
研究

『イノセンス』に見るポスト・ヒューマニズムと 〈身体〉の構築主義

Posthumanism and Constructionism of the Body in the Film *Ghost in the Shell 2: Innocence*

キーワード：

『イノセンス』, ポスト・ヒューマニズム, 身体図式・イメージ, 社会構築主義, 他者との相互作用とネットワーク

keyword：

Ghost in the Shell 2: Innocence, posthumanism, body schema and image, social constructionism, interactions and networks with others

日本大学・経済学部 根村直美

Nihon University, College of Economics Naomi NEMURA

要約

本稿では、まず、押井守監督の映画『イノセンス』と欧米発の「サイボーグ映画」との比較考察を行った。そして、『イノセンス』には、「ポスト・モダン」状況の中で呼び起こされつつある理論的・思想的な懐疑がヒューマニズムへと回収されてしまうのを回避しようとする思考が認められることを明らかにし、そのような思考をポスト・ヒューマニズムと呼んだ。

続いて、そうしたポスト・ヒューマニズムがどのような身体図式・イメージをうみだしているのかを分析することを試みた。『イノセンス』においては、人形の身体は人工的に構築されたものとして捉えられている。その身体図式・イメージは、映画全体の基調となっているのであるが、人形の身体は、実は人間の身体の表現に他ならない。すなわち、『イノセンス』は、その〈社会的に構築されたもの〉という身体理解を通じて、〈有機体〉としての〈人間の身体〉に付与された〈神秘性〉から我々を解き放ったのである。

また、『イノセンス』の身体図式・イメージにおいては、構築される身体とは、〈他者〉と関わることにより立ち現れる具体的な状況において、画定された境界線をもつ。すなわち、その身体は、自分ではないが自分の一部であるような〈他者〉とのネットワークと相互作用がうみだす「偶発性」に基づく

ものである。しかも、そうした身体図式・イメージは、ヒューマニズムの枠組みには回収されえない<他者>への<敬意>とも結びついているのである。

Abstract

Before attempting to conceptualize the body schema and image in the film *Ghost in the Shell 2: Innocence*, which is directed by Mamoru Oshii, this study compares the film with European and American cyborg films. Based on this comparative review, it is concluded that the film intends to avoid the return to humanism in the ‘postmodern condition’ where the theoretical and ideological skepticism has arisen, and such thought of the film is called posthumanism.

Next, this study analyzes what kind of body schema and image is created by posthumanism. In the film *Ghost in the Shell 2: Innocence*, the bodies of dolls are interpreted as artificial constructions. The body schema and image constitutes the underlying theme of the entire film, and the bodies of dolls are exactly the representations of human bodies. In other words, the film reveals that the understanding of the body is socially constructed, and such social constructionist perspective of the body frees us from the mystique attached to ‘human bodies’ as ‘organic unity’.

Furthermore, according to the body schema and image in the film *Ghost in the Shell 2: Innocence*, “the construction of the body” is not merely an abstract concept but has boundaries defined in concrete conditions and also this construction can only have the “contingent foundation”: “the body” can be constructed by networks and interactions with others different from but constituent of oneself. In addition, this understanding of the body may be connected with the concept of respect for others that cannot be understood or valued by humanism.

(受付：2016年3月3日，採択：2016年7月23日)

1 はじめに

Gilles DeleuzeとFélix Guattariの議論を参考にするならば (Deleuze and Guattari, 1991) ⁽¹⁾, 一定の仕方では秩序化したときに覆い隠されてしまっている世界の可能性を提示するのが<芸術>であり, それを概念化するのが<哲学>であると考えることができる。そして, そうした<芸術>が今まさに顕在化させつつある世界の可能性は一つの「社会情報」と捉えることができるであろう。また, それを読み解き明確なく知の形にする試みとしての<哲学>は「社会情報学」の一分野として位置付けることが可能であろう。このような「社会情報」の捉え方は, 「社会情報学」が扱う射程を広げることを意味する。すなわち, 様々な文化的営為を射程に入れることができるようになるのである。

さて, 現在のサイバー・カルチャーにおいては, 我々を取り巻く電子的環境がうみだしつつある<身体>解釈 ⁽²⁾ を顕在化させるような試みが蓄積されつつある (Zylinska, 2002; Dovey and Kennedy, 2006; Brians, 2011)。DeleuzeとGuattariの議論に基づくとき, サイバー・カルチャーに見られるそうした試みは, 覆い隠された世界の可能性を提示するという意味での<芸術>と位置付けることができるであろう。また, そうした<芸術>を概念化する試みとしての<哲学>をサイバー・カルチャー研究に欠くことができない営為と捉えることが可能であろう。そして, 上述のようなサイバー・カルチャーの動向を「社会情報」と捉え, その「社会情報」を解読するサイバー・カルチャー研究を「社会情報学」の一分野と見なすことができるであろう。

本稿は, そうした立場からの研究の一環として, 押井守監督の映画『イノセンス』(2004)の分析を試みるものである。前作『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』のラスト・シーンにおける主人公・草薙素子 ⁽³⁾ の姿には, 「ゴースト」の探究が新

たなステージに向かうことが示唆されている (根村, 2014)。一方, 押井は, 『イノセンス』を「身体論」であると位置付けている (押井, 2004: 35-39)。これらのことを考え合わせるならば, 身体図式・イメージを解き明かすことが, 『イノセンス』における「ゴースト」, ひいては, 作品全体を理解する鍵であることが予想されるであろう。しかしながら, その身体図式・イメージを中心に考察した論考はそれほど多くは認められず, 『イノセンス』における身体解釈がどのようなものなのかは十分に明らかにされてきてはいない。そこで, 本稿では, 新たな知見を提示して作品の理解を進展させるべく, 『イノセンス』が示す身体図式・イメージの分析を試みる。

その分析においては, まず, 他のサイボーグ映画との比較を通じ基調となっている思考を明らかにする。続いて, 『イノセンス』に現れた身体図式・イメージの概念化を行う。そのうえで, その身体解釈と「ゴースト」の概念との関わりについても考察を加えていく。

