

[招待論文]

# エピメテウス的人間と禅僧

デザインによる本質的な問題解決のためのデザイナー像

## Epimethean Man and Zen Priest

Ideal Designer Image for Essential Problem Solving

脇田 玲

慶應義塾大学環境情報学部教授

Akira Wakita

Professor, Faculty of Environment and Information Studies, Keio University

**Abstract:** デザインとは問題解決であるとしばしば言われるが、対象がどのような状態になれば問題を解決したことになるのかという点については議論も研究もほとんどなされていない。現代において、デザイナーは納品すれば問題が解決されたと考える傾向にあり、クライアントはデザインを自ら成す行為ではなく消費もしくは外注する対象だと考える傾向にある。本稿では、このような制度化されたデザインが作り出す「近代化された貧困」状態から脱却し、人が幸福かつコンヴィヴィアルに生きていくために求められるデザイナー像を検討する。

It is often said that “Design is problem solving”. However, there has been little research on how we can judge that the problem is solved. In modern times, designers tend to judge the problem is basically solved when the delivery of goods is done. Clients have the tendency to outsource design work because they believe design is not an act to be done by themselves. These kinds of institutionalization of design have produced the status of modernized poverty which makes people unable to do things on their own. To escape from the status, the article explores ideal designer image which enables people to live happily and convivially.

**Keywords:** デザイン、問題解決、脱学校化、制度化、禅 design, problem solving, deschooling, institutionalization, Zen

### 1 はじめに

社会が目まぐるしく変化していくなかで、デザインは複雑化を遂げてきた。当初はデザインの領域は限定されており、デザイナーは専門の単一領域さえ扱えばよかった。プロダクトデザイン、ファッションデザイン、グラフィックデザ

インといった言葉はまさにその名残と言える。その後、対象はモノを超えて、コトのデザイン、場のデザイン、政策のデザインといった様々な異領域にも広がっていった。それにつれて、問題の多くは複数の領域にまたがるのが徐々に明らかになる。デザインはもはや単一領域の知識や手法では立ちいかなくなり、2つ以上の異なる領域の知見を採用した [Multi-disciplinary] な手法や、2つ以上の領域の知見を融合した [Inter-disciplinary] な手法へと発展した。ドナルド・ノーマン (Donald Norman) が提唱する DesignX<sup>[1]</sup> は、さらに進化を遂げた手法を生み出すための狼煙のようなものであり、高速に複雑化していく社会の中で効果的なソリューションを生み出すためには、既存の領域を超えたフレームをまずは定義する必要があるという視点に立っている。つまり、複数の領域にまたがるピクピクチャとしてのフレームをまず構築し、そこから問題の解決を模索していく [Trans-disciplinary] な手法と言えらう。

また、DesignX は代数的な視点から複雑な対象を扱うアプローチと言える<sup>[2]</sup>。不明瞭になったデザイン対象を代数における不明瞭な値 X として記述することからネーミングされたのだ。数学における代数の発明により、数字の代わりに文字や記号が導入され、思考は大きく軽減された。算術を高度な思考と機械的な算術仕事に切り分けることが可能になり、複雑な問題への適用が可能になったのだ。だから、高度に複雑化していく社会問題を代数的に捉えるという DesignX のアプローチは理にかなっている。代数と同様に、デザイン対象を高度な思考作業と単純作業に切り分けることができれば、その複雑さに伴う負荷を大きく軽減することができるだろう。ノーマンが言うところの complex socio-technological system とはそのような処理を担うシステムなのだ。

しかし、ここでフレーミングされる対象 X は、代数の問題と同様に解くことはできるのだろうか。数学のテストに出てくる問題には出題者が意図した答えが準備されているので、それは解くことができる。しかし、デザインが扱う社会問題は同様の解決が果たして可能なのだろうか。さらに、根本的な視点に立ち返れば、「デザインは問題解決である」という言説は、いかにして、どの程度まで、現実なのだろうか。数学をペンと紙をつかって解析的に解くように、美しい答えがデザインに出せるものなのか。どのような状態に到達すれば、問題が解決したと言えるのか。仮に、デザインによる問題解決を果たしたデザイナー

