

※説明※

以前 blog に書いていたものを保存したもの

※最終更新日：2019年5月26日

<人生を考えるとということ>

今の世の中、いろんな人が、いろんなことを言う。

けど、人生いろいろ、人もいろいろ

「こうしたほうがいい」「こうするのが常識」

そういうハナシは、「今」を生きる「ぼく」の人生にもあてはまるのだろうか。

こういうモヤモヤが今の原点だったり出発点だったりする。

実は人生を考えないようにさせようとする社会

今の日本の社会は「足りている」社会だと思う。

この日本という環境下で「足りている」となにか起きるかというと、

- ・足りているのに足りていないと思わせようとする圧力「足りない感」の誘発合戦と、
 - ・自分や自分たちの価値を本来の実質的なものより過剰に見せようとする見栄張り合戦
- このふたつのいわばバブルが発生し、拡大し続ける。

あくまで個人的な考えだが、90年前後におきた景気のバブルとは異なり、今起きているふたつのバブルは「心」を直撃すると思っている。「心」は人生のなかで「「なんのために生きるんだろう」と考えること」を支えているもの。

つまり、いまぼくたちは、人生から「人生を考えること」を奪いかねない社会にいるんじゃないかと思っている。

「人生を考えないで幸せになれるか」という疑問

ところで、人生から「人生を考えること」を奪われると何が問題なのだろうか。

以前、人生において何も考えずにハッピーな感が得られれば、苦勞もしないしそれが一番幸せなんじゃないかと思った時期もあったけど、

もちろんそうなる可能性もある程度はあるが、それには大きなリスクを抱えていると思う。

それは、人生の終盤になって「これでよかったんだっけ」と思うリスクである。

これが一番怖い。時間は戻せない。人生の終盤がいつくるかもわからない。
なので、結果に不満だったり悔しかったり後悔があったとしたとしても、
「その時々最善手を打とうとしてきたんだ。仕方ない。」と思えるようなゴールを目指したい。

それがぼくの「人生を考える理由」だったりするのかもしれない。

「人生」と「働くということ」

人生を考える上で大きなこと、それは「働く」ということ。

ぼくらは親元を離れば多くは「働く」ことになる。
ほとんどの人は週5日「働く」ことが普通だろう。
さて、この「働く」ということと「人生」とはどのような関係なのだろうか。

昔考えたことがあるのは
「働く」ということと「人生」が、相反しているのであれば、
週5日働いているひとは、残りの人生が週2日である。
つまり2/7しか人生を送っていないことになる。

20歳から55歳まで働くとする。(計算がしやすいからこの期間(笑))
そうすると実際は35年あるのだが、人生が2/7しかないのであれば、人生は10年しかないことになる。
ものすごくさみしいことではないか！

