

ブリコラージュと製品開発

三 宅 秀 道

“Bricolage” and Product Development

Hidemichi MIYAKE

Abstract

Levi-Strauss, a French ethnologist, proposed the distinction between “bricolage” and “engineering” to conceptualize contrasting ways of thinking between “the savage” and “the modern”. This paper explores implications of the distinction for the product development activities where engineering-style reasoning is dominant theoretically and empirically. With some examples, we highlight the importance of creating new applications without technological advancement, and argue that bricolage-style cognitive processes are crucial to such creativity.

Keywords

product development, bricolage, La Pensée sauvage, application development

問題提起 人類学における「ものづくり」観と製品開発論

本稿では、人類学者クロード・レヴィ＝ストロースの著書「野生の思考」を手がかりに、新文化の開発とそれによる製品開発手法についていくらかの思考実験を試みたい。というのは、現行の製品開発論における議論に、本著で示された「ブリコラージュ」概念を導入することで、改めてこの分野の議論の新しい着眼が期待できるのではないかと筆者は思っているからである。

まず、レヴィ＝ストロース「野生の思考」という著作が、人文科学の分野でどのように評価・紹介されているか、一例を紹介する。

野生の思考 *La Pensee sauvage* は、1960年代に始まったいわゆる構造主義ブームの発火点となり、フランスにおける戦後思想史最大の転換をひきおこした著作である。

Sauvage (野蛮人) は、西欧文化の偏見の凝集ともいえる用語である。しかし植物に言えば「野生の」という意味になり、悪条件に屈せぬたくましさを暗示する。著者は、人類学のデータの広い渉猟とその科学的検討をつうじて未開人観にコペルニクスの転換を与え *sauvage* の両義性を利用してそれを表現する。

野生の思考とは未開野蛮の思考ではない。野生状態の思考は古今遠近を問わずすべての人間の精神のうちに花咲いている。文字のない社会、機械を用いぬ社会のうちにとくに、その実例を豊かに見出すことができる。しかしそれはいわゆる文明社会にも見出され、とりわけ日常思考の分野に重要な役割を果たす。

野生の思考には無秩序も混乱もないのである。しばしば人を驚嘆させるほどの微細さ・精密さをもった観察に始まって、それが分析・区別・分類・連結・対比……とつづく。自然のつくり出した動植鉱物の無数の形態と同じように、人間のつくった神話・儀礼・親族組織などの文化現象は、野生の思考のはたらきとして特徴的なのである。

この新しい人類学 *Anthropologie* への寄与が同時に、人間学 *Anthropologie* の革命である点に本書の独創的意味があり、また著者の神話論序説をなすものである¹⁾。

本書は1962年にフランス語で原書が出版されたものだが、人類学者レヴィ＝ストロースが現代思想に「構造主義」という新しいフレームを持ち込む契機となった。だが、彼は別にそれを経営学やその一分野としての製品開発論に応用可能であり、またそうしようと思って本書を著したわけではない。

ただ、本稿の筆者（三宅）がこの本から、製品開発論を展開する上で有益なヒントやコンセプトが含まれていると考え、何年も本書を座右に置きながら様々なものづくりの事例について考えてきて、時折そこでの観察が本書の記述と共鳴するように感じられた経験がある。そこで筆者は、一度、改めて本書の記述から経営学におけるものづくり論に対して有益な示唆を得ることができないか、その可能性を考え始めた。

そうした経緯から、本稿での同書の取り上げ方は、必ずしももともと同書の想定された読者である人類学者たちの正統的な読み方とは、「目のつけどころ」がいくらかずれているかもしれない。人類学的問題意識が、経営学の問題意識と相反する点も、率直に言えばあるであろう。しかしそうだとすると、ブリコラージュ概念を中心とするコンセプトの意

味の把握については、複数の人類学者との議論を経て、それなりに人類学的文脈を踏まえた読み方になっていると筆者は思っている²⁾。しかしもちろん、本稿の理解・記述の及ばない点について、文責は筆者にある³⁾。

「ブリコラージュ」という概念

それではここで、レヴィ＝ストロース（1976）から「ブリコラージュ」概念についての説明を引用する。

しかしながら具体の科学は、近代科学と同様に学問的である。その結果の真実性においても違いはない。精密科学自然科学より一万年も前に確立したその成果は、依然としていまのわれわれの文明の基層をなしているのである。

