

1999年第4回物学研究会レポート

**松岡正剛氏（編集工学研究所所長）講演**  
**「21世紀、自発する社会、関係する社会への胎動」**

1999年7月21日



**物学研究会**  
SOCIETY OF RESEARCH & DESIGN

**第4回 物学研究会レポート**

1999年7月 21日

1999年 7月 21日の物学研究会では、編集工学研究所所長の松岡正剛氏をお迎えし、「21世紀、自発する社会、関係する社会への胎動」をテーマにご講演をいただきました。21世紀への新しい価値創造やデザインの方角を見出す手掛かりとして、既成概念を超えて、身近なテーマを見つめ、歴史や伝統を検証することから始めたい。今回は、編著『ボランティア経済の誕生』で話題を集める松岡さんに21世紀的社会について語って頂きました。以下、そのサマリーです。

**松岡正剛氏（編集工学研究所所長）講演****「21世紀、自発する社会、関係する社会への胎動」**

写真

**1、イントロダクション****編集工学ということ**

今日は「自発する社会」の可能性についてお話ししていきますが、本題に入る前に私の専門である「編集＝エディティング」について触れたいと思います。なぜなら、最近の日本は多くの問題を抱えていますが、この現状を編集し直したいという気運が出ているからです。

編集というのは、すでにあるものの中に潜んでいる可能性を取り出して、それと別のものとの関係を結ぶチャンスを開き出すことです。私の編集工学研究所では面接のときに、例えば机の上にあるコップを100通りに言い換えてみなさいといったことをします。最初は誰もが戸惑って上手く答えられない。でもコップはガラスと言い換えることができますね。ガラス製品、透明体、円筒形とも言えるし、割れるもの、花瓶としても使えるもの、食卓に置くもの、と言ってもいい。100通りに言い換えることはできるんです。このことはすなわちコップが秘めている100の情報やメッセージを発見することでもあるのです。編集工学ではこれが基本になります。

ところが生産や流通過程、経済論理によって「コップ」という分類が与えられ、その「コップ」というカテゴリーに縛られて他の可能性を見出せなくなってしまったのが、現代の私たちなのです。私は昭和19年生まれで、家は京都で呉服屋を営んでいましたが、子どものころには店に転がっている道具をいろんなモノに見立ててよく遊んでいました。そろばんは戦車に、ペンはロケットにといった調子でした。このような子どもの遊びによく見られる「見立て」も、編集工学では非常に重視しています。それが経済とか商品という見方をすると、途端に「それはコップ以外の何物でもない」ということになってしまう。

## 歴史も編集である

モノに潜む概念の可能性を探り出し、他のものと結び付けて新たな関係を生み出す。こういうことを「編集」とすると、「編集」は私たちの文化や社会のさまざまなところで行われていることになります。例えば、歴史も編集です。司馬遼太郎が坂本竜馬や勝海舟を書くことは、膨大な資料を読んで自分のイマジネーションを加えてながら編集していることと同じです。

「ヒストリー」という言葉にはもともと「ストーリー」という言葉を含んでいるのです。今日私たちが「西洋史」として知っていることの全ては、ヘロドトスやツキディデスに始まり、多くの歴史家たちによって編集されてきたストーリーです。日本の歴史は『日本書紀』と『古事記』に始まりますが、その内容はずいぶん違います。古事記は大伴一族が、日本書紀は藤原一族がそれぞれプロデュースしているという背景もあって、違った視点に立って編集されているからです。ですから歴史を認識するためにはそこに存在する編集意図を見抜く必要があります。

このように考えてきますと、商品を企画すること、広報や広告を作ること、企業を営むことも基本は「エディティング」です。エディティングはデザインとも非常に近い概念です。唯一の違いはデザインは最終的には「配置」ということを決定しなければならない、一方エディティングはプロセスに応じて変化をつけていくことです。だから私が考える優れたプロジェクトの進め方とは、デザインが大きなポリシーを出してグランドデザインをやった後に、編集者がプロセスをエディティングしたりコーディネートしながら、その中に潜んでいる可能性を再びデザイン側に戻して最終仕上げに臨むというものです。

