

共同研究プロジェクト
「ロボット・人間学研究－情報工学と人間学の接点を探る－」
研究会報告

「攻殻機動隊をめぐる冒険」

高石 浩一（京都文教大学臨床心理学部教授）

0. はじめに

「攻殻機動隊」は士郎正宗原作の一連のマンガ、及びアニメーション作品群である。マンガとしての初出は1989年5月（「ヤングマガジン海賊版」）と古く、1995年に劇場版アニメが制作された際、海外で高い評価を得、以降2002年に「攻殻機動隊 Stand Alone Complex」、2004年に「攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG」、2006年に「攻殻機動隊 S.A.C. 2nd SSS」がテレビ版として放映され、2004年には姉妹作「イノセンス」が劇場版アニメとして公開された。その後も、リメイクや新作が公開され続けており、また後に掲げるような評論や論考も多数上梓されており、息の長いブームを維持していると言える。

こうした人気の背後には、攻殻機動隊が描く世界観、人間観の斬新性や普遍性があると思われるが、それは単に「人と人工物（ロボットやアンドロイド）との間に区別がつけられるのか」「魂やゴーストとは何か」「〈私〉とは何か」といった哲学的な話題に留まらず、生や死、恋愛や性、身体や臓器移植、魂、老い、記憶や認識といった心理学的なテーマにも、SFの観点から幅広く問題提起していることがその理由として挙げられよう。そこで本研究会報告として、ロボット研究会¹のメンバー各自が各々の問題意識や視点から自由に考察し、アンソロジー風に『攻殻機動隊』の提起する諸テーマを、臨床心理学を含む多様な学問背景を織り交ぜながら議論してみたい。

1. 攻殻機動隊に見るゴースト

攻殻機動隊における「ゴースト」をめぐることは、すでに浅見（2011）が社会学、哲学の観点から格調高く詳細な議論を展開している。そこ

で筆者は、人と人工物を峻別するものとして、作者の士郎正宗が繰り返し言及しているゴーストとは何か、に焦点を絞って考察してみたい。まずは浅見の論を筆者なりに捉えた上で、臨床心理学的な視点から付け加えるべきことを模索していきたい。

1-1. 浅見のゴースト論

さて、人を人たらしめているものを「ゴースト」とまず仮定する時²、浅見の「ゴースト」論は次の三段階で展開している。彼は『攻殻機動隊』の作品世界は、まず「ゴースト」なるものを、生まれもった脳が固有に築き上げた記憶やはたらき」と捉えており、「第二の意味の「ゴースト」とは、人間精神と人工知能を区別しようとする意識の求めそのものであり、内実に先立つ求めに与えられた「名」とでも言うべきだろうか」と述べている。さらに「士郎正宗は、全宇宙のさまざまな格の「ゴースト」が、全てチャネリングするように「シンクロ」する階層構造をイメージしていたのだから。この理解によれば、人間の「ゴースト」も個体の「内」に孤立して潜んでいるわけではなく、他の「ゴースト」とそして何よりも全宇宙的な神霊との交わりとして成り立ち、息づいている」と述べ、「自己の固有性の核としての「ゴースト」なるものは、一つの不可能、「空虚」なんじゃないだろうか」と結論づけている。以下にこの結論に至るまでのプロセスを、順を追って検討していく中で、筆者なりの視点にも触れてみたい。

1-1-1. ゴースト：身体性の次元

映画版『攻殻機動隊』の中で素子は言う。「人間が人間であるための部品が決して少なくない

ように、自分が自分であるためには驚くほど多くのものが必要なのよ。他人を隔てるための顔、それと意識しない声、目覚めの時に見つめる手、幼かった頃の記憶、未来の予感。」これはゴーストの持つ重要な側面を端的に述べている。ここから抽出されるのは、ゴーストの持つ「身体性」(独自の顔、声、手足)、時間軸上の一貫性を持った「記憶」(幼かったころの記憶)、すなわちアイデンティティの時間的側面とでも呼べるもの、であり、さらに予知、予見、予断(未来の予感)である。

