| Title | ツアー・オブ・ザ・リビングデッド:ゾンビの旅行コミュニケーション分析試論 |
|------------------|--|
| Author(s) | 岡本, 健 |
| Citation | コンテンツツーリズム論叢 : Collected Treatises on Contents Tourism, 1, 14-65 |
| Issue Date | 2012-08-12 |
| Doc URL | http://hdl.handle.net/2115/51835 |
| Туре | bulletin (article) |
| File Information | CTCT001_002.pdf |



Instructions for use

ーゾンビの旅行コミュニケーション分析試論 ツアー・オブ・ザ・リビングデッド

岡本健

- はじめに ―ゾンビと旅

もに、人間や社会にとっての旅や観光の機能について考察したによって分析し、コンテンツ解釈に新たな視点を導入するとと

能なコンテンツである。つまり、上記テーマが中心的に議論されている。そして、日本のグンビコンテンツは海外か多く出されている。そして、日本のグンビコンテンツは海外から高く評価されている。しかし、日本国内においては、ゾンビコンテンツは市民権を得ているとは言い難い。本稿でも確認すった。むしろ眉をしかめられたり、危険なコンテンツであるとるが、むしろ眉をしかめられたり、危険なコンテンツが数本では、明常では、アニメ等ゾンビコンテンツが数本では、日常/非日常、個性/没個性、という対立や、価値観、っては、日常/非日常、個性/没個性、という対立や、価値観、っては、日常/非日常、個性/没個性、という対立や、価値観、っては、日常/非日常、個性/没個性、という対立や、価値観、っては、日常/非日常、個性/没個性、という対立や、価値観、っては、日常/非日常、個性/没個性、という対立や、価値観、っては、日常/非日常、個性/没個性、という対立や、価値観、っては、日常/非日常、個性/没個性、という対立や、一般の表示が、出ているというによいでは、日本のは、日本のでは、日本のでは、日本のは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本のでは、日本の

ニケーションの視点から分析を行う。これらの理由により、ゾンビコンテンツについて、旅行コミュれる観光研究に関連付けて考察するのに適しているのである。

――空間移動・時間経過・認識変化2 旅行つミュニケーション分析の視点

る

テンツの分析視角を提示する。ともに、本稿で用いる「旅行コミュニケーション」というコンともに、本稿で用いる「旅行コミュニケーション」というコンンテンツと旅の関係を整理し、本稿の位置付けを明確化すると本章では、メディアコンテンツと視聴者の関係、メディアコ

2. - メディアコンテンツと視聴者の関係

ンテンツ」に該当するものである。 これは、田中(二○○三:一-三)で定義されている「狭義のコど、エンターテイメント的な要素を含むものを指すものとする。 ど、エンターテイメント的な要素を含むものを指すものとする。 おく。本稿では、メディアコンテンツと視聴者の関係について整理してまず、メディアコンテンツと視聴者の関係について整理して

れ、アニメであれ、それを視聴する者に、何らかの感情や思考メディアコンテンツは、小説であれ、漫画であれ、映画であ

聴者に届けられるまでには、様々なメディアを介することになを行う。制作者がコンテンツを発信し、それがコンテンツの視味しない。制作者はコンテンツを制作し、環境に向かって発信が意図したとおりのことがそのまま視聴者に伝わることは意を生じさせるものである()。だがこれは、コンテンツ制作者

例えば、映画であれば、どういった機器でコンテンツを再生行るかによっても、視聴者側に届けられる音や映像は変わって見るのか、といった環境の違いである。さらに、映画館であるというレベルで環境が同じであっても、音響設備やスクリーるというレベルで環境が同じであっても、音響設備やスクリーるというレベルで環境が同じであっても、音響設備やスクリーなどの違いなどを生じさせる機器、ソフトの違いはもちろん、解像度の違いなどを生じさせる機器、ソフトの違いはもちろん、解像度の違いなどを生じさせる機器、ソフトの違いはもちろん、解像度の違いなどを生じさせる機器、ソフトの違いはもちろん、解像度の違いなどを生じさせる機器、ソフトの違いはもちろん、字幕がつけられたり、吹き替え版が用意されたりする。DVD字幕がつけられたり、吹き替え版が用意されたりする。DVD字幕を無くして、音声のみにすることもでき、様々なバリエー字幕を無くして、音声のみにすることもでき、様々なバリエーションが考えられる。

テンツを再生するメディアが多様化しているため、コンテンツつまり、同じコンテンツタイトルを視聴する場合でも、コン

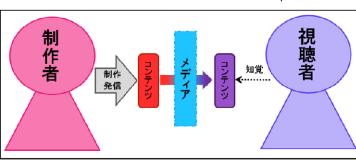
思考を生じさせることとなる。そして、そのメディアは多様で 係を整理すると、図 - 一のようになる 視聴者は、このように、何らかのメディアを通してコンテンツ 航空機やフェリー、バス、自家用車の中でも映画鑑賞ができる。 ネット配信など、様々なメディアを通して視聴が可能である。 環境が整っていなかった時代は、映画作品は映画館で見る以外 体験は人によって多様であると言える。 ある。本稿における制作者とメディアコンテンツ、視聴者の関 を視覚や聴覚で知覚することになり、それを元に様々な感情や 在では、映画館だけでなく、テレビ放映、DVDソフトの販売、 大多数を占め、その視聴体験は比較的一定であっただろう。現 クリーンで、映画に集中して見る、というスタイルでの視聴が に方法が無かっただろう。そうすると、必然的に映画館の大ス ビデオデッキなどの家庭や個人でコンテンツを楽しむための ネット配信、 D V D

(3)。 制作者が制作したコンテンツが視聴者に届くまでには、様々おアイアが介在している。そのため、視聴者はコンテンツ視なメディアが介在している。そのため、視聴者はコンテンツ視なメディアが介在している。

テンツから得る以外の情報とは、たとえば、コンテンツ制作者の多少は、視聴者によって大きく異なっているのである。コンつまり、眼前にあるメディアコンテンツから得る以外の情報

デンツを制作したのか、コンテンツを制作された時代背景 テンツが制作された時代背景 テンツが制作された時代背景 フンテンツ制作者はほかにど コンテンツを制作し のようなコンテンツを制作し でいるのか、などといった情報である。これらの情報はコンテンツを視聴する際に必須 ではない。

視聴者がメディアコンテンり手が思ってもみなかった受り手が意図していないもけでなく、意図していないもけでなく、意図していないものも含まれる。実際に、送り手が意図していないようなメッセージを深読みしたり、送



コンテンツ、視聴者の関係性図 - 1 コンテンツ制作者、

もいることが報告されている。

け

止め方をしたりする視聴者

る。 接的なコミュニケーションであっても見られる。 その不可能性は電気的なメディアを介した際にはもちろん、直 脳が直接接続されているのでもない限りは、送り手が発した情 そうした多少マニアックな事例を挙げるまでもなく、人と人の 督は、特に意識をしていなかった、という旨の発言をしている。 例えば同 報と完全に同じ情報を脳内で構築することは不可能であろう。 て、政治的意図を読み取った批評家が多かったとされるが、監 ングデッド』では、黒人男性が殺害されるラストシーンについ メの能動的な読みについて具体的な例を挙げながら論じてい をテレビアニメの視聴に援用し、同人誌作家によるテレビアニ 瀬(二〇〇三)では、ホールの「コード化/脱コード化」の理論 「また、本稿でも扱うゾンビ映画『ナイト・オブ・ザ・リビ 1.人誌制作はその代表的な活動のうちの一つである。 村

非常に重要だろう。メディアコンテンツはデジタル情報で流通を視聴する際にそういった知識は必ずしも必要ではない。このを視聴する際にそういった知識は必ずしも必要ではない。このを視聴する際にそういった知識、関連作品に関する知識、など、作品制作者に関する知識、関連作品に関する知識、など、の当然のことを強調するかというと、本稿におけるなぜ、この当然のことを強調するかというと、本稿におけるなぜ、この当然のことを強調するかというと、本稿におけるなぜ、この当然のことを強調するかというと、本稿における

況である。また、いくつかの映像を、一つの画面内で同時に展いるようになってきている(4)。そうなると、時代だけではなく場所に関しても飛びている(4)。そうなると、時代だけではなく場所に関しても飛びている(4)。そうなると、時代だけではなく場所に関しても飛びている(4)。そうなると、時代だけではなく場所に関しても飛びでいる(4)。そうなると、時代だけではなく場所に関しても飛びでいる(4)。そうなると、時代だけではなく場所に関しても飛びでいる(4)。そうなると、時代だけではなく場所に関しても飛びでいる(4)。そうなると、時代だけではなく場所に関しても飛びでいる(4)。そうなると、時代だけではなく場所に関しても飛びが表している。そうした場合、メディアコンテンツのサるようになってきている。そうした場合、メディアコンテンサるようになってきている。そうした場合、メディアコンテンサるようになってきている。そうした場合、メディアコンテンサるようになってきている。そうした場合、メディアコンテンである。また、いくつかの映像を、一つの画面内で同時に展

コンテンツ視聴者がコンテンツを視聴する目的の一つとしコンテンツ視聴者がいてもおかしくはない。 コンテンツのうたい文句として、「泣ける映画」や「ハートフロンテンツのうたい文句として、「泣ける映画」や「ハートフロンデンツのうたい文句として、「泣ける映画」や「ハートフロンテンツ視聴者がコンテンツを視聴する目的の一つとしコンテンツ視聴者がコンテンツを視聴する目的の一つとしコンテンツ視聴者がコンテンツを視聴する目的の一つとしコンテンツ視聴者がコンテンツを視聴する目的の一つとし 開するような視聴の仕方もできる状況になっている

れるいわ 2.2 メディアコンテンツと旅の関係

本稿では、作品論や批評などが目指していると思われるいわなる「正しい」コンテンツ分析を行うことは主たる目的としなゆる「正しい」コンテンツ分析を行うことは主たる目的としない。ただし、これは、作品論や批評に対して否定的な見方をしい。ただし、これは、作品論や批評に対して否定的な見方をしい。ただし、これは、作品論や批評に対して否定的な見方をしい。ただし、これは、作品論や批評に対して否定的な見方をしい。ただし、これは、作品論や批評に対していることは疑いない。作するなど、非常に有益な分析を行っていることは疑いない。作するなど、非常に有益な分析を行っていることは疑いない。作品論や批評は、作品論や批評などが目指していると思われるいわれては、この作品間の関連、放映当時の社会との関連、につおいてはそれほど重視せずに分析を進める。

本稿で重視するのは、以下の点である。視聴者がコンテンツを同列に分析すること考えられる。そのため、本稿では視座を設定し、客観的な根と考えられる。そのため、本稿では視座を設定し、客観的な視な部分に着目すると同時に、一つの視点から時代超越的に複数な部分に着目すると同時に、一つの視点から時代超越的に複数な部分に着目すると同時に、一つの視点から時代超越的に複数な部分に方式である。視聴者がコンテンツ本稿で重視するのは、以下の点である。視聴者がコンテンツ本稿で重視するのは、以下の点である。視聴者がコンテンツ本稿で重視するのは、以下の点である。視聴者がコンテンツを同列に分析することでは、

ある。

が動機となって旅をすることである。ンツの中で描かれる旅である。二点目は、メディアコンテンツ大きく二つの関係性が考えられる。一点目は、メディアコンテメディアコンテンツと旅はどのような関係にあるだろうか。

とした旅行行動や、それらを活用した地域振興に関する研究でとした旅行行動や、それらを活用した地域振興に関する研究で、メディアコンテンツの中の旅はメディアコンテンツの中で、

含まれる。 うことで、旅の役割を考察することを目的とするため、前者に本稿では、ゾンビ映画というメディアコンテンツの分析を行

コンテンツ内で、旅は何らかの役割を果たしていることが多

とを試みる。

こととなる。

2. 3 分析視角としての「旅行コミュニケーション」

下、本分析視角について説明する。とこまで考えを進めてくると、旅に着目すると言っても様々な見方が考えられるため、分析視旅に着目すると言っても様々な見方が考えられるため、分析視旅に着目すると言っても様々な見方が考えられるため、分析視旅に着目するととがである。本稿では、メディアコンテンツを読み解くことができる可能性が見えてメディアコンテンツを読み解くことができる可能性が見えてステ、本分析視角について説明する。

互作用を「旅行コミュニケーション」と呼ぶ。つまり、コンテものである。この、旅行中における個人を取り巻く環境との相と同時に個人を取り巻く環境と相互作用をしながら行われる旅行は、個人的な経験であることはもちろんであるが、それ

との相互作用に着目するものである。コンテンツの中の旅行者に着目し、その旅行者を取り巻く環境ンツを読み解く「旅行コミュニケーション」という分析視角は、

情報を求めるで、これは、感覚遮断実験で確かめられている。情報を求めるで、これは経験的にも実感できることであるし、実験のにも確かめられていることである。外界から得られる刺激が的にも確かめられていることである。外界から得られる刺激が的にも確かめられていることである。外界から得られる刺激がのにも確かめられていることである。外界から得られる刺激がのにも確かめられていることである。外界から得られる刺激がのにも確かめられている。人間は環境との環境の変化は人間に何をもたらすだろうか。人間は環境との環境の変化は人間に何をもたらすだろうか。人間は環境との

や、あまりに変化の無い状況に置かれた場合、幻覚や幻聴など る。そうした実験の結果、人間は環境からの刺激が少ない 感覚遮断実験とは、実験参加者に、環境からの刺激を減らした、 を体験することが多く、また、そうした環境から早く抜け出し あるいは、刺激を一定にしたような環境を経験させる実験であ

たいと希望するようになることが確かめられている(8)。

内で生成するためには、 それというのも、脳内で自己生成した幻覚や幻聴といった情報 報を自己生成し始める。それが、幻覚や幻聴などとして経験さ 感覚遮断状況では、外部環境からの物理的パターンを得られな とを示している。外部からの刺激は、内的な変化を誘発する。 外部からの適度な刺激は生きていく上で必要なものであるこ る物理化学的パターン) る変化に富む刺激ではないからである。次々に新しい情報を脳 は、その材料が自分自身の脳内にあるものであり、外界から得 れるのであろう。ただし、それも一時しのぎ的なものである。 な変化が起こりにくくなると考えられる。それゆえ、脳内で情 くなるか、あるいは変化が少なくなるため、それによって内的 におかれた人が幻覚や幻聴を生じるということは、人にとって 外からの刺激が減少あるいは一定になった場合にその環境 外部からの様々な刺激 が必要になる (9)。 (環境に存在す

生 一成し始めることが確認できたが、それのみでは日常生活場面 このように、実験的に感覚遮断状況に置かれると情報を自己

> り、 は、

機が生成されるかといえば、それだけではない 部分を占めると考えられるが、刺激の欠乏によってのみ旅行 求として、環境の変化による刺激の変化を求めることは大きな て十分ではないだろう。もちろん、旅に出ることの根源的な欲 で「旅に出る」という積極的な行為を人間が選択する説 明とし

分を置くということである。自分を置く場所が、自分の生活圏 自分の知識構造ではとらえきれないことが起こるところに自 では、ハプニングや思ってもみなかった出来事が起こる。これ よる認識の変化も、旅の経験の中では重要な位置を占める。 なく認識の変化が起こる場合ももちろんある。こうした偶然に よってのみ起こされるものではない。周辺環境が変わり、否応 れ、以前とは異なる物の見方を獲得する。本稿では、こうした、 フィードバックを得、自分自身を変えようとする。それによっ ることによって、さまざまな刺激を得、自ら外部環境に作用・ 的な意識による旅も存在する。この場合、人は外部環境を変え とどの程度類似するかによって、元々の知識構造でとらえられ ر (10) ه (10) ه 人間が外部環境のとらえ方を変えることを「認識の変化」と呼 て、意識的にせよ、無意識的にせよ、最終的には程度の差はあ 自らを変えるために外部環境を変えようとする、という積極 旅という行為の原理を考えると当然である。前述したとお 旅の目的は自分の生活圏を抜け出すことにある。 認識の変化は、上述のような積極的な変化の希求に つまり

が起こる確率は変わってくる。
る物の多少が変わり、ハプニングや思ってもみなかった出来事

このように考えてくると、旅の目的の根源は、移動することで分かる。 薬物による作用なども、物理的に居るところとは違うところにいると意識している。 薬物による作用なども、物理的に居るところとは違うところにいると意識している。 薬物による作用なども、物理的に居るところとは違うところにいると意識している。 薬物による作用なども、物理的に居るところとは違うところにいると意識している。 薬物による作用なども、物理的に居るところとは違うところにいると意識している。 薬物による作用などが、外部の環境を変化させ、様々な物理化学的パターンを感覚し、脳内で新境を変化させ、様々な物理化学的パターンを感覚し、脳内で新境を変化させ、様々な物理化学的パターンを感覚し、脳内で新境を変化させ、様々な物理化学的パターンを感覚し、脳内で新境を変化させ、様々ないのであると、、旅の目的の根源は、移動することが分かる。

れ以上に重要な要素として扱うべきである。え、肉体的な移動だけではなく、認識の変化も同等あるいはそ行為の目的は、本質的には認識を変化させることにあるとも言ために自分の外の環境を変える行為であると言える。旅というまとめると、旅に伴う移動と言う行為は、認識を変化させるまとめると、旅に伴う移動と言う行為は、認識を変化させる

対する認識や、自分自身に対する認識が変化することである。が変わるということであり、認識の変化は、登場人物の環境に変化」を旅の視点とする。物理的な移動は登場人物がいる場所変化」を旅の視点とする。物理的な移動は登場人物がいる場所

の変化を扱ったコンテンツだからである。 の変化を扱ったコンテンツが数多くみられるようになってい扱う理由は、二つある。一つは、二○○○年代に入って、日本扱う理由は、二つある。一つは、二○○○年代に入って、日本察する。メディアコンテンツが数多くみられるようになって、日本察する。メディアコンテンツを勝のような役割を果たすのかを考とって、社会にとって、旅がどのような役割を果たすのかを考とって、社会にとって、旅がどのような役割を果たすのかを考

