



# 3要素の法則



第三版

幻想まじない師



# 目次

重要なお知らせ . . . . .	1
もくじ . . . . .	2
はじめに . . . . .	2
第一章 <b>3</b> 要素の法則 . . . . .	4
第二章 <b>3</b> 行為の法則 . . . . .	12
第三章 任天堂の失敗、ソニーの失敗 . . . . .	16
第四章 様々な <b>3</b> 要素その <b>1</b> . . . . .	18
第五章 様々な <b>3</b> 要素その <b>2</b> . . . . .	31
第六章 アーカイブ . . . . .	32
第七章 「統合学」事始め . . . . .	34
おわりに . . . . .	43

奥付



## 重要なお知らせ

### 重要なお知らせ

この本、『3要素の法則』には新バージョンがあります。  
『真理を発見しました』で検索して読んでください。  
2022年5月現在、パプーとKoboにあります。  
こちらも現在、無料です。

この電子書籍、『3要素の法則』は、幻想まじない師（変なペンネーム）にとって、黒歴史、じゃなくてすでに役目を終えたものなのですが、真理にたどりついた軌跡を残す意味で、出版停止にしていらないだけです。

『『真理を発見しました』だと？ 怪しいゾ！』  
と思われたあなた、お気持ちはわかります。  
でも自信作なのでぜひ読んでね。  
そこそこ評判がいいんですよ。  
たぶん、現状で世界最強の「真理」の仮説です。

しかし、この『3要素の法則』はほとんど宣伝をしてないのに、ときどきダウンロードされるんだよなあ。  
いったい誰がダウンロードしてるんだろう？

この『3要素の法則』は読む価値が、あまりありませんよ。  
読むなら『真理を発見しました』のほうですよ、断然！！

2022年5月下旬

# もくじ

はじめに

第一章 3要素の法則

第二章 3行為の法則

第三章 任天堂の失敗、ソニーの失敗

第四章 様々な3要素 その1

第五章 様々な3要素その2

第六章 アーカイブ

第七章 「統合学」事始め

おわりに

(『3要素の法則』第三版 もくじのページ)

はじめに

古代のギリシアでは、すべての根源を、四大元素、つまり『空気・火・土・水』の4つに分類していました。また、仏教では、『地・水・火・風・空』を五大元素としているそうです。

しかし、時代を経るにしたがって、多くの事柄が、たった3つの要素で十分説明できることに人類は気づきます。『音楽の3要素』や、『物語の3要素』、『国家の3要素』などですね。ほかにも3要素はたくさんあります。

もちろん、2要素や4要素など、3要素以外で表される事柄もあることはあるのですが、3要素の方が断然多いですし、なにより、3要素で説明される事柄は普遍的なものが多いのが印象的です。

なにせ、宇宙ですら、『物質・エネルギー・空間』の3要素できているそうですから（NHK『コズミックフロント宇宙に挑んだ天才たち1 ホーキング博士の宇宙のレシピ』より）。

つまり、世界のほとんどの事柄は『3要素』で説明できるようなのです。なぜ3つなのだろう。いや、今はその疑問は忘れよう。それはまだ神様しか知らない（僕は無神論者ですが）。

さて、ここで、一つの疑問が湧いてきます。『3要素』がそれほど普遍的なら、3要素には何か規則的な法則が働いているのではないか、そして、3要素の法則を見つけることができたなら、それは『3要素の法則』になるのではないかと。

少なくとも僕はそう思ったのですが、とても不思議なことに、歴史上の天才たちはそうは思わなかったのです。哲学者も、科学者も、経済学者も、人類学者も、社会学者も、みなそういう疑問を持たなかったのです。「3要素に何か法則があるのでは？」と疑問を持ったのは、どうやら、人類では僕が最初のようなのです。歴史上の偉人たちがやってくれないのなら、僕がやるっきゃない！ とこんな具合に3要素の法則にチャレンジした次第です。

『3要素の法則』は、離ればなれになった哲学と科学の結節点かもしれず、混沌とした現代に秩序を与える切り札かもしれません。

映画化もされた、ブラックユーモア小説の傑作、ダグラス・アダムス著の『銀河ヒッチハイク・ガイド』に出てくる、『銀河ヒッチハイク・ガイド』なるアイテムが実在するのなら、『地球』の項目にはきっこう書かれているでしょう。

「地球——『相対性理論』を『3要素の法則』よりも先に発見した、銀河で唯一の惑星。ほとんど無害」

さあ、それでは、驚嘆すべき『3要素の法則』を開幕しましょう。大丈夫ですよ。そんなに難しい話ではありません。ゆっくり読めば、たいてい理解できるはずです。

なお、この電子書籍は、僕のブログ『幻想まじない師のブログ』の記事のいくつかを纏めたものです。ブログの記事名は『万物の3要素』ですが、さすがに万物では無理があるだろうと考えて、『万物』の看板は降ろしました。

