

異なる恐怖の要因

—— Jホラーにおける「ニューメディア」と「オールドメディア」の比較 ——

藤原 萌

京都大学大学院 人間・環境学研究科 人間・環境学専攻

〒606-8501 京都市左京区吉田二本松町

要旨 Jホラーと呼ばれる日本のホラー映画運動および作品群は、同時代の他地域におけるホラー映画作品や日本のそれ以前の怪奇映画とは異なる特殊な恐怖演出がなされる映画群としてとらえられている。同時にJホラーは、電話やビデオテープなどのメディアが恐怖を伝播するものとして効果的に用いられている作品が多いことから「メディア・ホラー」とも呼ばれ、ジャンルとして括られてきた。本論文ではこのようなJホラーにおけるメディアの用いられ方と恐怖の表現との関係性に注目し、特にインターネットを筆頭とする「ニューメディア」とそれ以前の「オールドメディア」との使われ方の違いについて比較分析をおこなう。

具体的には、トム・ガニングやキャロリン・マーヴィン、ジェフリー・スカンスの先行研究における理論的枠組みを元にしなが、Jホラーにおいて、恐怖演出のために「ニューメディア」としてのインターネットやパソコンを用いている作品やその場面と、「オールドメディア」の用いられ方との比較、さらには2010年代以降に作られた日本のホラー映画におけるインターネットの役割の変化を分析する。それによって、すでに社会に浸透した馴染み深いメディア（オールドメディア）の「機能の中断による恐怖」と、新しく登場したメディア（ニューメディア）の「それ自体の性質がもたらす恐怖」の違いを示し、さらにはインターネットというメディアがどのようにJホラーの中で表象され、かつて「ニューメディア」だったものの表象が時代を経てどのように変化したかについて明らかにする。

キーワード: Jホラー, メディア・ホラー, ニューメディア, インターネット

1. はじめに

1988年の『邪願霊』から始まったとされる日本のホラー映画運動¹⁾および作品群はJホラーと呼ばれ、同時代の他地域におけるホラー映画作品や日本のそれ以前の怪奇映画とは異なる特殊な恐怖演出がなされる映画群としてとらえられている²⁾。劇中に登場する幽霊の描写がドラマティックでなくむしろ静的であったり、それによって陰鬱で不気味な空気を醸し出したりするといった演出が特徴として紹介されることの多いこれらの作

品群だが、同時に、電話やビデオテープなどのメディアが恐怖を伝播するものとして効果的に用いられているものが多く、その意味で「メディア・ホラー」とも呼ばれ、ジャンルとして括られてきた³⁾。本論文ではこのJホラーにおけるメディアの用いられ方と恐怖の表現との関係性に注目し、特にインターネットを筆頭とする「ニューメディア」とそれ以前の「オールドメディア」との使われ方の違いについて比較分析をおこなう。

具体的には、最初に、本論文がおこなう議論の枠組みとするための先行研究を紹介し（第2節）、論文中における「ニューメディア」の定義を示し

た後に(第3節), インターネットという新しいメディアが引き起こす恐怖を描く作品である『回路』(2000年)と一連のメディアミックス作品の一部であるアニメ『serial experiments lain』(1998年)を、『邪願霊』、『女優霊』(1996年), 『リング』(1998年)『呪怨』(2000年ビデオオリジナル版, 2003年劇場版)といったJホラーの重要作品と比較することでメディア・ホラーの中でもオールドメディアとニューメディアがそれぞれ異なる形で恐怖や不安をおもものとして作用することを明らかにする(第4節)。最後に, 21世紀の日本ホラー映画がJホラー, メディア・ホラーを継ぐものとしていかに1990年代~2000年代初頭に「ニューメディア」であったパソコンやインターネットを用い, 恐怖を生み出す道具としての役割をいかに変化させたのかということについて, 例を用いて示す(第5節)。本論文全体を通して, すでに社会に浸透した馴染み深いメディア(オールドメディア)と, 新しく登場したメディア(ニューメディア)それぞれによって生み出される恐怖が同じ日本のメディア・ホラーとして括られる作品群の中でも異なっているということ, そして, インターネットというメディアがどのようにJホラーの中で表象され, その表象が時代を経ていかに変化したかについて明らかにする。

2. 新しい技術と馴染み深い技術がもたらす恐怖の違い

最初に本論文が依拠する先行研究と理論の枠組みを明確にする。ここで導入として取り上げたいのは, 恐怖を演出する際に用いられる道具としてのメディアがどのように使われるのか, その使用方法が各時代・社会における各メディアの立ち位置といかに関係しているのか, という議論である。

トム・ガニングは論文“*Heard Over the Phone*”の中で19世紀の終わりに普及しはじめた技術である電話に注目し, 物語の中で電話がもたらす悲劇の描写が時代を経ていかに変化したかについて分析をおこなっている⁴⁾。彼は, 20世紀の初めから演劇や映画の中で繰り返し使用された, 「夫が

不在の家に侵入者がやってきて妻と子供たちが危険に晒される」というプロットを紹介し, その変遷について分析している。彼によれば, このプロットの元祖はグランギニョルの館主として知られるアンドレ・ド・ロルドがチャールズ・フォリーと共同で執筆した劇作品「電話にて」(*Au téléphone*) (1901年)である。この劇で鍵を握るのは外出先の夫と家にいる妻をつなぐ電話の存在だ。夫は劇中, 妻と電話で会話している途中に, その電話越しの音声によって侵入者が家に入ってきたことを知る。夫は電話がつながっていることによって妻や子供たちがその侵入者によって殺される音声を聞いてしまうが, 物理的距離が離れているために何もすることができず殺害のようすをただただ聞くことしかできない。ここでは, 電話で音声がつながっているため, 悲惨な状況を把握しているのにも関わらず夫は侵入者に対して抵抗することができず妻と子供の殺害を「見守る」しかないという悲劇が演じられる。この劇において悲劇を増大させるのは殺人がおこった事実以上に, 電話という音声のみを媒介するメディアの存在である。つまり, 声のみが時間・空間を超越するという電話の持つ機能が, そのような機能を持つがゆえにひたすらに夫を苦しめ, 痛めつける役割を担っているのである⁵⁾。

対して, 時代が進んだ8年後の映画作品であるD・W・グリフィスの「辺境の別荘」(*The Lonely Villa*) (1909年)はプロットが類似しているものの, 電話の用いられ方が異なっている。この物語でも「電話にて」と同様に外出先の夫と家にいる妻が電話によって会話をおこなう。夫が外出先で妻に電話をかけると, 彼の外出中に侵入者がやってきたことがわかる。ここで「電話にて」と異なっているのは, 妻が助けを求めて電話で必死の会話を続ける中, 侵入者の一人が家の電話線を切り, それによって妻と夫が電話で会話することができなくなってしまい夫婦がパニックに陥るという点である。つまり「電話にて」では, 遠く離れた両者の音声をつなげるという電話の持つ機能そのものが, 離れた場所の惨状を伝え, それに対して何もすることができないという恐怖のシチュエーションを作り出すことに貢献している一方で,

「辺境の別荘」では電話が本来持っている機能が使えなくなってしまう状況が恐怖を生み出していると言うことができる⁶⁾。侵入者が来ても電話越しに状況を伝えあうことのできた夫婦は、電話線を切られ、電話が電話として機能しなくなったことによってパニックに陥り、相手の存在を確認しあえなくなったことが恐怖として描写されている。

ガニングはほとんど同じプロットでもこのような違いが生まれているという事実が、時代、そしてメディアの受容の変遷と大きく関わっている、つまり人々が時代の流れの中で電話というものに慣れ、使える道具として受容した事実と密接に関係していると主張する。

