

映像の中の暴力－「見る」ことの共犯あるいは共苦

Violence in Movies : Watching for Complicity or Compassion

堀 郁

Iku Hori

This article intends to analyze violence in the mass media in philosophical ways in order to gain new aspects for media ethics. Entering the theme of “violence in the media”, we often find some kind of separation between violence in fictional materials (like movies or TV-dramas) on the one hand and the “real” materials (like TV-news or videos on the Internet) on the other hand. But is there really a difference between violence in fictional and real media? The fact can't be denied, that watching scenes of violence, the spectator becomes a subject related somehow to the object, who is suffering. This aspect is the main matter of director Michael Haneke's “Funny Games” (1997), in which he shows how one can “consume” violence in a movie “just for fun” without reflecting or even realizing it. To watch violent scenes means that we somehow also participate in the violence as some kind of accomplice. But if this relationship is assumed, there arises an ethical possibility, that the spectator develops “compassion” with the suffering object at the same time. And by this means, there is the possibility, that we also gain new kinds of relationships with other people, which can be seen as a contribution to the substantiation of a new media ethics.

キーワード：メディア倫理、暴力、映画、ミヒャエル・ハネケ

Key Words : Media ethics, Violence, Movies, Michael Haneke

はじめに

本稿ではメディアにおける暴力表現を手掛かりに、「暴力をみる」という行為そのものの意味について、哲学的・倫理的に考察する。そのことによって、〈個〉についての新しい解釈と倫理的アプローチを試みるものである¹。

今日のメディアにおける暴力映像の問題は、従来の映画やテレビなどに加えて、インターネット、SNS、携帯電話などの普及および発展に伴い、よ

り複雑化・混迷化している。現代ではインターネットを介して、フィクション・ノンフィクションを問わず、あらゆる暴力的な映像を見ることが可能になっている。個人が撮影した実際の暴力行為の映像(例えば、級友や通行人をいきなり殴りつけ、被害者が困惑し苦しむ様を録画したものなど)を、インターネット上に公開することや、暴力事件の犯行現場をとらえた防犯カメラの映像がニュースで報道され、さらにそれがインターネット上に見世物的に流出するなど、もはや珍しいこ

1 本稿は2013年2月10日、日本ショーベンハウアー協会・関西支部主催・第18回哲学ワークショップでの筆者の発表「映画の中の暴力——〈見る〉ことの共犯あるいは共苦——M. ハネケ[Funny Games](1997)」を基に構成したものである。

とはなくなっている。以前ならば、青少年の凶悪な犯罪がニュースになる度に、ホラー映画やバイオレンス映画と犯罪の因果関係の是非が問われ、これらの暴力的映画を規制すべきか否かが議論された。しかし、暴力映像を見る手段が多様化した今日においては、映画やテレビの製作者側の自主規制や、レーティングだけで問題を処理することは不可能である。それゆえに、メディアにおける暴力の問題に対する、倫理的な規範の確立が喫緊の課題であるが、しかし、現実には日々変化するメディアをめぐる状況を俯瞰すること自体が難しくなっており、何かある社会的事件が生じてからはじめて、新たな問題に気づくなど、どうしても対応が後手に回らざるをえない場合が多い。また、暴力映像の視聴を単に禁止することが、根本的な問題の解決につながるかどうか疑問である²。

このように混沌としたメディアと暴力の問題をめぐる現代の状況について、オーストリアの映画監督であるM. ハネケは、「ファニーゲーム」(1997年)において、我々に興味深い問いを投げかけている。そこではまず、映画やドラマなどのフィクションとしての〈暴力〉を見ることの意味が問われ、最終的には、メディア全般における暴力映像を視聴することの意味が論じられている。このようにしてハネケは観客に現代のメディアにおける暴力の問題の本質を開示してみせる。さらにそこで明らかにされた問題は、我々が抱える近代以降の〈個〉の関係性の問題へと結びついていく。この映画を読み解くことによって、メディア暴力の問題に対する、

哲学的・倫理的な視点の獲得を目指したい。

映像と暴力³

メディアにおける暴力表現が視聴者に何らかの悪影響をもたらすことは、これまでも繰り返し指摘されている。この為、テレビや映画では、有害な暴力的映像から青少年を守るべき年齢規制(レーティング)、番組内容の製作者側からの暴力表現の自主規制、あるいは、メディア暴力に対する免疫力をつけるべく、暴力の非正当性を説く教育的介入など処置が試みられてきた⁴。しかしながら、これらの対策は表現の自由、または一八歳以上の視聴者の個人の選択の問題と、往々にしてぶつかる可能性もある。そもそも映画において〈暴力〉は性的な表現と並び、欠かすことのできない重要な要素の一つである。映画の暴力描写の前身といえるグラン・ギニョルから、現代のハリウッド映画に至るまで、観客は虚構の中の暴力を〈見る〉ことを娯楽として消費してきた。フィクションの断りがある限りにおいて、そしてレーティングの規制はあるものの、暴力はリアリズムの追求、窃視的な残酷趣味、あるいは既存概念の破壊や風刺の表現として許容されてきた。暴力表現の視聴者への影響が認められながらも、暴力描写は時代の変化と映像技術の進化に伴い、より鮮明に、より過激に、より過剰になっている。

