

《研究ノート》

## 物語作品のなかの諸メディアに関するノート

棚 橋 豪

### 1. Science/Fiction

#### 近未来のイコロジー

この研究ノートは、ネイサン・シェドロフ & クリストファー・ノエセルの『SF映画で学ぶインタフェースデザイン』の影響のもと、筆者自身の今後の研究のための資料をさしあたり整理しておくことを目的として記された。

上述の著者たちは、SF映画に登場する様々なデバイスやガジェットに注目し、空想世界のメディア論を展開している。それは単なる映画評論を超えて、近未来へのイコロジーでもある。それらは現実世界のイノベーションの方向性を吟味することにはかならない。

スクリーン上の架空のテクノロジーは、正統な科学者やエンジニアからすれば、馬鹿げた小道具にしか映らない。だが、既存メディアを反省し未来を見定めるためには、このような突拍子もないもの・極端なものに注目する必要があるのだ。SF映画の各シーンを引用しながら考察していく彼らの研究アプローチは視覚的で独創性に富んでいる。しかし、それらは単に直感に訴えてくるからではない。その根底には一つの哲学が横たわっている。それは「現実／虚構」という二項対立では人間の知的営為を語ることができない、という考え方だ。「事実は小説よりも奇

なり」という諺があるが「嘘から出たまこと」があり得ることもまた「事実」である。ロボット工学者がガンダムファンであったりするように、イマジネーションが技術革新に影響を与え、現実の在り方を方向付けることは特に珍しいことではない。このように、一般に思われているほど Science/Fiction の境界は明確なものではない。

筆者も彼らのこの哲学に準拠しようと思う。ただし、彼らの議論は、メディアの物理的側面に注目する傾向がある。これに対して本研究は、意味論的側面に関心をよせる。例えば、80年代の携帯電話と90年代のそれを比較するとき、物理的側面に注目した場合では形状や重さなどが関心の的になるが、意味論においてはそれが使用される文脈や関係性が重要となる。それは先の「未来のためのイコノロジー」だけではなく、「過去が思い描いた未来」の考古学としての意義があるだろう。「過去が思い描いた未来」と「実際の未来」の差異は、そのまま過去が何を見て、何を見落としたのかを教えてくれる。そして、それを戒めに私たちは改めて未来への見通しを手に入れることが出来るのである。

詳細は後述するが、1987年に公開されたの『ウォール街』ではレンガサイズの携帯電話が登場するが、そこでの携帯電話はコミュニケーション・ツールとして登場してはいない。それは、謎めいた人物の意味深なセリフを際立たせるために登場する。この映画は、80年代後半では携帯電話という存在それ自体がミステリアスな存在であることをよく示している。この謎めいたテクノロジーが、時代と共に実用的なものに変化し、そして手先の延長のような自明なメディアへと変容していく有様も、これ以後の映画作品を追いかけることで明らかにできる。携帯電話の普及率の折線グラフとは別の形で、メディア環境の変化を見ることができる。

これに関してもう一つの例を挙げておこう。1968年に劇場公開された『2001年宇宙の旅』（以下『2001』）はiPadのようなメディアが登場し、

あらゆる点で先見性を持っていた作品である（もっともそれはデザインだけで、ブロードキャストされた薄型テレビでしかないのだが）。そうであるにもかかわらず、地球周回軌道上の宇宙ステーションから地上への電話は、ステーション内に設置された電話ボックスから行われるのだった。

