

映像時代の陥穽

－欺きの諸相－

奥村 賢

Traps in the Age of Visual Image

－ Various Aspects of Deceit －

Masaru OKUMURA

要旨：人類は映像という文明の利器をととして、それまで手にできなかったさまざまな豊かさを獲得し、享受してきた。そして21世紀のいまや、映像抜きでは日常生活が破綻しかねないほど、映像は社会の隅々まで浸透してきている。だがその一方で、この映像時代の到来とともに、映像を起因とする悲惨なあるいは不幸な出来事も頻発するようになってきた。本稿は映像世界を構成する虚偽的要素の再整理をととして、映像の本質をあらためて深く認識することの必要性を訴えようとするものであるが、それは錯視や錯誤に陥らず、先述のような事態を少しでも回避できるようになることを願うからである。

Keywords: *visual image, pseudo-reality, reliance on the sense of sight*

1. 序

映像は19世紀前半に誕生して以降、その影響力を加速的に増大させてきた。かつて20世紀が「映像の世紀」と呼ばれたのもこのことを物語るものである。しかしながら、ICT (Information and Communication Technology) 社会となった今日、映像の支配力はさらに勢いを増してきている。世界中で映像が氾濫するようになったこの21世紀こそ、真の映像時代と呼ぶのにふさわしい。そのことは、テレビはいかに及ばず、パソコンやスマートフォンなどのICT機器のモニター画面のことを思い浮かべれば容易に了解できよう。そして映像はいたるところに常在するようになったばかりか、それなくしては身動きが取れないほど、人間社会にとって不可欠な存在となってきている。なぜなら、パソコンやスマートフォンはいまやわれわれの日常生活と分かちがたく結びつき、それらがなければ日々の営みに大きな支障をきたすからである。ともあれ、人類が利便性のきわめて高い「映像」というツールを活用し始めたことで、かつて夢見ることしかかなわなかった多くのものを手に入れ、もしくは享受することができるようになったのはたしかである。だがその一方で、映像が闊歩する時代のまさに落とし子ともいうべき、悲惨なあるいは不幸な出来事が続発するようになってきたのもまた、事実である。

そういう事態を少しでも回避していくためには、すなわち映像が仕掛けてくる思わぬ陥穽に陥らないようにするためには、映像の本質をあらためて深く認識する必要がある。なぜなら、少なくとも映像の受容者側に関していえば、それら悲劇の急増は、映像の本質についての適正な理解、把握に欠けていたことに起因していたのではないかと考えられるからである。本稿の目的は映像に関して見失いがちな、あるいは見

誤りがちな側面をいま一度、整理し、その適正な認識を促すことにある。

なお、本論に移る前にいくつか議論の前提となる事柄について記しておきたい。

まず本論で用いる「現実」とは、映像機器を介することなく肉眼でとらえた眼前の視覚像＝現実像とともに、それが意味する事柄をも含むものをいう。換言すれば、形而上、形而下を問わず、現前の対象と対峙したとき個々の主体によって体験される事柄や状態、認識や印象を指す。ただし厳密に言えば、視覚像と現実像が完全に一致することは決してない。というのも、まず視覚で把握する像は、現実全体ではなく現実の特定部分を切り取ったものにすぎず、さらに現実の像は眼球に到達後、視覚系器官によって調整処理（再構成）されるため、最終的な知覚像すなわち視覚像とのあいだには差異が生じているからにはほかならない⁽¹⁾。しかしこれらの問題をいま同時に扱うと、議論が煩瑣になりすぎ見通しが悪くなるため、今回は俎上に載せない。つまり本稿では、便宜上、視覚像と現実像を同一概念として用いる。ただし、ここでいう現実像はいわば「括弧つきの現実像」の意味で用いていることをあらかじめご承知願いたい。また、視覚像は視覚でとらえるが、ここでは健常者が標準視力（矯正視力）でとらえたものを指す。

もうひとつ、本稿では映像の虚偽性を論じるが、物語形式としてのフィクションや、特殊撮影、特殊効果などの映像加工処理をととして生起する虚偽の問題もここでは検討対象にしない。それらは本稿の議論対象と同列にはおきにくい二次的な問題であるからである。