であれば、
「働く」ということと「人生」を相反させるのは気持ちが悪い。
できれば一体になってほしい。

そう思ってぼくは「働く」ということを通じて「人生」について考えみよう、と思うようになった。

働く「理由」

いま、働く理由というものが薄れているような気がする。

昔は「お国のため」みたいなところが少なからずあったと思うのだが、いまはそういうものがないわけで、

じゃあなんのためにと問われても、実はそんなになんもないかと最近思う。

会社でやることの多くはビジネスだ。ビジネスというからには「お金を稼ぐ」ことになる。

けど、この「お金を稼ぐ」ということを考えると

ぼくは「会社」と「人」と「組織」というものが互いに相性が悪い気がしてならない。

会社というものが稼ぎ、会社に利益を残そうと思えば、

会社に所属する人には相対的にお金はまわらないようにしたほうがいい。

かつ、人数をあつめ組織になればなるほど、ひとりあたりの取り分は減る。

どうしても、「会社」と「人」と「組織」の間で取り合いになる。妥協点を探らざるを得ない。

そして、市場には一定のお金しかないわけで、ある会社が稼ごうと思えば、

市場の中の「他の会社」もしくは「他の人」から相対的に獲得しなければいけない。そこも取り合いだ。

となると、「稼ぐことが目的」と言ってもどこまで稼げばいいかって、無尽蔵に稼ぐわけにもいかないし、

どこかで無理がくることになる。

だとしたらそれは「会社」で「組織」を成して「働く」必要があるだろうか。

他方、

生きがい、とか、人生を豊かにする、とか言ってみることもできるかもしれないが、

もちろん一要素にはなるし、そう捉えることもできるけど、

会社というハコに、異なる人たちが集まり組織になって、生きがいや人生の豊かさがより増すのだろうか。

「会社」と「働く人」と「他の人」と「組織」との間で価値観が違えば、

互いにせめぎ合うことになりはしないだろうか。

「会社」と「人」と「組織」が一緒になって働く理由とはなんだろうか。

とりあえずぼくの中では結論はでていない。

考え続けるしかないと思っている。

けど・・・

ひとつ怖いなと思っているのは、
働くことで、働く理由が見えなくなってしまうこと。

もしかしたら、
理由を見なくていいようにするために、
心と身体を埋めているのかもしれない。

「一生懸命働く」という事で、心も身体も埋めてしまえば
「働く理由なんか考えずに、一生懸命働くことができる状態」にすることができる。

まさに道なき道を進む状態。完全に闇の中。
闇の中をものがき続けることはきつい。
けど、きついからこそ人生、そう思ってしまうのがミソなのかもしれない。

それは仕方がないことなのだ、とあっていいのだろうか。
そういうものなんだと横に置いてていいのだろうか。

そろそろ考えてもいい時代なのかもしれない
個人的にはそう思っている。

働き方を考える1：「ぼく」は「考える側」でいたい

常々思う。

ひとは、「自分で考える側」と「与えられる側」に分かれる。
もしかしたら場合によったり環境によったりするかもしれないが、
ある瞬間で見れば、この2種類に分かれてると思う。

例えば、部屋が空調で寒かったとする。
温度変えていい？と声をかけ、自分で空調の設定を変えに行けばいいと思うのが「考える側」
寒くない？と言ったり、寒いそぶりをすることで、環境やその場のオーナーに対処を委ねるのが「与えられる側」

環境が自分を変えらると思うのが「与えられる側」、

その中でも主導的に与えられようとする、環境を選ぼうとする。
が、自分で「考える側」は、環境を自らつくろうとする。他者の環境からはエッセンスだけを抜き出し自分に活用する。

日常さまざまな場面で、多くのひとは、この2種類に分かれてるなあと感じる。

説明が難しいのだが、こう書くと、
考える側のほうがよくて与えられる側はわるい、と主張しているように見えそうだが、それは単に「ぼく」が「考える側」でありたいと思っているゆえそういう書き方になってしまっているだけで
「すべてのひと」が「どちらでいるべきか」とはまったく考えてない。

ただただ
「ぼく」が「考える側」でいたいと思っているだけ
そう思っている。

働き方を考える2：答えがないという派

「ぼく」は生き方を考える上で、最も大切な価値観の分岐は、
「答えがあると信じる」か「答えがないと信じる」か、だと思っている。

世の中や社会に、働き方や仕事の選び方、家族との接し方、政治、経済、ビジネスなどなどそれらについて、「答えがある」と信じるかどうかで生き方が変わると思う。

答えというのは、
「こうするものだ」「こうなるのがベスト」「こういう状態は課題である」という発想の起点になるもので、
信じるひとたち「共通」のゴールもしくは判断軸のこと。

それらが、「分野や社会の全体において唯一無二のものである」と信じるなら、
その答えはその分野や社会に属する「どんなひとにもあてはまる」ということになる。

けど、「ぼく」は「答えがないと信じる」派。

つまり、答えは「ひとによる」と思う派である。同じ分野や似たような社会にいたとしても、唯一無二のゴールや判断軸はないと「信じている」

「ぼく」がこういうやり方で成功した、と信じていても、それは「ぼく」だったからであるし、「ぼく」にとっての「成功」ただただなので、ほかのひとにあてはまるとは限らない。そう信じている。

さて、

「答えがあると信じる」なら、その「答え」を学ぶことが生き方の軸になる。「答え」を熟知するために知識を得て、その実践力を高めるために経験を積む。それが「答えがあると信じる側」の生き方の指針になる。