2 『イノセンス』のあらすじ

舞台は2032年。人とサイボーグ(機械化人間), そして, ロボットの共存が進んでいた。同時に, テロが各地で続発している。全身が義体化 ⁽⁴⁾ されているバトーは, そうした犯罪を取り締まる公安九課=通称“攻殻機動隊”のメンバーである。ある日, ロクス・ソルス社製の, ガイノイドと呼ばれる女性型アンドロイド, ハダリが所有者を惨殺し, その後自壊する事件が連続して起こった。

そうした中, ロクス・ソルス社の出荷検査部長が惨殺される。ハダリに組長を殺されたヤクザの報復のように見えた。バトーと相棒トグサはヤクザとロクス・ソルス社との関係を調べるために組に殴りこむ。その派手な動きにロクス・ソルス社が行動を起こした。バトーをハッキングして暴走させ, 捜査を妨害しようとしたのだ。

自分をハッキングできる者はそういないと見たバトーはかつての戦友キムを疑う。情報屋からキムの居所を聞きだしたバトーとトグサはキムの館に向かう。バトーとトグサはキムのハッキング攻撃を受ける。しかし、人造人間ゴーレムの額の言葉や草薙との再会の合言葉「2501」⁽⁵⁾の助けなどで、仕掛けられた罠を突破しキムを捕える。

バトーとトグサは、キムの電腦を利用してロクス・ソルス社の工場船に乗り込む。そうするうちに、製造中のガイノイド、ハダリが一斉に暴走し攻撃をはじめ。バトーはハダリたちに取り囲まれ追い詰められる。だが、ハダリの一体を乗っ取った草薙に助けられる。草薙とバトーは、ハダリたちの暴走を制圧し、真相に到達する。

ロクス・ソルス社はヤクザを使って少女たちを拉致し、ガイノイドの機体にその「ゴースト」を「ダビング」していた。「ゴーストダビング」とは、動物実験で、劣化した大量複写はできるが、オリジナルの脳が破壊されることが判明して禁止された技術である。今回の事件は、拉致された少女と出荷検査部長が協力して起こしたものであった。ハダリの暴走事件を起こせば、誰かが気づいて助けにくると考えたのである。しかし、それが発覚し、出荷検査部長はヤクザの組長殺しの責任を取らされたのだった。

3 『イノセンス』の通奏低音としてのポスト・ヒューマニズム

本稿が『イノセンス』に見られる身体図式・イメージを解き明かすことを目的とするものであることは、「はじめに」において述べた通りである。ところで、『イノセンス』は、テクノロジーを通じて人間の諸能力が改変された状態、すなわち、〈サイボーグ〉状態になった主人公たちが近未来を舞台に活躍するS F映画である。その映画が、Sue Short⁽⁶⁾の定義する「人間とテクノロジーの交差に焦点を当てるもの」(Short, 2011: ix)

という意味での「サイボーグ映画」に当たることは異論の余地がないであろう(以下、Shortの定義でこの語を用いる場合には「」を付ける)。その意味では、Shortが「サイボーグ映画」について行った考察を見ておくことは、他の映画との比較を通じて『イノセンス』の通奏低音をなす思考を照らし出す助けとなるであろう。そこで、本節ではまず、Shortの論考を手掛かりに、『イノセンス』がどのような前提に立ってその世界を描いているのかを明らかにすることを試みてみたいと思う。

3.1 「サイボーグ映画」のヒューマニズム

Shortの見るところでは、サイボーグ・フィクションと見なすことができるS F映画のキャラクターたちは、避けがたい“ポスト・モダン状況”、すなわち、近代的な「人間性」が危機に瀕している状況を象徴している(Short, 2011:163)。Shortによれば、登場するキャラクターたちは、様々な理論や思想が部分的にしか有効ではないこと、また、それらが拠って立つ基礎は不安定なものであることを露わにする役割を負わされているのである(Short, 2011:192)。

いずれも原作がPhilip K. Dickであるが、『ブレードランナー』(Ridley Scott, 1982/ディレクターズ・カット, 1992/ファイナル・カット, 2007)、および、『トータル・リコール』(Paul Verhoeven, 1990/リメイク: Len Wiseman, 2012)を見てみよう。これらの作品では、近代的な「人間性」への信頼をうんできた様々な理論や思想に対するポスト・モダ的な懐疑は、キャラクターたちの自己やそのキャラクターたちが生きる世界の不確かさが露わになることで表現されている。

例えば、『ブレードランナー』では、タイレル博士の姪の記憶を植え付けられたレプリカント(人造人間だが、有機体)であるレイチェルは、自身がレプリカントであるかどうかを確かめよう

として主人公デッカーを訪ねる。デッカーはレプリカントではないと嘘をつくが、レイチェルは自身がレプリカントであることを覚り姿を消す。のみならず、ディレクターズ・カットやファイナル・カットでは、デッカー自身がレプリカントであるかのごとく描かれてもいる。また、『トータル・リコール』では、夢に悩まされていた主人公クエイドは、リコール社の人工記憶を経験させるマシンを試したことから、謎の襲撃⁽⁷⁾を受ける。さらには、帰宅すると、妻から、攻撃を受けるとともに今の記憶が植え付けられたものであることを告げられる。そして、自身が何者かを確認するために動き出す。これらの映画では、キャラクターたちが直面する自身の記憶や日常生活の不確かさが重要な構成要素となっているのである。

しかし一方で、そうした「サイボーグ映画」においては、懐疑のまなざしの下に置かれる「人間性」の再評価もまた、重要な構成要素となると見ることができる。というのも、「サイボーグ映画」は、実は「すべての概念が今や理論的な厳しい追及や非難にさらされている時代に、知的成長や道義的責任に対して人間がもつ潜在力を想定し確認している」(Short, 2011: 199)からである。サイボーグたちは、人間との類似性の程度にしたがって評価されるのであり、そのことは同時に、「人間性」の価値を再確認することへとつながっているのである(Short, 2011: 197)。

例えば、『トータル・リコール』では、その戦いを通じて、自身が誰なのかを知っていく主人公クエイドの姿が描かれる。1990年版については、Verhoeven監督自身は、ラスト・シーンによりそれが夢の中の出来事であったことを表そうとしたようである⁽⁸⁾。しかしながら、そのことが明示された場面はカットされており、クエイドは、自身が何者なのかを問うことを通じて、アイデンティティや世界との関係を確認しえているという解釈が可能になっている(Short, 2011: 196)。

