



Title	他でもありうる未来：デザインの想像力によせて
Author(s)	高安, 啓介
Citation	a+a 美学研究. 2023, 14, p. 10-29
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/103370
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

未来

他でもありうる未来

——デザインの想像力によせて

未来

- 三つの未来
- 未来錐
- 仮想の未来
- ユートピア
- 未来を描く

本論は、デザインの仕事がいかなる未来にかかわるのかを問い合わせて、予想の未来でもない、理想の未来でもない、仮想の未来というべき未来を描くことの意味について考える。ここでいう仮想の未来とは、思いもかけない未来であり、他でもありうる未来であり、起こるのか起こらないのか予想もつかず、良いことか良くないのか評価のさだまらない未来である。それはいわば、未来について考えるきっかけとなる未来である。たとえば、SFに描かれてきた奇想天外であるが一定の説得力のある未来はこれである。本論がこうした未来について考察をおこなう理由は、社会変革に向けたデザインでは、普通に思いつく未来ではなく、他でもありうる未来をとらえる努力がもとめられるからである。結論では、社会変革に向けたデザインにおいて、仮想の未来というべき未来を描くことの必要について確認する。

日常生活においてデザインの語はかなり曖昧に使われているにしても、デザインの語は二つの重要な含みをもつ。その一つは「計画」であり、もう一つは「造形」である。デザインの仕事がもし計画を立てる仕事ならば、何らかの未来に向けて計画を立てているはずであり、未来にかかわらないはずがない。ところが、デザインの仕事の多くは、目先の関心にとらわれがちで、近い未来について案じても、未来の種類について熟考しようと思わないし、予想の未来でもない、理想の未来でもない、他でもありうる未来について思索をめぐらそうと考えないだろう。もちろんルーティンをこなすだけなら深く考える必要もなかろうが、社会変革がもとめられる場面では、未来の概念そのものを問いか直し、複数の未来があることを認めたうえで、誰もが考えないような未来や、他でもありうる未来をとらえる努力がもとめられる。

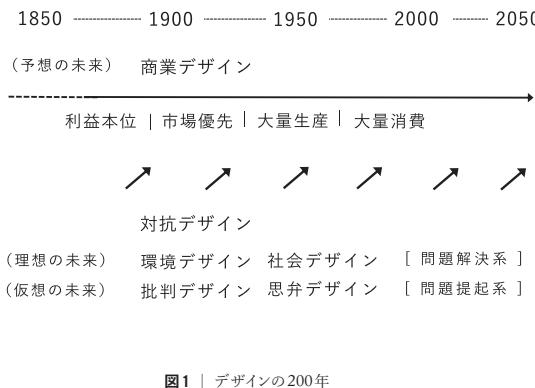


図1 | デザインの200年

来であるとみる。④「デザインの実践として、仮想の未来を描くことの重要性をあらためて確認し、仮想の未来を見出すための道筋について考える。

三つの未来

一九世紀以来のデザインの歴史の主流をなしてきたのは、商業デザインである〔図1〕。商業デザイナーに要求されるのは、可能な限り大きな利益を生むために、大量生産される製品の性能を向上させるだけでなく、製品の見かけを良くしたり、消費をうながす広告を考え出したりすることである。たしかに、多くの人々がそのおかげもあって、一定の収入を得ることができたし、快適な生活を送ることもできた。しかしデザインの仕事は、市場原理にゆだねられるかぎり、環境・福祉・介護・医療・教育などにおいて、人々が本当に必要としていても利益にならない場面におよびにくかった。たしかに、商業デザインは、将来の社会はこうなるだろうという予想の未来も、将来の社会はこうなるべきだという理想の未来も、両者とも気にかけたとしても、前者をどうしても優先せざるを得ない。企業は生き残りのために、市場の動向を気にかけながら近い将来になんとか適合しようと考へ、商業デザイナーはその期待に応えなければならぬ。

デザインの主流はたしかに商業デザインだったとしても、デザイン史において商業デザインに対抗するような取り組みもあった。たしかに、市場重視・利潤本位・大量生産・大量消費といった関心そのものを見直そうとする取り組みも無視できない。そのなかでも重要なのは、社会デザインであろう。社会デザインは、

目先の関心につながれたデザインの限界への指摘もあった。アンソニー・ダンが一九九〇年代に提唱した批判デザイナーは、目先の関心にとらわれず、もののありかたを根本から問うようなものをあみだす仕事であり^[1]、ダン&レイビーが二〇一三年の著書『スペキュラティヴ・エヴァリシング』で唱えた思弁デザインは、予想の未来でもない、理想の未来でもない、誰もこれまで考えもしなかつた未来を知らしめて、議論を深めていくこうとする仕事である^[2]。現在、思弁デザインの意義は広く認められるところで、呼び名の違いこそあれ、世界各国でこうしたアートに寄りのデザイン教育が試みられている。

学際研究としての未来研究は、第二次大戦後から発展をみてきたが、未来は一つではないという認識から、複数の未来のありようを説明してきた^[3]。未来研究において、未来錐といわれる図をもちいた未来の分類は、複数の未来について考える道具立てとなる。本論は、未来研究でなされた未来の分類についての議論をとおして、仮想の未来というべき未来のありようを明確にしようとした試みである。デザインの仕事では特定の未来に関心がゆきがちで、デザインの仕事のかかわる未来はどんな未来でありますか、反省する余裕も生まれにくいため、未来の概念についての省察はいざれにしても大きな意味を持つだろう。

