フィルカル PHILOSOPHY & CULTURE

観賞前にネタバレ情報を読みにいくことの倫理的な悪さ、そしてネタバレ許容派の欺瞞

森 功次

『フィルカル』Vol. 4, No. 2 （2019 年 7 月 1 日刊行）
pp. 76–101
出版社：株式会社ミュー

フィルカル
PHILOSOPHY & CULTURE
―分析哲学と文化をつなぐ―

© MYU K.K.

本出版物の無断複写は、著作権法の例外を除き禁じられています.

論文

観賞前にネタバレ情報を読みにいくことの倫理的な悪さ、そしてネタバレ許容派の欺瞞

森 功次[1]

1　本稿における「ネタバレ接触」の内実と、適用領域の広さ

「ネタバレ」という言葉はあいまいで、さまざまな事柄を指しうる。よって最初に、本稿における考察目標を限定づけておこう。本稿でわたしが考察したいのは、**〈観賞前にネタバレ情報を自ら読みに行くこと〉**の倫理的な悪さについてである。「ネタバレ」という言葉で含意されがちな〈まだ作品を見ていない者にネタをバラす行為（ネタバラシ行為）〉の害悪について論じることは、本稿の主眼ではない。また、観賞後に解説書や批評文を読みに行くことの是非についても、本稿では扱わない。そうした行為もネタバレ情報への接触（ネタバレ接触）という意味では「ネタバレ接触」と言えるかもしれないが、本稿で考察したいのは、観賞前のネタバレ接触である。以下本稿では、煩雑さを避けるために、特に強調したい場合を除き、「ネタバレ接触」という語は基本的に「観賞前」かつ「自発的な」ネタバレ接触を指すものとして用いる。

ネタバレ接触が観賞の一部を損なうことは、本稿では前提にする

議論に入る前に、いくつかの点を注意しておく。まず本稿では、何がネタバレ情報で何がネタバレ情報でないのか、という線引き問題には踏み込まない。両者の境目について考察することはそれはそれで興味ぶかい話題なのだ

[1] 大妻女子大学 国際センター専任講師 morinorihide@hotmail.com

が、本稿の関心はそれとは別のところにある。わたしは、本稿ではその線引き問題を棚上げし、ひとつの前提をおいて話を進めることにする。本稿が前提とするのは、〈ネタバレ接触が観賞経験の美的（もしくは芸術的）な側面の一部を損なう〉という点である[2]。

わたし自身は、この前提はそこまで突飛なものではないと考えている。もちろん「ネタバレ接触は観賞の美的経験を総合的に高める」とか、「ネタバレ接触は快の総計量を向上させる」といった意見があることについてはわたしも承知しているし、そうした意見についてはまた後で検討する。だが、そのような意見を出す者であっても「ネタバレ接触は観賞経験をまったく阻害しない」と主張をすることはほとんどないだろうし、もし仮にそのようなケースがあるとしてもそれは「ネタバレ情報」の定義問題によって解決できる話になるか、もしくはネタバレ事象の周縁的ボーダーラインケースであるだろうから、いずれにせよ本稿の関心からすれば、脇において話を進めてもさほど問題ないだろう、とわたしは考えている。この前提にどうしても違和感がある方は、以下、「ネタバレ接触」を「美的に悪いネタバレ接触」に置き換えながら読み進めてほしい。

この点をふまえて、議論のために、まずおおまかに本稿でのネタバレを特徴づけておくと、以下のようになるだろう（これはあくまで本稿の議論のための特徴づけであって、定義ではない）。

【本稿における「ネタバレ接触」】

ネタバレ接触とは、作品に関する情報として[3]、〈作品に本来備わってい

[2] 本稿の言葉づかいが、本号に寄稿するほかの論者のそれとは異なる点に注意してほしい。

[3] この「作品に関する情報として」という規定が入っているのは、〈作品とは本来無関

た芸術的工夫の一部が味わえなくなるような観賞変化をもたらす情報〉を取得することである。

この特徴づけからは、**「ネタバレ接触は、作品観賞を、作品に本来そなわっていた芸術的工夫（の一部）を味わえない観賞に変えてしまう[4]から（少なくともその点において）、美的（もしくは芸術的に）悪い」**ということが直接導かれることに注意しよう。本稿の言葉づかいからすれば、「ネタバレ接触」は美的（もしくは芸術的）な悪とセットなのである。この前提をおいた上で、以下本稿では、自発的にネタバレ接触をすることの倫理的な問題を考察していく。

「ネタバレ接触」に当てはまることがらは、かなり広い

考察に入る前に、もうひとつ注意をしておきたい。上のような特徴づけをすると、「ネタバレ接触」にはかなりさまざまなことがらが当てはまってしまうのではないか、と懸念する者もいるだろう。通常「ネタバレ」という言

係の情報によって観賞変化が起こるケース〉――たとえば、時刻表トリックを成立させる電車の情報を作品とは無関係の経路から偶然取得するケースや、当の作品とは無関係だがほとんど同じストーリーの物語を直前に読んでしまうケース――を「ネタバレ接触」から除外するためである。

[4] わたしははじめ、この観賞の変化はウォルトンの「芸術のカテゴリー」の議論を応用して説明できるのではないか、と考えていた（Walton 1970）。ネタバレ情報は、その作品をどのカテゴリーにおいて見るか、という点を、本来あるべきところから別のところに変えてしまう、という説明がしたかったのだ。だが物語などの時間芸術の観賞における期待感の操作を、ウォルトンの議論でうまく説明できるかどうかは、あまりはっきりしない。ここはもう少し検討が必要な点だろう。

