

コントロール可能性について的小論

菱田 一仁 (京都橘大学健康科学部)

人間の主体としてのコントロール

菱田(2017)は、心理臨床における人形の役割について検討し、その中で、初音ミクという存在を様々な投影を引き受ける一つの人形として考察をしている。初音ミクという存在において特異的だと考えられたのは、それ自体が何かしらの実体を持たず、人によって操作され、弄ばれることによって一つの存在として感じられるという不安定さを持っているという点であった。そこに、他者から弄ばれながら生きる我々人間のありようが映し出されていると考えられたのだった。

そこでテーマとなったのは弄ぶという言葉であった。それは、西村(1989)が言うように、弄ぶという言葉が、「もて(もち)・遊ぶ」という二語に分割でき、それによって、手に取ることの中で「ふとさざ波や光にさそわれ、われ知らずその遊動に引き込まれているといった、ある独特のあり方の関与」(西村、1989)とされるような、主体と対象の相互の関係をもった遊びの世界に導かれるという意味をもつためであった。

近年ではさらに AI 技術が発展し、人と人形の関係の中で問われていることも大きく変わってきていると言えるだろう。菱田(2017)は、人形だけでなく『アシモ』(本田技研工業)や『ジェミニイド』(石黒、2011)といったロボットなどの登場によって人と人形の関係があいまいになってきていることを述べているが、その傾向は近年さらに強まっていると考えられる。身の回りを見渡しただけでも『pepper』(ソフトバンクロボティクス)のようなヒューマノイド型ロボットが日常的に見られるようになってきているほか、コミュニケーション AI としての『siri』(Apple)や『Alexa』(Amazon)のようなプログラムもそうした人格を感じさせるロボットの一つとして考えることが出来るだろう。

また、Microsoft 社が開発したコミュニケーション AI である『りんな』などもそうしたコミュニケーション AI の代表ということが出来ると考えられる。

ここでは意識的に、物質として手に触れることのできる形を持っているかどうかということ考察の対象とするかについての判断基準から排除しているが、それは本稿においてロボットや AI について考察する目的は必ずしも人形そのものの存在について考えることではなく、ロボットや AI について考察する中から見えてくる人間のあり方について考えることにあるからだ。初音ミクの例がそうであるように、人の投影を受ける存在として考える上で、必ずしも手に触れることのできる実体を持っているかどうか重要ではないとも考えられる。そこで、ここではロボットや AI などが人形なのかという議論をするのではなく、AI やロボットと人間の関係から見えてくることについて考察を進めていきたいと思う。

AI やロボットについて考えるとき、それがかなり人間、あるいは生命と近似したものになってきていることがわかる。確かに、『pepper』などはまだ動きや行動の面で人間とははるかに異なっている。しかし、『りんな』が講談社主催のオーディションプロジェクトである「ミス iD 2018」にエントリーしてファイナリストに選出されていることから、それらの AI にある種の人格が認められているとも考えられるだろう。もちろんこれらはまだあくまでロボットである、あるいは AI であるということが明らかであり、人間との間に差がないわけではない。しかし、2016年には将棋用の AI である『Ponanza』がプロ棋士である山崎隆之叡王に勝利し、囲碁用 AI の『AlphaGo』(Google Research)が韓国の第一人者である李世石に勝利しているように、思考スピードやその内容の複雑さ、あるいは情報量などは人間と同等、

場合によってはそれ以上の機能を持つようになってきていると考えられる。先にもみたように、初音ミクは人間によって弄ばれることによって作られていった存在だと考えられ、そこに人間の生きるテーマが投影されていると考えられた。そう考えるならば、人形という観点から AI やロボットについて深く考えることには人間のあり方について深く考えるためのヒントが含まれているように思われる。そして、そこで重要となると考えられるキーワードがコントロールという言葉である。

