

『ゾンビ学』のまとめと『新世紀ゾンビ論』へのコメント

メイキング・オブ・『ゾンビ学』 —恐怖の『新世紀ゾンビ論』

非人間的な現代のコミュニケーションについての調査研究
第2回研究会
『新世紀ゾンビ論』と『ゾンビ学』を読む
—藤田直哉氏、岡本健氏との対話

2017年6月17日(土)
於:同志社女子大学
今出川キャンパス
純正館401教室

奈良県立大学 地域創造学部
准教授
岡本 健

E-mail: zombiestudies2017@gmail.com

自己紹介

- 1983年 奈良県奈良市生まれ
- 北海道大学 文学部 卒業
- 北海道大学大学院 国際広報メディア・観光学院
観光創造専攻 博士後期課程修了 博士(観光学)
- 博士論文のタイトルは「情報社会における旅行者の特徴に関する観光社会学的研究」

【URL】 <http://hdl.handle.net/2115/58190>

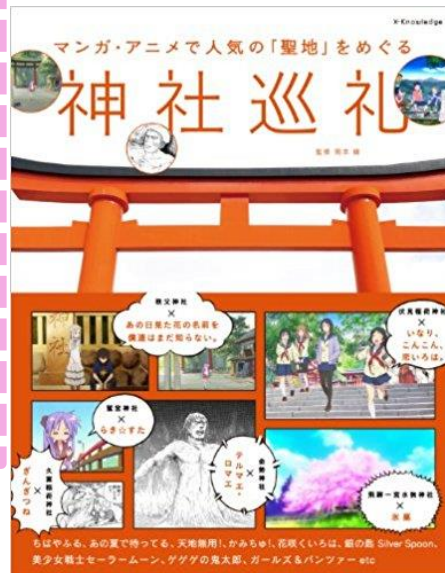
- 専門は？と聞かれると、観光社会学、コンテンツツーリズム学、ゾンビ学と答えるようにしている。
- 現在、奈良県立大学 地域創造学部 准教授
「メディア産業論」「メディア・コンテンツ論」を担当

著書



2013年
『n次創作観光』
北海道
冒険芸術出版

2014年
『神社巡礼』
エクスナレッジ



2015年
『コンテンツ
ツーリズム研究』
福村出版

2016年
『メディア・
コンテンツ論』
ナカニシヤ出版



その他の著書や論文、雑誌記事、
講演、ブログ等あります。ウェブサイト
『researchmap』をご覧ください。
【URL】<http://researchmap.jp/t-okamoto/>

『ゾンビ学』ができるまで(あらすじ)

- 岡本は、2012年3月博士論文が認められ、
博士(観光学)を取得した。
- 博士論文を書くのはとてもしんどかった。
- その裏で、ストレス解消のため、
密かにゾンビ論文を執筆していた。
- その名も
「ツアー・オブ・ザ・リビングデッド
ーゾンビの旅行コミュニケーション分析試論」
- ストレス解消に終わるかと思われたこの論文は、
一人の男の登場で、新たな展開を迎える…。

『ゾンビ学』ができるまで(あらすじ)

- その男の名は、松岡隆浩。
- 人文書院の編集者である。
- 岡本が『n次創作観光』に半分冗談で書いた
「次はゾンビの本を出したい」に注目
- 松岡から岡本にメールが送られる
- 「この企画は進行しているのか？」
- 岡本は、答えた・・・
- 「進んでる、
わけねえだろ！！」
- こうして、『ゾンビ学』制作が開始された・・・
*注 本当は、もっと丁寧なやり取りが行われました。

『ゾンビ学』の構成

0. はじめに
 1. ゾンビ学入門
 2. フレームワーク・オブ・ザ・デッド
 3. ゾンビの歴史
 4. マルチメディア・ハザード:
メディアの発展とゾンビ・コンテンツ
 5. ゾンビとゲーム
 6. 日本のゾンビ文化考:
りびんぐでっど in 日本
 7. ゾンビの特徴とその進化
 8. ゾンビと日常／非日常
 9. 地獄の歩き方: ゾンビと空間・場所・移動
 10. ゾンビ／人間
 11. 死霊のたびじ
 12. おわりに
- 目的、背景(研究、社会)
- 方法
- 結果と考察
- 総合考察とまとめ

