



criticism of "MOTHER3"



Wii miss you



Lost Bros.

最後を読むまで泣くんじやない。

Lost Bros.

評論MOTHER3

chihiro gotoh

「実はUFOというのはすぐ近くまで来ているんだ。
子供には見えているんだけど、大人には見えない」
「テレビの何チャンネルをカチカチとやっていたら、
そこにはUFOが映っているよ」
デビット・ボウイ『スターマン』の歌詞を無理矢理邦訳

みんなが恋しく思っている君へ捧ぐ

devote

第一章 対称性人類学と

開いたドアの間隙から、だれかさんが名づけた「スイート・スランバー」が流れ出しました。部屋の中に入ると、どこかで見たお部屋と同じ調度品や家具があります。

丸テーブルの上にはビンの中に、ヒマワリの種がぎっしり詰まっています。その横にあるソファの上には、「ほっかぶり」を被った「かーわいい」女の子が、横になってまどろんでいます。

彼女は肩甲骨が進化して翼であるといった秘密を隠し持っていたために、このような場所に閉じ込められているなどの、いわくがありそうです。

その彼女の名前を、

「ぼくたちは知っている」

「ばたん」とドアを閉めると、彼女は目覚めました。

彼女は部屋に入ってきた者が誰かわかると跳ね起きて、まるで待ちかねていたように、犬が飼い主の帰宅を出迎えるように、その人に近寄ってきました。

ぼくがこれから、語ることは、もしかしたら、間違っているかもしれません。

それでも、ぼくは『MOTHER3』のことを、語ってみることにします。間違いを気にするよりも、語るべきことを述べることを優先します。

『MOTHER3』はポストモダン文学です。

ビデオゲームで内容が似ているのは、押井守さんの『サンサーラ・ナーガ2』なのですが、ポストモダン文学では高橋源一郎さんの『ゴーストバスターズ』に内容が似ています。そして、『ゴーストバスターズ』のある挿話は中上健次さんの『千年の愉楽』に似ていると、阿部和重さんが指摘しています。（これが後に阿部和重さんの神町サーガに影響したのか、どうかは、文芸評論家の仕事として預けます）

小さな共同体を象徴する「村」が、とある事件が起きて徐々に崩壊していく様が、『MOTHER3』のツツマイリ村にも、『ゴーストバスターズ』のペンギン村にも描かれるのです。

また『ゴーストバスターズ』に出てきた「ゴースト」と『MOTHER3』の「闇のドラゴン」は、ほぼ同じもの（アーキタイプ）だと考えていい、と思います。

そして、『ゴーストバスターズ』のドン・キホーテが「もう一人の自分」と出会うように、『MOTHER3』でも主人公が「もう一人の自分」である双子の兄と邂逅します。突き詰めて考えると、善人アロンソ・キハーノが狂人となった姿がドン・キホーテであるように、善良な心を持ちながらもロボットのように心がなくなった者、それは後に触れる最後の敵と、よく似ているのです。

実は、この二つの作品は、ほぼ同時期に、片方はあしかけ八・九年の歳月を経て完成して世に出され、片方はアイデアが思いつかれていました。

まるで、物語の駅伝がとり行われるように、「村」から「村」にタスキが渡されたように見えます。

リレーではなく、駅伝というたとえをしたのは、後続の「村」もやはり、完成までに多くの歳

月を費やし、マラソンの距離よりも長い距離を走って完走した気がするからです。

『MOTHER3』の作者、糸井重里さんは、高橋さんと同じ八十年代という時代の中にいました。その時代の文芸領域は、ポストモダン文学の隣に、キャッチコピーのテキストがありました。そして、互いに影響しあっていました。