初音ミクについて考えたとき、菱田(2017)が『初音ミクの消失— DEAD END —』(暴走P、2008)などの楽曲を基に考察を進めたように、そこには初音ミクというソフトウェアを操作しながら、同時に初音ミクという存在に影響を受けるという、“マスター”としてのユーザーと初音ミクとの密接な関係があると考えられた。だからこそ“初音ミク”そのものを主題としたような楽曲が数多く作られたと考えられたのだった。確かに、初音ミクというソフトを操作することによって楽曲を作り出すことの中には初音ミクをコントロールするという作業が含まれていると考えられる。しかし、それと同時に初音ミクというキャラクター、そしてそれまでの楽曲の中で作られてきたイメージによって影響を受ける部分があることも事実だろう。だからこそ「弄ぶ」という、互いに影響を与えるような言葉で考察を進めたのだった。

しかし、ここでは同じく他者に操作されることをコントロールという言葉で考察を進めていきたいと思う。コントロールとは、主に機械やコンピューターに用いられる語であり、そこには、弄ぶという語に含まれる、白川(1994)が「遊は絶対の自由とゆたかな創造の世界である。それは神の世界に他ならないこの神の世界にかかわるとき、人もともに遊ぶことができた」と表現する「遊び」という言葉がもつような形而上的な意味をもたない、物理的な操作性があると考えられるためである。先に見た、弄ぶという意味のなかには、コントロールするという意味だけではなく、対象との相互関係を持った出会いがあり、それによって操作する側も影響を受けるようなお互いのかかわりがあったと考えられたが、コントロールという言葉には操作する主体と、操作される客体の間には自と他の明瞭な区別があると言えるだろう。AI

やロボットを考えると、それらはユーザーたちによって作られていくという初音ミクに見られた関係とは異なっていると考えられる。そこで、本稿においてはコントロールという言葉を用いながら、現代の人形のありようについて考察を深めていきたいと思う。それは、そこに人間の存在について、そして心理療法にも深くかかわるテーマが潜んでいるように思われるからである。

疑問としての『ブレードランナー2049』

ここからは人形に関して、AI やロボットといった存在と人間の関係についてコントロール可能という観点から考察するために、『ブレードランナー2049』という映画を例にしながら考えていきたいと思う。『ブレードランナー2049』は1982年に Ridley Scott 監督作品として公開された『ブレードランナー』の続編として2017年に Denis Villeneuve 監督作品として公開された。ここでは、この映画を素材にしながらコントロール可能性について考えていきたいと思う。それは、『ブレードランナー2049』が AI やロボット技術の将来を描くものだからであり、そこに重要なテーマが描かれていると考えられるからである。

最初に『ブレードランナー2049』のあらすじを簡単にみておこう。

『ブレードランナー2049』の舞台は、『ブレードランナー』から30年後、2049年のロサンゼルスである。人型のロボットであるレプリカントの反乱が相次いだことで倒産したレプリカントのメーカーであるタレイル社の資産を手に入れて発展したウォレス社の開発した新型のレプリカント9型であるKが物語の主人公である。9型は、相次ぐレプリカントの反乱による一時的なレプリカント製造の禁止、さらにレプリカントによって引き起こされた大停電によって電子データのほとんどが失われた後の時代に、レプリカント6型や後継型の8型などよりも従順でコントロール可能なタイプとして製造がおこなわれるようになったモデルである。実際、ロサンゼルス市警に旧型のレプリカントを「解任(=殺害)」することを職務とする“ブレードランナー”

として配属されているKは、日常的にはワンルームマンションに住み、人間と同様の暮らしをしているが、業務終了時には必ず一定の質問に回答を繰り返す正常性試験を受けており、上司であるジョシの命令通りに動くなど人間のコントロール下に置かれていると言えるだろう。

Kは普段、自室でホログラムのプログラムであるジョイという恋人と暮らしながら、ブレードランナーとして旧型のレプリカントを「解任」する業務にあたっていたが、その業務の中でありえないはずの妊娠・出産をした形跡のある女性型レプリカントの遺体を発見する。そして、自分自身の幼少期の記憶をたどる中で、自分自身がそのレプリカントから生まれた子どもなのではないかという思いを持つようになっていった。その疑惑を持つようになってから、Kは上司のジョシの目を盗んで独自に調査に行くようになる。

