

日本経済大学 大学院紀要

第2巻 第2号

論文

- 組織集団における創造革新性パラドックスの発生メカニズムと克服方略に関する研究 (1)
—創造的アイデアの生成と仕事イノベーション—…………… 古川久敬 (1)
- 研究対象としてのゾンビ—社会科学におけるリサーチアジェンダ—…………… 石松宏和 (23)
- 商品売上の会計処理に関する一考察…………… 石内孔治 (33)
- ミャンマーの人的資源の展望 …………… 叶 芳和 (59)
- イノベーション創出における場とマネジメントの研究…………… 小松康俊 (75)
- 防衛調達の下価管理におけるクロスファンクショナル組織の役割と効果に関する一考察
—日英の比較を中心として—…………… 森光高大 (91)
- 異種技術間での競争と製品スペックの変化…………… 中川 充 (103)
- 災害時の都市防災コミュニティ政策に関する研究…………… 仲間妙子 (115)
- インテリジェンスがマネジメントの一端を担う論拠…………… 菅澤喜男 (149)
- 製薬企業のグローバル戦略と研究開発投資…………… 関口 潔 (163)
- 製造業におけるグローバル戦略の変容…………… 丑山幸夫 (173)
- ミャンマーにおける保健医療の現状と今後の可能性…………… ウイン・トゥ・ミャッカラヤ (189)

2014(平成26)年3月

日本経済大学大学院

研究対象としてのゾンビ

—社会科学におけるリサーチアジェンダー—

石松宏和

I はじめに

ゾンビが研究対象になると言ったら読者の方々はどう思われるであろうか？ 勘のいい読者なら、きっとゾンビと言っても、経営破綻しているが、銀行などの支援によって倒産しない「ゾンビ企業」のことを研究しているのだと思うかもしれない。

しかしそうではない。本論文で言うところのゾンビは、朽ち果てていく肉体を引きずりながら、よろよろと歩き、生者の人肉を求めてさまようあのゾンビそのもののことである。

実際、世界のさまざまな学術領域の学者が、ゾンビを対象に研究を行っている。哲学、生物学、数学、国際政治学など、その領域は広範囲に渡る。現状残念なのは、社会科学からのゾンビ研究が極めて少なく、「社会科学は、これらの探求の隊列から外れてしまっているのだ」(Drezner [2011])。

単なるホラーフィクションであったゾンビが、世界的に普及し、映画やテレビゲームなどのコンテンツに代表されるポピュラーカルチャーの一角を歴然と占めるようになったことは、驚愕すべき事象である。経済学、経営学、普及学的視点から見れば、コンテンツ創造とその普及という極めて重要な事例である。このコンテンツ創造は、政府が打ち出している日本再興戦略 (http://www.kantei.go.jp/jp/singi/keizaisaisei/pdf/saikou_jpn.pdf, 2014年1月8日アクセス) においても、クールジャパンというキーワードと共にその重要性が叫ばれている。従ってゾンビの事例は、コンテンツ産業にも重要な示唆を与えうる事例と考えることができる。

このように、研究対象としてのゾンビは、社会科学的視点から切り込める余地が多分にあると思われる。本論文では、ゾンビ研究の現状を述べ、社会科学の視点からリサーチアジェンダを提起する。

II ゾンビおよびゾンビ研究との出会い

本章では、筆者がどのようにゾンビという創造物と出会い、それが研究対象になり得ることを認識するに至ったのかを簡単に述べてみたい。

筆者が最初にゾンビという架空の創造物と出会ったのは、1979年に日本で公開された、

ジョージ・A・ロメロ監督作品の『ゾンビ』（原題：Dawn of the Dead）を見たときである。当時の私は小学生であったが、その時既にホラー映画などの恐怖ものが好きな子どもだった。ホラー映画が好きな筆者であったが、『ゾンビ』を見た時は、ショッキングな映像の連続で、あまりの恐怖に打ち震えたのを記憶している。この『ゾンビ』の商業的成功を受けて、その後もゾンビをテーマにした映画が後を追うように制作されていった。当時の私は、この状況を、ドラキュラや狼男と同類の、ホラー映画の新しいパターンが出てきたくらいにしか思っていなかった。純粋に1ホラー映画ファンとして、次々と制作されるゾンビ映画を楽しんでいた。

