

# ゾンビの性質の変化から見る現代社会 —喰らう！感染する！！ダッシュする！！！！

## ゾンビ研究の最前線 —“恐怖”の見方と考え方

2018年3月31日(土) 13:00~19:00

@神戸映画~~外~~館

資料



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  
zombiestudies2017@gmail.com  
Twitter: @animemitarou



ゾンビ  
似顔絵師

イラスト:アサミヤカオリ

# 自己紹介

岡本 健(おかもと たけし) 博士(観光学)

奈良県立大学 准教授

担当科目:「メディア産業論」「メディア・コンテンツ論」

「コミュニケーション論」「ソーシャルメディア論」

「メディア社会学」「観光史」「観光政策」

「観光学概論」「観光社会学」「観光メディア論」

「サブカルチャー論」「コンテンツビジネス概論」等

● ゾンビ学 ● 図書館 ● アニメ聖地巡礼

● コンテンツツーリズム ● 虚構と観光

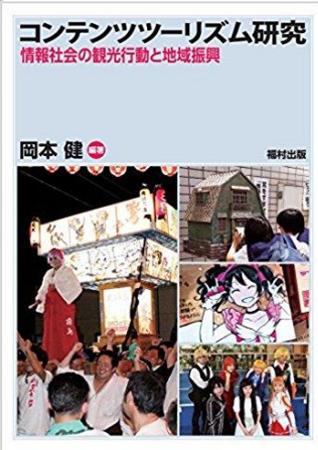
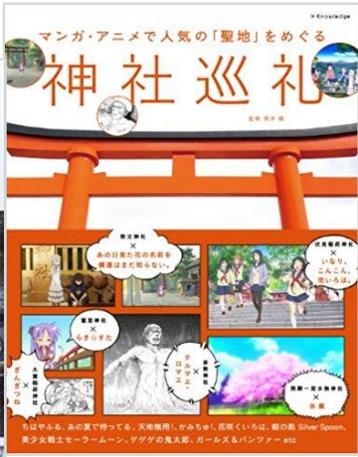
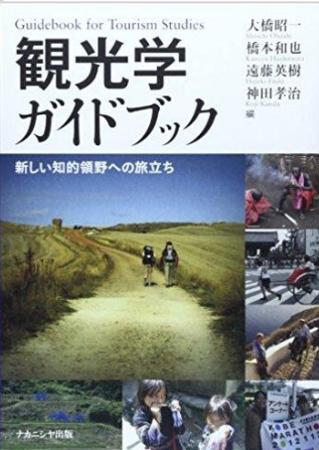
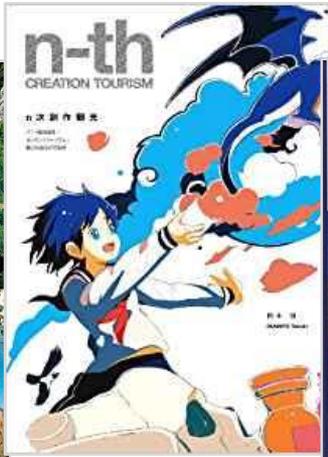
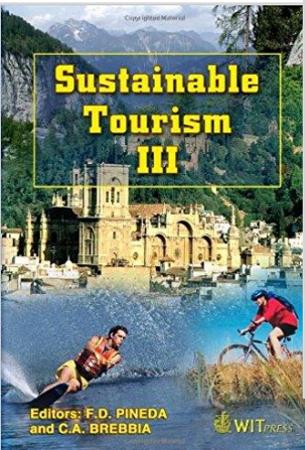
→詳細はウェブサイト『researchmap』を！！

# 書籍

n次創作観光

マンガ・アニメで人気の「聖地」をめぐる神社巡礼

メディア・コンテンツ論



Sustainable Tourism III

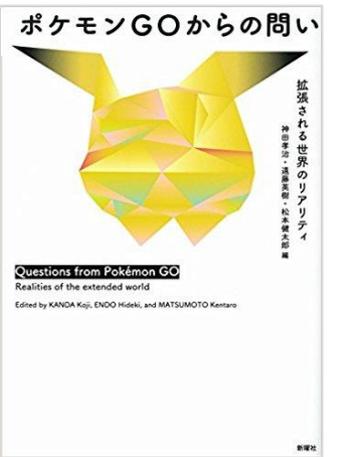
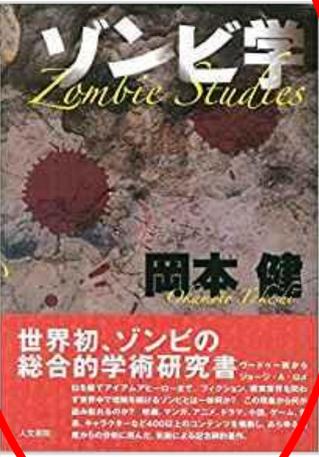
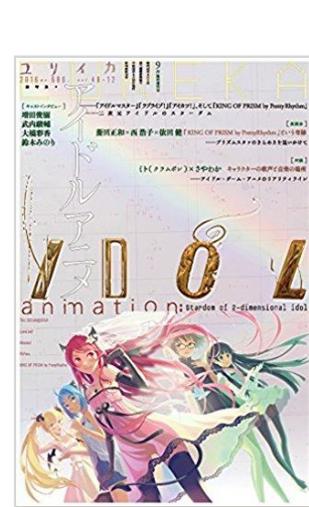
観光学ガイドブック

コンテンツツーリズム研究

マンガ研究13講

ゾンビ学

ポケモンGOからの問い



ユリイカ 特集: アイドルアニメ

マンガ・アニメで論文・レポートを書く

わたしの「もったいない語」辞典

# 『ゾンビ学』

## 人文書院

目次:

