

【プレスリリース】

攻殻機動隊展 Ghost and the Shell 製作委員会

「攻殻機動隊」全アニメシリーズを横断する史上初の大規模展 ゴースト アンド ザ シェル 『攻殻機動隊展 Ghost and the Shell』

2026年1月30日（金）～4月5日（日）> TOKYO NODE

神山健治×宮田裕章の対談を起点に、又吉直樹×魚豊、落合陽一
YOSHIROTTEN、真鍋大度 etc…

同アニメ作品史上初！『攻殻機動隊展 Ghost and the Shell』
合計30のトーク・音楽ライブなどの館内イベント、
総勢90名以上の豪華アーティスト・クリエイターが会場に集結！
会期中特別イベント第二弾ラインナップ発表

攻殻機動隊展 Ghost and the Shell 製作委員会（株式会社講談社、森ビル株式会社、KDDI 株式会社、株式会社プロダクション・アイジー、株式会社パルコ、株式会社バンダイナムコフィルムワークス）は、2026年1月30日（金）から4月5日（日）まで、虎ノ門ヒルズステーションタワー45Fの情報発信拠点「TOKYO NODE（東京ノード）」内 TOKYO NODE GALLERYにて開催する『攻殻機動隊展 Ghost and the Shell』の会期中特別イベント（第二弾情報）を公開します。本展は『攻殻機動隊』アニメ化30周年を記念し、作品世界を“鑑賞”にとどめず、対話・音楽・映像表現を通して、現代へ拡張するイベントプログラムを展開します。

今回は、本展をさらに盛り上げるべく、「S.A.C.」シリーズの神山健治監督と宮田裕章による対談を皮切りに、落合陽一、又吉直樹×魚豊など豪華文化人ゲストが「攻殻機動隊」を語る館内トークの他に、音楽ライブ、パフォーマンスなど同アニメ作品としては初の大規模イベント数を続々と開催します。その実施総数は合計30回以上、総勢90名以上。豪華アーティスト・クリエイターが同展覧会場に集います。



【追加情報ハイライト】

- トークシリーズ「DIALOGUE of Ghost and the Shell」：神山健治監督×宮田裕章（1/30）ほか、VERBAL や魚豊をはじめ、人工生命・生成 AI・音楽・ファッション・ナラティブなど多彩な軸で文化人らが集い、本作の核心にせまるトークセッションを会期中約 20 回予定。会期全体スケジュールを公開。
- 週末ナイトミュージアム「REFLEX of Ghost and the Shell」：全4回（2/6、2/27、3/13、3/27）公開。#2 に 30 周年ロゴを担当した YOSHIROTTEN と真鍋大度の共演決定。#3 はみんなのきもちによるスペシャルライブセット、#4 は MUTEK.JP とのコラボ回決定！（出演者詳細は追って発表）
- 4 日間限定の『S.A.C.』作品再現イベント「MUSIC BAR『FIRN』」：『S.A.C.』の舞台となる都市・新浜市の“どこか”にあるミュージックバーをギャラリー内に立ち上げ（2/11-2/14）。『攻殻機動隊 SAC_2045』キャラクターデザインのイリヤ・クブシノブがデザインした FIRN の“androイド”衣装を公開。アクター つんこ／くろは がandroイドコンシェルジュとして出演（イベント内での撮影可）。また、追加出演者として「FPM、orbtlstrk、寺田創一」の参加が決定。
- 「DEEP DIVE / 攻殻機動隊 in TOKYO NODE」：3/7TOKYO NODE 内のホール・ギャラリーなどの複数会場を舞台にした初のスペシャルサーキットイベントを開催決定（詳細・チケット情報は追って発表）。
- 展覧会追加情報：参加コラボアーティスト 6 名による展示作品を公開（池上高志、片山真理、草野絵美、空山基、UNLABELED、ANREALAGE 森永邦彦）

【イベントスケジュール】

Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat	Sun	
				1/29	1/30	2/1	トークイベント DIALOGUE
2/2	3	4	5	6	7	8	ナイトミュージアム REFLEX
2/9	10	11	12	13	14	15	ミュージックバー FIRN
2/16	17	18	19	20	21	22	フェスティバル DEEP DIVE
2/23	24	25	26	27	28	29	
3/2	3	4	5	6	7	8	
3/9	10	11	12	13	14	15	
3/16	17	18	19	20	21	22	
3/23	24	25	26	27	28	29	
3/30	31	4/1	2	3	4	5	
The NEXT							

シリーズ	開催回	日程	出演/ゲスト
DIALOGUE	①	2026 年 1 月 30 日 (金)	神山健治／宮田裕章
DIALOGUE	②	2026 年 2 月 3 日 (火)	池上高志／岡瑞起
DIALOGUE	③	2026 年 2 月 5 日 (木)	真鍋大度／徳井直生
REFLEX	#1	2026 年 2 月 6 日 (金)	Licaxxx／Mars89
REFLEX	#2	2026 年 2 月 27 日 (金)	YOSHIROTTEN／真鍋大度