がいるとすれば、その人は何を根拠に問題は解決されたと主張できるのか。

筆者の知る限りでは、このような議論は置き去りにされたままだ。以下の本稿は、DesignX という概念との邂逅から生まれた、デザインと問題解決に関する論考である。

## 2 議論の前提

デザインは人の幸福のためにあるものだ。これを以後の全ての議論の前提にしたい。例えば、自動車のデザイナーは安全で効率的な移動システムをデザインすることでドライバーを幸福にしたいと思っているはずだ。エクスペリエンスデザイナーは、より良いユーザ経験を提供し、プロダクトやサービスの価値を高め、売り手と使い手の双方の幸福最大化を目指すものだろう。少し極端な例をあげれば、かつてマンハッタン計画で原子爆弾の設計に関わった物理学者たちも、たとえ殺人兵器をつくることになるとしても、それにより戦争の終結を早めることこそが、人類にとって最善のソリューションであるとその時点では信じていたはずだ。デザインは人の幸福のためにあるものだ。全てのデザイナーは人の幸福を目的として仕事をしている。この点について反論する人に対しては、筆者は口を閉ざす外ないし、以後の議論は開かれていない。

## 3 デザインによる問題解決の可能性と不可能性

デザインは問題をどの程度まで解決しているのだろうか。以下、モノのデザインとコトのデザインについて、デザイナーとクライアントというアクターに着目しながら分析してみたい。

### 3.1 モノのデザインの場合

例えば、B2B の専用ソフトウェアをデザインし、クライアントに納品するような場合を考えてみよう。多くの場合は、クライアントの要求仕様を満たすソフトウェアを開発し、その使い方をレクチャし、品物を納品すれば、両者の契約は終了する。その後、多少のバグフィックスをしたり、保守管理の契約を続けて締結することもあるだろう。しかし、基本的には、仕様を満たす人工物を相手に届ければ主要な仕事は終わったとみなされるのが一般的だ。納品したソフ

トウェアがこれまでに全く存在しなかった高度な機能を安価に提供できていれば、それは良い仕事とみなされる。クライアントから別のデザインを依頼される可能性も高まるだろう。

さて、このような短期的なプロセスで問題は解決されたと言えるだろうか？クライアントはソフトウェアを購入し、利用することで、業務を効率化することができるだろう。そのソフトウェアの使い方に習熟していくことで、新たな使い方を発見することもあるだろう。彼らにとっては、業務における様々な課題の解決＝そのソフトウェアを利用すること、に等しくなっていく。しかし、そのソフトウェアでカバーできない問題が顕在化した時、クライアントは自らその問題を解決することができないので、デザイナーに新たなソフトウェアの開発を依頼することになるだろう。そして、このループは限りなく続いていく。クライアントはデザイナーに依存し続ける。自らプログラムを作り出す力をもっていないからだ。

短期的には問題は解決されたように見える。しかし、中長期的視点に立てば、そこから新たな問題が発生する。デザイナーとの間に深い依存関係を作り上げてきたことで、クライアントは自ら事を成す力を失わされている。本当の問題解決とは、何か問題が発生した場合、クライアントが自らの力でそれを解決できる力を与えることではないだろうか。この例で言えば、自らソフトウェアを開発していけるような力を与えることこそが本質的な意味での問題解決であるはずだ。人工物を納品して、それで問題が解決されたと考えるのは大きな誤りであるのみならず、さらに問題を深刻にさえしうるのだ。

### 3.2 コトのデザインの場合

次に、コトとデザインと問題解決の可能性／不可能性を検討してみたい。最近では、政策デザインという言葉まで使われるようになった。政策の立案と施工のプロセスをデザインとして扱おうということだろう。例えば、無償化は頻繁に実施される政策手法で、学校や保育園の授業料の無償化、高齢者や低額所得者の医療費の無償化など、対象や期間の大小はあるが、しばしば実施される。この場合、デザイナーである政治家や官僚は、クライアントである国民の福祉のために、政策を検討し、法を作り、施行する。国民から強い要望のある政策が

作られれば、良い仕事をしたことになり、政治家への支持率は上がる。

さて、政策が無事に実施の段階にまで運ばれれば、問題は解決したと言えるだろうか？ 政策立案の中でもっとも白熱するのは予算であるが、多くの予算をかければよい政策が実施されていると言えるのだろうか。教育予算をあげることは良い教育を実施することとイコールであろうか。地方への交付金をあげることで、地域活性化は実現するのだろうか。多くの場合、イエスであり、ノーでもある。交付金の例であれば、何か箱物を作れば一時的に観光客が増加して経済効果を認めることになるが、すぐに飽きられて客足は少なくなり、地方はまた次の交付金を期待することになる。本質的な独立マインドを養って自立させることが本来の問題解決であるはずなのに、国に依存する体質を育ててしまう。政策においてもまた、デザインによって地域や国民というクライアントが自ら事を成す能力を失わされた状態になりうるのだ。

