

「スタートレック」の臨床心理学的解釈の試み

丹 治 光 浩

スタートレックとは、22～24世紀の宇宙を舞台にした冒険物語である。その魅力は、最新の宇宙論を取り入れたリアルな未来世界の構築に止まらず、登場人物が織り成す人間関係や精神哲学にあることはいままでのない。

一般に芸術作品には作者の個人的な心理が反映されると同時に、さまざまな形で現実社会が反映されることが少なくない。たとえば、スタートレックにおいて人類が会おうさまざまな異星人は我々人間の一面をデフォルメして表現されたものであり、人類と異星人との間に生じるさまざまな誤解や葛藤は、そのまま現代社会における国家間の対立や人種問題の反映と考えることができる。

本論では、臨床心理学的視点からTNG第9話を心の構造、TNG第79話を児童虐待、TNG第111話をPTSDとして解釈した。映画「GENERATION」は対象喪失と喪の作業として解釈し、平行宇宙はユング心理学における「影」として解釈した。そして、ボグは無意識、ボグドローンから人間世界への再適応は精神疾患の治療プロセスとして解釈した。

キーワード：スタートレック、臨床心理学、解釈、

Star Trek is a space adventure movie series set in the 22nd～24th century. Needless to say, the series highlights interesting aspects of interpersonal relationships and the philosophy of various space-traveling characters, in addition to constructing a realistic future world based on the latest cosmology. In general, the producer's mind and the social reality are reflected to a large extent in different art forms. For instance, in Star Trek, it is possible that various space aliens that humans encounter are expressions of different aspects of the human character. Moreover, different misunderstandings and conflicts between humans and aliens are reflections of the confrontations between nations and races in contemporary society. In this paper, the 9th episode of the series The Next Generation (TNG) is interpreted as the structure of the mind, the 79th episode is interpreted as child abuse, and the 111th episode is interpreted as PTSD. The movie "GENERATION" can be interpreted as object loss and mourning work. The parallel universe can be interpreted as "Shadow." And the borg society is interpreted as the unconscious, whereas the re-adjustment of a borg drone to the human world is interpreted as the process of treating mental illnesses.

Key words : Star Trek, Clinical psychology, Interpretation

1. はじめに

スタートレックとは、主に22～24世紀の宇宙を舞台にした冒険物語で、1966年にアメリカでテレ

ビ放送が開始されて以来、これまでに5つのテレビシリーズと10本の映画、1つのアニメシリーズが制作されてきた。その魅力は、最新の宇宙論を取り入れたリアルな未来世界の構築に止まらず、登場人物が織り成す人間関係や精神哲学（理念）

にあることはいうまでもない。たとえば、「生命を重んじ、問題解決のためには対話を重視し、他の文明に対して内政干渉をしない」という惑星連邦の原則（艦隊の誓い）、「人は過ちも起こすが、そこから教訓を得ることで進歩があるという考え方」、あるいは「未来は宿命論的に決まっているのではなく、可能性に満ちていて、自らの力で切り開くものという考え方」は、人類に共通の課題かもしれない。

本国のアメリカでは2005年にテレビ放送が終了したものの、現在でも全世界に億単位の熱烈なファンを持ち、各国で毎年行われるコンベンションには多くの人々が集まるという。また、これまで脳科学、生物学など様々な専門分野からスタートレックを分析・解説した書籍が出版されてきたが¹⁾、近年はNASAの宇宙開発にも影響を与えるなど、その魅力は止まることをしらない。

2. 臨床心理学的解釈の可能性

一般に小説や映画などの芸術作品には、作者自身の個人的な心理が反映されると同時に、さまざまな形で現実社会が反映される。たとえば、スタートレックの中で人類と他の星系の生命との間に生じるさまざまな誤解や葛藤は、そのまま現代社会における国家間の対立や人種問題の反映と考えることができる。実際、スタートレックの原作者であるE.W.ロッドンベリー（Eugene Wesley Roddenberry）は、ベトナム戦争などへの社会批判を盛り込もうとすると検閲が入るので、スタートレックという比喩表現によってそれを行ったという話もある²⁾。そうした中、たとえばW.ロバーツとB.ロス（Wes Roberts & Bill Ross, 1995）が書いた『スタートレック指揮官の条件』³⁾などは、スタートレックの登場人物とストーリーを我々の生活に役立てようとする画期的な試みとして高く評価されるところである。

いずれにしても、バルカン人やフェレンギ人やクリンゴン人などの異星人はそれぞれ我々人間の一面（物事を沈着冷静に分析しようとする心、金儲けをしたいと思う欲望、あるいは他者を打ちのめして優位に立ちたいといった攻撃性や名誉欲な

