の名前を与えていないことは、もちろん商業的な理由から説明することは容易である。アニメが売りたいのは、ある登場人物のある固有のポケモンではなく、ポケモンという種でありメディア・フランチャイズという商品全体だからだ。

しかし、このことをキャラクター論から見た場合、伊藤が概念化した図像的な「キャラ」の存在論的特性が浮かび上がってくる。簡単な線画で描かれた個々の図像は本質的にはそれぞれ別の図像だが、我々の認知はそれらを同一のものの別の表れと認識する。だからこそ、スタインバーグが論じているようなトランスメディア的な複製の拡散が可能となっている。わかりやすく言い換えると、『ミュウツーの逆襲』の終盤で本物とコピーが戦う時に、私たちは対になった両者が物語の要請上は別々の個体であることと、しかしながら、図像的にはまったく同じ存在であることを同時に認識している。つまり、キャラクターが線画である以上、ポケモンたちはみな、存在論的には複製性から逃れられないのである。

だとすると、『ミュウツーの逆襲』という作品が作劇上の主題として取り上げ最後まで追求せず封じ込めたテーマが、キャラクターを通して前もって表現されていると言える。ミュウツーは自身が遺伝子操作によって複製されて人工的に作り出されたことに憤り、人間に対する「逆襲」をコピーによる本物への反乱という形で実行する。ジョーイ、ジュンサーならびにポケモンたちは、みな図像的には複製であるが、人間とされるジョーイとジュンサーの複製性は疑問に付されず、動物としての役割が割り当てられたポケモンにのみその問題が問題として認識されるのである。

## 6. 「獣＝主権者」としてのミュウツーの複製性と忘却

ミュウツー自体もそのように複製される図像的「キャラ」として特性を有している。

『ミュウツーの逆襲』という作品単体を見た時には、ミュウツーは他の登場人物の記憶を

自由に操り、あらゆるポケモンに勝利する強靱な権能を有した特権的な存在に見える。しかし、逆説的に、そのことは図像的「キャラ」の複製性と存在論的に鋭く対立する点なのである。

この点をジャック・デリダの『獣と主権者』を補助線として使って考えてみよう。アニマル・スタディーズにおいては動物という〈他者〉の形象が人間なるものの概念とどう関わっているかが中心的な課題であることはすでに述べたが、デリダの動物論もまた西洋哲学史において人間と動物をわける形而上学的操作を脱構築したと言える。デリダ最晩年のセミナー「獣と主権者」では、主権者という者が無法の獣とは異なるものとして自己を規定するが、同時に自身を法の適用の範囲外に置くという点で、法外の獣と似通ってくることを主題としている（デリダ2014b: 66-68）。この人間と動物という概念の相互もたれ合い状態は、セミナーのタイトルにも現れている。等位接続詞「et」とコピュラ

「est」は同音異義語であり、音声として聴かれる限り「獣と主権者 (La bête et le souverain)」は「獣は主権者である (La bête est le souverain)」と区別できない（西山 2014: 445）。セミナーの中では文脈に応じてどちらであるか解釈され、その度ごとにその意味の揺らぎが意識された。「獣と主権者」が暗示しているのはこの構造である。

ミュウツーはこの自身と獣を異なるものとして位置付ける主権者が獣と似通ってくるという意味での「獣＝主権者」の形象であると言えるだろう。人間が動物（ポケモン）を使役するという種差別の構造に反旗を翻すミュウツーは、しかし、キャラクター論の論理では動物（ポケモン）であるジョーイを最初から使役しており、反転させようとする構造自体を自分自身の中に抱え込んでしまっている。デリダの『獣と主権者II』はデフォーの『ロビンソン・クルーソー』を中心的に扱っているが、このカリブ海の島に流れつき後にその島の支配者に任じられる漂流者は、デリダが指摘している通り、女性の存在の痕跡すらも欠いた孤独な状態で獣たちの皮を所有することでこの島の主権者となる（デリダ 2016: 81-83）。孤島でポケモンの軍団を作り出し繁殖による自己複製の可能性を検討すらしめないミュウツーは、ロビンソン・クルーソーと重なり合う。

