

パターン・ランゲージによる無我の創造のメカニズム：オートポイエーシスのシステム理論による理解

井庭 崇（慶應義塾大学総合政策学部）

Abstract:

本論文では、パターン・ランゲージの思想のなかでも最も重要であるが、見過ごされがちであり胡散臭いものだと片付けられてしまいがちな、自我を入れない創造のプロセスについて論じる。アレグザンダーは、デザイナー個人の能力ではなく、個々人のレベルを超えた生成的なメカニズムを見据え、それにもとづく創造を重視した。本論文では、アレグザンダーが主張していることは、物語作家たちが「物語をつくる時には、自分がつくっているというよりも、登場人物が自律的に動き、物語自身が展開していく」と語っていることに共通点があるとして、それを「無我の創造」(egoless creation) という概念で捉える。ここでいう「無我の創造」とは、自分の身体や感覚を総動員して全身全霊で取り組むが、「こうしてやろう」という作為を生む自我を抜く創造のことである。そして、その無我の創造では何が起きているのかを、オートポイエーシスのシステム理論である社会システム理論と創造システム理論から考察する。その結果、無我の創造とは、創造システムでの発見の生成・連鎖の結果を、心的システムが「体験」しているということだと捉えることができる。このとき、仏教の瞑想におけるマインドフルネスの状態と類似した状態になっていると考えられる。そのような無我の創造を可能とするのが、パターン・ランゲージである。再び、システム理論の概念で考えるならば、パターン・ランゲージのパターンは、創造システムにおける発見の選択を支援するための発見メディアであるとともに、言語として心的システムと社会システムを構造的カップリングさせる機能をもつ。本論文では、このように、近代的思考の感覚からすると理解しがたい「無我の創造」について、システム理論で捉え直すという新しい道を拓いた。

1. Introduction

クリストファー・アレグザンダーは、町や建物において、「ある場所が見せかけだけで、生き生きとしていない場合、必ずといってよいほどその背後には^{マスターマインド}主 導 者 の存在がある。作り手の意図が強すぎて、本来の特性が出現する余地が生まれてこないのである。」(Alexander, 1979, p.31)として、デザイナーの作為的なデザインを批判した。その代わりに、無我による生成的な創造を重視し、それを支援するための方法として、パターン・ランゲージを提唱した。アレグザンダーは、『形の合成に関するノート』から『時を超えた建設の道』、そして

『ザ・ネイチャー・オブ・オーダー』に至るまで、一貫して、デザイナーという人間の思考を超えて、生成的なデザインを実現することにこだわってきた。

しかし、よい質のデザインを実現するための実践知をまとめたパターン・ランゲージを評価し活用している人のなかにも、この「無我の創造」(egoless creation)ということを理解し腑に落ちているという人はそれほど多くないように思われる。それは、デザインという「行為」が、結局のところ誰か人間によって「行われる」という感覚が、私たちのなかに根深くあるからであろう。それでは、アレグザンダーが言わんとしている無我の創造とは、理想的なモデルとしての存在に過ぎないのだろうか？それは実際には起きない、体験できないものなのであるか？

本論文では、無我の創造について理解することができる理論的枠組みを提示し、そこで何が起きているのかを読み解いていく。以下では、まず最初に、アレグザンダーがどのように語っているのかを、彼の記述を引用しながら確認する。それから、より広い創造の文脈で、小説家などが語っていることを取り上げ、類似性を見ていく。そして、本論文の分析の要となる社会システム理論と創造システム理論を紹介し、それにもとづいて、無我の創造では何が起きているのかを考察する。

2. パターン・ランゲージによる無我の創造

クリストファー・アレグザンダーは、『時を超えた建設の道』で、「名付け得ぬ質」について語り、それは、作為的なデザインではつくることができず、「それ自体の創造プロセスから自然に湧き出る時、無名の質が現われてくる」というかたちで生成されるときにのみ実現できると述べた。

「無名の質は人為的につくるものではなく、単にプロセスによって生成されるにすぎないということである。それは人びとの行為から、それもごく自然に湧き出てくるものであり、つくってつくれるものではない。発明したり、考案したり、設計するものではなく、それ自体の創造プロセスから自然に湧き出る時、無名の質が現われてくるのである。」(Alexander, 1979, p.133)

「ものをつくる時、そこには作り手の意図が含まれる。だが、ものが生成される場合は、自我の入り込まないルールによって自由に生成される。そのルールは状況の現実には作用し、自然にものを生み出していく…。」(Alexander, 1979, p.133-134)

古き良き町は、誰か一人による設計ではなく、多くの「診断と修復」(Alexander, Silverstein, et al., 1975)によって生成されてきたため、名付け得ぬ質を持っているが、近代

の町や建物はデザイナーの作為によって質が失われていると、アレグザンダーは言う。町や建物はそこに住む人たちによって徐々に形成されていくべきものであって、そこでの生活の微細な部分がわからない外部の人には、そのような判断を下すことはできないというのである(Alexander, Davis, et al., 1985)。そこで実現される形は、外から持ち込まれるのではなく、その場所そのものから生み出されるようにつくられなければならない。それゆえ、アレグザンダーは次のように言う。

「このような無我の建物をつくるには、意図的なイメージをすべて捨て去り、まず頭を空にして始めねばならない。」(Alexander, 1979, p.437)

「それには、何も起こらないのではないかという恐怖を克服しなければ、自分のイメージを捨て去ることはできない。」(Alexander, 1979, p.437)

つまり、デザインするときには、自分の意図を捨てて取り組まなければならないという。それゆえ、「自分がデザインする」のではなく、「デザインが生じるためのメディアになる」という感覚となる。

「あなたの頭は一つの媒体である。そこでパタンと現実世界との間の創造の火花をちらすことができる。あなた自身は、この創造の火花の単なる媒体にすぎず、その発生源ではない。」(Alexander, 1979, p.319)

しかしこのことを納得するのは容易なことではない。多くの人にとって、何もない状態から何かが生み出される、と信じることはなかなか困難なことだからである。こういうことは一度あるいは何度か経験すれば、そういうことが可能であると実感できるようになるが、そうでない場合には、何かを「つくる」ということは意識的な思考によって行うものだという通念があるからである。

アレグザンダーは、デザインが生成する際の生成的なルールを小さい単位で記述し、名付けることにした。これがパターン・ランゲージである。パターン・ランゲージのパターンこそが、デザイナーの意図を放棄した際に、生成の内側で作動する生成的なルールに他ならない。それゆえ、そのパターンに従うことで、無我の創造が可能になる、というのがアレグザンダーの主張なのである。

「頭に浮かんでくる意図は追い払うこと。雑誌で見た写真や友人の家も忘れ去ること……ひたすら、パタンだけにこだわっていればよい。その気になりさえすれ

ば、さしたる努力もなしに、パターンと現実の局面が一体となって、頭の中に正しい形態が生み出されるのである。これこそが、ランゲージのもつ力であり、ランゲージが創造的であるゆえんである。」 (Alexander, 1979, p.319)

「そうするには、自分で制御しようとせず、パタンのなすがままに任せればよい。このように、基本的な確信をもたずに決断することなどできないのが普通である。だが、自分の用いるパターンをよく知っており、自分にとって意味があり、パターンが深遠で有効であるという確信があれば、何も恐れる理由はないし、設計に対する制御を失うことを恐れる理由もない。パターン自体に意味があれば、設計を制御する必要はまったくないのである。」 (Alexander, 1979, p.320)

パターンは、孤立して存在しているわけではなく、相互に関係し合っており、またシーケンスがある。それゆえ、デザイナーが何らかの意思決定をすることなしに、パターンのシーケンスに従っていくと、生成が進んでいく。これは、生命における成長と同様のプロセスである。

「ランゲージの順序は、パターンが相互に作用しながら全体を形成するのに必要な順序である。それは、胎児の進化過程に不可欠な順序と似て、形態学的な順序である。個々のパターンを最大効果をもって展開させるのも、まさにこの順序である。ランゲージの順序が正しければ、一度に一つのパターンに、それも最も強力な形で集中していくことができる。というのも、パターン間の干渉や矛盾なども、このランゲージの順序に従えばほとんど無きに等しくなるからである。」 (Alexander, 1979, p.322)

「ここまでくれば、パタンのシーケンスによって、頭の中で建物がどのように作り出されるかがわかる。それは驚くほど容易に発生する。ちょうど話す時に文章が思い浮かぶのと同様に、建物がほとんど自動的に『湧き出て』くるのである。」 (Alexander, 1979, p.327)

このように、パターンは、デザイナーが作為的なコントロールを手放すための手段なのである。

「パターン・ランゲージと敷地が一体となり、本当に頭の中で無から形態を生成することが分かりさえすれば、安心して自分のイメージをすっかり捨て去ることができる。」 (Alexander, 1979, p.437)

「自由でない人間にとって、ランゲージが単なる情報にしか見えないのは、自分が支配権を握り、自分が創造的刺戟を注ぎ、設計を制御するイメージを自分が提供せねばならぬと思い込んでいるからである。」 (Alexander, 1979, p.437-438)

「これは、水に飛び込む時のように身がすくむような体験である。しかも、きわめて刺戟的である —— つまり、自分ではとても制御できないことなのである。人は単なる媒体にすぎず、そこでボタンに生命が吹き込まれ、ひとりでに新しい何かが生み出されるのである。」 (Alexander, 1979, p.341-342)

「いったん肩の力を抜き、自分が媒体になったつもりで、自分を通してその場のさまざまな力を作用させてみれば、何の助けも借りず、ランゲージがほとんどすべての作業を行い、建物が自力で形成されることが分かるのである。これが、空であることの要点である。自由で無我な人間は、まず空でのぞみ、その空からランゲージが必要な形態を生成するがままにさせておく。そのような人は、イメージに固執せねばならぬとか、設計を制御せねばならぬといった気持ちを克服しており、空の状態に何の抵抗も感じず、ボタンとして公式化された自然の法則が頭の中で作用して、必要なものをすべて作り出していくと確信しているのである。」 (Alexander, 1979, p.438)

