

[制作記録]

Visionary Thinking

—近代史の考察から未来創造へ—

Visionary Thinking :
From the Study of Modern History to the Creation of the Future

河崎 圭吾
KAWASAKI Keigo

はじめに

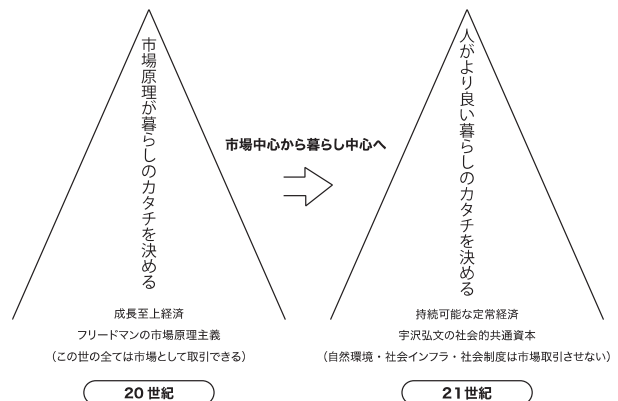
人の暮らしをより良くするために生まれた思考ツールの三種の神器があります。「自然科学」と「宗教・哲学」と「経済学」です。20世紀は、自然科学の発達と共に市場原理主義（この世界の全ては市場を通して取引できる）による資本主義経済である意味経済発展の頂点を極めました。

頂点から見える景色は今、みなさんの目の前に広がる景色です。どんな景色が見えるでしょうか？本来誰のものでもなかった地球が「自由」を前提とする資本主義経済によって、ありとあらゆるものが市場を通して売買されていきました。利益至上主義は、目的のためなら海を汚し、空気を汚し、人の体を汚し、家畜も穀物も品種改良され続けています。世界の大型動物で数キログラム以上の動物は家畜と人間で9割を占めるようになりました。行き場を失ったウイルスは人間を住処にするしかなくなったのです。人類の経済活動は、既にプラネタリー・バウンダリーを超えてしまっているのです。世界中で起きている気候変動がそのことを物語っています。

そして、資本を蓄えた強者が弱者のいるフロンティアをことごとくブルドーザーで開発し、原住民の生活を破壊し搾取しつくしました。そして世界は1%の超富裕層と残りの99%からなる極端な貧富の差を生みだしました。世界の富豪上位26人がもつ資産の合計約153兆円は貧困層38億人の資産に相当すると言います。世界のフロンティアを食い尽くした

強者は、次に日本で増え続ける弱者からの収奪が行われ始めています。これが20世紀が到達した資本主義の経済発展の頂点の景色です。

21世紀は、「創造の民主化」の時代とも言われています。20世紀で破壊し尽くされた地球環境と99%の人々のために、20世紀のどこに問題があったのかを人任せにするのではなく一人一人が分析して、確実にこの20世紀を終わらせる事が最も重要であると考えます。フリードマンの「新自由主義」の市場原理主義に問題があったのか？資本主義の前提である「自由」の解釈に問題があるのか？これらを我々一人一人が考えて、行動を起こし、情報を共有してより良い社会、より良い生活、より良い21世紀の暮らしを創造することが急がれています。このような背景から金沢美術工芸大学の製品デザイン専攻では「Visionary Thinking」というテーマで2020年よりスカパーさんと共同研究を始めています。



この図は、20世紀を代表する二人の経済学者のビジョンを図に表してみました。左の図がアメリカ合衆国のミルトン・フリードマンの「市場原理主義」であり現状の資本主義経済の状況を表しています。あらゆるものを競争させることで生まれる暮らしのカタチを表しています。右の図が宇沢弘文の「社会的共通資本」により人がより良い暮らしのカタチを決められることを表しています。