このように、映画やテレビ番組などにおけるフィクションの暴力表現に対しては策が講じられ

2 暴力映像視聴の禁止、あるいは携帯の禁止は、対策として限界がある上に、問題の根本的な解決にはつながらないであろう。Die Zeitが携帯で暴力行為の動画を撮る少年に行ったインタビューでは、少年は学校で生徒に行く、暴力動画を所持していないかという携帯の検査を、普段使わないゲームの携帯を提出することで逃れている。さらに、ここで注目すべきは、筆者も指摘しているように、この少年および暴力動画を視聴する生徒達の、被害者の感情に対する思いやり、配慮の欠如である。他者への感情移入能力、共感、これらを少年たちに教えることなしに、あるいは、なぜ彼らがこれらのかを失ってしまったのかを解明することなしには、青少年と暴力動画の問題は解決することは難しい。http://www.zeit.de/2006/15/Beistck-Handys/seite-1 „Tritt ins Gesicht: Warum Gewaltvideos auf dem Handy so beliebt sind“ in Die Zeit vom 8. Juli 2006, abgerufen am 1. November 2013.

3 〈暴力〉は通常「乱暴な力。無法な力」と解釈される。佐々木輝美は、メディアにおける暴力の問題を論じる際、〈暴力〉を従来の研究における定義を踏まえた上で、「人に、物理的、心理的危害を直接的、間接的に与える行為や、人間以外の生物や物を傷ついたり壊したりする行為」と、より具体的に定義している。本稿でも佐々木氏の定義に従う。新村出(編)『広辞苑・第三版』、岩波書店、1987年、2194頁。佐々木輝美『メディアと暴力』1996年、勁草書房、90-92頁。引用箇所は92頁。

4 佐々木前掲書157頁以降参照。

I. Hori, Violence in Movies : Watching for Complicity or Compassion

る一方で、それが表現の自由とぶつかるという問題も生じている。また、現実社会における死と暴力の映像は、多くの場合、規制と隠蔽の対象になっているのにもかかわらず、インターネット上においては、本人が望むならば、それらの暴力映像も容易に目にすることができるという矛盾も抱えている。いまや暴力映像を〈見る〉という行為は、現代社会において見る側が意識するかしないかは別として、現実と虚構の境界が曖昧になってきている。戦争映画と鑑賞するのと同じように、現実の戦場の凄惨な暴力的・破壊的な映像を見ることも、テレビのニュース番組では放映されない事故現場の生々しい様子の映像の視聴も、現代ではもはや不可能ではないのである⁵。

このような状況の中で、〈暴力を見る〉という行為そのものの考察は、あまり論じられてこなかった。〈暴力を見る〉という行為は、テレビドラマや映画などのフィクションの映像だけではなく、ニュースやドキュメンタリー、さらにはインターネットの動画などのノンフィクション映像も対象になる。私たちは日々、ニュースなどで、事故、戦争、殺人などの現実の暴力の映像を目にしている。これらの経験はフィクションの暴力映像を見ることと、どのように違うのであろうか。無論、現実とフィクションの〈暴力〉が同じであることはありえない。仮にもし、子供がニュースで戦場の映像を見て無邪気に、「コンピューターゲームのようだ」と言ったり、事故の現場の映像を何かの映画の場面と比較すれば、多くの場合、大人はそれを諷め、現実とフィクションの違いを論そうとするであろう。しかし、このような子供の発言は、我々が気づいていない問題をとらえている。すなわち、それがフィクションであれ、ノンフィクションであれ、どちらも私が他者の苦しむ姿を

見ているという点では同じであるということである。ただ、我々は現実の暴力を見る場合、真摯な態度をとることを前提としており、フィクションの暴力に対してはそれを娯楽として消費することを、暗黙の内に了承しているのである。

テレビのニュースで他者が苦しんでいる姿を見るときに、思わず「うしろめたさ」を覚えることがある。和田伸一郎は、この感情の背後に視聴者が映像の視聴を通して、苦しんでいる人に関与しているという事実の認識と、それに伴う、視聴者の責任の有無についての自問の表れの葛藤が背景にあると、分析している⁶。あるいはそれは、ボードリヤールが批判した、我々の「〈平穏無事な〉日常が消費の対象としての〈暗示的〉暴力(三面記事、殺人、革命、核戦争や細菌戦争の恐怖など、マス・メディアのまきちらす黙示録的内容)を糧として成り立っている⁷」という、事実に対するうしろめたさである。テレビのニュースにおける戦争の報道では、視聴者に心理的負担——すなわち、苦しんでいる他者に対して何か策を講じなくてはならないのではないかという倫理的自問と批判——を軽減するための規制がなされている。そのことによって、テレビに映し出された映像は、視聴者と被写体の繋がりよりも、スクリーンを介した距離感を与えることになる。ならば、苦しむ他者の映像がフィクションの場合ならばどうであろうか。