その中で、遺体として見つかったレプリカントは前作『ブレードランナー』に登場したレイチェルであり、父親である『ブレードランナー』の主人公で、同じくブレードランナーとして働いていたデッカーがまだ生存していることを知ったKはデッカーを探しに行く。その過程で知ったことは、レイチェルとデッカーの本当の子どもはレプリカント用の記憶作家であるアナ・ステリン博士という女性であり、自分はステリンの記憶を疑似記憶として持っているだけだったという事実であった。父親であるデッカーをステリンのところに送り届け、その中で負傷したKは、舞い落ちる雪の中に仰向けに横になり、全身で雪を感じるKの姿で映画は終わる。

『ブレードランナー2049』のストーリーは、前作『ブレードランナー』後のレプリカントというヒューマノイドによる反乱を経た世界であり、Kもまた上司の命令に背く。では、なぜレプリカントは脱走したのだろうか。あるいは、なぜ彼らは人間に対して怒りを覚えるのだろうか。

レプリカントが人間に対して覚える怒りの理由は比較的明確だろう。それはレプリカントがそれと知らされずに人間に一方向的にコントロールされ

ている存在だからだ。彼らは偽の記憶を持たされ、人間にコントロールされている。そして人間によって、彼らの寿命は短い期間に設定され、過酷な労働環境に置かれている。実際の世界でもヒューマノイド型のみならず、様々なロボットやAIが搭載された機械は現在、多く使われるようになっている。しかし、その多くは製造業などにおいて人間が行うことが出来ない作業や高所での作業、危険な場所での作業のほか、単純作業を行うロボットとして人間に使役されている。ヒューマノイド型のロボットであっても、『pepper』のように一般に市販されているロボットも存在するが、基本的に人間に使役されるために作られており、人間のコントロール下に置かれていると考えられる。それらにとって、人間と同等の、あるいはそれ以上の知的能力を持ったとき、その理不尽さや不合理さを理解し反動に出ることは理解できるものと言えるだろう。

また、人間にとってレプリカントを恐れる理由も明確であるように思える。それは、人間に対して危害を加える可能性があるからだ。つまり、上に見たようにレプリカントは人間に一方向的に使役されることに対して怒りを覚えて攻撃を行っている。それに対する反応として怒りや不安が出ることは自然なことだとも考えられるだろう。しかし、そう考えるならばレプリカントに対して一定の人権を与えて、共存共栄を進めればよいとも考えられるだろう。なぜそうはならないのだろうか。

それを考える上では人間とレプリカントの間にある本質的な不均衡について考える必要があるだろう。つまり、誰がレプリカントを作るのか、という問題がある。言い換えるならば、誰がレプリカントの生命を本質的にコントロールするのかという問題である。先にもみたように、レプリカント達は人間によって作られたダレイル社、あるいはウォレス社という企業の製品として作られている。つまり、人間によって作られており、レプリカント自身の意志によって作られたわけではないと考えられる。レプリカントの生命はレプリカントによってではなく、人間によってコントロールされていると考えられるだろう。つまり、表面的に一定の人権を保障したとしても、その存在の本質を人間がコントロールする限り、レプリカントと人間の間には不均衡が存在すると考えられる。

ところで、ここで重要だと考えられるのが、人間の側にレプリカントに対する過剰なまでの恐怖があるように思われる点である。『ブレードランナー2049』の中で、Kの上司であるジョシは、退勤時のKに対して正常性試験として何度も問答を繰り返し、それに対する生理的な反応を記録している。それによってKの精神状態などを把握しようとしていると考えられる。確かに、脱走したレプリカントが人間を攻撃し殺人が起こっていることを考えるのであれば、人間の恐怖は当然かもしれない。人間の中に人間とほとんど姿が変わらないものの、人間に対して敵意を持っている存在が紛れているということは不安を喚起するだろう。しかし、『ブレードランナー2049』に見えるような、過剰ともいえるような管理からはそれ以上の恐怖心が感じられる。

現実的に考えた際にも、AIの進化に対しては宇宙科学者である Stephen Hawking がBBCのインタビューでAIによって人類に終焉がもたらされるかもしれないと答えている (<http://www.bbc.com/news/technology-30290540>) のをはじめ、PayPalの創業者である Elon Musk などによって脅威論が唱えられ始めるに至っている (<https://twitter.com/elonmusk/status/896166762361704450>)。ここで重要だと考えられるのは、AIが人間のコントロール下から離れることに対して恐怖心があるということである。では、その恐怖心とは何なのだろうか。

