

2018 年度第 1 回物学研究会レポート

「有用性と価値」

平野啓一郎 氏

(小説家)

2018 年 4 月 20 日



2018年度のテーマは「役立つことから美しいことへ」。その第一回目として小説家の平野啓一郎さんにご登壇いただきました。小説家ならではの視点で、文芸や哲学、音楽、デザインにいたる幅広い分野で執筆活動をされており、近年は「個人から分人へ」というユニークな視点を提示されるなど、その発言は大いに注目を集めています。今回は「有用性と価値」と題し語っていただきました。

以下、サマリーです。

## 「有用性と価値」

### 平野啓一郎 氏

(小説家)



01：平野啓一郎 氏

#### ■文学は役に立たないものか

**坂井** ディレクターの坂井直樹です。平野さんとはこれまでいろいろなところでお会いし、雑談する中からヒントをいただいた経験が幾度もありました。視点が面白く、デザインについても相当お詳しい。そういう本も書かれていますので、2018年度の第一回目としてご登場いただきました。では平野さん、よろしく願いいたします。

**平野** ご紹介頂きました平野啓一郎です。よろしく願いいたします。まず、今日のテーマですが、本年度のテーマが「役立つことから美しいことへ」と伺った際に、非常にいい、きれいなテーマだと感じました。ですが、役立つことからの「から」という言葉に引っかかり、あえて「有用性と価値」という縛りのないタイトルに改めて付けさせていただきました。

有用性は、役立つことの言い換えにすぎません。役に立つということが、昨今、いろいろなところで語られています。若い人は「人の役に立つ人間になりたい」と口にします。それ自体はいいことだと思いますが、同時に、ちょっと引っかかるところがあるのも正直な思いです。というのは、自分自身があまり人の役に立ちたいと思わずに生きてきたからでしょう。

19世紀のフランスの大詩人・ボードレールは、『悪の華』や『パリの憂鬱』などの詩集で知られますが、同時に優れた批評家でもありました。その中の『火箭』で、「役に立つという人間であるということが私には常に醜悪なことのようになっていた」という一文を残しています。僕は10代の頃にこれを読み、まさに我が意を得たりと共感を覚えたのです。

ボードレールがこれを言ったのは、社会が近代化していく過程で産業革命が起こり、社会全体が機能的に細かく分化していった時代でした。都市部の人口が増え、産業の細分化・専門化が進んでいく只中にあり、機能分化したそれぞれの職業にそれぞれの人間が専門家として就職し、一つの仕事を長く務めていくことが望まれていました。その結果、職業というのが、人間のアイデンティティと強く結びつくようになっていったのです。ボードレールは、役に立つというのは、この社会システムの中で機能的に働くことのできる人間であることだと指摘しました。そういう人間がもてはやされる時代に役に立つというのは、醜いことではないのか、とつぶやいたわけです。

有用性、役に立つということと価値があるということは、必ずしもイコールではありません。例えば、僕みたいな文学という仕事に携わっている人間は、常に社会から「小説なんか読んで、何の役に立つんだ」と言われ続けてきました。学問に関しても、目下、政府は文系不要、理系に関してももっと役に立つことをやれ、というプレッシャーをかけています。

何かの役に立つというのは、基本的に、合目的な機能を果たしているかで判断できます。瓶の栓を開けるために栓抜きが必要というのは役に立つことですし、デザインもある目的を満たすために施されます。ところが文学やアートは一あえて一緒にして論じますが一、役に立つかどうかという視点では評価できません。

日本国憲法第25条に、「すべて国民は、健康で文化的な最低限度の生活を営む権利を有する」と記されています。もし、人間がご飯を食べて物質的に満足できれば生きていけるのであれば、文化的な最低限度の生活という記載は必要なかったでしょう。昨今の世の中、とかくフィジカルな部分での充足感を取り上げ、文化的なものはプラスアルファでしかなく、贅沢なのではないかとする見方が広まっています。社会保障で生活保護を受けている人が、何か文化的なものを享受しているとやれ贅沢だとバッシングしたりする。けれども実際には、物質的にお腹がいっぱいになるだけでは、人間は生きていけません。20世紀のファシズムなどの独裁体制や現在の北朝鮮などもそうですが、表現の自由が規制され、精神的なものや文化的なものが満たされなくなると、人間の精神自体がもたなくなってしまうからです。

僕自身、10代の頃はいろいろ煩悶を抱えていました。そんな時、文学作品を読むことで、抱えていた複雑な問題が言語化されました。「これこそ俺が感じていたことだ、言いたかったことだ」と発見し、それが喜びとなりました。教室で隣の友達にしゃべっても全く理解されず、「そんなことでクヨクヨするなよ」と言われた悩みが、ドイツ人ノーベル賞作家のトーマス・マンの小説の中で綴られていたのです。俺の悩みは北九州の友達には通じなかったけれど、20世紀の最も有名な作家の一人も、同じ悩みを抱えていたんだ、俺の悩みはちっぽけではなく、人類にとって大きな悩みだったのだと感じ、孤独が慰められたのです。