まず身体性について考察したい。『攻殻機動隊』の世界では、素子をはじめとする多くの登場人物が義体化し、独自の身体や顔を持たない(顔作りの職人が、アートとしての「顔」を作る、あるいはオリジナルの一品モノの身体パーツをオーダーするという設定が見られる程度である)。その意味では、単純に身体に「固有」や独自性の根拠を帰属させることはできない。しかしながら2nd GIGの13回「顔」では、簡易義体換装装置によってパズと全く同じ顔と体を手に入れた元恋人が登場する。彼女は言う。「私は私の中に、あなたのゴーストを手に入れたから…だからもう、本当のあなたは要らない。」物語は最後まで、生き残ったのがももとのパズなのか、義体換装装置によって入れ替わった元恋人なのか、分からないままに(むしろ後者であるかのように仄めかしながら)終わる。ここで語られるゴーストは、もっぱら体と顔に帰属し、しかもそれが二重に存在する(パズが二人いる)ことを阻止すべく、彼女は彼を抹殺しようとする。

このように固有の身体の唯一性を存在の基盤に置くなら、ドッペルゲンガー(二重身)が多く「死」の兆候を意味することは頷ける。身体は「死」を前提とした時、顕著にその独自性を主張し始める。柳田(2006)が言うように、一人称の「死」、すなわち自らの「死」は、二人称、三人称の「死」とは質的に異なる感覚を、自己に呼び起こすからである。メメント・モリを至上命題として持つ筈の人間だが、攻殻の世界では脳硬化症という脳梗塞にも似た脳の病気、もしくは暴力による脳及び脳殻の破壊といった

事態に拠らねば、彼らは基本的に不死のように見える。上述のように、脳以外はほとんど代替可能な義体によって補完されるからである。

すると、ゴーストは代替不能の「脳」に宿るのだろうか³。人とロボットを分かつ「死」の主題は、浅見も取り上げており、攻殻ではオリジナルの脳のみがゴーストを持ち、それが複製され(「ゴーストダビングされる」と表現される)ても、基本的には完全な形のゴーストは生じないことになっている。「原作コミックの「06 Robot Rondo」や『イノセンス』でも、ゴーストダビングはオリジナルの脳を破壊する」とされており、その意味でゴーストは唯一の独自性を持っている脳との関連が強いことが伺われる。

しかしながら、前者の注の中で士郎はこう記している。「脳自体が全身を巡る神経ネットの一部であり、システムの部分なのだという事を忘れてはならない。「システムの(人体の)一部を機械化して代行することは可能だが、多くの端末器を除去すると自律神経の出力がほぼ消失する」という実験の小論をどこで読んだことがある。」つまり彼自身は、脳を単体で存在しうるものとは捉えておらず、それゆえ脳だけにゴーストを帰属させようとしているとは考えにくい。後述するように、彼にとってゴーストは身体を超える何者か、なのである。

1-1-2. ゴースト：記憶の次元

パソコンを日常的に使用している我々にとって、機械が記憶するという事はイメージしやすい。移動、コピー、書き込み、削除…物理的に何が起きているか、何となくではあるが、解っている(ような気がする)。よく考えるとかえって解らないのは、私たちの記憶である。脳の解剖図を見ても白っぽい塊があるだけだし、神経細胞の存在に疑問はないが、そこをどう伝って、どのような物理的変化が起こって、脳のどの部分にどのような形で記憶が貯蔵されるのか…。そもそも身体や脳に、何らかの物理的変化を伴う「書き込み」は行われているのか? シナプスの新たな結合という形でそれが生じているのだとすると、忘却や想起はいったいどのような機序で起こるのだろうか。神経心理学は偏

桃体が記憶の成立に大きく関わっていることを教えてくれてはいるが、突き詰めていくと記憶固定の調節の機序、忘却の機序は決して明らかになっているとは言い難い。

確かに「忘却」を意識できるのは人間だけかもしれない。人工知能において「記憶にないこと」は知らないことであり、「削除された記憶」はもともとないことと等価である。「かつて知っていたこと」に思いを馳せるには、「かつて知っていた自分」と「もはや知らない自分」との分離ができねばならない。この分離をつかさどる主体こそゴーストである、という主張には、ある種の説得力がある。

