

7人論

7人倶楽部とはなにか。

An essay about what 7nin club is.

Version 1.02 May 05, 2012

ヤマグチケンスケ

(@knsk・7人倶楽部播種者)

Keywords:

分権型組織, オルフェウスプロセス, ゲーム理論, セルオートマトン, 創発, 群知能, 自己組織化, 形態生成, トポバイオロジー, 超システム, ネグントロピー, ARG, Stand Alone Complex, SURVIVOR, 七人みさき

【目次】

この小論について

7人倶楽部の概要

7人倶楽部の3つの側面

1. 分散型組織

2. 利己的な利他原理

3. 創発性

生命体としての7人倶楽部

7人倶楽部と社会と未来

結論



[要旨]

7人倶楽部は、ゲームとして楽しめる会員制のコミュニティである。その中では定期的に投票が行われ、選ばれた人が卒業し代わりの人が補充されるというプロセスが繰り返される。部員はその中で、できるだけ長く生き残ることを目指す。

このシンプルなプログラムで運営される倶楽部には、分権型組織、利己的な利他主義、創発性という、三つの特徴的な性質がみられる。これらの性質により、変化に強いシステムが自律的、自己組織的に継続している。

卒業者を出し新人を入れるという7人倶楽部のサイクルはまた、生命の活動にも似ている。その活動によって、倶楽部は社会と生きた関わりを持つ。倶楽部から社会に出ていくOBはコンスタントに増えるので、将来的にはそのプレゼンスもゆるやかに増加していこう。7人倶楽部はそうやって永続していくことを目指す、小さくて壮大なゲームなのだ。

[Abstract]

7nin club is a social game played within a membership-only community. One member is regularly voted out, or graduate from the club and is replaced by a new member. The goal is to survive in the community as long as possible.

7nin club, based on such a simple principle, displays 3 distinctive characteristics - decentralization, selfish altruism, and emergence. These characteristics are allowing the autonomous and self-organized system to flourish while resisting changes.

The cycle of 7nin club - graduating and accepting members - is somewhat similar to the cycle of life. The members of the club maintain relationship with the actual world by their activities in the club. The presence of 7nin club will be gradually strengthened by its alumni as more members graduate into the real world. 7nin club is expecting to continue forever. It is a small but grand game.

この小論について

イエス。そして僕は消滅する媒介者となった

————— 「攻殻機動隊 *STAND ALONE COMPLEX*」 第 26 話

この小論は、2010 年に生まれた会員制組織ゲーム「7 人倶楽部」について、さまざまな視点から解説を試みたものだ。7 人倶楽部に招待された者や倶楽部に興味がある者は、招待者からの説明や公式 wiki ページ^{*1}などによって、容易に活動内容や詳しいルールを知ることができる。しかし、この倶楽部が他に例のない^{*2}、ユニークなシステムで成り立っているせいだろうか、残念ながら活動内容やルールだけでは、その意味するところが伝わりにくいようだ。

「7 人倶楽部の面白さは、参加した者にしかわからない」というのはつまらないし、いささか寛大さにも欠けるし、たぶん間違ってもいるだろう。筆者は 7 人倶楽部を始め、そしてそこを卒業した者として、“7 人倶楽部とはつまるところ何であり、その中ではどんなことが起こっているか” について、さまざまな人と共有できれば、と思っている。この小論が 7 人倶楽部への関心を満たす、いくらかの手助けとなれたら、これに勝る喜びはない。

7 人倶楽部の概要

つまり何かを続けるには続くようなアーキテクチャが必要だということだ。もっと言うと変化を抱擁するようなアーキテクチャが必要とされている。続くってことは変わるってことですよ。ブレるって意味じゃなくてね。

————— ト部昌平(スクリプト言語 *Ruby* コミッタ)^{*3}

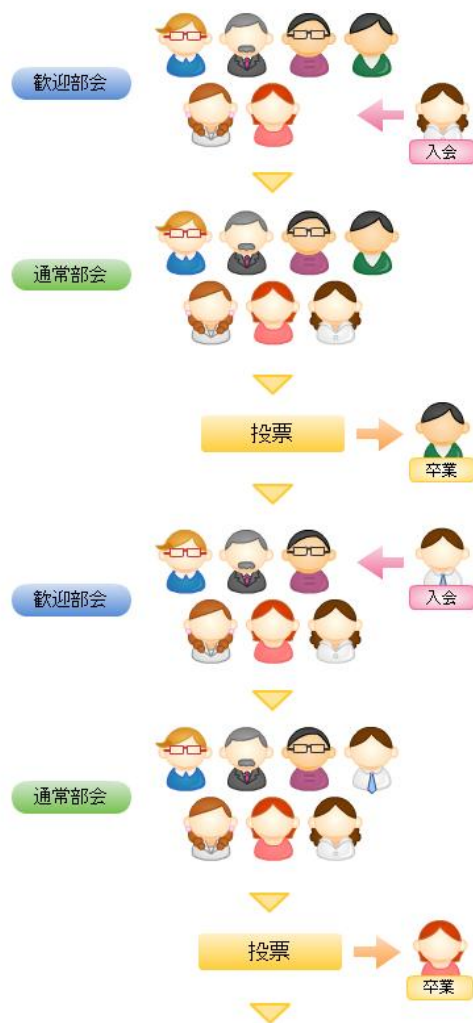
7 人倶楽部の運営の仕組みについては、Web 上にある紹介動画^{*4} やルールのページ^{*5} をみればある程度つかめるようになっているが、ここでも簡単に概要を記しておく。7 人倶楽部は、会員制のコミュニティであり、同時にそれ自体がゲームとして機能するプログラムである。7 人倶楽部の部員構成は常に、男性 4 人女性 3 人。7 人で定期的(原則隔週ごと)に部会と称するオフ会を開き、その部会が 2 回終わるごとに投票を行う。投票では、各部員が匿名で部員の誰かを選ぶ。開票の結果、一番票を集めた人は卒業となり、それ以降出席することはできない。投票のあと次の部会が開かれるまでに、残った部員が新入部員を招待する。男女比を保つため、男性が抜けた場合は男性を、女性の場合は女性を新しく補充する。(次ページ図参照)

