

【1. テーマ】

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)

【2. 研究代表者・共同研究者】

| | |
|---------------------|---------------------------|
| 研究代表者：関西学院大学教授 | 永田彰三 (Nagata Shozo) |
| 共同研究者：水戸芸術館現代美術センター | 浅井俊裕 (Asai Toshihiro) |
| 大手前大学専任講師 | 谷村 要 (Tanimura Kaname) |
| 帝塚山学院大学非常勤講師 | 中村聡史 (Nakamura Satoshi) |
| 関西学院大学非常勤講師 | 松野敬文 (Matsuno Takafumi) |
| 関西学院大学非常勤講師 | 桑原圭裕 (Kuwabara Yoshihiro) |
| 関西学院大学大学院 | 安部孝典 (Abe Takanori) |
| 関西学院大学大学院 | 坂本涼平 (Sakamoto Ryohei) |
| 関西学院大学大学院 | 藤田明史 (Fujita Akifumi) |

【3. 和文アブストラクト】

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より、現実の生活環境に裏打ちされたリアリティを帯び始め、もはや完全な空想の産物とは呼べなくなっている。このことは、裏を返せば、近未来を描いた SF 映画には現実的推測に基づいた未来予想図として考えられる。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基に技術開発がなされると考えられ、SF 作品はそれらのソースと捉えられる。

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、「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関係を抽出し、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。

【4. 英文アブストラクト】

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 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.

【5-1. 研究目的】

本研究は、SF 映像作品から未来想像におけるアイデアを抽出し、未来の移動をデザインしたモデルケースを作成することを目的としている。その際に、重要となる観点として Nonfiction と Faction と Fiction の三つのカテゴリーを設定している。Nonfiction は既に過去の SF 作品の中で想像されたものが、現在までに実際に実現されたものを示している。Faction は現実の社会環境と科学技術的根拠からの受動的想像を示している。Fiction は未来の移動観において SF 映画の未来的な着想は純粋な人間の欲望・願望に基づいた能動的想像を示している。近年の SF 作品の中でも、Faction と Fiction のどちらに重点が置かれるかで、未来想像の様相は大きく異なってくることに注目しながらも、これらを表裏一体の関係であると捉えることが本研究の最大の特徴である。

【5-2. 研究経過】

本研究を進めていくにあたり、早急なアイデアの抽出よりも、まず抽出したアイデアを如何にモデルケースとして当てはめて再構成するのかという枠組みを設定することから取りかかった。その方法として、五

名の研究リーダーが「SF 映画を素材として、〈移動〉をデザインする」ということをテーマに、独自の視点や関心のあることから深く考察することで、それぞれの作家あるいは作品に固有の「未来の移動観」という本質や概念を導きだすことを検討することを優先した。その五つの研究から示された未来の移動観が、如何に関係し、機能するかを整理することで、未来の移動に関するモデルケースの骨格を示した。現在は、SF 映像作品から具体的なアイデアを抽出し、それらをモデルケースの枠組みに振り分け肉付けを行うことで、本研究が示す一つの未来の移動像を具体化している。

【5-3. 研究成果】

本研究の成果として、まず、五つの研究視点とその考察結果を示したい。

① Nonfiction : 乗り物の付加価値

『007』シリーズにおける強さの象徴としての自動車「ボンドカー」の変容 藤田明史

「ボンドカー」のデザインの特徴は、車に既存の兵器や現実的な機器を装備させることにある。このことから「移動」という

目的に「強さ」を加えることで「壊れない」車が誕生するように、現実的な機械の中から人の興味や機能性を優先させた付加価値をつけることで、「移動」の概念と目的を変容させることができると考える。

②Faction：宇宙移動開発と社会背景「SF映画にみる宇宙移動のイメージ～宇宙船を中心に～」中村聡史

SF映画における宇宙移動のイメージの変遷を時代毎に検証すると、現実的な社会背景と科学技術の発達に密接に関連していることがわかる。その傾向として、これまでの宇宙移動に強く影響を与えていた侵略や戦争といった社会背景から、今日のグローバル化社会に象徴されるボーダーレスな移動観が宇宙移動のイメージの核となりつつあるように思える。

③Faction：交通システム環境

「SF映像におけるインフラ設備からみた未来の移動観」桑原圭裕

未来の移動観の一つとして、乗り物や人物の移動よりも人が存在する場や空間自体が移動するという概念が強くみられる。そのため、乗り物の発達よりも空間自体を移動させるインフラ設備とシステム環境の発達が重要な要素と考えられる。さらに、この空間・場の移動という概念は、人間の意識の移動あるいはコンピューター・ネットワーク上の仮想的かつ電信的な移動という概念に発展している。

④Fiction：新次元としての時間移動

「SF作品における「時間移動」の形態に関

する研究」谷村要

SF映画における非現実的な移動観として時間移動が挙げられる。その時空間の移動に共通することは、移動先が未来であれ過去であれ、前方に向かうというイメージが用いられていることである。しかし、一方で時間が移動しても、場所の移動は伴わないということも指摘できる。つまり、このことは現実的な移動ではなく、移動の仮想イメージとしての側面が強いと考えられるのではないだろうか。