論文の構造になるように作った

内容をざっくり紹介

様々なところで見かけるゾンビたち

- ・『ワールド・ウォーズZ』アメリカ映画
- ・『ウォーキング・デッド』ドラマ
- ・『がっこうぐらし』日本のマンガ・アニメ
- ・『アイアムアヒーロー』

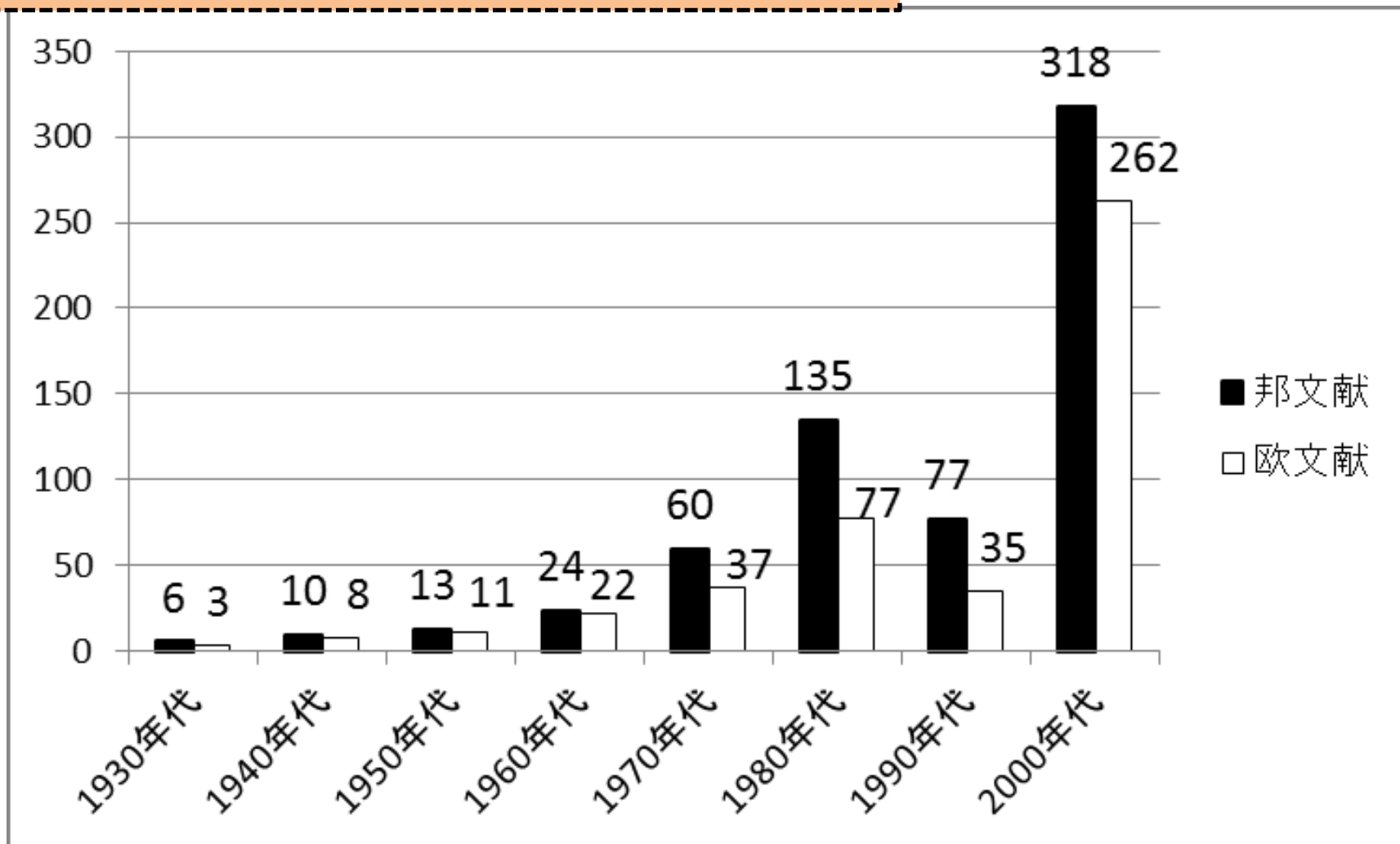
日本のマンガ・実写映画

- ・USJ「ハロウィン・ホラーナイト」
- ・ハロウィンのゾンビメイク
- ・ゾンビ音楽

ゾンビの歴史

様々なメディアや場面に登場するゾンビたち。一体どこから来たのか？その成り立ちやメディアでの広がりを考察してみたい。

ゾンビ映画公開本数の推移



『ゾンビ映画大事典』『ゾンビ映画大マガジン』

『The Zombie Movie Encyclopedia』『TZME Volume2: 2000-2010』

に紹介されているゾンビ映画を数えた結果。

ゾンビの歴史

死者がよみがえってくる話や、
死んだはずの人間が現世にとどまる
幽霊譚は昔からある。

イエス・キリストはあの世から帰って来
たし、日本神話でも、イザナミとイザナ
キの話がある。

ゾンビの歴史

ゾンビ映画については
1932年『ホワイトゾンビ -恐怖城-』
が最初といわれている。

ゾンビの歴史

『ホワイト・ゾンビ』に登場するゾンビの元ネタは、ヴードゥー教のゾンビ。

ウィリアム・シーブルック『魔法の島』

ウェイド・ディヴィス『蛇と虹』『ゾンビ伝説』

【ヴードゥー・ゾンビの特徴】

ヴードゥーの呪術によって操られる死体。呪術師の指示に従って動く。人を食べたりはしない。

ゾンビの歴史

では、
今のゾンビ映画で描かれるような
死体でありながら、
人に操られるわけではなく動き回り、
生きている人間を見つけては
襲い掛かって喰おうとする「ゾンビ」
の描写はいかに生まれたのか？