はじめに

第1章 ゾンビ学入門

第2章

フレームワーク・オブ・ザ・デッド

第3章 ゾンビの歴史

第4章 マルチメディア・ハザード

第5章 ゾンビとゲーム

第6章 日本のゾンビ文化考

第7章 ゾンビの特徴とその進化

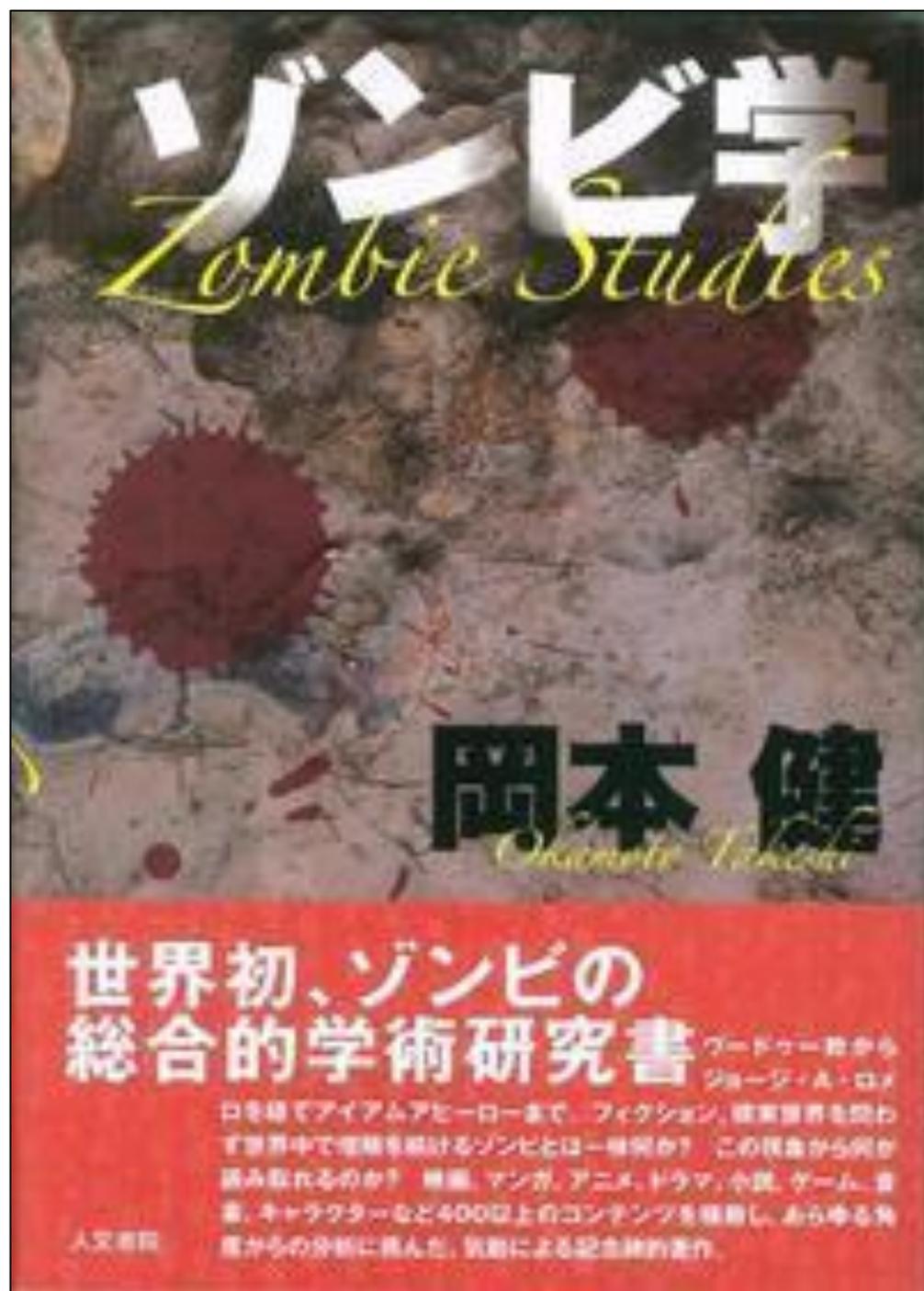
第8章 ゾンビと日常／非日常

第9章 地獄の歩き方

第10章 ゾンビ／人間

第11章 死霊のたびじ

おわりに



# 今日の内容

## CONTENTS OF THE LIVINGDEAD

1. ヴードゥーゾンビとスタンドアローンゾンビ  
—『ホワイトゾンビ』から『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』
2. ゾンビとメディア・コミュニケーション  
—映画、ビデオ、スマートフォン、価値観の感染とスピード
3. ゾンビコンテンツの楽しみ方！  
—価値観のバトルロワイヤルをどう収束させるか