これを繰り返すなかで、部員それぞれがなるべく永く倶楽部に残り続けることがゲームの目的となる。10回卒業を免れ勝ち抜けたら「殿堂入り」となり、名誉の卒業として投票なしで倶楽部を去る。

また、卒業した部員にはOB会が用意されていて、本人が望めばこちらで歴代の元部員たちと交流を深めることができる。OB会では公式 wiki ページや twitter を通して、現役部員たちの様子を楽しみつつ見守っている。

以上の仕組みから明らかなように、7人倶楽部には構造上のコアメンバーが存在しない。投票によって常時部員が入れ替わり、また勝ち残る者も10回以上永くは存在しえないため、組織制度としての統括者やヒエラルキーが成立しないのだ*6。また、OB会も原則、7人倶楽部本体の運営にはタッチできない。したがって、部員全員がフラットな立場で、自発的に倶楽部を運営していく。

7人倶楽部フロー



7人倶楽部の3つの側面

ここから、シンプルなルールで構成された7人倶楽部が持つ性質を、3つの側面から論じていく。

1.分散型組織

新しいカテゴリーだけが、古くさい抽象論からくるステレオタイプの思考から逃れることができる。

————— マクレランの認知の法則*7

7人倶楽部の説明を受けた者の反応は賛否含めてさまざまあるが、意外と多いのが、「機能するわけがない」という評価である。

機能するわけがない？ それは思いつく限りいちばん興味深い意見だ。そこで理由を尋ねてみるのだが、示唆のある内容がきけることはほとんどない。彼らの多くが理由とするのは、統括するトップがない組織に規律が保てるはずがない、という前提だ。「そんなもの、言いだしっぺが卒業したら自然に消滅するに決まっている」という。実際には播種者である筆者が去ったあとも変わることなく続いている。「リーダーが後継者を育てる仕組みがないと」。そんな仕組みは存在していないし、そもそも部員がお互いを上下関係でとらえていない。「じゃあ、監督役はどうやって…」。だから監督も外側の管理人もいないんだってば。

何人ものこういった反応を経て、だんだん問題の所在がわかってきた。これは分権型組織という概念が、聴き手の中にあるかないかの差なのだ。たとえば、「虫めがねで太陽光を集めれば火がつく」という原理を知らなければ、虫めがねを太陽にかざしている人を見ても着火という結果を想定しづらい。原理を知っている人なら、たとえば「火口としておがくずを用意しなきゃ」とか、「そのレンズは屈折率が低いから難しいよ」などと、火がつかない、あるいはつきにくい理由として、仕組み上の不備を指摘できる。けれども、そもそもの原理がわからなければ、そうした示唆を発することはできない。ただ「できるわけがない」というだけだ。

分権型組織は、立派に機能する。それどころか、中央集権型組織よりも高いサステナビリティ(持続可能性)を持っている。我々にとってそれは、「虫眼鏡で太陽光を集めると火がつく」ことぐらい当たり前だが、ある人たちにとってはそうではないようだ。「だけど」と彼らは反論する。「虫めがねで着火することは実証されているから納得がいくけれど、7人倶楽部はまだ歴史も浅くて成功事例とはいえないじゃないか」。

分権型組織には、7人倶楽部の先輩といえる事例が多くある。たとえば、オルフェウス室内管弦楽団。この楽団にはなんと、指揮者が存在しない。そのかわりにメンバー全員で、音楽を作り上げる手法をとる。どうせ田舎町のアマチュア楽団だろ、と思われるかもしれないが、さにあらず。れっきとしたプロだ。しかも一流の。オルフェウスはカーネギーホールで定期的に演奏会が開かれ、グラミー賞も二度受賞している、世界的なオーケストラの一つなのだ。

ハーヴェイ・セイフターら^{*8}によると、オルフェウスのやり方のいちばんの利点は、メンバーの音楽的才能をあますところなくすくいあげて活用できることだという。従来型の交響楽団では、指揮者に指示されたことを忠実に実行することが楽団員の仕事だ。たとえばリハーサルのときに、指揮者の曲の解釈に口をはさんだりはしない。それはつまり、楽器を指示どおりに演奏する以外の音楽的才能を、楽団員ぶんどっさり捨てていることになる。オルフェウスではこの才能を活かすことで、質の高い演奏をつくりだしている。

一方、楽団のメンバーから見たときの、オルフェウスで活動するメリットはなんだろう。容易に想像できるのは、参加することで得られる充実感、達成感が大きく違うということだ。リハーサル中、メンバーの誰もが改善のために演奏を止め、納得いくまで話し合うことができる。一つの曲を仕上げるのに、指揮者のいる場合と比べて三倍の時間がかかることもあるというが、それでも彼らは情熱を持って献身的にこの職務に取り組んでいる。メンバーの入れ替わりはあるものの、全体としては実に 40 年以上(!)の永い間だ。

オリ・ブラフマンら^{※9}は従来の中央集権型組織を「クモ型」、分権型組織を「ヒトデ型」と名付け、ヒトデ型組織の「強靭さ」を説いている。16 世紀、アステカ帝国やインカ帝国を次々と征服し、南米大陸で略奪の限りをつくしたスペイン軍は、同様に先住民族であるアパッチ族に大敗し、メキシコ北部の支配権を奪われた。アパッチ族がスペイン軍やアステカ族やインカ族と決定的に違っていたのは、その社会構造だ。彼らは政治権力を分散し、なるべく中央集権を避ける構造で、二世紀にわたってスペイン軍を撃退し続けた。アパッチ族は、指導者や首都などの“真ん中”となる攻撃対象を持っていない。そのため、征服するには全体を根絶やしにする必要があった。これは現代世界において、アルカイダが強力なプレゼンスとテロの脅威を保ち続けるのと、ほぼおなじ原因だ。

