

メモ ～ モラリスト標榜

2025 年 12 月 27 日

M.Fujii

[I] 人は合理的に正しく考える前に、まず好き嫌いで相手を見てしまう点について

凡人たる上席者はしばしば部下が起こしたトラブル事案に対し、「事案をまず見て合理的に分析・評価して、事案を起こした部下に対して注意を行う。その部下を好き嫌いで判断・評価しない。」と言います。

しかしながら実際は、まずその部下を好き嫌いで分別し、そののちトラブル事案を理論構築して評価し、好きな部下には言い方を変えて注意します。嫌いな部下となったら絶対に良い点は見ず、大変なことを起こしたということを起点に、そこからトラブル事案を考えていくわけです。

まず、上席者にとっての部下の好き嫌い、部下の性格の好みありきなわけです。

太宰治の小説『お伽草紙』の「カチカチ山」のエンディングに出てくる文章

「或ひはまた、道徳の善悪よりも、感覚の好き嫌ひに依つて世の中の人たちはその日常生活に於いて互ひに罵り、または罰し、または賞し、または服してゐるものだといふ事を暗示してゐる笑話であらうか。いやいや、そのやうに評論家的な結論に焦躁せずとも、狸の死ぬるいまはの際の一言にだけ留意して置いたら、いいのではあるまいか。曰く、惚れたが惡いか。」

太宰治の主張の本丸は「曰く、惚れたが惡いか。」でしょうが、その前段の「感覚の好き嫌ひに依つて世の中の人たちは・・・」のくだりがとても私に響きます。我々は正しく考えているよりも前に感覚の好き嫌ひに依って他人や世の中を見ているのです。

好き嫌ひがまず最初にある、ということを認識してしまえば、上席者の依怙最眞に部下が悩む場合、上席者は凡人なのだと考えれば、部下は少しは留飲を下げる事が出来るのではないか、と考えます。

ラ・ロシュフコー箴言集 No.375 「凡人は概して自分の能力を超えることを全て断罪する。」(岩波文庫)、「凡庸な精神は、たいてい、自分の力にあまるものは すべてけなす。」(講談社学術文庫)という指摘(訳者が違えば訳文の雰囲気も異なりますが)も、凡人たる上席者と考えればその通りだと、留飲を下げるのに役立つことでしょう。

限られた理解力しか持たない人は、自分には理解出来ないものや到達出来ないものに対して、否定的な態度を取る傾向があることを意味しています。

- ① 「凡庸たる精神」は知的な深みや柔軟性に欠けること
- ② 「自分の力にあまるもの」は思想や理論、考え方や行動など自分には理解できない高度なもの
- ③ 「すべてけなす」とは自分の限界を正当化しようとする強い心理が働くことを示しています。

閑話休題、芥川賞を取れなかった太宰治は、そうした凡人たちの跋扈する文学界の社会をおそらく考えたのではないのでしょうか。実際は様々な人がいて千差万別、誰も彼もが実はある面からの考察では凡人なのでしょうが、太宰は平々凡々たる文学界憎しで一杯です。

留飲を下げることの出来なかった太宰は、当時文学界の大御所であった志賀直哉を相手に『もの思う葦』の「如是我聞」を書き上げ、太宰作品に対する志賀の批判に激しい内容で激怒し抗議・反論しています。

太宰治の『もの思う葦』の「如是我聞」は、我々が面白くない出来事に出会ったときに読むエッセイとしたら傑作だと私は思っております。

[II] 性格の悲喜劇について

太宰治の名作と言えば、『人間失格』、『津軽』、『斜陽』、『もの思う葦』、『富岳百景』、『走れメロス』などを挙げる人が多いですが、『お伽草紙』こそが一番の傑作とする人もかなりおります。

下記、新潮文庫の太宰治著作『お伽草紙』の中の「瘤取り」に依ります。

『お伽草紙』には、「瘤取り」、「浦島さん」、「カチカチ山」、「舌切雀」の4編が収められています。はしがきのところに書いてありますが、戦時中に空襲警報が鳴り、防空壕に入っ
て、子供があまり長く入っていると騒ぎ出してというようなことがあるので、絵本を読んで子供を