2. 現実との乖離

映像の受容者が映像に対するとき、よく陥りがちになるの

は、映像と現実の同一視である。とはいえ、映像はきわめて強度な現実性を内在させているので、これを目にする受け手があたりまえのように眼前の視覚対象を現実のそれと同期させるのはむしろ自然なことである。たとえば富士山の写真をみてそれが富士山とたちまち同定できるのもそのためである。さらにいえば、上記の点こそ映像の最大の強みのひとつであり、他を圧するこの機能ゆえに、このメディアは世界を席卷するようになったのである。

しかし問題は、映像が表現するものや伝達するものが、つねに現実を構成する諸相（事象や情報など）と一致しているとはかぎらないことである。

（１）事実との乖離

例をあげよう。太平洋戦争時の1945年2月23日、アメリカの写真家ジョー・ローゼンタールがシャッターを切った『硫黄島の星条旗』Raising the Flag on Iwo Jimaは、硫黄島の苛烈な戦いに勝利し、米軍兵士6人が全力でいままさに摺鉢山頂上に自国の星条旗をはためかせようとしている写

真で、史上、もっとも有名な報道写真のひとつである（図1）。この写真のおかげで、6人は帰国すると英雄として熱烈な歓迎を受け、戦時国債のキャンペーンにも担ぎ出される。しかし、写真が奏でる英雄的雰囲気とかれらが戦場で体験したものは実際にはかけ離れたもので、写真はかれらの生々しい辛苦の声を伝えるものではなく、しだいにかれらを神格化する媒体となっていく。つまり写真の独り歩きである。よく知られているように、クリント・イーストウッドの監督作品『父親たちの星条旗』（2006年）はこのエピソードを下敷きにしたものであった。

こうした映像と現実の乖離は映像誕生のときからすでに始まっているといえるのだが、近年のSNS（Social Networking Service）の急速な発達と浸透はさらに深刻な状況をもたらすようになってきている。2018年、メキシコ中部の小さな街アカトランで、悲憤をおぼえざるをえない殺人事件が発生した。発端はSNS上で発信されたフェイク情報で、無関係な男性ふたりが誘拐犯の濡れ衣を着せられたことから惨劇は起こる。最初の虚偽情報を皮切りにその後、デマ動画が次々と投稿さ



図1 『硫黄島の星条旗』



図2 フェイク・ニュースの一例

れ、地元住民の不安が一気に掻き立てられていった。そして大勢がふたりのもとに押し寄せ、かれらを取り囲み、怒号のなか、焼き殺してしまうという事態にまでエスカレートしたのである（図2）。こうしたフェイク・ニュースによる事件は世界各地で起きているし、現状のままだとこれからも増えていくことはあっても減じることはないだろうと予想される。SNSには、いままでのメディアでは考えられないほどの拡散力があり、そこではそれが事実かどうかを検証されないまま、ある情報が「事実」として加速度的に広く伝播していくからである。嘘が累積し、常態化していくとそれが人々にとっての真実になるという現象は、かつてドイツ第三帝国で宣伝啓蒙大臣ヨーゼフ・ゲッベルスが口にしたとされる「嘘も百回繰り返せば本当になる」という強弁を想起させる。

（2）現実の知覚との乖離

次に肉眼によって現実をとらえたときの対象のイメージ、すなわち現実を知覚したときの実際の体感イメージと、映像で再現されたときの画像とのあいだに生じる乖離について述べたい。

かつて美術史学者・高階秀爾は、19世紀に写真が絵画に及ぼした影響を論じるなかで、アメリカの写真家エドワード・マイブリッジの連続写真を例に引きながら、「カメラは、人間の眼以上の再現力を持っているがゆえに、人間中心のレアリ

スムからはみ出てしまう『虚偽の』映像を与える」⁽²⁾と説いたことがあった。ここでいう「人間中心のレアリズム」の根幹にあるのは対象から感取する感覚的印象であり、肉眼によって把握された現実像はそこから形成されるイメージということになる。つまり、映像はたしかに現実に対し絵画を凌駕する再現力を有していたが、生まれ落ちたときから肉眼による対象イメージと完全に合致しないことが宿命づけられていた、すなわち後者とのあいだにあきらかにズレがあったのである。そしてその特質は映像技術が格段に発展し、解像度が急速に高まった今日でも変わることはない。同一対象に対して肉眼をとおして現実視から生成されるイメージと映像によって再現されるイメージ間の差異の問題は、敷衍すれば、身体性の有無による知覚認識の差異の問題ともつながってくる。

