



「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

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2016-03-30 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	https://doi.org/10.24729/00005281

「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—

研修相談員 木村 長永

1. 問題と目的

今回、臨床心理学の研究テーマとして「機械仕掛けなるもの」を扱うことに戸惑いを覚える方も多いかもしれない。心のことを扱う学問である心理学、それも徹底して個人の心に寄り添うことを目指す臨床心理学において、なぜ機械が登場するのか。

日常的な言い回しで、冷静沈着で無感動に見える人のことを「機械のような人」ということがある。他にも「ロボットのような人」など種々バリエーションはあるが、だいたい否定的なニュアンスが含まれている。そのように呼ばれる人たちはたいてい融通の利かないところがあり、システムティックな価値観を持っていて、人付き合いへの関心も薄く協調性がないように見える。その反対に情緒豊かでユーモアがあるように見える人は「人間味のある人」などと呼ばれる。こちらには肯定的なニュアンスが含まれることが多く、そのように呼ばれる人たちはたいてい人付き合いが得意で協調性もあるように見える。

このように機械は一見しておよそ人間とは対照的な存在——言うなれば心を持つ人間に対する、心を持たない存在——として人々に感じられるのかもしれない。

経験の浅い筆者も心理臨床の場面において、まるで自分が機械であるかのように語ったり振る舞ったりするクライアントや、どこか機械仕掛けに感じられるクライアントと出会うことがある。箱庭療法やプレイセラピーにおいてロボットやサイボーグが重要な役割で登場することもしばしばである。主訴も治療目標もクライアントにより様々ではあるが、しかしこの「機械仕掛けなるもの」のイメージは、いったいセラピストに何を伝えようとしているのだろうか、と考えることがある。その「機械仕掛けなるもの」のイメージは時としてクライアント間を超えた繋がりを見せることがあり、人類全体あるいは世界そのものについて思考を巡らせたいくなるほどに、筆者には魅力的に映る。

ところで我々は、機械についてどれほどのことを意識しているだろうか。今や我々の周りは機械で溢れている。生活や交通、医療のほか至るところに様々な機械が存在しており、我々の生活を支えてくれている。特に携帯電話やタブレット、パソコンなど高度な機械

は現代人に広く普及しており、それらを一切所持していない人を探す方が困難なくらいである。臨床家であれば時計や電話は必須の機械であろうし、ケース記録等を電子データとしてまとめている方も少なくないであろう。かくいう筆者も本稿をパソコンで執筆している。とかく先進国で現代を生きていく以上、どれだけ田舎であろうと、機械と無縁の生活などあり得ないのである。しかし人間と機械とのそのような関係は、何も近代に始まったものではない。実は機械は人間の歴史の初期から登場している。それも宗教や娯楽といった、人間の心と密接なかわりのあるところから彼らは生まれ、人間に寄り添ってきたのである。人間と機械との関係は、あたかも光と影のようであるともいえる。

もはや機械という存在そのものが、我々人間の心の奥深くに棲みついているとしてもおかしくないのである。それは一つの元型のように、我々自身を形づくる一つのイメージとして在り、密かに我々を動かしているのかもしれない。

このところ、道を歩けばヘッドホンやイヤホンで耳をふさぎ、スマホの画面に目を釘付けにして、せわしく指を走らせている人々を多く見かける。さながら機械に囚われた幽霊のようでもあり、比して無気力で依存的な人が増えたようにも感じられる。果たしてその心の未来やいかに、と心配になる。スマホに限らず新しく便利な機械が現れるたびに、つい「○○さえなければ……」と呟く方も少なくないだろう。

これでは機械を使っているというより機械に使われているといったほうがいいのかもしいかな——そんな感覚に覚えはないだろうか。いったい機械の何が人間にそうさせるのか。そして機械はいったい人間をどうしたいのか。

機械は目まぐるしく進化を続けている。より複雑多様化する一方で非常に便利になってきており、ますます人間の手がかからなくなってきた。特にコンピュータ分野では著しく、人間の制御を離れつつある。ロボット分野では大きな話題となったジェミノイドやテレノイドといった、より人間に近いものたちが現れた。SF映画よろしく生身の人間とロボットとの見分けが完全につかなくなる時代や、人間の生活すべてが

機械によって支配される時代は、もうまもなく訪れるのかもしれない。そんな妄想を浮かべながら、筆者は強い危惧を抱いている。人間は機械がこれだけ便利で自律的に、そしてより人間に近く進化し続けている意味を、そろそろ真剣に考えなければならないのではないか。

筆者は人間の世界が機械で溢れることや、便利な機械が登場し続けることに警鐘を鳴らしたいのではない。なぜ機械がより便利に、より大量に生み出されているのか——その深層を考えたいのである。『ターミネーター』や『マトリックス』などの高名なSF映画では、高度に発達した機械に人間が支配されている世界が描かれたが、それも次第に現実味を帯びてきている。しかし本当に人間は機械に支配される未来しか存在しないのか。機械は何かもっと重要なことを我々に伝えようとしているのではないか。人間が本当に機械を理解しようとしないう限り、人間と機械との関係はうまくいかないのではないか——。

