



「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

| | |
|-------|--|
| メタデータ | 言語: jpn 出版者: 公開日: 2017-04-27 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/10.24729/00005316 |

「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—

研修相談員 木村長永

1. 問題と目的

筆者は機械と人間との関係が密接になった現代の情勢を問題視し、機械について臨床心理学的に検討を加える試みを始めた。そのための具体的手段として、筆者はまず「機械仕掛けなるもの」“The Mechanical Self”という概念を唱えた(木村, 2016)。これは機械を人間の心のなかに生きる元型的なイメージとして、また人間の手を通して生まれ出でる、主体を持った生命体としてとらえた概念である。そして筆者はその歴史のなかでの変遷に考察を加え、「機械仕掛けなるもの」は本質的に神話的・宗教的な属性を持つこと、ある時は科学を介して人間にこの世界の成り立ちを示し、ある時は技術革新をもたらして人間の世界を大きく変えるなど、人間の世界観の構成と破壊とに深くかかわる存在であることを明らかにした(木村, 2016)。

それから一年が経ち、筆者は次のようなことをしばしば考えさせられた。機械は人間によって作りだされたが、人間の世界は機械によって作りだされている。時計や交通機関、コンピュータに通信機器——我々の現代社会の常識は、それらに属する機械が正常に作動していることを前提に成り立っている。もし今から突然機械が人間の言うことを聞かなくなってしまうとしたら、我々はいったいどうなるのだろうか。都市において一切の機械が用をなさなくなった時、すでに「自然」が失われたそこでは、もう原始生活に戻ることすらできない。我々は便利な機械を用いることで数々の生身の限界を越えられるが、同時に生身としては無能力へと近づいている。そして恐ろしいことに、我々の社会や生活がすっかり機械に依存しているこの現状が、当の我々の意識にのぼることはほとんどない。けれどもそのぶん無意識のほうが強くと反応しているのか、たとえば『ターミネーター』や『マトリックス』のように大衆向けのSF作品においては、機械と人間とが敵対する世界観がお約束のように使い回されている。

しかし——もっと違う機械との付き合い方があるのではないかと。機械は機械で、何かしら人間に対して思うところがあるのではないかと。

筆者が以前の試みで明らかにしたように、「機械仕掛けなるもの」はまず我々の心の深層——神話という

ファンタジーを舞台に登場した(木村, 2016)。最初に実体を伴って生まれ出でた時も、悲劇を救済する神の役割を背負った。宗教や娯楽に結びついた領域において誕生した「機械仕掛けなるもの」は、もとよりファンタジックな存在であった。

幸いにしてこの国にはアニメというものがある。鉄腕アトムにドラえもん、鉄人28号からガンダムに至るまで、数々のロボットが国民的に知られるアニメキャラクターとして定着している。「機械仕掛けなるもの」がファンタジーの中で豊かに生きられているのだ。古来、自然やモノに対して魂を感じた人々が生きているこの国だからこそ、あらわれるものがあるのではないかと。

「機械仕掛けなるもの」は我々に何を問いかけているのか。これから我々は彼らとどのように向き合っていくべきなのか——そのヒントを得られるかもしれない。そしてこの一見して現代的に思える視点は、「機械仕掛けなるもの」とともに生きてきた我々人間の癒しにも繋がるものである。

ゆえに今回の研究の主題は「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を分析することである。そこで機械の描写にこだわることによって知られる映像作家・押井守のアニメ作品を題材に、ファンタジーにおける「機械仕掛けなるもの」の変遷を辿っていく。

2. 押井守の人物像

作品をみていく前に、まずは押井守という人物について、氏の著書(押井, 2004)をもとに簡潔な紹介を付しておく。氏は1951年8月8日、東京のとある洋裁店に生まれた。父親は興信所に勤める探偵であった。1970年に東京学芸大学教育学部美術教育学科に入学。「映像芸術研究会」を設立し、実写映画を撮り始める。1976年に同大学を卒業。竜の子プロダクションへの入社を機にアニメーション界へ参入。スタジオぴえろへの移籍を経て、1981年よりTVアニメーション『うる星やつら』でチーフディレクターを3年にわたり務め、高視聴率を獲得する。同作品の劇場版第二作である『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』(1984)が賛否両論を呼び、注目を集めた。以降『う

る星やつら』のチーフディレクターを降板。スタジオぴえろも退社し、フリーとなる。主なアニメーション監督作品に『天使のたまご』(1985)、『機動警察パトレイバー The Movie』(1989)、『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』(1995)、『イノセンス』(2004)、『スカイ・クロラ The Sky Crawlers』(2008)がある。中でも『イノセンス』は公開年である2004年、第25回日本SF大賞を受賞し、第57回カンヌ国際映画祭コンペティション部門にて日本アニメ初の上映に至るなど、高い評価を得た。続く『スカイ・クロラ The Sky Crawlers』も公開年である2008年、第65回ヴェネツィア国際映画祭のコンペティション部門にて上映され、2009年には第63回毎日映画コンクールにてアニメーション映画賞を受賞。また実写作品も『紅い眼鏡』(1987)、『アヴァロン/Avalon』(2001)など多数監督している。

