

# TIME

~この映画のゲームとプレイヤーについて~

# ゲオルク・ジンメル



- ドイツ系ユダヤ人
- 哲学者
- 社会学者
- 誘惑論の研究者
- 形式社会学の提唱者

# 軸の転回

人間が自らの欲のためにゲーム(ルール)を創る



ゲームが自律し、意思を持ったかのようになる



自らを維持するために、人間の行動を操作するようになる



ゲームを妨害するものを排除しようとする

# 世界観

3 この世界の唯一の通貨は  
“時間”



2 全ての人間の成長は  
25歳でストップする



3 この世界は2つの  
ゾーンに分かれている



4 全ての人間の左腕には、  
〈ボディ・クロック〉と呼ばれる  
デジタル時計が刻まれている



5 25歳になった瞬間にボディ  
クロックが起動し、残りの  
“余命”がカウントダウンされる



タイムキーパー  
時間監視局員：  
全ての人間の時間を監視する



7 時間はお互いの手をつなぐ  
行為により、“分け与える”  
または“奪う”事が可能



# ストーリー

- 主人公は貧困層出身
- 富裕層のハミルトンに100年以上の時間をもらう
- 銀行の社長の一人娘であるヒロインと出会う
- タイムキーパーに時間を盗んだと容疑をかけられ、時間を取り上げられる
- このシステムの核に気づき、この体制を壊すために銀行を襲う



# 軸の転回から見た映画

時間=通過というシステム(ゲーム)を作る



そのシステムが独立し人々の生活を制限する



主人公とヒロインはそのシステムに疑問を持つ



そのシステムは自らの活動を維持するべく異分子(主人公達)を排除しようとする

# 考察

- システムに疑問を持った理由
- タイムキーパーが存在しない世界なら
- 映画のシステムのメリット・デメリット

# システムに疑問を持った理由

- ハミルトンからシステムのしくみを聞いたこと
- 母親の死

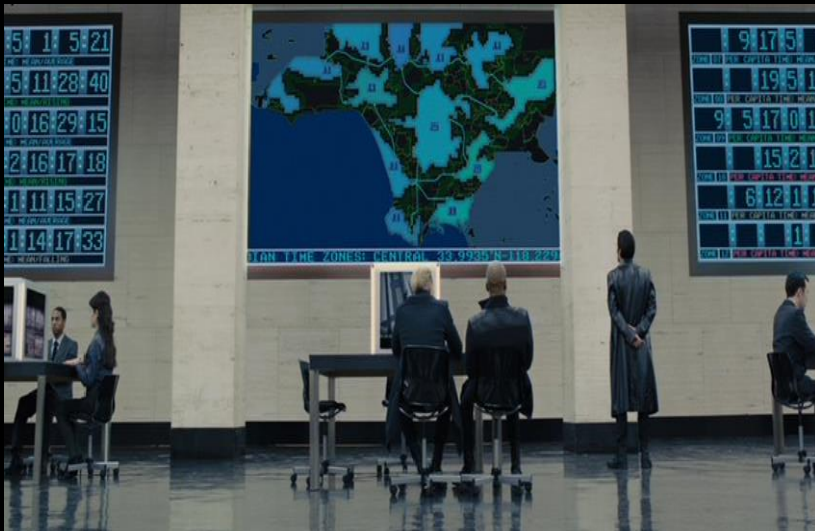


- 貧困層と富裕層の暮らしを体験したこと



# タイムキーパーが存在しない世界なら

- システムの崩壊
- 貨幣制度への逆転
- 第二のタイムキーパーの出現



# 映画のシステムのメリット・ デメリット

## メリット

- 人口の調整
- デモ発生率の低下



## デメリット

- 為替の消失
- 死への慣れ



御清聴ありがとうございました