本論の目的は、予想の未来でもない、理想の未来でもない、仮想の未来とはどのような未来であるのかを明らかにし、デザイン実践において、仮想の未来を描くことの意味を問うことである。本論であきらかにする仮想の未来とは、思つてもみなかつた未来であり、他でもあります未来であり、将来起ころかどうかも分からぬ、良いのか悪いのかも分からぬ未来である。以下では次のように考察をおこなう。①三種類のデザインを区別して、三種類のデザインがおよそ三つの未来に対応していることを確認する。大まかな見立てではあるが、商業デザインが気にかけるのは予想の未来であり、社会デザインが気にかけるのは理想の未来であり、思弁デザインが気にかけるのは仮想の未来であり、以上の三種類のデザインはそれぞれの未来との関係から区別されるとみる。②未来研究において未来錐という図をもじいてなされた未来の分類をめぐる議論を取り上げる。未来錐をもじることで、予想の未来、理想の未来、仮想の未来、について詳しい知見が得られるだろう。③ユートピア概念について、技術中心主義のテクノトピアと、環境中心主義のエコトピアという二つの極を想定して、二つの極は、理想の未来というよりも仮想の未

商業デザイン commercial	営利主義	必要に応える	市場原理 ↓ 予想の未来
環境デザイン environmental	社会デザイン social	非営利主義 必要に応える	問題解決 ↓ 理想の未来
批判デザイン critical	思弁デザイン speculative	非営利主義 普通を疑う	問題提起 ↓ 仮想の未来

図2 | 3種のデザイン

利益の最大化を目的とせずに、社会問題の解決のために有用な手段を考える仕事か、人ととの関係を考える仕事として理解されている^[4]。社会デザインの自覚が高まるのは、二〇世紀の後半になつて商業デザインの負の側面が目立つにつれて、デザイナーの社会責任が問われてからだろう。社会デザインは、当然ながら、良い社会に向けた仕事であり、将来の社会はこうなるべきだという理想の未来に向けられた仕事である。

商業デザインであつても、社会デザインであつても、役に立つ働きであるとか、問題の解決であるとか、今日ではとかく当座の必要を満たすことが期待されがちである。けれども、目先の課題に気を取られすぎると、既存の大きなシステムに巻き込まれ、世間の考えに縛られて、ものごとが他でもありうる可能性が見えにくくなる。一九九〇年代後半、アンソニー・ダンはこの問題をとらえて「クリティカル」なデザインを唱えた。これを批判デザインと呼ぶならば、それはすなわち、何かの役に立つものよりも問い合わせを投げかけるものを生み出す仕事であり、工業製品らしいが何か違うものを生み出して世に問うところがある「図2」。

ダンによる一九九九年の著作『ヘルツ的な物語』は、批判デザインの宣言の書である^[5]。ダンによると、建築においては人々の期待を裏切るような挑発があつたが、電子機器のデザインはそれに比べると世の中に従順である。電子機器がもしも、使用者の満足を最大に高める「最適化」ではなく、使用者に「不親切」でひねくれた「批判」の身振りによって、身の回りのものの問題をあきらかにしたり、身の回りのもの別のありかたをしめしたりしてはどうだろう。ダンは、電子機器のこうした可能性への関心をうながして、過去に存在しが

なくもなかつた風変わりな機械の例をあげている。

ダンの主張する批判デザインは、六つの性格によつて特徴づけられる。^①批判の性格——あるものがあるがままにしておかない。^②思弁の性格——ものの別のありかたを試みにしめそうとする。^③感覚の性格——違和感によつてまず感覚にうつたえる。^④表現の性格——何かの役に立つよりも何かを語ろうとする。^⑤虚構の性格——現実のものとは異なるために虚構にみえる。^⑥芸術の性格——特定の目的に向けられていない自由な活動である。批判デザインは以上の六つの性格によつて現代アートに近く見えるが、批判デザインがそれでも「デザイン」であるのは、工業製品のパロディであるとか、実際の役に立たなくとも未来の生活にむけて意味のあるような提案を含むからである。

ダンは一九九九年の著作『ヘルツ的な物語』において「批判的」の語とともに「思弁的」の語もすでに使つていたが、二〇一三年のレイビーとの著書『スペキュラティヴ・エヴァリシング』では^[6]、題名のとおり「思弁的」の語を中心にして、思弁デザインについて論じている。思弁デザインとはすなわち、批判デザインの言い換えであり、他でもうる未来を描くという前向きの姿勢をさらに強調する呼び名である。思弁デザインは、批判デザインの性格をそのまま引き継いでいるが、気づかれてなつた新たな可能性を気づかせようとする試みとしての自覚があり、社会・生活・身体・経験などが現在のようではなく他でもうることを提示する。

思弁デザインは、説得力のあるSFのように、仮想の未来を描き出すことに力点を置く。思弁デザインは、信じられてきた未来にたいしては、思いもよらない未来をとらえようとし、唯一の未来と思われるところでは、他でもうる未来をしめそうとする。予想の未来にたいしては、予想されていなかつた未来を見せようとして、理想の未来にたいしては、望ましいかどうか意見の分かれる未来を見せようとする。思弁デザインにおいて「思弁的」とは「仮説的」というほどの意味であり、デザイナーが試みに提示する未来は、ものの可能性や、ものの倫理性について、人々が議論するための材料となるものである。ダン&レイビーは二〇〇九年の作品『過密な惑星のためのデザイン—食料採集民』において、未来に予想される食糧難にたいして、人間が食べられないものから他の生物のように栄養を摂取できる技術の可能性を提示した「図3」^[7]。