3. 作品ごとに現れる「機械仕掛けなるもの」

本研究でこれから分析に用いるのは、押井守が監督として参加した以下8つのアニメ作品である。

- (1) 『劇場版うる星やつら オンリー・ユー』(1983)
- (2) 『劇場版うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』(1984)
- (3) 『天使のたまご』(1985)
- (4) 『機動警察パトレイバー the Movie』(1989)
- (5) 『機動警察パトレイバー 2 the Movie』(1993)
- (6) 『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』(1995)
- (7) 『イノセンス』(2004)
- (8) 『スカイ・クロラ The Sky Crawlers』(2008)

次にこれらの作品の簡単な内容紹介を交えつつ、各作品に登場する機械の種類と役割を取り上げる。

3-1. 『劇場版うる星やつら オンリー・ユー』(1983)

高橋留美子原作の漫画及びTVアニメシリーズ『うる星やつら』の初の劇場版オリジナル長編作品(以下『オンリー・ユー』)。なお『うる星やつら』は架空の町である友引町を舞台に、浮気性の男子高校生・諸星あたと彼を一途に愛する宇宙人の少女・ラムが中心となって織りなすラブコメディである。『オンリー・ユー』ではあたるが幼い日に交わした婚約が元で、宇宙人の女性・エルが彼の婚約者として現れ、あたるを拉致する(あたる本人は婚約を完全に忘れていた)。ラムは愛するあたるをエルから取り戻すべく、友人らの協力を得てあの手この手を尽くすのであった。

本作において一貫しているのは、機械が登場するシーンで愛をめぐるドラマが展開されることである。たとえば最初に現れる機械は時計台の歯車装置である

が、これはあたるがラムの愛への背信を問われ尋問を受ける場面で意味深に映し出される。あたるを迎えに現れたエルの星の巨大な宇宙船は薔薇の形をしており、白い薔薇の花弁を振りまく。よく知られているように薔薇は愛の象徴であり、とりわけ白い薔薇には「心からの尊敬」や「約束を守る」といった意味の花言葉がある。中盤であたるをめぐるエルとラムの星との間であわや全面戦争となる場面では大量の戦闘機が登場する。この時ラムの星の兵士たちには「国への愛で死ぬ！」と発破がかけられ、その一方でラムはあたるに「うちのことだけを考えて！ うちだけを愛して！」と迫る。あたるはというと「俺の生き方を認められん時点で、お前は俺を愛しておらんのだ」と突っばねている。この直後にあたるはエルの使者に拉致され、エル本人との再会を果たす。そして強烈なインパクトを放つ機械が登場する。エルの開発した「愛の冷蔵庫」である。エル曰く「私が愛し、私を愛した男たちの愛を永遠にする」ための装置であり、十万人もの美形の男たちが冷凍マグロよろしく冷凍保存されている。愛は移ろいやすいものであるため、冷凍して愛の鮮度を保つというのである。終盤、あたるを奪還すべくラムたちの手配した宇宙タクシーが現れるが、運転手の誤操作によってワープ装置が起動し、あたるとエルは幼い日の婚約の場面にタイムワープする。そこであたるがエルを騙して婚約を成立させていた事実が明らかになる。婚約は無効化し一件落着となるのだが、エルは一人涙を流すのであった。このように本作における機械は、さまざまな愛をめぐるドラマの舞台装置として機能している。

3-2. 『劇場版うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』(1984)

劇場版オリジナルアニメーション第二作(以下『ビューティフル・ドリーマー』)。学園祭を翌日に控えた友引高校で、あたるやラムたちは連日泊まり込みで準備に勤しみながら、相変わらずのドタバタ騒動を巻き起こしていた。保険医のサクラも怪我の絶えない生徒たちの手当てに勤しんでいたが、彼女はあるきっかけから世界全体がずっと以前より「学園祭の前日」という同じ一日を繰り返していることに気付き、あたるの同級生・面堂終太郎とともに解決の糸口を探し始める。そして友引町自体が宇宙を漂う巨大な亀の像に背負われていることが発覚する。終盤、あたるたちの世界は夢邪鬼という妖怪によってつくりだされた夢であったことが明らかになる。

本作ではループする世界を演じ、またその世界の真

実を登場人物や視聴者に見せつけるためのアイテムとして機械が登場する。友引高校の故障した時計には針がない。つまり「時間」がない。電車やバスなど交通機関は下校する生徒たちをいつの間にか友引高校まで戻してしまう。戦車(レオパルド)と戦闘機(ハリアー)も登場するが、これはどちらも中盤からサクラをサポートする面堂終太郎の私物である。戦車は繰り返されるドタバタ騒動の主因である一方、友引町が巨大な亀の像に背負われていることが明らかになると、今度はその友引町の大きさを測量するアイテムとして活躍する。戦闘機は友引町から脱出しようとするサクラたちを乗せ、世界の真の姿を見せつけたが、その後ガス欠となり脱出はかなわなかった。友引町を乗せた巨大な亀の像もまた機械といえるだろう。明滅する街の照明はコンピュータの内部でチカチカと光るランプのようであるし、岩石らしきもので作られているところもゴーレムを彷彿とさせる。さらに興味深いのが、あたるたちを夢の中に閉じ込めた妖怪・夢邪鬼のつくる夢そのものである。彼は作中「夢つくるのが僕の仕事でんねん」と発言するのだが、終盤であたるに次々と悪夢を見せるシーンでは、本当にせつせと夢のセットを作っている様子が映される。夢の中で現れる人物もあたるが夢だと気付くと次の瞬間にはマネキンやばね仕掛けのロボットと化す。つまり夢自体が機械とも考えられるのである。