月日は流れ、二人は同じ時期に、同じ「村」を舞台にした物語を生み出します。

ポストモダン文学に合同の条件があるなら、二つの作品は片方がポストモダン文学なのなら、その片方と多くの一致した点を持つ片方も、ポストモダン文学です。

少なくとも、相似です。

だから、『MOTHER3』はポストモダン文学ですと、僕は断言します。

『MOTHER3』は「思い出」というテーマが重層して積み重なっています。それはオープニングに出てくるカエルの、

◇ものがたりとは おもいで
つらなりです。

◇おもいでと おもいでが
おもいだし あって
おもいでに なっていくのです。

というセリフからも窺えます。

このカエルのセリフにあるとおり、『MOTHER3』は「思い出」というテーマに添って、物語が進行していきます。

記憶を失った男が、村の皆の記憶がつまったモノ（卵）に触れて記憶を思い出し、サルは過去に主人公に助けられた記憶があることを思い出して主人公を助け（背中スイッチを押す）、最後の敵は主人公と戦う最中、忘れていた自分の母の記憶（マイ・マザー・メモリー）を思い出します。（あのポーキーですら、思い出に支配されています）

特に『MOTHER3』の最後の敵が、母の記憶を思い出すというのは、実は『MOTHER』でも同様であり、『MOTHER』の最後の敵は主人公が「うたう」ことによって、主人公の曾祖母がうたってくれた、自分の育ての母がうたってくれた、マリアさんがうたってくれた(聴かせたら「しっぽをふってた」)子守唄を聞かされてしまったために、「母親」を思い出したために、主人公と戦えなくなるということが、『MOTHER3』をプレイすると、わかるのです。

自分の母のことを思い出すと、誰もが戦えなくなる。

それは人間でも地球外知的生命体であっても同じであると、表現されていたのです。

これは、中沢新一さんの『対称性人類学』で語られた“対称性の思考”です。人と熊が婚姻を結んでしまう、対称性の思考で語られた神話のように、『MOTHER』は人類も地球外知的生命体も、母から思い出を贈与され、その思い出を思い出したとき、戦えなくなるという、対称性の思考で

語られた物語だったのです。

『MOTHER3』の最後の敵も、感情のないロボットのような存在から、母との記憶を思い出すことにより、主人公と戦えなくなるのです。ロボットから本来の人間の戻るのです。

だから、糸井さんは多分、知っていたのです。

希少金属の代替物である信用通貨がまかりとおる高度貨幣経済の今現在のなかで、純粹贈与を可能とすることができるのは、「思い出」であることを。

その証拠に、糸井さんはオススメの書籍に『対称性人類学』をあげています。中沢新一さんの贈与論を知っていたのです。

ぼくは中沢贈与論を自分なりに考えて、現代社会において純粹贈与が可能なモノ（有形無形問わず）は「命」と「魂」と「思い出」だと、考え抜きました。

そして、

「思い出が純粹贈与される時、そのビデオゲームソフトは名作となる」

ということ、僕はこれから、証明したいと思います。それによって、『ゴーストバスターズ』と『MOTHER3』が、ある合同することも、わかります。

僕たちは、実は彼女から渡されていたのです。

思い出の結晶を。「ひげそりとくちべに」ではない、かたみを。

便宜的に名づければ「マリーのかたみ」について、次から話したいと思います。

第二章 ドアノブの行方

『MOTHER3』ではエンディングでプレイヤーは、ドアノブを拾います。

その解釈はいろいろとあると思うのですが、「きらめいてかがやく」ような解釈がひとつあります。

ホームページ『ほぼ日刊イトイ新聞』には、『MOTHER3』のコーナーがあり、そのコーナーで、『MOTHER3』の発売後にプレイした感想をプレイヤーからメールで募集します。その感想メールの中に、エンディングのドアノブを拾うことについて、糸井さんがどこかで取り上げたメールがあります。それはこんなメールでした。

「おれたちは、あのドアノブで、開けることができないドアを開くことができるんだ」

これには、糸井さんも喜んでいました。常々糸井さんは「『MOTHER』を作るのは俳句を作るようなものだ」と語っています。糸井さんがまず、ドアノブを拾うことを、句に詠んだのです。