このように、パターンを用いて無我で生成的な創造を経験していくと、次第にパターン・ランゲージを意識する必要もなくなってくる。パターン・ランゲージはあくまでもツールであり、本質は無我で生成的な創造の方だからである。アレグザンダーは「ボタン・ランゲージこそが、無我の域に達する手助けになる。」 (Alexander, 1979, p.441)、そして、「このような意味で、ランゲージとは、私が無我と呼ぶ心境に達するための道具なのである。」 (Alexander, 1979, p.443)という。

「ランゲージに従っていけば、社会から押しつけられた人為的なイメージからじょじょに解放される。そしてこれらのイメージや、そのイメージに合わせてものを生産すべきだといった要求から解放されるにつれ、物事の単純な現実が一層よく見えるようになり、そのため、自由と無我の域に一步近づけるのである。」 (Alexander, 1979, p.441)

「その時点ではもうランゲージを必要としない。自分のイメージに影響されたり歪められたりせず、現実存在するさまざまな力を見ぬくことができ、それらの力だけを頼りに建物をつくることができる —— そこまで自分自身を解放しさえすれば、もはや完全にパターンなしで自由に建物をつくることができる —— つまり、ボタンに込められた知識、さまざまな力が現実はどう作用するかについての

知識が、すでに自分自身のものになっているからである。」(Alexander, 1979, p.441)

これが、アレグザンダーが語る無我の創造とパターン・ランゲージの関係である。そして、これこそが『時を超えた建設の道』という本の核心であるのであるが、この重要な点は、あまり注目されなかったり理解されにくかったりしている。「無我の創造」(egoless creation)は、自分の身体や感覚を総動員して全身全霊で取り組むが、「こうしてやろう」という作為を生む自我を抜く創造である。たしかに、この無我の創造の考え方は、現在、日常的に考えられている「創造」とは、とても異なる考え方ではある。それでは、アレグザンダーのこの主張は、奇妙な主張なのだろうか？建築の分野では異色なこの考えも、実は、より視野を広げてみると、同様のことを言っている人たちがいることに気づく。次の節では、アレグザンダーの主張と同様のことを語っている人たちを取り上げ、そのことを確認していくことにしたい。

3. 他の創造分野で語られる無我の創造

小説家や映画作家のなかには、自分の物語のなかの登場人物が「こちらの意図通りに動いてくれない」とか「勝手に動き出す」、「行動をコントロールしない」という人は多い。そして、登場人物の行動だけでなく、物語の行く末もコントロールせず、どうなるかわからない、という作家もいる。例えば、小説家村上春樹はこのように語る。

「本を書き始めるとき、僕の中には何のプランもありません。ただ物語がやってくるのをじっと待ち受けているだけです。それがどのような物語であるのか、そこで何が起ころうとしているのか、僕が意図して選択するようなことはありません。」(村上, 2010, p.209)

村上はこのことについてより具体的に、次のように語っている。

「その登場人物をこしらえたのはもちろん作者ですが、本当の意味で生きた登場人物は、ある時点から作者の手を離れ、自立的に行動し始めます。これは僕だけではなく、多くのフィクション作家が進んで認めていることです。実際そういう現象が起きなければ、小説を書き続けるのはかなりぎすぎすした、つらく苦しい作業になってしまうはずです。小説がうまく軌道に乗ってくると、登場人物たちがひとりりで動きだし、ストーリーが勝手に進行し、その結果、小説家はただ目の前で進行していることをそのまま文章に書き写せばいいという、きわめて幸福

な状況が現出します。そしてある場合には、そのキャラクターが小説家の手を取って、彼をあるいは彼女を、前もって予想もしなかったような意外な場所に導くことになります。」(村上, 2015, p.256)

小説家スティーブン・キングも同様に、登場人物をコントロールしていないと語っている。

「結末を想定している場合もあるが、作中人物を自分の思いどおりに操ったことは一度もない。逆に、すべてを彼らにまかせている。予想どおりの結果になることもあるが、そうではない場合も少なくない。」(King, 2001, p.219)

そして、小説家は、自らが書いている物語は生成するための場・メディアとなり、それを書き留めるということをしているという。このことをキングは、「作家がしなければならないのは、ストーリーに成長の場を与え、それを文字にすることなのである。」(King, 2002, p.217)と言う。

「あなたが自分のすべきことをしていれば、登場人物は命を得て、ひとりで動き出すようになる。実際に経験しないとわからないことだが、そうなったときの楽しさといったらない。」(King, 2002, p.260)

小説家村上春樹もそのときの感覚を「ぼく自身、小説が自分自身よりも先に行っている感じがするからなんです。いまぼく自身がそのイメージを追いかけている、という感じがある。」(河合, 村上, 2016, p.91-92)と表現している。映画監督宮崎駿も同様に、「だから僕は、ものを作る主体として作品を作っていたというより、ただ後ろからくっついてただけで…。」(宮崎, 1996, p.526)と語る。

つまり、彼らは意図的に物語をつくっているのではなく、物語が生成されるのを見守っているということになる。それゆえ、その物語がどこにいくのかを事前に知ることはなく、その物語の世界を内側から体験し、それを書きながら、ときに驚き、ときに発見し、そこから学ぶということになる。村上は「物語を書き出すときには、僕はそれがどんな結末を迎えるのか知らないし、次に何が起こるのかもわからない。」(村上, 2010, p.221)と語っており、それゆえ次のようなことが起きると言う。

「主人公が体験する冒険は、同時に、作家としての僕自身が体験する冒険でもあります。書いているときには、主要な人物が感じていることを僕自身も感じますし、

同じ試練をくぐりぬけるんです。言い換えるなら、本を書き終えたあとの僕は、本を書きはじめたときの僕とは、別人になっている、ということです。」(村上, 2010, p.163)

これと同様のことを、ファンタジー作家ミヒャエル・エンデも語っている。

「わたしはよく言うのですが、わたしが書く行為は冒険のようなものだって。その冒険がわたしをどこへ連れてゆき、終わりがどうなるのか、わたし自身さえ知らない冒険です。だから、どの本を書いた後もわたし自身がちがう人間になりました。わたしの人生は実際、わたしが書いた本を節として区切ることができる。本を執筆することがわたしを変えるからです。」(エンデ, 2000, p.24)

これらは、通常の捉え方で「作家は自分の考えたことを書いている」と考えていると、理解できない発言であろう。自分が思ったことやわかっていることを書くのであれば、そこに書いたことに驚いたり発見したりするということは、起きないと思われるからである。しかし、このようなことを多くの作家が語っているということもまた事実である。文化人類学者川喜田二郎は、このような事態について、とても明解に述べている。

「創造的行為は、まずその対象となるもの、つまり『客体』を創造するが、同時に、その創造を行うことによって自らも脱皮変容させる。つまり『主体』も創造されるのであって、一方的に対象を作り出すだけというのは、本当の創造的行為ではないのである。そして、創造的であればあるほど、その主体である人間の脱皮変容には目を^{みは}瞞るものがある。」(Kawakita, 1993, p.86)

小説家以外にも、作品をつくるときに、自らがコントロールしているのではなく、作品が成長する内なる力に従っているだけだ、という人は多い。映画監督宮崎駿も次のように語っている。

「映画を作るって言うと、なんかクリエイティブとか創造、そういう恰好いい言葉と並べますが、実は、こういう映画を作るっていう素材を選ぶまでは、自分が決める。……それは決められますが、一旦決めて映画を作りだすと、映画作ってるんじゃないですね。映画に作らされるようになるんです。」(宮崎, 1996, p.140)

宮崎の映画にも音楽を提供している作曲家久石譲も、次のように語っている。

「頭の中でこんな曲にしようと考えている段階は、あくまで入り口でしかない。作曲の本質は、もっと無意識の世界に入り込んで、カオスの中で自分でも想像していなかった自分に出会うところにある。つくろう、つくろうという意識が強いときは、まだ頭で考えようとしているのだと思う。」(久石, 2006, p.36)

「秩序立てて考えられないところで苦しんで、もがいて、必死の思いで何かを生み出そうとする。その先の、自分でつくってやろう、こうしてやろうといった作為のようなものが意識から削ぎ落とされたところに到達すると、人を感動させるような力を持った音楽が生まれてくるのだと思う。」(久石, 2006, p.32)

さらに興味深いことに、物語や音楽の創作に取り組むこれらの人たちが、「自分が生み出している」のではなく、物語や音楽は「そこにある」という感覚を語っていることだ。ステイブン・キングは、「ストーリーというのは地中に埋もれた化石のように探しあてるべきものだ」(King, 2013, p.217)と信じているという。「ストーリーは以前から存在する知られざる世界の遺物である。作家は手持ちの道具箱のなかの道具を使って、その遺物をできるかぎり完全な姿で掘りださなければならない」(King, 2002, p.217)。

宮崎駿も、「『映画というのは自分の頭の中にあるのじゃなくて、頭上の空間にあるんだ』と思うんです。」(宮崎, 1996, p.555)と言う。これは、頭のなかでつくっているのではないという感覚を表している、とても象徴的な言い方である。そして、次のように語る。

「クリエイティブというとかっこいいけれども、そうではなくて、自分の今の能力と、与えられている客観的な条件の中で、最良の方法は、ひとつしかないはずで、この路線、方法を決めてしまった以上（この方法を決めるまではいろいろな決め方があるのですが）、その方法は毎回、ひとつしかないはずだ。それにより近い方法を見つけていく作業にすぎない。映画は映画になろうとする。作り手は実は映画の奴隷になるだけで、作っているのではなく、映画につくらされている関係になるのだ、と。」(宮崎, 1996, p.555-556)

詩人の谷川俊太郎は、次のように語る。

「最終的には語と語の順列組合わせでしかない文章というものにおいて、私たちは或る一語の次に他の一語を択ぶ。その選択には動かすことのできない必然性があると私たちは感じている。」(谷川, 2006, p.95)

「私たちは言語に対して常に能動的に択ぶことが可能だろうか。時には私たち自身の意志に反して、言葉が吸い寄せられてくる、或いはむしろ言葉のほうが私たちを択んでくると言ったほうがいい状態があるのではないだろうか。」(谷川, 2006, p.95)