ところで、「幻想まじない師」というふざけたペンネームは無視してください。ブログを始めるときに、「ファンタジー小説が好きだから、ファンタジーっぽいブログ名を」と深く考えないで名付けたら、こんなにも怪しいペンネームになってしまいました。今は深く反省しています。みなさんもお気をつけ下さい。

なお、第三版から、第七章「統合学」事始め」を追加しました。これは、本当に重要な追加なので、ぜひ読んでみてください。

## 第一章 3要素の法則

世界は様々な3要素で溢れています。



音楽の3要素が『リズム・メロディー・ハーモニー』で、国家の3要素が『領域・人民・権力（または主権）』で、物語の3要素が『人物・事件・背景』で、経済の3要素が『ヒト・モノ・カネ』です。他にも、3要素はたくさんあります。

では、さっそく、3要素の共通項を探っていこう。

まずは、おさらいから。

・音楽の3要素が『リズム・メロディー・ハーモニー』

・物語の3要素が『人物・事件・背景』

・国家の3要素が『領域・人民・権力（または主権）』

・経済の3要素が『ヒト・モノ・カネ』

これらの3要素は、極めて確度の高いものです。つまり、既に完成されているもので、今後、変更や更新される可能性が極めて低いものです。

たとえば、音楽の3要素は、作られてから数百年が経ち、歌い手は、吟遊詩人から初音ミクまで進化しましたが、その間いっさい変更されておらず、将来的にも変更される可能性が低いものです。つまり、音楽の3要素は現状ですでに完璧、パーフェクトなのです。他の3要素も同様だと思われます。

なお、国家の3要素の三つ目が、『権力または主権』と分裂していますが、まあ、一つくらいこういうものがあるのもいいのではないのでしょうか。あるいは、国家の3要素はまだ不完全で、今後、更新される可能性があるのかもしれませんが。

これらの3要素をもとに、3要素の法則を考えてみましょう。

まずは、並びです。これらの3要素を重要な順番に並べる必要がありますが、……実はもう、重要な順に並べてあります（けっこう苦労しましたよ）。

音楽において、もっとも重要な要素はリズムだと既に定まっています。これは専門家の意見も一致しており、「リズムの無い音楽はない」とさえいわれるほどです。だから、一

番目に重要な要素はリズムです。音楽の中で、無くてもなんとか成立する要素がハーモニーです。事実、ハーモニーの無い音楽は世界各地にあるそうです。だから、消去法で、二番目に重要な要素はメロディーで、三番目に重要な要素はハーモニーとなります。

次は、物語です。物語において、一番重要な要素は人物です。人物の出てこない物語なんて、まず無いですよ。出てこない場合でも、動物などを擬人化して人物の代わりにしています。次に重要な要素が事件です。事件が起きない物語はまずありませんし、だいいち面白くありません。だから、二番目に重要な要素は事件です。そして、三番目に重要な要素は背景です。

次は、国家です。国家において、一番重要な要素は領域です。領域とは、つまり領土のことです。もっと簡単に言えば土地のことです。たとえば、ユダヤ人は世界中にたくさんいますが、かつては固有の領域を持っていなかったために、ユダヤ国民とは呼ばれず、ユダヤ人やユダヤ民族などと呼ばれていました（ユダヤ人が問題の多いイスラエル国を建国したのが1948年のことです）。つまり、国家においては、人民よりも領域の方が優先するのです。だから、領域が一番重要な要素です。二番目は人民でしょう。いくら権力があっても、人民がいなければ無意味です。人民あつての権力です。ですから、二番目に重要な要素が人民で、三番目に重要な要素が権力です。

次は、経済です。経済において、一番重要な要素はヒト（人）です。ヒトがいなければ、いくらモノやカネがあっても何の意味も成しません。だから、ヒトが一番重要な構成要素です。次に重要な要素が、モノです。いくら、大金を所持していても、どこにもモノが売ってなければカネに意味はありません。よって、二番目に重要な要素がモノで、三番目に重要な要素がカネになります。

さて、ここまでのまとめです。

- ・一番目に大事な要素を、『第一要素』と名づけます。
- ・二番目に大事な要素を、『第二要素』と名づけます。
- ・三番目に大事な要素を、『第三要素』と名づけます。

さて、第一要素に共通点はあるのでしょうか。よく考えてみましょう。音楽においてリズムは継続し、物語において人物は継続して登場し、国家において領域は（戦争などが無い限り）継続し、経済においてヒトは継続して消費します。そうです、第一要素の共

通点は『継続』です。

第二要素に共通点はあるのでしょうか。音楽においてメロディーは音の高低の変化であり、物語において事件は日常の変化であり、国家において人民は移り変わり変化し（これは島国の日本人には理解し難いですね）、経済においてモノは変化していきます。そうです、第二要素の共通点は『変化』です。

あるいは、『変化』よりも『変動』の方が適切かもしれませんが、これ以降は『変化』で話を進めます。

第三要素に共通点はあるのでしょうか。音楽においてハーモニーは響きを充実させるものであり、物語において背景は内容を充実させるものであり、国家において権力は国を充実させるものであり、経済におけるカネは景気を充実させるものです。そうです、第三要素の共通点は『充実』です。