ど）をデフォルメして表現しているものと考えることができる。そこで今回筆者は、この壮大な未来史ともいえるスタートレックの臨床心理学的解釈を試みたい。

3. 各シリーズの特徴

実際の解釈事例を述べる前に、これまで制作された5つのテレビシリーズの概要とその特徴について概説し、その心理学的な特徴について触れておきたい。

まず、第1シリーズのThe Original Series（以下、TOSと略す）は、日本では1969年から「宇宙大作戦」というタイトルでテレビ放映された。その基本コンセプトは、「宇宙、それは人類に残された最後の開拓地である。そこには人類の想像を絶する新しい文明、新しい生命が待ち受けているに違いない。これは人類最初の試みとして、5年間の調査飛行に飛び立った宇宙船U.S.S.エンタープライズ号の驚異に満ちた物語である」というオープニングのナレーションに端的に示されている。そして、冒険家で型破りなカーク船長、論理を重んじ感情を示さない副長のスポック、人情味あふれる医師のマッコイの3人が織り成す人間模様が最大の魅力といっても過言ではない。

第2シリーズのThe Next Generation（以下、TNGと略す）は、その名が示すようにTOSの次の世代（24世紀）にその世界観を広げた物語である。宇宙を旅するというTOSの基本コンセプトを受け継ぎながらも、より多彩なキャラクターによる深みのあるストーリー展開をその特徴としている。たとえば宿敵ボグ⁴⁾の出現は勸善懲悪といった手軽な結末を許さず、正義とは何か、人間とは何かといった哲学的な問いかけを常に含んだドラマにスタートレックを成長させた。

第3シリーズのDeep Space Nine（以下、DS9と略す）は、TNGと同じ時代の宇宙ステーション（DS9）を舞台にした物語である。それまでのシリーズが基本的に宇宙を旅する話（動きのある話）であるのに対してDS9は基本的に静止しているもので、必然的に「新しい文明、新しい生命」との出会いはあまり期待できない。また、このDS9が配

置されている領域は、ワームホールを中心に様々な種族がお互いの利益をめぐって常時入り乱れており、他のシリーズのように乗組員が一つの目的に沿って一致団結するという図式を作りにくいことも影響してか、本シリーズは葛藤を抱えたまま終わるストーリーや宗教色の強いエピソードが多いことが特徴となっている。

こうした重たく暗いイメージから脱却するために、シリーズの後半からは平行宇宙を多用したり、宇宙船デファイアントを宇宙ステーションに配備して外に目を向けたり、種族間の勢力地図を変えたりすることでストーリーに変化をもたせようとしているが、これが成功したか否かは個人の判断によるところである。

第4シリーズであるVoyager（以下、VOYと略す）は、最新鋭の宇宙船ヴォイジャーの最高速度をもってしても70年以上の時間を要するという銀河の端から遙か地球に向かって帰還の旅をする物語である。地球への帰還を成し遂げるためには立場の異なる乗組員（宇宙艦隊と武装組織マキ）が協働することが必須であり、本シリーズは本来の冒険物語の要素に加え、人間関係の難しさや生きることの意味を常に考えさせるストーリーが多いことにその特徴がある。

第5シリーズのEnterprise（以下、ENTと略す）は、TOSの時代（23世紀）と現代（21世紀）の間をつなぐ（埋める）22世紀の物語である。ENTのオープニングにおいて実在の原子力空母やスペースシャトルの映像をもとにエンタープライズ号の歴史が鮮やかに表現されているように、ENTには我々の未来へ向かってのアイデンティティを確かなものにしようとする意図が強く感じられる。

4. 臨床心理学解釈例

(1) 心の構造

TNG第9話「神からの警告」は、楽園と思われたある星でエンタープライズ号の乗組員の一人であるウェスリーがちょっとしたルール違反をした結果、死刑が宣告される話である。その星では一切の罪に対して死刑を導入することで犯罪を防止しているのである。ピカード艦長は何とかしてウ

ェスリーを取り戻そうとするが、交渉は難航する。

ここでまず指摘しなければならないことは、この惑星の住人がイド（英語表記ではEdo）と呼ばれていることである。脚本家の意図は明らかではないが、精神分析学において無意識（本能）のことをイド（Ido）とかエス（Es）と呼ぶことと無関係ではないだろう。なぜなら、解放的で官能的、自由奔放に暮らす彼ら（Edo）は、まさにイド（Ido）そのものである。ただし、本能のままに生きることは同時に大きな危険を孕むことになる。このいささか極端な死刑制度はそのことを表現しているとも考えられる。また、ウェスリーを開放するための交渉においてピカード艦長らを罵ったり、逆に武力を行使してウェスリーを連れ去ることをそそのかしたりするあたりもイド（Ido）と共通するところが多い。

一方、この惑星の周回軌道には、イドの人々が神と呼んでいる知性を持った巨大な物体がある。これは、イドに対して親のように「こうしてはならない」という禁止をしたり、「こうすべきである」といった理想を与えている点で臨床心理学的には超自我（super ego）と考えられる。また、常に沈着冷静なピカード艦長（自我=ego）をもってしても思ったように進まない交渉は、イドと超自我の働きをうまくコントロールすることの困難性を示唆している。

そして、最終的には「法が絶対ならこの世に正義は存在しない」というピカード艦長の言葉でウェスリーが開放されるあたりは、自我がそのコントロールに成功したことを表現していると考えられる。つまり、この作品は「無意識の世界はとても魅力的ではあるけれど、同時に非常に危険なので気をつけろ」という警告と同時に、その乗り越え方をも示唆しているのではないだろうか。

