



# ドルジ Dorji

今回、『Dorji Vol.3』を新装刊して  
なんでこんな闇鍋を作ったのかという  
書くための「場」を提供するためです。  
そもそも、ミニコミを作る事自体は  
ある程度の資金と意思さえあれば誰でもできる事です。  
だからこそ、我々はこんな活動をしているのですが、  
問題はミニコミを作るために必要な機材を買った時点で  
我々ははたと気がつきませす。

「で、何を書けばいいの？」ということに。

奇刊クリルタイ増刊

## 序文

---

あなたが手に取ったこの本、『dorj Vol.3』はミニコミ「奇刊クリルタイ」とメルマガ「週刊メルマガクリルタイ」、サイト「chikumaonline」に掲載された原稿、それとオリジナル原稿を元に構成されています。2012年5月6日に東京流通センターで行われる第14回文学フリマに頒布する『dorj3』。この電子書籍はそのパイロット版として作られました。

本書では全体を3部に分けました。「東京から考える、地方から考える」では東京論・地方論、「この「人」をみよ」では自意識、非モテ、ライフプラン論、「コミュニケーション化するコンテンツ」では、コンテンツ論を取り扱っています。なお、「論」とついていますが、各原稿はお堅い内容からふざけたものまで様々な内容が楽しめると思います。なお、各部の合間にはスペシャルコンテンツとしてインタビューと座談会も収録。そちらもお楽しみください。本書の内容は本当に様々なものが入っています。コンテンツ批評からインタビュー爆笑エッセイまで網羅した、原稿の闇鍋状態です。

今回、『dorj Vol.3』を新装刊してなんでこんな闇鍋を作ったのかというと、書くための「場」を提供するためです。そもそも、ミニコミを作る事自体はある程度の資金と意思さえあれば誰でもできる事です。だからこそ、我々はこんな活動をしているのですが、問題はミニコミを作るために必要な機材を買った時点で我々ははたと気がつきます。「で、何を書けばいいの？」ということに。文章を書く、ということは筋トレに似ています。毎日書ければ書くほど上手くなりますが、続ける事がとても辛い。しかも、初心者であればあるほど続ける事がより辛くなります。さらに、「より上手い（面白い）文章を書く」となるとさらにハードルは上がります。つまり、「文章を書く」という「趣味」は始めるのが極めて難しい。だからこそ、ゴルフやパチンコといったそこら辺の趣味よりも費用や実用性という面で遥かに勝っているにも関わらず、ミニコミを作る事が「趣味」として成立しづらい理由があると思います。

そして、文章が上手くなければアクセスは集まらないし、プロになることだってできません。つまり、文章を発表できる「場」に到達するために、文章がうまくないといけない。文章が上手くなるためには文章をたくさん書かないといけない。これは一種の矛盾ですが、この矛盾こそがあらゆるワナビー商売が成立している根本の理由であると思います。

奇刊クリルタイというサークルにもし、何らかの存在意義があるとしたら、「で、何を書けばいいの？」という人達に書くための場を提供する事です。だからこそ、この『dorj Vol.3』を何でもアリの闇鍋として新装刊する事にしました。この本によって、あなたが書く「何か」を見つけるきっかけになれば、我々にとってそれに勝る喜びはありません。

### 【電子書籍版注記】

パイロット版ということで注意点を少し。まず、パイロット版なので、原稿の全てが入っている訳ではありません。全体の一部の原稿のみの収録となります。収録原稿の詳細が知りたい方は[こちら](#)をご覧ください。また、本原稿と実際の製本されたものとは内容が一部事なっている可能性がありますので、あらかじめご了承ください。当日、皆様とお会いできることをメンバー一同、

心よりお待ちしております。

編集長：r e p u b l i c 1 9 6 3

サブカル。サブカルチャーの略称である。結局、サブカルとはなんだろうか。多くの人が勘違いしているが、サブカルとは具体的なコンテンツ名ではない。あまたのブロガーが行う「オタクとサブカルの分類」が無意味なのは、サブカルとは「ロック」のような、スタンスないし信仰告白なのだ。つまり、サブカルとは具体的なコンテンツ名ではない。別に映画『モテキ』を見てればサブカルだとか、『冷たい熱帯魚』だったらセーフとかそういう問題ではない。だが、「サブカルはすでに死んだのではないか」と私は思っている。少なくとも、2ちゃんねるのまとめブログやはてなダイアリーでよく揶揄されているような「サブカル」はすでに死に体だ。今回は「サブカルの死」について考察する事で、二〇一二年におけるサブカルが置かれている状況を確認したいと思う。

