

## 具体性マイナスの情報発信の話や

### もろもろを繋げていく世界認識についてのオムニバスのなやつ

#### 目次

- ・グルーミングとしての情報発信
- ・友情の七つの柱とコミュニティ
- ・文章におけるグルーヴ感
- ・学問における connecting the dots
- ・何でも疑えばいいというわけではない
- ・好きなことを好きなだけやるのが最強
- ・映画「インターステラー」と「ドリーム視力」

こんにちは、高本です。今回は複数のトピックのオムニバス形式になっております。最近考えてたことなども含めて、それ単独でお届けするほどでもないけど、でも大事な感覚だったり、共有しておきたい話だったりいくつかあったので、こういう形になりました。

例えば情報発信で言えば、メディアに限っても SNS やら動画やらブログやら note やらいろんな選択肢があって、コンテンツレベルでもペルソナがどうだとか PREP 法がどうだとか方法論はいくらでもあるわけです。でも、まあこの話は後でも出てくるんですけど、**情報発信をどういうものと捉えているか、自分がどうなりたい、受け手にどうなってもらいたいための行為と考えているか。**

こういう本質的なところを徹底的に探って、腹落ちできていれば、具体的な方法論はあなただけにとってのベストなものを自分で考えて選べることになるわけです。巷に氾濫してるようなしような細かいテクニカル部分に終始した情報に踊らされることもなくなるわけです。

そういう意味でちょっと抽象度高めの話が多いんですが、一応**どういいう情報発信をしていくか、どうやって日常を面白くしていくか**という部分を落としどころにしているつもりです。

というわけで、あんまり長々と前置きしてもあれなのでw、好きなところから読んでみてください。それでは！

## グルーミングとしての情報発信

グルーミング。これは主に哺乳類などが、外敵の脅威から身を守る集団を形成するために行うことです。毛づくろいとか。これによって親密な関係を築いていく。でも基本的に個別でやるもので時間がかかるので、出来上がる集団の規模には限界がある。じゃあもっと大きな共同体が必要になったときに人類はどうしたか。

踊り、歌い、語り、宴を開きました。これなら**一対複数**で関係を築いていける。で、これはまさに僕たちが情報発信をやっていく理由ですよ。自分自身がずっと対面で一人一人にしゃべってられないから、情報発信メディアというものを作って、そこに自分の考えや体験や思いを乗せる。そうすることで自分が直接動いてなくても発信される。そんな場を整えて作り上げていきたいということですね。

で、情報発信をグルーミングと捉えてみれば、これは**社会的なつながりを生むための行為**なので、そう考えれば情報発信という活動として何をやっていかは、また変わってきますよね。だって**人の世界はその人が使う言葉で形作られる**わけです。ブログで記事を書くということに関して、有益な知識やら情報やらを伝える行為とも考えられるけど、でもそういう考えの人は辞書とか wiki とか論文みたいな仕上がりになってしまう可能性が高いですよ。

でもインターネット上におけるグルーミングであって、親密な関係を築き共同体へとつながっていく行為だと定義する人は、扱う内容も言葉選びも変わってくるはず。つまり、歌う、踊る、語る。これをまんまインターネット上に、情報空間に持ってくるってイメージでとらえれば、もっと懐深い発信になっていきますよね。

TED に社会運動の起こし方っていう有名な動画があつて。これなんですけど。

[https://www.youtube.com/watch?v=V74AxCqOTvg&embeds\\_referring\\_euri=https%3A%2F%2Fdigitalcast.jp%2F&embeds\\_referring\\_origin=https%3A%2F%2Fdigitalcast.jp&source\\_ve\\_path=MjM4NTE](https://www.youtube.com/watch?v=V74AxCqOTvg&embeds_referring_euri=https%3A%2F%2Fdigitalcast.jp%2F&embeds_referring_origin=https%3A%2F%2Fdigitalcast.jp&source_ve_path=MjM4NTE)

これも同じ話。**最初は一人でひたすら踊り続けるだけ**っていう。でもそれがあなたのコンテンツに触れた人に毛づくろいをするってことなわけで、それが読者と親密な関係を築いていくってことなわけで、そこから小さな流れが生まれて循環が起きて大きなムーブメントになっていく。そういうイメージですよ。

