

---

白

アーリマン

---

タテ書き小説ネット Byヒナプロジェクト

<http://pdfnovels.net/>

## 注意事項

このPDFファイルは「小説家になろう」で掲載中の小説を「タテ書き小説ネット」のシステムが自動的にPDF化させたものです。この小説の著作権は小説の作者にあります。そのため、作者または「小説家になろう」および「タテ書き小説ネット」を運営するヒナプロジェクトに無断でこのPDFファイル及び小説を、引用の範囲を超える形で転載、改変、再配布、販売することを一切禁止致します。小説の紹介や個人用途での印刷および保存はご自由にどうぞ。

### 【小説タイトル】

白

### 【Nコード】

N2709I

### 【作者名】

アーリマン

### 【あらすじ】

人生、嘘とハツタリで生きてきました。悪いことでしょうか？不幸を感じるたびに溜息をつきました。人の幸せを見るたびに不幸を感じました。悪いですか？ いけませんか？ 逃げて逃げて、人生を送ってきました。悪いですか？ 人として軸がぶれています。悪いですか？ 猫と付き合ったことがあります。いけませんか？不幸って悲しいんです。幸せって痛いんです。怖いんです。人生が怖いんです。だから、逃げました。いけませんか？ これからも逃げますよ。逃げ続けますよ。笑ってください。でも、笑い返します。

卑怯者で悪いですか？ でも、僕は幸せなんて一度も感じたことがありません。これもいけませんか？

## 相対性 1

俺は最初、人間は絶対的だと思っていた。進むに適した道があり、みんなが『その道』を進み、みんなが『同じ比較によって幸せ』を感じるものだと考えていたのだが、それがどうも違うように思いついたのが、中学生の頃であった。

学校はみんな平等だ。授業も宿題もみんなに平等に課せられている。それなのに、どうして感じ方に差が出てくるのか。人の差というものが出る理由を深く考え始めた。

小学生のころは人間には模範となる道があつて、それに近づくようにするのが人間として当たり前だと思っていた。事実、小学生の頃は、『みんなも彼を見習おう』とか、そういうことを言われてきた。いい行いをした人がいれば、褒められて、『みんなも見習おう』といった感じだ。

俺は小学生の頃、リア充だったので、それをおかしいとは思わなかった。だが、それは平等不平等を考えなければならぬほど、不幸を感じていなかったからだ。

中学校に行くようになり、思考力が上がり始めると、自分の浅はかさや無能さを悟るようになり、比較というものが痛いものとなってきた。明確に実力差を突きつけられ、劣等感に打ちのめされてしまった。

問題は、なぜ劣等感に打ちのめされてしまったのかということだ。その答えはこうだ。

『思考力が標準以上であることを前提とし、人間が絶対的であると考えていたために、比較される状況が人間の差を明確につけてしまふものだと思ひ込んでしまつたため』

つまり、テストの点数などが『人間の価値』を決定付けるものだ

と思っってしまったわけだ。人間が絶対的だと教え込まれてきたからこそ、こういう場面で劣等感を感じてしまった。だが、人間が相対的だということに気付けば、そんなことにはならない。

人間が相対的であれば、『テストの点数』は『ステータスのひとつ』でしかないからだ。テストの点数で劣っていても、他の分野で勝っていれば、五分五分なのである。

そのような相対性を現在の教育では教えていない。いいことである。相対性に気付かなければひとつのものさしで判断出来るし、『学力』だけで、劣等感を支配できるからだ。だが、それによって、『敗者』は思考力を持たなければ、『劣等感』を癒す余地を与えられないという危険な状態を作ることになってしまう。

俺は教育を『学力の向上』のものさしで判断することには否定的である。なぜなら、学力という能力はすぐさま『専門的能力』に直結出来ないからだ。

そこで、『相対性』を教える教育が重要だと考える。相対性を教えれば、思考力によって、逃げ道も容易に作り出せる。教育では『逃げる』という言葉は否定的に考えられるが、逃げることは重要である。熊に出会えば逃げる。闘うのは武器が能力がないと無謀である。逃げることも重要であることが分かる。逃げるためには『思考力』が必要である。逃げるのが上手な人は思考力が高い。逃げるのが不得意な人は『思考力』が欠如しているか、『性格』の影響で、範囲をかなり制限されている可能性がある。

相対性を考えれば、絶対的な場合と違い、明確な『敗者』が出ないし、明確な『不幸』もない。故に人生の勝利者というのが存在しないことになり、凶悪犯罪を起こす引き金になっている『劣等感』を溜めないことを助ける。

## ポイント

1、教育に必要なのは絶対的な基準ではなく、相対性の考えを一般化すること

- 2、相対性を持ち込むと、明確な敗者が出ず、劣等感が溜まりにくくなる
- 3、相対性を持ち込む欠点は扱う幅が広がり、『統率力』が減少するところ

## 相対性 2

相対性とは具体的にはどういうことなのであろうか。

『何かを決定する基準』が個々の立場で変わってくるというものだから、『法律』が相対的だといけない。アインシュタインはあまりに衝撃的な『相対性理論』を残した。これは全世界で最も衝撃的なものだったと俺は考えている。人類の歴史で『相対性理論』ほど衝撃的な事実はない。神の配下にある法則が『相対的』だったのだ。時間は平等だ。みんなに同じだけ流れる。ずっと俺はそう思っていた。中学生のとき『相対性理論』を知り、俺は世界の革命を見た気がした。時間は平等だと思っていたのだ。『時間』という圧倒的支配力を持つものでさえ、『相対的』だという事実。何ということだ。こんな馬鹿なと思った俺はそれが真実であることを確かめるために、色々な書物を探り、本当であることを確かめた。

話はそれだが、法律が相対的だと『統率力』は一気に下がる。だが、『精神異常者』は罪の軽減が行われるなど、じわじわと『相対性』が出現し始めている。それはダメだ。未成年にも刑事責任を課し、絶対的に、人を殺せば、殺された人が身内だろうが、他人だろうが、『死刑（医学などの人体実験が適切であろう。首吊りは社会への利益がまるでない）、やめるべきである』。傷害事件は治療費の700倍の損害賠償を課すこと、万引きは損害の120倍の損害賠償を課すこと、交通事故など、過失で人を死なせると、『終身刑』という感じに絶対的に決めなければならない。そして、その中で『人間の相対性』を考える。この相対性は法律の内部で考えられるものである。

例を出すと、従来の絶対的方針では、『テストの点数が悪かった者』は『学力を向上させる』ことでしか、劣等感を拭えない。そして、それを克服すると、『また新しい成績不振者』が現れる。ものさしが絶対的ということは『明確に犠牲者』を出すことに繋がる。逆に『相対的』であると、『テストの点数』が悪くても、『その分野』で悪いだけであって、『人間として差が出るものではない』ということになるから、明確に犠牲者が出るということはない。

学校の成績が『相対評価』から『絶対評価』になったが、頭の悪い変化である。たとえ、絶対評価としても、『平均点』が発表されるから、優劣の差が付き、劣等感を覚えるし、『勉強』は原則として『大学受験』のために必要になるものだ。大学受験は『相対評価』だから、どのみち、『相対的』にしかならない。

また、学力が必要になるのは大学受験のときだけではないと主張するものがある。確かにそれはあるが、そのものに『では、他にどこでどのような働きをしているか具体的に述べてください』と訊くと、誤魔化すことしか出来なかった。

それはつまり、学力は『大学受験』に必要なステータスということとなる。学力とはそのためだけにあるのだ。だから、『大学受験』を視野に入れない『学力』はただの飾りである。なお、勉強を通して、『以下略……』というものがいたが『なぜ、国語や数学を通して、以下略なのか』という話になる。別のもので代用は出来るはずだ。だから、大学受験のための『学力』に間違いはない。

『学力低下』が問題になっているというが、学力が『必要なもの』以外に学力は不要なので、統計を取るときは原則として、『受験生』だけの的を絞らないといけないし、『学力』が下がったことで、何か問題になることはない。なぜなら、いかなる高等科学も学問との関連性はわずかしかなく、社会発展と学問の関連性も薄い。

問題なのは『学力』の低下ではなく、『真面目に仕事をする人』『規律をきちんと守る人』『人付き合いが上手、社交性のある人』が少なくなってきたことだ。それは『学力』との関連が薄い部門であ

る。

学力を基準にすれば、統率力は上がるが、『思考力』を欠如した『統率』では『劣等感』が明確に存在することになり、『犯罪』は劇的に減少しない。

ポイント

- 1、相対性を考えると、明確な犠牲者が出ない
- 2、絶対的基準は不要である。理由は、基準が絶対だと、社会の悪となる劣等感を確実に存在させることになるから。

相対性<sup>3</sup>

相対性を考える利点は『劣等感』が溜まりにくくなる点だ。だが、相対性を現す環境は何も教育分野だけではない。娯楽や食などでもある。

好き嫌いというのは相対的である。『人間の嫌いな食べ物』を絶対的に決められない。当然である。ニンジンが嫌いなものと好きなものはどちらも存在するからだ。ではにんじんとねぎを比較して、『どちらがおいしいか』を決められるだろうか？

ある人は『ニンジン』だろうし、ある人は『ねぎ』だろう。このように、人間の味覚は相対的だから、『絶対的にどちらがおいしいかなんてことは決められない』のだ。

ということは、『映画賞』や『小説賞』も『すべて、ある人が見た評価』なのだ。だから、どの作品が『優秀』かなんかは決めることが出来ない。ニンジンが好きな人、ニンジンが大嫌いな人、どちらもある。ある作品を見たとき、『すごい秀作』と感じる人もいるし、『すごい駄作』と答える人もいる。だから、『作品の優秀さはそれを決める人によって、変わってくる』ので、『映画賞』を取った作品が『優れている』とはいえない。



しかし、国語には『国』が『優秀』だと決めたものを教科書に載せている。馬鹿げている。それがいいかどうかは『人』によって異なる。それを学問にする神経が理解出来ない。内容を理解する練習（理解力、つまりは読解力の向上）とうたっているが、それならば、『論文』にするべきではないだろうか。ともかく、相対性を考えると、『世の中』にはおかしいことがたくさんある。

ポイント

- 1、おいしい食べ物や優秀な作品を絶対的に決めることは出来ない
- 2、国語は『論文』にすべきである

思考力の『メリット』と『デメリット』

思考力と言うと、『何に対する思考力』かで分類される。人間を考える思考力を単に『思考力』と呼ぶことにする。数学の思考力は『数学的思考力』、化学の思考力は『化学的思考力』などのように単に思考力とは分ける。

思考力が高くて、社会ではほとんど役に立たない。むしろ、弊害になる。社会力を $X$ とするし、お金を $m$ 、協力者を $h$ とすると、 $X \parallel kmh$  ( $k$ は定数)

が成り立つ。社会力とは社会的地位を意味している。そして、社会で生きていくためには、一定量の『社会力』が必要である。お金がないと生きていけないし、ニートとしても、協力者がなければ生きていけない。だから、『社会力』とは人間社会ではとつともなく重要なものになる。そして、社会力を上げることが『人生』とも言える。

思考力の有無が『社会力』を左右しないことは数式から伺えよう。お金や協力者の単位は相対値だから、当てはめる数値はやや複雑になるので、考えないこととする。

思考力があっても、『社会力』は上がらない。お金と協力者だけが『社会力』を決める。（反論の余地はあるが、あくまで大雑把に考えた場合だ。ちなみに愛情やら友情やらの抽象的なものもすべて協力者に該当する）思考しても、お金にならないし、協力者にならない。

そして、多くの社会人が『協力者の主軸を企業』にしている。就職活動とは協力者探しだ。そして、協力者は『お金』を労働力と引き換えにくれる。ということは『協力者』がすべてを決定付けることになる。協力者の質を上げると、お金も上がるというわけだ。

そして、思考力というのは協力者を得ることに対して、効果を発揮するものだ。

だが、残念なことに、思考力が低くないと、『企業』を協力者に出来ない。思考力が高くなると、企業を相手にしにくくなる。だが、思考力があると、『起業仲間』などを見つける可能性を獲得できる。だが、それはかなり高くないといけないし、運に近いところもある。なぜなら、起業仲間を集めて、起業しても、会社を儲けさせるためには『多くの消費者』を協力者にしないといけないが、消費者の多くは『思考力が低い』ので、『有名なもの』をいいものと考ええる。目の前に二つの本があつて、『有名作家』のものと『無名作家』のものがあれば、内容のよさを考慮することなく、有名作家のものを取るだろう。それと同じで、いくら優秀な人材が会社にいても、知名度で負けていると、『もはや思考力ではどうしようもない』のだ。もちろん、思考力が並外れていれば、『その壁を越えることも出来る』が、中途半端だと、越えられず、倒産、自己破産となる。つまり、思考力とは『低い』か『極めて高い』のどちらか以外では、役に立たないのだ。

中途半端に頭がいいということは『社会』で生きるのが難しいということになる。

企業が現れた。頭がいいものと悪いものでシュミレーションをし

てみるので、見てほしい。

目の前に『企業A』が現れた。企業Aの面接！

『当社の志望理由は？』

頭の悪い人間（以下馬鹿）

『これまで、私は金融のことを勉強してきました。金融のことを活かしたくて、職を探していたのですが、当社は　という制度を取ったり、　の預金システムを導入していたりと私の能力を活かなく発揮出来ると思っただからです』

頭のいい人間（以下天才）

『当社のことは前からリサーチさせていただきました。ずいぶんあこぎなことをされているようでした。あまつさえ、不正融資の証拠を二つ三つ見つけました。こんなことではいけませんね。私がここに入ってこの汚い悪習を取り除き、必要以上の利益を求めない利用者が安心出来る会社にしていきたいと思います。つきましては入社後、すぐさまこのような方針を社長に要求する所存であります…』

思考力があると、人に使われることを嫌い、自らの意思で何かを変えようとします。だが、企業は真面目に働く『犬』がほしいのであって、マニュアルを逸脱している秩序を乱すものはほしくない。思考力が低いと、相手に使われることを自然と受け入れられる。一般論に賛成し、上司も扱いやすい。

『自己PRをお願いします』

馬鹿

『大学時代は　部に入り、積極的に活動してきました。部活を通

して、何かをやり遂げるためには人々が協力しあうことが必要だということを知りました。そして協力の難しさも知りました。しかし、部活動を通して、これらのことを克服する素地が出来ました』

天才

『ある物事をやるときに、ある到達点を想像することは出来る。想像出来るということは程度の低いことだ。そういったことをやる価値は皆無なので、私は特に何かをしたわけではありません。私は自分の能力を発揮する場を探していました。手段を見つけることは、ありきたりのことを達成するより重要であると思います』

馬鹿は一般的に言われていることをそのまま言う。天才は一般論でも持論に反するなら断固として拒否し、程度の高い点を目指そうとする。だが、能力が欠如していて、実際に到達できない。

企業は『思考力が高いもの』を欲してはいない。頭が悪くても、聞きわけがよく、会社の方針に従うまともな犬を欲している。ご主人に逆らう犬は不要。

なお、女の子が相手でも、思考力が高いと『話が論理的になる』ので、敬遠される。思考力が低い真面目な相手か金持ちの相手に女の子は好意を感じる。

ということとは、思考力と言うのは『低め』のほうがいいということだ。もし、社会人の思考力が上がってくると、『企業』の大半は倒産する。思考力が上がり、程度の高いストライキや非買運動を大規模に展開されると、企業は赤字になるからだ。

特に頭がいいものは『儲かっている企業』をいかに地に落とすかということも考え始める。一人だけなら問題ではない。だが、多くなると、世の中が荒れだす。犬も頭が悪いうちが可愛い。偉そうに

なつてくると、もはやペットとして価値はない。

普段、蟻を馬鹿にしているが、もし、蟻が人間の知能を持ったら、人間は『数日』で壊滅する。なぜなら、人間は蟻に対しては無防備だ。だから、蟻が暗躍すると、楽に殺されるのだ。そういうわけで、人間が賢くなると、『頭がいいものが集まり、大規模なストライキ』などをするようになる。思考力がないうちは『行動力』もないからそんなことはない。

思考力と行動力は比例している。俺の周囲には思考力が低いものしかいなかったために『話のつじつま』が合わず、行動が起こせなかった。もし、『人造人間』が作れる時代になり、『その人造人間』を教育出来るなら、俺は自分の軍団を創りたいと思っている。人間の力とは数が集まって初めて発揮される。思考力の低いこの人間社会では、『一部の企業』が殿様商売をして、経済格差など一向に埋まらない。

これを書いているときはちょうど、『衆議院選挙』のニュースがやっている。親は政権交代かどうかで盛り上がっているが、どこが与党になるのが、『自分』は変わらない。政治家が変わっても、『自分自身』が変わらないと意味がないのだ。

### ポイント

- 1、思考力は社会では低いほうがいい
- 2、国民の思考力が上がると、経済格差は埋まる
- 3、思考力が上がると、国が荒れる
- 4、政治家が変わるより、国民が変わって、行動したほうが、国は劇的に変わるが、行動力は『思考力』が高くないと上がらない

思考力が高いと社会性が低くなる理由

どうして、思考力が高いと社会で生きにくいのか。理由は簡単である。『国民の思考力』が低いからである。

思考力と言うのは『コミュニケーション』において重要な鍵を握ってくる。

### 『食の話』

馬鹿と天才

馬鹿『ねえねえ、ラーメンってやっぱしょうゆだよな?』

天才『それは人によって変わる。しょうゆが好きなもの嫌いなものどちらもいる。俺はしょうゆが好きだが、嫌いなものもいるから、絶対的にしょうゆがいいとは断言できない』

馬鹿『まじ、ばねえ……』

馬鹿と馬鹿

馬鹿『しょうゆだよな?』

馬鹿『塩も悪くねえぜ』

馬鹿『塩とか味ねえだろ』

馬鹿『だからこしょうをいれんだよ』

馬鹿『ブラックか?』

馬鹿『いや、塩だから、普通のこしょうのほうがいいんじゃない?』

天才と天才

天才『しょうゆラーメンというのは比較的人気があるようだ。市場も拡大している。塩はさほど伸びてこない』

天才『やはり、日本人の味覚にじっくり来るのがしょうゆなんですよ。うどんもしょうゆが原点だし、そういうものがおいしいとインプットされているんですよ』

天才『今後、塩ラーメンが発展するためには、どうすればいいですかね。インプットされた味をリセット出来る方法があるかどうか』

天才『難しいと思います。子供は親に食べさせてもらいます。親はすでに食文化を築いていて、しょうゆの影響が強い』  
天才『塩とラーメンの相性をさらに高める方法が必要ということか』  
天才『塩ラーメンを利益に結び付けるためにはね』

### 『ペットの話』

馬鹿と天才

馬鹿『俺、猫派、お前は？』

天才『俺も猫が好きだが、猫を飼うには環境と相談しなければならぬ。今はマンションに住んでいるから、犬よりは猫のほうが飼いやすいが、密集住宅に引越すと、猫も飼えなくなってしまう。そうなると、必然的に犬派になるね』

馬鹿『まじ、ばねえ……』

馬鹿と馬鹿

馬鹿『やっぱハムスターサイコー』

馬鹿『がちで可愛い。これやべえ』

馬鹿『名前はハムちゃん』

馬鹿『カワユス。俺はムスカ』

馬鹿『テラ、ラピユタ!』

天才と天才

天才『猫を飼う場合、住宅街だとうろつかせるわけにはいかない。そうすると、室内でしか飼えないが、それでは猫のストレスになるでしょう』

天才『猫をしつめるのは不可能に近いというね。うろつくスペースを庭に造るとどうでしょうかね。ストレスを感じないレベルに』

天才『その場合、猫にとっては自由を認識させないといけないわけだから、囲ってしまうとダメなんですよね』

天才『猫もそういうことを感じるんでしょうかね。今度、獣医と話をしてみようと思います』

天才『それがいいでしょう。でも、室内用の猫も増えているという話ですよ』

『学力低下の話』

馬鹿と天才

天才『学力が低下しているね。どう思いますか？』

馬鹿『どうでもいい。ああ、腹減った！』

天才『ふう……』

馬鹿と馬鹿

馬鹿『学力低下とかマジうぜえ、そんなもん、社会でたらいらんだろ』

馬鹿『数学とかまじいらんよな。方程式とか死ねばいいのに』

馬鹿『ああ、歴史とか何なんだよ、ざけんな』

馬鹿『いい国作ろう平安幕府だろ。まじ、ばねえ……』

天才と天才

天才『学力低下が問題になっているね』

天才『学力は層によっては必要ないから、必要ない層で下がるのはいいんだけど、学力を必要とする層で下がるのは痛いね』

天才『ワシはそうは思わんよ。学力が下がっても、難関大学の試験は選別に問題が生じていないだろう。社会的に機能する点に問題が生じるとは思えない』

天才『いやいや、学界もチームを組みます。基本的学力の高いものは必須になるんです。そういった人たちの学力が高くないと、確実に影響が出てきます』

天才『いや、そうおっしゃられると……しかし、解決策はあるんで



すか？』

天才『難しいですね。子供達に学問の魅力を伝えないといけない。しかし、娯楽が増えると、魅力があるかないかを決める基準が上がってしまって、学問がよく映りにくくなってしまっただ』

天才『勉強が分かる分からも重要ですよね』

天才『そうですね。教師の質も試されてきますし、学習方針もまだまだ改善の余地がありますね』

『ポケモンの話』

馬鹿と天才

馬鹿『イエーイ、俺のミュウツーに勝てる奴なんていねえだろ。どうだ、まいったか！ サイコキネシスだ！』

天才『そうですね、こだわりスカーフなどを利用すれば、カイオーガやガブリアスなどが厄介になってきますし、ダークライのさいみんじゅつやカビゴンなど……まあ、技や努力値、性格補正など』

馬鹿『うるせー！ 天下のミュウツーがそんな奴らに負けるわけないだろ！ 失せろ！』

馬鹿と馬鹿

馬鹿『おい、俺とバトルしようぜ』

馬鹿『オツケ、俺のホウオウだぜ』

馬鹿『いいい、ルギアだ。どうだつええだろ』

馬鹿『ならミュウツーだ。どうだ、このやろっ』

天才と天才

天才『どのパーティが一番強いと思いますか？』

天才『シングルですか？ ダブルですか？』

天才『シングルで、レベル50までとしましょう』

天才『そうですね、どのチームも得意不得意がありますからね。速攻型だと、いかにこだわりスカーフが効くかにかかってきますね。いきなり苦手なタイプが出れば、もはや敗北が濃厚ですね』

天才『まもるのタイピングも重要だと思っんですよね。大爆発を防がれると、かなり厳しいところがあるでしょ。特にドータクンを失って、トリックルームの効果が切れるとね』

天才『そうになると、弱点をつかれるだけですからね。その分、色々なタイプで弱点をつく型は安定していますよね。ピンポイントでタイプをつければ、最悪二撃で倒せるからね』

天才『ただその場合、耐久型に弱いんですよ。どくどくされて、まもるとかげぶんしんをかけられたら、勝ちが見えてこない』

### 『自殺の話』

馬鹿と天才

馬鹿『自殺とか甘えだろ。弱いんだよ。弱い奴がするんだよ』

天才『それは分かりませんよ。想像を超える苦痛を味わったのかもしれませんからね。いずれにしても、自殺と止めるためには、苦痛をいち早く周囲が気付く必要がある。それが難しい』

馬鹿『人にたよんなよ。責任転嫁とかまじうぜえ』

天才『責任転嫁などではなく、自殺を止めるために……』

馬鹿『甘えだよ。うつ病とか甘え病だろ。それで自殺とか、まじ、ばねえ……』

天才『ふう……』

馬鹿と馬鹿

馬鹿『自殺とかする人の気持ち分かりませんよ……以下略』

馬鹿『命の大切さを子供の頃から教えていなかったのが……以下略』

馬鹿『そうですよね、親からもらった命を……以下略』

馬鹿『自殺する人は弱いんだね。小さい頃から苦勞を知らないから……以下略』

天才と天才

天才『自殺が止められませんね』

天才『苦痛があつたときに、孤独が辛いんですよ。孤独は苦痛がないときはいいんだけどね。自殺した人つてのはやっぱりヘルプを周囲に訴えられなかった場合が多いそうだよ』

天才『訴えるつてのは人見知りのある人や迷惑をかけちゃダメだつて思う人にとつては難しいことなんでしょうね。訴えやすい環境を作るためには、やっぱり小さい頃から厳しさとかそういったことが染み付いていないことが重要なんですよね。僕も、父親のげんこつを知ってから、何かを相談するなんて出来なくなりましたから』

天才『それはあるかもしれませんね。やっぱり訴えた後の反応が怖いって感じですよ。自殺した人つてのは甘やかされていたとかそういうのはすごく少ないですよ。やっぱりどこか人に対して恐怖を感じていたりとか、トラウマをもっていたりとか』

天才『そうです。些細な一言を一生覚えていたり、恥をかかされてそれが一生残ったりしますもの。そういうことで、一番大切なところが傷つけられたら、自殺を考えてしまうのかもしれない。対策としては何かありますか？』

天才『難しいですよ。教育を一人一人のためには出来ませんし、親も子供の気持ち完璧に把握するなんて出来ませんから』

天才『早急に解決したい問題です』

これらから分かるとおり、『思考力』は高い低いが問題なのではなく、コミュニケーションをとっている相手が『自分の思考力の程

度』と合っている必要がある。もちろん、性格などもされるが、思考力が重要なのは言うまでもない。

社会人の思考力が低いため、思考力の高い人の話が『低い人』とかみ合わないといったことが生じている。思考力を上げると『仲間』を減らすことになる。

『企業しようぜ。もちろん、成功のメドはある……』  
と長々と語っても、頭が悪いと、

『企業なんてやめとけ。無理だつて』となるし、思考力があると、話を聞いた上で、

『やめておくよ』か『いいな。やるかいつちよ』となる。

思考力は行動力に比例する。思考力とは『学力』とは全く比例しない。だが、社会の人は『高学歴』頭がいい』と思い込んでいるから、『東大卒』はいいものだと思う。だから、国は現状にある。はつきり言つて、俺でも『今の大半の企業よりもつといいと思われる方針（利益を上げるため）』をすでに持っている。だが、それを長々と言つても、思考力の低い社会人は『あつそ』としかならない。だから、現社会は『能力』より『世間をいかに騙すか』が重要である。国民の思考力が上がると、全く商品が売れなくなる企業がかなり多い。俺からすれば、『どうして、その商品を買うのか』疑問になることもある。

『ここは有名だからいいに違いない』『これは売れているからいいに違いない』という理由で、選ぶ状態ではつくづく損をしている。

ポイント

1、国民の思考力が低いので、思考力の高い人は社会に溶け込みにくい

2、国民の思考力が低いので、考えるまでもなく、経歴や肩書きだけで決めてしまう

## A 2 (前書き)

病気が癒えまして、加速度的に調子を上げるつもりでございます。

見事なまでに、みんな、思考力が抜きん出たものたちのワナにはまっつてしまっている。遠くから見れば、滑稽にさえ思える。

思考力が高いと社会に溶け込みにくい、程度を超えて高いと、『圧倒的力』で、社会の頂点に君臨する。

彼らのその思考力を『超思考力』と考えよう。超思考力は超能力でもある。思考力が高いため、行動力も高い。ホリエモンはその典型である。彼が起業したときは、すでにインターネットは有名どころで固められていたらしい。だから、新たに入り込むのは極めて難しいのだが、壁を見事に越えてしまった。最終的に不正をしてしまったが、すでに確立されていた世界で、かなり高い地位（もちろん、すでに確立していた会社に比べれば低い）を獲得したのだから、それだけで、とてつもない偉業を成し遂げたといえる。

すでに確立したものを乗っ取る難しさはどれほどのものなのだろう。例えば、食材といえば築地だが、築地があるところで、『築地を越える市場』を作ることとは不可能に近い。なぜなら、すでに築地にはたくさんのお食料を提供してくれる業者があるし、消費者も築地の知名度を知っている。それを覆すために、新しい市場が『築地以上』である論理を国民にふっかけてたところで、思考力の低い国民は『でも、築地は有名で、歴史もあるし』と考えるだけで、ろくに聞かない。

馬鹿を扱うのは難しいことが伺える。むしろ、天才のほうが動かしやすいくらいである。だが、もし、国民の思考力が上がり、国民が論理を完全に飲み込んで、『こっちのほうが得だし、新鮮じゃん』ということに気付けば、ついに乗っ取り成功もありえる。

だが、そのためには国民の思考力が上がらなければならず、上げる努力が必要である。新たに企業しようとしている人は少ないが、その人たちは『従来のものより良い』という論理』は持っていること

だろう。後はそれをいかに国民に伝えるかである。

超思考力というのは、頭のよさというより、『馬鹿を騙す器用さ』  
という言い方が適切かもしれない。

## ポイント

- 1、いかなる論理も、ミーハーには通用しない
- 2、新たに参入しようとしている人は論理をいかに通すかを考える必要がある

革命を起こすことは可能か？

徳政令、バブルなど、革命は実際に行われた。近代で可能なのか。残念ながら不可能である。なぜなら、生活が安定している点と国際化が進んだ点があるからだ。

革命というのは『不満』がなければ起こらない。この安定した国で『飢餓』になるものはほんのわずかだ。それでは『革命派』が興るはずがない。

もし、私が政治家なら、『個人の最大年収を1000万円にし、それに家族数や患者などを考慮し、最大値を変動させる』といった具合にする。また会社の利益も制限し、『一部が大きくなりすぎない』ようにする。『人権』があるので、不可能だが、これが最も適切な方法だ。利益を溜め込んでおかなければ、会社は非常事態に大変なことになるが、そこは『国が援助する』とすればいいわけだ。経営学の書物を読んでも、奥が深いことに気付く。俺の知らなかったことを色々と考えなければならぬのだ。そうすることでまだまだたくさん問題が出てくるのだが、その問題の多くが経営の持続に関して言えば、解決可能なレベルなのだ。資産を制限すると、経済格差が埋まる。倫理的干渉が絶えなくなるが、人間と言うのは平均から裕福か否かを検討する。

子供の欲求不満の多くは『周囲の子供がみんな持っているのに、自分は以下略』から来るものだ。そして、そこからの連鎖だ。

また、大人の欲求不満は『劣等感』の解消と『優越感』の獲得が出来ないところにある。相手からよく見られたいというレベルだ。

だいたい、普通の年収なら、『酒』も『煙草』も普通に買えるはずだ。暴飲、暴煙などが無い限りは。さらに、趣味にかなりたくさんのお金を費やせるし、子供の養育も可能だ。それ以上がほしいのは『周囲』との格差を感じてのものだ。

それを解決するのが、『経済格差』の消滅だ。劣等感さえなくなれば『確実に犯罪は減る』だろう。だが、この方法を取ると、経営のレベルに話を制限しても、『企業側』は痛手を被る。社長と従業員の給料が同じということになれば、出世の意味はないが、そもそも『経営』のレベルで話をすると、社長は不要だ。それぞれ、必要な仕事をこなせばそれでいいのだ。

国際的なものも視野に入れると、混乱は圧倒的だ。海外支店にも例外なく影響を及ぼすし、輸出入にも影響が出る。最大値以上に利益に繋がらないのなら、多く作る必要がない。すると、供給が追いつかなくなる可能性も出てくる。

だが、お金が分配され、企業がその分増えるからさほど問題になることもないかもしれない。

革命を行ったとしても、それに慣れれば、また国民は不平を言うようになる。つまり、革命に成功しても、幸せは長く続かないのだ。人間の欲とはそういうものである。

これらが人間の相対性である。相対性を考慮すると、『必ずしも景気を回復させる必要がない』ことが分かる。基準があがれば、また同じことになるのだ。『革命』を繰り返して、国民が慣れた頃に革命といった感じが、国民を飽きさせず、行動的にしておく唯一の鍵だ。蟻が働きものなのは『環境』がとめどなく変わるからなのかもしれない。彼らは巣が壊れるたび、生きるために働かなければな



らないのだ。

人間も生きるために働かなければならないが、会社に鎖を繋ぐことを基本にしているので、生きるか死ぬかというレベルの話にはならず、蟻のような悲壮感はないはずだ。

## 二章 恋愛と相性

まず、断っておくと、恋愛というのは『顔』が最も重要である。顔が悪いほど、恋愛に発展しない。大半の人はまず『顔』を見て、足きり突破か否かを決定する。

足きり点は、相手のステータスで下がることもある。例えば、財力など。財力が並なら、顔がセンター試験になり、性格などが2次試験になる。

### 顔で突破できるかが鍵

相手の顔がいいほど、相手は『足きり』を高く設定する。これは異性にもてるため、足きりを高くしても、相手が引く手あまただからである。

そこで、顔に自信がないものは、相手の容姿を見て、自分につりあうかどうかを決めないといけない。顔が悪くなると、異性にもてなくなり、足きりを高く出来ないのだ。

つまり、顔のレベルが低いほど、足きりを突破しやすい。作者の場合、顔のレベルが低く、かなり足きりを低く定めている相手しかストライクゾーンに入ってこないが、対人恐怖症を持っているため、『ほぼすべての異性』に対して、足きりを突破できなくなっている。これは不能と同じ状態といえる。

顔がかなり低くても、足きりを突破できる異性はいる。もちろん、悪魔合体の事故のごとく、足きりの高い相手が顔のレベルの低いものにくっつくこともある。だが、それはトンネル効果だ。突破でき

ない壁を天文学的確率で越えてきただけのことなのだ。だから、そんな期待は持たないほうがいい。

足きりを突破できると思えば、話かける勇気が必要だ。そこで、テクニックを使う必要がある。

足きりを突破できるかを確かめた後は、相手の情報を手に入れる

くどいようで、何度も言うが、足きりを突破できない相手を突破するというキューピッドみたいな真似はとも出来ない。足きりされないだろうという相手に的を絞ること。そうしないと何も始まらない。

恋愛の本をいくら読んだと言っても、恋愛したいためではなく、面白そうだから読んだのだ。よく、アニメなどだと、『そんな本に頼らず以下略』となっているが、実際にいいことが書いてある。忠実に実行する難しさを克服すれば、かなりいいことが書いてある。

いくつか読んで分かったことだが、心理学以上に、情報と相性が重要だということだ。まともな著者が書いている本には『まず、自分の容姿をよしとする相手を見つけよう』が最初というようないことが書いてある。そう、どんな可愛い彼女もメロメロなんていうのは現実から目を逸らした空想なのだ。まともな著者は『自分の容姿をよしとしてくれる相手というのは学生生活や仕事を通して、だいたい分かるはずだ』と言っている。確かにそれは分かる。あからさまに不可能だと思える相手と言うのは見ていればだいたい分かる。そして、それが分からないのなら、『恋愛ハウツー本』は何の意味も持たない。ハウツー本はけっこう真面目だ。まず、自分の容姿をよしとしてくれる相手を見つけ出す。これを出来ないようでは、『恋愛は不可能』とはつきり言っている。

見つけた後は情報を集めるわけだ。情報を集める理由は『会話の話題』のためなどではない。『相性』を考慮しておくためだ。

本当にくどいようだが、容姿の段階でアウトだと、『情報を集め

る意味はない』ので注意。また相手に彼氏がいても、『容姿をよしとしてくれる』なら、彼氏を出し抜くことは不可能ではない。

さて、情報を集めるのは『相性』を知るためだが、それはどういう意味なのか。ハウツー本を読めば分かるのだが、ハウツー本は少々難しく書かれすぎている。たぶんだが、こういう本で恩恵を得られなかった人は『内容をきちんと理解できなかった』場合と『実践の場で、てんぱってしまった』場合だ。ハウツー本は想像以上に鋭く、即戦力になることが書かれている。とはいえ、最近はセックスに辿り着くまでを主眼にしているものがほとんどだから、その気がないなら、本を選ばないといけない。

情報を集めて、相性を知れば、分類を始める

断っておくと、男が女を口説くことを主眼にしているので、男視点になる。女を大分類すると、『積極型A』 『積極型B』 『内向型A』 『内向型B』 『内向型C』 に分類される。

『積極型A』とは友人関係を重視するタイプで、なおかつ積極的なタイプだ。このタイプが一番難しいといわれている。このタイプは『相手に飽きたら別れる』というようなタイプだ。そしてそれを友人に『もと彼さんだけどさあ、以下略』と言って、話の話題にする。なお、これに当たった場合の対抗手段を書いた本は少ないながらも、それを読むべきだが、私の研究で語ると、このタイプは『十代では攻略が不可能』だと考えられる。なぜなら、この積極型Aは遊び半分で付き合うからだ。つまり、相手は軽いノリなのだ。最初から別れるつもりでいる可能性がある。これを落とすのはもはや不可能に近いかもしれない。

『積極型B』とは友人とは比較的話をするが、『恋愛』を真面目に考えるタイプだ。積極型Aとの分別方法は『Aは男に積極的に話をするが、Bは男には安易に話をしない』 『Aはふざけていれば、そのままふざけているが、Bはふざけているように見えても、勉強な

どを真面目にして、比較的頭がいい』 Aは髪を染めたり、ピアスをつけたりするが、Bは校則を守るし、安易に自分の容姿に傷をつけない』 Aは授業中や仕事にもぺちやくちゃと話をするが、Bは隣と勉強の相談をするぐらいで、基本は勉強や仕事に集中する』  
などだ。そして、Bは攻略しやすい。『積極型Bに分類された場合、あなたが、内向的か積極的に関わらず、あなたは積極的に相手を引っ張るべきである』

これは積極的型Bは相手に依存したくなる傾向が見られるためである。だが、相手がまったく入り込めないように引っ張るのではなく、話題の提起をあなたのほうから行うという意味である。そして、相手の言葉を受けるときは、地面を硬くする。

#### 例

足りりは突破できている。そして、積極型Bだと分かれば、行動開始。きっかけを作る必要があるが、自然なきっかけで、自分から問題提起しやすいきっかけを作り出すことが重要である。くどいようだが、積極型Bに、受け身はタブーである。相手が積極的だからと言って、受け身になると、相手は話すことに苦痛になりやすい。

高校生なら、きっかけは作りやすいかもしれない。掃除当番が一緒になって、対象が一人になったときはチャンスと見るべきだ。

『ほづきを片付けておくよ』は悪い例である。なぜなら、『ありがとう』で会話が切れてしまうからだ。会話が切れると、きっかけは失敗になる。

『肩にゴミがついている』はベタ過ぎるぞ。

『カエルを持ち込んで自作自演』はアニメのようにうまくはいかないぞ。

『ちょっと話をしないか？』はいきなり話を持ちかけられて、相手が戸惑うぞ。

『さりげなくぶつかる』はごめんの一言で終わってしまうぞ。

ハウツー本を読んでいないと、きっかけを活かすことはまず出来ない。俺の研究結果を最大限に活かしたこのとき、最も適切なきっ

かけつくりとは？

『間接的に矢を打ち込める』という利点を持つ『遠方から、さりげなく相手に気付かれるように見つめる』だ。

本当にくだいようだが、容姿が相手の足きりに届いていることが前提だ。遠方から相手を見て、相手と目が合ったら、わざとつぼく目を逸らす。

『相手に自分の気があること』を相手に伝える。これで、相手に間接的に思いを伝えたことになる。アニメみたいに『ジロジロ見つめてキモイ』なんてことはまずない。現実はそのではない。『容姿が足きりに届いている相手に好意を持たれる』ことを嫌う異性は『非常に少ない』からだ。

さて、これで、相手に自分を意識させれば、次は会話を成り立たせやすくなる。逆にこれがないと会話は難しい。

次はさりげなく『ほづきを片付けておくよ』と言える。なぜなら、第一の矢で相手の意識を自分に傾けているからだ。それがなければ、ありがとうの一言で終わる。それがあると、ありがとうの一言で終わっても、『好感度が非常に高く上がる』。そんな簡単な会話を積極的に続けると、相手も乗ってくるようになる。乗ってこなければ『失敗』ということであきらめよう。

乗ってくれば、アニメやドラマみたいに、あんな告白シーンはまづない。自然と話すようになっていく。話すようになっていくということは七割で、告白はオツケーをもらえるということだし、話が出来るということはそれなりに相性がいいということだ。積極型Bを攻略するには自分から積極的に出ることが重要である。

『内向型A』は大人しく、異性とはまったく会話をしないタイプである。なお、原則として、積極型より、内向型のほうが『異性に対する興味関心』は強いということも覚えておきたい。例外はもちろんあるが。これは、内向型は会話に臆病なので、異性との会話が非常にレアなものになっているため。

内向型はいずれも積極型Aのように不可能というものはない。内

向型Aを攻略するには『相手に自分を安心して話せる相手』と思わせることから始め、『相手に主導権を取らせる』ことが原則である。内向型なのに、内向的に攻めることを不自然に思うものもいるかもしれないが、恋愛においては、積極型には積極的に、内向型には内向的に攻めるのは原則である。これは、内向型は自分が優位に立てる状態という経験がなく、それが出来る相手を非常に好意的に見るためである。

だから、内向型を相手にするときには『へたれ』でないといけない。例

内向型というのは、大概、少人数で友人と一緒にいる。積極的な友人の中で浮いている状態もある。そのときはチャンスである。

とはいえ、最初に矢を打ち込むのは積極型と同じだ。問題はその後である。内向型の場合、積極的に話しにいけない。なぜなら、相手は異性との会話経験が非常に少ない。だから、安心して話せるところを示すように、下手から会話に望まなければならぬ。『ほつきを片付けておくよ』ではなく、『ほつき……なおしてくるよ』のほうがいい。

何とか近づいても、積極型と違い、進展が遅い場合もある。相手が安心するまで、繰り返し、会話を続けなさいといけない。そのとき、相手に『無理やり気遣っている』ところを悟られてはいけない。相手が話やすいように、相手の言ったことに対して、すべて答えること。まあ、最初は授業の話題などを話せばいい。相手から話をしてくれるようになっていたら、ほぼ八割以上で、告白は成功する。

『内向型B』は作者の最も理想とする型であるが、絶滅の近いタイプである。内向的だが、非常に真面目で、面倒見のいい家庭的少女しかし、ここまでのステータスをかねそろえた女の子が現実にいるかどうかは疑問である。

内向型Bを攻略することにすべてをかけていた作者だが、現実になんな女の子がいるなんてことを今までに聞いたことがない。内向型Aとの分別方法は『Aは複数の友人に取り込まれているが、Bは

仲のいい友人が一人、または多くても二人でそれ以外に友人を作っていない（友人を大切にするためだろう）。『Aは輪の中で常に受け身だが、Bは主導権を持っている』。『Aは異性に話しかけないが、Bは気を遣ってくれる。（掃除のときなどで一緒になると、ほうきを片付けてくれたりする）』などがある。

この型は女として、完璧だが、内向型なので、苦手なものもいるかもしれない。攻略方法は内向型Aと同じでいいと思われるが、相手が世話を焼きやすいように、比較的ドジな状態にいるほうがいいかもしれない。内向型Bのすごいところは『世話を焼くことを面倒くさいことと考えない』点だ。

親しくなつて、自分のためにお弁当を作つてきてくれるようになったら、八割以上で告白に成功する。しかし、女の子にお弁当を作つてきてもらうなんていう展開が現実世界で絶滅せず残っているのだろうか。女性の社会進出とか、女性の権利が強くなつてきたためか、ますます、家庭的少女は絶滅の方向に追いやられてきているが、絶滅しないでほしい。

『まじキモイんだけど、以下略』 『フウテンとかガガガギャル』 みたいな女ばかりになると、俺はもう涙を流してしまう。

『内向型C』は内向型で最も攻略の難しいタイプだ。通称『プライド型』のこのタイプは上品で周囲を見下している感じがある。お嬢様タイプとでも言うべきか。非常に真面目で大人しいが、異性に入り込ませないオーラを持っている。

攻略が難しく、確率的な話になる。積極型同様、矢を撃ち込むが、そこからの進展が難しい。強引に引つ張らないといけないこともある。

その理由としては、普通の内向型なら、矢を撃ち込んだときに、かなり動揺するのだが、この型は動揺しない。それが問題なのだろう。

攻略した後、女の子と一線を越えるまで

恋愛が成就しても、破局すれば意味がない。破局しないようにするためには、相手に自分と会話をすることを苦痛に思わせない工夫と、緊張を持続させる工夫が必要だ。とはいえ、最近では恋愛成就が一日、成就と同時に肉体関係というのも普通らしい。初体験年齢が何と18歳ぐらいでも普通だという。平均は20歳以下だというから16や17もありえるということだろう。雑誌を見ると、15とか16と書かれている場合が多い。(本当かどうかは分からない)ここまで早いと恋愛成就に一週間かかるというのはもう遅いことなのかもしれない。親に聞いたことだが、一昔前はお見合いをして、半年交際をして、やっとなんぼのもんとなるらしい。昔は恋愛に対して相当硬かつたらしい。だが、今、親がよく結婚式に行くが、職場で結婚したという話のほとんどが『お見合い』ではなく『適当に知り合った野合』らしいのだ。つまり、お見合いというのはほぼなくなつて、確率的なきっかけで知り合つて、そつこつで関係が進み形式とかそういうものはもはや死語というわけだ。

とすると、漫画やゲームのような段階は現実離れしているというか、漫画やゲームが現実離れしていなければ、現実データを反映したシミュレーションをやればいいだけの話だ。

とにかく、現代は相手を一緒にいることで苦痛にさせない努力を続けるだけでいいことになる。だが、最近では破局ニュースが増えた気がする。

### 苦痛にさせない方法

人間の相対性より、絶対的方法はない。会話を例に取ると、『会話が上手い』というのは『相手に話しやすい状態をつくる』ことであつて、『自分が話すことではない』という鉄則がある。

例 相手は内向型B(以下B)とする。



B 『あの、どんな料理が好きですか？』

下手な反応

自分 『君の作ったものなら何でも』 親切に見えるが……

B 『そうですか……』 ……何を作ればいいのか、迷ってしまう。

内向型なので、さらに聞こうという勇気がない。会話がストップしてしましやすい。

上手い反応

自分 『そうだなあ、色々あるんだけど、エビフライかな』 断定し、なおかつ庶民的なものを選択する。(エビフライが庶民的かどうかは住んでいる地方にもよる)

B 『エビフライですか。今度ご馳走しようと思います』 笑顔で答えてくれる。この後、『ほんとに？ ありがとう』などと返すとなおいい。

B 『さっきのテスト、自信ないです。 君はどうだった？』

下手な反応

自分 『僕もダメだったな』 ここまでならいいんだけど、

B 『難しかったですよ。平均点何点ぐらいかな』 相手は話を膨らませる

自分 『50点ぐらいかな』 これもまあいいんだ。

B 『私、それより低いかも』 相手の反応

自分 『僕もたぶん低いよ』 同じように同調

B ……。まるで、自分に合わせて、頷いているだけのよう。Bは気分を害する可能性もある。

上手い反応

自分『僕もダメだったな』　ここまでならいいんだけど、  
B『難しかったですよ。平均点何点ぐらいかな』　相手は話を膨らませる

自分『50点ぐらいかな』　これもまあいいんだ。

B『私、それより低いかも』　相手の反応

自分『じゃあ、　と仲間かな、僕も』　同じ同調でも、調子を変えると、相手に届く効果が変わる。なお、この場合は頭を撫でるとも可能だが、この時代、頭を撫でる男がそういるとは思えない。

B『クッキーを焼いてきました。どうぞ』

下手な反応

自分『すごくおいしいよ』　ここまではい

B『本当？　甘すぎたりしない？』　お決まりの発現

自分『うん、ちょうどいいよ』　これもお決まり

B『そっか、良かった』　これもお決まりの安堵

自分『　も食べたなら？』　これは、食べるのが苦痛だからと言っているように

B『え、うん……』　相手はまず、相手に食べてもらえるように作ってきている。食べてもらうことがすべてだが、そっかわれると、気分を害することもある。

上手い反応

自分『すごくおいしいよ』　ここまではい

B『本当？　甘すぎたりしない？』　お決まりの発現

自分『うん、ちょうどいいよ』　これもお決まり

B『そっか、良かった』　これもお決まりの安堵

自分『すごいなあ、こんな上手に作れるなんて』 同じ相手の気遣いだが、内向型はこっちのほうが多い場合が多い。

B『ちょっと練習したから』 お決まりだところで相手がてれる。自分『ありがと』 頭を撫でるか、キスをするチャンスだが、そんなベタな男がいるとは思えない。

B『あう、蜂に刺された』

下手な反応

自分『大丈夫？』 当然の訊きかた。しかし、大丈夫でないから、

Bは言ったわけだから

B『痛い』 スズメバチなら病院送りだが

自分『我慢出来そう？』 おいおい……。

B『う、うん』 内向型だから、我慢できないとは答えにくいのだ。すると、気分を害するだけでなく、痛みを感じ続けなければならぬ。

上手い反応

自分『どこ、見せて』 こちのほうが相手に伝わりやすい。

B『ここの腕』 あしながバチなら、自然治癒出来る。

自分『家、戻ろっか。すぐだから』 相手を気遣う気持ちを伝えるためには、有無を言わせないほうがいい。だが、病院は大きすぎるぞ。（スズメバチならソッコウ病院だが）

B『うん、ごめんね』 まあ、八割はこう帰ってくるだろう。気にしないでとか言っちゃって、頭を撫でたり、キスしたりするんだが、そんな男が本当に現実にいるのか、おい。

たいして、面白い話をする必要はないと思われる。とにかく、相

手に反応させやすく、また、苦痛にさせないように反応することが大切だと思われる。

結婚まで発展させる

結婚となると、家族を持つというレベルになる。恋愛が発展すると、当然、結婚になる。現在では初めての恋愛が結婚に発展することとはまずない。そりゃそうだ。結婚になると、プラトニッククラブ遊びではないわけだ。子供が生まれるし、養いしつけもしないといけない。しつけの論理を持つておかなければならないし、お金もかかる。とにかく、家庭のために忙しくなる。子供を養える経済力と子育ての論理を身につけておかないといけない。間違っても離婚はするな。もちろん、離婚しなければ、子供が逆にヤバイなら仕方ないが、そうならないように、まともな結婚生活を送っておけということだろう。夫婦の仲が悪いとか浮気ぐらいでは別れるな。(子供がいる場合)

離婚すると、子供に負担がかかりすぎる。離婚だなんて、まあ、みつともないと世間体が騒ぐわけだ。

そこで、結婚というのは、性欲の歯止めがかなり重要になってくる。性欲に任せて、進めない領域である。落ち着いて、将来を見据えないといけない。結婚まで上り詰めるためには、恋愛という壁を越えておく必要がある(政略結婚などは別)わけで、そこにすら到達できないものは結婚など到底出来ないわけだ。どうすれば結婚できるかが分かっているも、容姿の足きりに遭っているものも多い。容姿だけは整形でもしない限りなおらないし、整形する金もないし、整形しても、その事実が残るから、もとの容姿で頑張るほかない。しかしもとの容姿ではダメ。そういうわけで、結婚できないものもいれば、容姿が一定水準なのに、2次試験を突破できないものがある。

2次試験は努力だ。センター試験は才能。だから、足きり合格し

たものは、何とでもなるのだ。なお、人類にはほんのわずか、すべ  
ての足きりに落ちるものがあるだろう。たぶん、俺はその一人だ。  
結婚まで進めば、後は自分好みに子供をしつけしていけるわけだ。  
子育ては人間を作り上げる作業に同義だから、ものすごく重要で、  
『性格』を決定付けるのは親だ。子供が何か苦痛を覚えていたら、  
親は助けてあげなければならぬ。

にきびには気をつける！ 兆候があり次第、莫大な金を払ってで  
も、食い止める！

経験があるからこそ言っておく。にきびは『魔王難病』『魔王生  
活習慣病』などと引けを取らないほど強力な『魔王』だ。メガテン  
i fのチエフエイに似ている気がする。対したことのないものもあ  
るが、最高段階のものは耐久性が高く、かなり厄介な呪いを使っ  
てくる。これを受けると、『容姿』のレベルは数百分の一まで減らさ  
れるおそれもあるし、精神を粉々に破壊される。体も心もボロボロ  
の穴だらけになるまで、犯される。これが『魔王にきび』だ。その  
恐ろしさは体験するべきではない。女なら自殺ものだし、男でも凶  
太い連中でなければ、もう二度と外に出たいなんて思わなくなる。

それは突然やってきた。何度も言うが、親が気付いて、そっこう  
何とかさせるべきだ。ほんの少しでも兆候が出れば、もうすぐさま、  
難病にかかったと思うがごとく病院へゴーだ。そのためなら学校を  
休ませてもいい。容姿と心を同時に破壊されるよりマシだ。しかも、  
ガンだと周りから同情されるが、にきびは『周りは馬鹿にするばか  
りだ』

ということ、見方によれば、『ガン』などよりたちが悪いかも  
しれない。心も顔もズタズタにされ、そして、同情もない。連中は  
ただ馬鹿にする限り。

ここまで恐ろしい病気なのだ。

俺は中二のときに始まった。しかも、8段階目のチエフエイ級に

進化してしまった。五百円玉が顔に張り付き、しかも尋常でない痛みを発するのだ。もはやにきびかどうかも分からない。まるで腫瘍が顔に出来たみたいだった。

そして、その激痛は顔よりむしろ心に響く。『お前、人間じゃねえ』『エイリアンだな』と人間としてさえ見られなくなるわけだ。にきびは肉体的苦痛より、精神的苦痛のほうが厳しい。なお、にきびが出来ているときにベンチプレスなどを頑張ると、にきびが破裂して、流血するので注意。

にきびは顔を乗っ取って、要塞をいたるところに作ったのだが、顔だけでは満足できないらしく、肩や胸に出来た。ここは見えないからマシだ。俺の場合、にきびが賢かった。どこに要塞を作れば。この母体は傷つくだらうか……。

あつた！　ここだ！　とにきびの司令官は思ったのだらう。頭だ。そして、これは華麗なるコンボを見せてきやがった。

俺はこのときはじめて『にきびって頭いい……』と思った。菌が繁殖して出来るから、頭がいいのは菌だな。

この菌、頭がよくて、頭ににきびを作りやがった。そうすると、何と、そこから髪の毛が抜けていくではないか。味を占めた菌は頭のいたるところに五百円玉を乗せていき、髪の毛を引き抜いていき、そして、何年も居座りやがった。

しかも、にきびは『ガン』などと違って、誰も同情しないから、苦痛は加速度的に増していき、女だったら死んでるなと思った。それだけ魔王は強かった。

これは本当に強かった。中学から大学まで、六、七年間も居座った病魔だった。その六年間で、俺の心はもう食べるところがないまで食べつくされた。すげえ、にきびって『コンボ』も発動するし、『単体でもしぶとい』し、もうパワーと技術をかねそろえた悪魔だ。こんな悪魔に襲われたら、人生もうめちゃくちやだ。

にきびを倒すには金を惜しむな

さて、俺は現在、少なくとも500円玉はない。かなり跡は残っているが、五百円の大きなきびはほぼすべて消え去った。

言うておく。自分の力だけでにきびを倒すのは絶対無理だ。一人でアタックしても、簡単にやられてしまう。強力な武器を手に入れて、それで容赦なく攻撃しないとやつにダメージを与えることは出来ない。俺は500円の要塞をすべて破壊し、残骸の山だけにしたのだが、そのときに使ったのはアルテマウェポンとラグナロク級の武器だ。それぐらいを導入しないとまず勝ち目はない。

ひとつは『プロアクティブ』だ。これは宣伝でもあるが、その効果は恐るべきものがある。理論的には詳しくは分からないが、菌の繁殖を止め、皮脂が毛穴を詰めないようにする働きを持っているのだらう。これが効かないということは『皮脂が分泌して菌が繁殖する』という従来のにきびのメカニズムとは違うメカニズムでにきびが出来るか、皮膚が特殊で合わなかったからか、正しい使用法や保存法をしていないかなどだらう。

もうひとつは『少食断食療法』で、俺は甲田光雄先生のものを使った。俺も少食法に魅せられ、医学と少食断食を論理的に考えていたのだが、少食は理に適っている。俺はネットで買ったのだが、『少食にして、栄養失調になりました。合わない人もいます』とレビューがあった。しかし、それは単に『栄養学』に反しているからではないのだらうか。

そもそも、少食にするのは人間のホルモンが低血糖に耐えるように出来ているからだ俺は解釈している。それなのに、1日に3食も食べるから、食べすぎなのだ。2食にすると、栄養の吸収率が上がる。ということは食事はさらに減る。無駄な代謝がなくなり、身体に負担がかからない。そして、『ビタミンC』を不足させないように、柿茶を取るように指示してあるし、塩分を適量取ること、さらに各種ミネラル、野菜による食物繊維やビタミン類、豆腐から植物性たんぱく質などきちんと取るように指示してある。それらを守

