

# 物語の体操

物語するための基礎体力を身につける  
6つの実践的レッスン

大塚英志

「生きる手だて」  
としての  
**物語作法入門**

なぜ、どうして、  
君は物語ろうとするのか。



# 物語の体操

物語するための基礎体力を身につける6つの実践的レッスン

大塚英志

星海社

35





# 目次

第一講 本当は誰にでも小説は書けるということ 5

第二講 とりあえず「盗作」してみよう 45

第三講 方程式でプロットがみるみる作れる 81

第四講 村上龍になりきって小説を書く 121

第五講 「行きて帰りし物語」に身を委ね「主題」の訪れを待つ 153

第六講 つげ義春をノベライズして、日本の近代文学史を追体験する

補講

「自作自演」の教養小説をつくる

——書き込む絵本『きみはひとりでどこかにいく』を用いたワークショップ

224

あとがき

250

第一講

本当は誰にでも小説は書けるといふこと

ぼくがこれからお話ししようとすることは多分、二つの意味あいを持っています。一つは批評としての意味あい、そしてもう一つは極めて実践的な意味あいです。批評的な意味あいとしてぼくの頭の中にあるのは、小説家の小説を書くという技術なり能力はどこまでが小説家にとって特権的な領域で、どこまでが小説家ではない普通の人々に共有されるのか、という問いです。小説家の人々はしばしば自分が小説を書く運命にあった、とか、生まれながらにして小説家だったのだ、といった言い方をします。確かに小説を書くということは何かその人の内側にある特別なものの所在を証明するかのような行為にも似ています、この国に限っても文学は衰退した、などと戦後一貫して言われ続けてきたにも拘わらず未だ文学者たちがそれなりに社会的な地位を維持し続けることができたのも、つまりは小説を書くという行為が一種の〈秘儀〉として神聖視されているからだという側面があります。そういった思考の背景には、複製の時代である近代が産み出した逆説としてのオリジナルへの憧憬があるようにさえ思います。複製されるものの前提にはオーラに満ちたオリジナルがまず存在しており、そのオリジナルなものを産み出す能力が「複製していく社会」に於いては特権的な力を持ちます。文学はその中であつてさほど大量に複製され流通し得ないが故に逆に〈秘儀〉としての特権を未だ保っているかのようにも見えます。

けれども小説家は本当に生まれながらにして小説家なのでしようか。例えば大江健三郎でも村上龍でも吉本ばななでもいいのですが、彼らの小説を書く力はどこからどこまでが凡人には真似できないもので、どこまでならば凡人にも真似したり学習できてしまうものなのでしょう。ぼくはこの講義を通じて、その線引きを試してみようと思います。その結果として〈秘儀〉の領域は小説にどれほど残されるのか、あるいは全く残らないのか、そのことを確かめてみようと考えています。そして仮にそこに残されるものがわずかにでもあるとすれば、ぼくはそれが「文学」と呼ばれ人々の尊敬を集めることに少しの異議も唱えるものではありません。

ところでそうやって小説を〈秘儀〉の領域と学習可能な領域に腑分けふわけしていく作業は結果として小説を書くという行為を徹底してマニュアル化していくことにもなります。それがこの講義の持つ二つめの意味あい、ぼくはそこで小説を書くという「宿命づけられた」行為をどこまで普通の人々に「開いて」しまえるかをこの講義を通じて実験してみようと思います。だからもしあなたが以下のいずれかに当てはまるような方なら多分、この講義は自分でいうのもなんですがとても有益です。

1 『公募ガイド』の類を買って小説の新人賞に応募しようと思ったことがある。

2 新聞や文芸誌に載っている「あなたの原稿を本にします」なる広告がとても気になっている。

3 小説家養成コースのある専門学校にうっかり入学してしまったか、あるいは入学しようと思っ

いかですか。けっこうこういう方々っておられるでしょう？ 更にここにもう一つ、「にもかかわらず、実は一度も小説を書いたことがないか、あるいは書き始めても完成させたことがない」という条件を付け加えてみましょう。

ぼくが本書の読者として一方に想定するのはこういった種類の人たちです。これは皮肉でなく記すのですが、これらの人々は小説という制度の下部構造を形成するととても大切な存在です。小説家になりたい、でも、なれない。そういう無数の人々の存在があつて初めて小説家になった人々の特別な存在としての地位は保たれるのです。小説を書くという行為が〈秘儀〉であることが証明され続けてしまうわけです。

けれどもこういう小説家にあこがれ続ける人々は『公募ガイド』や自費出版の会社や専門学校のカモになるだけで、小説との関わり方は永遠に閉ざされてしまわなくてはならないのでしょうか。そしてそれは一部の小説家が主張するように小説家になれるか否かが本当に運命付けられていることに起因するのでしょうか。

まずそのことをぼくは根源から疑ってみることにします。

だからぼくはこれから小説という制度の下部構造を支えてくれた人々に、そんなところで文学の周辺に成立しているキャッチセールのカモになんかならずに本当に小説家になつてしまいなさい、と語り始めることにします。などとやってこれもまた新手の詐欺の一種に聞こえるかもしれませんが、信じる信じないはあなたの自己責任、ってやつです。

ただし始める前に一つだけ約束をして下さい。あなたが本当に小説家になりたいのならこれから講義の中で示す課題を実際に自分の手で行って下さい。ぼくがここで示すのはいわば小説を書くための筋力トレーニングのメニュー、つまり「体操」であってそのメニューを自分でこなさなければ小説を書くための基礎体力や正しい筋肉はつきません。スポーツと全く同じことです。そして小説を書くこうにも書けない人々のつまずきの理由は実はこういういった基礎体力のなさに多くの場合、理由がある、とぼくは考えます。

さてそれでは、小説を書く、という行為にはどのような基礎体力が必要なのでしょう。小説のノウハウ本の類が昔から「文章読本」であるように一つにはやはり文章の技術がそれに該当するのは否定できません。文体、と呼ばれる小説の文章リズムが小説家の個性を決定づけることは事実ですし、それこそが文学の本質だと考える人も少なくありません。

