サイバーパンク映画にみられる情報化社会における身体イメージ

Body Image in the Information Society of Cyberpunk Films

奥山研究室　10M30141　鈴木　淳平　（SUZUKI, Jumpei）

Keywords：映画、身体イメージ、SF、仮想空間、テクノロジー
movie, body image, science fiction, virtual space, technology

１．序

現代社会では、情報技術が構築する環境との関わりの中で、私達の身体に対する認識は必ずしも物理的な身体だけではなく、現実の空間に定位しない不確かなものへとなりつつある[1)]。このような身体に対する認識は様々なメディアからみることができ、特に高度なテクノロジーが発達した環境として描かれたメディアのひとつにサイバーパンク映画[2)]をあげることができる。そこには、テクノロジーが発展した世界が描かれ、登場人物が現実の世界（以下、現実空間）とコンピュータ・テクノロジーによって構築された世界（以下、仮想空間[3)]）とを行き来することで物語が進行しており、こうした描写からは未来の可能性を示唆する身体イメージを読み取ることができる。そこで本研究では、仮想空間が描かれるサイバーパンク映画を資料とし[4)]分析することで、今後想定されうる情報化社会における身体イメージの一端を明らかにすることを目的とする。

２．現実空間と仮想空間の接続形式

資料とした映画では、図１の分析例のように登場人物は情報技術などのコンピュータ・テクノロジーを用いることによって、仮想空間を意識の中で体験することが可能になっており、その仮想空間での様子が視覚化されていることから、現実空間と仮想空間とを行き来をする登場人物の様子をみることができる。そこで、本章では、登場人物の活動を記号化しその関係図を作成することでその性格を検討する。

２－１．シーンの抽出と分類

まず、登場人物が滞留し様々な活動が展開される単一の領域をシーンと定義し関係図を作成する基本単位とした。ここで現実空間と仮想空間にみられるシーンをそれぞれ現実シーンと仮想シーンと定義する。資料とした作品からシーンを抽出し、図２のように分類した。

２－２．現実ユニットと仮想ユニット

資料とした映画では、現実空間と仮想空間それぞれにおいて、前節で整理したシーンの内容とその前後に描かれたシーン相互の関係から一連の空間的なまとまりを読み取ることができる。こうしたシーン相互の関係を記述した結果、この一連の描写にみられるシーンのまとまりをユニットとして定義する。またユニットを単一のシーンで構成される滞在型と、複数のシーンを登場人物が移動する移動型の２つに大別した（図３）。また資料には、仮想ユニットからさらにテクノロジーを用いて他の仮想ユニットに入るという、仮想空間に**階層**がある作品もみられた（図４）。

