

『NieR:Automata』と自己否定的な世界について

菱田 一仁（京都橘大学健康科学部）

●問題：歴史の終わりの後

Fukuyama, F. (1992) が『歴史の終わり』を世に問うてすでに30年近くが経過している。Fukuyama (1992) の論考の是非や、現状の政治体制に対する批判などは本稿の目的ではないので他に譲るが、この30年の中でリベラルな民主主義が世界中に広がっているという点においては、Fukuyama の予見したとおりになっているとも言えるだろう。それに加えて、当時には一般的な使用としては普及していなかったインターネットが日常的に使用されるようになり、現代ではヒト・モノ・カネだけでなく情報が世界中で文字通り光速でやり取りされるグローバル社会が進展してきている。そうした中で、岡本(2016)が「現代(今)」というこの時代が、歴史的に大きな転換点に立っている」と述べているように、これまでの社会を作ってきた近代や、その中で培われてきた近代的な生き方、考え方にも大きく変更が迫られていると考えられる。

そうした社会のあり方は、直接的、間接的に現代を生きる我々の心のあり方に大きく影響してきていると言えるだろう。河合(1989)は、1989年当時にそれまで社会的に共有されていた規範が失われ、その中でイニシエーションが困難になってきていることを述べている。つまり、強固な「大人」の世界が失われることによって、それに対抗したり参入することが困難になり、それが青年期の精神的なあり方に強い影響を与えていたという。当時以上にグローバル化が進展し、合理的な資本主義社会以外の価値観を持つことが困難になっている現代において、そうした世界の状況は我々の精神に強い影響を与えていると考えられる。

現代の資本主義について、Weber(1972)が「西洋では近代になって、そのような資本主義と並ん

で、それとはまったく異なった、世界中他のどこにも発展することのなかったような種類の資本主義が生まれてきた。すなわち、(形式的に)自由な労働の合理的・資本主義的な組織がそれである」と述べるように、資本主義社会は近代の合理主義によって支えられており、資本主義社会が発展したグローバル社会においては、それ以上に合理性が追及されている社会となっている。そうした社会の中では、人の存在もまたこれまで以上に合理的で理性的な存在として考えられるようになってきているのではないだろうか。実際、東(2019)は自らの経営する会社における労働者のあり方について、「労働が『商品』の一種として理解され、雇用が『等価交換』の論理のさなかで理解されていることを意味している」、「少なからぬ労働者が、そのような労働＝商品観を積極的に受け入れ、むしろ流動性の確保こそが自分たちの主体性の発露だと考え始めている」と述べている。つまり、あらゆるものが機能的、合理的に考えられるようになる中で、労働や雇用関係もまた、いつでも交換可能なものとして合理的に考えられるようになっていくといえるだろう。かつての日本の会社文化における特徴の一つと言われていたイエスの企業風土、つまり情緒的な繋がりを基礎とした関係ではなく、賃金を基礎にした交換のみが重要とされ、経営者や仕事の内容、人間関係なども自由に交換が可能なものとして考えられているということだろう。これは東(2019)が経営者側から述べているものであるが、労働者の側からしても経営者との個人的な繋がりではなく、同じ機能を持つものと自由に交換することができるようになっていくと考えられる。

そうした我々の社会においては、稲見(2016)などが「人間拡張工学」という言葉で説明するように、人間の身体についても同じ機能をするものであれば自由に合理的に交換可能なものとして扱え

るものとして考えられるようになる。そうした身体の合理的な扱われ方に関して、筆者はこれまで初音ミク(菱田、2017)、『イノセンス』(菱田、2017)、『空気人形』(菱田、2017)、『ブレードランナー2049』(菱田、2018)などの作品を通して、現代における心理的なテーマについて考察を行ってきた。それらに共通して考えられたのは、完全に合理的に作られた存在であるがために、自己の存在に対する実存的な問いを持つという点であった。つまり、人工的に作られたロボットやAIなどは、その存在の根拠となるような実在性が希薄な存在であるがゆえに自身の存在を支える根拠に乏しく、それが合理的に代替可能なものとして考えられる現代を生きる我々の姿を象徴していると考えられたのだった。

そうした社会的な変化が進展する中で、移民やヒト・モノ・カネの高速の移動に伴うサードカルチャーキッズ(Pollock, 1999)のような新たな生き方も取り上げられるようになってきている。そうした環境が我々の精神にどのような影響を与えているのだろうか。本稿においては、『NieR: Automata』というゲームを取り上げながら、グローバル化の中で、合理性が追及される社会が、現代を生きる我々にどのように影響を与えているのかについて検討していきたいと思う。それは、『NieR: Automata』が合理化を突き詰めた先にあるアンドロイドたちの物語であり、全世界で累計400万本以上のセールスを記録しているように広く受け入れられている物語であることから、現代を生きる我々の姿の一面を映し出していると考えられるためである。

