



HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	ゾンビ映画の観光社会学：コンテンツと場所の移動
Author(s)	岡本, 健
Relation	コンテンツ文化史学会 2012年大会 シンポジウム「記憶と場所」. 2012年12月15日. 明治大学.
Issue Date	2012-12-15
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/50948
Type	conference presentation
File Information	JACHS_presentation.pdf



ゾンビ映画の観光社会学 ーコンテンツと場所の移動

2012年12月15日

コンテンツ文化史学会 2012年大会

シンポジウム「記憶と場所」

(於: 明治大学)

京都文教大学

総合社会学部 文化人類学科

特任(任期付)講師

岡本 健

t-okamoto@po.kbu.ac.jp

自己紹介

- 奈良県奈良市出身
- 北海道大学文学部で認知心理学を専攻
- 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 に入学(2007年)
- 2008年3月から、アニメ聖地巡礼を研究
- 2012年3月に修了(博士:観光学)
- 2012年4月より、現職
- 専門は、観光社会学、コンテンツツーリズム
- 『コンテンツ文化史研究』3号に論文

経緯

岡本さん、コンテンツ文化史学会の大会で、シンポジウムに登壇してもらえますか？

(おお！有り難い！！)
いやもう、是非是非！！

2012年の大会では、
「コンテンツと記憶」をテーマにしています。

なるほど。
(アニメ聖地巡礼の話を
期待されているな…)

岡本さんには、シンポジウム「記憶と場所」
にご登壇いただきたく思います。

ありがとうございます！
(やっぱりアニメ聖地巡礼の話だ…)

ゾンビの話でどうでしょう？

(やっぱりアニメ…)

経緯

岡本さん、コンテンツ文化史学会の大会で、
シンポジウムに登壇してもらえませんか？

(おお！有り難い！！)
是非是非！！

2012年
「コン

えっ？

に

ゾンビの話でどうでしょう？

話だ・・・)

(やっぱりアニメ・・・)

発表の目的

目的：
ゾンビコンテンツを
観光社会学的な観点から分析、考察してみる。

岡本健(2012)
「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」
『コンテンツツーリズム論叢』, 1, pp.14-65

死霊の臍物(今日のコンテンツ)

- ① ゾンビ映画を「観光」から見る
- ② 日本におけるゾンビコンテンツの隆盛
- ③ 先行研究や研究の位置づけ
- ④ ゾンビ映画の中の人間の旅
- ⑤ ゾンビ映画の中のゾンビの旅
- ⑥ コンテンツバッシング・オタクバッシング

をこえて

① ゾンビ映画を「観光」から見る

なぜゾンビコンテンツなのか？

1. 2000年代以降、ゾンビコンテンツが急速に増加しているから
→→現代社会で求められている何事かを反映
2. ゾンビコンテンツは、特に社会や人間の変化を扱ったものだから
→非日常化
→価値観の異なる他者への態度

① ゾンビ映画を「観光」から見る

観光の特徴

- 1. 身体的な空間の移動
- 2. 時間の経過
- 3. 観光主体の認識の変化

② 日本におけるゾンビコンテンツの隆盛

ゾンビ映画

『ドーン・オブ・ザ・デッド』『デイ・オブ・ザ・デッド』『28日後』『28週後』『サバイバル・オブ・ザ・デッド』『ゾンビランド』『ザ・ホード 死霊の大群』『ショー・オブ・ザ・デッド』『コリン』『バイオハザード』などなど

② 日本におけるゾンビコンテンツの隆盛

海外のゾンビ映画紹介本では・・・

Flint(2009)『ZOMBIE HOLOCAUST

—HOW THE LIVING DEAD DEVoured

POP CULTURE』

2000年代を、「新たな千年紀：日本が注目を集め、大型予算のゾンビ映画が登場」と表現。

② 日本におけるゾンビコンテンツの隆盛

日本産ゾンビ映画

『VERSUS』『ワイルド・ゼロ』『STACY』『地獄甲子園』『東京ゾンビ』、『女子高生ゾンビ』『ゾンビ自衛隊』『女子競泳反乱軍』『東京・オブ・ザ・デッド -3日-』『山形スクリーム』『ゾンビアス』などなど

