

“ デート ” (糸井重里) をめぐる社会学的想像力 :1991. 3

1 . 構造分析 (1)

- A 》まず、彼女が好むデートのスタイルは何か、を確定します。
- B 》最初に『動物園』です。
- C 》同伴喫茶でのババヌキ
- D 》どしゃ降りの雨の日の、ひとりだけの傘さし
- E 》愛する人の美点を語る
- F 》マスカットの皮むき
- G 》今後一切逢わないでいるっていう、長時間プレイ

- A 》まず、彼女が好むデートのスタイルは何か、を確定します。

- 1) 動物園に行ってオランウータンにジャムパンを与える
- 2) 同伴喫茶でババヌキをして遊ぶ
- 3) どしゃ降りの雨の日に、ひとりだけが傘をさして歩く
- 4) それぞれ愛する人の美点をできるだけ多く語り合う
- 5) マスカットの皮むきを楽しむ
- 6) 今後一切逢わないでいるっていう、長時間プレイ

つぎに、各デートの構造をみましょう。

- B 》最初に『動物園』です。

僕の能力			
倫 理		できる	できん
	いけない	気 転 ← 常識	
	かまわん	↓ のぞみ	

動物園でオランウータンに餌をやることにかんして、僕が「できるか／できないか」という問題と、それが倫理的に「いけないか／かまわないか」という問題がここにはあります。彼女の望みは、倫理的にはどんなに非難されてもいいから、僕が餌をやることに成功すればいい、というものです。悪魔のような仕掛け（ゲーム）を僕にしてくれます。

僕は常識的なので、そんなことはいけないことだと思っていますし、しかもそんなこと達成不可能だと思っています。でも、やらないと、彼女に馬鹿にされ、最初のデートが悲惨なものになってしまうので、常識的な倫理には後ろめたさを感じながらも、ただ“できる”ことだけを願って必死のアタックをしました。それがチンパンジーに賄賂をつかませることでした。賄賂はインチキな手段ですが、彼女の命令を守るにはこれしかありません。でも、その気転がデートを大成功に導きました。彼女はこのデートに満足してくれました。彼女の喜んだ顔をみると、僕の苦労は一気にふっ飛んでしまいました。

すでにご承知のように、彼女は飛びきりの美人で、僕はどこにでも転がっている男です。この落差が恨めしいのですが、惚れた弱みで何でも言いなりになります。それでもって彼女が満足してくれるならば、僕は何でもします。僕は、彼女という神の足元で戯れる＜道化＞ですし、それが似合っています。

“デート”（糸井重里）をめぐる社会学的想像力：1991. 3

1．構造分析（2）

いけないことなのに、やってしまうなんて罪深いことです
救われるには、おどけることで自分を騙すしかありません

C 》同伴喫茶でのババヌキ

同伴喫茶		
	Hする	しない
ババヌキ	したい 努力 → 彼女	
	いや ↑ 僕	

同伴喫茶に入ったならば、やることは決まっていて、Hなことをするしかないのに、なんと彼女は、そこでババヌキを
すると言うではありませんか。僕が啞然としたのは誰でも理解できると確信します。美人でなかったら、ピンタが飛
んで、暴力的なH行為に突入したことでしょう。

しつこいですが、ここは同伴喫茶なのです。しかし不幸にも彼女があまりに美人のために、手も足もでません。そこで
要求通りババヌキを始めました。とはいえ、彼女だって、同伴喫茶でのババヌキには違和感を感じているはずで
す。ですから、そのいやーな雰囲気払拭するためにも、僕は期待される以上の努力に励まなければなりません。そうしな
いと、彼女はしらけて帰ると言うに決まっています。

ここでもインチキをしました。ババを隠すことで、ゲームをスリルに満ちたものにしました。インチキだけがその場を
盛り上げる唯一の手段だったのです。もちろん冷静に考えてみれば、僕がピエロであることは分かっています。これま
でして、彼女の愛がほしいのか、と思いますし、そんな愛は歪んでいる、と言われれば、その通りだとも思います。
ですが、どんなに歪んでいようと、“努力”することがすべてを救ってくれるはずだ、と思い直します。彼女の好きなゲ
ームをすれば、それが僕の喜びになってくることも真実なんです。＜道化＞には、矛盾する自分を救ってくれる何かが
潜んでいます。

D 》どしゃ降りの雨の日の、ひとりだけの傘さし

天 気		
	晴れの日	雨の日
楽 し み	ひとり 道化 → 彼女	
	ふたり ↑ 僕	

“デート”（糸井重里）をめぐる社会学的想像力：1991．3

1．構造分析（3）

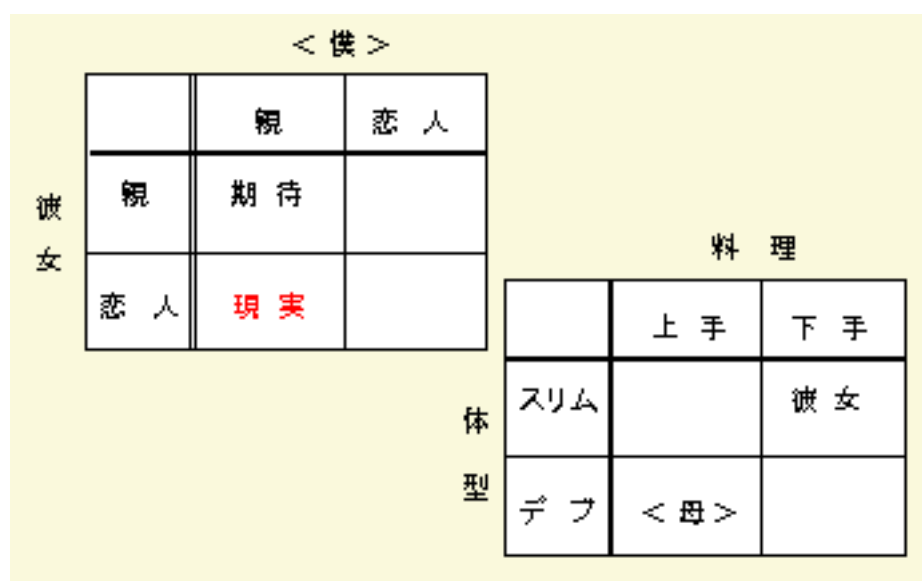
デートの望ましいスタイルは、ある晴れた日にふたりで手でもつないで街中を楽しくおしゃべりしながらぶらつく、というパターンではないでしょうか。僕の望みは、この程度のことであって、ごく常識的な願いにすぎないと思います。でも、彼女は、このような安易なパターンを許してくれません。どうしてもどしゃ降りの雨の日がいいと言い張ります。しかもどちらか一方だけが傘をさせるゲームにしようというのです。

そうしたら、僕が傘なしでどしゃ降りの中を歩き、彼女が勝ち誇りながら傘をさすのは、もう最初から決まっています。僕が傘をさせるのは室内に入った時（これは晴れの日に傘をさすことと同じ）だけですから、ここでも僕は全くの＜道化＞です。彼女はどこまで僕を虐待すれば気がすむというのでしょうか。でも、幸か不幸か、最近そんな虐待にも馴れ、いじめられるほど、道化で頑張るぞ、と自分に言い聞かせている自分に気づき、少しギョッとします。しかもそんな道化が自分らしいと確信するようになってきているのです。僕はもしかしたら異常人格なののでしょうか。

E 》愛する人の美点を語る

これは僕にとってつらいゲームだったので、最初から弱みをみせてしまいました。お互いのことは除こうという提案は、いま考えてみても屈辱だったなと思います。でも、僕には美点なんか皆無で、彼女の美点は∞ですから、冷静な判断ではあったなと、その時の自分には感心もしています。まあ、些々やかな慰めです。

