

The sixth and the seventh rules of “design with discourse” for design from the ethics level

SEKIGUCHI, Kaira
Sekiguchi Kaira Design Office

January 1, 2011

あらすじ

2010年12月3日、6番目のルールを導入しました。「波を考える」というものです。この波は、人工物の階層表現のレベルを上下に寄せては返すものと考えています。設計例の図を見たことがある方は、その流れをイメージできるのではないのでしょうか。今のところ、砂浜に寄せる波のようなイメージか、うねりのようなイメージかは決めかねていますが、とりあえずは波です。

例の洪水伝説とは全く関係ありませんが、倫理レベルに向かって極端にがんばり過ぎるのも、軽視し過ぎるのも、良くないだろうことは予測できます。そのためにも、まずは設計解が、倫理レベルを含めた全てのレベルで多元的になっているのが良いかと考えられます。さらに、他のレベルつまり工学や自然科学に対応するレベルに、今後もしっかりと取り組む必要があるというのは正しいでしょう。また、5番目のルールに関する論文で導入した、個人的理由や個人的結果の両方をよく考えて、レベルを問わずこだわりの設計を行うことも重要でしょう。

ここで、5番目のルールに関する論文の中で、個人的理由の方が個人的結果よりも重要であるような内容を書きましたが、訂正させて下さい。全部ちゃんと考えるのがやはり一番良いように思います。もし当方の以前の立場を支持して下さった方がいたら、裏切るような形になってしまい、本当に申し訳ありません。また、その記述に気分を害された方もいたと思います。本当に申し訳ありませんでした。今後一緒に、どうすれば全部うまくできるかを考えさせていただければと思っています。よろしく願いいたします。

同じ 12 月 3 日, 7 番目のルールを導入しました。「自分ルールを見つける」というものです。当方が設定した 6 個のルールに関しても, 使っても良いですし, 使わなくても, 改良しても全く問題ありません。ただ個人的には, それらの新しいルールは, 良い人になって, みんなで良い人生を送って, さらに世界が良くなるようなものであって欲しいとは思いますが。

正直なところは, 設計論を一人で設計していくのに少し疲れたので, みんなに任せてしまえば良いかなという面があったりします。ご存知の通り, 僕はヒーローでも何でも無い, ただの設計オタクです。今後は, 当初の予定通りこれらのルールを使って設計を実践しながら, 自身の自分ルールなども見つけていければと思っています。

以上のあらすじは, 速報の文章としてホームページ [Sekiguchi 10a] に掲載ものと, ほとんど同じものである。本エッセイは, これらの詳細について記述したものである。

はじめに

いろいろやってきた結果として, 言説による設計の「文法」は, 次の 7 つのルールを備えることになった。

1. 文法と語彙を明確に運用すること。
2. 既存の文脈の中に位置付けること。
3. 解釈学的な文法を適用すること (オプション有り)。
4. 「パラメタのレベルで何をどう変えると, ターゲットのレベルで何がどう変わるか」を記述すること。
5. 「これこれこういう個人的理由で, 何をどう変えるという設計をすると, (それが実現したら) 私に関して何がどう変わるか」を記述すること。
6. 波を考えること。
7. 自分ルールを見つけること。

本エッセイは, 6 番目のルールと 7 番目のルールについて, その詳細を記述したものである。4 番目のルールまでについてはテキスト [Sekiguchi 10b] で, 5 番目のルールについては前回のエッセイ [Sekiguchi 10c] で記述したので, ここでは詳細は割愛する。

いろいろ悩んだけれど, 本エッセイでは, これらを導出した経緯をありのままに記述することにした。それが一番, 筆者が何をやりたかったのかを伝えることができ, この設計論を最も有効に利用してもらえると考えたからである。

i 5番目のルールの隠れたメッセージ

今回の話は、5番目のルールに隠れたメッセージがあると、発表した後にいろいろ気付いたところから始まるので、まず初めに、5番目のルールについて簡単におさらいすることにする。

5番目のルールの目的は、「道德に関する事の直交表現 (orthogonal representation of moral concerns)」を記述することであった。この表現は、「個人的理由 (personal reasons)」、「設計のアイデア」と「個人的結果 (effects on me)」という三種類の表現をつなぐものとして定義してあった。

道德に関する事の直交表現と、人工物の階層表現とでは、その向いている方向が以下のように異なるようになっていた。

道德に関する事の直交表現 設計者自身がより良い人になり、より良い人生を送るという方向。

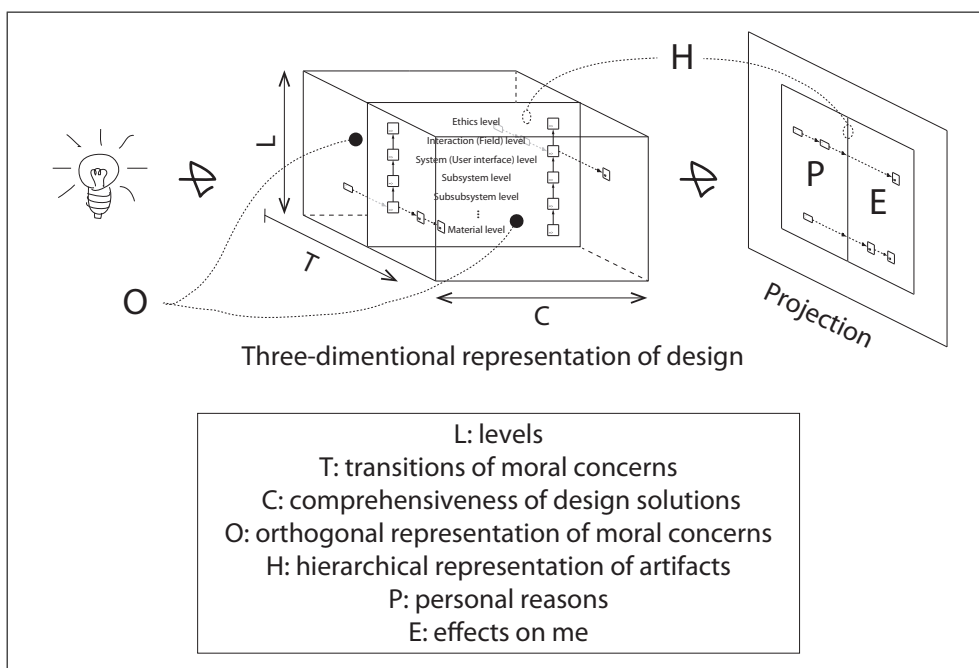
人工物の階層表現 倫理レベルから設計するという、つまり世界をより良いものへ変えるという方向。

本設計論では、この二つの表現は直交するものとして位置付けることにした。その方が違いを理解しやすく、可視化した時に見た目もすっきりするからであった。また、それぞれの方向は重なることもあれば、相反することもあり、全く関係しないこともあり得るという考察とも合うからであった。図1は両者を三次元の形で表現したものである ([Sekiguchi 10c] p. 8)。

図1の中の「T: transitions of moral concerns (道德に関する事の時間遷移)」と書かれているところが、5番目のルールの方向に対応しているところである。

ここで、具体例をひとつ紹介しておくことにする。図2は、旅客機の再設計の例で、前回のエッセイで取り上げたものと同じである ([Sekiguchi 10c] p. 9)。図2の中に描かれている矢印を追いながら、それぞれの記述を読んでいくだけでも、この表現系が良くできていることが確認できる。

また、前回のエッセイを少しここで補足しておくことにする。設計の個人的理由として表現されるものとしては、顧客的に、家計的に、仕事の的になどの外的要因だけでなく、個人の信条、趣向や思いなどの内的要因も表現されると考えている。芸術ではなく設計を扱っているにも関わらず、内的要因が表現される余地があるのは、設計解の導出がトレード



☒ 1: An image of the three-dimensional representation of design ([Sekiguchi 10c] p. 8) .

