

ストーリーメーカー

創作のための物語論

大塚英志

読むな、使え。

30のQ&Aに答え、物語る。

それは創作への冒瀆なのか、パンドラの箱なのか。

あなたの内なる「物語発生装置」を鍛え発動させる

禁断のストーリー制作マニュアル。

ストーリーメーカー

創作のための物語論

大塚英志

星海社

39



SEIKAISHA
SHINSHO

はじめに 人は機械のように物語ることができる

本書は「物語作成」のためのマニュアル「ストーリーメーカー」です。第二部に示された30の質問に記述形式で回答していただくことで、まんがやアニメーション、映画、ノベルズといった、一定のストーリー性を必要とする表現に使用可能なプロットをつくることができます。ただし作成可能なのはあくまでもプロットであって、それをまんがや小説や脚本として表現するためにはそれぞれの表現ごとの技術論が別途必要です。しかしどの形の表現をそれぞれが採用するにせよ、始まりから最後までが一定の論理性をもって一貫しており、かつきちんと完結しているプロットがあらかじめ用意してあって何ら問題はありません。

物語の文法を習得するには

さて、ここでのいう論理性とは「物語の文法」を意味します。「物語」には「物語」を「物

語」たらしめる内的な論理性があり、それは「物語の構造」とか「物語の文法」と呼ばれるものであることは、本書の姉妹編である『物語の体操^{*1}』や『キャラクターメーカー^{*2}』などで繰り返し説明してきた通りです。

なるほど、「物語の文法」などという概念を知らずとも優れた物語を書く作り手は山ほどいます。しかし、それは「物語の文法」を知らないのではなく、自然に身につけてしまった幸福な例であり、つまり小さな子供が父母や周囲の人間との会話の中で自然に母語を習得するのと同じです。しかし、そうやって習得されたことばは「文法」という論理性に従っています。だからこそ、母語でない外国語を学ぶには、この「文法」という論理性の理解を手続きとして経る必要があります。

発達心理学者の内田伸子の研究を見るかぎり、「物語の文法」が子供たちの中に習得されていくのは五歳前後のようです^{*3}。しかし、「母語の文法」と違って「物語の文法」は、全ての子供に自ら使用する程には習得されない傾向にあります。つまり全ての人は「物語」を読んだり映像で観て「理解」することができますが、その一方で「書く」ことのできるほどに文法を習得している人は限られている、ということです。親は子供が「話す」能力を身につけることには大変な労力を使う一方で、「物語ること」については特別な教育をしま

*1 大塚英志著『物語の体操—みるみる小説が書ける6つのレッスン』（朝日新聞社、2003年）

*2 大塚英志著『キャラクターメーカー——6つの理論とワークショップで学ぶ「つくり方」』（アスキー・メディアワークス、2008年）

*3 内田伸子著『幼児心理学への招待——子どもの世界づくり』（サイエンス社、1989年）

せんから、「自然に」習得できた子供だけが「物語の文法」を使うことができるわけです。では幸運にも「物語の文法」を幼い頃に「母語」の如く習得した子供しか、「物語の作者」たりえないのでしょうか。結論から言えばそうではありません。

例えば小説家の中でも吉本ばななは、「母語」として「物語」を操るタイプです。しかし一方で村上春樹や中上健次は、「物語の文法」という概念を作家になった後に明らかに習得しています。つまり「外国語」として「物語」の技術を習得したのだ、といえます。例えば『物語の体操』は「外国語」として「物語」を学ぶ必要がある人たち（例えば「小説」を書くこうと望みつつそもそも書くべき「物語」が思いつかない、という身も蓋もないケースさえ含めて）に、なるべく「物語の文法」などという面倒な概念は解説せず、反復練習によって、その人の内側に「物語の文法」を強制的に成立させようとしたものです。いわば「物語の文法」はトレーニングによって「身につける」しかない、というのが『物語の体操』でのぼくのスタンスです。

それに対して本書は30の質問に答えていくことで、たった今、あなたが漠然と抱えているストーリーの種のようなものや、あなた自身が自覚していない形でああなたの内にあるものを「物語の構造」に強制的にはめ込んで出力するためのマニュアルです。ぼくとしては

『物語の体操』でまず基礎体力をつけてもらう方がより望ましいのですが、しかし、それ抜きでも多分、システムティックに考えていけば「物語」は論理的につくれてしまう質のものなのです。

「物語る」という行為をソフトウェアに委ねる

そもそも本書を考案する一つのきっかけは『ドラマティカ』というシナリオ制作支援ソフトの存在です。それはちょうどフォトショップが写真加工の支援を行うように、「物語る」という行為を支援するソフトです。実を言えばこの種の「物語る」という行為を支援するソフトは、海外では複数存在します。そしておそらく「物語る」という行為にコンピュータを介在させることに違和感のある人は、未だ少なからずおられるとも思います。「小説」のある特殊なあり方を「文学」と呼び、そして、それを「つくる」行為を殊の外神秘化したい人たちの中に、それは少なくありません。

けれども例えば今日、大半の「文学」を含む小説はパソコンのワープロソフトによって「支援」されています。大抵のワープロソフトは、一文字入力すればそこから導き出される単語やパラグラフを予測して示してくれます。それらの中から「選ぶ」ことが、「文章を書

