

吉岡洋とゲストによる  
哲学とアートのための 12 の対話 2024

# 土曜の放課後

第 1 回

プレ講座

---

## 第1回 〈プレ講座〉 吉岡 洋

進行 安藤泰彦

---

安藤 時間になりましたので始めたいと思います。

昨年度の会場は、京都芸術センターの大広間でしたが、今年度の「哲学とアートのための12の対話、土曜の放課後」はまず京都市立芸術大学のこの場所からスタートすることになりました。ここは「講義室12」というんですけれども、ちょっと「12の対話」と縁があるような部屋の名前なのです。それともう一カ所、河原町の街中ですけれども、二か所を交互に使って開催するということになります。

この「哲学とアートのための12の対話」は、ここにおられる半分以上の方はご存知と思うのですが、昨年度は一年間「室井尚×吉岡洋」という対談の形で12回行ってきました。室井尚さんは去年の3月にお亡くなりになったのですが、彼がいない中で「対話」という形で12回開催してきました。

今年の3月9日に最後の12回目を終えたのですが、こういう場というのは他にない、大学内ではなくて、いろんな方が来られる場があまりないという声もお聞きし、私たちがこのような場の可能性を考えていくために、今年も開催することにしました。あとで吉岡さんの方から講座の内容について説明があると思いますけれど、12回のうち5回はゲスト対話をします。それはこの場所で開催します。その後、もう一つの場所で対談の各回のテーマについてみんな話す会をすることにしています。

今日はプレ講座ということで、全体の概要というか、今年の講座に通底するような考え方を、吉岡さんの方からお話いただきます。

「放課後」ですので、気楽な形で進められたらと思います。それではチャイムを鳴らしましょうか。授業が終わり放課後が始まるというチャイムです。

(チャイムが流れる)

それでは、土曜の放課後を始めたいと思います。吉岡さん、よろしくお願  
いします。

吉岡 このチャイムを聴くと、ああ今日も学校が終わったという感じですね。  
ありがとうございます。今、安藤さんからこの講座の紹介をしていただきました  
けれども、おっしゃるとおり去年の講座は、室井さんが始まる直前に亡くなっ  
てしまったので、どうしようと相談した結果、おそらく室井さんなら「自分が死ん  
だぐらいでやめるな」って言うだろうと思って、12回一人でやることにしました。  
毎回参加していただいた方はご存じのように、各回の最初に、昨年3月12  
日にやったプレトークの映像の中から、各回のテーマに関係のある部分を  
何分か見て始めるということをやってきました。だから室井さんはいないん  
だけど、気持ち的には何となく助けられている感じで始めることができました  
ですが、今年はそれもなくなって、もうお前一人でやれと言われてるみたいな感  
じがするんです。

これまでは大広間で、できたら今年度も畳の上で話したいなと思い、京都  
市立芸大の加須屋先生に相談した結果、こんなのがありますよっていうので、  
この部屋を見せていただいたんですね。大広間とはちょっと違いますけれど、  
素敵な空間です。京都芸術センターの大広場で座布団に座って皆さんの前  
でしゃべったときも、最初何だか落語家みたいだなと思ったんですけど、こ  
こはさらにその感が強いというか、何か「高座」のような感じがします。でも  
いいスペースで、これまでと違うのはちょっとオープンな感じがあります。前  
は一つの部屋だったから囲まれていましたけども、ここは周りが開放的です。  
こっちの吹き抜けになっているのは、下が図書館ですね。今日は図書館が  
閉まっていますけれども、図書館が開館しているときには、この分厚いカーテン  
を閉めるそうです。こんなカーテンで遮音できるのでしょうか？ それはよく  
わかりませんが、そういう部屋なんですね。

連続講座全体を通したタイトルも、この前は「現代を問う」というものでした。

これは室井尚さんが発案して、対話というだけではなくやっぱりタイトル要るだろうと言って「現代を問う」っていうのを提案した。これは結構強いタイトルですよ。それで今年度はどうしようかって、この間安藤さんたちと相談しました。いろいろ案は出たんですけども、最終的に今のタイトルに決めたのは、これは大学の講義の延長じゃないし、大学を社会に開いてゆく、というようなことでもないと思ったからです。大学が代表する学術の世界、知識の世界を一般社会に開く、というようなことが、現代では意味を失いつつあると感ずるのです。

今の大学というのは昔の大学と違って余裕がなくなってきた。それは別な言い方をすると、大学と社会との境界がなくなってきたということでもあると思います。昔の大学は、外の社会では許されないような話、能天気な、役に立つのかどうか分からないような話も許されていたので、その雰囲気や大学の外でも共有するということに意味がありました。でも今の大学では、雑談的な話、話題があっち行ったりこっち行ったりするような、何の意味があるのか分からないような話ができなくなった。大学はただの、知識や技術を与えるサービス業みたいな位置づけになった。

その中でも芸術学や哲学のような人文学は、いったいどんな「サービス」を与えることができるのか。人文学の「社会貢献」とは何なのか。そうした要請から、哲学研究者の同僚でも、オルタナティブな学びの場を大学の外に作ったり、一般向けの講座とか、哲学カフェみたいな活動をしている人は多くなってきましたね。オンラインでやってる人もいるし、対面でやっている人もいます。オルタナティブな、別の学校を作るっていう感じかな。そこから見ると、確かに私たちのこの集まりも、やはり一つの「別の学校」というふうに見えるかもしれない。でも、どうもそうした捉え方がしっくりこなかったのです。