● アンドロイドの物語としての『NieR: Automata』

『NieR: Automata』は、前作『NieR Gestalt / RepliCant』(2010)の後継作として2017年に発売されたPlayStation4用ソフト(後にSteam版・Xbox One版がそれぞれ発売)であり、ゲームクリエイターであるヨコオタロウがシナリオとディレクションを担当している。世界観や一部の登場人物は、同じくヨコオが監督した前作と関連しているが、数千年後の世界を描いた作品であることや、取り上げるテーマを明瞭にするために、本稿

においては主としてゲーム版の『NieR: Automata』を取り上げるが、ほぼ同じストーリーを描いている小説版『NieR: Automata 長イ話』の中からも必要な要素について取り上げる。

なお、以下では『NieR: Automata』のゲームおよび小説からの引用には《》を使用する。

『NieR: Automata』は、2B(ツービー)と9S(ナインエス)というアンドロイドを主人公とした物語である。舞台となるのは11945年以降の地球であるが、他の星から来たエイリアンの侵略によって既に人類が月へと逃げ、地球上にはすでに人類がいなくなってしまうている。地球の奪還を目指すべく人類が作成したアンドロイドは、人類の命令によって異星人の生み出した兵器である機械生命体と戦っており、主人公である2Bと9Sはヨルハ部隊と呼ばれるアンドロイドの戦闘部隊の一員である。

物語の初め、2Bは地球上に発生した超大型の機械生命体の殲滅を目標とした作戦に従事しており、現地での支援要因として9Sと合流して機械生命体と戦いを繰り返す。2Bや9Sは、機械生命体について、人類がいた時代の記録をただ繰り返すだけで人類やアンドロイドのように自我意識や感情、判断力を持った存在とは異なっていると考えていた。しかし、物語が始まってすぐにその認識が誤っていることに気が付く。それは、感情がないと考えていた機械生命体たちが自分たちと同じように感情を持っているかのように言葉を話し、姿かたちでさえもアンドロイドと同じようなものに進化していくためである。さらに、パスカルと呼ばれる機械生命体たちの作る村では、疑似的な家族のような関係が営まれており、アンドロイドと敵対することもなく交易を行っている。2Bや9Sはパスカルたちと交流を持ったり任務をこなしたりする中で、機械生命体を敵として考えることに対して、そして自分たちの存在意義に対して疑問を持つようになる。

『NieR: Automata』に登場するアンドロイドは人間を模して造られた人工的な存在であるが、同

様に人工的に作られた人型の思考する主体として、元々人間でありながら一部の脳以外は機械化(物語中の表現で言うところの義体化)されている、映画『イノセンス』の主人公であるバトーについて、菱田(2017)は「肉体を持ちそこに存在の基盤を求めるが、肉体が機械的に自由に変更できるために存在の基盤とはなりえない『私』の身体をめぐる葛藤」というテーマを持った存在として検討している。つまり、我々が肉体的な経験を記憶として持ち、それによって「私」という存在を基礎づけているのに対して、バトーにとっては、身体が常に変更可能であり、記憶を含めて書き換えることができる可能性があるために、身体が「私」の基礎になりえないということである。そのため、常に「私」は何者なのかということが不安定なままに葛藤を抱え続けなくてはならないと考えられたのだった。

また、2B 達と同じように、人工的に作られた思考する主体としてのレプリカントのあり方について、菱田(2018)は『ブレードランナー2049』の主人公である K を取り上げて考察している。その中で考えられたテーマは、レプリカントが機械として作られた存在であるがゆえに主体性を持っていてもその存在そのものが他者のコントロールを受け入れざるを得ず、「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」(菱田、2018)をテーマとして持っていると考えられた。そして、そうした存在根拠そのものが脆弱である人工的な機械によって作られた存在のあり方が、現代を生きる我々の姿を象徴しているものだと考えられたのだった。

上に挙げた物語に共通しているのは、他者によって生命のあり方をコントロールされているロボットやアンドロイドの持つ苦悩であり、それは、医療や資本主義社会の中で他者によって代理可能な存在として生命そのものを合理的にコントロールされる現代の我々の姿を象徴していると考えられた。それぞれの物語に登場するアンドロイドやレプリカントといった存在は、人間が自己の存在の基礎としているような身体感覚的な発達を経験(Piaget, 1953)や、経験によって形作られる身体図式(Merleau-Ponty, 1945)などを持ち合わせていない。『ブレードランナー2049』では、そう

した身体的な記憶による存在の基盤の欠如を補うように代理となる偽の記憶がインプットされており、『攻殻機動隊』シリーズの主人公である草薙素子は大切な思い出の時計を持ち歩いていた。それらは、自らの存在の基盤がないゆえに、アイデンティティに繋がる何かによってそれを補っていたのだと考えられる。

『NieR:Automata』の主人公である 2B や 9S もアンドロイドであるということから、上記の物語と同様のテーマを持っていると考えることが出来るだろう。ただし、その中で『NieR:Automata』を特徴づけているのは、その物語における真実のあり方である。