映像の出現は、人間社会における知覚をとおしての対象把握の態様を大きく変化させた。このときから従来あった身体全体による対面式の把握から映像を媒介とする把握への転換がいたるところで起きるようになったからである。そして歳月を経るごとにその勢いはますます強まり、その頂点にいたっているのがこの今日の時代なのだが、映像による対象把握においては、当然ながら従来の身体性は喪失したり、希薄化しているため、身体全体でとらえる対象把握とズレが生じるようになった。この傾向はインターネット社会突入後、さら



図4 ショットA

に顕著なものとなっているといえよう。ここでは現実の多種多様な光景が電子映像化していく。結果、現代人は身体全体ではなく、こうした映像を媒介として「現実」を「知覚」するようになっていくが、身体性をともなった知覚が現実の知覚だとすると、当該の知覚は錯覚と呼ぶべきものであり、その対象のイメージは映像によって産出された、対象の画一的、平準的イメージとならざるをえない。

(3) 現実の解釈との乖離

ここでいう解釈とは、映像を読み解く行為とその読み解いた内容をいう。この項では、映像を前にしたとき、受容者が実際におこなう解釈と映像とのズレについてふれておきたい。その典型例としては劇映画における物語解釈をあげられよう。われわれは映画をみるとき、映画の進行にともなって画面の意味を読みとり、その物語を解釈していく。しかしながら、実際には受け手の解釈した物語内容が映画の画面展開と完全に一致することはめったにない。図3のショットAは、恋人士がライトアップされた東京タワーの夜景をみている映像、図4のショットBは、前景に松明を掲げる自由の女神、後景に摩天楼の聳え立つマンハッタンがみえる映像である。たとえば、Aで男性が恋人にアメリカに旅立つことを伝えていて、次にBのショットが続けば、男性が渡米したと解釈するのが自然である。ところが、映画の画面展開では、男性が渡航したという証拠はいっさい示されていない。つまり彼が渡米したという物語は、映画ではなく受け手が自身の脳のなかでつくりだしたものにすぎない。劇映画の画面展開では通常、時空間の連続性が断たれ、随所が省略されるため、映画の受け手はつねに、情報の抜け落ちた部分を埋めていかなければならない。こうしてわれわれは、前後の文脈をとおして欠落箇所を補完しながら、映画が期待しているだろうと思われる連続性のある物語をみずから生成していくのである。

(4) 現実像との本質的乖離

映像と現実との乖離を述べるため、ここまで映像が実際的事实や受け手のイメージ、解釈を往々にして裏切っている事例をあげてきたが、原理原則論に立ち帰っていえば、もとも



図3 ショットB

と映像の実体は非現実像であるという自明の事実もここであらためて強調しておきたい。映像がかぎりなく現実像に接近し、類同性をいくら強めたとしても、そこにあらわれているのは現実像らしきものを身にまとっている疑似現実像にすぎない。たとえば映画などをみる場合、われわれはそこに現実世界と同じような立体感や運動まで感じとるわけだが、それらは錯覚にすぎない。そこにあるのは本質的に静止画像（の連続体）でしかない。視覚器、視神経、脳からなる視覚に関わる組織系を視覚系というが、奥行き知覚は、両眼視差や運動視差などのさまざまな奥行き手がかり depth cue から視覚系が奥行き情報を抽出、処理して生み出したものである⁽³⁾。また、映画の運動は、静止した対象があたかも動いているかのようにみえる現象、すなわち仮現運動によって知覚されるものであり、実際の画面内には物理的運動は生じていないのである。

この項での議論はリアリズムの問題とも関係してくる。映像史はある意味、リアリズム追求の歴史であったといっている。写真によって火蓋を切られた映像史はより現実に接近するため、動く写真つまり映画を誕生させ、映画自体も最初期の無声白黒形式から有声化、色彩化、立体化へと突き進み、さらにいまや仮想現実（VR Virtual Reality）の世界が花開いているという状況である。こうしたリアリズム願望は人類の性（サガ）のようなもので、おそらくこの先も果てることはないだろう。もしかすると映像史におけるリアリズム追求の旅は、映像の本質が非現実体であったからこそ、その側面を可能なかぎり隠蔽しようとして脈々と受け継がれてきたものであるのかもしれないのである。

いずれにしても、映像はさまざまな位相で幾重にも現実と乖離を引き起こしており、現実と照合したとき、そこにはかならずズレが生じている。そしてそれは、換言すれば、映像とは現実との関係においてつねに虚偽性を孕んでいるものだということにほかならない。