⑤Fiction：乗り物のフォームデザイン

「乗り物のデザイン——ジェームズ・キャメロン監督『アバター』にみるAMPスーツの描写」松野敬文

SF作品に頻繁に登場する乗り物として、パワードスーツ（『アバター』ではAMPスーツと呼称される）が挙げられる。こうしたスーツは、身体拡張（搭乗者の運動能力の反映）と精神拡張（搭乗者の精神状態の反映）というふたつの機能をそなえ、作り手と受け手とが共有している、絶対的な力に対する憧憬を具現化した形態を持つ。

上記の五つの研究を核として、未来の移動に関するモデルケースの骨格を下記図のように整理した。まず、抽出すべきアイデアの現実性を基準として、既に挙げたNonfiction（①：現行の機械や機能の付加）、Faction（②と③：現実的な社会背景や科学技術に基づいた想像）、Fiction（④と⑤：純粋な人間の欲望や空想）の三つの階層にわけられる。ただ、さらにそれぞれの研究内容として①と②が科学技術の発達、②と③

が社会環境の背景、③と④が場・空間の移動観、④と⑤が願望・空想、①と⑤が機能的デザインという重複した視点を持たせている。この枠組みに、具体的にSF作品から抽出したアイデアを当てはめることで、多面的な未来の移動に関するモデルケースを示すことができる。

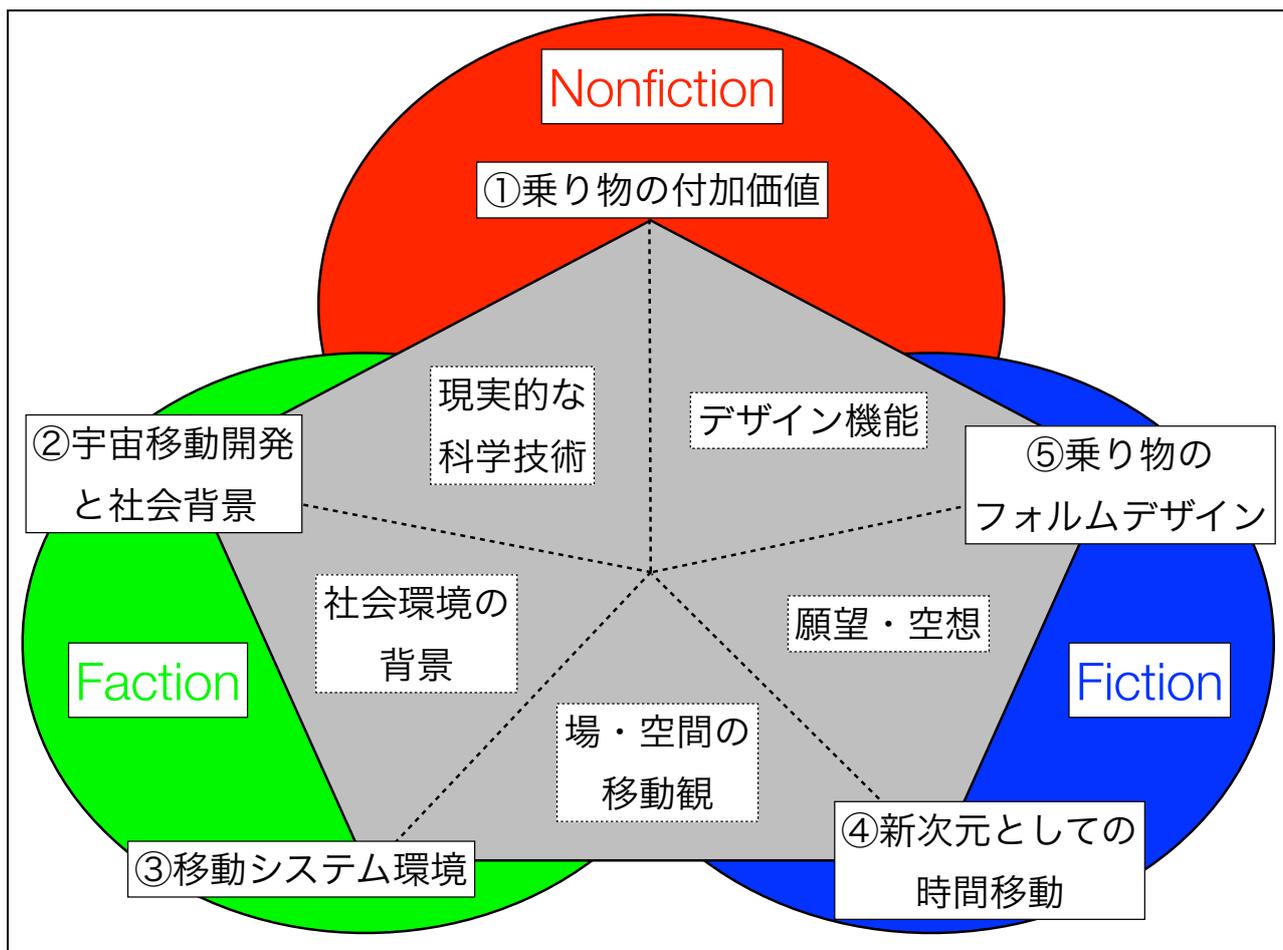
【5-4. 今後の課題と発展】

上記で示したモデルケースをもとに、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行い、それぞ

れの観点から得た評価とアドバイスを反映させることで、新たにモデルケースの階層や核を増やすなどの修正を施していく。

【5-5. 発表論文リスト】

1、中間報告書「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——」『Zero Carbon Society 研究センター 紀要』第1号、関西学院大学社会学部奥野研究室、2012年、pp. 18-21



図：モデルケースの枠組み