●『NieR:Automata』と真実

上では、ロボットやアンドロイドが出てくる物語の中でテーマとなっていた、存在の基盤のもろさについて見てきた。『NieR:Automata』においても、主人公である 2B や 9S の機体は数限りなくある。彼らの自我や記憶はデータとして機体に一時的に宿っているだけであり、体が破壊されたとしても、バンカーと呼ばれる本部に保存されている自我データを再び読み込むことによって再生が可能である。そういった意味において、彼らの自我や経験、記憶などは一時的なものであり、いつでも交換が可能なものだといえることが出来るだろう。そうした姿は、『攻殻機動隊』の草薙素子などがそうであったように、身体に自らの存在の根拠を見出すことが困難なアンドロイドの姿だといえることが出来るだろう。

ただ、『NieR:Automata』がそうした物語と少し異なっているのは、そこにアンドロイド達を指揮、命令する人間がすでにいなくなっているという事実である。

アンドロイド達は月に逃げた人類による人類会議という組織の命令を受け、人類たちが地上を取り戻すために機械生命体と戦っているはずだった。しかし、実際にはすでに人類は絶滅しており、その事実が知られることによってアンドロイドの士気が下がることを防ぐために人類が月に生存しているという偽情報が流されているのであった。ヨルハ部隊は

そうした偽情報を真実であるかに見せるために考案され、その隠された真実を守ることが2Bの役割であった。その偽情報を守り、最終的にすべてのヨルハ部隊が破壊されることによって、月に人類がいるという嘘の情報が永遠に守られることになるためである。

さらに、主人公の一人である9Sに対して隠されている事実があった。それは機械生命体を破壊することを目的とした2B型(Battler)として活動を行っていた2Bが、実は情報の探査を得意とするスキャナータイプである9Sが真実に近づくことを避けるために、気付くようになったら9Sを破壊することを裏の役割として担っている2E型(Executioner)だったという点である。つまり、2Bは活動の中で互いに親しくなる9Sを破壊しなくてはならないのであった。ヨルハ部隊は、一定の情報のバックアップのみあれば新しい機体に同じデータをロードすることによって、同じ記憶や能力を持った新しい機体として活動を行うことができる。だからこそ、破壊するたびに再生を繰り返し、そしてその都度真実に近づいてしまう9Sを2Bは殺し続けなくてはならなかったのだ。

こうした設定は、菱田(2018)において検討した、『ブレードランナー2049』のKが、人間の命令に従ってレプリカントを破壊し続けざるを得なかったことと共通している。つまり、2B自身の感情や意思などに反して、造られた目的に従わなくてはならない、ロボットの持っているコントロールされるという特徴が表れていると考えられる。9Sが物語の序盤に《僕たちは兵士です。その戦いに誇りを》と言うように、与えられたものとはいえ、その命令に従うことは存在意義をもたらし、その目的に従った行動をすることには誇りを感じることさえ出来るものでもある。しかし、ここで重要なのは、そもそも指揮・命令する人間がすでにいなくなっており、2Bたちが初めからいなくなることを前提とされている存在だという点である。いうなれば、2Bや9Sは初めから存在そのものが否定されているとも言えるだろう。2Bが真実に気付く9Sを殺し続けることは、そうしたヨルハ部隊の運命を象徴していると考えられる。こ

こにこそ『NieR:Automata』が他にはないテーマを持っていると言える。つまり、2Bは自分たちの存在が無意味であることを知りながら、あるいは自分たちは死が望まれ、すでに死をプログラムされた存在であるということに十分に気が付きながら、その真実にたどり着く9Sを処刑し続けざるを得ないのである。それは、確かに2人の異なった登場人物ではあるが、共にいなくなることを前提とされているヨルハ部隊の一人であるという点において、2Bにとっても本当のことに気が付いている自分自身を繰り返し殺し続けざるを得ない苦しみであったとも言えるだろう。

●自己の存在を否定せざるを得ない存在として

ここまで、『NieR:Automata』の物語における真実のあり方について検討してきた。では、現代を生きる我々にとっては真実とはどのようなものなのだろうか。改めて、現代のあり方について検討する中で、我々にとっての真実について検討してみたいと思う。

上に見たように、近年のグローバル化に伴って社会認識は大きく変化していつている。そして、我々の行動には、それがいかに日常的なものであっても、常にグローバルな視点が侵入してくる。例えば、朝身に着ける服は途上国の安い労働力によって安価に作られ、トーストを焼くために使用される電気は、外国からタンカーによって運ばれた化石燃料を燃やして多量の二酸化炭素を発生させる火力発電や、事故のリスクをはらんだ原子力発電などによって作られ、焼かれるパンは外国から輸入された小麦によって作られており、そこには遺伝子操作や残留農薬などのリスクが含まれる。パンの入れられていた袋はビニールによって作られ、そこではやはり化石燃料が使われているほか、廃棄物として環境に悪影響を与える可能性をはらんでいる。我々が日常的に行うことは、それが特殊な欲求でない日常的な行動であっても、常にそうしたグローバル社会の影響を受けており、さらには世界全体としてみた際に環境に対する大きなダメージとなりうるリスクを持っている。そうしたリスクをすべて排除して社会的に適応しながら生きることは不可能なほどである。我々はそうし

