

スクリーン上の仮想世界：『トロン』から『サマーウォーズ』まで

木下 耕介

0. 二重化した世界

たとえば映画研究や批評に特に志したものでなくても、ある程度の期間、物語映画を観続けているものなら、おそらく誰もが、昨今巷間で話題になる作品のうちの相当数が、その物語世界の成り立ちにおいて、きわめて似通った構造を示すようになってきていることに気付いているだろう。

その似通った構造とは、ひとことというなら〈物語世界の二重化〉とでも呼ぶべきものである。少なくともここ二十五年くらいの間に公開された物語映画を回顧してみると、実に多くの作品が、ひとつの物語内容の中に、ふたつの物語世界を抱えていることがわかる。もちろんそのふたつの世界の存在の様態や存在論的地位（およびそこから生じる様々な両世界間の関係）は作品ごとに異なる。けれども概ねそこにはふたつの世界が構築され、それらの物語世界間の交流ないし交渉が、これらの作品群の物語構造の主幹を成しているのである。これはいささか気になる現象だ。

もちろん、ジェラルド・ジュネットも『物語のディスクール』の中で『オデュッセイア』や『千夜一夜物語』を引き合いに出して説明しているように、物語言説の二重化は、物語という文化的営為の歴史的起源にまで遡ることのできる形式ではある¹。このような観点に立てば、こういったタイプの物語がここ十年ばかりの間に物語映画の領域においていくらか増えたからといって、取り立てて考察を加える必要はない、といえるのかもしれない。けれども一方で、例えば古典的ハリウッド映画の物語叙述の規範においては、ジュネットが第一次物語言説と呼ぶところの物語叙述の水準（登場人物＝語り手の水準）に属する場面に割かれる時間が、概ね冒頭と結末のみという最小限に抑えられる傾向にあったことを考慮に入れると、このことはもう少し注目し値する現象のようにも思われる²。

事態の評価を続けるより、まずは実際に対象となる作品を列挙し分類することで、読者諸氏の同意を得ることを試みよう。本稿では議論の対象とする映画作品群を、大きく三つに分類することにしたい。まず筆者が昨今のアメリカ映画において最も頻繁に発見するのは、古典的な物語論の用語で言えば〈擬似物語世界の物語言説〉であり、その中でも〈信頼できない語り（物語叙述）〉と分類されるタイプの物語である³。このタイプの物語では、主人公が〈現実世界〉（としての地位を物語世界内で与えられるところの、最も中立的で自律した、堅固な世界）の事象と、個人の妄想や幻覚、記憶、夢によって形成された事象とを縋い交ぜにしてしまうところから、不安定で、存在論的地位のかなり低い〈主観的世界〉が生じる。そして主人公が、この〈主観的世界〉を、当該の人物以外によっても認識されている〈現実世界〉と錯誤することから事件が展開するのである。これをまずは〈錯誤の物語群〉と呼ぼう。ここで敢えて新たな名称を

1

ジェラルド・ジュネット『物語のディスクール 方法論の試み』花輪光・和泉涼一訳、水声社、1985年、271頁

2

David Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, (Madison, Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985), 61. Edward Branigan, *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, (New York: Mouton, 1984), 40-49.

3

ウェイン・C・ブース『フィクションの修辞学』米本弘一・服部典之・渡辺克昭訳、水声社、1991年、269-305頁

設けるのは、〈信頼できない語り〉という名称が参照する物語には、主人公の錯誤ではなく、意図的な欺瞞によって虚偽の物語世界が構築されるタイプの物語（例えば『舞台恐怖症』*Stage Flight* (1950)）も含まれるからだ。本稿ではそういったタイプの物語を対象に想定していない。あくまで主人公は錯誤しているだけなのである。

この物語群に属する例を挙げるなら、先だってアメリカ映画協会の2010年度ベストワンにも選出された『ブラック・スワン』*Black Swan* (2010)がその典型として挙げられるだろう（とすれば当然、同作のインスピレーションの源とされる、今敏監督のアニメ作品『パーフェクトブルー』(1998)もまた、当然この物語群に含まれるだろう）。この作品では、大役ゆえのプレッシャーにより精神に破綻をきたしたバレエ・ダンサーが、次々に幻覚に襲われる様が描かれる。その他には冷凍睡眠中の夢を描く『バニラ・スカイ』*Vanilla Sky* (2001)、それから、どちらも自らの妻を殺した（にも関わらずその記憶を喪い、偽りの記憶によって自らを欺く）主人公を持つ『メメント』*Memento* (2000)と『シャッターアイランド』*Shutter Island* (2010)、他人の夢・記憶への潜入を主題にした作品『インセプション』*Inception* (2010)などがある。

またこの物語群の下位グループと目されるものに、主人公の強烈な妄想、幻覚が凝集されて、ひとりの人物の形象を採るタイプの物語がある。このような趣向の作品には、『ファイト・クラブ』*Fight Club* (1999)、『マシニスト』*The Machinist* (2004)、『シークレット・ウィンドウ』*Secret Window* (2004)がある。いずれの作品でも主人公は、それぞれに自らの妄想が生み出した人物に苦しめられるのである。

次の物語群では、第一の群と比較すると、ふたつの物語世界間の存在論的地位の格差は小さい。別の言い方をすれば、ふたつの世界はいずれも、ほぼ同様の条件で存在しているといえる。これを〈幻想の物語群〉と呼ぼう。〈幻想の物語群〉では、主人公たちが生活している〈現実世界〉のいわば外側ないし裏側に、物理的にせよ科学的にせよ幾分異なった法則性に支配されたもうひとつの〈異世界〉があり、そこに一定数の異人種が棲んでいる、という構造が見出される。この〈異世界〉は、しかしながら、〈錯誤の物語群〉の〈主観的世界〉のように、個人の知覚や記憶、思考に依拠しているが故の不安定な存在ではなく、個々の登場人物の精神状態とは独立して、ある自律性を保って安定的に存在していると見なされる。こういった設定の作品群の筆頭はいうまでもなく『ハリー・ポッター』シリーズ(2001-2011)であり、同様にファンタジーのジャンルに分類される『ナルニア国物語』のシリーズ(2005-2010)も間違いなくこの物語群に含まれる。あるいは、今日の3D映画ブームの火付け役となった『アバター』*Avatar* (2009)も広い意味でこの物語群に所属するといえよう。

