

僕も哲学がし  
たい！





# 目次

はじめに . . . . .	1
誰が人間を造ったのか . . . . .	2
わからないもの便覧 . . . . .	3
絵がうまくなるには . . . . .	4
道徳と秩序 . . . . .	5
僕も哲学がしたい！ . . . . .	6



## はじめに

この本は学問の本ではない。それを学びたいのなら、専門書を買えばいい。この本は僕が自分の力だけで考えたことを述べる本である。タイトルにもあるように「僕も哲学がしたい!」というわけである。とはいえまだ僕の作品は完成しておらず断片的な説明になると思う。それは仕方がない。だって考えることは難しいのだから。特に自分の性格からかけ離れたことを分析するのは難しい。経済って何かと言われても、僕は答えられない。今、アダムスミスの国富論を読んでいるが、きっと大した答えは得られないだろう。とにかく、そういうわけだから、たとえ内容が稚拙でも怒らないという人だけ本書を読み進めてほしい。そしてできれば僕にアドバイスをして頂きたい。それでは本書の内容をどうぞ。

追記：最近の資料をまとめたところ、3つの短編にしかならなかった。お時間のある方は読んでほしい。

## 誰が人間を造ったのか

あなたのお父さんのお父さんは誰なのか。そのまたお父さんのお父さんは？と聞かれたら、家系図でも残っている家庭でないと答えられない。「神は人間を造った」と言われているのが普通ではないだろうか。人間の系譜をさかのぼると神に行きつくのである。しかしダーウィンは自然淘汰説を説いた。人間が今の形になったのは神が創造したからではなく、自然淘汰の結果だというのだ。

しかし人間は変な生き物で「祖先の霊が怒っている」と本気で考えることがある。親を早くに亡くした人は余計に亡き親について考える。死んだらどうなるかは死んだ人にしかわからないが、誰も死んだ経験のある人なんていないから、死んだらどうなるかは誰にもわからない。このわからないことについて宗教家は答えを提示する。死んだから良い人は天国に行き、悪い人は地獄に落ちるのである。しかし哲学者だったらどうであろう。ソクラテスはわからないことはわからないままにする、と述べている。だとしたら、死後のことはわからないとするのがより哲学的でありそうである。死んだあとどうなるかわからないから、ゾンビ映画とか、死後復活する話などが出来るのである。

ただ誰かが不幸な目にあったとき、人はこういっただろう。「呪いのせいだ」とか「天罰が下ったんだ」とかである。これは特別な宗教に陶醉している人でもなんでもない普通の人の考えである。場合によっては「宝くじが当たれ」というのを神の思し召しだと考える人もいる。人間は自分にわからないことが生じると神や悪霊のせいにするのである。

もし自分の信仰が拡張されれば人は快樂を覚える。もし自分の信仰が否定されれば人は不快になる。例えば、古い友人がしばらくの間音さがなかったとする。しかしその友人がいまどうなってるかについて、きつとうまくやっているだろうと樂觀視する。逆に何かの罪人がいて、裁きを受けずにどこかで生きているとすると不幸な目にあっていることを想像するのである。もう一つ例をあげよう。戦争が起こると「何のために生まれたのだろう」とか「何でそんなことのために死ぬのか」とかアンパンマンマーチみたいなことを思うのである。

世界には善い人と悪い人がいるから自分が生きていたことによって善い人が悪い人よりも優勢になるなら、おそらくその死に無駄はないのである。死が本当に破滅となるのは残された人に悪い人が残るということである。

## わからないもの便覧

人間にはいくつかわからないとされているものがあるので列挙する。

- ・光と闇が何なのかわからない。
- ・異性が何なのかわからない。
- ・自然災害、洪水や雷が何なのかわからない。
- ・山や海が何なのかわからない。
- ・祖先が何なのかわからない。
- ・宇宙が何なのかわからない。
- ・死後どうなるかわからない。

## 絵がうまくなるには

紙と筆記用具があれば絵を描くことができる。

絵を描く人は仕事を分業する。下絵を描く人。線を引く人。色を塗る人。

風刺絵は漫画に発展し、マンガはアニメーションに発展した。

絵は画材から創られる。絵を作る人は構図や陰影、パターンなどを使って題材を形作る。絵を視る人は能う限りの力を使って絵を解釈する。(絵がどのように視られるかは心理学が詳しい)

美しいものだから人は模倣したがる。歌なら歌いたがるし、絵なら写したがる。それは何度でも楽しみたいからである。鏡を繰り返し見るのも、自分の顔が美しいからである。この何度でも楽しみたがる気持ちこそ欲求ではないか。それは人に快をもたらす。もし不快になるようなことがあったら、人は繰り返し見ることをやめるだろう。

だから僕はこう思うのである。もし絵のうまくなりたい人がいれば、その人はまず絵を描くべきではない。そうではなく、絵がうまくなるということは美しいと思えるものに出会えることなのである。そうすれば自然と美しい絵が描けるようになるだろう。