② 日本におけるゾンビコンテンツの隆盛

ゲーム

『THE HOUSE OF THE DEAD』『THE TYPE OF THE DEAD』『LEFT 4 DEAD』『DEAD RISING』
『ゾンビVS救急車』『お姉チャンバラ』『龍が如く OF THE END』『ぞんびだいすき』

などなど。

② 日本におけるゾンビコンテンツの隆盛

コミックス

『学園黙示録 HIGH SCHOOL OF THE DEAD』
『学園黙示録 HIGH SCHOOL OF THE HEAD』
『戦国ゾンビ』『アイアムアヒーロー』『血まみれ
スケバンチェーンソー』『さんかれあ』『ブロード
ウェイ・オブ・ザ・デッド 女ンビ』『東京サマーオ
ブザデッド』『りびんぐでっど！』『ゾンビッチは
ビッチに含まれますか？』などなど。

② 日本におけるゾンビコンテンツの隆盛

ライトノベル

『これはゾンビですか？』『妹がゾンビなんですけど！』『オブザデッド・マニアックス』『奥ノ細道・オブ・ザ・デッド』などなど。

海外小説の翻訳

『高慢と偏見とゾンビ』『WORD WAR Z』『ぼくのゾンビ・ライフ』などなど。

② 日本におけるゾンビコンテンツの隆盛

マニュアル本

『THE ZOMBIE SURVIVAL GUIDE』『ゾンビ大事典 —VSゾンビ生存マニュアル』『ゾンビ大事典Ⅱ —生き残るための52のルール』『ゾンビ解体新書 ゾンビハザード究極マニュアル』『ゾンビの作法 —もしもゾンビになったら』

③ 先行研究や研究の位置づけ

ゾンビの研究には

どのようなものがあるのか

1. 現実としてのゾンビ
2. 概念としてのゾンビ
3. ゾンビコンテンツの研究

③ 先行研究や研究の位置づけ

1. 現実としてのゾンビ

i ハイチに実在する

ヴードゥー教が関わるゾンビ化現象

デイヴィス(1988)『蛇と虹 ―ゾンビの謎に挑む』草思社

ii ゾンビパウダーの薬物的効果を

検証する研究

Anderson(1988)「Tetrodotoxin and the Zombi Phenomenon」『Journal of Ethnopharmacology』, 23, pp.121-126. および『Toxicon』で論争

③ 先行研究や研究の位置づけ

2. 概念としてのゾンビ

哲学的ゾンビ

「物理的に私(意識をもった存在なら何でもいい)と同一でありながら、まるっきり意識体験を欠いている誰か、あるいは何ものである。」

チャーメーズ(2001)『意識する心』白揚社

③ 先行研究や研究の位置づけ

3. ゾンビコンテンツの研究

- i ゾンビコンテンツに関する批評や作品分析
- ii 暴力描写のあるコンテンツの影響分析
- iii ゾンビ映画についての哲学的分析

③ 先行研究や研究の位置づけ

本研究は、

3. ゾンビコンテンツの研究
に該当する。

- i ゾンビコンテンツに関する批評や作品分析
- ii 暴力描写のあるコンテンツの影響分析
- iii ゾンビ映画についての哲学的分析

ゾンビ映画についての観光社会学的分析

確認 ゾンビ映画を「観光」から見る

なぜゾンビコンテンツなのか？

1. 2000年代以降、ゾンビコンテンツが急速
に増加しているから
→現代社会で求められている何事かを反映
2. ゾンビコンテンツは、特に社会や人間の
変化を扱ったものだから
→非日常化
→価値観の異なる他者への態度