# 1. ヴードゥーゾンビと

## スタンドアローンゾンビ

—『ホワイトゾンビ』から

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』

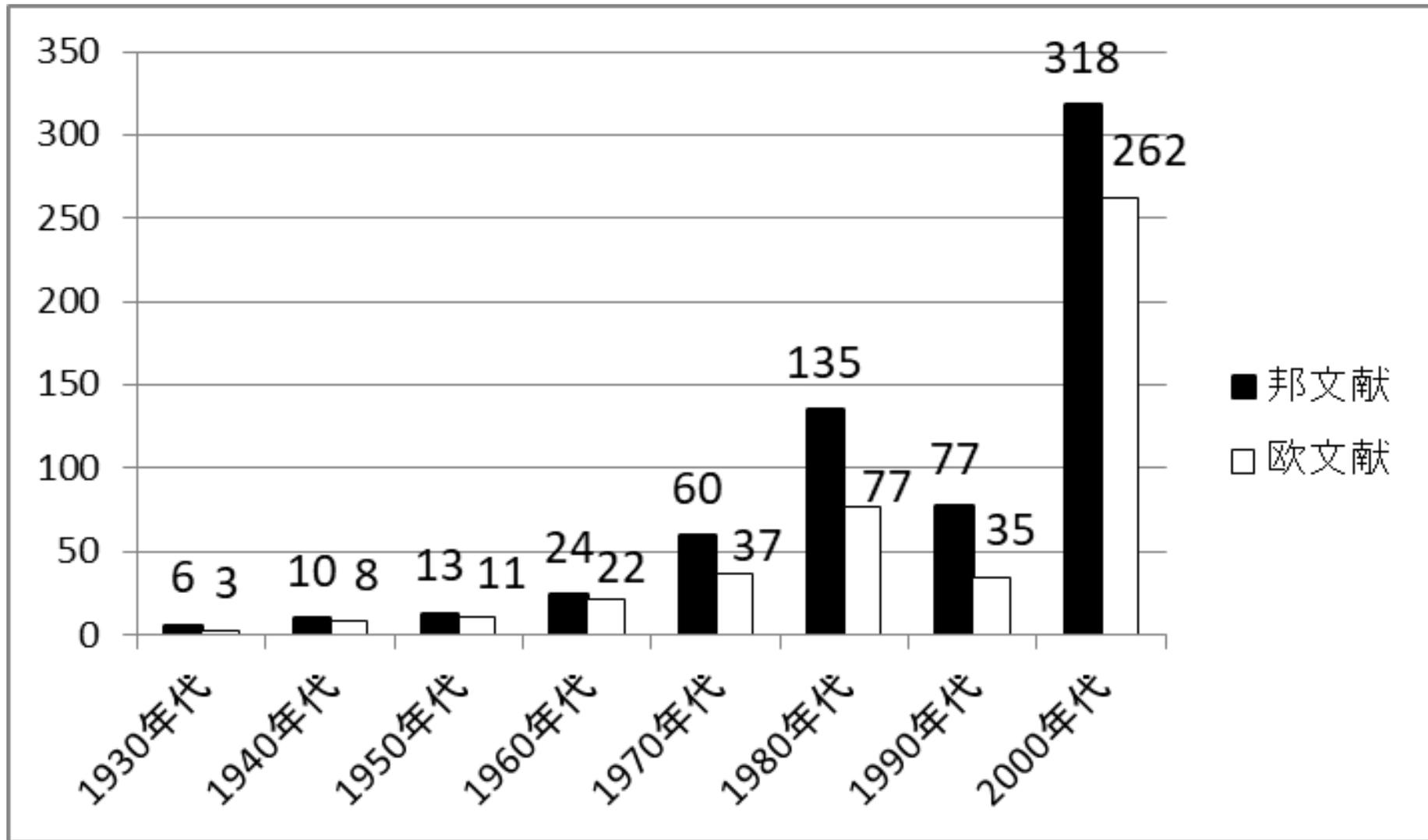
ゾンビ映画の歴史を概観して、

『私はゾンビと歩いた！』や

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を

位置づけてみる

# ゾンビ映画制作本数の推移



# ゾンビの歴史

写真は生きた風景を止めるので、ある種の「死体」であると考えると(写真論)、それを連続して見せることで動いているように見せる映画は、そもそもゾンビ的では？

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】

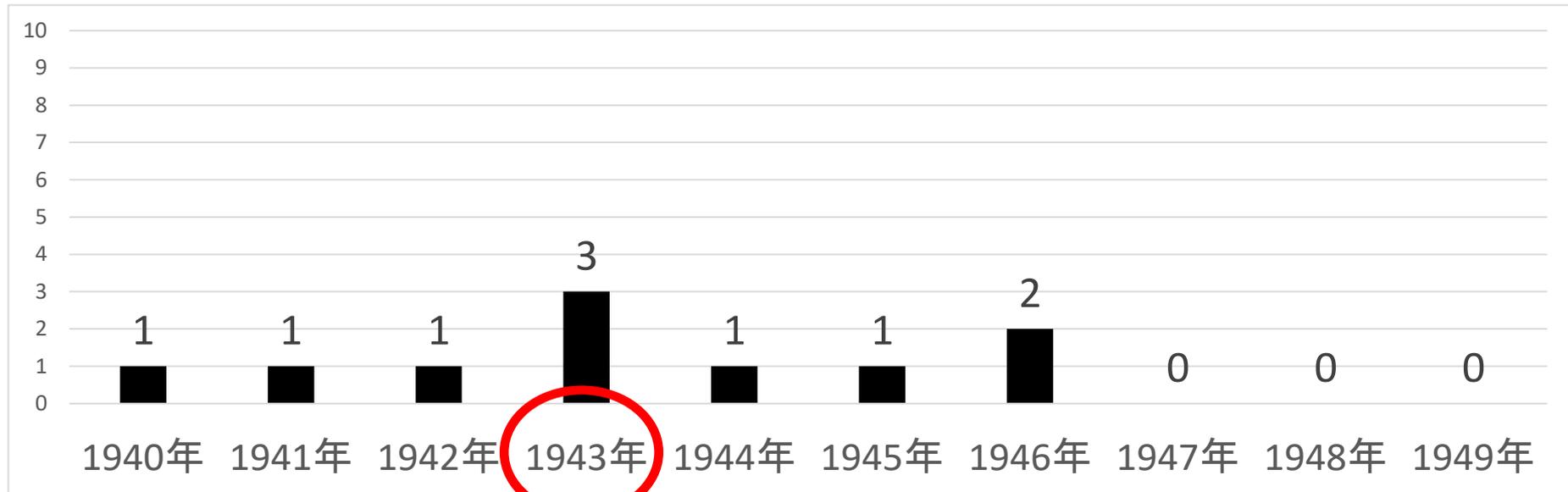
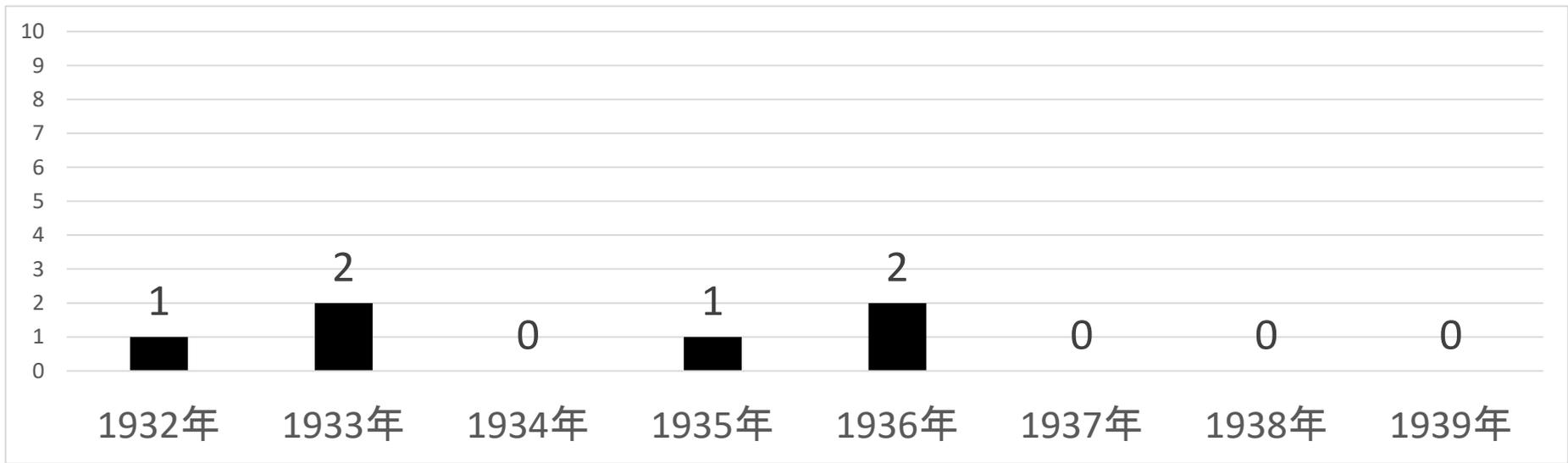
ヴードゥーの呪術によって操られる死体。呪術師の指示に従って動く。人を食べたりはしない。