一方、「答えがないと信じる」なら、生き方の軸は「自分」になる。その分野や社会の中共通の「どう進むべきか」がないので、「自分がどう進むべきか」が唯一の指針になる。

なので、「答えがないと信じる」派が、重きを置いてやるべきなのは、「自分とはどんなものか」ということを「考える」ことなのだと思う。

働き方を考える3：過去といまは似ているか

もう一つ、重要な価値観の分岐があると思う。それは、「いまの世の中が過去のいずれかの時代に酷似しているかどうか」という点。

過去というのは、歴史の教科書で学ぶようなぼくたちが生きていないずっと昔の話から、数年前とか、十数年前とか、という少し前の話まで含めていろんな時代がある。

もちろんそれらすべての時代を知ってるわけではないので、「いったん」なにを「信じるか」なんだろうが、「ぼく」としては「いったん」「いまの世の中は過去のどの時代にも酷似していない」と「信じよう」と信じている。

似ているという度合いをどこまでの範囲で考えるか、ということでもあると思うけど、「ぼく」は、「いま」と数年前でもかなり異なっている環境だと「感じている」のでなんとなくだが、どんなに箇所箇所似てそんな時代があったとしても「ぼく」は「似てない」と「感じる」
そういいそうだなと思う。

なぜそんなことを考えるかという、
過去どこかの時代にいまと同じ状況があるとするなら、その時代を生きたひとの「事例」が
「いま」の「ぼく」が生きる「指針」になる可能性がある。

しかし、「ぼく」は「いまの世の中は過去のどの時代にも酷似していない」と思う派である。

なので、
「ある分野や社会における答え」も「どこかの時代の誰かが生きた事例」も、
「いま」を生きる「ぼく」の「指針」にはなり得ず、
それらは「参考」にはしながらも、「いま」の「ぼく」が考えるしかないのだ、という結論
に至ってしまう。

それゆえ、「ぼく」は「考える側」でいたいと思う、ということになるわけなのだ。

働き方を考える4：カードの種類数

さて、「考える」といっても、なにもないところから自然発生することもないと思うわけで、
なにかしら「材料」が必要になると思う。

もちろん本やいろんなひとの事例は参考にはなると思うが、それらは「ぼく」ではなく、
本を書いたひとや事例の主人公である他人の行動である。

「ぼく」の材料であれば、「ぼく」が「どう行動してどうだったか」がいちばん役に立つはずだ。

カードゲームの持ち札じゃないけど、
ゲームの最終的な勝ち負けはおいといて、まずなにを出すか、と考えるためには、
できるだけ多くの種類の持ちカードがあったほうが心強い。

しかもルールなき無秩序なゲームだ。強弱なんてまったくないので、どのカードを出しても
いい。

「どのカードを出してもいいよと言われた時になにを出すか」
これが、「ぼく」が「考える」ということなのだ。

何回も出し続けたら好みもでてくると思うが、
最初の方の数枚とかは、そのカードで何かが決まってしまうような恐怖もある。

であれば、カードを出す前に、カードの種類数を増やしておくのは、自分の安心材料にもなる。

「ぼく」が「どう行動してどうだったか」

憧れたことにトライしてみたけど、こんな理由でだめだったとか、好きだと思ってたけど、何回もやってみたら嫌いになっちゃったとか、こんなこと普通のことだと思ったけど、やってみたらすごい求められて感謝されたとか、

そんなカードが増えてくれば、じゃあ次のターンで、どんなカードを出すか、いやここはもう少し違う種類のカードを増やそうか、などの作戦も立てやすくなる。そんなことを「ぼく」は考えながら働いている。