彼はこの主張をおこなう際にヴォルフガング・シヴェルブシュの鉄道旅行に対する人々の態度の変化についての記述にも触れている⁷⁾。シヴェルブシュが『鉄道旅行の歴史』の中の「事故」の章で述べているのは、鉄道旅行が乗客に与える不安の変遷である。彼によれば、19世紀初頭、鉄道旅行という文化が始まった当初、軽快で便利であるがしかし「時空を貫通する発射体」である鉄道での移動は「常に大惨事が起こりかねない」という不安が付きものだった。しかし19世紀の中頃になって「文化的にも心理的にも、鉄道が同化されるに及び、旅行中のこの不安感は消滅」することになる。そして鉄道は日常生活になじみ、「第二の自然」となったというのである⁸⁾。しかし鉄道旅行が第二の自然になったことで、新たな不安の段階が訪れる。つまり、鉄道が社会や文化になじめば「正常に機能」している時には「自然で危険のない状態として体験されるが、もし第二の自然となった、この技術的関連が、突然停止すれば、忽ちにして忘れ去られた危険と暴力とが、まるで最初の日のように生き生きと、呼び覚される」のだ⁹⁾。シヴェルブシュによれば鉄道が誕生した当初は鉄道それ自体の性質、「スピードと転位の感覚」自体が乗客たちの不安の要因となっていたが、時代が進むことで鉄道が世に浸透し人々はその技術に慣れると、今度は鉄道の機能が事故などによって急に中断されることが不安、恐怖の要因になったというのである。

ガニング、そしてシヴェルブシュが指摘するこ

とをまとめれば、鉄道も電話も、開発され使われ始めた当初はその技術それ自体の持つ機能が恐怖や不安を呼び起こすものであったが、次第に日常に取り込まれ便利なもの、「第二の自然」として受容されていく中で、次第にその機能が何らかの要因によって中断されるということが恐ろしいものになっていくということだ。

新しく開発され使われ始めたメディアに対する人々の反応に焦点をあてて論じている他の先行研究にキャロリン・マーヴィンの『古いメディアが新しかった時——19世紀末社会と電気テクノロジー』がある¹⁰⁾。マーヴィンはここで19世紀末の電話と電灯に焦点をあて、新しく登場したメディアに対する人々の期待と不安について記している。当時のアメリカや西ヨーロッパの人々は電話や電灯という新しいメディアによって発展していく未来の世界を想像し様々な期待を膨らませると同時に、それらのメディア自体によって既存の社会や慣習が崩れることを恐れる不安な気持ちも持ち合わせていた。これはガニングが指摘する、新しいメディア自体の持つ機能に対する恐怖や不安の話とつながるが、ここでさらに興味深いのはマーヴィンが著書の中で、その不安の現れとして登場したいくつかの超自然的な逸話を紹介していることだ¹¹⁾。電気をを用いた技術に関する幽霊話や不可解な物語の一部は電気の専門家である「エレクトリシャン」たちがその権威を誇示するために種明かしとして理論的説明をおこなったが、そのような説明のなされない無数の怪奇譚が当時様々な文献や雑誌に掲載されていた。このような話の存在は、新しいメディアに対する不安が時に超自然的な想像力と繋がり、新たな物語や逸話を作り出すことの証左であろう。

マーヴィンが著書の一部で触れていた新しいメディアに対する人々の不安、そこから生まれる新しい幽霊や怪奇譚に特に焦点をあてて研究しているのがジェフリー・スカンスの著書、*Haunted Media* である¹²⁾。スカンスがこの研究で明らかにするのは2000年までのアメリカ文化の150年間の中で電気技術、人と人のコミュニケーションを媒介するメディアとともに生まれた怪奇譚や幽霊話とその社会背景との関係性である。テレグラフ

(電信, 電報) が発明されればそれによって幽霊と交信することができるという能力者が名乗り出たり, テレビが家庭に普及すればその画面内の人物がこちらに直接語りかけているような不気味な言動をしたという話が広まったりといったふうに, 人々が新しいメディアを受容する中で電気の持つ「現前性 [presence]」という性質によってそれらの技術の中に超自然の力を感じてしまう, という現象は現在に至るまで形を変えながら続いているとスカンスは主張する¹³⁾. この議論の中で特に「メディア」が問題となっているのはこの言葉に「霊媒」という意味があることはもちろん, 電子メディアにおいてメッセージを運ぶ役割を持つ電気という物質が神秘的なものとしてたびたび扱われてきたという背景もある¹⁴⁾.

マーヴィンやスカンスが紹介するこのようなエピソードには, ガニングやシヴェルブシュが指摘する「新しい技術の登場と共にあらわれる技術それ自体への不安」が超自然的に解釈された形で現れていると理解することができるだろう. しかし, マーヴィンがいうように「新しいテクノロジーというのは歴史的にみて相対的な言葉である」¹⁵⁾. 新しい技術は時が経つにつれて既存の技術になり, ニューメディアは社会に溶け込んでゆくことでオールドメディアとなる. ガニングやシヴェルブシュが主張するように, 鉄道, 電話, テレビ…と新しい技術, メディア(「ニューメディア」)が登場するたびそれらに対して感じられていた不安は, それらが「第二の自然」となる(既存の技術, 「オールドメディア」)ことで解消され, 今度はそれら本来の機能が中断されることに不安を感じるようになる. これをふまえれば, マーヴィンやスカンスが紹介する新しい技術とともに生まれる幽霊話や怪奇譚の逸話は, そこに結び付けられていた当時の新技術, もしくはニューメディアが既存のもの(「オールドメディア」)として社会になじみ受け入れられるようになった時, それら自体の性質に起因する恐怖ではなくて, それら本来の機能が中断された際に再び威力を発揮し, 中断の要因を非人間的な力, 超自然の力とつなげるという形で新たに作り変えられるといえるのではないだろうか. この枠組みをJホラーの時代における新

しい技術としての「ニューメディア」と, 既存の技術としての「オールドメディア」の劇中における用いられ方の分析に用い, 具体的な例として提示することを試みるのが本論文の目的である. 第4節以降では, 新しいメディアと古い(馴染み深い)メディアの違いによって恐怖の演出, 特に幽霊を含めた非人間的なものと技術との関わりについての描写が実際に変化していることを作品の分析によって明らかにする.

3. Jホラーにおけるニューメディアとオールドメディア

Jホラーにおけるニューメディアとオールドメディアの用いられ方, 恐怖演出の違いについて分析するまえに, 本論文における「ニューメディア」という語の定義について明確にしておこう. ニューメディアという言葉の意味は時代や地域によって違いがあり, 厳密に定めることは難しい. 辞書的な意味では一般に, 新聞やテレビ, ラジオなど既存のアナログ技術を用いたコミュニケーション手段に対して, デジタル技術の発展に伴って普及した情報伝達技術, 諸媒体の総称とされている¹⁶⁾. しかし「ニューメディア」と呼ばれるメディアは時代の変遷や地域の違いによって変わってきた. 地域的な面でいえば, 1980年代の日本では「ニューメディア」という語には「独特の期待」を込めた意味が付与され, 様々な情報・通信経路が1台の端末に統合されるという「ニューメディア構想」が立てられた¹⁷⁾. 時代の変遷との関係としては1990年代以降に普及していくインターネットはその登場に伴ってそれまでも存在していた「ニューメディア」という言葉が括る枠に加わるようになった.