分権型組織ではヒエラルキーがなく、リーダーはいないか、いてもそこに権力が集中せず、意思決定や運営は構成員自身で行う。すると、属人性、つまり“誰か特定の人のスキルやカリスマ性に依存する性質”に頼らない組織構造が可能になる。ステイーブ・ジョブズや孫正義が死んでも、存続や継続的繁栄の危機に陥らない強さを持つのだ。さらに、全員が責任者となるこの方法により、自由と情報のいきわたった“開かれた組織”となり、新しい脅威や必要に応じて自らをすばやく変化させ適応させることのできる、強くしなやかな構造がうまれる。まさに、頭を切り落とされると死んでしまうクモと違って、中枢器官がなく真っ二つに割られても死ぬどころか二つの新しい個体になるヒトデに似ているというわけだ。

社会やコミュニティでなく、物理的な構造として見た場合、もっとも身近な分権型の例はおそらく、インターネットだろう。“真ん中”のないこの巨大な構造物には、多くの情報やスキルやその他の価値が集積し、またどこか一部が破損してもネットワーク全体が壊れて使用不能になるということがない。

このインターネットに関して、ブラフマンらは興味深いエピソードを記している。1995 年(いまからたった 17 年前、だがインターネットなんてほとんど誰にも知られてなかった時代だ)、ネットコム CEO のデイブ・ギャリソンがフランス人投資家たちにインターネットの概念を説明する場面だ。

高級ホテルの部屋にいた三〇人の投資家は、みな重要人物で、知的レベルの高い人

たちだった。でも彼らには理解できなかった。デイズは違う説明を試みた。インターネットはネットワークのネットワークである、と。「三万から四万のネットワークが存在し、それらが一緒になって通信の責任を共有するのです、と尝试してみた。すると彼らは『でも意思決定は誰がする？』と聞く。そこで僕らは、意思決定をする人はいません、みんなが同意している基準があるのです、と言う。そうすると彼らは『質問がわからなかったのか。翻訳の問題だな。インターネットの最高責任者は誰なんだね？』」^{※10}

なんだかどこかで聴いたことのあるような話じゃないか？ しかもつい最近に。

さて、分権型組織の概要やメリットはわかったとしよう。けれど7人倶楽部はオルフェウスやアパッチ族とは異なっているんじゃないか、という意見はありうる。虫めがねの例で言うと、火口の有無やレンズの屈折率に言及するタイプの、「原理的には正しいが、成功要件を満たしていない」という指摘だ。疑問は、大きく二つ。一つは、「部員はなにをモチベーションとして倶楽部に参加し、運営にコミットするのか？」。もう一つは、「7人倶楽部を将来にわたって永く存続させようという意識は、どこから生まれうるのか。次回の投票で自分が追い出されるかもしれないのに？」。

たしかに、これらの疑問が解決しなければ、7人倶楽部がいくら美しい分権型組織の構造を持っていても、画に描いた餅にすぎない。この点を次に観ていこう。

2.利己的な利他原理

与えなさい。そうすれば、あなたがたにも与えられる。

—————ルカによる福音書 / 6章 38節

2010年のある秋の晩、田町のモツ鍋屋で体験した不思議な感覚は、その場を共有した者たちの記憶にいまでも鮮やかに残っている。7人倶楽部の第一回部会が開かれたその日、生まれて初めて感じた独特のハイな心理状態に、部員はすぐに虜になった。とにかく、非日常的で楽しく、居心地のいい空間がそこにある。これは全員に芽生えた感情らしく、初対面同士にもかかわらず生まれたあたたかい一体感と高揚感のなかで、「いっそ投票なんかやめて、この7人でずっと仲良く飲み会しつづけようか」という、冗談とも本気ともつかない意見が出た。

そこまで魅力的な場が生まれたのは、いったいなぜだろうか。新しい出会いがあったから？ たまたまメンバーがよかったから？ これから始まるゲームにワクワクしたから？ もちろんそれらの理由もあるだろう。けれどいちばんの原因は、7人倶楽部の構造にあった。

7人倶楽部では部会を二回終えるごとに、投票が行われる。そして、そこでいちばん票を集めた人は、自動的に卒業となる。つまり、ゲームの目的である「生き残り」のためには、自分が投票されないようにする必要がある。では、どうすれば？

第一回のその日、集まった7人がとった戦略は、場に気を利かせる、ということだった。グラスが空いた人に次の注文をきく。誰かの話を心なく否定したり途中で遮ったりしない。面白い話題で場を盛り上げる。方法は様々だったが、誰もがお互いに敬意を払う人になり、次にも会いたいと思える人になろうとしたのだ。結果、誰もが自分の存在が認められ、他の人もとびきり魅力的にみえる、きわめて居心地がいい空間ができあがった。

この状態は回を追っても基本的には変わらず、むしろさらに発展していった。部会の日程調整や場所の予約を速やかに行う者。美味しくて安い店を提案する者。倶楽部の情報の集積場となる wiki サイトを状況にあわせて更新する者。そういった部員は必要とされ、投票に強い存在になる。ときどき、花見やボウリングなどのレクリエーションを企画する者や招待する新人候補を多く提示してみせる者、実際に魅力的な新人を連れてくる者なども現れ、重宝されて生き残りつづけた。部員それぞれが、それぞれのやりかたで、協調して会に寄与しはじめたのだ。

投票されにくい存在とは何か。たとえばあなたがとびきりの美人なら、少なくとも男性は次回も一緒にいたいと思ひ、あなたに投票しないだろう。しかしあなたが美人じゃない場合、問題は倶楽部という場に、そして他の部員に何が提供できるのか、という点に集約される。それは人脈かもしれないし、話術かもしれない。そんな特別な能力を持っていないなら？ ひとが面倒に思うことをすすんで行うことだって武器になる。みんなが楽しく、気持ちのよい倶楽部を安定的に享受できるように、それぞれが価値を差し出し、そのことによって己の価値を築いていく。

