

マトリックスから何が生まれるか？

——映画『マトリックス』の場所論的解釈——

成 瀬 厚

キーワード：映画，哲学的二元論，場所，身体，マトリックス，テキスト分析

I はじめに

1) 分析の目的

本稿は、1999年に公開されたワーナー・ブラザーズ映画製作、ウォシャウスキー兄弟監督作品、『マトリックス *The Matrix*』についての覚え書きである。ここで筆者は映画批評や映画史などをほとんど踏まえずに議論を展開しており¹⁾、地理学的主題としている場所に関する議論も筆者のなかでまだ構想段階のものである。この映画を観た、興奮の冷め遣らぬ内にこの感情を整理しておこうというものである²⁾。

この映画については既に多く論じられているし、これからもそれは続くであろう。特に映画史のなかでの位置付けや、SF、あるいはサイバーパンク作品としてこの作品を評価するものが大半になると予想される。それに対し、本稿ではこの作品をはじめからポストモダン映画と位置づけるのではなく、この作品で脱構築が試みられている二元論について素朴に考察することから始めたい（第Ⅱ章）。この哲学的考察は、この作品が提起しているものを評価することであると同時に、本稿の場所論的考察（第Ⅲ章）にも欠かせないものである。次いで第Ⅲ章では、この映画で構想された「マトリックス」なるものを場所論に引き付けてみたい。個々の場面においては新たな試みが観られるものの、大きな

設定としてはSFの典型ともいえるこの作品が表題に据える「マトリックス」とは何か。近年の場所論やフェミニストの議論を踏まえ、その語の多義性にも留意して、筆者なりにこの作品の拡大解釈を試みたい。この場所論的解釈は、この作品が提示している人間の居場所と世界のあり方を評価することであり、第Ⅱ章で考察した哲学的二元論が空間的行動を含む人間の行為そのものを問い直しているが故に、第Ⅲ章の解釈の基礎となっている。

2) 『マトリックス』あらすじ

この作品を観た人には冗長になると同時に解釈の食い違う箇所もあるかもしれないが、観ていない人のために、ここであらすじを示したい。主人公のアンダーソンはコンピュータ・プログラマーとして会社勤めをする一方で、「ネオ」という名でハッカーという別の顔を持っている。その過程で「マトリックス」という言葉とモーフィアスという人物の名が彼の頭にこびりつく。トリニティという女性がネオに接近し、彼女が媒介してモーフィアスとネオは出会う。モーフィアスが言うには、ネオが1999年だと信じていた世界は仮想現実で、本当は2199年だという。「マトリックス」とは何かを知りたい一心でネオはモーフィアス達が活動する現実界へと入り込む。

現実界とは、21世紀初頭に人類が人工知能を発明した後に生じた人類とコンピュータとの戦争後の廃虚である。コンピュータは人間の生命エネルギーを自らのものとするために人間を飼い慣らすのであるが、それは個人々人をカプセルの中に幽閉し、脳に直接仮想現実の情報を流すことで生命を維持するというものだ。頭のなかの仮想現実で、個人々は1999年の我々のように物質世界のなかで生活しているのだが、その全ての感覚が巨大な人工知能によって制御されている、というわけだ。

ネオはそのカプセルから救出され、通常の身体へと回復される。そして、モーフィアスの仲間が製作したこれまた仮想現実のプログラムにより、コンピュータが作り上げた仮想現実「マトリックス」のなかで自在に立ち回るすべを身につける。仮想現実「マトリックス」は巨大な人工知能によって管理されるだけでなく、実際にその時空間のなかで「エージェント」と呼ばれる者が人間の肉体（これも仮想現実の産物だが）を借りて監視している。

あらずじとしてはこのくらいで十分だろう。この後は、結局ネオが救世主の生まれ変わりであり、人類を救うというよくある展開であるから。といっても、人類は救われるわけではなく、退化した身体で、荒廃した真実の世界に引き戻されるわけだから（それを恐れて、モーフィアスの仲間のひとりとは彼らを裏切る）、ハッピーエンドとは言い難い。