## 友情の七つの柱とコミュニティ

で、今のはめっちゃ抽象的な部分の話だったんですけど、じゃあ具体的に毛づくろいな発信を考えるとどうなるか。これは友情の七つの柱って概念がおもしろくて。人類学者のロビン・ダンバーという人が提唱したんですけど、**言語、出身地、学歴、趣味興味、世界観(道徳・宗教・政治)、音楽、ユーモアセンス**。この7つを見れば親しくなれるかが分かる。

これは家族とか村とかの小さな共同体を連想させるものになっていて。そこで育った時に、同じ場所で同じ言葉を使い同じ教育を受けて同じ歌で踊り同じもので笑い、、、つまり世界の見方が同じであるということ。だから相手がどう考えてるかわかるし、何が起きたときにどう振る舞うかわかるし、だから信頼できるってことですよ。

親友とか仲のいい人を思い浮かべてみると結構かぶってませんか？w僕は一緒に南米行った友達とはほぼ全部ぐらい同じでした。で、その南米でも夜同じ宿にいたみんなで踊ったときに、向こうの女子たちが「これが最高やねん、これこれ」みたいな感じでノリノリで歌って踊ってた曲が全然ハマらんくて、正味ちょっと気持ち離れましたよねw精神的な距離が。

「これでそんな陽気になれるん」みたいなwその曲がいい悪いじゃなくてマジで全然共感できないという。なんか深いところで自分とは違う存在だということを突き付けられるような感じ。芯からは共鳴できないというか。

つまり共同体(=コミュニティ)に関してもこの視点見ればよくて。というか情報発信ではまさにこの辺を伝えていく中で共鳴が生まれてくるわけですよ。特に全く面識のない相手に対して、好き嫌いの感覚を評価する尺度として特に有効なのは音楽、政治、道徳、宗教。

もっと言うと道徳のところが一番影響が大きくて。情報発信で言えば、この世界観ってコンセプトの事ですけど、だからそういう意味でも一番抽象度高いところにあるコンセプトとか方向性みたいなものが大事ですよ。それはつまり、あなたのコミュニティもしくはメディアの世界では、何がよくて何がダメで、何が正義でってのを決定づける部分であり価値観そのもの。そこに共鳴するから発信してる内容を飛び越えて、世界観とか発信してる人に親近感が湧いていく。だからコンテンツで勝負するのは間違いつつとされるわけですよ。

例えば僕の場合で考えてみると、出身は特に言ってないですけど、ちょいちょい関西弁だったりするので、そういう意味では言語と出身地の部分でどこか仲間意識を感じてもらえることがあるかもしれないわけです。これも情報発信でかしまった口調にし過ぎるのはよくないって

言われてる理由だったりすると思うんですよね。普段の喋り口調というか自然体な感じとか。僕はあえて関西弁を強調しようとは全く思ってないですけどw、でも変に抑え込み過ぎないようにしようとは思って文章書いてたりします。

で、学歴については大学院とか物理の話はたまにするので、それももしかしたらアタッチメントを感じてもらえる要素になるかもしれないですよ。趣味とか音楽の話は特にしてなくてたまにギターの話をするぐらい。ユーモアについてはこれは多少意識してて、別に無理にボケるとかはないですけどw、ちょっと挟めるところは挟んだ方が、こんな感じのやつですってのが伝わりやすいので、だいぶ回りくどい自己紹介的なニュアンスでとらえてたりします。

で、もっと言えばプロフィールとかもこの辺を中心に書けばよさそうです。はじめましての段階で自分の世界観をゴリゴリに打ち出すときもいので、出身とか学歴とかユーモアとか好きな音楽から攻めていくのがよさげです。

## 文章におけるグルーヴ感

本読んで気になったことを、メモがてら一気にバーっと書いて雑に note に投稿したら、結構いいねされたことがあって。しっかり考えて書いた文章はそこまで反応良くないのに、適当に800文字ぐらい書いただけのやつがそれってどういうことなのか考えてたんですけど、たぶんスピード感が割と大事で。