カードを増やす1：あこがれをつぶす

ぼくはこれまでに、

- ・コンサルみたいな考え方を身につけてみたい
- ・ベンチャーに関わってみたい
- ・お店をやってみたい

など、社会に流れる軽い薄い情報や雰囲気から、いくつかの無根拠な「あこがれ」を抱いてきていた。

なにか論理的に「やってみたい」とおもってるわけじゃなく、単に、かっこよさそう、とか、いいなーとおもってるレベルのものである。

しかし、そんな程度の軽い気持ちに、なぜかとらわれる。

そして「いつかはやってみたいなあ」という夢物語に仕立て上げてしまう。

呑みに行って酔いがまわれば、ついついそんな話をしてしまう。

そんな「やってみたいなあ」というあこがれに対して、

当時の、世間知らずの無鉄砲なぼくは、

やりたいと思うんだったら早めにやっておくかー、くらいの勢いで、

あこがれたことを何かしらの形でやってみてきたのだが、

その結果、「やりたいことやれてよかったね」以上の衝撃的な経験を得ることができた。

それは、
すべて「ぼくにはあわなかったな」と思ってしまった、ということである。

なんと、自分にあわないことなのに、「いつかはやってみたいなあ」という夢物語にまでしてしまっていたのだ。

たしかに、よくよく思い返すと、ぼくがあこがれてしまうキャラクターは、お調子者でおっちょこちょいで適当なぼくの性格の正反対の、クールで正確な行動をする人物だ。

自分にはない要素をもってるから「あこがれる」のである。

けど、キャラクターならともかく、人生の「いつかはやってみたいなあ」というものにも、自分にあわないものを選んでしまうのかと、われながらあきれてしまう。

ただ、ぼくは、

自分にはあわない「あこがれ」をやってみて

「ぼくにはあわなかったな」と思えた「カード」が増えた。

「さて本当に自分にあうものってなんだろう」と考えるきっかけを手に入れた。

なるほど。増やすべき「カード」とは、失敗モノでもいいんだなと思えた。

成功とか失敗とかどうでもよくて、結局、次に進むための考える材料が増えればそれでいいのだ。

「ぼく」が「どう行動してどうだったか」

そんなカードを増やすのに手っ取り早いのは、

「ぼく」がなぜか「あこがれてること」を、とりあえず、気軽に、やってみることなんじゃないだろうか。

カードを増やす2：進めてみる

もうひとつ、カードを増やすためにぼくがよくやっていることがある。

例えば、少し前に、「おつまみサイトをつくりたい」と思ってたことがあった。

ぼくは呑みが好きなので、日本全国のおいしいおつまみを集めるサイトがあったら楽しいなと思って、実際自分で作ったらどうだろうと思ってたことがあった。

それをいろんなところで言ったら、

偶然にも、嬉しいことに、じゃあ一緒につくろうか、と言ってくれたひとがあらわれた。

サイトの骨格をつくってもらった。

おもしろそうなおつまみを買ってきては食べて感想をサイトに掲載してみたい。

しかしここで壁があらわれた。

いっこいっこおつまみを買って食べては載せると言っても、

ひとりじゃ頻繁にできないし、やれる数に限界があるな、と。

そしてぼくは、飽きてしまった笑

つまり

「ぼく」じゃおつまみサイトはつくりあげられないし、続けられなかったのだ。

この手のビジネスアイデアではよくあることなのだが、

「これやったらいいじゃん」と思いつくことはよくある、が、

それを「だれ」が進めるのか、で、うまくいくかいかないかは決まるわけで、

「ぼく」がやってもうまくいかないアイデアは無数にある。

アイデアが思いついた時は、「これやったらすごいまくいくに違いない！」とってしまうもので、

そのテンションゆえ、「だれ」がやるべきか、を見落としてしまうことがある。

けど、アイデアを思いつくことが悪いわけではない。

アイデアにはいろんなヒントがつまってるはずである。

だから「進めてみる」

そうするとその過程で、

「ぼく」に合わない要素と、そんな中でも「ぼく」らしい要素と、

ヒントが濾過されて分離されて見えてくる。

そしたら、「ぼく」らしい要素を再構成して新しい「ぼく」らしい「アイデア」に組み直せばいいわけだ。

どうせまた「ぼく」がやってもうまくいかないアイデアになっちゃうと思うけど

また進めてみて考えればいいのだと思う。

カードを増やす3：びっくり人間に会う

しかし、「進めてみる」と言っても、なかなか新しいアイデアは生まれてこない。そういうときにやることと言えば「ひとと会う」ということである。

(ひとに会わなくてもアイデアが湧き出てくるタイプは個人的にも羨ましい方なので、であればひたすら「進めて」みてほしいのだが、そういう方が次ぶつかるのは「一緒に進めるひとがない」というところなので、そういう意味でも「ひとと会う」というのは必要だと思う)

