



リングのふたつの意味 : 『リング』のイコノロジーとイコノミー

前川, 修

(Citation)

美学芸術学論集, 11:6-20

(Issue Date)

2015-03

(Resource Type)

departmental bulletin paper

(Version)

Version of Record

(JaLCOI)

<https://doi.org/10.24546/81008810>

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/81008810>



リングのふたつの意味——『リング』のイコノロジーとイコノミー——¹

前川修

はじめに

本稿ではJホラーの代表作とされる『リング』（中田秀夫、1998）について論じてみたい。もちろん、現在、この映画を議論するならば、「リング」サイクルや「リング」シリーズと呼ばれる一連の作品群や実践群も射程に入れるのが常識であるのかもしれない——たとえば、その数々のシリーズ作品やリメイク作品、TVドラマやラジオドラマ、ビデオゲームやパチンコ台、またはフィギュアやコスプレに至るまで、数々の関連作品や商品、それに関わる実践がすでにある。しかしここでは、あくまでも映像論的な文脈から、映画『リング』のみに分析対象を絞り、その映像の力学にこだわってみたい。つまり、この映画のイメージの力がどのように映像の力学のなかで凝集的に示されることになり、その後、実践や言説においてその力学がコピーというかたちで散種されていくことになったのか——その作用圏は国内のみならず国外にも波及した——、その源泉に照準する。また、あらかじめ断っておかなければならないが、こうした試みは、しばしばこの映画について行われている、原作の翻案をめぐる分析や、日米の「リング」作品を比較検討する研究とは異なるものになる。

タイトルに掲げたイコノミーという語についても簡潔に説明しておく。「イコノミー」とは、アイコンのエコノミーという意味であり²、イコノロジーに対する対蹠的概念としてここでは用いている。つまり、イコノロジーの静態的で階層的なアイコン分析に対して、アイコンが帯びている力動性、アイコンのかかわる複数の次元が織り成す地層、その褶曲や断層、それをもたらす力の複雑な諸様態を取りだすための概念がこれなのである。それは、最初に述べた『リング』の作品論（あるいは作家論）——こちらを『リング』のイコノロジーと呼んでおく——を本稿が目標としない理由とも、密接に関係している。

議論に入る前に、まずはJホラーの定義をしておこう。Jホラーとは、1990年代初頭以来、一群の映画監督たち（鶴田法男、小中千昭、中田秀夫、清水崇など）が制作した、最初はTVシリーズ、あるいはビデオやDVDのシリーズからはじまり、後には映画として公開されることになり、さらにはその代表作がハリウッドでリメイクされることにもなったホラー作品群のことを指す——「呪怨」サイクルや「リング」シリーズがその代表例である。また、彼らに共通する制作方法の特徴として、高価なSFXを用いずに低予算での制作を行っていること、作品制作期間がきわめて短く大量の作品を制作していること、また、フィルムではなくビデオでの制作が発地点となっていること、そしてシリーズやサイクルとして次々と制作が行われていることも挙げておこう³。これら作品群を、あくまでも映画監督たちが集合的に共有した手法やモチーフの集まりとみなしておく。したがって、本論では『リング』を取りあげるが、それはある特権的作家がもつ特徴的手法を議論するといったような作家主義的観点から論じることを意図してはいない。このことは繰り返し強調しておきたい。

以下には、典型的なこの作品の解釈（『リング』のイコノロジー）を示し、その問題点を指摘し、次にこうした議論の枠組みからは外れる同作品の側面（『リング』のイコノミー）を議論する。

1. 『リング』のイコノロジー

Jホラー・ブームを受けていち早く著されたジェイ・マクロイ『ナイトメア・ジャパン』(2007)は、『リング』をはじめ、2000年前後に次々と登場し、日本国内のみならず海外でも多くの反響を生んだ日本のホラー映画の特徴を、「怨霊」モチーフの復活であると定義している。それは、古くは能における修羅物、執念物、歌舞伎における怪談物語のように、過去において非業の死を遂げた結果として生じた超自然的で霊的なものが、時を経て、その恨みとともに現在の現実のなかに入り込んでくるという構造をもった物語の復活ということである。しかも、そうしたモチーフ自体が、戦後から暫しの沈黙を経て復活したのであるから、もうひとつの意味での「復活」もここには重なりあっていることになる。たとえば、中田秀夫も自ら着想源として挙げている『四谷怪談』（お岩）や『番町皿屋敷』（お菊）にはじまり⁴、そうした怪談を原作とした戦後日本怪奇映画（『東海道四谷怪談』（中川信夫、1959）、『怪談』（小林正樹、1965））などを思い起こせばよい。不当な扱いを受け、毒を盛られたり井戸に投げ込まれたりして、強い復讐心を抱きつつ死に至った女性が、現在に回帰して自らを死に追いやった男性登場人物に復讐を果たすとか、あるいは長い黒髪の、ずぶ濡れの女性 (dead wet girl) が白い死装束を着てたたずむとかという、心霊表象のアイコンが、戦後からかなりの時を経て復活した、これがマクロイの論点なのである (McRoy 2007)。

またタテishi・レイミは、同様の視点から、『リング』以前の日本怪奇映画史を振り返り、明治期以来の日本の近代化の過程を作品背後の文脈として読み込んでいる。近代化によって破壊され、抑圧された日本特有の過去の伝統が、ノスタルジックに想起されるのではなく、むしろ現在において混沌を引き起こす怪物的存在として表象されるのである。そうした表象の系譜として怪奇映画、さらには最近のJホラーも解釈される。マクロイも同様である。彼によれば、戦後の近代化や欧米化によって生じた社会構造の変容、それに起因する伝統的過去と現代社会とのあいだの緊張の高まり、後期資本主義における日本の社会的変容とそれに対する不安、とくに家族構造や社会でのジェンダー的役割の変化や葛藤、こうしたことが、この映画作品から歴史的、政治的、経済的な洞察として読みだすことができるのだという (Tateishi 2003)⁵。

それでは、ひとまずこのような議論（近代化の抑圧説とも呼んでおく）に従って、『リング』の該当する諸要素を拾ってみよう。たとえば、科学者伊熊博士のもとで公開実験を行う貞子の母静子は、自身の超常的能力を、男性科学者はもとより男性記者たちによって否定される。彼らの否認を動機づけているのは、科学的で合理的言説への女性の超常的能力の侵入に対する不安である。やがて母静子を非難する男性記者のひとりが娘貞子の能力によって殺害されるという事件が起き、その結果、静子は自殺を遂げ、貞子は伊熊博士によって井戸に投げ入れられて殺される。こうした物語の諸要素は先の議論と一致しているとみなすことができる。