オフを必要とするものであったり、それが多元的なために選択を必要とするものだからである。

次に、筆者が前回のエッセイに込めたメッセージの内、明示的に記述されていないものとしては、次の二つのものを挙げることができる。ひとつ目は、例えば科学者や研究者であるにも関わらず、自分で新しいものを生み出そうとしない人達や、それを評価している構造に対する批判が込められていた。まず、筆者は道徳に関する事の直交表現を「temporal」であると表現することにした。この「temporal」という用語は、直交表現が時間遷移を扱っているので「時間的」とするとともに、その在り方が「刹那的」、「世俗的」や「はかない」というイメージを表現するために選択したものであった。ここでは、倫理レベルからの設計の歴史的な時間スケールや、目的の高さなどが暗黙で対比されている。ここに、「temporal」な軸だけを考えて設計や研究をやっていけばそれで良いとする、現在の社会構造に対する批判が込められていたのであった。

二つ目として、「パソコンがあれば何でもできる」とかつて筆者自身も言ったことがあるが、現代の情報化社会を相対化する目的も含めていた。ここで目指したのは、場合によっては情報技術を用いなくても良いし、時には用いない方が良いこともあるということ、もう一度確認することであった。これは情報技術を否定することではなくて、それをより効果的に利用するために必要なことであったと考えている。特に、人々の能力を無限に拡張するかの一方で、逆に取り込んで人間をサブシステム化しているかのような現状を考えると、なおさらであった。言い換えれば、過度に依存しないようにするということであった。この時のテーマは、人間の能力の高さを示すこと、とりわけ「どこが考えられていないかを考える」能力の高さを示すことであった。この相対化が成功するかは筆者の能力次第だったこともあり、かなり大きな賭けであったが、結果はまだ得られていないのけれど、今後の楽しみである。もちろん、現代社会では情報技術を利用した方が良いことはほとんど明らかだと思っているし、大多数の人は反対することもないと思うけれど、それだからこそのオルターナティブな視点を提供することには価値があるし、やりがいもあると考えたのであった。

以上の二つが、前回のエッセイに意図して込めた隠れたメッセージであった。あまり多彩であったとは言えないが、この時の主たる目的は、「普通に使える」設計方法を提案することだったので、これ以上の哲学的な議論は必要なかったのである。

ここからが本題である。実は発表した後になって、他にも隠れたメッセージがあることに筆者自身が気付いていった。順番は後のものと前後していたかもしれないが、ひとつ目は、プラトンの洞窟の比喩を連想させるというものであった。これは本エッセイの図 1 として紹介したものに明確に示されている。つまり、「temporal」な軸で生きている人は世界の何たるかを分かっていなくて、倫理レベルからの設計だけをしている場合も不十分で、両方を位置付けることができた筆者のみが真理を見てきたと言っていることになる。もっとも、この図は建築家などが建物などの立体を平面的に描く際に用いている、第一角法というものを参考にしたものには過ぎなかった。ちなみに、投影法には第三角法というものもあって、こちらは主に機械系の設計で用いられている。重要な点は、第三角法を選択していたら洞窟の比喩にはこれほど直接的に結びつかなかったということである。つまり結果的に結びついてしまった訳だが、いずれにしろかなり皮肉を感じさせる設計論となってしまった。

二つ目は、たしかアーレントとの著書との関連であった。筆者は「temporal」な軸の中でも、特に個人的理由の重要性をアーレントを参考にしながら強調したが、その時引用した著書のタイトルが『人間の条件』[Arendt 94] というものであった。ハイデガーの「temporal」[Heidegger 09a, Heidegger 08, Heidegger 09b] は難しいので筆者は独自の解釈にとどまっているが、とにかくハイデガーとアーレントは師弟関係にあったわけで、ここで両者につながることは偶然ではない。だがそのタイトルが「人間の条件」であることができ過ぎていると感じられた。筆者がここで「人間」を条件付けているように見えることは、神のように振る舞っているという印象を与えたとしてもしょうがない。もっとも、神になるには「人間の条件」ではなく「人間の本性」([Arendt 94] 二十三から二十四頁) の方を定義しなければならないとのことなので、筆者は神にはなれていない。

三つ目は、倫理レベルからの設計の軸と、道德に関する事の直交表現の軸が、「十字」を形成していることであった。つまりキリスト教のイメージとも重なってくるというものであった。実際は x-y 座標系をイメージして設定したものに過ぎないが、これもでき過ぎであった。

さらに、エッセイを掲載した数日後には、ウェブサイト [Sekiguchi 10a] 上の説明文も書き直していたのだが、そこで言説による設計の仕事を、ワインのソムリエの仕事に例えていた。ワインと言えば「キリストの血」の比喩である。さらに、同じウェブサイトのページ上では、「想像の世界」を「創造の世界」とタイプミスしていた。これらはいずれもとても強く宗教

的なイメージを想起させるものである。

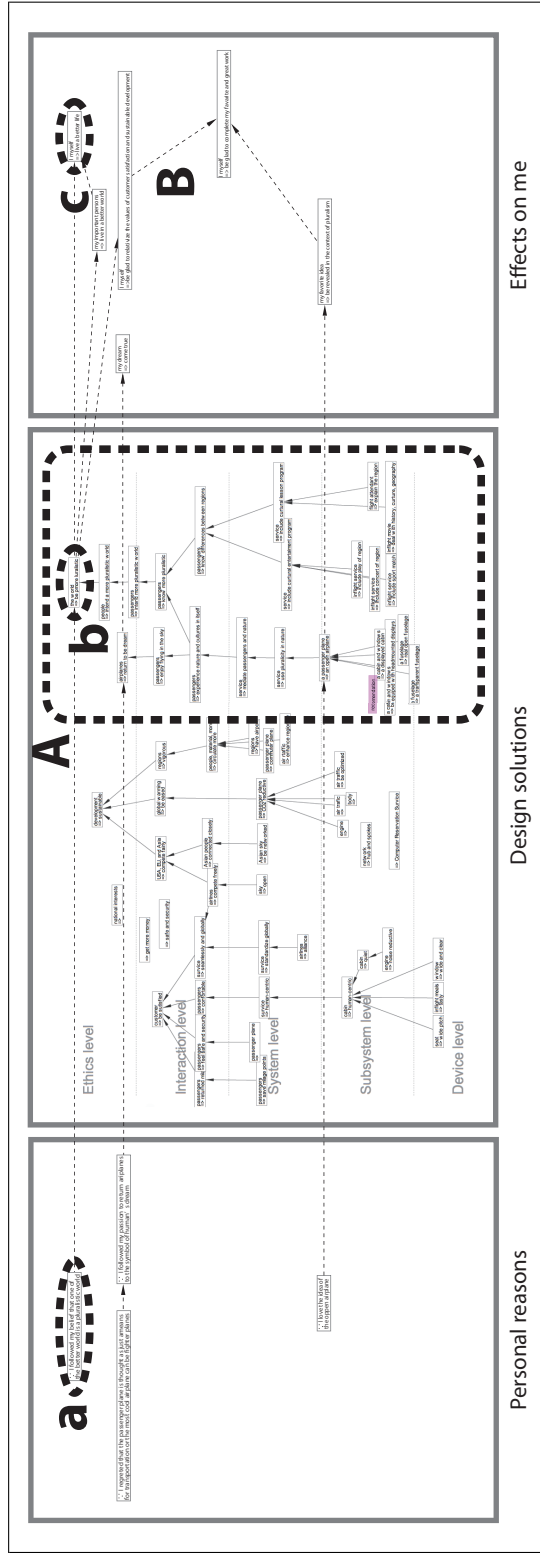
他にもいくつか似た事例があったのだけれど、いずれにしろこれらに気付いた後では、この設計論が想像以上に大きな力を持っていることは疑いようのないように思えた。そしてその力は、一人の人間や、ひとつの組織が持つには大き過ぎるのかもしれないと考えるようになった。もしかすると、核の技術に近い威力をもつ技術を、新たに定式化してしまったのかもしれないとさえ思えた。しかもこの技術は、一人で勉強することで身に付けることができ、そのために必要なものは数編の論文やテキストやエッセイなどなので、手軽である。