政策というものは、短期的に効果が見えても徐々に副作用が見え始める。多くの国民が認識しているように、政策はある問題を一時的に解決するが、同時に別の問題を作り出し、徐々に後者が顕在化し、その問題を解決するためにまた別の政策が必要になってくる。

マーシャル・マクルーハン (Marshall McLuhan) はテトラッドというメディア分析により、あらゆる人工物には4つの作用 (拡張、衰退、回復、転化) があると主張している<sup>[3]</sup>。自動車を例にすれば、人間の移動能力を拡張し、同時に筋力を衰退させ、地方との繋がりを回復させ、究極には殺人兵器に転化する。政策も人工物の一つである以上、4つの作用が存在する。政策立案者はある作用を期待して政策をつくるのだろうが、それは必ず同時に3つの副作用も伴うものであることを理解していなければならない (テトラッドは本来、あらゆるメディアには3つの副作用が伴うものだと読むべきなのかもしれない)。

以上のように、モノにしてもコトにしても、中長期的な視点に立つと、本質的な意味において、デザインにより問題が解決されていると考えることには無理がある。解決しようとするれば、クライアントのマインドセットを変え、自ら事を成す能力を獲得させるための時間の長い付き合いが待っている。

## 4 脱学校化とデザイン

### 4.1 脱学校化の思想

クライアントが自ら事を成す力を失った状態は、イヴァン・イリイチ (Ivan Illich) が提唱した学校化 (Schooled) に基づく社会分析<sup>[4]</sup>を導入することでより詳細に理解できる。イリイチが近代社会における潜在的な問題として掲げた学校化とは以下の様な概念だ。

初等教育の多くは義務教育であり、学ぶべき科目も過程も詳細に決められている。学校という場所で過ごすことで、生徒は教授されることが学ぶことだと混同するようになり、進級することが成長したことだと勘違いするようになる。つまり制度によって決められたサービスを消費することが、自身の価値を高めることだと勘違いするようにマインド・コントロールされてしまうのだ。これはイリイチが着目した米国に限ったことではなく、日本の初等教育にも同様の構造が見られる。日本の小学校では、国語、算数、理科、社会という主要科目と、図工、音楽、体育という付帯的な科目が決められており、時間割も学校や教師によって決められている。生徒は与えられた科目を時間割に沿って受講していく中で、それらを消費してよい成績を得ることが大切なのだと刷り込まれる。制度が用意したサービスを消費するという態度は、学校の初等教育で全ての子供にインストールされることになる。しかも、それらは義務教育であり、拒否する自由はないのだ。

イリイチによれば、学校のよってたつ仮定は以下のものである。

第一は、人生の何事にも秘訣があるということ、第二は、人生の質はその秘訣を知っているかどうかによって決まるということ、第三は、その秘訣とは秩序のある過程を連続的に辿っていくことによってのみ知りうるということ、第四は、教師だけが適切にこれらの秘訣を明かすことができる

という仮定だ。多くの人は学校生活を通してそのように信じ込まされているので、より良い教育サービスを求めて、ますます学校という制度に依存していく。

以上がイリイチの学校化の概念のエッセンスだ。脱学校化 (Deschooling) とは字面からは誤解を生じさせかねないが、学校を廃止しようという主張ではな

いことは明らかだ。義務教育的な制度、つまり制度が用意させたサービスを消費することが生きることの価値だと勘違いさせるシステムを廃止すべきだというのが彼の主張なのだ。

学校化は教育のみならず社会に様々な形で蔓延している。「健康、学習、威厳、独立、創造といった価値は、これらの価値の実現に奉仕すると主張する制度の活動とほとんど同じことのように誤解されてしまう」のだ。イリイチは、価値の制度化 (institutionalization) を推し進めていけば、環境汚染、社会の分極化、人々の心理不能化をもたらすことを『脱学校化の社会』の中で詳細に論じている。ここで言う制度化とは、「価値を実現するための制度づくりがなされ、その制度に対する人々の期待が高められていくこと」と考えられている。

学校化によるもっとも大きな弊害は、人々が自ら学ぶ能力を失わされてしまうことにある。イリイチは従来の経済的な意味での貧困を古典的な貧困と呼び、制度に依存することで自ら事を成し遂げる能力を失わされてしまった状態を近代的な貧困と呼んでいる。

