

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~~研究~~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

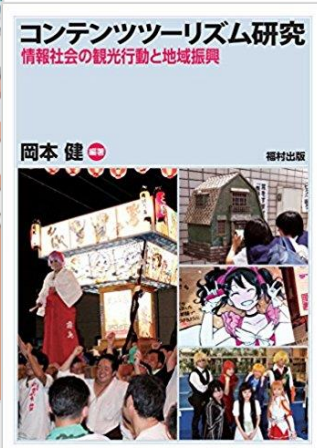
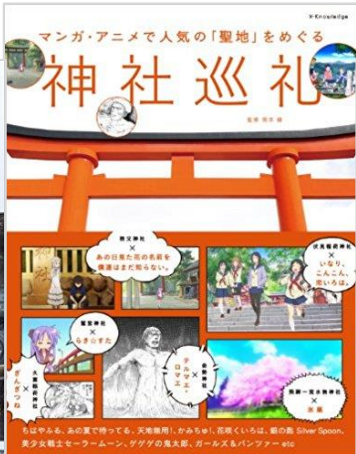
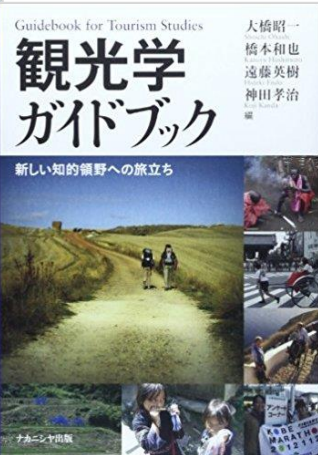
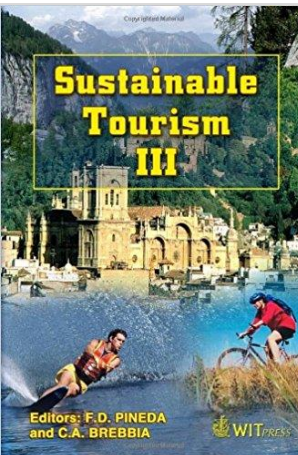
→詳細はウェブサイト『researchmap』を！！

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

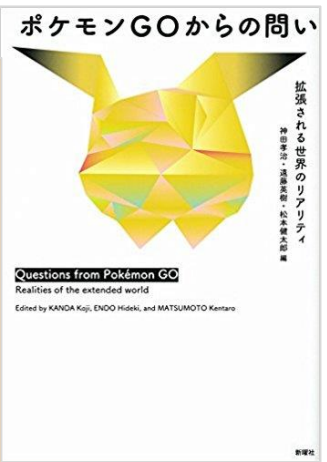
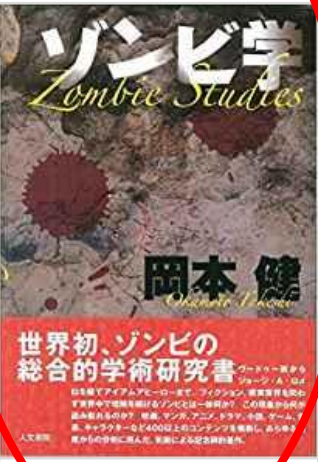
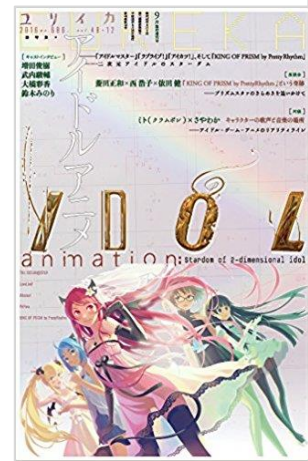
観光学ガイドブック