メディアにおける主にフィクションの暴力映像の視聴に関しては、「メディアで示された暴力行為も習得し、ある状況においてはその暴力行為を実行する⁸」という〈観察学習〉や、メディアを通して「描写される暴力をくつろいだ気分で見ているうちに暴力と弛緩状態が結合」し、「他人が行う暴力であれ自分が行う暴力であれ、暴力に対して嫌悪感を抱くどころか、それを平然と受け止めるよ

5 この問題については以下の書を参照。和田伸一郎『メディアと倫理——画面は慈悲なき世界を救済できるか』、NTT出版、2006年。

6 和田前掲書12-40頁。

7 ジャン・ボードリヤール『消費社会の神話と構造(普及版)』、今村仁司・塚原史訳、紀伊国屋書店、1995年、266頁。

8 佐々木前掲書50頁。

うになってしまう⁹』という〈脱感作〉等の悪影響の問題が認められている。しかしその反面、「メディア暴力に接触することによって、視聴者は代理的に攻撃に参加し、自分の敵対的、攻撃的感情を、誰も傷つけることなく、和らげることが可能となる¹⁰』という〈カタルシス〉の効用も指摘されている。また、製作者側からの暴力的なものを排除する「自主規制」や、暴力映像を見る子供の親や教師など周囲の人物が、暴力の問題や非正当性を説くことによって、子供がメディア暴力に免疫をつけ影響されないようにする「教育的介入」などの対策が講じられてきた。フィクションにおける苦しみ他者の映像は、レーティングなどの条件付きで娯楽として見る(=消費する)ことを、我々の社会は多くの場合許容している。とはいえ、フィクションであれ、ノンフィクションであれ、暴力映像を見る者は映像の視聴を通して苦しみ他者に関わっているという点では同じである。映画と現実のインターネットの動画を同じように、残酷な映像として楽しむ子供たちの発言は、この倫理的問題と結びついている。だとすれば、我々は、メディアの暴力映像を、ノンフィクションと、フィクションに分けて考えるのではなく、どちらも等しくメディアによる〈暴力の視聴〉問題として捉えることも必要になってくるのではないだろうか。

暴力映像を〈見る〉ということ

—M.ハネケ『ファニーゲーム』(1997)

〈フィクション〉と〈ノンフィクション〉の区別をとり除き、暴力を見ることそのものの倫理的意味を、自らの作品で問いかけた者がいる。オースト

リアの映画監督のミヒャエル・ハネケである。

暴力を〈見る〉という行為そのものは、それが現実であれ虚構であれ、他者が苦しんでいる姿を「私が見ている」という事実に変わりはないのではないか。ハネケの『ファニーゲーム (Funny Games)¹¹』(1997)は、大変挑発的にメディアにおける暴力の問題を取り扱う。

本作品は突然襲いかかってきた不条理な暴力に翻弄されるある一家の物語である。週末を過ごすために湖畔の別荘に訪れた、ショーバー一家(ゲオルグ、その妻アナ、息子のショルシの三人)を、見知らぬ二人組の青年、パウルとペーターが訪ねてくる。初めは礼儀正しく振る舞っていた青年たちは、やがて態度を豹変させると、彼らがゲームと称する理不尽な暴力に一家を無理矢理巻き込むというのが、この映画のあらすじである。裕福で教養があり、しかも善良で親しみを与える人物として描かれる一家が、正体と犯行の動機が一切不明の青年たちの暴力の標的となり、最終的には誰一人助からないという絶望的な結末は、多くの者にとって倫理的にきわめて不快で腹立たしく、かつ後味の悪い作品であることはまちがいない。しかし、罪のない人々が理不尽な暴力の犠牲になる単に後味の悪い作品というだけならば、私たちは他にも例を挙げることができるだろう。だが、この作品は数多ある他の類似の作品と一線を画している点がある。それは、本作品が普段は観客が意識することのない、映画の中の暴力を見るということの意味、さらには、暴力映像を〈見る〉という行為そのものについての倫理的問題を論じていることである。

なぜハネケはこのような作品を撮ろうと思った

9 佐々木前掲書66頁。

10 佐々木前掲書40頁。

11 Heiduschka, V. (Producer), Haneke, M. (Writers/Directors). Funny Games. (1997). [Motion picture]. Austria. Madman Entertainment. なおハネケは、本作品から十年後、セルフリメイクでもう一度『Funny Games』(2007)を制作している。リメイク作品は、設定・脚本・演出はすべて1997年のままである。ここに「暴力を見る」という行為が、十年の月日が流れ国がかわってもなおアクチュアルで普遍的な問題であるという、ハネケの主張が表われているといえる。参照：McAlpine, H.; Baute, C.; Coen, C.; Steinborn, A.; Watts, N. (Producer), Haneke, M. (Writers/Directors). Funny Games. (2007). [Motion picture]. USA, France, United Kingdom, Austria, Germany. Warner Independent Pictures.