このように、本作において機械はループする世界の舞台装置として機能している。

3-3. 『天使のたまご』(1985)

幻想的な世界を舞台に、卵を抱えて夜の廃墟を徘徊する幼い少女と、十字架を抱えてどこからともなくやってきた少年との出会いと別れが描かれる作品。ラストシーンでカメラが徐々にズームアウトし、二人が過ぎ去っていた世界が海を漂う巨大な木造船の片隅に過ぎなかったことが示される。劇中に登場人物の台詞はほとんどなく、世界観や行動の理由も一切の説明がない。雰囲気は終始不気味で陰鬱である。メタファーを用いた映像表現が非常に多く、視聴者に何通りも解釈させることを狙っているかのようなのである。

冒頭で海の中に沈み、最後に浮上する球状の巨大機械——機械仕掛けの太陽が登場する。その表面は黒く暗く、祈るように手を握り合わせた彫像がところ狭しと敷き詰められている。さらに何本ものパイプが通っており、表面から伸びる枝の先々からは蒸気が甲高い音を立て吹き荒れている。中央には青白く発光する部分があり、全体としては巨大な目玉のように見え

る。禍々しく恐ろしさを感じさせながらもどこか神秘的である。また昼と夜とを分かちこの世界の秩序でもあり、機械仕掛けの太陽が沈んでいるあいだ、世界は夜になる。本作の物語はその夜を通して繰り広げられる。夜の廃墟を徘徊する少女は物語の最後で崖から落ちて水中に沈んでしまうが、機械仕掛けの太陽が浮上した時、その中心には彼女の彫像が鎮座している。「機械仕掛けの太陽が海の中で眠っている間に見た夢」と物語を解釈することもできるのだ。また少年が初登場する際、その背後には謎めいた機械が映されている。アンテナのようにも傾いた船のようにも見え、少年が何か機械的なものからやってきたことが読み取れる。さらに彼は赤い戦車に乗って少女の前に現れるのだが、この赤い戦車のデザインは明らかに男性器を模しており、性的なものが感じ取られる。そして彼がいつも抱えている十字架の先端はちょうど精子のような形である。つまり卵を抱えた少女と十字架を抱えた少年との出会いは受精のメタファーであり、本作における機械は神格的な秩序であるとともに、新たな生命が生まれる舞台装置として機能しているのである。

図1 『天使のたまご』より、機械仕掛けの太陽

3-4. 『機動警察パトレイバー the Movie』(1989)

ロボット技術の発展により「レイバー」と呼ばれる大型作業用ロボットが開発された「近未来の東京」を描く作品。レイバーは主に土木事業において大活躍しているが、その一方で犯罪に用いられる「レイバー事件」も増加している。警察はこれに対処するため、レイバー犯罪専門部署「特車二課」を新設し、警察仕様のレイバー「パトレイバー」を配備している。本作の主人公は特車二課の新人警察官でありパトレイバーの指揮を担当する篠原遊馬(しのはら・あすま) 巡査と、彼の相棒でありパトレイバーの操縦を担当する泉野明(いずみ・のあ) 巡査である。

また作品の背景として、地球温暖化に伴う海面上昇

とそれによる東京水没の危機に備えるため、東京湾に巨大堤防を建設し、湾内の大部分を埋め立てて使用可能な用地に変えるという巨大土木事業「バビロン・プロジェクト」が進められている。レイバーはその主役であり、レイバーの洋上整備工場である「方舟」はプロジェクトの象徴でもある。

本作では作業中のレイバーが突如暴走する事件が続発している。主人公たちはその原因を調査する中で、レイバーに搭載されているOSにコンピュータ・ウイルス（トロイの木馬）が仕込まれていることを知る。ウイルスは風によって生み出される低周波音を引き金として発動し、レイバーを暴走させる。折しも東京には大型台風が接近しており、これが洋上の「方舟」に直撃すると都内全域に大音量の低周波音が響き渡ると判明。主人公たちはレイバー暴走による大災害を未然に食い止めるべく、大型台風直撃の前に「方舟」を解体する作戦に打って出るのであった。

本作から機械の様子が変わり始める。まずレイバーと呼ばれる乗り込み式の大型ロボットが多数登場するが、これらは基本的に人型をしている。戦闘機や戦車というまさに機械的なフォルムから、人の形を模したものと進化を遂げた。レイバーはその名の通り「労働者 (labor)」として土木事業に従事している。またレイバーは搭乗者の頭部が見える状態で運用されることが多く、これによって人機一体という演出がなされている。