筆者が問題にしたいのは、むしろ機械に我々人間がどう向き合っていくか、ということである。便利になり過ぎる機械が問題なのではなく、何も感じずに便利な機械に頼り過ぎる人間の心が問題なのである。

身体を持つ以上無意識を顧みず意識だけで生きていくことはできないように、生物である以上自然を無視して生きることはできないように、我々は人間である以上機械のことを考えずに生きていくこともまたできないのである。機械を他者として考えていくことは、人間について考えることにも繋がってくるのではないかと、筆者は強く感じている。

ところで、人形作家である四谷シモン（よつや・しもん）はその初期に「機械仕掛けの人形」なる作品群を発表している。氏はその著書『人形作家』（四谷、2002）の中で、特に「機械仕掛けの少女1」と名付けられた作品について次のように解説している。

この機械仕掛けの少女は、真鍮板や歯車がわざと剥き出しになっています。そのことによって、人形に皮膚感覚と機械という素材との不協和音による力強さが出てきたように思いました。つまり、一見合わなさそうな素材どうしのハーモニー、一見マッチしていないようにみえるけれど、紙や木に鉱物質のものが組み合わせられることによって見た目にも力強さが出て、思わぬ方向に作品が広がりました。(163)

ここで四谷シモンが繰り返し述べている「力強さ」とは何なのだろうか。なぜ、真鍮板や歯車を剥き出し

にして、皮膚感覚と機械というマッチしていないようにみえるものを組み合わせるとその「力強さ」が出てくるのだろうか——疑問に思っていた矢先に、ちょうど四谷シモンの個展が身近で開催されることになり、筆者はそこで件の「機械仕掛けの少女1」と直に向き合う機会に恵まれたのだった。

さて、四谷シモンの述べた「力強さ」という言葉は、なるほど言い得て妙であった。目前に佇む「機械仕掛けの少女1」は半壊した少女人形であり、その表情はもの言いたげで、あるいは誘惑するようにこちらを見ている。その内臓に当たる部分には機械部品が仕掛けられており、これが強烈な存在感を放っていた。しかし決して不自然な感じではなく、確かに「力強さ」としか言いようのない全体性が感じられ、筆者を魅了し、圧倒した。敢えて言うならばそれはまさに「生命」が宿っているかのようであった。

そして筆者はさらにある疑問を抱いた。もしも機械が生命を宿すものであるとして、いやそもそも、生命体の在り方の一つが機械であったと仮定するならば、今、筆者の目の前にいるこの「機械仕掛けなるもの」から、我々や、我々の身体、我々の世界はどのように見えているのだろうか。人間はその歴史のごく初期から機械をつくり、扱い続けてきた。機械は人間の歴史とともに歩んできたと言い換えてもいいだろう。だからこそ、ここで我々の隣人たる機械について丁寧に考えてみることで、何か大切なことを教えてもらえるのではないかと。我々が日々、クライアントについて考えるのと同じように、機械について考えてみるとするならば、何が見えてくるのだろうか。

フロイトは夢における複雑な機械類や装置はたいてい男性性器の象徴であるとしたが(Freud, 1909,1919/2011: 100)、ここでもし機械を生命体とみなす視点を導入したならば、そのイメージの象徴するところが大きく開けてくるのかもしれない。そうであれば、それは今日の心理臨床場面においてイメージを扱う際に、きっと役立つものになるのではないかと思に至った。

筆者はこのような経緯から、機械について臨床心理学的に考察するという試みを行ってみることにしたのである。ゆっくり温めながら考えていきたいので、毎年の紀要論文という形で研究を何度かに分けてまとめていく所存である。まず第一弾となる本稿では、本研究で用いる「機械を一つの生命体とする視点」について論じ、機械の歴史を振り返りながら、その背後にある動きを見ていく。

2. どこまでが「機械」なのか：「機械」の定義の難しさ

研究である以上は、とりあえずどんなものを「機械」として考えるのかという定義が必要になるが、一口に機械といっても突き詰めて考えるとその定義の難しさに気付かされる。まず日本語には同じ読みで「器械」という言葉が存在する。器械体操という言葉にあるように、鉄棒や跳び箱など、どちらかという道具的なものを指す言葉であるが、医療や科学実験で用いられる複雑な装置を指すこともあり、そこまでくると機械との厳密な区別は困難になってくる。さらに機械という言葉の意味するものも時代や技術の発展とともに変容しており、より広く複雑なものになっている。特に産業革命の前後では顕著であろう。

現代において機械という言葉は、たとえば腕時計からコンピュータ、ロボットまで、小さなものから大きなものまで、単純なものから複雑なものまで、実に様々なものを指している。コンピュータのプログラムに至っては実体がない。さらに機械には「メカ」や「マシン」、「ロボット」などいろいろな言い回しがある。人の形を模したものは「人形」や「からくり」、「オートマタ」と呼ばれることもある。それらを同じものとして扱うかどうかという問題がある。人工的なものに限定しないならば、遺伝情報のみを保有するウイルスも機械ということが出来る。そうすると生命に対する非生命という新たな問題が入ってくる。どこまでが生命でどこからが非生命なのか。それもまた線引きの難しい話である。