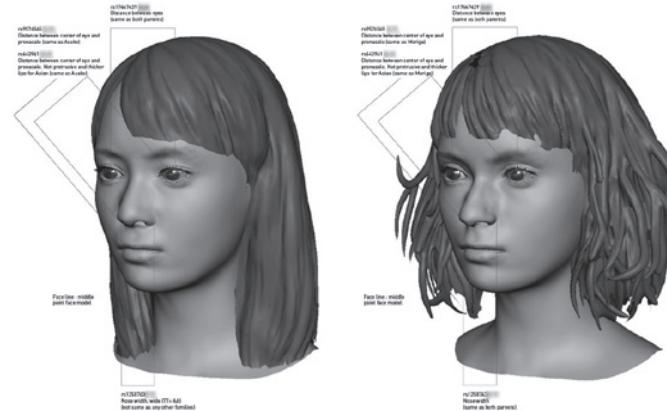


図4 | 長谷川愛《(不)可能な子ども：朝子とモリガの場合》2015

<https://aihasegawa.info/impossible-baby-case-01-asako-moriga>

未来錐

デザインの仕事にかかわる未来について考察するとき、未来研究の成果を参照しないわけにいかない。学際研究としての未来研究が発展をみたのは、第二次大戦後からである。当初はおもに軍事・政治・経済といった関心のもと、研究が押し進められた。一九六〇年代後半になると、複数の未来への理解が深まるにつれて、未来研究はフューチャーズ・スタディーズというように複数形で表記されるようになる。未来研究がこのように複数の未来について考えるのならば、未来の分類についての議論はその基礎となる。分野ごとの未来、文化ごとの未来、課題ごとの未来、というように論じるべき未来の種類は多くあるにせよ、最初の前提となるのは、予想の未来か、理想の未来か、両者のどちらでもない未来かという区別だろう。

未来学者のロイ・アラマは、一九七四年の論文「未来領域－機能・形態・重要問題」および以降の論文で、三つの未来にかかわる三つの領域を区別している^[10]。その三つとは、起こるかもしれない（ボシブルな）未来にかかわる想像の領域であり、起こるだろう（プロバブルな）未来にかかわる研究の領域であり、好ましい（プリファラブルな）未来にかかわる実践の領域である。これにたいして、ノーマン・ヘンチーは一九七八年の論文において四つの未来を区別している^[11]。その四つとは、起こるだろう（プロバブルな）未来、起りうる未来（プローザブルな）未来、起こるかもしれない（ボシブルな）未来、好ましい（プリファラブルな）未来である。これらの説明は、早くみられた



図3 | ダン&レイビー《人口過剰の地球のためのデザイン：食物採取者》2009

<http://dunneandrayby.co.uk/content/projects/510/0>

うのみにせず疑つてかかり、ゲノム編集にかかわる問題や、人工知能にかかわる問題など、倫理上の見解が分かれそな提案をあえておこなつて世に問うところがある。良識を逆なするような挑発もありうるが、無意味な挑発でない。思弁デザインは調査研究にもとづく表現であり、倫理上想定される議論について前もって調べておき、立場による見解の違いをふまえたうえで、議論の材料となるものを生み出してこそ意味をもつ。長谷川愛は、二〇一五年の《(不)可能な子ども：朝子とモリガの場合》にて、実在する同性カップルの遺伝情報をもとに生まれうる子供の容姿を割り出して「図4」、仮想の家族写真をつくつて問題を投げかけた。題名にあるように、技術の面でも、倫理の面でも、発表の時点では判断しづらい部分があるからこそ調査の結果を目に見えるようにならしたのだつた^[8]。

思弁デザインは、現代アートのようであつてもデザインであるのは、提案がまったく荒唐無稽ではなく、科学・法律・社会についての知見をふまえ、場合によつては専門家との共同作業によつて、着想をできるかぎり具体化しようとした試みからであり、実現までの行程をできるかぎり詳しく描くからである。加えてそれは、直ちに実現できなくとも、直ちに役立たなくとも、一つの可能性として説得力があり、将来において意味のある提案であろうとする。思弁デザインの提案のほとんどが新しい科学技術と関連しており、テクノトピアもしくはテクノディストピアというべき未来である。一部はバイオアートともみなされる^[9]。

思弁デザインは、現代アートのようであつてもデザインであるのは、提案がまったく荒唐無稽ではなく、科学・法律・社会についての知見をふまえ、場合によつては専門家との共同作業によつて、着想をできるかぎり具体化しようとした試みからであり、実現までの行程をできるかぎり詳しく描くからである。加えてそれは、直ちに実現できなくとも、直ちに役立たなくとも、一つの可能性として説得力があり、将来において意味のある提案であろうとする。思弁デザインの提案のほとんどが新しい科学技術と関連しており、テクノトピアもしくはテクノディストピアというべき未来である。一部はバイオアートともみなされる^[9]。