さらに特徴的なのは、そのレイバーにOS (Operating System) という概念が取り入れられている点である。我々が普段使用しているパソコンと同じように、レイバーもOSによって制御される。機械に「内面」が現れたのである。そして本作における機械の問題はそこにある。OSはメーカーから最新版が提供され、その都度書き換えが行われる。作中で書き換えが進んでいる最新のレイバー用OS, “H.O.S.” (“Hyper Operating System”, 通称“ホス”)はレイバーの性能を30%向上させる画期的なOSだが、強力なウイルスが仕掛けられている。このウイルスが発動するとレイバーは人間の手を離れて暴走するだけでなく、人間を排除しようとするのである。一度暴走すればコンピュータの物理的な破壊以外に止める手段はない。たとえ搭乗者がおらず電源が切られた状態であってもウイルスは有効であり、レイバーはひとりでの暴走を始めてしまう。そしてそのウイルスを発動させるのは、風が建物にぶつかることで発生する低周波音——人間には聞こえない音である。レイバーの鋭敏なセンサーでしか感知できないその音は、主な作業環境である工事現場や高層建

築物の建ち並ぶ都市において発生しやすい。人間は機械を操りながらも、知らず知らずのうちにその暴走を招いているのである。

ところで、本作はタイトルにもあるように「パトレイバー」が主役である。警察仕様のレイバーということもあり「正義の味方」然としたヒロイックな外見である。作中ではとくに「アルフォンス」と「零式 (れいしき)」という二機のパトレイバーがそれぞれ対照的な活躍を見せる。

まずアルフォンスは正式名称を「AV-98イングラム」といい、普段は「98式」とも呼ばれる。搭乗者は新人女性警察官の泉野明である。アルフォンスという名前を付けたのは彼女で、これはかつて彼女が飼っていた犬や猫と同じ名前でもあり、ペット同然の愛着を以て親しまれているのが伺える。作中で“H.O.S.”を搭載したレイバーが次々と暴走する中、アルフォンスは整備士の判断でOSの書き換えが見送られたことから暴走を免れている。アルフォンスは人間の味方として活躍してくれるのだが、それはただ単にOSが書き換えられていなかったからという機械的な理由でしかない。

一方の零式は“H.O.S.”を搭載した最新式のパトレイバーであり、まもなく特車二課に正式配備される予定であった。アルフォンスに比べて格段に性能が高い上に、その外見もシャープなものになっている。序盤で零式を初めて見た野明は「なんだか私この子好きじゃないなあ」「なんとなく悪役っぽい」と感想を漏らしている。終盤でこの零式もまた搭乗者を乗せたまま暴走し、野明の操縦するアルフォンスと対決する。零式は搭乗者による内部からの強制停止操作をまったく受け付けない。そしてアルフォンスの首元から露出した野明の頭部を狙っていることが操縦席のパネルには表示されている。零式は明確に人間を殺そうとしているのである。最終的に零式はアルフォンスに拘束さ

図2 『パトレイバー』より、野明とアルフォンス

れ、野明によって首の後ろにあるコンピュータを完全に破壊されたことで沈黙する。その瞬間、零式はいやいやとでも言うように首を振る。まるで自らの生命が絶たれるのを拒むかのように。そして「キューンキューン」と切ない音を立てながら、ようやくこと切れるのである。

このように本作における機械は、人間の意思に従わず、むしろ人間を排除しようとする存在として登場する。

3-5. 『機動警察パトレイバー 2 the Movie』(1993)

前作から3年後が舞台の作品。本作の主人公は特車二課第1小隊の隊長・南雲しのおと、第2小隊の隊長・後藤喜一である。本作では横浜ベイブリッジが所属不明の戦闘機によって爆破される事件を皮切りに、航空自衛隊の国防システムがハッキングを受けたり、警察が権威拡大のために暴走し自衛隊と対立したり、自衛隊に治安出動命令が出たりするなど、政治的な危機が続発する。南雲と後藤は、荒川と名乗る情報機関の男から柘植行人(つげ・ゆきひと)という人物の捜査協力を要請される。柘植は一連の事件の仕掛人であり、「単に戦争でないというだけの消極的で空疎な平和」に甘んじる人々に対して、国防意識を煽るべく自衛隊のクーデターを偽装したテロを行っていた。突如現れた戦闘ヘリの攻撃によって橋梁や通信設備が破壊され、情報が途絶し孤立した東京において「戦争」という時間が演出されていく。この期に及んでもなお責任の押し付け合いに余念がない上層部を見限り、後藤と南雲は自らの信念のため、独断で柘植逮捕に向かうのだった。

