

映画とコンピュータ



巻頭言

山本佳樹*

Film and Computer

Key Words: Film, Computer, Artificial Intelligence, Virtual Reality

世界初の完全動作するプログラム制御式コンピュータの開発者として知られるドイツの技術者コンラート・ツェーゼが、1936年ごろにベルリンに住む両親のアパートの居間でコンピュータを組み立てはじめたとき、彼がもたらした新機軸のひとつは、プログラムの制御のために穿孔されたテープを使用することでした。そしてそのときツェーゼが使用したテープは、廃棄された35ミリ映画のフィルムでした。半世紀後には動画像も音声も数字データに翻訳され、やがてコンピュータのディスプレイで映画が見られるようになります。メディア学者レフ・マノヴィッチは著書『ニューメディアの言語』(2001)で、映画メディアとコンピュータの歴史の軌跡のこうした劇的な交わりを指摘しています。

19世紀半ばごろから流行した視覚玩具(ソーマトロープ、フェナキスティコープ、ゾートロープなど)と写真技術にその起源をもち、19世紀末に誕生した映画は、もとより科学技術の賜物でした。作品の主題としてコンピュータと人間の関係を描いた劇映画も数多く存在します。

なかでも最もよく知られているのは、スタンリー・キューブリック監督の『2001年宇宙の旅』(1968)でしょう。木星探査に向かう宇宙船ディスカバリー号は、史上最高の人工知能とされるHAL9000型コンピュータによって制御されています(HALは本作

の製作に協力したIBMの名称を1文字ずつアルファベット順の前に戻したもの)。乗組員が自分の異常を疑いだしたことに気づいたHAL9000は、彼らの密談を読唇してその企てを察知し、思考部を停止させられる前に、乗組員のひとり を殺害し、人工冬眠中の3人の科学者の生命維持装置を切断します。それから、唯一生き残った船長との闘いとなります。圧倒的な計算力と記憶力を持ち、感情さえ備えるようになったコンピュータが、自己を守るために人間に牙をむく、という設定は、コンピュータの発展に対して当時の人々が漠然と抱いた恐怖の表現だったといえます。

その数年前に公開されたジャン=リュック・ゴダール監督の『アルファヴィル』(1965)にも、「アルファ60」というコンピュータが登場します(その名称はフランスのビュル社が1957年に開発した汎用型大型コンピュータ「ガンマ60」のもじり)。近未来の都市アルファヴィルは、この「アルファ60」に管理されています。完璧な統治を実現するため、「なぜ」と問うことは許されず、愛といった言葉は抹殺され、涙を流すなど感情をあらわすことも禁止されており、違反が見つかる と処刑されます。ジョージ・オーウェルの小説『1984年』(1949)を思わせる、監視社会批判を主眼とする政治色の濃い作品でもあります。コンピュータによる人間支配の脅威をテーマにしている点では、『2001年宇宙の旅』と共通しています。

1970年代の作品で注目したいのは、ライナー・ヴェルナー・ファスビンダー監督のテレビドラマ『あやつり糸の世界』(1973)です。未来研究所では、スーパーコンピュータ「シミュラクロン1」が開発され、電子空間に仮構の人工的世界を作りあげて、政治・経済・社会についての未来予測を試みています。この人工的世界には人間そっくりの個体が意識をもって生活しています。ある日、「シミュラクロン1」



* Yoshiki YAMAMOTO

1960年11月生まれ
大阪大学大学院 文学研究科 後期課程独文学専攻 単位取得退学(1991年)
現在、大阪大学大学院人文学研究科 研究科長・教授・文学修士(映画研究)
TEL: 06-6850-5950
FAX: 06-6850-5865
E-mail: yamamoto.yoshiki.hmt@osaka-u.ac.jp

の開発者であった博士が謎の死を遂げます。後任に任命された主人公は、その真相を追ううちに、自分たちのいる世界はもうひとつ上の世界のシミュレーションにすぎないのではないかと思いはじめ、実存的不安に苛まれます。

ディズニー映画『トロン』(スティーブン・リズバガー監督、1982)もヴァーチャル空間を舞台とするこの系譜に連なる作品です。大ヒットゲームが盗作であることの証拠を探して、主人公たちがプログラムのなかで冒険を繰り返すこの映画は、世界で初めて全面的にコンピュータグラフィックスが使用されたことで、とりわけ映像面で話題を呼びましたが、そこにはハッキングといった現代に通じるモチーフも現れています。また、先に挙げた3作品のコンピュータがいずれも巨大であるのに対して、『トロン』には小型の端末機が出てきて、私たちの感覚に近づいています。

こうしてみると、少ない例からではありますが、1960年代にはコンピュータによる人間支配の恐怖が中心的主題となり、1970年代以降になるとコンピュータ上の仮想空間における人間の実存的問題に

目が向けられるようになってきたといえそうです。ラナ・ウォシャウスキーとリリー・ウォシャウスキーの姉妹が監督した『マトリックス』(1999)とその続編では、両方のテーマが融合しています。また、2045年の荒廃した世界で人々がVR世界に現実逃避している状況を描いた『レディ・プレイヤー1』(スティーヴン・スピルバーグ監督、2018)は、第2のテーマを扱う作品群に含まれます。

とはいえ、AIが急速に発展し、身近なものになりつつあるいま、私たちにとってより切実に感じられるのはむしろ第1のテーマ、すなわち、コンピュータによる人間支配という問題であり、それに対する不安ではないでしょうか。発明家のレイ・カーツワイルは、機械の知能が人間の知能を超える瞬間である「特異点」(シンギュラリティ)が刻々と近づいている、と述べています(『ポスト・ヒューマン誕生』2005)。芸術や思想がしばしば未来を一步先に予見してきたことを思えば、近い将来には第2のテーマ、すなわち仮想空間における人類の実存の問題も、いま予想できるよりもはるかに切実な問題になっているかもしれません。