葉は否定的なニュアンスで使われがちであるので、その点をすくっている点で上記の特徴づけには利点があるのだが、その一方で、通常「ネタバレ」とは呼ばれないであろうようなさまざまな事態がそこに入ってしまう。というのも、以下でいくつか紹介するように、工夫を味わえなくさせるような情報は、実はかなりたくさんあるからだ。通常用いられている「ネタバレ」という語の語感からすれば、本稿のこの言葉づかいが違和感あるものだという点はわたしも認める。だがわたしはむしろ、ネタバレの語義をあえてこのように広げながら考察していきたい。わたしの考えでは、もちろん「犯人を事前に知る」というのはネタバレ接触の典型例だが、「ネタバレ接触」と呼べるものはそれだけではない。**「ネタバレ接触」はかなり多様だぞ**、というのが本稿でわたしが言いたいことのひとつである。

といっても、適用範囲が広いからといって典型事例を説明できないというわけではない。本稿の議論が成り立つのであれば、当然、その議論は「犯人バラシ」などの典型的なネタバレについても成り立つ。

以下いくつか事例を出しながら、この語義の広さついて説明していこう。

1. まずは典型例から。たとえば「２人の愛が成立するかが終盤までわからない作品」として見られるはずだった映画があるとしよう。本来その映画は、そのカップル間のもどかしい関係をさまざまな工夫で表現していた。にもかかわらず、観賞前に「あのカップルは最後破局に終わるんだよ」という情報を読んでしまったとしよう。その場合、そのネタバレ接触のせいで、その作品ははじめから「最終的に２人は別れる作品」として見られることになる。もしこの観賞変化によって、作品から本来与えられるはずだったサスペンス[5]や驚き、期待、などの感情が味わえなくなったとしたら、そ

[5]「サスペンスのパラドックス」の議論を引きながら、サスペンスはネタバレ後も残る、

れはネタバレ接触である。

2. わたしはさらに、演出上のちょっとした工夫や、ダイナミックなカメラワークなどについての情報を得ることも「ネタバレ接触」に含めたい。こうした情報も「工夫の発見」の楽しみを奪うからである。たとえば、他の作品への言及をほのめかすオマージュ的表現を作品中に入れ込むこと（登場人物がさりげなく「ジョジョ立ち」をする、とか）は、そのオマージュ関係を発見する者たちに、ある種の共同体感（ときにはスノビッシュな優越感）を与える効果をもつ。さりげなく忍び込められたオマージュとは演出上の工夫であり、そのオマージュ関係を発見する楽しみは、事前に情報を知らされると減ってしまうものである。よって「このマンガの第２話では前半部に荒木飛呂彦へのオマージュがあるよ」といった情報が事前に与えられていると、オマージュ発見の楽しみがなくなってしまう。よって、その情報は、ネタバレ情報の一種である。

3. また本稿でいうネタバレ接触は、物語作品のみならず、さまざまなジャンルに言えるものである。たとえば、ある音楽ライブについての、「このライブでは最後に突然花火が上がるらしいよ」という情報はネタバレ情報となる。というのも、その情報は、演出上与えるはずだった驚きを減らしてしまうからだ。

4. さらに絵画や写真などのいわゆる「無時間芸術」にもネタバレ接触はありうる。展覧会のポスターに載せられる作品画像は、ネタバレ接触を引き起

と主張する論者がたまにいる（サスペンスのパラドックスについては、Smuts（2009）がよい見取り図を与えてくれる）。だが、サスペンスのパラドックスで議論されているのは、あくまで「二度目以降も何らかのサスペンスを感じる」という点の謎であって、「二度目以降も同じようにサスペンスを感じる」という謎ではない、という点は押さえておくべきだろう。二度目以降の観賞においてサスペンスは明らかに減るし、驚きの質も変化する。その時点ですでに何らかの観賞体験は失われているのだ。

こしうるものだ。このようなものまで「ネタバレ」と呼ぶのは、かなり違和感ある言葉づかいだろう。だが考えてみよう。宣伝ポスターは、観賞前の者に、粗い画質で、実物とは異なるサイズで、しかも実作品とは異なる印刷物やモニターなどのメディアをつうじて、複製画像を見せてしまう。事前に複製画像を見てしまうと、いざ実作を見るときの感想は「はいはい、これね」というものになりがちだ（現代のたいていの人にとって、《モナ・リザ》を見る経験は、おそらくこういう感じになる）。実物を見るときに本来与えられるはずだった感動が減じられるのであれば、それはネタバレ接触の一種である[6]。

5. とはいえ、作品に関するありとあらゆる情報がネタバレ情報になるわけではない。限定をかける要素のひとつは「工夫」である。味わうべき「工夫」はジャンルごとに大きく異なるだろう。たとえば、事前にあらすじを知ってから観賞するものとされているようなジャンル（たとえば現代の大人向けに『桃太郎』の朗読会を行うケースなど）では、あらすじを話すことはネタバラシにはならない。

先にも述べたとおり、このように「ネタバレ」という語をかなり広い範囲に適用することは、あまり馴染みのないやり方だろうし、わたし自身この言葉づかいが一般的ではないことは認める。だが「ネタバレ」の適用範囲をあえてこのように広げることで、現代文化に蔓延する悪しき状況が見えやすくなる、というのがわたしの主張である。その点については、本稿の最後にま

[6]『美味しんぼ』（原作：雁屋哲、作画：花咲アキラ）71 巻では、展覧会前に図録を見ることや、地方で郷土料理を味わう前に都会の郷土料理屋に行くことが批判されている。海原雄山曰く、「なまじ知識を仕入れてしまうと、清新な感動を得ることができず、大事なものを見落とすことにもなる」（12–14 頁）。

た触れることにしよう。

2　ネタバレ接触は倫理的に悪い

ではここから、ネタバレ接触の倫理的な悪さを指摘していきたい。本節では、ネタバレ接触の倫理的な悪さの源泉（wrong-maker）として「作り手への敬意を欠く」「アートワールドを腐敗させる」という２つの点を挙げる。想定される反論、そして予想されるネタバレ擁護論法については、次の節で扱う。