また、クエイドの戦いは、コロニー⁽⁹⁾の人たちを救うためのものとなっていく。あるいは、『ブレードランナー』のレプリカント、バティは、自分を殺すために雇われた主人公デッカーの命を助けるのである。

彼らは、受け身の犠牲者ではなく、能動的な主体として捉えられている(Short, 2011: 197)。しかも、単なる自己主張を超え、共同体的責任を担う主体として描かれてもいる(Short, 2011: 198)。かくして、Shortが「サイボーグ映画」と呼ぶ映画のサイボーグ表象は、人間の<自己および世界を認識しうる能力>や<社会的責任を担う能力>といった「人間性」への深い懐疑を背負わされている一方で、そうした「人間性」に対する信頼を蘇らせるための道具立てとして機能していると見ることができるのである。

3.2 「ヒューマニズム」の枠組みへの回収を拒否する『イノセンス』

我々は、Shortが取り上げたようなSF映画においては、近代的な「人間性」の危機を象徴するサイボーグ表象が、ともすると、人間の<自己および世界を認識しうる能力>や<社会的責任を担う能力>を評価し直す「ヒューマニズム」の枠組みへと回収されていくのを見た。それに対して、『イノセンス』はどうであろうか。まず、「ゴーストダビング」によって人形に魂を吹き込もうとする行為についてのキムとバトーの会話を見てみよう。

キム 「人形に魂を吹き込んで人間を模造しようなんて奴の気が知れんよ。真に美しい人形があるとすれば、それは魂をもたない生身のことだ。崩壊の寸前に踏みとどまって、爪先立ちを続ける死体」

バトー 「脳化した廃人に成り下がる。それが理由か」

キム 「人間はその姿や動きの優美さに、いや、

存在においても人形にかなわない。人間の認識能力の不完全さは、その現実の不完全さをもたらし、そして・・・その種の完全さは意識をもたないか、無限の意識を備えるか、つまり、人形あるいは神においてしか実現しない」

これらのセリフに続くキムとバトーとのやり取りでは、動物も人形や神に匹敵することが示唆される。そして、キムは、「シェリーのヒバリは、我々のように自己意識の強い生物が決して感じることでできない、深い無意識の喜びに満ちている。認識の木の実をむさぼった者の末裔にとっては、神になるより困難な話だ」とも言う。

これらのやり取りでは、人間の「魂」を人形に吹き込むことへの強い嫌悪が示されている。それは、キムが、人間の在り方、この場合にはその「認識能力」を不完全なものとして理解するからであり、また、その認識能力の不完全さが不完全な現実をうみだしてしまうと考えるからである。このような人間の認識に対する懐疑、そして、その認識がうみだす現実の不確かさは、前節で触れたような「サイボーグ映画」においても認められるものである。その意味では、『イノセンス』は、「サイボーグ映画」の流れをくむものである。

しかしながら、『イノセンス』には、近代的な「人間性」をサイボーグにもたせることによって、その価値を再確認しようとする姿勢を見て取ることができない。『イノセンス』では、事件の解決は、「サイボーグ映画」において示された〈人間的な特質〉の信認、言い換えれば、「ヒューマニズム」にはつながらないのである。実際に、今回の事件を起こした少女をバトーと草薙が助けだす場面を見てみよう。

バトー「犠牲者がで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つ

たのか」

少女「だ・・・だって・・・だって、私は人形になりたくなかったんだもの」

草薙「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」

ここでは、人間の〈自己および世界を認識する能力〉や〈社会的責任を担う能力〉などを賛美する「ヒューマニズム」へと思考が回収されてしまうことはない。この場面においては、「ヒューマニズム」への回収は拒否され、異質なものを「人間性」に基づいて評価しようとする思考は回避されているのである。

言い換えれば、ここでは、人間に対する社会的責任ではなく、人間以外の犠牲や人間以外の立場からの〈叫び〉への配慮が優先されている。人間ではない存在へのそうした配慮は、「人間性」における類似ゆえに生じる共感に由来するものではない。バトーの言葉や草薙の言葉に見て取れるのは、「ヒューマニズム」によって分節されるのとは異なる存在をそのままの形で敬おうとする〈敬意〉とも呼ぶべきものであろう。『イノセンス』における人間以外の存在への配慮は、同質なものの共感ではなく、異質なもののへの〈敬意〉に基づくものと考えられるのである。かくして、『イノセンス』は、人間的な価値に回収することができない異質な存在に対し〈敬意〉を示すことを通じて、事件を終結させていると言えるであろう。

また、『イノセンス』のラスト・シーンは、トグサの娘の抱く人形を見つめるバトーと犬の場面である。そのラスト・シーンの直前の場面ではトグサの娘が登場し、トグサからお土産として人形をもらう。少女と人形という対照は先の事件の結末を想起させるのであるが、その場面において、バトーが見ているのは人形なのである。そもそも、次節でも見るように、『イノセンス』においては、

草薙は少女の人形や鳥によって暗示されるか、ガイノイドとして現れるかである。決して、人間の姿で現れることはない。これらのことも、『イノセンス』においては、「ヒューマニズム」によって分節化されえない異質な存在への〈敬意〉が通奏低音となっていることを示唆していると見ることができよう。

本稿では、人間の〈自己および世界を認識しうる能力〉や〈社会的責任を担う能力〉などを賛美するという意味での「ヒューマニズム」への回収を拒否し、それとは異質な存在に、その〈異質性〉を維持したまま〈敬意〉を示そうとする姿勢を“ポスト・ヒューマニズム”と称して、今後の議論を進めていきたい。そうした意味でのポスト・ヒューマニズムは、『イノセンス』の特筆すべき点であり、その点において、『イノセンス』はShortが取り上げたような「サイボーグ映画」とは一線を画していると考えられるのである。