のであろうか。公開当時、カンヌにて批評家の賛否両論の嵐を巻き起こした本作品について、監督であるハネケは、「暴力を好んで消費する観客を批判したかった」と語っている¹²。上述したように、きわめて暴力的で救いのない物語は、観客に嫌悪感を抱かせることに成功している。それでは観客はこの映画のどこに憤慨するのだろうか。それは〈暴力〉が通常映画において観客の娯楽に欠かせない要素として、すなわち、消費可能なものとして扱われているが、実際は、暴力が他者を冒瀆する行為に他ならないという事実を、ハネケはこの暴力的な作品をもって訴えているからである。

〈暴力そのもの〉を映し出すという意味

——それは〈悲劇〉ではない

暴力を消費可能なものとして取り扱うことはどういうことか。ハネケは我々にとってなじみの深い映画の演出・約束事を悉く否定することによって、普段意識することのない〈暴力〉の本質を暴き出すことに成功している。

まず本作品がサスペンスやアクションなどに分類される通常の〈暴力〉を扱った映画ではないということを、ハネケは冒頭で皮肉をこめて主人公であるアナにある台詞を語らせている。それは別荘に突然訪れた青年が、アナから分けてもらった卵を不器用に床に落として割る場面である。せっかく分けてもらった卵を割ってしまっただけで恐縮している青年を気遣い、アナは「これは悲劇ではない(=Das ist keine Tragödie.「気にしなくていい」という意味)」と言う。この彼女のさりげない台詞は、しかし、この作品にこめたハネケの意図を端的に表すものとなっている。すなわ

ち、この作品は〈悲劇〉ではないのだ。アリストテレスは悲劇を「あわれみとおそれを通じて、そのような感情の浄化(カタルシス katharsis)を達成するもの¹³」と、定義している。このアリストテレスのカタルシスの解釈については様々な説がある。カタルシスの語には、もともと医療における身体の中からは有害物質をとり除く〈瀉出〉と、宗教的な浄めの意味の二つがある。その事から悲劇があわれみとおそれの感情を引き起こして高めることによって、観客をこれらの感情から解放する〈瀉出説〉と、逆に、あわれみとおそれの感情を倫理的に高めて教化する〈倫理的浄化説〉とが唱えられてきた¹⁴。佐々木輝美はアリストテレスの定義を踏まえた上で、メディアにおける暴力のカタルシスについて、「メディア暴力に接触することによって、視聴者は代理的に攻撃に参加し、自分の敵対的・攻撃的感情を、誰も傷つけることなく、和らげることが可能」なものと説明している¹⁵。だとすると、これらの定義に従うならば、『ファニーゲーム』はきわめて暴力的な〈惨劇〉ではあるが、決して〈悲劇〉ではないことになる。なぜなら、そこにはカタルシスが存在しないからである。ただそこに映されるのは、〈悲劇〉の演出を悉く除外したもの、すなわち、芸術・娯楽として消費することが不可能な、剥き出しの暴力そのものである。実際は青年の悪意によって無残に割られた卵の映像は、アナの台詞と共に、不吉なものとなり、これから不条理な暴力に蹂躪されることになる一家の暗澹たる運命と重なり合う。

従来のハリウッド式の映画を観た者ならば誰もが期待するであろう約束事を、ハネケは否定することによって、消費不可能な剥き出しの〈暴力〉がどのようなものであるかを描いて見せる。

12 <http://www.welt.de/kultur/article1570148/Ich-will-dem-Publikum-an-den-Karren-fahren.html> in Die Welt vom 29. Mai 2008, abgerufen am 1. September 2013.