こうして短い文章で物語を辿ることはこの作品を貶めることになる。この作品の最大の魅力はその映像と細部であるが、ここで映像は提示しない。今後ビデオでも観ることができるからだ。本稿では、この作品の全体に深く関わってくる細部の哲学的問題を検討し、結局作品のなかで言語化はされない「マトリックス」に筆者なりの解釈を加えたい。

II 『マトリックス』における哲学的二元論

ジジエク（1995）の『斜めから見る』は、ラカンが論じた様々な問題を、映画を中心とする大衆文化テキストの分析を通じて明らかにした労作である。本稿は、本書に負うところが大きいし、また『マトリックス』も恐らくジジエクが分析の対象とするであろうような哲学的な根本問題を主題としている。本章では、『マトリックス』が主題とした基本的な哲学的二元論について整理していきたい。

1) 真実と虚構

第一に挙げるべき二元論は、真実と虚構である。この二者は現実という概念によって媒介される。現実と虚構としたいところだが、現実とは主体が信じるに足る感覚世界であるとするれば、真実と虚構のどちらにも現実が存在しうる。この作品のなかの舞台設定でいえば、1999年の仮想現実と2199年の荒廃した現実という二つの現実が存在する。後者において、モーフィアス達は主に水道管を活動の場とする³⁾。どちらもリアルに感じられる現実である。二つのリアルの狭間で戸惑う主体というテーマは、全ての映像が作り物である映画においては頻繁に取沙汰されるものである。古くは夢という第二の現実が多くの文化的表象で用いられてきた。この作品でも夢という現象がネオにマトリックス世界を想像させる一つの契機として登場する。もう一つの重要な現象であるデジャヴは（再）現前と記憶の位相空間のねじれだが、この作品ではマトリックスが変化する兆候としてデジャヴが機能している。

最近では、この問題を哲学的な問題としてではなく、エンターテインメント性として描いた映画『トゥルーマン・ショー』（パラマウント映画製作、ピーター・ウィアー監督作品、1998年）がある。大雑把に両者を対比させるならば、

『トゥルーマン・ショー』は我々の生活が次第に娯楽化し、演出されて現実味がなくなっていくということを、『マトリックス』は技術的に作られた表象が生身の現前に近づき、置き換わったということを問題にしているといえよう。そして、批評家の議論に対比させるならば、前者がブーアスティン流のモダン批判で、後者がボードリヤール風のポストモダン批判ということになるだろうか⁴⁾。しかし、こうした主体のパラドックスは、モダンやポストモダンといった時代の断絶以降に新たに生じたものであろうか。

シュッツの現象学的社会学から、役割論、エスノメソドロジーなどの真面目な社会学者が主張していたことも同じことだと筆者は考える。我々が自明視している世界が真実か虚構か、あるいは「自然な状態」か「社会的に構成されたものか」という問題は、個人の特性を仮面性 *personality* と呼び、美しい風景を絵画的 *picturesque* と呼び、現実の出来事を劇的 *dramatic* と形容した時点から始まっている。問題はメディアや科学技術を悪として祭り上げるのではなく、社会の一般的性質として理解し対処することだ。つまり善悪の問題ではないということである。これまでの多くの文化的表象では、自然な状態を善、社会的な構築を悪としてきたし、『マトリックス』の場合にもその側面は否定できない。

2) 信念と感覚

『マトリックス』における真実と虚構という二元論は、主体の信念と感覚によって計られる。「マトリックス」が創り出す世界において、当然時空間も創られている。万物は三次元上に座標を与えられ、視覚は遠近法によって映像化され、重力という加速度に従って運動するようにプログラム化されている。これはまさに近代的時空間だ。マトリックスの世界では、人々は時空間から制約を受けているのではなく、時空間に対

