

# ゆる思考

## 問題の問題への挑戦

本橋 正成

masanari@motohasi.org

### ABSTRACT

現代の社会において、教育やビジネスから子育てに至る日常生活における問題は多い。そのような諸問題に共通する本質的な問題にアプローチすることによって、幅広いスケールやドメインにおける応用を実現した。特に、自然発生する関心の強化と集中によって、問題や対立が強化される事象に着目し、それらへの処方箋を描き出した。本論文では、紹介する応用範囲として、文化対立、ソフトウェア開発におけるプロセス、体系や方法論の選択、組織と子育てについて紹介する。さらに、本思考法における判断のための思考プロセスを紹介する。

### Categories and Subject Descriptors

D.2.11 Software Architectures

D.3.3 Language Constructs and Features

### General Terms

Management, Design, Economics, Reliability, Experimentation, Human Factors, Standardization, Languages, Theory, Verification

### Keywords

パターン、プロジェクトランゲージ、方法論

### 目次

本論文では、ゆる思考の概念を説明した後、それぞれの営為の中で、どのように活用するかを例として紹介する。

1. 概念
2. 文化対立の解消
3. エゴレスプロセス：ソフトウェア開発のプロセス
4. 体系や方法論の選択
5. 和と同一の組織
6. 子育て（学びと成長）
7. 航海の進路：判断のための思考プロセス

## 1. 概念

### 1.1 背景と目的

**ゆる体操**は、高岡英夫氏が提唱するパフォーマンスを提供する身体の操作手法 (高岡, 2002)である。スキーなどの技巧が大切なスポーツや、水泳 3.9km、自転車 180km、ランニング 42.2km を走破するトライアスロンなど、過酷な耐久レースでも効果を発揮する。現在、耐久レースで競技成績を向上させるために、最大酸素摂取量や筋肉トレーニングなどを行うことが一般的である。しかしながら、ゆる体操は、それらの指標を否定するものではないが、身体のゆるめ度合いによって評価する。体の緊張を解き、重力や骨格などの与えられた制約を最大限発揮させることによって、効率よくパフォーマンスを向上させる。

**ゆる思考**は、ゆる体操の身体感覚を思考方法の領域に導入した。ゆる思考の導入によって、コストを増やすことをせず、様々な領域における関心や営為の効率性やパフォーマンスを向上させることを目的としている。

本論文では、ゆる思考における人的および組織的な側面に絞って紹介する。

### 1.2 社会的背景

世の中、とかく世知辛いことが多い。たとえば、妊婦に対する社会の気遣いや配慮を目的に、2006年に作られた「マタニティマーク」を付けていると、肘うちや足をかけられたり、ホームから突き落とされたりされる案件が発生している (R25, 2014)。このような社会的な案件の背景に、どのような社会構造があるのかを推測する。

Permission to make digital or hard copies of all or part of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page. To copy otherwise, or republish, to post on servers or to redistribute to lists, requires prior specific permission and/or a fee.

Conference'10, Month 1–2, 2010, City, State, Country.

Copyright 2010 ACM 1-58113-000-0/00/0010 ...\$15.00.

制度や慣習を強化されている。新聞やテレビのニュースを見ると、〇〇さんや××社が謝罪している。洪水や地震などの天災や、様々な事故においても、その被害の責任の所在をはっきりさせ追求されている。不測の事態が発生するたびに、企業や官庁や教育機関では、ガバナンスや暗黙的な慣習が強化される。社会においても、制度が整備されていき、罰則が増えていく。たとえば、コンビニの冷蔵庫に入った罰則がなくても、社会的な制裁が広く発生している。それでも、今後は不測の事態はたくさん発生するだろう。「システムに乗らないものを許さない風潮というか、制度どおりにおこなわれているかどうかを監視するのに、現場が忙殺されているような状態 (熊谷 & 鎌田, 2013)」になっている。

一言で言うなら「揺らぎが無くなった」「揺らげなくなった」ということでしょうか。そしてそれは、世の中全体に着実に浸透しているような気がします。ガチガチに固定されているシステムは、揺らぐことができる「余白」、その場の状況に応じた選択・決定を可能にする余地や余裕がないために、リスクが高く、効率も悪いものです。「揺らぎ」がなくてはイノベーションも起きません。こういった「揺らぎ」や「遊び」という要素をどう維持していくかというのが、今後世の中のことを考えていく上での重要な課題になっていくだろうと思います。(熊谷 & 鎌田, 2013)

本論文では、このような問題領域について、ゆる思考が対応する道筋を考察する。

### 1.3 定義とモデル

**ゆる思考とは、ある関心や規範を開放させることである。**

関心とは、主体となる人が注意を向けている事である。たとえば、この論文を読む読者であるあなたは、この文章に関心があるだろう。関心は、その時間的経過（経験）もしくは組織的な構造から、強化と集中が発生し、境界が明確になる傾向がある。そのことの価値を認めると共に、弱体化と分散を働きかけ、境界をあいまいにするにも価値を認める。多くの場合、関心の強化と弱体化を繰り返すことが一般的だ。

規範とは、関心を判断もしくは認識するための文脈および制約である。このような規範に基づいて、日常の営為や、議論や価値判断が行われている。

「ゆる化する」とは、ゆる思考を適用する動詞である。また、相対的な尺度である「ゆる度」がある。また、「ゆるい」もしくは「かたい」という形容詞や副詞を用いることができる。

### 1.4 規範のゆるモデル

定義に基づき、ゆる思考の人的および組織的な側面についてのモデル化を行った。

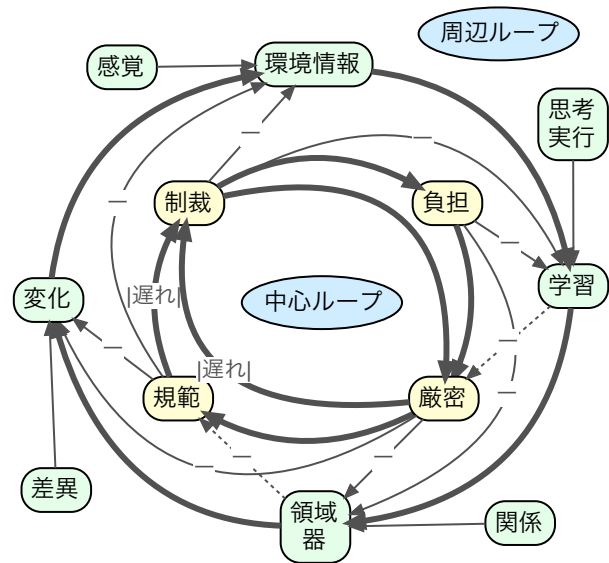


図1 規範のゆるモデル

図1の以下のように用語を定義する。

- **規範**とは、文化を構成するルールや慣習、目的や目標に依存する度合いのこと。明文化された規範だけでなく、実際の行動によって推測され制約をもたらす。
- **制裁**とは、規範に反した場合、ペナルティを与える度合いのこと。異なった意見について圧迫することも制裁のひとつ。
- **負担**とは、なんらかの状態を維持もしくは変化させるための工数や制約度合いのこと。
- **厳密**とは、ある関心について正しさととられる度合いこと、あいまいではないこと。領域やカテゴリやシステムの境界や役割、意味なども対象とする。
- **環境情報**とは、要素を取り巻く環境にある情報をやり取りすること。感覚によって、もたらされる。
- **学習**とは、環境や経験などを通じ、規範や関心を獲得し更新すること。
- **領域・器**とは、その関心や扱う範囲や器、キャパシティのこと。関係によって影響される。
- **変化**とは、ある事象および関心が変わる度合いこと。動的な度合い。変化は差異を生み出す。

#### 1.4.1 中心ループ

中心の要素の関係性はこのようになっている。

1. 法令やマナーなどの**規範**が強化される。
2. 規範が強化されると**制裁**が強化される。
3. 制裁が強化されると**負担**が増える。
4. 負担が増えると、**厳密さ**が強化される。

5. 厳密さが高まると、それが規範を強化する。

このループは、時間を経過するにつれて関係性の中で強化されていく。その規範や枠組みの中で、効率化やパフォーマンスがあがる。

しかしながら、環境情報（感情も含む差異）が減り、大型・集中化・一様化が進み、別の環境とのひずみが発生し、逆に効率の悪化や、不寛容を生み出すことが多い。負担が増えるため、精神的な疲労が増え、自らの居場所感に対する許容範囲を減らす社会構造であることがわかる。