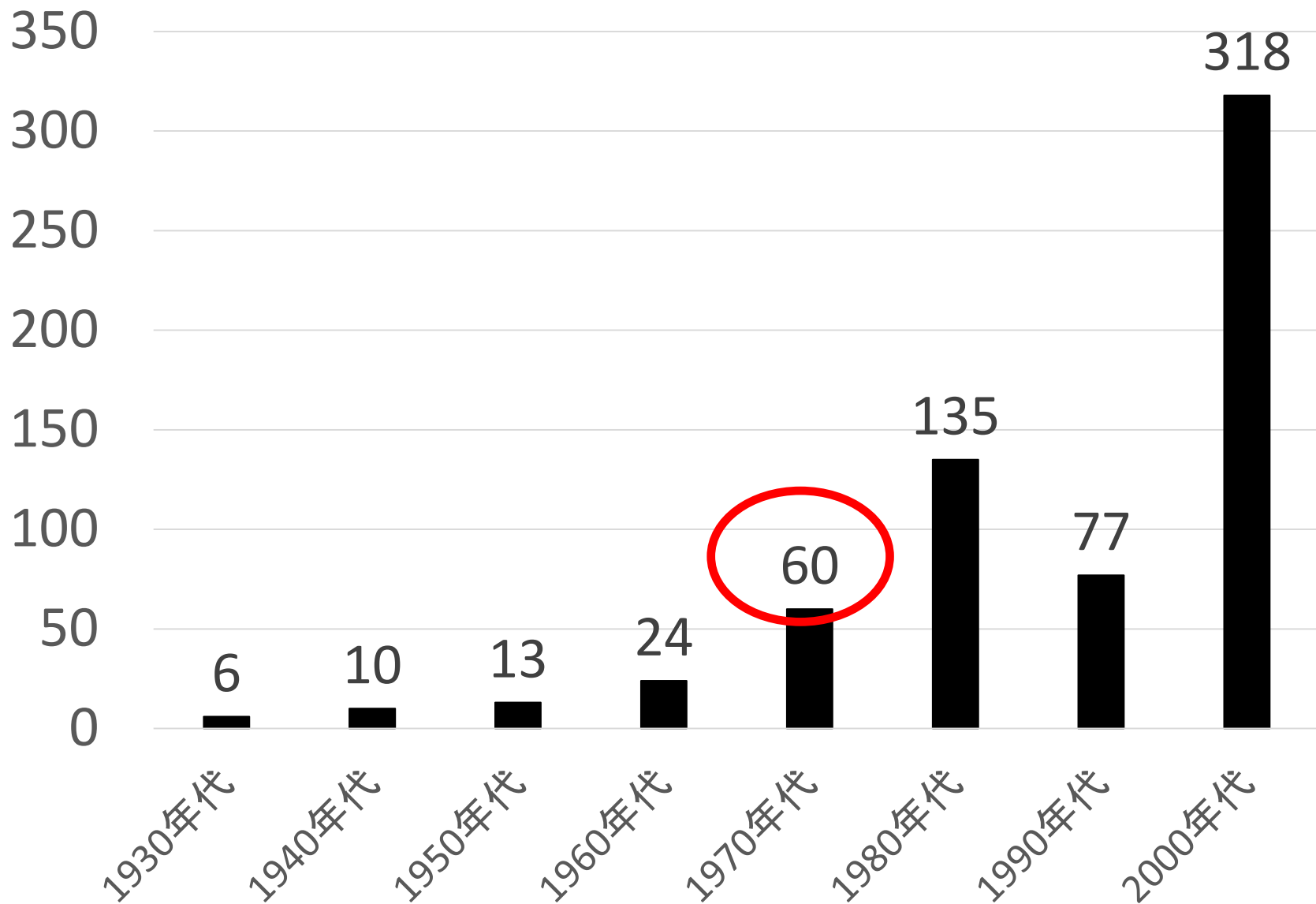
ゾンビの歴史

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』

(1968年：ジョージ・A・ロメロ監督)

リチャード・マシスンの小説『地球最後の男』に影響を受ける。ここで描かれるのは、死体がよみがえり、生きている者に襲い掛かって噛み付く存在。噛み付かれたものは死んでよみがえり、生者を襲う。

ゾンビの展開



ゾンビの歴史

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』

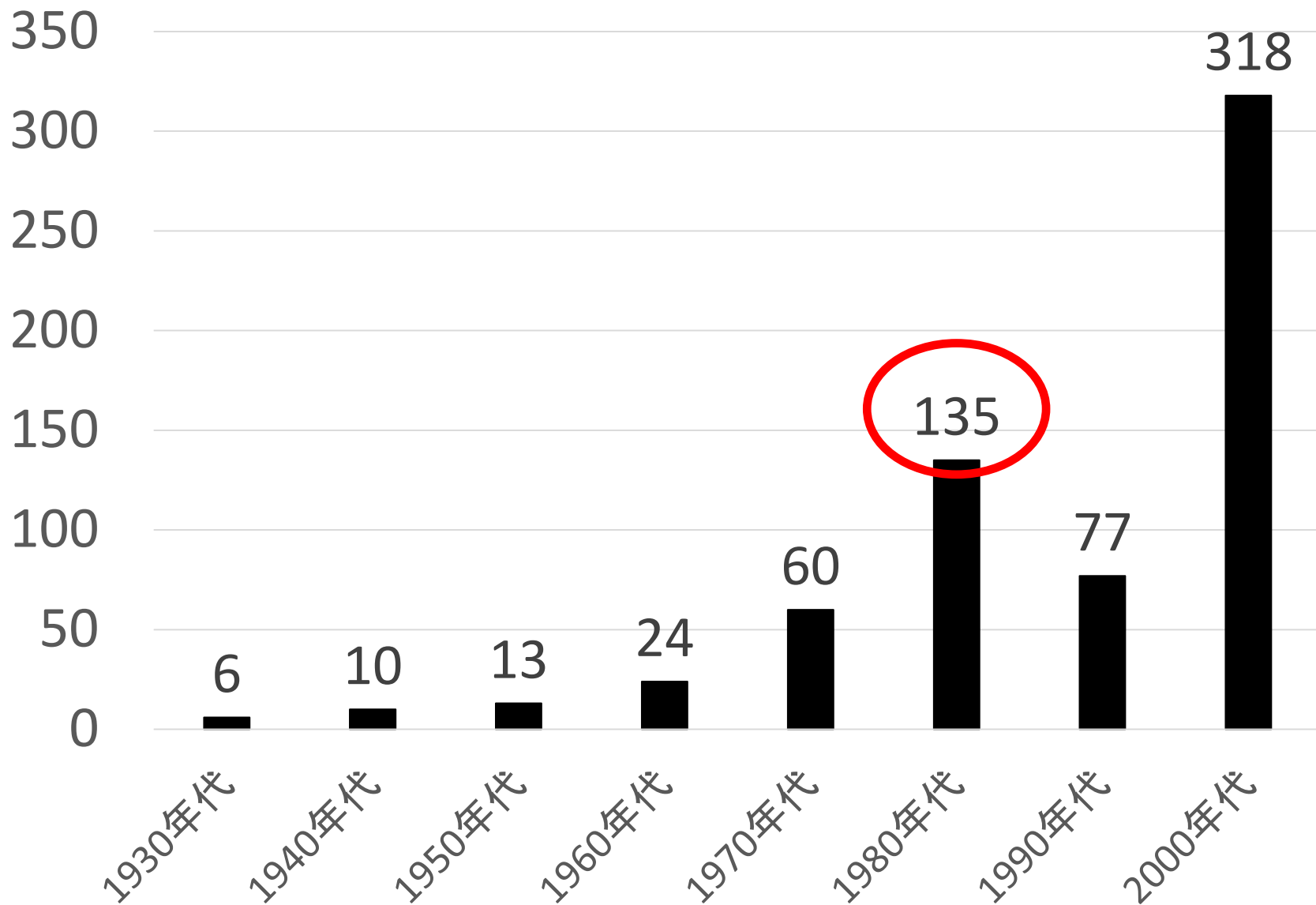
(ジョージ・A・ロメロ監督)

