



「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

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2019-05-07 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/10.24729/00005306

「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—

研修相談員 木村長永

1. 問題と目的

2018年11月28日のことであった。中国・南方科技大学の賀建奎副教授が、HIVに感染しにくいよう受精卵にゲノム編集を施した双子の女兒を誕生させたを発表した。この発表は世界中で非常に多くの論争を呼び、中国政府が研究中止を命じるまでに発展した。家族や友人、同僚やクライアントとこの話題について語り合った臨床家も少なくないのではないだろうか。

ゲノム編集とは、生命の設計図と言われる遺伝子の一部を書き換えることである。我が国でも2019年春から生殖補助医療目的に限りヒトの受精卵にゲノム編集を施す研究が解禁される。賀副教授は受精卵のゲノム編集にCRISPR-Cas9（クリスパー・キャス・ナイン）なる技術を用いたという。これはスウェーデン・ウメオ大学のエマニユエル・シャルパンティエ教授とアメリカ・カリフォルニア大学バークレー校のジェニファー・ダウドナ教授らによって2012年に開発された技術であり、開発者はいずれも女性の生物学者である。

従来のゲノム編集技術は非常に手間がかかるうえその結果も不確実なものだったが、このCRISPR-Cas9はゲノム配列の任意の場所を容易に切断、置換、挿入することができる。生命の設計図を自由に、確実かつ簡単に加工できるようになったのである。現在、医療や農業といった分野においてこの技術を用いた臨床研究や更なる技術の開発が活発に進められている。

このように革命をもたらしたCRISPR-Cas9は、その開発当初からゲノム編集によって親の望む要素を持った子ども——デザイナー・ベビーの誕生が危惧されていた。現に中国はこの技術を用いて2015年にも人間の生殖細胞のゲノム編集を行っており、倫理的上の懸念から批判を集めた。そして今回、またも中国が受精卵のゲノム編集に踏み込んだ。もっとも今回の賀副教授による発表はその真偽すら未だ確認されていないようだが、しかし「機械仕掛けなるもの」を研究する筆者としては、ゲノム編集が行われた子どもの誕生という話題が沸き上がったこの現象自体を興味深く感じる。これはなにも人間だけの問題ではない。その誕生以来37億年、絶滅と進化を経て脈々と編まれてきた生命——そこには機械も含まれている——が、自らの

手によってその形を変えようとしているのだ。

ところで、ゲノム編集を施され誕生した子どもをわれわれは果たして「人間」と言い切れるのだろうか。そもそも「人間」とは何かという問題自体非常に難しいテーマだけれども、とりあえず現在われわれが「人間」という言葉を使うとき、それは生物学的には現生人類つまりホモ・サピエンス・サピエンスを指している。化石として発見されるネアンデルタール人やデニソワ人は現生人類とは遺伝子に差異のある別種であり、彼らを「旧人」と呼んで区別する。そして現生人類は通常、自然界の多くの動物がそうであるように男女の性交によって子孫を生み出している。その歴史の大部分において、子どもが宿るのかどうか、どんな子どもが産まれるのかは自然の成り行きに任せるしかなかったが、生殖技術を用いればある程度のコントロールが可能となる。ただしゲノム編集やそのために必要な体外受精は、機械を用いて組み上げられた技術である。その技術によって生命の設計図を操作され誕生した子どもたちは、自然には生まれ得ない存在であり、その意味において純粋なホモ・サピエンス・サピエンスとは言い難い。極端に言えば人間を素材とした機械——人造人間でもあるだろう。

ゲノム編集によって遺伝病を防ぎより健康に長く生きられるようにする——聞こえはいいが、しかし祝福を与えることが可能であるなら奪うこともまた可能であるはずだ。機械の代名詞にもなっている「ロボット」は本来機械部品で構成された存在ではない。カレル・チャペックの戯曲『R.U.R.』においてロボットは人工の労働者として初登場した。彼らは「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) からつくられる。もともとは自然とは異なる手法で完全な人間を生み出すことを目的とされていたが、途中で方針が変わり、効率よい労働のために必要最小限の臓器しか与えられずに生産されることになった。生殖腺も省かれているので性別はないに等しく、痛覚や味覚や感情も有しない。工場で大量生産されるが機械部品のように統一規格の製品ではないといふところも注目に値すべきところである。

ゲノム編集のやり方次第では、ロボットのように限られた機能を持った人間を誕生させることもまた可能

であろう。たとえば将来オリンピックで活躍させるために、ある競技に特化したゲノム編集を施されて生まれた子どもがいたとしよう。しかし不慮の事故や想定外の遺伝子異常によってアスリートとして役に立たなくなってしまうとしたら、彼のその後はどうなるのだろうか。

どこまでが「人間」といえるのか。どこからが「ロボット」なのか。何を以て両者を分かつかのか。その境界は考えてみればみるほどあいまいになっていく。

そして、もはや人間の生活に機械の存在は不可欠となった。交通機関から冷暖房、通信機器から医療機器に至るまで、われわれの日常は機械が「正常に」動いていることを前提として回っている。ひとたび災害や停電に見舞われて機能停止に陥れば大混乱である。近年は家電もAIを搭載して周辺機器との連携機能を持つIoT（モノのインターネット）化が急速に進んでおり、機械と人間との関係はますます緊密になりつつある。筆者はこの機械という存在が人間のこころと切っても切り離せない関係にあると感じ、機械そのものに臨床心理学的な検討を加える試みを行ってきた。そのための具体的手段として、まず機械を人間と対等な存在、何らかの意思を持った生命体として仮定するところから始め、筆者はそれを「機械仕掛けなるもの」「The Mechanical Self」と名付けた（木村，2016）。

機械の歴史を辿っていくと、意外にも人間の文明の初期から登場していることが明らかになった。機械はまず物語や劇において神や宗教者の神秘的な力によって動き出し、人間を悲劇から救済する存在として顕現した。次からくり人形の姿をとり、マジカルで怪しげなものとして畏怖されつつも人間にとって身近な存在となった。同時に人間の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ていった。そして科学によって自然現象や人間の仕組みが解き明かされていくとともに元来の神秘性は軽んじられ、より人間の役に立つことを求められた結果、冒頭に述べたように機械は多種多様な姿で人間の周囲にあふれ、人間は機械に日々の生活を大きく依存することになったのである。