作曲家の久石譲も、作曲というのは「自分の感性を動かして曲を書いているわけじゃないんです。こうしたならばどうなるんだ、これは何か違う、何か違う…と思って探していくような作業なんです。」(養老, 久石, 2009, p.173) と語る。

「それは自分で勝手に音をいじっていいかどうかという問題になるわけです。選んでいるのは俺だと思ふのか、という。その本当のものは何かを追い求める道がある程度進んでいくと、自分がつくっているわけではない、自分が音を選んでいるわけではない、と思えてくるんです。選んでいるのが自分なのではなくて、どこかにベストの答え、必然的な、すべてのピースがきちんとあるべきところにはまったようなそんな答えが、どこかに必ずある、それを探さなきゃいけないんだと。」(養老, 久石, 2009, p.173)

以上みてきたように、作家たちも、作為的な意識をもたないで創造するという無我の創造について語っていることがわかる。自分がこうしたいというよりも、こうあるべきである「**そうであるべき (should be)**」というような感覚でつくっているということがわかる。これらの発言を見ると、無我の創造ということは、アレグザンダーだけが主張しているわけではないとわかるだろう。無我な状態での創造というのは、日常的な感覚とは異なるかもしれないが、むしろ創造の本質であると考えられる。

しかしながら、このような発言を見てきても、依然として謎に包まれているのは、そのような事態はいかにして可能なのか、ということである。他者から見ると、やはり、作り手が何かを考え、手を動かして表現しているようにしか見えない。無我の創造では一体何が起きているのか、なぜそのようなことが可能なのか、を考えるためには、行為を観察・分析するだけでは足りない。そこで、次の節では、思考と創造にまつわるシステム理論を用いて、この点について考えていくことにしたい。

4. オートポイエーシスのシステム理論で無我の創造を理解する

無我の創造 (egoless creation) のメカニズムを理解するために、ここでは、オートポイエーシスのシステム理論の観点から考察することにした。以下では、まずニクラス・ルーマンの社会システム理論における「心的システム」と「社会システム」の概念を概観する。

次に、井庭 (2009)の創造システム理論における「創造システム」の概念について解説する。その上で、ルーマンが定義した意味での「行為」と「経験」の概念を紹介し、その概念を用いて、無我の創造では何が起きているのかを説明する。

4.1. 心的システムと社会システム

社会学者のニクラス・ルーマンは、社会をシステムの観点で理論化した社会システム理論で、人の思考を、「心的システム」(psychic system)として概念化した。心的システムは、意識を要素としたオートポイエティック・システムであり、意識が生成され続けることによって成り立つシステムである。ある意識は、そのシステムにおける先行する意識にもとづいて生成され、その後に続く意識の前提となる。このような意識の生成・連鎖こそが、思考をするということである、とルーマンは捉えた。

心的システムでは、その要素である意識は、そのシステムの中でしか生まれない。それゆえ、心的システムは外部から要素を入力したり取り入れたりすることはできない。つまり、それぞれ心的システムは、「作動上閉じている」(operationally closed)と言われる。それゆえ、他者とうまくやっていくためには、コミュニケーションが必要となる。ルーマンは、心的システムがオートポイエティックであることを前提として、コミュニケーションを定義し、そこから社会システムについて論じている。

ルーマンの社会システム理論では、社会はコミュニケーションを要素とするシステム（社会システム：social system）として捉えられる（図1）。コミュニケーションは社会システムを構成するが、そのコミュニケーションは、そのシステムにもとづいて生成される。このことは意識同様に、コミュニケーションも、生成された途端に消滅する要素であるため、システムの要素であるコミュニケーションは絶えず生成され続けなければならない¹。そして、社会システムも、その要素がシステム内でのみ生成されるということから、「作動上閉じている」システムである。このように、コミュニケーションが生成・連鎖するということが、社会ということの本質であると、ルーマンの社会システム理論では理論化されている。

¹ このように、生成してすぐに消滅してしまう要素によるシステム観は、一般的なイメージでよくあるような、部分が全体に先行して存在するモノ的なシステム観とは大きく異なる。ルーマンのシステム理論は、差異（区別）をベースとした理論であり、モノではなくコト（出来事）の観点のシステム理論となっている。それは、ルーマンが、社会というものの原理・ダイナミズムを捉えるときに、そのような見方が妥当であると考えたからである。同一性が担保されて持続的に存在するもの＝モノ的な捉え方では社会というものを理解することはできないというわけである。のちに述べるように、私も同様に、創造の原理を考えたときに、モノ的な捉え方ではなく、コト（出来事）における差異（区別）の生成という観点から捉えるべきだと考え、オートポイエシスの創造システム理論を構築した。このような捉え方は、本論文ののちに取り上げる仏教の無常の世界観とも重なり、その点でも興味深い。実際、オートポイエシスの提唱者の一人のフランシスコ・ヴァレラは、のちに仏教的実践と科学との結合に取り組んでいる（Varela, Thompson, *et al.*, 1991）。

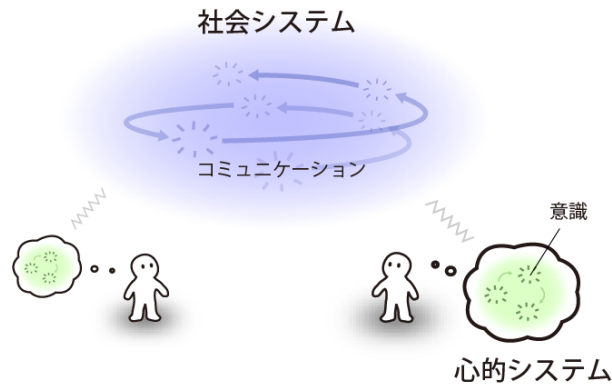


図 1: 意識の連鎖の心的システムとコミュニケーションの連鎖の社会システム

それでは、社会システムの要素として、コミュニケーションはどのように生成されるのだろうか。ルーマンは、コミュニケーション（communication）は、「情報」（information）、「伝達」（utterance）、「理解」（understanding）という3つが揃ったときに創発（emergence）するという（図 2）。社会システムの側からみると、ある「情報」が、ある意図をもって「伝達」されたら「理解」されたときに、コミュニケーションが生まれる。

「情報は多くの可能性からの、驚きをもたらす選択である。情報が不意打ちである以上、それは持続性をもちえないし運搬されることもありえない。また情報はシステム内部において産出されねばならない。というのは、情報は予期と比較されることを前提とするからである。さらに情報は、完全に受動的に獲得されるわけではない。環境から受け取られたシグナルから論理的に情報が帰結するというようにはいかないのである。」（Luhmann, 1997, p.67）

「システムは、伝達を介して自分自身へと関係する。伝達は、後続するコミュニケーションを回帰的にシステムへと関係付けるという可能性を実現するのである。それに対してシステムが情報を介して言及するのは、通常の場合環境にである。」（Luhmann, 1997, p.98）

ルーマンの社会システム理論では、コミュニケーションを、発信者から受信者に情報が移送（transfer）するというモデルで理解しない。ルーマンいわく、「それゆえわれわれは、コミュニケーションと心的システムがあらかじめ抱いている意味内容を他者へと《移送》することである云々という、古典的なメタファーをも放棄しなければならなくなる。」（ルーマン, 1997, p.106）なのである。その代わりに、要素が社会システムのなかで生成されるという視点に立ち、心的システムとは別に、創発されるものとして捉えたところに、ルーマンの社会システム理論の特徴がある。

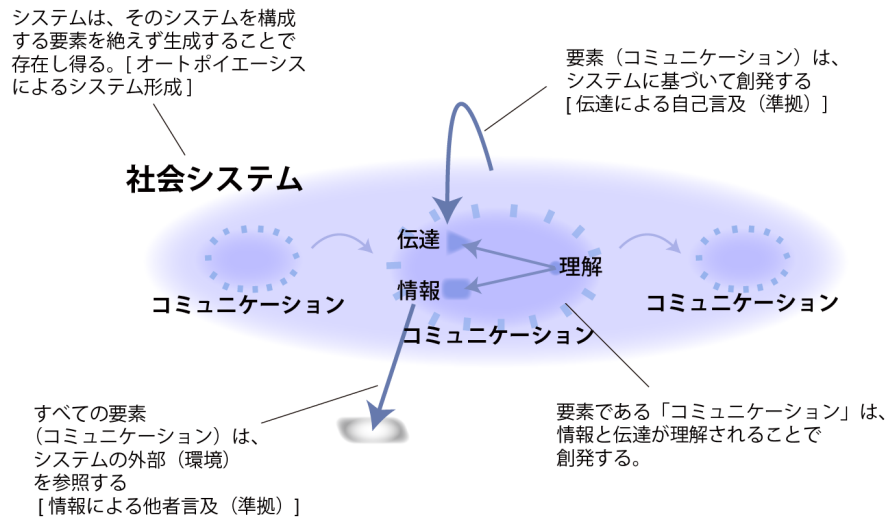


図 2: 情報、伝達、理解の総合によるコミュニケーションというシステム要素の創発

また、コミュニケーションの生成に必要な 3 つの部分をも、人間の行為や外在する物に還元して、そちらの側から理解してはならない。ルーマンも、「われわれはコミュニケーションを、情報・伝達・理解の三つの構成要素からなる統一体として理解する。そしてこれら構成要素は、コミュニケーションによって初めて産出されるものと見なすのである。」(Luhmann, 1997, p.67)としばしば強調する。あくまでも、社会システムの側から見る必要がある。「つまりコミュニケーションは、情報と伝達という特殊な区別を用いて世界を観察する、ある種の様式なのであり、特殊化を踏まえて普遍性を獲得する可能性の一つなのである。」(Luhmann, 1997, p.68)。

ルーマンは、「情報をこの文脈で扱うとき、情報はいつもコミュニケーションの要素です。情報とはシステムの内部で情報として機能するもの、オートポイエーシスの内部でも動機を与えることができるように機能するもの、あるいはつぎの作動を見つけることが問題である場合にシステムにつねに属しているものとして機能するものです。」(Luhmann, 2002, p.366)と言ひ、さらに次のように述べている。

「理解概念は、・・・情報概念の場合にも外部状況は考慮されなかったように、ここでも問題は、理解する者の心理状態ではなく、コミュニケーションが継続するための条件です。つまり理解と理解できないものとが区別されなければならないということです。」(Luhmann, 2002, p.369)

