Gyahun

仕事と生活と人生を考える
リトルマガジン

11

アニメから
痴的生活の
知恵を得る

アートと
仕事を
結びつける

今日からはじめる
痴的生活

そうだ
フリーランス、
なろう。

役者魂から
痴的仕事人の
極意を学ぶ

ぎゃ

Gyahun⑪試し読み版

Gyahun

11

Gyahun工房

特集

今日から
はじめる

痴的生活

あなたは自分が知的だと思ってはいないか。
あるいは知的でありたいと思ってはいないか。
あえて断言しよう。それは誤りである、と。
もちろん、これを読んでいる人のなかに
知的な人がいることは素直に認める。
また知的であろうと努力する人を
揶揄するつもりも毛頭ない。
だが、「知的であるべきだ」という
だれかから押しつけられた価値観によって
無理をして「知的であろう」とはしていないか。
認めるのだ。知的になる必要はない、と。
いや、自分は知的にはなれないのだ、と。
今回はそんなあなたに〈痴的生活〉の実践を提案する。
ようこそ、痴性あふれる魅惑の世界へ。

もくじ

特集　今日からはじめる　痴的生活　4

〈痴的生活〉こそがみずからを幸福にする　8

実践❶　アニメから痴的生活の知恵を得る　12

なぜアニメなのか？　13

アニメから学ぶ痴的な生きかた3　14

14　生きかた1　自分を楽しませる

18　生きかた2　理不尽を乗り越える

22　生きかた3　人生を観察し記録する

痴性あふれるアニメの名言　26

17　①プラシーボ効果、ゲットだぜ！　21　②気にするな！　25　③焼きそばだよ!!!

2020年は『シン・エヴァンゲリオン劇場版』の謎を解明しよう

28 実践❷ アートと仕事を結びつける
29 1 特別展「国宝 東寺―空海と仏像曼荼羅」 空海さんのプロデュース力の秘密を探る
34 2 シド・ミード展 未来を創造するには人々の息吹を想像する
36 3 高畑勲展 頭のなかの〝観念〟を現実化し仕事に活かす
38 実践❸ 役者魂から痴的仕事人の極意を学ぶ 伊丹十三監督の創作論より
39 1 言葉を勉強する
40 2 孤独に耐える
42 3 仕事を面白くする
44 4 自分の能力を引き出して楽しむ
46 実践❹ そうだ フリーランス、なろう。 そして、ゆっくり歩こう
47 フリーランスなら自分の理想を追究できる
50 フリーランスならお金はあまり必要ないのかも
52 実践の手引き フリーランスとして開業しながら〝失業保険〟を得る方法
62 『Gyahun』制作メモ

〈痴的生活〉こそがみずからを幸福にする

現代社会でまともに生きようと思えば「知的」にふるまわなければならない

そもそも、現代社会で生きていると、「知的であれ」という重圧（プレッシャー）から無縁ではいられない。「ロジカル・シンキングで思考力を身につけよ」「書物を読みあさり知識を増やせ」「タスクを管理し時間を有効に使え」「スキルアップして生産性を上げよ」。書店のビジネス書コーナーに足を運べば、仕事術や自己啓発本があふれ、「知的であれ」と私たちにうったえかける。

たしかに、いまの社会は、〝愚図（ぐず）から滑りおちていく知的のゲーム〟といえなくもない。まともにお金を稼ぎ、まっとうに生活しようと思えば、知的にふるまわなければならない。

だが、だれもが知的になれるのだろうか。

卑近な例を挙げてみよう。ビジネスパーソンの多くが愛用する、とある有名な情報管理アプリがある。ご多分にもれず、本誌もしばらくはそのアプリを使っていた。実際、うまく使いこなせ