## 4.2 制度化されたデザイン

以上のイリイチの視点をもとに考察すれば、デザインもまた学校化されていることは明らかだ。人々はデザイン会社やデザイナーが作り出した人工物を消費している。良いデザインとされる製品を購入して利用することが満ち足りた生活であると勘違いしている。デザインには秘訣があり、デザイナーこそがその秘訣を知っていると信じている。つまりデザインもまた制度化されており、デザイナーの仕事であれば、効果的、上質、洗練、文明化されていると混同している。人々は自らデザインする能力を失わされた近代化された貧困状態にある。

3.1 節では、クライアントは自らソフトウェアをデザインする能力を失わされた状態であることを述べた。これは業界に個別の問題ではなく、ものづくりという人間にとって欠かすことができない行為全般に関わる社会的な問題と言える。企業の多くにとってもデザインは消費対象、もしくは外注の対象である。近代化された貧困を前提として食べているデザイナーも存在するのだ。ブランドビジネスと協業するデザインにいたっては、高い消費をすればより良い生活が手に入るかのように仕向けている向きさえある。クライアントにしても、何

---

か問題が発生したらデザイナーに頼めばよいというマインドなので、いつまでたっても貧困から抜け出せない。つまり、究極的にはデザインへのエートスこそを脱学校化しなくてはならないのだろう。

## 5 エピメテウスの人間としてのデザイナー

### 5.1 寄り添う存在としてのデザイナー

真の意味での問題解決に向けてデザイナーが取れる手段を検討したい。その一つは、クライアントが自ら問題解決ができるようになるまで寄り添い続けることだ。グラフィックデザイナーの永原康史は以下のように述べている<sup>[5]</sup>。

デザインは問題解決だという。だからすぐに結果が求められる。四半期ごとに成果を挙げなければならない経済活動のようなものだ。しかし、変化することを前提にすれば、結果などいつまでたっても出るはずもない。それがあたりまえのような気がする。

また、このエッセイの補足として以下のようにも述べている。

現在のデザインは“時間を含んだ私たち”に対応しているとはいえないとかねてより感じており、そのことを少しでも書いておこうと思ったのだ。

補足をすれば、永原は出版やデジタルメディアのデザイナーなので、クライアントに対してではなく、あくまでも対象に寄り添うという感覚のようだ。「デザインは問題解決である」という言説に違和感を感じ、「解決はできないけど、寄り添っていく」というように考えているのだと言う。

デザイン対象もクライアントも長い時間をかけて変化していくものであり、またデザイナー自身も変化していくものなのだ。そのような時間軸の中でデザイン対象やクライアントと向き合い続ける態度こそがデザイナーに求められていると言えるだろう。

時間軸変化を見据えたデザインの概念としては松岡らのタイムアクシスデザイン<sup>[6]</sup>が知られている。人工物の意味や価値は時系列的に変化していくもので

あるとの前提に立ち、想定外への対応も含めたロバストネス性を組み込んだデザインの実践を掲げている。この概念は人工物工学の新しい設計論を目指して考案されたので、行為者であるデザイナーへの視点は希薄である。しかし、問題を解決に導くのではなく、問題に対処し続けるという視点は着目に値する。

以上の議論から、デザイナーは問題解決を目指すのではなく、デザイン対象に寄り添い続けていく存在であると考えていきたい。納品という行為は問題解決のゴールではなくプロセスの一段階に過ぎない。もしデザインによる問題解決を目指すのであれば、デザイナーは対象やクライアントが自ら問題解決できるようになるまで寄り添う必要があるのだ。それは非常に困難なことであるが不可能なことではない。

最初に、デザインの存在意義は、幸福にあると書いた。問題解決をしているのであれば、クライアントは幸福になっているはずである。しかし、あるデザインがなされるとそれはまた別の問題を生み出すことも明らかだ。問題は解決はできないけれど、寄り添っていくという姿勢こそがデザインの本質であろう。長期にわたって寄り添っていくことこそが、人を幸福にするためにデザイナーが唯一できることではなからうか。

## 5.2 エピメテウスの人間の再生

『脱学校の社会』は「エピメテウスの人間の再生」という章で閉じられている。このエピメテウスの人間こそが対象に寄り添うデザイナー像と類似していることを示すために、以下にイリイチの論旨を簡潔にまとめたい。

ギリシャ神話におけるプロメテウスとエピメテウスの兄弟の話はよく知られている。二人の前に、あらゆる悪を詰め込んだ壺をかかえて地上に送られたパンドラが現れる。プロメテウスはエピメテウスにパンドラに深く関わらないように警告するが、弟はパンドラと結婚してしまうのだった。古代ギリシャで「エピメテウス」は「後で考える」ことを意味しており、愚鈍や馬鹿の象徴であると解釈されている。

