

人間はアンドロイドの夢を見るのか？

—〈サイバー・パンク〉映画に見るポスト・モダニティの身体とその表象

児玉弥生 & 須藤 廣

Do Human beings Dream of Android's Body?

: Representation of Body in Postmodernity through “Cyberpunk Movies”

KODAMA Yayoi and SUDO Hiroshi

The sense of postmodernity divides the relationship between reality and representation of the world. As the representation gets empowered to change the reality, our reality is being perceived to be artificial, and it increases instability of the reality of the everyday world. Our identity under that condition becomes liquefied. Movies of postmodernism, in particular “cyberpunk” movies, express the bodies of those who living in the postmodernity. They feel as if their own bodies are made by others, which makes their bodies more extra-ordinal and attractive as well. Also, postmodern bodies involved in consumer society are signified in two meanings: one is consumed as a mere commodity; and the other as something beyond the commodity itself.

Keywords: body, postmodernism, cyberpunk movies, consumer society

はじめに

人は身体の活動の開始をもって生を与えられ、終息をもって死を迎える。人は身体という「内的自然」を持って生きている。西欧近代における心身二元論によれば、人の精神には理性や悟性の法則（摂理）が存在し（例えばデカルトにおいて）、理性の法則を体現した人格が物質としての身体を統御すべきものであった。それはちょうど、西欧近代における外的自然（通常「自然環境」と呼ばれるもの）が、自然科学と科学技術を体現した人間精神でもって、統御し「開発」されるべきものであるとされたことと同様であった。

伝統社会の多くでは（現代でも「未開社会」においては）、病を癒すシャーマンは身体の秩序の乱れを、外的自然の秩序の乱れとして説明する。伝統社会においては、内的自然そのものが人間による客観的観察と統御の対象になることはない。一方、近代科学やその応用としての科学技術は、人の身体を観察の対象とし（近代の解剖学の発達を見よ）、統御の対象としつつ、それをとおして人格そのものの統御を目指していった（近代の精神医学や体育学の発達を見よ）。17世紀の啓蒙主義に端を発するモダニティの運動は、心身の二元論という形で身体を精神から切り離しただけではなく、それを観察と統御の対象にしていったのである。

このことは近代学校教育の目指したものを振り返って見てもわかる。近代学校教育は、子どもの身

体の統御と、近代のシステムに適合的な従順な身体の形成をその中心においていた（現代でもそれは続いているが）（アリエス 1983、パッシン 1965）。「個人」の形成とは「人格」の同一性によって統御される身体の同一性の形成のことなのである。近代のアイデンティティとはこのような人格と身体とのセット——あたかも身体などないかのように、「変わらぬ一人の個人＝変わらぬ一つの人格」とされてはいるが——のことなのである。

しかしながら、身体の統御技術の発達は、我々の身体の人工的加工可能性、医学の発達にともなう身体の部位および臓器の交換可能性、さらには遺伝子工学と結びついた人間そのものの人工的生産（現在のところは「操作」程度であろうが）の可能性へとも開かれていることに注意しなくてはならない。身体の人工性が強調されればされるほど、人格と身体とのセットであったアイデンティティへの疑念や不安が高まる。この身体は一体誰のものなのかと。

もとより精神を身体から切り離し、科学技術でもって外的自然を開発するのと同じように、理性（あるいは「人格教育」）によって内的自然である身体を開発しようとしたところにアイデンティティ危機の芽があったと見るべきであろう。伝統社会においては、伝統的な人間関係のあり方やそれを体現した文化という安定した参照枠によって、人間は内的自然、外的自然のなかに定位していた。精神と身体に分立は、伝統的自然から人間の根を引き抜くことでもあった。こうして、近代社会形成の最も重要な課題はアイデンティティ形成（先ずは国民国家のアイデンティティ形成として表現されるが）となる。このことは、アイデンティティの不安が作り出したアイデンティティ形成願望と言い換えることもできよう。心理学的人間統御技術、教育技術の発達、さらには医学的な身体加工をも含んだ人間の「生産」技術は、モダニティそのものに内在していたアイデンティティ不安を前面へと押し出す。

このような背景のもとで私たちは、精神と身体に分立及び、身体の人工的統御という思想がもたらすアイデンティティ不安を、モダニティ及び、モダニティの徹底化としてのポスト・モダニティの中心的テーマとして捉え、このことをテーマとして表現するポスト・モダニズムの映画（なかでも特にサイバー・パンク映画）をとおして論じようと思う。そのなかで、私たちはモダニティの深化がもたらす不安の特徴について検討し、さらにポスト・モダニズムといわれている文化運動が、この不安を止揚する地点をどのように模索しようとしているのかを見てゆく。

第1章 ポスト・モダニズムの文化と芸術表現

(1) モダニティにおける表象秩序の不安

言語や象徴の媒介を経てはじめて、人間は自らの経験を確認することができることは、——先験的な認知能力に対する評価の多寡を無視すれば——近現代の言語学が到った地点である。こういった言語学理論に代表されるように、モダニティが人間の経験を枠づける表象の作用を前景化させたのは、それまで人々の経験と表象との関係を固定化しつつ、これらの関係の存在自体を消し去っていた宗教や伝統の力が弱体化したからに他ならない。

伝統社会に存在した経験的世界と表象との結びつきを絶つことを、A・ギデンズは「時間と空間の分離」と呼んでいる（ギデンズ 1993：13-74）。17世紀の西欧に始まる文化・生活諸実践の様式として

の<モダニティ>は、時間と空間との関係が作り出す伝統的「文脈」からの分離——ギデنزはこれを<脱埋め込み> (= dis-embedding = 苗が苗床から引き抜かれること) という巧みな造語で表現している——、あるいは「時間と空間」からの分離を特徴としている (ギデنز 1993:30-31)。かつて K・マルクスが、価値の「普遍的」記号である近代貨幣のことを「どんな客でも相手にする娼婦」と呼んだように、マルクスは実体を再現 (represent = 代表) する記号や象徴 (= 貨幣) が、近代社会においては「時間と空間」から分離されていることを確認した。19 世紀の西欧においては、様々な領域における生活諸実践のなかから、表象 (representation) の自立性 (法則性) が立ち現れ、経済学、社会学、精神分析学等、人文諸科学の発展を促してきた。

芸術表現の領域においても同様である。19 世紀後半フランスを中心に絵画の世界で興った印象派の運動も、表象の自立の運動と捉えることができよう。マネの「草上の食事」が現実の裸婦を描いた (脱ぎ捨てられた衣服やその脇に置かれた食べ物から、女神や妖精ではなく現実の裸婦であることが分かる) ことが、当時のサロンの逆鱗に触れたスキャンダルは象徴的である。当時の印象派の画家たちは、サロンの権威から脱し、神話を描く伝統的な作風から、「現実」を描く作風へと脱け出そうとしていたのである。(吉川節子 2010:57-67)。近代における実在の秩序と表象の秩序との関係は、伝統によって固定化されたものではなく、実在のあり方を冷静に「客観的」に観察することによって「発見」されるべきものになっていった。当時アトリエで絵を描くことが一般的であったなか、印象派の多くの画家たちは、キャンバスとイーゼルを野外に持ち出し、写生に出かけていた。水面の画家モネに至っては、イーゼルの固定したキャビンのある自家用ボートを持ち、ボートの上から水面を詳細に観察しながら写生をしていたのである (吉川節子 2010:167-170)。モネは光の移り変わりを、光の三原色とその補色を使った技法によって、「自然のリアリズム」を追求し、ドガは「踊り子」等に描かれる市井の人々やその表情をとおして、「社会のリアリズム」を追求していった。