13 アリストテレス「詩学」、『アリストテレス詩学・ホラーティウス詩論』収録、松本仁助・岡道男訳、岩波文庫、1997年、34頁。

14 アリストテレス前掲書130-131頁参照。

15 佐々木前掲書39-40頁参照。

それは具体的には、主人公たちが、理不尽な暴力に対して反撃・報復をすることなしに、終始一貫して暴力の被害者に留まらせることにある。通常、観客はこのような作品を鑑賞する場合、最後に悪人が懲らしめられ、善人が報われることを期待している。そのことによって、作品の暴力描写の視聴によって受けたストレスを解消したいと願っているのだ。だが、『ファニーゲーム』では、主人公たちと二人の青年の関係は、終始被害者と加害者の関係であり、一家が反撃によって立場が逆転することなく物語は終わる。映画の中で思わせずに登場する小道具の数々、例えば、ヨットに残されるナイフ、水中に落ちた携帯電話などの描写があるが、観客はそれがきつと物語の展開の中で、犯人たちに対する、主人公の反撃の手掛かりになるはずだと予想する。しかし、これらの小道具はみなあっけなく犯人たちによって否定されてしまい役に立たず、視聴者の期待は裏切られることになる。

さらに最初の犠牲者が幼い息子であることから、その時点ですでに、本作品が決してハッピーエンドで終わることがないことを、観客は知らされることになる。子供は犠牲にはならないという多くの娯楽映画の暗黙の了解(とりわけ主要人物の子供が暴力の犠牲になるということは、娯楽作品としては致命的な欠点である)までも、ハネケはきっぱりと否定する。その上で、生き残った夫婦の脱出の試みも結果的には失敗し、最後にアナが試みる必死の反撃にいたっては、青年パウルがリモコンのボタンを押して、画面を巻き戻すというトリックによって、あっさりと白紙に戻され、そのまま夫婦は絶望の中で最悪の結末を迎えることとなる。こうして青年たちは意気揚々と次の被害者の別荘を訪ねるところで映画は終わるのである。

ただしそれだけではない、映画の暴力表現を好み、登場人物が苦しむ描写を観たいという者の嗜

虐的・窃視的な欲求も、ハネケはきっぱりと拒絶する。きわめて暴力的な内容であるにもかかわらず、その演出からは直接的な暴力・残酷描写がほとんど排除され、ただ家族の苦悶と憔悴の表情、啜り泣き、悲鳴によって、そこで何が起きているのかを観客に自ずから悟らせるようになっている。例えば、息子を失った直後、アナとゲオルグが放心状態から我に返り泣き始めるまでの様子を映す、約10分間のほとんど静止状態に近い場面がそうである。映画に暴力描写やアクションを期待する者にとっては、この夫婦の場面はただ冗長で不要であり、家族に感情移入をする視聴者にとっては、テレビから流れる煩わしい音を背景に延々と続く夫婦の映像はあまりにも悲痛で救いがない。さらに付け加えるならば、作品内で観客が直接目にすることができる僅かな暴力描写が、傍若無人に振る舞う青年に対して我慢がならず、思わず手をあげたゲオルグの平手打ちと、終盤にアナが銃を手に取り青年に反撃の試みなど被害者の側の暴力であるという皮肉まで、ハネケは用意しているのである。

主人公の報復の否定、子供の死、直接的な暴力描写の排除——このような従来の映画の演出の否定から何が明らかになってくるのだろうか。それは、本作品のような暴力を扱った映画を見ると、視聴者は主人公たちの犯人への反撃か、せめて相討を期待しており、そのことによってカタルシスを経験したいと思っていることにある。つまり、カタルシスの為の暴力を、暗黙のうちに肯定しているのである。従来のハリウッド式のスタイルに則るならば、ショーバー一家が暴力によって苦痛を受ける時、視聴者も彼らに感情移入をし、最終的に彼らが青年たちへの反撃とそれまでに受けた暴力に対する報復をすることによって、一緒に溜飲を下げるように話は進むであろう。そこで観客は主人公の家族が受ける暴力も、そして最後に悪役が報いとして受ける暴力

I. Hori, Violence in Movies : Watching for Complicity or Compassion

も、娯楽として鑑賞することによって許容し消費していることになる。しかし、この観客の要求や期待をハネケは拒絶する。ショーバー一家を徹底して被害者として扱うことによって、本来、暴力がいかに他人の尊厳を奪い傷つける行為であるかを、そして決して娯楽として楽しめるものではないということ、見る者に思い出させるのである。

見ることの共犯者

映画は演出によって〈暴力〉の本質を隠蔽し、本来は許しがたい行為を消費可能な娯楽として肯定してしまうことがある。しかし、ハネケが批判する映画における暴力の問題はそれだけではない。〈暴力〉を映画の中で消費する際に、視聴者が見落としているもう一つの問題がある。それは作品中で時折、青年パウルが視線をカメラに向けることによって暗示されている。観客は最初、彼の視線が誰に向けてのものなのかがわからず、戸惑う。だがやがてすぐに、それが紛れもなく自分達に向けられたものであるということが明らかになってくる。青年パウルはショーバー一家に語りかけた後、視線をカメラに移して、「あなたはこの家族を応援するのでしょうか」、「あなたはもっとちゃんとした結末をみたいでしょう」と、視聴者にむかって語りかけてくるのである。また、映画の終盤で憔悴し、もはや生きのびる意志を放棄したゲオルグにむかって、青年は「それでは劇場映画の尺に足りない」という台詞すら口にする。劇中の人物がスクリーン越しに観客に語りかけてくるというこれらの演出は何を意味するのか。それは観客が映画を見ることによって、犯人たちと一緒にこの一家の不幸の物語に関与しているという事実である。パウルの台詞を通して、スクリーンの中で展開される暴力に関して自分は中立(あるいは無関係)と思っている観客に対して、ハネケは