ところが、この時はまだ「ゾンビ」ではなく、
「グール」と呼んでいたし、『ナイト・オブ・ザ・
リビングデッド』は日本では未公開。

いつから「ゾンビ」?

*しかも、監督は「ゾンビ」を撮ったという意識
が無かった。

ゾンビの展開



ゾンビの展開

『ゾンビ』(原題 : Dawn of the Dead)

(1978年 : ジョージ・A・ロメロ監督)

日本では1970年代にオカルトブームが起こり、その後ホラー・スプラッターブームが起こる。『サスペリア』(1977年)という映画がヒット。『サスペリア』の監督はダリオ・アルジエント。

ゾンビの展開

『ゾンビ』(原題 : Dawn of the Dead)

ダリオ・アルジエントが資本協力をし、
タイトルも『ゾンビ』とつけた。日本では
『サスペリア』が大ヒットしたので、
ダリオ・アルジエントの名前が
前面に出された。

煽り文句「恐怖のスーパー残酷！」

ゾンビの展開

『ゾンビ』(原題: Dawn of the Dead)

ショッピングセンターにたてこもる人々
集まるゾンビ。無法地帯と化した社会。

ゾンビ対人間、人間対人間。

消費社会の比喩。

この映画は後のクリエイターに強烈に影響を及ぼす。

その前段階として…

1970年代～

テレビのオカルト特番などで扱われる。
その前史として、
紀行もの、秘境探検ものなど。

『世界残酷物語』(1962年)