一言でいうと大学の外、オルタナティブな学校っていったって、結局「学校」じゃないかと思ったのです。いや、学校があるのが別に悪いわけではないですよ。ネットで何でも学べるのだから、もう学校なんて要らないんじゃないかという人もいますが、でも学校がない世界というのも寂しいと思います。だから学校はあってもいいんだけど、それとは別な学校を作るというより、そ

の学校が終わってからの空いた時間を作るっていう感じかなと思いました。それで「放課後」っていう言葉に行き着いたんですね。そして放課後といっても、ウィークデーの放課後だと夕方で、今はみんな部活とか塾で忙しいから、とうてい「空いた時間」ではない。そこで「土曜の放課後」はどうだろう、と提案しました。

ここにはいろんな世代の人がお集まりいただいているので、「土曜の放課後」という言葉でピンと来る人と「それ何？」って思う人がいると思います。土曜は休みなんだから、放課後なんてないでしょ、と。というわけで、まずそこから話を始めたいと思います。

会社や学校、組織によって多少差があると思いますが、だいたい20世紀においては土曜日は「半ドン」と言っ、午前中で仕事が終わるということが一般的だったんですね。学校の場合も午前中しか授業がないから、土曜は午後まるまる放課後なんですね。半日あればかなりいろんなことができます。日曜日は最初から完全に休日なので、どこかに遊びに行くとか、仕事以外の活動で時間を埋めるでしょう。でも土曜日は半日だけなので、その部分が空き時間になる、このことが大切で、魅力的だと思ったんです。そこから「土曜の放課後」というタイトルを付けました。

そもそも何で土曜日って半日になったんだろうという理由を説明するのは、結構難しいんです。それ以前に、そもそもなぜ一週間というものがあるのか？これはキリスト教ですね。ユダヤ教もそうだけでも、神様が世界を6日で創造して、7日目は休んだからです。それが安息日です。安息日というのは休んでもいい日ではなくて、仕事をしてはならない日です。神様に祈るための日であって、仕事を休むのはお祈りのためだから、別に休息するための日じゃないんですよ。元々は安息日は土曜日でした。今でもカレンダーの多くはそうですが、週は日曜から始まって土曜日が最後の日になってますね。

土曜日と日曜日にまつわる歴史はややこしいんですけど、とにかく土曜日は半日で仕事を終え日曜日は休日という制度が、明治の初めに日本にも入ってきた。先日群馬県の富岡製糸場というところを見学したんですが、一週間という労働時間の制度が最初に導入されたのは最初官営だった富岡製糸場

らしいですね。知りませんでした。それから土曜日は「半ドン」と呼ばれるようになったのですが、この「ドン」というのがまた謎で、オランダ語のZondag（日曜日）が日本語で「ドンタク」と表記され（「博多どんたく」もこれです）、土曜日は半分休日だから「半ドン」と呼ばれるようになったという説が有力らしいです。あるいは人々が腕時計をしていなかった時代には正午を大砲の空砲で知らせる「お昼のドン」というのがあったので「半ドン」になったという説もあります。最初オランダ語起源で出来た言葉が「お昼のドン」で広がったということかもしれません。

それはともかく、これが「土曜の放課後」の歴史的な由来ですね。僕は「半ドン」という考え方の中のこの「半分」という要素がとても大事だと思うんです。お祈りとか遊びのための日と決められてしまうと、それは空き時間ではなくて、仕事以外の何らかの目的を遂行するための時間ということになってしまうけど、そうではなく半日だけは仕事をして後は空いているという、この時間感覚ですね。つまり、予定が入らない「空白」ということです。何のためでもない時間。そういう時間を作り出したいという意図から、「土曜の放課後」というタイトルを付けました。もちろんこれは理想で、実際にはちゃんと時間決めてお金取ってますから、ある種の仕事みたいな感じになってしまいますけど、目標としては「土曜の放課後」を目指したい。それが出発点ですね。

そのことを考えていて思い出したのは、四半世紀も前にオンラインで書いた短いエッセイです。1998年、もうほとんど20世紀が終わる頃ですが、僕はその頃神戸の甲南大学っていう私立大学に勤めてたんです。1990年代も後半になると、学校にもどんどんインターネットが導入されて、最初のうちは「何だそれ？ 私はそんなものはやりません」って言ってた先生もですね、あつという間に、今後は教授会招集の通知もメールでしかやりません、みたいに通告されて、ネット社会に適応することを強制されるようになりました。出来ない人は放っておきますから、嫌なら辞めてください、みたいな雰囲気になってきた。

それでも1998年頃はまだ過渡期で、ネットやパソコンの嫌いな先生は同僚や大学院生に自分のメールを管理してもらったり、今から見るといい加減な

ことが許されていました。僕自身はというとそういう手伝いもしましたけれども、自分の人生の中でパソコンやネットワークに一番関心持ってたのはその頃ですね。いち早く自分のホームページを作って、学校のサーバーに置いていた。それがすごい楽しかったんですね。その頃は基本自分で作るしかなかったので、自分でHTMLを書いた。それで何を載せようかと思った時に、オンラインで短い文章を書き始めたんです。

