

人生には金もさほどいらぬし、またそれほど仲間というものも必要ない。一人で暮らしていける。しかし、もし自分の人生を有意義にしたいのならば、それには唯一必要なものがある。それが自分の思想なのである。

友達がなくて寂しい、というのは、友達と過ごすことの楽しさを知っていて、それができなくなった場合に生じる感情だ、ということ。寂しさというものが、そもそもそういった変化（陥落）を示したものだともいえるかもしれない。

いずれにしても、寂しいという感情は、「失った」という無念さのことだ。また、その失ったものが、「親しさ」であれば、それがすなわち「孤独」になる。

もう一つ言えるのは、寂しさや孤独というものが、失われた対象から、既に自身が遠く離れていても、より抽象化された感情として残留するものだということである。それは、たとえば、複数の喪失感が重なって、より大きな寂しさ、より強い孤独感になる現象も引き起こす。つまり、「なにかもかも、自分から離れていく」というような漠然とした喪失感の方が、むしろ寂しさを拭うことが難しいし、つまりは、より強固な孤独感になる。

たとえば、マンションであれば、そのビルに空き部屋が多かったら、どうしても警戒してしまうのではないか。人がいないから静かで良い、と考える人は少数派だろう。周囲に人がいなくなると、なにか自分だけ間違っただけをされているのではないかと感じてしまう人が多いはず。

人間は、やはり群れを成す動物なのである。

人間の社会がここまで発展を遂げたのは、本能よりも「思考」を重視したからだ。本能というのは、つまりは「欲望」である。なんだか理由はよくわからないけれど、どうしてもそれをしたくなってしまう、というものに対して、「思考」によってそれらを抑制することが人間の人間たる部分ではないだろうか。好き勝手にしてはいけない、周りと話し合い、協調し合うことで、今の文明や文化を築き上げた。また、個人であっても、目先の欲望に囚われず、将来を見据えて計画的に物事を進める、という姿勢こそが、人間だけがなしえる生き方といえる。そういったものは、本能ではなく、本能に逆らった行動だ。そこに、人間の人間たる価値があるといっても過言ではないだろう。

であれば、大勢がいて賑やかに感じる、周囲に友人がいると楽しい、そういった状況

を求める欲望も、思考によって抑制できるはずである。それについては、後述するつもりだが、結局は、ここに、「孤独」というものを考える基本がある。

なかには、良い子になりそこねてしまい、そういった不安から逃れるために、「良い子になりそこねた」仲間の内に居場所を見つける子供もいる。これも、一人では反発できないが、仲間と団結をすれば、ゲリラ的な抵抗が可能だ、という戦略的なものといえる。一般の社会で「良い子」にならなくても、「悪い子」の仲間内であれば「良い子」になれるというわけだから、反発しているようで、実はまったく同じことをしている。その同じことというのは、すなわち「場の空気を読んで、群れを離れないようにする」ということだ。

考えることは、基本的に自身を救うものである。考えすぎて落ち込んでしまう人に、「あまり考えすぎるのは良くない」なんてアドバイスをすることがあるけれど、僕はそうは思わない。「考えすぎている」悪い状況とは、ただ一つのことしか考えていない、そればかりを考えすぎているときだけだ。もっといろいろなことに考えを巡らすことが大切であり、どんな場合でも、よく考えることは良い結果をもたらすだろう。

第1章では、寂しさや孤独感の原因が、楽しさの喪失にあることを述べた。また、ここでは、「群れ」を良しとする動物的な本能が関わっているだろう、という推論を基本にしつつ、それ以外にも各自が想像する虚構の「楽しさ」と現実とのギャップへと考察が移った。この観点からすると、「寂しさ」や「孤独感」がいけないものだという認識は、自身の生存にとって不利である、という感覚に基づいていることは明らかである。

もう一度話を戻して、何故そこまで「寂しさ」を遠ざけようとするのか、と考えると、次に思い浮かぶのは、そう「思い込まされている」という点である。

おそらく、人間が持っている本能的な感覚を利用しているものと思われるが、多くのエンタテインメントでは、仲間の大切さを誇大に扱う傾向があるし、またそれに伴って、孤独が非常に苦しいものだという感覚を、受け手に植えつけているように観察される。ドラマやアニメでも、そういった演出が過剰に繰り返される。これは、たとえば「家族愛」などでも同様で、そういった種類の「感動」は、作り手にとっては技術的に簡単であり、また受け手も生理的に受けつけないというものではない。このため、みんなが利用する結果となり、社会に広く出回る。このエッセンスさえ入れておけばまちがいない、という定番になっているのだ。