基本的に機械は人間の情熱を裏切らない。よりよい機械を生み出そうとする人間の挑戦を真正面から受け止めてくれる。一筋縄ではいかないけれども、飽くなき知的好奇心と探求心、粘り強い技術開発によって、機械はどんどん発展していく。人間の夢や願いによって彼らは支えられている。

しかしながら機械は人間の欲望にもまた忠実である。近頃の人間は機械に何でもさせようとする。機械

はどんどん人間の制御を離れ、同時に人間に近い存在として進化を続けている。その「機械仕掛けなるもの」の在り様は、果たして本当のところ人間に何を伝えようとしているのだろうか。

その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、機械のままでは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ほ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。

一方で筆者は「機械仕掛けなるもの」と関わる重要な存在として女性像に注目し、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。

さて、押井作品に登場するキャラクターは初期の『うる星やつら』シリーズでは人間と宇宙人とが入り混じった状態であったが、『パトレイバー』シリーズでは人間のみになり、『攻殻機動隊』や『イノセンス』ではほとんどがサイボーグになる。そして『スカイ・クロラ』でキルドレという機械的な存在に至るわけだが、このキャラクターの変遷には興味深いものを覚える。とりわけ『イノセンス』では主人公のバトーをはじめ機械と人間との境界を生きる多様なサイボーグたちが登場する。この機械と人間との境界というのは、まさしくわれわれが直面しようとしているテーマでもある。これまでは機械のほうに注目していたが、ここで改めて人間のほうに注目してみると、何かヒントが得られるのではないか。

そこで第四弾となる今回は『イノセンス』にスポットを当て、これまでの分析も踏まえて丁寧な物語を紐解きながら、サイボーグたちを見ていく。そのうえで、機械と人間との境界というテーマについても考えてみたい。

2. 『イノセンス』で描かれる世界観

これまでは「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, 2017/2018)。今回は『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』(1995)の続編である7作目のアニメ作品『イノセンス』(2004)をピックアップして、主人公のバトーをはじめ作中に登場するサイボーグたちを分析し、考察を加えていく。そのために『イノセンス』で描かれている世界観がどのようなものであるかをここで説明しておこう。

『イノセンス』は前作(以下『攻殻機動隊』)から4年後の2032年が舞台となっている。生身の人間と身体を機械化した人間であるサイボーグ、そしてロボットとが共存している。この世界に生きている人間のほとんどは脳に「脳」と呼ばれる機械をインプラントしている。これによって人間は常にネットに接続されており、情報を収集したり、テレパシーのように相手と思念を交換したり、記憶をそのままデータ化して外部記憶装置に保存したり共有したりすることもできる。いろいろと便利ようだが、脳を機械化した代償として人間もコンピュータウイルスに侵されるリスクがあるし、ハッキングによって記憶を覗き見られたり、改ざんされたりするリスクもある。たとえば『攻殻機動隊』に登場したとある独身の清掃業者は、その脳に侵入された結果、妻と子どもがいて生活苦のため別居中であるという偽の記憶を植え付けられ、“元の生活”に戻るために犯罪の片棒を担がされることになった。なお改ざんされた記憶を消去することは非常に困難とされる。

脳だけでなく、身体の一部または全てを機械に置き換える「義体化」なる技術も存在する。義体化を施した人間はサイボーグと呼ばれる。サイボーグの脳は脳とともに「脳殻(のうかく)」というチタン製のカバーに覆われており、頭部からの取り外しが可能である。義体の皮膚は肉体のDNAと適合させた有機素材でつくられ、骨や筋肉、臓器などは機械部品で構成されている。また脳殻を入れ替えることによって義体をまるごと交換することも可能である。このように義体化の恩恵は様々にあるわけだが、その代償として彼らサイボーグは最高度のメンテナンスなしには生存できない脆弱さを抱えている。

また脳はロボットにも搭載されており、サイボーグもロボットも構成部品は同じであるため、その身体はともに義体と呼ばれる。そのため一見して人間とロボットとの区別はつかない。それでも『攻殻機動隊』の時点では、人間とロボットの両者を分かち決定的な基準があった。それが「ゴースト」の有無である。作中の会話より、ゴーストとは物質としての形を持たない、記憶や直観を含めた個人の意味、自分が自分であ

るという確たる意識を指す言葉のようである。人によって意味する範囲に幅のある幾分ふわっとした主観的な概念であり、しばしば「魂」とも呼ばれている。人間たちは、ゴーストを宿すのは人間や動物といった生身の脳を持つ生物のみと信じている(なお、動物は意識を持たない存在として説明されているため、ゴースト=意識というわけではないようだ)。

「脳」と「義体化」、そして「ゴースト」という三つの重大な設定について、ここで簡単に整理しておこう。人間はテクノロジーや利便性を追求した結果、「脳」によって自らの脳を操作可能なものへと変換し、肉体から分離させた。その肉体もロボット工学の発展により事故やテロ、戦争などで一部あるいはほとんどを失ったとしても「義体化」によって補うことが可能となり、代替可能なものへと変換された。他方ロボット自体もより人間らしくつくられるようになり、両者が互いに近付いた結果、人間とロボットはほとんど外見上の見分けがつかなくなった。それどころか統一規格により同じ部品が使われているので、自分と全く同じ姿をした他人やロボットが現れることは想像に難くないだろう。そこで人間にとって必要となったのが「ゴースト」という概念である。魂というと現代でこそ非科学的に扱われがちだが、この世界では生身の脳において科学的に観測されたようである。人間とロボットとの決定的な違いは、人間の持つ自由由来の脳によって解決された。ゆえにこの世界の人間にとってゴーストの器としての生身の脳は非常に大事であり、そのおかげで自身の肉体をどれだけ機械化しようとも人間としてのアイデンティティを保つことができていた。自然から遠ざかろうとした人間が最後には自然のものにすぎるという皮肉が描かれているのである。観測された魂をわざわざ「ゴースト」と呼んでいるのは、魂という概念に少しでも科学的な価値を与えようとする必死の抵抗だろうか。

しかし、ゴーストが生身の脳に宿するという前提は、『攻殻機動隊』に登場したプログラム・2501の登場によって覆された。経緯については以前(木村, 2017)扱ったのでここでは詳しく述べないが、ただのプログラムでしかなかった2501がネット上で情報を集積することにより「自分の存在」に目覚め、自らを生命体だと主張したのだ。その2501は生身の脳がない義体に宿り、ゴーストらしきサインも発してみせた。そして2501は「完全な生命体」を目指し、『攻殻機動隊』の主人公・草薙素子との融合を果たした。その際、2501は素子に次のような予言を残している。