他人に価値を与えることで、自らの価値を稼ぐこと。しかしこれは考えてみると、普段我々が生きているこの社会にもあてはまる考え方である。他人に価値が与えられない人や他人を不当に不快にさせる人は、一緒にいても楽しくないし利益もないので、積極的に付き合おうとは思わない。結果、彼または彼女は良好なコミュニケーションの機会を逸し、商談がうまくいかなかったり、結婚できなかったりする。極めて当たり前の因果関係だ。しかし、その当たり前に人は普段なかなか気付かないし、意識もしない。7人倶楽部ではシンプルでシャープな構造によって、その点を意識しながらふるまうことができる。

他人からの評価をお互いに意識する場という意味では、合コンや婚活パーティなどが近いといえるが、それらが異性からの評価を気にすればいいのに対し、7人倶楽部では自分以外の全員が評価者(grader)となる。より全方向的な、言い換えれば日常生活に近い価値提供が試されるのだ。

一方、今度は投票する側として考えてみる。7人倶楽部ではルール上、投票ごとに

必ず一票、誰かに票を入れなければならず、棄権することはできない。とすると、毎回誰かを選ぶことになるが、個々の部員は「卒業すべき人」を、どういう基準で選んでいるのだろうか。

ロバート・アクセルロッドは著書「つきあい方の科学」^{※11}で、中心的権力によるコントロールのないエゴイストの集団が、やがて協調関係を築いていくプロセスを、コンピュータシミュレーションで解き明かした。ゲーム理論と進化生物学が導いた結論は、トマス・ホプズがとなえた「万人の万人に対する闘争」とは違い、強い権力による統治がなくとも、協調関係に収斂していく(いいかえると、それ以外の戦略をとるものは排除されていく)、というものだ。反復的なつきあいがあるケースでの最適戦略を、彼は互惠主義と呼び、その概要を次のように表現している。

私たちは皆、次のような身勝手な者に出会ったことがある。彼らは、他人が思いやりがあつて気前のよい人間であることを期待する半面、自分以外の者がそんな期待を抱く必要はないと考えている。私たちはそんな輩に搾取されないように、彼らに対しては、思いやりのある人とは別の扱いをする必要がある。(中略)これはとりも直さず、協調の基礎としての互惠主義と同じことである。^{※12}

ここでいう「別の扱い」が、7人倶楽部においては投票、すなわち卒業への引導となる。7人倶楽部での投票は匿名で行われるため、通常は誰が誰を指名したかはわからない^{※13}。しかし、獲得した票数は誰かの意志の結果として、明確に示される。

別の見方をしてみよう。アクセルロッドの答えは、プレイヤーが合理的な戦略をとるという前提に立っているが、人は常に合理性や効率性をともなった行動をするとは限らない。たとえば著しく協調の和を乱す者が出たとき、他の部員が彼に投票するには、どんなモチベーションが必要だろうか。

トール・ノーレットランダーシュは著書『気前の良い人類』^{※14}の中で、学術雑誌「ネイチャー」に発表されたある「公共財ゲーム」の発展形の実験結果を紹介し、実験経済学を通じて罰の持つ意義を説いた。公共財ゲームとは、プレイヤー全員が協力すれば最大の利益が得られるが、誰かがそこにただ乗りしようとするると全体の利益が縮小していくタイプの実験である。4名のプレイヤーがそれぞれ、たとえば出資金1000円の賭けを行い、賭けの後には持ち金を報酬として持ち帰れるとする。賭けは全員で好きな金額を「場」に差し出すと、その合計の二倍の額がプレイヤーに平等に払い戻される、というものだ。つまり、全員が仮に全額出せば、所持金は一気に倍の2000円になるが、そのうち一人がなにも出さなかったとすると、三人の分け前は減り、出さなかった一人は抛出なしで1500円得ることになる。これを繰り返し行くと、しだいに誰も場に金を出そうとはしなくなる。

エルンスト・フェールらはこのゲームに、罰のルールを加えた^{※15}。すなわち、場

に何も出さなかったプレイヤーに対し、他のプレイヤーは罰金として持ち金の一部（たとえば 150 円）を支払わせることができる。支払われた罰金は、分配されずに実験者によって回収される。ただし、罰することを選んだプレイヤーも、その手数料 50 円を払わねばならない。この 50 円も同様に、分配されずそのまま消える。

この罰のルールを加えたバージョンの公共財ゲームを、毎回プレイヤーを替えて繰り返し行くと、多くのプレイヤーが全額を賭け金として差し出す、協力プレーが続いた。そして驚いたことに、85%のプレイヤーが、一度は他のプレイヤーを罰したのだ。場に金を抛出しないプレイヤーを罰することは、ズルい人間への戒めとなるため、ゲームプレイヤー全体にとっては利益になる。しかし、それを表明するにはコストが必要だ。ルール上、誰かを罰したところで、自分には何の得にもならない。にもかかわらず、自分の金を持ちだしてまで、誰かを罰する。いったいなんのために？

エルンスト・フェールらはこのふるまいを「利他的な罰」行為と呼び、経済的状況よりも個人的な報復を優先した結果だとみている。それをうけてトール・ノーレットランダーシュはこう結論づける。

人類は、卑しい、ケチくさい、下劣だ、とするようなふるまいを示した者を罰することで、大いに満足を感じているのである。そうすることで、正義と善が感じられる。体内が、十分暖かになるのである。我々は、良き行いをし、そして、それをしようとしない者に報復するという、組み込まれた衝動を明らかに持っている。*16

7人倶楽部での実際の投票は、すべてが因果応報、勸善懲悪的判断によるとはかぎらない。たとえば他者との関係において自分が生き残るために、もしくは単純な好き嫌いで、あるいは深く考えるのを放棄して全くランダムに、被投票者を選ぶこともあるだろう。ただ、戦略としての互惠主義や、利他的な罰の衝動が己の中にあり、したがって他の部員の中にもあるだろうと考えてふるまうことは、ある程度妥当なやり方と言えそうだ。