イリイチは、この物語を解釈する補助線として、「希望」と「期待」の違いをしっかりと理解することを要求する。希望とは「自然の善を信頼すること」であり、それに対して期待とは「人間によって計画され統制される結果に頼ること」を

意味する。希望とは、あるがままであること、自然から生成される恵みを信頼することである。一方の期待とは、予測可能な過程から作り出される満足を待ち望むことである。つまり、「価値を実現するための制度づくりがなされ、その制度に対する人々の期待が高められていく」という制度化のプロセスに組み込まれ、そこでの恩恵を待ち望むことである。

パンドラは壺を開け放ち、あらゆる悪を世界に解放した。しかし、希望だけはそれが逃げる前に蓋を閉めたのだった。プロメテウスは世界にはびこってしまった諸悪を一つ一つ閉じ込めるために、様々な制度をつくることに躍起になる。人はプロメテウスの人間として、はびこる悪に対処すべく多くの制度を作り出し、人々もその成果を期待するようになっていった。すでに古代ギリシャ人の時点で、前世代の人々が作り出した制度を教育（パイデア）を通して学び、それに適応できた市民だけを真の人間として認めるような風潮が一般化していた。現代に至っては、「人間は自然や個人よりもむしろ制度に依存する有機体だと考えられるように」なったのだ。

「プロメテウス」は「先見」を意味すると考えられており、火の使い方を人に教え、鉄の鍛え方を人に教えた。自然は人間社会をつくるための素材に過ぎず、技術によって社会を自由に作っていかうとする西洋的自然観はソクラテスやプラトン以降の思想が作り出したと言われているが、その端緒をプロメテウスの人間に見出すことができるだろう。彼らの住処は人工物に囲まれた世界であり、諸悪に対処するために様々な制度を作り出し、期待に価値を見出す人間へと自らを変えてきた。

一方で、期待よりも希望に価値を見出す人間をイリイチは「エピメテウスの人間」と呼ぶことを提案しており、以下のような叙情的な言葉で締めくくられる。

われわれは、期待よりも希望のほうが価値があると考え人々につける名前を必要としている。われわれは、製品よりも、人間を愛する人々、また次のように信じる人々につける名前を必要とする。

人々それぞれに独特である。

星それぞれが異なっているように。

と信じるのである。

地球の上でお互いに出会うことができ、その地球を愛している人々に名前をつけてやる必要がある。

人が薄暗がりに住んでいて、薄暗がりの中で友を得るなら、薄暗がりも面白いじゃないか。

われわれは、次のような人々につける名前を必要としている。彼らは、プロメテウスの弟と協力して火をともし、鉄を鍛えるが、その目的は、他人のそばにつきそってその人の世話をしてやる自分たちの能力をたかめることである。

(中略)

私は、これら希望に満ちた兄弟姉妹たちをエピメテウスの人間とよぶことを提案する。

以上が、「エピメテウスの人間の再生」という章の概略である。

納品することが問題解決と考えているデザイナーはプロメテウスのデザイナーと言えるだろう。彼らは、受注→要件定義→開発→納品という合意された制度の住人であり、その過程にそって行動することこそが創造であると信じており、その結果として問題は解決されうると考えてしまうのだ。決められた時間の中で経済活動のように成果を出し続けるデザイナー像であり、学校化されたデザインのエートスに慣れている。プロメテウスの「先見」性は、未来を指し示すことであり、デザインの語源の一つである Designate（先を見通し、指し示す）する存在である。すなわち、これまでのデザイナー像はプロメテウスのデザイナーであったのだ。

一方で、対象に寄り添い、ともに作業をすることで、相手も自身も成長していくようなエピメテウスの人間は、本論で主張している寄り添うデザイナー像と合致している。状況や時間による変化を楽しみながら、対象と寄り添い続けるエピメテウスのデザイナー像へと穏やかにシフトすることができれば、デザインは少しずつ脱学校化されていくだろう。

また、サービスデザインで扱われるような期待を満たすことを目指した関係は、希望に満ちた兄弟姉妹には生まれ得ない。サービスというアウトプットはもっとも制度的かつ官僚的であり、そのデザイナーはもっともプロメテウスの人間である。相互に外在化された関係から脱却するためのデザイナー像としてエピメテウスの人間は魅力的だ。

## 6 禅僧としてのデザイナー

### 6.1 禅について

前章では西洋的視点からの真の問題解決に向けてのデザイナー像を模索した。彼らは期待よりも希望に価値を見出す人間であり、ここでの希望とは「自然の善を信頼すること」という意味であった。本章では、同様のスタンスに立つデザイナー像を東洋的視点、特に日本的視点から探してみたい。