けれどもこの講義では「文章」の技術については全くと言っていいほど触れません。「文章読本」の類はいくらでも先人の書として存在しますし、何より、小説にとって文章の技術とはその工程のうちの最後に位置する仕上げの技術であって、数をこなしていくうちに案外自然と上達するものだとぼくは考えます。まんがの書き方を教えるのにスクリーントーンの貼り方のような作画上のフィニッシュワークを熱心に講義している入門書がありますが、小説にとって文章も実はそれと同じであって、ある部分では小手先の技術にすぎない、とぼくは感じています。つまり問題なのは文章によって何を書くかであって、その部分で実は大半の小説家志願者の最初のつまずきがあるように思います。

では、そのつまずきとは何でしょう。

そもそも書くことが思い浮かばない。

一体、小説で何を書いたらいいのか。

答えは単純です。

へおはなしでです。

へおはなしが作れないから小説が書けないのです。あるいは途中でどう書き進めていいかわからなくなってしまうのです。

ここで文学の専門家の人たちから、いや、小説と物語は異なるもので一緒にしてはいけない、そもそも物語を否定したり解体したりしていくのが文学だ、といった類の恫喝どっかっが予想されます。しかし小説家志願者はそんなことにひるんではいけません。私小説であれ、ミステリーであれ、やおい小説であれ、どんな小説にも物語があります。確かに物語に対して小説家はしばしば異議を唱える傾向にあり、その方が文学っぽくて格好がいいのですが、例えばポール・オースターの小説だって何も起こらないまま読者が置き去りにされる『幽霊たち』よりも物事が都合よく運んでくれる『ムーン・パレス』の方がやっぱり人気があつたりするのも事実です。小説家や小説マニアはちよつとへおはなしに対してスレているところがあつて、反へおはなし的な小説を好みますが、だからといって小説家志願者までもがへおはなしを彼らと一緒に否定することはありません。まず普通のへお

はなし」を書けるようになって、その後で立派なスレた小説家になれたらそこで初めて反「おはなし」を書いてみましょう。ポール・オースターだって村上春樹だって実は彼らの作品は何作ごとに「おはなし」と反「おはなし」を行ったり来たりしていることに読者であるあなたはなんとなく気づいているでしょう？

さて、「おはなし」こそが問題だ、ということを理解していただいたとはいえ、ここで改めて多くの人が途方に暮れているはずですよ。つまり、村上春樹のように（いや、この時、各自が頭に浮かべる小説家の名はステイヴン・キングでも中村うさぎでも全然OKですよ。一応、この講義が連載されていた『小説トリッパー』の読者層にあわせてポール・オースターとか村上春樹とか書いてみただけです）素敵な、あるいは独創的な「おはなし」なんか自分に作れるだろうか、いや作れっこない、という自問自答をなさっているに違いありません。

例えばみなさんに今から四〇〇〇字詰め原稿用紙に向かって五分間で「おはなし」の粗筋を一つ作って下さい、とぼくが課題を出したとします。二〇〇〇字からせいぜい二〇〇〇字ぐらいでまとめられている小説のための「おはなし」をプロットととりあえず呼びます。ポイントはこの字数の中に「おはなし」の最初から最後までをちゃんと入れることです。新人賞の場合、小説の原稿とは別に四〇〇〇字とか八〇〇〇字で応募作のストーリーを要約し

たものを添えて下さい、っていう指示が応募要項に必ずあるでしょう？　つまりへおはなしを短い字数でまとめる力というのは現実に小説家に近づくにはけっこう大切な技術でもあるわけです。

さて、五分たちました。何か書けましたか。書いてしまった人はひとまずこの部分での「つまずき」はない、と考えましょう。するとここで今度は、主としてエンターテインメント系の小説雑誌の編集者からブライティングが聞こえてきそうです。プロット一つ作れないやつに小説を書かせようとするおまえは根本的に間違っている、と。

その通りです。

だからこそそういう方にはまずプロットを作れるようにしてさしあげます。そもそもプロット一つ作れない普通の人たちにそれでも小説を書かせてしまうことは可能なのか。その実践がいわばこの連載に於ける多くの批評的野心であり、小説家を志す人には本書が徹底した「実用書」としてあることは既に述べた通りです。

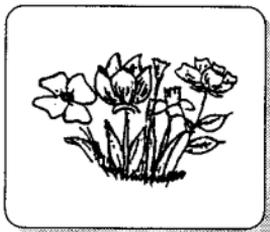
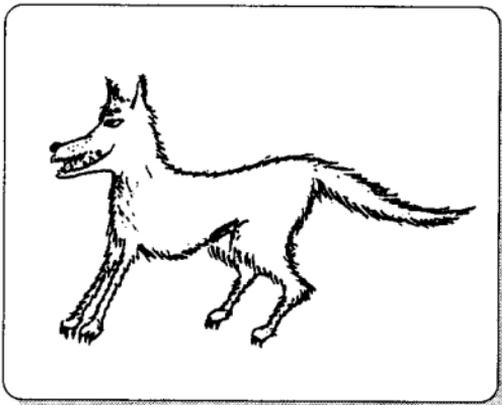
でも、作れるようにしてさしあげましょう、なんていう偉そうな言い方は正しくありませんね。そもそもあなたたちが小説家志願であるのかにかかわらず、へおはなしを作る力を実は等しく持っているのです。ただ、小説家の人たちはその力を多分、人生のある時期

にちゃんと伸ばしたのに対し普通の人たちはそのタイミングを逸したのです。だからぼくが教えてあげられるのはちょっとしたへおはなし作り力についてのリハビリテーションの方法です。