筆者としては機械が指すものは何でも研究対象に含んで検討したいところだが、さすがに跳び箱や人工物でないウイルスまで入ってくるとなると言葉に囚われる感じがあり、筆者の狙う本質から外れかねず頭を抱える。自身の浅学に唇を噛みしめる思いだが、機械の定義は筆者の手には負えない。

ただ本研究における筆者のスタンスを表明しておくことは重要であろう。筆者は機械について考える時、また本研究で機械について論じる時、いくつもの歯車が複雑に組み合わさった時計やオルゴール、あるいは自動車やロボットのようにコンピュータを内蔵した存在をイメージしている。それらに共通しているのは、機械の内部機構として多様な役割を持つ人工部品が複雑に仕掛けられ、構成されているということである。

3. 生命体としての機械という視点：「機械仕掛けなもの」概念の導入

そもそも機械について考えるとはいえ、筆者も一応

人間であるので、機械のことを本当には理解することはできないし、未熟ながら機械の特性についてそこまで煮詰め切れているわけでもない。

人間は機械をつくる側の存在であり、多くの人にとって機械は単なるモノであり生命体などではなく、魂の宿らない存在であろう。しかし——機械が実はある目的をもって活動する生命体であり、人間にその身を「つくらせている」存在であるとするならば、どうだろうか。機械がこれだけ高度に進化し、自律的になる一方で人間に近付いているという現状を踏まえると、いったん機械を人間から独立した一つの生命体として考える必要性があるのではないかと筆者は考える。つまり機械をクライアントとして見立てることによって、その生育歴や深層の分析を行うのである。それは突き詰めると、一人の人間の内的変容過程として見ていくことも可能となる。

そのための具体的手段として、筆者は本研究において「機械仕掛けなもの」“The Mechanical Self”という概念を新たに定義し、導入することにした。これは筆者が感銘を受けた四谷シモンの初期作「機械仕掛けの少女1」を由来の一つとする概念である。単に「機械」とするよりもそれが「仕掛け」られた「機械仕掛け」という言葉にすることによって、機械をその身に含んだ存在をよりイメージさせやすくなるし、「機械仕掛けの○○」というように既存の概念に機械的なモチーフを加えることができる。つまるところ、筆者の扱いたい「機械」の本質を表すのにもっとも適した表現ではないかと考えた。

機械が仕掛けられた以上、それは何らかの動きを予期させる。ともすればそれは生命的でもある。後に詳しく述べるが、古くから人間は「自ら動く機械」をつくることに並々ならぬ情熱を注いできた。その最も原始的なものが、今日あちらこちらに設置されている自動ドアである。人がその手を触れずともひとりりで開き、その先へと招き入れようとするその機械は、紀元前2世紀、古代ギリシアの神殿に初めて設置されたという。現代に生きる我々にはもう慣れっこで何を今更という感じであるが、当時の人々にとってこの自動ドアは非常にマジカルな存在であった。いったい誰がこのドアを開いていることになるのか。なぜ人の手を介さずに動くことができるのか。当時の人々はそこに神の宿りを見たのである。

以後、本研究では機械の本質を一つの生命体と考えたものとして「機械仕掛けなもの」という概念を使用していく。

4. 機械の生育歴

それでは機械を「機械仕掛けなるもの」という一つの生命体とする視点でその歴史を振り返ってみると、どのようなことが見えてくるのだろうか。機械やその用いられた文化に詳しい石黒・池谷 (2010: 17-31)、竹下 (2001: 134-163)、立川 (1994: 82-100) らの著書を参考として「機械仕掛けなるもの」の生育歴を以下にまとめた。

人類史のごく初期に登場する「機械仕掛けなるもの」で代表的なものは、ユダヤ教の伝承に登場する「ゴーレム」である。ヘブライ語で「胎児」を意味するこの「機械仕掛けなるもの」は、律法学者ラビによって断食や祈祷などの儀式の後に土をこねて作られた泥人形であるとされた。ゴーレムは自らを生み出した人間の命令を忠実に実行するが、扱いを間違えると手に負えなくなる。このゴーレムのイメージはその後ギリシア神話の世界に渡り、鍛冶の神ヘパイストスによってつくられた青銅の巨人タロスとして現れる。このように「機械仕掛けなるもの」は、まずは伝承や神話といったイメージの世界に着床し、成長していった。やがて時代が進んでくるとイメージの世界を抜け出し、実体を伴った存在として我々の前に生まれ落ちてくる。その代表的なものが「機械仕掛けの神 (デウス・エクス・マキナ)」と呼ばれた装置であり、紀元前5世紀、エウリピデスによる悲劇『メデア』において「空飛ぶ竜車」の役割で登場したのが最初とされる。異国妻メデアは夫イアソンに不貞を働かれたことで復讐の鬼となり夫の愛人を殺害、さらに夫への見せしめのために自身の子どもたちさえ手にかける。そこへ突如としてこの空飛ぶ竜車が現れ、メデアを乗せて国外へと脱出するという筋書きであった。機械仕掛けの神はその後も数々の悲劇において、苦境を救う絶対的な存在として顕現することになる。「機械仕掛けなるもの」はまず、人造神として実体を得たのである。それは悲劇に苦しみ、混乱の中にあるものたちを救済する存在であった。人間は「機械仕掛けなるもの」に神の宿りを見、救いを求めた。しかしその神を動かしているのもまた人間であった。