なだめる、そのなだめているうちに自分なりの構想が浮かび、一個の作品になったものなのだ、ということです。古典としての『御伽草子』（太宰の作品名とは漢字等が異なります）と少し異なった物語が紡ぎ出されています。

そこで、「瘤取り」です。頬に瘤があるお爺さんが二人います。

まず、右頬に瘤を持っているお爺さんは、お酒飲みの怠け者で遊ぶのが好きです。お婆さんは大変真面目な主婦で、息子がまた非常に謹直な人です。その酒飲みのお爺さんは、うちでお酒を飲んで くだを巻いたりしていますが、全然うちのお婆さんは相手にしてくれないし、息子も相手にしてくれないと思っています。

一方、左頬の瘤を持ったお爺さんは、非常に人品骨柄卑しからず堂々たる体躯の全く武士のような性格のお爺さんで、服装は立派で学問があり財産もあり、奥さんは若くて美人です。娘がひとりいて、奥さんと娘はしょっちゅうゲラゲラ笑っています。

さて、孤独な右頬に瘤のお酒飲みお爺さんが、あるとき山へ柴刈りに行って、そこで鬼たちが歌い騒ぎ踊っているところに出くわすわけです。それで、自分もお酒を飲んで酔っ払って、鬼と一緒に踊り始めます。そうすると、鬼も喜んで非常に盛り上がります。そのうち右頬に瘤のお爺さんが帰ろうとしますが、鬼のほうではまたお酒飲みお爺さんにやって来てくれなしかと口約束だけでは駄目だからと言って、お爺さんの右の瘤を取って、これを預かっておくと言います。

瘤を取られたお酒飲みお爺さんは、瘤を取られて自分の家に帰ってくるわけですが、お婆さんはお爺さんの瘤がいつの間になくなっているのに気が付きますが、「お爺さん、瘤どうしたの？」と言うようなことを訊く雰囲気は家の中にはないのです。息子さんも謹直で、うちの親父は瘤がなくなっているなと思いますが、別段「瘤をどうしたのですか？」と訊くような雰囲気はありません。それで、お爺さんも瘤がなぜなくなったかとかいうことを言い出すきっかけがありません。ただ、人がいいお酒飲みのお爺さんのほうは家庭の中で孤独だから、瘤があると

いうことは自分の慰めになっていたもので、瘤がなくなってしまったから寂しくて仕方ない、というように太宰は描いています。

さて、左の瘤を持っているお爺さんが右の瘤のお爺さんを見たとき、瘤がいつの間にかなくなっていることに気が付きます。こちらのほうには瘤があることが問題で、なければ自分は人品骨柄卑しくない立派な人物に見られるのに瘤があるものだからというように思っていて、瘤がなくなればいいなと思っています。それで、お酒飲みの右瘤のお爺さんの瘤がなくなったのを見て、どうして瘤がなくなったのかということを訊くと、「山の中で鬼が踊っているのに出会い見ているうちに踊らされて帰りに瘤を取られたのだ」という次第を知るわけです。すると、左頬に瘤のあるお爺さんのほうは、自分も鬼のところに行って瘤を取ってもらおうと思い山に行きます。

鬼たちが騒いだり踊ったり歌っているところに、左頬に瘤のお爺さんも入って、その中で踊って鬼たちと一緒に踊って遊ぼうとするわけですが、堂々たる大変立派な人ですから酒飲みのお爺さんみたいに無心に踊りに打ち込むというようなことが出来なくて、非常にぎこちないわけです。鬼は面白くないから怒って、「もう来るな、これも返す」と言って、左頬に瘤のお爺さんのほうに少し前に右瘤のお爺さんから取った瘤を一緒に付けて、左頬に瘤のお爺さんは結局のところ両頬に瘤が出来た、ということになります。

「瘤取り」のモチーフは、太宰が最後の箇所書き出す“人間の生活の底のほうにある人間の性格の悲喜劇”です。世の中の大抵のことは性格の悲喜劇であって、誰が悪いとか誰がいいとか、この性格はいい性格だとか悪い性格だってことでは全くなく、太宰は運命の綾で起きてしまう喜劇や悲劇を描いたわけです。

そういう人間生活の有り様の中に、いつでも“性格の悲喜劇”というものが停留しているのだ、とする人間社会の見方を提供するのが太宰であり、その見方に読者である我々は打ちのめされるわけです。