さあ、これで3要素の法則が出揃いました。

- ・第一要素が『継続 (Keizoku)』です。
- ・第二要素が『変化 (Henka)』です。
- ・第三要素が『充実 (Jujitsu)』です。

3要素の法則を略するなら、『KHJ』でしょうか。

なお、音楽の3要素を見ても分かる通り、第一要素の『継続』は、絶対になくってはならないものです。いくら他の要素が揃っていても、第一要素が満たせていないと、音楽であれ、物語であれ、国家であれ、存続できないのです。『継続』は必須といってよいでしょう。リズムの無い音楽はない、人物の登場しない物語はない、領域を持たない国家はない、ヒトがいなくては経済が成立しない、ということですね。第二要素の『変化』もかなり重要ですが、第一要素ほどではありません。しかし、重要なことに変わりありません。第三要素の『充実』は、別段なくても構わないのですが、あれば豊かになります。

しかし、第一要素が『継続』、第二要素が『変化』と真逆ですが、考えてみれば、継続している何かが無ければ変化も起こりませんよね。たとえば、毎週末に映画館にかよって

いる人がとある週末に旅行に出かけたら、それは間違いなく変化でしょう。ですが、毎週末ごとに違った行動をしている人がとある週末に旅行に出かけても、それはいつも通りのことです。なにせ、毎週末ちがった行動を取っている人なのですから。つまり、「継続があるから変化が生まれる」、ということですね。

「万物は流転する」と言ったのは、紀元前ギリシアの哲学者ヘラクレイトスですが、流転するにしても限度があります。たとえば、リンゴの木が翌日にみかんの木になっていたら大変です。一大事件です、天変地異です、ファンタジーです。そんなことは、ふつうありませんよね。だから、『継続』は『変化』に先立つ極めて重要な存在なのです。

ところで、ダイエットのほとんどは有効だと、何かの本で読んだ記憶があります。それではなぜ、ほとんどの人がダイエットに失敗するかといえば、確か「長続きしないから」と書いてありました。長続きしない、ということは継続ができていないということです。それだけ、継続が重要だということですね。

変化が充実を呼ぶのはなぜだろう。分からないな。

これを、コンビニの経営に当てはめてみよう。いえ、コンビニでなくてもいいのですが、何せ『3要素の法則』なので、何でも説明できるはずなので、身近なところではコンビニから。

なお、以後の『3要素の法則』の応用例は、大ざっぱなものであり、厳密な意味での3要素ではありません。厳密な3要素は、第四章と第五章で扱います。

- ・コンビニは、毎日『継続』して店を営業します。
- ・コンビニの主力商品は、時間や季節や時代ごとに『変化』します。
- ・コンビニは、主力商品の関連商品を置いて、店を『充実』させます。

完璧ですね。

コンビニの一番いいところは、多くの場合24時間営業していることで（継続）、コンビニは意外にも頻繁に商品を入れ替えますし（変化）、たとえば真夏は、体を冷やす商品などが多く陳列されています（充実）。

なお、世の中には、週に一度くらしか店を開かない珍しい飲食店などがありますが、それらの店は、毎日の営業を継続するのではなく、「ありえないほど旨い料理」を継続しているのです。ありえないほど旨い料理を継続するには、毎日の営業は無理なのでしょう。

次は、雑誌に当てはめてみましょう。

- ・雑誌は、定期的に『継続』して発行されます。
- ・雑誌の人気記事は、時代とともに『変化』します。
- ・雑誌は、人気記事の関連記事을載せて、紙面を『充実』させます。

これも完璧です。

雑誌は、日本では、一度休刊すると「廃刊した」と見なされ、ファンが離れていきます。一度離れたファンを呼び戻すのは至難の技で、編集部は休刊を避けるためになんとしてでも雑誌を出し続けます（継続）。雑誌は、流行の記事、人気記事に敏感です（変化）。ケースによっては、発行部数が何割も増えたり減ったりするからです。そして、人気記事の関連記事を定期的に載せて、ファンを増やそうと画策します（充実）。

次は映画です。

- ・映画は、新作が『継続』して上映されます。
- ・映画の人気作のタイプは、時代とともに激しく『変化』します。
- ・映画関係者は、人気作の関連映画を作ってラインナップを『充実』させます。

これも完璧ですね。

映画会社にとって、まず何よりも大切なのは、定期的に新作を作って上映することです（継続）。どんな映画がヒットするのか事前には分からない以上、新作を出し続けるしかありません。そして今まで無かったタイプの映画がヒットすると（変化）、同じジャンルの小説などから新作を作ります（充実）。2001年に『ハリー・ポッターと賢者の石』と『ロード・オブ・ザ・リング』が大ヒットすると、たくさんのファンタジー映画が作られるようになりましたよね。ファンタジーは大好きです。どんどん作ってください。

次は教育です。

- ・教育は、子供などを『継続』して教化します。
- ・教育の内容は、時代の流れに合わせて『変化』します。
- ・教育は、変化する教育内容の関連品を『充実』させます。