このように文学には、いろいろな効能があるわけです。それを読んで強く心が動かされた

り、価値観が変わったり、何らかの必要不可欠なものをわれわれは感じ取っています。文学は役に立たないわけではないんですね。だからといって、文学はこんなに役に立つとアピールするのも、ちょっといやらしい気がします。なかなか難しいところがあります。

## ■小説の主人公はボーカリストである

マーケットは、商品に価値があるかどうかをジャッジします。その価値があることの一つの要素として、役に立つかどうかがあるわけです。理想的には、役に立つことよりも価値があることの方が上位概念だといえるでしょう。

価値というのは、ある種複合的で複数の、人によって捉え方や解釈に幅がある。社会的な文脈などの中で変わってくるものでもあります。

ここからは、デザインと価値について考えてみたいと思います。デザインという言葉は、プロダクトデザインやグラフィックデザインから、社会制度や社会設計まで、本来の意味からかなり拡張され、多様な場面で使われています。いろいろなところでデザインという言葉が乱発され、本業の方からすると鬱陶しいくらいになっているかと思いますが、何を隠そう、文学の世界でデザインという言葉を使い始めたのは僕なのです。小説を書く行為のなかで、デザインという概念を導入して、小説の書き方を説明したのです。デザインという言葉の曲用に、僕もちょっと加担しているのです。デザインとアートは似て非なるものですが、ある部分では折り重なり、ある部分では異なる側面をもつ。そのアートという言葉も氾濫しており、何でもアートみたいなことにもなっています。

アートにおいては、個々の作品を「これはアートだ」「いや、アートじゃない」とジャッジすることが反動的な身振りに見えます。かつて、先進的で前衛的な作品をつくるアーティストに対し、「こんなのはアートじゃない」とジャッジした批評家は、歴史的に嘲笑される宿命を負わされました。けれども物分りよくリベラルになんでもアートであると受け入れた挙げ句、くだらないアートも氾濫してしまったのもまた事実でしょう。

僕はその作品の前に立った時に、自分の世界観とか認識が揺さぶられるような衝動とか衝撃みたいなものがないとアートとは呼べないと思っています。

拡張しすぎて、デザインとアートの定義は難しいのですが、いずれにせよ創作過程のあるプロセスでは、デザインのなかにアートの視点が導入されることはあり、アートにおいてもデザインの視点を導入することもあるでしょう。

小説は、時間芸術です。ある一定時間、どのように読者の意識を継続してその作品と関係づけることができるかが小説の根本です。音楽もそうです。人間は基本的に内分泌系ですが、小説は報酬系で動いているシステムに訴え、人間とどうコネクトするかを考えるものです。もちろん直接、機械的にドーパミンを出させるわけではないですが、人間が小説を読み、身体的にある変化が生じることは多々あります。

その変化と共に与えられた言葉は、どうやって生まれたのか。比喩的ですけど、僕は例えば小説の登場人物の構成をバンドのメンバーになぞらえることがあります。コンサートに行くと何に集中するかというと、やはりボーカルでしょう。なかにはギターリストの方が好きとか、ベーシストがああバンドを支えているとかの見方もあるかもしれませんが、でも基本的にはその舞台の世界観をフロントで象徴しているのは、やはりボーカリストなのです。

小説の場合も、主人公と脇役が、そういう関係になっていないといけません。主人公というのはバンドのボーカルのようなもので小説のフロントに立ち、読者はその主人公を通じて、その作品世界を体感していくのです。だから主人公が作品世界全体を象徴して受け止めてくれるような人物でなければ、音楽のコンサートみたいに2時間とかで終わらないので、数日から数週間くらいかかる物語を読者は読み通してられません。主人公がボーカルとして魅力があればこそ、脇役のギターリストに感情移入する余地が出てくるわけで、いずれにせよ主人公というのは重要なのです。

映画でも同じです。『ブレードランナー2049』を観て思ったのは、映像は綺麗でしたが、正直なところだるかった。オリジナルに対する僕の思い入れもあったかもしれませんが、CGで作る世界観はどこまでもすごいことができると感じましたが、一方で、主人公がその世界観全体を一人で受け止めるのがますます難しくなっているのも事実でした。演技の現場では、背景がブルーバックでストーリー展開に関係なくバラバラに撮っていくなかで、あの壮大な世界観を主人公が体現して受け止めるのが難しくなっているからではないでしょうか。主人公と背景世界が解離してしまっていました。主人公に圧縮されているものを感じ取れないまま、作品を受け止めていくのは難しいことなのです。

主人公というのは、ある時間体系の中で共感のポイントとして存在します。バンドのボーカルにたとえましたが、ボーカルの声域が狭いにつくるメロディーラインは限られてしまいます。ボーカルが低い声から高い声まで、複雑なメロディーを歌いこなせるなら、そういうメロディーをつくることもできます。これは小説にも言えることで、主人公ができるやつだと、複雑な物語を描いても主人公がそこを生き抜いていってくれるわけです。困難に直面した時にも、深い施策をしながらその出来事を主人公が体験していくことができるのです。ところが、主人公をアホとかに設定してしまうと、難しい状況を克服していくのがおかしくなる。「こいつこんなアホなのに、こんなことできるわけない」と、読者は感じてしまいます。その場合は、もう一人、老賢者みたいな人物との会話を通じて、その場面の意味とかを深めていったりしないとイケなくなります。まさに小説のデザイン的にいびつになってしまうのです。今ちょうど書き上がった小説も、主人公の設定が最初から揺れて、途中で話が行き詰まりました。最終的な仕上げのバランスを見るようなところは、比喩的ですけどデザイン的な発想で全体を仕上げていくというプロセスがあるのです。