「サブカル」がスタンスであるとして、そのスタンスとは具体的には何をさすのだろうか。端的に言えば、サブカルとは差異化ゲームである。

「他人よりも優れた感性を持っている」

「他人が知らないこんなマニアックなアーティストを知ってる」

このような発言によって他人との差異を強調し、それによって勝敗を決めるゲーム、それが差異化ゲームであり、それによって駆動されるのがサブカルなのだ。要するに、Aが挙げるA'という映画が他人が知っているそれよりもマニアックであれば良く、A'を知らないBは敗北となる。それが「サブカル」というゲームの基本システムである。こうした差異化ゲームは自らのアーカイブの量・質によって競われるものなので、必然的にその勝敗は、趣味に対しての時間・金の投下量に比例したものになる。かくして我々は、まだ知らない欧米の音響派や、中南米の文学、イスラム圏のアニメ、未開のジャパニーズインディシーンへの足を踏み入れる事になる。

だが、「サブカル」というゲームが成立するには2つの条件が必要となる。まず一点は「サブカル」という「差異」に対応するもの、端的に言えば「差異」に対する「普通」が必要になるということ。もう一つは、時間と知識によって確実に「差異」が生まれる事が担保されていること。簡単に言えば、コンテンツの供給量が制限されていて、「誰もがアクセスできるわけではない」状況になっていること。これが「サブカル」成立のための条件である。

順に見ていこう。「サブカル」成立のためには「差異」のない「他人」達、つまり、「普通」の人達の存在が前提となる。「普通」がいなければ彼らとの「差異」を表明する事などできないからだ。つまり、仮想敵としての「普通」な人々がいなければ、サブカルというスタンスは成り立たない。では、「普通」とはなんだろうか。日本における「普通」とはヤンキーである。純粋な意味でのヤンキー（不良）の数は現在、極めて少なく、絶滅危惧種といってもよい。だが、その周辺には大量に「ヤンキー的なノリを共有した人」がいる。だが、その真正ヤンキーと「ヤンキーっぽい人」の間には微妙だが明確な違いがある。

「ヤンキーっぽい人」とはナンシー関が「(横浜)銀蠅的なもの」と表現した、ものだが、「ヤンキーっぽい人」はなぜ人々に支持されるのだろうか。ナンシー関によると「銀蠅以前も以後も銀蠅的なものは存在していた」として、日本人の五割は「銀蠅的なもの」を欲しているという。その上で、以下のように続ける。

「今も昔も、何故か世の中の人々は「不良」が好きである。しかし、世の中が好きで不良はあくまでの場浩司や辰吉丈一郎の系統であり、真木蔵人の系譜は拒否されるのだ。ここには、たとえば「いいヤクザ」とか「1本スジの通った不良」といった概念がある。街角で胸ぐらつかみ合ってる不良はいいけど、いきなりピストル出して射っちゃうのはダメ(当たり前か)。シンナーはいいけどドラッグはダメ。要するに、理解の範疇に収まる「不良」が好きなのだ。そしてそれこそ「銀蠅的なもの」に見事重なるのである。」(ナンシー関『日本人の五割は「銀蠅的なもの」を必要としている』初出は九六年。)

この発言に続いて、銀蠅消滅以後の「銀蠅の心」として、ジュリアナ東京(「気合い一発」な服装)、『一杯のかけそば』『日本一短い母への手紙』(センチメンタリズムの質)、子供への名前の付け方、「いい不良」というキャラクターが芸能活動に非常に有効であること(ex:工藤静香)を挙げている。こうした「銀蠅の心」はケータイ小説から亀田兄弟、ビッグダディに至るまで、二世紀の日本においても確実に「普通の人々」のメンタリティに息づいている。だが、恐らく、「銀蠅の心」の真ん中に据えられているのは、彼らの外見からのイメージとは真逆の良識であり、道徳なのだ。そして、それこそが彼らが多数派を占める本当の理由なのだ。今の日本で多数派を占める、ヤンキーというか、ヤンキー的なテイストを消費している人達は良くも悪くも、道徳的、現状肯定的なのだ。一方で、だからこそ、彼らを仮想敵とする「サブカル」というスタンスもまた、強固に存在しえた。

