### **アミア・ブレトネメル（Amia Bretonemer）**



**概要**

クリオス自由都市連合オーレンハルン市出身の少女。年齢は12歳。  
 外見上は物語前半に登場する大型パワードスーツ「ファウスト」の操縦者とは明かされておらず、劇中でも長らく“**搭乗者不明の兵器**”として描かれる。

**先天性の神経疾患**により両脚が不自由で、貧しい身の上であったために幼少期を都市スラムで過ごしていた。社会的に見捨てられた境遇の中で、ある企業によって「被験体」として拾われ、独自開発された兵装の運用試験に投入されることとなる。本人の意思に基づく選択ではないが、与えられた機体の中で生活することで、“**自らの存在を肯定される空間**”を得ることになる。

彼女の能力は、生体による**電子干渉・制御の適性**に起因するもので、思考を介して周囲の機械と“神経的”にリンクし、制御することが可能である。  
 ただし操縦者や外部入力によって制御されている機器には干渉できず、**自律的に稼働中の機械や操縦者不在の端末**に限られる。  
 この能力はスーツの操作にも応用されており、直接の物理的接続なしに思考制御が可能。また、一定範囲内のドローンや施設機構（シャッター、端末等）を干渉対象とし、即応的な制圧行動や環境操作を行う描写が見られる。

一見して冷淡かつ感情を表に出さないが、これは過酷な環境で生き延びるために培われた防衛反応であり、戦闘外では仲間である機械との静かな関わりに安らぎを見出している。  
 “正義”や“悪”といった抽象的な概念に強い懐疑心を抱いており、自らをそのどちらにも属さない存在と認識しているが、それは単に倫理観が欠如しているというよりも、社会の恩恵から切り捨てられてきたという経験に基づく距離感である。

彼女の存在が明かされるのは物語の中盤以降であり、そのとき初めて“敵兵器”として描かれていたファウストが、**一人の少女にとって唯一の身体であり、居場所であった**ことが明らかになる。

### **身体データ**

* **年齢**：12歳
* **身長**：132cm
* **体重**：26kg
* **体格**：非常に細身で小柄。下肢の筋力発達は乏しく、下半身不随によって日常的な歩行能力は持たない
* **運動能力**：上半身の動作に制限はないが、長時間の移動や重作業は困難。車椅子での生活が基本
* **免疫抵抗性**：スラム街の不衛生な環境で幼少期を過ごしていたため、**同年代に比して免疫系が発達しており、感染症耐性が高い**。  
   　極度の栄養不足や不衛生な水源での生活歴がありながらも、発症率は低く、自然回復力も強い部類に入る
* **身体的特徴**：両脚は神経疾患により機能不全。筋力・骨格ともに未発達だが、感覚神経の反応そのものは一部残存しており、疼痛刺激などには反応を示す
* **身体への負荷対応**：搭乗機である「ファウスト」には、高い衝撃耐性と冷却・安静機構が備わっており、機体の損傷や急激な運動によって本人が重度の外傷を負う可能性は極めて低く抑えられている

### **性格**

アミア・ブレトネメルは、極めて内向的で寡黙な性格を持ち、他者との関係性においては終始警戒的な態度を崩さない。言葉数は少なく、感情表現も乏しいが、これは環境に適応するために形成された防衛的な態度であり、感情そのものが欠如しているわけではない。

同情や憐憫といった感情に対して強い拒否感を持ち、「かわいそう」といった評価を自身に向けられることを極端に嫌う。他者が自身の過去や境遇を外側から価値づけることに対して強い嫌悪と怒りを抱いており、これらの発言に対しては感情的な反応を見せる数少ない場面となる。

特に、自身の下半身不随の身体について憐れむような視線や言葉を向けられることを最も嫌い、それを自らの弱さではなく「生き抜いた証」として認識している。こうした背景から、彼女は人からの善意や慰めに対してすらその動機を疑い、裏を読む癖が染みついている。

判断基準は一貫して実利的かつ即物的であり、「善悪」や「正義」といった抽象概念には懐疑的な立場を取っている。自らの人生に対しては強い自負を持ち、他人に語られることを拒む一方で、自身の存在を支える「機械」に対しては強い親和性を示す。日常会話においても、機械に対してのみ柔らかな言葉や表情を見せる傾向がある。

