

メディア・コンテンツと観光

—ゾンビ映画の社会学—

奈良県立大学准教授 岡本 健

本稿では、メディア・コンテンツと観光の関係性について、コンテンツツーリズムとゾンビ映画という、一見すると関連がなさそうな対象を語りながら、様々な角度から考察していきたい。

1. コンテンツツーリズムとアニメ聖地巡礼

映画やアニメ、マンガ、ゲーム、といった楽しみのための情報のことを「コンテンツ」と呼ぶ。そのコンテンツを動機とした旅行や、コンテンツを活用した観光のことをコンテンツツーリズムと呼ぶ。2000年代後半から、本格的に政策や研究の対象となり、注目を集め、今も盛んに実践が行われている。この、コンテンツツーリズムが注目されるきっかけとして、「アニメ聖地巡礼」があった。

アニメ聖地巡礼とは、アニメファンがアニメの背景になった場所を探し出して訪ねる行動のことだ。アニメの中には、現実の風景をモデルにした背景を用いているものがある。コンテンツの舞台として、現実に存在するものが採用されることは良くあるが、こうしたアニメの場合、同じアングルで写真が撮影できるほどの一致度でアニメの背景が描かれている。こうした行動が1990年代にはすでに見られていたが、それが多くのアニメファンに広がった要因として、インターネットの普及を挙げることができる。

聖地巡礼に行く場合、その動機はアニメの視聴をすることで形成される。アニメの視聴もテレビでの視聴だけでなく、インターネット配信もなされるようになった。実は、この時点で虚構の世界を体験する観光をしているという言い方もできる。アニメの視聴と合わせて、背景に関する関連情報を得ることで、旅行行動につながっていく。この時、インターネットでアニメ作品について検索をすることで、その舞台である聖地の情報を得ることができる。ファンは、聖地巡礼を行った際に、インターネット上に情報発信をするため、地域やメディア産業側からの大々的なPRがなくとも、聖地に関する情報が伝わっていくのである（岡本 2013）。

2. 観光行動と現実空間・情報空間・虚構空間

アニメの聖地巡礼では、アニメを見て、ネットから情報を得て、身体的な移動（観光）

を行っていたことがわかった。こうした事例にみるように、現代では、情報空間、虚構空間とアクセスしながらの移動が増えてきている。MMORPGは、ネットと接続して、ゲームプログラムとだけでなく、他者ともやり取りしながらロールプレイングゲームを行うものだ。スマートフォンやゲーム機を携帯し、電車の中でゲームをしているのもよく見かける。「ながらスマホ」と問題視されている行動だが、歩きながら、自転車に乗りながらスマートフォンを見るような場面も見られる。つまり、「今、ここ」ではないところにアクセスをしながら移動するという事態が頻繁に見受けられるのだ。

より観光の文脈に引き付けた話題として、「インGRES」というスマートフォンアプリのゲームがある。これは、虚構空間内のゲームを進めるために現実空間上で体を移動させる必要があるものだ。AR（拡張現実）や、VR（仮想現実）、建物に映像を投影するプロジェクションマッピングが観光に活用されたりもしている。我々は虚構空間と現実空間を精神的に行ったり来たりするような関わり方で存在、生活をしているのではないだろうか。このように考えていくと、身体的な移動のみを「観光」とすることは、果たして自明なことなのだろうか。当然、現状の観光産業の範疇では、旅客に移動してもらったり、宿泊してもらったりしないとビジネスにならない。とはいえ、例えば、自分のお気に入りのぬいぐるみを自分の身代わりに旅行をさせるという旅行商品が登場している。身体的な移動のみならず、精神的な移動を考えていく必要がある時代に来ている。

こうした状況について、三つの空間を考えておきたい（岡本 2015）。現実空間、情報空間、虚構空間だ。人間が存在する空間として、現実空間がある。この現実空間上で、日常過ごしている場所とは別の場所に行くのが、通常「観光」といわれるものだ。それに加えて、インターネットやネットサーフィンなどの情報空間もあり、これを閲覧する際には、身体的に動いている必要はないが、それだけでも精神的な移動をしていると言える。さらに、アニメや映画をみるコンテンツの体験は、虚構空間への精神的移動とみなすことができる。三つの空間をまたいで移動しながら生活しているのだ。日常と非日常の境目が融解しており、観光は、より身近になっている。先ほどのアニメ聖地巡礼が正にそうした行動である。現実空間の「日常とは異なる場所」に身体的に移動してはいるが、アニメファンからすると、精神的にはアニメの世界と地続きと言えるかもしれない。