らなければ、栄養失調になるかもしれない。そりゃ、戦時中みたいなことをしていたら栄養失調になる。でも少食はきちんと栄養を取るように書いてある。そして、適切な量もきちんと書いてある。

断食では、それが健康にいいメカニズムも書いてあるし、『気をつける』べきこともきちんと書いてあった。断食中にどういった症状が出るかも書いてあったし、ふらついたときに対処法も書いてある。全部守った上で、良い結果が出るということなのだ。

この二刀流で魔王にきびを黙らせたのだが、最近は家族と一緒に食事を取っており、家族は栄養学も医学も、その知識がないし、本を読む意欲も理解力もないから、食事は不健康なものになってしまっている。そろそろ、本腰入れて、健康に気をつけなさいといけなさいけない。

最近、爪が下半分が砕けて、真っ白になっているけど、これなんかやばいんじゃないかと思っている。

そういうわけで、健康のためにも、少食は必要なのだが、弱くなった日本人が食欲を我慢するのは難しいかもしれない。だが、俺は魔王にきびと戦うため弱さを見せるわけにはいかなかった。これらの二刀流で、ついにきびを緩和させることに成功した。

このように苦勞をしても、きびは撃退するべき。俺は遅すぎたので、跡が残ったが、早ければほとんど跡を残さず、撃退出来るぞ。なお、俺は自慰行為も禁止していたが、『掲示板で言われているような効果』は全くなかった。きびは自慰行為に関わらず、発生するし、顔が中性的になることもなく、集中力も上がらず、むしろ、集中力は損なわれたような気がする。

ただひとつ効果があるとすれば睡眠時間が少なくなったこと。いつもより早く目が開く。しかし、時間が経つとそれすらなくなってくる。理屈としては射精を止めることで、男性ホルモンの分泌量を下げようというものなのだろうが、そう簡単に分泌量が減ってはくれないということなのだろう。

にきびさえ克服すれば、容姿で足りきりされることもそうそうなく



なる。

太ったらダイエット。俺流のバーニングセットを使えばまず減る。

俺も最近太っている。家族と食事をしてしていると、カロリーが上がると、家にいると、運動する機会もなくなった。

太ると、容姿のレベルが下がるので、足りりされやすくなる。体質によってはものすごく吸収が良かったり、代謝が低かったり、太りやすい場合もある。例えば、人より一日の代謝が3000カロリー少なければ、同じ量を食べても、半年で何と五キロ以上も体重に差が出てくるという計算になる。

俺のバーニングセットは代謝を高めるためのものだ。そして有酸素運動を別に行う必要がないというものだ。初代バーニングセットは微妙だったのだが、新型のバーニングセットは一般化されていい感じである。

バーニングセットは各部位を週に2回鍛える。(高負荷と低負荷)

例えば、

月 胸、上腕二、上腕三(高負荷)

火 背、足(高負荷)

水 肩、下腿(高負荷)

木 トレーニングなし

金 胸、上腕二、上腕三(低負荷)

土 背、足(低負荷)

日 肩、下腿(低負荷)

こんな感じだ。そして、やるべきトレーニングは以下の通り。は1分のインターバルを示す。

胸 ベンチプレス 3〜5ROM 12〜15ROM 超低負荷で50回

上腕二、上腕三 バールカールやフレンチプレス 3〜5 ROM  
12〜15 ROM 超低負荷で50回（交互に行う。いわばスー  
パーセットの連続系）

胸と腕のトレーニングの移り目に、ステップアップを2分間実施  
する。

種目は何でもいいのだが、メジャーなもの。これでトレーニング  
は30分ほど。無駄に時間をかけてウォーキングするよりはるかに  
効果があるのだが、器具がない人は、胸を鍛えるトレーニングは椅  
子やベッドを用いる必要がある。紙袋が使った米袋に水を入れたペ  
ットボトルを入れると、バールカールやデッドリフト、スクワッ  
トは可能になる。ダイエットだからと言って、大量に有酸素運動を  
するのはどうかと思う。何か、すごい時間がかかりそうな気がする。

### ダイエットの食事

バーニングセットの効果を最大限に活かすためには、食事も変え  
ないといけない。自分の体を実験対象にして、色々なことが分かっ  
てきた。

『たんぱく質は炭水化物と一緒に取らないと効果が薄い』

『食事回数は5回が適切』

『カロリーは、体重キログラムをWとして、20Wキロカロリーが  
適切』

『20Wのうち、三分の一がたんぱく質、脂質は六分の一よりやや  
多いと感じるくらい。他はたんぱく質』

トレーニングは可能な限り短い時間にまとめる、食事は分散する。  
この二つを守れば、まず大丈夫だ。今、身長173センチにして、  
体重が63になって太ってきた。適正体重の56まで落とすため、  
今から、バーニングセットを試してみます。何日でどれくらい落ち  
て、衰えた筋肉が戻るかを確かめる。バーニングセットはまだまだ  
改善の余地がある。もっと短縮できないか。

これらはすべて足きり突破のためのものです。足きりが突破できるのなら、もはや必要もない。にきびもなく太っていない人なら、まず足きりは突破できる気がする。（無茶なレベルを狙わない限り）

足きり以前に、結婚しない人が増えているらしい。試験を中止している人はどうしようもない

現在は結婚しない人が増えている。増えすぎた人間を淘汰するためにもいいことだと思う。人間は人間のことしか考えていない。このあたりで、人間はグツと減って、他の生物に生存の余地を与えてやるべきだ。

だから、結婚しない人が増えているということは環境には優しいことだ。だが、結婚を目指す人にとって、結婚しない人が増えるのは厳しい。

結婚しない人が環境のため、罪深い人間を駆逐するためとか、そんな大義名分を掲げているとは思えないが、人間を増やすことに嫌気がさしている人はかなり多いと思う。特に自分の遺伝子を残すことに嫌気がさしている人は多いと思う。

そういう人は容姿が飛びきり高くても、ほぼ結婚しない。歳を取って、虚しくなってもいいから、種を切る。これは重要なことかもしれない。種の中には『兇悪な力』が眠っていることもある。それらを切ってしまうのは、人間だけだ。

人間と言うのは自分の意志で、性欲を抑えることが出来る。この世で一番禁欲に強いのは人間だ。犬にエサを差し出して、それを何日も我慢させることは出来ないが、人間は数日は可能だ。

というわけで、人間はついに種を切るか否かの選択が出来るようになったのだ。野生動物は雌を雄が取り合うのが普通らしい。勝ったほうが雌に選ばれるというより、強引に勝ち取るわけだ。

人間は勝ち負けというより、容姿、社会力などの高さで決める。ぶん殴って、女の子を強奪なんてことは出来ない。人間の駆け引き

は難しい。

種を残せなかった場合は、仕方なく寂しく死ぬしかない。だが、人間は容姿、社会力があっても結婚しないものがあるのだ。自分の意志で、種を残すか切るかを選択出来るのだ。これってすごい特権だと思う。敗北者は種を切らざるを得ないのに、勝者は種を残すか切るかを選べる。切ってしまえば、敗者と同じともいえる。

勝者の中に種を切ることを選択する人が多くなるということは、敗者にチャンスといえるかもしれないが、足きりを落とすぐらいなら結婚しないというのが本音だろう。よって、結婚しない人が増えれば、結婚しない人が次々と増えるだけで、意味はない。

人間が減るといふ利点があるだけだ。こんな島国に一億人も詰まっていたら、とても統率など出来ない。だいたい60000人ぐらいが適切だろう。

今後は結婚できない人が増える可能性がある

理由は簡単。物欲が加速し、経済が圧迫されると、お金のかかる結婚は敬遠されるからだ。ある党は子供にお金を支給するというつつもない政策を打ち出しているが、そのお金はどこから出てくるのか、論理を聞きたいところだ。

結婚すると、子供+妻の分のお金を稼がなければならぬ。共稼ぎでも、自分に使えるお金は少なくなるし、子供が三人出来れば、三人分になる。

恋愛を成功させることが出来ても、結婚に発展できる可能性は低くなる。恋愛とはそもそも結婚を前提とするものだと、作者は思っている。ということは、

『結婚できない人が増えるということは恋愛の失敗率が引きあがる』ということだ。

恋愛の成功率が今後下がっていくのだ。とすると、『恋愛に金をかけるべきか』という話になると、だいぶ抵抗が出てくる。

結婚すると、種を残すことは出来るのだが、その後の莫大な費用と引き換えになる。そうまでして、種を残したいか。自分の遺伝子を世に受け継ぎたいか。難しい問題だ。

だったら、開き直れ。生命倫理の弾圧運動

この章は、この話をしたいがためだけにあるんだ。それで、恋愛とか結婚とかそんなものはつきり言っただけで面倒くさい。内向型Bが絶滅に近いこの現在、『結婚せず、自分の子供を育てる』方法が必須だと思う。

そして、それこそが、精子銀行とか卵子銀行（なんてあるのかどうかは知らない）ではないのか。そして、それこそが最も重要なことではないのか。

結婚出来ない人間が自分の種を得るためには、そういった手助けが必要だ。結婚などしたくない。だが、子供がほしいという人はかなり多いはずだ。俺もたぶんその一人だ。これの利点はわざわざ足きりや2次試験を考えることなく、お金を出して、受精卵を育ててもらっただけでいいところだ。しかも、優秀と選ばれた遺伝子が片方になるのだ。実に魅力的だ。わざわざ、人と結ばれて、母体を傷つけて、子供を産まなくても、生理食塩水かどうかは分からないが、その中で成長するわけだ。そして、それは論理的に何の問題もないむしろ、利点のほうが大きい。最後の敵は人間の配下に居座る大天使倫理をどう倒すかだ。

倫理は弾圧出来るのか

『人間の子というのは母体から生まれてくるもんだ』と主張するものがあるとする。どういう根拠でそう言うのか？ 人間は母体から生まれなければならないと神が決めたのか？

倫理には適切な理由が何も無いのだ。

『子供が可哀想だ』と言う馬鹿もいるが、そうやって可哀想と考える奴がいるから、かわいそうになるのだ。平均万歳の日本を作ったのも周囲だ。『軸がぶれている』と、異端とする。だから、人工的な方法で生まれてきた子供は親が片方しかないと言われ、可哀想だというのだ。さらには『父母の二人の愛情を受けてこそ、子供は育つのです』というものがある。では根拠は？ 適切な論理が返ってくることは一度もなかった。

親が問題ではない。愛情があれば、他人が保護者でも子供はちゃんと育つ。親が片方しかいなくても、問題はない。それを問題にする倫理が差別などすべてを生んだのだ。そんな倫理を駆逐しようと思っただ。

これを突破しなければ、種は減少するしか方法がなくなってしまう。原則として、二人からは一人しか生まれない。最低二人は産まないと、保存は出来ないのだ。そして、接合のプロセスを人工的にしない限り、保存は不可能だ。

結婚して子供を産むというものが、普通だから、あたかもそれがすべてだと考えられているが、片方がお金を出して、足りないほうを買うというもので問題はない。むしろ、親は一人のほうがいい。なぜなら、『しつけの衝突、喧嘩』などがなくなるからだ。まともな人ならしつけの理論はすでに確立しているだろう。どのような食事をさせるかなども決めているものはいるはずだ。それを親の文化の干渉を受けて、変わってしまったら大変だ。それならば、親は一人のほうがいい。俺の持論をまとめるところだ。

『恋愛と結婚を切り離して、独立して考える。結婚以外に種を残す手段として、受精卵を形成する際、足りないほうをお金で買うというものを採用する』

結婚すればいい。おおいにけっこうだが、結婚しなくても、種を残せるという方法を確立し、それが普遍的になることを望む。

精子や卵の調達ルートは容姿や能力で分ければいい。よいものは高く、安い物は安い。高いものと、だいたい5000万ぐらい、

安いものだとして70万ぐらいと分ければいい。それら売る人は好きに売ればいい。

すると、他人の子供ということになるが、そもそもそれを忌み嫌うのはおかしい。結婚だって、もとは他人で、自分の好きな相手を選ぶわけだ。お互いが愛し合っている点が違うというものもいるが、そもそも子育ては『親二人が愛し合っているようがどうだろうが、技術的に関わってくるもの』だ。愛情とは具体的には技術に同等で、変化しあうものだ。愛情は技術にもなりうる、いわばエネルギーに近いものだ。だから、親が二人揃っていないければならないというのはおかしい。親が一人というものが普遍的になれば、社会で除け者にされることもなくなる。

そういうわけで、俺は恋愛というものを『種を残す手段』から独立して、一般化したいと考えている。種を残す手段というのは、倫理の関わるべきものではないのだ。それが恋愛の真の姿だと思っている。

#### 生命倫理が支配する社会において、種を残す方法

足りるにばかり、種を残す手段を絶たれたものは最後の手段を使うしかない。それが精神世界に種を残すというものである。

妄想の中で種を残すというものだ。馬鹿げているが、それ以外に方法がないのだ。ただ利点もある。妄想の中では、自分好みの相手をパートナーに選べるし、お金の心配もなく、子供も自分好みに育てることも出来る。

社会からは少々危険に思われるかもしれないが、生命倫理が支配する中、結婚せずに子を手に入れる手段はそれ以外にないのだ。

そして、そんな危険な妄想こそ、創作なのだ。現実でダメなら精神世界がある。精神世界なら、いかなる法則も自分の意のままに変えることが出来る。

実に素晴らしい。妄想万歳。だが、妄想も現実も、死んでしまえば、同じ認識不能（死んでみないと分からないが）の世界となるのだ。つまり、精神世界に残していようと現実世界に残していようと同じ『子供』なのだ。

だから、妄想で子供を作ることと、現実の子供を作るとは結論で同じである。観測者を自分にすれば、死んだ後の子供はいずれも独立した世界の子供となる。

精神世界というのは恐るべきところだ。想像で法則が切り替わり、つじつまが合わないこともすべて受け入れてくれる。

それが原因なのか、精神世界は現実のような視覚、聴覚などが存在しない。認識が難しいのだろうか。

それを受け入れることが出来れば何とかなる。今の子供はゲームボーイをやったことがないだろう。（たぶんだが）だからPS3の画質になれたものがゲームボーイをやると、受け入れられないかもしれない。だが、俺はゲームボーイのソフトのほうが、今でもなお数々のソフトより優れていると思う。ゲームは進歩しているともみないは言うが、それはあくまで画質のレベルだけだ。ゲームの力は衰退し続けている。

PS3をしていたものがゲームボーイの画質を受け入れることが出来ないように、俺たちも現実を受け入れられるが、妄想は受け入れられないというわけだ。

それを克服する努力を繰り返し、最も素晴らしい世界を体験するべきなのだ。そしてそこで種を残せばいい。そう、つまり、人間は最高のレベルに達成することが出来たのだ。

わはははは、俺は妄想の中に子を作ることが出来るようになった。もはや現実の女など不要だ。わははははというわけだ。

そうなると、相対性を考えて、他者から見たら、『こいつもう人間じゃねえ』となるが、自分から見れば、受け入れられているのだ。もう現実で金を使う必要もなく、理想の彼女を得て、理想の子供を作ることが出来るのだ。



しかし、数年経てば、虚しさに気付くかもしれない。しかし、現実でも同じだ。

「はあ、結婚するんじゃないかった」と思っている人もいるかもしれない。

結局同じなら、お金のかからない妄想のほうがいい。妄想最高。これに勝てる世界はこの世になし。

## 異種恋愛

少し羞恥を伴う体験なのだが、俺は一度だけ『恋愛』をしたことがある。忘れもしない大学時代、俺は一匹の猫に恋をした。そして、猫は受け入れてくれた。それを超忠実に再現したいと思う。

俺は大学に通っていた時代がある。その期間、何と3ヶ月。世界でもトップクラスのにきびと戦いを繰り広げていた俺に恋人が出来るはずなかった。なぜなら、足きりを突破できないからだ。だが、それらを撥ね飛ばすことに成功した。

俺は大学ではぼっちだったので、昼になると、号館の後ろにあるベンチで一人寂しく昼食を取っていた。そこは人がいないと言っても、稀に警備員が入ってくるが。

そこで昼食を取っていたのだが、次の講義の予習をしたりもしていた。誰でも入れる大学なので、講義は難しくないが、俺は真面目だったので、予習をしていたのだ。

ある日、そこに猫がやってきた。雌の白猫だ。猫にしては人懐っこく、寄ってきて、俺のパンを食べたがった。そのパンをやると、パクパクと食べた。そして、俺の膝の上に乗って、丸くなって、昼寝を始めた。

「変な猫だ」と思った。最初は猫が好きであつたわけではないから、離れてほしかったのだが、猫に悪いと思って、しばらくそのままにさせておいた。猫は目を開けて、こっちを見ていた。頭を撫でてや

ると、「みぎゃー」と変な声で鳴く。そして、可愛い表情をするので、色々なところを撫でると、くすぐったそうに身を丸める。面白いのでその猫を気に入った。

講義は相変わらず、教科書に書いてあることを繰り返しているだけで、別に授業に出ずに、教科書を読んでいればいいのではないかと思ったりもしたが、きちんと俺は出ていた。講義は九十分で終わり、課題を提出して帰る。たまにコンピュータールームによることもあったが、大概是アパートに帰って、ポーっとなったり、勉強したりしていた。

生活としてはけっこう普通だと思う。自炊と言っても、食事の主流はMRPかウエイトゲインだったので、料理を作ることはほとんどなかった。

普通の生活をしていたのだが、ある点が他の大学生と違う。それが、友人皆無の点だ。まあ、それも気になることはなかった。一番気になったのは猫だ。

翌日、午前中の授業がなかった。しかし、午後からコンピュータを使った授業がある。そこで、早めについて、ベンチに座ろうと思った。

ベンチからはいい景色が見られるので、そこに座って眺めていると、昼ごろ、猫がやってきて、俺の膝に座った。またパンをやったのだが、猫はパンより、パンの中のヤキソバを好むことに気付いたので、今度から食事を改めることにした。

猫は俺から食事を分けてもらうと、後は膝の上で寝るだけだった。俺は頭を撫でたりして遊んでいた。ひげを引っ張ると、嫌がったりした。

実に可愛いので、そんなことが一週間も続けば、もうメロメロにされてしまった。猫を抱きしめたりし始めて、俺は猫を相手に性的興奮を感じるようになっていた。出会ったときはそんな感情を持たなかったもので、人間も変わるものだ。

俺がその白猫に好感を持ったのは、『猫がいつも独りぼっち』だ

った点と『俺にしきりにスキンシップを求めてくれた』点だ。

俺は99,99999999の異性から足きり対象にされる容姿にも関わらず、その猫は寄ってきて、寂しい俺を癒してくれたのだ。こんな俺のために……。

それがもう本当に嬉しかった。その猫は俺のそばにずっといれられた。俺が講義で離れるときでさえ、追いかけてきてくれるのだ。こんな素敵な女の子は一生に一度も会えないと思う。俺は人生でたった一度の最高の出会いだと思った。

五時二十分の講義に出なければならぬとき、猫に背を向けると猫は俺の足を引っ張ったことがあった。いかないでくれとしきりに訴えるんだ。だから、俺はしゃがんで、「必ず戻ってくるから」と言って、猫の頭を撫でた。夕日ではなかったが、実にドラマチックな光景だった。

それから、帰るときにそのベンチによったが、猫はいなかった。けれど、翌日にはまたやってきてくれるようになっていた。

「付き合おうか、俺たち」と俺がその気になったのは、それからしばらくした後だった。猫と会うようになって、かなり時間が経過したし、俺も猫にメロメロにされていたから、猫さえ良ければいい話だ。

猫もたぶん良かったに違いない。俺の体に頬を擦り合わせたりしてくれるし、俺から離れたがらなかった。

そこで、俺は猫を抱きしめて、顔が触れ合うことの出来る体勢になった。ゆっくりと頭を撫でて、落ち着かせてから、キスに入った。だが、猫とキスをするのは難しい。猫の牙は凄まじく鋭いし、口が非常に小さいのだ。舌をうまく使わないと唾液を交換することが出来ない。苦労はしたが、ようやくキスを重ねることに成功した。だが、さすがにその先に進むことは出来ない。異種が交わることは不可能に近いのだ。

だから、キスに留め、俺たちは約束した。『ずっと一緒にいよう。ずっと……』

俺は本気でその猫を将来の伴侶にしようと考えた。だから、猫について調べようと、努力を始めた。だが、だが……。そんな愛はいとも簡単に打ち砕かれることになる。

俺は猫と会うために、俺たちの愛の巣に向かった。だが、そこに先客があつた。数名のグループがベンチを陣取っていて、俺は進むことが出来なかつた。人が集団を形成しているところを俺はとてもしやう。それが何かの議論や仕事であるなら問題ない。だが、彼らはただ昼食を食べに来ただけだ。ここにこなくても他に場所がある。それなのに、彼らはそこに居座つて、食事を始めていた。

猫は俺に会うため、今日もやってきた。俺たちはここで昼と夕方に出会つて、スキンシップをしていたのだ。だから、猫は俺に出会つことを楽しみに必死に溝を越えてやってくるのだ。それなのに、そこにいた集団はその猫を拉致してしまつた。

猫はただ俺に出うためだけにやってきたのだ。俺に会いたくて。そして俺も猫に出うたたくてやってきた。俺のすぐそばで、猫は彼らに拉致されてしまつた。

俺は飛び出せなかつた。足が動かなくなつたのだ。俺は弱すぎた。結局、自分の女が輪姦されているのに、飛び出して、助け出すことが出来なかつた。俺は卑怯にも『後で必ず迎えに来るから』と言つて、その場を離れた。彼らの声を聞くのが苦痛だつたのだ。

俺は講義に出た。しかし、講義の内容は全く頭に入つてこない。今もなお、猫は俺を待っているかもしれない。震えているかもしれない。抱きしめてやりたい。

講義が終わつて、すぐにベンチに向かつたが、そこは何もないかのようにガランとしていた。猫の姿はない。しかし、そこで待ち続けなければきつとやってきてくれると思つて、次の講義をサボり、そこに居座つた。

夕焼けが濃くなつても、猫は来てくれない。『まさか、そんなこと』と嫌な想像をしながらも結局夜まで待つた。だが、猫は来てくれなかつた。拳を握り締めながらも、俺はアパートに帰つた。

眠れない夜を過ごした。明日になった。昼、俺たちの愛の巣に行けば出会える。そう思っていた。俺たちはあそこで出会い、そして発展した。あの場所で再び……。

俺はただ猫に会うためだけに足を運んだ。早く会いたかった。もう一度抱きしめて、今度は決して離さないと自分に誓った。

俺が号館の前に来たとき信じられない光景を見た。文系君数名がベンチに座っている。そこに猫がいた。俺ではない文系君の膝の上で、猫は丸くなっていた。

俺は強い立ちくらみを覚えた。ずっと一緒にいると誓った。そう約束した。だが、猫は俺でない男の上で恍惚を放っていた。

『……そんな』俺は逃げるようにその場を離れた。彼らは俺の最も大切なものを奪ってしまっていた。ずっと一緒にいると誓い、キスも重ねた一番大切な女の子だ。もはや俺はその場にいれなくなった。通り過ぎていく人間がまるで異世界の住民のように見えた。

俺は夕方、愛の巣に戻った。そこに猫はいなかった。夕日を見つめ、俺は涙を流した。

『君がいなくなつて、ここもガランとしちゃった。でも、すぐに慣れると思うんだ。だから心配するな……』

時間だけがいたずらに過ぎ、俺は空を抱きしめた。もう、猫は傍にいない。もう何もないのだ。思い出もすべて、もうここにはないのだ。だが、俺は猫を愛し、猫から愛を感じることが出来た。だから、言わなければならなかった。

『ありがとう。そして、さよなら。君のことは一生忘れないよ』

俺はその聖域を捨て、大学を中退した。

今でも思う。今でも、あの猫は俺をあ聖域で待っているんじゃないかと。昨日も、今日も、明日も……俺が迎えに来てくれるのを信じて、ずっと待っているのかもしれない。俺は迎えに行つてやらなければならぬのかもしれない。

彼女はずっとずっと俺が助け出してくれるのを待っていたのかも知れない。俺は振られたのではなく、自分から振ってしまったのか

もしれない。

それから、俺はニートになった。そして……。

## A 2 (後書き)

暗いと言われます。暗いは暗いでもひいてしまつような暗々。書かせてください。すべてを吐き出せば楽になれそうですね。ええ、きつと……

### A3 (前書き)

人生、常に逃げの一手でしたが、逃げてても、生きていけばいいんですよね。きつと。逃げる人もいればぶつかるともいる。僕は逃げますよ。ずっと、誰も見えなくなるまで。



ノート論完成までの道のり1   どん底へと突き落とされて、見えたもの

猫を失った俺にもはや大学を生き抜く活力は残っていなかった。俺は聖域で思い出を噛み締めた後、そのまま大学へは戻らなかった。大学を中退し、実家に帰った。俺を待っていたのは辛辣な言葉だった。

『何でやめたの』 『二十までに道を決めろ』 『明日から就職活動しろ』

やめてくれ。俺は……俺は精一杯頑張ったんだ。俺だって……。そうだ。俺だって頑張った。精一杯頑張ったんだ。もうこれ以上ないぐらいに頑張った。独りでにきびを馬鹿にされながら、歩き続けた。だが、それでも、越えられなかったんだ。人生は。みんなが涼しい顔で歩いていく同じ道を俺は歩けなかった。除け者にされ、膝をついても、自分で立ち上がらなければならない。何度だって立ち上がった。だが、もう俺はボロボロになっていた。

家に帰ったところで、人生から逃げることは出来なかった。辛辣な言葉が胸を突き、一度目の自殺を考えた。そのときの遺書は今も破り捨ててもうない。

考えた方法は、有名な入水自殺法だ。これは水の中で溺死するというのが出来る。苦しみは数瞬だけで、後は意識を失い、命を落とすことのみ、後は水の中に飛び込む。水の中で息を吸うことで、後は意識を失い、死神の餌食となる。死体が出やすく、自殺と判定しにくいので、遺書は必須になる。だが、水の中で息をするなんて、恐ろしいことをさあ実行しようと思ってもなかなか出来ない。実行しようとする、なにものかが目の前に現れ、『来るべき時ではない』と訴

えてくる。『ならば、俺は何をすればいい？』答えは返ってこなかった。

もはや、人生を生きぬく力も能力もない。瓦解しそうな精神の中、模索を続けても、暗闇を掴むことしか出来なかった。

そう、そこには一筋の光もなかった。どん底とはここなのか。人が自ら死を考えたとき、ここへ放り出されるのか。そしてこんなにも暗いのか。その暗さは嫌な暗さではない。周囲に人がいて、その中での一部の暗闇ではなく、どこまでも真っ暗なのだ。

俺は自殺未遂で家に帰り、外に出ることを拒絶した。親はそんなことも知らず、20までに仕事を見つけないければ追い出してしまおうと言った。

20まで何とかかなるのなら。俺を元気にしたのは恐らく、どん底の闇とあのときの声のおかげだ。

来るべき時ではない。ということとは、来るべき時まで生きるということだ。俺は20を自分の寿命と定めて、生きようと思った。20にはきちんと死ぬるようにくいを残さないように生きようと考えた。

だが、実際、生きることを選んだとき、自分に何が出来るか、何をしたいかということが分からなかった。何もせず、起きて、ご飯を食べて、そして寝る。

そんな生活が続いた。クラスメートは就職したり、大学生活を送っているだろう。そんな彼らの生活を想像しながら、俺は『ひきこもり』の日々を送るようになっていた。本当に何もしなかった。何もする気になれないし、このときは本当にただ呆然と外を見たり、天井を見たりしていた。

何かがいきなり生まれるのだろうか。ただ、みんなから取り残されていく自分を自分で感じながら、何もしなかった。

この頃だ。俺が自分をニートと意識を始めたのは。自分はニートなんだ。まさか自分がニートになるとは思わなかった。

それだけを感じた。時間は過ぎ、あつという間に一年が経過した。

その間、俺は本当に何もしなかった。

20歳まで、数ヶ月を残すばかりとなった。つまり、俺は20歳ぎりぎりまで何もしないまま過ごしていた。俗に時間を無駄にしていたという感じだ。

だが違う。これは時間を無駄にしていたのではなく、俺の中に新しいものが発生しようとしていたのだ。それはどん底に落ちた人間が光を認識しようとする神秘的光景だったと思う。これこそがニートが生きるために本能的に生み出したものではないだろうか。劣等感も憎悪も恐るべき量が体内に沈殿していた。それらが徐々に活力に変わっていく。質量がエネルギーに変わっていく原爆のようなものだ。

そう、俺はまだ死ぬわけにはいかないと思えて感じ取っていたのだ。死ぬぐらいなら、逃げて逃げて、しつこく生き抜いてやるというその防衛本能は俺を動かした。

だが、その原爆のごとくエネルギーの大半は使用されず、消えてしまった。ほんのわずか生き残ったエネルギー、つまり活力で俺は立ち上がった。

もう一度大学に復帰しようと、勉強を始めた。東京大学に的を絞って、攻略を始めた。俺の学力では三年間ぐらしかかるかもしれない。そんな時間はない。今年中に何とかしなければならぬ。そんなとき、後期日程を考えた。得意科目を主軸に出来る後期日程の理科一類は俺にとって一番いい試験を作っていた。数学と理科と英語をセンター試験とし、2次試験は、数学または理科のどちらか一方と、英語を主軸にした総合科目と数学を用いた事象の解析を主軸にした総合科目の三教科で争われる。数学を取れば実質二科目となる。数学で八割以上を取って、英語を主軸にした総合科目の点数の悪さを何とか補おうと思って、頑張り始めたが、後期試験を総合科目三つの一本化にしまったことでこの計画はつぶれた。数学を軸にした方法がダメになって、受験を半ばあきらめた。

東大の中に従来の後期試験方式を強く支持している人がいて、そ

の人が一本化を止めさせてくれることを望んだけど、やっぱり多勢は後期日程が機能していないことを訴えたみたいで、ダメになった。前期試験で行けばいいのだけれど、数学と理科と英語を学ぶだけなら可能だった。だが、国語と社会だけでも学べなかった。根本的なプライドというものなのか、そのプライドがどうしても勉強することを拒絶してしまう。もうその2科目は勉強することを本能がやめてしまう。やはり、理系としてのプライドなのだろう。受験のために勉強しているのはわかる。だが、受験のために勉強しているのではなく、数学と科学を発展させるために勉強しているのだというプライドがどうしても邪魔をする。だから、俺はその先に進めなかった。高所恐怖症と同じだと思う。『絶対安全』と言われていても、高いところで恐怖を感じる。

受験のためだと思っても、文系の学問を拒絶してしまう。数学と理科だけなら、好きな学問だから勉強を続けられたと思う。不思議と国語と社会は勉強できなかった。

そのとき、俺はアニメがすごく好きになっていて、クレヨンしんちゃん、ドラえもん、火垂るの墓、未来少年コナンなどを夢中になって観ていた。それで、アニメを作ってみたいという願望が強くなった。話を考える脚本というものを毎日作るようになっていた。受験のことも忘れて、夢中になっていた。

だいたい、半年で18か19ぐらいの脚本が出来た。ひとつあたりアニメにすると、4話から5話ぐらいになる。

それを新人賞として送ろうということになったんだけど、小説しか取ってくれないので、小説に作り直して、それで、送るようにした。

だいたい20以上の作品が作られたけれど、出した作品は全部最初の選考で落とされてしまった。だいたい、下手な人でも、三回にいったんは通るって言われている。でも、俺は一度も通らなかつたから、よっぱど下手だったということになる。

一度も一番簡単な選考を通らなかつたから、全然ダメなんだけれ

ども、話を書くのは好きだったから、それからも書き続けた。

## 二ト論完成までの道のり2 それから

受験もやめて、小説もたくさん書いたけれど、一度も一番簡単な選考にすら通らなかつた。話を聞くと、才能のある人は一度出すだけで通ってしまうし、普通に可能性のある人は二度目の選考ぐらいにはいくという話だった。一番目の選考に通らないということはもう才能がないということだった。けれど、書くことは好きだったから、趣味でたくさん書き続けた。そのときに才能のある人の小説を教えてもらって、読んだ。それから、新しい道のりに向かうようになった。

## 二ト論完成までの道のり3 相対性発見のきっかけ

そのとき教えてもらった小説はすごく才能のある作者が書いているということだった。その人は一度で受賞して、活躍していると聞いた。自分の作品と読み比べてみたんだけど、そのときに、自分の作品のほうはずっと面白い作品だということに気付いた。才能があるということはすごく面白い作品を書くんだろうと思っていたけれど、自分の作品のほうが面白くて、相対性に気付くきっかけになった。

自分からすれば、才能のある人の小説より、自分の作品のほうが遥かに優れているように見えた。でも、世間の目に立ったら、やっぱり才能のある人は面白くて、自分の作品は最初の選考にも通らないぐらいに面白くないものなんだ。

相対性に気付いたのはそのときだった。そして、相対性を考えて、色々なものを論理的に考え始めると、ついに『二ト論』が完成した。二ト論は人生を生きるたくさんの人々のためになるものだと思う。辛いことや苦しいことを頑張るための元気が湧いてくる。

## ニート論

注意!!! このニート論は『相対性』を考慮し、主観的意見にならざるを得ないことを基本としているので、絶対的に正しいものではない。

ニート論原文(分かりにくいので、解説と照らし合わせる必要がある)

同一の現実には複数の観測者が存在し、同じ環境の望むとき、観測者によって、感ぜられる不幸の度合い、影響度が異なってくる。

## ニート論解説

ニート論は極めて簡単である。ある本を読んだとき、『面白い』と答えるものもいれば、『面白くない』と答えるものもいる。そんな誰でも当たり前に分かっていることだ。これがニート論の原点だ。これを人生そのものに当てはめたのがニート論だ。

ニート論とはこの相対性を人間そのものに当てはめることで、すべての問題を解決する助けになるのだ。

ニート論を使えば、ニートを持續できる

俺は死にそうになっていた段階からニート論を使って、脱出した。ニート論は相対性を利用して、自分を騙すことにある。

俺は大学を辞めてから、一年も苦しみを感じ続けた。なぜ、苦しかったのか？ 理由は簡単だ。俺が社会を『絶対的』に捉えていたからだ。絶対的に捉えることで、劣等感を覚え、鬱になってしまっていたのだ。自殺した人、凶悪犯罪を起こしてしまった人、彼らも

恐らく劣等感を覚えていたからだ。ニート論はそれを救う人生のバイブルになってくれるはず。ニート論を用いれば、いかなることでも劣等感を感じなくなる。ニートを継続することだって可能になる。

## ニート論 入門 自分を騙すのは『自分論理』

ニート論を実際に使って、元気になってみよう。ただし、このニート論はうつ病を治したり、何かの恐怖症を治したりするものではない。これは単に劣等感を癒すただけに存在するものだ。『ニート論を使ったからといって、自分が強くなるわけではない』ので注意してほしい。

ニート論は自分を一切変えずに、劣等感を癒すものだ。つまり自分の能力は不変なのだ。ニート論とは努力家の劣等感を癒すために存在する。

まず試しに使ってみよう。俺を参考にしてほしい。

俺は日本一の小説家になることを志している。そして、それを可能にするためには書けば必ず溜まる『量』を基準にしなければならぬ。『きちんとストーリーのある小説』を『834冊』書くことで、日本一小説を書いた人となる。つまり、『コピペを利用できない』ということである。

これらを使って、自分を騙す。

『小説は数がすべてである。なぜなら、小説は観測者によって、評価が変わってくる。どれが正解かは決めることは出来ない。だが、量は絶対的に溜まる。そこで、量や発行部数などが何かを決めるものさしになる。俺は小説834冊分の文章を書くことによって、日本一になる』

このように自分を騙し、人生のゴールを明確に決めることが出来る。相対性を利用すれば、いかなることも可能になるのだ。

もし、相手に追いつけなくても、自分論理で、自分の有利な方向に持っていくことが出来る。そうすれば、人生で迷いがなくなる。

人生に迷いがあるのは『絶対的』に社会を見ているからだ

社会では『お金』『地位』などですべてを決めてしまいがちである。それらが自分の順位だと思ってしまう。それでは、全然だめである。相対性をうまく使い、『お金』も『地位』も人間のひとつのステータスなので、人間の価値を決するものではない。とする。

俺は相対性を生かして、『量』だけを小説家のレベルを決定付けるものとしている。なぜなら、質は観測者によって変わってくる。質に程度の差はない。いずれも、60^60として判断されるだけである。よく、『この小説はいいから読んでみなさい』などと言うが、『それはあくまである観測者が見て、よいと思った』だけ。だから、読書と言うのは『偶然より見つけたものを読む』のがいいのだ。どれも等しく60^60だ。話題のあるものだけを読んでも、みんながすでに到達しているものなので、何もいいことはない。そうではなく、あまり人の読まない作品こそ、読むべきである。『100部』しか出回っていない自費出版の本を読んだことがあるが、『実に面白いもの』だった。

売り上げと言うのは、ミスターによって決定付けられるものだ。これはいいと一度でも言われれば、こぞ買って買う。そんなものだ。だから、読む人が少ないほど、話題性は出にくい。人の評価を気にせず、見つけた一冊を読む。それこそが冒険的な読書。

だから、質を求めても意味はない。売れば売れるほど質が高いわけではない。なぜなら、質に関係なく持ち上げれば売れるからだ。質の高いといのは『ある観測者一点からでしか言うことの出来ない』ものなのだ。

そうやって、自分論理をいかに組み立てるかで、自分の立場は変わってくる。ニート論の入門は『自分論理』で自分を騙すということだ。



## ニート論 基礎 思考力を上げる

ニート論を使い始めると、相対的に自分の立場が上がるので、劣等感に負けにくくなる。思考力を上げれば、ニート論はさらに使いみちを広げる。

『ニートはクズ』というものがいた。だがそれはあくまで『ある視点に立ったときのみ成り立つ』ものだ。視点を変えれば、ニート>労働者になるし、ニート<労働者にもなる。ニートも労働者も同等という言い方が出来る。労働力と経済力を相対性理論のごとく考えてみよう。労働力を使えば使うほど、経済力が上がる。労働力を使わなければ、経済力は0のまま。つまり、労働者とは『労働力を使って、経済力を上げているだけ』なのだ。ニートより偉いなんてことは客観的には言えない。

ニートは消費が少ないから、環境には優しい。労働者はブタのようにお金を使うから環境に悪い。環境問題ではニート>労働者だし、社会的に見れば、『ニートは税金も払わないし、親に迷惑をかけている』ということ、ニート<労働者になる。

相対性を考えると、正解がなくなる。ニートは『親』から見れば、クズだと思う。親としてはまともに働いてほしいし、これ以上スネを齧ってほしくないだろう。だが、ニートの立場からすれば、それが俺の人生なんだ。労働者だからいいとかそういうことはいえないと考えることが出来る。

そしてどちらの主張が正しいというわけではないが、親が『もう金を出さない』といえ、ニートは事実上消滅だ。だが、ニートはそれでも家にい続けようとすれば、消滅できない。拳句に喧嘩になって、裁判沙汰になる。『生んだ子を追い出すなんてとんでもない』と弁護側がいい、『成人すれば働くのが当然』と反論し、堂々巡りの末、大概『親の側が折れる』ようになっていく。そりゃ、産むか産まざるかは親にしか決定の余地がないのだから、当然の結果だ。

子供がニートになってほしくないのだったら、子供を産まなければ

ばいい。子供を産むということは、子供がニートになって、一生お金が掛かり続けることも視野に入れておかないといけない。性欲に負けて、産んでしまったなんて安易な考えではダメだ。文系の大好きな倫理で言うところの、生命倫理だ。生命を考える限り、ニートを考慮しなければならぬ。人間以外の野生動物なら、ダメな子供を平気で殺してしまうが、人間は感情を持ってしまったからそれが出来ない。

ニートでい続けるためには『お金の供給源』がいる。ちなみにニートとは決して楽をしているわけではない。ニートはかなりの努力家である場合が多い。1日16時間労働なんて当たり前。彼らは無償で働いているいわば聖人でもある。

そんな彼らを弾圧するのは戦争と同じぐらい怖いね。

ニートは消費>経済力 労働者は消費<経済力

今の世の中、消費>経済力が必要ではないのかね？ 世のお金は一定量しかない。そして、国の財源が低くなっている。これが今の状態なのだろう。

ということとは『金持ち』こそが『ニート』にならなければならぬのではないかね。論理的に言って、金持ちが金をさらに稼ぎ、貯金すると、景気が悪くなるのではないかね。所得制限をしないとヤバイよ、これ。でも、一番いいのは、金持ちがニートになることだ。ニートになれば、消費天国が続いて、財源も潤ってくる。これでオツケーではないか。しかし金持ちはなかなかニートを作らない。コネと金でニートにしないようにしているわけだ。ニートを先入観で馬鹿にする前に、ニートになるべき人もいることを認めるべきではないかね。

ニート論 応用 革命を実現させる

ニート論の最終形態は『革命』だ。思考力を上げ、相対性によって、自分の優位性を上げることに成功すれば、そこからついに革命が始まる。

この世の中、一部だけに金があることを『理不尽』に思わないかね？ 思考力を上げて、国民が結束力を見せ、E=mc<sup>2</sup>のごとく爆発的パワーを見出さなければならぬ。経済格差を埋め、世界を変えるためには、ニート論をこの段階まで引き上げる必要がある。一部の金持ちを認めるな。経済格差を認めるな。あなた一人が頑張っても確かに意味はない。だが、あなた一人が頑張り、すべての人が頑張りを見せれば、変わってしまうのだ。人間の可能性は想像以上のものがある。ガンジーを見れば、人間の力の凄まじさを理解することが出来る。ニート論は相対性と思考力に加えて、結束力を扱い、混沌を吹き飛ばすエネルギーを生み出すものである。

ニートという職業を認めるべきだ

ニートにも二種類ある。片方はどうでもいいので、もはや無視するとして、もう片方のニートは『ニート以外に成り立たない』のだ。もうどうしようもないじゃないか。ニート以外になれないんだ。いわば、8+5の解が2種類以上に定まるということをや正当化できない限り、ニート脱出は不可能なのだ。

誰が好き好んでニートなどやるものか。金はなし。切り詰める生活（一ヶ月6000円生活）を継続し、生涯孤独、精神的ダメージが日々募り、外に出ることすら困難な状態を誰が好き好んで体験するものか。そんなもの誰も望んでしているわけではない。そうなるしか方法がなかったのだ。幸せなものがいれば、不幸なものがある。労働者がいれば、ニートがいる。社会の仕組みを変えない限り、これはもう絶対に変わらないのではないだろうか。政権交代が云々とテレビで騒いでいるが、政治家が変わっても、国民一人一人が変わらないと何も変わらない。少なくともニートは誰が何をしても変わ

らない。変わるためには自分を変えるしかない。そして自分を変えることが極めて難しい。そうなれば、ニートがニートとしてある以外に方法がない。社会不適合者を徐々にこうして減らすほかない。もうこれは変えられる問題ではない。

それをまず理解しない限りは何も変わらない。多くの人にとって、変える必要性はないであろう。ニートが継続できる限り、ニートたちも変える必要性を感じていない。だが、恐怖は感じている。恐怖に押されるから、多くの者が変えることを強制される。多くの社会人はニートの感情を理解できていないので、変えることは楽だと思っっている。だが、楽ではない。これは極めて難しいことだ。それならば、容認するほかない。ニートを容認したところでニートが増加するわけではない。ニートを容認し、国が支援すると決めたとする。だが、生活費ギリギリの支援で、ほしいものが手に入るわけでもない。そんなニートに自分からなる奴は天性の儉約家ぐらいだ。天才なら月700円ほどで生活出来るだろう。しかしそんな天才ですら、ニートになろうと思っっている奴は皆無に近い。そう、ニートとは『運命的にならざるを得ない職業』なのだ。それはいわば、余りだと思えばいい。25を3で割れば、社会が成り立つとすれば、1余る。それがニートだと思っほかないのだ。そしてそのようなニートがいるからこそ、 $25 \div 3$ の社会が安定している。無理をして、 $25 \div 3$ の無駄を無くそうとすると、 $8,333333\dots$ となり、循環小数となってしまう。これは不安定な社会である。無駄は必然。明日の食事もないものがいて、今日の食事を捨てるものがある。それは安定のための必然なのだ。無理をして、完璧な分配を試みようとしても、循環小数になるばかりだ。人間が変わらない限り、すべての安定は不可能。

## ニートの役割

ニートに出来ることは人間の自重。これしかない。思い上がりす

ぎた人間の歯止めとしてニートを活用するほかない。とはいえ、その歯止めもわずかなものでしかない。人間は時期にタイムマシンを発明するだろう。量子力学が発展、M理論が証明され、質量の本質も解き明かされ、遺伝子は解明され、究極体に進化していくと思われる。人口惑星、はたまた人口銀河が誕生するかもしれない。ビツクバンを再現させてしまいかもしれない。時間と空間の関係はさらに深くまで解明され、光速の本質も根こそぎ解明される。文系君がそれを一般化し、宇宙旅行に時間旅行を行うようになり、遺伝子を操作して、天才を量産していく。もはや人間の進歩を止めることは出来ない。最終的に行き着く真理は恐らくだが、ものすごく単純なものだと思われる。最終的には代数と数字だけで世界が見られるようになるかもしれない。人間最大の神秘『脳』も解明され、この世の謎が消滅する。そして最後の謎に行き詰る。誰が俺たちを創ったのだろう。

ニートの意味などこれっぽっちもない。ニートは果たして何をすればいいのだろうか。ずっと家にいて、空でも眺めていればいいのだろうか。いいや、ニートにはとてつもない使命があるような気がする。ならない。運命的に行き着いたところだけに、何らかの使命があるのだ。だが、考えても明確な答えは出ない。ニートはただ生きていけばいい。不幸な人間の代名詞になりて、この世で生きればいい。不幸を持つことで幸せを供給出来るなら、それも悪くないだろう。金が尽きても、それで裕福になるものがあるなら、それも悪くなくろう。餓死しても、それで満腹になるものがあれば悪くなくろう。

ニートは本当に脱出できないのか

不可能とはいえない。だが、実際この世に何十万人といて、そのうち裕福な家庭のニートが多いわけではないだろう。（この不景気だし）

それを考えると、ニートを脱出する難しさがわかる。ニートが甘え？ ふざけるな。金も入らず、恋人も友人もおらず、空腹に耐えるニートを『はい、やりたいです』と言うマゾが何十万といるはずがない。誰だつて金がほしい。労働ぐらい体力的に、シミュレーション的には出来ないわけではない。やるうと思えば、かなり高度なことやってのけるニートも多いだろう。だが、これは運命なのだ。ニートはなりたくてなるのではなく、なる奴がいて、必然的になるのだ。

そんなニートを脱出することはとても出来ない。俺の論理では『不可能』と出ている。不可能はまやかした。もちろんそうだ。だから、その方法を模索し続けている。だが、ニートを脱出する術は全く見当たらない。外に出ればいいって？ 出れないから難しいのだよ。

ニートでも軽度のニートは治りやすい

言うまでもないことだと思う。

ニートである。悪いことは何もしていません

我輩はニートであると堂々と胸を張って生きていくことがニートには必要だと思う。私はニートです。何も悪いことはしていません。人を傷つけるつもりもありません。人の役に立ちたいです。お金ばかりを求めているわけではありません。人々の役に立って、生きて生きたいのです。お金を稼がないことで、人助けをしているではダメですか？ 親のすねを齧って、他人のすねを齧らないではダメですか？ ほしがりません、死ぬまではダメですか？ なぜ、ニートがダメなのか。社会の安定のための余りで、仕方のない運命的な人種だ。なぜダメなのか？ なりたくてなっているわけではない。なぜダメなのか？ なぜ、なぜ、なぜダメなのか？ 俺たちは誰か

を傷つけたことはない。誰かを騙したこともない。差別をしたこともない。いじめたこともない。ただ遠慮して生きてきただけだ。誰かが損をするのが嫌で遠慮し、誰かが不快になるのを見るのが嫌で目立たないようにし、何事の前でも仕切ったりせず、いつも控えめにしてきた。誰かを蹴落とすのが嫌で努力もしなかった。いつも遠慮し、他人に譲ってきて、最後に行き着くのが、究極の遠慮。それは莫大なお金を他人に譲る、就職していくものたちのために席を譲るなどの人生をかけての遠慮だ。学生の遠慮とはわけが違う。ここまでして、ニートは馬鹿にされ、認められず、まるで、放射性同位体みたいだ。太陽も同じくだ。ただ消費を続け、エネルギーがなくなれば、最後は朽ちる。ニートは太陽だな。ただ放出し、最後は朽ちる。そうか、分かったぞ。これがニートなんだ。

ニートは常に与え続けて、エネルギーを受け取らなかつたものたちなのだ。ならば、ニートの役目は決まった。黄昏時まで、爆発を繰り返すだけだ。エネルギーが尽きれば、潔く消えよう。そして、ニートが消滅し、氷河期が訪れるであろう。

### 行かぬ、最後のニート論

すべての材料が揃った。なるべくしてなったニート。俺たちは何をしなければならぬのか。それは爆発し続けることだ。太陽の近くに人は住めない。いや、地球と太陽の位置、軌道こそがベストなのだ。軌道がひとつ違えば、生きていけなかった。つまり、ニートの周りでは人は生きれない。そう、最初から友人やら恋人を求めることが愚かだったのだ。近くに人は住めない。いや、地球と言うベストな軌道にいるものたち以外には弊害でしかない。そんな太陽ニートはほんの一握りの人のために爆発を繰り返すのだ。そして、カローリがつき、死ぬのだ。死ぬそのときまで爆発をやめてはいけぬ。それがニートなのだ。ニートは悲壮感で生き抜き、ベストな軌道にいる人間たちを救えばいい。周囲に人間は住めない。友人がい

なくてもそれでもいい。むしろ、太陽だ。太陽のような人とは孤独なのだ。周囲には灼熱の炎が存在し、人は近づけない。ある程度離ればようやく恩恵を受ける。ニートよ、そのままがいい。立派だ。何のエネルギー供給もなく、今あるエネルギーを消費し続ける。だが、忘れるな。お前のおかげで、今、救われている軌道がある。お前のせいで灼熱に見舞われたものもいるだろう。太陽付近では生物が住めない。じゃあ、太陽は不要か？ 太陽のせいで生物が作られない。地球だけおいしい思っている。太陽は消えるべきか？ 少なくとも地球人はそうは思っていない。そう。おまいの周囲がいくら迷惑そうにしても、おまいは爆発を続けるのだ。地球のようにおまいを必要とするもののためにな。おまいが爆発して消える生命とおまいが爆発して、助かる生命。太陽の破壊力を考慮すれば、恐らく、前者>後者だ。しかし、太陽よ、おまいは偉い。そう、地球からすれば偉い。金星からすれば、「おまいのせいで、生命体が生まれぬ。消える。うざい、もっと静まれ」だが、弱まれば、地球は困る。

それが真理だ。これこそがニート論最終形態だ。太陽よ、輝け、少数の人間のために爆発爆発爆発だ。友人がゼロ？ 恋人がいらない？ エネルギーが減る一方？ いいじゃないか。それがおまいの役目だ。これを持ってニート論を完成とする。改善の余地が出来次第、次々と訂正はするが、本質はやはりこうだった。

『人は何かを犠牲にしないと何も得ることは出来ない』

これが真理だということ、今のところ覆しようがない。覆したものがいれば、論理を聞きたいところ。まあ、得るという意味のとらえどころによっては覆せる可能性は高いが。

## 最終章 創作について

### 手当たり次第



手当たり次第に書いていたから、何を書いているのかわからなくなった。ちよつとまとめると、『人間の心は相対的だから、視点を変えることですべてが変化する。人間の思考力が上がれば、社会は革命によって変化する。思考力は弊害になる。思考力が中途半端でノートになり、ノート論完成』と単純な考え方に基づいて見てきた。最終的なノート哲学は『ノートは爆発を繰り返すほかない。それによって周囲に人がいなくなっても、エネルギーの限り爆発し続けないといけない』となるのだが、爆発を具体的に見ていこうというのが、最後にしたいことだった。

## ノートの力1 掲示板力

ところで、大きな掲示板があつて、そこではたくさんノートで溢れている。たぶん、全体の20パーセントはノートではないかと思う。というのは1日その掲示板にいて、書き込みやスレの消費速度を見ていると、朝、昼と夜では驚くほど変わらないのだ。

もちろん、不規則な仕事をしている人もいるし、大学生などは携帯で講義中に書き込みしているだろう。だが、それにしたつて、昼のスレ移動速度を見ていると、ノートは多い気がしてならない。

昼にしても夜にしても、書き込みには非常に面白いものがある。書き込みはタダで見れるのだが、くだらない小説を書いたり、近年まれに見る天才的な書き込みをするものが朝や昼に何度もあがつてくる。そして、残念なことに、それらの書き込みが市販の本より数倍面白いので、掲示板の力を知れば、掲示板がエンターテインメントの場になること請け合ひである。だが、かなりの思考力と慣れ、タイピング速度、幅広い知識、教養が試される。それらがないと掲示板についていけない。もちろん、スレを3、4に絞れば楽だが、俺のようにスレを50以上見て、一日に200以上の書き込みをすることもあるような奴はさまざまな知識を見につけ、ある程度の思考力が必要である。

まともなものからネタ、煽り、釣りなどさまざまなものがある。

まともなものなら『政治家などより優秀なものがある』し、ネタなら、トップクラスのものを提供してくれるし、煽り、釣り、マジレスは何となく楽しい。頭が悪いものは荒れていると言っらしい。どこの頭の悪いものが『ネットの掲示板はひどいですね』と言っていた。笑止。

掲示板で楽しいことは、鍛えた思考力、知識を活用した書き込みだ。まともな議論では高次の展開をしているところがたくさんある（釣り、煽りは多いが）

これらのネタなどを楽しむユニークなコミュニケーションだ。そして、その楽しさを知れば、病み付きになる。ただし、まともな人間はネタや煽りに過敏に反応してしまいがちで、マジレスすると、馬鹿にされる。（わざとマジレスするものもいるし、俺自身、たくさんしている）

慣れが必要である。また好みも分かれる。俺は『本格的に議論をしている場』や『ネタや煽りが多い文芸創作板のスレ』が好みで、今はそこが主流だ。特に文芸創作の場は面白い。ネタや煽りが散在しており、利用者は比較的頭がいいと思われ、レスの内容が面白い。ここではワナビがたくさんいるのだが、彼らの場合、比較的優れた思考力を持っているが、流行や読者の感性に多くを委ねざるを得ない小説には不向きな脳の持ち主といえる。

だいたい、ここにいるワナビというのはまずまず頭がいい。それは色々なところの書き込みやFランク大学の卒論を見て比べてみれば分かる。

読者の感性というと中傷的だが、いい判断材料がある。俺が面白いと思ったもの（ミステリなどが主流だ）は、妹は糞といい、妹から借りたライトノベルは有名どころだが、全部糞だった。（唯一けっこう読みこめたものがあったが、7巻まで借りると、すさまじい劣化に驚いた）

つまり、読者の思考力や持っているものによって、『感想は変わ

ってくる』のだ。だいたい、俺ほどに妄想と思考を繰り返している  
と、一般読者がすごいというレベルが、『数年前に通り返したレベ  
ル』に値するのだ。また執筆をしているものはアイデアの分解、構  
築を目まぐるしい速度で繰り返しているから、『あーあ、俺の考え  
ていたのと全く同じだ』となるから、どれもこれも糞になってしま  
うのは至極当然だ。

小学生に翻訳本格ミステリを見せてみると、『うえーん』と言  
うのと同じで、持っている感性などによって面白い小説は変わってき  
てしまう。文学を面白いという俺の親から、某エッセイと小説を借  
りたが、おっさんが仕事をするだけの話だったので、糞だった。逆  
に俺の面白いと思ったミステリを貸すと、イマイチだった。難しい  
と親は言っていたが、俺からすれば、親から借りたもののほうが圧  
倒的に難しかった。

すべては思考力や感性で変わるので、小説を書く場合は、いかに  
『読者層の最も広いところの読者に近い感性を持っているか』が問  
われていると考えるべきだ。

そういう点で、この板にいるワナビは実に損をしている。一般人  
から見れば、ひねくれているというのだろう。だが、論理的に言っ  
て、まともだし、筋道の通った発言をしているものが割合多い。糞  
納得できない評論やエッセイを見るたびに、つくづく思う。哲学書  
など読むと、どう考えても、論理的におかしいものがわんさか出て  
くる。