またまた完璧です。

「今年は予算がキツイから教育の予算をすべてやめてしまおう」という横暴な政治家は、さすがにいないはず。教育の継続性は極めて重要です（継続）。また、パソコンが普及したならパソコンの教育をする必要があります（変化）。そして、関連品のスマホの教育も必要でしょう（充実）。まあ、スマホは、パソコンではなくケータイの関連品かもしれませんが。

次は福祉です。

- ・福祉は、弱者を『継続』してサポートします。
- ・福祉の内容は、時代とともに『変化』します。
- ・福祉は、変化する福祉行政のスタッフやサービスを『充実』させます。

たぶん完璧です。

福祉の継続性も極めて重要です（継続）。これは改めて説明する必要はないでしょうが、念のために解説しておく、弱者をサポートせずに放置すると死者が大量に出るということです。また、時代とともに福祉は変化します（変化）。痴呆症の新しいケアが開発された場合、それを取り入れないのは福祉の怠慢というものです。そして、福祉の内容を充実させる必要もあります（充実）。A という治療で効果が無い人も、B という治療で効果が出るかもしれません。福祉の充実は大切です。

さて、キリがないのもうやめます。

それにしても、『3要素の法則』って、なんだかとってもワンパターンなんですね。それ

だけ、規則的な法則が働いているという証拠なのでしょう。

ところで、察しの良い方はもうお気づきでしょうが、世の中がこれだけ進歩しても、同じ問いに複数の矛盾した答えが出てくるのには、『3要素の法則』を勘案していないことが最大の原因として考えられるのです。たとえば、医師 A は「C という健康法が良い」と言い、医師 B は「C という健康法は良くない」と主張したとしましょう。おそらく、どちらも正しい。それは、部分的に正しいのです。『3要素の法則』のうち、『継続』について言及したものなのか、『変化』について言及したものなのか、『充実』について言及したものなのかによって、必然的に答えが違ってきます。音楽でも、『リズム』を研究した論文と、『メロディー』を研究した論文と、『ハーモニー』を研究した論文が、当然のことながら内容が違って来るように。

そうです、3つの要素が揃って、はじめて完全な推論が立ち上がるのです。事象の全体像を掴むには、3要素を確定するしかないでしょう。

論理学では、「D という人たちは常に正直である」「E という人たちは常に嘘をつく」という（一般人には）風変わりに見える前提で議論を進めるそうですが、「常に正直である」「常に嘘をつく」なんてことはロボットでもない限り無いですよ。正しくは、「D という人たちは常に正直である（継続）」「D という人たちは、時に他人を守るために嘘をつく（変化）」「D という人たちは良き友人たちに恵まれて生きる（充実）」で、「E という人たちは常に嘘をつく（継続）」「E という人たちは、時に自分の利益を最優先して正直になる（変化）」「E という人たちは悪い友人たちに囲まれて生きる（充実）」というようになるでしょう。論理学も、3要素を整えないと、永遠に真実には到達できないのではないのでしょうか。

この章の最後に、一つ面白いことを指摘しておきます。『3要素の法則』では、第二要素の『変化』が一番おいしいのです。この場合の「おいしい」は、スポットライトが良く当たるとの意です。例えば、「好きな音楽は？」と訊かれて大抵の人が一番に想起するのがメロディーです。ベートーヴェンの「ジャジャジャジャー」やビートルズの「Help!」などですね。一般的には、第一要素は出来ていてあたりまえ、という風に思われているからかもしれません。

僕は、3要素を考えると、第一要素を「劇場の舞台」、第二要素を「主役の踊り子」、第三要素を「バックダンサー」に置き換えることがよくあります。みなさんも想像してみてください。劇場の舞台は、それこそ出来ていて当たり前です。「主役の踊り子」はおいし

いところをあっさりしていきますよね。そして、「バックダンサー」が優秀であればあるほど「主役の踊り子」が映えます。逆に、「劇場の舞台」が貧弱だと、「主役の踊り子」は輝きません。また、「バックダンサー」が過剰だと、「主役の踊り子」が埋没してしまう危険性があります。すべては、バランスということでしょうか。どうでしょう、自分では、シンプルでなかなか出来の良いたとえだと思っています。

## 第二章 3 行為の法則

さて、『3 要素の法則』だけでは物事は始まりません。

たとえば、音楽の 3 要素をもとに楽曲を作曲したとしても、演奏されなければ意味がありませんよね。『演奏』を内包する、新たなカテゴリーを作る必要があるようです。ちなみに、『作曲・演奏・鑑賞』を『音楽の 3 方面』というそうです。音楽の 3 方面をもとに、今度は、『3 方面の法則』を作ってみることにします。

ですが、その前に、『3 方面』では何だか分かりづらいので、『3 方面』を『3 行為』に置き換えることにします。『作曲』も『演奏』も『鑑賞』も一種の行為なので、『3 行為』でいいと思います。「シンプル・イズ・ベスト」ですね。