その時、1998年に一番最初に自分のホームページに載せたエッセイがこの「屋上の思想」という文章なんですね。これが今回のテーマに関係があるかなと思ったので、ご紹介します。

\* \* \*

### 屋上の思想

昔聞いたRCサクセションの有名な曲のひとつに、「トランジスタラジオ」というのがあります。この歌は、ぼくの想像で再現すると、だいたいこんな状況を歌ったものです。70年代半ばの、ロックファンの高校生の男の子がひとり、授業を抜け出して屋上の「日の当たる場所」で寝ころんでいる。かれはそこでタバコを吸い、「内ポケットにいつも」忍ばせているトランジスタラジオを聴くのです。そうしながら「彼女」が教室でおとなしく勉強している姿を思いうかべる。ラジオは「きみの知らないメロディ、聴いたことのないヒット曲」を運んでくる。

さてこの情景では、まず何よりも「屋上」という場所の魅力が圧倒的です。いったい「屋上」って何だったんだろうか。「屋上」は、ラジオ体操やバレーボールをしたり、秘密のデートや取り引きをしたりするだけの場所ではなかった。また失恋を癒したり、友達を慰めたり、喧嘩をしたり、犯人を追いつめたり、飛びおり自殺を企てたりするためだけにあるのでもなかった。いや、むしろそうしたことすべてを可能

にするような空間の独特な質が、そこにはあったのです。

「屋上」とはひとつの「空き地」です。そしてこの「空き地」は、地表が宇宙に向けて突出した岬のような場所です。それはいわば、天空に半ば突き刺さった大地であり、そこでは〈風〉と〈土〉という二つの異質なエレメントが解け合っている——「屋上」とはそうした境界領域です。トランジスタ・ラジオはそこで、何にも阻まれることなく「ベイエリアから、リバプールから」ヒット曲をキャッチしてくる。授業を抜け出してこの「屋上」という空間に入る少年は、大気圏に広がるラジオ電波のネットワークに触れることになるわけです。

これを現代に置き換えて考えてみると、どうでしょう。トランジスタラジオはパソコン、ラジオ放送網はインターネットということになるでしょう。もちろん、ラジオがコンピュータになることによって、もはや後戻りできない決定的な変化が生まれました。それは、情報の双方向性（インタラクティビティ）です。そのことによって、本当の意味でのネットワーク、つまりどこにも中心のないウェブが生まれました。世界は、どこもかしこも「つながれた（ワイヤード）」情報空間となった。では、あの「屋上」はどこに行ったのでしょうか？

それは、いまやどこにでもあるのです。パソコンとインターネットによって作り上げられたコミュニケーション空間においては、自宅の机の前も、オフィスも、通信端末をもって歩く街も、いわばあらゆる場所が「屋上」のような境界性をもちます。「屋上」は遍在する。どんな場所も宇宙へと突き出した突堤となり、そこでは〈風〉—たえざる運動・軽さのエレメント—と〈土〉—重く停滞する実体性—とが溶け合っている。あらゆる空間がそうした二重性をもつようになった……これは、すごいことです。人間をとりまく「意味の宇宙」の、根本的な構造が変化したのです。



電腦ネットワーク化は、人類の文明史上の一大転換（というよりも、そもそもぼくたちが「文明」と呼んできたこの数千年の伝統そのものの転換）をもたらすことは確実です。これまでのような社会も、経済も、国家も、教育もこれからどんどん解体してゆくことでしょう。マスコミはそれを、まるで戦争のようにけたたましい鳴り物入りで、誇大なレトリックで騒ぎ立てています。たしかに大きな変化のときが来ているのはそのとおりなのですからね……

でも、本当に重要な変化は、静かな足どりでやってくる、ということもある。サイバースペースがすべての場所をリンクさせる状況を考えるとき、それを「あらゆる場所が屋上になった」こととして考えてみることも必要なのです。「屋上」は「境界領域」ですが、同時にどこか、ポカンと抜けたような空間でもあるわけです。この「ポカンと抜けたような」という部分が、とても大事なんだ。うまく言えないけどね。そういえばキヨシロウも「あーあ、こんな気持ち、あーあ、うまく言えたことがない……」と歌っていた。電腦空間にひそむ、この可能性に気づくことができなければ、本当の21世紀はやってこないと思う。

\* \* \*

RCサクセションの「トランジスタラジオ」って言うだけで「あれか」と思ってくれる人もいますが、知らない人もいるかもしれません。YouTubeで検索したらすぐに出てきますので、聴いてみてください。ロックが好きな高校生の男の子がね、授業を抜け出して校舎の屋上でタバコを吸ってるんです。ここでまず大切なことは、屋上に行けるってことです。今は、屋上に行けない建物が多いですね。事故が起こったりすると困るから、屋上に出る扉には鍵がかかっていると思います。安心安全の時代ですからね。昔は普通に行けたんです。僕も屋上で景色を見ながらよく友達と話をしたりしてました。

