

## 「あ！萌え」の構造（番外編その5）

### 変容的な物語（Transformative Stories）

総合心理学部 齋藤清二

しばらくのあいだ、ずっと本論を進めることができず、番外編が続いていたが、今回も番外編となる（スイマセン）。

ちょっと唐突だが、物語の持つ **Transformative Stories**（変容的な物語）ということ、以前からずっと考えていた。物語論の立場から考えると、人間というものは、自分自身の物語を書き換えながら、自分自身が変化していくものだ。しかし、そのような「変容」を促進したり、「変容」のために役立つような物語というものがあるのだろうか？ 私の答えは、もちろん「あると思うよ」ということなのだが、この問題はとても難しい。

物語を読んだり、聞いたり、語ったりという体験は「登場人物として物語の中で物語を体験するような」体験だから、変容的な価値の高い物語が真に機能するとき、その物語の内容（プロットとかキャラクターとか）には、その変容的な性格が表現されているはずなのだ。ただし、変容的な「内容」の物語が、必ずしも読者を変容に導くとは限らない。逆は真ではない。その物語が、どのようなコンテキストにおいて、どのように伝えられるか、体験されるかということは、おそらく「内容」以上に重要である。これはかなり詳しく議論しなければならない問題だ。

しかし、今回はそういう問題を全部はしよって、『ドラえもん』の作者として著名な「藤子F不二雄」氏のいくつかの短編を題材にしてこの問題を論じてみたい。

#### 1 流血鬼



まず、『流血鬼』という作品を話題にしてみたい。この作品は、以前から私が好んでおり、優れた作品だと感じていたものだ。あらすじは以下のとおり（知っている人は知っているだろう）。

これは、世界が吸血鬼に支配されていく話。一人残った少年は、すでに吸血鬼と化した幼なじみの少女に説得を受ける。血を吸われ吸血鬼になることは、旧人類から新人類への生まれ変わりを意味するという。少年は頑として抵抗したが、ついには少女に首筋を噛まれてしまう。吸血鬼（新人類）となった少年が目覚めると、そこには新たな美しい世界が

広がっていた。少年は言う、「気がつかなかった！夜がこんなに明るく優しい光に満ちていたなんて！」と。

吸血鬼（あるいは宇宙人）に世界が侵略されて、最後の一人（あるいはグループ）だけが残される、というテーマは実はファンタジーやSFにはとてもよくあるテーマでだが、その最後のところをどう終わらせるかというのが問題。多くのヴァージョンは以下の二つに分類される。

1) 吸血鬼の支配に絶望的な抵抗を続けた主人公は、努力の結果、あるいは奇跡的な助けによって、吸血鬼を倒し、駆逐することに成功し、人間の世界は救われる。

2) 吸血鬼の支配に絶望的な抵抗を続けた主人公は、その努力と奮闘空しく、最後は吸血鬼の手にかかって死ぬ。あるいは吸血鬼に殺され、吸血鬼の仲間になってしまう（人間としての心を失う）。

1) は要するに、アーサー・フランクの言う、『回復あるいは奪還の物語』である。世界は救われ、主人公は英雄になるが、世界そのものも主人公も本質的には、何も変わらない。

2) は、基本的には『悲劇の物語』である。主人公は吸血鬼にされるのを拒んで死ぬか、あるいは、吸血鬼の仲間となって、人間とは全く違ったものになってしまう。ここには、変化がある。しかし、連続性がない。世界も主人公も前とは全く違ったものになってしまうが、それまでの世界は生かされない。正義が悪になり、悪が正義になる。

藤子不二雄の『流血鬼』は1)、2)のどちらとも違っている。主人公の少年は結局吸血鬼になるのだが、そこには、単なる反転ではなく、彼自身、そして世界自体の変容がある。そこには連続性があり、世界は全く違うものに変化したのではあるが、以前の世界の価値は保たれている。光が闇に変化したと思ったとたんに、そこには「闇の光」が生ずる。光と闇はもはや互いに敵対するものではないのだ。

しかし、藤子氏は、どうして、このような、不可能な物語を可能にするヴァージョンを作り得たのだろうか。今まで私は良く分からなかったのだが、この作品では、主人公の少年と彼の変容を助ける少女との関係が重要な役割を果たしているのではないかということに気付いた。少女は、主人公に先立って吸血鬼の世界に入るが、そこでも主人公との関係を失わない。そして、すでに吸血鬼の世界の住人となった少女の導きによって、主人公は、世界との連続性を完全に失うことなく、変容するのである。

このような、「導き手としての少女」の存在は、物語の変容的性格を担保するために、必須の働きをしているのではないか、と思いついた次第だ。最近のさまざまな「物語」に親しんでいる世代の人にとっては、そんなことは当たり前なのかも知れないが。