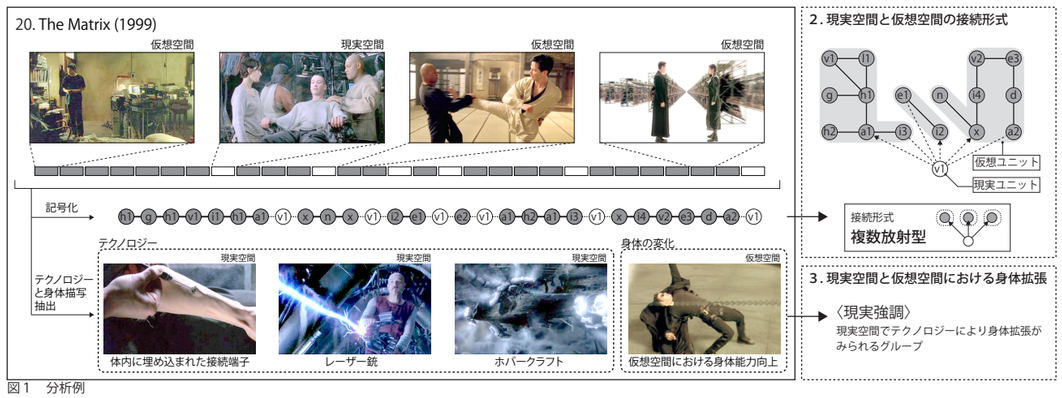


図１　分析例

２－３．現実空間と仮想空間の接続形式

資料において、仮想空間に入る現実空間の場所が限定されている作品や、必ずしも仮想空間に入る場所が限定されずに、様々な仮想空間に入ることができる作品がみられた。こうした違いによって、情報技術がつくりだす環境と身体の関係が異なると考えられる。さらに現実空間と仮想空間を行き来する描写から資料とした作品ごとに現実シーンと仮想シーン相互の接続関係（以下、経路パタン）を検討した。その結果、まず経路パタンを仮想シーンに入る現実シーンの数が単一（23 作品）のものと複数（11 作品）のものに大別した。さらに接続の複雑性を踏まえ、単一の現実シーンから単一の仮想シーンと接続するものを単純経路、複数の仮想シーンと接続するものを放射経路、また、複数の現実シーンから複数の仮想シーンへ接続する単純・放射混在経路として位置づけた（図５）。ここで捉えた経路パタンと仮想ユニットの数との関係から、サイバーパンク映画における現実空間と仮想空間の接続形式を導き出した（図６）。単純経路のみをもつ【単純型】は、現実空間と仮想空間が単一の経路のみによって接続される両空間の関係が明快な接続形式であることから、現実空間においても仮想空間においても身体イメージが明確に表現されていると考えられる。放射経路をもつ接続形式は単一の現実シーンに対し複数の仮想シーンが接続するものである。そのうち、【放射型】はある現実シーンがひとつの仮想空間における複数の仮想シーンと接続することから、現実空間では空間によって特徴付けられた身体が描かれるのに対し、仮想空間では特定の定位しない身体イメージが描写されていると考えられる。これに対し、【複数放射型】は単一の現実シーンから複数の仮想ユニットに接続するものであることから、仮想空間において様々な身体イメージが断片的に表現されると考えられる。単純・放射混在経路をもつ接続形式は現実空間と仮想空間を複雑に往来するものである。そのうち、【混在型】は現実空間の場所に限定されることなく、特定の仮想空間に様々な経路を介して接続することから、現実空間の身体イメージは明確に表現されにくいと考えられる。【複数混在型】では現実空間と仮想空間との往来が繰り返し描かれることにより場所のイメージが希薄になること身体イメージは常に相対的にしか位置づかないと考えられる。

			シーン名	例	現実シーン ○	仮想シーン ●
屋内	店舗・施設	h	家	自宅、友人宅、他人の家	85	61
		s	商店	ｺﾝﾋﾞﾆｭｰﾀｼｮｯﾌﾟ、本屋、ﾗﾝﾄﾞﾘｰﾑ、ｹﾞｰﾑｼｮｯﾌﾟ	5	6
		r	飲食	カフェ、レストラン、バー、屋台	14	16
		g	娯楽施設	ゲームセンター、クラブ、遊園地、カジノ	17	13
		c	文化施設	レスリング場、学校、球場、劇場、協会	5	5
		w	福祉施設	病院	7	8
		a	宿泊施設	ホテル	10	16
		l	研究施設	仮想現実研究所、ゲーム制作会社	48	15
		f	公的機関	刑務所、警察署、図書館、裁判所	20	13
		b	工場など	工場、倉庫	9	13
	その他	i		用途などが特定できない室内	4	43
屋外	広場公園	p		広場、公園、境内、テニスコート	4	14
	路上	e		路上、線路、商店街、橋上	15	29
	駅・停留所	d		駅、駐車場、空港	5	16
	乗物	v		ホバークラフト、電車、車、飛行機	17	11
	自然	n		森、砂漠、海、	16	34
特殊		x		何もない均質な空間		22