つまるところ、7人倶楽部において協調し場に価値を与え続けることは、進化的な安定戦略となる。その緊張感や他者への敬意を保てない人が混ざると、とたんに倶楽部は楽しさが減じる。けれど投票行為によって、その要素は排除されるのだ。これは進化論でいうところの自然淘汰のしくみと同一だ。7人倶楽部がその存続の基礎として掲げる崇高な哲学を、部員全員が共有し体得する必要はない。各々がそれぞれのゲームのプレイヤーとしての戦略、つまり利己的な利他主義をとるなかで、結果的に7人倶楽部は形成されていく。

ではここで、前章の二つの疑問にもどろう。最初の問いは、「部員はなにをモチベーションとして倶楽部に参加し、運営にコミットするのか?」。答えは明確だ。ゲームとして、出会い語らう場として、楽しいから参加する。7人倶楽部の部会というと、

殺伐としたものに思われがちだが、実際はそうではない。7人倶楽部は他では得られない、他者への思いやりと(ゲームの性格からすると逆説的にも聞こえるが)協調に満ちた空間を部員に提供する。そこに魅力を感じる人は進んで参加し、自らの生き残りのために運営の一端を担うだろうし、そうじゃない人は、自分からその場を去るだけだ。すなわち、部員がモチベーションを持つのではなく、モチベーションを持つ者が適者生存の原理により、部員であり続けるというほうが近い。

もう一つの問いは、「7人倶楽部を将来にわたって永く存続させようという意識は、どこから生まれうるのか」だった。しかし、7人倶楽部の部員は必ずしも、マクロな視点を持って倶楽部の運営に携わっている必要はない。ここまで見てきたように、彼らが単純に生き残りというミッションを掲げて、自らの利益のために、あるいは自らの衝動に沿ってふるまったとしても、それが結果的に倶楽部のメンテナンスとなり、存続のための安定性や強靭さにつながっていく。

3.創発性

記憶と記憶の間たどって 誰も見たことのない場所へ

夢の中で描いていた場所へ ありふれたスピードを超えて

————— 「コンピューターシティ」(Perfume)

7人倶楽部という場が、そのルールが、そしてその中での部員の局所的なふるまいが、7人倶楽部全体の維持と発展を築いていく。しかも、各々の部員の意図を超えたところで。これらの性質を、何と表現したらいいだろうか。実は生物学を中心に展開される、この現象にぴったりの言葉がある。「創発(emergence)」だ。

ちょっと待った。ここで注意点がある。創発という言葉は、字面でなんとなく理解したつもりになるのは危険だ。しかもやっかいなことに、この単語をググってみても的確な意味に至らない可能性がある。広告屋やSFC周辺のタートルネックを着た連中が、間違っただけで使っているからだ^{*17}。

彼らは創発という言葉は、シナジー効果とか、三人寄れば文殊の知恵、ぐらいの意味で濫用する。彼らが創発の例として示す事例や展望の多くは、共創(マスコラボレーション)の域を出ないものだ。しかし、創発とは本来、構成する要素の比較的単純なふるまいの結果が、個々の性質を超えて全体として現れる現象をいう。個々のマイクロでシンプルな活動や意思が、全体として予想しない複雑で美しいタペストリーを織りなす、というニュアンスが、彼らの示す創発の概念から全く欠けている^{*18}。

スティーブン・ジョンソンは創発の典型例として、粘菌と迷路をつかった実験をあげている^{*19}。単純な有機体にすぎない粘菌細胞は、普段は独立した単一の生物とし

て活動するが、ある条件が整うと寄り集まってひとつの大きな生物となり、迷路の最短経路を見つけるといった、高い知性を持ったかのようなふるまいができるようになる。またつづく事例では、アリの創発的なシステムが語られる。アリが社会的昆虫であることはよく知られているが、そこで行われる活動のいくつかは、「社会的」以上のイメージを我々に植え付ける。たとえば彼らはその巣作りにおいて、ゴミ捨て場を墓場と巣の両方からの距離が最大化する場所に設置することができるという。我々人間が定規とコンパスと、そして初等幾何の知識を使う類のソリューションだ。

粘菌細胞は集結のためにサイクリック AMP という化合物を放出し、情報伝達の信号に使っている。アリの場合は、フェロモン分泌によるもう少し多様な交信が可能だ。しかしここで重要なのは、それらの伝達技術を使って、司令塔的な存在がすべてを統率しているわけではない、という事実だ。粘菌のかたまりからはいくら探してもペースメーカーとなる細胞は出てこないし、アリも同様だ。女王アリは？ 彼女はその名前からのイメージとは違って、すべてを管理しているわけでも命令を下しているわけでもなく、ただ役割として産卵し続けているにすぎない。粘菌細胞も(女王アリを含むすべての)アリも、己のいる場所での環境と他の個体との相互作用を通じて行動し、その結果が高次のシステムとして発現しているのだ。

これらの創発現象を7人倶楽部と重ね合わせてみれば、何かが見えてくる…前にブーイングの声が(とくに現役の部員の間から)届くかもしれない。アリや粘菌と一緒にするな、部員はそこまで知性の劣った存在として、機械的に7人倶楽部に参加している訳じゃない、と。もちろんその通りだが、ここで重要なのは知性の差ではない。完全なボトムアップによって、高次のシステムが構成されているということや、個々の要素(粘菌やアリ、そして7人倶楽部の部員)が意図するのは別の結果が、マクロとしてあらわれてくるということに注目すべきだ。

あらためて7人倶楽部を、創発現象としてとらえてみる。前章まででみたように、個々の部員が自分の参加している期間、ゲームや他の部員たちとの出会いを楽しみ、勝ち残り続けようとする、結果としてそれらのふるまいが積み重なって、7人倶楽部自体の維持や発展につながっていく。したがって部員が常に、7人倶楽部の時間を超えた全体像を第一義に考えている必要は、必ずしもない。このことは実は、システム自体の生命力の、大きなアドバンテージとしてはたらく。

