

1. プラグマティズム-経験の技術(p485-489)
  - ・ この考察・・・ハンナ・アレントが軽んじた「労働する動物 animal laborans」を救済しようとしてきた。
    - 人間という労働する動物は技術によって豊かになり、クラフツマンシップの精神によって威厳を保つことができるのである(p485, L2-3)。
  - ・ クラフツマンシップ・・・プラグマティズムのうちに哲学的故郷を見出している。

↓
  - ・ プラグマティズム・・・**具体的経験から哲学的意味を取り出す**ことに打ち込んできた。
  - ・ パースの考え・・・**観念論に背を向けて、毎日のささやかな行為のうちに人間的認識を解明する鍵**を見出そうとした。
    - (1)17世紀の科学的な実験精神+(2)18世紀のヒュームの経験主義→パースを鼓舞
    - プラグマティズムは、現場の純然たる事実だけではなく、**経験の質をも解明しよう**としていた(p486, L3-4)。
  - ・ プラグマティズムの運動・・・2種類の波
    - (1)19世紀後半～第二次世界大戦までの期間
    - (2)第二次世界大戦のあと、二世代の時を経た今（セネットの世代）  
→人間を元気づけようとする衝動は、日常的で、複数的=多元的で、建設的な人間の活動にいまなお携わり続けている。
  - ・ ジョン・デューイ・・・「労働する動物」という条件に直接取り組んだ第一波のプラグマティスト
    - (1)進歩主義的教育を提唱したことで非難された教育家
    - (2)攻撃的で競争的な社会ダーウィニズム的な考えに反対した生物学研究者
    - (3)教条主義的マルクス主義に断固として立ち向かった社会主義者  
→ハンナ・アレントによるマルクス主義批判に同意していたであろうことは明らか。  
理由：（アレントによる解釈によると）マルクスが偽って提示している希望は「生命過程に供給される罪過の豊富さと欠乏」によって測定されている。しかし、デューイは、この量的測定に対して、**活動中の人間の経験の質を改良することに基づく社会主義を主張している**から(p487, L6-9)。
  - ・ デューイの著作・・・クラフツマンシップのテーマの多くが、抽象的な形で現れている。  
例：『民主主義と教育』→問題解決と問題発見、技術と表現、遊びと仕事のそれぞれにおける関係が最も総括的に論じられている。

「富裕階級に対しては遊びを空疎な興奮にしまい、さらに貧弱に対しては仕事を性分に合わない労働にしまいがちで、狂った経済的諸条件はさておき、仕事と遊びは双方ともに同じように自由であり、内在的に動機づけられている。仕事は、心理学的に単純化していえば、それ自身の一部として結果に対する関心を意識のうちに含む活動である。したがって仕事は、結果が活動の外部にあるとき、つまり活動することが単なる手段にすぎなくなるような目的として結果があるとき、ぎこちない労働になる。遊びの態度に浸透され続けている仕事が、芸術である」(p487-488)

→共有された実験、集団的な試行錯誤という観点から仕事の質を査定するように労働者を促す&単に利潤をあげる手段としての品質の追及には異議を唱えていた。(p488, L6-10)