なんだかますます胡散臭うさんくさくなってきましたね。

人は生まれながらにしてへおはなしを作る能力を持っているなんて信じていることができないと怪訝けげんそうな顔を浮かべる人がきつといるでしょう。その証明、というわけではありませんが、内田伸子さんという発達心理学の先生が行った実験を紹介してみましよう。内田さんは子供がいかにしてへおはなしを語る能力を獲得していくかについて様々な興味深い実験をなさっています。これもそのひとつです。

内田さんは小学校に入る前ぐらいの幼児に①のようなカードを見せます。五枚のカードで女の子や森やおばあさんが書かれたカードです。例えばこのカードを五歳九カ月の女の子に見せて、「これを見ながらおはなしを作って聞かせてね」とお願いします。すると女の子はこんなへおはなしを聞かせてくれたようです。



森のおくにちいさなうちがありました。そこへたったひとり、女の子がすんでいました。その子は……その子のなまえはまりこちゃんといいました。そして、まりこちゃんはときどき、ときどきね、ちかくのおばあちゃんのうちへでかけにいきました。そ、そ、そのときは、おばあちゃんにお花をつんでいきます。ある日、おばあちゃんに「いこうとおもったとき、おおかみがやってきました」。

「赤ずきんちゃん、おばあちゃんならあっちのほうだよ」

「あらそうなの？　ありがとう」と女の子はいいました。でも、おおかみは、わるいもの、わるいおおかみで、うそをついたので、あつちはりょうしさんのうちでした。だから女の子は……だけど女の子はしらずに行きま……しらずに、おおかみのゆうとおりにしました。

そしてりょうしさんは、なんかえものがこないかなあとおもってみると、えものみたいな小さなものがいたので、「あれは子ぐまだな」とおもって、てっぼうをもちだし、そおーっと木にかくれて、てっぼうのたまをいれて「バーン」と女の子をうちました。

女の子は「なんの音かしら？」と木のところまでくると、りょうしさんがいました。

「なあんだ、ただの子どもじゃないか。なにをしているんだ？　君」っていったら、「わたし、おおかみにいわれて……おばあさんちに行きたいんだ、行きたいんです。でも、おお

かみがね “おばあさんのうちならこっちだよ” ってゆったの” そしたら、りょうしさんは「あのわるもののおおかみめー」っていって、「おおかみがいたところはどこだ？」

ってきいたの。「たしか、わたしのうちのまえで立って、立っていたわ」ってゆったの。

（——沈黙——「それで？」と促す）そうして、りょうしさんは、まりこちゃんのうちの前へ行ってみると、おおかみはいませんでした。「いったいどこに行ったのかしら」

とまりこちゃんとりょうしさんはさがしていると、森のおくにおおかみの子どもがいました。それから……うーんと……「まりこちゃん、ちよっとまってね」ってりょうしさんがいうと、まりこちゃんは「うん」ていいました。

りょうしさんは、おおかみのそばにいて、てっぼうにたまをいれました。そうすると、おおかみはすぐ森のう——んと遠いところへにげていきました。それから、もう子どものおおかみは、まりこちゃんのおうちへこなくなりました。まりこちゃんはあるしんしておおかみは、まりこちゃんのうちへいけるようになりました。（最後の部分は終結を示すように強く言い切る）

〔H・Y 五歳九カ月〕

（内田伸子『想像力の発達』サイエンス社）

さて、大人であるぼくたちはカードを見ればこれは「赤頭巾ちゃん」の「おはなし」を作ればいいのだな、とすぐに「正解」に思い当たります。そう考えてしまうとこの女の子が作ってくれた「おはなし」は彼女がどこかで聞いた「赤頭巾ちゃん」のおはなしを再生しているだけだし、やっぱり子供だからちゃんとストーリーを覚えていないじゃないか、と思えてしまいます。なるほど一般に知られる「赤頭巾ちゃん」の挿話と比すと余りに有名な狼がおばあさんに化けるシーンや猟師が狼の腹を裂く場面は女の子の「おはなし」から抜け落ちていきます。けれども口承文芸としての「赤頭巾ちゃん」の中には狼に誘惑されて食べられたりせず自力で狼を撃退する「赤頭巾ちゃん」の物語もちゃんと存在します。だからと言ってこの女の子が岩波文庫版の『グリム童話集』にも掲載されている「自力で狼撃退」型の「赤頭巾ちゃん」を知っているとはとうてい思えません。

もう一度、彼女の「おはなし」に注意深く耳を傾けてみましょう。主人公の名前は「へまりこちゃん」です。これは与えられた女の子のカードの絵がグリム童話に出てくる赤頭巾ちゃんふうのものでなく、語り手の女の子と同じ年齢ぐらいの現代風の格好をしているからだと思います。ちなみにカードを示す側の大人は「赤頭巾ちゃんのお話を聞かせて」とは指示しません。つまり女の子に対しては「赤頭巾ちゃん」というキーワードは開示さ

れないわけです。だから主人公の名前は語り手である女の子によって「へまりこちゃん」と名付けられます。けれども途中、狼と出会った直後のシーンでの狼との会話では語り手の女の子は、狼にまりこちゃんを「赤ずきんちゃん」と呼ばせてしまいます。この語り手の女の子も知っているであろう最もポピュラーな「赤頭巾ちゃん」のお話から「へまりこちゃん」のお話に引用されているのはこの狼が女の子に声をかけるくだりだけです。だからこそ語り手はついうっかり「赤ずきんちゃん」と言ってしまったのかもしれない。

とすると、当初、ぼくたちが「赤頭巾ちゃんのお話を再生しようとして失敗した例」にしか見えなかったこの「へおはなし」は実は五歳九カ月の女の子によるそれなりの創作童話ということになります。いや、彼女は「おはなしを作って聞かせてね」と言われていたわけですから素直にそれに従って作っただけなのでしょう。