最後の物語群は、〈科学の物語群〉である。これらの物語群では、主人公が所属する物語世界内に、もうひとつの隔離された〈疑似世界〉が、主として科学技術によって入れ子式に構築されている。このグループにおいては、内部の〈疑似世界〉は外周を取り巻く〈現実世界〉の技術と資源に依存することによってのみ存在を維持できる。その成り立ちゆえに、この〈疑似世界〉の存在論的地位は〈現実世界〉のそれよりも低いといえる。とはいえ、先の〈幻想の物語群〉における〈異世界〉同様に、〈錯誤の物語群〉の〈主観的世界〉よりは安定した存在を獲得しているともいえよう。科学技術によって構築されたシステムが維持される限り、この疑似世界の存在も揺るがないからである。

このグループに所属する映画としては、コンピューター・プログラムの世界を舞台とする『トロン・レガシー』*Tron: Legacy* (2010)が真っ先に挙げられるだろう(当然、1982年公開の『トロン』*Tron*もまた、このグループに入る)。その他の作品としては、生身の人間がナノ細胞の移植手術によりオンライン殺人ゲームのプレイヤー・キャラクター(アバター)となる世界を描いた『ゲーマー』*Gamer* (2009)のほか、自ら〈現実世界〉と信じていた世界がテレビ局によって作られた精緻なスタジオ・セットであったことを知った男がスタジオからの脱出を試みる『トゥルーマン・ショー』*The Truman Show* (1998)がこの物語群に所属するといえる。

アメリカ映画以外からも該当作品を挙げよう。最近の日本映画からは、凶悪なAIプログラムによって様々な行政サービスを統合したグローバルなSNS空間にもたらされた混乱と、それに立ち向かう地方都市の家族の団結を描く『サマーウォーズ』(2009)がこの物語群に含まれるといえる。イギリス映画では、『リング』の中田秀夫が渡英して監督した、オンライン・チャットの世界が舞台の心理劇『チャットルーム』*Chat Room* (2010)が挙げられる。同作品においては、本来テキスト・ベースのオンライン・チャットの世界が、廊下と個室によって構成されるマンションのような空間として視覚化されている。

その他、時としてフィルム・ノワールのな雰囲気漂わせる物語が多いがこの物語群の特徴で、該当する作品には、街中の監視カメラの映像を集約することで四日前の世界を視覚的に再構築する「白雪姫」と呼ばれるシステムが登場する、SFクライム・サスペンス(と見せかけて後半はタイム・トラベルSFに転じる)『デジャヴ』*Deja Vu* (2006)、主人公が1937年を再現した仮想現実の〈疑似世界〉と現代の〈現実世界〉を跨いだ殺人事件を捜査するうち、自らが〈現実世界〉と信じていた世界もまた〈疑似世界〉であったことを知る(と同時に自分自身オンライン上のプログラムに過ぎないことを知る)、という構成の『13F』*The Thirteenth Floor* (1999)などがある。

その他、こういった分類作業の常として、判断し難い境界線上の例も存在する。ここまで言及を避けてきた『マトリックス』シリーズ(1999-2003)がまさにそうだ。本稿の分類を適用すると、このシリーズはある越境性を示すことになる。同シリーズは本稿の定義では〈科学の物語群〉に分類されるのだが、同時に、〈主観的世界〉に対する認識論的懐疑を表明するという点では〈錯誤の物語群〉と共通する主題を持ち、こちらの物語群に接近するのである。

これくらいの作品数を挙げれば、近年多くの物語映画が〈二重化された世界〉という構成を採用しているという本稿の主張に、ある程度同意が得られたのではないかと思う⁴。では、もしこれらの物語群の存在が認められるとしたら、これらの作品を世に生み出している動力はいったい何なのだろうか。これが本稿の中核を成す問いである。

この問いに対するひとつの回答のヒントは、NBCのステイブ・ブライアントが『マトリックス』と『アバター』について書いた『『アバター』は反転した『マトリックス』である』と題する記事(2009年12月21日付)にある。

ブライアントは、『アバター』と『マトリックス』の両作品をインターネットの普及した現代社会の寓話として解釈する。『アバター』は本稿の分類では〈科学の物語群〉に

4

同様の見解は、下記文献にも見られる。同書でWaltersは、この〈二重化された世界〉を「想像の世界 (Imagined World)」「可能な世界 (Potential World)」「その他の世界 (Other World)」に分類している。James Walters, *Alternative Worlds in Hollywood Cinema: Resonance Between Realms* (Bristol: Intellect Books, 2008).

は含めなかったが、にもかかわらず仮想世界の寓話として読むことができ、しかもこの作品は、その10年前に『マトリックス』が示した悲観的な予測とは対照的な、楽観的なメッセージを持った作品として読めるというわけである（そういう意味ではこの作品もある種の越境性を持った作品だと言い添えておくべきだったかもしれない）。

『アバター』の物語を簡潔に説明しておこう。この作品については既に、『ポカホンタス』*Pocahontas* (1995)や『ダンス・ウィズ・ウルブス』*Dances With Wolves* (1991)とプロットが酷似していることが度々指摘されてきた。つまり、異邦人としての白人/軍人の物語である。主人公は車椅子の海兵隊員ジェイク・サリー（ジョン・スミスと同じイニシャル）。彼はあるきっかけから豊かな地下資源を持つ惑星パンドラの開発プログラム（要は地下資源を譲渡するよう先住民ナヴィに平和的に、あるいは暴力的に働きかけること）に参加することになる。しかし惑星パンドラの大気は地球人には有害であり、ナヴィへの接触には別の身体を使わなければならない。その身体こそが、ナヴィの身体組成を持ちつつ、精神的には地球人の頭脳によってコントロール可能な（心を持たない）クローン、アバターである。このアバターを用いたサリーはしかし、ナヴィと接触するうち、ナヴィの娘と恋に落ち、パンドラの驚異的な自然や、協調性と友愛に満ちたナヴィのコミュニティ文化に感化されていく。そして最終的にはナヴィ側について地球人と戦うことになるのである。