「ドアノブを 最後に拾う プレイヤア」

それを聞いたプレイヤーの一人が、

「開けられぬドア これで開けり」

と、句を続けたのです。

これは、上の句を詠んだ糸井さんに、下の句をプレイヤーの方が返したのです。つまり、連歌を完成させたのですね。こうした作る側（糸井重里さん）と受け取る側（プレイヤー）の理想的関係が達成されていることに、ぼくは少なからず感動します。

それにしても、糸井さんはドアノブをいったい誰から渡されたのでしょうか？ プレイヤーにドアノブを渡すということは、糸井さんだって、誰かからドアノブを渡されたに違いありません。

ぼくはそれを誰か知っています。

それは宮本茂さんです。

『MOTHER』シリーズは面白いことに、製作中に「母親役」と言える方が、現れます。

第一作には、宮本茂さんが、「母親役」になります。

糸井さんは一度、京都の任天堂に行き、ファンタジーではないRPGのゲーム企画をプレゼンテーションしました。しかし、任天堂側にはんなりとした態度に出られて、帰りの新幹線で涙をこぼしたと、語っています。

そんなことがあってから、ある日、糸井さんのところに宮本さんが訪ねてきます。糸井さんの企画を面白いと言って、製作にGOサインを出します。

そして、『MOTHER』はリリースされました。

続く第二作では、岩田聡さんが、「母親役」を買ってでます。

『MOTHER2』では製作が難航していました。

そこへ岩田さんが現れます。

スタープログラマーとしての才能を遺憾なく発揮して、糸井さんのアイデアを次々と実現させていったのです。

これにより、発売が遅れに遅れた『MOTHER2』は世に出ることが出来ました。

第三作『MOTHER3』が製作中止になったことは、周知の事実です。

これは、とてもつらいことです。

とくに、製作資金が底をついたという、わかりやすい理由ではないという点でも、つらいです

。

個人的なことを言うのは、本当は差し控えたいのですが、ここはあえて書きます。僕には年下の兄弟がいました。正確には、「弟妹」と言えます。はらから（性別を問わない兄弟のこと）と言えば、格好が付くでしょうか。

僕の兄弟は上に兄、その上に姉がいる三人兄弟なのですが、僕がまだ子供だった頃、四人目を母が身ごもりました。父と母は「とても四人も育てられない」という理由で、まるで生産調整の名の下に捨てる農作物や酪農品のように、四人目のその子を墮胎しました。

共働きで持ち家があるくらいなのだから、経済的困窮があるわけではありません。でも、手をかけられないのだから、しょうがないというのが、両親の言い分です。僕は、その頃子供だったから、何も出来ません。僕がドアを塞いだようなものです。四人以上いなければいいのだから、僕が生まれてこなければ、オウトクンあるいはイモウトサンが生まれてきたかもしれない。

西原理恵子さんは自分の息子が、イケちゃんと呼ばれる変なのを描いたのを見て、息子がソウルフレンドを描くようになったと、喜びました。僕はオウトクンあるいはイモウトサンに、イケちゃんのようなソウルフレンドを描く、人生を送らせてあげたかったと、思います。でもそれはあり得ない「未来の思い出」のようなものです。

僕の生まれてこなかった「弟妹」は、渡辺崋山の口減らしに里子や奉公に出された弟や妹たち、アウトサイダー・アートのヘンリー・ダーガーの行方知れずの妹、そしてリュカにとってのクラウド、失われた兄弟（Lost Bros.）です。

つらい話をしてしまいました。

わざわざ、このような個人的な話しをしたのは、日の目を見ないことになることは、とてもつらいということです。それは当事者ではないとはいえ、僕には、わかるのです。

話を戻しましょう。

『MOTHER3』にも、「母親役」は現れます。

その方は、第一作と同じ宮本茂さんです。

糸井重里さんはあるとき、タクシーに任天堂の社長となった岩田さんと、宮本さんと同乗することがありました。『MOTHER3』の開発中止のとき、鼎談したお三方であるのは、いわずもがなです。