しかし実際のところ真相はどちらなのでしょう。

それを確かめるのが次の実験です。五枚のカードに今度は**図2**のヘリコプターのカードを加えます。すると同じ女の子はこんなふう「へおはなし」を作りました。

ヘリコプター? ……うーんとね……

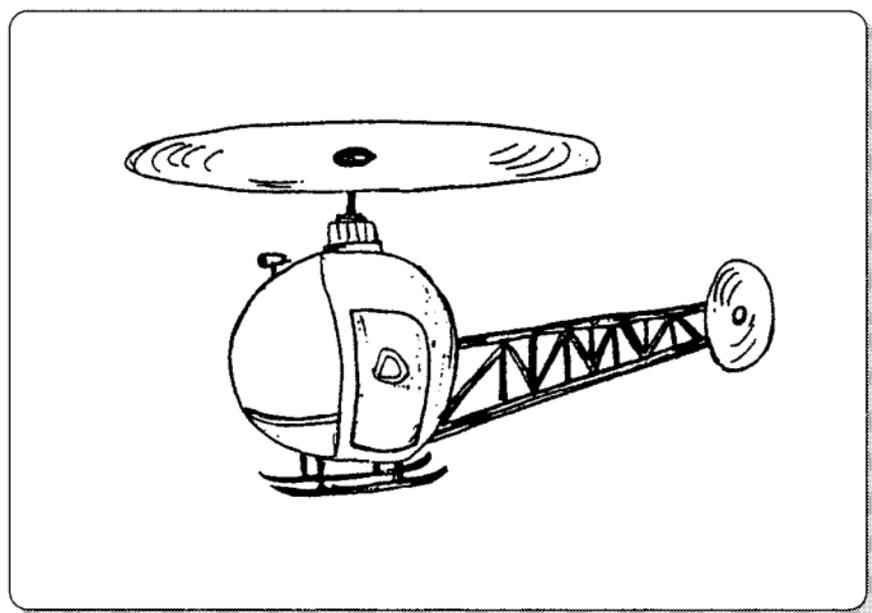


图  
2

ふかい森のなかに、たった一軒小さなうちがあつて、そこにはおばあさんとふたりっきりの女の子がいました。そこはヘリコプターがよくとぶところで、よなかにもよくねむれませんでした。それではやく、自分たちのうちをかわりたいなと思ひました。そいで、おばあさんと女の子はいいことを思ひつきました。「あのヘリコプターをうちから遠いところまでさそつていけばいいのよ」つていいました。女の子は。そしたら、「そうね」と、おばあさんはいいました。でも、おおかみが、こわいおおかみがそのヘリコプターをみはつていて、女の子が、女の子とおばあさんがくると、パクリと食べてしまいました。ほんとうは、そのヘリコプターは、まよなかにお花がヘリコプターにかわつて、お空をね、とぶんです。

それから……

でも、それは夢でした。目がさめて、おばあさんとまり子ちゃんはふしぎそうな顔をしました。ヘリコプターのおとはきこえませんでした。……

(……「それで？」と促す) そうして、おばあちゃんとまり子ちゃんはふしぎそうな顔をして、ごはんをつくりました。

でも、ほんとうにそういうことがあつたらどうしましょう。おばあちゃんとまり子ちゃん

んはひっこしてしまおうでしょうか。でも、おばあちゃんとまり子ちゃんは、それは、あ、「そんなことはない」と思っ、そのうちでずっとくらししました。(強く言い切る)

〔H・Y 五歳九カ月〕

(内田前掲書)

内田伸子さんの解説によれば、この「へおはなし」の中の花がヘリコプターに「変身する」とか、実はそれは「夢の中でできごとである」というくぐり、ファンタジー小説などで用いられる高度な物語技法が使われている、と考えて良いそうです。そういったファンタジーの技術を駆使して女の子は新しく導入された「ヘリコプター」という赤頭巾ちゃんとは異質な要素を「へおはなし」の中に統合しようとしている、というのです。そう言われてみると「変身」や「夢落ち」というファンタジー小説の「お約束」をしっかりと六歳に満たない子供が技術として、使っていることに改めて驚かされます。

内田伸子さんはここで女の子が行った「へおはなし」を作る行為を「経験の解体と再建を通しての創造」と考えます。内田さんの本から引用してみましよう。

まず想像世界をつくる素材として、それまで見たり聞いたりした経験や印象を準備し、それを加工する過程が始まります。この加工の過程はきわめて複雑なものであると考えられますが、細部ははっきりしません。少なくとも、知覚した印象を諸要素に分解し、それを修正し、次にその修正した諸要素を連想の働きによってつなげ、統合していきます。その結果、頭の中にはぼんやりとした表象（イメージ）が浮かんできます。

この表象はからだやことばを手段にして表現され外化されることとなりますが、外化にともなって、変形を受けたり、修正されたり、他の素材を探しだしてきてつくりなおしたりといった過程が起こるものと思われまふ。この段階では、個々の諸形象を統合し、体系化する過程が続き、次第に、表象自体が洗練され、はっきりとしてきます。それにともない、頭のなかにつくりあげられる表象は、はじめのうちにはぼんやりとしたものだったとしても、具体的な像として自覚できるようになります。

最終段階では、この表象がことばやからだを使って表現され、外から目に見える形になります。ことばで記述した文学作品や、からだとことばを通じて外化する演劇、さらに、絵画や音楽、創作ダンスなどのような作品の形に表現したときに想像世界の生成は終了するのです。

（内田前掲書）

どうやら内田伸子さんは「へおはなし」を作るという行為を解体と再構成の過程と考えていることがわかります。まず、これまで「へおはなし」や現実として語り手が「体験」してきたことを一度、解体して断片化します。そしてそれらの断片を再度、並べかえ意味づけたものが新しい「へおはなし」ということになるようです（この時、実は並べかえのための「規則」が存在するのですが、それは次の講義あたりで詳しく触れましょう）。こう考えると先ほどのカードは、この解体と再構成の過程を目に見える形にしたものだということがよくわかります。