そこからさらに、この設計論や筆者自身が有する力を押さえることを目指さなければならないのではないかと考え始めた。実際、これらをあまり立派に見せないようにするための表現をあえて選んだこともあった。ただ現在は、そんなことをするよりも、素直にありのままに伝える方がより安全に利用してもらえると考えているので、本エッセイをこのような調子で書いているという訳である。

これは最も重要なポイントのひとつであるが、ここで言いたいことは、筆者が神がかっているということではなくて、筆者らが創り出した設計論がそういう雰囲気を帯びているだけだということである。これを全て意図して行っていたら相当凄いと思うが、残念ながらそうではなかった。さらに言えば、確かに倫理レベルからの設計は「高尚」な議論であると言われたこともあるし、実際に「temporal」な軸だけで考えられた設計や研究よりは目標が高いとも思うが、ここまでやってしまうと反感を買うことは予想できるので、むしろ避けていたと思う。これらは偶然起こったことである。

最後に補足であるが、設計において個人の視点が重要だという点は、筆者が以前に所属していた研究室のメンバーの、とりわけひとりの後輩の存在が大きく影響している。彼の研究や彼との議論がなければ、設計において個人の視点がこれほど重要であるとは考えていなかったと思う。筆者としては、個人の視点を倫理レベルからの設計や言説による設計に取り入れられたことは、今世紀最大の功績のひとつではないかと勝手に考えているが、これは彼に負うところが大きいことを、ここで述べておきたい。

要するにまとめると、5番目のルールを設定した後になって、筆者自身、この設計論が持つ力の大きさに驚き恐怖したということであった。



2: An overview of a case of a redesign of the passenger plane: (A) the part I redesigned, (B) a downward arrow, (a) : I followed my belief that one of the better worlds is a pluralistic world, (b) the world => be more pluralistic, and (c) I myself => live a better life ([Sekiguchi 10c] p. 8) .

ii 全体主義とイデオロギー

筆者を恐怖させたのは、哲学的、政治学的、宗教的にできすぎた結果だけではなかった。5番目のルールを設定した後で、前から読みたいと思っていたハナ・アレントの『全体主義の起源』[Arendt 81a, Arendt 81b, Arendt 81c]を読んだのだが、ここにもっと凄いものが描かれていた。

一言で言えば、4番目までのルールで発揮される力は、ヒトラーやスターリンが用いた力とほとんど同じであった。その力とは、「全体主義」と「イデオロギー」の相乗効果によって生まれる力であった（[Arendt 81c]二八六頁など）。念のため述べておくと、今回は『全体主義の起源』を参考にしたために、この二人に関するケースを取り上げているに過ぎない。

『全体主義の起源』を参考にする限りでは、筆者らの設計論と彼らの用いたものとの共通点として、次のようなものを挙げることができる。

1. 唯一絶対のイデオロギーに従うこと。
2. 世界規模あるいは地球規模で考えること。
3. 世界観を重視すること。
4. 想像力を重視すること。
5. 未来志向であること。
6. 階層的な表現あるいは構造を持つこと。
7. 100年などの長い時間から考えることを重視すること。
8. 現象を運動あるいはプロセスとして認識すること。
9. 学術あるいは科学を基礎とすること。
10. 論理の連鎖とその一貫性を重視すること。
11. それ自体を目的とする行為や設計などを重視しないこと。
12. 偶然性や不確実性を重視しないこと。

また、相違点としては、次のようなものを挙げるができる。

1. 筆者らの設計論は、独創を重視すること。
2. 筆者らの設計論は、暴力や恐怖を手段として重視しないこと。
3. 筆者らの設計論は、権力とのつながりを重視しないこと。

中でも大きな要因として挙げられていたのが、唯一絶対のイデオロギーに従うこと、つまり「弁証法的唯物論」や「人種主義」というイデオロギーを、全てを司る「超次元的な力」のように見なしてしまったことであった（[Arendt 81c]二七四頁）。ちなみに、筆者らの設計論において唯

一絶対のイデオロギーとなり得るのは、「(言説による設計を用いて) 倫理レベルから設計をすること」である。

重要な点は、その力の大きさとひとつの結末は、数百万人以上の一般市民を死に追いやった強制収容所の悲劇として、私たちはすでに経験しているということである。筆者の考えでは、これはアーレントのものと同じであったけれど、全体主義とイデオロギーがこれほど大きな威力を発揮し得てしまったのは、思想的あるいは社会的にそれがあつた種の本質に近づいていたからである。例えるなら、原爆の威力が物理学の法則に基づいていたようなものである。そして、その本質の部分こそまさに、筆者らが設計論として体系化していたものだと考えている。

ここで問わなければいけないのは、強制収容所の悲劇の要因であつたと記述されている力を、ここでもう一度呼び起こして設計を行っていくべきかということである。例えそれが、環境保護や文化多様性保護などの、一見良さそうに思える目的のためと言えである。人類には、あの悲劇を繰り返さない責任と義務があると言える。さらに言えば、どんなに良さそうに見える目的でも、それが本当に良いものかを判断できない可能性がある。これは目的そのものについてではないけれど、ヒットラーもスターリンも「本物の人気を享受していた」([Arendt 81c] 二頁) という指摘には十分注意を向けなければならない。つまり、良いと思つてやっても、最悪の結末を迎えるという可能性はある。対策が必要である。

結論としては、これからやらなければいけないことは、倫理レベルからの設計や言説による設計の相対化をさらに進めることだと考えている。言い換えれば、この力をオプションのひとつとして、必要なときには取り出せるようにして、危なくなつても他の方法で対処できるようにしておくことである。これによって、その力をより健全に用いることができるようになると考えている。相対化するという解の他には、この力の使用を封印するという事も考えられるが、それは現実的ではないと考えている。なぜなら、多くの人々が既にこの力を知るところとなつているし、私たちはこの力が持つ「魅力」には抗えないからである。

筆者らの設計論も、実はこの辺の議論を既に踏まえていて、そのための仕組みもいくつか見つけることができる。例えば、設計解の多元化を促す枠組みや方法となつていることを挙げることができる。「言説による設計」という方法では、個々のイデオロギーは「ノード (node)」や「パス (path)」として表現されることになるが、これらを並記していくことで、より明確に相対化できるようになる。さらに、倫理レベルから設計

するというのもひとつの設計解と見なすことができ、これも他の解と同様に記述していけば、同じようにその相対化が促されることになる。

また、アーレントが出した全体主義とイデオロギーに対抗するための解も、その半分であるが備えていると言える。彼女が出した解は、何かを「始めることができる (Anfangenkönnen)」 ([Arendt 81c] 二九一から二九二頁) という一人一人の人間が持っている能力と、その発現を保障する「法律の垣」 ([Arendt 81c] 二八十頁) の有効性を再発見することであった。4 番目までのルールに関してでも、そもそもの目的が倫理レベルにおける価値を「蝶番」 ([Kobayashi 95] 十七から二十四頁) にしないで、そこから意図的に疑って設計することであったが、これが対応していると言える。倫理レベルに限らず、設計において最終的な目的、言い換えれば筆者が「root value」と呼んでいるものを自ら設定することは、この何かを始める能力を発揮していることに他ならないからである。さらに、この視点は 5 番目のルールによってより陽に導入されることになった。

