

近未来の乗り物のデザインに関するモデルケースの創出

—— SF 映像作品を素材として ——

The Model Cases for Creation of Futuristic Vehicle Design

代表研究者：大手前大学メディア・芸術学部講師	谷 村 要	TANIMURA Kaname
共同研究者：水戸芸術館現代美術センター	浅 井 俊 裕	ASAI Toshihiro
帝塚山学院大学人間科学学部非常勤講師	中 村 聡 史	NAKAMURA Satoshi
関西学院大学文学部非常勤講師	松 野 敬 文	MATSUNO Takafumi
関西学院大学文学部非常勤講師	桑 原 圭 裕	KUWABARA Yoshihiro
関西学院大学大学院文学研究科	安 部 孝 典	ABE Takanori
関西学院大学大学院文学研究科	坂 本 涼 平	SAKAMOTO Ryohei
関西学院大学大学院文学研究科	藤 田 明 史	FUJITA Akifumi
関西学院大学大学院文学研究科	中 西 良 平	NAKANISHI Ryohei
関西学院大学大学院社会学研究科	永 田 彰 子	NAGATA Shoko

概要：近年、多様化する SF 作品（映画・アニメーション・マンガ・ゲーム）の傾向の一つとして、その世界観が科学技術の発展に伴い、現実の生活環境と科学技術に裏打ちされたリアリティを帯びていることが挙げられる。これら近未来を描いた SF 作品は、もはや完全な空想の産物とは呼べなくなっており、現実的推測に基づいた未来予想図としても考えられる。つまり、科学技術の発展の一つのパターンとして、ある種の空想やイメージをもとに技術開発がなされる場合が想定され、SF 作品はそれらのソースとして捉えられるのである。本研究は、SF 作品からみた未来予想として、まず過去の SF 作品と現在の生活の相関性を検証することからスタートして、「低炭素化社会における移動」という観点を中心に、近年の SF 作品から社会環境と乗り物のデザインの関係性を抽出し、それらを再構成することで未来の乗り物のデザインやシステムに関するモデルケースを創出することを目的とする。

Abstract: Due to the development of modern technology and science, genres such as science fiction are a current trend in film, animation, manga and game. The perspective of the world is referred no longer fictional, but close to what near future looks like. This means we can consider science fiction as a realistic blueprint of the future. By extracting ideas on future transportation from works of science fiction, the purpose of our study (the main emphasis of this study) is to create model cases reflecting on designs of futuristic vehicles. By reconstructing the design and the system of neo-futuristic transportation, taking in account the relationship between the actual and fantasy world, this research has interesting view for the future.

1. 研究目的

本研究グループにより前年度に作成された図1のモデルケースを踏まえて、それぞれの視点に関連した実制作者、研究者、評論家にインタビュー調査を実施し、そこで得られた知見をモデルケースに反映していくことが、本年度の研究目的である。

また、本研究は2012年度が最終年度であるため、年度末に向けて研究成果報告書の作成を進められた。

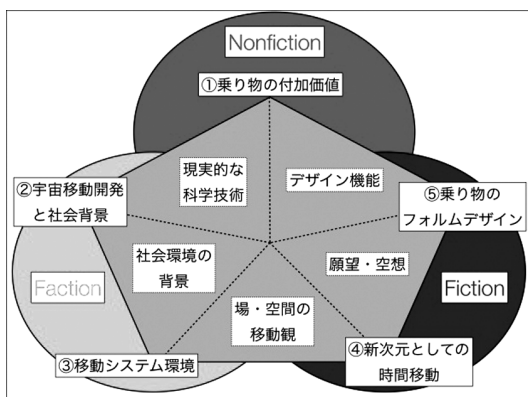


図1 モデルケースの枠組み

2. 研究経過

2012年5月から2013年3月にかけて、研究代表者と共同研究者が集い、計11回の研究会を開催した。研究会では、インタビューの選定や質問項目の検討、成果報告書作成のための会議がなされた。

インタビューを選出するにあたり、SF作品群からのモデルケースの創出を試みてきた本研究に対する反対の立場からの視点による検討、また裏付けとしての立場からの考察も必要ではなかったとの判断に達した。そのため、SF作品制作者ではなく、現実の自動車製作に携わる西川啓司氏（プロダクトエンジニア、Koyo Deutschland GmbH 所属）にインタビューを依頼した。氏には、2012年9月～2013年1月にかけて共同研究者の桑原がメールインタビューを実施した。

また、前年度に作成したモデルケース（図1）において Faction という概念の範疇に位置する未来の宇宙移動や SF 作品からの影響などに関して、宇宙航空開発機構有人宇宙環境利用ミッション本部宇宙環境利用センター主任開発員である田淵光彦氏に、研究代表者の谷村と共同研究者の中村が2013年2月に半構造化インタビューをおこなった。

これら2つのインタビューで得た知見を踏まえたうえで、成果報告書（『日産財団研究助成社会学分野 研究成果報告書 近未来の乗り物のデザインに関するモデルケースの創出——SF 映像作品を素材として——』）が3月に作成・刊行された。

3. 研究成果

3.1. SF 的想像力をうむ現代社会

小説家・安部公房は1958年に「SF（サイエンス・フィクション）」と呼ばれるジャンルに二つの傾向があると述べている（安部、1998）。一つは、「科学的可能性をすでに実現したものと仮定して未知な時間や空間を小説的に絵解きした」もの。もう一つは、「可能性などより、むしろ不可能性（現実からの断絶的飛躍）を仮定して、逆に現実への批判や風刺をこころみる、超現実主義的な傾向のもの」であった。安部は「SF」という言葉が日本においてそれほど認知されていない時期から SF 的想像力に着目しており、度々それに言及している。当時、すでに有名作家であった安部が SF という言葉を用いたことは SF というジャンルが日本に定着する上で大きな助けとなったが、安部にとって SF とは新たな文学的可能性を有する表現形式であった（ポルトン、2007）。