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

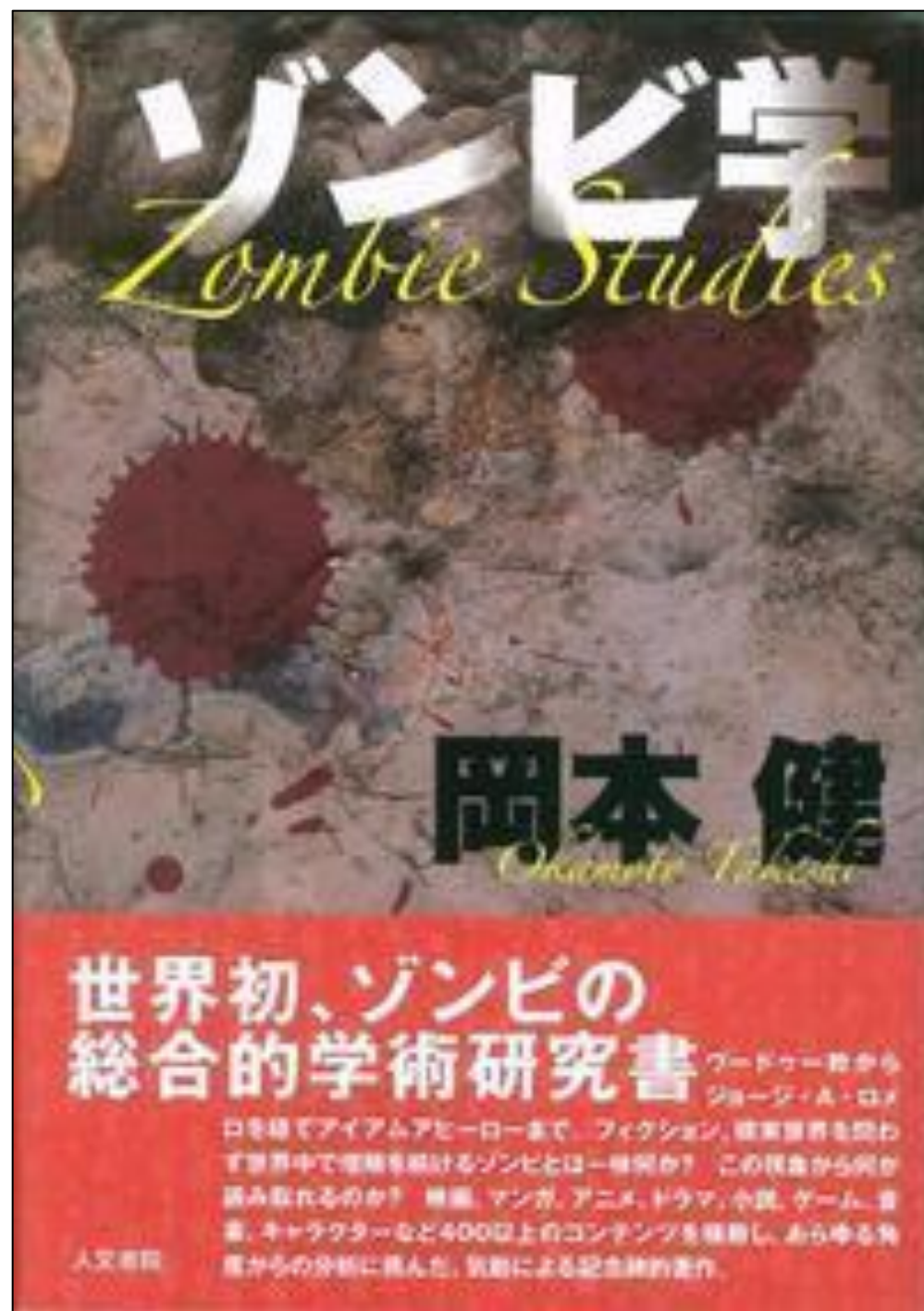
第8章 ゾンビと日常／非日常

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

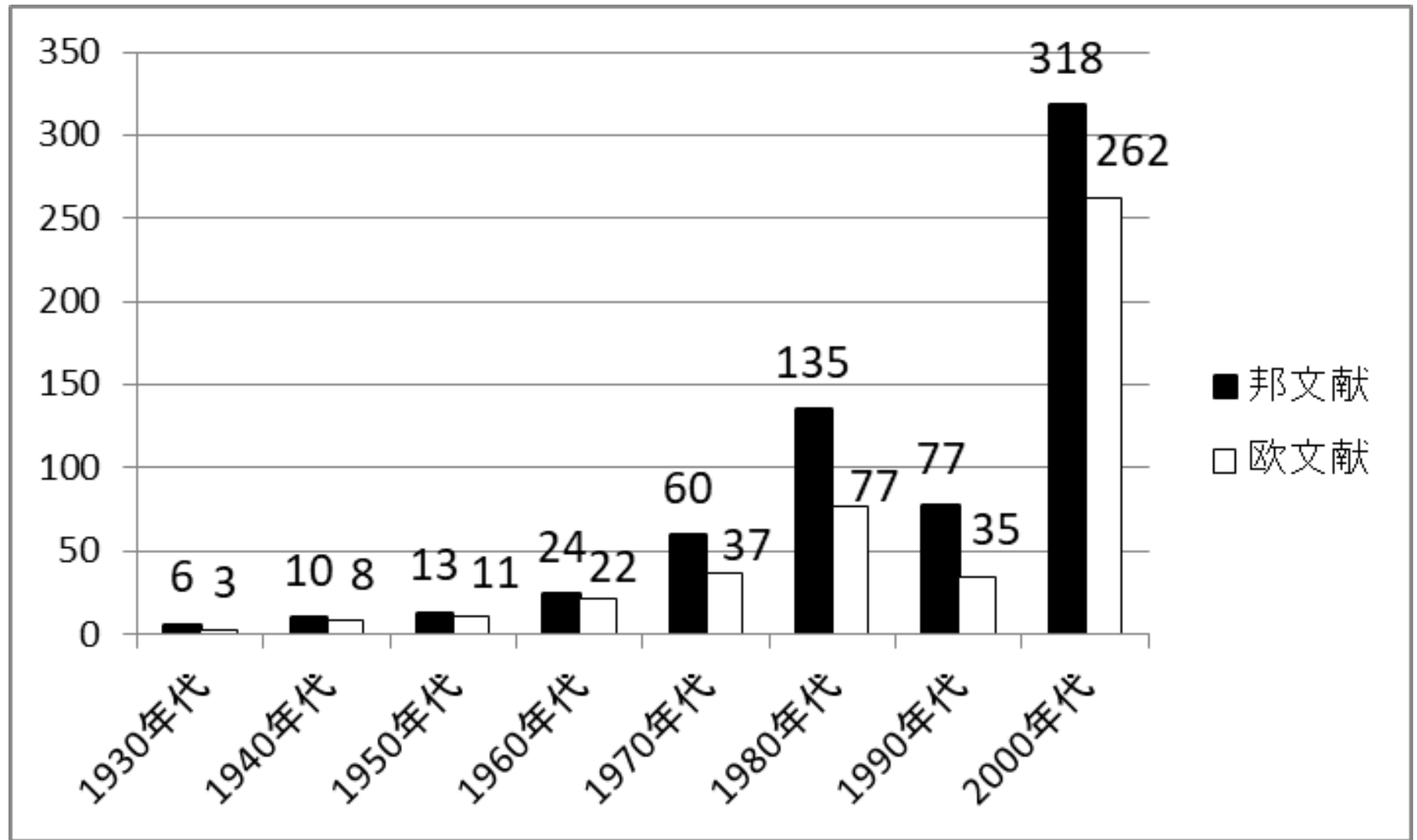
1. ヴードゥーゾンビとスタンドアローンゾンビ
—『ホワイトゾンビ』から『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』
2. ゾンビとメディア・コミュニケーション
—映画、ビデオ、スマートフォン、価値観の感染とスピード
3. ゾンビコンテンツの楽しみ方！
—価値観のバトルロワイヤルをどう収束させるか