原始的科学というより「第一」科学と名付けたいこの種の知識が思考の面でどのようなものであったかを、工作の面でかなりよく理解させてくれる活動形態が、現在のわれわれにも残っている。それはフランス語でふつう「ブリコラージュ」 *bricolage*（器用仕事）と呼ばれる仕事である。ブリコレ *bricoler* という動詞は、古くは、球技、玉つき、狩猟、馬術に用いられ、ボールがはねかえるとか、犬が迷うとか、馬が障害物をさけて直線からそれるというように、いずれも非本来的な偶発運動を指した。今日でもやはり、ブリコロール *bricoleur*（器用人）とは、くろうととはちがって、ありあわせの道具材料を用いて自分の手でものを作る人のことをいう⁴⁾。

さらに辞書的な言葉の定義を注記するなら、大辞泉によれば、ブリコラージュは以下のように説明されている。

ブリコラージュ 【(フランス) *bricolage*】

ありあわせの道具や材料で物を作ること。日曜大工。器用仕事。転じて、持ち合わせているもので、現状を切り抜けること。

つまりブリコラージュとは、なんらかの人工物の製造に際して、「わざわざその目的のために加工された素材を組み合わせて狙いの機能を果たす人工物として製造するのではなく、有りあわせの材料、特にそのために詭えられたのではない素材を組み合わせて、狙いの機能を果たす人工物を製造する手法」である。いわゆる「エンジニアリング」、工学的手法の対極にあるが、これもひとつの「ものづくりの方法」である。むしろ、人類が多く

の工学技術知識を獲得した近代産業革命以前の長い歴史には、ものづくりといえばブリコラージュ的手法が当たり前であったし、近代以後も、例えば冷蔵庫のなかの有り合わせの材料でアドリブ的になんかの料理をつくることがあるように、ブリコラージュ的手法は現在でも生活のなかのそこそこで見られる。

ただし、近代量産工業においては、ブリコラージュ的手法はあまり適用できる手法ではない。それはそもそも、組織的・量産的な人工物製造の営みにおいては、効率性・計画性が重視されるために、そもそも意図した機能要件を果たすための確実な人工物製造工程を実現するためには、ブリコラージュ的手法の不確実性は、その創造性では補いきれない欠点があるからである。計画的に、ある機能要件を確実に満たす大量の人工物を製造しなければならないような状況では、「有り合わせ」のものづくりはあまりにも不適切であろう。

しかし、仮にどんな工業製品でも、最初にそれが企画・試作・開発される際には、例えば「それまで世界になかったような新しいコンセプトの人工物」を、まずひとつつくるような状況では、それがその先にはどれだけエンジニアリング的手法を必要とするものであるとしても、最初には、むしろブリコラージュ的手法の創造性のほうが適している面もあるのではないだろうか。しかし、そうした視点から製品開発が論じられている例は非常に少ないのではないだろうか。本稿ではそのことを考えたい。

我々の身の回りのブリコラージュ

といっても、経営学にとって馴染みのない専門用語であるから、にわかにはイメージをつかみにくいかもしれない。例えばいくつか事例を挙げてみよう。

あるマーケティングの研究者の方から、ご友人のエピソードとして伺ったはなしである⁵⁾。その方が夜、引っ越したばかりの新居に帰ると、まだ照明器具をつけていないので真っ暗闇で動きが取れない。かといって懐中電灯など持ち合わせていない。困った挙句ふと思いついて、持ち歩いていたノートパソコンを暗中で起動し、その画面から明かりを取って急場をしのいだという。

このとき、その友人が行ったのがブリコラージュである。つまり、もともとは単にノートパソコンの液晶画面で図像を表示するためのバックライトとして（つまり発光する現象そのものではなく、その透過光によって液晶画面上の表示が明晰になることを目的として）製造された発光装置を、それが出す光の周囲への照明機能とみなして、それを利用したわけである。このとき、ノートパソコン画面の発光装置は、「照明器具として」、「わざわざその目的のために加工された素材を組み合わせる狙いの機能を果たす人工物として」開発されたわけではなく、別の用途のために開発されたものを、咄嗟にそれに「そのよう

な機能も許す性質がある」ことを発見して、他用途に応用したというわけである。

パソコンメーカーの開発者は、照明器具としてバックライトを製造したわけではない。結果としてそうも使えたわけだが、それを想定していたわけではない。もし仮に、それを想定していて、人工物の機能のひとつとしてそのために設計段階から配慮していたならそれはエンジニアリングの成果といえるが、そうではなく、ただたまたま使用者が使用時点で「それにも使えたのに気付いて使った」だけである。つまり、こうしたユニークな機能の発揮の契機は、製造時点ではなく、使用の時点にある。これがブリコラージュの特徴である。