く」という行為の中核に今やあるわけです。しかしそれは「文体」——つまり、その文章の書き手それぞれに固有の語彙のデータベースと使用頻度及び単語同士の結びつきの偏差——をソフトウェアに委ねていることに他なりません。ワープロが出現した直後、ワープロは作家の文体を変えるか否かという議論がありましたが、「変える」と言うより、それを書き手自身の外側に一部とはいえ「委ねる」ことになったわけです。

そう考えた時、「物語る」という行為のある部分がソフトウェアに委ねられたとしても、既に「文体」という、本来は「文学」の本質の一つを成すと考えられていた技術を作家はコンピューターに委ねかけている以上、それを拒む理由がぼくには見つかりません。

しかし、そのようにして、コンピューターに委ねる領域が次々と増えていったとしたら、最終的には小説を書くという行為の全てがコンピューターに委ねられてしまうのではないか、という危惧が当然あります。ぼくの入門書試みが「文学」にたずさわる人々の神経をやや逆なでするのは、それが「作家」の「固有性」を否定するふるまいに見えるからに他ありません。

正直に言えば、ぼくは「小説を書く」という行為をコンピューターが代行することは、現時点でさえそう難しくないと考えています。AIを使って作家の「文体」を自動生成

するプログラムやブログを勝手に書くAI程度にコンピュータは自ら語ります。ポルノ小説のようにプロットや描写が特化した小説を自動生成するプログラムは、ウェブ上に放り投げてありますし、後述するように80年代以降、プロットの自動生成プログラムの試作品はつくられています。そして無責任なようですが、それはそれで面白い、と思います。

「神話製作機械」というイメージ

ぼくのこのような感覚はかつてコンピュータゲームの黎明期である1980年代半ば、今ではこの国のRPGの開拓者として知られる翻訳家の安田均が「神話製作機械」と形容したイメージと出会うことで鮮明になりました。^{*4} 安田は例えば、アドベンチャーゲームのプレイ終了後、その展開が「出力」されてくるソフトや、ゲームそのものをつくるコントラクション機能をもっていて任意の素材からRPGそのものをつくってしまうソフトを例に引きながら、コンピュータが「物語る」機械へと変容していく可能性をこそ、コンピュータゲームという新しい文化に見出しています。ぼくがかつて、コンピュータゲームに一瞬だけ興味をもったのは、雑誌に掲載された安田のこのエッセイを目にしたからでした。ぼくは今も昔もデジタルなメディアにさして可能性を見出さない種類の人間ですが

*4 七度文庫 (http://homepage3.nifty.com/yuki_nanotabi/) あるプログラムのコンテストで伊集院光賞という微妙な賞に随分前に輝いたこのプログラムが何をしてしまったかは、いつか正しく「文学史」の中に位置づけられるべきでしょう。

*5 安田均著『神話製作機械論』（ビー・エヌ・エヌ、1987年）

「神話製作機械」というイメージは唯一、ぼくの関心をひきました。それはいくつかのプロセスを経て、「ゲームのように物語る」というぼくの原作づくりの創作法の基礎となったのです。まんがの原作を書くという行為もゲームの一回分のプレイと等価である、というのがそもそものぼくの「原作者」としての出発点でした。

けれども安田の感じた「神話製作機械」としてのコンピューターゲームという未来を、コンピューターゲームの歴史は必ずしもたどりませんでした。ぼくがほんの一瞬、「ファミコン」と呼ばれた時代のコンピューターゲームづくりに関わったもののすぐに関心をなくしたのは、そういう理由が少なからずあります。ぼくが興味があつたのは「物語る機械」であり「ゲーム」ではなかったのです。そしてコンピューターというメディアと全く別のところで「物語る機械」という考え方を具体化したのが、『物語の体操』でした。「機械」が「物語る」ことができるのなら、逆に人は機械のように物語ることができる、と考えたわけです。その時、ぼくにとつての「神話製作機械」として見出されたのは、プログラムではなく大学の時に嚙った神話や民話の構造分析でした。それらの学問はその時点で知的流行としてはとうに色あせていましたが、物語の構造論は物語が機械のようにシステムティックに成り立っている、と主張しており、ならば人はそのようにシステムティックに物

語りうる、と思ったわけです。

安田が『神話製作機械論』の中でリアルタイムで紹介したのは84〜87年頃までのアメリカのコンピュータゲームの黎明期の光景ですが、この時期はよくが本書で参照する「物語論」や「物語の構造論」の領域でも、物語の文法を一種のアルゴリズムとしてとらえ直そうという動きが明確になった時期でした。例えば本書でも詳しく解説する物語論の古典、プロップの『昔話の形態学』で示された「物語の文法」を、ピエール・マランダは図1のようなフローチャートに書き換えました。ご覧になればわかりますが、ちょっとしたゲーム風ファンタジーのプロットなら、このフローチャートで容易につくれそうです。