まあ、そういう人間のおかげで、その板が面白いのだが、まとも  
と言われている人間だけが掲示板を使用するようになると、一気に  
つまらなくなるだろう。

単純には、一般読者に受けている作品を研究すればいいのだ。つ  
まり売れている作品だ。不思議と受けのいい作品というのは俺の感  
性に合わない。『ドラゴンボール』『デスノート』などは爆発的ヒ  
ットだが、俺にはどうしても面白さが理解出来ず、『ザ・シエフ』  
『Y氏の隣人』などは何十回も見直してしまうほどだが、反響がド

ラゴンボールほどないというより売上はかなり差があるように思う。俺的には後者の作品群のほうが圧倒的と言うか、0と1000ぐらいの差で、面白いが、一般受けは前者の作品群だ。

ただ、反響あって、面白いものもある。『ドラえもん』は一億部の傑作だが、俺も面白かった。無駄がなく、見やすく安定している。他にも『こちかめ』や『ドラゴン桜』など反響が強くて、面白いものがある。とはいえ、爆発的ヒット作と比べると、単巻売上はさほどでもないので、比例はしていない。

文学では特に顕著。一応たくさん本を読んだのだが、別に難しいわけでもなかった。600万部のものやらノーベル文学賞などの作品があるが、どれも、話はいして盛り上がることもなく、文章も取り立てて騒ぐほどでもなく、小説の神様なんてとてもじゃないがいえないものばかりだった。神様なら読者をひきつけて、離さないぐらいの話を創ってくれるから。それもこれも感性や知識や何かの問題なのだろうが、どう冷静になって、話を書き出してみても、どうでもいい話にしかなくなってない。いや、マジで冷静になって話しの骨組みを考えたら。どこにでもありそうな話のひとつでしかないのは事実だと思うのだが、昔はあれぐらいですごいと言われていたのかな。昔からすると、ずいぶん小説も進歩したのだろうか。とはいえ、最近のものもどうでもいいものが増えすぎている気がする。ネット小説でなんかすごいのを前に見つけたのだが、すごいインパクトだった。(何か非道德的だが、それを納得してしまう論理を展開し、真にビックリなバッドエンドに突入する)それぐらいインパクトがほしい。そういうものが一般受けしないのは分かっているが、一般受けするレベルが、低レベルとなってしまうものが文芸創作の場にはたっぷりいる。そういう人はもうプロになる必要がない気がする。ネット小説のほうがヤバイものが多いから。書籍化できないヤバイものも書き放題だ。そういうものこそ、真に読みたい。ぜひ紹介したいのが、某ネット小説で、ひたすら暴走している話なのだが、それを見つけたら読んでみるといい。心情描写が論文調な

ので、読むのに思考力がやや必要だが、この非道徳的な暴走は血湧き肉踊る展開だ。

ネット小説か掲示板書き込みしかもう読まない

単に金がないだけだったのだが、売ってある本はどれもこれもお約束の中で展開されるものだから、読んでもだれるだけだと気付いた。一般受けするということは、綺麗なハッピーエンド系ばかりなうえ、思考力が低めのものを対象にしている。そういうものはどれもこれも通り過ぎたレベルにあるものでしかない。それに比べて、ネットの書き込みなどは負の感情がスパイラルになっており、天下品の煽り、釣りが散在しているうえ、ネット小説は、やはりお約束のカスばっかだが、稀にヤバイ物がある。

そういうヤバイものを見つげ出す手段はいくらかある。キーワード検索で絞っていくとすぐにヒットする。まあ、ヤバイので一般受けしていないが、そこらへんのどうでもいい作品と違って、『飛んでいる作品』ばかりだ。

ヤバイ作品をいくつか見ると、『俺は決めました。これから全裸で外に出る。何が起ころかは分からない。だが、俺と言う人間がここから第一歩を踏み出すのだ。すべてが変わる瞬間だ。女がいれば襲ってやるぞ』みたいなめちゃくちゃやばそうな作品なのが、ifという創作の利点を前面に打ち出したスリルのある作品ばかりだ。正直言うと、99パーセントのネット小説は俺の感性に合わない話題だと言っているのです、どのレベルにあるのかと思えば、よくありがちな、二次選考や三次選考落選作品だということに気付く。そういうのは中途半端作品と呼べる。一般受けする可能性を持ちながら、いまひとつというわけだ。そうではなく、「なんじゃこりゃうひー」となるような作品を見たいわけで、それは全部表舞台には上がってこないことで有名だ。

ちよっと飛んでる作品と言うのが実は一番面白い。

話は横道にそれたが、ニートはこの掲示板で書き込みをしていればいいと思う。少なくとも俺はこのニートの書き込みを楽しんでいる。遊園地に行くより楽しいことをタダで提供してくれるニートはまさに太陽だ。おお、太陽じゃねえか。すげーよ。

飛んでいるブログ ニートのブログは面白し

言っておくと、99パーセントは糞です。糞と言うのは要するに俺の感性では楽しくないと言う意味だ。たぶんだが、どんなすごいものでも、実際、それをすごいと思っている人は1パーセントぐらいしかいないと思う。1パーセントでも100万人だ。100万部売れた本があったとして、半数がミーハーで、その半数が糞といい、残り半数が一人で何冊も買って、売上を伸ばしたりしているから、すべてをひっくるめて、「この本すげーよ」と言う人はまあ5万人としないだろう。売るという意味ではこうしてミーハーを利用するのが得策なのだろうが、糞とつけている人が山ほどいるのは事実だろう。古本屋に溜め込まれている古本ほど悲しいものはない気がする。

そこで、ブログもやはり合うか合わないかは人それぞれだろう。合うものは100に1つしかない。俺が見ているブログは13個。そのうち2つはどうでもいいと思っっている反面、参考資料に利用させていただいている。執筆しているとどうしても、ある専門分野の知識を若干使う必要が出てくる。その人は職人だからかなり役に立っている。

芸能人のブログは99パーセントどうでもいいことをどうでもいいように書いている（ブログ活動に熱心さを感じない）だけなのでほとんど読まないが、一部精力的で面白いものがある。しょこたんのブログなどがそれにあたる。それにしても、芸能人とは思えないほどオタク文化に精通している。惹き込まれた原因になった作品は何なのだろうか。

そして、一般人のブログの中で、ニートのブログがいくつかある。中には神ブログというものがある。文章がただひたすら面白い。何という毎日を送っているのだろう。というか、あんたは一体何者だ。何でそこまでニートを誇れるのか、敬服する。かなり勇気付けられることもある。悲壮感がすごい。もうすべてを捨てて、オタク魔神になることを決めました。とか言い出すと、あんた、やべーよと言いたくなる。

だが、そういうのこそが真に面白い。他人から見れば不幸だ。不幸ばかりが綴られる。これこそが幸せを与えるブログ。太陽だ。

「おい、あんたのおかげで俺は今頑張つて生きているぞ。あんたのブログに書かれていた日記は壮絶だった。引きこもりは辛いが一緒に頑張ろうぜ」と言っただけで、100億の言葉より、一人の仲間の素晴らしさを理解した。

ブログではただ激動の毎日をつづり、死にそうだとか、写真で『俺のブサメン』とか言ってみたりするものは確かに太陽の仕事をしている。俺たちに生きる勇気を与えてくれる。究極のビタミンDを供給してくれる。『あんたが生きる辛い日々で確かに救われた人がある』と俺は言いたい。

## ニート、不幸なるプライベート

プライベートをつつがなく話してくれる人がいる。すごく勇気付けられる。「俺の挫折なんて挫折とも言えないレベルだな」と言うことに気付く。

これまで辛いと思っていたことが、へでもないことに気付くとき、人間は幸せを感じる。そして、そのプライベートを話してくれる人は太陽だ。プライベートはなかなか話せない。なぜなら、「人は失いたくないものを持っている」からだ。プライベートを話せるということは「どうにでもなれ。もう人生捨てたよ」という人か、「特に過去に恥ずかしい経験を持っていないもの」か「成功者が失敗談」

を話す場合に限られる。

だが、現在進行形で辛いものが話してこそ、真に意味がある。俺だけではないということを再認識させてくれる。太陽だ。すげーよ。こんなに人を幸せに出来るんだから。

### 挫折挫折挫折

挫折回数は50回では少ない。ちなみに俺はだいたい20回ぐらい。一般市民からすればこれでも多いだろう。

挫折と言っても細かく分ければ、30回ぐらい、大雑把に行くと10回ぐらいだ。

『習い事5回』『大学受験2回』『小説投稿2回』ぐらいか。大雑把に言ったから、まあこんなもんだ。ちなみに一生懸命やったものは皆無。努力すら完璧に出来たことはなかった。まさにクズクズクズと言うわけだ。そんなクズだからニートになってしかるべきだが、俺は要領が悪かっただけなのだろう。だいたい、普通の人はこんなに挑戦しないだろう。まあ、適当にやっておくかぐらいに思う。俺はすべて全力だ。全力で当たって、歯が立たず、中途半端に終わっている。つまり壁に激突して、壁はびくともしなかったわけだ。そして動かない壁に恐れをなして、逃げ出したのだ。別の壁なら何とかなると思う、ぶつかるが、どの壁もびくともしない。また逃げる。そして、気付くころには三百六十度壁に包まれていた。終わった瞬間だ。逃げることはもはや許されない。

だが、ぶつかってもぶつかっても壁は割れない。そういう人間こそが挫折者だ。たかだか一回失敗したくらいでは挫折者は名乗れない。しかも一度でも何か結果を出せば、それは挫折ではない。例えば、大学受験をする。偏差値57の大学なら上々だ。それを『T大落ちたから挫折』なんて言わせない。挫折とはT大を目指して、偏差値46の大学に落ちたというものを意味する。しかも俺のことだ。しかも、今は44まで落ちている超底辺大学だ。そこにすら、かす



りもしない俺は人間として能力が全く欠如している。能力がない。これこそが落ちこぼれだ。のび太にも二つほど才能がある。普通の人は特別能力がなくても、ある程度能力がある。俺はすべての能力が件並み低いのだ。おまけに魔王にきびは圧倒的に強く、ルックスは件並み低かったのだが、さらに低下してしまった。しかし、にきびを作る才能はあつたのかもしれない。何せ五百円玉のにきびを作ったのだから。しかし、それは能力ではない。俺は作りたくないと思っていたのに、出来てしまったのだ。

さて、障害者ですら、外に出る能力があつて、生活している人はいる。画家になった人もいる。俺はその障害者よりさらに能力が低い。もはや人間最低ランクかもしれない。類稀に見る落ちこぼれの代表的存在だ。マジですべての能力がのび太をさらに下回っている。総合点で俺以下の人間は実はいないのかもしれない。なお、俺のステータスは

友人0 恋人0 何かに挑戦した回数50以上 結果を出した数0  
天性のにきび面 天性のひきこもり 天性の要領の悪さ(何かをやっても、まともなものに仕上がることはない。何度もやり直しをさせられ、先生が「まあいいわ。これで提出しな」と呆れてしまう)  
天性の不器用さ(家庭科でエプロンを縫うと、俺だけミシンの糸が変な方向に行く。まともな作品が出来たことは未だかつてない)  
そうか、俺の場合、天性をこういうところに使ってしまったのか。なるほど、俺はまさにニートになるべくしてなったニートというわけだ。ニートこそが俺の取り柄なのだ。何だそれ。何だそのめっちゃくちゃは。すべての能力と引き換えに俺は天性のニートやにきびを手に入れたのか。

### 天性の落ちこぼれ

俺は負けず嫌いなので、たくさんすることに挑戦した。だが、天性の落ちこぼれでのび太をはるかに下回るので、結果は0 劣等感だ

けが募り、ひねくれざるをえない。ひねくれるのは劣等感を紛らすための自己防衛本能だ。これを否定すると、劣等感は何れも高いものになる。負けず嫌いというのはある程度能力があるものならいいステータスだが、落ちこぼれが持つていても、劣等感を増やすものにはならない。なお、俺は天性の落ちこぼれというが、その理由を50回以上の挑戦で、結果0 簡単な結果ですら出なかった。こととしている。誰でも、これだけやれば、小さな結果ぐらいは出る。俺は皆無なのだ。

まさに落ちこぼれの代表格である。こんな奴が劣等感を癒すことが出来たのは、涙もろかったからだろう。泣くと劣等感や憎悪が緩和されるのだが、そのおかげでギリギリラインで致命的な発狂を食い止めた。(軽度の発狂は2回ある。自殺未遂2回だが、これもかなり軽度だった)

こうしてニートに何とか行き着いた。ニートに行き着くことすらもはやギリギリだった。とにかくにきびが強かったというのが、俺の青春時代の思い出だ。本当に強かった。こいつはもう圧倒的攻撃力と知恵を持っていたな。落ちこぼれに上乘せするように出来たから、俺はもう死ぬか生きるかのギリギリラインで高校生活を過ごした。高校生活が楽しい? 馬鹿言え、生きぬくことで精一杯で、楽しさを見つけれ余裕はなかった。

小学生ぐらいは落ちこぼれでもそれなりに楽しんでいたが、中学校以降は楽しい思い出なんて皆無だね。ていうか、リア充が許されるのは小学生までだから、それ以降は、生きるか死ぬか、生涯孤独生活開始といったところ。幸せは他人に譲り、後は降り注ぐ不幸と劣等感処理することで精一杯。もうこんな感じで、生きていくのも嫌だ。もっとまともな能力を求む。天性のにきびとか天性のひきこもりとかそういうのはいらんから。

これはガチだ。でも、これが普通なのかね。いや、そうは思えない。こんな辛いのだしたら、まともに学校生活を送れるはずがない。俺はギリギリだったよ。マジで。予習復習?

ふざけるな。そんなものは健全な高校生がやれることだろ。俺らは溜息と劣等感で勉強なんて出来なかった。明日の不安を拭うために神様に『明日、無事終わるように』とお願いしてたよ。教室にいる間はずつと恐怖を感じてたよ。トイレに行きたいのも我慢して、冬場は死ぬかと思っただよ。にきびは治らんし、頭ににきびが出来たら、コンボで毛は抜けるし、周囲は笑うし、何も知らん奴は平気できついこと言うし、これ死んだほうが楽じゃねってなるぜ、普通。

お助けキャラなんて架空の世界だけだし、苦労なんてないよ。苦労じゃなくて、地獄って奴さ。苦労というのは余裕があるときに使う言葉さ。苦労なんて、幸せな奴が言う戯言だ。俺らは苦労とか関係ない。明日、生きれるか、辛い早く終われ、我慢我慢で生きるだけ。友達を作るとか、そういうのも論外だ。そんな余裕はない。おぼれないようにsうるのがやっと。女の子なんてもつと論外だ。

そのうちいいことが起こる？ ないない。もう暗闇が最後まで続いているね。発狂寸前だったし、何をしても、結果は出ない。落ちこぼれだからね。

そりゃ、ニートになるしかないって。

マジでそんなだから。俺がどうして不幸を強調するかわかってほしい。楽しいことをしている間にこんなヤバイ奴らがいることを分かってほしいんだ。これを読んでいるのにどこかの教師がいるとしたら(たぶんいないだろうが)子供の中にはこんなヤバイ奴もいるってことを分かってほしい。当たり前前かが当たり前に出来ず、毎夜、何デシリットルも涙を流して、何とか劣等感を癒して、ギリギリの戦いを毎日繰り返していることを。成績が悪いのはそのためなんだ。精神状態が普通な幸せな人は何の迷いも不安もなく頑張れるけど、ギリギリで落ちこぼれの人は勉強もろくに出来ない。予習とか復習とか簡単に出来ない。

俺だって、負け続けるわけにはいかない

俺は落ちこぼれた。能力は全く欠如している。そんな奴が何か頑張って結果を出そうと思うなら、能力に左右されない『数』で勝負するしかないだろ？ だってそうだろ。質で勝負したって、勝てない。でも数なら『どんな糞でもやった数だけしつかり溜まる』から俺のような落ちこぼれが結果を出そうと思ったら、数で勝負するしかない。それで、俺が怠けていたわけではなく、必死に生きていたことを証明するしかない。数を残す。生きたことを神様に示せばいいさ。もうそれだけだ。落ちこぼれは『質』を考える贅沢が許されない。数だけを書いて、一歩ずつ貯金していくしかない。そんな人生しか歩めないのが、落ちこぼれ。落ちこぼれは何をしても質が伴わない。しかし、努力は出来るし、数は残せる。俺はもう数だけに掛けるしかない。落ちこぼれのままでいい。だが、生きた証を確かに神様の目に留めておきたい。

### 俺の人生のゴール

落ちこぼれが生きた証を残すには『日本一』にならないといけない。そのために、834冊を書ききる。俺に技術はない。何も知らない。お金も限りがある。後何年生きられるか分からない。落ちこぼれが普通の人間より長生きできるはずがない。だが、残された少ない時間で超える。834冊。書くだけなら誰でも出来る。けれど、一定の物語を作りながら834冊を書くのは割合ホネがいる。それをやり遂げて、努力の結晶を神に捧げる。そうすれば俺の人生は終わる。死んでもいい。

### A3 (後書き)

ありがとうございました。まだ、調子が戻りませんが、加速度的に調子は上げていきます。この人間をまたよろしくお願いします。

#### A 4 (前書き)

怖いことはあります。でも、押しつぶされないように集中していれば、大丈夫です。不幸も集中して、逃げ回れば大丈夫です。きっと。

## 創作の完結義務

逆に言えば、834冊を書くまでは死ねない。ガンになるのが、半身不随になるのが、834冊を書く。どんな糞でもいい。犬が書いたような作品でもいい。馬が上を通過していくような作品でもいい。とにかく、完結させる。俺は完結義務を背負っている。全作品を完結し、834冊を超える。完結させないで死ぬと完結義務を怠ったとして、神の怒りを受ける。

そこで、『発表、未発表問わず、企画のあがった作品はすべて完結させる』ことを義務として、やっていく。今、上げている作品をすべて完結させると、大体360冊分(367冊ぐらいか)になる。今企画があがっていて、未発表のものも含めれば、600冊ぐらい(たぶんそれ以下)とりあえず、ここまでの企画を完結させて、残り234冊はギネス狙いの最大記録を打ち出すために『ひとつの作品で作り上げる』234冊も続いている小説はたぶんないと思う。こちらかめでも200もいつていない。小説ならグインサーガで、せいぜい200以下だ。234は恐らく前人未踏。そこを狙っていく。すでに構想は練られている。どうでもいい作品にはしたくない。どうせなら宇宙を統べる作品にしたい。

## 死後

死後、どうなるのかは今も考え中だ。とりあえず、物理学の最先端よりやや遅れたものには目を通して、色々と考えている。たぶん、物理学に解はない。仮にM理論が成り立つとしても、死後はまるで特定できない。かといって、理系学問以外に解があるはずがない。理系学問と数学、それから精神世界をうまく組み合わせ、生きて

いる間に自分なりの解を出したいと思う。東大後期の英語で視覚認識の話が出ていて、その原文を見たところで、認識に何かがあると睨んでいたのだが、どうもそれだけでは不十分だ。医学にも生物学にも答えはなかった。

科学とは無縁のところでありそうだ。というのは、科学は『三次元の空間を視覚認識出来ることを前提に観測している』からだ。では、視覚的空間認識が不可能な人間が科学を発達させると、同じように相対性理論が生まれるだろうか。光速不変が証明されるだろうか。感覚がなければ？ 質量も速度も分らないはずだ。もし、人間が聴覚だけしかもっていなかったら、科学は変わっている。つまり、『認識が現状の人間である場合にとつてのみ成り立つのが科学』なのだ。死ぬと、認識は消える。死者の立場に立つと、そもそも生死のことすら判別不能だ。しかし、幽霊は絶対にいるからな。幽霊をどう捉えるかが重要だな。やはり虚数を導入しないといけないだろう。

ともかく、精神世界の中にヒントがありそうだ。現実と空想って何が違うんだろ。俺はただ感覚を持っている世界を現実と想っているんだと思う。空想の世界では感覚がない。想像は出来ても、それが視覚にも聴覚にもならない。経験的なものから想像しているに過ぎない。じゃあ、現実とは？ もしかしたら空想の経験から想像して、視覚などを作っているのでは？ 認識の話は科学的根拠のない考え方しか出来ないのが難しいな。しかし、最終的には憶測でも自分なりの解を出したい。憶測でも、それが真理である可能性はあるわけだ。当たっていれば、死後、生前考えていた通りにする。間違っていれば、死後、またなるがままになる。でも、死は興味深い。

今は

ともかく今は生きている。生きているうちに死後をきちんと捉え、834冊を書ききって、生きた証を残す。やることはたくさんある



けど、この二つをこなしておけば、いつ死んでも後悔しない。特に死後は早めに考えておきたい。明日死ぬかもしれないからね。いつ死んでも大丈夫なように、死後の世界を見出しておきたい。俺的には天国地獄はないと思う。人間の法律によって、人間が振り分けられるとは思えない。ていうか、誰がこんなことを考え出したんだ？

普通に考えて、人間社会が死後に直結してくるわけない。もし、人間界に法律を産み落としたのが、死後の地獄だとすれば、『法律に引掛からなければ、天国、引掛かる行為をすれば地獄なら、それ以外の行為はどうなるのか？ アリを殺したり、蜘蛛を殺したりはどういう点数分けをしているのか、というより、魚を殺して食っている人間は？ 生きていくために仕方なかった？ じゃあ、食文化は？ 生きていくために必要最低限の食事以外は生き物の無益な殺生になるなら、大概の人間は地獄だ。生まれてすぐ死んだ赤ん坊はどうなる？ これも何かの罪か？ そもそも、赤子は腹の中でお母様の栄養を分けてもらっているわけで、その栄養素も食物からくるわけで、罪は二人で分けるの？ 何かえらい複雑なことを計算するんだなあ、地獄は』

まあ、まず地獄天国の分け方は不適切。俺は虚数単位が怪しいと睨んでいる。光速を超えて移動する物体の質量が虚数になるのは幽霊ってことなんじゃね？ 幽霊の質量が虚数なら納得できる。死ぬと、魂が光速を超えて、放出されて、虚数単位の質量体になった。心霊写真がカメラだから光速で捉える。ということは、幽霊が減速して、ほんのわずか光速を割ったとき、それを捉えたのが、心霊写真かもしれない。肉眼で見えないのは早すぎるからで、カメラなら静止画で捉えることが出来る。心霊動画はどうなんだろう。けっこうゆっくり幽霊は移動している。これは幽霊がかなり減速したということなのだろうか。

まあ、死後も同じ相対的空間にいる可能性は高いと思う。ただ、肉体は確実に死んで、燃えてしまうわけだ。それいいのかな。死んだ後も、脳が頑張って認識しているのを燃やしてトドメをさすみた

いだ。

疑問はさらに続く。そもそも自分を認識した時点で、脳は『他人と自分を明確に区別している』わけだ。自分の心は分かるが、相手の心は分からない。これは区別していると見ていいでしょう。

じゃあ、脳に区別機能があるのか。人体さまざまに認識機能があるのだろうか。ウーム、俺には心はすべて1つで、相対的に自分（他人）を見ているだけのように見える。肉体は無数、心はひとつ。そして脳がそれを区別している。（そうすれば精神世界の自由度も納得出来る）

死ぬと区別不能になる。いやいや、難しいというか、無駄な思考だ。まあ、頑張るしかないか。

#### 雑談コーナー

普段は暗い奴でも、話せばよく話す。

Y「作者 S「某身内

S「今日はまあ、軽く対談しましょう」

Y「いいですね。それで話題は？」

S「いえ、特に用意はしてません。適当に」

Y「適当ですか。それならば、近況報告を」

S「いや、まあ変わったことはありませんよ。まあ、誕生日を迎えたぐらいで」

Y「それはおめでとうございます」

S「どうも。そちらは」

Y「いつも通り、書いてますよ。書く以外にすることないですからね」

S「ライターですね。調子は？」

Y「まあ、最近ペースは落ちてますね」

S「創作と言うと、ゲーム、漫画、書物、音楽、絵画などがありますよね。どれをするにしても、一応特別な道具は必要ないんですね」

Y「まあ、原点は必要ないですね。紙と書くものがあれば出来る。まあ、ゲームはテレビゲームなどになって、PCは必須になってきましたし、書物も電子書籍が出ている。音楽もCDに取り込んで再生の時代ですね」

S「便利になった分、特別な能力が必要になった観がありますね」  
Y「ゲーム、漫画、音楽は少し特別な機器の使い方を知る必要が出てきていますね。書物と絵画はいまだに紙と鉛筆で出来ます。まあ、CGの普及で絵もPC時代にはなってきましたが。ちなみに書物もワードで打つ時代ですね」

S「手で書くのとワードではどちらのほうが早いんですか？」

Y「ワードのほうが3倍ほど早いですね。疲労もないし、鉛筆をとく必要もない。まあ、電磁波がけっこう痛いですけどね」

S「電磁波、そんなに影響ありますか？」

Y「専門家に聞かないと分からないですけど、PCの前にいると、かなり目が疲れる」

S「目には悪そうですね。しかし、3倍も早いなら、PCを使うほうがいいというわけですね」

Y「まあ、身体を犠牲にしても書かないといけないので。手のいいところは、誤字がない点ですね」

S「なるほど、タイプミスは仕事でもよくある。手書きなら、すぐ気付けるんだけど」

Y「変換ミスがかなり多くなる。疲れていると、それを見落としてしまうわけです」

S「Yさんは一体どれぐらいの量を書いているんですか？」

Y「一日に40桁30行に設定した紙を50枚以上使いますから、小説の3分の1を書いてます」

S「ということは3日で小説一冊を完成させるということですか？」

Y「そうなります」

S「驚異的ですね」

Y「まあ、最近はかなり遅くなってますけどね」

S「何かしているんですか？」

Y「やることは多いですよ。ジャンルの研究に毎日二時間割いているんですけど、最近は、四時間に増えています。といいつつ、ゲームで遊ぶ時間が増えただけですけどね」

S「なるほど、書くためにはデータは必要ですよ。ゲームは今何をしていますか？」

Y「ポケモンです」

S「DSですか？ ハートゴールド？」

Y「ソウルシルバーです」

S「ポケモンですか。なるほど。確かにポケモンは人気がありますね。ちなみにYさんは人気の理由なども研究されているんですよ？」

Y「全部論理を通していきますよ。売れ行きを計算することも可能です」

S「マジですか？」

Y「的中率は低いですけど、かなりいいところを見つけます」

S「完成した作品を見れば、売上を予想出来る？」

Y「ある程度は予想できます」

S「どうやってそんなことを？」

Y「『積み』を考えるだけです」

S「積み？」

Y「まあ、自分で作った言葉です。積みというのは修正されることです。実際に売上を予想してみましようか？」

S「スニーカー大賞取ったハルヒなんかは？」

Y「ハルヒだと、靴大賞積み、のいち積み、京ア二積み、ハルヒダ  
ンズ積みなどですね」

S「なるほど、そういう意味ですか」

Y「靴大賞積みで、靴信者寄せ、宣伝で一般寄せ、のいぢ積みでオタク寄せ、研究寄せ、京ア二積みで大幅宣伝、ハルヒダンスでオタク大幅寄せ。単巻あたり38万部ぐらいじゃないですか？」

S「ハルヒは単巻60万部ぐらいいつてますよ」

Y「というか、知ってましたけから、わざと外しました。言えることは、作品の質以上に『積み』がかなり売上に貢献することですね」  
S「なるほど、確かにハルヒはかなりのステータスを持ってますね」  
Y「それに絶妙なところを突いているんですよ」  
S「どういうこと？」

Y「積みはプラスばかりではないんです。例えば、ハルヒダンスなどはオタク寄せ都同時に『一般離れ』を引き起こしますから。一般を離さない運びをしているんです」

S「それは作品の内容ですか？」

Y「はい。シナリオはオタク寄せと一般寄せを絶妙にやっていますよ」

S「絵はオタク寄せにかなり貢献していますね」

Y「オタク寄せは絵とアニメに任せて、一般対象に作品を作ってますね。たぶん、中学生あたりはハルヒの内容を理解できていませんね」

S「ハルヒつてけっこう難しいんですか？」

Y「ラノベとしては最高クラスの構成です。一般寄せはここから来ている。ただ、構成をだいぶ緩める努力もしている。憂鬱、消失にしても短編にしても、オタク離れをさせないように『内容』を吟味している」

S「具体的には？」

Y「憂鬱で言うと、謎はほとんど包み隠したまま進行させていて、多くの伏線を未回収でつなげています。続編で小出的に伏線を回収してまずけど、たぶん、オタクの半分はそういうところを見ていない。シナリオを抽出して議論すればかなり大きな予測が出来るんですが、ハルヒで検索すると、シナリオ議論は一部のマニアだけでやっています。他はと言うと、すべてキャラ関連です」

S「つまり、キャラを維持しつつシナリオを進行させているわけですね」

Y「そういうことです。ハルヒには非常に大きな設定をしているにも関わらず、非常に大きな話はない。三人称、キャラを重視せず、シナリオに一貫性を持たせていたら、ハルヒは恐るべき作品になってましたね。個人的にですが。多勢はキャラが重要と見てますね」

S「確かにハルヒの異能があれば、かなり大きく出来ますね。しかし、比較的軽い話が目立つのは原作を読み返すとわかりますね」

Y「決して軽くはないですよ。むしろ、原形質はかなり重いのですが、オタク離れをさせないように絶妙なところで止めています」

S「なるほど、難しすぎず、易しすぎず」

Y「そんな感じですよ。ちなみに構成にも大体『積み』による法則があります」

S「どういうこと？」

Y「ハルヒの場合は、長戸積み、小泉積み、主人公積みがあるので、ファンタジー展開の幅が広がる。逆にみくる積みがあるから、ファンタジーの幅は狭まってるんです」

S「余計わからなくなりました」

Y「消失は見ました？」

S「はい、あれはかなり良かったです」

Y「消失ではみくるがほぼエクストラ扱いなんですよ。ああいうタイプのファンタジーの主軸にみくる積みは合いません。逆に小泉積みがあるから、主軸に小泉を持つてくると、展開しやすい」

S「ちょっと待って。ポケモンで例えてくれませんか？」

Y「ポケモンですか。うーん……例えば、トリックルームパーティがあるとするでしょ」

S「はい。じゃあ、ドータクンが先手で出たとして」

Y「ドータクン先手の場合、大体ラムの実を持たせてます。そこにメガネバクフーンが出たら、ふんかで確定一発でしょ。で、受けのアタッカーランズがいなければ、ドータクンはやられます。ド

サイドンも確定二発だったと思います。交換と遅さでやられます。カビゴンも同じく耐えません」

S「なるほどよく分かります。耐久全振りでも、ふんかは止められませんね」

Y「それぐらいの相性の悪さがあるんです。ですから、消失で、みくるをメインに持つてくるということは、先ほどのトリパでふんかバクフーンパーティーを倒すぐらいの難度があります」

S「勝つとすると、ドータクンを犠牲にして、ドサイドン、ふんか耐え、確定一発じしんですね」

Y「後続にギャラドスが来れば、乙るでしょ？」

S「カビチェンジでも、いのちたまアクアテール2発確定か……ダメですね。外れてくれれば。ていうかたきのぼりでも確定なんだよな」

Y「まあ、それぐらいの難しさがあります。まあ、オタク寄せだけなら、みくるを出してれば何とかなるでしょうけど、シナリオを見てくる一般は軽く離れる。そもそも、現行の消失も一般の半分は駄作張ってるんですよ」

S「厳しいなあ」

Y「まあ、どれが駄作かなんて、読み手のスキルで変わってきますからね。大人が児童文学を馬鹿にするようなものです」

S「確かに感性重要ですね。しかし、Yさんほど突っ込んだ読みはほとんどの人がしないとと思うんですが」

Y「自分の場合は研究で読んでますから、駄作でも全部読むよ。途中で投げ出した作品もあるけど、投げ出したというより、一気に読めないから、少しずつ読んでいる。1年前に読み始めた作品が最近読み終わった。最後の最後まで駄作だったけど、80万部売れている。逆に3万5000部の作品が面白かったこともある。だから、俺の読書はかなり特殊な方式を取っている」

S「どういう読み方ですか？」

Y「ブックオフで検索かけて、出てきた本があるとする。例えば、

40ページヒットしたら、1〜40の中から適当な数を選ぶ。例えば、16とか。そのページの上から三つ目を買つというそんな感じですよ」

S「話題性とかそういうのを全く気にせず、ランダムに選ぶ方式ですね。しかし、ブックオフは売れ行き順に並びますよね」

Y「検索の表示は変えることが出来るんです。俺は出版月日順に表示させます」

S「なるほど。でも後のほうは古いというわけになりますね」

Y「まあ、古いのも面白いこともある」

S「新書かどうかなんかは考えないんですか？ 下手すれば、大学の教科書などがヒットすることもあるでしょ」

Y「例外なく買います（笑） 1〜100の書かれたカードがあるんですが、検索かけたページ数だけ用意して、そこからランダムにカードを抜いて選びます。それは神様が選んだ書物ですので、絶対に買います」

S「それで結果は？」

Y「100作品買つたら、面白いのが2つぐらい。98は駄作と言う感じですね」

S「でも、それは専門書とかもあるわけですよ。そういうのは知識ないと面白くなって当然じゃね？」

Y「いや、数値計算何とかという本がヒットしたけど、かなり興味深くて面白かった。専門知識がないと読めない本は実はそんなになり。高校数学の参考書ですら、一応、定理やその証明を書いているから、それを見ながら問題を解ける」

S「すごい応用力ですね」

Y「それで、ある分野を勉強して強くなった。それが生物1だったりする」

S「高校の生物ですか？」

Y「はい、かなりわかりやすく、無勉でも、難関大の問題対応出来ますよ。というか、生物はさほど難しくはないと思つた」



S「暗記と考察といった感じですね」

Y「神戸大学の問題だったかな。浸透圧の公式や吸水力の原理をそのまま使えば、解ける問題だったし、溶液を垂らして、どの方向に拡散するかという問題は中学生レベルの問題だった。たまたまサービス問題だったのかもしれませんが、あれなら、俺でも全問正解可能だなあと思ったりした（笑）。しかし、大学受験程度のために生物2を勉強するのは気が引ける」

S「ああ、その問題知ってます（笑）。あれはかなり基礎的な問題ですよ。でも、けっこう手こずる人は多いんですよ」

Y「まあ、二遺伝子雑種の連鎖の問題はけっこう難しかったんですが、複雑なだけで、落ち着いて考えれば十分いけますね。時間内に解くのが難しいんでしょうかね」

S「生物は時間との戦いですよ。ところで、小説のほうでは？」

Y「小説はほぼすべて外れだった。ミステリが二つ来たんだけど、それもダメだった。後でググルとかなり、有名な奴がひとつあったらしい。俺にはダメだった」

S「小説の好き嫌が多いほうですか？」

Y「そうだと思います。まあ、読もうと思えば読めますけど、無感動なのか、ダメですね。ただ、面白いものは確かに面白い。宮部みゆきさんの作品はけっこういけますね。シナリオが非常に強い。ただ、無駄が多い感じは否めない」

S「宮部みゆきはかなり文章がうまいことで有名ですよね」

Y「文章のヘタウマも人によって変わってくると思いますが、俺は無駄のない文章がいい文章と捉えるタイプですね。文章全体の75パーセントぐらいが会話というのが、俺の理想ですね」

S「かなり多いですね。だいたい半々か、地の文のほうが多いものが多いですよ、最近は」

Y「地の文のほとんどは会話で代役できるのにわざわざ地の文に書いたりするのは何でなんだろうと思ったりする。地の文が長く続く作品を見ていると、頭が痛くなる。いいことが書いてあるかと思っ

て、熟読しても、どうでもいい心理描写やどうでもいい比喩が散りばめられているだけだった。こういうと悪いかもしれませんが、多くの小説は文章が下手。携帯小説のほうが文章はうまいぐらい」

S「いやあ、すごい発言を聞いた気がしました」

Y「俺も携帯小説読みますけど、説明不足は否めないが、テンポは見習うべきだと思ったよ。内容も携帯小説のほうが上の場合が大半だったりする。抽出してみるとよく分かる。何積みかで分類して、相性と構成を見れば、一般小説はカスばっかとなる。まあ、カスと映るのは個々の感性の問題ですけどね」

S「携帯小説はいいものもあると言われていますよね。けっこう売れてますし。Yさんにとって、今の創作界トップは何ですか？」

Y「全創作を合わせてですか？」

S「はい」

Y「四大天王は『ドラえもん』『クレヨンしんちゃん』『ポケットモンスター』が巨頭で『スタジオジブリシリーズ』『名探偵コナン』が最後の席を争っていますけど、メディアミックスの関係で、コナンが取ってますかね」

S「有名どころばかりですね」

Y「これらは強いですね。やっぱり。ドラえもん知らない人っていないじゃないですか。うちの祖父も知ってるぐらいです。クレヨンしんちゃんとポケットモンスターも知ってましたよ」

S「知名度は確かに尋常じゃないね、これらの作品は。一個ずつ見ていきたいと思います。まずはドラえもん」

Y「ドラ積みで映画は常にヒット状態。原作者が他界後も、キャラが一人歩いている。これがすごいですね。やっぱり、日常系は強いですね」

S「ドラえもんがもしかかなり重い作風で一貫したシナリオだったら、こうはなってなかったですよね？」

Y「短編連続だったのが良かったですね。ただ、その分、シナリオの力はさほどありませんよ」

S「やっぱりキャラ重要だな。映画をつまく使えば、短編連続でもシナリオはきちんと浮き上がって来ますからね」

Y「短編を継続しているからこそ、映画になるんですよ。一貫性を持たせると、映画にはならない。でも、一貫性があるほうが、シナリオはレベルを上げるんですが」

S「ワンピースは準一貫性だと思いますが、けっこう映画頑張ってますよね」

Y「それでも毎年じゃないですし、ドラえもんやクレヨンしんちゃんやコナンのような安定感はありませんよ。もともと一貫性積みの作品は映画に合わないんです」

S「納得です。他に積みはありますか？ 映画で有利な積みなど」

Y「短編積みは映画に合います。後は、映画の仕様で合うかどうかは変わってきますので、一概に言えませんが、サザエさんやちびまるこちゃんも映画向きではないですね」

S「ドラえもんは映画向きだけど、ちびまるこちゃんは映画向きではない？ なぜでしょう」

Y「ドラえもんは原作があるから映画にしやすいんですが、キャラが適応力積みなので、映画にしやすいんです。その点、サザエさんは適応力積みではないので、映画は難しい」

S「余計にわからなくなりましたが」

Y「キャラだと、ドラえもんは適応力積みがあります。というのは未来から来たので、多くの現象を飲み込める。また、作風を「ごらんください。ドラえもんが町を歩いていて、『キヤー、変なものか歩いている』と町の人と言ったりしない。ファンタジックな現象を飲み込む適応力積みなんです。キャラが」

S「何となく分かった気がする」

Y「サザエさんは完全な『リアル』で描かれていますから、キャラが適応力積みでないし、無理に適応力積みにすると、原作レイプになります」

S「クレヨンしんちゃんはどうですか？ かなり、原作とかけ離れ

ている気もする」

Y「あれは原作レイプの典型ですね。原作者他界後、どうなるかは分かりませんが、映画という独立した中で進んでいくのではないのでしょうか」

S「ちなみにYさんは原作と映画ならどちらを指示しますか？」

Y「原作を初期と転換期に分けて、映画と比較すると、原作初期>映画>原作転換期です」

S「原作初期とは？」

Y「いわゆる、前が見えねえ、成せばなる。洗えば食える何物もの頃です。この頃のクレヨンしんちゃんが最高レベルにありますね。桁外れの構成ですね。これに追隨出来る作品はほぼないに等しいと言えるでしょうね。ギャグ漫画でトップクラスですね。個人的に」  
S「あれもですか。焼き肉屋でネネちゃんのパパが割り箸ブロックを仕掛ける奴」

Y「そうですね。あの頃のクレヨンしんちゃんは非常に評価が高いし、大人帝国、戦国大合戦積み映画を超えていると、個人的には確信しています」

S「転換期というのは」

Y「事情はよく分からないが、恐らく反響が出て、容易に描写出来なくなつたと見えています。初期時代のしんのすけの特徴が軽減されて、ギャグのキレが悪くなっているんですよ。で、これは個人の推測ですが、周囲が原作の良さを殺してしまったのではないか」

S「反響が出たことで、アニメ化して、子供が見るようになったのが大きかったりしそうですね」

Y「PTAなどもですね。クレヨンしんちゃんの良さを殺したのは周囲の人々だと見えています。原作者他界もすごく不自然ですし、これは放っておきたくない問題ですね」

S「クレヨンしんちゃんは続くことで間違いないと思いますけど、確かにすっきりしないんですね」

Y「四天王の一角の原作が途切れたのは創作界ではかなり大きな事

件ですよ。俺自身、初期クレヨンしんちゃんを崇拜して、研究した人なんで、クレヨンしんちゃんにはかなり思い入れがある。曖昧のまま済ませたくない」

S「クレヨンしんちゃんはPTAで何度も問題になってましたよね。映画の影響で、その問題が緩和されていた観がある」

Y「だから、俺は素直に映画を受け入れられないんですよ。クレヨンしんちゃんの初期作品のギャグの切れは神クラスだし、漫画界随一の作品なんです。映画でかなり方向性を捻じ曲げられたというか。クレヨンしんちゃんを乗っ取ったような感じさえ受けます。周囲の騒ぎに俺はかなり不快な気持ちになった。というのは、クレヨンしんちゃんはもともと子供向けの作品ではないですから」

S「ちんけな作品なら反響もなくどうでもよいものとして扱われい たんでしょうが、クレヨンしんちゃんは優秀すぎたんですね。そのせいで、作者個人だけで方向性を決定できないところまでいった」

Y「そうですね。強すぎて、利用されたと言うと変な言い方ですが、ボクシング界のスターマイクタイソンに似ている感じですね」

S「タイソンの場合は、300億以上のファイトマネーを根こそぎ取られた結果になりましたけど、クレヨンしんちゃんの場合は作品そのものを取られたという感じなんじゃないか」

Y「俺としては初期の切れをずっと継続して、深夜アニメで展開してほしかった。そしたら、恐らく何の問題もなかったと思う」

S「ただ、深夜に回すと、映画は出ていなかったですよ。どっちもどっちだという言い方も出来なくもない」

Y「いや、やつぱりそういう言い方はしたくない。周囲に取られずに、原作を書き続けていけば、原作が映画やアニメに埋もれるという事は絶対になかった。幼稚園児のしんのすけが大人を相手に渡り合っていくギャグは本当に天性のひらめきだと思っんですよ。で、原作者が生きていればの話なんで、仮想現実になるんですが、もうアニメ方向とは縁を切って、原作も終わりにして、リメイクバージョンとしてクレヨンしんちゃんを作っってほしかった。そして、深夜

アニメに繋げてほしかった。何かすごく憂鬱になるから、この話はここまでにしておきましょう」

S「映画の話からそれてしまいましたね。コナンはどうですか？」

Y「主人公のコナンは頭脳明晰積みでツツコミ役もこなせるから、ファンタジー、SF、ミステリ、サスペンスと幅広くこなせますね。原作を汚さないように、サスペンスミステリにしているだけです。

(意図的かは知りませんが)」

S「相性はいいということですね」

Y「小五郎も蘭も園子も映画に相性のいいキャラで、中途から灰原積みで、安定感さらさら増えましたね。白鳥積みでミステリ進行もスムーズだし、役者はそろっている感じですね」

S「コナン優秀なんですね。コナンの映画でお勧めは？」

Y「14番目の標的です。これは構成もサスペンスも完璧です」

S「確かにいいですね。映画としてはかなり初期ですね。しかし、この頃はまだ博士のダジャレクイズがなかったんですね」

Y「博士クイズは天国からでしたっけ？ ハンライズ、三回よそえば、サンライズ、何ちゃってでご飯を山盛りによそうところはかなり爆笑だったのを覚えてます」

S「よく覚えてますね(笑)」

Y「天国は五回以上見えますからね(笑)」

S「コナン映画は優秀ですよ。原作の方向性にも忠実な気がします」

Y「コナンは安定してますね。サスペンスで子供寄せ出来るし、ミステリで幅広い視聴者を寄せられる。オタクにはバーローで通つてますね。ただ、サスペンスの質を上げれば、オタク寄せもある程度出来る。ただ、さすがにハルヒほどオタク寄せはできないですけどね」

S「オタクはミステリに弱いですよ。富士見ミステリも廃止になったと言いますし」

Y「弱いというか、キャラに繋げにくいんですね。ただ、ひぐらし

は繋げましたね。見事という他ないですね」

S「ひぐらしは一般寄せもあると聞きますし、ミステリの歴史に残るものだと思うんですが」

Y「ひぐらしは、キャラでオタク寄せ、ホラーとミステリで一般寄せ、ただ、あの混沌とした作風で、キャラソンなどに繋げてしまうところは逆に怖い」

S「グロ描写ありなのに、萌え系につなげているって考えてみればすごいですね」

Y「俺には真似できないなあ（笑）」

S「一応研究はされているんですよね？」

Y「ひぐらしは数回見て、研究してます」

S「何か感想は？」

Y「ギャップがかなり強いですね。ただ、パラレルをうまく使って、混沌回避してますね。あれはけっこう理不尽な気がします」

S「まあ、鬼殺し編で全員死んで、次どうなるんだと思ったら、生き返っていて、少なからず失望を覚えたのも確かです」

Y「あの理不尽は一般離れを招いていると思いますが、離れの数倍オタク寄せしましたね。ちなみに解と問題編を一貫して並べてみましたが、推理の余地は皆無に近いですね。正解率というより、不可能に近い。運です」

S「犯人高野割り出しは不可能ですか？」

Y「運になりますね。断定にするにはファンタジックすぎる場所があるというべきですかね。まあ、だいたい人はホラーに見入って、あまり気にはしないんでしょうが、俺は気にするタイプなんですよ」

S「オタクは真相云々聞いちゃいねーって感じですよね」

Y「検索すると、キャラばかり出てくるし、同人の半分もキャラ使ったものなんですよ。キャラはかなり強くオタクをひきつけてますね。鬼隠し編の次で一般がどれくらい離れなかったかがひとつの分かれ道だったのかもしれない」

S「原作者はkeyブランドのRewriteのシナリオを担当しますよね。あれはどう思いますか？」

Y「原作者自身、かなり苦労していると思う。ちなみにkey作品はこの場で語るんですか？ 特別にコーナーを用意しようと考えていたんですが」

S「そんなコーナーあったんですか。ここでしちゃいましょう。ちなみにkey作品は知ってますか？」

Y「重要研究課題ですね」

S「かなり重視してるんですね。Rewriteも当然その課題の対象になるわけですよね？」

Y「そうなりますね。ただ、俺の小遣い、一年に4600円しかないんですよ（笑）」

S「小学生並みですね。バイトはしないんですか？」

Y「執筆時間のためにバイトはしたくないですよね（笑）」

S「フルプライスで2年に1回しか買えない計算になりますか？」

Y「ポケモンシリーズ、FFシリーズ、メガテンシリーズは絶対に押さえますので、10年に1回しか買えないぐらいです」

S「むしろ、全部買えないんじゃないですか？」

Y「実はFFは9で止まっています。メガテンはifで止まっています。（笑）」

S「すごい遅いですね（笑） FFは13まで出てますし、メガテンは3マニアクスまで出てますよ」

Y「早くプレイしたいんですが、時間もお金もない……でも、ifはかなり面白い」

S「ifの話ですか？ 今の進行状況は？」

Y「ユミルート チャーリルート レイコルートと行って、今、アキラルートです」

S「魔界編を全部攻略してからノモス入ってるんですね」

Y「やりこみをしようと、チャーリルートで低レベルクリア、レイコルートでじっくりとプレイした」



S「チャーリールートのカリアレベルは？」

Y「39です」

S「すごいですね。よくクリア出来たもんです」

Y「ラストキャンディ、ヒートウェーブの連打です。鑑定でソーマを手に入れたおかげで、メデイラマを毎ターン打つことが出来たんです。ただ、もつと低くてもクリア出来た気がします。マハブフダインが一回しか来なかったので、運もありましたね」

S「マハラギダインで致命傷になるでしょう」

Y「150オーバーですね。ぼうぎょしていれば最小限のダメージ。アカシャアーツはラストキャンディでかなり押さえることが出来ますね。マカラカーンは一ターン無駄でお得でした。基本、マツハとアリアンロッドのヒートウェーブで攻撃ですからね」

S「ちなみにレイコルートは？」

Y「ヒノカグ取りましたし、レベルは62まで上げました。ソルクラスター一度も来なかったから楽でした。マハブフダインないだけ、割合戦いやすかった感じですね」

S「それでノモスは今どこですか？」

Y「第三ノモスです。無想正宗作るのにかなりかかり、プレイ時間はかなり蓄積してます」

S「ちなみにポケモンもしているんですよね？」

Y「してます。正直、時間がいくらあっても足りない」

S「執筆で50枚書きつつ、ゲームを4時間するというのは信じられない生活ですね。私生活が覗きたいぐらいです」

Y「かなりしんどいですけど、ゲームは楽しいですからね」

S「ちなみにポケモンの進行状況は？」

Y「今、ナギサシティです。1巡目は普通プレイです」

S「2巡する気ですか？」

Y「え？ ポケモンは複数回プレイするものではないんですか？ バクフーン、プラチナに送って、次、オーダイル取らないと。ついでに3巡して、メガニウムも取らないと、凶鑑が埋まらない」

S「それはそうですね、3回もクリアするとかなり疲れませんか？」

Y「初代から複数回プレイは継続してきますけど、かなり楽しいですよ。レベル45縛りでクリアしましたけど、初代はかなり楽です」

S「45ですか。45でポケモンリーグ制覇とはかなりすごいのでは？」

Y「初代のリーグはかなり弱いので。誰でも超えれます。38でも超えられるかも」

S「ぜひ、やり方を聞きたい」

Y「最初はジュゴンですけど、ずつきとオーロラしか持っていないから、ライチュウにスペシャルアップでとくこうを積んで、十万ボルトでいっそう出来ます。ちなみに3積みでルージュラ確定一発。不安なら、かみなりを。ちなみにラプラスまでライチュウ一匹で倒せます。シバはドククラゲにスペシャルアップして、なみのりでカイリキー以外は確定一発。ちなみにカイリキー、まともな技じごくぐるまぐらいなので、楽々確定二発で耐えてくれる。ゲンガー地帯はダグトリオのタイプ一致じしんでカタがつく。耐久ないゲンガーは確定一発。ついでにアーボックも落ちます。ゴルバットはまともな技覚えてないので、きりさく(初代のきりさくは実質140・強すぎ)で確定2発。ワタルはライチュウでギヤラ落として、ラプラスかパールシエンかジュゴンにチェンジ。誰でも、はかいこうせん耐えますが、スピードで先手取れるようにして、スペシャルアップれいとうビームでカイリキーまで落とせます。最後はペルシアンを出して、スピードします。ピジョットはゴッドバードしてきますが、ディフェンダーで耐えますし、してこなければ問題なし。タイプ一致きりさく(実質威力210)でフーディンまで落とせます。サイドンはドククラゲで落とせます。ちなみに、ウインディもナツシームもまともな技ないので、ジュゴンにして、なみのり、れいとうビームで落とせます。最後のカメックスは少々厄介だが、ジュゴンのずつきで地道に落とせます。ライチュウはドロポン耐えないから

不要。ペルシアンのみりさくは確定2発なので、ドロポンで落とされる。ジユゴンが優秀」

S「なるほど。確かに初代のリーグポケモンは技が貧弱だった気がします」

Y「むしろ、カスミが最強ですね。低レベルでスターミーを落とすのは難しい。マダツボミのつるのむちも実質100超えくらいなので、低レベルだと確定四発にしなければならない。ばぶるこうせん何気にダメージ受けるので、たいあたりのところを狙うしかない。けっこう運か」

S「ヒトカゲだとカスミは苦戦するように出来てますよね。ヒトカゲは上級者向けな感じがしますね」

Y「そうですね。2戦連続苦戦ですからね」

S「ちなみに好きなポケモンは？」

Y「初代だと、ライチュウ、ペルシアン、ジユゴン、ラプラス、イーブイおよび進化系（特にシャワーズ）、ピクシー、プクリンなどですかね」

S「じゃあ、リーグ制覇パーティーはけっこう好きなどところで固めてるんですね」

Y「そうですね。ライチュウ、ペルシアン、ジユゴンなどはかなり好きですね。ちなみにライチュウよりピカチュウのほうが人気あるけど、ライチュウのほうが可愛いと思うのは俺だけなのか」

S「いやまあ、好みはあると思いますよ。ルージユラ好きもいますからね」

Y「イーブイ系はコンスタントに人気がありますね」

S「ブースターがいいです」

Y「自分はシャワーズですね。ちなみにプラチナのシャワーズのグライツクはかなり可愛いですね。ちなみにミュウは？」

S「ミュウもまあまあですが、デパートで釣り上げて取らないといけないから。正規でほしいですね」

Y「俺はバグ技は禁止しているけど、実は最近、色々と試している」

S「初代のバグはみな夢中になってやったものですね。ちなみに金銀で好きなポケモンは？」

Y「オオタチ、ヤンヤンマ、ニユール、ワタッコ、キマワリ」

S「太陽神好きですか。でもグラフィックは人を選びますよね。リングマとか」

Y「金銀はけっこうマニアックなものが多い気がしますね。でも、ランターン、サニーゴ、マントインと水ポケの愛敬はトップクラスだと思います」

S「ランターン、サニーゴはかなり人気がありますね。グライガーは？」

Y「人を選ぶ気がします。ムーマはかなりいいですね。ゴーストの愛敬を上げてくれましたから。バクフーン、オーダイル、デンリュウ、又オーと金銀もいいのがけっこう揃ってますね。又オーはいつ見ても可愛い」

S「ソウルシルバーの今のパーティーは？」

Y「好きなところで固めてます。バクフーン、又オー、ヤンヤンマ、オオタチ、アリアドス、後はサニーゴかランターンかエーフィを入れる予定で開けている」

S「伝説については？」

Y「一巡目はルギア保存です。金銀で活躍させられなかったオオタチやアリアドスがソウルシルバーではかなり活躍してくれる。金銀ポケもかなりバランス向上してますね」

S「バトルの奥深さはDSに入ってからかなりのものになってますよね」

Y「強いパーティもいいけど、やっぱり自分の好きなパーティで戦いたいですね。ただ、GBAから努力値振り分けシステムになったから、野生ポケモンやトレーナーポケモンとうっかり戦えないのが痛いですね」

S「確かにこだわる人は辛いですね。最初に貰ったポケモンはポツポと戦いすぎて、すばやさ255振りになってしまう」

Y「レベルアップの度に、好きなステータスに努力値を割り振るシステムにしてくれれば、わざわざ野生ポケ選別しなくて済むんだね」

S「こだわる人には嬉しいですね。もうワンリキー狩りしなくて済みますからね」

Y「とりあえず、こだわらずに育ててきた。一巡目はそれでもいいんだよ。タマゴ産ませればいいわけだし」

S「ちなみに個体値の選別はしてる？」

Y「めざばのときだけね。だいたい、普通はやらない。時間がかかる」

S「苦勞の傍ら、改造厨は個体値マックスにして卵を産ませて、性格値ずれなくしてくるから困りますね」

Y「改造するだけなら別に何の問題もないんですけどね。改造厨は困る。俺TUEEE族の被害にあつたばかり」

S「詳しく」

Y「バトルする。相手はデオキシス。努力値マックス。すばやさ全振り、性格補正あり。いわゆる最速デオキシス。とくせいはノーガード、スカーフもちぜつたいれいど。勝てるわけ değildir。改造厨でも、バランスを考えてくれるならいいけど、ノーガードデオやテッパを出してくると、勝てるわけがない。こっそりヌケニン出すと、後続にツールで種族値いじったドータクン出現。なぜかふんかする」

S「それはうざいですね」

Y「個人的には改造は改造でいいと思うんですけどね。改造は楽しむためにあると思うんですよ。浮遊アーボックとか、ふんかするピカチュウとか。そういうのはけっこう楽しいので。しかし、俺TUEEE族は最速デオでぜつたいれいどですから」