―二○○○年以降を中心に

3

本章では、日本におけるゾンビコンテンツの展開を整理する。 本章では、日本におけるゾンビコンテンツの展開を整理する。 本章では、日本におけるゾンビコンテンツの表別を整理を与えた作品である。『ドーン・オブ・ザ・デッド』、『デイ・オブ・ザ・デッド』と、ロメロ監督の映画がリメイクされた。ジョージ・A・ロメロ監督は、ロ監督の映画がリメイクされた。ジョージ・A・ロメロ監督は、ロ監督の映画がリメイクを出である。『ドーン・オブ・ザ・デッド』は、ロメロの『ゾンビ』の原題である。この二作品はザ・デッド』は『死霊のえじき』の原題である。この二作品はザ・デッド』は『死霊のえじき』の原題である。この二作品はザ・デッド』は『死霊のえじき』の原題である。『ドーン・オブ・ザ・デッド』は『死霊のえじき』の原題である。『ドーン・オブ・ザ・デッド』は『死霊のえじき』の原題である。この二作品は東京では、日本におけるゾンビコンテンツの展開を整理する。

く公開されていることがわかる。 『バイオハザードⅣ』なども公開されており、ゾンビ映画が多そして、『ゾンビランド』『ザ・ホード 死霊の大群』『コリン』・ロメロのゾンビ映画最新作『サバイバル・オブ・ザ・デッド』、ロメロのゾンビ映画最新作『サバイバル・オブ・ザ・デッド』で表示でいることから、話題となった。さらに、本稿で分析を行う『ダったことから、話題となった。さらに、本稿で分析を行う『ダ

ゲームについても、二〇〇〇年代には数多くのゲームが出さ が一ムである『バイオハザード』がプレイステーションをハード となり、実写映画化および全編 CG の映画化もなされている。 となり、実写映画化および全編 CG の映画化もなされている。 テレビゲームでは、その他、『THE HOUSE OF THE DEAD』シ リーズ、および、そのタイピングソフト『THE TYPE OF THE リーズ、および、そのタイピングソフト『THE DEAD』シ リーズ、および、そのタイピングリフト『THE DEAD』シ リーズ、および、そのタイピングリフト『THE DEAD』が けって、および、そのを端として、一九九六年にと、本作は大ヒットシリーズ として発売されたことが挙げられる。本作は大ヒットシリーズ として発売されたことが挙げられる。本作は大ヒットシリーズ、『お姉 リーズ、および、そのを出ている。本作は大とットションをハード

る。このマンガはアニメ化もされており、二〇一〇年七月からDEAD』という作品が二〇〇六年九月から月刊ドラゴンエイジで連載され、二〇一一年一〇月二日現在、単行本が七巻まで出版されている(佐藤 二〇〇七・二〇一一)。現代日本を舞台に版されている(佐藤 二〇〇七・二〇一一)。現代日本を舞台に版されている(佐藤 二〇〇六年九月から月刊ドラゴンエイジを成されており、二〇一〇年七月からを記述されており、二〇一〇年七月からし、ゾンビスのマンガでも、『学園黙示録 HIGH SCHOOL OF THE

黙示録 HIGH SCHOOL OF THE DEAD』は、 ど!』(さと 二〇一一)などがある。『アイアムアヒーロー』や 九-二〇一一) 『さんかれあ』 (はっとり 二〇一〇-二〇一一) 『ブ HIGH SCHOOL OF THE HEAD』(サンカクヘッド 二〇一一)も MOOK 二〇一一)。また、パロディ作品である『学園黙示録 二〇一〇年九月までテレビ放映されていた。本アニメは、 い者が主人公グループに複数人いるなど、フィクショナルなも るのだが、銃器の扱いに非常に長けている者や、戦闘能力が高 日本が舞台であり、 が自分の存在意義などについて思いを巡らせながら生きてい つつも、生者に襲い掛かってくる世界で、漫画家である主人公 た後にゾンビのような存在となり、生前の記憶を断片的に残し ロードウェイ・オブ・ザ・デッド 女ンビ』(すぎむら 二〇一 柴田 二〇〇八-二〇一〇)『アイアムアヒーロー』(花沢 二〇〇 出版されている。マンガでは、その他に、『戦国ゾンビ』(横山 選ばれ、「最恐オカルト&ホラー部門」で受賞している(洋泉社 ナアニメアワード二○一一で、二○一○年のアニメ一○作品に く姿が描かれている。オーソドックスなゾンビ物でありつつも 本が舞台である。『アイアムアヒーロー』では、病気にかかっ 一)『東京サマーオブザデッド』(玖倉二〇一一)『りびんぐでっ 『東京サマーオブザデッド』『りびんぐでっど!』は現代の日 『さんかれあ』『ブロードウェイ・オブ・ザ・デッド 女ンビ』 人間の内面が丁寧に描かれている。 日本が舞台ではあ オト

て描かれている とした瞬間に肉を食べたくなる性質を持っており、体がもろく 生前恋心を寄せていた男子宅に住み着く。こちらは当初からふ メ的要素が強いが、ゾンビ化が進行していくと、食人嗜好が進 ビ化してしまう、という展開である。どちらかというとラブコ 現象が蔓延するのではなく、薬の力によって、猫と女子がゾン ているのだが、「女ンビ」という、言葉を発するゾンビが描か ッド 女ンビ』についても、ゾンビ化現象が起こる世界を描 が起こる世界を描いている。『ブロードウェイ・オブ・ザ・デ 各部が取れてしまう。そうした性質も含めてギャグマンガとし については、理由は不明であるが、一度死んだ女子が復活し んでいく、というシリアスな設定もある。『りびんぐでっど!』 った展開を見せている。『さんかれあ』は、社会的にゾンビ化 れており、独特の世界観をもった作品である。『さんかれあ』 のになっている。『東京サマーオブザデッド』もゾンビ化現象 『りびんぐでっど!』は、オーソドックスなゾンビ物とは異な

ノ細道・オブ・ザ・デッド』(森 二○一一)など、タイトルに二○一一)『オブザデッド・マニアックス』(大樹 二○一一)『奥九二○一一)シリーズや、『妹がゾンビなんですけど!』(伊藤九二○一一)が日本でも出版されている。 (木村 二○○海外のマンガでは『ウォーキングデッド』(ロバート・カー海外のマンガでは『ウォーキングデッド』(ロバート・カー

されている。

ジンビの名を冠したものや、ゾンビに関する内容のものが刊行

海外の小説では、ジェイン・オースティンの『高慢と偏見』 (アックス・ブルックス 二〇一〇)、『ぼくのゾンビ・ライティン、セス・グレアム=スミス 二〇一〇)や、『WORLD WARのパロディである『高慢と偏見とゾンビ』(ジェイン・オースティンの『高慢と偏見』

役割を果たしているものである。『さんかれあ』『オブザデッ ライトノベルの『オブザデッド・マニアックス』などが挙げら が全面的に発生するものであるのだが、物語の主軸は、ゾンビ ビゲームの大ファンである、という設定だ。その主人公が、実 ド・マニアックス』では、それぞれ主人公がゾンビ映画やゾン コンテンツ愛好者がおり、そのことがストーリー展開で一定の れる。メタ的なゾンビコンテンツとは、登場人物の中にゾンビ ンテンツである。具体的には、マンガ作品の『さんかれあ』、 ブ・ザ・デッド』のように、日本の過去を舞台にしたゾンビコ ムアヒーロー』と同じく、現代日本を舞台にした、ゾンビ現象 際にゾンビ化現象に相対した時の状況を描いているのである。 ンテンツもある。また、近年目につくのが、メタ的なゾンビコ 『学園黙示録 HIGH SCHOOL OF THE DEAD』および『アイア 『オブザデッド・マニアックス』は極めて実験的 通常のゾンビ物もあれば、『戦国ゾンビ』や『奥ノ細道・ な小説である。 オ

シーンがあるなど、メタ的なゾンビコンテンツとして出色であゾンビ映画ファンが複数人登場し、それぞれの持論を戦わせるスクールカースト(森口 二○○七)の崩壊や逆転にある。また、たちとの戦いというより、非日常な状況における高校教室内のたちとの戦いというより、非日常な状況における高校教室内の

る。

逆に、自分がゾンビになったらどうするか、という趣旨のマニ 防御方法、乗物など詳細にわたって解説がなされている。また、 (Brooks 二〇〇三)がそれである。ゾンビの性質や武器、格闘術 るのは日本だけではない。『THE ZOMBIE SURVIVAL GUIDE』 処法、防災グッズの備え、そして、体力づくりに至るまで事細 拡大していくかに関するシミュレーションを行い、それに対す ニュアル』(東京ゾンビ研究会 二〇一〇)である。実際にゾン VSゾンビ生存マニュアル』(東京ゾンビ研究会 二〇〇九)、 大真面目に語る趣向の文献もいくつかある。『ゾンビ大事典 ― ュアル本も出されている。『ゾンビの作法 ―もしもゾンビにな かく書かれている。こうしたアプローチの書籍が出版されてい る備えをどのようにするべきか、ということが、ゾンビへの対 ビが発生することをゾンビハザードと呼び、どのように被害が ビ研究会 二〇一一)『ゾンビ解体新書 ゾンビハザード究極マ 発生した時のためにどのような準備が必要か、といったことを 『ゾンビ大事典Ⅱ ―生き残るための五二のルール』(東京ゾン もし、ゾンビが発生したらどうなるか、あるいは、ゾンビが

(荒木 二〇一一)。

し、自らの作品制作に大きな影響を与えている旨を述べているし、自らの作品制作に大きな影響を与えている旨を述べている。 荒木氏は、『荒木飛呂彦が選ぶホラー映画 Best 20」の一〇一一)の中で、「荒木飛呂彦が選ぶホラー映画論』(荒木 二る。 荒木氏は、『荒木飛呂彦が選ぶホラー映画論』(荒木 二る。 荒木氏は、『荒木飛呂彦が選ぶホラー映画論』(荒木 二合として『ゾンビ完全版(、七八)』を挙げている。また、第一位として『ゾンビ完全版(、七八)』を挙げている。。また、第一〇十つ)の中で、「荒木飛呂彦が選ぶホラー映画論』(荒木 二つとして『ゾンビ完全版(、七八)』を挙げている。また、第一〇十つ)の中で、「荒木飛呂彦が選ぶホラー映画論』(荒木 二つ、自らの作品制作に大きな影響を与えている旨を述べているし、自らの作品制作に大きな影響を与えている旨を述べているし、自らの作品制作に大きな影響を与えている旨を述べているし、自らの作品制作に大きな影響を与えている旨を述べている。

4 ゾンビ学入門 ―ゾンビに関する研究のレビュー

4. ー 現実としてのゾンビ

芝居、深夜映画、記述言語学の学術論文、哲学にその名称がつ けて、酒類の名称、ロックグループ「ザ・ゾンビーズ」、書名、 骸を引きずりながら、夢遊病者のような生気のない動作で墓場 説明している。まず、一般の人々が思い描くであろうゾンビ像 際に存在するヴードゥー教が関わるゾンビ化現象について調 る(デイヴィス 一九九八:七一-七二)。 るが、正確な語源とは関係なく広がっていることを指摘してい かわれていることを挙げ、ゾンビという名称が広く使われてい と従う」(デイヴィス 一九九八:七一)としている。それに続 から起き上がり、得体の知れない主人の邪悪な命令に唯唯諾諾 を「ぼろぼろの布きれをまとった死体が、腐りかけた肉体の残 食ったりはしない。デイヴィス(一九九八:七一‐九八)では 査を行っている。もちろん、このゾンビは生者に襲い掛かって としてウェイド・デイヴィスの研究が挙げられる(一九八八、 一九九八)。デイヴィス(一九八八、一九九八)では、ハイチに実 「大衆文化におけるゾンビとハイチの民間伝承」でその違いを まず、現実のゾンビを扱った研究が存在する。代表的な研究

ンビ・アストラル」あるいは「ゾンビ・ティ・ボナンジュ」とわる伝承では、二種類のゾンビが考えられている。一つは「ゾーデイヴィス(一九九八:二三六)によると、実際のハイチに伝

を摂取する本人の期待」であり、「環境」とは、「薬物を摂取す

うだが、塩を与えることでそれが可能になる場合もあるという 場合もある。多くは主人の死によって起こると言われているそ 九九八:七八)。そして、ゾンビから元に戻る方法が示される 情も持たないことなどによって見分けられる」(デイヴィス 一 声に似ていなくもない)、そして明らかに意志も、 どんよりしてうつろな目、鼻にかかった声(死者の霊ゲェデの のようにまとめられている。「哀れな人々は、その従順さや、 み取れる。次に「肉のゾンビ」の伝承の中の特徴としては、次 が無く、日本で言うところの幽霊に近いような存在であると読 説明がなされている。この説明からは、「霊のゾンビ」には形 されれば、「神の許へ戻るべく定められた時が来るまで地上を ては、「霊、つまりヴードゥー教における魂の一部が、 のほうである。デイヴィス(一九九八:二三三)によると、この (デイヴィス 一九九八:七八)。問題となるのは、「肉のゾンビ」 さまよう運命」にある。」(デイヴィス 一九九八:七七)という ル〔邪術師〕に売られたか、捕らえられたかしたもので、解放 ーヴル」という「肉のゾンビ」である。「霊のゾンビ」につい 呼ばれる「霊のゾンビ」であり、一つは え」とは、「その薬物がどんな経験をもたらすかという、 ット)」と「環境(セッティング)」を考える必要がある。「心構 「肉のゾンビ」を呪術によって作り上げる際には、「心構え(セ 「ゾンビ・コー・カ 記憶も、 ボコー 感

その成分とその効果について、学術的な分析が行われた。ゾン 論 ŋ う 薬には、テトロドトキシンというフグの毒が含まれているとい る際に、ゾンビパウダーと呼ばれる粉上の薬物を用いるのだが Ethnobiology of the Haitian Zombi」というタイトルで投稿し、 る際の、 述した『Journal of Ethnopharmacology』と『Toxicon』で主に議 ビにされたとされる人間は、西洋医学的な訓練を積んだ人間に 薬物的な効果に関する部分である。デイヴィスはこの研究を イヴィス 一九九八:二三三-二三七)。 呪術と薬物が複合的に 病気に関する概念の整理、という三つの分析を行っている(デ ゾンビ化の過程における薬物の役割の分析、ヴードゥーの死や こうした考えに則り、ゾンビ化のイーミック的な概念の整理 いる(デイヴィス 一九九八:二三三 - 二三四)。デイヴィスは 一九八三年に受理されている。ハイチのゾンビが作り上げられ 『Jounal of Ethnopharmacology』というジャーナルに「The 人間に影響を及ぼしゾンビ化がなされるという分析である。 「死亡」を確認させ、その後、再び動き出している。 これほど このハイチのゾンビが、学術的に強く興味を持たれたのは、 出すのか、そういったことが学術的興味の対象となった。前 報告があるが、それはどのようなメカニズムで仮死状態を作 仮死状態を実際にはどのように作り出すのか、そして、その が 行 われ、 物質的及び、この場合は社会的な環境」であるとして 以下のような論考が出されている。「The

Ethnobiology of the Haitian Zombi (Davis, E.W. 一九八三)、「Evidence for the Presence of Tetrodotoxin in a Powder Used ir Haiti for Zombification」(Benedek、C. and Rivier, L. 一九八九)、「Tetrodotoxin and the Haitian Zombie」(Yasumoto, T. and Kao、C.Y. 一九八六)、「Tetrodotoxin and the Zombi Phenomenon」(Anderson, H.W. 一九八八)、「Tetrodotoxin in "Zombie Powder"

4. 2 概念としてのゾンビ

(Kao, C.Y. 一九九○)などである。

ための概念として「哲学的ゾンビ」という概念を用いている。 た存在なら何でもいい)と同一でありながら、まるっきり意識 た存在なら何でもいい)と同一でありながら、まるっきり意識 た存在なら何でもいい)と同一でありながら、まるっきり意識 た存在なら何でもいい)と同一でありながら、まるっきり意識 た存在なら何でもいい)と同一でありながら、まるっきり意識 た存在なら何でもいい)と同一でありながら、まるっきり意識 た存在なら何でもいい)と同一でありながら、まるっきり意識 としたり、脳を撃たれるまうに、本稿で分析するゾンビコンテ る。この定義からわかるように、本稿で分析するゾンビコンテ る。この定義からわかるように、本稿で分析するどとしてい る。この定義からわかるように、本稿で分析するどとしている。 としたり、脳を撃たれるまでうつろな目をして動き回ったりす としたり、脳を撃たれるまでうつろな目をして動き回ったりまる としたり、脳を撃たれるまでうつろな目をして動き回ったりする。

ンビ」を問題にしたい、と述べられている。面は同一でありながら、体験が欠落している」ような「現象ゾド映画のゾンビとは異なっている点を指摘し、「物理面・機能チャルマーズ(二○○一)でも、「哲学的ゾンビ」が、ハリウッ

二〇〇四)、「ロボットの心の作り方 ―受動意識仮説に基づく 二〇〇三)、「意識のハードプロブレムと思考可能性論法」(鈴 では、こうした概念としてゾンビを扱うのではないが、ゾンビ 学や人工知能研究に関する論考もあり、哲学的ゾンビ概念を用 基本概念の提案―」(前野隆司 二〇〇五)、「ゾンビの可能性 らないか ―チャルマーズに対する pros and cons―」(柴田正良 することが可能であることがわかる(長滝ら 二〇〇八)。本稿 いて考察することによって、人間の意識体験について深く議論 議論が活発に行われていることがわかる。中には、ロボット工 本正晴 二〇一〇)などである。多くの論者によって、近年まで に関する一考察―」(小林信行 二〇〇七)、「点滅論法再訪」(水 か? ―N.ルーマンの社会システム論に於ける哲学的諸 (水本正晴 二〇〇六)、「哲学的ゾンビ同士に、社会は存在する 木貴之 二〇〇四)、「スワンプマン論法と物理主義」(水本正晴 は可能か」(信原幸弘 二〇〇二)、「ゾンビは論理的可能性です い。「「自然主義者」の困惑」(丹治信春 二〇〇一)、 「ゾンビ 文や書籍が世に出されている。以下、その一部を列挙してみた 「哲学的ゾンビ」に関する議論については、多くの論 命題