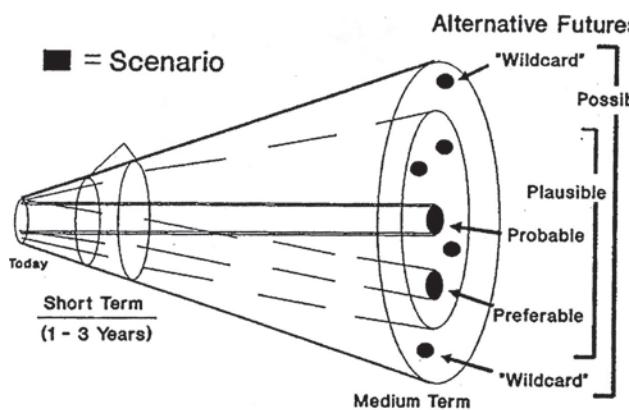


図6 | ベゾルドとハンコックの未来錐

1993年のWHO審議会において健康の未来図として提示された

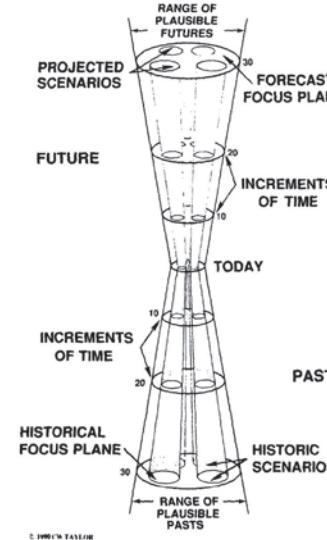


図7 | ベゾルドによる可能性の図

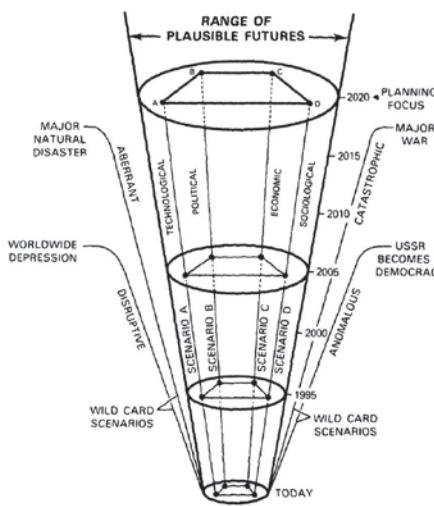


図8 | タイラーによる可能性の図

らわされ、さらその周りに、起こるかもしれない（「ボシブルな」）未来があらわされる。さらに、好ましい未来（「リフアラブルな」）が、起こりうる未来（「ローザブルな」）未来のうちに重ねられ、ワイルドカードが、起こるかもしれない（「ボシブルな」）未来のうちに重ねられる。ハンコックとベゾルドのこの図は、未来錐の典型として、少なくとも次の特徴をもつ。第一に、現在を起点として、近い未来から遠い未来にいたるまで、可能性の範囲が広くなっていると想定される。第二に、予想の未来については、可能性がどれだけ高いか低いかが数段階であらわされる。第三に、可能性の範囲のどこかに理想の未来が重ねられている。

ダン＆レイビーは、思弁デザインの宣言書『スペキュレイティヴ・エブリシング』において未来錐の図を掲載しており「図7」「¹⁴」注において、未来研究者ジョゼフ・ヴァロースの論を参照している「¹⁵」。自作の図では、上記の定石どおり、起こるだろう（「ロバブルな」）未来、起こりうる（「ローザブルな」）未来、起こるかもしれない（「ボシブルな」）未来があらわされ、二つの未来のあいだに好ましい（「リフアラブルな」）未来が置かれている。ダン＆レイビーの未来錐はしばしば二人が考え出したと誤解されるほど、思弁デザイナーの説明に引き合いに出されるが、図に寄せられた文章を読んで分かるように、ダン＆レイビーはそもそも未来の予測には関心ではなく、世に言われる理想を疑つてかかる姿勢をとつており、二人の思弁デザインが追求する未来は、この図のどこにあるか分か

分かりやすい分類の例であるが、未来の種類はどれも英語のPで始まる語であらわされ、予想の未来については起こる可能性の度合いに応じて区別がなされ、予想の未来にたいして理想の未来がたてられる点は、以後の議論に引き継がれている。

未来研究では、未来の種類をあきらかにする道具として、未来錐と呼ばれる図が使わってきた。未来錐とは、現在を起点として、円錐のかたちで可能性の範囲が広がっていく図である。ごく早い例としては、アメリカ陸軍戦略大学のチャールズ・タイラーが、一九九〇年の論文で、遠い未来に向かつて可能性の範囲が広がるだけでなく、遠い過去に向ても可能性の範囲が広がっていく、円錐を二つ組み合わせた図を描いている「図5左」¹²。けれども、図のなかで未来の種類はあまり説明できていない。タイラーのもう一つの図では、円錐の外にワイルドカードが想定されている「図5右」。未来研究においてワイルドカードとは、自然災害であつたり、世界大戦であつたり、起こる可能性はそれほど高くなが、一度起こつたら未来のシナリオが大きく書き換えられるような出来事である。

未来錐の典型として、ハンコックとベゾルドが一九九三年のWHOの審議会で提示した図を見てみよう「図6」¹³。この図では、前出のヘンチエイの論文における四つの区別がしめされている。芯の部分には、起こるだろう（「ロバブルな」）未来があらわされ、芯の周りの部分には、起こりうる未来（「ローザブルな」）未来があ