こういった物語をシミュレーション的なアルゴリズムに書き換えようという発想は、当然のようにコンピュータプログラムと結びつきました。マリー＝ロール・ライアンは『可能世界・人工知能・物語理論』*6で80年代に試みられた代表的なストーリー生成プログラムを紹介した上で、「話をひねり出す技法をコンピュータに教え込むのは一見希望のない試み」かもしれないしつつ、それは物語の本質について新たな発見をもたらすはずだと述べています。物語を機械がどこまで語りうるか、という問いは当然、人はいかにして物語るかへの関心へと戻ってくるわけです。それをただ概念や文芸批評として検証していくの

対して特権的であるべきでないと考えます。

「機械」を介して書くことの先に人の「固有性」は現れうる

話を元に戻します。ぼく自身は実を言えば未だ文章を書くのにワープロソフトさえ使わない程アナログな人間で、パソコンどころか携帯電話のメールにさえさわりません（正確に言えばメールは受信できますが送れません）。この本を含め、ぼくの原稿はコクヨの原稿用紙に手書きで書かれます。作り手としても「本」や「雑誌」という印刷メディアにとどまることを選択し、ウェブに自分の場所はないと思っています。それどころか今では「対面で話す」という、メディアを介さない一回性の伝達の形式を選択して、「学校」というコミュニケーションのあり方に強い興味をもっています。

だからこそ、コンピューターに書くという行為をどこまで委ねられるか、という問いを無責任に発することができるといえば、そうではありません。「神話製作機械」の夢は「書く」という行為に根拠付けられた近代的な「私」が本当にそこにあるのか、という問いかけとしてある、とぼくは考えます。そもそもぼくは近代的個人や人の固有性を、ポストモダニズムを口走る人々のような語り口で簡単に否定できるとは思いません。ただ、その

一方で、「文学」に関わる人々がしばしば見せるように、それは自分たち特別な人間にしかない、という主張に同意しないだけです。

「近代的個人」や「固有性」、つまり「私」が「私であること」は、しかし、書き、発語することによってしか可能になりません。その可能性についてはぼくは極めて肯定的です。ぼくが「書く」という行為を徹底して科学化し、人々に開こうとして、結果として民俗学をつくってしまった柳田國男に好意的なのは、書く技術を獲得した個人によってしか「近代」をたぐりよせることができないという彼の考えに同意するからです。その意味で、未だ「現在」は「近代」ではないと考えます。「近代的な制度」を解体し無効を宣言しようにもそれは未だ語られていないと考えるから、ぼくはポストモダンニズム的物言いに同意できません。「神話製作機械」は「書く」ことの特権を解体するという点では「作者の死」を宣告する思想にも思えるでしょうが、しかし、「機械」を介して書くことの先に人の「固有性」は現れうる、というのがぼくの立場です。「固有性」は職業的作者にのみ許されるものであってはならない、というのがぼくの立場です。機械化＝技術化された物語論は「私語り」の最も有効なツールの一つであり、大抵の「私語り」がただ鬱陶しいだけなのは、「物語る技術」によって美的にも論理的にも支えられていないからです。

インターネットは「作家」の特権を支えていた「発表の機会」の寡占と「書く技術の神秘化」の二つのうち、前者を一挙に解放しました。誰もが「書いたもの」を発信しうる時代になったからこそ、「書く技術」もあらゆる水準で技術として開かれていってしかるべきだ、と考えます。「物語」もまた、その点で例外ではないのです。

あなた固有の「物語」を手に入れるために

とはいえ、いつも言うことですが、ぼくのそのような批評家としての意志は本書の読者にとつてはどうでもいいことのはずであり、それで全くかまいません。

とりあえず「書く」一歩として、「物語」をマニュアルに添ってでもいいからなんとかつくりたいという動機で本書を手にとつていただければ十分です。それでも尚、「マニュアル」に添って書かされることでしか語り得ないあなた固有の「物語」を、多分あなたは手に入れられるはずです。

本書はまず、第一部で本書における「物語」づくりの基礎となる、あるいは応用可能だと考えられる五つの物語論について概観します。ただしあくまでも創作に転用可能なもの

に限ってであり、「物語論」という文学理論全体を概観するつもりは全くありません。使えそうなものなるべく噛み砕いて説明するつもりですが、やはり英語の文法の授業のようにやや退屈です。せめて読みものとしての関心をもっていたため、中上健次の未完の作品を「作例」として用い、その結末を予想する（物語構造論の応用で未完のストーリーの結末を予想するのは、80年代によくみられた研究者や批評家の「芸」ではありませんが）形をとってあります。第一部は『キャラクターメーカー』ないしは『物語の体操』を既によく読んでいただいた方、もしくは単に面倒だという方は飛ばしてしまっても全くかまいません。ただ「プロットの31の機能」や「ランクの英雄神話論」や「キャンベルの単一神話論」はそれ自体がプロット作成のマニュアルとしても使える質のものです。その点では図1として示したマランダのフローチャートも「使える」はです。

第二部では第一部をふまえた上で、30のQ&Aに記述形式で答えることでプロットを作成するマニュアル「ストーリーメーカー」の回答方法を、多くの学生の作例をもとに詳細に示します。

