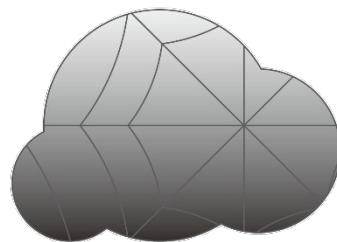


二面性とは何か



Project KUMOIsm

July 2016

目次

- 1, 問題視する時代背景
- 2, 二面性理論とは



1, 問題視する時代背景

解決したい問題

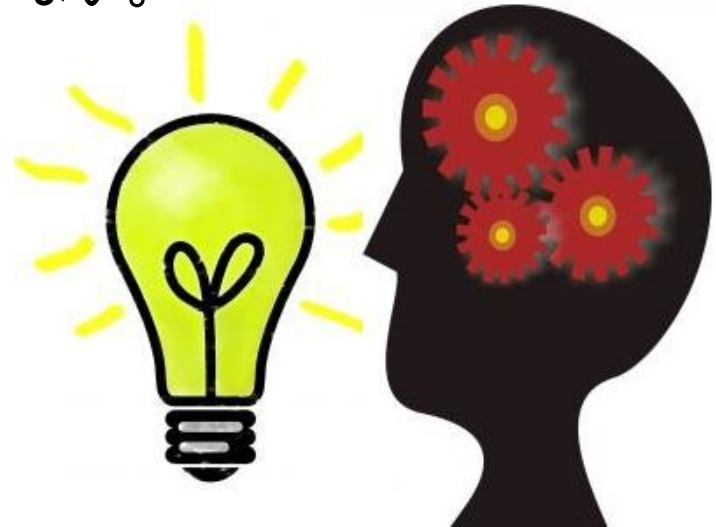
1, 他者への暴力

学校でのいじめ、職場でのハラスメント、家庭内での虐待、ネット上での誹謗中傷。



2, 固定観念への執着

常識や伝統によって革新的な技術やアイデアが出にくい。そのせいで組織の成果が上がらない。



それら問題の共通点

- 「**自分(たち)の考え方が絶対正しい**」という考え。
- そこに悪意が無くても、その考えのせいで視野が狭くなってしまう。
○



「絶対視」を生む構造 (1)

- 「理性的な人間」を前提とした制度の「理想」
自由→何でも選んで良い代わりにデメリットも考える。
個人→「全ての責任は自分にある」と考え、努力する。

資本主義→投資(借金)によって利益を増やし、競争することで合理的に生活を改善させる。

民主主義→他人との議論・対話からより良い国家にすることで合理的に生活を改善させる。

多様な個人の集団が、それぞれの努力(競争や議論)によって良い商品や公共サービスが生まれ、共同体＝国家が無限に改善される、という理想。

「絶対視」を生む構造 (2)

- 理性のデザイン思想

「改善」とは**人類共通の理想が存在すること**。唯一絶対的な価値観であり、経済も政治もそこに向かう、という思想。

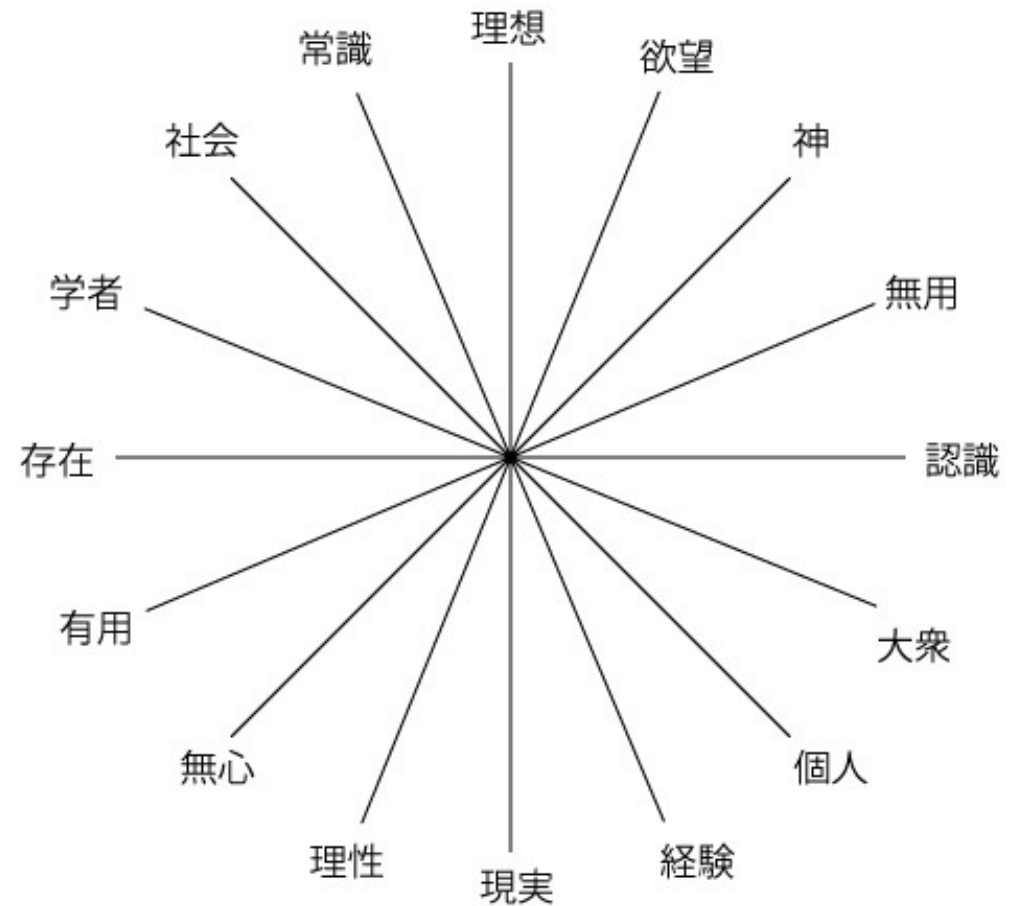
まるで塔を登るようなもの。なので「**常識**」が大事になる。



色々な「絶対」を作ったけど

歴史上「～～主義」がたくさん生まれた。

けど結局対立構造を作ったり、極端すぎて多くの人が真似できなかった。



普段の情報源にも原因がある

「自分(たち)の考え方が絶対正しい」と考える人が多い原因は、既存の各メディアの特性にも原因がある。

1, テレビ



- ・ スポンサーの制限による情報の単純化。
- ・ 参考にならないコメントーターの意見。
- ・ 決まった放送時間。

2, 新聞



- ・ 文章で毎日更新される。
- ・ 新聞社ごとに立場が違い読み比べが必要。
- ・ 紙で持ち運びが不便。

3, ネット検索



- ・ 情報が正しいか正しくないか分かりづらい。
- ・ リテラシーが必要。
- ・ 多くの場合、文字情報。

4, ソーシャル



- ・ 友人のカテゴリ次第で情報が偏る。
- ・ 職場や学校など友人との関わり方が多岐にわたり表面的な投稿になりがち。

しかし 100 % 理性的はあり得ない。

- 自由→好きに生きるためなら邪魔するものを排除。
- 個人→コミュニティごとにキャラを演じる人もいれば、精神病になってしまう人もいる。
- 資本主義→競争するのは疲れるし、広告や口コミに流され、そのくせ格差に対して被害者意識を感じる。
- 民主主義→違う年齢や立場に対して自らの経験からネガティブな印象を持ってしまい、議論・対話に至らない。

