

# Gyahun

人生の真実を追究する ZINE

14

# 放浪記 コトバ

人生に活かしたい  
アニメの名セリフ

冥土の土産の疑問



**Gyahun ⑭ 試し読み版**

# Gyahun



Gyahun 工辰

# 特集 コトバ放浪記

6 特集  
ある友人へあてた手紙 コトバを考えると人生が彩られる

10 その1 人生の落とし穴コトバ

一年の計は元旦にあり／今年の目標／がんばる／大人の遊び  
毎日おなじことのくりかえし／自分へのご褒美／仕事の効率化  
コレクション

20 その2 気になるコトバ

案件／～まである／画像はイメージです／〇〇監督 △△選手  
ウソをつけ！／おじさん↓おやじ おばさん↓？／故障中  
知識のアップデート

30 その3 ライターの悩みコトバ

～することができ／～すること／～が楽しめる／～だけでも  
憶えてくれていた 憶えていてくれた  
旅行でも北海道に行った 旅行で北海道にも行った  
映る 写る／自然に 自然と

## コラム オドリバコトバ

魂のデジタル化

あれれ〜おかしいぞ〜文

Gyahun 式ストーリーライティング

39 29 19

40

人生に活かしたい

## アニメの名セリフ

「そんなオカルトありえません」『咲-Saki-』

「不調法者で楽器の心得がございません」『マリア様がみてる』

「なんでもいいから花咲かせろ！」『のんのんびより』

49 46 42

52

## 冥土の土産の疑問

登山帰りの老夫婦／高性能のクリーナー／地球と月を結びヒモ  
夢のなかの光景／夜の学校／ゲームの舞台／ゲームの操作

『Gyahun』のサイトができました

『Gyahun』制作メモ

62 60

# 放浪記

特集

# コトバ

明  
治  
大  
學  
語  
典  
記  
第二版

『七人の侍』の武士たちは、  
みずからの武器である刀を弱き者のために使った。  
一方で野武士は、刀を弱き者に向けた。

現代人であるボクたちの武器は（コトバ）だ。  
良いことにも悪いことにも使えるという意味で侍の刀に似ている。

今回はコトバについていろいろ考えをめぐらせてみる。  
コトバの広大な世界を放浪しようというわけだ。  
日常生活に役立つとはかぎらないけれど、  
人生をちょっと彩ることにはなるだろう。

## コトバを考えると 人生が彩られる

キミもよく知っているとおり、侍の武器は刀だった。ボクたち現代人はどうか？ 刀の代わりになるものはいろいろ考えられるけど、〈コトバ〉は強力な武器のひとつといえる。

コトバはなんでも表現できるのが最大の強みだ。「何百万人の群衆」とコトバで書けばそれで済んでしまう光景も、映像で見せようとしたら大変なことになる。イラストにしようと思っても一筋縄ではいかない。

コトバが、映像やイラストと比べて決定的に有利なのは、抽象的な事柄を表わせる点だ。たとえば、〈幸せ〉のように色もカタチもわからないものをどう相手に伝えるか？ 映像やイラストでは絶対にムリだとしても、コトバなら不可能ではない（もっとも〈幸せ〉を説明するのは難しいが）。

とはいうものの、コトバが「いいことずくめ」というわけでもない。『七人の侍』の武士は弱い者を守るために刀を使ったが、野武士は反対に刀を農民に向けた。武器は「良いこと」にも「悪いこと」にも使えるわけだ。

だから、コトバの悪い面にも注意する必要がある。コトバも刀とおなじように他人を守るためにも傷つけるためにも使える。いや、他人ばかりではない。自分自身にとって毒にも薬にもなる。

ボクたちはふだん頭のなかでコトバを使って考えている。コトバによっ



て自分の思考を整理したり他人に伝えたりできる。一方で、みずからが紡いだコトバに思考を束縛される恐れもある。そのせいで苦悩したりもするだろう。しかも、原因がコトバにあることに気づかない。それは怖い。

そこで、今回はコトバについてあらためて考える特集にしてみたよ。

まずは、人生の落とし穴になっているコトバを挙げてみる。日常でなげなく使っているけど、じつは注意したほうがいいかもしれない。そんなコトバを探してみた。

次に、ボクが気になっているコトバについて考えてみる。みんなはなんの違和感も持たずに使っているけど、もしかするとそこに「まやかし」や「ごまかし」が隠されているのではないか。ボクの思い過ぎならいいけど、そんなコトバを少し集めてみた。