#### 1.4.2 周辺ループ

要素の関係性はこのようになっている。

1. 変化を強化し、**環境情報**を強化する。変化を生み出す変化が情報になる。
2. 環境情報が強化されると、**学習**が強化される。
3. 学習が強化されると、**領域・器**が強化される。
4. 領域が強化されると、動的さや**変化**が強化される。
5. 動的さを強化すると、環境情報が強化される。

このループは、規範、制裁、負担、厳密で作られている中心の強化ループを**ゆるめる働き**がある。

#### 1.4.3 中心から周辺への関係性

中心から周辺への関係性はこのようになる。

1. 規範が強化されると、変化や環境情報が弱められる。
2. 制裁が強化されると、環境情報と学習が弱められる。
3. 負担が増えると、学習が弱められ、領域・器が小さくなる。
4. 厳密さが増えると、変化の度合いが減る。

営為の中で、時間の経過と関係性で中心は強化される傾向にある。つまり、1.変化が置きにくく、2. 環境情報とのインタラクションが減り、3.学習が弱められ、4.厳密さが増える。たとえば、余裕がないと、自分のためだけの行動を起こすため、境界が強化され器が小さくなり、自分のためだけになる。

#### 1.4.4 原則と戦略

ゆるモデルをベースにすると、どのように考えるのか原則が導きだされる。以下の三つの観点からがある。

1. 中心ループの属性を弱める。
2. 周辺ループの属性を強化する。
3. 周辺ループから中心を操作する

##### 1.4.4.1 中心ループの属性を弱める

- **犀の独り歩きの原則**：価値や目的、評価基準など異なっている。対話を尽くしても、わかり合えることは幻想に過ぎない。わかり合えると期待せず、犀が独り歩きするように進む（規範）。

- **最小ルール保存則**：多くの決まりやルールがあると、そのルールを遵守するために時間が割かれてしまう。複雑なルールを作らず、ルールが最小になるようにする。多くの場合、最小のルールとは「他にルールを作らないこと」である（規範）。
- **分離の原則**：制裁が強いつきは、負担が増え余裕がなくなる。その規範が強化されている場所から距離を置き関係しないこと。その結果、自分の余裕と領域を確保することができる（制裁）。
- **破壊より建設**：制裁を加え、謝罪をしたところで、それが発生した問題の解決にはならない。小さな破壊で、根本的なジャンプにならない。それより、どのようにするかを建設な態度を維持する（制裁）。
- **隠蔽の原則**：非常に強い厳密な場を意図してデザインした上で、カプセル化し、他への影響を粗結合にする（厳密）。
- **あいまいの原則**：規範や意味は、あらかじめ厳密さを求めると自由度を失う。議論の中で厳密さが向上していくので、あいまいさを操作する（厳密）。
- **抽象の原則**：抽象度を高めるようにし、具体的な適用時は、厳密な時に自由にできようできる余地を残す（規範）。

##### 1.4.4.2 周辺ループを強化する原則

- **鬼は外の原則**：内部の問題を解決するより、社会や市場にある外にある問題を探そう。いわゆるユーザ視点に立つことにもなるし、自分がユーザになってしまうと情報は増える。福は内にやってくる（環境情報）。
- **判断停止の原則**：自らが持つ規範によって環境情報が限られてしまうため、いったん自らの規範や判断基準を保留にしておき、環境情報を取得する。その後、モデルや規範を構築する（環境情報）。
- **寛容と尊重の原則**：異なった主張や理解について、受け入れる態度を持つことも必要である。何らかの営為をできるかぎり自分のペースや関心に基づいて行えるよう、プロセスや構造をデザインする（領域・器）。
- **「みんないい」の法則**：自分のすごさや優位性も大切だが、周りの人のすごさを探そう。きっと周りはずいぶんすごい人だらけで、学ぶ機会が増えるはずだ（周辺ループ）。

##### 1.4.4.3 周辺から中心へ

- **足場外しの原則**：学ぶことは、規範やその前提としていた枠組みを揺り動かす可能性がある。学習は規範に対して破壊的な可能性を持つ。止揚解や、構造的な解決策探しは、厳密さを減らすことができるかもしれない（学習→厳密）。
- **器（余裕）拡大の原則**：領域や容量が増えると余裕が増えて、厳密な規範の運用への必要性を弱める。「何でもあり」の状態を目指す（領域→規範）。

- **特殊相対性の原則**：ある規範や、その規範で成り立っている枠組み（文化）は、絶対的な軸はなく、それぞれ相対的な比較および構造に基づいて作られる。そのことを抽象化もしくは構造を取り出して、相対化する。そのとき、発生している文化対立や紛争時でも、動的に問題解決を試みる**一般相対性の原則**もある。ただし、同時に固定的な価値判断や基準がなくなるため、どの選択が適切か判定困難になる。

このようにある関心や規範は、関連性の中で強化される傾向にあるので、意識して開放する。

## 2. 文化対立の解消

ここでは、ゆる思考の定義を用い、例を用いながら用語の説明を行う。



文化とは「人間の生活様式の全体。人類がみずからの手で築き上げてきた有形・無形の成果の総体。それぞれの民族・地域・社会に固有の文化があり、学習によって伝習されるとともに、相互の交流によって発展してきた。(大辞泉)」となっている。ある固有の文化は、個々人によって産み出されると共に、文化によって個々人の生活様式や行動に影響を与える(安田, 1997)。慣習は、ある集団の成員の多くがとっている行動様式で、1. 慣性、2. 自己拘束力、3. 規範の三つを支えている(松井, 2002)。このような規範をベースに、文化は変化しながら継続的な全体を維持している。価値判断や問題意識は、文化(規範と慣習)や文脈によって大きく異なる(**相対性**)。

文化は、観察者や主体者など視点から見つめるものである。自分の認識と他の人の認識は原理的に異なる。リンゴなどの物を見たとき、それが同じ認識パターンかどうかはわからない。しかしながら、常にフィードバックをしながら、リンゴという共通理解を得てくる。自分でもひとつの現象を見たときに、その一瞬一瞬は違っているが、それすらも情報を扱いつつ補正して認識しているのだ。つまり、リンゴひとつでも、その人の文脈や文化に大きく影響を受けながら、認識パターンや意味が異なっている(図2)。

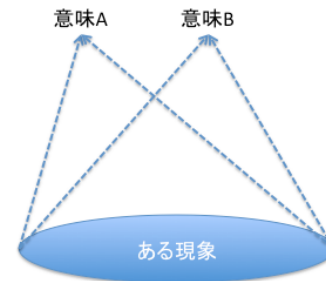


図2 意味と現象

社会には、思想、宗教、政治から好みに至るまで幅広く多様な意見や視点が含まれている。多様性や多義性があるということは、それぞれの信念や関心は正当性がある、ということだ。たとえば、ひとつの土地を、自分の所有権や正当性を主張し、相手の意図を汲み取らず攻撃的な態度を持つのであれば、その土地を共に利活用する機会は限りなく損なわれてしまう。多様性や多義性を認めず、自らの信念や関心に執着していることによって対立が発生する。その対立は、長期化し対話が平行線を続ける。

**社会では闘争や対立が発生している。**家庭や職場、地域社会から国家に至るまで幅広い、様々なレイヤーやドメインでも対立がある。一番小さな範囲では、自分自身の考えや意見の中で、利益や制約の中でジレンマがある。そのような中で、<質>がある営みは困難ではないだろうか。

- それぞれの文化を統一しようと、自分の意見を強く出すと衝突する。
- それぞれの文化によって正しさ（問題）が異なるので、ある言葉を同じ意味で使っているとは限らない。
- 客観的かつ絶対的な視点は存在しないが、ひとつのモデルで複数の領域を記述することはできることがある。

### 寛容と尊重をもって考え方をゆるめてみよう

自分が属している文化から完全に逃れることはできないが立場や常識、理解をひとまず保留しよう（**判断停止**）。自分の信念や文化とは違っているし、自分や相手の中でも、論理的な一貫性がないかもしれない。

「個 individual」の語源は、分離不可能を意味している。つまり、私は私であり、あなたはあなただ。仕事でも、私の仕事は私の責任にあり、あなたの仕事である。しかしながら、「個」は、その単体では存在し得ない。一本の木が存在するためには、光や土、空気、水などが必要だし、木を見るときには、大地や空、その周りの景色も見ている。「個」は、便宜上そのように置いているだけで、それ単体では存在し得ない。その「個」が厳格な境界を探求しているのに対して、「木」という言葉や意味をゆるめることを行っているのだ（**屋の独り歩き**）。