ただ一点だけ、強くお願いしたいのは本書は「読む」ものではなく「使う」ものだ、ということ。第二部のマニュアルに従って「物語」めいたものをそれぞれがつくる経験

をしていただくことにこそ本書の意図があります。本書は「読む」のではなく、使っていただきたい、「実用」に供していただきたいのです。「Q & A」という問題集（？）形式を採用したのもそれ故です。

新書が「実用書」化したことを嘆く人々が少なからず存在しますが、本書はその意味で「実用」に供していただかない限り何の意味もありません。

巻末にはQ & Aに「回答欄」を付したのも用意しました。本書を軽く読み飛ばした後では非、「使って」みて下さい。そして「物語る」という経験をそれぞれがなさって下さることをばくは強く望むものです。

目次

はじめに 人は機械のように物語ることができる 3

物語の文法を習得するには／「物語る」という行為をソフトウェアに委ねる／「神話製作機械」というイメージ／「機械」を介して書くことの先に人の「固有性」は現れうる／あなただけ固有の「物語」を手に入れるために

第一部

創作のための五つの物語論

25

第二章

物語の基本中の基本は「行って帰る」である 26

——瀬田貞二『幼い子の文学』

ゲーム系ファンタジーの基本的なパターン／「日常」や「現実」の確かさを実感するプロセス／「行つて帰る」文法に忠実な宮崎アニメ／「成年式」としての物語／「日常」と「非日常」の「境界線」を越える

第二章

物語を構成する最小単位とは何か

42

——ウラジーミル・プロップ『昔話の形態学』

物語は単位の組み合わせで構成される／キャラクターには役割がある／8種類の登場人物／31の機能を解説する／欠如を回復するという構造／主人公の旅立ちと戦い／主人公の帰還／ロシア魔法民話の四つのテーマ

第三章

英雄は誰を殺し大人になるのか

77

——オットー・ランク『英雄誕生の神話』

中上健次の試み／物語論的に未完の結末を予想する／世界中に存在する普遍的な物語／「貴種」の誕生と「母の死」／「流されたもの」としての属性／殺すべき「父」／物語論によつて物語することは可能か？

第四章

世界中の神話はたった一つの構造からなる

100

——ジョセフ・キャンベル『千の顔をもつ英雄』

ハリウッド映画のストーリー開発／ストーリーマンガの起源／神話を心理学的に解説する／非日常への出立／大人へのイニシエーション／日常への帰還／英雄神話の基本構造

第五章

ハリウッド映画の物語論

144

——クリストファー・ボグラール『神話の法則』

構造は同一だけれど外見は全く異なる物語／物語という因果律／日本の物語は構造しかない？／グローバル化とまんが・アニメの変容／ハリウッド映画のマニユアルを検証する／ヒーローのフォーマット

第二部

ストーリーメーカー

169

30の質問に答えてあなたの物語をつくる

第一章

Q1~16

主人公の内的な領域を設計する

170

Q1

まずあなたがこれから書くようにする物語のうち、頭の中に現状あるものをどのような形でもいいのでとりあえず書いて下さい。

Q2

Q1のプロットを一文で言い表すとどうなりますか。

Q3

あなたがこれから書くようにする物語の主人公について思いつくまま記

して下さい。

Q 4

あなたの主人公が現在抱えている問題を「主人公は×××が欠けている状態にある」という形で表現して下さい。欠けているものをまず具体的に書き、そして、次にそれが何の象徴であるかを一言で記して下さい。あなたの主人公の「現在」について設計して、一番イメージに合うものを以下のA～Dより選択して下さい。

Q 5

A～Dの一つを選んだら、ログラインを「主人公は×××の状態で△△△を求めているが最後に□□□になる」といった程度のシンプルな文章を作ってみて下さい。これは主人公の内的な変化の定義です。

Q 6

Q 7

あなたの主人公の現在に影響を与えた「過去」について記入して下さい。

Q 8

Q 4の答えを踏まえて主人公が「欠けているもの」を手に入れるために誰かから与えられる、(あるいは自らこなさなくてはいけない)具体的な課題やミッション、クエストは何かを考えて下さい。

