

# 人生の錬金術

荒俣宏・中谷彰宏 発行 メディアワークス

( まえがき )

荒俣宏は「言霊師」である。作家という言葉では表現できない。宇宙と繋がる交信手段としての言葉を持っている。古くは空海、安倍清明、天海、南方熊楠等も言霊師だ。言霊師は5つの特徴を持っている。

- ① 凡人には理解できない脈絡のない活動をする
- ② 「言葉」の力で、無から有を生み出す
- ③ 「宇宙」を、言葉に封じ込めることが出来る
- ④ 「言葉」の力で、人の心を動かすことが出来る
- ⑤ 他の「言霊師」を発見し、交信することが出来る

「言霊師」は宇宙を楽しむ天才である、言い換えれば人生を楽しむ天才である(中谷)

{ 1. 人生は、前戯である。 }

\* 時間消費～お金を楽しむ経済の時代から、時間を楽しむ文化の時代へ時間をどのように増やし濃くしていくかという事が文化で我々はその為に勉強している。

\* 細部力～文化力がない人には世界がノッペラボウ、見逃している事に気づく力です。～ディテールに高い関心を持つ女の口「神はディテールに宿る」といった学者がいた、アートの真実がディテールにあるとは言い得て妙、女の子は微妙な特色を察知する。

\* おやじ化～ディテールに関心が無くなったら、おやじである。茶道は器の模様を見る。手の座り具合を確かめ色と形を見て、いろいろと味わう、皆作法が文化だと勘違い。

\* 表紙力～本の表紙から、メッセージを読み取る～子供に絵本を持たせると、なかなか表紙を開けません、自分なりに表紙の絵をじっと解釈、これは汚れのない文化力。～お花見では、先ず一句位ひねってから酒を飲むというのが、文化の世界です。

\* 味わい力～一拍置いて、対象を味わう～花見でハイ乾杯ではなく、俳句の一つも浮かべ桜を誉める。フランス人が女性に会って「ボタンがきれいだね」と同じです。ワインを飲む前に色や香りを楽しむのは正に時間の流れを一拍止めて味わう茶道。

\* ほめ力～文化力がなければ、上手にほめることはできない。～建物探訪 TV 番組の渡辺篤さんは家に入る前から、どうですかこの玄関、と入る前での誉めも上手い紹介する人が説明する手前で、これ何ですかと聞いてほめる、もたもたと楽しんで味わう～世の中にはびこる「びっくりオンチ」=レストランへ行っていきなり中に入り食べ始める人。先ず建物を見て、装飾を味わい、テーブルや椅子にも目を向け余裕を味わう。