**動的な変化**を前提としていることは、たとえば、一本の木でも、この瞬間と、次の瞬間では、風でゆれたということだけでも、変化している。自分自身の認識も変化しているのかもしれない。このように常に変化していることを前提にしている。

その現象を見るとき、その関連性や構造に基づいたシステムに着目する。ある「個」が溶け出しているように他と関連している以上、ひとつの事柄を観察するとき、必ず関連性や構造を見る必要がでてくる。考え方をゆるめることは、正しさや問いそのものに科学的懐疑の目が向けられる。その結果、意識が自分を含めた環境に向くことになり、フィードバック系を伴うシステムを構築しやすくなる（**足場外し**）。

「何でもあり(anything goes) [ファイヤーイベント, 2002]」と関係するものである。環境や認識能力による制約は無限に存在するため、自ずと選択できる範囲は限られてくる（**領域・器**）。

その**ゆる度合い**（とらわれている度合い）の相対化が必要である。つまり、ゆる思考とは、動的な変化や主観的で相対的な視点を持ちながら、システムに基づいた関係性や構造を持つ、包括的な思考方法を目指す。

その結果、たとえば、複数の定義を含む本思考法を導入することによって、幅広い状況に効率よく対応することができるようになる。

たとえば、ある認識を抽象化することによって、その場面でしか使えなかった知識を他の領域にも使うことができるようになる。このことは、ひとつの思考法の依存先を増やすことが出来る。

- 多様性のある永続的な営みが実現できる。
- まるで水のような形のない、強い状態を維持しやすい。

課題もある。

- ゆる思考は、現在のよく語られるパラダイムと異なるため、理解と体感が難しい。
- ある特定の考え方が間違いないものであると強く認識する態度や非寛容がある。「これはおれのもの」というジャイアン症候群もある。この考え方や方針について論理や文化の違いを即座に納得してもらうのは、同じエネルギーレベルを持つことが必要になる。それらの意識を尊重し、その対象については同じ戦略を取りつつ、距離を置くことが現実的な解決策になることが多い。



パターン技術とプロジェクトランゲージは、問題解決プロセスや紛争解決プロセスが組み込まれているため、ゆる思考を支える重要な技術である。[本橋ほか, 2011]

### 3. エゴレスプロセス

個をゆるめるプロセスとして、エゴレスプロセスを紹介する。

- 雇の一人歩き
- 最小ルール保存則
- 鬼は外の法則
- 寛容と尊重



何らかのアウトプットが期待されているビジネスや研究を行っている。多くの場合、ソフトウェア開発や情報技術を伴っている。製品やサービス企画や、ソフトウェア開発、顧客からの問い合わせなど、複数の人が関わっている。

**関わっている人は、それなりの能力があるにも関わらず、結果に結びつかない。そこに関わっている人や、環境における構造を活かすことができない。関わっている人や環境の構造を活かすことができない。その結果、提供される価値や品質が低い。**

- WBSなどで、タスクを決定しているが、タスク間やメンバー間の調整が困難になっている。
- タスクやアイテムなど、プロジェクトの企画段階など、ゴール設定を目指した探索的な時期である。
- スクラムやプロジェクトファシリテーションなどの手法によってチームは作れるが、スプリントの計画作りなど、他のプラクティスなどとセットと考えられることが多い。
- 企画段階や保守段階などのビジネス時期、またはビジネス領域によっては、スプリントやイテレーションの計画作りがムダになる。日々の状況の変化などが激しい場合は、イテレーションを維持することが困難な状況になる。
- イテレーションなどのリズムにそぐわない人たちがいる。そのことが精神的な負担になり、創造性がスポイルされ、業務が滞りがちになる。
- 主体的な組織は望ましいが、主体的な構造を作ることが目的ではない。主体的／能動的という基準で判断する必要をなくしたい。
- スクラムの自己組織化などの進め方にそぐわない、非常に高い専門性を有する人材がいる。その人材を解雇や異動などによって排除することがある。
- ペア・プログラミングや、それを拡大したペア営業やペア企画などのプラクティスは有用であるが、相性などの問題で有用に機能しない。

#### 軽量のフィードバック系を構築しよう。

0. そのときのプロジェクトやタスクを優先度付きのキューに入れる。規模によっては構造化されたキューにする（オプション）。

1. あるタスクやプロジェクトについて、主となる人を任命、もしくは、立候補する。
2. そのタスクにおける最小限のレビューを決定する。そのレビューは、必ずレビューをしなくてはならない。重要なタスクは全員で対応することになる。それ以外に、必須のレビュー以外は、適宜サポートする。
3. アウトプット（たとえば、ソースコードをレポジトリにコミット）する時にレビューを実施する。終了条件は、「納得するまで」である。

ルールは、非常にシンプルである。そのフィードバック系をできるところから構築して行く。たとえば、コミットしたところ、基本設計、要求をキューに登録したときなど徐々に範囲を広げていく。

また全体として負荷が低いとき、主たる担当者として、その分野について新人を配置し、レビューとしてその分野のエキスパートを設置する。その結果、その分野についての知識が拡散し、属人化を排除することができる。

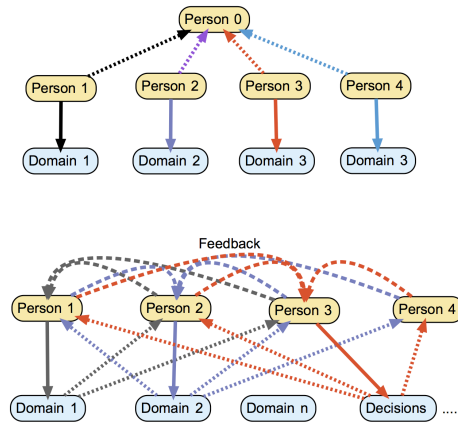


図3 エゴレスによって作り出される場

その結果、以下のような利点がある。

- 高い品質の享受：フィードバック系をベースにした「場」の構築によって、非常に高い品質を得ることができた。
- 完全に属人性は排除でき、人的および社会的なリスクに対する耐性が高まった。

同時に、以下のような課題がある。

- レビューによる追求や批判によって、大きく遅れる場合がある。インスペクションを含む、ピア・レビューについての教育が必要だ。



本パターンも、他のパターンやフレームワークと使うことを意図している。

エゴレス・プロセスは、ワインバーグの論文で明らかにされたエゴレス・プログラミング (Weinberg, 1972)をベースにし、ほかの営みまで拡張した。エゴレスプログラミングは、

「自分のエゴ（自我）」をなくす（本論文では、ゆるめる）ことによって、高い品質と属人性の排除を実現した。私の経験でも、同様の結果を生み出した。さらに、エゴレスの着眼点は、プログラミングだけでなく、汎用性の高いことを学んだ。

## 4. 体系や方法論の選択

ゆる思考の適用を、主にソフトウェア開発やプロダクト管理における体系や方法論、フレームワークの選択について、もう少し具体的な例で概要を示したい。

- ・ [分離の原則](#)
- ・ [相対性の原理](#)
- ・ [判断停止の原則](#)



ソフトウェア開発やその周辺では、様々な方法論がある。たとえば、能力成熟度モデル統合や、PMBOK などの体系、DDD から UML、ウォーターフォール型開発から、アジャイル型開発まで、先人たちの知見は素晴らしい。

どのぐらい昔だったのか覚えていないのだけれど、どこに行っても CMMI のレベルをあげる、なんて耳にしている時代があったような気がする<sup>1</sup>。IT サービスマネジメントにおけるベストプラクティス（成功事例）は ITIL もある。監査の人たちとは、CoBIT をベースによく会話した。最近、よく耳にするのはアジャイル型開発も Scrum や XP、クリスタルクリア、リーン…様々あり、読むとなるほど参考になるなあ、と思うことが多い。私自身は、ワインバーグのエゴレスプログラミングを拡張した、エゴレス開発が成功体験としてある。

その中で、異なったフレームワークや方法論によって論争が起こることが多い。アジャイル型開発対ウォーターフォール型開発などの対立のエントリがブログや SNS で盛り上がった。しかし、私の経験からすると、ウォーターフォール型開発においても、実質的にはアジャイル的なプラクティスを実施することは多い。スクラムというアジャイル型開発を実施していても実質的にウォーターフォール型開発に近い状態で回す場合もある。ほとんどの案件が 0.5 人日から 2 人日程度であれば、ウォーターフォール型開発でもうまくいく。さらに、ソフトウェア開発の周りを見れば、それこそ個人、チーム、ビジネスなどの切り口はあるものの、置かれている状況は千差万別である。

