

開講！ゾンビ大学

人生で大切なことはみんなゾンビ映画で教わった

Yokogawa
Zombie
Night
3

開講！ゾンビ大学

～人生で大切なことはみんな
ゾンビ映画で教わった～

入場無料 **申込不要**

講師：岡本 健（奈良県立大学准教授）
日時：10月28日（土）18：00～19：30（受付17：30～）
場所：西区民文化センター（広島市西区横川新町 6-1）
講座提供：NPO 広島アニメーションシティ

イラスト提供：村上清

担当：岡本 健(おかもと たけし)
奈良県立大学 地域創造学部
准教授

okamoto@narapu.ac.jp
zombiestudies2017@gmail.com

ご挨拶

皆さま、本日は足元の悪い中、ゾンビ大学開学記念シンポジウムにお運びいただき、まことに有難うございます。

私の日頃の行いのせいか、雨天でございますが、ゾンビ大学を開学するにあたっては、最高のゾン日和でございましょう。

今日、世界的な情報化、グローバル化を迎え、「ゾンビ」は現代社会を生き抜く上での教養といっても過言ではありません。

ご挨拶

各方面から、「ゾンビについて本格的な教育・研究を行う高等教育機関が必要である」とのお声を頂戴して参りました。

皆様のご支援のおかげで、不肖、私、存美語郎(666歳)を学長としまして、本日無事に晴れの場を迎えることと相成りました。

今、ここにゾンビ大学の開学を宣言いたします。そう、ドーン・オブ・ザ・ゾンビ・ユニバーシティです！！ (大きな拍手)

ゾンビ大学 入学説明会

さて、それでは続きまして、入学をお考えの皆さまに、大学におけるアンデッドライフのご説明をさせていただきます。

本学は、7つの学部と4つの大学院を備えた、我が国初の、総合的学術ゾンビ大学でございます。

お手元の資料に、簡単ではございますが、ご案内を掲載しております。どうぞ併せてご覧くださいませ。

ゾンビ大学 入学説明会

本日お集まりいただいた皆さんには、

ゾンビ大学 ゾンビ人文学部

死霊創造学科 横川ゾンビコース

こちらに体験入学をしていただきます。

それでは、体験講義
「ゾンビ学概論」を開講いたします！

簡単に自己紹介

岡本 健 (OKAMOTO Takeshi)

★1983年奈良県奈良市生まれ

★2003年4月 北海道大学文学部(認知心理学)

