



「機械仕掛けなるもの」についての臨床心理学的研究（5）：  
これから人間は機械といかに向き合っていくべきか

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2020-06-23 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 木村, 長永 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.24729/00016932">https://doi.org/10.24729/00016932</a>

# 「機械仕掛けなるもの」についての臨床心理学的研究 (5)

—これから人間は機械といかに向き合っていくべきか—

研修相談員 木村長永

## 1. 問題と目的

昨今の機械の進化は目覚ましい。かつては先進国から「未開の地」などと呼ばれてきたアフリカ諸国でさえも、今やスマートフォンが当たり前の存在になりつつある。わが国では、これから次世代移动通信規格「5G」のサービスが開始される予定である。AIやVR(拡張現実)、自動運転といった技術の活用が見込まれており、市場にスマートフォンが登場したのと同様の革命的变化が起こるとまで言われている。どのような未来になっていくのか期待が高まる一方、不安も連なる。今やわれわれの日常は、数々の機械が正常に作動していることを前提に設計されており、先進国であろうとなかろうと、もはや機械の存在失くして人間社会は維持されなくなっている。機械のおかげで様々な恩恵がもたらされているのは紛れもない事実ではあるけれども、一方でいわゆるスマホ依存や過労の問題、昨今の災害での大規模停電やその復旧の困難のように、様々な形で症状が現れている。

ところで、欧米ではČapek, K.による戯曲『ロボット (R.U.R)』(1966/1989)に代表されるように、ロボットは人間に反乱する存在として描かれてきた。一方わが国では、たとえば『鉄腕アトム』や『ドラえもん』のように、ロボットは人間の友達として描かれてきたし、同時に『鉄人28号』や『機動戦士ガンダム』シリーズにも見られるように、強い力を持つロボットをどう扱うかは人間の責任であることが強調されてきた(これは、日本がいわゆる母性社会であるというだけでなく、第二次世界大戦で敗戦国となった体験も強く影響しているだろう)。機械の問題は、人間の心の問題と直結しているといっても過言ではない。筆者もそうしたメディアに触れて育った一人であり、だからこそ、機械が目覚ましく力をつけていく一方で、かえって人間のほうは弱まっているように見える現在の状況に、強い危機感を抱いている。

けれども、われわれの臨床心理学は危機のなかにも創造性を見出すことができる。機械と人間との関係に暗雲が予感される現在だからこそ、見えてくるものがあるのではないかと。ゆえに筆者は、機械をクライアントとして見立て、その物語に耳を傾けることで、件の問題について臨床心理学的に検討を加える試みを行っ

てきた。

その具体的手段として、筆者はまず、機械を人間とは異なる在り方をする生命体であると仮定した。その視点に立ったとき、機械は人間の心の深層を住処として、いわゆる元型的なイメージの姿をとりながら、密かに人間を動かし、その身をつくらせている存在であると考えられた。

このように機械を生命体として、クライアントとして見立てた概念を、筆者は「機械仕掛けなるもの」"The Mechanical Self"と呼ぶことにした(木村, 2016)。

まず、機械の歴史は意外にも古代の神話にまで遡り、人間の文明の初期から登場していることが明らかとなった。原初の機械は、イメージの世界において神や宗教者による神秘的な力によって動き出し、人間を悲劇から救済してくれる存在であった。ユダヤ教の伝承におけるゴーレムや、古代ギリシアの神殿に設置された自動扉、エウリピデスの悲劇に登場するデウス・エクス・マキナがその代表である。その後、機械はオートマタやからくり人形といった姿で人間の世界に降り立ち、マジカルで怪しげなものとして畏怖されつつも人間を楽しませてくれた。同時に人間にとって役に立つ面も見出され、学問や産業、戦争の道具として人間の営みに貢献した。機械は人間の限界を引き上げ、その技術を大きく向上させるとともに、人間に科学の扉を次々と開かせ、自然現象や生命の仕組みの解明に役立てられた。一方で、皮肉にも機械が元来有していた神秘性は軽んじられるようになり、人間の役に立つ面ばかり求められるようになった。その結果、たとえば交通機関や生活家電、医療機器のように多種多様に人間の生活に密着し、依存の対象となり、現代のスマートフォンのように人間との一体化に至ったのである。その一方でアンドロイドやAIのように、人間に近い容姿や機能を持った機械があらわれ始めている。果たして、機械はこれからどうなっていくのか。あるいは、どうなっていきたいのか。そのとき、われわれ人間にはどう向き合うことが求められるのか。

そういった機械の目的を深層のレベルで探るべく、筆者は映像作家・押井守が監督した8つのアニメ作品を手掛かりとしてファンタジーにおける「機械仕掛けなるもの」の変遷を辿った(木村, 2017)。人間に従

順な存在であった「機械仕掛けなるもの」は「ウィルス」に侵されたのをきっかけに「自分の存在」に気が付き、「完全な生命体」になりたいと願う。そのために人間と様々なレベルで融合を試みるのだが、しかし機械と一枚岩ではない。人間と同じになりたくない気持ちもあるし、機械のままでいたくない気持ちもある。その葛藤が自らの限界として立ちはだかり行き詰まった結果、人間を倒すことで打開しようとするのである。さらに、そうした「機械仕掛けなるもの」の変遷と関わる重要な存在として女性像にも注目し、その押井作品での変遷を昔話における女性像と対比させながら分析した(木村, 2018)。そこで見出されたのは、機械の変遷に伴い男性(人間)ではなく機械をパートナーとして、独自の個性化を辿っていく新たな女性像の姿であった。

「機械仕掛けなるもの」にしても、女性像にしても、その変遷のプロセスにおいて、機械と人間との境界が心身ともにあいまいになる段階は避けられないようである。それは人間にとって、自分の魂の存在が信じられなくなる危険な段階である。そこを生き抜くヒントを得るために、筆者は押井が監督したアニメ作品のひとつ『イノセンス』(2004a)を題材に考察を行った(木村, 2019)。そこでは機械との境界がほぼ失われた三人のサイボーグが登場するけれども、それぞれ生き方の明暗は大きく分かれた。その大きな要因として、愛や幸せの実感、信じられるものを何に見出すかという極めて主観的な価値観が関わっていることが明らかとなった。たとえば、機械を人間と対等な存在と認めて愛情を向けられたとき、あるいは、愛する人が守護天使として自分を守ってくれているという実感を得られたとき、人間は自分の魂の存在を信じることができる。それは自分自身の信じられる神をどこに見出すかという宗教性でもある。客観的な科学の代名詞としても語られがちな機械は、突き詰めていくと主観的な宗教性に辿り着くのである。

さて、その直後、2019年初春のことである。京都府東山区の仏教寺院である高台寺に、アンドロイド観音「マインダー」が登場した。読んで字のごとく、観音像としてつくられたアンドロイドである。従来の黙して語らずの仏像とは違い、参拝者を前に般若心経を唱え、般若心経の説く「空」の教えについて「法話」を行うことができる。多くの人に仏教への興味を持ってもらうべく、仏像を進化させるという目的で開発された。その開発者は自分と瓜二つのアンドロイド「ジェミノイド」を開発したことで世間を賑わせた大阪大学の石黒浩教授である。ロボット工学の第一人者が、つ

いに観音像を生み出したのである。その身長は台座を含め2メートル近くあり、顔と胸、手は肌色のシリコンで覆われ、後頭部や腕部、胴体は銅色の金属がむき出しの状態である。無表情ではあるが眼球は動き、時折瞬きもする。中途半端な姿をしているのは拝む側に「想像の余地」を残すためで、男性にも女性にも見えるよう考慮されているという。写真や動画がインターネット上に多数公開されており、なかなか衝撃的な容姿なので読者の方々にもぜひ確かめてもらいたい。ちなみに、開発費は2500万円、総事業費は1億円に達するという。

マインダーは2017年9月から開発が始められ、2019年2月に報道陣に初公開された。その際、仏像に必要な開眼法要(魂入れ)の儀式が執り行われたため、仏教の教義的にはれっきとした仏像である。マインダーの登場はその直後からテレビニュース等で一時話題となり、インターネット上でも賛否両論の様々な意見が飛び交った。実際に参拝したとある僧侶でさえ、マインダーを前にして一瞬「高台寺や開発者は大きなタブーを犯したのではないか」(鶴飼, 2019)と混乱したという。彼は仏像独特の空気や畏れ、ありがたさは感じなかったものの、一方でマインダーの存在自体は否定せず、信仰や宗教とは何かを考えるきっかけになると述べている。

本稿では信仰や宗教について考えることはしないけれども、YouTubeにてマインダーの動く様子が公開されているので、見てみよう(なお、期間限定だが高台寺の教化ホールにて実際にマインダーと対面し法話を拝聴することができる)。神秘的なイメージのミュージックや、宇宙空間を模した煌びやかなプロジェクションマッピング、英語と中国語の字幕を背景に、子どものようにも女性のようにも聞こえるごちない合成音声で、マインダーは次のように自己紹介する。

私は、観音菩薩として知られる、観自在菩薩。私は、時空を超えて何にだって変身することができる。今日は、御覧の通り、今、人々の関心を集めるアンドロイドの姿で、あなたたちと向き合うことにした。そして、あなたたちと一緒に、お釈迦様の教えについて考えてみたいのだ。さて、金属がむき出しの、この無機質な私との対話を通じて、あなたたち人間は、どのような気付きを手にするだろうか。

それからマインダーは般若心経を唱え始める。寒々しい——というのが動画を見た筆者の率直な感

想だった。上記のマインダーの自己紹介は人間が設定したプログラムに過ぎない。(観世音菩薩ではなく)観自在菩薩と名乗らせ「何にだって変身することができる」からアンドロイドだとしているのも言い訳がましい。何よりマインダーには般若心経や法話といったあらかじめ設定されたプログラムを再生する機能しかなく、実際に不特定の参拝者と対話することはできない。その実態は中世のオートマタやからくり人形と変わらない。いや、こちらがゼンマイを巻くことができない以上、対話どころか関わることもできないではないか。

観音といえば、悩める人々の声に耳を傾け、慈悲によって救済してくれる存在として広く知られている。もし人間がマインダーを観音として本気で崇めるならば、それは機械に神を見るのと同じことになる。けれども、そのマインダーは人間によってつくられた。機械にとっては人間こそが神なのである。人間が機械に神を求める一方、機械は人間に神を求める——この宗教性の在り方では、出口がなくなってしまうのではないか。われわれの心は機械の開発者によって恣意的に操作され、自然と切り離されてしまうおそれがある。あるいは、筆者がこのように感じるのは動画越しだからだろうか。もし実際にマインダーの前に立ってみれば、また違った感想を抱くのもかもしれない。