もしそれとは反対にもう二度と視たくないと思うものがあるなら、悲劇を何度も鑑賞して繰り返し涙を流すことである。そうすればもう二度と視たくないという気持ちが起るだろう。

## 道徳と秩序

道があると次のようなことが起こる。歩行者は車に道を譲って歩き、車は歩行者が事故に遭わないように注意して車を運転する。道をつくる技術によって人々の間に秩序がもたらされるのである。僕はこれを「道徳」と呼んでいる。徳とはギリシャ語のアレテーの訳語で、「馬には馬のアレテー」があり、「ナイフにはナイフのアレテー」があるという使い方をされる。つまり、道徳とは道ができることによって人々に備わる秩序のことなのである。

コンビニで買い物をするときも人々は注意する。レジに商品を持っていき、もし前の会計処理が住んでいなければ列を作って並ぶのである。そして、金銭を代価に商品を購入すると列から離れ店をでていく。入れ物であるお店にも一定の秩序が認められる。

しかしランニングする人は道徳を守っているだろうか。あるいは歩きスマホをしてゲームをやっている人は車に気を使っているだろうか。また車を運転している人がお酒を飲んで酔っ払っているとしたら歩行者の安全は守られるだろうか。道があれば必ずしも秩序が守られるというわけではない。体感でいうと8割の事故は注意すれば防げる事故である。1割の事故は自分自身の不注意で起こる事故である。1割の事故は注意しても防げない理不尽な事故である。

国家を形作るのはこの秩序である。道を作り、お店や家を建て、船や車を生産し流通する。こうして整備された国を人々は安心して利用できるようになる。

## 僕も哲学がしたい！

人間の体はいくつかの構成要素に分かれている。筋肉、骨格、血液、脳、神経系、リンパ節、腱、皮膚、爪、歯、目、耳、舌、鼻、内臓、生殖器、免疫系、菌、などである。書ききれていないものは省略する。

これらの構成要素はいくつかのセットに分けて捉えることができる。耳目、筋肉と骨格、生殖器と血液など。はっきりと分類できないものの性質については何かしら関わっているものとする。

まず生命について述べると、簡単に言えば成長する細胞である。それは一つの個体であり、人間で言うと精子と卵子の状態から赤ん坊が生まれ、老人として老いていくまでの過程である。ここに家系図のような関係が生まれ、他のところで書いたように生死に関するいくつかの宗教的定義が生まれる。

筋肉と骨格は数学的な要素である。なぜなら十進数が指を折って数えた数だからであるが、それには筋肉と骨格を使う。曖昧な例かもしれないが、筋トレは計算能力と運動を合わせた結果とみなす。

耳目については目で説明するが、物体に対して特定の操作を加えると別の物体が生じる。例えばキメラはあらゆる生物の合成物である。そして首無し騎士は本来ある部分から特定の部分を取り去ったものである。

ここまで述べたのは人間の部位に対して、特定の能力が関係しているということである。時系列的に考えると宇宙が先にできて、天体がそのあと。生物はさらにそのあとということになるが、ここでの基準は生物が誕生してから話となる。環境的要因を考える時には少し戻って考えることにする。

なお、生命は点のようなもので構成されており、筋肉と骨格は線のようなもので構成されており、耳目については面のようなもので構成されているものとする。これらの物は互いに分離して働く関係ではなく、一つのものの上に次のものが重なり、さらにその上にその上のものが重なるという仕方で一体をなす。わかりやすい例で言えば建築物であり、木という素材が点としてあり、骨組みという線が組み上げられ、建築物の外観である面が全体を取り纏うといった体である。※僕は画像に分類をしたが、著作権にあまりにもひっかかりすぎるので画像は公開しない。

パソコンのデバイスを似たような分類にかけたい。生命とはSSDであり、筋肉や骨格はCPUであり耳目とはディスプレイやスピーカーである。つまり、生命はPOSシステム、筋肉や骨格はフォークリフト、耳目とはVRゴーグルのようなものである。特にVRゴーグルはすべての要素を備えている。点、線、面が重なるように、記憶容量、コントローラー、ディスプレイが一体になっているからだ。この3つの機能が一体になる

ようにうまくプログラムを組めば人間の能力をフル活用できるゲームが開発できるかもしれないが、それを証明するのは難しい。

生命における遺伝子の関係は弱肉強食の世界である。これは単に生まれ、年老いて死ぬ、というもの。筋肉と骨格における数学の関係は文明的な世界である。これは人間の数学的考察や運動力の発展によって支えられる。耳目におけるエンターテインメントの関係は精神的な世界である。これは人間の創作の分野である。

---

僕も哲学がしたい！

---

著 山田 太郎

制作 Puboo  
発行所 デザインエッグ株式会社

---