**流れとかリズムとかムーブメントを感じる**とか。音楽で言うところの**グルーヴ**が感じられる文章だから流れでいいねって推してしまうんじゃないかって思いますよね。そこに対しての抵抗がなくなるというか、文章を読んでいいねするまでの流れに乗ってるというか、そこまでが軌道ってというか。

なんというか、書いた人のやらしさとか意図が見え見えのやつだといいねしなくなったり、そういう抵抗が出てくる感じあると思いますけど、それって頭で書いてるから、流れがないんだろなって気がしますね。ぶつ切りとか。

だから文章読んでいいねするところで手が止まるというか。それが逆にグルーヴ感のある文章だと、もはやいいねするところまでがその流れで、そこまで自然に行ってしまうとか、なんかそんな感じがしてて。まあ別にいいねされる文章がいいというわけでもないんですけど。

あと、じゃあどうすればそんな感じの文章が書けるのかってところで思うのは、とにかくいろんなことに興味を持って考えて取り組んで自分の内側を育てていく。昔風に言うなら体の中の宇宙としてのマイクロコスモスを豊かにしていくというか。

だから外から情報を取り込んだ時にその宇宙とうまい具合に相互作用して、何かが生まれて外に出したいという衝動になって、プワーっと手が動くというか滑らかにアウトプットしていきることになる。

自分の体の中、内側に宇宙を抱えてて、その宇宙が栄えていけば外からの情報と融合して相互作用して、もっとおもしろい考えが生まれてくる。だからそれを人に言いたくなって吐き出したいくなって、そのフィードバックで反応が起こってまた何か言いたくなる。そういう循環が生まれてくる。そのリズムカルでダイナミックな流れが大事な気がします。

## 学問における connecting the dots

### 数学とか音楽とか現代物理とか変性意識とか

ジョブズが言った有名な言葉でコネクティングドッツってありますよね。あれはいろんなことに取り組んで没頭していれば、あとからそれらがつながっていくよという話。

で、ちょっと話ずれるんですけどこれもブリコラージュ的な発想。とりあえずなんか使えそうだから集めておいて、何か作りたいものとか目指したいものが立ち現れてきたときに、その自分の周りのありあわせの道具と素材で何とか形にしていける。そういう考え方。だからその時に使える手持ちの道具が多いほうがいいわけで、でもないならないなりに何とか完成系に近づけていくという発想ですよ。

だから日常としては、その道具や素材が増える方向に動いて経験していくのがいいと思うんですが、まあそれはいいとして、学問においてもこの感覚で捉えておくと面白くて。そもそもまず文系と理系っていう区分けがあるわけですけど、こういうのはあんまり考えない方がいいと思っていて。

むしろ全部繋げるつもりで、というかつながってるつもりで学んでいくほうが圧倒的に面白くて。そもそも学問は哲学から始まりますけど、そこで宇宙とか物質の構成要素とか考えてたものが物理に分かれていき、神を考えてたものが神学になっていくわけですよ。

だからおもとに立ち返れば、この世界の成り立ちとか人間がどういう生き物かって考えてたところが始まりで。であればそれぞれを別物としてその領域だけでやってもつまらないし、もっと枠を広げて全部統合して考えたほうが見えてくるものもあるし、その方が世界を面白く見れる。

例えば音楽と数学はつながってる部分がある。音階は周波数で定義できるから、こうなると物理も関係してきますけど。ニュートンは1600年代に偉大な物理の本を書きました。まずは高校で物理をやるときはその世界観で学んでいくんですけど、でもニュートンは神が作ったこの宇宙は完璧に調和してて、数式で完全に記述できるはずだって信念を持っていました。

で、それに取り組んだ結果としてニュートン力学ができあがるんですよ。この本はプリンキピアって言うんですけど、直訳すると『自然哲学の数学的諸原理』で、だから自然哲学なんですよね。ニュートン自身が自分でやってると思ってたことは。