する自らの信念から制約を受けているという。それがすなわち、モーフィアス達がマトリックスの世界で自在に動き回ることのできる秘訣なのである。ネオがエージェントとの戦いに備えて、仲間が作った仮想現実プログラム上で行う訓練は、一つの見せ場となっていると同時に、重要な意味を持っている。プログラム訓練のなかでのネオとモーフィアスの対決は、日本の格闘ビデオ・ゲームさながらの映像なのだが、ネオは自らの身体の動きがいかにより信念によって制約されているかを知る。仮想現実ではそうした信念を取り払うことが重要なのだ。仮想現実の時空間や身体像は主体の物理学的信念に基づいてプログラムされているので、その信念を取り払えば不可能と信じていたことが可能になるという。

そして、次節でも述べるように、この作品では、信念と感覚との関係が社会的構築物と自然のそれには対応していない。信念を捨てることは感覚を信じるのではなく、感覚を疑うこととされる。感覚による価値判断としての美への志向は論理中心主義を排するようでありながら、もう一つのイデオロギー、すなわち美のイデオロギーの罫にはまる（イーグルトン、1996）。感覚は決して自然状態ではない。

3) 観念と身体

信念と感覚の問題は心身問題まで発展する。全てが仮想世界での出来事で、真実の身体はカプセルのなかで保護されているのならば、現実世界で直面する多くの死——病気や事故、殺人など——は存在しないことになるがそうではない。仮想現実のなかで事故に遭えば、事故で自らが負傷したという信念が実際の身体を負傷させるというわけだ。生理現象である発汗や呼吸ですらも、自らの身体運動に伴うものであるという我々の信念が原因であるとする。仮想現実のなかで運動する（した気になる）と、自動的

に発汗して息も乱れる。観念と身体は、この作品のなかでは強く結び付けられている。詳細には語られていないが、ネオが銃撃にあって一時的に脳波が止まった後に復活するのは、自らが死ぬという信念をも捨て去ることができたが故であるという解釈も可能である（トリニティのキスによって蘇るという御伽噺風の理解で済ますことはできない）。

現代のSFは様々な想像力で技術進歩の末のサイボーグを生産している。サイボーグとは人間の行為の不可能を可能にすると期待されるテクノロジーである。しかし、『マトリックス』においては人間の身体的拡張は達成されていない。まるでハラウェイ（1989）のアイロニーを実践するように、『マトリックス』においてサイボーグ的身体の動きは現実のものではなく、仮想現実のものである。しかも、テクノロジーが創り出すのは今の我々と変わらない世界であり、テクノロジーに屈しない人間の思考が通常の世界を超越することを可能にするのだ。マトリックスの世界と現実世界との横断は、映像の上では身体的だが、作品中想定されているのは精神的な移動である。

4) 主意主義と決定論

この作品で想定された世界において、強制的に仮想現実の夢を見させられている人間達に主体としての意志や自由は与えられていないのだろうか。そもそも、この仮想現実はどのように構築されているのか。あらゆる物質は物理学や化学の法則通りに振る舞い、あらゆる生物は生物学や生理学通りに振る舞うのか。となると、あらゆる科学が全てを説明できる段階にあることになる。あるいは、因果論は捨て去られ、フラクタルが生み出す地形のように外見がそれらしく、かつ矛盾なく再現される技術が発展するのか。人間主体は単なるプログラム上の存在ではなく、個々人の脳に直結しているから、決定

論的な人類学や社会学は必要ないのだろうか。

しかし、この世界を作り上げた主体が自己増殖した人工知能という超越的存在であると同時に、ほとんどの人間は現実の物理的世界を経験していないわけだから、何も現実世界の模倣である必要はなく、人間を納得させる仮想現実であれば良いのだ。

仮想現実を真実と信じて疑わない時点でのネオの言葉に「自らの道は自ら切り開く」というのがある。それに対し、モーフィアスは現実世界では「人間は奴隷である」という。『マトリックス』の設定では、人間は強制的に仮想現実を経験させられているわけだから、人間の主体的意図は奪われているように感じる。しかし、サイファーの裏切り行為⁵⁾や、現代の我々が自ら望んで仮想現実やサイバー・スペースを経験するという事実は、この主意主義と決定論の軸を善悪の軸と一致させることを拒んでいる。実際、個々の主体には想像上の自由が与えられているし、モーフィアス達の行動は決定論のなかの抜け道があってはじめて可能となる。ただし、「選ばれし者」という差別的発想は否めないと同時に、決定論的でもあるが。