宮本茂さんはタクシーに乗らない人です。

それは西健一さんの話でわかります。『ギフトピア』の製作話に、宮本さんが西さんの事務所までタクシーに乗らずに来たエピソードは有名です。夏場だったので、汗だくになりながら、事務所に訪れたことを、西さんは複数の媒体で語っています。

その宮本さんがタクシーに乗るということは、なんらかの意図があると考えていいでしょう。そして、そのタクシーには、岩田聡さん、糸井重里さん、宮本茂さんという、任天堂のビッグスリーが同乗しているのです。何も起こらないはずがありません。それも第一作と第二作の「母

親役」がいるのですから、タクシーの中がパワースポットになったことでしょう。

宮本さんは糸井さんに「『MOTHER3』をゲームボーイアドバンスで出すのは、アリですか？」と聞きました。糸井さんは即答を避けました。でも、糸井さんは、宮本さんへの返事は決まっていたと思います。

これはぼくの想像に過ぎませんが、宮本さんは「『MOTHER3』のこと」を聞くために、普段は乗らないタクシーに乗ったと思います。

糸井さんは、その後『MOTHER3』を作ることを決めます。そう『MOTHER3』をゲームボーイアドバンスでリリースするのです。

このエピソードだけで、『MOTHER3』は、十分「名作保証」されています。

なぜなら、宮本さんは糸井さんに「『MOTHER3』のこと」を聞くということによって、ドアノブを渡しているのです。糸井さんは、そのドアノブを使って、開発中止で塞がれて、開けられぬドアを開いたのです。

ドアノブは何であるか？ 僕はこれを燕石だと思っています。南方熊楠の『燕石考』の題材となる燕石を、中沢新一さんの『人類最古の哲学』では、燕石には七つの要素があるとされます。ドアノブに関連するのは七つの内“①ある特別な石を海辺から運んで燕が巣の中にしまっておく”と“③燕石を身につけた女性は、安全に子供が出産できる。このほかにも、いろいろな医療効果を持つ”です。まるでビーチコーミングで「イルカのじこつ」を見つけて拾うように、燕も燕石と呼ばれる医療効果を持つ物（貝や石）を拾うのです。

中沢さんは燕石が高い医療効果があり、それと助産の効果もあると語っています。おなじような高い医療効果があるアイテムが『MOTHER3』にも、あります。

それは、「ひげそりとくちべに」というマジプシーのかたみです。マジプシーのかたみは、一度力尽きて倒れたとしてもカムバックするほどの、力があります。

この“燕石”を渡されたから、一度中絶した『MOTHER3』も開発再開する、つまり一度力尽きて倒れたとしてもカムバックしたのです。

カムバックさせるために、糸井さんは、ドアノブの無いドアの前に立ったのです。

そのドアの奥の向こう側を、

「ぼくたちは知っている」

のです。

第三章 ◇いのってました

糸井さんは暗闇の中に立っています。ただ、目の前にドアがあります。

そのドアの周りには半透明でピンク色な壁が、どうもあるようです。

その場所がどこであるか、

「ぼくたちは知っている」

そこはぼくたちだけの場所。

『MOTHER』ファン一人一人の「お前だけの場所」が凝縮して圧縮された空間。

糸井さんの目の前にあるドアには、ドアノブがありません。開けられぬドアがそこにありました。糸井さんはおもむろにドアノブをとりだすと、ドアにあてがいました。すると、ドアノブはドアにくっついて、そのままノブを引っ張ると、ドアが開きました。