希望は人間の善から生まれるものであるが、日本における「善の研究」といえば西田幾多郎の『善の研究』<sup>[7]</sup>が真っ先に挙げられる。この著作は西田独自の哲学的思考であり、それは西洋哲学の流れを汲んだものではなく、インドから中国を経て日本に伝えられた仏教、その中でも特に「禅」を解釈したものであるとの見方がなされることが多い。

禅が目指すのは、生死の束縛から解放され、実存の意味を知ることだ。究極的にはブッダと同じ悟りに至ることが目標である。しかしそれは容易には訪れない。悟りは自らの純粹経験でなければ獲得し得ないものだからだ。禅は徹底した経験主義だ。己の中から生まれた問いに対しては、自身の中に答えを見つけたださなくてはならないと考えられている。

禅匠は、エピメテウス人間とは異なり、一緒になって問題を考えるようなことはしてくれない。問う人からその問いを取り上げるべきではなく、両者は引き離されるべきでないと考える。なぜなら、問う人と問いが分かれた時点で、主客二分の状態が生まれ、問いも答えも死んでしまうからだ。問いを自身から取り出して、客観化した瞬間に、そこに問いはもうないのだ<sup>[8]</sup>。

鈴木大拙はこの感覚について次の様に書いている。

問いを解くとは、それと一つになることである。この一つになることが、そのもっとも深い意味において行われる時、問う者が問題を解こうと努めなくても、解決はこの一体性の中から、おのずから生まれてくる。

(中略)

これが、「実在とは何か」という問いの解決についての仏教者の態度である。

このような自己の現実体験においてのみ解決が可能な「悟り」というものを論理的に証明することはできない。言い換えれば、悟りは論理とは無関係なのである。悟りを論理的に説明しようとするすると常に矛盾する状態にならざるを得ない。趙州という大禅匠は弟子に以下の様に語ったという。

極貧の者がきたる時、何を与えるのかと問われて、かれは答えて言った  
「かれに何が欠けているのか」

仏とは何か、ときかれて言った  
「仏でないものは何か」

この問題に、論理的知性は途方にくれる。鈴木大拙は「禅を概念化してはならない。それはどこまでも体験的に把握すべきものである」と言う。禅匠の言葉は、内なる身体からほとぼしり出るものであって、表層や思考を素通りして、生命に直に作用するのだ。発話された言語の表現の中にそれを求めてはならないのだ。非論理的なものの典型例として禅問答がしばしば挙げられるが、そもそも禅とは論理を超越したものであり、論理や知性を用いる限り永遠に知り得ない対象なのだ。

## 6.2 禅の態度

このように概念化もできず、論理で向き合えないものを本稿でこれ以上言語化することは意味も持たないため、禅とは何か、悟りとは何かという議論はこれ以上行わない。ここでは「悟り」に至ることが人生における究極の問題解決とした場合に、そこに至らしめるために、禅者は何をしているのかを考えてみ

たい。これは、西洋と東洋で、いかに寄り添うかという態度への差異を探ることでもある。それを端的に指し示すのは以下に示す禅の四つの声明(しょうみょう)である。

不立文字：悟りは言葉や文字で理解するものではなく、また書けるようなものでもないので、言語にとらわれてはならない。禅宗は体験によって仏教の真髄を伝える。

直指人心：次に示す「見性成仏」と対になって意味をなすことが多い。言葉によってではなく、直接に、人の心を指し示すこと。ここでの心とは、自分の心の奥そこにある仏になる可能性や本性、つまり仏性のことである。

見性成仏：「見」は対象になりきることであり「性」は仏性のこと。つまり直指人心して、仏になること。人は仏になる性質を誰もが本来的に持っているとも解釈できる。

教外別伝：経典は言葉での教えだが、仏教の真髄はそもそも心に直接伝わるものである。禅宗は他の仏教と異なり、経典からは得られない不立文字の仏教の真髄を自身の体験から獲得する。

このように四つの声明は独立したものではなく、違いに類似し、部分で重なり合っている。共通しているのは、禅は説明せず、ただ指し示すだけなのだ、という徹底した態度である。言葉で説明しようとするほど、それは遠くへ逃げてしまうのだ。言葉を避け、体験に徹底する理由は以下の通りである。

禅に何か論理的に筋の通った、知的に明らかなものを与えてくれることを期待するならば、われわれはまったく禅の意義を見誤ってしまう。

(中略)