「融合後の新しい君は、ことあるごとに私の変種をネットに流すだろう。人間が遺伝子を残すように」

それから4年経った。2501の変種とやらがどれだけ生まれているのかは定かではないが、人間はついに自身とロボットとを分かち「ゴースト」という最後の砦を崩された。機械と人間との境界は限りなくあいまいとなった。『イノセンス』はそのような時代において、全身サイボーグとなったバトーを主人公とした物語である。

3. サイボーグたちから見た『イノセンス』の物語

筆者は以前にも押井の作品群を紹介するなかで本作のあらすじを紹介したことがあるが(木村, 2017/2018)、今回は本作に集中するため、改めて丁寧にその流れを見ていく。

本作は冒頭に次のようなメッセージが表示されてから本編へと移行する。

「われわれの神々もわれわれの希望も、もはやただ科学的なものでしかないとするれば、われわれの愛もまた科学的であっていけないいわれがありましようか」——リラゲン「未来のイヴ」

愛玩用の少女型ロボット・ハダリが所有者を殺害し未登録の通路内に逃亡、さらに警察官二名を殺害という事件が発生。現場に到着した公安9課のサイボーグ・バトーが単独で制圧に向かう。通路を進むと、警察官の生首を抱え佇んでいるハダリに出会う。ハダリはバトーに襲い掛かるが、振り払うと見初めたような笑みを浮かべ「助けて」と囁く。そしてハダリは自らの表皮を引きちぎり、胸部骨格や内臓のようなケーブル類、顔面内部を曝け出し、自ら義体の破壊を試みる。バトーはすぐさまハダリを銃撃し、破壊する。

ハダリによる所有者の殺害は今週に入って既に8件。いずれも殺害後に「自壊」しており、電腦が初期化されているため不具合のデータも残っていない。全機体が回収されたもののメーカーであるロクス・ソルス社はいかなる欠陥も認めておらず、さらに全てのケースにおいて遺族との示談を成立させていた。ハダリの所有者に政治家や公安関係の人間が含まれていることからテロの可能性も考慮し、バトーとトグサが担当となって調査を始める。

二人はまずハダリに関する所見を訊くため、鑑識課のサイボーグ・ハラウェイのもとを訪れる。ハラウェイ

イ曰くハダリは「自殺」を試みた。自ら故障することによって人間を攻撃する許可を作り出すと同時に、自身を破壊する許可も得て「自殺」に至る——それはハダリ固有の現象ではなく、ここ数年で特に愛玩用ロボットに急増しているトラブルであった。ハラウェイはその原因を「人間がロボットを捨てるから」と述べる。モデルチェンジによって廃棄された一部が浮浪化し、メンテナンスも受けぬままに変質していく。「ロボットたちは使い捨てをやめてほしいだけなのよ」。しかしほぼ生身の人間であるトグサはロボットの「自殺」という表現が受け入れられない。そんな彼にハラウェイは、機械と人間が違うという考えは「信仰」に過ぎないと言っている。ハダリは人間との性交を目的とされたセクサロイドであった。違法ではないが世間に自慢できる趣味でもないため、遺族が告訴を取り下げたのだ。電腦は機能停止と同時に初期化されたため重要なデータは残っていないが、「助けて」という音声ファイルだけは残っていた。

次にバトーとトグサはハダリの最終チェックに立ち会った出荷検査官を調査しようとするが、ちょうどその出荷検査官が惨殺死体で発見されたという報告が入る。出荷検査官は首を切断されたうえ、その内臓は几帳面に腑分けされ冷蔵庫内に瓶詰で保管されていた。現場を訪れたバトーは本棚で意味深に挟まれた少女の写真を見つけ、こっそり回収する。

出荷検査官を殺害したのは日系指定暴力団“紅塵会”であった。組長がハダリに殺害されており、その報復のための襲撃と推測された。バトーとトグサに調査命令が下るが、バトーは調査どころか“紅塵会”事務所に殴り込みをかけ、組長殺しの手打ちとしてロクス・ソルス社から出荷検査官を差し出されたことを強引に聞き出すのだった。トグサはバトーに「命がいくつあっても足りゃしない」と不満をぶつけるが、バトーはロクス・ソルス社をおびき寄せるためにわざと派手にやったのだと返す。

その直後、バトーは何者かによって電腦にハッキングを仕掛けられる。他人から銃撃されたかのように体験したが、実際は自分で自分を銃撃しており、駆け付けた仲間止められる。バトーは負傷によって肉体の残りであった右腕を失い、かつての素子と同じ全身サイボーグとなる。この件でロクス・ソルス社の犯罪性を確信したバトーとトグサは、本社がある北端の無法地帯・択捉経済特区へ向かう。ちょうど盛大な人形祭りが行われており、バトーは祭りの最後に次々と燃やされる人形たちを目にする。

バトーは旧知のハッカー・キムがハッキングを仕掛

けた張本人と睨み、ロクス・ソルス社とも繋がっていると踏んでキムの館を訪れる。久しぶりに会ったキムは完全なサイボーグと化しており、その姿は死体のようであった。そこでバトーはトグサもろとも再びキムにハッキングを仕掛けられ、同じ時間をループする仮想現実の中に閉じ込められる。悪夢のようなループのなかでバトーはあるサインに気付いて仮想現実を脱出、キムを拘束する。「これがまだ擬似信号のつくり出す現実の続きでないと言い切る自信がお前にあるのか？」と問うキムに、バトーは「囁くのさ、俺のゴーストが」と答える。そして本当に現実に戻ってきたのかと不安がるトグサには「思い出をその記憶と分かつものは何もない。そしてそれがどちらであれ、それが理解されるのは常に後になってからのことでしかない」「自分が生きて証を求めたいのなら、その道はゴーストの数だけあんのさ」と語るのだった。