## 2、上手く行かなくなった日本を編集し直す

### 古いものと新しいもの、2つを結ぶ

先ほどご紹介いただいた『ボランタリー経済の誕生』は、経済も社会も文化も行き詰まり、上手く行かなくなってきた日本を編集し直す、デザインし直すという視点でまとめています。そこには大きく2つのアプローチがあるように思います。ひとつは古いものに注目すること。そしてもうひとつは当然ながら新しいものを取り込もうということです。

### 日本古来の組織——結、講、座に着目

古いものとしては、日本古来の組織形式、つまり「結（ゆい）」、「講」、「座」といった組織に着目しています。「結」とは共同体が共有する財産を再配分するための組織です。例えば森や林を共有財産とし、10年後、20年後にそこから得られた利益を配分するわけです。「講」はプロジェクトチームとも表現できますが、特定の目的を達成するために組織されます。たいていの場合、勧進元と呼ばれるプロデューサーが資金集めをする。「座」は限られたメンバーに経済的な特権を作り、他を排除するための組織といえます。本にもまとめましたが、野沢温泉村のコミュニティである「野沢組」は、「野沢菜」や「野沢温泉」あるいは「スキー場」といった共有財産を持つ結であり、ビジネスの発展を目指す講であり、特権をもつ座の役割をもってさまざまな活動にあたり、かなりの成果を出しています。その集大成として冬季オリンピックの招致にも成功しています。

### 境界線をどこに引くのか

けれどもこうしたコミュニティを実現するには、何を共有財とするか、特権の領域をどこに設定するかといったように「境界線」をどこに引くかがとても大切です。特に日本では、見えない「境界線」が時と場合に応じて変化します。どこまでが内側で、どこからが外側かという

ことが絶妙に決定されていく。今の日本はこのような境界線の引き方も下手になっていますね。

人間の一生にとっても境界線をどこに引くかは大きなテーマだと感じています。私が境界線を強く意識するようになったのは青年時代のショッキングな体験からです。私はダンスやパフォーマンスなどのアートがとても好きで当時からよく観ていたんですが、あるとき歩道橋を渡ろうとしていると向こう側で素晴らしいダンサーが踊っているのに気づきました。その頃海外でストリート・パフォーマンスが盛んになりつつあって、ついに東京でもこのようなアーティストがでてきたんだなと思ったわけです。ところが不思議なことに周辺の人々は知らん顔をして通り過ぎていくのです。私は近づいて行きました。そしてそのダンサーが踊っているところから7メートルくらいの境界線を一步入った瞬間に、アッと立ちすくみました。身も心も凍りつくほどの衝撃でした。その素晴らしいダンサーは、実はおそらく重度の小児性麻痺と思われるハンディキャップの方だったのです。7メートルよりこっち側では素晴らしいアーティストだったのが、7メートルより向こう側ではハンディキャッパーなのです。この出来事が強烈だったせいで、以来、境界線が認識の世界にどのような影響を及ぼすのかということは、私の最大の関心となっています。私が編集工学という新しい手法に取り組んだ理由は、すでに存在するものの境界や分類を検証し直し、それらを組み替えることでいったい何が起きるのかを確かめたいからです。

### 自発する社会に不可欠なルール、ロール、ツール

「結」、「講」、「座」の他にも、「連」や「衆」、「組」といったコミュニティが復活しても面白いのではないかと考えています。こうした日本古来の自発的コミュニティや社会にはかならず「ルール」（自生した規則性＝制度、秩序）、「ロール」（自発的に割り振られた役割性＝組織）、そして「ツール」（交流のための道具性＝メディア）があります。言い方を変えれば、コミュニティを成立させ、継続させるにはこの3つをいかに自発させるかが重要なのです。現在、日本の社会全体がグローバルスタンダードとかグローバルルールを志向していますが、これらは外から押し付けられているものであって内からの自発性がありません。ここが大きな問題です。