開いたドアの隙間から、だれかさんが名づけた「スイート・スランバー」が流れ出しました。

その曲が何の編曲であるか、

「ぼくたちは知っている」

それは「マジプシーのパーティー」「マジプシーのおへや」「ヨクバ&ツーク」「キミがキレイだきのせいか」の主題が編曲された曲。

部屋の中に入ると、マジプシーのお部屋と同じ調度品や家具があります。

ドアの奥のこの部屋が何なのか、

「ぼくたちは知っている」

その部屋は第三のマジカントの国。

丸テーブルの上にはビンの中に、ヒマワリの種がぎっしり詰まっています。その横にあるソファの上には、「ほっかぶり」を被った一人の少女が、横になってまどろんでいます。

その彼女の名前を、

「ぼくたちは知っている」

彼女は、ありえない未来の思い出ちゃん。

糸井さんがドアノブを持ったまま「ばたん」とドアを閉めると、ありえない未来の思い出ちゃんは目覚めました。

彼女は部屋に入ってきた者が誰かわかると跳ね起きて、まるで待ちかねていたように、犬が飼い主の帰宅を出迎えるように、糸井さんに近寄ってきました。そして、挨拶もせずに、糸井さんに抱きつきました。

彼女が、これからどうなるかを、

「ぼくたちは知っている」

今から、「そのとき」が、訪れることを。

「今まで何をすごしていたんだい？ ずっとまどろんでいただけじゃないだろう」と糸井さんが訊ねると、ありえない未来の思い出ちゃんはこう言いました。

◇ずっと いのってました。

◇すると とおくのほうで

みんな いのっているのが

わかるの。

◇こどもも おとなも

おねえさんも。

◇みやもとさんも

てんごくのあのひとも みんな

みんな いのってました。

「ああ、そうだったのか」と、糸井さんは思いました。『MOTHER』ファンは、『MOTHER3』がリリースされることを、ずっと待ちわびていたのかと、思いました。開発中止となっても、みんな、どこかで、祈っていたのです。"あり得ない「未来の思い出」"が、まどろみから、目覚めることを。

ありえない未来の思い出ちゃんは、糸井さんがやってきた目的を知っています。

◇サカイさんの つくってくれたきよくを

わたしに きかせて。

糸井さんは躊躇いました。

◇おねがい きかせて。

◇だって いまが

「そのとき」 だから。

糸井さんは知っています。「そのとき」が来れば、どうなるかを。

◇「そのとき」が おとずれるのを

よろこんで うけいれるように

わたしは ロマンチックに

ずっと ずっと まっていたの。

仕方なく糸井さんはポッケから、開発中の『MOTHER3』が差し込んであるゲームボーイマイクロを取り出して起動させると、「SAUND PLAY」モードにして、後に「MOTHER3 愛のテーマ」と呼ばれるようになるできたばかりの曲をかけました。

ありえない未来の思い出ちゃんは目を輝かせて、その曲に聞き入ります。

曲が流れ終わると、ありえない未来の思い出ちゃんは喜びに満ち溢れるように、こう言いました。

◇そう。そうなのね・・・それが
さんきょくめの
エイトメロディーズなのね。

糸井さんはそうとも言えるかもしれないと思い、肯定も否定もせずにはいました。

◇わたしが そのきょくに
うたをつけて あげる。

ありえない未来の思い出ちゃんは両手をこまねいて、祈るように歌いだしました。

◇ふーかーいやみ・・・

糸井さんは「これを大貫妙子さんに歌ってもらえるといいなあ」と思いました。

◇・・・・・・

ちいさきものに あかりを

彼女は歌い終わると、頭の「ほっかぶり」を取りました。すると、髪が腰まで流れ落ちます。それはマジプシーと同じ髪の色でした。彼女は、0人目のマジプシー、はじまりのマジプシーなのです。彼女に便宜的に名前をつければ、それはおそらくマリア。第三のマジカントの国のお姫様。プリンセス・マリー。