痛烈な批判をしてみせるのである。その極めつけは前述した、リモコンの巻き戻しでアナの反撃を無効にしてしまうという、禁じ手に近い演出である。この場面で観客は一瞬、主人公による反撃がついに始まったと歓喜するが、次の瞬間には、それが見当違いであったことに気づかされる。それと同時に、観客は自分たちがカタルシスによって溜飲を下げたいがために、それまで一家の苦しみ様子を延々と見ていたことを、つまり、家族への暴力を受け入れ、自分たちもまたゲームに加害者として参加していたこと、さらには、一家の反撃という暴力行為も肯定していたことを認めざるをえなくなるのである。こうして、この救いのない物語に最後まで付き合うことによって、暴力というものが本来は不快なものであるのにもかかわらず、多くの映画においては勸善懲悪や主人公側の報復などの演出によって、それらを隠蔽し、娯楽として消費可能なものになっていることが明らかになる。結局、観客は暴力の共犯者に他ならないのだ。

しかも、私たちの暴力映像を見るという行為の倫理的問題が、決して映画やテレビのフィクション作品だけに限定することができないことが、作品の中でテレビに淡々と映し出される自然災害や事故の映像を用いて暗示されている。同じ暴力映像といっても、娯楽としてのフィクションの映画やテレビドラマと、ノンフィクションであるニュースやドキュメンタリー、あるいは暴力行為を映した動画では、両者は通常異なったものとして扱われている。しかしながら、〈見る〉という行為を通じて、視聴者が暴力の対象と関わっていることには変わりはない。映画の後半、パウルとペーターがある映画の話をしながらか、「虚構も現実と同じように現実である」と語る場面がある。ここでは暴力映像について二重に批判がなされている。まず一つ目は、たとえフィクションであっても暴力映像の視聴とは、他者が尊厳を奪われ苦

痛を受けている姿を見ているという、倫理的に抵触する行為の可能性があるということ。もう一つは、暴力映像を見ることによって私たちは対象と結びついているのだが、実際には映像を単に視聴するだけの消費対象とみなすことによって、自分達とは関わりのないもの、つまり自分たちが責任を負う必要はないものとして自分たちの関係から断絶してしまっているということである。

メディアにおける〈個〉の解釈 ——共犯から共苦への可能性

『ファニーゲーム』は青年パウルがカメラ越しに観客に向かって不敵な笑みを浮かべたところで幕を閉じる。観客は青年達の暴力に付き合わされた結果、彼らが裁かれることもなく、これからも他者への理不尽な暴力行為を繰り返すであろうことを知り、不快の念を抱いたまま映画を観終えることとなる。この不快さは、青年たちに対する嫌悪だけではなく、自分たちもまた〈見る〉ことによって、映像の中の苦しむ被害者に関わっているという事実を認識したことに起因している。ハネケは私たちにこの作品を通して、悲劇やアクションなどの演出を抜きにした、カタルシスのない剥き出しの暴力が本来いかに耐え難いものであるか、そして、〈暴力を見る〉という行為によって、その映像がフィクションであれノンフィクションであれ、視聴者はその対象に関わりをもっていることを描き出すことに成功しているのである。

ならばこの不愉快な事実に対して、私たちは何らかの解決策を見出すことはできるのであろうか。〈見ること〉の業を暴いたハネケの本作品は、多くの場合、まったく救いのない物語と理解されている。確かに、今日のインターネットを含めたメディアにおける暴力映像の氾濫と過激化、それらにまつわる事件の複雑性を鑑みれば、この作品が伝えようとする、暴力を見ることの倫理的意味という主題は重く、しかも、解決の緒を見出すこと難しいように思われる。だが、本当に私たちに何らかの解決の可能性が残されていないのであろうか。

クラスメートや通りすがりの人に理不尽な暴力を加える仲間内の動画を見る者、あるいは、インターネット上の投稿動画の暴力行為を見る者の多くは、他人の不幸をみて楽しんでいるという倫理的に問題のある行為をしているにもかかわらず、自分達が直接暴力行為に関わっていないが故に、見ることによって、製作関係者と同様にその暴力行為に関係しているという自覚がほとんどない。映画やテレビドラマなどのフィクション作品、またはニュース・ルポタージュなどにおける現実の暴力映像を鑑賞する者も、テレビやPC、それに携帯の画面を通して映し出される映像はどこか他人事であり、自分がその対象と繋がっているという自覚を持っているものは少ないであろう¹⁶。暴力映像を見る者は往々にして、自分が対象から独立した存在で、中立な(無関係な)立場にいるという幻想と共に、映像を視聴によって消費し、その映像の中の