S「自分の好みのポケモンを好みにチェンジするならいいんですけど、バランスは考えてほしいですね」

Y「ちなみに俺は勝ち負けより、ネタバトルがしたい。マジックザギャザリングでいうファンデッキバトルみたいな感じ。ユニークな

パーティで戦って楽しむ。そういうのが好きですね。WiFiなんかでは、雨パで消防いじめてる人がいるんですけど、力の差があつて仕方がない。でも消防はかなり悔しがっている。消防は努力値やら八チマキやら言われてもろくすっぽ理解出来ないと思うんで。俺はネタポケしか使わないけど、勝ってしまうことはある」

S「あるある。ネタで出したスピアーなんかで本格的な霰パに勝つたり」

Y「プラチナあたりで、制作者も使えないポケモンにだいぶ救済処置を施してますね。おかげでネタポケが減ってきた。オオタチやサニゴにはもう少し救済処置施してほしいですね。好きなポケモンで勝ちたい」

S「ネタポケと言うと何が思い浮かびますか？ パッチールとか」

Y「パッチール、以外に使えることもある。むしろイワークだね。」

ハガネールにすればいいだろと言われればその通りなんですけどね」

S「それいつたら、ポップやコラッタも該当する」

Y「でも縛り対戦だとコラッタはかなり重宝する。ひっさつまえばが」

S「縛りだと、カモネギも活躍してくれますね」

Y「色んなルールを施したら、ネタポケいなくなるなと思つたらメタモン」

S「メタルパウダーとかあるから侮れない」

Y「しかしへんしんに一ターン費やすから不利なことは確か」

S「まあそれはそうかも。Yさんはガチンコでも強そうな感じですね」

#### A 4 (後書き)

こんな書物、技術と商売の色に塗れたプロには絶対書けないでしょう。だからこそ、闇の書物になれる可能性があると思うんです。僕が読者の方々に出来ることは人気のあるプロの書物では決して到達できない闇の点を示しただけです。

## A 5 (前書き)

不幸さえも消え去る極限の不幸を見てみたい。中途半端に不幸になるぐらいなら、極限の不幸を……。



Y「まあ、本気でやれば、全国大会レベルの実力はあるかもしれない  
せん」

S「ちなみに研究はどのようにしてやってますか？」

Y「時間がないので机上でやります。種族値、個体値、努力値で能力決定して、ダメージ計算しながら、相性を考えます」

S「本格的ですね。ちなみにパーティを聞いてもいいですか？」

Y「アタッカー二体とサポート一体ですね。長年の研究で、これが一番安定しているのでは。でも、全ポケモンで試す時間はないので、かなり雑な研究ですけどね」

S「むろん、レベル50、見せ合いありのルールですよ？」

Y「そうですね。最終的に読み合いになるかな。相手が戦略家だったら、ほぼ運。逆に相手が単純なら、複雑に考えてはいけませんね。相手が単純だと、裏の裏をかいて、してやられることが多いので。ちなみにカビゴンとカゲボウズを入れるだけで、トリパちらつかせることが出来たりします」

S「バトルでも読み合いは重要ですよ。トリパドサイドンならじしん読んで、ひこうタイプと代わり、まもるを使えば、2ターン、浪費ですしね。ただ、そこを読んで、ストーンエッジされると読み負けですが」

Y「裏の裏をかいて負けることはよくある。ふんか来ると思っってもらいび出すと、じしんで崩されるなんてことはよくよくある」

S「で、裏のかきあいだと、最終的には運なんですよ」

Y「実力の入る余地が少なくなる。ただ、読み勝つとかなり勝機が見えてくる。ドロポン貯水とかね、当たると、かなり有利ですね。それから、気合タスキとカウンター、ミラーコートコンボはかなり強いですが、カウンター読みはかなりやりやすい。ポケモンがだいぶ限られてくるから。ただ、それを読んでツボツボに変えると、た

だのアタッカーということもありうる」

S「読み負けですね。意外性でいえば、ツボツボアタッカーはけっこう使えませんか？」

Y「パワートリックはだいぶ読まれますけどね。しかもトリパでないと使い物にならない。基本はトリル成立させないように対策しますからね。トリルに対して、トリルすると、無効になる。ドータクン初手トリルを想定していれば、一ターン目からトリル使って、封じることが出来る。ちなみに最後は読み合い」

S「なんかすごい読み合いになりそう（笑） 相手が勝手にトリルしてくれると想定して、ドータクン引つ込めると、実はトリルしなかったとか」

Y「逆にトリルしないと踏んで、トリル だいたくはつもあるからね。壮絶な読み合いが繰り広げられる」

S「トリル封じにトリルというわけですね。ちなみに最速クロバのさいみんじゅつは？」

Y「最近使い手が少ない気がするんですけど、外れやすいからですかね。スカーフアタッカーなら一撃で落とせるというのもありますからね」

S「スカーフもちでも最速クロバを抜くには400近いすばやさが必要になりますよね。すばやさ振りしておかないと抜けないことも」

Y「クロバの耐久はかなり低いはずですけど、カイリユージュキリンは耐えそうな気がする」

S「計算して、クロバ確定一発になるものもかなり限られてくるから、相手も読みやすいとはいえますね」

Y「最速ガツサのほうしはどうでしょう。使つてら入れ替える」

S「ラムの実、つばめがえしで落とされそうな（笑）」

Y「実はそのガツサほうしにやられたことがあるんですよ。なかなか起きないので」

S「運ありますね」

Y「ずいぶんポケモンの話が盛り上がってしまいましたけど、ポケ

モンは話し始めれば一週間は語れますね」

S「Yさんも創作界四天王の巨頭と認めているぐらいですから」

Y「人気の秘訣はやっぱり通信機能をいかになく発揮している点と幅広く対応しているところですね。物語は子供向けでポケモンのグラフィックも万人向け。子供寄せ可能で、バランスと情報量を工夫して、大学生以降、社会人寄せも十分可能なんですよ。かなりの積みを持ってますから、結果、一色あたり三百万超えですからね。かなりすごいですよ。そもそも初代ポケモンが出たころはFF、ドラクエ全盛期で、その中に颯爽と飛び込んで、最終的に三百万超えですからね」

S「そういえばそうですね。売上本数で彼らを超えてるんですよ。その偉大さには敬服する。ちなみにポケモンの対抗馬は？」

Y「すでにポケモンだけで、客寄せ可能な知名度を持ってますからかなり難しいですけど、デジモンはポケモン超えの可能性を十分に秘めてますよ」

S「デジモンですか。ただ、デジモンはポケモンに完全に押さえつけられている感じですね。現状では」

Y「ただ、グラフィックでは個人的にデジモンのほうが上なんですよ。万人向けという点ではポケモンですが、かつこよさとか純粹に見たら、デジモンのほうが上かと」

S「確かにメタルグレイモンなんかかなりのファンがつかましたよね。ルーチェモンなどはだいぶ人を選ぶとは思いますが」

Y「デジモンは方向性としてはかなり絞ってきているとは思うんですけど、ヘラクルカブテリモンやグランクワガーモンあたりのグラフィックはかなりのもので、ポケモンの虫ポケと比べれば、インパクトでだいぶ勝りますよ」

S「グラフィックでは決して負けていない？」

Y「そうですね。方向性だけの問題だと思います。ポケモンは通信機能をつまく使ってますし、バトルの思考すべき情報量もかなりあります」

S「確かにポケモンバトルは考えきれないほどの情報量がありますね。だから、このパーティが最強と断定できない」

Y「マジックザギヤザリングに似てますね。最強のデッキはなくてどのデッキもメタゲームされれば負ける」

S「確かに。ポケモンバトルの原点はMTGにある気がします」

Y「MTGの奥深さはポケモンバトルの倍くらいありますよ。ただMOMAなんかはメタしても勝てないこと多いですけどね」

S「さすがに禁止指定しないといけませんね。メグリムジャーとかY「メタしても勝てないものは禁止にせざるを得ないですね。もしくは制限」

S「一定量の思考すべき情報があれば、いやでも奥深くなりますよね。大人寄せもかなりしてますね」

Y「何を隠そう。俺自身全シリーズやってますし、プレイ時間が一番伸びるのもポケモンです。800時間とか」

S「確かに一番プレイ時間が伸びるのはポケモンかも」

Y「4巡、5巡しても飽きないんですよ。1巡目はこのポケモンを使おう。次はこれと。そういうのが楽しい」

S「物語自体にすごいというのはないですけど、それが逆に子供寄せになってますね」

Y「かなりの積みがあるんですよ。意図的に物語を緩やかにすることで子供寄せ。バトルではかなりの思考すべき情報があつて奥深いから、大学生以降通用しますし、通信機能の効果で子供がポケモンしているからおじいちゃんおばあちゃんもポケモンをやる。垢抜ければかなり楽しめるんですよ」

S「確かに潜入感で、やっていないだけで、やってみると面白い。それけっこうありますからね。特にポケモンはさまざまな人々に対応している」

Y「それが人気の秘訣だと思います。アニメも人気ありますしね」  
S「ところで、Yさんはポケモン超えにデジモンを挙げておられましたが、具体的にはどういったことをすれば超えられますか？ポ

ケモン超えは創作界では革命とも呼べると思うんですが、ポケモンとデジモンの立場が変わったら、政権交代の感がある（笑）」

Y「ただ、知名度で劣るデジモンは時間をかける必要がある。重要なのがデジモンワールドシリーズですね」

S「あれは割合人気ありますね」

Y「ネットを見る限り、1が人気。2以降方向性を間違えたところがあるんですが、2が一番いいところについているんですよ」

S「2ですか。確かに批判的な意見が多い気がします」

Y「3 on 3でいいところについているんですが、まずバトルテナポが悪い点を改善、技のバランスを改善、ジョグレス機能の改善、ダンジョンを改善などをすれば、実はトップクラスに上り詰める力があると思う」

S「エッセンスがかなり強いということですか。1以上に？」

Y「1もありますけど、ともかく、デジモンワールド2はリメイクすれば化けますね。デジモン知名度を引き上げる引き金になれると信じています」

S「具体的には？」

Y「まず、バトルのテンポアップですね。かなり遅いので。DSでポケモン並みのテンポにすればそれだけで、よくなると思われ。ちなみにポケモンの出るときの無駄なアクションは不要かと。そのぶん、遅くなって急いでいるときはうざくなる」

S「確かに賛否両論ありますね。技も例えば、かえんほうしゃは初代のように早いほうがいいという人もいます。はかいこうせんの演出は金銀が一番いいですね。切れがあって、早い。効果音もいい。ソーラービームも同じく。れいとうビームも初代の効果音は好きだった」

Y「そういうところですね。アクションは短くやや派手がいいですね。初代のオーロラビームはシンプルアンドストロングです」

S「早ければ早いほど、ストレスがかかりにくいですけど、早すぎると虚しくなることもある」

Y「ええ、バランスが大切なんですが、やっぱり早いに越したことはない。ポケモン並みに早くなれば、デジモンワールド2は化けます。3on3ですし、かなりの情報量を用意出来ます」

S「3on3だとダメージ計算などのバランスが難しそうですね。ポケモンと同じにすると、一ターンでカタがつくこともありそうです」

Y「ポケモンよりかは耐久度を増すべきですね。ただ、ヒール系が強すぎて、冗長になりやすいのが現時点ですし、デジモンの差別化がうまく出来ていない。ワクチン、データ、ウイルスで分けても、技の引継ぎシステムの影響で、種族が同じなら誰でもいいという状態になつていふんです。例えば、うんちはヌメモン系だけにしか覚えられないというふうに、1ぐらいの差別化が必要だと思う」

S「1は使える技をきちんと分けてましたよね」

Y「後は3on3独特のコンボをうまく作り上げていく。下手すれば、かなりの奥深さになる。差別化さえ出来れば、デジモン一匹一匹の特徴がうまく出てきます」

S「差別化は具体的にどのような？」

Y「やはり、技、能力値でポケモンごとに特徴を出すことですね。必殺技を通常技に持つてくるのを避けて、1みたいに通常技、必殺技に分けるべき。必殺技も特徴を出して」

S「必殺技はリミット技的なものにするべきですか？」

Y「通常技と区別するためにもそれは必要ですね。ちなみにデジモンには液晶化という特別な状態異常があるので、それは絶対導入すべきです」

S「ちなみに3on3とポケモンの2on2での主な違いは？」

Y「ポケモンの2on2は控えに2体いますから、入れ替えの情報も増えるんです。3on3で控えをなくすと、出ているポケモンがすべて。そうになると、情報は、技、能力値、インタラプトのタイミング、カウンターなどに限られてくる。しかし、3on3だと、バトルの情報を増やせる。例えば、カウンターインタラプトというも

のを作ってみる。これは自分を狙ってきた相手だけにインタラプト出来る。その代わり、何度でも発動出来るというもの。普通のインタラプトなら一回で終わりですけど。三体集中砲火が来たら、三体全員にインタラプトをかけられる。そういうふうにしたら、一方的に狙いにくくなる。逆に狙われないとターン浪費になるけどね」

S「ポケモンでいうまもる的なものはそれに該当しますね。三体集中砲火来たら、その攻撃をすべて無効化できる」

Y「一匹に狙われないようにすれば、かなり戦術は広がる。後はダメージ計算ですね。どれぐらいが適切か。かなりテストプレイする必要があります。いずれにしろ、そのあたり改善すれば、グラフィックのいいデジモンはポケモンに迫れる」

S「ポケモンを差し置いて、デジモンが広がる可能性が出てきますか？」

Y「正直言って、デジモンの進化システムはポケモンより有能ですよ。系統が決まっていて、同じ幼年期デジでもどのポケモンになるかは成長次第ですからね。ただ、そのあたりどうするべきかですね。従来の方法だと、レベル13で進化。進化と同時にHP、MPが増えますけど、出来れば、全体的に能力を底上げするようにしてほしいですね。かなりの差別化に繋がってくれます。何に進化するかはレベル分けでもいいですが、それだと単調すぎるかな」

S「レベル分けとは？」

Y「レベル13で進化すると、グレイモン、14だとティラノモンといった感じです。ただ、あまりいい分け方ではないですね。ただ、レベルに達した瞬間進化とするほうがいい」

S「従来だと、機械的過ぎましたね。レベルアップと同時に進化だと、何に進化するかわからないということでもワクワクしますね。1はかなりワクワクしました」

Y「そう。それがしたい。だからレベルわけは適切でない。ポケモンみたく努力値にすべきかな。ワクワクと戦った回数なんかで分類したり、バトル回数が少ないと、ヌメモン系統になつたり（笑）」

EXPチップばかり使っているとヌメモンになるという感じ」

S「それはいいかもしれません」

Y「ただそれだと、ポケモン同様、不用意にバトルさせられなくなる。それから成熟期が完全体に進化する条件、完全体から究極体に進化する条件も難しくしてほしいですね。レベル縛りはよくない。

やっぱり冗長になってしまいますから。最初からレベルは99まで上げられるようにしておきたい。ただ、ジョグレスポイントで究極体を分類するのはいいですね。能力の引継ぎはバランスを欠くからやめるべきですね。技の引継ぎはいいですね。そうか、技分類はありですよ。この技とこの技を習得していると、この完全体になるといった感じですよ」

S「技はやはりバグとか採用したいですね。初代のバグはかなり好きだった」

Y「1の技はすべて採用すべきです。その上で、その4倍〜5倍ぐらいに技を増やすんです。アシストは特に重要になる。覚えられる技の個数も重要になってきますね」

S「さすがに多すぎる気はしますね」

Y「3on3ですから、五つか六つが適切かと。ちなみにタイプは1のものでいいと思う。そのうえで、ワクチンからウイルスは威力1.5倍などとするといい。ちなみにウイルスからすればエニグマ的なものでワクチン落とせる。ワクチンパーティとかデータパーティとかバランスパーティとか水パーティとか、かなり面白いものが出来そうな気がします。こうしてみると、2はかなり化ける要素もつてますね。正直、エッセンスはかなり強いですよ。掲示板などでは、失敗作と言われてますけど、グラフィックは優秀だし、かなりの優秀作品ですよ。2は。1も究極体までのポリウムで仕上げれば、さらなる飛躍ありえますよ。デジモンのエッセンスはポケモン超え十分ありえます」

S「グラフィックはデジモン優秀ですよ。すでにかんりのファンがいると思うんですが、万人に向けても通用しそう。ただ、どちら



かというと、少しお兄さん向けのグラフィックですね。ポケモンが可愛いなら、デジモンはかっこいい」

Y「でも、トコモンなんかはかなり可愛いですよ」

S「全体的にはやっぱりデジモンはかっこいいじゃないですか」

Y「そうですね。ポケモンはかっこいいのもいるけど、可愛いが先行する。それが一般受けなんでしょう。でも、デジモンもかっこよさで万人に通用してきますよ」

S「巨頭ポケモンを崩して、デジモンがその位置に付けば、これはかなりの革命ですね」

Y「デジモンも種類豊富だし、差別化さえ出来れば、5年後にはデジモンの歌が流行りますよ（笑）」

S「ちなみに、Yさんのオリジナルでポケモン超えのほうは？」

Y「うーん、無理とはいいません。ただ、俺は俺の好みだけで作りたいというプライドがありますからね。俺が俺の好みだけで作ると、高校生、大学生向け、しかも男向けにしかならなかったりする。万人向けにすることも出来るけど、プライドがある（笑）」

S「そういうプライドは誰もが持ってますよね。土下座をすれば一億やるといわれても、絶対土下座しない人っている。損得の領域を超えているんですね」

Y「そうですね。自分の好みでないものを作ることは許せないんです。変なプライドかもしれないけど、自分の魂を汚すみたいな気がして嫌なんです」

S「自分はこれしかしないと駄々をこねる子供がいて、それがそのまま大人になつた感じですか？」

Y「そうですね。命に関わっても、これだけはやるといってプライドがあるんですね。命に関わっても、酒は断たないというのに近いですかね。まあ、依存症かもしれません。とにかく、俺は自分の好みでない作品を作るといっては吐き気を催すほど嫌なことなんです。

だから、どこかでシナリオライターして、こういう方向性でといわれると、そっこう辞退しますね。基本的にシナリオも企画も全部一

人でやるものと思ってるんです」

S「しかし今は、シナリオを複数で担当したりしますよね」

Y「俺、それにすごく抵抗があるんです。俺の理想は例えばゲームつくりなら、どういうシステムでどんな物語でというすべての構想は一人で作る。物語も設定も細部まで作りこんで、原画、グラフィッカーやプログラマーが黙々と言われたとおりに作っていく。その分、売上の取り分が一番少ないのは企画をした人で、黙々と作業していた人に利益の大半を譲る必要があると思う。今の会社などは使う側が給料高いじゃないですか。でも、俺は反対なんです。人を使う仕事というのは自由だけど、それだけ責任が掛かってくるし、相手に命令するんだから、取り分が少なくないといけない。だから、映画監督というのは一番身分が低くないといけないと思う。でも、監督ばかり名前が上がってくる。それが嫌なんです。企画も構想もすべて一人の『プランナー』がやって、後は指示通りにスタッフが作っていく。その代わり、プランナーは取り分が一番少ない」

S「ただ、一人で設定まで考えるのは大変じゃないですか？」

Y「ポケモンソウルシルバーの密度なら、俺は一週間で軽くこなせますよ」

S「それはYさんだけです。普通は半年以上かかる。そもそも、小説も月1本で早いと言われるぐらいですよ。三日で1本のYさんは超速筆ですよ」

Y「ただ、じっくり考えれば、いいものが出来るわけではないんですよ。同じく、人をたくさん集めたらいいわけでもない。アイデアがかみ合わず、劣化することもある。やっぱり企画は一人ですべきです。物語の全容も企画が一人で作るべきですね。じっくり考えると劣化するというのはやっぱり練りすぎて、逆におかしくなることを言いますね」

S「ただ、やっぱり自分にとって面白いというのがひとつに基準になるんですか？」

Y「俺はプライドのためにそうせざるを得ない。プレイヤーの立場

に立つて、これぐらいなら面白いかな。自分は全然面白くないけどというのとは絶対出来ない人なんです。自分で酔って、自分でこれ上げえとなったものをよしとするほかない」

S「自分でよくても、他人はよくないという場合がありますよね」

Y「むしろ、そればかり。デジモンワールドが特にそう。俺、2はプレイ時間99時間超えて、それ以上表示されなくなっているくらいプレイしているけど、一般の意見は悪いものです。後、ドラクエよりFF派ですし、マリオよりカービィ派ですし」

S「好みの問題ですよ。万人受けの作品というのは、当たり前障りのないものですね。可もなく不可もなく」

Y「やっぱり特殊な感性を持たないと、理解できないというのはありますね。オタク文化なんて、絶対万人受けじゃない。ちなみに俺はかなり理解出来るほうなんだ」

S「オタクからすれば、オタク文化はかなり優秀ですが、オタクでない人からはオタク文化はちょっと変というイメージですよ」

Y「採点者によって、0点にも100点にもなる。だから基準が必要」

S「その基準は？」

Y「売上です。売上がすべてではないですけど、企業にとっては重要でしょう。売上が伸びるものを高得点にする」

S「確かに。でも、売上以上にある分野に的を絞る人はいますよね。アダルトゲーは18歳以上の的を絞ってますし」

Y「やっぱり利益以上に、プライドがあつて、自分は利益が少なくても、これを作りたいというわけです。だから、利益だけに動かされない人ってのは的を絞った分野でかなりすごいんです」

S「売上以上か。でも、ある程度売上がないと、作る費用がないんですよ」

Y「そうなんです。自分の生活費がないと作るに作れない（死んだら手も動かない）だから大変なんですね。で、作る費用がないために、最近アダルトゲームも一般に入り込んできた」

S「確かにアニメもX指定から来てますね。ただ、そうしないと費用を賄えない」

Y「はつきり言って、作品のよし悪しと売上はまったく比例していない。売上が低いのは的を絞っているからなんです。でも、的を絞って、超大作を作っている、費用がないから、多少は媚を売らなるといけない」

S「大変なんですね」

Y「でも究極の領域は自分の好きな作品を大ヒットさせることです。それはつまり、国民にオタク文化を伝授する伝道師とも言われるものですね」

S「オタク文化に興味ないものをオタクにする。つまり影響させて引き込むということですね」

Y「そうですね。興味を示していないものに興味を示させる。それが究極の領域です。でも、それはすごく難しいですね。創作で人間を変えるなんてことは子供ならまだしも。子供はオタク文化に無縁だからね」

S「いわゆる流行ですね。今、流行に合わないもので流行を作り変える。すごいことだなあ」

Y「ただ、それは相当難しいですね。やる価値はありますが、もはや運の領域ですよ」

S「ところで、Yさんのポケモン超えの秘策は？」

Y「二つあるんです。流行に靡くか流行を自分の手で変えてしまうか」

S「詳しく」

Y「ポケモンを超えるために、ポケモンに似たところを突いていく（盗作にならないように）でも、これは俺のプライドが許せない。だから、自分の好みの作品で流行を変えてしまう。ポケモン好きなものにポケモン以上だということを提示する。ただ、すごく難しいんです。積みがない状態からですから、作品内容は考慮されない。ポケモンなら、内容がクソでも、『あつ、ポケモンだ』となって、

かなり売れる。そういう礎がないから」

S「知名度で遅れを取っているというのは致命的ですが、逆境の挑戦じゃないですか」

Y「さすがにポケモンは厳しいなあ。オタク文化の巨頭が束になって掛かっても、ポケモンはびくともしませんから。それぐらいすごいんですよ。ポケモンは。勝つためには、こっちもそれなりの準備と人員が必要ですね」

S「僕なら協力しますけど」

Y「二人でポケモン超えは……2歳児がエベレスト攻略並みに難しいですよ」

S「とんでもない難しさですね」

Y「ただ、そのぶんやりがいがありますけどね」

S「ちなみにどのような企画がありますか？」

Y「やっぱり思考すべき情報量が一定というのが第一の条件ですね」  
S「それは絶対ですよね。ただ、ギャルゲーなどの有名どころは選択肢を選ぶだけですよね」

Y「そうですね、ポケモンと比較すると、ギャルゲーは束になつてかかっても勝てない」

S「売上では勝てませんね。ちなみに、どういったジャンルを？」

Y「アクションRPGかRPGのどちらかですね。個人的にRPG好きなので」

S「もちろんDSですか？」

Y「そうですね。ポケモン超えのためにはDSを使わないと厳しいです」

S「RPGは冒険的ですか？」

Y「その辺はまだ考えてませんが、かなりファンタジックなグラフィックを用意できれば、ポケモン超えはかなりやりやすくなる。バトルシステムはかなりいいものを作っているんです」

S「詳しく」

Y「色々と分析したんですが、4on4だと、バランス調整がかな

り難しい。で、やっぱり3on3が一番バランスを整えやすい。で、3on3を採用すると、かなりいいアイデアがある。その前に行動の性質を見てほしいんです。例えば、行動をターンごとに隔離するタイプ。戦闘が始まったら、すばやさの高いものに行動権が移る。そのタイプだと、あるキャラが行動して、その行動が完了したら、次のキャラに行動権が移る。だから、敵のすばやさが高いと、バトル開始早々、敵に行動権がある。逃げるか否かを選択する前にダメージを貰う。逆にポケモンのように全行動を考えてから、すばやさの順に行動が始まるタイプもある。いえることは、前者だと読み合いの幅を狭める代わりに、組み立てに幅が出る。後者だと読み合いが出来る分、組み立ての幅が狭まる。前者だと、行動が無駄に終わりにくいというメリットもある」

S「すばやさ順に行動権が移るタイプだと、邪魔が入らないから、実行したことが必ず実行に移される。ただ、邪魔をしたりする要素は減ってしまいますね。ただ、行動の度に、誰が何をするか、役目が変化する。どちらもいいですね」

Y「ちなみに3on3だと、前者とかなり相性がいい。(後者も相性いいが)」

S「そうなんですか」

Y「3on3だと、コンボなどが、一ターンで実行されやすいんです。幅広い状況で組み立てが出来るから、前者が光る。ただ、ポケモンは入れ替え要素を持つてる。3on3で入れ替え要素を入れると、冗長になりやすいんです。だから、原則として入れないのが基本」

S「それにポケモンは通信にも強いですよ。さまざまなキャラがいますし」

Y「固定キャラだと確実に通信に弱いわけではないんですが、固定キャラだと幅が狭くなるんですよ」

S「ちなみにYさんはどっち派ですか？」

Y「どちらでもいいほうですね。固定キャラでも成長によって、役

割を変えることは出来ずから」

S「RPGは役割が固定される場合が多いですね。このキャラは回復役みたいな感じに」

Y「個人的にはそういうところで自由性を奪いたくない。でも、キヤラによつて、ある程度特徴を決めないと、差別化できない」

S「FF8はリミット技だけが差別化要素って感じですよ。最終的に全員最強になりますから」

Y「差別化する際は必ず特徴を出さないといけない。その考慮と、情報量がある程度与えれば、楽に奥深さは出せる。最大の問題はバランスの考慮とシナリオです。小難しいシナリオを積むと、子供寄せ出来ないから、ハードルを下げないといけないが、知名度積みなことから、シナリオ不十分だと、相手にされない」

S「ここは初代ポケモンを思い出して。ポケモンも最初は知名度積みなかつたわけでしょう？」

Y「まあ、そうなんですけど。知名度0から上り詰めるってのはものすごい偉業ですよ」

S「ポケモンの席を乗っ取る時代はまだまだ先といった感じですか？」

Y「少なくとも10年はポケモン世代だなあ。ポケモンは5文字しぱりでうまくまとめる。あれもかなりいいアイデアだったと思う。デジモンもモンでまとめるし、メガテンは種族まとめしてる。まとめる手段は重要ですね。後、ポケモンはシリーズとの関連性が強い。これも重要なんです。ただ、こちらはこちらで特異なアイデアはいくつか持ってますので、知名度だけが問題ですね」

S「ぜひ、何とかして、大きなものを作り上げてほしいと思います」

## 雑談パート2

S「ところで、Yさんは基本的に一貫した物語を作るのが特徴ですよ」

Y「先延ばしとかそういうのが嫌いなんです。終わるときはさくつと終わる。ダラダラと続けるのが嫌いなんです」

S「ということは短編連続は苦手ですか？」

Y「そういうわけではないんですが、一貫した作品のほうが好きなんです。ただ、今のところ、一貫したシナリオでいいのはほとんどないですね。短編連続系の力が強すぎるんです。ドラえもん、クレヨンしんちゃん、コナンと巨頭を気付いている」

S「漫画原作は強いですよ。こちらめも短編連続ですし。一貫でいいところはデスノート、ワンピースあたりですか？」

Y「2つとも個人的にあまり好きではないんですが、ワンピースの序盤はかなり好きです。海上レストランあたりまではかなり良かった」

S「そういう人多いですよね。ワンピースもだいぶ先延ばしさせられてるんじゃないか」

Y「核心に入るのがゆっくりすぎですね。初期は本当にすごくて、アニメもゴールデン取ってたんですよ」

S「そうでしたね。ただ、今は下げられてしまってますが、自力はありますよね」

Y「ワンピースは核心に入れば、いつでも盛り上げられるほど、強いですよ。あえて、入らずにいるのが今のところですよ」

S「もどかしいなあ。ファンとしては早く入ってほしいところですね。そういえば、コナン、ドラえもん、クレヨンしんちゃんはゴールデンでかなり継続してますよね。これはすごいことなんですよ」

Y「さすが巨頭というところですね。崩れる気配すらない。圧倒的というか清々しい」

S「ちなみにこの漫画原作三大巨頭を乗っ取る作品はいけそうですか？」

Y「不可能ではないですけどね。プライドがあるから、そううまくはいかないかも」

S「秘策があるとすれば、例えば？」



Y「児童文学ならNHKは容易に取れますし、キャラ相性積みで映画も可能です」

S「そういえば、映画にしやすい作品とそうでない作品があるとのことでしたけど、今、短編連続が多いです。Yさんはどう見えますか？」

Y「そうですね。サザエさんなら、日常系で、磯野家視点1積みでいけそうですね。ただノリスケがいるから、2積みでも可能だけど、タラちゃん3積みだと、最終的な調和が難しい」

S「ストップストップ、ちょっと意味が理解し難いんですが」

Y「視点1または1だけでもいいんですが、これはどの視点で物語を展開するかです。映画は90分以上で一貫するので、視点の相性すべてが決まってくる。誰を視点にするかで全く異なった結果になる」

S「なるほど、2積みというのは具体的には？」

Y「ノリスケは磯野家と通じているので、2視点にしても、調和させやすいんです。3視点だと、物語が収まらない可能性もある。タラちゃんを入れるなら、タラちゃんとノリスケの2積みがいい。もしくはマスオさんと波平の2積みもいけそう」

S「サザエさんも映画かなりいいけるといことですか？」

Y「原作を崩さないとところが難しいので、映画は難しいですね。みなみけは映画行きやすいですよ」

S「みなみけですか。映画化すると、ファンはかなり喜びますね」

Y「カナとトウマの2積みなら、ファンタジー、日常、SF、ミステリ全部、可能。ただ、ハルカ積みのファンタジーが難しい。原作用レイプにならないのもけっこう難しい。ただカナは優秀ですよ。カナ積みなら、3積みでも、だいたいのジャンルでいけるし。日常、ミステリならチアキ積みもいける。ハルカ積みも可能だけど、ハルカはけっこう難しい。日常なら、ハルカ積みではつぐんだけど、でもマキ積みを考えれば、かなり応用幅は広がる。保坂積みで行くと、日常以外にありなくなるが、交流の深い、みなみけでは日常でも

かなり幅広くこなせる。色々あるが、やはりカナとトウマがいるので、映画にかなり向くんです。トウマ1積みでも、コネが多いので、楽に映画サイズになる」

S「よく研究してるんですね。Yさんにかかれば自由自在にこなしてしまいそうですね。らきすたはどうですか？」

Y「カガミ積みなので、応用幅は広いですが、つかsあ、こなた積みだと実はかなり制限される。みゆき積みだと日常以外にありえなくなる。ただ、ひより1積みから展開させると、かなり幅広く出来ます。こなた1積みの場合は、日常に限られてきそうですが、こなた、カガミ2積みなら、応用幅広いし、カガミ積みさえ入れれば、正直なんでも可能ですよ」

S「ハルヒは？」

Y「かなり向いてますけど、映画化しないですね。消失はすでに映画積みですよ。ただ、一人称積みで幅が狭くなっている。長戸積みなら、興行収入10億以上可能性もありますが、キヨン1積みに限されると、伏線を使い分けないと厳しいですね。ただ、キヨン1積みでも、SOS団まとめで見かけ上1積みなので、問題はないかも。原作が未完成につき、原作レイプの危険もあるから、容易に展開かけないのも痛いですね。ただ、みくる積みファンタジーは難しい。小泉、長門積みさえあれば、かなりの上位に食い込んだであろう作品なので、もったいない気もする」

S「けいおんの人気はすごいですよね」

Y「実はけいおんは難しい。ゆい積みだと日常に限られてくるし、原作レイプ回避が一番難しいかもしれません。俺として、澪1積みで、何とか頑張るしかないが、澪1積みでもその他のキャラの影響でファンタジー系列は難しいし、日常系は澪積みだと、実はかなり限られてくる」

S「ちなみにけいおんなどはどのジャンルに分けるものなんですか？」

Y「個人差はありますが、コメディですね。コメディジャンルはオ

タク文化ではすべての基本になっていると思います」

S「コメディと言うと、ラブコメディが人気ありますね。ラブコメディのお勧めとかはありますか？」

Y「ラブひながコンスタントに人気ですね。個人的にもかなり好きです」

S「ラブひなは人気強いですね。ハルヒと比較するとどうですか？」

Y「漫画とノベルなので、比較は難しいですね。ラブひなはオタク以上に一般からの指示が多いので。実際、ラブひなのシナリオは強いんですよ。キャラもこちらのほうが、書き分けられていますし、個人的にはラブひなが上と見てます」

S「ラブひなはラブコメディの礎を作ったという感がありますよね。ちなみにかなり大きな展開が随所に見られますよね」

Y「何より最初のひきつけが強い」

S「人気投票だと、なる、しのぶあたりがかなり人気と出てますが、Yさんは？」

Y「東大二年生のしのぶが一番ですね」

S「そう来たか」

Y「個人的に、ラブひなは続編を期待してるんですよ。しのぶもスウも東大生になったから、しのぶ主人公で続編なんかを」

S「出たら反響大きだろうな。でもその場合、えまに主人公は取られる気が。景太郎は瀬田の代わりにみたくなるのだろうか」

Y「そのあたり読みたいですね。ただ、ラブひな復活は一種の革命に近いですよ。従来ファンは即買いだろうし、東大生しのぶなら確実に人気出る。本当に復活したら、サンデーに大きく差がつけられる。ちなみにガツシユ原作者も講談社入りしたし、大きくサンデー派差をつけられた感じがする」

S「ところで、ラブひなのライバルは？」

Y「原作者のネギまか藍蘭島あたりか」

S「ネギまはラブひなの次の作品ですから、当然人気は上がりますよね。藍蘭島は実はかなり評価が高いですよ」

Y「藍蘭島は高いですよ。場合によってはラブひな超えもありうる。設定以上に、隔離積みだから、幅が大きく広がっているんです」

S「隔離積みとは？」

Y「日本と藍蘭島を分けたことで、逆に、すずを日本に持っていくことも出来るんです」

S「ああ、なるほどなるほど」

Y「融合ネタは1視点積みでも十分成り立つし、展開を大きくすることも出来る。やりようによってはラブひな超えも十分ありうる。ただ、話によってムラがあるのが問題」

S「面白いところはかなり面白く、つまらないところはつまらないという意味ですか？」

Y「極端に言えばそんな感じですよ。ちかげさんネタはかなり優秀ですね。あれ、何十回も見るとは、別にちかげさんヌードを見るためではなく。ちかげさんが潜って、『な……何ですか？　これは？』となる奴。あれは優秀」

S「後で高熱出す奴ですね。ラブコメディらしさがありますね」

Y「ちなみにその後のりんの話もいい。手裏剣ギャグはかなり優秀後、ノコギリと」

S「藍蘭島のキャラデザは優秀ですよ。ガンガンではトップクラス？」

Y「むしろ、漫画界でトップクラスですね。ゆきのとりんのデザインがかなり好きなんですよ」

S「ちなみに動物キャラのデザインもいいですよ。藍蘭島のライバルは？」

Y「エクセルサーガとかですね。主人公設定は他の漫画と比較してもトップクラス。エクセルはキャラタイプのひとつとして考えるべきですね」

S「エクセルサーガは男キャラがかなり強いですよ」

Y「ただ、初期はけっこう作風が硬いんですよ。三巻からはかなり柔軟になって、ギャグのレベルが上がった。藍蘭島の優秀短編と同

じレベルですから、短編の中ではかなり強いと思われ」

S「作風が硬いというと、ガンガンのエースのハガレンも初期は硬いですよ」

Y「決して硬くはないんですが、ギャグのレベルが6巻以降で上がっているんですね。少佐ネタは初期から良かったんですけどね」

S「ハガレンの人気の秘訣はどこにありますか？」

Y「正直、シナリオは標準的なんですけど、やはり初期からの伏線と整った絵は支持者がかなり多いですね。ただ、構成はさほどでもない」

S「ただ一貫性はありますね。この作品で先延ばしされると痛いですよ。月刊だから」

Y「9巻以降から、核心に入っていますね」

S「劣化エヴァという声もありますけど、どうですか？」

Y「エヴァとはかなり方向性が違うんですけどね。難しいという意味でしょう。エヴァは難しいというより、捉え方の問題かと。シナリオを一貫させてみると、単純で、最後だけ何を言っているのかさっぱりというか、論理で考えようとしてもうまくいきません。ハガレンは論理で通せますので、俺はハガレンのほうを支持する」

S「論理的にすっきりしない終わりというのは割と人気があるらしいんだけど、ある人から言うと、難しいものを見ている自分を美化しているだけというらしいですね」

Y「まあ、それは好みの問題でしょうが、俺は論理の通らない終わりにはしたくない。ちなみにエヴァはアニメより漫画のほうが優秀ですね。ギャグがいいし、テンポもいい。三人称の使い方もうまくて4積み以上で華麗に描かれている。正直、4積みなんて、普通の漫画だとタブーとされるんですが、エヴァは5積み以上あって、なんなくこなしてしまう。すごいね、これは」

S「漫画エヴァはかなり優秀ですよ。三人称で目まぐるしく視点が切り替わっているのは賛否両論あるらしいですよ」

Y「個人的にはかなり好きです。アニメはあまり面白くなかったん

ですよ。でも、漫画を見て、エヴァがかなり好きになった」

S「エヴァのライバルは何かありますか？」

Y「ただ、エヴァもドラえもんやポケモンには追随出来ないんですよ。エヴァが社会現象なら、ポケモンなどは王様なので。エヴァのライバルはぼくらのとかガンダムじゃないですか？」

S「ぼくらはアニメが良かったですね。でも、批判的な意見も多い。Yさんは？」

Y「ぼくらののは、俺もアニメ派です。中盤からのサスペンスがかなり良かった。アニメならエヴァ超えていますね。エッセンスも強いです。3積み以上だとやっぱりサスペンスは強いですよ」

S「ガンダムはけっこう人を選びますよね。というか、ぼくらのほうが人を選ぶ気がします」

## A 5 (後書き)

幸せをなくせば、たくさんの方が助かるんです。でも、人は幸せになりたい。だから、競走なんです。そういうのが苦手だから、僕は逃げるしかなかったんです。

## A 6 (前書き)

いけると思えばどこまでも。死の準備のために生きているとすれば、どんな境遇であっても、大いなる思い出となってくれるはずで  
す。



Y「そうですね。俺はガンダムはあまり好きじゃない。ぼくらのほうがずいぶん好みだな」

S「正直、ぼくらはロボットアニメのトップクラスだと思うんですよ」

Y「ライバルはエヴァですけど、個人的にエヴァ超えています。でも、グレンラガンがある。グレンラガンと比較すると、かなりいい勝負になりますね」

S「グレンラガンは人気高いですよね」

Y「ただ、個人的にはぼくらのほうが作風が好き。俺は暗い感じの作品のほうが好きなんだろうな」

S「ちなみにぼくらの超えの作品は用意してますか？」

Y「ひとつ大きなロボット系は持ってますが、演出不可能の文字では脚本にしかならない」

S「演出不いとロボット系はもとより、バトル系は不可能に近いですね。シャナもアニメから入って、原作で失望したという人が多いみたいですよ」

Y「演出は文字変換不可能ですからね。とはいえ、全体的にかなり演出量減らしてますね」

S「人気のポイントはのどが大きいですか？」

Y「のいち積み、アニメ積みが大きいですね。電撃文庫なので、文庫ファン寄せもやりやすい。内容ではコメディが面白い。池からのネタはかなりのもの」

S「確かにシャナはアクションというよりコメディのほうで優秀ですよ。電撃文庫つながりで行きましようか。狼と香辛料が人気ですよ」

Y「シナリオはラノベではかなり上位ですよ。ホ口積みでオタク寄せも十分なレベル。アニメ化2回で将来的に単巻40万超えも可

能ですね」

S「ちなみに経済についてはどうですか？」

Y「分かりやすさは好印象」

S「かなりじらしながらのシナリオ運びはむしろ好印象に映っている感じですよね」

Y「よく言われますね。まあ、引き伸ばし効果も受けてはいるんでしょうが、一貫性があまりないとはいえ、あまり引き伸ばしてほしくない気もする」

S「電撃文庫のエースといえば、とらドラというイメージがあります」

Y「個人的に電撃文庫ナンバー1です」

S「高評価ですね。確かにコメディとしてはかなり書き方がうまいかも」

Y「アニメがかなり強かった。ちなみにとらドラを語るといつも出てくるのが、ラブコンなんですが、この2つはどちらに軍配が上がるか」

S「ラブコンは一般からも支持が強いですよね。少女マンガだけど、少年からの支持も強い」

Y「むしろ、少年漫画の方向性に見える。とらドラと比較するのは、異種格闘技の他流試合みたいなものだから不適切ですが、作風ではラブコンに軍配か。あれは最後まで安定してましたし」

S「劣化なしのコメディですね」

Y「ちなみにラブコンは恋愛に分類しているけど、コメディに振るなら、ラブひなと比較するとどうなるか」

S「難しいですね。ラブひなはかなり少年より。微妙にエロいところもあるが、ラブコンは最後まで純粋な恋愛ですから」

Y「ただコメディタッチな展開だから、むしろ、ラブコメディですよ。そういえば、読み返してみると、ラブコンは強いな。劣化が全くない」

S「ラブコンも後生に与えた影響はかなり強いですね」

Y「俺もだいぶ参考にしています。とらドラの電撃文庫内のライバルは？」

S「有沢まみずはどうですか？」

Y「犬ですか？ 確かに少年向けラブコメとしてはレギュラー確定レベルにありますね。電撃文庫内では一番の文章力持ちだし」

S「文章は図書館戦争で言われてますよね。上手だと」

Y「図書館戦争はタイプじゃないですね。一般向けだけど。というか、有沢まみずとは作風が全く違う。ゼロにしても、犬にしても、チャンスにしてもレギュラー確定レベルですよ。ラブコメデイ書かせれば、他作家を超えてくる」

S「とある魔術のインデックスは？」

Y「劣化シャナとか言われてますけど、実際、劣化かどうかは分からない。世に出たのがシャナと逆だったら、シャナと同じランクにいたかも。のいち積み外したぶん、下がってはいるが、悪くはないむしろ、対等に渡り合える」

S「演出はかなり少なく書こうとしていますよね。アニメでもかなり少なく来たので、インパクトに欠けている感じもする。ファンタジーといえば、電撃ではないですが、ゼロの使い魔はどうですか？」

Y「かなりの積みで人気ですが、アニメを筆頭にしたルイズ積みは大きいですね。ちなみに文章のうまさはかなり上位に入る。個人的に」

S「劣化ハリーポッターとか文章下手とか言われますが、最終的にはやっぱり読み手によって変わってきてますよね。僕もゼロ魔の文章は好きなんですよ」

Y「訂正したい箇所はいくつかあるけど、雑なハルヒなどに比べれば、だいぶ整っている。三人称だし、ゼロの使い魔もかなり上位のほうですね。それでも単巻30万超えないんですね。やっぱり一般寄せが必要ですね。でも、オタク寄せはハルヒ並みにある」

S「ラノベの場合、6割は一般から来ているけど、人気どころは、6割がオタクで占められている感じがします」

Y「ゼロ魔はその中でもさらにオタク率が高い感じですよ。ハルヒは半々ぐらいと見ています」

S「ツンデレキャラがいるとかなりの積みになるような気がします」

Y「そういうのをひっくるめて、キャラ積みはイラスト積みで分類するとわかりやすい。ラノベの半数はイラスト積みで稼いでいて、3割は宣伝効果、出版社積みで稼いでいるから、内容はさほど重要でもない。少なくとも初版で内容の反響を見極めて、続編出すか否かを決めておかないといけませんね」

S「今は出版不況だし、不景気なので、30万部は一昔前の100万部の価値があると思うんですよ」

Y「確かにそれぐらいかもしれない。ハルヒなら200万部というわけか。価値はスレイヤーズを超えていますね」

S「一昔のラノベはずいぶん手垢がついて、古臭いイメージしか受けなくなっていますね」

Y「現在に返り咲くのは極めて難しいでしょうね。ただ、昔はさほどすごいものでなくても、30万超えていたから、時代がよかつたとも言える」

S「ラノベはけっこう売上安定していますよね」

Y「オタク寄せでかなり稼いでいますけど、今後は確実に落ちてくると思う」

S「やっぱり厳しいんですね」

### 創作方法についての雑談

S「Yさんは創作の研究されているということですが、具体的にはどういったことをされるんですか？」

Y「まず読んで、話の骨組みをネタのレベルに分解して、保存です。それからキャラクターの性質を見て、新しい型なら、新しい型に保存。既出なら、そのエリアに1を加える。ラノベを見ていると、既出キャラばかりですが、それがいいんですよ」

S「なるほど。一番多いキャラはどんなタイプですか？」

Y「男キャラの場合、ギャルゲー主人公型ですね。すでに20以上ヒットしている。女性キャラもギャルゲー型にほとんど当てはまる。新出はここ最近、まったくありません。微妙に口癖かえるなどしてますが、エッセンスは全く同じです。でも、それがいいんです。むしろ、それを望んでいるところもありますから」

S「シナリオはどのようにして保存しますか？」

Y「まず、何積みかを考えますね。視点数です視点数でだいたい物語の規模を推測出来る。後はそれらのネタを、A、B、Cと振り分けて、展開の方向性を抽出していく。標準的物語は大概同じ方向性に収束していく。かなり好きな作品は規模数がかなり。3視点以上が普通。ラノベは1人称の1視点大杉。ミステリは3視点以上、森村誠一作品なら、4視点、5視点あって、かなり大きい作品になっている。読み応えばつちり。一人称はギャグがよほど秀逸でないと、規模的に厳しい。1視点だと、伏線が重要になってくるが、まとも張れているのはハルヒぐらいだった。後は1視点で規模を縮小させて、かなり普通の方向性に収縮していく。やっぱ1積みは厳しいので、最低3積みが必要だなと見ている」

S「エヴァもみなみけも視点数は多いですよ」

Y「クレヨンしんちゃんも視点数が多いんですよ。1話分では1視点ですが、全体的に3視点以上。日常系でみなみけが優秀なのは、3積みで分類しているからだと思う。キャラつながりをまとめるのにも便利そう」

S「一人称は純文学では人気ですよ」

Y「個人的にエンターテインメントで一人称はかなり苦手ですね。まず確認するのが、これは3人称？ 1人称？ です。1人称は規模が小さい。ただ、3人称でも規模が小さいものは多い」

S「ただ、今はそのほうが人気ありますよね」

Y「そこなんです。オタク寄せの場合、規模は小さくても、キャラが重要だから」

S「シナリオ好きはSFかミステリに行きますよね。ラノベもだいぶ一般離れしてきたと思うんですが、むしろ、ラノベでしか出来ないSFやミステリもあるわけですよね」

Y「ミステリは好きなんですけど、かなり選びますね。本格ミステリはかなりサスペンス要素がないと苦手です。総じて、ハードボイルドが好きです」

S「シナリオ好きはハードボイルド好きですけど、オタク寄せはほぼ皆無になってしまってますよね」

Y「そうですね」

S「研究していれば、自由自在に書けるのですか？」

Y「そうですね。どんな作品も書くことは出来る状態にあります。ハルヒと同レベルの作品を書けと言われれば、いつでも書けるが、積みが皆無なので、ハルヒと同じにはなれない」

S「積みはやっぱりかなり重要なんですね。積みなしにミリオンは可能ですか？」

Y「不可能ではないですけどね。ただ、今の世界のミリオンは300万部ぐらいの破壊力がありますよ。総じて、運ではあります」

S「売れる作品というのも分かれますか？」

Y「桁外れの発想や構成を発揮すると、寄せが限られるので、売れませんね。かなりごちんまりとした作品にする必要があります。素晴らしい数学の論文を万人に向けて述べても、興味を示すのは、数学者か数学好きだけ。まあ、それと同じ原理です」

S「超の付く傑作はダメなわけですか。確かにそういう作品はプロに出てきていないですよね」

Y「ジブリ作品が参考になります。あれが、売れる作品です。まあ、積みが大きいんですが。千と千尋の神隠しは興行収入300億以上ですが、作品を分解して、ネタで整理すると、かなりとってつけたシナリオなんです。練りすぎると、子供離れするし、創作を楽しむことについては素人の客が大半ですので、それでも十分なんです。ただ、作画はすごいですね」

S「もののけ姫のシナリオは評価されているけど、神隠しは取ってつけたような魔法だとかは確かに言われてましたね」

Y「もののけ姫もそうですが、魔女の宅急便ですね。あれは無駄がなく1視点とは思えないほどの構成力でしたね」

S「1視点でも、テンポがあると、かなり魅せることが出来るということですか？」

Y「そうですね。1視点でもアニメなら、2視点以上の効果を出せますね」

S「Yさんの最も参考になった作品を教えてください」

Y「かなり多いのでひとつずつ見て行きましょう。ドラえもんは参考になりましたね」

S「具体的には？」

Y「適応力積み、のびたキャラ積み、ドラえもんキャラ積み、出来杉キャラ積み、スネオキャラ積み、ジャイアンキャラ積み、しずかちゃんキャラ積み、秘密道具と展開拡張積み、転結法積みなどですね。後はテンポのよさ」

S「よく分かりませんが」

Y「俺はキャラを考えないんですよ。このようにキャラの原型があつて、それを複数積んで、新キャラを誕生させる」

S「ぱくつているということですか？」

Y「そうですね。(笑) 俺の作品の主人公は人間ではなく、世界ですからね」

S「詳しく」

Y「人間をもとに話を作るのではなく、世界を創るんです。俺の作品は世界を紹介するだけという話なんですよ(笑) で、おの紹介のガイドがキャラ。だから、創る必要はなく、誰でもいいわけです」  
S「つまりこのキャラでなければダメというわけではないんですね。世界を紹介できれば誰でもいいわけですか」

Y「そうですね。だから、既出キャラしか出ません。(笑) ただ、世界は自分のオリジナルでかなり突飛なところをついているはず。」

といいつつ、かぶってしまったものはある。でも、俺、かぶっていたこと知らなかった。オリジナルだと思っても、先に発表している、オリジナルでなくなる」

S「それはよくありますね。音楽でも、かぶって、色々言われますよね。でも、作っている側からすればぱくっているつもりはないという」

Y「キャラは故意に真似ているんですが」

S「まあ、でもそれはみんな同じじゃないですか？」

Y「キャラ プロット 本編と書くのが普通の書き方なんですけど、俺は世界 紹介で書くんですよ。だから、プロットがない。設計図なしで書きます。おかげで、矛盾しまくってます」

S「プロット作ればいいのでは？」

Y「創ると、劣化するんですよ。色々なデメリットを飲み込みながら、筋書きなしの世界を書きたいんですよ」

S「難しいんですね。ちなみにドラえもん以外は？」

Y「Y氏の隣人ですね」

S「Yさんのことではないですよ。漫画のほうですよね？」

Y「そうです。背景哲学が世界構築に必要なことを教えてくれました」

S「ちなみにどんな哲学ですか？」

Y「相対性のあるものはすべて同等のもの」

S「全然分かりません」

Y「現実とか虚構とかすべて同じという意味です」

S「何かすごい哲学ですね」

Y「かなりの思考と議論を要しますので、証明は省くとして、人間の相対性はかなり重要なものだと思う。人はみんな違うという当たり前のことですね」

S「そういうことも考え始めると、かなり深くなるんですよ。大学の哲学はどう見ていますか？」

Y「フランク大学の哲学はレベル低いですけど、専門家はまずまず



ですね。ただ、思考の深さは俺のほうが勝っている気が。思考の深さより、正当性が哲学では重要なので、勝っていても意味はないですけどね」

S「哲学は重要と言われていますよね」

Y「必須とは思いませんけど、精神的レベルで作用するかもしれません」

S「そういう哲学は全作品を通して一貫しているんですか？　ということはテーマは全作品と共通していることになりませんか」

Y「それが一番やりたかったんですよ。すべての作品が突き詰めるのと、全く同じところに帰着する。でも伝えたいことは人間の相対性だけなんですよ」

S「じかに伝えるより作中で伝えたほうが説得力が出てきますよね。その点、Y氏の隣人はうまいですよ。どの話が好きですか？」

Y「56話の仲良し倶楽部はかなりいいですね」

S「仲良し倶楽部は永遠に不滅の奴ですね。あれはかなり皮肉な感じにも捉えられますよね。でも、その逆も考えられるという」

Y「かなり哲学的ですね。SOULWASHERもかなり影響を受けた」

S「垢すりのやつですね。あれはいい話だなあ。主人公は大多数の普通の人を指していますよね」

Y「そうですね。99パーセントの日本人の末路ですね。ただ、宮沢君も結局報われないというのが現実なんですよね。だから、垢がこべるついていても問題は無い」

S「現実には厳しいですね」

Y「幸福の踏み絵もいいですね」

S「あれは踏まれて強くなっていくと考えていいんでしょうか」

Y「そうですね。そうやって人間が磨かれていく。逆に考えるとまた違った捉え方も出来る。最後の選択もいい」

S「でも、現実はやっぱり、最後まで損をするんですよ」

Y「残念ながらそうなんですよ。ただ、それでも、人助けを選択し

てほしいですね。降伏の砂時計は内容が面白いですね。コワイ塾なんかはネタとしても面白い。後、根鬼は絶対外せない」

S「あれは考えさせる話ですね。結局、努力のしすぎは身を滅ぼすことを意味していたんでしょうかね」

Y「そう捉えていいものか……難しいところですね。とにかく自重を呼びかけていると捉えるのも正解のひとつかもしれません」

S「ラッキーカードは個人的に好きです」

Y「あれも哲学的ですね。平穩無事な人生を送るのも難易度が高いということなんですね」

S「お天道様は？」

Y「核心となつている話ですね。ただ、最後は元氣のない終わり方をしているんですよ。あれはお天道様が広がることを肯定的に捉えている読めないもので、解釈がまた難しい」

S「善人過ぎると息が詰まるということなんでしょう」

Y「ヒーリングボックスは締めくくるのにちょうどいい内容でしたね。あれはいい話でした」

S「あれはだいぶ考えさせられますね。必死に努力することに対して、やっぱり否定的に描かれています。ただ、根鬼の場合と違って、主人公に熱意があるんですよ。そのあたりの違いがどう出るか」

Y「熱意も欲望から来るから、自重を訴えている点では重要な話です。ちなみに143話では狡猾さを否定していますし。欲望というのはかなり厄介なものとして描かれていますね。そういったところでかなりの影響を受けてきました。それだけにY氏の隣人をかなり神格化しているんですよ」

S「ただ、だいぶ人を選ぶ作品ですよ。一般にはまずまず評価を受けるけれど、オタク寄せはまずないですね」

Y「一般でもだいぶ的を絞ってますね。俺はかなり好きなんですけど、某同級生はクソと言っていました。やっぱり、創作を楽しむには能力が必要だと思っんですよ。少なくとも、Y氏の隣人を楽しめる能力を持っていてよかったです」