そして、プロのライターであるボクを悩ませるコトバもあつかったみたい。ほとんどの人がまったく気にしないのに、文章を書くこうとすると悩む。もしかすると、ほかのライターさんは問題にしないかもしれない。でも、ボクはこだわりたい。そんなコトバだ。

キミの日常生活にすぐ役立つわけではないが、人生に少しだけ彩りを与える。そんな特集になっていれば嬉しい。

# 人生の落とし穴コトバ

ふだんなにげなく使っているコトバにも  
“まやか”や“ごまかし”が含まれているかも。  
既成のコトバを無批判に受け入れ  
それが原因で人生が停滞しているかもしれない。  
そんな恐れのあるコトバを集めてみた。

## 一年の計は元旦にあり

元旦だけではとうてい足りない

このコトバはこんな意味だ。「一年の計画は元旦に立てるのがいい」「物事を始める際は最初にしっかり計画を立てることが大切」。キミも元旦に一年の目標を決めているかもしれない。でも、1年に1回、1日だけでいいの？ と問題提起したい。むしろ1年間がどうなるか、わずかな時間に見通せるだろうか？ 見通せないなら計画は砂上の楼閣。こう書くと「ただの揚げ足とりでは？」「ことわざにそんなにムキにならなくても」という声が、キミというよりボクのココロのなかから聞こえてくる。

ここで言いたいのはこうだ。未来を予測するのは難しい。「いまの状況を1年前に想像できたか」と自分を省みても、想像どおりになったことはほとんどない。自分が不甲斐ないから？ それもあるかもしれない。でも、状況をみずからの意思で自由にできる人などいない。ブッダのような聖人でもムリだ。ということなら、目標や計画を立てる機会をもっと増やしてみてはどうか。そのときの状況に合わせて、計画や目標はどんどん見直したほうがいい。1年に1回と言わず、半年に1回、1か月に1回。ボクは週に1回そのための時間を設けている（『Graham』⑬ 37ページ）。

## 今年の目標

### 目標は自分が「なりたい状態」を考える

目標といえば、「今年は〇キロ痩せる」「〇冊本を読む」「〇万円貯める」といったものにしがちだ。でも、これらはすべて〈行動〉といえる。「そのどこがいけないの?」。もちろん、悪くない。個人の目標なんてどんなものにもしようとする自由だ。けれども、ボクだったらこんなふうに目標を立てる。たとえば、「〇冊本を読む」ではなく「起業に関する知識を身につける」などとする。「読む」は〈行動〉だが、「身につける」は〈状態〉、しかも理想のそれになる。言いかえれば、行動が〈手段〉で、理想の状態は〈目的〉になるのだ。前者が〈戦術〉、後者が〈戦略〉と考えてもいい。手段と目的、戦術と戦略を取りちがえないことが、人生を幸福に生きるうえで重要だ、と過去に述べた(『Graham』⑩ 20ページ)。

ただし、今後はもっと深く考え抜きたい。なぜ起業の知識を身につけるのか。「経営コンサルタントになり、中小企業の活動を支援して社会をよりよくしたい」とか、戦略を深く掘り下げると、「〇冊本を読む」ことよりも「コンサル会社に転職して修業する」ほうが先決かもしれない。そんなふうに、理想を実現するのに最適な戦術を選びとるんだ。



人生の落とし穴コトバ③

# がんばる

40を超えたらがんばってはいけない

ある『ジャンプ』のヒーローは、嫌いな言葉の2番目に「がんばる」を挙げた。ボクも共感するのだけど、コトバに反して当人はがんばるから、ボクの「お手本」にはなりえない。彼ががんばるのは若いから。でも、ボクみたいに中年になったら、ズバリ、がんばってはいけない。がんばるとは、いつもよりムリをするということ。ムリをしているのは、そのあと回復する保証がある場合だけだ。つまり、若い人だけががんばることを許される。ボクみたいのが「まだまだ若いヤツらには負けんぞ」と息巻いても、カラダを壊し二度と元にもどらないかもしれない。「回復した」と思っても、それは錯覚。確実に「寿命」は削られている。