図２　シーンの分類　※図中の数はシーン数を示す。総シーン数 613

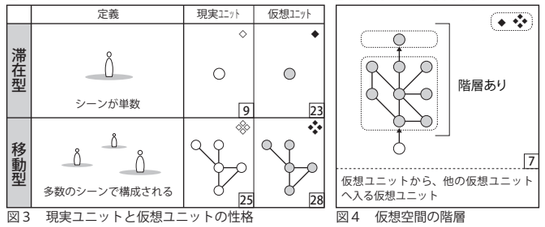


図３　現実ユニットと仮想ユニットの性格　図４　仮想空間の階層

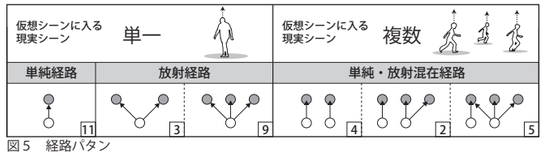


図５　経路パタン

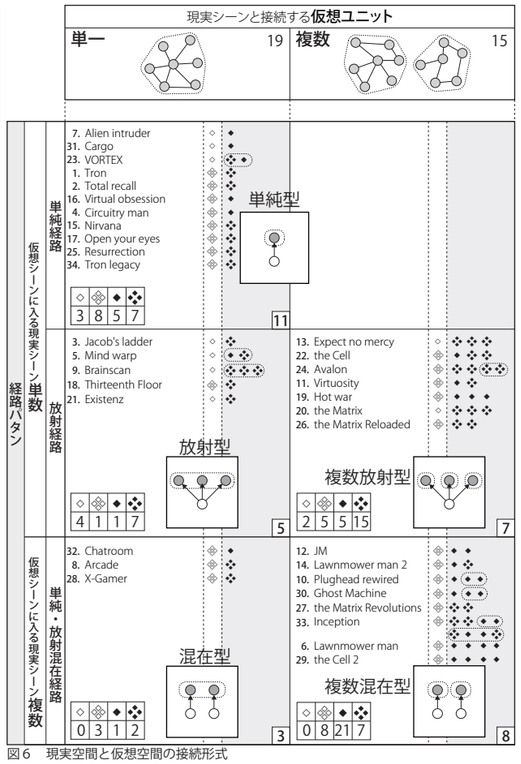


図６　現実空間と仮想空間の接続形式

３．現実空間と仮想空間における身体拡張

３－１．現実空間と仮想空間にみられるテクノロジー

サイエンス・フィクションのひとつのジャンルである本研究の資料では、空を飛ぶ車や高度に発達したサイボーグのように私達が暮らす現代において一般的ではないが、今後想定されるテクノロジーが描写される。テクノロジーは身体の機能を代替、あるいは拡張させるものとして開発考案されてきたと考えれば、資料に描かれたテクノロジーからは身体の拡張に対する認識が現れているといえる。そこで、現実空間と仮想空間に描写されたテクノロジーを抽出し、その内容を比較検討した。その結果､電子義眼などの〈義体〉､アンドロイドなどの〈人工生命〉といった《身体》と、レーザー銃などの〈武器〉、物質転送装置などの〈通信〉､ホバークラフトなどの〈乗物〉といった《道具》の大きく２つに分類した。現実空間と仮想空間ごとにテクノロジーの内容を比較すると、現実空間ではコンピュータに接続するための装置を埋め込むなど、直接肉体を改造する身体拡張が多いのに対し、仮想空間では銃や乗物などの道具による身体拡張が多くみられた。

また、登場人物が現実空間から仮想空間に移動する際に用いるテクノロジーを抽出すると、その内容は持ち運びが可能な携帯型装置と、建物に固定された設置型装置に分類できた（図８）。

３－２．身体の変化

また、仮想空間において、空を自由に飛ぶことのできる身体や、形状を変形できる身体など、特異な能力を獲得している登場人物がみられる。これらの描写からは私達の身体能力の拡張に対する直接的な願望が読み取れるものと考えられる（図９）。

３－３．現実空間と仮想空間における身体拡張

前節までに捉えた内容を併せて検討し、身体拡張の描写が共通する３つのグループを位置づけた（図 10）。仮想空間内でテクノロジーによる身体拡張がみられる〈仮想強調〉と、現実空間内でテクノロジーによる身体拡張がみられる〈現実強調〉は、両空間で描かれる身体の差異が明確なグループであるのに対し、〈強調なし〉はいずれの空間においても身体拡張及び身体変化の描写がみられないグループである。