さて問題は愛する人に誰をあげるかです。彼女は大胆にも、僕以外の男性、あの歴史研究部長で野球部の副主将の話を始めました。彼女が彼に夢中なのは、学校中のみんなが知っている事実です。なぜか、彼女はあいつに対しては優しく、しおらしいのです。僕と一緒にの時とはすべてが対照的で、二重人格なのかな、と怖くなることがあります。でも、そんな時の彼女の優しい顔を遠くからみていると、僕もうれしくなります。僕も変ですね。



そんな彼女にたいして、僕は母の話をしました。もしも僕が別の女の子の話ができる勇気をもっていたら、こんな惨めなことにはならないのですが、そんなゲームを仕掛ける度胸はありません。最初から負けゲームは覚悟の上なのです。僕の母が、もしもスリムで料理上手だったら、母の話は彼女にとってはタブーになるでしょうが、幸運にことに、母は完璧なデブなので、料理なんてできない彼女との間にゲームを発生させずに、別の次元でコミュニケーションを展開することができました。母には感謝しないといけません。彼女にとっては、まだ料理の腕よりも、腕の太さのほうが重要なテーマなのです。だから、母は＜道化＞になってくれました。僕が愛する彼女以上に価値ある料理の腕をもちながら、母はデブのもつ道化性によって、彼女のすべて（わがまま）をつつみ込む優しさを示してくれたのです。

本来ならば、デートでのあるべき姿は、二人が親の愛を語るべきなのでしょうが、僕達の場合は奇妙なことになっています。その現実を見据える目が必要なのです。

そんなわけで、この時のデートは、ゲームとしては厳しい現実を見せつけられることになりましたが、母の愛を使うことで、僕の存在理由を彼女に理解させることができたのではないかと、秘かに思っています。デートで彼女からあいつの話をはっきりとされた時には、確かに僕の道化性は瀕死の重傷を負うところまでいきましたが、母のデブの道化性は僕を越えたパワーを見せ、負けゲームではあっても、彼女とのデートを盛り上げることには大成功を収めたのではないかと、と確信しています。彼女もそれなりにこのデートには満足しているのではないのでしょうか。

“デート”（糸井重里）をめぐる社会的想像力：1991．3

1．構造分析（4）

F 》マスカットの皮むき

< 僕 >		
彼 女		つくる
	つくる	たべる
	たべる	昔

このデートは、彼女に不満が残りました。なぜでしょうか。今の時代の気分を考慮すると、彼女の不満の理由が分かるような気がします。昔、『私（女）つくる人、僕（男）たべる人』というコマーシャルがあって、進歩的（懐かしい言葉ですね！）な女性が女性蔑視のCFだといって話題を提供してくれたことがありました。

今、このCFが流れたら、女性でさえ、『昔はよかった。男らしさと女らしさが生きていた健康的な時代だったな』と思うことでしょう。

いま、男が作り、女が食べることをしても、誰もびっくりしません。そんな関係もあるな、で終わりです。みんな素直に納得してしまうのです。貧しい時代ならば、食べることの価値は作ることよりも大きいでしょうが、飽食の時代にあっては、食べることはさしたる価値をもちません。むしろ、作る過程に関与することの方が価値があるとされています。とすると、作ることが弱者であり、食べるものが強者である、という図式がすでに意味を失っていることが分かります。

このような前提にもとづいて、マスカット・デートを考えてみると、強者であることの喜びをもたらすルールがすでに消滅しているところで、彼女が懸命になって強者になろうとするほど、彼女の方が道化になっていくことが分かるでしょう。彼女は、どんなことをやっても、このデートでは強者にはなれないのです。ゲームを成立させるルールがそもそも失われていれば、勝負がつかないのは自明のことです。だから、彼女は苛立ち、不満を表明します。

では僕の方はどうなのか、というと、『男＝作る人』はいまではカッコイイことなので、彼女の不満とは対照的に、喜びを噛みしめることになってしまいました。自分でも意外な展開になってしまったな、と思いました。結果としては、僕が勝者のような気分を味わうことになりました。

確かにこのかぎりでは楽しいのですが、どうも落ち着きません。彼女が予想もしなかった＜道化＞に入っていくほど、僕は焦り、涙がでそうになりました。彼女が懸命に勝者のふりにこだわるほど、僕には彼女がピエロにしかみえません。だから、彼女が『今日はもう帰る』と言った時には、ホッとしました。これでいいんだ、こんなデートは早く止めよう、そう思いました。

スターがピエロになったら、くさいメロドラマになります
ピエロがスターになったら、安手のコメディの始まりです

大事件、発生

“ デート ”（ 糸井重里 ）をめぐる社会学的想像力 :1991. 3

1 . 構造分析（ 5）

G 》今後一切逢わないでいるっていう、長時間プレイ

やはりマスカット事件の影響でしょうか、ついに彼女は強烈なゲームを仕掛けてきました。僕は、どうすればいいのでしょうか。読者のみなさんのアドバイスを期待します。

どうか、よろしくお願いします。

< 戦術 A > 彼女に泣いてすがって、このゲームだけは止めて、と訴える

< 戦術 B > このゲームをやることには賛成するふりをして、打ち合わせに持ち込み、時間を稼ぎ、彼女の気が変わることに賭ける

< 戦術 C > この長時間プレイに挑戦する

僕としては、いまのところ上の3つの戦術しかないかな、と思っています。そしてこの中では、戦術Bがいいのではないかと考えていますが、賢明な読者のみなさんの中には、もっといいアイデアをお持ちの方もいらっしゃると思います。僕の青春のすべてがここにかかっていますので、ひやかさないで真面目で建設的で具体的な助言を、よろしくお願いします

2 . 長嶋さんからの模範回答

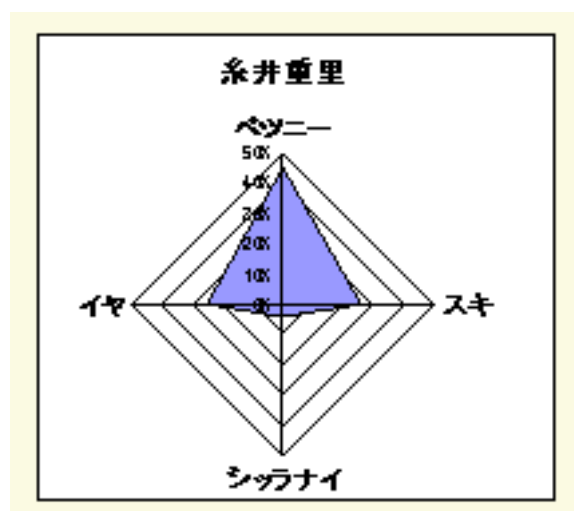
いわゆる、その一、ゲームといえばですね、それは野球と同じですから、どうやって勝つかが問題なわけですね。しかしですね、なんといいですか、選手としては二流だった巨匠広岡や、雑草でしかないパソコン野村のようなポリシーで野球をしたら、勝つだけのつまらない“ 管理の野球 ” が一人歩きして、野球のおもしろさはなくなってしまうでしょう。野球にも勝ちにいたるプロセス、もっと厳密に言えば、プレーをしている“ 一瞬の芸 ” が大切なんです。結果だけ知れば満足という人には野球の意味は理解できません。野球はプロの芸術なんです。

ファンみなさんは、今のつまらない“ 勝つだけ野球 ” なんか望んではいけないはずですね。そこで、とっては何ですが、私の代わりに息子一茂を球界に送り込んだというわけです。そうです、一茂は野球界の道化なんです。プロの選手はより積極的な意味で道化でなければならない、と思っています。一茂も道化としてはまだまだ未熟でして、道化の修業をさせているのが現状です。バットの振り付けをいくら教えても、なかなかマスターできないので、もしかしたら広岡の子供ではないのか、とふと不安になることがあります。一日でも早く道化の型の伝授をしなければ、と気ばかりがあせります。