3. 映像の信憑性

文字言語

画像

犬
狗
dog

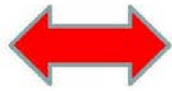


図5 間接提示と直接提示

(1) 視覚へのフェティシズム

それでは、人々があたかもその虚偽性が雲散霧消してしまったかのように、何の疑念もなく映像を現実と同一視してしまいがちになるのはなぜか。その背景を考えると、視覚や視覚像に対する大いなる信頼や崇拝、依存、執着といったものをみてとらざるをえない。それらは一括して視覚へのフェティシズムと言い換えてもいいだろう。そして五感のなかでも主として視覚でコミュニケーションを図ろうとする映像もまた、この関係性から逃れることはできない。

視覚へのフェティシズム、そしてその結果としての視覚重視の姿勢は、日常のいたるところで確認できる。たとえば日本語を例にとると、「開眼」という用語などはその端的なあらわれである。この熟語は『広辞苑 第六版』（岩波書店）によると、「a. 新たにできた仏像・仏画像などに眼を描き入れ、仏の魂を迎え入れること。・・・b. 仏教の真理を悟ること」

⁽⁴⁾を意味する。また、小学館の『故事・俗信ことわざ大辞典』（小学館）に収録されている耳（聴覚）と目（視覚）に関する用例を数えると、各々105と251であり、後者は前者の倍以上、存在することがわかる⁽⁵⁾。さらに聴覚を比較対象として引き合いに出し、視覚の優位性をあらわした格言に「百聞は一見に如かず」というものもある。こうした視覚に対する信頼や執着は疑義を許容しないほど、社会全体に浸透しているといっても過言ではない。

だがしかし、こうした認識姿勢ははたして適正なものなの

だろうか？

ここで、誰でもよく知る先の「百聞は一見に如かず」を例に、この点について再考してみたい。

(2) 「百聞は一見に如かず」とは

この格言の意は、たとえば事典類では「人から何度も聞くより、一度実際に自分の目で見るほうが確かであり、よくわかる」（『大辞泉』）⁽⁶⁾とか「繰り返し他人の話を聞くよりも、実際に自分の目でたしかめてみたほうがよくわかる」（『大辞林』）⁽⁷⁾といった説明がなされている。

このことを「イヌ」を例にとって説明すると以下のようになるだろう（図5参照）。文字表現ではまず識字能力、ついで読解能力の壁があるため、「イヌ」をあらわす文字を提示されても、誰しもが一律にそれが生物学上の「犬」を指示していると了解できるとはとうてい考えられない。さらにいうと、かりに「犬」を指していると了解できたとしても、今度は各自が思い起こす犬のイメージは百人百様であり、一致することはめったにないはずである。つまり、ここではイメージの分化も併発する。これに対し、「イヌ」が映像で提示されたときは、文字に対する識字能力や読解能力を求められることはなく、ほぼ誰もが即座にそれを「犬」と認識するだろう。かつ上記のようなイメージの分化は起こらない。なぜなら、前者が間接提示であるのに対し、後者は指示するものそのものが表象される直接提示であり、「イヌ」は「犬」として眼前にすでに存在しているからである。この意味では、たしかに辞書に記さ

れているごとく、「目で見たほうが即座にそれが何かを理解できる」といえるだろう。

（３）映像と「百聞は一見に如かず」

ただしこの場合、注意を要することがある。それは、画像をみるとときには誰しもが「イヌ」という同じ対象を注視しているということが暗黙裡の前提となっていることである。たしかにその前提が確保されていれば、この格言は効力を発するだろう。だが、その前提が崩れると、格言としては無効化してしまうおそれがある。具体的にいうと、「イヌ」とはどういうものか知ろうとしたとき、言葉で説明されると難しさがあるが、その映像が提示されればたちどころに了解されるというのが「百聞は一見に如かず」の意味合いだが、それは映像の送り手が「イヌ」を提示しようとするその意図に沿って、受け手も「イヌ」の表象を視覚で把握している場合にかぎってのことである。ところが実際には、その前提が崩れ去ることが少なからずある。

かつて映画の批評家で理論家でもあったフランスのアンドレ・バザンは論文「現代の言語」のなかで次のようなエピソードを紹介したことがある。

話は一九四〇年にさかのぼる。映画の教訓的効果を利用することで頭がいっぱいだったイギリスの基督教宜教団が、南アフリカの黒人原住民を教化するのに映画を使うことにした。選ばれたフィルムは、信徒の心がけ