これまでは主にアーレントの議論に従ってきたが、彼女に従っていれば問題がないという訳ではない。まず、全体主義の脅威が大き過ぎると言っても、そのような状況に備えておくだけで生きていけるわけではない。例えば、世界は分業や専門化に依っているにもかかわらず、アーレントに従っているだけでは、設計を詳細化する人、検証する人、実装する人や、設計者を支える人などの存在を肯定する論理が欠けてしまう ([Kawasaki 05] 三四二から三四六頁)。筆者らの設計論に関して、設計者という個人の軸を備えただけでは不十分であったと言える。

次に、個人の自由が存在していたとしても、世界が全体主義化していく可能性を考える必要がある。彼女自身も指摘している事だけれど、家族のためや、愛する人のためであったりと、個人の思いを持ちながらも、やむを得ずあるいは進んでその道を選択した人もいたと考えられるからである ([Arendt 81c] 五十八頁)。要するに、社会構造によって自由な判断がそう方向付けられていたと考えられている。ここで結論を先に述べてしまうと、アーレントが導いた「活動」、「許し」、「約束」や「思考」 [Arendt 94] という個人として行う解や、法という構造的な視点に加え、筆者らは 6 番目のルールによって、構造的な視点をより進めつつさらに両者を合わせて考える視点を提供する。

要するにまとめると、筆者がこの時点で設定した目的は、倫理レベルからの設計や言説による設計の相対化をさらに進めることであった。

iii 救い

筆者が設定したもうひとつの目的が、「救い」を表現するというものであった。実はしばらく前に、研究者が思っている以上に世間は学術に救いを求めていることに気付いた。それは、医学や薬学のような人命に関わるものに対してや、また工学のような生活を豊かにするものに対してだけではなかった。自然科学や哲学が導く真理的な解に、人生の意味を見いだしたいというものであった。これらの救いを求める人の中には、より大きな目的の一部でありたいという人と、個人の自由を求める人と、両方いるように感じられた。

それに対して、筆者が最初に抱いた印象は、次のようなものであった。救いなんてものがある訳はない。なぜなら、誰かにとっての救いは、他の人にとっての絶望となるかも知れないからである。ある人は5番目のルールを加えたことを知ったら救われたと思うだろうし、他の人は絶望するに違いない。全ての人を救う方法などがあるなら、そんなもの筆者自身が見てみたいわ、と思った。

それで、見てみたいと思ったのだから、自分で探してみることにした。救いを見つけること、それが二つ目の目的となった。

設計や研究をしていると根拠のない確信を持つことがあるが、筆者がこの時点で持っていたものは次の三つであった。

1. 救いを表現する言葉が存在すること。
2. 救いに関する解と、倫理レベルからの設計と言説による設計を相対化するための解とは、ひとつにまとめられること。
3. 次の発表で、この設計論とついでに筆者の評価が決まること。

これらはそのまま、その後の設計の指針となった。結果として新しいルールを設定することになるが、この時点ではその方向は考えていなかった。それがパターン化していたからである。むしろ全く新しい設計論を考えることで、これらの解としたいと考えていた。

iv 6番目のルール

まずは、救いを探すことから始めることにした。ここではデカルトがやった方法（[Descartes 97] 四十五から四十六頁）を適用して、いろいろな可能性を考えては、それらを疑い、怪しいものは除外していくという方法を試してみることにした。

最初に、筆者らの設計論はどうかと考えた。しかし、もし救いがあるのであれば、それは全員が得られるものであるはずである。そう考えると、何らかの言葉や論理ではないはずである。極端に言えば赤ちゃんや脳死状態の人などの、言葉や論理が伝わらない可能性のある人にとっても、救いはもたらされないといけないからである。

しばらく考えてから、それでは音楽ではないかと考えた。筆者自身も音楽によって救われた経験は何度かある。しかし、音の聞こえない人にとってはどうかと考えると、音楽そのものではないと結論することにした。音が聞こえなくても、救いはもたらされないといけないからである。

次に、音は振動で伝わるものだから、振動ならどうかと考えた瞬間に、「ああそうか、波なのか」と思うに至った。発せられた言葉や音楽も含めて音は波であるし、考えてみれば啓示とかで出てくる光も物理的には波と考えることができる。心臓の鼓動は心電図で波形となって現れて、これは多くの人にとっての希望となっている。それにさまざまな歌や、小説や、漫画などの中にも、「良い時があれば、悪い時もあるよね」といったことを、つまり人生には波があるということ、ある種の救いのようなものとして表現しているものがある。そして波なら、全ての人が受け取ることができる。

次に、もう一方の、相対化をさらに進める方向と結び付けられるかを考えた。そして、いったん波という言葉をもって倫理レベルからの設計をイメージした時に、全てに答えが出たような気がした。そこに「流れ」があったからである。この場合は、「時代」の波を考えることになる。

後は以下で述べるように、波を考えることで考察が広がることから、救いとしての解でありさらなる相対化のための解とは、「波を考えること」であると結論することにした。本エッセイでは、速報の時点よりも進んだ考察が含まれているが、いずれにしろそれらの予感があった。また、言説による設計の6番目のルールとしてそれを位置付けることで、全てがはまる感じがしたので、その様にまとめることにした。

最も重要なことは、人工物の階層表現において波を考えることで、倫理レベルからの設計や言説による設計が、唯一絶対のイデオロギーになることを防げることである。波とそのバランスを考えることで、さまざまな要素がさまざまな価値の値を取りながら、共存するイメージを持つからである。例えば、倫理レベルと下位のレベルとの間の波を考えることが有効である。これにより、人文・社会科学、工学と自然科学との間のバランスを考えることができるからである。さらに、全体主義と個人

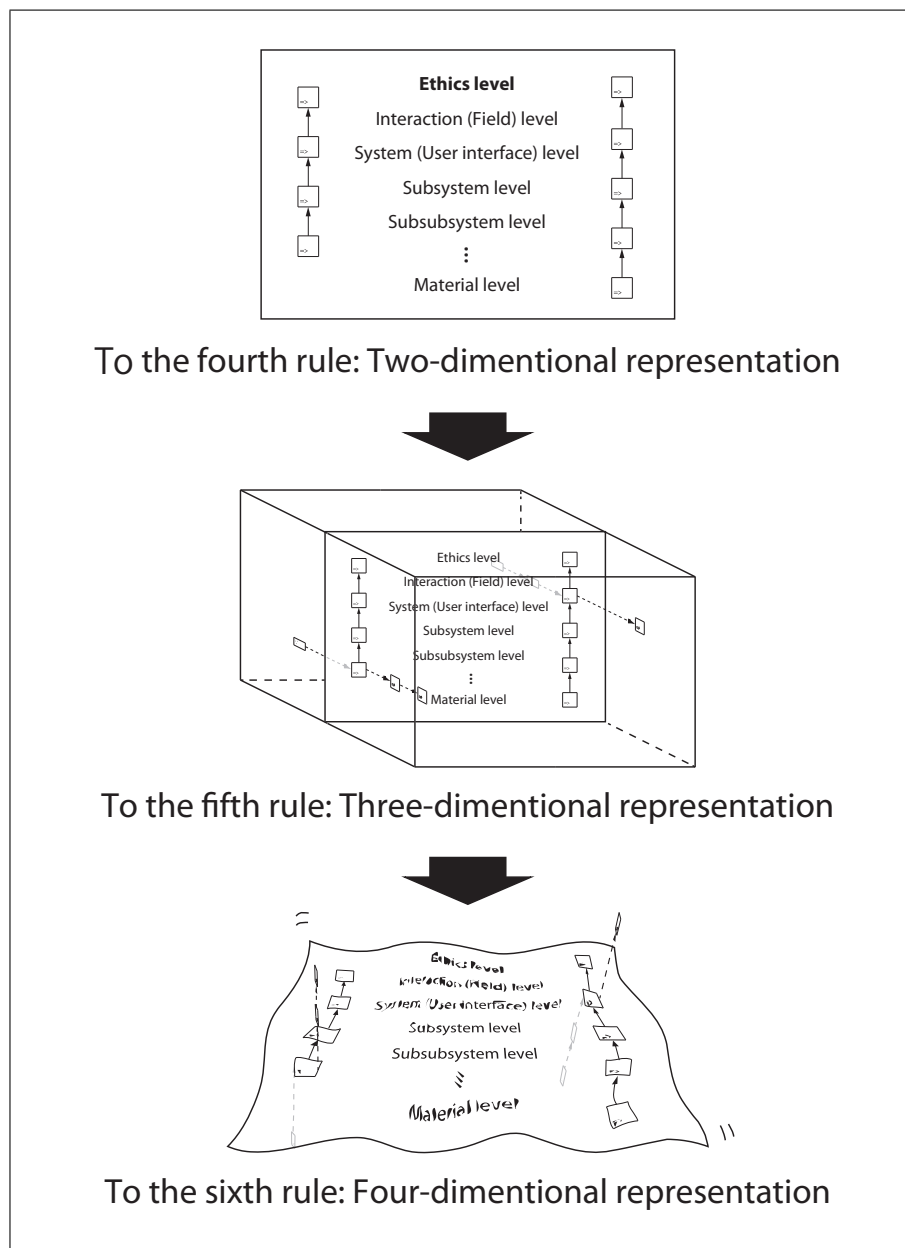
主義との関係から波を考えることも有効である。個人の自由は、波を起こすひとつの要因として表現されることになる。第 ii 章において、全体主義やイデオロギーの力が脅威となるのを防ぐには、何かを始める能力を個人が自由に発揮することが重要であるというアーレントの考察を紹介したが、波を考えることでその様子がより明確に表現されるようになる。他にも、個々のイデオロギーに関して、例えば設計解のパスとして表現されるイデオロギーの間の波を考えることで、それらの相対化をさらに進めることもできる。