このようなモデルによって初めて、心的システムにおける意図ということを離れて、コミュニケーションそのものの接続について捉えることができるようになる。社会を理解するためには、人間や主体という概念に依存することなく、社会そのもののメカニズムを見なければならない、という徹底した方針が、ルーマンの社会システム理論のベースにある。コミュニケーションによって扱われる意味は、心的システムが考えたものではなく、あくまでも、

そのコミュニケーションの連鎖の文脈によって定められる（選択される）という捉え方をし
て初めて、これまでのコミュニケーションの文脈によって、関係者の意図とは異なる理解が
なされてしまうというような事態を表現できるようになる。

もちろん、いま見てきたことは、コミュニケーションが生成されるときに、人間や物体が
不必要であるということを意味しているのではない。それらは、コミュニケーションの生成
のための前提として重要である。しかし、それらはシステムの本質ではなく、あくまでも環
境（environment）側に位置するものたちである、ということが重要な点なのである。

「環境が常に〔システムと〕同時に作用しており、環境がなければ何ごとにも、絶
対に何ごとにも起こりえないのは自明の理である。生産の概念が（あるいは他でも
ない、ポイエーシス *poiesis* の概念が）指し示しているのはつねに、〔当該のもの
を生じさせるために〕必要であると観察者が同定できる原因の一部分、しかもシ
ステムの作動の内的ネットワークを介して獲得されうる一部分のみである。」
(Luhmann, 1997, p.97)

いま見てきた、オートポイエティックなシステムにおける要素の生成の仕組みを、より抽
象的に捉えるならば、次のようになる。要素は、システムの外部への言及（reference）・観
察（observation）と、そのシステム自身への言及・観察が組み合わさったときに生成される。
つまり、他者参照（外部言及とも言う）（alter-reference, hetero-reference）と自己参照（自
己言及とも言う）（self-reference）の組み合わせによって、要素が生成される。コミュニケ
ーションにおいては、情報が外部への他者参照、伝達がシステムへの自己参照を担っている
(図 2)。ルーマンは、「心的システムも自己言及と他者言及のカップリングでことをなしてい
る。」(Luhmann, 2002, p.90)と、心的システムも同様に要素が生成されると述べている。

「有意味に作動するシステムは、自己言及と他者言及との区別を絶え間なく実行す
る中で自己を再生産していく。」(Luhmann, 1997, p.72)

「一言でいえば、意味は《オートポイエティック》に、ただ意味構成の過程におい
てのみ自らの境界を認識することができるシステムによって、構成される。それは
内部と外部への二重の言及を、つまり自己言及と他者言及という独自の区別を自
らに備え付けることによって行われる。」(Luhmann, 2000, p.139)

この考え方は、このあとの創造システムの要素の生成を考えるときにも継承されている。これまでみてきたルーマンによる社会システム理論の新しい視点が、創造について捉え直すときの発想につながっている。では、創造システムについて見ていくことにしよう。

4.2. 創造システム

本論文の著者は、論文（Iba, 2009）で、創造もその内的な文脈に従うオートポイエティック・システムとして捉えるべきであると考え、創造システム理論を提唱している。その理論では、何かをつくることに取り組んでいる創造を、ひとつの創造システム（creative system）として捉える。創造システムの要素は、発見（discovery）であり、発見が生成・連鎖するということが、創造的な事態が生じているということだと捉える。

ここで極めて重要となるのは、この発見を、人間の思考とは別のシステムの要素であると捉えたことである。従来創造性は、心理学のなかで研究され、心理や思考の面から考えられてきたのであるが、ここでは、創造的ということを経験的システムとは分けて捉えている（図3）。それにより、創造的思考とは、心的システムと創造システムの連動である、という捉え方ができるようになる。



図 3: 心的システムと創造システム

創造システムの要素は、「発見」である。その発見という要素は、その創造においてのみ生じるという意味で、そのシステムにもとづいて生じる。そして、システム要素によって構成されている。さらに、発見という要素は、生成すると瞬時に消えてしまうため、システムが成り立つためには、次々と要素が生成されなければならない。以上のことから、「要素によって成り立つシステムにもとづいて、新たな要素が生じ、それがシステムを成り立たせている」ということになり、それゆえ、オートポイエティック・システムだということになる。

創造システム理論では、発見という要素は、「アイデア」（idea）、「関連づけ」（association）、「見出し」（finding）という3つの総合によって創発する（図4）。言い換えると、発見は、あるアイデアがいまの創造に関連があると見出されたときに生じる。アイデアは通常、他者言及としてその創造システムの外部を参照し、関連づけは、自己言及として

その創造システム自身を参照する。そして、見出しは他者言及と自己言及という二つの言及を結びつける。このようにして、システムの要素である発見は生成される。

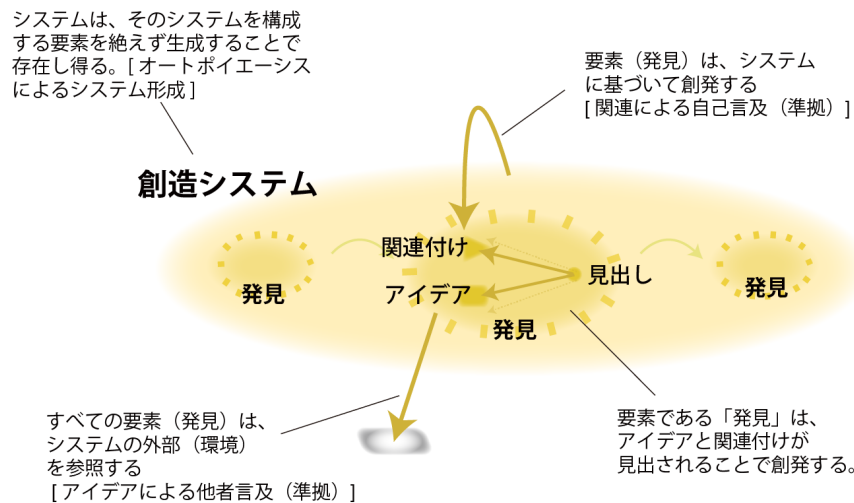


図 4: アイデア、関連づけ、見出しの総合によって発見というシステム要素が創発する

ここでいう発見というのは、「世界で初めての発見」という意味や「つくり手にとって驚きのある何か」というような意味は含まれていないという点に注意してほしい。つまり、創造のプロセスを進める何らかの進展があった、という意味で「発見」があったという言葉をつかっている。創造のプロセスにおいて、先行する発見を受け、それ以降の発見へとつながっていく、という機能を果たす要素を「発見」と呼んでいるのである。また、これを心的システムのなかの意識としてではなく、それから独立したものとして捉えている点に特徴がある。あくまでも、創造のなかでの発見の生成・連鎖に注目するのである。

例えば、何か物をつくるときに、どのような機能にするのか、どのような形にするのか、どのような色にするのか、ということを考えるとしよう。そのとき、創造のプロセスのなかで、こういう機能がよさそうだという発見や、こういう形が適しているという発見、そして、この色だと美しくなるという発見など、いくつもの発見が生じて、物ができてくる。

このとき、それは心的にどう思おうが、機能や形や色のアイデアが出てきて、何かが決まっていくことで、物ができあがることへ一歩ずつ進んでいくことになる。その物がどのような使われ方をするからどのような形をしているべきかや、美しさを備えるためには、どういう色合いであるべきか、というようにいくつもの「そうあるべき」(should be)のポイントの発見とその実現方法の発見の連鎖で創造が進んでいく。小説の場合には、ある状況において、ある性格や経歴をもった登場人物がとり得る思考や行動の可能性は限られてくるのであり、そのなかでの自然な流れに従うことで、思考や行動、その先の展開というものが見出されていく。ここで言う発見は、心的システム内の出来事ではなく、創造そのもののなかの出来事であるということである。これが、創造システムを心的システムとは別に定義するというこの意味である。

このことは、小説家が小説を書くように一人で行う創造も、チームで研究開発をするように複数人で行う創造も、創造の観点から見れば、本質的な差異はなく、やはり重要なのは発見の生成・連鎖であると捉えることができるようになる。もし同じ発見の連鎖が起きるのであれば、それが一人によるものなのか複数人によるものなのかは、創造の観点では重要ではないということである(図 5)。これをシステム理論の言葉で言うならば、次のようになる。創造にとって本質的なのは、創造システムにおける発見の生成・連鎖であり、それが実現しさえすれば、それにひとつの心的システムだけ関わっていたのか、複数の心的システムと社会システムが関わっていたのかは、環境側の話であり、創造システムの本質的な話ではない、ということである。

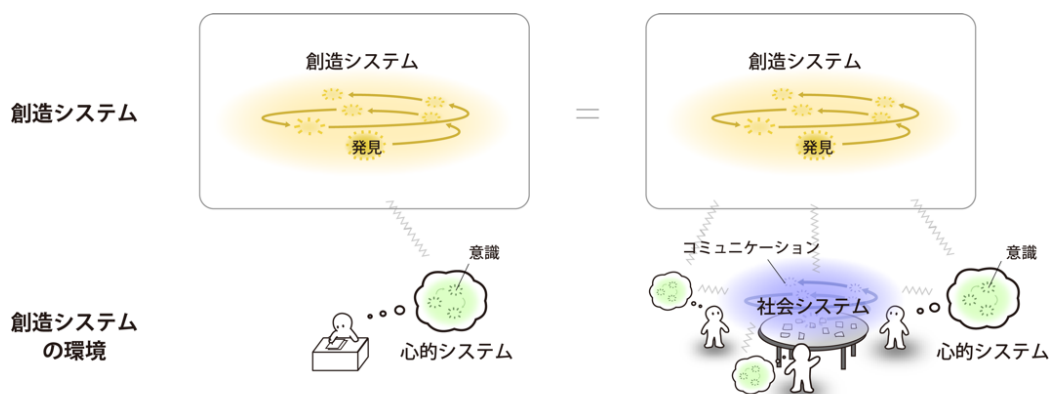


図 5: 心的システムと社会システムはともに、創造システムの環境に位置する

4.3. 行為/体験

それでは、アレグザンダーの言う「自分を^{くう}に空にする」無我の創造や、作家たちの言う作品が自律的に展開するというときに何が起きているのだろうか？そのような無我の創造をシステム理論的に理解するためには、「行為」(action)と「体験」(experience)という概念が重要となる。ルーマンは、ある帰結の原因がそのシステムに帰属する場合には、それをシステムの「行為」とし、環境側に帰属する場合にはシステムの「体験」という用語を用いた。