人間は 100 % 理性的ではないのにも関わらず理性的な人間を前提とした制度という現実。矛盾することを前提に再設計する必要あり。

「絶対正しい」の問題点（対自分）

- その時代や環境によって幸・不幸になる不安定さ
- 不幸な時に何も対処できなくなる。

•例 1、「お金があった方が絶対幸せ」という人

お金が稼げる時→幸せ

お金が稼げない時→不幸

•例 2、「女性よりも男性の方が偉い」という人

男性の能力が評価されやすい時→幸せ

女性と男性の評価が同じ時→不幸

賛成 51 対反対 49 の不幸

立場を決めたあとの多数決だけに頼ると 49 は不幸になる。
相手の理由を聞いて同意できるほど人間は理性的ではない。

賛成 51
→ 採用

反対 49
→ 不採用

理性 / 絶対性の信仰が壊れるきっかけ

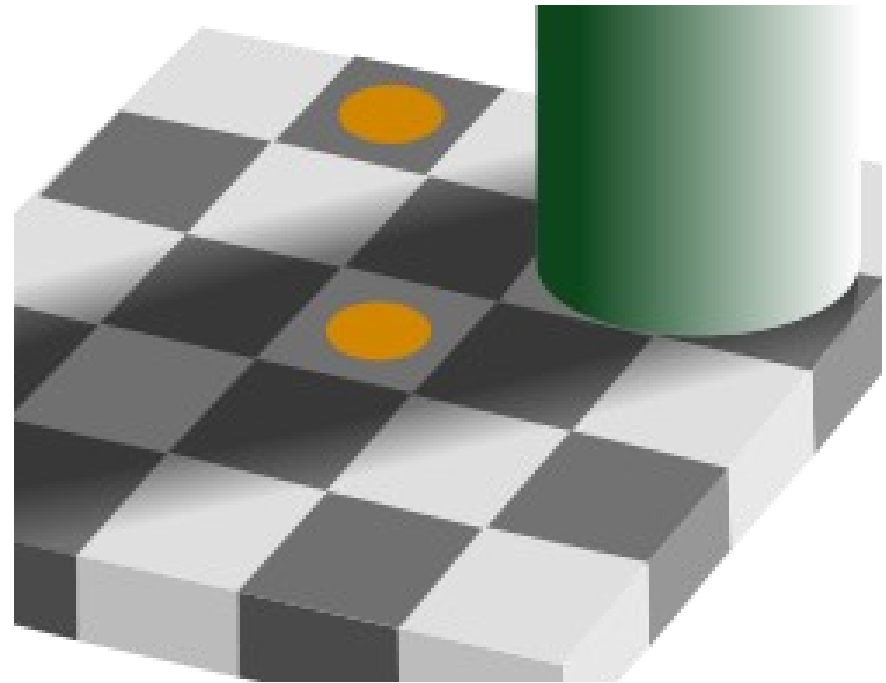
- 心理学と脳科学の発展
- 選挙で起きた2回の世界大戦
- 薄くなった国家への忠誠心
- 行きすぎた消費行動による環境問題
- 西洋以外の文化を肯定する哲学の発生
- インターネットのコモディティ化
- 多種多様のコミュニティへの所属
- 言葉や行動に見られる「楽しければいい」

このままいけば、、

- インターネットとマーケティングによるコミュニティの多様化・細分化。
- 価値観のフィルターバブルと感情重視。
- 例「可愛い正義」「好きなことをやる」
- 環境問題で資源枯渇、お金稼がず財政逼迫。
- いつの間にか対話できないくらい感情的になり、戦争勃発。