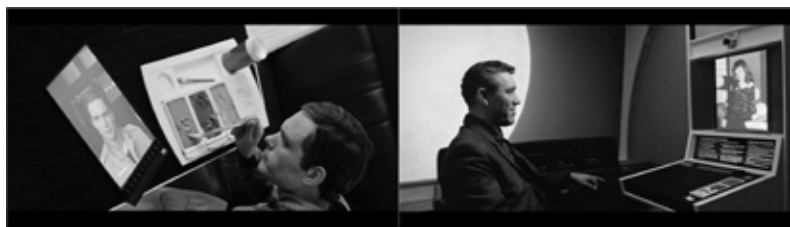


図 1.1a,b 『2001 年宇宙の旅』 (1968 年)。

テレビ電話のようなものを初めて描いた映画作品は 1927 年公開に公開された『メトロポリス』である。それ以後、様々な SF 映画が製作されたが「電話を携帯する」というアイデアは、実際の携帯電話が登場するまで描かれることはなかった。サイバーパンクの生みの親ウィリアム・ギブソン原作の『JM』(1996)ですら、電話は「公衆テレビ電話」だった。裏を返して言えば、このことは電話のイノベーションの方向性が「モバイル」ではなく「テレ・ビジョン」であったこと、そしてそれが疑いのようなない強固なパラダイムであったことを物語っている。



図 1.2a-c 『メトロポリス』(1927 年)、『JM』(1996 年)。

現代では、映像と音声によるリアルタイム通信は技術的に困難ではなくなった。しかしながら、いまだテレビ電話は私たちコミュニケーション手段の主流とは言えない。それどころか、より原始的な文字列や象形文字(スタンプ)でのコミュニケーションが盛んである。『2001』のテレビ電話のフロイド博士の娘(役者はキューブリックの娘である)が退屈そうに対応するのが象徴しているように、かつて映像を介せばコミュニケーションはより円滑になると信じられていたが、実はそのような

生々しいコミュニケーションを誰も望んではいなかった。

この意味で『2001』の電話の未来像は、二重の意味で予測が外れているのである。以上のようなことを考えることも、意味論的な近未来メディア論の範疇にある。

### もう一つの宇宙

『2001』の翌年、現実の月面ではアポロ11号のルナモジュールが着陸を果たしていた。少なくとも公式見解ではそういうことになっている。ハワード・マッカーディーが著した『スペース・アンド・ザ・アメリカン・イマジネーション』にその詳細が述べられているが、月面着陸の10年以上前に放送されたディズニー企画のテレビ番組によって、アメリカ国民の月への科学的フロンティア精神はすでに形成されていたのだ。しかも、その番組の解説者は、後のアポロ計画で中枢を担うウェルナー・フォン・ブラウンだったことは興味深い。

果たして、ベトナム戦争のさなかアポロ計画を突き動かしたものの正体は、冷戦という一部のエリートの外生的な政治事情ではなく、アメリカ社会内部から突き動かされた未知なるものへの知的好奇心や探究心、すなわち大衆に共有されたイマジネーションだったのだ（「否、まさにそれこそがプロパガンダなのだ」という陰謀論もあり得るかもしれない。ここでは話を単純化している）。

ここでマッカーディーもまた、未知なる宇宙を前にして、現実と虚構の分離不可能性を見出している。だからこそ、彼は普段は日に当たらない理性の影としてのイマジネーション、具体的にはSF作品やイラストなどに光を当てたのである。彼の著書を通して、未知なる宇宙をめぐるScience/Fictionの共鳴を一つの環境音として聴くことができるだろう。

さて、以上の着想を踏まえて、筆者は近年急速に膨張しつつあるもう一つの宇宙、メディアスペースに注目しよう。この探求は、2015年と

いう時代における「一つのメディアスペース・オデッセイ」である。

## 2. BTTF 2015

### 三つの未来

1985 年、筆者は小学生だった。その頃、映画館で『バック・トゥ・ザ・フューチャー』（以下パート 1 は『BTTF1』、パート 2 は『BTTF2』）を見たとき、近い将来、自動車が空を飛ぶことを疑わなかった。それから 30 年が経ち、私たちは『BTTF2』の時代に追いつく。だが、いまだに自動車は陸上専用しか存在しない。

このように、『BTTF1』（1985 年公開）、『BTTF2』（1989 年公開）の 2015 年と現在を比較するとき、私たちは三つの未来を見出すことになるだろう。それらは「想定通りの未来」、「想定が裏切られた未来」、「想定範囲外の未来」である。