オートポイエーシスのシステム理論では、要素が創発するのは、別の可能性も含まれる偶発的な状態において、ひとつの「選択」(selection)がなされたと捉える。たくさんの潜在的な可能性のなかで、それが選択され、残ったということである。選択によって、複雑性が縮減され、ある意味が生み出される。つまり、創造システムであれば、ある意味をもつ発見が要素として生じるということである。

このような選択の帰属が、あるシステムに割り当てられるとき、この選択はそのシステムの「行為」であると言われる。逆に、その選択がそのシステムによるものではなく、環境側(他のシステムを含む)に割り付けられるとされるとき、それはそのシステムにとっての「体験」となる。ルーマンは、次のように述べている。

「事象次元においては外部・内部帰属（Attribution）の差異が主要な図式としての機能を果たしている。……その場合、関連している意味システムがそのシステム自体なのか、他のシステムなのかの帰属の方向に応じて、体験（*Erleben*）と行為（*Handeln*）とが区別されることになる。意味選択がその環境に帰せられると、体験として特徴づけられることになり、それに続いておこなわれるオペレーションとの結びつきは、そのシステムの環境のなかに探し求められる（もっとも、そのシステムは体験しているものとして関与している）。これに対して、意味選択が、そのシステムそのものに帰せられるのなら、行為として特徴付けられることになる（もっとも、そうした行為でもその環境への関係がなければ、まったくありえない）。」（Luhmann, 1984, p.129）

このように体験と行為を定義した上で「体験と行為の区別によって、意味再生産とシステム再生産とを識別することが可能になる」（Luhmann, 1984, p.129）と言う。

さて、これらの概念を用いて、創造活動における創造システムと心的システムの関係を考えてみよう。ここでは、無我の創造を「タイプ A の創造」、作為による創造を「タイプ B の創造」としてそれらの違いを見ていきたい。図6は、それぞれのタイプにおける、行為/体験の割り当てのされ方の違いを図示したものである。

まず、日常的な感覚に近い、つくっている人の意図によってつくるという創造（タイプ B の創造）は、心的システムが、どのような発見を生じさせるのかを人為的に選択していると表すことができる。このような場合には、心的システムが選択し、創造システムはオートポイエティックには作動せず、心的システムにコントロールされているということになる（図 6 右）。その結果、つくっている人にとっては、コントロールすることができるが、発見の連鎖は自然なものというよりは、人為的・人工的なものになる。これが、日常的な感覚で、作り手が何かをつくっているというイメージであろう。

他方、無我の創造（タイプ A の創造）では、創造システムのなかである発見は創造システム自身によってなされているとみなされる(図 6 左)。つまり、発見の連鎖においてどのような発見が次に選ばれるかが、その創造システム内の文脈にもとづいて決められているということである。そのとき、心的システムは、その選択された発見を「体験」することになる。このとき、その創造活動に参加している人であっても、システム・レベルでは、心的システムは体験しているにすぎないという点が極めて重要である。

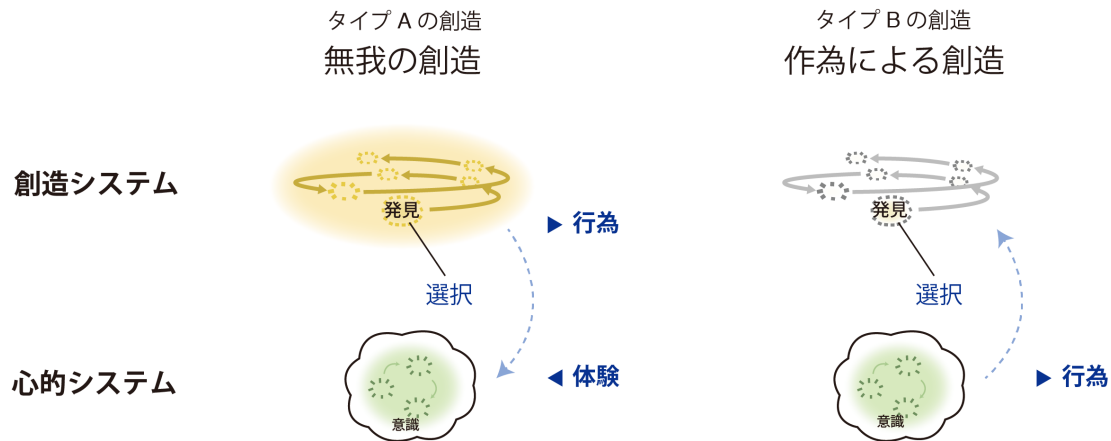


図 6: オートポイエーシスのシステム理論における「行為」「体験」概念で見る
無我の創造と作為による創造の違い

このような捉え方をすると、心的システムがコントロールをしなくても、創造システムのなかで、発見の連鎖が起き得るということが説明できる。小説の場合には、いまつくられている物語世界の流れや、登場人物の性格や置かれた状況にもとづく振る舞いのルールにもとづいて、次の発言や行動が見出され（創造システムの行為）、それを作者は心的システムで体験することになる。それは、心的システムが創造システムに対し、作為的に特定の発見を生み出すように働きかけるというのではなく（それはオートポイエーシスの原理上ありえないことである）、創造システムのなかでのみ発見の連鎖が起きているのである。これが、作家たちが述べていたことのシステム理論による記述である。

創造システムが発見の連鎖を起こしているとき、心的システムは何をしているかというと、その連鎖をコントロールするのではなく、創造システムを観察している。そして、その結果を理解し、書くという行為へとつなげている。つまり、心的システムは、創造システムにアクティブに働きかけ変化をコントロールしているのではなく、創造システムの作動を見守って、その結果を受け身的に獲得しているのである。

このような捉え方は、従来の創造性を捉える見方とは大きく異なっている。従来は、創造は、ここでいう心的システムのなかで起きうるものとして捉えられており、それゆえ、主に心理学のなかで研究されてきたのである。しかし、ここでは、私たちは、創造システムというそれ独自の存在様式をもった仕組みとして心的システムとは別の領域を想定した。すなわち、創造的思考というものを、心的システム内の出来事として捉えないという見方をとっているのである²。

² このような学問分野に対し、私は、創造システムを研究する創造学（creatology）、もしくは最近の私の好みの言葉でいうならば「創造実践学」、という学問があって然るべきだと考え、そのような提唱をしてきた(Iba, 2009)。

図6で示した違いは、単に「行為」が割り当てられるシステムが変わっただけのように見えるかもしれないが、「タイプ B の創造」（作為による創造）は実際には、創造システムはオートポイエティックに作動していないため、システムとして作動しているのは、実質的には心的システムだけが存在しているということになる（これが従来の創造の捉え方である）。これに対し「タイプ A の創造」（無我の創造）は、創造システムというものをオートポイエティックに作動させた上で、心的システムがその意識の連鎖の内容を創造システムに委ね、創造システムの作動結果を「体験」という極めて高度なことが起きていると捉えるということである。このような見方は画期的に新しい捉え方であると言えるだろう。

以上、アレグザンダーや作家たちが、無我の創造のときに自分がメディア・場になるという感覚を、システム理論的に理解したということになる。それでは、そのような無我の創造創造システムが主導的になるような創造プロセス）が可能となるためには、どうしたらよいのだろうか。心的システムが創造システムの結果を体験するような受け身の状態になるためにはどうしたらよいのだろうか。次節では、そのことについて考えてみることにしたい。

5. 無我の創造へ入るための道

無我の創造、つまり、創造システムが主導する創造を行うためには、心的システムが創造システムの行為を体験するという状態に持っていかなければならない。それはいかにして可能なのだろうか。これはシステムにおける説明というよりも、実践的なプラクティスや心構えの話である。

そのことを考えるとき、アレグザンダーが自分を「^{くう}空」にしていることがヒントとなると思われる。ここで、「^{くう}空」というのは仏教由来の考え方であることからわかるように、実は、仏教の考え方がかなり参考になる。というのは、無我の創造が起きているときにおけるつくり手の心的状態は、仏教でいうマインドフル（《気づき》）の状態と極めて似ているからである。

私がそのことに気づいたのは、鎌倉一法庵の住職 山下良道の著書『アップデートする仏教』（藤田・山下, 2013）や『青空としてのわたし』（山下, 2014）を読んだことによる。それらの本のなかで、山下は、マインドフルネスを自我（エゴ）の手放しとして、それはシンキング・マインドが落ちた状態であるとし、それを雲のメタファーを用いて説明する。それは要約すると、次のような話である。

心に浮かぶ考えは「雲」であり、私たちのなかにはいくつもの雲が浮いている。そして普段、この雲というものがなければ、物を考えることができないと感じている。しかし、瞑想では、この雲を一つ一つ取り除いて行き、シンキング・マインドを一つずつ手放していく。そうすると、最終的には、雲がすべて取り除いたあとに、青空が残る。その青空だけになったときにも、私は認識できている。そうすると、雲がなければ考えることはできないと思い込んでいただけで、青空だけになっても観察し続けることができるということに気づく。自

分が雲であるという認識から、青空であるという認識へ。これが気づき（マインドフルネス）の本質だと言う。

「雲は、それ自体が私ではありません。雲を浮かべている青空、それが私です。青空としての私。」(山下, 2014, p.004)

「瞑想メソッドを使い、呼吸を観たり身体感覚を観たりすることで、そういう雲をすべて手放し、青空のなかに入っていくことができます。これは理論ではなく、実際のことです。青空に入ったとき、立つ場所が違ってきます。今までは雲のなかに立っていたのが、その雲が手放されたときには、青空に立っている。」(山下, 2014, p.184)