どうやって解決するのか

二面性をという考え方を意識的にも無意識的にも広めることで解決する。



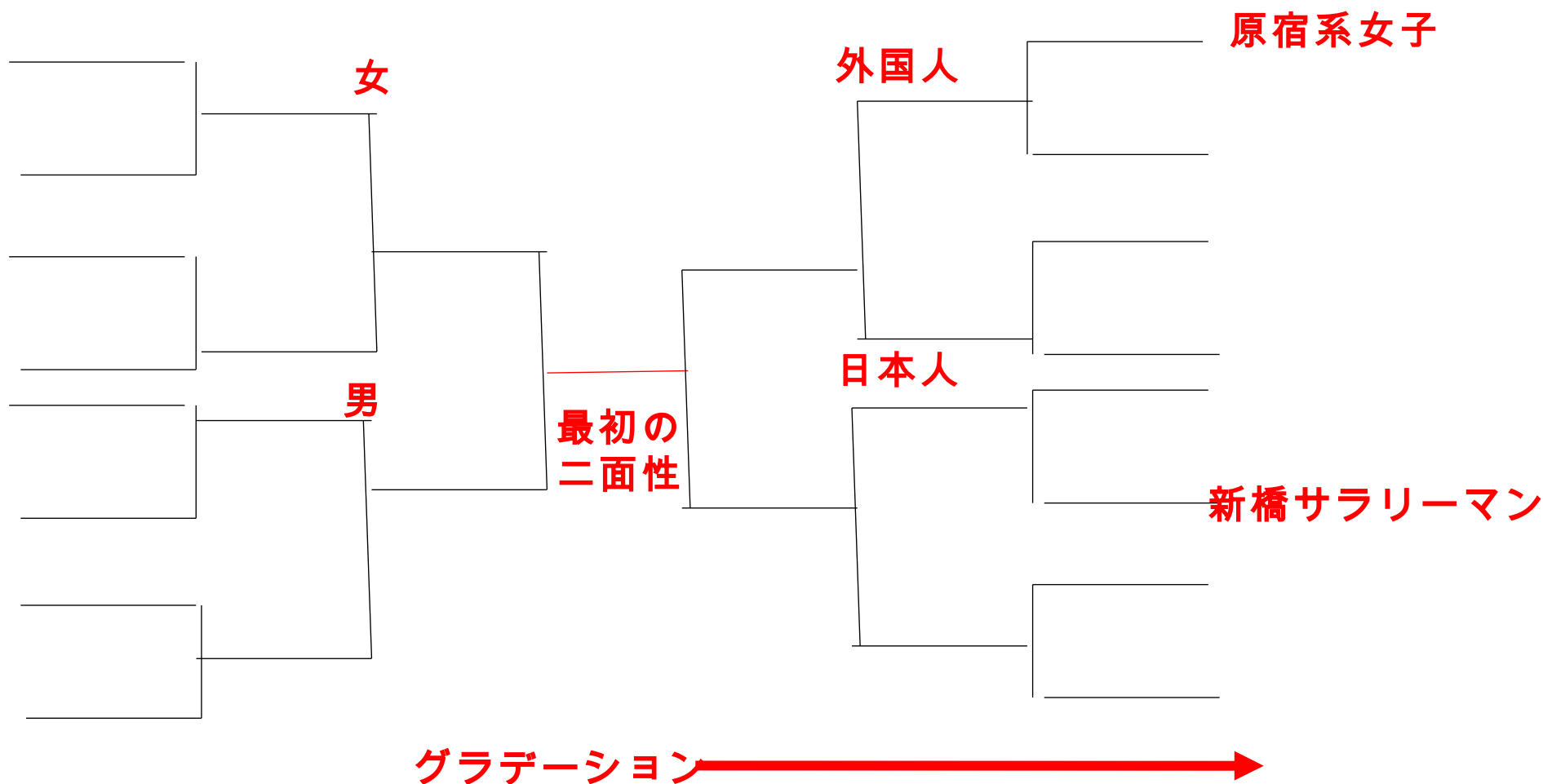
多様性との違い

- 「多様性」との違いは、多様性にも良い面と悪い面があるということ。



多様性の発生、多様性の親

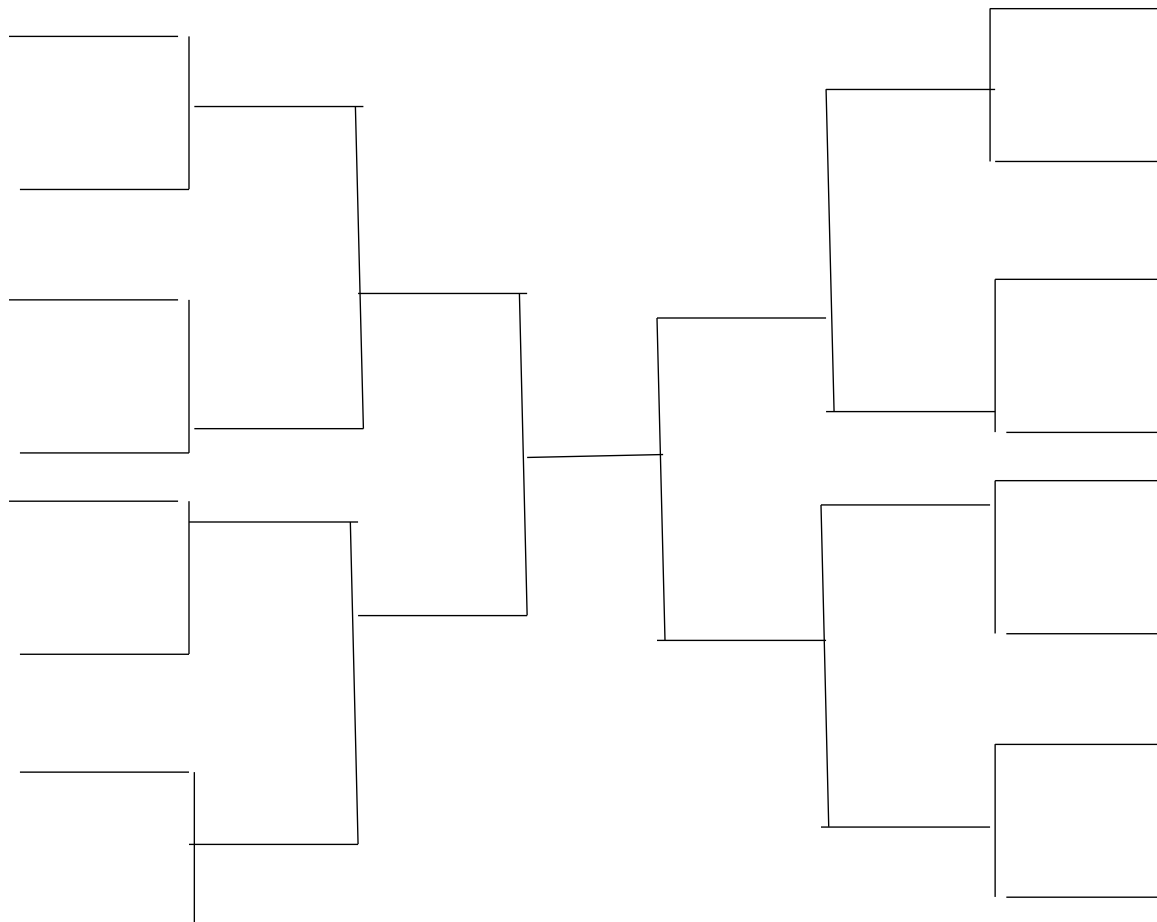
- どこから始めてもまた戻ってくる網。



3, 二面性理論とは

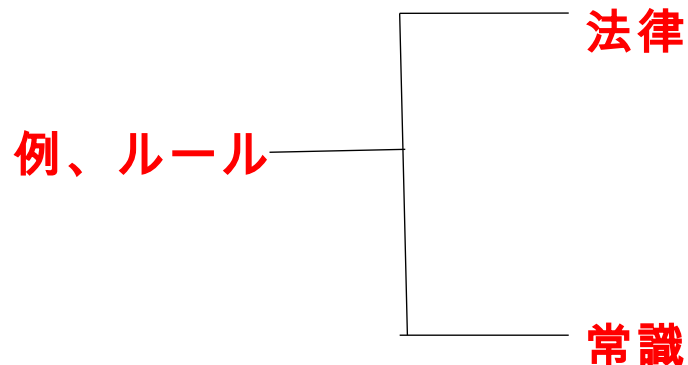
二面性とは？

