

2025/8/1

関係各位

Far East Group

会長 大嶋 謙嗣

会報八月号 プレイ・モード

目次

- ・プレイ・モード
- ・幾つかの場面
- ・仕事もプレイ・モード
- ・恋愛は人生最大のエンタメ
- ・スイッチを入れる

●プレイ・モード

なぜ「Study (スタディ・モード)」と考えるとやりたくなくなるのに、「Play (プレイ・モード)」と考えると無限にできてしまうんだろう。「Study」って考えた瞬間に、脳が「努力・義務・評価」という重たいスイッチを入れてしまう。しかも「できるか／できないか」「正しいか／間違ってるか」「みたいな二元論に追い込まれる。しかし、「Play」って考えた瞬間に、「試してみる」「遊んでみる」「楽しむ」という、自由で創造的なモードに切り替わる。

例えばオンライン英会話でも、「正しく言えたかな?」っていう観点で話すと気が重くなるけど、「このフレーズ、使ったらどうなる?おもしろいか?」って感覚でやると、止まらなくなってくる。遊びは失敗が許されるし、むしろ失敗すらネタにできる。学びすら遊びに変える、それは一つの方便としても、自分を変化させていく最強の在り方だ。英語も人生も、燃やしてなんぼ。そして、世の中はスタディ・モードになると重くなるけどプレイ・モードになると一気に加速するものは沢山ある。

「遊び」とは、ふざけてやるという意味ではない。それでは命が燃えない。ここで言う「遊び」とは、気恥ずかしさや臆病な考えを出さずに、自分に誠実に、全身全霊で物事に飛び込んで楽しむとする姿勢を言う。だから、Let's study English. ではなく、Let's play English like a sport. と言うと、所謂先生と生徒という関係性も変わってくる。プレイ・モードでは、Teacher と Student ではなく、Coach と Player なのだ。Student (生徒) よりも、Player (選手) の方が、主体的・積極的・創造的になれるような気がするだろ。

●幾つかの場面

ここからは、幾つかの例を挙げて、スタディ・モードとプレイ・モードを比較してみたい。

① 筋トレ／体づくり

「やらなきゃ (Study)」だと三日坊主。でも「自分という作品を創っているのだ (Play)」って思うと、鏡見るのすら楽しくなる。ポーズ決めて遊んでるだけでもテンション上がる。そういうノリが大事ってことよ。

② 読書／勉強

「知識を増やさなきゃ (Study)」だと眠くなる。でも「こいつ (著者) の魂と対話してる」「新しい武器ゲットしてる (Play)」という感覚なら、ページをめくる手が止まらない。身につける為に「学ぶ」と考えるのではなく、「トレーニング」「プラクティス」と考えて取り組むんだよ。

③ 人間関係／会話

「うまく話さなきゃ。嫌われないようにしなきゃ (Study)」だと緊張する。でも「この人と波長合わせて踊るように会話する (Play)」って思うと、やり取りがエンタメになる。笑い取るのも一種の遊びだ。目指すところはどちらがマウントを取るかではない。そんなつまらない所に置くのではなく、「成長」や「面白い」を目標にしていけばよい。ここではあえて「調和」とは言わない。「調和」とは結果としての動的バランスなのである。それを目標にするのは薦めない。なぜなら、調和を意識したら、自分が遠慮ばかりするようになる恐れがあるからだ。

④ 創作活動 (文章・音楽・絵)

「完成させなきゃ (Study)」って思うと筆が止まる。でも「今この瞬間の魂を爆発させようぜ (Play)」って感覚なら、どんどん手が動く。創造とは本来、遊びから生まれたもの。お馴染みの「安↓楽↓休↓遊↓肅↓厳」の六義が示すように、厳粛なものへ続く道は「楽しむ」ことがベースにある。

⑤ 生活全般 (掃除・料理・移動)

「やるべきこと (Study)」になると面倒。しかし「この空間を作品にしよう (Play)」「即興で最高の料理を仕上げてみよう (Play)」ってなると、もはやエンターテインメント。冷蔵庫を開けた瞬間からあなたの舞台が始まる。

つまり、スタディ・モードは成果を求める姿勢であり、プレイ・モードは創造と試行錯誤を楽しむ姿勢って構図だ。志がありつつもワイルドに突っ走るタイプなら「Play」の天才でもあるはずだ。だから、「これはプレイ・モードでいけるか?」って視点で世界を見ると、日常が全部舞台になる。主体性と創造性を失わなければ、どこまでも楽しめる。

● 仕事もプレイ・モード

「仕事」こそ、「Study」にしてしまうと地獄。「Play」にできたら無敵。では、どうやって仕事を「Play」として捉えるか。

① 仕事Ⅱ 「自分という存在で世界を遊ぶ場」

仕事って「稼がなきゃ」「評価されなきゃ」ってなるとStudy地獄になりやすい。しかし、「この自分というキャラで、このフィールド(会社・市場・社会)で、どこまで響創(他己と協力して造化を具現化)できるか?」と捉えたら、もう団体戦のゲームかスポーツだ。「これは俺のステージだ」って思った瞬間、主導権は自分に戻る。そして、その方がかえって稼げるんだよ。

