

リチャード・セネット, 高橋勇夫訳, 2016, 『クラフツマン: 作ることは考えることである』, 筑摩書房

第10章 能力

イタリック: 私の解釈です。

- 共通の才能(pp. 453-455 l. 4)
 - 誰でも良いクラフツマンになることができる
 - 近代社会は、生得的な知識だけでなく後天的な能力も、獲得するものがより高度になればなるほど、その獲得者の数は少なくなっていく、と考えられてきた
 - ↳しかし、職人の技能(クラフツマンシップ)はこの枠組みには収まらない
 - クラフツマンシップにおける型通りの手順リズムは、子どもの頃の遊びの経験を利用したもの
 - そして、ほとんど全ての子どもは遊びが得意
 - 人間の生まれや成長が等しくないことは誰も否定しえないが、個人差はもっとも重要な事柄ではない
 - モノを作るという人類の能力が明らかにするのは、むしろ私たちが共通に持っている事柄
 - 政治=統治という考えから、「よい仕事をするようになれば、国民は自分自身を統治することができるようになり、その結果、よい市民が生まれる」と考えられていた
 - ↳しかし、これが歪められ、悪用されるようになった
 - 「不公平な比較」によって立証される個人差は、仕事に関するより信頼に足る事実として注目を集めるように
 - ↳これに対して
 - 私たちは私たち自身に共有されている働く能力によって、私たち自身を統治するやり方を教えられ、共通の基盤で他の市民とつながるやり方を教えられることを願っている

【仕事と遊び—クラフトの系】(p. 455 l. 5-p. 463 l. 10)

- ルールと実験(p. 455 l. 5-p. 456 l. 2)
 - 「共通の基盤」は人間の発達の早い段階で、遊びの工夫(クラフティング)の中で現れる
 - 遊びは子どもたちに社会的になるための方法を教え、認知発達(乳児から成人にかけて知能、思考、問題解決力を高次化してゆく過程)を導く
 - また、ルールへの服従を教え込むと同時に、自分たちが従うルールを新たに作って試してみることを許すことで、そうした規律に逆らうものもある
 - 仕事をするようになれば、これらの能力は生涯にわたり有益なものとなる
 - 遊びが発生するのは2つの領域においてである
 - ① 競技者が動作を起こす前にルールが決められ、ルールが決まったら競技者は約束事の僕となる
 - ゲームは反復のリズムを定める
 - ② オープンな遊びの空間では感覚的な刺激が他を圧倒することで、物質的対象との対話が始まる
- 遊びの定義(p. 456 l. 3-): 遊びと仕事に境界線が引かれるようになる過程