また、教育を受けていないため語彙や文法のレベルは低く、話し方は簡素かつ荒っぽい。敬語や丁寧語は使用せず、常に率直かつぶっきらぼうな言葉遣いをするのが特徴である。

普段は冷静かつ沈着に振る舞うが、過去や自身の生存の在り方を他者が勝手に意味づけた際には、その限界を超えて声を荒げるなど、内面に秘めた激しい感情が一時的に表出することがある。

### **能力**

**潜在能力**

### **空間認識能力の異常な発達**

アミアは、空間把握に関して非常に高い直感的能力を有しており、自身を中心とした周囲の構造や物体の配置、動線、障害物の位置などを視覚に頼らずに把握することができる。この空間認識能力は、視界の制限された環境や複雑な立体構造の中でも精度を失わず、移動経路や安全領域を即座に判断する力となっている。幼少期を過ごしたスラム街での生存経験を通じて自然に形成されたもので、危険の兆候を環境全体から感知する能力としても機能している。

### **生存本能と直感的判断力**

アミアは、極限環境における生活経験に基づいた強い生存本能を持ち、状況判断においては理論や訓練よりも直感を優先する傾向がある。危機の察知や回避、対象との距離感、攻撃の可否といった判断を即座に下すことができ、反射的な行動による回避や対応を得意とする。この能力は、戦術的計算に基づく行動ではなく、感覚に基づいた即応によって成立しており、特に不意の接近や環境の変化に対する反応速度の高さに顕著に表れている。

### **忍耐・耐久への高適性**

アミアは、幼少期からの過酷な生活環境により、極めて高い身体的および精神的耐性を備えている。長期間にわたる飢餓や不衛生な環境への適応によって感染症への抵抗力が高く、肉体的苦痛や極度のストレスにも耐えることが可能である。また、精神的にも過剰な緊張や恐怖によって判断力を失うことが少なく、極限状態においても冷静さを保ち続ける傾向がある。これらの特性は、兵器の操縦時や戦闘下における長時間の活動にも反映されており、高い持続性と安定性を発揮する。

### **感覚の発達**

アミアは下半身不随の影響により、上半身の感覚、特に聴覚と触覚が代償的に発達している。外的刺激に対する反応精度が極めて高く、足音や空気の振動といった微細な変化を即座に察知する能力を持つ。移動手段が限られる中で迅速な逃走が困難であることから、わずかな環境の異変を感覚的に捉えて先手を打つ必要性があり、これが五感の鋭敏化を促す要因となっている。特に肌を通じた圧力や接触への反応は高く、空間や接近対象の存在を視覚に頼らず把握する能力へと繋がっている。

### **特殊能力**

アミア・ブレトネメルは、思考信号を介して電子機器と神経的なリンクを形成し、直接的な操作インターフェースを用いずに機器を制御する「生体神経による非接触制御」能力を有する。この能力は、操縦者や外部入力のない自律稼働中の無人機器や端末を対象とし、特定の機械群を自らの意思によって遠隔操作することが可能である。

能力発動時、接続した機械は単なる制御対象としてではなく、彼女の“身体の延長”として機能する。操作は明確な指示によってではなく、筋肉や関節を動かすのと同様の思考による感覚的な出力によって行われ、極めて自然かつ迅速な操作を実現している。

また、接続先の機械に搭載された各種センサー（カメラ、マイク、風圧・温度センサーなど）から得られる情報は、アミアの感覚中枢にフィードバックされる。これにより、彼女は遠隔視覚や聴覚、触覚、皮膚感覚に相当する情報を“自身の五感”として統合的に知覚できる。複数の視点や環境情報を同時に処理することも可能であり、複合的な感覚ネットワークを形成することで、戦闘中や探索時における高精度な状況把握を可能にしている。

主な運用対象としては、大型パワードスーツ《ファウスト》や随伴型無人スーツ《シュラウド》が挙げられ、これらを通じた戦闘行動においても極めて高い操作精度と反応速度を発揮する。特にファウストにおいては、物理的な操縦系が一切存在せず、彼女の思考そのものがスーツの挙動に直結する構造となっている。

一方で、操縦者や外部オペレーターによって直接制御されている機器、ならびにアナログ構造や非電子的制御機構を持つ対象には干渉できない。また、接続対象の増加や長時間の使用は脳神経への負荷となり、感覚過多や思考混濁を引き起こすリスクもある。