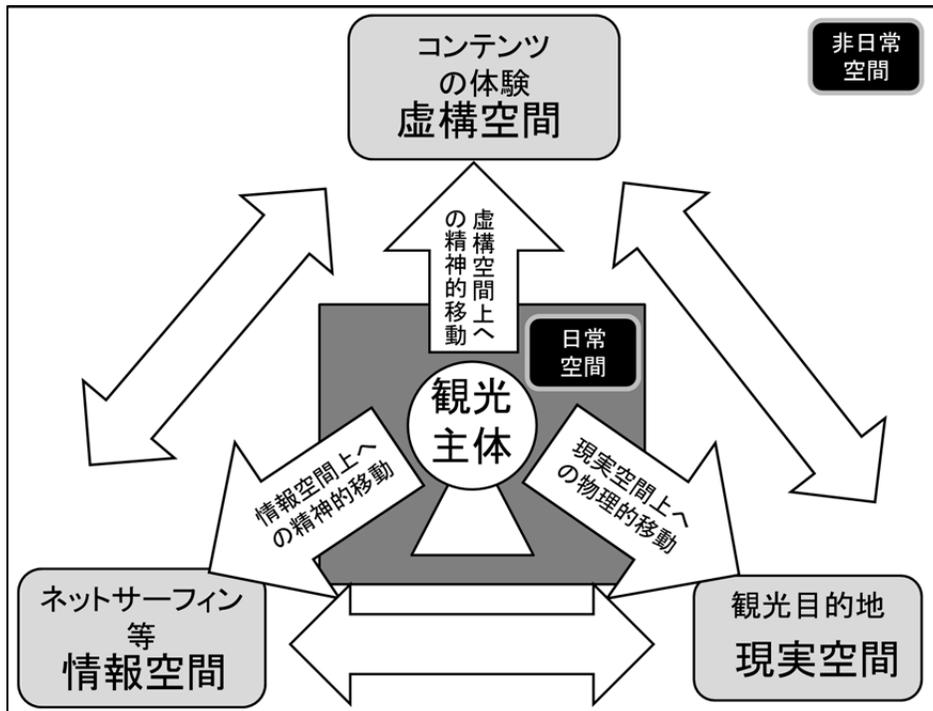


図1 コンテツツリズムにおける空間と移動
 (岡本 2015 : 図 11-1 より筆者作成)

人は、昔から、メディアや想像の中で非日常を味わう「文化」を持っている。そういった非日常はいかに形成され、そして、いかに受容されているのか。現実空間、情報空間、虚構空間を横断しながら、「ゾンビ」という非日常について考えてみたい。

蛇足になるが、アニメと聖地の関係でもゾンビが関わった事例があった。福岡県糟屋郡志免町にある志免鋳業所竪坑櫓は、アニメ『スケッチブック～full color's』やマンガ『武装錬金』の背景に登場する。国の重要文化財に指定されている近代遺産だが、アニメに描かれていたことをきっかけにしてその写真がウェブサイトにアップされ、2011年にアメリカの掲示板で取り上げられた。そこでは、竪坑櫓について「アンチゾンビフォーレス（対ゾンビ要塞）のようだ」と書き込まれた。比喻として、実際には無い「対ゾンビ要塞」を挙げているのが面白い。これをきっかけにして、櫓の周りにゾンビを配置したコラージュ画像やマイクラフトというゲームの虚構世界の中で、志免鋳業所竪坑櫓を作ってみる人も現れた。現実空間上の歴史的、地理的文脈とは切り離されて、情報空間や虚構空間で価値づけがなされて広がっていく一つの事例と言えよう。

3. 近年のゾンビコンテンツ

近年公開されたゾンビ映画で、有名なものと言えば『ワールド・ウォーZ』だろう。本作は有名な俳優ブラッド・ピットが主演である。「その時守るのは家族か、世界か？」という

キャッチコピーで、広告でゾンビとは書いていない。テレビCMでもゾンビは前面に押し出さず、ブラッド・ピットが活躍するアクション物やパニック物を思わせる演出だった。これは映画広告の実務的な問題で、「ゾンビ」と記載してしまうとマイナーなB級映画に見られ、ターゲットが狭まると考えられているからであろう。主演だけでなく、制作もブラッド・ピットが経営している会社であり、もともとアメリカの小説だったものの映画化権をブラッド・ピットとレオナルド・ディカプリオの会社が争い、結果、ブラッド・ピットのプランBエンターテインメントが勝ち取った。多くのゾンビ映画は低予算で作られるが、本作は大型予算のゾンビ映画だ。そうすると、たくさんの人に見てもらってヒットさせなければ費用が回収できない。そのため、広告でゾンビとはいわず、感動巨編のように宣伝した。実際に、映画館に行ってみたところ、通常のゾンビ映画を見に来る客層とは異なり、女子高生や家族連れ、老夫婦などもおり、広告戦略としては大成功だったと言えるだろう。映画が終わって劇場が明るくなると、そこかしこから「ゾンビだった。」というつぶやき声が聞こえたが、映画自体はヒットし、次回作も予定されているという。