映画の冒頭から都市伝説として登場する、見れば7日後に死んでしまうという噂の「呪いのビデオ」も、この貞子の怒りや恨みに起因するものであり、それは、よく考えれば、男性科学者や

男性記者たちが恐れていた、公的で近代的で合理的なテクノロジーや言説における彼女たちの超常能力の浸透—— 思念による時空を超えた現前と浸透—— を証明するメディア・ツールになっている。

他方、それから40年を経て、呪いのビデオの謎をかつての夫である科学者高山竜司とともに解こうとする主人公浅川玲子は、男性リポーターにあふれかえるTV会社で働くシングル・マザーである。彼女は、ビデオの謎を解くという仕事に没頭するあまり、不用意にも呪いのビデオを息子陽一に見せてしまい、息子を救うべく奔走し、最終的には貞子の亡骸を井戸の底で発見するに至る。だが、最終的に呪いを解くことはできない。息子の死を回避すべく、彼女が選んだ方法は、祖父—— 家父長である存在—— に自らがコピーした呪いのビデオを見せ、呪いを延期させ、連鎖させることであった。このように、過去に沈黙させられ、抑圧された存在が引き起こす不安、マクロイらの言葉によれば、近代化の抑圧による不安が、ビデオというメディア・テクノロジーを通じて繰り返して回帰してくる作品、それが映画『リング』だということになる。

たしかに、マクロイらの言うように、戦前から戦後にかけての怪奇映画史にさかのぼってこうした系譜を辿ってみることはできる。さらには日本で映画がはじめて上映された時期にさかのぼってみても、映画到来以前にすでに落語（三遊亭円朝）や歌舞伎や能を通じて大衆が怪異や恐怖を享受する「腐食土」（アントニオ・グラムシ）が形成されていたのであり、それら「前近代の情念につき動かされた」怪奇映画が以後連続と続いていることも先行研究の示すとおりであろう⁶。また、昨今の東南アジアのホラーを概観した著作で四方田犬彦が言うように、日本のみならずアジア各国においても、前近代的なものや近代的なもの力学が、ホラー作品の核の一部を構成し、そこにハリウッドとは異なるジェンダー的役割分担が浸透していることも確かである。つまり、このような数々の映画において幽霊は、大部分の場合、女性であり、時に強い母性をもっていることが多く、彼女たちは世界の中心から排除されたり追放されたりした弱者であり、犠牲者であるし、しかも彼女たちがたんに禍々しい凶事をもたらすのではなく、何ごとかを伝えようとしており、そのメッセージを解釈することが映画の物語の軸となっているのである。『リング』にもこのように近代化言説、それがともなうジェンダー的設定等を読み込むことができる⁷。

しかし、これだけでは答えられない問いもある。たとえば、なぜよりもよって『リング』を代表とするJホラーが、ハリウッドを中心とする映画市場において一定の反応を引き起こしたのか、相次ぐリメイクがなされたのかは見えてこない⁸。つまりこの読みは、Jホラーが引き起こした作用の一部分しか説明することができない。それは、その怖さの力学の核がある地域固有の文脈に還元されてしまうことに要因があるのではないか。ともかくこうした、一面では説得力をもつ読解を、冒頭に述べたように、『リング』のイコノロジー的読解と呼んでおく。つまり、この作品のモチーフやアイコンに関する解釈の力学、その読解の方向が、静態的で垂直的で階層的であり、さらには、日本と欧米との区別やジェンダー的区分を含めた、自己と他者の同一化と差異化の境界も明確になされ、それゆえに一元的で、その意味では単純な力学に基づいた読解に着地する方法がこの方法なのである。

2. ポストモダン・ホラーとそれ以後——『リング』のイコノロジー2——

先の問い——なぜ『リング』がハリウッドでも受け入れられたのか——に答えるには、ハリウッドにおけるジャンルとしてのホラーの現状も、この作品およびJホラーへの強い反応の要因として、考慮に入れておく必要があるだろう。その理由のひとつは、Jホラーの監督たちが実際にハリウッドのホラーを参照していることもあるが、それだけではない。現在、ハリウッド映画において、かつての西部劇やSFと同様に、もっとも代表的なジャンルになっているのが他ならぬホラーなのであり、それが1990年前後からどのような推移を経ているのかということも、『リング』の怖さ（の受容）の理由の一端を説明してくれるかもしれないからである。

詳細は別稿を参照してほしいが、たとえばアンドリュー・チューダーやイザベル・ピネドは、1930年代から90年代にかけてのホラーの変化を次のように分析している⁹。一言で言えば、それは古典的ホラー（モダン・ホラー）からポストモダン・ホラーへの移行である。チューダーによれば、古典的ホラー、たとえば戦前の『ドラキュラ』（トッド・ブラウニング、1931）、『フランケンシュタイン』（ジェイムズ・ホエール、1931）、『ジキル博士とハイド氏』（ルーベン・マムーリアン、1931）においても、戦後の『遊星よりの物体X』（クリステイアン・ナイビィ、1951）、『ボディ・スナッチャー』（ドン・シーゲル、1956）においても、その物語構造は共通したものだという。それは概ね、静態的で自明な秩序の外部からの怪物の暴力的な侵入にはじまる。ひとつとはこの暴力に当初は無益に抵抗するが、やがて軍事力や科学の合理性の力によって怪物を克服して秩序回復を行うという過程をなぞる。善と悪、正常と異常、人間と人間ならざる者とのあいだの境界は明確であり、後者を前者が制圧して物語は終焉を迎える。もちろん、戦前のゴシック的怪物と戦後のクリーチャーものでは、怪物と日常的秩序との距離には大小の差異がある。だが、いずれの場合も、時間的ないし空間的な外部性が保持されていることに変わりはない。

他方、ポストモダン・ホラーと呼ばれる映画は、早くは1960年代末から生じてきた、従来の同ジャンルとは明瞭な差異をもつ映画群を指す。『ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド』（ジョージ・ロメロ、1968）、『悪魔のいけにえ』（トビー・フーパー、1974）、『キャリアー』（ブライアン・デ・パルマ、1976）、『ハロウィン』（ジョン・カーペンター、1978）、『エルム街の悪夢』（ウェス・クレイヴン、1984）などである。そこでは、既存のホラー映画にはあった明確な境界線、たとえば善と悪、人間と非人間、幻覚と現実の区別は曖昧のまま放置される。恐怖はむしろ、通常の日常世界の只中に置かれる。また、従来のホラーのように合理的、科学的な説明を引き受ける専門家などの男性登場人物は存在感がきわめて薄く、これに比して、女性の犠牲者を苛む残忍なシーンがひたすら引き延ばされて描写されもする。古典的ホラーが、身体に及ぼされる破壊を言葉による「語り」によって示していたとすれば、ポストモダン・ホラーは、破壊される身体の冷ややかでグラフィックな視覚的提示を映画の核にする。たとえば、スラッシャーやスプラッターと呼ばれる血まみれの過剰なグラフィック・スタイルを念頭に置いておけばよい。