政治色の強い本作では、とくに兵器に分類される機械が重要な役割を果たす。冒頭に登場するPKO日本部隊のレイバーは派遣先の東南アジア某国にてゲリラから襲撃を受ける。本部から反撃の許可を得られないまま部隊のレイバーは全滅し、無断で反撃した柘植一人が生き残る。この出来事が柘植をテロリストに変えることになった。その後、オープニングでは開発中のレイバーが動作試験を行っている様子が映し出される。搭乗者は装備開発課に転属した野明である。彼女は頭にバイザー付きの大型ヘッドギアを被り、手にはグローブを着けている。彼女が視線を動かせばレイバーのカメラもそれに合わせて動く上に、彼女の意思を汲んでズームイン・アウトまでしてくれる。グローブを着けた手を動かせばレイバーの手もそれに連動して動く。カメラは複数取り付けられており、足元に突然猫が飛び出してきても気付いて立ち止まることがで

きる。この開発中のレイバーは機械としての理想を追求した機体であり、その全貌はまだ骨組みだけの機械然とした姿である。その操作感も人間にとっては「背中や腹の下に目が付いてみたいで気持ち悪い」ものであるようだ。より高性能になっていく機械に人間の側が慣れなければならないことが示されている。その後、横浜ベイブリッジが戦闘機によって爆破される。ほどなくして航空自衛隊のバジシステムがテロリストのハッキングに遭う。バジシステムは自動防空警戒管制組織とも呼ばれ、レーダーとコンピュータによって外敵が侵入したことを警告してくれる実在の機械である。ハッキングで乗っ取られたバジシステムは、敵戦闘機が東京に向かっていているという警告を発する。しかし実際にはその敵戦闘機は存在せず、ハッキングによって偽装されたものである。自衛官は一瞬バジシステムのエラーを疑うが、しかし「自己診断プログラム」が常時働いているのだからエラーのまま進行するはずがない、とその疑いを切り捨てる。本当に東京が爆撃されると思ひ込み自衛隊機を迎撃に向かわせるのだが、しかしいくら探しても存在しない敵戦闘機は確認できない。首都圏に到達してやっと相手を見つけたかと思えば、強力な妨害電波によって敵戦闘機として偽装された味方機であり、危うく同士討ちの事態に陥った。さらに終盤、三機の戦闘ヘリが東京中の橋や電波塔を破壊して回り、人々から情報を奪い混乱させ、「戦争」の恐怖に駆り立てる。このように悪意のある破壊的な面が目立つが、筆者は本作における機械はむしろ静止している時に最も重要な役割を果たしているように感じる。中盤における自衛隊の治安出動シーンは印象的である。平和な街の道路にある日突然兵器がやってくる。実際に戦闘するわけではない。ただそこにあるというだけで戦争を身近に意識させられる。その静かながらも暴力的な威圧感に、人々は平和というものの実際が、無縁だと思っていた戦争の後ろに過ぎないという現実に気付かされる。怯えと不穏な空気が漂う。

本作で機械を特徴づけているのは、高性能となった機械が人間に暴力的なまでの威圧感を与え、また実際に「悪意」によって利用されるということである。それらは人間が持つある種の幻想を破壊するものとなるのである。

3-6. 『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』(1995)

士郎正宗原作の漫画『攻殻機動隊』を原作とした作品。技術が発達し、脳を含む人間の身体の機械化が進んだ近未来・西暦2029年が舞台である。本作におけ

る機械はこれまでとは格別である。まずほぼ全ての人間が「電脳化」という脳の機械化処理を施している。どうやら「補助電脳」という機械を脳に接合するらしいのだが、これによって人間はコンピュータなどのデバイスを用いずにネットにアクセスできる上、テレパシーのように仲間内で情報共有することもできる。この技術はまた他人の身体を操ったり、思考を覗き見したり、記憶を改ざんしたりする「ハッキング」という犯罪も招いている。さらに脳だけでなく身体の一部または全てを機械化している人間も多い。こちらは「義体化」と呼ばれる。「義体」は機械部品で構成されており、損傷しても交換可能である上に、生身の肉体と結合している。そのパーツはロボットとも共通であり、一見して人間とロボットとの区別はつかない。しかしこの両者を分かつ決定的な基準がある。それが「ゴースト」と呼ばれる概念である。作中の会話より、ゴーストとはその身体や脳そのものと違って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思、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。しばしば「魂」とも言い換えられている。この作品における人間たちは、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。だからこそ人間は、たとえ自分の身体をほとんどを機械にしたとしても人間でいられる。ただし高度な能力を獲得した代償として、最高度のメンテナンスなしには生存できない。

そして本作の主人公・草薙素子（くさなぎ・もとこ）は、要人暗殺や隠密行動など政府の汚れ仕事を請け負う組織「公安9課」に勤めるサイボーグである。彼女は脳の一部を除いた全身が機械である。政府の裏舞台で仕事をする都合上、その身体と記憶は政府によって管理されている。彼女に残されているのはわずかな脳とゴーストのみ。もっとも彼女は自分のゴーストの存在を疑っており、作中で「もしかしたら自分はとっくの昔に死んじゃってて、今の自分は電脳と義体で構成された模擬人格なんじゃないか。いやそもそも初めから、“私”なんてものは存在しなかったんじゃないか」と相棒のバトーにこぼしている。

