

『エンタテイメントの解体、もしくは、結婚する前に、絶対に絶対にしなければならぬこと』

鈴木剛介 著

2016年12月23日 執筆

★

すいぶんと長いこと、たぶん、4、5年、自分の意思で文章を書いていない。「降って来た」文章しか書くことが出来なくなった。いわゆる、一般の作家や音楽家が言う、文章やメロディーが「降って来る」という意味ではない。神霊に憑依されてしか書けなくなった、ということだ。

今、私の前では90センチ水槽の中で5匹の金魚が泳いでいる。フナ型、琉金（りゅうきん）、オランダ、ランチュウ……中型から大型まで。金魚が私の唯一の「癒し」と言っている。外は冬の嵐。ベランダで煙草を2本吸った。いつもの習慣で、布団に入った妻の脚をマッサージしながら、私は彼女に言った。

「たぶん、キミはこんな話は聞きたくないだろうけど」

妻は、返事をしない。しない、というよりも、出来ない。というよりも、それが彼女なりの流儀だ。お互いのため。

「分かったよ」私は下を向きながら、つまり、彼女の足を見ながら続ける。

「分かったよ、大國主がおれに何をやらせようとしているのか。『世直し』と言えば『世直し』なんだけど、要は、これまで人間が構築して来た、あらゆるシステムを解体させようとしているんだ。新しい世界を造るには、この旧世界を、いったん、完全に更地にする必要があるからね」

妻は、もう、ほとんど、眠りに落ちていて。その方がありがたい。そのまま、私は彼女の脚を揉みながら、一人続ける。

『「ハートメイカー」で、あらゆる学術体系を解体した。『マネーメイカー』で貨幣経済を解体した。『武のすべて』で、武術、格闘体系を解体した。それ以外にも『解体』するものがあるのなら、まだ、おれの仕事は続くだろう。これからも。おれ以外の人間は、みんな、マンションを、もっと高く、もっと高くしようとしている。おれが一人で、そのマンションを解体して回っている。他に『解体』するものがあるとすれば、エンタテイメントくらいかな」

もう、彼女は完全に眠りに落ち、寝息を立てている。その隣では、小学生の息子二人がぐっすりと眠っている。我が家は、家族四人が床の上のマットに並んで寝る。

エンタテイメントか。と、私は思う。前半生は神霊に捧げた。後半生は、ただの普通の作家として、巨大なエンタテイメント作品を書き上げたかった。でも、たぶん、私の仕事は、その「エンタテイメント」というカテゴリを解体することだ。

まだ、大國主から指令は来ない。指令がなければ、何も出来ないし、書けない。でも、

たまには、自分の自由意志で文章を書きたくなって、今、この文章を書いている。

「神懸って」いないから、今は、たいしたことは書けない。「物語の解体」そんなことをやっていた人たちは、昔、大勢いた気がする。そういった類の本は読んだことがないから、たぶん、同じようなことを言っている人は腐るほどいるのだろうけど、自分なりに考えてみる。神霊の入れ知恵ではなく、自分の頭で。久しぶりに自分の頭で考えてみる。

エンタテイメントには、もちろん、パターンがある。

\*パターン1…誰かと誰かが恋に落ち、障害を乗り越え、最後に結ばれる。

\*パターン2…誰か（個／群）と誰か（個／群）が戦い、どっちか（個／群）が勝つ。

\*パターン3…誰かが挫折を乗り越えて、夢を叶える。

\*パターン4…誰かが、死の危機を乗り越える。

だいたい、こんなもんじゃないだろうか、と思う。しばらく考えただけでは、これ以外のパターンを思い付くことが出来ない。不条理劇以外、ほとんどは、この4パターンの組み合わせで収まってしまうのではないだろうか？ 他は、コメディ、家族愛を描く、みたいなものくらい。

私も（無名ながら）「作家」という商売をやって来て、本もたくさん読んだし、映画もガキの頃から無数に鑑賞して来た。雑食的に、ジャンルを問わず。でも、少なくとも「エンタテイメント」という枠組みで括られる作品は、思い返せば、すべて、この4パターンの中に納まってしまう気がする。まあ、みんな、そんなことは先刻、承知で楽しんでいるのかも知れないけれど。

