



HOKKAIDO UNIVERSITY

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	コンテツツーリズム論叢 : Collected Treatises on Contents Tourism, 1, 14-65
Issue Date	2012-08-12
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/51835
Type	departmental bulletin paper
File Information	CTCT001_002.pdf



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ー

岡本健

ーはじめにーゾンビと旅

本稿は、ゾンビコンテンツを旅行コミュニケーションの視点から分析し、そうすることによって、人間にとって、社会にとって、旅とはどのような役割を持つものかを明らかにすることを目的としている。また、近年盛んに作られているゾンビコンテンツを研究する上での基礎的知見を収集、整理する。

このような目的を設定した背景は以下の通りである。

近年、コンテンツツーリズム研究が盛んになされ始めている。しかし、主にコンテンツツーリズム研究は、コンテンツを地域振興や観光振興にどのように活用するか、という視点が主であり、コンテンツ自体の分析や、コンテンツツーリズムを行う旅行者自体に焦点を当てた研究が少ない状態である。そこで、本稿では、コンテンツ自体を旅行コミュニケーションという視角

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もに、人間や社会にとつての旅や観光の機能について考察したい。

ここで、なぜゾンビコンテンツを扱うのか、ということについて述べておく。後に詳述するが、二〇〇〇年代に入って、日本では映画、マンガ、ゲーム、アニメ等ゾンビコンテンツが数多く出されている。そして、日本のゾ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がたい。本稿でも確認するが、むしろ眉をしかめられたり、危険なコンテンツであると認識されたりしている。ゾンビコンテンツは、読み解き方によっては、日常／非日常、個性／没個性、という対立や、価値観、社会の変化、人間のあり方、人の移動、について深く考察が可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。これらの理由により、ゾンビコンテンツについて、旅行コミュニケーションの視点から分析を行う。

2 旅行コミュニケーション分析の視点

―空間移動・時間経過・認識変化

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」というコンテンツの分析視角を提示する。

2.1 メディアコンテンツと視聴者の関係

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おく。本稿では、メディアコンテンツを、情報財のうち、映画、音楽、テレビゲーム、テレビ番組、小説、アニメ・コミックなど、エンターテインメント的な要素を含むものを指すものとする。これは、田中(二〇〇三:一・三)で定義されている「狭義のコンテンツ」に該当するものである。

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

を生じさせるものである^①。だがこれは、コンテンツ制作者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る。

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するかによっても、視聴者側に届けられる音や映像は変わってくる。まず考えられるのは、視聴者が映画館で見ると、家庭で見ると、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ン設備は館によって差がある。家庭であれば、画面の大きさや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、天気や明るさ、周囲に人がいるかないか、など、環境の違いはさらに大きくなるだろう。それだけではなく、字幕の有無や吹き替えも大きな違いとなる。我が国の場合は、海外の作品に字幕がつけられたり、吹き替え版が用意されたりする。DVDを視聴する場合は、上の他に、外国語の字幕を付けることや、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。

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

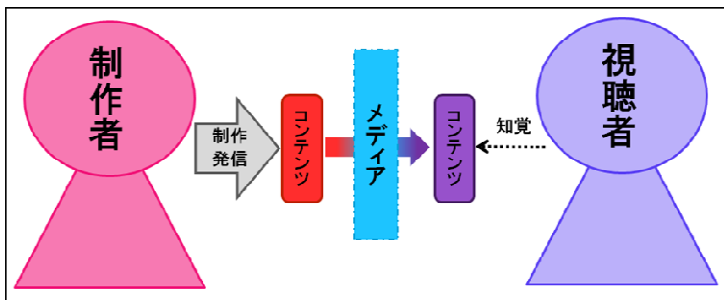
体験は人によって多様であると言える。ネット配信、DVD、ビデオデッキなどの家庭や個人でコンテンツを楽しむための環境が整っていなかった時代は、映画作品は映画館で見る以外に方法が無かっただろう。そうすると、必然的に映画館の大スクリーンで、映画に集中して見る、というスタイルでの視聴が大多数を占め、その視聴体験は比較的一定であっただろう。現在では、映画館だけでなく、テレビ放映、DVDソフトの販売、ネット配信など、様々なメディアを通して視聴が可能である。航空機やフェリー、バス、自家用車の中でも映画鑑賞ができる。視聴者は、このように、何らかのメディアを通してコンテンツを視覚や聴覚で知覚することになり、それ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、視聴者の関係を整理すると、図・1 のようになる。

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聴時に、制作者と直接出会うことはほとんどない⁽²⁾。また、コンテンツを視聴する際に、知識的な制限などは加えられない⁽³⁾。

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

がどのような考えでそのコンテンツを制作したのか、コンテンツが制作された時代背景はどのようなものか、コンテンツが制作された国はどこか、コンテンツ制作者はほかにどのようなコンテンツを制作しているのか、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ツから受け取るメッセージは様々であって、そこには、送り手が意図したメッセージだけでなく、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、送り手が思ってもみなかった受け止め方をしたりする視聴者もいることが報告されている。



図・1 コンテンツ制作者、コンテンツ、視聴者の関係性

例えば同人誌制作はその代表的な活動のうちの一つである。村瀬(二〇〇三)では、ホルルの「コード化／脱コード化」の理論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る。また、本稿でも扱うゾンビ映画『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』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。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。その可能性は電氣的なメディアを介した際にはもちろん、直接的なコミュニケーションであつても見られる。

なぜ、この当然のことを強調するかというと、本稿における分析および通常のコンテンツ消費場面が、一部の作品論や批評で前提とされている状況とは異なっていることを示す必要があるからである。作品論や批評を行うためには、作品の時代背景や、作品制作者に関する知識、関連作品に関する知識、などが必要になる。しかし、コンテンツ視聴者にとってコンテンツ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。このことは、現代のメディアコンテンツの視聴について論じる際に非常に重要だろう。メディアコンテンツはデジタル情報で流通

するようになってきている。そうした場合、メディアコンテンツは時代超越的に視聴されるようになる。また、コンテンツのプラットフォームとしてインターネットが多く用いられ始めていることを考えると、時代だけではなく場所に関しても飛び越えて、すべてのコンテンツが同列に見られる環境が整い始めている⁽⁴⁾。そうになると、作品の時代性や、場所性を飛び越えて、メディアコンテンツを経験する状況が現出することは想像に難くない。現に、たとえば一つのパーソナルコンピュータの中に、ヒッチコックの『鳥』と、アニメ作品である『涼宮ハルヒの憂鬱』が入っており、どちらもボタン一つで視聴できるという状況は、現在の情報通信技術環境では一般的にあり得る状況である。また、いくつかの映像を、一つの画面内で同時に展開するような視聴の仕方もできる状況になっている。

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て、何らかの内的経験を得ることがあげられるだろう。それは、コンテンツのうたい文句として、「泣ける映画」や「ハートフルコメディ」などが使われることを見ても分かる。こうした宣伝広告だけでなく、他者にコンテンツを紹介する際には「このゲームは泣ける⁽⁵⁾」とか「この映画は感動できる」などと紹介することからも分かる。そうすると、作品の時代性や場所性などに関しては、コンテンツ視聴者の中にはそれほど重視しない者がいてもおかしくはない。

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ていることを意味しない。作品論や批評は、作品から時代背景を読みとる、作品を他作品とどのような関係にあるのかを明らかにする、作品の時代的位置づけや社会的な位置づけを明らかにするなど、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、作品間の関連や、放映当時の社会との関連などが正確でなければならないという制約もあると考えられる。むしろ、その制約が分析を頑健にしていると考えられる。本稿においては、この作品間の関連、放映当時の社会との関連、につ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からどのようなことを読み取る可能性があるのか、という内部的な部分に着目すると同時に、一つの視点から時代超絶的に複数のコンテンツを分析し、どのような知見を抽出できるかに着目する。ただし、すでに確認した通り、コンテンツから何を読み取るのかは、視聴者の背景知識に大きく依存するため、一つのコンテンツからすべての読み方を抽出するのは不可能であると考えられる。そのため、本稿では視座を設定し、客観的な根拠を示しながら、様々な時代のコンテンツを同列に分析することを試みる。

2. 2 メディアコンテンツと旅の関係

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。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が動機となって旅をすることである。

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、登場人物（登場する物）が、どのような旅を行うのか、ということの問題にする。つまり、本質的にはメディアコンテンツを研究していることになるので、旅はメディアコンテンツに内包される。逆にメディアコンテンツに影響を受けて行う旅というのは、大河ドラマ観光や、アニメ聖地巡礼などの、「フィルムツーリズム」や「コンテンツツーリズム」などを指す。つまり、本質的には旅の研究をしていることになるので、メディアコンテンツは旅に内包される。後者の研究は数多く存在する。小説、漫画、映画、ドラマ、アニメなどのメディアコンテンツを動機とした旅行行動や、それらを活用した地域振興に関する研究である。

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、前者に含まれる。

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

い。トールキンの『指輪物語』のように、物語の大部分が旅になつてゐるものもあれば、『アニメ』らき☆すた』や『けいおん!』のように、日常を描くことを中心としている物語の途中に修学旅行などで旅が挿入されることもある。また、基本的にメディアアコンテンツではキャラクターの人生の一部分が描かれる。人生を旅と言い換えれば、明示的な旅の描写が含まれておらずとも、メディアアコンテンツの多くには、旅の要素が描かれていることとなる。

2. 3 分析視角としての「旅行コミュニケーション」

ここまで考えを進めると、旅に着目することで、様々なメディアアコンテンツを読み解くことができる可能性が見えてくる。ただ、「旅」という言葉は様々な意味を持つがゆえに、旅に着目すると言つても様々な見方が考えられるため、分析視角を明確化する必要がある。本稿では、メディアアコンテンツを分析する視点を「旅行コミュニケーション分析」としたい。以下、本分析視角について説明する。

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互作用を「旅行コミュニケーション」と呼ぶ。つまり、コンテ

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、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との相互作用に着目するものである。

人間が旅をする時は、「場所の移動」「時間の経過」「認識の変化」が伴うと言えよう。旅は、人間がいる場所を変化させる行為であり、それに伴つて時間が経過する、そして、人間の認識を変化させる。もちろん、旅をしない場合も人間は常に認識を変化させているが、場所の移動によつて、普段とは得られる情報が変化し、認識の変化が大きくなることが多いと言える。

旅は、基本的には物理的な移動を伴う行為であると一般に理解されている。確かに多くの場合、旅は肉体の移動を含む行為である。ただ、人間が感じる旅の魅力や、旅に人間が求める効用の中心は、肉体的な移動そのものよりも、肉体的な移動によつてもたらされる環境の変化であろう^⑥。

環境の変化は人間に何をもちたさだろうか。人間は環境との相互作用の中で生活している。人間は環境から様々な影響を受け、また、環境に対して様々な影響を与える。人間は、変化の無い全く一定の環境におかれることに対しては強い耐性を持つていない。これは経験的にも実感できることであるし、実験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一定の環境では、程度の差はあるが人間は飽きを生じ、新たな情報を求める^⑦。これは、感覚遮断実験で確かめられている。

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、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る。そうした実験の結果、人間は環境からの刺激が少ない状況や、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たいと希望するようになることが確かめられている⁽⁸⁾。

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。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。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内で生成するためには、外部からの様々な刺激（環境に存在する物理化学的パターン）が必要になる⁽⁹⁾。

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生成し始めることが確認できたが、そのみでは日常生活場面

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動機が生成されるかといえば、それだけではない。

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し、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、人間が外部環境のとらえ方を変えることを「認識の変化」と呼ぶ⁽¹⁰⁾。認識の変化は、上述のような積極的な変化の希求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。こうした偶然による認識の変化も、旅の経験の中では重要な位置を占める。旅では、ハプニングや思ってもみなかった出来事が起こる。これは、旅という行為の原理を考えると当然である。前述したとおり、旅の目的は自分の生活圏を抜け出すことにある。つまり、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分を置くことである。自分を置く場所が、自分の生活圏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