### 想定通りの未来

ここでは『BTTF2』で描かれた未来のなかで、現実の 2015 年が追いついたものを挙げておこう。

#### ・指紋認証と音声入力

iPhone の UI に象徴されるように、指紋認証や音声入力は実際に実現したテクノロジーだ。ただし、指紋認証は家庭の玄関に採用されるほど信頼性を持っていない、また音声入力も映画では照明や家電に採用されているが、特段便利そうには描かれていない。音声入力は両手がふさがりがちなキッチンで活用されるべきだろう。

### ・80's ノスタルジア

もう一つのケースにも触れておこう。皮肉な話だが、『BTTF2』の未来の「ヒル・バレー」では80年代ブームだったが、リアル2015年でも日米を問わず80年代へのノスタルジアが散見される。例えば、現在でもマイケル・ジャクソンは定番のポップスだ。また、『BTTF』のアトラクションは、米国のユニバーサルスタジオ（フロリダ・ハリウッド）ではすでに2007年に終了しているが、大阪のUSJでは現在も継続中である。日本では『BTTF』は80年代の映画ではなく、文字通り時代を超えた物語としてある。ただし、「時代を超えた…」というレトリックがすでに郷愁の裏返しではないだろうか。それは特定の過去の文化へ執着することへの弁明なのである。

### 想定が裏切られた未来

かつて「未来はそうなるだろう」と思っていたことが、裏切られることがある。2015年現在、自動車は空を飛ばないし、人類は未だに木星すら行っていない。ただし、ここでいう「裏切り」とは、実現しなかった未来のみを指すわけでない。制作者自身が「さすがに実現しないだろうと思って描いたSFコメディ」が意外にも実現してしまう、という裏切りがあり得る。

### ・プルトニウムから家庭ゴミへ

『BTTF1』のラストシーンでは未来から帰ってきたデロリアンは改造が施されており、「MR. FUSION」という架空の家庭エネルギーリアクターを搭載している。物語冒頭のタイムマシンの燃料はプルトニウムだったが、それが2015年から帰ってくると、家庭ゴミを燃料に変換できるようになっていたのである。あくまでもこのシーンは、革新的すぎるユートピアを提示することによって「そうなればいいが、さすがにそれはないだろう」というコミカルな演出として挿入されていた。



図 2.1a,b『バック・トゥ・ザ・フューチャー』(1985年)。

『BTTF』に限らず、SF 作品では未知のエネルギーとして核融合や原子力を採用されることが多い。アニメ作品でも鉄腕アトム、ガンダムなどもそうである。ドラえもんは福島原発事故以降では公式設定の動力源に「原子ろ」という記述が削除された。現在では、従来のエネルギーの発電・送電の在り方に反省が迫られるなか、廃棄物発電などの再生可能エネルギーの活用は重要な社会的テーマとなっている。

この意味で、「MR. FUSION」は冗談めかしたユートピアではなく、未来のエネルギー問題を予言していたと言える。余談だが、この装置は本来家庭用のものである。しかし、『BTTF2』における 2015 年の住宅街にはゴミ置き場に廃棄物があふれている。「MR. FUSION」は物語内の 2015 年においてもプロトタイプだったのかもしれないし、普及の途上にあったのかもしれない。

#### ・腕時計のなかの天気予報

『BTTF2』の冒頭、2015 年にタイムスリップしたマーティは、雨のなかデロリアンから降りることに戸惑う。そこでドクが腕時計を見ながら「5 秒待て」と言い、きっかり 5 秒後に雨が止むシーンがある。これも突飛なユートピアの一つで、未来予測はシリアスではなくコミカルだ。





図 2.2『バック・トゥ・ザ・フューチャー パート2』（1989年）。

当時、筆者が映画館で見たとき、このシーンで観衆の笑いが起こったことを覚えている。近未来、自動車は空を飛ぶかもしれないと思った。しかし、いくら未来でも正確な天気を腕時計で知ることができるとは誰も思わなかったのである。だから、当時の観衆はそれをユーモアと解したのだ。

