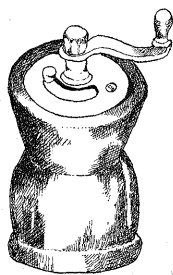


メディア文化黙示録

―二つの結末

山本 政人



しばらく前に『アヴァロン』という映画を見た。時は近未来。クリアすれば多額の報酬が得られる（しかしゲームオーバーになると廃人になってしまうこともある）仮想戦闘ゲーム「アヴァロン」に人々は熱中していた。主人公の女性は卓越したプレイヤーだったが、あるとき一定の条件を満たして最終ステージをクリアすると秘密の隠しステージに行けるといふ噂を耳にする。その隠しステージをクリアすれば莫大な報酬が与えられるともいわれていた。そして主人公は難関を乗り越え、ついに隠しステージに挑戦する権利を得る。

ところがその隠しステージのクリア条件は、「アヴァロン」の仮想世界のなかに逃げ込

んだ主人公のかつての仲間を捜し出し、現実世界に連れ戻すことだった。隠しステージは「リアルステージ」となっており、ゲームをスタートすると、そこは現実の世界よりリアルな世界だった。映画では現実世界はセピア画面で、「リアルステージ」はカラー画面になる。観客は作り物の世界から現実世界に戻ったような印象を受ける。

主人公はすぐにかつての仲間を見つけ出し、彼に銃口を向ける。すると彼はいう。「こちらが現実だ。撃つてみる。死体は消えないはずだ」。主人公は躊躇する。主人公がそのまま引き金を引かないのではないかと思わせるが、次の瞬間、彼女は引き金を引く。ターゲットは血を流して倒れ、観客はやはりこちらが現実なのかと思いそうになる。しかし彼が息絶えたとき、彼の死体は消え去る。やはり「リアルステージ」は仮想世界だったのだ。

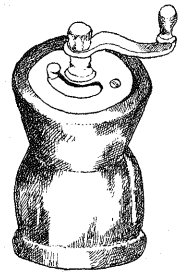
主人公は現実よりもリアルな仮想現実を現実であるとは認めなかった。それは勇気あることだと思った。仮想現実が現実よりもリアルで生き生きとしたものだったら、そちらを選ぶ者の方が多いのではないだろうか。ましてそれが自分の理想とする世界で、そこで自己実現ができるとすれば、それが作り物であるとしても、それを否定できる者は少ないのではないか。そんなことを考えた。

この映画を見て思い出したのは、『スタートレック』のあるエピソードである。『スタートレック』シリーズは随分昔から放映されていたアメリカのテレビシリーズで、日本でもときどき放映されていた。こちらは遠い未来。人類が宇宙に進出し、宇宙探検の過程でさまざまな知的生命体と遭遇するというSFテレビドラマである。最初のシリーズは、宇宙

船「エンタープライズ号」の「カーク船長」「ミスター スポック」「ドクターマッコイ」という三人の個性的な キャラクターが、互いに力を合わせ、ときに対立しながらも困難を解決していくという物語だった。なかでもミスタースポックは、地球人とバルカン星人の混血で、地球人よりすぐれた能力をもち、常に冷静で感情的にならないというユニークなキャラクターだった

そんなスポックがエンタープライズ号を乗っ取るというエピソードがあった。カーク船長が所用で出かけた隙に、スポックは船を乗っ取り、ある惑星へ向かう。宇宙連邦の規則でその惑星に近づくことはなぜか禁止されていた。そのとき船にはエンタープライズの前の船長が乗っていた。彼は別の船に乗っていたとき、事故で瀕死の重傷を負い、命は助かったものの、全身に重い障害が残り、身体を動かすこともしゃべることもできなくなっていた。そしてスポックが向かった禁断の惑星は、かつて前船長とスポックが探検した星であり、その探検の後、近づくことが禁止されていた。

実はその惑星の住人は超能力をもっていた。その超能力とは、人間に幻覚を見せ、自由に操ることができるというものだった。前船長とスポックは強い意志で幻覚に抵抗したため、どうにか脱出することができた。しかしその危険性から、惑星に近づくことは禁止されたのだった。