先立ってひとつ注意をしておこう。以下でわたしは悪さの源泉となる点を２つ挙げていくが、わたしはそれらは、ネタバレ接触という行為を「少なくともその点に限っていえば（pro tanto）悪い」と評価させる理由となるもの、として考えている。つまり、この悪さの源泉があるからといって、あるネタバレ接触行為が最終的に必ず悪しき行為になるかどうかは定かではない。他の強力な正当化理由が何かあるのであれば、ネタバレ接触行為を正当化できる場合もありうる。だが、以下で挙げる悪さの源泉があるかぎり、評価を一転させるような正当化理由が他にないのであれば、ネタバレ接触は悪い、ということになる。そして、その正当化理由をきちんと出すのはそう簡単ではない、ということが、次の第３節での検討の中で見えてくるだろう。

では、以下、悪さの源泉を２つ見ていく。

A: 作り手への敬意を欠く

まず、観賞前に自発的にネタバレ接触をするというのは、作り手への敬意（respect）を欠く行為である。忘れられがちなことであるが、作品とは人工

物であり、誰かが工夫をもって作っているものである。ネタバレ接触はその工夫の一部を台無しにする。それは、他人が工夫してつくったものを、適切に受け止めず、自分勝手に操作を加えて味わう、というけしからん行為なのだ。

この「敬意を欠く」という悪さは、すべてのネタバレ接触に当てはまるものではないし、今の時代、数の点でいえば、あとで述べる「アートワールドを腐敗させる」という悪に当てはまるケースのほうがずっと多いだろう。だがネタバレ接触を避けるモチベーションとなりやすいのは、むしろこの「敬意」の点かもしれない。じっさい、後に述べる「アートワールドを腐敗させる」という悪さを意識しない者でも、さらにいえば通常はネタバレ接触を許容する者でも、尊敬する作家の小説を読むときにはネタバレ接触を避けて観賞しようとする傾向にあるのではないだろうか（ここはもうすこし他の人の意見を聞いてみたいところだが）。もしそこで、他の作品を見るときと態度を変えるとしたら、その変化の一因となっているのは、作り手への敬意だろう。

またここでは、作者に残念な思いをさせたくない、という気持ちも働くかもしれない。身近な人、たとえば親しい友人や恋人が小説を書いてくるようなケースを考えてみよう。その書き手は、読む前にネタバレ接触をされたことを知ったら残念に思うかもしれない。こういうケースでは、「芸術なんてものは、作者のことなんか気にせずに自立したものとして観賞すべきであり、ネタバレに関して作者に配慮する必要はない」とふだんは信じている者でも、相手に残念な思いをさせないようにネタバレ接触を避けることがある。

こうした、作り手に配慮したネタバレ回避を支えているのは、〈この作品の作り手は、自らの達成・工夫のすべてを味わってほしいと思っている〉という信念だろう。もしそうした信念をもっているにもかかわらず自発的なネ

タバレ接触を行うのであれば、それは作者の気持ちを無下にするふるまいである。自発的なネタバレ接触は、人の工夫を十全に受け止めないという点でも悪いし、工夫を受け止めてほしいと思っている人の気持ちをないがしろにする点でも悪いのである。

B: アートワールドを腐敗させる

倫理的な悪さの２つ目の源泉として、次に指摘しておきたいのは、ネタバレ許容はアートワールドの腐敗につながる、という点である。

この「腐敗 corruption」という表現は、マイケル・サンデルから借用したものである。サンデルは『それをお金で買いますか』の中で、市場主義は、もとは市場主義的ではなかった領域に市場の原理を持ち込むことで、その領域で本来重視されていた評価軸を狂わせるから悪い、と主張した。具体例としては以下のようなものがある。

例１：臓器売買は、臓器という、人にとって大事なアイテムを市場原理のもとに取引することを許容することで、人の自律性を損なわせる価値観に与している。よって悪い。

例２：議会の傍聴券をオークション制で売ることは、貧しい人の政治参加を困難にし、それによって民主主義の根幹にある「市民の平等な政治参加」という価値観を阻害する。よって悪い。

サンデルは「腐敗」という語で基本的に、市場主義を持ち込むことから来る価値観の崩壊のことを語っているのだが、わたしはこの言葉の語義をもう少し広げて、次のように主張したい。〈ある営みの根幹的価値観が、別種の

価値観が導入されることで狂わされる〉という点では、芸術についてもこれと似たことが言えるのではないか、と。以下この点をもう少し敷衍していこう。

ネタバレ接触を許容する姿勢は、アートワールドが積み上げてきた歴史にもとづいて提示されている各種の工夫を、捨ててもいいものとして軽視している。それは、たとえば「ハラハラ・ドキドキしなくて済む」といったある種の**自己満足的快楽**を得るため、もしくは、「重要なポイントだけに集中したい」といった**観賞効率**のために、本来驚きやサスペンスを引き起こすためにつくられていた芸術的工夫を——そして作品を総合的に味わうというアートワールドで重視されてきた姿勢を——軽視することだろう。

技法の評価、という面からもうすこしこの点を具体的に見てみよう。映画や小説のような物語芸術では、観賞者の意識の流れを操作するために、視点操作やカメラワークなど細かな技法が積み重ねられている。観賞者は、細かな技法の絡み合いを総合的に受け止めなければならないし、その技法を楽しむことは、物語観賞の重要な部分である。さらに、各種の技法は単発で味わわれるものではなく、物語の展開の中で総合的に味わわれるものである。たとえば、伏線をどれだけさりげなく挟み込み、かつ、いかに巧みに伏線回収の驚きを与えているか。また、斬新なカメラワークがそこまでの登場人物の感情の揺れ動きとどうリンクしているか。こうした評価は、作品観賞全体の中で、総合的に下されるものだ。

ネタバレ情報は、各種の工夫によってもたらされるはずであった観賞意識の流れを、余計な情報で阻害し、総合的な作品観賞を——さらにはそれをもとになされるはずであった適切な評価を——できなくしてしまう。ネタバレ接触は、単に一部の楽しみを奪うだけでなく、作品の技法を総合的に評価するという、芸術観賞の根幹部分を台無しにしてしまうのである。ネタバレ接