参考書籍：『魔法の島』『蛇と虹』『ゾンビ伝説』

# ゾンビの歴史

先ほどご覧になられた  
『私はゾンビと歩いた！』(1943年)  
にも、人喰いゾンビは  
出て来ませんでしたね。

# ゾンビ映画制作本数の推移



# 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？

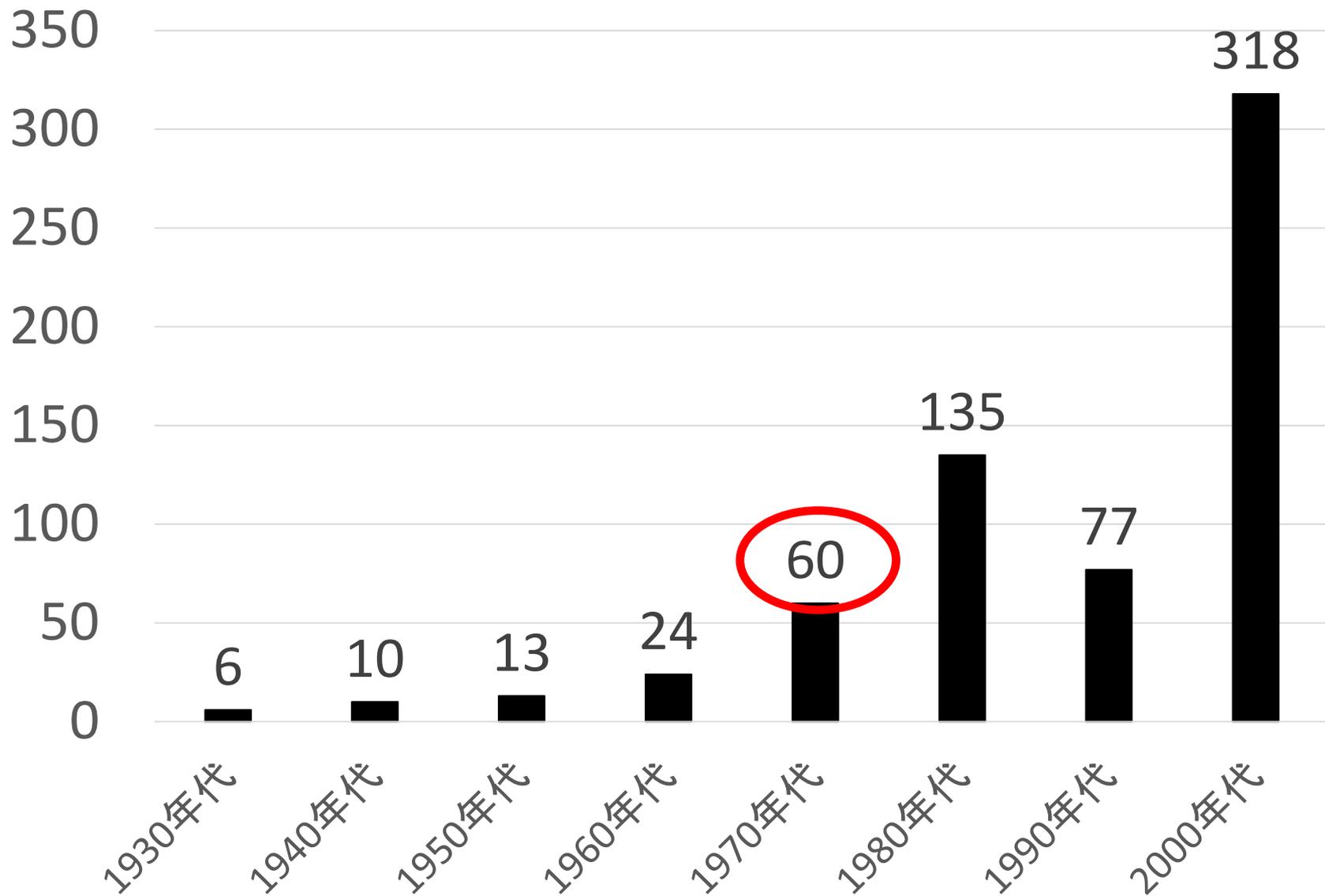
# ゾンビの歴史

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』

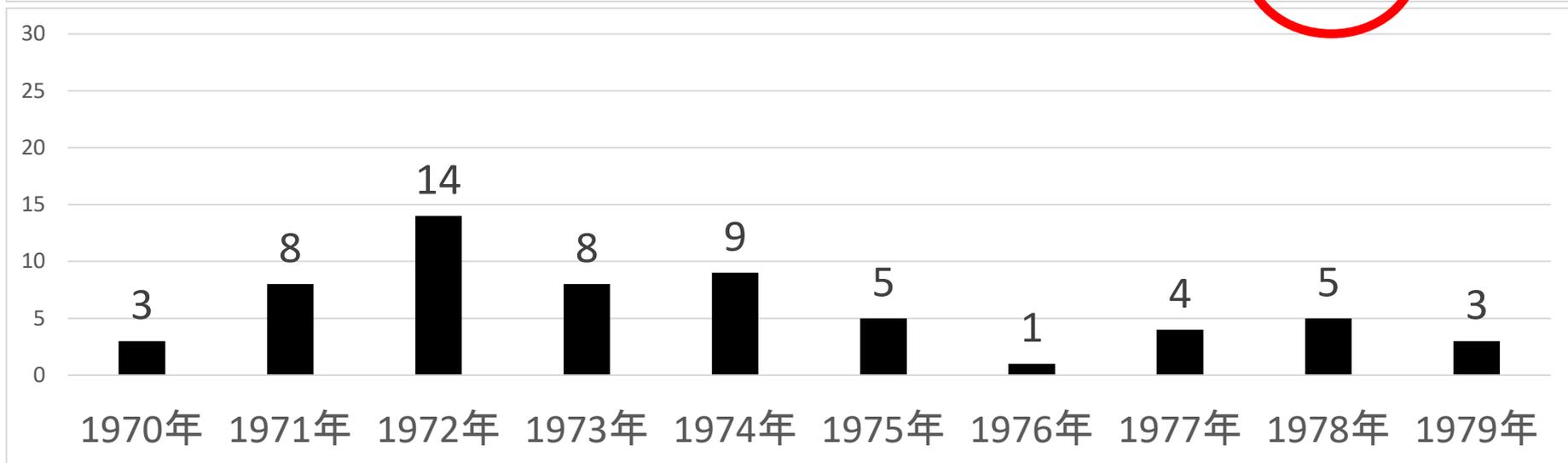
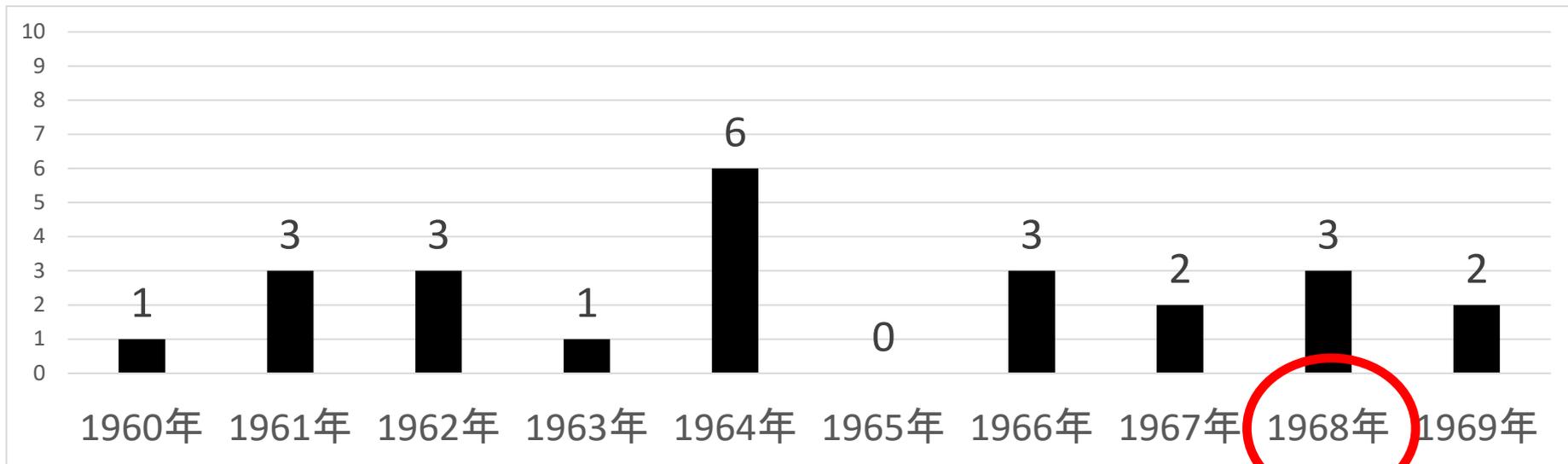
(1968年: ジョージ・A・ロメロ監督)