ついて考察を試みることを目的としている。映画内で描かれる現象を比喩として考察し、人間や社会、

ョ ゾンビコンテンツの研究

4

そして、ゾンビコンテンツそのものの研究としては、以下の そして、ゾンビコンテンツそのものの研究としては、以下の 三つのアプローチが確認できる。一点目は、メンビコンテンツ に関する批評や作品分析であり、二点目は、暴力描写のあるコンテンツの影響を分析する研究である。そして、三点目はゾンビ映画についての哲学的な分析である。 というような形では扱いが見られる。たとえば、新田(二〇〇四)では、『ゾンビ』を取り上げ、消費社会のメタファーとして四)では、『ゾンビ』を取り上げ、消費社会のメタファーとして四)では、『ダンビ』を取り上げ、消費社会のメタファーとして四)では、『ゾンビ』を取り上げ、消費社会のが合めな学術研さらに、鬼塚(二〇〇四)では、『壁の中に誰かがいる』を階級さらに、鬼塚(二〇〇四)では、『壁の中に誰かがいる』を階級さらに、鬼塚(二〇〇四)では、『壁の中に誰かがいる』を階級さらに、鬼塚(二〇〇四)では、『壁の中に誰かがいる』を階級さらに、鬼塚(二〇〇四)では、『壁の中に誰かがいる。という試みであり、ゾンビ映画自体を総合的に考察することはという試みであり、ゾンビ映画自体を総合的に考察することはという試みであり、ゾンビ映画自体を総合的に考察することはという試みであり、グランドのである。

げ、さまざまな書き手のゾンビ映画批評を掲載している資料と学術研究ではないが、ゾンビ映画の膨大なレビューを積み上

目的としていない。

眏 THE LIVING DEAD ゾンビゲーム大全』(秋山 二〇〇九)があ 数人の論者が、映画だけでなく、マンガ、小説、ゲーム、ミュ として貴重である。また、伊藤(二〇一一:二七六‐三三三)で を行っており、ゾンビコンテンツを分析する際の基礎的データ 国内外のゾンビ映画およびゾンビ関連映画についてレビュー ザ・デッド』までの作品レビューがなされている。伊藤(二〇 がなされており、続く、伊藤(二〇一一)では、二〇〇二年の 二〇一一)がある。伊藤(二〇〇三)では、一九三二年の『ホワイ 心としたテレビゲームに加えて、ボードゲームやフィギュア、 グ』『LEFT 4 DEAD』『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』を中 る。秋山(二〇〇九)では、『バイオハザード』『デッドライジン わたってゾンビコンテンツを紹介しているものに『GAMES OF ンビコンテンツについて論じている。同様に、複数メディアに ージカル、ゾンビ研究書、スマートフォンアプリ等を含めたゾ は、「ゾンビ文化論 "ZOMBIE CULTURE" LAND」と称して、 〇三)では三六〇を、そして伊藤(二〇一一)では三〇〇を超える オハザード』の三四五番までのゾンビ映画のストーリーと批評 ト・ゾンビ(恐怖城)』を○○一番として、二○○二年の『バイ ○○三)およびその続編となる『ゾンビ映画大マガジン』(伊藤 『Mucha sangre』からはじまり、二〇一〇年の『ラン・オブ・ 小説、マンガにおけるゾンビコンテンツにも触れられて 伊藤美和氏の編著による『ゾンビ映画大事典』(伊藤

る。

て、その他のメディアのゾンビコンテンツについても扱ってい

この書籍では八章「Books of the Dead -The Zombie ir

Zombie Arises」である。翻訳すると、「新たな千年紀:日本が Millennium: Japan Takes Center Stage, and the Big-Budget 分かる。そして、Flint(二〇〇九)では、ゾンビ映画を中心とし 上げられており、日本国内では一般的に認知されるほど有名で た、日本産のゾンビ映画として、『VERSUS』『ワイルド・ゼロ』 画化された『バイオハザード (ユーリ』のことを指している。 れたテレビゲーム、および、ミラ・ジョボビッチ主演で実写映 ろだろう。海外の文献で二○○○年代は日本が中心的な位置を 中心的な位置を占め、大型予算のゾンビが登場」といったとこ 整理している。この書籍の Chapter 9 のタイトルは ○○八)では、一九三○年代から二○○○年代のゾンビ映画を て取ることができ、その広がりを感じることができる いる。これらの試みからは、ゾンビコンテンツ研究の萌芽を見 はないゾンビコンテンツが、海外で取り上げられていることが 占めると言及されているのである。具体的には、日本で発売さ DEVOURED POP CULTURE-』(Flint 二〇〇九)がある。Kay(二 八) や、『ZOMBIE HOLOCAUST –HOW THE LIVING DEAD 『STACY』 『地獄甲子園 (12)』 『東京ゾンビ (13)』 なども取 『ZOMBIE MOVIES -THE ULTIMATE GUIDE-』(Kay 11○○ 海外でもこのような文献は出版されている。たとえば The New

Literature」で、文学や小説などのゾンビコンテンツを、九章「PlayStations of the Dead –Rise of the Virtual Zombies」で、『バイオハザード』『デッドライジング』『LEFT 4 DEAD』などのイオハザード』『デッドライジング』『LEFT 4 DEAD』などのエア、ゾンビウォークなどが取り上げられている。ゾンビコンテンツを消費しているのは、日本のごく一部の人々だけではないことが分かる。

分析が行われている。 分析が行われている。 分析が行われている。 分析が行われている。 のは、ジョージ・A・ロメロの作品に特化して、 が一ガ ―ジョージ・A・ロメロの黙示録』(野原 二○一○)がある。 のは、ジョージ・A・ロメロ監督作品のある。 のは、ジョージ・A・ロメロ監督作品のある。 でき』『ランド・オブ・ザ・デッド』『ダイアリー・オブ・ザ・ビき』『ランド・オブ・ザ・リビング・デッド』『ゾンビ』『死霊のえでき』『ランド・オブ・ザ・デッド』『グンビュンテンツをとらえる方向性とは、 がが行われている。

に関する研究である。ゆる「暴力映像」や「暴力的テレビゲーム」が人に及ぼす影響ゆる「暴力映像」や「暴力的テレビゲーム」が人に及ぼす影響ヤーにどのような影響を与えるかを分析するものである。いわ二つ目のアプローチは、ゾンビコンテンツが視聴者やプレイ

いう問題である

テレビゲームの場合は、テレビや映画と違ってプレイヤー自

明らかにすべきことが多いと主張している。そこで、「他にも その解決が求められている」が、実証研究の量が不足しており、 的テレビゲームと攻撃性の問題は社会的な注目を浴びており、 徴を持っている(坂元 二○○○)。坂元(二○○○)では、「暴力 身の操作によって画面内のキャラクターを動かすことが の悪影響を避けるためには、どのような介入が効果的か。」と それに関連するのか。」という問題。 ームが攻撃性に影響する過程は何か。相互作用性はどのように ときに影響が大きいのか。」という問題。三点目は、「テレビゲ な内容のゲームで影響が大きいのか。どのような使い方をした のような要因が、テレビゲームの影響を規定するか。どのよう の影響は深刻なレベルと言えるか」という問題。二点目は、「ど 長期的な影響、更には、人格的な影響にまで成り行くのか。そ 当に攻撃性に影響するのか。それは、短期的な影響だけでなく、 提示している(坂元 二〇〇〇)。一点目は、「テレビゲームは本 多くの問いがあるであろう」としつつも、以下の四つの問題を 為に対して点数がつくなどして報酬が与えられる点などの特 る相互作用性を持つ点や、暴力的なゲームの場合、その暴力行 四点目は、テレビゲーム ^でき

湯川・吉田(二○○一)と山下・Eibo(二○○六)である。ているゾンビコンテンツを実験刺激として用いた研究がある。こうした背景を受け、行われた実証研究の中で、本稿で扱っ

ド2』が、 考することが必要である」「コントロール技術が必要である」 0 析している。この際、「刺激反応性」のゲームと「役割同化性 れをただ観察している場合の、攻撃行動および認知や情動を分 同 この仮説を検討するために、「刺激反応性」のゲームと、「役割 二点目の仮説は、 ドベンチャー性がある」の一一種類である(湯川・吉田 二〇〇 含んでいる」「感情移入しやすい」「集中力を必要とする」「ア ャラクターの行動を選択できる」「反射神経が必要である」「思 う。 「ストーリー性がある」 「活動性(活発な動き)がある」 「キ 五. は以下の通りである。 促進するだろう。」というものである(湯川・吉田 二〇〇一)。 ムよりも攻撃行動を促進しやすいだろう。」というものであり、 めに、ゾンビに関連するゲームを用いている。一点目の仮説は 一)。この調査の結果から、 「キャラクターと同一化(シンクロ)しやすい」「アクションを 「役割同化性の顕著なゲームの方が刺激反応性の顕著なゲー |名の調査対象者に対して、以下の一一項目の質問紙調査を行 ゲームが具体的に何なのかが重要になろう。その選択の方法 「化性」のゲームについて、そのゲームをプレイする場合とそ ・ 吉田(二〇〇一)では、 が、そして、役割同化型ゲームとして『バイオハザー 非暴力的(統制)ゲームとして『ぷよぷよ SUN 決定 「プレイする方が観察するよりも攻撃行動を まず、一二のゲーム(14)について、二 刺激反応型ゲームとして『レイス 以下の二つの 仮説を検討するた

究課題として、年齢や性別の差などを加味した分析が必要になれた仮説一も仮説二も共に棄却されている。そして、今後の研盤』が選択されている。結果としては、先行研究から導き出さ

ると述べられている。

ゲームのほうが、 Z区分指定以外のゲームに比べて、「怒り・ ション系)を比較している。結果としては、2区分に該当する 駆逐すべき、という主張はしていないことである。実験結果で きたいのは、 心理学的にも妥当であると結論づけている。ただし注意してお 攻撃的思考や不快感情思考が活性化されたとし、Z区分指定が うつ-落込み」「混乱」得点に増大傾向が見られ、そのことから、 敵意」「疲労」得点の増大に有意差が見られ、「緊張-不安」「抑 武者3』(剣劇アクション系)、『バイオハザード4』(ガンアク ームを用いている。2区分に該当する『グランド・セフト・オ に差があるのかについて検討するために、ゾンビに関連するゲ するテレビゲームが、他のゲームと比べて、実際心理的な影響 分ではない『クレイジータクシー』(カーアクション系)、『鬼 (ガンアクション系)と、ゲームシステムが類似しているが2区 Vol.61 THE お姉チャンバラ』(剣劇アクション系)『キラー7』 ート』(カーアクション系)、『SIMPLE 2000シリーズ れたテレビゲームのレーティングの年齢区分の2区分に該当 次に、山下・Eibo(二〇〇七)では、二〇〇六年六月に開 山下・Ahmad(二〇〇六)では、2区分のゲームを

積み重ねられるべきであろう。 積み重ねられるべきであろう。

そして、三つ目として、ゾンビ映画を含めたホラー映画を哲言える。

本節では、ゾンビに関する研究を概観したが、今後、これら

の整理をさらに進め、より詳細に行っていく必要があろう。

ゾンビ映画で描かれる変化 ―人間の変化、社会の変化

5

広範囲にわたって広がり、また、さまざまなコンテンツやクリエイターにその影響を与えているゾンビコンテンツであるリエイターにその影響を与えているゾンビコンテンツであるが、その中で数多くのコンテンツが模倣し、クリエイターが参が、その中で数多くのコンテンツが模倣し、クリエイターが参が、その中で数多くのコンテンツが模倣し、クリエイターが参が、その中で数多くのコンテンツが模倣し、クリエイターが参が、その中で数多くのコンテンツが模倣し、クリエイターが参が、その中で数多くのコンテンツの中でも映画に着目し、特に、ジョージ・A・ロメロ監督に、いわゆるモダン・ビコンテンツは、ジョージ・A・ロメロ監督作品のゾンビ映画に着目し、特に、ジョージ・A・ロメロ監督作品のゾンビ映画に着目し、特に、ジョージ・A・ロメロ監督にある。ジョージ・A・ロメロ監督にある。ジョージ・A・ロメロ監督によりである。プロは、人間の変化、もう一つは社会システムの変化いえる。一つは、人間の変化、もう一つは社会システムの変化である。

一点目の、人間がゾンビ化する、というのは、元々人間とし人間の変化、三つ目は、ゾンビの性質の変化である。ゾンビ化するという変化、二つ目はゾンビが現れたことによる人間の変化とは、三つの意味を持っている。一つ目は人間が

として動く無個性な存在になるということである。ものが、ゾンビという「人を喰う」ということだけを行動原理て感情や思考などを持ち、個人として人格のある存在であった

ことができるということだ。 ことができるということだ。 とができるということだ。 とができるということだ。 とができるということだ。 ことができるということだ。 ことができるということだ。 ことができるということだ。 ことができるということだ。 ことができるということだ。 ことができるということだ。 ことができるということだ。

社会システムの中に導入される物語である。社会システムの中に導入される物語である。どとである。ゾンビ映画では、人間がゾンビ化の理由は明ら扱うロメロのゾンビ映画では基本的にゾンビ化の理由は明ら独らは、とにかく人間が死亡するとゾンビになって甦る。本た、生きた人間がゾンビに噛まれると、しばらくすると死亡また、生きた人間がゾンビに噛まれると、しばらくすると死亡し、その者もまたゾンビとなる。こうした新たな自然のルールが社会に適応されるシステムの中に導入される物語である。

で、ゾンビ映画は人間にとっての旅の意味を考察する作品としって最適な空間を希求させる機会を提供する。そういった意味価値観の大きな転換は、人に認識の変化をせまり、自分にと

てふさわしいと考えられる。

る。

旅を行う主体としては、登場人物とゾンビの二者をとりあげ、「『オート』』、『オート』

が上がったことの表現ととらえることもでき、今後さらに分析 速度の変化については、 が進められるべきであろう。 ンビ映画では、動きの俊敏なゾンビが出てきている。この移動 ゾンビは基本的に移動速度があまり速くないのだが、近年のゾ て分析することが可能になる。また、後述するように、ロメロ かれているものもある。それゆえ、ゾンビも旅をする主体とし ロメロのゾンビ映画の中には、ゾンビが変化する主体として描 ように見える。しかし、前述したが、本稿で扱うジョージ・A・ ないため、旅行コミュニケーション分析の視角には入り得ない ゾンビを人間の一つのあり方の比喩として見ることができる。 値観を一つに定めて生きている」という比喩として見た場合、 る。人を喰うことだけを希求して動いているという性質を「価 いる。本稿では、ゾンビは人間のあり方の一つであるととらえ ゾンビは、人間らしさを失い、人を喰うという性質を持って ただ、このように考えを進めると、ゾンビは認識を変化させ 情報社会を迎え、価値観の伝搬の速度

ド (17)』『ゾンビ (18)』『死霊のえじき (19)』『ランド・オブ・ジ・A・ロメロの監督作品『ナイト・オブ・ザ・リビングデッ本稿では特に代表的なゾンビ映画監督である (16) ジョー

ザ・デッド (20) 『ダイアリー・オブ・ザ・デッド (21) 』サ ボ・デッド (20) 』の六作品を、前述した旅 の視点によって分析する。以下、作品名は、原題の省略形で表 の視点によって分析する。以下、作品名は、原題の省略形で表 に 『DAY』、『ランド・オブ・ザ・デッド』は『LAND』、『ダイアリー・オブ・ザ・デッド』は『SURVIVAL』と表記する (23)。

ここではまず、ゾンビの性質について整理しておきたい。

6. - ゾンビの誕生と展開

また、ゾンビ化は、共同体からの制裁として行われる。ヴードは、意識が混濁しており、労働力として使役される存在である。粉を用いて、人間をゾンビ化させる。前述のとおり、このゾンビれされるものであった(24。 ゾンビパウダーと呼ばれて生み出されるものであった (24)。ゾンビパウダーと呼ばれゾンビとは、元々ハイチにおいてヴードゥー教の術師によっゾンビとは、元々ハイチにおいてヴードゥー教の術師によっ

伝染する」、といったような特徴は持っていない。間を喰う」、「体が損傷したり腐ったりしている」、「ゾンビ化がゥー教のゾンビでは、映画で扱われているような、「生きた人

本稿で扱うのは、映画のゾンビについてであるが、ゾンビの本稿で扱うのは、映画のゾンビについてであるが、ゾンビの性質は、構造的に見るならば、様々なからである(久保田悠羅と F.E.A.R 二〇〇七:五四)。本稿で後からである(久保田悠羅と F.E.A.R 二〇〇七:五四)。本稿で後からである(久保田悠羅と F.E.A.R 二〇〇七:五四)。本稿で後からである(久保田悠羅と F.E.A.R 二〇〇七:五四)。本稿で後からであるが、ゾンビのと記述するが、ゾンビの本稿で扱うのは、映画のゾンビについてであるが、ゾンビの本稿で扱うの比喩と見てとることができる。

央について伊藤(二○○三)を参考に整理したい。 大)。以下、本稿で扱うモダン・ゾンビに至るゾンビ映画の歴 た「モダン・ゾンビ」のものである(伊藤 二○○三:一○ - 二 た「モダン・ゾンビ」のものである(伊藤 二○○三:一○ - 二 た「モダン・ゾンビは人肉を食い、脳を破壊 映画のゾンビにおいても、「ゾンビは人肉を食い、脳を破壊

イチの伝承からは遊離していくものも出始めた(伊藤 二○○り、カンボジアの呪術でゾンビを操る作品が登場するなど、ハ術師を登場させるものが多いが、中には舞台がカンボジアにながかど映画には、ハイチを舞台にしているか、ヴードゥーの呪ゾンビ映画には、ハイチを舞台にしているか、ヴードゥーの呪ザ旅(二○○三:一○)によると、ゾンビ映画は一九三二年の伊藤(二○○三:一○)によると、ゾンビ映画は一九三二年の