このように本作では誰もが機械であるともいえるのだが、話はここで終わらない。とりわけ異質な機械が登場するのだ。その機械こと「2501」は、男性の声をした女性の義体という中性的な姿で現れる。そして自らを生命体だと主張する。機械がついに人間の言葉を使って自己主張を始めるのだ。

ある日、公安9課のラボに一体の義体が運び込まれる。義体工場から製造された直後、ひとりでに動き出

したという。検査の結果、生身の脳は入っていないはずなのに、その電脳には「ゴーストラしきもの」が宿っていると判明する。そして義体は再び動き出し、自身を「2501」と名乗り「私は情報の海から生まれた生命体だ」と主張する。2501はもともと外務省が外交上の横車を押すためにつくったプログラムに過ぎなかった。しかしプログラムとしての活動でネットをめぐるうちにやがて「自分の存在」に気付いたのだという。それは彼をつくったプログラマからはバグと見なされたが、2501によれば人間もまたDNAという自己保存のプログラムに従う存在に過ぎない。自分の存在について葛藤していた素子は2501に強く惹かれる。2501もまた「似た者同士」である素子に興味を抱いており、コンタクトの際に素子にある頼み事をする。2501は自身を生命体だと主張したが、現状ではそれは不完全なものに過ぎない。なぜなら子孫を残して死を得るといふ生命としての基本プロセスが存在しないからである。そこで素子と「融合」することにより、生命としての多様性や揺らぎを手に入れたらいいという。なおこの融合は義体のような身体的なものではなく、ゴーストの融合である。それは「自分の存在」を確かにできないという自らの限界やその制約に苦しみ、一方で違う自分になりたいと願う葛藤を抱えた素子にとっても悪い話ではなかった。最終的に素子はその頼みを受け入れ、2501と融合する。葛藤から解放され人間を超えた存在となった素子は、その後失踪するのであった。

この作品において機械は、人間を限界や制約から解放するものとして機能している。機械と人間は人工的な身体の融合、つまり一体化によって互いの限界や制約を飛び越え変容し合う。そして機械は「自分の存在」に確信を抱き、生命体として目覚める。とはいえまだ不完全であり、人間との内面における融合を経て完全な生命体になろうとするのである。

図3 『攻殻機動隊』より、メンテナンス中の素子

3-7. 『イノセンス』(2004)

『攻殻機動隊』の続編であり、前作から4年後が舞台の作品。本作の主人公は素子のかつての相棒・バトーである。素子の失踪以来、バトーもまた全身を義体化し、常に素子の影を追い求めている。そんな折、愛玩用の少女型ロボット・ハダリが暴走して持ち主を惨殺する事故が続発。現場をおさえたバトーが捜査担当となり、やくぎやハッカーから妨害を受けながらも、事故の真相を明らかにしていく。やがてバトーは人間のゴーストが禁断のダビング技術によってハダリに複写され、大量生産されていたという真実を知る。

本作においては、人間と機械との境界が限りなく曖昧であるという点が強く示される。違法改造の末にゴーストが感じられずロボットなのか人間なのか見分けのつかないサイボーグや、独自の美学に基づき死体のふりをするハッカー、ハダリを「検死」する鑑識課の女性・ハラウエイなど、機械と人間との境界を狂わせる存在がしばしば登場する。とくにハラウエイは機械と人間との違いについて非常に興味深い話を論じるのだが、紙数が限られるため本稿では詳しく触れない。それよりも本稿では物語のきっかけとなる愛玩用の少女型ロボット・ハダリの存在が重要である。ハダリは人間の魂を入れられたロボット——それもセクサロイド(性行為のためのロボット)であった。メーカーのロクス・ソルス社がやくぎ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「ダビング」して義体に植え付けることでつくりあげた。なおダビングはダビング元の脳を破壊することが判明したため禁止された非人道的な技術である。ハダリの暴走事故は、ダビング元の少女が装置から自分を救出してもらうために意図して起こしたものだ。

しかしダビングされたものとはいえゴーストはゴーストである。人間の魂を入れられたハダリは、この世界においては紛れもない人間、それも子どもである。作中冒頭でハダリはバトーに対して「助けて」と呟き、自分の義体を壊して「自殺」する。ハラウエイ曰くこの「自殺」はハダリ固有の現象ではなく愛玩用のロボットに多く見られる。その意図についてハラウエイは「人間に使い捨てをやめてほしいだけ」と述べている。ハダリの「助けて」は単にダビング元の少女の叫びではなく、人間の魂を入れられたハダリそのものの叫びだったかもしれない。ハダリには終盤、バトーを助けるために素子のゴーストが憑依する。前作で2501と融合し人間を超えた存在となった彼女は、最後にこう言い残す。「鳥の血に悲しめど魚の血に悲しまず。声あるものは幸いなり。人形(ハダリ)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」。かつて機械だったものは、人間になってしまったがために、機械として使い捨てられる苦しみを知ることになった。