もう一点。サブカルが成立するために必要なこと、それは「コンテンツの供給量が制限されている」事である。当然の話だが、「サブカル」が他人との「差異」を強調するものである以上、それがどこでも手に入るものであっては困るのだ。ワンクリックでネットでダウンロードできるものではなく、それなりのハードルを超えて、手に入るコンテンツでなければ他人との「差異」は表明できない。では、究極のハードルとはなんだろうか。それは「現場に行くこと」である。ウィキペディアで知識を手に入れて、あらゆるレア音源をダウンロードできる時代。それでも「差異」を表明できるとしたら、「でも、あのライブ見てないでしょ?」という言葉である。ニューオーダーの音源をどれだけ漁ろうが、「二〇〇二年のフジロックでサポートギターにビリーコーガンが入ったライブみてないでしょ?」と言われてしまえば終わり。それがサブカルである。では、究極の現場とは何だろうか。それは「上京」である。

「サブカル」な人達が必ずといっていいほど東京に集まり、「イベント」をしたがるのには訳がある。それは、彼らが東京に集まり(もしくは、わざわざ上京して)、イベントを行うことでその「差異」を確認する。つまり、サブカルという差異化ゲームは「上京」への強力な誘因となりうるのだ

この時点で察しの良い方であれば、なぜ私が「サブカル」の死を論じることにしたのか理解しているだろう。つまり、二〇一二年における「サブカル」の死とは、こうしたサブカルをサブカルたらしめていた「差異化」の文脈の死なのである。

2000年代前半における様々な技術の発展は、ことごとく「サブカル」の優位性を崩す事になった。まず挙げべきはアマゾンだろう。アマゾンによって「レアな音源や本を探す」という行為ができる余地は極めて少なくなった。そもそも、アマゾンによって地方では本屋自体がなくなりつつある。変わってできるのはツタヤやショッピングモールに併設された、売れ筋の雑誌やマンガの販売に特化した効率化された本屋である。

そして、ツタヤとショッピングセンター。これらはラインナップにおいて東京とほとんど同じ商品を並べており、この意味でも「差異化」の文脈は死につつある。アマゾン、ツタヤ、ショッピングモールという三者に共通しているのはロジスティクスの発展によって、「地方にいながら東京と同じコンテンツを消費できる」環境が整備された事だ。

さらに、ポッドキャストやユーストリームによって東京で放送されているイベントやラジオ放送も瞬時に手に入るようになった。今や、こちらが注意深く情報を「摂取しないように」注意しなければ、遅れネットのアニメやスポーツの展開がわかってしまうような時代である。こうしたインフラの整備によって、「東京でしか消費できないコンテンツ」は確実に減りつつある。

というか、「東京でしか消費できない」ければその日だけ東京に行けばいいのだ。今や高速バスを使えば三〇〇〇円で名古屋から東京に行ける時代である。名古屋から新幹線を使えば二時間で東京に行ける。つまり「東京に行くこと」自体の希少価値が確実に減っているのだ。

サブカルコンテンツを「地方に居ながらにして消費できる」システムがこうして構築された結果生まれた事はなんだろうか。それは、「普通の人々」のサブカル領域への進出である。ちょっと気のきいたツタヤに行けば、神聖かまってちゃんもももいろクローバーZもナンバーガールもある時代。っていうか、なければネットで買うか落とせばいい。そうした時代においては「普通」の人達がどんどんサブカル（とされている領域）に進出してきている。深く、静かに。だが、それはあくまでコンテンツについての話であって、その「スタンス」までもが共有されるとは限らないのだ。限らないというか、わざわざ困難な道を選び「差異化ゲーム」を行おうとする人は極めて少数だろう。「せっかくだから、俺はこの赤の扉を選ぶぜ！」なんていう猛者はそうそう現れる事はないのである。では、「サブカル」のコンテンツのみを消費する人々が多数を占めるようになってもまだ「サブカル」という「スタンス」は生き続けることはできるのだろうか。現在の我々は「地元志向」のヤンキー達を笑っているが、「地元から出ないサブカル」がすでに生まれつつあるのだ。彼らは「サブカル」なコンテンツを消費しているが、その「スタンス」はサブカルではない。そうした時代に、他人との「差異」を表明する事で「勝つ」事は果たしてできるのだろうか。

現代サブカルが直面する「死」、それはつまりこうした困難に立ち向かわなければならないということなのだ。



● 堀井雄二を知らないゲーム専門学生

先日、ネットサーフィンしていたところ、ゲーム専門学校（以下『ゲー専』）の新入生に、講師が「堀井雄二を知っている人？」と聞いたところ、一人も手を挙げなかったということが話題になっていました（※1）。