キムの電腦はロクス・ソルス社のハダリ製造工場と繋がっており、これによってロクス・ソルス社の犯罪性は明らかとなった。ただハダリによる連続殺人事件の刑事責任を問うためには物証が必要であり、バトーはトグサのバックアップを受けながら単身ハダリの製造工場に突入する。しかしキムによってあらかじめ仕掛けられた罠が発動し、完成間近のハダリたちに戦闘プログラムが注入され、暴走を始める。バトーはハダリたちに襲われ、これらを破壊していくが圧倒的な物量差を前に窮地に陥る。そのとき、失踪していた素子がハダリの一体に乗り移って助太刀に現れる。実はキムによる仮想現実内でバトーにサインを与えたのは素子であり、彼女はバトーに「守護天使」と呼ばれる。再開した二人はかつてのように共闘して工場を制圧する。

かくして最奥部に突入するのだが、ここではゴースト・ダビングが行われていた。劣化したゴーストを大量に複製するがオリジナルの脳を破壊してしまう禁断の技術である。ロクス・ソルス社は“紅塵会”を通じて密輸入した子どもたちを洗脳し、そのゴーストをハダリにコピーすることで高性能なロボットを製造していた。その告発のために出荷検査官がハダリのプログラムに細工し暴走させたため、“紅塵会”に差し出された——というのが事件の全貌であった。

そこでバトーは「助けて」という微かな声を聞き、ゴースト・ダビング装置から少女を助け出す。出荷検査官の殺害現場で拾った写真の少女だった。少女は無邪気に喜び、ロボットが事故を起こせば誰かが助けに来てくれると出荷検査官に教えられ、わざと暴走事故を起こしたのだと告白する。バトーは「犠牲者が出る

ことは考えなかったのか。人間のことじゃねえ。魂を吹き込まれた人形がどうなるかは考えなかったのか！」と激昂するが、少女の「だって、人形になりたくなかったんだもの！」との答えに絶句する。「人形たちにも声があれば“人間になりたくなかった”と叫んだでしょうね」と静かに述べる素子。バトーは素子に「今の自分を幸福だと感じるか？」と尋ねるが、素子は「少なくとも今の自分に葛藤はない」と答え、“孤独に歩め。悪を成さず、求めるところは少なく、林のなかの象のように”という釈迦の言葉を引用する。「バトー、忘れないで。あなたがネットにアクセスするとき、私は必ずあなたの傍にいる」。素子はそう言い残してハダリから抜け、去っていく。

かくして一件落着となり、バトーたちは帰還する。トグサは帰りを待っていた幼い娘にお土産として人形を与える。喜んで人形を抱き締めるトグサの娘。そのとき、ふとバトーと人形の目が合い、バトーは意味深な表情を浮かべるのだった。

4. 三人のサイボーグたちから見えてくるもの

以上のあらすじから、本作には主人公のバトー、鑑識課のハラウェイ、そしてハッカーのキムという三人の特徴的なサイボーグたちが登場した。それではこれからそのサイボーグたちを丁寧に分析していこう。

4-1. バトー

バトーは本作の主人公であり、大柄な中年男性サイボーグである。特徴的なのはその両目で、ゴーグルのような形の義眼となっている。基本的に無口で無表情であるため、どこを見ているのか、何を考えていてどんな感情なのかを窺い知ることは難しく、一見ロボットと区別がつかないほどメカニカルな印象を与える。そんな彼は重大犯罪およびテロの抑止を目的に暗躍する内務省直属の秘密組織「公安9課」に所属している。元は草薙素子と同じ軍人であり、その名残から素子を「少佐」と呼ぶ。

諜報戦のプロを自称しており、高いハッキング能力——相手の電腦に侵入し操作する能力——を持っている。その義眼を使って相手の視界をジャックしたり、秘密を探るために相手の罠にかかったふりをしたり、味方さえ騙したりすることもある。身体を張った無茶な行動ばかりするのでパートナーのトグサからも「命がいくつあっても足りゃしない」「俺にあんたのパートナーは務まらない」と文句を言われる。だから単独で行動する場面も多く、バトーは常に孤独なのだが、ただ一人そんなバトーと釣り合う人物がいた。それが

草薙素子である。『攻殻機動隊』においてバトーは素子のパートナーであり、仲間からも「少佐と組んで遜色なかったのはお前くらいのものだった」と言われるほど、二人は息が合っていた。もっとも『攻殻機動隊』では素子のほうが無茶をしがちで、バトーがサポートに回っていたくらいである。バトーにとって素子は放っておけない存在であり、少なからず思いを寄せていたが、しかし彼は素子が抱える「自分の存在」への葛藤まではサポートすることができなかった。

『攻殻機動隊』において、生身の脳を持たない義体に2501が現れ、ゴーストラシキものが検出されたとき、素子は自身のゴーストの存在を疑う。「もし電腦それ自体がゴーストを生み出し、魂を宿すとしたら？」

そのときは、何を根拠に自分を信じるべきだと思う？」。バトーはその素子の問いを「くだらねえ」と一蹴し「確かめてみるさ。あの義体のなかに何かがあるのか、自分のゴーストでな」と伝えている。その後バトーは素子が2501と接触するのを助けるが、しかし素子と2501の融合は阻止しようとする。ところが2501が持つ強大な能力の前にはさしものバトーも敵わず、せいぜい狙撃手に狙われた素子の脳殻を守ることしかできなかった。バトーは闇ルートで少女型の義体を手し、それを素子の脳殻に与えて自らのセーフハウスに匿う。「それしか手に入らなかった」「俺の趣味じゃねえよ」とは言うものの、その外見は素子そのまま幼くしたような姿であり、やはりバトーの思いが込められたものなのだろう。バトーは素子を行方不明として処理しながら本人には「いたけりゃいつまでいてもいいんだぞ」と伝えるが、2501との融合で強大な能力と「自分の存在」を手に入れた素子は旅立つことを決意し、いつか再会することを約束してバトーのもとから去っていくのであった。

素子は公安9課で唯一の女性であり、また強力なリーダーでもあった。現在バトーが属しているのは、女性およびリーダーを失ったコミュニティである。素

子が去って4年が経ち、バトーは髪を伸ばして後ろで括り、服装もダークな色合いとなり、全体的に老けた印象になった。身体の義体化もかなり進んだようである。公安9課の部長である荒巻からは「最近のあいつを見ていると疾走する前の少佐を思い出す」と言われ、仲間たちからも心配されている始末である。