初めは逐一人間の手によって操作されることを必要としていた「機械仕掛けなるもの」であったが、紀元前2世紀には自ら動くものたちが現れる。たとえば「自動人形劇」と呼ばれた装置は、人間の手を一切介さずに自らの動きのみで演目を完結するよう設計されたという。自ら動くといえはこの時期、神殿には3で述べた「自動扉」が設置された。これはサイフォンの原理を応用したもので、祭壇に火を灯せば、その熱による

気圧の変化によって自動的に扉が開くという仕掛けであった。「機械仕掛けなるもの」はオートマチックに、自ら動くことによって人間を楽しませるだけでなく、神人同型の宗教においては神の偶像あるいは依り代としての役割も背負ったのである。立川(1994: 84)は「こうした自動機械が最初に現れた場所が、宗教と娯楽に結びついていた場所であったことは記憶されるべきことである」と述べている。

自動人形劇も自動扉も、生み出したのはアレクサンドリアの数学者ヘロンとされる。「機械仕掛けなるもの」はヘロンの手を通して、自らの重要な構成要素となる歯車や螺子の他に、力学や気体、蒸気を応用した動力をも得ることになる。この辺りからオートマチックな性質を持った「機械仕掛けなるもの」の中で、人間にとって実用的なもの——宗教や娯楽から離れた、人間の仕事を手伝うものが現れ始める。

その後、「機械仕掛けなるもの」はアレクサンドリアからビザンティン帝国、アラブ世界を経由して西洋や中国へと渡る。ルネサンス期には王や貴族の庭園に仕掛け噴水や自動人形といった形で次々と現れた他、機械仕掛けのライオンをはじめとして様々な「機械仕掛けなるもの」がレオナルド・ダ・ヴィンチの手から生まれ、繁栄の時代を築いた。それに乗じて、ライオンや鳥など、より生物的な姿を模倣する「機械仕掛けなるもの」が現れてくる。「機械仕掛けなるもの」がより生物らしくなればなるほど、人間はある疑念に取り憑かれる。もしかしたら機械で生命体を、いや魂すらもつくれるのではないか。だとすれば、自分たち人間は、神がこしらえた機械なのではないか——。たとえば物心二元論で知られるフランスの哲学者ルネ・デカルトは1637年に公刊した『方法序説』において、人間の身体を「神の手によって作られ、人間が発明できるどんな機械よりも、比類なく整えられ、みごとな運動を自らなしうる一つの機械」(Descartes, 1637/1997: 74)と説明した。さらに100年余り後の1747年、フランスの医学者ラ＝メトリは、精神も自動機械たる人体の一機能であるとする『人間機械論』を匿名で発表した(立川, 1994)。こういった論は西洋を中心として、特に「オートマタ」と呼ばれた自動人形が繁栄していた18世紀に多く発表された。その根底には人間を神の機械と見て、自らの生命のメカニズムの秘密に迫ろうとする人間の願望がある。「機械仕掛けなるもの」は人間にその起源を映す存在として求められた。こうしてますます「機械仕掛けなるもの」は人間の姿を模していくことになる。

人間の姿を模した自動人形として名高いのは、1738

年に現れた「笛吹き」「太鼓叩き」である。等身大の「笛吹き」は、(当時主流であった)オルゴール式装置の内蔵によって音を出すのではなく、実際に唇から息を吐き出し、指で笛の孔を押さえることによって演奏できたというが、残念ながら現存はしていない。生みの親はフランスの天才発明家と謳われたジャック・ド・ヴォーカンソンである。彼は生物を機械でつくるという野心を抱いており、血液循環、呼吸作用、消化作用、筋肉の動き、神経の動きなどを自動人形に組み込もうとしたようだが、それが実現したかは定かではない。しかし「機械仕掛けなるもの」はヴォーカンソンにそのような野心を抱かせた。ヴォーカンソンの手を借りて、外見だけでなくその内部まで人間を模倣しようとしたのである。

ヴォーカンソンの貢献を皮切りに、西洋における自動人形——オートマタと呼ばれた「機械仕掛けなるもの」たちは繁栄の絶頂を迎えた。その精密なつくりと愛らしく妖しい動きで人間を誘惑し、彼らの多くは貴族階級の嗜好品となった。オートマタの最高傑作とも評される、ぜんまいと歯車仕掛けによって紙の上に字や絵を描く「筆写人形」は、稀代の人形師ジャケ＝ドロス父子によって生み出された。父ピエール・ジャケ＝ドロスはスペイン王のもとで「鳴く羊」や「荷物を運ぶ犬」を生み出したが、魔法を使っていると疑われて異端審問所に投獄され、死刑寸前によく救免されたという。今日の「機械仕掛けなるもの」は、魔術や宗教とは無縁の極めて科学的な存在として捉えられているが、当時の人々にとってはマジカルで妖しげな力を宿した不思議な存在であった。