モーフィアスの話では、ある予言者が救世主の存在を見分けられるという。ネオはその予言者と対面し、自分が救世主ではないと自白させられ、予言者はネオの以前の台詞を繰り返す。「あなたの道は自ら切り開くものよ」と。救世主であるという自覚が救世主的行為には障害であるのか、自らの道を進むという信念が救世主的行動を生み出すのかは鑑賞者の判断に任せられるが、ともかく自らの意志通りに行動したネオが救世主的行動を成し遂げるというわけだ。

5) 支配と従属, 抵抗

ここまで議論してきた二元論は、物語構造として機能するようなものではなく、むしろこの作品では一旦二元論の形で提出した主題に代替

案を提示したり、両者を止揚しようとしている。それが最も顕著な形で現れるのが、この作品の物語を支えている設定である。ヒーローものに不可欠な敵と味方という二項対立に従って、この作品は自己増殖するまでに至った人工知能＝コンピュータが人間を支配するという構図になっている。モーフィアスやネオは従属側の人間の代表として、その支配体制に抵抗を示す。抵抗運動が成功すれば敵は消失し、二項対立は解決を迎える。ただし、この作品では、その後現実世界が人類の手に戻されたかどうかは明らかでない。この映画は三部作の第1部であるといわれており、続編の存在が確実ならば、今回はエージェントを退治したのみで、ネオ達の活動は続くのだろう。

6) 男 と 女

この作品で、これまで本章で論じてきたようには解決されていない二項対立が性差である。この作品では、トリニティを除いて主要な登場人物は男性である。他に僅かに登場する女性は、予言者とモーフィアスの仲間の一人スイッチである。スイッチは明らかに女性の俳優が演じているが、パンフレットには「この役が中性であることを暗示した」とある。しかしその人物は物語上重要な役割を果たしていない。

むしろ重要なのは、純粋な人間であるという二人の兄弟を除いて、男の登場人物の外見から人間臭さが排除されていることだ。サイファーの口髭と顎鬚を除けば、登場人物の髭はきれいに剃られ（場合によっては頭髮も）、体毛が映し出されることもない。ネオがカプセルから救出される場面において彼は全裸であり、ありとあらゆる体毛が剃られている。このことは、性差関係の表現というよりは、コンピュータに培養された人間を強調しているのだろうが、近年の両性が中性化する一つの傾向を表象しているのかもしれない。

ここまでみてきたように、『マトリックス』はコンピュータ技術の進歩にあっては近代的な二元論は崩れざるをえないと表面上は主張しているが、それは実体として存在していた二元論が崩壊するというのではなく、我々の意識自体が変革を迫られていると理解すべきである。しかしそうはいいながらも、この映画では確たる真実の現実（2199年の世界）を設定していることで鑑賞者を安心させている。これが『マトリックス』が大衆映画として人気を博した所以かと思われる。

III 母体、行列、回路網

本稿のそもそもの出発点は、筆者が場所概念の検討の際に参照した Casey (1997) が、場所概念の検討を創世神話やプラトンの『ティマイオス』から始めていることに由来する。万物創造における神の場という問いへの一つの回答として、マトリックス＝母胎・母体概念が登場する。「[子宮]という文字通りの意味において、マトリックスは創造物の起源母体 *genetrix* である」(Casey, 1997, p. 24)。その他、ベルク (1997) もプラトンとアリストテレス、そして西田幾多郎から場所論を引き出しているし、イリガライ (1986) の「場、間隔」はアリストテレス『自然学』の場所に関する部分の考察である。「もし母胎が拡張可能であるならば、母胎は場の場を表すことができます」(イリガライ, 1986, p. 47)。また、クリステヴァ (1999, pp. 369～370) によれば、「コーラは母胎もしくは乳母であって、そのなかでは、諸要素は自己同一性も根拠もたない。コーラは、測定し得る最初の物体が構成される前に存在し、生成するカオスの場所である。この場所は、『私生児的推理』あるいは『夢想』によって捉えられるものであるが、にもかかわらず、『神がそこにいない』ので、まだ「宇宙」ではない状態で存在するのである」。マトリックスが具体的には女性の子宮を指示す