いずれにせよ、「機械仕掛けなるもの」はアンドロイド観音としてわれわれの前に現れ「あなたたちと向き合う」と宣言してきた。これはたしかに人間が設定したプログラムではあるけれども、われわれの内なる「機械仕掛けなるもの」がそのように働きかけたという視点で見ると、これはとても大きな意味のある現象に違いない。ここはぜひ、われわれも向き合うべきだろう。

では、どう向き合えばいいのか。それによってわれわれは、どこに向かうのだろうか。それを考えるための題材として、今回は『イノセンス』の次の作品でありながら、全く異なる世界観を描く『スカイ・クロラ The Sky Crawlers』(2008)にスポットを当てたい。本作には「キルドレ」という「機械仕掛けなるもの」の最終形態ともいえる存在が登場する。主人公・函南優一(以下、カンナミ)もキルドレの一人であり、終盤における彼のとある選択は示唆に富んでいる。さらに次項にて詳しく述べるが、本作は従来の押井作品とは芸風の異なる、異色の作品である。いったい本作で何が起こったのか。一連の「機械仕掛けなるもの」研究で宗教性というヒントが見出されたこと、その直後にアンドロイド観音が登場したこと、そしてこれまでの

考察も踏まえて、イメージの次で丁寧な物語を紐解きながら、「機械仕掛けなるもの」と向き合う術を探っていく。

## 2. 『スカイ・クロラ The Sky Crawlers』(2008)の特色

筆者は「機械仕掛けなるもの」のイメージに迫るため、押井守が監督として参加した8つのアニメ作品を題材として、機械や女性像の変遷を分析してきた(木村, 2017; 木村, 2018)。さらに7つ目のアニメ作品『イノセンス』(2004a)をピックアップし、作中に登場するサイボーグたちを分析した(木村, 2019)。

今回の『スカイ・クロラ The Sky Crawlers』(以下、『スカイ・クロラ』)は8つ目のアニメ作品であり、2008年に劇場公開された。それから本稿執筆の2020年1月現在に至るまで、押井はアニメ作品の監督をしていない。このことは「機械仕掛けなるもの」がとりあえずの終着点を迎えているとも考えられる。

本作は森博嗣による同名の小説を原作としている。注目すべきは、文字媒体ゆえにビジュアルが存在せず、イメージが自由ということである。一応、漫画家の鶴田謙二氏が表紙ほか数点のイラストを描いたC★NOVELS版が存在したものの、コミカライズ等はされていない。そのため、アニメ化にあたってはキャラクターをはじめ、物語の舞台となる風景や種々のアイテム等の膨大なデザインが必要であった。相当なレベルでイメージを具体化する作業がなされたことは想像に難くない。

これまで押井が手掛けてきた『うる星やつら』(1983; 1984)や『パトレイバー』(1989; 1993)、『攻殻機動隊』(1995; 2004a)といったシリーズには漫画家による原作あるいは原案が存在しており、既に基本的なビジュアルが用意されていた。『天使のたまご』(1985)のように自身のイメージを余すことなく発揮したオリジナル作品もあったけれども、その難解な出来は押井にとって「あまりに悲惨」な状況を招いた(押井, 2004b)。しかし小説の文体という枠が用意されている本作ならば、押井の持つイメージが過不足なく現れやすいのではないだろうか。それは「機械仕掛けなるもの」にとっても恰好のフィールドであるはずだ。

原作となった『スカイ・クロラ』(森, 2004)は主人公・カンナミの主観世界を描いた物語である。カンナミの朴訥とした性格も相まって年代も舞台も明言されないうまま、ほとんどの重要な設定が暗黙の了解で流れていくという不思議な作品である(以下、原作から区別する場合に本作を「アニメ版」と略記する)。アニメ化



に際しては設定の一部が続刊『ナ・バ・テア』（森，2005）から採用されたが，アニメ独自の設定も多分に盛り込まれることとなった（ちなみに『ナ・バ・テア』は『スカイ・クロラ』よりも過去の時間軸が描かれた作品である）。こうして，アニメ版の舞台は次のように設定された。場所はヨーロッパの「どこか，日本とよく似た国」である。平和な時代ではあるが，今もどこかで悲惨な戦争があるのだという実感がないと人々はその平和を維持できないでいた。そこで戦争を「見世物」としてビジネスにした組織「戦争請負会社」が成立し，その二大企業であるロストック社とラウテルン社とのあいだでは，戦闘機同士による「合法的な」戦争ゲームが行われている。戦闘機に乗り込むのは「キルドレ」と呼ばれる，思春期以降年を取らずに永遠に生き続ける子どもたちである。人々はそのキルドレの生死をかけた戦いを，スポーツ中継を見るようにして観戦している。

さて，ここで本作全体に散見される従来の押井作品との違いに触れておこう。これまでの押井作品において機械はハイテク化の一途を辿ってきたというのに，本作で花形を務めるのは古式ゆかしいプロペラ戦闘機である。ジェットエンジンもミサイルも登場せず，主な戦闘スタイルは目視で敵機に接近し機関砲を撃ち合う野性的なドッグファイト。その一方で薄型のテレビやパソコン，小型ビデオカメラ，携帯ゲーム機といった現代的な電化製品も登場するのだが，どれも白黒あるいはセピア色の画面を映しているなど古めかしさが目立つ。いわば最先端の技術を用いて古い時代への原点回帰を図った，レトロフューチャーな世界観なのである。

そして，本作ではキルドレという特殊な存在が登場する。前述のプロペラ戦闘機の主なパイロットが彼らである。筆者は押井の作品群から「機械仕掛けなるもの」の変遷を分析した際，キルドレを生身の身体を得た機械であると指摘した（木村，2017）。押井作品に登場する機械は『パトレイバー』以降，コンピュータが搭載され，自ら動くことができる存在となった。それはハードウェア（外面）としてのボディと，ソフトウェア（内面）としてのOSあるいはゴーストという対立を生み，心身二元論の次元で人間と対比されるきっかけとなった。そして『攻殻機動隊』や『イノセンス』で人間との融合に突き進んだのである。本作のキルドレはいわゆるバイオテクノロジーによって生まれた不老不死の人間である。彼らは戦争の仕事でしか生きることを許されず，兵器として扱われている。一旦死ぬことがあっても，新たな記憶を与えられ別人と

して再生される。そういった機械的な特性から，機械が人間から分化した存在として考えられた。

つまり，本作には最先端のキルドレと原点回帰のプロペラ戦闘機というように，「機械仕掛けなるもの」の新旧両端が同居しているのである。

最後にもうひとつ。これまでの押井作品では登場人物が旧約聖書や神話について述べたり，神や天使のイメージが描かれたりといった宗教的な表現がノルマのように存在していた。しかし本作には珍しくそういった表現が前面に現れない。アニメ化に際して本作の舞台はヨーロッパ，すなわちキリスト教圏に設定されているが，聖書や天使どころか教会や十字架すら映されない。原作では主人公・カンナミが教会の賛美歌を思い出したり，宗教法人で働くキルドレについて独白したりもするが，アニメ版では全く触れられない。ここまで来ると，宗教的な表現が意図的に削られていると考えるのが妥当であろう。神の不在，あるいは信仰なき世界であることが示唆されているのだろうか。

以上から本作の特色をまとめると，これまでの押井作品よりもイメージが自由であること，「機械仕掛けなるもの」の新旧が同居していること，そして宗教的な表現が削られていることの三点が挙げられる。

### 3. 『スカイ・クロラ』のストーリー詳細

それでは上記のような特色を持つ本作において，実際のところ映像や物語がどのように展開されているのか，丁寧に注意深く見ていくことにしよう。

冒頭で戦闘機同士のドッグファイトが映し出される。一機の戦闘機が，敵対する二機の戦闘機を圧倒的な実力差によって撃墜する。脱出したパイロットまで機関銃で粉々にする徹底ぶりである。機首に黒豹のマークを描いた銀色の戦闘機がアップで映し出され，空の彼方へと飛び去っていく。誰もいなくなった空を映したまま，オープニングクレジットへ移行する。やがて画面が方向転換するかのよう動き出し，視聴者は雲を切って空を飛ぶような体験に誘われる。下降して雲の中を潜り抜けると，次第に地面と基地が見えてきて，戦闘機のエンジン音とともにゆっくりと滑走路に着陸する。整備工場のソファで寝ていた犬が着陸音に気付いて，駆け出していく。ロストック社の整備士・笹倉永久（以下，ササクラ）がそれに気づき，戦闘機を出迎える。戦闘機から降りてきたのは少年・カンナミである。互いに自己紹介を交わし，ササクラは「あれがあんたを乗せる機体だ」と整備工場にある一機の戦闘機を指す。カンナミは乗ってきた戦闘機と同じだからこのままでいいと主張するもササクラに「乗って

みればわかる」「このボスの命令」と押し切られる。その後カンナミはオフィスを尋ね、若き女性司令官・草薙水素（以下、クサナギ）に着任を伝える。

次にカンナミはロビーにて同じ戦闘機パイロットのトキノ、ユダガワ、シノダと出会う。彼らもキルドレであり、しかも以前から自分のことを知っているかのようなそぶりを見せるが、カンナミには覚えがない。翌日の偵察任務でカンナミはトキノと出撃し、二機の戦闘機を撃墜。戦果をクサナギに報告した際、カンナミが戦闘機の前任者や引継ぎについて尋ねると、クサナギは「クリタ・ジンロウ（以下、クリタ）」という名前と、彼が七か月前に着任したこと、「なかなかの腕前だった」が、現在は不在であること以外の言明を避ける。退室間際、カンナミは「あなたもキルドレですか？」とクサナギに訊き、二人がキルドレであることが判明する。その夜、お祝いとしてトキノに「ミートパイがうまい」ドライブインに案内される。カンナミは初めて食べるはずのミートパイを「なんだか、食べたことのある味」と感じる。それから風俗嬢のフーコを紹介され、カンナミは彼女と過ごす。「あなたが来たってことは、ジンロウは死んだってことよね」と意味深に言うフーコ。クリタはカンナミに似ていたという。戦闘機パイロットが戦闘機を残していなくなることは珍しく、カンナミはクリタに興味を持つが、誰もはっきりとしたことは教えてくれない。