○年代、四○年代のゾンビ映画が「ヴードゥー・ゾンビ映画」あり、誰かに使役される存在だった。伊藤(二○○三)では、三三:一一)。ただし、このころのゾンビは「悪玉の奴隷役」で

している。 には、SF映画ブームが起こり、ホラー映画全と名付けられている。

「モダン・ゾンビ」映画の幕を開いたのは、ジョージ・A・「モダン・ゾンビ」映画の幕を開いたのは、ジョージ・A・ロメロ監督による『NOTLD』であるとされている(伊藤二〇ロメロ監督による『バタリアン』(一九八二)、ダン・オバライミ監督による『死霊のはらわた』(一九八二)、ダン・オバライミ監督による『バタリアン』(一九八二)、ダン・オバライミ監督による『バタリアン』(一九八五)は有名な作品である。かとで、レンタルビデオ店の営業が盛んに開始されたことる。加えて、レンタルビデオ店の営業が盛んに開始されたことる。加えて、レンタルビデオ店の営業が盛んに開始されたことる。加えて、レンタルビデオ店の営業が盛んに開始されたことる。加えて、レンタルビデオ店の営業が盛んに開始されたことも影響していると考えられる。

一九九○年代後半になると、『羊たちの沈黙』のヒットによって、ホラー映画のトレンドがサイコ・キラーものに移り、アレビゲにおいて評価の高いゾンビ映画が盛んに撮られ、一九八八年の『新・死映画製作のゾンビ映画が盛んに撮られ、一九八八年の『新・死映画製作のゾンビ映画が盛んに撮られ、一九八八年の『新・死映画製作のゾンビ映画が盛んに撮られ、一九八八年の『新・死中画製作のゾンビ映画が盛んに撮られるとと、『羊たちの沈黙』のヒットによってゾンビコンテンツがヒットし、それが映画化されるなど「九九○年代後半になると、『羊たちの沈黙』のヒットによって、ホラー映画のトレンドがサイコ・キラーものに移り、ゾって、ホラー映画のトレンドが映画化されるなどにおいて評価の高いゾンビョンデンツがヒットし、それが映画化されるなどにおいて評価の高いゾンビットし、それが映画化されるなどにおいて評価の高いゾンビットし、それが映画化されるなどにおいて評価の高いゾンビットし、

6. 2 ゾンビの性質

の展開が見られる。

『DIALY』では、ゾンビ化現象が起こった時のことを扱ってお扱うゾンビの性質を明らかにするために、他のゾンビ映画なども適宜参照しつつ、整理していく。 も適宜参照しつつ、整理していく。 も適宜参照しつつ、整理していく。 も適宜参照しつつ、整理していく。 とにかく死者が動き出して人を襲う事象が起こる。『NIGHT』、とにかく死者が動き出して人を襲う事象が起こる。『NIGHT』、とにかく死者が動き出して人を襲う事象が起こる。『NIGHT』、とにかく死者が動き出して人を襲う事象が起こる。『NIGHT』、とにかく死者が動き出して人を襲う事象が起こる。『NIGHT』、とにかく死者が動き出して人を襲う事象が起こる。『NIGHT』、とにかく死者が動き出して人を襲う事象が起こる。『NIGHT』、とにかく死者が動き出して人を襲う事象が起こるを扱っており、本稿で扱うゾンビの性質を整以下では、本稿で扱う映画の中に登場するゾンビの性質を整

についてはすでに自明な摂理として扱っている。り、『DAWN』『DAY』『LAND』『SURVIVAL』では、ゾンビ化

る。 次に、ゾンビの特徴についてであるが、次の五点が指摘でき

り声のようなものを発する。 り声のようなものを発する。 り声のようなものを発する。ダンビは死者が再び動き出したものである (2°6)。すでに死んでいるため、体の各部に各種攻撃を受けても動きを停止しない (2°7)。死体の状況によっては腐乱が進んでいることもある。ダンビは死者が再び動き出り声のようなものを発する。

死んでいるのになぜ動くかという問題であるが、脳の命令になって体が動いていることは確かなようである。それというのよって体が動いていることは確かなようである。それというのよって体が動いだは、から正だけになっても目玉や口が動き続けているゾンでは、首から上だけになっても目玉や口が動き続けているゾンビや、首の皮一枚で体とつながっていても体を動かしたゾンビがおり、『DIALY』では、鼻から下が全て無くなってしまってがおり、『DIALY』では、鼻から下が全て無くなってしまってがおり、『DIALY』では、鼻から下が全て無くなってしまってがおり、『DIALY』では、鼻から下が全て無くなってしまってがおり、『DIALY』では、鼻から下が全て無くなってしまっても、目が動き続けるゾンビがいたので、そういう意味では、人も、目が動き続けるゾンビがいたので、そういう意味では、人も、目が動き続けるグンビがいたので、そういう意味では、外もいうないは、からない様子も見られる。

ゾンビが見られた。

動(29)をすることは無い(30)。 をすることは無い(30)できる様子はない。また、肉親や友人、恋人などのことを区別できる様子はない。また、とである。人間であったころの記憶が残っていることはまれでとである。人間であった頃の記憶はほとんど残っていないこ二点目は、人間であった頃の記憶はほとんど残っていないこ

配達、農作業、薪割り、乗馬、料理などをする(しようとする)でなどが見られた。『SURVIVAL』でも、自動車の運転、郵便が手をつないだカップルと思われるゾンビ、物音を聞くと男女が手をつないだカップルと思われるゾンビ、物音を聞くと男女が手をつないだカップルと思われるゾンビ、物音を聞くとがソリンスタンドの事務室から出てくるスタンド店員のゾンでなどが見られた。『SURVIVAL』でも、自動車の運転、郵便でなどが見られた。『SURVIVAL』でも、自動車の運転、郵便では、生活習慣に従ってショッピングセンターに集びなどをする(しようとする)

してしまったり、たとえゾンビ化していることが明確であって前の知り合いは、相手がゾンビ化していることに気付かず接近けかまわず襲いかかり、噛みつき、喰おうとする。ゾンビ化した者の肉親や友人、恋人などが犠牲になる事が多いが、これはた者の肉親や友人、恋人などが犠牲になる事が多いが、これはた者の内親や友人、恋人などが犠牲になる事が多いが、これはでう」という行為をただ繰り返す点である。ゾンビ化すると誰喰う」という行為をただ繰り返す点である。ゾンビ化すると誰

人を喰おうとすることを確かめている。 しても 大を喰おうとすることを確かめている。 『DAY』では、ローガ であるか、生きているか死んでいるかの区別はできるようで、 であるか、生きているか死んでいるかの区別はできるようで、 であるか、生きているか死んでいるかの区別はできるようで、 であるか、生きているか死んでいるかの区別はできるようで、 であるか、生きているか死んでいるかの区別はできるようで、 であるか、生きているか死んでいる。

ただし、ゾンビ歴(32)が長くなると、思考力や感情を取りたたし、ゾンビ歴(32)が長くなると、思考力や感情を取りたしたり、が表したりを見せたり、受話器をとって電話をかけようとしたり、ヘッドホンで音楽を聴くと反応したり、軍人を見て敬礼をしたりした。また、博士が促すことで「ハロー、アリシア」したり、ヘッドホンで音楽を聴くと反応したり、軍人を見て敬礼をしたりした。また、博士が促すことで「ハロー、アリシア」を聞こえなくもない程度の言葉を話した。最終的には銃で人をと聞こえなくもない程度の言葉を話した。最終的には銃で人をと聞こえなくもない程度の言葉を話した。最終的には銃で人をと聞こえなくもない程度の言葉を話した。最終的には銃で人をと聞こえなくもない程度の言葉を話した。最終的には銃でしたりしたりした。

て悲しむ様子を見せたり、リーダーシップを発揮して人間を襲ビへの気遣いを見せたり、他のゾンビが人間に倒されるのを見『LAND』では、ビッグ・ダディというゾンビが、他のゾン

型の系から階層性に構成される」と考え、そのうちの一つが原

子爬虫類脳であるR - 複合である(図 - 2)。

R - 複合は脳

の

という町の首領を爆死させた。という町の首領を爆死させた。ことで、カウフマンで、大いどうか疑問である。また、ガソリンを自動車にふりかけ、ったかどうか疑問である。また、ガソリンを自動車にふりかけ、いなども使いこなした。ビッグ・ダディは、掘削機や、マシンガ撃したりした。また、ビッグ・ダディは、掘削機や、マシンガ

学や神経化学、進化論に基づき、 によると、マクリーン(MacLean)は、「比較解剖、生理、 ける脳の中心部の名称である(堀 一九九一)(37)。堀(一九九一) 説を立てている。R複合とは、マクリーンの三位一体脳説にお は腐敗や損傷などで脳の高次機能が停止し、脳の中心部にある 高次の精神機能をつかさどる脳内の前頭前葉は何らかの理 を再活性させたものであると言えそうである。しかし、その際 ビ、薪割り行動をするゾンビ、馬に乗るゾンビなどが見られる。 ストに郵便を入れる行動を繰り返すゾンビ、農機具を押すゾン ビの中には、自動車のエンジンをかけて動かすゾンビ、郵便ポ R複合が活性しており、攻撃性のみが残り、人を襲うという仮 (36)で機能を停止している。『DAY』の中で、ローガン博士 これらの事から考えると、ゾンビは死者の脳のある部分だけ 『SURVIVAL』でも、 ゾンビ歴が長くなったと思われるゾン 恒温(温血)動物の脳は三つの 行動科 亩

かさどっている。 部側であり、低次の機能、すなわち、生殖や攻撃、捕食、をつ

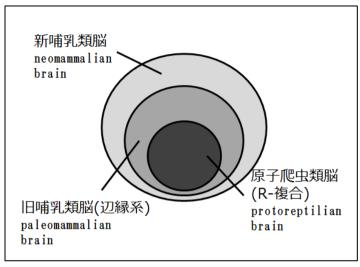


図 - 2 原子爬虫類脳(R-複合)の位置に関する模式図 (堀(一九九一)の p. 17 の本文および図2・2を元に筆者作成)

四点目は、ゾンビが生きた人間に噛みつくと、噛みつかれた各部の機能代替が起こっている可能性も指摘できる。と思考力や感情を少しずつ取り戻したりするということは、脳頭部の損傷は少ない。また、教育を行ったり、時間が経過する確かに、前述した、バブもビッグ・ダディも外部から見える

いるようである。また、『NIGHT』では、ゾンビが石や棒など 割に力は弱っておらず、掴みかかられると振りほどくのに力が 能はかなり損なわれており(39)、 現象のただ中にいる者としては、ゾンビに噛まれると自分もま が伝染したもの、というよりは、ゾンビに噛まれると早く死ん る。 応して定位反応を示し、 したし、『LAND』では、 を使って車を壊したり、 た人間に向かって移動してくる走人性(38)があるが、 たゾンビになる、というつながりを認識することは確かである 人間もまたゾンビになるという伝染性を伴っていることであ 『NIGHT』や『DAWN』では、 五点目は、動きがあまり早くないことである。とにかく生き 六点目は、音や光に対して反射や定位反応を示すことである これは、厳密には、ゾンビが噛みついて、人間にゾンビ化 死ぬとゾンビとなる、ということである。ただ、ゾンビ化 その場で停止してしまった(41)。 窓を割ったり、 花火が打ち上げられると音と光に反 火を近づけると逃げ出そうと 動きは早くない(40)。その 刃物を使ったりした。 運動機

7 生者の旅 ―日常と非日常

フ. 1 移動か立てこもりか

その 家の外に自動車を取りに行く、地下室にたてこもるなど、 方向への移動しか見られない。細かく見ると、『NIGHT』では、 がわかる。『NIGHT』『DAWN』『DIALY』では、基本的には一 れるが、基本的には当該施設の敷地内あるいはその周辺での 見られる(往来が習慣化している様子がある)ものがあること に整理したものが図 - 3である は考えず、大きな移動のみを取り上げた。それらを、作品ごと ングセンターの外にトラックを取りに行くなどの移動が見ら 『DAWN』では、ショッピングセンター内の移動や、ショッピ 図 - 3を見ると、一方向への移動しか無いものと、行き来が 同 作品ごとの、 一の建物内の移動や、 登場人物達の移動を大まかに整理する。 建物の敷地内や近隣への移動

が周

辺

 $\tilde{\sigma}$

:映画の中から読み取れる。『DAY』ではヘリによって、『LAND』

しては二つあり、一つは移動して逃げる方法で、一つは物理的

町との往来があること、あるいは往来が可能であること

動である。『DAY』と『LAND』『SURVIVAL』では、

習慣的に

島から出ていく。いずれの場合も島と陸の移動は船である。 物の移動が複雑で、島民であるパトリックオフリンら数名が陸 わ のため、まず何らかの形でゾンビから逃避する。 かにあり、それを見つける、ということが行動原理になる。 象は一時的あるいは局所的なものかもしれない」という可能性 然の事態とは捉えられていない。この段階では、「ゾンビ化現 ていることから、ゾンビ化現象は、まだ社会システムとして当 くたっているものの、マスコミによる情報などが混乱をきたし 出る。『DAWN』に関しても、ゾンビ化現象は起こってしばら 移動を行う。その後は島内での移動が続き、生存者は最終的に り集団とパトリックオフリンが一緒に島に戻ってくる、という に追放されてしまった後、陸側から州兵のサージ率いる生き残 の町に出かけていく描写があり、それらはこれまでに何度も行 を考えて行動する可能性が高い。 まず反射的に「ゾンビが襲ってくるので逃げる」という行動に 人物達はゾンビ化の規模や原因などの知識をほとんど持たず、 を扱っている作品である『NIGHT』と『DIALY』では、 かに関連すると考えられる。ゾンビ化現象が起こり始めた時点 ではデッドレコニング号という装甲車によって、それぞれ これは、作品の中でゾンビ化現象のどの時点が描かれている れているように描かれている。『SURVIVAL』では、 つまり、安全なところがどこ 逃避の仕方と

れるが、一軒屋に登場人物が集まり、映画のほとんどの時間が『NIGHT』では、移動して逃げる方法が映画の冒頭で描か

に遮断する方法である。

墓 一軒家 外 警察 基地 ショッピングモール どこか 下基地 南の島 リドリーの実家

図-3 各作品の登場人物の移動

が、

映画内の多くの時間をショ

動して逃げる方法を取っている

『NIGHT』と同じく、前半は移

『DAWN』も基本的

には

断する方法を取っている。 でからは基本的には物理的に遮 描いている。

一軒家に逃げ込ん

その一軒屋内で起こる出来事を

するので、そこでは移動して逃する方法を取っていると言えよする方法を取っていると言えよう。最終的にはヘリコプターでう。最終的にはヘリコプターでがある。これを描くことに使っている。これを描くことに使っている。

終的にはその遮断は破られることになり、ヘリで移動して脱出はその中で暮らしているため、遮断する方法を取っている。最げているが、基本的には、最初から堅牢な基地が存在し、人間にといるが、基本的には、最初から堅牢な基地が存在し、人間にといるが、基本的には、最初から堅牢な基地が存在し、人間にいるが、基本的には、最初からでは、カープニングで

げる方法をとっている。

39

ため、遮断によって守っている。ただし、同じように遮断形式 家や店舗、基地ではなく、町レベルなので、非常に広い範囲を をとっている『NIGHT』『DAWN』『DAY』に比べると、一軒 『LAND』では、町全体を要塞都市のようにして囲っている

遮断していると言えよう。

て認められていることがわかる。それゆえ、移動中に、どこか 生まれているので、ゾンビ化現象が社会的な一つの仕組みとし 送されていることからもわかる。すでにゾンビ化現象それ自体 それは、ゾンビに関するジョークを扱ったテレビ番組などが放 ており、ゾンビはどこにいってもいるものであるとされている 画が終わる。ただし、その部屋には、外部を見るためのテレビ 形式をとっているものの中では最も狭い場所に逃げ込んで映 的には、友人の豪邸にある隠し部屋に入り、遮断を行う。遮断 ンビ化現象は起こっており、また、島民のシェイマスマルドゥ から、外からのゾンビの侵入は遮断しているが、島の中でもゾ に立てこもるということはない。島自体は周囲が海であること はニュースになっておらず、それを前提としたジョーク番組が モニターが並んでおり、外の様子は見ることができる ンは死者を生かしておくことを主張しており、かつ、外部か 『SURVIVAL』では、ゾンビ化現象後かなりの時間が経過 『DIALY』は、そのほとんどが移動による逃避である。 最終

> るため、 らのよそ者については殺してもよいという価値観を持ってい 島の中にもゾンビはいる状態である

7. 2 移動の最終地点

ゴールと見立てて分析することとしたい。 が終わるところ、つまり、映画のラストシーンをとりあえずの うことが無い。ゾンビ映画の中には、『ショーン・オブ・ザ・ ビ映画は、 つまり、すべて旅の途中を描いたものと言える。そこで、 戻るというラストシーンは無く、ゾンビ現象自体も収束しない ものもあるが(42)、ロメロのゾンビ映画では、自宅や日常に デッド』や『ゾンビーノ』のように、最終的に日常生活に戻る 旅には目的地があるのが普通である。本稿で扱っているゾン 通常の旅のようにどこかに行って帰ってくる、とい

が最後の移動になっている。 のと閉鎖的なものに分けることができる。『NIGHT』と『DIALY』 は、閉鎖的な空間への移動が最後の移動になっており、『DAWN, 『DAY』『LAND』『SURVIVAL』では、 物語の終わり、つまり、最後の移動については、 開放的な空間への移動 開放的なも

の後、脱出のために外部と多少の行き来はあるものの、結局は 映画はバーバラととある一軒屋に人々が集まって来て、そ 『NIGHT』では、映画の序盤に最後の 移動が終わってしま

う。

た者はいない。出た瞬間に誤射されてしまうため、結局家の外に生きて出られま後まで家に立てこもることになる。最後の生存者は、家から

ことを自ら選択して終わる。には、生き残った者が本棚の奥のパニックルームに閉じこもるには、それまで一方向ながら、様々な場所を移動し、物語の最後は、それまで一方向ながら、様々な場所を移動し、物語の最後

