

映画『ジュラシック・ワールド』における「自然」と「人間的価値観」について

神野珠利

デザインコース

映画研究

概要

恐竜は現代においてあらゆる人々に好奇心を掻き立て、驚きを与えている。映画『ジュラシック・パーク』は世界を激震させ、そのシリーズの第4弾が『ジュラシック・ワールド』である。

『ジュラシック・ワールド』は、人間と恐竜が同じ時代を生きるとき、互いにどう共存するのかという大きなテーマのもと物語が構成されている。恐竜を戦争の兵器として利用する、現代の動物園と同じように人々の娯楽として消費する、といった人間の思惑が交錯する一方で、人と恐竜が互いに信頼しあう対等な生物であるという関係性も描かれている。一見エンターテインメント性の高い娯楽映画と思われる、この映画がアメリカの文化的背景や社会情勢と照らし合わせることで、多様性という新しい価値観を取り入れつつも、現代社会の保守的な価値観が根付いていることを発信している。そこで、多様性に対して我々がどう接していくのかということまで考察するべきであり、ここに本研究の目的および現代的意義がある。

二章

この映画には「ブルー」というメスの肉食恐竜が登場する。

彼女は、主人公オーウェンとの間に絆があり、お互いを尊重していることが言及されているシーンが複数ある。特に続編では子供を設けるなど、恐竜でありながら人間性をもっているかのような描かれ方をしていることから、彼女には人間的価値観が付与されており、作中で人間と同等の立場として描かれていると考えることができる。この事が意味するのは人間性を広域で容認するという現代社会の多様性の示唆であると考ええる。

一方で、本作はスピルバーグの作風とアメリカの理想的な家族像が強く反映されており、それにより登場人物たちの生死が決まっている。

このことから映画では、現代社会の多様性を受け入れつつも、保守的価値観もいまだ根強く残っているという作品から我々へのメッセージが背景にあると考えることができる。

三章

ここで、この映画における「自然」は、本来とは違う意味を持ち、登場人物たちの生死の審判に関係している「人工的な自然」であることを言及している。食べられる人間と生き残る人間とは大きく違う点は家族や子供、恐竜を邪険にしているシーンがあるかということであり、アメリカの人間的価値観に反する＝死であり、恐竜たちはその法則に従って人間を襲っているのである。

生き残る人間には共通して、アメリカ的家族観に近い人物たち、近づこうとする人間達には生き残るという選択が与えら

れている。対して、死亡する人間には共通して、恐竜を人間と対等な生物と見なすことができない人物、子供に対して友好的でないなどアメリカの家族観に背く人物は抹殺されるということ、登場人物を個別に取り上げ考察している。

四章

恐竜にも人間同様、アメリカの家族観の投影がなされており、生死が決められている。恐竜においても、人間的な価値基準で生死の選別をされており、家族の大切さを理解しない恐竜には死が与えられる。人間サイドのみならず、死を与える恐竜サイドにもアメリカの理想的な家族像を目指す価値観が付与されているのであるということ、恐竜を個別に取り上げ考察している。

五章

生き残る生物の共通点は三章、四章で述べたように現代のアメリカにおける人間的な価値観を持つという点である。

小説『ジュラシック・パーク』では、アメリカ映画の価値観が投影されていないため、これまでに述べた価値基準とは違う生死が登場人物に与えられている。しかし、同作の映画となると監督スピルバーグの思想や意図が盛り込まれ、アメリカの人間的な価値観が付与された。『ジュラシック・ワールド』は原作がないため、脚本や演出の段階からアメリカの価値観を盛

り込み、それがより明確に分かる。

アメリカ社会において古くから存在するアメリカ的家族像が現代に深く根付きつつも、多様化する社会も許容し、保守的価値観と新しい価値観が混在する世の中を我々はどう生き抜くのか?というメッセージを発信しているということだ。

終章

多様性を許容しないという保守的価値観は映画の中でも現代社会の中でも存在し続けていることが現状で、その事実があるからこそ先入観に囚われ、保守的価値観を絶対視してしまう。しかし、互いをはなから拒絶するのではなく、理解し合えるのではないかという意識のもと相手を知り歩み寄ることが、これまでの先入観を捨て去る機会となるのではないだろうか。我々はこのことを意識しながら映画を楽しむことが大切なのである。