- フリートリヒ・フォン・シラー:遊びは快樂と厳しさの交渉で、遊びの諸ルールは人間の活動と釣り合っている
- このような考え方は遊びをむしろ夢想(ドリーミング)に類似したものとみなす心理学者たちの間では消滅した
 - ↑遊びは浮遊する夢のプロセスと似ている自発的な行動と考えたから
- ヨハン・ホイジンガ:遊びと仕事の間に截然たる境界線を引いた
- 近代以前のヨーロッパでは言葉遊びごっこや玩具遊びをしていたが、産業革命の厳しさにより玩具を片付けざるえなくなった
 - ↓それゆえ、
- 有用性が支配するとき、自由な好奇心を失う
 - ↓それにも関わらず
- ホイジンガ:ゲームをしている人々の「形式的な厳肅性(フォーマル・グラブヴィティ)」に注目し、これが自由な好奇心と同じように重要であると認識していた
- ホイジンガの時以来、ギアツなどの人類学者は「儀式」という観点から形式的な厳肅性を解明しようと試みた
- ギアツ:ルールを決めてそれを実行するということが、人間の生涯全般にわたって継続される点を協調
- 遊びの技術—物質との対話(p. 458-461 l. 7)
 - ファン・アイクの公園:境界線が曖昧であることで、子どもたちは身体的儀式を洗練させる
 - 砂遊びをする幼児、ボール遊びをする年長の子どもたち、騒々しく思いの丈をぶちまける若者、ショッピングの合間に一息入れたり見守る大人
 - これらの事柄が相俟って人々を社会的に結びつける日常の儀式となる
 - ↓Qしかし、遊びの技術はどうやって仕事と結びつくのか?
 - エリク・エリクソン:子どもの遊びを技術仕事における「初期実験」として仕事に関連づけた
 - 例) 男の子たち:倒れるまで積み木を積み上げるのは、大きくなる対象を作ってゆく限界を試している
 - 女の子たち:人形の服を脱ぎ着させるのは、どうやったら上手に人形に服を着せたり、うまくボタンをかけられるのか、という実際的な作業の仕方を学習している
 - ⇒男の子にしる、女の子にしる、物質的对象に対する技術的な働きかけをしている
 - 幼児が無生物の対象に対して投影する能力は成人期にも引き継がれる擬人化能力のこと
 - また、物質的現実には止むことなく投影を訂正し、物質的な真実について警告し続ける
 - 例) 鋭い目つきのクマに、男の子が自己投影して名前をつけても、そのクマの目は「僕が本当に君に似ているなんて信じちゃいけないよ」と警告を発する
 - この遊びの場面にあるのは、クラフツマンが物質と交わす対話の萌芽なのである
- ルールとルールの修正(p. 461 l. 8-p. 461 l. 7)
 - エリクソンの研究に足りないのは、物質との対話を可能にするルールについての説明
 - 少なくとも2つのルールが存在する
 - (1) ルール作りの一貫性
 - 協力が必要
 - すべての子どもたちが決めたルールに従うことに賛成しなければならない

- 包括的
→さまざまなプレイヤーたちに適用されるものでなければならない
- 反復
→手順を何度も繰り返すことによって実践的経験のための下地を作る
↓この過程によって
- 子どもたちは自分たちが作ったルールを修正し、変更を加え改良できるように
- 遊びは、実践=練習=習慣を開始させる、そして実践とは反復の問題であり、同時に調整=修正の問題でもある

➤ 複雑化(p. 461 l. 8-p. 462)

(2) 複雑さを増すことを学習

- 子どもは歳を重ねると今までの玩具に退屈するようになる
→この退屈は、子どもたちが客観的世界についてよりの確に批判するようになった印
- 認知能力の発達につれて子どもは対象を複雑化できるようになる
↑ここで肝心なのはその対象
- 外科用メス*も平らなマイナスドライバー*も複雑な仕事をできるようになるのは、それぞれの道具の可能性と戯れることを習得していたから
=退屈すると手元にある道具で何かできないかと試し始めるため、職人の技能(クラフツマンシップ)にとっては重要な刺激となる



*外科用メス



*マイナスドライバー

- 「一貫性」と「複雑性」は対立するかもしれないが、遊びのルールをリセットすることで、そうした緊張を管理する仕方を学習する
- 4~6 歳:首尾一貫性<複雑性
- 8~10 歳:首尾一貫性>複雑性
- 思春期前半:首尾一貫性と複雑性はバランスを保ったまま処理されるように

➤ 遊びから能力へ(p. 463 l. 1-1. 10)