また、ポストモダン・ホラーの物語構造はオープン・エンドであることが多い。つまり、怪物が勝利を取めたり、一時的にのみ制圧されるだけだったり、最終的に怪物が打ち負かされたか否かが不明瞭なままであったりする結末が特徴である。さらに、映像文法のレベルにおいても、ポストモダン・ホラーは従来の境界区分を不明確なものにしている。主観的、客観的ショットの区

別が曖昧なため、時として幻覚と現実が入れ子状になり、それらが未決定のままにされてしまう。因果的論理が脱臼させられたまま、誰が怪物かも同定できぬまま、恐怖はパラノイア的に感染し、ひとびとは崩壊する日常世界を甘受せざるをえなくなる。

ちなみにその後、ハリウッドについて言えば、ホラーは一時衰退したという。『スクリーム』(ウェス・クレイヴン、1996) を例に挙げればわかるように、ホラーはパロディも含んだうえで先行作をリサイクルするようになる。たしかに、そこではグラフィックな描写は過剰になるが、もはやそれはスプラットスティック的(スプラッター+スラップスティック的)なものと呼ぶべきであり、恐怖と笑いの境界すらわからないものもある¹⁰。

しかし、Jホラーの受容に関してこうした点よりも重要だと思うのは、先のポストモダン・ホラーへの移行に加えて、2000年前後に登場したホラー作品群の恐怖のモードの変化である。すでに述べたように、1960年代から90年代に至るまでの作品では、日常生活の内であれ外であれ、怪物的存在がその中心にいたのだとすれば、2000年代のホラーの傾向は、雰囲気やムードによる恐怖がドミナントになっていく。このような恐怖の新たなモードは、ノエル・キャロルの議論をうけてマシュー・ヒルズが提起した「event-based horror」という言葉で説明することもできる(Hills 2007)。「event-based horror」とは、簡単に言えば、怪物や霊が最後までそれほど可視的ではないまま、登場人物が雰囲気やムードによる怖れ(dread)を抱きつづけるという、舞台設定自体が醸し出す恐怖のことである——その典型例は『ブレアウィッチ・プロジェクト』(ダニエル・マイリック、エドワード・サンチェス、1999)や『シックス・センス』(M・ナイト・シャマラン、1999)などを挙げておけばよい¹¹。

ポストモダン・ホラー、および2000年以降のホラーに浮上してきた傾向は、本論で扱っている『リング』にも確認できる傾向なのかもしれない。以下にいくつかの共通点を列挙してみよう。まず本作品をポストモダン・ホラー、とくにスラッシャーやスプラッターに比較するような考察もすでにある。たとえば、女子高生たち、つまりティーン・エイジャーたちが呪いのビデオについての噂話をするシーンには、スラッシャー特有の慣習をすぐに読み取ることができるし、なおかつスラッシャーに典型的な「ファイナル・ガール」、つまり、最終的に殺人鬼を一時的に打ち倒して生き残る女性主人公にあたる人物が浅川玲子になる。また、怪物と怪物の犠牲者という違いはあるし、抑制された雰囲気による恐怖の表現を基調にはいるが、歪んだ身体がグラフィックで残忍な提示をされるという点もある程度は似通っている——貞子の身体をはじめ、犠牲者たちの恐怖の表情などがそれであろう。

ただし、ポストモダン・ホラーとのもっとも明瞭な接点は、スラッシャーものに頻繁な、恐怖の要因である怪物的存在が打ち負かされたかどうか不明瞭であるという点なのかもしれない¹²。一面では、『リング』においては、たしかに呪いの源は静子と貞子という伝統的共同体から排除されて怪物化した人物である。彼女たちはまずは日常の外部に置かれた存在である。この点ではそれは古典的ホラーに近い。しかし同時に、日常の只中に置かれるビデオの呪いの感染経路には因果性が希薄である。その合理的説明はきわめて弱く、霊を鎮めることには何の寄与もしない。また、最終的に呪いが克服されるというよりも無際限に引き延ばされ、拡散するであろうというオープン・エンドの形式もポストモダン・ホラーとの接点と言えなくもない。

さらに言えば、どことなく恐ろしい雰囲気を醸成させる2000年代以降のホラーの傾向もここに

は見てとることもできる。たとえば、『リング』を含むJホラーの作品ではおおむね日本の狭い住宅や建物が舞台として選択されている。この閉塞的な空間は壁や戸などの多くの平面とその隙間で構成され、それら平面の重なりと独特な撮影法によって奥行を与えられた空間のなかで霊は姿を現すことになる。ところが登場人物は、大抵の場合、霊の出現に気づかず、私たち観客のみがそれに気づくことがほとんどである。映画のなかのどの時点でもどの空間の隙間からでも、時にボケたままで画面の周辺で何もせずにたたずんでいたり通り過ぎたりする霊の出現のしかたが、Jホラーの映画全体をあるトーンやムードとして貫いている。

とはいえ、ポストモダン・ホラーとの差異も大きい。たとえば、Jホラーに見られる具体的で閉塞的な舞台設定というものは、スラッシャーなどに見られるステレオタイプの舞台設定（別荘とその若者たち）とは決定的に異なる¹³——この具体性をもとにハリウッド版と日本版の『リング』が比較されることも多い¹⁴。たとえば先行研究では、日本の地理的空間の具体性を特徴とする作品が、なぜ海外の観客の目に魅力的に映ったのかという問いに対して、海外から見たエキゾチックで伝承的で神話的な現実的イメージの集積体が帯びるリアルさに要因がある、という回答が提示されるのである。

以上のような議論（ポストモダンの様式論と呼んでおく）においても、私たちはふたたび袋小路に行き着くことになる。たしかに、なぜ『リング』およびJホラーなるものがハリウッドに受け入れられることになったのかという理由は、以上の比較で少なからず明らかにはなる。それは、出発点において外と内、つまり、ハリウッドと日本の映画それぞれの論理が共有する特性を前提としていたことからもたらされる成果である。しかし、そうした議論は最終的に、両者の隔たりに逢着することになる。境界線の此岸と彼岸のあいだの力学関係に引き戻されてしまうのである。そこでは内を食い破り外へと浸透してしまうような映像の力学が抑制されてしまっているのではないか。次節では、『リング』のそうした力学を明らかにしてみたい。