- 1、テーマの分類
- 2、テーマの善悪
- 3、テーマの関係

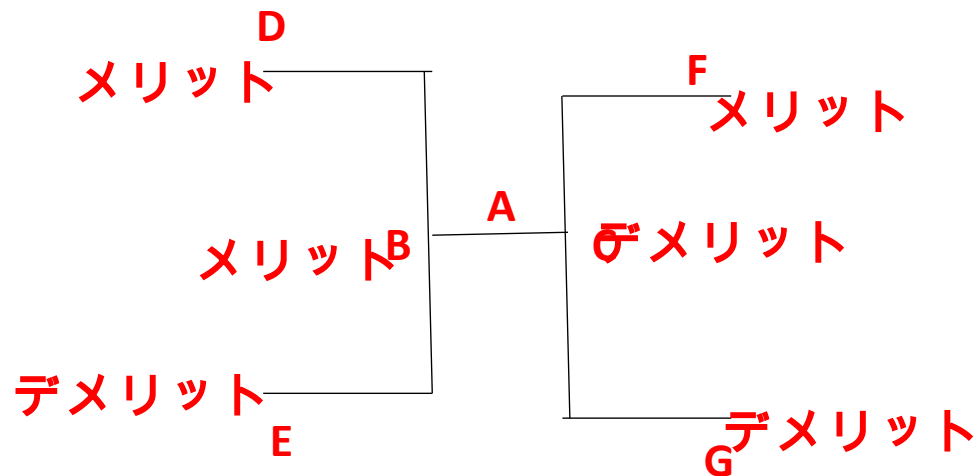


分類と善悪への理解

1、テーマの分類

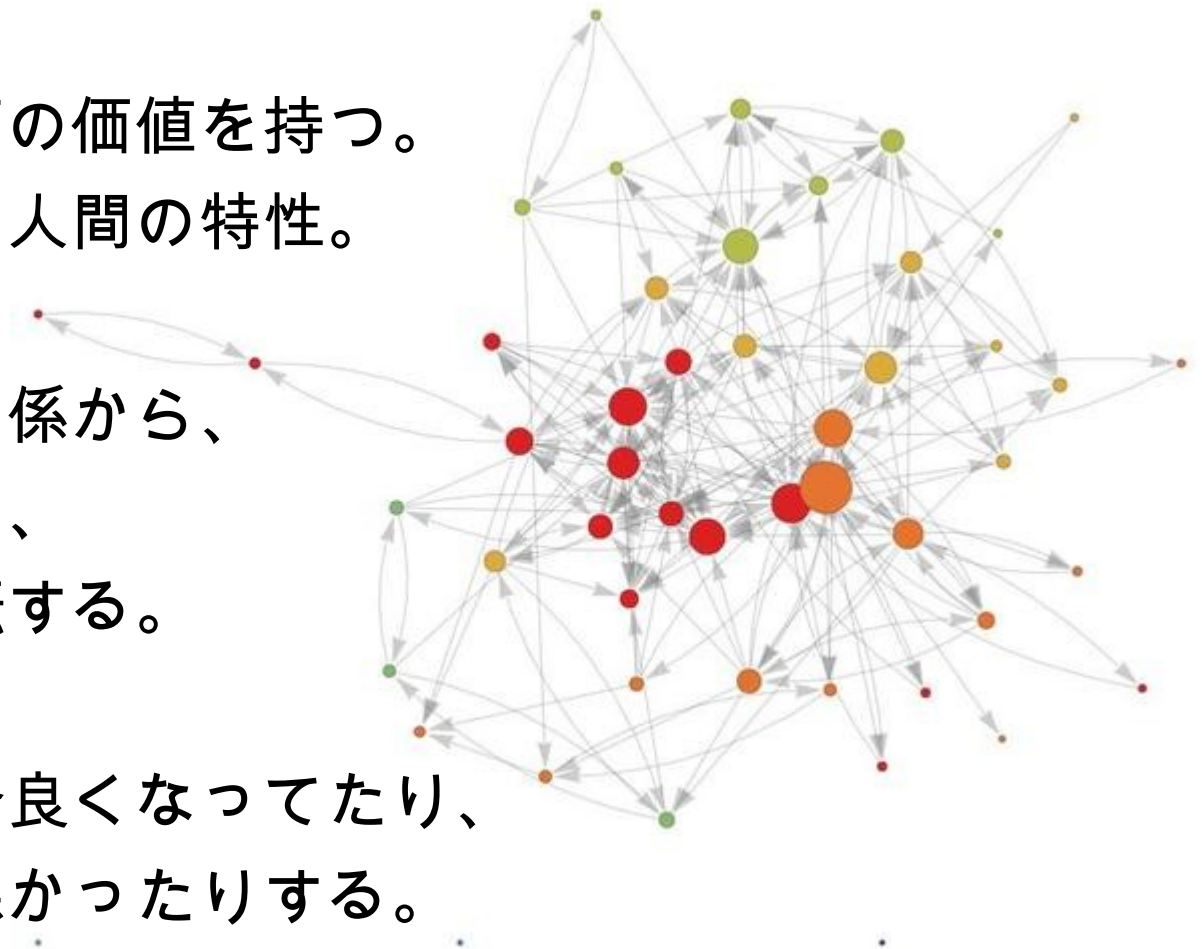


2、テーマの善悪



3、関係性：体型的善悪

- 単なる二種類が上下の価値を持つ。
- 分類と善悪の融合。人間の特性。
- ただし静的な上下関係から、
- 時間の流れで動的に、
- 上下左右前後が反転する。
- 昔悪かったものが今良くなったり、
- 今良いものが未来悪かったりする。