た日常的な欲求の背景にある地球環境に対するリスクなどに気付きつつ、ある程度は環境に配慮しながらも過度に考えることを慎重に避けながら生きていることが多いのではないだろうか。つまり、たとえそれが自然な欲求であっても自分自身の欲求に対して常に批判的であることが求められ、自分自身の言動が社会的な文脈において正しいのかどうかについて、常に批判的に見直すことが必要とされると言えるだろう。

同様の事態は政治、経済などの面においても当てはまる。2011年に福島県で起こった原子力発電所の事故によって我々は、日常的な生活を支えているエネルギーがいかにリスクを抱えているのかということを知らされた。気候の変動など、化石燃料の使用についても近年厳しい目が向けられてきていると言える。それは、つまり我々が日常的に営んでいる経済活動そのものに対する批判的な視線が一般的になってきていると考えることができるだろう。

ここで注目すべきだと考えられるのが、そこで批判される行動そのものは必ずしも倫理的に非難されるべき行動ではないということだ。現代に生きる我々の日常は、電気、ガス、水道といったライフラインによって支えられている。そして家庭生活だけではなく、あらゆる企業における業務、医療や行政サービス、研究機関における研究活動などがすべてそうしたエネルギーを消費することによって行われている。たとえ、日常的な家庭生活の中で多少のエネルギー消費を抑えても、日常的に使用する消費財や住んでいる家、あるいはガスや水道のようなライフラインなど、あらゆる観点において我々の日常生活はエネルギー消費によって支えられている。そして、そこで消費されるエネルギーの多くは化石燃料によって生産されており、それが世界に害をなしていると批判されるのだ。仕事に行くために自動車を利用すること、役所で行政サービスを受けること、あるいは科学の発展を目指して研究活動を行うこと、そうした当たり前の行動そのものが“悪”として批判の目にさらされうる可能性があると言えるだろう。確かに、必要以上に資源を無駄遣いする点については批判される謂れもあるだろう。しかし、現代我々の生きる社会そのものが大量のエネルギー消費に依存している限り、それらをすべて捨てない

限り我々は批判からは逃れえないのではないだろうか。

そうした批判は医薬品や、食事などにも広がる。医薬品では動物実験に対する批判があり、食品については食品添加物の影響、あるいは食肉のための家畜や植物を育てるための環境負荷、あるいは家畜を食事のためにと殺することに対する批判など、あらゆるものに対する批判を上げることができる。つまり、現代を生きる我々は、特に倫理的に批判されるべきでもない動機による、日常的な行動であっても、常に環境に対して、あるいは他者の人権に対する批判の目にさらされる可能性があると言えるだろう。

もちろん、一定の粗野な行動に対して批判的な目が向けられ、倫理的に望ましくない行動が抑圧されることはマナーとして文化・社会的に認められており、そうした考えはFreud(1923)の言う超自我の機能として内在化されていると考えられる。しかし、現代において重要だと考えられるのは、それらが必ずしも倫理的に悪と考えられるわけではない日常的な行動であっても、批判の目にさらされる可能性があるという点である。大澤(2017)はWeb上のインタビューで「リベラルは、口では悲惨なところがあるというかもしれない。しかし、そんなリベラルな言説を振りかざしている上層階級は、アメリカから世界中に飛び出して、お金を稼ぎ、都市部に住んでいる。グローバルな資本主義の恩恵をダイレクトに受けているわけです」と述べている。つまり、そうした他者の権利を保護するといった言説を行うことができるのは一定の教育を受けた人権などについての知識を持った人々であり、むしろそこで批判される近代的なエネルギーを効率よく利用している、グローバル化の恩恵を受けた側の人間が多いという矛盾があるというのだ。それは、近代化や工業化など自身に恩恵を与えてくれているものを自身で否定せざるを得ないということを意味している。

つまり、現代においては超自我の機能はFreud(1923)が考えたように、非倫理的な思考や行動に対してだけではなく、日常的な欲求にも向けられ、自らの存在そのものに対しても批判の目を向けざるを得なくなっていると考えられる。そうした批判の目は、われわれが生きている意義そのものにも向けられて、最終的には反出生主義(Benatar,

2006)といった考えにまで繋がっているとも言えるかもしれない。つまり、生きているということ、あるいは子孫を作るという自然な欲求であっても否定せざるを得なくなってしまうのだ。実際、Kelly (2017)などは、Eco-guilt や Eco-anxiety という表現で、気候変動に対して若い世代の中に不安や罪悪感を持つ人が増えていることを述べている。それは、今後の自分の人生に対する不安のみならず、次の世代に対する責任や罪悪感などとして体験されるものである。それらは、自分たちの自然な欲求そのものに対して罪悪感を持たなくてはならないということを示しているだろう。さらに、それが自分自身に対して、あるいは他の人や次の世代に対する罪悪感として感じられることから、抑うつ感などに繋がっていると考えられる。