S「確かにファンタジーなどですよ、みんなが読みたいのは。次に影響を受けた作品は？」

Y「メガテンですね」

S「ゲームですか。あれも人を選びますよね」

Y「ドラクエなどは方向性がまるで違うんですが、登場悪魔がかなり良かった。ちなみにそこから神話に入ったんですけど、神話はさほど面白いものではなかった」

S「神話も人を選びますからね」

Y「メガテンをプレイしたのは3歳のころだったんです。親が絵本を買ってきたのだが、絵本とメガテンを見比べて、絵本を放り投げた。子供の頃に見た真女神転生のグラフィックや物語やBGMはとも怖いものでした。病院で改造手術を受けるなんてのは本当に強烈だった。すごいなんていいながらはまっていた」

S「3歳でメガテンはかなりすごいですね。中学生でも受け付けない人は多いんですけどね」

Y「三歳の俺にはゴトウとトルマンの主張のどちらが正しいかの選択は酷なものだった。ちなみに一巡目クリア時はカオスだったんですよ。つまりトルマン裏切ったわけです」

S「ダークですね。でもカオスが悪いとは言えませんよね」

Y「俺、思うんですけど、小さい頃に普通に絵本を読んで育った人とメガテンとかかまいたちの夜とかで育った人では感性がまるで違ってくると思う。俺は絵本の勧善懲悪に否定的だった。メガテンのような世界を見ると、このような感性に育つ。でも、万人は絵本と高い高いで育つから、一般受けしにくいんだらうなと思う」

S「メガテンはPSに移植されていますけど、合体剣の演出は変わっているんですよ。SFCのは斬られた敵が爆発するんですけど」

Y「そういえばそうですね。けど、PSはバグって記録消えないから、重宝する」

S「SFCのゲームは確かに記録が消えやすいですね。他に影響を受けた作品は？」

Y「不思議のダンジョンシリーズとかですね」

S「シレン、トルネコあたりですか？」

Y「そうです。あれこそ真のサスペンスですね」

S「不思議のダンジョンは難易度が高いですよ」

Y「SFCのシレン2から語りましょう。記録は、フェイの最終問題、分裂ありで99階、肉あり、分裂なしで99階、分裂なし、肉なしで99階。これがフェイの記録です」

S「いい記録持ってますね」

Y「分裂使えば、楽ですよ。アークジエノサイドすれば戦車以外は脅威にならないし。ものあらしも被害を受けたことがない」

S「分裂があれば、アーク肉で楽に突破できますね」

Y「分裂なしはけっこうキツイ。序盤に強化のツボ出ないと詰む。

36Fまで風魔入れ続けければ、36は行ける。60からがきつい。

アークジエノサイドは確定として、戦車は乱数3発だし、マスターは乱数8発だし。戦車はかなしばって、マスターはガチンコ。盾が強ければいける。戦車がやっぱ最強だ。こいつばかりは危ない。

ゲイズはやまびこで何とかなる。眠り大根はあまり出ないよね。戦車のためにも透視の指輪は必須。でもまあ楽なほうではある。掛け軸がヤバイ」

S「掛け軸攻略は風来人の夢ですよ」

Y「クリアできない。デブートの石投げでいつも朽ちてしまう。

かなしば、ワナまき、矢は優先的に回収しても、死神ゾーンが攻略できない。ガチンコできないし、ウジャウジャやってくるし。ドラゴンは強いし。最高記録は43階というお粗末な結果です。食尽はトド狩りで楽に行けるんだが」

S「肉なし99とか、さらば使い捨ての歌とか、出来る人は運と実力が優れている人ですね」

Y「トルネコ3について。異世界はトルネコで83階、ポポロが67階、まぼろしは33階で死んであきらめた。宝物庫は楽に突破」

S「異世界はトップクラスの難易度ですからね」

Y「トルネコ絶好調ではかあり運がよかったですけどね。ルカナン極悪すぎる。使い捨て+6まで上がっていても、すごいダメージをたたき出されるし、せかいじゆのはが転げ石で水の中にはまるし、最後は運に見放された。変身のまきものは大部屋モンハウ突破に役に立つことを知った。はくしがあれば迷わず書くといい。しかし、ポポロ編は、一向にタマゴロン地帯を抜けられない。タマゴロン強すぎる」

S「正規にクリアしている人はかなり少ないと思いますよ。かなり深層まで行って、死んでしまうと、やる気なくなりますよね」

Y「でもしばらくすると、またダンジョンに入ってしまうんですね。プレイ時間が500時間超えですから、だいぶやっていますね」

S「次に影響を受けた作品は？」

Y「そろそろkey作品を見て行きますか」

S「ここでようやくですか」

Y「別にkeyに限らないんですけど(シヤレのつもりはない)ギヤルゲーはキャラの原型集めには最も適している」

S「そうですね。さまざまなキャラクターが集まっている。この業界ではキャラが作品の心臓のようなものですから、キャラに力を入れている」

Y「それでも使い古されたキャラが出てくるんですけど、それでいいんですよね。というのは、1990年代のギヤルゲーと2010年時代のギヤルゲーはまた異なる。2010年世代のプレイヤーがいざ、2010年のギヤルゲーをすると、1990年代は知らないから、『斬新なキャラ』と捉える。つまり、既出だからいいやと言っている、新しい世代に引き継がれない。しかもすべてのギヤルゲーをプレイするわけではないから、ありきたりという言葉は、通の間でしか使われないんですよね。まあ、ツンデレブームとかヤンデレブームとかいいますから、そういうキャラの原型を知っている人は多いでしょうが、どのツンデレを礎にするかは重要になってくる」

S「ちなみにYさんのツンデレ原型は誰ですか？」

Y「たぶん、犬夜叉のかごめ」

S「かなり人気のあるところをついてきましたね。ただ、ツンデレと言っても、かごめはまともなほうなツンデレですよ。もうちょっといかれたツンデレもいるわけですよね」

Y「かごめが原型だから、ツンデレと言うと、まともな感じがあるんですよ。お座りで押さえつけるというのがいわゆるツンの部分なわけですよね」

S「確かに原型にするにはかごめは分かりやすくもいいかもしれませんがね。ちなみにヤンデレは？」

Y「ヤンデレというのは知らなくて、知ったのはけっこう最近なんですよ。だから、スクールデイズの言葉になると思う。見たときはそれがヤンデレとは知らなかった」

S「スクールデイズは三角関係というより、五角関係ぐらいで進んでいきますよね。かなりシナリオは作りこまれていましたね」

Y「割と退屈なものが多いんですけどね。スクールデイズは退屈じゃない。やっぱり万人受けを狙わず、精度を高めたシナリオは強いです」

S「でも結果的にかなりの反響が出ましたね。ただ、アニメは放送が見送られたりとか、けっこう混雑した感があった」

Y「普通のギャルゲーだと、かなり退屈な日常とどうでもいいハッピーエンドで終わるけど、スクールデイズはバッドエンドをうまく描いていた。ちなみにクロスデイズも出てるんですよ」

S「これは期待がかけますね」

Y「それでヤンデレというのは言葉となったわけですが、言葉はかなり分かりやすいヤンデレですよ」

S「一直線のヤンデレですね。いいキャラを原形にしていると思います。クーデレは？」

Y「ラブひなの素子はクーデレですよ。あれもかなり直線的なクーデレですね。分かりやすくいい」

S「無口なキャラも人気があるみたいですよ」

Y「エヴァの綾波とかがそれに当たるわけですね。かなりクールといえはクールですね」

S「クーデレの一種とはいえますね」

Y「クーデレタイプBで分けるといいですね。ちなみにラブひなって一通りそろってるんですね。なるがツンデレ、しのぶが家庭的な女の子、素子がクーデレ、スウは天然、キツネはノリのいい関西弁キャラ、サラあ悪がき、むつみはスウほど元気のない天然、ボケキャラはるかというのかはクール、かなこはどこに分類するべきか、クールではあるが、素子とは違う。同じクールでも種類が豊富だから、A、B、Cで分類しないといけませんね」

S「ツンデレでも激しいのとそうでないのがあったり、ヤンデレと融合したのがあったりするから、キャラ原型そろえると、100は軽く超えそうですね。key作品のキャラはどうですか？」

Y「キャラは既出で固められている感じですね。若干のアレンジはあっても、原型は既出ですね」

S「まあ、極論から言うと、全部既出ですね。原型を作ったのを知りたいですね。ツンデレの原型はどこにあるんでしょうね」

Y「創った人はかなり偉大ですね。40年前のミステリにはツンデレがありますので、けっこう古いと思われれます」

S「古典にツンデレがあるらしいですよ。ただ、厳密にツンデレかどうかは分からないそうですね」

Y「まあ、誰でもいいんですが、キャラ考えるのがめんどくさい俺には原型から作るという作業は重宝する」

S「keyの影響はキャラではないところにあるわけですよね」  
Y「そうですね、主に参考になっているのは世界観なんですよ。で、作品はkanon、AIR、CLANNAD、リトルバスターズ（エクスタシー）とここまで来ているじゃないですか。そのうち、kanonはだいぶ硬いんですよ、作風は」

S「処女作品ですからね。今後の方向性を決める重要な一打という

ことで、緊張してしかるべきでしょう」

Y「AIRはだいぶ垢抜けた感じだけど、まだ方向性を決めるまでには至らなかつた。CLANNAD、リトルバスターズ（エクスタシー）で完全にkeyブランドの特徴が完成した感じですね」

S「クラナドは一般で出たこともあって、一般の評価も高いですよね」

Y「正直、退屈なところは多いんですけど、佳境部分に力が入っているんですよ。これはリトルバスターズにも言えることなんですが、実際、プレイヤーは割合退屈だと思っていた日常を好意的に捉えるんですよ。ですから、これは意図的にそうせざるを得ない状況なんだと思う。keyの特徴のひとつに優秀なギャグがあるんですよ。リトルバスターズのギャグは創作界でもトップクラスに来ますよね」

S「リトルバスターズのギャグは一般からの支持もかなりあるみたいですね」

Y「研究のためにプレイするわけですけど、ギャグには恐るべきものを感じた」

S「リトバスのメインキャラは真人と言われるぐらいですからね。真人がいないリトバスはありえないレベルですよ」

Y「後、小鞠ちゃんと沙耶も。沙耶ルートは4割がギャグで占められていますよね」

S「ちなみにギャグトップ5は？」

Y「5位はクドがあたいに触ると痺れるぜで小鞠ちゃんを困らせる奴。さりげなく、リンに感化しているのが面白い。4位は沙耶ルートのレストラン。あれは笑わないようにするのに努力を要する。3位はリンが真人にシャープペンシル突き刺す奴が割り箸で船を造って失敗して沈んでいたという奴。あれは笑わずにいる難易度はかなりのもの。2位は魔法のカツ。ものすごいレベルのボケ。真人は偉大だと思った。1位はやはり真人で、自動販売機でジュースが出てこないやつ。思いっきり吹いて、選択肢を選べなかつた」



S「あれも外せませんね。笹美ルートのマツスルエクササイザー。クドが飲んでトイレに吐きに行く奴。ちなみにリフレインは？」

Y「リフレインはバッドエンドで終わっていればかなりいいと思っただんですよ。リンと主人公だけが助かる。かなりの鬱エンドだけど、何とも見事な構成力だと思った。クラナド同様、最後の感動は強かった」

S「リフレイン未プレイで見限った人もいると思うんですよ。すごくもったいないですね」

Y「本編がリフレインの布石と言われるぐらいですからね。でも、世界の謎をちらつかされた時点で、やめる人がいるとは思えないんだけどな。本編はかなり軽い作風だと思うけど、世界の謎と来て、かなり重圧な感じを受けた。依頼が謎に直結するものだろうと思って、推理していたけど、直結はしなかった。各シナリオにわずかにちらつかせながら、リフレインの真相を推理できるように出来ていれば、神だったんだけどな」

S「ただ、微妙にちらつかせているのは分かりますよね。もう少し踏み込んだちらつきの方がいい感じもしましたけど、プレイヤーを考慮すると、難しくしすぎるといけないでしょう」

Y「リトバスはクラナド超えは出来なかったというのが一般的意見だけど、ギャグで勝っているし、リフレインはアニメにすれば確実に強いでしょ。むしろ、リトルバスターズはクラナドを超えているし、アニメ化で成功すれば、君のぞやスクールデイズをさしおいてトップを狙えるレベルですね」

S「ただ、製作者はかなりの能力を試されますね。沙耶を入れて、一貫性を保つのはかなり難しいし、リフレインまでを25話に治めるのは難しいですよ」

Y「本編25話、リフレイン12話で振れば、可能だと思います。ちなみにリフレインは映画サイズになっているんですよ。いずれにしる、バッドエンドを願う」

S「バッドエンド好きなんですか？」

Y「やっぱり一番美しい終わり方だと思う。無理やりハッピーエンドに結びつけるのはどうかと思う」

S「ただ、一般はバッドエンドを嫌う傾向にありますね。オタクはそもそもシナリオはさほど求めてませんしね」

Y「少なくとも、ギャグはすべて入れてほしいですね」

S「それは間違いなく入ると思います。ちなみに京アニが制作するなら、アニメのオリジナルギャグがどれぐらいの出来かも見たいですね」

Y「振り返ると、リトルバスターズはkeyの最高傑作といえるかもしれませんがね。次回作はひぐらしの原作者がシナリオを手がけるそうですが、シナリオを強化するための意向かどうかは分からないが、ギャグの精度を落とさないようにしてほしいところ」

S「シナリオが強化されるなら、期待が持てますね」

### 創作開始の話題

S「創作界に生きる人間にとって、自分がよしとする作品は自分のライバルだと思っんです」

Y「そうですね。ただ勝ち負けは何を誰が基準にするかによって変わってくる。だから、厳密に数字の残るものでないといけないんですよ」

S「それが累計発行部数とか作品数とかになるというわけですね」

Y「そうですね。ただ、やっぱり自分にもプライドがありますので、自分のよしとしない作品を書くわけにはいかない。誰が何としよう、自分がよしとする作品を書き続けたいといけないと思う」

S「Yさんはシナリオだと思っんですが、ゲームプランなども考えられているんですよね」

Y「そうですね。ただ、自分の企画書は小細工なものではなく、ゲームのすべてが詰まっているから、それがすでにゲームブックになっているんです」

S「ぜひ、ゲーム界でポケモンを超えてほしいと思うんです」

Y「うーん、自分の創りたいことと言うのは、ポケモンの方向性にはないんですよ。でも、どうしてもと言うなら、ポケモン超えを目指してみましようか」

S「ぜひ、企画書を書いて晒してほしいと思っています」

Y「ある程度の情報量を考えると、バランス吟味があやふやになってしまふんです。ですからバランスを欠いたものになってしまふかもしれないですよ」

S「多少の不備は仕方ないですよ。一人で完全なるゲームの構想を仕上げるというのはかなり無理があると思うんですが」

Y「10日ぐらいかかると思っています」

S「たった10日ですか（笑）」

Y「10日あれば、シナリオとデータは完成します」

S「ポケモンを超える構想というのは存在するんですか？」

Y「超えられるかどうかは分かりませんが、まだ使われずに残っているネタというのはかなりたくさんあります」

S「具体的には？」

Y「それは企画書を見てもらいたいと思います。ただ、万人向けにするのは厳しいかもしれません」

S「頑張ってください。ちなみに小説、漫画界ではドラえもんが未だに王座に位置付いています。ドラえもん超えは可能ですか？」

Y「不可能ではないですけどね。さすがに小説でやるのは厳しいところがありますね。せめてアニメなら」

S「逆境を撥ね飛ばす何かで頑張ってください」

Y「分かりました。何とかやってみましよう」

S「ありがとうございます。ぜひ、ドラえもん超えを。そしてポケモン超えを。ドラえもんとかポケモンを差し置いて、王者につけば、神の領域ですよ」

Y「精一杯頑張ってみようと思います。超えたときには『神様』の称号を与えて下さいね」

S「まずは何からはじめますか？」

Y「まずは礎を作る必要がありますね。0積みだから知名度0です。0を補うためには、少なからず、協力者が必要です。その上で五年ぐらいの年月は最低かかると思います」

S「5年ですか。5年後にドラえもん、ポケモンが全盛だったら？」

Y「俺の負けですね。ミッション失敗だっと思ってください。ただ、作品は書きますので。本当に」

S「ぜひ、お願いしますね」

## A 6 (後書き)

何をやってもダメなわけではありません。頑張ればきつと勝てる相手はいます。でも、僕は競走や競争が苦手なんです。誰かと競い合ったりするのがとても苦手なんです。お金はほしいですけど、競争に勝たないと得られないなら、僕は競争に出場することを拒否してしまうと思います。

## A7 (前書き)

不幸な人は辛く苦しいと思うけど、すごくたくさんの方の幸せを与えていると思います。不幸なこと、貧乏なことを恥じないでほしい。僕は貧困だったり、辛い思いをする以外に出来ない人にすごく強い好意を持ちます。

俺は人生を楽しむ方法をずっと考えてきた。相対的考えをうまく使えば、特別な努力なしに出来るのではないか。そう考えて、ようやく見つけ出した。

だが、それは見つけ出して、すぐ出来ることではない。恐らく、訓練に何ヶ月もかかる。しかし、一度楽しくなれば、それを持続させることも出来る。

- 1、劣等感を抱えない
- 2、程度を逸脱して興味を持つ
- 3、多くのものを心の中で嘲笑う

この3つを実践することで、人生は楽しくなることに気付いた。

### 1を攻略する方法

不可能と言うことは不可能である

「お前には不可能だよ」と誰かが言った。

「人には持って生まれた能力がある。君ではとても不可能だよ」と誰かが言った。

当然であるが、人は鳥のように空を飛べない。だが、

『心の中では飛んでいる自分を想像出来る』

この意味が分かるだろうか。もちろん、これは極端な言い方である。

「日本人が100メートル走で9.45秒の記録を出せるか？」  
と言う質問ならどうだろう。

「無理」と答えるものもあるだろうし、

「出来るかもしれない」と答えるものもいる。明確な答えがないことはすぐに分かるだろう。だから、不可能と言うことは不可能である。

これをまず考える。不可能と言うことは不可能なのである。可能にする方法があるかもしれない。不可能と言う前にそれを辛抱強く探すことである。

何をやっても長続きしないのは、根性が足りないのではなく、理想が高いからである

「お前、もう勉強をやめたのか」

「まったく三日坊主なんだから」

多くのものは飽きやすい性質のものと見ると、『根性がない』『上昇志向がない』などと思つらしい。だが、実際は『あべこべ』である。

三日坊主になるものは『根性がある』し、『上昇志向が高すぎる』のだ。どうということなのかを説明する。

三日坊主というのは途中で計画を投げ出すことである。だいたい、根性があつて、上昇志向が高いものは三日もすれば飽きて、やめてしまう。

それは『計画』が『目標を実現させるために適切かどうか』『不安になるからである』

「もっと別の方法のほうがいいのではないか」「この方法が続けると取り返しのつかないことになるのではないか」

特に限られた時間で完成させなければならないことであれば、そういう不安がいつそう増す。三日坊主になりやすいのだ。

「最善の策」を求めるがゆえに三日坊主になる。

人と同じことをしていても恐らく追いつけない。頭がややいものはそういう焦りを覚える。すると、計画実行力を阻害する。

さらに自分で立てた計画は『自主性』で『強制』がないからもつ



とよい方法を探すようになる。そして結局何も出来ない。

これを可能性を模索するらせんと俺は呼んでいる。

「一度に二十杯しか運べないから二十杯ずつ運ぶんだ」と言う人がいて、

「いいや、三十杯運べる方法があるかもしれない」と考える人がいる。頭がいいほど考えてしまう。もしかすれば、

「百杯運べる方法があるかもしれない」

それを明確にしてくれたのが『風来のシレン』であった。

「掛け軸裏の洞窟99階までいったって？ 嘘つくなよ。あれは36階から敵が強くなるから絶対無理なんだよ」と俺は言った。だが、実際にそのダンジョンを攻略する方法があった。これがゲームでなく人生だったらとんでもないことだ。

出来ないと思っていたことが出来たのだ。俺は鳥肌が立った。36階から素手なら200以上のダメージを受けるダンジョンを99階まで行くなんて、物理的に無理だと決め付けていた。人生で例えると、「夢があつて、それが絶対無理だ」というわけだ。

実際は無理ではなかったのだ。

つまり、三日坊主というのは『悪いことでもあり、いいことでもある』というわけだ。俺の予想だが、このダンジョンをクリアしたものは恐らく何回も倒されたのだろう。

「何とかクリア出来ないか」と考えたに違いない。

もし、三日坊主の人でなかったら、「クリアできるまで、とにかくやりまくるぜ」となっていたのだろう。そして、何度も倒され、死ぬまでクリアできない。

だが、そのとき「待てよ、ガイコツ魔王を使えば……」などと考えていれば、クリアすることが出来たのだ。

このことをまとめるとこうなる。

『よく、つべこべ考えずとにかくやりなさい』と言うが、それでは『限界を超えることは出来ない』三日坊主と笑われても、一度立ち止まって、

「この夢を実現させる方法はないかな」と悩むことで『限界を突破できる可能性を手に入れることが出来る』

俺は風来のシレンに出会えたことで、『劣等感』をためない方法を見つけ出すヒントを得ることが出来た。だから、俺にとっては思入れのあるゲームだ。

もちろん、三日坊主で考えても、意味がないこともある。

詰み将棋で詰んでいる状態は考えても改善できない。だが、せめて三回ぐらいは立ち止まるようにしてほしいと思う。

不可能だと思っていたことが『実は可能だった』ということに気付くためにも三日坊主は必要だ。そして、考えることの大切さをシレンは教えてくれる。まさにシレンである。

不幸を称え、成功を叩く

成功者は盛大な拍手を与えられ、失敗者は忘れられていく。闘争をして、勝ったものが称えられ、負けたものが忘れ去られるのは当たり前のことだし、別に悪いことではない。むしろ、お互いの勝つための闘志が炸裂しあい、勝負がついたのだから、いいことである。だが、劣等感をためないことだけを考えるならば、『成功者』を叩き、不幸に陥った人を称えることが大切なのだ。

『ネットでは成功者が叩かれている』

このことを悪く言うものがある。だが、それは『劣等感を緩和させる』ために必要なことである。なお、成功者というのは見た感じのことである。本人からすれば『成功していないし、自分を不幸だと思っっている』かもしれない。

そこで基準になるのが『知名度』や『収入』である。これらが高いと、本人がいくら不幸と訴えても、周囲は『成功者』と称する。

そして、成功者は全力で叩くべきである。叩けば叩くほど、成功者を懲らしめることが出来る。第三者がそれを見て、「ああ、成功者もこうなるんだ」と思って、劣等感を緩和することが出来る。そ

して不幸な人を称えることで、不幸な人は劣等感を緩和出来る。

「35歳、童貞。彼女いない歴年齢、ブサメンで長所は何もなし。もう人生オワタ」

と言うものがいれば、それを見た第三者が少し幸せになれる。そういう人は成功者より『立派』である。俺自身、にきびが程度を逸脱しているのだが、世界仰天ニュースなどで不幸な人が頑張っているところを見るたびに勇気付けられる。

「俺のにきびなんて、彼らと比べれば何でもないことなんだ」と思えて、劣等感は和らぎ、生きる活力が生まれてくる。逆に、幸せな報道を見て、

「史上最年少でプロに」とか「20歳で年収一億」とかを見ると、ひどく嫌な気分になる。

このように不幸がどれだけ人の劣等感をやわらげてくれるかわかる。俺は成功者をこれからも叩き続ける。そして不幸で頑張っている人たちを称えて、俺自身、自分が不幸であることを誇りに思い、劣等感を緩和する。

成功者は人に劣等感を与える。

「あんなすごい奴がいるのに、俺は何てダメなんだろ」「自分より年下なのにしつかりしてる。はあ、死にたい」

そして、劣等感が募り、兇悪な犯罪や自殺に発展する。俺はそれを懸命に止める。

「不幸」なことを『誇り』に思っただけ。なぜなら、

「あなたはたくさんの人を勇気付けた人」なのだから。人を勇気付けるってすごいことだと思う。自分が幸せになるのではなく、人が幸せになる。すごいことだ。普通の人は自分の幸せを願う。そのために努力をする。でも、自ら進んで不幸になって、不幸を助ける。俺は不幸な中『悲壮感』で懸命に生きている人を見ると、涙が出る。懸命に応援したくなる。逆に成功者を見ると、嫌悪感を覚える。吐き気を覚える。「さっさとどこかへ行け」と言いたくなる。

一人でもたくさんの方が不幸を理解し、成功者を叩くようになれ

ば、自分も相手も幸せとか劣等感のレベルが同じに近づいていく。

### 自分論理を手に入れる

客観的であることが『論理』の前提だ。筋道が通っているということは『納得できる』ということであり、それが論理的ということだ。

だが、自分の世界を切り離し、それを世界と認識し、自分の中で通用する『自分論理』を見つければ、劣等感が下がり、人生が楽しくなってくる。

では自分論理とはどういうものだろうか。例えば、

「私は天才である。なぜなら、他人が見つけ出していないことを次々と見つけ出しているからである」と言ったものだ。論理なので、必ず理由をつけなければならぬ。

これは自分論理である。他人が見つけたか否かは『調べないと分からない』し『見つけていないことを見つけることが天才かどうか』は決定できないことだ。

これは自分の中だけで通用する。俺の自分論理を紹介する。一言述べておくが、これは自分の中だけしか通用しない。客観論と考えないように。

「私は思考力やIQが非常に高いため、程度の低い人間とは会話がうまく出来ず、友人が出来ない。程度が高すぎると低能にあわせるのが難しい」

「私は頭がいいので、色々な術を知っている。スポーツレベルの低い日本では本気を出していればどの種目でも金メダルを取れる。特にマイナー種目はレベルが低いので、楽である。プロ野球もメジャーより筋力も技術もない。せいぜい守備がうまいぐらいである。俺なら楽に3割5分は打てるだろう。実際にしなかつたのは、そんな程度の低いことに自分の大切な将来をかけたくなかつたからである」

「俺は東大に合格出来る。だが、合格しても、何かいいことがある

わけでもない。あの程度の標準問題が6割、7割取れたところで、何の自慢にもならない。時間をかけて勉強するなんてあほらしくて見ていられない。どうして受験生は大してすぐもないことに時間をかけるのだろう。頭が悪いのだろうか。東大卒のノーベル賞受賞率を見て、俺は東大の程度の低さに情けなさを覚える」

「俺はたまに本を読むが、現在の読み物の質を論じると、褒め言葉が出てこない。文章はへたくそであるし、小学生程度が書ける内容しか書いていない。ベストセラーなのを見て、恐怖を感じた。こんなものに莫大な人が虫のように群がっていると思うと、日本人の頭の悪さはもはやどうしようもないところまで来ているのだなあとお先真つ暗を予感する」

「私は恋人がいないが、望んでもいない。女と付き合うとお金もつたない。ただの性欲のためにどうしてこんな莫大なお金を払わなければならないのか。女と付き合ったり、結婚する男は計算力や思考力の欠如した障害者と同等である。または性欲に負けたきな臭い豚並み野郎である」

並べてみたが、これはあくまで『劣等感』を取り除くための自分論理である。実際は、

「友人が出来ないのは、俺の社会性が不足しているから」

「実際にしなかったのは能力が足りなかったから」

「東大数学で七割を取るためには圧倒的な数学的思考力が必要で、それは才能の領域である。合格など、俺には不可能である」

「ベストセラーの本を書けるほどの才能がない」

「女の子と付き合えるほどの顔も人間性もない」

となる。こんな現実を受け止めていたら、劣等感が募るばかりだ。哀れで、自分で自分が可哀想になる。それを慰めるために『自分論理』を身につけ、自分を騙す。都合のいい現実を作ること、俺も救いようがないほどでもないな」と思うことが出来る。だが、そのためには、ただ俺ってすごいと言うだけではダメだ。ある程度、納得させる理由をつける必要がある。

だが、自分論理を考えたところで、「現実は変わらない」のだ。劣等感で自分を壊すぐらいなら、自分論理で回避すべきだ。

他人は常に見下して、下手に出る

他人を見下すことで、劣等感を緩和させることが出来る。見下す対象は『国民的スター』がいい。程度が高い相手ほど、劣等感が緩和させやすいからである。

「すごい打率ですね。でも、内野安打をゴロに変えたら、打率がた落ちですね。バッティングは全然すくくないですね」

「すごい技術ですね。でも、君の試合、面白くないよ。ジャブ打つては下がって、アマチュアみたいに得点稼いじゃって。それならわざわざ見せ物にしなくても、どっかで勝手にやっつてればいいじゃん」

「ノーベル賞って、ただの偶然じゃん。偶然も実力のうち？　でも、それなら小学生でも出来る可能性のあった程度の低いノーベル賞ですね。ノーベル小学賞にしたらどうですか」

「すごい美人？　いやいや、整形してるのも分かるし、褒めるほどでもないよ。しかも歌は下手糞で、ライブとかマジありえんわ」

「　　賞って、こんな駄作が賞なんて、どうせ学歴とか年齢とかで決めたんでしょ。内容が駄作でも、取れるなんてこりゃまいっちゃうな。さすが　　賞、バンザイ。ふう、今度は中学生が取っちゃったで盛り上がるのかな。そろそろ、まともな作品を受賞させないかな」

「　　の社長って、あんたはただ命令してるだけじゃん。偉いの従業員だよ。自分らばっか金取って、従業員には月30万。恥ずかしくないの？　あんた、泥棒とかわんないよ、それ。いや、泥棒のほろが金額が低いだけましか。いやー、公然と泥棒するなんて、ルパンも真っ青だね。さっすが」

と言った感じだ。こうやって無理に見下すことで、『劣等感』を緩和させる。だが、重要なことは見下していながら、相手にはへこ

ペロする。

どんなことがあっても現実では下手に出る。そして思う。

「程度の低い連中だからな。頭でも下げてやって、少しはいい思いをさせてやるか」

とでも思う。人間は人間を決して褒めない。褒めるということは『不幸』をばら蒔くということ。

よく学校とかで表彰するが、あれは糞だ。あんなことをしていると、劣等感が募るばかりだ。せめて、

「まあまあじゃないの」と表彰するべき。間違っても、大勢の前で表彰してはいけない。人の成功は不幸をばら蒔くだけ。

人は褒めない。褒めず、みんなが劣等感を共有しあうこと。これが大事である。

満足しない

満足しないというのは極めて重要なことである。満足するとは不幸なことであり、満足するたびに『満足しやすく』なってしまう。

満足すると、人は虚しくなる。食欲が満たされたとき、性欲が満たされたとき、満足と同時にやってくるのは虚無感である。ところが、そんな虚無感を何度も経験しているにも関わらず、人は再び欲求を覚える。

このように欲求を満たすと、満足するが、それは要するに『飽きる』ということである。ゲームをしていて、飽きるというのは『満足した』ということなのである。

飽きるとは虚しい。そして飽きなければそれは魅力的である。欲を満足させない状態は心がわくわくする最も刺激的な経験である。欲を満たすと、その刺激はなくなり、虚しくなる。人生を楽しむためには満足しないことが重要である。そして、その意味するところは『飽きたこと』をしないことにある。

どんなに魅力的な映画を見ても、終わってしまえば、比較的虚し

いものである。どんなに素晴らしい料理も食欲が満たされれば、ま  
ずくなる。どんな魅力的な異性との性行為も性欲が満たされている  
と、マラソンのように苦痛になる。

すべては欲が支配している。学問もすべからず、欲によって始ま  
る。欲を満足させないことが継続することにつながり、欲を抑える  
ことなく、持ち続け、なおかつ満たさない。それが人生を退屈にし  
ない術なのである。何かをしたいと思ったとき、それをしてしま  
うと感動も憧憬もなくなる。したいけど、我慢している。その状態は  
永遠に憧憬を持つことが出来る。そしてそれを苦痛と認識しない努  
力を始めることで、人生の幅を飛躍的に伸ばすことが出来る。だが、  
欲求不満はストレスになると考えられており、素直に薦められない  
ところがある。

友人がいないまたは少ないということは思考力が高い証拠である  
私が小学一年生の頃は『友達を百人作るう』と教えられた。その  
頃を思うと、まず懐かしさが先行するのだが、冷静に友達を百人作  
ろうという目標を考えてみると、かなり頭が悪くないと、達成でき  
ないことである。

とはいえ、友人の定義をどうするかによって、変わってくる。辞  
書的意味では抽象的でうまく考えられない。頭が悪いほど抽象的に  
物事を考えたがるが、辞書を作った者の頭が悪いわけではない。こ  
れは抽象的にしないと『批判を伴う』単語だから、そうせざるを得  
ないのである。

そういうわけで、私が定義した友達を考慮すると、友達を百人作  
ろうは不可能に近く、相当頭が悪くないと出来ないことである。

私の定義する友達とは『ある個人の立場に立ったとき、家族の次  
に大切な生命体』である。家族の次に大切な生命体ということだか  
ら、友人は一人しか作ることが出来ないことになる。友達が二人い  
るということは『二人の大切さの度合いが一致している』必要があ



る。それは可能なのだろうか？　まして、百人の友人となると『百人すべての大切さが一致している』必要がある。

結論から言うと、それは不可能に近い。計算で算出しようとする、まずズレが生じる。思考力が低ければ、認識のレベルでそれも可能だが、思考力が高いと、プライドが高くなるから、友人を複数持つことに後ろめたさを感じるようになる。思考力の高い人間は『利用出来る仮の友人』と『友人』を分けている。『友人』には金を貸すが、『利用出来る仮の友人』には借りがないかぎり、貸さないし、貸すにしても、利益になるよう考える。

つまり、損得を考えて、仮の友人を設定する。

そういうわけで、友人とは本来一人しか作ることの出来ないものである。理想的なのは一人の恋人と一人の友人というものである。友人が一人もいないということは二人以上いるものより、普通のことである。なぜなら、最大で一人しか友人が出来ないのだから、本来0か1のどちらかにならなければならないからである。

友人は基本的に作らない。本当に友人になる相手がいるなら、何も仕掛けなくても、出来る。友人とは『決して裏切らない。打算がない』ものである。そんな相手はそうそういないのだから、友人が0という事実をまるで、ひどいことのように考えないようにすることは重要である。

宝くじでも当たって、6億円が手に入ったらすぐに分かる。銀行員が飛んでくるし、人がすぐに集まる。そして気付く。これが『友人のからくり』だということに。

友人が0ということは正直で素晴らしいことである。逆に友人が多いということは獐悪で腹黒い人間である。友人が少ないほうが、心は綺麗というわけだ。友人をたっぷり作って誇るより、友人0で綺麗な心を誇るようにしよう。

肉体は健康・ルックスがすべてであり、ルックスを変えることは困難だが、精神は変わりやすく、また不安定である

全員がそうというわけではないが、相手にとって、自分のルックスが及第点でなければ、恋愛が生じることはない。及第点は人によって変わるが、今日、イケメンや美少女があまりに増えたため、及第点が高くなってきている。

及第点が高くなったため、多くの会社がルックスを上げるための商品をたくさん出している。それらを駆使すれば、もとが平均以下でも平均的な数字が出せるようになったから、あまりに恵まれなかった人を除いて、ほとんどの人間は37歳程度までの範囲なら自分のルックスを及第点と見てくれる異性が存在するといえる。

体が健康であれば、ルックスが及第点に達した瞬間、多くは恋愛の『初』を始めることが出来る。そして、二次試験の精神鑑定に入る。この精神鑑定とはルックスという足りきを合格した後存在する『難しい試験』である。

これも難易度は人によって変わる。東大、東工大なみに設定している人もいれば、フランク大学レベルのものもある。いずれにしても、足りきを突破しても、精神鑑定をパスしなければ恋愛は発展しない。

ルックスで合格できても、精神鑑定で合格できないものが多い。なぜなら、この精神鑑定はほとんどのものが足りき以上に重視しているからだ。

ルックスは才能だけで楽に突破できる。つまり、努力は不要だ。だが、精神は努力がほとんどである。

精神とは変わりやすく不安定であるからだ。肉体のように安定していない。よって、ルックスをパスしたのにとって、後は努力の問題ということになる。なお、私の場合、天性的に足りきを突破出来ないで、こういうこととは無縁である。

前振りには長かったが、精神は変わりやすいということに注目してほしい。多くのものはルックスに恵まれないことで落胆している。だが、それはルックスを悲観することによって、精神を傷つけてい

るのだ。

精神は変わりやすいのだから、精神を変えてやればいい。そうすれば、いかなる不幸も楽に突破できる。だが、そうなるには多くのものをダウンロードしておく必要がある。精神にダウンロードすべきものは以下のようである。

『劣等感を癒す論理』 『不幸を打ち消す論理』 『逃げ道を形成する論理』

精神は変わりやすいから、努力次第で、上記のものはダウンロードできる。よく不幸を脱出するために、目の前の障害を取り除こうとする。しかし、これは適切でない。障害を取り除こうとするのは『世間一般の平均に追いつこう』とする意味合いが強い。それではいけない。人に近づこうとするのではダメだ。自分の独自の性質を認めることが重要なのである。

では、どうやってダウンロードするのか。実は私も方法を知らない。上記の二つは私もダウンロード出来たが、『逃げ道を形成する論理』だけは完全なものとしてダウンロード出来ずにいる。

劣等感を癒す論理を身に付けるためには不幸を相対的に捉える訓練をすることが何より必要だ。

例えば、テストで18点だった。平均は60点。これだけなら、たいしたことはない。だが、18点の答案を人に見られると苦痛である。そうなったとき、その不幸を次のようにして捉えることが重要である。

『テストで試されている能力は社会の役に立つ能力とはかけ離れている。ということは点が高ければ高いほど、意味のないことを長時間勉強した馬鹿ということになる』 『学校教育の制度を考慮するとテストの点が高いほど、クズであり、低ければ低いほど、天才である。だが、これは自分の興味関心のあることに熱中し、結果を出すための努力を惜しんでいない場合に限る』

他にも色々な自分論理が考えられるが、不幸のたびに、落胆せず、論理を使い、不幸を相対的に不幸でないと考えることで、劣等感や

不幸に強くなる。逆にこの論理を持たないとダメージが大きくなり、自分を潰してしまう。

『テストの点が悪いことで、人間は決まらない。なぜなら、数学は圧倒的に出来ない限り、その恩恵は少ないし、国語は駄作を読まされただけで、重要性は皆無。英語は海外と関わらない限り、まったく意味を持たない。最近は翻訳家が増えているから、英語を勉強する意味は薄れてきた。理科も自然科学を扱う仕事以外は不要であり、社会も専門家以外は不要である。こんなもので点を取って、うかれているものは圧倒的な馬鹿である。学歴のために勉強するのも馬鹿である』

自分論理を使い、不幸に対する耐性を高め、人生を有利に進むようにしよう。私も多くの論理をダウンロードして、不幸に強くなりたいと思っている。

不幸のたびに論理を起動し、ダメージを和らげる。ストレスもすべて同様である。

#### 人間く虫を論理的に証明する訓練をする

自分論理に付属するものだが、精神は変わりやすいという性質を考慮して、自分をだます自分論理は突っ込めば突っ込むほど、その威力を発揮する。圧倒的自分論理を形成すればもはや、いかなる不幸も不幸でなくなる強い人間になる。

だが、それは難しい。何年も傷ついてやっと出来るようになることだ。私もまだ修行中なので、すべての不幸に対する耐性を持っているわけではないし、耐性の度合いも小さい。私がいま志しているのは『人間く虫を論理的に証明すること』だ。

人間は虫以下であるという事実を証明するに当たって、例えば、人間の命を虫以下にすると、人間を蚊取り線香のごとく殺していいことになってしまい、法律に反する。

このように人間の配下の絶対的背景に従わなければならないので、

困難を極める。これを証明する目的は『不幸の耐性』を上げることだ。虫を立派に捉えて、自分も頑張ろうという気にさせるためだ。

だが、実際にやってみると難しい。

『蚊も人間と同じ尊い命である。それを血を吸っただけで殺すなんてひどすぎる。そんなひどい人間より、俺はマシだ』としても、俺は手で蚊を潰したことがあるから、論理は破綻してしまっし、

『蚊は短い生涯の中、懸命に生きている』としても、生涯の長さは基準によって定められるから、比べられない。(虫の寿命と人間の寿命を一緒には考えられないということ)

けっこう難航している。自分論理は自分を納得させなければならぬ。自分を納得させることさえ出来れば、不幸を幸に変えることも出来るが、納得できなければ、何の意味も無い。だから、私は苦労している。

この論理をダウンロードすれば、どんな不幸にもかなり抵抗出来るようになるだろう。だが、それゆえに難しい。

成功するということは程度の低いことである

これも自分論理のひとつである。証明はさほど難しいものではない。これは『劣等感を癒す』フリーソフトなのだが、私は比較的内容に納得できた。

『成功するということは目標が低い証拠である。人間はチーターより速く走れない。当然新幹線より速く走れない。たかだか、オリンピックの金メダル程度で、はしゃぐことでもない。俺ほど偉大になれば、目指すは光速だから、時速5000キロ程度でも全然すごいとは思えない。お金を手に入れて、成功だというのはもっと馬鹿げている。金で買えるものはすべて二番煎じだ。お金で買えない程度の高いものがまったく見えていない……以下略』

成功できない人間が成功者との比較に耐えうるために、成功することを程度の低いことと認識しておくことは重要である。これらは

すべて不幸を乗り越えるための方法である。俺はたくさんの著書を見てきた。色々なことを書いているし、俺の言っていることと同じようなことを言っている本もあったが、反対のことを言っている本もある。どれが正しいかは『個人』が決めることだ。俺は『不幸に出会って、劣等感をためるぐらいなら、たとえ客観的に破綻しているのが、自分論理で不幸をさえぎる』ほうがマシだと思っている。

障害を最大限に生かす論理を見つける訓練をする

多くのものは『障害は取り除くもの』と考えている。だから、辛いし、苦痛を伴う。なぜなら、障害を持っている人は『生涯を取り除いても、人並みになることすら難しい』からだ。障害を取り除いて、遅れを取り戻すために無理をする。それでは、劣等感や悔しさに打ちのめされてしまうだけだ。

もっと別に考える。障害をジェット機に出来ないか。障害をバネにして、飛躍的加速をつけられないかなど。

障害を持っているものはその障害を利用する方法を考えるべきなのだ。『障害があるからこそ出来ること』というのは意外に多い。

人並みを目指しても、障害があるぶん、苦痛を増やすだけだ。人出来ない素晴らしいことを障害を利用して行う。

もちろん、それも難しいことだ。だが、人と同じ道を、障害を取り除いて進むより、人と違う道を、障害を利用して進むほうが楽だと思っ。

まずはその姿勢を示すこと。『人に追いつく』ではなく『自分独自の道を見つける』そういう訓練をする。

テレビを見ていて、親が障害のある子供に『普通の人と同じようになってもらいたい』と言っているのを見た。だが、子供は苦痛である。親の気持ちは分かるが、『普通の人とは違う自分にしか進めない道』を獲得することが重要ではないだろうか。それが劣等感を和らげるために必要なことだと思う。

## 2を攻略する方法

まずはすべてのものを否定する

程度を逸脱して興味を持たず、人生を悲観することがなくなってくる。だから、2はぜひともマスターしたいものである。だが、私自身、まだ2を身に付けていない。2を身に付けるためには論理的思考力を底上げして、自分論理を完璧に作る事が出来るようになっておかないといけない。

さて、第一歩は『全否定』である。

世の中のすべての事柄を否定的に捉えることからすべてが始まる。これは人間も物事もすべてである。

どんな偉大と言われる人間も否定的に捉える。

『そんなもの偉大でもなんでもない。神でもないたかだか人間が偉大なんて、どれだけ思い上がっているのだろうか。人間は誰も同じ価値しかない。偉大なんていう言葉を人間に使うのは失礼極まりない』

『偉大なこと？ 0カロリーで平均寿命を生き抜くことだね。無理でしょ？ 人間だから。人間は偉大でもなんでもない。飯を食わなきゃ死ぬ程度の、レベルの低い生き物なんだ』

とにかく自分論理で否定を重ね、憧憬も羨望もすべて捨て去る。そして、そこから始まるのである。

他人を褒めない

最も重要な要素のひとつである。劣等感をためないために、成功者を叩くというものがあつたが、人間は褒めてはいけない。成功者を褒めると、付け上がって、際限がなくなる。他人を褒めるということは褒められる側はいいが、周囲に不快感を与える。では全員を

褒めればいいのではないかということになるが、結果ふあ出ていないのに褒められると、逆効果で、劣等感を余計に与えるだけになる。褒めないということがいかに重要かが分かるであろう。劣等感は平均からどれだけ自分の能力が低いかで溜まる量は変わってくる。褒めないことで、平均を下げればいい。そして高すぎるものを下げるだけでいい。そうすれば、安定した社会になる。

また、褒めないことは程度を逸脱して興味を持つことを助けられる。程度を逸脱して興味を持つとは『ある事柄を徹底的に極めようとする姿勢を見せる』ことであり、その原動力となるのは『完成』を目指すことである。

相手を褒めて、模倣するのではなく、相手を否定し、さらに上を目指すようにしなければならぬ。だが、理系学問の場合は『絶対的根拠』となるものを発見することもあるので、そのときは否定できない。だが、決して褒めてはいけない。

自らの好きなことを程度の高いことと考え、他を否定する

何に興味関心を示せばいいのか。それは数多くの経験と挫折を繰り返さないと見出せない。自分の好きなことを見つけるためには一度やってみなければならぬ。

食べ物と同じで、やってみて『おいしいかまずいか』を決定する。それゆえ、興味関心を持つべきものを見つけるためにはお金と時間がかかる。

よく、『物事を途中で投げ出すな』と教えるが、それは適切ではない。適切な言い方は『途中で投げ出すべきものと投げ出してはいけないものの二通りがあり、その判断が重要である』となる。

自分の好きなことを見つけることは趣味であり、強制ではない。だから挫折してもいいのだ。だが、親の中には頭が比較的悪いものが多い、子供が挫折すると、『あんたは何をやっても長続きしないのね。もう何もさせません』と言うらしい。『何をやっても』と言



うのが適切でない。たまたま、合わないものが連続したただけかもしれない。また周囲がたまたま一度で好きなことを見つけたのかもされない。周囲と同じように考えて、挫折したことを悪いことだと決め付けてしまつては、子供の可能性を奪ってしまうことになりかねない。自分が好きなことを見つけるまで『挫折』するのは当たり前のことだと考える必要がある。子供には多くをやらせ、親はこう言うべきなのだ。『やってみて、面白いと思つたことがあればそれをやってみよう。逆に面白くなかつたことはやめよう』

今の日本は『強制』と『忍耐力』と『平均』が重視されるため、『自分の才能に気づかないまま平均的生涯を終えている』場合が多い。平均的人生でも納得できるのなら、それでいいが、納得出来ないものは、どこかもつたない感じがする。

多くを経験し、そこから自分の好きなことだけを見出せばいい。その際に、個人のレベルで出来ることであればなおいい。

自分が世界の中心であると考える

自分の心は分かるが、相手の心は分からない。よつて、世界の中心は自分にある。当然のことである。だが、『自分が主人公でも思つてんじゃねえの？ ばつかでえ』などと言われる。自分が中心ではない。みんなの地球というのだろう。

だが、自分の心が理解できるといふことは、自分が中心であることを示している。『自分が世界の中心だから、自分が世界を決定する』のだ。

その証拠に、趣味の好き嫌いがある。それを主観的に捉える。あの映画を見て、面白いと思う人も面白くないと思う人もいるだろう。『世界の真実は自分自身の答え』である。映画を見て、面白いと思えば、『この映画は面白い』のだ。

原則として、主観的意見しか通用しないものの答えは『自分の考え』が正論となる。何か本を読んで、『これは素晴らしい』と思え

ば、その本は素晴らしいし、『これは典型的な駄作』だなど思えば、駄作なのだ。

物理学のように絶対的根拠がないものは自分の感じたことを絶対的なものとして考えること。何かをしていて、『俺はこれだ』と思えば、他の意見を気にせず、それに没頭すること。それが究極に近づくために必要なものだ。よく 映画賞などといって、作品を褒め称えるが、あれは『それを評価した人が決めた賞』であって、素晴らしいかどうかは誰にも言えない。評価する人によって変わってくるものに『質のレベルで順位』を決めても、何の意味も無いのだ。ミスターにならないことを薦める。

ひとつを極める。後のすべては否定せよ

多くの経験の中で『これがライフワークだ』と思ったものがあれば、それだけをやればいい。学校の授業をろくすっぽ聞かなくてもいい。授業中にそれをやってもいい。『テストで赤点を取らなければいいのだ』とにかく、趣味に没頭する。だが、没頭しても、それを極めなければならぬという暗黙の使命がある。

極めるべきものがひとつ出来たら、それ以外は『クズ』だとして否定する。その分野に全力を注ぎ、世界を切り開いていく。

ときに飽きてしまうこともある。だが、それが本当に好きなことなら、数日後には復活している。そういうものだ。復活しないなら別のことをすればいい。

私は文章を書くことを極めたい。文章で世界を表現し、文章で何かを伝える。人前で、口頭で何かを伝えるのは苦手だ。だから文章を使う。何を表現するかは明確ではないが、自分の中にある何かをすべて伝えたいと思う。それに一生がかかっても十分だと思える勢いで没頭しているが、自分を満足させることが出来ず、何度も行き詰っている。かなり苦しいのだが、なぜか、時間を置くと、またやりたくなっている。だから書き続ける。

人生をかけるに値するものを見つけ出すことが重要である。そのためには時間もお金もかかるかもしれないが、見つけるだけの価値はある。

### 3を攻略する方法

不幸こそ最大の栄光。幸せを潰す訓練をする

多くのものを心の中で嘲笑うというのは相対的に自分の地位を上げるために必要である。そういう意思が『犯罪に繋がる』みたいなことを警察は言っているが、それはありえない。なぜなら、犯罪は『劣等感』と『憎悪』から来るからだ。お金がほしいから泥棒をする。なぜお金がほしいのか？ お金がないと劣等感が溜まるからだ。世の中、お金で決まってくる。お金がなく、みじめな生活をしていると、他と比べて、劣っているように感じてしまう。劣等感が増大してしまうからだ。

だから、劣等感を抱かないよう、自分の地位を上げるのは重要である。そして、そのためには不幸の捉え方を変える必要がある。

幸せを肯定しない。

『優秀な人間は才能という武器や盾を持って、テーブルマウンテンを攻略するようなもの』

『不幸な人間は掛け軸裏の洞窟を攻略（99F）するようなもの』  
こう考えると、攻略時に感動が大きいのは後者であることに気付く。

『能力のある人間はクリアできて当たり前だよ。そりゃ、カブラス  
テギヤラセン風魔を装備して、分裂の無限増殖セットがあれば、楽  
にクリア出来るよな。こちとら、ダンジョンの難易度が違うんだよ。  
ガチンコでヘルギヤザーに勝てないんだぜ。工夫と技術で乗り越え  
ていくしかないんだからよ。一寸先のブレイドゲータに殺されるこ  
ともあるんだぜ』

不幸な境遇を難関ダンジョンとして捉え、生ぬるいダンジョンを進むものに、

『あーあ、そんなもんクリアしたって、全然偉くもなんともないよ。誰でも出来るだろ、そんなダンジョン攻略なんてよ』

と言つてやればいい。逆に自分を『非常に難しいダンジョン』を攻略していると思えばいい。難しいダンジョンだが、クリア時には感動が待っている。不幸をただの不運だと思わないこと。恵まれた人は挑戦すら出来ない『難しいダンジョン』に挑戦していると思えばいい。

人生は不思議のダンジョンに似ている。入るたび、形が変わる。ただ、人生の定説があるように、ダンジョンにも攻略方法がある。ガイコツ魔王の杖で予期せぬことが起きるかもしれないように、人生にも落とし穴はたくさんある。

不幸で苦しんでいる人は自分の入ったダンジョンが『難関ダンジョン』だと思えばいい。アイテムは何も持ち込まず、いきなり強敵の嵐。それをどう潜り抜けるか。考えただけでもワクワクする。そんなふうに分論を組み立てて、

『生ぬるいダンジョンは楽だけど、誰でも攻略出来る』として、幸せな生ぬるいダンジョンを否定するのだ。

## A7（後書き）

頑張ることは出来るけど、競争は出来ない。誰かを蹴落とすのが  
苦手なのです。それなのに、たくさんの人々を蹴落としてしまった。  
蹴落とさざるを得ない。だから、辛いのだと思います。

## A 8 (前書き)

新しい常識を創りたい。今のような制度を変えたい。政権交代なんて興味はありません。人間の心が交代してほしいと思うことがあります。それはきつと不幸を紛らわすためのわがままなのです。僕は卑怯だけど、それを許してくれる人が世の中にいます。その人はとても素晴らしい人でした。

幸せな人間を贅沢な馬鹿と言う

幸せな人間を作らないことが社会の安定化に最も重要なことだ。幸せな連中は『心の肥えた偉い間抜けな奴だな』と嘲笑ってやる。幸せの定義はやはり見た目で判断するしかない。富、名声などで判断して、突出している奴はとことん馬鹿にすればいい。幸せの度合いを平均化するのだ。

年収1000万以上のものを見下す。ニートや無職を尊敬する

金持ちはとことんまで叩き落せばいい。住民が協力して、『儲かりすぎているところで品物を買わない』『儲かっていないところで買い物をする』ようにして、経済格差を減らせば、それだけで、安定化する。住民にかかっているのだ。住民が安定化を目指さないから、金がない金がないといい続けなければならないのだ。

金持ちを見つければ、『世の中の金を独り占めしやがって』と腹を立てるようにする。そして、金持ちが儲からないようにし、儲かっていないところを儲かるようにする。住民が強ければ強いほど、それが出来る。

金持ちを見下し、儲けていない貧乏のニートや無職を尊敬すること、社会は安定化する。そうして、初めて混沌は去るのだ。

今からでも遅くはない。自分たちのお金を独り占めする嫌味な『金持ち』を儲からないように一人一人が協力しようではないか。そうして、経済格差がなくなり、金が一定になったら、貧乏な大多数の人々はようやく子供のため、家族のためにちゃんとお金を使えるようになるのだ。

## 少食・断食をする

ガン、糖尿病など生活習慣病が後を絶たないそう。ガンは染色体の欠損で起こるといわれているが、それは要するに細胞が酸化したりするのが原因だろう。塩を食いすぎたりしているといっぺんに細胞はダメになる。

もちろん、気をつけて気をつけてしても、生まれつき、ガンになっってしまうことはある。だが、なりにくくすることも出来る。

少食や断食をするメリットは病気に対抗する力を身につけるためはもちろんだが、断食をすることで、活力を上げる意味も含まれている。

私の断食体験では『一日食事を抜いても、体が異常になることはない。それどころか、眠って起きたときの気だるさがまったく調子がいい』というデータが出た。

そして、精神的には『集中力が増す』というデータが出た。文章を書いているが、たくさん書くことが出来るのだ。

さらには不安や焦りといったものが取り除かれ、自分の意志を貫きやすくなる。そうして、自分の道を歩むことを助けてくれるのだ。だが、少食・断食は『きちんとした栄養学』に基づいて行われる。

どこかで体験談を見ていたのだが、その人は頭が悪く、『本に書いてあることをきちんと守らず、効果がない。栄養失調になった』と言っていた。栄養学も本に書いてあることも無視して、少食・断食をすれば、悪影響が出るのは当たり前だ。まずは頭をよくして、基本的思考力を高めるか、本の内容を厳守し、自らにあった量に調整できるだけの力を身につけることが先だ。

すごい馬鹿なものが『朝抜いたら、逆に太った。ここに書いてあることは嘘だ』と書いているものがいた。朝を抜けば、吸収力が上がるから、太りやすくなるのは当たり前だ。だから、少食法では昼も夜も食事量が少なくなっているのだ。それぐらい、考えれば分かると思うが、その馬鹿なものは『ただ朝食を抜けばいい』と思った



らしい。

欲を抑えることで、社会は変わる。禁欲は究極の行為

何でも欲を抑えればいいというものではない。欲にも種類がある。  
『出世欲』『食欲』などのように。

重要なことは欲を抑えることで『いい結果を齎す』場合に、欲を抑えるのだ。例えば、あれもほしいこれもほしい。だがお金がないと言う場合に、物欲を押さえる。さて、世の中には抑えるべき欲がたくさんある。500億も資産を持つているものは『お金を自慢したいがためにもっと貯める』が、それは物欲である。こういう欲は抑えなければならぬ。これらのお金をばら蒔けば、たくさんの方が助かるというのに、それを貯めて、人々を繰苦しめる。だから、人々よ、『俺たちを苦しめる金持ちをこれ以上、儲けさせないように、物欲を抑えよう』