だが、現在において、それは突飛な発想ではなかった。例えば Apple Watch で天気予報を見ることは可能であり、さらに位置情報と雨雲の動きをアニメーションで表示できれば、天候は分単位での予測が可能である。喜劇は裏切られ、実現のものとなった。

### 想定範囲外としての未来

音声で操作できる家電。空を飛ぶ自動車。燃料になる家庭ゴミ。これらは実現可能性の程度に応じて、シリアスにもコメディにもなり得るだろう。しかしながら、これらは程度の差こそあれ、それぞれのテクノロジーの目的や利便性がイメージできるという点で共通している。それが

実現されることによって日常生活がより快適になることがイメージできるとき、そのような未来技術は「想定範囲内」にあると言える。「家庭ゴミがエネルギーになる」ということが技術的にあり得ない話だと思ったとしても、それが結果としてもたらす利便性自体を疑うことはできない。「エネルギーは効率よく使用すべきである」という常識は、いつの時代においても変わらない普遍的な課題だからである。

#### ・携帯電話とインターネット

想定範囲外としての未来技術とは、実現可能性以前の問題として、そもそもその技術の目的や利便性をイメージができないものを指す。『BTTF』に代表される 80 年代にとって、想定範囲外だった未来は携帯電話やインターネットだった。

先に触れた『2001』と同様に、『BTTF2』の未来のテレ・コミュニケーションもまたテレビ電話である。他の映画作品を見渡しても、実際に携帯電話が普及し始める 90 年代後半まで、「電話を携帯する」という着想は存在しない。もし外出時に電話をしたいなら電話ボックスを利用すれば良く、外出時に頻繁に電話をするのは多忙なビジネスマンだけで、なぜ一般人が頻繁に電話をする必要があるのか、と誰もが信じていた。そもそも「電話機を携帯する」ことの利便性がイメージできなかったのである。



図 2.3a,b 『バック・トゥ・ザ・フューチャー パート2』(1989年)。

SF 作品群を顧みたとき、極めて有能な作家や映画監督達の構想力をもつてしても、携帯電話はそのイマジネーションのなかで輪郭を形作ることはできなかったことがわかる（確かに60年代の『スター・トレック』にそのようなデバイスは登場するけれども、それはトランシーバーに近い）。実際の携帯電話が普及した後、はじめてその存在意義を知ることになる。TOTOが「おしりだって、洗ってほしい。」というコピー共にウォシュレットを発売してはじめて、世間が「おしりを洗う」ことの意味を発見したように、携帯電話もそれが普及した後に、新しいコミュニケーションの欲望を産んだのだった。

#### ・匿名的コミュニケーション

『BTTF』は、古典的なコミュニケーション・パラダイムに支配されている。この映画で描かれたコミュニケーション・メディアは、表面的には目新しい意匠に身を包んでいるが、その本質は特に目新しくはない。作中に見られる放送局から不特定多数へブロードキャストするテレビ、知人同士がやりとりするテレビ電話は、むしろ伝統的なモデルである。

そこでは、匿名的主体とのコミュニケーションは存在しない。さらに匿名性には、ニックネームを持つことでアイデンティティに時間的継続性がある「仮名性」と継続性がない「無名性」を区別することができる。

「仮名」のコミュニケーションは、リアルのプライバシーと距離をとりながらも主体に一貫性があるので、そこでは建設的な議論や取引が可能となる。いわゆるSNSやBBS、ネット・オークションなどが挙げられる。一方、「無名」のそれでは、より無責任な主体間つぶやきで即興的につながっていく。グチ専用のツイッターアカウントで、ネット社会の社交辞令を廃した「使い捨てのホンネ」のコミュニケーションとなる（これを「コミュニケーション」と呼ぶべきかどうかは、別途議論の場を設ける必要があるだろう）。