また、日本の工芸分野にも面白いブリコラージュの例がある。兵庫県姫路市の名産として、明珍火箸風鈴というものがあるが、これは鎌倉時代から続く甲冑師の家系である明珍家⁶⁾が、明治期に甲冑・刀剣類が売れなくなった際に、千利休が使った火箸を先祖が作ったという故事を参考に火箸職人にまず転業した。そうしてつくった火箸を叩くと、澄んだ音色がするので、二対四本の風鈴の鳴子に転用して、「明珍火箸風鈴」という新商品として展開している。これもまた、「風鈴のつもりでなく（つまり叩いた音の音色を良くする目的でなく）製造した火箸」の、音響面の優れた特性を製造後に発見して、他用途（風鈴）に転用したという、鮮やかなブリコラージュの例である。

さらに付け加えると、こうして新しい用途が発見された旧「火箸」を、むしろ「風鈴」として改良を重ねていくということも考えられる。その段階ではこれはブリコラージュではなく、風鈴のエンジニアリング的改善である。また、明珍家ではこの火箸風鈴をヒントにしてオリジナル楽器の「明潤琴」という新製品を開発したが、これは「楽器にするつもりで楽器を開発した」のであるから、もとはブリコラージュにルーツを置きながらも、ある段階から以後はエンジニアリングというべきであろう。

ブリコラージュ概念をものづくり的語彙で説明しなおす

レヴィ＝ストロースの記述から、さらにブリコラージュ概念の深い理解に挑んでみよう。彼はこう書いている。

心像と同様に、記号も一つの具体的存在である。しかしそれは指示能力をもつことで概念に似ている。記号も概念も、それ自体だけに限られず、自己以外のものの代わりになることができる。もっとも、概念はこの点で無限の容量を持っているが、記号の容量は有限である。この相違点と類似点は器用人^{ブリコール}の例でよくわかる。彼が仕事をしているところを見よう。計画ができると彼ははりきるが、そこで彼がまずやることは後向きの行為である。

いままでに集めてもっている道具と材料の全体をふりかえってみて、何があるかをすべて調べ上げ、もしくは調べなおさなければならない。そのつぎには、とりわけ大切なことなのだが、道具材料と一種の対話を交わし、いま与えられている問題に対してこれらの資材が出しうる可能な解答をすべて並べ出してみる。しかるのちその中から採用すべきものを選ぶのである。彼の「宝庫」を構成する雑多なものすべてに尋ねて、それぞれが何の「記号」となりうるかをつかむ。その作業は作り上げるべき集合を定義するのに役立つ。(作り上げると言っても、結局のところ、出来あがり^{オーフ}と材料の集合とは部分の内的配列が異なるだけである。) この^{オーフ}の木片は縦の板の足りないところを補う埋め木にも使えるし、置物の台にもできる。台に使える古材の木目や光沢を生かすことができるだろう。埋め木に使う場合、この^{オーフ}の木片は「面積」になるし、台にすれば「材質」になる。しかしながら、これらの可能性はやはりつねに、材料それ独自の歴史によって、またそのもとの用途のなごり乃至はその後の転用からくる変形によって限定されている。神話の構成単位は、言語から借りられるために意味が決まっています操作の自由が制限されており、その結果として単位の結合の可能性にも限界があるが、それと同じように、「器用人」^{ブリコロール}が集めて用いる要素にも事前拘束がある。また、適当な材料が見当たaraぬところへ他の要素を転用する可能性があることによっても決定が左右される。したがって一つ選択がなされるごとに構造は全面的に再編成されるので、それがはじめに漠然と創造されたままであることも、当初によりよいと考えられていたままであることもけっしてないのである⁷⁾。

ここでレヴィ＝ストロースは、神話学・記号論的語彙によってブリコラージュ概念を説明しているので、人工物の価値創造についての視点からのみ記述するよりも、難解な表現になっている。ここで筆者が、敢えて「器用人」^{ブリコロール}の行為についての説明を、改めてものづくり論的語彙によって試みて、読者の理解を助けられればと考える。

たとえばここに、一個のごく平凡なクリスタルガラス製の灰皿があるとする。

これはなにか?と問われれば、一般的な読者は「灰皿である」と答えるだろう。それ



は別に間違いではない。しかしこの「物体」は、「灰皿」の「記号」としてのみ成立するわけではない。多くのデスクワーカー兼喫煙者がときおりするように、机の上の書類が風に飛ばないようにこの物体を重石として使ったら、そのときこの物体は、「ペーパーウェイト」の「記号」にもなるわけである(灰皿ではなく