REFLEX	#3	2026年3月13日(金)	Minna-no-Kimochi VS vq／JACKSON kaki
REFLEX	#4	2026年3月27日(金)	MUTEK.JP セレクト (詳細追って発表)
FIRN	#1	2026年2月11日(水・祝)	川井憲次(Record set)／原口沙輔／Masayoshi limori／tomad／illequal
FIRN	#2	2026年2月12日(木)	tamanaramen／NordOst／Pa's Lam System
FIRN	#3	2026年2月13日(金)	PAS TASTA／monday studio (追加:FPM／orbtistrk)
FIRN	#4	2026年2月14日(土)	砂原良徳／Telematic Visions／illequal (追加:寺田創一)
DEEP DIVE	-	2026年3月7日(土)	詳細追って発表

特別イベント①【トークセッションシリーズ「DIALOGUE of Ghost and the Shell」】

「DIALOGUE of Ghost and the Shell」は、『攻殻機動隊』の制作陣をはじめ、本作に強く共鳴するアーティスト、文化人、研究者、表現者などがジャンルを超えて集い、対話を通して作品の核心に迫るトークセッションシリーズです。

単なる作品解説にとどまらず、物語の面白さから世界観の仕掛けまで、さまざまな入口で『攻殻機動隊』をひもとくトークセッションです。登壇者それぞれの視点や“好き”を手がかりに、「ゴースト（意識）」と「シェル（身体）」というテーマが、観るたびにどう立ち上がってくるのかをわかりやすく掘り下げます。ひとつの正解に寄せるのではなく、複数の解釈に触れられる場をつくることで、作品の見え方がもう一段増え、「観る楽しさ」が広がるイベントです。

<注目セッション（第二弾発表分）>

① 神山健治監督×宮田裕章

作品のなかで描かれた 2030 年の社会像と現実世界の接点を起点に、2045 年へ向けて「ゴースト」はどこへ向かうのかを掘り下げます。



<日程>2026年1月30日(金)

<時間>19:00(開場18:00) - 20:00 予定

<会場>TOKYO NODE GALLERY A

<ゲスト>神山健治、宮田裕章

② 池上高志 × 岡瑞起

「AI・人工生命・ネットワークが生み出す新たな知性」をテーマに、人工生命（ALife）と AI の違い、その思想的・技術的意義、知性観の拡張を議論します。



<日程>2026年2月3日(火)

<時間>19:00(開場18:00) - 20:00予定

<会場>TOKYO NODE GALLERY A

<ゲスト>池上高志、岡瑞起

③ 徳井直生 × 真鍋大度

『攻殻機動隊』が描いてきたAIと創造性を手がかりに、AI・都市・音楽が再構成される時代背景のもと、人間とAIの共創の可能性を多角的に掘り下げます。



<日程>2026年2月5日(木)

<時間>19:00(開場18:00) - 20:00予定

<会場>TOKYO NODE GALLERY A

<ゲスト>真鍋大度、徳井直生

【DIALOGUE of Ghost and the Shell 開催概要（全イベント共通）】

<開催日時>会期中の平日、各回1時間程度、開場18:00／開演19:00(予定)

<開催場所>TOKYO NODE GALLERY A

<入場料>無料(収容人数により先着順にてご案内／収容人数を超えた場合にはご参加いただけない場合があります)

※別途、展覧会入場チケットが必要です。

※開催中は通常展示の一部が公開収録用の演出に切り替わるため、体験内容が一部限定・待機が発生する場合があります。

※内容は予告なく中止・変更となる場合があります。

特別イベント②【週末ナイトミュージアム「REFLEX of Ghost and the Shell」】

「REFLEX of Ghost and the Shell」は、『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』の世界観を、映像と音楽による Audio Visual 表現で体感する、週末限定のナイトミュージアムイベントシリーズです。展示鑑賞にとどまらない、夜ならではの没入体験を展開します。

音楽・映像・テクノロジーが交差する表現を通して、『攻殻機動隊』が描いてきた未来像と現代のデジタル表現が共振する“一夜限りの体験”を創出します。

<ラインナップ（全4回）>

- REFLEX #1 : Licaxxx × Mars89



ゲーム版『攻殻機動隊』コンピレーションアルバム『攻殻機動隊～ビデオゲーム・サウンドトラック MEGATECH BODY. CD., LTD.』に収録された90年代テクノ／ミニマルのアンセムを、抑えられた光と削ぎ落とされた音像の中で再解釈します。

<日程>2026年2月6日(金)

<時間>開場19:00・開演20:00(終了22:00予定)

<会場>TOKYO NODE GALLERY A

<チケット情報><https://livepocket.jp/e/gats-reflex-0206>

- REFLEX #2 : YOSHIROTTEN × 真鍋大度

『攻殻機動隊』30周年モーションロゴを手がけたYOSHIROTTENと、国際的な舞台で評価を受ける真鍋大度が共演。光と映像を主軸に、作品世界を“視覚のレイヤー”から再構成します。



<日程>2026年2月27日(金)

<時間>開場19:00・開演20:00(終了22:00予定)

<会場>TOKYO NODE GALLERY A

<チケット情報><https://livepocket.jp/e/gats-reflex-0227>

- **REFLEX #3 : Minna-no-Kimochi VS vq ／ JACKSON kaki**

DJ やライブの枠を越え、演者と来場者の強烈な共体験を立ち上げる“Listening Assembly（集会）”。パフォーマンス的ライブとナラティブな演出で、舞台と客席の関係を越える夜をつくります。