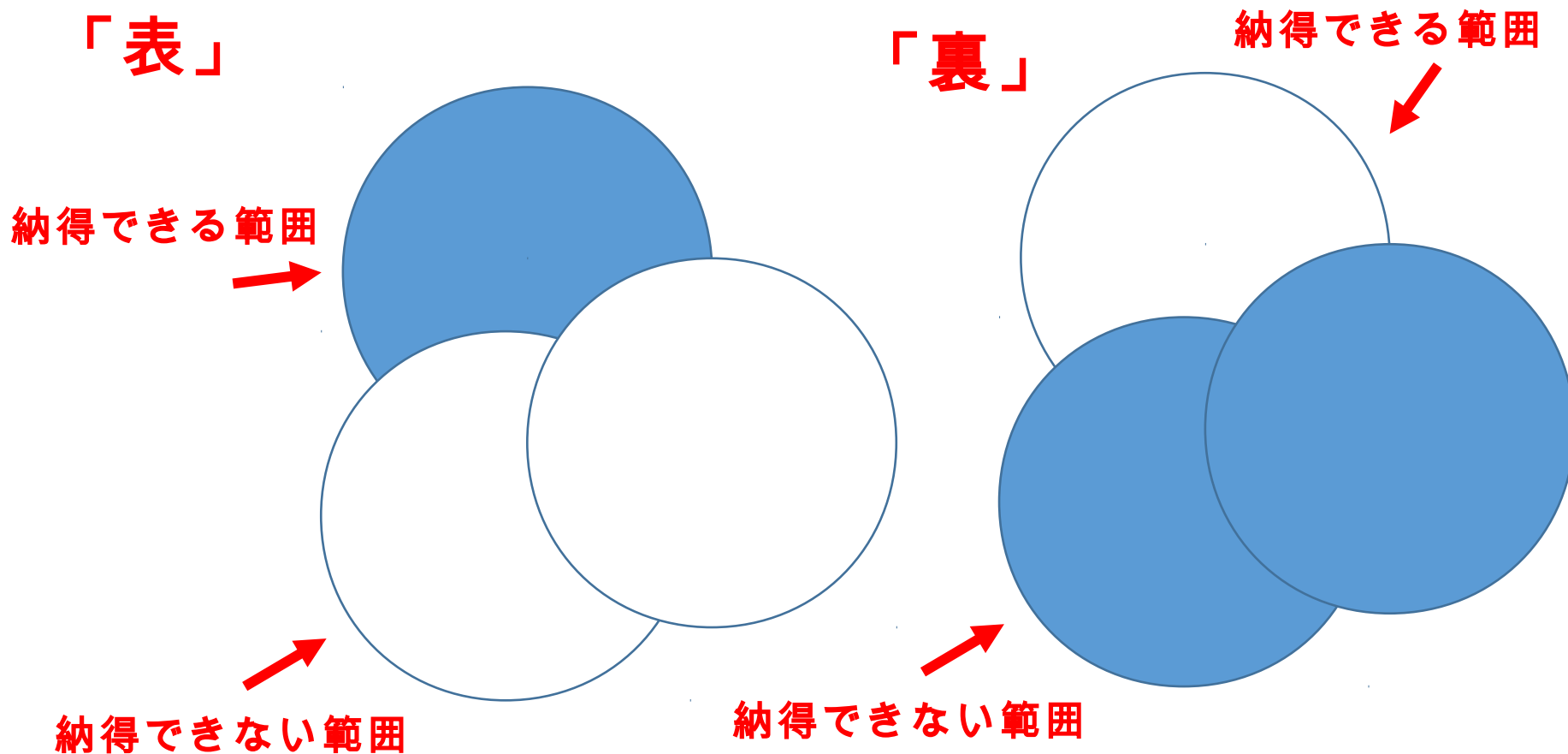
まるで雲・ 蜘蛛の網のように

- ある一点を目指した「塔」ではなく、中心がなく、相互依存的で曖昧なネットワーク型の思考。

- 「何か一つだけ」ではなく「どちらも大事」



全体に対する部分



二面性の何がいいのか？

- 理解の方法
- 行動の方法

良く使われてるところ

- 普段の物事を何のためにやるのか分かる。
 - 議論の論点が分かる。
 - 将来のことを想定・仮定しやすくなる。
 - どんな物事からもポジティブな面を発見できる。
- 学者や経営者など物事を色々考える人ほど持ってる傾向

他にも 4 つの事例で紹介

- 各個人が持ってる能力
- コップに半分まで入った水
- ルールや環境など変えにくいもの
- 道具の使い方

各個人が持ってる能力

- 「プログラミングができるなんてすごい」
- 「プログラミングしかできないなんてダメだ」
- 自惚れや慢心と自己肯定
- 自己嫌悪と謙遜や向上心
- その人の達成したいことや伝わり方次第



コップに半分まで入った水

- 「まだ半分ある」
- 「もう半分しかない」
- 水がどれぐらい必要かという欲求次第



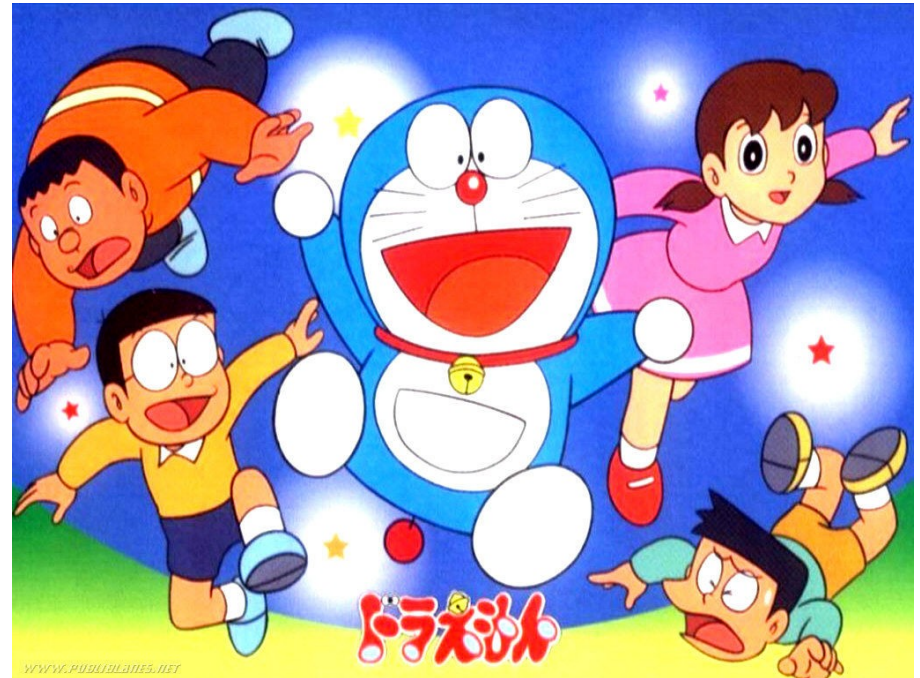
ルールや環境など変えにくいもの

- 「少ない税金」
- 「多い税金」
- 「日本人は空気読む」
- 「アメリカ人は議論をする」
- 法律、習慣、気候など
- 育ってきた環境次第



道具（技術）の使い方

- 「インターネットでまた犯罪が起きた」
- 「インターネットで新しい恋人と会えた」
- 道具（技術）は使う人次第。



問題を分類する

- これら 4 つの事例だけでも立場や価値観の違いが見える。
- 違いがあるから対立が無くならない。それが「問題」になる。
- そしてこれらの対立に「限界」を見出す。

認識の限界



受け入れられない価値観がある

配分の限界

全員の生活水準は同じにならない



変化の限界

THE
RULE
BOOK

変えにくいルールがあり、
適応する人と不満を言う人がいる

運用の限界



道具や技術は必ず悪用される

限界のまま仕方ないのか

- 人殺しの悪い面は考えられても良い面を考えられる人はあまりいない。
- でも猟奇的殺人犯や死刑執行賛成、独裁政権へのクーデターなど良い面を考えて実行する人もいる。
- 悪い面しか考えられない人と、良い面も考えられる人の人間関係、集団生活をどうするか。
- その違いをどうやって解決するか？



段階 1 : 思考 < 納得 < 推薦 < 実行

- 1、とある事の良い面 / 悪い面を**考えられるかどうか**試す。
- 2、考えられたらその両方を**納得できるかどうか**試す。
- 3、納得できたらその両方を**推薦できるかどうか**試す
- 4、選択できたらその両方を**自分で実行できるかどうか**試す。

※3 は他人がやる、4 は自分がやるという違い。

→ この段階ごとの「できるかどうか」によってどれぐらい譲れないのか、**自分にとって感覚的に大きな問題なのか**分かる。

段階 1 の例え

- 例 1、万引きの良い面を考えられるか。
- 例 2、少年犯罪の実名報道の良い面を納得できるか。
- 例 3、今まで政治家をやったことない人に投票できるか。
- 例 4、太って不健康になっても美味しいご飯を食べ続けられるのか。