このようにインターネットとモバイルフォンの登場は、既存のコミュ

ニケーション観そのものに変更を迫ることとなった。このような事態は『BTTF』のみならず他のSF作品においても予見できなかったのである。現在、私たちは傑作SFのイマジネーションをも超えたラディカルな未来を、何の変哲も無い日常と考え、退屈な日々を送っている。

携帯電話やインターネットは、現実のテクノロジーとして世に生み出された後、映画作品にも登場しはじめる。ただし、これまでの常識を覆すような破壊的技術が社会一般に浸透するまでに時間差が存在する。したがって、このタイムラグは、メディア受容における意味論的差異として物語にも映り込むはずだ。これに焦点を当てるとき、それがそのままメディア環境の変容のヒストリーとなるだろう。

ニューメディアは、黎明期にはミステリアスなもの或いはユートピア的なものとして現れ、次にサスペンスやスリラーといったよく分からないが現実感のあるツールへと変化する。さらにそのメディアの普及が進むにつれて先進的・実用的なものとなり、そして最後にはユーザーの身体の延長線上のものとなる。

以下では、電話を中心にして過去の映画作品を見ていく。その際、配慮しておくべき点は、映画の場合、劇場公開の数ヶ月前に撮影していたことになり、さらに脚本は撮影のクランクイン以前に書かれているという点である。

### 3. 物語のなかの携帯電話

#### 携帯の起源

市販向けの携帯電話は米国では1984年に発売される。機種名はMotorola DynaTAC 8000Xである。この携帯はそのサイズから「レンガ電話」The brick phoneという俗称で呼ばれることもあった。それは8時間の充電でたったの30分しか通話ができなかった。長時間の通話を想定した機種も

存在したが、それはより大型のサイズとなった。その一例として、同じく1984年に発売された The Nokia Mobira Talkman などが挙げられる。

### 『マイアミ・バイス』(第1シーズン 1984/85)

この作品は、米国のみならずわが国でも人気を博したテレビドラマシリーズである。作中、携帯電話は登場しないが、当時では珍しいコードレス電話 Muraphone 800/801 や自動車電話(機種不明。前期と後期では機種が異なる)が頻繁に登場する。それらを使用したボート上や自動車内のシーンは、次世代の場所を選ばないコミュニケーションを先取りしていた。ちなみに車載のファックスは『ザ・プレイヤー』(1992)に登場する。



図 3.1a-c 『マイアミ・バイス』(第1シーズン 1984/85年)。

第1シーズンの第1話終盤にかけて、主人公ソニー・クロケット（ドン・ジョンソン）は危険な任務に向かう途中、すれ違い気味の妻に電話をする。その際、彼は自分が運転しているフェラーリの自動車電話を使用せずに、わざわざ電話ボックスからかける。なぜそうしのだろうか？

主人公の心情面に添ってこれを考察するならば、事実上の警察無線のような自動車電話をプライベートでも使用したくなかった、という点が挙げられる。彼は妻に一言だけ尋ねる。「おれたちの結婚生活は…(中略)



図 3.2a-c 『マイアミ・バイス』（第1シーズン 1984/85年）。

…あれは本物だった、そうだろ?」。さらに言えば、それは仕事用であるだけでなく、彼の乗るフェラーリや自動車電話は「おとり捜査」のものであり、人を欺くための小道具である。そのようなフェイクなメディアで「本物の関係性」を問うことは心理的に抵抗があったと思われる。

もう一つ、物語の演出面から考えても、このシーンは必然的に電話ボックスの方が好ましい、という点である。当時の自動車電話は、馴染みが薄いサイバー・ガジェットの一つだった。したがって、それは人間の内面に関わる会話にはそぐわない。心を通わせるようなコミュニケーションは、古典的なメディアを用いた方が演出上マッチするという背景があったと思われる。