Q 9

その外的な目的や課題を主人公が最終的に達成するか否かを決めましょう。

Q 10 その結果象徴的に手に入れるもの、ないしは失うものは何でしょう。

Q 11 主人公の目的達成を妨害する中心的キャラクター、「敵対者」は誰ですか。

Q 12 主人公と敵対者の価値観や考え方はどう違いますか。

Q 13 主人公の傍らにいて目的達成を助けるキャラクターは誰ですか。

Q 14 主人公を助ける中心的キャラクターが主人公を助けるのは何故ですか。

Q 15 主人公を庇護したり主人公が成功するポイントとなる力、アイテム、アイデア、知恵などを与えてくれるキャラクターは誰ですか。

Q 16 主人公がQ 15のキャラクターから援助を受けるのは何故でしょう。

コラム カードでプロットをつくる

222

Q 17

主人公の生きている「日常世界」はどういう場所・環境ですか。

Q 18

その日常に危機が迫っていることを予感させるできごとは何ですか。

Q 19

その日常はどのように具体的に脅かされますか。

Q 20

主人公に行動を起こさせるきっかけとなる「使者」「依頼者」は誰ですか。

Q 21

主人公は行動を起こすことでためらったり、誰かにとめられます。そのくだりを必ずつくって置いて下さい。

Q 22

主人公の行動に対して何かタブーを与えますか。

Q 23

主人公が物語の中で到達する「日常」と最も離れた場所はどこですか。

Q 24

主人公は、そこで直面した問題をどうやって解決し、その結果、主人公はどう変わりますか。

Q 25

主人公が目的を達成するために失ったものは何ですか。

Q 26

敵対者と直接、対峙した時、主人公は敵対者を理解しますか。和解したり、赦すことは。赦せないとしたら何故、どこが。

Q 27

この物語の結末において主人公の生きる環境はどう変わりますか。

Q 28

これまでの回答をもとにストーリーをグラフの各項目に書き込んでまとめて下さい。

Q 29

以上を踏まえてQ 1で書きかけたプロットを第一部第五章のキャンベル／ボグラの「ヒーローズ・ジャーニー」の12のプロセスに当てはめて整理して下さい。

Q 30

もう一回、あなたのつくった物語を一言でまとめてみて下さい。

補 講

「物語」は何故畏怖されるか 260

あとがき

280

巻末付録

書き込み式「ストーリーメーカー」 293

第二部

創作のための五つの物語論

第二章 物語の基本中の基本は「行って帰る」である

——瀬田貞二『幼い子の文学』

ゲーム系ファンタジーの基本的なパターン

そもそも物語の文法の一歩の基本は二つある、と考えて下さい。

一つは「欠落したものが回復する」というパターン。もう一つは「行って帰る」というパターンです。前者については改めて別の章で確認するとして、この章では「行って帰る」という最も代表的な「物語の文法」について理解しておこうと思います。

「行って帰る」という枠組みが物語の最も基本的なパターンであることを指摘したのは、今では映画『ロード・オブ・ザ・リング』の「原作」としての方がむしろ有名になってしまったJ・R・R・トールキン著『指輪物語』の訳者としても知られる、児童文学者だった故瀬田貞二です。瀬田はこの「行って帰る」という枠組みを「行きて帰りし物語」とも呼んでいましたが、それは『指輪物語』の前段にあたる同じトールキンの作品『ホビットの冒険』^{*1}の本来のタイトル“The Hobbit or There and Back Again”にそもそも見いだせるものだ^{*2}と述べています。話せば長いので省略しますが、このイギリス産のファンタジー『指

*1 J・R・R・トールキン著、瀬田貞二訳『ホビットの冒険 上・下』（岩波書店、2000年）

*2 瀬田貞二著『幼い子の文学』（中央公論新社、1980年）

『輪物語』は、アメリカに渡るとD & Dというボードゲームが産まれるきっかけとなり、それはやがて黎明期のコンピュータゲームのRPGへと進化します。さらにそれがやがてファミコンソフトの『ドラゴンクエスト』の元ネタとなっていく……という形で、今日のゲーム系ファンタジーの最も根本にあるのが、『指輪物語』であり『ホビットの冒険』だと言えます。その意味でも「行って帰る」物語は、ゲーム系ファンタジーの物語の基本だとも言えます。

トールキンと大学で同僚だったC・S・ルイスの『ナルニア国物語』においても、主人公の少年少女たちはクロゼットの向こう側のナルニア国に「行って帰る」のが基本です。後述するようにこの「行って帰る」パターンにおいて、主人公は必ずしも元居た場所にただ戻るわけではありません。元居た場所と違う場所に帰ることもしばしばあります。重要なのはこの「行って帰る」という文法が、一体どのような意味をもっているかという点です。

「日常」や「現実」の確かさを実感するプロセス

瀬田は「行って帰る」物語が「小さい子供たちにとって、その発達しようとする頭脳や

感情の働きに則した、一番受け入れやすい形」だとまず指摘した上で、マージョリー・フラックの『アンガスとあひる』を例に出し、そのような枠組みがもっている意味を検証していきます。これはアンガスという黒いスコッチテリアが主人公で、垣根の向こうにいるあひるが気になるあまり、垣根をくぐりぬけて「向こう側」に行くのだけれどあひるに追いかけられ逃げ帰ってくる、というだけの話です。アンガスは文字通り「行って帰る」のです。しかし、この絵本には「行って帰る」物語をつくりあげるために必要な要素がきちんと示されてもいるのです。図1は『アンガスとあひる』の一頁ですが、ここには「行って帰る」物語の持つ基本的な構図が明確に示されているのです。垣根を挟んで「こちら側」にアンガス、そして「向こう側」にあひるがいます。この「こちら側」と「向こう側」という二つの空間が、垣根という「境界線」で区切られています。「行って帰る」物語にとってまず第一に重要なのは、この「境界線」を超えて「向こう側」に行くということです。もちろんこの「境界



図-1 マージョリー・フラック著、瀬田貞二訳『アンガスとあひる』福音館書店、1974年

線」が作中に具体的に示されている場合がある一方で、あくまでも象徴的な境界線である時もあります。その具体例はおいおい見ていくことにしましょう。

しかし作品世界の中に一本の境界線があり、そのラインを越えて主人公が「向こう側」に行き、そして「帰ってくる」ことの中に「物語」の一番の基本がある、それこそが最も単純な物語の形の一つなのだと考えて間違いはないのです。