このアバターという発想はいうまでもなく、今日オンラインで散見される、同名の、ユーザーの代理としての人型のアイコンから得られたものに違いない。ここからクライアントは、ナヴィのコミュニティをインターネットの世界の理想的メタファーとして読み解く。その上で、機械に人間の存在が脅かされ、機械に電源を供給する電池として文字通り搾取されている『マトリックス』の世界をその対極にあるものとする。

クライアントは次のように述べている。

『アバター』はいかに我々が、過去10年間の間に、仮想世界をどう考えるかについて、文化的な一八〇度転回を行ったかということを示している。そしてこの転回は、今日の我々のインターネットとの蜜月関係を考慮に入れても、いささか落ち着かないものである。[……] 我々は「仮想世界から抜け出せ！それは監獄だ！」から、「仮想世界を抱き締めましょう！それは貴方に愛とよりよい生活を与えてくれるでしょう！そして貴方はドラゴンに乗ることだって出来るでしょう！」まで来てしまったのだ。⁵

このような読解を、おそらく先に列挙した他の作品群に対しても適用することができるだろう、というのが本稿の趣旨である。換言すれば、昨今の物語映画が示す〈二重化した世界〉という構造を、押し並べてインターネットが普及した現代の先進国社会における我々の生活体験と何らかの相関関係を持つものとして捉えることがおそらく可能だろう、と本稿は考える（この発想がいかに安直で陳腐で乱暴なものかは理解しつつも）。さらに別の言い方をすれば、これまでに列挙してきた三つの物語群はすべて、実際には〈科学の物語群〉へと読み替えることができるということである。もちろんデジタル・デバイドを忘れてはならない。グローバルなレベルでも一つの先進国

5

Steve Bryant, "‘Avatar’ is ‘The Matrix’ Backwards: From virtual prisons to virtual deliverance in ten years." NBC Chicago. 21 Dec. 2009. <http://www.nbcchicago.com/entertainment/movies/Avatar--79845932.html> (最終アクセス: 2011年8月30日)

内でも、地域や年齢、人種、階級などにより、個人の情報通信技術への精通度と依存度の格差は歴然と存在する。そういった格差を考慮すると、これらの作品群の受容が決して均質ではないことは明らかである。MITのヘンリー・ジェンキンスが「ル・モンド」誌において報告している「アバター・アクティヴィスト」たちの活動は、まさに世界各地の人々がそれぞれに、インターネット社会の寓話という解釈とは違う仕方、『アバター』という作品を受容したことの例証に他ならない⁶。しかしながら一方で、この15年ほどの間にインターネットが世界中の人口に膾炙していったその過程が、まさに革命と呼ぶに相応しい速度を伴うものであったことも事実である。この技術革新が我々の生活を押し並べて変質させてしまった有様は、個々の格差を凌駕するものであったことも間違いあるまい。本稿はこのような観点に立脚して以下の議論を進めることにしたい。

1. folk mindscape

たった今前節の終わりで筆者は、〈二重化した世界〉の物語群をインターネット時代の物語として読むという本稿の試みに対し、幾許かの躊躇を示した（安直で、陳腐で、乱暴だ）。それは率直な感想である。というのも、もしこの試みが単に素朴な反映論やイデオロギー批評に終わるなら、それに現在どの程度の有効性があるか分からないからだ。けれども同時に筆者はこの試みにいくらかの可能性を感じている。

可能性、というのは、ひとつには映画という媒体の視覚性に関わるものだ。映画は、コンピューターの画面同様に視覚的な媒体であり、しかもそれに（Windows 95がデビューし、「タイム」誌がサイバースペースの特集号を組んだ1995年をひとつの区切りとし、また同様に1895年を映画の誕生年とするなら）ちょうど100年先んじた媒体であるために、我々にインターネットという新たなメディアを理解するための視覚的な見取り図を提供する役目を担ってきたと考えられる。言い換えれば、これらの映画は、これまで数多の虚構世界の錯覚を、実際は平面であるスクリーンの中の仮想的な「奥行き」として現出してきたのと同じやり方で、サイバースペースという未知の、それ自体は不可視の擬似空間⁷を理解しやすくするための視覚的メタファーを、コンピューターの画面の向こう側に広がる仮想空間の視像として描出してきたのではないだろうか。

物語テキストの解釈へのためらい（とその否定）は、いささか違う観点からだが、所謂ニュー・メディア以降の物語テキスト研究の里程標ともいえる『私たちはいかにしてポストヒューマンになったか』を著したN・キャサリン・ヘイルズによっても表明されている。ヘイルズは同書で、インターネット時代の人間と身体を取り巻く文化的環境の変化を、現前／不在、パターン／ランダムネス、物質性／非物質性、エンボディメント（embodiment: 身体化）／ディスエンボディメント（disembodiment: 脱身体化）といった二元論の枠組の中で考察し、科学的言説と文学テキストが人間／ポストヒューマンという思考を相互作用的に醸成していった歴史的過程を追っている。そのなかでヘイルズは、リオータルに言及しながら、ポストモダン以降の現代社会ではメタ物語への信頼性が失われていることを認める。その上でハンス・モラヴェックやマーヴィン・

6

ヘンリー・ジェンキンス『「アバター・アクティヴィスト」たち』「ル・モンド・ディプロマティーク」日本語・電子版2010年9月号、吉田徹訳 <http://www.diplo.jp/articles10/1009-4.html>（最終アクセス：2011年8月30日）

7

レフ・マノヴィッチが端的に述べるように、本来「サイバースペースには空間などない」のである。Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge: MIT Press, 2001), 253.