触を容認する者たちは、この根幹部分を軽視している。つまり、ネタバレ容認派は、もはや作品を芸術作品として適切に評価しようとしていないのである。わたしはこのような状況を「腐敗」という言葉で呼びたいのだ。

ただしここで一点注意しておきたいのは、ネタバレ許容の態度を取る者たちの中には、アートワールドに属さない者やアートワールドに属すことを拒否する者もいるだろう、という点である。こうした者たちの意見についてはまたあとで検討するが、あらかじめここでわたしの意見をひとつ述べておこう。アートワールドとは（そして、そこに含まれる評価慣習は）、所詮は制度的構築物であるので、アートワールド外の者たちには、もはや〈作品を総合的に観賞すべき〉という義務は生じないのかもしれない。アートワールドの外にいる者たちに「そんな見方をしていたらアートワールドが腐敗するよ」と言っても「そんなの知るかよ」と邪険に扱われるだけだろう。こうした者たちがいる可能性が否定できない以上、「観賞前のネタバレ接触は避ける」という美的義務は、普遍客観的に存在するものだとは言い難い。

だが現代文化に親しむ者のほとんどは、アートワールドの評価慣習に少なからず親しんでいるはずだ。そして、われわれ現代人のほとんどは、芸術を支える社会に生きており、芸術文化の恩恵を受けている。もし自分が受けている恩恵を忘れ、自分勝手なふるまいをしているのだとしたら、それは悪しきふるまいである[7]。ネタバレ擁護の者たちには、しばしばこの種の自分勝手な態度が見て取れる。次節では、予想される反論を検討しながら、ネタバレ擁護派の言い分に見られるある種の欺瞞的態度を指摘していきたい。

[7] 逆に言えば、幼児などの、芸術文化を理解しようのない者には、この種の悪さは当てはまらないのかもしれない。その意味で、この腐敗の悪は、民主主義制度や学術制度のような現代文化の基礎となる社会制度を毀損する態度の悪さに似ている。

3　ネタバレ許容派の言い分と、そこに含まれる欺瞞

ここからはネタバレ許容派の言い分を検討していく。以下では４つの言い分を検討していく。そのうちはじめの３つの言い分は、ネタバレ許容派の芸術観を下敷きにしたものである。この３つの言い分の検討からは、ネタバレ許容派に見られるひとつの欺瞞が浮かび上がる。それは、**ネタバレ許容的態度は芸術的価値を重視しているように見せながら、その実は芸術性を無碍に扱うような行動をとっている**、というものである。

最後のひとつの言い分は、作品を芸術として扱わないような態度であるので、特別な検討を要する。この言い分からは、ネタバレ許容派のこれまた特別な姿勢が浮かび上がるだろう[8]。

ネタバレ許容派の自己弁護１：「作品の公性」からの反論

まず検討したいのは「芸術作品とは自立した公的存在であり、好き勝手に見られる（べき）ものだ」という言い分である。いったん世に出したものは作者の手を離れるのだから、あとはどう扱われても作者はそれを了承すべきだ、というわけだ。「作者のことなど考えなくてもいい」という類の反論の一部は、このタイプの言い分に入る（残りの部分は、このあとに検討する４

[8] ここで検討しないタイプのネタバレ擁護として、「ネタバレによって失われるものなど芸術的要素ではない（から無視してよい）」というアプローチのネタバレ擁護も考えられるが、わたしはそのアプローチは無理筋だと考えている。というのも、〈驚きやサスペンス、とりわけ期待感をどう引き起こしえているか〉という点が芸術的評価にとって重要な評価軸であることは明らかだからだ。そして、もし仮に、上で言われるような擁護が適用できる芸術作品があるとしても、それはかなり稀なことだろう。ほとんどの芸術観賞には、何かしらの形で期待や驚きが絡んでくるからだ。

の言い分に入るだろう）。

応答：この言い分に対しては、ネタバレによる観賞は、通常許容されている「自由な解釈」の範囲を超えている、と応答すべきだろう[9]。解釈とは、ネタバレを介した観賞と違い、作品の工夫をしっかり受け止めた上でなされるべきものである。適切な解釈として容認されるためには、適切な手順を踏み、正しいカテゴリーで作品を観賞しなければならない。

一方、ネタバレ接触を経由した観賞は、正当な解釈を始めるべきスタートラインに立とうとしていない。それは、ある種の工夫をあらかじめ対象から外す観賞であるからだ。第１節で挙げた「２人の愛が成立するかが終盤までわからない作品」を見るケースを考えてみよう。もし事前にネタバレ接触をして、その作品を「最終的に２人が破局する作品」として観賞するのであれば、それはもはや適切な観賞ではない。ネタバレ経由の映画観賞は、たとえ提示される映像をすべて見ることができるとしても、そこにある工夫を総合的に評価・観賞できない。ネタバレ接触を介した映画観賞は、その点では、先に犯人を知ってから読む探偵小説の読書とさしたる違いはないのである。公性論法は、解釈の自由と観賞手順の自由とを混同した、不適切なネタバレ擁護である。

ネタバレ許容派の自己弁護２：より豊かな観賞論法

ネタバレ許容派の出す論法のひとつに「作品の芸術的価値をよりしっかりと味わえるからいいのだ」というものがある。これは一見、作品の芸術性を

[9] わたしは、アートワールドの解釈実践にひろく共有されているそのような慣習自体がそもそも失礼な態度を含みがちなものだ、と考えている（この考え方については森（2014）を参照）が、それはここではおいておく。話はネタバレに絞ろう。

重視する態度であるかのように見える。

応答：ここでは〈ある価値を得られるので、他の価値は捨ててもいい〉という取引（バーター）関係が主張されているわけだが、その取引の内実をよく見てみよう。たしかに先に情報を知ることで、作品が理解しやすくなったり、作品の仕掛けに注意を払いやすくなったりすることはある。さらに場合によっては、複雑な物語が理解しやすくなることで、観賞全体の快楽が向上することもあるだろう。そうした観賞上のメリットがありうることはわたしも認める。