★2007年4月 北海道大学大学院

国際広報メディア・観光学院 修士課程

★2008年3月からアニメ聖地巡礼研究を開始。

★めげずに、アニメ聖地巡礼、コンテンツ・ツーリズムの研究で修士号、博士号を取得し、

2012年4月から京都文教大学に赴任。

★2013年4月より、奈良県立大学 講師。

2015年4月より、同大学 准教授。

『メディア産業論』『メディア・コンテンツ論』担当。

○2017年10月28日より

ゾンビ大学 ゾンビ人文学部

死霊創造学科 准教授を兼任

『ゾンビ学概論』『ゾンビと観光・地域創造』

『日本文化とゾンビ』などを担当。

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/>

そして、2017年・・・

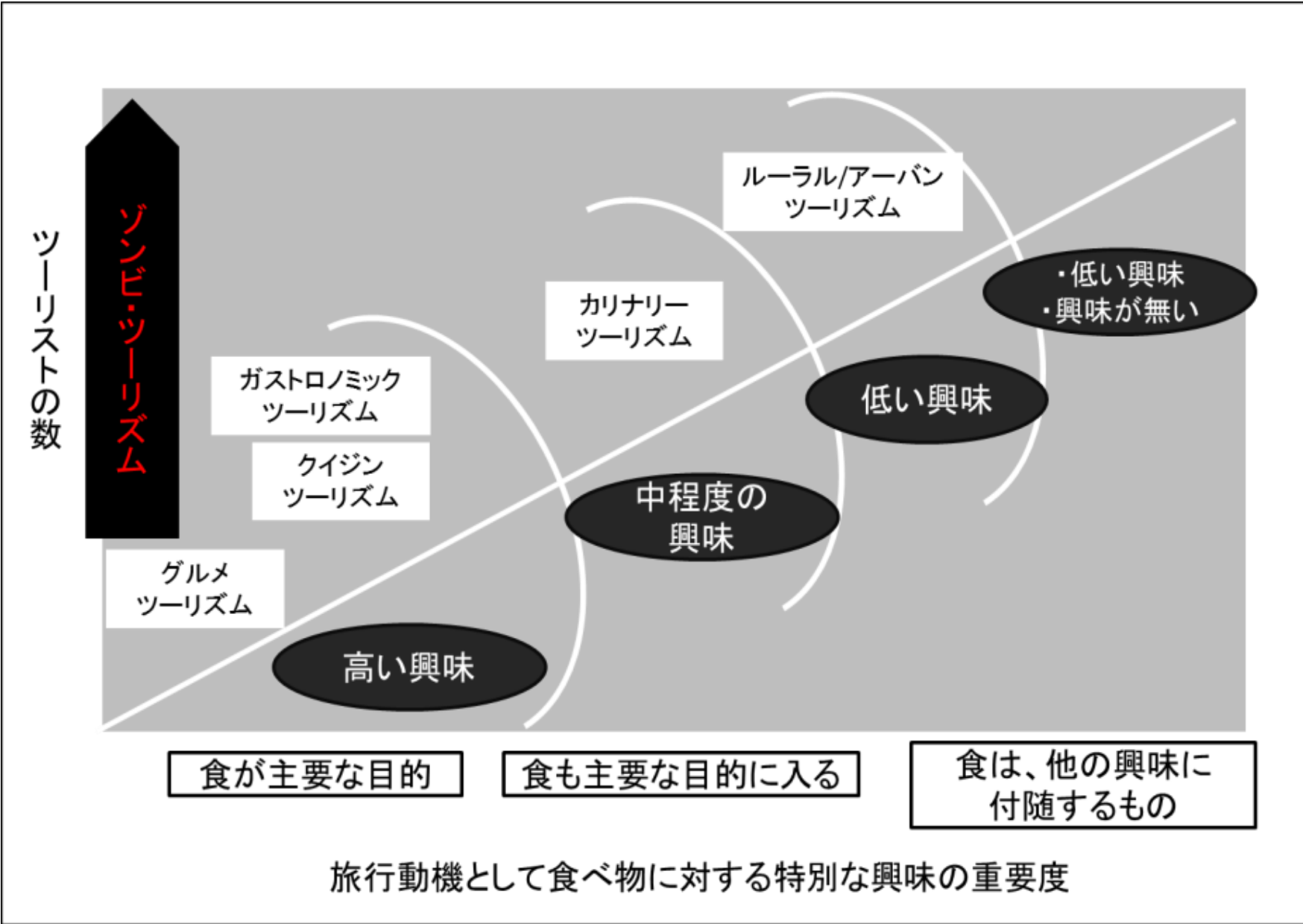
●「ゾンビ」について、
多角的に考える

『ゾンビ学』(人文書院)
を出版

●例えば、ゾンビを
フードツーリストとして分析。
主人公たちの作品内の
移動に注目して読み解く。



フードツーリズムの分類を用いて、ゾンビの旅を分析する



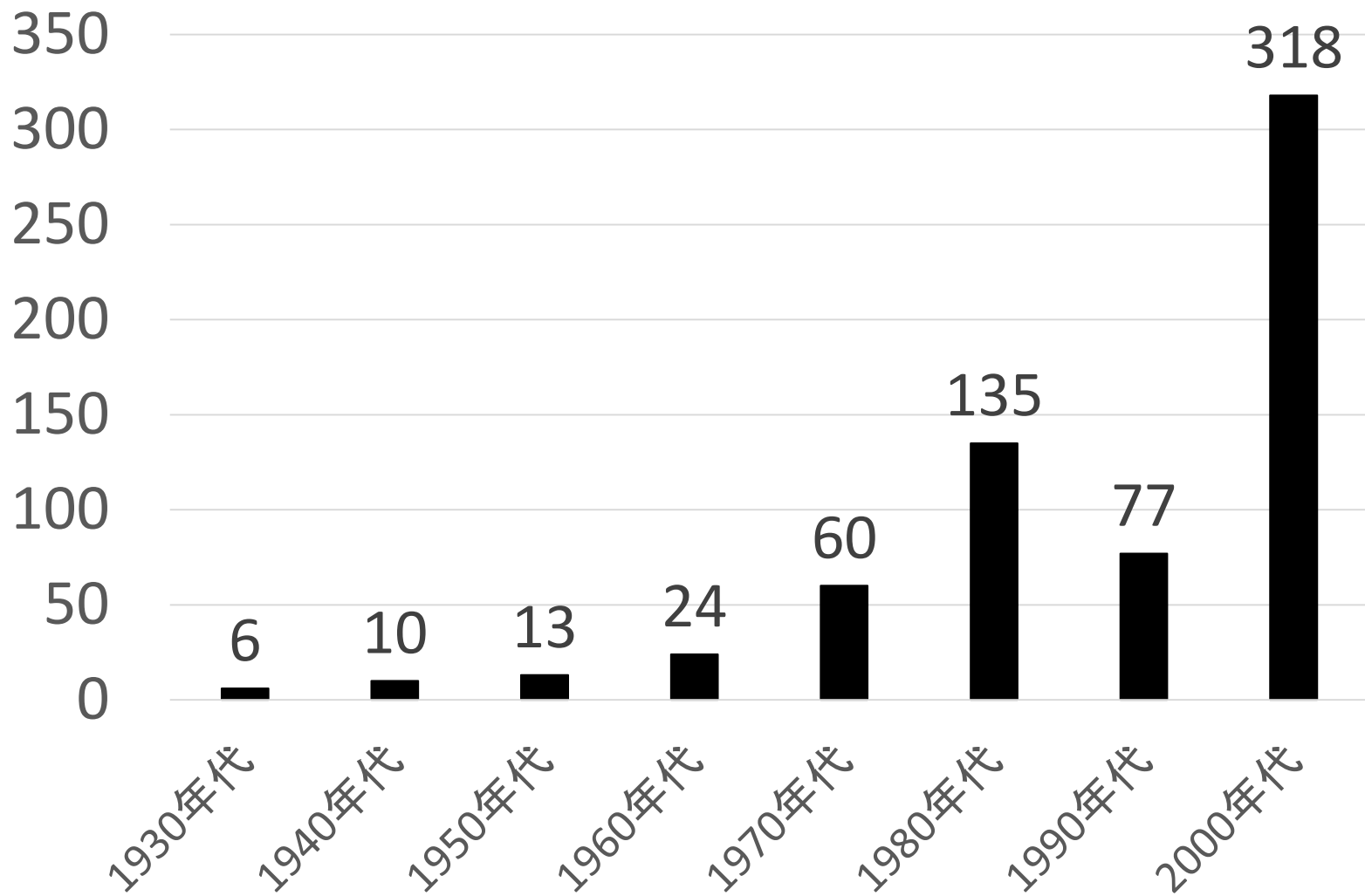
近年のゾンビ・コンテンツ

- ・『ワールド・ウォーズZ』『新感染』
- ・『がっこうぐらし』
- ・『アイアムアヒーロー』
- ・『ウォーキングデッド』
- ・USJ「ハロウィン・ホラーナイト」
- ・ハロウィンのゾンビメイク
- ・横川ゾンビナイト！！ ←今ココ

ゾンビはどこから来て どこへ行くのか

様々なメディア、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。

ゾンビ映画制作本数の推移



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

ゾンビが映画に登場したのは
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。

【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。

参考書籍：『魔法の島』『蛇と虹』『ゾンビ伝説』

ゾンビの歴史

では、
今のゾンビで描かれるような
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」？

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・アルジェ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・アルジェントの名前が
前面に出された。

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。

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)