1996年になると、ゾンビを扱ったテレビゲーム用ソフトとしてカプコム社の『バイオハザード』が発売され、大ヒットを納めた。筆者も徹夜でプレイしたことを覚えている。これにより、テレビゲームにおいても「ゾンビもの」というカテゴリーが形成されるようになった。

2000年代に入っても筆者は、恐らく他の人と同じように、映画とテレビゲームを中心にゾンビと接していた。

最初に学術的にゾンビを扱った論文を見たのは、定かではないが、Rogers [2003] の研究を中心とした普及学を研究していた2009年頃である。当時の筆者は、日本におけるインターネットの普及過程を、普及の数理モデルを用いて解析しようとしていた。この解析用の数理モデルを検討する中で、モノやコトの普及と、病気の流行には、数理上さまざまな共通点があることを知るに至る。病気の流行は疫学の領域で扱われていた。そこでおのずと、筆者は疫学の文献にも目を通すようになった。

そして、病気感染の数理モデルの文献調査をしていた時に、Munz, Hudea, Imad, Smith [2009] が執筆した “When zombies attack! : mathematical modeling of an outbreak of zombie infection” という論文に出会う。当時の筆者は、ゾンビが研究対象になり得ることに新鮮な驚きを覚え、いつかは自分もゾンビを対象にした研究がしてみたいと思うようになった。

その後しばらく、研究対象としてのゾンビは棚上げされていた。しかし2013年に、たまたま立ち寄った書店で、筆者に研究対象としてのゾンビを再認識させる書籍に偶然出くわす。その書籍とは、Drezner [2011] が著した “Theories of International Politics and Zombies”（邦訳：『ゾンビ襲来 - 国際政治理論で、その日に備える』）である。この書籍のお陰で、研究対象としてのゾンビが、疫学のみならず、哲学、国際政治学などの人文・社会科学まで広がりを見せている現状を認識するに至る。

このとき筆者は、ゾンビを今後の研究対象としていくことを明確に意識した。ゾンビだけに、筆者のゾンビに対する関心は死んでいなかったのだ。

本論文では、今後のゾンビ研究を実りあるものにするため、筆者も含めた社会科学系の研究者がゾンビを研究していくためのリサーチアジェンダを提起する。

Ⅲ ゾンビ概観

この章では、本論文の主題であるゾンビがどのように定義されるかを考えることにより、ゾンビの概観を行う。ゾンビという概念は、ゾンビそのものの実体に加えて、ゾンビに関するルールによって定義されるという極めてユニークな特徴を持っている。

1 ゾンビの定義

今や言葉として知らない者がいなくなったゾンビであるが、一般のゾンビ愛好家や学界のゾンビ研究家などの中に統一されたゾンビの定義は存在していない。

大辞泉によれば「ブドゥー教で、まじない師が生き返らせて操る死体。また一般に、呪術などによって生きた姿を与えられた死体。」と、そもそものゾンビの語源であるブドゥー教との関連において定義している。

一方、前記の Drezner [2011] は、ゾンビを生物学的な観点から定義している。その定義は、「人間を宿主 [寄生主] として乗っ取って動くものであり、また、人肉を喰らおうとする欲望を持つものである。」である。

このように様々な視点からゾンビという言葉の定義ができるわけであるが、本論文では映画に代表されるポピュラーカルチャーとしてのゾンビに注目をしている故、その視点からの定義が最も適切と思われる。

しかし、この定義も熟考を要する。2000年以前のゾンビ映画においては、ゾンビを「人間が一度死んだにもかかわらず、何らかの力でよみがえり、生きている人間の肉を食する欲望を持つに至ったもの」と定義できよう。ところが2000年以降になると、ゾンビという概念が、「人間がウィルス感染などにより凶暴化したもの」というような、生きている人間まで拡張されるようになる。このゾンビという概念拡張を代表する映画は、2002年（日本では2003年）公開の Danny Boyle 監督作品の『28日後…』であろう。この映画では、レイジウィルスなるウィルスに人間が感染すると、数秒で脳の精神を司る部分を破壊し、人間が凶暴化し、感染していない人間を襲う様が描かれている。

このように、何がゾンビかということに関しては、常に揺れ動いているわけであるが、ここまでの議論を踏まえて、筆者がここでゾンビの定義を試みてみたい。現状、ポピュラーカルチャーの1コンテンツとしてのゾンビの定義は、