だが擁護派が求めているそうした観賞上のメリットは、観賞前のネタバレ接触をせずとも、二度目、三度目の観賞からでも得られる価値である。要は、作品観賞後に批評文などから見どころや工夫点を学んだ上で、もう一度鑑賞しなおせばいいだけの話なのだ。そうしたメリットを得るために、必ずしも初見時の驚きや期待感などの価値を捨てる必要はない。

一方、初見時に本来味わうはずであった驚きや期待感は、ネタバレ接触後はもう手に入らない。驚きや期待は不可逆的に減じられたり、別種のものになったりする。そして当然、初見時の感情の揺れをふまえて作品を総合的に味わうという、芸術文化上、非常に重視されている経験も、永久に手に入らなくなる。

こうした貴重な経験を捨ててまでネタバレ許容派が得ようとしているものとは何なのか。ネタバレ接触をことさら観賞前にしなければならない理由は？ せいぜいそこで得られるのは、一度目の観賞でポイントをしっかりつかむ、といった観賞効率でしかない。ネタバレ許容派は「よりよく味わえる」という芸術愛好家めいた表現をつかっているが、そこで求めているのは「より効率よく、要領よく、作品の一部の価値を味わえる」という観賞効率でし

かないのだ[10]。

結局これは、捨てる必要のない芸術的メリットを捨てて、経済的メリットや時間的メリットを手に入れる、という取引である。これは、ある芸術的価値を捨てることで別の芸術的価値を手に入れる、という取引ではない。取引される価値は別種の価値なのだ。そしてこの取引は、芸術の領域に、その領域を本来支配すべきでない価値軸を持ち込んで、芸術領域本来の評価態度を狂わせる取引となっている。だからこそネタバレには「腐敗」という言葉が当てはまるのだ。

ネタバレ許容派の自己弁護３：有意義なバーター論法

ただここで「そうはいっても全体的に見れば、ネタバレ接触はかなり有意義なバーター取引になる可能性があるのだ」という反論があるかもしれない。名作あふれる現代においては、ひとつの作品にたくさんの時間を使う余裕はないし、それならば、ネタバレ接触によりさっさとポイントを掴みながらたくさん作品を見たほうがより良い経験ができるのではないか――、と。

応答：だがこの擁護も、不合理な推論を経なければ支えることはできない。本来、この種の弁護をするためには、取引の有意義さを見極めていなければならないはずだ。つまり、「有意義なバーター関係」を主張するためには、ネタバレによって何が手に入るかと、何が失われるかを認識しておかねばならない。

[10] またネタバレ許容派の言い分には、「先に答え（観賞ポイント）を知りたい」的なカンニング的、チート的な態度が透けて見えることもある。本稿ではこの論点には踏み込まないが、ネタバレ許容派のこうした態度については、観賞の自律性の観点から批判することができるだろう。

だが、観賞前の者が自前でこの種の擁護をすることは不可能だ。というのも、観賞以前に、しかも特に情報もない場合には、ネタバレによって何が手に入るかも、何が失われるかも分からないはずだからだ。

では、観賞した後の者はこの種の擁護をできるのだろうか。じっさい、「この作品についてはネタバレはそんなに問題ないよ（だからネタバラシさせて）」という意見はよく見られるのだが。

だがこの種の意見も、そもそもはおかしい。まず、観賞した当人も、よほどの理想的な観賞者でないかぎり、作品の工夫をすべてすくい取れているかどうかはよく分からないはずだ。芸術作品とは（たとえ駄作であっても）、見れば見るほど発見があるものだ。よって「自分はこの作品の見どころはすべて把握した」と断言できるケースはまずないだろう[11]。さらに、「この作品に関していえばネタバレはそんなに問題ないよ」という擁護をするためには、作品を理解するだけでなく、他人の観賞をも正確に（少なくともそれなりの正確さで）予測しなければならない。だが、その相手がこの作品についてどの程度驚くか、どの程度ハラハラ・ドキドキするか、といったところを他人がしっかり予測できるかどうかは疑わしい[12]。

[11] 一般化して言えるかどうかは微妙だが、作者ですら「私はこの作品の見どころをすべて把握している」という言い方をすることはあまりないのではないか。

[12] ここでいう「理想的観賞者」のニュアンスについて、少し説明しておこう。わたし自身は「作品の工夫をすべて汲み取れている」と断言できるケースは、現実的にはほとんどありえないと考えている。これは〈芸術作品とは見方によってさまざまな発見があるものである〉〈芸術作品とは汲み尽くせないものである〉という直観と整合する考え方でもあるだろう。さらに、仮に作品の工夫をすべて把握できたとしても、さらにそこから〈他人がこの作品のどの工夫をどう味わうか〉を予測することは不可能だろう。結局、作品の工夫をすべて把握できる理想的観賞者はまずいないし、仮にそのような人がいたとしても、そこから他人の観賞経験まで正確に予想するのは不可能だろう。

結局、「この作品はネタバレしてもそんなに問題ないのでネタバラシしていい？」と質問をする者は、データが不正なまま、取引の適切さ・正当さもよくわからない状態で、ネタバレ接触という敬意を欠く行為に相手を加担させようとしているわけだ。これは、アートワールドに対してのみならず、相手に対しても、倫理的に悪い行為だ。

とはいえここで仮に、取引の有意義さが事前にあるていど予測できると認めてみよう（すべてを見通せる神様のような存在は、その種の予測ができるかもしれない[13]）。そのとき、そのネタバラシ（およびそれを経由したネタバレ接触）の罪深さは消えるのだろうか。そうはならない。仮に有意義なバーター取引が成立しうるとしても、結局はそこでネタバレ接触を容認することは、ある種の作品に関しては芸術的価値をしっかり受け止めなくともよい、という態度をとることである。このような「質の低いものは無碍に扱っていい」とする態度は、「公共物をあたかも自分の所有物であるかのように自分勝手に扱う」という類の倫理的に悪い態度だし、少なくとも、作品・作者への敬意を欠くふるまいである。そして繰り返しになるが、これが芸術的価値よりも他の価値（自己満足的快楽や観賞効率）を優先させる、アートワールドを堕落させる態度であることに変わりはない。