いずれにせよ『マイアミ・バイス』を代表するこのシーンは、80年代中期のコミュニケーション・メディア環境の移行期を象徴していると言える。

### 『リーサル・ウェポン』(1987)

この作品は1987年の3月に米国で劇場公開された。映画のなかで、携帯電話が登場した最初の作品である。機種は先に挙げた The Nokia Mobira Talkman である。この電話は、ロジャー・マータフ（ダニー・グローヴァー）が冒頭の事件現場から連絡する際、そして相棒の精神状態を専門家に尋ねる場面で使用されている。ただし、これを使用するシーンは、物語の本筋と直接関係することはない。



図 3.3 『リーサル・ウェポン』 (1987 年)。

白人と黒人の刑事のコンビという設定からもわかるように、この作品は『マイアミ・バイス』から多分に影響されている。電話について両者を比較した場合、『リーサル・ウェポン』(1987)の携帯電話は「車外にも持ち出すこともできる自動車電話」として存在している。それはノキア社のプロダクト・プレイスメントだったと思われるが、同時にそれは当時の携帯電話の位置づけをよく表している。

### 『ウォール街』(1987)

1987 年 10 月 19 日、その日は株式市場にとって忘れることの出来ない「暗黒の木曜日」となる。米国で『ウォール街』が公開されたのは、それから二ヶ月後のことだった。

この映画は「資本とは情報のことだ」という新しい経済観を提出した



画期的な作品である。そして、メディア史においても、昔の携帯電話が登場する物語としても代表的な作品となった。薄暗い砂浜からゴードン・ゲッコー（マイケル・ダグラス）が Motorola DynaTAC 8000X でバド・フォックス（チャーリー・シーン）に連絡するシーンはよく知られている。



図 3.4『ウォール街』（1987 年）。

このシーンでの携帯電話は次の二点を象徴している。一つは、ゲッコー本人である。情報戦に長けたミステリアスな富豪のイメージは、当時は珍しかった携帯電話という謎めいたニューメディアによって引き立てられた。もう一つは、マネーである。夜更けに、受話器をとったバドが聞く最初の一言は「マネーは眠らないぞ」だった。時間だけでは無く国境や地理という空間をも越えていくマネーの本質が、どこからでもアクセスできる携帯電話によってシンボライズされている。

『ディスクロージャー』（1994）では、ゲッコーを演じたマイケル・ダグラスがハイテク企業の上級役員を演じている。物語冒頭、彼が携帯電話で話すシーンは、『ウォール街』（1987）のオマージュだろう。しかし、この作品が予測したハイテク・メディアとは、電子メールとヴァーチャ

ル・リアリティであり、携帯電話に革新性の余地は無いものとされた。携帯電話によって、電子メールやその他の通信をモバイル上で行うというアイデアは存在しなかった。



図 3.5a,b『ディスクロージャー』（1994 年）。

なお、同機種を使用した映画に『アメリカン・サイコ』（2000）がある。物語の舞台は 80 年代後半のウォール街で、レンガサイズの携帯電話は、サイバー・メディアからその時代を象徴するレトロな小道具となった。またドラマでは『Saved By The Bell』（1989）において同機種がかなり早い段階で登場する。

### 『プリティ・ウーマン』（1990）

映画史の考察において『ウォール街』（1987）と『プリティ・ウーマン』（1990）が対比されることはまずないだろう。しかしながら、両作品は携帯電話の位置づけにおいて対照的である。『ウォール街』の携帯電話が、システムを掌握する権力者のシンボルであるのに対して、『プリティ・ウーマン』のそれは、仕事に取り憑かれたみじめな男を象徴する忌むべき存在として描かれている。

ウォール街の実業家エドワード・ルイス（リチャード・ギア）がビビアン・ワード（ジュリア・ロバーツ）と公園でデートしているとき、ビビアンがエドワードの携帯を取りあげるシーンがある。女性目線からすれば、『ウォール街』は金と権力と「都合の良い女」に戯れる男根的ドラマでしかない。