現在のあらゆるものを競わせる行き過ぎた市場原理主義の問題として、自然を自由財として扱ってきたことで公害や地球の気候変動をもたらしたこと。農業と工業を同じ市場経済で競わせた結果、農業が衰退した問題。医療が財政の重荷とされ人の命より経済が優先され、その結果新型コロナウイルス対策で医療崩壊を招いたこと。などが挙げられます。それに対して、経済学者の宇沢弘文のビジョンは「社会的共通資本」である「自然環境資本」「社会インフラ資本」「社会制度資本」の3つを人間が豊かな生活を送るために必要な資本とし、市場経済で一般資本と自由に取引させないことが重要であるとしています。「社会的共通資本」を宇沢弘文は「1つの国ないし特定の地域が、豊かな経済生活を営み、すぐれた文化を展開し、人間的に魅力ある社会を持続的に、安定的に維持することを可能にするような自然環境や社会的装置を意味する。」と定義しています。（「始まっている未来」 P152 参照）

VISIONARY THINKINGとは

「VISIONARY THINKING」は誰かが創るであろう未来ではなく、自分が強い意思を持って、未来を切り開くための思考法です。細かな戦術ではなく戦略として大きな方向性を見出すためのものです。仕事も社会も個人の意思で動かして行くものです。一人一人の洞察と意思がより良い未来を創ります。