夢は、一茂の道化としてのスター誕生です。そのとき野球ルネサンスは始まり、私ことスーパースター長嶋茂雄の出番がやってくるのです。

糸井重里さま

スキ..... 2 6 %
ベツニー... 4 5 %
シツラナイ... 4 %
イヤ..... 2 5 %



蘇られるか、不死鳥

註：読者のみなさん、
このような難解な記号論的な回答は、なるべくお寄せにならないように、お願いします。

“ デート ”（ 糸井重里 ）をめぐる社会学的想像力 :1991. 3

3 . ゲームの達人からの回答

3 - 1 . 状況分析

3 - 2 . 戦略：知性の差別化戦略

3 - 3 . 戦略：美貌の痴呆化戦略

3 - 4 . 戦略：“ やさしさ ” の戦略

3 - 5 . 長時間プレイへの回答

“デート”（糸井重里）をめぐる社会学的想像力：1991．3

3 - 1．状況分析（1）

ゲームで勝つには、まずは状況分析が必要です。そこで、“僕”のパワーがどの程度のものであるか、を確認する作業から始めましょう。

パワーはいつも相手との関係のなかで決定されます。関係抜きのパワーなんて無意味です。では、パワー決定要因は何か。つぎの4つです。

パワーの決定要因

《1》“僕”は彼女にとってどれだけ魅力的な資源（容姿／財力／知性／家柄）をもっているか。	主体の所有度
《2》“僕”の資源に対抗できるような男が彼女の身近にいるか。	主体の選択度
《3》彼女が“僕”にとってどれだけ魅力的な資源をもっているか。	他者の所有度
《4》彼女の資源に対抗できるような女性が“僕”の身近にいるか。	他者の選択度

《1》 “僕” は彼女にとってどれだけ魅力的な資源（容姿／財力／知性／家柄）をもっているか。これを主体の所有度といいます。魅力をもつほど、所有度は高くなり、“僕”の彼女にたいするパワーは強くなります。

《2》 “僕” の資源に対抗できるような男が彼女の身近にいるか、これも重要です。これを主体の選択度といいます。誰もいなければ（低い選択度）、“僕”は彼女に対して強気になれますが、同じ程度の男が身近にうじゃうじゃいれば（高い選択度）、彼女は『“あなた”でなくてもいいのよ』と言えるので、彼女の方が強気になります。高い選択度は、“僕”のパワーを弱めます。

《3》 彼女が“僕”にとってどれだけ魅力的な資源をもっているか、これを他者の所有度といいます。彼女が魅力的であれば、“僕”は弱くなります。

《4》 最後は、彼女の資源に対抗できるような女性が“僕”の身近にいるか、という問題です。これを他者の選択度といいます。誰もいなければ、“僕”は彼女に夢中にならざるをえないので、“僕”のパワーは弱くなります。もしも美女の楽園だったら、目移りばかりしますから、それだけ彼女にたいして距離がとれるので、“僕”は意外にも彼女にたいして強気のポーズがとれます。

以上の要因に設定にもとづいて、“僕”と彼女の資源状態の確認を急ぐと、つぎのようになります。

“デート”（糸井重里）をめぐる社会学的想像力：1991．3

3 - 1．状況分析（2）

	僕	彼女	副主将
容姿	★	◎	◎
知性	○	★	◎
家柄	★	◎	◎

◎優
○良
★劣

《1》にかんして“僕”はどうもどこにでも転がっている若者のようです。「愛する人の美点を語るデート」において、自分達を除くと提案しているところから、“僕”の容姿は劣（★）でしょう。知性にかんしては、彼女の我が侘をいい感じで乗り切っているので、意外に冴えているようです。動物園でのアイディアなどはたいしたものですが。しかし学校の成績はたいしたことがないので、結局は並（○）と判定しました。そして家柄は、母のデブから推定して、悪い（★）としました。とすると、料理上手といっても、それはインスタント・ラーメンの作り方がうまいのかな、とやや皮肉っぽく見てしまいました。

	主体	他者
所有度	《1》	《3》
選択度	《2》	《4》

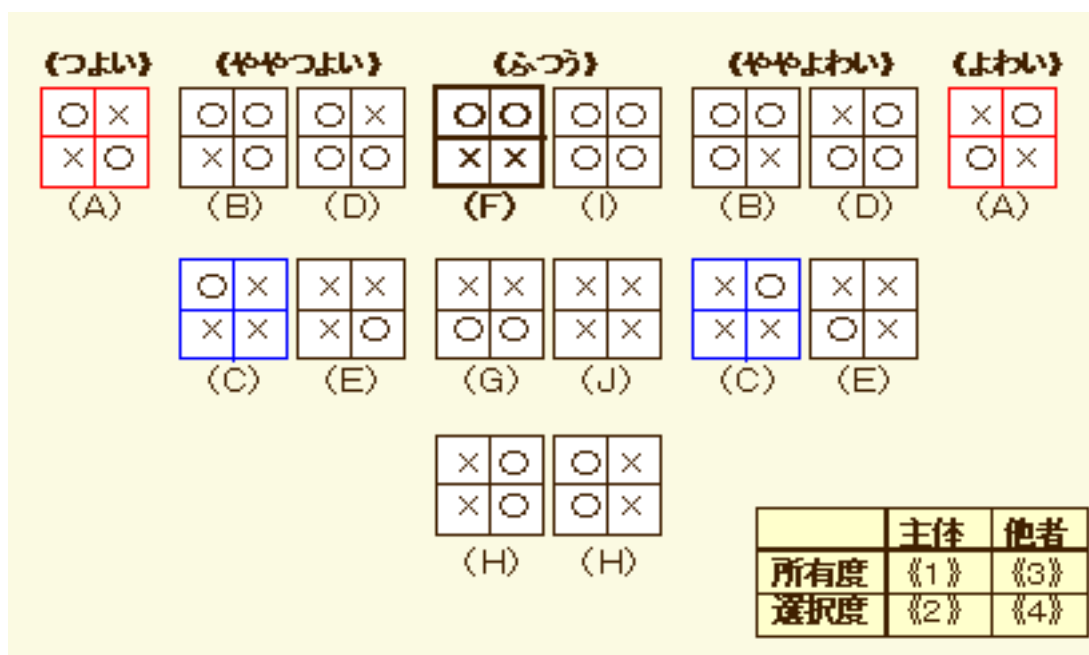
つぎに彼女の資源状況をみると、知性にかんして若干問題を含んでいるようです。根拠は、歴史研究部長にまいる程度では、彼女は知性が高いとはいえないと判断しました。その結果【 、 、 】となります。このスコアは《3》のボックスに該当するものです。この点が高いことは“僕”のパワーを低める要因となります。

最後にライバルですが、野球ができて歴史研究部長ですから、学校のスーパースターです。とすれば、すべての点で（ ）になるのは自明です。これは《2》のボックスのスコアであり、強く“僕”の足を引っ張る要因になります。つまりライバルの存在は“僕”の力をダウンさせます。

残った《4》については、“僕”は彼女に首ったけなので、周囲を見渡すなんて不謹慎なことはできません。つまり、彼女しか目にはいらないので、選択度は皆無です。だからこの点でも“僕”は彼女にたいして力をもちません。

さて、ここで4つのボックスのスコア（所有度／選択度）の高低（○、×）によって、論理的には16資源状況パターンと10の関係（A - H）が設定されます。つまり16のパターンは、左右を変換させたパターンとセットになって関係を成立させるので、結果として10の関係になります。つまり《つよい》と《よわい》はセットになって関係を形成します。