俺たちにいま必要な禁欲は性欲の禁欲ではない。『物欲』と『食欲』だ。自慰行為はタダだ。しかし、物欲は金がかかり、金持ちを増やす。食欲は金がかかり、金持ちを増やす。欲を抑えれば、金持ちを弾圧できるし、格差社会を埋める手助けになり、健康になる。

経済格差とは『国民が弱ければ弱いほど大きくなる』ものだ。強さを見せて、革命を起こさないと、日本はこのままずっと弱まるといつてしまう。

自分を神に選ばれた人間だと思おう

他人を見下すためには自分の地位を上げなければならない。そのために最も重要なことが『神に選ばれた』と考えることである。

この現実では自分が世界の中心だ。他はエキストラで関係ない。すなわち、神に選ばれた人間は自分だけなのだ。

『優劣は人間が決めたこと』だ。だから、優劣など気にしてはいけ

ない。人間の配下にある競走に惑わされるな。俺たちは『神の使命を果たせばいい』

それこそが『自分の極めるべきこと』なのだ。他人の評価は関係ない。他人には好きに言わせておけばいい。俺たちは『醜く汚い人間』を気にしている暇はない。直に迎えに来る神のために使命を果たすのだ。人間の決めたことなど、最低限の法律を守っていればいい。それ以上に関わる必要はない。醜い人間は好きに生かしておけばいい。

俺たちは神のため、使命を果たすのだ。

そして、死ぬとき、神に魂を交換し、次のステップへと進んでいくのだ。

## 二章 不幸を楽しむ方法

不幸を楽しむ？ そんなこと出来るはずがないと思っっているうちは人生で損をしている。不幸をむしろ楽しむことこそ、人生で重要なことなのだ。

簡単に出来ることではないが、以下の四つを見ていけば不可能でもない。ただ、やはり難しいだろう。私自身も後七年ぐらいはかかりそうだ。

- 1、不幸に耐えるという行為は神への崇拜
- 2、努力は心の弱いものがすること
- 3、神は自然を愛する。不幸な人間の生き様を愛する
- 4、障害をメリットに変える方法

### 1を攻略する方法

不幸肯定論理を確立する

さほど難しいことではないが、欲などに比例して難度を上げるし、不幸が連続すると、そのたびに論理を組み立てないといけないので、煩わしいとはいえる。いずれにしても論理を扱うときは感情的な物言いから論理的な物言い程度を上げている必要がある。感情的になつてしまうと、論理はすぐに破綻する。論理的な思考力が上がると、精神的にダメージを受けても、感情的な言葉は出て来なくなるので、まずは論理的思考力がある程度高めておく必要がある。

そこまで行くと容易である。

『不幸になるということは幸せをみなに与えることと同じである。お金がないということはそれだけ他の人にお金を与えていることになる。不幸は尽くす行為、ボランティアの最高峰に位置するものである。』

不幸な境遇の人間を探す

世の中の不幸を探すことで、『自分がいかに恵まれているか』を主観的に感じる事が出来る。そうしておけば、不幸を耐える力が湧いてくる。喜んで、不幸に立ち向かえる。多くの者は『成功』を期待して、何かをする。『成功するだろう』と思つて挑戦する。そうではなく、『よし、いつちよ不幸になつてくるか』と言つて、挑戦することが大切である。『ダメだ』と言われていて、成功すると喜ばしいが、『成功するよ』と言われていて、失敗したら、落胆する。不幸な境遇を探し、恵まれたことを確認したら、『よし、不幸になるぞ』と思つて、物事に取り組みことだ。不幸を追い求める人生。それが立派な人生である。

幸せに見える人間を馬鹿にする論理を確立する

何度も言っていることだが、幸せな人間を馬鹿にし、不幸な人間を尊敬するということが人生で最も重要なことである。

平均的にするためには、低いものを底上げ、高いものを落とせばいい。それと同じで、『成功者は常に叩かれ、馬鹿にされなければならない』

不幸を楽しむためには『成功者』を可能な限り排除する必要がある。金を持っているものを落とし、お金を持っていない人にお金を渡す。そのための努力をするため、まずは成功者を馬鹿にする。『成功者にこれ以上の富は与えない』努力をしよう。

そうすることで、不幸が不変になり、不幸を楽しむ第一の礎が完成する。

『金持ちは汚い。多くのお金を糞のように溜め込んでいる。腸が汚らわしくなつて、社会がどんどん荒れてくる。少しは便秘を改善する座薬を飲むようにしてほしいものだ。お前一人の社会じゃないんだ。腸は綺麗にしておこうぜ。汚らわしい』と言った感じに金持ちを馬鹿にし、便がきちんと排出されるように国民一人一人が努力しなければ、国は大腸がんになってしまう。

不幸がないと幸せは無い。不幸を耐えることは幸せを与えること

人間の相対性からして当然であろう。幸も不幸も相対的なものではない。しか考えられないのだ。例えば、学校で『明日、習字をしますので、習字道具を持ってきましょう』と言われた。A君はすっかり忘れてしまった。『ねえ、持ってきた？』と周囲に尋ねると、『もちろん』と答えた。A君は不幸を感じる。だが、

『えー、習字のつもりだったのですが、抜き打ちテストをすることになりました』と先生が言つと、習字道具を持ってきたものは『え』となるが、A君はホツとするだろう。

『同じ先生の発言でも、その環境の違いによつて、幸か不幸かは変わってくるし、その程度も変わってくる』ということだ。

だから、励ますつもりで言つた言葉で傷つくものもある。人間の相対性では基礎的な事実であるが、この点すら理解していない教師

は多い。

幸か不幸かは、その環境の状態によって変わってくる。だから、一般に『世の中に幸が多ければ多いほど、不幸が異質になり、不幸が多いほど、幸が異質』になる。

平均の国日本では、少数派が異端とされる。よって、幸か不幸かは『平均との差』によって定まる。平均点が60点なら、それよりどれだけ高いかで幸せの度合いが決まり、どれだけ低いかで不幸の度合いが強まるが、環境によっては『いい点を取って、不幸になる』こともある。

このように難しい問題なので、『答えを絶対的に考えることは出来ない』

しかし、不幸が多いほど、幸せが際立つので、あなたが不幸になっている限り、あなたの変わりに幸せになっているものはいる。不幸な人は誇りに思ってもいい。幸せを与えたのだから。幸せなものは自重せよ。不幸をばら蒔いているのだから。

不幸を受け入れることで、みなを助けている。不幸は世界で一番尊いこと

上記のものに付随するものである。相対性が人間に成り立つことはほぼ疑いの余地がない。相対性を考慮し、一般化すると、

『不幸を感じれば感じるほど、誰かをより幸せに出来る』

もちろん例外はある。ある個人が幸せになって、別の者が幸せになる場合もある。例えばニートは『親がたくさんの金を稼ぐほど寿命が延びる』ので、親の幸せをこのうえなく願う。これは自分の利益になるからである。こういう場合、『共同体』という言い方をしている。

ある会社が儲かって、株で儲かった場合も『共同体』と考えられる。ある大ファンのゲーム会社が儲かって、『新作』が出せる状態になると、ファンは喜ぶ。これも『共同体』である。

問題は共同体でない場合である。共同体でない限りは、一般化した考え方に則るだろう。言い換えると、共同体を作っていれば、人の幸せは自分の幸せに繋がるが、共同体でなければ、一般化した考えに従うということだ。

人間社会では、共同体でない他人のほうが多い。よって、不幸を感じることで他人を幸せに出来る。『幸せの伝達者』は不幸な人間なら誰にでも出来る。履歴書に『幸せの伝達者』と書けば、人間の配下だから馬鹿にされるが、神の配下ではきちんと認められる可能性は高い。不幸は尊い。死ぬときの履歴書にはきちんと『幸せの伝達者』と書いておこう。幸せな人間は『不幸の伝達者』というレッテルが貼られてしまう。幸せな人間が救われるには共同体を多く作っておくことだ。そうすれば、共同体に幸せを与えることが出来る。

不幸が多ければ、多くの不幸が不幸でなくなる

当然であるが、不幸が増えると、平均が下がるから、今まで不幸だったことが不幸でなくなる。学力の平均が下がるのはいいことではないが、幸せの平均は下がるほうがいい。下げる方法は『幸せな人間を叩く』しかないが、幸せな人間が幸せにならないようにすることだ。ガンジーのように積極的に非買運動に参加したり、ネットで騒いだりときちんと行動すれば、おのずと下がってくる。弱い人間は行動できないし、欲に勝てない。強い人間は欲に勝てるし、行動できる。強くなるための努力を続ければ、不幸は救われる。

相対的考えを身に付ける

相対的な考え方を身につけることで、人間を理解しやすくなる。人の気持ちを考えるためには『論理的思考力』と『相対性の考慮』が必要不可欠である。

頭の悪い教師は『人の気持ちを考えられるようになる』と言う割

に『論理や相対性』を重視せず、建前でしかものを言わない。

物理法則に慣性があるが、系が異なると、時間の経ち方などが変わってくる。それと同じで、人間も系が異なると、感じ方は変わってくる。

『みんな平等』と想っていて、まったく当てはまらないことに注意しなければならぬ。相対性を考慮することは徳のある人間になるために必要なことだ。

この考え方は『人間』を考える上で絶対必要になることなので、論理的思考力と一緒に早急に身につけておくべきである。

## 2を攻略する方法

努力は成功したいからする。立派になりたいからする。努力は不幸ではない

よく成功者が『苦しい練習に耐えてきた』と言うが、それは目標のために自ら『不幸』を選んだので、社会的に『不幸』とは言えない。努力と言うのは不幸ではないことを知っておく必要がある。努力した人は尊いというが、そんなことはない。努力とは一種のわがままだ。本当に不幸なのは『努力を強制される』ことだ。難病患者は『病気に耐えることを強制される』それをやめると死ぬのだ。

その点、成功者の努力は『やめても死なない』から、不幸ではない。

## 努力をするものは典型的なナルシスト

努力というのは聞こえはいいが、本当に尊いことなのだろうか。

それは『努力の目的』を考えれば分かる。

努力をするのは『欲望』のためだ。あれがしたい。あれになりたい。お金が山ほどほしい。すべて幸せの度合いを高めるためのもの

だ。

努力とは時間や体を酷使して、幸せの度合いを上げるものだ。そして失敗を孕んでいる。いわばギャンブルと同じだ。『ギャンブル』を否定するものが『努力』を肯定しているのはおかしい。いずれも『利益のために何かを犠牲にする』ことだ。その点、変わらない。努力が尊重されるのは『社会的利益のために努力が必要』だからだが、それが偉いことではなく、『等価交換』だということを知らなくておく必要がある。

人間は欲から始まった。空が飛びたいから飛行機を作った。便利だから車を作る。欲がなくなれば恐るべき努力も必要なくなる。

『努力と欲は比例している』と言えるだろう。すると、努力を過度に尊重するのは考えものである。

努力をしてもどうせダメという奴は『努力』の意味を理解できていないだけである

頭が悪いものは『努力したって無理だよ』と言う。そもそも努力とは『現時点では不可能なことを時間や労力を費やして可能にすること』だ。努力しても無理という言い方は不適切である。

もちろん軽口の発言だから、厳しく突っ込むのは適切でないが、努力とは不可能を可能にすることだ。絶対無理だと思っていた掛け軸裏の洞窟を99Fまで下りるようなことを意味する。ということでは、努力とは『目標と現在が繋がっていないければ努力とはいえない』ことになる。目標を立てて、それを可能にする適切な方法を実践しないと努力とは言わないのだ。努力しても無理というのは論理的に破綻している。

努力とは『利巧さ』が最も試されている

努力とは『目標を達成するための術を探し、実行する』ことだ。



その術を探すときには利巧さが試される。

スポーツで成功しようと思ったら、『さあ、ランニングだ』ではなく『運動生理学や栄養学を勉強すること』から始まる。何が適切で何が不要か。どうすればどの能力が上がるのか。そういったことを調べる必要がある。だから、努力には『利巧さ』が試されている。とはいえ、今の時代は『優秀なトレーナー』が増えたので、実行するだけの時代となっている。だが、真にすごいのは『そのトレーナーが持っている高等理論を見つけ出す』ことだ。そうすれば、そのへんのボンボンが世界記録を出すようになるかもしれない。

努力とは『実行する対象で成功する方法を見つけ出す』ことがほとんどであって、『がむしゃらに取り組むこと』ではない

上記のものに付随するものだ。努力と言つと『ある物事に取り組み時間』で努力の量を決めようとするものが日本には山ほどいる。

だが、努力とは頭を使うものだ。

『現時点で俺が世界記録を出すのは無理。だが、世界記録を出したい。どうしたら、俺のような奴が世界記録を出せるだろうか』と考えるのが努力である。

才能がないから無理というのは『進歩のない馬鹿』である。才能がないものが凄まじい記録を出すこと。これこそが『真の努力』である。

必要であれば、人体の限界に挑戦する必要もある。そういうことをしても『世界一』になりたいと願う欲望が努力の原動力だ。がむしゃらに練習するのはただの『根性』だ。根性で勝てるほど世界は甘くない。

頭が悪いほど、計画を立てない

以前、掲示板を見ていて、『なかなか勉強の成績が上がらない』

というものがいた。そしてそれにレスをしているものがいた。そのものの文章が非常に上手（分かりやすく読みやすい）だったので、読んだのだが、『計画なんて立てないで、ノルマをこなす。チャートを全部やる。それから1対1をやる……』

受験界にも詳しい人だろう。だが、俺は疑問を感じた。その人の主張は『何かを考えるより、まずはチャートと1対1をするべき』というものだった。

なるほど、基礎↪標準のチャートと標準↪やや難の1対1をすれば、確かに標準問題のほとんどは解けるようになるだろう。

だが、相談者は『東工大』を指している人だった。1対1の問題で対応できる甘い問題はわずか1問しか出ないのだ。だから、俺は、『計画は立てるべき。この大学の数学は数学パズルに近いから、一度でも標準問題をマスターすると、逆に解きにくくなるものも多い』みたいなこと述べた。後はどうなったか分からないが、『努力とは目標と現在が結びついてはじめて成り立つものだ』

だから、チャート、1対1という流れがすべてに適切かは疑問である。確かに比較的良好いレベルと言われている私大の数学なら、難しい問題は除いて、それに対応できる。だが、相手のランクが日本一の数学を持つ東工大だと、『考え方』が根本から違う。

例えば、

『 $n$ を自然数の定数、 $r$ を正の有理数の定数とし、 $1/x(k)$ の1項から $n$ 項の和が $r$ となるような自然数 $x(k)$ の組の個数は有限であることを示せ』

という問題なら、まず数学的帰納法が背理法を使うのだろうということとは想像が出来るが、想像のまま突き進むと、全く解答が見えてこない。範囲を限定しても、有限になることに気付くためには、問題数を多くこなしているというより、問題への取り組み方そのものを特別なものにしておかないといけない。

標準問題を解くことに慣れていると、こういう発想が出来なくなる。ある者が『センター数学におぼれると、二次数学まったく手が

出なくなる。なぜなら、センター数学と二次数学はまったく別の科目だからだ』

と言うものがいたが、それと同じだ。

相手を知っているなら、まずどのような力が試されているかを知らなければならぬ。スポーツでもそうだ。『必要な筋肉』と『不要な筋肉』というものがある。『まずは全身の基礎体力』と言っているうちに『必要な部分』が弊害を受けることもある。

東工大の場合は、標準問題におぼれていると、この問題は完全にストップしてしまう。標準問題を解く前に、『柔軟な発想の出来る状態』を作っておくために、チャートよりも『捻った数学パズルの問題』をこなしておくほうが適切だと考える。

逆に適当な私大なら『そんな難しい問題は出ない』から、普通に単純な標準問題を解いておけば対応出来る。

相手によつて、やり方を変える必要がある。そしてそれが努力だ。敵を射抜くための計画は必須条件である。『とりあえず、基礎だ』とすると、逆に弊害になるものも出てくる。

『とにかくやれ』は頭の悪いもののアドバイスである

上に付随することだが、『とにかくやれ』というのは頭が悪いことである。敵を倒すためにどのような努力をしなければならぬかは最も重要なことである。それを無視している時点で『才能の勝負』に持ち込んでいる。才能があればまあ何とかなるかもしれないが、才能がないとどうしようもない。

まずは相手を知り、適切な努力方法を調べることからすべてが始まる。そうしなければ『無駄が多い』ことになる。もちろん、人生全体を考慮すれば、無駄とはいえないこともあるが、目標実行だけを考えれば、無駄は多い。

### 3を攻略する方法

不幸を見つけることは、幸せを見つけることである

当然であろう。不幸な人間からは勇気を与えられる。それは紛れもない幸せである。幸せになりたければ、周囲の不幸な人間を探せばいい。そうすれば生きる活力も湧いてくる。幸せな人間ばかりを見ていると、頭がおかしくなる。

幸せを見つけることは、不幸を見つける以上に世界を醜くすることである

上記に従うと、幸せを見つけることは不幸を見つけることだといえる。だが、それよりもっと恐ろしいことになる。幸せを見れば見るほど、『劣等感』が募ってくるのだ。劣等感が高くなると、憎悪が高いと『自殺』『犯罪』に出ることがあり、憎悪が低いと『うつ病』『総合失調症』になりかねない。

そこで、幸せを探さないことだ。自分よりランクの高いものはすべて劣等感をばら蒔く兇悪なものだ。少しだけなら『今に見てる』と活力をくれるが、慢性化すると、間違いなく劣等感がたまる。

犯罪や自殺は社会を醜い混沌で包んでしまう。そうならないように幸せな人間を見つければ『全力で叩く』ことが必要だ。これは鉄則である。

失敗を恐れない。夢を追い、失敗して、不幸になっても、誰かを幸せに出来る

不安という言葉は『劣等感』が溜まるのを加速させる。そこで、不安をいかに溜めないかは重要なことである。

何かをしようとすると、失敗が嫌で、どうしても不安になる。だが、失敗することで、『誰かを幸せに出来る』のだから、恐れる必

要はない。もことから『不幸になるつもり』で進めばいい。

『さて不幸になって、みなに幸せを与えに行ってくるか』という発想を自分論理として確立すれば、不安は下がってくる。不幸を恐れることなかれ。

不幸がないと幸せも偉大さもない。東大受験生が1500人しかないければ、東大はフランク大学に成り下がる

当然のことである。東大を受けたすべての人が受かれば、偏差値は低くなり、底辺大学だ。偉大さや受かったときの幸せは『落ちた人の不幸』によって成り立っている。極端に言つと、今日の幸せな人間は不幸な人間によって支えられているのだ。

不幸な人が体を張って、幸せを作っているのだ。すると、いかに不幸な人たちが偉大か分かるであろう。

不幸とは幸せを作り出す力を持っている。不幸のない幸せは存在しない。そう考えると、幸せを見るということは陰に不幸を見ると同じである。

幸せも不幸も平等不平等も人間が創った。神はすべてにおいて平等である

これも当然の事実だ。神は常に平等である。不平等にしたのはすべて人間の仕業である。人間は平等を不平等にし、幸せや不幸という順位を作ってしまった。

ということは単純に考えると、人間を切り離せば、平等で幸せも不幸もないことになる。だが、そうはいかないのが人間の弱いところである。人間には『欲』があるし、人間と関わらないと生きていけないような社会になっている。

では、これらの格差社会にどう対応すべきか。それはこれまで述べてきたように、不幸を楽しみ、幸せを叩くことを長期に渡り、続

けるしかない。

#### 4の攻略方法

障害を利用するためなら、プライドを捨てる

障害者を作ったのも人間である。同じ人間に『障害』のレッテルを貼って、苦しめた。それを擁護するように障害者のための制度が整いつつあるが、『根本にある不幸』は取り除けない。障害を持っている人は平均社会の中で相当な不幸を体験するだろう。だが、それは『普通の人間』になろうと思っっているから、余計に苦痛なのだ。自分が普通の人間より劣っていると考えるから、劣等感が募ってしまふ。

そうではなく、普通の人間と同レベルと考え、自分に与えられた自分にしかない『障害』をいかに使うかを考えるのだ。

つまり、平均に追いつくという発想ではなく、自分にしか入れないダンジョンをいかに攻略するかを考える。

このダンジョンでは最初から『障害』というアイテムがある。これをうまく使ってダンジョンを抜けるのだ。ブーの包丁みたいなものだ。どうすれば、攻略できるかを生きる中で見出す。難易度は高い。強い武器も防具も持っていけないし、敵は非常に強い。

だが、不可能ではないはずだ。障害を利用して、このダンジョンを切り抜けるのだ。難しいダンジョンだけに素晴らしいものがあるかもしれない。

障害を使って、人間を利用し続ける

聞こえは悪いが、『障害者』は誰かに頼るほかないのだ。手足が動かなければ、動くところで誰かの助けを得るほかない。

そして、このとき『誰かに迷惑をかけてしまふ』と思ってしまう

と、劣等感、苦痛などが募ってくる。募るだけ、自分にも、また周りにも迷惑になる。障害を利用する第一ステップは人に頼ることを当然だと思うことだ。

少なくとも、私はそう思っている。だから、街中で障害者が困っていたら、助けを訴えればいい。そして、通りかかった人は助けるのは当然だ。

これが当然でない社会は異常である。すぐにでも革命を起こす必要がある。障害者はその障害を利用して助けを得るほかない。そうやって攻略するダンジョンなのだ。だからシステム上仕方ないのだから、人間を利用すればいい。それにたいして、嫌な気分になる必要は無い。そんな暇があれば、障害を利用する方法を考えておこう。階層が深くなると、敵も強くなる。それに耐えうる秘策を用意しなければならぬ。

障害を取り除こうとすることはかり考えず、利用することを考える。思考力の挑戦だ。

掛け軸裏の洞窟でワナ師の指輪を捨てれば、肉なしクリアはまず不可能だ。同じく、障害を取り除いてしまうと、攻略はまず不可能だ。

もちろん、障害が綺麗さっぱり治ってしまうならそえに越したことはないが、現時点の医学で失ったものが戻ることはまずない。ということとは障害を取り除こう。普通の人に来るだけ近づこうとすることは『障害者』を不幸にすることに同じだ。

この難しいダンジョンは障害を利用することを前提にして作られている。そうでないとあまりに難しすぎる。

最終問題を、分裂、ジエノサイドなしでクリアするのと同じくらい難しい。だから、障害は取り除かない。取り除こうとしても、普通の人と同じには決してなれない。

だからこそ、障害を利用するのだ。手足がないことで、出来るこ

ともある。小説なら、経験の最低50パーセントは利用できる。不幸なこともボーっとしていた日々もすべて利用できるのだ。

利用することを考えることで、自分のダンジョンを攻略するのだ。

余命二年なら、長生きを望むより、二年で死ぬからこそ『出来る』ことをする

これらは経験しないと分からないから、私も具体的には書けない。机上の論理的に言うなら二年で死ぬなら、その状態でしか出来ないことをすればいい。

実際、二年で死ぬとマジマジと言われると、動揺が強いだろう。

すでに人生をあきらめていた人でもいくらか動揺はするはずだ。

だが、二年で死ぬからこそ、出来ることもあることを知っておくと、違った人生になるのかもしれない。

障害はハンディではない。障害をいかに利用できるかというチャンスだと考える

どうせ、治らないんだ。これは事実だ。ならば、それを落胆しても意味がない。どうせ治らないなら、利用するほかない。

ハンディと考えていては不幸が増大するだけだ。それで人を幸せに出来るのだが、不幸の度合いはそうとうなものになる。

ここまで不幸を増やす必要はない。幸せな人間を不幸にすればいいのだ。障害を利用するためにパラレンピックというものが出来たりしたが、そういったものが障害を利用出来る場所だ。とにかく、障害をチャンスと考えない限り、このダンジョンを突破することは出来ない。

自殺するぐらいなら、その障害で『自らの心』を殺せ



自殺の多くは劣等感から来る。この劣等感とは『生』を前提にする社会において、圧倒的な障害である。身体の障害にこの劣等感の障害を感じると、自殺に追い込まれることもある。やや頭が悪めなのは『自殺は弱い人がすることです』と言うが、数値化できない劣等感などが存在するのに、そう言い切れる論理は存在しない。

自殺をするほど『劣等感』が溜まっていると考えるのが自然である。人間の心なんて大差はない。激痛を感じれば死にたくなる。麻酔なしで八時間の大手術に耐えられるものはそうそういない。自殺をするということは追い詰められているということだ。追い詰められたとき、足踏みをして死を待つのか。そうなるぐらいなら、最大限に生き抜いてみるほうがいい。死ぬぐらいなら、一切のプライドを捨てて、生きるのだ。

意識して出来ることではない。だが、限界まで粘るのだ。HPが0になるその瞬間まで、粘り続ける。そうして心を殺してしまったほうがまだマシだ。

### 三章 個人的見解

殺人事件は『憎悪』だけでは起こせない。『劣等感』があつて初めて起こる

恨み、辛みが犯罪を起こすとよく言われるが、せめてもう少し扱いやすいステータスはないかと考えていた。そこで見出されたのが『劣等感』である。

劣っているという感情がいかに精神的ダメージを加速させるか。それを完全な理論に持っていくことを健闘している。

人間の心は見えないし、相対的なので、恐らく不可能に近い。だが、劣等感を低下させ続けられれば、犯罪を防げるかもしれない。

捜査一課の話によれば殺人は『憎悪』から来るらしい。だが、俺は『果たしてそれだけなのか』と疑問に思った。なぜなら、人間に

は欲がある。ということは何とかがして、這い上がりたいという野心がある。特に男はそうである。

憎悪があっても、自らの地位を上げることが優先するはずだ。つまり憎くても、それを晴らすために、『自分の地位』を上げようとするはずだ。そのほうが、利益もあつていいはずだ。つまり、憎悪以外に何か必要なステータスが必要だと思つた。

そのステータスに劣等感を入れると、実にしつくり来るのだ。自分の地位を上げることが出来ないと考え、底に溜まつた憎悪を晴らすために、『殺人』を犯す。

つまり、引き金は『劣等感』と考えることが重要だ。犯罪を食い止めるためにはいかにこの劣等感を騙すかが重要になる。

例えば、100名のうち、上位30名が合格という試験があつたとする。もし、自分の順位が40位なら、

『もう少しで何とかなるな』と思つて、努力を続けるだろう。だが、90位なら、

『ああ、もうダメだな』と思つて、やめてしまつたろう。

このやめてしまうというのが重要だ。これを殺人犯の心理に置き換えると、『憎悪を晴らす手段が殺人しかなかった』ことを示すのだ。

劣等感さえ少なくなれば、確実に犯罪は減る。そのためには『努力すること』『成功すること』『幸せになること』を学校教育の段階できちんと『否定』し、不幸が普通だと教える。嫌なことが当然であり、『幸せ』になることで、人をたくさん苦しめることを教えておかなければならない。

劣等感の間違いなく平均からどれだけ低いか比例して、溜まる。平均を一定にする努力を国民一人一人が行う必要がある。

幸せ、不幸、劣等感などは保存されているのではないかと思う。

つまり、劣等感と同じだけ世に存在する。一人に抱え込ませず、みんなが共有する必要があるのだ。

プライドは劣等感を高めやすいが、プライドがないと、生きるこ  
とが出来ない

プライドは劣等感を高めやすくする作用があることを、私は確か  
めた。プライドが高いほど、理想が高くなり、比べるレベルが上が  
るために、劣等感が溜まる。だが、プライドがないと人は生きてい  
けない。

すると、プライドの管理は社会に大きな影響を及ぼすことになる。  
プライドが高いほど野心を高め、低いほど満足しやすくなる。そこ  
で、プライドは低めのほうが『生活のしやすさ』のレベルでは理想  
的である。

妥協をするためには『プライド』が低くなければならない。世の  
中、妥協が重要である。どこかで夢をあきらめないと、劣等感を高  
め、普通の生活を営むことを妨げる。夢を持つことや努力をするこ  
とを尊いこととして教える学校社会は『プライド』を高める教育に  
なりがちだ。『プライド』を上げないようにならなければならない。

だが、プライドのない生活というのは『傀儡』にされることを普  
遍のこととして、捉えることが出来るので、『犬』に近いと言われ  
てしまう。

真面目に働く犬か浮浪者だが、一匹狼か。どちらがいいかは各人  
が決めることだ。プライドが高いと社会性を損ねるから、犬になり  
にくくなるが、『安定した生活』はない。プライドが低いと犬にな  
りやすく、『安定した生活』を半ば保障してくれる。

社会は比較的シビアな選択を国民に課している。プライドを持つ  
て不幸を受け入れるか、プライドを捨て、犬となりお約束の幸せを  
手に入れるか。

敬語を無くすと、犯罪は減るが、統率力が下がる

プライドが『人間の社会性』に影響することを述べた。敬語は『

人間の統率力』に影響するものである。人間は『平等』であるのに、  
どうして『敬語』を使わなければならないのか。頼む側と頼まれる  
側では、頼む側<頼まれる側が暗黙に成立するので、頼む側が敬語  
を使わなければならない。これなら、論理的に納得できる。だが、  
『 $x$ を自然数、 $y$ を $x$ を超えない自然数とし、年齢が $x$ と $x - y$ の  
二人の人物の中には暗黙に $x > x - y$ が成立してしまう』という日  
本社会はどのようなであろうか？

$x > x - y$ は『経過した時間』の違いだ。能力や身分には何の関  
係もないはずだ。だが、学校では『目上の相手には敬語』と教えら  
れる。

私は年齢に関わらず、相手が年上でも年下でも、話すときは『敬  
語』を使うようにしているから問題ないが、使い分けている人がい  
るなら、どの基準で使い分けているのかという話になる。

敬語を一歳使わないものもある。プライドで『敬語』は決して使  
わないそうだが、敬語は『統率力』に影響してくるのだ。敬語がな  
いと『統率力』がなくなる。日本の発展は統率がうまく出来たから  
存在する。敬語がなくなると、統率がなくなり、国が乱れやすく  
なる。だが、『犯罪』が減るのは事実である。『統率力』と『犯罪』  
の間に綺麗な関係はないが、『統率力』が高いまたは低いと『犯罪』  
は多くなる。よって、統率力は中程度がいい。なお、今の日本はや  
や高めであるから、『少し統率力を減らしてもいい』といえる。

金持ちを弾圧して、労働力が減っても、社会は問題ない

掲示板に『年収を限界にすればいいじゃん』というのがあった。  
それにレスがついていたので見ると、『そうすると、働く人がいな  
くなる』と言うものがいた。要するに『莫大な金を稼いでいた人が  
労働しなくなる』という意味なのだろう。だが、それは何の問題も  
ない。なぜなら、普通の従業員のほうが優秀なので、年収を制限し  
て、彼らの年収を増やせば、労働力は戻るからだ。それに金持ちは

『金』以上の野心があるから、金が制限されると、不平は言うが、働かなくなることはまずない。

そこで、年収の最大値を『1000万円』か『2000万円』にして、それ以上は『所得税』としてすべて国の儲けにすればいい。それが嫌で働かなくなるものがいればそれでけっこう。問題は人権の問題をどう扱うかであろう。資産の限界も制定しなければならず、金持ちは怒るだろう。

ちなみに努力が反映されない社会になると、努力家が少なくなると言うがそれはない。どうせ働かないと食えないわけだ。金が少なくなっても、自分の好きなことで食える可能性があるなら全力で努力をする。例えば、プロ野球選手の給料が3分の1になれば、プロを目指す人が減るか？ 恐らく減らない。(実際は検証しないと分からない) 目指すものは『金』以上に『野球』が好きな場合がほとんどだ。金が減ったぐらいで、プロ志望者が減るはずがない。とはいえ、ボクシングの『1試合60000円はあまりに少ないのではないだろうか。これではアルバイトのほうがまだマシである。どうでもいい選手をプロにしすぎているのが問題だろう』

給食を廃止すると、まともな日本人が出現しやすくなる

学校は一体いつまで給食制度を続けるのだろうか。小説を書くものにとつてはネタが増えるから、喜ばしいことだが、給食は良い結果を何一つ齎さない。

『アレルギーは考慮されているか？』 『各人のカロリー・栄養計算は出来ているのか？』 『ダイエット中、増量中の生徒はどうなる？』 『好き嫌いの問題は考慮されているのか？』

考えればきりがない問題を抱えている給食だが、なぜか、それが普通に行われている。食の文化など『各人さまざま』だ。日ごろから、たんぱく質源は豆と決めて、肉を食べないものもある。逆に炭水化物を制限して、たんぱく質を取るものもある。ベジタリアンも

いるだろう。

こういったすべてのニーズに合わせるには『食事のすべては家庭に任せる』方針を採るほかないのだ。給食をするぐらいなら『講演会』で『栄養士』の者に呼んで、親に訴えかけたほうがまともだ。

### 国語は論文にするべき

学校の二つの『悪習』を挙げるとすると、『国語』と『給食』である。国語の学問のおかしさといえば開いた口が塞がらない。

論理的思考力の養成が『古文』『漢文』の読解より『不要なもの』なのか。高々娯楽の小説読解が『論文を書くこと』より重要なのか。頼むから、国語をまともな学問にしようというのが私の願いだ。評論を読む、小説を読む。それはそれでいい。だが、それらが『論理的な考え方をする』『資料を集めて、議論をする』『文章を書く』ことより『もつともつと重要なことなのか？』

ただ、楽だからという理由で国語を『評論または随筆』『小説または詩』『古文』『漢文』にしているのか。

『論文』『議論』を主軸にする『国語』にしない論理がいまだに分からない。論理的思考力が欠如しているからか、なんと高校生が『何で水を飲まないと死ぬのか？』という質問に『喉がかわれて、ご飯が食べられなくなるから』と真顔で答えているのだ。確かに喉がかわれたらご飯が飲み込めないだろうが、もつと他にまともな答え方があるだろうに。

他人の駄作を読む前に『問題』を議論し『文章で自分の考えを表現する』ことを主体にした厳格な『国語』を作ってほしい。

最終的には入試で見られる『論文』という科目をそのまま使いたいところだろう。

### 最終章 創作に関して

作者が高い評価を下す作品紹介

作者は1000以上の作品を鑑賞してきました。そして気付きます。『評価されているものはすべてある法則に従う』ということにきちんと作品を評価したものはひとつもなかったと作者はいいます。そこで作者が『作者賞』を与えるべき作品をここで紹介します。作者賞とはこれまでの適当な賞と違い、『エンターテインメントの力がどれほどかを厳密に審査したもの』なので、『大人の都合』とかそういったものが一切ありません。評価はいかのように行われます。

A (発想) この部門で評価するのはエッセンスとなる組み立て材料をひとつひとつ審査して『材料のよさ』です。ところが、『鑑賞者』によって、ある材料が『一塊の材料』か『さらに分解して細かく出来る』かが異なるため、『普遍的な観点で見た最小単位を材料とする』ことに統一します。

B (構成) この部門で評価するのは材料を組み立てた後の『完成形』です。作品のすべてと言ってもいいものですが、『それをばらばらにしたときの材料がいいほど、作品の幅は広がるのでAとは分けて審査します』

いずれも10点満点で評価し、最終的に

2A + 8Bで100点満点として、評価を出します。

アニメーション部門(主題歌などは評価に入れない。ご了承ください)。  
ただしBGMは評価に加える)

『劇場版クレヨンしんちゃん』

A 11 9 / 6 B 11 7 / 9 2 A + 8 B 11 8 2 / 4

評価のポイント 劇場版をこれだけ紡げるということはエッセンスが高いことは客観的にも理解出来よう。だが、劇場版を紡げるだけでなく、『ファンタジー』への融合、『コメディ』要素の瓦解を許さず、各種展開に混ぜ込めるキャラクターや世界観の配置は『恐るべきもの』がある。構成力も高く、多くの作品で『ギャグ』『サスペンス』『感動』『ユニークな組み立て』が主流であるが、いずれも秀逸である。

### 『火垂るの墓』

A 11 6 / 8 B 11 8 / 5 2 A + 8 B 11 8 1 / 6

評価のポイント 戦争を題材にしているため、類似性を発想にいかに関与させるかで評価は変わるが、無駄な描写がほとんどない構成力、バッドエンドを美しく持ってきている点、感動のレベルの高さ、さまざまなものを総計すると、『発想』より『構成力』で魅せる作品であり、一位、二位を争う程度の高いつくりになっている。構成力では『全作品』で長い間トップを独走している作品である。

### 『ドラえもん』

A 11 9 / 1 B 11 7 / 4 2 A + 8 B 11 7 7 / 4

評価のポイント 初期のものと近代のものとは構成力に差があるので、評価が難しい作品になっている。現在のものは『画』のレベルは上がっているが、『6分程度で一話を作っていた頃のように無駄のない描写』というものがなくなっている。昔は無駄がなく、非常にスムーズに作品が進んでいた。昔のほうが良かったというの



が私の見解である。声優は変わったが、みんな上手なので、問題はない。問題は構成力である。6分半時代の程度の高いアニメを復活させれば、さらにあがることは間違いない。

『とんがり帽子のメモル』

A 〓 9 / 6    B 〓 7    2 A + 8 B 〓 7 5 / 2

評価のポイント    発想の捉え方で評価は変わってくると思われる。主人公が小人で人間界と接触するという点において、『標準的』と評価されれば、Aは下がってくるが、この大きな架け橋を強く見たとき、発想の程度の高さを尊重することは普遍なことになるのではないか。いずれにしても、構成力の高さが目立ち、トップクラスの作品になっている。

『となりのトトロ』

A 〓 9 / 5    B 〓 6 / 5    2 A + 8 B 〓 7 1

評価のポイント    神秘的世界をうまく表現したものであり、宮崎駿作品としては『魔女の宅急便』と並んで、トップクラスに位置している。この頃の構成力は非常に高かった。現在の作品は『作画』と『興行収入』だけは上がっているが、この時代にあった構成力の高さがなくなってしまっているのが残念である。

『君が望む永遠』

A 〓 7    B 〓 6 / 8    2 A + 8 B 〓 6 8 / 8

評価のポイント    作者が考えるこの作品の位置は『君が望む永遠』

『クラナドアフター』『スクールデイズ』の恋愛3部作の1つである。激しい構成員力争いの中で『6・8』という極めて高い数字を『恋愛』というジャンルで出した恋愛の代表的作品でもある。

『舞H I M E』

A Ⅱ 6 , 3    B Ⅱ 6 , 9    2 A + 8 B Ⅱ 6 7 , 8

評価のポイント    この作品のライバルとなっているのは『ぼくら』である。両者の作品とも序盤はさほど高い評価を受けていない。いずれも中盤以降で高評価を獲得したものである。発想ではなく構成員の高さが目立つ。発想が低いのは『発表された年代』を考慮すれば『典型的なもの』に近いことを疑わざるを得ないからだ。

『ひぐらしのなく頃に』

A Ⅱ 7 , 8    B Ⅱ 6 , 8    2 A + 8 B Ⅱ 7 0 , 2

評価のポイント    解も同様に評価する。すべてを通して高い評価を与えられているわけではない。6・8という高い数字が出ているのは高いところのおかげである。その格差に『戸惑い』を覚えることもあるぐらいだ。評価の中心となるのは『物語の佳境部分』である。高いサスペンスとホラーが展開されているところを高く評価している。

小説部門（文学、ミステリなどからライトノベルまでだが、エッセイなどは評価の対象に入れていない）

小説は文章のレベルも評価しなければならぬと見て、『C』を新たに加える。

2 A + 7 B + C の 100 点評価だ。C は文章力を示し、『日本語の美しさ』ではなく、『分かりやすさ』『具体的かどうか』を中心に評価した。(美しさは数学と違い、絶対的でないので、評価のしようがない)

## A 8 (後書き)

目指したいのは許せる人です。犯罪を許すものではありません。もっと根本的なものです。許された人は犯罪なんて絶対に犯しません。許されなかったから、自分の許さないものを許せなかったのです。僕にはそういう心理がよく分かるのです。こうして、逃げてきた人だから分かってしまうこともあるんですね。

A9 (前書き)

ふう

A 9

『死定席』

A 〓 9 / 9 B 〓 9 / 5 C 〓 9 / 9 2 A + 7 B + C 〓 9 6 / 2

評価のポイント 同じレベルに多くの作品が集結していて、評価に迷う。舞姫か太陽黒点か野生の証明あたりが接戦している状態だ。ちなみに小説は評価の格差が激しい。桁外れの構成力を示していたのが、この死定席だ。主人公が女を利用して、指定席に上り詰めようとする矢先、女が障害で頓挫し、その障害を殺人で葬る。それを追う警察は正義なのだが、まるで魔の手ごとく主人公に迫るといふものだ。展開に一切無駄がない、緊迫感十分、ミステリの最高峰にして、小説の最高峰に君臨する。

『舞姫』

A 〓 9 / 9 B 〓 9 / 3 C 〓 1 0 2 A + 7 B + C 〓 9 4 / 9

評価のポイント 純文学（といえるかどうかは不明である）で唯一エンターテインメント性を出すことの出来た傑作である。この作品がなければ純文学はトレットペーパーと大差がなかったかもしれない。知り合った踊り子を妊娠させ、究極の選択を迫られるへたれ主人公が最終的に恋人を裏切り、日本に帰ってしまうというものだ。日本語の美しさを重視しない読みやすい文体は現在ではほとんど失われてしまっている。この傑作は日本語が古いので、教科書から除外されたらしいが、『純文学で唯一の傑作』を除外したことになる、国語の終わりを告げることになってしまったといえる。

『太陽黒点』

A 11 9 / 7    B 11 9 / 2    C 11 9 / 9    2 A + 7 B + C 11 9 3 / 7

評価のポイント    読んだのはかなり昔である。当時の基準では『ミステリはエンターテインメントではない』というのが私の持論だった。というのは『ミステリで面白いものがなかった』からだ。それでもミステリを読んでいたのは中二病で、ミステリ愛好家はかっこいいと思っていたからだ。小説は純文学も例外なく娯楽であるから、『エンターテインメント性』がなければ何の意味も無い。この作品ははじめて『ミステリ』にエンターテインメントを持ち込んだものだ。正直、経済が分からない私は序盤は意味が分からなかったが、ヒロインが登場し、むささび小僧が出てくると、一気に程度が底上げされたような気がした。無駄な描写がなく、物語が刻まれる文章力は桁外れだ。

『野生の証明』

A 11 9 / 9    B 11 8 / 6    C 11 9 / 9    2 A + 7 B + C 11 9 0

評価のポイント    相変わらず、文章は桁外れにうまく、読みやすさ、理解しやすさともに文句なしだ。この作品は塵殺事件が迷宮入りになり、主人公が大場一族と対決する展開になるというものだ。証明シリーズといえば、この作品まで二作は複数の視点が一体になるとというのが特徴だったが、今回はそういうものがあまりなかった。とはいえ、大場一族を突き崩す展開は緊迫感があり、構成力はかなり高いといえる。問題点はどうしても、最後、解せないところがあるという点だ。

『バッテリー』

A ≦ 6 , 2    B ≦ 6    C ≦ 10    2A + 7B + C ≦ 64 , 4

評価のポイント 何をさしおいても、これ以上に上手な文章で綴られた小説は『他にただのひとつもない』という事実を評価しなければならぬ。どうしてこれほど文章がうまいのか。これを読んだ後、適当な小説を読むと、その格差に驚く。文章の上手い下手にこれほどの差が出るものなのだろうか。それぐらいの文章のうまさである。

シヨートセンテンスであり、簡易的で理解しやすい語彙を選んである。これが『文章の一応の完成』ではないだろうか。

内容は児童文学ということもあるだろうが、比較的無理のない緩やかなものになっている。児童文学としては大人びているほうではある。

### 『涼宮ハルヒシリーズ』

A ≦ 5 , 8    B ≦ 6 , 2    C ≦ 5 , 8    2A + 7B + C ≦ 55

評価のポイント ライトノベルの中では一番人気があるが、一番優れているだろう。構成力の高さは評価出来るが、シリーズの中で構成力の格差がありすぎて、平均値を出すのに苦労した。憂鬱の序盤・中盤、消失の序盤・中盤、短編の一部の話では構成力がライトノベルとしては見事なものに仕上がっているが、どうしても弱くなる点が出てしまう。また不適切な語彙が無理に使用されていたりするのを読みにくさを増すことになる。

漫画部門（漫画は秀逸なものが多く、評価に困った）

AとBの二つで評価    2A + 8Bの100点評価



『ドラえもん』

A 11 9 / 9    B 11 8 / 3    2 A + 8 B 11 8 6 / 2

評価のポイント アニメに続いて、漫画でもランクインした『恐るべき』創作物である。無駄な展開も絵も一切ない見事な構成力。S Fに新境地を開いた究極とも言える発想は現時点のたくさんの漫画を見てきたが、勝てるものはない。もはや勝つこと自体が夢のような話である。

『Y氏の隣人』

A 11 9 / 7    B 11 8    2 A + 8 B 11 8 3 / 4

評価のポイント 哲学的要素を作中に閉じ込めた圧倒的作品。絵はユニークで無駄がまったくないのと、ドラえもん譲りの発想は見事で、ユニークさはこちらが勝っている。ドラえもんの対抗馬として揚げられた作品である。

『ザ・シエフ』

A 11 6 / 5    B 11 7 / 9    2 A + 8 B 11 7 6 / 2

評価のポイント 発想はさほどでもないが、エッセンスの高さは作品全体を通して伺うことが出来る。フランス料理を題材にしているが、その中心は人間の生き方に影響を及ぼす料理であり、食文化の与える幅広い影響力をエンターテインメントを重視した形で描いているトップクラスの漫画といえよう。

『こちら葛飾区亀有公園前派出所』

A 11 8 / 3    B 11 7 / 2    2A + 8B 11 7 3 / 9

評価ポイント    伝統的ギャグ漫画である。秀逸なギャグが多く、現実性を重視した硬いものではなく、エベレストに寿司屋を建てたり、署の前に100メートルの崖を作るといった柔軟なものが多くエンターテインメント性は高い。

『MAJOR』

A 11 5 / 7    B 11 7 / 5    2A + 8B 11 7 1 / 4

評価のポイント    リトル編は『試合が壊れる音がする』『ボケが長い』などの極めて秀逸なギャグが多く、海堂編は発想レベルが高く、高校野球編は逆境の中で戦う非常に熱い展開で、ドラえもんに追隨する構成力に圧倒されていたのだが、MAJORに挑戦し、最高のコントロールを習得してからはどうしても高評価を下すことが出来なくなってしまう。とはいえ、優秀な作品が揃う漫画部門で最高クラスの得点をたたき出しているのは事実である。

『新世紀エヴァンゲリオン』

A 11 7 / 2    B 11 7    2A + 8B 11 7 0 / 4

評価のポイント    アニメは極めて標準的なものであったが、漫画バージョンは構成力が底上げされていた。同一の発想でも、構成が違つとここまで変わるのかと驚きを感じた作品である。比較的秀逸なギャグと分かりやすさが加わりながら、三人称作品としての完成度の高さに驚かされる。

『ドラゴン桜』

A 8 / 1 B 7 / 5 2A + 8B 7 6 / 2

評価のポイント 偏差値30台後半の高三二人を一年後に東京大学に合格させ、莫大な利益を得ようとする主人公を軸に教育に関する議論や方針など、多くの要素をうまくまとめた作品。きれいごとを並べたものではなく、またエンターテインメントとして優れていた。後半のもたつきはやや減点ものだが、序盤から中盤の構成力には恐るべきものがあつた。

『遊戯王』

A 8 / 7 B 7 2A + 8B 7 3 / 4

評価のポイント 評価は大きく分かれる。序盤のDEATH-Tや短編は秀逸で、王国編も極めて秀逸だった。その後の展開が人によって分かれるであろう。ゲーム性としては上がったが、エンターテインメントとしては、王国編ほどのインパクトがあるかといわれると減少したといわざるを得ないだろう。

『ラブひな』

A 8 / 1 B 6 / 8 2A + 8B 7 0 / 5

評価のポイント ラブコメデイなので、読み手をかなり選ぶだろう。東京大学を目指して、2浪し、3浪も決定し、ヒロインとの関係が発展していくという標準的な設定だが、キャラクターが作りこまれており、構成力も高い。ラブコメデイの代表的作品である。

『金色のガッシュ』

A 〓 9 B 〓 6 / 6 2A + 8B 〓 7 0 / 8

評価のポイント 序盤の構成力はさほどでもない。真価を發揮してきたのは、中盤からで、バトル漫画の最上級に位置するほどになった。バトル描写は現時点で最高レベルである。後半の性急な終わりが残念である。

『エクセルサーガ』

A 〓 7 / 6 B 〓 6 / 5 2A + 8B 〓 6 7 / 2

評価のポイント 序盤はさほどでもないと考えられる。話が進むと、ユニークなキャラが増え、特に男性陣のキャラクターの作りこみはかなり程度が高く、構成力も上がってくると、秀逸な作品に進化した。

『グラップラーバキ』

A 〓 8 / 5 B 〓 6 / 7 2A + 8B 〓 7 0 / 6

評価のポイント スロースタートな作品で、序盤は決して高評価は出来ないが、トーナメントが始まると、構成力が底上げされ、強いものになった。キャラクター像の作りこみも十分で、専門的で硬すぎる作品と違い、エンターテインメントとしてレベルの高いものになっていた。

『みなみけ』

A 〓 8 B 〓 6 / 2 2 A + 8 B 〓 6 5 / 6

評価のポイント 絵のうまさはトップクラスであろう。無駄がなくわかりやすいのである。三姉妹でそれぞれ違った友人が存在するが、それらがうまく融合してくる中盤からの構成力はかなり高いものであった。

『鋼の錬金術師』

A 〓 7 / 8 B 〓 6 2 A + 8 B 〓 6 3 / 6

評価のポイント 序盤は硬い感じが否めず、発想で引つ張る標準的なものだったが、中盤からはその硬さも解消されて、秀逸なギャグも増え始めた。核心に近づいてからの引き伸ばしが顕著なのが残念である。

『ラブコン』

A 〓 7 / 3 B 〓 6 / 8 2 A + 8 B 〓 6 9

評価のポイント 少女漫画ではトップクラスであろう。全話を通して、構成力が高いうえ、キャラクターが魅力的であった。脇役となるキャラクターを中心にした話が少なかったのは、キャラクターが優れていただけに残念な感はある。

『大きく振りがぶつて』

A 〓 8 / 1 B 〓 6 2 A + 8 B 〓 6 4 / 2

評価のポイント ユニークなキャラクターとしつかりした野球観で非常に高い構成力を示していた。主人公を軸としたギャグも秀逸である。ただ、中盤からもたつきが感じられるようになった。全編を通して、序盤の流れを繁栄してほしいと願うものは比較的多いはずだ。

ゲーム部門（格差が大きいため評価は容易であった）

ゲームは自由度が増すため、『ゲーム性』が『エンターテインメント力』に直結することさえある。そういうわけで、

A 〓 ゲーム性

B 〓 グラフィック、BGMなど

7A + 3B の 100 点満点とし、シナリオは『ゲーム性』に入れ込むことにした。

『FF シリーズ』

A 〓 8 , 2    B 〓 9 , 1    7A + 3B 〓 84 , 5

評価のポイント 何より評価すべきは『BGM』だ。これをなしにFFシリーズを語ることは不可能に近い。やりこみプレイの幅が広く、ゲーム性も高い。ただ、やはりバランスに問題がある。一部の技が強すぎて、その技だけでゲームを終わらせることが出来てしまう。使わなければいいだけの問題ではあるが、もともと煙草があれは吸ってしまうようにあれば使ってしまうものである。なお、作者はFF5、FF9、FF6の順に好んでいる。

『風来のシレンシリーズ』

A ≡ 8 / 8    B ≡ 7 / 6    7 A + 3 B ≡ 8 4 / 4

評価のポイント    ゲーム性ではトップクラスである。今もこの数字を越える作品はない。最近のゲームはグラフィックは高くなっていくが、ゲーム性のレベルが標準的なものに収まってしまっているものが多い。不思議のダンジョンシリーズは『ゲームの革命』を起こしたともいえる。ダンジョン攻略は『人生』そのものと考えるに相応しい。

『真女神転生シリーズ』

A ≡ 7 / 7    B ≡ 8 / 9    7 A + 3 B ≡ 8 0 / 6

評価のポイント    世界観の特異さに魅了されて以来、完全にはまってきた作品である。登場悪魔の多くが神話に登場するものとしたのは初プレイからしばらく経ってからだ。ゲーム性に優れるうえ、世界観がかなり魅力的だった。問題はバランスである。合体剣さえ手に入れば、カジャ系とディア系以外の魔法はもはや使う余地がなくなってしまう。(ただしエストマは必須)

『クロノトリガー』

A ≡ 7 / 3    B ≡ 8 / 9    7 A + 3 B ≡ 7 7 / 8

評価のポイント    評価すべき最大の点がBGMである点はFFシリーズと似ているが、シナリオはこちらのほうが上である。後はゲーム性で差が出たと思われる。本作のシナリオは本当に優れている。グラフィックの質も高い。やはりバランスが問題であろう。魔法防御が上がると、もはや全滅することはほとんどなく、難易度が一気に下がってしまう。上げなければいいだけの話だが、それはそれで

上げてしまうものなのである。

『ポケットモンスターシリーズ』

A Ⅱ 6 / 8 B Ⅱ 8 / 9 7 A + 3 B Ⅱ 7 4 / 3

評価のポイント スタッフによってバランスの検討がよくされたと思われ、ゲーム性は底上げされた。初代に見られた『きりさく』『とはっぱカッター』が『はかいこうせん』より強いというようなこととはなくなっている。とはいえ、ポケモン別に見ると、まだまだ改善の余地はありそうだ。

『ロックマンシリーズ』

A Ⅱ 7 B Ⅱ 6 / 9 7 A + 3 B Ⅱ 6 9 / 7

評価のポイント アクションゲームのトップクラスに君臨するロックマンは『ゲームボーイ時代』ですでに、PS2などのソフトを圧倒するレベルに達していた。質の高いステージとボス、秀逸なBGMともはやこれ以上の向上はありえないと思わせるほどの出来だった。そのせいか、機種が向上して、グラフィックなどの質が上がってくる、かえって、ステージの面白さを制限してしまったという観がある。

作者は『ロックマン4』『ロックマン7』『ロックマンX3』『ロックマン5』『ロックマンX2』の順番で好んでいる。SFCとGB時代のロックマンの質の高さには恐るべきものがあつた。

『悪魔城ドラキュラX』

A Ⅱ 7 / 1 B Ⅱ 7 / 5 7 A + 3 B Ⅱ 7 2 / 2



評価のポイント 圧倒的なゲーム性とBGM、キャラクター像で衝撃を与えた作品。アクションRPGの代表的作品。2Dだからこそ出来るそのゲーム性は凄まじいものがある。今になっても、2Dでの続編を望むほどだ。問題はやはりバランスで、『パワーオブミスト』入手後はかなり楽に進めるようになる。取らなければいいだけの話だが、取ってしまうのが世の定めなのだろう。

『スーパーロボット大戦シリーズ』

A 〓 6 / 7 B 〓 7 / 2 7 A + 3 B 〓 6 8 / 5

評価のポイント 伝統的な作品である。小さいときにプレイしたCOMPACTが印象的で、その面白さにはまった。多くのSFロボット作品が参戦しており、マジンガーZなどの存在を知ったのはこのスパロボシリーズをプレイするようになってからだ。当初は初心者でCOMPACT序盤のオーラバリアの洗礼を受けたのだが、中盤からは楽に進められるようになった。今思うと、バランスには難があつたと思う。ニュータイプだけが異常な強さを発揮し、アムロとカミーユだけで全編をクリアし、せっかく手に入った真ゲッターの使う余地はもはやなかった。IMPACTはバランスが大幅に改善されていた。

私は『IMPACT』 『COMPACT』 『A』 『MX』 『  
の順に好んでいる。

『スペランカー』

A 〓 6 / 5 B 〓 6 / 2 7 A + 3 B 〓 6 4 / 1

評価のポイント プレイしたのは幼稚園児だったので、このゲーム

は実に不可解なものに映った。自分の背丈と変わらないところから落ちて死んでしまう主人公を笑いながら、その不思議さにはまっていた。その頃、説明書を紛失していたので、攻略方法がわからず、壁に爆弾をしかけたり、幽霊？を通過させてみたりしていたのだが、鍵で開くことに気付く。初プレイから2ヶ月で、ピラミッドに到達した。すると、今度は鍵がなくなっている。鍵を探して、歩き回っていると、どうも鍵が見えなくなっていることに気付く。