3. 『リング』のイコノミー

とはいえ、ここで問題にしたいのは、たとえば最近ではヴァレリー・ウィーのように、『リング』日本版とハリウッド版に各々出てくる「呪いのビデオ」や作品全体の映画文法の比較研究などとは違う観点である(Wee 2013)。こうした議論についても簡単に説明しておく。それは呪いのビデオを素材に次のような結論を導きだす議論である。すなわちそれは、日本版では物語的フレームよりも示唆的、暗示的な断片の描写が特徴であるのに対してハリウッド版では連続的編集の技法が特徴である、言い換えれば日本版では映画の物語素がしばしば曖昧であるのに対してハリウッド版ではすべての物語素が因果論的に回収されているとする指摘であり、そこから日本の美学的考察に落とし込む論である。それはすでに述べたように、イコノロジーでしかない。

・フレームの重なりあい

むしろここで注目したいのは、この映画に登場する写真からビデオにいたるまでのさまざまな

映像、そうした映像内映像に見られる特性、とくにビデオ的な特性である。先の怪談物や怨霊物という主題論的反復とも重なりながらもその軌道を逸脱し、さらにはポストモダン・ホラーの文脈を別の仕方でも組み変えたとも言えるであろう『リング』およびJホラーの力学を体現しているのは、この映像内映像の力学であるように思えるからである。まず「メディア・ホラー」という点から論を進めていく。

Jホラーは、「メディア・ホラー」と呼ばれることが多い。それは、物語のなかで呪いがメディアを通じて感染するホラーという体裁をとっているからである——たとえば『着信アリ』（三池崇史、2005）の携帯電話の画面、『回路』（黒沢清、2001）のPCのモニター画面、『リング』のビデオ・テープがそうした例である。これを「フレーム内フレーム」と呼んでもよい。

たとえば、ワダ・マルシアーノは、そうしたJホラーでのビデオ画像における現実認識とその崩壊について次のように論じている。『呪怨』の監視カメラ映像や『リング』の呪いのビデオのシーンでは、映画を見る観客の視線とビデオ画像を見る登場人物の視線が、ビデオのフレームがしだいに拡大していくにつれて、映画のフレームと一致させられる。同時に、映画という画面のなかのモニターに写ったビデオ画面が、カラーから白黒になり、さらには画面の拡大によって肌理の粗さが強調され、画面自体も歪んでいく。このような視覚的情報の漸進的な減少こそが、今日私たちが日常的に使用しているデジタル・カメラ、それによって支えられている現実感覚を引き算によって狂わせ、崩壊させるための方法である。彼女によれば、これがJホラーに典型的なメディア・ホラー的な様式でありその怖さなのである（ワダ・マルシアーノ 2010：47-48）。

ただし、このようなメディウムのフレームは、映画内のモチーフにとどまらない。こうした類の映画が若い観客を中心にして広まったのは、それが虚構世界と現実世界を横断させるメディウムのフレームを通じてのことであるし、携帯電話による情報の交換、あるいはレンタル・ビデオやウェブでのDVDレビューもそこに関わっていた。これを、先のフレーム内フレームに対してフレーム外フレームと呼んでもよい。つまり、メディウムのフレームは映画というフレームの内と外に存在していることになる。『リング』においてはビデオというフレームが、観客の見る虚構（物語内）においても現実の視聴環境のどちらにおいても存在し、そうした映画のフレームを含めた三重のフレームが、観客の現実認識とその現実への不安を媒介するメディウムになっている¹⁵。

さらに付け加えておけば、冒頭でも述べたように、Jホラーの作家たちがビデオを制作の出発点にしていたことも思い起こしておくべきである。彼らの作品にはビデオ画像の力学が深く関与している。それらの作品には、奥行のない浅い平板な映像が基本になっており、なおかつそこには監視カメラやビデオ・テープなどの映像がしばしば登場し、そうした、さらに輪をかけて奥行のない浅い空間と粗い肌理のなかで、霊はたまたまそこに写り込んでいるというしかたで表象される（ワダ・マルシアーノ 2010：41）。中田のデビュー作『女優霊』（1996）を例にすれば——もちろんこれは映画内映画である——、この肌理の粗さに加えて、運動のなかでの静止（霊が何もせずにとんでいる）とか、中心に対する周縁（画面の周辺に位置する）、鮮明さに対する不鮮明さ（肌理の粗さ）、近くも遠くもない中途の距離という霊の位置なども、見て取ることができる。観客は繰り返し霊の現れそうな隙間に関心をつねに散らしておくよう促される。すでに別のところで指摘したように¹⁶、ここには心霊写真的な表象モードが前提にある。Jホラーは、1970年代から90年代にかけてヴァナキュラーなしかたで培われたこの映像モードも参照し、それを自らが折り重なるレイヤーとしているのである。

・ヴァナキュラー・メディアとしてのビデオ

もちろん、『女優霊』に比べて『リング』では、そうした、どちらかといえば心霊写真的な表象モードはかなり抑えられている。むしろ映画冒頭から、テレビ画面やビデオ画面の肌理が乱れたシーンが頻繁に登場し、それは別荘や自室でのビデオデッキによる視聴からTV局での映像編集室での巻き戻し、一時停止、逆再生などの操作にいたるまで確認することができる。またそればかりではなく、主人公たちが垣間見るある種の幻視的なイメージにもこの肌理の粗さや歪みが繰り返されている¹⁷。数々のフレームのなかでもビデオというフレームに照準すれば、さらに『リング』のみならずJホラーが前提にしていたフレームの重なりあいが見えてくるのではないか。

まず重要なのは、彼らJホラーの作り手が前提とする心霊表象の背景にある「心霊ビデオ」である。心霊ビデオとは、1970年代頃から投稿雑誌を中心にして登場した心霊写真が、1990年前後に投稿ビデオにその媒体を移し、主にレンタル・ビデオやDVDを通じて流行したビデオ作品のことである。小池壮彦によれば、1980年代半ば以降からはじまったというこの流行には、独特な心霊表象の視聴態度が付随していたという。それは一方で、TV番組を視聴したり録画したりした一般視聴者がそのなかに霊的姿を発見してしまう「TVゴースト」という視聴モードであり、他方では、同様に、80年代初頭に登場したレンタル・ビデオ店で借りた映画映像に霊を発見してしまうという不可思議な視聴モードである¹⁸。こうしたビデオ経験やそれをめぐる言説をもとに生みだされたのが、「心霊ビデオ」作品なのである。この種のフェイク・ドキュメンタリー作品にはさまざまな分類があるが、なかでも注目すべきは、プロではない撮影者がたまたま撮影してしまった映像を素材にしたり検証したりする、いわゆるカッコつきの「投稿型」ビデオである。