<日程>2026年3月13日(金)

<時間>開場 19:00・開演 20:00(終了 22:00 予定)

<会場>TOKYO NODE GALLERY A

<チケット情報><https://livepocket.jp/e/gats-reflex-0313>

- **REFLEX #4 (MUTEK.JP) : MUTEK.JP セレクト**

『攻殻機動隊展 Ghost and the Shell』と、電子音楽とデジタルクリエイティビティの祭典 MUTEK.JP によるコラボレーション企画。MUTEK.JP がセレクトする国際的なアーティストが出演予定(詳細は追って発表)。



<日程>2026年3月27日(金)

<時間>開場 19:00・開演 20:00(終了 22:00 予定)

<会場>TOKYO NODE GALLERY A

【REFLEX of Ghost and the Shell 開催概要(全イベント共通)】

<開催日時>会期中の指定金曜(全4回) 19:00-22:00(予定)

<タイムテーブル>GALLERY 19:00-20:00(リストバンド引換・受付開始 18:30) / SHOP 19:00-21:00 /

DJ & BAR TIME 20:00-22:00(最終受付 21:30)

<会場>TOKYO NODE GALLERY

<入場料>通常展示も見られるナイトミュージアムチケット 5,500円(税込)

※内容は予告なく中止・変更となる場合があります。

特別イベント③【MUSIC BAR「FIRN」（4日間限定）】

MUSIC BAR「FIRN」（フィルン）は、『攻殻機動隊 S.A.C.』に登場する都市・新浜市のどこかに存在する“ミュージックバー”を、音楽家／映像作家／アクターによって立ち上げる、4日間限定の再現イベントです。ギャラリー空間の中にDJブースとバーカウンターを併設したMUSIC BARをこの日のために構築します。

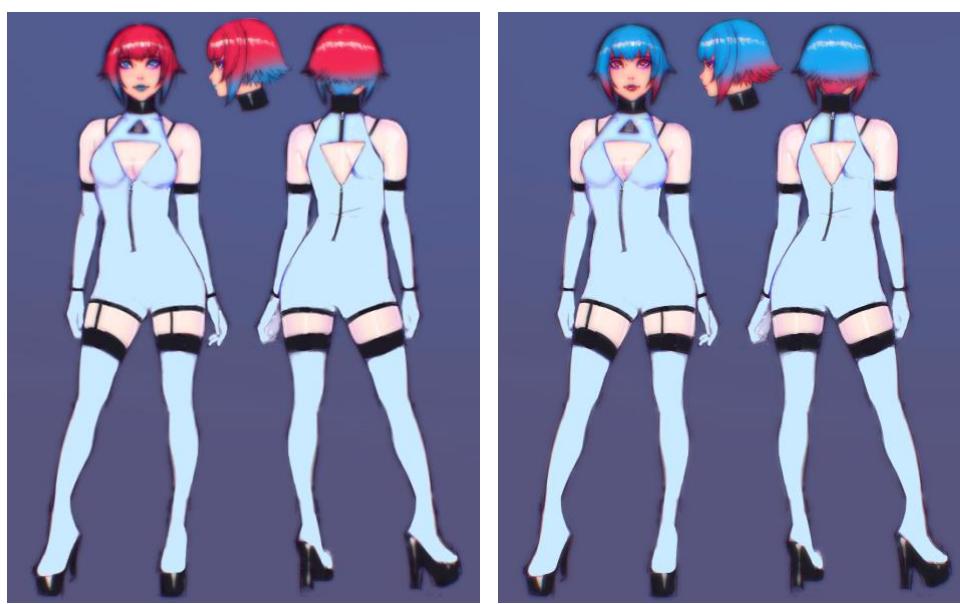
踊る、飲む、映像に没入する。あるいは、フロアから漏れ聞こえる低音をBGMに、ギャラリーで原画に向き合う。音と視覚、そして身体感覚が同じ場所で並走する夜を創出します。



- 衣装コラボ＆キャスト（撮影可）

『攻殻機動隊 SAC_2045』でキャラクターデザインを手がけたイリヤ・クブシノブが、FIRNで働く“androide”をイメージしたオリジナル衣装をデザイン。アクターつんこ／くろはの2名がアンドロイドとして出演し、FIRNの世界観を立体化します。

※当日は撮影可能です（他のお客様の写り込み等にご配慮ください／撮影ルールの詳細は会場案内に従ってください）。



<ラインナップ（全4回）>

- MUSIC BAR「FIRN」#1

架空のFIRNが立ち上がる最初の夜。『攻殻機動隊』の音楽的原点である川井憲次の系譜と、その影響下にある音楽家たちが交差し、本企画の“原初”となる音の風景を描き出します。

<日程>2026年2月11日（水・祝）

<時間>19:00–23:00（予定）

<会場>TOKYO NODE GALLERY A

<チケット情報><https://livepocket.jp/e/gats-firn-0211>

<アーティスト>川井憲次（Record set）、原口沙輔、Masayoshi limori、tomad、illequal

• MUSIC BAR 「FIRN」 #2

ジャンルやシーンを超える、インターネット的な音楽の接続。多様なバックグラウンドを持つプレイヤーが集い、『攻殻機動隊』が内包する複数の感情やムードを、それぞれの解釈で表現します。