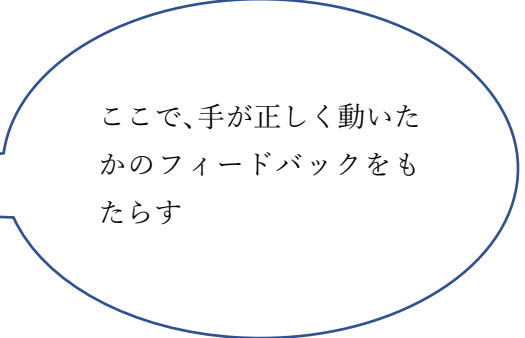
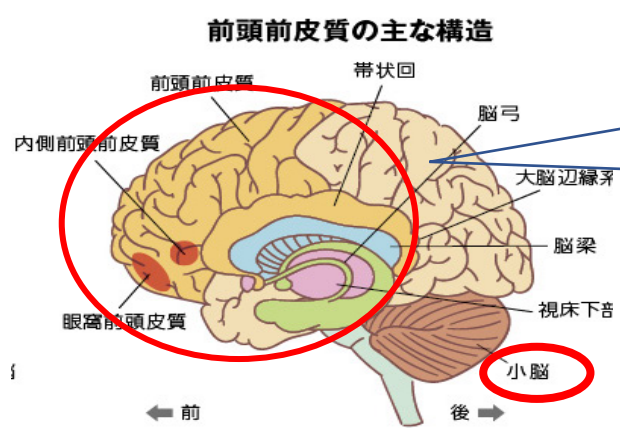
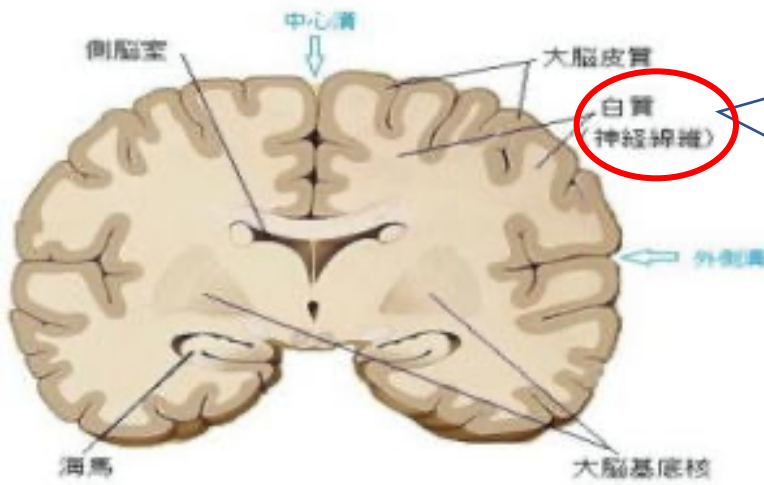
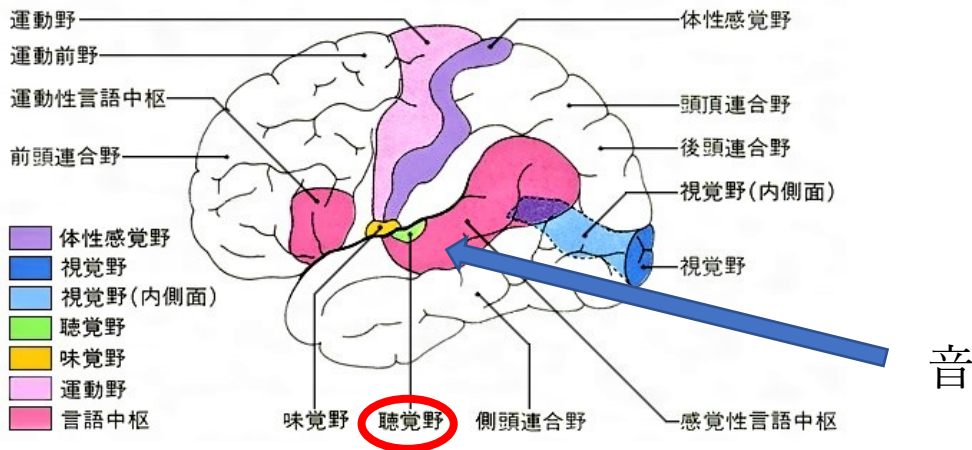
- 遊びの技術(クラフト)がどのように仕事と結びつくかを概観したが、この概略は私たちにとって啓蒙的な意味を持たなければならない
- 子どもたちが物質的素材との対話、ルールに従うという規律、ルールを作る過程で深まる複雑性、これらにおいて学習する事柄をクラフツマンシップは活用する
⇨優れた市民としての資格(シティズンシップ)は遊びにおいて見出され、仕事において失われる