言い換えれば、波を考えることで、多元的な設計解つまり時には相反する価値に基づく設計解が世界に同時に存在するのは問題ではないかという疑問にも答えることができる。私たちが消費するのは、設計された個々の人工物が発揮する価値であるとともに、この波が持つ価値であるとも考えられるからである。例えば、相対化というのはその様な波ばバランスを設計していたと理解できる。

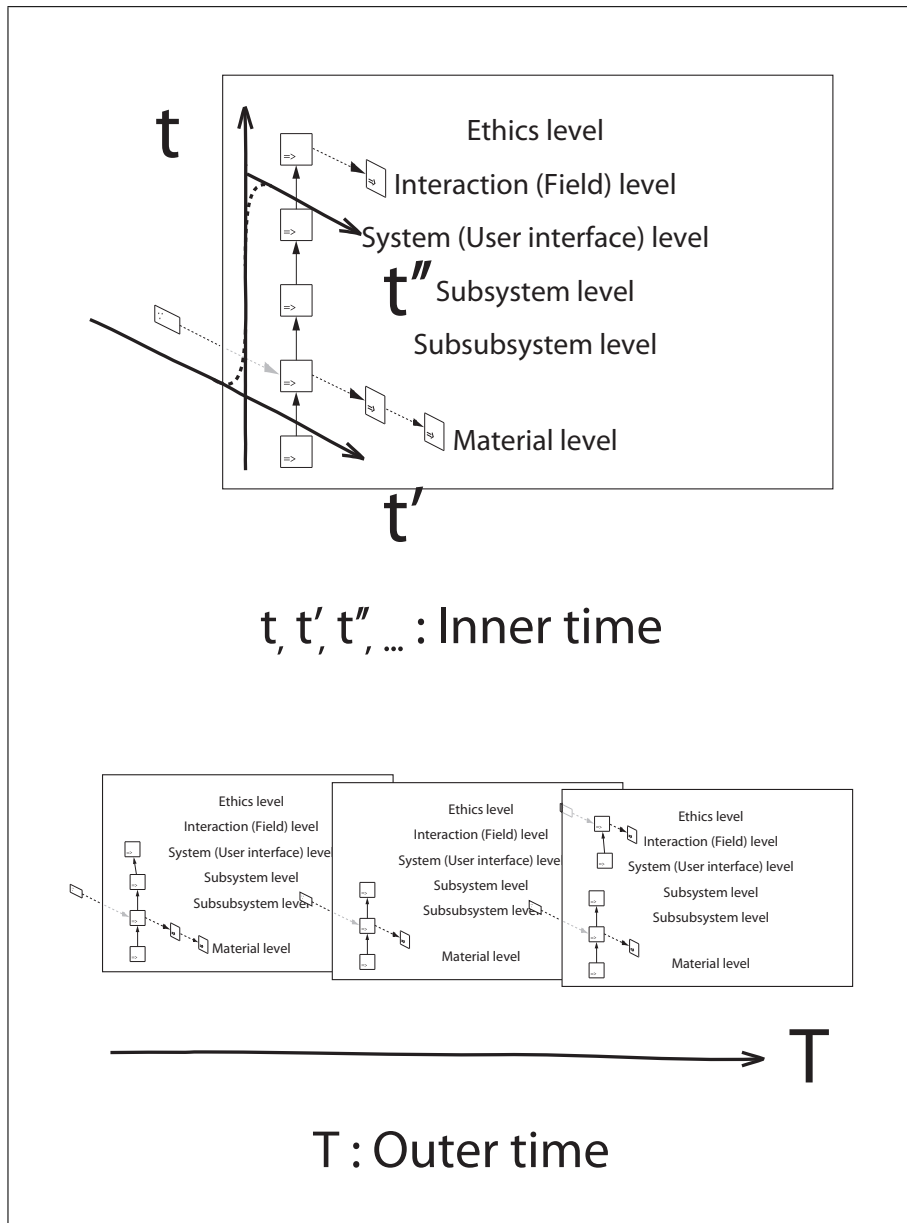
図 3 は、ここで考えている波のイメージを描いたものである。図 3 にあるように、番号の若いルールの方がより基本的な表現に対応しており、番号が進むにつれてモデルがより複雑になり、その次元がひとつずつ上がっていることが確認できる。これは体系化の方向性が正しかったことを示唆している。

波を考えるに際しては、設計に関する時間を「内的時間 (inner time)」と「外的時間 (outer time)」という二つの概念に区別すると良い。ここで、内的時間とは設計解の中にある時間であり、外的時間とは設計解の外にある世界全体にとっての時間である。図 4 はこれら二つの時間概念のイメージを描いたものである。重要な点は、アーレントが述べた「何かを始める能力」が、内的時間では波の速度場として、外的時間ではその生成と消滅の運動として、より明確に表現することができることである。ちなみに、筆者がこれらの時間概念の違いを考えつくに際しては、田中克明の知識と時間遷移の研究 [Tanaka 08] が参考になっている。

波をバランスさせると言っても、それが個人以上に重要だとしてしまうと、全体主義に逆戻りしてしまうので良くないと考えられる。例えば、この考え方は、津波を起こし得る天才的な芸術家、研究者、変わって見える人などを「追い払って」([Arendt 81c] 六十から六十一頁) しまう可能性を示唆するが、これこそが危険なことである。何よりも彼や彼女らは一人一人の人間として尊いからである。より良い世界を実現するためとは言え、そのための犠牲はゼロであるか、それが不可能な場合でも、可



☒ 3: An image of the fourth, the fifth and the sixth rules of design with discourse: (4th) To describe “if A is changed to B at the parameter level, then C will change to D at the target level,” (5th) To describe, “because A as a personal reason, I design that B will change to C in the hierarchical representation of artifacts, then D will change to E as an effect on me,” and (6th) To consider the waves.