波のように上がったたり下がったりするのが、人間の気持ちの変化である。バイオリズムのカーブを思い出してほしい。理系の方ならサインカーブでわかると思う。この一番

高いところにいるのが「楽しい」状態であり、一番低いところが「寂しい」状態である、と普通は考えるだろう。しかし、それは少し違くと僕は感じている。人間というのは、自然に「先読み」する性質を持っている。実は、このカーブで一番「上を向いている」のは、上下ピークのちょうど中間、つまり、マイナスからプラスへ転じる時である。逆に、一番「下を向いている」のは、プラスからマイナスへ転じる時だ。いずれも、状態としては、ゼロの地点になる。人間は、現在の状態ではなく、現在向かっている方向、その「勢い」によって感情を支配されている場合が多い。だからこそ、ずっと最上の状態にいるはずの王様は退屈するし、ずっと酷い状態にある独房の死刑囚もさほど孤独に悩まされたりはしないはずである（あくまでも想像だが）。

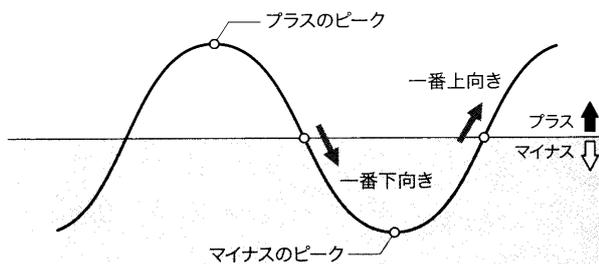


図1

この加速度は、速度をさらに微分したものだから、最初のサインカーブがコサインカーブになって、周期の4分の1ずれ、さらにコサインカーブを微分するともう4分の1周期ずれて、最初のサインカーブが上下逆になる（マイナスのサインカーブ）。これが意味するのは、どん底にあるときに、実は、上昇するための最大の力を使っている、ということである。さらにつけ加えると、最も楽しさを感じる、最大速度の地点で、力がゼロになり、その後はブレーキ（逆向きの力）がかかり始める、ということである。

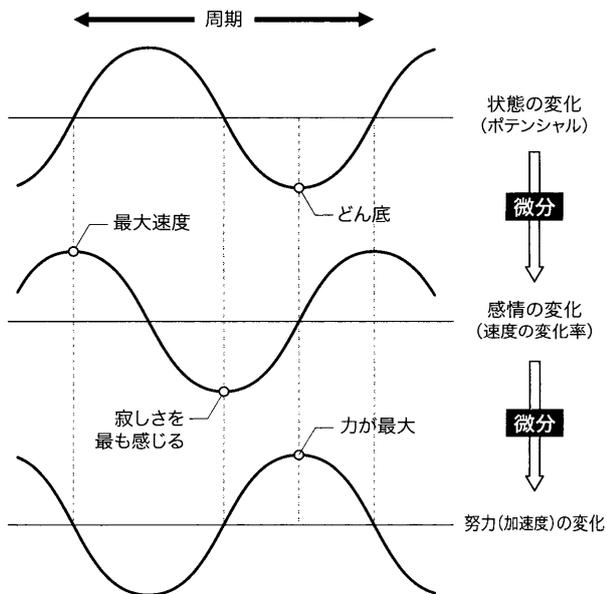


図2

人間の調子、人間が成す仕事の調子、あらゆるものの道理がここから見えてくる。つまり、どん底にあるとき、人は「なんとかしなければ」と一番踏ん張るから、それがその後の上昇のきっかけになる。しかし、その上昇が一番速いところで「楽しさ」を感じて満足してしまうため、知らず知らず、努力の力はゼロになっているのである。

寂しさの頂点、孤独のどん底にあるときに、人間の精神は最も活動し、自分のことを心配し、なにか手を打とうとやっきになる。もちろん、それ以前から、手は打ってはいるが、このとき努力が最も大きくなる、という意味だ。

けれども、一つの目

標が達成されたり、これまでになかった新しさを見つけたときには、嬉しくてたまらない。どう説明をすれば良いのかわからないが、それは、友人と楽しく遊ぶことよりも、愛する人と一緒にいることよりも、もっともっと比較にならないほど大きな喜びである、と断言できる。