ところが日本の歴史をひも解くと、先の「結」や「衆」などは面白いルール、ロール、ツールを内在していました。今でも柔道や弓道などの日本古来のスポーツの世界、歌舞伎や能といった芸能界、任侠の世界、あるいは茶道や邦楽といった家元制度が残っている世界に、このルール、ロール、ツールの痕跡を見ることができます。ところがこれらは産業社会や企業にとっては全く価値のないものと捨て去られてきました。日本はもっぱらアメリカが持ち込んだルールに適應しようと一生懸命です。これでは面白くない。

### 新しいデジタルメディアを取り込む

今後の日本を作る有力なツールとして、ウェブ、インターネットなどの新しいメディアもあげられます。もちろん新しい道具には光と闇の両面があるので使う側も充分注意しなければなりません。日本を再編集していくという視点で見れば、メーリングリスト、シェアウェア、フリーウェアの特性が面白そうだと感じています。なぜならこれらはプロセスを通じて、自由にデザインしたり編集できる可能性を持っているからです。その自由さが20世紀のホストマシン型社会、つまり中枢から末端へという一方通行の社会をひっくり返す原動となりました。インターネットの世界には無数のウェブが張り巡らされ中心がありません。そこではメーリングリストを使って情報を同時配受信し、自分のアイデアをシェアウェアやフリーウェアを通してマーケティングしてビジネスに発展させることが可能になりました。シェアウェアというのは、例えばコカコーラを飲んで美味しいと思った人はお金を払ってくださいといったビジネス

だから今までは成立し得なかった。けれども、インターネットの世界ではこのような方法で学生がミリオンセラーを作り出すことも可能になっています。編集には自己編集と相互編集の2つがありますが、インターネット世界ではまず自己編集から始まって、それが相互編集というより大きな次元へと発展していくのです。

いずれにしろ、今までに述べたような古いものと新しいものに潜む可能性を抽出して、それらを編集していくことが自発する社会への道であるように思うのです。

### 編集の際の4つのアプローチ

ところが、ここで私にはさらなる迷いがあります。それはこれからの日本の経済や産業は柔道型か相撲型か、あるいはサッカー型かラグビー型か、編集においてどのようなアプローチをとるべきかということです。

柔道型か相撲型かというのは、グローバルかローカル志向かというふうにも置き直せます。柔道はオリンピック競技にもなっているように、「体重別」とか「教育的指導」といったグローバルルールを丸呑みすることによって国際競技として普及し、世界スポーツとなった。ところがそのお蔭でオリンピックではあの柔ちゃんも金メダルを取れないし、日本柔道が優勝すると国民全員が大感激するといったおかしな状況になっています。一方相撲はローカルに徹することで、結果としてグローバルになった。未だに女性を土俵にあげさせないとか、親方制度とかほとんど昔のやり方を貫いてきているにも関わらず、外国人力士が優勝したり、ロンドンなどの海外場所はいつも盛況です。21世紀の日本を再編集する上で、柔道と相撲に象徴されるようにグローバルとローカルというテーマは大きいのです。

もうひとつがサッカー型かラグビー型かです。サッカーは手を使わないという縛りを持っています。けれどもこの縛りこそがサッカーの魅力となってる。これから日本をデザインしていく上で、縛りというか、ある種のものを少し我慢してみるという発想が必要なのではないかと思うわけです。一方、ラグビーはゴールに向かって自分より前方にボールを放っていけないというルールがあるために、前進するためにはボールを後ろに流していきます。このお蔭で競技者はただ突っ走るだけでなくゲームの流れを頭の中でイメージすることがとても重要になります。以前全日本監督の平尾誠二さんと対談したときに、とても面白い話をお聞きしました。それは彼が同志社大学のキャプテンだった頃、ゲーム進行中に「大西！、千本通りを走れ！」といった指示を出していたそうです。サッカーグラウンドを京都の街に見立ててポジションやディレクションを指示し合っていたというのです。ラグビーの場合はイメージすることがマネージすることなのです。