もう少し瀬田に習って『アンガスとあひる』を読んでいきましょう。

垣根を挟んで「こちら側」にいるアンガスにとって垣根の「向こう側」にいるあひるの姿は見えません。ただ声からその存在にアンガスは好奇心を向けるのです。つまり、主人公にとって「境界線」の「向こう側」の世界は、「こちら側」からは十全にはうかがい知れない未知の世界なのです。アンガスはその未知の世界に「行つて」、あひるという未知の存在に触れます。そもそもアンガスは絵本では好奇心旺盛な犬として設定されていて、そのようなアンガスにとって好奇心を満たすものは常に「垣根」の向こう側にあるわけです。

アンガスはそこで未知なるものの正体としてのあひると出会い、そして逃げ「帰つて」きます。実はこの「逃げる」というのも、絶対条件ではありませんが物語の基本の要素です。この点は別の章で触れましょう。

それでも一つだけ確認しておきたいのは、逃げ帰ってきた先がソファの下(図2)というアンガスにとって安心できる場所である、ということです。

つまり、「未知のもの」に触れるだけなら、行きつばなしでいいわけです。しかし「帰る」ことによって初めて、元に居た場所の意味が確認できるわけです。つまり主人公にとっての「日常」や「現実」の確かさが、このようなプロセスを経て実感されるのが「行って帰る」物語の主題なのです。いわば「現実」を再発見するのが「物語」だ、とさえ言えます。

「行って帰る」物語の最も原初的な形は「いないいないばあ」の遊びです。お母さんが顔を隠し、そして現れる遊びが赤ちゃんにとって何故、魅力的なのかといえば、「お母さんがいる」という世界から「いない」という世界に「行って」、そして再び「お母さんがいる」世界に戻ってくる、という枠組みがあるからです。「隠れん坊」という遊びも同様でしょう。

隠れる、つまり「向こう側」に一人いつてしまってみんなの許に戻れるかどうかから

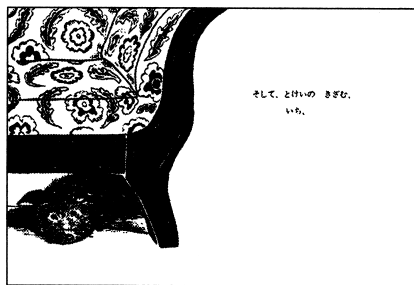


図-2 図-1 に同じ

ない、という不安と、「見つけられる」ことで戻ってこれる安堵がそこにはあるはずです。「行つて帰る」物語とは、このような「ここ」という足場や現実の確認の手続きとしてあると言えます。

「行つて帰る」文法に忠実な宮崎アニメ

その意味で宮崎駿のアニメーションにこの「行つて帰る」という文法を巧みに使った作品が多いのは注意してもいいでしょう。『千と千尋の神隠し』であればトンネルの向こう側、さらには橋を越えた先にある「トンネル」も「橋」も「境界線」であることは言うまでもありません）、向こう側の世界の油屋に千尋が「行く」ことで物語が始まります。さらに向こう側の世界においても、ハクを助けるためにカオナシと水の上を走る列車に乗って銭婆のところへ「行つて帰る」物語が用意されています。

同じように『崖の上のポニョ』でも二つの「行つて帰る」物語が仕掛けてあります。一つは宗介と出会ったポニョが海の底に連れ戻されて、けれど人間の姿になって戻ってくる「行つて帰る」物語。もう一つは宗介がポニョとともに水の底のお母さんたちのいる場所に旅をする物語。宮崎駿は、『パンダコパンダ 雨ふりサーカスの巻』や『千と千尋の神隠し』

など、「向こう側」の世界をしばしば水没した街というイメージで描きます。

『崖の上のポニョ』では水の底から宗介たちが「帰る」部分は描かれていませんが、やがて津波はひいて街に戻ることは一応は予感されます。

宮崎作品の中でこういった「行つて帰る」という基本の文法に最も忠実で、かつその要素だけで一本の作品を成立させているのが『めいとこねこバス』です。

実はこの作品は『となりのトトロ』の続編で、三鷹のジブリ美術館で不定期に、かつ、こっそりと上映されているものです。20分ほどの短編で、ストーリーは本当に最小限しかありません。

ある風の強い日、メイの部屋に小さな竜巻が迷い込みます。その正体は猫バスの子供、つまりこねこバスで、メイはこねこバスにキャラクターをあげます。

深夜、このこねこバスがこっそりやってきて、メイはこねこバスに乗り込みます。ちょうど一人乗りのねこバスです。ぼくは『キャラクターメーカー』の中で、「ねこバス」は日本の昔話に出てくる「姥皮」と同じ役割を物語の構造上持っていて、主人公が親から離れ不安定な状態にある時にこれを庇護するアイテムだと記しました。このこねこバスの描かれ方こそは、まさにねこバスが「姥皮」であることを端的に示しています(図3)。メイは