段階 2 : 多数決→妥協→無視→？

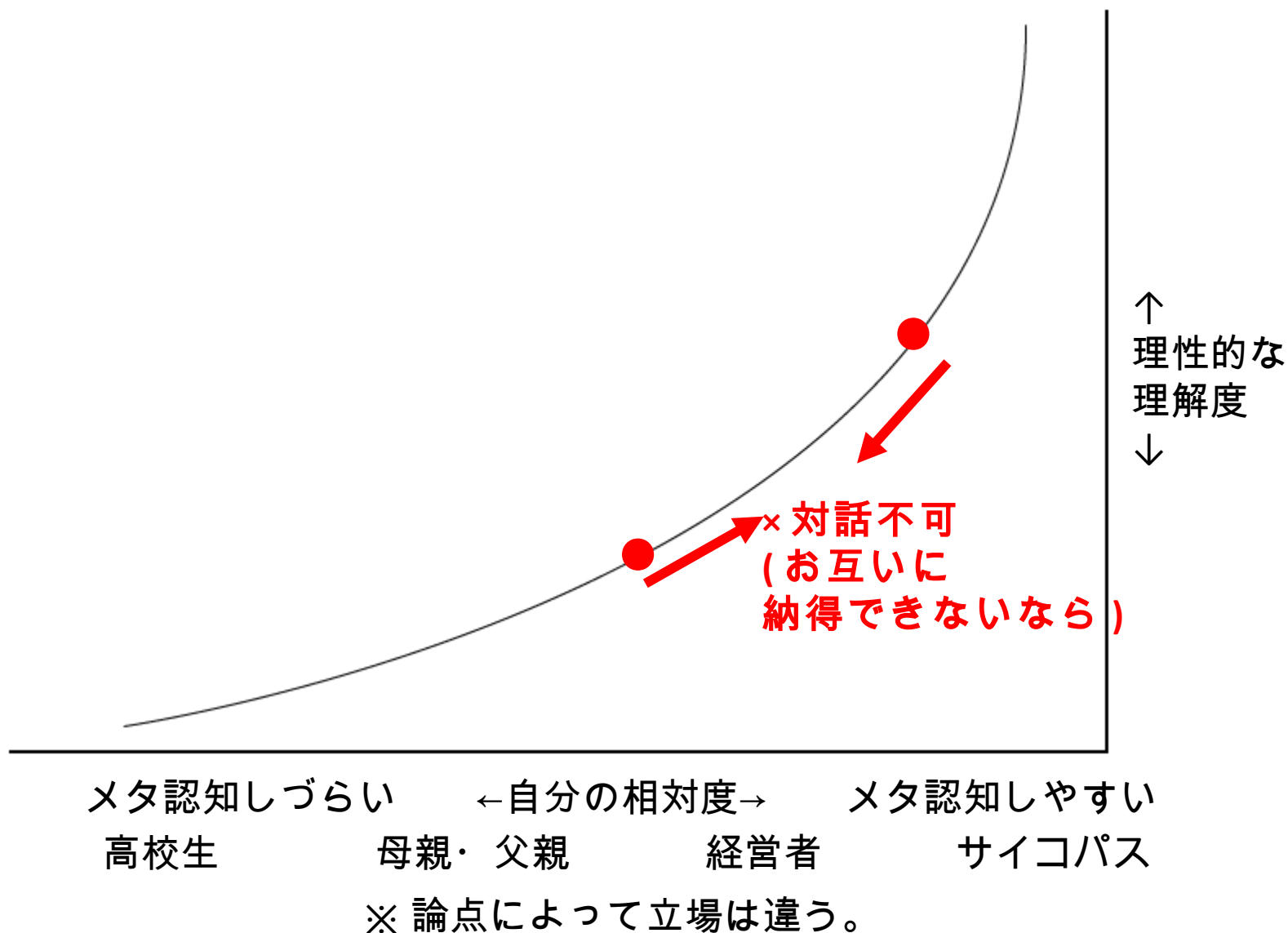
- 実行できず推薦できるなら、**多数決の余地あり**。
- 推薦できず納得できるなら、**妥協の余地あり**。
- 納得できず考えられるなら、**無視の余地あり**。
- 感情的になり無視できないなら、**争いに発展してしまう**。

→ **争いに発展するなら最後の手段が必要**。

※ 感情的になるものがある程度決まっている＝「**構造的感性**」。

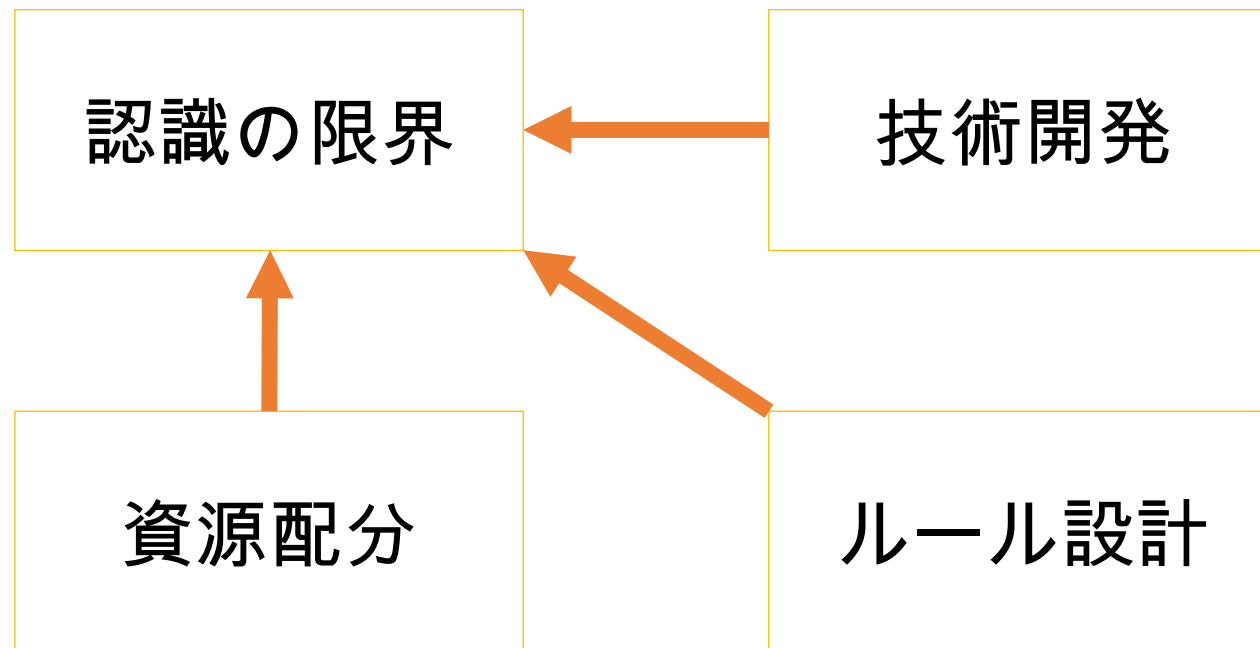
例えば手足がないことに「可哀想」と感じたり、仕事をしていないと「怠けている」と感じたりする。構造の違うところで生活していれば争いは必ず起きる。