ちなみに、そうした意味でのポスト・ヒューマニズムは、Pramod K. Nayarの「ポスト・ヒューマニズム」、正確には、クリティカル(批判的)な「ポスト・ヒューマニズム」の概念を参考している。Nayarは、その説明に際して、クリティカルな「ポスト・ヒューマニズム」とは、「生の諸形式は複雑で絡み合った歴史をもっているという認識に基づいて考え構想することを我々に求める倫理的プロジェクトである」と論じている(Nayar, 2014: 30-31)。すなわち、Nayarによれば、クリティカルな「ポスト・ヒューマニズム」とは、ある生の形式や集団・グループに対する排他的な実践をうみだしてしまうことを理由に、生の諸形式の人間のヒエラルキーに反対する倫理的な立場である。また、そのようなプロジェクトは、異質なものと差異への応答、あるいは、責任を呼び起こすとも論じている。『イノセンス』における「人間性」を中心とした価値付けを回避しようとする姿勢、その姿勢に基づく異質な他者への〈敬意〉

は、Nayarの言うクリティカルな「ポスト・ヒューマニズム」としての「倫理的プロジェクト」に他ならないと言えるであろう。

4 『イノセンス』における身体図式・イメージ

続いて、本節では、ポスト・ヒューマニズムと称することができる思考が『イノセンス』の通奏低音であることを受けつつ、そこに示された身体図式・イメージを明らかにすることに取り組みたいと考えている。しかしながら、そのテーマに取り組むに際して直面するのは、方法論上の困難である。筆者は、『Ghost in the Shell／攻殻機動隊』の分析において、Ingrid RichardsonとCarly HarperがMaurice Merleau-Pontyの議論を基に展開した現象学的方法を取った(根村, 2014)。その方法の「身体図式」、あるいは、「身体イメージ」という概念は、我々に、「科学」や「常識」という先入観をわきに置き、「生きられている経験」についての意識を省察することを求める(Richardson and Harper, 2002: online)。また、「科学」や「常識」が提示する身体像にとらわれない身体理解を指すということは、現象学のその概念が身体の「虚構的(fictional)、あるいは、象徴的(symbolic)」マッピングという観念を含むことを意味する(Richardson and Harper, 2002: online)。そこで、その概念を電子テクノロジーと関連した様々な文化的営為であるサイバー・カルチャーの研究に有効なものとして位置付け、現象学的方法に拠って立ち草薙の身体経験がどのようなものかを分析することを試みたのである。

しかし、『イノセンス』においては、キムの館やロクス・ソルス社の工場船でバトーを助ける場面を別とすれば、草薙は〈不在〉の存在として描かれている。もちろん、『Ghost in the Shell／攻殻機動隊』の草薙とは異なる〈不在〉というあり方それ自体が『イノセンス』の身体図式・イメージを示しているとも考えられる。とはいえ、

草薙の身体経験をそのセリフから探るという方法はほとんど用いることができない。また、草薙が人形＝ガイノイドという形でロクス・ソルス社の工場船に登場する『イノセンス』の〈クライマックス〉は、人形が極めて重要なモチーフであることを示唆しているにもかかわらず、人形たちは、〈現象学的な分析〉を可能にするような形では描かれていない。人形たちは、自らの身体経験を記述することはないのである。そこで、本稿においては、自身がその身体経験を語ることのない人形が示唆する身体図式・イメージを様々な情報に基づいて記述し解釈するというやや変則的なく現象学的方法〉を取ることにする。

なお、「はじめに」で述べたように、『イノセンス』の身体図式・イメージを中心に考察したものはそれほど多くは認められない。管見では、斎藤環が、精神分析的なアプローチを試み、「身体は『不完全な甲冑性』を帯び始め、フレームとして複数化する」と述べている(斎藤, 2004)。また、佐藤哲也は、「抑圧装置」という概念を用いた分析方法を取り、「変数」として機能しはじめることで身体はもはや抑圧機関として機能しなくなっていると論じている(佐藤, 2004)。しかしながら、それらの論考では、必ずしもポスト・ヒューマニズムを受けうたえでの〈現象学的方法〉は取られてはいない。こうした状況に鑑みるならば、本稿は、『イノセンス』について、これまでの論考では得られていない知見を提示しようと考えられるのである。

4.1 人形が示す〈身体〉の構築性

さて、最初に注目したいのは、オープニング・クレジット前のシーンである。ここでは、バトーは自身のオーナーと警官を殺したばかりのガイノイドと暗い通路で向かい合う。そのガイノイドはバトーとの格闘の後、「助けて」と言いながら、自身の胸を引き裂く。バトーは、そのガイノイドをショットガンで撃ち、破壊する。

バトーに銃を向けられたガイノイドは、撃たれる前に「自壊」しようとして、その身体が機械的なものによって構成されていることを露わにする。このバトーによるガイノイドの〈破壊〉の場面は、日本人形の外観を保ったガイノイド→〈銃撃〉→粉々になったガイノイドの断片という形で描きだすこともできたはずである。しかしながら、実際には、このオープニング・クレジット前のシーンでは、ガイノイドが自身の皮膚を裂き、その身体が人工的に構築されたものであることを前面に押し出すような描写が行われているのである。

〈人工的に構築されたもの〉としての身体表象は、オープニング・クレジットの背景シーンへとつながっていく。すなわち、オープニング・クレジットの背景シーンにおいて、我々は、人工細胞からロボット本体の諸パーツの作成と組み立てに至るまでの、ガイノイド製造に関わるプロセスを見る(Brown, 2010: 15)。このオープニング・クレジットの背景シーンにおいてもまた、人形の身体が、人工的に作りだされていること、つまり、徹底的に構築されていることが示唆されているのである。こうした身体図式・イメージは、草薙の身体が人工的に作りだされていることを示唆した『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』のオープニング・クレジットの背景シーンの焼き直しに他ならない。ガイノイドの人工的な誕生のシーンは、『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』からつながりつつ、映画全体を貫く身体図式・イメージを提示していると考えられるのである。

ところで、押井が人形をモチーフとしたのは、Hans Bellmerの球体関節人形の作品群(ベルメール, 2011)から影響を受けてのことである。先に触れたオープニング・クレジットの背景シーンの人形などが〈視覚的〉にBellmerの作品から影響を受けていることは明らかである。しかし、『イノセンス』に見られるその影響は〈視覚的〉な次元にとどまらない。Bellmerが人形の実験によって試みたのは「身体的アナグラム」(Brown,