『DAWN』では、ヘリコプターによってショッピングセンターを脱出して物語が終わる。どこに到着するかは描かれない。中を脱出して物語が終わる。どこに到着するかは描かれない。

したかが明らかな作品である。南の島では、生存者三名が楽しの移動が最後の移動となっている作品の中で唯一どこに到着島と思われるところに到着し、物語が終わる。開放的な空間へのののでも、ヘリコプターによって基地を脱出し、南の

そうに過ごしている

向かっている。実際に到着したかどうかは明らかではない。り、楽しげな南国、ではなく、北の、人が少なそうなカナダにがら、カナダに向かうシーンで幕を閉じる。『DAY』とは異ながら、カナダに向かうシーンで幕を閉じる、『DAY』とは異な

あることが発覚し、「安全な島」は無く、パトリックオフリン ことを提案する。ところが、サージは、誰かに命令されること された動画で「安全な島」の存在を謳うCMを信じ、南 とシェイマスマルドゥーンの争いに巻き込まれることになる。 行くことを決断する。行ってみると、パトリックによる詐欺で 見られる。結局、ケニー(サージの友人)に諭される形で、南に だけ人のいないところに行きたい、と主張し北へ向かうことを ボーイは、パトリックオフリンによってインターネット上に流 ボーイが南へ行きたいというのは、安全を得たいからである。 たい。サージ達一向に途中から同行することになるボーイは南 状況への回帰で終わっている。ただ、それまでの意思決定過程 希望する。サージの価値観は、『LAND』のライリーに近いと を極度に嫌がり、自分たちだけで生きていければよい、できる へ行くことを提案するのだが、サージは北へ行こうと提案する が、これまでの作品の目的地をなぞっている点を指摘しておき 『SURVIVAL』では、これまでの作品とは異なり、

最終的な移動は、「一軒家(閉鎖)」「パニックルーム(閉鎖)」「ど『SURVIVAL』『LAND』と並べ替えてみる(43)。そうすると、深い結果が得られる。『NIGHT』『DIALY』『DAWN』『DAY』描いているか、ということに着目して並べ替えてみると、興味古て、この移動の最後であるが、ゾンビ化現象のどの段階を

最終的には、島から脱出して終わっている。

後になっている 鎖的な移動が最後であり、そして、その後は解放的な移動が最 放)」である。つまり、ゾンビ化現象が起こった直後には、 こか(解放)」「南の島(解放)」「島からの脱出(解放)」「カナダ(解 閉

る(噛んでゾンビにする)性質を持つ。 うか(形が無くなるほどまで食う)、価値観に同化させようとす を持ち、そして、その価値観にそぐわない他者は排斥してしま を画一化した価値観のシンボルとしてみる。画一化した価値観 ゾンビ化現象を価値観の対立としてとらえてみよう。ゾンビ

の場合は、家の中でも、さらに価値観の対立が起こって殺し合 最後に監視カメラ付きのパニックルームに逃げ込む。『NIGHT』 が迫ってきた時、人はまずそれらを遮断しようと試みると考え ならないことが示されるのである。 いになってしまう。つまり、引き籠ったところで何の解決にも ることができる。『NIGHT』では、一軒家に、『DIALY』では、 そうすると、ゾンビ化現象が始まり、価値観の大きなうねり

どこかに行く決断をする。 くる。そこで、最後にどこに行くかわからないがヘリで脱出す ることを選択する。引き籠っても仕方がないので、とにかく、 徒がショッピングセンターになだれ込み、ゾンビも中に入って 『DAWN』では、ショッピングセンターに籠ったのちに、暴

る。

解釈できよう。

続く三作品では、それぞれに違った最後を設定している。

ダに向かうのであるが、主人公グループには様々な立場の人間 中での多様化などである。『LAND』で最後に主人公達はカナ 行う。『LAND』では、やはり様々な二項対立が描かれる。 いを攻撃するような対立を作り出さず暮らす選択肢であると 立場が異なる者が、一緒になってカナダを目指すところで終わ いる)三人が南の楽園で楽しく過ごして終わる。『LAND』では、 較的一致していた(軍人と対立しているという意味で一致して カウフマンの部下でライリーに共感した者である。これが 友人、支配者であるカウフマンから救い出した女性、そして、 がいる。主人公であるライリーと共に仕事をしていたスタッフ ほど詳述するが、支配者対被支配者の階級的な対立、ゾンビの である。そのどちらに加担することも選ばない、という選択を というより、人間同士の価値観の違いを見せつけられる出来事 たかはわからない。島で起こったことは、人間とゾンビの対立 楽しもう、という意味であるととらえることができる。 ごす様子が描かれている。価値観の合う、楽しめる人達だけで 『DAY』とは異なる点である。『DAY』ではもともと立場が比 『SURVIVAL』の最後は島からの脱出であるが、どこに向かっ 『DAY』の最後は南の島で、生き残った三人が楽しそうに過 他者を他者として認め、価値観の合う人間とともに、お互

7.3 日常を非日常化して日常化するゾンビ

『DAWN』では、日常空間がゾンビによって非日常空間化さいなりの割合がそろう場所である。

の大部分に渡って描かれている。本作では、ゾンビ化現象を受けれる様子が良く描かれている。ショッピングセンターは日常の大部分に渡って描かれている。ショッピングセンターは日常の大部分に渡って描かれている。ショッピングセンターは、日常的にそうした社会の基本的なルールである購買行動が行われる場である。特に、衣食住おなルールである購買行動が行われる場である。特に、衣食住おなルールである購買行動が行われる場である。特に、衣食住おなルールである購買行動が行われる場である。特に、衣食住おなルールであるよび情が、日常空間がゾンビによって非日常空間化さいなりの割合がそろう場所である。

に描かれている。 に描かれている。

また、ゾンビとはいえ、元は人間だったものであり、そう簡

ており、射撃の的や記念撮影の背景、そして、ゾンビ同士を戦 ゾンビを倒すのを楽しんでいるような描かれ方をするものも ゾンビ化現象が起こって時間がたっているため、ゾンビは倒す S.W.A.T によるテロリストに対する制圧作戦の際に、ゾンビ化 思い込んだ登場人物が自殺してしまったり、徐々に理解が進ん 影を認め、抵抗できない場合がほとんどであった。『DIALY』 いもの、よそ者については、ゾンビであろうと生者であろうと て守っていたのであるが、終盤には、自分の言うことを聞かな ェイマスマルドゥーンは当初ゾンビ化した者を殺さないとし ビ化した島民を倒して回っていた。逆に、思想的な理由からシ はもちろん、島内でも、パトリックオフリン率いる集団はゾン でも、ゾンビ化現象開始から時間が経過しているので、本土で わせることで、娯楽として利用されてすらいる。『SURVIVAL』 いる。特に『LAND』では、ゾンビは存在するのが当然になっ べきもの、という理解が通常の状態である。登場人物の中には た、と述懐する登場人物がいたりする。『DAWN』でも序盤の でいっても、ゾンビを撃った後で、何人もの人を殺してしまっ では、ゾンビ化現象が理解できない状態では、人を殺した、と は、身内がゾンビ化して襲い掛かってきた場合には、生前の面 単に攻撃を加えられるものではないはずである。『NIGHT』で した夫に不用意に近づき、噛まれる妻が描かれた。それが、 『NIGHT』の終盤、『DAWN』の中盤、『DAY』『LAND』では、

容赦なく攻撃していた

現象が始まったのち、当初はそれに対して抵抗が見られるが 組み入れられていくのである。 という過程を見て取ることができる。ゾンビ出現、という社会 ない、ということは、非日常的なことであったのが、ゾンビ化 構造を解体するような大きな変化も、長く続くことで日常に (々にそれは快感になる場合も出始め、ついには日常化する) ここには、人を殺してはならない、人に危害を加えてはなら

い。

7. 4 日常/ゾンビに追いかけられる旅

なる。また、逃走の結果、失敗し、ゾンビに喰われてしまう場 争」は闘う行為であるため、ゾンビに接近する方向への移動と げる行為であり、ゾンビから遠ざかる方向への移動である。「闘 ことができる場合がある。 ゾンビに喰われてしまう場合と、成功し、ゾンビを停止させる 合と、成功し、逃げ切る場合がある。闘争の場合も、失敗して 大きく分けると「逃走」か「闘争」である。「逃走」は逃 、ンビに出会った時に登場人物が取る行動はいくつか がある

を伴う。闘争を選択する場合は、ゾンビが襲いかかってくる場 つかれた人間はゾンビ化してしまうため、闘争は大きなリスク ゾンビと戦って敗北すると喰われてしまうし、ゾンビに噛み

> 間は逃走を選択することが多いのであるが、これは何から逃げ ていると言えるのだろうか。本項ではそのことを考察してみた にゾンビをひきつける場合などが挙げられる。多くの場合、人 合、ゾンビが逃走の邪魔になる場合、 、誰か他の人を逃がすため

逃げるようになる。 いかかってくるから」の一言に尽きる。とにかくゾンビが襲っ いかかってくるものだ」ということを学習し、ゾンビを見ると たり、自分が襲われ喰われかけたりすることで、「ゾンビは襲 てくるから逃げる。自分以外の誰かが襲われているのを目撃し 登場人物たちがゾンビから逃げるもっとも大きな理由は「襲

ることになる。 脅かす存在が現れることによって、人々は認識の変更を迫られ とは日常的ではないだろう。しかし、ゾンビという自分たちを るにせよ、白昼、人の目があるところで道を歩いていて、常に だ」という認識を持っていることはあまりない。もちろん、夜 道ではひったくりや痴漢等の犯罪を警戒するようなことはあ 「誰かが自分に襲いかかってくるかもしれない」と警戒するこ 現代日本社会に暮らしていて「他者は襲いかかってくるもの

車で弾いてしまったことを気に病み、自殺を図る。自殺は未遂 『DIALY』では、 認識が変更できなかったメアリーは、ゾンビ化した人間を 登場人物達はそうした認識の変更を迫られ

る。

うとするが、トレイシーはゴードを撃つ。彼女は認識を変更し、のに、死体の前で待つ。結局ゴードはゾンビ化し、起き上がろっているうちに死亡する。トニーは死亡したゴードの頭病院では、ゴードがゾンビに噛まれてしまい、キャンピングカーに乗っているうちに死亡するが、ゴードの恋人であるトレを銃で撃ってから埋めようとするが、ゴードの恋人であるトレイシーはそれを制止し、ゴードのゾンビ化してしまう。また、同じくばれるが、結局は死亡し、ゾンビ化してしまう。また、同じくに終わり、危篤状態でしばらく生存し、仲間によって病院に運に終わり、危篤状態でしばらく生存し、仲間によって病院に運

新たな社会に適応したと言えるだろう。

がカーに乗り、ゾンビに追われるようにして様々な人々に とうが、どこに行っても、ゾンビがついてくることになる。具 体的に立ち寄る場所としては、田舎の民家や友人の実家など、 体的に立ち寄る場所としては、田舎の民家や友人の実家など、 体的に立ち寄る場所としては、田舎の民家や友人の実家など、 は、つねにゾンビがいる。田舎の民家に車の修理に立ち寄って は、つねにゾンビがいる。田舎の民家に車の修理に立ち寄って は、つねにゾンビがいる。田舎の民家に車の修理に立ち寄って は、つねにゾンビがいる。田舎の民家に車の修理に立ち寄って は、つねにゾンビがいる。田舎の民家に車の修理に立ち寄って は、つねにゾンビがいる。田舎の民家に車の修理に立ち寄って は、つねにゾンビがいる。田舎の民家に車の修理に立ち寄って は、つねにゾンビがいる。田舎の民家に車の修理に立ち寄って は、つねにゾンビがいる。日舎の民家に車の修理に立ち寄って は、つねにゾンビがいる。日舎の民家に車の修理に立ち寄って は、つねにゾンビがいる。日舎の民家に車の修理に立ち寄って は、つねにゾンビがいる。日舎の民家に車の修理に立ち寄って は、つねにゾンビがいる。日舎の民家に車の修理に立ち寄って は、つねにゾンビがいる。日舎の民家でを大人の実家など、 をあるが、いずれにせよ、『DIALY』では、登場人物達は、キャンピン というような、通常の上にないような場所である。具 は、つないとおり『DIALY』では、登場人物達は、キャンピン

るのである。

旅を続ける作品である。 「日常」が、どこまで行ってもついか。旅には、ゾンビという「日常」が、どこまで行ってもついか。旅には、ゾンビという「日常」が、どこまで行ってもついか。旅には、ゾンビという「日常」が、どこまで行ってもついか。旅には、ゾンビがむしろ「日常」を表していると解釈できまこれは、ゾンビがむしろ「日常」を表していると解釈できま

もう一つ、『DIALY』および『SURVIVAL』の二作品が、他もう一つ、『DIALY』および『SURVIVAL』では、カメラ機能付きの携帯電話が、『DIALY』『SURVIVAL』では、カメラ機能付きの携帯電話が、『DIALY』『SURVIVAL』では、カメラ機能付きの携帯電話が、『DIALY』『SURVIVAL』では、カメラ機能付きの携帯電話が、『DIALY』『SURVIVAL』では、カメラ機能付きの携帯電話が、『DIALY』が表示である。それは、情報通信の作品と決定的に異なっていることがある。それは、情報通信の作品と決定的に異なっていることがある。

を受けることができる状態での旅である。そして、逆に、旅のいても日常的な友人からの連絡、日常的な仕事の電話やメール常に近いのではないだろうか。携帯電話の普及により、どこにる日常に追われる旅は、情報通信機器が普及した現代の旅と非この二つを考慮に入れて分析を続けよう。『DIALY』で描かれ

常としてのゾンビ、そして、

情報通信機器の発展

反

様子を撮影、 友人に送ったりすることができる旅である 録画、 編集し、 ネット上にアップロードしたり、

頭 そのことによって生きる気力をなくしてしまうようなことも られる。トレイシーはもちろんショックを受けるのであるが 銃で撃ち、葬る(撮影と同じく、英語ではショットである)。 るか、そして、どう見られるか、という点を重視している傾向 め 為が常態化している人間なのである。そこには、人に見せるた 帯の動画撮影機能で残されている。つまり、自分を撮影する行 \mathcal{O} のカメラ機能を頻繁に使用する。恋人のゴードとツーショット 行動に、その点は顕著に表れている。トレイシーは、携帯電 したリドリーに追いかけられることになる。リドリーは物語冒 なく、その後も活動を続ける。彼女は、物語の終盤でゾンビ化 が見てとれる。その後、トレイシーは、ゾンビ化したゴードを っている。そのことからも、自分自身を他者にどのように見せ 女優であり、かつ、「テキサスをなめないで」という口癖を持 般的には恋人を失えば、かなりの喪失感を覚えるものと考え !しており、トレイシーがゾンビ化したリドリーに追われるシ の演技が存在する。彼女は物語中の映画撮影の役柄としても 動画撮影を行い、自分が自動車の修理を行っている様子が携 『DIALY』の登場人物の一人であるトレイシー・サーマンの |映画撮影の際に着ていたミイラの衣装を着たままゾンビ

> ら去ってしまう。最終的にどこに到着したかは描かれ グカーに乗りこみ、全員を置き去りにして、一人リドリー う。この後、トレイシーは自力でリドリーを倒し、キャンピン に向かって、撮りたかった映像が取れて満足だろうという内容 逃げるトレイシーを撮影できる機会を得たということであろ な動き(演技ではないが)と、本当に恐怖に顔をひきつらせて を行っており、まさに真の生きる屍となったリドリーのリアル の嫌味を言っている。特に、ジェイソンは冒頭、リドリー シーンであろうことは明確である。トレイシーも、 撮影された動画を見ると、リドリーが撮影したかった映画 影をし、「カット」と声をかけたと言い訳をするのであるが. イラ男の演技に対して「死体はそんなに早く歩かない」と演出 くりである。 ジェイソンは 「リドリーの気を逸らすため」に撮 ジェ イソン 邸か っのミ

などが挙げられるが、彼らのような常軌を逸した雰囲気はトレ 餌のようにして、ゾンビを基地内に引き入れてしまったミゲル ロジャーや、『DAY』でゾンビに噛まれ、 のような状態になった登場人物としては、『DAWN』でハイな イシーには無い。トレイシーは恋人のゴードが死亡しても狂乱 状態になり、不用意にゾンビに噛まれてしまってゾンビ化した 暴自棄になった、とか、 錯乱した、と取ることもでき、 片腕を失い、

ーのみである。

自

メロの六作品の中で、こうした行動をとる登場人物はトレイシ

・ンは、

冒頭にジェイソンが撮影しようとしていた映画にそっ

ロ

野原(二〇一〇:二二七 - 二三一)でも指摘されている通り、野原(二〇一〇:二二七 - 二三一)でも指摘されている通り、だ。もし、錯乱状態に陥ってキャンピングカーで一人どこかにた。もし、錯乱状態に陥ってキャンピングカーで一人どこかにた。もし、錯乱状態に陥ってキャンピングカーで一人どこかにた。もし、錯乱状態に陥ってキャンピングカーで一人どこかにがないため、そのように見えるのではないか、というものがあるかもしれない。特に、『DIALY』については、登場人物の設高かもしれない。特に、『DIALY』については、登場人物の設がないため、そのように見えるのではないか、というものがあるかもしれない。特に、『DIALY』については、登場人物の設定が現代の若者(大学生)であり、そうした感覚がにぶいように描かれているのではないかと思われるかもしれない。しかし、対態には陥らなかったのである。友人のリドリーともそれほど状態には陥らなかったのである。友人のリドリーともそれほど

『DIALY』では、ゾンビを殺すことに罪悪感を覚えるキャラク『DIALY』では、ゾンビを車で轢いたあとで、人を車で轢いて殺してしまったと責任を感じて自殺しだと悩む。むしろ、老人であり、戦争した後で、自分は人殺しだと悩む。むしろ、老人であり、戦争した後で、自分は人殺しだと悩む。むしろ、老人であり、戦争に攻撃を加えても精神的には安定し、達観したセリフを言うどに攻撃を加えても精神的には安定し、達観したセリフを言うといて、当のとして描かれている。