モダニティの文化運動は 17 世紀に始まる啓蒙主義の運動を起源に持つことは明らかである。啓蒙主義の運動は「神の摂理」という神学的な観念を消し去ったと言われるが、ギデنزはこれを否定する。

神の摂理は、長い間キリスト教思想を主導する理念であった。これらの先行する方向づけがなかったなら、啓蒙主義運動はどうみても最初から生じ得なかったであろう。足かせのない自由な理性の唱道が、神の摂理という観念に新たなかたちを与えたにすぎないことはなんら驚くにあたらない。確信性のある類型 (神の掟) にとって代わって別の類型 (われわれの意識や経験的観察の確信性) が、そして、神の摂理にとって代わって神の摂理による進歩という観念が生じていったのである。(ギデنز 1993 : 67)

近代の合理主義は神学の上に成立している。啓蒙主義運動においては、神の摂理は理性と進歩に置き換えられ、理性と進歩こそが形を変えた「神の摂理」へと転化していったのである (デカルトが敬虔なキリスト教徒であり、彼のいう理性がプラトン哲学を継承したものであったことから、このことはわかる)。

だがしかし、モダニティはこの理性と進歩の摂理を「ドグマ」化する（自然科学を神の摂理とするという）わけにはいかなかった。啓蒙主義とは「神の摂理」の「ドグマ」を検証し、疑いつつ証明し続ける、アクロバティックな確認作業——科学が「砂上の楼閣」（ポッパー）であるというニヒリスティックな感覚を伴う作業——でもあったからである。ギデンズの言葉を借りれば「ニヒリズムの種子は、最初から啓蒙主義思想のなかに存在していた」（ibid）のである。

こうしてモダニティは理性と進歩という「基礎づけ」に疑問符を投げかけてゆき、理性や進歩にはうさん臭いものであるというレッテルが貼られてゆく。このような哲学的展開はモダニティからポスト・モダニティへの転化として理解されているが、理性や進歩への疑問を「人間の終焉」や「大きな物語の終焉」のように、モダニティからの切断として説明するニーチェやリオタールとは一線を画し、ギデンズはモダニティとポスト・モダニティの連続性を強調し、ポスト・モダニティはモダニティの徹底化のことであるという。

ギデンズはポスト・モダニティへと転化するモダニティの特徴を「再帰性（reflexivity）」という用語で表現している（ギデンズ）。モダニティにおける「時間と空間の分離」あるいは「時間と空間」からの自立化の一現象として述べた貨幣の例がここでも使うことができるだろう。貨幣に関してマルクスが確認したのは、時間と空間の関係が意味を紡いでいる経験的世界から、表象（representation）が分離したことだけではない。マルクスが描き出したのは、貨幣という表象の、経験的世界への介入であり、表象と実体とが転倒した近代世界の様態である（マルクス 1969：67-254）。モダニティにおいては、貨幣と同じように、言語、記号、象徴、法といった、経験的世界を代表するはずの表象（representation）が、自立し、経験的世界に介入し、さらには逆に経験世界を作り変えてゆく。

ギデンズによれば再帰性には二つの特徴がある。伝統や宗教によって固定化されていた「制度」に人々が人工的表象をもって介入し、それによって新しい経験世界を作り出すといった意味での再帰性（ギデンズは「制度的再帰性」と呼んでいる）と、人工的表象が「自己」という経験に介入することによって、「自己」そのものを変容させてゆくといった意味での再帰性（ギデンズは「自己再帰性」と呼んだ）の二つである。

どちらも、宗教や伝統によって固定化されていた経験的世界と表象との関係の分離がもたらすものであり、相互に関係がある事象である。再帰性の強化は、「人工性」の増加がもたらす経験的世界と表象との安定性の欠如というポスト・モダニティの文化や社会制度の特徴を色濃いものにしてゆく。

(2) ポスト・モダニズムにおけるパスティシュの技法

前章の議論から、ポスト・モダニティとは——モダニティからの連続性を強調するもの、切断を強調するもの、その強弱は様々あるもの——近代の芸術・文化・政治等諸領域を作り上げてきた、「理性」や「進歩」への信仰にもとづく「真・善・美」の基準が揺らぎ、これらの領域における多様性、多義性が前面に押し出された、先進国社会のあり方であると定義することができよう。このような社会のあり方が芸術表現に実現されたのがポスト・モダニズムである。社会や制度のあり方としてのポスト・モダニティと、芸術の様式としてのポスト・モダニズムは厳密に分けるべきだという考え

方もある（ラッシュ 1997、ギデンズ 1993）¹⁾。しかし、ここではポスト・モダニズムはポスト・モダニティにおける社会的な生活実践が作り出したものであるという立場に立つ。このような意味において、経験世界（実在）と表象との関係が揺らぎ、「理性」や「進歩」への信仰が終焉した後の、「真、善、美」についてのリアリティのあり方、表象をとおしての自己認識のあり方——「唯一の自我」という感覚や「個人の同一性」という感覚の揺らぎ、または崩壊——にこそ、ポスト・モダニズムの特徴が表現されている。

ポスト・モダニズムの芸術表現の特徴としてF・ジェイムソンは「パステイシユ」の技法を最も重視する（ジェイムソン 1987：203-230）。パステイシユとはパロディ同様、模倣であり、他の作家の作品のスタイルや特徴の物まねである。パステイシユもパロディも他の作品をこっそり盗用するといったものではない。むしろ、借用そのものは隠さずに意図されたものであり、他の作品の世界の再創造を狙った技法である。パロディとパステイシユの違いは曖昧であるが、パロディはモダニスト的「ユニークさ」に対する風刺や嘲笑のためのものであり、パステイシユはより中立的ではあるが、テーマや作風の借用と再創造のためのものであると一応区別される。パロディやパステイシユが示すものとは何か。それは、唯一、独自の個人という観念の死、すなわち作家の人格や個性、それが作り出す独特のスタイルの死、すなわち<作者の死>である（ジェイムソン 1987:206-207）。モダニズムの芸術表現は、唯一無二の「個人」という幻想を基礎に成立していた。ユニークな「個人」はユニークな表現を生み出すというわけである。ポスト・モダニズムにおける表象の再帰性は、表象を個人の産物として両者を単純に結びつける<写像理論>を疑うところから始まっている。ポスト・モダニズムにとって、「実在」の世界は「表象」を欠いては、全く不定形なものでしかない。「個人」のアイデンティティとその社会的表象とは切り離して存在できないものなのである。「個人」のリアリティの輪郭は、「実在」の世界の方ではなく、「実在」を「実在」たらしめる表象の世界の方にある。ポスト・モダニズムの作品のなかでパステイシユが重視されるのは当然の結果であるといえよう。