れば、効率的に情報を管理できるし、仕事の能率もアップするように思えた。使いこなせれば、だ。ご察しのとおり、本誌はそのアプリを活用することはできなかった。

はじめは、そのアプリに欠陥があるのかと思った。いずれ改良がほどこされ、使いやすくなるのだ、と。そのうち、じつは自分のほうに原因があるのではないか、と気づきはじめた。でなければ、これほど多くの人が〝愛用〟してはいないはず。つまり、自分の知的レベルがそのアプリを使いこなせるところまで達していない。端的にいえば、自分は知的ではなかったのだ。

「自分は知的にはなれない」と認めるところから新たな人生がはじまる

「自分は知的にはなれない」。そう考えると、いろいろなことに合点がいく。

巷にあふれるビジネス書・自己啓発本の類い。そこに書かれたノウハウを実践しようと試みるが、どうもうまくいかない。そのノウハウは、本を書いた本人しか実践できない〝欠陥品〟だったのかもしれない。だが、自分の知的レベルが低かった可能性も捨てきれない。

テレビをつけたり、新聞を広げたり、ネットにアクセスしたりすれば、いろいろな情報が目に飛びこんでくる。政治・社会情勢、事件・事故、エンターテインメント、レジャー、グルメ……。さまざまな課題や問題点が提示され、「もっと議論を深めるべき」などとあおる。一方で、休日には娯楽を満喫し、リフレッシュせよとがなりたてる。

あまりに情報が多すぎて頭のなかを整理できない。あまりに多くの出来事が起こりすぎて、考えがまとまらない。そんな悩みは「自分は知的にはなれない」からだと考えれば説明がつく。

人生も折りかえし地点。ここで認めざるをえまい。いまから偉業を成しとげたり、ひとかどの人になったりするのは、無理。そんな知性は持ちあわせていないからだ。

「バカか。そんなこと、最初から考えるなよ」と嘲笑する人もいるかもしれない。返す言葉もない。「知的にはなれない」からこそだ。

〈痴的生活〉は人生を、ひいては社会をよりよくするための突破口となる

さて、ここまではいわば前座。真打はここから述べる点にある。

みずからの知性の貧弱さを認めるとして、ではどうすればいいのか。うじうじしながら、残りの人生を消費していくのか。そうではない。起死回生の秘策がある。〈痴的生活〉の実践だ。

〈痴〉を辞書で引くと、まず「知性が足りない」といった意味が出てくる。まさに、知的であろうとする重圧から解放せんとする言葉だ。ほかに「ものごとに夢中になる」という意味もある。たとえば「書痴（しょち）」は「読書ばかりしていて、世のなかのことにうとい人」のことだ。

〈痴的生活〉の真髄はこうだ。無理をして知性の獲得をめざさない。身の丈に合った〝知性〟でいい。それよりも、自分にとって楽しいこと、関心のあること、夢中になれることを追究してい

く。〝知性〟ではなく〝痴性〟を得るのだ。それが結果的にみずからの幸福へとつながっていく。

「〈痴〉なんて、まるで病気みたいじゃないか」。そう思って抵抗感を覚える人もいるだろう。たしかに〈痴〉はやまいだれの漢字だ。「まともではない」ことを示唆している。

だが、痴的であろうする者は、ここで開きなおる。「異常でけっこう」「まともでなくて上等」。

そもそも、病気とは多数派が少数派につけるレッテルにすぎない場合がある。たとえば、近眼でメガネをかけている人はめずらしくない。もしも、近眼の人が少数派だったとしたら、近眼でない人からは〝病気〟とみなされていたかもしれない。もしも、人類が翼を持ち、大空を自由に飛べる生物だったとしたら、なんらかの理由で飛べない少数の人たちは〝病気〟というレッテルを貼られ、治療の対象にされていたかもしれない。

病的であることは、必ずしも悪いことではないと考えることもできるわけだ。

もちろん〝病〟を患っていることを自認する以上、自分が多数派になりえないのは最初からわかっている。だが、少数派だからこそ見える世界、少数派だからこそ持ちえる価値もあるはず。少数派しか得られない幸福もあるはずだ。ひいては、社会をよりよくすることに貢献できるかもしれない。〈痴的生活〉の実践を提案する本意もそこにある。