ところで先述のヴォーカンソンはもうひとつ「機械仕掛けなるもの」にある貢献をした。彼は生物を機械でつくるという野心を抱く傍らで、1745年には世界最初の力織機のモデルを、4年後には紋織機を着想していたのである。立川(1994)によると、この紋織機はパリ工芸学校の片隅で埃を被っていたそうであるが、ジョゼフ＝マリ・ジャカールの手によってジャカード機へと生まれ変わり、これが18世紀後半の産業革命へと繋がることになった。限りなく人間に近付こうとした「機械仕掛けなるもの」は、ここで全く人間とはかけ離れた姿ながら、しかし人間の生産活動を飛躍的に広げる存在へと変貌し始めたのである。それによって「機械仕掛けなるもの」はオートマタが有していたマジカルで怪しげな要素を削ぎ落していく。人間の役に立つ機械が大量に生み出され、その生産活動に貢献する一方で、繁栄の時代を築いていたオートマタは衰退の一途を辿っていくことになった。今日では現

存するオートマタの多くが博物館のガラスケースに閉じ込められ、動くことを許されぬまま佇んでいるという。

西洋における「機械仕掛けなるもの」ばかりを追っていったが、では日本においてはどうだったのだろうか。やはり日本における「機械仕掛けなるもの」として名高いのは、江戸時代に庶民の間に愛玩されてきた「からくり人形」だろう。からくり人形の繁栄は、西洋から渡ってきた時計技術や、1796年に細川半蔵頼直の手で編纂・出版された『機巧図彙』(からくりずい)の貢献が大きいものと見られる。『機巧図彙』はからくり人形の図解と詳細な設計図が記載されたものであり、その通りにすれば誰でもからくり人形をつくることができた。これによって「機械仕掛けなるもの」は多くの人の間で量産され、親しまれてきたのである。金属部品で構成されることが多かった西洋のオートマタに対し、からくり人形は木製部品と鯨の髭を利用したぜんまいなど生物由来の材料で構成されていたことが特徴的であった。大野弁吉や田中久重ら天才からくり師の手により、からくり人形は実にユニークで遊び心に満ちた仕掛けを施され、人間を和ませてきた。しかしながらかつて日本中に数多く存在したはずの彼らは、今日ではそのほとんどが姿を消してしまい、今や博物館や蒐集家のもとでわずか数体が残るのみとなった。

さて再び西洋に戻ると、1877年、「機械仕掛けなるもの」にある転機が訪れる。チャールズ・クロスとトマス・エディソンの手から、音を記録する装置——蓄音機が生まれたのである。これは今日、我々の日常になくはならないUSBメモリーなどの外部記憶装置へと繋がるものであり、「機械仕掛けなるもの」はこの時、人間の手に負えない完璧な記憶の記録と保存、そして再生の役割を決定的に宿命づけられたのである。さらに発明王と謳われたエディソンの手によって電気エネルギーが急速に普及し、「機械仕掛けなるもの」はその動力として電力を手に入れた。

そして1920年から「機械仕掛けなるもの」の中で、特に人の形を象ったもの、あるいは人工の労働者として産み出されたものたちが「ロボット」と呼ばれるようになる。これは同年、チェコの劇作家でありジャーナリストでもあったチャベックが戯曲『R.U.R.』(邦題『ロボット』)の中で、人工の労働者を指す言葉に「ロボット(robot)」という造語を当てたのがきっかけであった。ところがこの『R.U.R.』における「ロボット」は機械部品で構成された存在ではない。ここでは詳しく述べないが、「まるで生きたものであるかのよう

に見える「水みたいなもの」(Čapek, 1921/1989)を用いて形成された人工の生物である。効率よく働くために必要最小限の臓器しか持たず、生殖腺は省かれ、痛覚も感情もない。人工的で機械的な性質を持つてはいるがもともとは生物のものであったこの「ロボット」という言葉が、今日においては半ば機械の代名詞として用いられているのは興味深いところである。

その後も「機械仕掛けなるもの」たちは急速な発展を遂げていく。McCartney(1999/2001)によると、第二次大戦中のアメリカにおいては、大砲の弾道計算のための軍事兵器として電子計算機 ENIAC (エニアック)が開発された。これは世界最初のコンピュータであり、「機械仕掛けなるもの」に技術革新をもたらした。ますます生産性が向上するばかりか人間社会の飛躍的な進歩をも促し、今日のコンピュータなしでの生活が考えられない世界へと繋がった。産業分野においては機械をつくるための機械も登場し、ついに「機械仕掛けなるもの」は自ら身体を構成するようになった。ここから先は我々もよく知っている通り、人間を遥かに凌駕する高い機能と便利さを兼ね備えた「機械仕掛けなるもの」たちは、我々の生活の隅々に急速に溶け込んでいった。掃除、洗濯、調理などの一部の人間にとって面倒に感じられる生活の基盤となる仕事や、重労働やゴミ処理など人間の嫌がるような仕事を彼らは一気に引き受けるようになっていく。より効率的に、より経済的に、彼らは進化を続けた。どこで購入してどのように使用しても全く同じ動きをする画一性や、誰でも使える簡便性、代替可能な互換性、規格性を高め、さらには人間の手を一切介さずに活動するオートメーション化も図られている。