ヤコペッティ。

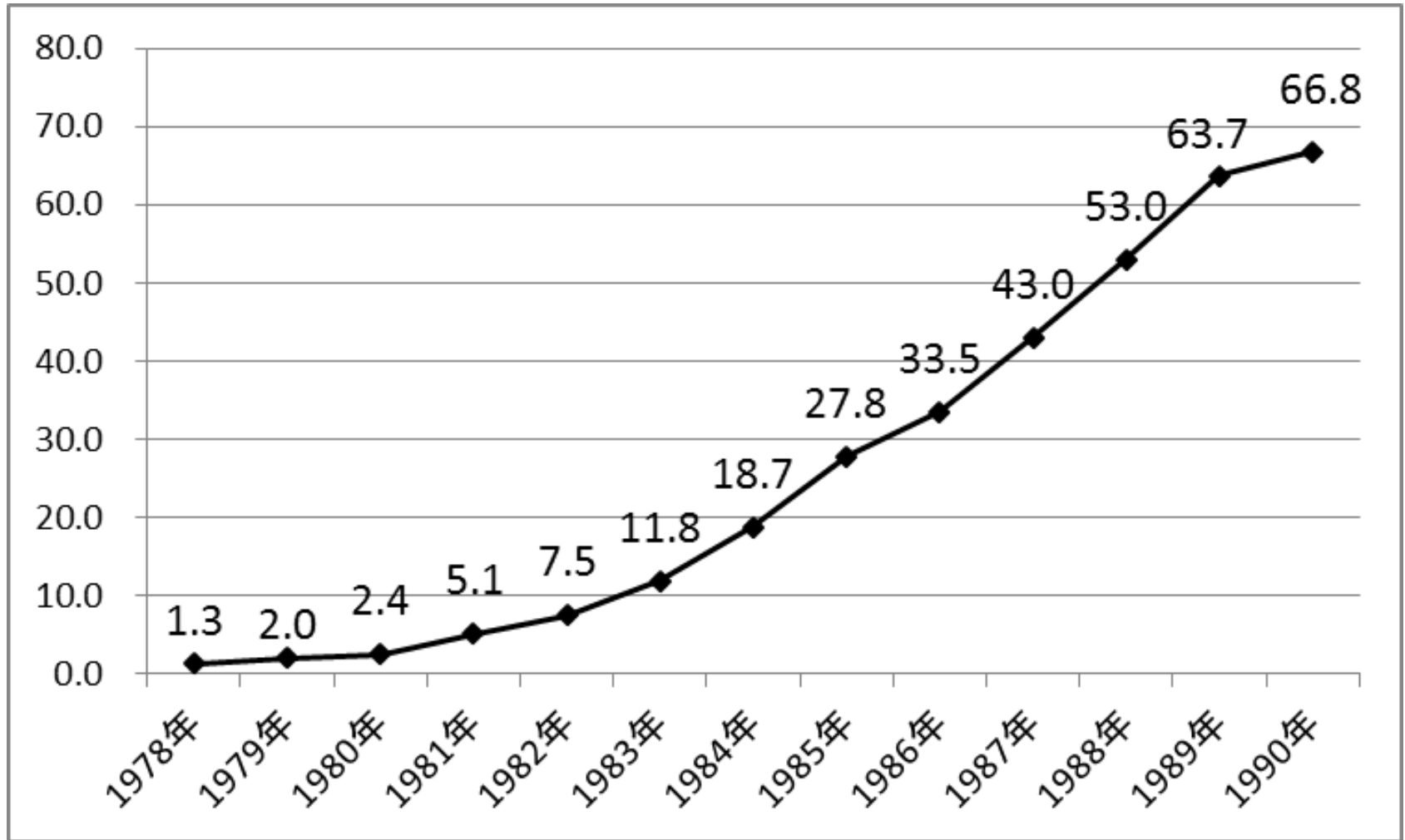
→残酷映画、ショック映画、モンド映画

フェイク・ドキュメンタリー

戦後の見世物小屋的いかがわしさ

テキトーさ

ビデオデッキの普及率



『ゾンビ学』p.119図4-2より。

元データは、下記文献から。溝尻真也(2012)「ビデオテクノロジーの歴史的転回にみる技術／空間／セクシュアリティ —1970年代日本におけるビデオ受容空間とそのイメージの変遷」『愛知淑徳大学論集. メディアプロデュース学部篇』2、pp.39-54

ゾンビの展開

『ゾンビ』に影響を受けた大量の作品が！

『サンゲリア』(1979年:ルチオ・フルチ)

『バタリアン』(1985年:ダン・オバノン)

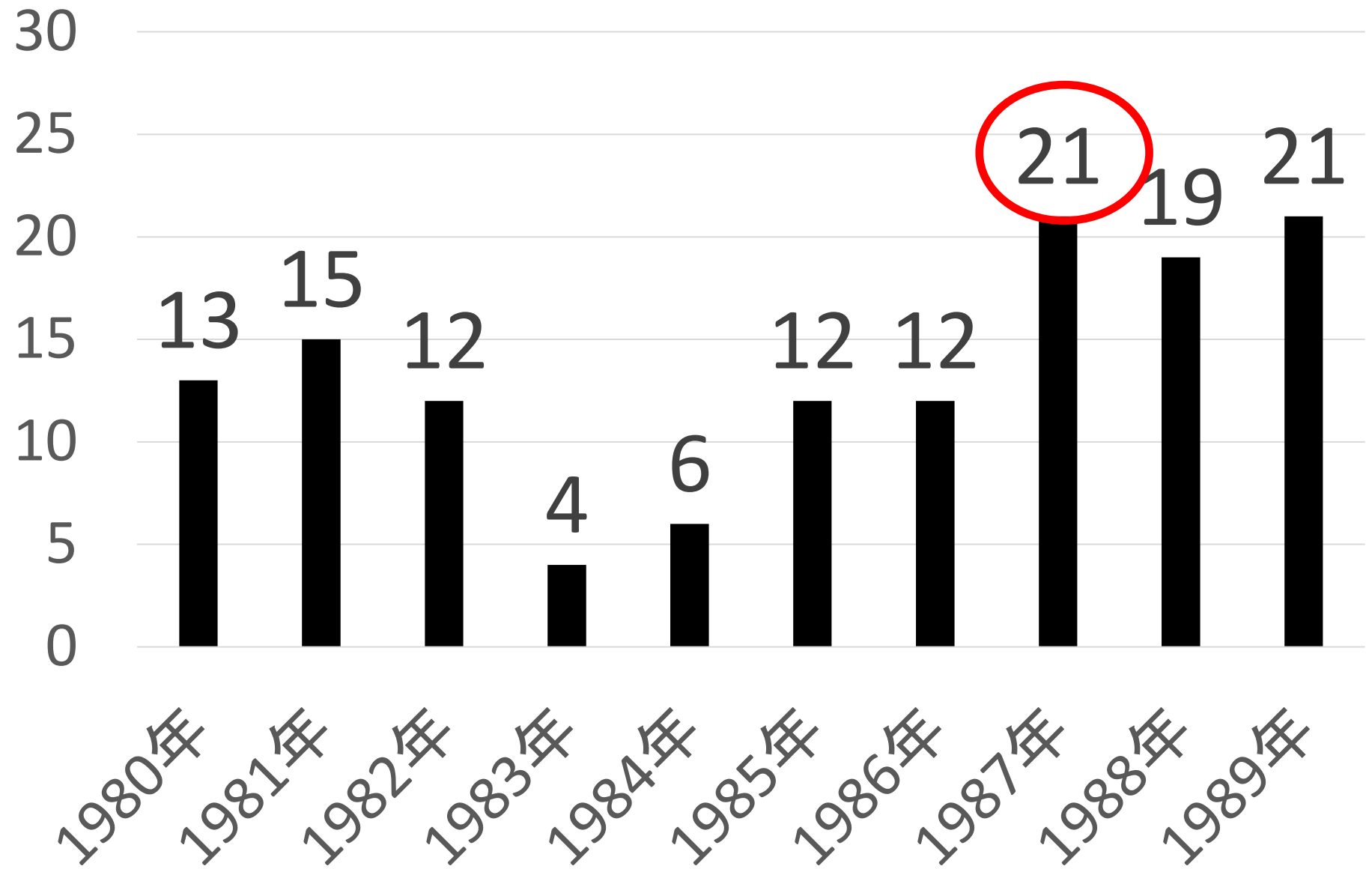
...