その屋上でタバコを吸いながらトランジスタラジオを聴く。「トランジスタ

ラジオ」って何ですか？ と聞かれるかもしれないので（笑）、あえて説明すると、映画やドラマなどで見ると思いますが昭和30年代くらいまでは、ラジオっていったら一家に一台、立派なのがどんと置いてあるじゃないですか。真空管のラジオですね。それを家族みんなで聴くんです。日本がだんだん経済復興していった時に、日本の電気産業の主力商品の一つがトランジスター、半導体です。真空管をそれに置き換えて小型化したのがトランジスターラジオで、「トランジスター」という外来語は「小型の」という意味でも使われました。小型化することでそれは家族のものから個人のものになり、また携帯できるガジェットになったのです。何とか内ポケットに入る。といっても今のスマホよりはかなり分厚かったと思いますが、「内ポケット」ということは、多分制服がある高校なんでしょうね。

そのラジオのアンテナが、ベイエリアから、リバプールから、アメリカやイギリスからのロック音楽をキャッチする。そうしたことを可能にする空間として、屋上っていうものがあると思っただけです。屋上っていう場所がなぜ魅力的かってことを考えてみると、それはいわば空白、「土曜の放課後」にも通じる、何のためでもない空間だったからだだと思います。そこでラジオ体操をしたりバレーボールをしたりしたけど、屋上は別にそのために設計された場所ではないのです。屋上は開放的な空間ですが、逃げ込む場所でもあるのです。昔の青春ドラマなんかでは、失恋したら屋上に行くか海辺に行くんですね。どちらも開放的な空間です。海辺に行って海に向かってバカヤロー！ とか叫ぶんですね。屋上の場合には面しているのは空なんです。どちらも人間界がそれ以外の世界と接する場所です。屋上は都市空間が天空と接する境界の空間です。だからそこで失意の友達を慰めたり、喧嘩をしたり、犯罪者を追い詰めたり、自殺を企てたりできるわけです。でも屋上そのものは、別にそういった特定のために作られた空間じゃないんですよ。

今はビルを建てる時は屋上の活用も考えると思いますが、昔はそれほどでもなかった。屋上は何のためでもない空き地であったからこそ、他の場所ではできないような活動を可能にしたわけです。この屋上という空き地は、地表が宇宙に向けて突出した岬のような場所です。この世界がいくつかの基

本要素、エレメントで成り立っているという考え方が東洋にも西洋にもありますが、屋上とはその中の「土」の要素と「風」の要素が接する境界です。土は安定して動かないのに対し、空や風は絶えず動いて変化する。そういう真逆の性質を持つ二つのエレメントが出会う場所が屋上であるということです。

このように屋上に注目した理由は、それを当時の——1998年頃の——状況と並べてみたかったからです。1970年頃、トランジスタラジオは大気に広がるラジオ電波をキャッチして、外国の最新サウンドを運んできた。1998年には、ラジオ電波はインターネットになり、ラジオはパソコンになった。では「屋上」はどこに行ったのだろうか？そこで、今から振り返るとずいぶん呑気というか楽観的に感じるのですが、あらゆる場所が屋上になったのではないかと僕は思ったんですね。少なくともそうなってほしい、と願っていた。

1998年には、まだインターネットが今のように大規模に商業的・政治的に利用されていなかったんですよ。急速な変化は始まっていたんですけども、まだ何て言うかな、ネットを利用した悪質な犯罪とか、ネット依存のような問題もなかった。まだ家庭は常時接続ではなかったからね。ホームページを作る人も自力で作ったり、知り合いの人に作ってもらったりして手作り感があつたし、ネット上のコミュニケーションにも、それ以前のパソコン通信とか、UNIXのコミュニティのような助け合い、ボランティア的な雰囲気が引き継がれていたと思います。今でも、時々その当時作られたホームページに行き当たることがあるよね。地方の小さなお寺のホームページとか。お坊さんって、結構パソコン好きな人多いんですよ。誰かに聞いた話だけど、今大学でWeb制作の授業やっていたら、ある学生が1990年代のHTML環境でページを書きたいと言うんだって。現代のプロフェッショナルなWebデザインには飽きた、どれも同じに見えると言って。ちょっと気持ちは分かる。その頃はネットがまだ今より暖かい場所だったから。

『思想の現在形』という本を講談社から1997年に出したんですけど、大体同じ頃ですね。あの本の中でもネットのことを書いてますけども、今から見ると理想主義的というか、ネット社会の到来に期待してますよね。それによって世界が変わることにすごくポジティブな期待を持っている。「電腦ネットワー

ク化」とか言ってましたが、この「電腦」って言葉も、日本語では今聞くとなんというかレトロでいいですね。電腦ネットワーク化は人類文明史上の一大転換をもたらし、これまで当たり前とってきた社会、経済、国家の仕組みも、教育もどんどん解体して組み換えられてゆくだろうと。

それはある意味その通りになったんですけど、当時夢見ていた方向性とは違いました。当時は、解体されることによって自由になれるって思っていたんですね。もちろん当時も、巨大な変化が来るぞと誇大なレトリックで騒ぎ立てている人たちもいました。だから皆さん、乗り遅れたら大変ですよ！ みたいなね。そういう本を書いたりテレビに出たりして、人々をある方向に扇動して金儲けしてた人もたくさんいました。大学でも情報化を推進する一部の教員たちがだんだん大きな顔をするようになっていました。その状況にはとても抵抗感を持ったので、こういうエッセイを書いたわけです。