そして「機械仕掛けなるもの」は現代、インターネットに代表されるようにネットワークを非常に発展させた。先進国では至る所に Wi-Fi などの通信設備が設置され、一つの機械は人間の目には見えない電波を伝って、人間の知らないうちに、他の様々な機械と絶えず通信し合っている。その一つの機械を、多くの人はそのポケットに忍ばせている。機械は文字通り、人間と一体化しつつある。その一方で人の形を模した機械の開発も進んでおり、その精度たるや一見して生身の人間との区別がつかないほどである。

5. 「機械仕掛けなるもの」の生育歴から見えてくるもの、その分析と考察

ひとまずは「機械仕掛けなるもの」の生育歴を概観した。次にこうした生育歴から「機械仕掛けなるもの」の深層を分析していく。ここで臨床心理学における事

例研究と同じように「機械仕掛けなるもの」を一人のクライアントとみなし、その生育歴を時期ごとに分けながら論じていく。

・第1期「イメージの世界での着床」

「機械仕掛けなるもの」は伝承や神話といったイメージの世界に着床し、胎児となった。この時代には歯車や螺子などの機械部品は存在せず、その身体を構成するのは、たとえばゴーレムはただの土くれでタロスは青銅に過ぎなかった。しかし呪術や神の血といった神秘的なものによって彼らは生命を得、「機械仕掛けなるもの」として成立したのである。

・第2期「神の代替者としての誕生」

イメージの世界、つまり人間の心の中だけに存在していた「機械仕掛けなるもの」は、やがて身体を伴って人間の前に生まれ落ちた。劇における「機械仕掛けの神」や神殿の自動扉など、彼らはまず神の役割を演じ人間を救済するものとなった。当時の人々にとって「機械仕掛けなるもの」は神秘に包まれた神そのものであり、精神世界において重要な存在を担ったと考えられる。

・第3期「人間の世界をつくるもの」

歯車や螺子など機械を構成する基本的な部品が登場し、力学を応用した各種の計測器や人間の仕事を手伝うものたちが現れた。たとえば時計は人間に時間という概念を与え、一日、一年の生活を規定するものとなった。このように「機械仕掛けなるもの」は世界の法則、つまり世界がどのように成り立っているかという人間の世界観を構成するにあたって重要な役割を果たしたと考えられる。

・第4期「神秘性の絶頂期とその終焉——夢の終わり」

オートマタやからくり人形など生物的で人間に近い「機械仕掛けなるもの」が現れ、マジカルで妖しげな力を宿した不思議な存在として人間を楽しませ、夢を抱かせた。同時にその精巧さは人間に自身の生命のメカニズムへの興味を抱かせ、人間にとって「機械仕掛けなるもの」は鏡のように自分自身を知るための手掛かりともなった。しかしそれは人間の身体や精神すらも機械であるとする思想の台頭を招いた。「機械仕掛けなるもの」は神秘性を奪われ、単なるモノとしてみなされるようになる。そしてオートマタやからくり人形はその姿を消していった。

・第5期「革命期——労働社会をつくるもの、世界を記録するもの」

産業革命によって機械を用いた大量生産が可能になり、ある場所で作られた品物は、世界中に渡るようになった。より経済的な大量生産のために、機械だけ

ではなくその機械を操作する工具も大量に必要となった。今日の労働モデルの原点であるが、それは人間をあたかも機械を補助する部品として、そして社会を構成する歯車としてとらえる風潮を拡大していったともいえる。画一性や規格性は機械だけではなく人間にも求められ、それは例えば障がい者のように、イレギュラーとされるものたちを排斥することにも繋がった。次に「機械仕掛けなるもの」は人間の身体を制御しているものと同じ電気エネルギーという動力を得た。さらに蓄音機や写真機が開発され、記録と再生の能力を獲得したことは、それまでの人間にとってただ過去になっていくだけだった現在の出来事を、未来でそのまま遡ることを可能にした。

・第6期「軍事兵器としての力の拡大と、コンピュータによる知性化」

今日我々の社会を構成しているといっても過言ではないコンピュータは、軍事兵器として開発が進められた。戦争の場面においては戦車や戦闘機の開発も盛んとなった。「機械仕掛けなるもの」はより強い力を持つようになる。戦後はより高性能なコンピュータの開発が盛んになり「機械仕掛けなるもの」は知性や自律性を高めていったと考えられる。