堀井雄二氏といえば、言わずと知れた国民的RPG「ドラゴンクエスト」シリーズの産みの親。現在二〇代後半以上の「ドラクエ世代」であれば知っていて当たり前。たとえドラクエ全盛期以降の若者でドラクエをプレイしたことがなかったとしても、ゲーム業界を目指して専門学校に入って来るような「ゲームファン」であれば、名前くらい知っていて当然と思いたくもなる、ゲーム業界の大物です。

T w i t t e rやはてなブックマーク等では、

- ・これから入ろうとする業界の超有名人も知らないなんて、びっくりした。
- ・ゲーム業界のこと知らなくても、クリエイターとしての能力とは関係無くない？
- ・世代的にドラクエがそれ程流行っていない時代の若者だし、知らなくてもおかしくない。
- ・知っていても周りに合わせて手を挙げなかった生徒が居るのかも。

...などと、賛否両論。

確かに「業界を知っていること」と「制作能力があること」はイコールではないし、いま知らなくても入学後に勉強して知れば良いという意見も解ります。若者特有の同調圧力の下、「空気を読んで」あえて手を挙げなかった生徒も、実際にいたのではないのでしょうか。

しかし、実際のところ...

真の問題は、そんなところにはないのです。この記事についてのコメントの多くは、

「ゲーム専門学校をわざわざ選ぶくらいだから、ゲームが好きで、将来はそれを仕事にしたいという人間が集まっているのだろう」

ということを前提にしているように見えます。

しかし、これは前提からして大きく間違えています。ゲー専を進学先として選ぶ生徒のほとんどは、ゲームクリエイターになりたいという強い意欲を持っているわけでもないし、オタク的に消費者として「ゲーム大好き！」なわけでもありません。ましてや卒業後に実際にゲーム業界で働く人間など、5%もいればいいところです。彼／彼女等の最大の目的は、「なんとかして地方から上京すること」、そして「東京で学生として青春を謳歌すること」にあります。ゲー専は、そのための方便に過ぎません。これが、ゲー専学生マジョリティの本音なのです。そんな彼／彼女等が、堀井雄二氏の名前を知らなかったとしても何ら不思議ではありませんし、そもそも何の不都合もありません。彼／彼女等は「ゲームクリエイター志望者」ではなく、「上京志望者」な



のですから。

なぜ、そんなことが解るのかって？

それは十数年前、僕自身がゲー専に二年間通い、その「実態」を目の当たりにしてきたからです。今日は、そんなゲー専の「実態」を、元生徒である僕の視点から語ってみようと思います。

- 別にゲームクリエイターなんて目指していませんが、何か？ w

ここまで読んだ読者のみなさんは、「な、なんだってー！」と叫びたくなっただかも知れません。実際、入学したてでウブだった僕も同じように叫び、そして絶望しました。当時の僕は極度のゲーオタで、「ゲームしか取り得がない自分は、ゲーム業界に入るしか生き延びる術は無い！」とまで思い悩み、決死の覚悟でゲー専の門を叩いたという、みなさんが想定する「絵に描いたようなゲーオタのゲーム専門学生」だったので（\*2）。

しかし、考えてみてください。高校生だった頃のあなたは、そこまで将来の職業や自分の適正に結び付けて、自分の進路を決めていたでしょうか？ 違うと思います。多くの高校生は、まずは自分の偏差値を基準に行けそうな大学を何校か選び、その中から興味のある分野の学科を「なんとなく」選んでいたはずですよ。

そして地方の高校生であれば、「できれば東京の大学で華やかな青春を…」という本音を隠し持っていた方も、多かったのではないのでしょうか。中にはもっと露骨に、親から「勉強を頑張ったら東京の大学に行かせてやる」と「ニンジン」をぶら下げられ、受験勉強の励みにしていたという方もいるかも知れません。

メディアを通じ、東京の華やかな若者文化は、地方にも喧伝されまくっています。しかし、地方の若者は指をくわえてこの祭りを遠巻きに眺めることしかできません。実際に触れることができないからこそどこまでも膨らむ、東京への幻想…。進学は、地方の若者がこの憧れを現実のモノにする、唯一無二のチャンスです。彼／彼女等が若い好奇心をもてあまし、勉強するためではなく東京で遊ぶために上京したいと願ったとして、誰が咎められましょう？

ゲー専を進路に選ぶ学生も、同じです。ただ、彼／彼女等は勉強が得意ではなかったのが大学へ行けず、結果として試験の無い専門学校を選んだ。それだけのことです。

これは、ゲー専の専売特許ではありません。音楽、ファッション、アニメ、声優、e t c...これら若者が憧れを抱きがちな「クリエイター系」専門学校は、どこもこうした「上京志望者」溢れかえっています。

