

### ・自分探し

自分探しというのは、結局、誰かに自分を見てほしい、そういう自分を作りに行く、という意味なのだろうか。たぶん、多くはそうだろう。そういう「見てほしい」ものが「自分」なのかという疑問は残るけれど、これも非常に正当な戦略だとは思う。

### ・自分を高めるためのアイテム

この海外（べつに国内でも良い。昔は北海道だったりした）への自分探しの旅にも、僕が若い頃とこの頃では、多少違う部分が観察できる。これは「自分」というものの位置づけの違いによるものだろう。少し面白い傾向なのでここで述べておく。

昔の若者は、自分を高めるためのアイテムとして、自分の中に取り入れる情報量を重視した。最も簡単なのは「知識」である。自分が好きなジャンルに関して「物知り」になることで、自分を確立しようとした。「オタク」もこれと同じ形態だった（ただ、ジャンルが大人から見て、いかにも子供っぽいものだった、というだけである）。情報を取り込むことは、すなわち自分を変化させることに等しい。これはスポーツなどで顕著だ。練習することで習得するのは運動神経におけるプログラムであり、つまりは情報である。別の言葉でいえば「技」だ。これを手に入れば、自分をアピールすることができる。他者を振り向かせたり、他者から認められ、有利な立場に立てる可能性が高まる。そうすることで、より気持ちの良い「自分」になれる、というわけである。

僕が観察する範囲では、最近の若者は少し違っている。自分の好きなジャンルにおいても、それほど情報を集めようとはしない。「技」についても、人にきいたり、ネットで調べたりはするものの、鍛錬や試行錯誤によって習得するまでには至らない。

おそらく、彼らの目の前に存在する情報が多すぎるからだろう。

### ・「自分らしく生きる」「自分を大切にしろ」について

あまりにも、「自分らしく生きる」「自分を大切にしろ」と言われすぎているのではないかと僕はよく感じる。「自分を取り戻せ」などと言われると、まるで「自分」がないみたいで、よけいに不安になる。「自分」という確かなものが感じられるのが普通だと思えてしまう。それが必ずどこかにあって、それを掴まないうちは正しく生きられないように考えてしまう。これもまた、用意されたシステムに頼った問題のある思考なのだが、もちろんそのシステムの中にどっぷり浸かっている人にはわからない。何をどうすれば「自分」が見つけれられるのだろう、とますます心配になるばかりだ。

### ・僕が文章を書く理由

ごく一般的な事柄についての自分の考えを述べる場合に、引用をする必要があるだろうか。有名なあの人も同じことを書いている、あそこに善かれていることも実は同じ意味だと主張者の数を増やせば説得力が増すのだろうか。みんなが言っているから正しいのだ、という民主主義的な判断かもしれないが、本を書いて、自分の意見をわざわざ述べる意味とは、（割合の大小はあるが）誰も言わなかったようなこと、おおかたの見方とは異なること、これまでの価値観を覆すようなことの指摘にあるのではないだろうか。僕は少なくともそう考えている。僕が文章を書く理由はそこにある。したがって、数の論理で押すのではなく、「理屈」を頼りにする。これが、おそらく大勢の人に「抽象的だ」という印象を与える理由だろう。

### ・エッセイ、小説

エッセイというのは、小説に比べれば抽象的である。物語というものが非常に具体的だからだ。他者にとって価値があるだろうことをエッセイですばり書くのは、もの凄く難しいけれど、プロのもの書きであれば、それを生み出すことが仕事であるから、考えに考え、言葉を選んで書き記すよう努力している。責任は伴うし、誤解される危険もあるから、大いに気を遣い、知恵を駆使して、エッセイの中に大事な一文を置く。これに対して、小説は具体的なので、ずばり価値のある一文でも、べつにどうだって書ける。言ったのは仮想

のキャラクタであるから、責任は作者にはない。一般的に通用するかどうかも関係がない。非常に気楽になんでもすらすら書ける。

#### ・「一人遊び」

僕は、つい最近まで、楽しさは自分だけのものだと考えてきた。自分が楽しいと思ったことを、あまり人に伝えようとしなかった。趣味のものは自分だけで楽しんだ。いわゆる「一人遊び」である。このことは、今でも間違っていなかったと思っている。一人で遊べるというのは、けっこう有利な状況なのだ。いつでも、自分さえいれば楽しめるわけで、人につき合ってもらわなければならないし、気兼ねすることもない。