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が起こる確率は変わってくる。

このように考えてくると、旅の目的の根源は、移動することそれ自体にあるというよりは、人が移動することで、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、脳内で新たな情報を生成することであると考えられる。すると、物理的な移動を伴わない旅の可能性が生じる。つまり、人間が普段生活しているところとは違うところに意識のよりどころが有る場合、それが旅であるとも言える。例えば、夢や空想、あるいは、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、トリップという旅に関する言葉で表現されることからそういった関連が分かる。

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れ以上に重要な要素として扱うべきである。

作品を分析する際は、上で示した「場所の移動」と「認識の変化」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。

本稿では、ゾンビコンテンツを旅の視点から分析し、人間にとって、社会にとって、旅がどのような役割を果たすのかを考察する。メディアコンテンツの中でも特にゾンビコンテンツを扱う理由は、二つある。一つは、二〇〇〇年代に入って、日本においてゾンビコンテンツが数多くみられるようになっていくことである。一つは、ゾンビコンテンツが、特に社会や人間の変化を扱ったコンテンツだからである。

3 日本におけるゾンビコンテンツの隆盛 ―二〇〇〇年以降を中心に―

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。二〇〇〇年以降、ゾンビ映画が盛んに公開されている。『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、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』『ゾンビ』等のゾンビ映画の監督である。特に『ゾンビ』は、後に続くゾンビコンテンツに多大な影響を与えた作品である。『ドーン・オブ・ザ・デッド』は、ロメロの『ゾンビ』の原題であり、『デイ・オブ・ザ・デッド』は『死霊のえじき』の原題である。この二作品はリメイク作品であるが、ストーリーや登場人物は大幅に変更されている。また、大きな変化として、ゾンビが猛スピードで走

ったことから、話題となった。さらに、本稿で分析を行う『アイアリー・オブ・ザ・デッド』の続編にあたり、ジョージ・A・ロメロのゾンビ映画最新作『サバイバル・オブ・ザ・デッド』¹⁾、そして、『ゾンビランド』²⁾『ザ・ホード 死霊の大神』³⁾『コリン』⁴⁾『バイオハザードIV』なども公開されており、ゾンビ映画が多く公開されていることがわかる。

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れた。その発端として、一九九六年にCAPCOMからテレビゲームである『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』⁵⁾『THE TYPE OF THE DEAD』⁶⁾『LEFT 4 DEAD』⁷⁾『DEAD RISING』シリーズ⁸⁾『お姉チャンバラ』シリーズ⁹⁾、『龍が如く OF THE END』¹⁰⁾などが代表的である。

さらにマンガでも、『学園黙示録 HIGH SCHOOL OF THE 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・二〇一¹¹⁾)。現代日本を舞台にし、ゾンビ現象が起こり、それを生き抜く高校生が描かれている。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

二〇一〇年九月までテレビ放映されていた。本アニメは、オトナアニメアワード二〇一¹²⁾で、二〇一〇年のアニメー¹³⁾作品に選ばれ、「最恐オカルト&ホラー部門」で受賞している(洋泉社 MOOK 二〇一¹⁴⁾)。また、パロディ作品である『学園黙示録 HIGH SCHOOL OF THE HEAD』(サンカクヘッド 二〇一¹⁵⁾)も出版されている。マンガでは、その他に、『戦国ゾンビ』(横山・柴田 二〇〇八・二〇一¹⁶⁾)『アイアムアヒーロー』(花沢 二〇〇九・二〇一¹⁷⁾)『さんかれあ』(はっとり 二〇一〇・二〇一¹⁸⁾)『ブロードウェイ・オブ・ザ・デッド 女ンビ』(すぎむら 二〇一¹⁹⁾)『東京サマーオブザデッド』(玖倉 二〇一²⁰⁾)『りびんぐでっど!』(さと 二〇一²¹⁾)などがある。『アイアムアヒーロー』や『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!』は現代の日本が舞台である。『アイアムアヒーロー』では、病気にかかっ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く姿が描かれている。オースドックスなゾンビ物でありつつも、日本が舞台であり、人間の内面が丁寧に描かれている。『学園黙示録 HIGH SCHOOL OF THE DEAD』は、日本が舞台ではあるのだが、銃器の扱いに非常に長けている者や、戦闘能力が高い者が主人公グループに複数人いるなど、フィクションナルなも

のになっている。『東京サマーオブザデッド』もゾンビ化現象が起こる世界を描いている。『ロードウェイ・オブ・ザ・デッド 女ンビ』についても、ゾンビ化現象が起こる世界を描いているのだが、「女ンビ」という、言葉を発するゾンビが描かれており、独特の世界観をもった作品である。『さんかれあ』『りびんぐでっど!』は、オーソドックスなゾンビ物とは異なった展開を見せている。『さんかれあ』は、社会的にゾンビ化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、食人嗜好が進んでいく、というシリアスな設定もある。『りびんぐでっど!』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、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て描かれている。

海外のマンガでは『ウォーキングデッド』（ロバート・カークマン 二〇一一）が日本でも出版されている。

ライトノベルでも、『これはゾンビですか?』（木村 二〇〇九・二〇一一）シリーズや、『妹がゾンビなんですけど!』（伊藤 二〇一一）『オブザデッド・マニアックス』（大樹 二〇一一）『奥ノ細道・オブ・ザ・デッド』（森 二〇一一）など、タイトルに

ゾ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されている。

海外の小説では、ジェイン・オースティンの『高慢と偏見』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、セス・グレアム・スミス 二〇一〇）や、『WORLD WAR Z』（マックス・ブルックス 二〇一〇）、『ぼくのゾンビ・ライフ』（S・G・ブラウン 二〇一一）などがある。

通常のゾンビ物もあれば、『戦国ゾンビ』や『奥ノ細道・オブ・ザ・デッド』のように、日本の過去を舞台にしたゾンビコンテンツもある。また、近年目につくのが、メタ的なゾンビコンテンツである。具体的には、マンガ作品の『さんかれあ』『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コンテンツ愛好者があり、そのことがストーリー展開で一定の役割を果たしているものである。『さんかれあ』『オブザデッド・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。『オブザデッド・マニアックス』は極めて実験的な小説である。『学園黙示録 HIGH SCHOOL OF THE DEAD』および『アイアムヒーロー』と同じく、現代日本を舞台にした、ゾンビ現象が全面的に発生するものであるのだが、物語の軸は、ゾンビ

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スクールカースト(森口二〇〇七)の崩壊や逆転にある。また、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る。

もし、ゾンビが発生したらどうなるか、あるいは、ゾンビが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―VSゾンビ生存マニュアル』(東京ゾンビ研究会 二〇〇九)、『ゾンビ大事典Ⅱ―生き残るための五二のルール』(東京ゾンビ研究会 二〇一一)、『ゾンビ解体新書ゾンビハザード究極マニュアル』(東京ゾンビ研究会 二〇一〇)である。実際にゾン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のは日本だけではない。『THE ZOMBIE SURVIVAL GUIDE』(Brooks 二〇〇三)がそれである。ゾンビの性質や武器、格闘術、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、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

ったら』(ジョン・オースティン 二〇一一)である。

このように、二〇〇〇年以降、様々な内容のゾンビ関連コンテンツが世に出されていることがわかる。これらのゾンビコンテンツを制作している作者の多くが、影響を受けた、とするゾンビ映画がジョージ・A・ロメロが監督した『ゾンビ』である。さらに、直接にゾンビコンテンツを制作していないコンテンツ制作者にも『ゾンビ』に影響を受けている者が多くいる。例えば、『ジョジョの奇妙な冒険』の作者である荒木飛呂彦氏である。荒木氏は、『荒木飛呂彦の奇妙なホラー映画論』(荒木 二〇一一)の中で、「荒木飛呂彦が選ぶホラー映画 Best 20」の一位として『ゾンビ完全版(七人)』を挙げている。また、第一章のタイトルを「ゾンビ映画」とし、様々なゾンビ映画を解説し、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 二〇一一)。

4 ゾンビ学入門 ―ゾンビに関する研究のレポーター

ここまで整理してきたように、様々なメディアで展開され、影響力のあるコンテンツ作家に影響を与えているゾンビコンテンツであるが、これらを学術的に分析している先行研究を整理したい。

4. ー 現実としてのゾンビ

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、ハイチに実際に存在するヴードゥー教に関わるゾンビ化現象について調査を行っている。もちろん、このゾンビは生者に襲い掛かって食ったりはしない。デイヴィス(一九九八・七一・九八)では、「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骸を引きずりながら、夢遊病者のような生氣のない動作で墓場から起き上がり、得体の知れない主人の邪悪な命令に唯唯諾諾と従う」(デイヴィス 一九九八・七二)としている。それに続けて、酒類の名称、ロックグループ「ザ・ゾンビーズ」、書名、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る(デイヴィス 一九九八・七一・七二)。

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

呼ばれる「霊のゾンビ」であり、一つは「ゾンビ・コー・カダーヴル」という「肉のゾンビ」である。「霊のゾンビ」については、「霊、つまりヴードゥー教における魂の一部が、ボコール(邪術師)に売られたか、捕らえられたかしたもので、解放されれば、「神の許へ戻るべく定められた時が来るまで地上をさまよう運命」にある。」(デイヴィス 一九九八・七七)という説明がなされている。この説明からは、「霊のゾンビ」には形が無く、日本で言うところの幽霊に近いような存在であると読み取れる。次に「肉のゾンビ」の伝承の中の特徴としては、次のようにまとめられている。「哀れな人々は、その従順さや、どんよりしてうつろな目、鼻にかかった声(死者の霊ゲエデの声に似ていなくもない)、そして明らかに意志も、記憶も、感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 一九九八・七八)。そして、ゾンビから元に戻る方法が示される場合もある。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(デイヴィス 一九九八・七八)。問題となるのは、「肉のゾンビ」のほうである。デイヴィス(一九九八・二三三)によると、この「肉のゾンビ」を呪術によって作り上げる際には、「心構え(セツト)」と「環境(セッティング)」を考える必要がある。「心構え」とは、「その薬物がどんな経験をもたらすかという、それを摂取する本人の期待」であり、「環境」とは、「薬物を摂取す

の際の、物質的及び、この場合は社会的な環境」であるとしている(デイヴィス 一九九八：二二三・二三四)。デイヴィスはこうした考えに則り、ゾンビ化のイミシク的な概念の整理、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(デイヴィス 一九九八：二二三・二三七)。呪術と薬物が複合的に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。

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、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『Journal of Ethnopharmacology』というジャーナルに「The

Ethnobiology of the Haitian Zombi」というタイトルで投稿し、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、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「死亡」を確認させ、その後、再び動き出している。これほどの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う報告があるが、それはどのようなメカニズムで仮死状態を作り出すのか、そういったことが学術的興味の対象となった。前述した『Journal of Ethnopharmacology』と『Toxicon』で主に議論が行われ、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 in 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"」(Kao, C.Y. 一九九〇)などである。

4. 2 概念の整理

次に、哲学の世界では、ゾンビは、人間の意識体験に関する思索を行う際に、重要な存在となっている。デイヴィッド・チャルマーズによつて示され、その後活発な議論が巻き起こっている「哲学的ゾンビ」という概念である。チャルマーズ(二〇〇一)によると、哲学的ゾンビとは、「物理的に私(意識をもった存在なら何でもい)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、あるいは何もものかである。」としている。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ンツに描かれるような、生きている人間に襲い掛かって食おうとしたり、脳を撃たれるまでうつろな目をして動き回ったりするような「そうしたゾンビとは異なる。哲学的問題を思考す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。

チャルマーズ(二〇〇二)でも、「哲学的ゾンビ」が、ハリウッ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「現象ゾンビ」を問題にしたい、と述べられている。

この、「哲学的ゾンビ」に関する議論については、多くの論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い。「自然主義者」の困惑(丹治信春 二〇〇二)、「ゾンビは可能か」(信原幸弘 二〇〇二)、「ゾンビは論理的可能性ではないかーチャルマーズに対する pros and consー」(柴田正良 二〇〇三)、「意識のハードプロブレムと思考可能性論法」(鈴木貴之 二〇〇四)、「スワンプマン論法と物理主義」(水本正晴 二〇〇四)、「ロボットの心の作り方ー受動意識仮説に基づく基本概念の提案ー」(前野隆司 二〇〇五)、「ゾンビの可能性」(水本正晴 二〇〇六)、「哲学的ゾンビ同士に、社会は存在するか?ーNルーマンの社会システム論に於ける哲学的諸命題に関する一考察ー」(小林信行 二〇〇七)、「点滅論法再訪」(水本正晴 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