また, ニューメディアの重要研究として知られるレフ・マノヴィッチの『ニューメディアの言語』においては, このような一般に定義されているニューメディアという語をより深く掘り下げ, 「数字による表象」「モジュール性」「自動化」「可変性」「トランスコーディング」というニューメディアの5つの原則を特徴として掲げている¹⁸⁾. それによって単に「デジタル」「アナログ」でわ

けられる安直な区別を避け、より本質的なニューメディアの性質の違いを記述しようとしている。

しかし本論文において「ニューメディア」という言葉を用いるのはむしろ、マノヴィッチが避けようとしているような一般的な語として広く用いられるニューメディアという言葉の性格ゆえである。つまりここで注目したいのは、次々と登場する「新しいメディア」をその都度その言葉の対象に含んでゆき、いっぼうでかつてその分類に含まれた技術が社会に浸透して既存のものとなった際に「オールドメディア」へと再分類するような「ニューメディア」という言葉の在り方である。すでに引用しているマウヴィンの言葉を繰り返すならば、「新しいテクノロジーというのは歴史的にみて相対的な言葉である」し、「ニューメディア」という言葉もまた時代と共に指すものが移り変わってゆく相対的な言葉である。ガニングやシヴェルブシュが議論する、新しい技術が後に既存の技術となり、さらにより新しい技術ができあがる…というサイクルと共鳴するような性質を持つこの言葉は、筆者が本論文でとりあげる1990年代～2000年代の日本における「ニューメディア」としてのインターネットを考える際にそのニュアンスを有効に伝える役割を持っている。1990年代～2000年代において、インターネット、そしてインターネットに接続するためのパーソナルコンピュータ（パソコン）はその時代における「ニューメディア」であった。しかし現在におけるインターネット、パソコンは、すでに社会に浸透し馴染み深いメディアとなり、「第二の自然」として「オールドメディア」の仲間入りを果たそうとしている。インターネットやパソコンというメディアが「ニューメディア」であった時代のホラー映画における「オールドメディア」との描かれ方の違い、そして、もはや「ニューメディア」ではなくなった時のそれらの描かれ方の変化について明らかにする本論文ではニューメディアという語自体が持つ意味の不安定さが時代の変化による表現の変化と重なり合うのだ。

Jホラーにおけるニューメディアの描かれ方、そしてJホラーの流通とニューメディアとの関わりについてはワダ・マルシアーノ・ミツヨが著書

『デジタル時代の日本映画』における第1章「ホラー映画におけるニューメディアの影響」の中で詳しく論じている¹⁹⁾。特に映画作品内に現れる画像とニューメディアとの関係について論じられている章の前半部分で彼女は、Jホラー映画の中で描かれる「テレビ、ビデオ、携帯電話、監視カメラ、コンピューター、インターネットなど、都会生活には欠かせない身近な電子機器」が「現実への曖昧な不安を伝達する媒介として効果的に利用」されていると述べている²⁰⁾。それらの電子機器を、恐怖を演出するための道具として用いることで「登場人物や観客が持っているであろう、新しいデジタル技術に対する過信を弄」び、「情報電子機器を介して伝達されるテキストを解読する自らの能力」を「無闇に過信する」登場人物たちが「悪霊の標的となる」物語ができあがり、Jホラーの大きな特徴になっているというのだ。ここで注意しておきたいのはワダ・マルシアーノがテレビ、ビデオ、携帯電話、監視カメラ、コンピューター、インターネットをすべて「新しいデジタル技術」「ニューメディア」もしくは「情報伝達機器」と一括りにして議論を進めているという点である。筆者は彼女の用いている定義とは異なり、Jホラー黎明期における「ニューメディア」としてのインターネットやパソコンを、テレビやビデオといった当時における既存の「オールドメディア」と区別して扱う。これは単にインターネットやパソコンを「ニューメディア」という単語とイコールで結びつけることを意味していない。この論文のJホラー黎明期における議論の中で、これら当時の新技術のみに「ニューメディア」という言葉を用いることは、Jホラー映画が生まれた1990年代～2000年代という時代においては、インターネットやパソコンが「ニューメディア」であったことを強調するための手段である。

日本におけるインターネットの普及の歴史を簡単に追ってみよう。まずインターネット以前に1985年の通信自由化によって広く使われるようになったパソコン通信があり、その後1995年のWindows95発売とNTT東日本・西日本による「テレホーダイ」サービスの開始に伴ってイン

ターネットが普及していった²¹⁾。インターネットは世界中と繋がることのできる技術で、限られたユーザー間でしかやりとりができなかったパソコン通信に代わり急速に社会に浸透していった。総務省のデータによれば、インターネットの利用率は1997年に日本人口の9.2%だったのに対し4年後の2001年には46.3%と、人口の約半数がインターネットを利用する状況になっている。しかしこのように劇的に利用者数が増えているとはいっても、利用率が80%を超える2010年代以降とは大きく状況は異なっており、本論文で扱うJホラー作品が生まれた1990年代から2000年代初頭には多くの人にとってインターネットは未だ登場したての完全には社会に浸透しきっていない「新しい」存在であったと捉えることができる²²⁾。

このようなインターネットというメディアをJホラーにおけるビデオの立ち位置と比較してみる。ワダ・マルシアーノや前川修が指摘しているように、Jホラーはもともと「ビデオを制作の出発地点にしていた」²³⁾。1990年前後にそれ以前の心霊写真の投稿文化を引き継いでレンタル・ビデオ文化とともに登場したのがフェイク・ドキュメンタリーとしての心霊ビデオであり、Jホラーの担い手たちはこれらに感化され初期のJホラー作品を生み出していった²⁴⁾。Jホラーの担い手たち、そしてそれを享受した当時の観客における「ニューメディア」「オールドメディア」の定義を考えたとき、ビデオと、ビデオが登場する以前からあるメディア、電話やテレビはすでに馴染み深いメディアであり当時における（そして現在においても）「オールドメディア」と捉えることができるだろう。これらオールドメディアの作品内における役割はそれ以降に登場したインターネットが「ニューメディア」として認識され作品内で用いられることとの対比として分析することができる。

本論文で取り上げるニューメディア・ホラーとしての『回路』や『serial experiments lain』には、前述したように当時普及しはじめていたニューメディアであるインターネット（またはそれを模したものが登場し、個人がこの技術を利用するために用いられるパソコンも含めた当時の新しいメ

ディア環境が、見ず知らずの場所と繋がってしまう空間として提示される。そこでたびたび生じている不気味さや恐怖は電話やテレビといった既存のメディアとは異なる特性を帯び、インターネットやパソコンが新しい技術であるがゆえの得体のしれなさを土台としている。次世代の技術としてのニューメディアは新時代の幕開けを予感させる画期的な技術でありながら同時に多くの人々にとっては既存の慣習や使用方法が通用しない未知の技術であった。そのようなニューメディアの持つ性質それ自体に恐怖の種を見出し、インターネットを不気味な道具として演出に用いたニューメディア・ホラーと、それ以外のJホラー作品におけるオールドメディアの描写の違いを、次節で分析していく。

4. Jホラー作品における「オールドメディア」としての電話、テレビ、ビデオと「ニューメディア」としてのインターネット

本節ではガニング、シヴェルブシュ、マーヴィン、スカンスの先行研究で示された枠組みをふまえてJホラーにおける「ニューメディア」と「オールドメディア」の描かれ方の違いを比較し分析する。第2節の最後に示したように、新しい技術に対して感じられていた不安が、それが「第二の自然」となることで解消され、今度はそれら本来の機能が中断されることに不安を感じるようになるというガニングやシヴェルブシュの主張をマーヴィンやスカンスの議論と結び付けることで、ホラー映画における「ニューメディア」と「オールドメディア」の描かれ方の違いを考える際の理論的枠組みを提示することができる。つまり、新しいメディア（ニューメディア）が登場した当初はホラー映画の中ではそのメディアそれ自体の性質に非人間性、超自然的な力が感じられるように描かれるが、あるメディアが社会になじみ受け入れられるようになった（オールドメディアへの移行）後には、それ本来の機能が中断されたその時に、中断の要因として非人間的な力、超自然の力が働いていると解釈されるような演出がお

