

恋愛の深層心理 総集編 その2

< INDEX >

- 11 -冷たい異性にはまる理由- . . . 2
- 12 -女が盛り上がったときに男が冷めている- . . . 57
- 13 -なぜ人を好きになるのか- . . . 70
- 14 -なぜ「婚活」が必要なのか? - . . . 97

総ページ数：125 ページ

総文字数：54,796 文字



11 -冷たい異性にはまる理由-

「やさしい人が好き」といいながら、傍から見ると明らかに優しくされていないカップルってたまにいませんか？

そういうカップルに限って長続きしてたりしますよね。
ここには「恋愛の極意」のヒントになるものが隠れているんです。

以前の記事（02 人のせいにしていないと幸せになれない）
では、「H」「A」「人」という関係のタイプが出てきました。
「依存」が関係を強くしていたり、「アンバランスのバランス」
だったりというのが出てきました。

今回は「人が感動をおぼえるとき」というのが
ポイントになります。

これを読んで下手をすると映画や小説といった物語に
感動できなくなるかもしれませので、
読むかどうかは気をつけてください。

実際、私はこれに気づいたことで、
映画や小説に感動できない時期がありました。

今でも、これを知る前と比べて
感動が少し減ったような気がします。

この世には「知らぬが仏」ということがあるんですね。

少し脅かしすぎましたでしょうか。

人には「逆説志向」が効くのですが、
それを更にひっくり返して見ます。

（逆説志向：スポーツの試合などで「相手に勝つ」ことに
集中するよりも「自分のベストを出す」ことに集中すると
成績がよくなる。このときの「目的に対して直接」の
アプローチではなく、2次的に目的の達成を狙う
意識の持っていく方）