今もある意味そうですね。DX化とか、AIとかをネタにして企業や学校の、よく分からないと思っている人たちの不安につけ込んで儲けている人たちがいます。そういう山師たちが、下品でつまらない話を自信満々にできるのは、背後でお金が動いているからなんです。これからもまだ拡大するので注意が必要です。変化が訪れることは事実です。しかし本当に重要な変化はどこにあるのか、と僕は問いかけたかったんです。「あらゆる場所が屋上になった」というのは、ネットワーク化によって屋上のような「何のためでもない時間や空間」が、新たな形で生み出されているのではないか、ということなんです。それが昨年度の講座や、今年度今日から始まるこの「土曜の放課後」という活動にも連続していると思うのです。

雑談というものが、僕は大事だと思っています。昨年度に行った12回の講座も、いろいろなトピックについて話しましたが、基本的にはあれはみんな雑談だったと思うんです。雑談というとそれは無駄で役に立たないおしゃべりなのかっていうと、そんなことは決してないんですね。雑談の結果、それが何かの役に立ったりすることはあるし、知識が伝達されることも、結果としてはあります。でもそうした意味を持つこと、役に立つことが目的ではないというのが雑談なのです。考えてみると、僕なんか最初からずーっと雑談が大

事だということしか言っていないような気がする。そしてそれに同意してくれる人もいるんですけども、あんまり大真面目に言うのも何か変な感じですよ。今の時代、役に立つ話ばかりで埋め尽くされてしんどいから、雑談も必要なこととされたいなことを言われると、それはちょっと違和感がある。

「必要な雑談」って、そんなものは雑談じゃない。それはただの娯楽というか、リラクゼーションみたいな感じがするんですよ。娯楽もリラクゼーションも別に悪いわけではないですよ。それはそれであっていいんですけども、何のためにそんなものがあるかという、結局は仕事のためなんですよ。明日からまた仕事できるために、効率的に休息したり気分転換したりということ。別に悪いわけじゃないけど、休息や娯楽には目的があるんです。つまり仕事のためです。だから仕事と同じように、休息や娯楽にも効率性とか、その効果を数値的に測ることができるので、そういう意味では仕事と同質じゃないかなと思うんです。

それに対して、雑談とは遊びです。遊びといってもね、それ自体は漠然とした概念だから、遊びもやはり特定の目的を持った仕事と同じようなロジックで考えることもできるわけですよ。「ああ、面白かった。これだけ面白かったんだったら1万円払っても惜しくないわ」みたいなね。つまり内容は仕事じゃないけど、仕事と同じように価格があり、貨幣と等価交換できるようなもの、マーケットの仕組みの中に入っているようなものも、遊びと呼ばれます。それはそれでいいんですけども、それは本来の意味での遊びではない。

本来の遊びっていうのは、そういう貨幣を媒介にした等価交換のシステムから外れているから遊びなんです。例えば、仕事の後にお酒飲みに行ったりするのも、遊びなんですけど、お店に行ったら値段が書いてありますね。値段があるということは、仕事と同じなんです。

ただ、時々書いてないお店もあります。仕事のロジックからすると、価格が明示されてないのは怖いですよ（笑）。お寿司屋さんで「時価」なんて書いてあるのは、要するに日によって変動するからということなんでしょうけど、そうではなくてもお品書きに価格が明示されていないお店はあります。

大垣のIAMASっていう学校に勤めていた時に、よく行く居酒屋さんがあつ

たんですよ。そんな高級なお店ではないんですよ。チェーン系の居酒屋みたいに安くもないけどね。個人で運営されているところなんです。当時有名なおかみさんがいて、みんな「お母さん」って呼んでいたんですが、そのお店は品物の値段を書いてないんですよ。メニューはあるんだけど、値段がないんです。ある時誰かが、値段を書いた方が明朗会計でいいんじゃないですか、なんで書いてないの？ と聞いたら、「値段を書いてしまったら遊びじゃなくなるじゃない」っていうんです。

それじゃあ、めちゃくちゃ高く取られるのかっていうと、全然そんなことない。適正な価格なんです。ただ、どれがいくらかという明細は分かりません。今でもそういうお店はありますよね。最後にお勘定って言っても合計金額しか書いてない。あれがいくらでこれがいくらという明細がないんです。学生たちを連れて行って「今日はおごつてやるよ」みたいなことを言ったら、「え、これでいいんですか？」みたいに安かったり。逆に、横でなんだか下品な話をして泥酔していた人たちがお勘定するのを横目で見たら、結構取ってるなって思ったり。どんぶり勘定といえばそうなんだけども、遊びってそもそもそういう側面があって、等価交換じゃないんです。贈与のような面がある。

そのIAMASより前に勤めていた甲南大学時代の思い出なんだけども、同僚の上村くにこさんというフランス文学の先生と、二人でちょっと変わったシンポジウムをやることになった。彼女は京都の島原の太夫さんを知っていて、その人を呼んで話をしようと。上村さんはフェミニストなんですけど、そういう観点から太夫さんの世界を学生たちに知ってもらうために。

島原の太夫さんの世界は、ほとんど絶滅危惧種みたいな世界なんですよ。お客さんも、お金持ちはいるけど、昔のように遊びを知ってる人がいなくなって、お座敷で遊ぶといっても遊び方を知らない。それでそういうことについて話してもらおうとして呼んだのですが、せっかく太夫さんと呼んだのにただ喋るだけでは面白くないから、ちゃんとその姿をもらおうと思って、助手の人と二人で来てもらって、楽屋がないので僕の研究室で着替えてもらいました。