なるわけでもないが)。この物体は、灰皿としては（その灰を収納するための）「凹面」になり、ペーパーウェイトとしては「重量」になるわけである。

さらに他の可能性を模索してみよう。このクリスタルの物体の「硬さ」と「尖端」を利用して、なにかの物体に圧力を加えて変形させるとき、この物体は「工具」になる。同じ「硬さ」と「尖端」という属性を利用しても、それがたとえばヒトに向けられるとき、この物体は「凶器」になろう。あるいは、叩いて音を出すことを目的に「振動体」としてこの物体を利用するときには、これは「楽器」になる。

あるいは、この物体の底の凹面と、材質であるクリスタルの光透過性能、その際の屈折度を利用すると、うまく使えばこの物体は「拡大レンズ」にもなる。このように、物体がもともと持っていた属性をピックアップして新たな用途に使用する際の物体からの情報の受信と使用者の認知上の革新という情報処理を、上記引用部分でレヴィ＝ストロースは「道具材料と一種の対話」と呼んでいるわけである。

どんな場合にも、あるモノがどのような用途で利用できるか、その可能性の全てを我々は知っているとは言い切れない。しかし、そのモノの潜在的な用途の可能性は、もちろん無限ではなく、有限である（「このモノは明らかに〇〇には使えない」、という例示を我々は容易に行える。たとえば上記のクリスタルの「灰皿」は、明らかに手袋代わりには使えない）。この有限だがその境界を我々が認知し得ない用途の可能性の集合を、ひとまず集合 A と呼ぶことにする。

その集合 A の一部に、少なくともこのモノはこの用途には使える、という我々にとって既知の用途可能性の集合がある。それは明らかに有限である。これを集合 B と呼ぼう。

ブリコラージュという行為は、モノ自体にはさしたる物理的加工を加えず、ほぼそのまま潜在的な用途可能性は変わらず（集合 A に含まれる用途の数は変化しない）、我々ヒトの側のそのモノに対する洞察の結果、モノの用途可能性への認知が拡大し（集合 B に含まれる用途の数が増加する）、結果としてモノが便利に使用される用途が新しく増え、価値が向上するという現象である。

一方、エンジニアリングという行為は、モノそのものになんらかの物理的加工を加えることによりモノの特性が変化し、それによってモノの潜在的な用途可能性が拡大し（集合 A に含まれる用途の数が増加する）、しかも我々ヒトがその拡大を認識して、実際に我々がそのモノをそのように使うものとして認識して使用する用途も増加し（集合 B に含まれる用途の数も増加する）、新しい用途でそのモノを使用することが可能になるという現象である⁸⁾。

このように説明すれば、ブリコラージュとエンジニアリングの違いが明らかになったのではないだろうか。

「野生」対「栽培」

こうして実例を挙げ、説明を連ねて、「ブリコラージュ」概念について考察してみると、それはただのアドリブではなく、あるモノが潜在的に備えていた属性の使用者が行う、生産よりも事後的な新発見があり、それによってそれまで想定されていなかった他用途に転用されて便益を生むという現象なのである。もちろん、そうした行為が即興的なされる場合もあるが、それは単にリードタイムについての表現であって、ブリコラージュとエンジニアリングを分けるものは、「既にあるモノの潜在的特性についての新たな認知の獲得による新たな用途の開発」が起き、そしてそれによる新たな価値創造が行われているか否かなのである。

近代工業化した以後の我々の社会では、口にするほとんど全ての農作物は、ヒトの手によってそのために栽培されたものである。そしてまたそれらの作物自体も、長い時間をかけ、我々の栄養補給という目的に合わせて、栽培に適するように、品種改良されてきたものの、まさに「エンジニアリング」の対象であったのである。そうした手法は、確かに我々にとって有用で、暮らしを豊かにするものであったから、その手法ばかりが価値を創造する上で有用で高等なのだとみなされがちであるが、レヴィ＝ストロースは、そうしたエンジニアリングの手法、つまり「モノを予め目的を定めてそのために加工を加えて価値とする手法」だけではなく、「既に生活圏に所与としてあるモノの存在より事後的に、その特性を有用性として見出して利用する手法」、つまりブリコラージュもまた、人類にとって有益な価値創造手法であるということを改めて主張したわけである。栽培された作物の利用という手法もあるが、その存在にそれまで自分が関与していない、「野草」からも有用性を引き出すクリエイティビティに着目するとき、レヴィ＝ストロースはそれを「栽培」の対極の「野生」を利用するアプローチとして、「野生の思考」と名付け、称揚したわけである。