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。

# ゾンビの展開



# ゾンビ映画制作本数の推移



# ゾンビの歴史

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』

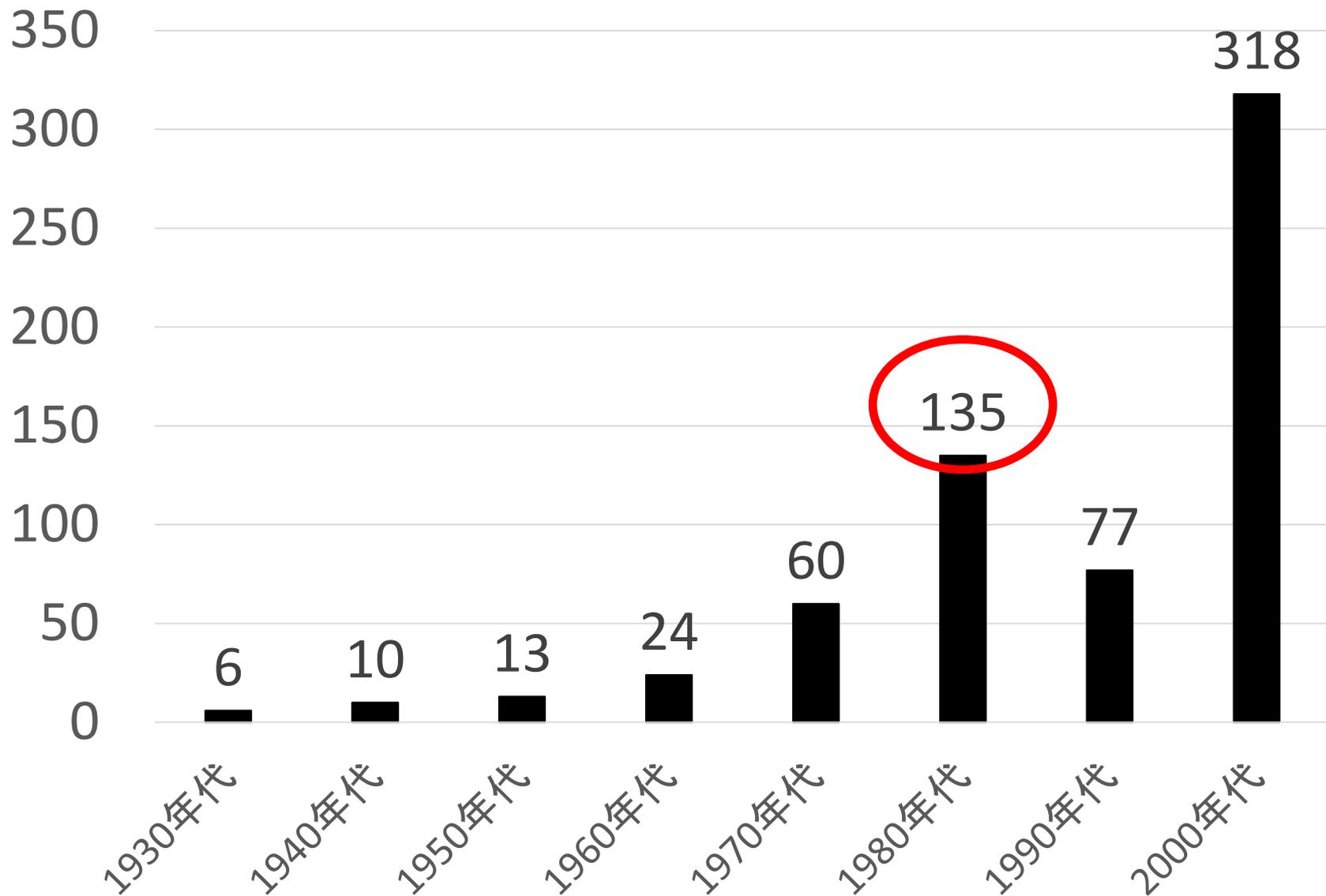
(ジョージ・A・ロメロ監督)

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」?

## 2. ゾンビとメディア・コミュニケーション史 —価値観の感染と、そのスピードアップ

メディアの発展とともに、  
その勢力を拡大していくゾンビ、  
そして、現実社会での  
コミュニケーションのあり方の変化に呼応して、  
その性質を変化させるゾンビたち