見ててもいいですか？ って言うと、どうぞ、いいですよ。それで見てるとね。どんどん変わっていくんですよ。役者さんもそうだと思うけども、楽屋

で化粧をして着替えていくうちに、自分がその役の存在になっていくんですね。太夫さんは役者じゃないけど、普通の女の人が太夫という存在に変化していくんです。その姿で対談しました。面白かったんだけど、その時も最後は「遊び」の話になったんですよ。「遊び」とはそもそも何かという、本質的な話。

太夫さんにお座敷に来てもらうと、いくらするのかわからないでしょ。それで会社で、外から来る大事なお客さんをもてなしたいんで、電話がかかってくるんですか?って聞かれるんだって。いくらということは、別に決まっていますとお答えすると、相手は困るわけです。会社だから、接待費を計上しないといけないからね。それで目安でもいいからお願いしますと言うので、それでは20万ぐらいご用意くださいと言うのです。で、それが上品でいいお客さんで、また来て欲しいなと思ったら、最後に請求書に12万円って書いて渡すと。逆にもう二度と来てほしくないような下品な客だったら、24万円て書く。

別にお金を取りたいわけじゃないんですよ。でもおもてなしが単なるサービスとしてお金に換算してしまうと、そこで「遊び」は壊れる。何て言うかな、遊びとは隙間のことなんですね。遊びが隙間だっていうのは、工学的な文脈でも、例えばそのネジとか、機械の回転部分というのは「遊び」が必要って言われるでしょう。隙間のことですよ。完全にきっちり嵌め込まれてしまうと機械は作動しない。回転軸と軸受けの間には微妙な空間が必要なのです。もちろん隙間が空きすぎてもダメなわけですね。そこには最適の隙間、ギャップが必要だと。

そういう意味で、遊びというのは単に仕事がない時間、仕事の反対ではないと思っています。遊ぶために最適化された施設はいっぱいあるじゃないですか。娯楽やリラクゼーションのための施設というのは、要するに何らかの機能のために設計された場所で、その意味で結局は仕事の延長線上にあります。「屋上」のような空間じゃないんですよ。そうした施設はいくら完備されても、結局は仕事と同質のロジックによって作られているのだと思います。

神戸の大学に勤めていた1995年、ある程度以上の年齢の方は憶えていらっ



しゃると思いますけども、中学生の少年が小学生を殺害して首を切断したという事件がありました。あの時は大騒ぎになって、東灘区の大学だったから神戸方面に帰る人もいっぱいいたので、戒厳令みたいな状況になっていました。犯人がまだ分からなかった時は、大学生なのにお父さんが早引けして車で娘を駅まで送迎していたみたいなのも聞きました。

その事件が一段落した頃、僕は事件の起こった場所に近い神戸の住宅街に住む同僚に招かれて家に遊びに行ったことがあるんです。僕は京都市伏見区の下町に育ったのですけれども、その神戸の新興住宅地の空間を見ると、とても清潔できれいだけれども、こんなに「遊び」がない空間に子供が育ったらどうなるんだろうと思いました。つまり学校、役所、病院、スーパーマーケットがあつて、それだけでなく飲食店、居酒屋とかゲームセンターとかカラオケボックスとか、「遊び」のための施設もあるんですよ。だけど、全てが何らかの目的のために設定された場所なんです。何が足りないのか？ と聞かれると足りないものは何もありません。

でも強いて言えば、そこに足りないのは「何でもない空間」なんです。屋上みたいな、何のためでもないような空間というものが存在しない、そういう環境なんですね。僕はそういうところで育ってこなかったから、そうした環境で生きることの息苦しさをしみじみと感じました。でも、そこに生まれ育った子供はそれしか知らないのだから、自分の苦しみの原因が分からずしんどいだろうなと思ったんですね。

もちろんそうした環境に育った子供がみんな猟奇犯罪に走るというわけではありません。けれども、都市郊外の遊びのない空間、屋上のない環境に育つことは、現代人の多くが感じている生きづらさに関係があると思ったんです。どうして私たちは、現実には存在しない屋上や空き地を空想したがるのか。『ドラえもん』には空き地が出てきますね。でもアニメを見ている子供たちが住んでいる街には空き地なんかじゃないじゃないですか。あつたとしても入れない。空き地に置いてある建築資材に入って子供がケガしたら責任問われるから、そういうことが絶対起こらないように封鎖しているのが現代です。でもアニメに登場する子供たちは、空き地の土管の中に平気で入ったりしている。そう



した空間の変質が起こったのが、やはりこの30年、40年くらいのことだろうなと思います。

そのことをもうちょっと掘り下げて考えるとね、これは……何て言うか、言い方が難しいんですけどね。老荘思想ってあるでしょう。古代中国の、老子や荘子の考え方ね。老子に有名な「無用の用」という考え方があるって、高校の漢文の教科書にも出て来るのですが、今は漢文ってあんまりやらないんですかね。「三十輻は一轂を共にす。其の無に当たりて車の用あり」とかいうやつ。つまり、車輪が回るのは軸を受ける穴があるからだ。そんなの当たり前じゃないかと言われるかもしれないけど、穴それ自体は空虚でしょう。空虚があるから機能があるんだ。これが隙間としての遊びみたいなものですけど。老荘思想で一番印象に残ってる話は、車輪どうこうというよりも、正確に覚えてないんですけど、人間は平坦な大地は平気で歩けるけど、歩くのに役立つのは足が乗ってる地面だけだ。ならばその部分だけを残して、後を遙か下まで掘り下げてしまったら、お前は歩けるかと。そんなの怖くて歩けるわけじゃない。まあ、屁理屈といえばそうなんだけど、踏まない地面があるから歩ける、使わないものはそのように役立つっていうことには説得力あると思ったんです。