[参考文献・映像作品]

参考) マイクル・クライトン／『ジュラシック・パーク 上』、
『ジュラシック・パーク 下』／ハヤカワ文庫／1990
映像作品) コリン・トレボロウ監督／
『ジュラシック・ワールド』／クリス・プラット、
ブライス・ダラス・ハワード／2015／
ユニバーサル・ピクチャーズ／2018、
Amazon prime video

森安寿

デザインコース

文学

1章 概要・先行研究

人の眠りには身体の仕組みによるもの以外にも、うつ病といった精神に起因する眠りが存在する。これを描いたのが吉本ばなの「眠り三部作」である。本研究では『白河夜船』を軸に、作品を通して夜の時間への向き合い方について、改めて考える機会をつくりたい。

「眠り三部作」についての論文は複数存在する。ここで詳しく取り上げるのは渡邊佳明氏と岡田豊氏の論文である。本論では両者の共通した視点に加え、さらに現代的な視点も取り入れて論じていく。

2章 夜の表象の文化

古今東西の文化を見ていくと、眠りと死、死と夜、性と夜、性と死、といったように重なった概念が存在することがわかってくる。また、夜という時間帯には沈んだイメージがあり、昼より劣っているもの、忌避されるものという認識が我々の中に潜んでいる。

このようなイメージとともに昼とは別の時間として描かれることの多い夜であるが、深い部分では昼とつながっている。吉

本ばなの「眠り三部作」はそんな連続性を描いている。そこには夜の時間との向き合い方について考えるにあたって一考の価値があるはずだ。

3章 『白河夜船』考察

『白河夜船』は、眠ってばかりいた主人公の寺子が、自分の足で現実を歩いていくようになるまでの、目覚めの物語である。

この物語で重要なのは、現在恋愛関係にある岩永、死んだ親友であるしおり、夢うつつとしていたところに現れた少女の3人である。

岩永は寺子にとっての現実であり、一方目覚めを妨げる人物でもある。岩永との関係におけるストレスが、寺子が現実から眠りの世界へと沈んでいく主な要因の一つとなっている。

しおりは寺子の現状を定義する人物であり、亡くなる前は寺子にとっての現実からの逃げ場であった。そんな親友の存在が失われたことも、寺子の眠りをより深くしていったもう一つの要因である。

寺子にとって目覚めの契機となる存在が、少女である。少女との出会いの後、寺子はアルバイトを始める。労働は寺子にとってつらいものであったが、少女と出会った公園での出来事が支えとなり、深い眠りから目覚めることができたのである。

寺子としおりは作中似た境遇として描かれるが、それぞれ辿る結末は違っている。それは現実から離脱しそうなになった時に現実のほうへと押し戻してくれるような存在、そして夜の

時間における自身との対話の有無からきている。それらがあったからこそ、寺子は再び現実を生き抜いていけるだけの活力を取り戻したのである。

4章 『白河夜船』と他の「眠り三部作」との比較

この章では、「眠り三部作」のうち残り二作である『夜と夜の旅人』と『ある体験』について、『白河夜船』と順に比較検討をおこなった。そこから改めて、夜という時間が自分と向き合い、他者と対話することで回復へと向かっていく時間として描かれていることがわかった。また、3つの作品を通して出てくる登場人物の特殊な関係性も目覚めに寄与しており、人とのつながりの重要性もここで見えてくる。

5章 まとめ、そして現代の私たちについて

「眠り三部作」の登場人物たちのように、私たちも自分に対してもっと真摯に向き合っていく必要がある。私たちが深く傷ついたときどうすべきか。それは、現実から距離をおいて、自分と、自分のことをよく知る誰かと、ゆっくり対話することだ。そうすればいつか再び自らの足で立つことができるようになる。これが、作品から現代を生きる私たちに向けたメッセージなのだ。

[主要参考文献]
参考) 吉本ばなの『白河夜船』／幻冬舎 Kindle版／2013