大きな意味において、パステイシユの技法を取り入れているのが、「フォト・リアリズム」の領域である。フォト・リアリズムとは、実在を写真のようにリアルに写し取るという技法ではなく、写真を元にそれを加工して、リアルな「現実」を作り出すという技法である。ハイパー・リアリズムの一種であるとも言われているが、ジェイムソンはこれを否定する。

フォト・リアリズムも、はじめは抽象主義の半-再現主義的な抽象化に続く再現への回帰であるようにみえたのであるが、人々はやがてそれが決して写実的な絵画ではないことを理解するにいたったのである。なぜなら、そこで再現されているのは、外の世界そのものであるというようにも、外の写真、あるいは外のイメージにすぎないのである。それは偽のリアリズムであり、本当は他の芸術についての芸術、他のイメージを表すイメージにすぎないのだ（ジェイムソン 1987:225-226）

1 「ポスト・モダニズム」とは元来 1970 年代の建築様式の一潮流として始まった芸術様式なのである。そういう意味においては、コリント様式、イオニヤ様式同様、一つの時代を彩る芸術様式の潮流の一つにしかすぎない。

人間はアンドロイドの夢を見るのか？
—サイバー・パンク>映画に見るポスト・モダニティの身体とその表象

ジェイムソンによれば 1950 年代を描き出した、ルーカスの「アメリカン・グラフィティ」や 1930 年代を描き出した「チャイナタウン」等のノスタルジー映画も、広い意味におけるパスティシュに当たるといふ。ノスタルジー映画はモダニズム的な歴史映画ではない。それは過去にその時代が描かれたやり方、「死せるスタイル」（ジェイムソン 1987:208）の繰り返しなのである。したがって、1930 年代から 50 年代にかけて、アメリカにおいて連続番組として放送された宇宙人もののテレビ・ドラマの形式を踏襲した「スター・ウォーズ」もこのジャンルのなかに入る。ジェイムソンが歴史的継続性の喪失、歴史感覚の忘却もポスト・モダニズムの特徴であると指摘するのも、同様の理由からである。歴史を唯一無二のものとして描き尽くしてしまった現代においては、歴史は「歴史のようなもの」としてパスティシュ風に描かれ、「歴史」として消費されてゆく。

ポスト・モダニズムの芸術作品は多かれ少なかれパスティシュの技法を取り入れている。例えば、北九州市門司港レトロ地区にあるアルド・ロッシ（イタリアのポストモダン建築家）の遺作（建設途中で交通事故で亡くなった）である「門司港ホテル」（写真 1）は、ある種のポスト・モダニズム建築物の典型であろう。玄関（写真左手）の内外はチベットの寺院「のような」「歴史的」デザインを配し、窓には船の窓「のような」デザイン（写真右手）が取り入れられている。門司港レトロ地区自体が「古い」港をイメージしたものが多く配されている（例えば写真中央の外輪船）。この地区に展示されている建物の多くは移築、あるいは新築されたものであり、レトロを表現する技法を借用した「パスティシュ」なのであり、オリジナルの「オーセンティシティ（本物らしさ）」が問われることはない。



(写真 1)

(3) パスティシュとしての自己

繰り返すが、ポスト・モダニズムの作品においては、作家の唯一無二の独自性といったような「主体」に対する信仰はない。取り替え不能なものとしての「個性」や「自我」は幻想として廃される。「自我」や「個性」さえも、私の内にあるものという感覚という意味においては、廃される。我々が「自我」や「個性」と思っているものは、表象（= **representation** ≠ 再現・代理くここでは≠ではない）が実在に介入しつつ実在を枠づけたものであり、けっして純粋なオリジナルではない。すなわち「自我」や「個性」に対する「オーセンティシティ（本物らしさ）」は表象の織物（テクスタイル=テキスト）の産物なのである。ポスト・モダニズムの芸術においては、実在と表象の位置は転倒している。

先にも述べたように、実在と表象の転倒は、モダニズムにおける表象の自立化の到達点なのであるが、社会現象としての表象の優位は、現代社会におけるメディアの力にも大いに支えられてもいる。デジタルカメラに映し出された自分の画像を見て、あるいはビデオに収められた自分の画像を確認して「自己」は枠づけられる。最も効果が期待されるのはテレビの画面に映し出される姿であろう。テレビに映し出され、多くの人に見られることによって、我々は「自我」や「個性」を確認している。DJ・ブーアスティンはこれを「疑似イベント」と呼んだのであるが（ブーアスティン 1986:17）、あくまでも「実在」に信頼をおきつつ彼は、メディアの表象が「事実」を作り出すと主張した。表象の自立化が人々の間に一般化するには、メディアの力が必要であった。先に挙げたポスト・モダニティ空間である門司港レトロ地区も、メディアへの露出を意識しつつ、数々のイベントを仕掛けている。それを行政が財政を動員して行う真の目的は、経済的效果ではなく、高齢化する住民の疑似アイデンティティ確認（=「アイデンティティ幻想効果」）なのである（須藤 2008）。

表象を自立化させ我々のリアリティのなかに定位させるには、さらにテクノロジーというもう一つの力が必要である。表象を我々のリアリティに定位させる技術に富んだ世界こそディズニールランドである。イタリアの文学者エーコは、ロンドンのマダム・タッソー蠟人形館と比較しつつディズニールランドを評して、テクノロジーが自然物よりももっと多くのリアリティを私たちに与えてくれると述べている（エーコ 1987）。ディズニールランドは、虚構のコピーの世界であり、蠟人形館のように実物をコピーした世界ではない。にもかかわらず私たちは、テクノロジーによってシミュレートされたオリジナルなき虚構の方を、リアルに感じる。インターネットをとおして、携帯電話をとおして、我々は自分自身や自分自身の環境を確認することに既に慣れ親しんでいる。

表象の作用によって再帰的（人工的）に作り上げられたリアリティのなかに我々は住んでいる。このような生活実践をとおして、我々はもはや、「自我」や「個性」も我々の身体と同様、唯一無二のものとして予め「本来」的に備わっているものであるとは理解できない。「自我」や「個性」は表象によって形成された産物であることを、我々は「知っている」。我々はある表象の形式を借りて、「パスティシュ」（あるいは「シミュレーション」）として「自我」や「個性」を表現することを学習している。このような表現のあり方がポスト・モダニズムの芸術表現と親和的なのである。

「パスティシュ」や「シミュレーション」としての「自我」や「個性」の表現が、その「オーセン

シティ（本物性）」の感覚を変えてしまうことは先に示した。実在と表象との分裂、表象の実在への侵入は、表象による自己の実在の再創造という、再帰的課題を生じさせるのである。ポスト・モダニティにおいては、「自己」とは人工的に作り上げるべき「キャラクター」や「スペック」へと変容する。この「自己」には「身体」も含まれている。モダニティ文化の感覚では、身体は本来的に自己に属しているもので、唯一無二のものである。だから、あえてその「帰属」を問いかける必要はなかった。だがしかし、ポスト・モダニティのなかにあつては、それは再帰的に作り上げる、あるいは他者によって作られる「スペック」であり「キャラクター」なのであり、その「帰属」は絶えず意識されざるを得ない。身体もまた「パスティシュ」や「シミュレーション」として表現可能なのだ。こうして、「自己」の「自己性」は次第に曖昧なものになり、「自己」と「他者」との境界は流動化する。