「大学行けるほど頭よくない！でも上京はしたい！！」

こうした学生は、これらクリエイター系の専門学校の中から、それまで自分が親しんできた文化が一番近そうな学校を「なんとなく」選んで上京していきます。そこには、クリエイターになろうという強い決意などハナからありません。

それどころか彼／彼女等は、就職のことすらどうでも良いと思っているフシが見受けられます。彼／彼女等の多くは、卒業年度になっても就活など行いません。遊び続けます。二年間なり三年

間なり、学生として東京で青春を謳歌できればそれで良いのです。その後のことなど知りません。実際、中部地方に住む僕の親戚は、「高校でギターを少しいじくっていたから」という理由だけで、上京目的で音楽系の専門学校を選び上京。二年間遊びまくった後、半年ほどのフリーター生活を経たところで親から地元への強制帰還を命じられ帰郷。親のコネで、地元の土木関連会社に就職していきました。これと全く同じような事例を、僕はゲー専で数多く目撃しています。

「ただなんとなく、何の役にも立たない勉強をしている大学生の俺たちと違って、やりたいことがハッキリしていて将来に繋がる勉強をしている専門学生が羨ましい」

専門学校にこのような幻想を抱いている現役大学生を、ときどき見かけます。しかし、大学生のこうしたボヤキを見かける度に、実際に専門学生だった僕は思うのです。「専門学生も同じだよ。ただ、彼／彼女等は、頭が悪くて大学に行けなかっただけなんだよ」と。

「大学生と異なり、専門学生は専門的で社会の役に立つ『実学』を勉強をしている」などという考えは、専門学校の実態を知らない人間の幻想です。

専門学生も大学生も、モラトリアムの延長として「なんとなく」入学し、「なんとなく」卒業していくという点は同じです。しかし、専門学生が大学生とは決定的に異なる点が一つだけあります。それは、「専門学校を出ても、社会から認められる学歴にはならない」という、身も蓋も無い事実です。卒業歴が何の役にも立たず、学校では遊び呆けて技能のひとつも身につけずに卒業していく専門学生がその後どうになってしまうのか？それは、推して知るべきでしょう（\*3）。

#### ● 上京希望学生と専門学校の共犯関係

さて、こうした「上京志望者」が学生の多くを占めていることは、専門学校側も気付いています。しかし、専門学校がこのことを咎めることは、一切ありません。入学して金さえ払っていただければ、やる気のある生徒も無い生徒も、学校にとっては平等に「金ヅル」に過ぎません。完全営利団体である私設専門学校にとって重要なのは「入学していただくこと」であり、その理由ではないのです。

それどころか専門学校は、上客である「上京志望者様」に入学していただくために、あの手この手で手の込んだアピールを行っています。たとえば、校舎の設立場所。僕が通っていたゲー専は恵比寿にありましたが、実は恵比寿はいくつものクリエイター系専門学校が乱立する「専門学校激戦区」なのです（特に〇〇〇〇グループ）。

なぜ、恵比寿にはクリエイター系専門学校が多いのか？

それは、立地にあります。恵比寿は、JR山手線渋谷駅の隣、東急東横線代官山駅から歩いて一〇分程度の場所。日本が誇る若者ファッションの聖地、原宿までも二駅という、若者が憧れる「オサレシティ」です。東京に憧れる地方の若者が上京を考えたとき、こうした条件を揃えた「恵比寿にある学校」は、とても魅力的に映ることでしょう。学校帰りにふらっと代官山へ立ち寄り、服を見たりカフェで食事をしたりする。あるいは渋谷のクラブへ遊びに行く。嗚呼、憧れ

のファッションブルな都市生活が、いまここに！

実際、僕が通っていた学校にもこうした「リア充」的な学生生活を送っていた生徒はいて、最新のファッションに身を包んだオシャレな雰囲気ของกลุ่มが、学年には一定数存在していました（\*4）。ここから見えてくるものは、「上京志望者」と「専門学校」の共犯関係です。専門学校は、学生に上京の「建前」を提供する。そして学生は、その「建前」を盾に親の金を使って上京。東京で「夢のリア充的青春」を謳歌する。被害者は、生徒・学校の双方に騙され、数百万円の大枚を実際に支払う、生徒の親。クリエイター系専門学校は、表向きは実務を教える教育機関ということになっています。しかしその裏にある真の役割は、「地方の勉強ができない若者が、上京するために親を説得する建前を与える」ことにあります。大学のレジャーランド化が叫ばれて久しい昨今ですが、クリエイター系専門学校は、レジャーランド化どころの騒ぎではありません。クリエイター系専門学校こそは、地方の若者の真摯な上京の願いを叶え、輝かしい青春を約束する夢の国...ディズニーランドそのものなのです。