「投稿型」心霊ビデオの特徴を確認しておこう。それは、①ビデオ自体が、複数の投稿ビデオを再編集したビデオという体裁をとっている、②フレーム内フレームという構造をもつことが多い（ビデオ内でTV画面が登場する）、③ビデオの一時停止や再生などの操作が最初から映像化されている、④呪いの起源や因果性についての説明は希薄である、⑤このビデオを見た視聴者がその後たまたま撮影してしまった心霊映像が投稿されたという体裁をとっていることなどである¹⁹。

ビデオというメディアが、フェイク・ドキュメンタリーとしての心霊ビデオと、Jホラー作品をつないでいることは明らかである。このつながりに関連して小池は、1990年代初頭に出回った、心霊ビデオをめぐる都市伝説にも言及している。それは、本物の心霊ビデオや呪いのビデオが現実中存在する、だが人目には触れずにどこかに眠っているという都市伝説であり、そうした都市伝説が当時まことしやかに広まっていたというのである。この都市伝説を中心に構成された作品が『邪願霊』（石井てるよし、1988）であった。このJホラーの先駆的作品では、デビュー前の新人アイドルを中心に企画されたドキュメンタリー番組が数々の心霊現象ゆえに中断されてお蔵入りになってしまい、この未放映のビデオ自体がこの作品であるという体裁を採っている。明らかに先の都市伝説をそのまま背景にしているのである。またこれ以後、ビデオ画面をビデオで入れ子式に提示する表現も、Jホラーにおいて、頻繁に踏襲される道具立てになっていく。しかもそれがレンタル・ビデオを通じて視聴されることになる。ここにもビデオ的なものの重なりあいがある。

ここまでの議論をまとめるならば、制作の基盤としてのビデオ、Jホラーが前提にしている都

市伝説的ビデオ、さらに物語の道具立てとしてのビデオ、その流通形態としてのビデオというように、幾重にもビデオ的なものが重なりあっている。『リング』は「ビデオ的なもの」を基盤にしているのである。

また、この映画が背景にし、中心的モチーフにしているビデオをめぐる「都市伝説」は、アメリカにおけるこの映画の受容の連鎖のきっかけにもなっている。

1990年代末にハリウッド版『リング』のオファーを引き受けたゴア・ヴァービンスキーはその際に送られてきたビデオ・テープについて次のような言葉を述べている。

彼ら〔訳者註：日本版『リング』のエージェントからドリームワークス社に送られてきたビデオ・テープをさらにコピーし、そのビデオ・テープをヴァービンスキーに送ってきたエージェント〕は、私にテープを送ってただけでした。本当に質の悪いテープで、それが恐ろしかったです。すでにあなたがオリジナルの映画を見たかどうかは知りませんが、私はそれを気に入りました。そしてテープにはオファーがっていたのです（ユ 2012：52）。

それは私がかつて見た中で最悪の質のビデオ・テープでした。それはコピーのコピーのコピーだったのです。字幕すら読むことができなかったのです（Stringer 2007：300）。

このように彼は、日本版『リング』のビデオ・コピーの陰鬱な魅力を、この映画内に登場し、コピーされるビデオがもつものと同種のものとして語っている。さらに彼が同作品をリメイクするということは、映画内でビデオの呪いを逸らす唯一の方法であるビデオのコピーと同様に、オリジナルのビデオを「コピー」することにもなる。日本版のハリウッドでのリメイクから流通にいたる次元、つまり伝播や感染の次元は、その起点から、物語内のビデオ・テープの神話、都市伝説、ビデオ自体の肌理をもう一度なぞっているのである。

これに関連して、1990年代末にハリウッドでひそかに広まっていた噂にも言及しておきたい。それは、1998年に公開された日本のホラー映画が地下で密造コピーされ、それが密かに出まわり、カルト的価値をもつようになっていたという「都市伝説」である。そして、熱狂的ファンたちのコピーにつぐコピー、ダビングにつぐダビングゆえに劣化した粗い画像、それゆえに恐怖を増幅させるビデオ・テープをめぐる「都市伝説」が、ハリウッドのリメイクを企画するひとつの目にとまったのである。日本版『リング』のアメリカ市場でのパッケージに先の密造コピー的なデザインが施されているのも、こうした都市伝説的な事情に由来している。しかし、そもそもビデオというメディア、その肌理が、なぜ、これほどまでに都市伝説的な恐怖を醸成し、増幅させたのだろうか。次にそうした問題について考えてみたい。

・ビデオをリプレイすること

映画『リング』冒頭は、荒れた海面がしだいにビデオの粗い肌理に転じ、それが女子高生たちのいる部屋のTV画面の超クロスアップにディゾルブしていくシーンではじまる。つまり、映画自体がTV／ビデオの砂嵐ではじまっている。それ以後、砂嵐というビデオの境界を示す記号、

あるいはビデオの逆回しや一時停止にともなう歪みというノイズが、ビデオが帯びた複製の力学を示すシグナルになっていく。この記号は、すでに述べたように、登場人物たちが見る幻視的イメージばかりでなく、彼らがビデオの呪いに感染した際にも現れるし、そうして死に至る者たちも、死の間際にいわばビデオの静止画のようにフリーズするのである——それが不思議なことに写真のように反転までするのだが。

ではそもそも、磁気テープという記録媒体にすぎないビデオの肌理が、なぜ禍々しさを喚起するのだろうか。先行研究を参照して考えるならば、その理由はいくつか推測することができる²⁰。

第一に、そもそもビデオというメディウムは、写真とは違い、現像などの工程をはさまないし、記録する機構と再生する機構が同種の変換プロセスであり、なおかつ両者が同じ媒体のなかで直接重なりあっているという特性がある。記録と再生は同じ電気的信号の変換という点では変わらず、両者は一体となっている。これを電気的直接性と呼んでおこう。第二に、ビデオの重ね書きという特徴がある。ビデオデッキを操作した経験のあるひとなら容易に分かるように、ビデオにおいては容易に別の映像を録画挿入することが可能である。寸断され、断片化された異質な映像の混入、しばしばそれは意図しない記録の場合もある——つまり、再生のつもりが録画してしまう場合のことである。