さあ、『3 行為の法則』を作りましょう。

ところがどっこい、3 行為の法則は、実はもう存在するのです。それは、PDCA サイクルと呼ばれているものです。ビジネスの世界では有名ですね。

PDCA サイクルとは、ビジネスで有名な、

『計画 (Plan) ・ 実行 (Do) ・ 評価 (Check) ・ 改善 (Action)』

のことです。



この4つの中の、『計画』『実行』『評価』の3つが3行為の法則であることに僕は気づきました。

『作曲』することは音楽を『計画』することであり、『演奏』することは音楽を『実行』することであり、『鑑賞』することは音楽を『評価』することにほかなりません。

・一番目の行為を、『第一行為』と名づけます。

・二番目の行為を、『第二行為』と名づけます。

・三番目の行為を、『第三行為』と名づけます。

そして、3行為の法則は次のようになります。

・第一行為が『計画 (Plan)』です。

・第二行為が『実行 (Do)』です。

・第三行為が『評価 (Check)』です。

ところで、PDCA サイクルの『改善』は、いったいどこへ行ってしまったのでしょうか。

それについては、こう考えることが出来ます。音楽には完璧な3要素があります。だから、『作曲』『演奏』『鑑賞』のどの段階でトラブルが起きても、『リズム・メロディー・ハーモニー』というチェックリストが既にあるので、どこを改善すればいいのかは一目瞭然なのです。ですから、改善というプロセスは特にいらないのでしょう。もちろん、ちゃんと改善できるかどうかは努力と才能しだいですが。

ところが、ビジネスでは、『ビジネスの3要素』がハッキリしていません。ということは、何をどう改善したらいいのかは五里霧中の状態なのです。だからこそ、改善というプロセスを強引に組み込まなければならなかったのでしょうか。逆にいえば、ビジネスの3要素が確定すれば改善のプロセスはいらなくなる、ということになります。

それでは、ビジネスの3要素とは何なのでしょう。ビジネスでは、ゆりかごから墓場まで、ありとあらゆる物を取り扱います。結婚相談所では“愛”すら売り買いしています。

ビジネスがすべてを扱う以上、『ビジネスの3要素』と『3要素の法則』は、ほぼ同義語  
とってよいでしょう。

つまり、3要素の法則である『継続』『変化』『充実』が、ビジネスの3要素でもあるの  
です。

「あれ？『ヒト・モノ・カネ』がビジネスの3要素じゃないの!？」というあなた。一例を  
挙げれば、音楽もまたビジネスの一つですが、『音楽の3要素』と『経済の3要素』は違  
いますよね。前者は『リズム』『メロディー』『ハーモニー』で、後者が『ヒト』『モノ』  
『カネ』です。ぜんぜん違います。

また、経済では新しいビジネスが次々と生まれてきます。古いビジネスには3要素があ  
るかもしれませんが、新しいビジネスを興すとき何に頼ったらいいのでしょうか。そう  
です、『3要素の法則』を頼ればいいのです。音楽の3要素が音楽に特化しているのに対し、  
経済の3要素が経済に特化しているのに対し、3要素の法則は、それこそ幅広くすべての  
事柄に対応しているのです。

さあ、これが答えです。

#### ◆ 3要素の法則

- ・ 第一要素『継続 (Keizoku)』―― (もっとも重要な要素)
- ・ 第二要素『変化 (Henka)』―― (2番目に重要な要素)
- ・ 第三要素『充実 (Jujitsu)』―― (3番目に重要な要素)

#### ◆ 3行為の法則

- ・ 第一行為『計画 (Plan)』―― (最初の行為)
- ・ 第二行為『実行 (Do)』―― (2番目の行為)
- ・ 第三行為『評価 (Check)』―― (3番目の行為)

いま現在、ビジネスがうまくいってない方は、3要素の法則を参考にしてみてください。

3要素の法則は、基本中の基本であると同時にチェックリストでもあります。3要素の法則というチェックリストをもとに、PDCAサイクルを廻していくのです。改善できるかどうかは努力と才能しだいですが。

「結局、改善はあるの、いないの、どっちなの？」という方へ。PDCAサイクルに『改善』はいるが（PDCでいい）、『計画』『実行』『評価』の各段階で『改善』が必要になる、ということです。3要素の法則というチェックリストをもとに、改善していきましょう。

もちろん、一番大事なのは継続です。起業する人は、「他と違う商品やサービス」さえ提供できれば事業はうまくいく、と安易に考えて失敗することが多いようです。「他と違う商品やサービス」とは、つまり変化ですよ。それより大事なのが、「他と違う商品やサービス」をどうやって継続するのか、ということなのです。どんなに革新的な商品やサービスも、継続できなければ価値を生み出しません。もし、短期間に莫大な価値を生み出すものがあるとしたら、それは、おそらく『バブル』でしょう。

ビジネスならば、どのような事業を興し継続するのか。二番目に変化に対応できるか。三番目に充実しているか。『3要素の法則』は基本中の基本です。楽な道は滅多にありません。まあ、僕は楽をしようとして、3要素の法則を作ったのですが。