内田伸子さんはこういった「解体と再構成」の能力を含めたフィクションを作るための認知能力は五歳の後半でほぼ出来上がることをいくつもの実験から確認しました。

キャラクターのついたカードやリカちゃんの人形が欲しい、なんていう子供の欲望は実は「へおはなし」の「解体と再構成」をめぐる欲望であり「ごっこ」遊びはそれを行為として表出したもの、ということになります。そう考えると「おたく」と呼ばれる多くのような人間は幼児期を過ぎてても「へおはなし」をめぐる「解体と再構成」の欲望を捨てられなかった連中だ、ということになりそうですね。ビデオテープが普及していない時代にアニメのセル画を集め、場面やセリフを細かに暗記し、それを「再生」して喜んでいた今では四

○歳を過ぎた最初のおたく世代たちがジャパニメーションやコンピュータゲームの担い手になっていくのもその意味では当然の帰結ということになります。

テーブルトーク

T R P Gと呼ばれ

るボードゲームを用いた「ごっこ」遊びや、アニメキャラクターを勝手に借用した同人誌コミックといったおたく領域で今日では制度化された行動パターンも全てその本質にあるのは「解体と再構成」の欲望、ということになるのでしょうか。

そしておたくの人だけでなくへおはなし<sup>レ</sup>を作ることを職業としてきた人々は一歳を過ぎたあたりでその能力が萌芽し、五歳後半ではぼそのための認知機能が発達し終え、更に成長し大人になるまでの間に「解体と再構成」のレッスンをそうとは知らずに繰り返してきていくはずなのです。ぼくの母親はぼくが字を読めない時から『鉄腕アトム』のまんがを熱心に読んでいた、と笑っていました。コマという断片化された絵を文字情報に頼らないでぼくが「読んで」いたとするのなら、それはやはり「解体と再構成」であり、そんなことしてたからおたくになっちゃったんだ、と自分のことながら感心します（手塚治虫先生のまんがは今日のまんがと比して実は「解体と再構成」の欲望を刺激するような作りになっているのですが、それについては詳しく触れる余裕は今回はありません）。

それでは運悪く「解体と再構成」の練習をしてこなかった人々はどうすればいいのでし

よう。内田伸子さんはそのための認知機能は五歳の後半で完成する、とおっしゃっていますから、多分、大人であるあなたにも当然、その能力は相応にあったはずです。ただ、きちんとレッスンしたり使ったりしなかったたので錆びついていたり未発達のままなのです。ならばその能力のリハビリをしてみましょう。つまり内田伸子さんが実験の手段として用いたカードの助けを借りる形での「解体と再構成」のレッスンを少し大人向けにしたものを考案してみました。

次頁の**図3**を見て下さい。お手数ですがこの図をコンビニかどこかのコピー機で拡大コピーして切り離し、トランプのカード大のボール紙か何かに一つずつ貼りつけて下さい。面倒な方はただカード大のボール紙の片面に「生命」とか「厳格」とかいった**図3**に大文字の明朝体で書かれた二四個の単語だけを一つのカードに一つずつ書き写して下さい。変なマークはカードとしての気分を出すための単なる飾りで実は全く意味はありません。

するとあなたの手許には「生命」「信賴」「慈愛」「至誠」……などと書かれた二四枚の奇妙なカードが出来上がるわけです。

舞台裏を告白しておくともとはこのカードはぼくが何年も前に原作を書いた『聖痕のジョカ』というまんがのために作ったものです。この変なマークはルーンといって、そ



意思



清楚



理性



秩序



知惠



誓約



善良



節度



至誠



生命



寬容



解放



調和



創造



信賴



公式



變化



結合



嚴格



勇氣



幸運



庇護



治癒



慈愛

のマークが象徴するのが「生命」とか「信頼」といったことです。

ちなみに『聖痕のジョカ』はこんなお話でした。ある国では王様の身体中にこの二四のルーンがまるで痣あざのように刻まれています。しかし王様が死ぬと王様の身体からルーンの痣は消えます。そして、その瞬間、二四人の若者の身体はどこかに新たにルーンは一つずつ出現するのです。そしてこの二四人の若者は互いにルーンを奪いあい（相手のルーンの痣の上を十字に切りつけるとルーンは自分に移動します）二四のルーン全てを手に入れたものが次の王様になります。

ルーンが象徴することはそれはそれが宿った若者の人格を象徴しています。「清楚」のルーンを持ち主ならそのまま単純に清楚な美少女だったりします。ただ、ルーンが逆さまに宿ると意味もひっくり返ります。「幸運」のルーンがひっくり返った（これを「逆位置」のルーンとまんがの中では呼んでいます）不連続きの女の子戦士はまんがの中では人気があったキャラクターでした。

『聖痕のジョカ』はぼくがまだ原作者として手慣れていなかったことや、掲載誌がゲーム企画にふり回され（最初、スーパーファミコン専門のゲーム誌で連載を始めたもののプレイステーションでゲーム化されるので雑誌を変わってくれ、といわれたりして都合三回、掲載誌が変わ

り、その度にストーリーを作りなおさなくてはなりませんでしたが、そのため、正直、あまり出  
来のいいへおはなしではありません。ただ連載だけはけっこう続き、ぼくは毎回エピソ  
ード作りに苦労していました。その時、苦し紛れに考えたのが、このカードを使ったへお  
はなし作りだったのです。

つまりこれは必要の中から生まれた極めて実践的なプロット作りの手口でもあるわけ  
です。

やり方は簡単です。

カードを裏返して適当にシャッフルして下さい。それから一枚ずつカードを合計六枚引  
いて文字の書いてある方を表にして、引いた順に**4**の数字の順番に従ってカードを配列  
して下さい。

もしもカードを上下逆に引いてしまったら（つまり文字が逆さまだったら）、それはそのま  
まにして並べて下さい。

さてここで、ぼくの職場で働いているアルバイトのヒダノくんを試しにカードを引い  
てもらいましょう。ヒダノくんもついうっかり小説家養成コースのある専門学校に入って  
しまった男の子です。