晩年は錬金術にはまっけていくんですけど、これも神が作ったこの世界を解き明かしたい、その法則を解き明かしたいっていうのがあるわけです。じゃあ物理と錬金術のつながりとか、そもそも錬金術も胡散臭いって感じありますけど、それも神が作った世界に到達する喜びだったりして。じゃあ神学とも結びついてくるし、当時の人間の宇宙観とも結びついてきて。

しかも現代では宇宙は物理の言語で記述できるわけで、そもそもその現代物理は東洋思想と関連してるかもって話もあって。例えば道教の老子で言えば「道(タオ)」っていう母なる大地があって、そこですべてのものが生まれてくるし、そこに消えていく。そんな場所みたいに言われてますけど、物理では「真空」って概念があって、そこで粒子が無限に生成と消滅を繰り返す。だからこれは一緒のこと言ってるんじゃないかとか。

あとは数学と音楽の話に戻ると、リズムの刻み方も数学で考えられますよね。例えば2拍3連のリズムはタン、タンの2拍の中に音符が3つですけど、2の世界と3の世界の融合であり統合である、みたいに考えることができ、異なる世界をつないでいくっていうある種コネクティングドッツですよ。それって2でも3でもない新しい世界なわけで、じゃあそのリズムの中で何かメロディーを考えるとすれば、それはその音楽宇宙で遊ぶってことなわけで。

で、アインシュタインがバイオリンやってた話は有名ですけど、物理学者のヘルムホルツも音楽の本を書いたりすんですよ。じゃあ例えば心地いい音楽を考えてみると、これはまたちょっと前に紹介した1/fゆらぎが出てくることになって。じゃあその音楽を解析するってなると、これは波をフーリエ変換使って分解するわけで、これは物理とか数学の領域。

じゃあなんで 1/f ゆらぎが心地いいのかって言うと、人間のリズムも 1/f でゆらいでいて、例えば人がリラックスしてる時は  $\alpha$  波の脳波ですけど、これがそもそも 1/f ゆらぎと呼ばれるものだったりして。だからこのゆらぎのものに触れるときに、人は心地いいと感じるんじゃないかって話で。じゃあそもそもなんで 1/f ゆらぎになってるのかって言えば、自然界は波とか川とかそのゆらぎ方のもの多くて、そんな地球そんな宇宙のリズムの中で進化を繰り返してきたから、人間もその環境の影響を受けてるはずやんという話で。

ってなれば数学と音楽の話からだいぶ広い領域に拡大していくというかつながってくるというか。その音楽とか数学も逆にもっと遡っていけば哲学にくつつくわけで、じゃあその哲学はって言うと、「人間とは何か」とかを考えてたわけだから、じゃあもう全部一つですやんということでもあってw

そうするとじゃあ音楽を考えると楽器をやるとなったときに、好きなアーティストの歌をコピーするのもおもしろいけど、そもそも音楽とは何なのかって観点から、ここまで見てきたものにつなげて考えていくこともできるし、人が感動するような演奏をしたいと思えば、じゃあ 1/f ゆらぎっていうのを頭に置いたうえで、曲を作ることもできるかもしれないし、新しい音楽を作りたいとなれば、数学的に考えて元々あった 2 つのリズムの世界を融合して、その新しい世界に昔あったメロディーを持ってきたらどうなるんやろうとか考えることもできるわけで。

さらに言うと、その音楽的な発想を絵に落とし込んでみたらどうなるかなとか考えても面白くて。で、言い忘れてたんですけど、音楽で言えば、例えばスピーチとか落語とかも音楽的に考えられるはずで。あれって上手な人とか聞き入ってしまう人ってのは、たぶん音楽的に見たときに何か特徴的なことがあるはずで。

だっていい音楽を聴いてるときってなんかちょっと別世界に意識が飛ぶよううっとりするような感覚があって、途中で現実急に引き戻されたりってことはなかなかなくて。じゃあスピーチとか演説にしても、そのリズムとか抑揚を音楽として考えてみたりもできるはずで、歌舞伎とか能とか漫才とかすべらない話ですらたぶん何かちょうどいいリズムと抑揚になってるはずで。