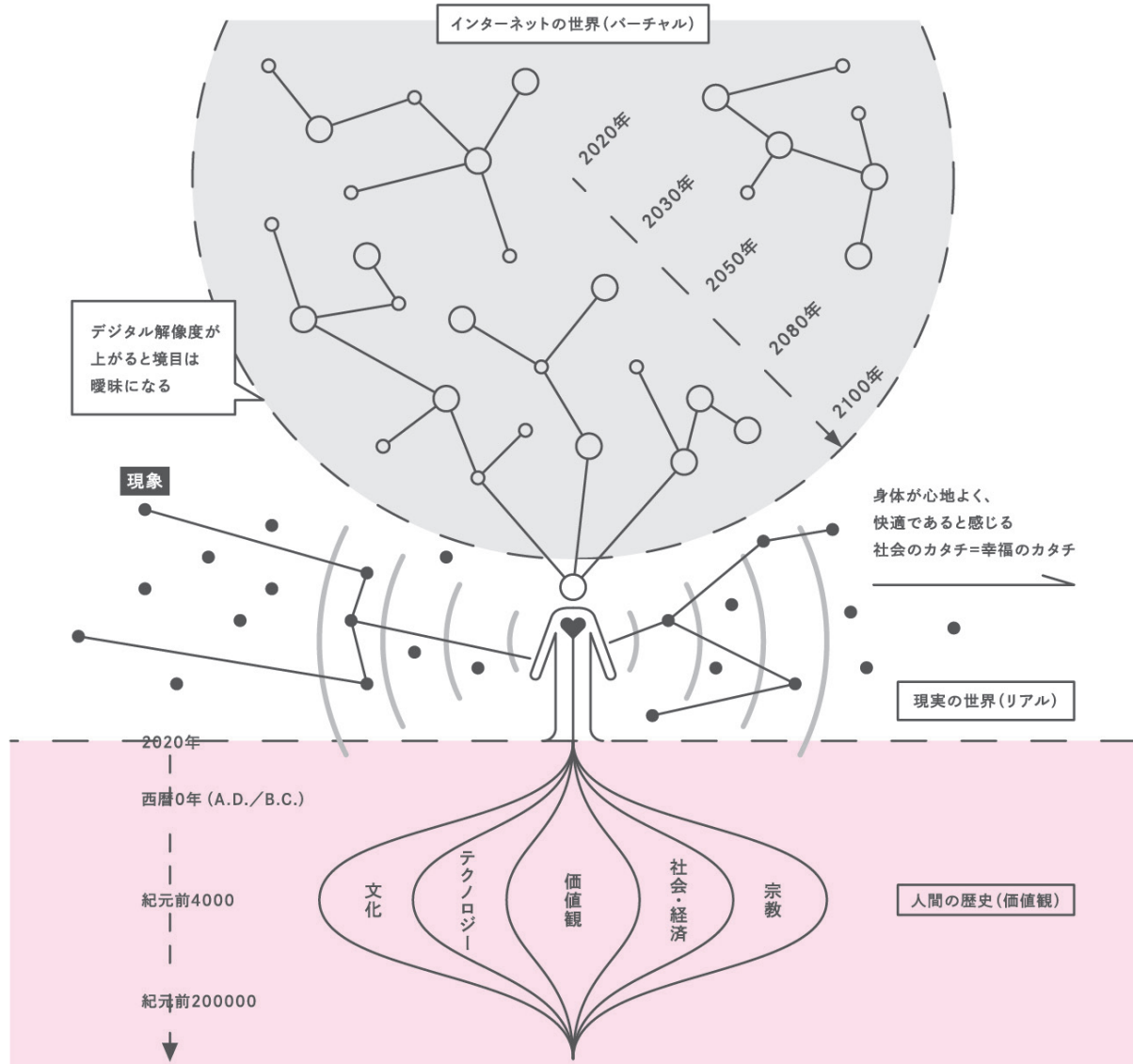
VISIONARY THINKINGの思考法と今回の取り組み

「Visionary Thinking」の思考法は3つあります。
①自分自身の夢中になれる世界に絡めて気になることを自分ごととして深掘りしていく方法。
②社会動向と日常の観察から兆しを見つけて掘り下げていく方法。
③テーマを予め決めて、その過去の文脈を深掘りして読み込む事で未来を洞察する方法です。昨年行った第1回目の「VISIONARY THINKING」では②番の思考法で「VISIONARY THINKING」を行いました。バックキャストイングという手法です。この思考法を行った際に気になったのは、現状から未来を洞察してその未来が理想の未来になるように何が必要か？何を変える必要があるか？を現在に遡って思考するのですが、現状から未来を洞察する上で、近代から続く現代にとっても大きな歪みが沢山ある事に気が付きました。歪みの原因は、度々続いた大きな戦争の爪痕。行き過ぎた資本主義による成長至上経済による人間性の消失や地球環境破壊の問題。急速なテクノロジーの進化とデジタル化による弊害。ますます広がる貧富の差など未来洞察の基盤としてはあまりにも危うい事に気が付きました。言い換えると問題山積みで宝の山とも言えます。

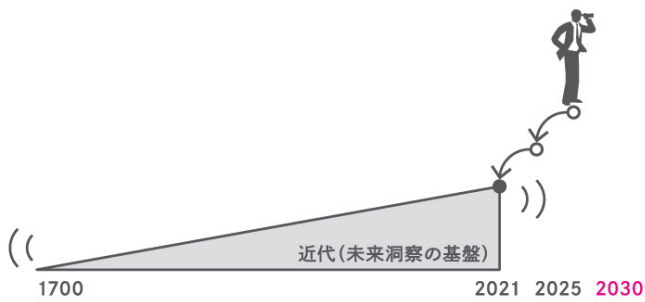
プロジェクトのテーマと進め方とその狙い

この事を踏まえて今回は、次ページの図にある①番と③番で自分が夢中になれる世界の歴史の文脈（今回は短期間なので「その分野の歴史」「そのジャンルに関わるプロダクトの歴史」「そのジャンルに関わるテクノロジーの歴史」）を近代以降の年表を作成し、そこで見出された気づきをインフォグラフィックとしてまとめました。その後2000字の考察論文を作成して、自分の夢中になれる世界のこれらを妄想。ここまでが事前課題となります。その後、各メンターさん（ソニー、日立、NECのデザイナー）にフォローして頂き、スカパーJSAT株式会社様との研究テーマである「これからのエンターテインメント」に接続して行きました。