るような「母胎」を意味する時、何かが生じる (take place=場所を取る) 土台という意味を含んでいる。

さて、地理学者に馴染みのある matrix といえ、地理行列 geographical matrix ではないだろうか。ペリーが構築した地域単位を行方向、属性を列方向にとった地理行列は、ある地域の性質を比較可能な形で定量的に表現するものであった (村山, 1997)。

その一方で、ここで注目に値するマトリックス概念を提示している地理学者がいる。それは、「意味母体 meaning matrix」を提唱する阿部 (1990) である。景観を理解する個人、あるいは集団の社会・文化的コンテクストを阿部はこう名付けた。阿部は景観研究に、西田幾多郎 (1927, pp. 265~373) がプラトン『ティマイオス』から引き出した「場所」概念を導入すると同時に、クーンの『科学革命の構造』からヒントを得て「意味母体」の概念を引き出した (阿部, 1992)⁶⁾。すなわち、阿部はマトリックスの語を対象と意識、あるいは客体と主体との関係性において意味が生成される場を指示するものとして用いたのだ。

最後に忘れてはならないマトリックス概念は、コンピュータ用語のそれである。この作品における「マトリックス」とはコンピュータが作り出した世界であるから、「入力導線と出力導線からなる回路網」というマトリックスの意味も無視できない。

この作品のなかでは、「マトリックスの仮想現実」や「マトリックスのコード」という使われ方はされるが、マトリックスが何か具体的な物体を指しているわけではない。むしろ、その概念自体は曖昧なまま、ここで検討したこの語の三つの使用法——母胎、行列、回路網——がこの作品にうまく利用されている、ということ本章では論じてみたい。

1) 『オックスフォード英語辞典』における matrix

『オックスフォード英語辞典 第二版 *The Oxford English Dictionary 2nd edition*』によれば、matrix は後期ラテン語起源で、母性を意味する mater と語源を共有するが、英語における登場は比較的新しく、16世紀のことである (IX巻, pp. 476~477)。当時から今日まで続く基本的な語義は、(1)母胎や子宮、あるいは胎内というものである。これをより一般化したのが、(2a)何かを「育む」場所、あるいは媒体という意味であり、同じく16世紀に登場する。17世紀に入るとより一般的に、(2b)起源と成長の場所となる。

この汎用な意味の獲得により、かなり広範な分野でこの語は用いられる。例えば、地質学では堆積層中で岩石の間隙を埋める物質を意味し (3a, 17世紀~)、生物学でも動植物の細胞の隙間を埋めるものを意味する (3b, 19世紀~)。この語義は、技術革新後も利用され、20世紀にはレコードや写真の複製原盤 (のコピー) を意味するようになる (4c, d)。

一方、19世紀後半には、配列を意味するものとして、数学や論理学で用いられる。数学における行列の語義は19世紀に生まれ (6a)、20世紀初頭の論理学では真理に関する命題を議論する方法としてこの語が用いられた (6b, c)。この配列の意味は、格子の意味に拡張され、コンピュータ用語としても使用される。ある水平方向の導線からの入力を垂直方向の導線へ出力する回路配列は1940年代に開発され (6a)、ドット式の印刷機であるマトリックス・プリンターはよく利用される用語だ (7a)。

このように、matrix の語は今日まで多様な語義を獲得しているが、今日でも基本的な意味は「母体・母胎」であり、場所の場所 (イリガライ, 1986)、すなわち根源的な場所を意味する。行列の語義においても行と列とに条件付けられた位置にある値、あるいは意味を与えるという