この能力は、単なる戦闘手段ではなく、アミアにとっては「身体の補完機能」であり、他者とのつながりを持てなかった彼女が外界と接続するための、唯一の神経的チャンネルとしての意味合いも持っている。機械との結びつきは単なる実用ではなく、彼女自身の存在を支える構造の一部として描写される。

#### **スレイブ・モード**

随伴型無人スーツ《シュラウド》の制御においては、アミアの能力に基づく特有の制御方式である「スレイブ・モード」が用いられている。これは、複数の無人端末を同時に制御するために設計された補助的な指令体系であり、アミアの思考によって与えられた“命令単位”を起点に、各シュラウドの制御用AIが独自に判断・行動を展開する形式を取っている。

スレイブ・モード下では、アミア自身がすべての動作を逐一操作するのではなく、「守れ」「援護しろ」「この区域を制圧せよ」など、抽象的かつ意志的な命令を思考として発信するだけで、それを受けた各機体が自律的に戦術行動を遂行する。この形式により、彼女の脳への負担を最小限に抑えながら、複数機の高効率な並列運用が可能となっている。

スレイブ・モードは、高度な反応速度を持つアミアの思考と、シュラウドに搭載された行動学習型AIとの間における限定的な“思考共有”に基づいており、複雑な指示を必要とせずとも、戦況の変化に応じた柔軟な戦術展開を実現する。この状態では、シュラウドの動きはあたかもアミア自身の延長であるかのように連携し、彼女の戦闘スタイルを支える重要な基盤となっている。

**教育と識字能力について**

アミア・ブレトネメルは、スラム街出身という出自もあって**初等教育すら受けておらず、文字や数字に関する理解・実践能力はほとんど持ち合わせていない**。  
 クリオス自由都市連合では教育制度の民営化が進んでおり、義務教育そのものは名目上存在するものの、都市のスラムや貧困層に属する者にとっては事実上アクセス不可能な状態となっている。アミアもその例外ではなく、読み書きの訓練は一度も受けていない。

そのため、漢字やアルファベット、数字を見ても即座に意味を理解することはできず、標識や機械のマニュアルなども解読できない。  
 ただし、機械に対する特殊な適性を持つ彼女は、**読み書きができなくても感覚的に電子機器を“操作する”ことができる**ため、知識がないことが必ずしも行動の制限には直結しない。

また、アミア自身は「教育を受けられなかったこと」に対して深い自覚を持っていない。スラムでの生活環境がそれを当然のものとしていたため、**読み書きができないことを“劣っている”とは捉えていない**節があり、教育の必要性や価値を実感する機会もこれまでなかった。

それでも、彼女の思考力や理解力自体は非常に高く、機械制御や状況判断においては**並外れた直感と順応性を発揮する**。教育を受けていないことは知識面での遅れにはつながっているが、**地頭の良さと実地経験によって補われており、機能的な知性の高さは突出している**。

## **戦闘スタイル**

アミア・ブレトネメルの戦闘スタイルは、**感覚・勘・本能に強く依存した極めて野性的な近接戦特化型**である。彼女が搭乗する大型パワードスーツ《ファウスト》は遠距離戦や精密射撃などの複雑な兵装をほぼ持たず、**殴打・蹴撃・踏みつけ・体当たりといった、極めて単純かつ直接的な物理攻撃**を主戦力としている。

その攻撃は、もはや“格闘”ではなく、“建築物破壊レベルの質量衝突”に近い。ファウストの構造そのものが高重量かつ重装甲であるため、**拳や脚を振るだけで戦闘機器や人間を物理的に破壊できる**。特に跳躍からの落下打撃や、全体重をかけたパイルバンカー付き打撃などは、直撃すれば即死が避けられず、近接圏内での一撃は「触れたら終わり」と称される。

アミアの判断基準は数値や戦術ではなく、\*\*「感覚」や「野生の勘」\*\*によって瞬時に下される。攻撃を“耐えられる”と感じれば躊躇なく突っ込み、“これは危ない”と感じたら即座に回避する。この直感的判断は、幼少期からの極限環境で生き延びてきた生存本能に基づくものであり、一般兵や他のヒーローとは一線を画す。

また、彼女の動きには“型”が存在しない。理論や訓練によって洗練された技術ではなく、“生きるために動いた結果そうなった”という無秩序な動作が基本であり、それゆえに予測不可能で、戦術的読み合いも通用しにくい。加えて、打撃の威力は体重をかけたものでなくとも十分に致命的であり、**素の一撃すら兵器的な破壊力を持つ**。