『ウォール街』のアンチテーゼとしての『プリティ・ウーマン』は、携帯電話を時と場所を選ばず仕事のことはかりを考える無粋な男の拘束具として描く。したがって、二人が電話で語り合うシーンは存在しない。



図 3.6『プリティ・ウーマン』（1990 年）。

この意味で、『プリティ・ウーマン』は携帯電話が巻き起こすコミュニケーション・マナーの問題を予見した作品である。近年の作品では『チャット』（2010）や『デイス／コネクト』（2012）において、食事中に子供がスマートフォンを触ることを親が咎めるシーンが出てくる。

余談だが、『プリティ・ウーマン』の携帯電話のサイズはレンガサイズのままだ。1990 年には、より小型のものが登場していたが、恐らく演出上小型すぎると観衆が何をしているのか理解できなかったからだと思われる。また、この物語ではコードレス電話も登場している。紛らわしいがそれは携帯電話ではない。ブティック内で使用されたコードレス電話はその形状から AT&T Cordless 5000 シリーズの子機だと思われる。



図 3.7a,b『プリティ・ウーマン』(1990年)。

### 『ザ・インターネット』(1995)

90年代半ばでは、携帯電話は現実感を帯びてくる。『クルーレス』(1995)ではビバリーヒルズの女子高生が携帯電話を使用する。当時、女子高生が携帯電話を持つことは希有だが、『ウォール街』(1987)で描かれたような携帯電話を持つ得体の知れ無さは失われている。

『ザ・インターネット』(1995)では、追い詰められた主人公アンジェラ・ベネット(サンドラ・ブロック)が他人の携帯電話を奪って逃走するシーンが存在するが、その携帯電話の所有者は不動産屋であった。



図 3.8『ザ・インターネット』(1995年)。

アンジェラを追う暗殺者（ジェレミー・ノーサム）は、共犯者にアンジェラが奪った携帯電話の逆探知を命令するも、共犯者はそれを誤解し携帯電話契約者の住所を調べてしまうシーンがある。そこで割り出された住所は不動産仲介業者だった。このシーンは、携帯電話が業務用として普及していることが前提となっている。事実、仕事道具としての携帯電話は、自動車でさまざまな物件をまわりながら本部や顧客とやりとりする不動産仲介業者から普及した（『コミュニケーション文化の変容』『セラー』DVD特典より）。

暗殺者は共犯者の誤解を正し、二つの中継基地局の距離から携帯電話の所在地を割り出すように命じる。まだ一般ユーザーに携帯電話が普及していない段階で、その逆探知の手法を描いている点でかなり先をいった作品だった。またそれは、携帯電話が象徴作用をもたらす神具から、工学的な課題や社会的なリスクを唯物論的に考察できるデバイスへと変化したことを指している。

### 『ミッション：インポッシブル』（1996）

この著名な作品は、メディア論的に見ても興味深いシーンが散見している。例えば、このCIAの特殊部隊が扱うツールには、腕時計型のコンピュータやカメラ内蔵型のメガネが登場する。それは2015年現在のApple WatchやGoogle Glassをみごとに予見していた。

だが、物語内のこの特殊部隊はある奇妙な行動をとる。プラハでのミッションが予期せぬ失敗に終わったとき、アメリカのCIA本部と連絡をとろうとするイーサン・ハント（トム・クルーズ）は、プラハの電話ボックスに駆け込むのだった。その緊迫したシーンは、現在から見るとほほえましい場面である。

このシリーズの一作目の脚本には、かなりの時間が費やされたと言われている。90年代後半は、PCと携帯電話の普及が加速していくメディ

ア激動期であり、近未来を描くのが困難な時代だった。したがって、この作品は「SF のイマジネーション」と「SF 化していくリアル」の拮抗が描かれているという点においても唯一無二の作品である。