ことで、matrix は位置と意味を有する場所の本質を表現している語であるといっても過言ではないだろう。

2) 母体・母胎，回路網

母胎のイメージは、ネオが現実世界に引き戻されるシーンに明白に表されている。すなわち、ほとんど全ての人間が仮想現実を夢見させられながら閉じ込められているカプセルだ。パンフレットでは「バイオメカニカル昆虫の胎内」と表現される、このカプセルのなかはドロドロした羊水のような液体に満たされ、人間が眠っている。

人間はこの母胎から生まれ出ることはなく生涯を過ごす。その生命は、コンピュータに熱源を供給するだけで、何も生み出さない。脳に直結したプラグと、体中に無数の導線が繋がれ、人間の身体自体が一つのマイクロチップと化している。個人は仮想現実の世界の情報を入力され、自らの意思に従って行動を決定する。その行動の意思決定は瞬時にマトリックスへ出力され次の瞬間における仮想現実の情報として万人に入力される。人工知能のホストコンピュータに対して、人間個々人の脳は端末機になっていると考えてよい。現在でもパソコンの拡張可能な場のことをマザーボードと呼ぶように、この作品では人間の脳と直結したこの回路網を母性の隠喩も含めてマトリックスと表現したのだ。

3) 行 列

マトリックスの一つの表象はコードである。作品中何度か映し出される黒地に緑の文字——数字、アルファベット、半角カタカナ⁷⁾——が雨のように上から下へと流れ落ちる画像、これがマトリックスのコードである。モーフィアスとその仲間達はネブカドネザル号と名付けられたホバークラフトを活動の場としているが、そこに設置されたいくつものモニターで仮想現実の様子を観察している。仮想現実が物質から成

り立っているものではなく、コンピュータによってプログラミングされたものであるから、その映像をコードに変換することができ、それは文字が流れ落ちる画像として表現される。

コードは、現実世界でいう物質一つ一つ、そして個々人の主体に属性として与えられている。このコードには勿論、時空間の座標も含まれ、仮想現実内での他者を含む客観的世界の情報をコードとして個々人の脳に信号として送ることで、矛盾なく複数の主体が同じ世界を共有することができる。この世界のコード化には、現代の我々が創り出した様々な理論が適用されているのだろう。人間主体でいえば、遺伝子のコードにあたるものを個々人に与えてやれば良い。遺伝子決定論的な考えが正しいのならば、この与えられたコードだけで個人の行動や思考は全て決定される。また同時に、我々の物質的・身体的な「脳」で交換される情報が我々の生命の全てであるならば、この作品で表現されているように脳への直接的な情報のやり取りだけで生命は維持される。「有機体は、遺伝子コードと読み出しへ翻訳されてきた。バイオテクノロジーは、一種の書くことの技術として、研究を広く活気づけている」(ハラウエイ, 1989, p. 145)。有機体は遺伝子のコードに従い、無機物は物理学の法則に従えば良い。そして、このコードは遺伝子のコードであると同時に属性であるから、地理行列と同じように、各主体毎に共通の項目に従ってコードが入力されている。マトリックスとは既に入力された行列の世界である。

しかも、その入力値は不変ではない。事物や主体同士が関わる時現象が生じるが、その際、事物や主体にコード行列同士が作用して、現象の現れ、すなわち現象自体のコードが決定される。ここで時間地理学のカップリング概念を借用して、主体間、あるいは主体と事物の間の相互作用からあらゆる現象が生じると仮定してみよう。こう仮定すると一見、あらゆる現象や行

為は事物や主体の属性によって決定されるようであるが、その属性なるものが行為や環境との関係の下で時間によって自己組織的に変化する行列のようなものであると考えて、主体・事物の属性間の相互作用を行列の掛け算だとすれば、複雑な計算から唯一無二の現象を復元することも可能となる。それどころか、今日でも自己言及的・自己組織的システムの開発が進んでいることを考えれば（その究極的な目標が人工知能だ）、人工知能が開発された時代にあってみれば、そんな仮想現実を創出するのはわけないことかもしれない。

