

タイムループを扱った映画における時代や文化の影響について

大島 生己・李 知恩*

北海道教育大学大学院教育学研究科

*北海道教育大学札幌校デザイン研究室

The Influence of the Times and Culture on Time-loop Movies

OSHIMA Ibuki and LEE Jieun*

Graduate School of Education, Hokkaido University of Education

*Department of Art Education, Sapporo Campus, Hokkaido University of Education

概 要

本研究では全世界で流行した新型コロナウイルス感染症（COVID-19）により多くの人々が自粛生活を要請され、先の見えない不安や閉塞感を覚えながら窮屈な外出自粛の日々を繰り返したことから「タイムループ」というキーワードに着目し、1960年代から2020年代に至るまでの間に作られた映画・アニメーションを調べ、第一に時代による変化は現れるのか、第二に地域や文化（アメリカと日本）による相違は現れるのかについて分析を行なった。その結果、第一に、時代による変化として①科学的根拠の背景の有無、②多様なジャンルへの浸透、③タイムループに対する価値観の変化が見られた。第二に、地域や文化による相違として①科学的根拠を求める傾向の違い、②恋愛を扱う割合の違いが見られた。今回の結果によって、人々の生活から生まれる文化や時代背景は「映画・アニメーション」を中心とした芸術・デザインに大きく関わっていることが検証できたとと言える。

I はじめに

2019年12月初旬に中国の武漢市で第1例目の感染者が報告されてから、数カ月ほどの間で全世界に流行した新型コロナウイルス感染症（COVID-19）はパンデミックと言われる世界的な流行と

なった。著者が生活する札幌市では2020年の2月から2022年5月現在までに、緊急事態宣言及び集中対策期間を合わせて10回を超える自粛要請が発令された。¹そして繰り返される緊急事態宣言の下、最前線で業務に当たる医療従事者や死活問題を抱えている飲食店の経営者やイベントの主催者

1 札幌市ホームページ 新型コロナウイルス感染症関連情報について【市内事業者等の皆様向け】より（2022

年5月14日現在）<https://www.city.sapporo.jp/keizai/top/keizai/yobo.html>

ほどではないが、著者も同様に先の見えない不安や閉塞感を覚えながら窮屈な外出自粛生活の日々を繰り返している。

本研究では「芸術・デザインはその時代や文化を反映するものであり、時代や文化が芸術・デザインに大きく影響を与える」²という従来の解釈または考えについて具体的に検証するために、コロナ禍の外出自粛生活の影響でより多くの全世界の人々が身近に接するようになった映画・アニメーションを対象として「タイムループ (Time Loop)」³という一つの題材に絞り調査を行った。これは「同一の題材」で長年の間に作られた映画・アニメーションを調べ、さらに年代別と国別（アメリカと日本）に分けることで第一に映画に時代（制作された年代）による変化は現れるのか、第二に映画に文化（制作された国）による相違は見られるのかについて調査したものである。今回の検証を基に人々の生活から生まれる文化やそれが営まれた時代と「映画・アニメーション」を中心とした芸術・デザインとの関わりについて理解できる手掛かりになればと思う。

II 調査目的及び調査方法

本調査では「同じ時間を繰り返しなぞっているため毎度同じ出来事が起こり、何度も同じ出来事・経験を繰り返す」という状況が現在のコロナ禍による自粛生活と似ていることから、タイム

ループという「同一の題材」を扱った映画・アニメーションを調査対象とし、「同一の題材」の映像が時代によってどのように変化し、地域や文化によってどのように違いを見せるのかを明らかにすることを目的とした。さらにこのタイムループを扱ったコンテンツが迎える今後の展望を考察することで、従来言われてきた時代背景や文化が芸術・デザインに与える影響についても追究する。

そのためにまず、映画紹介サイトや書籍などあらゆるメディアからタイムループを題材とした映像を調査・分類し、関連した映画・アニメーション77作⁴（1962年～2021年）を抽出し、2021年4月から8月までの計4ヶ月をかけてすべて鑑賞し、その中でタイムループを題材としている映像作品（50作）をリスト化した。表1ではアメリカと日本で制作された作品を示した。