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

『ホワイ特・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】

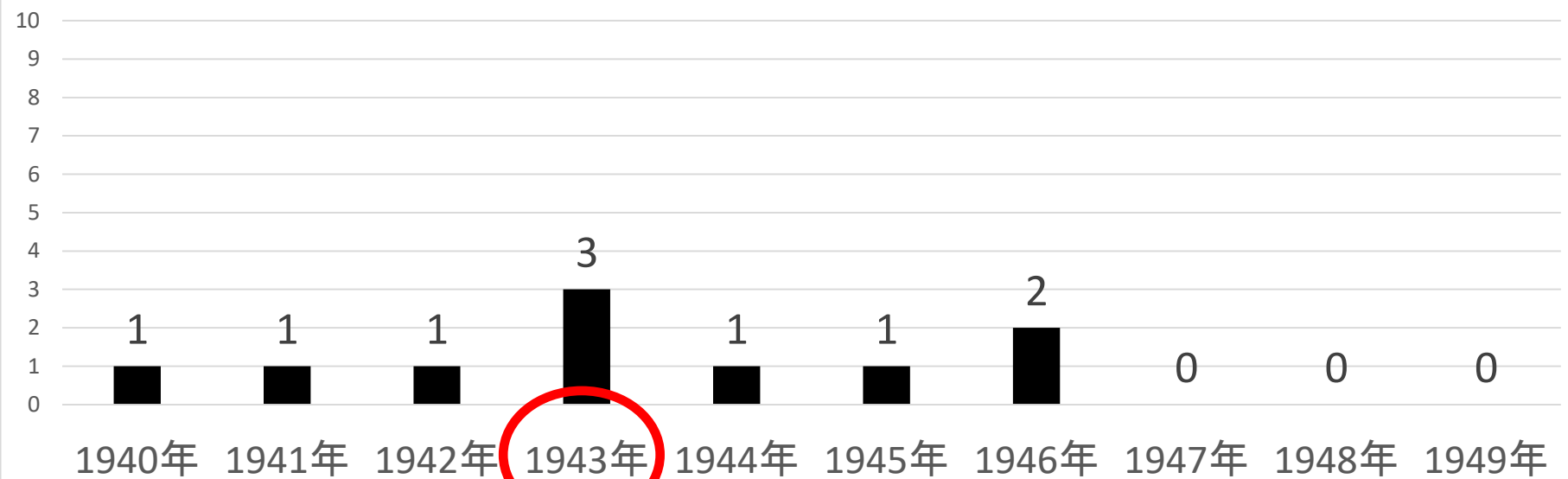
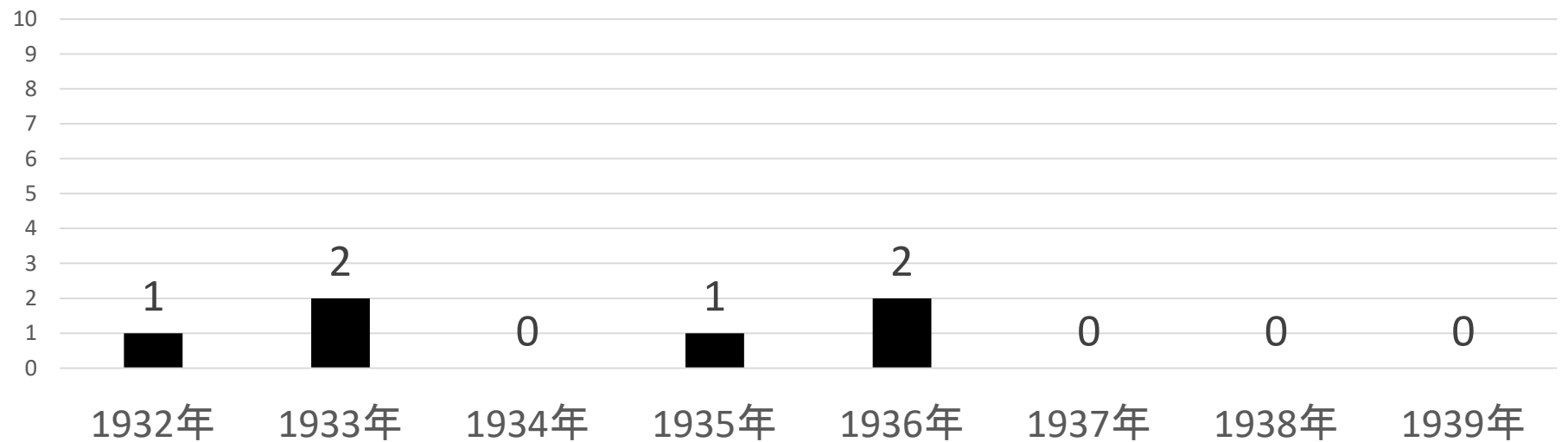
ヴードゥーの呪術によって操られる死体。呪術師の指示に従って動く。人を食べたりはしない。