そして、「エゴを捨てなければならないというのは、修行の重要なポイントです」(山下, 2014, p.088)として、次のように言う。

「エゴを捨てるとは、シンキング・マインドの世界をただ出ることなので。そして『青空』の世界に入ってしまったとき、当然エゴは捨てられているし、エゴを捨てられない限り『青空』の世界には入れない。どうやってエゴを捨てるのかといったら、『青空』に入る工夫をしていくだけです。」(山下, 2014, p.093)

「この部分が今まで曖昧だったから、ヒーリングパワーとか癒す力といっても、なんだかきれいごとに見えていたのです。それは、たった一つの理由です。私は雲じゃないから。たったそれだけです。そこが急所です。私は青空です。青空のなかには、もちろん、黒い雲が湧きます。しかし、青空から観たら黒い雲なんてたいしたものじゃない。だから、青空に立ったとき、積み重なってきた黒い雲は解体されていくのです。黒い雲は自分じゃないからです。それが癒す力の本質です。」(山下, 2014, p.184)

ここでの「青空」のメタファーを知ったとき、これは、まさに無我の創造で起きていることと同じではないかと、私のなかに稲妻を受けたような衝撃が走った。つまり作為という「雲」

をひとつずつ取り除いていくことで、最終的には作為のない心的状態となる。そのとき、「青空」としての私は、創造システムの行為を体験できる準備ができる³。

村上春樹が「作家にとって書くことは、ちょうど、目覚めながら夢見るようなものです。それは、論理をいつも介入させられるとはかぎらない、法外な経験なのです。夢を見るために毎朝僕は目覚めるのです。」(村上, 2012, p.165)と語っているのは、まさにそういう「青空」として目覚めているなかで、創造システムの生み出すものを体験するということをしているのである。あるいは、アレグザンダーのいう、自分を「空^{くう}」にして、創造が起きるのを見届ける媒体になる、というのは、この「青空」状態のことを言っているのだろう⁴。

ここでさらに興味が出てくるのは、マインドフルネスにおいては瞑想のメソッドがあることでそのような「青空」状態に入れるように、無我の創造においても、そのような状態に入るための方法はあるのだろうか。

それは、まず、つくっている世界の流れをつかむということはあるだろう。村上春樹は、毎日朝の決まった時間に机に向かい、天候や体調がどうであれ、一定時間執筆を続けるということであるが、他にも、決まった時間に書斎やアトリエに籠ることを重視している作家は多い。これは、毎朝座禅を組むというようなものであるとも言えるかもしれない。

そして、そのなかで、小説家が、昨日書いた部分をまず読み、その世界の物語の流れをつかんでから、続きを書くということや、昨日つくった曲の部分を聴いてから、その先を作曲していく、というようなことで、いまの作為を手放し、つくっているものの流れに身を委ねるということをしているのだろう。これは、瞑想でいうならば、自分の呼吸に気づくというようなことであり、創造の場合には、そのつくっているものの呼吸を感じるということだと言えることができるだろう。

また、村上春樹など、小説家は、文体というものを重視しており、自分の文体にくぐらせることで、描きたいことが見えてくるというもの、いま・この自分の考えにとらわれることなく、つくり込んで行くことが可能になるということなのだろう。職業的作家というものは、そのくらい思い切り身を委ねても大丈夫という信頼の置ける手段として、文体というものを磨き上げているのである。

³ 癒しという点での共通点も興味深い点である。村上春樹は、「小説を書くというのは、・・・多くの部分で自己治療的な行為であると僕は思います。」(河合・村上, 1998, p.79)と語っている。瞑想によるマインドフルな状態と同様に、無我の創造における心的な癒しが生きている可能性がある。フロー理論を提唱する心理学者ミハイ・チクセントミハイは、熱中しているときの「フロー」(flow)状態では、対象との一体性を感じたり、瞑想に近い状態が生きているという(Csikszentmihalyi, 1975, 1990, 1996, 1997)。この状態は、マインドフルネスとして語られていることと極めて類似している(Hanh, 2006)。創造システムの自然な展開を心的システムが「体験」しているときは、心的にはフロー状態にあり、マインドフルな状態にあるのではないと思われる。

⁴ この点について、慶應義塾大学 SFC (湘南藤沢キャンパス) の授業「創造社会論」に山下良道さんをお呼びして対談をしたときの話の内容は、山下 (2017) でも取り上げられている。

そして、もうひとつ、私が大きな可能性を感じている、自我を手放して創造の身を委ねるための方法がある。それがほかでもない、アレグザンダーの提唱した「パターン・ランゲージ」である。次節では、このパターン・ランゲージの機能を、システム理論の観点で考えていくことにしたい。

6. 無我の創造におけるパターン・ランゲージの機能

無我の創造において、パターン・ランゲージはどのような機能を担うのだろうか？ ここからは、創造システム理論と社会システム理論を用いて考察していくことにしたい。以下では、まず最初にパターン・ランゲージが創造においてどのように機能するのかを見た後に、複数人でのコラボレーションにおいてどのように機能するのかを見ていく。

6.1. 創造システムにおける発見メディアとしてのパターン

創造システムにおいて、個々のパターンは、どういうものをつくとよいかという発見（別用であり得るなかでの選択）をもたらしてくれる。アレグザンダーは「個々のパタンは一つのルールであり、そのパタンが定義する実体を生成するためにどうすべきかを述べている。」(Alexander, 1979, p.151)と言い、また、次のように語る。

「ランゲージの構成要素としてのパタンは、一つの指示であり、該当する状況に発生する一定の力のシステムを解消するために、いかにその空間形態をくり返し利用していけばよいかを示すものである。要するに、パタンはこの世界に発生する一つの事物であると同時に、それをいかに作り出せばよいかを教えるルールでもある。」(Alexander, 1979, p.203)

個々のパターンは、どのような状況（Context）で、どのような問題が（Problem）が生じやすく、それをどう解決したらよいか（Solution）で構成されている。そこで、これらの項目の関係性が、現在進行中の創造において新たな発見をもたらしてくれる。例えば、創造の過程において、それに合う状況のパターンがあったとしよう。そのとき、パターンには、そこで何をつくればよいかという解決策が書かれている。そのパターンが提示する内容があることで、その解決策（アイデア）がその創造に取り入れられる（関連づけ）ということが起き（見出し）、発見が生成される。この事態を、アレグザンダーも次のような言葉遣いで説明している。

「個々のパタンは空間分化の^{オペレーター}操作者である。つまり、差異のないところに差異を生じさせるのである。」(Alexander, 1979, p.299)

この表現は、まさに、創造システムの観察によって、そのパターンが提示する解決策のアイデアが別様でもある可能性のなかから選択されるということを言い表している。このように、パターン・ランゲージのパターンは、本来蓋然性の低い発見の生成を蓋然的なものにさせる「発見メディア」として機能するのである。これは、社会システムにおける「コミュニケーションメディア」にあたる機能を創造システムで担うものである。

さらに、ランゲージの要素であるパターンは、一連の発見の連鎖を支援する。これは、パターン・ランゲージの構造とシーケンスがもたらす効果である。個々のパターンは孤立しているのではなく、他のパターンとつながり、ネットワークを構成している。アレグザンダーは、次のように言う。

「個々のパタンは、その完成を助けるいくつかの関連パタンのネットワークの中心に位置している。」 (Alexander, 1979, p.252)

そして、パターン間にはシーケンスがある。

「パタンは形態的な重要度の順に配置されているから、ランゲージを用いれば、全体が系列的に分化されることになり、そこに設定された区分の結果として入れ子のように順次により小さな全体が出現してくるのである。」 (Alexander, 1979, p. 300)

それゆえ、パターン間のシーケンスに従っていくことで、一度にひとつのパターンに集中することができるようになる。すでに紹介したように、アレグザンダーは、『時を超えた建設の道』の「一度に一つのパタン」という章で、「ランゲージの定義するシーケンスに従って、一度に一つのパタンに集中していれば、シーケンスの後段に出てくるパタンも、それまでに進化した設計に確実に組み込める。」 (Alexander, 1979, p.322)と述べている。

それゆえ、アレグザンダーは、「設計のためのパタンのシーケンスが——ランゲージによって生成されるから——設計の鍵になる。」 (Alexander, 1979, p.306)と言うのである。また彼は、先ほどの差異を生み出す操作者^{オペレーター}という言い方でも、シーケンスのことを述べている。

「ランゲージとは、このような一連の操作のシーケンスである。それぞれの操作が、それ以前の分化の産物であるイメージを、さらに分化していくのである。」 (Alexander, 1979, p.300)

まとめると、個々のパターンは、その時々で、どのような解決策（形）をアイデアとして関連づければよいを見出しやすくし、発見を生じさせる支援をする。また、パターン間のシ

ークエンスは、一連の発見の連鎖が実現するのを支援する。このように、パターンは、「発見メディア」として機能するのである（図 7）。パターンに質をもたらし本質が記述されていることで、つくられる対象にも、全体性とその質が宿ることになる。

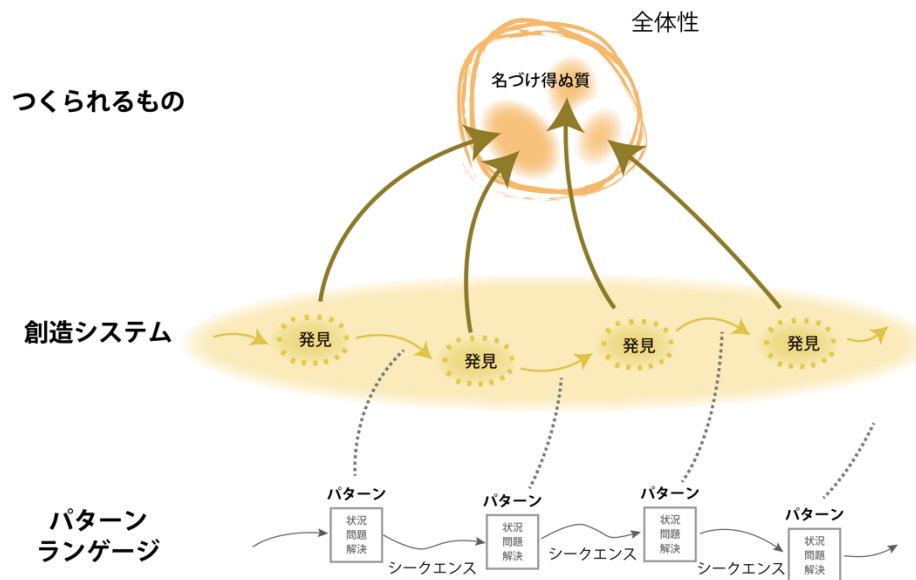


図 7: 発見の連鎖を支えるパターン・ランゲージ

ここで強調しておきたいのは、パターンは、すべてを決めてしまうわけではない、ということである。あくまでも起こり得る範囲を限定し、そこで抽象的に定義されている方向性へと進みやすくするだけである。このことをオートポイエーシスのシステム理論の用語で言うならば、パターンは「構造」(structure)として機能するということである。ルーマンは、構造について次のように説明している。「システム」(system)と「構造」(structure)という言葉は、日常的には同じような意味で用いられることもあるが、オートポイエーシスのシステム理論では、明確に別のことを指す用語として定義されていることに注意が必要である。