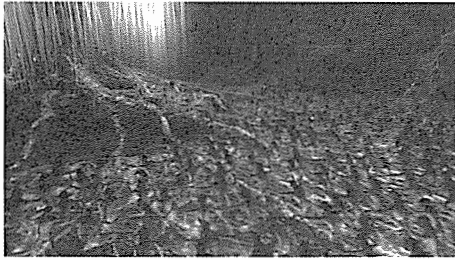
ミンスキーのように、仮想性を「人類から身体を脱却した (disembodied) ポストヒューマンへの変身のメタ物語」として構築することに疑念をも表明している。しかしその一方で彼女は、物語 (文学テキスト) それ自体を、「様々な形態の抽象化と脱身体化への抵抗」として捉えることで分析の意義を見出す。というのも「物語は、時間軸に則った推進力を持ち、様々な形態の脱線や枝葉部を持ち、特定の場所に位置づけられたアクションと人格化された動作主を持つ」、実体なき (disembodied) 情報を中心に据える思考に抗う、「より身体化された (embodied) 言説の形態」だからである。すなわち彼女にとって個々の文学テキストは、情報技術時代の革命 = 情報の脱身体化という決定論的な物語に対抗する身体化 / 具現化 / 個別化の実例そのものであり「特定の時代および場所と、特定の人々の間で起こった交渉」と見なされることになる⁸。

本稿もこれに似た立場を採りたい。本稿が取り上げる物語群は、それぞれの仕方で情報技術時代の新たな経験を視覚的に組織すると同時に、その組織化の行為そのものによって、ある種の決定論的推進力と交渉・折衝しようと試みた形跡として理解できると考えるのである。この試みのために本稿はここで新たに、〈大衆的な心的光景 (folk mindscape)〉という用語を捻り出すことにしたい。ここではこの語を、サイバースペースという実体性を半ば欠いた空間 (ないし空間のメタファー) を理解しやすくするために、映画が視覚化して見せた光景を指す言葉として用いる。folk、というのはまさにこれらの光景が、専門家による理念的な構築の産物ではなく (もちろん後に示すように専門的言説の影響は受けている)、映画館に足を運ぶ一般大衆に利用可能なものとして実用主義的に生み出されるからである。また mindscape という語は、前掲のヘイルズの著書から援用することにしたが、この語に出会うまでは環境設定 (configuration) という語を用いることを考えていた。というのも、まさにこれらの光景が、観客とサイバースペースの間の空間的関係性、配列設定 (個人がノードのひとつとなる関係性) を想像させるからである。

ふたつほどのキーワードを挙げながら、実際に作品に即して例証していこう。ひとつめのキーワードは、〈一つの新しい世界 (a whole new world)〉としよう。ここでは〈一つの〉という不定冠詞が、それから whole という形容詞が重要だ。先に挙げた物語映画の中では、世界は常に二重化しているが、その重なり合うふたつの世界の内部は、決して分断された複数の空間にならずに、ひとつの全体性、統一性を保っている。たしかに『ハリー・ポッター』シリーズにはグリフィンドール、スリザリンといった複数の寮が存在し、それぞれに競合しているが、それでもそれらは全体としてhogwarts魔法学校というひとつのコミュニティの内部に存在する。ナルニア国も典型的にひとつの国家の形象を採っている。『アバター』のナヴィの一族についていえば、アフリカ系とアメリカ先住民の文化を混ぜ合わせた、安易で失礼な「部族」の表象を与えられているにもかかわらず、どうやら彼女ら自身は人種やエスニシティという概念を持たないようである。というのも惑星パンドラにはナヴィにとっての外集団が存在しないからだ (もし地球人が訪れなければ、部族間抗争などはこの惑星には存在しなかっただろう)。この統一されたコミュニティの姿を、最も具体的に視覚化しているのが儀式的場面である。部族の構成員が手を繋ぎ、幾重にも輪を描いて祈る姿、個々人が等しく全体へと接続される中で、構成員間の優劣や階層的な社会関係が消滅する姿は、まさに

ネットワーク時代の個人と集団の理想的関係を図式化したものであるといえよう(図版1, 2)。⁹

図版1

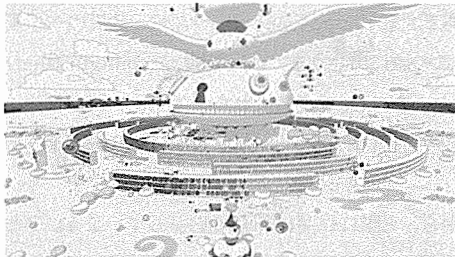


図版2

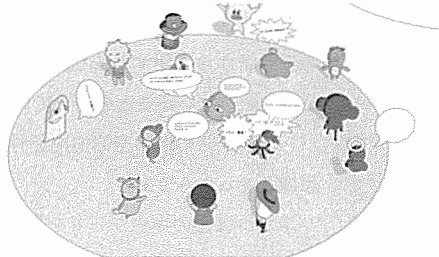


『サマーウォーズ』の冒頭で描かれるグローバルSNS、OZも、視覚的な判り易さではこれに匹敵する。映画の冒頭、OZはひとつの球体の内面という図像を与えられている(図版3)。その中には確かに「400万」を超えるコミュニティ(図版4)や地方自治体の出張所(図版5)、大企業のオフィス(図版6)、スポーツの競技場(図版7)といった部分集合があるが、それぞれの領域は壁で隔てられておらず、ひとつの空間内で繋がっている。そしてこの世界全体を、OZの守り主と呼ばれる二匹のクジラが回遊しながら見張っている(図版8)。