「こねこバス」を衣として「被る」わけですから。

こねこバスでメイは「風浄土」という鎮守の森に行きます。そこにはトトロに似た生き物が様々なこバスで集まってきています。

メイはこのトトロに似たお化けに囲まれ、ちょっとだけ不安になりますが、そこにトトロがいることを発見し思わず飛びつきます。

そしてメイは、こねこバスやトトロと一緒に遊ぶあさひのねこバスのところに行つてキヤラメルをあげます。

あとはもう一度、こねこバスで戻つてきておしまいです。

物語はそれだけ、です。

さつきもお父さんもお母さんも出てきません。何か事件が起きるわけでもありません。

ただ、こねこバスに乗って「行つて帰る」だけの作品ですが、宮崎駿の大長編を観たような満足感さえあります。

ぼくは、ジブリ美術館が仕事場から徒歩五分ということもあって、この『めいとこねこバス』が上映されると知る



図-3 今西千鶴子編集『ジブリの森のえいが めいとこねこバス』（徳間記念アニメーション文化財団、2002年）

とこつそり観に行くのですが、鎮守の森でメイがトトロに似たオバケに囲まれたシーンにさしかかると、大抵場内にいた子供の何人かが思わず「怖い」と小さな声でつぶやくのがいつも印象的です。

このシーンで別にオバケたちはメイに何かするわけではありません。オバケはトトロと同じフォルムです。

でも、このシーンは「怖い」のです。

何故なら、そこはメイがこねこバスと一緒にとはいえ、両親やさつきのいる家ではない。「向こう側」の未知の世界だからです。「怖い」とは、恐ろしい怪物に襲われるホラー的な経験ではなく、「二人」で「向こう側」にいることの不安であり、あるいは未知のものへの恐れであることを、いつもこのシーンで映画館の中の子供たちの眩きを耳にしながら感じます。

そういう「怖さ」が『めいとこねこバス』にちゃんと描かれているのは重要です。それは「向こう側」が正しく描かれているということでもあるのです。

「成年式」としての物語

「行つて帰る」という物語が「隠れん坊」という遊びと酷似している、と先に記しましたが、そのことをかつて正確に指摘した一人が藤田省三です。

遊戯上のこの経験の核心の部分に影絵のように映っている「実物」は一体何か。すなわち隠れん坊の主題は何であるのか。窪田富男氏が訳業の労をとられたG・ロダーリの指摘に従つて端的に言うならば、この遊戯的経験の芯に写っているものは「迷い子の経験」なのであり、自分独りだけが隔離された孤独の経験なのであり、社会から追放された流刑の経験なのであり、たった一人でさまよわねばならない彷徨の経験なのであり、人の住む社会の境を越えた所に拡がっている荒涼たる「森」や「海」を目当ても方角も分らぬままに何かのために行かねばならぬ旅の経験なのである。そして、そういう追放された彷徨の旅の世界が短い瞑目の後に突然訪れて来るところに、或る朝眠りから醒めると到来しているかもしれない日常的予想を遙かに超えた出来事の想像がその影を落としている。それはほとんど力フ力的世界にまで通ずる或る可能的経験の暗示でさえある。

こうして「親指太郎」の世界と「隠れん坊」の世界とは全く同じ主題を持って対応してい

るのであった。^{*3}

「隠れん坊」とは昔話や神話の主人公が旅に出て、場合によっては天国や家から追放され、さまよい、しかし最後は主人公は元いた場所に「戻る」ことで自分の足場を確認することと同じ経験をするものだ、と藤田は考えます。

この藤田の考え方で重要なのは民俗学や人類学の成果を踏まえつつ、この「行って帰る」物語としての「隠れん坊」には「成年式」の反映がある、と論を進めている点でしょう。昔話の構造と民俗学的な儀礼の一つとしての「成年式」が対応関係にある、というのは民話研究の古典的立場の一つであるからです。

つまり「行って帰る」物語とは、人が子供から大人になるというプロセスを物語という形で経験することにつながるということになるのです。

「成年式」（あるいは「通過儀礼」や「イニシエーション」と表記されることもあります）は、三つのプロセスから成り立っているというのが定説です。

一つめは、儀礼への参加者を元居た環境、つまり家族やそこまでの生活圏から引き離すプロセス。つまり「向こう側」に「行く」プロセスです。

*3 藤田省三著『精神史的考察 いくつかの断面に即して』（平凡社、1982年）

次が「向こう側」で起きる出来事です。儀礼の参加者は「向こう側」に行くことで象徴的な死の状態にあるといわれます。民俗儀礼では山中や洞穴など「こちら側」から隔離され、神話や昔話では主人公は死者の国へと旅をします。

最後は、再生。参加者は「向こう側」から現実には「戻って」くることで、「行った」時とは違う何者かになっています。

そのように「成年式」ないしは「通過儀礼」は、それ自体「行って帰る」物語としてある、と言えるわけです。

「日常」と「非日常」の「境界線」を越える

無論、現在の社会では民俗儀礼的な「成年式」は存在しません。毎年一月に行われる自治体が主催の成年式に「行って帰る」構造はありません。しかし、「行って帰る」物語が自分たちが今、この現実にある、ということの確認の手順として、そして、その過程を通じて人が少しずつ大人になっていくために不可欠である経験は変わりません。むしろ成年式が消滅した社会であるが故に、人は「行って帰る」物語をより必要としているとさえ言えます。