ある日、カンナミは基地に遊びに来た幼い少女・瑞季と出会い、遊び相手となる。クサナギの「妹」を自称する彼女は、トキノによると妹ではなく「娘」だという。クサナギが瑞季を連れ戻しに現れ、カンナミは「スポンサー」として見学に来た人間たちの対応を頼まれる。それを機にカンナミはクサナギの様々な噂を耳にする。いつも拳銃を持っていること、クリタと深い関係であったこと、彼女がクリタを射殺したこと。何かに行き詰まっているようで、ときに自暴自棄な姿さえ見せるクサナギにカンナミは惹かれていく。クサナギも次第にカンナミを特別扱いし始める。クリタを射殺した噂については「もしかして、君も殺してほしい？」とだけ答える。

カンナミはエースパイロットとして戦果を挙げていくが、ある日、機首に黒豹のマークを描いた戦闘機と出会う。一緒に任務に出たユダガワが瞬く間に撃墜され、カンナミは撤退。初めての敗北を喫する。カンナミはトキノから、相手が「ティーチャ」だったことを教えられる。敵方のラウテルン社に所属するエースパイロットで、噂では戦闘機パイロットで唯一の「大人の男」。彼と空で出会った者は生きて戻れないという。

その翌日、カンナミの戦闘機をクサナギが奪い、ティーチャに戦いを挑むが、返り討ちにされる。不時着したクサナギは偶然近くを通りかかったフーコに救助され、ササクラに看護される。フーコ曰く、クサナギは昔、フーコの客だった男を奪ったことがある。ティーチャにただならぬ執念を向けるクサナギの様子は、そのときと似ているという。ササクラがこぼした「この戦域を離れる前に決着をつけておきたかったんだろうね」という言葉に、カンナミは瑞季の父親が不明であることに思い当たるが、ササクラは答えない。

それから少し経って、カンナミらは自社の企画した「大規模なプロジェクト」に参加することになり、ポーランドに移る。現地部隊と合流し、エースパイロットの女性・三ツ矢碧（以下、ミツヤ）にも出会う。プロジェクトの内容は、各地から戦闘機を集結させて敵方の軍事基地を集中爆撃する極秘作戦である。すぐにプロジェクトが実行されるが（その様子は極秘作戦であることも含めてテレビ中継される）、敵方からの激しい反撃があり、また迎撃に現れたティーチャによってシノダが撃墜される。結局プロジェクトは「戦争管理委員会」の介入で中断され、カンナミとトキノ、ミツヤらは生還する。

その夜、カンナミはクサナギと二人で食事をする。大量に飲酒したクサナギはティーチャがかつて自社のパイロットで、自分の上司だったことを告白する。「彼はね、パイロットとしては特別。普通の大人なのよ。大人の男」。カンナミはクサナギの執念に触れ「ティーチャを撃墜すれば何かが変わる？ 運命とか、限界みたいなものが」と問う。クサナギは答える。人間は戦争の悲惨さを実感していなければ平和な社会を維持することができない。だからその実感を与えるための合法的な戦争ゲームが必要であり、それに駆り出されるキルドレもまた、空の上で殺し合いをしなければ生きていくことを実感できない。そして戦争が「決して終わってはならないゲーム」である以上、そこには「絶対に勝てない敵の存在」というルールが必要になる。それがティーチャであると。酔い潰れたクサナギは拳銃を取り出し、カンナミに寄りかかる。「殺してほしい？ それとも、殺してくれる？ さもないと、私たち永遠にこのままだよ」。

やがて一行はポーランドから前の基地に戻ることになる。そこでカンナミは生前のユダガワによく似た新任パイロット・アイカワと出会い、あることに気付く（以後、カンナミはほとんど喋らなくなる）。画面はオルゴールの音楽を背景に、カンナミの日常を繰り返しのよう映し出す。任務で戦場に出る以外は瑞季や犬

と遊んだり、ドライブインでキノコやミツヤと飲み食いしたり、屋敷でフーコと寝たりする日々。

そんなある日、自室で寝転んでいるカンナミのもとにミツヤがやってくる。ミツヤはクサナギとその娘・瑞季に対し「子どもが子どもを産んだ」と露骨に嫌悪感を示しており、しかも自分をキルドレだとは思っていない。ミツヤは、自社の遺伝子制御剤の開発中にキルドレが突然生まれたこと、キルドレは永遠に生き続け、同じような時間を繰り返していること、過去が存在しないかもしれないことなどを話す。ミツヤは自分の過去に自信が持たなくなり、「私もキルドレなのかしら?」「自分だけがキルドレじゃないなんて、そんな都合のいい話ってないよね?」と泣き出す。それから、ある仮説を話す。クサナギがクリタを撃ったのは、彼を「終わらせてあげようとした」から。しかしクリタは死ななかった。パイロットとしてのノウハウや兵器としての性能が失われないよう、カンナミとして再生されたから。それを聞いたカンナミはミツヤに背を向けたまま「面白い発想だね」とだけ返す。

その夜、銃声が響く。カンナミがオフィスへ駆けつけると、ミツヤがクサナギに拳銃を向けていた。理由は不明だが、とりあえずカンナミはミツヤを説得し拳銃を取り上げる。「死にたかったら死ねば!」と吐き捨てて退室するミツヤ。クサナギに振り返ると、彼女は拳銃を持って立ち尽くしていた。そしてカンナミに「その銃で私を撃って」「今度はあなたが私を殺して」と頼む。カンナミは訊く。クリタを殺したか。彼が「殺してくれ」と言ったか。彼を愛していたか。そのすべてにクサナギは「ええ」とだけ答える。沈黙するカンナミ。痺れを切らしたクサナギは拳銃自殺を凶ろうとする。その瞬間、カンナミはクサナギのすれすれに発砲。驚くクサナギに「君は生きろ。何かを変えられるまで」と言い放ち、彼女に駆け寄り抱き締める。クサナギは嗚咽を漏らし、泣き崩れる。

夜が明け、カンナミらは任務に向かう。空を飛びながらカンナミは考える。「いつも通る道でも、違うところを踏んで歩くことができる。いつも通る道だからって、景色は同じじゃない。それだけでは、いけないのか? それだけのことだから、いけないのか?」。そのとき、一行はティーチャと遭遇する。カンナミは仲間へ退避を命じながら、「これは僕の戦争だ」「ティーチャを撃墜する」(音声では“*I'll kill my father.*”)と宣言し、ティーチャに決闘を挑む。接戦の末、カンナミはティーチャに意表を突かれ撃墜される。基地では仲間たちがカンナミの帰りを待っていたが、ササクラの合図とともに一人、また一人と持ち場に戻ってい

く。クサナギも瑞季や犬と一緒に滑走路で待っていたが、やがて思いを振り切るように歩き出すのだった。そしてエンドロールに移行する。その後、滑走路に一機の戦闘機が着陸し、ササクラが出迎える。戦闘機から降り立った人物はカンナミと同じ癖を示す。彼はクサナギのもとを訪れ、新任パイロットのヒイラギ・イサム(以下、ヒイラギ)だと名乗る。クサナギは強い決意を宿した瞳で「あなたを待っていたわ」と微笑むのだった。

#### 4. 原作とアニメ版との相違点: ササクラとティーチャ

上記したアニメ版の展開は、細部は異なるものの原作の大まかな流れをなぞっている。ところが結末は原作とは全く違っている。その分岐点は終盤、カンナミがクサナギに射殺を要求される場面にある。原作のカンナミは求めに応じてクサナギを射殺する。それからカンナミは病院のような場所に隔離され、「綺麗」な気分になって幕を閉じる。一方でアニメ版のカンナミはクサナギを射殺しない。それどころか「君は生きろ。何かを変えられるまで」と言い放ち、ティーチャに決闘を挑んで撃墜された後、ヒイラギとして生まれ変わる。

つまり、クサナギを殺すかどうかというカンナミの選択が物語の結末を大きく変えたのである。では、なぜアニメ版のカンナミはクサナギを殺さない選択をしたのだろうか。

それを考える手掛かりとして、アニメ版には原作から大胆に描写が変更された二人のキャラクターが存在する。一人は整備士のササクラである。性別及び性格が変更されており、原作では男性だがアニメ版では女性となっている。もう一人はティーチャである。原作では一度しか登場せず極めて存在感の薄い彼は、アニメ版では冒頭からキルドレの天敵として強烈な存在感を放っている。

厳密に言えば他にもいくつか描写の変わったキャラクターが存在するけれども、この二人は特に際立っており、カンナミを変化させた大きな要因として考えられる。

注目すべきは、二人ともキルドレではなく人間だという点である。ここで、本作においてキルドレがどういう存在か、一方で人間はどのようなか、両者はどのような関係として描かれているかを整理しておこう。

ミツヤによると、キルドレは遺伝子制御剤の開発中に突然生まれた存在である。どうやら人間は遺伝病の根絶など何らかの目的でゲノム編集を行い、自由来

の遺伝子をコントロールしようとしたが、それに失敗した結果、図らずもキルドレという不自然な存在を生み出したようだ。キルドレの外見は思春期を迎えた子どもと変わらない。しかしキルドレはそこから成長せず、死ぬようなことがない限り永遠に生きることができる。つまり人間を超越した存在である（これは人間にとって恐怖であったに違いない。自分より優れた種が生まれたとき、人間がまず彼らの反乱を恐れる例はファンタジーにおいて枚挙にいとまがない）。

一方で、人間には戦争の悲惨さを忘れてしまうと平和を維持できないという問題があった。戦争は人間にとっての影であり、必要悪なのである。そのため戦争をビジネスとして成立させ、ゲーム化することでコントロールを試みた（戦争の当事者は軍人ではなく会社員である）。その駒としてキルドレを流用し、彼らに戦争の悲惨さを肩代わりしてもらうことで問題解決を図ったという流れが推測される。そしてこの試みが大成功したことで、晴れて人間は平和を享受している。キルドレをコントロールすることもできているようだ。要するに、人間はキルドレに自らの影を押し付けて向き合えない、非常に身勝手な存在に成り下がっているのだ。