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？

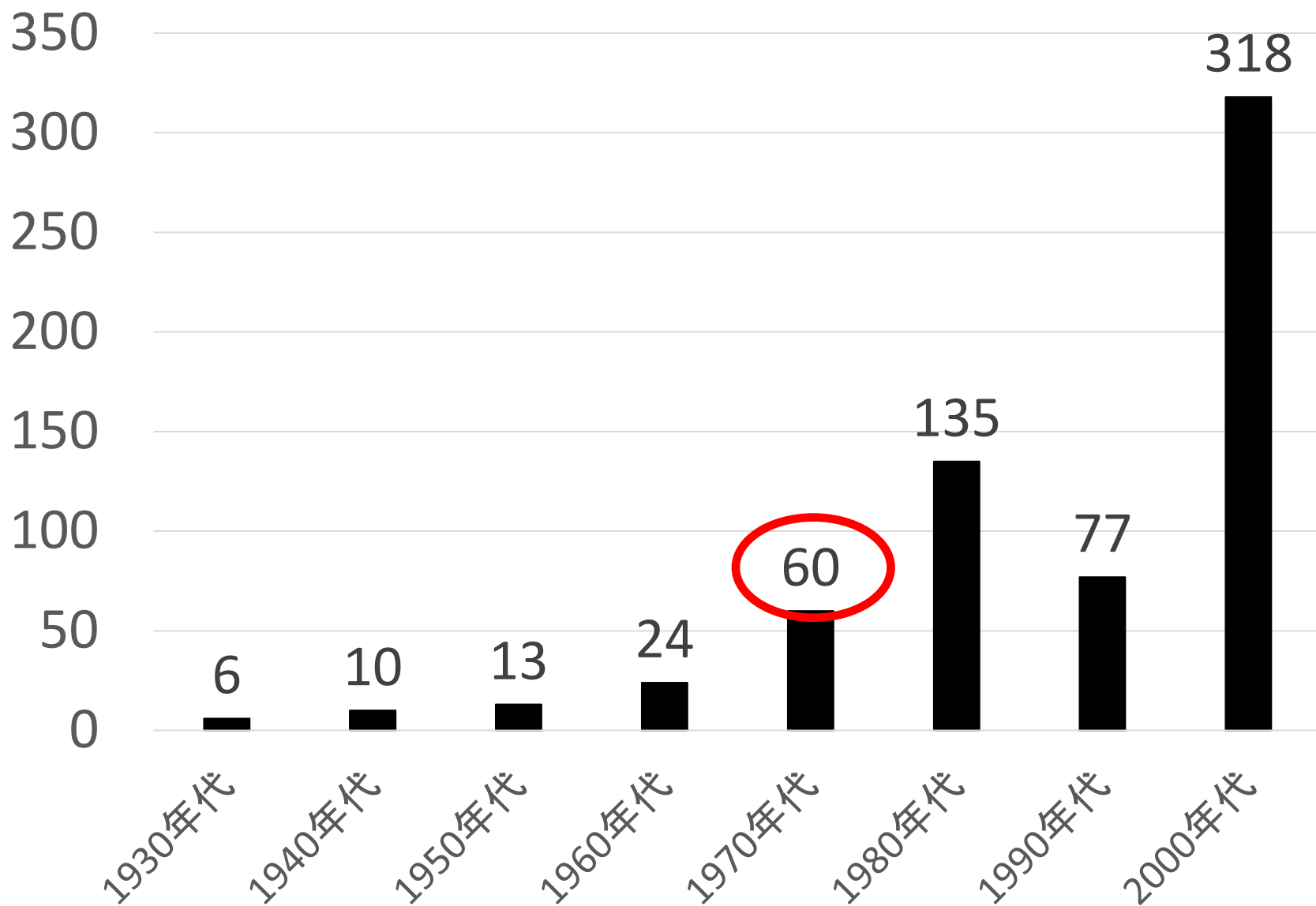
ゾンビの歴史

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』

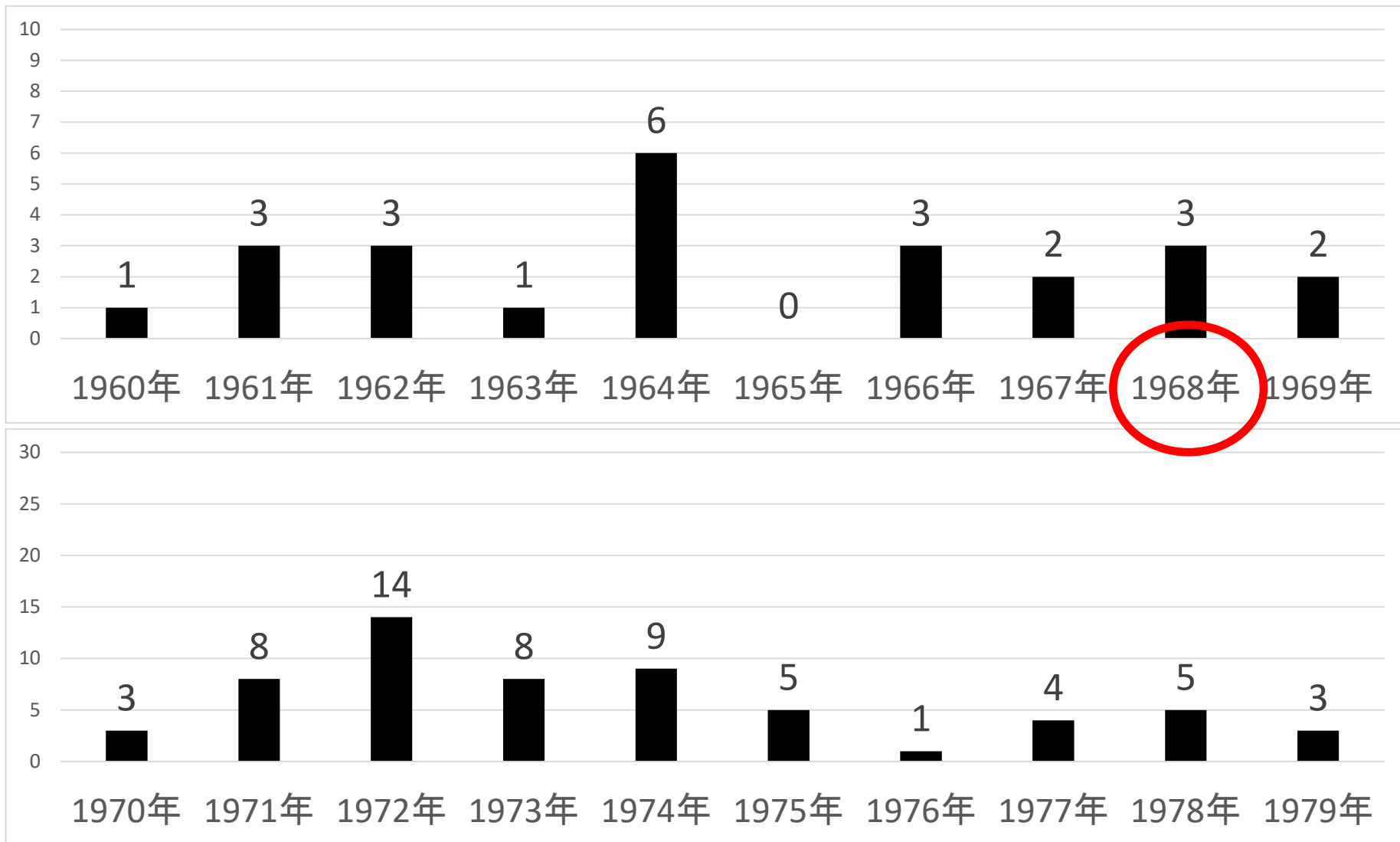
(1968年：ジョージ・A・ロメロ監督)