\* オーラ～ピクツとする感覚を呼び戻す～女の子に会った瞬間に「何と綺麗な」 P 1

と驚くのは一種のオーラを見ているからです。大人になるに従いビックリ音痴になっていく、トマソンの赤瀬川さんは直ぐにオオッと云いながら、実によく驚かれる。

- \* 発見～びっくり感覚は、世の中を楽しくする～熊楠は退屈な拘置所で妙な菌を発見
- \* アニミズム～霊視で、物事を面白く見る日本人～わび・さびとか・あわれとか言っているのは正にアニミズム、一番霊視能力がつくのは、何を見てもびっくりする10代です。
- \* **霊視力**～学力と交換に、霊視力を退化させた～大人が身につけなくてはいけないのは、天然ではなく、トレーニングして身につける霊視力を取り戻す事です。
- \* ルール～日本の勉強法では文化は身につかない～ルールを知らなければ技術も学べない筈なのに英語等は技術だけ学ばせ英語をいくら学んでも文化は身につかない **教科書1冊読むより、歴史小説1冊の方が遥かにいろんな関係が分かります。**
- \* 数値化～文化力は数値化できない～文化は投資の回収が効きません、その代わりに楽しい、自分が楽しむことも、周りの人を楽しませることも出来ます。
- \* **スリル**～文化力が生活をスリリングにする～文化力が沢山つくと、生活のどの部分も興味深く面白くなり生活そのものが活発になり彩りができ、刺激的・スリリングになる。
- \* 本番前～前戯が、文化力である～セックスに置き換えると分かり易くて、前戯の力が文化力で、本番の力が学力です。なぜ前戯するのか、その為には脳新皮質がある。
- \* セレモニー～女性は前戯で男性の文化力・大脳皮質の大きさを計っている～前戯の一つも出来ない男では脳が古いと判断新皮質が全く使われない「おやし状態」～女性は、実は究極的な遺伝子選別をしている、金のある・なしではなく文化を意識。出会いでは男性に「こちらを振り向かせるぞ」という勢いがあるかどうかを見ている。
- \* 文化力があつた光源氏～平安時代の男は文化的素養で、特に力なく、政治力なく、武力がなくても、よくモテた、のは言うなれば文化力があつたから。
- \* 絵呪術～絵は呪術である～安倍晴明は占いができるという文化力だけでモテた。
- \* 言霊～言葉を覚えると、呪力が増す～言葉は言霊を持ち相手に対する影響を与えるものです。昔は名前を常に3つ位を持ち自分ではない自分になって何か物事をなすときには字、俗世界で生きる時には俗名を使い、死んだ時は戒名で仏弟子の名前
- \* 漢字呪術～漢字は記号ではなく、呪術である～ラブレターは自分の名前が間違っていると悲しい。カタカナで書かれると嫌なもので、ひらがなではニュアンスが出ない。～パワーの強い漢字を呪術に使う道鏡～道鏡は漢字をそのまま呪術に使っていた。
- \* 文化呪術～文化とは魔術の事である～文化力をつけるという事は魔法を覚える事。
- \* ロールプレイングゲームで、理解する～昔はあらゆる問題がロールプレイング化していて、相手の中に入って相手の気持ちになる事が勉強を面白くさせていた要素。
- \* 所有～言葉でダイレクトに、コミュニケーションする～名前がついた時点で、その9割は手の内に入ります。言葉を覚えるか、覚えなからで大きく違います。
- \* 創造主～**名前を付けると自分のものになる**～モノに名前を付けると、それが認識できたと言え自分のコレクションに入ります、その人の特許で自由に使つてよくなる。 P 2

- \* 魔術～受験勉強で、魔術師になる訓練をする～訳が分からなくても一旦その対象を指す言葉や名前を自分で知ると、頭の中に位置が与えられコレクションに入れられる
- \* 命名～「あやかり」でパワーを貰う～人が唯一命名行為のできるのは子供で誰もが画数云々を気にして呪術に頼ります。名前を付けるのは最初でしかも最高の文化。
- \* 命名～ニックネームの好きなアメリカ人
- \* 敬語呪術～モノに尊敬を込めて敬語を使う～お豆さんと尊敬の念で豆の精を頂く。
- \* 文化行為～**受験勉強を文化行為にまで高めない、あまり意味がありません**
- \* 受験呪術～呪術が効く受験勉強～「東大合格」欲しがりません勝つ迄は！といったあらゆるコピーは稗田阿礼の正に呪術で基本的に**頭の中で年中唱えないと効かない**
- \* 逆転呪術～菅原道真は逆転の神様でありたたり神。受験勉強は学力の戦いで清明ではないが再び、日の目を見る陰陽師、安倍清明神社で合格祈願が増加している。
- \* 均衡力～陰陽道は世の中が覆るような願いは効かない陰陽道は現社会を如何に安定させるかという技術であり合格を祈るのは逆転をお願いする事で効き目はない。
- \* 清明術～熱い菅原道真、冷めている安倍清明～清明神社は女の子に人気がある。～ソフトなしたたかさ、を教える安倍清明。清明は唯一文化力の中で一番パワーを持つ占いに手を付けた不思議な新しいタイプのヒーローです。～陰陽道は陰と陽とのバランスを考えて、常に2項目対立の中でお互いを切磋琢磨させる占い技術です。
- \* 善悪超越～善悪を超越したいかがわしさが文化である。道真は判官びいきでファンがいる。清明は決して正義の味方ではありません。陰陽師は善悪を超越した存在。
- \* トrend～世界を力の流れで整える。安倍清明は痛み分けさせたりバランス調整能力 道真信仰は終戦後の日本が高度経済成長で米国に追い付け追い越せの道真信仰
- \* 脱怨念～道真信仰から清明信仰へ、安倍清明陰陽道はジャンケンポンあいこでしょ
- \* 循環術～エネルギーは循環する事でパワーを発揮する、西洋占星術の星も万遍なく散らばっていると良い、西洋でも東洋でもバランスが良いとエネルギーは循環し易い  
～アジアの人の自然感覚～春夏秋冬や季節の感覚は世界像と上手くマッチ、たたりや怨霊、怨念をうんぬんするのは、世界像にあまりマッチしないかもしれません。