「何か見覚えがある」という感覚は「記憶の痕跡」にまつわる議論であって、松島(2002)は哲学的な観点から、「私」を介在させることでその存在を根拠づけようとした。その意味でこれは、ゴーストの存在と直結する議論であるが、同時にこれはタチコマが2nd GIGの第15話「機械たちの午後」で問題にしていた課題である。ゴーストを持たないロボットであるタチコマたちの既視感、結果的に外在記憶として宇宙衛星のサーバーに保持された記憶、という形で解決を見ているが、その際「第8区画に隠蔽されている」記憶という形で、「記憶の二重性」を根拠に、「思い出す主体」と「思いだせない記憶」の分離を解説している。これはパトナムが水密区画化 compartmentalization と命名した解離の核心的防衛機能を連想させる⁴。

一方、記憶そのものが他者によって創作され、特定個人に注入できる(「笑い男」や「個別の十一人」で、何人かの登場人物が、そうやって操られる)攻殻の世界では、単に記憶のあるなしでその固有性、独自性を主張することはできない。自分が自分であるための基盤、個別の記憶はさしあたり身体を通して脳に注ぎ込まれた刺激の構成として成立するからである。しかも前述のように脳はそれのみでは存在し得ない。身体との相互作用で、互いに可塑性を持っていることが明らかにされているからである⁵。

1-1-3. ゴースト：予感の次元

未来の予感。これは表現としては不思議だが、

「自分が自分であるため」、すなわちアイデンティティの装置として考えると、今ある自分が恐らくは明日も存在するであろうという期待感、予感としてこの言葉を理解することができる。記憶が時間軸上の過去から現在に至るプロセスを担うとすると、この未来の予感は現在から未来へのプロセスを準備すると言えよう。

さて、こうした未来の予感は何によって成立しているのだろうか？過去から現在に至る記憶、基本的に変わらないであろうという現在のシステムへの信頼、さらにはあり得べき未来に向けての目標…前二者は確定的ではあるが、未来については必ずしも確定的ではない。次の瞬間には、大地震が起り、津波が発生し、原子力発電が停止し、放射能で全世界が壊滅するかもしれないのである。それでも昨日、今日と変わらない明日がやって来るだろうという予感、期待は、まさに「信」の上に成り立っている。今日の私が明日も私でいられるだろうという予感、願わくばもっと素敵な私になれるだろうという期待は、基本的に変わらない世界と自分への、「信」を基盤にして成立しているのである。

1-2. ゴースト：信の次元

「ゴースト」をめぐる『攻殻機動隊』テレビ版で、「ネット情報の海で生まれた生命体」でありながら「ゴースト」らしきものを持つ「人形使い」の存在を知らされた後、素子はこうつぶやく。「私みたいな完全義体化したサイボーグなら、誰でも考えるわ…。もしかしたら自分はとっくの昔に死んじゃってて、いま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って。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って。」この述懐は、「人形使い」と「ゴースト」を持つ存在、「人」としての自分との間の、境界への懐疑である。さらに言えば、そうした境界などともとないのではないか、という問題提起である。これに対して友人？のバトーはこう答える。「自分のゴーストが信じられないのか」。浅見はこのバトーの反駁をゴーストの第二の側面、「信」の次元で捉えている。彼によれば、「個体の固有性なるものは、根拠のない「空虚」にすぎな

いけれど、それを「信」の次元で求め続けることができる（傍線筆者）人間精神の独自性」こそが、第二の意味でのゴーストなのである⁶。この主体があるはずだという「信念」こそ、ヒトが人である証であるとする主張は、一見正しいようにも思える。

しかし固有性の夢にしがみつこうとしても、そうした不安にかられる主体の存在理由を、不安にかられるという心の働き自体に求めたとしても、やはり疑念は拭えない。というのも、神を信仰するのにも似て、「信」は証明を求めないからである。「そうささやくのよ、私のゴーストが」という素子は、いわば「身体知」のようなものとしてゴーストを語るが、身体そのものが義体化によって複製可能で固有性を持たないものになってしまっている攻殻の世界では、どこまで行ってもその固有性の立証は不可能であり、同時に「信」の次元で疑念が起これば、それはもはや証明不能だからである。