ここで、さらに理解を深めるために、「野生の思考」の書名の所以にも触れておこう。レヴィ＝ストロースは、ここで「栽培」の対義語として「野生」という語彙を使用しているわけである。そして近代西洋の常識からは「未開人」と侮蔑的に看做される人々が、生活に必要な糧を得る手段として、身近の「野生」のモノから、有用性を引き出し、それによって生存を支えているときの高度な知的活動を評価することで、近代西洋の読者たちの「偏見」を正そうとしたのが彼の狙いであったわけである。

しかも彼の主張は、「未開人たちの手法も捨てたものではない」というような譲歩的な弁護なのではなく、彼らが駆使する「野生の思考」は、近代工業社会に住む我々の価値創

造活動の中にさえ、時に見つけることができるものであり、その意味で我々と「未開人」たちは共通点があるどころか、なんら変わりが無い存在であると鮮やかに説明しきったのである。

そしてまた、さらに注意すべきは、「野生」も「栽培」も主観的な区別であるということである。我々がたとえば見知らぬ地域を旅しているとき、茂っている草を見て、その草のなんらかの有用性についての既知の方法、予備知識など一切なく、その場でなにかその草の面白い使い道について「発見」するかも知れない。そのとき駆使される思考法を、まさにレヴィ＝ストロースは「野生の思考」と呼んだが、その草は、地元の人々から見れば、なんらかの使い道のために人為的に「栽培」しているものかもしれない。そしてその使い道は、旅人としての我々が「発見」したものと同じかもしれない。

つまり、レヴィ＝ストロースによる「野生」と「栽培」の区別は、思考する主体にとって、そのモノの特性についての知識が所与のものであるかどうか（レヴィ＝ストロースはこれを「事物の優位性」と呼ぶ）、それに依存するのであって、実際にそのモノが「野生」の自然物であるか、「栽培」された人工物であるかは関係ないのである。

使用者の認識の変化によるブリコラージュ

さてそれではその、「人工物に対する『野生の思考』の行使」を考えるために、また別の例を紹介しよう。この写真に写っている物体を見て、「このモノはなにに使われるものなのか？」ということを、読者にはしばらく考えてみていただきたい。

実はこれは、介護用品のひとつである。首の関節の怪我や障害などで、飲み物を飲むときに首を曲げることが困難か不可能であるか、あるいは苦痛である人がいる。その人たち



が普通のコップを使うと、コップを傾かせる角度が不十分で内容物を飲み干せないで、このコップは、使用者の鼻がコップの縁に当たらないように、コップの片側の縁を斜めに切り落としているわけである。

東京都品川区のファイン株式会社が開発したこの「レボUコップ」という商品は、そうした生活上の問題を抱えている人たちにとって非常に便利なものとして歓迎され、ヒット商品となった。しかし初めてこのモノを見た多くの人は、それがなにに使われるか、それがどのような問題を解決するものか、に

わかには分からなかったのではないだろうか。そしてそれがわかれば「なるほど」と思ったかもしれないが、もし説明を読まなかったならば、いまでもその人にとってはこのコップは異様に歪んだ変なコップに過ぎず、特別な価値は「感じられない」モノであるのではないだろうか。これにその特別な価値があるとは「みなせない」モノなのではないだろうか。

筆者が「価値を」「感じる」「みなす」というような言葉づかいをするのは、「そもそも価値とは認識上の現象」なのではないか、ということを強調したいからである。そしてこのことこそ、実はレヴィ＝ストロースが、「野生の思考」において主張したことでもある。モノの機能・性能・使い道があらかじめ客観的に決まっていて、製造者の意図した使用法以外の用法は「誤用」であるという「仮設」は、そもそもがブリコラージュという概念と相容れない。ブリコラージュという価値創造の手法は、つまりはモノの使用者の認識の変化によって、モノの新たな使用法、そこから得られる便益の向上する可能性を当然前提にするものである。

たいていの人にとって、初めてみるモノは、使い方がわからないので、価値を感じられないのではないだろうか。幼少期からの自分の発達を振り返ってみれば、モノに接して、周囲の人々から使い方や目的を教えられて、我々は学習をしてやっといろいろなものを使いこなせるようになったのではないか。