未来の文学としての可能性を SF に見いだしていた安部に対し、われわれの研究グループでは未来の移動を考える材料として SF 作品を捉えた。SF 作品における移動のモデルケースを考える上でわれわれは SF を3つのカテゴリー（Nonfiction, Faction, Fiction）に分けたが、安部の言葉を借りてこの3つのカテゴリーを説明するならば、「科学的可能性」が現実においてもすでに実現された作品を Nonfiction、現実の社会環境

やテクノロジーから「科学的可能性」の実現を想定して「未知な時間や空間」を描いたものを Faction、「現実からの断絶の飛躍」を仮定して物語が展開される作品を Fiction ということができよう。本研究で示したモデルケースの枠組は、結果的には、安部の指摘した SF 概念の持つ傾向をアップデートしたものとさえいえる。

SF は近代以降、とりわけ20世紀に入ってから広く浸透してきたジャンルであるといえる。それは新テクノロジーがたびたび社会に導入された時代であり、人間の移動能力が飛躍的に向上していく時代でもあった。その中で芽生え成長してきた想像力こそが本研究が着目した SF 的想像力であった。興味深いのは、そのような科学技術の「発展」の中で、SF 的な——あえて言えば「疑似科学」的な想像力が萎んでいくどころか、大きくふくらんできたことであろう。安部公房は1962年に『朝日ジャーナル』に掲載された「SF の流行について」という論考で SF を「仮説の文学」と呼んでいる（安部、1998）が、新テクノロジーの導入のたびに変容し続けている現代社会がそのような想像力を創り続けているのかもしれない。

3.2. 「移動コストの最小化」を目指す(?)社会の移動イメージ

研究代表者と共同研究者4名（藤田、中村、桑原、松野）は、前年度の5つの研究視点（乗り物の付加価値、宇宙移動開発と社会背景、移動システム環境、新次元としての時間移動、乗り物のフォルムデザイン）による考察を深め、本研究の成果報告書に論考をまとめている。

これら5つの論考ではいずれも現代社会の状況と SF 作品における移動の想像力、さらには人びとの欲望や感覚との関係性に言及している。特に、身体的な移動を伴わない＝周囲の空間や情報（意識）のみが移動する想像力が Faction（移動システム環境）／Fiction（時間移動）の両領域から見出されたが、このことは注意すべき点であろう。そこには「身体的移動を伴わない移動」という感覚とそれへの欲望が現れているからである。

また、このことはインタビューである西川氏・田淵氏がともに「移動コストの最小化」につ

いて言及していたこととも関連づけられよう（両氏のインタビュー内容は編集のうえ、成果報告書に掲載している）。エネルギー面の負担、金銭面の負担、安全面のリスク——現在においても身体を伴う移動にはさまざまなコストが存在する。一瞬で情報のやり取りをすることが可能である「瞬間的時間」（アーリ、2006）を体験できる仮想空間と比較した場合、この移動コストはやはり大きい。過去と比較すれば身体的な距離空間の移動コストは下がっているが、情報の仮想空間での「移動」という比較対象がある2013年現在の社会において、身体的移動そのもののメリットは減じざるを得ないのである。

この状況で身体的移動の価値を SF 的想像力に見られる表現から捉えることを試みるならば、SF 作品における仮想空間の移動において見られる「移動イメージのアイコン化」が重要な示唆を含んでいる。たとえ身体的移動を伴っていなくとも移動する過程のイメージを何らかの形で表現しようとする（しかも、移動物体としての乗り物が視覚化される形でなされること）は、移動過程における体験に対する欲望がそこに潜んでいるからである。

また、そのほかにも、SF 作品にみられる想像力の考察を通じて、現実社会の規制を乗り越えたボンド・カーの魅力や、近年の日本の SF 作品における平和利用を目的とした宇宙移動イメージの萌芽、時代ごとの時間感覚の鏡としての時間移動の想像力、そして、ヒト型の機械の身体を動かすことそのものの快楽についての視点が見出された。これらの知見も何らかの乗り物（あるいは、情報媒体）を通じて移動することの意味を考える材料になると考える。

3.3. 参考文献

- 安部公房「空想科学小説の型－C・シオドマク著『ドノヴァンの脳髓』／J・フィニイ著『盗まれた街』』『安部公房全集8』新潮社、1998年、pp. 252。
- 安部公房「SF の流行について」『安部公房全集16』新潮社、1998年、376-383頁。
- クリストファー・ボルトン（内藤由直・友田義行訳）「歌い合う機械たち——安部公房とサイ

エンス・フィクション』『文学』岩波書店、2007年7、8月号（第8巻第4号）、2008年、pp.33-49。

ジョン・アーリ（吉原直樹監訳）『社会を越える社会学 移動・環境・シチズンシップ』法政大学出版局、2006年。

4. 今後の課題と発展

本研究はSF作品からみた未来予想を目指してはじめられたが、近年のSF作品からはむしろ身体的不動欲求と仮想的移動欲求とがせめぎ合って

いる状況を見て取ることができる。今後はSF的想像力の中から見出されたこの知見を実証する研究を進める必要があるだろう。

5. 発表論文

『日産財団研究助成社会学分野 研究成果報告書 近未来の乗り物のデザインに関するモデルケースの創出——SF映像作品を素材として——』（谷村要編、2013年3月、関西学院大学文学部 永田彰三研究室）