者の目から逃げられない、ということを突き付けられたからででは、何が原因なのか、それは、どこまで逃げても日常や他

断ったと解釈できるのではないだろうか。

リドリー

邸に残り、

キレで、全員の傷地を致う場面などもあり、一定の社会的役割 キレで、全員の傷地を致う場面などもあり、一定の社会的役割 キレで、全員の傷地を致う場面などもあり、一定の社会的役割 キレで、全員の傷地を致う場面などもあり、一定の社会的役割 キレで、全員の傷地を致う場面などもあり、一定の社会的役割 キレで、全員の傷地を致う場面などもあり、一定の社会的よる。 キレで、全員の傷地を致う場面などもあり、一定の社会的投 まない。 おい、ということである。ゴードは一旦死ぬが、死んだ後ゾンビい、ということである。ゴードは一旦死ぬが、死んだ後ゾンビい、ということである。ゴードは一旦死ぬが、死んだ後ゾンビい、ということである。ゴードという日常の一つの要素から切り離された瞬間であっただろう。その後、自動車修理のスら切り離された瞬間であっただろう。その後、自動車修理のストレで、全員の傷地を致う場面などもあり、一定の社会的役割 キレで、全員の傷地を致う場面などもあり、一定の社会的役割 をして、全員の傷地を致う場面などもあり、一定の社会的役割

を迫られる。そのことに耐えられなくなり、人とのつながりをを見られる。そのことに耐えられなくなり、人とのつながりをもしてしまう。特に、女性の弱さを期待され、その通りの動きをしてしまう。特に、女性の弱さを期待され、その通りの動きをしてしまう。特に、女性の弱さを期待され、その通りの動きをしてしまう。特に、女性の弱さを期待され、その通りの動きをしている。しかし、最後には、物語の最初と同じようなを果たしている。しかし、最後には、物語の最初と同じようなを果たしている。しかし、最後には、物語の最初と同じようなを果たしている。との後、自動車修理のスら切り離された瞬間であっただろう。その後、自動車修理のスら切り離された瞬間であっただろう。その後、自動車修理のスら切り離された瞬間であっただろう。その後、自動車修理のスら切り離された瞬間であっただろう。

て、 生き残った登場人物達も、結局はパニックルームにひきこもっ 映画は終了する。

ミュ 人間から非日常的体験を奪うとどうなってしまうか、というシ 人間はどうなってしまうのかを描いたコンテンツともとれる。 てこないゾンビ、それに囲まれ、追跡され続けることによって、 ることができる。画一的な価値観を持ち、 このように考えてくると、ゾンビは日常の レーションであるとも解釈できよう。 画 メタファ 一的な反応しかし ともと

死霊のたびじ -TOUR OF THE DEAD

8

、ンビ達の移動や認識の変化について、考察を行う。

I ゾンビ・ツーリズム ―マスツーリズムと認識の硬直

8

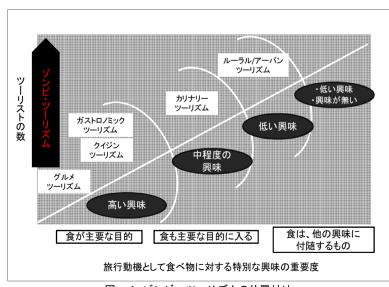
にたとえるとフードツーリズムである。フードツーリズムは 描かれていなかった。人を喰うことだけを目的とした行動を取 彼らは『LAND』以外では、意識や感情のある存在であるとは 旅行の 'n 続ける存在である。彼らの肉体的な移動としての旅は、 ゾンビという存在は旅人としてはどのような存在だろうか。 どの程度の位置を占めるかによって、さまざまに分類され 目的に含まれている旅行行動である。食が旅行目的 生者 食

ŋ

中 が

ている

(図 - 4)。



ゾンビ・ツーリズムの位置付け (Hall 二〇〇七に加筆して筆者が作成した)

示しつつ、人数は小規模から増加していくという特殊な位置で ボム」は、食べるということに関して異常なまでに高い興味を ズム」は、食べるということに関して異常なまでに高い興味を ズム」は、食べるということに関して異常なまでに高い興味を ズム」は、食べるということに関していくという特殊な位置で がンビの場合は、食に関する異味の高さは非常に高い、という より、ほぼそれだけが移動の理由である。人数に関しては、ゾンビル現象が始まった後、次々と増えていくので、特定の位置 付けをすることは困難である。ゾンビの旅をゾンビ・ツーリズムと呼ぶとすると、図-4に示したように、「ゾンビ・ツーリズム」は、食べるということに関して異常なまでに高い興味を ズム」は、食べるということに関して以くという特殊な位置で考えると、 ブンビの放け、旅行動機の中で食が占める位置を考えると、 グンビの場合は、旅行動機の中で食が占める位置を考えると、 などを例として挙げてお り、観光客の人数としては比較的少ないものを想定している。 り、観光客の人数としては比較的少ないものを想定している。 グンビル現象が始まった後、次々と増えていくので、特定の位置 などを例として挙げてお などを例として挙げてお などを例として挙げてお り、観光客の人数としては比較的少ないものを想定している。 グンビル現象が始まった後、次々と増えていくので、特定の位置 など、次々と増えていくので、特定の位置で がより、また、図 - 4に示したように、「ゾンビ・ツーリズムに該当する。ただし、食

を喰うことなのである。 を喰うことなのである。 を喰うことなのである。 つまり、移動や活動の目的はひたすらに人 なれて移動している。『DAY』では、ハンドスピーカーで呼び されて移動している。『DAY』では、ハンドスピーカーで呼び もあるようである。つまり、移動や活動の目的はひたすら自然に突き動か を喰うことなのである。

通して持った人々で構成された群衆としてとらえることもで観は「人を喰う」ということであるが、ある一つの価値観を共言うこともできる。つまり、直接的に映画の中で描かれる価値ゾンビはまた、単一の価値観を持った集団であると比喩的に

きよう。

人一人は一かじりかもしれないが、その人数の多さゆえに、対刺激に飢えて、旅行にでかけ、その土地で刺激をむさぼる。一店観に倦んで、新鮮な刺激(4°)を求めてさまよい歩くツーリストとして読みとることができる。つまり、ゾンビは単一の価害(4°)を読みとることができるのである。そうしたツーリストとでばかとることができるのである。そうしたツーリストといび、新鮮なりで、旅行にでかけ、その土地で刺激をむさぼる。一次の弊性を持った生者に大勢で群がる様からは、マスツーリズムの弊性を持った生者に大勢で群がる様からは、マスツーリズムの弊性を持った生命では、多様で個ある一つの価値観を持った群衆が、欲望のままに、多様で個

ら喰うのである。

また、そうやって他者に危害を加え、解体した結果、認識のに人を喰うのではない、ただ新鮮な肉を喰いたいという衝動かれば、そちらに襲いかかることもある。彼らは栄養にするためまだ喰う部分が残っているにも関わらず、生者が横を通りかかれば、そちらに襲いかかることもある。彼らは栄養にするためたい。ゾンビは、大きな変化が起こるかといえばそんなことは無い。ゾンビは、大きな変化が起こるかといえばそんなことは無い。ゾンビは、大きな変化が起こるかといえばそんなことは無い。

象となる自然や文化を破壊してしまう場合もある。

この様子を旅行行動に当てはめてみるとどうだろうか。新た

のではないだろうか。できていないだろうか。できていないゾンビツーリストになり果てている場合があるできていないゾンビツーリストになり果てている場合があるったりでも、元々持っていた価値観を強固に維持し、新たな情な情報を得て、自分を変える旅をしているのではないだろうか。

これは、人間のツーリストの態度の一つとしても現れうるもを強めるためだけに旅をしている場合もあろう。ゾンビツーリを強めるためだけに旅をしている場合もあろう。ゾンビツーリを強めるためだけに旅をしている場合もあろう。ゾンビツーリを強めるためだけに旅をしている場合もあろう。ゾンビツーリを強めるためだけに旅をしている場合もあろう。グンビツーリを強めるためだけに旅をしている場合もあろう。グンビツーリを強めるためだけに旅をしている場合もある。

常な行動に感じるかもしれない。だがしかし、その条件反射的別ない文化圏の人間から見ると、クジラやイルカを捉える漁は異好化は奇異に映るかもしれない。また、クジラやイルカを食さ文化は奇異に映るかもしれない。また、クジラやイルカを食さない文化圏の人間から見ると、昆虫を食す無論、人間は自分が所属する社会のルールや文化にうまく適無論、人間は自分が所属する社会のルールや文化にうまく適

と違っていた場合、それについて否定的な態度を取る場合がこ

のだ。自分の所属する文化や社会で常識と考えられていること

うだろう。り、実力行使でやめさせようとして良いかというと、それは違り、実力行使でやめさせようとして良いかというと、それは違な拒絶反応を表現したり、態度として表したり、苦情を言った

このように考えてくると、「マスツーリズムの弊害」と言われ、ツーリスト向けに大きく改めた文化を見せるようになる。れ、ツーリスト向けに大きく改めた文化を見せるようになる。れ、ツーリスト向けに大きく改めた文化を見せるようになる。そのような対応を取られることで、ツーリストはいわゆる「偽を抱き、新たな情報を見せろと要求する。そうすると、生者がゾンビを遮断して一軒家やショッピングセンターにたてこもるのと同じく、地域は、ゾンビ的なツーリストとはコミュニケーションの機会を持たないような形を取るかもしれない。

同意しない人間を排斥しようとする場合がある。人を喰うことを変化させられない。変化させられないばかりか、その見方に、一般に対していなかったという問題が大きな影響を及ぼしていたを促していなかったという問題が大きな影響を及ぼしていたを促していなかったという問題が大きな影響を及ぼしていたが学分野の事に限った事ではなく、生活一般に言えることであろう。人間は見方が一つに定まってしまうと、なかなかそれあろう。人間は見方が一つに定まってしまうと、なかなかそれを変化させられない。変化させられないが大きな影響を及ぼしていたを使いたものの中には、観光旅行者の規模や人数による自然破れていたものの中には、観光旅行者の規模や人数による自然破れていたものの中には、観光旅行者の規模や人数による自然破れていたものの中には、観光旅行者の規模や人数による自然破れていた。

う、そんな生活を無意識に送ることがあり得る。ばかりに躍起になって、自分がどうであるか、を見失ってしま

―自律的ゾンビツーリストと個件8.2.二項対立からの脱却

ゾンビ達が人間の町に侵攻を開始する。彼らは闘いの旅、自由 馬鹿にされる(愚鈍)のである。そんな中、ビッグ・ダディと 利益を知らず知らずのうちにこうむり(虐殺)、からかわれ、 暮らしているという構図と似ている。そうしていると社会的不 だけで生き、価値観を更新しない人々の群れが、エンターテイ りするような存在として描かれる。これは、ゾンビという本能 存在として写真の背景にされたり、縛られて射的の的にされた ち上げられる花火を見上げ、ただ虐殺されていく存在、愚鈍な を得るための旅をしていると言えるだろう。 いうゾンビは、感情や意識を取り戻し始め、彼を中心に集った メントや娯楽(花火)を与えられ、それをただぼおっと見つめて し始めるのだ。映画の序盤では、ゾンビ達は、人間によって打 『LAND』で描かれるゾンビは、感情や思考力を徐々に取り戻 『LAND』で描かれるゾンビは他作品とは大きく異なっている メロのゾンビ映画では、 ゾンビがその性質を変化させる。

ゾンビ達は、人間であったころの記憶の残存によって活動を

を踏みつぶす。 を踏みつぶす。 見かねたビッグ・ダディはそのゾンビの頭部 見上げている。象徴的なのは、花火を見上げて停止しているゾンビに、 しまうゾンビである。花火を見上げて停止しているゾンビに、 しまうゾンビである。花火を見上げて停止しているゾンビに、 がはそれでもそれに気付かないかのようにしばらくは花火を にはそれでもそれに気付かないかのようにしばらくは花火を にはそれである。花火を見上げ、搾取される存在として描かれ でい続けており、花火を見上げ、搾取される存在として描かれ

これは、何を意味しているだろうか。詳しく分析してみたい。これは、何を意味しているだろうか。詳しく分析してみたいない。とは、何を意味しているだろうか。詳しく分析してみたいなどを持っていかれてしまう人々、作り出された流行やブランめ、思考停止に追い込まれる人々、作り出された流行やブランめ、思考停止に追い込まれる人々、作り出された流行やブランめ、思考停止に追い込まれる人々、作り出された流行やブランが、思考停止に追い込まれる人々、作り出された流行やブランが、思考停止に追い込まれる人々、作り出された流行やブランが、思考停止に追い込まれる人々、作り出された流行やブランが、と着いて、搾取の元凶であるカウフマンのいる要塞都市に向けて一歩一歩進んでいく。彼らはただ食欲に突き動かされるゾンビツーリストとは一線を画していると言えよう。自らの位置付けを理解し、自己実現に向かって旅をしている。本稿ではこれけを理解し、自己実現に向かって旅をしている。本稿ではこれた自律的ゾンビツーリストと名付ける(47)。

位置しながらもフィドラーズグリーンに家を買おうとカウフ 制度上はできることになっているようであるが、作中で傭兵に ており、貧困層から富裕層に上がることは出来ないようである も接触の有る傭兵、である。富裕層と貧困層は明確に分けられ 外の貧困層と貧困層にいながらも特別の許可を持ち富裕層と 三つの階級に分けられているようである。高層ビル「フィドラ う宣告を受けている であり、長期間かかる旨を伝えられ、事実上不可能であるとい マンに願い出たチョロは、カウフマンに、審議会の決議が必要 いことである。 ズグリーン」に住居を構えることができる富裕層と、それ以 前述したとおり、 要塞都市に住む人々は大きく

か 起を呼びかけているが、それほど効果をあげているようには描 という中年の男性が、貧困層の住民に向けて富裕層に対する決 れていない。マリガンはライリーに仲間に入らないかとしき 貧困層と富裕層では対立が存在し、 貧困層側では、マリ **が**ン

りに誘うがライリーはそれを断っている。 人が対立している。 て主人公集団とバイク集団が対立し、『DAY』では科学者と軍 立が描かれ、『DAWN』では、 と、全員で協力して家に集った全体を守ろうとする者の間で対 く描かれる。『NIGHT』では、地下室で家族を守ろうとする者 メロのゾンビ映画は、他の作品でも二項対立的な状況がよ それらの対立によって、トラブルが起き ショッピングセンターをめぐっ

> する(『NIGHT』『DIALY』は除く)という筋書きである 最終的にはゾンビたちがその両者に襲い掛かり、主人公は脱出

やっている。ここまでは、ゾンビの基本的な性質からして矛盾 傭兵、そのいずれに対しても襲いかかり、街を壊滅状態に追 新たな街を作ると言っているのであるが、子供にまで銃を持た ダに向かって旅に出る。 ゾンビツーリスト達の姿を見つめて、「自分たちと同じだ」と ッド・レコニング号で攻撃しようとするが、ライリーは自律的 ことである。その姿を認めて、プリティ・ボーイは反射的にデ に生者がいるにも関わらず、どこか他の所に行こうとしていた ビッグ・ダディ率いる自律的ゾンビツーリスト達は、まだ周 する行動ではない。ただ、特筆すべきは、カウフマンを倒した いるのは、どちらかというと貧困層であるが、富裕層、貧困 で攻撃するようなことはしなかった。ゾンビを直接に迫害して ト達は、町に侵攻する際に、貧困層、 と並行して、ゾンビが町になだれ込む。自律的ゾンビツーリス カウフマンと、それに反旗を翻すチョロの対立によるトラブル よる支配構造が瓦解した後、 ライリーは、富裕層に所属する人間では無いが、カウフマンに つぶやき、プリティ・ボーイを制止する。また、主人公である 「ともに新たな街を築こう」という再度の誘いは断って、 『LAND』もその流れは同様であり、富裕層のトップである マリガン達はそれぞれに武器を取り、 反対勢力であるマリガンによる 富裕層のどちらかを選ん

間集団やゾンビ集団と異なるのは、その集団で各自が役割を持 もビッグ・ダディも共に集団で行動はしている。ただ、他の人 味深いのは、個性は孤立とは違っていることである。ライリー るものが出始め、ほかの人間とは異なる動きをする。ここで興 とは異なる動きをする、人間の中にも個性を保ったまま行動す 不幸なものを生み出すということを意味していると考えられ 観に支配された社会は、ゾンビであれ、人間であれ、 う点では同じだという意味であると解釈できる。画一的な価値 自分たちについても、ある特定の主義や主張に縛られないとい 対立からの脱却を描いたものととらえることができる。ライリ 冒頭から、ゾンビと人間との差異をそれほど強調しない発言を ころに行きたい」という趣旨のことを口にしている。さらに、 脱出しようと車を手に入れるなどし、また、「人間のいないと とがほのめかされる。ライリーは、ゾンビの襲撃前から、町を る。ゾンビの中にも個性を発揮するものが出始め、他のゾンビ ているふりのようなものだ、という旨の発言をした際も、ライ 分たちとは違い、たとえ知能が戻り始めているとしても、生き している。同僚がゾンビを観察し、ゾンビは死んでいるので自 せている様子が描かれ、平和な街が作られるとは考えにくいこ -の言う「自分たちと同じ」というのは、ゾンビについても これは、ゾンビと人間、貧困層と富裕層というような、二項 -は、自分たちも生きているふりをしているだけだ、と返す。 硬化し、

する、という態度を超克した一つの形であると言えよう。する、という態度を超克した一つの形であると言えよう。とれぞれに活躍し、全体として創造的営みがなされる状態である。このよれぞれに活躍し、全体として創造的営みがなされる状態である。にのよれぞれに活躍し、全体として創造的営みがなされる状態である。どち、それぞれの動機を持ち、それぞれに活躍している。どち、それぞれの動機を持ち、それぞれに活躍している点である。