3 - 1．状況分析（3）



以上の準備をもとに、“僕”と彼女の関係を確定しますと、“僕”は《よわい》になり、彼女は《つよい》の（A）セットになります。“僕”にとっては、最悪の状況になっていることが、分析の結果として判明します。だから、“僕”はどんなことがあっても、彼女の奴隷にならざるをえません。

他方、彼女と副主将はどのようなセットでしょうか。少ない情報から判断すると、副主将がやや有利というところでしょうか。すると、ライバルが《ややつよい》となり、彼女が《ややよわい》の（C）セットになります。彼女の知性の劣位が所有度にかんして、副主将との間に格差を生じさせてしまったといえます。彼女はやや苦戦をしいられています。だから微笑が大切な武器なのです。

ゲームの視点からすると、“僕”の状況は最悪に近いことが判明しています。では、このような状況をもとに“僕”はどのような戦略を展開していけばよいのでしょうか。

まず＜目標＞を設定します。ここでは、勢力的な＜強者 - 弱者＞関係から対等な機能的な関係にシステムを変動させることを目標としましょう。つまり、“僕”がいつまでも彼女のいいなりになっている状況《よわい / A》から、“僕”も彼女にたいして少しは対等な口がきけるような関係《ふつ / F》に改善していくこと、を目標値とします。注意してほしいことは、ここでの目標値として、＜彼女をものにする＞なんて大胆な目標は設定していない、ということです。確かに、これは“僕”の究極的な目標でしょうが、そこまでもアドバイスを求められても困ります。その時には、高いコンサルタント料を覚悟して相談にきてください。

3 - 2 . 戦略：知性の差別化戦略

3 人の資源リストを分析すると、“ 僕 ” の強みになる可能性は『知性』にあります。この点では“ 僕 ” は彼女よりも優位な位置にあります。そこで、この資源を徹底的にアピールすることが、ファースト・ステップです。ただし“ 僕 ” の知性は、いわゆる学業成績としては表現されていません。この点ではライバルの副主将にはかないません。そこで、知性の差別化を全面にプッシュすることが重要になります。

差別化の基準は『真面目な知性 / 楽しい知性』です。真面目な知性はライバルに典型的な知性なので、それは所詮、つまらなく・通俗的で・点取り虫的な知性にすぎない、というイメージを無意識に連想させるように仕掛けを組まなければなりません。対照的に、楽しい知性（ゲイ・サイエンス）は、ニューア力的で・ユニークで・脱既成教育的な知性であって、それこそが“ 僕 ” の知性感覚に似合っていると、さりげなくアピールする戦略が必要です。

戦術としては、サブリミナル・テープをすぐに購入してプレゼントし、彼女の知性観を変更する方法が最適でしょう。そうやって、学校教育至上主義的歴史研究知性ではなく、路上観察学的知性の優位を彼女の無意識の世界にストレートにアピールしておけば、準備はもう万全です。

【戦術】サブリミナル・テープのプレゼント

楽しい知性

	得意	不得意
得意		副主将
不得意	“僕”	

真面目知

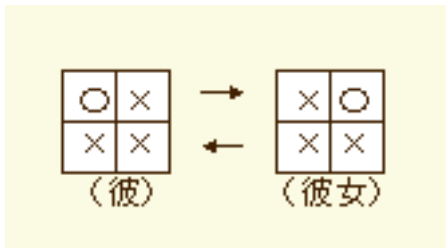
学内の知性王が副主将ならば、
学外の知性王は“僕”だ。

このように、知性には2つの大きな流れがあり、副主将と“ 僕 ” は、その得意の分野にかんして異なっているだけで、副主将の知性が素敵ならば、“ 僕 ” の知性だって素敵なはずだ、ということを分かってもらわなければなりません。学内の知性王が副主将ならば、学外の知性王はまさに“ 僕 ” なのだ、という知性の特化 / 分化を理解させることが肝心なのです。そうすれば、分野は違えど二人は同じ知性王なのだという点を媒介にして、副主将から“ 僕 ” への愛のシフトは容易になるのです。

“デート”（糸井重里）をめぐる社会学的想像力：1991．3

3 - 3．戦略：美貌の痴呆化戦略（1）

つぎの仕掛けは、副主将をターゲットに行ないます。そこで再び資源リストをみましょう。



彼と彼女は、知性にかんして完全な格差がみられます。だから、彼女は彼の前ではカワイイ女の子になります。本能的臭覚に鋭い彼女は、知性で勝負することを避け、美貌だけで勝負にいきます。しかし、すでにカワイイ戦略だけでしか勝負できない点で、彼女はやや劣位にあります。ですから、このゲームは副主将が《ややつよい／C》の資源をもち、彼女は《ややよい／C》でしかありません。共に周囲にライバルになるような相手はいないので、選択度は両者とも（×）ですが、知性の有無が所有度に決定的な格差を生じさせます。

ここでの戦略目標は、「知性の価値はなかなか低減しないが、美貌の価値はかなりのスピードで低減する」という盲点について、『副主将に彼女を捨てさせる』ことです。これはかなり怖い作戦です。

まず美貌にかんする法則性を確認します。

< 1 > 美貌の価値は、時間の経過とともに低減する。

美貌そのものに変化はないと仮定すると、美貌の価値（副主将にとっての彼女の美貌の素晴らしさ）は、彼女が彼とデートする頻度が増えるほど、しかも次のデートまでのインターバルが短くなるほど（例えば毎日）、はっきりと低減します。つまり美女も三日経てて会えば飽きる、ということです。すると、彼女としては飽きられては困るので、美貌のグレードアップを考えなければなりません。それが、指が触れる→手を握る→腕を組む→肩に手をかける→腰に手を回す→キスをする→服を脱ぐ、というステップです。

< 2 > 美人ほど、美貌の価値の低減を制御する力をもつ。

美人は、デートの頻度とインターバルを制御する力をもつので、美貌の価値の低減を阻止することができます。つまり美人ならば、ゲームとしては、自分の価値を維持するために、デートの頻度を少なくし、インターバルを長くとり、という戦略をとるべきなのです。対照的にブスにはそのような戦略を要求することは無理なのです。ここから、ブスの処女率は低く、美人の処女率は高い、という命題が導出されます。すると、処女という究極のケーキをとっておける美人はますます強くなり、すぐにケーキをあげてしまったブスは惨めにも簡単に捨てられるという格差が生じるのです。

美人ほど、美貌の価値の低減を制御する力をもつ。

ブスの処女率は低く、美人の処女率は高い

	美貌	知性
彼女	10 ↓ 2	2 ↓ 0
副主将	10 ↓ 2	10 ↓ 9

“ デート ” (糸井重里) をめぐる社会学的想像力 :1991. 3

3 - 3 . 戦略 : 美貌の痴呆化戦略 (2)

以上の理論情報をもとに“ 僕 ”にはつぎのような戦略計画を推薦します。上の表にあるように、美貌の価値は、頻度を高め、インターバルを短くすれば、彼女のような美人でも一挙に低減します。もちろん副主将の美貌の価値も同様に低減します。しかし彼には知性の分が残っています。その結果、彼女は彼を尊敬の眼差しで見つめますが、彼は、彼女が熱い尊敬の眼差しを投げかけるほど、彼女の痴呆性に苛立ちます。