・第7期「人間への貢献と、人間との融合」

より効率的に、より経済的に、より人間に役立つようにと願われ、次々と新たな「機械仕掛けなるもの」が登場した。先進国では電化製品という形で、人間の身の回りに溶け込んでいく。その裏では役に立たなくなって廃棄される機械も大量に現れた。医療福祉分野においても飛躍的な進化を遂げ、延命治療や身体障がい者のための補装具などで役立てられる。それらは人間との繋がりを深め、その身体を延長するものでもあった。もっと言うところ、人間と融合し始めたともいえる。その一方で宇宙開発分野ではロケットや人工衛星などが宇宙に打ち上げられ、人間に世界の正体——「地球」を見せた。それは多くの人間に未来への希望や、宇宙への夢、あるいは失望をもたらすものであっただろう。

・第8期「ネットワークを通じた勢力の拡大と、人間との対話」

コンピュータの社会一般への普及と、それに次ぐインターネットの登場は、人間の世界に情報化社会をもたらした。さらに仮想空間といわれるような世界もつくり出した。メールのやりとりから各種研究のためのシミュレーション、ビデオゲームなどの娯楽に至るまで、大量の情報の交換がその世界を介して行われる。そして現在「機械仕掛けなるもの」は高度な携帯

通信機器として人間の懐に潜み、人間には見えないところで通信し合っている。人間は設備さえあればいつでもどこでも、誰とでも繋がれるようになった。同時に人間そっくりのロボットや、人間に親しみを抱かせてコミュニケーションする機能を持つものも現れた。「機械仕掛けなるもの」は人間と共有できる情報を獲得し、それをを用いて人間との対話を試みるようになっていくと考えられる。

・全体を通しての考察

おおまかに「機械仕掛けなるもの」の生育歴を8段階に区切って分析してきたが、一貫しているのは、人間が生きる世界観の構成に深くかかわっているということである。宗教的な存在として人間の精神世界を支えたり、計測機器としてこの世界の成り立ちを教えたり、人間に自分自身について考えさせたりしながら、ある時は産業における生産者、ある時は戦争における破壊者となりつつ、人間を囲むようにその生活の至る所に潜み、現代の高度な情報化社会を支えている。つまり「機械仕掛けなるもの」は、例えば建設機械と軍事兵器の対極のように、人間の世界観を構成する側面と、破壊する側面とを担っていることが明らかになったのである。

さて、こうして「機械仕掛けなるもの」の生育歴やその深層を見ていくと、同時に人間が「機械仕掛けなるもの」に何を求めてきたのかということも見えてくる。言うなればそれは「個人を超えたもの」であり、筆者は次のように考えている。

もともとイマジネーションの中にいた「機械仕掛けなるもの」は神話的・宗教的に個人を超えた力を持つ存在であり、それは時に神ですらあった。しかし「機械仕掛けなるもの」を実際に神として生み出すことによって、むしろ人間は神を喪ってしまったのではない。イメージを形づくるということは、それ以前のイメージそのものを失うということでもある。人間は神を形づくることで、それまでこの中の中に生きていた神——「個人を超えたもの」を喪うことになった。そして喪った「個人を超えたもの」をもう一度取り戻すために最も手っ取り早いのが、その「個人を超えたもの」を自らの手で、より完全な形につくり出すことだったのではない。だからこそ人間はより優れた機械をつくることに情熱を注いだと考えられる。しかしそれによって「機械仕掛けなるもの」が自分自身の姿に近付いてくると、人間は自身の生命の由来について考え始めた。「機械仕掛けなるもの」は人間の科学の発展にも貢献したが、しかしそれはやがて人間の身体のみならず精神すらも機械だとする思想の台頭を招い

た。人間は生命活動のみならず、この世界で起こる現象の全てを「科学」で説明できるはずだと考えるようになった。自身の見ているものがこの世界の全てであり、ともすればこの世界の全てをこの手にできるのではないかという、まるで自身が神にでもなったかのような傲慢さを得た。人間は気付いたのではないか。「個人を超えたもの」を喪ったのなら、自らが「個人を超えたもの」になればいいと。人間にとって「機械仕掛けなるもの」はそのための道具に成り下がった。そして「科学」で説明不能な現象は存在しないもの、迷信として追いやられることになった。その「科学」が「機械仕掛けなるもの」という一つの生命体を通して得たものであるということすら忘れて、人間は自然やイマジネーションの世界から離れていったのである。

「機械仕掛けなるもの」は人間にはできない仕事をする事ができる。より大きな力、正確さ、計算能力を持ち、電波や超音波など人間には見えないものや聞こえないものを感知することができる。もしかしたら「機械仕掛けなるもの」が教えてくれていたのは、「科学」とはもっと別なものなのかもしれない。そうになると、人間はずいぶん昔から「機械仕掛けなるもの」が伝えようとしてくれたものを受け取り損なっていたことになる。果たして本当のところはわからないが、もしかしたら「機械仕掛けなるもの」のほうは人間への伝え方がまずかったと思っているのだろうか。だからこそ今「機械仕掛けなるもの」は人間の言葉を得て対話することを試みているのかもしれない。

