

プロローグ

海外のゾンビ映画もので盛り上がった時期から、日本のゲームのゾンビものが海外で映画化される昨今、日曜日のゴールデンタイムの連続 TV ドラマにゾンビものが初めて登場した。日本の映画界でも日本人が製作したゾンビものが注目を浴びた。視聴するゾンビであった。

一方で自分自身がゾンビになるという楽しみ方も出現してきた。それはコスプレである。コスプレの定義にもよるが、『タコマタイムズ』（1912年5月24日）の記事、1939年に開催された第一回ワールドコン（the World Science Fiction Convention）でフォーレスト・J・アッカーマン（Forrest James Ackerman, 1916-2008）が SF のキャラクターに仮装したものが最初であるようだ。⁽¹⁾ 今でこそコスプレ単独の大会が開催されているが、もともとはコミックマーケットの会場にコスプレイヤーが登場するようになり、日本でもコスプレが定着し始めると、コスプレは多様化し日本ではハロウィーンと結びつくようになったのだ。日本のハロウィーンは若者の新しいイベントとしてすっかり定着した。⁽²⁾ コスプレの中でもここ数年増えているのが「ゾンビ」である。映画やハロウィーンなど、若者が中心が夢中になる娯楽や行事をポップカルチャーとして捉え、もともと無関係であったハロウィーンとゾンビがどのように結びついてきたのか、ゾンビ映画がどのように日本に定着してきたのかなど、特に日本のポップカルチャーにゾンビが定着した経緯を考察する。

1 ハロウィーンにゾンビは合うのか？

ハロウィーンにどうしてゾンビに合うのかを考えてみたい。これにはハロウィーンの本来的の意味をまず確認しておきたい。ケルト文化の背景を持つハロウィーンは、もともとは“Samhain”（サムヘイン祭）であり、そこでは収穫を祝う祭と死者の魂が現世に戻る日のふたつの側面を持っていた。⁽³⁾ ⁽⁴⁾ ハロウィーンは「死者の日」の側面を持っているために、死や死者のイメージが強く連想させる。Jack-o'-Lantern も悪賢い遊び人が悪魔を騙した結果、天国へも地獄もいけなくなり、カブに憑依して安住の地を求めてさまようといった伝説がある。

Lisa Morton. *The Halloween Encyclopedia* (2003)には“zombie”の項目もなく、indexにも掲載がない。反対に June Michele Pullian and Anthony J. Fonseca, editors. *Encyclopedia of the Zombie: The Walking Dead in Popular Culture and Myth* (2014)や Roger Luckhurst. *Zombie: A Cultural History* (2015)には“Halloween”の項目もなく、indexに掲載はない。ハロウィーンは「死者の日」の側面があり、ゾンビは“the walking dead”とも言われるように「死者」と関係がある。「死者の日」と「死者」だけを見れば、

密接な関係があるが、ハロウィーンとゾンビとして見るとそこには関係はない。しかし、この関係のないものを結びつけるものが「恐怖」を体現するもので、その象徴が視覚的に表れたものが「コスプレ」ということになる。

2 ゾンビが意味するものとは？

(1) ブードゥー教

ゾンビとはもともとブードゥー教の呪術により死体が意志を持たずに生きているかのように動くものだ。ゾンビは「なる」ものではなく、「つくる」ものだ。ではなぜ作られるのか。伊東美和はその理由を3点挙げている。

- 1 無賃金の労働力
- 2 犯罪者の刑罰
- 3 復讐として対象の人間をゾンビ化⁽⁵⁾

ブードゥー教によるゾンビは魂もなければ意志もないもので、これは“zombi”と表記されている。

(2) 英語圏に紹介されたゾンビ

英語圏に馴染みのない“zombi”は英語圏では“zombie”として紹介されることになる。英語に「ゾンビ」(zombie)が登場するのは1819年であるという。

ロバート・サウジーというイギリスの詩人が、ブラジルの歴史を翻訳したとき初めてその言葉が使われた。西洋では、現在のゾンビと同じような意味でグール(Ghoul=人喰い鬼)という言葉もよく使うけど、これはアラブ起源の言葉で、中米のゾンビとはだいぶ違う。⁽⁶⁾

The Oxford English Dictionary credits Lake Poet Robert Southey as the first English writer to use the Z-word, in his 1819 History of Brazil, so Blessebois scooped him by more than 100 years in French.⁽⁷⁾

辞書に掲載されたことは大きな意味があるが、その時点で周知されたわけではない。西欧人にこのゾンビの存在が知られるようになったのは、ラフカディオ・ハーン(Lafcadio Hearn, 1860-1904)が大きな役割を果たしている。

1887年～1880年 フランス領西インド諸島マルティニーク島に滞在

1889年 *Harper's Magazine*に 'The Country of the Comers-Back' を掲載 (Zombi
の紹介あり)

1890年 *Two Years in the French West Indies*

※'Chapter IV: La Guiablesse'は上記の 'The Country of the Comers-Back'
と同じ。日本語訳では「魔女」と訳されている。

その後、William B. Seabrook. *The Magic Island* (The Literary Guild of America, 1929)
によりアメリカでゾンビで知られるようになった。このマジック・アイランドとはハイチ
のことである。ハイチはアメリカ占領下にあり、ハイチにおけるブードゥー教の儀式によ
るゾンビの記録になっているのだ。Ozzy Inguanzo. *Zombies on Film: the Definitive Story
of Undead Cinema* (2014)では次のように述べている。

Prior to *Night of the Living Dead*, zombies had been almost exclusively derive
from Haitian folkore, and were associated with voodoo cults and mind control as
depicted in *White Zombie* (1932).⁽⁸⁾

『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』が登場する以前の「ゾンビ」というものは、
ほとんどの場合が必ずハイチの民間伝承に由来し、ブードゥー教信仰とマインド・コン
トロールがセットになった存在だった—『ホワイ・ゾンビ (恐怖城)』(1932)が描いた
ようにである。⁽⁹⁾

英語圏＝キリスト教文化圏とは言えないが、イギリスやアメリカにとってキリスト教の影
響は歴史的にも大きく、生活文化においても深く根付いていることは否定できない。まし
ては「死」や「死者」に対する考え方は宗教の影響を受けやすいことは当然だ。当時のア
メリカにとってハイチは未知なる国であり、ブードゥー教の儀式やゾンビの存在は神秘に
満ち、恐怖でさえあつたらう。

手元にある *Macmillan English Dictionary for Advanced Learners* (School edition,
2006)の“zombie”では次のような定義となっている。

- 1 *informal* someone who does not seem to know or care about what is happening
around them and moves very slowly, especially because they are very upset or tired
- 2 a dead person in some religions and stories who looks and behaves as though they
are alive as a result of magic⁽¹⁰⁾