で、もっと言えばそのうっとりする感覚は、これは変性意識とかトランス状態って言うわけですけど、音楽はこれの導入によくて。例えば昔の部族とかは狩りに行く前、気持ちを高ぶらせるために音楽とか舞踊みたいなものを使いますよね。南米とかではシャーマンが儀式するとき音楽を使って、それによって神が現れてくる感覚になるとか、神秘的な体験をするとか。

じゃあ儀式ってそもそも何なのかみたいところまで考えると、これは宗教的な活動で、そうするとキリスト教とかにもつながってくるし、そもそもなんで人間は宗教というものを作り出したのか、それを欲するのか、人にとって宗教とは何なのか、とかにもなってくるし。

まあ結局全部つながってると思えば、どっからでも世界を面白がれるようになってきますよねって話ですよ。適当にバラエティ番組見ても言語とか聴覚とか音楽とかの観点からスタートして、じゃあその結果今の自分の生活とか行動に落とし込むならどうなるかってまた戻してくれば、何をしてても面白くなってくるし何をしててもパワーアップ出来るかもしれないし、それは自分が向かっていきたい方向に進んでいくことかもしれないし、という話ですね。

しかもその変性意識って言葉が入ってきやすいとか、潜在意識を書き換えやすい状態って言われていて。だからコピーライティングでは五感を刺激するような表現を使えとか、動きを表す言葉を使えとか、頭で想像できるような表現を使えてありますけど、頭で想像するってことはそっちの世界に臨場感を持つってことで、これがまさに変性意識状態なわけですよ。だからそうなるこっちのメッセージが届きやすいってことか、とか、そもそもヒトラーの演説も聴衆が変性意識に入りやすいような喋り方とか身振り手振りをできてたからこそ、あれだけの人を動かしてたんじゃないかとか思いますよね。その辺はまだ調べてないのであれですけども  
w

そう考えていくと文型とか理系とか分けて考えてるのあほらしいというかアートとサイエンスをいい感じに融合させるというか、そういう方がおもしろい感じの見え方はできてきますよね。ちなみにトランスに入る作法がしっかりあるのは、ヨガとか仏教とかですよ。さらに言えばこのトランスは没頭するってことにも関わっていて、それがチクセントミハイって人のフローっていう概念で、忘我の極致というかスポーツ選手のゾーンとかの話。で、"遊び"もこの感覚と関わって、だからそういう意味でも遊びが大事になってくるんですけども。

## 何でも疑えばいいというわけではない

疑うためにはその周りは固定されてないといけない。

これは知の論理っていう本に書いてて、ちょっと面白かったので共有しておこうというやつです。何か物事を考えていく、その本質を捉えに行く時に、なんでも疑う姿勢が大事って一般的には言われますよね。

でもじゃあその疑うという行為を考えてみると、何かを考えて疑うときは、その対象の周辺の内容は疑わないということを選択してるわけです。つまりそれを疑ってそれについて考えようと思うと、そのすぐ隣にあるような概念、例えばそれを定義するときに出てくる概念とか言葉、そういう単語レベルでは疑ってはいけないということになる。というかそこを疑うと、一生もとの問題を考えるところまで行けないわけで。

つまりその問題を考えたいときは、その周りの概念についてはひとまず正しいとみなしているということですよ。まあざっくりいうとこういう話なんですけど、確かにその通りで。僕が大学院にいた時でも、何か気になって調べていくと一生調べられてしまうというか、「あれ、これってそもそもどういう定義やったっけ」とか「これってどういう解釈やったかな」とか「この解釈ってどういうのがあるんやっけ」とか。どこまでも調べられますけど、それやってしまうと今日の前の考えるべき問題に入っていけなくなるわけで、だからこっちで判断してある程度のところまでは、一旦よしとしておこうって考えるわけですよ。

もつとめっちゃ大雑把に言えば、極端な話、ブラックホールに興味があっても今学校のテストがあつて忙しくてそんな時間がないってなったときに、テスト勉強のほうに取り組むことになりますけど、それはブラックホールに関しては一旦ないものとして考えてるわけで。