ビジネスに関しても、様々な方法論やベストプラクティスがあふれている。生活もだ。「これをすれぱうまくいく！」みたいな本はあふれている。パタンのコミュニティも大量のパタンを生み出し、成功体験があふれかえっている。さらには、インターネットの発展で、それこそ無数にも思える情報があふれている。まさしく百花繚乱であり、何を選択すべきか、どのようにすべきかよくわからない。

論争は、それぞれのパラダイムの発展に寄与する部分もある。何を選択すべきかの参考になる場合もあろう。しかしながら、たまに終着点を感じないような状態になることが

---

<sup>1</sup> 「成熟度レベル 5 は、段階的および革新的な技術的進歩を通じた継続的なプロセスの有効性の改善を重視する。(Wikipedia)」となっているので、アジャイルの文脈とも接点はある。ただし、そこに至る経緯や背景が異なる。

多い。そして、不毛にも思える議論は、健全な成長や営みを阻害するような状況も発生しているようさえにも感じる。

### どのような標準や方法論に準拠すればよいのだろうか。 「あるべき姿」はどんな姿なんだろうか。

ビジネスを目的にするのであれば、ベストプラクティスを選べば、フォロワーの戦略を取ることになる。はずれはないものの、他のビジネスとの差異を作り出すことが困難になる。

プラクティスは、その文脈の中でのみ評価される。文脈を読まずに著名なベストプラクティスや方法論に実施することは、ネガティブな結果を生み出してしまうことさえある。たとえば、アジャイル型開発のスクラムでの例を挙げよう。朝会をやるべき、というモデルに従って朝会をしたところ、リッチな会話がなくなってしまった。ソフトウェア開発者と、製品企画担当者が分化していなかったため、プロダクトオーナー役を決めたところ、状況の分離が進み、コミュニケーションがギスギスしてしまった。コールセンター的な役割をする業務で、電話があるごとに対応する必要があった場合、計画作りをしたところで、意味をなさない。など、文脈の中でのみ、プラクティスは評価されるのである。

**それゆえ：まずは現場を見て、現場の状況に合わせた解決策を探し出そう。パターン（の種）を作り出すときは、過去の知見やノウハウを参照することによって、より豊かで納得性の高い方法を実施しよう。**（本橋、羽生田、& 懸田, 2011）

先のメタな方法論として、パターンもしくはパターンランゲージを用いると、方法論が持つ目的や関心と、その現場などの状況が持つ問題の目的や関心をすりあわせることができる。例えば、パタンのプロセス自身にもこの考え方を適用できる。未来を織りなすパタンの文脈の中で、問題解決を探る方法として制約条件の理論のクラウドを用いることができる。たとえばパタンに TOC の対立解消図（クラウド）を埋め込み、クラウドで見つかった解決策（インジェクション）をパタンの解決策案として採用することもできる。パターンランゲージと制約条件の理論のマッピングができていたので、そのほかの応用も利くし、不足しているところも補完できる。たとえば、クラウドを見ただけでは、状況やストーリーが見えづらい。そこで、パタンとして表記することによって、第三者に伝えるというメリットを見いだした [本橋, 2011]。

この方法論でこうすべきだ！このプラクティスではこのようになるべきだ！的で原理主義的になりやすい硬直した状況をゆるめることができる。実際、別の記事で紹介したが、アジャイルとウォーターフォールの組み合わせや、CCPM の組み合わせなど、複数の事例がある。それもいいけれど、これもいい、では、文脈やリソースにあわせて、次の一步はこのようにしよう、という、方法にとらわれずにデザインを行おう [独立行政法人情報処理推進機構, 2013]。

その結果、ビジネスやソフトウェア開発で発生している問題やジレンマを当事者として解決する。「おしきせ」でも「命令・指示された方法」をそのまま実行するのではない。それも制約とした道筋を感じながら、自分たちの物語を紡

ぎたい。そのときの結論についても、指示や命令した人と話し合うことができれば、なお良い。こ関心や目的が相対化され、非常に幅広い視点を持ち、その中で現実的な方法が選択できる<sup>2</sup>。



---

<sup>2</sup>原理主義的な強いこだわり)に対する否定的な意見も持ちやすくもなる傾向にある。



## 5. 「和」と「同」の組織

- 羣の独り歩きの原則
- 相対性の原理
- 判断停止の原則



新聞雑誌への信頼についての調査によると、日本が最も高く72.5%。最も低い順にオーストラリア11.4%英国12.9%米国23.4%イタリア24.7%となっています[世界価値観調査2005]。日本に住む多くの人たちは、マスメディアによる報道を鵜呑みにし、ダントツに信じる傾向がある。言い換えるとマスメディアの報道が何らかの意図を持っていた場合、その「意図」に左右される危険性が高い。つまり、報道によって、日本に住んでいる人たちの意見や世論が操作され、同じ考えになってしまう傾向があることを自覚する必要がある。逆に自分や世論と異なった考えを持った人に対して、不寛容(受け入れられない)傾向がある。自分とは違った意見に対して、激しく拒絶し怒ったり、受け入れない傾向がみられる。

未来の進むべき姿や業務内容についても、自分の考えを持たず、命令やルールを決めてくれることを待つことすら美德とされている人もある。疑いを持たずにその命令に従うことによって、自分の責任を持たずリスクを減らしているのかと推測する。やみくもに従順に従うことの美德を否定はしないが、生き生きとした状況ではなっているようだ。このことが成果や結果としての質やスピードが悪化している原因ではないだろうかと推測できる。

日本に住む人たちは、人としての活力がなくなり、自分で調べ考える習慣が欠如しているように様々なところで見受けられる。しかし、そのような状態については対処方法が不明確で、対策が困難です。そのような時に我々は、どのようにすれば良いのだろうか。

### それゆえ「和」に注目しましょう。

聖徳太子 憲法十七條『以和爲貴、無忤爲宗(和(やわらぎ)を以て貴しと爲し、忤(さか)ふること無きを宗とせよ)』

論語 子路篇『子曰 君子和而不同 小人同而不和(君子は和して同せず小人は同じて和せず)』

日本で最初に記された憲法は、聖徳太子の憲法十七条であると言われている。その一番最初に記されていることは「和がもっとも尊いもの」である。昔からある身近な日本を語る上で「和」に注目する必要がある。異なった考え方に対して逆らう(忤(さか)ふる)ことをなく、まずはしっかり聞きましようと同時に述べられている。植物や材料、土地などにも耳を傾けると、気づくことがあると教わった。異なった価値観を持つ人たちや小さな子供も、耳を傾けると、彼らなりの主張があり、じっくり話を聞いて受け取ることがとても大切だ。

論語によると「和」と「同」は別のものである。「和(わ)を大切にしなさい」と言われた場合、ある考え方と同じになりなさい、と多くの場合は受け取られがちだが、本来の意味は違う。やたらに他の人の意見に従い、同意することは小さな人とばつさりと否定している。逆に、主体性を持って自分の意見や考えを通じて、調和をすることの大切さだと論語では記されている。

話し合うことによって意見や考え方は、「自然」と同じように多種多様で生き生きとしていく傾向がある。それを無理矢理、ひとつの方向に強制し命令すると、結果として、いきいきさや活力を失い、成果にも結びつかないようだ。逆に、多種多様の意見を尊重し、その中での歩み寄りを行ったり、弁証のような超越した解が探し出すことに知恵をしぼることは、人本来の能力を生かすことなのではないか。別の観点から、日本における「わ」は、さまざまな漢字が当てはめられている。

- 私・我(I, me)
- 輪・環(circle)
- 大和(Japan, Large circle)
- 倭(Japan, Obey)

根拠を確認していないが、様々なことが想像される。たとえば、昔の日本において、自分のことを「私(わ)」と話していた。我々は、「輪(わ)」になって様々な政(まつりごと)や祭事を行っていたため、自分たちのことを「わ」と呼び、我々の国のことを大きな「わ」である「大和」と表現したと推測する。なお、倭(わ)は、従順であるという卑下している見方であり、当時の中国が見下すために当てはめた漢字ではないかと容易に想像できる。