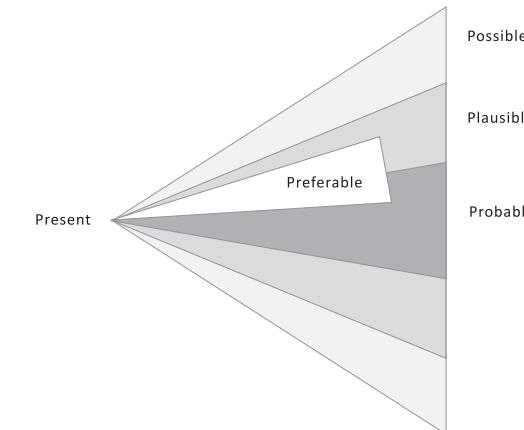


図7 | ダン&レイピエ PPPP

らない未来である。

思弁デザインは、未来の見通しにもとづく仕事というよりも、未来それ自体を見出そうとする仕事であり、二通りの目標をもつ。それはすなわち、未だ知られていない未来を知らしめるという目標であり、起こらないと思われている未来や、起こるかもしれないと思われている未来を、起ころうの水準まで上げるという目標である。思弁デザインは、夢想と思われるがちな思いつきに説得力をもたせるために、綿密な調査研究にもとづき、提案が実現するまでに、何が起こるのか、何をなすべきかについて道筋を描くことを重視する。思弁デザインはまた、理想的な未来にたいしては、倫理上の見解が分かれそうな提案をえておこない、理想的な未来への反省をうながそうとする。

仮想の未来

本論で明らかにするのは、予想の未来でもない、理想の未来でもない、仮想の未来というべき未来であり、デザイナーがこの未来を描くことの必要である。これまで、未来研究における未来の分類と、未来錐をもちいた未来の種類の説明のしかたを振り返ってみたが、以上の議論をもとに、八つの未来を区別しながら、仮想の未来がいかなる未来であるか説明を試みる「図8」。

- | | |
|-----------|--------------------|
| ① 予想の未来 A | 起こるだろう（プロバブルな）未来 |
| ② 予想の未来 B | 起こりうる（プローザブルな）未来 |
| ③ 予想の未来 C | 起こるかもしれない（ポシブルな）未来 |
| ④ 予想の未来 D | 不可能と思われている未来 |
| ⑤ 理想の未来 | 望ましい未来 |
| ⑥ 反理想の未来 | 望ましくない未来 |
| ⑦ 未知の未来 | 知られていない未来 |
| ⑧ 仮想の未来 | 他でもりうる未来 |

予想の未来Aは、起こるだろう（プロバブルな）未来であり、起こる可能性がかなり高いとされる事柄である。予想の未来Bは、起こりうる（プローザブルな）未来であり、起こるかどうかわからぬが実現の可能性のある事柄である。予想の未来Cは、起こるかもしれない（ポシブルな）未来であり、夢想と思われがちな未来である。予想の未来Dは、未来錐の外側にある、不可能と思われている（インポシブルな）未来である。逆説めいているが、不可能だと思われている事柄も、意識されているかぎりは、一種の未来であり、一種の可能性である。私たちが見知らぬ可能性性に出会ったとき、最初のうちは、不可能であるとか馬鹿げていると思つても、時間とともに可能かもしれないと認識を変える場合もあるだろう。以上の段階は、便宜上の区別であつて程度の差であり、現実にはグラデーションをなしている。予想の未来Aから予想の未来Bにかけては、多くの情報の分析をとおして明らかになる事柄であり、予想の未来Cから予想の未来Dにかけては、想像の力によつて見出されるような事柄である。

理想的な未来は、可能性の度合いにかかる未来とは異なり、願望にもとづく未来であり、規範にもとづく未来である。理想の未来における好ましさは、個人にとっての好ましさというよりも、集団にとっての好ましさであり、社会規範としての倫理にかなつてゐる状態である。まずこの未来が、可能性の範囲のうちのどこに位置づけられるか問われる。未来錐において、予想の未来Aから予想の未来Bにまたがつて理想の未来がおかれるがちのは、気候変動を考

ユートピアとは究極の理想郷である。ユートピアは、穏やかな人間中心主義にとどまるならば理想の未来であるが、超人間主義に傾くほどに、奇妙な考え方として受け取られがちであり、理想の未来と「より」仮想の未来となる。技術に重きをおく理想郷をここではテクノトピアと呼ぶならば、思考の行き着くところは、機械によって完全に制御された人工世界かもしれない¹⁶。自然に重きをおく理想郷をここではエコトピアと呼ぶならば¹⁷、思考の行き着くところは、人間がもはや一人も存在しない自然世界かもしれない。すなわち、ユートピアの両極端の行き着くところは、超人間主義の極みであり、理想的な未来である。ユートピアの対極にあるのがディストピアであるが、超人間主義をかかげるユートピアは、常識の世界に生きる人々にとってはディストピアでしかない。ユートピアは大いにディストピアとなる可能性をはらむが、ユートピアと対極にあるディストピアはなおさら、仮想の未来としての性格を帯びる。

ユートピアの分類をあらわす簡単なモデルAから考えていくこう「図9」。多くの人間は、人間のありかたを否定したり、人間の生存を否定したりするような未来を望まないから、多くの人々にとつて受け入れやすいという意味において穏やかなユートピアは、人間中心主義であるはずである。反対に、多くの人々にとつて受け入れがたいという意味において過激なユートピアは、超人間主義にゆきがちである。この想定のもと、人間中心主義の理想の両側に一部重なるように、二極のユートピアを置いてみる。片方は、技術に重きをおくテクノトピアであり、他方は、自然に重きをおこエコトピアである。そのようにして、五つのユートピアの種類があきらかになる。この図でみると、人間中心主義のおよぶ範囲は、理想的な未来であると考えられる。超人間主義がきわまる両極は、仮想の未来であると考えられるが、それがいかなる状態かは、特別な想像力にゆだねられるだろう。