これも誰かに聞いた話なのですが、スーパーマーケットにどんな商品を置いたら人は買い物に来るのかと。まず商品を三つに分類して、Aというカテゴリーはその時売れることが決まっている商品のグループ、Bはその次でかつてバカ売れだったけど少し落ち着いてきたやつとか、これから売れつつあるグループ、Cは昔も今もたまにしか売れないグループとします。どのカテゴリーにも搬入とか管理にはコストがかかり、どうせほとんどの客はAとBしか買わないのだから、AとBだけ置いてあるスーパーの方が効率がいいような気がします。実際にはABCすべてが置いてあるスーパーに人は来るし結果的に販売実績が上がるのだそうです。これは想像できますよね。棚にいろんなものがあって、自分は買わないけどこんなものもあるのか、と思いながら結果的にはAを買う方が楽しいのです。ではその場合Cは役に立たないのかという、もちろん役に立っているわけです。

ただ、こうしたことが可能になるためには、スーパーがある程度自分で商品陳列の戦略を立てるような自由度があつて、その上で競争できるような環境がないとダメですね。そしてある程度の時間的な遅れ、遅延が必要です。現代のように情報流通が早くなつて、何が売れるかが瞬時に数値的に統計化され、それに従つて毎日のように配置替えができる、コンビニみたいなシステムが完成されてしまうと、誰もが売れる商品しか置いてないような場所にしか行けなくなつてしまうんです。他の可能性を閉ざされてしまう。郊外の新興住宅地の空間みたいな、隅々まで機能化された空間になります。そもそもものを買うというのは完全に合理的な行動ではなくて、どこか博打みたいな、賭けみたいな野蛮な部分があつて、それが買うという行為の悦びだと思ふんですが、そうしたことを体験できなくなる。あらゆるものがコンビニ化、コンビニエントになると、自分が欲しいものしか買えなくなる。

たとえば新幹線が通つて東京から金沢に行くのは確かにコンビニエントになりましたが、行くたびに昔の金沢駅前の雰囲気を出します。たんなるノスタルジーじゃなく。今は金沢の駅降りて外に出たら、小さな東京があるだけなんです。情報が高速で流通すると、一番効率的で収益の上がる成功例へと画一化されていく。もちろんその方が儲かるからで、地元の人を責められないですよ。でも全体としてはどうなるかという、日本中どこへ行つても駅前全部おんなじになつて、全体として日本という空間の魅力は落ちていくわけです。これに抵抗するには民間の努力では無理で、国レベルの規制とそれに見合う補償がないと無理だと思います。

このことに関連して、「競争」というものについての一般的な受け取り方が、この30年くらいで変化したと思いますね。規制を緩和して競争させれば優れたものが残るはずだという考え方には確かに一定の合理性はあり、昔も競争的な世界で生きる一部の人たちの信念ではありました。けれども一般の人々の生活感覚を支配してはいませんでした。人生とは競争で勝ち負けが決まるようなものではないと感じている人が多かつたと思います。しかし今では、競争の合理性は多くの人々にとってまるで常識のようになっていきました。小中学生でもそうした感覚を身につけているのではないのでしょうか。

でも競争の合理性は限られたものです。逆に言うと、競争には非合理的な側面もあるんですよ。変な例えですが、大勢が集まるような居酒屋さんに行ったらうるさいでしょ。隣の席の人たちが大きな声で話すと、自分たちの話が聞こえない。だからもっと大きい声で喋らないといけなくなる。すると隣の人たちはもっと大きな声を出すでしょう。すると、せっかくだけゆっくりお酒を飲んでリラックスするために来たのに、喋ることで疲れてしまいます。聞こえるように隣より大きな声で話すというのは、そこだけ取ると合理的に見えるのですが、全体としては不合理なんです。

現代の社会という問題に戻すと、もちろん私たちは大声を出す競争をしているわけではありません。「どっちが役に立つか」競争をしてるんですね。この競争に巻き込まれると、ふつうは「役に立たない」ような活動に従事している人も、本当はこれも役に立つんだと主張しなければならなくなります。でもこれはおかしいですね。たとえば雑談は役に立たない。役に立たないから雑談なのですが、あえて雑談が大切だと真正面から主張することには、何か違和感が伴います。「どっちが役に立つか」競争が支配している世界で、役に立たないことも大事なんだと主張するためには、一見役に立たないことも本当は役に立つことを証明しなければなりません、たとえ証明できたとしても、それでは反論したことになるからです。