知性は普通、われわれをそこへは連れていかない。なぜならば、われわれは知性に生きるのではなく、意思に生きるからである。

この鈴木大拙の「期待」の概念はまさにイリイチ的な意味での「期待」と合致する。期待することは師匠と弟子という関係を学校化することになる。悟りは制度によって得られるサービスではない。一人一人が自らの中で体験しなければならない。悟りとは第三の目が開眼することだと比喩的に言われるが、いかにして開くのかといえ、座禅による工夫のみなのである。

## 7 幸福デザイナーとしてのエピメテウスの人間と禅僧

エピメテウスの人間は、希望を持って共に作業をしていくなかで、他者と自身の双方を救おうとする存在であり、そのようなコンヴィヴィアルな関係の中に楽しみや幸福を見出す。他者に寄り添い続けることが問題解決になるというスタンスは、DIWO (Do It With Others)<sup>[9]</sup>と類似した態度と言える。しかし、DIWO モデルにおいては、双方のアクターはすでに何らかのスキルを保有しているデザイナーであり、お互いに補い合い、分担し合い、時には教えあうという協業の関係が生まれる。スキル保有者が相手の世話をする場合とは状況が異なる。

インクルーシブデザイン<sup>[10]</sup>では、DIWOにおけるそれよりもエピメテウスの人間像により近いデザイナー像を掲げており、障害者、高齢者、外国人といったこれまでのデザインプロセスから排除されてきた人々（リードユーザ）をあえてデザインのプロセスに巻き込んでいる。しかし、デザインにマイノリティを巻き込む理由は、今向き合っているリードユーザへの深い愛情からではなく、彼らが水先案内人の役割を果たすことで、デザイナーがより良いデザインを得られるからである。ここで得られたデザインは広く一般に利用可能であることが期待されているのだ。その意味で、インクルーシブデザインもまた制度の一つであり、期待を前提とした関係が構築されてしまう。エピメテウスの人間は、今向き合っている相手への深い愛情と自然の善への信頼という点において、より精神的に深いレベルで人と向き合っている。

一方で、禅匠は何もしない。他者の自らの現実経験として悟りに至らしめんとする存在であり、やや個人主義的に感じられるかもしれない。彼らは、問題は他者の中に存在しており、そこから問題を取り出して一緒に解決作業に勤しむことは、問題を問題でなくしてしまうと考える。問題は他者の中にあるべき

で、その一体性の中から、おのずと解決が生まれるのを待つ。それ以外に解決はしないと考えている。

ここにはデザイナーとクライアントという関係は存在しえない。悟りは自身によって至るものだ。これは禅における悟りに限らず、あらゆる種類の悟りにおいても同様と考えてよいだろう。自ら悟らなければ、その人は本当に変わることはできない。禅匠や教師に帰依することでは何も解決しえないのだ。この状態において、人はあるものがあるものであることを理解しようとしているに過ぎない。本当の問題解決とは、ある種の悟りを得て、その人の精神に革命が起きることだ。これまで見えなかったものが見えるようになり、あるものがあるものであることを、ただ知るのである。

禅者の態度は個人主義的かつある種の冷たさを感じさせるものかもしれない。しかし、灰頭土面という禅者の生き様を表す典型的な表現は、彼らが生涯を人類の幸福のために尽力するという意味なのである。禅者は、深い愛を持って接し、悟りを開いていない人は、これから悟りに至れる人であると捉えるのだ（見性成仏）。できる人とできない人というグループ分けがなされるのではなく、彼らはこれからできるようになる人であり、本来は同じグループに属していると考えられるのだ。この概念はハイデガーの欠如態（ステレーシス）<sup>[11]</sup>に類似している。非本来性としての修行僧は禅者の中の欠如部分であり、本来性のバリエーションの一つに過ぎないと考える。エピメテウスの人間においては、デザインができる人とできない人という区別が存在しているが、禅者はそこに区別を見出さない。

エピメテウスの人間関係では、深い愛情をもって他者に寄り添うことで自身の能力も向上していく方向性を目指しているが、禅者はこのようなゲインすら求めない。禅の類似概念としてマインドフルネス<sup>[12]</sup>が近年注目を集めているが、これは瞑想によるある種のゲインを求めたものだ。瞑想体験を通して自身と他者の双方の問題解決を目指していると言う点はエピメテウスのとも言える。エピメテウスの対象に寄り添うデザインはCo-Mindfulness Designと命名しても良いだろう。