「Visionary Thinking」思考図



①番と③番による自分の興味の歴史の考察からの未来洞察



②番の未来洞察(バックキャスト)

プロジェクトの狙い

デザインとは「ビジョンを設計する」ことだと考えています。21世紀の自分の理想の未来を創造し設計するには、まずは物事を自分ごととして捉え「考える」。つまり、自分の興味を知る→調べる（興味の本質の深掘り）→伝える（調べた事から得た気づきをまとめてインフォグラフィックとしてまとめ、その趣旨を論文で整理する）これを一度行うことで、学生は、俯瞰的な視点を手に入れる事ができます。そして自分の中に「考える」思考の軸が出来上がるのです。一度この軸を作り上げておけば、その軸を中心に思考の領域を広げたり、補完することでより明確なビジョンを描けるようになることが授業の狙いです。

スカパーとの研究テーマである「これからのエンターテインメント」について

パンとサーカスという言葉があります。古代ローマ社会の世相を揶揄したもので、権力者から無償で与えられる「パン=食料」と「サーカス=娯楽」によってローマ市民が政治的盲目に置かれていることを指摘した表現です。言い換えると、人は食料だけでは生きていけない、生きる為には娯楽（エンターテインメント）が必要であるという事です。

また、20世紀を代表するオランダの歴史家のホイジンガは、『ホモ・ルーデンス』（遊ぶ人）の中で、遊戯は文化よりも古く存在すると言っています。人間文化は遊戯の中に－遊戯として－発生し、展開してきたと語っています。つまり、人間にとって遊ぶということは本質的機能であり、真剣に遊ぶことが豊かな文化創造に繋がると考えます。

ところが行き過ぎた資本主義の現在は、効率、利潤、スピードが最優先され、東京オリンピックをはじめ、あらゆる遊びが政治や経済と結び付き、純粋で真剣な遊びが失われつつあります。結果として豊かな文化が育ちにくい社会に陥っています。真剣に遊ぶから人間と言えます。真剣に遊べない現代人は人

間史上最も人間性を失ってしまっているのかもしれませんが、人間本来の本質的な機能を失っている状態では、幸せな状態とは言えません。

こういった社会背景の中で「これからのエンターテインメント」を探る研究はとても意味があると考えています。「人の心を掴んで離さない」という意味を持つエンターテインメント。人の価値観が根こそぎ大きく変わり始めているコロナ禍になって2年目の今、その10年後の未来を予測するのはとても難しいでしょう。でも、予測するのではなく、自分の興味や趣味の歴史を探り、その変遷にある文脈を読み取る。さらに、人の思考や感情に大きく影響を与えている要因を突き止め、仮説を立てていく。そして現在学生の心の奥に潜む「野生の思考（根源的欲求）」を呼び覚まして未来を創ることに今回チャレンジしました。

この授業では、とにかく制約がない中で、頭から煙が出るくらい考えを積み上げて、多様な切り口を見つけ出せる視点やアイデアに対する柔軟性を育みます。その際に大切なことはアイデアを拡げる上での多様な視点とジャンプ力です。そしてそのジャンプを理論上飛躍がない適切な位置まで理詰めで詰めていく作業の繰り返しが重要になります。

今年で4回目となるスカパーJSAT株式会社様との「これからのエンターテインメント」研究は、本学製品デザイン専攻3年生12名を3つのグループに分けてそれぞれにメンターを配置して行いました。期間は、4月12日から6月11日。メンターを担当して下さった方々は、昨年につき、日立製作所のデザインセンター長の丸山幸伸さん、サブメンターとして細川知沙（旧姓永井）さんと南野智之さん、NECのクリエイティブデザインセンター長の井手裕紀さん、今年初めて参加頂いたソニーのマスターデザイナーの入矢真一さん、サブメンターとして石津雄登さん。プロジェクト全体のアートディレクションを今年も本学客員教授でHotchkiss代表の水口克夫先生にお願い致しました。

