

目的と初期装備

1 目的と手段

カントは、人間を手段としてでなく目的で扱うべき、と言っている。

これは、広く捉えるならば、目的と手段を取り違えてはいけないという話の一種だと言えるだろう。例えば、子どもにいい会社に入ってもらいたくて、いい大学に入れようとして手段としての勉強をやらせていたら、子どもが勉強自体を好きになってしまって、哲学科に入って、そのまま大学院に進んでしまった、というようなことがありうる。これは、勉強という手段を目的と取り違えてしまった例だと言えるだろう。(ここは笑いを狙っている箇所です。)同様のことが色々なことに言えそうに思う。

特に、このような考え方が役に立ちそうなのは、「幸せ」についてである。

きっと多くの人が「幸せ」とは何だろう、と考えるだろう。そして、明確な答えは出ないだろう。考えた末に自分なりの答えは出ても、それが万人に当てはまる正解にはならない。だから僕たちは色々悩み続ける。この「幸せ」についての問題も、手段と目的の取り違えに由来しているのではないだろうか。

僕も含めて大抵の人は、「幸せ」とは目的だと考えている。だから、幸せになるためには、お金持ちになればいいのだろうか、とか、健康であればいいのだろうか、なんて考える。これはつまり、「幸せ」が目的であり、お金や健康は、そのための手段であることを意味する。

だけど、実は、「幸せ」とは目的ではなく手段なのではないだろうか。まずは幸せになったうえで、そこから何をするか、というのが、本来の人生の問題の問い方なのではないだろうか。

2 初期装備

このように、僕は、目的と手段の取り違えについて、問題にしている。だけど、手段という言葉には注意が必要だ。手段というと、その手段を使っても使わなくてもいい、という感じがする。だけど、ここで登場する手段とは、そういうものではなく、手段として用いることが必須であるもの、という感じがする。

例えば、カントは人間を手段として用いることを批判したけれど、その批判は、人間を手段として使うこともあるし、使わないこともある、というような態度に対するものではないだろう。人間を必然的に手段として使わざるをえないような社会のあり方こそを批判したのではないだろうか。

または、いい会社に入るために勉強していたら勉強自体にのめり込んでしまった例では、いい会社に入るためには勉強が必須であり、勉強せずにいい会社に入ることはできないという前提があるだろう。そうでなければ、この話は、勉強なんてさせずに、他のやり方でいい会社に入れればよかったね、という話になってしまうからだ。

だから、この手段という言葉は、単なる、オプショナルな手段ではないという意味で、初期装備という言葉をしたほうがいいのかもかもしれない。

ドラクエのようなRPGに例えるならば、手段とは、問題のスタート地点で装備する武器である。装備している武器を使って、時には武器をグレードアップして、最終的なゴール、つまり目的に到達することを目指す。

いい会社に就職するために勉強をさせる親の例に当てはめるならば、勉強が初期装備

であり、いい会社に入ることが、魔王を倒すのと同じ意味でのゴールである。

同様に、人生の問題とは、実は、「幸せ」を初期装備として、そこから何を目指すか、という問題なのではないだろうか。

3 初期装備としての「幸せ」

当然、初期装備としての「幸せ」を手に入れられていない人は多い。重い病気だったり、貧乏な家庭で育ったり、親が毒親だったりしたら、なかなか「幸せ」だとは思えないだろう。

だけど、それでは、病気が治ったり、お金持ちになったり、毒親から離れられたりしたら、それ「だけ」で幸せになれるかという、そうはならないはずだ。もしそうだとしたら、健康で、お金持ちで、親がまともでありさえすれば、「幸せ」だということになるけれど、そのような状況でも不幸だと思っている人はいくらでもいる。

客観的な状況と、その人が「幸せ」であるかどうかは究極的には関係がないのではないだろうか。

きっと、どんな状況であっても、初期装備としての「幸せ」を手に入れ、人生というRPGを本当の意味で始められる道はあるはずである。それほど苦労していない僕には「どんな状況であっても」なんてことを言う資格はないけれど、フランクルの『夜と霧』を読んでいると、ナチスの絶滅収容所においても、その道筋は確保されているように思えてくる。

または、僕自身はそれほど実践できていないけれど、きっと、マインドフルネスや瞑想といったものも、初期装備としての「幸せ」を手に入れるための技法なのだろう。ただし、より正確には、マインドフルネスや瞑想とは、初期装備としての「幸せ」を既に手に入れていることを思い出すための技法だと言ったほうが良いとおもうけれど。

(このように書くと、僕がまるで悟りを開いた人のように思えるかもしれないけれど、偉そうなことを書くのと、実際それを実践できるのではぜんぜん違うので安心してください。)

4 遊び

以上のようにして「幸せ」にまつわる取り違えを訂正し、「幸せ」とは目的ではなく初期装備であることを確認したならば、さて、僕たちは何を目的とすればいいのだろうか。初期装備としての「幸せ」を既に手に入れていることを思い出し、そこから人生というRPGを開始したならば、僕たちは具体的にどこに向かえばいいのだろうか。

僕はその答えを持っていない。

けれど、その答えを探すうえでは、きっと「遊び」がキーワードになるのではないかと予感している。なぜなら、すでに「幸せ」であるならば、そこには、更にやるべきことなど残っておらず、あとはすべて「遊び」であるように思えるからである。すでに幸せな僕たちにとっては、いかに遊ぶか、それだけが人生の問題なのではないだろうか。

遊びにおいては目的はない。大事なものは遊ぶ過程である。もちろん、草野球をして遊んでいけば、相手チームに勝つという仮の目標はあるけれど、その目標に到達することが目的ではない。その到達する過程が大事なのである。

かと言って、遊びがいい加減な訳ではない。時には苦しみながらも仮の目標を目指すほどのめり込む場合だってある。だけどそれはなぜかと言えば、その過程が大事だからである。僕たちの人生とは、そういうものだと考えることもできる。

この話はちょっと陳腐な気もするけれど、きっと真実だから、似たようなことが何度も語られてきたのではないだろうか。

5 思考

なお、この目的と初期装備の取り違えの話は、人生と幸せの話の他にも色々と当てはまりそうだと僕は思っている。今、僕が考えているのは、「思考」のことだ。僕は「思考」にも「幸せ」に負けず劣らず難しい哲学上の問題が色々あると思っている。特に僕が考えているのは、「思考により真実にたどり着けるのだろうか。」とでも言うべき問題である。

まだ考えている途中だけど、そもそも、思考を真実にたどり着くための初期装備だと考えているところに、この問題の難しさの原因があるのではないか、なんてことを考えている。真実とはすでに僕たちが手に入れている初期装備なのではないだろうか。なんていう方向の話である。

この話はまた別に関いてみたい。