言うまでもなく、〈痴的生活〉は万人におすすめできるものではない。また、ひとくちに〈痴的生活〉といっても、その実践のしかたは人によって異なるだろう。本号で紹介する実践法は、あくまで一例、ひとりの冴えない中年男の生き様だと思ってご笑納いただければ幸いだ。ぎゃ

実践 1

アニメから痴的生活の知恵（ヒント）を得る

痴的生活を送るには、とにかく自分の好きなものを取りこんでしまうことだ。なんでもいい。一例として、アニメなんてどうだろう？　幸福に人生を過ごすための知恵（ヒント）が盛りこまれている。おおいに利用させていただこう。

なぜ アニメなのか？

人生のヒントを探るのに、なぜあえてアニメなのか？　ふつうの人には考えもおよばないアニメの魅力を紹介しよう。

具体性
人やモノが動きまわる

「抽象性」と矛盾するようだが、アニメでは具体的な人物が行動し、車やロボットといった具体物が動きまわる。数式や化学記号で構成されているわけではない。だから、観る側は対象を簡単にとらえることができ、頭のなかで消化できる。

幸福性
登場人物はみんな幸せ

作品の内容にもよるが、アニメの登場人物はみんな幸せそうだ。一時的に不幸のどん底に落ちることはあっても、最後には笑顔を見せる。そこに、現実世界で生きる私たちが〈幸福〉に生きるヒントが隠されていると考えられるのだ。

抽象性
人間の本質が描かれる

アニメは制作陣のイマジネーションによってゼロから創り出される。ヒトの営み、社会のありかたから要素を抽出し、作品へと仕立てあげていく。だから、アニメには人間の本質や世界の真理のようなものが含まれることになる。

娯楽性
感情にうったえかける

アニメでは、観念や思想をただ言葉でがなりたてるのではなく、物語が展開する。登場人物が泣いて、笑って、怒る。観る側は感情を揺さぶられ、快楽を覚える。その感覚は、観る側の〈幸福〉の一部を構成し、高い価値をもたらしている。

アニメから学ぶ 痴的な生きかた3

ビジネス書や自己啓発本の古典的名作、あるいは最新のベストセラーなどからも人生のヒントは得られるだろう。ここではあえてもっとも無縁と思われがちな〈アニメ〉を“教科書”としてひもとく。痴的な生きかたのヒントは、むしろそちらのほうに転がっているからだ。

生きかた1 自分を楽しませる

やりたいことを優先するから自分の思いどおりの結果を出せる

私たちは、苦難や困難に耐え、それを越えたところに〝成功〟があると教えられてきた。だが、人生がなかばも過ぎ、努力したり、がんばったりすることは無意味。〈努力〉や〈がんばり〉が実を結ぶのは、〈運〉のよい人だけであることを知った（『ぎゃふん⑨』）。

痴的生活を送るうえで、〈努力〉や〈がん

ばり〉は禁物だ。そこでは、多かれ少なかれ、自分を滅することが強要されてしまう。

では、どうすればいいのか？　痴的生活のヒントを『けいおん！』から探ってみよう。

本作は、高校の軽音部が舞台。高校生の女の子たちが部活動を満喫する様子が描かれるが、じつはバンド活動の場面は意外に多くない。それよりも印象に残るのは、部室でお茶を飲みながら、まったりするシーンだ。だれかが気の迷いで「練習しよう」とメンバーに声をかけても、すぐに「お茶にしよう」とだらけてしまう。（「放課後ティータイム」というバンド名もそれを象徴している）。