表1. タイムループを題材とした映画・アニメーション50作

No	年度	題名 (原題名)	製作地域
1	1984	うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー	日本
2	1992	未来の思い出 Last Christmas	日本
3	1993	恋はデジャ・ブ (Groundhog Day)	アメリカ
4	1994	タイムコップ (Timecop)	アメリカ
5	1995	12モンキーズ (Twelve Monkeys)	アメリカ

2 原研哉, 「デザインのデザイン」, 岩波書店, 2003, pp3-26

原は「デザイン」の概念が18世紀イギリスで起こった産業革命に対する芸術運動としてウィリアム・モリスによるアーツ・アンド・クラフツ運動が始まりであり、その後20世紀初頭のドイツのワイマールに創設されたバウハウスを源流とするモダニズムから20世紀後半のポストモダンの流れを解説し、また、同時期に起こった新芸術運動（キュビズム・アールヌーヴォー等）にも触れながらデザインや芸術が時代や文化（国）による影響を受けて変化をしていることを明らかにしている。

3 日本国内では「ループもの」と広く呼ばれている「タ

イムループ」とは、主に主人公がある決まった期間やある1日だけを繰り返すといった内容である。例えば一人の人間が感じている時間の流れを俯瞰して見たときに、ある一定の同じ期間だけを繰り返し経験している状態である。A地点（ある日の朝）からB地点（同じ日の夜）まで歩いたとしてB地点から先（次の日）には進むことができず、気がついたらA地点から再出発しているようなイメージである。

4 今回の調査で扱った「映画・アニメーション」の定義として、インターネット有料動画配信サービスやビデオレンタル店などによって調査開始時点で視聴可能な映画・アニメーション作品とした。

6	1996	The X-files シーズン 6 第14話「月曜の朝」	アメリカ
7	2000	メメント (Memento)	アメリカ
8	2004	バタフライ・エフェクト (The Butterfly Effect)	アメリカ
9	2004	プライマー (Primer)	アメリカ
10	2006	時をかける少女(アニメ映画版)	日本
11	2006	ゼーガペイン	日本
12	2007	今日も僕は殺される (The Deaths of Ian Stone)	アメリカ
13	2011	ミッション：8ミニッツ (Source Code)	アメリカ
14	2011	STEINS; GATE (テレビアニメ版)	日本
15	2012	LOOPER／ルーパー(Looper)	アメリカ
16	2013	劇場版 魔法少女まどかマジカ 前編／後編	日本
17	2014	プロジェクト・アルマナック (Project Almanac)	アメリカ
18	2014	一分間タイムマシン (One-Minute Time Machine)	アメリカ
19	2014	オール・ユー・ニード・イズ・キル (Edge of Tomorrow)	アメリカ
20	2015	ファイナル・ガールズ 惨劇のシナリオ (The Final Girls)	アメリカ
21	2016	ARQ時の牢獄 (ARQ)	アメリカ
22	2016	僕だけがいない街 (テレビアニメ版)	日本
23	2016	Re：ゼロから始める異世界生活 (テレビアニメ版)	日本
24	2017	アルカディア(The Endless)	アメリカ
25	2017	ビフォア・アイ・フォール (Before I Fall)	アメリカ
26	2017	ハッピー・デス・デイ (Happy Death Day)	アメリカ
27	2017	君と100回目の恋	日本
28	2017	打ち上げ花火、下から見るか？横からみるか？ (アニメ映画版)	日本

29	2017	サクラダリセット (テレビアニメ版)	日本
30	2018	50回目のファースト・キス (日本リメイク版)	日本
31	2019	クロノス・ジョウンターの伝説	日本
32	2019	ロシアンドール：謎のタイムループ (Russian Doll)	アメリカ
33	2020	隔たる世界の二人 (Two Distant Strangers)	アメリカ
34	2020	パーム・スプリングス (Palm Springs)	アメリカ
35	2021	明日への地図を探して (The Map of Tiny Perfect Things)	アメリカ
36	2021	東京卍リベンジャーズ (テレビアニメ版)	日本

分類方法としては、第一にタイムループを扱った50作を鑑賞して一つの物語に含まれる要素から「SF, 恋愛, SF+恋愛, 家族愛, ホラー, スリラー, サスペンス, ミステリー, アクション, コメディ, 青春, ファンタジー, 転生, 啓蒙」の14種類のジャンル⁵に分類し、それぞれの時代でどのようなジャンルが描かれてきたのかを明らかにするために時代による変化を検証する。第二では最も数の多かったアメリカと日本⁶の2カ国の作品を対象として両者の相違を明らかにした。