## { 2. バカになる訓練 }

- \* 中退術～落第・中退すると呪術が鍛えられる～必然的に呪術に頼り自己に存在する事を認識する、エリートコースのレールの上にいる間は呪術には目覚めないのです。  
～意外なものに力を発揮する事がある～大学でアイスクリームの蓋を作る町工場  
で仕方なくバイト・すっからはまり上達し工場長に大学を卒業したら是非入社してくれと。
- \* 職人術・脇道に入った時心ならずも身に付く～職人さんの手作業の器用さは呪術、鳥は飛ぶことを教える為、親鳥が子を巣からポンと落とす、そうしないと子は飛べない  
～1歩進んで2歩下がる～アイスクリームの蓋づくり名人になれたのはわき道で発見。  
ライオンは子供を鍛える為に千尋の谷に落とします、

這い上がって初めて一人前。脇道は本当に守る道を探す手取り速い舞台です。

- \* **受験運**～運の悪い人が合格し、運のいい人は落ちる。受験も入社も二股のところ。中途入学・退学・不合格等間違っただと思う道が正しく、大人になるプロセスなのです。
- \* **意識的落第**～意識的にドロップアウトする。脇道に落ちておくのは早い目の方がいい
- \* **逆チャンス**～どちらに転んでも文化力を身に着ける。不合格になると多分人生で初めて本気で勉強に励み最悪なのは合格して文化力を身に着けず潰しの聞かない人
- \* **秘密結社**＝偏屈者には独特なネットワークがある。
- \* **飛車角落ち**～会社では名文を書く能力は必要ない、余り高く評価はされない。気が利く・歌が歌える・面白いことが出来る方が遥かに人間力アップと云う風にみられる。
- \* **バカ術**～自分に欠落していたバカになる力。僕は変人だけドズーと成績が良かったのでバカではないと思われていたが会社では若い女の子にバカねと伝票を返された「バカになれる能力」が、文化力だ。学校は利口になる訓練、会社はバカになる訓練～隣の姉さんの文化力～新入社員はバカで通る世界だから教えてもらえる訓練の時
- \* **ムダ力**～あらゆる必死のムダが文化力になり文化力を身に着けるには二段階ある。  
①矛盾したことを沢山やる ②しばらくしてから、分析する。
- \* **トータル力**～実社会では総合力で勝負する。隣のOLに泣きついて教えて貰った。実社会では受験勉強の様な得意技を使える場面が少なく総合文化力の勝負が必要
- \* **隠し術**～本当に得意技を使うやつは実社会ではわざと隠して相手を誘い込む。今迄の子供の学力は平均点、今は得意技を伸ばすという議論が主流になっている。
- \* **禁じ手術**～社会では得意技が禁じ手になる。得意技は磨いても老獪にとぼける事。美文を嫌う社内回覧、最後まで読まないといけないような文章はダメで簡潔に書く
- \* **無手勝流**が最後に勝つ～脇道に外れ足をすくわれた経験が今一番役に立っている
- \* **ガチンコ**～今迄の仕込みと思考回路でガチンコ勝負する。文化力とはガチンコ力。得意技ばかり話していると絶対にうまく行かない学力を含め文化力が最後の決め手
- \* **寄生虫術**～文化は卵でのみ込まれて、相手の体内で生まれて、肛門から出ていく。相手の話を体の中に一度通してから話すと面白く、進化の快感を味わえる。