私はこの4つの型がとても気になっていて、自発する社会への準備としてももう少しそれぞれの特徴を明確にしたいと感じています。

### さらにプロクセミックスとアフォーダンスということ

さて、自発する社会の創造のために、前述以外に配慮すべき課題が2つほどあります。それはプロクセミックスとアフォーダンスです。

プロクセミックスというのは、文化知覚とか文化距離と置き直していただければいいと思います。どんな文化圏においても、その文化固有の知覚方法や距離感覚、文法をもっています。例えば、日本人はドアをノックするときトントンと2回叩きますが、アメリカではトントントントントンと連打します。誰もノックの仕方なんかお教えてもらったことはないと思うんですが、なぜかこうなっているのです。あるいは私たち日本人は「私」を表現するために、私、俺、わし、わい、あたし、てまえなど実にたくさんの単語を持っている。さらに「てまえ」と謙った言葉をちょっとイントネーションを変えて「てめえ」というと、途端に相手を指す言葉になる微妙な境界値をもつ言語世界に住んでいます。ところが英語では、「私」は「アイ」であり、

「あなた」は「ユー」、これだけです。こうした学校では教わることのない独特の知覚距離や文法をプロクセミックスとして、今後の日本社会でどう取り扱っていくべきなのか、どう編集していくべきなのか、これは難しいテーマです。

アフオーダンスも説明しづらい概念です。例えば、ここにガラスのコップがあります。私がこのコップを手に取りるとき、コップと手は一体化してしています。もっと言えば手はコップを取る手前から、コップの大きさや質感や重さを感知しながら、コップ化している。つまりコップが私たちをアフオーダンスでしているといえます。コップと手の間にはアフオーダンス空間があって、ある距離を境に私たちは物に吸い込まれているということが出来ます。この独特の空間、関係、動機を結び付けることが、自発する社会の編集には不可欠なのです。

### 3、すでに存在する自発する社会へのヒント

#### 自発する寸前にある臨界値

さて、このように日本を自発する社会に再編集するにあたって、こういったグローバルとローカル、あるいはプロクセミックスとアフオーダンスといった視点がとても重要だろうと思います。なぜこれらが重要なのか？

それは、経済や社会がある段階に差し掛かったとき、そこで何かを創発して次のステップに移行していく、これがまさしく自発する社会だからです。つまり「臨界値」がどこにあるかです。臨界値に差し掛かったとき、クルマのデザインが急に丸くなったり、またしばらくして臨界値を迎えると今度は四角のデザインになったりする。90年代に入って子供たちにテレビゲームが普及して4、5年もたつと、ある時を境に急に今までにはないタイプの少年犯罪が多発し、終いには神戸の酒鬼薔薇のように殺人者まで出てきてしまう。良くも悪くも、社会や集団、個人や物においてはある臨界値を超えた瞬間に創発は一気に起ります。科学ではこれを相転位という言い方をします。「ボランティア」の語源は「ウォロ」というラテン語で、英語では「ウィル」（意志を持つ）という意味です。すなわちボランタリーとは変化する意志、バリエーションな意志、つまり自発性です。個別に存在していた意志や知識が、ある臨界値を超えることによって一気に創発し、ボランタリーエコノミーを形成し始める。こうした例はすでに歴史上で見ることができます。

#### 京都のお鉢を回す経済

京都では、このような時代においても一定の着物が売られています。その背景には京都独特の経済システムがあって、私はこれを「お鉢を回す経済」と呼んでいます。つまりこういうことです。

あるお家に年頃の娘さんが居るとします。その父親は季節に沿って娘の1年間の生活プランを練ります。例えば、春と秋に茶会がある、6月には親戚の法事があって、10月には同窓会が・・・という具合です。そして行事に合わせて娘の着物を新調することを出入りの呉服屋にそれとはなく伝えます。するとどんなことが起きるのか。図式化していえば、どっかのお嬢さんが着物を1着新調するとなると、着物は一種のアッセンブリー製品ですから、生地から染め、刺繍や仕立てに至るさまざまな工程が細分化されおり、それぞれの職人さんが介在することになります。さらに、着物の柄の情報が回りまわって履き物屋、帯屋、扇子屋、しまいには菓子屋までが次々と着物に応じた商品を届けることになります。つまりお嬢さんの着物をパラメーターとして、その情報ネットワーク回路にぶら下がっている業者全部が関わりを持つようなシステムがあるのです。まさにお鉢を回す経済です。京都ではこの規模の経済が成り立っているということです。