- ・ 哲学としてのプラグマティズム・・・よい仕事をするためには、手段-目的関係からの自由が必要であるということを主張してきた。
  - ↓この哲学的信念の根本にあるものこそ・・・
- ・ 「経験(experience)」・・・ドイツ語の場合2つに分かれる
  - (1)「体験(Erlebnis)」<sup>エアレーブニス</sup> (2)「経験(Erfahrung)」<sup>エアファールング</sup>
- ・ (1)「体験(Erlebnis)」<sup>エアレーブニス</sup>・・・内面に感情的な印象を残す出来事もしくは関係
- ・ (2)「経験(Erfahrung)」<sup>エアファールング</sup>・・・人を外向きにさせ、感受性=心配りよりも技術を必要とする出来事、行動、関係
- ・ ウィリアム・ジェームズの考え・・・経験の領域にだけ留まっているならば、人は手段-目的な思考と行動に捕らわれることになる。=道具主義という悪徳に屈する
  - 人は常に体験を、つまり「どんな感じがするか」を、モニターする内面的な装置を必要としているという考え。
  - ↓しかし、セネットは。
- ・ 技術仕事・・・「経験(Erfahrung)」<sup>エアファールング</sup>の領域に重点を置く。対象物そのもの、個人の感情を交えない実践に焦点を置く。クラフツマンを外向的にする。
  - プラグマティズムという哲学の作業場の中で、この重点に賛同しつつ、技能として理解される経験の価値について論じたい。
- ・ 経験の技能・・・18世紀に親業について論じたデピ夫人の著作に遡る。
  - 本能的愛情の自足性に異議を唱える。
- ・ 親・・・盲目的愛情や命令に代わって、いつ寝ればいいのか、何を食べたらよいかなど、客観的で合理的な指導的規範が必要になる。→いかなる親といえども、唯一実践=練習=習慣を通してのみ進歩させることのできる技術が必要。
  - 重点は、体験よりも経験にある。
- ・ 「経験の技能」の意味・・・(1)形式・(2)手順(経験の技術に)焦点をあわせて考える

- ・ 形式と手順の2つ・・・行動を起こすときに暗黙知を提供し、一度しか起こらないような遭遇の場面においてすら私たちの指針になりうる。  
→私たちが持っている特定の知識を透明＝明白にしようとする。
  - ・ 「クラフトとしての経験」・・・感情のプロセスに宿っている主観性の類とは全く別のもの。  
→印象は経験の原材料だが、原材料は原材料であり、それだけのことにすぎない。
2. モノ作りのクラフトと人間関係のクラフト(p490-p491)
- ・ セネットの考え・・・物体としてのモノを作る技能は、他者との関係の仕方を作ることができる経験の技術を理解するための洞察を授けてくれる。
  - ・ モノを上手に作る際の困難と可能性・・・人間関係を構築する際に当てはまる  
→抵抗を伴いながら仕事をしたり、苦勞して曖昧性を処理したりするときのような物質的な試練は、人びとが互いに抱き合っている反感や、人びとの間に存在する不確かな境界線を理解するのに、有益である。 (p491, L2-4)
  - ・ 私たちが誰であるか・・・私たちの身体がなすことができる事柄から直接的にもたらされる。
  - ・ 身体がモノを形作るために有している可能性・・・＝社会関係において利用しているのと同じ可能性  
↓プラグマティズム運動でも、同じようなことが言われてきた
  - ・ プラグマティズム運動・・・有機体＝人間と社会の間に連続性を想定することが特徴
  - ・ ハンス・ヨーアスら・・・身体それ自体の豊かさが多種多様な創造的活動のための材料を提供していると主張。  
→クラフツマンシップは、有機体と社会の連続性が稼働中であることを示す(p492, L1-2)。
  - ・ 「創造性 creativity」という語・・・本書での登場回数は、わずか。  
→あまりにも多くのロマンティックな難点を含んでいるから。  
→セネットとしては、手の動きや道具の使用に際して、直感的飛躍がどのようにもたらされるのかを明らかにして、神秘性をはぎ取るようにしてきたつもり。
3. 技術と政治(p492-494)
- ・ 政治学・・・セネットのこれまでの考察で最も手薄になった領域  
例) ハンナ・アレントの領分たる「国政術」
  - ・ 現代プラグマティズム・・・よい仕事をするようになることが市民であることの基礎  
→いまなお説得力を保っている理由：社会的領域と政治的領域の橋渡しをするから。
  - ・ アレントの考え：国政術は、自立的な専門的技術の領分である。必ずしも民主主義を含むものではない。
  - ・ セネットの考え：プラグマティズムが民主主義を信奉するのを納得するに足る、クラフト的な理由がある。