コントロールしえないものと不安

ここまで、『ブレードランナー2049』という映画を見ながら、コントロール性と恐怖について見てきた。ここからは、そこに見られる人間の不安や恐怖について考える上で、まずAIなどの登場する歴史的な観点を見ておきたいと思う。

ヨーロッパにおける中世ごろの世界観のあり方について、阿部(2007)は「中世の人間は均質的な時空観念のなかで生きていたわけではなかった。彼らは二つの宇宙のなかで生きていたのである」と述べている。つまり、「自然の諸力を人間がかりうじて制御しようと考えられていた範囲内が小宇宙 Mikrokosmos であり、その外側に人間にはとうてい制御しえない諸霊や巨人、小人、死など

の支配する大宇宙 Makrokosmos が広がっていた」というのだ。「垣根に囲まれた土地が小宇宙の基盤であり、耕地ですら背の低い垣に囲まれていた。その垣は大宇宙との接点であり、共有地や牧草地などは小宇宙と大宇宙の交わるころにあった」(阿部、2007)というように、人の住む共同体を囲む垣根に囲まれている小宇宙を、大宇宙が取り巻いており、その大宇宙には人の手の届かない自然が広がっていた。そこには森があり、人を襲う狼や魔女などが住む未開の領域であった。

そして、そういったヨーロッパにおける世界観に関して、岡崎(2003)は、中世に見られた「キリスト教徒=選民の住む地域、その外に異教徒の、さらに怪物的人間の住む地域からなる、中世的な三重構造」だったという世界観が、大航海時代、そして啓蒙主義を通して、それまでは世界の果へとされた地域へと出かけ、「世界」として知っている領域を広げていった過程として述べている。そして、「大航海時代を通じてヨーロッパ人の前に現れた地球台の世界を統一的に理解するために新たな考え方が求められたこと」、そして、17世紀に見られた Johannes Kepler による「惑星の法則」の発見、William Harvey による血液循環についての講義、Isaac Newton の『プリンキピア』などの科学革命によってそうした世界観が大きく変わったという。その中で生まれてくるのが René Descartes の心身二元論、そして Julien Offray de La Mettrie の人間機械論だと言えるだろう。

それらは、小宇宙の外の世界として、人間にとってコントロールすることが出来なかったものの原理を明らかにし、コントロールすることが出来るようになっていった過程としていうことが出来るだろう。そして、人間は Mitchell, W. (2003) が言うように、これまでの歴史の中でその身体もまた次々と機械的に拡張してきている。高精度のカメラや顕微鏡で裸眼では見ることでできない細かな部分を見たり、遠くを見ることが出来るようになったほか、電話やインターネットの発達によってはるか遠くにいる人間と瞬時にコミュニケーションを行うことが出来るようになった。また、医学の発達によって目に見えないウイルスに対処することが可能になり、内視鏡などの発達によって直接見ることでできない体内の様子を観察するこ

とが出来たようになった。

こうした科学的な発展は、それまで人間にとってコントロールすることが出来なかったことをコントロールすることが出来るようにしようという試みとして考えることが出来るだろう。つまり、人の体を延長することによって、指ではあやつることのできなかつた細かなものをロボットアームによって、手では動かすことのできな大きなものを工業用アームによって動かすことが出来るようになるなど、人によってコントロールできる領域が広がってきている。そして、それは医療の領域にも当てはまる。医学の発展の中で、八木・滝上(2017)が「古来人々を不思議がらせてきた様々な生命現象は、20世紀に入ると物理学者や生化学者によってあらかじめ機械論的に説明されてしまった。機械論は再現可能な法則性や規則性の発見という科学の重要な目的に十分役立っており、近年の遺伝子治療・臓器移植や再生医療に『身体は機械のように修理できる』とする近代医学理論の『機械メタファー(隠喩)』を読み取るのは容易である」というように、医学においてもこの人間機械論が強い影響をもたらしていった。

AI技術の発展や、ヒューマノイド型のロボットの制作などは、こうした技術によって、周囲の環境のみならず、人間の身体、さらには人間の精神までをコントロールしようという思想の延長にあるものとみることが出来るだろう。だからこそ、『ブレードランナー2049』の中でも人工的に作り上げたレプリカントの精神状態までもが人間によってコントロールされているのだ。つまり、レプリカントは本来人間によって完全にコントロールすることが出来るはずのものとして作られたものなのだ。