#### ・「他者」を認めない排他的な精神

反対に、自分と傾向の違う人を軽蔑することは、いささか問題があると感じるのである。この「他者」を認めない排他的な精神というのは、不安定な「自分」に根ざしているのではないかと僕は考えている。若いときには、「自分」を確立したいという願望が屈折し、「他者」の排斥へ向かうことがある。自分の位置を高めたいという本能が、他者を貶めるのだと分析できる。相手に「馬鹿」と言えば、自分が馬鹿でなくなる、という小学生の論理に近い。

#### ・いろいろな考えの人がいる

人間はバラエティに富んでいる。いろいろな考えの人がいるから、これだけ面白い社会になったのだ。みんなが同じように考え、同じ価値観を持っていたら、どれだけ薄っぺらい世の中になっていただろう。

#### ・意見を変える

僕は、自分としては、よく意見を変える方だと思っている。「違うな」と感じたときには、躊躇なくころっと意見を変える。今までの立場には拘らない。これは、科学者の特徴だとも思う。間違っていることを正すのは、恥ずかしい行為ではない。間違っていると教えてもらったなら、それは喜ばなければならない。自分にミスがあれば、すぐに「間違っていました」と謝る。ぶれるとか、ぶれないとか、科学の場合はそういった問題ではなく、正しいものは正しい。自分だけの観察では不十分で、みんなが確かめることができ初めて、それは本当に正しいことになる。

#### ・「勝ち」と「負け」

「他者」に依存したもののわかりやすい代表格として、「勝負」がある。他者と自分を「勝ち」と「負け」で分ける行為だ。競争社会なので、どんな場面でも勝ち負けがあるのはしかたがないが、しかし、「勝つことが楽しい」という感覚は、他者に依存しているので、その「楽しさ」を自分だけで味わうことはできない。相手を巻き込まなければならないし、また、自分も巻き込まれる。勝負事は結果がわかりやすく、多くの場合、なんらかの利益に直結しているから、「勝つ」ことが「得る」ことであり、「得る」ことは「嬉しい」ことだから、勝ちたくなるし、勝って喜びたくなる。そういう「楽しさ」は実に多い。スポーツをしたり観戦したりするのもそうだし、ゲームやクイズ、ほとんどの遊び、あるいは、趣味の分野でもコンテスト、コンクール、記録、試験、資格、等級などなど、例を挙げればきりが無い。「勝つ」とはいわず、「合格」という表現になっているものもある。でも、合格者と不合格者は、やはり勝敗を分けた結果なので同じだ。

では、勝つことが本当に楽しいのだろうか？ 負けることはいつも悔しいことだろうか？

#### ・楽しさは、「自分」の中から湧き出るもの

こういった勝ち負けの楽しさに明け暮れていると、人を負かさないと楽しめないようになる危険がある。つまり、「人の不幸が楽しい」という感覚になる。「あいつをぎゃふんと

言わせてやりたい」「あいつの泣き顔が見たい」という歪んだ感情が育まれるだろう。これは、はっきりいって「貧しい」精神である。

楽しさとは、けっしてそういうものではない。**楽しさは、「他者」との比較から生まれるものではない。「自分」の中から湧き出るものだ。**どうしても比較がしたいのならば、「他者」ではなく「自分」と比較しよう。昨日の自分よりも今日の自分は何が違うのか。去年の自分に、今年の自分は勝っているか。そういうふうを考える方が健全だ、と僕は思う。

#### ・著者は「一人で黙々とする作業、その時間、その没頭が心地良い」

どうして、ペンキ塗りが好きなのか。それを考えなければならない。何が好きなのかを抽象化することが大切だ。ペンキの匂いとか、色とか、そういうものが好きなわけではない。こうして具体的なものを削ぎ落としていく。すると、ただ**一人で黙々とする作業、その時間、その没頭が心地良い**、とわかってくる。僕は最初に研究者になった。この仕事はまさに一人で黙々とする作業だった。ペンキ屋と非常に似ていた。おそらく「楽しさ」は同じものだっただろう。