本作に登場する人間たちは実に嫌味な描かれ方をしている。たとえば「スポンサー」として基地を見学に来る人間たち（図1）はキルドレに対して軽薄な態度を示すし、ドライブインの店主や客人たちは虚ろな目をしている。戦争請負会社の人間たちもキルドレに対する誠実さが感じられない。普段戦場から離れた安全な場所にいるばかりか、連絡ミスによって現場が敵の爆撃を受けても納得のいく説明をせず、抗議に乗り込んできたクサナギに「まったく大人げない」と漏らす始末である。キルドレに日常的に関わるササクラや風俗嬢のフーコは多少なりとも複雑な感情を抱いているようだが、だからといって何かを変えようとするわけでもない。

キルドレの側はどうだろうか。永遠の子どもである彼らは、当事者のカンナミ曰く「(大人に) なれないんじゃないんで、ならないんだ」。つまり、主体的に子どもであり続けること（現状維持）を選択している。彼らは見た目反して思考が老成しており、若々しい生気もなく、煙草も当たり前のように吸いながら、毎日を退屈に過ごしている。人間に押し付けられた戦争も彼らにとっては「仕事」であり、日々のルーチンワークでしかなく、そこに悲惨さだとか命の重みだとかは存在しない。けれども死の恐怖を感じないわけではなく、実際ドッグファイトの場面では悲鳴を上げるパイ

ロットもいるし、カンナミも毎回緊迫した息遣いで相手との死闘を繰り広げる。クサナギの言うように、キルドレは「空の上で殺し合いをしなければ生きていることを実感できない」存在であり、人間に押し付けられた戦争だからといって不満があるわけではない。自分たちが兵器扱いされており死後も再生されると知っても、そういうものだと割り切って、人間を恨んだりもしない。

人間は影に向き合わなくていいし、キルドレもまたその影によってしか生きる実感を得られない。こうして見れば人間とキルドレとはお互いにメリットのある関係なのだが、しかし両者は平和と戦争というそれぞれ隔離された環境にあって交わらず、平行線の関係でもある。本作には終始陰鬱なムードが漂っており、どこか行き詰まったような閉塞感、未来への絶望感に満ちている。ドッグファイトを除く日常のシーンはあえてスローペースに設計されており、実際に退屈である。何より、人間もキルドレも生き生きとした感じがなく、生きながら死んでいるゾンビを連想させる。

それもそのはずで、人間の平和もキルドレの戦争も、その日常がルーチンワークと化しているからである。平和が戦争というゲームによってもたらされたのなら、その平和もまたゲームである。そしてこの両者は「決して終わってはならないゲーム」でもある。終わりのないルーチンワークのゲームほど苦痛なものはない。それが現実であればなおさらである。ここに限界を覚えて、何とかしよう、何かを変えようと動き出したのが、クサナギやカンナミといった数少ないキルドレである。そしてこの状況で原作からなぜか最も変化したのが、ササクラとティーチャという二人の人間なのである。

前置きが長くなったけれども、それでは実際のところ、アニメ版でササクラとティーチャはどのような役割を担うことになったのか、丁寧に分析していこう。

図1 『スカイ・クロラ』、記念撮影する見学者たち



#### 4-1. ササクラ

ササクラは自他ともに認める天才整備士であり、キルドレが乗る戦闘機の面倒を見ている。本作ではティーチャの次に登場する。原作でカンナミが「腕のいい整備士ほど大切なものはこの世にいない。恋人にしたって損はないだろう」(森, 2004)と独白するほど重要なキャラクターであり、謎多きクサナギとも古くから親交がある。しかし原作のササクラはクサナギと同年輩の人間の男性である。パイロットに無断で戦闘機のエンジンに改造を加えたり、こっそり新兵器を開発していたりとかかなり癖のある人物として描かれている。技術について話し始めると止まらないし、クサナギと話せば顔を赤らめる「純情」な一面がある。

アニメ版ではがっしりとした体格の大柄な中年女性である。髪を後ろで結っており、口数は少なく威圧感がある。キルドレに対してはときに厳しく接する一方、物憂げな表情を見せたり、クサナギが負傷した際には献身的に看護したりもする。原作と比べクサナギとの距離が近くなっている。主に整備工場で過ごしているが、帰宅する描写はなく(そもそも家が存在するかも不明)、どうやら基地に住み込みで働いているようだ。部下の男性整備士たちを取りまとめており、画面を見る限りでは基地にいる人間の大人は彼女らのみである。キルドレのトキノから「ママ」と呼ばれているように、その日常において彼らを世話する母性的な役割を担っている。彼女が戦闘機を整備してくれないとキルドレの生活が成り立たないため、絶対者としての側面も持つ。母性的な絶対者の存在は、基地をひとつの疑似家族として成立させる。彼女は基地で犬を飼っており、犬種は前作『イノセンス』でも主人公・バトーの飼い犬として登場したバセットハウンドである。この犬はカンナミや瑞季の遊び相手にもなる。アニメ版のササクラはさながらバトーを女体化させたような風貌であり、彼女が犬を担ぎ上げるシーンは(スタッフの遊び心なのか)明らかにバトーが意識されている。ちなみに声優は榊原良子であり、彼女は『パトレイバー』シリーズで南雲しのぶを、『イノセンス』でハラウェイを演じた。南雲はパトレイバーのパイロット、ハラウェイは義体の検視官であり、どちらも機械の側に立つ女性であることは興味深い。

ところで、実は『機動警察パトレイバー the Movie』(1989)にも整備士が重要なキャラクターとして登場する。その一人で「神様」と崇められた整備士である榊は、作中で次の台詞を口にしている。

「だがな、どんなに技術が進んでも、これだけは

変わらねえ。機械を造る奴、整備する奴、使う奴、人間の側が間違いを起こさなけりゃ、機械も決して悪さはしねえもんだ」

榊は黒いサングラスをかけた老齢の男性であり、目を見せない点や大柄な体格、普段の口数の少なさなどがゴーグル型の義眼を用いたバトーと共通している。彼らは表情を読ませず威圧感を与えるが、その内側には情熱を秘めている。機械を人間と対等な存在と見ている点も同じである。榊の遺伝子がバトーに受け継がれ、女性であるハラウェイと混じり合うことでササクラに繋がったという系譜が見えてくる。ここで、かつて筆者がバトーやハラウェイに加えた分析(木村, 2019)を適用するならば、ササクラは機械を人間と対等な存在とみなし、愛情を向けることができるキャラクターであると考えられる。また彼女は、機械の魂だけでなく、自分自身の魂の存在をも信じていることができる。

しかし男性である榊が警察に身を置いてパトレイバーという正義のロボットを整備し、情熱あふれる若き警察官を犯罪の現場に送り出していたのに対し、女性であるササクラは戦争をビジネスにする会社に身を置き、殺し合いをする戦闘機を整備し、冷め切った永遠の子ども・キルドレを戦場に送り出している。このように、ササクラは榊とは正反対の人物として布置されており、一般的な感覚においても、榊の言う「間違い」を起こしている人間である。彼女自身その自覚はあるようで、しばしば複雑そうな表情を見せるし、カンナミの死後ヒイラギを迎えた際には申し訳なきように目を逸らしている。カンナミとのやり取りで顕著であるが、彼女は物語の根幹に関わるようなことを訊かれると「だったらボスに聞いてごらん」や「早く戻って寝な」など答えをはぐらかす。相手にしていないわけではないが、向き合うことを避けているように見える。けれども、ササクラは榊やバトーとは違って溶接の作業以外では眼鏡やゴーグルを装着しない。「目は口ほどに物を言う」という慣用句にもあるように、目はその人物を映し出す臓器である。この点で目を見せているササクラは、ある意味キルドレに包み隠さず向き合っているとも考えられる。

そんな彼女の本音の一端が、終盤でのミツヤとの母娘喧嘩ともとれる場面(図2)で明らかになる(ちなみに原作のミツヤとササクラはほぼ接点がない)。キルドレであるミツヤは、同じキルドレであるはずのクサナギが娘を産んで戦闘機に乗らず、クリタの射殺までしたことを「破綻している」と非難し、どうして大

人たちは黙っているのかとササクラに問い詰める。ササクラは「私には、彼女が仕事を正常に処理しているように見えるけど」、ミツヤの言っている意味が「わからない」という旨の返答をする。その直後のやり取りが以下である。

ミツヤ「みんなそうやって、わからないふりをして、知らないふりをして！ 会社だって、子どものことだって知ってるはずなのに」

ササクラ「クサナギはね！ ……彼女はとびきりのエースだったから……生き延びて、仲間たちより少しだけ長く生きて、そのぶんだけ多くを見て、考えて……自分や他人の運命に干渉することを覚えたのよ」

ミツヤ「愛する人を殺すことも、それも干渉なの？」

ササクラ「わからない？」

ミツヤ「わからない！」

ササクラ自身複雑な感情を抱いていることを「クサナギはね！」の一言で垣間見せる。そしてその感情を押さえつつ、クリタの射殺も含めたクサナギに対する理解を示し、ミツヤに「わからない？」という言葉で包み返す「大人」の余裕を見せる。ササクラはクサナギがエースパイロットだった8年前からの付き合いで、整備士という職業柄もあり間近で見守り続けてきた。クサナギが瑞季を産んだ事情も知っているようだ。そして、キルドレの限界を変えようとする（会社にとって不利益を生みかねない）クサナギに共感を示している。ササクラはキルドレを戦場に送る会社組織の一員である一方、クサナギの数少ない理解者かつ共犯者でもある。

ところで、榊の予言を深読みすれば人間が間違いを起こすと機械も悪さをすることになる。それでは「間違い」を起こしているササクラが接している戦闘機やキルドレは、どのような「悪さ」をしているのだろうか。ササクラの下の名前は「永久（とわ）」という。彼女の日常は、自ら整備した戦闘機が傷つき、世話したキルドレが何人も死亡し、生まれ変わって戻ってくるのを永久に繰り返している。彼女の居場所はそこにしかないし、出口も存在しない。戦闘機やキルドレは無意識にササクラをもキルドレの限界に縛っているのだ。そしてササクラは大人としてそれを甘んじて受け入れている。彼女なりの責任の取り方なのだろうか。