知れないけれど、私が「楽しみたい」のは、むしろ、「その後」だ。

子どもの頃に観た西部劇で、最後に主人公が撃たれて死んでしまうシーンにショックを受けた。悲しくて、ではなく、斬新で、面白くて。当時は、そういう（バッド・エンドな）映画が流行していたなんて、知らなかったから。

これは「パターン4」の、主人公が死の危機を乗り越える、の逆を行ったから、私は「面白い」「斬新である」と感じた。（子どもながら）

「パターン3」の代表作とも言える『ロッキー』は、最初、劇的に「夢」を叶えるけれども、私は、シリーズが進んで、ロッキー・バルボアが老年に入ってからの方が、最近好きだ。「パターン2」で言えば、漫画『はじめの一步』で無敵の鷹村が負ける試合を、一度でいいから見てみたい、と切に思う。そして、「パターン1」。

私が、もつとも好きな映画はデレク・シアンフランス監督『ブルーバレンタイン』。

私が、もつとも好きな小説は、唯川恵著『ベターハーフ』。

どちらも、男と女がハッピーに結ばれた「その後」を描いた作品。恋が成就して、めでたく、華々しい結婚式でハッピーエンド。でも、結婚したことのある人は誰でも知っているけれど、リアルな物語は、むしろ、そこから始まる。そして、結婚した男女が、恋愛気

分でハッピーなままでいられるのが、せいぜい3年であることも。

そこから先もハッピーなままでいられるかどうかは「運」と「相性」と「実力」だろうけど、どちらにせよ、リアルな世界で恋愛感情は長くは続かない。恋愛感情を家族愛へと昇華出来るかどうか、人生の分かれ目だろう。『ブルーバレンタイン』も『ベターハーフ』も、ハッピーエンドの「その後」の描写がすごくリアルだ。

分かっている、と言いなながらも、世の恋愛モノに洗脳されているから、みんな夢を見る。恋する二人は、結婚する前に、必ず『ブルーバレンタイン』と『ベターハーフ』の踏絵を踏んでおいた方がいい。その二つを二人で観て、読んで、それでも生涯、一生、一緒にいたい、と思える「強者（ツワモノ）」がいれば、結婚しても大丈夫。どちらかが、その踏絵を踏んで、心が揺らいだら、その結婚は止めた方がいい。

『ブルーバレンタイン』と『ベターハーフ』を知ったのは、結婚後、ずいぶん時間が経ってからのけど、まあ、ウチは結婚して15年、何とか、仲良く、楽しくやっています。

★

この4パターンの構造を組み合わせて、シチュエーションとキャラクターを新しくすればいいだけだから、10年、いや、5年以内には、恐らく「エンタテイメント」は、AI（人工知能）が作るようになるだろう。「エンタテイメント」なSF話ではなく、リアルなトピックとして。

大國主が何を言わせようとしていたのか、ここで分かった。

「AIがエンタテイメントを作る」Ⅱ（人間にとっての）エンタテイメントの解体」なんだ、と。そう、エンタテイメントはマシンでも作れるのだ。エンタテイメントも「システム」だから。

別に、面白ければ、作ったのが人間でもAIでも構わないのだけど。果たして、人間は、マシンが作ったエンタテイメントに感情移入出来るものなのだろうか？

もしかしたら、未来ではそれが当たり前になっているのかも知れないけれど、AIが執筆した小説で、人間が笑ったり、泣いたりしていたら「ぞっ」とする。AIが書いた脚本に沿って人間が演技する映画やドラマを観るのは、とても悲しい。そう感じるのは、私だけだろうか？

ちなみに、私は「ミステリー」を、ほとんど読まないのも事情はよく知らないけど、あれも「犯人（悪玉）」がいて、その謎（トリック）を解く人（善玉）がいて、その頭脳戦／心理戦を描くわけだから、パターン2に吸収されてしまうと思う。他は、もう「文芸／文学」の括りでしょう。村上春樹さんが亡くなられた後は、AIがハルキさんの新作を描くようになるかも知れない。

了