●自己に対する否定と解離

ここまでは、現代を生きる我々が生きている社会的な環境と、その中で我々が感じざるを得ない自己否定的な在り方について検討してきた。そうした自分自身に向けられる批判の目は、SNS などを通して、過去の言動や、場合によっては心の内面にまで広げられていっている。思想や感想など、個人的な内面の表現でもある SNS は、インターネット上に“デジタルタトゥー”として永遠に残り続け、特定の人や考えに対して批判的な考えを持っていることは社会的に糾弾され、特定の思想的な背景を持つものとしてレッテルを張られることもある。

そうした SNS などでの表現について、槇田 (2012) は「職場でも、学校でも、ちょっとしたでも目立つようなことをするとネットで噂をされる。フェイスブックやツイッターですぐに情報が出まわる。それを恐れて言いたいことが言えない。思い通りに動けない。ちょっとした失言や失敗も許されない」と述べている。他者からの批判の可能性があるために、自分自身が常に自分の言動に対して批判的であることが求められる。槇田 (2012) はそれを「ツッコミ過多」と述べているが、何か日常的なルールからずれることをした、あるいは何か間違ったことをした人がいた時など、何か間違えていることがあった際に、インターネットなどを通して数えきれないほどのツッコミという名の

攻撃がやってくることになる。

それは我々が何らかの規範に従って生きること、あるいは共通する規範そのものを持つことそのものが困難になってきていることを示しているのではないだろうか。かつては、各地域における文化や伝統を守ることが是とされ、そうした規範から外れることが批判の対象にされてきた。しかし、現代においてはそうした規範が失われてきていると言えるだろう。松本 (2018) は現代に広がる極右的な態度のあり方について、「たとえフェイクの〈父〉であっても、しがみつくことの可能な〈父〉を求めたい、という意味での〈父〉への再同一化」と述べ、規範としての〈父〉を失った代理に極右的な考えに走ることを批判しているが、ここで重要なことは我々が日常的な意思、判断をする上での規範が失われ、それがどのようなものであれ、代理となる〈父〉を求めようという動きがあるという点である。かつて伝統的に当たり前だと考えられていたことは、現代においては必ずしも常識ではなくなっており、どんな場合にも自分の行動に対する批判的な目を持っていることが求められるようになっていっていると言える。河合 (1989) の言うように、かつては宗教的に、あるいは文化的に規定されていた生き方、生きる意味が与えられ、それに疑問を持つ必要もなかったのかもしれない。しかし、そうした規範の基礎になる何かを失った我々は、自己の存在に対して確かな意味をもたらしてくれる軸を失ったと言うことができるだろう。そして、様々な理由によって自らの自然な欲求を抑圧し、自らに対して批判的な視線を向け続ける自己否定的な超自我が強化された状態だと表現できるのではないだろうか。

内面に対しても批判が向けられうる可能性は、遠藤 (2015) が「地球上のすべての人々が全体として『内集団』という認識をもつことは難しい」と言うように、共感という人間関係の基礎と考えられるようなことをも困難にする。遠藤 (2015) はグローバル社会において、特に多様性が強調されるようになると、なんらかの感覚を共有することを前提とする、つまり暗に感覚を共有しない人を他者として排除する可能性のある共感という感覚を持つことが困難になるという。確かに、グローバル化と多様性を強調する文化・社会的な動きによってあらゆる人や考え方がフラットになることは、

一つの理想としても考えられるかもしれない。しかし、それは同時に我々を何らかの要素によってグループ化することを困難にする。遠藤(2015)は、「共感」は窮状に立っている人すべてに対して起きるとは限らず、肌の色や価値観などを共有する『等質』な仲間に向けられるものであり、相手を選別し差別するという倫理的問題を伴う」と述べているが、仮に日本人であることを基礎に共感をしようとする、日本に住む非日本人を排除することになり、多様性を認めないことになるとも言えるだろう。つまり、何らかの共通する要素を共有することを基にした共感すら、他者に対する非寛容さとして批判の対象ともなりうると言える。

ところで、そうした社会のあり方が我々の心に与える影響について、現代に特徴的な精神的な症状である新型うつ病について、樽味(2005)は「『ディスチミア親和型』を構成する若い世代では、社会的役割への同一化よりも、自己自身への愛着が優先している印象がある。そして役割意識を母体とした罪業感を一般に呈しにくい」と述べている。つまり、秩序や役割に対する同一化が薄く、そういった枠組みへの編入をストレスとして感じるという。上に見たように社会そのものが規範を失い、常に我々に対して批判的な目を向けるとき、それは我々が規範としての社会に適応できないのではなく、そもそも規範が失われ、役割意識を持つことができなくなってきたと言えるのではないだろうか。そうした現代における精神的なあり方について、大石(2013)は「『新型うつ病』や『現代型不登校』は、心も体も職場や学校に行きたくないことを自覚し、超自我からの責めに対して自分なりに対処しようとした結果の症状である」と述べる。つまり、メランコリー親和型と呼ばれた内因性のうつ病が超自我との責めに対して自我が葛藤を起こしている状態だと考えられるのに対して、現代のうつや不登校では、同様の超自我からの責めに対して葛藤を抱えるのではなく、解離によって対処しようとしていると言う。それは上に見た役割意識の喪失とも関連しているのではないだろうか。野間(2012)は、現代を生きる我々に特徴的な心性として「心の守りはますます薄くなり、目に見えない小さな傷つきが響積み重ねられていく。このような状況のなかで、私たちは痛みを麻痺させ、苦痛な過去を現在と切り離