４．映画にみられる情報化社会における身体ｲﾒｰｼﾞ

サイバーパンク映画に描写された情報化社会における身体イメージは現実空間と仮想空間を行き来する登場人物の様子と、両空間にみられるテクノロジーの内容から読み取ることができる。そこで２章で得られた接続形式ごとに、３章で得られたグループのかたよりを整理した（図 11）。単純経路のみをもつ【単純型】は〈仮想強調〉〈現実強調〉が多くみられた。これは、現実空間と仮想空間のいずれかがテクノロジーを用いて表現されることにより、両空間の身体イメージが対比的に描かれるものである｡放射経路をもつ接続形式は､仮想ユニットの数によって、描写されるテクノロジーの内容が全く異なるという傾向がみられた。【放射型】は〈強調無し〉が多くみられた。これは、現実空間から仮想空間へ複数の経路をもちながらも、テクノロジーによる身体の拡張が両空間においてみられないことから、多様な仮想空間を体験する身体イメージが表現されていると考えられる。一方、【複数放射型】は〈現実強調〉が多くみられた。これは、現実空間におけるテクノロジーによって身体が拡張されるとともに、仮想空間において身体の変化がみられる。ここでは、複数の仮想ユニットに接続するため、それぞれの仮想ユニットにおける身体イメージが対比的に描写されると考えられる。単純･放射混在経路をもつ接続形式では､【複数混在型】が多くみられた。その中で〈現実強調〉では、現実空間で高度に発達したテクノロジーが様々な仮想空間への接続を成立させていると考えられる。一方､〈強調なし〉では、登場人物は携帯型装置を介し、現実空間の場所に限定せずに仮想空間に接続することができ、両空間の往来を繰り返すことで、空間に規定されない曖昧な身体イメージが描写されていると考えられる。

５．結

以上、サイバーパンク映画を資料とし、現実空間と仮想空間を行き来をする登場人物に着目することで、情報化社会における身体イメージを「現実空間と仮想空間の接続形式」と「身体拡張としてのテクノロジー」から捉えた。現実空間と仮想空間との接続が単純な作品ほど両空間の差異が重要視され、そこでの身体イメージはテクノロジーによって対比的に表現される。一方、現実空間と仮想空間との接続が複雑な作品ほど登場人物の往来が重要視され、両空間における身体イメージの差がなくなり連続的に表現されるという対照的な傾向を見出した。前者では、テクノロジーに対する期待を仮想空間に投影しているといった内容や、荒廃した現実の環境から逃れるために仮想空間を用いるといった内容の作品がみられた。後者では、登場人物が仮想空間への往来を繰り返すことで現実がどこかわからなくなるといった内容の作品がみられた。また、現実空間では身体イメージが明確に描写されるが、仮想空間では身体イメージが不確定なものとして表現されるという、先に述べたふたつの対照的な内容の中間に位置する作品も捉えることができた。

	《身体》〈義体〉	《身体》〈人工生命〉	《道具》〈武器〉	《道具》〈通信〉	《道具》〈乗物〉
現実空間	全身義体 筋電義手 電子義眼 小型延命装置 身体冷凍保存装置 酸素供給装置 ｲﾝﾌﾟﾗﾝﾄ記憶装置 ｲﾝﾌﾟﾗﾝﾄ発振器 10	ｱﾝﾄﾞﾛｲﾄﾞ 人工知能 偵察殲滅ﾏｼﾝ 人間を栽培するﾛﾎﾞｯﾄ ｲﾙｶのﾊｯｶｰ 8	拳銃 火炎放射器 時限爆弾 ﾜｲﾔｰ型殺人機械 ﾚｰｻﾞｰ銃 電磁ﾊﾟﾙｽ発生装置 ﾛﾎﾞｯﾄｱｰﾏｰ 9	TV型通信機器 電子通信装置 物質転送装置 ﾀﾞｸﾄ型書類転送装置 現実をｽｷｬﾝする装置 自動翻訳機 記憶転送装置 現実拡張装置 13	宇宙船 水素変換装置搭載車 自動操縦自動車 電子的制御された馬 空中を走る列車 空飛ぶ車 ﾎﾊﾞｰｸﾗﾌﾄ 8
仮想空間	全ての傷を治す装置 蘇生装置 筋電義手 5	電子回路人間 身体複製装置 人工生命体 遺伝子操作蜘蛛 6	ｴﾈﾙｷﾞｰ銃 追跡弾 現出する拳銃 変形する剣 ﾃﾞｰﾀ化して捕獲する銃 13	ﾃﾚﾋﾞ ﾋﾞﾃﾞｵﾒﾓ TV型通信機器 記憶を投影するﾓﾆﾀｰ 6	自動操縦の車 宇宙空間を走る列車 ﾜｰﾌﾟ可能な戦闘機 戦車 戦艦 ｱｰﾁ型の監視機 電子ﾊﾞｲｸ ｽｹｰﾄﾎﾞｰﾄﾞ 8