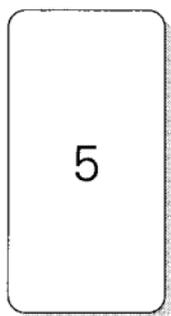
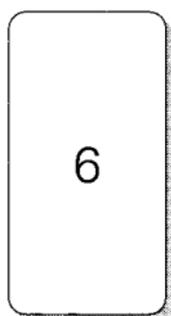
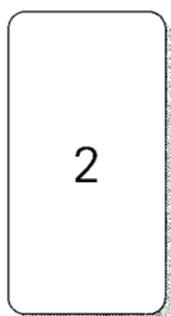
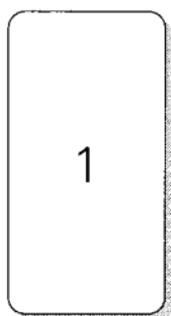
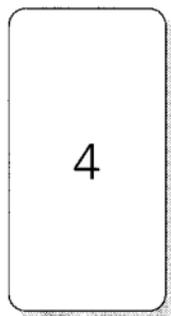


图  
**4**

ヒダノくんが引いたカードは**図5**です。

さて、そろそろ気づいている方もおられると思いますがこのカード、実はタロットカードの変形のようなものです。従ってこれからお教えするレッスンはタロットカードを使ってもできるものです（タロットを使ってへおはなしのトレーニングができることは占星術家の鏡リュウジさんもおっしゃっています）。このカードの配列の仕方もタロットの占いのやり方を少しいじくったものです。ちなみにカードの配置は**図6**のような意味を持っているとみなします。

するとヒダノくんの引いたカードと意味の対応はこうなりますね。

1	主人公の現在	公式
2	主人公の近い未来	誓約
3	主人公の過去	至誠
4	援助者	解放
5	敵対者	調和
6	結末	生命

4  
解放

3  
至誠

1  
公式

2  
誓約

6  
生命

5  
調和

4

援助者

3

主人公の  
過去

1

主人公の  
現在

2

主人公の  
近い未来

6

結末  
(目的)

5

敵対者

図  
6

タロットが人の運勢を占うようにこうやってへおはなしの主人公の運勢を占うわけです。ぼくは『聖痕のジヨカ』のストーリーに行きづまる度にこのカードの占いでへおはなしを作りました。

ヒダノくんの引いたカードによれば主人公は現在「公式」の状態。ぼくのまんがなら「公式」のルーンの痣を持っている戦士になるわけですが、ここでは「公式」なる単語から連想される人格の持ち主でいいわけです。彼は以前は「至誠」の状態にあり「誓約」の状態を経て最終的には「生命」の状態に行きつく。その時、彼を助けてくれるのは「解放」に関連する人、もしくはは事件、そして邪魔をするのは「調和」を連想させる人や出来事になる、といったところです。

じゃあヒダノくん、この結果を使って、そうだな「ドラゴンクエスト」みたいな世界のお話と、学園を舞台にしたお話をそれぞれ一本作ってきてね。制限時間、一〇分。

はい、見せてごらん。

まず「ドラクエふう」の話。

## 「代理戦争」

肥田野茂

国王の父は貧困に苦しむ自国の民に王としての義務を果たすため、他国に侵攻したが志半ばにして力尽きた（至誠）。そして国王は今一度、民を救うため、他国へ移住権の獲得に乗り出す（公式）。しかし、自国を乱されることを恐れた他国はその門を堅く閉ざした（調和）。戦いは苦戦を強いられたが、自由な商いを求める商人達の援護により、他国の移住権を手に入れる（解放と誓約）。その後、国では新しい命が次々育まれた（生命）。

国王だった父の遺志を継いで他国を侵略する息子の話になっちゃったわけだ。国民のためを考えた父王の存在を「主人公の過去——至誠」から作りあげたのかな。「自由な商いを求める商人」が「援助——解放」で、彼らと「誓約」して戦うことで勝利する、と。でも「公式」が何故再度の他国への侵略なのか、ちよつと苦しい。「公式」を「同じ行動をくり返す」、という意味にとつたのかな。それに他国が門を閉ざすのは「調和」とは言えないでしょ。「調和」のカードが上下逆向きに出たらこれでいいけどちよつとこのままではルール違反かも。オチはその子が「広い国土を手に入れて国中に新しい生命が満ちあふ

れる」ってことだけどなんだか侵略は正しい、っていう新自由史観の人が喜びそうなテーマになっちゃってるね。

別にいいけど。

それじゃもう一本、学園ものの方を見せてごらん。

## 「スクールばすたーず」

肥田野茂

少年はある人物との出会いにより人生が変わる（至誠）。それまで荒んでいた少年は、学級委員長を務めるまでに成長した（公式）。ある日、少年は同じクラスの女の子に告白しようとする。しかし、この私立高校は男女交際が禁止だった（調和）。少年は校則に反対する仲間と共に戦い、学校を変えていった（解放）。それから彼女に告白、無事成功（誓約）。その後、卒業と同時に結婚し、子供にも恵まれ幸せに暮らしている（生命）。

「ある人物」って誰なのさ。それをちゃんと考えなきゃだめだけど、あるきっかけですごい堅物で真面目になっちゃった男の子が男女交際禁止の校則廃止のために立ち上がる、と

いう一昔前の学園ものにありそうなへおはなしがとりあえず出来上がったみたいだね。それではもう一つ、別の子の作例を見てみましょう。

カードの配列はこうしましょう。

- 1 公式〈逆位置〉
- 2 善良
- 3 知恵
- 4 意思
- 5 秩序
- 6 厳格〈逆位置〉

「公式」と「厳格」のカードが逆さまに出ました。じゃあ今度は外見も人格も、あかほりさとするにそっくりなスギウラくん、やってごらん。

「Oh-Sa-Su-Gall(おーやすがー)」

杉浦健史

人工魔術によって造られた、シーフドール・マリア(知恵)。主人を見限って、自らの人工知能を駆使し、いつも悪どい役人等からお宝をぶんどって街の人々に配達している(公式〈逆位置〉)。だがある時、協力してくれる少年グループに「盗みはもうしないで……」と言われ、悩んだ挙げ句について引退表明!(善良)。最後のターゲットに選んだのは、なんと私腹を肥やす国王の戴冠道具一式。それをドールハンター・マクザス警部(秩序)に目