さらに、ファウストの打撃には**広範囲に及ぶ衝撃波・振動・空気圧などの副次的ダメージ**が伴うため、直撃を避けた敵であっても戦闘不能になるリスクは高い。戦場において彼女が攻撃を仕掛けた地点は、それ自体が「**危険領域**」となる。

随伴機《シュラウド》は、彼女の不安定で野生的な戦闘スタイルを支える存在として防御・援護・制御を担っており、彼女の暴力的な突破力を成立させる裏の屋台骨となっている。

総じてアミアの戦闘は、計算された正義の戦いではない。**生き延びるための、獣のような本能と機械的暴力が融合した、生存のための破壊行為である。**

### **機械との関係**

アミア・ブレトネメルにとって、機械は単なる道具や兵器ではなく、“**生きていくための手足**”であり、時に“**心を通わせる存在**”として描かれている。  
 彼女は生まれつき両脚が不自由であり、スラム街での孤立した生活を強いられていた過去を持つ。過酷な環境の中で他者からの支援を一切得られなかった彼女にとって、廃棄された電動車椅子や無人の自販機など、**人間が顧みなかった機械だけが、自らの命を支えてくれる存在だった**。この経験は、彼女の価値観に大きな影響を与えている。

彼女の能力（非接触神経制御）により、アミアは無人の電子機器や機械と“繋がる”ことができる。この繋がりは単なる操作ではなく、**身体感覚に近い形での一体感や反応を伴う**ため、彼女自身にとって機械は“友人”や“家族”、“手足”といった多様な意味を持っている。  
 特に彼女が搭乗するパワードスーツ「ファウスト」や、随伴する無人スーツ「シュラウド」たちは、単なる兵器ではなく、彼女にとって「**世界の中で唯一自分を受け入れてくれる存在**」として強い精神的な依存と信頼が描かれている。

彼女はシュラウドの個体ごとに名前をつけ、学習型AIとの非言語的な交流を日常的に行っている描写も存在するなど、機械と人間の関係性を超えた独自の感情的結びつきが示唆されている。これは、他者（人間）との信頼関係を築けなかった彼女にとって、**唯一の安心と対話の形**であると同時に、彼女の孤立した精神性を象徴する要素ともなっている。

このように、アミアにとって機械とは、外部世界との断絶を補い、自らの不自由な身体の代替を果たし、**“孤独を埋める対話の相手”として存在している**。戦闘においても、日常においても、機械とのつながりは彼女の存在そのものを支える中核的要素であり、彼女の行動原理や心理描写において重要な位置を占める。

### **人間に対する考え方と感情**

アミア・ブレトネメルは、作中に登場する人物の中でも特に**人間に対して深い不信感と距離感を抱えているキャラクター**として描かれている。  
 彼女の人生において、「人間」とは温かい存在ではなく、むしろ“**見て見ぬふりをする者**”あるいは“**自分を傷つける側**”として記憶されてきた存在である。

生まれながらの障害を抱え、スラムの底辺で育ったアミアは、幼いころから一貫して人の善意や保護を受けることがなく、助けを求めても拒絶された、あるいは利用されたという経験を積み重ねてきた。そのため、彼女にとって人間とは、**信頼に値せず、期待すれば裏切られる存在**という強固な認識の対象となっている。

作中における「正義の味方」やヒーロー的存在に対しても、彼女は極めて懐疑的である。  
 「世界を守る」と語る者たちが、苦しんでいる自分たちには手を差し伸べなかったことに強い矛盾と怒りを感じており、「正義」や「善意」は、実際には助けを必要とする者のもとに届かない“理想論”であり“自己満足”に過ぎないと見ている。  
 このため、誰かが「助ける」「守る」といった言葉を口にするたびに、その裏にある動機や利己性を疑い、**表面的な善意を“薄っぺらいもの”として切り捨てる冷ややかさ**を持っている。

ただし彼女が人間嫌いである理由は、単純な憎悪ではなく、**深い失望と孤独の裏返し**でもある。  
 過去に一度でも人に期待し、裏切られたからこそ、もう二度と同じ痛みを味わいたくないという防衛反応が、彼女の中で“無関心”や“拒絶”という形に変化している。