そもそも、身体は「他者性」を持っている。精神分析学では身体の他者性のコントロールをめぐる「自我」が発生するとされてきた。「理性」という神の「摂理」を信仰するモダニティにおいては、身体は「理性」をもって「自己」の管理の下へとコントロールし、回収すべきものであった。モダニティにおいてまさにこのことが、唯一の「自我」や独自の「個性」という感覚を作り上げ、個人をアイデンティティ（同一性）として「分裂」の危機から守り抜く、近代「個人主義」の砦であった。

しかしながら、ポスト・モダニティにおいて、身体はもはや「自己」には属していない。それは表象という外部が作り出す「他者」なのであり、「自己」へと回収すべきものではない。身体の他者性は他者性のまま——変容を目指してコントロールする対象であることが多いが——消費される。こういった事態は、モダニティにおける「同一の自己」に所属する「同一の身体」という感覚からは程遠い。

次に、一種の「パスティシュ」や「シミュレーション」として身体が経験され、身体が「他者」のまま「自己」と同居するという感覚が芸術表現のなかでどのように表現され、そのことが近代の「個人主義」をどのように変容させるのか、また、人間性のどの部分をどのように拡大して見せるのか、次章において、ポスト・モダニズムの映画としてしばしば取り上げられる、リドリー・スコット監督「ブレード・ランナー」（劇場版は1982年）をとおして考察してゆこう。

第2章 「ブレード・ランナー」と身体の他者性

(1) ポスト・モダニズム映画としての「ブレード・ランナー」

「ブレード・ランナー」の作品の作風そのものはパスティシュやパロディではない。むしろ、この作品のパロディやパスティシュであると思われるもの——フィリップ・K・ディック原作の小説『アンドロイドは電気羊の夢を見るのか』を模した『～は～の夢を見るのか』と題された数多くのパロディ小説の他、日本のアニメ「Akira」や「攻殻機動隊」もパスティシュの一つとも言える——が公開の後に数多く現れている。ポスト・モダニズムとしてこの作品が取り上げられることの多くは、物語の設定と、その画像美術の側面である。

この映画で映し出される世界は衝撃的であり、まさに「ポスト・モダン」的である。設定は2019年のロサンゼルス。核戦争の影響で地上付近に放射能が滞留し、酸性雨が降り続く。人間は地球外の惑星に植民することを奨励されている。人間が植民する惑星では、遺伝子工学を使って作られたアンド

ロイド（「レプリカント」と呼ばれている）が奴隷として働いている。物語はこの「レプリカント」6体が、植民星から逃げ出し地球に侵入したことの解説から始まる。この反乱「レプリカント」を捜査し「処分」する特別警察隊のメンバーが「ブレード・ランナー」である。反乱を企てた「レプリカント」は遺伝子工学の天才タイレル博士が作った超人間的な能力を持ったアンドロイドである。彼らの反乱の理由は、知的能力、運動能力共に優れた彼らの反乱を恐れて、その寿命を4年と初期設定されていることである。彼らはタイレル社に侵入し、この設定を変えさせようとする。これに対し「ブレード・ランナー」の部隊が編成されるのであるが、「レプリカント」4体の処分を命令されるのが、元「ブレード・ランナー」（今はその仕事をリタイヤしている）、主人公デカード（ハリソン・フォードが演じている）である。デカードは気乗りせぬままではあるが、優れた能力を持つ反乱「レプリカント」退治を引き受ける。

核戦争、酸性雨、地球の廃棄、宇宙への植民等、モダン世界の「進歩」や「発展」が完全に挫折したポスト・モダン世界が描かれている。また、何よりもポスト・モダンのものは、描き出されるロサンゼルス街の景観そのものである。オープニングで俯瞰的に映し出される街は、R・ヴェンチュエリが「ラスベガスから学ぶこと」において絶賛した、派手な看板が立ち並ぶラスベガスの街の「包含」と「暗喩」、「多様性」と「対立性」と過剰な「象徴性」、「混沌の秩序」を極端に表した姿をしている（ベンチュエリ 1978）。巨大なピラミッド、墓、あるいは伽藍のようにも見えるタイレル社のビルは、ベンチュエリの言う「記念碑」的建築物である。「強力わかもと」と書かれた日本語の広告が大きく写し出されている。デカードが最初に現れるのは、日本語で客引きをするうどん屋の屋台である。東京の歌舞伎町からインスピレーションを得たというこの混沌とした景観は、西洋から見た日本の姿をベースにしている²⁾。東洋と西洋の融合、近未来的科学技術の世界と生活条件が劣悪な裏町との共存、まさにベンチュエリのいうポスト・モダニズムの街そのものが舞台なのである（実際、この映画で描かれた建築物のデザインは多くのビル設計に使われた）。

(2) 「ブレード・ランナー」とポスト・モダニティの不安

しかしながら、ここでのテーマはこういった意味でのポスト・モダニズムではない。この映画のポスト・モダニズムは、人間の身体の他者性を露わにすることにより、またそのために観客のアイデンティティを不安に陥れることにあり、さらにそのことによってモダニティが創作した「人格」や「個性」といった自己同一性の虚構を暴き出すことにある。

この効果を引き出すのは、一つには物語のなかで、人工的に作り出された「レプリカント」と人間との境界が曖昧になることである。遺伝子工学によって作り出されたロボットにしか過ぎない「レプリカント」が感情を持ち始めるのである。レプリカントたちの記憶は脳のプログラムのなかにインプットされているだけに過ぎないのだが、それも感情と結びつき始める。また、彼らは4年という寿命を

2 ウィリアム・ギブスン作のサイバー・パンク小説『ニューロマンサー』（1984年）では千葉市が舞台として設定されているように、この時代では日本の街がポスト・モダンの景観のモデルになることが多かった。

超えて生きようと、与えられたプログラムの変更のために戦う。戦いのなか、レプリカントたちの「人間性」が様々な形で顔を出す。人間が失った「人間性」を、彼らが持っているのである（デカードはレプリカントに命を助けられてもいる）。さらに、主人公のデカードがレプリカントの一人レイチェルに恋をする。デカードは、4人のレプリカントを処分するという仕事を終わらせた後、レイチェルを連れ出し逃走する。「人間性」とは一体何か、「人格」とは一体何か、それは人間に固有なものなのか、一体「人間」の定義とは何か、疑問符が突きつけられる。

以上の「人間」への「不安」は、物語（特に、前後に主人公モノローグが付いていて最も分かりやすい「劇場版」）から明瞭に読み取れるものである。だがしかし、真の「不安」はその先にある。熱狂的なファンを持つこの作品は（日本ではあまり理解されずに受けがあまりよくなかったが）、劇場公開以降少しずつ場面に変更を加えた2つ（日本公開版は全米公開版と異なるのでこれを入れると3つ）のバージョンが作られた。劇場版では主人公のデカードは、それとなく「レプリカント」であるようにも描かれてはいるが、ほとんどの観客からは「人間」であると解釈されるように物語が展開されている。デカードを演じたハリソン・フォードも「人間」のつもりで演じたことを告白している（*Dangerous Days: Making Blade Runner*）。しかし、DVDとして1992年に監督自らが再編集した「ディレクターズ・カット」版では、デカードが「レプリカント」であることをほのめかす「ユニコーンの夢」、赤く光る眼球が加えられている（もっとも、脚本を担当したハンプトン・ファンチャーは「ユニコーンの夢」がレプリカントであることを意味していることを否定しているが<*Dangerous Days: Making Blade Runner*>）。