「構造とは、接続可能な作動の領域を制限する条件である。それはつまり、システムのオートポイエーシスの条件だということである。」(Luhmann, 1997, p.493)

「構造が実現されるのは常に、作動から作動への進行を方向づけること（可能性の領域を制限すること）においてなのである。」(Luhmann, 1997, p.494)

パターンは、進行中の創造のオートポイエティック・システムにおける作動の条件になる「構造」として機能する。つまり、パターンがあることで、あらゆることが可能であるとい

う無限の可能性があるのではなく、ある一定範囲の選択が生じやすくなる——ある一定範囲の種類の発見（要素）が生じやすくなる。パターンは、構造であるため、必ずしも、発見を決定してしまうことはないが、ある幅のなかで、その範囲の発見が生じやすくなるというように機能するのである。これが、パターンが創造システムの構造として機能するというものの意味である。

なお、パターンは、なぜ持続的に存在し得るのだろうか。それは、ひとつには記憶として、もう一つには記述されたものとして、である。意識やコミュニケーション、発見という要素は瞬間的な出来事であるが、パターンは記憶や記述として、持続的に構造として作用することができるのである。

以上が、創造システムにおけるパターン・ランゲージの機能であるが、本論文の前半と取り上げた物語作家たちの創造については、どのように捉えたらよいのだろうか。この点についても、アレグザンダーの著作にヒントがあると思われる。アレグザンダーは、『時を超えた建設の道』で、言葉で記述される前の頭の中のパターン（経験則）について論じている。

「要するに、私たち一人一人の頭の中には、慎ましいものであれ高尚なものであれ、おびただしい数の経験則が織り込まれており、行動の時がくれば何をすべきかを教えてくれるのである。どんな設計行為をするにせよ、望み得ることと言えば、たかだか自分の収集した経験則を自分の知る限りの最善の方法で用いるにすぎないのである。」(Alexander, 1979, p.168)

つまり、物語作家たちの創造においては、パターン・ランゲージとして明示的に記述されていない経験則——心のなかのパターン——を用いて、人の心理の動きや、発言や行動、コミュニケーションの展開、人間関係の変化、世の中の動き、物語展開の流れなどについての発見を生じさせていると捉えることができる。この物語を動かす心の中のパターンの背後にも、フォースがあり、それらに従う自然な思考や行動が発見され、それらが継続的に適用されていくことで、物語が自ら動き、展開していくということになる。本論文で取り上げた物語作家たちは、このような心の中のパターンに創造の行く末を委ねているということになる。

このような、経験に依存する経験則は、長い時間をかけて力をつけて熟達するなかで蓄積される。パターン・ランゲージは、そのような長い時間をかけた経験則の蓄積を開き、誰もが利用できるようにするのである。それゆえ、アレグザンダーは、「ランゲージとは、私が無我と呼ぶ心境に達するための道具なのである。」(Alexander, 1979, p.443)と言うわけである。

6.2. 心的システムと社会システムを構造的カップリングさせるパターン・ランゲージ

これまで見てきたのは、パターン・ランゲージが創造システムにおいてどのような機能を果たすのかということであったが、ここからは、それが複数人のコラボレーションによる場合に、さらにどのような機能を果たすのかということについて考察する。

アレグザンダーは『時を超えた建設の道』のなかで、一人でパターン・ランゲージに従うデザインをする方法について論じたあと、複数人での取り組みについても言及している。「同じようにして、グループの人々が、より大規模な建物群を考えることができる。パターン・ランゲージに従えば、全員があたかも一心同体となって、敷地で作業を進めることができる。」(Alexander, 1979, p.343)。パターン・ランゲージは、個々のパターン（の内容）が発見を支援するというだけでなく、それが言葉で表されているため、思考やコミュニケーションの語彙として用いることができるという点に、パターン・ランゲージの大きな特徴がある。それらが共通言語となり、コラボレーションを支援することになる。

そのことを考えるためには、パターン・ランゲージの「言語」の側面に注目するとよいだろう。そこで、社会システム理論における心的システムと社会システムの観点から考えることにしたい。すでに見てきたように、心的システムも社会システムもそれぞれオートポイエティック・システムとして、作動上閉じている。しかし、社会システムは心的システムの存在を前提として成り立っているシステムであり、逆に心的システムも社会システムとともに共進化してきた、という意味で前提となっている。これらのシステムがどのように関わり合うのかを、ルーマンは、マトゥラーナによって提唱されルーマンも採用している「構造的カップリング」の概念を用いて説明している。

「心的システムと社会システムの構造的カップリング、意識とコミュニケーションの構造的カップリングのメカニズムとは何でしょうか。わたしはこう答えたいと思います。それは、言語であると。言語とは、明確に立てられた一つの理論問題への回答です。言語は明らかにある二面性をもっています。言語は心的にも、またコミュニケーション的にも利用可能です。」(Luhmann, 2002, p342)

「容易に見て取れるように、意識システムとコミュニケーション・システムとの規則的な構造的カップリングは、言語によって可能になる。」(Luhmann, 1997, p.111)

ここでルーマンが「言語は明らかにある二面性をもっています」(Luhmann, 2002, p.342)と言っているように、言語は、心的システムでも、社会システムでも構造として機能する。まず、心的システムでは、言語は、意識で何を取り上げられるのか（他者言及として何が選

択されるのか)ということに影響する。ルーマンの言葉を借りると、「心的なものと見なされるとき、言語は一つの注意を受け止める装置となります。」(Luhmann, 2002, p.342)ということである。これに対し、社会システムでは、言語は、コミュニケーションで何を取り上げられるのか(他者言及として——情報として——何が選択されるのか)ということに影響がある。パターン・ランゲージは、「言語」として、それぞれのシステムに「構造」として機能する。そして、それらのシステムが構造的にカップリングされるのである。

ここで注意したいのは、すでに説明したように、構造とは、オートポイエティック・システムの要素の生成を水路づける条件でしかなく、システムの状態を外から決定するわけではないということである。二つのオートポイエティック・システムが作動的には閉じているままでお互いのシステムが構造として関わり合うことを意味する構造的カップリングでも、システムの状態は外部から決定されない。「構造的カップリングはシステムの状態を決定しません」(Luhmann, 2002, p.138)というわけなのである。

つまり、パターン・ランゲージは、言語として、心的システムにおいて、そのパターンの内容に紐づく一定範囲の意識(要素)を生じやすくする。同様に、社会システムにおいても、そのパターンの内容に紐づく一定範囲のコミュニケーション(要素)を生じやすくする。このようにパターン・ランゲージが言語として——すなわち構造として——心的システムと社会システムの双方に関わることで、それらのシステムは作動上閉じており互いに入出力がないにもかかわらず、相互に連動した選択をすることができるようになる。

このように、パターン・ランゲージを用いたコラボレーションでは、パターン・ランゲージが「言語」として、心的システムと社会システムを構造的カップリングさせながら、(前節で見たような)創造システムでの発見が支援される(図 8)。複数人でパターン・ランゲージを用いてデザインをするというときには、このようなことが起きているのである。

なお、複数人でのデザインを行うとき、アレグザンダーは実際の敷地でイメージを膨らませることを推奨している。それは、つまり、単にランゲージを共有するだけでなく、それによって作成する対象・場を共有するべきだということである。それが、心的システムと社会システムのそれぞれの観察(となる作動)にとって重要な参照先となる。

「もちろん、一個人が設計する場合と異なり、単一の頭を媒体とする訳にはいかない。その代わりに、集団の人びとは「目前にある」敷地そのものを、設計が形成されていく媒体として用いるのである。歩き回り、手を振り回しながら、建物の形があらわれてくるにつれ、全員がしだいに共通の建築像を築き上げていく——しかも、それらが図面なしで行われるのである。まさにこのことから、集団の人間にとっては敷地そのものがきわめて重要になるのである。」(Alexander, 1979, p.361)

「敷地が人びとに語りかける——建物が自然に形づくられる——このように、人々はそれを創造するのではなく、何かを受容する過程として体験する。」
(Alexander, 1979, p.363)

こうして、創造システムにおける発見の生成・連鎖を、心的システムも社会システムも体験することになる。言語は、心的システムや社会システムをカップリングする機能をもつが、創造システムのためには、状況に合わせて、アイデアを関連づけることが必要である。その発見のためには、パターンだけでなく、それを適用するための前提や状況が不可欠となる。そのため、つくる対象・場を共有するということが必要になるのである。それがあつて、創造システムも心的システムも社会システムもそれを観察することが可能となり、それぞれの要素である発見、意識、コミュニケーションで取り上げることが可能になるのである。