IV おわりに

1970年に発表されたプラーツ (1999) の『ムネモシュネ』は同時代的な文学表現と絵画表現の共通性に注目し、それを支える時代精神なるものを今日的に主張した先駆的なものである（そうした観点に基づく歴史的批評は今日珍しくない）。本稿で取り上げた『マトリックス』もやはり、この時代特有の精神・思想に起因する表象である。「マトリックス」という名前と発想はウィリアム・ギブソンの『ニューロマンサー』で用いられたものであるし（伊藤, 1994）、この作品がジョージ・ルーカスの1970年の監督作品『THX-1138』に酷似しているという者もあり、『マトリックス』パンフレット中で主張されるほどの先駆的な存在ではないのかもしれない。

この作品に限らず、文化的作品は読者・鑑賞者との相互作用のなかで多様な読みが生まれるものだが、筆者もこの作品を通じて以上のような考察を試みた。その結果は、思いもかけずこの作品を同時代的に捉えているのかもしれない。筆者は、最新のコンピュータ・テクノロジーや芸術・自然科学の方向性に精通していないが、この作品を通じて「ポストモダン文化」といわれるものの一端を垣間見たのかもしれない。この作品と同様にマトリックスの語を冠した『テク

ノカルチャー・マトリクス』（伊藤, 1994）に寄せられた諸論考を読んでもみると、『マトリックス』が決して先駆的なものではなく、むしろ着実に形成されている言説の中に組み込まれていることが分かるだろう⁸⁾。

今日の文化や社会の変容を声高に叫ぶことは勿論我々の日常生活のあり方を反省する契機である。しかし、それが全てではないことを忘れてはならない。近代的生活に無批判に人々が生きている一方で、近代以前の生活を続けている人々がいるように、上記の論文集が描き出す世界をほとんど知らずに近代的な生活で日常を過ごしている人々がいることを忘れてはならない。

注

- 1) ただし、日本の地理学者で映画を扱った僅かな例として、内田 (1996) を挙げておきたい。内田は日本アニメ映画の秀作を対象としているが、より詳細な作品分析と自然に関する考察が更に要求されよう。また、地理学者による映画分析の貴重な事例であるゴールド (1992) やポストモダン映画の分析に1章を割いているハーヴェイ (1999) も参照されたい。
- 2) 本稿執筆時点ではこの作品のビデオは発売されていないため、ここでの考察は詳細なテキスト分析ではない。この作品について利用した資料は、鑑賞後の筆者の記憶と劇場パンフレット、およびウォシャウスキー兄弟 (1999) によるストーリーボードである。なお、パンフレットによれば、このストーリーボードは1997年段階でウォシャウスキー兄弟がこの作品の映画化のために作成した映画会社への説明用のものであるため、映画そのものと内容は完全に一致していない。また、ホームページ www.whatisthematrix.com/japan も参照した。
- 3) この地下世界が何の役割を果たすのかについてここで詳細な解釈を提示することはできないが、ここには谷川 (1996) が辿ったような、あるいは『スターウォーズ エピソード1』が描き出したような想像力が働いている。
- 4) 実際、ストーリーボードではボードリヤールの名前が登場する。
- 5) サイファーなる人物はモーフィアス達の抵抗運動についていくのに疲れ、元の仮想現実世界で楽しく

- 暮らすことを望む。そして、エージェント達と契約を結び、仲間を三人殺してしまう（結果的に自らも殺される）。
- 6) 阿部は後に景観と意味母体を、風景と「見かた」と言い換える（阿部, 1995）。
- 7) 日本のパソコンユーザーならば、文字化けの結果であると同時に原因である半角カタカナとは馴染みが深い。
- 8) 因みにこの論文集は、10の主題——空間、時間、身体、感覚、物質、媒体、機械、情報、遊戯、伝達——に対して、それぞれ様々な立場——自然科学、情報工学、建築、文学、社会科学、哲学、芸術——から10のエッセイを集め、10×10の行列で編集されたものである。