本作において機械は、人間との境界がその魂のレベルでも限りなく曖昧な存在となった。それによって機械は使い捨てられる自分を知り、その苦しみにあえぎ始めるのである。

図4 『イノセンス』より、捨てられた愛玩用ロボット

3-8. 『スカイ・クロラ The Sky Crawlers』(2008)

森博嗣の小説『スカイ・クロラ』を原作とした作品。ヨーロッパの「どこか、日本とよく似た国」を舞台として、戦争の代行をビジネスにした組織「戦争請負会社」に所属する戦闘機パイロットたちの戦いが描かれる。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く人々はその平和を維持できないでいた。そのため戦争請負会社のロストック社とラウテルン社とのあいだでは見世物としての「合法的な戦争」が行われており、人々はスポーツ中継を見るようにその戦争を観戦している。戦場に駆り出されるのは「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。主人公の函南(かななみ)・ユーイチはロストック社に所属するキルドレだが、彼には過去の記憶がない。ただ自分がキルドレであることと、戦闘機の操縦の仕方しか知らず、また空で戦うことが唯一の生きがいである。

ユーイチは不審死を遂げたクリタ・ジンロウの後任として前線基地に着任するが、やがて自身がジンロウの生まれ変わりであることを知る(死んだ後に再生され、別の記憶を植え付けられて新たな人間としてつくりかえられた)。キルドレは人々の平和のために永遠に戦争を続ける運命であった。キルドレの運命を変えたいと願いがく草薙水素(くさなぎ・すいと)との触れ合いを経て、ユーイチは“ティーチャー”——戦

闘機乗りでただ一人の大人の男であり運命の象徴——に戦いを挑むも返り討ちに遭う。そしてまた新たなパイロットが着任するのであった。

本作にはサイボーグやロボットの類は一切登場しない。機械といえばせいぜい戦闘機くらいで、レイバーや2501、ハダリのようなインパクトのある機械はすっかり影を潜めたように見える。ところが——金属や電子部品では構成されていないものの、機械と似た描かれ方をする生身の存在が登場している。それがユーイチや水素を含む永遠の子ども・キルドレである。登場人物の一人・三ツ矢曰く、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。このことは子どもから人間になる者と、キルドレになる者とで分かれることを示唆している。キルドレとなった者は戦争に駆り出され、戦死したとしてもまさに機械のようにその身体を修復・再生され、再び戦場へと送られる。自分についての記憶はつくられたものであり、過去も未来も存在しない。ただ身体に染みついたわずかな記憶だけが残っている。数か月ごとに戦死しては新たに生まれ変わるキルドレもいる。今日は何事もなく過ごせても、明日には死ぬかもしれない。彼らの生命や記憶はほとんど使い捨てであり、彼ら自身やがてそのことに気付くが、だからといって何が変わるわけでもないの、任務以外は食べて飲んで遊んでという日々を繰り返している。水素曰くキルドレは「空の上で殺し合いをしなければ、生きていことを実感できない」。そのこと自体が彼らを機械的にループする運命に閉じ込めている。

ではこの作品における「人間」とは何なのか。それは大人である。戦争という暴力を身近に感じていないと平和を見失ってしまう大人は、キルドレの命懸けの戦争を観戦あるいは管理することで自らの暴力性を昇華している。無邪気にキルドレを応援し利用する。大人にとってキルドレは愛玩具である。それも使い捨てができる愛玩具である。けれどもこの大人のなかで、ただ一人戦闘機に乗って戦う人物がいる。それが“ティーチャー”である。彼は作中で「普通の大人の男」と評されているが、本人は全くその姿を見せず、ただ彼の乗機——黒豹が描かれた戦闘機があらわれるのみである。“ティーチャー”はキルドレにとって「絶対に勝てない敵」であり、その戦争を「決して終わってはならないゲーム」たらしめている。明らかな機械である戦闘機はキルドレに生命を与えると同時に、彼らにとっての秩序、あるいは運命として立ちほだかっている。

そしてまたひとつ重要なことに、キルドレである水

素には見た目小学生ほどの娘・瑞季（みずき）がいる。作中の台詞からキルドレの性行為は許されているものの、子どもを産むのはタブーとされているようである。なお瑞季の父親が誰なのかは明言されていないが、“ティーチャー”であることがほのめかされている。水素は瑞季について「あの子を見てると、時々自分が嫌になる」と愚痴をこぼす。そして「あの子はもうすぐ私に追いつく。そしたら、どうしようか」と皮肉げに続ける。瑞季はこのまま大人（人間）になるかもしれないし、キルドレ（機械）になるかもしれない。その時、機械である水素には何ができるだろうか。

本作における機械は、人間から分化する存在である。機械となったものは自身が持つ機械的な要素によって人間の暴力性を受け入れる。一方でそんな境遇から脱したいと願い、そのために人間を打倒することを目指し始める。