こなわれるというものである。このような違いを1990年代～2000年代初頭のJホラー重要作品内における「オールドメディア」と、「ニューメディア」としてのインターネットを恐怖の生まれる場所として用いる『回路』『serial experiments lain』におけるインターネットとの描かれ方の比較という具体的な分析を通して示していく。

まずはJホラーにおける「オールドメディア」の例からみていこう。前述したようにJホラーは心霊ビデオに影響を受けて生まれ、作品自体もフィルムではなくビデオテープを使って作ることから始まった。ビデオと非常に関係の深い作品群であり、運動である。そのようなJホラーにおける「オールドメディア」としてのビデオは、Jホラーと心霊ビデオの結節点ともいえる『邪願霊』において画面に映っているフッテージを記録しているメディアそれ自体でありつつ、登場人物の山岸が重要な証拠として撮影者たちに託す記録媒体でもある。ビデオそれ自体がモキュメンタリーとしての『邪願霊』——元はアイドルの新曲に伴うキャンペーンを追う番組のカメラマンが撮った映像という設定だ——を制作するのに必要不可欠なメディアであり、劇中でも手がかりを得るのに使われる便利な道具でもある。しかし一方でビデオは時に想定された機能を中断し、観客に恐怖を呼び起こさせる存在でもある。本作においては映画の最後に出てくる謎のビデオテープがその役割を担っている。この謎のビデオテープはそれまでの映像を撮っていたという撮影者が予備で持っていたもので、カメラに入れた形跡がないものだという。しかしそのテープを再生してみると、不可解な映像が映っている。それはまるで劇中で言及される自殺した女性の幽霊が、彼女を妊娠させ、彼女の曲を横取りしたレコード制作会社の河西（梅原正樹）やその曲を歌うPV撮影中のアイドル、加藤恵美（佐藤恵美）を襲っているさまをその幽霊の一人称視点で見ているかのような映像なのである。ここでは、テープをカメラにセットしてしかるべき手順を踏み映像を記録するはずのビデオテープが、本来は記録がおこなわれないはずの状態で作動し、身に覚えのない不可思議な視点から映像を記録したという事実によって恐怖が

演出されている。映像を記録する、作品を制作するという意味においてはなくてはならない存在のビデオテープが、想定していた本来の使い方を外れて機能してしまうこと、ビデオテープの性質を変えてしまうことがその恐ろしさに繋がっているのである。

では『リング』における呪いのビデオはどうだろうか。本作におけるビデオテープの使われ方は『邪願霊』とは異なる複雑さをはらんでいる。『リング』における呪いのビデオは見た者を1週間後に殺してしまう恐ろしいビデオであり、それを見てしまった主人公の浅川（松嶋菜々子）は元夫である高山（真田広之）と共に呪いを解く方法を探し出そうとする。この際に手がかりとして用いるのは浅川と高山が見てしまった呪いのビデオそのものだ。浅川と高山はビデオの映像からわかることはないかと、一度見てしまった呪いのビデオを再度じっくりと見返すことになる。ここでは興味深いねじれが発生している。つまり、恐ろしい現象は呪いのビデオなしには始まらないのだが、その現象を止めるのに不可欠なものもまた呪いのビデオなのだ。そして、巻き戻し、停止、スロー再生といったビデオが持つ本来の機能を使うことによって映像の中で話されている方言を発見し、それが使われている場所として伊豆大島に辿り着くことになる。また最終的に呪いのビデオを鑑賞したことによる死から逃れるためには、ビデオを複製し他の人に見せなければいけないという事実が発覚するが、ビデオを複製、ダビングするという行為もまた、ビデオというメディアがもつ本来の機能である。呪いのビデオは貞子の強い念が作りあげた本来の機能とは異なる呪いの力を持った恐ろしい物体であるが、同時にその呪いを解くために必要なのはビデオを複製するという本来のビデオが持つ機能なのだ。つまり本来のビデオとしての便利な機能、有益な役割を利用することで、正常な役割や機能から外れた呪いのビデオの災難から逃れているととらえることもできるのである。つまりここでも「オールドメディア」としてのビデオは正常な機能が中断された時にその恐ろしさを発揮するものの、登場人物たちはそれ自体の持つ性質や機能からは恩恵を受けているといえよう。

『リング』にはビデオだけでなく電話の働きにおいても注目すべき点がある。呪いのビデオは、鑑賞後すぐに見た者のところに電話がかかって来るという不気味な設定がある。劇中、ビデオを見てしまった浅川の元に電話がかかり、彼女が意を決して受話器を取ると不快な金属音のような、もしくはうめき声のような音が流れる。ビデオを見た者への念押しのようなこの電話によって浅川は自分が呪われたことを自覚する。どこかの誰かわからない存在と繋がってしまう電話、どこかから監視しているかのように、ビデオを見たのを見計らってかかってくる電話は相互のコミュニケーションのためでなく一方的な通告のようだ。その意味ではここでかかってくる電話は正常には機能していない電話であり、この世のものではない存在と繋がってしまう非常事態であるといえる。しかしいっぽうでこのメディアは劇中において、登場人物たちが遠く離れた人物の安否を確認したり、情報の共有をしたりするために用いる道具としても非常に多くの役割を果たしている。浅川が高山や同僚の岡崎（柳ユーレイ）と呪いのビデオに関する情報をやり取りするのも電話であり、彼女がもうすぐ呪われて死んでしまうかもしれないという時に離れた場所にいる息子の陽一（大高力也）に電話をし「ごめんね、早く帰るから」と泣きそうになりながら伝えるのも電話であり、最終的に父親の浩一（村松克己）に呪いのビデオを見せる決断をして実家に向かうと伝えるのも電話なのである²⁵⁾。これらのシーンでは、電話が本来持っている機能が十分に利用され、その役割が果たされている。つまり電話は「呪いのビデオを見る」という特定の行為をおこなうことで貞子の念によって機能がゆがめられ恐怖を生み出すメディアであるが、そうでない時のシーンにおいては日常に溶け込んだ便利な道具なのだ。映画の冒頭で浅川の姪の智子（竹内結子）が突然の電話におびえる場面では、電話をかけてきたのが智子の親であると判明した後、張り詰めていた空気が一気にほぐれ再び日常の空間が戻ってくる（その直後に智子は死んでしまうのだが）。この場面は、見知った相手から来る「正常に機能している」電話を際立たせる場面であり、その後に来る突然死と

一連の恐ろしい出来事とのわかりやすい対比となっている。

電話の例としては『呪怨』における電話の役割も印象的だ。ビデオオリジナル版においても、映画版においても『呪怨』に登場する電話は日常と非日常の対比を際立たせる役割を果たしている。例えばビデオオリジナル版には、恋人の強志（安藤一志）と連絡がつかず不信に思った瑞穂（栗山千明）が強志の家に携帯電話で電話する場面がある。電話は強志の母、典子（吉行由実）につながりそこで強志が不在であることが確認される。その後、強志に電話をつなごうとする瑞穂だがつながらず、彼女がいる学校の職員室も突然電気が消えてしまう。デスクライトをつけようと机の下にしゃがみこみコンセントをつなごうとした瑞穂はそこで走り去る幽霊の俊雄の足を見てしまう。そこで携帯電話が鳴り、驚きおびえながら瑞穂が机の下から手だけを伸ばし机の上の携帯電話を掴もうとすると、そこには携帯電話でなく俊雄の足があり、彼女は恐怖で悲鳴をあげる。恐る恐る机の下から出て再度携帯電話を確認すると、それは「444444444444」という不気味な番号からの着信だった。応答すると携帯電話からは猫の鳴き声が聞こえ、同時に何者かに腕をつかまれた瑞穂が振り返るとそこには俊雄の姿があり、本作における「瑞穂」の章は終わる。映画版においてもこのように日常と非日常とを電話を用いて効果的に演出するシーンは多く、様子がおかしい兄の勝也（津田寛治）を案ずる妹の仁美（伊東美咲）が兄の住む（そしてかつて伽椰子と俊雄たち佐伯家が住んでいた）家に留守番電話を入れる場面と、勝也から仁美へかかってくる不可解な電話（観客はそこで聞こえるうめき声が伽椰子のものだとわかる）との対比や、介護のボランティアをする理佳（奥菜恵）が呪いの家から福祉センターにする事務的な日常の電話と理佳の友人である真理子（柴田かよこ）が呪いの家から理佳にする電話（真理子の声の奥で猫の鳴き声が聞こえている）との対比などがあげられる。日常的にコミュニケーション手段として使われる電話と伽椰子や俊雄とつながり恐ろしい出来事が起きる時に鳴る電話が交互に現れ何度も対比される本作は、正常な機能が中断さ