けいおん！
軽音部のメンバーは、ふだんバンドの練習はほとんどせず、“放課後ティータイム”にいそしんでいる。

では、彼女たちが不出来なバンドかといえばそうではない。学園祭における演奏では、拍手喝采を浴びるほどの腕前だし、作品を観る者にもそれはあきらかだ。

痴的生活をめざす者が彼女たちから学べることは？　そう。努力したりがんばったりしないこと。もっと厳密にいえば、自分の意に反した〈努力〉や〈がんばり〉をしないことだ。「自分を楽しませる」ことをせずに練習したとしても、腕は上達せず、結果も出ない。逆に、自分の欲望に素直になることが、〝成功〟の秘訣であることを教えてくれる。

原作●かきふらい（芳文社『まんがタイムきらら』連載）　監督●山田尚子
シリーズ構成●吉田玲子　キャスト●豊崎愛生・日笠陽子・佐藤聡美・寿美菜子・竹達彩奈
アニメーション制作●京都アニメーション
© かきふらい・芳文社 / 桜高軽音部

自分の欲望に素直であれば結果が出なくてもいい

痴的生活では、「結果を出す」「成功する」なんてことはめざさない。あくまでも「自分の欲望に素直になる」ことが最優先だ。

『ゆるゆり』に登場する池田千歳は、友だちの歳納京子と杉浦綾乃が仲良くしている様子を見かけると、メガネをはずし〝淫靡な妄想〟にふける。妄想のあと鼻血を出すのはお決まりだが、それにはおかまいなし。千歳はみずからの行為が「自分を楽しませる」ことになるのを知っているからだ。

千歳のふるまいは、言うまでもなく、なにかの〈結果〉や〈成功〉につながるわけではない。もちろん、社会にも貢献していない。しかし、少なくとも他人に迷惑はかけていない（京子や綾乃たちの気分を害したりはしていない）。「自分を楽しませる」ことが〈結果〉や〈成功〉をもたらすなら、おおいに結構。でも、必ずしもそうでなくてよい。他人に害を与えない範囲で欲望を追究する権利がある。

私たちはなにが「自分を楽しませる」ことになるかを知り、実行し、幸福を得る。それが、痴的生活の〝理念〟となるのだ。

ゆるゆり

メガネをはずして妄想し、鼻血を出すところまでが、まさに“欲望の様式美”。

ゆるゆり

原作●なもり（一迅社『コミック百合姫』連載中）　監督●太田雅彦
シリーズ構成●あおしまたかし　キャスト●三上枝織・大坪由佳・津田美波・大久保瑠美
アニメーション制作●動画工房　© なもり / 一迅社・七森中ごらく部

痴性あふれる

アニメの名言❶

オリヴィアが菌を集めるスマホゲームをしていると、本田華子の水筒に端末を向け「(バイキン)ゲットだぜ！」と喜ぶ。華子がおそるおそる「それ除菌機能があるの？」と聞くと、オリヴィアがこう答える。

プラシーボ効果、ゲットだぜ！

オリヴィア『あそびあそばせ』

自分自身に「プラシーボ効果」をかける

「プラシーボ効果」とは、偽薬による心理的効果のこと。オリヴィアのスマホに除菌機能はないが（菌を発見する機能はあるのに)、除菌した気分にはなれるよ、というわけだ。

「自分を楽しませる」には、ときにはあえて自分で自分に“偽薬”を処方することも有効なのではないか。ある行動（「この曲を聴くとやる気が出る」など）の効果が科学的に証明できなくても、とりあえず「効果があることにする」と開きなおってしまうのだ。その行動によって利益を得るのは自分自身なのだから、自分がそう思うなら実際に効果はあることになる。

あそびあそばせ

原作●涼川りん（白泉社『ヤングアニマル』連載） 監督●岸誠二　シリーズ構成●柿原優子
キャスト●木野日菜・長江里加・小原好美　アニメーション制作● Lerche
© 涼川りん・白泉社／「あそびあそばせ」製作委員会

つづきは正式版で
お楽しみください。

© 2020 Gyahun Koubou

2020年1月1日　デジタル版　発行

出版者　米田政行
発行所　Gyahun工房　mail@gyahunkoubou.biz