<日程>2026年2月12日（木）

<時間>19:00–23:00（予定）

<会場>TOKYO NODE GALLERY A

<チケット情報><https://livepocket.jp/e/gats-firn-0212>

<出演>tamanaramen、NordOst、Pa's Lam System

• MUSIC BAR 「FIRN」 #3

FIRN が最も熱を帯びる一夜。未来の架空都市に存在するクラブを舞台に、架空の若者たちが音に身を委ね熱狂する夜を立ち上げます。フロアのエネルギーが、FIRN という場を完成形へと押し上げます。

<日程>2026年2月13日（金）

<時間>19:00–23:00（予定）

<会場>TOKYO NODE GALLERY A

<チケット情報><https://livepocket.jp/e/gats-firn-0213>

<アーティスト>PAS TASTA、monday studio、FPM、orbtlstrk

• MUSIC BAR 「FIRN」 #4

電子音楽とテクノロジーの進化、その時間軸を横断する最終日。『攻殻機動隊』的な技術観を背景に、テクノやジャングルを支えてきたベテランから次世代へ、音と思想が受け渡されるクロージングナイトです。

<日程>2026年2月14日（土）

<時間>19:00–23:00（予定）

<会場>TOKYO NODE GALLERY A

<チケット情報><https://livepocket.jp/e/gats-firn-0214>

<出演>砂原良徳、Telematic Visions、illequal、寺田創一

【MUSIC BAR 「FIRN」 開催概要（全イベント共通）】

<開催日時>2026年2月11日（水・祝）～2月14日（土）各日 19:00–23:00（予定）

<タイムテーブル>GALLERY 19:00–20:00（リストバンド引換・受付開始 18:30）／SHOP 19:00–21:00／

MUSIC BAR TIME 20:00–23:00（最終受付 22:30）

<会場>TOKYO NODE GALLERY A

<入場料>6,000円（税込）

※詳細は公式HPをご確認ください。

※内容は予告なく中止・変更となる場合があります。

特別イベント④【「DEEP DIVE / 攻殻機動隊 in TOKYO NODE」】

「DEEP DIVE」は、『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』の世界観を、独自性を放つアーティストたちが再解釈し、ライブ/DJ/VR コンテンツとして披露する音楽イベント企画です。フィジカルとデジタルの没入体験を横断し、作品世界への“深い潜行”を提示します。

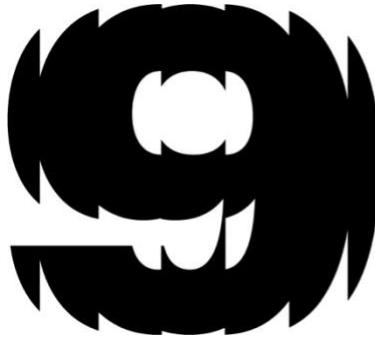
【DEEP DIVE / 攻殻機動隊 in TOKYO NODE】開催概要】

<イベント名称> DEEP DIVE / 攻殻機動隊 in TOKYO NODE

<日程> 2026年3月7日（土）

<会場> TOKYO NODE HALL + GALLERY

※過去実績・企画詳細は別紙：「DEEP DIVE / 攻殻機動隊 in TOKYO NODE をご確認ください。



DEEP DIVE GHOST IN THE SHELL

展覧会アップデート【参加コラボアーティスト（6点）】

本展では、『攻殻機動隊』が投げかけてきた問いを現代の表現として更新するコラボレーション作品を展示します。第二弾発表として以下の作品が追加となります。

<作品一覧（テーマ別）>

● 『AI 監視社会のカモフラージュ』 UNLABELED (Qosmo × Dentsu Lab Tokyo)

UNLABELED は「AI 監視社会におけるカモフラージュ」を開発するテキスタイルレベルです。『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』の場面写真を素材に、敵対的機械学習の手法の一つである Adversarial Patch を応用して柄を生成。これを身にまとうことで、監視カメラなどに使用されている画像認識 AI に認識されにくくなります。本展示では、熱光学迷彩に着想を得た視覚効果を加えています。

● 『you're mine #000 / #001』 『you're mine #001』（片山真理）

『GHOST IN THE SHELL』が提示した“身体と道具の境界の揺らぎ”というテーマは、現代社会でも鮮明です。片山真理は、自身の身体を撮影するセルフポートレートによって、その問いを現実の地平で掘り下げています。義足という身体の拡張、装飾や演出による自己像の更新。それらは“正しい身体とは何か”という無意識の規範を解きほぐし、見る者の感覚をひらいでいきます。すでに社会で共有されつつある“身体観の変化”を示す本作は、攻殻機動隊が描いた思想が現実へ浸透していることを体感させる作品となります。