今回の授業の要となる事前課題とした自分が夢中

になれる世界の近代の分析のサンプルとして「自然科学」と「宗教・哲学」と「経済学」の3つの関係性で簡単に近代の歴史をまとめたものが次のページの参考図になります。図には世界の二酸化炭素の排出量、人口増加、プラスチック生産量、自動車保有台数の変遷を加えています。それぞれの出来事の関係性をみていく事で色々な気づきが得られます。資本主義が生まれ、現在に到るまでの流れを足早に追ってみました。①市民が、カルヴァン派の教えにより、資本主義の精神を学びます。②重商主義により低価格の商品を輸出するため、低コストの労働力を求め、国内の労働者は長時間労働に苦しみます。③自由を手に入れた市民が私的所有権を正当化する考えが生まれます。④アダムスミスが重商主義を批判。富は特権階級ではなく、諸階層の人々にとっての「生活の必需品と便益品」を増すことであると説きます。⑤その後、ミル、マルサス、リカードにより古典派経済学が完成し資本主義の基礎となります。⑥農地から都市に集まった「労働者」と「産業資本家」により産業革命が始まります。⑦事業拡大のために機械を導入し、リストラを行うと購買者が減り不況が度々起き、やがて大不況となりイギリスは世界の工場の座を失います。⑧その後第一次世界大戦で焼け野原になったヨーロッパに対してアメリカが世界の工場となります。その後は、第二次世界大戦で経済発展を遂げ、ソ連崩壊で唯一の超大国となったアメリカは軍事力と経済力で世界の覇権を握り、新自由主義を布教し世界から利益を収奪していきます。しかし、オバマ政権、トランプ政権ではこのいき過ぎた新自由主義から政策転換を行っていきました。

資本主義の歴史を辿って思ったことは、最初に経済学者のアダム・スミスが「国富論」で唱えた、人が利己的な欲求のままに消費行動をしていけば、「神の見えざる手」が働いて、おのずと需要と供給のバランスが取れるという個人の利己的な欲求こそが重要であるという解釈が現在の行き過ぎた資本主義を生み出したのかもしれないということです。アダムスミスは「国富論」の前に「道徳感情論」を書いてい

てその中では欲求を超えた社会性として、義務や道徳を確立する必要性や個人の自己愛や利益の追求だけでなく、共感が必要だと解いています。つまり「神の見えざる手」の前提に社会性としての義務や道徳の確立が必要でそれがない状態で進んで来てたことが現状の資本主義の行き詰まりを生んでいるのかもしれない。

プロジェクトを終えて

今回のVISIONARY THINKINGは学生が夢中になれる世界を見つけ出し、その世界の近代の歴史を考察し、その世界の未来を洞察するという形で進め、「これからのエンターテインメント」に接続させましたが、接続に時間を要する学生もいました。理由として通常のデザイン授業では自分以外の誰かの為にデザインするプロセスとして学んでいる為、客観的にデザインの対象を捉えることができます。しかし、今回は、対象が自分自身であることから、自分自身の内面を深く掘り下げ、自分が夢中になっている理由やその要素から人間としての根源的な欲求を見つけ出す必要がありました。また、自分が夢中になれる対象となるテーマがあまりテクノロジーの影響を受けていないテーマ、例えば、「古本屋」の様なテーマは発展性が少ないのでテーマとしては相応しくないことや、「アイドルとの繋がり」のようにまさにメーカーが凌ぎを削って研究しているテーマも既に沢山の事例があり過ぎて新しいアイデアを見つけ出すことがとても難しいということがわかりました。

何にせよ、これからの時代において、デザイナーに求められる大きな役割として、それぞれのジャンルの理想の未来像のイメージとその実現のための構想力、即Visionary Thinkingがますます重要になってくると考えています。

(かわさき・けいご)

製品デザイン専攻/家電デザイン)

(2021年11月5日 受理)