### { 3. 黄金の時間を仕込もう }

- \* **知の原価**～知性には、原価がかかる。税務署は作家として売れる迄の原価を無視知性は手に入れようとしたら長期的にお金がかかる、その経費を理解してくれない。
- \* **リスク**～**受験勉強はローリスク・ハイリターン**～英語や歴史の勉強は一生ものです。受験勉強はどんなに長くても生涯で見れば高々3年、気楽に取り組むべきです。
- \* **敗戦**～全部勝とうと思う必要はない～一つの負けを全部の負けと思わない事。
- \* **老成**～時間の貴重さに気付くことを老成という～早熟の芸術家は時間の感覚が早く大人になり天才は凄く老成な部分と我儘な子供に返っていく、お年寄りには子供感覚に(子供は前世の記憶があるとも)どうせ死ぬのだから

好きな事をやろうと考えるのです。

- \* 悟り～ハーフミラー状態は死に近い、半分死んだ状態で死が近いと思えば時間に使われるのではなく、時間を使うようになる。老人と3歳位な子供は距離が非常に近い。
- \* 余命～今何歳かではなく、後何年生きられるかという意識で生きる～黒板を使って授業する時、先ず全部書いて1つ説明する毎に消していくと学生に凄い緊張が走る。信長の人生50年は上手いコピーで死から逆算し生きているのは残り何年しかない。
- \* 「カウントダウン」の発想で、時間の感覚に余裕ができる～「あと何年」という発想は時間の使い方の秘訣が分かってくる、一日の大切さも全然違ってきます。
- \* 諸行無常は、時間を大切にしようという事だ～サラリーマンで作家をやった経験は時間の貴重さが分かり書くことが全然苦痛ではなく書かないと気持ちが悪い習慣になる。
- \* 結論は「プロセス」に出ている～図書館へ行く時間はムダですが行くと何かがある。図書館に行くまでにある程度の方向づけをしている、何をやろうかと考えている。
- \* 「脱力」力を入れるには、抜く瞬間をつくる～モノを考えるとこの事は、すぐく手を抜いている瞬間と、ギュッと詰まった瞬間がいます、力を抜くのは意外と難しい。
- \* 「ゆらぎ」知的作業は、同じ状態ではできない～同じ状態が続いたら力が落ちてくる、執筆や講演の様な“本番”でもどこかリラックスしていないと息が切れたり、纏まらない。
- \* 「発想力」とは、問題を見つける力である～自由課題のみが、発想なのです。
- \* 荒俣式勉強法は、無差別級で強い～受験勉強も無手勝流で何が来てもOKのやり方で、訓練の仕方も違いますから社会に出てからの底力が違ってきます。
- \* 高度な文化は「秘境」にある～日本の宿坊には修験者やお坊さんが泊まっていたこんな秘宝がというモノが匿って貰う代償に骨とう品やお宝を持ってくる文化があった。
- \* 空海はアバンギャルド(革新的)ビジネスモデルを持ってきた～密教も今のインターネットと似ていて、陰陽道も平安時代における最新技術、分からないがやってみると
- \* 留学～空海は一人前になって中国に渡った～大人になって外に出ると説得力がつく
- \* 完成人～学問は、プロセスではない～鑑真和上は何度も失敗して70歳で日本に辿り着き、酸いも甘いもかみ分けているから、日本に来てチャンスがうまく生かされた。
- \* フランスでは、売れない作家でもモデル～作家を目指している若者もモデル文化国
- \* 下積みを楽しむことが出来なくなった～効率主義で作家も回収を急ぐようになった。