れたときにその中断の要因を非人間的な存在と結び付けて表現しているわかりやすい例だろう。

テレビについてはどうだろうか。『女優霊』には興味深いシーンがある。劇中でデビュー作を作っている新人監督の村井（柳ユーレイ）は、自身の作品に自分が撮ったのではない映像が紛れ込んでしまったことに気づく。そこで彼は驚くと同時に「子供の頃に観た映画だ」という感覚を覚え、その映像について調べはじめる。彼は記憶を頼りに調べていくが、それによって件の映像が実は放映されず、お蔵入りとなった映画の一部であったことが判明する。この謎については最後まで明確な理由が明かされず、観客に不気味な印象を与えたまま終わる。村井の映像に関する記憶は単なるデジャヴだったのかもしれない。しかし同時に、子供時代の彼がテレビを見ていたその場所その時間において何か予期せぬ出来事が起こり、本来放映されていたはずの映像が届かず、流されるはずのなかった映像が紛れ込んでしまったという可能性も捨てることはできない。それは、気づかぬうちに起きていたテレビの異常であり、テレビ局から受信した決められた映像を決められた時間にお茶の間に届ける、というテレビ本来の機能が中断されたことを意味している。本作の脚本を担当している高橋洋は劇中のこの一連の流れが、自身の体験に基づくものだと明かしている。

映画の中で、柳ユーレイさんが演じた新人映画監督が語っている「子供の頃に見た映画、あれ何だっけ？」っていう部分は、ほぼ僕の実体験なんです。子供の頃に、怖くて強烈に残っている映画をテレビで見たんですが、その映画が何だったのかが分からない。僕も映画の中で柳さんがやったのと同じように図書館に行って、当時の新聞のテレビ欄を調べたんですけどわからなくて……²⁶⁾

劇中の村井と同様に、高橋が体験した出来事が単なる思い違いであるのか、それとも本当にテレビがおかしくなって幼少の高橋に存在しないはずの不気味な映像を見せたのか、完全な真実を突き止めることはできない。どちらにしる、彼は自身の

体験を元に物語を作り恐怖を生み出したのである。そこでは、観たはずの番組が存在しなかったかもしれない、テレビが決められた番組を放映するという本来の役割を果たしていなかったかもしれないという「機能の中断」の可能性が仄めかされている。

ここまで、メディア・ホラーの作り手にとって馴染み深い「オールドメディア」——ビデオ、電話、テレビ——が作品の中でいかに用いられ恐怖を生み出してきたかを、実際の例を分析することによって示してきた。これらのメディアと比べたとき、当時の「ニューメディア」であるパソコンやインターネットは作り手にとってどのような存在であり、メディア・ホラーの中でどのように表象されてきたのだろうか。

まずは『回路』における例をみていこう。本作は工藤ミチ（麻生久美子）と川島亮介（加藤晴彦）という2人の登場人物の周囲で起きる出来事を並行して映し出すところから始まる。ミチは観葉植物を販売する会社で仕事をしているが、即売会のリストを作っていた同僚の田口（水橋研二）が自殺したことを皮切りに、周囲の人間たちが次々とおかしくなっていくという状況に直面する。そこには常に「あかずの間」と「幽霊の顔を見てしまう」という現象が付きまとっている。いっぽうの亮介は経済学部にも所属する大学生で、周りが始めているからという理由でパソコンを買いインターネットを始めようとして設定に苦労するうち、パソコンを前に生氣がなくなったようにぼんやりしている知らない人々の部屋が映る奇妙なサイトと繋がってしまう。このサイトを調べようとする中で彼は理工学部の唐沢春江（小雪）と出会い謎を解明しようとするが、そのうちに亮介の周囲でも人が次々と消えはじめ、ついには春江もどこかへ行ってしまう。最終的にミチと亮介は出会い2人はこの状況を打破すべくどこか遠い場所へ行こうとするが、途中で春江の自殺を見てしまい、さらにあかずの間に入って幽霊と出会ってしまった亮介も次第に弱っていく、その後生き残りを探す船に助けられたミチは他の人々と同様に黒い影となっていく亮介を見守るところで映画は終わる。

『回路』におけるインターネットの描写について考える時、それ自体の持つ便利な機能を有益に用いる描写が劇中にほとんどないことに気づく。『呪怨』や『リング』における電話や『リング』におけるビデオなどにみられた、正常に機能する時に果たす役割についての言及は『回路』におけるインターネット、それを利用するためのパソコンに対してはほとんど無く、パソコンやインターネットを有効活用しようとしてそれらに積極的に関わった人たちはまるでその行動自体が原因であるかのように自殺し、黒い影となってしまう。物語の序盤、ミチの同僚である田口が仕事としてパソコンで即売会のための目録を作成していたことが示されるが、その作業に1週間もかかっている会社に来ないことを心配したミチが田口の家へ赴くと、彼が自殺しているのを発見してしまう²⁷⁾。田口の家パソコンの横には大量のフロッピーディスクが積み、仕事以外でも頻繁にこのメディアを使用していたと推測される彼の死は、パソコンと関わりすぎたことで起きてしまったことなのではないかという仄めかしとも捉えることができる²⁸⁾。田口のフロッピーディスクを確認した同僚の矢部（松尾政寿）はそこに田口の部屋のパソコンが映っている映像が記録されているのを見つけるが、そこにはほんやりと田口の顔が映りこんでいる。この映像は亮介がインターネットの設定をする中でつながってしまった不気味なサイトに映る、パソコンを前にして生気を失ったような顔で存在している人々の映像とつながっている。まるで、パソコンを使ってインターネットに接続するというその行為自体が人間から生気を奪っているかのようだ。この映像が何なのか亮介と春江は探ろうとするが、データを解析しても詳しいことはわからずじまいである。物語の終盤で春江もまたこのような映像の中の一人になってしまうが、その際、操作していないはずの春江の部屋のプリンターで「あかずの間の作り方」が示された紙が印刷される。それはこの映画で何度も言及されてきた幽霊のいる世界と人間のいる世界がつながり、幽霊からの交信によってプリントアウトされた指示のように映る。この映画において「あかずの間」は、そこに入ってしまった人物が中にある幽

霊と出会い顔を見てしまうことで最終的に黒い影となって消えてしまうという恐ろしい場所であるが、その「あかずの間」の作り方は、このようにしてパソコンを使っている人たちに伝えられるということがここで判明する。つまり、パソコンを使う、インターネットで見ず知らずの誰か、何者かと繋がるというこの「ニューメディア」に存在する本来の機能を登場人物たちが使うことによって、それ自体が恐ろしい出来事を起こす要因となっているのだ。

『回路』にはこのようなインターネットやパソコンそれ自体の性質によってもたらされる不安と恐怖について直接的に言及しているシーンも存在する。春江が亮介に、インターネットを始めた理由について問いかけている場面である。