通常、組織の継続性は、その時々の中核メンバーの熱量に大きく依存している。経営幹部に存続意思やビジョンのない企業は、少しの環境変化にも耐えられず倒産するだろうし、それまでの歴史を継承する気がないメンバーの続く大学のサークルは、やがてたやすく消えてしまうだろう。一般的には、組織の未来や過去を見据えるマクロな視点なしに、サステナビリティは生まれにくい。しかし、7人倶楽部の場合、継続のカギは部員の組織存続に対する意思“だけではない”。もちろんそれらも倶楽部の繁栄に大きな影響を持つことは間違いないが、個々のメンバーの意思とは別に、7人倶楽部

自身が持つベクトルがあり、それが倶楽部の継続を担保していることになる。

スケールを大きくとってみよう。何十年、何百年と7人倶楽部が続いたとき、その時間軸にはなにがあらわれるだろうか。おそらく、その間に起こったさまざまな環境の変化や、多様な人間を部員として取り入れたことの影響により、予想もつかない方向に大きく揺らいでいこう。しかし、そのたびに自己組織化によるシステムの改善がはかられ、強化され、結果7人倶楽部自体がさらなる安定へと進化していくはずだ。7人倶楽部の歴史はまだ一年強に過ぎないが、その短い期間にも、東日本大震災をはじめとした外的環境の変化や、ルールを逸脱する想定外な部員の出現により、大きな岐路に立たされてきた。だがその時々部員が部会やゲームを楽しむために、話し合い、ルールやふるまいを変えていくことで、一つ一つ乗り越えられてきている。今後もそうやって続いていこうと想像するのは、やや楽観的かもしれないが、少なくとも論理的ではある。ただ一方で、続いた結果どんな進化の模様を描いていくのかについて、想像することは難しい。個々のふるまいはシンプルな設計コード＝ゲームのルールに規定されるが、7人倶楽部の中枢でありDNAともいえるそのコード自体も、適応のために変容、進化していくからだ。

生命体としての7人倶楽部

このバスでどこに行くべきかは分からない。しかし、分かっていることもある。適切な人がバスに乗り、適切な人がそれぞれふさわしい席につき、不適切な人がバスから降りれば、素晴らしい場所に行く方法を決められるはずだ

————— 「ビジョナリー・カンパニー 2- 飛躍の法則」*20

つまり7人倶楽部は、「分権型組織」による変化に適応するしなやかな強度を持ち、「利己的な利他主義」から生じる体温を保ちつつ、「創発性」のもたらず設計を超えた進化の模様を描きながら、世代を超えて蠢きつづけるシステムである。これら3つの側面は、7人倶楽部自体の生命力の大きな武器だ。ではいっそ、7人倶楽部を大きな一つの生命そのものとみなしてみてもいいかもしれない。

イメージはそうだな、新人を摂食しOBを排出しながら、永い時間軸を進む<ねこバス>というのはどうだろう。この<ねこバス>は構成要素も原動力も、7人の現役部員そのものだ。でも、個々の部員の思考とは独立した大きな意識を持ち、その意識のおもむくままに、過去から未来へとひた走る。

この生命体の有機的なふるまいについて示唆を与えてくれるのは、免疫学者多田富雄だ。彼が著書『生命の意味論』*21で提起する問題は、一言でいうとこうなる。「生物は外界から多くの物質や情報を取り入れながら成長していくが、個体そのもののア

アイデンティティはどうやって保たれているのだろうか」。多田は免疫系や個体発生のプロセスを例にとりその仕組みを解き明かしつつ、そこに見られる工学的なシステムを超えた自己組織的、自己言及的自立システムを<超システム>と呼んだ。

こうしてだんだんとでき上がってゆく個体や「自己」は、したがって、適応の上に適応を重ねてゆくわけだから、当然充足した閉鎖構造を作るはずである。ところが、個体も免疫系も、常に外界に開かれ、外部からの情報をキャッチしながら、その刺激に応じて自分を変えてゆく。(中略) 開放性をもとにして内部の自己変革を続けてゆくためには、必ずそれまで存在していた「自己」に照合しながら、したがって「自己」のやり方を大幅に変更しないように改革してゆくの原則である。^{*22}

多田はこの<超システム>が生物のみならず、文字や都市などの文化の発展にもみることができるとしている。7人倶楽部もまた、新人と「自己」を照合し、アイデンティティを保ちながら変化していく構造体だ。むしろ一人を取り入れ一人を外に出す、たった7人で構成されたこの倶楽部は、<超システム>のもっともシンプルなモデルといえるのかもしれない。

あるいは、もっと「人を食べながら進む<ねこバス>」のイメージに近い話が適当だろうか。ならばシュレディンガー先生の登場だ(なんといっても、シュレディンガーといえば猫だし)。

シュレディンガーは『生命とは何か』^{*23}のなかで、「生物は負のエントロピーを食べている」と看破した。宇宙の全体や物質の基本的な運動は、大局的にはエントロピーの増大に向かっている。熱い紅茶はだんだん冷めて室温に近づき、集めた落葉はやがてばらばらに散っていく。すべてが拡散し無秩序へと向かうという、宇宙の示す一様のベクトルだ。しかし、生物はそうではない。エントロピー増大に抗うように秩序を維持している。これはどういうことか。シュレディンガーは、生命が代謝活動の中で、負のエントロピーを食べ、エントロピーを捨てる仕組みになっているとみるしかない、と結論づける。

“一人入れ一人出す”という代謝によって自己と非自己を規定し、エントロピーの増大から身を守りながら走る<ねこバス>的永久器官、7人倶楽部。<ねこバス>はいつの間にか、とらバスやいぬバスに変わっているかもしれないし、気づけば脚の代わりにソリが付いているかもしれない。たとえば現在部員は **twitter** を使って連絡を取り合い、**wiki** ページをベースに活動しているが、**Web** 環境の変化によってこの様子もいずれ変わっていくだろう。投票方法だって時代や部員のニーズに応じて進化する可能性がある。それでも、そのコアにある価値を保ちながら、7人倶楽部は続いていくんだと思う。このゲームを面白いと思う人がいるかぎり、彼らに乗せて走りつづける。