(2) 児童虐待

ある日、宇宙船エンタープライズ号は漂流中のタレリア観測船から5人の少年を救助した（TNG76話「宇宙孤児ジョノ」）。彼らを診察した医師のビバリー・クラッシャーは、その中の一人

でジョノという地球人の少年の様子を不信に思い、ピカード艦長に報告する。そこで艦長はジョノを地球の両親のもとへ連れ帰ろうとするのだが、ジョノの育ての親であるタレリア船のエンダー艦長は親権を主張し、息子を取り戻すためなら戦争も辞さない構えをみせる。また、ジョノ自身もエンダー艦長を尊敬しており、地球には帰りたいがらない。

実際にジョノがエンダー艦長から虐待を受けていたかどうかは明確でないのだが、ジョノが被虐待児で、エンダーが虐待している継父、ピカード艦長がジョノを保護した施設の職員と考えたと話がわかりやすい。一般に被虐待児の多くは虐待する親を嫌っていない。彼らの多くは自分が悪い子なので親に叱られると思っており、親自身も単なる嫉妬かと思っていることが少なくない。また、客観的に見ても虐待する親の多くは上手に子どもと関われないだけで、とても愛情深いことがある。つまりジョノとエンダー艦長の関係はまさに被虐待児の親子関係そのものと考えられる。

また、ピカード艦長が子ども嫌いである原因が彼の生育歴から明らかにされる件は、ピカード艦長を新米セラピスト、トロイ⁵⁾をスーパーバイザーと解すると理解しやすいだろう。ピカード艦長はラケットボール（テニスのようなスポーツ）を通じてジョノに関わるのだが、それがジョノに実の両親を戦争で亡くした場面を思い出させる。それまでのジョノは両親を殺された辛さや怒りを否認することで心の安定を保っていたのだが、スポーツ（戦い）が彼にフラッシュバックを引き起こしたのだろう。そしてジョノは、ピカードの胸で泣き崩れる。ここでジョノがピカード艦長に心を開いて話が終わればそれはそれでハッピーエンドなのだが、その夜ジョノはピカード艦長を殺そうとする。つまり、ピカード艦長に心を開くことは育ての親であるエンダーを裏切ることであり、ジョノはその心理的葛藤を解消する方法としてピカード艦長の殺害を試みたわけである。

その後、ジョノはピカード艦長に自分の素直な気持ちを伝えることで精神的に大きく成長する。そしてピカード艦長はその姿を見て希望通りジョノをエンダー艦長のもとへ返すことを決める。臨

床心理学的には、施設での治療を終えて親のもとに無事返したと解される。

通常の児童虐待への対応では家族の問題も解決しなければならないし、実際はこんなうまくいくとは思えないが、子どもを取り戻すためには死をも辞さない親を前に治療者も本気で関わってはじめて問題を解決することができるという点で教えられるところが大きい作品である。

(3) PTSD (外傷後ストレス障害)

PTSD (外傷後ストレス障害) は阪神淡路大震災や池田小学校の事件などで広く知られるようになった心の問題の一つである。スタートレックの中にはトラウマを扱った作品がいくつかあるが、ここではTNG111話「暗黒星団の謎」を通してその症状と治療について考えてみたい。

ある日、ピカード艦長率いるエンタープライズ号は暗黒星団の中で行方不明になっていた探査船ピコを発見した。そして、漂流しているピコの船内で宇宙船の乗組員の一人でアンドロイドでもあるデータが唯一の生存者であるティモシーという少年を救出した。ティモシーは「ピコは何者かに攻撃された」というのだが、調査の中でその可能性は低いことが分かる。その後、ティモシーは徐々にデータを真似て自らアンドロイドのように振舞うようになる。ティモシーは自己の感情を否定するとともに、自己の行動をなかったかのように振舞うこと（否認）で、心の平穏を守ろうとしていたのであろう。

その後、ピカード艦長がピコの遭難の原因を探るために星団の内部に侵入しようとするが、エンタープライズ号は強力な重力波の影響によって破壊の危機に遭遇する。防衛シールドの強化によってそれを防ごうとするピカード艦長に対して、その場にいたティモシーは「自分が偶然捜査パネルに触れたせいで船が壊れた」ことを告白するのである。もちろんそれは単なる偶然であった。

このようにティモシーが自分のせいで船が崩壊したと信じたことに関しては、臨床心理学的にも十分に説明がつく。たとえば友達と別れた直後にその友達が事故にあったりすると、我々は「自分がもう少し長く一緒に過ごしていれば友達は事故

に遭わずにすんだのに…」と自責の念を感じることもある。

最終的には、ティモシーの記憶をヒントにしてエンタープライズは破壊の危機を免れ、やがてティモシーはアンドロイドの真似をやめるのだが、そのプロセスの中でデータは、カウンセラーのトロイの助言をもとに極めて心理療法的なかわりをする。たとえば、データとティモシーが一緒に絵を描く場面がある。ティモシーの描く絵が爆発的なイメージを抽象的に表現していることについて、データは「その絵にはインパクトがある」と肯定的に評価する。また、あくびをしながらも「アンドロイドは睡眠を必要としない」と睡魔の存在を否定するティモシーをデータは優しく受容する。通常のアンドロイド的発想であれば「あくびは眠けの存在を示しているの、君は眠いはずだ」とでも応えていたのではないだろうか。