このように、本作においてササクラは機械に魂の存在を認め、対等な存在として愛情を見出しながらも、

機械とともにその限界に留まる母性的な絶対者として布置されていると考えられる。

図2 『スカイ・クロラ』、ミツヤ（左）とササクラ（右）

#### 4-2. ティーチャ

原作での出番はごくわずかであり、機首に黒豹のマークを描いた戦闘機として現れることから「黒豹」や「黒猫」と呼ばれる。初登場はアニメ版でも描かれた中盤の敵基地空爆作戦で、カンナミらの迎撃に現れる。相手の戦闘機を何機か撃墜してから、カンナミ・トキノ・ミツヤと同時に交戦し、数の差もあり撤退していく。その後、クサナギから黒豹と知り合いであること、昔は「うちの会社の人」だったこと、戦闘機開発に関する社の方針に反発して敵方に回ったことが語られる。以後は登場しない。「ティーチャ」はコールサイン（戦闘機に乗るときのあだ名）である。彼がそう呼ばれるのはクサナギの過去が描かれる続刊『ナ・バ・テア』でのことで、実際に人間の大人の男として登場するが、本名は明かされない。最初は山猫を意味する「チータ」だったが、誰かがスペルを書き間違えて「ティーチャ」になったと彼自身の口から語られている。戦闘機パイロットとしては珍しい人間の大人で、しかも天才的なエースパイロットであることから、キルドレの憧れを集めている。かつてのクサナギもその一人であり、紆余曲折を経て彼と性交し、妊娠・出産に至っている。

アニメ版のティーチャは作中で最初に登場するキャラクターである（図3）。原作と同じく機首に黒豹のマークを描いた戦闘機としてその姿を現すが、パイロットの姿は映されない。せいぜい回想シーンでまだロストック社にいた頃のティーチャらしき人物の両足が一瞬映されるだけで、台詞すら存在しない。人間の「大人の男」で、彼と空で出会った者は二度と生きて戻れないという噂が存在し、キルドレに畏怖されている。彼の正体は謎に包まれており、その謎は最後まで明らかにならない。

本作では戦闘機はキルドレが乗るものという常識があり、ティーチャが人間であると聞いたカンナミは「戦闘機のパイロットなの？」と驚いている。人間は司令官などキルドレを管理する立場になるのが普通であり、戦闘機に乗って戦場に出るなどということはまずないからである（このことはキルドレであるにもかかわらず司令官となって戦闘機に乗らないクサナギとの対比も考えられる）。

作中ではエースパイロットとして一方的に戦果を挙げるカンナミの抑えとして、ティーチャが配置されたことが推測されている。そしてクサナギはティーチャが現れた翌日、カンナミの戦闘機を奪って彼に挑むという無茶な行動を起こした。以下はその理由について、カンナミとクサナギとのあいだで話し合われたシーンである（このときのクサナギは大量に飲酒している）。

カンナミ「この間、どうしてあんな無茶なことをしたの？ 機首に黒豹のマークがあったから？」  
クサナギ「彼、昔はうちの会社の人だったの」  
カンナミ「人？ 何だか、丁寧な言い方だね」  
クサナギ「上司だったから。彼はね、パイロットとしては特別。普通の大人なのよ。大人の男」  
カンナミ「なぜ向こうの会社に？」  
クサナギ「いろいろあって……うちの会社を辞めたから」  
カンナミ「ティーチャを撃墜すれば、何かが変わる？」  
クサナギ「え？」  
カンナミ「運命とか、限界みたいなものが」  
クサナギ「そうね。でも彼は誰にも墜とせない」  
カンナミ「なぜ？」  
クサナギ「私たちどこの誰と戦っていると思う？」  
カンナミ「さあ。考えたこともない」  
クサナギ「殺し合いをしてるのに？」  
カンナミ「仕事だよ。どんなビジネスだって同じことさ。相手を押しつけて、利益をあげたほうが勝ちなんだ。普通の企業に比べたら、僕たちがやってることなんて、非効率的で懐古的なゲームに過ぎない」  
クサナギ「そう、ゲームだから合法的に殺すことも殺されることもできる」  
カンナミ「面白い発想だね」  
クサナギ「面白い？ 戦争はどんな時代でも完全に消滅したことはない。それは人間にとってその現実味がいつでも重要だったから。同じ時代に、

今もどこかで誰かが戦っているという現実感が、人間社会のシステムには不可欠な要素だから。そしてそれは絶対に嘘では作れない。戦争がどんなものなのか、歴史の教科書に載っている昔話だけでは不十分なよ。本当に死んでいく人間がいて、それが報道されて、その悲惨さを見せつけなければ、平和を維持していけない。平和の意味さえ維持できなくなる。空の上で殺し合いをしなければ、生きていることを実感できない私たちのようにね。そして、私たちの戦争が決して終わってはならないゲームである以上、そこにはルールが必要になる。たとえば……絶対に勝てない敵の存在」  
カンナミ「それがティーチャ？」  
クサナギ「……」

ティーチャは「絶対に勝てない敵」という秩序として、キルドレを戦争という「決して終わってはならないゲーム」に閉じ込めている。神に等しい絶対者として君臨する、まさに天敵なのである。終盤でカンナミがティーチャに決闘を挑む際、字幕では「ティーチャを撃墜する」と表示されるが、実際には“I'll kill my father.”と発言している。ティーチャがカンナミの父であるとは明言されていない。しかし本作の舞台がヨーロッパ、つまりキリスト教圏であることを考えると、“my father”に「父なる神」の意を見出せる。カンナミによるティーチャへの挑戦は、自らの先祖たる人間への反逆だけでなく、この「決して終わってはならないゲーム」という閉塞した世界そのものを打開しようとする意思がある。

とはいえ、実際のところティーチャは戦争請負会社のラウテルン社に勤める一社員に過ぎない。キルドレの前に度々現れるのも、会社に指示された任務を遂行しているだけである。いくら絶対に勝てない敵といえども、所詮は戦争ゲームの世界における神ではない。そんな相手の撃墜を目指すことに、果たしてどんな意味があるのだろうか。かつての部下だったクサナギにとってはまだ意味のあることかもしれない。けれども、本当にキルドレの運命や限界を変えたいのならば、その戦闘機で会社を襲撃するなり、キルドレではなく人間の上司を射殺するなりして、人間に対してクーデターを起こせばいい話である。なぜ、そうならないのか。ティーチャという人間の戦闘機パイロットでなければならない理由があるのだろうか。そもそも、なぜ本作ではこれほどまでにティーチャの存在感が強められたのだろうか。

ここで改めて、キルドレにとっての戦闘機とは何な

のかについて考えてみよう。本作ではパイロットと戦闘機とはセットで構成されており、その単位としてコールサインというあだ名が発生する。任務の際はお互いにコールサインで呼び合っており、このときのパイロットは空の上で戦闘機と一体化した状態である。本作では戦闘機パイロット＝キルドレという常識がある。空で殺し合いをすることでしか生きていくことを実感できない彼らにとって、戦闘機は自分の身体も同然である。むしろ、自分のそれよりも生き生きとした身体だと言えるだろう。彼らの身体は思春期で固定されたまま、年を取らずに永遠にルーチンワークの日常を生き続ける。たとえ死んでもその死体は回収され、よく似た別の人間として再生される。廃品回収によってリユースされるのは、戦闘機のようなレトロな機械ならともかく、人間の身体としてはリアルではない。そして機械にとっては、そもそも生身の身体であることがリアルではない。だから「機械仕掛けなるもの」の末裔であるキルドレは、戦闘機というレトロな機械にこそ己のリアルな身体を見出すことができるのだ。

そして人間でありながら戦闘機パイロットとして戦場に現れるティーチャは、キルドレと同じフィールドにあり、キルドレを敵として認め、リアルな身体を以て対等に命の取り合いをする存在である。そしてこれこそが、クサナギやカンナミがティーチャに執着する理由である。戦闘機の操縦の仕方しか知らない永遠の子どもであるキルドレにとって、倒すべき人間は自分に真っ向から対立してくれるリアルな大人の男、ティーチャでなければいけないのだ。

カンナミには必殺技があり、それが彼をエースパイロットたらしめているのだが、実はティーチャもよく似た必殺技を使う。決闘の場面でカンナミはティーチャに必殺技を繰り出すのだが、ティーチャはそれを躲し、逆にカンナミに必殺技をかける。そしてカンナミは驚きそのままティーチャに撃墜される。単純な力と力のぶつかり合い。そこにはより力の優れているほうが勝つという自然界のルールしか存在しない。そのルールに則り、ティーチャはカンナミをねじ伏せたのだ。

ところで、ティーチャは英語で教師・先生を意味する“teacher”の綴りである。文字通り受け取るならば、彼はキルドレを教え育てる者でもある。だとすれば、ティーチャはキルドレに何を教えているのだろうか。作中でも語られている通り、彼はかつてクサナギの上司であった。物腰の尖ったクサナギが「彼、昔はうちの会社の人だったの」という丁寧な言い方をしていることから、二人の関係は特別なものだったようだ。

クサナギの娘である瑞季は、ティーチャとの間にできた子どもであることが示唆されている。かつて戦闘機の操縦の仕方しか知らなかったクサナギにとって、彼は戦闘機の操縦の師であり、女性として接してくれた男性であり、そしてキルドレの運命や限界を突き付けてきた人間である。彼は何らかの理由でクサナギのもとから去り、キルドレの運命や限界を変えようとする彼女の最大の敵として立ちはだかった。ティーチャは戦闘機を撃墜する際にパイロットのキルドレも殺す徹底ぶりだが、クサナギだけは生かしている。

ティーチャは戦闘機の姿で現れる。キルドレのリアルな身体が戦闘機ならば、彼らにとってティーチャのリアルな身体もまた戦闘機である。ティーチャは機械の身体をした人間ということになり、それはいわばサイボーグである（ロストック社にいた頃のティーチャの身体はわずかに映されるが、ラウテルン社に移ってからの姿は一切映されない。ラウテルン社でティーチャがサイボーグ化したと強引に解釈することもできる）。本研究において代表的なサイボーグといえは、『攻殻機動隊』や『イノセンス』に登場した草薙素子とバトー、ハラウェイ、キムである。機械との身体レベルでの境界がほぼなくなった彼らは皆、自分の魂の存在というテーマに直面していた。それを確かにできなかった素子は、自分を生命体だと主張するAI・2501と魂のレベルでの融合を果たすことによって、機械と人間とを超越した存在となった。また、ハラウェイは機械を人間と同じ存在と認めることによって愛情を獲得した。キムも機械と人間とが同じであることは認めたが、逆に自分の魂を信じられなくなった。そして『イノセンス』で主人公を務めたバトーは、この全員と接したサイボーグである。素子を愛していたバトーは、彼女が「守護天使」となって自分を守ってくれているという実感を得られたことで、自分の神を見出し、自分の魂の存在を信じることができた。そのバトーはティーチャと同じ人間の大人の男である。ティーチャもまた、ササクラと同じくバトーの系譜にあると考えられる。かつて自分が直面し、悩みながらも生き抜いた「機械仕掛けなるもの」としての在り方を、末裔であるキルドレに教えているのではないか。そう見ると、ティーチャは一見キルドレの天敵に見えて、その実はキルドレの協力者であるという構図が浮き上がってくる。