春江：川島君ってさ、どうしてインターネットなんて始めたの。

亮介：え、いや、どうしてって……

春江：別に好きじゃないんでしょ、パソコン。

亮介：うん。

春江：他人とどこかで繋がっていたいから？

亮介：そうなのかなあ、よくわかんない、なんとなく皆やってるからじゃないの。

春江：ほんとは繋がってないよ、人間なんて。

亮介：え？

春江：コンピューターの点と同じ、一人一人バラバラに生きてる。そんな感じするなあ。²⁹⁾

このシーンでは、春江という登場人物を通して、コミュニケーションツールであるインターネットそれ自体の空虚さや、繋がっているようで繋がっていないのではないかという不安が語られている。理工学部に所属していてパソコンやインターネットに詳しい彼女が、それらの新しい技術に絡めて人間同士のつながりの空虚さを語っているこのシーンは、本作におけるニューメディアの不気味な立ち位置をより明確にしている。この場面によって、人とつながるという機能を目的にパソコンを購入しインターネットを使用した人間たちが、その機能によって幽霊の世界とつながってあかず

の間を作り、そして消えていくという物語全体の流れが仄めかされている。

物語が進み周りに人々がいなくなると世界中が非常事態になっても、パソコンやインターネットを用いることによって登場人物たちが助け合ったり、有益な情報を得たりすることはない。『リング』における電話のように、『回路』の登場人物たちもインターネットを利用することで遠く離れた相手と情報共有をしたり、生存者がいる場所を探したりすることができたはずなのだが、そのようなことは行われない。劇中で描かれるインターネットでの繋がりはすべて不気味で、インターネットで他人とつながるという機能そのものが恐ろしいこととして示されている。登場人物たちはインターネットで他人のパソコンとつながることで不可解な現象に遭遇する。時には、背景の壁に「助けて」の文字が大量に書かれた部屋の映像とつながって見知らぬ人間の自殺を目撃し、また時には「あかずの間の作り方」を受信してしまうのである。

さらに、本作において黒い影となって消滅することを回避し生き残るのが、オフラインでの人間同士の対話を重んじるミチであることも注目に値する。前述したようにミチの同僚の田口は序盤で自殺してしまうが、田口と反対に彼女は劇中でパソコンやインターネットにほとんど接することがない。そして、同僚の田口や矢部、電話で連絡のとれない親に直接会いに行こうとし、あかずの間に入ってしまった同僚の順子（有坂来瞳）を自身の家にかくまい彼女が黒い影となって消えるまで世話をするなど、目の前にいる人間との関係を重んじる様子が強調して描かれている。最後にミチと合流し最終盤まで生き残る亮介もまた、好奇心でパソコンを購入しながらどのようにそれを使えばいいのかほとんど理解していないという、ある意味でインターネットと距離を置いている人物である。彼はミチと異なり能動的にパソコンとインターネットを利用しようとするが、それをうまく扱えないことで結果としてその影響から逃れた人物ともいえる。春江が自殺するのを目撃しあかずの間に入って幽霊と出会ってしまったから彼は一気に元気をなくしぐったりしてしまうが、ここで

の亮介の変化は「死を受け入れない」「幽霊は信じない」というある意味極端で楽観的な信条を持っていた彼が実際の死を目撃し、幽霊の存在を確認してしまったことでその信条が崩れてしまった結果といえる。パソコン、インターネットと幽霊、そして死が密接に結びつく本作において亮介が起こったこの変化は重大であり、最終的な黒い影への変化とつながっている。

メEDIUMそれ自体が持つ機能に恐怖の要因を求めるこのようなパソコンとインターネットの描写は、『回路』に関する先行研究で実際の社会状況との結びつきが議論されてきた事実ともつなげて考えることができる。川崎公平は黒沢清作品について研究した著書の中で、『回路』が特に英語圏において「現代日本の若者の孤独とディスコミュニケーション」を主題とした作品として取り上げられていることに言及している³⁰⁾。本作がこのような「若者の孤独」「ディスコミュニケーション」に結び付けて捉えられる理由は、『回路』がニューメディアそれ自体の持つ性質を「恐怖を媒介するもの」として描いており、当時の社会全体で共有されている新技術に対する不安を仄めかしているからなのである。

いっぽうで『リング』におけるビデオや『呪怨』『リング』その他多くの作品に登場する電話、『女優霊』におけるテレビによって恐ろしい現象がおこっていたとしても、それらはすぐに「現代に生きる若者」の言動に結び付けられはしない。たとえ主人公が若者で、その技術を日々使いこなしていたとしても、だ。つまりそれらは「オールドメディア」としてすでに日常になじんだ存在であり、その技術それ自体が今までの日常を覆すような恐ろしさは持っていないと判断されているということなのである。

映画作品ではないが、小中千昭が脚本を担当した『serial experiments lain』も例としてあげておこう。本作はアニメ、ゲーム、雑誌の企画など様々な形態の作品が制作されたメディアミックス作品であり、本論文ではその中でも1998年に放送された全13話のアニメ作品『serial experiments lain』をとりあげる。映画作品と表現方法や発表の形態は違えども、数々のJホラー作品を生み出してき

た小中が脚本を務めており、『リング』公開と同年に発表された本作は少なからずJホラーという作品群、そして運動と共鳴しあっているといえるだろう。

本作は中学2年生の岩倉玲音（lain）を主人公とする、現実空間と仮想世界との混同、仮想世界からの侵食を描いたホラー作品である。『serial experiments lain』の世界には「ワイヤード」と呼ばれるインターネットのような空間が存在する。「NAVI」（ナビ）と呼ばれるパソコンに似た端末でワイヤードに入った人々は、そこで会話をし、見ず知らずの人々と繋がることができる。おとなしく控えめな性格の玲音は父親に最新式のNAVIを与えられワイヤードの世界で交流するうち、次第に別人のように変化していくが、物語の中で徐々に明らかになっていくのは、そもそも玲音は「リアルワールド」、つまり現実世界の人間ではなくワイヤードの世界の住人であったということだ。この結論に達するまでには様々な不可解な出来事が起こり、さらにはリアルワールドとワイヤードの境界も次第に曖昧になっていく。

本作では『回路』と同様、現実と仮想空間（インターネット／ワイヤードの世界）の境界があいまいになっていくことへの不気味さの描写があり、さらには、現実世界における「つながり」の重要性が描かれる。1話で玲音にワイヤードのすばらしさを伝える父親は「この世界はね、玲音。リアルワールドでもワイヤードでも人間はみんながつながって、それで社会が動いてる。」³¹⁾と、現実世界と仮想世界、どちらも同じく「つながり」が大事であると説く。しかしそのような話をする中、父親は実際に対面している玲音を見ることはなく、NAVIの画面に視線を集中させている。最終的に2人の会話はワイヤードでのコミュニケーションに集中してしまい唐突に笑い出す父親によって曖昧な形で中断され、そのシーンは終わる。どちらの世界も重要であると言いつつも、実際はワイヤードにのみめり込み、リアルワールドにおけるつながりをおろそかにする父親の姿が、画面を見つめ続ける表情や唐突な笑いによって不気味に表現されている。