また、ティモシーは船内学級で教師の注意をよそに無心に神殿の組み立てをしていた。それはプレイセラピーにおける象徴的遊び（破壊されたピコを自ら組み立てなおす作業）にも通じる興味深い場面である。ここでもカウンセラートロイの指示があったのか、担当教師は困った表情をしながらも、ティモシーの行動を受け入れる。

データの関わりは心理療法的に常にうまくいっていたわけではない。「深く心が傷ついたティモシーの心を救うのはデータがそばにいることだ」とのトロイのアドバイスを受け、データはティモシーのところへ行くのだが、作りかけの神殿を（アンドロイドらしく？）正確に論評したためにデータはティモシーに嫌われてしまう。

心理療法としての山場は、何といてもラウンジでティモシーと一緒に飲み物を飲みながらデータが「たとえ悲しい思いをすることになったとしても、デザートが味わえるなら私は喜んでそれを我慢するよ」と人間への憧れを話す場面である。これは心理療法的にはリスクを伴う発言である。なぜなら、その言葉はアンドロイドと同一化することで自我を防衛しているティモシーの心に拒絶感を生じさせるかもしれないからである。しかし、新米カウンセラーのデータがスーパーバイザーのトロイの指導のもとでクライアントに問題への直

面化を促したと考えれば、それも適切な係わりだったのかもしれない。カウンセリングとはクライアントの話は何でも「うんうん」と聞いているだけではない。このときのデータのようにカウンセラーの気持ちを適切にクライアントに伝えること（自己開示）によって治療が展開することはよくある話である。

さらに言うならば、エンタープライズ号が重力波による破壊の危機を逃れた方法が象徴的である。宇宙船ピコは迫り来る重力波に打ち勝とうとして防衛シールドを強化した結果、破壊されることになった。これに対してエンタープライズ号は宇宙船ピコとは逆に自らを無防備にすることによって重力波の影響を防いだのである。これは、ティモシーが強い心でトラウマに打ち勝とうとするのではなく、事実を受け入れることによって問題を乗り越えたことを象徴的に表現しているようにも思われる。

本来PTSDはフラッシュバック、過覚醒、回避の3つを主な症状とするが、本エピソードではそれらの中の回避（否認）だけが強調して表現されている。その点でこの作品だけからPTSDを語るには若干不十分な点もあるが、多くの点で示唆に富む作品である。

（4）対象喪失と喪の作業

1996年に公開された第6作目の映画である「ジェネレーションズ」は、ネクサスというエネルギーリボンをめぐる科学者ソランの企みを阻止する話である。この中でピカード艦長は、愛する家族（兄のロベルトと甥のレネ）を火事で失う。当然ピカード艦長は悲しみに打ちひしがれる。このように近親者や恋人、時には慣れ親しんだ学校や会社などの精神的な拠り所を何らかの理由で失うことを臨床心理学的には対象喪失（object loss）といい、そこから回復して行くプロセスを喪の作業（mourning work）という。いうまでもなく対象喪失は大きな悲しみと苦痛を伴い、その回復には長い時間を必要とする。ところが、我々は一般に嫌なことは早く忘れたいと思うので、その苦しみや悲しみを心の奥深く閉じ込めてしまう結果、かえって回復を遅らせることがある。なぜなら悲し

い時には十分に悲しみ、できればそれを信頼できる誰かと共有することで人は癒されていくからである。

では、ピカード艦長の場合はどうだろう。ピカード艦長が何かで悩んでいることは誰から見ても一目瞭然であった。ライカー副長が「心配でも？」と声をかけたとき、ピカードは「いいんだ」と強い口調で拒否する。そこでライカー副長は心配ながらも仕方なく部屋を出る。カウンセリング的には失敗かと思われるが、一般に辛ければ辛い体験ほどなかなか人に言えないものである。先に上げたPTSDの場合と同様に、こういった場合は話すことを無理強いせず、本人がその気になるまでしばらく待つことが必要になる。ただし、ここで重要なのは、ただ何もしないで放っておくことではない。「私はあなたのことを心配しているので、話す気になったらいつでも聴くよ」というメッセージを伝えておくことが何より重要なのである。

その点カウンセラーのトロイはさすがである。ピカード艦長がアルバムで昔の写真を見ている時という絶妙のタイミングで「私がお役に立てるのでは」とピカード艦長の部屋を訪れる。そして、ピカード艦長はトロイに辛い気持ちを告白し、涙を流すのである。それでもピカード艦長が「大丈夫だ」と強がり言うので、トロイは「(あなたは)大丈夫ではありません」と言い、ピカードの手を握る。カウンセラーがクライアントの身体に触れることに関しては議論が分かれるところであるが、ここではこのトロイの行為が功を奏し、ピカードはより深い部分で自己を開放し、さらにカウンセリングは進む。