日本のアニメで、2015年の9月まで放送されていたアニメ『がっこうぐらし!』（原作：海法紀光、作画：千葉サドル）は、タイトルだけ見るとゾンビ感を感じられない作品だ。いわゆる美少女アニメで、1話前半だけでは全くゾンビの話に見えない。女子高校生同士の学校での日常を描いた「日常系」アニメの王道に見える。ところが、見ていくと、この学校以外の場所はゾンビだらけで、学校の中だけで生活していることがわかる。登場人物たちは、「学園生活部」という部活を営んでいる設定を創り出し、楽しく学校生活をしている体で暮らしている。登場人物の一人は仲の良かった教員が死んでしまったことを認めることができず、生きているかのように振る舞っている。一般に「萌えアニメ」といわれるような日本の美少女アニメは、先程の聖地巡礼が起こるアニメの絵柄に近い。このようなアニメにもゾンビが登場しているのだ。あるいは、『アイアムアヒーロー』（花沢健吾）というマンガ作品は、現代の日本を舞台にした本格的なゾンビ・パニックものだ。佐藤信介監督、大泉洋主演で実写映画が公開される予定になっている。様々なコンテンツで描かれているゾンビは、それなりに人気を得ているといえよう。

もう一つ、映像コンテンツではないが、USJ「ハロウィン・ホラーナイト」ではハロウィンになるとゾンビのメイクをしたスタッフがパーク内に出没する。経営的な話になるが、お金をかけず、おもしろいことをやろうとした時に、ゾンビは最適だという。SFや歴史ものではリアリティを高める環境整備に対する設備投資などで膨大な費用がかかるが、ゾンビであれば、人間にそれらしいメイクをすれば済む。実は、映画の世界でもそうであり、ゾンビものは低予算で制作できるため若い監督が挑戦しやすい。先程紹介した『ワールド・ウォーZ』や『バイオハザード』などは、実は例外的だ。

テーマパークの外でも、ハロウィンでゾンビメイクをする人も出てきている。このような市場があるとらんで、『S cawaii Beauty』というメイクの雑誌で、ゾンビメイクの特集が組まれた。また、2015年のハロウィンの次の日に、ハロウィンで汚れてしまった難波

をゾンビの仮装をして清掃するという若者の取り組みも行われた。

また、「ゾンビ音楽」というものがある。安野太郎のゾンビミュージックは、聞いてみるとリコーダーをでたらめに吹いているような音楽だ。何がゾンビなのかというと、ゾンビは意志がなく体が勝手に動いている状態であり、したがって、意志がなく勝手に器官が動いて音を出しているものが奏でる音楽がゾンビ音楽だという。機械制御でならされるリコーダー音を中心のゾンビ音楽は、文化庁メディア芸術賞にノミネートされた。このようにみていくと、様々なメディア、場面にゾンビが登場していることがわかる。こうしたゾンビたちは一体どこから来たのか。その成り立ちやメディアでの広がりを見ていきたい。

4. ゾンビの歴史

最初にゾンビ映画公開本数の推移を見てみよう。伊東美和が監修した『ゾンビ映画大事典』(伊東 2003) および『ゾンビ映画大マガジン』(伊東 2011) と、英語の文献として、『THE ZOMBIE MOVIE ENCYCLOPEDIA』(Dandle 2001) および『THE ZOMBIE MOVIE ENCYCLOPEDIA Volume2: 2000-2010』(Dandle 2012) の2冊で紹介されているゾンビ映画の数を数えた。日本語の文献と英語の文献では、紹介されている本数に違いはあるが、増減の傾向は同じである。30年代から80年代まで増加した後、90年代で減少し、00年代で急増している(図2)。

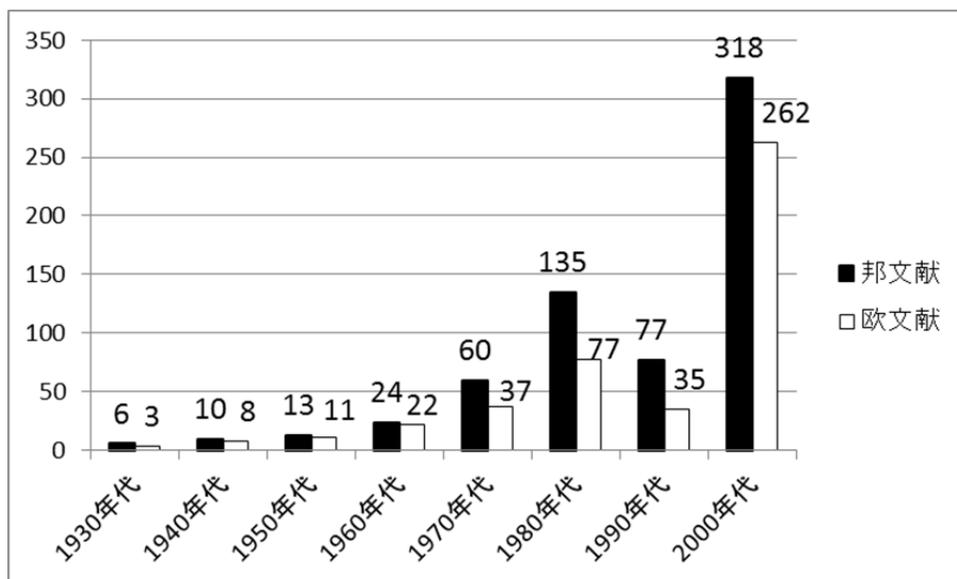


図2 ゾンビ映画の放映数の推移
(岡本 2016 より筆者作成)

