

NEXTGENERATION通信Vol.8 ゆばーばとゼニーバ

こんばんは、新田です。

ここ何回か、エネルギーの源泉とダークサイドの話をしてました。

スターウォーズエピソード3はもう観てくれましたかね？

あんな可愛かったアナキンがダースベダーになって
／▽益▽＼シュコーとか言ってるのを見ると
エピソード1で感情移入してる分、
なんと言えない悲しい気持ちになりますよね。

しかしエピソード3のヨーダは本当かっこいいですよね。
やばいですよね！！（テンション高いw

あまりにカッコ良すぎて、パーティの出し物のために
ヨーダの被り物をAmazonで注文したことがあるほどです。

まあ、ヨーダってあの身長であの顔だからカッコいい感じなんですけど、
大人の身長でヨーダの顔になると、ただの変質者でしかなかったのが
結局使わなかったのですが(´・ω・`)

・・・と、それはまあどうでもいいとして（笑）

そういえば、以前メルマガで「千と千尋みたよー」って書きましたが、
何名かの方から、あの解説が欲しい！というメールをいただきました。

なので、今日はリクエストにお応えしたいなと思っています。

実は千と千尋の神隠しは、もう解説したいことがありすぎるんですが
あれは一度ちゃんと観てもらった方が絶対良いんで、
近いうち観ておいてくださいね！
いやできたら今日か明日にでも！！

「子供の頃見たよ！」
って思ってるかもしれませんが、
何言うてますの！！って感じです。

京都弁になってしまうくらい、

ほんと、2回目見たら全然違います！！

あれは何度も見た方がいい、非常に深い映画です。

ジブリの中でも、異色を放ってるな～という感じですね。

で、僕はよく神話の法則ってものを解説してますけど、
実は本音を言うと、あれは不十分なんです。

なぜか？というと、
神話の法則はもともと海外から来たもので、
日本人に合わない部分が多いんです。

それでも、セールスレターとかではかなり強力な武器になることは間違いありません。

僕も講座ではよく解説してきたし、
あれを使えばかなりの成約率が出るセールスレターが作れます。

しかし、「コミュニティ作り」を考えた時に、
「ちょっとここは・・・」という部分もあります。

特にこれからの時代、
「コミュニティビジネス」
というのが非常に大事になってきます。

なので僕は、神話の法則を改良した、
「日本版神話の法則（Japanese Hero's Journey）」
というものを作りました。

これ、まともに解説したらセミナー数日分とかになって
1回のメルマガじゃとても説明し切れません。

ただ、ネクジェネの皆さんにはきちんと稼いでもらいたいで、
ある程度使いこなせるよう、何回かに分けて説明していけたらなあと思っています。

(元祖) 神話の法則は、どちらかというと「短期的に売り上げを出すためのレター」を書くときに使います。

それは結構有効です。

一方で、日本版神話の法則は、コミュニティ作りのセールスレターに向いています。あるいは、普段のメルマガにも全然使えますが。

まあ、そういった使い分けをしてもらえたらなと。

で、まあ今回は「千と千尋の神隠し」の基礎編ということで、神話の法則と共通する部分のみに絞って解説していけたらなと思っています。

(「日本版神話の法則」はまた今度解説するんで千と千尋観ておいてくださいねー。)

大きな流れは、

日常の世界 (Ordinary World)

↓

新世界 (Special World)

↓

日常の世界 (Ordinary World)

ということで、神話の法則と同じ流れです。

日常の世界にいた主人公 (千尋) が、「トンネルを抜けたらそこは新世界だった」という感じで、不思議な世界で色んな人たちと出会い、そこで成長を遂げ、日常に帰ってくる、というストーリーですね。