例えば英語で言えば、SVOの文型の勉強をするときは、「そもそも主語ってどういうもの？」とか「英語と日本語での動詞の役割の違いは？」とか、そういうことは考えないようにしてるわけです。つまり何かを探求していく時は、それを囲ってる枠そのものは疑わないし疑えない。

ブラックホールを考えると、量子力学は一旦成立してるものとみなすわけで、そこで「あれ、量子力学ってほんまにちゃんと成立してるんか？」とか「当時の物理学者は量子力学とどう向き合ってたんやっけ」とか「そういえばアインシュタインは量子力学に否定的やったな」とかやりだすときがないわけで。

だいぶごちゃついてきてますけどw、要は何かを追求していこう突き詰めていこうと思うと、そのためにはまず「今回はここまでは前提として動かないものとする」ってことを決めておかないと、地盤がぐらぐらで考えたいところまで到達できない。それどころか、そもそも考えようがない。

最後に無理やり情報発信と関連付けて言うとw、なぜブログをやるか、その記事を書くのか、誰に向けて書くのか、とか概念的な部分はいくらでも考えようがあるわけなんですけど、一旦そこを決めてしまったら、そこはもう枠として前提とする。そうしないと、普段コンテンツを作っ

ていく上では、そんなところを疑ったり考えたりしては、そのコンテンツのクオリティそのものを上げていくという問題に取り組みなくなりますよねってということですね。

## 好きなことを好きなだけやるのが最強

<https://www.youtube.com/watch?v=vcx0Jk9kE0Q>

元中日のキャッチャー谷繁のこの動画見てたんですけど、そこに緑川って人が出てて。僕もそんなに知らなかったんですけど、この人は特にプロ経験があるとかではなくただただキャッチャーが好きで、フレーミングっていうキャッチャーの技術をひたすら自分で研究してる人らしくて。でもソフトバンクの甲斐とかプロのキャッチャーから声がかかって、一緒に練習したりもしてるみたいなんですよ。

他にもアマチュア向けにキャッチングの指導をしたり、練習器具を自分で開発したり。いわばキャッチャーがテーマの情報発信をしてるわけです。でも恐らくそれで飯が食える状態になってるわけです。

フレーミングだけが専門で変態ですよ。でもそこに本当に情熱があると、キャッチャーミットにしてもなぜそういう構造であるべきか全部説明できるし、専用の練習道具も開発できるし、審判側の考え方も勉強するようになるし。それはこの人がどうやったらうまくなるかな、練習しやすいかなってずっと考えてるからそういうアイデアが内側から出てきて、それを具象化することになってるわけです。

あとはキャッチャー向けのコーチングというか、サブスク的なサービスもやってたり。これってフレーミングが大好きなだけで飯が食えるかって考えると「無理やん」て思ってしまうがちですけど、でも本当に好きだったらそれで行けてしまうということですよ。

だからもう本当に好きなことをひたすらやっていくのがすべて。というか、じゃあ仕事と思ってこっただけできますかって話で。プロのコーチでも多分なんとなくやってるだけで、ここまでキャッチャーの技術に特化してないと思うし、シーズンずっと試合がある中でそんな余裕もないと思うし。

結局、本当に好きであることが一番威力ある。だからもう嫌なことやってる暇はないというか、そんな場合じゃないというか。もう本当に好きなことを好きなだけやっていくに尽きる。

あともう一個この動画で言うと、この緑川って人のフレーミングの理論はちゃんと世界観とか定義があるんですけど、それに基づいた指導をしてるときに、ちょっと型にはめて教えすぎな印象を受けて。でも本来、人によって足首とか肘とか肩とか、関節の可動域が違うから、それはどうなんかなって思ってたんですけど、最後に谷繁がそこも触れていて。「それは人によって違うから最後は考えるしかない」って言ってたんですけど、本当にそういうことですよ。

一番大事で核になってるような、抽象度の高いエッセンスの部分、本質の部分だけ徹底的に追求して、あとの具体に降ろしてくるところは、もうそれは人によって得意なことができることが違って来るから、そこは自分で考えるしかないわけですよ。