みんなと同じことをしなければならぬ。学校へ行ったら一人でも多くの友達を作らなければならぬ。力を合わせみんなで成し遂げることが美しい。感動とは、みんなと一緒に作るものだ。それが、現代の「良い子」たちである。大勢が、「感動」をもらおうと口を開けているヒナのように見える。自分の頭の中から湧き出る本当の「感動」を知らない。誰もいないところで、一日中ただ一匹の虫を見ているだけで、素晴らしい感動が得られることを体験することができないのだ。

このような洗脳から生み出されるのは、「孤独を恐れ、人とつながる感動に飢えた人々」であり、これはすなわち、「大量生産された感動」を買ってくれる「良い消費者」にほかならぬ。企業はこんな大衆を望んでいる。

もう一度だけ、念のため

に書いておくが、友達が沢山いて楽しいこと、仲間と楽しく仕事ができること、そういったことがすべて虚構だと書いているのではない。それが本当に楽しいと感じれば、大変に幸せな人生だ。好運以上に、本人の人徳、魅力があるのだろう。それを妬んではいけない。ただ、人生には、その道しかないのではない、ということ。人それぞれに生きる道が必ずある。自分は、一人だけで静かにこつこつと仕事をしていたい、という人間もいる。そういう人は、その状態を「寂しい」とは感じない。それを、「寂しい奴だ」と指をさすことが間違いだ、という話である。

もし、人間がものを深く考えない動物だったら、おそらくは群れを成す猿のような社会になるだろう。協力をし合うことが絶対であり、グループどうしで領地争いをして、勝利を得た方が治め、負けた方は逃げるか、それに従うかだ。こういった社会においては、みんなで一緒に遊ぶ祭りのようなイベントはあっても、個人の創作や芸術による文化は生まれにくい。また、科学も技術も発展しにくいだろう。

考えてみてほしい。学校はそんなに楽しいところだろうか？ 友達ができるというのは、どういう状況を示すのか？ 安易に言葉だけで、親子がやり取りをしている場面が多いように見受けられる。一年生の頃ならば、なにかもが新しいわけだから、そこそこ面白いこともあるだろう。しかし、学年が進み、勉強ができる子、ついていけない子、と差が出てくる。テストをすれば点数が書かれて返ってくる。遊ぶのを我慢して、しなければならぬ宿題がある。なにかの失敗をして、みんなの前で恥をかいたり、叱られたりすることもある。運動が不得手な子は、体育の時間が憂鬱だろう。不得意な科目でも、その時間ずっと耐えなければならない。とにかく、その場から逃げ出すことができない不自由を強いられるのだ。

学校が楽しいところだ、と教えられたはずなのに、だんだん、それほど楽しいところでもないことが子供にもわかってくる。

どんなに親しい人間の間にも礼儀が必要だ。どんなに愛する人であっても、お互いにこれは知られたくないという領域を持つことは非常に大切だと思う。家族や親子であれば、隠し事があるのはならない、などと綺麗事を言う人がいるが、まあ、冗談半分に聞き流しておく方が賢明である。それは、「綺麗」だとも思えない。どちらかという、相手に何を知らせるのか、情報をどこまで共有するのか、ということを考えて選択することが、本当の優しさであり、綺麗な心だと僕は感じている。

言葉ではっきりと書くと、孤独を怖れている人は、**孤独がどれほど楽しいものか知らないのだ**。これは、人生の半分を失っているというだけではなく、波の振幅が小さく、真の楽しさに至っていない状況だ、と僕には見える。

友

達も知合いも少ない方が楽だ、と思う。相手が多くなったら、それだけ一人当たりの時間や労力を削らなければならないから、どうしても「浅い」付き合いになり、関係も薄くなる。

まえがきにも述べたとおり、本書は、幻冬舎の志儀保博氏の提案に応じて、二〇一四年の三月下旬に執筆したものである。たぶん、自分から書こうとは思わなかっただろう。だいたい、**僕の作品の九十五パーセントは、僕が書こうと思って書いたものではない**。でも、そんな外的なきっかけであっても、書いている間は自分の頭で考えるわけだから、いつもなかなか面白い体験になる。特に、小説を書くよりは、**本書のような内容の方が十倍も面白い**。面倒だけれど、その分面白い、という意味だ。志儀氏への感謝をここに記したい。