を身につけるには最適なものと彼らには思えた。さて映写が終わり、それでは効果のほどを確認しておこうと、宜教団の面々は観客に、なにを見たかと尋ねる。彼らはその答に哑然とした。一羽の白い鶏にいたく心ひかれた——誰もがそう答えたのだ。しかし、この映画を知りつくしているはずの彼らのほうでは、そんな鶏は一度も見ただ覚えがなかった。上映し直してみたがわからない。フィルムを編集機にかけ、スクリーンで展開する「重要な」事柄に対しては、鶏を見た競客たちと同じくらい無関心な態度でコマずつ調べていって、やっと、画面の片すみをよぎる一羽の鶏は発見されたのだった。⁽⁸⁾

ここで語られているのは、同じ映画でかつ同一画面を目にしても、視認されている対象がつねに同じとはかぎらず、人によって異なる場合があるということである。

さらにいうと、かりに同一対象をみていたとしても、その画像内で注視点異なる、言い換えれば分化してしまうことも珍しいことではない。図6のゴールデンレトリバーの写真为例にとると、何人かが同時にこの写真を前にしたとき、ひとりが頭部、もうひとりが胴体、さらにまた別の者が尻尾にと、各人がそれぞれ異なる部位に目をやっているといった状況も十分生まれうるということだ。もしかすると、まったく前景の犬には目をくれず、背景にみとれている者さえいたりするかもしれないのである。