● 『Sexy Robot_The Ghost in the Shell type 1』（空山基）

現代美術家・空山基が、土郎正宗による原作『攻殻機動隊』に登場する草薙素子を独自の視点で再解釈し、“未来の身体”というコンセプトのもとに制作した彫像作品。アルミニウムや ABS 樹脂、銀鏡塗装などを用い、人体と機械の境界を思わせる、しなやかで官能的なフォルムを表現しています。作品を象徴するケーブルの造形が、有機性と無機性の融合を体現した身体像を成立させ、高さ 135cm の存在感ある佇まいが、未来における身体のあり方の可能性を提示しています。

● 傀儡神楽 ALTER the Android KAGURA（池上高志）

『イノセンス』が追求した「人形に心は宿るか」という問いは、いまや研究と芸術の交差点で現実的なテーマとなりました。本作は、ヒューマノイド Alter3 が能楽師の動きを学び、自律的に舞うパフォーマンス作品です。その振る舞いに、私たちは“感情”や“意志”的なものを感じてしまう。これは単なる技術のデモではなく、人間が機械に心を見いだす構造そのものを体験する装置です。攻殻機動隊が提示した哲学的問いが、すでに社会の実験として進行していることを示す作品となります。

● SCREEN (ANREALAGE 森永邦彦)

攻殻機動隊が描いた「光学迷彩」は、不可視の身体という未来像を象徴していました。見えなくなることで身体は環境と同化し、存在の輪郭そのものが問いかれます。本作品は、その概念をファッションの領域に引き寄せ、現実の形へと近づけたものです。衣服は液晶画面のように光を映し、デジタル RGB の映像によって柄や色が即時に更新されていく。服が情報媒体となる未来は、すでに現実のテクノロジーによって入口が開かれています。攻殻的な外殻（Shell）の拡張が、生活文化の中で起きはじめていることを直接的に示す作品です。

LED system development : MPLUSPLUS

Textile : SHIKIBO LTD.

Print : FOREARTH / KYOCERA Document Solutions Japan Inc.

● 『EGO in the Shell』（草野絵美）

本作は、『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』が描いてきた〈記憶の上書き〉と〈自我の揺らぎ〉という思想を起点に、生成 AI によって再構築した断片と作家自身の記憶を重ね合わせることで、不安定な“私”的輪郭を浮かび上がらせます。

攻殻機動隊の世界線と自身の自我を重ね合わせ、〈サイボーグ女性として生きる一生〉を思考実験的に考察する本作は、記憶を固定された過去ではなく、更新され続けるプロセスとして捉え直します。

フィクションが提示してきた問いは、いまや極めて個人的で現実的な問題として立ち上がり、「自分とは誰か」という根源的な問いを私たちに投げかけます。

【登壇者・出演者プロフィール（抜粋）】

● 神山健治



映画監督／脚本家。1966年3月20日生まれ。埼玉県出身。高校在学中から自主アニメーションの制作を始める。1985年スタジオ風雅に入社。劇場作品『AKIRA』、『魔女の宅急便』などに背景として参加。2002年『ミニパト』で初監督。代表作は『攻殻機動隊 S.A.C.』シリーズ、『ULTRAMAN』シリーズ、『ロード・オブ・ザ・リング／ローハンの戦い』など。「スター・ウォーズ：ビジョンズ」初のオリジナルアニメーションシリーズとして制作中となる「Star Wars Visions Presents-The Ninth Jedi」では総監督を務める。

● 宮田裕章



慶應義塾大学教授。専門はデータサイエンス、科学方法論、Value Co-Creation。データサイエンスなどの科学を駆使して社会変革に挑戦し、現実をより良くするための貢献を軸に研究活動を行う。専門医制度と連携し5000病院が参加するNational Clinical Database、LINEと厚労省の新型コロナ全国調査など、医学領域以外も含む様々な実践に取り組む。それと同時に、アカデミアだけでなく、行政や経済団体、NPO、企業など様々なステークホルダーと連携して、新しい社会ビジョンを描く。宮田が共創する社会ビジョンの1つは、いのちを響き合わせて多様な社会を創り、その世界を共に体験する中で一人ひとりが輝くという“共鳴する社会”である。

● 池上高志



東京大学教授。複雑系・人工生命の研究者。理学博士（物理学）。東京大学大学院総合文化研究科教授。ALIFE Lab.代表理事。オルタナティヴ・マシン取締役最高科学責任者。東京大学大学院理学系研究科博士課程修了。人工生命（ALife）に新たな境地を切り拓き、研究を世界的に牽引。

● 岡瑞起



千葉工業大学 変革センター主席研究員／博士（工学）／一般社団法人人工生命国際研究機構代表理事／株式会社 ConnectSphere 代表取締役。経済産業省「未踏IT人材発掘・育成事業」プロジェクトマネージャー。専門は人工生命、Open-Endedness、大規模言語モデルを用いた生成AIの研究。著書に『ALIFE：人工生命——より生命的なAIへ』など。AIが企業活動や人間の創造性にもたらす影響を、学術研究とビジネス実践の両面から探求している。