例えばディズニーランドのアトラクションの大半が、観客が乗り物に乗って「異世界」つまりディズニーの虚構の世界に「行って帰る」構造となっているのはそれ故だと言えます。

このように「行って帰る」物語とは「成年式」つまり、人が子供から大人になる、何らかの「成長」のためにどこか違う場所に「行って帰る」プロセスとしてあるということです。

この「行って帰る」物語を図にすると図4のようになります。

主人公は日常から非日常に「行って帰る」一方で、元の状態からは変化していることを図示したと思って下さい。主人公はマイナス状態つまり「欠如」からスタートしてプラス状態、すなわち「欠如の解消」に向かうため、一度、縦軸つまり「境界線」を越えて非日常の側に「行って帰る」必要があるのです

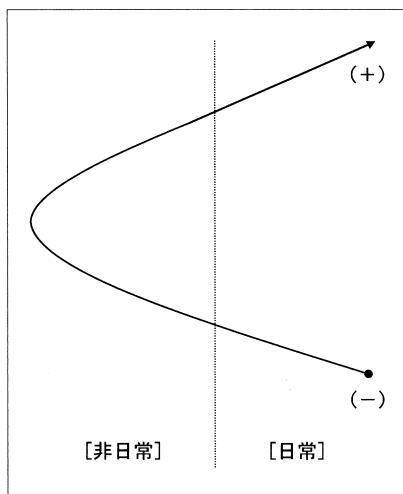


図-4

このように「物語」は「境界」を「越境」することで始まる、とも言えます。大抵の場合、主人公は境界線の向こうへ「行って帰る」わけですが、一方で以下の如き「物語」も存在します。

昔、正直な男が山へ草刈りに行って、一羽の鶴が矢を負っているのを助けた。その年の秋頃、見知らぬ女が来て泊めてくれという。男は気の毒に思っただけで泊めてやり、ついに夫婦となった。そのうちにお正月になったが、貧乏で年取りの用意も出来ないで、嫁は一生懸命機織りをして、その布を王様の所へもって行って買ってもらおうにという。持つて行くと沢山の金をくれてもう一反織ってこいといわれた。家に帰って妻に話をする、もう一反織れるかどうか分らないが、とにかく織ってみよう。その代わり織り上げるまで決して来ないようと言って部屋に入った。男は不思議に思っただけでそれとぞいてみると、全身ほとんど裸の鶴が、わずかに残った羽を一本ずつ食いぬいて機を織っていた。見てくれるなどあればと言ったのに、なぜ見たか。私はいつかあなたに助けられた鶴です。御恩返しのために来たのですが、見られたからにはもういることが出来ないと言っただけで、裸のままどこかへとんで行ってしまった。この織物は「しょくこうのにしき」と言う。^{*4}

これは民俗学上は「異類譚」と総称される昔話の一つで、この世の者でない異性が主人公の許にやって来て、そして主人公と結婚した後、再び去って行くというものです。

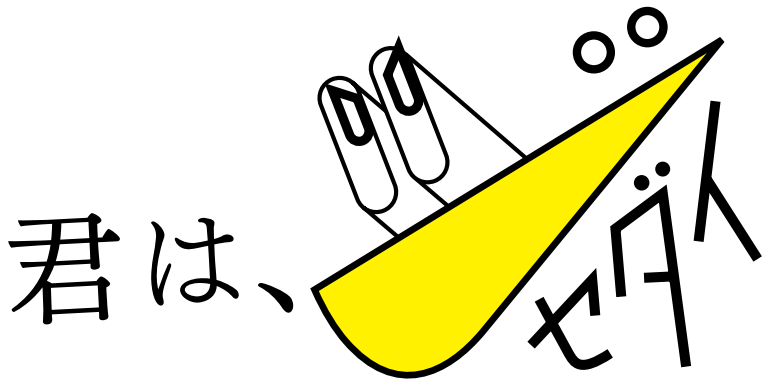
この物語では、主人公は向こう側に移動しません。その一方で異類としての配偶者は「やって来て去って」行きます。

しかしこれは、異類の側から見れば人間界に「行つて帰る」物語だと言えるわけです。

例えば学園もののまんがや映画で定番である「転校生」ものはこのパターンです。学校の「外」から転校生がやって来て再び「外」に去って行く物語は、転校生の側から見れば「行つて帰る」物語になるわけです。大林宣彦の映画『時をかける少女』が好例ですが、ケン・ソゴルは尾道の街の学校に未来から「来て」、そして「帰る」わけです。異世界から来たヒーローもこのパターンで、『ウルトラセブン』においてモロボシ・ダンとアンヌとの別れが丹念に描かれるのは、ダンにとってこれが「行つて帰る」物語だからです。

このように「物語」とはまず、世界と世界に一本の線を引き、そして、その一方から他方に「越境」し、再び戻ることです。そこに出現するもののことをいうとさえ言えます。

次章ではロシアの民俗学者、ウラジミール・プロップの物語論を踏まえて、もう少し複雑な物語の構造について考えてみましょう。



君は、

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!!!