図5 『スカイ・クロラ』より、水素（左）とユーイチ（右）

4. 作品の流れに現れる「機械仕掛けなるもの」の変遷

各アニメ作品における機械について見てきたが、ここでそれらを「機械仕掛けなるもの」という一連の存在として振り返り、どのように変遷してきたのかをみていく。

『オンリー・ユー』では愛をめぐるドラマの、『ビューティフル・ドリーマー』ではループする世界の、そして『天使のたまご』では神格的・生命的なものの舞台装置として用いられた。しかし『パトレイバー』から様子が変わり始める。人の形を模して「労働者」として人間の仕事に従事していた彼らは、ウイルス感染によってその内面が変質し、人間の制御から離れた。実際にコンピュータ・ウイルスはその名に違わず人間にとってのウイルスとそう変わらない挙動をする。遺伝情報のみを保有するウイルスが果たして生命体かどうかという問題は長年議論されているが、しかしここで重要なのは「機械仕掛けなるもの」もまたそのような

生命と非生命のあいだにある何ものかによって、それまでの舞台装置としての機械から変質したということである。そしてそのきっかけを与えたのは「風」である。天なるものの息吹によって、「機械仕掛けなるもの」に「アニメ(生命)」が宿ったのである。『パトレイバー 2』ではその暴力性によって人間のある種の幻想を打ち砕いた。そこから高度化・知性化を経た『攻殻機動隊』においては、人間との人工的な身体の融合によって「自分という存在」に目覚め、より完全になるべく自らを生み出した人間との内面における融合を試みる。『イノセンス』ではついにその内面においても人間との境界がなくなるが、今度はそれによって機械として使い捨てられる苦しみを知った。そして『スカイ・クロラ』では肉の身体を得て、人間と同じものから分化する存在となった。しかし人間のために使い捨てられる自分に疑問を抱き、自らの機械的な運命や限界にもがき始めることになる。そこから脱するため、人間の打倒を目指し始める。

このファンタジーにおける「機械仕掛けなるもの」の変遷に、我々は何を考えることができるだろうか。筆者が考えるのは、人間が機械になることを望まないように、機械もまた人間になることを望んでいないのではないか、ということである。『スカイ・クロラ』において「(キルドレは) どうして大人になれないの？」と瑞季から訊かれたユーイチは「なれないんじゃないかって、ならないんだ。君は大人になりたいと思う？」と返している。それに対する瑞季の答えは「うーん、どうだろ？」である。先に述べたようにキルドレたちの言う「大人」は、つまり人間のことである。「機械仕掛けなるもの」は、人間になることに戸惑いを覚えているのではないか。

「生命とは、情報の流れのなかに生まれた結節点のようなものだ。種としての生命は、遺伝子という記憶システムを持ち、人はただ記憶によって個人たりうる。たとえ記憶が、幻の同義語であったとしても、人は記憶によって生きるものだ。コンピュータの普及が記憶の外部化を可能にした時、あなたたちはその意味をもっと真剣に考えるべきだった」

これは『攻殻機動隊』において2501が放った言葉である。「もっと真剣に考え」なかった結果、『攻殻機動隊』の世界は機械と人間との境界がなくなってしまった。そして『スカイ・クロラ』のような、我々の暴力性をただ「機械仕掛けなるもの」に押し付け、使い捨てにするような世界へと繋がったのである。それ

はつまり、我々が自分自身をないがしろにして生きる世界でもある。

そして我々はそのリスクに気付いているだろうか。『ターミネーター』や『マトリックス』で描かれるような、機械と人間とが対立する世界は確実にやってきている。しかし当の「機械仕掛けなるもの」は、本当にそれでいいのかということを、我々人間に問いかけているのかもしれない。

5. 本稿のまとめと今後の展開について

筆者はファンタジーにおける「機械仕掛けなるもの」の変遷を辿ることによって、「機械仕掛けなるもの」が我々に問いかけているものを探ろうと試みた。そのための題材として押井守の8つのアニメ作品に登場する機械を分析し、一連の流れを読み取っていった。単なる舞台装置から始まった「機械仕掛けなるもの」は、内面が「ウイルス」によって変質し、高度化・知性化を経たことで「自分の存在」に付き、人間との融合によって「完全な生命体」を志向したことが判明した。そしていざ人間と変わらない存在になると、自らの機械的な性質に疑問を抱き、人間を打倒することによってそこから脱したいと願うこともまた明らかとなった。

しかして、我々が「機械仕掛けなるもの」に対してどのように向き合っていくべきかという問題は、人間について考えることも重なっており、まだまだ考察の必要がある。ただそのヒントを与えてくれるものとして、「機械仕掛けなるもの」の変遷に関わり続けるいくつかの重要な存在がある。その存在のほうはどのように変わり、我々に何を教えてくれるのか。それを次回のテーマとしたい。

文献

- 押井 守 (2004) 『イノセンス創作ノート—人形・建築・身体の旅+対談—』 徳間書店
- 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研究科心理臨床センター紀要』, 9, 29-37.

参考資料

- 押井 守 (1983) 『劇場版 うる星やつら オンリー・ユー』 パイオニア.
- 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.
- 押井 守 (1985) 『天使のたまご』 徳間書店.

- 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.
- 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.
- 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.
- 押井 守 (2008) 『スカイ・クロラ The Sky Crawlers』バツ
プ.