ゾンビの展開

『ゾンビ』に影響を受けて
様々な分野に飛び火していく。

- ・1980年代には、その他のメディアでもゾンビがよく見られた。マイケル・ジャクソン『スリラー』のPV
- ・現在まで人気の荒木飛呂彦『ジョジョの奇妙な冒険』。

ゾンビの展開



ゾンビのマルチメディア展開

- ・日本では1983年にはファミリーコンピュータが発売される。
- ・娯楽の多様化を生む
- ・ファミコンを社会現象にまで押し上げたソフトに『スーパーマリオブラザーズ』(1985年)や『ドラゴンクエスト』(1986年)がある。

ゾンビのマルチメディア展開

- ・実は、大人気テレビゲームシリーズの『ドラゴンクエスト』にもゾンビが登場
- ・「くさったしたい」という敵キャラクター
- ・ゲームの中でゾンビはどのような存在として描かれたのか？

ゾンビのマルチメディア展開

- ・『ドラゴンクエスト』(1986年)発売から25周年を記念して発行された『ドラゴンクエスト 25th アニバーサリー モンスター大図鑑』を入手。
- ・収録作品はドラゴンクエストシリーズ34作品。約1600種類のモンスターを紹介。
- ・「くさったしたい」はなんと「スライム」「どらキー」「メタルスライム」に次いで4番目に紹介されている。
- ・「スライム」で29作品、「くさったしたい」は24作品に登場。

ゾンビのマルチメディア展開

「邪悪な魂が宿って動き出した死体。くさっているからか、体内には毒がたくわえられており、くさった死体にひっかかれたり息を吹きかけられると毒に冒されてしまうことも。また、『DQ V』では舌でなめまわしてきたり、『トルネコ』シリーズでは盾をサビさせる液体を吐いたりと、冒険者を弱らせる攻撃も得意。ゾンビだけにしぶとく、仲間を呼んだりすることもあるので、旅になれない冒険者は苦しめられる。」(スクウェア・エニックス 2012) →新旧ゾンビの特徴が

ゾンビのマルチメディア展開

テレビゲームに登場するゾンビは進化を遂げる
テレビゲームのグラフィックが
どんどんよくなる。

『バイオハザード』

→アクション・アドベンチャー・謎解き

『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』

→ガンシューティング

『タイピングオブザデッド』

→タイピングゲーム

ゾンビのマルチメディア展開

日本のゲームの影響で、
ゾンビ映画ブームが再燃

『バイオハザード』は、『ゾンビ』に大きく影響を受けていることを開発者は語っているし、ゲーム『バイオハザード2』のCMはジョージ・A・ロメロ監督が担当。

→海外文化が日本人に影響を与え、日本のゲームが大ヒットして海外に渡り、海外で映画化されることで、ゾンビ映画ブーム。

ゾンビのマルチメディア展開

『セーラーゾンビ』(2014年)