いずれにせよ、このように対話を安心して行える「場(=輪)」を作り、その場で「私」から「和」を紡ぎ出すようにしっかりと表現することも丁寧に実践していくことが大切だ。漢字としての「和」には、さまざまな意味がある。

- 和み(Comfortable)
- 和らぎ(Moderation)
- 和(Harmonious)

様々な情報があふれ複雑な構造で、自分を見失いがちな現在だ。これらのような「和」の倫理観は、どれもが日本に住む人たちだけでなく世界において大切な意味を持つ。倫理や道徳を考える上での基礎として「和」について再認識し、現代の社会で生かしたい。



## 6. 子育て（学びと成長）

三人の子どもと時間を過ごしている。「子育て」といいながら、子どもに学び、子どもと一緒に成長させてもらっているような気がする。そのような経験の中で、子どもと向き合うときに、それなりに心がけていることがある。現時点で、心がけてきたことを紹介したい。

1. みんな大人：成熟した人としてつきあう
2. 小さな原石：小さな声を拾う、トコトンつきあう
3. 地についた足：現象を見つめ、耳を澄ませる
4. 自らの足で立つ：常識や知識を忘れ、自分で考える
5. ひとりでのびのび：やりたいようにのびのびとやる
6. 石の上にも三年：投げ出さない、諦めない、そして待つ
7. 飛び立つひな鳥：のんびり冒険しよう、自由に空を飛ばう

ひとつの事例として、6歳から7歳の子どもの自由研究を進めるときを背景にした。ただ、子どもと向き合うときだけではなく、多くのことがビジネスやコミュニティでも同じことが言えそうだ。本文では「子ども」と書いたが、試しに、部下、同僚、友人、家族など関係する身近な人として、適宜置き換えてお読みいただければと思う。



### 6.1 みんな大人

別名：成熟した人としてつきあう、みんないい、寛容と尊重

勉強をしてほしかったり、家事などの仕事を手伝ってほしかったり、ノートをまとめてほしかったり、いろいろな願望がある。



教えても、うまくいかない。指示しても動かない。

話したことを、すぐに理解してくれないし、言うことを聞いてくれないように思える。そもそも、子どもが学ぶことに着手してくれない。

- いくら教えても、自分から勉強しようとししない。
- いくらほめても、言うことを聞かない。
- いくら怒っても、子どもが言うことを聞いてくれない。
- 塾や習い事に通うためには月謝が必要だ。しかも、週に一度程度では、率直なところ、あまり身に付くとも思えない。
- 具体的に丁寧に教えても、話しが長くなったとたん、途中から興味がなくなってしまう。
- 目的を設定しても、一緒にその目標を達成しようとしてくれない。

なぜだろうか。子どもは未熟だからなのであろうか。未熟な状態とは、どのようなことだろうか。

- 欲やむさぼりが強い。自分さえ良ければ、他人がどうなっても良い。みんなで取り組んでいるものを自分のものだと主張するなどをくり返せば、周りは疲弊する。
- 怒る、意味なくイライラする。そのような感情は、周りにイライラが感染する。
- 自分・相手を関わらず、存在、能力、やっていることなどを軽視すること
  - ▶ 自分にたいしては「私は、たいしたことがないので…」や、自信がないこと。
  - ▶ 相手に対しては、馬鹿にする、"なめて"いること。挑発的な態度を取る。
- 「それ、知っているよ」と言う態度は、思考停止に陥りやすく、それ以上の成長や気づきがなくなってしまう。本人が判断することとはいえ、たぶんつまらないことだ。
- ねたんだり、うらやましがっていると、周りにそのような意図がなくてもネガティブな印象を持つてしまう。

つまり、**未熟とは、知識や経験がないことではなく、不健康で成長できない状態だ。**このような態度に接していると体力や元気を吸われて、へとへとになってしまう。体力がないときや、疲れているとき、忙しいときは、特にしんどい。結局のところ**建設的な話し合いが無理なので距離を置き相手にせず待つこと**になる。

感情や考え方、態度は**お互いに影響し合い、自分に跳ね返って戻ってくる。**まるで、金子みすゞの詩『こだまでしょうか』にある「遊ぼう」というと「遊ぼう」という。「ばか」というと「ばか」という。親が子どもにイライラすれば、間違いなく親に返ってくるだろう。

未熟な状態であれば、それに対応するように、相手は未熟になるし、いやいやながら意見を聞く人になる。おそらくは、反抗したり、言い訳したり、逃げ出したいくなっているはずだ。**自分の関わり方で、相手を子どもにしてしまう**のだ。

それゆえ、まずは一人の成熟した人間として尊敬して接しよう。

むろん、待つことや距離を置くこと、自分の身を守ることも大切だ。まずは自分が健康的で成長できる状態になりたい。そして、子どもには「相手に汚い言葉をかけると、すべて返ってくるよ、たとえばね…」と教えている。

一人のしっかりした人間としてつきあうことが、お互いに成熟し、楽しむきっかけになる。従うことや与えられる関係ではなく、ひとりの人としてつきあう。おそらく時間はかかるかもしれないけれど、あきらめず一歩ずつ進みたい（参照：4.6. 石の上にも三年）。



今のところ、仕事や遊び、研究や勉強などの時間を自分で判断し、取り組んでいるようだ。

## 6.2 小さな声をキャッチ

別名：小さな声を拾う。 **鬼は外**にいる（**環境情報**）。



人はそれぞれ、異なった世界を見て、異なった興味を持っている。彼らなりの世界は、非常にユニークであることが多い。そして、感じたことを聞き取ってほしいと思っている。大人だって、いろいろな思いがあって、それを話したいと思っている。誰もが同じように話したいと思っている。

話したいと思っても、多くの声でかき消されてしまう。他の声の大きな人や話し好きな人は、長時間に渡って自分たちの話をしがちだ。その声の大きさに圧倒され、子どもたちは上手に話ができなくなってしまう。そのような圧倒され無言の圧力の中でも、その場を壊しても発言するようなことは大切である一方、そのことを強調することで、その場の空気を教科し、自分の発言をしにくくなってしまふ。

話を聞いても、当たり前でつまらない話のように感じるかもしれない。逆に、とんちんかんで現実的ではない内容に感じるかもしれない。しかしながら、そのような当たり前であったり、とんちんかんであったりすることであっても、改めて考えてみると、とても示唆に富んでいることが多い。それだけアイデアが面白くても上手に話すことが求められる。

感じていることは言語化し説明することが困難であることも多い。直感でひらめいたことは、妥当性や説得性を獲得するためには、豊富なボキャブラリや論理などのスキルや訓練が必要である。そのために話すスキルを、子どもや相手に求めると、話したいことが話せないようにイライラすることが多い。

小さな消え入りそうな声は、宝石の原石かもしれない。何気ない言葉を拾おう、なぜ(WHY)にトコトンつきあう。

"人の話をただ聞くのではなく、注意を払って、より深く、丁寧に耳を傾ける"傾聴に似ている。認識が違った場合は、事実や背景を注意しながら聞く。その際、自分の感情を入れずに、いったん受け取ろう。その理由(WHY)を聞き出すと、その話しはとたんに面白くなってくる。

その小さな声は、宝石の原石のようなものかもしれない。論理トレーニングや、豊富な言葉などのスキルを、一緒に学ぶ良い機会だ。原石を磨くように、丁寧に話をききたい。



今回は、散歩しているとき、街路灯の影が変化する様に興味を持ってくれたようだ。

## 6.3 地につけた足

別名：現象を見つめ、耳を澄ませる、**判断停止**しよう。

「博士になりたい」「優秀賞をとりたい」「世界から戦争をなくそう」など、いろいろな目的やビジョンがある。その目的の実現に向けて、活動を進めることもあるので、とても大切だ。



**目的や目標を意識すると、現実にある現象に鈍感になりがちだ。**

知らないことは目的にできないし、世の中には知らないコトだけである。"あるべき姿"や目的に応じた選択が行われ、多様性が排除され、寛容さも失われることがある。

むしろ目的やビジョンをとらわれ、低いレベルにいるデメリットも散見される。あらかじめ自ら限定することほど、つまらないことはない。共通の価値観や目的は、関係性の中で勝手にできる。

**それゆえ、目的や目標はいったん忘れ、現象を見つめ、耳を澄ませる。**

関心（問題、興味）は、社会や現実の中にたくさんある。現実にあるいろいろな現象や意味をしっかりと見つめ、地に足をつけて考える。

*目的を言った時点で、理想はダメになります。プログラミングをやる理由は「面白いから」です。*

*プログラミングを通じて抽象化や論理思考力などが養われる、といった話もありますが、それは結果であつて、目的にしたらダメです。（星, 2013）*

「真の創造者は目的をもたない。しかしまさにそのことによりすべての目的を見事に果たす」(竹内, 2014)