そこも突破すると、今度は完全に鍵がなくなってしまう、攻略できないことに気付く。とまあ、プレイ時間は恐らく100時間以上に上る。それだけ魅力的な作品だったのだ。なお、やりこみプレイで0周目が発見されたいが、とてもそこまで行く気力はもてない。

### 『ドンキーコング』

A 11 6 , 8    B 11 6 , 1    7 A + 3 B 11 6 5 , 9

評価のポイント    アクションゲームでロックマンに追随する勢いがあった。人によってはこちらのほうが勝っているというものもいる。発想力の高さを思わせるダンジョンが多く、そのゲーム性は極めて高い。ポーンステージを探すのも面白い。樽をうまく使ったステージなどはよい発想だと関心していたが、ボス戦はもう少し工夫がほしかった。

振り返ってみると、私は今の綺麗なグラフィックのゲームより、SFCやGBなどの時代のゲームを今でもなお好んでいることに気付いた。PS3が発売されているこの時代に逆行してSFCやGBのソフトを出すところはないだろうが、その時代のおいがるゲームというものをプレイしたくて仕方がない。

作品の質は人によって変わる

私が高評価を出している作品は『プレイヤーのすべてが高い評価を出している』というわけではない。『駄作』と言う人もいる。どれが正解なのか？

それはどちらも正解である。作品というのは、

作品とは『作者の作品』と『読者の能力』を半々に出し合って作られるものなのだ。

つまり、作者が作品を書いたところでそれは『最大で10』しかない。しかも、積で示されるから、読者が0の能力しかなければ、『評価は0』だし、0.5なら、作品の質は半減する。作者は自分にとつては面白いと思っている作品を書いているから、『少なくとも作者の作品』の質は7よりは上である。

すると、残りは読者が決める。しかも読者が1なら7、2なら14と読者の評価によって、1から70までどの可能性も持つことになる。

そんなものなのである。だから、『優秀な作品』という言い方は不適切で、『ある人が見て優秀な作品』としなければならぬ。

この世に秀作はないし、駄作もない。すべての作品は『駄作かもしれないし、秀作かもしれない』というアバウトな言い方をするしかないのだ。不確定性原理に似ている。『秀作になる確率はこれだけ。駄作になる可能性はこれだけ』という感じだ。

だから、何かいい作品を見つけ出そうと思ったら、『他人の評価』に任せるより『時の運』に任せたほうがいい場合がある。

例えば、私は『圧倒的に優れている』といわれている作品の『6割7割』を駄作として見ている。これは私の能力が足りず、作品の値が小さくなっているためである。

読者が『作品を楽しむ』だけの能力を持っていなければ『作品』

は効果を持たない。現に、私の親は『アニメ』を楽しむ能力を持っていないので、アニメを面白いとは言わない。逆に私は『時代小説』を楽しむ能力を持っていないので、時代劇も時代小説も面白いとは言わない。

これからわかるとおり、『作品によい悪い』は存在せず、読者の能力によって、『主観的によい悪い』が決定されるのだ。

だから、読者は自分の能力を考えて、『自分が楽しめる作品は何だろうか』と考えておかないと、駄作ばかり読んでしまうことになりかねない。だが、駄作は『別の誰かで駄作でなくなる』から、絶対的な『駄作』にはなれない。相対的考えを身につけておかないと、このようなことですら、間違いを犯してしまうので、注意が必要である。

### 私の好きな作品

私の好きな作品と言うのは『無駄がない』というものだ。割合、幅広く楽しむ力を持っていると思うているが、『無駄がない』のなら、どんな作品も割合楽しめる。某漫画があるのだが、恐らく売上は1万部以下で、知名度は低い。だが、俺は百万部を超える作品より秀逸と評価したものが『3つもある』

人気がある作品は引き伸ばしを続ける。短編を連続的に書く作品なら、引き伸ばしはけっこうだが、ひとつのストーリーで長々とやるのは好まない。

そこで、『コマに無駄のない』『ドラえもん』、展開に無駄のない『火垂るの墓』などにかんがりの高評価を与えている。

冗長になると、それは私の中では駄作になってしまう。密度が高く、かつ親しみやすく、わかりやすい作品であればほぼ全部私は好む。最近の作品は密度が低い作品ばかりで、私には少し辛辣すぎる。だが、今は密度が低いほうが『好まれる』らしい。個人的には困った状態だ。

## 密度の低い作品の嫌いな理由

密度が低く、『キャラ立て』を中心にする現在の作品はどうしても、好きになれない。その理由としては『毎日が多忙』なのと『右脳より左脳が極度に発達』しているからではないかと思う。あまり関連性がないかもしれないので、突っ込んだ言い方はしないが、密度が低い作品は『ストーリーを要約してみると、ストーリーがない』といったことが起こる。ストーリーがない作品を読み込むためには『右脳の発達』が必要不可欠なのではないか。逆にストーリーがある作品は『左脳』がないと読めない。

## 鑑賞したい作品

今のところ、特別鑑賞したい作品はない。どれも、精神世界の肥えた私を満足させることは不可能であろう。

今後、鑑賞したいと思う作品は『秀逸なギャグを連発するコメディ』、『多角関係の修羅場を比較的高密度で書いた恋愛』、『世界征服を理詰めで行うミステリ』、『精神病に冒された少女がバツバツサと人を斬り捨てていくホラー』などで、いずれも似たようなものがあるが、中途半端すぎる。きれいことをなしにして、書いたものがあったら、それを鑑賞しに行くことにする。どうでもいい作品はもうけっこうだ。

## 自分で書けば解決する

そしてもはや、他人の作品ではどうにも楽しめなくなったら、書けばいい。自分で自分に書けば、それで完璧だ。書く楽しさは『読む楽しさ』の1.5倍以上にもある可能性がある。そして一度でも書くこと、もう他人の作品は恐らく楽しめない。だから、鑑賞者でいる

ことを望むなら、書かないほうがいい。

あとがき

ありがとうございました

おまけ

その1 理解するのが難しい『珍文章』

ありえなく長い修飾句の珍文章 対象を定めたとき、それを捉えるべき対象が唯一であることを証明することにはいかなる根拠をも否定し、逆にそれを肯定する要素をいくつか含み、それらの要素がすべて一定の根拠を否定しないことでのみ成り立つ対象に含まれないことを必要条件にすることにおいて、ひとつの要素が対象に含まれようとするとき、すべての対象は要素を少なくともひとつ持つ。結局どういう意味？

矛盾しているが矛盾しない解釈が可能な珍文章 エリアAがあり、エリアBを包含するとし、エリアCがあり、エリアAまたはエリアBを包含するとし、エリアDがあり、エリアAまたはエリアBまたはエリアCを包含するとし……Nを自然数とし、エリアNがあり、Nを超えない自然数のエリアのいずれかを包含するとし、エリアAがすべてのエリアを包含することは出来ない。意味分かる？

内容を理解するのが極めて難しい珍文章 海洋植物に魅せられたとき、彼はそれを人として捉えたのだが、それを持ち込んだとき、彼は人であった。そして人でないから、海洋植物を愛せないのだが、彼は人である。そして海洋植物は植物である。そして、人でないこ

とに気づくのは彼だけである。行間を読める人は以外に楽に分かる？

読むことの難しい珍文章 吐き気を催しそうにもどかしく暑くと思えば暑くなるんだと思いつながらアイスクリームを食べたいのに、今日は暑くないと言えは嘘になる悩ましいでもはじめに言ったことを肯定したい日だったのだ。理解は簡単か？

## その2 攻略の難しい女

天性のメンヘラ 彼女以外の女性の名前を口にすると、包丁で刺される。テレビを見ていて、女性が出てくると刺される。ポーっとしている女性を想像していたとして、刺される。彼女に触れていないと、浮気の可能性ありとして、刺される。寝ると、夢で女性に会っているかもしれないと刺される。刺されずに生き残る方法は？

天性のヤンデレ 彼女以外の女性の名前を口にすると、その名前の女性を刺しに行く。テレビを見ていて、女性が出てくると、テレビを壊す。ポーっとしていると、身近な女を刺しに行く。彼女に触れていないと、浮気の可能性ありとして、世の女性が刺される。寝ると、夢で女性に会っているかもしれないと世の女が刺される。彼女を守る方法は？

## その3 かつこいい行為

バック宙 手をつかずに後ろに回る。練習しだいで、さほど筋力・柔軟性がなくても出来るようになる。重すぎると人間の体の構造上、かなり難易度を上げるので、軽いうちにいっぱいやっておこう。

三重跳び（縄跳び） 一度のジャンプで三回跳ぶ。跳躍力が標準でも、手首の回転力があれば、可能で、練習で楽に出来るようになる。二重跳びより爽快感がある。

バックー輪車 難易度はかなり易しい。後ろ向けにこぐだけで、特別な能力は試されていない。

#### その4 かつこ悪い行為

倒立 かつこ悪いし、体にも悪いという珍行為。マニアには受ける可能性はある。

スクワット 女がすると、可愛いのに、男がすると、一周してしまふのか、ダサイ。3ROMぐらいでさっさと終わらせたい。

雑巾掛け スクワット同様、女と男ではまったく違う。モップがある時代に何をやっているのだろうか。

うさぎ跳び 筋持久力は上がりそうだが、それ以外にいいところが思い当たらない珍行為。運動生理学の普及で、ようやく練習メニューから消え始めている。

#### その5 可愛い女の子の髪形

ショート 目の丸い女の子にもっとも適切な髪型。カチューシャをつけるのと、鬼に金棒だが、つけている人が少ない気がする。

ロング 肩下何センチかで基準を示す。通常十五センチ以上。目が切れ長の女の子にもっとも適切な髪型。バリエーションが豊富であるが、手入れが大変。最近は手入れ商品が増えたので、ショートより優位になってきた。

ポニーテール 髪を結んで馬の尻尾上にしたもの。主にロングに分類されるが、ショートでも存在可能だという。その場合、ツインにするほうが人気があると思われる。マニア受けするが、目が切れ長でないと難しい。

ツインテール 髪を二つに分けたもの。最も可愛い髪型として、作者は捉えているに関わらず、実物をまだ3回しか見たことがないという。



丸坊主 職業を意識したものだろう。マニア受けはする。目が丸い女の子だと意外に似合うことを知らされる。

茶髪 若者に人気で、髪型に属するわけではない。最近では赤や緑もあるらしい。就職活動などの面接では異端とされるが、ただの偏見で、見た目は似合う人なら標準を超えることも多々ある。過激なので、地味な人には目が痛いかもしれない。

ボブ ショートに属する。真面目な少女にもっとも適切な髪型。ロングのような上品な感じは受けられないが、真面目で清純な感じを受ける。

改造 特殊な施しが必要な髪形。人工的髪型だけに、優秀なものが多い傍らで、マニア向けのものが多い。就職活動などでは偏見を受けることもあり、安易に改造できないのが現代である。

## その6 微妙な裏技

基準を変える裏技 幸せか不幸かは『基準』があり、それに順ずる。基準は常に変化するが、常に現時点の状態である。幸せな状態が基準なら、さして不幸でもないことが『不幸』に感じられるのだが、幸せな状態なときに、自分から進んで、損をすると、基準が下がる。不幸なとき、さして幸せでないことを幸せに感じるのだが、不幸な状態のときに、自分から進んで、損をすると、基準が下がる。しかも、劣等感にさほど影響しない。

やらされる労働以外でお金を稼ぐ方法 オオクワガタの大量発生をネットで調べて、取りに行き、ネットを知らない昆虫好きに売ると一匹八千円ほどで売れる。

物の価値は『需要』と『供給』で決まるが、全国、どこでも、同じものが全国と同じ需要供給であるわけではない。需要の高い箇所とそうでない箇所を見つけて、『中古商品』を買って、転売すれば、利益がプラスになる。ただし面倒くさい。

1億円を稼ぐ方法 現時点では机上の理論。1億人から1円ずつさ

ずかると『一億円』になる。10円なら1000万人で『一億円』になる。この性質を利用して、『1円から50円程度を可能な限り多くの人から分けてもらう』ことで、一億円を目指す。『回収方法は『回収の可能性がありそうな人間（ヤクザやチンピラは危険なので避ける。世帯ごとに調べる）を調べ上げて、一人一人に土下座などをする』というもの。1円からの投入なので、『土下座されれば1円ぐらいは分けてくれる』と考えられる。ただし、この方法は『善意』にかける方法であるので、混沌の日本で『一億』に届くことは無さそうだ。

いじめから抜け出す方法 インターネットには『書き込み』で犯罪などを通報できる場所がある。そこに『自分の住所』と『特定の相手』を書き込んで、送信する。ついでに、僕はたくさん傷ついて、将来に関わる傷を負いました。損害賠償はもらえますか？ と書いておく。

ラブレターを贈らず、または告白せず、結果を知る方法 まず、サークルに入っていて、そのアンケートだと言って、相手に近づいて『好きな動物』などの単語で答えられる簡単な質問をいくつか実行する。その質問を七回続けて、一度も文章として、答えが返ってこなければ、それを『A』とし、文章として返ってくるのが一回でもあれば『B』とする。質問の意図を訝られても、AかBには影響しない。

Aのとき、その相手の系統を調べ、『積極型』に分類されれば、無条件で『告白は失敗に終わる』ことを意味している。そうでない場合に分類されれば、七割以上で、『告白は失敗に終わる』ことを意味している。

Bのとき、『積極型』に分類されれば、三割以上で、『告白は成功する』、そうでない場合に分類されれば、七割以上で『告白は成功する』ことをそれぞれ意味している。

なお、これらは『常に例外』が存在し、しかも『無数』に存在する可能性があるので、あくまで目安にしかならない。なお、アンケート

ートで質問すら出来ない場合、恐らく告白は不可能なので、恐らく無理である。

その7 面白いギャグ

- 1、馬が埋まった
- 2、爺が自慰した
- 3、豚がぶった

その8 各種ダイエット（食事編）

十二食法 食事を十二回に分け、炭水化物を制限する方法。

キャベツダイエット キャベツを噛むことで、飢えを癒しながら、耐え抜く方法。

卵ダイエット 炭水化物を減らし、たんぱく質を主体にする方法。  
肉ダイエット 上記と同じだが、卵の代わりに肉を主体にする。

その9 各種ダイエット（運動編）

ずいずいセット 作者考案。ジャイアントセットは同じ筋群に四つの種目を取り入れるが、ずいずいセットは全身の筋力を順に休みなく1セットずつ行う。作者考案とあるが、すでに先駆者はいると思われる。考案なのは名前だけであろう。

フロントセット 作者考案。各部位の筋トレに際し、5ROMと12ROMを2セット続けて行う。

パワークリーン ランニングの代わりに、パワークリーンを行う。ランニングの数倍の効果があると作者は訴えるが、パワークリーンのほうが負担が大きいと思われる。

スパークリーン 作者考案。パワークリーンの後、それをフレンチプレスの初期位置まで持っていく。戻す際に上腕三頭筋が強く刺

激されると訴えるが、『重い』重量でやっているなら、この方法は使えない。

リズムカルセット 作者考案。上半身のトレーニングのインターバルの間にステップアップを組み込む。有酸素運動と筋トレを複合できると作者は訴える。なお、下半身のときは、プッシュアップを行う。(テンポよく、シュツシュツシュツって感じだ)

バーニングセット 作者考案。一番効果のある方法。ひとつの部位に対して、12ROM、5ROMと立て続けに行った後、軽い重量で、50回行う。なお、ひとつの部位に行うトレーニングはこの3セットで、週に2回トレーニングする。このごろ、太っていた作者は、数ヶ月で七キロも痩せて、相当な筋肥大が起こった。作者のトレーニング理論の集大成であるが、あくまでダイエットを目的とした場合のメニューである。

その10 小説を書くことを楽しむ方法

妄想のススメ 妄想を楽しむためには『情報の分解』『情報の再構築』『情報の変形』の3つを考えないといけない。情報の分解とは、例えば『酸素は燃える』なら、『酸素は』『燃える』とすること。情報の再構築とは分解したものを別のものと繋ぐ。『酸素は危険』『酸素は甘い』。情報の変形とは『酸素が集まって、悪魔になったぞ』『みたいな奴で、主に、『空想』を扱う。空想でないものは『情報の再構築』で済む。

書きたいことを書く 書きたいことがないのは『妄想不足』だ。本を読むのが好きだけど、書くのは嫌いというのは『典型的な妄想不足』で、はたから見れば『健全』だ。妄想は健全ではないからね。妄想を始めないと『小説』を書くことがさほど好きになれない。妄想なしで小説を書いている人は『お金』のためだ。普通は『妄想好き』だから『小説』を書く。作者は妄想が大好きである。『情報の分解』『情報の再構築』『情報の変形』が目まぐるしく行われてお



ら安心して出来る。家族で繋いでおくと楽しさは倍増する。

アニメを見る 上記の要領でネットを繋いでいけば、ほぼ無料で見られるという現実がある。書くまたは創る楽しさを覚えると、なかなか楽しめなくなるが、好きな作品はいつだって見られる。

漫画・小説を読む 書く楽しさに気付くと、さほど楽しめなくなるのが難点。集めだすと、けっこう金もかかる。書くほうがずいぶん楽しい。

音楽を聴く ネットがあると、無料で聴けるといふ事実。ネットすぎワロタ

妄想 書く・創るの中核となる『崇高な行為』である。これがないと、情報の応用はまず出来ない。最初は女の子と馴れ合う妄想がいい。なお、妄想しすぎると、人から馬鹿にされるが、人には勝手なことを言わせておくといい。

睡眠 夢こそ、究極の体験だ。見られる夢は『予測』出来ないし、神秘的なことをいくつも体験できる。毎日ちゃんと寝るべき。

食事 舌が肥えると、健康を損ねるので、生野菜やしいたけをうまく食べる方法を知っておくと最高。人類最高の発明は『チャーハン』だ。なんと、野菜と米と卵を複合してしまった。簡易的かつ、美味かつ、栄養充実

スポーツ 集団プレイや制限プレイはあまり好きではない。ボクシングぐらいの制限なら許せる。見るなら、どちらでも構わないが、ネットと妄想があると、もはやスポーツはどうでもいい存在になってしまっている

テレビを見る 好きだった番組がどんどん終わり、いつの間にか、見なくなっていた。選挙なんてどうでもええ。俺はどんな環境の中でもギリギリまで生きるだけ。表現の自由を奪おうとする政権があれば、そこは根絶やしにしたいが。

成功者叩き 主にネット。ほぼ日常的になっている。不幸を緩和させるためにも手を緩めるつもりはない。逆に悲壮感で頑張っている人（後一月で有名作家にならないと死ぬとかの人など）は全力で応

援する。

掲示板利用 主に『ひきこもり』などを扱っているところ。俺の書き込みは特徴的だから、すぐ特定出来ると思う。俺はいつも『擁護派』で『長文』ばかり書いている。どのエリアでも傾向は同じだから、コテハンをつけるまでもなく、特定できるかも。

#### その12 作者の1日

計画的な毎日ではない。計画的なほうが充実した人生だと『証明』出来ないから、計画的でないことに『不安』は感じていない。1日のうち4時間はネットにいる。また別の4時間は妄想にいる。9時間は寝ている。3時間か4時間は何かを書いている。そんな生活。

#### その13 理想の生活

理想はないものねだりだから状況によって変わるが、やはり『全知全能能力』がほしいなどのアウトローなものか。現実の可能性を考慮すると、『女の子の膝の上に寝転がって、会話をする』などの微妙なものになったりする。

#### その14 作者の小説の書き方

この方法に則ると、

- 1、プロットを作る必要がない
- 2、比較的早く書くことが出来る
- 3、美しい日本語は一切なくなる
- 4、小説でなくなる

となってしまう。ただ、転換期を迎えてからは、少し変わった。作者の作品はプロットも設定もまったく作らずに作られている。

しかも作者は校正を全くしないし、勢いだけで書いている。プロットも設定も何もないから、例えば、最初はファンタジーなのか、ミステリなのかも分からない。書いているうちに、なぜか、ファンタジーになったり、SFになったりする。まるで、適当に素粒子がぶつかり合っているうちに、世界が形成されたみたいだ。サイコロを振って出来た世界だ。

プロットも設定も何もないから、しょっちゅう矛盾している。例えば、キャラクターを15歳に設定していたのに、そう設定したことを忘れて、17歳と書いてしまったり、伏線のもりで書いたことを忘れて、未回収のままだったり、話のつじつまが合っていないかたり。建造物だったら、風が吹いたら潰れているところだ。しかし、二次作品と建造物はまったく違う。つじつまがあっていなくても、崩れることはない。それに、例えば、つじつまがあっていなくてもいいと考えている。作者もわざとつじつまが合わないようにしているわけではない。書いたことを忘れて、そのまま嘘を書いてしまっているだけだ。当たり前のことを当たり前にしている作品はまあいいんだけど、それって真の芸術とは思えない。あらかじめ、書くことを決めておくと、日々進化する精神世界を衰退させることに繋がりそう、とても出来ない。作品がいつ完結するか、どんな話になるか、それを知っているものはいない。神様も地球が今の状態になることを予想していなかったんじゃないかと思う。もちろん、作者は出来るだけ破綻がないように心がけているんだが、どうしても破綻してしまうんだ。やっぱり、書くことをその場で考えないといけないからね。

### 作者の完結義務

自分にとって糞な作品がある。誰にでもある。プライドが高いとどうしてもそれを消したくなる。劇場版コナンの森谷教授が自分の作品を爆破していたけど、芸術家としては当然の願望だと思う。漫



画家も糞な原稿はクシャクシャにしてゴミ箱に突っ込むしね。しかし、俺は、『作者には完結義務』があると思っっている。完結しない場合は永久に完結しないことを告げておく必要がある。そうでない場合、完結させなければ、その作品は終わらない。どんな糞で破り捨てたいものでも、それは完結されなければならない。駄作だろうが何だろうが、60^hxyの一通りなのだ。だからそれらも例外なく文学の一通りになるのだ。だから俺の書いた作品は時間はかかるかもしれないが、すべて完結させる。破り捨てたいほど嫌な作品もあるが、それらの完結義務を果たす。

### プロットを作らないメリット、デメリット

デメリットのほうが大きい。プロットを作らないと、こうなる。話を途中まで進める。それからしばらくその作品からはなれ、数カ月後復帰。書いたことを忘れてる。キャラクターの名前すら忘れてる。だから、話や設定が『破綻』する。さらに悪いことに、終わりが見えてこないし、書くことをいちいちその場で考えないといけない。行き詰るたび、アイデアを出して、その場を抜けていかなければならない。ドラえもんやライオン仮面と同じ感覚だ。

ただし、もちろんメリットもある。プロットを作らなければ、常に新しい精神世界を割り当てることが出来る。思いつき次第で、物語が膨らむ。情報の利用力が上がるなど。破綻しても、勢いのある作品って重要だと思う。プロットを作ると、こぢんまりとした技巧派になる。ボクシングでもk-1でも、技巧派はつまらん。技巧派が増えると、視聴率も人気も落ちて当然だ。タイソンやフレジャー、サップやマヌーフが必要なのだ。技術なんて闘争に不純物。熱さこそがすべて。プロ野球より高校野球。技術より力の解放が必要なのだ。そういうわけで、作者はこぢんまりとした現在の小説は大嫌いなのだ。

設定すら作らない作者

キャラクターもテーマや書きたいことも何もないところから始めるのが俺流だ。しかしそんな状態でどうやって何かを書くんか？ 簡単だ。頭に犬が思い浮かんだら、『よし、犬に決定』となる。そこから情報の利用力をフルに活かして、犬から書き始める。するといつの間にか、話が進んでいく。何て単純な……。なお俺の作品のものは『魔法』『猫』『相対性』『種』『ニート』『学校』などの単語ひとつから派生している。そこに設定もプロットも何もない。これこそが真の創作。トンネル効果のごとく、ひとつの単語が出現し、精神エネルギーでインフレーションを起こし、世界がつくられるのだ。何てこった。

ただ、精神を文字にするだけの作業

世界が出来ると、後は勝手に脳内にコマ送りに話が児童再生される。それを文字にするのが、いわば俺の作品に当たる。考えるといふより、見えたままをただ書いていくだけ。技術も糞もない。ただそれだけの意味しかない。

転換期を迎えて変わった。

『演出を主体にしていた作風』だったのが、『演出をすべて排除した作風』になった。主体にしていたものが『すべてなくなった』から大きな変わりようだ。転換期の作品は転換期と書いてあるからすぐ分かる。

演出を一切排除したのは、演出は『一秒とか二秒の間の出来事』となるので、『アニメ』では体感出来るが、人間が文字で体感することは不可能で、再現も不可能だから、あえて入れる必要性がないと判断したためである。転換期の作品は『ストーリー』と『会話』

が主体となったため、とっつきにくさはあがったが、精神世界の再現率は下がった。

書き方というのは『妄想』で得られ、錬成された材料を構成力を発揮して、組み立て、『脳内アニメーションまたは実写』として、それを文字化するというもの。だから、『脳内』にある情報以上は書かれない。ということは、普通の小説とはまるで違う。

その15 好きな小説がなくなった

悲しいことに、自分の好きな小説が『0個』になってしまった。だから、自分で書くしかないというのが、現状だ。最近では、自分の作品も嫌いになり、ついには『すべての作品』が嫌いになった。『文字の限界』と名付けたり、『文章力ヘキシー』と名付けたりしたが、現在対策を考え中。それゆえの執筆中断中なのだ。

その16 ないなら、結局自分で作るしかない

程度を上げすぎた精神世界のためにこうなった。程度が上がるのも良し悪しだ。程度の上がった精神世界では『お約束』は通用しないから、どの作品も『つまらない』という感想しか持たなくなってしまう。打開策は『自分の世界』を創る以外にないのだろう。

超おまけ

その1 妄想の上の『超妄想』は『現実のすべて』をつまらなくさせる。

中学生の頃は、『宇宙』や『タイムマシン』を、高校生の頃は『量子力学』や『相対性理論』をすごいと思っていたし、今後どうなるのかと期待していたが、精神世界が肥えてしまい、『超妄想』が

始まると、もうどうでもよくなってしまう。恐らくは『情報の分解、再構築、変形』を超えて、『情報そのものの意味を変化させる』レベルに来てしまったのだろう。宇宙とか世界とか、『高々、現実という箱庭の世界だな』と思うようになって、超妄想が始まると、『神』になる以外に、もはや自分を満足させることが出来なくなってしまうのだ。そうになると、『神』を目指すほかない。

その2 神を求めて、『精神世界の解明へ』

現実とは『ある種の学問で示された法則』に従った世界だが、精神世界、つまり虚構は『すべての法則が一定でない』ということが起こっている。これはどういうことなのだろうか。それを解明することが『神』を捉えるために必要だと思った。だが、この精神世界を相手にすると、『学問は通用しない』し、何もどうすることも出来ない。ただただ、その広さと恐ろしさに圧倒されるのみ。一体、この精神世界は『どういう世界』なのだろう。このレベルまでいくと、『健全な人』はついてこれられないレベルだ。もう飛躍しすぎていて、馬鹿げているからだ。

だが、俺は粘り強く考え始め、少しずつ分かってきたことがある。

その3 自分の心は分かる。相手の心は分からない

これはまあ学問で捉えようとしているが、『それら』とは関係のないところに解がありそうだ。つまり、『絶対的な解』はないということだ。俺が見えている世界はどうして『そう』見えるのか。どうしてというところに『何らかのシステム』の影響があるように思う。

その4 自分の肉体を操作すること、精神世界の関連性

現実世界は『全生物というより物質、素粒子すべてのもの』によって共有されている。精神世界すら『すべてのもの』が共有しているのか、それとも個々に違うのか。同じであるなら、大きな発見である。そもそもそれを考えると、現実も『たった一つ』なのかという問題になる。精神世界が無数にあるとすれば、現実も無数にある。これの意図するところは？ これを解き明かすのは、物理学でも数学でもない。というのは法則の変わる精神世界を物理学で解明できるのなら、それは魔法と同義だ。

俺が不思議なのは『精神世界』にあるエネルギーはどこから生まれているのか。人を動かすカロリーなのか、はたまた『別のエネルギー』なのか。確かに、『精神世界』を客観的に見るためにはカロリーがいる。カロリーがないと、想像すら出来ない。だが、その中のエネルギーはどうなのか？ 妄想でビッグバンが起これば、そのエネルギーはどこから来ているのか。俺の予想だが、『人の深層部』に『精神世界を創るエネルギー』が蓄えられているのではないかという話だ。神がこの世界を創ったとき、『この深層にあったエネルギー』を使用したのではないか。

なんちゃって、そんなわけねーじゃん。だが、不思議なのは事実なんだ。

## その5 百円玉活用法

いきなり話題が変わって、恐縮であるが、百円玉というのは世界を変える力を持っている。一億人が百円を出せば百億円になり、『ビル』が建つ。

「さあ、みんなで協力してビルを建てよう」となれば、百円で建ってしまうのだ。個人の百円がいかに力を持っているかが伺える。だが、個人だけでは所詮100円だ。ガムが買えるぐらいだ。エネルギーと質量の関係に、 $E=mc^2$ というのがあるが、これと実に似ている気がするんだ。つまり、結束力というものを考慮すれ

ば、『個人の百円』が凄まじい破壊力を齎すというわけだ。わずかな質量で、広島が吹き飛んだように、わずかなお金で国は変わるということ。そう思うと、『100円』の価値を最大限に発揮してみたいと思う。1億人の結束力で、100億を作ると、何と、100人が一生涯生活出来るお金になる。ガムに変わる100円が100人を養うお金に成り代わる。これこそ、 $E=mc^2$ を最大限に発揮した場合の人間社会での実例ではないだろうか。しかし、それは現実上不可能だ。国民全員から百円を取り出すなんて、あまりに難しいのだ。それが出来れば、何かが変わる気がする。

#### その6 捨てる食べ物で一生食える

賞味期限が過ぎた食べ物捨てるられているのだが、それを分配すれば、 $E=mc^2$ を最大限に発揮したように多くの人の『飢餓』を救えるのではないか。

無駄に作っては捨てているが、捨てるぐらいなら『くれ』という話だ。 $E=mc^2$ でmが完全に発揮されないように、こういう場合も完全に発揮できないのだろう。

俺はここを改善することが第一歩だと思う。捨てるなら『くれ』の発想は必要だと思う。毎日コンビニの前に言って、『捨てるならくれ』と言うと、『ダメですよ』と言われた。しかし、捨てるぐらいなら『エネルギー』になったほうがいいのではないか。うーん、日本人って景気が悪いという割に、めちゃくちゃなことをしている。

#### その7 紙の浪費

$E=mc^2$ という理論は科学だけでなく、これに似たようなもので、人間社会にも応用できる。mを最大限に発揮しようと思えば、人間が変わらないといけない。まずは紙だ。教科書を山のように印刷しているが、『もう教科書はいらん』だろ。本もたくさん

出しているが、『ネット』で公開すれば済むだろうという話だ。無駄を省けば、最大限に利用できるようになり、原爆並みの効果を発揮してくれるのだ。原爆は恐ろしい。だが、あれでも質量のごくごくわずか。さらには、あれが利益だったらどんなにすごいか。それを原爆をもって体験した人なら、分かってくれるような気がする。

## その8 人生Ⅱ物理学

最終的に、人生を『物理学』で考えると、しつくりくるようになるのかもしれない。不安定な文系の学問をいかに改善するか。

最大の課題はそこだ。景気？ そんなもん後回しだ。そんなもの問題でもなんでもない。政治を見ていても、『消費税』『不景気』『雇用対策』ばかりを出しているが、『根本の改革』を考えている人は誰もいなかった。改善すべきは『絶対的論理』をすべてのものに与えること。もちろん、まず客観的解はない。だが、近似をうまく利用して、『mを最大限に活かせる世の中』を作らなければ、飛躍的向上はまずない。とはいえ、向上しても、相対的な人間が『問題』を消滅させることは出来ない。『安定』以上に、『環境』を適度に変えて、『位置』や『絶対不変のチャンス』を変えてしまうことが重要だ。

不可能ではない。だが、そのためには『根本』を修正し、『国民』が『政治』に直接的に関わる必要がある。論理的でないことを安易に認めないことも重要だ。

何々をタダにするとは言っているが、『その論理』を具体的に話すところが少なすぎる。タダにして何がどうなるのか、意見を訊くような『場所』もない。文系が社会を形成するには限界があるかもしれない。『エゴ』から生まれたもので、この世を理解させようとしたのが、そもそもの間違いだろう。

その9 相対的であるから、これが最善であり、限界である

だが、何を言っても、人間は一人一人、異なるため、絶対的に押さえつけることなど出来ない。すると、『いかなるものが最善』となりうるわけだ。とすると、これ以上の改善は不可能だといえることは至極当然の結果だ。すると、『社会に適するもの』『適しないもの』が出ることも理解できよう。相対性がある時点で『ニート』や『ひきこもり』が存在することは当然である。なぜ、ニートになったかを考えると、大きく見ると、『相対的なので、現在の社会に適応出来るものと出来ないものに分かれる』のだから、ニートが不適だったとすれば、半ば納得出来るはずだ。

ニートというのは『まず消えない』し、社会適応を強制させれば、『彼らの怒り』はマグマの噴火のごとく、噴出すはずだ。なぜなら、ニートは『思考力』が高いからだ。

最後 結局、相対性理論がすべてを解決してくれていた

時間と空間を一緒に扱い、重力を時空の歪みで理解する相対性理論を人間社会に当てはめれば、『社会』がすべて分かるのだ。人間とその性質を一緒に扱うことを考える。物体が移動すると、空間が縮み、縮んだ分、時間が遅れる。人間が社会を形成すると、性質が統一化され、それからかけ離れたものが結局『はみ出される』のだ。現実的に言つて、『ニート』や『ひきこもり』がいることは当然なのだ。その数は社会によって同じだけの数を示すはずだ。空間が縮んだだけ時間が遅れるように、社会によってニートの数が変わる。今は『ニートが多い』社会の形を取っているに過ぎないのだ。減らしたければ、空間の縮みをもとに戻すように、社会を変えるほかなないのだ。そして最終的に、『いかなるものも、視点が変わると、決定的に変わってくる』ということが理解出来る。そのため、『絶対』を導入する必要がある、法律が生まれた。ニートを無くすためには、絶対のものを操作する必要がある。



人間が感情を持った瞬間から相対性を持つようになった。そして、想像の中の『精神世界』が相対性を持つていることを理解する。やがて、精神世界と現実は一のもの、『観測者』によって変わってくることも、理解できてしまいかもしれない。俺たちは魔法をすでに捉えているのだ。

## A9 (後書き)

ありがとうございます。感謝の念でいっぱいです。

A10 (前書き)

ふ  
じ  
じ  
じ  
じ

あとがき2

ありがとうございます。また来てね。次はどこでお会い出来るでしょうか。俺はいたるところにおります。見つけたとき、『あっ！こいつだ』となることもあるかもしれません。俺は日に日に何か得たいの知れないものに近づいている気がしています。

色々コーナー

作者名言集

- 1、どん底はいい。何を落としてもすぐに拾える。すべてを見渡せる。
- 2、障害は取り除くもではない。活かすものだ。
- 3、失敗を恐れる必要はない。それで不幸なつても、人を幸せに出来る。
- 4、大切なものを抱えているうちは決断できない。悩むということは大切なものを持つているということだ。
- 5、世の中にはあなたより劣っている人間が山ほどいる。
- 6、したいけど出来ない。してしまうと、虚しくなる。どちらも同じ不幸を感じる。
- 7、強い人間などいない。食を失えば、すべての人間は死ぬ。
- 8、相手は自分自身だ。落ちている石を投げつけても、自分は前には進まない。
- 9、前に道がなければ引き返すのか。立ち止まって、よく周りを見渡してみる。
- 10、幸せになればなるほど、幸せになれなくなる。不幸になれば

なるほど、幸せになりやすくなる。

11、自殺をする前に実行するべきことが二つある。遺書を書くことと、世界一不幸な人間を探すこと。

12、人に追いつけないのなら、自分だけの道を進めばいい。そこに人はいない。

13、間違いは二つあった。百回の失敗が多いと思っていたこと。一度の成功が少ないと思っていたこと。

14、人生の最大の屈辱は成功できなかったことではなく、全力を出さなかったことである。

15、一歩ずつ確実により大切なことがひとつある。転げ落ちる覚悟を決めることである。

16、努力することと無理をすることは違う。

17、男の涙は恐怖でも苦痛でもなく、悔しさの象徴である。

18、どれだけ人を憎んでも、あなたは少しも変わらない。

19、無駄なことは存在しない。何もしなかった日々でさえ、見えない力になって、いつか助けてくれる。

20、人生の計算ほど当てにならないものはない。人間は一寸先の計算すらろくに出来ない。

21、挫折の多さがいつか誇れるステータスになる。

22、誇り高い人間ほど、涙もろい。

23、人に会えば、熊はみな逃げ出す。困難に出会ったら、逃げればいい。

24、逃げないことが強さではない。生存することが強さなんだ。

25、今すぐ自分に約束すべきことがある。明日、必ず目を覚ますと。

### 作者迷言集

1、あなたの努力はすべて他人の不幸加速のために費やされる。

2、生まれつき能力は決まっている。いくら努力しても、体と精神

- の磨耗に費やされるだけで、能力は一定のままである。
- 3、幸せになることは他人を傷つけることである。
  - 4、弱い人間ほど偉大と称される。偉人は多くの人間からその弱さを同情されている。傲岸な偉人ほど醜いものはない。
  - 5、成功すると自分の理想の低さに落胆してしまう。成功とは程度の低いものが感じるまやかしである。
  - 6、棒も歩けば人が転ぶ。
  - 7、転んでも立ち上がる。そのたびに体が傷ついていく。
  - 8、外に出ると、紫外線に絡まれる。家にいると、虚無感に絡まれる。黒さは紫外線、白さは虚無感を思わせる。
  - 9、理解者がいないのは、あなたが偉大な証である。その証拠に、偉大なあなたに今、理解者がいない。
  - 10、人類最大の栄光は目下の人間を敬うことである。
  - 11、殺人事件の犯人は社会に殺されたミイラである。
  - 12、世界はあなたを中心に回っている。

## 創作対談

Y 〓 作者 S 〓 某友人

S 「創作について話をしましょう」

Y 「創作と言えば、絵画、音楽、文学など色々ありますね」

S 「当然、文学となるわけで。文学を広義と捉えるなら、どんな書物も文学ですよね」

Y 「そうなりますね。文字で組み立てた読み物はすべて文学です」

S 「しかし、文学を何か高尚なものとして捉える風潮がありますよね。あれはどう考えますか？」

Y 「絶対的定義を作るなら、その風潮に問題は生じませんが、読者によって、相対的に意味が変わってくる文学にそういう風潮は原則

として不適切ではありません。まあ、そんなことを考えて、書く人は一握りだと思えますが」

S「これは文学、あれは文学でないと言われますが、文学と言われているものは一般にエンターテインメント性は少ないですよ？」

Y「それも読者の持つスキルによって変わってくると思いますよ。純文学を楽しむスキル、ラノベを楽しむスキル、論文を楽しむスキル。自分は純文学を楽しむスキルを持っていないから、純文学の偉大さが理解できませんけどね」

S「僕の友人に純文学派の人がいますけど、彼の場合はラノベを楽しむスキルがない」

Y「スキルと言っても、これは狙って得られるものではないですね。SF嫌いは物理学を学んでも好きにはなりませんし、数学を学んで理解しても、数学の専門書を楽しめるわけではありません。逆に物理や数学を知らなくても、そういったものを楽しめる人はたくさんいます。自分がそうですね。自分は物理も数学も学んでいませんが、数式などを見るのがかなり好きです」

S「生まれつき備わっているという意味ですか？」

Y「幼少期の育ち方が重要ではないでしょうか。後、思春期の育ち方も重要と見ます」

S「育ち方が。しつけとかも含まれますか？」

Y「そうですね。ですが、真面目な人はラノベを楽しむスキルを身につけていない場合が多いですが、真面目な人でも身に付けている人はいるから、それがすべてではありませんね。ミステリは大部分の人が好むジャンルではないでしょうか」

S「確かにミステリは売上上位にかなり来ますよね」

Y「ミステリ嫌いもたくさんいますが、好きな人が多い。100万部なんて軽く超えてくる作品もありますからね」

S「累計700万部以上とかもありましたよね。桁外れというレベルですね」

Y「最高ランクのミステリはその領域も可能ということですね。ただ、ミステリにも種類があって、本格派はかなり人気落ちてきていますよね。変格派という、まあサスペンス主体のミステリが主戦場になってきている観があります」

S「確かにトリック中心はめつきり見なくなりました」

Y「トリックが出尽くしたというより、推理を楽しもうとする人が減って、物語を楽しみたい人が増えたんでしょう。個人的にもトリック主体より、社会派が好きだし、そういった人がほとんどだと思う。ただ、サスペンスもだいたい出尽くした感がある。出尽くして、手垢がついても、人気があるというのは強みですね」

S「むしろ、同じようなものでもいいから読みたいというのが読者の本音じゃないですか？」

Y「奇を衒って、自滅するよりは確実ではありますね。新しい試みはそれで失敗すると、後から来たものにはいいところだけを吸い上げられて、そのジャンルを他者に食い尽くされてしまいます。勇気がいりますね」

S「後から来たものによって吸い上げられるというと、ラノベを想像してしまうんですが」

Y「ラノベはその典型ですね。はっきり言って、数十年前のラノベと近代のラノベを比べると、レベルは格段に上がっているんです。

しかし、食い尽くされて、手垢がついてしまったわけです」

S「手垢がついても、売り上げるためにはかなりの努力が必要ですね」

Y「そうですね。メディアが持て囃す必要がありますからね。ただ、逆に言えば、メディアが持て囃せばヒットするのがラノベなんですね。1万部だけ売れて、消えかかっている作品も持て囃して、続編書かせれば、楽に数十万部行くでしょうね」

S「涼宮ハルヒシリーズはアニメ化で莫大に売り込みましたよね。あれだけ持て囃せば、名前が利くようになってきますね」

Y「そうですね。どの作品も化ける可能性がある。ただ、持て囃す



にもお金がかかりますからね。時間が経てば経つほど、数が増えれば増えるほど、その効果が薄れてくる。例えば、五作ぐらいが競い合って、ハルヒシリーズのとき以上に持て囃しても、基準がそのレベルにあるから、化けにくくなる」

S「平均点が50点から70点になれば、80点の意味が変わってきますものね。それを考えると、現時点で新しいものを化けさせるのは難しいですね」

Y「不景気もありますしね。例えば、スタジオジブリシリーズは興行収入が300億を記録したこともあります。ジブリと同レベルの作品を新しいところで作っても、それを超えるのは難しい。ジブリ発足のときの平均点が30点として、ジブリが60点だとする。次の作品は平均点が底上げされたところでの勝負になるから、70点でも、ジブリを超えられないわけです」

S「知名度の差は否が応でも突きつけられますね」

Y「不景気だからすでに売れているものをさらに売るという方針しか取れないんです。アニメ業界の人から話を聞くと、年収は230万ぐらいしかないといえます。しかも労働時間は公務員を遥かに凌駕すると言いますから、新しいものを作るより、今あるものを継続するほうが有益と見るんです」

S「たった230万なんですか？」

Y「それ以上の人もそれ以下の人もいるでしょうが、視聴率が10パーセント以下、DVD売上が2万枚以下が当たり前のこの世界では少なくとも仕方がないでしょうね」

S「厳しいんですね。すでにあるものを超える難易度は圧倒的なんですね」

Y「宝くじで一等を当てるレベルにも匹敵しますね。宝くじは買った枚数で確率が上がりますが、創作でも同じです。財力があれば、飛躍的に向上します。その財力がなければ当然確率は低いです」

S「具体的にはどうすれば？」

Y「まずは研究から入るでしょうね。売上がすべてだと考えると、

読者、視聴者の大部分に対応したものでないといけないし、メディアが持て囃しやすいものでないといけない」

S「具体的には？」

Y「クレヨンしんちゃんの映画を見ればわかりやすいですよ。人によって見方は変わるにせよ、どのシリーズもかなりのレベルで収まっています。反響が強いのは大人帝国の逆襲と戦国大合戦です。

この二つはかなり高評価を得ています。逆に栄光のヤキニクロードやブタのヒヅメ大作戦はかなりのレベルにあっても、上記2つ以上の反響にはならない。何を持って、良しとされるかがすごくわかりやすいでしょ？」

S「確かに戦国大合戦は実写にもなりましたよね」

Y「方向性が異なるだけで、レベルに大差はないんです。ただ、一般に評価されやすいのが、戦国大合戦のような作品なんです。栄光のヤキニクロードは、はつきり言って、発想も構成も尋常ではない高さですよ。でも、方向性がどちらかと言うと、ギャグで、一般からすればふざけた作品と捉えられてしまいます。そういう意味で、『視聴者を選ぶ』作品です」

S「そういえば、3分ポツキリ大進撃は演出を主体にしている、ストーリーを一貫させてわかりやすくしてますね」

Y「あれはかなり練られていると思います。原作に忠実に従った上でファンタジー効果を貼り付けようとしています。扱われているネタを見ても、方向性を絞った作品です。完成度としてはかなりのレベルですね」

S「ただ、あれで、映画離れたという人もいますよね」

Y「ただ、レベルでは決して劣っていないんですよ。その後の踊れアミーゴを見ても分かる通り、ムトウユージはかなり上質のサスペンスを作れるし、発想の幅もかなり広い。個人的には3分とアミーゴの監督が同じだと信じられなかったぐらい。かなり幅広く対応出来る監督ですよ」

S「やはり反響のレベルでは方向性が重要なんですね」

Y「そうですね。クレしん映画ファンには戦国大合戦などを好まない人もいますからね。あれが最高傑作と絶対的には言えないんです。そういう意味で、『流行』がすべてを握っていると言えますね。流行が変われば、すぐに世界は変わります」

S「流行はかなり大きいですよ。ドラえもんでありましたよね。流行の話。ビンのふたを集めるブームが起きるやつ」

Y「あれは流行の性質をうまく表していますね。Y氏の隣人にも流行の話があります。流行に流されるのが人というわけです。宝石が汚いという流行になれば、誰もほしがらなくなるし、イケメンとブサメンの良さが逆転すると、ブサメンがイケメンの基準になる」

S「流行というのは面白いですね」

Y「売上をすべてと考えると、流行を逃してはいけないわけです。流行っている間に売りさばく。こちらにもチョコを売りまくる話がありましたね」

S「流行を先読みするというのは大切なんですね」

Y「でも、一番すごいのは流行を変えてしまうというものです。ブサメンがイケメンとなるように流行を変えたものがいたら、そいつは神と称してもいいと思います。(笑)」

S「それは天文学的な確率じゃないですか？」

Y「やってみたいとは思いますが、財力がないと、トンネル効果なみの確率しかありませんね。そうになると、やはり流行に乗らずに、自分の好きな創作を続けるというのが一番幸せではないかと思う」

S「そういう人もいますよね」

Y「自分がそうだったりする」

S「Yさんの場合、自分の好きな作品以外は書かないんですか？」

Y「絶対に書かないようにしているんですよ。面白いと思ったものを満足するまで書く」

S「ネットで小説を挙げている人は自分で楽しんで書いたものなんですよ。それでプロほどの反響がないのはやはり知名度が問題なんですか？」

Y「それよりもっと大きな違いがあります」

S「詳しく」

Y「アマチュアにもプロと同じ意識で書いている人はいるけど、大半は書く楽しみを知った人が楽しんで書いたものなんです。だから読者の視点には決して立たない。自分が楽しければいいんです。プロはたぶん書くことを楽しんでいない。実際にブログなどを見ると辛い辛いという言葉ばかりが出てきます。書くことが楽しいという人はかなり少ない。楽しいという人もいるけど、それにしても続編が出てこなかったりする。やっぱり、楽しんでるわけではないと思う。建前で楽しいと言っているだけなんです。プロは売上を高くしないとイケない。出版社の存続が掛かっているわけですからね。だから、自分の好きでない作品を書かされるだろうし、自分の好きな作品でも、編集者なんかの影響で好きなことを好きなだけ書けない。その違いは顕著に表れる。楽しんで書いてる人は頭の中にすでに面白い形があって、それを楽しんで文字にしていると思う。すると、端折ってしまうわけです。書いている本人は頭の中に世界があって、それが当たり前前に存在する。それを忠実にすべて文字にしない。自分で分かる情報は無意識のうちに端折ってしまう。すると、プロの作品よりも、楽しんだ人の作品は情報が少なくなる。書いた本人は当たり前前に分かっているけど、読む人からすれば、その情報がないから、意味が掴みにくくなる。これが読み手を考慮した技術の差となります。楽しんで書いてる人は読者を想定せず、自分が楽しんで書くから、もともと読み手を考慮した技術を持っていないわけです。さらに技術の差は語彙にも及んでくる。楽しんで書いてる人は『Aが走ってやってきた』と書くとき、頭の中に想像がある。どのように走ってきたかはそのときの状況で容易に判断出来る。せいぜい、『Aが慌てて走ってきた』と説明するぐらい。けれど、プロは読み手を考慮する技術があるから、自分の想像を読者に伝える技術を持っている。『どの語彙がどういう状況を表すか』を勉強するわけです。楽しんでる人は気にしない。自分の頭の中にある想

像が自分で分かれればいい。そこで語彙の差が出てきます。説明不足が続いた分、楽しんで書いた人の作品はかなり不安定になってしまふ。プロは説明不足がほとんどない。そういう点で差が出てきますね」

S「技術の差というわけですか」

Y「具体的に技術の差を言うなら、そういう点なんですよ。逆に言うと、その差以外に『プロとアマチュアには差がない』というわけです。実際、プロとアマチュアの作品を比べても、内容ではほとんど差がない。アマチュアのほうが馬鹿げていることが書いてあって面白いこともある」

S「そのレベルに来るとやはり知名度の差は出てきそうです」

Y「それはもちろん大きく出ます。しかし、本当に差がない。やはり、自分が面白いと思ったものを書いてきますからね。内容はやはり面白いんです。俺はほとんど読者のいない作品を読むことが好きなんです。自分以外の読者がいないってロマンチックじゃないですか。例えば、読書を旅行としましょう。人がわんさかいる観光名所とほとんど知られていない遺跡なら、俺は迷うことなく、遺跡に行きますよ」

S「何となくわかる気がします。それらの作品はどんな感じですか？」

Y「内容的にはプロと全く大差がないんですよ。でも、技術差はかなりある。ただ、その分、テンポはアマチュアのほうが上だったりする。プロの99、9パーセントは個人的に駄作なので、そういう作品もやっぱりほとんど駄作ではありませんが、中にはものすごい作品があったりする。どうせ大差がないなら、一年に4、5人しか来ていないプログの小説を読みたい。もしかしたら、全部読んだのは自分だけかもしれない。そういうのが好きなんですよ。それで、最近はネット小説でも、ほとんど誰も読んでいないものだけを読むようにしています」

S「有名どころを選んで読む人は多いですけど、マイナー系を選ん

で読む人は少ないですよね」

Y「自分も有名どころはいくつか読むんですが、どれもお金を損した気分になってしまふ。どうせ、駄作なら、誰も行ったことのない遺跡に行きたいんですよ。正直、誰も読んでいないような作品も有名どころも内容ではほとんど差がなかったりします」

S「実際、読み物とはそういうものなのかもしれないですね。知名度と流行が売上として出てくる。内容は後から付いてくるといった感じで」

Y「ただ、有名どころにも面白い作品はあるんですよ。そういうのは逃したくないと思う。でも、最近はやっぱり誰も読んでいない聖域みたいところへ行ってみたいと思うようになっていきます。最近は何人しか行っていないブログの小説や読者が0に近い小説を読むのが日課になっている」

S「ところで、Yさんは読み手のスキルと言うことを言っていました。具体的なにはどういうことなのでしょう」

Y「読書というのは作品のよし悪しは50パーセントの意味しかないんです。後半分は読者のスキルによって変わってくる。数学を知らないものがガウスの残した偉大な足跡を追っていても楽しめないと思う。そういう感覚で、読者がどのようなスキルを持っているかが重要になってくる。プロの作品は言い換えれば、読者がスキルを持っていないくても読める作品となるかもしれないですね」

S「確かに子供に本格ミステリを読ませても、面白いとはあまりいいません。逆に児童文学は熱心に読んだりしますね」

Y「子供の多くはミステリを読むスキルを備えていないんですね。備えている人はもちろんいて、幼稚園児なのにクイーンやカーの本を楽しんでいるんです」

S「スキルはどのあたりで身に付くものですか？」

Y「自分の場合、小学一年生あたりがひとつの境界線になると思う。俺がその歳の頃、真女神転生が流行っていて、熱心にプレイしていた。小学一年生で真女神転生をやる人はかなり少ないと思う。俺は

それを幼稚園ぐらいからプレイしていて、そのときにああいう世界観が好きになった。あの頃、もし、絵本やハリーポッターを好きになっただら、たぶん、今の感性はなかったと思う」

S「Yさんは絵本などは読まなかったんですか？」

Y「真女神転生の影響があったわけではないんですが、絵本に面白さを示さなかった。紙芝居なんかもクソ食らえだった。心霊写真とか妖怪、悪魔の辞典なんかを楽しく読んだりした。その頃のヒーローといえば、何とかレンジャーとかアニメの主人公とか、有名人とかではなく、魔王ルシファーとか大天使ミカエルとかだったんですよ」

S「なるほど、そういう小さい頃に受けた影響は今日までにも関わってきますね」

Y「そうですね。それ以上に方向性を確立してくれる。真女神転生に興味を持てば、それに準じる何かに興味を持つようになる。例えば、ドラえもんの影響を受ければ、別のてんとう虫コミックに興味を持ったり、作者の別の作品に興味を持ったりする。俺の場合は真女神転生から悪魔辞典、神話、神秘学、哲学、数学と進んでいったわけです」

S「すごい派生ですね」

Y「真女神転生は普通の作品と違って、ロウカカオスかを選べるんです。どちらが正義でどちらが悪かがないんです。その中間を取ることも出来ます。そういう意味で、勧善懲悪が極端な作品が嫌いでしたね。どうして、それを悪と捉えるのか。いつも疑問だった。立場を変えれば、悪も正義も変わってくるはずだなどと」

S「他に影響があったのは？」

Y「ファイナルファンタジーは影響を受けましたね。ゲームもそうですが、攻略本です。攻略本を見ていると、ゲームの開発状況なんかをインタビューしていて、それを読んで、『ゲームは人が作っている』という事実を知った。それまではゲームは神様が空から落ちてくれるものだと思っていた。(笑) 後、ゲームの音楽は実際

にそんな音楽が流れているところがあつて、そこから録音してきたものだと思つていた。(笑)」

S「確かに子供のうちはそう思うかも」

Y「ゲームは人が作っていると知つて、自分も作りたと思った。それで、そういうものを作ろうとノートに色々書き込んだりした。それが小学3年生ぐらいですね」

S「そんなときから創作の意思があつたというわけですね」

Y「そうですね。ただ、小説を書くこととは思わなかつた。当時は一人でゲームは作れると思つていたんです。設定を考えて、後は考えたことがソフトの中に入れていくみたいなの、ハイテクなものを想像していたんですよ。(笑)」

S「ゲームを作るには莫大な人件費がいるんですよ」

Y「現実には厳しい。(笑) 自分で考えたことがそのままソフトに入るわけではないことを知つて、けっこう落胆したのを覚えていますね。一人で出来るのはせいぜい、フリー素材を使用したサウンドノベルが限度なんです」

S「ゲームとノベルでは次元がそもそも違いますよね」

Y「そうですねですよ。ゲームでやることを文字でやるとすごく面倒くさい。例えば、ダメージ計算をダメージ量<sup>II</sup>(攻撃力×魔法の威力×補正)÷(防御力÷4)とでもして、攻撃力が10、魔法の威力が20、補正が1、防御力が12とすれば、 $200 \div 3 = 66.6666\dots$ 切り捨てで66となるのですが、攻撃の度にこんな計算をして、相手のHPからダメージを差し引いてなどとしていると、日が暮れる。(笑) しかも、絵も音楽もないから迫力もない。最初はそんなゲームブックを作つて、レベルアップなどを階差数列などを使って、考えたりしていた。中学生で数列をしていたんですね。例えば、レベル2に上がるのに100の経験値が必要で、レベル2からレベル3になるのに必要な経験値が200とすれば、簡単な階差数列で計算できる。レベル30ぐらいで仲間になつたとしても、すぐに経験値を計算できるんですよ。でも、すごく面倒くさい。ち