7人倶楽部と社会と未来

で、それが世の中の的に何の意味があるわけ？

————— 7人倶楽部の説明をきいた M さん(外務省官僚)

以上、7人倶楽部の構造と性質をみてきたが、これらの情報はある意味、ほとんど重要ではない。

実は7人倶楽部についてきいた人の、その捉え方にはわりと大きな幅がある。なかには、組織論や実験経済学や進化生物学を持ちださなくても、そしてそんな知識がなくとも、瞬時にその本質的な面白さに思っていた人もいる。筆者の経験上、ベンチャー企業の社員や経営者、デザイン系の仕事に携わる人、大学の研究者など、日常的に柔軟な発想が求められる職種に、そういう人が多いように感じる。

だがその認識が、7人倶楽部への参加に必要かという点、まったくそんなことはない。テレビが映るしくみを知らなくても、それを楽しむのに支障がないのと同じことだ。もちろん、構造を認識しながら倶楽部に参加すると多少は面白く感じられるだろうが、知らなくとも充分楽しめる。実際に、7人倶楽部をたんなる“チェンジができる合コン”ととらえ、異性との出会いの場として活用する部員もいるようだ(ただし、当然自身も“チェンジ”される危険性はある)。

しかし一方で、どんなスタンスや理解度で入部したのであれ、参加した者は全員が倶楽部から、共通の贈りものを受け取ることになる。それが、ゲームを体験する中で得る「他人に価値を与えることで自らの価値を稼ぐ」ことへの気づきだ。最短コースで卒業した者^{*24}も、逆に殿堂入りまで残った勝者も、ゲームに取り組んだものは等しく、自分と人とのかかわりを考えるきっかけと、その結果の、外向きの優しさを胸に倶楽部を去る。

7人倶楽部と外界との関わりをみたとき、倶楽部はその気づきがインストールされた OB を、コンスタントに世に送り出すプログラムとも言える。隔週二回の部会ごとに投票が行われるため、計算上では OB が生まれるのは約一月に一人、年間でも十二人にすぎないが、すでに「利他的な利己主義」の章で述べたように、この気づきは本人に、そして社会にとっても大きな意味がある。

「他人に価値を与えることで自らの価値を稼ぐ」ことなんて、参加しなくてもすでに知っている、という人もいるだろう。しかし、このシンプルだがシャープなゲームの中で、体験を通じてひとつのかかわりを深く考える中に、きっと自己の新しい発見があるはずだ。その気づきを経て、全ての部員は OB となる。その意味では、7人倶楽部からの“排出”は“輩出”とさえ言えるかもしれない。

そして、その体験と気づきを共有した OB 同士が、たとえ現役時代の時期がずれて

いたとしても、ゆるやかな帰属意識と連帯感を持って交流できるとすれば、また長期的、歴史的に見た新しい価値になるのではないだろうか。現在、卒業した者が任意で集うOB会が設けられており、世代を超えて交流したり同じ趣味の者同士で新しくサークルをつくったりが行われている。また、7人倶楽部の投票の時間に別の場所集まり、現役部員がツイキャス(ネット生中継)してくれた映像で、現在の倶楽部の様子を楽しんだりもしている。7人倶楽部の継続によって、OBはどこまでも増えていく。ゆるやかに、連綿とつながる不思議な同窓の連帯が、倶楽部の外側での、新しい可能性につながっていくことも、また現役部員、元部員にとっての楽しみの一つだ。

たかがゲームに社会的な意義を求めなんてどうかしてる、と人は考えるかもしれない。そんなことをわざわざ尋ねる奴は、ゲームのなにかが気に食わず腹を立てた^{※25}か、あるいは前の晩口うるさい母親とケンカして虫の居所が悪かったんだろ、と。けれども、ジェーン・マゴニガルはそう考えない。彼女はゲームが単なる暇つぶしを超えた役割を持ちうるし、それは世の中を変えてしまうことすらできる、と本気で信じるうちの一人だ。

ゲーム・デザイナーである彼女は、ゲームの持つ、まずやってみようと思えること、プレイ中ワクワクし熱中できること、勝利したときの至福感などの性質が、現実社会を変えるアクションにも応用できるという。

ゲームの中では、現実生活よりも強い人間関係を築けます。より良いフィードバックが得られます。ゲームの中の方が、現実よりも報われるように感じます。今やゲーマーたちが現実より仮想世界で多くの時間を費やすのは理にかなっているのです。今やそれが合理的だということに私も同意します。しかしこれはどう考えても最適な状況とは言えません。私たちは現実の世界をもっとゲームのようにする必要があります。^{※26}

ジェーン・マゴニガルはその信念にしたがい、これまでにいくつかの社会を変えるゲーム、あるいはゲーム化された社会の実験を行っている。7人倶楽部も、現実ゲームのレイヤーを被せたコミュニティだ。彼女のいうように、ゲームの力が現実を侵食し、なにかもっとステキな世の中のために寄与できるかもしれない。すくなくとも筆者はそうなるといいなと思っているが、しかしそう期待し気負うこともまた、7人倶楽部への参加に必須な要素ではない。なにしろこれはゲームであり、7人で“倶に楽しむ部”なのだから。

「倶楽部」という当て字による外来語表記は、『近代訳語考』^{※27}によると、1884年(明治17年)設立の東京倶楽部の名称にはじめて現れる。外務卿井上馨の発起によりつくられたこの倶楽部は、交詢社などと並んで日本の社交クラブの草分けであり、現在も六本木にある同名のビルを拠点に存在している。だが、この最長老の倶楽部の歴