それに対して、禅者は寄り添い方の趣きが異なる。彼らは、座禅と禅問答を提供することで、修行僧の開眼を促進する触媒もしくは世話人のような位置づ

けであり、カタライザー (Catalyzer) と位置付けて良いだろう。全ての修行僧はこれから悟りを開いて禅者として生きていく可能態もしくは欠如態であり、直接的に手を出すことはなくても深い愛情をもって寄り添い続ける存在なのだ。

## 8 まとめ

本稿では、デザインによる問題解決はどの程度まで可能かという本質的な問いを出発点に、究極的な目的である幸福の実現をもたらすデザイナー像について検討した。前半では、ソフトウェアや政策デザインの分析を通して、デザインの問題解決不可能性を指摘した。真の問題解決とは、近代的な貧困から立ち直らせることであり、デザインは消費すべきサービスではなく、人が生きていく上での本質的な行為であることを理解させる営みこそが、幸福を実現するためには必須であることを述べた。そこから導き出された「解決はできないけど、寄り添っていく」デザイナー像を、学校化と禅の視点から詳細化していった結果、共に作業をしていく中で双方のゲインを目指すエピメテウスの人間と徹底した個人経験による悟りを促す禅僧というロールモデルに行き着いた。前者を Co-mindfulness Designer、後者を Catalyzer と命名し、真の問題解決を促すデザイナー像として提案した。有史以来、人の幸福については科学やエンジニアリングよりも宗教こそがその役割を果たして来たことを考えると、幸福のためのデザイナー像として、宗教者視点が入り込んだのは必然かもしれない。もちろん、現在のデザイン論において本稿で提示した職能をデザイナーと呼ぶことは困難で、宗教家やボランティアとしてデザイナーとは区別すべきだという意見が大多数であろう。しかし、イリイチの提唱する脱学校化やパーソニアン<sup>1</sup>の提唱する制度化の視点から現在のデザインを見つめてみれば、我々はとても大切なことを見落としていることに気がつくだろう。その一つはデザインとは幸福のために存在するという大前提であり、物質文明に奉仕するデザインから精神文明のためのデザインへのパラダイムシフトが求められているのだ。もう一つの見落としは、信じるべきはデザインではなくデザイナーであるということだ。愚鈍に見えるエピメテウスの人間と、表面的には冷たく非社会的に見える禅僧の人間がデザイナーと呼ばれる日を待ち望んで本稿を閉じたい。

今回は招待論文という形式で論考を提出する機会をいただいたため、通常の

学会では到底受け付けられないと思われ、かつ荒唐無稽と言われかねない論考をあえて作文し、提出してみることにした。デザイン科学やデザイン方法論の斯学の皆さまにとっては、荒削りに感じられる箇所や不快に感じられる論調も一部含まれていたかもしれないが、その点についてはご海容を冀うとともに、本稿を現実性のある論文に磨き上げていくためのご意見、ご鞭撻を賜れば幸いです。

## 謝辞

本論は慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科において2016年度に開講された「デザインセオリー」での履修者との議論が元になっている。活発な議論に参加してくれた大学院生と学部生たちに感謝する。

## 参考文献

- [1] Norman, D., Jan Stappers, P., “DesignX: Complex Sociotechnical Systems,” *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, Volume 1, Issue 2, Winter 2015, pp. 83-106.
- [2] 水野 大二郎「「意地悪な問題」から「複雑な社会・技術的問題」へ—移行するデザイン学の研究、教育動向に関する考察」『KEIO SFC JOURNAL』17(1)、2017年。
- [3] マーシャル・マクラーハン『メディアの法則』NTT出版、2002年。
- [4] イヴァン・イリイチ『脱学校化の社会』東京創元社、1977年。
- [5] 永原 康史『デザインの風景』BNN新社、2010年。
- [6] 佐藤 浩一郎・松岡 由幸「タイムアキス・デザインとその具現化に向けたデザイン方法論」『設計工学・システム部門講演会講演論文集』2012(22)、pp.“3304-1”-“3304-4”。
- [7] 西田 幾多郎『善の研究』岩波文庫、1950年。
- [8] 鈴木 大拙『禅』ちくま書房、1987年。
- [9] ニール・ガーシェンフェルド『ものづくり革命 パーソナル・ファブリケーションの夜明け』ソフトバンククリエイティブ、2006年。
- [10] ジュリア・カセム 他『インクルーシブデザイン：社会の課題を解決する参加型デザイン』学芸出版社、2014年。
- [11] 木田 元『木田元の最終講義』角川ソフィア文庫、2008年。
- [12] Jon Kabat-Zinn, *Full catastrophe living: using the wisdom of your body and mind to face stress, pain, and illness*, Delta Trade Paperbacks, 1991.

[受付日 2017. 6. 1]