Ⅲ タイムループとは

「タイムループ」を説明するのに欠かせない概念として「タイムトラベル (Time Travel)」や「タイムスリップ (Time slip)」・「タイムリープ (Time Leap)」がある。「タイムトラベル」とはジェイムズ・グリック (2018) によると最初に

5 今回のジャンル分類は、映画の公式ウェブサイトやDVDレンタル・動画配信サービスでのジャンル分けを比較し、基準を設けた (参考文献及び資料 6. ジャンル分類)。さらに「SF」と「恋愛」が一つの映画の中に含まれる場合が特に多かったため、「SF+恋愛」

を分類の一項目として追加した。

6 アメリカ (22作), 日本 (14作), イギリス (3作), オーストラリア (1作), カナダ (2作), 韓国 (2作), ドイツ (2作), ハンガリー (1作), ブラジル (1作), フランス (1作), メキシコ (1作)

“Time Travel”という言葉が出てくるのは1914年H・Gウェルズの小説『タイムマシン』に出てくる“Time Traveller”からの逆成語であるという⁷。この小説『タイムマシン』は2回（1960年・2002年）映画化され、題名の通りタイムマシンを利用して時間旅行をする内容である。その概念を広めたのは1985年に公開された「バック・トゥ・ザ・フューチャー（Back to the Future）」であり、映画の中で描かれる時間移動が科学の可能性を基盤としていることから「時間SF」とも呼ばれる。

次にタイムスリップとは、ある片方の時間から別の時代へのスリップ（落ちる・飛ばされる）であり⁸、タイムループはタイムトラベルと類似するが、主に意識のみが時間移動する場合に用いられる⁹。

そしてタイムループは定まった範囲内での時間移動を繰り返す特徴を持ち、前述したタイムマシンのようにSF的な設定を持つものがある反面、魔法や説明不可能な力によって引き起るものもある。今回の調査の中で最も古い映画である1962年の「ラ・ジュデ」は前者に当たり、またタイムループの概念を人々に知らしめた1993年公開の「恋はデジャ・ブ（Groundhog Day）」¹⁰は後者に当たる。

IV 調査結果

IV-1 年代別のジャンル分けと相違について

第一に、まずは今回調査した50作品全てにおいてどのジャンルが最も多く製作されたのか及び年代別に作品数の推移を確認するため、50作品を年

代別に14種類のジャンルに分類し、その数を表2に示した。

表2. 年代別タイムループを題材とした50作のジャンル分け

年代	1960	1980	1990	2000	2010	2020	合計
該当作品数	1	1	6	7	30	5	50
SF	1	1	4	4	12	3	25
恋愛	0	1	1	4	9	2	17
(SF+恋愛)	0	1	0	4	3	2	10
家族愛	0	0	0	0	3	1	4
ホラー	0	0	0	2	3	0	5
スリラー	0	0	1	0	5	0	6
サスペンス	0	0	2	2	6	2	12
ミステリー	0	0	1	0	1	0	2
アクション	0	0	1	2	2	1	6
コメディ	0	1	1	0	3	1	6
青春	0	0	0	2	3	1	6
ファンタジー	0	1	1	0	6	0	8
転生	0	0	0	0	1	0	1
啓蒙	0	0	0	0	0	1	1

今回調査対象とした作品はすべて1962～2021年の間に製作されたものとなっており、その中で最も古いものは1962年に製作されていることが分かった。総合して見ると1960年代に1作、1980年代に1作、1990年代に6作、2000年代に7作、2010年代に30作であり、時代と共に増加している。

表2から分かるように、ジャンル別では「SF」が25作と最も多かった。これについては「タイムトラベル」を扱った作品同様にSF的な設定が影響していることから納得できる結果だと言える。