「だったら、どうしろというんだ！」と、この本を持つキミの手が怒りで震えているのが目に浮かぶ。もちろん、がんばらなければならない状況は、中年になっても訪れる。ボクはそんなときでも「がんばろう！」と緊張<sup>きびば</sup>らない。その代わり「楽しもう！」と考える。「楽しもう！」と自分に言い聞かせれば、ムリをすることなく、ほどよい感じで全力を出せる。心身にダメージは受けない。成果もあげられるはずだ。

じや

## 大人の遊び

### お金では買えないモノを探す

このコトバは、お酒とかギャンブルとか、ようするに「子どもに禁じられている行為」を連想させる。もつとも、これは「昭和生まれ」の古い発想かもしれないな。最近ではもつと意味が広がっていて、大金を使わないとできないこと、たとえば海外旅行をするとか、高価なオーディオ機器をそろえる、マンガを大量に買うことなんかも〈大人の遊び〉といえそう。ただ、たしかに子どもにはできないことだけれども、「子どもにできない」ことは、もつとほかにあるのではないか？

〈大人の遊び〉とは「これまで培ってきた知識や経験を活用して楽しむ」ことだとボクは考えている。ボクの場合を例にとろう。ボクは中学生のころからリトルマガジンをつくっている。つまり、子どもでもできた「遊び」だが、30年ぐらいこの「遊び」をつづけてみて、「自分の感情をコトバにする楽しさ」がわかってきた気がする。子どものころは気づかなかった悦びだ。これは大枚をはたいても買えない。〈大人の遊び〉とは、お金では買えない価値を生むことだとボクは思っている。



## 毎日おなじことのくりかえし

毎日おなじことをくりかえせる幸せに気づく

「毎日おなじことのくりかえし」は嫌だ！とぼやく声を聞くことがある。でも、「くりかえし」って悪いことなのか？ 毎年のように大きな災害が起こっている現代。いつ自分が巻きこまれるかわからない。「生き残っていることがなにより幸運」だと考えれば、「毎日おなじことをくりかえせる幸せ」に気づけそうだ。〈毎日おなじことのくりかえし〉にうんざりしている人の問題は、じつは「くりかえし」ではないかもしれない。真の問題から目をそらしているから、満足感を得られないのでは？

ボクはいま「毎日おなじことをくりかえせる幸せ」を追求している。起床や食事、炊事をする時間などは、ほぼ毎日おなじにしている。「これはいつしようか」「どうやろうか」などといちいち悩むのは面倒くさい。そんなことにアタマを使いたくない。〈毎日おなじことのくりかえし〉だからこそ、ちよつとした変化をつけると喜びも大きい。家事の段取りを入れかえるだけでも、生活に彩りを出せる。「幸せってこういうものかもしれないなあ」と思えば人生の「勝者」だ。視点を少し変えるだけで〈世界〉は革命できるんだ（\*注）。

②

## 自分へのご褒美

未来ではなく「いま目の前にある幸せ」を意識する

キミは「自分へのご褒美」といって、ふだんは買わない高価なお菓子を食べたり、旅行に行って高めのホテルに泊まったりしたことはあるかい？ 少し冷静になって考えてほしい。それらはモノやサービスを提供する側の「策略」だと思わないか？ ……というのは冗談だ。「商業主義に毒されるな！」「資本主義の犬め！」などと非難したいわけじゃない。ただ、次のように考えてみることも大切ではないかと思っている。

「自分へのご褒美をあげたい」という気持ちはどこからくるのか？ それまでココロやカラダに負担をかけていたからではないか。つまり、マイナスの状況を「ご褒美」でプラスの方向へもっていく、というわけだ。この発想にボクはちょっと疑問を抱くようになった。そもそも「マイナスの状況」にすることがまちがいのではないか？ 「がんばる」(13ページ)の項でも述べたとおり、マイナスの状況に耐えているうちに自分を壊してしまう恐れもある。ボクはそうなるのはご免だ。だから、未来への「ご褒美」ではなく、「いま目の前にある幸せ」を意識し、それが実現するようにしている。そのほうがよっぽど大きな「自分へのご褒美」になるはずだ。



