

ギフトとアップダウンの物語

ラブコメ、少年漫画からシンデレラストoryまで

トナカイ でも、どんなことにも打ち勝つ力さ、あなたからちいさなゲルダへ授けてやることはできないのですか？
フィン人の女 あの娘がすでに持っているものより大きな力なんて、授けられやしないよ。いまのゲルダの力がどれだけ大きいかな、おまえには見えないのかい？

アンデルセン『雪の女王』

はじめに

去る二〇〇九年の一月一日、泉信行がバサラブックスという書店の主催で行ったトークイベントがある。

「泉信行の感動曲線」と銘打たれたそのイベントは、会場に動画を流しつつ物語論を語るというコンセプトで、プログラマー仲間や演出家でもある麻草郁氏^{あさくさ いくみ}の協力で動画を用意し、行われた。

このイベントで泉信行が伝えようとしたのは、物語作品の中に生じる「残念」という思いと、その「残念」の対極として導かれる「納得」について——である。

感動曲線というタイトルにもそのテーマが込められている。物語の感動（＝面白さ）とは、負の「残念」と正の「納得」のアップダウンによって作られるのだ。そのアップダウンは、かねてより娯楽^{エンターテインメント}の業界では、ジェットコースターのカーブ（曲線）にもたと

えられてきた。

しかし物語のアップダウンとは、ただ上がったり下がったりするだけのものだろうか？ 一見上昇しているように見えて、実は落ちている、ということもないだろうか？

たとえば、心が暗黒面に落ちたヒーローが、ダークフォースの強い力で悪いラスボスを圧倒している、というような場面。これは「上がっている」と言えるだろうか。もしそれでラスボスに勝利したとして、「納得の感動」に結びつくものだろうか？ そのヒーローの戦いぶりやどれだけ勇ましく描かれていたとしても、むしろどこか不吉で、不穏当で、あやうい予兆を感じないだろうか。

つまり、ヒーローとしては失墜しながら上昇するフリを見せるといことは、実質はアップではなく、かえってダウンしている、という逆転した意味を中に生み出すだろう。

いや、それを「ダウン」と呼ぶのも、本当は適切でないのかもしれない。仮に、敵へのとどめを刺す瞬間にヒーローの限界が来て力尽きるとか、心の隙につけ込まれて敵に操られるとか、ラスボスを倒しても世間からは阻害されてしまうといったマイナス方向の展開が「不安に思っていたとおりに」訪れたらしよう。だとしても、それすら最終的なプラス方向へとアップする過程や伏線として認識しなおせるのだから。

しかし、私達はなぜ、こんなややこしい仕組みを直

観的に心得ているのだろうか？

これは素朴でありながら、シンプルに概念化しようとするとなかなか複雑で、入り組んだ疑問である。しかし、そこにひとつの思考モデルが提示できるのだと、プレゼンテーションしたのが、トークイベントのメインだった。

今回の記事では、そのトークイベントで提示したモデルを要約・補足する。それはとても素朴な疑問から発しているが、だからこそ日常において使いつづけるような、新しい物語論の言語化である。

だからトークイベント当日においても、来場者の「ああ、思い当たる思い当たる」「でも、こんな風に概念化できるものなのか」といった反応が予想されたプレゼンテーションだったのだ。

さて、そこで提示されたモデルとは、「残念／納得」そして「ギフト」というふたつの概念だ。

ここで、語り手である泉信行についても紹介する。この名義では、漫画メディアにおける工学的、あるいはメディア論／表現論的研究が主だっているが、自身のHP¹、やライターとしての活動では少年漫画やラブコメなどに関するジャンル論、物語論を広く行っている。

今回の記事は、その「物語全般に通じた」意見を発表する場となる。

ちなみにニックネームは「いずみの」で、今回のよ

1 麻草郁ブログ「絶叫機械＋絶望中止」<http://hatsumi.jp/screenmachine/>

2 「リクイド・ファイア」<http://www.ken.ne.jp/~iz/>

3 当然、「簡単に諦めたり、しかたないな」と思っただけでいいこととは存在する。「簡単に諦める」ともまた、「残念な結果」の典型なのだから。

4 とついで、私達がなん用いる言葉で「対極的な語」をふたつ並べる場合は、「アップ／ダウン」のようにポジティブな言葉を先に置くものだが、「残念／納得」は「残念」を先「置く」ようにしている。というのも、人間は「残念になる可能性」をまず想起して、それから「実現された結果への納得」を知るから。時間的な順序を優先して「残念／納得」という並びになっていると理解してほしい。

言い方を変えれば、「残念さを破ることが納得をもたらす」のだ。

5 自己保存力、自存力とも訳される。近年では、医学的的自己保存本能（結びつけて論じられるこ

うな泉信行名義のイベントであっても、周囲からは「ずみの」と呼ばれがちである。

第二部 残念と納得のタカ「リズム」

ポテンシャルが抑圧される時、

「残念」が生まれる

まずトークイベントのはじめに、ずみのは「残念」や「納得」をこう大きく定義していく。

1. 人間は、潜在的にしろ顕在的にしろ、本来のポテンシャルを十分に発揮できることを喜びと感じ、逆に発揮されなかったときに悲しむ。

2. 喜びは幸福に、悲しみは不幸に通じるが、それだけでなく、ポテンシャルが発揮されることに「納得」し、発揮されないポテンシャルを「残念」と思うのが人間である。

3. 自身が体験する実際の人生でも、他人の物語でも同じで、物語内のあらゆるポテンシャルが一定以上の高さを持ったとき、残念と納得は必ずつきまとう。

この場合の「残念」には、肯定的な意味を込めてはいない。反対に「納得」は、ほとんどの意味において、ただ純粋にポジティブな概念として定義できる。

たとえば「残念な結果の残念さに対する描き方が良かった」という、残念への批判精神をプラスに評価することはできても、「残念な結果そのものが良かった」という評価はありえない。