# 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。

# 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。

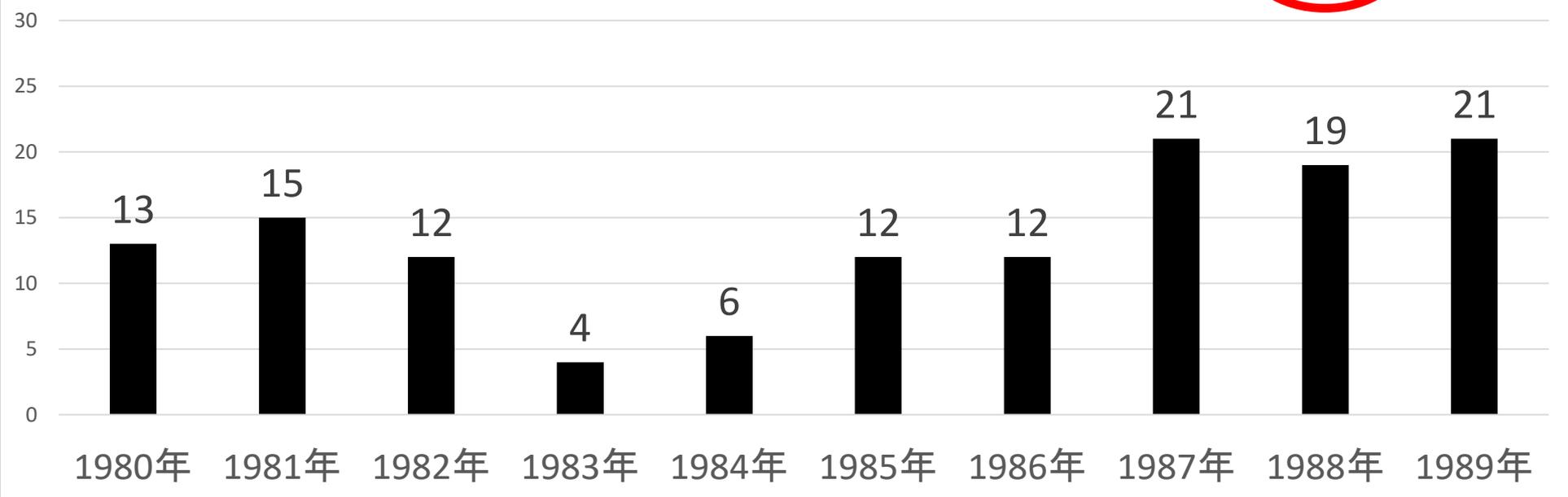
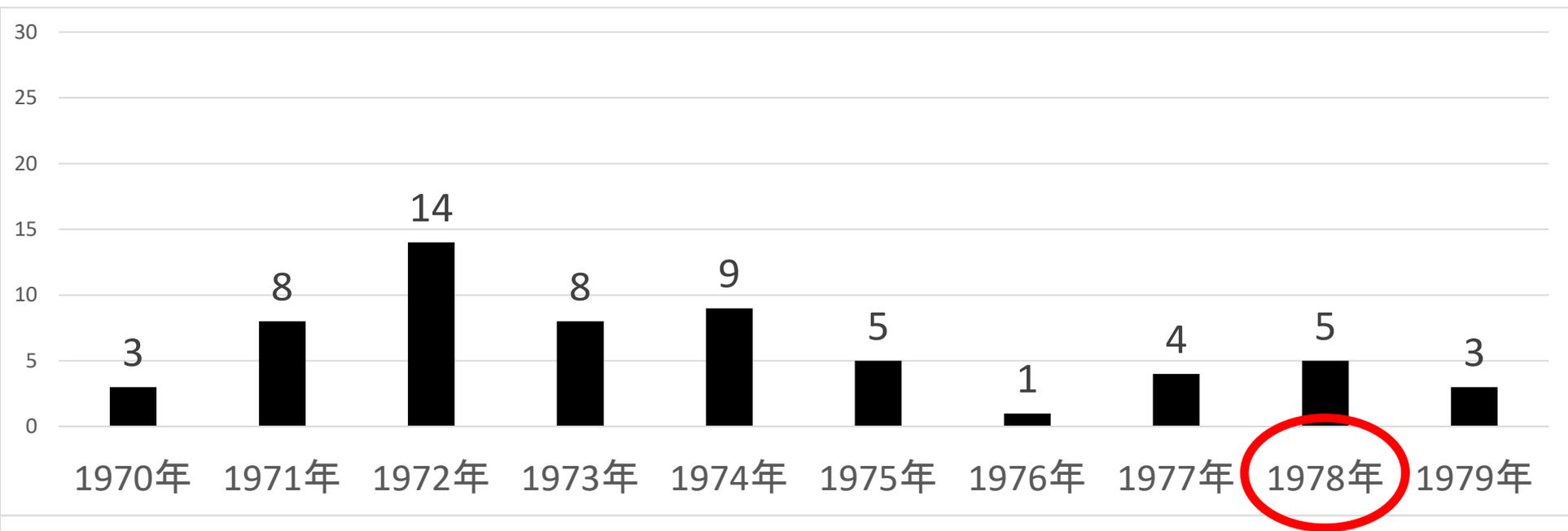
消費社会の比喩。