次にトロイは、「家の歴史が重要なんですね」とピカード艦長のより深い気持ちを解釈して返す。ピカード艦長は最初「えっ」と躊躇するが、すぐに「兄に子ども(家名を継ぐもの)ができたことで由緒あるピカード家の血が途切れなれないと思ひ、安心したこと」を洞察する。ピカード艦長が「甥のレネをいつしか実の息子のように愛するようになった」と言った理由はこのあたりにあると考えられる。人間は自分の子孫(遺伝子)が続いていくことでどこか安心する(死の恐怖から開放される)のかもしれない。そうした意味で考える

と「ジェネレーションズ」という題名は、単に「TOSの世代からTNGの世代への移り変わり」という意味だけでなく、ピカード艦長の人生を通じた世代間伝承の物語とも考えられる。

ネクサスとは永遠の命を保障し、個人の理想を現実化する、いわゆる天国のような所である。意図せずネクサスに行ったピカード艦長は、そこで妻や子どもたちに囲まれた幸せな世界を体験する。これはまさにピカード艦長が果たせなかった1つの理想(夢)なのだろう。しかし、ネクサスにいたガイナン⁶⁾(ネクサスをピカード艦長のみた夢と考えると彼女もピカードの心の一部と考えられる)の言葉から、ピカードはその世界が現実でないことに気づき、ソランの野望を阻止するために現実世界へ帰っていく。つまり、ネクサスは退行を促進させる場所であり、そこから抜け出すことは、対象喪失からの回復(喪の作業)を意味しているのかもしれない。そして、エンディングでピカードとライカーが、大破したエンタープライズDの中からシャトルに転送される場面は、まさにそのことを象徴的に表現しているようにも思える。

この映画の中でピカードは兄のロベルトを「頑固で、横柄で、いつも自己中心的な奴」と評している。兄弟姉妹の関係というのはかなり面倒なものである。普段からとても仲良くしていてもどこかで恨みや嫉妬を感じるものであるし、逆に喧嘩ばかりしている不仲な兄弟姉妹でもどこか心の深い部分でつながっているものである。ピカードの兄弟葛藤とその解消のプロセスについては、TNG第178話「戦士の休息」でより鮮明に描かれている。

(5) もう一人の自分

TOS第5話「二人のカーク」でカーク船長は、転送装置の故障によって「決断力と強い意志を失った軟弱カーク」と「粗野で感情むき出しの凶暴カーク」の二人に分離してしまう。副長のスポックが軟弱なカークに対して「悪とは敵意、欲望、暴力など。善とは思いやり、愛情、優しさなど。優れた指導者の資質(船長の強さの源)は負の面、すなわち悪です。適切に抑制されるなら人間に強

さを与える。悪の性質が取り除かれれば指導力を失うのです」と言う。これは多少極端な考えのようにも思われるが、人間心理の一面を示す的確な言葉とも言える。それに対して軟弱なカークは「彼（凶暴カーク）なしでは生きられない。彼は残忍で、野獣だ。だが私の一部なんだ」と言う。

S.ミルグラム (Stanley Milgram) のアイヒマン実験⁷⁾が端的に語るように、人は正当な理由さえあれば相当残忍な行動をとるのだが、普段の生活の中ではそうした差別心や残虐性などの否定的な側面が意識化されることは稀である。たとえば、TNG第150話「もう一人のウィリアム・ライカー」では転送事故で二人のライカーが生まれてしまった。その中で、仲の悪い二人のライカーを見ていたデータがウォーフに「なぜ自分の分身と仲良くできないのか」と尋ねると、ウォーフは「自分の嫌な面を見せられるからでしょう」と答えている。S.フロイト (Sigmund Freud) に言わせれば、多くの人はそういった無意識の衝動をうまく自我がコントロールしているだけなのである。

一方、VGR第14話「二人のトレス」は、クリンゴン人と地球人のハーフであるベラナ・トレスがヴィディア人の遺伝子操作によって地球人とクリンゴン人に分離されてしまった話である。トレスは、子どもの頃からハーフであることでいじめられ、ずっとクリンゴンの特徴である顔の隆起を隠そうとしてきた経緯がある。純粹に地球人化されたトレスは、「(今の自分は)自分じゃないけれど、これまで私の中にはもう一人の自分がいたから…(私自身であった)」と徐々に純粹にクリンゴン人化されたトレスを認めるようになる。最終的にはクリンゴン人化されたトレスはヴィディア人に殺され、地球人化されたトレスは、ドクターの力によって再び本来のハーフに戻るのだが、そこで彼女は「私は現実を受け止めるしかないのね。(これからは)彼女とせめぎあいながら生きていく」と決意を述べる。

その他、スタートレックには平行宇宙を題材にした物語が多くあり、TOSでは第20話「二つの宇宙」、TNGでは第63話「亡霊戦艦エンタープライズ“C”」や第163話「無限のパラレルワールド」、VGRでは第21話「現実への脱出」などがそれにあ

たる。これらの話の中にはもう一人の自分が登場し、同じような心の葛藤が描かれることがある。たとえばENTの第94話「暗黒の地球帝国 (前編)」と第95話「暗黒の地球帝国 (後編)」の中で平行宇宙に住んでいるジョナサン・アーチャー船長は、暴力的で野心家で、まるでクリンゴン人のようなのだが、これも彼自身が本来持っている特性の一部なのかもしれない。