『serial experiments lain』では作品全体を通して、

ワイヤードは現実世界を超える存在、つまりリアルワールドの上位互換であるという考えと、リアルワールドにおける結びつき、繋がりこそが大事であるという考えがぶつかり合う。物語の最後で玲音は様々な悲劇が起こった後で世界をリセットし、自身に関連する記憶をリアルワールドの人々の中から消去することを選択するが、彼女がこの決定をするにいたったのは、現実世界において実際に触れ合い、友達として接してくれたクラスメイトの瑞城ありすを傷つけないためであった。もともとワイヤードの住人であり、自身がリアルワールドを侵食する幽霊のような存在である玲音すら、リアルワールドにおける繋がりをより重要視し、その繋がりを大事に思うがゆえに世界を巻き戻し、自らのいない平穏な日常を人々に与えるというエンディングからは現実世界の繋がりの重要性、そして仮想空間での繋がりの希薄さや不気味さのようなものが垣間見える。そして最終話、すべての人が玲音の存在を忘れたかにみえる世界で、大人になったありすが昔のまま姿の変わらない玲音が歩道橋から下を眺める様子を見て声をかけるシーンは、ワイヤードの玲音による力ですべて忘れ去られてしまったはずであるのに、リアルワールドでの繋がりの記憶を完全には忘れていないありすがその記憶を元に彼女に声をかける、いわばリアルワールドにおけるつながりがワイヤードのシステムに勝ったとも言えるようなプロットになっている。本作は『回路』とは異なり、『回路』でいうところの幽霊、仮想空間である「あちら側」の住人が主人公であるわけだが、その主人公でさえもリアルワールドとの交流をおこなう中でワイヤード（インターネットやパソコンのようなニューメディアが支配する空間ともいえる）の不気味さや恐ろしさに触れ、リアルワールドの友達のために動くようになるというこの物語もまた、インターネットやパソコンそれ自体に対して人々が感じる不安や恐怖をホラーという形で浮かび上がらせた作品であるといえるだろう。

ここまで、オールドメディアとしてのビデオ、電話、テレビと、ニューメディアとしてのパソコン、インターネットとのホラー映画における描写の違いを明らかにしてきた。Jホラーの作り手た

ちや当時の観客にとってすでに馴染み深いメディアであったテレビや電話、ビデオといったメディアは、劇中で「通常通りに機能すれば有益だが、それらが予期せぬ動作をしたり、故障したりしたら怖いもの」として描かれているのに対して、インターネットやパソコンは「その機能自体が恐怖を媒介するもの」として描かれている。この対比は前述した理論の枠組みに沿うものであり、ガニングやシヴェルブシュ、マーヴィン、スカンスの先行研究を元にした「オールドメディア」と「ニューメディア」による恐怖の演出の違いをJホラーの作品群によって具体的に示すことができた。

5. インターネットの恐怖は変化する

最後に、『回路』『serial experiments lain』以後のニューメディア・ホラー作品について分析する。今日、パソコンやインターネットは仕事のためにも趣味のためにも幅広く使用されるようになっており、前述した2つの作品が公開された当時とは異なる環境ができあがっている。「新しく馴染みのないメディア」ではなく日常生活の一部として欠かせない存在になり、「オールドメディア」の仲間入りをしつつあるパソコン、インターネットは、そのような変化にともなって作中での恐怖演出における役割も変化させている。ガニングやシヴェルブシュが示した電話や鉄道の場合と同じように、パソコンやコンピューターもまた「第二の自然」として受け入れられ、「正常に機能しなくなること」に不安や恐怖が感じられるようになり、そのような機能の中断の原因としての幽霊や超自然的な力が描かれるようになったのである。

インターネットが普及した結果としてまず変化したのが、映画の中で登場人物たちが何らかの情報を得るためにこのメディアを使う描写が頻繁に登場するようになったことである。『貞子』(2019年)の中で秋川菜優(池田エライザ)が、いなくなってしまった動画クリエイターの弟、和真(清水尋也)を見つけるため手がかりを探そうとアクセスするのはインターネットの匿名掲示板やネット上にアップロードされた動画であるし、

『きさらぎ駅』(2022年)で冒頭に主人公の堤春奈(恒松祐里)がタブレット上で読んでいるのは都市伝説である「きさらぎ駅」についての記事とウィキペディアに似た情報サイトだ。これは、インターネットが普及することによってこのメディア本来の持つ機能を有効に活用し情報を得ることが日常生活に浸透していることを如実に表す変化といえる。特に匿名掲示板については、掲示板サイト2ちゃんねる(現5ちゃんねる)オカルト板のスレッド「死ぬ程洒落にならない怖い話を集めてみない?」(洒落怖)に投稿された怖い話それ自体を原作として映画作品が作られる(『きさらぎ駅』『リゾートバイト』(2023年))など、映画作品自体の参照元として用いられることもあり、現在の日本ホラー映画との関わりが非常に強い存在となっている。

さらに近年多くみられるのが、心霊スポットや心霊現象を紹介する配信者やYouTuberなどの動画クリエイターを登場させる展開である。前述した『貞子』の和真や『犬鳴村』の明菜、『樹海村』のアッキーナ、『牛首村』のアキナといういずれも大谷凜香が演じる3人、『きさらぎ駅』での最終盤における葉山凜(瀧七海)と大園葵(堰沢結衣)など、心霊スポットや都市伝説が存在する場所に行き生配信をおこなったり動画撮影をおこなったりする登場人物たちは近づいてはいけな場所に行ってしまったために怪異現象に巻き込まれ犠牲者となる。このような生配信の映像や動画ではたびたび「正常な機能の中断」が起こる。『貞子』の和真がアップロードした動画には途中ノイズが混じり、頭蓋骨の映像や貞子の幽霊の映り込みが発見され、『樹海村』のアッキーナが樹海でおこなう生配信は途中から途切れ途切れになることで、機能しなくなってしまったGPSやコンパスと共に彼女が異常な空間に迷いこんでしまったことを示唆する。しかしそれらの映像はインターネット上に公開されることによって興味を持つ人たちがたくさん現れたり、時には主人公が何らかの手がかりを得るきっかけになったりもする。

これらの例により、1990年代から続くJホラー、メディア・ホラーの系譜に連なる日本のホラー映

画において、インターネットが生み出す恐怖が変化しているという事実が浮かびあがる。インターネットは、「ニューメディア」としてそれ自体の性質が恐ろしく描かれるメディアウムから、日常に浸透したメディアウム、「オールドメディア」としてその機能が中断することによって恐怖を演出する存在になりつつある。登場人物たちの情報収集やコミュニケーションのためのツールとして有効活用される一方で、インターネット上の生配信や動画のノイズや停止によって生じる「機能の中断」が霊的な存在や異世界・異空間へ移動してしまったことを表すための演出として用いられるようになってきているのである。

6. おわりに

本論文では、「ニューメディア」と「オールドメディア」をめぐる恐怖の描写がそれぞれに異なり、さらには「ニューメディア」が馴染み深いメディアになることでその恐怖も変化するということを、ガニング、シヴェルブシュ、マーヴィン、スカンスの先行研究で示された理論的枠組みを元にJホラーの作品を分析することで明らかにしてきた。1990年代～2000年代初頭におけるJホラー、メディア・ホラーの作品群の中でビデオや電話、テレビといった「オールドメディア」は技術的な不具合、正常な機能の中断が発生した場合に恐怖を生み出すものとして描かれるのに対して、パソコンやインターネットという「ニューメディア」はそれらが持つ性質それ自体が恐怖を生み出す存在として描かれている。このような新しいメディアが備えている有益なはずの機能、情報を得たり他の人々と繋がったりするという機能は、映画の中でほとんど有効活用されることがない。

しかし時代が進むにつれ、パソコンやインターネットは仕事や交友関係、趣味に不可欠な日常の一部として「オールドメディア」になりつつあり、作品の中ではそれ自体の持つ恐ろしさよりも、それらに不具合や故障が生じたときの恐ろしさ、不気味さが描かれるようになった。インターネットを通じた人々の繋がりが不気味なものだけでなく有効な手段であることが頻繁に示されるように