② 仕事Ⅱ 「志をカタチにする創作活動」

志があっても、Play感がなければ消耗戦に突入する。しかし、「今日も志を作品にしている」って思うと、会議もプレゼンも書類も全部、創作。職人でありアーティスト。そして、仕事として具現化したものや完遂したものは全て「自分の風韻風格の一部」になる。

③ 仕事Ⅱ 「未知とのレスポンス(応答)を楽しむ」

「問題を解決しろ」はStudy。しかし、「この混沌をどう料理してやるのか?」はPlay。仕事の課題を、「難問」ではなくて「舞台(ステージ)」にできる。即興で動く、工夫する、逆転する。つまり、主体性と創造性を発揮して陰陽を「中(進歩・成長・発展)」へと持っていく。これがPlay型の胆識(見識に基づいた実行力)だ。

④ 仕事Ⅱ 「人間関係を鍛える道場」

上司、部下、取引先、全部「ただの人間関係」に過ぎない。「5Wマントラ」のWRという一セルに過ぎないのである。正解なんて存在しないのだ。でも、「目の前にいる相手を笑わせられるか?」「目の前にいる相手に影響を与えられるか?」って挑むと、リアルな対人RPG(他己と関りながら自分というキャラをどう成長させていくか)になる。礼儀、愛嬌、気迫等、全部スキルとして磨ける。「葉隠」は「分別は四誓願に従い、あらゆる人を役に立たせる様、恥をかかせぬ様、良き様にすべし」と説く。重要なのは、「人の心に火をつける」スキルを磨くってことだ。

⑤ 仕事Ⅱ 「自分の限界を超えていくアスレチック」

成果・納期・トラブル、全部ただの障害物。それを「面白えじゃねえか!」と乗り越える姿勢がプレイ・モードだ。限界を突破するのは、義務じゃねえ。快樂だ。

こんなノリだよ。結論としては、仕事はPlay with fireだ。自分の命(志・信念)という炎で、皆の心に火をつけながら魂を刻んでいくゲームかスポーツみたいなものだ。スタデイ・モードではなく、プレイ・モードをオンにして本気になれるからこそ、楽しい。本気を出せない?それはもしかしたらスタデイ・モードだからだよ。プレイ・モードでいこうぜ。

● 恋愛は人生最大のエンタメ

調子に乗って、恋愛にも当てはめてしまおう。スタデイ・モードで挑むと重くなり、プレイ・モードにすると魔法がかかる。

① 恋愛(Studyモード)

「好かれなきゃ」「失敗したらどうしよう」「正しいアプローチは?」「自分をよく見せなきゃ」…。これらは重い。ぎこちなくなり、緊張しやすい。そして余裕がなくなる。まさに「評価される自分」を演じるだけになって、本来の自分を失う。つまり、好きな人の前で一番カッコ悪くしてる。それじゃダメだろ。

②恋愛 (Playモード)

「この人と一緒にどんな物語を作れるか?」「次、どんなリアクション返ってくるか?」「ちよっと笑わせてみよう」「自分をもっと面白く表現してみよう」…。これらは軽やかだ。創造的でのびのびできる。生き生きできる。つまり、自分の魅力全開だ。これはふたりで創る即興劇なのである。正解も間違いもない。ノリと呼吸とその場の化学反応を楽しめればよい。失敗しても笑えるし、失敗すら絆になる。まさに響創だ。

結論として言えることは何か。それは、恋愛も仕事もプレイ・モードでいける最高の舞台なのだ。

再度確認しておく。スタディ・モードとは、相手に評価されようとする姿勢であり、プレイ・モードとは、相手と共に世界を響創しようとする姿勢である。

恋愛も仕事も燃やしてなんぼの世界である。正解をどこかに探すものではなく、一緒に創るのである。だから、心から楽しむ姿勢を貫けるかが大事なのだ。

●スイッチを入れる

プレイ・モードというのは、あくまでも物事に取り組む姿勢・手段の一つであって、目的ではない。目的は何か。それは自らの信念を貫くことであり、志を手離さないことである。

一つの比喻を話しておく。カラスは鷲にちよっかいを出すことがある。しかし、鷲は直接カラスを相手にしない。鷲は自らの翼を大きく広げて高く高く飛ぶだけだ。鷲の背中に乗ったりして「俺の方が強い」と思っていたカラスは、やがて高すぎる高度についていけなくなって鷲から離れる。鷲は勝ち負けなど気にしていない。カラスなど最初から眼中にない。自分の成すべきことに集中しているだけだ。そして、カラスのおかげで鷲は自らの場所を思い出すのかもしれない。愛すべきカラスは、不器用なかたちで、鷲に「自ら居るべき場所」を教えているのかもしれない。

伝わるだろうか。「ああされたらどうしよう」「こうされたらどうしよう」と考えてばかりいて、勝手に委縮してつまらないことばかりに労力を注ぐのは、自分が鷲であることを忘れたアホである。自分であることを極めていけば、批判ばかりしていたつまらない連中は近寄ってこれなくなる。堂々と自ら高みに昇っていけばよい。つまらない連中はいつの間にかいなくなる。その為の姿勢の提案だよ、プレイ・モードというのは。

今月も健康と健闘を。