図版3



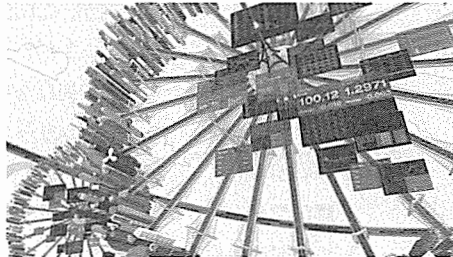
図版4



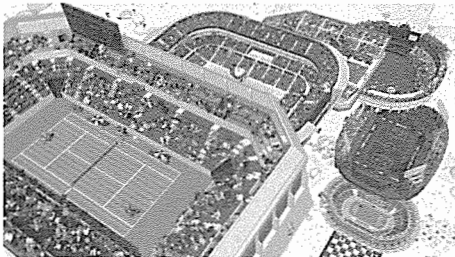
図版5



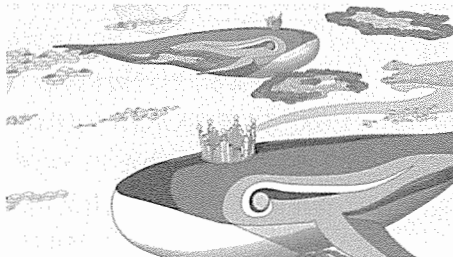
図版6



図版7

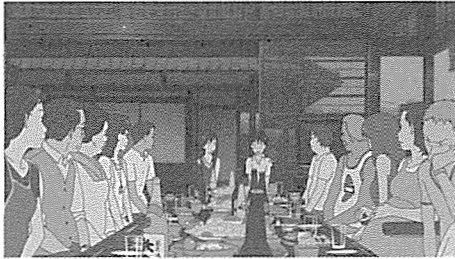


図版8

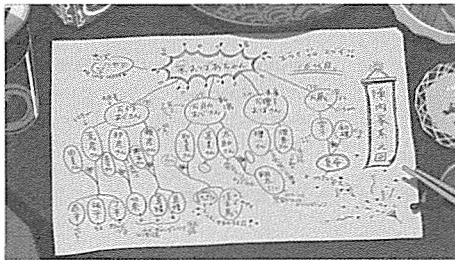


9

『アバター』のこの映像は、マノヴィッチの次のような言述とも共鳴する。「そのようなわけで我々は、階層社会と中央集権についての偏執狂的恐怖を伴うアメリカの民主主義的イデオロギーと、ウェブの平準化された構造を結び付けて考えられるかもしれない。そこでは全てのページが同等の重要度で存在し、ハイパーリンクで結び付けられた二つのソースは同じ重みを持つ」(Manovich, 258)。



図版9



図版10



図版11

11

ウィリアム・J・ミッチェル『サイボーグ化する私とネットワーク化する世界』渡辺俊訳、NTT出版、2006年、90-92頁

12

ただし『サマーウォーズ』の陣内家は、社会学の用語で言うところの中間集団（団体）とも見なしうるという点で、部族のコミュニティがそのまま単一にして全体的な社会となる『アバター』のナヴィたちとは異なる社会観を示す。日本映画では他にも例えば『ALWAYS／三丁目の夕日』（2001）などの作品にこういった中間集団への回帰の志向が読み取れることを考えると、この差異は改めて分析の必要があるかもしれない。

これ以上に判り易い〈ひとつの世界〉の姿があるだろうか。この視像は、例えばインターネット上での我々の振る舞いを心理学的見地から多角的に論じた『インターネットの心理学』におけるパトリシア・ウォレスの記述と見事に合致する。様々なディス

カッション・フォーラムや掲示板、オンライン・ゲーム、SNSが多層的に形成するインターネットは「昔も今も[……]単一の大きなコミュニティ」ではなく、むしろ「あちこちに存在する近隣コミュニティの巨大な集合体」¹⁰であるとウォレスは言う。

また、OZの〈擬似世界〉と交渉する主人公とヒロインの〈現実世界〉にしても、ある種の〈心的光景〉として見る事ができる。例えばヒロインの一族、陣内家一同が夕食を囲む場面（図版9）や、そこに登場するヒロイン手書きの家系図（図版10）に見て取れる関係性を、先の『アバター』の儀式的場面のそれと比較することはできないだろうか。あるいは、陣内家にとつての外集団、外部の地域コミュニティの不在の問題を指摘しよう。映画の物語は専ら彼女らの一族の内部で完結し（諸悪の根源のAIプログラムすら、この名家の嫡子の手によって作られている）、その他の地域住民の描写は皆無に等しい。そのことを象徴するかのように、舞台となる家屋は集落の中心地から離れた高台の上に孤立している（図版11）。

地域コミュニティが存在しない代わりに、この一族は地域を軽々と越えて、世界と直接に繋がってしまう。クライマックスで混乱の原因となったAIを倒そうとするヒロインのために、世界中の人間が自らのアバターを差し出すのである。ここではインターネット社会の脱領域性が端的に示される（この作品の公開時のコピーは「つながりこそが、ボクらの武器。」だった。この表現はまさに、「主観＝結節性」¹¹というウィリアム・J・ミッチェルの主張を彷彿とさせる）¹²。

これらの〈心的光景〉のあり方はしかし、一面ではインターネット社会の実態に即してもいるが、一面では現状にそぐわない部分もある。今日のインターネット社会では、未だに権力による検閲と分断が厳然として存在する。また、我々の〈現実世界〉の多言語性が、オンラインのコミュニケーションをも遮断していることを考えると、〈ひとつの世界〉という理想像は実態からは大きく離れているともいえる（多言語の問題は、『サマーウォーズ』のOZの中では、同時翻訳プログラムによって解消されていることが予め断られている）。

にもかかわらずこのような表象が選び取られる理由は何だろうか。この問いに対する答えは、今日ではおそらく、系譜学的方法論によって求めるのが妥当とされるだろう。すなわち、インターネットは世界のあちこちで多元発生的に生成されたものではなく、専らアメリカという一国民国家の、さらにその中の一部の人々（企業家や発明家、および批評家たち）が生み出したものなのだから、彼らの思想的系譜の中に、このような世界像を生み出した基礎を指定するべきだということである。そのような試みのひとつに、池田純一の『ウェブ×ソーシャル×アメリカ 〈全球時代〉の構想力』がある。池田は同書において、ウェブおよびPCの開発が、それが行われた1950年代以降

のアメリカ社会の思想的背景の影響を全面的に受けてきたことを簡潔にまとめている。冷戦下における全世界的な核戦争の恐怖という構想(この時代の「核攻撃による通信破壊=連邦政府機能の事実上の停止、という恐怖の想像力」¹³がインターネットの前身、ARPANETを生み出した)、同じく冷戦の影響による宇宙開発競争がもたらした、ひとつの惑星としての地球という図像、それらと密接に関係するバックミンスター・フラーやグレゴリー・ベイトソンの共同体思想、その影響を受けたスチュアート・ブランドの雑誌「ホール・アース・カタログ」と宣言文「今日の我々があるのはみなヒッピーのおかげ」などなど、インターネット文化を育ててきた潮流の中には、〈ひとつの新しい世界〉を志向するカウンターカルチャー以降の思想が脈々と流れてきた。そのために、インターネットには常に(おなじくアメリカ産の)映画の中でも、〈ひとつの新しい世界〉という表象が付与されてきたのである。