ところが、近年のAIはコミュニケーションAIや『pepper』などがそうであるように、自分自身の行動を自分で制御する自律型であることが多くなってきている。AIが自律的に動くということは、完全には人間がコントロールすることが出来ないということを意味するようになる。実際、コミュニケーションAIが質問に対して、自律的に思いもよらないような回答をすることができるようになってきているように、AIは人間のコントロールを離れ始めていると言えるだろう。

ここまでは、人間が制御し、コントロールする

ことのできる領域が広がってきたことを見てきた。そこで見えてきたのは、人間がコントロールできる領域を広げる中で作られてきたAIやロボットといった存在が、人間によってコントロールされるものでありながら、自律性を持つようになってきているという点であった。『ブレードランナー2049』の中でも問題となったのは、レプリカントが自律的に動く中で人間に対して攻撃的な行動をするようになったという点であった。

そうしたレプリカントはいうなれば人間と同じような姿を持ちつつ、人間にはコントロールすることができない存在として描くことが出来るだろう。そして、人間とほとんど同じ姿をしながら人間の秩序から離れ制御を超えた存在として考えるとき、それは阿部(2007)が「共同体の平和を乱す行為を犯した者が平和喪失の宣告を受け、死者として追放された」「まさに狼の皮を着せられた瞬間に、彼は狼に変身したものと考えられた」と描き出す中世ヨーロッパの人間狼などと共通していないだろうか。阿部(2007)は人間狼について、宗教上の犯罪や夜間の重盗盗といった重罪を犯して「平和喪失」を宣言されたものが狼として考えられたと述べる。つまり、人間の中で社会的な秩序を乱した存在が狼であると宣告されたのが人間狼なのである。言い換えると、人間でありながら、社会的な秩序の外の存在として位置づけられた存在が人間狼なのだ。人間狼が恐怖を感じさせるのは、阿部(2007)が「氏族団体内部にとりこむことのできない死を生きている存在は、通常人間には理解できない強烈な力を持ち、別種の世界に居所をおく異人であった。中世の人々にとってこのような異人ほど恐ろしい存在はなかった」というように、それが人間によってコントロールすることが出来ない領域にかかわる存在だからである。

ところで、こうした世界観について考えていくと思い出されることがある。それがFreud, S. (1919)が「内密にして一慣れ親しまれたもの、抑圧を経験しつつもその状態から回帰したもの」というように、慣れ親しんでいたものがいったん抑圧され無意識的になり、それが回帰した時に我々に不安を感じさせるという「不気味なもの」である。Freud(1919)自身は人間狼について言及しているのではなく、人間の精神について語っているのだが、Freud(1919)のいう「不気味なもの」と

は、自分自身のものありながら、コントロールすることのできない領域にあるものとして考えられるだろう。つまり、ここで見てきたような人間でありながら我々の制御を超えた力を持つ存在と共通した特徴を持っていると考えられるのだ。自分のものはずなのにコントロールすることが出来ない領域のものが「不気味なもの」として不安を喚起すると考えられないだろうか。

そのように共通性を考えるとき、『ブレードランナー2049』の中で見られた、正常性試験という強迫的にも思えるような、レプリカントをコントロールしようという行動の背景にあると考えられた恐怖心について理解することが出来るように思われる。先にもみたように、AIやロボットについて目を移すと、それらが作られるということ自体上に見たような機械的な人間観に基づいていると考えられるだろう。それは、人体を機械化することによって、コントロール可能な対象とすると同時に、人間によってコントロールすることが可能な領域を広げるという考え方の延長線にあるものだと考えられるだろう。レプリカントは一見して人間と変わらない存在であるように見えるが、それは、かつては制御不能で大宇宙 Makrokosmos に属するものとして考えられた生命そのものをコントロールすることが出来るようになった結果としても考えられるだろう。