「何らかの力により、人間が元来持っていた人間固有の意思を失い、未だ人間固有の意思を持っている他の人間を襲おうとするもの。」

とするのが妥当ではなかろうか。

2 ゾンビのルール

ゾンビをゾンビたらしめているもの重要な要素は、ゾンビの行動様式とゾンビ感染に関

するルールが存在である。ゾンビという概念のかなりの部分が、このルールによって定義付けられていると言えよう。このゾンビのルールは、以下の3つである (Drezner [2011])。

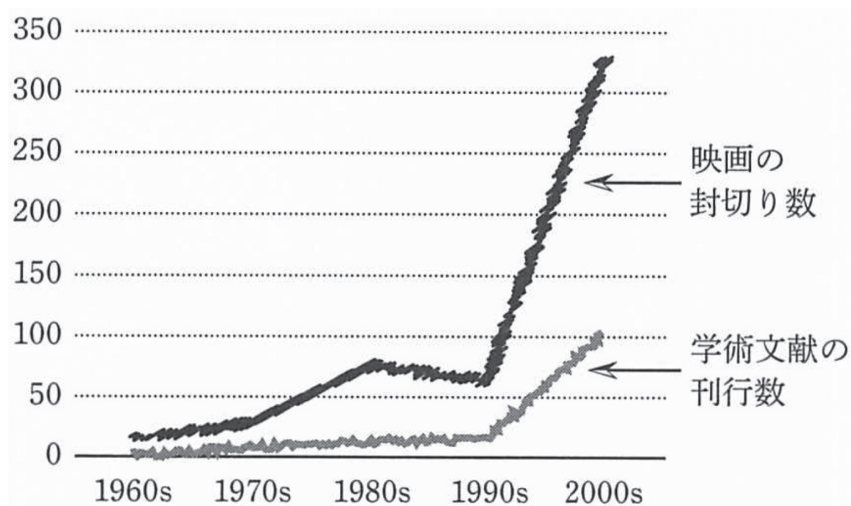
- ①ゾンビは、人肉に対する欲望を抱く。彼らは、他のゾンビを食さない。
- ②ゾンビは、脳を破壊しない限り、殺すことができない。
- ③ゾンビに噛まれた人間は、ゾンビになることを避けられない。

ゾンビの映画やテレビゲームは、若干逸脱したものもあるが、概ねこれら3つのルールに従っている。単なるホラーフィクションであるゾンビになぜルールが必要で、なぜみんなそのルールに従おうとするのか極めて不思議なことであり、これも社会学的な視点からの研究対象になり得ると筆者は考えている。

Ⅳ ゾンビ研究の現状

1 ゾンビ研究の増加

読者にとっては意外なことかもしれないが、ゾンビの研究は増え続けている。Drezner が、オンライン百科事典のウィキペディアと学術データベースのウェブ・オブ・サイエンスを基に調査したところ、ゾンビ映画の封切り数とゾンビに関する学術文献の数は、図1のようになった。図1を見て分かるとおり、1990年にゾンビの映画の封切りが激増するに伴って、学術文献の数も増加している。



出所：Drezner（著）『ゾンビ襲来 - 国際政治理論で、その日に備える』P.14

図1 ゾンビ映画の封切り数と学術論文の刊行数

90年代に入ってゾンビ映画が増加した理由として、世紀末という時期を背景にした終末思想の高まりを指摘する者もいるが、はっきりしたことは分らない。また学術文献の増

加に関しても、ゾンビ映画が増加したからゾンビを研究対象にしようという学者が増えたのか、それとも他の背景があるのか、その因果関係は定かではない。

しかしながら、90年代から2000年代初頭にかけてゾンビの学術文献が増えたことは確かである。したがって、1990年代にゾンビは急速に研究対象として認知されるようになったと言える。

2 ゾンビ研究の内容

前項で述べたとおり1990年代を勃興期とするゾンビ研究であるが、本項ではどのような内容でゾンビ研究が行われているのかを、筆者が行った先行研究調査を基に述べてみたい。

ゾンビ研究が最も活発に行われているのは、人文科学、特にゾンビ映画を中心としたポピュラーカルチャー研究の領域である。この領域は、ある程度のまとまった研究成果があり、ゾンビ研究が他の学術領域に比べて先行している領域と言える。先行している分、研究成果に厚みがあり、研究成果をまとめた書籍も出版されている。この書籍で代表的なものは2冊ある。