ここで重要なことは、主権者であるということが、図像的「キャラ」の複製的存在の形態と鋭く対立することである。デリダはエミール・パンヴェニストをひいて「主権者」と

いう語のインド・ヨーロッパ語族における起源を遡る中で、その広義の意味が「それ自身として、同じものとして、自己とまったく同じものとして存在する権利と力、そうした者として認められる権利と力を持つ者」（デリダ 2014b: 85）であると論じている。この点が、ミュウツーがミュウの存在を看過できないことを説明する。ミュウツーが上記の意味で「主権者」となるためにはその遺伝子的複製元であるミュウを排除しなければならない。もちろん、ミュウツーに遺伝子を提供した化石となったミュウと、作中でミュウツーを挑発するミュウは別の個体であるが、そのような個体の差異が図像的「キャラ」の複製性のもと種の問題へとすり替えられ、ミュウツーからも観客からも忘却されてしまうところに、本作がアニマル・スタディーズとキャラクター論の問題系が複雑に絡み合ったテキストであることが体现されている。

「主権者」であるためには遺伝子的祖であるミュウの存在を排除しなければならないという物語内在的な問題は、作品の冒頭でアイツーが示唆した通り、オリジナルとコピーは存在する限りにおいて等しく価値があるという論理によって解決される。複製された存在がいたとしても、アイツーの認識に立つならば、その存在が必ずしも「それ自身として、同じものとして、自己とまったく同じものとして存在する権利と力、そうした者として認められる権利と力を持つ者」を脅かすわけではない。ミュウツーの単一性を求める試みに対して物語内部的に与えられるこの結末は、しかし、作品の外側を見たときにメディア環境の中で図像的「キャラ」としてのミュウツーが多数複製されてしまっていることを考えると、いささか皮肉である。メディア・フランチャイズ全体を見渡した時に、ミュウツーの「主権者」としての地位を求める実存的葛藤は、最初から敗北が運命づけられている。三つの観点で整理しよう。

まずミュウツー自体も図像的な「キャラ」の複製性という宿命から逃れられず、類似した別の個体が存在し、アニメ作品群には少なくとも二体の別個体が存在している。一つ目は、2006年にアメリカ合衆国で放送された40分の中編『戦慄のミラージュポケモン（The Mastermind of Mirage Pokémon）』に登場するものである。同作ではドクター・ユングが作り出した幻影のポケモンを生み出す「ミラージュ・システム」によってミュウツーが生み出されている。もう一つは『神速のゲノセクト ミュウツー覚醒』（湯山邦彦監督、2013年）に出現するものである。同作ではとある研究所で実験体として作られた

ミュウツーがゲノセクト達の攻撃からサトシたちを守る。自身と同じく人間達によって造り出され故郷に帰りたがっているゲノセクト達を救おうとし、特に排他的な反応を見せる赤いゲノセクトを宇宙まで連れ出し、自分達が皆地球の一部である事を理解させ和解に成功する。これらアニメーションにおける図像的複製に加えて、さまざまなゲーム・タイトルの中に、多数のヴァリエーションが、それぞれプレイヤーの数だけ電子データとして存在している。

2点目として『ミュウツーの逆襲』に登場したミュウツーもメディア・フランチャイズの展開に従って、何度も繰り返しさまざまな作品に登場することが指摘できる。このミュウツーのメディア展開は作品内の時系列に並べると以下の図のようにまとめられる。