ネタバレ許容派の自己弁護４：芸術文化なんて知るか

最後にもうひとつ、別のアプローチからの言い分を検討せねばならない。それは「作品を総合的に味わうといった芸術文化はどうでもいい。芸術文化などに従わねばならないという義務はないんだから、俺は好きなように見る

[13] 全知の神には、そもそも「ネタバレ」という事象は起こりえないのだが、ここでは全知の神のような者が他人にネタバラシするケースを考えている。

んだ。それで何が悪い。」というタイプの言い分である[14]。

[14] これは「美的義務（aesthetic obligation）は客観的には存在しない」という主張に似ている。ここですこし、美的義務に関する現代の議論を紹介しておこう。

美的義務とは、広い意味で理解すれば、「美的なものには配慮を払うべき」という義務である（美的義務に関しては、この他にも「保存の義務」や「修復の義務」「美しく語る義務」といった考え方があるが、どれもこの「美的なものには配慮を払うべき」という考え方からの派生物として考えていいだろう）。

Kubala（2018）は、美的義務を基づけているのは何かという問題を扱う論文で、〈美的義務とは、美的対象への義務というよりは生き方の問題であり、それは自己誓約（self-promise）のようなものとして考えるべきだ〉と主張している。この立場からすれば、美的義務は客観的には存在しない、ということになるだろう。ネタバレ許容派にはしばしばこの種の態度が見られる。〈別に芸術作品だからといって、標準的なしかたで観なければならないということはない。作品の美的ポイントを必ず観なければならない、という義務はないのだ〉、というわけだ。Kubala の論文は、そうした者たちの気持ちを後押しするものと言える。

だが Kubala の議論は基本的に「美的対象 aesthetic object」について論じるものであり、それは自然美なども含む、かなり広い領域にあてはまる議論となっている、という点は指摘しておくべきだろう。一方、本稿が問題にしているネタバレとは、人工物、さらにいえば基本的に芸術作品についてなされるものである。よってわれわれは、Kubala の立場をそのままネタバレ論に適用する訳にはいかない。ネタバレがあくまで作品について言われる事柄である以上、われわれとしては、少なくとも話を人工物に限定し、その範囲で考察せねばならない。たとえ Kubala のいうように自然物に対する美的義務は存在しないとしても、人工物に対する義務は存在するかもしれないのだ。

Kubala の議論にやや似た議論としては、やや古いが、Goldblatt（1976）が「芸術作品に権利を付与するのは無理だ」という議論を行っていた（この論文は、芸術作品は「美的権利 aesthetic rights」をもつと提唱していた Tormey（1973）への反論論文である）。Tormey はそこでは、芸術作品が相応しくない扱いをされていることに気づくことは「美的痛み aesthetic pain」をもたらす、という話をしている（具体例は、楽曲が耳障りな音で演奏されるとか、演劇が下手に演じられるとかであるが、そのひとつに、古代エトルリアの器が灰皿として使われる、という例もある）。わたしがネタバレ現象に感じる感覚は、この美的痛みに当たるものかもしれない。

応答：このタイプの言い分をする者には、芸術文化に通底している「規範」や「しきたり」を提示しても意味がない。先ほどまでの３つの言い分については、〈芸術文化を重視しているように見せかけて実は芸術を裏切っている〉という欺瞞を指摘することができたが、このタイプの言い分は筋は通っており、そこに欺瞞はない。よって別の扱いが必要となる。

とはいえ応答のやり方がないわけではない。まず、作り手に失礼をすることにならないか、と再度たしかめるのはいいやり方だろう。先に述べたように、人の仕事を十全に評価しないのは、人の尊厳を阻害する悪しき態度である。これは芸術文化を前提にせずとも指摘できる点だ。

だが、作品を〈それを扱うにあたってそもそも作り手や見どころに配慮する必要のないもの〉とみなすような者はどうしたらいいだろう。そういう者は、ある種、作品を「おもちゃ」のようなものとして扱おうとしているわけだが。

もし本当に芸術をおもちゃとして見ている者がいたら、そのような者にはまず、カテゴリーミステイクを指摘をすることができる。じっさいネタバレが問題にされるのは、たいていは芸術作品であり、芸術作品を、芸術慣習に従わないおもちゃとして扱うというのは、倫理的な面はさておき、まず認識が間違っている[15]。

とはいえ、芸術作品だと認識していながらあえて芸術作品として扱おうとしない者（つまり、作者や見どころに配慮しなくていいと考える者）には、どう対処すべきだろうか。そこには何か倫理的な悪さあるのだろうか？

また、あとでも触れるが、Eaton（2008）は、さまざまな美的義務の例を考察しながら、美的義務は倫理的義務に回収されるものかもしれない、と主張している。

[15] そしてもし、その誤認をもし他の者にも押し付けようとするのだとしたら、それは倫理的に悪いふるまいであり、たしなめられるべきである。

倫理面にかんして一点指摘できそうなのは、この種の言い分を出してくる者は、「現代文化の成熟をささえてきたものとしてのアートワールド」への敬意を欠いているのではないか、という点である。芸術文化とは、人類（もしくはその一部の共同体）が歴史の中で醸成してきた文化のひとつである。われわれに届けられる作品のほぼすべては、この歴史・営みの上に成り立つものであり、よって、その作品から得られる恩恵も、この歴史あってのものである。「好きなように見るんだ。それで何が悪い」というタイプの言い分は、巨人の肩に立っているのに気づいていない、蒙昧な初学者のような態度に見える。彼は自らが受けている恩恵に気づいていないし、それを支えてきたさまざまな苦労や制度、歴史などの要素に思いを馳せる想像力に欠けているのである。