そしていまとなっては、当たり前のようにあるモノを使いこなす方法知を当たり前のように、特に意識せず行使してそのモノを使用しているが、この上のコップのようにまだ社会に普及していない、新しい珍しいモノに改めて接してみると、モノの価値、便益、有用性というのは、つくづく我々の認識に依存していることが身に沁みるし、始めてみるがゆえに先入観を排することができるモノを観察していると、そのモノは、様々な使い道の可能性があること、多様なアフォーダンスを持っていることが感じられてくる。そしてその時、我々はそのモノの、すべての用途の可能性を知っていると言い切れるだろうか？ひとまず自分はある使い道にこのモノを使いこなしてはいるが、それよりもまた別に便利な使い道がある可能性を誰も否定することはできないことに気づく。

初めてそのモノに触れる使用者が、他者からなんのアドバイスも受けないで自分の創意でそのモノからなんらかの機能、用途を見出してそれを使いこなせるようになったとすれば（それはそのモノの原作者の設計意図と違っていてももちろん問題はないわけだが）、それはまさにブリコラージュとしか言いようがないし、それもまたひとつの「ものづくり」であろう。しかもこの場合、ものそのものには指一本触れなくても、それになんら物理的加工を加えなくても、そのモノの、そのヒトにとっての有用性、それが支える価値は向上するわけである。

設計情報の「読解」とブリコラージュ

その意味でブリコラージュとは、ある物理的実体の製造（つまり設計情報の転写）というよりは、ある物理的実体から新しい用途に利用可能な設計情報を読み出す、その新しいゲシュタルトを構築すると表現してもよい。その意味では、対象が自然物でも何ら問題がないからこそその「野生の思考」なのである。もし仮にくぼみのある石（つまり人工物ではなく、自然物）を持ってきても、そのくぼみがなんらかの液体を貯め、そのくぼみの縁が我々の唇にうまくフィットするようであるなら、つまり自然物が偶然その用途に適合した形をたまたましているに過ぎなくても、それが実際にコップとして使えるのであれば、それをコップと呼んでなんのさしつかえがあるのだろうか。それは立派にコップなのではないだろうか。いやいや、それがコップでなければなにがコップだというのだろうか？それは例えば雨だれがたまたま石にそのようなくぼみを穿ったのであって、なんらかの知性がそれを意図してそのように加工したのではないにしても、使い手にとってそれが支障なくそれとして使えるなら、それは立派に「そのようなモノ」なのではないだろうか？

つまり、「モノの本質的な部分は設計情報なのだ」が、その設計情報は、誰かが何らかの意図を以てどのように書き込んだかが問題なのではないのではないだろうか。そうではなく、誰かがなんらかの意図を以てどのように設計情報を「読み出したか」が問題なのではないだろうか。結局はモノの価値は使用されてこそあるのであるのだから、モノの設計情報については、いかなる内容に書かれるか、ではなく、いかなる内容に読まれるかのほうが本質的な問題なのではないだろうか。もちろん、複雑な機能を果たす人工物が所定の機能を果たすためには、つまり適切に設計情報がそのモノから読みだされるためには、適切に書き込まれなければならない、自然界で偶然そのモノがそのような機能を発揮しうるアフオーダンスを持ち合わせることは期待しにくい（雨だれがいくらシリコンの結晶を精妙に穿っても電子回路にはなりにくいだろう）、設計情報の書き込み行為は重要なのだが、しかしそれも結局は「うまく読みだされる」ことにつながってこそその成果なのである。つまり、ここでは「実在する設計情報」ではなく、「認識される設計情報」こそが問題なのである。そもそも情報とは、なんらかの受け手に伝わってこそそもそも「情報」なのであるというのは、情報の定義自体からも明らかであろう。しかもここで認識される設計情報は、あたかもデジタル情報が電子媒体から機械的に読み取られるような情報の受信行為ではなく、心理実験におけるロールシャッハ・テストのように読み手がどのような枠組みでなにを情報として読み取るかという、フレーム問題としての情報の受信行為なのである。

すると、ここでひとつの問いが立てられる。エンジニアリングというもののづくり行為によってあるモノの持つ付加価値は創造されるが、ブリコラージュはモノを使う側の脳内のそのモノに対する認識の向上によってやはり付加価値を創造する。このとき、どちらも「モノの付加価値の創造」として「ものづくり」という言葉で呼ぶことは適切なのだろうか？ものづくり研究の深化を試みるなら、それも適切であろう。しかし語義にこだわるなら、ただ認識の変化のみによる付加価値の創造の場合は、「ものづかい」の進歩、洗練であると呼ぶほうが自然であろう。両方を「ものづくり」と呼ぶとき、価値を創造するという視点から見れば、モノの製造と使用に、どのような差異があるのだろうか？