神話の法則では、

「2度、大きな試練がある」という話を以前しましたが、千と千尋でもそうです。

1度目の試練が、オサクレ様という、
泥まみれの神様が出てきた時です。

千尋がお風呂に入れて、
オサクレ様に刺さっていたゴミ（人間が捨てた不法投棄物）を取ることで、元の姿に戻し、
オサクレ様は元の姿（河の神様でした！）に戻ります。

それによって千尋は皆に褒められ、認められるのです。

これが第一関門ですね。

そして、千尋のにとっての「2つの試練」のうちの2つ目、
つまり「最大の試練（オーディール）」はどこでしょう？

それは最後の、ゆばーばから親を取り戻すところです。

最後のシーンで、
「さあ、この動物の中でお前の親はどれだ！？」
という質問をされ、千尋は見事正解します。

なぜ正解できたのか？というと、
あのシーンの前に、千尋は成長しているからです。

これは、神話の法則の醍醐味となる部分である、
「死と復活」
の部分です。

前に解説しましたよね？覚えてますでしょうか。

ヒーローは、一度死に、そこから復活するのです。

千尋はヒーローなのか？というところとちょっとイメージとは違いますが、
まあ主人公ということで、千と千尋でもそういったシーンが存在します。

それが「海列車でゼニーバのところに行くシーン」です。

あれ？海列車ってワンピースの用語なのかな？

正しくは電車ですね。

まあいいや。

千尋は、最初ゆばーばのいる油屋にいましたが、
そこから、電車に乗って、ゼニーバのいる島に行きました。

実はあの電車は、「あの世への電車」なのです。

あの電車の中にいる人は全員黒くて半透明なのですが、
あの電車は「自殺をする人があの世に行くためのもの」を表しているからなのだそうです。

ちなみに、途中で通過する駅には、
同じくジブリ作品の蛍の墓に登場する節子の霊もいる、とされています。
(一瞬だけそれらしきものが映ります。)