図 3.9『ミッション・インポッシブル』（1996 年）。

物語終盤、TGV 車内で CIA のユージーン・キトリッジ（ヘンリー・ツェニー）がノート PC と携帯電話を手がかりに武器商人マックス（ヴァネッサ・レッドグレイヴ）を探し出そうとするも、車内のエグゼクティブが皆それらを使用しているので判別できないというシーンがある。それはかつてのスパイ・グッズが現実化してしまうことの喜劇であり、さらに現実が追い越した場合は悲劇（プラハの電話ボックス）となるのだ。

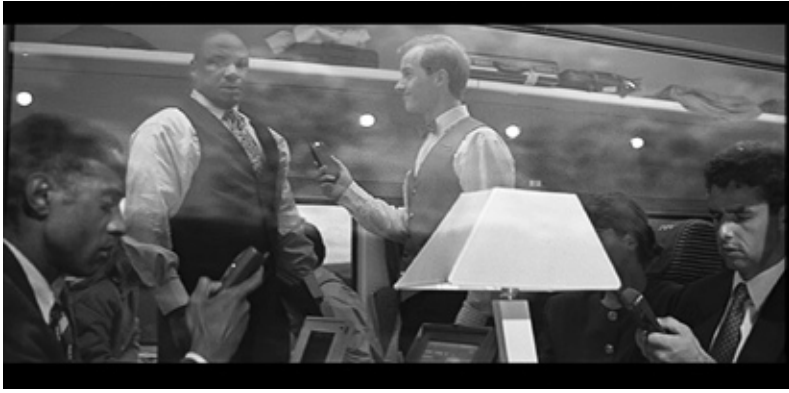


図 3.10 『ミッション・インポッシブル』 (1996 年)。

余談だが、『007 トゥモロー・ネバー・ダイ』(1997) に携帯電話で BMW750iL を遠隔操作するシーンがあるが、これも悲劇の一種にあるだろう。自動車の遠隔操作というアイデア自体は、1985 年の『BTTF』にも存在する。また、それは現実世界においても特段目新しいものではない。

### 『セルラー』(2004)

2000 年前後から、携帯電話を持つことは目新しいことではなくなっていく。例えば『アイズ・ワイド・シャット』(1999) では、ビル・ハーフォード(トム・クルーズ)が娼婦と浮気しようとした矢先、妻からの電話着信音が鳴るシーンが存在する。それは現在ではありきたりな演出だが、日常の関係性に携帯電話というネットワークが絡まってくることを予見したシーンである。

『フォーンブース』(2002) は、電話ボックスを舞台にした密室サスペンスだった。この脚本を担当したラリー・コーエンが、携帯電話を事実上の主人公にしたストーリーを考案したのが『セルラー』(2004) である。この作品は、自動車内で運転と会話が同時に進行する激しいシーンが印象的

である。もっとも、自動車から電話することは『マイアミ・バイス』のように80年代から存在する。しかし、誰もが携帯を持つ時代、車内から電話すること自体が「アクション」となりえた時代は終わりを告げていた。

物語終盤、犯人グループは、群衆のなかから主人公を見つけ出そうとする。主犯格が（主人公の特徴は）「ケータイの野郎だ」と指摘するが、部下は「みんなかけてるぜ」と返す。『ミッション・インポッシブル』（1996）では、携帯を使うエグゼクティブのなかに埋もれるスパイを喜劇として描いたが、『セルラー』（2004）では誰もが携帯を使う一般大衆に埋もれる青年となり、もはや喜劇ですらなくなる。携帯電話それ自体は、空気のような存在となったことがこのシーンで宣言されたのだった。



図 3.11 『セルラー』（2004 年）。

以降、物語において携帯電話がクローズアップされるのは、『ハード・キャンディ』（2005）のようにインターネット上で子供が他人と安易につながれてしまうことの危険性である。近年では、『チャット』（2010）や『デイス／コネクト』（2012）のように、携帯電話がソーシャルネットワーク端末となったことによる弊害を社会派ドラマとして描かれることが多くなる。