### **実験体としての経緯と役割**

アミア・ブレトネメルは、クリオス自由都市連合の兵器開発を担う大手企業の一部門により、「ファウスト」シリーズの運用実験における**生体被検体**として選出された少女である。  
 その選定は、都市のスラム街で行われた非合法な人員調達によるものであり、彼女自身も当初は他の被検体と同様に**社会的に足がつかない存在（≒スラム出身・身寄りなし）**として拉致され、選別の一環で“利用価値”を検証される立場に置かれていた。

彼女が当初試験されたのは、企業本社で開発された従来型のパワードスーツとは異なり、外装型スーツの設計思想を転用・改造した、**新型制御プロトタイプ**のテストモデルだった。このモデルは、物理的な操縦や身体操作を前提とした従来機と異なり、**操縦者の思考と機体動作を完全にリンクさせることで、反応速度や戦術遂行能力において人間の限界を超える**ことを目的とした機体であり、いわば“**生体演算装置**”としての役割を担う存在を求めていた。

当初、アミアは下肢に重度の障害を抱えていたことから、戦闘適性の面で重視されておらず、他の被検体に比べて期待も低かった。  
 しかしながら、試験中において彼女の思考反応と機械との干渉適性が極めて高いことが明らかになり、従来の物理操作を前提とした操縦方式ではなく、**神経信号による機体制御の中核を担える存在**であることが立証される。  
 この結果を受けて、彼女は他の被験体とは区別され、以後正式に**スーツの“生体CPU”としての運用対象**に指定されることとなる。

彼女専用に設計・最適化されたファウストは、従来の搭乗型兵装とは大きく異なる設計思想に基づいており、**アミアが搭乗する胴体部に人間的な操作空間は存在せず、機体全体が彼女の思考に応じて動作する半神経機械的ユニット**として構築されている。  
 そのため、機体の操縦には物理的なコントロール装置は存在せず、アミア自身は内部で受動的な姿勢を保ち、直接的な運動を行わずに戦闘を遂行する。

彼女自身は、自らが「実験体」や「生体CPU」として扱われている現状について、**強い拒絶や反抗を示すことはない**。それは意志の放棄ではなく、むしろ自身の過去と立場を踏まえたうえでの“現実的な選択”である。

スラムで生きていた頃の彼女は、誰からも必要とされず、助けられることもなく、見られることすらなかった。そうした過去を経た彼女にとっては、たとえ「**兵器の部品**」としてであっても、**“必要とされる”こと、そして“生かされている”こと自体が、自分にとっての存在価値の証明**と捉えられている。

このため彼女は、「道具」「装置」「CPU」といった呼称にすら抵抗感を抱かず、むしろそれらを通して“自分がこの場所にいてもいい理由”を確認している節がある。作中では、この姿勢が冷静さや無関心にも映るが、その根底には「**どんな形でも、生きられるならそれでいい**」という極限状態から来る価値観が存在している。

結果として、彼女は自らの役割を受け入れ、命令に従い、戦闘に臨むことを「正義」や「使命感」ではなく、**“居場所を維持するための条件”として納得している**。  
 この認識は、彼女の人間観や生への執着とも密接に結びついており、物語における立場の揺らぎや、他者との関係性の変化に大きな影響を与えていくことになる。

### **正義か悪か**

アミア・ブレトネメルというキャラクターは、作中における“正義”と“悪”という二項対立の枠組みには当てはまらない、**極めて中間的かつ曖昧な立場にある人物**である。  
 彼女は兵器スーツ「ファウスト」の搭乗者として、当初は敵性戦力と見なされ、物語序盤では明確な“敵”として認識されているが、物語が進むにつれてその正体と背景が明かされることで、視聴者・登場人物の視点が大きく揺らぐ構造になっている。

アミア自身には、「正義のために戦う」という思想は一切存在しない。  
 彼女の戦闘行動はすべて、**生存のため、自衛のため、そして“ここにいていい”という唯一の拠り所であるスーツや機械たちを守るため**に行われている。  
 敵を傷つけることや破壊行動も、「自分が先に壊されないため」という受動的な動機が強く、そこに理念的な善悪の判断はほとんど介在していない。

同時に、アミアは「悪人」としての行動原理も持っていない。  
 他者を積極的に支配したり、目的のために命を奪ったりといった冷徹な意志はなく、むしろ“戦うこと”そのものに対して本質的な恐怖と不安を抱いている。  
 彼女はただ、「自分を必要としてくれる場所で生きること」を選び、その結果として「悪と見なされる側」に立たされているにすぎない。

