

未来をデザインする

フジタ未来経営研究所リサーチアソシエイト

井庭 崇

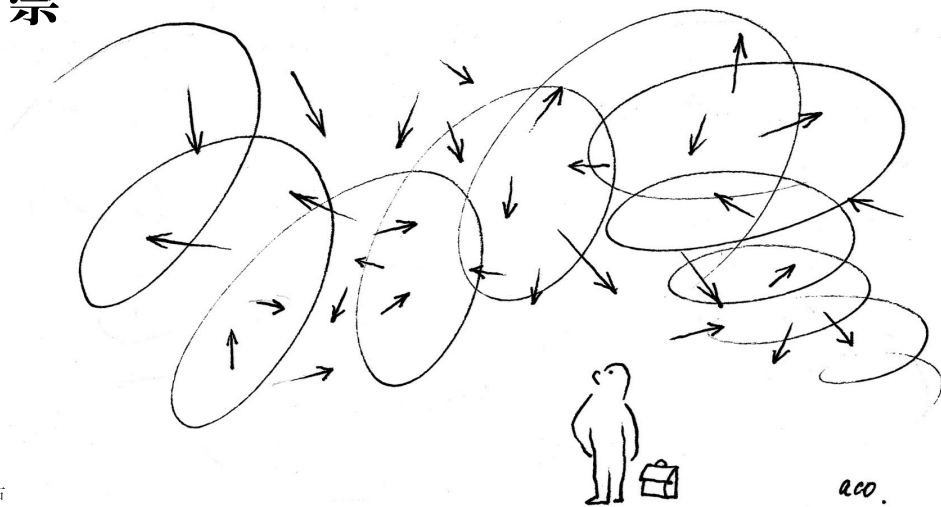


illustration 異 亜古

未来が色褪せてしまった——最近の社会状況を眺めてみると、そんな言葉が思い浮かびます。社会の未来像が不明瞭になり、自分たちの目指す方向を見失ってしまったように感じるので。考えてみると、私たちはキャッチアップ型の社会発展に慣れてしまったせいか、「どうやるのか」を考えるのは得意ですが、「何をやるのか」を考え出すのは苦手なのではないでしょうか。

自分たちで自分たちの未来をデザインする——これが、これからの私たちの生活や社会を新たなステージへ展開するための重要な鍵となるでしょう。そのためには、私たち一人ひとりが「ヴィジョン」を創造し、それを発信するという新しい力を身につける必要があるのです。

本連載では、未来をデザインし伝達するためのいろいろな道具と概念を紹介していきたいと思えます。それは体系立った理論というよりは、いわば「思考のおもちゃ箱」をひっくり返したような展開となりそうです。一見ガラクタに見えるようなものもあれば、もしかしたらとんだ掘り出し物もあるかもしれません。

それでは、そんな未来デザイン論の始まり始まり。

問題が多い、それが問題だ

現代の社会のことを、メディア社会学者フランソワ・ベルナル・ユイグは「過去が想像した未来のイメージに応じて将来を準備するようになった歴史の上はじめての社会」であると表現しました。これは政治的にも経済的にも、未来の予測というものが、現在の行動や政策を正当化する根拠として用いられているということの意味しています。しかも、未来の予想や予測というのは、自己実現的なところがありません。これはとても不思議なことなのですが、個人も社会も未来のイメージに引き寄せられ、それが実現してしまうのです。事実、身のまわりをみても、SF小説や未来図絵で描かれていたようなもので溢れています。

そんな自分たちの今後を左右するような未来像は、できるならば自分たちの手でつくり上げたいものです。しかし残念ながら、私たちは欧米に比べ、独自の未来像をつくるということは苦手であるといわざるをえません。

もちろん、私たちが社会のことについて考えていないというわけではありません。まわりを見まわしてみても、誰もが社会問題を語るようになったことに気づきます。しかも、それらの多くがグローバルな難問です。環境問題も高齢化社会も経済・金融システムの破綻も、それらを問題視すればするほど、先行きの不安から気分がどっと暗くなってしまうほどです。私たちは、未来像を語らずに解決すべき問題ばかり挙げすぎているのかもしれない。