確認 ゾンビ映画を「観光」から見る

観光の特徴

- 1. 身体的な空間の移動
- 2. 時間の経過
- 3. 観光主体の認識の変化

扱うコンテンツは、その後の様々なコンテンツに影響を与えた『ゾンビ』を生み出したジョージ・A・ロメロ監督作品

『ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド』(1968)『ゾンビ』(1978)
『死霊のえじき』(1985)『ランド・オブ・ザ・デッド』(2005)『ダイアリー・オブ・ザ・デッド』(2007)『サバイバル・オブ・ザ・デッド』(2009)の6作品

旅する主体として、
「人間」と「ゾンビ」を考えてみる

- ④ ゾンビ映画の中の人間の旅
- ⑤ ゾンビ映画の中のゾンビの旅

④ ゾンビ映画の中の人間の旅

ゾンビ映画の中の人間の行動

- ・「移動」か「立てこもり」か
- ・「逃走」か「闘争」か

ゾンビ映画の中の人間の変化

- ・人間がゾンビ化するという変化
- ・ゾンビが現れたことによる人間の変化

④ ゾンビ映画の中の人間の旅

場所の移動

特に、

移動の最終地点

に着目

作品の年代で並べる

ナイト・オブ・ザ・リビングデッド



閉鎖空間

ゾンビ



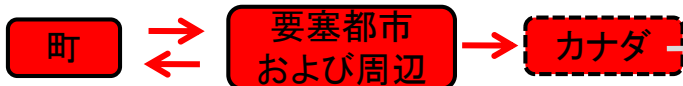
開放空間

死霊のえじき



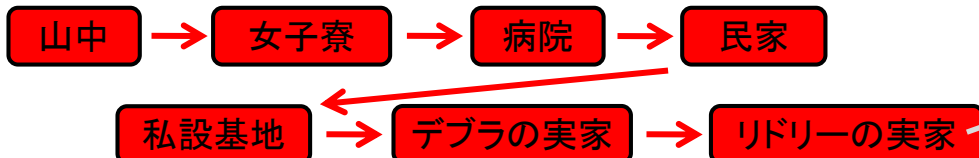
開放空間

ランド・オブ・ザ・デッド



開放空間

ダイアリー・オブ・ザ・デッド



閉鎖空間

サバイバル・オブ・ザ・デッド



開放空間

作品内の時間経過で並べ替える

『NIGHT』・・・閉鎖空間(一軒家)

『DIALY』・・・閉鎖空間(パニックルーム)

『DAWN(ゾンビ)』・・・開放空間(どこか)

『DAY(死霊の～)』・・・開放空間(南の島)

『SURVIVAL』・・・開放空間(島→陸)

『LAND』・・・開放空間(カナダ)

作品内の時系列を推測し並べ替える

ゾンビは画一化した価値観のシンボル
価値観にそぐわないものは、排斥か同化

これに出会った人間は、

まず「引きこもる」。(閉鎖空間への移動)
ただ、これでは何も解決しない

作品内の時系列を推測し並べ替える

『DAWN』ショッピングセンター→どこか

どこかへ行く「決断」をしなければならない

『DAY』地下基地→南の島

楽しそうに過ごす3人(価値観は元々一致)