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

4.3 ゾンビコンテンツの研究

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、ゾ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。

日本におけるゾンビコンテンツそのものの総合的な学術研究は管見の限り見当たらない。ただし、映画から社会を考える、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読み解き、生者と死者(ゾンビ)の関係性を簡単に分析している。さらに、鬼塚(二〇〇四)では、『壁の中に誰かがいる』を階級闘争で読み解く際に『ゾンビ伝説』を取り上げている。ただし、これらの扱い方は、映画をネタとして、社会現象を読み解く、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目的としていない。

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

して、伊藤美和氏の編著による『ゾンビ映画大事典』(伊藤二〇〇三)およびその続編となる『ゾンビ映画大マガジン』(伊藤二〇一)がある。伊藤(二〇〇三)では、一九三二年の『ホワイ・ゾンビ(恐怖城)』を〇〇一番として、二〇〇二年の『バイオハザード』の三四五番までのゾンビ映画のストーリーと批評がなされており、続く、伊藤(二〇一)では、二〇〇二年の『Mucha sangre』からはじまり、二〇一〇年の『ラン・オブ・ザ・デッド』までの作品レビューがなされている。伊藤(二〇〇三)では三六〇を、そして伊藤(二〇一)では三〇〇を超える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として貴重である。また、伊藤(二〇一：二七六―三三三)では、『ゾンビ文化論“ZOMBIE CULTURE” LAND』と称して、数人の論者が、映画だけでなく、マンガ、小説、ゲーム、ミュージカル、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、複数メディアにわたってゾンビコンテンツを紹介しているものに『GAMES OF THE LIVING DEAD ズンビゲーム大全』(秋山二〇〇九)がある。秋山(二〇〇九)では、『バイオハザード』『デッドライジング』『LEFT 4 DEAD』『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』を中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、映画、小説、マンガにおけるゾンビコンテンツにも触れられて

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て取ることができ、その広がりを感じることができるといえる。

海外でもこのような文献は出版されている。たとえば、『ZOMBIE MOVIES - THE ULTIMATE GUIDE-』(Kay 二〇〇八)や、『ZOMBIE HOLOCAUST -HOW THE LIVING DEAD DEVoured POP CULTURE-』(Flint 二〇〇九)がある。Kay(二〇〇八)では、一九三〇年代から二〇〇〇年代のゾンビ映画を整理している。この書籍のChapter 9のタイトルは「The New Millennium : Japan Takes Center Stage, and the Big-Budget Zombie Arises」である。翻訳すると、「新たな千年紀：日本が中心的な位置を占め、大型予算のゾンビが登場」といったところだろう。海外の文献で二〇〇〇年代は日本が中心的な位置を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画化された『バイオハザード(一)』のことを指している。また、日本産のゾンビ映画として、『VERSUS』ワイルド・ゼロ』『STACY』地獄甲子園(二)』『東京ゾンビ(三)』なども取り上げられており、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分かる。そして、Flint(二〇〇九)では、ゾンビ映画を中心として、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る。この書籍では八章「Books of the Dead -The Zombie in

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』などのゲームのゾンビコンテンツを、一二章「Zombie Renaissance—The living Dead Devour Pop Culture」で、音楽や菓子、フィギュア、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。

こうした総合的にゾンビコンテンツをとらえる方向性とは逆に、本稿でも扱うジョージ・A・ロメロの作品に特化して、詳細な分析を行った文献として、野原祐吉氏による『ゾンビ・サーガ—ジョージ・A・ロメロの黙示録』（野原二〇一〇）がある。野原（二〇一〇）では、ジョージ・A・ロメロ監督作品の『ナイト・オブ・ザ・リビング・デッド』『ゾンビ』『死霊のえじき』『ランド・オブ・ザ・デッド』『ダイアリー・オブ・ザ・デッド』『サバイバル・オブ・ザ・デッド』について、詳細に分析が行われている。

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。いわゆる「暴力映像」や「暴力的テレビゲーム」が人に及ぼす影響に関する研究である。

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

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でき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徴を持っている（坂元二〇〇〇）。坂元（二〇〇〇）では、「暴力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、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、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提示している（坂元二〇〇〇）。一点目は、「テレビゲームは本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、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ときに影響が大きいのか。」という問題。三点目は、「テレビゲ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それに関連するのか。」という問題。四点目は、「テレビゲームの悪影響を避けるためには、どのような介入が効果的か。」という問題である。

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。湯川・吉田（二〇〇一）と山下・Ebo（二〇〇六）である。

湯川・吉田(二〇〇一)では、以下の二つの仮説を検討するために、ゾンビに関連するゲームを用いている。一点目の仮説は、「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、二点目の仮説は、「プレイする方が観察するよりも攻撃行動を促進するだろう。」というものである(湯川・吉田 二〇〇一)。

この仮説を検討するために、「刺激反応性」のゲームと、「役割同化性」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析している。この際、「刺激反応性」のゲームと「役割同化性」のゲームが具体的に何なのかが重要になる。その選択の方法は以下の通りである。まず、一二のゲーム(12)について、二

五名の調査対象者に対して、以下の二項目の質問紙調査を行う。「ストーリー性がある」「活動性(活発な動き)がある」「キ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」「キャラクターと同一化(シンクロ)しやすい」「アクションを含んでいる」「感情移入しやすい」「集中力を必要とする」「アドベンチャー性がある」の二一種類である(湯川・吉田 二〇〇一)。この調査の結果から、刺激反応型ゲームとして『レイストーム』が、そして、役割同化型ゲームとして『パイオハザード2』が、非暴力的(統制)ゲームとして『ぶよぶよ SUN 決定

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ると述べられている。

次に、山下・Eiboh(二〇〇七)では、二〇〇六年六月に開始されたテレビゲームのレーティングの年齢区分のZ区分に該当するテレビゲームが、他のゲームと比べて、実際の心理的影響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ームを用いている。Z区分に該当する『グランド・セフト・オート』(カーアクション系)、『SIMPLE 2000シリーズ Vol.61 THE お姉ちゃんバラ』(剣劇アクション系)『キラード(ガンアクション系)』と、ゲームシステムが類似しているがZ区分ではない『クレイジータクシー』(カーアクション系)、『鬼武者3』(剣劇アクション系)、『パイオハザード4』(ガンアクション系)を比較している。結果としては、Z区分に該当するゲームのほうが、Z区分指定以外のゲームに比べて、「怒り、敵意」「疲労」得点の増大に有意差が見られ、「緊張・不安」「抑うつ・落込み」「混乱」得点に増大傾向が見られ、そのことから、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。ただし注意しておきたいのは、山下・Ahmad(二〇〇六)では、Z区分のゲームを駆逐すべき、という主張はしていないことである。実験結果で

不快感をもたらすとされたゲームは、実社会で敬遠されるわけではなく、むしろヒットしているものもあることから、「人を惹きつける何かをもっているのだらう」と結論付けている山下・Elbo（二〇〇七）。加えて、実験の限界点として、「テレビゲームプレイ直後の心理的影響」を調べたものであり、長期間にわたってプレイする場合の心理的影響、プレイ前の心理状態の影響、などについては今後の課題となると指摘している山下・Elbo（二〇〇七）。本稿においても、このゾンビコンテンツが持つ「人を惹きつける何か」とは何か、ということは中心的な問題として捉えたい。これらの研究は、現状ではまだ多くの課題が残されている研究群であると言える。どのようなゲームが、誰に対して、どのような影響を、どの程度、どれくらいの期間でおよぼすのか、について、今後も詳細かつ慎重な議論が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学的に分析した研究がある。Carroll（一九九〇）、Greene and Mohammad（二〇〇六、二〇一〇）などが挙げられる。これらの研究では、ゾンビに関する哲学的な考察が行われている。これは、前述した哲学的ゾンビの議論とは異なり、ゾンビコンテンツを哲学的に考察するものであり、ゾンビコンテンツ研究と言える。

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る。

5 ゾンビ映画で描かれる変化 ―人間の変化、社会の変化

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、クリエイターが参照先の作品として名をあげるゾンビコンテンツは、ジョージ・A・ロメロ監督の映画『ゾンビ』である。ジョージ・A・ロメロ監督は、いわゆるモダン・ゾンビの創始者とされている。

よって、本稿では、コンテンツの中でも映画に着目し、特に、ジョージ・A・ロメロ監督作品のゾンビ映画である『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』『ゾンビ』『死霊のえじき』『ランド・オブ・ザ・デッド』『ダイアリー・オブ・ザ・デッド』『サバイバル・オブ・ザ・デッド』を中心に、分析を行う¹⁵⁾。ゾンビ映画は大きく分けて二つの変化を扱った映画であるといえる。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。

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、三つ目は、ゾンビの性質の変化である。

一点目の、人間がゾンビ化する、というのは、元々人間とし

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として動く無個性な存在になるということである。

二点目の、ゾンビが現れたことによる人間の変化とは、そうしたゾンビ化現象が起こった際に、生きている人間に起こる変化である。それは、人間同士の関係についてもそうであるし、ゾンビに対してどのように認識を変化させるのか、なども含む。三点目の、ゾンビの性質の変化とは、本稿で扱う作品の中には、ゾンビとなった後に、感情や思考力を取り戻すものが出て来るので、ゾンビ自体も性質を変化させるものとしてとらえることができるということだ。

社会システムの変化とは、ゾンビ化のルールが社会に適應されることである。ゾンビ映画では、人間がゾンビ化することの理由が明らかにされるものと、そうでないものがある。本稿で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かにされず、とにかく人間が死亡するとゾンビになって甦る。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システムの中に導入される物語である。

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

てふさわしいと考えられる。

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

る。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いる。本稿では、ゾンビは人間のあり方の一つであると考えられる。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、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。

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ように見える。しかし、前述したが、本稿で扱うジョージ・A・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。この移動速度の変化については、情報社会を迎え、価値観の伝搬の速度が上がったことの表現ととらえることもでき、今後さらに分析が進められるべきであろう。

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

ザ・デッド⁽²⁰⁾』『ダイアリー・オブ・ザ・デッド⁽²¹⁾』『サバイバル・オブ・ザ・デッド⁽²²⁾』の六作品を、前述した旅の視点によつて分析する。以下、作品名は、原題の省略形で表すこととする。すなわち、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』は『NIGHT』『ゾンビ』は『DAWN』『死霊のえじき』は『DAY』『ランド・オブ・ザ・デッド』は『LAND』『ダイアリー・オブ・ザ・デッド』は『DIARY』『サバイバル・オブ・ザ・デッド』は『SURVIVAL』と表記する⁽²³⁾。

6 ゾンビの生態(死態)

ーキャラクター・オブ・ザ・デッド

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. ー ゾンビの誕生と展開

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つ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、このゾンビパウダーについては、科学的分析も行われている。ゾンビは、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。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

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

本稿で扱うのは、映画のゾンビについてであるが、ゾンビの起源が「労働力として使役される存在」であったことは重要である。それと言うのも、ロメロは映画の中で、ゾンビを「資本家に搾取される肉体労働者」に比定して描いたと言われているからである(久保田悠羅とFEAR二〇〇七:五四)。本稿で後に詳述するが、ゾンビの性質は、構造的に見るならば、様々な社会状況の比喩と見てとることができる。

映画のゾンビにおいても、「ゾンビは人肉を食い、脳を破壊されるまで活動する」という性質は、ジョージ・A・ロメロ監督の『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』によつて確立された『モダン・ゾンビ』のものである(伊藤二〇〇三:一〇一・二六)。以下、本稿で扱うモダン・ゾンビに至るゾンビ映画の歴史について伊藤(二〇〇三)を参考に整理したい。

伊藤(二〇〇三:一〇)によると、ゾンビ映画は一九三二年の『ホワイト・ゾンビ』が起源である。その後、四〇年代ごろのゾンビ映画には、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、ハイチの伝承からは遊離していくものも出始めた(伊藤二〇〇