→人間が技術を発達させるために依拠する受容力のうちにある。すなわちそれは遊びの普遍性であり、特定（局所化）し、疑問を持ち、打開する能力である。これらの能力は、エリートのみならず、広く人類に行き渡っているものである。

- ・ 自治・・・客観的な問題に共同で取り組み、せっかちな解決を疑う市民の能力を想定している。
- ・ デューイの民主主義・・・そうした能力を台無しにするマスメディアのフィルター作用に対する理解を欠いている。
- ・ ハイ・コンセプトなニュースや個人的な事柄に満ちたブログ・・・もっと多くの技術を要するコミュニケーションを発達させることはない。
- ・ プラグマティズム・・・これらを修正するための方法が、現場における、市民による参加の経験のうちにあるに違いないと主張。
- ・ アレント・・・これが、普通の人びとにあまりにも多くのものを要求しすぎると批判。
- ・ セネット・・・民主主義については、それはあまりにも少なくしか要求していないといえる。近代民主主義の諸制度とコミュニケーションの道具は、多くの人たちが仕事において立証している能力を励まして発展させることをしていない。

#### 4. 文化—パンドラとヘファイストス(p494-496)

- ・ プラグマティズムが経験を聖域化しているという指摘に対する反論・・・クラフトの経験が盲目的に崇拜されることはありえない。

↓なぜなら

西洋史の起源から、技術的労働はヘファイストスとパンドラの二神によって象徴される両義性を喚起し続けてきたから(p494, L5-6)。

- ・ ヘファイストス・・・銅細工師、宝石職人、一人乗り軽二輪戦車の発明者であり、足が不自由（内反足）。  
→この神には、欠点があった。
- ・ ヘファイストスの内反足・・・①クラフツマンの社会的価値を象徴している。②物質的で家庭的な文明は栄光を求める欲望をけっして満足させることはない、ということを示している。
- ・ パンドラ・・・「美しき悪」、「すべての贈り物」。
- ・ パンドラの逸話・・・もっとも非物質的な贈り物、希望だけが箱に残る。箱に入っていた物質的な道具類、不老不死の霊薬、薬物は災いをもたらす。  
→物質的な品々は、「美しき悪」をもたらすということ。
- ・ パンドラの「美しき悪」・・・アレントの「悪の凡庸さ(banality of evil)」と真っ向から対立しているように思える。
- ・ 「悪の凡庸さ(banality of evil)」と呼ばれた人たち・・・職務をできるだけ立派に遂行しようとしているだけのクラフツマン。しかし、この人たちは、ユダヤ人に対する憎悪・滅びの美学の双方によって鼓舞された破壊者だった。

- ・ パンドラ神話・・・他者から急き立てられて初めてパンドラが箱を開ける物語として、ギリシャ文化に組み込まれたもの。
5. 物質文化の両義性(p406-498)
- ・ ヘファイストスとパンドラ・・・人類の文明をその起源において規定した物質文化に関する両義性を示す。
  - ・ 西洋文明・・・二つの個性を融合して、人間によって作られる物質的経験に関わる両義性に仕立て上げてきた。

表1. ヘファイストスとパンドラの違い




	職業	作るもの	容姿	性質
ヘファイストス	熟練工	日用品 	醜い 	栄光とは無縁 でもある 高潔な神 
パンドラ	熟練工	自身の肉体同様に美しく人びとを虜にするもの	美しい	悪意に満ちている女神

表2. 両者の個性を軸にした思想の整理

	ヘファイストス要素	パンドラ要素
プラトン	古風で家庭的な技術の美点を祝福	非物質的な魂の超越美を主張
初期キリスト教徒	大工仕事、縫いもの、庭づくりの活動に美徳を見る	物質的財貨それ自体への愛着を蔑む
啓蒙運動	機械の完全性を歓迎	機械を怖れる
ヴィトゲンシュタイン	美しく完璧な建物を造りたいという願望	その願望を病的と述べる