図７　現実空間と仮想空間にみられるテクノロジー　※図中の数はそれぞれのテクノロジーがみられた作品数を示す

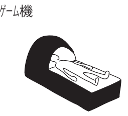
携帯型装置 □

他人の精神に入る機械 2
携帯電話 2
軍事用ﾊﾞｰﾁｬﾙﾘｱﾘﾃｨ訓練機
ｹﾞｰﾑﾎﾞｯﾄﾞ 1
ｲﾝﾌﾟﾗﾝﾄﾌﾟﾗｸﾞ 2
など

9

設置型装置 ■

軍事用仮想訓練機器
家庭用ｹﾞｰﾑ機
など



25

図８　仮想空間に入るための装置

身体の変化 [F]

瞬間移動、飛行、戦闘力向上、身体形状の変化など

10

図９　仮想空間における身体の変化

英題	身体 義体	身体 人工	道具 武器	道具 通信	道具 乗物	身体変化	デバイス
2. Total recall	●		●	●	●	F	■
24. Avalon		●	●		●	F	■
25. Resurrection of the little match girl			●	●	●	F	□
6. the Lawnmower man	●		●			F	■
8. Arcade	●	●	●		●		■
28. X-Gamer	●		●				■
34. Tron legacy		●	●	◉	●		■
1. Tron		●	●	◉	●		■
19. Hot war		●	●		●		■
23. VORTEX		●		●			■
14. the Lawnmower man 2			●	○	◉	F	■
20. the Matrix	○	○	◉	◉	○	F	■
26. the Matrix Reloaded	○	○	○	○	○	F	■
27. the Matrix Revolutions	○	○	○	○	○	F	■
12. JM	○		○	○		F	■
13. Expect no mercy		○	○	○		F	■
11. Virtuosity	○	○	○	○			■
16. Virtual obsession	○	○					■
31. Cargo	○			○	○		■
15. Nirvana	○			○			■
7. Alien intruder			○	○	○		■
4. Circuitry man	○	○	◉		○		□
10. Plughead rewired circuitry man 2	○	○		○	○		□
5. Mind warp							■
9. Brainscan							■
17. Open your eyes							■
18. Thirteenth Floor							■
22. the Cell							■
30. Ghost Machine			◉				□
21. Existenz							□
3. Jacob's ladder							□
29. the Cell 2							□
32. Chatroom							□
33. Inception							□

〈仮想強調〉
仮想空間でテクノロジーによる身体拡張がみられるグループ
10

〈現実強調〉
現実空間でテクノロジーによる身体拡張がみられるグループ
13

〈強調無し〉
現実空間でも仮想空間でもテクノロジーが特にみられず、両空間に差異がないグループ
11

凡例　○= 現実空間　●= 仮想空間　◉ = 現実空間と仮想空間

図 10　映画にみれられるテクノロジーと身体の変化

註

１）たとえば、マーシャル・マクルーハンは「電子メディアによって我々の身体は意識の拡張をしてる」といい、建築家の伊東豊雄は情報化社会における現代人は「リアルな身体」と「バーチャルな身体」をもつといい、身体の物理的側面のみならず、意識的な側面に関する認識がみられる。

２）サイバーパンクとはコンピュータが支配する未来社会を描く SF のひとつ（広辞苑）。

３）コンピュータや情報機器がインターネットによって結びつけられ、世界的な規模でコミュニケーションや情報サービスが展開される状況を、空間的な比喩でイメージしやすく言い表したもの。Cyberspace の訳語。電脳空間、とも訳される（現代用語の基礎知識）。

４）サイバーパンクという SF のジャンルが台頭した１９８０年以後から現代までに発表され､コンピュータ・テクノロジーによって構築された仮想空間が映像として明確に描写された SF 映画のうち、社会的認知度の観点より、「サターン SF 賞」や「アカデミー賞」などの各映画賞や映画祭への出展作として選ばれた３４作品を資料対象としている。