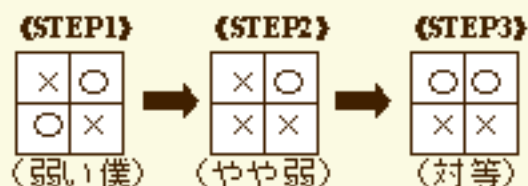
さて、非情な計画を実施するには、つぎのコウモリ戦術が有効でしょう。

- 1 > 彼女に、「最近、副主将は何かそわそわしているけど、誰かいい子でもできたのかな」とあたかも独り言のようにささやき、「でもー、それはやっぱり、君がいるからだろうなあ」と確信じみたポーズをとる。
- 2 > すぐその後で、副主将のところに飛んでいって、「最近、彼女、出来の悪い奴（“ 僕 ”のこと）と付き合っているらしいけど、それは、君が悪いからなんじゃないの？たまには付き合っただけの方がいいよ。なんなら、僕がメッセージ伝えようか」と、おせっかいをやき、メッセンジャーの役を獲得する。
- 3 > 再び、彼女のところに戻って、「副主将が君に話があるって言ってたよ。放課後にルノアールに来てほしいって。いい？絶対に何も追求してはだめだよ。なんでもいいから、彼のノリに合わせていればいいんだ。そして、最後に『明日も会いたい』とだけ主張すればいいんだ。いいね。そして明日もデートできたら、今日のノリでいって、また『明日も会いたい』とだけ言うんだ。そうすれば完璧さ。」と、アドバイスをする。これで、後は、寝て待てです。彼女は目をはらして“ 僕 ”のところ飛んで来るでしょう。

“デート”（糸井重里）をめぐる社会学的想像力：1991．3

3 - 4．戦略：“やさしさ”の戦略

僕”は、つぎのようなステップで、彼女との関係において自分の資源を拡大させていきます。



ステップ1では、どうしようもない“僕”ですが、副主将をターゲットにした痴呆化戦略によって、彼に彼女を捨てさせることに成功し、その結果、失意の彼女を慰めることができる人は“僕”一人しかいない状況を創出します。それがステップ2でのパワー表です。彼女にとって、彼の芽が断たれること（×）で、彼女の“僕”にたいするパワーはやや後退します。

つぎに、嘆き悲しむ彼女を、優しく包み込むようにして、すべてを受け入れます。これがステップ3に移行するための＜やさしさの戦略＞です。最初のうち、彼女は“僕”が優しく彼女を慰めるのは、弱者の宿命として同然である、と思っています。事実、弱い奴はいついかなる時でも強者にたいして優しく従順でなければなりません。しかしある時、彼女はふと気がつきます。そうです、やっとサブリミナル・テープの効果（○）がでてきたのです。そして“僕”のような、新しい知性のスターがなぜこんなに優しいのだろうか、と疑問に思うようになります。その瞬間、彼女は取り返しのつかない負い目を感じます。

やさしさは、“僕”の新しい知性によって、彼女にたいして強いパワーを発揮することになります。すると彼女もその負い目を解消するために、彼女の資源を“僕”に示します。それが、彼女の愛です。

“ デート ” （ 糸井重里 ） をめぐる社会学的想像力 :1991. 3

3 - 5 . 長時間プレイへの回答

やっと結論に到達しました。彼女の長時間プレイの提案には、つぎのような回答が最適でしょう。

1. 長時間会わないでいるプレイはゲームとしては非常に楽しいそうなので、プレイには基本的には賛成であることを表明する。
2. ただし、このプレイにはルール調整が必要なので、ルール研究会をもつことを提案する。なお、これは、決してプレイの実施を延期する意図でなされるものではなく、ゲームをより楽しいものにするために不可欠なことであることを十分に説得しなければならない。
3. 研究会のテーマは、つぎの2点にする。
 - a) 会わないでいる時、どこまでがゲームの実行中であるか、を判定する基準を作成する。
例> おフロに入っている時は、ゲーム中なのか、いなか
 - b) 電話や手紙によって通信行為を行なった時、それは逢っていることになるのか、といった、逢うことの範囲をめぐる基準を作成する。
4. この研究会は、週1回の割合で開催されることを提案する。

< A > この研究会の提案に平行して、前述した戦略・戦術を秘かに展開する。
Ω) 知性の差別化戦略 (戦術 : サプリミナル・テープのプレゼント)
θ) 美貌の痴呆化戦略 (コウモリ戦術)

以上の提案と戦略により、状況はつぎのように展開しよう。

(1) 上記の2つの戦略がうまく進展すると、彼女は、副主将に捨てられ、その結果、“ 僕 ” との研究会に来ることに唯一の救いを求めるようになる。

研究会における“ 僕 ” との主従関係だけが、彼女のボロボロの心をいやす、たった一つの残された手段なのである。

しかもすでにこの時テープの効果によって、“ 僕 ” はすでに過去のダメ男ではなく、ニューアカの旗手に変身している。

にもかかわらず、“ 僕 ” がどこまでも優しさの戦略で通すと、彼女はある瞬間に、いままでの主従関係が全くの幻想であったことに気づき、“ 僕 ” の優しさに深い負い目を感じ、それへのお礼には愛しかないと気づく。

しかもその愛は、彼女のもつ高いプライドを傷つけるものではない。なぜならば、“ 僕 ” は副主将に対抗できるほどの知性の人だからである。“ 僕 ” の知性と彼女の愛が交換されるのである。

(2) 研究会はそのまま対等な関係にある二人の場として継続され、開始されることのない長時間プレイのルールの基礎づくりが楽しそうに語られるのである。

副主将に捨てられた彼女の唯一の救いが“ 僕 ” との研究会

“ 僕 ” との主従関係だけが彼女のボロボロの心をいやす手段

“ 僕 ” はすでにダメ男ではなく、ニューアカの旗手に変身

研究会は< “ 僕 ” の知性 > と < 彼女の愛 > との交換の場に



開始されることのない長時間プレイのルールの基礎づくりが
楽しそうに語られる。

“デート”（糸井重里）をめぐる社会学的想像力：1991．3

4．山口さんちのマサオ君からの回答

ゲームの達人の回答、楽しく読ませていただきました。確かに一理あるな、と感心させられるものでした。しかし、わたくしの意見とはどうも相入れないようですので、ここに一筆啓上させていただきます。

結論に近いところから始めますと、“僕”のパワーアップをはかって機能的な関係に持ち込もう、という戦略は賢明でないような気がします。それは、すでにマスカットの皮むきのゲームで証明済みなのではないでしょうか。彼女も“僕”も、対等な機能的関係になったとき、共に深いつまらなさを感じているのです。とすると、二人の関係をゲームとして語ることがそもそも誤っているのではないか、という疑問が湧いてきます。わたくしは、演劇空間として、二人の構造を分析すべきではないか、と思います。より具体的には、《いじめごっこ》の構造におけるトリックスター論としての展開がもっとも重要ではないか、と思います。

“デート”（糸井重里）をめぐる社会学的想像力：1991．3

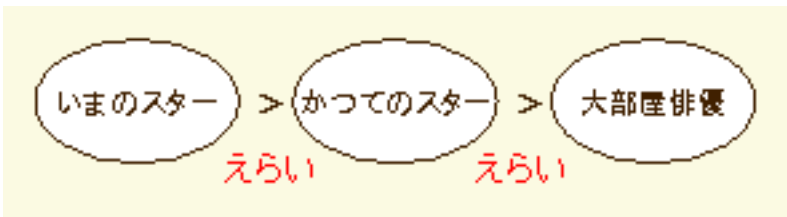
4 - 1．モデルとしての「蒲田行進曲」（1）

いじめっこの構造を理解するために、モデルとして、つかこうへいの『蒲田行進曲』を提供します。



ここでは、まず最初に、銀四郎はかつてのスター女優である小夏をいじめます。妊娠した小夏にたいして、銀四郎はどこまでも冷たくあたります。やっと映画で主役をとった銀四郎にとって、小夏は邪魔な存在なのです。これは、銀四郎の好き嫌いの問題ではなく、今のスター＝主役の自分に似合った女性でない、ということだけで、妊娠した小夏にたいするいじめが開始されるのです。重要なのは、スターの銀四郎にかつてのスター女優は似合わない、というミスキャストの関係がいじめという演劇空間を創造している、ということです。