なお、世間には『KPT』という概念も存在しますが、これは、『3要素の法則』と『3行為の法則』を足して縮めたものといっていいでしょう。KPTを考えた人は立派ですが、完全ではないと思います。やはり物事は、『3要素の法則』と『3行為の法則』で考えるべきだと思います。

どうでもよいことですが、『3行為の法則』じゃなくて、『3方面の法則』でも、『PDC』でも、『PDCAサイクル』でもどれでもいいですよ。気に入ったもの、自分にあったものを使って下さい。内容はほとんど同じですから問題はないでしょう。むしろ、3要素がまだ確定していないジャンルの場合は、『改善』のプロセスのある、『PDCAサイクル』のほうがうまくいくかもしれません。

そうそう、この『3要素の法則』と『3行為の法則』は確定事項ではないので、ご使用は自己責任でお願いします。

### 第三章 任天堂の失敗、ソニーの失敗

任天堂のテレビゲーム機 Wii の売り上げは凄かったですね。前世代の覇権ゲーム機ソニーの PS2 に迫る、物凄い勢いで普及しました。ところが、この Wii、PS2 とは違った最後を迎えます。PS2 は、PS3 にボタンタッチするまで次々と潤沢にゲームソフトが発売されたのに対し、任天堂の Wii は最後の頃、ほとんどソフトが発売されないという異常事態が起きていました。

この異常事態は、実は、『3 要素の法則』で説明できるのです。Wii の最大の特徴は、振って遊ぶ Wii リモコンです。Wii には、昔ながらのクラシックコントローラもありますが、本体同梱ではなく別売りです。そればかりでなく、クラシックコントローラでは遊べない Wii ソフトも少なくないと聞きます。これでは、テレビゲームの『継続』であるクラシックコントローラよりも、『変化』である Wii リモコンを優先した格好になります。

思い出して欲しいのですが、3 要素の法則の中では、『継続』が一番重要で、『変化』が二番目に重要で、『充実』が三番目に重要なのです。

ところが、任天堂は、『継続』よりも『変化』を優先させ、その結果、Wii リモコンは当初こそ爆発的な人気になりましたが、次第に飽きられ、最終的には、任天堂以外のソフトがほとんど発売されなくなってしまったのです。試合に勝って勝負に負けた典型例でしょうか。

それでは、任天堂はどうすればよかったのでしょうか。Wii リモコンは確かに素晴らしいひらめきです。ですが、飽きられた時の対策としてクラシックコントローラを同梱し、さらに Wii のソフトのほとんどをクラシックコントローラで遊べるように作っておけば良かったのです。それなら、Wii リモコンが好きな人はそれで遊び、飽きた人はクラシックコントローラで遊ぶという棲み分けができ、問題は無かったはずで、覇権ゲーム機として、Wii が飽きられることはなかったでしょう。すべては、『継続』よりも『変化』を優先させた任天堂の自業自得なのです。

さてさて、驚くべきことに、任天堂は、Wii の次世代機である Wii U でも同じ過ちを繰り返しています。Wii U では、ゲームパッドという新しいコントローラを開発し——それは確かに素晴らしいアイデアなのですが——またしてもクラシックタイプのコントローラ（PRO コントローラ）を同梱しないという冒険に出たのです。

さて、『継続』よりも『変化』を優先させた任天堂は、ふたたびテレビゲーム界の覇者になれるでしょうか。

その任天堂のライバルであるソニーも、こここのところ不振が続いています。特に、ipod や ipad など、本来ならソニーが開発していてもよさそうな商品の市場をライバルに取られているのが、ソニーにとっては痛いですね。

これらの失敗は、任天堂の失敗とは別物ですが、やはり『3 要素の法則』で説明できます。任天堂が『継続』より『変化』を優先させて失敗したのに対し、ソニーは『変化』よりも『充実』を優先させて失敗したのです。

1980 年代、ビデオの規格戦争で敗れたソニーは、ベータマックスの失敗から学び、ハリウッドの映画会社などを買収し、ソニー・グループを充実させました。ところがこれが、組織を充実させ過ぎたようで、変化の遅い、いわばイノベーションの遅い会社を作ってしまったのです。

一例を挙げれば、ソニーは、デジタルオーディオプレーヤー（MP3 プレーヤー）をアップルより先行して開発したにも関わらず、大々的な発売を躊躇しました。おそらく、デジタルオーディオプレーヤーが売れた場合、コピーガードの掛かっていない CD はコピーされ放題で、ソニー・ミュージックグループが多大な被害を受けると二の足を踏んだためでしょう。あるいは、当時の主力商品だった MD プレーヤーに気を使ったのかもしれませんが。ソニーのそうした心配はもっともだったのですが、そんなソニーを横目に、アップルは鮮やかに ipod を発売し普及させました。