2010:39)であり、身体を文章になぞらえて構成要素である文字へと溶解させ、その再構成を繰り返すことであった。その試みにおいては、Bellmerの人形は、極めて平凡な日常的装置の中に置かれた怪物的で機械的な複合体であり、「日常生活の中の不気味なシーン」を表現している(Brown, 2010: 40-41)。そしてまた、そのグロテスクな不気味さの強調は、ナチズム的社会秩序とその下での「完全な身体」のイメージに対する芸術的な抵抗に他ならなかった(Brown, 2010: 43)。

『イノセンス』は、再構成された身体の〈形象〉そのものより、少女の形をした人形が組み立てられる〈プロセス〉を描くことの方を重視しているようである。しかし、そうしたプロセスへの関心には、身体を構成された要素に分解するアナグラムの観方が受け継がれていると言ってよかろう。また、ガイノイドが自らを切り裂く姿は、〈少女〉という美の理想に対する抵抗の行為と見ることもできるのであり(Brown, 2010: 47)、〈完全な身体〉という理想に対する強烈な抗いはBellmerから継承されたものと考えられるのである。

4.2 人形=人間

次に考えたいのは、〈人工的に構築されたもの〉としての〈人形の身体〉と〈人間の身体〉との関係である。『イノセンス』には、モチーフである〈人形の身体〉を人間自身のそれと関係付けながら表象するセリフが随所に散りばめられている。

まず、バトーとトグサがハラウェイ検視官のラボを訪ねたシーンでは、ハラウェイが「工業ロボットはともかく、少なくとも愛玩用のアンドロイドやガイノイドは、功利主義や実用主義とは無縁な存在だわ。何故彼等は人の形、それも人体の理想型を模して作られる必要があったのか。人間は何故こうまでして自分の似姿を作りたがるのかしら

ね」と語る。また、バトーは「人間と機械、生物界と無生物界を区別しなかったデカルトは、5歳の年に死んだ愛娘にそっくりの人形をフランシーヌと名付けて溺愛した。そんな話もあったな」と言う。さらに、キムの館のシーンでは、キムが、「人形の不気味さは何処から来るのかと言えば、それは、人形が人間の雛形であり、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」と語る。

これらはいずれも、〈人形の身体〉を〈人間の身体〉と見なすよう我々を導くセリフである。すなわち、『イノセンス』においては、〈人形の身体〉は〈人間の身体〉の表現に他ならないのである。そして、そうであるとするならば、前節において明らかにしたような〈人形の身体〉の構築性は、まさに〈人間の身体〉の構築性を表現していると見ることができるであろう。

ところで、先に挙げたキムのセリフの示すところでは、〈人形の身体〉を人間自身のそれと捉える理解は、身体を物質世界へと還元しようとするものである。しかしながら、それは、その物質世界に〈人体〉というべき物理的実体が存在することを想定するものではないであろう。確かに、その後のキムのセリフ「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信念は、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だす」に続くバトーのセリフ「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」は、そのような〈人体〉を想定しているかのような印象を我々に与える。

しかし、そもそも、『イノセンス』においては、ほとんどの場面で主人公・草薙は〈不在〉の存在である。そして、その草薙の〈不在〉は、我々は、我々自身がそれを解釈することではじめて〈身体〉をもつようになることを示唆していると

考えられる。それを物語るのは、仕掛けられた罠から抜けでるまで繰り返されるキムの館でのシーンである。それらのシーンでは、草薙の存在は描きだされる情景のうちに暗示によって示され、その情景を見る者の解釈によって、草薙の〈身体〉が浮かび上がるようになっていく。

例えば、最初にキムの館に入った際にバトーらの目に飛び込んでくるのは、カードで遊ぶ少女と犬の人形である。少女の人形は、自身が草薙であると明確に語ることはない。だが、その少女の人形は、バトーの「守護天使」であり、「守護天使」とは草薙に他ならない。3度目のキムの館のシーンで、少女の人形が残した「2501」という数字がバトーと草薙の再会の合言葉であることも、その少女の人形が草薙の〈現れ〉であることを示唆している。

また、少女の人形が残したその「2501」という数字が浮かび上がる場面の直前には、一瞬、鳥の姿が映しだされる。このシーンは、草薙が少女の人形から鳥へと姿を変えたことを暗に示していると捉えることができるであろう。キムの罠を抜けた後に工場船に向かう際、バトーを導くかのような鳥の姿が描かれることも、その鳥が草薙を暗示していることをうかがわせるのである。

これらのシーンが表現しているのが、草薙の身体が我々の解釈を通じ現れてくるということであるならば、身体を〈構築的なもの〉と捉えるパースペクティブが前提とする物質世界は絶え間なく続く〈現象〉そのものであり、そこにおいてはむしろ、身体は〈不在〉であるということなのである。かくして、先にも述べたように、草薙の〈不在〉、それ自体が、『イノセンス』における身体図式・イメージを読み解く重要な鍵となっているのである。

ちなみに、押井は、立花隆との対談で、「人間の脳の作りだすものとして、幻想としての身体というもの。これ以外に、人間の、固有の体というもの最終的なオリジナルは存在しないのではな

いかと」（立花×押井、2006）と述べている。こうした発言も上述のような身体図式・イメージに基づいていると見ることができるであろう。

そして、そうした身体理解は、いわゆる〈社会構築主義〉に拠って立つものと言える。社会構築主義の立場に立つとき、あらゆる認識や記述は、我々の社会的関係の中で作りだされてくるものであり、相互行為に媒介されたものと捉えられる（Gergen, 2009, 2015）⁽¹⁰⁾。それゆえ、身体の認識や記述のどれも、我々の文化的次元の把握と離れて存在するものではないと理解されるのである。