ユートピア

それでも、国際情勢を考えても、明るい未来がけつして無条件に約束されているわけではなく、成り行きにゆだねるわけにいかず、人類が相当の努力をしないと好ましい状態にいたらいいという認識からである。もしも、予想の未来Aのうちに理想の未来を置くならば、それはすなわち、相当な現実主義であるか、相当な楽観主義である。反対に、予想の未来Cのうちに理想の未来を置くならば、これはすなわち、相当な現実逃避であるか、相当は悲観主義である。理想の未来にたいしては、「反理想の未来、望ましくない未来もまた考えられるだろう。

予想の未来にしても、理想の未来にしても、仮想の未来にしても、それとして知られてこそその未来であろうから、未知の未来というべき、未だ知られていない未来もあるはずである。未知の未来は、現時点では諸々の制約のために気づかれおらず、未来錐のどこにもあらわしようがない。未知の未来は、時期が来て見出されのち、未知ではなくなり、起ころう可能性はどれほど高いか、望ましいのか望ましくないのか、判断されることになる。

仮想の未来は、未知の未来から見出される未来であり、五つの点から特徴づけられる。第一に、仮想の未来は、従来なかなか気づかれなかつた、思いもかけない未来である。第二に、仮想の未来は、有力な未来にたいして提起される、他でもあるいの未来である。第三に、仮想の未来は、意表をつく見通しとして、予想しづらい未来である。第四に、仮想の未来は、意表をつく見通しとして、評価しづらい未来である。第五に、仮想の未来は、試みに提示されて議論されるための未来である。

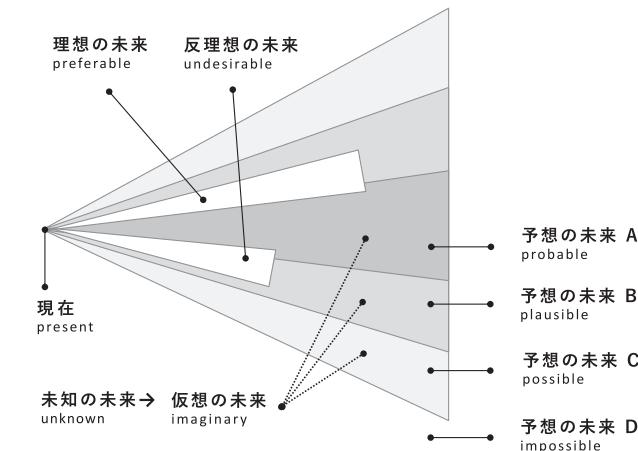


図8 | 未来錐(高安)

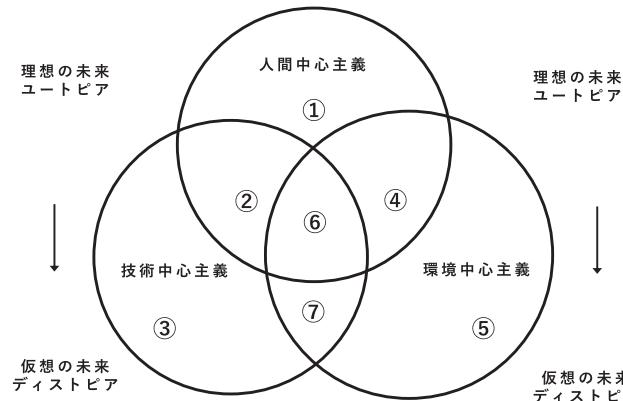


図10 | ユートピアの分類(モデルB)

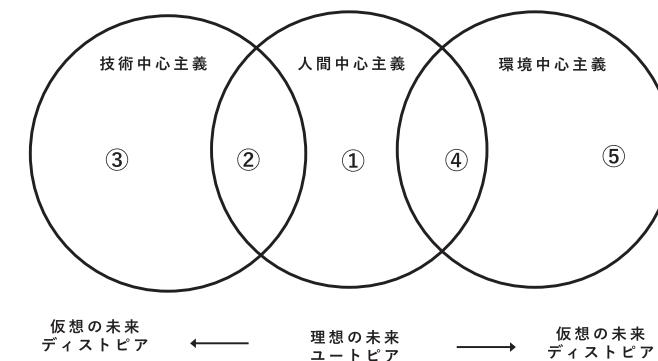


図9 | ユートピアの分類(モデルA)

モデル A

① 人間の幸福な生活のみ実現され、他には大きな変化がない世界
 ② 人間の幸福な生活が、技術の進歩によって実現されている世界
 ③ 人がいまの人間ではなく、技術のうちに解消されている世界
 ④ 人間の幸福な生活が、自然の保全によって実現されている世界
 ⑤ 人がいまの人間ではなく、自然のうちに解消されている世界
 よって、七種類のユートピアが区別される。

モデル B

① 人間の幸福な生活のみ実現され、他には大きな変化がない世界
 ② 人間の幸福な生活が、技術の進歩によって実現されている世界
 ③ 人がいまの人間ではなく、技術のうちに解消されている世界
 ④ 人間の幸福な生活が、自然の保全によって実現されている世界
 ⑤ 人がいまの人間ではなく、自然のうちに解消されている世界
 ⑥ 人間の幸福な生活が、全体の均衡によって実現されている世界
 ⑦ 人がいまの人間ではなく、全体のうちに解消されている世界

ユートピアの分類の図によつて、自分がいま論じようとする理想の未来がどのような未来であるか、自分がいま論じようとする仮想の未来がどのような未来であるか、自覚できるだろう。ユートピア小説はこれまで描かれてきたが、ユートピアを描くことはもとより思考実験であり、ユートピアの分類の図によつて、どのような未来がまだ考え抜かれていなかも分かる。思弁デザインすなわち「スペキュラティヴ」なデザインはとくに技術中心主義のテクノトピアの話にゆきがちだが、究極のエコロジーがいかなる状態であるか、ローテクによって世界がどう変わらうか、可能性として考えてもよいだろう。ウイリアム・モ里斯が『ユートピアだより』で描いたのは、美しい自然のうちで人々が自分らしい手の仕事をとおして幸せを享受している世界だった^[18]。