ソフト部門を売却して本社を身軽にするか、ソフト部門を充実させたまま、それでも変化できる態勢を築くか。ソニーの選択は難しいですね。

そういえば、世間では税金泥棒で知られる日本の天下り官僚ですが、その官僚組織も、天下り先を充実させすぎて、変化に対応できなくなってしまっているのではないのでしょうか。

いずれにせよ、3要素の優先順位を間違えると大変なことになる、という偉大な教訓です。

## 第四章 様々な3要素その1

次に、僕が作った3要素を見ていきましょう。

第一章で予告した通り、今回はラフな3要素ではなく、厳密な3要素です。登場する3要素や3行為は、『第一要素・第二要素・第三要素』、『第一行為・第二行為・第三行為』の順に並んでいます。

なお、ここは難所中の難所で、多くが直感に頼って作成したため、僕自身、うまく説明できないことが多々ありますが、頑張っつてついてきてください。お願いします。先に言い訳をしていますが、3要素を作るのは本当に難しいのです。

・動植物の3要素『欲求・情動・本能』

・人間の3要素『欲望・感情・知性』

(『欲求』は際限があるもの、『欲望』は際限が無いものとします)。

動植物は、食欲などの『欲求』を継続し、欲求による行動が快不快などの『情動』を生み出し、そして情動が積み重なって『本能』が誕生します。生物が、代々楽しいことを続けていたら(快情動)、それがDNAに反映されてやがて本能になったということですね。

人間は、果てしない『欲望』を継続し、欲望の成否は複雑な『感情』を生み、そして感情の積み重ねが『知性』を生み出します。たとえるなら、貧乏な家庭に育った男が逆境をバネにして、将来お金持ちになって（欲望）、人並みの喜びを得るために（感情）、必死に勉強する（知性）というところでしょうか。

かなり苦しいけれど、いちおう説明できています。動植物の情動が積み重なって本能になったというところと、人間の感情が積み重なって知性になったというところは、少し論が弱いのですが捨て置きます。何せ、動植物と人間の3要素は恐ろしく難産だったものですから。

この流れでいくと、生命の3要素は『身体・心・頭脳』になるのかな。

また、人間は、短期的には動植物的な欲求で動き（おいしいものが食べたいなど）、中長期的には人間的な欲求で動く（お金持ちになりたいなど）と考えると、ケインズ経済学と新古典派経済学をうまく説明できるのではないのでしょうか。ケインズ経済学は短期の、新古典派経済学は中長期の経済の説明に有効といわれています。まあ、人間も動物ですからね。

それにしても、3要素の中で最も重要な第一要素が、動植物が『欲求』で人間が『欲望』ですか。人間とチンパンジーを隔てたものが、欲望の有無というのが事実なら、なにか不思議な感じがしますね。おっと、欲のかき過ぎにはくれぐれもご用心を。破滅しちゃいますよ。

ところで、『欲求』を『低次の欲求』、『欲望』を『高次の欲求』と置き換えてもまったく問題ありません。このような表現を用いたのは、たんに筆者の好みです。欲求についてさらに詳しく知りたい方は、「マズローの欲求段階説」で検索してみてください。悔しいけれど、マズローの欲求段階説は実によく練られています。

もちろん、僕の考えた動植物や人間の3要素が正しいという証拠はありませんが、何かを考える一助になればと思います。

なお、人間の3要素は、ネットのとある掲示板の雑談からインスピレーションを得て作ったものです。僕一人の仕事ではないことを付記しておきます。

・資本主義の3要素『私有財産制・競争・発展』

・共産主義の3要素『共同財産制・協力・停滞』

資本主義は、『私有財産』を認めるから、財産を増やそうとして『競争』が起き、競争によって文明が『発展』する。共産主義は、『共同財産』しか認めないので、みな『協力』し、競争が起きないので文明は『停滞』する。

なお、『まんがで読破資本論』によると、製造業の3要素は『品質・コスト・納期』のようです。さらに、『まんがで読破続・資本論』によると、資本主義の3行為は『生産・流通・収益』のようです。

共産主義国で唯一成功したといわれるのが、かつての日本です。かつての日本は、実際に共産国家だったわけではありませんが、所得税などの累進課税の最高税率が極めて高く、大会社の社長と平社員で所得の差はあまりありませんでした。これが、一億総中流社会を生み出しました。21世紀に入ると、停滞する日本経済を復活させるべく、小泉・竹中構造改革で競争原理を強めて所得の差が広がりました。

競争原理を推し進めて、日本が発展するのは良いことですが、それは環境に対するダメージが極小で、世界の国々での貧富の格差が少ない場合に限りです。実際には、現在、環境は悲鳴を上げ続けており、さらに、世界中の国々が先進国並みの暮らしをしようとした場合、地球環境は持続しないだろうと言われていています。エネルギー問題や環境問題をどうするかなどの未解決問題は実に多い。