7 ジェイムズ・グリック著、夏目大 訳『タイムトラベル「時間」の歴史を物語る』、柏書房、2018年9月10日第1刷発行 p35

8 「タイムスリップ」の例としては、村上もとかによる2000年から『スーパージャンプ』（集英社）で掲載された漫画を原作として2009年に製作されたテレビドラマ『JIN—仁—』と、古代ローマ人が入浴することで現代日本にタイムスリップする映画「テルマエ・ロマエ」（2012）がある。こちら漫画を原作としておりヤマザキマリにより『コミックビーム』（エンターブレイン）

で2008年から2013年まで連載されている。

9 1967年に出版された筒井康隆の小説「時をかける少女」で描かれたものが有名で、新しい映像作品としてはTVアニメ「東京卍リベンジャーズ」（2021）が挙げられる。

10 天気予報士の主人公がパンクスタウニーという町で何度も同じ1日を繰り返すことになり、自身の生き方を反省することで思いを寄せる女性と結ばれるストーリーである。

また、年代別に見ると1960年代に100%（1作中1作）、1980年代に100%（1作中1作）、1990年代に67%（6作中4作）、2000年代に57%（7作中4作）、2010年代に40%（30作中12作）となっており、時代とともにその割合が減少する傾向を見せた。

つまり、時代とともにタイムループという題材を扱う作品数は増加傾向であるのに対し、「SF」の土台から始まったタイムループは時代が進むに連れて科学的根拠を求める「SF」の割合が減少し、1990年代から恋愛、サスペンス、ファンタジー、アクションなどの多様なジャンルに浸透し、時代とともにその割合が増加していることが明らかになった。

2番目に多かった「恋愛」についても1980年代に1作、1990年代に1作、2000年代に4作、2010年代に9作であり、「SF」同等に時代と共に増加した。

「SF」を土台として始まったにも関わらず、「恋愛」の要素を持つ映像が多く製作されてきたことは想定外であったが、「タイムループ」という名を世に知らせたのが1993年公開の「恋はデジャブ」であり、その物語で「恋愛」が描かれたことから人々が「やり直したい」・「繰り返したい」と悩んだり願ったりすることの筆頭に恋愛があると考えられ、そのためにタイムループを扱った映像作品で数が多いと推察できる。

Ⅳ-2 文化（アメリカ・日本）による相違について

次に、タイムループを扱った作品数が最も多かった国であるアメリカと日本の作品について比較を行なった。

表2の結果から、今回調査したタイムループ映像の中で最も数が多かった「SF」と「恋愛」のジャンルに注目しさらに表3の結果から作品数が多かったアメリカ（16作）と日本（11作）に絞って比較を行うために、この「SF」・「恋愛」及び両方を含んだ映像作品のみを示したものが表4である。表4から全27作の中、SFの設定を土台にした映像作品はアメリカ11作、日本2作、恋愛はアメリカ2作、日本4作であり、その他にSFと恋愛を同時に含むものはアメリカ3作、日本5作であることが分かった。

第一にSFの設定を含む数を比較したところ、アメリカでは9割を占めたのに対し、日本では6割であった。詳しくは、タイムループを題材とする際にアメリカでは「タイムコップ」¹¹・「バタフライ・エフェクト」¹²・「ミッション：8ミニッツ」¹³のように新しい科学的発見や科学的な理論などを根底に盛り込む傾向が多いのに比べ、日本ではタイムループの現象や概念に科学的根拠を求めることがあまりなく、理論によって説明されていない未解明の現象「ファンタジー」的な要素が多く見られた。

一方、恋愛についてはアメリカが4割であった

11 「タイムコップ」ではタイムマシンの発明が前提になる。タイムマシンが発明された未来の世界で時間移動による犯罪を取り締まる警察官の主人公が活躍するストーリーである。主人公は頻発する時空犯罪を取り締まるうちに、かつて自分と妻の身に降りかかった事件が何者かが起こした大きな事件の一部であることを突き止めると何度も過去に遡りながら事件を未然に防ごうとする。

12 「バタフライ・エフェクト (butterfly effect)」はアメリカの気象学者エドワード・ローレンツが行った講演のタイトルに由来すると言われており、『ある地点で蝶が羽ばたくと遠くの地で竜巻が起こる』というように小さな変化でもそれが未来に与える影響は完全には予測できないという考えである。映画「バタフライ・エ