を付けられ逮捕・破壊直前まで追いつめられるが、協力者である王女姉妹（意思）がマグザスをボコボコにして、その隙に道具一式をついにゲット！ 地面にはいつくばるマグザスを後目に、マリアは売り払って得た金を夜空にザツとばらまいた。そして、彼女は子供たちの世話役として平穏な日々を迎えることになる（厳格〈逆位置〉）。

主人公が「知恵」つまり「人工魔術」によって造られた、というのはひねりがきいてるね。「公式」の逆から義賊というキャラクター立てにしたのもうまいな。ただ援助者が「意思」のカードなんだけど、どの辺が意思なんだろう。オチは「厳格」の逆で優しい乳母になる、ってことなのかな。やや苦しいよね。でもスニーカー文庫あたりに入っている小説だったらけっこう読んでみたくなるへおはなし〜ではあるよね。

とまあこんな感じですよ。カードに示されたキーワードからどんな人物や事件を連想するかがポイントです。事前にファンタジーならファンタジー、恋愛ものなら恋愛ものとはなし〜のジャンルぐらいいは決めておいた方がやり易いかもしれません。

頭の体操だと思っ取りあえず時間を決めて時間内に作れるだけ作ってみて下さい。カードは何回引き直してもいいけれどカードの文字を見ながら自分に都合よく並べかえるの

は反則です。カードの配列は運にまかせましょう。ぼくたちの想像力なんてたかが知れていますから、ただ漠然と考えているだけではたいい同じようなパターンの「おはなし」をいくつも作ってしまうだけです。カードのキーワードに強制されることで初めて自分が持っている「おはなし」作りの狭い枠を壊すことができるはずです。

ちなみにこのカードに記されている単語に特別な根拠はありません。つまり「生命」「秩序」のかわりに「努力」「友情」「勝利」なんていう単語と置き換えてもかまいません。辞書のページをめくって二〇か三〇、適当にそれらしい単語を選んでお手製のカードを作ってもかまわないし、先に言ったようにタロットカードを使ってもOKです。もしかすると「おはなし」を作るのに最もベストなキーワード三〇、なんてものがあるのかもしれないが、まあ、誰か捜してみてください。

さて、ここで読者の中に先の内田伸子さんの実験と比較していくつかの疑問を持たれた方がいるかもしれません。

一つは何故、カードに記されたのが「秩序」とか「解放」といった抽象的かつ状態を示す語なのか。例えば「笑う」「泣く」「怒る」といった具体的な動作を示す語や「女子」とか「おばあさん」とか「狼」とか「森」といった内田伸子さんのカードのように具

体的なへモノの名称が入っていないのか、という疑問がきつと頭に浮かんだはずですが。そして二つめは、何故、カードの配列を先に示した通りのやり方でしなくてはならないのか、ということではありませんか。

まず、一つめの疑問に関しては今回は詳しく説明しません。ただこんなふうを考えておいて下さい。例えば一つの文章というものは名詞や動詞、形容詞、助詞といったいくつもの〈単語〉の組みあわせから成っていますよね。同じようにへおはなしも実は、〈単語〉に相当するような単位というか要素の組みあわせから成り立っています。この要素にはどんな種類があつてそれがどんなふうに整理分類できるかについては様々な見解があり必ずしも一致しません。けれどもなんとなく共通項としてあるのはこのへおはなしの構成単位に相当するのが主人公などの登場人物の「状態」をなるべく抽象的に表現したものであるかないか、という考え方です。言っている意味がわからなくても、全然構いません。ただ、こういう考え方は「物語の形態学」と呼ばれるもので、構造主義のもとになった考え方です。もつとも現代思想の流行は八〇年代の時点でポスト構造主義のその先まで行つてしまつているわけですから、こういう考え方を今更持ち出す人は殆どいません（何しろ一九二〇年代のロシアで生まれた考え方です）。でも別に使えるものはなんでも使つてしまえばよいの

です。だからここでは主人公や登場人物の行動を抽象的なキーワードをとつかかりに、なるべく具体的なものとして連想することが〈おはなし〉の成り立ちの上では理にかなっている、とそう思ってください。

二番目のカードの配列の問題ですが、その根拠がタロットの配置にあることは既に述べた通りです。しかし実は、これは**図7**のような図式を修正したものでもあるのです。

これはグレマスという記号論の研究者がある種類、〈おはなし〉に普遍的な六人の登場人物とその関係を示した「行為者モデル」と呼ばれるものです。でも、そんな名称はどうでもいいことです。

主体、とはまあ主人公、と考えていいでしょう。〈おはなし〉の主体です。「対象」というのは主人公が手に入れようとする存在です。例えばファンタジーだったら魔王にさらわれたお姫様とかですね。援助者、敵対者はそれを助けたり邪魔する人。ちよつとわかりにくいのが「送り手」と「受け手」で、実はこのグレマスのモデルは「魔法民話」という「ドラクエ」みたいなファンタジー物語の登場人物を分類したものが考え方の前提にあるのです。「送り手」というのは主人公にお姫様をどこかにエスコートしてくれ、と命じる王様、「受け手」は、お姫様を待つ隣国の王子様だったりするわけです。主人公が自分でお姫様と