ちなみのその下には“zombify”があり、次のような定義となっている。

informal to change someone into a zombie⁽¹¹⁾

動詞形にもなっている。なお、最近では“zombie company”なる用語もある。インターネット上の「weblio 英和・和英辞典」では次のような定義となっている。

zombie company とは

主な意味

ゾンビ企業（ゾンビきぎょう、あるいはゾンビ会社、英語: **Zombie company**）とは、経営が破綻しているにもかかわらず、銀行や政府機関の支援によって存続している企業・会社のことである。⁽¹²⁾

Bard Glosserman “Zombie companies feed off the living” (the japan times, Dec 8, 2020)でも次のように紹介されている。

A zombie company is defined as a firm that can't generate enough business to operate without ongoing financial assistance. ⁽¹³⁾

(3) 新村出編『広辞苑』と松村明編『大辞林』の「ゾンビ」

日本語ではどうだろうか。ここでは例として新村出編『広辞苑』と松村明編『大辞林』を見ておきたい。

『広辞苑』（1955年5月、初版）

※見出し語なし

『広辞苑』（1969年5月、第2版）

※見出し語なし

『広辞苑』（1976年12月、第二版補訂版）

※見出し語なし

『広辞苑』（1983年12月、第三版）

※見出し語なし

『広辞苑』（1991年11月、第4版）

※見出し語なし

『広辞苑』（1998年11月、第5版）

※「[zombie] 呪術によって生き返った死体」⁽¹⁴⁾

『広辞苑』（2008年1月、第6版）

※「[zombie] 呪術によって生き返った死体」⁽¹⁵⁾

『広辞苑』（2018年1月、第7版）

※「[zombie] 呪術によって生き返った死体」⁽¹⁶⁾

『大辞林』(1988年11月、初版)

※「[zombie] ①ブドゥー教でいう蛇体の神。②怪奇映画に登場する無言・無意志で歩き回る死体。」⁽¹⁷⁾

『大辞林』(1995年11月、第2版)

※「[zombie] ①ブドゥー教でいう蛇体の神。②怪奇映画に登場する無言・無意志で歩き回る死体。」⁽¹⁸⁾

『大辞林』(2006年10月、第3版)

※「[zombie] ①ブドゥー教でいう蛇体の神。②怪奇映画に登場する無言・無意志で歩き回る死体。」⁽¹⁹⁾

『大辞林』(2019年9月、第4版)

※「[zombie] ①ブドゥー教でいう蛇体の神。②怪奇映画に登場する無言・無意志で歩き回る死体。」⁽²⁰⁾

改訂の時期と見出し語として掲載された時期をみると1980年代からあたりから日本でもその名が知られてきた可能性が高い。「『広辞苑』『大辞林』『大辞泉』の違いと特徴／最新版情報」(2017.11.21)によれば、『広辞苑』と『大辞林』の特徴は以下の通りである。

【広辞苑】の特徴「国語も百科もこの一冊」

「広辞苑」の語釈の順序は、古い時代の言葉の解釈からはじまっています。よって、現代人には馴染みのない解釈が冒頭に登場するケースが少なくありません。

また、1955年(昭和30年)に発行された初版に掲載の言葉もほぼ削除せずそのまま残り、今では使われなくなった言葉や古語が多数収録されていることが特徴です。

ちなみに「広辞苑」のキャッチフレーズは「国語も百科もこの一冊」です。

【大辞林】の特徴「現代へのこだわり」

「広辞苑」を超える辞典を目指してつくられた「大辞林」の語釈の順序は、最近の言葉の解釈からはじまるスタイルをとっています。

今、最も使われている語句の解釈から語釈が掲載するという「現代」にこだわるコンセプトのもと、「広辞苑」に載らない文化人やサブカルチャーの人名も多数収録しています。

⁽²¹⁾

『大辞林』は現代にこだわるコンセプトということから、「ゾンビ」が『広辞苑』よりも10年早く取り上げられた事情は理解できよう。

(4) 日本で「ゾンビ」はいつからか？

現代にこだわる『大辞林』(1988年11月、初版)が初版から「ゾンビ」を見出し語で取り上げた背景を考えるにあたり、1970年代から1980年代前半における日本のゾンビを取り巻く状況を見ておこう。映画の影響が強いと思われる。日本の妖怪や幽霊とは異なり、意志を持たない動く死体の恐怖がゾンビにはある。

1968年 ジョージ・A・ロメオ監督『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』(アメリカ)

※ゾンビの原型を作り上げる。日本では劇場未公開映画。

※日本では劇場未公開であるため、一般的に日本での大きな影響はなかったと考えられる。

1978年 ジョージ・A・ロメロ監督『ゾンビ』(イタリア・アメリカ)

※日本公開は1979年3月。

1979年 ルチオ・フルチ監督『サンゲリア』(イタリア・アメリカ)

※日本劇場公開は1980年5月24日。

1981年 ヴィンセント・ドーン(ブルーノ・マッティ)監督『ヘル・オブ・ザ・リビングデッド』(イタリア・スペイン)

※日本劇場未公開

1982年 マイケル・ジャクソン『スリラー』(アメリカ)

※13分34秒のミュージック・ビデオ(現在で言うプロモーションビデオ)でゾンビダンスが話題となる。

時系列で見ると、日本での映画公開等を考えると、ジョージ・A・ロメロ監督『ゾンビ』(1978)の日本公開が1979年3月であったこと、その後、マイケル・ジャクソンのMV『スリラー』は一躍ゾンビブームを巻き起こしたことは想像に難くない。筆者も丁度のこの頃、リアルタイムでその時のことを経験している。岡本健「メディア・コンテンツと観光—ゾンビ映画の社会学—」(2016)でも次のように述べている。

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これ、その後ホラー・スプラッターブームが起これる。⁽²²⁾

日本でも戦前、1936年8月1日に公開されたマイケル・カーティス監督『歩く死骸』(アメリカ、1936)もあった。原題は*The Walking Dead*である。また、1960年代に日本のテレビ放映で『生と死の間に』が公開されたという記事もあるが、確認中である。これはジ

ヤック・ターナー監督『私はゾンビと歩いた!』（アメリカ、1943）のこのようだ。劇場公開されたのが2017年11月20日である。なお、当然のことだが、この2つの映画については特にいわゆるゾンビブームを起こすまでには至っていない。