この映画は後のクリエイターに強烈に影響を及ぼし、様々な作品が作られてゆく

# ゾンビの展開

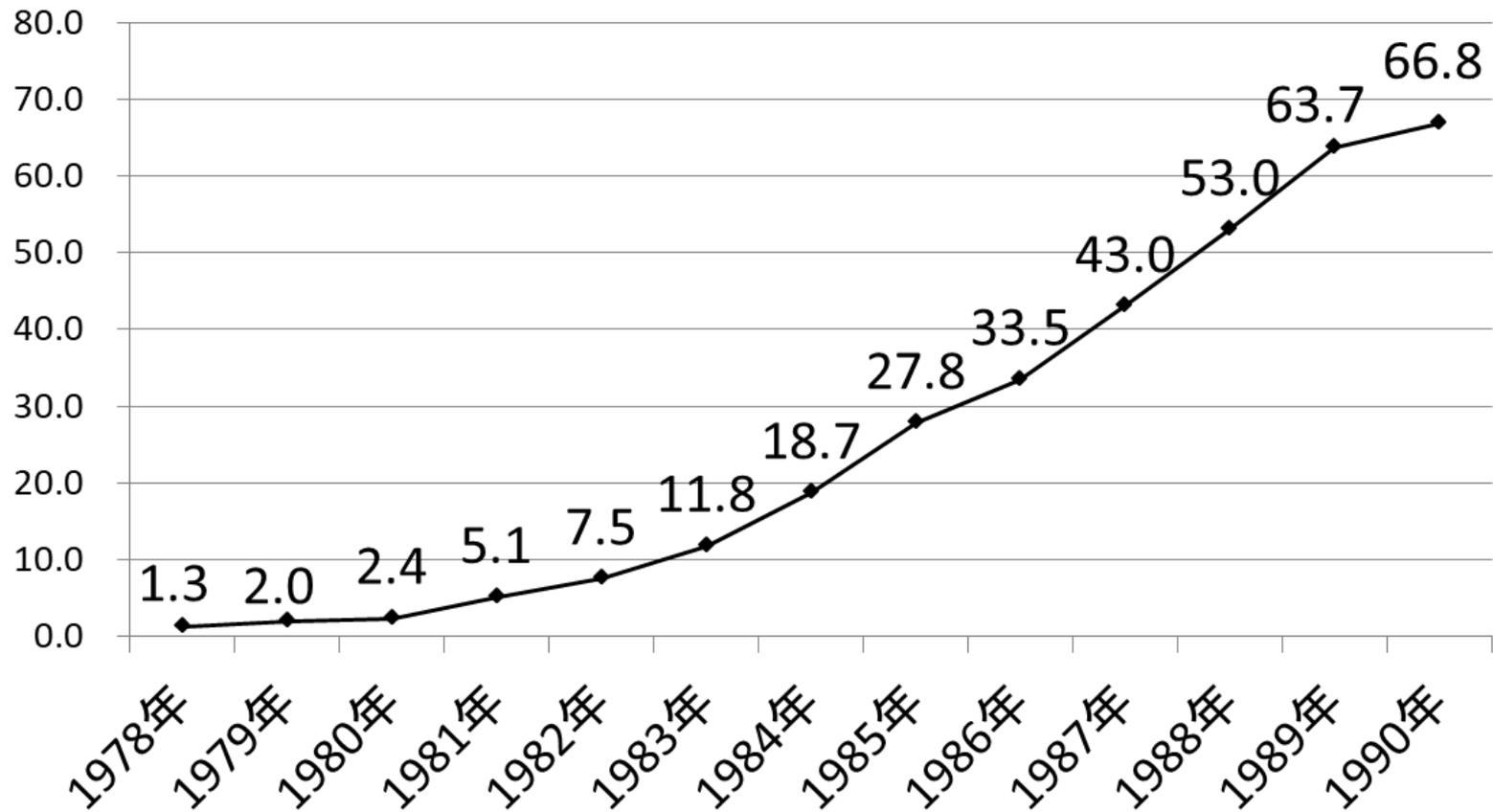
『ゾンビ』に影響を受けて  
様々な分野に飛び火していく。

- ・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』。

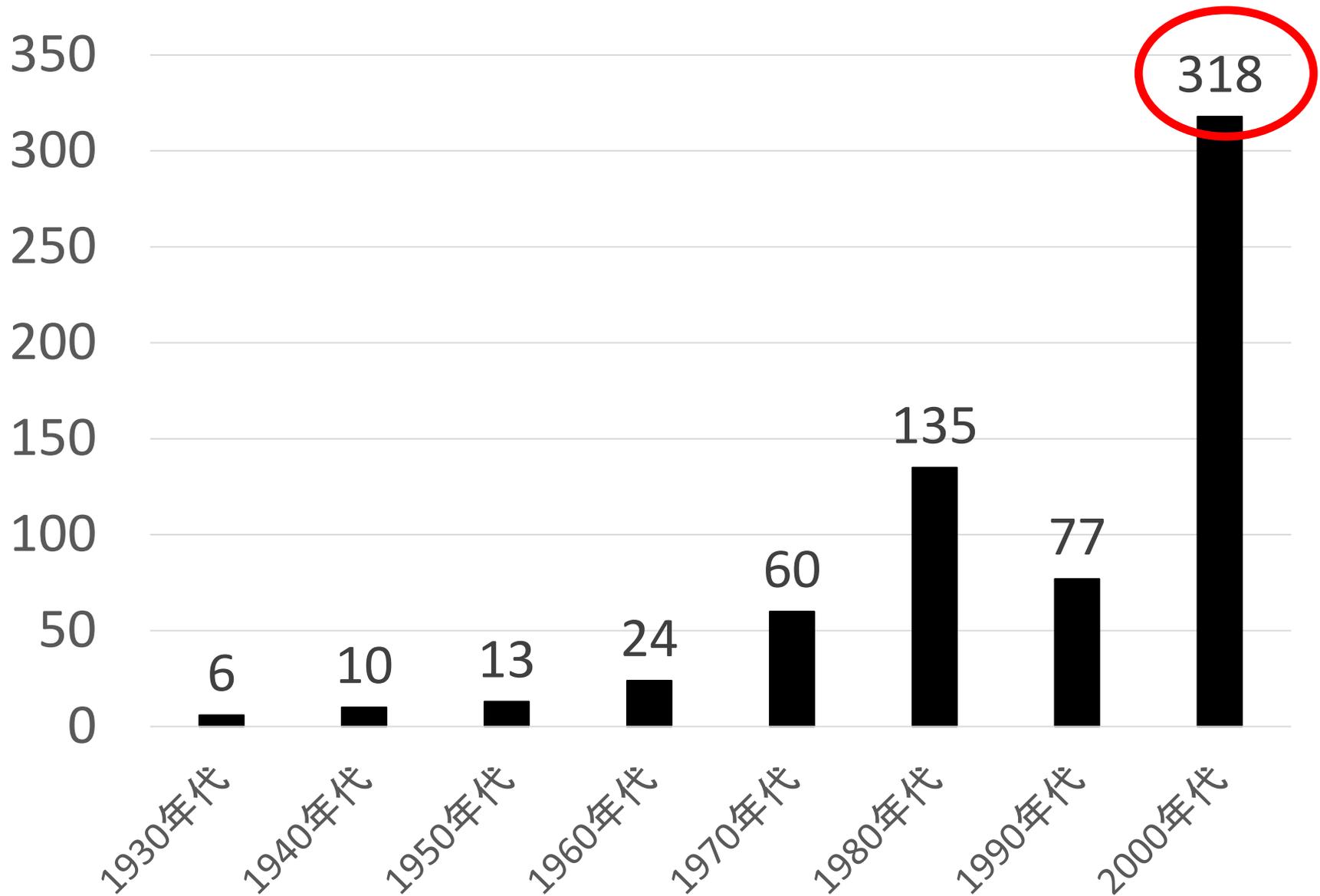


・ゾンビ映画やホラーブームを支えたメディア  
→「ビデオ」

・ビデオデッキが家庭に普及していったことで、  
レンタルビデオという商売が可能に

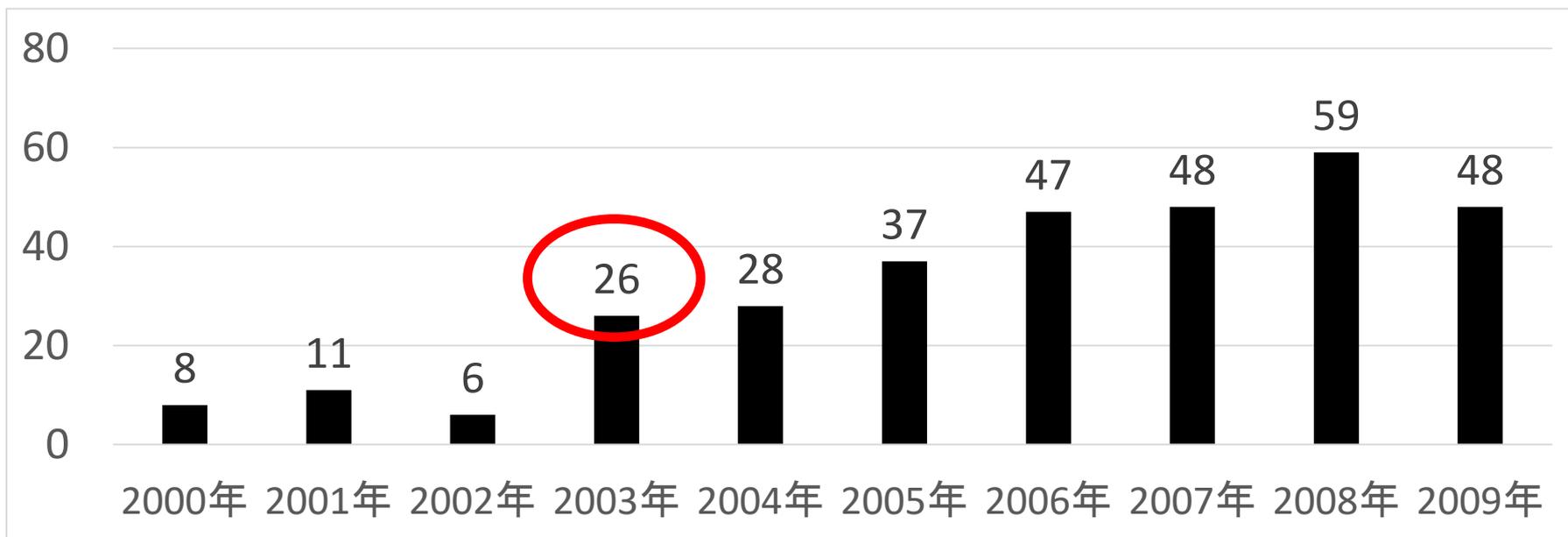
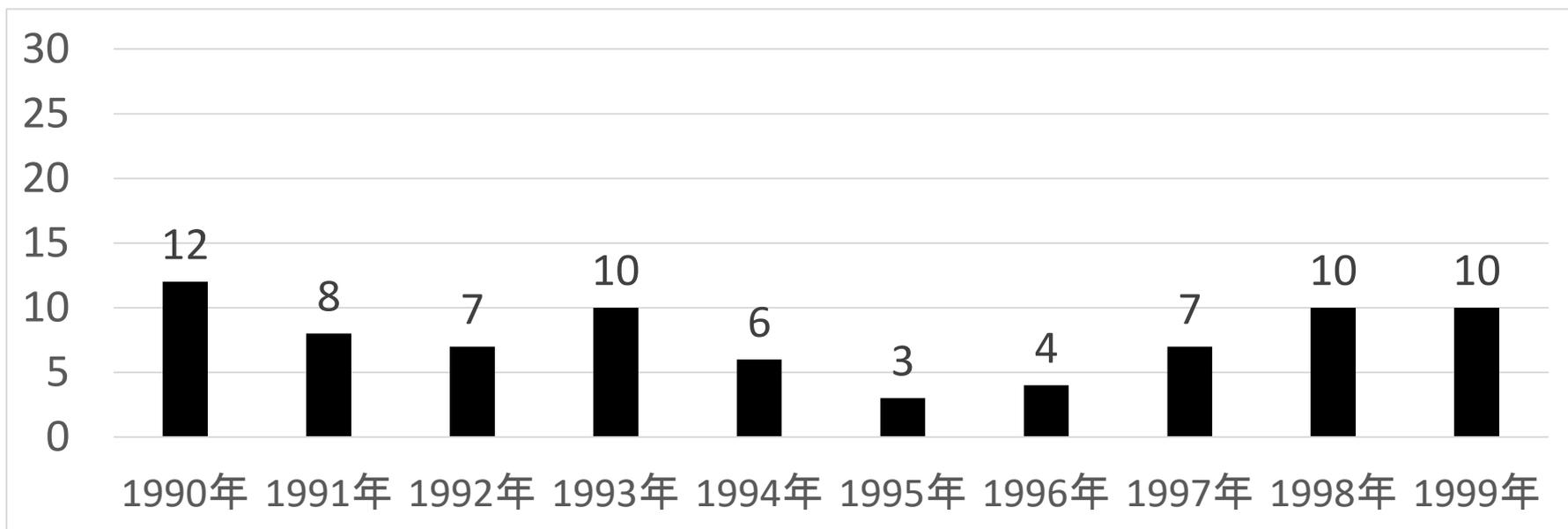


# 2000年代のゾンビ



# ゾンビのマルチメディア展開

- 日本では1983年にはゲーム機  
ファミリーコンピュータが発売される。
- 人気RPG『ドラゴンクエスト』にも  
ゾンビ(くさったしたい)が登場
- 2000年代はゾンビ映画放映本数が  
急激に上昇！
- その原因は  
ゲーム『バイオハザード』(CAPCOM)にあり



## ゾンビのマルチメディア展開

- 2000年代に入っても、2003年までは、そんなに放映本数が増えていない...
- 実写映画『バイオハザード』が2002年に公開、『28日後...』が2002年に公開、『ゾンビ』のリメイク作品『ドーン・オブ・ザ・デッド』が2004年に公開。
- 『28日後...』『ドーン・オブ・ザ・デッド』は全カダッシュ系ゾンビ映画ブームを作る

●日本のゲームの影響でゾンビ映画ブームが再燃。『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』や『デッド・ライジング』も実写映画化

●『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。

●映画、ゲームを横断して、ジャンルが影響を与え合ってきた

●ゾンビ映画には、「メディア」がよく描かれる。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』では、ラジオが登場

●最近のゾンビ映画だとスマートフォン

●ビーバーがゾンビになる『ゾンビバー』では、「ながらスマホ」がとんでもない事件を引き起こす

●スティーブン・キング原作の『セル』では、携帯電話を通じて発信された「パルス」によって人間が凶暴化する...