三…一二)。ただし、このころのゾンビは「悪玉の奴隷役」であり、誰かに使役される存在だった。伊藤（二〇〇三）では、三〇年代、四〇年代のゾンビ映画が「ヴァドゥー・ゾンビ映画」と名付けられている。

続く五〇年代には、SF映画ブームが起こり、ホラー映画全般が下火となり、ヴァドゥー・ゾンビ映画もその影響を受ける。伊藤（二〇〇三…一二）では、この流れで五〇年代後半から六〇年代後半にかけて、SF的な要素を取り入れたゾンビ映画が登場し、それが、「モダン・ゾンビ」映画の原型になったと指摘している。

「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『NOTED』であるとされている(伊藤 二〇〇三…一四)。その後、フォロワー的な映画が数多く作られていくが、一九七八年にジョージ・A・ロメロ監督による『DAWN』がヒットしたことにより、その後様々なゾンビ映画が続いた。ルチオ・フルチ監督による『サンゲリア』（一九七九）、サム・ライミ監督による『死霊のはらわた』（一九八二）、ダン・オバノン監督による『バタリアン』（一九八五）は有名な作品である。この背景には、一九八〇年代のスプラッター映画ブームがあり、また、ビデオというメディアの登場も重要であったと考えられる。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。

一九九〇年代後半になると、『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、ゾンビ映画の製作本数が減少する(伊藤 二〇〇三…一九)。自主映画製作のゾンビ映画が盛んに撮られ、一九八八年の『新・死霊のえじき』は好セールスを記録する(伊藤 二〇〇三…一九)。二〇〇〇年代以降については、前述したとおりであり、日本において評価の高いゾンビ映画が作られるとともに、テレビゲームでゾンビコンテンツがヒットし、それが映画化されるなどの展開が見られる。

6.2 ゾンビの性質

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理する。ゾンビの性質は映画によつてさまざまであり、本稿で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。

まず、ゾンビ化の原因についてであるが、それが作品中で明らかにされることは無く、基本的には不明である(註10)。いくつかの登場人物がゾンビ化の原因について述べるが、特に客観的な証拠を伴って原因が示されることは無い。映画の中では、とにかく死者が動き出して人を襲う事象が起こる。『NIGHT』『DIALY』では、ゾンビ化現象が起こった時のことを扱ってお

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

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る。

一点目は、死んでいる点である。ゾンビは死者が再び動き出したものである⁽²⁶⁾。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⁽²⁷⁾。死体の状況によっては腐乱が進んでいることもある。顔は青白いものや土気色のものがおり、目には生気が無い事が多く、言葉は話せない。唸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、脳の命令によって体が動いていることは確かなのである。それというのも、体の各部を拳銃で撃たれたり、刃物で突かれたりしても動きを止めないが、脳を破壊されると行動が停止するからである⁽²⁸⁾。逆に脳を破壊されない限りは、動き続ける。『LAND』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、人間よりも耐久性が高いと言える。ただし、筋肉が自由に動かせるわけではないようで、歩き方はぎこちなく、いくつかの関節が曲がらない様子も見られる。

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、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、そういった生前良い関係だったものに対してプラスになる行動⁽²⁹⁾をすることは無い⁽³⁰⁾。

ただし、動作や習慣については、記憶の残存が見られる。『DAWN』では、生活習慣に従ってショッピングセンターに集うゾンビが見られた、また、『DAY』に登場するバブというゾンビは、促されていないのに、軍人を見ると敬礼をした。加えて、『LAND』では、楽器を演奏しようとしているゾンビや、男女が手をつないだカップルと思われるゾンビ、物音を聞くとガ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ビなどが見られた。『SURVIVAL』でも、自動車の運転、郵便配達、農作業、薪割り、乗馬、料理などをする（しようにとする）ゾンビが見られた。

三点目は、人間らしい感情や思考力がほとんどなく、「人を喰う」という行為をただ繰り返す点である。ゾンビ化すると誰彼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、これはゾンビがわざわざ見知った人間を狙っているというよりも、生前の知り合いは、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

も、知り合いの形をしたものを殺す⁽³¹⁾ことに躊躇したりしやすいからであろう。ゾンビ側は、相手がゾンビであるか人間であるか、生きているか死んでいるかの区別はできる一方で、ゾンビ同士が喰いあうことは無い。ゾンビが人を喰うのは、特に栄養摂取のためでは無いようである。『DAY』では、ローガン博士が、実験によってゾンビを消化ができない状態にしても人を喰おうとすることを確かめている。

ただし、ゾンビ歴⁽³²⁾が長くなると、思考力や感情を取り戻したように見えるものが始まる⁽³³⁾。『DAY』に登場するバブというゾンビは、ローガン博士の教育の成果により、むやみに人を喰おうとせず⁽³⁴⁾、また、ひげそりを手に取ってひげをそるそぶりを見せたり、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、アジア」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狙って打ち、敬礼してみせることもできるようになった⁽³⁵⁾。感情面においては、教育をした(報酬を与えた)フランケンシュタイン博士が死亡した際には、雄叫びを上げて暴れ、悲しそうな態度を見せた。

『LAND』では、ビッグ・ダディというゾンビが、他のゾン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

撃したりした。また、ビッグ・ダディは、掘削機や、マシンガンなども使いこなした。ビッグ・ダディは、生前ガソリンスタンド店員だったので、掘削機やマシンガンを使用したことがあ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、そこに火のついた缶を転がして引火させることで、カウフマンという町の首領を爆死させた。

『SURVIVAL』でも、ゾンビ歴が長くなったと思われるゾンビの中には、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、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。これらのことから考えると、ゾンビは死者の脳のある部分だけを再活性化させたものであると言えそうである。しかし、その際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由⁽³⁶⁾で機能を停止している。『DAY』の中で、ローガン博士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R複合が活性化しており、攻撃性のみが残り、人を襲うという仮説を立てている。R複合とは、マクリーンの三位一体脳説における脳の中心部の名称である(堀一九九一)⁽³⁷⁾。堀(一九九一)によると、マクリーン(MacLean)は、「比較解剖、生理、行動科学や神経化学、進化論に基づき、恒温(温血)動物の脳は三つの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・複合は脳の内

部側であり、低次の機能、すなわち、生殖や攻撃、捕食、をつかさどっている。

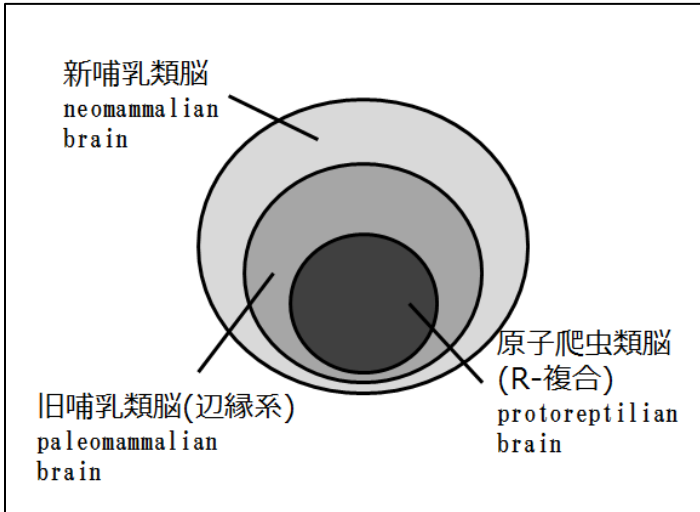


図 - 2 原子爬虫類脳(R-複合)の位置に関する模式図
(堀(一九九一)の p. 17 の本文および図 2・2 を元に筆者作成)

確かに、前述した、バブもビッグ・ダディも外部から見える頭部の損傷は少ない。また、教育を行ったり、時間が経過すると思惑力や感情を少しずつ取り戻したりするということは、脳各部の機能代替が起こっている可能性も指摘できる。

四点目は、ゾンビが生きた人間に嘔みつく、嘔みつかれた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る。これは、厳密には、ゾンビが嘔みついて、人間にゾンビ化が伝染したもの、というよりは、ゾンビに嘔まれると早く死んで、死ぬとゾンビとなる、ということである。ただ、ゾンビ化現象のただ中にいる者としては、ゾンビに嘔まれると自分もまたゾンビになる、というつながりを認識することは確かである。

五点目は、動きがあまり早くないことである。とにかく生きた人間に向かって移動してくる走人性⁽³⁹⁾があるが、運動機能はかなり損なわれており⁽³⁹⁾、動きは早くない⁽⁴⁰⁾。その割に力は弱っておらず、掴みかかられると振りほどくに力があるようである。また、『NIGHT』では、ゾンビが石や棒などを使って車を壊したり、窓を割ったり、刃物を使ったりした。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。『NIGHT』や『DAWN』では、火を近づけると逃げ出そうとしたし、『LAND』では、火花が打ち上げられると音と光に反応して定位反応を示し、その場で停止してしまった⁽⁴¹⁾。

7 生者の旅―日常と非日常

六作品における登場人物達の中で、特に生者に着目して、移動や時間の経過、認識の変化について考察を行う。

7-1 移動が立つこもりか

まず、作品ごとの、登場人物達の移動を大まかに整理する。その際、同一の建物内の移動や、建物の敷地内や近隣への移動は考えず、大きな移動のみを取り上げた。それらを、作品ごとに整理したものが図・3である。

図・3を見ると、一方向への移動しか無いものと、行き来が見られる(往来が習慣化している様子がある)ものがあることがわかる。『NIGHT』『DAWN』『DIALY』では、基本的には一方向への移動しか見られない。細かく見ると『NIGHT』では、家の外に自動車を取りに行く、地下室にたてこもるなど、『DAWN』では、ショッピングセンター内の移動や、ショッピ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移動である。『DAY』と『LAND』『SURVIVAL』では、習慣的に周辺の町との往来があること、あるいは往来が可能であることが映画の中から読み取れる。『DAY』では「ハリによつて」、『LAND』

ではデッドレコニング号という装甲車によつて、それぞれ近隣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われているように描かれている。『SURVIVAL』では、登場人物の移動が複雑で、島民であるパトリックオフリンら数名が陸に追放されたしまった後、陸側から州兵のサージ率いる生き残り集団とパトリックオフリンと一緒に島に戻ってくる、という移動を行う。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。

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を取っている作品である『NIGHT』と『DIALY』では、登場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、まず反射的に「ゾンビが襲ってくるので逃げる」という行動に出る。『DAWN』に関しても、ゾンビ化現象は起こつてしばら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」という可能性を考えて行動する可能性が高い。つまり、安全なところがないにあり、それを見つける、ということが行動原理になる。そのため、まず何らかの形でゾンビから逃避する。逃避の仕方としては二つあり、一つは移動して逃げる方法で、一つは物理的

に遮断する方法である。

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

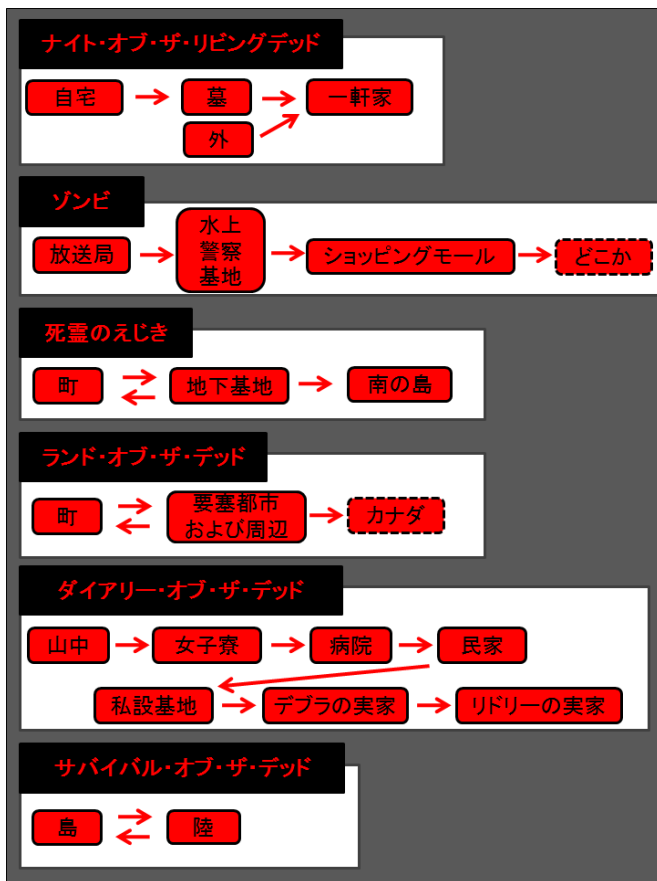


図-3 各作品の登場人物の移動

その一軒屋内で起こる出来事を描いている。一軒家に逃げ込んでからは基本的には物理的に遮断する方法を取っている。

『DAWN』も基本的には『NIGHT』と同じく、前半は移動して逃げる方法を取っているが、映画内の多くの時間をショッピングセンター内での出来事を描くことに使っている。これも後半に関しては物理的に遮断する方法を取っていると言える。最終的にはヘリコプターでショッピングセンターから脱出するので、そこでは移動して逃げる方法をとっている。