- 真鍋大度



Rhizomatiks／Studio Daito Manabe。1976 年東京生まれの真鍋大度は、音楽家の両親のもと、音楽とプログラミングに親しんで育つ。DJ やジャズバンド活動を経て、東京理科大学で学んだ際に Xenakis に影響を受け、音楽生成における数学的アプローチの研究を始め、これが後の創作活動の基盤となる。2006 年にライゾマティクスを設立。演出振付家 MIKIKO と共に Perfume と ELEVENPLAY のコラボレーションを通じて、テクノロジーと身体表現の融合を探求し、リオ五輪閉会式の AR 演出など革新的なプロジェクトへと発展。坂本龍一、Björk、Nosaj Thing、Squarepusher、Arca 等との協働も多数行い、その独創的な Audio Visual パフォーマンスは、Sonar Barcelona をはじめとする世界各地の国際フェスティバルで発表されている。近年は神経科学者との協働を通じて、培養神経細胞を用いたバイオフィードバックシステムなど、生命と機械を融合する作品を制作。Rhizomatiks のディレクターとして組織を牽引しながら、自身が主宰する Studio Daito Manabe では、多様なクリエイターとの協働を通じて、人間とテクノロジーの新たな関係性を提示する作品を創造し続けている。

- 徳井直生



Qosmo／Neutone。AI を用いた人間の創造性の拡張を研究と作品制作の両面から模索。アーティスト、デザイナー、AI 研究者などから構成されるコレクティブ、Qosmo を率いて作品制作や技術開発に取り組むほか、23 年設立の Neutone では、AI を用いた新しい「楽器」の開発を手がける。これまでに手がけた作品は、ニューヨーク MoMA、バー・ビカン・センターなどで展示されたほか、Sonar や MUTEK といったフェスティバルで AI を用いたパフォーマンスを行ってきた。主な書籍に『創るための AI — 機械と創造性のはてしない物語』（BNN、大川出版賞受賞）。博士（工学）。

- YOSHIROTTEN



1983 年生まれ、アーティスト。YOSHIROTTEN の創作の根底には、「未知なるもの」への尽きせぬ関心が横たわっている。自然とテクノロジーの双方に対する直感的な感受性を背景に、光と物質、靈性と実証、古代と未来といった概念が溶け合い、共存する世界観を描き出す。近年は、色彩や地球、太陽など根源的な存在のリサーチや仮説を元に、S.F.的な視覚言語を探求するシリーズを発表。

- **Licaxxx**



東京を拠点に活動する DJ、ビートメイカー、編集者、ラジオパーソナリティ。2010 年に DJ をスタート。マシーンテクノ・ハウスを基調にしながら、ユースカルチャーの影響を感じさせるテンションを操り、大胆にフロアをまとめ上げる。2016 年に Boiler Room Tokyo に出演した際の動画は 70 万回以上再生されており、Fuji Rock など多数の日本国内の大型音楽フェスや、CIRCOLOCO@DC10 などヨーロッパを代表するクラブイベントに出演。NTS Radio や Rince France などのラジオに DJ MIX を提供、2022 年には 6 カ国 12GIG の Asia&Europa TOUR を成功させ、世界各国で活動の幅を広げ続けている。

- **Mars89**



アーティスト/DJ。Mars89 は、妥協のないエレクトロニック・ミュージックで、東京のアンダーグラウンド・クラブシーンで最もユニークでエキサイティングな存在として知られている。2008 年に 10 代後半で東京に移住して以来、世界で最も人口の多い都市のひとつで生活することの難しさについて、あらゆる形で表現する人物として地位を確立してきた。

これまでの彼のディスコグラフィーは、様々なスタイルが混在している。UK ダブステップ全盛期のサブベースや、ブリストルの特徴的なベースミュージックシーンの突然変異したリズムなどの音楽的な影響に加え、David Lynch や David Cronenberg などの映画監督、特に不気味で忌まわしいものに対する彼らの比類ない才能からも大きな影響を受けている。

- **Minna-no-Kimochi**



みんなのきもちは、2021 年に東京で結成されたレイブクルー/DJ ユニット。アンビエントや実験音楽に根ざしつつ、90 年代トランスをポストクラブ的手法で解体し、身体的恍惚と精神的高揚を同時に立ち上げるそのサウンドは、現代トランスの臨界点を映し出す。レイブの原初的コミュニティ感覚とグローバル・クラブカルチャーを接続する媒介者として知られている。レイブクルーとしては、都内近郊の倉庫、海岸線、山間の廃墟などオフグリッドなロケーションでプライベート・パーティーを開催。ドキュメント化を拒んできたその活動の傍ら、クルーのコアメンバーによる DJ ユニットはグローバルな開かれた活動を続け、ワールドツアーを度々成功させてきた。2024 年夏には英国グラストンベリー・フェスティバルの Shangri-La ステージに初登場し、4 日間を締め括るクロージングセットを披露した。また、2025 年 1 月 30 日、ベルリン・ベルグハイインで開催された CTM Festival でのクロージングセットも記憶に新しい。これまで欧洲ツアー各所から、

北米・アジアのローカル地下パーティーまで幅広く出演。DJ Mag による「Ones To Watch 2025」に選出された。彼らのレーベル・プロジェクト「Mizuha 囗象」は、次世代のトランスミュージックや環境音楽、ポスト・クラブのサウンドスケープを探求するオンライン・プラットフォームで、世界中から先鋭的な作品を集めリリースしている。