#### { 4. 千年生きる「脳」をつくる。 }

- \* 大学に行くことが「恥ずかしい」事になれば大学に行く価値が生まれる～今は本当に勉強したくて大学に行く人が少なく「あれ俺はこれでよかったのか」と真剣に悩む
- \* オンリーワン～俺だけが読んでいたい本もある～昔のエリートは皆そうだった。
- \* コスト計算～勉強法という「法」はない～勉強の本筋は極めて訳の分からないもの
- \* 予備校～東大を目指さない予備校が流行る～先生の魅力で辛うじて集める競争に
- \* 「道場」東大は、官僚育成道場の科举制にする

～東大は官僚になる大学と堂々と言えない風潮で予備校システムはダメになった。

\* 視座～視点をズラすと、風景が変わる～21世紀になると1年しか違わないが不思議と意識はガラリと変わる、昔に比べ歴史の見方は随分自由になった。

\* 「かぶれる」～イデオロギーは熱病～対象となるのは自分のエネルギーのアース先だ

\* 「詐欺」～革命家は、ある種宗教家だ～こうやれば面白いといういい方がここ 20～30年は主流に・・・今迄はお金の使い方から言い換えれば時間の使い方への提言です。

\* 文化人信長～信長は政治改革だけでなく文化革命も行い宗教を否定し宗教革命も。

\* 文化支配～信長と秀吉そして家康～信長は楽市楽座を築き社会システムも変えた。家康は秀吉がやった統一を文化的にも実現させ日常化の方向にして 250 年間も成功。

\* ニューパラダイム～信長的日本は実現するか～大きな流通が実権を握り高い物を買わせる秀吉的システムから 21 世紀にもう一回信長的パラダイム変更にチャレンジ

\* 恋愛学～恋愛が文化の中心だった平安時代～安倍晴明の時代最も文人が中央に

\* 異色国家～平安時代は文人国家～安倍晴明はシンボルで、まじないと魔力の国家

\* 鎌倉時代は理想の姿～熊野別当が源氏と組み文人国家の上に宗教+武人国家だ

\* 「死角」明治維新は文化がなかった～文化が大きく変わるのは明治 10 年代以降だ

\* 「文化力時代」政治の時代は 20 世紀で終わり文化の時代が始まった～源氏物語が書かれて千年経って境目が訪れ、空海や安倍晴明的な人が出てくる。日本が近代化してもこれだけ経済や政治がひどくなってくると頼みは文化、出なければ三流国に。

## { 5. 「文化力」の鍛え方 }

\* 学力をつける時代から、文化力をつける時代に～文化力はセンス・眼力である。

熟成期間がいるという点ではワインも文化も似ている、ワインには合った料理が必要。

\* 文化にはセンスが必要～文化力をモノで表現したものがディスプレイ、人の行動で表現するとパフォーマンス。湯布院の旅館「無量塔」はおしゃれ建物とソファがある。

\* 演出～21世紀の文化はディスプレイとパフォーマンス～教養文化評価方法変化。

\* 暗号恋文～暗号の意味が分からなければ、会う事も出来ない～平安時代、男女が逢うよりも和歌という恋文のやり取りを重視し、暗号で伝えダイレクトに表現していない。恋文のやり取りは教養の使い方として最高でそういう使い方をしたのは唯一平安時代。