さて、アイデアを生むために「ひとと会う」と言っても、もちろん単にひとと会ってもアイデアは生まれてこないのが通常。

そんななか、個人的にアイデアが生まれるきっかけになるのは「びっくり」だと思ってる。つまり、自分の考えになかったこと。意外なこと。

「そんな人生あるんだ!」「そんな考え方あるんだ!」「すげー面白いことやってるね!」などなど。

そんな「びっくり」があると、自分の頭が刺激をうけて、「なるほど、であれば!」って浮かんできやすい気がする。

なので、ひとと会って、そのひとの「びっくり」がないか聞きだすとよいのではと思ってる。

自分と違うことをやってたりしないだろうか、自分と違う考えをもっていないだろうか、このひとの面白いところはどこだろうか、と。

けどなかなか会ったひとの「びっくり」を聞き出すのにも技術が要る。

そこで、そういったことを聞き出すために個人的におすすめなのは、自分の「びっくり」を相手にぶつけてみるということ。

相手が「びっくり」するだろうなと思う自分のやってることや考え方をどんどんぶつけてみるのだ。

そうすると、相手もそのモードになってぶつけてくれるんじゃないかと思ってる。

ということで、カードを増やすためには進めてみる。そのためのアイデアはひとと会って「びっくり」をもらう。

そのために会ったときぶつけるための自分の「びっくり」を探しておく。つくっておく。

普段から、自分の「びっくり」を磨いておく必要がある。

だから、ぼくはそのために「働いてる」のではないかと思っている。

<場について考える>

「場」とは何か、それは「働く」ということ、そして「カードを増やす」ということと密接に関わっていると思っている。

受け売りなのだが、「働く」とは「はた（他人/周囲）」を「らく」にすること、に由来するという説があるらしい。

そう考えると、「働く」というものを因数分解するなら、「はた（他人/周囲）」にはどんなひとたちがいるのだろうか、という変数と、「らく」にするためには、そのひとたちにどんなことができるだろうか、という変数に分かれる。

「どんなひとがいて、そのひとたちにどんなことができるだろうか」それを探るために「場」があり、その場をつかった活動が「働く」ということなのではないだろうか。そして、おそらくそれを探る経験自体が、「カードを増やす」ということなのではないかと思う。

自分なりに「場」をつくってみた経験からこう考えるに至った背景や理由、その過程の考えを記したいと思ったのは、もしかしたらそんな「場」づくりの一環なのかもしれない。

「場」について① なんのための「場」か

感覚的な話だが、立ち上がりをサポートしたり、何かを教えたり、助け合ったり、っていうことよりも、「ライバルがいつづける」っていうことのほうが最終的に良い相互作用が生まれると思う。

そんな環境下で、相手に少しだけ手の内を明かしつつも、相手の手の内を聞き出し、横目で相手の状況を見ながら「やべえ」と思ってコソ練をしているときに、一番パワーが出る気がする。

必死に頑張ろうとしている人たちにはそういう場が必要なんだと思う。

「自らのために」そういう場の設計が必要なんだと思う。

「場」について② 「自らのために」の場をいかに設計するか

場をつくろうとすると、ふつうは中心から考えるものだと思う。

どういうテーマで、どういうコンテンツで、と。

けど、「自らのために」刺激をうけられるような場を設計しようとするなら、場の提供者と場の参加者を分けてはいけないという意味で、中心を作ってはいけないんだと思ってる。

「ここは何をすべき場なんですか？」と聞かれても、答えられてはいけないんだと思っている。

中心なき状態にして、誰が正しいのかわからない状態にして、互いに互いのやり口を探りあいながら同じ場に一時的にいるという状態が、このままではだめだ、うかうかしてられない、何か新しいことをしないと、と思わせてくれる場をつくりあげられるんじゃないかと思ったりする。