- **vq**



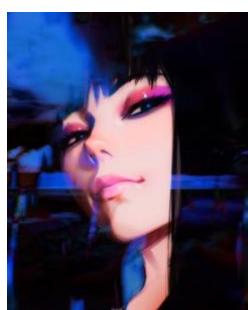
アーティスト。vq は、スマートフォン 1 台、または複数台を用いてライブを行うアーティスト。彼の刹那的な心情と音への深い愛情から生まれる即興的なパフォーマンスは、日本のみならず世界でも高く評価されている。

- **JACKSON kaki**



アーティスト/VJ。2025 年夏、TOKYO NODE 49 階で朝日を迎えたシークレットライブ。年末には、WWW 全館を用いた 24 時間連続のニューイヤーパーティ。みんなのきもちは、DJ やライブといった形式を越え、演者と来場者による強烈な共体験の場を、継続的につくり出してきました。本回では、「Minna-no-Kimochi VS vq」というスペシャルセットで音楽という枠に収まらないパフォーマンス的ライブを開催します。また、JACKSON kaki によるナラティブな演出を通して、出演者と来場者は舞台と客席という関係を離れ、並列的な空間体験を静かに共有していきます。音に身を委ね、場に集った人々と体験そのものを並列化し・分かち合う“Listening Assembly（集会）”となる、シリーズ第 3 回目です。

- **イリヤ・クブシノブ（イラストレーター／デザイナー）**



『攻殻機動隊 SAC_2045』キャラクターデザインを担当。

- つんこ／くろは（アクリー）



国内外でグラビアやイベントなどで活動。FIRN ではアンドロイドとして出演。

※登壇者・出演者の詳細は公式 HP をご参照ください。

別紙：「DEEP DIVE / 攻殻機動隊 in TOKYO NODE

「攻殻機動隊展」 「GHOST IN THE SHELL」シリーズの世界観と「音楽」がシンクロするイベント『DEEP DIVE / 攻殻機動隊 in TOKYO NODE』

1989年に漫画家・士郎正宗が連載を開始したSF作品『攻殻機動隊』は、押井守監督の『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』（1995年）をはじめ、アニメーションやハリウッド実写映画など、様々な作品群を展開し、日本が誇るサイバーパンク作品として世界中に驚きと刺激を与えてきました。

このたび、『攻殻機動隊展 Ghost and the Shell』の開催を記念し、SF作品の金字塔として今なお世界で多くの熱狂的信者を生み続ける「GHOST IN THE SHELL」シリーズの世界観と「音楽」がシンクロするイベント『DEEP DIVE / 攻殻機動隊 in TOKYO NODE』を、2026年3月7日（土）にTOKYO NODEにて開催。



「DEEP DIVE」は、『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』の世界観を、独自性を放つアーティストたちが再解釈し、ライブ・DJ・VRコンテンツとして披露する音楽イベント企画です。2024年の初開催以来、その没入体験が好評を博しており、今回のTOKYO NODEでの開催も、ファンや音楽ファンのみならず、あらゆる人の感覚を覚醒させるに違いありません。

■イベント情報

<イベント名称>『DEEP DIVE / 攻殻機動隊 in TOKYO NODE』

<日程>2026年3月7日(土)

<会場>TOKYO NODE HALL + GALLERY

○DEEP DIVEとは



「DEEP DIVE -GHOST IN THE SHELL-」は、士郎正宗氏による原作連載開始35周年を記念し、『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』の世界と「音楽」がシンクロするイベント企画としてスタートしました。

2024年5月には、Zepp Shinjuku (TOKYO)にて『DEEP DIVE online in sync with GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』と題したライブイベントを開催。Derrick May、石野卓球ら作品にインスピライアされたアーティストが出演し、チケットは即完売、VRコンテンツ体験には4時間待ちの列ができるなど、大好評を博しました。

また、2025年6月には『士郎正宗の世界展』を記念し、渋谷PARCOにて新企画『DEEP DIVE: echo - GHOST IN THE SHELL-』を開催。JUBEE、パソコン音楽クラブ、Skaai、Mari Sakuraiらが出演し、ライブ、DJ、VRコンテンツを通じて作品世界を再解釈。VJ演出や限定アパレル販売も行われました。

さらに、『DEEP DIVE: online - GHOST IN THE SHELL -』として、エクスペリメンタル・ソウルバンドWONKのライブ映像を「攻殻機動隊」公式YouTubeチャンネルで配信。フィジカルイベントの没入体験をオンラインで届け、アーティストとの多角的なコラボレーションを通じて、シリーズ全体の世界観を表現する新たな試みを続けています。