このように、アミアは「正義の味方」でも「悪の使徒」でもない。  
 彼女は、正義にも救われず、悪にも心を許さず、**誰からも顧みられなかった孤独な存在**であり、その生き方は“理想を語る世界”から見捨てられた現実そのものである。  
 作中では、彼女のこうした立ち位置がヒーロー側の価値観にも影響を与え、「正しさとは何か」「守るべきものとは誰なのか」といった主題を浮き彫りにする役割を果たしている。

結論として、アミア・ブレトネメルという人物は、**正義にも悪にも属さず、ただ“生きる”ことを選び続けた中立的存在**であり、その立場は本作において倫理や価値観の揺らぎを象徴する存在として機能している。

### **言動・行動の癖**

アミア・ブレトネメルの言動や行動には、**教育を受けず、極限的な環境下で生き延びてきた者特有の防衛的な特徴**が強く表れている。  
 読み書きができない彼女の語彙は限られており、言葉遣いは概してぶっきらぼうかつ素朴で、敬語や丁寧な表現にはほとんど馴染みがない。また、他人に対する信頼感が著しく低いため、**感情のこもった肯定的な言葉（「ありがとう」「ごめんなさい」など）を避ける傾向にある**。

発言は短く、必要以上に喋らない。会話においては主語や接続語を省略することが多く、特に親しくない相手には、**疑問形を多用して相手の意図を探るような受け身かつ鋭い話し方**をするのが特徴的である。  
 時折、「それで気持ちよくなってるの？」「じゃあ、あなたならどうしたの？」といった、**皮肉と洞察を含んだ問いかけ**が見られ、これは彼女の警戒心と社会に対する根深い不信を反映している。

行動面でも、彼女は常に周囲の安全確認と“逃げ道”を意識しており、人との対話中も無意識に退避ルートや機械的な支援手段を確保する癖がある。**物理的な距離感を非常に重視し、相手が近づきすぎるとわずかに後退するなど、パーソナルスペースへの侵入に対して敏感**である。  
 また、対面時に相手の顔を直視することが少なく、話しかけられても背中越しに返事をする、あるいは視線を逸らしたまま話すといった、**感情や思考の内側を見られることへの強い拒否反応**がみられる。

表情は乏しく、笑顔や驚きといった感情の表出はほとんどないが、機械や随伴AIに対してのみ、僅かに柔らかくなる表情や動作が見られる。これは、人間よりも**自分を否定せず、裏切らない存在として機械に親和性を持っている**彼女の価値観によるものである。

総じて、アミアの言動・行動の癖はすべて、「誰にも守られず、裏切りにさらされ続けてきた過去」と、「生き延びるために最適化されたコミュニケーション様式」の結果であり、それは彼女が“人間との信頼関係を知らない”ことの証でもある。

### **発言例**

* **「それって…誰のため？ 本当に、助けたいの？」** 　→　正義を語るヒーローに対して、動機の裏を疑うように問いかける。  
   　表面的な善意に対する鋭い懐疑心が込められている。
* **「私を見てないくせに、“救おう”とか言わないで」** 　→　自分の正体が明かされた直後、手を差し伸べてくる相手への拒絶反応。  
   　過去に無関心だった者への怒りと失望の一言。
* **「生きるのに正しさなんて要らない。死なない、それだけで十分」** 　→　戦う理由を問われたときの返答。  
   　倫理や理想ではなく、生存を最優先とする現実的な思考が表れている。
* **「“かわいそう”って思ってるなら、それ、顔に出さないで」** 　→　同情を向けてきた相手に対し、感情の上から目線を拒否するセリフ。  
   　彼女が最も嫌う「憐れみ」を明確に拒絶している。
* **「それが間違ってたっていうなら、じゃあ私、最初から死んでたほうがよかったの？」** 　→　実験体として生きたことを否定された際に、自己存在への防衛として発する。  
   　過去の選択を“後出しの正義”で裁かれることへの痛烈な反発。
* **「この子たち（＝機械）は、何も聞いてこないから好き」** 　→　シュラウドに囲まれた穏やかな場面で、こぼすように言った言葉。  
   　人間との関係に比べて、機械に対して見せるわずかな安心が表れている。