- 『上京専門学校』の機能は必要悪だ！？

ここまで、クリエイター専門学校の実態は「上京専門学校」であり、専門学校側もそのことは十分に承知のうえで「上京志望者」と「専門学校」の間で共犯関係が成立している、と書きました。こう書くと、クリエイター系専門学校は、本当にどうしようもない詐欺集団だと思われるかも知れません。しかし、クリエイター系専門学校の「上京専門学校」としての役割は、実はこれはこれで重要な機能なのではないかと僕は思うのです。

前述したように、地方の若者はメディアによる東京への憧れを煽られまくっています。しかし、大学へも通えない学力の低い若者には、この憧れを昇華するチャンスは一生与えられません。東京への憧れを抱えたまま地方でモンモンと一生を過ごすよりは、若いうちに思い切り東京を経験し、「こんなものか」と現実を知ること、一つの大切な人生経験ではないでしょうか。

また、クリエイター系専門学生の大半は、これまで書いたようにまったくやる気の無い「上京志望者」ですが、ほんの一握り、やる気に満ち溢れた学生も居ることは居ます。放課後も遅くまで学校に居残り、授業にも熱心で、作品を作る眼差しは輝きに満ち溢れている、まさに「世間が考える理想の専門学生」といった趣の学生が。そうした学生の多くは、実際「業界」に就職していくのです。最終学歴が専門学校なので、一部上場しているような大手企業に入社することはまず無理ではあるのですが、小さなソフトハウスなど、業界の片隅で希望した職種につくことができた人間は、僕の周りにも何人かいましたし、僕自身、ゲー専から小さなゲーム開発会社に入社しています（\*5）。専門学校が回収した「上京志望者」が運んでくる大量のマネーは、そうした「やる気のある学生」の教育資金に回されているのだ...などと考えるのは、都合が良すぎる考え方でしょうか？しかし実際、僕が通っていたゲー専では、卒業近くの授業はほとんどが卒業制作のための自習時間に当てられ、講師は「やる気のある生徒」の質問に答えるためだけにそこに居るといって、「やる気のある生徒のためだけの」授業形態になっていました。

こうした視点から見ると、クリエイター系専門学校の「生態系」は、「上京志望者」と「やる気のある学生」、相反するふたつのタイプの生徒の「真のニーズ」に共に応え、かつ学校経営も両

立させるといふ、営利団体としては非常に理想的な循環になっているように思われます。もっともこの理想郷は、上京志望者の「親のスネ」によって支えられています。クリエイター専門学校は、生徒・学校双方の牙にかけられた親のスネから流れ出る赤い鮮血にまみれた、「血塗られた理想郷」なのです。さらに、この理想郷を出た後、学歴も技能も持たずに社会へと巣立っていく生徒がどうなるのかについて、専門学校は何も関知しません。しかし、それら全ては生徒の自己責任ということなのでしょう。クリエイター系専門学校に行くという選択をした因果は、最終的には生徒本人に舞い戻ってくるのです。それがどのようなものであれ...

(\*1) Together-まとめ「専門学校ゲーム科新入生が堀井雄二の名を一人も知らなかった」<http://together.com/li/15900>

(\*2) 当時の僕のごらんの有様については下記URLを参照。  
[http://b.hatena.ne.jp/entry/www.nextftp.com/140014daiquiri/html\\_side/hpfiles/otaken/case02\\_1.htm](http://b.hatena.ne.jp/entry/www.nextftp.com/140014daiquiri/html_side/hpfiles/otaken/case02_1.htm)

(\*3) もっとハッキリ言えば、卒業生の進路は概ね「ニート／フリーター／地方の実家に帰る」の三択です。

(\*4) 当時の僕はファッションやらには一切興味がない、ゲーオタだったので、「学校から歩いて一〇分の場所に代官山がある」なんてことも知らずに卒業したわけですが。...え？Masaoは放課後とか何して遊んでたのかって？九〇年代終盤のゲーマーが出没する場所といえば、アキバのライタワーか新宿西口スポーツランドに決まってるだろ」[www.kwww](http://www.kwww)

(\*5) もっとも、過重労働、過小賃金のブラック経営が基本のクリエイター系中小企業に「若気の至り」で入社することが、彼／彼女等の人生においてはたして幸せなことなのかもまた、定かではありません。