## 2. 流血鬼 (2)

この作品は、昭和53年、週間少年サンデー52号に掲載された作品だから、すでに40年以上前の作品で、私は研修医の3年目だった（おお、なんと時間の経つのは早いものだろうか）。ちなみに、藤本弘氏（藤子F不二夫の本名）は、昭和8年生まれだから、この頃40歳代半ばであった。

前項でも書いたが、物語において、異なったヴァージョンの生成というのは、この上なく意味深い作業であって、「自分の周りは全て敵」というような状況（あるいは心境）を、物語を生成することによって、いかに変容させていくか、ということは、人間にとって極めて大切な作業なのである。物語のヴァ



ージョンなんて、どのようにも好き勝手に作れると思ったら、それは大間違いで、アーサー・フランクによれば、「どのような物語を選択するかということに関して、私達は、ナラティブ・ハビトウス (narrative habitus) によって、ほぼ完全に拘束されている」のである。

自分でも経験があるが、どのような物語を創作できるかということについて、私達は自由では全くなく、ある（満足できる）物語を最後まで創作できるということ、それ自体が、私達のナラティブ・ハビトウスの自由度の反映なのである。したがって、新しい異なったヴァージョンを創作できたということは、私達のこころそのものがそれだけ変容したということをおそらく反映しているのである。それは当然、世界観（世界の見え方）や、行動選択のパターンにも大きな影響を与えるだろう。ただし、社会構成主義者であれば、「私達のこころ」というようなものが独立して自存しているということ自体を認めないだろう。その場合は、『私』と『世界』を含む物語の社会的な構成」というようなことばで表現することになるのだと思うが、ここで私が表現したいことには、社会構成主義者が言うような『私』と『世界』の関係を、すでに前提として含んでいるものである・・・念のため。

「流血鬼」の物語の最後のシーンを目にした時の、何とも言えないすがすがしい気分は、今でも忘れられないのだが、そのすがすがしさを覚えるということ自体が、この物語が少なくとも私達のこころの重要なひとつの側面を反映しているということなのだろう。



### 3. ミノタウロスの皿

#### ミノタウロスの皿



藤子 F 不二雄氏の 1969 年の作品「ミノタウロスの皿」は、強烈な印象を与える作品である。今からすでに半世紀前の作品であり、おそらく、F 氏と A 氏が実際上コンビを解消してからまもなくの作品ではないかと思う。その後の「異色短編集」における F 氏の実に多彩なテーマの展開の、一つの出発点となる秀作であるように思う。

この作品には、おそらく通底する「集合的な（個人を越えているという意味での）テーマ」がいくつか読み取れる。

#### 1) 視点あるいは価値観の逆転あるいは相対化というテーマ

主人公が宇宙船の事故によって迷い込んだ世界は、牛と人間の立場が完全に逆転している世界である。牛は人間を「飼っており」人間は「牛に飼われている」。しかし、この世界は通常すぐに想像されるような「支配/被支配」の世界ではない。飼い主である牛は、人間を「家畜」として愛しており、十分な倫理感さえ備えている。（重要な登場人物であるミノアと、主治医である！牛のドクターとの関係にそれは説得力をもって描かれている）人間は、牛に愛されているということを受け入れており、そこには、支配者と被支配者の対立はない。したがって、主人公が迷い込んだ異世界は、単に、支配者と被支配者が入れ替わっているという意味での逆転があるだけではなく、支配/被支配という対立が、保護/被保護という対立と対立するという二重の逆転という構造をとっているのである。

#### 2) オルギー的世界と通常世界の対立というテーマ

ミノアの、ミノタウロスの皿という古代的・オルギー的な祝祭において、自分自身を人身御供として差し出すことを喜びを持って受け入れる、という行為は、当然のことながら、通常の常識的世界における思考や行為とは全く異質なものである。しかし、それは、異常な、病的な、間違っただけの世界なのではなく、常識的世界とは異質ではあるが、人間に本質的な正当な世界なのである。これは、アポロ的な世界に対するディオニュソス的な世界と呼ぶこともできるが、人間の意識を変容させ、生命のエネルギーに直接触れる体験を与えてくれると同時に、たいへん危険な世界でもある。



#### 3) 食物連鎖、あるいは他者を摂取することによって自分を豊かにするということの倫理に関するテーマ

これは、言葉を変えると象徴的なカニバリズムのテーマということになるのだが、ミノタウロスの皿の作品では、これが、極めて印象的に描かれている。主人公は、結局このテ

一マに対して正面から向き合うことはできず、最後に、「他者によって食べられるものとして自身を差し出す」という行為を完遂したミノアを回想しながら、ステーキをほおぼり、涙を流す、という、極めてアイロニカルなラストシーンが提供される。