あるいは、「ものづくり」と「ものづかい」、それぞれの向上を指して、「価値づくり」と呼ぶような工夫が必要なのだろうか？今後の検討課題としたい。

まとめ ブリコラージュの機会と評価

エンジニアリング的な製品開発においては、なんらかの目的の想定のもとで、ある特定の用途のあてがあって技術やデバイスが開発されるのだから、開発当初は確かにあるひとつの用途と結びついて利用されることになる。しかし、技術というのはあくまで「ある対象を制御するための方法知」であってそれ以上でもそれ以下でもないのだから、ある特定の用途にのみ使えと限ったものではない。別の用途にも使える可能性を誰も否定はできないわけだが、ではその用途のほうを模索するという行為は、合目的的行動を是とする近代企業の組織成員にとっては、取り組みにくいタスクである。組織的にある目的を設定され、それをどのように達成するかという事業努力は、成果としての評価がしやすい。しかし、いまある資源についてのブリコラージュによる認知の拡大によって新たな価値を創造するという行為は、いうなれば取り組む努力の目的を設定することそれ自体がその行為であるといえる。これはどのように組織内で成果が評価されることができのだろうか？筆者が見てきた中小企業の例では、こうした取り組みは企業を経営するオーナー経営者自身によってなされる事例が多かったが、それならば同じことが「勤め人」にも同じだけの自由さでできるものだろうか？

レヴィ＝ストロースは、「野生の思考」の最初にバルザックの以下の言葉を引用している。

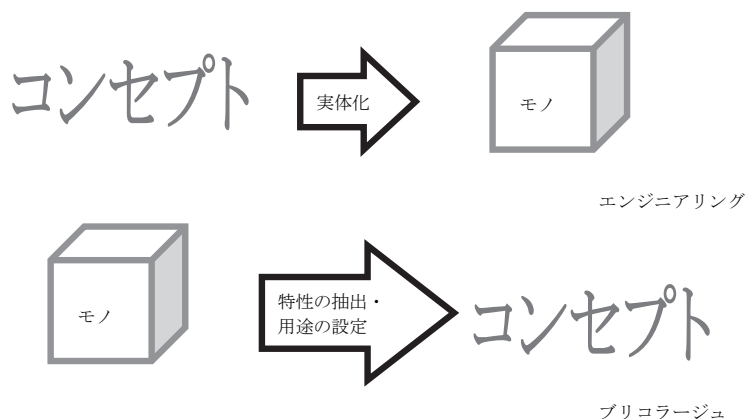
自分のやることをあらゆる角度から徹底的に研究するのは、野蛮人と農民と田舎者だけである。それゆえ、彼らが思考から事実に至るとき、その仕事は完全無欠である。

H・ド・バルザック「骨董室」（プレイアード版 VOL.IV, pp.400-401）

筆者がフィールド・サーヴェイを通じて観察したことをいささか過剰な一般化を施して表現するならば、ブリコラージュに際して、あるタイプの中小企業のオーナー経営者は、もともと分業・協業を旨とするような規模に達した組織構造に属していないため、その行動原理も統合的になりやすい。そしてまた、組織の外、社会の様々な潜在的に課題を孕んだ局面に直接触れることも多い（そもそも「社内」というほどの人数が組織内にいない!）。そうした立場の経営者が、自社の経営資源の転用を考えるときには、まさに「あらゆる角度から徹底的に研究する」ことになる。自分と家族の生活が非常にきわどく関連し、社業の全ての側面に普段から触れているからである。そして彼が思考から事実に至るとき、資源を新たな用途に転用する可能性についての認知が脳裏で拡大していることは、それほど不思議ではないだろう。だが、同じことが、こうしたオーナー経営者よりも普段いかほどか分業的に業務に携わっている（したがってモノに関する洞察の機会が分断されている可能性が高い）人々には、どれほど困難だろうか？

ここで図2によって、改めてエンジニアリングとブリコラージュの違いを整理してみたい。一般的には、製品開発論では製品を開発するという行為は、ある人工物のコンセプトを創造し、それを実体に落とし込むこと（実体化）とされている。しかしブリコラージュ的価値創造は、それが人工物か自然物であるかを問わず、なんらかのモノがまず所与のものとしてあって（事物の優位性）、そこから特性を認知の上で抽出し、それを活かす生活上の行為を構想し、用途として設定することである。大まかに言えば、コンセプト先行でモノ化するエンジニアリングと、モノ先行でコンセプトを設定するブリコラージュは、取り組み方の方向が正反対なのである。そうであるからにはおそらくは、正反対の行為に適