『SURVIVAL』島→陸

人間同士の二項対立からの脱却

『LAND』要塞都市→カナダ

多様な立場の個人同士

作品内の時系列を推測し並べ替える

価値観の違う他者とどのように接するか
という問いへの回答を出している

他者を他者として認め、価値観の合う
人間とともに、
お互いを攻撃するような対立を作り出さず
に暮らす選択

⑤ ゾンビ映画の中のゾンビの旅

ゾンビの特徴

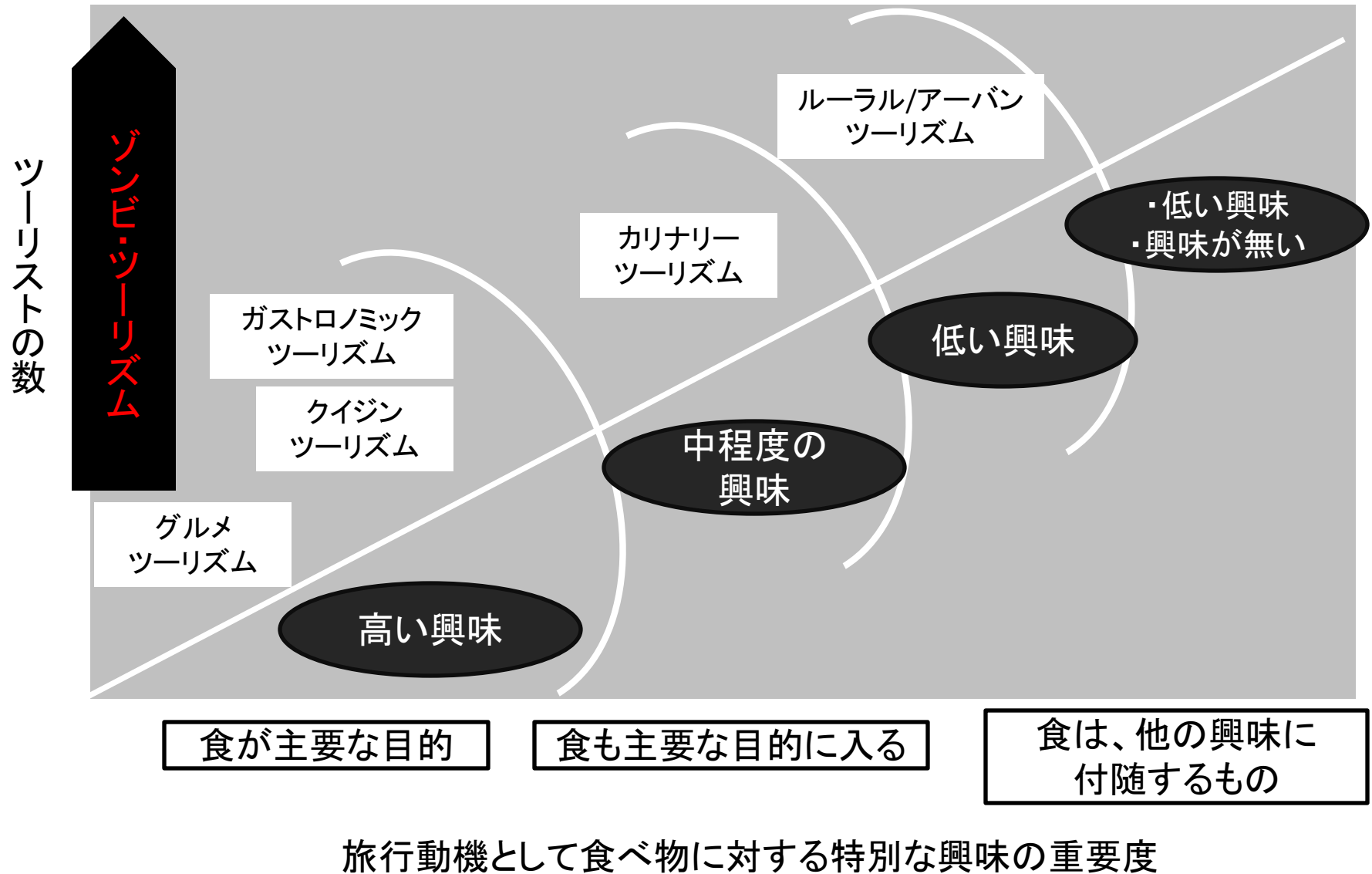
1. 死んでいる
2. 人間のころの記憶がほとんど無い
3. 感情や思考力がほとんど無く、
人を喰うという行為を繰り返す。
4. ゾンビ化は広がっていく(最近では感染)
5. 動きが遅い(ロメロ映画では走らない)
6. 音や光に定位反応を示す