筆者は、『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』を分析した際に、Angus McBlaneの議論を参考に（McBlane, 2010）、〈私〉という意識を〈人間〉たらしめるのは身体の〈有機体的な要素〉であり、身体の〈有機体的な統一性〉が高ければ高いほど〈人間性〉が確かなものになるという考えが認められることを示した（根村、2014）。これに対し、『イノセンス』においては、〈有機体〉としての〈人間の身体〉⁽¹¹⁾への特権の付与は成り立ちえない。社会構築主義的な立場に基づくとき、〈有機体〉としての身体もまた、機械と人間、生物と無機物とを区別するために、我々がそのようなものとして把握し理解したものでしかないからである。身体を〈構築的なもの〉と捉えるパースペクティブに拠って立つとき、〈有機体〉としての〈人間の身体〉は、〈私〉という意識を〈人間〉たらしめるというような、特別な地位にあるものと捉えられることはないのである。

『イノセンス』は、身体の〈不在〉を通じて、〈有機体〉としての〈人間の身体〉に付与された〈神秘性〉から我々を解き放ったと言えるであろう。すなわち、その社会構築主義的なパースペクティブを前提にするならば、〈有機体〉としての〈人間の身体〉が本来的に何か特別な優越的地位をもっていると考えることに対して疑義を示すことこそが、『イノセンス』の最大のテーマと見る

ことができるのである。

4.3 身体はいかにして構築されるのか

ここまでの考察で明らかになったように、『イノセンス』においては、〈有機体〉としての〈人間の身体〉に付与された〈神秘性〉の払拭が最大のテーマと考えられるのであるが、そのテーマは、バトーがロクス・ソルス社の工場船に乗り込んだシーンにおいて前景化されている。その工場船のシーンにおいては、草薙はそれと分かる形で、ガイノイドとして現れる。〈不在〉であった草薙が草薙であることを明らかにしつつ〈人形の身体〉として現れるこの場面においては、我々は、〈不在〉であった〈人間の身体〉がいかにして構築されるのかを読み解いていくことが求められていると言えよう。

さて、〈人間の身体〉がいかにして構築されるのかを考える出発点としたいのは、前項の分析からも分かるように、〈不在〉の存在である『イノセンス』の草薙には〈所与の身体〉というものは想定されておらず、その構築が場面の中で生じているということである。『イノセンス』の草薙にとっては、ガイノイドとしての身体の構築は何らかの先行する実体に基づくものではない。その身体は、事件の真相を追うという〈実践〉の中で構築されている。その構築、すなわち、身体の境界画定は、いわば「偶発性」(Laclau, 1990)に基礎を置くものである。Judith ButlerやDonna Harawayの言うように、その構築には「偶発的な基礎付け」(Butler, 1992; Haraway, 2003)しかないのである。

また、身体を構築する「偶発性」をうみだすのは、他者とのネットワークと相互作用であると考えることができるであろう。上述の工場船のシーンにおいて、草薙の身体が、バトーとの関係の中で構築されていることは明らかである。さらに、キムの館での少女の人形や鳥もまた草薙の存在を暗示していると考えれば、そこでも、草薙の身体

を構築しているのはバトーとの関係である。草薙は、常に、バトーとの関わりの中で身体を構築しているのである。

そして、バトーとトグサがキムの罫を抜けてたシーンでトグサが「俺にあんたのパートナーは務まらないってことさ」と言っていることが示唆するように、草薙とバトーは、お互い欠くことができない存在として描かれている。言い換えれば、草薙の身体は、バトーという、自分ではないが自分の一部であるような〈他者〉とのネットワークと相互作用があってはじめて構築されていると見ることができるのである(以下、「自分ではないが自分の一部であるような他者」を指す場合には、〈他者〉と表記することにする)。

先に言及した立花との対談(立花×押井, 2006)において、押井は、「持って生まれた肉体のことではなくて、自分がものを考え、社会化されていく中で獲得した第2の肉体」を「ゴーストという言い方」では「まどろっこしい」ため、「体」と呼び、「相互関係がないと体は生まれない」とも論じている。また、押井は、そのような「体」は「夫婦であったり親子であったりね、あるいは十何年ずっと可愛がってきた猫や犬がね、死んでしまったときに体は減ってしまう、大きな穴があいちゃう。そういうときに意識される体で、その大きな空洞とか欠損はおそらく回復されない、というふうなことを考える」とも言う。こうした押井の言葉も、〈他者〉とのネットワークと相互作用によって作りだされるという身体図式・イメージに拠って立っていると考えることができるであろう。

『イノセンス』が提示するこうした身体図式・イメージは、Richardson とHarperの表現を借りれば、〈科学〉、そして、〈常識〉という先入観をわきに置き、〈生きられている経験〉を把握しようとする点において(Richardson and Harper, 2002: online), 拠って立つところをMerleau-Pontyの現象学(Merleau-Ponty, 1945)⁽¹²⁾と等

しくしていると言えよう。また、そうした方法論によって把握される身体経験は、皮膚の境界によって限界づけられるわけではないと考える点においても(Merleau-Ponty, 1945: 173-179)⁽¹³⁾、Merleau-Pontyとその基本的な立場を等しくしている。一方で、その身体図式・イメージは、Merleau-Pontyの現象学が目を向けていない点も取り込んでいる。すなわち、我々の身体図式・イメージの構築における〈他者〉の存在である。

しかも、その〈他者〉は、必ずしも、人間の〈自己および世界を認識しうる能力〉や〈社会的責任を担う能力〉を賛美する「ヒューマニズム」の枠組みで理解したり評価したりすることができる存在ではない。バトーに即して言えば、その〈他者〉は人形である。確かに、『イノセンス』では〈人形の身体〉は〈人間の身体〉の表現に他ならない。しかしながら、その一方で、第3節で見たように、草薙の「人形たちにも声があれば、人間になりたいくなかったと叫んだでしょうね」といったセリフは、人形が「ヒューマニズム」の枠組みに回収されえない存在と捉えられていることを示唆している。

また、キムの館から工場船へとバトーを導く鳥を草薙と考えるならば、その時の〈他者〉は鳥である。さらに、『イノセンス』においては、バトーが同居するバセット犬は、草薙と同様にバトーにとって欠くことができない存在であるが、バトーは、バセット犬といるときは、その相互作用を通じて九課の任務の際とは異なる身体を生きていると考えることも可能である。そして、やはり第3節でキムとバトーのやり取りを通じて確認したように、『イノセンス』においては、動物もまた「ヒューマニズム」の枠組みに回収されえない存在と捉えられているのである。