第三に、(アナログ) 写真を見る場合に比して、ビデオの視聴は、その劣化と緊密なかたちで結びつかざるをえない。頻繁な再生は画像の乱れや粗さという劣化を容易に引き起こす。それは心霊ビデオやJホラーのビデオ作品がそもそも撮影方法ゆえに帯びている画像の粗さ以上のものを意味している。なぜなら、そうした信号の乱れは、繰り返し再生された結果の物的磨滅の痕跡でもある(し、あるいは場合によっては、電気の流れの何らかの不可解な失調でもある) からだ。レンタル・ビデオの場合、この特性はさらに禍々しさを増す。複数の人の手による再生やコピーの反復が要因となった画像の歪みの増大、それは、自分が見るまでにそのビデオ・テープに介入している複数の再生=録画段階を直接的に想起させる。画像が歪めば歪むほど、画像が粗くなればなるほど、ビデオは禍々しくなっていく。歪みは、異質で他者的でもある複数の直接的な接触のインデックス的な電気的痕跡なのであり、その電気の信号の流れに接触した視聴者をさらに巻き込んでしまう流れであり、なおかつそこではかつての痕跡が威力を増しながら、現在において再生(リプレイ)されてしまうからである。このようなビデオの特質が、おそらく「都市伝説的」伝播を強力に促し、コピーによる劣化という粗さすらもその伝播力の一部にしてしまうビデオ特有の怖さなのである。『リング』のビデオ・テープ映像がそうした恐怖の最適の例であることは、言うまでもない。ヴァービンスキーが日本版のビデオ・テープからすぐさま感じ取ったこの作品の魅力もこれと同種のものである。

第四に、ビデオの歪みのひとつとも言うことのできる「砂嵐」による歪みも重要である。それはビデオの内容の余白でありながら、そもそもビデオによる複製プロセスがはじまる際の起源である電気的信号の流れの場を示すインデックスでもあり——何も録画されていないビデオ・テープを再生した者ならその意味は分かるだろう——、さらには繰り返し電気の流れに差し戻してしまう磁場をも意味しているからである。心霊ビデオや心霊映画において、しばしば霊的な徴候としてモニター画面に砂嵐の歪みが挿入される理由もここから明らかになる。砂嵐は、映像の内容にとっては外的であると同時に、その映像の生成プロセスの起源でもある。言い換えれば、砂

嵐はビデオ映像の内部と外部の境界の目印であると同時に、ビデオ映像自体が潜在的に帯びている外的で拡散的な力動をつねに引き起こしかねない。それは内部における外部、内部と外部の区別を壊してしまうような印なのである。『リング』冒頭から繰り返される砂嵐は、実はリングの映像の力学を内においても外においても示していたのである。

『リング』のビデオの肌理がなぜしだいにおぞましいものになっていくのか、それがいくぶんかは明瞭になったのではないだろうか。外から見た内の議論でもなく（近代化の抑圧説）、外と内の並行性（ポストモダンの様式論）でもなく、ビデオを通じて内と外の境界が多孔性のものになり、あるいは砂嵐という界面が水平に広がっていくようなテキスト内外へ浸透する動き、こうした映像の軌道をなぞってみること、それが、本論が何よりも『リング』の力学（イコノミー）とみなしてみたいものなのである。

おわりに

Jホラーあるいは2000年代以降のアジア・ホラーについて現在盛んに議論されているのは、それらの映画が帯びた地域的特殊性が、ハリウッドでのリメイクにおいて根絶（deracination）されているという問題である。つまり、一面では地域的な特徴が文化的に中立的な表現へと翻訳されてしまうということである。タイ映画のそうした過程を批判的に論じたブリス・クア・リムは、このようなリメイクの動きが、アジア各地のホラー作品をアジア・ホラーという総称的な名のもとで単一化、均一化し、アメリカでの観客の受容に適したしかたでそれらを変形してしまう過程を批判的に検証している。そのプロセスは一方で他ならぬJホラーの成功の源泉なのではあるが、他方でそこには、地域的文化的流用という否定的な側面もある、とリムはいう。オリジナルとコピー、地域性と普遍性、国産性とトランスナショナル性という二項対立、前者の后者による均質化という事態が繰り返し批判される。たしかにこうした議論は、グローバリゼーションに拮抗する立場として無視することはできない。

しかし、Jホラーの源泉になっている都市伝説を考慮に入れれば、以上のような批判の根底にあるオリジナルとコピーという対立関係をそれほど単純には議論できないことがわかる。「都市伝説」という語は1980年代末に日本に紹介された語であるが²¹、それまでの民話とは異なる特徴をもっていた。それは、口承にも依拠しはするものの、その伝達基盤として従来の共同体を必ずしも前提とせず、むしろその多くがメディアのフレームを介しており、それがそもそもメディアを通じて誰もが知っている事実を素材にしていることが多く、さらには無数のバリエーションやバージョンが存在するもののオリジナルと言える起源がそもそも存在しない複数性をもっており、それゆえに散漫で強烈な伝播をし、物語的一貫性よりは断片性が顕著であり、時にスクランダラスでショッキングである、そうしたメディウムを指していた。

Jホラーの物語の源泉はこのような特質をもつ都市伝説にある。もともと厳密な意味でのオリジナルなテキストが存在せず、むしろ複数の変種のテキストのみが存在し、それらが相互に参照しあっており、つねに変化しつづけ、参照と逆参照もしあうような、つまり時間的順序も無視してしまう複数のテキストの集積の参照の力学を指し示している。『リング』も、このような複数

で異質な物語の断片から構成されていることは言うまでもないだろう²²。

もちろん「サダコ」や「カヤコ」という、いかにも日本的と思えるような恐怖のアイコンがJホラーには特徴的であり、それがハリウッドによる文化的翻訳によって地域的に特殊な神話性や民話性を根こそぎにされてしまうのだという、先のリムの議論に従った反論もあるのかもしれない。しかし、こうした恐怖のアイコンは、そもそも文化的特殊性の曖昧なものである。たとえば貞子は、ジュヌヴィエーヴ・ユが指摘するように、長くふり乱した髪にその顔を覆われており、文化的特殊性や恐怖という情動を引き起こすはずのおぞましい顔をほとんど欠落させている。むしろ彼女の図像は、白く長いドレス、強張った手、素足、黒髪などの部分の組み合わせかわパッチワークされている。そして同じ部分的な特性は、ここでは例を挙げることはしないが、無数のアジア・ホラー作品において共有されている²³。ある意味で貞子のアイコンが相互にコピーされ、ダビングされ、反復されることによって、その恐怖は保証されている。つまり、彼女の身体の断片、たとえば手のみ、足のみという断片化された部分の映像における出現という様態がそこでは重要なのではないか²⁴。したがって、特殊性と普遍性、後者による流用という先の見方は、そもそもその起源の欠落した相互参照する断片ゆえの怖さというJホラーの核心を捉えそなっているのかもしれない。つまりそれは、スクリーン上で拡大されるTVモニター、一時停止させられ、巻き戻され、繰り返し再生されるビデオ画面、繰り返し上書きされるビデオ・テープにおけるノイズ、メディア間の複製において生じる歪みの力学に照準できてはいないのである。