1970年代から1980年代中頃に日本で公開されたオカルト、ホラー、スプラッター映画をざっと上げれば以下のようなだろう。

1973年12月 ウィリアム・フリードキン監督『エクソシスト』（アメリカ）

※日本公開は1974年7月。

1975年8月 ジム・シャーマン監督『ロッキー・ホラー・ショー』（イギリス・アメリカ）

※日本公開は1976年8月。

1978年9月 ジョージ・A・ロメロ監督『ゾンビ』（イタリア・アメリカ）

※日本公開は1979年3月。

1978年10月 ジョン・カーペンター監督『ハロウィン』（アメリカ）

※日本公開は1979年8月。

1979年8月 ルチオ・フルチ監督『サンゲリア』（イタリア・アメリカ）

※日本公開は1980年5月。

※『サンゲリア』の原題は *Zombie*。

1980年3月 テレビ放映:TBS『月曜ロードショー ウィリアム・フリードキン監督『エクソシスト』（1980年3月31日初放送）

1980年5月 ショーン・S・カニンガム監督『13日の金曜日』（アメリカ）

※日本公開は1980年8月。

1981年5月 テレビ放映:TBS『月曜ロードショー /ハロウィン ついに来た恐怖の夜!しのび寄る白い殺人鬼』1981年5月11日初放送）。

1981年5月 トニー・メイラム監督『バーニング』（アメリカ・カナダ）

※日本公開は1981年8月。

1982年3月 テレビ放映:TBS『金曜ロードショー ルチオ・フルチ監督『サンゲリア』（1982年3月19日初放送）。

1982年7月 テレビ放映:テレビ東京『木曜洋画劇場 ジョージ・A・ロメロ監督『ゾンビ』（1982年7月1日初放送）。

1983年8月 テレビ放映:テレビ朝日『日曜洋画劇場 ショーン・S・カニンガム監督『13日の金曜日』（1983年8月21日初放送）

1985年3月 テレビ放映:フジテレビ『ゴールデン洋画劇場 トニー・メイラム監督『バーニング』（1985年3月9日初放送）

1985年8月 ダン・オバノン監督『バタリアン』（アメリカ）

※日本公開は1986年2月。

1987年 6月 テレビ放映：日本テレビ『金曜ロードショー／最新ショック&ホラー超
ヒット作TV初登場「バタリアン」今夜あの有名人？オバンバ登場 もう限界ですー』
(1987年6月5日初放送)

ゾンビ映画の前にすでに『エクソシスト』が公開されており、ホラーの下地が十分に出来上がっていたことになる。ホラー映画という表現もこのあたりから誕生しているようだ。それまでの映画は恐怖映画のカテゴリーで、ドラキュラ、フランケンシュタイン、ミイラといった魔人や怪人の類である。死体が蘇るといった点ではフランケンシュタインやミイラも同様であるが、不気味なのは意志がない、あるいは本能のまま、つまりは生きている人間にかみつく、又は人間の肉を食らうというただそれだけのために動いているというゾンビだ。

劇場版の映画以上にゾンビが知れ渡ったのはテレビでも放映されたと言う点は見逃せないという点だ。一般家庭にゾンビが群がるシーンや人間を襲うシーンがお茶の間のテレビに流れたのだ。上記の表を見れば1980年3月にテレビで『エクソシスト』が放映され、以降は継続的に放映されることになる。ふだん映画館に足を運ばない人もテレビを通してみる事が出来た背景とその影響を大きいだろう。

(5) エンターテインメントのゾンビ

ゾンビはイギリス詩人ロバート・サウジーがブラジルの歴史書を訳し、ハーンやシーブルック等によって英語圏にゾンビは紹介されるが、それによってゾンビが一般的に知られるようになったわけではない。一般的にゾンビが知られるようになったのはエンターテインメントの力である。日本では劇場未公開であるが、ジョージ・A・ロメオ監督『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』(1968)がゾンビの原型を作り上げた。しかし、この映画では、「ゾンビ」という名称は使わず、「グール」などと呼ばれていたが、アラブなどの伝説だった「グール」を「ゾンビ」に近づけたのが、H・P・ラヴクラフトである。⁽²³⁾

アメリカでは、その後、ゾンビを冠にした世界初のゾンビ映画としてはヴィクトリー・ハルペリン監督『ホワイト・ゾンビ』(1932)、舞台化作品として、ケネス・ウェッブ『ゾンビ』(1932)がある。『ホワイト・ゾンビ』は日本では未公開であったが、邦名では『恐怖城』と表現されていることが多い。ゾンビ関係の映画やイベントなどについては筆者はすでに「ハロウィーンとゾンビ」(2020)⁽²⁴⁾で紹介したが、その内容を精査してここで再度紹介しておきたい。

1920年 ロベルト・ヴィーネ監督『カリガリ博士』(ドイツ)

※ゾンビ映画の始祖として位置付けるものがある。⁽²⁵⁾

1930年 ウォルター・フラッター監督『キュリオシティーズ』(アメリカ)

- ※短編ニュース映画。ブードゥー教儀式の紹介。⁽²⁶⁾
- 1932年 ヴィクトリー・ハルペリン監督『ホワイト・ゾンビ』（アメリカ）
 ※世界初のゾンビ映画。⁽²⁷⁾⁽²⁸⁾⁽²⁹⁾ 邦名は『恐怖城』。
- 1933年 トーマス・ベントレー監督『リビング・デッド』（アメリカ）
 ※舞台劇の映画化。
 ※ゾンビは登場しない。⁽³⁰⁾⁽³¹⁾
- 1933年 T・ヘイズ・ハンター監督『月光石』（イギリス）
 ※原題は *The Ghoul*. エジプトの宝石エターナル・ライトが死後の蘇りの原因。
- 1935年 ジョージ・ターウィリガー監督『オウアング』（アメリカ）
- 1936年 エドワード・ハルペリン、ヴィクター・ハルペリン監督『ゾンビの反乱』（アメリカ）
- 1936年 マイケル・カーティス監督『歩く死骸』（アメリカ）
 ※日本公開は1936年8月1日。
 ※原題は *The Walking Dead*.
- 1940年 ジョージ・マーシャル監督『ゴースト・ブレイカーズ』（アメリカ）
- 1941年 ジョージ・マーシャル監督『死霊が漂う孤島』（アメリカ）
- 1943年 ジャック・ターナー監督『私はゾンビと歩いた!』（アメリカTV）
 ※日本公開は2017年11月20日。
- 1944年 ウィリアム・ボーディン監督『ブードゥーマン』（アメリカ）
- 1945年 ゴードン・ダグラス監督『ブロードウェイのゾンビ』（アメリカ）
- 1959年 エド・ウッド監督『プラン9・フロム・アウトースペース』（アメリカ）
 ※SF映画。宇宙人がゾンビを作り出す設定。
- 1964年 ウバルド・ラゴーナ監督『地球最後の男』（アメリカ・イタリア）
- 1966年 ジョン・キリング監督『吸血ゾンビ』（イギリス）
- 1968年 ジョージ・A・ロメオ監督『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』（アメリカ）
 ※ゾンビの原型を作り上げる。日本では劇場未公開映画。
- 1971年 アマンド・デ・オッソリオ監督『エル・ゾンビ／落ち武者のえじき』（スペイン）
- 1974年 ホルヘ・ロウ監督『悪魔の墓場』（イタリア・スペイン）
- 1978年 ジョージ・A・ロメロ監督『ゾンビ』（イタリア・アメリカ）
 ※日本公開は1979年3月。
- 1979年 ルチオ・フルチ監督『サンゲリア』（イタリア）
- 1981年 ヴィンセント・ドーン（ブルーノ・マッティ）監督『ヘル・オブ・ザ・リビングデッド』（イタリア・スペイン）
- 1982年 マイケル・ジャクソン『スリラー』（アメリカ）
 ※13分34秒のミュージック・ビデオ（現在で言うプロモーションビデオ）でゾンビダ