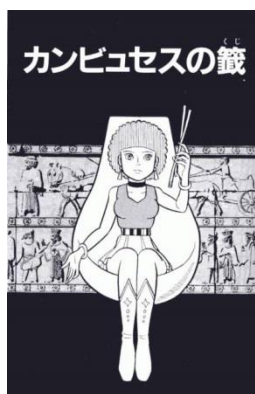
このテーマは、約10年後に描かれた「カンビュセスの籤」において、より明確な形で引き継がれている。

F氏は、卓抜した画力とストーリー構成力をもって、この相容れないふたつの世界を統合的に描き出すことに成功している。掲載された雑誌が、「ビッグコミック」という青年誌（ある程度の節度を持って、ある意味では危険な作品を載せることができた）であったことも、この微妙なバランスの世界を成立させた理由の一つになっていると思う。

すでにこれらの作品群が描かれてから半世紀が経過しているが、藤子F不二雄氏が描き出したこれらの普遍的なテーマは、現代においてこそ、最も重要かつ魅惑的な物語を、私達に提供し続けているのではないかと思う。



#### 4. カンビュセスの籤 (くじ)



『カンビュセスの籤 (くじ)』は、藤子F不二雄氏の1977年の作品で、初出は『別冊問題小説』という、よい子は決して読まないような媒体に掲載された。後に、短編集が集成されたときに、おそらく多くの読者の目に触れたと思われるのだが、まさしく、『問題な』異色作品と言えよう。

この作品の構想は実に壮大だが、登場人物はわずか2人しかいない。一人は紀元前500年の古代オリエントの兵士サルク。もう一人は、最終戦争後23万年の地球にただ一人残された実年齢17歳の少女エステルだ。時間的にも空間的にもこれ以上はないというくらい隔離された男女が、偶然にも時空不連続帯にサルクが迷い込んだために、運命的に出会うことになる。この、これ以上はないという距離を隔てたものが出会う、というテーマが、おそらくこの作品の第一のテーマであろう。このテーマは、藤子F氏の他の作品にも繰り返し現れている。

この2人を直接的に結びあわせたものは何か？タイムマシンや時空不連続帯というアイデアは、この奇跡的な出逢いを導く単なるアイテムに過ぎず、ストーリー上、この両者を結びつけるものは、この作品の第2の重要なテーマである。それは、サウルにおいては、エチオピア遠征において飢餓に苦しめられた軍隊が、10人で籤を引いて一人を選び、9人が1人を殺して食べることによって、生き延びたというエピソードであり、サウルは、

はずれ籤をひいたために殺されることを拒否して生き延びて来たのである。エステルは、1万年毎の冷凍睡眠から醒めるたびに、くじ引きで犠牲を選び、メンバーをミートキューブに加工して食べることによって、生き残ってきたメンバーの地球最後の生き残りとなった。つまり、2人を結びつけたのは、『食人と籤』である。なぜ、籤が重要なのかといえば、それは『食べるもの』と『食べられるもの』を決定（分別）する、全く恣意的ではあるが絶対的な基準を与えるものであるから。つまり『食べるもの』と『食べられるもの』は、完全に相互交換可能であり、それを決定するのは神意を象徴する籤でしかない。



『ミノタウロスの皿』においては、人間が牛を食べ、牛が人間を食べる。この二つの世界は全く別の世界であり、その接点において、主人公は牛に食べられた美少女ミノアを偲びながら、涙を流しつつ牛（ステーキ）を食べつつ地球に帰っていく。二つの異質な世界は、異質なままで再び隔絶される。しかし、『カンビュセスの籤』では、食べるものも人間、食べられるものも人間である。その差はほとんどないに等しいのだが、当事者にとっては決定的である。しかもそれを分けるものは『籤』のみ。

ストーリーはさらに進行し、最終的には、食べられることを拒否してきた兵士サウルは、人類という種が生き延びるといふそれだけの目的のために、食べることによって23万年を生き延びてきた少女エステルに食べられることによって、自分のからだを役立てようと決意する。しかし、神意はそこで、全く逆の結末を提供する。食べられる籤をひいたのはエステルであり、エステルは喜んでサウルに食べられるために、ミートキューブの作り方をサウルに教えようとするところで、物語は終わる。

『食べるもの』と『食べられるもの』は、実は、果てしないほど離れたもの（対立したもの）であると同時に、実はもともとはひとつのものなのだ。もともとはひとつであるものが、限りなく離れ、それが再びひとつになる。その物語が『カンビュセスの籤』によって、成就されようとしているのではないだろうか。



おそらくは、ひとつになったサウル/エステルに、次の1万年の間に、宇宙からの救済が

もたらされ、全ては原初に戻り、再び生命の連鎖が始まることが暗示されつつ、物語は終わる。