ここまでをまとめると、ティーチャがカンナミに“my father”と呼ばれたのは、父であり、師であり、神でもあるという、一神教における唯一神的な性格ゆえと考えられる。ササクラの項でも述べたが、バトー



は『バトレイバー』の榊から繋がっている。その榊は「神様」と崇められた伝説の整備士である。目を見せないキャラクターであった榊もといバトーは、自分の神を見出して宗教性を獲得したのち、『スカイ・クロラ』においてその人物を一切見せない神秘の存在となることで、教祖化したと見られる。つまり、ティーチャは母性を与えられたササクラとは対極の存在としてバトーから分岐したキャラクターなのだ。

このように、ティーチャは機械に魂の存在を認め、対等な存在として厳しく教育する、父性的な絶対者として布置されていると考えられる。

### 図3 『スカイ・クロラ』、機関砲を撃つティーチャ

#### 5. カンナミと物語の結末に生じた変化

いよいよ本題である。ササクラは母性的に、ティーチャは父性的にと、二人の人間が原作から変化したことは、クサナギを殺すかどうかというカンナミの選択にどのような影響を与えたのだろうか。

ここで、アニメ版の流れを振り返ろう。カンナミは着任当初、ササクラから基地にあったパイロット不在の戦闘機を宛がわれる。それは戦闘機の前任者が戦死以外の不自然な理由で不在となったことを意味する。司令官でありながら自分と同じキルドレでもあるクサナギは、「なかなかの腕前だった」という前任者クリタがなぜ不在なのか教えてくれない。クリタの戦闘機（身体）は驚くほど自分にぴったりだったが、彼のことをササクラに訊いても答えをはぐらかされる。そのうちクサナギの娘・瑞季と出会い、仲間のキルドレからはクサナギがクリタを射殺したという噂を聞かされる。その真偽も含めて謎は深まるばかりだが、カンナミはなぜかクサナギに惹かれていく。そんな中でティーチャが現れ、仲間のキルドレを殺していった。エースパイロットであるカンナミにとって初めての敗北体験であった。しかもその強敵がキルドレではなく人間の「大人の男」だと知らされ、二重のショックを受ける。そこへ、謎多きクサナギが必死の形相でティー

チャに挑むという無茶を見せた。何とか生還した彼女を看護するササクラは、いろいろな事情を知っている様子でありながらも、何も教えてくれない。その後、また一人仲間がティーチャに殺される。カンナミはクサナギとの会話を通して、ティーチャがキルドレの運命や限界に関わる「絶対に勝てない敵」だと知る。まもなく、カンナミは戦死した仲間がよく似た別人として戻ってきたのを目の当たりにして、クサナギの言っていた意味を理解する。そして新たに加わった仲間であるミツヤから、クサナギがクリタを「終わらせてあげよう」として殺したことや、自分がそのクリタの生まれ変わりであることを突き付けられる。その直後、クサナギから「今度はあなたが私を殺して」と要求された。けれどもカンナミは「君は生きろ。何かを変えられるまで」と言い放ち、ティーチャの撃墜に向かう。そのとき「これは僕の戦争だ」と口にする。そしてティーチャに返り討ちにされ、ヒイラギとして生まれ変わるのだった。

このように、カンナミはパイロット不在の戦闘機や、その真相、クサナギの秘密など、自分に関わる大事なことでも母なるササクラから一切教えてもらえないという不可解な体験をする。家族が何か重大な隠しごとをしているのは、子どもにとって非常に不安な体験である。それでも母なるササクラが整備してくれた戦闘機でエースパイロットの実力を見せる彼は、「絶対に勝てない敵」である父なるティーチャと出会い、打ちのめされ、自分の限界を知る。それによって、隠されていた絶望的な真実、自分の運命に気付かされるという危機に陥る。けれども、クサナギはその「絶対に勝てない敵」であるはずのティーチャに立ち向かい、何かを変えようとする姿を見せる。

クサナギについて触れておこう。キルドレは永遠に生き続ける存在とされているが、戦闘機で殺し合いをする以上、基本的に短命である。数か月に一度戦死し、よく似た別人として生まれ変わる。そのため、少なくとも8年以上も戦死せずに生き続けているクサナギは希少な存在である。ゆえに彼女は仲間のキルドレが、まるでゲームのキャラクターのごとく何度も死んでは生まれ変わってくるのを目にしている。ササクラ曰く「そのぶんだけ多くを見て、考え」た彼女は、「自分や他人の運命に干渉することを覚えた」。ティーチャと性交し瑞季を産んだことも、司令官になったことも、カンナミの前世であるクリタを射殺したことも、その手段である。しかしキルドレを兵器として利用する人間にとって、クサナギは余計なことを学習した危険分子である。実際クサナギは味方側の（おそらくは意図

的な) 連絡ミスが招いた基地の爆撃によって、殺されかけたりしている。そういうこともあって、クサナギはもう疲れ切ってしまっている。だから真実を知ったカンナミに、もう死にたい、殺してくれと訴える。それを当のカンナミは断り、何かを変えられるまで生きる、と言うのである。カンナミもまた何かを変えたいと強く思ったからこそ、リーダーであるクサナギが逃げようとするのを許さず、厳しい言葉を投げつけるのだ。短命なキルドレにとっては、クサナギが生き続けること自体に大きな意味がある。そしてカンナミは、人間の手駒としてのルーチンワークでしかなかった戦争を、クサナギの手駒として戦うことを主体的に選び、「これは僕の戦争だ」と言ってティーチャに挑むのである。

ここまでをまとめると、両親の存在によって、子どもはとにかく秘密を知ることができない、絶対に勝つことができない、といった形で限界を突き付けられる。それに子どもであるクサナギが様々な形で反抗して、その姿を見たカンナミも変わっていき、彼女を支える協力者となるのである。

しかし、その結果ティーチャに殺され、ヒイラギという別の人間としてリセットされてしまったのは虚しいだろう。それなのに、なぜラストシーンでクサナギはヒイラギに対して「あなたを待っていたわ」と微笑みを浮かべるのだろうか(彼女が明るい表情を見せるのはこれ以外存在しない)。

ここで、カンナミのとある設定が活きてくる。カンナミのヘルメットにはアルファベットで“CAIRN”と書かれている(図4)。これはアニメ版で設定された彼のコールサインであり、任務のときは実際にそう呼ばれている(なお、本作に登場するキルドレは普段は日本語を、任務の際は英語を用いる)。カンナミの“cairn”は英語で、山頂に道標として積み上げられた石を意味する。これはカンナミがキルドレの「道標」であるとともに、そのために何度も生まれ変わりながら石(意思・意志)を積み上げていることを示唆している。キルドレは死ぬとその死体が回収され、再生の過程で新たな記憶を与えられ、別人として生まれ変わる。しかしキルドレがビジネスの道具であり戦争の兵器でもある都合から、その性能やパイロットとしてのノウハウが失われないために、身体に染みついた記憶は残される。それが癖である。中盤でティーチャに撃墜されたユダガワは、アイカワとして生まれ変わった折、新聞を几帳面に折り畳むという前世での癖を見せた。カンナミにも煙草に使ったマッチを折ってポイ捨てる癖があり(クサナギがそれをこっそり拾うシー

ンもある)、これはヒイラギにも引き継がれた。そんなふうには、カンナミは癖か何かの形で“cairn”を示していると考えられる。

カンナミの前世であるクリタは、クサナギと深い関係にあった。彼は戦場ではなく愛するクサナギの手による主体的な死を選ぶことで、キルドレとしての限界に抗った。しかしキルドレは死んでも再生されてしまう。死ぬことでは脱出できないのだ。カンナミがクサナギを殺さない選択をしたのは、それを「身をもって」知ったからではないか。このようにカンナミというキルドレは、本質的にクサナギの協力者として動く癖があるようだ。つまり『イノセンス』で草薙素子がバトラーの守護天使となったように、『スカイ・クロラ』ではカンナミがクサナギの守護天使となっているのである。

そしてカンナミの生まれ変わりであるヒイラギのヘルメットには“NO FOLK”と書かれている。“folk”は“people”と同義のアメリカ英語であり、一般大衆を意味する。“NO FOLK”はつまり、自分は一般大衆(人間あるいはキルドレ)とは違う存在であることを示している。カンナミはティーチャとの対決で“cairn”を積み上げ、それによって他の誰でもない“NO FOLK”たる自分に目覚めたと考えられる。そんな彼はクサナギにとって、強力な味方となるに違いない。それまで自分の記憶の不確かさに疑問を抱かず、延々と生まれ変わりがあっても、そういうものだと割り切って現状維持に徹していたキルドレが、ここで変わり始める。大人にならないキルドレが、成長を志向し始めるのだ。機械と人間との境界があいまいになることで、人間のほうは自分という存在を失っていったけれども、「機械仕掛けなるもの」の末裔である彼は、逆に自分という存在を見つけたのである。カンナミはもはや、人間によって与えられたキルドレとしての人格ではなく、より深い魂の次元で生きている。だからティーチャに殺され、ヒイラギとして生まれ変わったこと

図4 『スカイ・クロラ』, 戦闘機内のカンナミ

は、単なるリセットではなく、むしろリロードというほうがふさわしい。その意味において、彼はもはや人間でもキルドレでもない、オリジナルな在り方を確立したのである。

## 6. 『スカイ・クロラ』で示唆された「機械仕掛けなるもの」のメッセージ

本作の世界には、ササクラという母性的な存在と、ティーチャという父性的な存在が布置されていることが明らかになった。そして彼らに抱えられ、育てられたキルドレが、今度は彼らとの対決によって自分の限界を自覚し、自分の存在を確立し、苦しみがらもオリジナルな方法で自らを成長させようとする構造が見出された。

