

批評オフ vol.1【まどか☆マジカの世界を考察】

2. 要点

【a. 家族と魔法少女】

a-1. 「まどかのみ、その他の魔法少女と違い、**家庭との団欒風景が描かれている点**について」(aki)

→最後まで希望を捨てずに戦えたまどかは、両親や姉弟らのつながりが何度も反復されています。初回のシーンから始まり、何度も食卓を囲むシーンが反復されます。其れに対して、ソウルジェムが濁った魔法少女のさやか等は家族が描かれていないように考えます(aki)。

a-2. 「杏子の父親は**何故父親である自分の為に娘が願ったことに怒ったか**」(yuki)

→神父である自分の話を人々が聞きに来るのが魔法による作為的なものだということがわかったために絶望した／憤ったのではないのでしょうか。(aki)。

【b. 杏子とさやか】

b-1. 「杏子がさやかへの**態度を変えたのは何故か**(暴力から説得への移行)」(aki)

→そこには杏子なりの良心を読み取ることもできる。短期的には(伝えてもわからないから)暴力を、長期的には説得という手段を介在させて、リスクな選択(使い魔を倒す事)をやめさせようとしているように見えます(aki)。

b-2. 「杏子はさやかの**ために死んでもいいとなぜ思えたか**」(aki)

【c. まどかの願いについて】

c-1. 「まどかの願いは**個人としての生を終える**という点で自己犠牲的にみえたのですが、さやかの願いとどう違うか？」(aki)

批評オフ vol.1【まどか☆マジカの世界を考察】

【d.タイムループ】

d-1.「ほむらは時間遡行を繰り返していたが、時間遡行後の地点で変更が加わっているのは何故か cf.まどかが魔法少女だったり、まだ契約していなかったり。」(yuki)
→ほむらは何度も1ヶ月間をやり直すことになりますが、あくまでも可能世界のバリエーションはその1か月前からの分岐によるものだと考えます(ほむらが契約をする直前に止めなければ・・・の世界)(aki)。

d-2.「最後の最後のシーンの解釈について。

ほむらが怪しげな妖気に追いかけているシーンがありますが、あれはどういう時間軸で、何が起きているのでしょうか？」(aki)

→妖気ではなく、ほむら自身の黒い翼でした。その前の高層ビルでQBと合っている際には、白い翼だったらしいので、長年の闘いで蓄積された汚れが溜まり、もうすぐまどかと対面するだろう予兆を表しているとのことで(aki)。

【e.その他】

e-1.「鹿目家に置かれている大量の椅子の意味」(ta-kun)

→某掲示板によると、ほむらのループの回数を表しているのではないかと、ということです。

e-2.「好きなキャラとその理由」(aki)

→お願いします☆

e-3.「各魔法少女の衣装のモチーフについて」(yuki)

→お願いします☆

批評オフ vol.1【まどか☆マジカの世界を考察】

3.論評

■以下の0次元から3次元までしか扱わなかった近年のアニメ作品に対して、4次元目を扱った稀な作品として評価。

0次元

【利益が「あったはず」なのに今は無い、という話＝0次元】

社会の有用性から阻害されているために、社会を回復する話
在るはずの状態から乖離した状態(マイナス状態)を描写する事になる。

1次元

【利益の中に漂う(空気系)話＝1次元】

空気を読めば、社会の有用性が「確定している」話
在るはずの状態が、在るはずの状態(ゼロ状態)として(あり得そうな悲哀を含めて)、
描写する事になる。

ex)友情ものとしてしか魔法少女性をかんがえていない、まみさん

2次元

【社会の利益とは別の「個的」な利益を充足しようと(社会的に(さやか)／個的に(杏子))格闘する話＝2次元】

空気を読むだけでは足りず、個人としての価値を研鑽し、追求する話
在るはずの状態では不足し、それを越え出る価値(プラス状態)の探求を描写する事になる。

※現にその努力が「報われる」ことは意味しない。

(寧ろ、「追求」「探求」しかしていないために、常に失敗の可能性を孕むことになる。)

ex1)社会 ver: 他者に負担を強いないで「正義」を社会的に実現しようとする、さやか

※ここで、努力が「報われる」ことが無い事を前提とした、ミニマルな個人的つながりのみに局限する、という解決を希求する場合もあり得る。

ex2)個人 ver: さやかだけを救済すること(自分にできること)を、期待し、能力を個人的な目標に向ける杏子

(一方で、このキャラクターの問題点は、個的な目標にミニマイズする事で、結局ほむらを一人にすることに責任を負わないことにある)

【いずれにせよ、さやか、杏子の実存的選択の失敗すら、構造的に(インキュベーターによって)利用されることは避けられない】

3 次元

【社会の利益とは別の「個的」な利益を充足しようと、現実の秩序の下で最適化戦略を模索する話＝3次元】

空気をもはや読まず、個人的な価値の実現の失敗(さやか、杏子)を、失敗に留まらせない方策を、現実において採用する話。

2次元のような社会と個人の二分論に引き裂かれることはなく、現実の秩序に合わせて利益を現に生み出すよう試みる。

但し、秩序依存的(適応的)すぎるために、現に見えている秩序の output は享受できるが、そのイレギュラーな結果は受忍せざるを得ない。

ex)ループ能力を採用する事で、度重なる因果に立ち向かうも、新たな因果の生成に偶然に寄与してしまう、ほむら

(寧ろ、2次元にいるさやか、の失敗に近似する。さやかとほむらは現実調和度が低い点で近似する。)

4 次元

【社会の利益とは別の「個的」な利益を充足しようとした上で、現実の秩序の再編成を模索する話＝4次元】

秩序自体の矛盾の無い生成に向かうため、設計の局所性に陥らない。

ex)神まどか:

単に、恨みを消すことを希求すれば、人をだます結果を生み出し、かつての杏子と同じレベルになる。

では、まどかは、なぜ世界自体からインキュベーターを追放する、という選択をしなかったか？

理由は、それでは世界の調和が失われるから。(＝持続可能な戦略ではないから。)

即ち、世界そのものであるエントロピーに逆らうことはできない。

よって、まどかは、ほむらでも論理的に可能な時間遡行という能力に、恨みを背負うという能力を追加することのみを望んだ。

そうすることで、まどかは、時間遡行によって、うらみを引き取ったまどかをも、新たに浄化する事ができる。

この結果、まどかは恨みを背負う事を無際限に遅延させる事ができ、これにより、魔女化する程度の恨みを引き取る事が可能となった。

(∵ まどかも無限に恨みを背負う事はできない(恨みの総量は、維持される。))