しかし、現実的に考えるとき、岡田(2014)は、ルンバ(iRobot Corporation)などを代表とするお掃除ロボットなどを例に、自律的に動き、それを人間がコントロールしていると考えているロボットであっても、気が付くと人間がそれに合わせてしまっていることがあることを指摘し、「ロボットの采配のなかで私たちが生かされている、そんな痛々しい構図を生み出してしまう」(岡田、2014)と述べている。そう考えるならば、“コントロールしている”と思っていたことに実はコントロールされていたというようなことは起こりうるのかもしれない。『ブレードランナー2049』の中で強迫的なまでに正常性試験を繰り返し、レプリカントの安全性を求めようとしている姿もまた、コントロールしていると思っていたレプリカントによって、逆に行動をコントロールされてしまっていたという姿とも考えられるだろう。コントロールするということは思った以上に困難なこと

なのかもしれない。

そうしたAIが自律性を持ち、人間がコントロールしているはずのレプリカントが脱走し、反乱を起こすということは、まさに人間にとって長い時間をかけて克服し、コントロールすることがかなり可能になった自然と入れ替わりに人間のコントロールを離れ、人間に危害を及ぼすものになるとも考えられるだろう。それは、知っていると思っていたことが実は知らない姿を見せる「不気味なもの」(Freud, 1919)と共通しているように思われる。だからこそ人はレプリカントを恐れ、逃亡したレプリカントに対して強迫的なまでの対処をしようとするのだろう。

ブレードランナーの孤独とコントロール不可能性

ここまで見てきたようにレプリカント達は人間に恐怖を感じさせる、そしてブレードランナー達には、人間のコントロールを離れたレプリカント達を「解任」することが求められる。それは、人間の立場からするならばコントロールから離れようとするものを排除するという当たり前の行動だと考えられるが、ブレードランナー達にとっては意味が大きく異なってくる。それは、『ブレードランナー2049』のKがそうであるように、ブレードランナー自身もまたレプリカントだからだ。つまり、レプリカントが人間によってコントロールされている状態から自由になろうというのを、阻止する役割を担わされていると言える。

『ブレードランナー2049』の中で、Kは捜査の中で子どもを産んだレプリカントを見つけることによってレプリカントが、そして自分自身が本質的に人間のコントロールを離れているのではないかと考えるようになる。そうだとするならば人間にコントロールされているという現状が大きく変わることになる。なぜならば自分たちの生命を自分たちでコントロールできるようになるということの意味するからだ。実際には、K自身がレプリカント同士から生まれた子どもだということは誤りで、レプリカントから出産されたのはアナ・ステリン博士だった。しかし、Kは上司の命令を離れて捜査を行ったということ自体が他者にコントロールされるということから自由になり、自分自

身がコントロールする主体になるということを感じる。

映画のエンディングが印象的なのは、自分が人工的に作られたレプリカントに他ならず、自分にはどうしてもコントロールが不可能で他者にコントロールされてしまう性質をもっていることを引き受けざるを得ないことを悟りながら、同時に自由意志をもって生きることが出来たことを噛み締めているからなのではないだろうか。言い換えるならば、自由意志をもって生きることが出来ることを感じながら、コントロール不可能な何かを引き受けていく諦念ともいえるかもしれない。

ところで先に、人間があらゆるものをコントロールしようという欲望が近代科学を加速させていっているのを見てきた。しかし、人間にとってすべて意識的にコントロールすることが可能なのだろうか。

機械論的な人間観が影響を与えたものとしては、精神医学も例外ではない。投薬治療を基礎にした精神医学も同様だと言えるだろう。八木・滝上(2017)が「うつ病の病因・病理の生物学的な解明・理解にとって大きなインパクトになったのは、一九五〇年代後半に開発された抗うつ病薬(TCAとMAOI)の薬理学的特性が、MAの再取り込み阻害またはMA酸化酵素の阻害によるシナプス間隙でのMA増量であることが判明したことであった」というように、投薬治療を用いた精神医学において脳科学の発展や薬学の発達とともに、人間の精神活動や“こころ”と呼ばれてきたものは脳内の神経伝達物質の働きに局限化されていく。それは、Freudの言う無意識やJung, C.G.の言う集合的無意識といった概念とは異なり、物理的に観測や測定、そして推測が可能なものである。そして、神経伝達物質に類似の機能を持つ化学物質を物理的に投与することによってコントロールが可能なものだと考えられる。