関係を、好き嫌いで考えるのは『ゲーム』であり、それは達人の話で充分です。ここでの『芝居』という関係は、似合っているかどうか、つまり『期待されている演技にどれだけ見事に応えているか』が問題なのです。銀四郎は、主役を演じることができるようになったスター（＝自分）にとって、すでにスターの座を降りた小夏では、恋人として役不足だ、と思っているのです。しかもその彼女が妊娠したとあっては、銀四郎のスターらしさが一挙にшибんでしまうのではないか、これではスターらしい芝居ができないではないか、というのが銀四郎の主張なのです。これは、好き嫌いといったゲームの次元ではなく、どこまでも役割期待に沿っているか、という芝居の次元で小夏との関係をつけようとする話なのです。だから、その期待に沿うために、小夏をいじめるのです。いじめることが、銀四郎が小夏との関係を維持できる唯一の絆なのです。いじめの芝居だけが二人の関係を支える絆なのです。

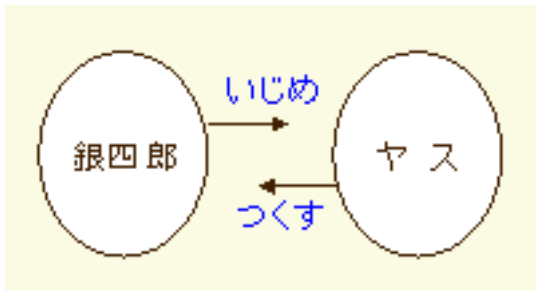


いじめの関係は、役者の地位（格）によって決定されます。今のスターはかつてのスターをいじめ、かつてのスターは大部屋俳優をいじめます。そのいじめは役者の格とその差異によって生じる関係です。いじめは、何度も強調しますが、好き嫌いといったゲームとは関係ないところで維持される、役割の関係における表現形態なのです。ですから、大部屋俳優でしかないヤスは、虫けら同然の扱いが似合っているのです。いじめられることで、ヤスはこの世界での自分らしさの表現を獲得するのです。変な同情をされたら、それはかえって、ヤスの役者としての地位を剥奪することになるでしょう。

ヤスは、銀四郎の子供を宿した小夏を大切にします。どんなに、小夏から馬鹿にされようと、ヤスは小夏に尽くします。ヤスには、すべての不幸を背負うことでしか、自分としての『らしさ』の表現ができないことが分かっています。それが格の低い俳優が演じるべき演技（＝期待）なのです。そこを逸脱したら、ヤスには何も残りません。勿論ゲームをしようとする自分がそこにはあっても、それはヤスを小夏と銀四郎に関係づける絆にはなりません。ゲームだったら、すぐに解放されるだけです。つまりそれは、いじめられるのが損だから、ヤスが銀四郎や小夏から逃げるというだけのことです。それが、たとえヤスにとって得なことであつたとしても、だから何なんだ、と言われたら、それだけのことです。ヤスには何も残りません。そこでの逃走は死と等価です。

ヤスは最後に「階段落ち」を決意します。その芸は、大部屋俳優しかできない芸であり、しかも、それによって銀四郎のスター性を輝かせることになる芸です。ヤスは、スター（銀四郎）をスターらしくするために、大部屋俳優として最高の演技を見せます。それが、スターと大部屋俳優とのいじめ関係にかんして、大部屋俳優に期待されている演技なのです。“いじめ”には“どこまでも尽くす”というパフォーマンスしかありません。それが、いじめの関係を劇的な空間にしたてあげるのです。

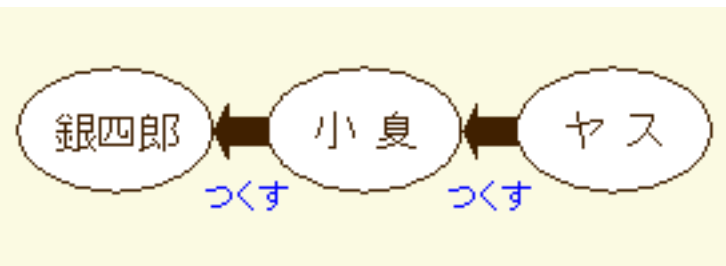
4 - 1．モデルとしての「蒲田行進曲」（2）



ヤスの尽くす演技は、滑稽です。死を賭けたダイビングの階段落ちであるにもかかわらず、ヤスの演技はどこまでも喜劇のセンスで一杯です。ヤスが必死の表情をみせるほど、それは単純な悲しみの涙を誘うばかりか、いかにも道化といった笑いをも誘います。泣きと笑いの融合がみられます。ヤスは、階段落ちで、やっと銀四郎のいじめの演技に相応しい演技を完成します。そこには、ヤスの満ち足りた表情が窺えます。演技した快感がヤスの体中に走ります。満足は、期待にこたえた演技によっても得られます。

すべての不幸を背負って尽くすという行為には、いままでの流れ（いじめの方向性）を受け止め、それを逆流させるパワーが潜んでいます。そのポテンシャルが大部屋俳優のたくましさであり、その演技がスターを支えるのです。

銀四郎とヤスの関係は、銀四郎と小夏の関係でもあり、また小夏とヤスの関係でもあります。この3つの関係はすべて『いじめ／つくす』という関係で成立する演劇空間です。このような関係の束のなかで、はじめて愛の絆が保たれます。愛は、単純に二人だけのものではありません。銀四郎と小夏だけでも、小夏とヤスだけのものでもありません。三人の関係の束のなかで、愛が生き生きとします。この束がほどけて、ある関係だけが走りだしたら、愛は一挙に消滅するはずで、銀四郎と小夏とヤスの三人の関係で、愛は成立し維持されます。しかもその愛は、どの関係でも『いじめ／つくす』として表現されなければなりません。ですから、銀四郎は誰にたいしても『いじめ』の演技をすることが期待され、ヤスは対照的に誰にたいしても『つくす』演技が期待され、小夏は銀四郎には『つくす』演技、ヤスには『いじめ』の演技が期待されているのです。三人相互の役割期待の連鎖によって、三人の愛は成就するのです。一つの関係が崩れたら、愛は崩壊です。