【能力—局所化する、疑問を持つ、打開する】(p. 463 l. 11-p. 474 l. 5)

➤ 才能の個人差は生得的?(p. 463 l. 11-p.465 l. 3)

— 啓蒙時代の思想家たちは、クラフトを向上させる能力は生得的なものだと信じていた

例) 脳のどこで音を聞くのか、音楽的技術に必要な神経単位(ニューロン)情報をどうやって処理するのかをニューロ的に地図化できる



⇒つまり、ここは「ちゃんと動いている!」という経験のための神経学上の場所

例) 楽譜を読めるようになるには、視覚野を活動させる

- その複雑性ゆえに、脳の処理は連続的でなく同時並行的に行われる
 - 脳の全体的地勢の至る所で、ニューロンへの刺激、伝達、フィードバックが多く発生すればするほど私たちは多く考え、感じるようになる
- ↑この生得的な能力地図が呼び起こす不安は、その事実そのものではなく、それが含有するところにある

=その地図には個人差があるのだろうか?という不安

- 西洋哲学においては、その不安を遡ると予定説に行き着く

➤ 予定説の「不公平な比較」(p. 465 l.4-p. 467 l. 3)

- プラトンの『国家』に現れた予定説
 - 魂の転生:魂は自分が次に住まう身体と次に送る人生を選ぶ
 - 魂たちは前世において、どうすれば物事をうまくこなせるかの知識、つまり魂たちの判断を安定させてきた知識を身につけている
 - しかし、新しい身体を得て誕生するとき、全ての人間は宿命を、彼または彼女がなるだろう人間の刻印を帯びる
 - 生得的な差はあるかもしれないが、生まれ持った自分の能力を最大限に活かすことの可能性は残している

1) 対照的

- カルヴァン派プロテスタント主義での予定説
 - 神は、人間の誕生時には救済する魂と地獄に落とす魂を運命づけてしまっていると信じていた個人が自分の運命を知ることがを遮って、運命が訂正されるように彼らに慈悲を乞わせ、立派な人間であることを証明させようとする
 - 生得的なものとの不平等なる物を結びあわせている
 - =一部の人間は他の人間よりも立派な魂の状態から人生をスタートさせるため、他の人よりも神の慈悲を受けるに値するということになる
 - 一生のうちの運命の訂正は他の人々の「不公平な比較」の産物
 - それを利用するための生得的な能力を欠いている個人や集団のために資源を浪費してはならない
 - 教育を行う前に個人が学習できる事柄を決めておこうとする教育実践

➤ 開放系の受容力(p. 467 l. 4-p. 467 後ろから 1 行目)

- 開放系:将来の発達が発起点に存在した条件にフィードバックされる
 - 「受容力」は文化によって活性化され、抑圧もされる
- 例) 大きな手や指を左右に広げた長さが違う人もいるが、器用と不器用の差は左右の手がどのようにして刺激を受けたり訓練されるのかにある

➤ 社会と文化による組織化(p. 468 l. 1-p. 469 l. 6)

- 「空白の石板」¹を唱える生物学者ですら、生得的な差異で能力が決まるのではなく、文化などの経験

¹ 空白の石板 black slate : 人間は何も書いていない板のように、精神的な空白状態で生まれ、その知識

によって決まると考える

- 個人差=不平等の問題に注意を向けることにより、同じ程度に厄介な供給過剰の問題が見えなくなる
- 全ての人が共有する、話し言葉と書き言葉が対照し合い、矛盾し合う大量の意味を製造する能力を限定し整理するものこそ、文化である
- ヴォーカソンの織機:生まれながらの優れた資源は活用すべきだが、それに安住してはいけないとする
- 脳の資源は異なる諸個人に不平等に分配、または適用されているため、その事実^に安住するなら、社会は自らを毒することになる
→能力は生得的なものではなく、それを活かすも殺すもその人次第