マリーは半透明になっていきます。「そのとき」が訪れたのです。マリーは糸井さんが手に持っていたドアノブを指差しました。

◇わたしに そのドアノブを
おねがい かしてちょうだい。

「どうして」と糸井さんは訊ねました。

◇わたしにも
おとこのこ みたいに
たからものが ほしいの。

もじもじしながら、マリーは言いました。

◇おきにいりの ベースボールキャップや

かかとつぶれた スニーカーや
すりへった ギターピック
みたいな
たいせつな おもいでのになが
わたしにだって ほしいの。

糸井さんは「どうせ用済みだから」と思って、ドアノブをありえない未来の思い出ちゃんに渡します。その両手の指先は、消えかかっている、一度ドアノブを取り損ねました。

はちきれんばかりの笑顔で、ドアノブを握り締めて、喜びに溢れながら、マリーはこう言いました。

◇わたしの ベースボールキャップ。

◇わたしの スニーカー。

◇わたしの ギターピック。

◇わたしの ドアノブ！

両手でドアノブを抱えあげると、「みょーん みょーん みょーん みょーん」と音を出しながら、ありえない未来の思い出ちゃんは、消えていきました。

ドアノブが床に落ちて、「カラン カラン カラーン」という音を立てました。

半透明のピンクの壁が崩れ、部屋の中のものも、跡形もなく掻き消えました。

第三のマジカントの国とは、はじまりのマジプシー、ありえない未来の思い出ちゃんこと、プリンセス・マリーの意識が生み出した、幻だったのです。

でも、マリーの部屋にあった、ヒマワリの種だけは、本物でした。

そして、ドアノブ。

糸井さんは急に、毎日更新するほぼ日の文章を書かなくちゃならないことを思い出して、事務所に帰りました。

地に落ちたヒマワリの種が芽吹く頃。

白い船が古いお城に舞い降りるのが、とおくの方に見えます。

やがて、第三のマジカントがあった場所はヒマワリ畑になります。

ドアノブはいつの間にか、どこかへ転がっていきました。

さらに何年かして、空飛ぶ変な物体がその場所、見わたす限りヒマワリの上を通りすぎていきます。

それから遠くの方で、煙が上がります。

また、何年も過ぎて、雷がたくさん鳴ります。

遠くのほうから、何かが飛んできます。

何かは、ヒマワリが咲き乱れるこの場所を飛び越えていきました。

その「空飛ぶ何か」は、あの「ちいさくて まるいもの」でしょう。

そして、その場所に、空から少年と犬が降ってきました。

でも、大丈夫。

ありえない未来の思い出ちゃんのヒマワリが根を張って、この場所をふわふわオムレツみたいな柔らかいふわふわクッションのようしておいてくれたから……

第四章 Wii miss you

前章はあくまでも、ぼくの偽りです。作り話なのです。

「銀(しらがね)のように美しく光り輝く嘘をつく」ことには、いたりませんが、でも「とっても素敵な偽り」だと思いませんか？

時間も空間も越えて、糸井さんは第三のマジカントへ行きました。それは『ゴーストバスターズ』で、ドン・キホーテの姪が時間も空間も越えて、抱きしめてキスする相手に出会うようなものです。『MOTHER3』と『ゴーストバスターズ』は合同するのです。

でも、数学的厳密さ、数学の完全性において、合同ではありません。擬似合同、虚偽合同、詐欺合同、いろいろな言い方があると思いますが、ここでは、幻想合同とさせていただきます。

ぼくは『MOTHER3』が、"あり得ない「未来の思い出」"のままでも、それはそれで十分に美しかったと思います。ですが、待ち望んでいた「そのとき」が訪れました。"あり得ない「未来の思い出」"は"実現された「現在の思い出」"になりました。しかし、それによって、まるで「針」を抜かれることによってマジプシーが消えるように、マリアも消えたのです。

でも、彼女は"お気に入りのbaseball cap""かかとつぶれたsneaker""擦りへったguitar pick"のような、ドアノブを残しました。

ドアノブは、はじまりのマジプシーである、マリーのかたみなのです。だからこそ、一度力尽きて倒れた『MOTHER3』がカムバックできたのです。「ひげそりとくちべに」ではない、ドアノブという、マジプシーのかたみによって。