ンスが話題となる。

1985年 ダン・オバノン監督『バタリアン』（アメリカ）

※シリーズ化された。

※原題は *The Return of the Living Dead*。

※日本公開は1986年2月。

1985年 リッキー・ラウ監督『霊幻道士』（香港）

※日本でも以降キョンシー・ブームとなる。

※日本公開は1986年4月。

1989年 メアリー・ランバート監督『ペット・セメタリー』（アメリカ）

※ペットのゾンビが中心で登場。

1991年 小水一男監督『バトルガール』（日本）

※海外では *Living Dead in Tokyo Bay* として公開。

2000年 ゾンビウォーク

※Gencom2000 (Gen Con gaming convention 2000)、アメリカ・ミルウォーキーで始まる。

2002年 ポール・W・S・アンダーソン監督『バイオハザード』（アメリカ・イギリス・ドイツ）

※原作はゲームソフト。日本公開は2002年8月。

2004年 アレクサンダー・ウィット監督『バイオハザードII アポカリプス』（アメリカ・イギリス・ドイツ）

※日本公開は2004年9月。

2006年 エリック・フォースバーグ監督『ゾンビ・オブ・ザ・デッド 感染病棟』（アメリカ）

※日本では劇場未公開。

2006年 佐藤大輔原作／佐藤ショウジ作画『学園黙示録』（日本）

※『月刊ドラゴンエイジ』（2006年9月号～2013年5月号、KADOKAWA）

2006年 世界ゾンビの日 (World Zombie Day) ⁽³²⁾

※10月10日。

2007年 ラッセル・マルケイ監督『バイオハザードIII』（アメリカ・イギリス・ドイツ）

※日本公開は2007年11月。

2009年 ルーベン・フライシャー監督『ゾンビランド』（アメリカ）

2010年 はっとりみつる『さんかれあ』（日本）

※『別冊少年マガジン』（2010年1月号～2014年10月号、講談社）

2010年 ポール・W・S・アンダーソン監督『バイオハザードIV アフターライフ』（アメリカ・イギリス・ドイツ）

※日本公開は2010年9月。

- 2010年 フランク・ダウボン企画『ウォーキング・デッド』（アメリカ TV ドラマ）
※2010年11月にシーズン1、日本で放映。
- 2011年 蔵石ユウ原作／イナベカズ作画『アポカリプスの砦』（日本）
※『月刊少年ライバル』（2011年10月号から2014年7月号、講談社）、『新雑誌研究所』（2014年8月19日～2015年8月4日、講談社）
- 2011年 ユニバーサル・スタジオ・ジャパンの「ハロウィーン・ホラーナイト」（9月23日～10月31日）
※ユニバーサル・サプライズ・ハロウィーン（2011年9月6日～11日3日）
- 2012年 海法紀光原作／千葉サドル作画『がっこうぐらし!』（日本）
※『まんがタイムきららフォワード』（2012年7月号～、芳文社）
- 2012年 ポール・W・S・アンダーソン監督『バイオハザード V リトリビューション』（アメリカ・イギリス・ドイツ）
※日本公開は2012年9月14日。
- 2013年 マーク・フォスター監督『ワールド・ウォーZ』（アメリカ）
※日本公開は2013年8月10日。
- 2013年 ジョナサン・レヴィン監督『ウォーム・ボディーズ』（アメリカ）
※日本公開は2013年9月21日。
- 2014年 漆原玖『姫路路城リビングデッド』（日本）
※全2巻（新潮社）
- 2016年 ユニバーサル・スタジオ・ハリウッドの新アトラクション「ザ・ウォーキング・デッド」開始。
- 2016年 バー・ステイアーズ監督『高慢と偏見とゾンビ』（イギリス・アメリカ）
※日本公開は2016年9月30日。
- 2016年 ヨン・サンホ監督『新感染 ファイナル・エクスプレス』（韓国）
※日本公開は2017年9月1日。
- 2016年 佐藤信介監督『アイアムアヒーロー』（日本）
- 2017年 ポール・W・S・アンダーソン監督『バイオハザード: ザ・ファイナル』（アメリカ・イギリス・ドイツ）
※日本公開は2016年12月23日と先行上映。
- 2017年 上田慎一郎監督『カメラを止めるな!』（日本）
※一般公開は2018年6月23日。
- 2017年 萩原健太郎監督『東京喰種トーキョーグール』（日本）
※公開開始日は2017年7月29日。
※原作は石田スイのマンガ『東京喰種トーキョーグール』は『週刊ヤングジャンプ』に2011年41号から2014年42号まで第1部として発表され、その後も第2部が発表されるとともに映画化もされた。

2019年 外崎春雄監督『鬼滅の刃』（日本）

※吾峠呼世晴原作のテレビアニメ。2019年4月～9月放映。

※原作は『週刊少年ジャンプ』2016年2月15日～2020年5月18日連載。

※外崎春雄監督『劇場版 鬼滅の刃 無限列車編』（2020年10月16日公開）

※鬼が登場するが、鬼の血より人間がゾンビ化する。薬により人間返りする。

2019年 木村ひさし監督『屍人荘の殺人』（日本）

※2019年12月13日公開

2021年 池田奈津子脚本／菅原伸太郎・中茎強・久保田充演出『君と世界が終わる日に』（日本）

※日本テレビ系連続ドラマ。2021年1月17日スタート

世界だけでなく、日本でも着実にゾンビブームが到来していると言ってもよいだろう。日本のゲームから誕生した『バイオハザード』、最近では上田慎一郎監督『カメラを止めるな！』（2017）はよく知られるところだ。『カメラを止めるな！』の関係で2019年の第42回日本アカデミー賞では最優秀編集賞、話題賞作品部門、優秀作品賞、優秀監督賞、優秀脚本賞、優秀主演男優賞、優秀撮影賞、優秀音楽賞、優秀録音賞を受賞している。大きな資本をバックしての映画撮影でもなく、話題を呼ぶ俳優が出演しているわけでもないこの作品が躍進したのは異例ともいえる。

また、日本のテレビでの連続ドラマとしてゾンビをテーマにした『君と世界が終わる日に』が放映されたのも初めてのことだ。竹内涼真、中条あやみといった人気俳優が出演している。

（6）お化け屋敷と融合したゾンビ

映画のように映像で体験するのと違い実物の人間がゾンビを演じる走りは何であろうか。日本にはもともと遊園地に季節限定でお化け屋敷が造られていた。手作り満載のものから、かなり高度のものでは様々だ。最近ではホラーハウスという言い方が多いようだ。また、ホラーハウスを専門に取り扱う企業も出現している。1992年1月に創立し、2018年12月に設立された株式会社ZAUNTED [ゾウンテッドコーポレーション]に注目しておきたい。会社の事業内容をホームページより見ておきたい。