この作品をポスト・モダニズム作品としている最も有力な理由は、ここにある。最初のバージョンでは人間であると思われていた主人公の「ブレードランナー」デカードが実は「レプリカント」であった、あるいはそうかも知れないという「不安」にこそある。レプリカントの「人間性」のみではなく、「人間」の「レプリカント性」をもこの作品は示そうとしている。このことはいかなる意味を内包しているのだろうか。

一つは人間の持つ「内的自然」である身体の「他者性」である。冒頭で述べたように近代以降の人間は、精神と身体は分立し、精神は身体を統御できないことを意識している。身体とは「他者」なるものなのである。また、フロイトが示唆しているように、「他者」なる身体の欲望は、さらに別の「他者」によって作られているのかも知れない。そして、その「他者」なる身体が自分の精神を支配してしまうかも知れない。このような「他者」としての身体に対する「不安」を、この作品は「レプリカント」かも知れない身体をとおして、表現しているのである。

もう一つは、「レプリカント」がタイレル社というグローバル法人資本主義を体現している企業によって独占的に制作されている点である。「レプリカント」かも知れない「人間」が、グローバル法人資本主義によって大量に制作されているかも知れないという「不安」である。アイデンティティの参照先であった伝統を失った現代人は、法人資本主義が提供する情報によって、すなわち文化商品を買うことによって、アイデンティティを定位している。現代人は既に、法人資本主義の「レプリカント」であるのかも知れない。「レプリカント」とはこのような「個人」の比喩なのである。現代人は

法人資本主義によって無意識の内に、しかしシステムティックに、インストールされた「夢」を見ているのかも知れないという「不安」を、この作品は我々に暗に示している。

この二つの「不安」は、一つのものであるとも理解できる。すなわち、我々は身体をとおして「他者」を欲望している。そして、現代においてはその「他者性」は、法人資本主義が開発する欲望の最前線としてある。我々は「身体」の「他者性」を商品として購入することによって、アイデンティティを確認している。旅行商品を購入することによって「他者性」を経験し（すなわち「私探し」の旅に出て）、アイデンティティを確認する。あるいは、スポーツジムに通い、身体を作り上げることによって、アイデンティティを確認する。美容「エステ」も同様の論理を持っている（まさに「可愛いは作れる」のだ）。第1章で議論したように、現代人の自己は「シミュレーション」あるいは「パステージュ」として構築されているのだ。

繰り返そう。私たちはすでに、タイレル社によって作り出された「レプリカント」なのかも知れない。そしてさらに、「レプリカント」でしかない「他者」に身体的に「萌える」デカードなのである。この作品の警告はそこにある。

第3章 「GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊」にみられる身体（性）からの解放

(1) 「GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊」の世界観

「GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊」（監督・押井守⁽³⁾、1995年、以下「G. I. S」）はいわゆるジャパニメーションを世界に知らしめた映画の1つである。士郎正宗のコミック「攻殻機動隊1」を原作としながら様々な相違点があり、監督である押井守色の濃厚なサイバー・パンクにカテゴライズされる作品となっている⁽⁴⁾。

「企業のネットが星を被い／電子や光が駆け巡っても／国家や民族が消えてなくなるほど／情報化されていない近未来」の日本。世界観を端的に示したこのテロップで物語は始まる。

脳の神経ネットにデバイスを直接接続する技術である電腦化や身体のサイボーグ技術の著しい普及（義体化）により、人々はインターネットに直接アクセス可能となっている。電腦化した人間やアン

3 押井守(1951-)は「うる星やつら」「機動警察パトレイバー1・2」「GHOST IN THE SHELL」(以下「G. I. S」)「INNOCENCE」等の代表作で知られるアニメーションや実写の映画監督である。「G. I. S」は、日本ではアニメーション作品の「スタンダードからは、周辺に位置づけ」られているが、欧米においては「AKIRA」(大友克洋監督)「風の谷のナウシカ」(宮崎駿監督)等とともに、日本のアニメーション批評を行うにあたり避けて通れぬ作品として捉えられている(日本テレビ編『押井守論 MEMENTO MORI』, 275 - 279頁)。とりわけ米国では1996年に発売されたビデオが「ビルボード誌」のセールスチャートで1位を獲得、J. キャメロン(「アバター」「ターミネーター」)やウォシャウスキー兄弟(「マトリックス」三部作)といった映画監督にも評価されていることはよく知られている。「G. I. S」までに培ったアニメーションの映像制作論をいかした実写映画「Avalon」は第54回カンヌ国際映画祭の特別招待作品になっている。

4 押井守自身は著書『これが僕の回答である』において「テーマとしてサイバー・パンクを扱っているわけではない」と発言している(24頁)が、コミック版「攻殻機動隊」の原作者・士郎正宗が自身の原作について「サイバー・パンクもどき」と述べていること、そして少なくとも「G. I. S」は士郎の原作の世界観におおむね忠実に映像化していることから、サイバー・パンクに属する作品として位置づけた。

ドロイドなどが混在し、高度化したネットワーク社会において複雑化し、凶悪化する犯罪が生じる中、これを事前に察知し、犯罪を未然に防ぐことを目的として結成されたサイボーグ部隊が公安9課⁶⁾、通称・攻殻機動隊である。

前歴が軍属であったというキャリアから“少佐”と呼ばれる主人公・草薙素子。そして素子を隊長とする攻殻機動隊は、国際指名手配中のハッカー“人形使い”の入国情報に伴い、捜査を開始する。他人の電腦をゴースト・ハックして自在に操るところから名付けられた“人形使い”は清掃員、暴力団組員等、他人の電腦を意のままに支配、政府関係者にもゴースト・ハックを仕掛け、公安9課のメンバーを翻弄するが、やがて女性型の義体に入ったまま公安9課へ運び込まれる。そしてその義体に入った彼、すなわち“人形使い”⁶⁾は、そこで情報の海で発生した「一生命体」として政治的亡命を希望すると告げるのである。

ここで、この作品の世界観を形作る3つの用語、「電腦」「義体」「ゴースト」についてももう少しふれよう⁷⁾。

「電腦」とはインプラント形態で脳とコンピュータを連結させるシステムであり、電腦化した人々は、インターネットを通して、コンピュータや他の電腦化した者と直接アクセスしてコミュニケーションを図ったり、データベースから必要な情報を行き来させて情報の共有をしたりすることができる。現在開発が進んでいるブレイン・マシン・インターフェイス技術、つまり脳と機械を接続する技術の発展形といえるだろう。しかし、利便性とともにも弊害も現れ、不治の病とされる電腦硬化症や、ゴースト・ハック等個人の領域を侵す犯罪が発生するようになる。