『DAY』は、オーブニングではヘリを使って町に行き、そこにゾンビがいたため、基地に逃げているが、基本的には、最初から堅牢な基地が存在し、人間はそこで暮らしているため、遮断する方法を取っている。最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

している。

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

『DIALY』は、そのほとんどが移動による逃避である。最終的には、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モニターが並んでおり、外の様子は見ることができるといえる。

『SURVIVAL』では、ゾンビ化現象後かなりの時間が経過しており、ゾンビはどこにいてもいるものであるとされている。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送されていることからわかる。すでにゾンビ化現象それ自体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ー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

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るため、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

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

物語の終わり、つまり、最後の移動については、開放的なも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、開放的な空間への移動が最後の移動になっている。

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

最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た者はいない。

閉鎖的なところで終わることに違いはないが、『DIALY』では、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ことを自ら選択して終わる。

『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。ただ、生存者の女性は妊娠が明らかになっており、また、生存者の男性は一度死ぬことを決めた後に思い直し、生きることを選択しており、両者とも絶望しているというよりは、希望の残された最後になっている。

『DAY』でも、ヘリコプターによって基地を脱出し、南の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したかが明らかでない作品である。南の島では、生存者三名が楽しそうに過ごしている。

『LAND』では、デッドレコニング号で、花火を打ち上げながら、カナダに向かうシーンで幕を閉じる。『DAY』とは異なり、楽しい南国、ではなく、北の、人が少なそうなカナダに向かっている。実際に到着したかどうかは明らかではない。

『SURVIVAL』では、これまでの作品とは異なり、元同じ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。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。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された動画で「安全な島」の存在を謳うCMを信じ、南へ行くことを提案する。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希望する。サージの価値観は、『LAND』のライリーに近いと見られる。結局、ケニー(サージの友人)に諭される形で、南に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あることが発覚し、「安全な島」は無く、パトリックオフリンとシェイマスマルドウーンの争いに巻き込まれることになる。最終的には、島から脱出して終わっている。

さて、この移動の最後であるが、ゾンビ化現象のどの段階を描いているか、ということに着目して並べ替えてみると、興味深い結果が得られる。『NIGHT』『DIALY』『DAWN』『DAY』『SURVIVAL』『LAND』と並べ替えてみる(47頁)。そうすると、最終的な移動は、「一軒家(閉鎖)」「パニックルーム(閉鎖)」ど

こか(解放)」「南の島(解放)」「島からの脱出(解放)」「カナダ(解放)」である。つまり、ゾンビ化現象が起こった直後には、閉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後になっている。

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う(形が無くなるほどまで食う)、価値観に同化させようとする(囃んでゾンビにする)性質を持つ。

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ることができる。『NIGHT』では、一軒家に、『DIALY』では、最後に監視カメラ付きのパニックルームに逃げ込む。『NIGHT』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いになってしまふ。つまり、引き籠ったところで何の解決にもならないことが示されるのである。

『DAWN』では、ショッピングセンターに籠ったのちに、暴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、とにかくどこかに行く決断をする。

続く三作品では、それぞれに違った最後を設定している。

『DAY』の最後は南の島で、生き残った三人が楽しそうに過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楽しもう、という意味であることとらえることができる。

『SURVIVAL』の最後は島からの脱出であるが、どこに向かったかはわからない。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、という選択を行う。『LAND』では、やはり様々な二項対立が描かれる。後ほど詳述するが、支配者対被支配者の階級的な対立、ゾンビの中での多様化などである。『LAND』で最後に主人公達はカナ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、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、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『DAY』とは異なる点である。『DAY』ではもともと立場が比較的一致していた(軍人と対立しているという意味で一致している)三人が南の楽園で楽しく過ごして終わる。『LAND』では、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暮らす選択肢であると解釈できよう。

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れる様子が良く描かれている。本作では、ゾンビ化現象を受けて、登場人物がショッピングセンターに立てこもる様子が作品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な空間である。資本主義社会では、金銭で物を買うという行為は、非常に日常的であり、社会の基本的なルールとなっている。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、衣食住および嗜好品や娯楽を含めて、生活していく上で消費するものかなりの割合がそういう場所である。

ゾンビ化現象が起こることにより、そうした通常の社会的な基本ルールは破られることになる。特にそれは、ゾンビ化現象が短期間で収束しないことが登場人物達に理解されるようになることで、破られるルールの程度が大きくなっていく。『DAWN』では、ショッピングセンターに立てこもることで、ショッピングセンター内の物財をいくらでも消費することができるようになる。実際『DAWN』の中では、登場人物が、様々な物財や情報財（テレビゲーム）を消費して楽しむ様子が丹念に描かれている。

また、ゾンビとはいえ、元は人間だったものであり、そう簡

単に攻撃を加えられるものではないはずである。『NIGHT』では、身内がゾンビ化して襲い掛かってきた場合には、生前の面影を認め、抵抗できない場合がほとんどであった。『DIALY』では、ゾンビ化現象が理解できない状態では、人を殺した、と思いついた登場人物が自殺してしまったり、徐々に理解が進んでいっても、ゾンビを撃つした後で、何人もの人を殺してしまったり、と迷走する登場人物がいたりする。『DAWN』でも序盤のS.W.A.T.によるテロリストに対する制圧作戦の際に、ゾンビ化した夫に不注意に近づき、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、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。登場人物の中にはゾンビを倒すのを楽しんでいるような描かれ方をしているものもある。特に『LAND』では、ゾンビは存在するのが当然になっており、射撃的や記念撮影の背景、そして、ゾンビ同士を戦わせることで、娯楽として利用されてすらいる。『SURVIVAL』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エイスマルドゥーンは当初ゾンビ化した者を殺さないとし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

容赦なく攻撃していた。

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ない、ということとは、非日常的なことであつたのが、ゾンビ化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、徐々にそれは快感になる場合も始め、ついには日常化する、という過程を見て取ることができる。ゾンビ出現、という社会の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組み入れられていくのである。

7. 4 日常／ゾンビに追いかけられる旅

ゾンビに出会った時に登場人物が取る行動はいくつかあるが、大きく分けると「逃走」か「闘争」である。「逃走」は逃げる行為であり、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なる。また、逃走の結果、失敗し、ゾンビに喰われてしまう場合と、成功し、逃げ切る場合がある。闘争の場合も、失敗して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ことができる場合がある。

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

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い。

登場人物たちがゾンビから逃げるもつとも大きな理由は「襲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たり、自分が襲われ喰われたりすること、**「ゾンビは襲いかかってくるものだ」**ということを学習し、ゾンビを見ると逃げるようになる。

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だ」という認識を持つていることはあまりない。もちろん、夜道ではひつたりや痴漢等の犯罪を警戒するようなことはあるにせよ、白昼、人の目があるところで道を歩いていて、常に**「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ることになる。

『DIALY』では、登場人物達はそうした認識の変更を迫られる。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

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ばれるが、結局は死亡し、ゾンビ化してしまう。また、同じく病院では、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。トニーは死亡したゴードの頭を銃で撃つ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、ゴードのゾンビ化の有無を確認するために、死体の前で待つ。結局ゴードはゾンビ化し、起き上がろうとするが、トレイシーはゴードを撃つ。彼女は認識を変更し、新たな社会に適応したと言えらるだろう。

前述したとおり『DIALY』では、登場人物達は、キャンピングカーに乗り、ゾンビに追われるようにして様々なところを放浪する。登場人物たちは様々な場所に立ち寄り、様々な人々に会うが、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、通常であれば、休暇中の旅行で立ち寄るかもしれない場所である。中には、ゾンビ化に抵抗するために組織された私設組織の基地というような、通常の旅行では立ち寄らないような場所もあるが、いずれにせよ、『DIALY』で登場人物が移動する先には、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も、ゾンビに襲撃される。友人宅を訪ねても、家族がゾンビになっている。私設組織の基地でも、心臓病で死亡したものがゾンビ化し、襲いかかってくる。どこに行ってもゾンビに遭遇す

るのである。

これは、ゾンビがむしろ「日常」を表していると解釈できまいか。旅には、ゾンビという「日常」が、どこまで行ってもついてくるということである。本稿でも確認したが、旅は肉体的な移動を通して、認識の変化を得るものである。それがいわゆる非日常体験であり、新奇な体験である。『DIALY』は六作品の中で、唯一、登場人物たちが、一方向的に長距離を移動し、旅を続ける作品である。

もう一つ、『DIALY』および『SURVIVAL』の二作品が、他の作品と決定的に異なっていることがある。それは、情報通信機器の発達に関連してである。ロメロのゾンビ作品には、すべての作品においてラジオやテレビ等のメディアが描かれているが、『DIALY』『SURVIVAL』では、カメラ機能付きの携帯電話やデジタルビデオカメラ、動画投稿サイト、スマートフォン、など、二〇一二年現在の情報環境に近い情報通信機器が描かれているのである。

日常としてのゾンビ、そして、情報通信機器の発展・普及、この二つを考慮に入れて分析を続けよう。『DIALY』で描かれ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

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

『DAILY』の登場人物の一人であるトレイシー・サーマンの行動に、その点は顕著に表れている。トレイシーは、携帯電話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の動画撮影を行い、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、人に見せるための演技が存在する。彼女は物語中の映画撮影の役柄としても女優であり、かつ、「テキサスをなめないで」という口癖を持っている。そのことから、自分自身を他者にどのように見せるか、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銃で撃ち、葬る（撮影と同じく、英語ではショットである）。一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、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したリドリーに追いかけることになる。リドリーは物語冒頭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化しており、トレイシーがゾンビ化したリドリーに追われるシーンは、冒頭にジェイソンが撮影しようとしていた映画にそっ

くりである。ジェイソンは「リドリーの気を逸らすため」に撮影をし、「カット」と声をかけたと言いつたのであるが、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のシーンであろうことは明確である。トレイシーも、ジェイソンに向かって、撮りたかった映像が取れて満足だろうという内容の嫌味を言っている。特に、ジェイソンは冒頭、リドリーのミ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、キャンピングカーに乗りこみ、全員を置き去りにして、一人リドリー邸から去ってしまう。最終的にどこに到着したかは描かれない。ロ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ーのみである。

自暴自棄になった、とか、錯乱した、と取ることもでき、そのような状態になった登場人物としては、『DAWN』でハイな状態になり、不用意にゾンビに噛まれてしまつてゾンビ化したロジャーや、『DAY』でゾンビに噛まれ、片腕を失い、自分を餌のようにして、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

状態には陥らなかったのである。友人のリドリーともそれほど深い仲であつたような描写はない。そして、同じく友人のメアリーがゾンビ化し、死亡した時も錯乱してしまうことはなかった。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行つてしまつたのだとすれば、リドリーのゾンビ化がこの行動の直接の要因とは考えにくいのである。反論として、ゾンビ映画の中の登場人物はゾンビを殺害することにあまりためらいがないため、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、野原（二〇一〇・二二七・二三）でも指摘されている通り、『DIALY』では、ゾンビを殺すことに罪悪感を覚えるキャラクターとして若者達が描かれている場面が多いのである。メアリーは、ゾンビを車で轢いたあとで、人を車で轢いて殺してしまつたと責任を感じて自殺しようとし、ゴードもゾンビを打ち殺した後で、自分は人殺しだと悩む。むしろ、老人であり、戦争経験者だと言うアンドリューはその悩みを超克しており、ゾンビ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人物として描かれている。