詳しくみていこう。死者が甦ってくる話や、死んだはずの人間が現世にとどまる幽霊譚は昔からある。イエス・キリストは死後に復活したし、日本神話でも、イザナミとイザナキの話がある。とはいえ、そういったものが「ゾンビ」なのかというと、それは違うだろう

う。

現在のゾンビのイメージの元は映画である。映画にゾンビが登場したのは、1932年の『ホワイートゾンビ - 恐怖城 - 』が最初といわれている。ドラキュラもので有名になったベラ・ルゴシという俳優が出ており、これも低予算で作られている。『魔人ドラキュラ』や『フランケンシュタイン』などが同時期の映画である。これらの作品はセットなども豪華に作ったため、お金がかかっているが、『ホワイートゾンビ』は他の映画のセットをそのまま流用した低予算ものである。本作に登場するゾンビは、呪術によって死体が動かされている存在である。魔術師に使役されて働かされており、人に噛みついたりはない。『ホワイートゾンビ』に登場するゾンビには元ネタがある。それは、ヴードゥー教のゾンビである。ハイチでみられた文化を紹介したウィリアム・シーブルックによって1929年に出版された『魔法の島』でゾンビが紹介された（シーブルック 1968）。ゾンビは、実在する文化現象が元になっているのだ。ヴードゥー・ゾンビの特徴として、ヴードゥーの呪術によって操られる死体であることが挙げられる。

実は、この現実のゾンビ現象については、学会で論文が出された。ゾンビを作り出す儀式の中でゾンビパウダーという粉が使われるが、その粉の成分の中に、フグ毒であるテトロドトキシンの存在が認められたという。そうすると、適量のテトロドトキシンは、仮死状態を作り出すことができる可能性があるのではないかと考えられた。その点について毒性学の雑誌で議論がおこった。最終的には物質のみではそうした効果は得られないと結論づけられた。毒性の部分と心の持ち様が合わさって効果を発揮していると思われる。いずれにせよ、そういった現実の存在として、ゾンビは見出された。

では、今のゾンビ映画で描かれるような、死体でありながら、あるいは人間としての意識がない状態で、人に操られるわけではなく自立的に動き回り、生きている人間を見つけるとは襲いかかって喰おうとする「ゾンビ」の描写はいかに生まれたのか。その元を作ったといわれているのがジョージ・A・ロメロ監督の『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』（1968年）である。ところが、ロメロは最初から「ゾンビ映画」を撮っていたわけではない。どちらかというヴァンパイアものの話に影響を受けている。2007年にもウィル・スミス主演で実写化されたリチャード・マシスンの小説『地球最後の男』がそうだ。これは、日本の漫画家である藤子 F 不二雄も影響を受けた作品である。話の内容は、地球上の人間のほとんどが吸血鬼になり、その中で1人だけ生き残っている男が主人公という話である。家族などを吸血鬼にされた主人公は吸血鬼を憎んでおり、日中は動かない吸血鬼を次々に退治していく吸血鬼ハンターとなる。本作の吸血鬼は、意識がある吸血鬼で、社会を構成していく。吸血鬼同士が相談をして軍隊を組成して男を殺しに行く計画を立てる。それを吸血鬼コミュニティに属する女性が男に知らせに行くが、男は言うことを聞かず、最後は吸血鬼たちに退治されてしまう話である。この世界観に影響を受けている。

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』で描かれているのは、死体がよみがえり、生きている者に襲い掛かって噛み付く存在で、噛み付かれたものは死んでよみがえり、生者を襲

うという作品である。ジョージ・ロメロは、当時は作中の呼称としてゾンビを採用しておらず、グール（食人鬼）としている。むしろ視聴者たちが「あれはゾンビだ」と評価したことで、ゾンビ映画の始祖と呼ばれるようになっていく。ロメロも、当初のインタビューでは、「ゾンビ映画を作ったつもりはなく、新しいモンスターを創り出した」という内容の主張をしているが、最終的には本人も「ゾンビで良い」と言った。この映画が公開されたことで、ゾンビ映画が増加した。ただ、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』は、この時点ではまだ「ゾンビ」ではなく、グールであったし、『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』は日本では未公開である。それでは、いつから日本に「ゾンビ」が入ってきたのだろうか。