⑤ ゾンビ映画の中のゾンビの旅

ゾンビを人間の比喩と考える

- ・ 単一の価値観(人を喰う)
 - 価値観の異なる他者のことを配慮しない
- ・ この価値観に他者を同化させるか、完全に叩き潰すことを行動原理とする
(ゾンビ化、あるいは、喰いつくす)

フードツーリズムの文脈でゾンビの旅をとらえる



⑤ ゾンビ映画の中のゾンビの旅

マスツーリズムとはなんだったか

- ・観光地域の資源を貪り食っても
意識が変わらない旅行者
- ・むしろ自文化の正当性を強化し、
同じことを繰り返す
- ・観光地域の住民は自衛のため
フェイクの文化を作り、差し出す
- ・もっと新鮮な肉を！(栄養にするのではなく、
喰いたいから喰う)

⑤ ゾンビ映画の中のゾンビの旅

自律的ゾンビツアーリストの出現

- ・ロメロのゾンビ映画では、ゾンビが変化する
- ・『DAY』では、バブというゾンビが出現
- ・『SURVIVAL』では、ゾンビが馬の肉を喰った
- ・『LAND』では、ゾンビのリーダー

「ビッグ・ダディ」が登場

⑤ ゾンビ映画の中のゾンビの旅

『LAND』の自律的ゾンビ・ツーリストの分析

- ・『LAND』では、人間社会は3つの階級
「富裕層」「貧困層」「傭兵」
- ・花火を打ち上げておく ・ゾンビを殺戮、迫害
- ・「ビッグ・ダディ」がゾンビを指揮し、
町に攻め込む
- ・「ビッグ・ダディ」はまだ人間がいるのに
どこかに行こうとする。

⑤ ゾンビ映画の中のゾンビの旅

『LAND』の自律的ゾンビ・ツーリストの分析

- ・「ビッグ・ダディ」達を攻撃しようとする主人公グループの一人
- ・主人公「ライリー」は、それを制止する。
- ・「自分たちと同じだ」とつぶやく
- ・ゾンビ対人間、人間の中の価値観の対立
といった二項対立からの脱却の物語

6. 5. 論文には無い観点

宇野常寛(2008)『ゼロ年代の想像力』早川書房

宇野常寛(2011)『リトルピープルの時代』幻冬舎

でなされている「引きこもり」「決断主義」「バトルロワイヤル」との関連性が深そう。

宇野氏は基本的に日本のコンテンツ分析だが、洋画のゾンビ映画でもその流れが見られた。置かれている社会が違うので、社会と関連づけた分析が必要だが、ゾンビコンテンツが増加している一因がここにある可能性

6. 5. 論文には無い観点

ホスト&ゲスト

という集团的二項対立ではなく、

移動を伴う、

個人と個人の関係性で観光が成立していく

→アニメ聖地巡礼

⑥ コンテンツバッシング・オタクバッシング をこえて

何故、この論文を書こうと思ったか

- ・コンテンツ文化史的研究の入り口として
- ・「悪質な」コンテンツとされるが、
社会にとって大切なことを読み取れる
- ・専門用語を使いすぎた分析では
余計にややこしくなっている場合がある

告知①

- ① 本日発表させていただいた内容を含んだ論文が掲載の『コンテンツツーツーリズム論叢』創刊号はすでに在庫無しですが。
年末のコミケで再頒布いたします。
- ② 新刊『コンテンツツーツーリズム論叢』第二号、そして、既刊『コンテンツツーツーリズム研究』創刊準備号も合わせて頒布いたします。
- ③ C83では、コンテンツツーツーリズム研究会、
に是非お立ち寄りを！

告知②

2013年1月26日発売
『n次創作観光
—アニメ聖地巡礼／
コンテンツツーリズム／
観光社会学の可能性』

こちらは、
随時、予約受付用紙を
配布していきます。

NPO法人
北海道冒険芸術出版

定価：800円を予定

ご清聴ありがとうございました！
・・・うま