そして、音楽も、なんとなく寂しい感じで、
死んだ後の世界かのような演出がされています。

千尋は、一度死んで、
ハクと一緒に戻って来ることで（このシーンの解説はちょっとまた今度）、
大きな成長を遂げます。

その時に千尋はアイテムを手に入れます。
それが、ゼニーバのくれた「髪飾り」です。

千尋は、最後に日常の世界に帰る時に、
ハクに「帰る時、絶対振り向くなよ」と言われていました。

神話だと大体、

1. 絶対振り向くなよ
2. 絶対箱を開けるなよ
3. 絶対見るなよ

は3大死亡フラグです（笑）

押すなよ押すなよって言われたら押したくなるのが人の心理で、
やっちゃダメーって言われると、やっちゃいたくなるものなのです。

現に千尋も、一度は後ろを振り返ろうとしました。

しかし、その瞬間に髪留めが「きらーん☆」と光って、
死亡フラグを回避したのです（本当に光ってます）。

・・・と、まあこれが大まかなあらすじですが、
今日は加えて、もう1つの視点で解説したいと思います。

それが、「ゆばーば」と「ゼニーバ」について。

実は千と千尋の登場人物は、
全て「動物」として描かれています。

お世話係をする女の子はナメクジ（艶っぽさを演出してるそうです）、
番台にいるカエル、釜じいの蜘蛛、
ネズミ（坊がゆばーばに魔法をかけられた姿）、
などなど・・・

そして、ゆばーばは？というと、「鳥」です。

実は、ナメクジも、カエルも、蜘蛛も、ネズミも、
全部「鳥に食べられる生物」なんですね。

つまり、あの油屋にいる動物は、
全てゆばーば（鳥）にとっての「捕食対象」なんです。

油屋自体が、ヒエラルキー社会となっており、
その頂点にゆばーばが君臨する、ということを象徴しているのでしょう。

さて、このゆばーばとゼニーバですが、
この姉妹は、「母親の持つ2つの側面」を表しています。

母性の「陰」と「陽」と言ってもいいでしょう。

その2つの側面とは、
「子供を包み込む（陽）」
という面と、
「子供を抑圧、支配する（陰）」
という面です。

千と千尋で言えば、
ゼニーバは「陽」で、ゆば一ばは「陰」です。

二人は、見た目が同じなのに、性格は真逆です。

ゆば一ばは、千尋に対して常に高圧的で、
千尋を脅したりしていました。

一方で、ゼニーバは、千尋にはとても優しい存在でした。

千尋は、この姉妹を通じて、「母親の中にある陰陽」を学び、
最終的に「母親の抑圧を乗り越える」という成長を遂げます。

最後のシーンは、言わば「ゆば一ばとの対決」のシーンです。

おそらく、最初の千尋があれをやっていたら、
ゆば一ばのオーラに負けて、判断を鈍らせ、外れていたでしょう。

しかし、母親の抑圧を乗り越えることができた千尋は、
ゆば一ばの高圧的な空気に飲まれることなく、
正しい判断をすることができました。

また、冒頭のシーンを見ると、
千尋の母親は千尋に対して強い（冷たい）物言いをして、
あまり愛情を注いでもらっているようには見えません。

そんな母親は、ゆば一ばと被る部分があります。

千尋は最初、母親と同じく千尋を抑圧しようとするゆば一ばに対して、言われるがままで、勝てませんでした。

しかし、一度死に、そこから復活した後は、ゆば一ばの高圧的な態度にも一切動じることはありませんでした。

めちゃしっかりした子になってます。

つまり、この物語は、

日常→非日常→日常

という冒険をすることで、

「母親からの自立」

という”宝（リワード）”を日常に持って帰る、というストーリーで、その「宝」を象徴してるのが「髪飾り」なのです。

まあ、大事なところは全部はしよったんですが（笑）、それはまた観てもらってからにします。

これを知ってるだけでも、相当見方は変わると思いますので、ぜひもう一度観てみてください!!

で・・・

もうお察しだと思いますが、今回テーマにしているCMで言えば、

ヒソーカの母親→ゆば一ば
ロミータのおばあさん→ゼニーバ

と対応してるんですね。

もう面倒くさいんで、
ヒソーカの母親はゆばーば、ロミータのおばあさんはゼニーバって呼びますね（笑）

ヒソーカの母親（ゆばーば）とロミータのおばあさん（ゼニーバ）は、
それぞれ陰と陽だったのです。

ゆばーばは、ヒソーカのために莫大なお金を投資しました。
しかしそれはヒソーカのためではなく、全て「自分のため」だったのです。
ゆばーばは、ヒソーカを支配下に置きたかったんですね。

一方で、ロミータは、ゼニーバに包み込まれるように、
ずっと応援されていました。
母親の陽の部分です。

で・・・ここで重要なのは、

「どっちの方が良い、というわけではない！」
ということ!!

これが、ネクジェネ的視点です。

確かに、どっちか選べと言われたら、
優しい方を選びたくなるのでしょうか（笑）

ロミータは、
確かにゼニーバに愛情をたっぷり注がれましたが、
それが「親の期待に応えないと・・・！」という
プレッシャーになってしまいました。
（あくまでネクジェネ的解釈です。）

結果的に、ロミータはヒソーカのお陰で、
それを乗り越えることができましたが、
ヒソーカがいなかったら、それは無かったでしょう。

一方で、ヒソーカは、幼少期からゆばーばに抑圧（支配）され続け、

一時的にダークサイドに落ちましたが、
その分、彼女はずっと子供の頃から剋され続けました。

「剋（こく）される」とは、
ずっと試練を受け続けた、ということです。

つまり、常に鍛えられ、精神的に強くなっているのです。

だから、もし彼女がダークサイドから抜け出し、
ゆば一ばから自立することができた時、
「ホンモノの輝き」と「強さ」を兼ね備えた女性になることでしょう。

さて。では、以上を踏まえて、
今日もメールを紹介していきましょう!!