## ■芸術のなかに見る広告性

僕が非常に興味深いと思うアーティストの一人として横尾忠則さんがいます。横尾さんは御存知の通り、グラフィックデザイナーとして成功し、その後、アーティストとなり、デザインとアートを両方体験しています。以前に、横尾さんのポスター展を観に行ったのですが、

体温が2度上がるくらいの熱量を感じました。横尾さんの作品は、一点そこにあるだけでもその空間が横尾部屋になるほど、記憶に残す力があります。

横尾さんのグラフィックデザインが持つ強度は何なのでしょう。横尾さんが言うには、自分のところに来る広告はアングラ演劇やマイナーな売れなさそうな商品ばかりで、大企業が社運をかけて企画するような広告はほとんど依頼されなかったそうです。そういうなかで、彼は作家やアーティストらとの交流を深めていきました。「天井桟敷」にせよ「暗黒舞踏」にせよ「土方巽」にせよ、横尾さんはまさに広告として何月何日にこれがある、ということを強烈に広告してきました。それがなければ誰も知らないし、見向きもしなかった何かが、そこにその日存在しているんだ、強烈にアピールしていたわけです。その熱量というのがとても大きな意味があったと思います。

ポスター展ではよくグラフィックデザインの芸術性が語られます。けれども僕はそれを逆ではないかと思うのです。本当は、芸術自体の広告性が根源にあるのではないのでしょうか。例えば、キリスト教の宗教絵画ならば、イエス・キリストという神の子が人類のために死んだ、その歴史的に1回あったイベントを正に広告しているわけです。ゴッホの『ひまわり』も、生命力溢れたひまわりの存在をゴッホの絵は社会に向けて広告しています。作品にすることによって、世界中の人にメディアを通じて伝わっていくことになるからです。

僕たちは広告表現を見て、その美しさに何か芸術性を感じますが、実は芸術自体も根源的には広告性というのがあり、そこを捉え損なうと美術なり文学なり、どんどんつまらないものになってしまうと思っています。

## ■価値あることをクリエイトする規模感

僕は文学や写真の賞の選考委員をやっています。ある日突然仕事を始められるものとして、写真と小説は二大ジャンルであると思いますが、そのせいか、これから小説家になりたい、写真家になりたいと思っている若い人たちの間に、ある種の共通性を感じるのです。SNSで自分の表現をWeb上に公開することが簡単にできことも影響しているのでしょうか。こうした方がいいと否定的なジャッジをしても「あ、そうですか」と、受け流してしまうのです。「この人には私の良さはわからないけれど、別の誰かが『いいね!』を押してくれるから、それはいいんです」、みたいな態度です。それは確かにそうかもしれません。でも、職業写真家や職業小説家として生きていこうとするならば、ある規模感を超えていかないとならないのです。そこで乗り越えねばならない批評というのがどうしてもある。受け手に大きな何かを与えるということに対し、意識的にならなければいけないことがあるのです。それは価値をクリエイトしていくことでもあります。それが何の意味があるのかということ、自分なりに考えることをやらないといけないのです。

役に立つことの危うさの一因に、時間的、地域的な制約を受けてしまうことがあげられます。社会の即戦力になる人間は、何年か経ったときには役に立たなくなる可能性も秘めている。今の時代に適応的である技術や思考、発想は、次の時代にはもしかすると役に立たなくなってしまうかもしれません。つまり、僕たちが何かクリエイトな活動をしようとしている

時、自分のやろうとしていることがどういうタイムスケールのなかで活かされるのか、きちんと考えないといけないのです。

ボードレールが役に立つということを嫌ったことの一つは、結局のところ、人間というのは社会の現在のシステムにあまりにも適合的になると、単に消費されて終わりとなるという意味があったのだと思います。例えば、派遣社員はある時期に働いてもらい、人件費の調整が必要になったら辞めてもらう人材なので、企業や社会には非常に都合よく、ある意味、役に立っているわけです。だけど本人にとっては何のキャリアアップにもつながらず、広がりもない。それが人間として果たしてどうなのか。役に立つとことを考えた時に、人間としてどうなのか、問題が見えてくるのだと思います。

文学が役に立つ、合目的に成り切れないことの一つは、このタイムスケールが長すぎる 것입니다。参照する文学作品は何百年前の古典から続き、執筆時間は数カ月から数年に及びます。また、ファッションのモードのように、季節ごとの旬をとらえて提示する体制もありません。文学はどうしても長い時間でしか価値を求められないことがあるわけです。