1冊目は、アメリカ・南ユタ大学の Kyle William Bishop 博士（英文学）（<http://www.suu.edu/faculty/bishopk/professional.php>, 2014年1月8日アクセス）が著した“American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture” [2010] である。この書籍は、Bishop 博士の単著で、氏が行ってきたポピュラーカルチャーにおけるゾンビ研究（Bishop [2006] [2008] [2009] [2011]）が1冊にまとまっている本である。氏は、単著でゾンビ研究の書籍を出版するだけあって、ポピュラーカルチャーにおけるゾンビ研究の第一人者の1人である。Bishop 博士は、カルチュアル・スタディーズの手法に基づいて、ポピュラーカルチャーの視点からのゾンビ研究を現在も積極的に行っている。氏をゾンビ研究のグルと言っても過言ではないだろう。

もう1冊は、Stephanie Boluk 博士（英語）（<http://stephanieboluk.com>, 2014年1月8日アクセス）と Wylie Lenz（フロリダ大学の英語の博士課程の学生）（<http://plaza.ufl.edu/cwlenz/index.html>, 2014年1月8日アクセス）の2人が編著となっている“Generation Zombie: Essays on the Living Dead in Modern Culture” [2011] である。この書籍は、学術関係者を中心にした20名の執筆者が、現代文化におけるゾンビについて論じている。特記すべきは、執筆者の一人であるアメリカ・コロンビアカレッジの Brendan Riley 博士（http://www.colum.edu/Academics/English_Department/Faculty/Brendan_Riley.php, 2014年1月8日アクセス）が、コロンビアカレッジにおいて、“Zombies in Popular Media” という授業を行っていることだろう。ゾンビを題材にした授業ができるとは何ともうらやましい。

また、ゾンビには意識があるのかという問いを基に、ゾンビの脳と意識、ゾンビの形而上学的可能性を論じている研究も存在している（Moody [1994], Dennet [1995]）。

そして唯一の社会科学の視点からの研究として、アメリカ・タフツ大学の国際政治学の学者である Daniel Drezner 博士（政治学）（<http://danieldrezner.com>, 2014年1月8日アクセス）の研究がある（Drezner [2011]）。この研究では、ゾンビ発生というあり得ないことを考えることで、国際政治上の潜在的リスクをあぶり出すことを目的としている。

ここまで述べてきたとおり、ゾンビの研究はポピュラーカルチャーを中心とした様々な領域で行われているが、今のところ社会科学からの研究は Drezner 博士の国際政治学上の研究のみに留まっている。国際政治学以外の社会科学分野から、ゾンビに切れ込んでいく研究者がいないのは、大変残念なことである。

3 ゾンビの研究団体

本論文執筆時点で、ゾンビに特化した学術団体というのは（当然？）存在していない。前述のように、現在のゾンビ研究は、ポピュラーカルチャーや国際政治学、普及学などの研究領域の、それぞれに関連した学会が発行するジャーナルにおいて、分散的、散発的に見受けられるだけである。

しかし、完全な学術団体ではないが、ゾンビの歴史的、文化的、科学的研究を行うために2007年に設立された Zombie Research Society（<http://zombieresearchsociety.com>, 2014年1月8日アクセス）（以下 ZRS と略）という団体は存在している。

この ZRS は、学術関係者しか入会できないということはなく、ゾンビに興味がある人なら誰でも入会できる。本論文執筆時点で、ZRS 入会者は世界でなんと20万人を超えており、学術の専門家としては、医学、公共衛生、外交、神経科学、認知科学、ポピュラーカルチャーの学者らがメンバーとして見受けられる。

ZRS の Web サイトでは、ゾンビに関するさまざまな情報を発信しており、その中には学術的な内容も含まれている。現時点において ZRS は、学術的な情報も含め、ゾンビに関する情報を世界的、積極的に発信している唯一無二の団体である。

ちなみに、ZRS への入会費用は、SOCIAL MEMBERSHIP なら登録のみで無料、LIFETIME MEMBERSHIP は25米ドルである。SOCIAL MEMBER になると ZRS の Web サイトに投稿できるようになり、LIFETIME MEMBER になると、ZRS のサイトに投稿できるようになるのみならず、ZRS の T シャツ、ステッカー、会員証（図2）がもらえる。