【攻殻機動隊展 Ghost and the Shell 会場・開催概要】

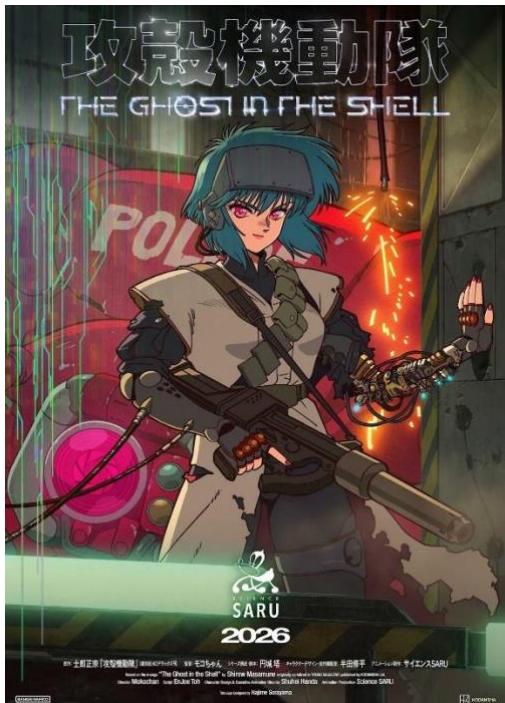
名称	攻殻機動隊展 Ghost and the Shell
会期	2026年1月30日(金)～4月5日(日)
会場	TOKYO NODE GALLERY A/B/C(虎ノ門ヒルズステーションタワー45F) 住所:東京都港区虎ノ門2-6-2
チケット情報	<LivePocket> https://sp.livepocket.jp/exhibition-ghostintheshell <ローチケ> https://l-tike.com/ghostintheshell-ex/ <アニメイトチケット> https://animate-ticket.com/events/25 ※プレイガイド別に購入できるチケットが異なりますので、ご注意ください ※各チケット詳細は、公式ホームページにて、公開されます ※現地にて当日券もご購入いただけます
主催	攻殻機動隊展 Ghost and the Shell 製作委員会 株式会社講談社 森ビル株式会社 KDDI 株式会社 株式会社プロダクション・アイジー 株式会社パルコ 株式会社バンダイナムコフィルムワークス
協力	株式会社イノベーターワン 株式会社サードウェーブ 株式会社enigma 株式会社アコースティックフィールド XREAL 株式会社 大日本印刷株式会社 株式会社STYLY 株式会社Preferred Robotics 株式会社ア・ファクトリー アンドアンシェイツ合同会社
公式 HP	https://www.tokyonode.jp/sp/exhibition-ghostintheshell/
公式 SNS	<Instagram> https://www.instagram.com/ghostandtheshell/ <X> https://x.com/Gats_exhibition



【攻殻機動隊とは】

1989年に漫画家・士郎正宗が、青年誌「ヤングマガジン」の増刊「ヤングマガジン海賊版」第5号から連載を開始したSF作品。電腦戦や格闘などで優れた能力を持つ全身義体（サイボーグ）の草薙素子。階級「少佐」の彼女をリーダーとした攻性の部隊「攻殻機動隊」が、高度複雑化する凶悪犯罪に立ち向かう姿を描いた物語である。リアルで精密な書き込みとともに、サイバーパンク的な要素や哲学的なテーマを探求しながら、人間とテクノロジーの融合、個人のアイデンティティなどについて深く考察していく多くのクリエイターたちに影響を与えた。その後1995年に押井守が監督を務めた劇場アニメーション『GHOST IN THE SHELL / 攻殻機動隊』、2002年に神山健治が監督を務めたテレビアニメーション『攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX』、2013年に黄瀬和哉が総監督を務めた劇場アニメーション『攻殻機動隊 ARISE』、2017年にハリウッド版実写映画『ゴースト・イン・ザ・シェル』、2020年に神山健治、荒牧伸志のダブル監督で制作された配信アニメーション『攻殻機動隊 SAC_2045』が発表された。そして2026年には監督にモコちゃん、シリーズ構成・脚本に円城塔、キャラクターデザイン・総作画監督に半田修平、アニメーション制作：サイエンス SARUによる新作テレビアニメーション『攻殻機動隊 THE GHOST IN THE SHELL』の放送を控えている。『攻殻機動隊』は劇場アニメーション、テレビアニメーション、ゲームなど様々な広がりを見せるが、それぞれ漫画とは違った独自の物語、解釈や表現で展開されている。

【新作TVアニメーション『攻殻機動隊 THE GHOST IN THE SHELL』情報】



作品名称：攻殻機動隊 THE GHOST IN THE SHELL

作品形式：TV アニメーション

原作：士郎正宗（講談社 KC デラックス刊）

監督：モコちゃん

シリーズ構成・脚本：円城塔

キャラクターデザイン・総作画監督：半田修平

アニメーション制作：サイエンス SARU

放送時期：カンテレ・フジテレビ系 全国ネット毎週火曜よる 11:00～”火アニバル!!”枠にて 2026年放送予定

TV アニメーション

『攻殻機動隊 THE GHOST IN THE SHELL』

特報第2弾 ver.Hajime Sorayama

<https://www.youtube.com/watch?v=Gq1VMC3JEAo>

©2026 Shirow Masamune/KODANSHA/THE GHOST IN THE SHELL COMMITTEE

【ご掲載に関するお願い】

本リリースに関連する記事・画像をご掲載の際は、必ず以下著作権表記明記してご使用ください。

©土郎正宗・講談社/攻殻機動隊展 Ghost and the Shell 製作委員会

媒体およびニュース掲載用素材は下記よりダウンロードの上、ご使用お願ひいたします。

フォルダ：<https://drive.google.com/drive/folders/16Oq-8avgaHV95D43LS-LOI903hcCHOrQ>