僕はファッションファンでもあるのですが、今、モードが厳しくなった理由は、時間軸が完全に壊れたからです。モードは、デザインがシーズンごとに新しくなり前のシーズンの服がダサくなることで成立します。ところがインターネットが登場して、シーズン落ちの服や昔の服が安く買えるようになり、昔の服はもはやダサくなくなりました。90年代の末以降、リアルな方向に進み、奇抜な服が次第になくなっていき、ますます新しい服を買う必要はなくなりました。その結果、コンサバティブなコレクションが続き、服が売れなくなっているというのが今の状況です。

## ■個人から分人へ

ボードレールは、文学に関してはエドガー・アラン・ポー、音楽に関してはワーグナー、美術に関してはドラクロワといった、当時のある意味キワモノとして保守層から批判された先進的なアーティストを先駆けて擁護した人です。一方で、進歩という概念を批判していました。1855年のパリ万国博覧会で、「Déplacement de la viitalité」という面白い概念を提唱しています。そこでは、進歩というのは現代の自惚れ腐った土壌の上に花開いたグロテスクな理念であると言っています。あれほどアートに関して進歩的だった彼が、どうして進歩という概念をそんなにも批判したのでしょうか。もし、ある国民が、全盛期において理解されたいよりも、もっと繊細に精神的問題を今日理解するとすれば、そこには進歩があると言えます。一人の芸術家が去年より多く知識なり想像なりの力を示したとすれば、彼が進歩したということは確実でしょう。しかし、明日への保証はどこにあるというのか、というのがボードレールの主張なのです。今日ここまで進歩しているからといって、同じその単線上に明日も明後日も進歩が続くとなぜ言えるのかと、厳しく批判しているのです。

ヨーロッパという社会では19世紀、このままずっと一直線に進歩すると言っていたが、万博に行けば世界中のさまざまなものが集まっているのはわかります。ある文明が栄えたと思えばどこかで衰退し、何かが栄えて何かが滅びるといふのを繰り返しているのです。

ヨーロッパだけが例外ではない。生命力が、そのいろいろな複数の場所を移動し続けているだけだ、と彼は言おうとしていました。

この話は、きわめて今日的で、ブリックスという新興国が栄えたと思ったら、もはやそうでもなくなっている。企業でも何でも生命力というのが移動し続けているのです。ある時はある分野に活気があり、次の瞬間は何の保証もなく、別の分野が栄えている。SNSも栄枯盛衰を繰り返しています。そういう時代で僕たちは、ある一つのビジョンに則って、それに確実に自分の人生を委ねていくことができません。常に複数のことに携わりながら、自分の人生をリスクヘッジして、うまくいく部分とうまくいかない部分を受け入れていくしかないのです。

今は、選択と集中というのが極端に難しくなっています。なぜなら未来予測が難しいからです。ボードレールは、それでも世界は持続していく、それは一本の太い線がずっと持続しているのではなく、多様性があり、どこかが持続し続けていくからだとも言っています。この多様性というのが生の必須の条件であると指摘しています。

世界観としてはその通りでしょう。そして、僕たち自身が世界の多様性を受け取るためには、内的に多様でなければならない。硬直した価値観で生きていこうとすると、その多様な世界を受け止めきれません。そこで僕は分人化ということを提唱しています。

「個人」という概念は、もともと明治になるまで日本にはありませんでした。individual という英語を明治になって輸入した際につくった新しい訳語で、最初は独一個人という四文字で表していました。それが一個人という三文字の訳語となり、最終的に個人という単語が広まっていったのです。

この individual という単語は、in は否定の接頭辞ですから、divide できない、つまり分けることができないのが一人の人間であるというのが原義です。そもそもは 6 世紀のラテン語から来ており、atom というギリシャ語の翻訳としてつくられたラテン語でした。アトムは原子を指す言葉でもあり、文字通り、これ以上分けることができないものというのがラテン語の意味の原義です。

それがなぜ一人の人間となったのでしょうか。大きく 2 つの流れがあったと言われていきます。1 つはキリスト教の影響です。ヨーロッパ社会では神は唯一の存在で、信仰を持つ人は常にその神と一対一の間を結びます。神に自分の全存在を通じて直面して、自分の内的な秘密や罪を克服していく。その神と向かい合う人間は、教会にいる時はこんな自分だけでも教会を一步出たら全然違う自分があるなど、内的にいくつも分割されてはいけません。もう 1 つは論理学の分野です。個物というのは基本的には概念のなかで分類をどんどん細かくしていったら、最終的にもうそれ以上分けることができなくなったものが個物になります。人間に関しては、分類しても最終的には固有名詞のところ以上は分けられません。平野という人間は、これ以上分けられない。それを一人の人間として個人と考えましょう、となったのです。これ以上分けようがない存在が社会を構成する最小単位となります。社会には階級や組織などのシステムがありますが、最小単位はこれ以上分けようがない人間で、その人間を機能的に分化された社会のなかで再構成し、発展させようというのが近代という時代でし



た。

ところがコミュニケーションにおいては、僕たちはいろいろな人に会うといろいろな自分にならざるを得ないのです。恋人といるときの自分と、職場の人といるときの自分、それを間違っミックスしちゃおうと……、よくないことになるわけですね。僕たちは対人関係ごとに多様性を持っているのです。