最後の最後のがんばりや、話題を取寄せたいときには、目的やビジョンが使えるときがあるけれど、あまり多用すると疲労し、永続することが困難になることが多い。むしろ、「しらけ」てしまうなどのネガティブな面も気を配る必要がある。

日常生活や社会にも、いろいろな疑問や面白いことがある。まずは、よく**感じる**ことが大切だ。感じたことを共有すると、話は尽きなくなる。



夜、歩いていると街路灯の影は大きくなったり、二つになつたり、消えたりする。なんだか不思議なのである。

いろいろな発見があるようだ。

## 6.4 自らの足で立つ

別名：常識や知識を忘れ、自分で考える、足場を外そう

話を聞いていると、突拍子もない疑問や質問がでてくる。たとえば、なんで花が咲くんだろう、なんで影ができて動くのんだろうとか、遠くにある海や月が動くのはなぜだろうとか、一瞬答えに詰まるような質問が多い。



物理の基本原則である作用反作用の法則や質量保存の法則、エネルギー保存の法則でさえ、子どもは知らないなりに、彼らが見ている現象を理解しようとしている。たとえば、なんで月が動くんだろう、どうやって影が動くんだろう、なぜ手首・足首は細いのかと不思議に思うのは当然だ。大人にとって常識であるけれど、改めて考えると面白い。

「社会の常識や科学の知見ではこれは〇〇だから」とか考えてしまいがちだ。しかしながら、その常識や科学の知見は時代を通じて変わってきたではないか。

**それゆえ、自分の常識や知識をいったん捨てて、自分(たち)で観察し考える。**

歩くと月がついてくる、また影が動くのも不思議な現象だ。改めて観察すると、いろいろなことがわかる。じっくり観察する。

観察して気がついたことは、**なぜなんだろうか**と一緒に考える。なぜ歩くと月がついてくるのだろう、なぜ影もついてくるのだろうか。同じことなのか、違うことなのか。そして、それはなぜなのか。

**手を動かして実際に確かめる**ことを心がける。難しい科学の実験装置ではなく、身近で、おおよその見通しができるようなことを一緒にさがすのだ。いろいろな理論や思想があるけれど、いったん保留にしておき、手を動かして確かめた事実やデータを尊重する。

STAP 細胞を発表された小保方博士は「過去何百年の生物細胞学の歴史を愚弄していると酷評され、掲載を却下された」という経験をされた。地動説のコペルニクスだって、

遺伝に関するメンデルだって、歴史的に却下されたことばかりだ。せめて**身近な人の意見を尊重し、耳を傾け一緒に考えてみよう**ではないか。

多様性や寛容さは創造性の根源なので、「何でもあり」な考えから面白いことが生まれ得る。いろいろな視点や意見、とらえかたは一見変なことがあるかもしれない。でも、**意表をつく枠組みから外れた考えを尊重し、丁寧に向き合い、大切に育てる。**



たとえば、当時 4 歳児の気づきは、「透明人間が月を動かしている(本橋, 2013)」らしい。その過程は、子ども自身だけでなく大人でもワクワクして楽しいことだ。

## 6.5 ひとりでのびのび

別名：やりたいようにのびのびとやる、犀の一人歩き

勉強も、こんなところをやってほしい、遊びも、こんな風に遊んでほしい、といろいろ想定しがちだ。たとえば、苦手な教科をもっとやってほしいし、本を読むだけでなく、もっと手を動かしてほしいとか、ついつい考えてしまう。



親と子どもでも、望むものは違う。こんなことをしてほしいな、と願っていても、それを違う(上回る?)行動をとる。

しかし、そこで合意を取り付けても興味を失うような妥協やあきらめになってしまうことが多い。本当に納得するには、本人の経験がない以上、腑に落ちないことがある。つまり説得しても多くの場合は無理強いになってしまいがちだ。

会議でも、良いアイデアがあっても、声の大きい人や立場のある人から、合意させられたこともあり、つまらない思いをしている人もよく聞く。先日、別々の機会で、同じ主張を聞いた。

合意形成は、抑圧する暴力的な側面がある。

**それゆえ、一緒に楽しむことも尊重するけれど、基本的に一人を前提とし、一人一人の考えや気持ちを尊重する。**そのような時間を使えるように環境を整える。子どもと向き合うときも、子どもがやりたいようにやる。自分が決めて、自分で楽しもう。

完全ではないときや、思いどおりではないとき、間違いだ、と言うのは萎縮してしまうので慎重になろう。(できれば、こっそり) **のびのびできるようにサポート**をする。

対立したときは、順番で遊ぶ練習や、一緒に遊ぶ練習をする良い機会でもある。ただし、自分の気持ちを押し付けないようにする。あくまで主役は自分ではない。



このところ、自分で決めたやりたいことに集中しているようだ。

## 6.6 石の上にも三年

別名：投げ出さない、諦めない、そして待つ、領域・器の拡大。



何かをやりだしても、すぐ簡単には答えがでない。調べても、答えは出ないことが多い。何らかのことが書いてあっても、それをきちんと理解することは難しい。なんらかのことを理解しよう、成し遂げようと思ったら、それなりに時間がかかり、紆余曲折するものだ。

単純な計算をしているときなど間違っているところにチェックしても、げんなりして嫌な気分になってしまう。このような嫌な気分になると、取り組んでいること投げ出してしまいがちだ。

**それゆえ、失敗や負けることが当たり前だと知ろう。経験者は、失敗談を語り、一緒に乗り切ろう。**

親も先生も、すごい人もみんな失敗を経験してきた。自分の失敗談は、恥ずかしいかもしれないが、多くの学びをえることができるので、正直に話そう。苦労した話し、困った話し、それをどのように乗り越えたかの話しからこそ、学ぶことがある。

「皿を割らないのは、皿洗いしない人だ」失敗して、落ち込んでいるのは本人だ。そこを叱咤しても、何もなくなるだけで、改善効果を得ることはない。それより、どのようにリカバリすればよいのか、一緒に考える。そして、結果だけでなく、努力している行為を学び、そのことを素直に評価する。

失敗して、すねたり、へそをまげ、投げ出したくなるときもあるだろう。でも、**失敗するのは諦めたときだ。それより、どうすれば良いのか一緒に取り組む。**

その結果、飽きたときや厳しいときでも投げ出さず諦めなければ、もう少しで世界は広がるはずだ。



気がついたことを、自分の研究ノートを、絵日記として三歳の頃から続けていた。二日間だけ、自由研究としてまとめた。

## 6.7 飛び立つひな鳥

別名：のんびり冒険しよう、自由に空を飛ぼう。学習。ただし、パターンではない。

ある程度の領域に達したところで、一気に世界が広がるような感覚になることがある。孔子『論語』（金谷治訳）学而第一より

学而時習之。不亦説乎。

学びて、時にこれを習う。また説(よろこ)ばしからずや。

この「習」の上の部分は、「羽」で鳥がぱたぱた飛び立つ様を示す。ひな鳥がくりかえしはばたいて飛ぶ練習をすることで、習うという意味になっている。まさしく、わかったときの喜びは、**初めてひな鳥が飛び立てたとき**のようだ。親鳥も、ハラハラしながらも、飛び上がったときはうれしい。子どもが**初めて歩いたときの気持ち**は、原点のひとつだ。なんて楽しいのだろう。

同じく孔子『論語』（金谷治訳）学而第一より、他の人に理解されないかもしれないし、自分たちも理解できないかもしれない。

人不知而不愠。不亦君子乎。

人知らずして愠(うら)みず、亦君子ならずや。

人がわかってくれなくても気にかけない、いかにも君子だね。

いつかわかってくれるときがくるかもしれないし、自分がわかるときがくるかもしれない。投げ出さず諦めず進もう。

大人になるまで傷が残る、後遺症になるような大きな怪我になりそうなことは安全対策をしておくけど、たいていのことは大丈夫だ。過酷なものであっても冒険してほしい。

長い付き合いになるし、無理すると疲れてしまうので、**身の丈でのんびり冒険することが大切だ**。そして**新しい発見や、できたときの喜びを一緒に分かち合いたい**。