個人的には、そう思い合える人が自分のまわりに増えさえしてくれれば変化し続ける、という意味で、人生を楽しくできるんじゃないかというのが、自分なりの場の設計の考え方。

「場」について③ 場所と場の役割分担

ぼくのなかで「場」は、「場所」に依存しないことがものすごく大事なんだと思っている。もちろん集まれる「場所」も、「場」にとって大事なので、「場所」がいないってことじゃなく、「場所」と「場」がうまく役割分担することが、「場」を設計する上で肝になる気がしている。

「場所」の役割、それは個人的には、関係をできるだけ広く拾い集められることじゃないかなと思ってる

例えば、毎週必ず開催している呑み会だったとしても、

毎回来るひとから突然ふらっと寄るひとまで、がつつり語ろうと思ってくるひとからご飯

をたべにくるひとまで、
濃淡混在で、総和的に、最大公約数的に、ひとを集められるのが「場所」の最大のメリット
だと思う。

そう考えると、そんな「場所」の役割から考えた「場」の役割は、
「場所」とうまく連携しながら、濃淡混在ではなく、「濃さ」にこだわって作りあげるっ
てこと、
それができるのが、「場」のメリットなんじゃないかなと。

なので、ぼくとしては、「場所」と「場」は、いっしょくたにしないほうがいいと思うのだ。

「場」について④ 場所と場とコミュニティの組み合わせ

「場」と「場所」のほかにもうひとつややこしい言葉で「コミュニティ」というものがある
けど、
ぼくのなかでは、コミュニティは単純に「人のつながり」と定義している。
あくまでぼくの個人的な定義だけど。

ただ、その上で、コミュニティには内側と外側があると思っていて、
場と場所の話（参考：「場」について③）に近く、どちらがいいというわけじゃないだけ
ど、
うまく役割分担しながら「いいコミュニティ」が出来ていくんだと思っている。

例えば、ある会社の OB 会というものがあつたとして、
オンラインコミュニティをつくって OB を集めていくと、個々にチームが一緒だったとか
今の仕事が近いからとか、いろんな軸で集まったりするのもいいつながりになったりする。
これがぼくにとっては内側。
けど、それだけでなく、忘年会みたいな集まる機会をつくることで、
その普段つながってる軸以外の集まりを拾うことでできる。これが外側。

なので、
内側のコミュニティづくりと場づくりは相性がいいし、
外側のコミュニティづくりと場所づくりは相性がいい、
ぼくのなかではそう思っている。

「場」について⑤ 場所と場がそれぞれやろうとすること

ぼくのなかの場と場所の定義をつかわせてもらおうと、
場所は総和をとろうとするもので、場は濃くしようとするもの、だと思っている。
(参考:「場」について③)

そう考えると、それぞれのやりたい方向性が違ってくるはずで、
ぼくのなかでは「足し算と引き算」
つまり、「場所」は足し算をやろうとし、「場」は引き算をやろうとするんだと思っている。

場所は足し算、
なので、できるだけ多くの人にきてもらうためにどうしたらいいかということに頭を悩ます。
ぼくが定期的に開催していた呑み会では、「来た回数が多ければ多いほど序列が下がるんだよ」という冗談を、気にしてよく言っていた。
場所はどうしても長く続けていくと常連の空気が流れてしまうので、ちょっとでも、初めてきた人が輪に入りやすい言い方ないかなと思って言い始めたんだけど、まあこれが正解かわからないが、こういう方向性で考えていくのが「場所」だと思っている。

一方、場は引き算、
どうやって濃くするかと考えるわけなので、積み上げるだけでなく、なくしていくことも必要になってくる。
ここで気をつけるべきは、「場」は人のつながりだけでつくられるものではないので
合わない人を出入り禁止にすれば、「場」が濃くなるわけではないと思っている。

ちなみに、以前ぼくが企画していた勉強会は、
回によって主催もファシリテーターも変わるし、ときには場所をかえてやったりする。
シリーズ物にしたりやめたり、定期開催にしたり期間を空けたり、自己紹介をフォーマット化したり壊したり、と、一回うまくいったやり方を踏襲するわけではなく、毎回場を濃くするためにやり方を考えるのが「場」だと思う。

(つづく)