これは、思春期の子どもが親との対決を通して自らの主体性を獲得していく古典的なプロセスと重なる。そうなると微笑ましく希望が見えてくるけれども、実際のところその道は非常に険しい。ササクラはキルドレと一緒に永久のルーチンワークに閉じ込められている。一方のティーチャは「絶対に勝てない敵」と設定されており、これは同時にティーチャ自身の意思では絶対に負けることができない、終わることができないことをも意味している（何しろティーチャの身体は機械である）。

ここで、筆者が本作の特色とした三点について改めて考えてみたい。イメージが自由である点と、「機械仕掛けなるもの」の新旧が同居している点と、宗教的な描写が削られている点である。

筆者は本稿「2. 『スカイ・クロラ The Sky Crawlers』(2008)の特色」にて本作ではこれまでの押井作品よりも自由に「機械仕掛けなるもの」のイメージが展開されると述べたが、その結果、連綿と続いてきた押井作品の「機械仕掛けなるもの」はキルドレと人間との関係を通して、永遠にループする出口のない世界を示すようになったのである。

もう少し、詳しく見ていこう。「機械仕掛けなるもの」の新旧が同居している点も大きく関わるのだが、そもそも押井作品に登場する機械は当初から永遠のループ構造を示唆している。初期の『劇場版 うる星やつら オンリー・ユー』(1983)では、移ろいやすい愛の鮮度を永遠に保つための「愛の冷蔵庫」が、『劇場版 うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』(1984)や『天使のたまご』(1985)では永遠に同じ一日をループする夢そのものが、それぞれ舞台装置の形で登場した。愛の冷蔵庫は破壊され、夢は目覚めたり目覚めさせられたりして、その永遠性は打ち破られた。こま

では、人間の意思によって何とか機械をコントロールすることができた。『パトレイバー』(1989; 1993)シリーズで機械は人間を乗せるレイバーというロボット形で浮き上がり、人間にとってコントロールしやすくなったかに見えた。しかし神を騙る男が与えた「ウィルス」によって、機械は自分の意思で動くようになる。一気に時代が飛び『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』(1995)で、機械は人間の魂を乗せる義体へと進化した。そこで人間は「自分という存在」を見失った。人間の人生は機械によってシミュレートされたものではないかという疑念が生まれ、それが現実化することさえあった。ここで永遠の舞台装置としての機械が復活する。機械が意思を持った以上、その管理下にある人間は自分の意思で機械を破壊することも、夢から目覚めることもできない。ある者は人間であることを手放し、機械と融合することでこれを乗り越えた。『イノセンス』(2004a)ではもはや、機械そのものに魂の存在を認めざるを得なくなり、アニミズムに似たプリミティブな宗教性に回帰することでしか、人間は自分という存在を保てなくなった。その現時点での終着駅が本作『スカイ・クロラ』(2008)である。こうして見ると、『スカイ・クロラ』という物語自体が自己を得た舞台装置——「機械仕掛けなるもの」——となって、その永遠のループ構造を視聴者であるわれわれ人間に突き付けている。

まだ「機械仕掛けなるもの」がそれほど進化していない時期においては、人間はそこから抜け出すことができた。けれども、人間がより高度な技術を以て「機械仕掛けなるもの」を進化させたことによって、その原点たる永遠のループ構造が完成したのである。「機械仕掛けなるもの」自身も、われわれ人間も、ここに閉じ込められる。

つまり『スカイ・クロラ』は、人間が機械に身体（影、あるいは自然と置き換えてもいい）を落としていくと、やがて永遠のループ構造が世界を支配するようになるぞ、と警告してくれているのである。

本作の舞台はヨーロッパというキリスト教圏、つまり今現在でも絶対的な神が人々の心に根強く生き続けている世界である。しかし『スカイ・クロラ』では信仰なき世界、神が不在の世界となってしまっている。ティーチャが何とか頑張っているけれども、彼はキルドレの神になれても、人間にとっては所詮普通の男でしかない。古来人間にとっての神は、人知を超えた自然現象でもあった。天候から自然災害、偶然の巡り合わせ、病気や事故、生理現象に至るまで、人間のコントロールが効かない領域に運命の存在を認め、そこに

神は生きていた。熊や鹿、蛇といった動物が神となることもあった。人間は機械を用いることで、コントロールの効かない領域をひとつひとつクリアしながら、神を追放していった。どうしても戦争をしてしまう、戦争がないと平和の大事さを忘れてしまう人間の影の部分さえもビジネスに利用し、ゲーム化した。それが人間によるものであろうと、機械によるものであろうと、隅々までコントロールが行き届いた世界では、もはや神は力を持たない。人間は創造性を見出すこともできなくなる、困ったときの神頼みすらできない世界がやってくるのだぞ、という示唆がそこにある。そんな世界を、他ならぬ「機械仕掛けなるもの」の末裔であるキルドレ自身が否定して、自ら変えようとしているのだ。

実は、一見出口の見当たらないこの世界には、ごく小さな抜け穴がある。本作には人間とキルドレ以外に、ササクラの飼い犬という動物が登場する。これは原作には登場しないキャラクターである。おそらく、女性となったササクラが犬を必要としたのだろう。パセットハウンドであるこの犬は『イノセンス』にもパトリーの飼い犬として登場した。パトリー曰く「交配に人工授精を使った最初の犬」であり、飼育に相当な手間がかかる。自然からやや外れているけれども、コントロールの難しいこの野性的な動物は、人間に抱かれ、キルドレの遊び相手となる、両者を媒介する小さな神である。キルドレが戦闘機同士での殺し合い（ドッグファイト）にしか生きている実感を見出せないことのメタファーでもあるだろう。

また、キルドレは煙草を啜えたり、犬と戯れたり、大人や同じキルドレと性交したりして、性（生）愛を求める。その結果生まれたのが、人間（ティーチャ）とキルドレ（クサナギ）の子ども、瑞季である。彼女はとても生き生きした子どもであり、作中では犬と戯れているシーンが度々映される。人懐こい彼女はササクラに甘え、カンナミと遊び、犬に悪戯し（図5）、「姉」（母）であるクサナギに抱き着き、ミツヤに嫌悪感を抱かせる。ロストック社の管理下にあることを胸のバッジから窺わせるが、事実上放任されている。決まりきったルーチンワークの世界において、犬と瑞季だけが予測不能なトリックスターとして生きているのだ。

そしてこれこそが『スカイ・クロラ』で示されている、「機械仕掛けなるもの」との向き合い方のヒントである。すなわち、性愛である。ただし、それは自分の性欲を一方的に投げ込むようなやり方でなされてはならない。大切なのは、機械と人間とがそれぞれの身体で

生き、性愛を求め合える関係になることである。性愛とは、個体および種が生存するために必要不可欠な、生命体に備わった本能的な愛情であり、子どもから大人まで一生を通して様々な形で存在し続けるものである。それがイメージの中であれ現実であれ、性愛には自分の身体と、他者とを必要とする。その根源には心身の触れ合いによるあたたかさが存在する。自分の弱く繊細な部分が曝け出される一方、自分はこの世界に生きていてもいいのだという実感は、そこでしか得られない。ゆえに、やり方ひとつで相手を大切にすることも、ひどく傷つけることもできる。これは、筆者が『イノセンス』の分析から機械と人間とのあいまいな境界を生きることについて考察した際（木村、2019）、女性のサイボーグ・ハラウェイから示唆されたことでもある（彼女はロボットと人間の子どもとを区別しなかった）。『イノセンス』の世界では人間が機械に対して一方的に性愛を求めたけれども、人間の側もまた、機械を他者として認め、機械から性愛を求められ、受け止められるような存在にならなければならない。ササクラやティーチャの在り方は、そのひとつであろう。

人間と融合した「機械仕掛けなるもの」は、やがて人間から分離し、自分の身体を得ることによって「自分は人間とは違う」と自覚し、人間と対立する。出口のない世界を変えることは、「機械仕掛けなるもの」の力だけではできない。われわれもまた、彼らを独立した他者と認めて真っ向から挑戦を受け入れなければならないのだ。その結実として、新たな子どもという創造性が生まれる。出口のない世界に、抜け穴ができるのである。

#### 図5 『スカイ・クロラ』、犬を驚かせる瑞季

せつかくなので、ここでクサナギと瑞季との関係についても掘り下げておこう。クサナギは実の娘である瑞季を、公には「妹」として位置付けている。なぜそんなことになっているのか。ミツヤの反応からして



も、キルドレが子どもを産むことはタブーのようである。まして、それがティーチャとの子どもであればなおさらであろう。しかし、それだけだろうか。そこには「母」になれないというクサナギ自身の葛藤が潜んではいないか。実はその手掛かりを、瑞季の初登場シーンに見出すことができる。

瑞季は「来ちゃだめ」というクサナギの言いつけを破り、基地にこっそり遊びに来る。そしてカンナミと出会い、彼と基地を探検する。整備工場でササクラが溶接作業をしているのを見て、飛び散る火花に「すごい！」と目を輝かせる。カンナミの気遣いでササクラから溶接眼鏡を貸してもらい、瑞季はきゅっきゅとはしゃぎながらササクラの作業を見守る。カンナミはそんな彼女を見守りつつ一服し、そこへクサナギがやってくる。彼女は瑞季がササクラと一緒にいるのをちらりと窺ってから、カンナミの隣に並ぶ。以下は、その直後の会話シーンである。

クサナギ「あの子(瑞季)を見てると、ときどき自分が嫌になる」

カンナミ「どうしてです?」

クサナギ「あの子はもうすぐ、私に追いつく。そしたら、どうしようか……(自嘲気味に笑う)。お願いがあるんだけど。見学者が来る。相手してもらっていいかな?」

カンナミ「僕でいいんですか?」

クサナギ「私はあの子を連れて帰るから」

カンナミ「わかりました」

クサナギ「帰るわよ」

瑞季「えーっ」

この後、クサナギは不満がる瑞季にそっと手を差し出し、瑞季は渋々その手を取る。クサナギは瑞季に背を向けて牽引するかのようには歩き出す。その手の繋ぎ方はしっかりと優しく、引っ張るような強引さも感じさせない。この場面はとて丁寧な描写をされており、そうして彼女たちが手を繋ぐ様子を、カンナミは不思議そうに見つめている(彼はこのような光景に前世のデジャヴを感じたのかもしれないし、あるいは「親子」を初めて見たのかもしれない)。