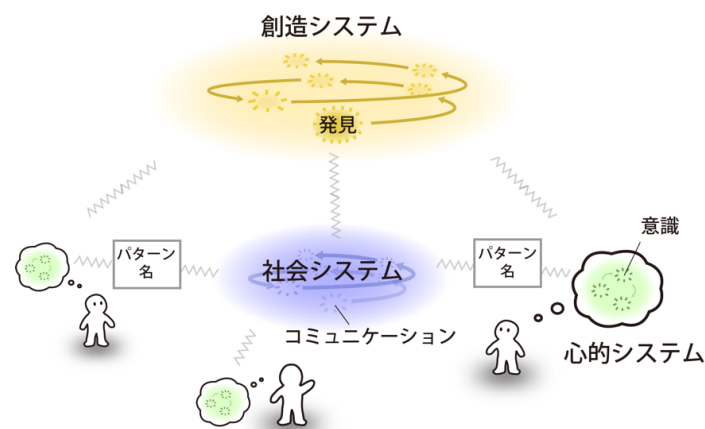


図 8: 心的システムと社会システムの構造的カップリングを実現するパターン・ランゲージ

7. Conclusion

本論文では、アレグザンダーが『時を超えた建設の道』のなかで何度も語っている重要な論点であるにも関わらず、ふだんあまり取り上げられないことがないパターン・ランゲージの目指すところについて、無我の創造という観点で注目し、考察してきた。

アレグザンダーが強調する「自由で無我な人間は、まず空でのぞみ、その空からランゲージが必要な形態を生成するがままにさせておく。」(Alexander, 1979, p.438)とか、「あなた自身は、この創造の火花の単なる媒体にすぎず、その発生源ではない。」(Alexander, 1979, p.319)という主張は、近代的な思考からすると、とても理解できない神秘的なものでしかないだろう。しかし、このような考えは、本論文で取り上げてきたように、いろいろな物語作家も語っているということを見ると、アレグザンダー個人の奇妙な主張として片付けることはできないと思われる。

そこで、本論文では、創造というものを、創造的行為というように主体や行為と結びつけて理解する近代的思考から離れ、全く別の捉え方をもたらしオートポイエーシスのシステム理論の観点から捉え直した。こうして、無我の創造とは、創造システムにおける発見の生

成・連鎖の結果を、心的システムが体験していると捉えることができた。また、パターン・ランゲージはデザイナーの心的システムにおける意識の連鎖とは別の流れで、創造システムにおける発見の選択を支援する発見メディアとして機能するということがわかった。さらに、パターン・ランゲージは、言語として、心的システムと社会システムを構造的にカップリングさせることで、コラボレーションを支援するということも理解できた。

このようなオートポイエーシスのシステム理論による理解は、アレグザンダー自身によるものではないが、彼が目指した方向性と合致していると思われる。『形の合成に関するノート』から『ザ・ネイチャー・オブ・オーダー』に至るまで、彼は徹底して、デザイナーが作為的にデザインするということの限界を指摘し、その背後にある、個人の記憶・経験を超える生成の仕組みに関心を持ち研究・実践に取り組んできたからである。彼は、『形の合成に関するノート』で、「無自覚」の時代から「自覚的」な時代への変化を踏まえ、単にナイーブに無自覚の時代への回帰を訴えるのではなく、自覚的な時代を前提とした上で「名づけ得ぬ質」の実現に向けてのアプローチを模索した。世の中が近代的思考に染まり切っているなか、そのような思考を超える考えをアレグザンダーは提示し続けた。

それにもかかわらず、それを理解する側の思考フレームが近代的思考に依拠していることから、彼の最も重要な主張が胡散臭いものとして捉えられてきたという不幸な歴史があったと、私は考えている。本論文では、アレグザンダーの不可解な主張を、システム理論で捉えるための道を拓いた。この道が、これからパターン・ランゲージについて考え、実践する人に対し、何らかの刺激や支援となれば幸いである。

謝辞

本論文をよりよくするためにコメントをいただいたシェパードの江渡浩一郎さんに感謝いたします。内容に関する鋭い問いに答えていくなかで、論文が強化されました。また、細かい点まで、どうもありがとうございました。

参考文献

- Alexander, C. (1964). *Notes on the Synthesis of Form*. Harvard University Press. (クリストファー・アレグザンダー, 『形の合成に関するノート/都市はツリーではない』, 鹿島出版会, 2013)
- Alexander, C., Silverstein, M., Angel, S., Ishikawa, S., Abrams, D. (1975). *The Oregon Experiment* (Centre for Environmental Structure Series, Vol. 3). Oxford University Press. (クリストファー・アレグザンダー他, 『オレゴン大学の実験』, 鹿島出版会, 1977)
- Alexander, C., Ishikawa, S., Silverstein, M., Jacobson, M., Fiksdahl-King, I. & Angel, S. (1977) *A pattern language: towns, buildings, construction*. Oxford University Press. クリストファー・アレグザンダー他, 『パタン・ランゲージ: 環境設計の手引』, 鹿島出版会, 1984

- Alexander, C. (1979) *The Timeless Way of Building*, Oxford University Press. (クリストファー・アレグザンダー, 『時を超えた建設の道』, 平田翰那 (訳), 鹿島出版会, 1993.)
- Alexander, C., Davis, H., Martinez, J., Corner, D. (1985). *The Production of Houses* (Centre for Environmental Structure Series, Vol. 4). Oxford University Press. (クリストファー・アレグザンダー他, 『パタン・ランゲージによる住宅の生産』, 鹿島出版会, 2013)
- Alexander, C. (2002a), *The Nature of Order: An Essay of the Art of Building and the Nature of the Universe, Book 1: The Phenomenon of Life*, Centre for Environmental Structure. (クリストファー・アレグザンダー, 『ザ・ネイチャー・オブ・オーダー: 建築の美学と世界の本質 — 生命の現象』, 鹿島出版会, 2013)
- Alexander, C. (2002b), *The Nature of Order: An Essay of the Art of Building and the Nature of the Universe, Book 2: The Process of Creating Life*, Routledge.
- Csikszentmihalyi, M. (1975) *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*, Jossey-Bass. (M.チクセントミハイ, 今村浩明 訳, 楽しみの社会学, 新思索社, 改題新装版, 2000)
- Csikszentmihalyi, M. (1990) *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper & Row. (M.チクセントミハイ, 今村浩明 訳, フロー体験: 喜びの現象学, 世界思想社, 1996)
- Csikszentmihalyi, M. (1996) *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*, Harper Perennial. (M.チクセントミハイ, 浅川希洋志 監訳, クリエイティビティ: フロー体験と創造性の心理学, 世界思想社, 2016)
- Csikszentmihalyi, M. (1997) *Finding Flow: The Psychology of Engagement with Everyday Life*. Basic Books (M.チクセントミハイ, 大森弘 訳, フロー体験入門: 楽しみと創造の心理学, 世界思想社, 2010)
- Iba, T. (2010). "An autopoietic systems theory for creativity". *Procedia-Social and Behavioural Sciences*, 2(4): 6610-6625.
- Iba, T. (2016) "Pattern Language 3.0 and Fundamental Behavioural Properties", Peter Baumgartner, Tina Gruber-Muecke, Richard Sickinger (Eds.), *Pursuit of Pattern Languages for Societal Change. Designing Lively Scenarios in Various Fields*. Berlin: epubli, pp.200-233.
- Stephen King (2002) *On Writing: A Memoir of the Craft*, Pocket Books. (スティーヴン キング (2013) 『書くことについて』, 田村 義進 (訳), 小学館, 2013)
- Luhmann, N. (1984). *Soziale Systeme: Grundriß einer allgemeinen Theorie*, Frankfurt: Suhrkamp. (ニクラス・ルーマン, 『社会システム理論 (上)』, 佐藤勉 (監訳), 恒星社厚生閣, 1993)
- Luhmann, N. (1997) *Die Gesellschaft der Gesellschaft*, Suhrkamp Verlag Frankfurt. (ニクラス・ルーマン, 『社会の社会 1』, 馬場靖雄, 赤堀三郎, 菅原謙, 高橋徹 (訳), 法政大学出版局, 2009)
- Luhmann, N. (2000) *Die Religion der Gesellschaft*, Suhrkamp Verlag Frankfurt. (ニクラス・ルーマン, 『社会の宗教』, 法政大学出版局, 土方透, 森川剛光, 渡會知子, 畠中茉莉子 (訳), 法政大学出版局, 2016)

Luhmann, N. (2002) *Einführung in die Systemtheorie*, Carl-Auer-Systeme Verlag. (ニクラス・ルーマン, 『システム理論入門: ニクラス・ルーマン講義録[1]』, 土方 透 (監訳), 新泉社, 2007)

Maturana, H. R. & Varela, F. J. (1972). *De Maquinas y Seres Vivos*. Editorial Universitaria S.A. (H.R.マトゥラーナ/F.J.ヴァレラ, 『オートポイエーシス: 生命システムとはなにか』, 河本英夫 (訳), 国文社, 1991)

Hanh, T. H. (2006) *Transformation & Healing*, Parallax Press (ティク・ナット・ハン, 『ブッダの〈気づき〉の瞑想』, 新泉社, 2011)

Varela, F.J., Thompson, E., Rosch, E. (1991) *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*, MIT Press. (フランシスコ・ヴァレラ, エレノア・ロッシュ, エヴァン・トンプソン, 田中靖夫 (訳), 『身体化された心: 仏教思想からのエナクティブ・アプローチ』, 工作舎, 2001)

河合 隼雄, 村上 春樹 (1998) 『村上春樹、河合隼雄に会いにいく』, 新潮社.

川喜田二郎(1993) 『創造性とは何か』, 祥伝社.

谷川俊太郎 (2006) 『詩を書く: 私はなぜ詩をつくるのか』, 思想社.

久石譲 (2006) 『感動をつくれますか?』, 角川書店.

藤田一照, 山下良道 (2013) 『アップデートする仏教』, 幻冬舎新書.

宮崎駿 (1996) 『出発点 1979~1996』, 徳間書店.

ミヒヤエル・エンデ (2000) 『ものがたりの余白: エンデが最後に話したこと』, 岩波書店, 2000.

村上春樹 (2010) 『夢を見るために毎朝僕は目覚めるのです』, 文藝春秋.

村上春樹 (2015) 『職業としての小説家』, スイッチパブリッシング.

山下良道 (2014) 『青空としてのわたし』, 幻冬舎.

山下良道 (2017) 『光の中のマインドフルネス: 悲しみの存在しない場所へ』, サンガ.

養老孟司, 久石譲 (2009) 『耳で考える: 脳は名曲を欲する』, 角川書店.

※本稿は、AsianPLoP2018の Writers' Workshop にかけるバージョンであり、最終稿ではありません。