フェクト」では過去の日記を読むとその当時にタイムスリップすることができる男性が主人公で、過去に戻って不幸な出来事を変えようとする度に未来の出来事も変化を起こし必ず誰かが代わり不幸になってしまうというものである。タイトルは「バタフライ効果」と呼ばれる現象が由来になっており、作中では主人公が自身の過去をやり直してた影響で未来の自分自身すら大きく変化していく。

13 死亡した人の脳に残っていた記憶や人格を生きている人の意識と同期させ、操作できる技術が前提になる。映画「ミッション：8ミニッツ」は現実世界での時間移動ではなく、コンピューター内にプログラムで再現された世界に主人公の意識が何度も送り込まれる。

表3. SF・恋愛を含むタイムループを題材とした映画・アニメーション等の製作年表（アメリカ・日本）

年代	製作年	タイトル	製作国	ジャンル		
				SF	恋愛	SF+恋愛
1980	1984	うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー	日本			●
1990	1992	未来の思い出 Last Christmas	日本	●		
	1993	恋はデジャ・ブ (Groundhog Day)	アメリカ		●	
	1994	タイムコップ (Timecop)	アメリカ	●		
	1995	12モンキーズ (Twelve Monkeys)	アメリカ	●		
	1998	The X-files シーズン6 第14話「月曜の朝」	アメリカ	●		
2000	2004	バタフライ・エフェクト (The Butterfly Effect)	アメリカ			●
	2004	プライマー (Primer)	アメリカ	●		
	2006	時をかける少女 (アニメ映画版)	日本			●
	2006	ゼーガペイン	日本			●
	2007	今日も僕は殺される (The Deaths of Ian Stone)	アメリカ		●	
2010	2011	ミッション：8ミニッツ (Source Code)	アメリカ	●		
	2011	STEINS；GATE (テレビアニメ版)	日本			●
	2012	LOOPER／ルーパー (Looper)	アメリカ	●		
	2013	劇場版 魔法少女まどかマギカ 前編/後編	日本	●		
	2014	一分間タイムマシン (One-Minute Time Machine)	アメリカ	●		
	2014	オール・ユー・ニード・イズ・キル (Edge of Tomorrow)	アメリカ	●		
	2014	プロジェクト・アルマナック (原題：Project Almanac)	アメリカ	●		
	2016	ARQ時の牢獄 (ARQ)	アメリカ	●		
	2017	アルカディア (The Endless)	アメリカ	●		
	2017	君と100回目の恋	日本		●	
	2017	打ち上げ花火、下から見るか？横からみるか？ (アニメ映画版)	日本		●	
	2017	サクラダリセット (テレビアニメ版)	日本		●	
	2018	50回目のファースト・キス (日本リメイク版)	日本		●	
2019	クロノス・ジョウンターの伝説	日本			●	
2020	2020	パーム・スプリングス (Palm Springs)	アメリカ			●
	2021	明日への地図を探して (The Map of Tiny Perfect Things)	アメリカ			●

表4. SF・恋愛を含む作品の数 (SF, 恋愛, SFと恋愛)

種類	アメリカ			日本			ALL 計
	SF	恋愛	MIX	SF	恋愛	MIX	
1980	0	0	0	0	0	1	1
1990	3	1	0	1	0	0	5
2000	1	1	1	0	0	2	5
2010	7	0	0	1	4	2	14
2020	0	0	2	0	0	0	2
計	11	2	3	2	4	5	27

のに対して日本は8割を占めた。詳しくは「うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー」¹⁴・「時をかける少女 (アニメ映画版)」¹⁵・「君と100回目の恋」¹⁶のように、物語の展開として「意中の相手と恋愛の楽しい時間を繰り返す、告白までの時間を繰り返す」などの青春と恋愛の要素が盛り込まれている。

IV-3 題材が迎えた変化と今後の展望について

以上のように「決まった時間だけを繰り返す」という画期的な概念を生み出したタイムループは1960年代に登場した。その目新しさがなかなか人々に馴染めなかった初期時代には、その概念を説明するためかなりの科学的根拠や納得できる説明が必要だったと考えられる。そのため、当時のタイムループを題材とした作品では科学的根拠を求める傾向が強く見られ、時代と共に発展する科学的な技術や知識、新しい理論等をベースにしている。しかし、その科学的根拠を示す傾向は日本より西洋で多く見られる。そのような傾向は時