なぜなら、残念という思いは「どうしても受け入れがたい」「どうなるべきではなかった」「それ以外にもなんとかしようのあった」出来事に向けられるからだ。逆に「しかたのない」「どうしようもできない」から生じるのは残念ではなく、諦念である。諦められるほどの手応えもなく、どうしようもなかったはずの「残

念な結果」は「未練」であとを濁し、肯定していられないのだから。³

そして残念は「もったいない」ともまた違う。「もったいない」はポテンシャルの可能性（やり直しの余地）がまだ残されていることを示すが、「残念」はポテンシャルの可能性を潰すことを示唆していると言える。

次に「納得」という言葉にしても、理性的な判断を超えた肯定として用いる。「なるべくしてそうだった」と称せるような、望ましい結果に向けられるのが「納得」である。

理屈や整合性による辻褃合わせでもないし、ごまかしやイメージ操作による説得でもない。もっと荒々しく有無を言わさない、本質的な肯定感を意味する。

物語は、「残念な結果」と「納得の結果」の双方に向かう可能性をはらんでいる。この分岐によって、アップダウンの感動も生じる。可能性が分岐するからこそ、結末の価値も高まっていくのだ。それまで描かれてきたものが十分に発揮されなければ残念だし、完全に発揮されれば納得だ。⁴

強く言ってしまうと、ポテンシャルの発揮を「最上善」とし、ポテンシャルの抑圧を「最低悪」とみなす思想に基づいて、トークイベントは本題へと進んでいった。

本質を問う「ポテンシャル」

そしてその最上善こそが、物語の感動にも繋がるのだとする。

ただ、そうみなすためには、ポテンシャルとは何か、と問いかけていく必要があるだろう。それは思想的な前提であり、物語の感動や、残念という感情は、第一に「どんなポテンシャルがそこにあったのか？」という問いかけとわがちがたく結びついている。

人間の思想に関わる前提だから、多くの価値観が「ポテンシャル」を見定める基準になるだろう。いずみのは基盤となる思想例として、サンテグジュベリが『人間の土地』で語った「本然」や、マックス・ヴェーバーの言う「天職」、スピノザが『エチカ』で説いた「衝動」⁵、などを参考に挙げている。哲学や文学や、そして素朴な人生経験を通して、いつでも人間が問いかけつけてきた問題がリアリティとしてある。その議論が尽きることはないだろう。

だから物語を語るという私達の営みは、常にこの議論に参加しつづけることだとも言える。

たとえば若者向けエンターテインメントの旗手である奈須きのこの作品シリーズ⁶には、たびたび「起源」や「衝動」というフレーズが物語（キャラクターの動機）の根幹に関わってくる。奈須の作品世界において、「起源と衝動をめぐる葛藤」はポテンシャルそのものの価値を問うドラマである。

「起源」とは先天的に決定された「その人物の在り方」のようなものだ。そして、その「在り方」に従わざるをえないような「衝動」がキャラクターには与えられている。自らの衝動に従うことは、そのキャラクターのポテンシャルを全うさせることにも繋がり、奈須きのこの世界観では「善」である。しかし葛藤が生じるのは、自らの衝動が他者の犠牲（つまり、隣人のポテンシャルを潰す行為）を前提にしている場合や、「起源」



とも多い。スピノザの「衝動」概念においては、喜び（Joie）と悲しみ（Sorrow）という二極の情動が重要視されている。本稿における「納得」と「残念」は、スピノザの言う「喜び」と「悲しみ」に強対応していることも特記しておきたい。

6 小説『空の境界』や、ゲーム『Fate/stay night』そして『Fate』を原作にした外伝小説『Fate/Zero』など。

そのものが人の道を外れていた場合だ。そんな葛藤がポテンシャルを問いかけていく姿勢を私達に示してくれる。

そして、その問いかけ自体は珍しいことではない。古来よりエンターテインメントの文脈の中で、常に思想的なクエスチョンとアンサーは繰り返され、積みあげられている。この蓄積こそが物語の力となる。

その問いかけの中から、物語内のポテンシャルは決定されていく。それは格付けのような定量化だ。その「ポテンシャルの格」をよりどころにして、作り手と受け手は「残念」を減じ、「納得」を拡大させるよう願って物語に向き合う。

続きは本誌で！

7 余談だが、もし写実主義を好む送り手が「フィクションではなく現実を見ろ」と言いたくないのだとしたら、「その残念な出来となった作品」に対する「未練」で受け手を縛りつけるようなことは、本末転倒と言っしかない。このように、ほとんどの「残念な作品」は何も生まない、誰も得しない結果と言える。

8 「安易なハッピーエンド」を用意することで、その寂寥感を狙って出す、という手法（実は悲劇である）と示唆するメッセージの打ち方ももちろんある。「敵味方も皆殺しにした後で、なんとか事件が解決したように見える演出」でシメられる「種族クシヨン映画」のラストなど。