史でさえ、まだたかだか 120 余年にすぎない。一方 7 人倶楽部は独自のサステナビリティによって、どんな時代にも適応し存在価値を保ちうる、1000 年続く倶楽部をゆるやかに目指す。とりあえずは、東京倶楽部よりも縁が深くダチョウ倶楽部よりも楽しく、そしてタモリ倶楽部よりもユニークな存在として、ずっと残りつづけければ面白いんじゃないだろうか。

結論

僕は、「できない理由」ではなくて「どうすればできるか」を考えたいんだ。君はどうだい？

————— ジョン・ウッド (*Room to Read CEO*)

7 人倶楽部は、生きている。そして、ひとの力だけがこれからもそれを生かし、成長させ進化させる。いまこれを読んでいるあなただって、参加してただ楽しむこともできるし、もっと生命力の強い存在に仕立てることもできる。もちろん、ただ行く末を見守ることも。

ここにはじまったばかりの、前代未聞の小さくて壮大な試み。

7 人倶楽部に入らないか。

<http://bit.ly/7club>

注

- ※1 7人倶楽部 wiki <<http://www35.atwiki.jp/7club/>>
- ※2 7人倶楽部とは異なり、一人入ると一番古い構成員が自動的に一人出る“押し出し型”のシステムは、民俗伝承の一つである「七人みさき」や、森見登美彦の小説「有頂天家族」(2007. 幻冬舎)内に登場する「金曜倶楽部」にみられる。名称や構成人数の類似性から、7人倶楽部を発案するにあたりこれらを参考にしたのではないかと訊かれることがあるが、筆者は創設した当時はどちらも存在を知らなかった。押し出し型には他に、TV 番組「世にも奇妙な物語」の「13 番目の客」(2001. SMAP の特別編)もある。
- ※3 ト部昌平のあまり reblog しない tumblr・Ruby がそろそろ一回終わってみるべき 10 の理由 <<http://shyouhei.tumblr.com/post/1113566815/ruby-10>>
- ※4 7人倶楽部のご紹介 <<http://youtu.be/y8kofanqYxE>>
- ※5 7人倶楽部 wiki・7人倶楽部のしくみ <<http://www35.atwiki.jp/7club/pages/18.html>>
- ※6 もちろん、勝ち残りの回数によるイメージとしての先輩/後輩の差がまったくないわけではないが、プレイヤーとしての部員がこの差に固執すると、大きく戦況を読み誤ることになる。下剋上が下剋上と意識されないまま常態化した組織には、そもそも階層構造という概念は存在していない、と考えた方が自然だ。
- ※7 アーサー・ブロック.1993.『マーフィーの法則—現代アメリカの知性』ASCII
- ※8 ハーヴェイ・セイフター, ピーター・エコノミー. 2002.『オルフェウスプロセス—指揮者のいないオーケストラに学ぶマルチ・リーダーシップ・マネジメント』角川書店
- ※9 オリ・ブラフマン, ロッド・A・ベックストローム. 2007.『ヒトデはクモよりなぜ強い 21世紀はリーダーなき組織が勝つ』日経 BP 社
- ※10 同 p32
- ※11 R.アクセルロッド. 1998.『つきあい方の科学—バクテリアから国際関係まで』ミネルヴァ書房
- ※12 同 p143
- ※13 ただし、一人が 6 票集めた場合と、一人に全票が入った場合(これは本人も自分に投票している)は、おのずと誰が誰に入れたかが明らかになる。筆者が部員であったとき、一度だけ一人 6 票獲得バージョンの結果が出たが、さすがに空気が濁ったムードになった。
- ※14 トール・ノーレットランダーシュ. 2004.『気前の良い人類—「良い人」だけが生きのびることをめぐる科学』アーティストハウスパブリッシャーズ

- ※15 Ernst Fehr and Simon Gächter. 1999. Cooperation and punishment in public goods experiments
- ※16 トール・ノーレットランダーシュ. p16
- ※17 たとえば、國領二郎.2006.「創発する社会—慶應 SFC~DNP 創発プロジェクトからのメッセージ」日経 BP 企画 など
- ※18 一橋大教授米倉誠一郎の著書「創発的破壊 未来をつくるイノベーション」(2011. ミシマ社)も Web 検索で上位にあがってくるもののひとつだが、これも不十分な「創発」の概念の流布に一役買っている。米倉は「個々の小さな行為の総和が想像を超えるパワーを生む」程度の意味で創発と言っており、要素(彼の例でいくと日本国民)が意思を持てば大きな結果を成し遂げられる、という檄を飛ばすのに使われている。そこには、「個の全体を意識しないふるまいが、意図を超えた、個々の要素に還元できない全体像をひきおこす」という、本来の語の持つ妙味とダイナミズムがやはり失われている。
- ※19 スティーブン・ジョンソン. 2004. 『創発—蟻・脳・都市・ソフトウェアの自己組織化ネットワーク』ソフトバンククリエイティブ
- ※20 ジェームズ・C.コリンズ. 2001. 『ビジョナリー・カンパニー 2- 飛躍の法則』日経 BP 社 p66
- ※21 多田富雄. 1997. 『生命の意味論』新潮社
- ※22 同 p32
- ※23 E・シュレーディンガー. 1951. 『生命とは何か—物理的にみた生細胞』岩波書店
- ※24 入会後の最初の投票では選ばれないという「新人不選」ルールがあるため、部員は最低でも 4 回の部会と 2 回の投票を経験することができる。
- ※25 実際に、7 人倶楽部の話を聞いて怒りだす人はたまにいる。怒られる理由はあまり明確にわかっていないが、ひとつには「みんなで誰かを選んで除け者にする」行為が、反道徳的だとイメージされているのだろう。しかし言うまでもなくこれはゲームにすぎないし、しかも卒業者は OB 会に移行するだけで、投票した者も遅かれ早かれそこに行くことを考えると、あまりこの認識が妥当とは思えない。
- ※26 ジェーン・マゴニガル「ゲームで築くより良い世界」 | Video on TED.com
<http://www.ted.com/talks/lang/ja/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html>
- ※27 広田栄太郎. 1969. 『近代訳語考』東京堂出版