代が進むに連れてタイムループという概念が人々に深く浸透すると、作品に科学的根拠を求めることよりも、恋愛を含めてサスペンス、ファンタジー、アクションなどの多様なジャンルに広がってきたと言える。

そのほかに、時代が進むに連れてタイムループに対する価値観の変化も見受けられる。初期時代には物語の無限ループから抜け出すことが前提だったことに比べ、2020年代に入ってから「パーム・スプリングス」(2020)・「明日への地図を探して」(2021)のように「ループに留まる」¹⁷という選択肢も現れた。

以上のことから、タイムループという「同一の題材」で長年の間に作られた映画・アニメーションを調べた結果、第一に、時代による変化は現れるのかについては①作品数の増加、②科学的根拠の説明の有無、③多様なジャンルに広がり、④タイムループに対する価値観の変化など、時代が進むに連れての顕著な影響が見られた。このような傾向は今後も続くと考えられる。

第二に、地域や文化による相違は見られるのかについてはアメリカと日本の場合に①タイムループの現象や概念に科学的根拠を求める傾向の違い、②恋愛を扱う割合の違いなど、地域や文化による顕著な影響も見られた。このことから人々の生活から生まれる文化や時代背景は「映画・アニメーション」を中心とした芸術・デザインに大きく関わっていることが検証できたと言える。

14 「うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー」で起こるタイムループは登場人物の一人であり夢を操る妖怪である「夢邪鬼」によって引き起こされ、ラム(ヒロイン)の「好きな人や友達といつまでも楽しく過ごしたい」という願いを叶えたことで主人公は同じ時間を繰り返している夢の世界に閉じ込められる。

15 「時をかける少女 (アニメ映画版)」では学校の理科室で偶然「タイムループ」の能力を手に入れた女子高校生の主人公が、告白してきた男友達との関係に悩み、告白される前の時間に何度も遡ることでその期間を何

度も経験する(ループする)。

16 「君と100回目の恋」では事故に遭って死んでしまう運命にある女子大学生の主人公を助けるために、主人公へ片思いしていたバンド仲間の男友達が過去に戻ることができる不思議なレコードによってタイムスリップを繰り返す。

17 両者は共に若い男女の恋愛を描いているが、二人組のうちどちらか一方のキャラクターはループから脱出しようとするのに対して片方はループに留まろうとするものである。

V おわりに

本研究では「映画・アニメーション」作品の中で一つの題材となっている「タイムループ」を扱った作品を対象に、第一に時代による変化は現れるのか、第二に地域や文化による相違は見られるのかについて調査した。その結果、時代とともに①タイムループを題材とする作品数が増加してきたこと、②「SF」の土台から始まって時代が進むに連れて科学的根拠を求める割合が減少したこと、③1990年代から恋愛、サスペンス、ファンタジー、アクションなどの多様なジャンルに浸透していること、④タイムループに対する価値観にも変化が見られた。次に、地域や文化によつての相違があるのかについて調べるために、アメリカと日本を比較したところ、アメリカでは科学的根拠の設定を含む割合が多い反面、日本では恋愛を含む割合が多い違いが見られた。

文化（製作された国）的な比較から、日本で最初に製作されたタイムループ作品でSF要素に加えて恋愛要素を既に持っており年代が進むにつれて恋愛描写に重点を置いた作品が増えていることや、アメリカでは映像表現の技術だけでなくあらゆる分野でテクノロジーの発展が早い国であることから作品内で扱われる科学的知識や設定においてその年代での最新の知識や技術を物語のベースとしている点で、「映画・アニメーション」作品が製作された時代や文化によって影響を受けていることは明らかである。

以上、本研究では世界的に広まった新型コロナウイルス感染症により2022年9月現在も続く自粛生活と状況が似ている「タイムループ」を題材とした映画・アニメーションを結び付け、これを切り口に「芸術・デザインはその時代や文化を反映するものであり、時代や文化が芸術・デザインに大きく影響を与える」という命題を追究し、文化や時代が「映画・アニメーション」における一つの題材に影響を大いに与えていることが検証できた。