以上のごとく、『イノセンス』においては、「ヒューマニズム」の枠組みに回収されえない〈他者〉もまた、人間の身体の構築に関わる存在として位置付けられているのであるが、こうした

位置付けは、異質な存在をそのままの形で敬おうとする〈敬意〉の一つの形と見るができるのではなからうか。そして、そう考えることができるならば、『イノセンス』の身体図式・イメージは、通奏低音であるポスト・ヒューマニズムに呼応するものであり、同時に、その通奏低音を我々に再認識させるものとなっていると言えよう。

本稿では、便宜上、ポスト・ヒューマニズムの下でうみだされたものとして『イノセンス』の身体図式・イメージを分析してきた。しかしながら、この二つは実は、循環的な関係にあると言ってよからう。というのも、身体図式・イメージこそがそのポスト・ヒューマニズム的な思考をうみだし、それがポスト・ヒューマニズムを支えていると考えることもできるからである。この両者は、ツリー上の関係ではなく循環的な関係であり、しかもどちらかがどちらかに先立つというものではないと考えるのがより適切なのであろう。

5 『イノセンス』における「ゴースト」

最後に、これまで明らかにしてきた『イノセンス』の身体図式・イメージと「ゴースト」の概念がどのように関わっているかについて簡単に触れておこう。

『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』では、全身が義体化されていた草薙は自身の「ゴースト」に疑いを抱く。先にも述べたように、『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』においては、〈有機体〉としての身体に宿る〈私〉という意識が「ゴースト」であった。それゆえ、〈有機体的な要素〉をほとんどもたない草薙は、自身の「ゴースト」を疑わざるをえなかったと考えられるのである(根村, 2014)。

一方、『イノセンス』では、『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』の草薙が抱いたような疑いについて語られることはほとんどない。それどころか、キムとバトーとのやり取りにおいて、バトー

は「俺もお前と同じくだらねえ人間だが、俺とお前じゃ履いてる靴が違う。ゴーストが信じられねえような野郎には、狂気だの精神分裂だのって結構なものもありやしねえ」と語り、ゴーストへ疑いを投げかけるキムの言葉を一蹴する。草薙もまた、もはや「ゴースト」への疑いを語ることはなくなっている。

『イノセンス』においても、「ゴーストダビング」といった概念などを通じて、「ゴースト」がその人の〈私〉という意識、言い換えれば、〈主体〉に関わることが示唆されている。と同時に、第4節において考察したように、『イノセンス』では、「ゴースト」は、〈他者〉とのネットワークと相互作用によって作りだされる身体でもある。これはつまり、〈他者〉とのネットワークと相互作用によって作りだされる身体に、何らかの行為主体の立ち現れが想定されているということであろう。『イノセンス』では、それぞれの場面を織りなす行為主体たちは、〈他者〉とのネットワークと相互作用の中で構築される身体を通じて現れる。言い換えれば、行為主体性の現れとともに構築される身体＝構築される身体とともに現れる行為主体性が、「ゴースト」として捉えられていると言えよう。

こうして見てくると、『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』から『イノセンス』にかけて「ゴースト」概念の大きな転回があったことが分かる。そして、その転回の軸となりそれを支えているのが、本稿が考察してきた身体図式・イメージに他ならない。そうであるならば、『イノセンス』において、草薙が自身の「ゴースト」へ疑いを抱くことがなくなったのは、その身体図式・イメージゆえと見ることができるであろう。

6 結び

本稿では、ポスト・ヒューマニズムを受けたいえでの〈現象学的方法〉というこれまでにない観

点から、『イノセンス』が示す身体解釈の在り方について分析を試みた。

『イノセンス』においては、〈人工的に構築されたもの〉としての〈人形の身体〉の表象が映画全体の基調となっているのであるが、その〈人形の身体〉は、〈人間の身体〉を表している。そして、その〈人工的に構築されたもの〉と捉える身体図式・イメージは、〈有機体〉としての〈人間の身体〉に付与された〈神秘性〉から我々を解き放つものなのである。

また、『イノセンス』においては、構築される身体とは、〈他者〉と関わることにより立ち現れる具体的な状況において、画定された境界線をもつものである。すなわち、その身体は、自分ではないが自分にとって一部であるようなく他者〉とのネットワークと相互作用がうみだす「偶発性」に基づいている。しかも、そうした身体図式・イメージは、「ヒューマニズム」の枠組みには回収されえない〈他者〉への〈敬意〉とも結びついているのである。

本稿の考察は、『イノセンス』、ひいては、日本発のサイバー・カルチャーに表現された身体解釈の概念化を進展させることができたと言えるであろう。今後はさらに、日本発のサイバー・カルチャーの分析を通じて、『イノセンス』に見られるようなポスト・ヒューマニズム、そして、身体図式・イメージに基づくとき、どのような世界や生の様式がうみだされうるのかを考察していきたいと考えている。とりわけ、「ヒューマニズム」の枠組みには回収されえない〈他者〉への〈敬意〉という概念がどのような世界の可能性を切り開くのかを明らかにしていきたい。

