



## イケン先生の『恐縮ですが…一言コラム』

### 第 670 回 もう、「うんざり」です！

2016.2.28

少し前の話である。もう、空いてきただろう…と、家内を誘い、映画を観にいった。シリーズ第7作目となる『スター・ウォーズ／フォースの覚醒』である。土曜の朝9時過ぎのシネマコンプレックス、我々を含め10人で、ほぼ貸切状態のようなものだった。『スター・ウォーズ』シリーズはすべて見てきたので…、今まで通りの出来栄で、なんだかホツとし、不思議な安心感があった。最後に「つづく」とはなかったが、もう第8作を作っている…実に分かり易い。『スター・ウォーズ』の内容については、あえて小生が論じる必然はなく、残念ながら、評論すべき知識も持ち合わせていない。ただ久々に映画館に行き、やたらに気になったことがあったので、書き記しておきたいと思った。

シネマコンプレックスでは、本編が始まる前に必ず近日公開の「予告編」を流す。たまたま、偶然だったのかもしれないが、今回の予告編、殆どは「争(あらそ)いもの」だった。人間同士、あるいはエイリアン対地球軍等々、とにかく「戦争もの」ばかり。最新鋭の音響装置からフルボリュームで発せられる「激音」は、耳、頭のみならず、全身を駆け巡り、体を震わせる。コンピュータグラフィックを駆使した最新のアクションシーンは、大地を粉砕し地球すら滅亡に導く。超絶技巧を有した殺人技は、スクリーンいっぱい血吹雪をまき散らし、壮絶な殺戮シーンが繰り返される。小生のような気の弱い、小心者は、本編に入る前にうんざり、気色の悪い思いの中で本編を見ることになった。が、よく考えれば本編そのものも、「戦争ごっこ」、闘いものであった。

映画に限らず、映像モノ、特にゲームの世界はそれ以上、戦争ものに牛耳られているようだ。これらのゲームを、「いい加減、人を殺すゲームにも飽きたよ」と内心は感じながらも、結局は遊び続ける若者が多いと聞く。勝利を手にするには、一体、何人殺せばいいの？小生ゲームを殆どやらないので、あるいは正確ではないかもしれないが、最近では、鳥肌立つような残酷性を回避した、安心して、人殺しを楽しむことができるシーンとなっているようである。たとえば、死体が残虐に飛び散ることもなく、透明になって消えるだけのシーンなどだ。画面の向こう側で、実際に人が死んでいないこと、ゲームを遊んでいる人間であれば誰でも知っている。だからこそ平気で殺戮を楽しみ、壮絶な戦争を繰り返し、征服者としての勝利を満喫させる「戦争ゲーム」に夢中になる。ゲームや映画だから、恐らく彼らには全く、良心の呵責は存在しない。

#### どうしてこんなに「戦争が好き」なのだろうか？

映画監督の宮崎駿氏が『宮崎駿の雑想ノート』(大日本絵画; 増補改訂版 1997年刊)で、自分自身が「戦争反対」を掲げながら、戦争に使われる道具である、戦車などの兵器が大好きで仕方ないという自己矛盾に対して、自分の頭をポカポカと殴る一コマを思い出した。

今どきの社会学者は言う。

映像はあくまでバーチャルの世界、現実とは全く違う。戦争には絶対に反対が現実で、ゲームや映画の中の戦争は娯楽としての別次元だと、言いきっている。

でもやっぱり、小生のような気の弱い、小心者は、もう、「うんざり」である。