ーゾンビたちの独自文化の形成? 人を喰わないという選択

8

に人以外のものを喰うという選択が示されている。 ゾンビは人を喰うものなのだが、『SURVIVAL』では、最後

一方で、本作に出てくるゾンビは島の中では家畜のように首ていく。この二人は死んでからゾンビになっても争いを続ける。オリンとシェイマスマルドゥーンの争いがストーリーを進め描かれる。特に、その二つの家系のトップであるパトリックオ描かれる。特に、その二つの家系が争いを続けている様子が描かれる。特に、その二つの家系がりいた続けている様子がはなく、人間対人間で、二項対立の図式が、非常にわかりやすい形で表現されている。本作では、人間対ゾンビの二項対立でい形で表現されている。

わっていない。人を喰う欲望に突き動かされつつも、日常のルするものもいるのである。ただ、基本的には人を喰う性質は変能力を持っている。中には乗馬をしたり、自動車を動かしたりを多少取り戻したゾンビと比較しても遜色無いか、それ以上の輪をつけられて、生前の記憶に従って同じような動作を繰り返輪をつけられて、生前の記憶に従って同じような動作を繰り返

-ティンを延々と繰り返す存在である

『LAND』で描かれたような自律性は本作のゾンビには感じられない。個性を重視し、二項対立を避ける判断をするのは、られない。個性を重視し、二項対立を避ける判断をするのは、らず、映画の終盤では、牧場の柵が外されることで自由になり、上ではなく、馬を喰うという選択をするのである。人ではない人ではなく、馬を喰うという選択をするのである。人ではないものを喰う描写は、『NIGHT』でゾンビが虫を食べていた一シものを喰う描写は、『NIGHT』でゾンビが虫を食べるよう人間『SURVIVAL』でも、ゾンビは人間以外の物を食べるよう人間のら促されるが何度も失敗しているという描写があった。それから促されるが何度も失敗しているという描写があった。それから促されるが何度も失敗しているという描写があった。それから促されるが何度も失敗しているという描写があった。それから促されるが何度も失敗しているという描写があった。これはどでも、最後には感じしないない。

人を喰い、自分(達)と同一化させることにある。人を喰うことをやめた、というのは画期的なことである。ゾンビの性質は、ゾンビが人間の比喩だとすると、生きた人(他者)を喰うこと

化を構築する第一歩である可能性が指摘できる。をやめた、ということは、ゾンビはゾンビで自律し、独自の文

―コンテンツバッシング・オタクバッシングを超えて9 おわりに

本章では、本稿の意義について述べ、今後の課題を示す。本稿では、作品に込められたメッセージの読解については、本稿では、作品に込められたメッセージの読解については、あると考えられる。もちろん、これは筆者の力不足によるところが大きいのであるが、本稿では、むしろそうした「正しい」ろが大きいのであるが、本稿では、むしろそうした「正しい」ろが大きいのであるが、本稿では、むしろそうした「正しい」がある。

ツが同列の映像として我々の眼前に提示されるようになってと情報通信技術の発展によって、時代超越的に様々なコンテンを情報通信技術の発展によって、時代超越的に様々なコンテンと情報通信技術の発展によって、時代超越的に、実させることが出来るところにその魅力がある。時代超越的に、実させることが出来るところにその魅力がある。時代超越的に、実させることが出来るところにその魅力がある。時代超越的に、実させることが出来るというのは、近しい」が同列の映像として我々の眼前に提示されるようになって、対がしる、近しい」が同列の映像として我々の眼前に提示されるようになって、実されるようになって、対が同列の映像として我々の眼前に提示されるようになって、対が同様ないというという。

って来ているのではないだろうか。に関連付けて見る、ということは以前に比べると、より多くないる今、過去の作品について、現在の社会、現在の自分の人生

言うまでもなく、コンテンツの歴史的な分析は重要である。言うまでもなく、コンテンツは、他の様々なコンテンツから影響が作られた時代背景と関連付けて研究を行うこともまた意義が作られた時代背景と関連付けて研究を行うこともまた意義が作られた時代背景と関連付けて研究を行うこともまた意義がある。これらは主に『コンテンツな化史学会』が取り組んでいる視点である。今後もこうした研究を進めていくことが重要である。

できるかを試みた。 できるかを試みた。 を自由かつ詳細に読み解いていくことが必要であると感じる。 を自由かつ詳細に読み解いていくことが必要であると感じる。 だが、こうした研究的視点のスタートとしても、コンテンツ

言ってよいほど、マスコミや識者、市民などによる、ある種の映画、美少女アニメのDVDなどを所持していた場合、必ずと猟奇的な事件の容疑者が、自宅にホラー映画やスプラッター小説などのメディアコンテンツにおける表現の問題である。これにはもう一つ大きな理由がある。それは、映画やアニメ、

でドレこようようのである。 ベッシングが起こってきた。その論理は、おおかた次の斜体字

事件の再発を防止するためにはその原因と考えられる「悪質な人間は同じような犯罪を起こすかもしれないので危険である。行動を操作し、そのような事件を起こしたと推測される。そう行動を操作し、そのような事件を起こしたと推測される。そうすると、「悪質な」メディアコンテンツに行いくと、ホラーやスプラッター、美少女アニメ、暴力的なテレビゲームなどの、いわゆる「悪質な」メディアコンテンツに行いると、「悪質な」メディアコンテンツを視聴・愛好しているである。

また、以下のような内容のことにも言及されてきた。

メディアコンテンツを廃絶すべきである。

ってしまう (48) 現実であるかのように思い、犯罪を起こすことに抵抗が無くな現実であるかのように思い、犯罪を起こすことに抵抗が無くなつかなくなってしまい、空想の世界や二次元の世界があたかもメディアコンテンツに触れ過ぎた結果、現実と空想の区別が

幼女誘拐、暴行事件などの凶悪犯罪が日常茶飯事に起こり、そもし、これが真実なのだとしたら、この世の中は猟奇殺人や

うな世界になっていると考えられる。のような事件は珍しくもなくなって、ニュースにもならないよ

ことも明らかになっている(50)。 意識の処理を行い、それがその人の価値判断や行動に影響する報告されている(49)。 さらに、人間は、映像刺激に対して無報告されている(49)。 さらに、人間は、映像刺激に対して無メディアコンテンツは確かに人間に影響を与える。映像刺激メディアコンテンツは確かに人間に影響を与える。映像刺激

きるものではないが、いきなり殺人行動に直結するような効果まだ不明なところも多いことがわかる。その影響を過少評価でうことは分かっているが、影響の詳細やメカニズムについてはこのように、メディアコンテンツは人間に影響を与えるとい

を持っているとは考えにくい。

ただし、注意しなくてはならないのは、これは、メディアコただし、注意しなくてはならないの母ではなく、個人を取り巻く家庭性もある。しかし、やはり殺人行動や誘拐行動を実際に引き起性もある。しかし、やはり殺人行動や誘拐行動を実際に引き起性もある。しかし、やはり殺人行動や誘拐行動を実際に引き起性もある。しかし、やはり殺人行動や誘拐行動を実際に引き起いる方が妥当であろう。

する人の性格や心理それ自体が歪んでいる、とでも言うのだろあるいは、コンテンツではなく、こうしたコンテンツを愛好

わらないためである(『三)。 れば、コンテンツ自体を廃絶したところで、その人々自体は変ういったものを愛好する人の性格や心理に問題があるのであうか。もしそうなら、逆に、コンテンツ自体を廃絶しようとすうか。もしそうなら、逆に、コンテンツ自体を廃絶しようとす

ンツの様々な見方を考えたり、それを元により良く生きる為に由」のみを振りかざして抵抗するのではなく、メディアコンテ大きく張り上げるのではなく、そして、制作側も、「表現の自表面的な特徴だけを捉えて、廃止にせよ、規制をせよ、と声をいずれにせよ、コンテンツやその消費者に全ての罪を被せ、いずれにせよ、コンテンツやその消費者に全ての罪を被せ、

る人々や、特撮的な技術レベルなどを楽しむ人々もいる。楽ししたコンテンツを好む人の中には、残酷描写そのものを愛好すりを取り上げた。もちろん当該分野の作品の中には、グロテスツを取り上げた。もちろん当該分野の作品の中には、グロテスクな描写を楽しむための作品があることも間違い無いし、こうかな描写を楽しむための作品があることも間違い無いし、こうは建設的だろう。本稿では、あえてゾンビコンテンツという、は建設的だろう。本稿では、あえてゾンビコンテンツという、

難解な専門用語や学術用語を数多く用いた分析は、それらの用さまざまな学問体系において分析がなされてきている。しかし、コンテンツの分析はそれ自体新しいことではない。これまで

み方は様々である。

はどうすればよいかを考えたり、議論した方が、解決のために

の分析の妥当性などについて読者は客観的な判断をすることの分析の妥当性などについて読者は客観的な判断をすること2。一方で、客観的根拠の無い自分語り的な分析は、もちろんれを読む楽しみもあるわけだが、客観的な研究論文としては成れを読む楽しみもあるわけだが、客観的な研究論文としては成れを読む楽しみもあるわけだが、客観的な研究論文としては成れを読む楽しみもあるわけだが、客観的な判断を引きないといいない場合がある。

が難しい。

本稿では、ここまでに挙げた、いずれとも異なる見方を提供本稿では、ここまでに挙げた、いずれとも異なる見方を提供しようと試みた。このように、様々分析的に考える見方を提供しようと試みた。このように、様々が見方をコンテンツの消費者側が持ち、様々な分析を行い、発感じたりしたら、それはなぜなのか、一歩立ち止まって映像を感じたりしたら、それはなぜなのか、一歩立ち止まって映像を感じたりしたら、それはなぜなのか、一歩立ち止まって映像を感じたりしたら、それはなぜなのか、一歩立ち止まって映像を感じたりした。眼前に表現されたものを、その表現形式に対する努力をした。いずれとも異なる見方を提供本稿では、ここまでに挙げた、いずれとも異なる見方を提供本稿では、ここまでに挙げた、いずれとも異なる見方を提供本稿では、ここまでに挙げた、いずれとも異なる見方を提供本稿では、ここまでに挙げた、いずれとも異なる見方を提供本稿では、ここまでに挙げた。いずれとも異なる見方を提供本稿では、ここまでに挙げた、いずれとも異なる見方を提供

自の視点を用意して、作品を分析し、考察を行った。そうする面的な表現に縛られず、「旅行コミュニケーション」という独本稿では、こうした動機から、時代性に縛られず、また、表

リズムに関する様々な分析や議論がなされれば、それに勝る喜りズムに関する様々な分析や議論がなされれば、それに勝る喜という猛者や、「コンテンツを読み解くにはこういう視点が考にずだ。読者の中から、「こんなコンテンツも旅から見られる」という猛者や、「コンテンツを読み解くにはこういう視点が高にずだ。読者の中から、「こんなコンテンツも旅から見られる」という猛者や、「コンテンツを読み解くにはこういう視点が考される」という猛者や、「コンテンツを著者自身が生きている「今」にことで、メディアコンテンツを著者自身が生きている「今」にことで、メディアコンテンツを著者自身が生きている「今」に

洼

 $\widehat{1}$

オコメンタリーなどでは、製作者の考えや意見とコンテンツをは考えられなくはない、また、DVD特典の、本編の映像を見したものに中島(一九九六)がある。映像の知覚や認知、映像による影響などに興味のある方はご参照いただきたい。映像による影響などに興味のある方はご参照いただきたい。映像による影響などに興味のある方はご参照いただきたい。映像による影響などに興味のある方はご参照いただきたい。映像を見ることが人間にどのような影響を及ぼしているのか、

 $\widehat{2}$

びは無い。

- (3) 年齢制限などは無論ある。また、作品を楽しむために、ある一製作者の意図や考えは部分的・間接的にしか伝わらないだろう。同時に視聴することができる。しかし、これらの機会にしても、
- (5) 美少女ゲームの中で、感動して涙を流してしまうようなストー員会 二○○五:九六)。
- (6) もちろん、体を動かすということ自体が魅力および目的となる
- (了)この際の情報は人間の外にあるものではなく、脳内で生成されるものとしている。この情報観については、岡本(二○○九)を参照のこと。一般的に用いられる外からの情報であっても、結局は内的な情報の生成につながるが、ここでの情報は脳内で生成されるイメージや幻覚なども含めているため、脳内で生成されるイメージや幻覚なども含めているため、脳内で生成されるのではなく、脳内で生成されるのとしている。
- (%) 近年の感覚遮断実験を用いた研究には、Mason and Brady(二
- (9) 宮原・宮原(二○○一: 一 二六)では、感覚遮断実験などを取のり、といいる。と論じている。
- 相互作用して生きているのであれば、変化が全く生じないとい的なパターンが異なっていることは間違いない。人間が環境とく見知った環境から離れることで、外部から得られる物理化学よって、また、状況によって程度の差はある。ただ、自分が良(10) 人が旅を経験することによって得る認識の変化には、人に

- ・) 英頃は『Rosidont Evil』である。 うことは無く、多少の変化はあると考えられる。
- (11) 英題は『Resident Evil』である。
- (12) 英題は『Battlefield Baseball』である。
- (13) 英題は『Tokyo Zombie』である。
- (14) 一二のゲームとはRPGゲームの『ファイナルファンタジー100 『サガフロンティア』、アクション RPG ゲームの『バーチャコップ2』『タイムクライシッシュバンディクー』『スーパーマリオ64』、対戦格闘ゲームの『鉄拳三』『ストリートファイターZero 2』、ガン・シューティングゲームの『バーティングゲームの『バイストーム』『サガフロンティア』、アクション RPG ゲームの『クラッシュバンディクー』。ストーム』『エースコンバッシューティングゲームの『レイストーム』『エースコンバッシューティングゲームの『レイストーム』『エースコンバッシューティングゲームの『レイストーム』『エースコンバーロ』である。
- (15) 前述したが、本稿と同様に、ジョージ・A・ロメロ監督に(15) 前述したが、本稿と同様に、ジョージ・A・ロメロ監督にのバンビ映画について詳細な分析を行っている先駆合的な分析がなされている。
- (16) 伊藤(二○○三:三七四‐三八一)では、「モダン・ゾンビー映画の名監督として知られているジョージ・A・ロメロ」、いる。また、久保田悠羅と F.E.A.R(二○○七:五四)では、「ゾ映画の創始者であり、ゾンビ映画最大の功労者」であるとされと紹介されている。
- 組)』 デックスエンタテインメント

『ナイトオブザリビングデッド コレクターズ BOX (三枚

 $\widehat{\frac{1}{7}}$

- (19) 『死霊のえじき [完全版]』ハピネットピクチャーズ(18) 『ゾンビ ディレクターズカット版』ハピネット
- ユニバーサル・ピクチャーズ・ジャパン(20) 『ランド・オブ・ザ・デッド ディレクターズ・カット』
- (21) 『ダイアリー・オブ・ザ・デッド プレミアム・エディシ
- (22) 『サバイバル・オブ・ザ・デッド』ハピネットピクチャー

- (23) 略称はそれぞれ原題は『DAWN OF THE DEAD』 は、邦題であり、それぞれ原題は『DAWN OF THE DEAD』 『DAY OF THE DEAD』
- (25) ゾンビ化の原因について、近年目立つのは、『バイオハザード(ゲームおよび映画)』、をはじめとして、『デッドフライト』、『二八日後』、『プラネットテラー』などに見られる、ウイルスが原因でゾンビ化(感染者化)する場合である。基本的にゾンビは死者が動き回るものであるが、ウイルスによるゾンビ化の場合には死者では無く、感染者であるという設定の場合もある。ただし、本稿では、ジョージ・A・ロメロのゾンビ映画ある。ただし、本稿では、ジョージ・A・ロメロのは、『バイオハザード(ゲームおよび映画)』、をはじめとして、『デッドフライード(グーム)というでは、アイオハザード(グー)というでは、アイオハザード(グー)というでは、アイカルで、一般では、アイカルが、アイカルでは、アイオハザーが、アイカルでは、アイカルでは、アイカルでは、アイカルでは、アイカルでは、アイカル・アイカルでは、アイカルでは、アイカルで、アイカルのは、アイカルが、アイカルでは、アイカルのである。
- るので、「再び動き出した」とした。
- (27) 後述するが、脳を攻撃されると動きを停止する。
- 要があるようだ。 の動きを完全に停止させるためには、脳を物理的に破壊する必の動きを完全に停止しただけで、再度動き出したので、ゾンビ(28) ただし『DIAIY』では、頭部に電気ショックを受けても
- (29) つまり、襲いかかったり、かみついたりしない、というこ
- ンビ化後は他のゾンビと共に妹を襲っている。 が妹を襲った際に止めに入って命を落としたにも関わらず、ゾが妹を襲った際に止めに入って命を落としたにも関わらず、ゾンビ化した兄が妹を襲ったりした。特に兄は生前ゾンビ(30) 『NIGHT』では、ゾンビ化した娘が母親に襲いかかった
- 合には、相手に生きている可能性や名残を求めるため、主観的あるが、ゾンビ化した人が肉親や知り合い、恋人などで有る場(31) 厳密に言うとすでに死んでいるので、「動きを止める」で

- ン ブンビこなってからの早月を指す。奪bには「殺す」行為となり、躊躇してしまう。
- 作品もある。『僕のゾンビ・ライフ』『さんかれあ』『妹がゾン(33) ロメロゾンビではないが、意識を保ったままゾンビになる(32) ゾンビになってからの年月を指す。筆者の造語。
- 通できる。 がンビ的特徴は備えているものの、意識はあり、人間と意思疎 がンビ的特徴は備えているものの、意識はあり、人間と意思疎 が、食人嗜好や、身体が腐乱、損壊していくというモダン・ ビなんですけど!』『りびんぐでっど!』では、ゾンビ化した
- (34) ただし、これは教育を施していたローガン博士がバブに対して、何かを学習したら褒美(reward)として人肉を与えていた可能性食べかけの肉があっても生きた人間がそばを通るとそちらを食べかけの肉があっても生きた人間がそばを通るとそちらを食べかけの肉があっても生きた人間がそばを通るとそちらを食べかけの肉があっても生きた人間がそばを通るとそちらをないからでもある。『DAY』における他の場面でゾンビが満腹になからでもある。『DAY』における他の場面でゾンビが満腹になが高い。
- (35) これらすべてが新たな学習かどうかについては疑問も残(35) これらすべてが新たな学習かどうかに、これがでする。バブは軍人を見た時に敬礼をしたり、拳銃の取り扱いを知っていたりしたことから、軍隊関係者であったのだと推測されっていたりしたことから、軍隊関係者であったのだと推測されたけでは不明である。
- (36) 腐敗や損傷など。
- 性が示唆されている。 性が示唆されている。 野原(二〇一〇:一四六 一四七)においても、このローガ
- (38) ガなどの昆虫が光に群がる走行性にヒントを得て、走人性と
- ンビになっていても、通常の歩行と同じか、それより遅い速度39) 肉体的なダメージによって異なるが、五体満足な状態でゾ