\* 変体カナの文化力～平安時代の文字は変体カナで読まないとイメージがわからない。

\* 退歩～使える漢字が、どんどん減っている～パソコンの日本語ソフトは1万語と少し。

\* 「マナー」学力としての英語より、文化力としてのマナーが求められる～英語ができない事に対して米国人は比較的寛大、マナーを身に付けていない人には厳しい。

\* 本歌取り～恋愛ゲームの為に勉強すると勉強のパターンは各人各様になる、これが平安時代の教養の使い方、アイデアで次々に勝負する。

\* 置き石を使う事で文化力は増す～文化力を囲碁に例えると、どれくらい置き石が使えるか、20 手ぐらい先になると効いてくる(バブル期のお金の使い方) P 6

- \* めぐりあい～いい恋愛、いい先生にめぐりあう～10代はいろんな意味でバブル期、そのエネルギーを幅広い文化への投資に回しておけばバブルが過ぎた後でも使える
- \* 文化遺産～親子で伝わるのは経済でなくて文化～親は子供に文化力を残す事です。
- \* **文化的遺産はおじいさん、おばあさんから伝わる**～文化的教養を孫達に伝えよう。
- \* 押しかけ弟子入り～中学・高校・大学から文化的な友達が多く、文化力を持った上の世代の人の所へ押しかけ弟子入りしました。(荒俣)
- \* 文化的出会い～押しかけ出会いも子供だったら許せる～出会いは押しかけから作る。
- \* 文化欠如～日本の今の経済人、政治家は文化力を持っていない～戦前は経済人が残した文化遺産が随分ありましたが戦後は少なくなった(松下政経塾は残った)
- \* 三代目文化～おじいさんが種をまかないと孫は育たない、**貯蓄より文化的な事に使う**
- \* 経済的時間より「文化的時間」が大事～**お金より時間がもったいない**(中谷)
- \* 文化的時間～すいとんしか食べられなくても、自分の好きな事をする～  
10年間勤めて、この先は時間が無駄だと思ったから32歳の時に会社を辞めた(荒俣)
- \* **時間破産**～ガマンしていると時間が自己破産していくのが見えてくる(中谷)  
生理的な時間は、20代は凄く長いけれど、30代になったらドンドン短くなる(荒俣)
- \* 文化的刺激～文化力はインプットしないと自滅する～刺激を与え続ける事が文化力
- \* パンツ～**銭湯で町の文化力を見る**～30代、40代の男が新しいおしゃれなパンツを、はいている所は男が自由にカネを使える土地柄で新しいタイプの店を開くと成功する。
- \* パンツ～女の方が、文化力がある～女はそこでもおしゃれをする、おしゃれも文化力。
- \* 選択～どうでもいい選択にこだわる事でも文化力がつく～女性はリフォームでも拘る。
- \* 最高値～**文化力のない男は、粗大ゴミになってしまう**～受験や会社に全部の時間を費やすのは愚の骨頂で沢山・色んな事を味わいライフスタイルを最高値に上げる事。
- \* 文化的結合～文化力は、どの世代でもオールマイティー～会社は特殊な狭い世界です。いろんな世代と対等に付き合い、刺激を受ける為には、文化力しかありません。
- \* 文化的援交はキャリアになる～本なんか読んだことがない少女に対して作家としてどう付き合うか、ゼロからの戦いになるので、ここで、文化力が問われることになる(中谷)  
「おじいちゃん、面白いじゃない!？」みたいな事を言い出した所から文化力の勝負。
- \* 高校生達との「知的バトル」は面白い～10代や20代の新しい哲学を40・50歳の停滞している人達にぶつければショックを受け、世の中がいい方向へ向くと思います。
- \* ストリートファイトで鍛える文化力～外国人は知的バトルで早熟、日本の学校は禁止。
- \* 文化的殺し屋～幕末の志士は、文化力のあるテロリスト～今はキレたヤツがウロウロしていて、文化力が欠落して、ただの無政府状態に変わっている(中谷)学級が崩壊していて、幕末に比べ足りないのは、尊王か、攘夷かという熱い議論(荒俣)
- \* 悲劇力～悲劇的出来事が文化力を高める～議論を戦わせるには、かぶれる対象が必要で、ある種のヒーローの悲劇的雰囲気を漂わせることが文化的な魅力になる。
- \* 世界観～今のスターには感性はあるが、世界観がない