1-3. ゴースト：フラクタル構造の次元

もともと士郎正宗はコミック版『攻殻機動隊1』におけるゴーストについて注の形で「僕はあらゆる森羅万象にゴーストはあると考える（マニトウや神道の考え方、多神教）」とコメントしており、オリジナルの考え方の中にゴーストのアミニズム的な側面を強調する意図が込められていたことが伺われる。実際、特にコミック版の『攻殻機動隊』シリーズでは多くの場面で神道的な世界観が顔をのぞかせており、『攻殻機動隊2』では魂探女（たまさくめ）としての魂合環（たまいたまき）というキャラクターが、知的人工生命体としての荒巻素子と出会うが、そこには八咫鳥、三魂⁷などの日本神話的イメージが数多く語られている。注目すべきは『攻殻機動隊2』の注に見る作者のコメントで、「霊能局では、霊は内部・外部に無限の階層構造を持っており、我々が「魂」と呼んでいるのもその一階層に過ぎないと考えている。我々が一般に「自分」と思っている霊も、より上位の管理を受けており全ては連結しているという事らしい」と述べている点である。

先の映画版素子の「人間が人間であるための

云々」に引き続いて、実は素子は以下のようにも語っている。「それだけじゃないわ。私の電腦がアクセスできる膨大な情報やネットの広がり、それらすべてが「私」の一部であり、「私」という意識そのものを生みだし、そして同時に「私」をある限界に制約しつづける。」また映画版の監督押井守も、ゴーストを「一種のネットワーク」であると述べている。ここで語られるゴーストは、ネット世界を自由に飛び回る『攻殻機動隊2』の荒巻素子の姿であり、浅見の言うゴーストの第三の次元である。ことこの次元に至った時、果たして素子は素子たりうるのだろうか。『攻殻機動隊2』の冒頭の魂合環の報告によれば、素子は「4柱の魂と融合を経ており、一番最近のは一年半程前」であり、物語後半では人工知能であるブタアレイとの会話で「ヒト脳アレイは基礎構造深部まで個性化しており融合を前提に設計されていない」と言わせながら、環と連結しつつ、さらには宇宙樹とでも言えるようなより高次の世界と結びつきながら、最後まで素子は素子としての個別性を維持しているように見える。この矛盾した様態…。

1-4. 矛盾の向こう側

かくして浅見は結論づける。「この矛盾とも言えるような二律背反の渦こそ、自我のタガを緩め、しなやかな思考と感性を引き出す仕掛けの要」であり、「精神をしなやかな変転に誘う幻想的な自己像によって、現実の生を凝結させる慣性的な自己像を切り崩すこと」、これこそが『攻殻機動隊』がSFとして意味を持つ理由であり、またゴーストの多義性の理由である、と。

自己を裏づけるゴーストはあるかも知れないし、ないかも知れない。ゴーストは脳や身体に基礎づけられるのでもなく、それを「信」じようとする心の働きも常に疑念に晒される。あるいはそれは、一定の解決を見たそのすぐ後に、さらに上位の疑念で打ち消され、それでもなお問い続けようとするヒトの姿勢、好奇心の中に、あるのだろうか。ゴーストとは、変容する様態の中にあり、どこかで究極的には宇宙と結びつきながら、なお個別性と独自性を持ち続ける何かとも言えるかも知れない。

<注釈>

- 1) 2011年より一連の攻殻機動隊シリーズを鑑賞しながら、人とロボットの関係について議論する研究会を立ち上げた。なお、2012年からは人間学研究所の助成を受けている。
- 2) 「攻殻機動隊1」の士郎正宗の注によれば「ロボットというのは特定の入力に(命令)に対し特定の出力(作業の実行等)を行うシステム」であり、「アンドロイドとゆうのはメカトロニクスを使って人間が作れるかどうかやってみた時できたメカをさすコトバ」で、「ゴーストの存在を否定したい人が望む機械人」とされる。あくまでゴーストを持つものが「人間」に分類される訳である。
- 3) 同上「ゴーストがその個体に定着できるかどうかは脳と視床下部の活動に左右される様だ」としている。また「脳髄と脊髄の一部以外を機械化した社長が犯罪を犯した時、「この犯罪が彼のゴーストによるものか機械の故障によるものか今後の調査で」判明することになっている。
- 4) 重要なことは、パトナムはこれを「経験と知識の統合の失敗だとも考えられている」として、意識的にしろ無意識的にしろ、必ずしも防衛機能という観点からのみ考えている訳ではない、という点である。
- 5) 筋肉増強も廃用萎縮も脳が身体を変容させる働きであり、他方リハビリによる中枢神経系の再構築は逆の例である(永沢; 2011)
- 6) 存在するかしないかを問わず、それを求める心の働き自体に注目したのが、ユングの博士論文「いわゆるオカルト現象の心理と病理」や晩年の『空飛ぶ円盤』である。彼はそれ自体が極めて心理学的現象であるという視点に立っている。
- 7) 神道では一霊四魂だが、作者は「極めて神道風の描写ではあるが神道そのものではないので御了承を」と注釈している