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』

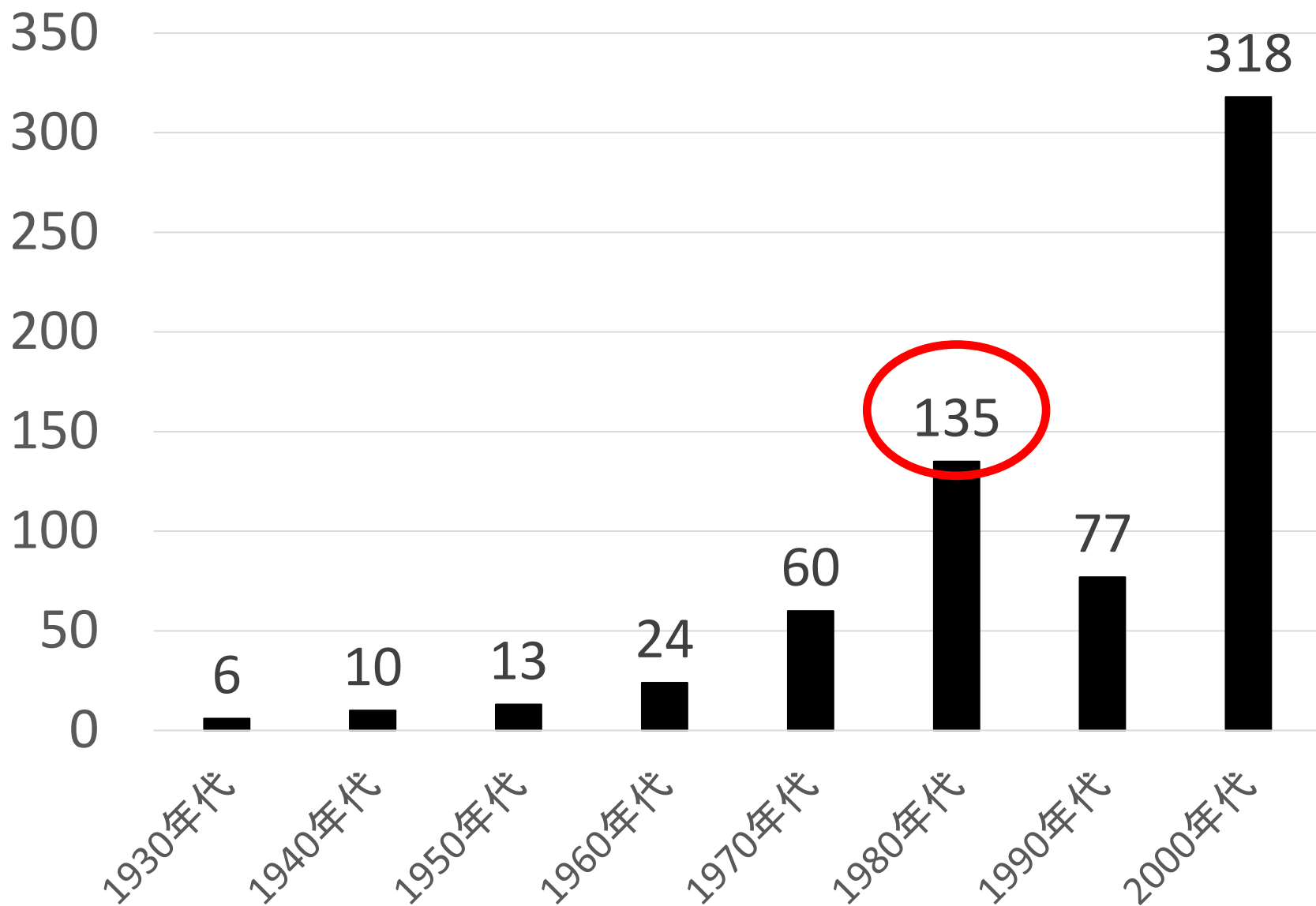
(ジョージ・A・ロメロ監督)

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)