## 仕事の効率化

**非効率なことにも価値はあるかもしれない**

ボクたちビジネスパーソンは、「仕事の効率化」に躍起になっている。仕事を効率化すれば生産性がアップし、そのぶん利益も増える。その理屈はまちがっていない。ただし、それはあくまで経済的な視点だ。「そうだよ。そのどこがいけないの?」という疑問がキミの頭に浮かんだはず。もちろん、悪くない。「お金は必ずしも幸福を保証しない」は真実だとボクは考えているけれども、収入アップをめざして奮闘している人を嘲笑う<sup>あざわら</sup>気は毛頭ない。ただ、立ちどまって考える必要があると思っている。

経済的な視点で仕事観を構築すれば、自分自身を「機械」と見なすことにつながるのではないか。まさしく、自分を社会の「歯車」として考えることになる。「真理のとらえかたのちがいだ」とキミは反論するかもしれない。ボクも生産性や効率性を高めることは否定していない。むしろ日ごろから試行錯誤している。でも、たとえば文章を綴るのにパソコンではなく原稿用紙を使ってみると、よりよい文章が生み出される気がしている。じつは、非効率な行動のなかに価値がある。そんな場合もありうると意識することが幸福につながるのではないかとボクは考えは始めている。

## コレクション

集めるのは必ずしもモノでなくていい

2022年1月29日放送の「タモリ倶楽部」が興味深かった。りそな銀行では通帳に支店名が印字されるという。番組では、全国の支店で記帳をする「りそめぐ」をしている人が登場した。こんな想像をしてみる。実際に自分が支店に足を運ばず、だれかに代わりに記帳を頼んで全支店の印字を集める。難しいかもしれないが不可能ともいえない。そうやって全支店を制覇したとして、その人は満足するだろうか。おそろしくないだろう。自分が記帳することに意味があるはずだ。とすると、その人にとって重要なのは、支店名が記された通帳ではなく、記帳する〈体験〉。その人は体験を〈コレクション〉して、みずからの収集欲を充足させているのだ。

多かれ少なかれ、だれもが収集欲を持っている。でも、集めるのは必ずしもモノでなくていいかもしれない。「りそめぐ」のように〈体験〉でもいい。ボクは部屋にあまりモノを置きたくない。一方で、〈コレクション〉することの悦びも得たいと思っている。そこで、ボクはデジタルデータを収集することにした。動画や画像ではない。自分の書いた文章だ。それをブログのカタチにしてインターネットに置いている。



## 魂のデジタル化

### 自分の感情をコトバにしてコレクションする

〈魂のデジタル化〉とはなにか？ 〈魂〉は「命」という意味もあるけれど、「魂をこめる」のように「想い」や「情熱」を表わすこともある。端的に言えば〈感情〉だ。最近ボクは感情を「デジタル化」することにいそしんでいる。では、感情をデジタル化するとは？ 言いかえると、「感情をコトバにする」ことなんだ。具体的には、おもに映画やアニメ、音楽を視聴して自分のなかに生まれた感情をコトバにしている。「なぜこの作品を自分はおもしろいと感じるのか」「なぜこの作品に自分は惹かれるのか」といった、自分の内面を深いところまで探り、そこで得られた答えを文章に起こしているのだ。書いたものは、作品レビューの記事としてブログにアップする。これをくりかえしていると、自分の感情がデジタルの情報として保存されていく。最近はアニソンのレビューを100曲以上書いた。これからも書きつづけていくつもりだから、どんどんデジタル化された〈魂〉がたまっていくことになる。ボクはこうやって収集欲を満足させている。つまり、それがボクのコレクション（18ページ）というわけだ。

このつづきは  
正式版で  
お楽しみください

ぎゃふん工房プロフィールリンク  
<https://lit.link/gyahunkoubou>



© 2023 Gyahun Koubou

2023年1月1日 発行

出版者 米田政行

発行所 Gyahun工房 mail@gyahunkoubou.biz

**Gyahun ⑭ 試し読み版**



人をちょっとだけ幸せにする  
コンテンツづくり

コンテンツクラフトのご用命は

Gyahun 工房

✉ [mail@gyahunkoubou.biz](mailto:mail@gyahunkoubou.biz) 🖨 [gyahunkoubou.biz](http://gyahunkoubou.biz)