昔文学部で教えていたので、文学部の学生や院生と飲みに行ったりすることが多かったのですが、ある時、「先生、こないだサークルの飲み会でこういうことがありましたけど、どう答えたらよかったですか？」と訊くんです。お互いに自己紹介した時に、自分の勉強してる内容を言い合って、情報工学とか、バイオテクノロジーとか、最先端医療とかの話をしている中に、文学部の学生が『源氏物語』とかスピノザ哲学とか言うと、一瞬シーンとなる（笑）。そんなのただの趣味でしょ、解決すべき課題がいっぱいある世界で、文学や哲学の研究して何の役に立つの？ みたいなことを言われた。そう言う人たちに対して、どうすれば文学や哲学の研究も役に立つんだと反論できるでしょう、と。

それで僕は、文学や哲学も実は役に立つなんてことは言うべきではない、

と答えました。じゃあどう言ったら対抗できるでしょう？ と聞くので、そういう時は何にも言わずに、黙ってうつむいたまま怒りに肩をブルブル震わせていれば、周囲はビビるんじゃないかと答えた。まあ、これは半分は冗談なんだけれども、後の半分は冗談じゃないんですよ。そんな、全てのことが表層的な言葉で合理的に説明できない、これはこういう理由で役に立つ、なんて言えないんです。世界はそんな風にできていないからです。

これは若い学生たちの世界にまで「どっちが役に立つか」競争が浸透しているという例ですね。そもそも何が間違いかと言うと、実用的な勉強をしている学生が、自分たちの判断基準で人文学は何の役に立つのかと問えると考えることが間違っているのです。でもこれは彼らのせいではなくて、現代の社会、国全体がそうした思考を広げてきたからなのです。

僕はまだ日本学術会議の会員で、来週総会があるんですが、そこで時々話題になることの一つに、内閣府が策定している「科学技術イノベーション戦略」というものがあります。一般の人はほとんど知らないと思いますが、内閣府のホームページに詳しい内容が出ています。これは、2021年に改正された「科学技術・イノベーション基本法」という法律に基づく政策なのですが、そこでは驚くべきことに「人文科学」が「科学技術」の中に位置づけられていて、他の科学分野と同じように「イノベーションの創出」が課題だということになっています。つまり『源氏物語』の解釈やスピノザ哲学の研究も「科学技術」だと言うことです。笑うかもしれませんが、本当なんです。笑うほどナンセンスに思えるのは、それが文学や科学についての私たちの自然な理解、そうした言葉が持つ日本語としての意味からかけ離れた、作為的でグロテスクなものだからです。でも法律として制定されてしまったので、笑い事じゃないんです。

ようするに何が言いたいかと言うと、僕は「どっちが役に立つか」競争の支配に対してですね、一見役に立たないように見える哲学やアートも、本当は役に立つんですなどと言いたくないんです。デザイン思考とかアート思考によって新しいマーケットを開拓できるとか、物事を哲学にほり下げて考える事が、ビジネスの発想だけではできなかった新事業や新商品の開発に結

びつくとか、その証拠にGAFAsのような国際的な大企業の創業者や重役には、工学系ではなく文学や哲学出身の人も多いとか、いろいろと言う人はいます。確かにそういうことはあるかもしれないけど、それはただの結果です。哲学もアートもまわり回って役に立つことがあるのはもちろんその通りなのですが、だからと言って役に立つことが哲学やアートの存在理由を保証するわけではないのです。

この点は誤解されやすいので強調しておきたいのですが、哲学やアートは役に立たないから価値があるのではありません。役に立たないものこそ素晴らしい、というのは歪んだ考え方です。僕は、役に立つという価値観それ自体が間違っているとは全然思わない。ただ、まわり回って何が役に立つかはそう簡単には分からないんです。これだけははっきりしてと思います。この世界における有用性の因果関係をすべてクリアに見通せるほど、私たちは賢くないんです。人間だけじゃなく、人工知能にだって見通せません。人工知能は人間の作り出した知識を材料にして計算しているだけですだからね。この世界に分からないことがあるというのは、世界という存在の本性に関わることで、知的能力の不足という問題ではないんです。

そんなことは、昔はわりと当たり前の認識だったと思います。でも現代の私たちは忘れてる。だから、世界は分からないという認識をもっと広めて、バランスをとる必要があると思う。何が役に立つかということばかり言ってる人は、世界は分かると思ってるんですよ。数値評価してそれを精密化していけば、何が役に立つのか分かるはずだと。それはそれでどんどんやればいいんですが、それでは分かることしか分かりません。世界には根本的に分からない問題があることも認める方が、私たちの知性はより広い範囲で活性化されると思います。そうした認識を共有できるような語りのことを「雑談」と呼びたい。

そういう観点からこの「土曜の放課後」における「雑談」を始めたいと考えます。お知らせしたように、昨年度とは違ってゲストとの対談もあります。12回全体の構成としては、今日のこれがイントロのプレ講座、来年3月の最後がラスト講座で、残り10回のうち5回がゲストとの対談、5回それぞれの次回

が対談で話題になったトピックをめぐる参加者同士の「話す会」となっています。対談の回にも後半質疑応答の時間は設けますが、「話す会」は場所を変えもう少しリラックスして話し合えるような雰囲気になりたいと思います。飲み物も提供できるような場所ですね。

安藤 ビールありですね。

吉岡 あります。もちろんたんなる飲み会ではなくトークイベントなのですが、軽く飲みながら一緒に考える、そういう「空き地」というか「屋上」というか、そういう場になればいいなと思っています。

2024年4月20日(土) 於：京都市立芸術大学 講義室12