では、こうしたもう一人の自分である影 (shadow) の部分を統合するにはどうすればいいのだろうか。スポック副長は「私の中にも二人が住んでいます。半分の人間と半分の異性人 (バルカン人) が常に戦っているのです。私は知性で二人を共存させ生き延びてきた」と言っているが (TOS第5話「二人のカーク」)、我々は、自分の中の否定的な面も含めて我々自身であることを常に意識することが必要なのではないだろうか。

こうした個人の二面性ともいえる現象は「解離」の概念によっても解釈することが可能と思われるが、物語にはその原因となるトラウマや自我の脆弱性が描かれていないため、今回は採用しなかった。

(6) 無意識

ボークとはTNG第42話「無限の大宇宙」で初めて登場したサイバネティクスによって強化されたヒューマノイドの集合体である。個という意識がなく、全体で一つの意味を持っているボークは、まさにC.G.ユング (Carl Gustav Jung) のいう集合的無意識 (普遍的無意識) と共通するものがある。個をどのように生きるかを常に考えている我々にとって、全体で一つの意味という感覚は理解しがたく、その謎に包まれた部分が底知れぬ不気味さを醸し出していることはいうまでもない。無意識は通常の方法ではその存在さえ認知することが難しく、だからこそ我々を脅かすのであるが、ドラマとしての演出もさることながら、ボークに対する底知れぬ恐怖感はその中に起因しているのかもしれない。

ただ、その後、徐々にボークの本質や構造が明らかになるにしたがって、恐ろしさが軽減していったように思われる。特に全体の支配者としての

ボグ・クィーンが登場した段階（VGR第109話「ボグ暗黒フロンティア計画（前編）」）で一人の意思の存在が感じられるようになり、その恐ろしさが半減してしまった。これを臨床心理学的に解釈すると、自己理解（洞察）が進んで不安や恐怖が和らいだとも考えられる。しかし、いくら自己理解が深まるといっても完全に無意識を意識化できるわけではないし、ボグ・クィーンも次元を超越した支配者の単なる影とも考えられる。

ボグ社会に所属する生命体のことを「ドローン」と呼ぶ。各々のドローンは、ボグシステム内の一部品として扱われ、ドローンに蓄積された情報は常にボグ全体に伝えられているため、ドローン個人の死はボグ社会ではほとんど気にされない。これは死の恐怖をも乗り越えていることを意味しており、この点だけでもボグの強さが見て取れるのだが、さらにボグは、「抵抗は無意味だ」の言葉のもと、すべての文明を容赦なく同化してしまうという圧倒的なパワーを持っている。これはユングのいうところの太母（グレート・マザー）のようでもある。太母は全てを包み込む安らぎと安心感の象徴であると同時に全てを飲み込んでしまう恐ろしい存在でもある。そう考えると、ボグとの対等の関係で取引交渉をし、みごとそれを成し遂げたジェインウェイ艦長の働き（自我機能）は、何と素晴らしいものであろうか（VGR第68～69話「生命体8472（前後編）」）。

墜落した船から救出されたボグが人間世界で過ごした結果、自我が確立されたことがある（TNG第123話「ボグ“ナンバーズリー”」）。彼は「ブルー（原語ではHugh）」と名づけられ、比較的温和で思慮深い性格を身に付けた。やがて彼はボグ集合体へ戻されるのだが、他のボグが彼の考えや態度に影響され、自我に目覚めることになった。自己の存在目的が判らなくなったボグたちは混乱し、ボグ社会全体が崩壊の危機を迎える。人間がボグに同化されることを恐れるように、ボグが個性に目覚めることを恐れるのは当然であろう。なぜならそれは自らの存在を否定することになるからである。その後、データの兄であるローアがリーダーとして彼らボグをまとめようとするのだが、結果的にはボグと人間

が手を組むことによってその企みは失敗してしまう（TNG第153話「ボグ変質の謎 パート2」）。これは、無意識を敵にまわすことは得策ではなく、せいぜい仲良くできるような努力するしかないことを我々に示しているのかもしれない。

（7）心理療法のプロセス

セブン・オブ・ナイン（以下セブンと略す）はVOYの中でも絶大な人気を誇るキャラクターの一人である。セブンは、もともとアニカ・ハンセンという地球人であったが、ボグに同化され、ドローンとなった。ジェインウェイ艦長はそうしたセブンを半ば強引に人間社会に連れ戻そうとした。その行為の倫理的妥当性についての議論はさておき、ここではセブンの人間社会への復帰を心理療法のプロセスとして解釈してみよう。

セブンが人間社会へ適応していくことに対する特別なプログラムはない。ジェインウェイ艦長の独断とクルーの協力と言ってしまうえばそれまでであるが、セブンが人間社会に適応できたのはジェインウェイ艦長の愛と信頼だったのかもしれない。何があっても（セブンを）信じて見捨てないこと（VOY第74話「心の傷を越えて」）は、心理療法の基本原則でもある。この「信じる力」はVOY全体を通してのテーマでもあるが、人間が生きていくうえでこれほど重要なものはない。