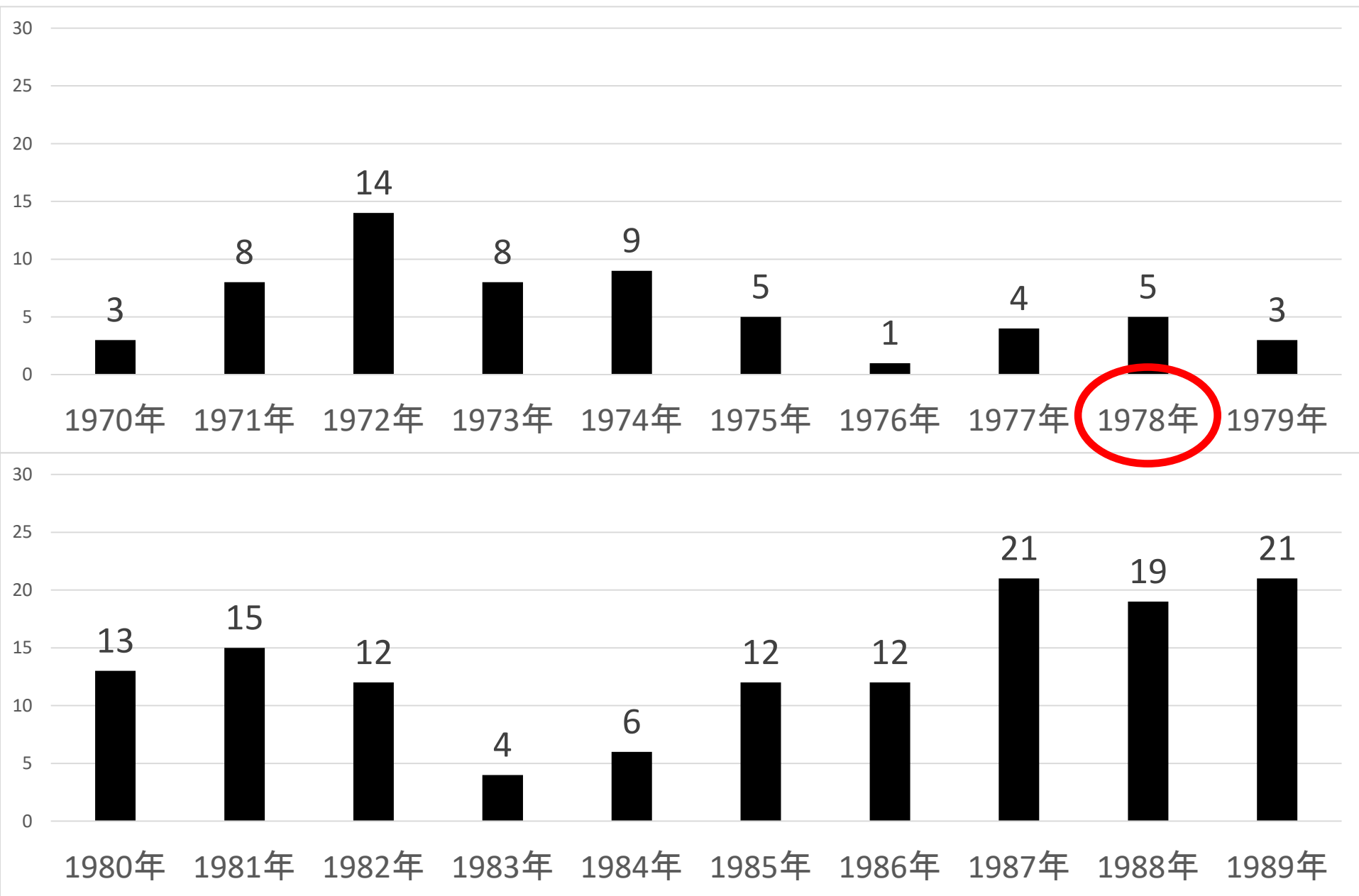
ショッピングセンターにたてこもる人々
集まるゾンビ。無法地帯と化した社会。
ゾンビ対人間、人間対人間。
消費社会の比喩。