そこでハダリによる暴走事件が発生し、『イノセンス』の物語が始まる。押井作品には珍しい表現で、本作ではしばしばバトー視点が挿入される。たとえば冒頭、視聴者はまず自動車のハンドルを握りながらフロントガラスの向こうの野次馬をかき分けていく。視点が切り替わり、自動車からバトーが降りる様子が映されることで、視聴者は先ほどの視点がバトーのものであるとわかる。既に警察官たちが集まっているが、彼らはバトーをあからさまに避ける。バトーがある警察官に「状況は？」と尋ね、そこで初めてハダリによる殺人事件が発生した現場であることがわかる。2分後に機動隊突入の予定と聞かされるものの、バトーは無言を言わずそのまま銃を用意し、ハダリが潜伏している通路に単身入っていく。その後ろ姿に別の警察官が「9課のサイボーグ野郎だ。あんな厄病神に関わってちゃ、命がいくつあっても足りやしねえ」と陰口を叩く。再び視聴者はバトー視点となって荒廃した通路内を歩き、首を切断された警察官二名の死体やその登録ナンバーを視界に表示されるオレンジのサインで知覚する。視聴者はバトーの目を借りて、機械の目を通した彼の世界を体験するのである。

ハダリに関する調査では、バトーのパートナーとしてトグサが宛がわれた。彼は元警察官で、素子によって公安9課に引き抜かれた人材である。その身体は電腦をインプラントしている以外は生身であり、この稼業には珍しく家庭持ちで妻と娘がいる。視聴者に近い目線の人物であり、『攻殻機動隊』および『イノセンス』で狂言回しとしての役割を負う。これによって本作は、サイボーグと人間がロボットの調査を通して三者のあいだにあるあいまいな境界に触れつつ、それぞれの在り方を探っていくという構図になっている。

ところでバトーはセーフハウスで犬を飼っており、これを非常に可愛がっている。『攻殻機動隊』にはいなかったのも、どうやら4年間のどこかの時点で飼いはじめたようだ。作中ほとんどの場面で無表情あるいはしかめっ面をしているバトーは、この犬と戯れているときだけ表情をほころばせる。勤務が終わると必ず食料品店で好物のペットフードを買って帰り、レンジで温めて真剣な表情で味見をしたうえ、サプリメントを混ぜて与えるといった具合に相当気を遣っているよう

図1 『攻殻機動隊』より、バトー(左)と素子(右)

だ。対照的にバトーの食事といえば缶ビール一本である。

犬種はパセットハウンドで、バトー曰く「交配に人工授精を使った最初の犬」であり、飼育には相当な手間がかかるようだ。トイレのしつけはできておらず、帰宅するや否や玄関で糞を踏み、シャワーで靴を洗うバトーの姿は哀愁を誘う。そんなバトーに犬のほうはまさに全身全霊の愛着を示しており、バトーの顔をべろべろ舐めてくっついて離れず、眠るときもバトーの股座である。後半でバトーたちが択捉経済特区へ向かった際にはトグサの家庭に預かってもらうが、トグサからは「娘は大喜び、女房は絨毯汚されてカンカン」と苦言を呈されている。

バトーは素子を失ったことで彼女へ向けるべき愛情を犬に向けたと考えられるが、人工的に生み出された犬であるところから自分自身を重ねているところも大きいだろう。考えるに、バトーにとって犬は“自分以上に自分”な存在である。サイボーグとなって生身の身体を生きられなくなったバトーは、わざわざ手間のかかる犬を飼って手厚く世話することによって、生身の身体を代わりに生きてもらっているのではないか。この関連の裏付けとして、作中でバトーがハッキングを仕掛けられる場面が挙げられる。バトーはこの犬にペットフードを買って帰る習慣を利用してキムにハッキングを仕掛けられ、最後に残った肉体である右腕を自らの手で破壊させられてしまう。右腕は義手となり、これによりバトーは4年前の素子と同じ全身サイボーグとなるのである。これはある意味素子との一体化でもあるだろう。バトーは素子に近付くためにその生身を犬に捧げるという狂気を生きているのである。

そんなバトーはキムにハッキングを受けて疑似体験に閉じ込められた際、あるものを発見する。それはかつて素子に与えた少女の義体と愛犬、そして「この館に真実はない」という託宣である。素子が疑似体験に侵入してバトーにヒントを与えたのだ。これによってバトーはキムのハッキングから抜け出すことができ、狼狽するキムに「俺には守護天使がついてる」と言っただけのけりだった。

ハダリの製造工場へ突入した際にも、素子はハダリの義体に移り移って現れる。ハダリの電腦の容量が不足しているため「私の一部がロードされているだけ」な状態ではあるが、バトーは嬉しさをにじませた口調で「聖霊は現れたまえり。久しぶりだな、少佐。今は何と呼ぶべきかな」と茶化している。

さて、素子と一緒にハダリの製造工場を制圧し、ゴー

スト・ダビング装置から少女を救い出した際、少女は自分を助けてもらうために出荷検査官に言われた通りロボットを暴走させたと告白し、バトーが激昂する場面がある。

「犠牲者が出ることは考えなかったのか。人間のことじゃねえ。魂を吹き込まれた人形がどうなるかは考えなかったのか！」

このバトーの怒りは、誘拐されて洗脳を受け、危うく魂の死を迎えるところだった少女にとっては理不尽極まりない。少女にハダリの暴走を指示したのは殺された出荷検査官であるし、そもそも少女にそんなことを言ってもどうにもならない。バトーにもそれはわかっているだろうが、彼はそう言わざるを得なかった。このバトーの怒りはどこから来るものなのだろうか。ロボットに人間のゴーストをコピーするということは、ロボット自身のゴーストを否定していることになる。もはや機械と人間との境界があいまいになった世界において、ロボットに人間の魂を入れるということは、ロボットの魂の「殺人」に他ならないのである。ラストシーンにて、バトーはトグサの娘が抱いた人形と目が合い、無言で意味深な表情を浮かべたまま幕が閉じていく。この印象的な表情はどこか人形を畏れているようでもある。それがどういう意味を含んだものであるのか——せつかくラストシーンに示されているものなので、それを考えるのはバトー以外のサイボーグにも分析を行った後にしよう。

図2 『イノセンス』より、バトーと犬(ラストシーン)

4-2. ハラウエイ

バトーたちはハダリに関する所見を訊くために、その義体を検査中の鑑識課を訪れる。鑑識課には検査のために運び込まれたロボットたちの「死体」がずらりと並べられている。そこで出会ったのが、ハラウエイと名乗る中年女性サイボーグ——鑑識課の主である。