図2 筆者の Zombie Research Society の会員証（一部モザイク処理）

筆者は迷わず LIFETIME MEMBERSHIP に加入した。しかし、Zombie の学会なのに、“LIFETIME” MEMBER とはこれいかんと思うのは筆者だけだろうか？

V 社会科学におけるゾンビ研究対の妥当性とリサーチアジェンダ

さて、前章で述べてきたように、既にゾンビは様々な学術領域で研究対象となっており、学術専門とまでは言えないものの、研究団体が設立されるまでに至っている。このゾンビ研究に関して、社会科学における研究対象としての妥当性を今一度ここで考えてみたい。そして妥当性を検証した後、社会科学における今後のゾンビ研究のリサーチアジェンダを提起してみたい。

1 ゾンビ研究の妥当性

コンテンツとしてのゾンビを一つの社会的事例と捉えるならば、すべからくゾンビ研究はゾンビという単一の事例を扱う研究になる。まず、このゾンビという単一の事例研究が、社会科学として妥当なものでなければならない。

Yin は単一事例研究の論拠として、

- ①十分に定式化されて理論をテストするうえで重要なケース
- ②極端あるいはユニークなケース
- ③代表的、典型的ケース
- ④新事実のケース
- ⑤長期に渡るケース

の5つを挙げている（Yin [2008]）。

ゾンビは、創造上の怪物が、世界的に流布した極めてユニークなケースであるから②は満たしていると考えられる。また、ポピュラーカルチャー普及事象の代表的、典型的ケー

ス（③）と見ることもできる。加えて、ここまで広がりを持ったホラーコンテンツは今まで無かったことから新事実（④）でもあり、1960年代から現在まで長期に渡っている（⑤）ケースでもある。従って、ゾンビのみを対象に研究しても、十分単一の事例研究として成立しうると考えられる。

2 社会科学におけるゾンビ研究のリサーチアジェンダ

前述のとおり、単一の事例研究として妥当性を有しているゾンビ研究であるが、社会科学の視点からは、どのようなリサーチアジェンダを設定することが可能であろうか？ここでは、筆者が考えた具体的な主研究課題および副次的研究課題を列举し、全体としてゾンビ研究のリサーチアジェンダを提起する。

まず、経済学の視点からは、以下の研究課題が挙げられる。

●コンテンツとしてのゾンビの経済規模はどれだけあるのか？

▷国毎にどのようなになっているか？

▷何が国毎の違いに影響を与えているのか？

▷時系列上の変化はどのようなになっているか？

▷時系列上の変化をもたらしているものは何か？

▷産業別（例えば映画産業、テレビゲーム産業など）構成比はどのようなになっているか？

続いてコンテンツ産業論の面から以下の研究課題が考えられる。

●ゾンビというコンテンツはどのように創造されたのか？

▷ジョージ・A・ロメロは、どのようにしてゾンビおよびゾンビのルールを考えついたのか？

▷ゾンビの映画、書籍、テレビゲームというメディアミックスはいかに達成されたか？

そして、筆者が専門の一つとしている普及学からは次の研究課題が挙げられる。

●コンテンツとしてのゾンビはどのように世界中に普及したのか？

▷ゾンビの何が人々にウケたのか？

▷なぜゾンビのルールが守られるのか？

▷ゾンビの普及において映画会社やテレビゲーム製作会社などが果たした役割は何か？

▷ゾンビの普及を普及の数理モデルで表すとどのようなになるか？

▷1990年代以降ゾンビのコンテンツが急増した理由は何か？

▷物理的製品とコンテンツの普及において違いがあるか？

▷ゾンビの概念拡張（例えばよろよろ歩くゾンビから走るゾンビへ）がどのように起こってきたか？

などが考えられる。

これら研究課題群は、現段階では筆者の個人的考えに留まっている。今後、各分野の専門家と議論することにより、より精緻なりサーチアジェンダを提示することが筆者のゾン

ビ研究の次なるステップと考えている。

Ⅵ 終わりに

本論文では、ゾンビが研究対象になり得ること、また既になっていることを述べた。ゾンビ研究は、社会科学の研究対象としても妥当なものであり、研究課題がまだまだ沢山あることを経済学、コンテンツ産業論、普及学それぞれの研究課題を提示することによって示した。