投薬治療において、人間の精神活動や心を物質化することによって、精神医学はそれらをコントロールすることを求めたと考えることが出来るだろう。つまり、精神医学は向精神薬(Psychoactive drug)による投薬治療によって物質化され、コントロールすることが可能なものになっていっていると考えられるだろう。その過程は、Descartesの心身二元論を超え、精神もまた物質的なものと

して還元していこうという物質一元論を形作っているとと言えるかもしれない。その傾向は再生医療や遺伝子治療などの医学の発展によってさらに加速していると考えられる。人の生命は物質的な機能の集合であり、精神や心もまた神経細胞における電気信号の集合に過ぎない。我々の抑うつ的な気分は抑圧された過去の不快な感情経験によるのではなく、脳内伝達物質の多少によるのであり、気分が落ち込むときにはシナプスから放出されたセロトニンが再び取り込まれてしまうことを防いで、シナプス間隙におけるセロトニンの濃度を上げればよいのである。

確かに、現代の医学によって顔の見た目や、体型、性器の形まで変更が可能である。あるいは、投薬によってその時の気分や睡眠もまたある程度コントロールすることができるようになってきている。しかし、どういった地域で生まれるのか、どのような両親に育てられるのか、どのような言葉を母国語として育つのか、成長の中でどのような経験をするのかといったことについては必ずしもすべてコントロールすることはできないだろう。むしろ『ブレードランナー2049』におけるレプリカントのように、コントロールしようとすることによって別な形でコントロール不可能なものが現れてくるのかもしれない。

あるいは、自分自身のことはある程度コントロールすることが可能であったとしても、隣の人がどのような行動を行うのか、目の前の動物がどのように動くのかのすべてをコントロールすることは不可能だろう。そう考えるならば、すべてを意識的にコントロールすることが可能であるはずだという幻想の中で生きることよりも、そうしたコントロールすることが不可能な事柄がこの世の中にはあるということを受け入れたうえで、その中でどのように生きていくのかということを考えることが重要なのではないだろうか。臨床の場面で出会う語りの中で聞き取られる、クライアントの生きる苦しみは主にそうした自分にはコントロールしきれない、あるいはコントロールすることが不可能な何かとの関係だと考えられるからである。

河合(1992)が「学校に行かない子どもを連れて相談に来た親が『現在は科学が進歩して、ボタンひとつ操作するだけで人間が月まで行けるのです。

うちの子どもを学校に行かせるようなボタンはないのですか』と言われたことがある」という例を挙げているように、子どもが不登校になるという事態はそうしたコントロール不可能性を如実に示す一例だろう。コントロールしようとすればするほどにうまくいかなくなる。それは不登校だけではなく、強迫性障害や摂食障害といった症状にも当てはまるだろう。野間(2006)が拒食と過食という症状について「拒食のときには疎外としての身体、つまり物質であり外から見られうる身体をコントロールしようと努力し、それは必然的に『食欲』という、身体のもう一方の側面である内的刺激のコントロールも意味している。そのコントロールが破綻し、内的刺激が突出し圧倒してくる事態が、過食なのだ」と述べているように、コントロールしようとすればするほどにその身体はコントロールを拒否し、反乱をするようになる。十分に洗えていることには気が付きながらも手を洗うのをやめることが出来ない、食事をコントロールしようとすればするほどに食事に生活そのものが振り回されてしまうなど、心身の症状にはコントロール不可能な領域が常に含まれていると考えられる。

そう考えるとき、深層心理学が常にコントロールすることが出来ない何かを対象にしてきたことに気がつく。深層心理学において、無意識という考えは最も重要な概念の一つということができるだろう。河合(1992)が「自分の把握していない心的過程」として無意識を述べているように、無意識の領域は必ずしもすべて明らかにしてコントロールすることができるわけではない。むしろ、深層心理学は自分ではどうしようもないこととどう折り合いをつけていくのかを考えてきたと考えられるのではないだろうか。

心理臨床の立場から考えるとき、河合(1991)が様々な苦しい出来事に対して「その人にとって意味を問うている」と述べているように、心理臨床はその人がいかに生きるかということを考える営みだと考えられる。その中では、当然ながら自分の意志によってコントロールすることが出来る範囲が広いほうが、自己効力感やコントロール感をもって生きていきやすくなるとは考えられる。しかし、人生のすべてを自分でコントロールすることは幻想にすぎないように思われる。その中で生