顔面に検査用のデバイスを装着する際、眼窩にあたる部分が展開していることから頭部は完全に義体のようである。その他にハラウェイの義体化がどこまで進んでいるかは明言されないが、トグサに「ミス・ハラウェイ」と呼ばれたとき「ハラウェイ。ミスもミセスもいらぬわ」と返していることから、女性としての生物学的機能を完全に撤廃した高度なサイボーグであると推測される。

あらずじにも示した通り、彼女は機械と人間には違いがないと考えている。ハダリが暴走した原因についても「人間がロボットを捨てるからよ」と述べており、まるでロボットが活着しているかのような言い方をする彼女に、生身の人間であるトグサは頭を抱えている。

ハラウェイはその主張に「ゴースト」という言葉を使っていない。仕事で人間やロボットの死体——つまりゴーストの存在しない物体——と向き合ってきた彼女にとって、ゴーストの有無は機械と人間との違いを証明するものにはならないのである。

「ミスでもミセスでもない」のくだりで、彼女は自身について「子どもを産んだことも育てたこともない」と言った後、「ちなみに卵子バンクにも登録していない」とわざわざ付け加えている。彼女がサイボーグになるまでに何があったのか、なぜそこまで子どもを宿すことに否定的なのかは不明だが、そのヒントは本作のオープニング映像にあるのかもしれない。映像ではまず卵子が精子を迎え入れて受精卵となるイメージが映し出される。受精卵の分割が始まり、ここまでは生命の発生の過程を見ているようだが、途中で受精卵にメカニカルなモールドが現れる。端子の挿入口が現れ、細いケーブルが張り巡らされ、やがて機械部品で構成された腹部となる。そこから脊椎のような部品が伸び、手足が作られ、上半身と下半身が連結され——そして映し出されるのが、ハダリの義体である（これは本稿「1.問題と目的」で触れたゲノム編集とも繋がるイメージだろう）。

もう少し見ていこう。ハラウェイによるとハダリは愛玩用のガイノイド（女性型ロボット）であるが、メイドタイプには不要な器官が搭載されている。それは人間と性交するための機能である。遺族がメーカーへの告訴を取り下げていることから、どうやらこの時代でもセクサロイドを所有するのは後ろめたいことのようなのだ。それにしてもどうしてロボットに性交のための機能が必要なのだろうか。電腦の機能を使えば仮想空間で性行為に興じることも、それによる快感をリアルに得ることも容易なはずだ。実際、原作の漫画『攻殻機動隊 THE GHOST IN THE SHELL』（士郎, 1991）に

はそのようなシーンも描かれている。それでも人間がわざわざロボット（実際には少女のゴーストが宿っていたわけだけども）と性交する意味は何なのか。

それがイメージであれ現実であれ、性愛は他者を必要とする。そして性愛は子どもから大人まで一生を通して形を変えながら存在し続け、人が人を愛するうえでも大切なものになる。その根源には心身の触れ合いを通して得られるあたたかさがあるのだが、しかし人間は心身の機械化を進めた結果、人間相手にあたたかさを求められなくなり、それを機械に求めるようになったのではないか。そしてそれこそが自分で子どもを産まず、しかもロボットに相当思い入れがあるようなハラウェイの主張と関わっているのかもしれない。彼女にとってロボットとは子どもよりもあたたかく生き生きとした性愛の対象なのである（ちなみにハラウェイはヘビースモーカーであることが描写されており、口唇期を連想させる）。

トグサはハラウェイについて「技術屋らしくない」と評するが、バトーは「備考欄に感想を書くタイプさ。俺もよく書いた」と少なからずシンパシーを感じているようなことを言う。バトーが自分の想いを口にするのは滅多にないが、あるいは口にすることができるほど凝り固まっていないのかもしれない。そのバトーの心情を、ハラウェイはある程度言語化し代弁しているとも考えられる。

ハラウェイからは『イノセンス』で描かれているのが非常に愛を得られにくい世界であることが示された。だからバトーは犬を飼っているともいえるだろう。ハダリの所有者がハダリに性愛を求めたのと同じように、バトーもまた犬に性愛を求めているのである。

図3 『イノセンス』より、煙草を吸うハラウェイ

4-3. キム

キムは老年男性の姿をした全身サイボーグであり、書斎のカウチに寝たきりの状態である。義体のデザイ

ンは不気味の谷を突き詰めたかのように安っぽく、天井を経由して何本ものケーブルで大型の外部記憶装置と接続しており、まるで糸操り人形のようなのである。

彼はバトーが軍に所属していたときのかつての仲間であり、電子戦の専門家だった。バトー曰く「元は軍の長距離スカウトだった。“人の上に立つを得ず、人の下に就くを得ず。炉辺に倒るるに適す”ってやつで、特殊部隊やら電子戦部隊やらを転々とするあいだに、武器密売その他で経歴はドロドロ。結局はお定まりのハッカーに落ち着いた」人物であり「器なりに身を持ち崩した、馬鹿な野郎」と評されている。

凄腕のハッカーであることから、キムはロクス・ソルス社に雇われ、その電腦もハダリ製造工場の警備主任と直結している。ロクス・ソルス社の用心棒であり、調査妨害のためにバトーをハッキングしてその右腕を失わせた張本人である。

彼が館を構えているのはロクス・ソルス本社のある択捉経済特区——現代でいう北方領土である。択捉経済特区はかつて極東最大の情報集約型都市として建設され栄華を極めていたが、国家主権があいまいなところに付け込まれて多国籍企業やそのおこぼれに与る犯罪組織の巣窟と化し、今では国連やASEANでさえ手が出せない無法地帯となった。刺々しい形の超高層建築物が立ち並んでいるうえ、産業廃棄物で汚染された空気に満たされており、終末世界の様相を呈している。

そしてキムの館には巨大なオブジェや幾つもの静止した人形たちが取められており、その内装はまるで記憶の一場面を切り取った、時間を止めた世界のようなのである。

キムは取り調べに来たバトーとトグサの電腦にハッキングを仕掛け、疑似体験をさせる。偽りの記憶を与えて追い返す算段だったようだが、しかしこれには少々キムの遊びが入っている。彼はわざわざ同じ時間をループさせて、バトーやトグサの前に姿を変えて何度も現れるのだ。