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

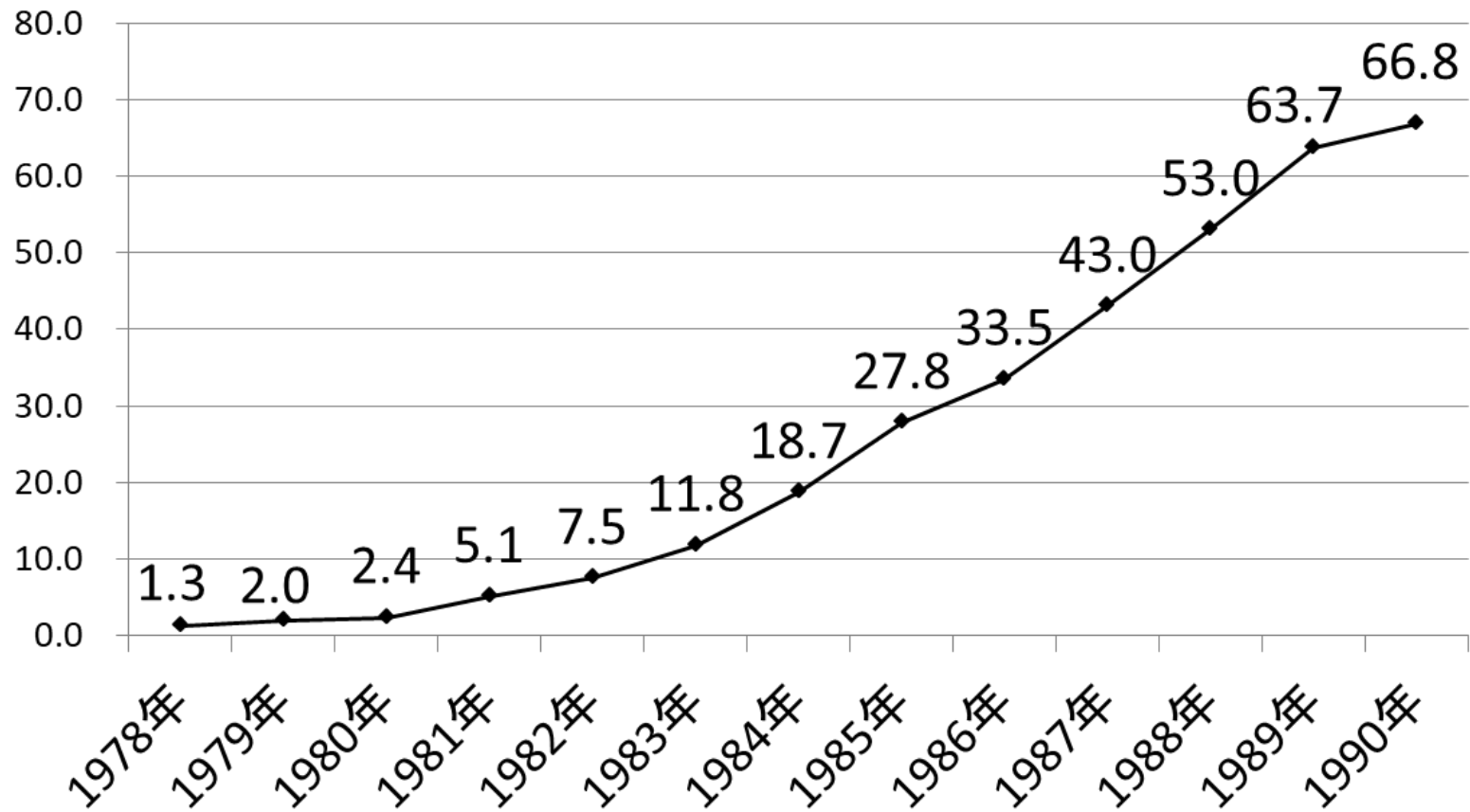
ゾンビの展開

『ゾンビ』に影響を受けて
様々な分野に飛び火していく。

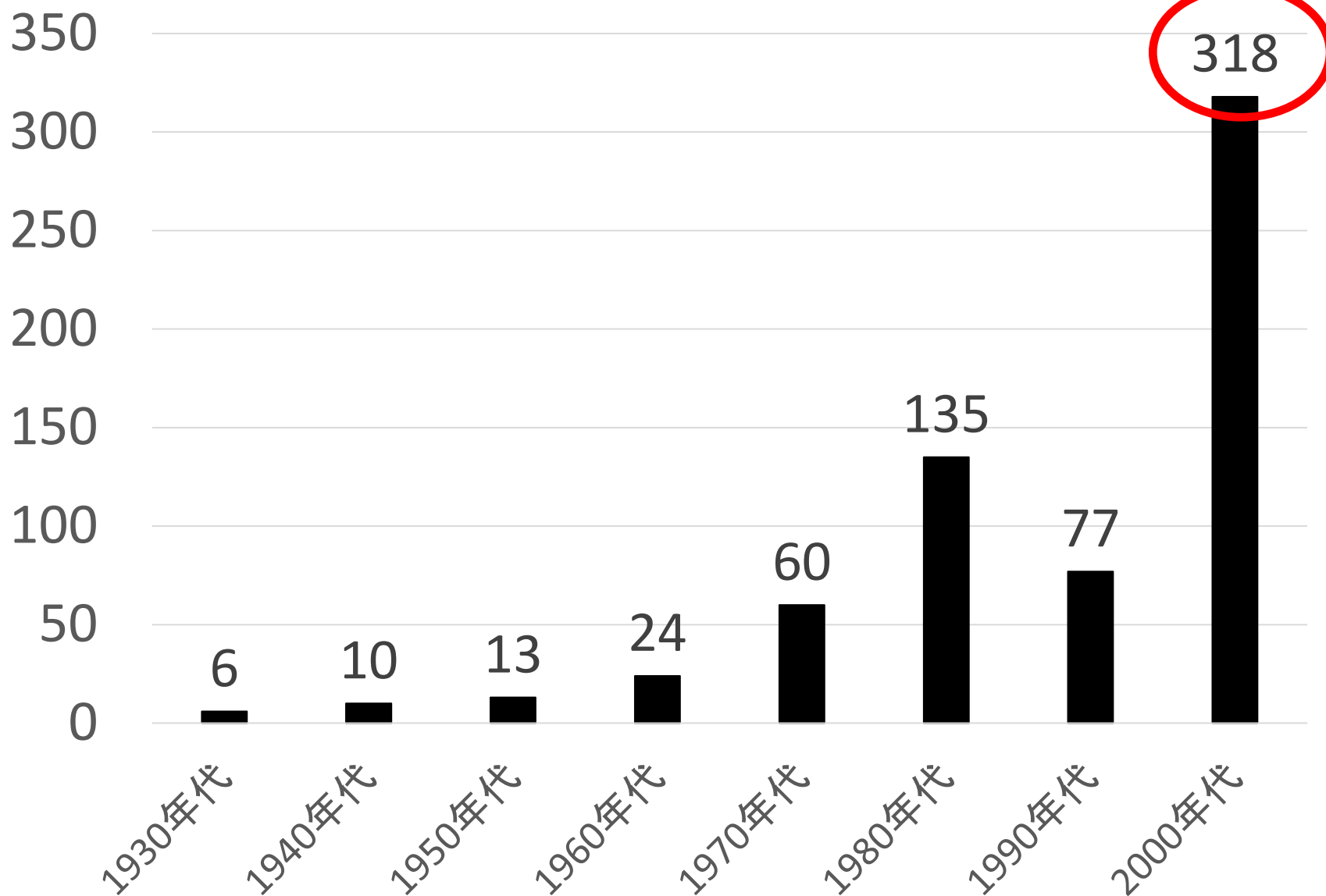
- ・1980年代には、その他のメディアでもゾンビがよく見られた。マイケル・ジャクソン『スリラー』のPV
- ・現在まで人気の荒木飛呂彦『ジョジョの奇妙な冒険』。