参考文献

マーシャル・マクルーハン『人間拡張の原理』: 竹内書店新社 (1967)

伊東豊雄『透層する建築』: 青土社 (2000)

巽孝之『サイバーパンク・アメリカ』: 勁草書房 (1988)

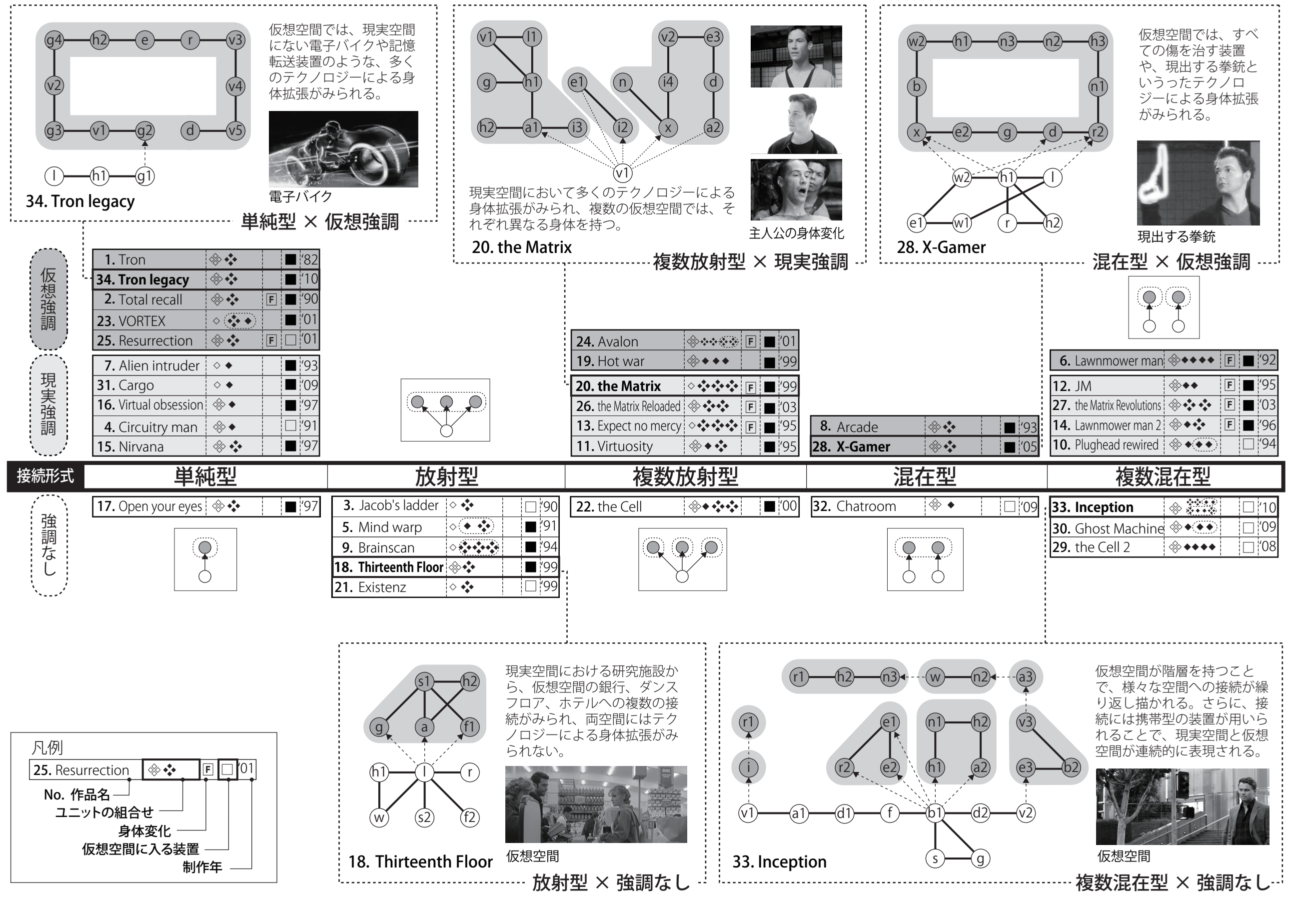


図 11　映画にみられる情報化社会における身体イメージ