Y「選択肢決めるだけですからね。でも、CGもグラフィックも音もない。(笑) でも、普通の小説よりは好きなんですよ。最終的にはゲームブックの書き手になりたいですね。ただ、ギャルゲーの選択死はあまり好きではないんです。選択肢があまり重要ではないじゃないですか。ルートを分岐する選択肢は重要ですけど、どうでもいい選択肢はなくても問題ない気が。だから、選んだ選択肢で『エンディングが大きく変わる』ようにしたいんです。例えば、この選択肢を選んだバッドエンド、これを選んだらハッピーエンド。けれど、どちらの選択肢を選んでも、きちんとした物語があるといった感じ」

S「選択肢の数だけ結末を用意するというのはかなり難しいですよ  
ね」

Y「でも、自分はそれがやりたい。その分、選択肢は少なくなるかもしれないですけど。で、そうになると、ルートごとに別の作品にすればいいじゃんってことになってしまふ。それもしたくないんです。でも、結局同じことになるのか……うーん、かなり迷うな」

S「その場合、ニューゲームを選んで、どのルートを楽しめますか? となつて、選んだ後は、選択肢が皆無ということですよね」  
Y「そういうことです。ギャルゲーならキャラごとに分岐する場合がありますけど、世界的に分岐させたいと個人的に思っているんです。だから、余計に選択肢が不要になつてきている」

S「ニューゲームで世界を分岐させて、選択肢でキャラ別に分岐させるというのは?」

Y「それだと、キャラが五人、世界が五個あれば、二十五のエンディングを用意しないといけない。ぶっちゃけ、ひとつのストーリーがアニメ12話分の密度ですから、300話分になっちゃう。(笑)

S「四話でエンディングなら、100話に収まりますけど、それでも多いですね。小説20冊分という密度に……」

Y「20冊を仕上げるには一年仕事になりますからね」

S「一年で完成出来るんだ。(笑)」

Y「20冊なら一年ですね。でも、チェックを入れて、選択肢を思考すると、もっとかかりそう。ルールプレイング作るのも、攻略本まで作って、一年かかるんです。そうすればさほど辛いことでもないですね。苦労して作っても、かなり煩わしいことになるんですけどね。戦闘の度に数列や積分を含む計算をしないといけない。(笑)」

正直、僕のゲームブックをプレイしたら、もう計算ドリルしくなくてもよくなりますよ。(笑) 三桁の計算も山ほど出てくるし、階差数列や積分計算も出てくる。(笑) 最近は改善して、積分をせずに考えることが出来るようになりましたけどね」

S「将来は計算ドリルの代わりにゲームブックが使用されることになつたりして」

Y「ただ、無機質な計算よりはマシな気がする。シナリオは普通に面白いと自負してますからね。けっこう作りこんでありますし」

S「ゲームブックはほとんど見かけなくなりましたが、やっぱりルールプレイングを主体にすると、煩わしくなってしまうんでしょうかね。迷路やシナリオを主体にするゲームブックは健在ですけど、絵もたくさんありますし、文字だけというのはもうなくなりつつありますね」

Y「まあ、そうですね。でも、ゲームブックは作るのがすごく楽しいですから、作ることを純粋に楽しみたいと思います」

S「何かを作るのは大変だといいますが、Yさんはそういう感じに捉えてないんですか？」

Y「いや、大変だとは思ってますよ。でも、作るのは楽しい。昔はゲームをしたり、本を読むのが好きだったけど、今は作る面白さを知ったので、作るほうが遥かに面白くなりました。創造的なことを楽しめるようになると、受け身でやることがつまらなくなるんです。それはやっぱり自分の作った作品のほうが、今ある作品より面白くなるからです。自分が面白いと思って作った作品は自分にとっては他のどの作品よりも強いですよ」

S「書く楽しさというのは大部分の人が味わえないことですよね」

Y「そうかもしれません。俺は昔から作る側が好きだったんです。勉強を教えられるのは嫌いだけど、教えるのは好きだし、数学の問題を解くのは嫌いだけど、問題を作るのは好きだし、本を読んだり、ゲームをしたりするのは今ではそれほど楽しめないけど、作るのはすごく楽しい。教えたい症候群ですね。（笑）」

S「受け身が合う人とそうでない人がいるわけですね」

Y「ただ、一度でも作る側の楽しさを覚えてしまうと、二度と、読書やゲームを楽しめなくなる。それはそれで悲劇でもあります。純粹に読書家、ゲーマーでいるためには作る側に回らないことですね。でも、作る楽しさは尋常なものではないから、それはそれでもったいない気がする」

S「ただ、作る側からすれば、受け身の人がいないと、意味がないんですよね。逆に受け身側からすれば作る側がいないと読むべき作品がない」

Y「そのバランスなんですね。今は作る人がかなり多くなってる。ただ、それで楽しみを覚える人はかなり少ないみたいですけどね。誰も読まなくても、楽しいと言えないと、書き続けるというのはちょっと無理ですね。お金がもらえるなら別ですけどね」

S「ただ書くだけ書くというのはそれはそれで虚しい気もします」

Y「かなり虚しいですよ。でも、一人読んでくれれば、虚しくなくなる。自分を含めずに、一人が読んでくれれば、百万人が読んでくれるのと同じ価値を持っている」

S「自分以外の一人が読んでくれるというのは深く考えると、かなりすごいことですね」

Y「かなりすごいことです。俺はむしろ、本当に少ない人に読んでもらいたいと思う。たくさんの人に読んでもらえるのはそれはそれでいいことなんだけれども、限られた少数で共有するほうが神秘的な感じがする。未知の領域というか、宇宙の果てにあって、小数の人だけがその作品にたどり着けるとい感じをやりたいんです。」

宇宙の果てと有名な観光名所、どちらに行くかというなら、俺は宇宙の果てを選びますからね」

S「それはそれでいいかもしれません」

Y「自分の好きな作品を書いて、それを小説界の未知なる場所に隠しておく。そういうのがいいですね」

## 創作哲学

S「Yさんは創作に関して、何か哲学みたいなものを持っていますか？」

Y「哲学というか、自分の好きな作品以外は書かないということと、人物ではなく世界を書くということですね」

S「具体的には？」

Y「流行だからと言って、自分の好きでない日常を淡々と綴った作品や純文学は絶対に書かないようにしています。たぶん、書けませんね。人物ではなく世界を書くというのは主人公が人ではなく世界なんです。世界そのものが主人公だから、世界から見た人物と言っているものを書くようにしています。それは完全三人称（人物の心理や気持ちを書かず、展開する三人称形式）だけを書くというわけではなく、一人称や不完全三人称（三人称だが、視点がある一人に固定して、真理や気持ちを追究していく三人称形式）でも、人物の心理や情景はほとんど考えず、人物の行動がどれだけ世界に影響を与えていくかを主眼に置くことを意味しています。だから、世界単位で物語が進行することになり、規模が尋常を逸して大きくなることが多いです。つまり、キャラクターの行動が世界の『心理』なんですね。そういうものはこれまでにほとんど見たことがない。外国の書物にそういうのがあって、ものすごく好きになった。外国の本と言っても、訳書なんだけど、日本の作品と違い、ハードボイルドと呼ばれていて、登場人物の行動をメインに追って、意味のよく分からない心理

描写やリアリティは追及せず、世界がどんどん変わっていくんです。それがすごく面白かったから、自分はそのハードボイルドをさらに高いところで実現したかった。キャラクターの行動が世界を変えていくといった感じですよ。だから、今ある小説みたいに、キャラクターが中心の作品と言うのは、俺の作品では絶対に実現できない。キャラクターを掘り下げていくうちに、そのキャラクターが死んでしまふんですね。戦争を書いたとして、優秀な人材がどんどん死んでいくのに、主要人物は絶対に死なないというのは、世界的におかしい、弱いものがいきなり強いものに勝つのも、世界的におかしいから、そういうこともまず書かれることはない。また、哲学的に見れば、バッドエンドでない作品と言うのも世界的におかしいんですよ。キャラクター中心ならハッピーエンドでも問題ないんだけど、世界が中心だと、そうするわけにはいかない」

S「世界と言っても、世界系というわけではないんですね」  
Y「広義の世界系ですね。また、広義のSFにもなります。世界が主人公だけです。だから、キャラクター中心の作品だと、キャラクターがあつて、その心理があつて、その心理に心理があるというおかしなことになるけど、世界が中心なら、その心理がキャラクターで、そのキャラクターに心理がある。でも、それはおかしいんですよ。世界から見れば、人の心は分からないんですよ。でも、世界つまり、神を中心にするれば、すべての人の心が分かるかもしれない。一人称では自分の心理以外が分からない状態だけど、世界が主人公だと、すべてのキャラクターの心理がわからないんです。ハードボイルドの文体に似ている感じですね。でも、心理を全く書かないとなると、行動の脈絡が取れなくなるから、行動の動機とか、心内語は多少は書くようにしないとけない。たぶん、自分以外にこういう方針を採っている人はまずいないと思う。ほとんどの作品はキャラクターが主人公です」

S「エヴァンゲリオンなどは主人公がかなり曖昧だと言われていますね」

Y「そうですね。キャラクターを駒として考えようとする趣があります。ああいう趣が俺の好きなタイプなんです。逆にキャラクターを駒とせず中心に持つてきている作品はあまり好きではない。でも、流行はキャラクター中心なんですよ。だから、最近のアニメを見て、劣化に驚いた。少し前はコードギアスや舞乙HIMEとかがあつて、アニメは偉大だと思つていたんだけどね。でも、OP曲などだけは劣化しないで続いている」

S「確かにかなり方向性を確立してきましたよね。コードギアスや舞乙HIMEはアニメ原作だから、やっぱり強いですね」

Y「個人的にですが、いい加減、原作をアニメ化するのはやめてほしい。もともとアニメ向きでない作品がほとんどのはずなんですよ。漫画は最大のテンポで進むように作られているから、テンポの劣るアニメには向く作品は限られてくるし、小説はアニメ特有の『演出』を全く反映できないから、アニメに向く作品はファンタジー系、バトル系、サスペンス系に限られてくる。その点、エヴァやグレンラガン、コードギアス、舞乙HIME、舞乙HIMEあたりはアニメ原作だけあつて、やっぱり原作の上にアニメを付け加えた作品とは比べ物にならないほど強い」

S「ただ、流行はやっぱ割り割と暇な作品のほうにあるんですよ。強いシナリオを見たい人はどうでもいい日常を嫌うけど、多くのアニメファンはむしろ、それを望んでいるという感じがありますよね」

Y「シナリオ通は今のアニメの方向にかなり嫌気が指していると思う。もちろん、アニメにするべきものはたくさんありますけど、アニメにするとむしろ劣化するものまで人気が出たという理由でアニメ化しているんですよ。シナリオ通の視聴者からすれば、五十作に一本ぐらいしか観られるものがないという」

S「そうになると、アニメ原作で次回作を待つしかないですね」

Y「ただ、先ほど上げたアニメ原作の次回作はどれも期待の持てるものばかりですね。ジブリなどの映画も含めれば、アニメ原作は決して少なくはない。けれど、原作をアニメ化しないとスポンサーを

取れないのが今のアニメ界だとすれば、人気どころを押さえるほかないのは理解出来る。かなり不安定な状態とは言えますね」

S「アニメに適した作品とは具体的にはどういうものですか？」

Y「視覚効果に多くを委ねる作品ですね。人が会話するだけなら、アニメにしてもさほどの威力はない。けれど、動きが多くなつてくると、文字ではほとんど再現率が下がってくるけど、アニメになると威力が高くなる。だから、アニメを見た後、原作を見ると、落胆する」という標語は『アニメの威力が上がると、原作の再現率が下がる』と言う理論に基づいているんですよ」

S「なるほど」

Y「どちらにも適した作品もありますけど、個人的に見ると、話題性ほど質が高いというものはこれまでには見たことがありませんね」  
S「ということは小説では演出のレベルを下げる必要があるわけですか」

Y「下げるといふか、0にする必要があります。ただ、0にすると、視覚効果が下がることになります。ここで重要なんですが、読者のスキルに視覚効果を精神世界に再現するというものがあるんです」

S「詳しく」

Y「文字で演出を書いても、普通の読者はそれを精神世界に再現できない。やっぱり、文字を見て、その情報を無意識に捉えるからですね。けれど、読者の中にはその文字を精神世界に再現してしまうものがあります。こういう人は常日頃から、文字を映像にすることに長けている人ですね。文字を映像で捉えようとします。実は俺がそうなんです。ラノベを読むと、頭の中にアニメが出来上がっているんです。だから、後はパラパラめくって、少しの情報を入れると、『ああ、ここはこのシーンか』となって、全部を読まなくても本を楽しめる。左右の脳を両方使って小説を楽しむというわけです。そして、そういうことをしていると、アニメにしたときの威力を推測出来る。人気どころはほとんどアニメに適していない」

S「文字を映像にするというのは簡単に見えて難しいですよ。そ



の逆はノベライズというのがありますけど」

Y「アニメ原作をノベライズにしても、絶対にアニメを超えられない。なぜなら、アニメの特徴である『演出』は文字にすると、再現率を下げるから。話題性で売れるかもしれないけど、話題性以外のところではまず売れないと見ていい。アニメを見ていない人ならいいが、アニメを見た人がノベライズを読んでも、内容を大幅に変えない限り、原作以上の力を感じることは出来ない。そういうところが難しいんですね」

S「なるほど。読者のスキルがないと、楽しめない内容もあるんですね」

Y「それが読み手を選ぶ作品です。プロの小説を読めば分かると思うけど、演出は出来るだけ少なく置こうとする配慮が伺えますよ。書いている人は頭の中に演出があるけど、読み手にはない。爆発したと書いても、書いている人が想像する爆発を読み手が感ずることは出来ない。かなりの想像力と論理力がないと、演出を映像にすることは出来ない。出来たとしても、それが遅いと嫌になってくる」

## A10 (後書き)

ありがとうございます。善行ポイント1ポイントです。ここに辿り着くたびに、善行ポイントが貯まっていきます。ポイントの分だけ、いいことがあるように神様にお祈りを捧げに行ってください。

## A 1 1 (前書き)

デジモンを再開しました。何モンになるかな？ ナニモンになったら面白けど、バージョン3だからならないんだ。ふふふ、面白い洒落だったかな？

## 創作方法

S「小説にしる、ゲームブックにしる。まずはプロットを作って、構想を練りますよね。でも、Yさんはプロットを作るという工程がないんですよね。どうやって、書くべき内容を見つけ出すんですか？」

Y「ゲームブックも物語ですので、広義の小説です。だから、同じに考えましょう。プロットというのは、物語が完結に向かうまでに踏むべきステップを考えるんです。だから、桃太郎を書くなら、登場人物がそれぞれいる。おばあさんが桃を拾って、そこから桃太郎が生まれる。桃太郎が鬼退治に向かう。途中で仲間を加える。鬼ヶ島に言つて、鬼を倒す」

となるわけです。それを考えてから、どういう経緯で桃太郎が鬼退治に行くのかとか、どうやって鬼を倒すかとか、そういう小さなところを考えるんですね」

S「それが一般的ですよ。書くべき筋道を先に考えておく。そうしないと、書けないですよ」

Y「確かにそのほうが安定しますし、書きやすいですし、読み手を考慮した作品を書きやすいです。でも、そのメリットと同じぐらい大きなデメリットを抱えています。もちろん、これは個人的に感じているデメリットであって、普通の読者には何の関係のないことかもしれないですが、プロットを書いて、本編を書いているとき、プロットと違う方向に話が進んでしまうことがある。すると、修正を余儀なくされる。修正はそれほど難しいことではないし、問題はそこではありません。俺が言いたいのは、プロットを作ったときより、精神世界に新しい発想が日に日に出てくるということ。それらを取りこぼさず、確実に利用するためにはプロットを作って、それ

に沿って作っている状態では不可能です。プロットを作って、それに沿って書いていると、新しい発想を取れない。これは俺自身が経験したことなんです。専門書とかビジネス書のような絶対的なものなら、プロットを作って書くほうがいいに決まっています。小説は発想の組み合わせが60^12000以上」という莫大な数になります。これだけの発想を処理するには人間レベルではもはや無限と呼んでもいいぐらいです。つまり、新しい発想は常に生まれてくる。それを確実に取って、最も適切に組み合わせるためには常に新しい状態でないといけない。それにある登場人物の視点に立つたとき、世界に対して、その人物の未来は不明なので、知らないはず。そして、そこから確かに何かが起こる。それをやりたいから、創作を始めたいんですよ。別に世界にリアリティを求めているわけではありませんが。難しくてもうまく説明できないんだけど、リアリティというのはあくまで認識している世界と比較して出てくるものだと思う。なら、認識する世界が精神世界となれば、精神世界がリアリティを決定付ける基準にならなければならない。だから、俺の作品はかなりリアリティがあるんです。でもそれは、現実と比較してではなく、精神世界と比較してという意味なんです。精神世界を基準にしてリアリティがある作品にしたいと思っただけです」

S「何だかよく分かりませんが……」

Y「視点を変えたとき、確かにそこには色々な設定があるんです。例えば、ある人物の視点と別の人物の視点で何かが異なってくる。だから、視点が出現する都度、その視点での設定を考えるんです。だから、俺の作品にはプロットがない。常に視点が登場するたびにその視点を考える。だから、プロットはないけど、その都度、思考する機会はかなり多い。ある人物が高校に転校してきたとすると、そのある人物の持っている設定はすべて思考する。そして、そこで出会う人間の設定も思考する。そういうふうに視点が出てくるたびに思考する。だから、何がどうなるかは時の運というわけです」

S「何となく分かった気がします」

Y「同じような創作方法を取っている人はいるかもしれないけど、ほとんどいないと思う。俺の場合はかなり数学的な組み立てなんです。普通、作品を書こうと思ったら、物語風に組み立てるけど、俺は数学的に組み立てる。常に未解決定理を相手にして創作しているようなものなんです。終わりはまるで想像できない。どうすれば解けるかも分からない。そんな状態で何とか突破口を開こうとする。そんな感じなんですな」

S「何かすごいと言えばすごいですね」

Y「ただ、この方法だと安定感がないので、完全な自己満足にしかなりません。書くのは一番楽しいですけどね。数学的に考えるのが、俺のモットーですね」

## 人生における創作

S「Yさんは生きていく限り、創作を続けるつもりですか？」

Y「創作はライフワークですから、行き続ける限り、思考が可能な限り、手が動く限り、創作は続けますよ。いわば、僕の唯一の趣味なんですよ。創作以外に楽しみがないという。もちろん、食事、睡眠などは別としてね」

S「なるほど」

Y「朝起きて、思うことは、どんな作品を作ろうかということなんです。最終的にゲームブックに一貫したいと思ってるんです。ゲームブックが一番書くのが面白いからね。小説というと、文学、娯楽に分かれますが、ゲームブックは娯楽に含まれる。娯楽は文学に含まれませんし、小説自体が文学に含まれるから、ゲームブックも文学ですね（笑）ただ、かなり適当に書き綴ったから、少し整理しようと思う。整理にかなりの時間がかかると予想出来る（半年ぐらい）から、その間は創作活動が停止することになる。整理後は、何とか、ひと

つずつ完結させていきたいと思うけれど、実は初期時代（最初の27作品）はプロットはもちろん、設定も書かずに書いていたから、矛盾が多数に存在しているんです。でも、完結義務があるから、やり直せない。そこで、矛盾を矛盾でなくなるような設定を作らないといけない。まあ、何とかなってくれると思っっています。それから、演出もかなり少なくなるなど、かなり方向性が変わってきている。けれど、演出を消すということは精神世界の一部を封印するのと同じだから、0にはしたくないと思う」

S「今、完結義務と言言葉が出ましたけど、芸術家は気に入らないものは潰してしまいたいと思っっているらしいのですが、Yさんは違うのですか？」

Y「気に入らないものは消してしまいたいけれど、精神世界は物質でないから決して消えない。どんなものであっても、完結させておかなければならないんですよ。だから、完結義務があるんです。完結を怠ると、その世界は不安定なままで、その世界の住民の迷惑になってしまいますね。（笑）何より、そこまで読んで下さった人が一人でもいれば、その人の迷惑になりますからね」

S「作品はどんな不満があっても完結させなければならぬわけですね」

Y「そうですね。かなり時間がかかるかもしれないけれど、完結させる必要があるんです。書いている途中に他界してしまったら、仕方がないですけど。それで、どんな作品も『自分にとって面白く。自分のための作品』のスタイルで書いています。だから、自分で理解出来れば、それで十分という感じですね。読者に理解してもらおうということはあえてしないというのがモットーです。だから、技術的にはかなり低いと思います。ただ、そんな作品でも、自分にとっては他の作品の何よりも面白い作品なんです。それだけは強がりでも何でもなく言えますね。実際に自分の作品は何度も読めるけど、プロの作品は一回読むのも苦痛を伴う。どんな作品より、自分の作品は面白いと言えるんです。これが小説を書く楽しみですね」

S「自分のために書いた作品は自分にとっての最高の作品という意味ですからね」

Y「そうなんですよ。自分のために書いた作品は自分の感性に完全に当てはまっている作品なんです。そういう意味で、一番の作品です。それを達成することが出来れば、十分ですね」

働きながら小説を書く

S「作家の半分は作家だけでは生きていけないといえますよね。働किながら小説を書くのはかなり酷ではないですか？」

Y「嫌なことをするなら酷ですけど、好きなことなら酷ではないと思います。副業は専ら設定を思考する時間と考えればいいですね。

そういう意味で、集中力をさほど要さない仕事をするのがいいと思います。小説を書く以外に興味がない人は、一日3200円稼げば生きていけますので、暇な仕事で時給700円なら、かなりのいい商売ですね。暇な仕事といえば、客が来たときだけ応答すればいいド田舎のコンビニとか」

S「仕事も経験と言いますが、それはどうですか？」

Y「経験は重要ですけど、的を絞った経験でないと意味がない。それに経験を活かすためにはかなりの思考力や構成力が必要ですしね。思考力があれば、取材で何とかなるし、ネットで調べて書いてしまうこともある。経験は重要ですけど、経験を通して得られる思考力や構成力のほうが重要ですね」

S「確かに意味のない経験をして小説には応用できませんよね」

Y「意味のない経験はほとんどありません。小説を書くという作業は経験の八割以上を使うことになりました。ポーンとしていた日々もすべて必要になってくるんです。怪我をした経験、いじめられた経験などがすべて活かされるのが小説なんです。嫌な経験はむしろ、強い経験となつて、強い小説を書くことを助けます。俺の場合は、



99パーセントの経験が辛い経験なので、それが活かされた作風になっっている」

S「どんな経験もすべて材料になる。小説と言うのはそこが強みです  
すね」

Y「辛い経験がそのまま、武器となるからね。辛いことは損だと思  
っていたけど、小説を書くようになって、損したぶん、同じだけ得  
が返ってきた感じですね。小説を利用して間接的に強い憎悪をぶつ  
けることも出来るから、小説と言うのは本当に強い存在です。人前  
でいえないこともいえる文字というのは人間の作り出した最高傑作  
だと思っ」

S「働きながら小説を書く場合、出来るだけ負担のない仕事のほう  
がいいですよ」

Y「人生をかけて小説を書いている人でないなら、収入も問題にな  
ってきませんね。だいたい、小説を書くのが好きな人は小説に狂って  
ますから。俺とかね。本当に小説を書く以外に何も無い。食費が一  
日百円でも文句は言わないと思います。ただ、物価の上があった今日、  
一日百円はきついですね。二百二十六円ぐらいなら、比較的楽です  
けど」

S「二百二十六円でもかなり少ないですか？」

Y「かなり少ないですよ。でも、栄養をきちんと取って、生きてい  
けるレベルにはなれます。もちろん、病気になったら、自力で治さ  
ないといけないし、治せない病気にかかる、ジエンドですけどね  
でも、昔は治せない病気にかかる、ジエンドだったんですよ。昔と  
同じ感覚になれば。食費が8000円、光熱費が1200円ほど  
として、一番古いアパートで家賃が12000円、週に一度入浴す  
ればいいので、入浴代は高々2500円。ちなみに毎日入浴すると、  
7倍になる。PCは10万で買えば、30年以上持つので、さほどの  
の消費にならない。ネットを接続しても、月々高々10000円。  
高いなら、ネットカフェでやりたいときだけ行く。高々2000円  
以下。手取り60000円なら、何とかなる。まあ、貯金しておか

ないと突然の出費に対応できないけど。ちなみに保険を払っておかないと、大きな病気になったら万事休す。死を受け入れるしかない」  
S「突き詰めたらかなり減るもんですね」

Y「まあ、机上の空論ですけどね。実際、食費8000円で栄養をきちんと取るにはかなり難しい。サプリメントの力が必須です。断食と組み合わせても、二十日分の食費が必要ですからね。ただ、人間のホルモンはかなりの低血糖に耐えられるようになっていきます。後はフリマでどれだけ安く衣服を手に入れるかですね」

S「何かどっかの生活テク本みたいな」

Y「0円生活とかの本も探せばあるかもしれませんが、極めれば、0円で生活することも可能かもしれないですからね。まあ、働きながら小説を書き続けるためにはかなりの低賃金で生きていく強さが必要かもしれない。結婚なんかを考えるなら、小説を単純な娯楽と捉えるほかない」

## 作品理論

S「現在、莫大な数の作品がありますが、Yさんはどれぐらいの作品を鑑賞してきましたか？」

Y「小説は200冊ぐらい。アニメで50作品ぐらい。漫画で800冊ぐらい。ゲームで70作品ですね。アニメとゲームは作品数。小説と漫画はシリーズものでも分けています」

S「それぞれのおススメを教えてください」

Y「個人的に面白かったものは、小説では死定席、アニメでは火垂るの墓、漫画ではドラえもん、ザ・シエフ、Y氏の隣人、ゲームでは真女神転生、風来のシレンなどですね」

S「なるほど」

Y「どれも名前ぐらいは聞いたことあると思います。どれも有名ど

ころですが、別に人気に比例してはいません。爆発的ヒット作品でも、かなり低いものはあります。やっぱり自分に面白いものは感性に触れてきますね。強いと感じさせます」

S「有名どころを論じてほしいと思うのですが、ラノベ界の最高点といえば、涼宮ハルヒシリーズだと思います。この不景気の時代に単巻60万部も売れているわけです。少し前なら、200万部ぐらゐの価値がありそうです。これについては？」

Y「ハルヒと言うと、憂鬱と消失しか知らないのですが、見た感じではかなりのレベルにあると思います。憂鬱から見ると、序盤の50ページぐらいまでの構成力は標準以上だが、そこから100ページぐらいまで中たるみは否めない。それでも、低くはなく読み勧めていく。100ページあたりでついに核心と思われる『情報統合思念体』が出てくる」

S「長門がしゃべるところですよ。ただ、あれはかなり読者を選んだ部分だと思う」

Y「SF好きにすればかなり興味深いところに触れているが、それ以外にはデンパなことしか聞こえないかもしれない。ただ言っていることは簡単で、通常の間人では認識できない情報を認識可能な思念体がいて、その思念体の持つ情報からすれば、人間に知性が存在することはありえない。よって、その謎を解く可能性のあるハルヒを調査しているというわけだ。物理学の全貌も悟っている可能性があるがあるので、かなり大規模な展開をするかと思つて、ワクワクしたのでけれど、それを包み隠して内容が展開。小泉の話ではかなりのエージェントが入り込んでいるということだったが、それはかなり大きな伏線だといえる。それをその作品ではまるで解決させず、情報統合思念体は展開にまるで関わりを持たないし、情報を得るために主人公が何か行動を起こすのかと思つたら、それもなし。SFの方向性をちらつかせて、多くの謎を残したまま、終わりを迎えたのが憂鬱の感想。かなりワクワクする終わり方だが、その後は早くも引き伸ばしに入っているらしく、かなり中途半端な感否めない」

S「ただ、愛読者はそんなものは気にしていない様子ですよね」

Y「そこですね。個人的にはせつかく出した思念体を活かすべきだと思った。SF好きからすれば、どう考えても中途半端なのだが、それが絶妙なバランスなのかもしれない。あまりSFの方向に引張ると、ラノベっぽくならないし、完全に萌え路線を強調すると、しまりがなくなる。でも、SF愛好家からすると、かなり中途半端な路線といえる。多くの脈を繋いでいるのに、一人称と言うのも痛い」

S「でも、このシリーズはむしろ一人称だからいいという人も多いですよ」

Y「それはあるかもしれない。ただ、個人的には読みにくいだけだった。早くSF方向に入らないかと見ていると、結局入らないまま終わった。消失も今度こそ思念体を介して、大きな情報を手に入れて、大きな展開をやるかと思ったら、小ぢんまりと収まっていた。

あえて、じらしているのかもしれない。または、これもバランスを取るための策なのかもしれないが、この手のSFでは三人称にしない限り、大きな飛躍は望めないと見える。個人的にはですけど。商用的にはキャラを売り込めて、大成功みたいです」

S「ゼロの使い魔なんかはご存知ですか？」

Y「知ってます。自分の知っているライトノベルの中では一番うまく書けていると見ている。まず、文章の読みやすさが好印象。（無駄は多いが）どの展開も標準以上だし、作者は逆境を書くのに長けていると見える。問題はあまりに最初を混雑にすぎたところか。ドラえもんならほんの五ページでのびたとドラえもんが馴染んでいるのに、こっちは馴染むのに何十ページも費やしている。1、2巻の逆境の描写は程度が高いけれど、逆境が去ると、どちらかと言うと、退屈になりやすいのが難点か」

S「灼眼のシャナは？」

Y「1巻はさほどでもない。2巻以降の成長振りに驚異的なものがある。ゼロの使い魔同様、最初にもたつきすぎたのが、1巻と2巻

以降に格差をつけたと思われる。さほど難しい設定ではないのだが、小難しく描きすぎたために、少々わかりにくい。ただし、2巻以降は驚異的に成長し、安定し始めた。終始退屈しない展開ができているし、テンポもいい」

S「とらドラは？」

Y「終始退屈しない展開では2巻以降のシャナと同じだが、こちらはコメディの路線に一貫している。さほど大きな伏線を張るといったことはないが、終始退屈しない展開はいい。後、主人公に好感が持てる。悪いところを見つかるほうが難しい。グッド。かなりの良作。本来ならラノベで頂点に立っているはずの作品」

S「ミステリに入りますと、三つの棺は？」

Y「ほぼ究極の密室トリック。解はさほど驚くべきではないが、読者に与えるヒントが絶妙で、推測だが、読者に推理しやすいように、どちらかと言うと、難易度は低く設定してあると思われる。俺は解けなかったが、注意深く見ていれば、解けていたと思われる。そういう点で究極の密室」

S「緑は危険は？」

Y「犯人候補をある程度絞れるところがいい。第二の人物が殺害されたとき、それをもう少し注意深く見ていれば、解けていたかもしれない。トリックは極めて秀逸で明快。ただ、解くためにはかなりの洞察力がいる。これは難易度が高い」

S「人間の証明は？」

Y「複数の視点が調和するところは見事。ただし、刑事の視点に立ったときの展開にもたつきがあった。また、ニューヨーク視点の絡みも浅かったので、インパクトを欠いた感がある。多くの視点が最終的に集中してきたあたりの緊迫感は秀逸。最後の棟居刑事が詩を読んで追い詰めるところはかなり良かった」

S「野生の証明は？」

Y「極めて秀逸。こちらを代表作にするべきでは？ 最初に大きな謎を置いてのサスペンス。大場一族に抵抗するという大掛かりな設

定と最初の凶悪事件との調和は見事で、ほとんど難がない。言うなれば、最後が少々分かりにくかった。この作品はサスペンスの代表作としておきたい」

S「カタコンベは？」

Y「審査員が思いつきり悪く言っていたから、ダメなのかと思えば、最近の乱歩賞の作品と比較すれば、程度は高めで、若くしてここまですけるなら、もはや十分だと思う。ケイビングの描写は確かに見事。しかし、最初のひきつけの弱さ、終盤のもたついた展開が難。最後まで緊迫感がうまく出せていなかった。しかし、中盤の海底の描写はかなりのものだった」

S「アニメに入ります。千と千尋の神隠しは？」

Y「作画は優秀。標準を大きく超えているし、丁寧。けれど、ストーリー構成に難が多い。ストーリー展開はつながりなげで、要所が幅広く関わっていない。せつかくの発想もほとんど深く掘り下げる前に終わりを向かえる。恐らくだが、わざとストーリーレベルを落として、演出を強く引き出したのだと思う。実際、ストーリーな標準以下だが、演出のレベルはかなり高い。児童文学だからさほどストーリーのレベルを上げる必要はない。重要な演出でしっかり見せればいいわけだ。そういう点を考慮して、作品の完成度とか質はかなり高い。けれど、ストーリーを優秀度の軸に持ってくると、程度は標準に大きく届かない。言わば、人を選ぶ作品。賢い子供はもののけ姫と比較して、物足りなさを感じたと思われる。もののけ姫はストーリー構成も丁寧で総合的に程度が高く傑作だった」

S「フランダーズの犬は？」

Y「作られた年代を考慮しなければならないが、厳しく今の基準でいくと、ストーリーの構成は標準程度。作画も標準的で、時代考証もさほど行き届いた感はない。感動のレベルも標準を超えとは評価できない。けれど、作られた年代を考慮すると、後生のアニメに多大な影響を与えた傑作。極めて、重要な位置にある作品」

S「時をかける少女は？」

Y「作画はさすがと言えるほど、程度が高い。神隠し同様、ストーリー構成に難が多い。SF染みているが、掘り下げは甘いし、ジャンルを恋愛と見ても、極めて中途半端。時折入るギャグは秀逸なものに比べて劣るし、展開が淡々としすぎている。映画賞を考慮すればこれ以上、質を上げるわけにはいかないのだろうが、方向性をしっかりと見据えておけば、かなり威力のあるストーリーを展開できたと思われる。エッセンスは高い。賢い人には厳しいが、万人に対してはかなりの威力を發揮したかもしれない。視聴者に対して、かなりの配慮がされているし、そういう点で極めて高く評価出来る」

S「舞乙HIMEは？」

Y「作画シナリオともに標準以上ではあるが、前作ほどの構成力はないと思われる。前作の特に後半は極めて程度が高い。ストーリー構成は受験数学に例えると非常にわかりやすい。万人受けするシナリオというのがいわゆるセンター数学やチャートなどに載っている典型問題にあたり、程度の高いものが東大、東工大の数学に値するのだが、舞乙HIMEの後半の構成力はやや難の東工大レベルであった。数学は東大<東工大だから、アニメ界のストーリー構成では『最高クラス』の完成度と考えられる。本作はそれより劣って、標準的な問題となつている。ちょっと見ると、万人受けするセンター数学と言うのは、だいたい解法が思いつくもので、公式を利用するところに本質がある。万人受けしない東工大というのは着眼点を変えていかないとは正解に辿り着けない。まずは公式を当てはめるのではなく、落ち着いて、問題文を理解するところから始まり、条件を初等数学の知識を使って、突き進み、必要な公式を得ていく。解いてみれば大きな違いが分かる。シナリオも同じで、一般にいいと言われている作品というのは、すぐにエッセンスを見出せるので、楽に進める。高度なシナリオはひとつのエッセンスを次の展開と調和を試みたり、高次の伏線で幅の広い展開をするなど、シナリオという線が美しく展開する。数学の展開に似ているのである。そうすると、本作はさほどストーリー構成は高くない。しかし、演出が高いので、

演出の評価を強調すれば、本作が上がってくる。いずれにしても、標準以上の完成度を持っているのは間違いない」

S「次はゲーム。ポケモンは？」

Y「DSになり、奥深さが出てきて、対応出来る年齢層は極めて広くなった。さまざまな年齢層に対応しているので、通信の幅も広げること成功している。ただ、万人に受け入れられるようにしないといけないので、これ以上、シナリオを強化出来ないという難点がある。また、単調さも拭えない。さらには努力値が510制度になったので、うっかりポケモンを戦わせることが出来ず、気にする人はシナリオを進めるのに苦労する。レベルアップ時に好きなステータスに努力値を割り振るようになれば、そういう苦労が解消したりするが、それだとレベルを上げないと努力値を上げられなくなるという欠点が出てしまい、野生ポケモンの努力値をどうするかで問題が生じてしまうので、難しいところである。とはいえ、総合的に難があるわけではなく、優秀である点に変わりはない」

S「FFは？」

Y「SFC（4、5、6）は年代を考慮してもしなくても、優秀で欠点がほとんどない。PSは、7に難があつた。マップなどが全体的に見にくいうえ、奥深さで上がつても、SFCシリーズほどの素直さがなかった。8は総合的には高いが、バランスに難があつた。ただ、9はSFCの風潮を持っており、SFC以上の破壊力を持ち合わせているといえるかもしれない。個人差もあるが、5と9の程度が圧倒的に高いのがFFシリーズの特徴といえると思う。10以降はかなり人を選ぶのではないだろうか。もし、5の続編を出すという情報が入れば、ゲーム界に一種の革命が起きると思われる。俺なら、震度8の地震が起きても発売日に買いに行きます」

S「シレンシリーズは？」

Y「全体的に難点がない。GBのシレン2はやや人を選ぶかもしれない。不思議のダンジョンのジャンルを最初に作ったのが誰かは分からないが、その人は天才としかいいようがない。物理学界では、



アインシュタインの相対性理論が物理学界の最後の大きな発見だと言われていたが、不思議のダンジョンシリーズはゲーム界の最後の大きな発見ではないだろうか。RPGもアクションもシューティングもFC時代から掘りつくされていて、そんな時代に不思議のダンジョンと言うのは相対性理論の感がある。ところでどのダンジョンをどうやって攻略するかはネットで調べれば出てくるが、未だに掛け軸裏の洞窟の攻略方法を考えた人は凄まじいとしかしいようがない。なぜなら、『絶対無理』と思っていたことが、『無理ではない』ときたわけだから

S「ロックマンシリーズは？」

Y「GB時代からすでにPS3ゲームの多くより面白いと事実がある。というのはロックマンは5まではGBで出ていて、どのシリーズも完成度が高い。4はダンジョンがよかった。5は4よりダンジョンの魅力は欠けるが、ユニークだった。6はダンジョンがよかった。7は総合的にレベルが高く。面白い要素が多かった。XシリーズはSFC時代の完成度が尋常ではない。アクションゲームとしてすでに完成された感がある。DASHシリーズは2より1のほうが安定しているところがある。いずれにしても、アクションゲームのトップはロックマン以外に考えられない」

S「どうもありがとうございました」

## 読解スキル

S「具体的にスキルについて、考えていききたいと思います」

Y「とりあえず言うと、ここまで読んでくれている読者は少なくとも、論理的な思考力に優れているのは確かですね」

S「と言うと？」

Y「いや、別にここまで読んだから頭がいいとかそういうのではない、俺の作品と言うより、俺と会話するときは論理的思考力がないと、対応できない。決して学校の成績がどうこうというわけではな

く、論理的か否かというわけです。言い換えれば、考察問題とかを解くセンスがある人は俺の会話には対応出来る。例えば、今まで読んできて、たぶん、何のことか分からない話題があったと思う。ゲームしない人がゲームの作品のことを読んで何も分からない。で、考察問題は何も分からないことを前提に出題される。何も分からない文章を論理的に読んで、対応するんです。国立二次型の脳という感じですね。私立型の脳だと、たぶん対応が難しい」

S「確かにそれは言えているかもしれませんが」

Y「俺は何の知識もない状態で経済学の本を読んだりするけれど、対応しようと思えば出来ないこともない。知らないことを知っていること前提で書かれていても、対応すれば内容は理解できるし、けっこう楽しめる。論理的思考力がないとそうは行かないと思う。それに俺の話す内容はどの分野でも本質から派生するように進むから論理的思考力がないと対応が難しい」

S「具体的には？」

Y「感情的に話す人がいるじゃないですか。例えば、戦争について考えるとします。僕の学生の頃は、作文で書かないといけなかったんですけど、それを発表するとします。戦争はいけません。人がいっぱい死ぬからですよ。というようなものばかりだったんですよ。逆にどうして戦争が必要だったのか、メリットは何もないのか？ などを掘り下げてくる学生は皆無で、正直つまらなかった。人が死ぬから戦争はいけないなんて誰でも分かる。問題はなら何でそんな戦争を学生風情より頭のいい国家が起こしたのか？ となるじゃないですか。そこまで話が進むことはまずなかったですね。そこそが本当に考えるべきところじゃないですか。小学生でも、戦争がいけないことぐらい分かります。なぜかもわかります。その先なんです。ね。論理的思考力がないと進めない領域なんですけど、そういうところを考えないと、たぶんここまで読み進められない。途中で飽きるかどうかしている。また、本を読んで不愉快になったから読み辞めたというようなコメントを残す人もいますけど、そういう人も

俺の作品はまず読めない。論理的思考力が高いと客観的に見ようとするから、不快になっても、感情が先行しないんですよ。『そうか、そんなふうに見える人もいるのか。この人はどういう経験や思考からこう考えたのだろうか』と逆に考えを先行させていくんですよ。論理的思考力がない人は『感情』を先行させて、ある人は思考を先行させる。ここまで読むには論理的思考力がないとたぶん読めない俺の作品って極端な主張が隠れていますから。一般論から外れていても、適切だと思ったら、遠慮なしに主張している。そんな感じだから、感情を先行させる人は『ふざけん』となつて、二行でやめてしまう。もちろん、論理的思考力があつても、飽きる人はいますけど、さすがにここまで無理に読んでくださっている人はいないと思います。(いたら本当にありがたいことです。ぜひ、最後までお付き合いください)で、ここまで読み進めた方がいればぜひ最後までお付き合いしていただきたいと思えます。そうなつたときに、読者のためにもこれから『他にはない非常に程度の高い思考』を作者が用意しないといけない。どこにでも転がっているものではない。読者のために作者が出来ることは『作者が長年をかけて手に入れた最大の思考や主張』をすべてぶつけることしかないと思う。一般論を話したつて、そんなものは学校の道德の教科書にも載つていませんからね」

S「自分の主張で勝負するしかないということですか？」

Y「そうです。個人的な意見ですけど、本当にいい作者というのは損得を考えずに自分の作り出した最も偉大なところをすべて主張することだと思つんですよ。というのは、プロ作家は出版社のために万人受けするように小手先で書いてくる。技術的なものっていうのは読むだけ無駄だと思う。主張がないといけない。その点、俺の作品は主張がほとんどだったりする。真面目に読んでいたら、作者特有の主張がよく分かる。俺の作品は明るい作品を書いても、すごく暗いって言われるんですよ。燃えとか萌えとかそういうものがない。少年漫画のそれとは違つし、青年コミックのそれとも違つ。そうか、

これが俺流かっていう感じ。プロは〜流とか言う前に技術的に固められる。そういうので固められると、読者も感化されて、技術的になってしまう。読者のほとんどはどの本が面白かったなんて本当のところよくわかっていないと思う。他人が面白いとしているから、まあまあなもの面白いと考える。そうになると、その作品の影響で技術的になってしまう。読者流の読みがなくなってしまう。だからスキルというのは『最初に読んだ作品』が最も重要なのではないかと思うようになった。最初に読んだ本が面白くなって、本自体を面白くないと決め付けてしまう。プロの作品が面白かったから、プロは面白くて、アマチュアは面白くない。と決め付けてしまう。でも、実際のところ、アマもプロも差はまるでない。あるのは先入観だけ。もちろん、技術はプロのほうがあると思う。けど、技術を外すと、プロはアマチュアを超えられないと思う。もし、プロの作品をこっそりアマチュアに混ぜても、誰もそれがプロの作品だと分らない。先入観だけで決まっている。で、それがスキルなんだと」

S「話が難しくなってきた気がします」  
Y「分かりやすく言うと、プロとアマの本があって、先入観的にどっちが面白そう？ と聞かれたら、全員プロって答えると思う。でも、高校野球とプロ野球の試合で盛り上がるのは実は高校野球のほうがなんですよ。もちろん、試合数の違い、背負っているものの違いはありますけどね。実際、本当に野球の高度な技術を見ている人って、野球ファンでも半分もいないと思う。仮に東京ドームで草野球をしていても、同じぐらい盛り上がっている。プロという先入観があるから、プロが盛り上がるけど、先入観を外せば、草野球でもすごく盛り上がるし、面白い試合になる。読者のスキルの正体は先入観だと思う。で、野球選手で有名な人はたくさんいますけど、それはメディアが盛り立てているからだと思うんですよ。草野球がプロのようにドームで試合して、ちょっと打てる人がいたら、その人がスターになる。つまり、技術の卓度を評価するのではなく、メディアがすごいと言ったらすごいと考えるのが普通の人なんです。言っ

てみれば、当たり前前のことですね。ボクシングなんかはどうでしょう。今まで何も知らなかった人が試合見て、ボクシング「亀田や長谷川ってなるのはボクシング技術とか強さではなくメディアが持ち上げたからなんですよ。だから技術というのは『先入観』で読者が騙されているだけで、本当のところはあんまり関係なかったりする。実際、携帯小説なんてそうでしょ。携帯小説「カスという見方をする人もいますけど、携帯小説の文章で内容が理解できない人なんていません。普通に読めば理解出来る。プロなどの先入観に騙されている読者が多い。変な言い方ですが、ネット小説などを読んでいる人は賢明だと思う。わざわざお金を払う必要はないし、先入観に騙されなければ、プロと変わらないし。紙の無駄遣いにならないし。経済的だし、環境的にもいい。だからネット小説の読者は典型的なミスターと違って、かなり利巧なんですよ。そういうこともあって、俺もネット小説しか読まなくなつた。小説一冊、エッセイ一冊に500円は正直詐欺ですよ。どうせ同じ『任意の文字列』で、どれもこれもプロと変わらないのだから、ネット小説から数作品ピックアップして、一月で何となく読もうと言つた感じで賢明な読者が定着すれば、書き手もだいぶ報われると思う」

S「結局、宣伝ですか？」

Y「違います。(笑) これも主張ですよ。結論はこうです。読者のスキルというのは先入観で作品を選別するもの。それではいつこうに世界は変わらない。先入観に囚われず、ランダムに作品を選ぶ人は利巧で世界を変える可能性を持った貴重な人材ということ」

S「世界を変えますか……」

Y「ええ、人は結束すればものすごく大きな力を発揮するんです。一円ずつ国民が賽銭箱に銭を放り込めば、一億円ですよ。国民が明日から、50円節約すれば、50億の消費が減るんですよ。国民全員があるメーカーのあるゲームを買えば、そのゲーム売上本数一億本ですよ。(笑)(もはや革命だ) 人間一人の力つてすごいと思う。明日から国民があるメーカーの商品を買わなくなったら、倒産

する。(笑)　　どんなでかい企業も国民一人の力に支えられてるんですよ。そう思えば、何もしないで生きてるだけで、大きな企業を支えていることになるんですよ。明日、魚を食べれば、その関係の人々を支えることになる。人ってすごい力を秘めているんですよ。生きるって、それだけでものすごいたくさんの人を支えて、ものすごいたくさんの人から支えられる。何かすごいと思うんですよ」  
S「国民全員が呼吸をすれば、どれだけの酸素が奪われるかって誰かが言っていた気がします」

Y「ありましたね。酸素の供給源に感謝しないといけないけど、仇で返しているって奴ですね。まさにその通りだと思う。人がすべて同じ方向に向かえば革命は起きるんですよ。政治家が変わっても、正直、あんまり意味はない。国民が変わらないと。少なくとも、本を読む姿勢は変わってほしいですね。先入観を外して、もっとネット小説を読んでほしい。そしたら読者数が増えるし。(笑)」

S「本音はやっぱりそこですか？」  
Y「最終的にはやっぱりそこになりますね。でも、読んでほしいんだけど、あんまりたくさんの人に読まれたくない。何か矛盾しているんですけど、1行読んで、すぐやめてしまう人にはあまり読んでほしくないけど、20ページ以上読んでくれる人にはぜひ読んでほしいみたいな。全部読んでくれる人は逆に怖かったりする。そういう人が見切りをつけて、別の作者の小説に行ってしまうと、振られたいな感じで。(笑)　　作者ってのは誰でも独占欲があると思う。1行読んで、去っていく人はさほど気にしないけど、全部読んでくれて、次回作は読まずに別の作者のところに行ってしまうと、『行かないでくれ』ってなるじゃないですか、やっぱり」  
S「気持ちは分かる気がします。プロの本なんかはけっこう定着しますよね。第一巻が50万部なら、八巻ぐらいでも30万部ぐらい維持しているという」

Y「50万人いて、八巻で30万部生き残るってのはすごいですね。50万の中には1行で見限った人もいるわけで。そういう人が10

万人いたとすれば、途中で見限った人はわずか10万人しかいない。でも30万人もいると、読者を一人一人覚えられないからダメですね。作者が読者を覚えなくて言うのはダメだと思う。俺は読者は全員覚えるようにしますけどね」

S「30万人覚えられたらすごいですね」

Y「理想は30人ぐらいだな。30人ぐらいにささやかに楽しんでもらいたい。英会話教室ぐらいの密度な感じですよ」

S「妙に少ないですね。(笑)」

Y「でも、本当の名作と言うのはそういうものだと思う。都市伝説というか、閉鎖的な田舎の神秘みたいな感じ。知る人ぞ知る神秘。看板を上げたりはせずにここを発見した人にささやかに楽しんでもらう。いいなあ、それがやりたくて小説を書いたんですよ」

S「でも834冊も書くと本当に日本一ですよね」

Y「隠れた日本一っていうのがいいんです。表で700冊書いたぜと言っている人がいて、裏の閉ざされた聖域に834冊が存在する。本当にすごい人は表舞台に出てこないものだと思う。世の中には超能力者とかいるというじゃないですか。でも、そういう人は表舞台には出てこない。幽霊も表舞台には出てこない。神秘的なものは表舞台に出てこない。見つけた人は聖域を見つけ出した探検家。そんな感じを実現できたら面白いですね。逆に表に出すなら、累計25億部ぐらいの記録は出したいですね。表にするなら、思い切った表にしないといけない」

S「累計25億部なら、すごいですよ」

Y「でもそうすると、自分の好きな作品が書けないし、印刷して、売り込むのにお金がかかる。それに石焼き芋みたいな感じで小説を売り出さないといけない。(笑) それはそれで恥ずかしいですね。一番いいのはパフォーマンスで売り込むことですね。例えば、トラックに小説を積んで、人が後ろに立って、メガホンで叫びながら、ゴーゴーを踊るとか。(笑)」

S「マスコミが取り上げて、ネタで売れそうですね。(笑)」

Y「そういうことが出来る人ならやってみると面白いですけどね。トラックで小説を売るトラック小説家みたいな。(笑) ファンがつけば、25億部も不可能ではなかったりする」

S「それだったら、どんな作品でもたぶん売れる。やっぱりパフォーマンスとか知名度って大切なんですね」

Y「大切ですね」

自分で書けば自分にとって一番

S「面白い小説が読みたければ自分で書くことだと言いますけど、自分で書いた小説は面白いんですか？」

Y「これが小説を書いたものの特権なんですよ。他人のどんな作品より面白い。俺は核心を持ってそういえる。自分で興奮して、自分で笑って、自分で号泣してるんですよ。(笑)」

S「号泣出来ますか？」

Y「自分で号泣しますよ。書いていて、自分でもヤバイぐらい号泣したことが何度も。ちなみに他人の小説で泣いたことって今まで一度もないんです。泣ける小説というので読んではみたんですが。でも、自分の作品で自分は号泣していません。これが書く特権ですね」

S「いいですね。自分で自分を感動させる」

Y「割と簡単ですよ。悲しいことを書けばだいたい感動しますから。(笑) 笑うほうが難しいですね。かなり面白いギャグなら七割で笑います。興奮はもつと難しい。緊迫感は書いていても、100枚に5枚ぐらいしかない。そういう展開は持続力もないですね。正直、感動が一番簡単です。簡単な順に感動、性的興奮、笑い、緊迫感ですね」

S「だれることはないんですか？」

Y「背中が痛くなると、だれます。後、目が疲れると。作品に飽きるということはないですね。疲れが取れると、書きたくて仕方なくなる」



S「書く楽しさは僕には分かりませんね。大変じゃないですか？」

Y「俺はむしろ読むほうが大変です。他人の作品はヒット作でも読むのが苦痛。やっぱり自分の作品が面白くなりすぎて」

S「一度でも書くと、読む面白さを味わえなくなるとは掲示板なんかで何度か見たことがあります」

Y「本当に二度と楽しめないですよ。『俺は何をしていたんだろう』って目が覚めたようになる。書く楽しみを覚えれば、二度と本にお金を使わなくて済むようになって、おススメですけど、読書出来なくなっちゃいますけどね」

S「一冊書くのに二ヶ月かかりますよね？」

Y「そうですね。早くしようと思えば、出来ですけど、展開を思考して追及していくと、二ヶ月ぐらいですかね。情報の分解、再構築を日ごろからしている人はもっと早く出来ると思いますがね」

S「Yさんは？」

Y「早ければ二日で小説一冊出来ます。最速は1、5日ぐらい。(笑)」

S「早すぎです。(笑)」

Y「ただそれは、思考にストックがある場合だけです。シナリオを深く練り上げるのには最低二週間はかかります。平均だと二十日ぐらいじゃないですか」

S「それでも早いと思うんですが」

Y「早いですね。質を高めるなら一月に一冊ぐらいが理想的ですね」

S「それでも早いですよね？」

Y「まあ、遅い人はもっと遅いですけど、早ければいいというものでもありませんからね。速さを求めれば、催促で半日も可能ですよ。ギネス目指すなら、一生涯に10万冊書かないといけませんね」

S「10万ですか……」

Y「コピペありなら、30万ぐらいですかね。(笑)」

S「神の領域じゃないですか」

Y「いえいえ、人間の領域です。でも、30万冊も書く物好きはそ

ういないでしょうけどね」

S「ところで号泣シーンを書くテクニックとがありますか？」

Y「テクニックと言うか……かえってきたドラえもんの型に従えば、全部号泣になる。火垂るの墓とか。感動した作品の筋書きに従えば、全部感動になりますけどね。正直、感動が一番簡単ですよ。緊迫感が一番難しい。こればかりは森村誠一のミステリに勝てないなと思ってます。どうすればあのような緊迫したサスペンスが書けるのか」

S「課題ですか？」

Y「課題ですね。演出なら簡単なんですけど、ストーリーで緊迫感を出すにはジャンルをミステリやSFにするしかないのかということにきている。ファンタジーで緊迫感はたぶん不可能ではないかと」

S「そんなに難しいんですか？ 個人的には感動が一番難しいように思えますが」

Y「緊迫感ですね。これは最大の課題です。演出ではなくストーリーで緊迫感を出す。出すテクニックはいくつかあることはあるんですけどね。それを出すと、世界観を縮めることになってしまって、ファンタジー効果が小さくなってしまふ」

S「バランスですか？」

Y「方向性ですね。緊迫感を出せている小説って限りなく少ないんです。で、それはやっぱりその方面に本格的に向かっているものです。そういうものばかりを書くわけにはいかないじゃないですか。

理想とするのは、笑い、感動、緊迫感、謎の四つが揃っている作品なんです。で、この四つをすべてそろえようとすると、方向性がおかしくなる。おかしくせずにすべてを取り入れるというのは小説家だけではなく、シナリオライターの見果てぬ夢ですね。笑いはそのままですね。感動は主に痺れたとか、泣いたとか、鳥肌が立ったとかいう奴ですね。緊迫感は『次どうなるんだ？』的な奴ですね。謎はミステリ的なものでなくても、ワンピースの悪魔の実とかグラン

ドライン的なものでもいいんです。で、その四つをかねそろえた作品を作ることが夢です。でも最近では五つ目のステータスに調和を入りたいんですよ」

S「それはどういう意味で？」

Y「例えば、伏線とその回収です。これはそういう意味だったのかというサプライズといますか。でも、これは感動に含まれますかね。それだけでなく、ここでこう関わってきたかという複数の展開が調和する。そういうものも入れたい。五つをすべて入れたいですね」

S「凄まじく難しいんじゃないですか？」

Y「でも、60^hxyの小説の中にすべてをかねそろえたものが存在しているんですよ。見つけ出したいですね。見つけ出せれば、山をひとつ越えた感じになれると思います」

あとがき

毎度、ありがとうございました。次もよろしくお願いします。

A 1 1 (後書き)

ありがとうございます。今度、ハンバーガーをおごらせて下さい。

## PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になるうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連に横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能<sup>たんのう</sup>してください。

---

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。  
<http://ncode.syosetu.com/n2709i/>

---

白

2010年10月9日20時09分発行