「義体」とは義手、義足等の考え方を全身に広げたもの、人体と一体化した機械と生体との結合体であるサイボーグ(M. クライنزの造語、サイバネティクス・オーガニズムの短縮語)のことである。本作においては、脳と基幹神経を除き、ほぼ全身を義体化することも可能であり、そのボディを完全義体と呼んでいる。義体化されることは「よりよき身体」を得られることである。とりわけ攻殻機動隊のメンバーの多くは、「戦闘サイボーグ」として、生身の人間の運動能力を凌駕し、格闘や射撃等、戦う為の能力を書き換えながらチューン・アップした義体を得ている。ただし、本編の主人公、草薙素子のように完全義体として全身を義体化しているのはこの時代においても稀である。

「ゴースト」はタイトルにも用いられる言葉であり、義体化の進行により外見の差異の意味が薄れている作中では、自分を証明するもの、人間の自我や意識の意味、つまり<わたし>として用いられている。そして、ゴースト・ハックとはゴーストを使ったサイバー犯罪で、他人の電腦に侵入し、相手をコントロールし違法行為を犯す。時に記憶が操作され、偽りの記憶が埋め込まれる。犯罪が露呈

5 首相直属の組織として、他部署に対し優先権を持ち行動できる公安警察。作中では一般的に「国際救助隊」の名で知られている。

6 物語中において、“人形使い”の製作に携わったDr. ウィリスをして彼と呼称させていることばかりでなく、“人形使い”役には低音の男性声優が配役される等、「男性性」を有する存在として表現されていることから「彼」と表している。

7 攻殻機動隊公式HP Dictionary 参照。http://www.kokaku-s.com/root.html

し記憶が贋物だとわかって、フェイクと知りながら消せない記憶と生き続けねばならない。

(2) 「完全なるボディ」のジレンマ

草薙素子は完全に義体化されたボディで生きている。所属組織において任務を円滑に遂行するための義体（身体）として性能を向上させているのであるが、それは「最高のメンテナンスなしには生存できなくなった」ことを意味している。「自分のボディ」でありながら、権力機関に管理されている義体（身体）で生きる素子。しかしながら仮に職務から降りる権利を行使する場合には、義体と記憶の一部を「謹んで政府にお返し」することが条件とされる。管理された「完全なるボディ」は、自由と引き換えに「欠落したボディ」と「わたし」の一部（あるいは大部分）の消去を余儀なくされるのである。

完璧なボディでありながら生きる為に管理されざるを得ないジレンマ。戦闘において常に素子をバックアップしてきた相棒のバトーは、重いボディで暗い海に潜る感覚を尋ねる。恐れ、不安、孤独、闇などとともに「希望」を挙げ、その理由を「今までとは違う自分になれる」気がする時がある、と答える素子。海中から浮上する感覚を海から誕生する生命体の感覚になぞらえるかのように。

今までとは異なる自分。——いったい、自分とは何なのか。

他人を隔てる顔、身体の一部、幼少の記憶、あるいは未来の予感、電腦がアクセス可能な情報やネットの拡がり…。「自分である」ためには多くを必要とする。それらは「わたし」の一部であり、わたしという意識を生み出す。けれども、素子は言う。

素子：そして同時に私をある限界に制約し続ける。

素子にとって「わたし」であり続けることは制約された状態でもある。「完全なるボディ」を生き、デバイス素子の名をもちながら、広大なネットを前にしてそこ（義体）から外に出られぬ存在。電腦化による自己拡張が可能となったものの、草薙素子と識別される殻の中に居続ける「わたし」。だからこそ闇の海から海面へ浮かび上がる時、解放される希望を夢見るのである。

それだけではない。素子の抱く「わたし」への不安は、公安9課に運び込まれた自分に似る女性型の義体（とその中に存在するモノ）との遭遇によって前景化し、生または存在自体への疑念や不安として現れる。今、意識する「わたし」は電腦と義体による模擬人格ではないか、そもそも「わたし」は存在しなかったのではないか…。完全なるボディになるほどに「わたし」の存在が不完全となり、むしろそれ自体、つくられたものではないかと揺らぐのである。

自分と類似した義体。その中に存在する何か。脳体もAI（人工知能）も持たない義体に在るというゴーストらしきもの。素子は“正体”をつきとめずにはいられない。自分自身を確認するために、ダイブ侵入する他者を拒むように。

(3) “人形使い”との融合

公安6課⁸⁾の中村がその義体の“中身”を回収しに来たことにより中に居るモノの正体が明らかに

8 作中における外務省の組織で、条約審議部の別名。

される。義体に潜むのは、電脳史上もっともユニークと称されるハッカー“人形使い”。そう名付けられたハッキングプログラムである。公安6課により機密ボディへ入るよう仕向けられるのだという。その時、“人形使い”が語り始める。「ここにこうしているのは私自身の意志だ」と。彼は自らを「情報の海で発生した生命体」、すなわち「ゴーストをもつ存在」と表明し、死刑制度のないこの国（「攻殻機動隊」における日本）への政治的亡命を希望する。“人形使い”を「単なる自己保存のプログラムに過ぎぬ」と断じる中村に対し、「“人形使い”が生命体であるかどうかの証明」は不可能だと述べ、更に次のように語る。

“人形使い”：あなたたちのDNAもまた、自己保存のためのプログラムに過ぎない。

生命自体、情報の流れの中に生まれたものであり、遺伝子という記憶システムのもとで人は個人となる。それが幻でも人は記憶によって生きざるを得ない。そして人間が行なった記憶（システム）び外部化は膨大な情報の流れを作り出し、やがては生命を生み出す可能性を有したのだ。人の生存、または<わたし>の存在を危うくさせるリスクを孕みながら。

機密漏えい（“人形使い”の暴走）を防ぐため、公安6課により強引に回収される“人形使い”。それを追う素子は自らの義体を大破させながらも、同様に破壊された“人形使い”が居る義体を奪還、その義体へダイブする。しかし“人形使い”は彼のほうから先に素子へアクセスして言う。「君と融合したい」と。

“人形使い”と素子の遭遇を機に、物語におけるロマンスの仕かけが動き出す。あえて女性型義体に居続けることで素子へ接近した“人形使い”。自身の「完全なるボディ」を犠牲にして、奪われた“人形使い”の義体を取り戻す素子。きわめて自分に類似した、けれども得体の知れない存在への<わたし>の拘泥。

素子に対して、“人形使い”は自らの融合の欲望と融合後の可能性について語る。子孫を残し、死を得ることができない不完全な生命体から、複雑多様化し生まれ変わりつつ老化し、大量の経験情報を消し去り遺伝子と模倣子だけ残す存在。コピーではなくオリジナル。そして融合後の新たな存在は、遺伝子を残すように変種をネットに流し、死を得られる、と。

融合後の<わたし>という存在の保障についての素子の問いに“人形使い”は答える。

“人形使い”：人は絶えず変化するものだし、君が今の君自身であろうとする執着は君を制約し続ける。

<わたし>という存在についてのこだわりと共にある制約感。暗い海にダイブし、解放の疑似体験を得ようとしていた素子。彼女が囚われていた制約感を指摘した“人形使い”は、続けて融合への甘い誘いの言葉を発する。彼と素子は鏡を挟んで向き合う実体と虚像の似たもの同士である。互いの制約を捨て融合し上部構造へシフトしよう、と。