そこで今回再考してみたいのは、いわゆる問題発見／問題解決型のパラダイムです。この考え方は、

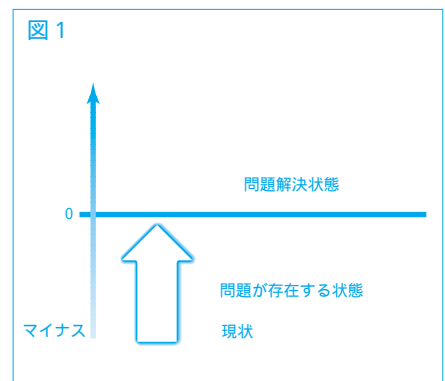
社会における問題を自ら発見し、その解決を図るといふ姿勢を指しています。近年、大学や意思決定の教則本の多くが、このような姿勢の重要性を強調してきました。たしかに、社会に埋もれていた問題を自ら見いだし、問題を解決していくことはとても重要なことだといえます。しかし、この姿勢は、対象となる問題が複雑になればなるほど、現実的な解決策に至りにくく、次第に息苦しくなってしまうのも事実です。それでは、このような思考法に加え、どのような姿勢をとれば、私たちは幸せに生き活きと暮らしていくことができるのでしょうか。

「マイナスからゼロへ」の発想

現在のような閉塞感が生まれる理由に、それらの問題を解決した先に、ワクワクするような世界が見えてこないということがあると思います。

図1を見てください。問題指向の考え方というのは、このように表わせるのではないかと思います。問題の未解決というマイナスの状態から始まり、解決されたゼロの状態に終わります。このことを日常的なイメージで表現すると、地面に大きな穴（問題）が空いているのを見つけて、それを一所懸命、土で埋めていく（解決する）、という作業のようなものです。

ところが、この問題解決後のゼロという状態は、多くの人を巻き込むには決定打に欠けるといえます。そこには、人をワクワクさせ行動に突き動かすような何か足りないからです。人は物事になにか魅力を感じたときに積極的な行動を起こしやすくなります。魅力を感じなければ、頭では納得してもなかなか重い腰をあげることは不会いでしょう。たしかに解決状態になれば問題は消滅します。しかし問題



解決というのはマイナスからゼロに引き上げてくれるだけで、その先のことについては何も語らないです。繰り返しますが、もちろん現代の諸問題が解決されることは非常に重要なことです。それを踏まえたいうえで、それではなぜ問題解決を目指すだけでは疲れてしまうのか、ということをごここでは考えてみたいわけです。

「ゼロからプラスへ」の発想

ここで、問題を解決するという「欠乏状態からの充足」ではなく、そこそこ満たされている状態からさらにその上を目指すというベクトルを考えてみましょう(図2)。日常的なイメージというと、地面に土を盛って山や城を作る、そんな作業です。必要性という観点から見ると、そのような土の山は必要ないかもしれません。しかし、その山のイメージが共有できた瞬間に多くの人がその制作に加わりたくなる可能性があります。それぞれの人がそれぞれの見方で、意味や可能性を見出すからです。そんな自由度と夢へのトリガーがそこにはあるのです。

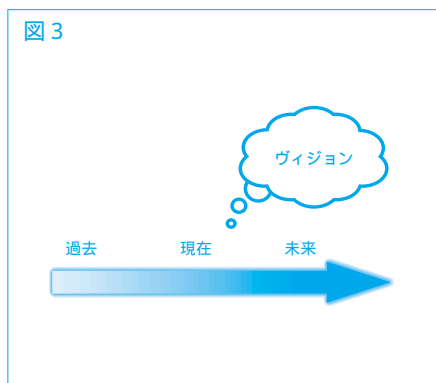
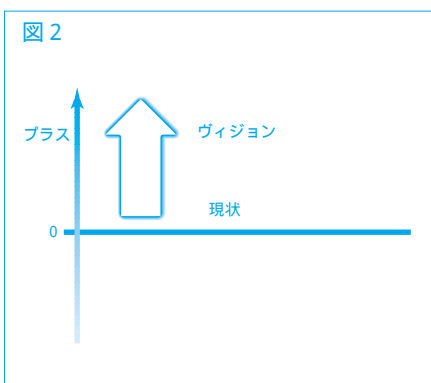
このようなゼロからプラスへの飛躍をするためには、いまだ存在しないプラスαの部分のイメージするための想像力(イマジネーション)と創造力(クリエイティビティ)の両方が要求されます。これらは暗黙知とされてきたため、リーダーやプロデューサーと呼ばれる一部の人々に特化した役割とされてきました。しかし、私はこのような思考法は何も一部の人に限ったことではないと思っています。より多くの人が自由自在にゼロからプラスへの飛躍を行なうことができるようになるべきであると思うのです。以下では「ヴィジョン」を生み出すということについて少しだけ考えてみることにしましょう。