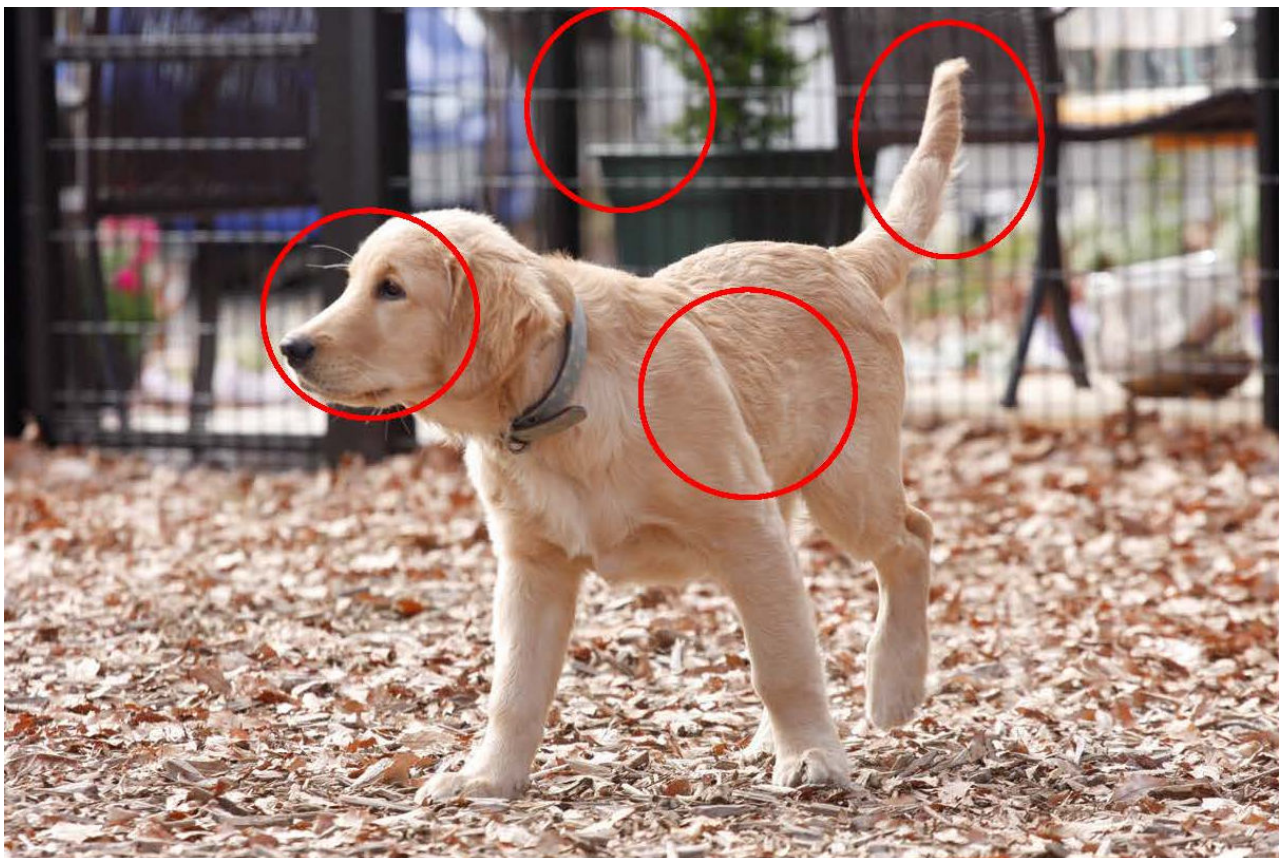


図6 注視点の分化

4. 結語

本稿で記してきたこと、とりわけ本質的乖離などは、ここで力説せずとも何人も容易に理解できる基本的な事柄といえるだろう。ところが、人はこういういわば自明の理をついつい忘れがちになるのである。むろん、本稿では扱わなかったCGなどを駆使した映画を思い浮かべればすぐに了解されると思うが、映像の虚偽性、映像の「欺き」が単に娯楽や教養、感動の提供のみに寄与しているかぎりはさしたる問題にはならない。しかし映像の虚偽性を起因として判断を誤り、取り返しのつかない不幸な事態を招いてしまうということになると、見過ごすわけにはいかない。ここでは、さまざまな相で現実との乖離を引き起こしているのが映像の実相であり、それはいわば虚偽的要素が複合的に絡み合った非現実体にほかならないこと、さらに映像の信憑性を支える視覚へのフェティシズム自体にも見落としがちな要注意の陥穽があることについて述べてきた。映像がますます氾濫するこの時代、幾度も言及してきたような悲劇を避けるには、映像と向き合うとき、こうした映像にまつわる本質的側面を忘れないようにすることが何よりもまず肝要なのではないだろうか。

最後にひとこと誤解を招かないために付記しておきたい。本稿は映像が虚偽性を孕むこと自体を批難するものでは毛頭ない。映像が独自の表現力や創造力を現出させたのも、ほかに類をみない特権的地位を獲得するようになったのも、こうした虚偽性がその基盤を形成していたからにほかならないからである。

註

(1)この点に関し、たとえば、イギリス・サセックス大学の認知・計算神経科学教授アニール・K・セスは、以下のように表現している。

知覚経験が外部の客観的な世界の包括的な表現ではありえない……私たちが経験する現実(物体がそのように見えること)は、そこに実際あるものの直接的な反映ではない。それは脳のために脳が作りだ上げた巧みな建造物だ。

(A.K.セス「脳が『現実』を作り出す」(『日経サイエンス』日経サイエンス社、2019年12月、43ページ)

- (2)高階秀爾『世紀末芸術』紀伊国屋書店、1986年、81ページ。
(3)藤永保監修『最新 心理学事典』平凡社、2013年、732～733ページ。
(4)新村出編『広辞苑 第七版 机上版あーそ』岩波書店、2018年、478ページ。
(5)尚学図書編『故事・俗信ことわざ大辞典』小学館、1983年、1905～1906、1918～1920ページ。
(6)松村明監修『大辞泉 第二版 下巻せーん』小学館、2012年、3075ページ。
(7)松村明編『大辞林 第四版』小学館、2019年、二三二二の項。
(8)アンドレ・バザン「現代の言語」西嶋憲生訳(岩本憲児／波多野哲

図

- (1)ハル・ビュエル編著『ピュリツァー賞受賞写真全記録 第2版』河野純治訳、日経ナショナルジオグラフィック社、2015年、25ページ。
(2)NHKスペシャル『デジタル VS リアル (1)「フェイクに奪われる“私”」』(2020年4月5日、NHK総合1)より。
(3)「プロポーズと夜景で完璧な組み合わせのサプライズをしよう」、『F LOWER OF LIFE』<https://jinseinohana.com/proposal-at-perfect-night-view/>(閲覧日 2023.4.15)。
(4)『KKday』、<https://www.kkday.com/ja/product/36308-statue-of-liberty-ellis-island-immigration-museum-tour-with-cruise-audio-guide-new-york-city>(閲覧日 2023.4.15)。
(5)執筆者所有の写真。
(6)執筆者所有の写真。