5. ゾンビの展開

1980年代にゾンビ映画が増加しているが、この頃から日本でも有名になっていく。『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』を監督したジョージ・A・ロメロの『ゾンビ』（1978）がそのきっかけを作った。ゾンビ好きな人や今のゾンビコンテンツを生み出している人が子どもの時に見て影響を受けた作品である。日本では1970年代にツチノコや超能力などのオカルトブームが起り、その後ホラー・スプラッターブームが起こる。

ダリオ・アルジェントが監督をした1977年の作品『サスペリア』という映画がヒットした。そのダリオ・アルジェントが『ゾンビ』に資本協力をし、タイトルも『ゾンビ』とつけた。日本では『サスペリア』が大ヒットしたので、ダリオ・アルジェントの名前が前面に出され、煽り文句は「地獄の底から這い出して、ゾンビが食う、人間を食う！残酷映画史を真紅の血のりで塗り替えた驚異のスーパー残酷！肉をくれ！もっと若い肉を！」であった。『ゾンビ』の話の内容は、ショッピングセンターにたてこもる人々にゾンビが集まる無法地帯化した社会で、ゾンビ対人間や人間対人間の略奪があり、誰が正義、悪という感じではなく、ゾンビのいる世界でどのように生きるかを描いた作品である。この作品はよく消費社会の比喩として用いられている。この映画が後のクリエイターに強烈な影響を及ぼしている。

1970年代からテレビのオカルト特番などで扱われるさらに前史として、紀行もの、秘境探検ものなどがある。1962年の作品『世界残酷物語』は、いわゆる残酷映画、ショック映画、モンド映画と呼ばれる映画で、フェイクドキュメンタリーである。なお、日本でホラー映画が広がった要因の一つは、1980年代のビデオデッキ普及率の上昇だ。それと同時にレンタルビデオ店も増えてきて、そこに並べるためのコンテンツとして重宝された。

その後、『ゾンビ』に影響を受けた作品が大量に出てきた。1979年ルチオ・フルチの『サンゲリア』では、腐乱度の高いゾンビが登場したり、サメと戦うゾンビが出てきたりした。1985年ダン・オパノンの『バタリアン』では、ゾンビを面白おかしく描いている。『バタリアン』は『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』のパロディという体で、コミカルに描かれている。原題は『リターン・オブ・ザ・リビングデッド』である。正統派ゾンビをちゃ

かしたような映画で、ゾンビが走ったり、頭をつぶしても平気だったり、もっとたくさん人間を食べたいとゾンビが警察無線を使って応援を呼ぶような描写がある。ジャンルの王道を外したものを作ることで、ゾンビジャンルが拡大していった。

映画以外の様々な分野も影響を受け、飛び火していく。1980年代には、その他のメディアでもゾンビがよく見られた。マイケル・ジャクソンの『スリラー』のPVでゾンビが踊って注目されたのは有名だ。現在まで人気の『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズの作者である荒木飛呂彦は、本人の自著の中で1番影響を受けた映画を『ゾンビ』だと書いている(荒木 2011)。『ジョジョの奇妙な冒険』は、最初はオカルト的なヴァンパイア物の話であったが、徐々に雰囲気の変化していった。1980年代にゾンビ映画が多いといってきたが、1年ごとにみていくと、ずっと多かったわけではない。後半の1987年からの増加が顕著だ。これは、ゾンビが他のメディアにも普及していき、人々の目に触れることが多くなってきたことが、その背景にあるのではないか。

6. ゾンビのマルチメディア展開

日本では1983年にはファミリーコンピュータが発売され、娯楽の多様化を促進した。ファミコンを社会現象にまで押し上げたソフトに『スーパーマリオブラザーズ』や『ドラゴンクエスト』がある。実は、大人気テレビゲームシリーズの『ドラゴンクエスト』にもゾンビは登場している。ゾンビというネーミングではなく「くさったしたい」という名のキャラクターだ。では、ゲームの中でゾンビはどのような存在として描かれているのか。『ドラゴンクエスト』は西洋的なファンタジーの世界であるので、中世の村人のような恰好をしている。手を前に突き出し、よだれを垂らして意識がないような状態で、まさにゾンビのようだ。この「くさったしたい」は、仲間を呼ぶという能力を持つモンスターだ。この、仲間を呼ぶというスキルは、他のモンスターも使用するもので、同じモンスターや違うモンスターをもう一体出現させるものだ。「くさったしたい」の場合は、呼んだ仲間も「くさったしたい」である。つまり、ゾンビが伝染していくことや、どこからともなく現れることを、この機能で表したかったと考えられる。「ファミリーコンピュータ」の機能の限界で、グラフィックは動かない。そのため、ステータス上の設定としてゾンビ的な特徴を表現している。