本論は『リング』の映像の力学を論じてきた。もちろん、ここで論じきれていない問題は多数ある。もっと精緻なJホラーの様式論や様式比較論はこれからも書かれていくであろうし、これに関連したグローバル化下における映画産業論も、根こそぎにされつつあるアジア・ホラーのジェンダー論も今後着々と書きつらねられていくのであろう。しかし、そうしたフレームは、どこかJホラーのホラーである由縁を看過してしまっているような気がしてならない。つまり、映画自体も含めた映像メディアの隙間が他ならぬ映像を介して越境されてくるそのあり方がそこでは見過ごされているのではないか。それこそが制作から受容、コピーからリメイクやシリーズ化にいたるまですみずみまで浸透しているアイコンの力学（イコノミー）であり、『リング』の恐怖なのではないか。ちなみにタイトルに掲げた動詞 ring にはふたつの意味がある。一方は円環状に何かを囲い込むことであり、他方は何かを響き鳴らすことである。これまで採られてきた『リング』を囲い込む方法（イコノロジー）以外に、その恐怖を「響き渡らせる」、つまり遠心的に伝播させるための方法も、Jホラーという現象を考える場合には必要不可欠なのである。

（まえかわ おさむ：神戸大学人文学研究科教授）

1 本稿は以下の拙論と連関する論考として構成したものである。論旨の重複する部分はそのつど示しておく。とくに以下を参照のこと。前川 (2007)、前川 (2011a)。

2 これは、元々はスーザン・バック＝モースが提起した用語であるが、ここでは神学的意味合いは差し引いて単純化して用いることにする。詳しくは以下の対談を参照のこと。前川・岡田・門林 (2010)。

3 以下の文献の第一章を参照のこと。ワグ・マルシアーノ (2010)。

4 中田秀夫の以下のインタビュー記事を参照のこと。Nakata Hideo, *Ain't It Cool News*, interview with Quint from Jan 26, 2005; 32. <http://www.aintitcool.com/?q=node/19252> (2015年2月16日アクセス)

- 5 本論では逐一挙げないが、以下の論者の『リング』論も概ねこうした議論の道筋を辿っている。Balmain(2009)、Wee(2013)。
- 6 以下を参照のこと。四方田犬彦 (2009)。
- 7 以下を参照のこと。鷺谷 (2008)。
- 8 もちろん、ハリウッドのリメイクの流れを少しでも追えば、その経済的事情は推測がつかのかもしれない。2000年代のアジア・ホラーへの注目は、それ以前の1990年代のヨーロッパ映画のリメイク熱、そして香港映画のカンフー・スタイルのハリウッドへの吸収(『マトリックス』(ウォンシャウスキー兄弟、1999)『チャーリーズ・エンジェル』(マック G、2000))などに続く、次なる動向であり、そもそもハリウッドにおいてリメイクとは、すでに一定の評価をその制作国で受けており、制作予算も比較的安く、リメイク権の取得にも苦勞が少なく、しかも多大の収益が望める安全な世界各地の既存の映画作品を自らのものとして吸収して同化し、より高価で収益の上がる商品としてそれをふたたび販売するという戦略に基づいている。そのレパートリーの差異のひとつとしてアジア・ホラー、とくにJホラーがターゲットになった、このように説明することもできるだろう。以下を参照のこと。Lim(2007)。
- 9 以下の拙論を参照のこと。前川(2011b)。
- 10 リサイクルということでは、ホラージャンル自体が、数度のリメイクのサイクルを描いていることも付け加えておいたほうがよい。つまり、1980年代には50年代のホラーのリサイクルがあったとすれば(『SF/ボディ・スナッチャー』(フィリップ・カウフマン、1978)、戦前の『狼男』(ジョージ・ワグナー、1941)のリメイクである『狼男アメリカン』(ジョン・ランディス、1981)、『ポルターガイスト』(トビー・フーパー、1982)、『遊星からの物体X』(ジョン・カーペンター、1982))、1990年代は巨匠による古典ホラーのリサイクルが続き(『ドラキュラ』(フランシス・フォード・コッポラ、92)、『インタヴュー・ウィズ・ヴァンパイア』(ニール・ジョーダン、1994)、2000年代には『テキサス・チェーンソー』(マーカス・ニスベル、2003)、『ドーン・オブ・ザ・デッド』(ザック・スナイダー、2004)、『ハロウィン』(ロブ・ゾンビ、2007)など、70年代のリメイク/リサイクルが続いている。
- 11 この系譜を遡れば、抑制された古典的ホラーである『あたり』(ロバート・ワイズ、1963)『キャット・ピープル』(ジャック・ターナー、1942)も実はそうしたホラーのタイプである。
- 12 以上の比較は以下を参照のこと。Wee(2013)。
- 13 「Jホラー映画の魅力は、地域特有のものでありながら同時に普遍的でもある二つのテキスト内要素——都会の地勢図、そして映画空間において多用される新しいデジタル通信技術——に見出すことができる。(中略)それはとりわけ、東京という特定の都市感覚を捉えることになるロケーション撮影という形で、テキスト内に見いだすことができる。Jホラーは往々にして、大都会とその都市伝説に付随する恐怖、あるいは都市感覚といったものを都市の地勢図を多用することによって効果的に表現している」。「(東京、大島、伊豆といった場所の)馴染み深さと適度な距離感が、物語空間における登場人物たちの可動性/非可動性という点で時空的な現実味を映画にもたらすと同時に、かつての辺境の地の痕跡とも言えるこれらの空間に付随する神話的要素を作品に付加している」(ワダ・マルシアーノ 2010: 37-38)。
- 14 次のような比較や批判のことである。まず、都市住民の地理感覚とその経験に由来する恐ろしさにJホラーは根拠を置いている。『リング』のハリウッド版は現実の都市シアトルを舞台にしながらもそれを中心とした架空の地理的空間の再編によって仮想的物語世界を構築する舞台設定を行う。だからハリウッド版では登場人物の性格描写や動機付けがより合理的になり、因果関係もきわめて明確になって観客に感情移入させるタイプのホラーになってしまうという批判がそうした観点である。以下を参照のこと。Wee(2013)、ワダ・マルシアーノ(2010)。
- 15 ワダ・マルシアーノの議論はこうした観点すべてに言及していることは断っておく。彼女は、本稿で挙げるリム、ユに並んで、いち早くJホラーの論点を的確に提示している。
- 16 以下を参照のこと。前川(2007)。
- 17 ちなみに『リング』にも写真は登場するが、その表象モードは歪みを基調にしている。ビデオ画面の歪みと呼応した表象様式になっている。小池の本に詳しい。
- 18 以下を参照のこと。小池(2000)、小池(2002)。80年代半ばにレンタル・ビデオが普及した結果、そこでこの奇妙な視聴方法の対象になったのは次のような作品である。『家族ゲーム』(森田芳光、1983)『サスペリア』(ダリオ・アルジェント、1977)『スリーメン&ベビー』(レナード・ニモイ、1987)。
- 19 代表的なものを挙げれば、「ほんとにあった! 呪いのビデオ」シリーズ(1999年から2015年現在まで。現時点で61巻に及びシリーズ)がある。この種の「投稿型」には、さらに制作や受容の面からもいくつかの特徴を追加することもできる。たとえば、安価で容易になった編集環境ゆえにアマチュアが撮影したものが素材になっているが、⑥プロではないアマチュア撮影に起因する画面の粗さ、こうした画像のチープさゆえの「リアリティ」(チープで撮れそこないが混ざりあった中にふと本物ではないかと思えるような映像が混入していること)、⑦公共の電波とは区別されるレンタル・ビデオを通じての個人的視聴と噂による恐怖の増幅ということ、⑧複製ながらそれなりの禍々しさを醸しださせるビデオという「物」が帯びている物性など。70年代の心霊写真の視聴慣習を基盤にしなが恐怖を増幅していったと考えてもいい。心霊ビデオのバリエーションや歴史については以下も参照のこと。小池(2002)。
- 20 以下を参照のこと。本稿ほどビデオ的なものの恐怖を明瞭に区分してはいないし、最終的な解釈の方向性には疑問は残るが、貴重な先