(初出：「週刊メルマガクリルタイ」二〇一〇年四月二八日配信分)

>>

「自分はダメな人間だ」という思い込みは「自分の理想からすると自分はそれに合っていない、下に位置している」とも言える。よく言う「劣等感」だ。

私は子どもの頃からかなり肥満していて容姿をけなされる事が頻繁にあり「劣っている」と自分では感じていた。親にまで言われていた。私には価値がない。容姿以外にも運動も苦手だったし、それらに連動したせいか人と関わるのもそんなに得意ではなかったと思う。対人のコミュニケーションが問題として顕在化したのは高校位だった。

でも今、二十代後半になって振り返っても、仕事とか学歴とか外見とかまあそんなに優れて他人に堂々と誇れるものが出来なかった。劣っていると感じ続けていたわりにだ。イラストを描くのは好きで今後もそれは続けていきたいけど、結局プロにはなれなかった。何かしら、自分だけの、自分、唯一の何か、確固たるものが欲しいと思い続けた十代二十代だったと思う。でも、代わりになるような、そういうものは出来なかった。多分、普通の人、普通の大人になったと思っている。

有体な言い方をすれば、自分の居場所を、他人の賞賛や自分の優越感の中に用意しなくても良くなってきたんだろう、と思う。そういうのを用意できなかった結果かもしれないしどっちかは良く解らない。

<<

『「自分はダメ人間だと思ってたのが普通になったと思ったことについて」うどんこ天気』より引用（一部改変）

明確な根拠があるわけでないのに、いや、根拠があっても日々の生活で困るくらいの激しい劣等感「自分は劣っている」「自分には価値が無い」「自分なんていてもいなくても変わらない」のような思い込みがある程度解消されて「自意識の過剰さが減ったこと」について、リクエストがあったので先日のブログの文章からもう少し詳しく書いてみます。

私個人は、そういう思い込みは必ず解消するべきものとは思っていません。自分の心の根幹を成すものであったり、自分の心の動きとして日々生きていくために必要である場合もあると思います。

問題になっていないと思うなら、何か他に恩恵があるなら、別に無理に解消するものではないのかも、と思っています。

私の考え方と、したことは、以下の一〇通りになります。

- 
- 一.劣っていると思われる部分そのものを具体的にする
  - 二.劣っていると思われる部分を変える
  - 三.変えることが出来ない部分は諦める
  - 四.諦めるのと同時に「理想の自分」が完璧過ぎないか、現実離れしていないか考え、またそ

の理由も考える

五.他人がすべき判断を、過剰に想像しない

六.自分の判断に善悪や常識などの根拠が明確でない判断基準を入れない

七.自分の感情を自覚して、判断の一要素に加える

八.解らないことは解らないままにして考えない

九.正直に自分が思っていることを言う必要は無い、と考える

一〇.ただ自分の意思、判断、感情は明確に持っておく、これも伝える必要は無い、と考える

-----  
一と二は、「劣っている」ところを変える、と言うことだけです。

私は色々と自分が劣っていると思うところをいくつか出来る範囲で（相当無理もムダもしましたが）変えました。でも、そのせいでもっと辛くなったりもっと人を疑うようになってたりもしました。多分、その劣っていると思うところが変わるだけでは、長い年月で少しずつ形を変えていってしまっていた自分の心そのものは変わらなかったんだろうと思います。

三、四は、「諦めたり」「諦めるために考えること」です。元々の理想が著しく高すぎたら劣等感に凝り固まるのは当然です。また、その「理想が高すぎる原因」も他にあると思います。

五、六、七は、劣っている／劣っていないと判断することについてです。判断が歪んでいると、その判断が積もり積もって、三と四の「高すぎる理想の自分」になると思います。

七は「自分が判断をする主体」だということです。自分の考えや感情は必ずしも他人に受け入れられるわけではないのですが「自分がこう感じた」のは事実なので、判断の要素として加えるべきだと思っています。

加えて、自分が思っていることが自分がした選択や判断の結果と異なることも有るのですが、それはまあしゃあ無いな、と思ったりできると思います。

劣っている、というのは他人と比べてはじめて起こることだと思います。それは複数の人がいる社会で生活している以上、必ず起こることだと思います。無くすことは出来ません。優越感は劣等感とセットです。

八は「判断を保留にすることを覚える」ということです。劣っている、劣っていないと言うのは、何かの判断を自分で自分に下していった結果でしょう。判断を段階を持って行い、止めることを覚えました。