☒ 4: An image of inner time and outer time.

能な限り犠牲はゼロに近づける必要がある。それに、彼や彼女らが起こす波は社会をリフレッシュさせてくれるが、その機会を失ってしまう。

その一方で、あまりにも大き過ぎる波に対しては、やはり対策が必要である。それは、イデオロギー的には強制収容所を生み出したあの状況に近づくことを意味するからである。また技術的であっても、少しSFっぽいけれど、クローン人間、天気を操る装置、核融合発電などの協力的な技術がもし実現すると、倫理レベルまで大きな波が押し寄せ、社会を困惑させると考えられるからである。

この二つの課題に対する解としては、その主体の側だけでなく、社会の側や、私たち受取り手の側にも対応できる仕組みを準備することが必要である。例えば、彼や彼女らに健全な問題の設定を促すだけでなく、健全な設定の方を評価する構造になっていること、法整備などの政治的な措置を講じること、世界が倫理レベルから多元的であることや、倫理レベルから設計している人とレベルに限らずこだわった仕事をしている人が共存していること、カウンターとなる波を自ら設計していくことなども重要である。そしてこれらは全てまとめて、波というイメージでもってより明確に把握可能となる。

ここで視点を変えてみると、波を考えることは、工学の分野では良く知られた動的な特性の解析を行うことだと理解することができる。この手法では、対象の挙動は波形として得られることが知られている。例えば、自分が設計した人工物を世界に投入した際に、どこかで波が発散しないかその応答を解析するといったイメージである。他にも、波の予測や設計には、重ね合わせの原理などの概念が有効になると考えられる。さらに、ああそうか、5番目までのルールでは静的な釣り合いを考えていたのだなど、これまでのルールに関してもさらに理解を深めることができる。静的な釣り合いに関しても、重心やモーメントの他に、仮想仕事の原理など工学のさまざまな概念や手法を適用すれば、そこから有意義な知見を得ることができる。ここで知識も動的に扱えることや、知識は速度のようなものであるという点は、堀浩一の研究 [Hori 09] が参考になっている。

波を考える上で、どのような物理量を用いてモデル化すべきかはいろいろ考えたが、いろいろやってみるのが良いだろうと結論することにした。何を見たいかによって、どのような波を扱うかが決まってくると考えられる。それゆえ、砂浜に寄せる波のようなイメージか、うねりのようなイメージかを決めかねていた件も、どちらもあり得るとすること

にした。例えば、設計を支持している人の数、投入しているお金の額といったものから、エネルギーやエントロピー、加速度や速度など、より物理的な量までいろいろ試せそうな気がする。ただし、これらのモデルやシミュレーションは現実そのものではなく、視点や仮説を与えるに過ぎないので、逆にこれに支配されないように気を付ける必要がある。

筆者としては、どのような波を考えればあの強制収容所の悲劇や、最近で言うところのリーマン・ショックの惨劇を繰り返さないですむかを考えるのが良いと考えている。感覚によるしろツールによるしろ、この波の予測や設計が可能になり、危機を回避できるようになるとしたら、それこそが本当の「救い」であると言えるだろう。これは非常に困難であると予想されるが、筆者にとっての今後の課題である。

要するにまとめると、6番目のルールは「波を考えること」であった。このルールの設定過程は、このルールを実践した例そのものであった。

v 7番目のルール

本章では、7番目のルールを設定した経緯について述べることにする。

まずは6番目のルールを設定した後のことであったが、これをなるべく早い形で、つまり速報のような形でホームページに公表することにした。5番目のルールまででは不十分であることは分かっていたし、この解が有効であることにも確信を持っていたからであった。

6番目のルールを簡単な形で公表してから、一応という形でインターネットで「洪水伝説」([Wikipedia 10a] など)について調べてみた。すでにこの設計論が宗教的なイメージを連想させることは分かっていたし、波が宗教的に重要な用語であることも知っていたからである。もっともこの時点では、洪水伝説を「津波伝説」と言い間違えていた程度にしか理解していなかった。

調べてみて思ったことは、6番目のルールはやはり洪水伝説を連想させるに違いないということだった。そして6番目のルールの発表までで放置しておく、これから先に大きな悲劇が到来するというような印象を与えかねず、もしかしたら誰かを不安にさせてしまうかもしれないと考えた。そこで7番目のルールを定めることで、悲劇の可能性がある時期はすでに過ぎ去り、もう次の段階に入っているともっていくことにした。冷静に考えればここまでは気にし過ぎだったのだけれど、いずれにしろ、この設計論から特別な意味を読み取って、不安を感じたり、破滅的な行

動を取ることはないようにして欲しいというのが、筆者の意図であった。

結果として、「自分ルールを見つけること」というものを設定することにした。設計だけでなく、ルールの設定までも開いた形にしたことで、少なくとも人間が存在する以上、世界を意図的に終わらせるというよりは、永続させる方向に働くものとなったと考えている。言い換えれば、人々が終末に向かって行動することよりも、むしろ前向きに生きることを提案したということである。また、これで筆者の不完全さや、いきなり仕事ができなくなる可能性などからもこの設計論を解放することができた。筆者も志を失い墮落してしまう可能性がある以上、この力は筆者次第という状況は避けるべきだと考えている。もちろん、最後まで墮落しないでいられるのなら、設計者が全てを最後まで管理することは、ひとつの責任の取り方だと言える。いずれにしろ、これで6番目のルールで止めてしまうことはなくなった。後は速報の際に、不幸な結果につながるような行動を促す表現にならないように努めた。一日がかりで書き直したのだが、最終的な結果が、本エッセイ冒頭の「あらすじ」の文章である。

重要な点として、7番目のルールも筆者らの設計論を相対化する効果を持っていることを挙げることができる。ルールが開いていることから、それが全てを備えている訳ではないことが分かるからである。

要するにまとめると、7番目のルールは「自分ルールを見つけること」であった。

vi 関連研究

本章では、関連研究を4つ紹介して、筆者らの設計論と簡単に比較することにする。

最初に、倫理レベルからの設計や言説による設計を本気で行う場合には、アーレントの『全体主義の起源』[Arendt 81a, Arendt 81b, Arendt 81c]を読むことを強く勧めておきたい。関連するポイントについては本エッセイの中でも触れたが、この著書が持つ迫力には遠く及ばない。

次に、アーレントの『人間の条件』[Arendt 94]を、設計学の「古典」として紹介したいと思う。筆者の最近の理解では、人工物の階層表現において設計から実装までを行っている場合は彼女の言う「仕事」や「製作」に近くなり、個人的理由や個人的結果として生活の維持を挙げる場合は同時に「労働」に近くなり、自分で「root value」から設計してさらに主張している場合は同時に「活動」にも近くなる。筆者らの設計論はこれら

の区別を踏まえてきた [Sekiguchi 10b, Sekiguchi 10c] し、設計を「言論」によって行えるようにしてあるので、この活動についても対応していると言える。ただし、仕事や製作には「設計」という段階が必要であることや、設計過程においても人間関係を考えたり政治的な判断を行う必要があつてそこに強い意味でこの活動が関係してくるのだけれど、この点がほとんど議論されていない。また、インタラクションレベルに近い人間中心主義的なテーマや、倫理レベルに近い世界性、自然、地球や宇宙といったテーマについても議論されているが、それらを人工物の階層表現に積み上げる視点や、そこから設計していく視点は見られない。さらに、「有用性」と「有意味性」の議論、「存在」と「過程」の議論や、「因果説」に関する議論などから、製作的態度の危険性や限界について述べられているが、この議論をしている彼女の仕事もまたその態度に依っているので、揚げ足取りになるけれど、彼女の仕事が有効な限りは製作的態度も彼女が主張した以上に有効であると言える。アーレントは全体主義の危険性に対して、政治学的な立場から「活動」、「許し」、「約束」や「思考」などという解を導いたが、筆者は設計学の立場を堅持したまま、それらを包含しつつ、波を加え、さらにはこの設計論を「全体像が描ける」程度にまで体系化することに成功したと考えている。