このことを意識すると、例えば映画でいえば『トロン』や、『ウォーゲーム』*WarGames* (1983) (この作品の構想の根底に、1972年「ローリング・ストーン」誌に掲載されたブランドの記事「スペースウォー」¹⁴があることは想像に難くない)、文学でいえば『ニューロマンサー』*Neuromancer* (1984)といった80年代前半のサイバースペース表象が、これらの思想からの影響を如実に受けながら誕生したものであることが容易に理解できる。また同様に、今日でも例えば『アバター』のナヴィたちが、インターネット社会のメタファーでありながら、同時に西洋近代文明の他者としての部族文化の表象をまとめていることや、『マトリックス』『トロン: レガシー』『ゲーマー』『サマーウォーズ』などの作品のあちこちに、カンフー、禅、太極拳、仏像などの東洋的なモチーフが混ざり込んでいることにも説明がつく。

次のキーワードは〈リヴァイアサン〉である。前述のウォレスは、インターネットのもうひとつの特徴として、「権威者の存在ないし不在」を挙げている。新しい社会的空間であるインターネットには、まだその統治のための規則や機構が十分に浸透しているとは言いがたい。そこでウォレスはホブズになぞらえて、インターネット上における「公正に争いを解決することを期待して人が権威を委ねる統治の仕組み」「種族の生殺与奪権を握る首領」として〈リヴァイアサン〉という用語を持ち出し、「インターネットのリヴァイアサンはとらえどころがなく、「インターネット利用者は、ネット全体を一元的に管理する全能のリヴァイアサンに頑なに反対している」とする(ここにも、インターネット文化を育てたアメリカ文化の根底に流れる自由信仰、社会契約論的社会観を前提とした個人主義礼賛、などの影響が見られる)。がその一方でウォレスは、「このことは逆に、多くの人から望まれ必要とされている現世の権威者が必ず登場することを意味している。多くの場合、それはネット利用者の中から出てくるだろう。[……] わたしたちは現世の神リヴァイアサンを形作る一つ一つの細胞となる」¹⁵という表現で、利用者の中から必ず合意が形成され、規範・規則が成立し、それがインターネット社会の統治に繋がる、という期待をも表明している(こういった発想こそまさに、社会契約論的なものの方だと言えよう)。

この〈リヴァイアサン〉の不在と待望というテーマは、そのまま『マトリックス』の物語にも見出すことができるだろう。「ネット全体を一元的に管理する全能のリヴァイ

13

池田純一『ウェブ×ソーシャル×アメリカ 〈全球時代〉の構想力』講談社(現代新書)、2010年、62頁

14

Stewart Brand, "SPACEWAR: Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums," *Rolling Stone*, 7 Dec, 1972. Online: http://wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html (最終アクセス: 2011年8月30日)

15

ウォレス、93-98頁

アサン」はまさにマシンのことであり、一方救世主ネオは「ネット利用者の中から出てくる」新しい「現世の神」に他ならない。

その他の作品においても、〈もうひとつの世界〉を危険で無秩序な世界として構築する様に、このテーマを見て取ることができる。〈錯誤の物語群〉では〈主観的世界〉は決して主人公に精神の安寧をもたらさない。〈幻想の物語群〉にしても、ホグワーツもナルニア国も、常に存在を脅かされ、救世主を待望している。〈科学の物語群〉では〈擬似世界〉がしばしば犯罪と結びつく。『トロン』とその続編にしても、コンピューターの世界に紛れ込んだユーザーは、プログラムに付け回される羽目になる。

あるいは、このテーマが最も明解に図式化されているのは『サマーウォーズ』かもしれない。映画の冒頭近く、OZには二匹のクジラの姿の守り主がいることが説明される（それがプログラムなのか、特定のユーザーのアバターなのかは説明されていない）。この生物種の選択は偶然の一致とは思えない。旧約聖書の中のリヴァイアサンはまさに、海獣として想像されていたからだ。しかしこの守り主は、全てを飲み込んでいく凶悪なAIの前では全く無力で、ヒロインのアバターに少しばかりの能力を付与したほかは、沈黙を守る。この無力なりヴァイアサンの代わりに世界の危機を救ったのは、ヒロインの孤軍奮闘を見かねてログインした、世界各地の新規ユーザーであった。まさにこれらのユーザーが「現世の神リヴァイアサンを形作る一つ一つの細胞」となったのである。

ここまでの論をまとめると、本稿で言及した〈二重化した世界〉の物語群においては、インターネット世界に対する〈大衆的な心的光景〉は、全体性を持ち、統一されていながらも、しばしば社会契約とそれに基づく権威と秩序を欠く危険な世界、という姿をとっているということになる。このような〈心的光景〉の組織化は、ヘイルズの主張する抵抗や交渉という観点の妥当性を裏付けるもののように思われる。我々はまだ、高度情報化社会の急速な進行に直面し、『アバター』がメッセージとして発信するように、「仮装世界を抱きしめましょう！」という気持ちにはなれず、「落ち着かない」気分を感じているようだ。

このことは、次節において、本稿の対象作品群を、もう一度エンボディメント／ディスエンボディメントという観点から整理することでも確認できるだろう。

2. エンボディメント／ディスエンボディメント

エンボディメント／ディスエンボディメントという対概念は、昨今いわゆるポストヒューマンをめぐる思考の中で頻繁に使用されてきた。前述のヘイルズやミッチェルをはじめ、多くの論者が、情報の非物質性と身体物質性を対照化し、情報化社会のさまざまな営為をこの両者間の往来や境界の溶融として論じる際に、この一対の概念を用いている。この、一方の極に身体をもたないものとして情報を置き、もう一方の極に身体を置く思考の中で、これまで言及してきた作品をどのように読むことができるだろうか。