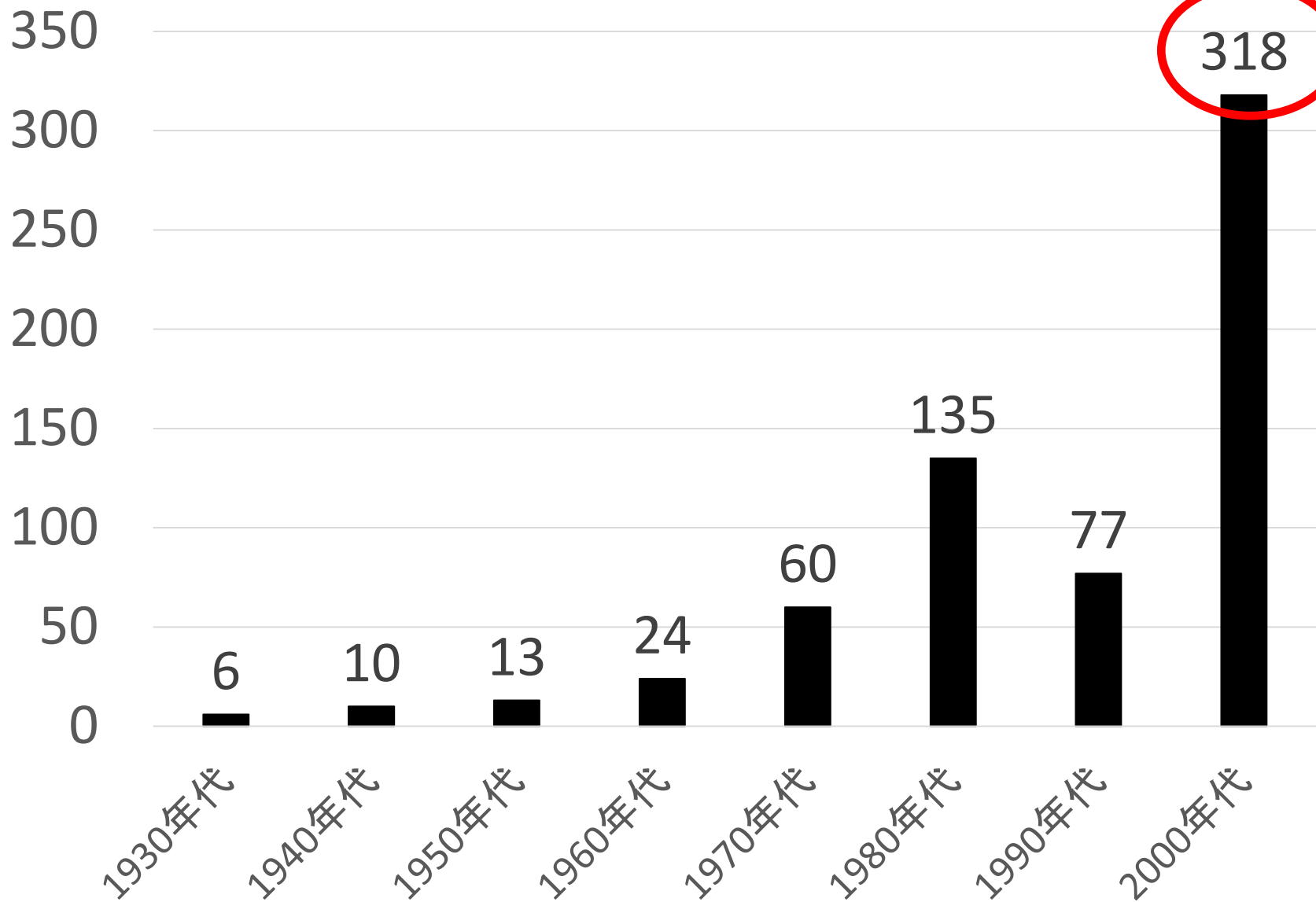
「撃ちぬけ愛のワクチン弾！」

「ゾンビとなったAKB48メンバーを救うのは君だ！」

2人協力ガンゲーム×リズムアクション

「ドラマ」や「マンガ」といったメディアミックス展開

2000年代以降のゾンビ



2000年代以降のゾンビ

『ドーン・オブ・ザ・デッド』(リメイク)

『28日後...』

ゾンビが全力で走るようになった。

「ゾンビ化」が価値観の伝播を表現しているとしたら、情報社会となり、価値観の伝播が速くなっている今、

ゾンビの速さが速くなるのは必然。

2000年代以降のゾンビ

『ウォーム・ボディーズ』

ゾンビになっていた男性が
生者の女性に恋をすることで、
人間に戻る、ラブストーリー！

*『ロミオとジュリエット』が下敷き

人間への可逆性。連続性。

2000年代以降のゾンビ

『さんかれあ』

ゾンビ映画大好きな主人公「降谷千紘(ふるやちひろ)」が死んだペットを蘇らせるために蘇生丸という薬を作ってしまった、それを飲んでしまった散華礼亜(さんかれあ)がゾンビ化してしまう。

『サンゲリア』『ペットセメタリー』などのゾンビ映画へのオマージュ。メタ的ゾンビ作品

2000年代以降のゾンビ

『就職難！ゾンビ取りガール』

ゾンビが普通にいる世の中を描いている。ゾンビは野良犬や生ごみなどと同じような扱いで、人に害を成す事態となった場合は、公的なゾンビ回収業者が呼ばれ、回収業者によって回収される。

2000年代以降のゾンビ

『異骸』

ある日突然ゾンビが出現。次々と人を襲い、襲われた人々はゾンビ化。ところが、一定時間がたつと、ゾンビ化した人々は意識を取り戻した。ただ、さらに一定時間が経過すると、再度ゾンビ化し襲い掛かる存在に……。ゾンビと人間の行き来。

2000年代以降のゾンビ

狭義の「ゾンビ」だけでなく、
「ゾンビ的なる存在」(不死者、意識無し、
人を喰う、被害が拡大していく…)が登場
する物語が人気を博す。

『魔法少女まどか☆マギカ』『進撃の巨人』
『東京喰種トーキョーグール』『亜人』…

2000年代以降のゾンビ

我々とはわかりあえない、
かもしれないが(異文化)、
同じ空間に居合わせなければ
ならない「他者」と
いかに関係していくか、
について我々は意識的、無意識的に
関心があるのではないだろうか。

まとめると

- ・「ゾンビ」に着目して、その歴史を整理するとともに、メディア越境的、そして、国際的に広がっていったプロセスを確認した。
- ・その上で、なぜ今「ゾンビ」がよく取り上げられているかについて、コンテンツの内容上の変化を追いながら、考察した。
- ・ゾンビは他者の比喩としても、自己の比喩としても機能する存在。

まとめると

・その結果、現在「ゾンビ」や「ゾンビ的なるもの」を描くコンテンツでは、「他者」との交流の可能性／不可能性が扱われていることが分かった。現実社会では、テロリズム、インバウンド、ヘイトスピーチ、移民問題等…。

・これは、リアル脱出ゲーム、ヒューマンVSゾンビーズ、カードゲームやボードゲームなどのコミュニケーション指向型メディアの流行と、無関係では無いだろう。

『ゾンビ学』を書いた5つの動機(本音版)

1. ゾンビだいすき(くっだらないやつも含めて)
2. 仕事としてゾンビを扱えるようになったら、
ゾンビ映画を見ていることを非難されなくなる
3. ゾンビ映画のうんちくやネタを、
そろそろ覚えきれなくなってきた
4. もっとゾンビ映画を映画館でかけて欲しい
5. みんな、おもしろい研究しようや！