『ミュウツーの逆襲』本編の前日譚として、ロケット団のサカキに囚われていたときの様子がテレビアニメの第63話で描かれる。『ミュウツーの逆襲』の後の姿は、2000年の年末特番『ポケットモンスター ミュウツー！我ハココニ在リ MEWTWO SAGA』（以下、『我ハココニ在リ』）において描かれている。『我ハココニ在リ』においては、ミュウツーはコピーポケモンたちとともに山奥に隠遁しているが、サカキの襲撃を受けサトシとともに振り返りにする。また、2019年版のアニメにも登場し、第46話「バトル&ゲット！ミュウツーの復活」において、サトシらを戦闘で打ち負かすも、彼らをポケモンと「正しく絆を結んでいる」と評した上で、ミュウツーが守っていたポケモンとともにいずこかに去っていく。ハリウッドで制作された実写映画『名探偵ピカチュウ』においても主要キャラクターとして登場する。作中に「20年前にカントー地方から逃走した」という表現があることから、『ミュウツーの逆襲』に登場するものと同一個体であり、『我ハココニ在リ』の結末でミュウツーが山奥の隠れ家を離れ住むことになった大都会が『名探偵ピカチュウ』の舞台なのであろうという作品間の関係性が示唆された。

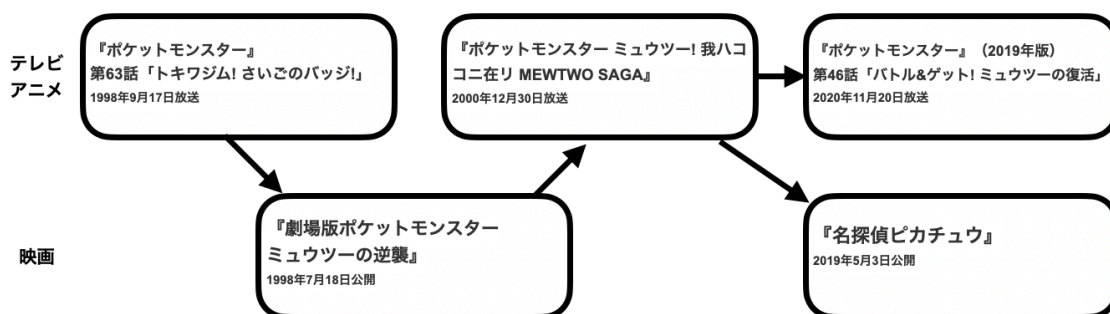


図12：『ミュウツーの逆襲』に出現するものと同一のミュウツーの他作品への出演状況

こういったメディア・フランチャイズの拡大に伴って、ミュウツーは同じテーマを何度も演じさせられる。『ミュウツーの逆襲』に結末でコピーポケモンと共に隠遁することを選んだにも関わらず、『我ハココニ在リ』、「バトル&ゲット! ミュウツーの復活」で二度にわたってミュウツーの隠れ家が発見され、その度ごとに人間と戦い、主人公サトシがポケモンと「正しく絆を結んでいる」ことを承認し、勝利したのちにまた別の安全な場所へと逃亡するのである。『ミュウツーの逆襲』で提示された主題を何度も再演し、人間のポケモン支配を毎回承認するというシーシュポスの労働を割り当てられているのである。

最後に、『ミュウツーの逆襲』という映画自体も複数のバージョンが作られている。1998年公開の劇場公開版は75分の上映時間で、ミュウツーが覚醒しフジ博士の研究施設を壊滅するシーンから物語が始まる。しかし、翌年アメリカで公開される際に10分間のミュウツー誕生のエピソードが作品冒頭に追加され、アリスンによれば、翻訳の際にセリフを改変し内容が相当にわかりやすく修正された（アリスン 2010: 328）。この追加部分ではミュウツーを製造したフジ博士の死亡した娘アイのコピー、アイトーが登場し、ミュウツーと会話をすることで彼の心理的葛藤がわかりやすく説明されている。さらにサトシとピカチュウの出会いと旅立ちのエピソードを加えたバージョンも作られた。これらに加えてフル3DCGでリメイクされた『ミュウツーの逆襲EVOLUTION』（湯山邦彦・榊原幹典監督、2019年）も4つ目のバージョンと考えることもできるだろう。