未来を描く

思弁デザインが、他でもあります未来について考える点において重要なとしている。スペキュラティヴという語はどうも親しみにくい。思弁デザインをいつそのこと未来デザインと言いたいらしいである。商業デザインは、予想の未来にもとづいて目の前の現実の仕事をおこない、社会デザインは、理想の未来にとづいて目の前の現実の仕事をおこない、思弁デザインは、仮想の未来を描くことそれ自身を目的とするなら、思弁デザインを未来デザインと呼びかえてもおかしくない。

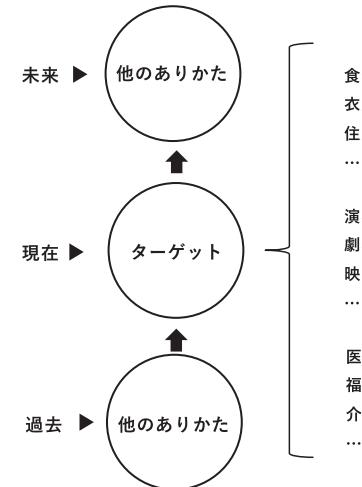


図12 | 過去・現在・未来

から出発して、他でもりうる未来に向けた物語を紡ぎ出すことに力点を置くところである。思弁デザインの一つの方法論として誰でも入りやすく工夫されている。

わたくしは、デザイン史研究をおこなってきた経験から、未来について考えようとするときに、過去を振り返ることも必要なのではないかと考える。すなわち、他でもりうる未来について考えるときに、他でもりえた過去について考慮してはどうだろう「図12」。現在あるものはもともと現在のようではなかつたのであり、過去のほうがむしろ良かつたという場合もあるかもしれないからである。デザイン史は、建築・衣服・広告などのものが他でもりえたことを知らせる点において大いに意味のある研究分野である。したがって、過去をあつかう歴史研究と、未来をあつかう未来研究が、現代とは異なるもののかたちをめぐつて結びつくことで、一定の相乗効果が得られるのではないか。

最後に、以上の思慮にもとづいて、他でもりうる未来を描くための段階をしめして結びたい。このモデルは、職業デザイナーにかぎらず、一般市民がおこなえる思考実験の道筋をあらわしたものである「図13」。第一に、変わりうる対象もしくは、変わるべき対象を一つ定める。衣服・食物・住居・交通・景観といった事物であれ、恋愛・結婚・家族・福祉・老後といった事柄であれ、何か一つターゲットを定める。第二にはなかつたことを確かめる。第三に、他でもりうる未来について考えるうえで気にかけたい思想について調べる。人間性のような本質にか

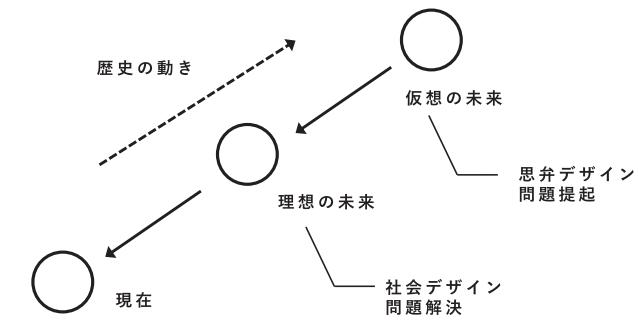


図11 | 2重のバックキャスティング

ことが何なのが見失われたり、月並みな想定に終始したりしがちである。そこで、方法論として言われるのが「バックキャスティング」である。それは、一種の思考方法で、理想の状態をまず定義してから、現在に向かって逆方向にそこにいたる行程を考えいくやりかたである。現在の状況からの脱却を図るうえでは有効な方法であろうが、起点となる理想の状態をどう定義するのかが問われよう。目標がもし平凡ならば、取り組みも平凡になるし、目標がもし問題ならば、取り組みは失敗に終わる。そこで、「バックキャスティング」という外来語の代わりに、物事への反省の意味をより強めて「逆照射」の語をもちいて、二重の「バックキャスティング」を考えるのはどうか「図11」。すなわち、理想の未来をとおして予想の未来をとらえかえす「逆照射」にたいしては、仮想の未来をとおして理想の未来をとらえかえす「逆照射」が必要であろう。これはすなわち、思いきった提案をめぐって議論をおこない、実現可能かつ受け入れ可能なところで引き寄せるような作業である。社会変革を目指すデザインや教育ではなおさらこれが重要であろう。

長谷川愛は「スペキュラティヴ」なデザインの実践家として活躍してきたが「二〇XX年の革命家になるには—スペキュラティヴ・デザインの授業」において、他でもりうる未来を描くための一連の手順を分かりやすく解説している¹⁹。それは「課題国を決める」「解決したい問題を探る」「興味のあるテクノロジーを探す」「簡潔なあらすじを書く」「ひとつのシーンを詳細に描く」「プロジェクトをアウトプットしよう」「アイデアを評価する」という手順である。長谷川の進めかたの特徴は、社会問題の解決をかなり意識しながらも、何が問題であるかを人々の感じる「痛み」にもとめており、一人一人の問題にたいする意識