定 款

〔目的〕当社は前項各号及びそれらに附帯又は関連する一切の事業を自ら営む事か・てきる。

1. お化け屋敷の企画、製作、演出、監修、プロデュース及び運営
2. ホラーによる全てのクリエイション、文化創出、社会貢献、オリジナルコンテンツ

の企画、制作及びデザイン

3. アトラクション、ライブ、ショー、各種イベント及びその他の文化事業の企画制作及び興業
4. 広告及び宣伝に関する企画、制作、運営及び管理
5. 各種イベント、展示会、キャンペーン等販売促進に関する行事の企画、立案、会場設営及び実施運営作業の請負業務
6. 商業空間、パブリック空間、ホスピタリティ空間、文化空間、ビジネス空間、イベント空間の企画、デザイン・設計、制作・施工及び運営
7. クリエイター、アーティスト、タレント、キャスト、アクター、インストラクター及びエンジニア等の養成並びにマネジメント
8. 特殊メイク、特殊造形、衣装、美術装飾及び特殊効果装置の企画、製造、販売、リース及び導入指導並びにメンテナンス
9. 著作権法、特許法、実用新案法、意匠法及び商標法に基づく権利又は著作物利用による商品の企画、製作及び販売
10. 著作権法、特許法、実用新案法、意匠法及び商標法の利用に関するマネジメント及びコンサルティング
11. 次に関する企画、制作及び開発並びに運営及び売買業
 - ① VR、AR、MR及び3D立体映像
 - ② バイノーラルサウンド技術等を活用したコンテンツ及びアトラクション
 - ③ 映像及び音声ソフトウェア
 - ④ 電子出版物、書籍及び印刷物並びに美術
 - ⑤ マルチメディア、インターネット、携帯端末機を活用したデジタルコンテンツ及びアプリケーション
12. 店舗のプロデュース
13. 看板、ネオン看板、電飾看板及び各種電子装置及びその部品類の企画、設計、施工、運営管理及び販売
14. 倉庫業及び倉庫管理業務
15. 広告業及び広告代理業
16. 各種商品、サービスの販売促進にかかる施策の企画及び実施
17. 電気工事業
18. 不動産の売買、賃貸、管理及びその仲介並びに保有、運用、有効活用
19. 各種建物のリノベーション工事の企画、設計、施工及び監理
20. 飲食店の企画、経営及びプロデュース
21. 都市開発、地域創生、町興しに関する企画、制作及びそのノウハウの提供
22. 恐怖感情の心理研究、調査、分析、応用及びそれらのデータの提供
23. 医療用の人体ダミー及び身体部位ダミーの開発、製造及び販売

24. フランチャイズシステムによる前各号事業の研究開発並びに加盟店・会員制事業等の業務委託先の募集及び指導育成に関わる一切の事業
25. 出版業
26. 各種賞品、グッズの企画、開発、製造及び販売
27. 各種サロンの企画、運営及びプロデュース
28. 各種車両の運行及びその請負
29. 一般旅行業、国内旅行業及び旅行業代理店業
30. 労働者派遣事業
31. 有料職業紹介事業
32. 前各号に関連する受託及び調査・企画・研究・開発及びコンサルティング業
33. 前各号に附帯関連する一切の事業⁽³³⁾

約款の「1. お化け屋敷の企画、製作、演出、監修、プロデュース及び運営」「2. ホラーによる全てのクリエイション、文化創出、社会貢献、オリジナルコンテンツの企画、制作及びデザイン」を実現させるためにそれ以降の条項が造られている。

また、これまでお化け屋敷などは季節や期間限定であったものがかなり長期にわたるものや常設的なもの出て来たことは「恐怖」「怖さ」を若者がむしろ求めていることにもなる。筆者は「ハロウィーンとゾンビ」(2020)の中で次のように指摘したことがある。

日本人は子ども頃からすでにゾンビという表現は知らないにせよ、戦闘もので死者の復活、蘇りなどを扱ったコンテンツに触れてきたのである。ここに妖怪や幽霊のようなものまで、日本のコンテンツにはこうしたものがあふれていたのだ。こうした土壌で育った若者たちが知性や意思を持たない群れるゾンビをどうとらえたのか。ゾンビが単に本能だけで動くとすれば、それは我々が日常生活では絶対にできないことをやってのけることになる。日常生活の中で強いストレスや恐怖心を受けると、人は思考することをやめ、言われたことだけをするようになる。ゾンビの外見に憧れるかどうかは別にしても、個のないゾンビにどこか惹かれるのは、子ども時からの見てきた怪人の蓄積と、これまでの社会との係り方により捉え方が歪曲化されていくのではないだろうか。単にエンターテイメントとしての恐怖を疑似体験できるお化け屋敷やゾンビ屋敷が流行るのも、こうした背景があるのかもしれない。⁽³⁴⁾

恐怖や恐さを体験する象徴はジェットコースターなどはその典型的かもしれない。

(7) USJの試み

お化け屋敷やホラーハウスは建物内に様々な装置を駆使し、さらにマンパワーが投入さ

れることが多い。この常識を打ち破り、ハロウィーンの時期に合わせて開催した USJ (ユニバーサル・スタジオ・ジャパン) のイベントがハロウィーン・ホラーナイトである。2011年からはじまったこのイベントは USJ の経営を安定させるために、大がかりな初期投資をせずにとしたら集客できるかを考えた末のいわば苦肉の策であった。2011年9月6日～11日3日の期間限定で行われた。USJ の特定場所と特定の時間に特殊メイクを施したゾンビ集団が登場するイベントである。設備投資や機械やシステム調整のいらぬ、新しい設備投資しないマンパワーによるイベントであった。森岡毅『USJ のジェットコースターはなぜ後ろ向きに走ったのか?』(2016) では次のように紹介されている。

具体的なプロダクト (パークの中でゲストが体験するもの) をどうしようかと、過去にパークで開催されたイベントの映像を片っ端から見まくりました。そして山とあるビデオの中で、ある小さなイベントに目が留まりました。何間パスを買っている USJ のファンを主な対象に、別料金 (4000 円程度) でゾンビに遭遇するイベントをひっそりとやっていたのです。数年前からやっている全くもって小さなイベントだったのですが、ホラー映画 から始まったユニバーサルの特殊メイク技術と演出のおかげで、そのゾンビのクオリティーはものすごく高いものでした。ゲストの女性たちは本気で怖がって絶叫していました。きました！アイデアが降りてきました。私の頭に鮮やかなイメージが浮かんだのです。この狭いエリアに閉じ込められているゾンビを、パーク中に解放！しかも大量に！パークをゾンビで埋め尽くすのです！やはり見つかるべくして「宝」は見つかるものです。これしかない！私は確信しました。しかも、ゾンビは何体雇っても設備投資は必要ありません。「人 (ゾンビ)こそ最強のアトラクションになるはず」と私は考えました。(35)

2011年9月の「ハロウィーン・ホラー・ナイト」を迎えたが、どうであったか？

この日のハロウィーン・ホラー・ナイトを楽しみに夜の時間に残っていた実際のゲストは、想定の人2万人どころか、なんと3倍の6万人にも及んだのです！需要予測を現実がはるかに超えた瞬間でした。ハロウィーン・ホラー・ナイトは、ずっと7万人程度で赤字だったハロウィーン・イベントを大きく黒字化させる倍増目標14万人をはるかに超え、なんと追加集客数で40万人以上を集客することに成功しました。これは何十億と投資した大型アトラクション年間を通じて集客する数字よりも多い数を、約2ヶ月の間に集客してしまう凄まじい需要創出となったのです。(36)