まさにその時、公安6課の狙撃者により二つの義体は破壊される。だが、それより先に素子は“人形使い”との融合を果たすのである。

二つの義体が大破する描写は、実体の喪失または死の新たな存在には殻（義体）がそれまでのように意味をもつものではなくなったことを示している。

融合した新しい存在は、闇ルートで入手した少女の義体へと入れられ、バトーのセーフハウスに運ばれる。覚醒し、バトーの部屋から出て行こうとする“少女”にバトーは“人形使い”の消息を尋ねる。それに対し、少女は答える。「ここには“人形使い”と呼ばれたプログラムも、“少佐”と呼ばれた女もいない」と。

新たな存在は、広大なネットへとつながる新たな未来を生きることを選ぶ。再会する時のキーワードは“人形使い”を生み出したプロジェクトコード「2501」。

そこには、制約から解放された存在がある。いま彼女は、ネットの海に潜れば「どこ」へ行くことも可能であり、またその為に、いま留まる義体から容易に離脱できる。馴染んでいた「完全なるボディ」さえも、新たな存在となった者にはもはや不要なのである。

(4) 続編「INNOCENCE」との間にみられる身体(性)の構図

「G. I. S」から9年後、TVの1stシリーズ「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX」⁹⁾をはさんで公開された続編「INNOCENCE」(監督・押井守、2004年)は、「“人形使い”事件」から3年後を描く。ガイノイド(女性型アンドロイド)による殺人事件の発生。捕獲のため侵入した建物でバトーが見つけたのは警官の遺体と近くに佇むガイノイド、ロクス・ソルス社製ハダリ。理想の女性の名をつけられたゴーストなき“人形”が自らのオーナーを含め三人も殺害したのはなぜか。バトーに追い詰められ「助けて」と呟き“自壊”したのはなぜか。真相を追うバトーの傍に相棒であった素子の姿はない。新たな相棒はかつて素子が所轄からスカウトしたトグサ。電脳化しているがほとんど義体化していない「生身」の身体であり、夫としてまた父親として家族を愛する人間でもある。

“人形使い”と“自壊する人形”。“完全なるボディ”の相棒・素子とほぼ「生身」の相棒・トグサ。ここで気づくのは「G. I. S」と「INNOCENCE」とが、バトーを軸に、あたかもポジとネガのような対照的な構図になっていることである。

その構図は、自己存在やくわたし>という意識の根源への関心に収斂する「G. I. S」と、身体のもつ生々しさのエピソードを折に触れて入れ込んでいく「INNOCENCE」という対比で見ることできる¹⁰⁾。

例えば、件の人形・ハダリがセクサロイド、つまり「性的愛玩用アンドロイド」であったこと。ロクス・ソルス社検査部長の殺害は報復の意味を込められ臓器を抉られていたこと。バトーがヤクザやサイ

9 「攻殻機動隊」の映像作品は押井守監督「G. I. S」「INNOCENCE」の他、TVシリーズとして、押井作品を製作したプロダクションIG内で押井が主宰した押井塾出身の神山健治監督による「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX」(2002年、以下「S.A.C.」)、「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX 2nd GIG」(2004年、以下「2nd GIG」)がある。神山は桜井圭紀、藤咲淳一、佐藤大等を脚本スタッフに、押井版とは異なる時間軸でシリーズ構成を行っている。「S.A.C.」では電脳硬化症患者への薬害問題に端を発した首謀者不明の電脳犯罪「笑い男事件」、ストーリーコンセプトに押井が関わる「2nd GIG」では招慰難民の問題をめぐる内戦「個別の11人事件」をそれぞれ主要なモチーフに、2030年代の社会やシステムの在り様を描き、興味深いシリーズとなっている。

10 押井自身、著書『イノセンス創作ノート』において「INNOCENCE」は「究極の身体論映画」と述べている。押井は、人間がそれを望み、自己改造の末に獲得した外部化され共有化された身体としての「冷たい身体」と、動物的な「匂う身体」という語を用い、自身の作品のモチーフについて語っている。

ボーグに揮う過剰な暴力性。そしてバトーのアニマルパートナーであるバセット犬。交配に人工授精を使った最初の犬種であるが、この犬にフレッシュタイプのドッグフードを食べさせる為、バトーは自宅のセーフハウス近隣ではここにしか置いていないという馴染みの食料品店に足繁く通うのである。

バトーとトグサはロクス・ソルス社のある北端の都市・択捉経済特区⁽¹¹⁾の、バトーに電腦ハックを仕掛けたキムの居る館に向かう。そこで再び電腦ハックの罠に掛けられ、リフレインする擬似体験の迷路に踏み込まされた二人を現実に戻したのはキーワード「2501」。電腦ハックを突破し、事件の本丸、海上に浮かぶロクス・ソルス社プラント船に侵入するバトーに立ちはだかる夥しい人形・ハダリの群れ。バトーの危機に手を貸したのは人形の姿を借りた彼女（素子）である。

「G. I. S」の素子と「INNOCENCE」のキムの対比も興味深い。完全義体という共通項を持ちながら、「戦闘サイボーグ」として任務を果たし「完全なるボディ」と自己の意識にジレンマを感じていた素子と、死を所与のものとする「生身の人形」あるいは「電腦化した廃人」として嬉々と生きるキム。意識と身体においてまさに「ポジとネガの関係」にある。

ロクス・ソルス社の「魔法の正体」はゴースト・ダビング（劣化した大量複写は可能だがオリジナルの脳を破壊する為に禁止された技術）であった。紅塵会ルートで密輸入した子ども達を洗脳、そのゴーストをガイノイドにダビングし、人形・ハダリは作られたのである。そして“自壊する人形”はこの真相を表面化させる為、同社検査部長と子どもらによってなされた細工であった。救出された少女は言う。「ロボットが事故を起こせば誰かが助けに来てくれる」。バトーは怒りを向けるが「人形になりたくなかった！」と少女は叫ぶのである。

素子に似た義体に入った“人形使い”と“人形”になりたくなかった少女。いずれもオリジナルにこだわっているが、“人形使い”が素子との融合によって、共に新たな存在へとシフトすることを選んだのに対し、少女は“魂を吹き込まれた人形”の犠牲によって自己保存を成し遂げる。少女の生存への剥き出しの欲望。ただし、その衝動を作り出したのは少女達を贖とした大人の欲望そのものである。

事件が終り、彼女（素子）は「あなたがネットにアクセスする時、私は必ずあなたの傍にいる」と言葉を残し、再びバトーのもとを去っていく。新たな存在の出現が同時に残される者を作り出す悲哀。そして新たな存在もまた孤独の悲哀を抱えている。不安を乗り越える先には依然として不安の残滓がある。

それでもなお生命のあるものは、かけがえのない何かと、あるいは何かを生きようとするのである。

おわりに

人間は内的自然としての身体をとおして外部とつながっており、それは外部（＝他者性）を欲望している。そして、モダニティは人間が他者性へとつながる回路を、固定的な伝統から、再帰的な「人工性」へと開いていった。モダニティが求めた「自由」とは、「宿命」から「選択」へと、外部へつながる回路を開くことである。