ゾンビは研究対象として興味が尽きない分野である。是非ともこの論文の読者が、研究対象としてのゾンビの面白さに「感染」して、ゾンビ研究の輪に積極的に参加することを願って止まない。

謝辞

本論文に対して有益なコメントをしてくれたノースアジア大学の鈴木秀顕先生、日本経済大学大学院 ICT ビジネス研究所の林隆臣研究員、下村源治研究員にこの場を借りて感謝します。

【参考文献】

- Bishop, Kyle [2006], "Raising the Dead: Unearthing the Non-Literary Origins of Zombie Cinema," *Journal of Popular Film and Television*, Vol. 33(4), pp.196-205.
- [2008], "The Sub-Subaltern Monster: Imperialist Hegemony and the Cinematic Voodoo Zombie," *Journal of American Culture*, Vol. 31(2), pp.141-152.
- [2009], "Dead Man Still Walking: Explaining the Zombie Renaissance," *Journal of Popular Film and Television*, Vol. 37(1), pp.16-25.
- [2010], "The Idle Proletariat: Dawn of the Dead, Consumer Ideology, and the Loss of Productive Labor," *The Journal of Popular Culture*, Vol. 43(2), pp.234-248.
- [2011], "American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture," McFarland.
- Boluk, Stephanie & Lenz, Wylie [2011], "Generation Zombie: Essays on the Living Dead in Modern Culture," McFarland.
- Dennett, Daniel [1995], "The Unimagined Preposterousness of Zombies," *Journal of Consciousness Studies*, Vol. 2(4), pp.322-325.
- Drezner, Daniel [2011], "Theories of International Politics and Zombies," Princeton University Press (邦訳：谷口功一・山田高敬 (訳) 『ゾンビ襲来：国際政治理論でそ

の日に備える』白水社).

Moody, Todd [1994], "Conversations with Zombies," *Journal of Consciousness Studies*, Vol. 1(1), pp.196-200.

Munz, P., Hudea, I., Imad, J., and Smith, R. [2009], "When Zombie Attack!: Mathematical Modeling of an Outbreak of Zombie Infection" in Tchuenche, J.M. & Chiyaka, C. (Editors), "Infection Disease Modeling Research Progress," pp.131-150, Nova Scinece Publishers.

Yin, Robert K. [2008], "Case Study Research: Design and Methods 4th edition," Sage Publications.

Rogers, Everett [2003], "Diffusion of Innovations 5th Edition", Free Press (邦訳：三藤利雄 (訳)『イノベーションの普及』翔泳社)

NIHON KEIZAIDAI GAKU

DAIGAKUIN KIYOU

The Bulletin of the Graduate School of Business
JAPAN UNIVERSITY OF ECONOMICS

Vol. 2 No.2

March 2014

Articles

- Processes Inherent in the Paradox of Innovative Creativity in Work Organizations (1)
—Generation of Creative Ideas and Job Innovation— FURUKAWA HISATAKA (1)
- Zombie as a Research Object —Research Agenda in Social Science—
..... ISHIMATSU HIROKAZU (23)
- A Study on the Accounting Transaction of Merchandise
..... ISHIUCHI KOJI (33)
- Prospects of Human Resources in Myanmar
..... KANO YOSHIKAZU (59)
- Research on the “Ba” and its Management for Innovation
..... KOMATSU YASUTOSHI (75)
- Study on the Roles and Effects of Cross-functional Organization in the Cost Management of Defense Procurement
—Based on the Comparison between Japan and UK Defense Procurement—
..... MORIMITSU TAKAHIRO (91)
- Study on the Relation between Inter-technology Competition and Change of Product Spec
..... NAKAGAWA MITSURU (103)
- Research on the City Disaster Prevention of Community Policy at the Catastrophic Disaster
..... NAKAMA TAEKO (115)
- Argument that Intelligence is Playing a part of Management
..... SUGASAWA YOSHIO (149)
- Global Strategy and R&D Investment of Pharmaceutical Companies
..... SEKIGUCHI KIYOSHI (163)
- The Transformation of Global Strategies in Manufacturing Industry
..... USHIYAMA YUKIO (173)
- Current Healthcare Situation and Business Opportunities in Healthcare Industry in Myanmar
..... WIN HTU • MYAT KALAYAR (189)