引用・参考文献及び資料

1. 浅見克彦, 2014, 「時間SFとニヒリズム：価値意識の惑乱」, 『表現学部紀要』14巻, pp9-26
2. ジェイムズ・グリック, 「タイムトラベル『時間』の歴史を物語る」, 柏書房, 2018, p35
3. 新型コロナウイルス感染症関連情報について【市内事業者等の皆様向け】(2022年5月14日現在) <https://www.city.sapporo.jp/keizai/top/keizai/yobo.html>
4. 原研哉, 「デザインのデザイン」, 岩波書店, 2003, pp3-26
5. 北海道ホームページ これまでの主な対策等(2022年5月14日現在) <https://www.pref.hokkaido.lg.jp/covid-19/koronasengen.html>
6. 映画・アニメーション参考サイト
 - ・TSUTAYA (ビデオレンタル店)
 - ・GEO (ビデオレンタル店)
 - ・U-NEXT (有料動画配信サービス)
 - ・Netflix (有料動画配信サービス)
 - ・Amazon Prime Video (有料動画配信サービス)
 - ・映画.com (<https://eiga.com/>) 2022年5月14日現在
 - ・Filmmarks (<https://filmmarks.com/>) 2022年5月14日現在

7. アメリカ・日本以外で製作された作品

No	年度	題名(原題名)	製作地域
1	1962	ラ・ジュテ (La Jetée)	フランス
2	1998	ラン・ローラ・ラン(Lola rennt)	ドイツ
3	2009	トライアングル (Triangle)	イギリス
4	2013	ハウタナー (Haunter)	カナダ
5	2013	タイムトラベラーの系譜 ルビー・レッド (Rubinrot / Ruby Red)	ドイツ
6	2013	アバウト・タイム～愛おしい時間について～ (About Time)	イギリス
7	2014	リピーテッド (Before I Go to Sleep)	イギリス
8	2014	プリデスティネーション (Predestination)	オーストラリア
9	2014	パラドクス (The Incident)	メキシコ
10	2015	手紙は覚えている (Remember)	ドイツ
11	2016	あなた、そこにいてくれますか (당신, 거기 있어줄래요 / Will You Be There?)	韓国
12	2016	LOOP—時に囚われた男— (Hurok)	ハンガリー
13	2017	エンドレス 繰り返される悪夢 (하루 / A Day)	韓国
14	2020	トランス・フューチャー (Loop)	ブラジル

8. ジャンルの分類

SF	タイムループについて科学的な知識や理論などによって世界観を作り、またそれ自体を物語の中心に据えているもの。
恋愛	物語を通して登場人物たち（主に主人公とその相手）の恋愛の様子が描かれているもの。
SF+恋愛	SF的な世界観を持つ舞台や題材（今回ではタイムループなどの時間移動）の中で登場人物たちの恋愛が描かれているもの。
家族愛	タイムループを通して主人公が家族との愛情を深めたり、家庭の問題に向き合ったりしているもの。
ホラー	タイムループに巻き込まれると共に正体不明の存在や殺人鬼に襲われる恐怖を描いているもの。
スリラー	タイムループや時間移動によって起こる予測不可能な展開によって鑑賞者に緊張感を与える物語の構成を持っているもの。
サスペンス	タイムループによって起こった不可解な出来事や事件の謎を登場人物たちが解明しようとするもの。
ミステリー	主人公自身や周囲で起こった事件の謎に対してタイムループを利用して解明しようとしているもの。（サスペンスと比較して事件の解明を中心に据えており、刑事や探偵による活躍が中心のもの）
アクション	タイムループが起こる題材や世界観の中で、謎の敵（人間やエイリアン、悪魔等）と戦う姿を中心として描いているもの。
コメディ	タイムループに巻き込まれた主人公の境遇を皮肉や冗談によって笑える展開として描いているもの。
青春	主に高校生・大学生といった若者を主人公として、若い世代の恋愛や人生への悩みについて焦点を当てて描いているもの。
ファンタジー	魔法や超能力によってタイムループすることや、物語の舞台設定として説明不可能な能力や現象を描いているもの。
転生	現代社会とは全く異なるまるで空想のような世界で迷い込んでしまったり、生まれ変わったりする展開のもの。
啓蒙	現実で起こっている社会問題に対するメッセージや問題提起としてタイムループの題材を用いて描いているもの。

(大島 生己 北海道教育大学大学院
教育学研究科)

(李 知恩 札幌校教授)