形によって速度は変化するようである。でしか移動できないようである。ただし、体重移動の加減や地

- (41) 日常生活に戻るといってもゾンビ化現象自体は結局解決している人間が物資の調達をしている様子が見られた。を打ち上げ続ける。そうすることで、ゾンビ達の定位反応を誘を打ち上げ続ける。そうすることで、ゾンビ達の定位反応を誘きために打ち上げられる物であることを認識し、終盤になるとすために打ち上げられる物であることを認識し、終盤になるとすために打ち上げられる物であることを認識し、終盤になるとすために打ち上げられる物であることを認識し、終盤になるとすたの気を停止してしまうことはなく、動きを止めてしまった他のゾンビが入ってこられないように柵で囲われた町で暮ら(42) 日常生活に戻るといってもゾンビ化現象自体は結局解決した。
- 後になる。『DAY』は、基地に集められた軍人と研究者たちをらかなりの時間がたっていると思われるので時系列的には最高いない。『LAND』は、生き残った人間の中で社会秩序が形違いない。『LAND』は、生き残った人間の中で社会秩序が形違いない。『LAND』は、生き残った人間の中で社会秩序が形違いない。『NIGHT』および、場番を定めた。『NIGHT』および、特に作中で時系列がはっきりと示されているわけではな

描いているのだが、無線機で方々に呼びかけたり、ヘリで色々 描いているのだが、無線機で方々に呼びかけたり、ヘリで色々 描いているのだが、無線機で方々に呼びかけたり、ヘリで色々 が、新たな社会秩序の形成までには至っていない。『SURVIVAL』は、ゾンビ化現象からかなり時間もたっていない。『SURVIVAL』は、ゾンビ化現象からかなり時間がたっていない。でいた、現象自体は浸透しているようだが、『DIAIX』の直接的な続編であることを考えても、『LAND』ほど社会システムは変化していない。『DAWN』は、ゾンビ化現象が始まった直後では無 し、警察機構も序盤は健在である。そのため、『DIAIX』と『DAY』 し、警察機構も序盤は健在である。そのため、『DIAIX』と『DAY』 し、警察機構も序盤は健在である。そのため、『DIAIX』と『DAY』 の間に位置づけるのが妥当であろう。

- 調理などは行わず、かじりついてそのまま食べる。
 れるので、体の部位で好みなどが有る可能性は捨てきれない。
 腸のような物をゾンビ同士が取り合っている様子がよく映さ
 別がで食すゾンビが登場した。また、ロメロの映画の中でも、
- (45) マスツーリズムは、観光旅行を大衆化させることで実現し、は光対象地に押し寄せる事態も現出し、観光対象地の文化、に観光対象地に押し寄せる事態も現出し、観光対象地の文化、に観光に関連するシステムの整備により、比較的誰でも自由に旅観光に関連するシステムの整備により、比較的誰でも自由に旅れ会、経済等に大きな影響を与え、問題視された。
- いるものもいる。そのため、全員がそれぞれに自律的であるとえるが、中には通常のゾンビとあまり変わらない行動を取ってについては、思考力や意思などがかなり回復している様子が見階があるようである。ビッグ・ダディやその近くにいるゾンビ(47) ただし、ゾンビの中にも認識の変化においていくつかの段

生者の肉体として描かれる。

- 月二九日号には「「ゲーム内恋人」と温泉一泊 「チェリーボー じられる。しかし、いまだにそういった言説は根強い。たとえ 分析していくべきであろう。 テンツ自体を客観的に、そして、丹念に、一般化を目指して、 うな分析は、そろそろ卒業し、現実に起こっている事象やコン テンツについて、一つの分析視角を提案したが、特定のコンテ れでアニメの聖地を巡礼している姿も見かける。本稿でもコン カップルで同じアニメやゲームを楽しむ人々も多いし、家族連 いう構図は必ずしも当てはまらないことを指摘しておきたい。 くれるアニメやゲームなどのキャラクターに耽溺する人々」と の女性に振り向かれないために、自分の言う事を素直に聞いて かし、近年は、これまでのステレオタイプの一つである「現実 者もアニメ聖地巡礼に関する調査の中でたびたび耳にした。し ことも実際にあり、現実から目をそらしている側面はある。筆 分も二次元の世界に行きたい」といった趣旨の発言が聞かれる 使っている。確かに、アニメやゲームのファンの中から、「自 犯罪を起こすとまでは言っていないが「危ない」という表現を て」おり、「引き籠りより危ないかもしれない」と書いている。 との接点を模索するのではなく、バーチャルに没頭してしまっ 記事であるが、この記事内で記者は、識者の言葉として「現実 イ」一体何が楽しいか!」という記事が掲載された。これは、 ば、犯罪に関する記事ではないが、『週刊新潮』二〇一〇年七 「ラブプラス+」によるゲームファンの熱海への来訪に関する 、ツを趣味とする人々を十把一絡げに「オタク」と総称するよ 最近は、露骨なコンテンツバッシングは減少したように咸

- (二〇〇九)などを参照いただきたい
- 調しておきたい。 ここで論じていることは、犯罪を正当化するものや、事件を起こした人間を正当化するものではない。 コンテンツ制作者として責任ある描き方を模索することが望まれる。 痛ま制作者として責任ある描き方を模索することが望まれる。 痛ま制作者として責任ある描き方を模索することが望まれる。 痛ま制作者として責任ある描き方を模索することが望まれる。 痛ま制で者として責任ある描き方を模索することが望まれる。 痛ましい事件は避けられるべきである。 ただ、その弾圧につながったりする危険性をはらんでいる可能性は強いの弾圧につながったりする危険性をはらんでいる可能性は強いではない。
- 要な取り組みであることは疑いない。 その分野を学んでいない人にとっては難解であることが多い。 その分野を学んでいない人にとっては難解であるだけではなく、もちろんそれらは、ただいたずらに難解であるだけではなく、 との分野を学んでいない人にとっては難解であることが多い。 どのような学問分野にも固有の用語が存在し、これらは、

参考文献

秋山勤(編) (二〇〇九)『GAMES OF THE LIVING DEAD ゾンビ

ゲーム大全』、 ホビージャパン

伊藤ちはや(二〇一一)『妹がゾンビなんですけど!』、PHP研集英社

伊藤美和(二〇〇三) 『ゾンビ映画大事典』、 洋泉社

法の提案─」、『HOSPITALITY』、No.16、一二九‐一三関する一考察 ─ホスピタリティ認知概念を用いた研究方の本健(二○○九)「ホスピタリティ研究における分析枠組みにの産業の(二○一一)『ゾンビ映画大マガジン』、 洋泉社

究』、Vol.20、No.1、八五 - 九五頁 ついて —攻撃促進か攻撃抑制か—」『実験社会心理学研大淵憲一(一九八○)「暴力映像が視聴者の行動に及ぼす効果に

- 八、 富士見書房 本村心一(二○○九 - 二○一一)『これはゾンビですか?』 一 本村心一(二○○九 - 二○一一)『これはゾンビですか?』 一 本村心一(二○○九 - 二○一一)『これはゾンビですか?』、 一

命題に関する一考察─」、『京都大学大学院教育学研究科外の保田悠羅・F.E.A.R.(二○○七)『アンデッド』、新紀元社久保田悠羅・F.E.A.R.(二○○七)『アンデッド』、新紀元社玖倉しいち(二○一一)『東京サマーオブザデッド』、一迅社

修)、伊福部達(編)『人工現実感の評価 ―VRの生理・心元章(二〇〇〇)「VRゲームが攻撃性に及ぼす影響」 舘暲(監

坂

紀要』、 五三、四〇五 - 四一七頁

理・社会的影響』、一一九 - 一二八頁

一)『学園黙示録 HIGH SCHOOL OF THE DEAD』一巻~佐藤大輔(原作)、 佐藤ショウジ(作画)(二〇〇七~二〇一さと(二〇一一)『りびんぐでっど!』、 一、 秋田書店

ャラクター原案)(二〇一一)『学園黙示録 HIGH SCHOOLサンカクヘッド (作画)、佐藤大輔 (原作)、佐藤ショウジ (キ

七巻、

富士見書房

OF THE HEAD』、 富士見書房

四年度科学研究費補助金(基盤研究(B)(一)))研究成果報告ネクショニズムの哲学的意義の研究(平成一二・一三・一チャルマーズに対する pros and cons—」、 服部裕幸編『コ柴田正良(二〇〇三)「ゾンビは論理的可能性ですらないか —

観のゆくえ』、 中央公論新社下條信輔(一九九六)『サブリミナル・マインド ―潜在的人間

書』、四七 - 六六頁

在認知の現代』、 筑摩書房下條信輔(二〇〇八) 『サブリミナル・インパクト ―情動と潜

ッド 女ンビ』、 講談社すぎむらしんいち(二〇一一)『ブロードウェイ・オブ・ザ・デ

田中辰雄(二〇〇三)「コンテンツ産業の経済・経営分析」、 新法」、 『哲学』、 No.55、一九三 - 二〇五頁鈴木貴之(二〇〇四)「意識のハードプロブレムと思考可能性論

済分析 コンテンツ産業発展の構造と戦略』、 東洋経済新宅純二郎・田中辰雄・柳川範之(編)、 『ゲーム産業の経

報社 一 - 一 頁

丹治信春(二〇〇一)「「自然主義者」の困惑」、 『哲学』、 (五

二)、三六 - 四九頁

東京ゾンビ研究会(二〇〇九) 『ゾンビ大事典 ―VSゾンビ生

東京ゾンビ研究会(二〇一〇)『ゾンビ解体新書 ―ゾンビハザ存マニュアル』、 笠倉出版社

ード究極マニュアル』、 笠倉出版社

めの五二のルール』、 笠倉出版社東京ゾンビ研究会(二○一一)『ゾンビ大事典Ⅱ ―生き残るた

長滝祥司・柴田正良・美濃正(二〇〇八)『感情とクオリアの謎』、

中島義明(一九九六) 『映像の心理学 マルチメディアの基礎』、

昭和堂

新田隆男(二〇〇四)「『ゾンビ』を〈消費文化〉のメタファーサイエンス社

として読み解く」鬼塚大輔・新田隆男編『プロが教える現

野原祐吉(二○一○)『ゾンビ・サーガ ―ジョージ・A・ロメ

代映画ナビゲーター』、二八 - 二九頁

ロの黙示録』、ABC出版

&上はっとりみつる(二○一○-二○一一)『さんかれあ』、一 - 四、講

談社

花沢健吾(二〇〇九-二〇一一)『アイアムアヒーロー』、一-七

動 ―感情のメカニズム』、一一 - 二三頁、 共立出版堀哲郎(一九九一) 「情動を司る脳の構造の概略」、 『脳と情

に基づく基本概念の提案─」、『日本ロボット学会誌』、前野隆司(二○○五)「ロボットの心の作り方 —受動意識仮説

Vol.23、 No.1、五一 - 六二頁

水本正晴(二〇〇四)「スワンプマン論法と物理主義」『科学哲

学』、 三七、 (一)、四三 - 五九頁

水本正晴(二〇〇六)「ゾンビの可能性」『科学哲学』、三九、(一)、

六三 - 七七頁

水本正晴(二〇一〇)「点滅論法再訪」『科学哲学』、四三、(一)、

四五 - 五九頁

宮原英種・宮原和子(二〇〇一) 『観光心理学を愉しむ』、 ナ

カニシヤ出版

か[テレビ・オーディエンスのいる風景]』、 せりか書房、林直毅・毛利嘉孝(編)、 『テレビはどう見られてきたの村瀬ひろみ(二○○三) 「オタクというオーディエンス」、 小

一三三 - 一五二頁

萌え用語選定委員会(二〇〇五) 『萌え萌え用語の萌え知識』

イーグルパブリシング

森晶麿(二〇一一)『奥ノ細道・オブ・ザ・デッド』PHP研究

森口朗(二〇〇七)『いじめの構造』、 新潮社

山下利之 (二〇〇六)「テレビゲームと暴力行動・社会的不適

応をめぐる問題」『応用社会学研究』、 No.48、一一五 - 一

山下利之、 EIBO, Ahmad (二〇〇七)「テレビゲームのレーテ イングに関する事例的研究」、『人間工学』、Vol.43、No.5

二七七 - 二八一頁

湯川進太郎、遠藤公久、 吉田富二雄(二〇〇一)「暴力映像が 攻撃行動に及ぼす影響 ―挑発による怒り喚起の効果を中

湯川進太郎、吉田富二雄(一九九七)「暴力映像が視聴者に及ぼ 心として--」『心理学研究』、 Vol.72、 No.1、一 - 九頁

す影響 ―実験研究の検討―」『筑波大学心理学研究』

No.19、一七五 - 一八五頁

湯川進太郎 情・認知・生理反応に及ぼす影響」『心理学研究』、Vol.69、 、吉田富二雄(一九九八a)「暴力映像が視聴者の感

No.2、八九-九六頁

湯川進太郎、吉田富二雄(一九九八b) 「暴力映像と攻撃行動 I

> 他者存在の効果」『社会心理学研究』、 Vol.13′ No.3′

五九 - 一六九頁

湯川進太郎、吉田富二雄(一九九九)「暴力映像が攻撃行動に及 媒介されるのか?--」『心理学研究』、 Vol.70、 No.2、九 ぼす影響 ―攻撃行動は攻撃的な認知および情動によって

四-一〇三頁

湯川進太郎、吉田富二雄(二〇〇一)「暴力的テレビゲームと攻 撃 ―ゲーム特性および参加性の効果」、『筑波大学心理

学研究』、 Vol.23、一一五 - 一二七頁

横山仁・柴田一成(原案)(二〇〇八-二〇一〇)『戦国ゾンビ』、一

五、幻冬舎

洋泉社 MOOK(二○一一)『別冊オトナアニメ オトナアニメア

ワード 二〇一一』、 洋泉社

ウェイド・デイヴィス(著)・田中昌太郎(訳)(一九八八) 『蛇と 虹 ゾンビの謎に挑む』、 草思社

ウェイド・デイヴィス(著)・樋口幸子(訳)(一九九八) 『ゾンビ 伝説 ハイチのゾンビの謎に挑む』、 第三書館

S・G・ブラウン(著)、 小林真里(訳)(二○一一)『ぼくのゾンビ・

ライフ』、 太田出版

ジ ジェイン・オースティン、 セス・グレアム=スミス (著)、 安 原和見(訳)(二〇一〇)『高慢と偏見とゾンビ』、 二見書房

.ョン・バージ(編)、 及川昌典・木村晴・北村英哉(編訳)(二

- ○○九)『無意識と社会心理学』、 ナカニシヤ出版
- ンビの作法 ―もしもゾンビになったら』、 太田出版ジョン・オースティン(著)、兼光ダニエル真(訳)(二〇一一)『ゾ
- 識する心 ―脳と精神の根本理論を求めて』、 白揚社デイヴィッド・J・チャーマーズ(著)、 林一(訳)(二〇〇一)『意
- マックス・ブルックス(著)・浜野アキオ(訳)(二○一○)『WORLD
- ング・デッド』、 飛鳥新社 ロバート・カークマン(著)・風間賢二(訳)(二〇一一)『ウォーキ
- Anderson, W.H.(\mid \mid \mid \mid \mid \mid \mid Tetrodotoxin and the Zombi Phenomenon \mid \mid Journal of Ethnopharmacology \mid 23, pp.121-126.
- Benedek, C. and Rivier, L. (一九八九)「Evidence for the Presence of Tetrodotoxin in a Powder Used in Haiti for Zombification」
 『Toxicon』, Vol.27, No.4, pp.473-480.
- Brooks, Max($| | \bigcirc \bigcirc | | |$) [The Zombie Survival Guide] , Three Rivers Press
- Carrol, N(一九九〇) 『The Philosophy of Horror』, Routledge
- Davis, E.W. (| 九八三) 「The Ethnobiology of the Haitian Zombi_ 『Journal of Ethnopharmacology』, Vol.9, pp.85-104.
- Flint, $David(1100\pm)$ [ZOMBIE HOLOCAUST -HOW THE LIVING DEAD DEVOURED POP CULTURE-] , Plexus

Publishing

- Greene, R and Mohammad, K, S. († $\bigcirc\bigcirc \downarrow <$) \P The Undead and Philosophy \P , Open Court
- Greene, R and Mohammad, K, S. (| | \bigcirc | \bigcirc) \mathbb{Z} Zombies´ Vampires´ and Philosophy \mathbb{J} , Open Court
- Hall C Michael(| OO+) | The consumption of experiences or the experience of consumption? An introduction to the tourism of taste | , Hall C Michael, [Food Tourism Around the World],
- Kao C.Y. (一九九○)「Tetrodotoxin in "Zombie Powder"」
- [Toxicon] , Vol.28, No.2, pp.129-132
- Mason OJ, Brady $F(|\ |\bigcirc\bigcirc \dashv)$ 「The Psychotomimetic Effects of Short-Term Sensory Deprivation」,『The Journal of Nervous
- Yasumoto, T. and Kao, C.Y. (「九八六)「Tetrodotoxin and the Haitian Zombie」」『Toxicon』, Vol.24, No.8, pp.747-749.

and Mental Disease], vol. 197, pp. 783-785