それが自分の強みを活かすということでもあるというか。逆に言えば本質の部分はしっかり納得できるところまでインストールしておかないと、具体に降ろしてこれない。現実世界に落とし込めないですよ。それぞれの動きとかやることの意味を全部説明できないと、本質を分かっているとは言えないってことですよ。なんとなくでやってる箇所はよくわかってないってことですよ。

## 映画「インターステラー」と”ドリーム視力”



インターステラーという映画を見ました。環境の変化などで地球が滅亡しそうだから新たな星に活路を見出す、という話なんですが、相対性理論とかの物理の理論をめっちゃ上手に映像に落とし込んでおもしろかったです。ブラックホールの中心に近いところって理論的な説明はまだできてないんですけど、それをいい感じにフィクションと織り交ぜてて見事でしたw



こんな感じで5次元というか、情報空間にいるイメージを描写していて。この空間の各点が、現実の時間と場所に対応してる感じ。だからこの空間をふわーって浮遊している感じで動き回れば、例えば10年前のあの場所と接点を持てるような、そんなイメージ。で、これも結局「全部つながってるやん」というパラダイムで説明できて。

つまり、恐らく思考の抽象度をどんどん上げていくと、「これとこれってつながってるよな」「この概念で言うところのこれは、こっちの概念で言うところのあれと同じやな」とかそんな感覚になっていくのだと思います。それこそ connecting the dots のパートでした話で言えば、数学と音楽がつながってるとか。そうやっていろんなジャンルとかいろんな分野を行ったり来たりするって感覚。

**裏では全部繋がってる意識**で、別の分野、時空間をつなぐ発想で捉えれば、ジャンルを横断して問題解決できるようになってきますよね。とにかくいろんな時空間が裏側では全部繋がっていて、そこを横断することの描写がすごい上手でイメージしやすいし、いろんな分野を行ったり来たりする感覚が掴みやすいと思います。

あとはSF おもしろくなって初めて思いましたねw現実の物理では理論として証明できてないことを、確かめられてるところまでを土台として、それをフィクションとしてその続きを創造していくニュアンス。そうやって一つの作品として出来上がっていくんや、なるほどって感じですw

で、そうやって今わかってるところまでを軸として、その先を想像する力は大事だなんて思いま  
すよね。これは『放送室』っていう、ダウントウの松本人志と、その幼馴染の放送作家であ  
る高須光聖のラジオで言ってた話と関連があつて。高須光聖が「**ドリーム視力**」の話をしてた  
んですよね。これは完全に造語なんですけど、2人がしゃべってた文脈で言えば、「夢を見る  
力」これが最近の人はどんどん衰えてきてると、**自分の心に描いたことしか実現しようがない**  
わけなので、結局はその想像する力が大事になってきますよね。

例えばイーロンマスクは子供のころ SF 小説をめっちゃ読んでたらしくて。そういうところから  
火星に移住するアイデアとか出てくるわけですよね。普通は「無理やろ」って無しにしてしま  
うような**壮大な夢を描ける**というか。ダウントウのまっちゃん例えば、子供のころは貧乏で  
おもちゃを買ってもらえなくて自分で作ってたらしくて。だからこそ「こういうことしたい、あ  
あいうことしたい」「こんなもの作ったら面白いかな」と夢が膨らんでいく。完全にそこが漫才や  
コントやらの創作活動に生きてますよね。

あとまた映画の話に戻ると、こういう映画でも漫画でもいいと思うんですけど、結構なインパ  
クトを受けたときに、その臨場感のまますぐ文章書いたりメモに残しておく、**その体感とか映画  
の世界観の余韻を残しつつ、それを身にまとったような文章を残しておく**ので、これはおす  
めですwあとから思い出して小ぎれいにまとめるのとは全然違う印象になるというか。まさ  
に**その世界を経験してそこに浸った人間の感性から降りてくる文章**になる感じ。

---

今回はオムニバスの感じになりましたが、以上です。

質問や感想などあれば、ここまでの内容に限らずなんでもお気軽に送ってきてくださいね。

それでは、ここまでお読みいただきありがとうございました！