初めてひな鳥が空を飛ぶときは、ドキドキな不安だったかもしれない。でも、山に登ると世界が見渡せるように、視界が高くなるとすっきり清々しく、ワクワクするし楽しい。

**いろいろ学び、自由に空を飛ぼう。**

## 7. 航海の進路

ゆる思考の中で泳ぐために、進路が必要になったときのガイダンスが必要だ。あふれる矛盾する情報から判断するプロセスを紹介する。



ゆる思考における判断は、ゆるめられたことによって開かれた感覚や関係性の中で生み出された構造の中に、繰り返され自動的に行われることが多い。相対化された偏見や価値観を持つので、何らかの固定的な意図が入り込むことが少なくなり、選択をする場面が少なくなる。たとえば、勉強している子どもと一緒にいるときや、家族と会話しながら食事しているとき、多くの価値判断が無意識に行われているだろう。議論のときも、ゆるめられていれば、それなりの方向に進んでいく。

**多様性や多義性を持つため、絶対的な知見は存在しない。**たとえば、現在は常識的な時間の概念でも、属している文化などの背景に依存している。ましてや、日常のニュースや報道に目を向ければ、その媒体ごとに内容が異なる。そのような中で、クリティカルな選択をする必要がある。ゆるの価値観では、判断が困難になる場面に出くわす。

- 目的や判断基準があれば判断をつけやすいが、あらかじめ作っておくことが困難である。
- ミッションや目的に厳密に従うと判断をつけやすいが、結局のところ、そのミッションは計画できない。
- 判断基準をあらかじめ作っておくと、簡単に判断できるが、その判断基準を覆すような事象が発生する。
- あらかじめ立場を決めておくと判断しやすいが、その立場によって感覚が閉じ、関係性を壊しがちになる。
- 他での成功体験は、その文脈では成功しているが、個別の事例で対応できるとは限らない。

たとえば、先日、インフルエンザのワクチン接種について、前向きな記事と、否定的な記事を同時に見た。Googleで「インフルエンザワクチン」と検索してみると、百万件を超えるヒットがある。ニュースやブログ記事などメディア情報にあふれ、その**情報が一貫していない**ことが多い事例だ。

**それゆえ、航海の進路の決め方を考えよう。それによって、無数の意味の世界から、漕ぎ出すことができる。**

身近なインフルエンザワクチンを接種するかどうかを題材に、自分にとって適切な判断を導く手順をまとめてみた。

### 1. 5W1Hの整理

### 2. 適切な判断時期

### 3. まずは問い

- 問いを立てる
- 大きな問い

### 4. 複数の情報ソース

- 当事者や原典に確認

- 周りの人に聞く

### 5. 誰得と意図

### 6. リスクと実施

### 7. 好きか嫌いか

## 7.1 5W1Hの整理

案外、何が問題かを見落としていることがあるので、関心のあることについて簡単に整理しよう。どのようなことを(WHAT)、なぜ(WHY)、いつ(WHEN)、どこで(WHERE)、だれが(WHO)/だれに(WHOM)、どのように(HOW)判断するのか？

- WHAT: インフルエンザワクチンを接種するかどうか
- WHY: なぜなら、インフルエンザワクチンが有用だと思っていたが、疑わしい報告や事象があるので
- WHEN: 本年度は接種してしまったので、来年度のワクチン接種時期までに
- WHERE: 自分自身と家族や職場で
- WHO/WHOM: 自分自身が(自分自身と自分の周りの人のために)
- HOW: ニュースやウェブページなどの情報を調べ、自ら妥当な範囲で試すことで、判断する。

5W1Hは、事前に決めたことにこだわらず、適宜変更していくことがポイントだ。

## 7.2 適切な判断時期

別名：いつどのように判断するのか考えてみよう

いつ(WHEN)判断するのが適切なのであろうか。今できる判断は何だろうか。

その情報を判断するとき、情報が少なければ少ないほど、不適切な判断をしてしまう。情報を増やし、その情報を取捨選択することによって、その判断は適切で容易になる。判断する情報を増やすためには二つの方法がある：**試すことと時間の経過を待つこと**だ。

当事者になって試すと、思わぬ情報を得られる。試したら案外行ける(けど、崖っぷちにいるのかわからないけどね)ということもあるが、試すことが難しいこともあるし、判断をするためにかけた時間などのコストやリスクは高くなる。

今後インフルエンザワクチンや予防法も改良されるだろうし、それについての情報もアップデートされ、洗練されてくるだろう。今、判断すべきか、それとも、あとで判断しても大丈夫なのか**判断する条件**を考えよう。たとえば、「本年度はインフルエンザワクチンを接種したので、来年の10月にワクチン接種の可否を判断しよう、それまでは情報の収集に専念しよう」と決めることで、いつどのように判断するかがわかる。

そのように**判断を保留**もしくは延期することによって、情報が洗練され、適切な判断を行いやすくなる。今、判断し

ないこともひとつの選択肢だ。永遠に判断しないこと（関係ないと判断すること）という選択も忘れてはならない。

## 7.3 まずは問い

### 7.3.1 問いを立てる

事前に仮説を立てておいて検証する、という考え方もあるが、あまりうまく働かない。仮説に基づいた情報を集め、それ以外の情報を見にくくなるためだ。たとえば、「インフルエンザワクチンが有用だから接種しよう」と仮説を立てると、その仮説を実証するような情報のみを集めてバイアスがかかってしまいがちだ（情報が矛盾している前提に立っているの、「三度目の正直」と「二度あることは三度ある」のように自分が好きな意見を集めることができよう。）

そこで問いを立てて、判断を保留するのが、妥当なことが多い。本質的には同じことなのだけれど、バイアスを排除するために「インフルエンザワクチン接種するかどうか」レベルにしておく。

### 7.3.2 大きな問い

インフルエンザワクチンを接種するか、接種しないかに着目している。しかし接種するかどうかが決まれば良いのであろうか。もう少し深く考えてみよう。

たとえば、ワクチン接種にとらわれず「インフルエンザに罹らないためにはどのようにすればよいか」という問いを立てれば、「Skype や Hangouts などの電子会議システムを利用しリモートで仕事する」などの選択肢によって、感染の機会を減らすことができる。それ以外にも、手洗いうがいの実施などに気づくことができる。

さらに大きな問いである「健康的な生活を送るためにはどうすればよいか」に対しては、「人ごみに出ないために自転車やランニングで移動（通勤・通学）する」と、感染の機会を減らすだけでなく、健康的な体を得られるだろう。

このように大きな問いに着目した方法を考えると実現可能な大胆な解決策が見つかるかもしれない。少なくとも道に迷わないですむ。

## 7.4 複数の情報ソース

インフルエンザのワクチン接種について、ここに二つのレポートがある。

1. ヘルシーレポート:インフルエンザ ワクチン接種が最も効果的- 毎日.jp [毎日新聞, 2013]
2. インフルエンザワクチンは打たないで! 【常識はウソだらけ】 -NAVER まとめ [NAVER まとめ, 2013]

(インフルエンザワクチンに前向きな内容を 1.、否定的な内容を 2.として表示する)

朝日新聞の「ワクチン接種が最も効果的」という記事と、NAVER まとめの「インフルエンザワクチンは打たないで!」という記事だ。まさしく正反対の内容である。その中

の具体的な記事の例として、インフルエンザワクチンの集団感染についても、このように意見が異なっている。

1. かつては日本でも学校で集団接種が行われていたが、鶏卵アレルギーの問題のため現在は任意 [Wikipedia インフルエンザ]
2. インフルエンザ・ワクチンで流行は阻止できないことがわかり、厚生省は1994年に集団接種をやめました。流行を阻止できないということは、すなわち、他人にうつしてしまうことは避けられないということです。 [NAVER まとめ, 2013]

インフルエンザワクチンを接種するのが良いのか、接種しないのが良いのか、これでは全くわからないが、片方だけの情報だけでは偏った決定になってしまう。国や地域によっても事情は異なるかもしれない。複数の情報ソースを確認してみよう（ただし、調べすぎに注意）。

逆に、情報があふれ、その情報が一貫していないことが多いことが前提の中で、逆に同じような情報が流れているときは、何らかの操作や圧力があるかどうか調べてみることも考えてみよう。パラダイムが同じで、同じような結論が導きだされていることも多々あるけれど、面白い情報が見つかるかもしれない。