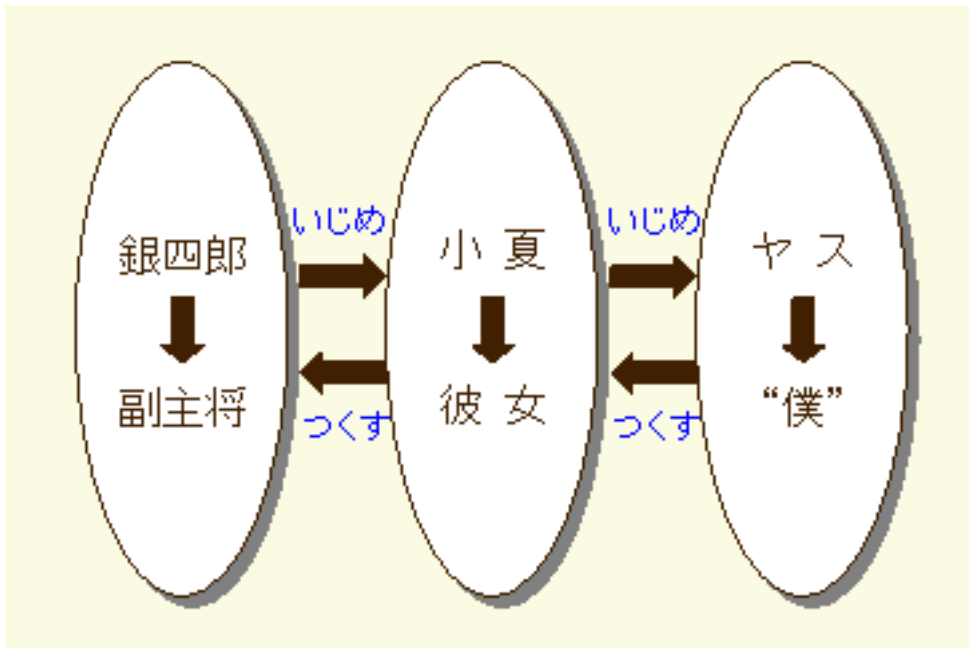


愛は三人に共有された価値です。その価値のために、銀四郎はどこまでもいじめの演技に磨きをかけなければなりません。小夏は、アンビバレントな感情を示す演技を期待されています。銀四郎にはつくす女になり、どんなに邪険にされようとじっと堪えるふりが期待され、他方ヤスにたいしては、ヤスのハートを傷つけることを平気とする女にならなければなりません。それが、小夏に求められた愛の価値を実現するための演技なのです。そしてヤスは、銀四郎と小夏の罵倒に堪える演技をすることで愛の価値を実現します。すべてを受け入れることで、いじめられることが単純な意味での不幸ではなく、それを超越して深い至福に到る道であることを示します。だから、ヤスは最後のところでトリックスターにならなければならないのです。それが階段落ちの演技です。この、いじめられる男が見せる道化としての意地が、三人の愛を意味（価値）あるものに変貌させるのです。これによって、つくすことがいじめを超越し、いじめが本来的にもつ負の価値は一気に逆転され、いじめこそが愛の価値を形成するという構造が形成されるのです。

監督、銀ちゃん、カッコよかったですか？
銀ちゃんのいいシーン、撮れました？」

4 - 2．長時間プレイへの回答（1）

“僕”はどうすればいいのか。それは、蒲田行進曲をモデルとして採用することです。下のようなキャスティングにもっていけば、“僕”には愛がみえてくるはずです。



“僕”が彼女との関係においてヤスと同様の演技をしていることは明かです。彼女の“僕”にたいするいじめは、小夏以上だといえるでしょう。では、彼女と副主将の関係はどうでしょうか。この関係については、「愛する人の美点を語る」ところから推測すると、彼女が副主将のことを熱っぽく語っている分だけ、副主将と彼女の間にも『いじめ／つくす』の関係がかなり色濃くあると予想されます。とすると、この三人の関係に蒲田行進曲のトリアド・モデルと同型の構造があると断定してもよい、といえましょう。

このような前提に立脚して、愛のシナリオを考えてみましょう。まず最大のテーマは、『階段落ち』に対応する芸を“僕”がやってみせることができるか、です。できたら、“僕”と彼女と副主将の愛の絆は、いままで以上に強まっていくことでしょう。

そこで、彼女が提案してきた『長時間プレイ』は、“僕”にとって不幸ではあっても、絶好のチャンスである、という認識が必要です。なぜかという、『長時間プレイ』は『階段落ち』に相当する凄い至難技だからです。彼女は“僕”に死と再生を期待して、この至難技に挑戦することを求めてきたのです。『階段落ち』が死（“いじめ”が“つくす”を制御）と再生（“つくす”が“いじめ”を超越）の物語であるように、長時間プレイも同様の物語を構成しているのです。

もう一つのテーマは、副主将と彼女の関係を、銀四郎と小夏の関係に近づけることです。現状では、その辺の事情がいまいちはっきりしていません。ですから、副主将が彼女を明確にいじめるような状況を創出することが肝心でしょう。この点にかんしては、蒲田行進曲では、銀四郎のライバルに橘さん（正確には、ライバルというよりも、銀四郎以上の大スター。しかも若い）がいて、かれによって、銀四郎が暗にいじめられるという構図が背景にあったことを参考にしてシナリオを考えることにしましょう。

《シーン1》：“僕”、喜んでプレイを始める

“いじめ”と“つくす”の関係である以上、“僕”にとって彼女に逆らうなんてタブーです。“僕”に相応しい演技は彼女のいかなる提案をも喜んで受け入れるポーズです。当然、それは底抜けの明るさをもった喜びではありません。いじめられる男が、あなたのためなら喜んで何でもします、という必死だけど滑稽な決意を示したポーズなのです。だから、“僕”は、心では「彼女にすがつて、こんなゲームは止めて、と泣き叫んでいる」のに、演技としては進んでプレイの執行を迫ってみせるのです。自ら不幸を背負うことで、“僕”はこの状況を劇的な空間へと変換させなければなりません。こうやって、『長時間プレイは死のドラマである』ことを、彼女に認識させることがファースト・シーンでのテーマなのです。

そこで、このシーンではつぎのような展開が想定できます。

4 - 2 . 長時間プレイへの回答 (2)

彼女 「今後一切逢わないでいるっていう、長時間プレイはどうかしらね」
ぼく 「あなたがやりたいってゆーなら、僕はいつでも喜んでやります」
彼女 「じゃー、いつから、はじめる？」
ぼく 「いつでも、いいすよ僕は。どんな時でも、あなたに従います」
彼女 「今から、っていうのはどう？」
ぼく 「いいす、やります、やりましょう。絶対たのしいはずですよ」
彼女 「ほんとうに、いいの？もう逢わないっていうプレイよ」
ぼく 「はい、わかってます。あなたのためなら、僕、何でもします」
彼女 「わかった。すぐ負けて、別のプレイやろうっていうんでしょ、あなた」
ぼく 「いえ、僕、頑張ります。いつもプレイはマジじゃないとつまんない、っていったの、あなたじゃないですか」
彼女 「そうだったわ、ごめんなさい。じゃー、いまからね、スタート」

あっという間に彼女は消えていき、残った僕は眼に涙を一杯にためて、ただ呆然と彼女のいなくなったあとをみつめるのです。そのつらい思いは消えた彼女のハートにチクリとでもいいから伝わるのでしょうか。

いじめが極限に近づくほど、いじめられる方はつくす状況を最適なものにもっていかなければいけません。だから、プレイの開始を引き延ばすようなことはやってはいけません。即座に、やります、と決断することが、劇的な空間を創出するのです。彼女は、その時、“僕”を捨てる演技に最高の快感を覚えるはずですよ。

《シーン2》：ボロボロになった“僕”、野球部に入る

“僕”はかぎりなく死に近づかなければいけません。彼女に逢えない辛さを表現するために、食事をとらない(拒食症っぽく)→やせる→やつれる→身も心もボロボロになる、といった一連の演技をしなければなりません。そして、学校で彼女に不意に出会った時には、すぐに逃げなければいけません。逃げることで、プレイがまだ継続中であることを彼女に知らせなければいけません。もしも彼女が“僕”を捨てたと勘違いでもしたら、芝居は台無しですから、そのためにも、ボロボロになった“僕”をチラッとみせるテクニックをマスターしなければなりません。

つぎに“僕”は、野球部に入らなければいけません。そこで、副主将にしごいてもらうことが肝心です。「オラオラ、なにやってんだ、そんなへっぴり腰で球がとれるか」といったいじめをしてもらいましょう。しかも、その光景を彼女がじっと影から見つめているような舞台を設定することが重要です。もちろん、彼女は副主将にうっとりするだけで、“僕”など眼中にありません。ふと、気がつくと、“僕”がいじめられているのが分かった、といった程度の認知で充分です。ここでは、副主将のいじめのパワーを増進させることがテーマなのです。これで、“僕”と副主将にかんする舞台の準備は整いました。