人間は個人で、一人の人間は分割できないという話と、コミュニケーションの中では分割されているじゃないかという矛盾が生じ、近代以降、特にロマン主義の時代から悩み始めるわけです。それで解決策として、内的な本当の自分是一个なんだけど、社会的な仮面というのはいつも複数使い分けている、表面的な自己というのはいくつもあるんだ、というモデルをかなり長いこと利用してきて、未だにその考え方というのは根付いています。

僕はそうではなくて、対人関係ごとにいろんな自分があるんだけど、その複数の自分は全部本当の自分ととらえるべきではないかと考えます。人間というのは **individual** ではなくて **dividual** であると。分割可能であって、その対人関係ごとの複数の自分の集合体を一人の人間としてとらえましょうということです。そして対人関係ごとのそれぞれの人格に分人という名前を付けました。個人よりももう一つ小さい単位の人格として分人という新たな概念をつくったのです。

そうすると、本当の自分は何なのかという、たった一つのアイデンティティを求める自分探しの旅みたいなものから解放されるのです。人間というのはさまざまな人格を持っていて、それは全部自分なのだとということ、そのなかには生きていて居心地いい自分もいれば、不愉快な自分もいるだろう。でも、とにかくその全部が自分なんだという考えです。

階級社会では人間のアイデンティティを決めるのは出自でした。貴族に生まれたのか、百姓に生まれたのか、商人に生まれたのか。ところが社会の規模が大きくなり、産業革命が起こり、職業が複雑に分化して新しい仕事が出てくると、職業選択の自由を許すほかなくなっていく。社会が必要としているジャンルで活気が出て、そこで働く人が集まっていきました。やがて職業選択がその人の一生を決める一大事となり、職業を決めるというのが一生を決める一大事となっていきました。自分が向いている職業に誰しも就きたいと願います。そこで自分はどのような人間で、どういうことをしたいのかを考えるのです。これが **individual**、個人という考え方と職業選択の自由との相性の良さだったわけです。

ここに一つのパラドックスがあります。実は職業選択の前に自分とは何者かを発見しないと行けない。それで10代の若者は悩みます。職業こそが自分のアイデンティティになるはずなのに、その職業を決める前に、自分とは何者かを決めないと行けない。しかも社会経験はないし、ほとんど世の中のことがわからないまま、己は何者なのか早く決めよと社会からプレッシャーをかけられるのです。

社会の側から見れば、若者に職業選択の義務を課してきたわけです。早く自分の適性を見つけなさい、早く社会の役に立つ人間になりなさい。ですから、自由に職業を選べるにも関わらず、その職業を選ぶということが大きなプレッシャーとなってしまいました。

しかも、未来の不透明感は強まっていて、一つの会社に就職しても、その会社が続くかわからないし、続いたとしてもいつまでその会社にいられるかもわからない。ですから経産省をはじめとして、社会全体ができるだけ副業化、兼業化を許していこうという方向になっています。もはや、本当の自分は一つだけ、俺はこの職業を続けて自己実現するというようなモデルが成り立たなくなってきました。

そういう時に、個人とは分割不可能とするアイデンティティでは、複数のことをこなしていくのに対応できなくなるでしょう。人間は場所ごと、関係性ごとに、いくつもの人格や分人を持っていて、その分人ごとにプロジェクトや関係性があるのです。そのバランスのなかでリスクヘッジしながら生きていくということ以外に、人生が持続していくのは難しいというのが僕の考える今の時代のイメージです。

## ■分人としてのクリエイションのあり方

クリエイションとは、ある関係性のなかにあります。人間と人間、人間と社会と、人間と自然など、いろいろな関係性があります。生身の人間として社会に属し自然環境にいるわけですが、そこを直接生きていくことは難しいので、媒介が必要です。その媒介が人間と社会をスムーズにつないだり、人間と自然とを調和させてくれたりするのです。

社会には巨大な金融システムや物流システムがありますが、その間に僕たちをつなぐ小売業のコンビニの店員さんなどがいます。同時に、そこは自動化していい、関係性を徹底して合理化していこうというのが昨今の流れです。

今のイノベーションは、コスト管理とリスク管理の2つに集約されます。その中で危惧するのは、僕たちがやっている仕事の何が残り、何がなくなるのかということです。合理性を追求すれば、かなりの仕事がなくなると予想されています。

ハンナ・アーレントは、仕事を「レイバー」と「ワーク」、つまりレイバーは苦役ともいえる苦しい仕事、ワークは生きがいになるような喜びを伴った仕事として区分して語っています。できれば苦役的なことはAIやロボットに置き換えてもらい、喜びとしてやっている仕事はとって代わってほしくない、楽しい部分はそのまま残しておいてもらいたいというのが、仕事に関して漠然と思われているところでしょう。

リスク管理については、医療が典型的です。これからは病気になってから病院に行くのではなく、予防医学が医学の中心になると考えられています。これは国の財政問題にもかかわることで、いかに病気にさせないか、健康診断から日々の健康指導など、病気以前に医学の関心が前倒しにされてきています。