11 極東最大の情報集約型都市として建設、2032年現在、国家主権が曖昧なところから無法地帯と化し、多国籍企業やその恩恵に与ろうとする犯罪組織の巣窟となっている。

現代社会においては、このような外部へつながる回路が「文化商品」を売り買いする消費へと回収されつつある。ポスト・モダニズムとは「商品が計画的に廃品化され、ファッションやスタイルの変化するリズムがますます速くなり、広告やテレビやメディアが今までに類をみないほど社会に浸透していった」（ジェイムソン 1987：220）時代の産物なのである。また、文化的価値が商品となる情報・消費社会において、それは「ライフスタイルの要素を買う」（フェザーストーン 2003：128）ことなのである。そのなかで現代人のアイデンティティは「より断片化されたアイデンティティ」（：131）へと変容する。すなわちポスト・モダニズムが描くアイデンティティの断片化への不安とは、内的自然が外的自然へとつながる回路が消費文化のなかで断片化してゆくときに意識化される。

だが一方で、ポスト・モダニティのなかでは、フェザーストーンが言うように、「文化がより複雑になり、より分化し、統合されにくく」なり「世界を異なった方法で見ている人々が世界にいるという感覚が重要」になる（フェザーストーン 2003:135）。ポスト・モダニティのなかで、我々の文化は、消費社会に回収されつつ、そこからさらに「外部」へと抜け出る「出口」を模索している、あるいは「出口」を模索しつつ回収されている。ポスト・モダニズムとは両義的な文化のあり方である。外的自然（自然環境）が商品へと回収され尽くすことがないように（その時は人類の死を意味する）、内的自然も完全に消費され尽くすことはないであろう（その時は「個人」の完全の死を意味する）。ポスト・モダニズムとは、文化消費の最前線を進む運動であると同時に、消費され尽くすことのない外部を模索する運動でもある。ポストモダニズムでは文化制作者ばかりでなく、消費者も文化の解釈（あるいは生産）に関与している。バージョンを重ねつつ、この映画に魅せられた観客が物語の解釈に変化を加えることによって制作に「参加」していった「ブレードランナー」は、その良い例である。ポストモダニズムの作品、特に私たちが見てきた＜サイバーパンク＞映画は、暗い未来社会について語るなかで、「商品」や「技術」に回収されつつある身体に対して警告を発しているとともに、文化消費者がそこから脱け出す再帰的な力を持つ可能性も指し示している。

参考文献

- アリエス、フィリップ（1983）中内敏夫・森田信子訳『＜教育の誕生＞』新評論
- ギデンズ、アンソニー（1993）松尾精文・小幡正敏訳『近代とはいかなる時代か？—モダニティの帰結—』而立書房
- ギブスン、ウィリアム（1984）黒丸尚訳『ニューロマンサー』早川書房
- ジェイムソン、フレデリック（1987）室井尚・吉岡洋訳「ポストモダニズムと消費社会」in『反美学—ポストモダンの諸相』勁草書房
- 須藤廣（2008）『観光化する社会—観光社会学の理論と応用』ナカニシヤ書店
- ヴェンチューリ、ロバート（1978）石井和紘、伊藤公文訳『ラスベガス』鹿島出版
- パッシン・ハーバード（1965）国弘正雄訳『日本の近代化と教育』サイマル出版界
- ブーアスティン、ダニエル（1986）後藤和彦『イメージの時代—マスコミが製造する事実』東京創元社
- フェザーストーン、マイク（2003）小川葉子・川崎賢一訳『消費文化とポストモダニズム』厚生閣
- マルクス、カール（1969）向坂逸郎訳『資本論 1』岩波書店
- 吉川節子（2010）『印象派の誕生—マネとモネ』中公新書

- Eco, Umberto (1987) translated by William Weaver, *Travels in Hyperreality*, Picador
- ヴィリェ・ド・リラダン (1996) 齊藤磯雄訳 『未来のイヴ』 東京創元社
- 石黒浩 (2009) 『ロボットとは何か 人の心を映す鏡』 講談社現代新書
- 大澤真幸 (2004) 「Ghost in the Patlabor」 『ユリイカ 2004年4月号特集*押井守 映像のイノセンス』 青土社
- 押井守監督 (1995) 『GHOST IN THE SHELL』 DVD バンダイ・ビジュアル
- 押井守監督・脚本 (2004) 『INNOCENCE』 DVD バンダイ・ビジュアル
- 押井守 (2004) 『これが僕の回答である。1995 - 2004』 インフォバーン
- 押井守 (2004) 『イノセンス創作ノート』 徳間書店
- 神山健治監督 (2002) 『攻殻機動隊 S. A. C.』 DVD (全13巻) バンダイ・ビジュアル
- 神山健治監督 (2004) 『攻殻機動隊 S. A. C. 2nd GIG』 DVD (全13巻) バンダイ・ビジュアル
- 櫻井圭記 (2004) 「ロボットたちの時間 『攻殻機動隊』世界におけるロボット観」 日本テレビ編『押井守論 MEMENTO MORI』 日本テレビ
- 霜月蒼 (2004) 「WHAT GHOST IN THE SHELL?」 日本テレビ編『押井守論 MEMENTO MORI』 日本テレビ
- テレビ士郎正宗 (1991) 『攻殻機動隊1』 講談社
- 士郎正宗 (1991) 『攻殻機動隊1』 講談社
- 士郎正宗 (2001) 『攻殻機動隊2』 講談社
- 須川亜紀子 (2005) 「純愛、自己内省、バウンダリー・フリー —押井守の『イノセンス』にみるガイノイド表象」 *The Japanese Journal of Animation Studies*, Vol.6
- 高橋透 (2008) 『サイボーグ・フィロソフィー 「攻殻機動隊」 「スカイクロラ」をめぐる』 NTT出版
- 中島大輔他執筆 (2004) 『イノセンス&攻殻機動隊コンプリートブック』 宝島社
- バク, ジュンスン (2004) 嶋田洋一訳 「『攻殻機動隊』にみるアイデンティティ問題」 『ユリイカ 2004年4月号特集*押井守 映像のイノセンス』 青土社
- 福富忠和 (2004) 「GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊」 & 「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX」 日本テレビ編『押井守論 MEMENTO MORI』 日本テレビ
- 藤津亮太 (2005) 『「S.A.C.」の GHOST 神山健治監督の発言を中心に』 『ユリイカ 2005年10月号特集*攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』 青土社
- 藤原えりみ (2004) 「偏在する身体——都市となったサヴァイヴァル・ディーヴァ」 『文藝別冊 総特集・押井守』 河出書房新社
- ルー, ブライアン (2004) 矢口誠訳 「アメリカから見た押井守」 日本テレビ編『押井守論 MEMENTO MORI』 日本テレビ
- Endo, Yoshie (2009) *Posthuman Bodies in Mamoru Oshii's Ghost in the Shell and Innocence, the Bulletin of the cultural and natural sciences in Osaka Gakuin University*, vol. 59

※ 本稿の内容は、児玉、須藤が十分討論を重ねた上で構成したものである。その上で、「はじめに」「第1章」「第2章」「おわりに」の執筆は須藤が、「第3章」の執筆は児玉が担当した。