セブンがたまたま人間らしい優しさを示したときに、ジェインウェイ艦長は「どうして」と言ってセブンに考えさせるように語りかける（VOY第73話「生命なき反乱」）。セブンはたいてい「わからない」とか「慣れていない」とか答えるのだが、ここで少なくともセブンは自分の心の中で何が起きているのかを内省するわけである。このように自己の内面を振り返ること（内省）は心理療法の第一歩である。

当初、セブンはジェインウェイ艦長に対して「人間は偽善者だ」とか「上っ面の同情など必要ない」という（第70話「ケスとの別れ」）。つまりセブンは人を全く信じていないのである。このことは、心を病んだ人々の多くが人間関係の中で傷つき、猜疑心の固まりになっていることと共通している。そこでジェインウェイ艦長は「仲間と切

り離されて辛くて怖いでしょう」とセブンの言葉を解釈して返す。これに対しセブンは「ボークの生き方は（誰にも）理解できない」と突っぱねる。心理療法としては失敗かと思いきや、ジェインウェイ艦長は「でも想像はできるわ」と言う。この一言は心理療法的にとっても重要な言葉である。本来他人に自分の気持ちなんかわかるはずがないのだから、悩んでいる人に対して「あなたの気持ちは良くわかるわ」というのは全く持って偽善なのかもしれない。つまり、我々にできることは、相手の立場に立って考えようとする努力以上のものは何もないのである。

また、ジェインウェイ艦長は、セブんに「あなたが必要な」と伝える。人間にとって自分の居場所があることはとても重要なことである。これがセブンを宇宙船ヴォイジャーの中で自分にできる任務につきたいという気持ちを生じさせたのかもしれない。

さらに興味深いことは、セブンのボーク・インプラントは24世紀の医学をもってしても完全には除去されないことである。一般に心理療法の結果、多くの患者は自らの病気体験をもとにある意味新たな個性を培っていく。そう考えると、セブンがボークらしさを一つの個性として活かしながらヴォイジャーの一員として適応していくことも精神疾患の治癒プロセスと共通するのではないだろうか。

(8) 幻覚とナラティブ

拷問の主な目的はいうまでもなく力による服従である。スタートレックの中には数多くの拷問シーンがあるが（TOS第52話「エコス・ナチスの恐怖」、ENT第94話「暗黒の地球帝国（前編）」など）、果たして拷問は人を支配するための方法として効率的なのであろうか。

セルトリス3号星での極秘任務中にカーデシア星人に捕らえられたピカード艦長は、特殊な装置（スイッチ一つで体の任意の場所に自由に苦痛を与えられる装置）を体に埋め込まれ、連日過酷な拷問を受ける（TNG第137話「戦闘種族カーデシア星人（後編）」）。当初の拷問の目的は惑星連邦の作戦を聞き出すことであつたが、徐々に拷問そ

のものが目的になる。実は、マドレッドは子どもの頃、近所の上級生からいじめを受けており、その腹いせとしてピカード艦長をいたぶっていたのである。そして、そのことをピカード艦長に指摘されたマドレッドは激怒し、いっそう苦痛のレベルを上げる。それでも、ピカード艦長は、「情報を聞き出すためなら拷問は決して有効な手段ではない。人をコントロールする手段としては欠点が多すぎる。お前は6歳の子どものように哀れだ」と叫び続ける。その後、マドレッドは「ライトが5つある（実際には4つしかない）」と言さえすれば、快適な生活を一生保障すると言い、ピカード艦長との最後の取引に出る。

最終的には、惑星連邦の作戦が成功し、ピカード艦長はエンタープライズ号に戻ることができるのであるが、そこでピカード艦長は、カウンセラーのトロイに「あのとき、もう少しで私はライトが5つあると言いつつになった。なぜなら、私には見えたのだよ。5つのライトが」と告白する。つまり、ピカード艦長のような意志の強い人間でも、極限状態の中では自己防衛心が働いて、幻覚が生じたのである。

事実の身勝手な歪曲は、何も特殊な状況の中だけで起きるわけではない。我々は普段から無意識的に事実を自分に都合よく認識しているのである。たとえば、医者が小麦粉を胃薬だと偽って処方しても（患者が処方された粉を本物の胃薬だと認識することで）ある程度の薬効が期待できるというプラセボ（プラシーボ）効果（placebo effect）がある。また、逆に「幽霊の正体見たり、枯尾花」という言葉があるように、不安が認知を負の方向へ歪曲させる場合もある。

マドレッドは拷問を惑星連邦の作戦を聞き出すためと正当化しながら、明らかにその正当性を逸した方法で拷問を続けた。我々人間は一見もっともらしい理由をつけて自分の行動や考え方を正当化するが、それまでの人生の中で得た個人的な価値観や偏見に影響・脚色された判断の結果であることが少なくない。人は常に自分自身の物語（narrative）を生きているだけなのである。