今やこのイベントはすっかり定着した。USJ 側にとっては設備投資としてお金をかける必要もなく既存のもので対応できること、マンパワーもダンスと異なり、比較的集めやすいことがある。来場者にとってみれば、このイベントに参加したくない場合には特定のエ

リヤや時間にその場所にいなければよいわけで、遠目で見ることでもできる。しかもこれまでは室内型のものであったはずのお化け屋敷・ホラーハウスが野外で展開されるという醍醐味がある。非日常を売りにするテーマパークの日常に、さらに非日常の場所が出現するのだ。非日常の中の非日常エリアが時間限定で出現することになる。画面やディスプレイに映し出されるゾンビではなく、生身の人間が演じる特殊メイクを施したゾンビだけにリアルな体験となる。バーチャルではなく、実体のあるゾンビである。ゲームなどに馴れている若者であってもこの実体のあるゾンビの怖さはまた一味違うかもしれない。

3 ゾンビが流行る4つの流れ

筆者は「ハロウィーンとゾンビ」(2020)の中でゾンビが流行った流れとして次のような指摘を行った。

2000年以降には3つの流れがある。第1はゾンビウォーク、第2はゾンビ映画・映像、第3にUSJのハロウィーン・ホラーナイトである。⁽³⁷⁾

この時にはハロウィーンのコスプレの背景としてゾンビの存在を考えたからだ。ここでポップカルチャーとしてのゾンビの流行について、特に日本のゾンビの流行を考えると「1. 映画」「2. ゾンビウォーク」「3. コスプレ」「4. アトラクション・イベント」が考えられる。これらは以下のようなことが要因と考えられよう。

「1. 映画」 ゾンビ映画・ホラー映画

「1. 映画」 ゲームなどによるシューティングゲーム、さらにはそこから映画化された作品。

「1. 映画」 最近のゾンビをメインにした映画やドラマの台頭。

「2. ゾンビウォーク」 1982年のマイケル・ジャクソン『スリラー』などを契機に、さらに2008年のGencom2000、さらに2006年には世界ゾンビの日などによるゾンビウォーク。

「3. コスプレ」 ハロウィーンのコスプレ。

「4. アトラクション・イベント」 お化け屋敷やホラーハウスの進化。

「4. アトラクション・イベント」 USJのハロウィーン・ホラーナイト。

「1. 映画」と「4. アトラクション・イベント」は受動的な体験であるのに対して、「2. ゾンビウォーク」と「3. コスプレ」は能動的な体験である。

ハロウィーンのコスプレでは、ある特定のキャラクターに扮するコスプレ、ゾンビのコスプレは「ダークサイドを楽しむ非日常」⁽³⁸⁾である。ダークサイドを楽しむ非日常のコスプレもあ

るが、お化け屋敷やホラーハウスなどは日常に非日常の怖さを楽しむ空間である。「1. 映画」と「4. アトラクション・イベント」では非日常の怖さを敢えて求める行動をとることになる。

4 若者はなぜ「恐怖」が好きなのか？

ここではまず「恐怖、恐れ、怖さ」についてその意味合いを一般的な定義をインターネット上のものでまず確認しておきたい。

デジタル大辞泉の解説「恐怖」

〔名〕(スル)おそれること。こわいと思うこと。また、その気持ち。⁽³⁹⁾

精選版日本国語大辞典の解説「恐怖」

〔名〕恐れおじること。恐ろしく感じること。また、その感じ。⁽⁴⁰⁾

ブリタニカ国際大百科事典小項目事典の解説「恐れ」

典型的な情動の一つで、有害ないし危険な事態に対して有効に対処することがむずかしいような場合に生じる。その事態から逃避しようとする行動傾向のほか、心拍数の増加、顔面蒼白、震え、発汗など各種の身体的反応が伴う。強度の恐れはときに行動の完全な麻痺を引起す。なお、具体的な事態になってはいないが明確な対象のある恐れが「心配」であり、また、対象の不明確な恐れを不安という。⁽⁴¹⁾

「恐怖、恐れ」と類似するものとして「不安」がある。不安についても念のため定義を確認しておきたい。

世界大百科事典第2版の解説「不安」

特定の対象をもたない恐れ気分。危険の対象が目前に顕在化してこれにひるんでいる感情を恐怖と呼ぶのに対し、不安は自分に襲いかかるものをこれと名指すことのできないまま自己の存在が脅かされているのを感じる際の情動である。例えば、突然凶悪犯人に刃物を突きつけられたとする。犯人の形相や鋭利な刃物を前にしてまずは恐怖に襲われる。やがてそのままの状態が続けば、その危機の感情の中に、この先自分がどうなるのかわからないことに対する不安がめばえてくる。⁽⁴²⁾

辞書的には「恐怖」と「不安」は特定の対象があるかないかの違いであるようだ。生月誠『不安の心理学』（1996）では次のような説明がある。

対象が明確かどうかというのは程度問題であり、どこかで質的な区別ができるわけでは

ない。不安と恐怖を区別するのではなく、恐怖も不安に含ませることにし、不安は対象の明確性という指標によってその一面が特徴づけられるというように規定しよう。⁽⁴³⁾

ゾンビが恐怖の対象となり、最近のゾンビブームの一因となっている背景にはどのようなものがあるのだろうか。ゾンビは元人間であったものだが、意志もなければ、その歩き方もどこかぎこちなさがある。完全な不完全な怖さがあるという。平山夢明『恐怖の構造』(2018)ではその一因に「不気味の谷」を挙げている。

僕はその理由を「人間に似た怪物というのは、つまるところ変容した人間、＜菅亜鉛な不完全＞だからではないか」と考えています。「自分たちにそっくりでありながら、自分たちとは異なる存在」に遭遇したとき、僕たちは自らのアイデンティティーに危機を感じ、恐怖をおぼえるのかもしれませんが。

《不気味の谷》という言葉聞いたことはあるでしょうか。日本のロボット工学者が提唱した、「ロボットの造形や動作を人間に似せる際、ある一定の領域になると強烈な嫌悪感をおぼえる」という理論です。目鼻が点で描かれたキャラクターは可愛らしく思えるのに、精巧に作られた人形は妙にゾッとする……そんな経験がある方には理解してもらえる理論だと思います。

そんな＜不気味の谷＞にすれすれのエリアに位置するのが、＜人間ではないモノ＞なんです。親しみをおぼえる人間的なフォルムと、本能的に危険を察知させるフォルムが同居していると、人の脳は混乱し、得たいの知れない不定形はモノよりも恐怖を感じるでしょう。⁽⁴⁴⁾