『ゾンビ学』を書いた動機(多少公共性を持たせた)

1. ゾンビだいすき(くっだらないやつも含めて) 社会的背景
→近頃ゾンビが大変流行している。
2. 仕事としてゾンビを扱えるようになったら、
ゾンビ映画を見ていることを非難されなくなる 研究的背景
→ゾンビの学術的分析を可能にしたい。
3. ゾンビ映画のうんちくやネタを、 メディア論
そろそろ覚えきれなくなってきた
→コンテンツが、様々な物事とつながっている
ことを示したかった。
4. もっとゾンビ映画を映画館でかけて欲しい 表現規制問題
→ゾンビ映画への誤解を解きたかった。
5. みんな、おもしろい研究しようや！ 教育・教材
→学生たちのために、卒論執筆の参考書を作りたかった。

『ゾンビ学』の今後の課題

1. 作品の網羅性をもっと高めたい

→特に、大槻ケンヂ原作の超重要ゾンビ映画

『STACY』が抜けているのは痛恨のミス

2. 作品分析をもっとやりたい

→『ワールド・ウォーズZ』『アイアムアヒーロー』(実写)『ウォームボディーズ』などはじっくりやれたが、マンガ『アイアムアヒーロー』や、アニメ『がっこうぐらし!』ラノベ『オブザデッド・マニアックス』、マイナーゾンビ映画についてももしっかりやりたい。

3. 実践についての調査をしたい

→ゾンビコスプレ、USJのハロウィンホラーナイト、広島市横川のゾンビナイト、といったゾンビ実践の調査。

『新世紀ゾンビ論』について



- 正直、最初、読むのが怖かった
- サブタイトル「ゾンビとは、
あなたであり、わたしである」
- 内容、もろ被りの予感...
- とはいえ、読まないわけにはいかず、読んだ。
- 感想...
- めちゃくちゃ面白い！！
- しかも、絶妙に被ってない。
- むしろ、相互補完的ではないか！！
- だから買ってね(笑)

『新世紀ゾンビ論』のここがすごい！

5つのポイント

① ゾンビの特徴を4つに分類 p.18-20

「ブードゥー・ゾンビ」

「近代ゾンビ」(1968～)

「二十一世紀ゾンビ」(2001～)

「美少女ゾンビ」(2011～)

○特に「美少女ゾンビ」は、これまでの萌えフォーマットにゾンビがのっかっている、くらいにしか分析できていなかったなので、「なるほど！」と思った。

○p.276「美少女と関連づけられたゾンビ」

「なんらかの形で「転生」した主人公がゾンビ的存在となり、美少女と関連づけられる」

→『3×3EYES』、『灼眼のシャナ』や『ゼロの使い魔』も同じ構造。『黒執事』も！？

『新世紀ゾンビ論』のここがすごい！

② ゾンビ・フォーマット

「世界はゾンビで溢れ返り、噛まれたら感染してしまう、人々は生き残りを賭けて壁を作って立てこもるが、やがて物資は枯渇し、一人また一人と仲間が減っていく。」p.26

○こうした設定への名づけがなされることで議論がしやすくなった。

→ゾンビ・フォーマットにも、いくつかのパターンがあるだろうか？（特に「感染」の有無は重要な気がする）

『新世紀ゾンビ論』のここがすごい！

③ これは批評の冒険譚だ！

実際にゲームに没入し、その様子を自身の身体感覚も合わせて報告している。

「まるでゾンビを殺すことが、自分の身体の疲労や疲弊を抹消しているような感覚でした。自分の身体の苦痛を消去するために、身体そのものを消去しようとし、ゾンビを倒し続けているかのようでした。」

「その時の私は、すっかりゲームに「ハマって」いましたから、身体に蓄積する疲労や痛みはマスキング（遮断）されていて、そのために疲労がますます蓄積し、これを追い払うためにゲーム内のゾンビを殺すという、悪循環に陥っていたように思います。」

『新世紀ゾンビ論』のここがすごい！

③ これは批評の冒険譚だ！

実際にゲームに没入し、その様子を自身の身体感覚も合わせて報告している。

○著者自身までゾンビ化していく様子を克明に報告している。読んでいてハラハラした。

「藤田先生、はやくこっちに帰って来て！！」

→これは、ゲームの世界へのフィールドワークだと感じた。現地調査を信条とする教員の中には、文献研究やメディア研究を浅薄なものと断ずる方もいらっしゃるが、こういう虚構空間へのフィールドワークの方法論は、真面目に考えられても良いのでは。

『新世紀ゾンビ論』のここがすごい！

④「批評」への印象が変わった

「しかし、私はある理念を大衆文化に押し付けると
いうタイプの批評は好みません。大衆文化の中に
表現されていることをしっかりと見据え、そこから
現代への認識や、現代にある問題点、それから、
ユートピアへの夢を見据えることのほうが重要だと
考えます。」p.314

○これは、ゾンビによるゾンビのための批評だ！

→「文化の事実性への直視」。

研究の入り口として非常に重要。

『新世紀ゾンビ論』のここがすごい！

⑤ 虚構と現実の混乱と過剰流動性の時代

「虚構と現実の境界を攪乱させることによって生じる「混乱」や「裂け目」それ自体が魅力となる文化と、ゾンビが登場するフィクションには、共通性があります。」p.289

○本文ではコスプレ(含ハロウィン)、アイドル、『おさわり探偵 なめこ栽培キット』、地域アートが扱われている。

→アニメ聖地巡礼(そして、他の現代観光)も、まさにこうした文脈で語る対象である。