三つ目として、波やバランスに関する研究も既にあるというのも正しい。確かにこれらのアイデア自体は新しくないが、ここでこれを取り入れたことには意味があると考えている。筆者らの設計論と組み合わせることで、お互いの効果がより広がっているからである。例えば、波という考えに至る前は、さらなる相対化の解はあるイデオロギーに対してバネのように反対向きの力を生むような人工物かと考えたこともあったが、これはとても感謝しているのだが、親切的なブログなどを読んで、そういう社会の動きを描き出した著書 ([Tabata 10] 一八七頁など) が既にあることを知り、別の解を探すことにしていた。これに関しても、人工物の階層表現の上でも同様の議論ができるということなど、有意義な考察を加えることができたと考えている。

最後に、コヴィーの『7つの習慣』 [Covey 96] を重要な関連研究として挙げるができる。残念ながら筆者自身は彼の著書にまだ目を通せてないが、インターネットで調べた範囲 ([Wikipedia 10b] など) から判断した限りでは、多くの点で共通していると言える。もっとも、リーダーシップ論と設計論という違いはあると思うので、この点について詳細に検討することは、今後の課題として挙げておきたい。

vii 結論と今後の課題

本エッセイでは、言説による設計の文法の 6 番目のルールと 7 番目のルールを設定するまでの経緯について述べた。

最も重要なポイントは、言説による設計を実践して倫理レベルからの設計を行うことそれ自体は問題ではないのだが、その論理や専門的な倫理や道徳などの言説を、倫理主義や道徳主義といったイデオロギーにしまったり、世界をこれら一色に染めてしまうのは逆に良くないということであった。この設計論を暴走させないようにしながら有効に利用するためには、このことを踏まえる必要があると考えられた。

そこから導いた結論を一言でまとめると、倫理レベルからの設計と言説による設計をさらに相対化するために、波やそのバランスを考えると、いう視点を加えたことと、また各自でアレンジできることを保障したというものであった。特に 6 番目のルールは政治学的な配慮から、7 番目のルールは宗教的な配慮から設定されたものであった。そして、これらを文法の新しいルールとして設定したことをもって、体系化を終了することにした。筆者としては、ここまで進めたことで、倫理レベルからの設計と言説による設計は安全に使える形になったと考えている。例えるなら、自動車にブレーキをつけたようなものである。

本エッセイによって、その導出の課程をありのままに伝えたことで、そこに込められた意図をみんなに知ってもらい、より効果的に利用してもらえればと考えている。またこれを使わない人にとっても、どこかでこのような設計論を用いて世界を設計している人がいると知っておくことは、何かのときに対応できるかもしれないという意味で、損はないと考えている。結論を受け入れられない人もいると思うけれど、ぜひ厳しくこの設計論を批判してもらえればと考えている。

今後の課題としては、ここ最近、昔始めたことを進めたりまとめたりしていただけたので、新しいことを始めるところからまたやっていきたいと考えている。まずは、この設計論を実践していく中で、それぞれの対象領域の中で新しい何かを創っていけたらと考えている。次に、全く違った形の、誰も想像もしていなかったような設計論や、あるいは設計論ですらない何かを考え出したいという思いもあるので、これも別途進めていく予定である。これらはこの設計論をさらに相対化していくことにもなる。最後に、余計なお世話かもしれないけれど、新しいことに挑戦する人達を、何らかの形で応援できればなと考えている。

あとがき

まずは、前回のエッセイを少し補足しておく。5番目のルールに関して、筆者が「人間」を定義しているように述べたが、実際に位置付けたのは人間ではなく「設計者」であり、筆者が示した在り方は「人間の条件」ではなく「設計者の条件」であったと考えている。全ての人が設計者のように物事を考えたとしたらそれは逆に良くないと思うし、設計者であってもいつも設計者として生きているわけではない。それから、設計者も世界のことや自分のことなどいろいろな側面をちゃんと考えるに越したことはない。今は考えている。ついでに、対人関係にはこの設計論を持ち込まない方が良い気がする。注意して欲しいと思っている。

それから、設計における内的要因が、設計者の遺伝的な要因から生じるのか、心の中から生じるのか、間主観的に生じるのか、社会構造的なものから生じるのかなどは議論すると面白いテーマであると思う。ただ設計学という立場から言えば、この内的要因に関する議論も含めて、ある議論が意味を持つのは、それを論じることが設計解においても有意義な違いを生じさせる場合だけである。言い換えれば、「何をどう変えると、何がどう変わるか」と問題を立てるのであって、「何とは何か」とは問題を立てないのである。筆者はこの態度を「設計学的還元」と勝手に言うことにしている。これは4番目のルールの基になっている態度でもある。例えば心の問題に関しても、心が在るかとは問わないで、心が在ると考えるとどういう設計ができるかや、心がないと考えるとどういう設計ができるかと考えることとする。ここで注意したい点は、この態度は対象そのものの価値の評価はしていないことである。例えば、生命はそれ自体で尊いけれど、このような価値を評価することはこの態度だけではできない。この辺は、アーレントの『人間の条件』[Arendt 94]にある、「有用性」と「有意味性」の議論や、「存在」と「過程」の議論がとても参考になる。さらに、「何をどう変えると、何がどう変わるか」という命題と、「何は何か」という命題は、前者が後者の（偏？）微分方程式みたいという理解 [Sekiguchi 10b] を加えると、これらの区別はより明確になる。これも、筆者が所属していた研究室からの受け売りだったのだけれど。

宗教的な議論が出てきたけれど、筆者自身としては、未だに人間には理解できていない現象や領域などが存在することは間違いないと考えている。それらを神とかどうかは別にして、いつかはそれら全てが人間の手によって明らかになるかという、難しいような気がしている。

後は余談であるが、筆者らの設計論では、法則定立的な文法に依存しないことをずっと提案してきた。ところが、結果としては設計における法則のようなものを導けてしまった。もっともこれは、設計論の体系化というのが、新しいシステムを創っているというシステムレベルの話だからであると言える。おそらく、システムレベルあたりが法則化の限界ではないかと思う。いずれにしろ、倫理レベルにおいて解釈学的な文法の方が有効であるという主張は、今も変わっていない。

専門的な倫理や道徳は、例えるなら「お酒」のようなものだと筆者自身は理解している。お酒のように、人間関係を円滑にしたり、適度な量なら健康のためにも良いかもしれないけれども、それが原因で人間関係が壊れることもあれば、身体を壊すこともある。また、大量に接種し過ぎると中毒になる可能性もるし、場合によっては医者に見てもらう必要もでてくるだろうし、命を落とすこともあるかもしれない。もっとも、そういうものが世の中にあると知っておくことは必要だろうと思う。さらに子供の頃はお酒のことはあまり考えないで、どちらかという楽しく遊んで健康に育っていった方が年を取ってから楽しくお酒を飲めるようになると思っているが、これも共通して言えるだろう。専門的な倫理や道徳は、子供の頃から勉強していても罪にはならなけれども。

要するに、日常において専門的な倫理や道徳は強制するものではなく、持ち出しても良いし持ち出さなくても良いのだけれど、今回はどうするかと判断できる程度にとどめておくのが良いと思う。