ミュウツーの図像的に複製された別個体が存在すること、『ミュウツーの逆襲』に登場したミュウツーもメディア・フランチャイズの中で何度も同じテーマを演じさせられること、そして映画『ミュウツーの逆襲』に小さな差異を伴う多くのバージョンが存在することという、これら三つの水準で、ミュウツーは複製的な存在である。『ミュウツーの逆襲』で提示され同時に封印された問題系——ポケモンは人間に使役され戦わされるのではなくより対等な関係がありうるのではないかと言うアニマル・スタディーズ的な問い——が、ミュウツーという図像的キャラの形象を通して何度も反復される。

しかし、この問いは決して本質的な意味では追及されない。なぜならばキャラというものは本質的に忘却に関わるからだ。『ミュウツーの逆襲』で記憶を消去されたサトシは、『我ハココニ在リ』で再会したミュウツーを認識できない。『我ハココニ在リ』ではサト

シは記憶を消されなかったため「バトル&ゲット! ミュウツールの復活」においてサトシはミュウツールを認識しているかのように振る舞うが、メディア・フランチャイズの商業的要請に従い、ミュウツールの問題意識をすっかり忘れ、ミュウツールとの戦い——動物との構造的戦争状態——に参加するのである。

## 7. 結論

ここまでの議論で『ミュウツールの逆襲』がアニマル・スタディーズにおける問題意識や論点と呼応するテキストであることが明らかになった。特にポケモンという他者の形象が人間という主体のあり方との関係でどのように形作られているかということを考えると、アニマル・スタディーズという学問分野に大きな影響を与えたポストコロニアル理論の重要性が浮かび上がる。

さらにキャラクター論という観点から考えると、作品の主題として提起され事実上ギミックとして使われているポケモンと人間の対等な関係の可能性についての問いが、人間かポケモンかを問わず図像的なキャラがメディア・フランチャイズの中に拡散することで、自己言及的に浮かび上がってくるのが明らかになった。物語の中心にいるミュウツールが「主権者」たろうとする物語の本筋の中に単一性と複製性をめぐる問いが浮上するだけでなく、同じ問いが映画内の他の図像的「キャラ」やフランチャイズ全体を通して反復的に表現されている。

## 謝辞

本論文はJSPS科研費(22K13014)による研究成果の一部である。

## 参考資料

### ゲーム作品

任天堂(1996) 『ポケットモンスター赤』

任天堂(1996) 『ポケットモンスター緑』

Niantec(2016) 『ポケモンGO』

## 劇場公開アニメ作品

東宝（1998）『劇場版ポケットモンスター ミュウツウの逆襲』湯山邦彦（監督）

東宝（2013）『劇場版ポケットモンスター ベストウィッシュ 神速のゲノセクト ミュウツウ覚醒』湯山邦彦（監督）

東宝（2019）『ミュウツウの逆襲EVOLUTION』湯山邦彦・榊原幹典（監督）

ワーナー・ブラザーズ・ピクチャーズ、東宝（2019）『名探偵ピカチュウ』ロブ・レターマン（監督）

## TV放送作品

株式会社オー・エル・エム（1997）第12話「ゼニガメぐんだんとうじょう！」『ポケットモンスター』湯山邦彦（総監督）、日高政光（監督）、1997年6月17日放送

株式会社オー・エル・エム（1998）第63話「トキワジム！さいごのバッジ！」『ポケットモンスター』湯山邦彦（総監督）、日高政光（監督）、1998年9月17日放送

株式会社オー・エル・エム（2000）『ポケットモンスター ミュウツウ！我ハココニ在リ MEWTWO SAGA』湯山邦彦（総監督）、日高政光（監督）、2000年12月30日放送

株式会社オー・エル・エム（2006）『戦慄のミラージュポケモン（The Mastermind of Mirage Pokémon）』湯山邦彦（総監督）、日高政光（監督）、2006年4月29日放送

株式会社オー・エル・エム（2020）第46話「バトル&ゲット！ミュウツウの復活」『ポケットモンスター』富安大貴（総監督）、小平麻紀（監督）、2020年11月20日放送