なったのと同時に、それらの機能が中断したときや異常が生じた時の恐怖が映し出されるようになったのである。

このようにかつて「ニューメディア」であったものが次第に日常へと溶け込んでいくのと同時に、今後、現代における新しいメディアも次々と登場してくるだろう。そのような状況になった時、これまでの様々なメディアがたどってきたのと同じようにそれら新しいメディアが「ニューメディア」として受容され、それ自体の機能や性質に対して感じる新たな恐怖や不安が生まれることになる。それらの恐怖や不安とともにメディア・ホラーは日々変化し、多様な作品が生み出されることになると同時に、メディア・ホラーそれ自体が時代や地域のメディアに対する恐怖を浮かび上がらせる一つの指標ともなっていくのである。

付記：本研究は、JST 次世代研究者挑戦的研究プログラム JPMJSP2110 の支援を受けたものである。

注

- 1) Kinoshita, "The Mummy Complex," 103. ここでの木下の主張に倣い、本論文でもJホラーを作品群としてだけでなく日本の同世代の作り手たちが興じた「地域的運動」としてもとらえ議論を進める。
- 2) 四方田『日本映画史110年』, 247-51頁。
- 3) 前川「リングのふたつの意味」, 12頁。
- 4) Gunning, "Heard over the Phone."
- 5) Ibid., 191-2.
- 6) Ibid., 194.
- 7) Ibid.
- 8) シヴェルブシュ『鉄道旅行の歴史』, 165-6頁。
- 9) 同書, 168頁。傍点は原文ママ。
- 10) マーヴィン『古いメディアが新しかった時』。
- 11) 同書, 122-5頁。
- 12) Sconce, *Haunted Media*. 本研究に関しては前川修も「メディア論の憑依：ポスト・メディアウムの状況における写真」で詳しく紹介している。筆者が用いている「現前性 [presence]」の訳は前川の論文に倣っている。
- 13) Ibid., 1-6.
- 14) Ibid., 7.
- 15) マーヴィン, 前掲書, 11頁。傍点は原文ママ。
- 16) コトバンク「ニューメディア」の項における『精選版 日本国語大辞典』『デジタル大辞泉』『流通用語辞典』『改訂新版世界大百科事典』を参照。
- 17) 同上、『改訂新版 世界大百科事典』における粉

- 川哲夫執筆の「ニューメディア」の項を参照。
- 18) マノヴィッチ『ニューメディアの言語』, 83-165 頁.
 - 19) ワダ・マルシアーノ『デジタル時代の日本映画』, 31-69 頁.
 - 20) 同書, 40-2 頁.
 - 21) 「インターネットの登場・普及とコミュニケーションの変化」
 - 22) 同上
 - 23) 前川, 前掲書, 6 頁, 12 頁. 前川はここでワダ・マルシアーノの前掲書 41-2 頁の主張に言及しながら議論を進めている.
 - 24) 前川, 「リングのふたつの意味」, 13 頁.
 - 25) 最後の浅川から彼女の父親への台詞については電話をしている映像が実際に映されているわけではないものの, 浅川と父親との物理的距離と劇中のそれまでのコミュニケーション手段としての電話の用いられ方からして, ここでも電話によって会話がなされていると判断することができる.
 - 26) 『別冊カルトムービー J ホラー, 怖さの秘密』, 61 頁.
 - 27) このシーンにおいてミチは最初, 生きていていると思われる田口と言葉を交わすが, その後映し出される田口の死体の状態から, すでに死んでから時間が経っておりミチが会話した田口は幽霊だったのではないかと推測することができる.
 - 28) ミチが田口の幽霊と思われる存在に「仕事」と書かれているディスクに即売会のリストのデータが入っているのか, と確認するシーンによって, 仕事以外でも田口がパソコンを多用していることが示唆される.
 - 29) 黒沢『回路』00:38:16-00:39:02.
 - 30) 川崎『黒沢清と〈断続〉の映画』, 176-7, 336 頁.
 - 31) 中村『serial experiments lain』1 話 (layer: 01), 00:15:53-00:16:06.
- 引用文献
- 『別冊カルトムービー J ホラー, 怖さの秘密』メディアアクセス, 2014 年
- Gunning, Tom. "Heard over the Phone: The Lonely Villa and the de Lorde Tradition of the Terrors of Technology," *Screen* 32, no. 2 (Summer 1991): 184-96.
- 『回路』黒沢清監督, 2000 年
- 川崎公平『黒沢清と〈断続〉の映画』, 水声社, 2014 年
- Kinoshita, Chika. "The Mummy Complex: Kurosawa Kiyoshi's Loft and J-horror," in *Horror to the Extreme: Changing Boundaries in Asian Cinema*, eds. Jinhee Choi and Mitsuyo Wada-Marciano, 103-122. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2009.
- コトバンク「ニューメディア」
<https://kotobank.jp/word/%E3%83%8B%E3%83%A5%E3%83%BC%E3%83%A1%E3%83%87%E3%82%A3%E3%82%A2-593270#:text=%E3%83%8B%E3%83%A5%E3%83%BC%E3%83%A1%E3%83%87%E3%82%A3%E3%82%A2%E3%80%90new%20media%E3%80%91,%E6%89%8B%E6%AE%B5%E3%82%92%E7%B7%8F%E7%A7%B0%E3%81%97%E3%81%9F%E8%A8%80%E8%91%89%E3%80%82> (最終閲覧 2024 年 3 月 27 日)
- 前川修「メディア論の憑依: ポスト・メディアムの状況における写真」『美学芸術学論集』第 7 巻, 2011 年, 3-14 頁
- 「リングのふたつの意味——『リング』のイコノロジーとイコノミー」『美学芸術学論集』第 11 巻, 2015 年, 6-20 頁
- マノヴィッチ, レフ『ニューメディアの言語——デジタル時代のアート, デザイン, 映画』堀潤之訳, ちくま学芸文庫, 2023 年
- マーヴィン, キャロリン『古いメディアが新しかった時——19 世紀末社会と電気テクノロジー』吉見俊哉/水越伸/伊藤昌亮訳, 新曜社, 2003 年
- シヴェルプシュ, ヴォルフガング『鉄道旅行の歴史——19 世紀における空間と時間の工業化』加藤二郎訳, 法政大学出版局, 1982 年
- Sconce, Jeffrey. *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*. Durham & London: Duke University Press, 2000.
- 『serial experiments lain』中村隆太郎監督, 1998 年
- 総務省「インターネットの登場・普及とコミュニケーションの変化」<https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/r01/html/nd111120.html> (最終閲覧 2024 年 3 月 26 日)
- ワダ・マルシアーノ, ミツヨ『デジタル時代の日本映画 新しい映画のために』名古屋大学出版会, 2010 年
- 四方田犬彦『日本映画史 110 年』集英社新書, 2014 年

Different Factors of Fear: A Comparison of New Media and Old Media in J-Horror

Moe FUJIWARA

Graduate School of Human and Environmental Studies,
Kyoto University, Kyoto 606-8501 Japan

Summary J-horror, a movement and collection of films within Japanese horror cinema, is distinguished by its unique approach to creating fear, differentiating it from other horror genres. Simultaneously, J-horror has been grouped under the genre of “media horror,” as these many films effectively utilize media such as telephones and videotapes to create fear. This paper focuses on the use of media and its relationship with the portrayal of fear in J-horror, particularly comparing the use of “new media,” led by the internet, with “old media,” such as videotapes, TV, or telephones.

Specifically, drawing on theoretical frameworks from previous studies by Tom Gunning, Carolyn Marvin, and Jeffrey Sconce, this paper conducts a comparative analysis of the use of “new media” as tools for fear, and the use of “old media” in J-horror works. It also analyzes the role of the internet changing in Japanese horror films produced in the 2010s–2020s. Through this analysis, this paper demonstrates the difference between the fear derived from the “interruption of function” of familiar, well-established media (old media) in society and the fear arising from the inherent nature of new, emerging media (new media). Furthermore, it reveals how the internet is represented within J-horror and how the portrayal of what was once considered “new media” has changed over time.

Keywords: J-horror, media-horror, new media, internet