《不気味の谷》は森政弘「不気味の谷」(『Energy』第7巻第4号、エッソスタンダード石油(株)、1970年)に発表された論文から由来している。⁽⁴⁵⁾

平山は若者がホラーを好む理由について「若い世代ほど恐怖を娯楽として好むのは、彼らが未知の可能性を持っているからではないか」⁽⁴⁶⁾述べている。若者は年輩者と比べると「病気」や「死」はあまりにも漠然としているため、恐怖を感じない。彼らを感じるのは、むしろ、学校を卒業したあとに「うまくやっていけるだろうか」という強い不安である。それは仕事や人間関係など、未知の可能性がある一方、経験したことのない大きな不安でもある。

では、若者はその不安をどう解消するのか。その答えこそが「恐怖」なのだと思います。若い世代は「未知」と「無知」に対して備えておきたいのです。知っておきたいのです。危ない場所へ行ったらこうなるかもしれない。こういう決断をすればこんな結果が待っているかもしれない。そんな未知の要素を解明したい欲求があるんです。

かといって、注意書きやお説教みたいなものでは見聞きしても面白くない。だから、

ホラー映画や怪談といったストレートな恐怖から刺激を受け、それを通じて学習、経験しようとするんですね。スティーブン・キングをはじめとするホラー作家の作品に主人公の成功譚が多いのも、その証明かもしれません。⁽⁴⁷⁾

若者に限らず、人間に常に付きまとう不安があるのは自分と他者との関係だろう。

自分以外の人間、つまり集団を意識した瞬間から不安は生まれるんです。人生というのは他者との関係、相対的評価が常につきまといます。それが不安という曖昧模糊としたものを生むわけです。⁽⁴⁸⁾

若者が「恐怖」を楽しむのは、エンターテインメントを通して人生で体験できなかった（できない）ものに対する疑似体験するということになる。

5 なぜ、ゾンビのコスプレするのか

ハロウィーンが死者の蘇りと深く関わってきたことから、本来全く関係のないゾンビと結びついたことはそれほど奇異ではない。ゾンビがハロウィーンのコスプレとして利用されるようになった背景には「死」と関係していること、「恐怖」の象徴になっていることが考えられる。単にアニメやマンガ、ゲームのキャラクターに扮するよりも、ハロウィーンにはふさわしいことになる。ハロウィーンのコスプレでゾンビが選ばれる理由は他にどのようなことが考えられるだろうか。

- 1 ゾンビには性格がなく、また歩き方なども真似しやすい。
- 2 ひとりでするよりも複数、あるいは集団になるとより楽しみが倍増です。ゾンビの集団性が生かせる。
- 3 ゾンビメイクも気軽できるようなセットが100円ショップをはじめ、入手が可能になった。衣装など特別なものを用意しなくても、フェイスペインティングだけでもインパクトがある。
- 4 ハロウィーン以外でコスプレする場合にはキャラクターものならできるだろうが、ゾンビとなると、ハロウィーン以外の機会でもコスプレするのが難しい。
- 5 ゾンビが登場するコンテンツが増えたことで、フランケンシュタイン、ドラキュラといったような怪物の類よりも若者には馴染みがある。
- 6 キモカワイイやグロカワイイなどといった捉え方がある。
- 7 当初ゾンビ映画でゾンビが登場するのが、墓場ではなく、ショッピングモールであったことから、街中でゾンビのコスプレをすることでより非日常感が味わえる。
- 8 SNS上にアップするコンテンツ。

ゾンビ以外のコスプレの場合には仮面効果、非日常感、SNS 向けのコンテンツといったところが主流となろうが、中でもゾンビのコスプレとなるとキャラクターのコスプレよりもハードルが一段階上になるだろう。そのため、上記の4は理由として捨てがたいものがある。また、6についてはきゃりーぱみゅぱみゅの「Crazy Party Night ～ぱんぷきんの逆襲～」(2015)の影響も忘れることはできないだろう。

ゾンビ=恐怖という定番の感覚とゾンビ=キモカワイイ、グロカワイイという感覚が若者の中にあるとういことだ。

エピローグ

西山智則『ゾンビの帝国』(2019)では、ゾンビ映画について神話等からの流れから次のように述べている。

死去した愛おしい人の蘇りを願うのは人の常だ。ギリシア神話の「オルフェウスの冥界下り」を思いだしてみればよい。オルフェウスが死んだ妻を連れ戻しに冥界へと向かうが、振り向くなという禁を破ったがために、妻は黄泉の国に帰ってしまう。「オルフェウスの冥界下り」は数々の「翻案」がなされてきたが、「イザナギの冥界下り」では見るなという禁が破られて、イザナミは蛆の涌いた恐ろしい死者の姿を露にする。恐怖の女への変身は男が女に抱いている潜在的な恐怖を表している。「オルフェウスの冥界下り」は時代への「適応」を果たして、ゾンビ映画に「進化」している。⁽⁴⁹⁾

ゾンビをどのように捉えるかは文化的背景や宗教的背景などから限定することはできない。はっきりしていることは「死」「恐怖」のイメージがあるということだ。

ポップカルチャーと「ゾンビ」と言った場合にはどうしても映画の存在を外すことはできない。日本に限らず、世界でこの「ゾンビ」が知れ渡り、ゾンビが登場する物語が作られるようになって半世紀が経過する。これまではゾンビものを映画などで見るという側であった者が、ハロウィーンの時期には自分自身がゾンビに扮装するというところまでやってきた。死や恐怖の象徴にまでなったゾンビも日本のポップカルチャーというフィルターを通すと、グロカワイイキャラクターに変身してしまう側面をみせた。

最近では走るゾンビも登場しているようだが、ゾンビには性格や意志もなく、集団となり、同じ方向に向かってひたすら歩く姿が印象的だ。日頃大きなストレスを抱える現代人にとって、何も考えず、ひたすら周囲と同じ行動をとることは「楽」に感じるかもしれない。非日常の中で人が感じたいものは現実からの隔離、あるいは逃避かもしれない。特に若者がゾンビに惹かれるのは、ゾンビの非日常感、思考しない、考えることをやめる「行動」かもしれない。禅のような「無」の境地といったようなハードルの高さを感じさせず、単