=====ここから=====

新田さんこんばんは！

どちらかというと「ねじれ」気質のたけです。

メール読んでCMみて風呂に入って、ぼーっとCMのことを思い出していたら
なんか降りてきたので、メールします。w

vol7までいってるから、すでに似たような意見は出ているしかもかもしれませんが…

ロミータ、ちょうちょのメタファー説です。

（蝶フィルターがすでに出ているのは存じていますが）

このCMは子供の頃からの成長を描いているので
幼虫の青虫がサナギになって最終的に蝶として羽ばたく様子を描いているんじゃないかなと思
いました。

バリエ始めたてのロミータは緑っぽい色の練習着を着ています。

（なんか青虫みて一だなんてところから降りて着ましたw）

さらに、体型もぽっちゃり気味で体のかたいロミータ。

彼女をあざ笑う他の子供たち。

それは、彼女が青虫だから。

周囲のロミータへの反応は

我々が本物の青虫を見る感覚と似ていると思います。

ちょうちょ見て綺麗って思ったとしても

青虫見ても別に可愛いとは感じないのが普通です。

ぽっちゃり＝蝶に比べてカッコ悪い
体が硬い＝蝶に比べて優雅ではない

といった対比にも見えます。

そして、成長したロミータは
大会に出られるほどにはなりましたが、
まだこの時点では平均的などどこにでもいるバレリーナ。

青虫はサナギの段階までできましたが
まだ蝶の世界を知りません。

この時、ライバルヒソーカに嫌がらせを受けるなどします。

これは、サナギの脆弱さを醸しています。
サナギ中は動けないので、捕食されたり、潰されたりと
危険な状態です。

ロミータも一丁前に踊れるようにはなってきたけど、
おばあちゃんの期待だったり
ライバルとの競争だったり
大会へのプレッシャーだったり
実は心に秘めた人がいたり

様々な思いをサナギの殻のようにまとっていたのです。

この時のロミータは
蝶にならなければいけないけれど、どうしていいかわからない
でも、このままではいけない
という状態です。

そうこうしていると、大会でヒソーカに
おばあちゃんからもらった大事な衣装を破壊されてしまいます。

これは、サナギがスズメに見つかってくちばしで突かれているような
ピンチ！な状況です。

助かるにはサナギの殻を破って脱出するしかありません。

ヒソーカは
「そろそろ狩るか◆」とつぶやいていますw

蝶になるには邪魔なものを捨てなければいけません。

おばあちゃんの期待も
大会でいい成績取るぞっていう願望も

余計なものは全てを捨てて一つ上のステージへ変身（羽化）しなければならない段階だったので
す。

意を決した、ロミータはちょうちょとして演技をしました。

美しい羽（髪の毛）を羽ばたかせながら…

このCMが途中までなんのCMかわからない理由は
途中までは蝶ではなく青虫・サナギのロミータを描いているからだと思います。

そしてアウフヘーベンして
最終形態＝ロミータの美しい髪＝パンテーンのシャンプーのおかげ？
って感じの連想を生んでいるんですかね

別にパンテーンを使って変身したわけでもなく
ヒソーカをパンテーンでやっつけたわけでもありません
（優勝してますが）

なんのちょうちょになるかわからなかった幼虫が実は
パンテーンアゲハだったって感じw
の話として捉えて見ました。

ヒソーカもロミータが蝶になって悔しがっています。
ロミータを仕留め損ねただけでなく、一つ上のステージにってしまったわけですから
彼女も自分の殻を破る必要がありそうですね。

なんかスッキリしましたー！
ありがとうございました。
=====ここまで=====

なるほどなるほど。

青虫（幼少期のロミータ）
↓
さなぎ（試合前のロミータ）



蝶（覚醒後のロミータ）

という蝶の成長を表していたわけですね！
このメタファーは面白いですね。

実は、人が成長するには、
「天使性」と「悪魔性」
の2種類のエネルギーが必要なのです。

天使性は、包み込む、つまりゼニーバのエネルギー、
悪魔性は、剋する、つまりゆばーばのエネルギーです。

エネルギーというのは、バランスが大事で、
どちらかに偏っても真の成長はありません。

ロミータの場合、最初は青虫だったので、
天使性のエネルギーで育てられました。

しかし、さなぎになった時、
多くの方はそこから羽化することができないのです。

なぜなら、サナギのままの方が、
硬い殻に守られて、安心できるから。

殻から出たら、色んな敵に攻撃される可能性があります。

それって「怖い」んですよね。

ステージが変わる時って、たいてい、
「強烈な恐怖」
が襲ってきます。

せっかく成長できるチャンスがあっても、
その恐怖に打ち勝てなければ、
またステージを自分で下げるような行動を取ってしまったり、

アナキンのようにダークサイドに落ちてしまいます。

そんなトランセルロミータの殻を強制的に壊してくれたのが、
実はヒソーカでした。

ヒソーカは、持っていたトランプを使って、
ロミータの服を切り刻んだのです。

それはまさに、サナギの殻を破ってくれたようなものです。

つまり、ロミータに今まで無かった、
「悪魔性（ゆばーば的エネルギー）をもらった」
ということです。

天使性と悪魔性が調和したロミータは、
サナギから蝶に羽化しました。

サナギから出てきたばかりの蝶というのは、
最初とても繊細で、少し触っただけで死んでしまいます。

ステージが上がった直後ってそういう感じ。
とても繊細で、ちょっとしたことですぐに落ちてしまうのです。

ロミータも同じで、服を破かれ、
サナギから出てきた時は、とても弱々しい状態でした。

しかし、ロミータは鏡を見て、
覚悟を決め、恐怖を克服したのです。

だから、羽ばたくことができました。

パンテーンで洗った美しい髪を優雅になびかせ、
美しく舞うことができたのですね。

ほんと、ヒソーカはロミータにとっての恩人ですね！！

それではもう1つ、こんなメールも来ていました。
(前半だけ取り上げます！)