- ・ 人間の手になる<sup>1</sup> (マン・メイド) 物質的な品々はニュートラルな事実ではなく、人為的であるという理由で、不安の原因(p497, L7-8)。
- ・ 人間の手になるものについての両義性・・・クラフツマンの運命の起伏を定める。  
例) 苦役者→奴隷→立派なキリスト教徒→啓蒙運動の具現者など

<sup>1</sup> 「マン・メイド」の語は、「人間の手になる」・「人為的」と訳し分けられている。個人的には、ここは「人為的」ないし、「人間の手で作られた」としてもよかったのではないか?と思う。

- ・ この歴史・・・クラフツマンは、自分自身を支援するために、人間の身体にしっかり植え付けられた能力と威厳を活用してきた。
- ・ 単純な行為としては・・・人間による「把握」「抱握」
- ・ 複雑な行為としては・・・人間の道具と身体構造に明瞭な形式をもたらす「抵抗」「曖昧」によるレッスン
- ・ クラフツマン（労働する動物）・・・内部から技術を発達させ、緩やかな「変容」のプロセスを介して物質的世界を構成しなおすことができる。すべての力の起源は、単純で基本的で物質的＝身体的である。

#### 6. 自然vs.文化(p498-499)

- ・ クラフツマンの歴史・・・「自然」対「文化」  
→いかにクラフツマンの技術が熟練しようとも、この対立は起きる。  
→袋小路に陥らない為に、彼が何をやるか、その営為のみを評価することが重要。
- ・ クラフツマンの技術・・・たとえ自然なものであるとしても、けっして無垢なものではない。

#### 7. 倫理学(p499-p502)

- ・ 仕事への誇り・・・技術と献身の報酬として、職人精神の中心にあるもの。
- ・ おき出しの誇り・・・ユダヤ教でもキリスト教でも、罪とみなされる。
- ・ 仕事・・・独立した存在を有している。仕事は仕事をする人間を超越する。
- ・ クラフツマン・・・成熟する技術に対して最も大きな誇りを持つ。
- ・ 実践、技術、緩慢なクラフトの時間・・・クラフトの時間が緩やかに流れることで、実践が埋め込まれて、技術が自分自身のものになる。反省したり想像力を働かせたりすることが可能になる。  
→せっかちに結果が追求されているときには不可能なこと。
- ・ 「成熟」の意味・・・「長い」  
→人は、長い時間、技術の所有者であり続けるということ。
- ・ 倫理的問題・・・仕事への誇りそれ自体が大きな問題に。  
例) 原子爆弾の製造者たち・・・仕事の誘惑が、結果として、パンドラ流に彼らに害悪をもたらすことになった。
- ・ プラグマティズムがもつ役割・・・この倫理的問題に対し、部分的な矯正策をもっている。→手段と目的のつながりを強調すること。  
例) 爆弾の開発者たち：「我々が作るべき爆弾の最小限の威力とは何だろう？」と問うこともできた。  
↑実際に、ジョセフ・ロートブラットらの科学者によって提唱され、多くから批判を受けた考え方だった。
- ・ プラグマティズム・・・仕事が進行している最中に、倫理的問題を問うことの価値を強調したいと考えるもの

→ゆえに、セネットは、クラフツマンが仕事の途中で間を取り、自分がいま行っていることについて反省することができることを知らせることを強調してきた。

- ・ 間・・・仕事の誇りを損なうとは限らない。むしろ、間を取ることは、より倫理的に納得のゆく結果をもたらさうる。
- ・ 未来に目を向けようと努めること・・・自分の仕事に誇りを持つための倫理的方法
- ・ 労働する動物は盲目である、というアレントの考え・・・技能を実践する際に進歩の内的な順序を理解し、よりよいクラフツマンになってゆく諸段階を理解するようになれば、その考えに対抗できる。
- ・ 内反足のヘファイストス・・・たとえ自分自身に対してではないとしても、自分の仕事に対しては誇りを持っていた。彼こそは私たちがなることのできる、もっとも威厳のある人物なのである(p502, L9-10)。