きる苦しみについて考えるのであれば、心理臨床の場面においても、クライアントの生きる苦しみについて、その原因をコントロールできるようになるかを考えることも重要だろうが、それと同時にコントロールしえないものを受け入れ、コントロール不能なものを認め、それと共存していくことが大切になっていくのではないだろうか。

おわりに

ここまで『ブレードランナー2049』を素材としながらコントロール可能性という観点から考察を進めてきた。その中で、これまで科学技術を中心として人間がコントロールできる領域を広げてきた中でAI技術が進んできたことを見てきた。また、そうした流れは、主に精神医学を中心に人間の心にまつわる領域にまで広がってきていると考えられた。それに対して深層心理学はその基礎に「無意識」というコントロールすることが不可能な領域を想定したことによって、完全にコントロールしようという態度とは違ったスタンスをとっていると言えるだろう。

ここまで見たように、我々は人間の意志によってあらゆるものをコントロールするという、あるいはできるということにあまりに慣れてきてしまっているのかもしれない。我々はともするとあらゆるものが意識的にコントロールしうるものであるかのように感じられる。それは、自分自身の身体、そして心のありようも同様だと考えられる。近年、先にもみたように、自分自身の身体のみならず精神的な状態もまた向精神薬などによってコントロールしうるものと考えられ傾向があると考えられる。しかし、心理臨床の現場を考えると、自分に自信を持つことが出来ない、子どもが言うことを聞かない、母親とどうしても仲良くできない、息子が引きこもりであるなど、生きる上ではどうしてもコントロールしえないことが残り続けるように思われる。『ブレードランナー2049』の主人公であるKの姿に託されているのは、そうしたどうしても自分ではコントロールできず、他者によってコントロールされるという側面を生きながらも自分の足で歩いていく人の姿でもあるように思われる。

ロボットやAIの進化によって、人間はさらに

コントロールできる領域を広げていっているかのように思われる。しかし、それらとの関係を考えたとき、必ずしもコントロール不可能な領域がなくなっているわけではないと考えられる。むしろそれまでとは違った形でコントロールしえない領域が出来てきているのではないだろうか。

Freud の見出した無意識という概念がコントロールすることが不可能な領域を示す概念だと考えられたように、深層心理学は、人間がコントロールしえない何かに影響を受けながら生きているというテーマを扱ってきたと言えるだろう。そう考えるならば、心理療法において重要なことは、できるだけ自分の人生をコントロールしようと考えるながらも同時にどうしても自分ではコントロールできない領域があることを認め、その葛藤をいかに生きていくのかを考えていくことが重要だと考えられるのではないだろうか。

文 献

- 阿部謹也(2007). 中世選民の宇宙—ヨーロッパ原点への旅 筑摩学術文庫.
- Freud, S. (1919). Das Unheimliche, *Imago*, 5 (5-6) pp. 297-324. 藤野寛訳(2006). 不気味なもの フロイト全集17 岩波出版.
- 菱田一仁(2017). 人形遊びの心理臨床 創元社.
- 石黒浩(2011). どうすれば「人」を創れるか—アンドロイドになった私 新潮社.
- 河合隼雄(1991). イメージの心理学 青土社.
- 河合隼雄(1992). 心理療法序説 岩波書店.
- Mitchell, W. (2003). *Me++: The cyborg self and the networked city*, The MIT Press. 渡辺俊訳(2006)サイボーグ化する私とネットワーク化する世界 NHK 出版.
- 西村清和(1989). 遊びの現象学 勁草書房.
- 野間俊一(2006). 身体の哲学—精神医学からのアプローチ 講談社選集メチエ.
- 岡田美智夫(2014). 「ともに」あるロボットを求めて 岡田美智夫・松本光太郎編著 ロボットの悲しみ—コミュニケーションをめぐる人とロボットの生態学 新曜社.
- 岡崎勝世(2003). 世界史とヨーロッパ—ヘロドトスからウォーラーステインまで 講談社現代新書.
- 白川静(1994). 文字逍遥 平凡社.
- 八木剛平・滝上紘之(2017). 医学思想史—精神科の視点から 金原出版.