『ドラゴンクエスト』発売から25周年を記念して発行された『ドラゴンクエスト25thアニバーサリー モンスター大図鑑』では、収録作品のドラゴンクエストシリーズ34作品と約1600種類のモンスターを紹介されている。その中で「くさったしたい」は、ドラクエでメジャーなキャラクターである「スライム」や「ドラキー」、「メタルスライム」に次いで4番目に紹介されている。この本では、モンスターは登場作品数の多い順番で紹介されており、「スライム」は『ドラゴンクエスト』のアイコン的な存在で、29作品登場しており、「くさったしたい」は24作品と、多くのシリーズに登場していることがわかった。設定として

は「邪悪な魂が宿って動き出した死体。くさっているからか、体内には毒がたくわえられており、くさった死体にひっかかれたり息を吹きかけられると毒に冒されてしまうことも。また、『DQV』では舌でなめまわしてきたり、『トルネコ』シリーズでは盾をサビさせる液体をはいたり、冒険者を弱らせる攻撃も得意。ゾンビだけにしぶとく、仲間を呼んだりすることもあるので、旅になれない冒険者は苦しめられる」という設定になっている。「邪悪な魂」などといっている点は呪術的で、どちらかというとヴァドゥー・ゾンビ的な設定なのだが、冒険者を弱らせる、仲間を呼ぶなど、感染して増えていくゾンビを意識していることがわかる。これに限らず、コンテンツに出てくるゾンビの設定は、様々な年代のものを組み合わせているものがよく見られる。

テレビゲームに登場するゾンビはどんどん進化を遂げていった。ゲームハードの性能が上がっていくにつれて、グラフィックも良くなっていく。2000年代のゾンビ映画ブームを作ったゲーム作品『バイオハザード』は、アクション・アドベンチャー・謎解きというジャンルで認識されている。あるいは、その後に出た『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』で、ガンシューティングというゲームセンターでよく見られる銃のゲームの中にゾンビが出てきている。さらに、同じ会社からのパロディとして出てきたのが『ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド』だ。タイピングでゾンビを倒すゲームである。このゲームは、パソコンが普及していないと成立しないものと言えよう。

『バイオハザード』を中心とした日本のゲーム、および『バイオハザード』の実写映画のヒットの影響で、2000年代以降、ゾンビ映画ブームが再燃したと考えられるが、実は、ゲーム『バイオハザード』自体が、『ゾンビ』に大きく影響を受けていることを開発者は語っている。ゲーム中には、確かにロメロの『ゾンビ』に登場するシーンに近い演出がなされており、その影響を見ることができる。また、ゲーム『バイオハザード2』のCMはジョージ・A・ロメロ監督に依頼し、実際に制作、放映された。海外文化が日本人に影響を与え、その日本人が制作したゲームがヒットして海外に渡り、海外で映画化されることによってゾンビ映画のブームが起こったわけだ。

先日ゲームセンターに行ったところ、『セーラーゾンビ』というゲームがあった。本作を紹介した公式ウェブサイトを見ると「撃ちぬけ愛のワクチン弾!」、「ゾンビになった AKB メンバーを救うのは君だ!」と書かれている。ゲームジャンルは、2人協力ガンゲーム×リズムアクションとなっている。本作は「ドラマ」や「マンガ」でメディアミックス展開もしている。ゲーム内容は、最初に AKB メンバーを1人選ぶ。ゾンビ化現象が起こり、選んだメンバーと共に、ゾンビになってしまった AKB メンバーや AKB のファンと対峙する。さすがに、他メンバーやファンを銃で倒していくという設定は問題があると思われ、「ワクチン弾を撃ち込む」ということになっている。基本的にはシューティングゲームなのだが、話が進むと要所所で音楽が鳴り響き、ゾンビになった AKB メンバーが踊り出し、そのリズムに合わせてボタンを押すというリズムアクションゲームになる。このコンテンツを理解するためには、様々なメディア・コンテンツ文化を知ることが必要だ。アイドルとは何

か、ゾンビとは何か、こうしたことが分からなければ意味不明だと思われる。

7. 2000年代のゾンビ

2000年代以降、ゾンビ映画は急激に増加した。量的に増えたのと同時に、ゾンビの特徴にも大きな変化があった。全力で走るゾンビが登場し始めたのだ。『バタリアン』でも走る描写はあったが、それは、ジャンルの常識を破るという意味で、ギャグ描写であった。だが、2004年に公開された『ドーン・オブ・ザ・デッド』（監督：ザック・スナイダー）では、ロメロの『ゾンビ』のリメイクであるにも関わらず、猛ダッシュするゾンビが描かれた。『ドーン・オブ・ザ・デッド』は『ゾンビ』のリメイク版だが、話の展開はかなり違う。ショッピングセンターが出てくる所以外にあまり共通点がない。イギリスの『28日後...』という作品でも全速力で走っており、この二作が現在に至るまでの全力ダッシュ系ゾンビの始祖と言われている。しかし、この作品で登場する存在のことを「ゾンビ」とすると、監督であるダニー・ボイルは言っていない。ジョージ・A・ロメロが監督をした『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』と同じ状況だ。本作に登場する存在は、あくまでも、凶暴性をむき出しにしてしまうウィルスに感染した人間の感染者である。『ドーン・オブ・ザ・デッド』と近い時期に公開されたこともあって、走るゾンビ映画だと視聴者に認識されたのだろう。