まとめると、この第４のタイプの弁護をする者に欠けているのは、特定の人物に対する敬意というよりは、社会やその歴史に対する敬意・配慮である[16]。そしてそのような敬意・配慮を抱くことができないという点で、彼には徳目（virtue）が欠けている。結局ネタバレ許容の態度は、結局ここでも、ある種の倫理的悪さを伴いうるのである。

とはいえ、正直にいえば、この応答には若干の苦しさもある。〈歴史や状況に敬意・配慮を抱きなさい〉というのは、あらゆる場面で言えることであり、個々の行為選択の根拠としては弱いし、それに違反することも、ことさら批判に値することだとは言えないかもしれない。つまり、この応答が、過剰な要求である感じは否めないのである。せいぜいここから言えるのは、こ

[16] この結論は、Eaton（2008, 8）の「結局のところわたしは、あらゆる美的義務、もしくはあらゆる美的 - 倫理的義務（aesethical obligation）の候補は〈他人や自分自身を尊重する〉という倫理的義務に還元されるのだ、と認めざるをえないのかもしれない」という結論と同じ方針のものといえるだろう。

の種の態度はあまり望ましいものではない、ということくらいだろう。結局、「芸術文化なんて知るかよ」というならず者に対しては、「ネタバレ接触は悪いことだからよせよ」と強く言うことはできないのかもしれない。

4　商業主義からもたらされるネタバレ容認の空気

すでに多くの人が気づいている（そして、もしかしたら嫌気がさしている）ことだと思うが、ここまでの議論は、「芸術」という概念（とそれに付随するさまざまな含意）にかなり依存したものになっている。よって人によっては、「これはかなり古典的な、古くさい芸術観に依存した議論なのではないか」と懸念を抱くかもしれない。最後にその点を意識しながら、現代では芸術文化もネタバレを許容するように変わってきているのでは、という点を考察しておきたい。

商業的マスアートは多様な見方を受け入れる

現代のアートワールドの状況に関して、一点指摘しておきたい点がある。それは、**現代のアートワールドにおいては意図主義をとることで解釈や見方が多様化しうる**、というやや逆説めいた現象についてだ。

現代の芸術家たちは「自由に見てください」という態度をとることがしばしばある。さらに、映画などの商業的かつ大規模製作のマスアートとなれば、たいていは、集客のために多様な見方を許容するように作られている。

ひとつ例として、マンガの実写化について考えてみよう。マンガの実写化映画をみるとき、原作マンガを読むことはネタバレになるのだろうか。それとも、マンガを実写化した作品は、むしろ原作マンガを見てから見るべきな

のだろうか。この問題については、一般化した話をすることはできない。実写化映画といっても作り方や工夫はさまざまである。作品によっては、作り手が「原作との違いを味わってほしい」と思いながら作ることもあるだろうし、逆に「原作を読まないで見てほしい」という作品もあるだろう。結局、「実写化映画の適切な見方」問題は、作品ごとにケースバイケースで考察すべき問題である。だがその点をふまえてもなおここで指摘しておきたいのは、商業的な作品ではふつう、原作を見ていなくても楽しめるような作品作りがなされる、という点である。客層を絞ることは商業的リスクなので、製作会社は基本的に見方に制限は設けない。製作会社側は、「原作を読んだ人も、読んでない人も、見に来てください」という姿勢をとるだろうし、「原作を読んでない人には工夫のポイントがわからないだろうから、十全な観賞はできませんよ」などとおおっぴらに言うこともないだろう。実践としては、商業主義は多様な観賞スタイルを許容するのである。

商業主義からもたらされるネタバレ容認の空気

一部の製作プロダクションは、この商業主義をさらに押し進めた結果、ある種のネタバレ接触を容認する傾向にある。映画の予告編を考えてみよう。商業映画にはしばしば、作品の大事なシーン――たとえば終盤近くの最も心揺さぶられるカメラワークなど――を見せてしまうひどい「予告編」がある(『世界の中心で愛を叫ぶ』映画版の予告編は本当にひどい)[17]。また同様のこ

[17] 冒頭でわたしは、「ネタバレ」という語の語義をかなり広い範囲に適用する、という立場を表明していたが、それはこうした予告編の悪を説明したかったからだ。「犯人は誰か」「どんでんがえし」のみをネタバレとみなすようなネタバレ概念では、予告編のもつ倫理的悪さは説明できない。

とは展覧会ポスターにも言える。展覧会のポスターにはしばしば一番の目玉作品の画像が使われる。

こうした予告編や宣伝ポスターは、ネタバレの悪さに似た弊害を持ちうる。本来なら「清新な驚き」をもって眺められるはずの作品に対して、「はいはい、これね」という感想しか抱けなくなるのだとしたら、それは悪しきネタバラシのようなものだ。おそらくこれらの事例では、作品の一部の大事な部分（とりわけ感動的なシーンや、エキサイティングなシーン）を先に見せるリスク（さらにはそれによる観賞の阻害）を犯してでも集客をしたい、という製作会社側・主催者側の意図が働いているのだろう（なお、わたし自身はこの種のリスクを恐れるので、予告編はできるだけ見ないようにしている[18]）。

こうした商業主義からのネタバラシ行為は、先のAで述べた「作者への敬意を欠く」という批判を避けることができるだろうか。たしかに、こうしたネタバラシは、作者側も容認しうるものだし、じっさい近年のさまざまな業界では、宣伝のためにあるていどのネタバレはしょうがない、と思われているふしがある（個人的に、身近な友人たちに尋ねてみたところ、製作業界側の人のほうがネタバレを容認する傾向にあるようだ）。

だがこうしたケースでも、ネタバレ接触が十分に擁護できるかどうかは明らかではない。第一に、その製作者側のネタバレ容認が、積極的推薦なのか、しかたなくの消極的容認なのかは考えてみる必要がある。じっさい、製作者