[Ⅲ] 協力ゲーム理論に基づく戦略が非協力ゲームに基づく戦略より優れている点について

こここのところの ある電子機器販売会社窓口でのお客さま対応。 マニュアル文化になっていることの弊害かもしれませんが、まずお客さまを見ていない、お客さまの言うことを聴いていない、お客さまの考えが理解出来ていない営業担当者が増えているような気がします。

自身の推す電子機器商品内容を滔々と語り、受け入れてくれたお客さまへはさらに自身の推す電子機器商品をセールスする営業担当者のいかに多いことでしょう。

その一方、自身の推す電子機器商品を受け入れてくれなかったお客さまへは、その後の接触を出来るだけ避け、お客さまの言うことや考えを身を入れて聴くことがなくなっている営業員が多いように思います。

同じ推しだと仲間となり協力するが、推しが同じでないと接触を避けています。 セールスできる範囲が狭いことが起こっているように考えます。 ビジネスライクに、嫌いな相手とでも協力し事案を解決するという事など、想像も出来ません。

性格が合わない人は仲間ではないと考えるため、性格が合わない人通しの場合は非協力ゲームとなります。 そして非協力ゲームとなった場合には、クレームやトラブルも起きやすくなります。 これは一種の“性格の悲喜劇”と言えないでしょうか。

<協力ゲームの優位性>

2) 拘束力のある合意による安定性

協力ゲームでは、プレイヤー間に拘束的な合意が成立するため、合意内容に基づいた行動が保証されます。 裏切りや戦略的不確実性が減少し、長期的信頼関係構築が可能になります。

2) 提携による利得の最大化

プレイヤーが提携 (coalition) を組むことで、個々の利得を上回る集団ゆえの利益を得ることができます。

3) 利得の公平な分配が可能

協力ゲームでは、シャープレイ値などの概念を用いて、提携によって得られた利益を公平に分配する方法が理論的に確立されています。 これは非協力ゲームでは難しい「公平性」の問題に対する有効な解決策です。

4) 規範的な分析に適した対応

協力ゲームは「どうあるべきか」という規範的な問題に強く、施策立案や制度設計などに応用しやすいです。 労働協約など、拘束力のある合意が前提となる場面では、協力ゲームで考えるほうが適しています。

<非協力ゲームの限界>

- 1) 合意の不在: プレイヤーが独立して行動するため、利得の最大化が個人ベースになり、全体最適が達成されにくいです。
- 2) 囚人のジレンマのように、協力した方が全体の利得は高いにもかかわらず、個人の合理的選択が協力を妨げることがあります。
- 3) 信頼の欠如: 拘束力がないため、裏切りや戦略的な駆け引きが頻発し、安定的な関係が築きにくいです。

協力ゲーム理論は、特に信頼と合意が成立する環境でその真価を発揮します。

会社、団体、社会は協力ゲーム理論が成立するように努めなくては、厚生ある社会を目指せません。

((追記))

三権分立を唱えたモンテスキューの著作から。

「君主制」 vs 「専制国家」をどう見ているのでしょうか。

専制政治においては、教育は心を卑しめることで批判精神や独立心を奪い、支配者への盲従を植え付けます。専制政治における教育は人々を隷属状態に陥れ、自由な精神はそこで抑圧されます。批判的に思考する能力を失うと、権力の乱用に対して抵抗することが出来ずに、真の自由を享受出来ません。専制政治が成立するためには被統治者の無知が不可欠です。

高められた心、十分発達した人間性を持つ者は、他者を抑圧する暴君にはならない、とモンテスキューは考えます。絶対的な権力を持つ暴君は、自らの人間性を高めることに失敗しており、自身の欲望を制御できず、ただ隷属するだけの奴隷となっている、としています。

教育の重要性は自由を学ぶことであり、また真の自由は単なる権力の所有にではなく、内面的な自己統御にあります。君主は臣下の様々な意見によく耳を傾けて、いくつかの可能性を挙げて討議しその中から最も良いものを選ぶが、専制者は権力行使に恣意性があるとしています。

情報社会における権力と知識の関係にも、「行き過ぎた服従」と「無知」の関係が見えるような気がします。

以上