## ヨーロッパのクラブ、サロン

考えてみればヨーロッパ経済は、ほとんどがクラブ財から成っているといっても過言ではありません。クラブ財とは、ある閉じた空間や地域の中で自発的に生産され共有されてきた財のことで、ワインなりビールはもともとクラブ財として特定のメンバー内で共有されていたものです。それがある臨界値を超えると、どこそこのワインは美味しいとか、あそこのチーズは特別らしいよと評判が立って、突然ブレイクするわけです。ブレイクする前にクラブ内ですでに完璧なテストマーケティングがなされているので、商品としての価値もあります。スーパーマーケットもこうしたクラブ社会がメンバーのために自発的に創ったのが始まりです。日本のスーパーマーケットはそれを取り入れ、現代社会のシステムに適應させたのです。

茶の湯は日本流のクラブの典型といえるでしょう。利休を頂点に、秀吉や高山右近、織部といった大名たちが茶の湯を介してある種のクラブを形成した。さらに長次郎の楽茶碗とか利休の見立てによる道具、茶の湯の作法などのクラブ財を創造した。それが現在に至るまで受け継がれているのです。

## イギリスのコーヒーハウス

ヨーロッパの近代化はコーヒーハウスがもたらした。ご存知のように、コーヒーハウスは政党が作り、所有していました。つまり同じ思想をもつ人々が集うサロンとして発展したのです。イギリスではもっとも多い時でロンドンからオックスフォードにかけて1万件前後のコーヒーハウスがあったといわれています。交流と活動の象徴的な存在がクラブハウスです。さらにいえば、コーヒーハウスに置くビラがパブリシティとしての広告であり、新聞へと進化します。その後はひとつのコーヒーハウスが新聞、雑誌、小説に至るまでメディアを形成してきます。イギリスの知識階級はどこかしのコーヒーハウスのメンバーで、ハウスごとに個別の文化や思想をもっていたことになります。ここから新聞社、出版社、株式会社、政党ができてきます。皆さんご存知のロイド保険は今でもクラブ社会の体制を守っています。

わたしは今までご説明してきたようなプレ・ボランティアリズムに支えられたクラブ社会や日本の結、講、座といった近代日本が捨ててきたコミュニティシステムに着目したいのです。

## 4、まとめ

### 自己編集と相互編集

自発する社会とは、自分から始まる、つまり自己編集からスタートします。それがある臨界値を境に創発する、つまり相互編集が起る。相互編集の中で、共同知すなわちコミュニティナレッジが形成され、一方で共同財が蓄積されていく。こうした動きを支えるためにルール、ロール、ツールが必要となる。コミュニティナレッジや共同財の中にはコミュニティの枠を飛び出してアウトソーシングされて、一般市場へと入り込むものもある。こうした21世紀に向けた自発する社会、ボランタリー・エコノミーの創造には、4つほど条件があるように思うのです。

### 自発する社会への心構え

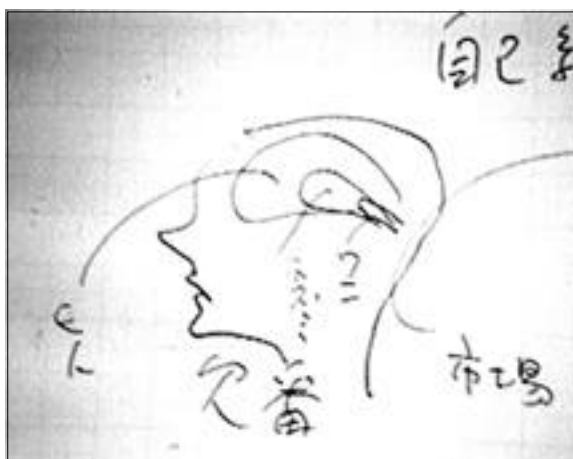
ひとつは強がらないということ。つまり、傷つきやすいもの、壊れやすいものこそを大切にすることです。これは単に弱いことがいいということではありません。弱さが前に出てくる社会、弱音を吐いたり聞いたりすることを大切にすることのできる社会こそが、ラジカルであり続けるのではないのでしょうか。