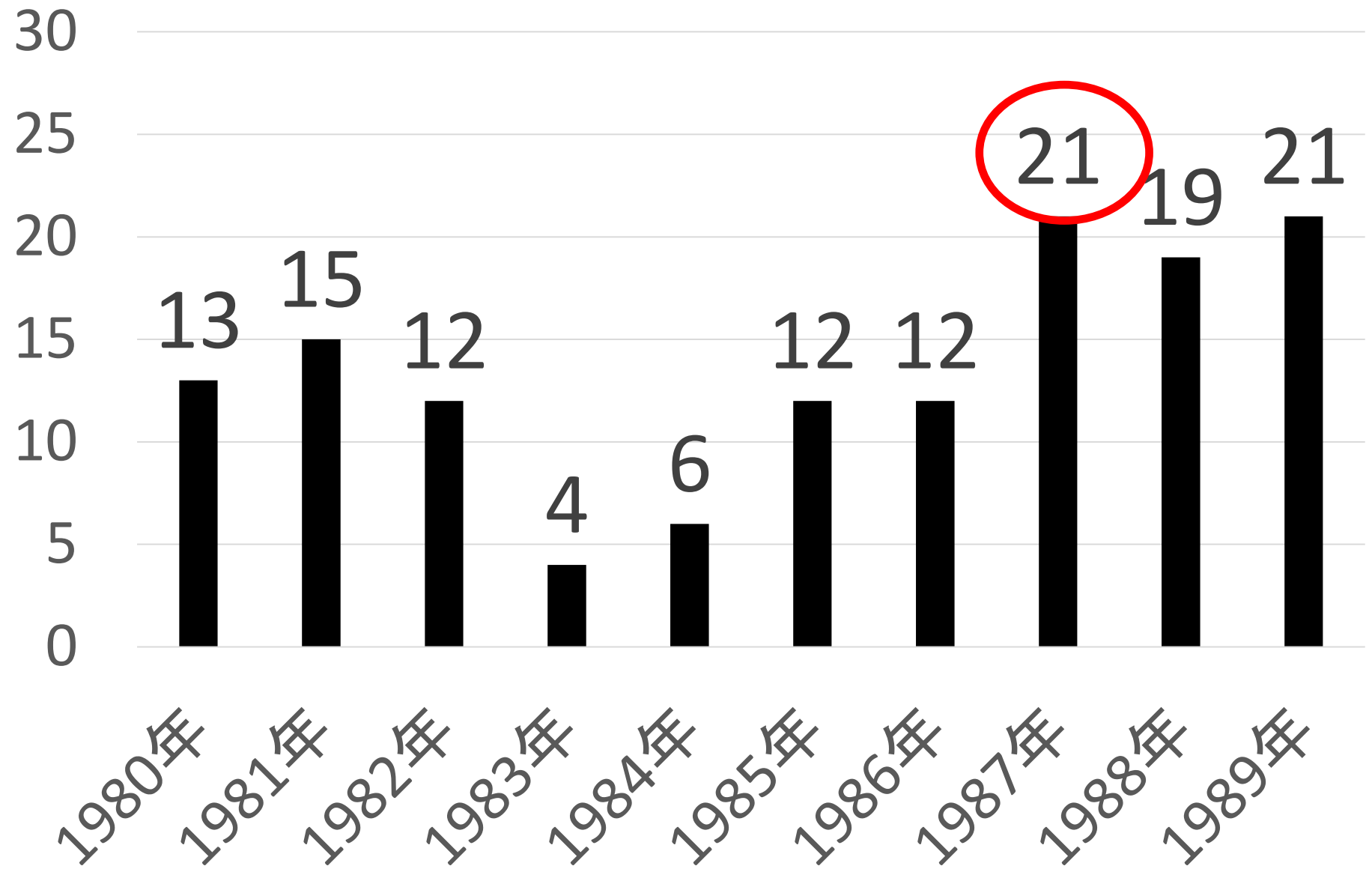
...

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。
- ・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

- ・『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)

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...』

ゾンビが全力でダッシュ！！

「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！

2000年代のゾンビ

『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、ゾンビ回収業者によって回収される。

2000年代のゾンビ

『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、さらに一定時間たつ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。

『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ぬ「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。

●ゾンビイベントが各地で開催

- ・USJのハロウィンホラーナイトは有名
- ・ファンランや脱出ゲームなどのゾンビイベントも各地で実施されている
- ・低予算の味方

●ゾンビの匿名性

- ・観光客と地域住民、観光客同士、地域住民同士の垣根を下げる効果があるのでは。

●ゾンビはイメージしやすいコンテンツ

- ・具体的にゾンビ映画を観たことがなくても、イメージを共有できる

●横川ゾンビナイト

- ・ハロウィンイベントとして実施
- ・昨日、今日開催。第3回目。
- ・初回から多くの人出

●ゾンビは没場所的

- ・逆に、ゾンビが登場する場所が非日常化。
- ・自分がゾンビになることで、非日常体験ができる。

本日のまとめ

- ・「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、国際的に広がってき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。

本日のまとめ

- ・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。インバウンド、ヘイトスピーチ、移民問題…。
- ・これは、ゾンビイベントや、リアル脱出ゲーム、カードゲームやボードゲームカフェといったコミュニケーション指向型メディアの流行と、無関係では無いのかもしれない。