さて、副主将と彼女にかんしてですが、副主将が彼女をいじめにかかってくれないと困るので、副主将に『蒲田行進曲』をプレゼントして歴史研究会の研究課題に取り上げてもらうことにしましょう。“新撰組をめぐる愛の構造”といったテーマなんかいいのではないのでしょうか。そうすれば、優秀な副主将は自分と彼女と“僕”の関係がどのような構造になっているか、を察知するはずですよ。愛の価値は、トリアド・モデルの『いじめ/つくす』関係によって実現されるものであり、安直なダイアド・モデルの『やさしさ』の相互依存関係なんかは陳腐だということに気づくことでしょう。その時、副主将は“僕”がなぜ今頃になって野球部に入部したかを理解するはずですよ。

副主将は、いじめの意味を悟ります。いじめは、壊れやすい愛の絆をしっかりと保つために、現代社会に残された唯一の表現方法であることを、彼は本質的に直感します。なぜいじめなのか、それは強い者が弱い者との関係で、弱い者を捨てることなく関係を継続させる唯一の救済手段であり、愛のメソドロジーなのです。

すべての事情が理解できた副主将は、彼女にも、そして“僕”にも、強烈ないじめを展開します。“僕”は野球部でしごかれるほど、彼の愛の深さに感動します。そして彼女は、そのような愛の構造が読めないために、副主将の、突然でしかもキツイいじめに、不安な眼差しになります。

“ デート ”（ 糸井重里 ）をめぐる社会学的想像力：1991． 3

4 - 2 ． 長時間プレイへの回答（ 3 ）

《シーン3》：いじめが過激になって、“僕”は道化になった

最初のうち、彼女は、“僕”が野球部に入ったのは、彼女に長時間プレイでいじめられ、それを忘れるためだ、と誤解するはず。でも、すべてを理解した副主将が“僕”を野球で異様なまでにしごく時、彼女のなかにも何か得体のしれないエイリアンが忍び込み、“僕”を捨ててぼっとしていた気持ちに異変が生じます。“僕”と副主将のいじめ関係をみつめるほど、彼女には、“捨てる”のではなく、“いじめ”なのだ、という意識が明確になってきます。やっと彼女のハートにも、愛は“いじめ”にしかない、という真実が浸透しはじめます。

副主将がいじめの意味を理解したのは、“僕”との関係だけではありません。実は、強力なライバルが転校してきたんです。そいつは、転校してくるとすぐに「ネットワーク理論研究会」を創設し、そしてサッカー部に入り、そのあまりにも高度なテクニクのためにすぐに主将の地位を移譲された、という偉才なのです。副主将には、かなりショックだったようです。オールマイティは自分だけだと確信していたのに、それ以上の奴が出現したのですから。

周りの人は、副主将の“僕”へのいじめは、ライバル出現のための憂さ晴らしだと噂していますが、真実はそんな単純なものではないことはもう理解されていることでしょう。副主将は、ライバルの出現によって、愛の価値に目覚めたのです。

そのために副主将は、“僕”だけでなく、彼女を過激にいじめ始めました。彼女の手造りの愛情弁当に、昔は「おいしい」を連発していたのに、最近はいつも難癖をつけて、ひどい時（それは、“僕”が視界に入っている場合）には、弁当を彼女の顔に投げつけ、「こんな弁当ならホカホカ亭のノリ弁当のほうがましだ」なんて言うんです。“僕”のほうがいたたまれなくなります。でも、彼女はじっと耐えて、つくします。

つくすことが、今度は“僕”へのいじめになって返ってきます。もちろん長時間プレイの最中ですから、逢うのではなく、接触によって“僕”をいじめにかかります。“僕”が廊下を歩いていると、彼女が後ろから走ってきて、いきなりバットで頭を殴ってきます。「ギャー」と叫ぶと、「アラ、当たった？ごめんなさい」とだけ言って消えていきます。またこの間なんかは、電話をデタラメな名前でかけてきて、「テレフォン・セックス」の真似をするんです。この時だけは、“僕”も悩みました。電話の主が彼女であることは、お互い暗黙に理解しているうえのことですから…。 “僕”は、「テレフォン・セックス」を拒否すれば、彼女を馬鹿にしたことになるし、かといって一緒になって楽しんだら、「あなたは、誰とでもヤルのね」ということで、これまた彼女を馬鹿にしたことになります。まったくもう、完全にダブル・バインドです。これぞ袋小路のどんづまりです。

それでどうしたかって、いいますか。逃げるしかないじゃーありませんか。とっさに“僕”は留守番電話になって、「コレハ留守番電話デス、ゴ用ノ方ハ、“ピー”トイウ音ノアトニ、ゴ用件ヲオ話シクダサイ。ノチホドコチラカラオ電話ヲサシアゲマス、“ピー”………」ですよ。

《シーン4》：愛の価値に向かって

“僕”はピエロです。何をやってもドジばかりです。副主将にいじめられても、一向にうまくなりません。“僕”のトンネルがあまりにも見事すぎて、見ている補欠達もつい笑いだしてしまいます。真面目に歯をくいしばって球を追いつけるほど、“僕”の姿はマンガになってしまうようです。“僕”は生まれながらの道化なんでしょう。そのためか、いま“僕”は仲間から『（長嶋）一茂ちゃん』と呼ばれています。そう呼ばれて喜ぶ“僕”は、やはりおかしいでしょうか。

もしも“僕”にもいじめることができる女の子がいたら、その子をいじめていたでしょう。それは、いじめの無限連鎖講です。でも、幸いなことに、いじめは“僕”のところで歩詰まりです。ですから、みんなからのいじめのパワーを一人で受け止めなければなりません。その場合方法は、“道化になる”しかありません。みんなのいじめを笑って受け止める芝居に徹する場合にのみ、いじめ連鎖講は、単純な強者と弱者の関係（＝ゲーム）を超越して、価値（＝愛）を実現するための絆へと、その道を開くのです。

“ デート ” (糸井重里) をめぐる社会学的想像力 :1991. 3

4 - 2 . 長時間プレイへの回答 (4)

そして《再生の物語》が始まります。

クライマックスは、“ 僕 ” が野球の試合に代打で出場する場面です。その日、いつものレギュラー達が食中毒をおこしてばたばたと倒れ、ついに “ 僕 ” が、九回裏二死満塁 9 対 9 同点の場面で代打に出場することになりました。副主将一人で自軍の 8 点を叩き出し頑張っていますが、この場面では “ 僕 ” に頼るしかありません。副主将は言います「打たなかったら、どうなるか分かってるだろうな。これですべてが終わるぞ」。“ 僕 ” も必死でした。彼女が応援（当然、副主将の応援ですが）に来ているのに、ここで無様な格好はできないと真剣になりました。なのに、みんなは「一茂ちゃん」と応援します。真面目な顔が緩むのが自分でも分かりました。すぐに思い直し、バッターボックスに入りました。一球目、空振り。二球目、また空振り。これで相手ピッチャーは安心しきって、ニヤッとほくそ笑みながら次の球を投げました。

ポコッと音がし、気がついたら、“ 僕 ” はベンチで寝ていました。試合はサヨナラで勝ちました。劇的なデットボールで、“ 僕 ” は勝利の女神になりました。こうして、三人の愛の絆は一気に強くなりました。彼女は、長時間プレイをまだしっかり守ってくれています。“ 僕 ” は毎日充実した日々をおくっています。

物語はいつも劇的でなければなりません。しかも “ 僕 ” の芝居は、ドジで間抜けで、でも同時にひた向きで一途な道化でなければなりません。道化であることが、ダブル・バインドな状況を一拳に乗り越える力をもたらすのです。

さてこれでおしまい、です。ゲームの達人のような結論にはなっていません。戦略的な思考ではなく、物語の思考でシナリオを描くとき、どのような世界になるかを示してみました。“ 僕 ” には、参考になったでしょうか。