そうすると、病気じゃない身体を日常的に監視し続ける以外になくなっていくのです。スマホで24時間モニタリングし、歩いた歩数から消費カロリーを計測し予防に役立てたりする。病気のリスクが減るならばよいとする考え方もありますが、このようなことがあらゆる

分野に起きてきています。今日の社会にみえる監視化もそれと同じです。犯罪の未然予防という観点から、普通に生活している人まで全部モニタリングされています。これはテロをいかに予防するかという名目によって、導入されてきました。国家権力による監視体制で、それは昔のディストピア小説で描かれてきたことでした。

中国では電子決済の広がりとともに、個人の評価がポイント化されつつあります。そのポイントの高い人は社会インフラの恩恵を受け、評価が低い人は例えば飛行機にも乗れないなど、社会インフラにアクセスする権利が制限されてしまうのです。個人番号とタグ付けし、政府の評価と連動して、一人の人間が日常的にどのような人間であるのかが徹底的に管理される社会になっています。これはSFじゃなく、中国では現実です。すでに進んでいる話です。程度の差はあるものの、世界中である程度広がっていくと僕は思っています。

そういう中で役に立つ人間は、ひょっとすると、どんどんグロテスクな人間像になっていくかもしれません。誰からも信用ポイントが高く、ある意味では企業にとって都合のいい人間として、役に立つ人間となる可能性もあります。そうではなく、自分は一人の人間、あるいは自分がやろうとしているプロジェクトなり、生み出そうとしているものの価値を考えていくことが、より重要になってくると思います。

「平野さん、分人と言っても法律は個人の概念を基礎にしたもの。分人という概念で法律をつくれますか」と尋ねられることがあります。法や秩序はじめ、人間の社会生活のなかで個人という概念が依然として機能しているレイヤーは確かにあります。なぜなら、個人というのは管理しやすいからです。マイナンバーしかり。一個人のタグ付けをすることで管理するのは組織にとってやりやすく、個人が複雑に分人化すると管理は難しくなります。逆に言うと、あるレイヤーにおいては、一人の分割できない人間が基本的人権を持っているという考え方が今でも法、秩序では機能しているのです。

僕が考えているのは、その下の日常的なコミュニケーションでのレイヤーでは、分人という概念で把握した方がうまくとらえられるのではないかと、ということなのです。僕という一人の人間が、どのレイヤーではどの概念を使って把握すると一番そこでの活動がとらえやすくなり、それによって何をクリエイティブしていくか、それが重要だと思います。

自分とは何かというアイデンティティを把握するようなレベルでは、個人よりむしろ分人という概念によって、対人関係ごとに分化して人間を俯瞰した方が、自分の生き方は見やすくなっていくのです。会社ですごく嫌なことがあっても、それはあくまでも会社での分人であって、家庭での分人はまあまあうまくいっているとか、友達との趣味の分人はすごく楽しいとかを客観視できるわけです。そうすると、突然自分を全否定するような行動に走ったりすることを予防できるし、自己肯定する時も、部分肯定を行いながら自分という一つのプロジェクトを未来に向けて進めていくことができるわけです。これを僕は分人のデザインと表現しています。

自分がどういう分人をどういう比率で備えているのが生きやすいか。その分人の構成と比率が心地良くデザインされると、生きていくことが楽になります。そのデザインの比率で、生きたくない分人が比率的に大きくなり、生きたい分人の比率が小さくなると生きていくの

が難しくなります。自分のなかに複数のシステムが常に作動していて、社会とマルチに対応していくということです。

アートというのは、こうしてさまざまに作動している僕の複数のシステムのなかで個別に役に立つものなのだと思います。僕が生物として、環境と接する時に、スムーズにさせてくれる道具なり何なりが必要です。複数のシステムが何かより大きなシステムと連動しながら生きているなかで、自分の生全体を力づけたり、方向づけたりするような意味を持っているのが僕はアートなのではないかと思います。素晴らしい小説や素晴らしい絵は、肉体をも感動させるし、自分の思考も変化します。それにより有機的に大きなシステムが活性化されてくるところがあるのです。

アートだけでなくデザインも好きなジャンルで、いつも両方相対化しながら考えていますが、自分の思考が何の目的に向かっているのか、そして自分がつくろうとしているのが一体どのレイヤーにリンクし、何と何のレイヤーが連動しているところに向かい、自分の発言なり思考なりをつくっているのか。同時に、どれぐらいの規模感の人に受け入れられようとしているのか。これらを総合的に考えながら、小説を書いたり、プロジェクトを進めたりしています。