走るゾンビについては、ゾンビファンの中で賛否両論ある。ゾンビはノロノロ動くものであって、走るものではないという意見も多い。ここで、ゾンビの移動速度について考えてみたい。「ゾンビ化」が価値観の伝播を表現しているとしたら、情報社会の特徴が全面化し、価値観の伝播スピードが速くなった2000年代に、ゾンビの速さが速くなるのは表裏的には妥当とも言える。

ゾンビの高速化の一方、『ウォーム・ボディーズ』（監督：ジョナサン・レヴィン）という作品も出てきた。ゾンビになっていた男性が生者の女性に恋することで、人間に戻る。ラブストーリーであり、ゾンビ物にはあまりないタイプのものだ。ヴァンパイアはかっこよかったり、力強かったり、血を吸う行為にはセクシュアルな魅力もあるためラブストーリーになることが多かった。それに対し、ゾンビは死体であり動きは鈍く、腐敗して見た目が汚いことも多く、なかなかラブストーリーには向かなかったと考えられる。

特に、『ウォーム・ボディーズ』の面白いところは、「ゾンビが人間に戻る」部分だ。これまでのゾンビは、人間に戻ることはほとんどなかった。一度死んだ後にゾンビになっている場合は、「死」に可逆性を与えることは難しい。ウィルスに感染してゾンビになりそうになるもののワクチンの効果で治る、という描写はよく見られたが、一度完全にゾンビになってしまったものが元に戻るというのはあまり見られなかった。人間からゾンビへの変化はあっても、ゾンビから人間への変化が描かれるのは珍しい。

『ウォーム・ボディーズ』では、ゾンビになってしまった存在には、さらにその「後」が

ある。ゾンビになって時間がたつと「ガイコツ」という存在になるという設定だ。ゾンビの時は、話すことはできないが、まだ意識があり、人を食うことに少しためらいがあるが、「ガイコツ」になるとまったくコミュニケーションのできない状態になる。凶悪な存在になり、人間にもゾンビにも襲い掛かるモンスターになってしまう。つまり、本作のゾンビは「人間」と「戻ってこられないあちら側の存在」ではなく、その「間」に位置づけられている。

あるいは日本のマンガ作品『さんかれあ』（はっとりみつる）という作品がある。ゾンビ映画大好きな男子高校生の「降谷千紘（ふるやちひろ）」が死んだ猫のペットを蘇らせるために蘇生丸という薬を作ってしまう、それを飲んでしまった女子高校生の散華礼亜（さんかれあ）がゾンビ化してしまうという話である。名前は『サンゲリア』をもじったもので、設定としては『ペットセメタリー』などのゾンビ映画へのオマージュがたくさん盛り込まれている。このようなメタ的なゾンビ作品もある。

また『就職難！ゾンビ取りガール』（福満しげゆき）という作品もある。本作は、ゾンビが日常的にうろついている世界を描いている。多くのゾンビコンテンツは、ゾンビが出てくる点に非日常性を持たせるものや、ゾンビが多くいる非日常な世界をどのようにして生き抜いていくのか、というものが多い。そのような中、ゾンビが普通にいる世の中を描いた作品である。ゾンビは野良犬や生ごみなどと同じような扱いで、基本的には害はない。人に害を成す事態となった場合は、公的なゾンビ回収業者が呼ばれ、その業者が回収していく。本作の世界観では、自然死や病死した70歳以上の高齢者のゾンビがほとんどで、体力も落ちた状態でゾンビ化しており、それほど脅威になっていない。ロープや網などを使って回収していく。昔のコンテンツには、あまり見られなかった、ゾンビが社会の仕組みの中に組み込まれている状況を描くようになっていく。

さらに、面白い設定を持った『異骸』（佐井村司）という作品がある。物語は、これまでのゾンビコンテンツと同様に、ある日突然ゾンビが出現するところから始まる。次々と人を襲い、襲われた人々もまたゾンビ化していく。ところが、不思議な事に、一定時間がたつと、ゾンビ化した人々は意識を取り戻したのだ。それで済めば平和なのだが、さらに一定時間たつと、再度ゾンビ化して襲いかかってくるようになる。つまり、いつ何時ゾンビに変貌するかわからない人間という状態になる。『ウォーム・ボディーズ』のように元に戻るのではなく、行ったり来たりを繰り返す存在になる。一定時間たつと人間に戻るということは、ゾンビと人間の間に対話機会がある、ということだ。人間サイドはゾンビたちに、「ゾンビになっている間は外から施錠する建物に入っていてほしい」と持ち掛ける。そして、その間にゾンビを殺してしまおうと画策する。それに対して、ゾンビは「約束が違う」と、狂暴化し、信頼関係が崩れる。こうした中で、どのように関係性を取り結んでいくのかが描かれている。