### 7.4.1 できる範囲で当事者や原典を確認

それぞれの発言の妥当性を確認するため、当事者に当たり、原典を調べると思わぬ事実や観点が見つかったりする。当事者に確認することによって、メディアでは公開されていない情報が出てくることも多い。しかし、原典が論文だとすると、多少のお金がかかり、読むためには訓練が必要だ。特に、複数の論文で書かれていることが、矛盾する結果を導く場合になってしまうこともあるので、読んで理解しただけでは堂々巡りになることもある。

### 7.4.2 周りの人に聞く

当事者や原典への確認は大変なので、周りにいる人に聞いてみると情報が得られる。統計的にいろいろな意見を分析してみるのもひとつの手だけれど、まずは Twitter や SNS を見たり、周りの人に聞いてみよう。

1. 友達の会社では、全社員への接種を推進している。
2. 去年度と今年のワクチン接種数日後、家族のうち二人が39度を超える熱を出している。接種しない人のみが罹患しなかったものの、ワクチン接種した家族はすべてインフルエンザに罹患した。近所に住んでいる皆勤賞を狙っている小学生の親子は、インフルエンザワクチンを接種していない。

"統計学的"に十分な情報ではないことを理解した上で、このような情報は参考になる。

## 7.5 意図と誰得

誰がどのように得するのかを確認（うがった見方を）すると、このようになる。

1. インフルエンザワクチンの接種が普及することによって、薬品会社や病院が儲かる。
2. 大胆な意見を言うことによって、本が売れる。著者や出版社が儲かる。

双方の共通する目的を確認しておこう。おそらく共通の目的は、読者（国民）の健康を実現することだろう。

その妥当性を確認するために「誰が得をするのか」を確認しておく、論点がわかりやすい。ここで「儲けたいからやっているんでしょ？」とか「儲けることが良くない」のような気持ちを持ったならば、その選択肢を削除すれば良い。ただし、人間や組織が生きていくためには、適切な収入を得ることの必要性など相手の文脈を理解する努力も忘れてはならない。

## 7.6 リスクと実施

このインフルエンザワクチンを接種するかどうかは、身近な問題なので試すことができる。局所的な解かもしれないが、少なくとも事実は確認できる。

薬の専門家や認可団体は、慎重に注意深く統計処理を行い、ある一定の割合の人に効果があるかどうかを確認しているが、ある一定の割合で薬が効かない人もいる、ということだ。周りには、普通の社会生活や学校生活を送っているにも関わらず、ワクチンを接種したことがなく、インフルエンザにかからない人が、全く別の友達関係の中で、一定数いる。顔色や生活を見ている限り、一年を通じて、とても健康そうに見える。

**それゆえ、試せるかどうか安全度合いを考えてみる。**

むしろリスクが高く試すことができないこともある。たとえば、原子力発電所の事故によって発生した低線量被曝の健康への影響などは科学的には証明されているとはいいが、簡単に試すことはできない（人生と世代をかけた実験になってしまうだろう）。でも、インフルエンザワクチンを接種するかどうかのリスクを考えてみると…

1. インフルエンザワクチンが有用かどうかかわからないが、接種して損がないなら、接種しておこう。
2. ワクチンを接種しても、インフルエンザに罹患したら会社や学校を休まなければならない。試しに接種をやめておこう。

どちらもリスクの範疇だ。試してみても良いかもしれない。そんなステップを経て、試しにインフルエンザワクチンを接種せずに様子を見ようかと思っている。

## 7.7 好きか嫌いか

結局のところ、あらゆる情報を調べても調べきれず、試しても試しきれない。究極のところ、好きか嫌いかを感じてみよう。他人に押し付けると、何かとしんどそうだけれど。



## 8. ACKNOWLEDGMENTS

ゆる思考は、2008年12月28日、東京・東急東横線祐天寺駅近くの珈琲館において大槻繁氏と濱勝巳氏と話し合っているときに生まれた。本論文も両名によるリクエストに応えたものである。心より感謝する。

AsianPLoP2014 同会議の運営委員のみなさまと、シェパードである玉牧氏に感謝する。

幅広い知識や情報、気づきをいただいた様々な諸先輩方や友人、家族、知り合いに心より感謝する。本ペーパーは、友人、同僚、家族などのゆるさ（寛容）によって、成り立っている。いつもありがとう。

## 9. REFERENCES

- ファイヤーアーベント, ポ. (2002). 知についての三つの対話. 独立行政法人情報処理推進機構. (2013, 3). アジャイル型開発におけるプラクティス活用リファレンスガイド. Retrieved from 技術本部 ソフトウェア・エンジニアリング・センター (IPA/SEC): <http://www.ipa.go.jp/sec/softwareengineering/reports/20130319.html>
- 毎日新聞. (2013). ヘルシーレポート:インフルエンザ ワクチン接種が最も効果的. Retrieved 2013, from 毎日.jp: <http://mainichi.jp/shimen/news/20131121ddm010100160000c.html>
- NAVER まとめ. (2013). インフルエンザワクチンは打たないで! 【常識はウソだらけ】. Retrieved 12 2013, from NAVER まとめ: <http://matome.naver.jp/odai/2136722192815769401>
- Motohashi, M. (2011). パターンランゲージからプロジェクトランゲージへ. 2nd Asian Conference on Pattern Languages of Programs.
- Goldratt, E. M. (1984). *The Goal*. North River Press.
- Galtung, J. (2000). *Conflict Transformation by Peaceful Means (the Transcend Method)*. United Nations.
- ストロース, レ. (1976). *野生の思考*. みすず書房.
- 西條, 剛. (2005). *構造構成主義とは何か—次世代人間科学の原理*. 北大路書房.
- デマルコ, ト. (2001). *ピープルウェア 第2版*. 日経 BP 社.
- ポッペンディーク, メ., & ポッペンディーク, ト. (2004). *リーソフトウェア開発~アジャイル開発を実践する 22 の方法~*. 日経 BP 社.
- 山口, 一. (2002). *現象学ことはじめ—日常に目覚めること*. 日本評論社.
- 本橋, 正. (2013, 10 9). 「透明人間が月を動かしている」. Retrieved from ari's world: <http://motohasi.hatenablog.com/entry/2013/10/09/092527>
- 金谷, 治., & 孔子. (1999). *論語*. 岩波書店.
- 安田, 雪. (1997). *ネットワーク分析—何が行為を決定するか*. 新曜社.



松井, 彰. (2002). *慣習と規範の経済学*. 東洋経済新報社.

星, 暁. (2013, 9 12). 目的を言うと、理想はダメになる」 — プログラミング教育で大切なこと (阿部和広氏に聞く: 後編) . Retrieved from サイボウズ式 : <http://cybozushiki.cybozu.co.jp/?p=11838>

Weinberg, G. M. (1972). *The Psychology of Computer Programming*. Van Nostrand Reinhold Company.

竹内, 郁. (2014, 2 10). 計算機科学者、未踏統括PM 竹内郁雄が語るエンジニアに伝えたいこと. Retrieved from 三年予測 | IT・Web 業界の転職なら DODA エンジニア IT: [http://doda.jp/engineer/guide/yosoku/06\\_1.html](http://doda.jp/engineer/guide/yosoku/06_1.html)

高岡, 英. (2002). *ユル—ココロとカラダに効くリラックス体操*. 朝日出版社.

本橋, 正. (2011). *ゆるっといこう, 知働化研究会誌 vol.1. アジヤイルプロセス協議会. 知働化研究会ワーキンググループ.*

深尾, 葉. (2012). *魂の脱植民地化とは何か*. 青灯社.

本橋, 正., 羽生田, 栄., & 懸田, 剛. (2011). *ソフトウェアパターン—時を超えるソフトウェアの道—:4. これからのみんなのことば, みんなのかたち—パターンランゲージからプロジェクトランゲージへ*. 情報処理学会.

R25, w. (2014, 3 1). 「マタニティマーク」は危険? . Retrieved from web R25: [http://r25.yahoo.co.jp/fushigi/jikenbo\\_detail/?id=20140228-00034974-r25](http://r25.yahoo.co.jp/fushigi/jikenbo_detail/?id=20140228-00034974-r25)

熊谷, 晋., & 鎌田, 晋. (2013, 11 27). インタビュー 自立は、依存先を増やすこと 希望は、絶望を分かち合うこと. Retrieved from TOKYO 人権 : [http://www.tokyo-jinken.or.jp/jyoho/56/jyoho56\\_interview.htm](http://www.tokyo-jinken.or.jp/jyoho/56/jyoho56_interview.htm)