## Q&A

**関** 素敵な声に聞き入りながら、集中して拝聴できた 90 分でした。どうもありがとうございます。最初に一つ私から質問させていただきます。顔や体は一つで分けられません。心と顔、あるいは体の関係はどうお考えでしょうか。

**平野** 社会全体には常に統合化の圧力と分散化の圧力の両方が働いているのですが、そのなかで人間は、基本的に分人化する方向にあると思っています。子どもは純真無垢で顔を使い分けたりしない大人は使い分けると言いますが、僕は逆じゃないかと思っています。僕は二児の父親で、下の子はこども園に通っています。そこで子どもたちをよく見ていると、好きな先生に対する態度と、嫌いな先生に対する態度が親として当惑するほど違いますし、もちろん友達に対する態度も違うのです。教えたわけでもないのに、非常にきめ細やかに分人化しています。むしろ大人になるに従い、分人化を抑制して社会的にどこでも通じるような一つの顔を定めていこうとするのだと思うのです。社会的に、裏表があるというのはネガティブな評価で、信頼関係を裏切るといふ考え方が影響しているのでしょうか。実際には、これまで述べたように人格が複数あるのは当たり前なのです。結局、人間は分人化していこうとする。国家はそれを管理しようとし番号を一個付与しました。もう一つの生体情報だけはどうしても一個で、それがその人の同一性を確認する最後の手段となっています。現在は戸籍や住民票は生体情報とタグ付けされていないので、極端な話、誰かと戸籍を交換することもできなくはありません。もちろん罪になりますけれど。そこで今、生まれた時から住民票やマイナンバーとタグ付けし、そういう交換ができなくなるようにしようという動きがあります。それにより、おそらく支払いとかの簡便性は向上するでしょう。便利さを通じて、生体情報と僕らのタグ付けはものすごく進んでいくと思います。そこから得た生活情報を監視に使おうとしたら、簡単に使えるようになるでしょう。顔や体が変わえられないというのは、ま

さに個人というのをぎゅっと握りしめておくものであり、最後の部分として生体情報があると思っています。

余談ですが、携帯電話の普及はモバイルの監視カメラが張り巡らされているのと同じことであり、皆で映し合っています。こういう監視社会では、トラブルが起こりがちなので、人の過ちとかに寛大になるということが最低限重要だとも思っています。

**Q1** 小説は時間芸術で、内分泌系の人間とどうつながるかというお話は面白い視点だと思いました。小説も AI が書くというような話も進んでいるようですが、例えばドーパミンを出させるような文章を個別にカスタマイズさせてつくることもできるのではないのでしょうか。そうなった時に人が書く小説はどうなるのか、将来の小説をどう見ているのかお聞きしたいと思います。また小説で人のやる気を出させるといったことも可能なのか、お聞かせください。

**平野** アメリカの映画の世界では、プロットと感情曲線の分析がかなり進んでおり、どういう感情曲線のパターンだとヒットするかがデータに基づいて分析され、アニメなどがつくられ始めているようです。

それを小説に導入しようという動きもあります。実際に、「ハリー・ポッター」シリーズの続編を AI が書いたというのが最近ありました。僕もザーッと読みました。奇想天外なものが組み合わされていて、こういう作家の妄想力が試されるようなタイプの小説は AI との競争に早々に負けていく可能性があると感じました。飛躍的な要素の組み合わせならば、コンピュータでいくらでもできるからです。

ただ、人生の機微とか微妙な部分は AI ではうまく描けないという気はします。論理的な文章は、明解に書いてあるので AI のパターン学習に向いているとする人もいます。小説の場合は一つの言葉に対し、文脈と読む人によって多くの意味を含むような言葉の使い方を書くので、パターン学習していく AI には難しいとも言われています。僕が 80 歳位まで活動するならば 2055 年になりますが、それまでに AI が脅威にならなければ、あとの時代はどうでもいいかな (笑)。

ボードレールは憂鬱やアンニュイという言葉を使い続けて、19 世紀の人はそれを美しいものとして詩に謳いました。僕も 10 代の頃は憂鬱で、それが格調高く美しく謳われているから、「そうか、俺は他の人とは違う繊細な感受性をもっているんだ」と思い、それは慰めにもなりました。精神的な症状が悪化した人は病院で治すしかないと思いますが、そこに至るまでには言葉でできることもあると思います。でも、人はそれぞれ違います。文学は結局、マスプロダクトなんです。小説がカウンセリングみたいに、個別に具体的に影響を及ぼしていくのは、なかなか難しかもしれないですね。

**Q2** これまでの作品を振り返り、どの分人を見て、何を想定し、そこにどう価値を乗っけようとしてきたのか、その決め手を教えてください。

**平野** 小説家はマーケティングリサーチとかから始めると、あまりうまくいかないのです。僕も世の中のトレンドとかを見たりはしません。分人という概念は僕のヒット商品で、講演に招かれたり、本も売れました。なぜああいうことを考えたかと言うと、自分が悩んでいることだったからです。アイデンティティのことで悩み、人の本を薬と思って服用してみたけれど、あんまり僕の悩みには効かなかった。しょうがないから自分で自分の薬を調合してみよう、ということで生まれました。

どうやって物語にするかと言うと、最終的には場面なんです。僕はいつもクライマックスから考えます。これがまさに俺が言いたかったことだという象徴的な場面が思い描けると、あとはそこから彼らのライフヒストリーを遡っていくのです。音楽で言うとサビから考えるという方法です。性格的に、いつ始まっていつ終わったかわからないような、何も起こらないような小説は苦手で、わかりやすくワープと盛り上がって感動したという話が好きなんです。