- 幕末の頃は、世界観を具体的に打ち出せる人がいたが、今はいない、だから、かぶれることはかぶれるけれども、それが次の新しい建設になかなか向かえない(荒俣)
- \* 成功哲学～摩天楼はアメリカ人の教会だった～成功哲学を具現化したのが摩天楼
  - \* 熟成～アメリカの文化は熟成期間がない～日本や欧州は2千年の位の熟成期間
  - \* アメリカ文化の集大成はディズニーランドだ～アメリカ合衆国は別名ディズニーランドでアメリカ至上主義のテーマパーク、米国民の持つべき倫理や道徳等まとめた世界。
  - \* 旗～星条旗とは戦えても、ミッキーマウスの旗とは戦えない～ミッキーマウスは文化の象徴で文化は国境を越え、20世紀をもって、国という幻想は消滅した(中谷)文化は非ナショナルで親近感がメインで誰かが支配しているのではなく、自発的な関係。
  - \* ポケモン文化～ディズニーランドが東京にできたのは一種の占領作戦だった～**親米大使がポケモンでディズニーへの返礼、それぞれが日米の文化である事も忘れる。**
  - \* 異種交配～日本文化の面白さを植え付ける～寿司だけでなくもっと植え付けるべき。
  - \* 芸者文化～芸者は、文化的象徴として尊敬されていた～1900年のパリ万博に招待された新橋のゲイシャガールは文化的素養の極めて高いダンサーとして尊敬された。遊女も、文化の担い手だった、実は文化を交換する場所として捨てがたい場所だった。
  - \* 遊廓文化～遊廓の多い所に、文化は栄える～エイズも多いが混血美人も多い(中谷)
  - \* 混血～江戸時代、黒い子供・金髪の子供もいた～出島・平戸には国際色豊かだった。
  - \* 勝負～文化に勝ち負けはない勝ち負けは経済的発想、相撲も催事でベースは神道。
  - \* 「道」～アジアのスポーツは道(どう)～柔道は、本来は修行でした。ヨーロッパのスポーツは基本的にはジェントルマンシップで強い者にハンディを与えて戦わせるゲーム
  - \* 「ライフスタイル」～ルールよりも、ライフスタイルが大事になる～アジアの文化では、スポーツはライフ、これからは物を売るよりライフスタイルを提案する事が大事になる。
  - \* **無限**～アジア文化には、ゴールがない、負けたら「いつか返しをしてやる」発想。
  - \* **敗者復活**～日本には敗者復活がない、ヨーロッパではゲームだから敗者復活がある。
  - \* 呪術受験～受験も中学で失敗したら高校・大学受験で見返してやれ、と恨み、拝む。
  - \* 合格祈願～不合格は、神様の正しい判断、お前には似合わないと言っている。
  - \* 受験占い～受験そのものが占いである～結果は神様がアドバイスしてくれたと考える。
  - \* ギャンブル～宝くじも、株も、競馬も、全ては文化的に見れば、全て占いである。
  - \* 好き嫌いも、文化である～損得は経済です。値段に置き換ええないで考えるのが文化。

{ あとがきに変えて }～人間はムダを一生懸命にやる～政治や支配力を行使するだけなら、こんなに大きな脳はいらない。訳の分からない頭の中の思いや印象を他人にも伝えうる言葉に直しというムダな事をやる為に、わざわざこんなにでっかい脳をつくってしまったのだ。だから、むしろ、ドンドン無駄をしないと、進化の神に対する反逆になってしまう、よく人間は失敗作だと言うけれども、無駄を一生懸命やっているという点では最高に面白い作品ではないだろうか。 (完)