物事は、いろいろなものが重なって出来上がっているのです、いろいろなものを考えないと結局は判断できません。簡単に判断を決めてしまわないようにしています。

例えば、Aさんが「Bさんは最低だ、万引きをした」と言っているのを聞いた時は、「Bさんは最低な人間」が事実ではなくて、「Aさんが『Bさんは最低だ、万引きをした』と言っているのを聞いた」が事実だ、と私は考えるようにしています。すべてのことにそういうふうに対処していたら疲れるので、特に重要でないと思ったことはほとんど保留、あんまり気にしない、ことにしています。

九と一〇は、「自分を守ること」の中の一つです。他にも他人とコミュニケーションをとるうえで注意することは色々ありますが今回は二つだけにしました。

七と九と一〇は自分と他人を区別する、の一部です。自分の感情は自分だけのものです。他人が考えるところまで考える必要は無いし、自分のことは考えるべきです。九と一〇はそれをいちいち他人に伝える必要は無い、とすることです。

こういう考え方にすこしづつ移行してから、ある日、なんとなく「ああ自分はそのうちに死ぬんだなあ」と思いました。生きて、そして死ぬ。よりよく生きるとか生きがいとかそういう言葉は私にはどうもよく解らないものだったのですが、このまま、のんびり生きてそして死ぬ、と思いました。社会の発展とか色んなことに興味が薄いというのはあるかもしれませんが。自分は単なる普通の人間の一人であり、同時に自分だけの人生を生きる意識を持った主体であるというところに落ち着いたんだと思います。

その次に、私自身が他人から受ける評価や判断を「それは他人の一つの判断である、根拠はどうか」と思う、考えるようになりました。事実そうなので。ただ、それがたくさん数になったら「確からしさ」が上がるので、「直すべきか」と思ったりもします。以前は人にネガティブな評価をされた時はひどく気にしていたのですが、この頃から「そう見えますか」と思う程度になりました。場合によっては言い返すこともありました。

判断する過程で、自分自身の思考パターン、価値基準が明確になったのだらうと思います。「理屈」は、その判断をパターン化したものだと私は考えていて、何かの情報に対して「こういう穴がある」とあまり苦労しないで見つけることがそのうちに出来るようになりました。今はそれをほとんど無意識でしていると思います。

以上のことが無意識のうちに自分自身の考え方になった頃から、劣っているという意識がかなり減りました。

それでも自分はダメな人間だ、と思うときがそれなりにあったのですが、あまりにも根拠がない、と自分では思うので、これは単に精神的に不安定なんだなあ、と思うようになりました。

元の文にも、いまだに自分は劣っていると思うところもあって...などのくだりはありますが、一番自分のことで苦しんでいた頃とは心境がまったく違うと思います。自意識の過剰さが減ったのだらうと思います。

自分のことが嫌いで、嫌いな自分を直視したくなかったり、補うために増やして増やしてくっつけ続けた自意識をすこしづつがりがり削ったんだらうか、と思っています。

ただ、当時は「そんなに太ってないよ」「気にすることないよ」と人に言われても、まったく信じられませんでした。他人の判断だったからだ、と思っています。

今は時々、知り合いや家族に冗談で「太ったんじゃないか？」と言われても、数年前のように刃物で脂肪をそぎとろうか、とか、今すぐ下剤を大量に飲もう、とは考えないし、脊髄反射で「うるさい」と答えられるようになったのは、私にとってはすごくすごく良かったなあ、と思っています。

「太ったんじゃないか？」と言う側の人にはそれは気づかないと思うし、それでいいと思っているんですが（あまり良い軽口であるとは思っていないのでそういうことを言うのはどうかと思う、という時もあるのですが）、私の内部で起こった、大きな、すこしづつの変化だったのではないかなあ、と思います。

(初出：「週刊メルマガクリルタイ」二〇〇九年九月二八日配信分)



奇刊クリルタイ増刊『dorj Vol.3』（パイロット版）

<http://p.booklog.jp/book/48521>

著者：khuriltai

著者プロフィール：<http://p.booklog.jp/users/khuriltai/profile>

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/48521>

ブックログ本棚へ入れる

<http://booklog.jp/item/3/48521>

【注意事項】

- ・ 本原稿は実際の製本された原稿内容と異なる可能性があります。
- ・ 本原稿の全ての内容は2012年4月14日時点の情報を元にしております。

電子書籍プラットフォーム：ブックログのパー（<http://p.booklog.jp/>）

運営会社：株式会社paperboy&co.