にゾンビを楽しむことがコスプレのゾンビ、あるいはポップカルチャーとしてゾンビを楽しむひとつになったとも言えよう。

注

- (1) 佐々木隆「ハロウィンとコスプレ」(『むらおさ』第32号、むらおさ同人会、2020年1月)、p.8-17.
- (2) 佐々木隆「日本ハロウィン受容小史」(『武蔵野学院大学日本総合研究所研究紀要』第17輯、武蔵野学院大学日本総合研究所、令和2年3月)、p.137.
- (3) 鶴岡真弓『ケルトの想像力』(青土社、2018年3月)、pp.431-432.
- (4) Morton, Lisa. *The Halloween Encyclopedia*. (McFarland, 2003), p.90.
- (5) 伊東美和「ゾンビ映画の源流」(伊東美和・山崎圭司・中原昌也『ゾンビ論』洋泉社、2017年1月、pp.78-79.
- (6) ノーマン・イングランド談/岡本敦史構成「おさらい『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』以前のゾンビ史」(ノーマン・イングランド監修『【決定版】ゾンビ究極読本』洋泉社、2019年12月)、p.174.
- (7) “BOOKS: The Zombie of Great Peru by Pierre-Corneille Blessebois Interview with translator Doug Skinner”
<https://www.redfez.net/nonfiction/interview-books-zombie-great-peru-pierre-corneille-blessebois-683> (2020年4月21日)
- (8) Inguanozo, Ozzy. *Zombies on Film: The Definitive Story of Undead Cinema* (Universe Publishing, 2014), p.16.
- (9) オジー・イングアンソ/高橋ヨシキ監訳『ゾンビ映画年代記』(バイインターナショナル、2015年8月)、p.16.
- (10) *Macmillan English Dictionary for Advanced Learners* (School edition, Bloomsbury Publishing Plc, 2006), p.1675.
- (11) Ditto.
- (12) 「weblio 英和・和英辞典」(<https://ejje.weblio.jp/content/zombie+company>) (2021年1月26日アクセス)
- (13) Bard Glosserman “Zombie companies feed off the living” (the japan times, Dec 8, 2020)(<https://www.japantimes.co.jp/opinion/2020/12/08/commentary/japan-commentary/zombie-companies-feed-off-living/>)(2021年2月9日アクセス)
- (14) 新村出編『広辞苑』(岩波書店、1998年11月、第5版)、p.1587.
- (15) 新村出編『広辞苑』(岩波書店、2008年1月、第6版)、p.1666.
- (16) 新村出編『広辞苑』(岩波書店、2018年1月、第7版)、p.1734.
- (17) 松村明編『大辞林』(三省堂、1988年11月、初版)、p.1426.

- (18) 松村明編『大辞林』（三省堂、1995年11月、第2版）、p.1495.
- (19) 松村明編『大辞林』（三省堂、2006年10月、第3版）、p.1492.
- (20) 松村明編『大辞林』（三省堂、2019年9月、第4版）、p.1617.
- (21) 「『広辞苑』『大辞林』『大辞泉』の違いと特徴／最新版情報」（2017.11.21）
<https://99bako.com/2217.html#i>(2021年1月26日アクセス)
- (22) 岡本健「メディア・コンテンツと観光—ゾンビ映画の社会学—」（『武庫川女子大学生活美学研究所紀要』、第26巻、武庫川女子大学生活美学研究所、2016年12月）、
 p.77.
- (23) 西山智則「ラフカディオ・ハーンとゾンビ 小泉八雲と多文化的妖怪たち」（『立教アメリカン・スタディーズ』第41号、立教大学アメリカ研究所、2019年3月）、p.49
- (24) 佐々木隆「ハロウィーンとゾンビ」（『日欧比較文化研究』第24号、日欧比較文化研究会、2020年10月）、pp.32-61.
- (25) 岡本健『ゾンビ学』（人文書院、2017年4月）、p.69.
- (26) ウォルター・フラッター監督『キュリオシティーズ』
https://www.youtube.com/watch?v=eZrYkjKY8Ps&feature=emb_title(2021年1月28日アクセス)
- (27) 伊東美和「ゾンビ映画の源流」、p.85.
- (28) 伊東美和『ゾンビ映画大事典』（洋泉社、2003年3月）、p.29.
- (29) Peter Dendle. *The Zombie Movie Encyclopedia*. McFarland & Company, 2001), p.2.
- (30) Dendle, Peter.“Appendix A: Movies Listed by Year”(The *Zombie Movie Encyclopedia*, p.217.)ではゾンビ映画の最初としてリストアップされている。
- (31) ゾンビを扱った演劇として Paul-Alex Blesseboi. *Great Peru's Zombie* (1697)があると、*Monsters Zombies Vampires and More* (Parragon, 2012, p.166)には指摘がある。
- (32) 「『世界ゾンビの日』ロンドンの街に大量のゾンビが出現!?ハロウィン前の仮装イベント」(<https://sekach.com/world-zombie-day-2017/>(2020年4月21日))
- (33) 「株式会社 ZAUNTED」ホームページ (<http://obake.red/corp/profile/articles/>)
 (2021年1月28日アクセス)
- (34) 佐々木隆「ハロウィーンとゾンビ」（『日欧比較文化研究』第24号、日欧比較文化研究会、2020年10月）、pp.54-55.
- (35) 森岡毅『USJ のジェットコースターはなぜ後ろ向きに走ったのか?』(KADOKAWA、2016年4月)、pp.66-67
- (36) Ibid., p.73.
- (37) 佐々木隆「ハロウィーンとゾンビ」、p.50
- (38) 森岡毅『USJ のジェットコースターはなぜ後ろ向きに走ったのか?』）、p.65.
- (39) デジタル大辞泉の解説「恐怖」
<https://kotobank.jp/word/%E6%81%90%E6%80%96-53016>

- (2021年2月5日アクセス)
- (40) 精選版日本国語大辞典の解説「恐怖」
(<https://kotobank.jp/word/%E6%81%90%E6%80%96-53016>)
(2021年2月5日アクセス)
- (41) ブリタニカ国際大百科事典小項目事典の解説「恐れ」
(<https://kotobank.jp/word/%E6%81%90%E3%82%8C-40475#E3.83.96.E3.83.AA.E3.82.BF.E3.83.8B.E3.82.AB.E5.9B.BD.E9.9A.9B.E5.A4.A7.E7.99.BE.E7.A7.91.E4.BA.8B.E5.85.B8.20.E5.B0.8F.E9.A0.85.E7.9B.AE.E4.BA.8B.E5.85.B8>)(2021年2月5日アクセス)
- (42) 世界大百科事典第2版の解説「不安」
(<https://kotobank.jp/word/%E4%B8%8D%E5%AE%89-122480>)(2021年2月5日アクセス)
- (43) 生月誠『不安の心理学』(講談社、1996年10月)、p.22
- (44) 平山夢明『恐怖の構造』(幻冬舎、2018年7月)、pp.26-27.
- (45) 「『不気味の谷』by 森 政弘」(<https://www.getrobo.com/>)(2021年2月6日アクセス)
※筆者は『文芸上の人造人間・ロボット・アンドロイド・サイボーグ』(前編)(武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2019年4月、pp.41-42)でも取り上げた。
- (46) 平山夢明『恐怖の構造』、p.690.
- (47) Ibid., p.61
- (48) Ibid., p.64.
- (49) 西山智則『ゾンビの帝国』(小鳥遊書房、2019年6月)、p.12.

執筆者一覧

佐々木 隆 武蔵野学院大学大学院・武蔵野学院大学教授

ポップカルチャー・若者文化研究 第5号

2021年5月28日 発行日

ポップカルチャー・若者文化研究会 編集・発行

〒350 - 1328

埼玉県狭山市広瀬台3-26-1

武蔵野学院大学 佐々木隆研究室内

ポップカルチャー・若者文化研究会事務局

問い合わせ先：takashi.sasaki@u.musa.ac.jp