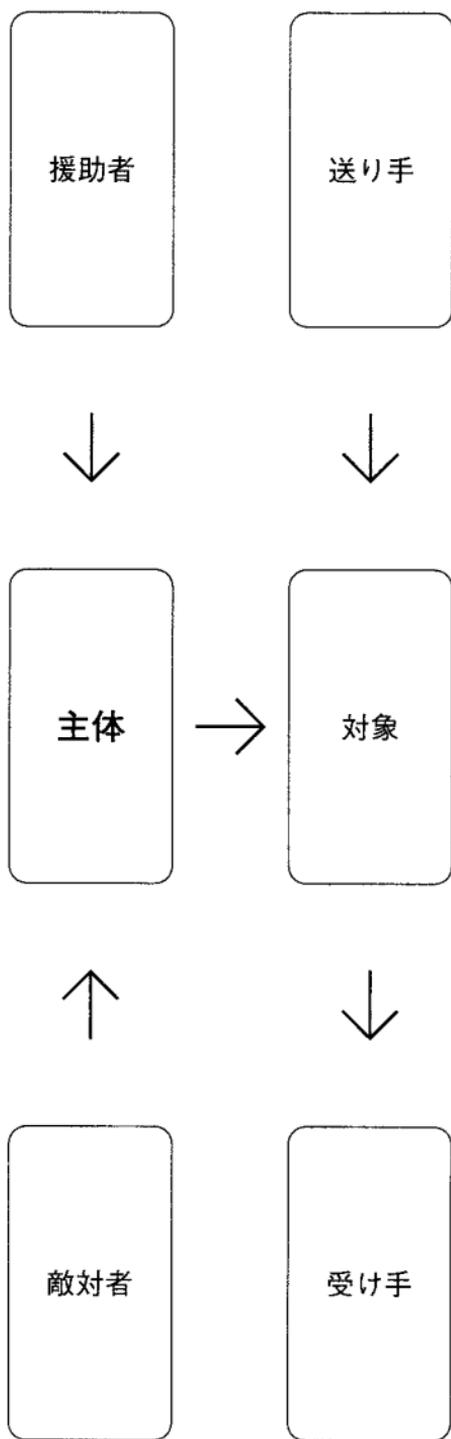


图 7

結婚しちやえば「主体」と「受け手」は同じになつてしまふわけです。

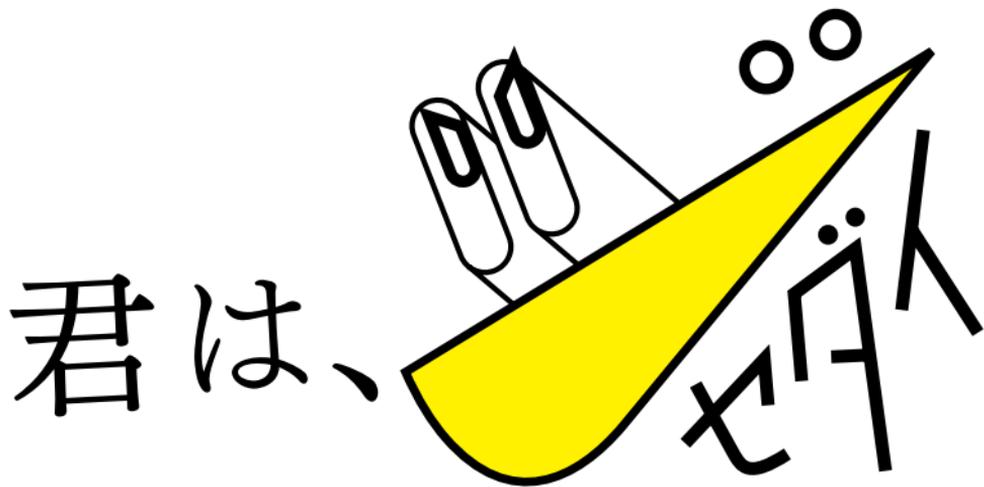
そう考えると「送り手」「受け手」という二人の行為者（登場人物）は必ずしも「おはなし」全てに対しては普遍的で共通の存在ではない感じもします。ならばとりあえずとつてしまひましよう。更に「対象」が人である必要もないわけです。恋愛ものなら「対象」は異性ですが、それだけが「おはなし」の目的ではありません。ならば「対象」は「目的」とか「結末の状態」も含めたもう少し広義のものとした方がいいでしょう。そして「主体」（主人公）が「対象」にいたる中間の状態（主人公の近い未来）と、そもそも過去に何があったんだ、という二項目を加え、いわゆる起承転結の時間軸に沿った展開を加えたのがカードの配列だったわけです。つまり、お話を作るのに最低限必要な登場人物とプロセスをワッペンセットにしたのがカードの配置なのです。

納得してくれましたか。

それでは課題を実際にやってみて下さい。カードを使って「おはなし」のプロットを一個一個作ってみましょう。

はい、みんな絶句していますね。けれどもこれは野球選手がバットの素振りという反復

トレーニングを何千回も繰り返すのと同じです。頭の中のへおはなしの「筋肉」を鍛えるところからまず始めましょう。それではがんばって下さい。



君は、

ジセダイ

何と闘うか？

<http://ji-sedai.jp/>

「ジセダイ」は、20代以下の若者に向けた、**行動機会提案サイト**です。読む→考える→行動する。このサイクルを、困難な時代にあっても前向きに自分の人生を切り開いていこうとする次世代の人間に向けて提供し続けます。

**メインコンテンツ  
イベント**

著者に会える、同世代と話せるイベントを毎月開催中！ 行動機会提案サイトの真骨頂です！

**ニッポンのスタートアップ**

3年後に再会することを約束して行う、未来アポ付きスタートアップインタビュー！

**ジセダイジェネレーションズU-25**

彼らはどうやって「闘う相手」を見つけたのか。各界の超新星に、その軌跡と未来を聴く。

マーカー部分をクリックして、「ジセダイ」をチェック!!!

**行動せよ!!!**