➤ クラフツマンの三つの基本能力(p. 469 l. 7-p.470 l. 6)

- 職人的技術(クラフツマンシップ)が依拠する生得的な能力は、人類のほとんどが共通して持っている
- クラフツマンシップの土台には3つの基本能力がある
 - (1) 場所を突き止める能力(ローカライズ):問題を具現化する
 - (2) 疑問を抱く能力:特性について思案する
 - (3) 打開する能力:意味を広げる
- 能力の展開には、脳は視覚、聴覚、触覚、そして言語—象徴による情報を同時並行的に処理する必要がある

(1) 局所化する能力=ローカライズ(p. 470 l. 6-p. 471)

- 局所化する能力(パワー)は、何か重要なことが起きている場所を特定する能力のこと
- 感覚的刺激に起因する場合がある
 - 例) 解剖の際に外科用メスが予期していないものにあたり、手の動きが遅く繊細になる
- 感覚的刺激が何か行方がわからないもの、何かかけているもの、あるいは何か曖昧なものについて与えられる時に起こる
 - 例) ファンアイクの公園
道路を遊び場の中に定められた境界線を取り除いて、遊んでいる子どもたちが安全を保つために、その境界区域に注意するようにした
- 認知論的研究では、「焦点的注意」と称されうることもある
→人類は困難や矛盾(=「認知的不協和」)に焦点を合わせる
- 局所化はなにかが首尾よく運んでいる場合にも起こる
 - ↑このような認知的不協和の経験は、「ここ」や「これ」に注意を向ける動物の適性(キャパシティ)にある
- クラフトに携わる人においては、この動物的思考が、材料のどこが問題で、実践のどこに問題があって、難しいのはどこなのか、具体的にその場所を特定する

(2) 疑問を抱く能力(p.472)

- この能力は、特定された場所を詳しく調査すること
- 生物学的には、初期状態にとどまることを意味
=思案する脳はどの回路を選択すべきかをじっくり考えている

は経験と知覚から得られる

- 好奇心の経験についての、つまり解決と決定をひとまず棚上げにして探りを入れるという経験についての、ニューロンの感覚を作る
→作業過程では、行為→一時停止→疑問→行為というリズムが、複雑な手の技術が上達する際の特徴であることを検証している

(3) 打開する能力(p. 473-p.474 l. 5)

- 似ても似つかない領域同士を互いに引き寄せ、一方から他方へ飛躍する際に暗黙知を維持する能力に立脚
- 「打開する open up」は「すすんで受け入れる open to」と密接にリンクしていて、物事を違った風に行うことや、ある習慣の圏内から別の習慣の圏内に移動することをすすんで受け入れること
↑この習慣を変える能力は動物的領域に由来する
- 問題の発見と密接に結びついていて、この繋がりは習慣を転換し、比較し、変更する受容力を人間が持っているから可能になる

↓

- これらの受容力を動物たちと人間が分かち持っていることを強調したい
- 次に、人間がそれらの受容力を共有している理由を明らかにしたい

【操作知能—スタンフォード・ビネー式パラダイム】(p. 474 l. 6-p. 483)

➤ 知能テスト(p. 474 l. 6- p. 476 l. 9)

- 「スタンフォード・ビネー式」知能テストは5つの基本的な精神的領域を検査する
→「推理の流暢性」「基礎知識」「量的推論」「視空間処理」「作業記憶」
↑しかし
- この領域には職人技能が形成されるための未開の能力は含まれない
- その理由は、
 - ① 知能は質問に対する正しい答えによって推定できる
 - ② 答えによって回答者のグループが釣鐘曲線状に分類
 - ③ 人の生物学的潜在能力を検査する
- 個人ではなく集団の得点に基づいて新たな烙印(スティグマ)を生み出した
例) 黒人の集団での知能検査の能力が白人より低いため、黒人は白人よりも知能が低い
↑今やこの生得的な劣等生を肯定するために「科学」が呼び出された