=====ここから=====

新田さんこんばんはー
石崎です。

今回のネクジェネ、見る度にエネルギーが溜まって
日々の疲れがなくなります(笑)

これが無料なんてすごすぎですね(笑)

さて、もう様々な視点からの考察がされていて
色や音も出てしまったので、僕は盛り上がりの視点から
考えることにしました。

物語においてピークとエンドが一番記憶に残りやすいのですが、
そのピークを演出するためには振り幅が重要かなーと思いました。

といっても、最初からマイナスにずっと進んでいたり
ずっとプラスの方向へ進んでいても、
ピーク時のカタルシスがなくなります。

だからこそ、途中途中でジャブというか
展開を進めて、感情に刺激を与えるのが大事になるのかなと。

そして、それをピークに向けて
徐々に振り幅を大きくしていく感じで。

今回の例でいえば、

テレビにいる人に憧れるヒロイン⇒プラス
みんなから笑われる・仲間はずれ⇒マイナス
努力を続ける・コーチに認められる⇒プラス
大好きなおばあちゃんとの別れ⇒マイナス
実力者が集う有名な大会に出られる⇒プラス
ライバルからの嫌がらせ⇒マイナス

自分を解放して大会で優勝⇒最大限のプラス

といった感じにピークに向けて
徐々に徐々に小さな困難と成功を繰り返し
最後に一気に落として爆発させるイメージです。

こうすることでより感情移入して
イメージもしやすく記憶にも残りやすいです。

人って自分の頭の中でイメージしたものは信じる生き物なので、
ストーリーはより頭の中に入りやすくイメージしやすいので、
やっぱりかなり効果的だなーと感じました。

ちなみに僕は敵が味方になるストーリーが好きで、

『こちら側とあちら側が、止揚されるストーリー』

もまさにそうですね。

ドラゴンボールとかワンピースも当てはまりますよね（笑）
（敵だと強大なのに味方になると急に弱くなるのはあるあるですがw）
=====ここまで=====

そう、物語は、必ずプラス（天使性）とマイナス（悪魔性）の2つが存在します。
交互に来るようなイメージですね。

しかし、マイナスは必ずしも「悪いもの」ではありません。

マイナスの部分は、主人公を剋して、進化させるのに必要なプロセスなのです。

そういう視点で見たら、
「物語の全てはプラスである」
とも言えるし、もっと言えば、
「人生の全てはプラスである」
とも言えます。

辛かった時期とか、マイナスだった時期は、
全て、自分を成長させ、プラスの時により大きなプラスを作るための

プロセスなのだということです。

これが、いずれ解説する日本版神話の法則の鍵となる部分です。

まあ、続きはまた千と千尋を見てもらってからということで（笑）

ロミータとヒソーカ、
ゼニーバとゆばーばの影響を受けた2人は、
まさに陰と陽の関係でした。

ゼニーバから「天使性」のエネルギーをもらっていたロミータは、
ヒソーカの「悪魔性」のエネルギーを受け取ることで、
優勝することができました。

一方でヒソーカは、試合の後、
ロミータから髪飾りを受け取るのです（また勝手な設定w）。

それは、ゼニーバがくれた、天使性のエネルギーが入った髪飾り。

そして、髪飾りをもらったヒソーカは、天使性、悪魔性が統合され、
帰ってゆばーばと対決することになったのです!!

まあそんな感じの設定にしといたら、いい感じにまとまるんじゃないですかね？（てきと一）

・・・というわけで、今日は千と千尋の神隠し基礎論でした！

また続き解説する前に、映画観ておいてくださいね！
（めっちゃ何度も強調したんで、きっと観てくれるはず！）

ではでは、今日はこの辺で！！
ありがとうございました。

次回、
ヒソーカのパンテーンガムvsゆばーばのカメハメ波！！
果たして、勝負の行方は・・・？！
そして、髪飾りを受け取ったヒソーカは、ティアマト彗星から街を救えるのか？！

お楽しみに！！