

## SF映画を科学する

第1回 『2001年宇宙の旅』

松原仁（人工知能研究者） × 池上高志（人工生命研究者）

スタンリー・キューブリックの映画『2001年宇宙の旅』（一九六八年）は、公開から半世紀経った今もなおSF映画の金字塔となっている。アポロ11号による月面着陸成功の前年という、米国内宇宙開発史のクライマックスの時期に公開されたこの作品は、憧憬と異怖の瞳で宙を見上げる世界の人々を魅了し、興行的にも大きな成功を収めた。時を同じくして『2001年宇宙の旅』に魅了された二人の少年がいた。後に人工知能研究者となる松原仁、そして人工生命研究者となった池上高志である。公開当時、小学生だった二人は、長じてからも幾度となくこの作品を鑑賞してきたという。科学は時として空想に血を通わせ、空想は時として科学に啓示を与える。『2001年宇宙の旅』に

おいては、当時の科学や宇宙という概念が人々にとっての謎を残す作品だ。劇中に登場するモノリスはどここの誰が作った物なのか？ そもそもモノリスとは何であるのか？ 人工知能HAL9000（以下HAL）はなぜ狂ってしまったのか？ 木星に行く

——『2001年宇宙の旅』は観る人々の心の中に多くの謎を残す作品だ。劇中に登場するモノリスはどここの誰が作った物なのか？ そもそもモノリスとは何であるのか？ 人工知能HAL9000（以下HAL）はなぜ狂ってしまったのか？ 木星に行く

**池上** 最後のほう、時空間がなくなってしまう場面が一番わかりにくいですよ。あの宙に浮かんでいるベイビーは何なんだ？ というのは、誰もが抱く疑問だと思います。あのようにわけのわからないものを出しながらもそれを単に示唆的にしないのが、キューブリックのすごいところですね。

**松原** キューブリックの作品は計算し尽くされているとは思いますが、それがこちらにはわからない。だからこそ何十回も鑑賞してしまうのだと思います。

**池上** 乗組員のフランクが、船外活動中にHALによって宇宙服を破壊され、真っ暗な宇宙空間へ無音で放り出されるシーンがあるじゃないですか。あれを最初に劇場のスクリーンで観たとき、とても震撼したのを覚えています。以降、どのSF映画を観ても、あそこまでの深淵さや、怖さを感じさせるものには出会ったことがありません。

**松原** 今の映画と比較すると、『2001年宇宙の旅』は、場面がとてつゆと進んでいくんですよ。それもこの作品が醸し出す「怖さ」の要因かもしれません。

今でこそ、人工知能研究者たちは劇中のHALの描写をバイブルのように崇め奉っていますが、劇場公開当時はそのようには受け取られていませんでした。コンピュータ科学者のマービン・ミンスキーがこの作品の制作にアドバイザーとしてかかわっていたことも、当時はそれほど知られていなかったのではないのでしょうか。

たデヴィッドの身に何が起きたのか？ そして、キューブリックが伝えたかったメッセージとは何か……。黎明期から人工知能を研究し、近年は「きまぐれ人工知能プロジェクト 作家ですのよ」などを通して、人工知能のもつ創造性について研究している松原も、これらの問いの答えを見つけるべく幾度となく鑑賞してきた一人だ。

**松原** この映画、一回だけ観ても全然わからないじゃないですか。モノリスが最初のほうに出てきて、また最後にも出てきますが、あの最初と最後のモノリスの場面がどう関係しているのか、キューブリックが何を言いたいのかがわからない。ですから、この映画について語るのとはとても難しいですね。

**池上** 僕が小学生のころはアポロ計画など宇宙の話

題が世の中でも盛んにされていましたから、宇宙ステーションの中を歩くシーンの描き方なんか、サイエンスフィックで面白かったですよね。宇宙ステーションが回転していないと重力が作れないという設定などもリアリティがありました。

**松原** それでもマニアの間では科学技術の考証にくつかのミスがあったと指摘されています。その一つがHALとフランクが指していたチェスのシーンです。あのシーンはHALが勝つのですが、実はHALは自分の指した手を人間に正しく伝えていません。だからそれがミスの一つだと言われているんです。ただ、「あれはHALがその後におかしくなる前兆として意図的に描かれているのだ」と主張するファンもいるようです。演出にはマニアックすぎるのでそんなことはないだろうというのが、僕の見解ではあるのですが。

**池上** この作品が公開された一九六八年ごろはAIがチェスで人間に勝てるのか、ということに注目が集まっていたんですね。

**松原** だから劇中でも知性の象徴としてチェスが使われたのだと思います。『2001年宇宙の旅』の公開から半世紀が経ち、私たちが暮らす現実世界の時代は「2001年」に追いつき、追いついてしまいましたが、この作品では、様々な「未来予想図」が描かれていたわけですが、蓋を開けてみれば僕ら人工知能研究者が二〇〇一年時点で実現できたのは、

チェスで人間を打ち負かすことくらいでした。

IBMが開発したチェス用のスーパーコンピュータ「ディープ・ブルー」が人間に勝利したのが一九九七年でしたから、チェスだけは二〇〇一年時点で人間を超えられました。それ以外の人工知能の技術はキューブリックが描いたような水準には到達できていません。HALが人間の内緒話をリップリーディングで読み取るシーンで使われていた画像認識技術も、二〇〇一年の時点では実現できていませんでしたから。

**池上** 「人工知能に感情をもたせる」というのも、まだ実現できていないですよ。HALは自分が停止させられる恐れがあることを知って人間を敵だと認識しているかのように見えますが、そのような理解は今の段階ではかなり難しいはず。この映画が公開された五〇年前と比べると科学はあらゆる面で進歩し、それによってコンピュータに対する世間のイメージも変化しました。キューブリックやアサー・C・クラークは、きっとある種の未来のコンピュータの理想型としてHALを描いたのでしょ。が、もしも現代の研究者がSF作品の中で人工知能を描くとしたらHALのようにはしないでしょう。今は人工知能に何ができて何ができないのか、という点に対して皆が具体的なイメージをもち始めている時代ですから。

**松原** 今の時代にHALをリアルに描こうとするならば、まずはじめに除外されるのが「完全無欠な人

©Mary Evans/amanaimages