➤ 正規分布曲線(p. 477 l. 10-p. 478 l. 7)

- 知能に関する私たちの理解を基本的に形作ってきたのは、統計学的手法に外ならない
- 少数の愚鈍な人が一方の端に、ほとんどは中央に、少数の天才はもう一方の端に釣鐘型に分布
- この、人間が密集した中間領域を呼ぶときに「凡庸な」「これと言って特別なものはない」など貶す言葉が多い
↑これらの言葉は、単純な統計学的処理に正当化されている
- IQ85の個人は上の「大衆」の問題を多く処理できる、ただ彼らより時間がかかるだけ
- 記号の理解力を持っているのに、その理解力は「暗黙知」の中に閉じ込められていたり、あるいはその理解力を身体的実践の中で表現するかもしれない

- ガードナーの多重知能理論(p. 478 l. 8-p. 479 l. 10)
 - 検査した知能すべての面を合算して、単一の一般的知識に仕立て上げることで「正規」の釣鐘型曲線を作った
 - ハワード・ガードナー：人類は知能テストが推定するよりも多くの知的受容力を持っており、互いに独立し自立しているため、合算しても単一の一般的知能にはなりえない
- 正しい答えのない問いを考える技術的能力(p. 479 l. 11-p. 481)
 - 技能的能力は知能テストに対して根本的な異論を突きつける
 - 問われる質問は正解が存在し、正解は検査を行う側の判断による「うまくいく!—It works!」
 - 計算には正解があるだろうが、言葉の定義にはそれと同じ形では正解は存在しない
例) incisive
 - クラフトの能力が適用されるのは深部の理解力であり、個別の問題に集中する
↓しかし、IQ が表すのは多くの問題をより表面的に処理すること
⇒深く掘り下げるクラフツマンの能力は、表面的に物事を処理する潜在能力とは対極にある
- よい仕事をする能力(p. 482-p. 483)
 - Q なぜ、中間領域の潜在能力に注意が向けられないのか？
 - 小さな「程度」の差異を誇張して、大きな「質」の差異に仕立て上げることで、特権のシステムが正当化される
 - 中間領域の人々を凡庸な人々と同一視することで彼らに対する無視が正当化される
 - よい仕事をするための能力は、人類に平等に分かちたれている
 - 最初に遊びの中に現れ、それから仕事に際し局所化し、疑問をもち、問題を打開する能力において洗練される
 - クラフツマンは自身の「よい仕事をしよう」という衝動を感情的にうまく管理できないために、社会で脅かされたり、矯正されたりする

↓

このようなことが、セネットがクラフツマンシップの完成には才能より動機づけ=意欲の方が重要な問題であると主張した理由

- クラフツマンシップに必要な、局所化して、疑問をもち、打開するという三つの能力は、知能テストのような、物事を早く処理する生得的な能力を測るテストで見られるものではない。さらに、セネットによれば、生得的な能力の差異は大したものではなく、もっと重要なのは持って生まれたものをどう後天的に活かすかであって、どんな能力を持って生まれたかではない。だからこそ、誰にでもクラフツマンになりうるのであり、動機づけ=意欲の方が重要。
- このクラフツマンシップは、ものづくりだけでなく色々な部分に共通するものだと感じた
- 関係ないかもしれないが、p.482 あたりで「なぜ、中間領域の潜在能力に注意が向けられないのか」という問いは、日本手話と日本語対応手話の中間領域である、中間手話にも言えることなのではないかと考えた。というのも、日本手話話者からすると、中間手話は手話ではなく、手話もどきだ!と言われることが多い。しかし、ろう者が手話を習いたての人と会話する時に使うのは中間手話であることが多いように見られる。