ぼくたちは、これで開けられぬドアを開くことができます。

ありえない未来の思い出ちゃんが遺したこのドアノブを、ぼくたちは彼女に返すことは、もう、できません。彼女は待ちわびた「そのとき」を迎えて、消えてしまったのですから。これは、中沢贈与論でいうところの、いつかは交換となってしまう贈与ではなく、紛れもない贈与です。つまり、純粹贈与です。

ドアノブという、思い出の結晶を、純粹に贈与されたのです（もしかしたら、純粹贈与が行われたことを「愛」と呼ぶのかもしれませんが）。

これで、「思い出が純粹贈与された」ことを、証明できました。

だから、『MOTHER3』は、名作なのです。

ぼくは結論付けます。

「ゲームソフトとは、ゲームクリエイターが、ゲームユーザーに贈る、思い出である」

糸井さんから、ありえない未来の思い出ちゃんへ。

ありえない未来の思い出ちゃんから、全ての『MOTHER3』ユーザーへ。

ドアノブは受け継がれているのです。

遡れば、ドアノブは宮本さんから糸井さんに、渡されました。

でも、宮本さんは、いったい誰からドアノブを渡されたのでしょうか？

ぼくは、きっと、こうだと思います。

「あなたですね。宮本さんに、ドアノブを渡してくれたのは？」

と、ぼくは天国に問いかけます。

「ぼくたちはあなたを恋しく思っています(We miss you)」

その証拠にファミコンの光線銃の受光の仕組みは、Wiiリモコンになっています。DSのダブルスクリーンは、ゲーム&ウォッチのマルチスクリーンです。Wii Vitality Sensorはまるでラブテスターのようです。

「そして、あなたも任天堂のみなさんから、ドアノブを贈与されていたのですね」

牧野武文さんの新著で知りました。まだ、若く未熟なあなたの言葉に耳を傾けてくださる方たちのおかげで、自分のアイデアが取り立てられ、ひいては功績となったことを。だから、自分より若い人たちが意見を言える環境を作る取り組みを、あなたはしていたのですね。今、任天堂では岩田社長があなたと同じように、若い人たちと毎日面談しています。

あなたから純粋贈与された「魂」を受け継ぐ人たちの言葉を、若かったあなたの言葉を訊くように、訊く人がいます。

「わたくしごとを、ひとつ言っても、いいですか？ そちらにいる、僕のはらからに、あなたのでつくったエレクトロニクス・ガジェット、電子玩具を渡して、遊んであげてくれませんか？ それから……」

それから、オトウトクンあるいはイモウトサンに伝えてください。いつか天国に僕が行ったら、ありえない未来の思い出ちゃんからもらった、このドアノブをキミに渡すことを。それがキミにできる、僕からの最初で最後の純粋贈与です。これがあれば、僕たちが塞いだドアを開けることができる。なぜなら、ドアノブは「マリーのかたみ」だから、マジプシーのかたみだから、一度力尽きて倒れたとしてもカムバックするように、キミもこの世にカムバックできるはずだよ。そして、時間も空間も越えて、この世に生まれてきたキミは、抱きしめてキスしたくなるような、ソウルフレンドと、きっと出会うよ。それは“あり得ない「未来の思い出」”なんかじゃないよ。いつかきっと、実現する「未来の思い出」だよ。

「……ゴメンナサイ。なんでも、ありません。急に泣きだしてしまって、すいません。これからも、ヒナワさんのように、彼らを見守っていてください」

最後にお二人に、感謝を言わせてください。

宮本さん、ありがとう。

天国のあなたにも、ありがとう。

思い出の純粋贈与を、ありがとう。

そして、ありえない未来の思い出ちゃん、ありがとう。それとゴメンネ。

ぼくたちはずっと、きみを恋しく思っています(Wii miss you)。