## 8. H松のまとめ

クラフツマンシップのベースには、事実や経験の質を解明しようとする、プラグマティズムの考えがある。それは、「労働する動物」というテーマに取り組んだデューイの著作からも見て取れる。プラグマティズムは、よい仕事をするためには、手段—目的関係からの自由が必要であるということを主張してきた。その主張を支えているのが、(1)「体験(Erlebnis)<sup>エアレーブニス</sup>」(2)「経験(Erfahrung)<sup>エアファールング</sup>」からなる、「経験(experience)」の概念である。技能仕事は、対象物そのもの、個人の感情を交えない実践に焦点を置いている点で、「経験(Erfahrung)<sup>エアファールング</sup>」の領域を重視しているといえる。「クラフトとしての経験」は、感情のプロセスに宿っている主観性の類とは全く別のものであり、原材料は原材料そのものとしてとらえられる。クラフツマンが行う仕事においては、抵抗を伴いながら仕事をしたり、苦勞して曖昧性を処理したりするときのような物質的な試練は、人びとが互いに抱き合っている反感や、人びとの間に存在する不確かな境界線を理解するのに、有益である。私たちが身体を利用して物を作ることは、社会関係を作ることでもある。

政治とクラフツマンの繋がりについては、議論が手薄になってしまった。しかし、アレントの意見に対して、クラフツマンがもつ能力を指摘したい。民主主義による自治を実現する力は、人間が技術を発達させるために依拠する受容力のうちにある。すなわちそれは遊びの普遍性であり、特定(局所化)し、疑問を持ち、打開する能力である。これらの能力は、エリートのみならず、広く人類に行き渡っているものである。

クラフツマンの技術は、たとえ自然なものであるとしても、けっして無垢なものではない。成熟する技術に対して最も大きな誇りを持っている。その誇りが、原子爆弾の製造のように、大きな倫理的問題を引き起こす可能性もある。しかし、手段と目的のつながりを強調し、仕事の間をとって倫理的問題を問うことの価値を問うことで、より倫理的に納得のゆく結果や仕事への誇りをもたらさうるのではないか。自分の姿がどうあれ、自分の仕事に対して誇りを持つクラフツマンを目指すべきである。

9. 疑問・感想：モノ作りのクラフトと人間関係のクラフト(p490-p491)の部分について特に気になりました。

- ・ 「モノ作りのクラフトと人間関係のクラフト」の節で書かれている内容について、セネットがここで言っている「身体」とはどこまでの範囲を想定しているのか疑問に思った。あくまで、生まれ持った体という意味での身体 (body) なのだろうか？ そうなると、今の身体では「できない」ことがあったとして、その多様さが創造的活動を生むのだから、みんな違ってみんないいという議論になるのだろうか。とすると、前の章でセネットが語っていた「よい仕事をするための能力は、人類にまったく平等に分かち持たれている」という考えとの関係性はどのように解釈できるのだろうか。身体状況に依存して、それぞれがよい仕事ができるという解釈ならば、セネットの限界として「できない」を「できる」に変えるところまで論じきれていないことがあげられるのではないかと考えた。
- ・ クラフツマンは、仕事そのものを通じて人間関係を築き上げていくという指摘を読んで、自分が修士課程時代に行った調査で衝撃を受けた一言を思い出した。「良い人間関係を作るためにコミュニケーションスキルを訓練するのではなく、良い仕事ができるように環境を整えている。良い人間関係は、良い仕事が作ると思う。」という一言。この言葉は、セネットが語っているクラフツマンの働き方を示したものと言えるだろうか。