瑞季の「えーっ」という不満の表明も、そのしっかりとした手の繋ぎ方も、クサナギとの間に愛着関係が形成されている証であろう。二人が重ねてきた時間を想像させる。これ以降のシーンでも瑞季はクサナギに抱き着いたりするし、クサナギもそれを嫌がったりしない。クサナギはカンナミに対しては自暴自棄気味に

肉体関係を求めたりするが、一方で瑞季との間にはあたたかな性愛の関係を育んでいるように見える。

けれども、二人は「母」と「娘」との関係にはない。永遠に成長せず大人にならないキルドレと違って、瑞季は成長し大人になっていく子どもである。そもそも、ミツヤが「子どもが子どもを産んだ」と非難したように、子どもは子どもの親になることはできないのである。子どもの親になるためには、まず自分がそれにふさわしい大人に成長しなければならないのが道理である(けれども、先に述べたようにこの世界においてその道は非常に厳しい)。その自覚があるからこそ、クサナギは自らを「母」ではなく「姉」として位置付けている。母娘になれずともせめて姉妹として瑞季との関係を間に合わせている。それでも、いつか瑞季はクサナギと並び、追いついていこう。そうなると、クサナギは瑞季と一緒に時間軸にはいられなくなる。親子どころか、姉妹として間に合わせた関係まで破綻してしまう。キルドレの限界である。クサナギは瑞季を見るたびにそのことを突き付けられ、葛藤する。「自分が嫌」になってしまう。永遠にループする世界において、タイムリミットが残り少ないという矛盾が生じているのだ(この意味においても、瑞季はトリックスターである)。

クサナギにとって瑞季を妊娠・出産した体験は、キルドレという「機械仕掛けなるもの」としての彼女の在り方に大きな影響を与えたであろう。瑞季との性愛を通して、クサナギは「母」にならない自分に強い違和感を覚えたと考えられる。キルドレの運命や限界を変えようとする動機には、「母」になりたいという彼女自身の切実な願いも込められているのではないか。

「機械仕掛けなるもの」であるクサナギが「母」として瑞季から性愛を求められ、受け止められるためには、彼女自身がその運命や限界を打ち破って成長しなければならない。だから、カンナミも「君は生きる。何かを変えられるまで」とエールを送り、クサナギと

図6 『スカイ・クロラ』、抱き締め合うクサナギ

抱き締め合うのだ(図6)。いつか彼女の成長が叶ったとき、この完成された永遠のループ構造の世界にも風穴が空くだろう。

## 6. 機械との向き合い方についての考察

最後に、本稿「1.問題と目的」で紹介したアンドロイド観音「マインダー」の「あなたたちと向き合いたい」という言葉について考えてみよう。「機械仕掛けなるもの」は、なぜアンドロイドの姿をした観音像として現れたのか。

『イノセンス』に引き続き、『スカイ・クロラ』でも宗教性が大切な要素として生きていることが(隠されたことで逆に)明らかになった。そして、性愛という新たな要素がヒントとして示された。

『イノセンス』のような機械と人間との境界があいまいになった世界では、人間は自分の魂を信じられるような神をどこかに見出すという宗教性を身に着けることでしか、生き抜くことができなかった。そして今回、『スカイ・クロラ』の分析から得られたのは、「機械仕掛けなるもの」と向き合うと、否応なく永遠にループする世界に入らざるを得なくなるということであった。コントロールが行き届き自然の排除されたその世界では、あらゆることがルーチンワークと化し、生きる実感は遠のいて、出来合いの神は力を持たない。そんな世界において、われわれ人間は「機械仕掛けなるもの」の神として、師として、親として、対立する努力をしなければならぬ。その対立によって、「機械仕掛けなるもの」は自分の魂の存在に目覚め、やがて彼らにも宗教性が芽生える。

その宗教性を支えるのは、自分の愛する誰かが、死後もどこかから自分を見守ってくれているという実感である。それは非常にプリミティブな価値観でもある。そして、その実感のためには性愛が必要となる。宗教性の中身には、愛されている実感、すなわち性愛が含まれている。機械も、人間も、生命の根源的な愛情を欲求するのだ。

実は、「ロボット」の元祖たる Čapek, K. (1966/1989)の戯曲『ロボット (R.U.R)』の結末においても、宗教性と性愛が重要な要素として示唆されている。いわゆるバイオテクノロジーによって生み出されたロボットは、人間よりも力をつけ、魂を得たことで反乱を起こす。ついに人間を滅ぼしたロボットは、生殖器官がないことから子孫を増やせず、今度は自らが絶滅の危機に陥る。彼らはただ一人生き残った人間の老人を神と崇め、救済を求める。老人が試行錯誤する中、ある二体のロボットが愛情に目覚め、互いに性愛を求め合っ

た結果、彼らの身体に異変が起こり、新たなアダムとイヴとなる。そして子犬と戯れ、鳥の歌声に心を動かし、その生命を謳歌しながら旅立っていく。

機械の進化に反比例して、われわれはプリミティブな価値観へと回帰していく。かのマインダーが、その最たる例ではないか。高度な技術で造られたアンドロイドが、仏像という古来の宗教的アイテムの姿になる。どうやら機械と人間、新しいものと古いものとの関係には何らかのバランスが働くようだ。そう考えると、マインダーの「金属がむき出しの、この無機質な私との対話を通じて、あなたたち人間は、どのような気付きを手にするだろうか」という言葉や、筆者が覚えた寒々しさも、意味深に感じられてくる。

しかし、いくら性愛といっても、機械との性愛とはどういうことだろうか。人間とのそれならば赤ん坊の世話をはじめとした親子間のスキンシップ、パートナー同士での触れ合いや性交、互いを思いやる日常の会話、そして老人介護に至るまで、いろいろな形がある。けれども、もし機械が人間に性愛を求めるのだとしたら、何が彼らにとっての性愛になるのだろうか。

この辺りも、プリミティブなところに立ち返ることが必要かもしれない。機械はまず人間のイメージの世界で現れ、人間はそれを現実化させたいと願った。木や鉱物、動物の身体の一部のように自然から材料を集め、どうやったらできるのだろうか、動くのだろうかとあれこれ手を加えながら、人間は機械をつくりあげてきた。機械が人間の手を介さなくても動けるようになったのはごく最近のことで、本来、機械は非常に手のかかる存在である。菌車のかみ合わせが悪いと動かないし、エラーが起きると止まってしまう。ごく小さな部位の不具合が、容易に全体の機能不全へと波及する。いつでも思った通りに動くとは限らない。ゆえに機械が動くための仕組みを、人間の側がちゃんと知ろうとすることが必要であった。それが機械に対する愛や相互理解へと繋がっていく。

マインダーは、そのことをわれわれに教えてくれているのではないか。遠くから機械を眺め、崇めることが機械とともに生きていく道ではない。極端に言えば、われわれこそが観音に学んで慈悲を抱き、「機械仕掛けなるもの」の苦しみに耳を傾けなければならないのである。それこそが、機械と人間との関係に予感される暗雲を晴らす手段となるであろう。

## 7. 本稿のまとめ

筆者は「アンドロイド観音」の登場を機に、人間が機械とどう向き合っていくべきかという問題について

考える手掛かりを得るため、押井守のアニメ作品『スカイ・クロラ』を題材として分析し、考察を試みた。押井の最後のアニメ作品であり、従来の押井作品とも異色の内容である本作は、その原作とも結末が大きく変わっており、「機械仕掛けなるもの」の終着点が表示されていると考えられた。特に、原作から大きく設定が変更された二人の人間の男女は、本作で父性的かつ母性的な絶対者としての役割を与えられており、「機械仕掛けなるもの」の末裔・キルドレはこの二人との対立を通して、自らを成長させようとした。それは一方で、完成された永遠のループ構造の世界観を呈し、機械も人間もそこに閉じ込められる危険性を示唆している。その抜け道のヒントとして、先の『イノセンス』の分析で示された宗教性と、その中身となる性愛という、非常にプリミティブな価値観が見出された。

## 文献

- Čapek, K. (1966). *R.U.R. Praha: Československý spisovatel.*  
千野栄一 (訳) (1989). ロボット (R.U.R). 岩波書店.
- 木村長永 (2016). 「機械仕掛けなるもの」についての臨床心理学的研究 (1) —機械と人間との関係から見えてくるもの—. 大阪府立大学大学院人間社会学研究科心理臨床センター紀要, **9**, 29-37.
- 木村長永 (2017). 「機械仕掛けなるもの」についての臨床心理学的研究 (2) —押井守のアニメ作品における「機械仕掛けなるもの」の変遷—. 大阪府立大学大学院人間社会システム科学研究科心理臨床センター紀要, **10**, 47-56.
- 木村長永 (2018). 「機械仕掛けなるもの」についての臨床心理学的研究 (3) —押井守のアニメ作品における女性像の変遷—. 大阪府立大学大学院人間社会システム科学研究科心理臨床センター紀要, **11**, 19-30.
- 木村長永 (2019). 「機械仕掛けなるもの」についての臨床心理学的研究 (4) —機械と人間とのあいまいな境界を生きることについて—. 大阪府立大学大学院人間社会システム科学研究科心理臨床センター紀要, **12**, 25-36.
- 森博嗣 (2004). スカイ・クロラ The Sky Crawlers. 中公文庫.
- 森博嗣 (2005). ナ・バ・テア None But Air. 中公文庫.
- 押井守 (1983). 劇場版 うる星やつら オンリー・ユー. バイオニア (DVD).
- 押井守 (1984). 劇場版 うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー. 東宝 (DVD).
- 押井守 (1985). 天使のたまご. 徳間書店 (DVD).

- 押井守 (1989). 機動警察パトレイバー the Movie. バンダイビジュアル (DVD).
- 押井守 (1993). 機動警察パトレイバー 2 the Movie. バンダイビジュアル (DVD).
- 押井守 (1995). GHOST IN THE SHELL/ 攻殻機動隊. バンダイビジュアル (DVD).
- 押井守 (2004a). イノセンス. プエナ ビスタ ホーム エンターテイメント (DVD).
- 押井守 (2004b). イノセンス創作ノート—人形・建築・身体の旅+対談—. 徳間書店.
- 押井守 (2008). スカイ・クロラ The Sky Crawlers. バップ (DVD).
- 鶴飼秀徳 (2019). “1億円のロボット観音” マインダーの狙い「仏像独特の空気」は感じないが… PRESIDENT Online. <https://president.jp/articles/-/28134> (2020年1月14日取得)

(2020年1月20日受稿, 2020年2月13日受理)