世界をつくり出すということ

未来のヴィジョンというのは、未来のイメージあるいは、目標のようなものを意味しています。そのため、未来のヴィジョンというのはいつも、現存しない新しい何かを表わすこととなります。いま目の前に「ない」ものをイメージするということには、「ある」ものをどうにかすることとは違う難しさがあります。この「ない」という状態は、問題解決における欠乏感とは異なります。なぜなら「ない」とさえ認識されていないのですから、単なる欠乏や不足ということとは異なるのです。

未来のヴィジョンというものは、過去や現在を素材としてつくられるのですが、あくまで未来そのものではないので、時系列からは浮遊したものとなります(図3)。つまり、ヴィジョンは現実世界とは異なる「世界のシミュレーション」であるといえます。その意味で、ヴィジョンを生み出すということは世界をつくり出すことに他なりません。

人間は元来、現実世界の時間とは別に、架空のイメージ世界で擬似的に物事を進行させる「シミュレーション能力」をもっています。しかし、世界をシミュレートするためには、自分の中に世界の構造や振る舞いといった世界モデルが、何らかの形で組み込まれている必要があります。ネルソン・グッドマンのいうように「世界制作は、私達の知るかぎり、つねに手持ちの世界から出発する」ので、自分のかにどのような世界認識の雛型が存在するのかということが重要となるのです。その雛型は論理的なものかもしれませんが、感覚的なものもあるでしょう。物語表現というものもひとつの方法です。H・G・ウェルズやアーサー・C・クラークなどのヴィ



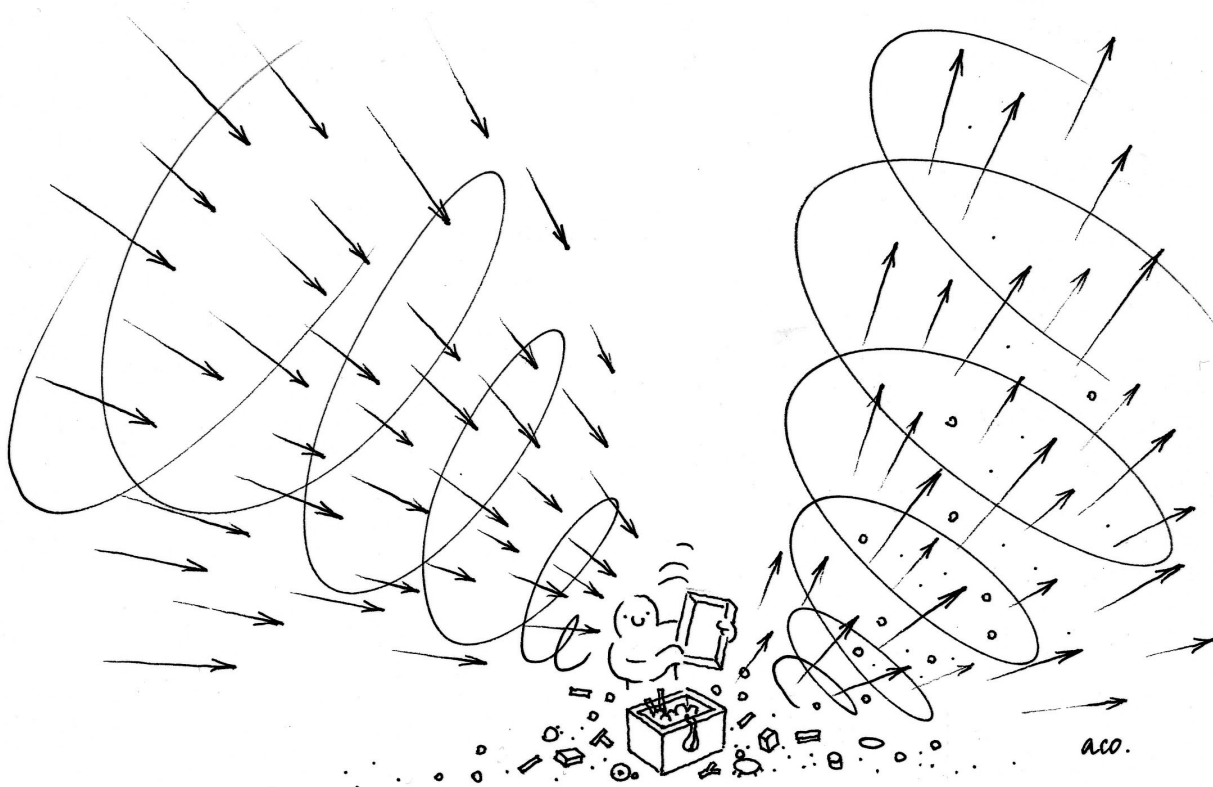
ジョン提供者の多くが、未来社会が直面する変化をSF小説というスタイルで表現する方法をとったことも、ヴィジョンと世界をつくり出すことが表裏一体であることと関係しているといえるでしょう。