図2 コンセプト先行か、モノ先行か



した主体のかたちも違うであろう。しかしそれはどのようなかたちであるべきなのだろう？ブリコラージュに適した組織を構築し、それに取り組ませることができている企業というような事例は、どこかにあるのだろうか？筆者は少なくない大規模製造業企業の製品開発に関わっている方たちに、私的に質問して、「そういうことを意識的にできるなら、それはすごい可能性だとは思いますが、どうやればできますか？」と反問されてばかりである。

しかし、もし既存の経営資源が転用によって新たに付加価値を創造する可能性があるのにそれを眠らせたままではいるとしたら、それはやはり損失である。ただしこの損失は、「なにに照らして」「どのくらい」の損失か、計測しにくいことは確かであるが。しかし、ある産業が成熟し、そこで蓄積された技術がその産業内で利用されて生み出す価値が逡減していくとき、積極的にその転用を行うためのある程度のノウハウのようなものが確立されれば、それは有益な知識だろう。ただそれは、「まだ海のものとも山のものともわからない段階のものづくり」についての膨大な調査研究を必要としよう。そしてまた、研究者がアクセスしやすい種類の、よく構造が整備された組織の整理された情報からは零れ落ちやすいものであろう。しかし、成熟した産業社会の更なる前進のためには、必要なことではないだろうか。

注

- 1) 「野生の思考」版元のみすず書房のサイト <http://www.msz.co.jp/book/detail/01972.html>にある本書の説明文から。
- 2) 人類学の専門的語彙の読解については、東京大学大学院総合文化研究科文化人類学研究室の寺戸宏嗣氏にたいへん懇切なアドバイスを頂いた。ここに記して深く感謝の意を表します。
- 3) ちなみに、「野生の思考」の分析を製品開発論・ものづくり論に応用する可能性は、筆者が単独に考えたものではない。中小企業の製品開発について調査していた2002年の1月、たまたまその話題について指導をいただいていた東京大学大学院経済学研究科の藤本隆宏教授が、「あなたの調べようとしている現象は、レヴィ＝ストロースが『野生の思考』という本で書いているブリコラージュという概念に似ているようだから、読んでみてはどうか。」というアドバイスを下さった。筆者はアドバイスを頂いたその足で書店に同書を買に行き、帰りのバスの中で読み始めて以来、この本に大きな影響を受けているが、本稿は、それから9年目にして、ひとまずいくらかの整理を試みるものである。
- 4) レヴィ＝ストロース (1976) p.22.
- 5) 関西大学商学部教授の川上智子先生から教えていただいたエピソード。川上先生、ありがとうございました。
- 6) 現在の当主は52代目という。
- 7) レヴィ＝ストロース (1976) p.24.

8) ここでは説明の便宜のために敢えて触れなかったが、物体へのエンジニアリングによってある用途可能性が新たに拡大される一方で、これまでにあったなんらかの用途可能性が引き換えに失われる可能性はもちろんある。例えばクリスタルの「灰皿」を、「凶器」としてより合目的的に使用するために割って鋭利な尖端をつくりだした場合、この物体は「灰皿」としての用途可能性を失う。

参考文献・資料

- 梅棹忠夫 (1998) 「文明の生態史観」 中央公論新社
- ヴェルナー・ゾンバルト (1987) 「恋愛と贅沢と資本主義」 金森誠也訳・論創社
- ヴェルナー・ゾンバルト (1996) 「戦争と資本主義」 金森誠也訳・論創社
- ピーター・F・ドラッカー (2007) 「創造する経営者」 ダイヤモンド社
- 藤本隆宏 (1997) 「生産システムの進化論—トヨタ自動車にみる組織能力と創発プロセス」 有斐閣
- アンリ・ベルクソン (1998) 「思想と動くもの」 河野与一訳・岩波書店
- 細谷政夫, 細谷文夫 (1999) 「花火の科学」 東海大学出版会
- 三宅秀道 (2008) 「今日から始める企画発想の経営学 第三回」 季刊誌「Think!」掲載 東洋経済新報社
- 三宅秀道 (2009) 「今日から始める明日のためのものづくり 第二回」 季刊誌「Think!」掲載 東洋経済新報社
- 山口昌男 (2007) 「道化の民俗学」 岩波書店
- クロード・レヴィ=ストロース (1976) 「野生の思考」 みすず書房