**関** 最後に黒川さんまとめていただきたいと思います。

**黒川** ありがとうございます。考えるヒントがいっぱいありました。「役立つことから美しいこと」というテーマは、デザインを中心とするわれわれは、例えばマイクロホンのデザインをするにしても、これが役立つことになる仕事は音を出すためのエンジニアの仕事であり、役立つことはエンジニアが担っていることが多いのです。ではデザイナーは何の仕事をしているのでしょうか。音が出る、出ないに関係なく、「いいな、このマイク欲しいな」「持っていたいな」という、フェティッシュな気持ちを抱かせるような、美しいことを真剣に考えなきゃいけないのではないか、ということから設定しました。ものの持つ質感や温度感、存在感が、人に衝撃を与えるような、それが僕たちの役割ではないかと考えます。

このテーマの背景には、長い間、売れるものをつくらうとして企業側が機能ばかり、役立つことばかりを追い求めてきた歴史があります。従来の機能重視型では役に立たない時代が訪れつつあるなかで、デザイナーが重要になっていくような時代をつくらないといけないという意味も込めています。

役立つことは客観的ですが、美は一人ひとりが持つ心証で客観性はないと考えます。僕にとって感動することは、別の人にとって感動ではない。それでいいと思っています。ですから小説の部分で美しいもの、価値あるものというのは、突き詰めるとたくさんの人々に伝えなくてはいけないというものの、恐らく自分のために書いていらっしやるのではないか、それで十分成立するのではないかと思ったりもしました。いかがでしょうか。

**平野** 美というのは、ある時代までは規範的なものがはっきりとあったと思います。ヨーロッパならば古典主義的な美がその一つでしょう。ボードレールが現代的な理由は、美しくないものは世の中にいっぱいあり、それ自体は受け止めにくい、それを美しく謳うことによって価値を付与することができる、それは人間の心情の一つであるとして、社会のなかに共用させていくことをやったからです。美しくないのに美しいみたいなものを彼はずいぶんとクリエイトした。デザインが美的に、人間の生活のなかで場所を与えていくというのは、デ

ザインの魅力的なところだと思います。プロダクトは大半のものは機能してない時間のほうが長い。そういう時でも部屋のオブジェとしても成立するのは、デザインのアートの要素だと思いますし、それが融合されていくようなものを期待しています。

僕はやはり自分だけのために書いているわけではなく、僕がかつて美しい小説に感動したように、自分の創造する美しいものを誰かと共用されることを期待して書いています。読後に「こういう小説を読みたかった」と言う読者もいます。その世界ははじめからあったのではなく、必ず読んだ後に気がつくことなんです。事前にアンケートをとったら、これが答えとして出てくるわけではない。つまり、それは作者の側がクリエイトしていかないといけない問題で、僕もいつもこういう映画が見たい、こういう本が読みたいとは思っていますが、全然具体的ではないのです。それは創造していかないとい具現化できないと思っています。

**黒川** 外山滋比古さんは、小説家がどんな文章を書いてもそれを 100%理解する読者など 100%いない、読者はそれぞれの歴史と価値観で自分なりに理解するだけである。それは悲しいことではなくて、自分の小説が伝わってなくてもいいことなんだと言っています。

人間は、非連続のまま連続性を持ち、共振、共感をする。共振する関係を持っているにすぎない。ですから僕は人のためにデザインすることをやってないわけじゃないし、理解されて感動されてもちろん同じように共感されて嬉しいんですが、僕が人のためにやっていると言えるほど、人のことは考えていないんです。僕が美とは何だろうと真剣に考え、感動すれば、人も感動するだろう、というぐらいにしか考えていないのです。小説も同じなのではと思ったのです。

**平野** 小説は哲学と違って一般性から始められないんです。人間とは、という一般性を読者が一人ひとり個人に落とし込んでいくという方向ではなくて、あくまでも一個人から始まるんですね。そうすると人間一般から相当ずれた恋愛からスタートすることもできる。だけど恋愛が恋愛のまま終わると、読者は「こんなやついたんだね、へえー」で終わっちゃう。だからどこかで自分とは無関係な一個人から始まった話が他者に開かれていき、人間一般の問題を書いているのではないかという開かれた瞬間が来るのが、ある意味では小説を書く上での懸けのようなものなのです。そのタイミングが早すぎると読者に反発されます。どこかいいタイミングで、人間一般の問題に開かれていく瞬間がどう訪れるか。それが小説において肝となるものだと思います。

**黒川** 面白いですね。ここからさらに面白くなりそうですが、お時間となりました。

**関** 役立つことから美しいことへ、という言葉の有用性と価値というふうに置き直していただき、よりテーマが深く広まったように思います。第一回目にふさわしいお話をしていただきました。どうもありがとうございました。

以上

2018年度 第1回物学研究会レポート

「有用性と価値」

平野啓一郎 氏

(小説家)

---

写真・図版提供

01 ; 物学研究会

編集=物学研究会事務局

文責=関 康子

- [物学研究会レポート] に記載の全てのブランド名および商品名、会社名は、各社・各所有者の登録商標または商標です。
- [物学研究会レポート] に収録されている全てのコンテンツの無断転載を禁じます。

(C)Copyright 1998~2018 BUTSUGAKU Research Institute.