<文献>

- 浅見克彦(2009)『SF映画とヒューマニティ』青弓社
- 浅見克彦(2011)『SFで自己を読む』青弓社
- 河合隼雄(1998)『こころの処方箋』新潮文庫
- 士郎正宗(1991)『攻殻機動隊1』講談社
- 士郎正宗(2008)『攻殻機動隊1.5』講談社
- 士郎正宗(2001)『攻殻機動隊2』講談社
- 松島恵介(2002)『記憶の持続 自己の持続』金子書房
- 永沢哲(2011)『瞑想する脳科学』講談社選書メチエ
- 柳田邦男(2006)『「人生の答え」の出し方』新潮社

<資料>

本研究会の前身としての「ロボット研究会」は、2011年度より始まっており、毎回「攻殻機動隊 Stand Alone Complex」を1〜2話見たうえで、各自持ち寄った資料や各回の感想をもとにディスカッションを行っていた。また年度末には合宿を行い、劇場版アニメ「イノセンス」を鑑賞、ディスカッションを行った。

2012年度には人間学研究所の共同研究プロジェクト「ロボット・人間学研究：情報工学と人間学の接点を探る」として正式に発足し、毎回「攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG」を見ながら、ディスカッションを行っている。ここでは、2012年度以降のディスカッション・テーマを概観することで、活動資料に代えたい。

4/18 #1「再起動」

- ・ドラえもん
- ・異世界のモノたちの倫理
- ・創発ということ
- ・自由意思はあるか

4/25 #2「飽食の僕」

- ・感覚と意識
- ・快不快
- ・サトラレについて
- ・ロボットの社会的欲求

5/2 #3「土曜の夜と日曜の朝」

- ・セクサロイド
- ・性的欲望で発展するネット
- ・高度なノンバーバルコミュニケーションとしてのセックス

5/23 #4「天敵」

- ・彼ログ
- ・ケルベロスという怖いソフト
- ・飛浩隆「廃園の天使」シリーズ

5/30 #5「動機ある者たち」

6/6 #6「潜在熱源」

- ・放射能に耐える義体化

- ・身体と異物
- ・美とは何か？

6/13 #7「狂想は亡国の調べ」

- ・ハグビー、パロ
- ・ジェミノイドの医療機関における面接

6/20 #8「素食の晩餐」

- ・味覚について（4基本味＋旨味）
- ・胎児の味覚
- ・味、食の記憶

6/27 #9「絶望という名の希望」

- ・身体の変化とゴーストの変化
- ・イメージのみで生きていけるか
- ・セカンドライフ

7/11 #10「イカレルオトコ」

7/18 #11「草迷宮」

7/25 #12「名も無き者へ」

- ・ゴーストは顔に宿る
- ・アポートシス
- ・トラウマの深さは顔の傷の深さ
- ・外部記憶のモノ（おもちゃ）

10/3 #13「顔」

- ・スキルは個人のもの
- ・アートは個人的かつ普遍的
- ・ロボットは芸術家になれるか
- ・カミになるロボット

10/10 #14「左眼に気をつけろ」

10/17 #15「機械たちの午後」

- ・記憶と個性
- ・好奇心
- ・第三の意思決定の主体
- ・肉体と精神が一致しない人間
- ・忘れられる権利

10/31 #16「そこにいること」

- ・ハブ脳とは？
- ・PTSD と南京大虐殺について
- ・義体の老化

11/7 #17「修好母子」

- ・義体とのセックス
- ・依存症について

11/14 #18「天使の詩」

- ・第6感はあるか？
- ・感覚記憶について