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

あると考えられる。トレイシーは、ゴードと恋人同士ではあつたが、どちらかというとゴードがトレイシーを好いており、トレイシーはどこか醒めた部分がある描写が見られる。ゴードがトレイシーとのツーショット動画で、「永久に恋人だ」という趣旨の発言をした際に、「どうかしらね」と軽くかわしていることからそのことが伺える。つまり、この付き合いも、彼女にとつては周囲の目を気にしてのことだったのかもしれない。人になめられたくない、自分には恋人がいいると思われたくない、ということである。ゴードは一旦死ぬが、死んだ後ゾンビ化し、トレイシーに向かつてくる。トレイシーは自らの手で引き金をひき、ゴードを葬る。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つただろう。その後、自動車修理のスキルで、全員の窮地を救う場面などもあり、一定の社会的役割を果たしている。しかし、最後には、物語の最初と同じようなシーンで同じような役割を担うことを期待され、その通りの動きをしようとする。特に、女性の弱さを期待されるようなシーンである。トレイシーは冒頭での撮影シーンで、ホラー映画の女性の扱われ方に疑義を唱えている。どうして、ホラー映画に登場する女性は転んで靴をなくすのか、と。結局、日常に追われ続け、人から見られ続け、人から期待された役割を演じることが迫られる。そのことに耐えられなくなり、人とのつながりを断つたと解釈できるのではないだろうか。リドリー邸に残り、

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て、映画は終了する。

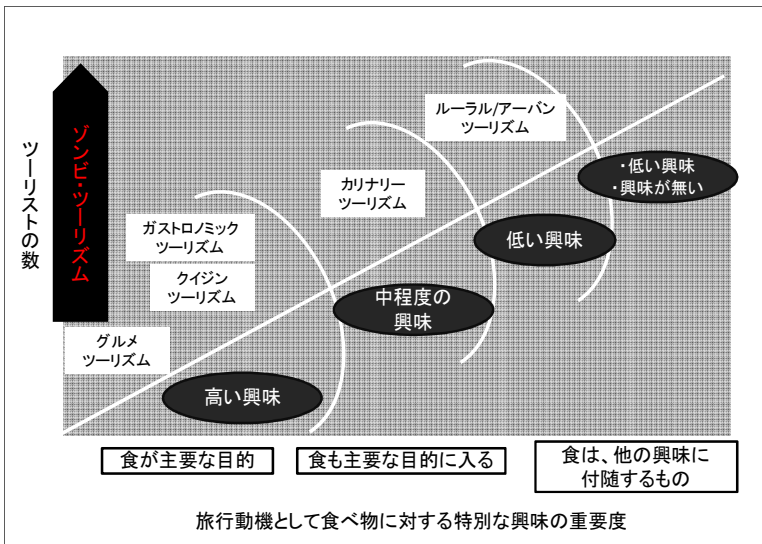
このように考えてくると、ゾンビは日常のメタファーともとることができる。画一的な価値観を持ち、画一的な反応しかしないゾンビ、それに囲まれ、追跡され続けることによって、人間はどうなってしまうのかを描いたコンテンツともとれる。人間から非日常的体験を奪うとどうなってしまうか、というシミュレーションであるとも解釈できよう。

8 死霊のたぐいー TOUR OF THE DEAD

ゾンビ達の移動や認識の変化について、考察を行う。

8. ー ゾンビ・ツーリズムー マスツーリズムと認識の硬直

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。彼らは『LAND』以外では、意識や感情のある存在であると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り続ける存在である。彼らの肉体的な移動としての旅は、生者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食が旅行の目的に含まれている旅行行動である。食が旅行目的の中の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



ている (図・4)。

図 - 4 ゾンビ・ツーリズムの位置付け
(Hall ニ〇〇七に加筆して筆者が作成した)

ゾンビの旅は、旅行動機の中で食が占める位置を考えると、食のみが主要な目的であるツーリズムに該当する。ただし、食に関してそれほど文化的に洗練されているわけではないようである⁽⁴⁴⁾。また、図・四では、食に関する興味が高いものを‘SIT (Special Interest Tourism)’として‘Gastronomic Tourism’、‘Cuisine Tourism’、‘Gourmet Tourism’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小さいものを想定している。ゾンビの場合は、食に関する興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、ゾンビ化現象が始まった後、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づけとなる。

彼らの旅は認識を変化させるための旅では無い。自分の認識を変えるために移動するのではなく、ひたすら食欲に突き動かされて移動している。『DAY』では、ハンドスピーカーで呼びかける人の声を聞いて、ゾンビが続々と動き出す様子が描かれていた。生きた人間がいなければ動かずにじっとしていることもあるようである。つまり、移動や活動の目的はひたすら人に喰うことなのである。

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きよう。

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害⁽⁴⁵⁾を読みとることができる。つまり、ゾンビは単一の価値観に倦んで、新鮮な刺激⁽⁴⁶⁾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のである。そうしたツーリストをゾンビツーリストと呼ぼう。ゾンビツーリストは、新鮮な刺激に飢えて、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、対象となる自然や文化を破壊してしまう場合もある。

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、その後も特に変わった様子もなく人を喰う。場合によっては、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ら喰うのである。

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

な情報を得て、新鮮な情報を得て、自分を変える旅をしているつもりでも、元々持っていた価値観を強固に維持し、新たな情報を喰うだけ喰い、そのことが目的化してしまい、自分の糧に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のではないだろうか。

また、元々そうした認識の変化などを希求せず、自分の確信を強めるために旅をしている場合もある。ゾンビツーリストは大変身勝手である。自分の食欲に素直に従い、相手のことは考えない。それだけではなく、相手に嘔みつくことによって、ゾンビにしようとするのである。つまり、相手を自分の価値観に同一化させようとするのである。

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れに当たる。

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応して生きているため、それに当てはまらない事物に対しては、拒絶反応を示したり、不思議に感じたりするのは当然である。例えば、昆虫を食さない文化圏の人間から見ると、昆虫を食す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、クジラやイルカを捉える漁は異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

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、それは違いうだろう。

ゾンビ的なツーリスト一人一人がわがままを通し、食い散らかすことで、当該地域はツーリストによって大きく変容させられ、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「偽物」を見せられ、自分の許容できる範囲で納得する。しかし、それでも「実はもつと面白いことがあるのではないか」と渴望感を抱き、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。

このように考えてくると、「マスツーリズムの弊害」と言われているものの中には、観光旅行者の規模や人数による自然破壊といった物理的な問題以外に、旅行経験が旅行者に認識の変化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可能性が指摘できる。これは、何もマスツーリズムのような観光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らう。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。変化させられないばかりか、その見方に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

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
う、そんな生活を無意識に送ることがあり得る。

8. 2 二項対立からの脱却

―自律的ゾンビツィーリストと個性

ロメロのゾンビ映画では、ゾンビがその性質を変化させる。
『LAND』で描かれるゾンビは他作品とは大きく異なっている。
『LAND』で描かれるゾンビは、感情や思考力を徐々に取り戻
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
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
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
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
メントや娯楽(花火)を与えられ、それをただおぼつと見つめて
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
利益を知らず知らずのうちにこうむり(虐殺)、からかわれ、
馬鹿にされる(愚鈍)のである。そんな中、ビッグ・ダディと
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
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
を得るための旅をしていると言えるだろう。

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

行い続けており、花火を見上げ、搾取される存在として描かれ
ている。象徴的なのは、花火を見上げている間に体を奪われて
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、
人間がマシンガンを撃ち、首と胴体が離れてしまう。そのゾン
ビ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
見上げている。そのあとで、体が無くなっていることに気づき、
哀れな顔をする。見かねたビッグ・ダディはそのゾンビの頭部
を踏みつぶす。

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。
このゾンビ達は資本主義社会、都市の生活に深く浸かった人々
を表現しているとも考えられる。街にあふれる商品やエンター
テイメント、各種メディアから流されるコンテンツなどを見つ
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
ドイメージなどに目を奪われているうちに、身体を奪われ、金
銭を持っていかれてしまう人々の比喩として見てとることが
できる。ビッグ・ダディはいち早くその構造に気づき、周囲を
先導して、搾取の元凶であるカウフマンのいる要塞都市に向け
て一步一步進んでいく。彼らはただ食欲に突き動かされるゾン
ビツィ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
を自律的ゾンビツィーリストと名付ける(47)。

ここで注意したいのは、人間側についても人々は一様では無

いことである。前述したとおり、要塞都市に住む人々は大きく三つの階級に分けられているようである。高層ビル「フィドラーズグリーン」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。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マンに願ひ出たチョロは、カウフマンに、審議会の決議が必要であり、長期間かかる旨を伝えられ、事実上不可能であるという宣告を受けている。

貧困層と富裕層では対立が存在し、貧困層側では、マリガン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かれていない。マリガンはライリーに仲間に入らないかとしきりに誘うがライリーはそれを断っている。

ロ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く描かれる。『NIGHT』では、地下室で家族を守ろうとする者と、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立が描かれ、『DAWN』では、ショッピングセンターをめぐる主人公集団とバイク集団が対立し、『DAY』では科学者と軍人が対立している。それらの対立によって、トラブルが起き、

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

『LAND』もその流れは同様であり、富裕層のトップであるカウフマンと、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ト達は、町に侵攻する際に、貧困層、富裕層のどちらかを選ん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いるのは、どちらかというと貧困層であるが、富裕層、貧困層、傭兵、そのいずれに対しても襲いかかり、街を壊滅状態に追いやっている。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ビッグ・ダデー率いる自律的ゾンビツーリスト達は、まだ周辺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ことである。その姿を認めて、ブリティ・ボーイは反射的にデッド・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」とつぶやき、ブリティ・ボーイを制止する。また、主人公であるライリーは、富裕層に所属する人間では無いが、カウフマンによる支配構造が瓦解した後、反対勢力であるマリガンによる「ともに新たな街を築こう」という再度の誘いは断って、カナダに向かって旅に出る。マリガン達はそれぞれに武器を取り、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

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、「人間のいないところに行きたい」という趣旨のことを口にしていく。さらに、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、ライリーは、自分たちも生きているふりをしていただけだと返す。

これは、ゾンビと人間、貧困層と富裕層というような、二項対立からの脱却を描いたものととらえることができる。ライリーの言う「自分たちと同じ」というのは、ゾンビについても、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。画一的な価値観に支配された社会は、ゾンビであれ、人間であれ、硬化し、不幸なものを生み出すということの意味していると考えられる。ゾンビの中にも個性を発揮するものが始め、他のゾンビ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るものが始め、ほかの人間とは異なる動きをする。ここで興味深いのは、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

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。ライリーの仲間も、それぞれに意志を持ち、行動している。ビッグ・ダディの仲間も、包丁を使えるものがドアを破壊したり、各自各様の武器を持ったりと、能力差や個性が見える。このような、個が独自性を保ったまま、社会性を持ち、生活を送っていく、これが自律という状態であろう。多様性を認め、個がそれぞれに活躍し、全体として創造的営みがなされる状態である。一つのイデオロギーを振りかざし、それに反対するものは排斥する、という態度を超越した一つの形であると言えよう。

8.3 人を喰わないという選択

―ゾンビたちの独自文化の形成？

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

『SURVIVAL』では、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はなく、人間対人間で、二つの家系が争いを続けている様子が描かれる。特に、その二つの家系のトップであるバトリックオフ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。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

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すものとして描かれている。しかし、他五作品に登場する知能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、日常のルー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、サージである。ゾンビについては、上の性質は基本的には変わらず、映画の終盤では、牧場の柵が外されることで自由になり、生者に向かって襲い掛かる。ただ、その後のラストシーンでは人ではなく、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シーンを除くと、それ以降の作品では無かった選択である。『SURVIVAL』でも、ゾンビは人間以外の物を食べるよう人間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。それでも、最後には自ら人以外のものを喰ったのである。これはどういうことだろうか。