16 和田氏はヴェトナム戦争と湾岸戦争における報道の在り方を比較し、湾岸戦争のTV報道で死体映像が殆ど公開されることがなかったことにふれ、その原因を、現代では「お茶の間」(=テレビを見る空間)は世界からの逃避空間である性質が強まったがゆえに、戦争が行われ悲劇が起こっている世界と自分がテレビをみているくつろいだ空間が繋がっているということを強く自覚させられる(居心地が悪くなる)のを嫌うことにあると指摘している。ここで語られている、テレビ報道を見る時に抱く後ろめたさとは、まさに自分が見ることによって、苦しんでいる対象と結びついているという自覚である。この事実を自覚しないで済むように、現代のニュース報道ではより配慮が行われているといえる。和田伸一郎前掲書、22-30頁参照。また、ハネケの初期作品である「Benny's Video」(1992)では、主人公の少年が自身で撮った豚の屠畜のビデオ映像、レンタルビデオ店から借りてきたホラー映画、路上や自宅内につけた防犯カメラ、テレビのニュース、自宅での少女の殺人の映像にいたるまで、周囲でおこる出来事をすべて、メディア映像の視聴を通してのみ認識しているような印象を与える。しかも少年が警察での聴き取りにて語る様子は、まるで他人事のように自分がした行為の重大さを理解していないように描かれている。少年にとってメディア映像とは、対象を任意に録画し、再生、視聴することによって消費する一方的な関係である。この関係は、彼の現実世界における自己と他者の関係と重なり合う。メディアの視聴における主体の一方的で、対象から主体への働きかけが欠如している関係の問題は、さらに『ファニーゲーム』へと引き継がれることとなる。Heiduschka, V. (Producer), Haneke, M. (Writers/Directors). Benny's Video. (1992). [Motion picture]. Austria, Switzerland.

I. Hori, Violence in Movies : Watching for Complicity or Compassion

他者の苦しみ自体を自分の苦しみのように想像し共感することを避ける傾向にある。

なぜそのような、他者の痛みに対する想像の欠如となってしまうような状況に陥ってしまうのであろうか。ここに近代以降私たちが抱える、デカルト的な主観と客観の二項対立的構造の問題がある。暴力映像を見ている時、私である主観(=視聴者)は、苦しんでいる者をただ行為の対象(客観)とみなすことによって、一方的な関係を築き上げている。このような関係において、苦しんでいる他者は主観に消費される(=視聴される)ためだけに存在し、主観に対して働きかけることはないとみなされる。だからこそ、苦しんでいる他者の姿をみても、それは視聴して消費されるだけで、相手の苦悩・苦痛に対する想像・共感という行為は不要となるのである。今日、我々が抱える問題の数々、例えば、人と自然の関係の問題(環境問題)、人と人との関係の問題(いじめ・ハラスメントなど)、人と共同体の問題(公共性・社会の問題)の背景には、この近代的主観 - 客観の構造が影響を及ぼしている。デカルト的な「考える我」としての主観が、近代に確固たる地位を築いて以来、認識主観である〈個〉は、全体性からの独立を勝ち取ったが、それはいままで全体性に依拠することによって得ていた存在基盤を失うことも意味していた。この全体性の基盤の消失は、〈個〉の欲望の抑止力が失ったことも意味している。すなわち、存在基盤を消失した代わりに、個は己の利益と関心のみによって動くようになり、他者との相互的な関係性を断ち切ってしまうのである。しかも、認識主観の担い手が〈個〉であることから、和辻哲郎が批判するように、「人間存在

の一つの契機に過ぎない個人をとって人間全体に代わらせようとした¹⁷⁾という、〈個〉を絶対化する問題が生じてくることになる。またあるいは、ショーペンハウアーが指摘するように、近代の〈個〉の問題とは、世界を認識する主観である〈個〉が、自身を取り巻く自然も他者もすべて自らの表象の内にあるものとして理解するようになったため、全自然と他者は、認識主観の存在に依存しているものとみなされるようになり、その結果、各個人が自身を世界の中心とみなし、他者を犠牲にしても、自分自身の幸福を最優先するような事態に陥ったのである¹⁸⁾。このような構造の中では、認識主観である〈個〉が、他者を思いやることは不要であり、またそのような行為は〈個〉の欲望の充足を妨げるものとなる。