結論を先取りしていえば、本稿の対象群の中では、身体化への〈回帰〉の願望を読み出すことができる。これは前節の主張と総合できる結論である。サイバースペースに対する「落ち着かない」気分が、身体性への帰還というかたちをとるのは自然なことだからだ。ただし、ここでの〈回帰〉は、単なる〈残留〉ではないことを理解しておく必要がある。これらの物語では、単純に身体性に留まるのではなく、一度向こうへ行ってきた帰ってくる、という道程が存在するのである。ここにおいて、抵抗ないし交渉としての物語という観点が再度肯定される余地が出てくる。本稿の対象作品群では、〈もうひとつの世界〉は単に拒絶されるのではなく、一度はその世界が探求されるのである。

さらにこの節では、単なる〈回帰〉ではなく、〈転生〉というパターンの物語があることにも留意したい。いかに抵抗・交渉という論点を組み込んだからといって、本稿が列挙してきた作品が皆、ディスエンボディメントからエンボディメントへの帰還、というメタ物語で捉えられるなら、話はずいぶん単純すぎるし、そのような帰結は結局本稿を、ヘイルズが躊躇したメタ物語論へと一気に収束させてしまうことになる。その危険性は、もし〈回帰〉ではないかたちでの抵抗・交渉のあり方をも見つけることができれば、ある程度は回避できるだろう。

具体的に作品に即して論じよう。まずは〈回帰〉の物語である。『マトリックス』でも『トロン：レガシー』でも、この図式が適用できるのはいうまでもない。主人公は〈現実世界〉に帰ってくる。〈錯誤の物語群〉にしてもそうだ。『ファイト・クラブ』では、この回帰は主人公にカストロフをもたらすが、それでも彼は帰還する。このように、〈主観的世界〉から〈現実世界〉への帰還が物語の基本構造といていいだろう。

もっともこれに対しては反論もあるだろう。ウィリアム・ブラウンは本稿が〈錯誤の物語群〉と呼ぶものについて、自らの論文中で次のように述べる。

これらの映画はポストヒューマニスト的だと考えられる。というのもこれらの作品は順番に、我々に物理的現実はない、物理的現実が錯覚だ、我々が主要な役割を担っていると思っ

16

William Brown, "Man without A Movie Camera - Movies without Men: towards A Posthumanist Cinema?" *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*, Ed. Warren Buckland (New York: Routledge, 2009), 69

ている世界は実際のところシミュレーションであり、そして／あるいは我々のアイデンティティは専ら精神的なものであり物理的なものではない、と示唆しているからだ。身体と精神を分離することによって、これらの映画は世界／宇宙における我々の位置についての伝統的な、「ヒューマニスティック」な理解を脅かす。そして我々が我々自身について知っていると思っ

ていることは実際のところ不安定／錯覚なのだということを明らかにする¹⁶。

決して脱身体化して〈擬似世界〉に取り込まれたりしない。身体的には、彼・彼女らは一貫して帰省中の郷里に留まっている。だがこの郷里の描写は、いささか非現実的でもある。2000年に発表されたコンピューター・ゲームソフト「[ほくのなつやすみ]」を連想させるような、現代の都市生活者が憧憬やノスタルジーとともに描くような、誇張された世界なのである。映画はまさにヒロインと主人公にとって、この郷里へと回帰する物語でもある。こうして、この映画ではエンボディメントは文化的再埋め込みと同一視される(この観点に立てば、『ALWAYS 三丁目の夕日』の昭和の光景や、時代劇映画に描かれる大時代の光景もまた、エンボディメントへの志向と捉えられるかもしれない)。

次に、〈転生の物語群〉に言及しよう。この物語群では、主人公が物理的〈現実世界〉に身体化されたかたちで所属し続けるには、それまで所有していた身体を放棄し、別の身体に〈転生〉する必要がある。そのため、クローンや並行世界という道具立てを用いて、それらの〈転生〉が達成されるのである。これらの物語群は筆者にとってはやはり「落ち着かない」気持ちになる作品群でもある。作品によってはどうしても映画が提示する物語を身体感覚的に受け入れることができないものがある。だが、このことは逆に、これらの物語群こそが抵抗ないし交渉のかたちであることを示しているともいえる。今日の科学技術に対して我々が覚えるある種の不安を代理的に受け入れるからこそ、これらの作品が「落ち着かない」ものになるのだろう。この物語群に含まれる作品には『デジャヴ』『アバター』、それからここで初めて言及するが、『プレステージ』*The Prestige* (2006) などがある。この最後の作品については、〈二重化した世界〉の物語ではないのでこれまでの議論では外してきた。が、〈転生〉という点ではこの作品もまた共通する要素を持つので、ここでは議論の補強のために取って言及することにしたい。

『アバター』では、主人公が異星でクローンの身体を用いることは既に述べた。映画の結末では主人公は、傷ついた地球人の身体を離れ、ナヴィとして再生するのである。換言すれば、彼は空間的には〈もう一つの世界〉に留まることになる。しかしエンボディメントという意味では、彼は再身体化を果たすのである。これをもって、ディスエンボディメントを進める情報化社会の思考に対して映画が提示した折衷案と見なすことができないだろうか。

『アバター』はしかし、いずれにせよ一つの精神(心)が身体を乗り換えるだけなので、筆者にとってさほど居心地の悪い物語ではない。問題は残る二作品である。『デジャヴ』のクライマックスでは、詳細は端折るが、主人公の捜査官は、四日前の世界の映像を全方位的に再構築する「白雪姫」なるシステムを応用して、四日前の世界に自らの身体とともに移動する。そこでテロ事件の犯人を追い詰めるのだが、最後には恋人やその他の乗客の命を救うために自らの命を落とす。恋人を失ったヒロインの前にはしかし、四日前の世界に元から棲んでいた並行世界の彼が登場し、二人が結ばれることを仄めかして映画は終わる。つまりこの映画は、我々が映画の全編を通して行動をともにしてきた勇敢な捜査官が死んでしまうという非情な結末を用意しながら、彼と遺伝情報的には全く一致するもうひとりの彼が登場するのだから問題ないだろう、とでもいいたいかのようなのだ。これは『アバター』よりもいっそうディスエンボディ