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

9 おわりに

—コンテンツバッシング・オタクバッシングを超えて

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、作品が撮られた時代背景や、作品を制作した監督やスタッフに関する背景などの分析が不十分であり、いわゆる「誤り」が多々あると考えられる。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」読みにこだわることは敢えて避けた部分もある。それには、以下のような理由がある。

メディアコンテンツを受容する際には、いわゆる「正しい」読みをしなければならないだろうか。メディアコンテンツは、それを受容する人間が、今を生きている自分の人生や思索を充実させることが出来るところにその魅力がある。時代超越的に長く人びとに愛される作品があるというのは、この事を如実に示している。特に、本文中でも指摘したが、近年のデジタル化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

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נותて来ているのではないだろうか。

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。小説や映画はもちろんのこと、アニメやマンガ、テレビドラマやゲームなど、コンテンツは、他の様々なコンテンツから影響を受けて作られている。それらのつながりを明確にしておくことは、それ自体意義のあることである。また、そのコンテンツ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『コンテンツ文化史学会』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。

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。本稿では、ある意味そうした「素人目」から見て、作品をどのように分析することができ、そして、そこから何を導くことができるかを試みた。

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、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。

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映画、美少女アニメのDVDなどを所持していた場合、必ずと言ってよいほど、マスコミや識者、市民などによる、ある種の

パ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で示したようなものである。

事件の容疑者が事件を起こすにいたった動機や原因を探っていくと、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きつく。「悪質な」メディアコンテンツが容疑者の人格を作り、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を視聴・愛好している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。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」メディアコンテンツを廃絶すべきである。

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に触れ過ぎた結果、現実と空想の区別がつかなくなってしまう、空想の世界や二次元の世界があたかも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ってしまう⁽⁴⁸⁾

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少女誘拐、暴行事件などの凶悪犯罪が日常茶飯事に起こり、そ

のような事件は珍しくもなくなつて、ニュースにもならないような世界になつていゝと考へられる。

メディアコンテンツは確かに人間に影響を与える。映像刺激が、人間の認知や行動に影響を与える事例や研究結果が数多く報告されている⁽⁴⁹⁾。さらに、人間は、映像刺激に対して無意識の処理を行い、それがその人の価値判断や行動に影響することも明らかになつていゝ⁽⁵⁰⁾。

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ふことは分かつていゝが、影響の詳細やメカニズムについては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を持つていゝとは考へにくい。

ただし、注意しなくてはならないのは、これは、メディアコンテンツが事件に関与してゐる可能性が全く無いことを意味しない。確かに、残酷描写に慣れが生じることはあり得るし、物語に耽溺し過ぎて、その模倣を試みたくなる、という可能性もある。しかし、やはり殺人行動や誘拐行動を実際に引き起こすまでには、コンテンツのみではなく、個人を取り巻く家庭環境や社会環境など様々な要因が重層的に関わつていゝと考へる方が妥当であらう。

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する人の性格や心理それ自体が歪んでいゝ、とても言うのだから。

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る動きはあまり意味を持たなくなる。それといゝのも、元々そういういたものを愛好する人の性格や心理に問題があるのであれば、コンテンツ自体を廃絶したところでは、その人々自体は変わらないためである⁽⁵¹⁾。

いづれにせよ、コンテンツやその消費者に全ての罪を被せ、表面的な特徴だけを捉えて、廃止にせよ、規制をせよ、と声を大きく張り上げるのではなく、そして、制作側も、「表現の自由」のみを振りかざして抵抗するのではなく、メディアコンテンツの様々な見方を考へたり、それを元により良く生きる為にはどうすればよいかを考へたり、議論した方が、解決のためには建設的だらう。本稿では、あえてゾンビコンテンツといゝ、一般的には「ただ血が出てグロテスクな描写がたくさんあるコンテンツ」と理解されることが多いであらうメディアコンテンツを取り上げた。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ひ無いし、こう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る人々や、特撮的な技術レベルなどを楽しむ人々もいゝ。楽しみ方は様々である。

コンテンツの分析はそれ自体新しいことではない。これまでさまざまな学問体系において分析がなされてきていゝ。しかし、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

語に慣れていない人間にとっては、ほとんど意味不明であり、コンテンツの理解を助けることになっていない場合がある^⑤。一方で、客観的根拠の無い自分語りの分析は、もちろん執筆者が分析を楽しむ分には全く問題無いし、好事家同士でそ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立し難い。つまり、議論を許さない分析になってしまうのである。根拠的確に示されない断定的な語り口になりやすく、そ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が難しい。

本稿では、ここまで挙げた、いずれとも異なる見方を提供する努力をした。眼前に表現されたものを、その表現形式に対して動物的に反応するのではなく、その表現からは何を読み取ることができるのか、何を説明するための表現なのだろうか、あるいは、映像に対して不快感が生じたり、道徳的に問題だと感じたりしたら、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、様々な見方をコンテンツの消費者側が持ち、様々な分析を行い、発信していくことが、コンテンツ文化を今後も豊かなものにしていく方法の一つであると考えている。

本稿では、こうした動機から、時代性に縛られず、また、表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

ことで、メディアコンテンツを著者自身が生きている「今」に位置付けて分析した。しかも、とても一般的に「旅」と結び付くとは言い難いゾンビ映画を題材にして、である。本稿を読んでも、ゾンビ映画を観てみようと思ってくださる方がいれば幸いである。そして、ゾンビ映画でも旅の視点から分析すれば、このように作品を読み解けるのであるから、他の作品でも可能なのはずだ。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えられる」というチャレンジャーが現れて、コンテンツとツーリズムに関する様々な分析や議論がなされれば、それに勝る喜びは無い。

■注

- (1) 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、人間は映像をどのように見ているのか、についてその基礎的知見を整理したものに中島(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。
- (2) 映画の舞台挨拶など、製作者と同じ空間で視聴するような場合は考えられない、また、DVD特典の、本編の映像を見ながら製作者や俳優のコメントを聞くことができるオーディ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

- 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、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。年齢制限などは無論ある。また、作品を楽しむために、ある一定程度の知識が必要とされるコンテンツはあるが(たとえば三部作の二作目、三作目や、シリーズ物など)、ある一定の知識が無いと見てはならない、という制限が加えられることはない、もちろん言語の問題や、国家的な統制などの問題などはあり、それら乗り越えてシームレスに視聴できるような環境は実現していない。
- (4) 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リーを持つゲームを「泣きゲー」と呼称する(萌え用語選定委員会二〇〇五・九六)。
- (5) 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場合もある。
- (6) 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である。この情報観については、岡本(二〇〇九)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、こゝ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、脳内で生成されるものとしている。
- (8) 近年の感覚遮断実験を用いた研究には、Mason and Brady(二〇〇九)がある。
- (9) 宮原・宮原(二〇〇一:一・二二八)では、感覚遮断実験などを取り上げ、そのことから、観光旅行の動機の本質部分には、「新奇なものへの興味」や「均質なもののより変化するものへの関心」がある、と論じている。
- (10) 人が旅を経験することによって得る認識の変化には、人によって、また、状況によって程度の差はある。ただ、自分が良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

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II』『サガフロンティア』『アクションRPGゲームの『バイオハザード2』『バラサイティイヴ』『アクションゲームの『クラ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『バーチャコップ2』『タイムクライシス』『シューティングゲームの『レイストーム』『エースコンバット』である。
- (15) 前述したが、本稿と同様に、ジョージ・A・ロメロ監督による六つのゾンビ映画について詳細な分析を行っている先駆的な文献に野原(二〇一〇)がある。野原(二〇一〇)では、この六作品のストーリーや配役、社会背景などについて、詳細かつ総合的な分析がなされている。
- (16) 伊藤(二〇〇三:三七四・三八)では、「モダン・ゾンビ映画の創始者であり、ゾンビ映画最大の功労者」であると考えられている。また、久保田悠羅とFEAR(二〇〇七:五四)では、「ゾンビ映画の名監督として知られているジョージ・A・ロメロ」と紹介されている。
- (17) 『ナイトオブザリビングデッド コレクターズBOX(三枚組)』デックスエンタテインメント
- (18) 『ゾンビ デイレクターズカット版』ハビネット
- (19) 『死霊のえじき『完全版』ハビネットピクチャーズ
- (20) 『ランド・オブ・ザ・デッド デイレクターズ・カット』ユニバーサル・ピクチャーズ・ジャパン
- (21) 『ダイアリー・オブ・ザ・デッド プレミアム・エディション』ジェネオンエンタテインメント
- (22) 『サバイバル・オブ・ザ・デッド』ハビネットピクチャー

ズ

- (23) 略称はそれぞれ原題からつけた。『ゾンビ』『死霊のえじき』は、邦題であり、それぞれ原題は『DAWN OF THE DEAD』『DAY OF THE DEAD』である。
- (24) 久保田悠羅と FEAR(二〇〇七) デイヴィス(一九八八)、デイヴィス(一九九八)
- (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』『ブラネットテラー』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のみを分析するため、六作品内で見られるゾンビの性質をとりあげる。
- (26) 「蘇った」とするには人間的な部分が著しく喪失されているので、「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。
- (28) ただし『DIARY』では、頭部に電気ショックを受けても一時的に動作を停止しただけで、再度動き出したので、ゾンビ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要があるようだ。
- (29) つまり、襲いかかったり、かみついたりしない、ということ。
- (30) 『NIGHT』では、ゾンビ化した娘が母親に襲いかかったり、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が妹を襲った際に入って命を落としたにも関わらず、ゾンビ化後は他のゾンビと共に妹を襲っている。
- (31) 厳密に言うとしてに死んでいるので、「動きを止める」であるが、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

には「殺す」行為となり、躊躇してしまふ。

- (32) ゾンビになってからの年月を指す。筆者の造語。
- (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作品もある。『僕のゾンビ・ライフ』『さんかれあ』『妹がゾンビなんですけど』『りびんぐでっど!』では、ゾンビ化した人は、食人嗜好や、身体が腐乱、損壊していくというモダン・ゾンビの特徴は備えているものの、意識はあり、人間と意思疎通できる。
- (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からでもある。『DAY』における他の場面ではゾンビが満腹になって、生きた人間をやりすごすという描写は無い。むしろまだ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襲おうとする。そういう意味では、食べ物としての肉と、それを与えてくれるローガン博士、という区別は出来ていた可能性が高い。
- (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、軍隊関係者であったのだと推測されている。つまり、生前の記憶や生前に身体が経験した動きを再現することは可能であると考えられるが、ゾンビ化した後に何かを獲得したり、創造したりする事が出来るかどうかは、これだけでは不明である。
- (36) 腐敗や損傷など。
- (37) 野原(二〇〇一・四六・一四七)においても、このローガン博士の解説について、マクリーンの仮説を採用している可能性が示唆されている。
- (38) ガなどの昆虫が光に群がる走行性にヒントを得て、走人性と名付けた。筆者の造語である。
- (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ンビになっても、通常の歩行と同じか、それより遅い速度

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形によって速度は変化するようである。

- (40) 本稿ではジョージ・A・ロメロの作品内のゾンビを扱っているため、ゾンビの動きは遅いものとする。近年のゾンビコンテツの中には、移動速度が人間の全力疾走並のゾンビ『ドーン・オブ・ザ・デッド』『デイ・オブ・ザ・デッド』『28日後』『28過後』『LEFT 4 DEAD』や、天井を四足で駆けたり(『デイ・オブ・ザ・デッド』)、壁を蹴って三角飛びをする(『ラン・オブ・ザ・デッド』)などの身体能力が高いゾンビが登場している。『ゾンビ大事典―VSゾンビ生存マニュアル』(東京ゾンビ研究会二〇〇九)では、動きの緩慢なゾンビを「ロメロ系ゾンビ」、移動速度が速いゾンビを「疾走系ゾンビ」と大別している。

- (41) 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している人間が物資の調達をしに囲いの外に出る際には、火花を打ち上げ続ける。そうすることで、ゾンビ達の定位反応を誘い、ゾンビが火花を見つめて動きを止めている間に物資の調達を行う。しかし、ゾンビ達は徐々に火花が自分たちの気をそらすために打ち上げられる物であることを認識し、終盤になると定位反応を示さなくなった。また、ビッグ・ダディは序盤から、火花で動き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に対して、動くように促している様子が見られた。
- (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ない。