この近代的〈個〉が抱える問題を解くために、デカルト的な主観 - 客観の関係に対して、新たな主観 - 客観の関係の構築、〈個〉の捉えなおしが必要になってくる。例えば、近代的主観客観の二項対立的関係を批判し、当時から近代的〈個〉が暴走する可能性を警鐘し続けたゲーテは、全体性における主観客観関係の重要性を主張した。彼は主観と客観は分離不可能で両者の連続性において存在しており¹⁹⁾、客観とは「観察者の個性と絡み合い纏れあっている²⁰⁾」ものであると主張する。すなわち、客観は行為の対象として、認識主観から切り離されて把握できるものではないのである。このことはもちろん、人と自然の関係だけではなく、人と人にも当てはまる。暴力映像の視聴に当てはめるならば、視聴する側(=消費する側)、視聴される側(=消費される側)との一方通行的な関係ではなく、相互的に影響を与え合う関係である。

17 和辻哲郎『倫理学』、上巻、岩波書店、1965年、11頁。和辻の倫理学で展開される近代的〈個〉の批判と、近代的〈個〉に代わり人間を関係性で捉える〈間柄〉論の、メディアにおける主体の問題については、富山英彦『メディア・リテラシーの社会史』、青弓社、2005年、17-22頁を参照。

18 Siehe. Schopenhauer: *Sämtliche Werke*. Bd. 2, Hrsg. von A. Hübscher, F. A. Brockhaus, Mannheim, 1988, S. 391f.

19 Siehe. Goethe: *Goethes Werke. Hamburger Ausgabe*. Bd. 12, Textkritisch durchgesehen und mit Anmerkungen versehen von E. Trunz, Hamburg 1966, S. 436. 「主観の中にあるものはすべて客観の中にある、しかもそれ以上のものである。客観の中にあるものはすべて主観の中にあり、しかもそれ以上のものである」

20 Goethe: S. 435.

そのような関係においては、映像に対して何等かの責任感を伴わず、画面を消したら、忘れてしまうようなメディア視聴の在り方はありえない。そうではなくて、かつてのヴェトナム戦争の報道での写真が、見る者に戦争批判や戦争反対運動を引き起こした時のような、視聴者とメディアとの相互補完的關係がある²¹。ヴェトナム戦争の悲惨さを伝える暴力的な写真をみることによって、人は怒りや、悲しみ、疲労感などを覚えた。そして、目で見た暴力の被害者を直接救うことは能わぬにせよ、戦争を批判する活動へと駆り立てられたのである。映像の視聴を通して見る者と見られる者が互いに影響を及ぼしあう。ここにメディアにおける暴力視聴の倫理的可能性を見出すことが出来るのではないだろうか。画面に浮かぶ映像は、一方では見る者と対象の關係性を遮断し、他方では、見る者と対象を物理的距離をこえて結びつけるという可能性を秘めているのである。

近代的主観としての〈個〉が、自身の個体に固執して、ただ自分の飽くなき欲望充足の衝動によって動くということは、暴力的映像の視聴の問題において明らかである。苦しむ他者を思いやることも、またその倫理的意味を問うこともなく、暴力映像は次から次へと消費されていく。このような近代的〈個〉が逸脱している状況に対して、ゲーテと同じく、近代の〈個〉の問題をみつめたショーペンハウアーは、「他者の苦悩を認識し、自分の苦悩と他者の苦悩を同一視する²²」という〈共苦〉の在り方を説いている。全体性において主観と客観は切り離して捉えることが出来ない。暴力映像を見る時に、主観である〈個〉は映像の中の他者と繋がっており、それゆえに責任を伴う。この自覚をした時はじめて、人は「自分自身と他者の個体との間の区別をとり除き²³」、他者の苦しみを自身の苦しみと同じように共感し、共に苦しむことが可

能になるという、倫理的可能性を獲得することができるのである。

結び

このように全体性における主観と客観の關係という観点から捉えると、我々はハネケが映画『ファニーゲーム』において目指していた倫理的課題が明らかになってくる。この映画で、暴力映像をみることによって、視聴者もその暴力に関与し、暴力を肯定しているというハネケの主張は、しかしながら、暴力を娯楽として消費しようとする見る者の行為をただ単に批判しているのではない。むしろ、自分もまた暴力の共犯者であるという自覚から、他者との結びつきを確認することによって、逆にそこから、画面を通した他者への共感・共苦を可能にする、全体性における主観と客観、あるいは個と個の、新しい關係性の樹立を模索する試みであることがわかるのである。こうしてきわめて暴力的な内容でありながら、同時に反暴力的なハネケの問題作は、今日の複雑化したメディアの暴力視聴の問題において、新しい視聴者の倫理的可能性を私たちに示す稀有な試みであると言えるのである。

21 和田伸一郎前掲書、12-22頁参照。

22 Schopenhauer: S. 444.

23 Schopenhauer: S. 447.