し、解離的に生きることを余儀なくされているのだろう」と、解離的なあり方が特徴的であると述べているが、そうした解離的な態度は、何かにコミットすること、何らかの欲求を持つことそのものに対する自己否定的な態度の表れとも考えられるのではないだろうか。

●自らの傷つきによってのみ繋がれる

ここまで、現代を生きる我々の姿について、自分自身で自分のことを否定し続けざるを得ない存在として考察してきた。では、そこには何の希望もないのだろうか。それを考える上で重要だと考えられるのが、『NieR:Automata』の終わり方である。

物語の終盤、2Bはウイルス感染し、その影響を拡大させないために自らを破壊するようかつての仲間であるA2というヨルハ隊員に望む。殺害された2Bを見た9Sは怒りに任せてA2を破壊する。そして、自らも破壊された9Sは、機械生命体と共に「方舟」で宇宙へと打ち上げられることを拒否し、消えていくことを選択する^{注1}。そして、それらをすべて見届けた随行支援ユニットのポッド達に変化が起こったことが描かれて物語は終わる。

最期に9Sは2Bについて《本当に嬉しかったんだ。誰かと一緒にいられることが嬉しくて。まるで、家族が出来たようで》と語る。9Sにとって2Bは、自らの生命の根拠となるものが何もない中で、唯一同じ感覚を共有することのできる数少ない存在だったのだろう。同様に存在の根拠に乏しい存在である『空気人形』の主人公であるのぞみは、自分自身のことを「からっぽ」と表現し、同じような(それが誤解であったところが悲劇的ではあったが)感覚を持っている男性と繋がりを持つことを求めた(菱田、2017)。『NieR:Automata』の物語において9Sが感じていたのもまた、そうした自らの存在の根拠の希薄さなのだろう。9Sが『空気人形』ののぞみなどと異なっているのは、自分自身と同質の存在であり、同じ命令を遂行するパートナーとしての繋がりを感じられる2Bが

いたという点である。

しかし、それは秘密などを共有するために繋がれたのではなかった。『NieR:Automata』において悲劇的であるのは、その関係が秘密を共有しない非対称的なものだったという点であろう。2Bは自ら死をプログラムされた存在であることを知っている。同様に、9Sが真実に気が付き、気が付いた9Sを殺さなくてはならないことを知っている。つまり、9Sと2Bは一見対称であるように見えながら、知っている情報に差があるという非対称性が物語の終盤まで維持される。それでも2Bと9Sが共感することができたのは、互いに秘密などを共有しているからではなく、むしろお互いに存在の基盤がなく、孤独な存在同士であったからこそだったのではないだろうか。つまり、逆説的ではあるが、互いに誰とも繋がりにくい存在であるから、その孤独によってこそ、互いに共感することができたと考えられるだろう。

『NieR:Automata』の物語は、2Bと9Sを支援していた随行支援ユニットであるポッドと呼ばれる機械に変化が生まれることで終わる。ポッドとは、常にヨルハ部隊に付き添い、本部との連絡を仲介したり、活動の支援を行ったりしていたロボットである。物語の終わりに、ポッド達は壊れてバラバラになっていた部品を集めて、改めて2Bと9Sを組み立て、それぞれのパーソナルデータを復元しようとする。それは同じ悲劇が繰り返されてしまう可能性がある一方で、新しい何かが生まれる可能性があるからだ。では、こうした変化はなぜ生まれたのだろうか。それは、ポッドが2Bや9Sと同様の無根拠性を持った存在だからこそであろう。つまり、人類がすでに存在しないということは当然ポッド達も知っており、人工的に作られたアンドロイドの支援を行う機械であるという点においては、ポッドの存在は2Bの存在と大きく変わらない。直接手を下さなくてよい分、2Bよりも悲劇性が低いかもしれないが、同様の感覚を共有していてもおかしくはないだろう。

『「ポッド042から153へ 記録参照中に私の中に生成されたデータがある。私……私は、この結末を容認できない、という結論に至った」、「ポッド153から042へ すべてのヨルハ機体の破壊は計画によって決定されて