- (43) 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く、以下のように推測し、順番を定めた。『NIGHT』および『DIALY』はゾンビ化現象が始まった時を描いていることは間違いない。『LAND』は、生き残った人間の中で社会秩序が形成され、ゾンビへの理解もかなり進んでおり、ゾンビ化現象か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後になる。『DAY』は、基地に集められた軍人と研究者たちを

描いているのだが、無線機で方々に呼びかけたり、ヘリで色々な場所に飛んで調査をおこなったりし、生き残った人間を探す様子が描かれる。つまり、ゾンビ化現象が始まった直後では無いが、新たな社会秩序が形成されるほどの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るが、新たな社会秩序の形成までには至っていない。ゾンビ現象をネタにしたようなテレビ番組が放映されていることからすると、現象自体は浸透しているようだが、『DIALY』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後の騒乱がまだ残っている時期である。テレビ局が流す情報が混乱し、警察機構も序盤は健在である。そのため、『DIALY』や『DAY』の間に位置づけるのが妥当であろう。

- (44) ロメロのゾンビ映画では無いが、『バタリアン』では脳を好んで食すゾンビが登場した。また、ロメロの映画の中でも、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。調理などは行わず、かじりついてそのまま食べる。

- (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た。それまで観光旅行は非常に高価な活動であったが、様々な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行に出る事ができるようになった。そうすると、大人数が一気に観光対象地に押し寄せせる事態も現出し、観光対象地の文化、社会、経済等に大きな影響を与え、問題視された。

- (46) 生者の肉体として描かれる。

- (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いるものもある。そのため、全員がそれぞれに自律的であるとは言いがたい。

(48)

最近は、露骨なコンテンツパッシングは減少したように感じられる。しかし、いまだにそういった言説は根強い。たとえば、犯罪に関する記事ではないが、『週刊新潮』二〇一〇年七月二十九日には「ゲーム内恋人」と温泉一泊「チェリーボーイ」一体何が楽しいか! という記事が掲載された。これは、「ラブプラス+」によるゲームファンへの来訪に関する記事であるが、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つており、「引き籠りより危ないかもしれない」と書いている。犯罪を起こすとは言うていないが「危ない」という表現を使っている。確かに、アニメやゲームのファンの中から、「自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。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、特定のコンテンツを趣味とする人々を十把一絡げに「オタク」と総称するような分析は、そろそろ卒業し、現実起こっている事象やコンテンツ自体を客観的に、そして、丹念に、一般化を目指して分析していくべきであろう。

(49)

暴力映像の影響に関しては、心理学的な検討が盛んになされている。たとえば、大淵(一九八〇)、湯川・吉田(一九九七、一九九八a、一九九八b、一九九九、二〇〇一)、湯川ら(二〇〇一)、山下(二〇〇六)、山下・Eibach(二〇〇七)が挙げられる。

(50)

無意識下の認知メカニズムに関する研究の詳細は、下條(一九九六、二〇〇八)、宮本・太田(二〇〇八)、ジョン・バー

(二〇〇九)などを参照いただきたい。

(51)

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。コンテンツ制作者側にも、いたずらに残酷描写や性的な描写をするのではなく、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。痛ましい事件は避けられるべきである。ただ、その対処の方向性への誤りと、新たな事件を引き起こしたり、表現の自由や多様性への弾圧につながったりする危険性ははらんでいる可能性は強調しておきたい。

(52)

どのような学問分野にも固有の用語が存在し、これらは、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。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、それぞれの学問が持っている固有の問題に対する深い洞察のための道具であり、そうした用語を用いたコンテンツ分析も重要な取り組みであることは疑いない。

参考文献

秋山勤(編)(二〇〇九)『GAMES OF THE LIVING DEAD ンムゲーム大全』、ホビージャパン

荒木飛呂彦(二〇一一)『荒木飛呂彦の奇妙なホラー映画論』、

集英社

伊藤ちはや(二〇一一)『妹がゾンビなんですけど』、PHP研

究所

伊藤美和(二〇〇三)『ゾンビ映画大事典』、洋泉社

伊藤美和(二〇一)『ゾンビ映画大マガジン』 洋泉社

大樹連司(二〇一)『オブザデッド・マニアックス』 小学館

岡本健(二〇〇九)『ホスピタリティ研究における分析枠組みに

関する一考察ーホスピタリティ認知概念を用いた研究方

法の提案ー』『HOSPITALITY』 No.16 一二九・一三

六頁

大淵憲一(二九八〇)『暴力映像が視聴者の行動に及ぼす効果に

ついてー攻撃促進か攻撃抑制かー』『実験社会心理学研

究』 Vol.20 No.1、八五・九五頁

鬼塚大輔(二〇〇四)『壁の中に誰かがいる』を〈階級闘争〉

で読み解く』鬼塚大輔・新田隆男編『プロが教える現代映

画ナビゲーター』フィルムアート社、二二・二三頁

木村心一(二〇〇九・二〇一一)『これはゾンビですか?』一

・八、富士見書房

玖倉しいち(二〇一)『東京サマーオブザデッド』 一迅社

久保田悠羅・PEAR(二〇〇七)『アンデッド』 新紀元社

小林伸行(二〇〇七)『哲学的ゾンビ同士に、社会は存在する

か?ーN:ルーマンの社会システム論に於ける哲学的諸

命題に関する一考察ー』『京都大学大学院教育学研究科

紀要』 五三、四〇五・四一七頁

坂元章(二〇〇〇)『VRゲームが攻撃性に及ぼす影響』館暲(監

修、伊福部達(編)『人工現実感の評価ーVRの生理・心

理・社会的影響』 一一九・一二八頁

さと(二〇一一)『りびんぐでっど!』 一、秋田書店

佐藤大輔(原作)、佐藤ショウジ(作画) (二〇〇七〜二〇一

一)『学園黙示録 HIGH SCHOOL OF THE DEAD』 一巻〜

七巻、富士見書房

サンカクヘッド(作画)、佐藤大輔(原作)、佐藤ショウジ(キ

ャラクター原案) (二〇一一)『学園黙示録 HIGH SCHOOL

OF THE HEAD』 富士見書房

柴田正良(二〇〇三)『ゾンビは論理的可能性でしかないかー

チャルマーズに対する pros and consー』 服部裕幸編『コ

ネクシヨニズムの哲学的意義の研究(平成二二・一三・一

四年度科学研究費補助金(基盤研究(B(一)))研究成果報告

書』 四七・六六頁

下條信輔(一九九六)『サブリミナル・マインドー潜在の人間

観のゆくえ』 中央公論新社

下條信輔(二〇〇八)『サブリミナル・インパクトー情動と潜

在認知の現代』 筑摩書房

すぎむらしんいち(二〇一一)『ブロードウェイ・オブ・ザ・デ

ッド 女ンビ』 講談社

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

法』『哲学』 No.55 一九三・二〇五頁

田中辰雄(二〇〇三)『コンテンツ産業の経済・経営分析』 新

宅純二郎・田中辰雄・柳川範之(編)、『ゲーム産業の経済分析 コンテンツ産業発展の構造と戦略』、東洋経済新報社、一・一頁

丹治信春(二〇〇二)『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ゾンビ生存マニュアル』、笠倉出版社

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

東京ゾンビ研究会(二〇一〇)『ゾンビ大事典Ⅱ―生き残るための五つのルール』、笠倉出版社

長滝祥司・柴田正良・美濃正(二〇〇八)『感情とクオリアの謎』、昭和堂

中島義明(一九九六)『映像の心理学 マルチメディアの基礎』、サイエンス社

新田隆男(二〇〇四)『ゾンビを(消費文化)のメタファーとして読み解く』、鬼塚大輔・新田隆男編『プロが教える現代映画ナビゲーター』、二八・二九頁

野原祐吉(二〇一〇)『ゾンビ・サージェントジョージ・A・ロメロの黙示録』、ABC出版

信原幸弘(二〇〇二)『ゾンビは可能か』、『意識の哲学―クオリア序説』、三一・六三頁、岩波書店

はつとりみくる(二〇一〇・二〇一一)『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、小学館

堀哲郎(一九九二)『情動を司る脳の構造の概略』、『脳と情動―感情のメカニズム』、一・一三頁、共立出版

前野隆司(二〇〇五)『ロボットの心の作り方―受動意識仮説に基づく基本概念の提案―』、『日本ロボット学会誌』、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

宮本聡介・太田信夫(二〇〇八)『単純接触効果研究の最前線』、北大路書房

村瀬ひろみ(二〇〇三)『オタクというオーディエンス』、小林直毅・毛利嘉孝(編)、『テレビはどう見られてきたのか』、『テレビ・オーディエンスのいる風景』、せりか書房、

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』、イグルパブリッシング

森晶麿(二〇一一)『奥ノ細道・オブ・ザ・デッド』PHP研究所

森口朗(二〇〇七)『ごめめの構造』、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・一二頁

山下利之、EIBO, Ahmad(二〇〇七)『テレビゲームのレーティ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心として』『心理学研究』Vol.72、No.1、一・九頁
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、吉田富二雄(一九九八a)『暴力映像が視聴者の感情・認知・生理反応に及ぼす影響』『心理学研究』Vol.69、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——

他者存在の効果』『社会心理学研究』Vol.13、No.3、一五九・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ぼす影響——攻撃行動は攻撃的な認知および情動によって媒介されるのか?』『心理学研究』Vol.70、No.2、九四・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)『戦国ハンゴ』一・五、幻冬舎

洋泉社MOOK(二〇一一)『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)(二〇一一)『ぼくのゾンビ・ライフ』、太田出版

ジェイン・オースティン、セス・グレラム・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
ジョン・バージ(編)、及川昌典・木村晴・北村英哉(編訳)(二

〇〇九)『無意識と社会心理学』 ナカニシヤ出版

ジョン・オースティン(著)・兼光ダニエル真訳(11011)『ンビの作法ーもしもンビになったら』 太田出版

デイヴィッド・J・チャーマーズ(著)・林一(訳)(11001)『意識する心ー脳と精神の根本理論を求めつ』 白揚社

マックス・ブルックス(著)・浜野マキオ(訳)(11010)『WORLD

WARZ』 文藝春秋

ロバート・カークマン(著)・風間賢二(訳)(11011)『ウォーキング・デッド』 飛鳥新社

Anderson, W.H.(1988)「Tetrodotoxin and the Zombi Phenomenon」『Journal of Ethnopharmacology』, 23, pp.121-126.

Benedek, C. and Rivier, L.(1989)「Evidence for the Presence of Tetrodotoxin in a Powder Used in Haiti for Zombification」『Toxicon』, Vol.27, No.4, pp.473-480.

Brooks, Max(110011)『The Zombie Survival Guide』, Three

Rivers Press

Carrol, N(110000)『The Philosophy of Horror』, Routledge

Davis, E.W.(110811)「The Ethnobiology of the Haitian Zombi」

『Journal of Ethnopharmacology』, Vol.9, pp.85-104.

Flint, David(110000)『ZOMBIE HOLOCAUST -HOW THE

LIVING DEAD DEVoured POP CULTURE-』, Plexus

Publishing

Greene, R and Mohammad, K, S.(110010)『The Undead and Philosophy』, Open Court

Greene, R and Mohammad, K, S.(11010)『Zombies' Vampires' and Philosophy』, Open Court

Hall C Michael(110000)「the consumption of experiences or the experience of consumption? An introduction to the tourism of taste」, Hall C Michael,『Food Tourism -Around the World』, pp.11

Kao C.Y.(110900)「Tetrodotoxin in "Zombie Powder"」『Toxicon』, Vol.28, No.2, pp.129-132

Kay' Glem(110000)『ZOMBIE MOVIES -THE ULTIMATE GUIDE-』, Chicago Review Press

Mason OJ, Brady F(110000)「The Psychotomimetic Effects of Short-Term Sensory Deprivation」,『The Journal of Nervous and Mental Disease』, vol.197, pp.783-785.

Yasumoto, T. and Kao, C.Y.(110010)「Tetrodotoxin and the Haitian Zombi」『Toxicon』, Vol.24, No.8, pp.747-749.