最初に彼は死体として現れ取り調べをやり過ごそうとするのだが、バトーには見抜かれてカウチから転がり落とされてしまう。キムは死体を模した理由について、死を理解する人間は稀だが「多くは覚悟でなく、愚鈍と慣れでこれに耐える。つまり、人は死なざるを得ないから死ぬわけだが」「人形は死を所与のものとしてこれを生きる」(バトーによる代弁)からだと述べる。

次にトグサを模した義体の姿で現れ、三度目のループではバトーを模した義体の姿で現れる。自分の姿で

現れたキムに対してトグサは嫌悪の表情を向けるが、そんな彼をキムは「実に嫌な気分だろう。よくわかるよ」と煽る。そして次のような長い台詞を語り出す。

「外見上は生きてるように見えるものが、本当に生きているのかどうかという疑惑。その逆に、生命のない事物が、ひょっとして生きていてのではないかという疑惑。人形の不気味さがどこから来るのかと言えば、それは人形が人間のひな型であり、つまり、人間自身に他ならないからだ。人間が、簡単な仕掛けと物質に還元されてしまうのではないかという恐怖。つまり、人間という現象は本来、虚無に属しているのではないかという恐怖……生命という現象を解き明かそうとした科学も、この恐怖の醸成に一役買うことになった。自然が計算可能だという思念は、人間もまた単純な機械部品に還元されるという結論を導き出す。18世紀の人間機械論は、電腦化と義体化の技術によって再び蘇った。コンピュータによって記憶の外部化を可能にしたときから、人間は生物としての機能の上限を押し広げるために、積極的に自らを機械化し続けた。それはダーウィン流の自然淘汰を乗り越え、自らの力で進化論的闘争を勝ち抜こうとする意志の表れであり、それ自身を生み出した自然を超えようとする意志でもある。完全なハードウェアを装備した生命という幻想こそが、この悪夢の源泉なのさ」

饒舌な語りではあるが、その意味を汲んでいくと、キムは人間が機械と同じ「簡単な仕掛けと物質に還元されてしまうのではないかという恐怖」に打ちのめされた人間であることがわかる。人間は自然を超えるために生命という現象さえも計算可能なものに変換し、自らの機械化を進めていく。そうすると人間は自分を取り巻く世界はおろか、自分自身の存在すら信じられなくなる。自分の脳以外の身体すべてが機械に置き換わった感覚を想像してみしてほしい。もしかしたら本当の自分はカプセルで培養されている脳に過ぎず、いま自分の目の前にあるこの世界や大切な他者、そして自分が存在しているという感覚は、機械から脳に与えられる刺激によってシミュレートされた疑似体験であり、自分はその世界を生きてるように知覚させられているだけではないか、いやそもそも脳すら存在していないかもしれない——という確かめようのない疑念に取りつかれるだろう。キムの言う「完全なハードウェアを装備した生命」とはまさしくそのような状態であ

り、非常に危険な自己矛盾を孕んでいる。

キムは自分のゴーストを信じられなくなった、自分が生きていることに恐怖し絶望した人間である。だから死体や人形の真似をして、自分は生命のないモノなのだと思ひ込むことで、少しでもその絶望から逃れようとしているのだ。

キムのこの行動は一見常軌を逸しているように見えるが、しかしいたって健全な反応でもある。キムに疑似体験をさせられたトグサでさえ、危うくキムが抱いた疑念に足を踏み入れるところだった。ましてキムのように全身サイボーグとなった、あるいはその可能性を前にした人間ならば、誰もが考えることであろう。むしろそこを乗り越えられるバトーのほうが異常なのである。

キムは最初にバトーをハッキングした際、わざわざバトーに最後の生身である右腕を破壊させ、彼が全身サイボーグになるように仕向けた。キムはかつての仲間であったバトーに自分と同じ感情になってほしかったのかもしれない。恐怖や絶望を共有してくれる相手を求めたのである。だから何度もループして、バトーを絶望させようとするのである。

けれどもバトーは自分のゴーストを信じているし、「守護天使」素子の存在を感じている。キムはバトーによって自分がつくった疑似体験を打ち破られ、あえなく拘束される。キムは「バトー、これがまだ擬似信号のつくり出す現実の続きでないと切り切る自信がお前にあるのか?」「人間もまた生命という夢を織り成す素材に過ぎない。夢も知覚も、いやゴーストさえも、均一なマトリクスに生じた裂け目や歪みなのだしたら」と反駁し、最後まで絶望から抜け出せないまま終わることとなった。

図4 『イノセンス』より、死体のふりをするキム

5. 機械と人間との境界を生きることについての考察

これまでバトーとハラウェイ、そしてキムという三人のサイボーグを個別に分析してきたが、彼らは同レベルのサイボーグでありながら、いずれもそれぞれ異なる生き方をしている。機械と人間との境界を生きるこの三人を分けたものはいったい何なのだろうか。それを考察してみたい。

まず端的に言えば、信じられるもの、愛することができるもの、あるいは幸せという実感があるかどうか——つまり主観的な価値観に委ねられるところが大きいのではないだろうか。本作は入念につくられたSF作品でありながら、冒頭に表示されるメッセージにあるように「愛」や「幸せ」といった、極めて主観的なものがテーマとして課されている。

バトーはもともと自分のゴーストを信じていたが、しかし愛する素子が自分のもとから去り、素子と同じように全身サイボーグになっていく過程で、キムと同じように自分の存在を信じられなくなる可能性は十分にあったはずだ。犬を飼って愛情を注いでいるのは自分自身を引き留めるためでもあるだろう。それでも今なお自分のゴーストを信じていることができるのは、やはり素子の存在が大きいと考えられる。作中の「(ここで引いたのでは) 9課の存在意義を問われる……あいつがいればそう言ったに違いない」という台詞にもあるように、バトーの行動原理は素子である。その無茶な行動も考え方も素子譲りのものである。以前(木村, 2018)にも扱ったように、素子は2501と融合したことで「自分の存在」を手に入れ、機械と人間との境界を超えた存在となった。バトーはただ盲目的に自分のゴーストを信じているわけではない。彼のなかに素子というアニメが生きており、素子を「守護天使」と呼ぶように、彼女に守られているという実感があるからこそ、バトーは自分のゴーストを信じられているのである。バトーは伴侶としての素子を得ることはできなかったが、素子という生命を得たのである。それは彼にとっての幸せであろう。

それではハラウェイには何があるのだろうか。ハラウェイは機械と人間には違いがないと言っているが、ゴーストの存在を否定しているわけではないし、違いがないからと絶望しているわけでもない。ハラウェイは自分自身と違いのないロボットたちに愛を見出しているのだ。