- ・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

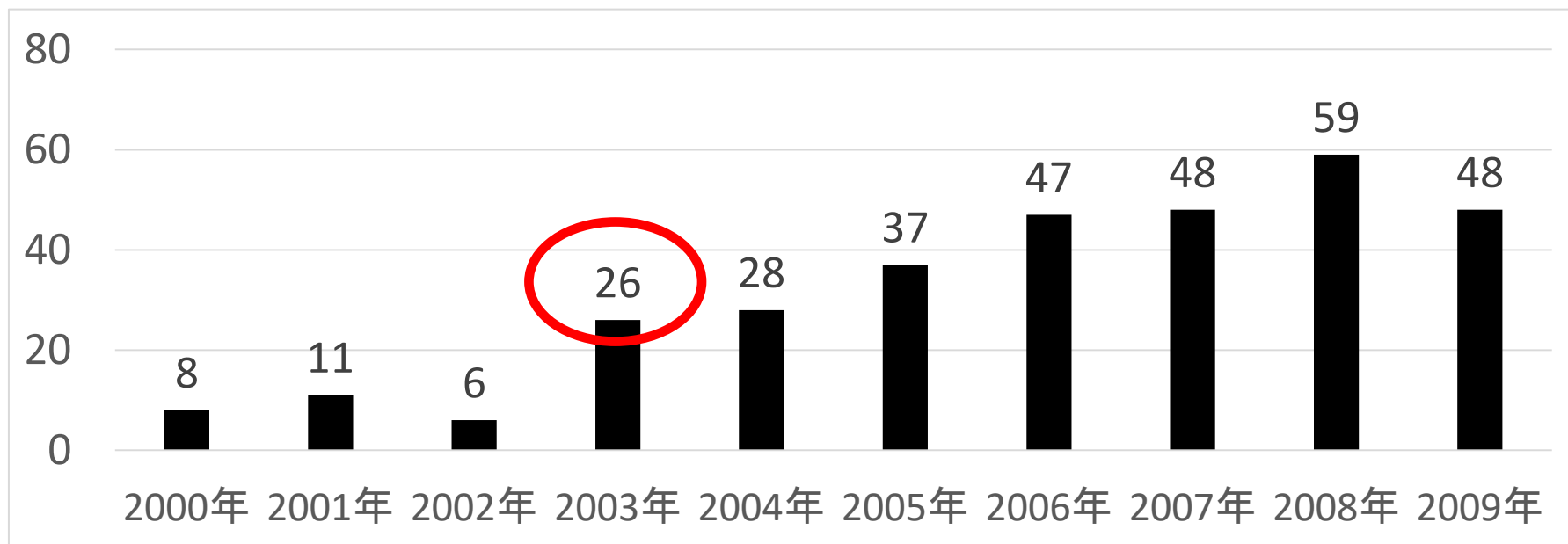
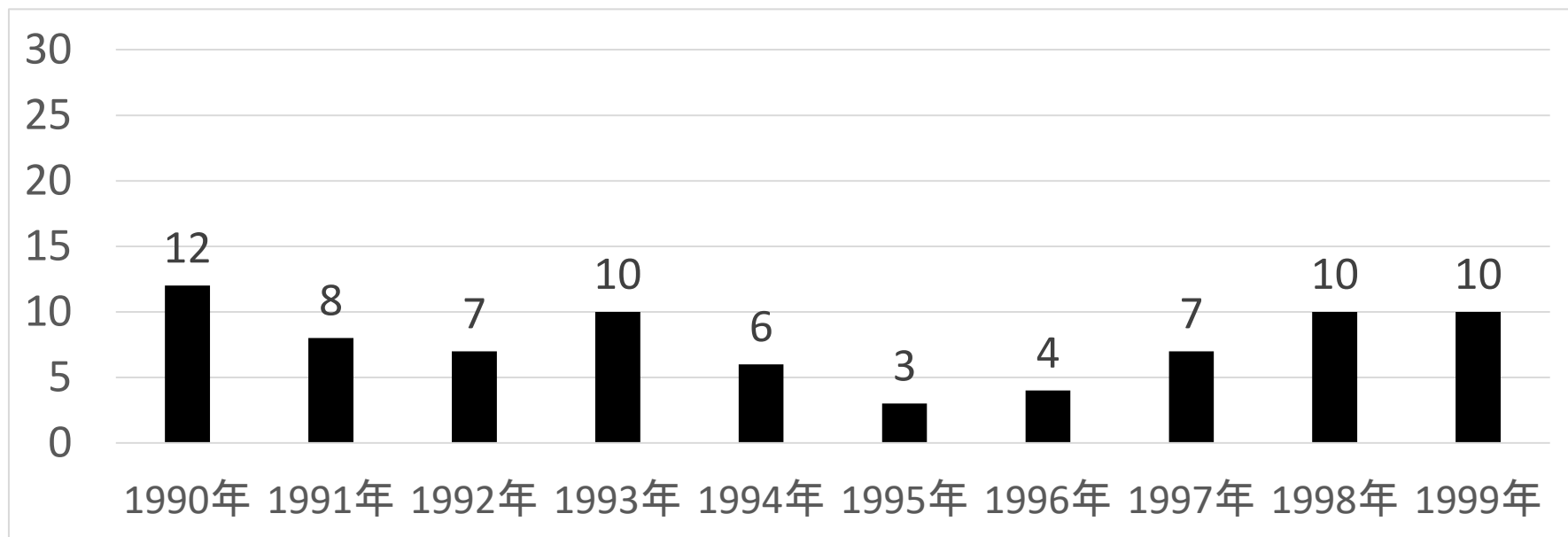


2000年代のゾンビ



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』は全力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『ゾンビーバー』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。
- ・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Z

- 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。

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！！！！