文 献

- 阿部 一 (1990)：景観・場所・物語——現象学的景観研究に向けての試論。地理学評論, vol. 63A, pp. 453~465.
- 阿部 一 (1992)：イーファー・トゥアンの景観。現代思想, vol. 20, no. 9, pp. 73~79.
- 阿部 一 (1995)：古代日本における「風景」の誕生。杉浦芳夫編：『文学 人 地域——越境する地理学』古今書院, pp. 9~45.
- イーグルトン, T. 著, 鈴木 聡・藤巻 明・新井潤美・後藤和彦訳 (1996)：『美のイデオロギー』紀伊國屋書店, 604 p. Eagleton, T. (1990)： *The ideology of the aesthetic*. Basil Blackwell, London, 426 p.
- 伊藤俊治監修 (1994)：『テクノカルチャー・マトリクス』NTT出版, 259 p.
- イリガライ, L. 著, 浜名優美訳 (1986)：『性的差異のエチカ』産業図書, 328 p. Irigaray, L. (1984)： *Éthique de la différence sexuelle*. Minuit, Paris.
- ウォシャウスキー兄弟著, 岡山 徹訳 (1999)：『マトリックス』角川書店, 192 p.
- 内田順文 (1996)：宮崎 駿『風の谷のナウシカ』にみる「自然—人間」観と現代人の地球環境観について。国土館大学地理学報告, no. 5, pp. 1~15.
- クリステヴァ, J. 著, 足立和浩・沢崎浩平・西川直子・赤羽研三・北山研二・佐々木滋子・高橋 純訳 (1999)：『ポリローグ《新装復刊》』白水社, 466 p. Kristeva, J. (1977)： *Polylogue*. Seuil, Paris.
- ゴールド, J. R. 著, 小川葉子訳 (1992)：『メトロポリス』から『都市』まで：映画にみる未来都市像。バージェス, J.・ゴールド, J. R. 編著, 竹内啓一監訳：『メディア空間文化論——メディアと大衆文化の地理学』古今書院, pp. 151~175. Gold, J. (1985)： From 'Metropolis' to 'The City': film visions of the future, 1919-1939. Burgess, J. and Gold, J. R. (eds.) *Geography, the media and popular culture*. Croom Helm, London, pp. 123~143.
- ジジェク, S. 著, 鈴木 晶訳 (1995)：『斜めから見る——大衆文化を通してラカン理論へ——』青土社, 346 p. Žižek, S. (1991)： *Looking awry: an introduction to Jacques Lacan through popular culture*. The MIT Press.
- 谷川 渥 (1996)：『幻想の地誌学——空想旅行文学渉獵——』トレヴィル, 239 p.
- 西田幾多郎 (1927)：『働くものから見るものへ』岩波書店, 503 p.
- ハーヴェイ, D. 著, 吉原直樹監訳 (1999)：『ポストモダニティの条件』青木書店, 478 p. Harvey, D. (1989)： *The condition of postmodernity*. Blackwell, Cambridge, 378 p.
- ハラウェイ, D. 著, 小谷真理訳 (1989)：サイボーグ宣言——1980年代の科学とテクノロジー、そして社会主義フェミニズムについて——。現代思想, vol. 17, no. 10, pp. 129~161. Haraway, D. (1985)： A manifesto for cyborgs: science, technology, and socialist feminism in the 1980s. *Socialist Review*, no. 80, pp. 65~107.
- プラーツ, M. 著, 高山 宏訳 (1999)：『ムネモシユネ——文学と視覚芸術との間の平行現象』ありな書房, 334 p. Praz, M. (1970)： *Mnemosyne: the parallel between literature and the visual arts*. Princeton University Press.
- ベルク, A. (1997)：場所があるということ。日本の美学, no. 25, pp. 105~115.
- 村山祐司 (1997)：地理行列。山本正三・奥野隆史・石井英也・手塚 章編：『人文地理学辞典』朝倉書店, p. 306.
- Casey, E. S. (1997)： *The fate of place: a philosophical history*. University of California Press, Berkeley, 488+xviii p.

(受付：1999年12月20日)

(受理：2000年3月14日)

What is Born from the Matrix?: An Interpretation of the Movie

Atsushi NARUSE

Key words : movie, philosophical dichotomy, place, body, matrix, textual analysis