そしてキムはそういったものを何も持たない悲劇的な人物である。彼もまたハラウェイと同じように機械と人間には違いがないとは言うものの、そのベクトルはハラウェイの逆を向いている。人間は機械と融

合し、その身体を機械化していくと、自分が自分であるという証を魂に求めるようになる。しかしながら進歩した機械は、人間と同じものではないが魂のようなものを宿すかもしれない。そのとき人間は、自分を機械から分かちものを失ってしまう。そのような世界には大きな落とし穴がある。魂さえも科学的反応に過ぎず、人間は機械と同じただの物質に還元されるという考えに陥ってしまうのだ。自分の魂を信じられなくなるか、あるいは機械にも魂を見出すのかということが、大きな分岐点となる。

『イノセンス』で描かれているのはいわば科学信仰を突き詰めた世界である。魂さえも「ゴースト」という科学的に観測可能なものとして扱っ徹底ぶりは、結果としてゴーストの加工、複製、移植といった魂の機械的操作への扉を開いている。こころの機械化とでも言うべきか、機械化が進むことによって生身の部分がなくなるのは身体に限った話ではないのである。

本作の特徴のひとつでもあるが、作中ではなぜか過去の偉人の言葉を引用した台詞が非常に多い。たとえば「孤独に歩め。悪を成さず、求めるものは少なく、林のなかの象のように」（釈迦）、「人は概ね自分で思うほどには幸福でも不幸でもない。肝心なのは望んだり生きたりすることに飽きないことだ」（ロマン・ロラン『ジャン・クリストフ』）、「人体は自らゼンマイを巻く機械であり、永久運動の生きた見本である」（ジュリアン・オフレ・ド・ラ・メトリー『人間機械論』）という具合に。どうやら脳の機能によって逐一辞書を検索しながら話しているようである。それは登場人物にとって自分の言いたいことにぴったりと来る言葉ではあるが、しかし生身の言葉ではない。偉人の言葉が持つ力に「自分の存在」を預けているに過ぎない。現代でも、何か不明なことがあるとすぐにスマートフォンやPCを使って検索することに覚えがある方も少なくないだろう。一概に良し悪しを言える問題ではないが、現代人はとかく不明によって生じるもやもやに耐え難いし、間違いがあることを許せない。こころに留め置いて思いを馳せ続け、ときに思わぬ形に変じたり、オリジナルな発想が生まれたりする——そういう生身の体験をわれわれは失いつつある。せっかく自分のなかで何かが生まれかけたとしても、間違いを恐れたり、抱える余裕がなかったりしてひとたびテレビやネットに触れた瞬間、そこから流れてくる膨大な情報に上書きされてしまいがちになる。そうすると感じるとか、信じるとかということからどんどん遠くになってしまう。自分自身による生身の体験を失っていくことで、こころはまるで工場で生産されたかのような統

一規格の様相を呈するようになる。身体の機械化はこころの機械化とも繋がっているのだ。バトーたちが生きる2032年とはそういう時代なのである。機械にも魂を見出すことはそう簡単にできることではないだろう。

さて、信じられるものがあるかどうかという問題を前にしたとき、宗教や神を信じるという選択もあるだろう。しかし『イノセンス』の時代において（ともすれば現代でさえ）、出来合いの神を信じることは自分の魂の存在を信じること以上に困難である。ゲノム編集であれ、出来のいいロボットをつくることであれ、自身の機械化であれ、生命に手を加えることは現代でも未だ神の所業と言われる。そこを突き進んでいくと、人間自身が神になってしまうのである。自身が神に成り代わったその瞬間、出来合いの神はその力を失ってしまう。神を信じられないことはすなわち、自分自身を信じられないことにも繋がる。自分の魂の存在をだれが証明してくれるというのか。『イノセンス』は、人間が何を信じて生きていくのかを——宗教性を問う物語であるとも言えるだろう。

ここで、後回しにしていた本作のラストシーンについて振り返ろう。ハダリの事件を通してハラウェイと出会い、キムと対決し、素子と再会したバトーは、トグサの娘が抱いた人形に対してどこか畏れるような意味深な表情を浮かべる。

ゴーストは人間や動物だけのものではない。機械すらもゴーストを宿すのだ。では機械以外はどのようなのだろうか。あらゆるものにゴーストが宿り得るのだとすれば、実は見えないだけで万物に魂が宿っているのではないかという疑念に開かれる。そう、トグサの娘が抱いた人形にさえも。それはこの世界において、出来合いの神よりもよほど現実的な力を持つ。バトーはあらゆるところに遍在するゴーストに、ある種の畏敬を払わざるを得なくなる。それは古代の日本人が持っていた万物に神を見出す世界観に近いといえるのではな

図5 『イノセンス』より、トグサの娘が抱いた人形

いだろうか。

高度に発展した科学は、まるでわれわれが遠い原始の時代に抱いていたこころの存在を証明するかのようにより、原始的な世界観を呼び覚ます可能性を秘めている。それは「機械仕掛けなるもの」が元来宗教的な存在であったこととも無縁ではないだろう。このように、機械と人間との境界を生きていくためのヒントのひとつとして、宗教性が見出されるのである。

6. 本稿のまとめ

筆者は差し迫りつつある機械と人間との境界という問題を考えるため、押井守のアニメ作品『イノセンス』を題材に、主人公のバトーをはじめとする三人のサイボーグを分析していくことで、この境界をどう生きていくのか考える手がかりを得ようとした。三人は同じレベルのサイボーグでありながらそれぞれ全く異なる生き方をしており、それらを分けるものとして、信じられるもの、愛、幸せといった極めて主観的な価値観が関わっていることが明らかになった。それらは宗教性とも関わっており、われわれの原始的な世界観とも繋がるものである。「機械仕掛けなるもの」との付き合い方を考えるうえで、宗教性という新たなテーマが見出された。

7. 文献

- Čapek, K. (1921) 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.
- 士郎正宗 (1991) 『攻殻機動隊 THE GHOST IN THE SHELL』講談社。

8. 参考資料

- 押井守 (1995) 『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』

バンダイビジュアル。

押井守 (2004) 『イノセンス』ブエナ ビスタ ホーム エンターテイメント。

(2019年1月15日受稿, 2019年2月13日受理)