現代のコンテンツの中には、狭義の「ゾンビ」ではなくとも、「ゾンビ的な存在」が描かれているものがたくさんある。不死者、意識が無い、人を喰う、被害が拡大していく、

こうした設定や存在を描く物語が人気を博している。『魔法少女まどか☆マギカ』の中には、台詞としてゾンビが出てくる。魔法少女は、基本的に、魔法を使って悪者を退治したり、人々の夢を叶えたりするが、その力を得るために、どのような代償を負うのかを考えた作品である。本作の世界では、魔法少女になると、なんでも1つ願い事が叶うが、実は魔法少女になった時点でその少女の命はソウルジェムという石の中に入ってしまった。肉体と意識は切り離されてしまっている。ある種騙され、説明を受けなくて人間ではなくなっているのだ。魔法少女が戦う相手は魔女である。魔女というのは負のエネルギーを発することで、人を死においやる存在だ。これを撃退するために魔法少女たちがいる。だが、その魔女はどこから来たかという、実は元々は魔法少女だったということが後からわかる。魔法の力を使いすぎるとソウルジェムが濁り、魔法少女たちが魔女になっていくのだ。その奇妙な生態系に巻き込まれていく。その仕組みに登場人物たちが気付いた時、自分自身がゾンビになっていることに気付く。魔女は、意識が無く、悪意をどんどん伝染させ拡大させていく存在だ。まさにゾンビ的である。あるいは『進撃の巨人』（諫早創）だ。人間を食べる巨人が登場する話で、見た目は人間に似ているのだが、コミュニケーションをとることができず、ただ人間を食おうと襲い掛かってくる。本作はまだ完結していないが、どうやら、巨人も元は人間だったという話になってきている。これもやはり、ゾンビ的な「人を食べる」存在である。『東京喰種』（石田スイ）は大学生の間で女子にも人気のある作品で、人を食べなければ生きていけない「喰種（グール）」という存在が出てくる話である。人間と喰種の間で存在が主人公である。『亜人』（桜井画門）という作品は、死んでもすぐ復活する性質を持った人間を描いている。死んでもすぐに復活するということから、研究に使われたり、迫害されたりする。亜人の中に、人間に反旗を翻す者も現れ、逆に、人間に亜人擁護派がいたりする。様々な価値観がせめぎ合っているのである。

このように考えていくと、ゾンビものは、我々とはわかりあえないかもしれない、相容れないかもしれない「異文化」や、同じ空間に居合わせなければならない「他者」といかに関係していくかといった問題を扱い始めている。我々は意識的、無意識的に、こうしたことに興味を持っているのではないだろうか。

8. まとめ

本稿では、「ゾンビ」に着目して、その表象の歴史的整理を行うことで、メディア越境的、そして、国際的に広がってきたプロセスを確認した。その上で、なぜ今「ゾンビ」がよく取り上げられているかについて、コンテンツの内容上の変化を追いながら、考察した。その結果、現在「ゾンビ」や「ゾンビ的なもの」を描くコンテンツでは、「他者」との交流の可能性や不可能性が扱われていることが分かった。現在の日本の社会状況に結びつけると、インバウンドの隆盛で海外からの旅客が増えていることや、ヘイトスピーチの問題、移民の問題、いじめやスクールカーストの問題などがある。これらは、自分とは少し異なる

る他者と、いかに対峙するかという課題を突き付けられる状況だ。

これは、クイズを解くとクリアした人だけが脱出できる「リアル脱出ゲーム」、アメリカの大学で流行った鬼ごっこ「ヒューマン VS ゾンビーズ」、見知らぬ人々とカードゲームやボードゲームが楽しめるカフェ、ハロウィンの狂騒などといった、コミュニケーション指向型のメディアやイベントの流行と、無関係では無いのかもしれない。

【参考文献】

荒木飛呂彦 2011 『荒木飛呂彦の奇妙なホラー映画論』 集英社

伊東美和 2003 『ゾンビ映画大事典』 洋泉社

伊東美和 2011 『ゾンビ映画大マガジン』 洋泉社

岡本健 2013 『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』 北海道冒険芸術出版

岡本健 2015 『コンテンツツーリズム研究 — 情報社会の観光行動と地域振興』 福村出版

岡本健 2016 『ゾンビ学』 人文書院

W・B・シーブルック（著）林剛至（訳）1968 『魔法の島 ハイチ』 大陸書房

Dandle, P 2000 『The Zombie Movie Encyclopedia』, Mcfarland & Co Inc Pub

Dandle, P 2012 『The Zombie Movie Encyclopedia Volume2: 2000-2010』, Mcfarland & Co
Inc Pub

（2015年12月26日、生活美学研究所本年度情報美学研究会における講演に基づく）

コーディネーター 武庫川女子大学生生活環境学部教授 藤 本 憲 一