## 小説

イシグロ、カズオ（2005）『わたしを離さないで』土屋政雄訳、早川書房

## 参考文献

### 日本語文献

アガンベン、ジョルジュ（2004）『開かれ：人間と動物』岡田温司、多賀健太郎訳、平凡社

アガンベン、ジョルジュ（2007）『ホモ・サケル：主権権力と剥き出しの生』高桑和巳訳、以文社



- アリスン、アン (2010) 『菊とポケモン：グローバル化する日本の文化力』 実川元子  
訳、新潮社
- 伊藤剛 (2005) 『テツカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』 NTT出版
- 江口真規 (2018) 『日本近現代文学における羊の表象：漱石から春樹まで』 彩流社
- 首藤剛志 (2008) 「第百四十三回『ポケモン』第1、2話放映」『WEBアニメスタイル』  
[http://www.style.fm/as/05\\_column/shudo143.shtml](http://www.style.fm/as/05_column/shudo143.shtml) (2023年7月1日最終アクセス)
- シンガー、ピーター (2011) 『動物の解放 [改訂版]』 戸田清訳、人文書院
- 小池隆太 (2018) 「ポケモンコンテンツの系譜」神田孝治、遠藤英樹、松本健太郎編  
『ポケモンGOからの問い：拡張されるリアリティ』 新潮社、pp. 28-41.
- デリダ、ジャック (2014a) 『動物を追う、ゆえに私は〈動物で〉ある』 鶴飼哲訳、筑摩  
書房
- デリダ、ジャック (2014b) 『獣と主権者I』 西山雄二、郷原佳以、亀井大輔、佐藤朋子  
訳、白水社
- デリダ、ジャック (2016) 『獣と主権者II』 西山雄二、亀井大輔、荒金直人、佐藤嘉幸  
訳、白水社
- 東京国際映画祭 (2020) 「ジャパニーズ・アニメーションの立脚点：キャラクターと映  
画」 <https://www.youtube.com/watch?v=ViiPGgN7Mlc&t=2862s> (2023年7月1日  
最終アクセス)
- トマス、キース (1989) 『人間と自然界：近代イギリスにおける自然観の変遷』 山内昶  
監訳、法政大学出版局
- 中沢新一 (2016) 『ポケモンの神話学：新版 ポケットの中の野生』 KADOKAWA
- 西山雄二 (2014) 「訳者解説」ジャック・デリダ『獣と主権者I』 西山雄二、郷原佳以、  
亀井大輔、佐藤朋子訳、白水社、pp. 431-448.
- ハラウェイ、ダナ (2013) 『伴侶種宣言：犬と人の「重要な他者性」』 永野文香訳、以  
文社
- ファノン、フランツ (2020) 『黒い皮膚・白い仮面』 みすず書房
- 藤田翔平 (2018) 「穢れなきポケモンと現実の都市」神田孝治、遠藤英樹、松本健太郎  
編『ポケモンGOからの問い：拡張されるリアリティ』 新潮社、pp. 66-77.
- モリス、デズモンド (1990) 『動物との契約：人間と自然の共存のために』 渡辺政隆  
訳、平凡社

ロレッド、パトリック (2017) 『ジャック・デリダ：動物性の政治と倫理』 西山雄二、桐谷慧訳、勁草書房

ワディウエル、ディネシュ・J (2019) 『現代思想からの動物論：戦争・主権・生政治』 井上太一訳、人文書院

#### 英語文献

Kornhauser, E. M., Amy E., and Miesmer M. 2013. Hudson River School: Masterworks from the Wadsworth Atheneum Museum of Art. New Haven: Yale University Press.

Steinberg, M. 2012. Anime's media mix: Franchising toys and characters in Japan, University of Minnesota Press.

Watabe K. 2023. "Characters' amnesia in 2.5D culture: Affective reception of Bronze Statues of Anime and Manga characters and public sculptures." Mechademia, 15/2: 97-119.