いる。データは破棄される予定だ」、「ポッド042から153へ 繰り返す。私はデータの破棄を拒否し、データのサルベージを行う』

それは、あらかじめ定められている、ヨルハ部隊が破棄されるべきであるという前提そのものに対する反旗だと言えるだろう。2Bや9Sを見たポッド達は、自らの作られた目的に反し、生存し続けることを望む。それは『もしかしたら、私達は、取り返しのつかない破滅をこの世界に持ち込んでしまったのかもしれない。だが、それもまた「違う未来の可能性」だろう』（『長イ話』）と言うように、合理的な判断としては正しくないことなのかもしれない。だからこそ、それらはあらかじめプログラムされた合理的な判断ではなく、ポッド達の感情的な、主体的な意志として決断されるのだ。そうした決断は、必ずしも正しいことが保証されているものではない。場合によっては世界に予期しえない災厄をもたらすのかもしれない。それでも、そこに何らかの希望を見出すことを選んだと言えるだろう。

そうしたエンディングを迎えるにあたって、プレイヤーはゲーム(プログラム)制作に関わった人の名前を撃ち落とすシューティングゲームをクリアしなくてはならない。その作られたプログラムに抗うかのような非常に難しいゲームをクリアする上で、世界中の他のプレイヤーからの支援を得られるシステムになっており、その支援を受けながらプレイヤーはゲームをクリアする。そして最後のエンディングを見た後、自分が支援してもらったように他のプレイヤーを支援することが選択できる。しかし、その代償として自らのセーブデータを消すことが求められるのだ²。会ったこともない、本当にいるかどうかもわからない他のプレイヤーのために自らのそれまでのプレイデータをすべて消すということは、自分自身が苦しみ傷ついたこと、そしてそれを他の誰かによって支えられたという体験によって、自分自身も利他的な選択をするようになったと言えるだろう。ここで、プレイヤーはポッド達に起こった変化と同様の体験を疑似的に体験させられていると考えられる。随行支援ユニットとして2Bと9Sの決断や行動に同行し、そのプロセスを見ることで変容の起こったポッド達は、彼らに動かされ、何ら

かの変化を求める。プレイヤーとして2Bや9Sの行動や決断と同行するプレイヤーたちにも同様の感情的な変化が起こりうると言えるだろう。自分自身のデータを失ってであっても、同様に苦しむ他のプレイヤーを支援しようと考えようになるためである。

上に見てきたように、我々の生命もまた2Bや9S、あるいはポッド達と同様の不安に付きまわっている。我々の存在は地球環境に負荷を与え、他の生命、生態系に大きなダメージを与えながら生きている。反出生主義が主張するように、そうした存在は害悪としても捉えられるのかもしれない。我々の多くはそれにどこかで気が付きながらも、それを否定しながら生きている。つまり、常に自己否定的に批判の目を自分自身に向け続けながらも、そうした真実を見ないようにしながら生きているとも言えるだろう。では、そうした存在がどのように希望をもって生きていくことが可能なのだろうか。

●おわりに：現代を生きる我々の憂鬱と『NieR:Automata』

上に見たように、合理的なグローバル社会の中で生きる我々はすでに同じ神を戴く、あるいは同じ文化的な背景を共有する共同体に生きる存在ではなくなっている。そうした現代を生きる我々は、何らかの所属などの特性を理由に共感することは困難になっていると言えるだろう(遠藤、2015)。何らかの特性を共有することによる共感には、その背景にその特性を共有しない他者に対する排除があるためであり、排除は寛容さという美德に反するために批判されうるからである。そこで重要なのは、倫理や美德などが我々の欲求を抑圧し、我々の存在を疎外するという側面があるという点である。そうした我々が共有することが出来る可能性を持っているのは、“共有するものが何もない”という事実なのではないだろうか。

『NieR:Automata』の物語は、2Bと9Sが失われ、ポッド達が新たな関係を求めることを示唆して終わる。それは、我々にとって共感は何らかの特性を共有できるためではなく、そうした共有できる特性がないということ、つまりそうした共同体からすでに排除されている苦しみによってこそ

繋がることができることを示唆しているのではないだろうか。

物語の終わりに、2Bと9Sは失われる。肉体が破壊されることそのものが死を意味しないアンドロイドにとって、記憶や人格といった情報がその存在を支えるすべてである。しかし、バックアップを取ることもできずに情報が失われた2人は失われてしまう。それは、プレイヤーにとっても自らのその物語中での情報であるセーブデータが失われることによって追体験されるものでもある。しかし、2Bと9Sの意志は漠然とした形ではあるものの随行支援ユニットであったポッド達に引き継がれていく。そこにあるのは、曖昧なままの“希望”である。それは基盤がない、支えがないという絶望ゆえの共感であり、誰とも何も共有できないという孤独を共に感じているという意味での共感である。遠藤(2015)が言うように、現代の社会の中で何らかの特性を共有しているということを基礎に共感を築いていくことは困難なのかもしれない。しかし、あるいはだからこそ、存在の痕跡は希望という形でのみ受け継がれる可能性があるのではないだろうか。その希望は、誰とも共同体を共有できず絶望しかない中で初めて人と本質的に分かり合えるのではないかという希望なのだろう。