#### ・著者の海外旅行観

**海外旅行自体は、僕にはそれほど楽しくない。**一番の目的は、知らない街の知らない店を訪ねることで、ほとんどはおもちゃ屋さんとか模型店だ。その店の主人が作った特製品が目当てで、そこにしかないものに出会うことができる。幸運ならば、それが買える。しかし、高すぎるとか、非売品とか、買えないことの方が多かっただろう。今では、ネットがあるし、オークションもあるし、当時よりもお金持ちだし、ずっと手軽に珍しい品物入手できるようになった。手軽になると、有難味が損なわれるという部分はあるものの、素直に「素晴らしい世の中になったな」と社会に感謝することしきり、というこの頃である。

海外へ行くとき、何が楽しいかって、飛行機に乗っているときが一番楽しい。十何時間もシートに座っている。すぐ隣には言葉が通じない人がいたりする。あの非日常性が良い。その次には、ホテルの部屋だ。掃除をしなくても良いし、シーツも散らかしっぱなしで良い。下らないことかもしれないが、**観光地を見ても、美味しい料理を食べても、べつにどうということはない。もっとプロセスというか、予備的な部分がむしろ楽しいように思うのだが、いかがか。**

それから、こういう一人旅や、珍しい街へ行ったことを、人に話さないのが楽しい。内緒にしておくのが面白い。たいていの人は、帰国したら報告をするだろう。それでは台無しだ。せっかく一人旅をしたのだから、自分だけのものにしておくのがよろしい。写真も撮らない。自分が見たもの、覚えたものがすべて。そういう旅の方が楽しいと思う。

そのうち、特に場所は海外でなくても良いことに気づくだろう。海外だと、人に話をしやすいし、自慢にもなる。隣町の路地裏を歩いてきても、誰も聴いてくれない。しかし、話さないのならば、「他者」の評価を気にすることもない。自分が楽しければ良いのだから、場所はずいぶん自由になる。

#### ・ネットの日記は捏造

自分の楽しみのために旅行にいったときには、ブログには一切書かなかった。毎日アップする分をあらかじめ書いておいて秘書氏に更新するようお願いしておいた。ようするに、**ネットの日記は捏造である。**創作といった方が良いだろうか。

#### ・著者の四十歳、四十五歳、五十歳

国家公務員だった頃の僕は、文筆の仕事を一三時間と制限していた。それ以上は体力的に無理だと判断したからだ。まだ四十歳頃のことだ。ものごとを継続するためには自分のコンディションやペースというものがあって、僕はみんなよりは体力がないから、なんでも少しずつコンスタントにする癖がついた。若いときに人と同じようにしようと何度も無理をし、調子が悪くなって結果的に捗(はかど)らなくなったことが多々あったからだ。

それが、**四十五歳くらいには、今度は楽しみが増えたことと、文章を書いてお金を稼ぐ理由がなくなった(つまりもう十分に稼いでしまった)**ことから、一日二時間に仕事量を減らした。母は僕がまっとうな職業に就くことを望んでいて、僕はその期待に答えていた

けれど、僕が四十七歳のときに亡くなった。そこで、僕は公務員を辞めて、さらに自由になった。仕事を続けてできる「楽しさ」よりも、仕事を辞めてできる「楽しさ」の方が大きくなったことが理由だけれど、それはもっとまえからわかっていたことで、現に辞表を提出したのは、辞める数年まえのことだった。

さらに、五十歳になったときに、パソコンのキーボードを叩くのは一日一時間以内にしようと決めた。これは目標であって、現在まだ完全には実現していない。一時間ぶっ通しで書くことは減多になくて、たいていは十五分くらいを四回か、五回、というように細切れに仕事をしている。これくらいだと、庭での土木作業や工作室での作業に少し疲れたときや気分転換したいときにちょっと書いたり、風呂に入ろうと思ったらさきに入られてしまったときにちょっと書いたりできるから、まるで、生活というブロックを積むため目地にモルタルを詰めるように、隙間を充填するのにもってこいだ。今のペースはとても気に入っていて、このくらい隙間埋めは、ないよりあった方が良く、と感じている。まったくゼロになったら、ブロックが崩れてしまうかもしれないからだ。べつに、崩れてもかまわないけれど、そのあとの始末が面倒である。

もちろん、今では仕事は金銭的な問題ではない。仕事をまったくしなくても生活には困らない。