- 一方、現実世界でも、メディアの発展とともに、コミュニケーションのあり方が変化。
- たとえば、「インティメイト・ストレンジャー」
- 「メディアの上だけで親しくする他者」のことで、この他者は、「匿名性」と「親密性」が共に高い。(富田英典(2009)『インティメイト・ストレンジャー』) 関西大学出版部
- 映画『ゾンビランド』(2009)などは、まさにこうした匿名的な他者同士の関係性を描いている。

# 3. ゾンビコンテンツの楽しみ方！

## —価値観のバトルロワイヤルをどう収束させるか

大量に作られるゾンビコンテンツ、  
そこで描かれているのは  
一体なんなのか？

私たちは何を楽しんでいるのか？

「価値観」に注目することで、  
新たな解釈が可能になる。

# 価値観の感染

- ・ゾンビは時代を経て、様々な特徴を獲得したり捨象したりしてきたが、「本能に忠実」「高度な思考や感情が無い」「人間に襲い掛かる」は残り続けている
- ・「ゾンビ化」を、画一化した価値観に染まること、と考えてみてはどうだろうか。
- ・価値観や考え方が、感染というメディアで拡散していく。

# ワールド・ウォーズ

- 主人公は、紛争地域に調査に出かける国連職員を辞して、主夫をしていた男性。
- ゾンビ・ハザードが起こったことで、職場に連れ戻される。
- 様々な国をめぐってゾンビ・ハザード対策を見ながら解決策を探る。
- 最終的に下す決断が実に面白い。ゾンビという価値に対して、正面からぶつからない。ロメロ作品の議論を踏襲している。

## 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』『デビルズライン』…

## 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。

# 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、メディアの発展や、コミュニケーションのあり方との関連を見て来た。
- ・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、いじめ、移民問題…。

# 本日のまとめ

・・・ということで、  
ゾンビ映画を観ることは  
現代社会を考える  
教養を身に付けること、  
と言っても過言ではない！？

自信を持って『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』  
をお楽しみください！！！！