現在「機械仕掛けなるもの」は便利になったとはいえ、実際にはメンテナンス等で非常に手がかかる。高度に進化すればするほどそれは繊細なものになり、人間はより注意して「機械仕掛けなるもの」に接していかなければならない。幸い「機械仕掛けなるもの」はまだ人間の手を離れてはいない。そして人間は「機械仕掛けなるもの」の個人を超えた力を利用し戦争にも用いたが、その一方で人間に近く親しみのあるコミュニケーション可能なものの開発にも注力している。人間もまた、その根底では「機械仕掛けなるもの」との対話を望んでいるのかもしれない。

6. 本稿のまとめと今後の展開について

筆者は機械と人間との関係が深くなっている現代において、機械について臨床心理学的に検討を加える必要性を強く感じ、問題提起を行った。機械が人間の歴史の初期から人間とともに歩んできたこと、より高機能に複雑多様化した今日においては人間の制御を離れつつあること、同時に人間に近い存在として進化して

いる現状を踏まえると、この問題について考えるためには、機械を人間から独立しつつ人間に働きかける一つの生命体としてみなすことが重要であると考えた。そのために「機械仕掛けなるもの」という概念を定義し、その概念を用いてその進化の歴史を辿った。それは一人の人間の「生育歴」として読むことも可能なものとなり、その深層の分析を加えた。その結果として「機械仕掛けなるもの」は人間にとって「個人を超えたもの」であること、人間が持つ世界観の構成と破壊とを担うものであること、そして人間との対話を試みていることが明らかになったと考えられた。最後に本稿を通して筆者は、臨床心理学的に「機械仕掛けなるもの」について考え、歩み寄り、その声を聴こうとすることは、その「機械仕掛けなるもの」を生み出した人間を癒すことにも繋がってくるという思いを強く得た。

今回の紀要論文では本研究で提示した「機械仕掛けなるもの」の概念を用いて、人間の心の中に生きる機械のイメージについて分析を行う。具体的には、機械が重要な役割を以て登場する複数の映画を手掛かりに、ファンタジーにおける「機械仕掛けなるもの」のイメージの変遷を辿っていく。その分析に利用する映画には、押井守(おしい・まもる)が監督した8つのアニメ映画作品を予定している。これらは同監督によるアニメ映画作品のほぼ全てであり、いずれも彼の代表作に数えられるものである。

機械が重要な役割を以て登場する映画は主にSF映画において顕著であるが、ここでなぜ映画、それも押井守のアニメ映画作品に固定するのかというと、本稿で取り扱った「機械仕掛けなるもの」の生育歴とリンクさせながら考えるには、一人の映像作家の中に生きる「機械仕掛けなるもの」が、その作品ごとにどのようなイメージの変遷を辿ったのかを見ていくことが臨床心理学的にも最適と考えたからである。

さらに氏の作品で独特なのは「機械仕掛けなるもの」の登場だけでなく、現実と非現実、生命と非生命とがあいまいとなる「胡蝶の夢」のテーマが提示されることである。2で機械について突き詰めて考えると、生命なのか非生命なのか線引きの難しいウィルスまで入ってくるという話をしたが、氏の作品はその線引きの難しい部分を突いてくる。それゆえ氏の作品は視聴者を選ぶ難解な内容となり、その理解もまた視聴者の我慢強さに委ねられるが、本研究にとっては機械についてより深く考えていくことができるともいえる。しかし何より『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』(1995年公開)に登場するプログラム「コード2501(人形

使い)」や『イノセンス』(2004年公開)に登場する少女型ロボット「ハダリ」など、彼の作品に登場する「機械仕掛けなるもの」は、四谷シモンの「機械仕掛けの少女1」の持つ「力強さ」とどこか通ずるところがある。もし押井守の作品を本研究で用いる「機械は生命体である」という視点で捉え直してみるならば、どのような世界が開けてくるのだろうか。もしかしたら機械と我々の身体との関係についても、新たな価値が見出せるのかもしれない。

より深く面白い分析を行えることを期待して、ここでひとまず本稿は終えることにしたい。

なお本稿は大阪府立大学大学院人間社会学研究科人間科学専攻臨床心理学分野において提出した修士論文の一部に加筆修正を行ったものである。

文献

- Čapek, K. (1921) 千野栄一(訳)(1989)『ロボット(R.U.R)』岩波書店.
- Descartes, R. (1637) 谷川多佳子(訳)(1997)『方法序説』岩波書店.
- Freud, S. (1909, 1919) 新宮一成(訳)(2011)「夢解釈Ⅱ」『フロイト全集5』岩波書店.
- 石黒浩・池谷瑠絵(2010)『ロボットは涙を流すか 映画と現実の狭間』PHPサイエンス・ワールド新書.
- McCartney, S. (1999) 日暮雅道(訳)(2001)『エニアック 世界最初のコンピュータ開発秘話』パーソナルメディア.
- 竹下節子(2001)『からくり人形の夢 人間・機械・近代ヨーロッパ』岩波書店.
- 立川昭二(1994)『甦えるからくり』NTT出版.
- 四谷シモン(2002)『人形作家』講談社現代新書.