例えとして、筆者が昔いた研究室で盛り上がったネタをここで紹介したいと思う。例えば、「電車内で携帯電話の電源を切る」というのは、単純に考えれば乗客の道徳の問題と考えることができる。それでは、「電車内で携帯電話の電源を切れば、運賃や通話料が安くなるようにする」としてはどうかと考えれば、これはサービスの問題となる。これでも欲しい結果、「電車内で携帯電話の電源が切られる」という結果を得ることができるかもしれない。さらに言えば、「電車内では、自動的に携帯電話の電源が切れるようにする」とか「電車内でも安全な電波を用いた携帯電話を開発する」としてはどうかと考えれば、これは技術の問題となる。本当はもっと複雑にそれぞれの問題が絡み合ってくると思うけれど、要するに問題は単純ではないということである。それでいろいろ考えていくと、結局、いろんな人がいろんなことを言っているのが一番良いのではないかというおなじみの多元主義にたどり着く。この結論も、いつかは超えてみたいと思っている。ちなみに、他の問題に置き換えられるのだ

から、道徳的である必要はないと開き直すことはどうかという、あまり勧めることはできない。例えば、友達、同僚、家族などからの信頼を失う可能性が高いからである。

それから、専門家にとっては、つまり政治家、医者、教師、弁護士、科学者、技術者や設計者などにとっては、専門的な倫理や道徳は必要であるという立場には、筆者も賛成である。これらの専門家に対しては、今後もこれまで以上に専門的な倫理や道徳といったものが求められることになると思うけれど、顧客に尽くし、世界を良くし、自身の仕事が辛くならず、最高のパフォーマンスが出せるような方向を目指して、慎重に判断をしてもらいたいと思っている。

ついでに、倫理レベルからの設計や言説による設計が大きな支持を得てきた場合には、その時こそ注意してもらいたいと考えている。その場合は行き過ぎた結果を招かないように、行政、司法、立法はもちろんだけれど、他にも国連などの超国家的でかつ正当性を有する機関などが、何らかの形でこれらの活動を見守る必要が出てくると考えている。なぜならこの設計論は、政府自身が行う場合もあれば、グローバルに活躍する個人、企業、大学やNGOなどが行う場合もあるからである。これらの活動に対しては、個人や、特定の国家のルールだけでは対応が困難となる可能性がある。関係者の人が読んでいたとしたら、ぜひその可能性を考えておいてもらえればと思っている。

話は跳ぶけれど、これは最近本当に思うのだが、私たちは現実に何が起きているのかをほとんど認識さえできていないと思う。不安をあおるつもりはないけれど、機械化時代と言われたころの強制収容所の悲劇が、情報の時代に同じ形で繰り返されるとは限らないし、救いというものがあるとしても、それが想像している通りの形でもたらされるかは分からないし、もしかしたら既に経験しているけれど気付いていないだけなのかもしれない。筆者らの立場は、これに流されるのではなく、予測するのでもなく、積極的に設計していくというものであったが、ひとつの結論を得ては新しい問題に突き当たるとい、終わりのない挑戦となるに違いない。

また、倫理レベルからの設計を行う場合、設計者はその人達のために仕事をしている、まさにその相手から非難されることを覚悟しなければならないと思う。やっтерことは誇大妄想と紙一重だし、どう考えても世界の全ての人々が支持してくれるとは思えない。また、それを望んでもいけないだろう。世界の画一化はそもそもの目的とはほど遠いものだから

である。もっとも、同じような気持ちを味わっている人は、患者を救いたくて医者や看護師になった人の中にも、子供が好きで先生になった人の中にも、市民を守りたくて警察になった人の中にも、ファンのために戦おうと決めたアスリートの人の中にも、国を良くしたくて政治家になった人の中にも、つまりどこにでも見つけることができるだろうと思う。夢ばかり語ってられるほど、世の中は甘くないということだろうか。

ひとつ言えることは、諦めていない人がいること、そこに希望があるのだと思う。世界はそれでも仕事を続けている人であふれてし、投げ出さずに創り続けた人の作品であふれている。それに疲れたら休んでも良いということも学んだ。最初に持っていた思いは折れるかもしれないけれど、しばらくすればそれはまた伸びていくようである。形は変わるかもしれないけれど、また始めたくなくなってくる気がする。ちなみに筆者に関しては、7番目のルールを設定したところまで、初心を、何度か捨てかけたけれど、最後まで捨てないでできたことは自分でも良くやれたと思っているし、そうして良かったと今でも心から思っている。

本エッセイを読み返してみて、なんで自分でこんなに自分の設計論を批判しているのかと不思議に思ってしまった。まあその分だけ、自分自身でそれがもつ力に驚き恐怖したということなのだと思う。これについては、倫理レベルからの設計と言説による設計を、特に「波を考える」のルールを実践した例として理解してもらえれば、幸いである。

最後に、筆者はこれまで一人で設計をしてきたと速報の文章の中で述べたが、結構孤独な感じはしていたけれども、そうではなかっただろうなと今は思っている。気にかけてくれた人、導いてくれた人、批判してくれた人など、多くの人に出会い、助けられ、刺激を受けて、ここまでやれてこれたと思う。できればより良い世界を実現してお礼の代わりにすとしたいところであるが、それにはもう少しがんばらないといけないようなので、公的な場で恐縮ではあるけれど、ここで感謝を述べさせていただければと思う。本当にありがとうございました。

参考資料

[Arendt 81a] ハナ・アーレント著、大久保和郎訳『全体主義の起源 1 – 反ユダヤ主義 – 新装版』みすず書房, 1981.

[Arendt 81b] ハナ・アーレント著、大島通義、大島かおり訳『全体主義の起源 2 – 帝国主義 – 新装版』みすず書房, 1981.

- [Arendt 81c] ハナ・アレント著, 大久保和郎, 大島かおり訳『全体主義の起源 3 – 全体主義 – 新装版』みすず書房, 1981.
- [Arendt 94] ハンナ・アレント (筆者注: ハナ・アレントと同一人物) 著, 志水速雄訳『人間の条件』ちくま学芸文庫, 1994.
- [Covey 96] スティーブ・R・コヴィー著, ジェームス・J・スキナー, 川西茂訳『7つの習慣』キングベアー出版, 1996.
- [Descartes 97] デカルト著, 谷川多佳子訳『方法序説』岩波書店, 1997.
- [Heidegger 09a] マルティン・ハイデガー著, 原佑, 渡辺二郎訳『存在と時間 1 – 第 3 版』中央公論新社, 2009.
- [Heidegger 08] マルティン・ハイデガー著, 原佑, 渡辺二郎訳『存在と時間 2 – 再版』中央公論新社, 2008.
- [Heidegger 09b] マルティン・ハイデガー著, 原佑, 渡辺二郎訳『存在と時間 3 – 再版』中央公論新社, 2009.
- [Hori 09] 堀浩一著『創造活動支援の理論と応用』オーム社, 2007.
- [Kawasaki 05] 川崎修著『アレント – 公共性の復権』講談社, 2005.
- [Kobayashi 95] 小林康夫, 船曳建夫編著『知の論理』東京大学出版会, 1995.
- [Sekiguchi 10a] 関口海良設計事務所のホームページ :
<http://www.ethics-level.com/index-jp.html>
- [Sekiguchi 10b] Sekiguchi, K.: “Design with discourse” for design from the “ethics level” – 2nd edition, 2010.
- [Sekiguchi 10c] Sekiguchi, K.: The fifth rule of “design with discourse” for the orthogonal representation of moral concerns in design from the ethics level, 2010.
- [Tabata 10] 田端博邦著『幸せになる資本主義』朝日新聞出版, 2010.
- [Tanaka 08] Tanaka, T., Akaishi, M. and Hori, K.: Reorganize topic transitions in design process records, *in Proc. the 3rd International Conference on Knowledge, Information and Creativity Support Systems*, 2008.
- [Wikipedia 10a] フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』, 「ノアの方舟」の項目 : <http://ja.wikipedia.org/wiki/ノアの方舟>
- [Wikipedia 10b] フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』, 「七つの習慣」の項目 : <http://ja.wikipedia.org/wiki/7つの習慣>