2つめは内と外を分けないこと。社会と自分、自然と都市、健常者とハンディキャップなど

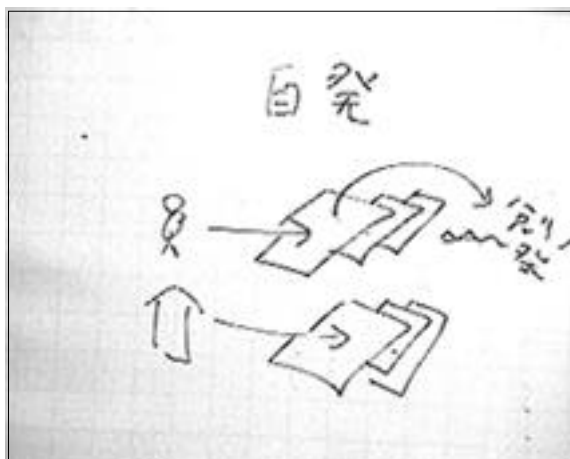
と区別しない。内と外をどのように繋ぐか関係づけるか、その隙間を大切する。この隙間というか間にこそ、自発する何かが潜んでいる可能性が高いのです。

3 つめは持ち前、持ち寄り、持ち合わせの精神です。たとえいろんなものが欠けていたとしても、持ち前、持ち寄り、持ち合わせによる条件を活かすことで乗り切ってみる。これができる共同体だけがベネディクト・アンダーソンがいうところの「イマジナリー・メモリー」を形成する可能性が高いのです。私はこれをアンノウン・メモリー（未知の記憶）と呼んでいます。記憶の奥底から蘇ってくるようなものです。これを共有するコミュニティはとても強い。

4 つめはメタファーを許す社会ということ。最近「・・・みたいな」とか「・・・っぽい」とかの言葉をよく耳にしますが、メタファーを許せない共同体は融通が利かないし堅苦しくなりがちです。メタファーに込められたイメージを思いやることが、いっそう深い相互理解を生むのです。こうした自発する社会やボランタリー経済がやがてソーシャル・キャピタルに繋がるのではないかということです。



写真



写真

以上

---

#### 松岡 正剛（まつおか せいこう） / 編集工学研究所所長

京都生まれ、早稲田大学卒業後、工作舎を経て、  
1982年松岡正剛事務所、1987年編集工学研究所設立。

70年代、オブジェマガジン『遊』を創刊以降日本初のエディトリアル・ディレクターとして、アート・学問・メディア界の先端を走り続ける。現在、電子ネットワーク上に相互編集社会を構築するプロジェクトを手がけるなど、自らの編集哲学の工学化、実用化を実践する。現在、東京大学客員授、帝塚山学院大学教授、国際物語学会会長。著書、編著多数。

1999年第4回物学研究会レポート  
松岡正剛氏（編集工学研究所所長）講演  
「21世紀、自発する社会、関係する社会への胎動」

---

写真・図版提供

写真 ; 株式会社松岡正剛事務所  
写真 ; 株式会社松岡正剛事務所  
写真 ; 株式会社松岡正剛事務所

編集=物学研究会事務局

•

- [ 物学研究会レポート ] に記載の全てのブランド名および  
商品名、会社名は、各社・各所有者の登録商標または商標です。
- [ 物学研究会レポート ] に収録されている全てのコンテンツの  
無断転載を禁じます。

(C)Copyright 1999 Society of Research & Design. All rights reserved.