スポックが船を乗っ取ったのは、前船長をその惑星に連れて行くためだった。実はその惑星には、やはり事故で重い障害を負った地球人女性がいた。彼女は幻覚のなかで障害のない姿で暮らしていた。前船長とスポックは彼女を惑星から連れ出そうとしたが、彼女はそれを拒否し、幻覚のなかで生きることを選んだ。スポックは同じ境遇になった前船長を彼女とともに幻覚のなかで暮らさせようとしたのである。前船長は惑星に降り、ラストは健康な姿の二人が肩を抱き合いながら空に向かって手を振り、エンタープライズが去っていくという感動的な終わり方だったが、割り切れないものが残った。

二人は幸せに暮らせたかもしれないが、それは幻覚によるものである。前船長もスポックもかつてはそれを否定し、そのなかで暮らしていた女性を引っ張り出そうとまでした。ところが未来の超科学でも治すことのできない障害を負ってしまった前船長のために、幻覚によって作られた世界をむしろ積極的に認めたのである。「ご都合主義」というか、偽りの世界を一旦は否定しながら、障害という困難のためにそれをあつさり肯定するのはどうかと思つたのである。

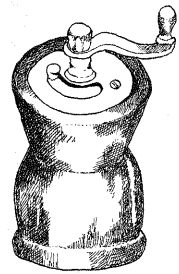
これと同様の状況は現実にも存在している。苛酷な現実を逃れて偽りの世界に飛び込んでいく人がいる。しかし偽りの世界が理想とは異なり、自己実現などできるはずもないことがわかつて、再び現実に戻ってくるケースも少なくない。しかしもしそれが理想の世界で、自己実現も可能であるならばどうなのか。現実に戻ってくることはないのではあるまいか。

もう一步進んで考えてみると、人間にとって理想的な世界を、それが偽りだからといって否定できるのだろうか。それが偽り＝物質的基盤をもたないからだめというのは、実は唯物論的偏見であって、物質的基盤を持つものが持つまいが、人が精神的に充たされればそれでよいのではないか。これはなかなか手強い論理ではあるが、結局のところ物質的基盤は否定できない。つまり食うに困らなければ偽りの世界も悪くないが、いかに精神的に充たされよう

が、腹がある程度満たされなければ始まらない。苛酷な現実を選ぶか、理想的な虚構を選ぶかの基準は案外単純かもしれない。ほとんどの人は腹が満たされる方を選ぶだろう。一部そうでない人もいるには違いないが、つまるところ現実と虚構とどちらを選ぶかというのは、一定の物質的基盤の上に成立する問いである。

したがって物質的基盤が崩れればそれは一挙に崩壊するのだが、メディアは虚構、理想、偽りの領域を飛躍的に拡大した。しかしテレビから始まった革命は、ビデオ、ゲーム、そしてインターネットの登場によって、どうやら行き着くところに行き着いた観がある。メディアで幸せを手にすることができるかという問いも、そろそろ答えが見え始めたようである。

メディアは個人の内面世界を拡大・深化させた。現実の生活にも革新をもたらした。必要な情報、必要な物を探し出し、手に入れることができる。見知らぬ人と知り合い、情報



や意見を交換することができる。自分が何者であるかを知られることなく、自由に意見を述べることができる等々。これだけでも理想は実現されたかのように思える。メディアの世界では人は自由で平等になる。性別も年齢も職業も自由に変えられる。現実社会での能力や地位や財産など、メディアの世界では意味をなさない。まるで「神の前での平等」の具現化である。これは従来の秩序IIアンシャン・レジームの崩壊をもたらしている。その一つの現れが大人と子どもの関係の変化である。親と子、教師と生徒、大学教授と学生、それぞれの力関係は大きく変わった。かつて存在した明確な力関係はもはやなく、むしろ逆転している。親は子に振り回され、教師は生徒に反抗され、大学教授は学生から蔑まれる。そうした力関係を再度逆転するために、力づくで子どもを押さえ込もうとすることがしばしばである。虐待、体罰、さまざまなハラスメントが後を絶たない根源はおそらくそのあたりにある。

これからも人は現実と虚構の間を揺れ動き続けるだろう。選択は人それぞれである。しかし二つの選択肢はかなり異質なものである。神を信じるか悪魔を信じるかぐらいの違いがある。メディアがもたらしたのは、昔でいえばさまざまな異教の民が共存しているような状況である。異教の民同士が理解し合うのは至難であるが、現代のメディアはそれを可能にすることができるだろうか。

— 終 —

(学習院大学)