[18] ちなみに映画に関していえば、映画会社（宣伝部）から提供された素材を元にして外部の予告編制作会社が予告編を作る、ということが多いようだ。もちろんプロデューサーや監督も最終チェックはするだろうが、映画のような商業主義的傾向が強い分野では、配給会社の意向に逆らえないことも多々あるだろう。一方、『シン・ゴジラ』の予告編のように、作品内容をほとんど見せない（が、ワクワクさせる）秀逸な予告編もある。

側も「昨今の商業慣習上、予告編でのネタバレは避けがたい」と諦め気分ではいるものの、「観賞を高めるためには予告編を事前に見るべきだ」と積極的にネタバレを勧める者はほとんどいないのではないか。

映像作品がソフト化されるやり方は、この示唆を支えるひとつの証拠となる。DVD 化や映像配信の段階で、本編の前に予告編が流れるような提示形式がとられることはまずないのだ（DVD に収録される特報や予告編はあくまで「特典映像」であり、あえて操作しないと見ることはできない）。つまり、ソフト化の場面では、すでにその作品を見ることが明らかである者には、予告編は見せないような仕組みになっているのである。これは製作者側も、できれば予告編は見ないでほしいと考えていることの証左ではないか。もし製作者側も「どうせ本編を観るのであれば、観賞前に予告編は見ないでほしい」と考えているのであれば、それに反して進んで予告編を見ることは、作者への敬意を欠く行為となるだろう。

また第二に、仮に作者が積極的にネタバレ接触を勧めていたとしても、そのネタバレ情報は作品それ自体には含まれていないはずであるから、事前のネタバレ接触は、作品の総合的評価の邪魔をすることになる。結局、作者がネタバレ接触を勧めているケースでも、それに乗っかってネタバレ接触をしにいく者には、B の「芸術的工夫を総合的に評価する姿勢の軽視」という批判が当てはまるかもしれない[19]。

[19] 実のところ、ここにはさらなる厄介な問題がある。もし作者側が積極的にネタバレを勧めるだけでなく、ネタバレ情報の内容や提示の仕方すら操作している場合はどうなるだろうか。その場合、〈作品の範囲はどこまでなのか〉や〈その作品の正当な観賞はどういうスタイルなのか〉といった問題が生じるだろう。たとえば、探偵小説の作者が、作品公開前から、新作の犯人や犯罪手法をインタビューや SNS 上で頻繁に公言しまくっているようなケースを考えてみよう。われわれはその作品の「見どころ」や「工夫」をどう理解すればいいだろうか。読者はその作品を、どのように、そして、どういうジャ

5　おわりに

本稿では「ネタバレ」という語の語義をかなり広げながら考察を進めてきた。本稿の立場からすれば、われわれはふつうに暮らしていても、かなりの量・頻度でネタバレを食らうことになる。現代社会はひどい予告編や宣伝ポスター、紹介記事で満ち溢れている。SNS はネタバレ情報だらけだ。よって本稿のネタバレ観からすれば、現代の観賞の多くが悪しき観賞ということになりかねない。この点で、このようなネタバレ観はおかしい、と反論する者もいるだろう[20]。また本稿のような芸術観は、現代の商業ベースの芸術をすべて悪としかねない点で、現代の文化状況にマッチしない古臭い芸術観だ、という反論もあるだろう。

商業主義的ネタバラシは、現代ではもはややむなしとして受け入れるべきなのだろうか、それとも、悪しき慣習として避けるべきなのだろうか。少なくとも、この「宣伝的ネタバラシをどう受け入れるべきか」という問題は、ネタバレ問題をめぐる意見対立の一源泉といえるだろう。

この点について言えば、本論で述べてきたような悪さを「何ら問題ないもの」としてしまうと、ネタバレをめぐる各立場のふるまいを説明しにくくなる、というのが私の考えだ。むしろ、現代に蔓延しているこの各種の悪さを

ンルのものとして楽しむべきなのだろうか。こういうケースでは何をもってネタバレとすべきなのだろうか。これらは非常に厄介な問題だ。

[20] 現代の文化状況をふまえると、わたしが求めているような態度は、スーパーエロゲーション（義務を超える善行）ではないのか、という反論もありうるだろう。だが本論で問題にしていたのが、あえてネタバレ接触をしにいくという、自発的なネタバレ接触であることをもう一度思い出してほしい。「しなくてもいいことをあえてすること」の不正さを、スーパーエロゲーションの議論から擁護できるのか、という点は別途検討しなければならないだろう。

しっかり認めてからこそ、ネタバレにどう対処するかについての、実践的かつ細やかな検討が可能になるはずだ。幸い、この悪を避けるのはまったく不可能なことではない。少なくとも、自らネタバレ接触を進んで行うような非倫理的行為はわれわれは避けるべきだ。ネタバレを避けて早めに見ろ、これが現代において倫理的に生きるひとつの道なのである[21]。

参考文献

Eaton, M. M., 2008, “Aesthetic Obligation,” *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 66(1), 1–9.

Goldblatt, D. A., 1976, “Do Works of Art Have Rights?,” *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 35(1), 69–77.

Kubala, R., 2018, “Grounding Aesthetic Obligations,” *British Journal of Aesthetics*, 58(3), 271–285.

Sandel, M. J., 2012, *What Money Can’t Buy: The Moral Limit of Markets* (Farrar Straus & Giroux). マイケル・サンデル『それをお金で買いますか：市場主義の限界』鬼沢忍訳（早川書房、2014 年）。

Tormey, A., 1973, “Aesthetic Rights,” *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 32(2), 163–170.

Walton, K. L., 1970, “Categories of Art,” *Philosophical Review*, 79(3), 334–367. ケンダル・ウォルトン「芸術のカテゴリー」森功次訳（電子出版物、`https://note.mu/morinorihide/n/ned715fd23434`）。

森功次、2014 年「失礼な観賞」『エステティーク』1、72–76 頁。

[21] 本稿は、大妻女子大学 戦略的個人研究費（S3035）「理想的観賞者説の拡張をつうじた日常的美的経験論の構築」（代表研究者：森功次）の助成を受けたものです。