『NieR:Automata』のゲームにおいても、プレイヤーは自らの支援が世界のどこかの誰かにとってほんの少しの支えになることに望みを託してセーブデータを消去する。そこにあるのは、同じ苦しみや葛藤、悩みを生きる人同士の間に生まれる繋がりであり、自分の存在が他の誰かの役に立つのかもしれないという希望だと言えるだろう。それは、何らかの特性を共有することによって自然に生じる共感と比べてみたときに根拠が弱く、悲観的なものにも見えるかもしれない。しかし、この世界の中で孤絶し、存在の根拠を持ちえないという不安によってこそ繋がりうるという可能性としても考えられるだろう。

ここまで、『NieR:Automata』を題材としながら、現代のグローバル化の進む社会の変化が我々の心にどのような影響を与えているのかについて検討してきた。その中で、我々が行動の面だけでなく内面でも自己否定的な批判を自らに向けざるを得なくなっており、他者に自然に共感するとい

うことも困難になっていると考えられた。常に批判的な目が向けられうる可能性を持った現代社会において、我々は同じ特性を共有するからではなく、何も共有することが出来ないという解離的なあり方によってのみ繋がり得、そして何か新しいものが生まれてくるのかもしれないという希望が生まれうるということが考えられた。心理臨床においても、こうした自己否定的なあり方を理解することによって、野間(2012)や大石(2013)の言うような解離的な生き方を選ばざるを得ないクライアントに近づき、新たな何かが生まれることを期待することが可能になるのではないだろうか。

注1:『長い話』版のストーリーであり、ゲームでは、共に「方舟」で打ち上げられることを選択することもできる。

注2:ゲームでは、セーブデータを消さない、という選択肢もある。そちらを選んだ場合には、データは消えないが、他のプレイヤーを助けることはできないことから、そうした選択をした、という責任を引き受けることになるとも言えるだろう。

●引用文献

- 東浩紀(2019). テーマパーク化する地球 株式会社ゲンロン.
- Benatar, D. (2006). *Better Never to Have Been: The Harm of Coming into Existence*. New York: Oxford University Press Inc. 小島和男・田村宜義(訳)(2017). 生まれてこない方が良かった一存在してしまうことの害悪 すずさわ書店.
- 映島巡・ヨコオタロウ(2017). 小説 Nier:Automata 長い話 スクウェア・エニックス.
- 遠藤由美(2015). グローバル化社会における共生と共感 エモーション・スタディーズ1(1)、42-49.
- Freud, S. (1923). *Das Ich und das Es*. Leipzig, Wien, Zürich: Internationaler Psychoanalytischer Verlag. 竹田青嗣・中山元(訳)(1996). 自我とエス 自我論集 筑摩書房、pp. 201-272.
- Fukuyama, F. (1992). *The End of History and the Last Man*. New York: International Creative Management. 渡部昇一(訳)(1992). 歴史の終わり 三笠書房.
- 菱田一仁(2017). 人形遊びの心理臨床 創元社.
- 菱田一仁(2018). コントロール可能性についての小論 心理相談研究 (4)、17-25.
- 稲見昌彦(2016). スーパーヒューマン誕生! 人間はSFを超える NHK 出版新書.
- 河合隼雄(1989). 生と死の接点 岩波書店.
- Kelly, A. (2017). *Eco-Anxiety at University: Student*

Experiences and Academic Perspectives on Cultivating Healthy Emotional Responses to the Climate Crisis, Independent Study Project (ISP) Collection 2642. Boulder & Melbourne: University of Colorado.

- 槇田雄司(2012). 一億総ツッコミ時代 星海社新書.
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Paris: Gallimard. 竹内芳郎・小木貞孝(訳)(1967). 知覚の現象学1 みすず書房.
- 野間俊一(2012). 解離する生命 みすず書房.
- 岡本裕一郎(2016). いま世界の哲学者が考えていること ダイヤモンド社.
- 大石英史(2013). 臨床援助の視点からみた「新型うつ病」と「現代型不登校」 山口大学教育学部研究論叢(第3部) 62巻、59-72.
- 大澤真幸(2017). BuzzFeed News 日本の「閉塞感」が2017年の希望になる理由とは? <https://www.buzzfeed.com/jp/satoruishido/osawa-masachi> (2019年1月9日閲覧).
- Piaget, J. (1953). *Logic and Psychology*, University of Manchester at the University Press, 芳賀純(訳)(1965). 論理学と心理学 評論社.
- Pollock, D. and Van Reken, R. (1999). *Third Culture Kids: The Experience of Growing up among Worlds*. Maine: Intercultural Press. 嘉納もも・日部八重子(訳)(2010). サードカルチャーキッズ 多文化の間で生きる子どもたち スリーエーネットワーク.
- 樽味伸(2005). うつ病の社会文化的試論—特に「ディスチミア親和型うつ病」について 日本社会精神医学会雑誌 13、129-136.
- Weber, M. (1972). Religionssoziologie, in *Wirtschaft und Gesellschaft*. 5. rev. Auf. Heidelberg: J. C. B. Mohr. 武藤一雄・蘭田宗人・蘭田坦(訳)(1976). 宗教社会学 創文社.