謝辞

本研究は、日本学術振興会・科学研究費助成事業・基盤研究C〔課題番号：25511014〕の助成を受けて行われた研究の成果の一部である。ここに謝意を表したい。

注

- (1) 本稿が参考にしたDeleuze と Guattariの考えは、表現は一様ではないが、この書において繰り返し述べられており、この書を貫く考えと判断できるため、特定のページを記さないこととする。
- (2) 本稿の立場からすれば、既存の概念と異なる意味合いを担わせるために、“身体”という言葉に常に〈〉をつけて用いるのが適当とも思われる。しかしながら、煩雑になるのを避けるため、初出以後は、原則として括弧をつけることを断念している。なお、他のいくつかの語についても、既存の概念とは異なる意味合いを担わせたい場合にも煩雑さを避けるため初出のみに括弧をつけている。
- (3) 攻殻機動隊シリーズの〈主人公〉。公安九課＝通称“攻殻機動隊”の隊長であり、隊員からは「少佐」と呼ばれていた。電脳をもち全身が機械化され、超人的な能力を発揮していた。前作『Ghost in the Shell／攻殻機動隊』においては、人形使いの事件を機に、自身の「ゴースト」に対して疑問を抱くようになる様子が描かれる。そのラストにおいて、草薙は姿を消す。
- (4) 「義体」とは、「義手・義足の延長上」にある言葉。身体を機械に置き換えていくこと(立花×押井, 2006)。
- (5) 元々は、『Ghost in the Shell／攻殻機動隊』において、「人形使い」をうんだプロジェクトの名称。「人形使い」は外務省が国際的謀略実行のために作り上げたハッキング・プログラムであったが、「ゴースト」をもつようになったとされる。
- (6) Shortは、メディア／フィルム・スタディーズの専門家であり、映画やテレビをテーマにした論文・著作を数多く発表している。
- (7) 1990年版では、同僚のハリーを含む正体不明の集団から襲撃を受ける。また、2012年版では、警官隊に襲われている。
- (8) 2014年発売のDVD『トータル・リコール』に収められているオーディオ・コメントリーにおいて、Verhoeven監督は、白く光るラスト・シーンは、すべては夢で、現実に戻れなくなったので植物状態にされたことを示唆していると述べている。
- (9) 1990年版では植民地の火星。2012年版では貧困層が暮らす地域(オーストラリアという設定)。
- (10) 本稿における社会構築主義は、Gergenのこれらの書全体の議論に拠って立つものであるため、特定のページを記さないこととする。
- (11) こうした発想は、我々の生活に入り込んでいる。例えば、日本の臨時脳死及び臓器移植調査会(脳死臨調)の答申によれば(梅原, 1992)、近年の医学・生物学の考え方では、「人」を意識・感覚を備えた一つの生体システムあるいは有機的総合体として捉え、この個体としての死をもって「人の死」と定義しようとするのが主流となってきている。
- (12) ここで取り上げたMerleau-Pontyの考えは、この書全体を通じて認められるものと判断できるため、特定のページを記さないこととする。
- (13) 邦訳『知覚の現象学』(中島盛夫訳, 法政大学出版局, 1982年)では、pp. 250-259.

引用・参考文献

- ベルメール, ハンス (2011) 『ザ・ドールーハンス・ベルメール人形写真集一』(新装版), 河出書房新社.
- Brians, Ella (2011) “The ‘Virtual’ Body and the

- Strange Persistence of the Flesh: Deleuze, Cyberspace and the Posthuman.” In Laura Guillaume and Joe Hughes (eds.), *Deleuze and the Body*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Brown, Steven T. (2010) *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*. New York: Palgrave Macmillan.
- Butler, Judith (1992) “Contingent Foundations: Feminism and the Question of ‘Postmodernism’.” In Judith Butler and Joan W. Scott, *Feminists Theorize the Political*. New York and London: Routledge. pp. 3-21 = (2000) 中馬祥子訳「偶発的な基礎付け—フェミニズムと『ポストモダニズム』による問い—」『アソシエ』第3号, 御茶の水書房, pp. 247-270.
- Deleuze, Gilles and Félix Guattari (1991) *Qu'est-ce que la philosophie?* Paris: Editions de Minuit = (1997) 財津理訳『哲学とは何か』河出書房新社.
- Dovey, Jon and Helen W. Kennedy (2006) *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Maidenhead : Open University Press.
- Gergen, Kenneth J. (2009) *An Invitation to Social Construction*. Second edition. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore and Washington D. C. : Sage.
- Gergen, Kenneth J. (2015) *An Invitation to Social Construction*. Third edition. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington D.C. and Boston: Sage.
- Haraway, Donna (2003) *The Companion Species Manifesto : Dogs, People, and Significant Otherness*. Chicago: Prickly Paradigm Press = (2013) 永野文香訳『伴侶種宣言—犬と人の「重要な他者性」—』以文社.
- Laclau, Ernesto (1990) *New Reflections on the Revolutions of Our Time*. London and New York: Verso.
- McBlane, Angus (2010) “Just a Ghost in a Shell?” In Josef Steiff and Tristan D. Tamplin (eds.), *Anime and Philosophy: Wide Eyed Wonder*. Chicago and La Salle, Illinois: Open Court, pp. 27-38.
- Merleau-Ponty, Maurice (1945) *Phénoménologie de la perception*. Paris: Gallimard = (1982) 中島盛夫訳『知覚の現象学』法政大学出版局.
- Nayar, Pramod K. (2014) *Posthumanism*. Cambridge and Malden: Polity.
- 根村直美 (2014) 「サイバー・カルチャーにおける〈身体〉の現象学的分析—映画『Ghost in the Shell / 攻殻機動隊』をめぐって—」『2014年社会情報学会(SSI)学会大会 研究発表論文集』社会情報学会, pp. 271-276.
- 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.
- Richardson, Ingrid and Carly Harper (2002) “Corporeal Virtuality: The Impossibility of a Fleshless Ontology.” *Body, Space, and Technology 2*: 2. <<http://people.brunel.ac.uk/bst/vol0202/ingridrichardson.html>> アクセス日: 2012年12月12日.
- 斎藤環 (2004) 「身体・フレーム・リアリティ」『ユリイカ 特集: 押井守—映像のイノセンス—』第36巻第4号, 青土社, pp. 75-84.
- 佐藤哲也 (2004) 「抑圧機関としての身体」『ユリイカ 特集: 押井守—映像のイノセンス—』第36巻第4号, 青土社, pp. 123-127.
- Short, Sue (2011) *Cyborg Cinema*. First published in hardback, 2005. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- 梅原猛編 (1992) 『脳死は、死でない。』思文閣出版
- Zylinska, Joanna (ed.) (2002) *The Cyborg*

*Experiments: The Extentions of the Body
in the Media Age.* London and New York:
Continuum.

引用・参考にしたWEBサイト
立花隆×押井守 (2006) 『NHK 「プレミアム10」
内対談』
<[http://sci.digitalmuseum.jp/project/gis/
premium10/](http://sci.digitalmuseum.jp/project/gis/premium10/)> アクセス日：2014年5月12日.