行研究ではある。Rojas(2014)。

21 以下を参照のこと。ブルンヴァン (1988)。

22 清水崇の「呪怨」シリーズはこのような時間錯誤性を引き起こす構造を物語の組立て自体にしている。

23 以下を参照のこと。ユ (2012)。

24 『リング』の貞子に典型的に見られる、ビデオ画像内でのおぞましい身体の動き、ぎくしゃくした強張った身体の動きについても少しだけ言及しておこう。この動きが恐ろしいのはもちろん貞子役を演じた伊野尾理枝の舞踏的動きであることも重要だが、実は同時に、それがフィルムの逆回しによる合成に由来している。これもある意味でビデオ的な巻き戻しの肌理の力学の一部である。

参考文献

- Balmain, Colette (2009) *Introduction to Japanese Horror Cinema*, Edinburgh Univ Pr.
- ブルンヴァン、ジャン・ハロルド (1988) 『消えるヒッチハイカー』、大月隆寛、重信幸彦、菅谷裕子訳、新宿書房
- Carroll, Noel (1990) *The Philosophy of Horror: Or, Paradoxes of the Heart*, Routledge
- Hills, Matthew (2005) *The Pleasures of Horror*, Bloomsbury Academic
- (2007) Ringing the Changes: Cult Distinctions and Cultural Differences in US Fans' Readings of Japanese Horror Cinema. In Jay McRoy (Eds.), *Japanese Horror Cinema*, Edinburgh University Press
- Kalat, David (2007) *J-Horror*, Vertical Inc.
- 小池壮彦 (2000) 『心霊写真』 宝島社
- 小池壮彦 (2002) 『呪いの心霊ビデオ』 扶桑社
- 小中千昭 (2003) 『ホラー映画の魅力』 岩波書店
- Lim, Bliss Cua (2009) *Translating Time: Cinema, The Fantastic, and Temporal Critique*, Duke University Press
- Lim, Bliss Cua (2007), Generic Ghosts: Remaking the New 'Asian Horror Film'. In Gina Marchetti and Tan See Kam (Eds.), *Hong Kong Film, Hollywood and the New Global Cinema*, Routledge
- 前川修 (2004) 「写真論としての心霊写真論」、一柳孝編 『心霊写真は語る』 青弓社
- (2007) 「映画に憑く写真、TVに憑く写真 — 心霊写真の現在形 —」 『ナイトメア叢書 5 霊はどこにいるのか』 青弓社
- (2011a) 「メディア (論) の憑依 — ポストメディアウムの状況における写真」 『美学芸術学論集』 第7号 (神戸大学人文学研究科芸術学研究室)
- (2011b) 「媒図 マンガとマンガの恐怖」 『美術フォーラム 21』 24号、醍醐書房
- 前川修、岡田温司、門林岳史 (2010) 「ヴァナキュラー」という複数性の回路: 「イメージ-身体-メディア」スキームを超えて」 『SITE ZERO / ZERO SITE No.3 ヴァナキュラー・イメージの人類学』 メディアデザイン研究所
- Pinedo, Isabel (1997) *Recreational Horror: Women and the Pleasures of Horror Film Viewing*, State University of New York Press
- McRoy, Jay eds. (2005) *Japanese Horror Cinema*, Edinburgh University Press
- (2007) *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*, Rodopi
- Rojas, Carlos (2014) Viral Contagion in the Ringu Intertext. In Daisuke Miyao (Eds.), *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*, Oxford University Press
- Sconce, Jeffrey (2000) *Haunted Media*, Duke University Press
- Stringer, Julian (2007) The Original and the Copy: Nakata Hideo's Ring (1998). In Alastair Phillips and Julian Stringer (Eds.), *Japanese Cinema: Texts and Contexts*
- Tateishi, Ramie (2003) The Japanese Horror Film Series: Ring and EkoEko Azarak. In Steven Jay Schneider (Eds.), *Fear without Frontiers: Horror Cinema across the Globe*, Fab Press
- 高橋洋 (2004) 『映画の魔』 青土社
- Tudor, Andrew (1989) *Monsters and Mad Scientists: Cultural History of the Horror Movie*, Wiley-Blackwell
- 鷺谷花 (2008) 「『リング』三部作とわたちのメディア空間 — 怪物化する「女」、無垢の父」、内山一樹編 『怪奇と幻想への回路 — 怪談からJホラーへ — (日本映画史叢書)』 森話社
- 四方田犬彦 (2009) 『怪奇映画天国アジア』 白水社

ミツヨ・ワダ・マルシアーノ (2010) 『デジタル時代の日本映画：新しい映画のために』、名古屋大学出版会

Wee, Valerie(2013) *Japanese Horror Films and their American Remakes*, Routledge

ジュヌヴィエーヴ・ユ (2012) 『髪、ホラー、ジャンルのイメージ — 中田秀夫の『リング』、『ecce (エッチェ) 映像と批評』第3号、森話社