裏の裏は表ですね。でも、裏側を見てから見た表は
表しか見ていない表とは違うものです。

1. どうすれば人は感動するか

冷たい異性にはまる理由は「人がどうすれば感動するか？」と同じ原理です。

映画や小説を例にして、見ていきましょう。

再度、注意ですが、映画やドラマ、小説などが趣味の方は、ここから先は読まないことをおすすめします。それらを楽しめなくなる可能性があります。

さて、人が感動するにはどうすればいいかです。「ギャップ」を利用すればいいんですね。

映画やドラマ、小説が、なぜ面白いかというと、「え！そんなの！？」というビックリがあるからことが多いです。

あとは、「ああ良かった☆」という安心感もいいですね。

これを意図的に演出するのが映画やドラマ、小説といったストーリーなんですね。

もう最初から結論を言ってしまいます。

「想定できる最悪の状況を作り、それを克服する」

これで感動は作り出せます。

残念ながら、これを頭に置いて映画やドラマを見ると、展開や結論が読めてしまいます。

ポイントは「想定できる範囲内」ということです。

うまいストーリーはこのギリギリのラインを演出します。
想定できるかどうかのギリギリを攻めているんですね。

「想定できる範囲」を越えてしまうと
自分を重ねることができなくなってしまうので、
なんだか突拍子もないものを見ているような
感覚しか得られないんですね。

人の心理からいって、ストーリーを見るとき
うすうす「こうなったらいいな」ということと
「こうなったら最悪」ということを
無意識的にイメージしています。

平和な結論を崩され、想像していた最悪のパターンが
起こったときに「え、どうするの!？」
というドキドキが生まれます。

そして、それを克服して幸せになると
「ああ良かった!」という感動があるわけです。

よくある演出はこうですよ。
「平和な日常・素晴らしい関係」
→「アクシデント」
→「立ち向かう」
→「克服する」

最初に「平和・安心・安全」という基準を作り、
それを壊すことで、大きくショックを受けます。

そのショックを四苦八苦しながら克服していくところに
「共感」を覚え、自分を重ねていくんですね。

そして、それを達成したときに大きな感動が生まれるわけです。

これらに「リアリティ」、つまり「それわかる！」
という現実感を加えることで、作品は生きてきます。

たくさんの人に共感されることで作品はヒットします。

つまり「想定される最悪のパターン」を
想定できるようになってしまうと、
話の先が読めてしまうんですね。

そして、結論はだいたいが「人が潜在的に求めているもの」
に帰着することが多いです。

「何もない平和な日常」ですとか、
「愛のある生活」ですとか、「不安がなくなった」とか、
「厳しい現状を受け入れていく」という感じでしょうか。

当然、ストーリーの作り手が言いたいことによって結論は
変わりますが、「人とはどんな生き物か？」ということ
を考えていくと、先が読めるようになってしまいます。

これがひとつの感動の作り方なんですね。

現実には物語よりも奇なりと言われる理由がよくわかります。
現実には想定される以外のことが理不尽に起こるわけですから、
ストーリーには勝てません。

また、そういったストーリーを作っても楽しめないわけです。

要は、人には
「逆境を乗り越えることに感動を覚える」
という習性があるということです。

ストーリーは逆境を意図的に作り出し、それを乗り越えるプロセスを演出しているわけです。テーマを変えることで、共感する人の種類を変えているわけですね。

ギャンブルにハマルのも同じ原理ですし、DV（ドメスティック・バイオレンス）の例をとっても同じ構造があります。

これをうまく利用して、健全な関係をつくることも可能です。

2. ギャンブルとDVについて

感動する理由をお話ししてみました。
ギャンブルとDVがこれと同じ理屈という
ところを紹介していきましょう。

人の習性がわかってくると
「冷たい異性にはまる理由」もわかりますし、
どういう恋愛をしていけば異性を継続的に
惹きつけられるかもわかってくるでしょう。

感動は「ギャップ」を利用するということでしたね。
ギャンブルもDVも同じ特性を持っていて、
なかなかやめられなくなりますね。

さて、どういうことでしょうか。

ギャンブルはわかりやすいですね。
「当たると儲かる」わけです。
「しかし、なかなか当たらない」んですね。

だから、もっと「当たりたい！」と思ってしまうんですね。
そして「たまに当たる」わけです。

「なかなか当たらない」のに「たまに当たる」わけです。
これが「快感」なんですね。

また、「大負け」している中で
起死回生的に当たったりするわけです。

ストーリーに感動するのと似ていますよね。

ギャンブルは「基本的に当たらない」ようになっています。
これは「お金が減っていく」という危機感です。
「最悪」にどんどん近付いていきますよね。

ギャンブルはまず初めにお金を投入しますね。
初めから「お金を失うかもしれない」という危機感がありますね。
しかし、そこに投入したお金以上に儲かるという
「夢」があるんですね。

それがたまに叶うわけです。
うまいことでできていますね。

ギャンブルに慣れてくると、危機感がマヒします。
「勝つ」という夢だけが見えてくるわけです。

こうなるともうはまっていますね。
脳の中で「合理化」が起こるんです。

「〇〇円投入しても、〇〇円勝てる」とか
「トータルでは勝っている」などと
自分に言い訳をし始めるわけです。

これはギャンブルをしていない人から見れば
「あらあら・・・」という感じですが、
本人たちにとっては「現実」なんですね。

本気でそう思っているわけです。

この「合理化」がポイントです。
見ていきましょう。

「自分へのいいわけ」
「自分に嘘をつく」
「自己弁護する」

これらは「口に出して人に説明する」ことで
どんどん強化されていきます。

人に話したときに、呆れられたりしても
強化されます。
ここから見ていきましょう。

呆れられるというのは「最終的には何も言われたい」
ということですね。

これって実は「話が通った」ということと同じなんです。
無意識的には「受け入れられた」のと同じなんです。
「これを言うと、もう責められない」ということなんです。

「合理化」が起きているときの心理状態は、簡単に言うと
「自分がやっていること、やりたいことは正しいことであり、
やっていいこと」というふうに「信じたい」
こんな感じですよ。

他人から「それってさあ…」と指摘されるのは
はたから見れば「現実を見せる」ということですが、
言われている本人からすると否定されているのと同じです。

否定されるのは嫌ですよ。
しかも、特にギャンブルの場合ですと、
社会的に「あまり良くないもの」というイメージがありますから、
実は本人も「少し悪いことをしている」とか
「止められたらいいな」と考えることがあるわけです。