参考：理解許容度曲線



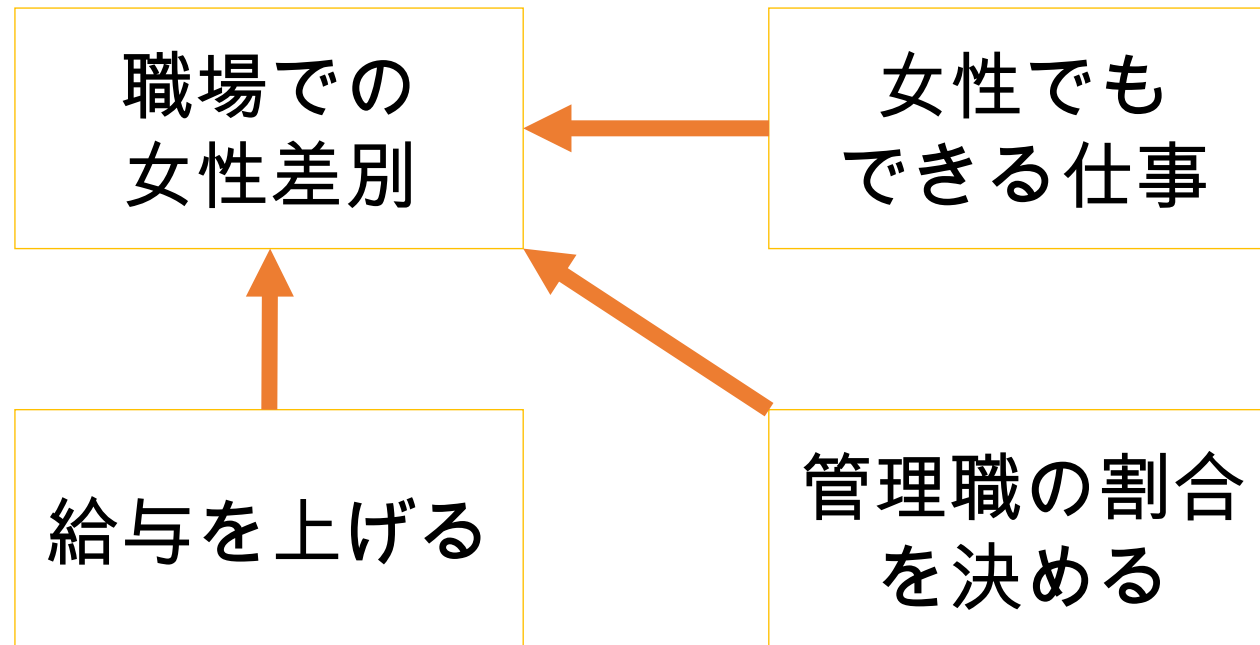
最後の手段：二面性による行動

では何でもありの中で何を選び実行するのか？
「1つの限界を変えるためには他の限界を使う」



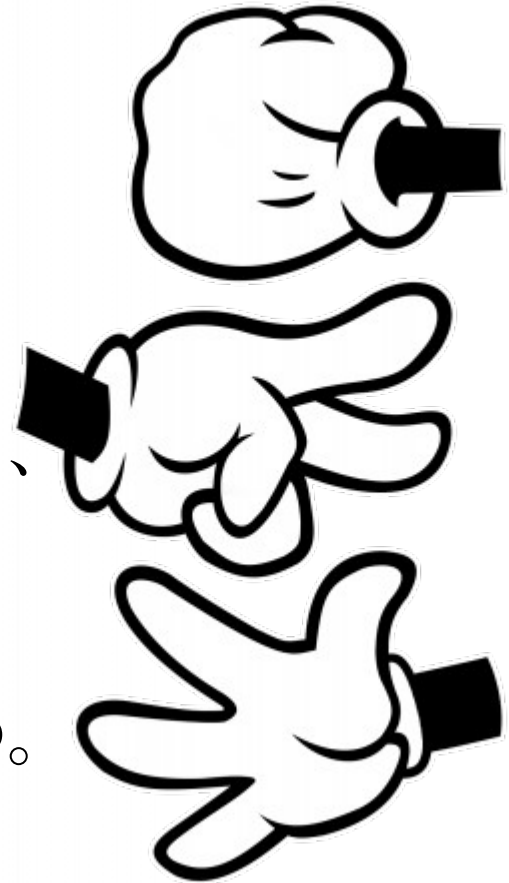
例、職場での女性差別。

女性は「同じ人間」だが男性より劣っているとされてしまう。
○



まるで「じゃんけん」

- じゃんけんに絶対が無いのと同じ。
- 犯罪が起きるべきではない、と思うと、
- 犯罪が起きたときに対処できない。
- 犯罪が起きてもおかしくない、と思うと、
- 犯罪が起きたときに対処できる。
- ある人間にとって犯罪とは選択肢の一つ。
- 推奨するのではなく可能性を考える。