5. おわりに

以上、全シリーズを合計すると600以上もあるエピソードの中からほんの一部の作品を取り上げて、その臨床心理学的解釈の可能性を探った。実は、歴代スタートレックにはA.リンカーン (Abraham Lincoln)、I.ニュートン (Isaac Newton)、L.ダ・ヴィンチ ((Leonardo da Vinci) など歴史上の実在人物が数多く登場する。中には理論物理学者のS.W.ホーキング (Stephen William Hawking) のように本人自らが出演したりして (TNG第152話「ボグ変質の謎・前編」、スタートレックの現実感を高めることに一役買っていることはいままでの間。

臨床心理学の分野では、TNG第158話「戦慄のドリーム・プログラム」にS.フロイトが登場した。ドリーム・プログラムを起動させたデータが悪夢を見るようになり、ホロデッキ⁸⁾でS.フロイトに精神分析を受けるのである。しかし、彼があまりに極端な夢の解釈をするので、データは「これでは意味がない」と言い、ホロデッキのプログラムを停止してしまう。臨床心理学的には治療のドロップアウトでもあるのだが、確かに解釈が誇張されており、データの反応も十分理解できる面がある。結果的にはピカード艦長とジョーディが、再びホロデッキを使ってデータの夢を分析することができたので、もちろん夢分析の有用性が否定されたわけではないが、夢分析への批判が皮肉的に表現されていると考えると面白い。

一方、カウンセラーのトロイは、悪夢を見るデータに対して「ニューロネットが複雑化して人間に近づいてきた」といっている。アンドロイドが夢を見るという発想 (無意識が存在する) は、もうアンドロイドと人間との区別がほとんどなくなっていることになる。本来このようなテーマは、映画「ブレッドランナー (アンドロイドは電気羊の夢を見るか?)」や「AI」などでも示されているように、人間とは何かを問う、非常に奥深い問題である。2008年現在、ホンダの開発したASIMOなど人間の動きに近いものは既に作られているし、近い将来我々自身が人間そっくりなア

ンドロイドに試される日が来るのではないだろうか。

注

- 1) 日本で翻訳が出ているものとしては、Robert Sekuler & Randolph Blake (1998) STAR TREK ON THE BRAIN (沢木昇訳 (1998) スタートレック脳科学大全 扶桑社)、Athena Andreadis (1998) THE BIOLOGY OF STAR TREK (野村政夫訳 (1999) スタートレック科学読本 徳間書店)、Robert Jenkins & Susan Jenkins (1998) LIFE SIGNS THE BIOLOGY OF STAR TREK (平野裕二訳 (1998) スタートレック生物学序説 同文書院)、Constance Penley (1997) NASA/TREK (上野直子訳 (1998) NASA/トレック工作舎) などがあげられる。
- 2) 原作者のE.W.ロッデンベリーは本シリーズの制作動機について、「最大の動機は、言いたいことを言いたかったからです。アメリカのテレビ放送は検閲が厳しく、また商業放送なので、スポンサーたちの触れたくない事柄～ベトナム戦争、政治、人種差別、宗教、セックスなど、実は、現代に生きる人間にとってきわめて重大な問題～を、正面から取りあげることができない仕組みになっています。アメリカのテレビ映画がしばしば俗悪なものになるのは、そのためです。しかし、SFの中でなら、他の世界、他の時代を借りて、政治、経済、宗教、戦争、なんでも自由に論じることができるのです」と語っている。(出典：“テレビドラマ”の個性を決めるプロデューサー その6、NHKBSファンクラブ、<http://www.nhk.or.jp/bs/fc/col/thu41223.html>2008.3.29)
- 3) Wes Roberts & Bill Ross (1995) : MAKE IT SO LEADERSHIP LESSONS FROM STAR TREK THE NEXT GENERATION (岸川靖訳 (2003) : スタートレック指揮官の条件 ダイアモンド社)
- 4) ボグ (BORG) : 領土や財貨などには一切興味を示さず、様々な星の知的生命体の科学技術を吸収することで自己進化を推し進めているヒューマノイド種族。サイバネティクス装置を体に植え込むことで得た高い技術力と戦闘能力を特徴としている。
- 5) トロイ (TROI) : ベタゾイド人と地球人のハーフの女性で、本名はディアナ・トロイ (DEANNA TROI)。ベタゾイド人の特性であるテレパスの能力を持ち、カウンセラーとしてエンタープライズ号に乗船している。
- 6) ガイナン (GUINAN) : エンタープライズ号のバーラウンジで働くパートナーであると同時に、クルーの身の上相談役でもある。長寿 (地球人の年齢に換算すると約600歳) を特徴とするエル・オーリア人で、時空連続体の異変を察知する能力を持っている。

- 7) Blass Thomas (2004) : The man who shocked the world (野島久雄, 藍澤美紀訳 (2008) : 服従実験とは何だったのか : スタンレー・ミルグラムの生涯と遺産 誠信書房)
- 8) ホロデッキ (holodeck) : 1辺が数メートルほどの部屋の中にシステムを複雑に組み合わせて、現実とほとんど変わりのない架空の世界を作り出すことができる装置。たとえば、重力制御によって、どこまで同じ方向に走っても、壁にぶつかることはないような環境が作りだせる。