メント支持に傾きつつも(大事なのは個人を個人たらしめる遺伝子のコード=情報であり、その具現化の一例である肉体ではない、というメッセージを発信しているように読める)、しかし決してエンボディメントから脱却はしない(どちらの捜査官も、〈現実世界〉に血肉をもって存在している)という点で、かなりトリッキーな結末である。

同様にトリッキーな結末を持つのが、二人の大物マジシャンの対決を描く『プレステージ』である。物語のクライマックスでは、ヒュー・ジャックマン演じるマジシャンが、脱出と瞬間移動のマジックを行う。ステージ上では、脱出不可能な水槽の中に墜落したマジシャンが、別のところから無事ステージに登場し、あたかも脱出・瞬間移動したように見えるというマジックだ。だがこの奇術のタネは衝撃的なものだ。彼は発明家ニコラ・テスラが発明したクローン作成装置を用いて、この奇術を完成させていた。すなわち、マジシャン自身は脱出せずに実際に水槽の中で溺死し、テスラの装置で複製されたクローンが別のところから再登場する、というものである。このクローンは常に自らのオリジナルと同じ記憶を持ち、同じ意志を保っているようだ。この作品が示すようなクローン観およびアイデンティティ観もまた、筆者にとっては生理的に受け入れにくいものとしてあるが、そうであればこそ、身体の脱物質化(遺伝情報の抽出)と再物質化(クローン作成)の技術についての物語的な交渉のひとつと見なすべきなのだろう。

総じてこれらの物語群においては、いまだ身体の居場所としての〈現実世界〉に重きが置かれているといえよう。ここに挙げたどの映画も、『ニューロマンサー』のフラットラインのように、完全に身体を脱却したデータだけの存在になることが幸せだと主張してはいない。「仮想空間を抱きしめよう」という『アバター』でさえも身体性を放棄せず、〈転生〉というかたちでその重要性を認めるのだから、このことは明らかだ(仮想空間での生を選んだ『マトリックス』のサイファーは周縁化された脇役に過ぎない)。ただ、本節を締めくくる前に、このふたつの物語的軌道を用いた分析そのものが孕む問題点について、一言付言しておかなくてはなるまい。〈回帰〉にせよ〈転生〉にせよ、大前提になるのは、我々個々人が所有する(という表現はデカルト的すぎるかもしれないが)身体の斉一性である。同じ身体であればこそ、そこに〈回帰〉することもできるし、また別の身体に〈転生〉もできる。しかし、我々が自らの身体について、もしこれから先、今まで同様の同一性を信じられなくなったらどうだろう。今日の遺伝子研究、再生医療技術の進歩は、そう遠くない未来に、我々の身体が、生物学的定義を保ったままで、自由に改変できる存在になろうことを示している。そのときに——身体という物理的〈現実〉の中で、遺伝子という〈情報〉の世界が書き換えられ、身体的〈現実〉が変容する時代に——物語は従前と同様の思考の枠組みを維持できるだろうか。本稿が言及してきた物語群は、まだそういう世界に対する〈大衆的な心理的光景〉を提供するものにはなっていないように思われる。

3. 結句

ここまで、現代の物語映画の中から〈二重化された世界〉という主題を持つ作品群を抽出し、その二重性を現代のメディア環境に生きる我々の経験と関連を持つものとして読み解く、という試みを行ってきた。その過程で、〈大衆的な心的光景〉、エンボディメント／ディスエンボディメントという理論的枠組を用いながら、議論するに値する議題の存在する領域を、多少は明らかにできたのではないかと思う。やはり映画の中の仮想世界の空間構成は我々のサイバースペース受容(理解)の一環として捉えられるものであろうし(例えば今日世界各地で頻発する、インターネット経由の民主主義革命のニュースを我々が受け取る際、我々が他国の民衆とコンピューターの画面越しに「繋がっている」と感じるとしたら、そこには〈ひとつの新しい世界〉という〈心的光景〉の効果が介在しているからだろう)、次々に情報化(=脱身体化)されていく世界の中で、身体性を備えた存在であることについて我々が抱くある種のまごつきもまた、映画の中で対応策が模索されているだろう。本稿では主にこのふたつの仮説から、現時点でできる限りの推察を行った。

が、もちろん手をつけられずに終わった問題も多い。何よりもまず、第一節の初めで筆者は「単なるイデオロギー批評」には躊躇を示したが、それでも〈大衆的な心的光景〉がもつイデオロギー的効果の問題が未検討に終わったことは問題だろう(前述のインターネット発の民主主義革命の例は、まさしくこの見地から、繕り突っ込んだ分析が必要だっただろうからである)。また方法論についていえば、本稿の行ったテキスト分析は、専ら視覚的表象と物語構造の分析に終始しているが、このほかにも、映画の技法に焦点を当てた分析も必要だっただろう。例えば、〈二重化した世界〉の物語と同様に近年製作本数が増加しているように思われるものとして、主観ショット(POV shot)を中心にした映画作品が挙げられるが(『ブレアウィッチ・プロジェクト』*The Blair Witch Project* (1999)、『パラノーマル・アクティビティ』*Paranormal Activity* (2007)、『クローバーフィールド／HAKAISHA』*Cloverfield* (2008)など)、これらの作品における主観ショットを、身体性という観点から論じることもできたはずだ。

もう一点、言及しないままに終わってしまったのは、「シナジー型物語叙述(synergistic storytelling)」¹⁷とヘンリー・ジェンキンスが呼ぶものについてである。『マトリックス』や『ブレアウィッチ・プロジェクト』が行ったメディア・ミックスの手法もまた、現代社会のメディア分布図の変容に対して、物語映画の世界が抵抗ないし交渉した結果の産物に違いない。この点が、本稿で述べたこととどのような関係にあるかは、検討しないままになってしまった。

これらの課題はしかし、今後の論考の中で取り組むことを明記して、ここで筆をおくことにしたい。

17
Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: New York University Press, 2006), 101-108