立場別にできることがある

- 認識：報道、学校、芸術家など
- 配分：企業、消費者など
- 制度：政治家、N P O、弁護士など
- 技術：科学者、エンジニアなど

何のための二面性か

- 生き残るための思想
物事の悪い面を発見して対処する。責任。

- 幸せを見つけるための思想
物事の良い面を発見してさらに伸ばす。

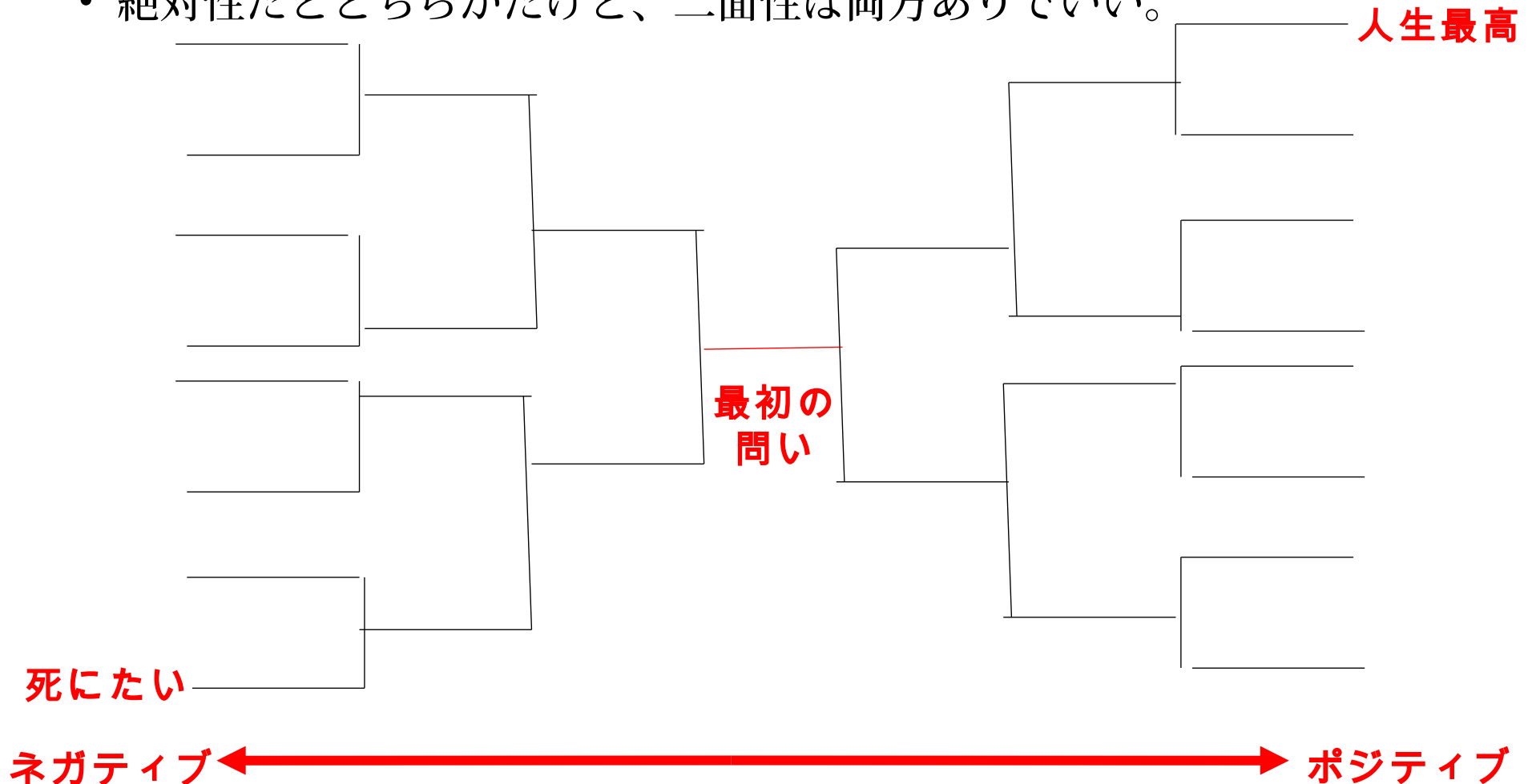
- 理性と感性どちらかではなく、両方を大事にして矛盾を許容できる人を増やす



○

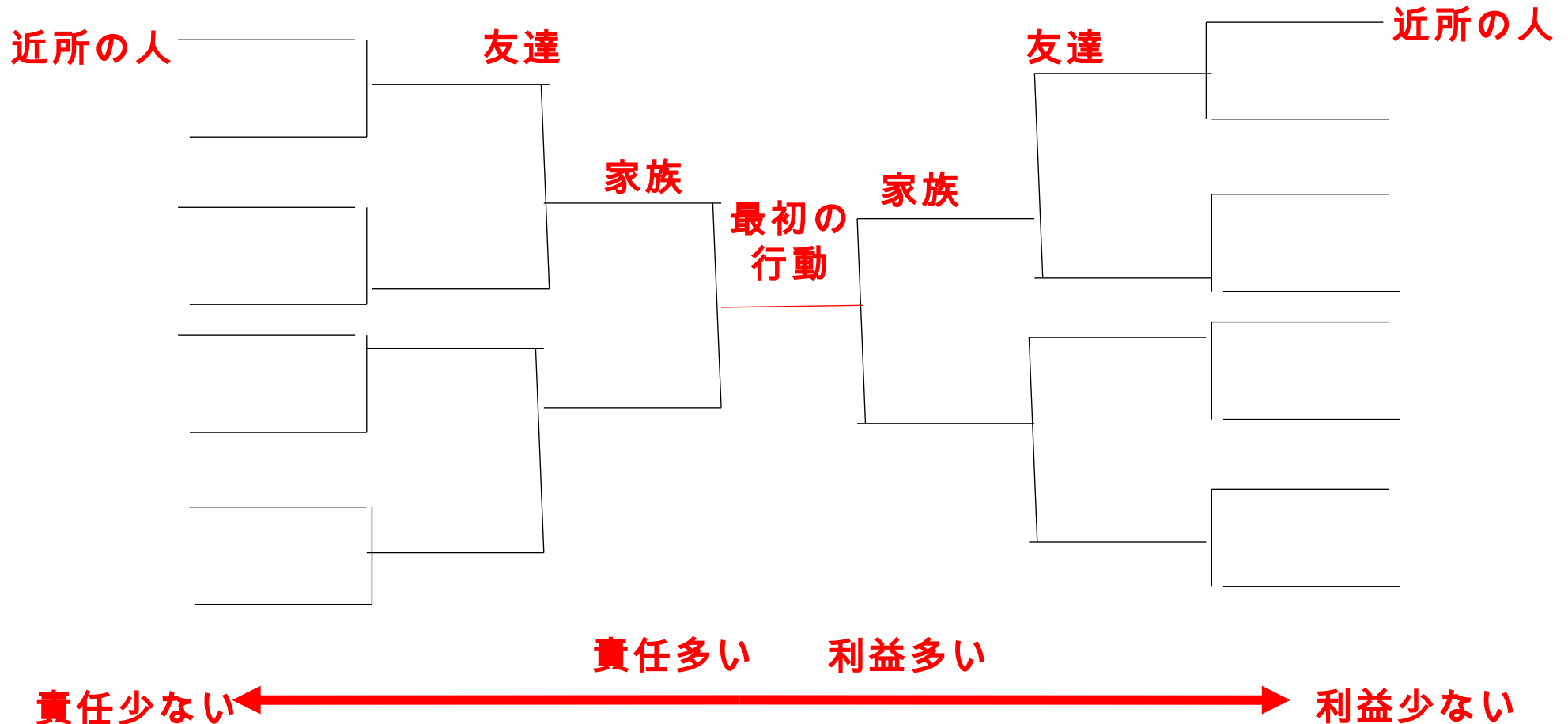
参考：ネガポジスパイラルの発生

- 無限に否定できるし、無限に肯定できる。
- 絶対性だとどちらかだけど、二面性は両方ありでいい。



参考：関係性利益・責任指数の発生

- ある一人によって生まれた利益・責任は、それに関わる人間全員に配分される。どんな行動にも利益と責任がある。



参考：分人主義 (dividualism)

• コミュニティごとにキャラを変えてもいいし、「私はこういう人間であるべき」と思い込む必要もない。

• 自分の中の矛盾や複雑さをそのまま認める。

• 人はみな良い人でもあり、悪い人でもある。

• 個人主義によって設計された経済や政治についても再設計されている。



ぜひ KUMOIsm を
宜しく願ひいたします。

•公式ページ

<http://kumoism.net/>

•Facebook ページ

<https://www.facebook.com/kumoism>

•Twitter アカウント

https://twitter.com/project_kumoism

•Slideshare アカウント

<http://www.slideshare.net/KUMOIsm>