コンピュータを用いるという方法もあります。思い起こせば、パーソナル・コンピュータのコンセプトを提唱したアラン・ケイは、パーソナル・コンピュータは「ユーザのもつイリュージョン」を容易に具体化するものであるべきだと主張していました。そんなわけで、現在のコンピュータもその根底には、ダイナミックな概念を表現することのできるシミュレーション機能をもっているのです。

「ない」ものを伝える

自分が感じたイメージや考えを書き残したり人に伝えたりするためには、その感覚や思考を外部化する必要があります。しかし、それを文字にしてみたところで、うまく書けなかったりなかなか伝わらない、なんてことはよくあることです。まして、複雑でダイナミックなことを伝えるなんて、至難の技。もともととわかりやすく、でも本質を逃さないように、切り取って表現することはできないのでしょうか。ヴィジョンを伝達するためには、そのようなことも考える必要があります。

自分のなかに広がった世界のイメージや未来のイメージをいかにして人に伝えるのか、あるいは外部化して残すのか。その世界を自分だけのリアリティにしておくのではなく、他の人も共有することで、そのイメージは緩やかにつながった複数の思考に広がり、新しい展開をみせることになるでしょう。ヴィジョンを伝えるためには、コミュニケーションの溝を埋める言語や手段が必要となるのです。



ジョセフ・シュンペーターは理論構築の際の前提となるヴィジョンを重要視した経済学者ですが、塩野谷祐一氏は、「ユニークなシュンペーター的思考は、繰り返しきかない一回限りの個性にとどまるものではなく、鬼才の頭脳のブラック・ボックスから取り出され、方法として客観化される」として、そのヴィジョンの構造を説明しようと試みています。そしてその方法として、「洞察が暗黙知にとどまるのでなく、人々の間で洞察の共有を可能にする」ものとして思考のレトリックというものを足掛かりに論を展開しています。これは非常に興味深い試みだと思います。

さて、思考のおもちゃ箱をひっくり返してみると……

以上に見てきたように、ヴィジョンを生み出し、伝達するためには、普段あまり必要とされないいくつかの技術が必要となります。未来をデザインして伝達するための手助けとなるこのような概念や道具を、次回から具体的に紹介していきたいと思えます。ざっと見たところ、次のようなものを想定しています。

- ・オブジェクト指向
- ・「分析とモデリングの新しいカタチ」
- ・UML（統一モデリング言語）
- ・「ついに登場、モデルの共通言語」
- ・デザインパターン
- ・「職人的なノウハウをシェアしたい」
- ・ネットワーク分析
- ・「社会の本質、人間関係を読み解く」
- ・シミュレーション

「コンピュータシミュレーションだけじゃない」
・物語性

「フィクションに学ぶ世界のひとつの切り取り方」

・リアルとヴァーチャル

「ヴァーチャルも本物？」

・コラボレーション（協同活動）

「とつても難しい。でもめちゃくちゃ面白い。」

・複雑系

「フクザツなだけではないのです」

・思考処理（ソフト・プロセッシング）

「コンピュータと人間」

・思考のレトリック

「言葉の綾ではなく思考の綾」

これらは順番を入れ換えながら、いろいろな形で登場することになるでしょう。これ以外のトピックも取り上げるつもりです。読者の方からのアイデアも大歓迎ですので、ぜひメール等でフィードバックをいただければと思います。

それでは、次号でまたお会いしましょう。📧

いば・たかし



1974年川崎市生まれ。慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科博士課程在学中。著書に『複雑系入門』（共著、NTT出版）など。

Email: iba@sfk.co.jp

「ひとつ」と「それぞれの視点から「見えた」世界の一部分について語り合い、さらに思考をめぐらせるといったことはとても面白いことだと思えます。この場でも、読者の方とともに「未来を考える」ということについて考えていければと思います。」

References

- フランソワ＝ベルナル・ユイグ／丸岡高弘訳『未来予測の幻想』産業図書、1997年。
- ネルソン・グッドマン／菅野盾樹・中村雅之訳『世界制作の方法』みすず書房、1987年。
- 塩野谷祐一『シュンペーターの経済観』岩波書店、1998年。
- アラン・カーティス・ケイ／浜野保樹監修・鶴岡雄二翻訳『アラン・ケイ』アスキー出版局、1992年。