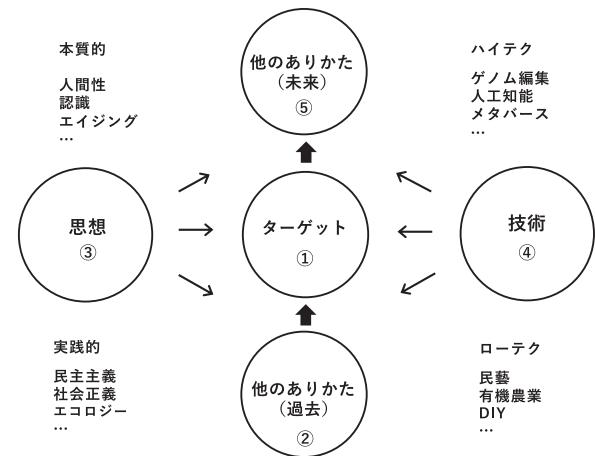


図13 | 他でもあります未来

かわる思想であれ、高齢化といった問題にかかる思想であれ、民主化といった実践にかかる思想であれ、自分の関心事を一つ定める。第四に、他でもあります未来について考えるうえで鍵となる技術について調べる。人工知能・生命科学・仮想現実といったハイテクだけではなく、伝統工芸・有機農業・自給自足といったローテクであってもいいだろうし、両極が結びつく可能性もあるだろう。第五には、選んだ対象がいまのようではなく他でもあります可能性をとらえ、目に見えるイメージを作成したり、文章で説明したりする。職業デザイナーならば最後の段階で、プロトタイプやそれに似たモデルを提示できるだろう。思弁デザイナーが主張してきたように、他でもあります未来を描くことは、未来について議論するために必要である。

高安啓介（たかやす－けいすけ）

一九七一年生まれ。大阪大学大学院人文学研究科教授。大阪大学大学院文学研究科博士課程修了。博士（文学）。愛媛大学法文学部准教授を経て現職。専門はデザイン思想史。

*1 | マラ・マルベス『クリティカル・デザインとは何か？問こと物語を構築するための「デザイン理論入門』野見山櫻謹（ヌー・ヌス・ヌス新社、1101九年）。Matt Malpass, *Critical Design in Context: History, Theory, and Practices* (Bloomsbury, 2017); Matt Malpass, "Criticism and Function in Critical Design Practice," *Design Issues* 31, no.2 (Spring 2015): 59-71.

*2 | アンソニー・ダン、フィオナ・レイビー『スペック・ア・ティヴ・デザイン』問題解決から、問題提起へ—未来を思索するため「デザインがやめられない」（ヌー・ヌス・ヌス新社、1101五年）。Anthony Dunne & Fiona Raby, *Speculative Everything* (1101XX年)。

*3 | Jennifer M. Gilley, *The Future: A Very Short Introduction* (Oxford University Press, 2017).
*4 | 本号に所収の次の論考を参照：高安啓介「社会トヨベガリの歴史」『a+a美学研究』一四号、九〇—一一九頁。

*5 | Anthony Dunne, *Horizon Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design*, rev. ed. (MIT Press, 2005).
*6 | ナヘ&ルイユ『スペック・ア・ティヴ・デザイン』。

*7 | 同書、1101九一111〇頁。

*8 | 長谷川愛『1101XX年の革命家になるには—スペック・ア・ティヴ・デザインの授業』（ヌー・ヌス・ヌス新社、1101〇年）、一八—111頁。

*9 | ウィリアム・マイヤーズ『バイオアーネ—バイオテクノロジーは未来を救うのか』岩井木綿子、上原昌子訳（ヌー・ヌス・エヌ新社、1101六年）。

*10 | Roy Amara, "The Futures Field: Functions, Forms, and Critical Issues," *Futures* 6, no. 4 (August 1974): 289-301; Roy Amara, "The Futures Field: Searching for Definitions and Boundaries," *The Futurist* 15, no.1 (February 1981): 25-29; Roy Amara, "Views on Futures Research Methodology," *Futures* 23, no.6 (July 1991): 645-649, doi:10.1016/0016-3287(91)90085-G.

*11 | Norman Henchey, "Making Sense of Future Studies," *Alternatives* 7, no. 2 (Winter, 1978): 24-27.

*12 | Charles W. Taylor, *Creating Strategic Visions* (Strategic Studies Institute, US Army War College, 1990).

*13 | Trevor Hancock and Clement Bezzold, "Possible Futures, Preferable Futures," *The Healthcare Forum Journal* 37, no.2 (March 1994): 23-29; Trevor Hancock and Clement Bezzold, "Futures Thinking and Healthy Cities," in *Healthy Cities*, ed. Evelyne de Leeuw and Jean Simos (Springer, 2017), 449-462.

*14 | ナヘ&ルイユ『スペック・ア・ティヴ・デザイン』1111頁。

*15 | Joseph Voros, "A Primer on Futures Studies, Foresight and the Use of Scenarios," *Prospect, the Foresight Bulletin*, no. 6 (December 2001), <https://theforescope.com/publications/foresight-primer/>. Accessed December 15, 2022.

*16 | リック・ヌーベル『スペック・ア・ティヴ・デザイン』。

*17 | アメリカの作家アーネスト・セシル・ハックは一九七五年に『ヒルズ・ドント・ベイ・ピア』小説を発表しました。

*18 | ウィリアム・ヤリス『ユートピアだより』川端康雄訳（岩波文庫、1101111年）。

*19 | 長谷川愛『1101XX年の革命家になるには—スペック・ア・ティヴ・デザイン』。