だが、「やっぱり共産主義が理想だ！」と主張するのは、もはやナンセンスでしかありません（ちなみに僕は共産主義者だった過去はありません）。どこかで、持続可能な新しい資本主義経済にシフトするしかないのです。『私有財産制』にブレーキを付けるべきか、『競争』にブレーキを付けるべきか、『発展』にブレーキを付けるべきか。第一要素の『私有財産制』に手を打つのが最も効果的なのは自明ですが、しかし、それに手を付けると経済が停滞する可能性が極めて高い。

なお、資本主義と共産主義は、どちらかが絶対に正しい、という関係ではないのです。資本主義国家にも、セーフティーネットがありますが、これは共産主義的なものです。つまりは、資本主義と共産主義のバランスの問題だということです。基本は資本主義で、



セーフティーネットは共産主義的に、さて、グレーゾーンをどう考えるか、ということなのです。これは、他の対立する要素にも共通して言えることです。どちらか一方が正しいのではなく、時と場合によって使い分けるべきなのです。ただし、原則としてどちらを優先させるかははっきりさせておかねばならないでしょう。

トマ・ピケティ先生の『21世紀の資本』が起こした波紋によって、資本主義は新たなスタートラインに立とうとしています。この先、資本主義はどこに向かうのだろう。

新たな天才の登場が渴望されます。

・個人主義の3要素『自己責任・自立・多様性』

・集団主義の3要素『共同責任・従属・画一性』

個人主義は、『自己責任』なのだから、自分のことにしか責任がないので気軽に『自立』し、自立した個々人は『多様』な社会を作る。集団主義は、『共同責任』だから、他人の責任も持たされるので集団に『従属』をしなければならなくなり、従属した個人達は『画一』的な社会を作る。

個人主義国のアメリカやイギリスには、個性的な人が多いとよく言われていますね。「個性的な人が多い」ということは、「多様性がある」ということです。集団主義国の代表である日本では、個性よりも画一性が優先されるきらいがあります。

ところで、日本という国は、連帯保証人制度などの『共同責任』を未だに放置しておきながら、一方で個人には「自立しなさい」という。僕の作った3要素が正しいのなら、これは矛盾しています。自立させたいのなら、『自己責任』が原則の社会を作るべきでしょう。逆に、共同責任の文化が美しいと考えるならば、「無理に自立しなくてもいいよ！」と訴えるべきです（僕は同意しません）。

個人的には、平常時は個人主義で動き、非常時には集団主義で動くのが理想ではないかと考えます。個人主義の欧米でも、災害などが起きると助け合いますよね。ところが、日本では平常時ですら集団主義で動いて、たがいに、出る杭を打ち合っているのです。平常時に集団主義のスタイルは、僕は好きじゃないなあ。

・民主政治の3要素『参加・公開・納得』（ネット情報）

・独裁政治の3要素『不参加・非公開・不満』

・政治の3要素『会議・情報・結果』

民主政治の3要素はネットで拾ったものです。独裁政治の3要素と政治の3要素は僕が考えました。

民主政治では、市民が会議に『参加』し、より良い会議にするために情報の『公開』を求め、結果的に市民は『納得』する。独裁政治では、市民が会議に『不参加』となり、不参加である以上、情報は『非公開』になり、結果的に市民は『不満』になるということです。

そもそも政治とは『会議』であり、会議をするために『情報』が必要になり、そして、情報が『結果』をもたらす。「情報が結果をもたらす」というのが少し分かりにくいかもしれませんが、どんなに素晴らしい会議が行われても、その情報が公開されなければ、市民は納得のしようがないですね。「情報が結果をもたらす」とは、つまりそういうことです。

この3要素が正しいのなら、政治において『結果』の優先順位は三番目になります。常日頃から「政治は結果だ」と吠えている保守系の政治家さんは反省してください。そして、「結果は三番目に重要だ」と言い直してください。

・民主主義の3要素『選択・自由・責任』

・独裁主義の3要素『強制・束縛・義務』

民主政治の3要素と民主主義の3要素は、いったいどこが違うのだろうか。だが、作ってしまった以上は発表せざるをえません。

民主主義は、選挙などの『選択』によって『自由』を獲得し、『自由』には『責任』が付き添う。独裁主義は、『強制』によって人民を『束縛』し、『束縛』には『義務』が付き添う。

独裁主義は、通常は悪いとされることですが、悪いことばかりではありません。たとえば親は、幼い子供に「ハミガキの習慣」を強制します。そして、ハミガキが自主的に行われるようになるまで（つまり義務化するまで）、根気強くハミガキを優しく強制します。逆に、ハミガキを子供の自主性だけに任せていたら大変なことになります。あらら、虫歯だらけ、ってね。

つまり、民主主義と独裁主義ですら使い分けるのが理想ということですね。

・保守主義の3要素『家族・道徳・教育』（ネット情報）

・革新主義の3要素『個人・理想・体験』

保守主義の3要素はネットで拾ったものです。革新主義の3要素は僕が考えました。

保守とは右翼のことで、革新とは左翼のことですね。

保守主義者は、『家族』の絆をもっとも崇高なものとし、継続する家族制度は『道徳』を生み、『教育』が道徳の調和を図る。革新主義者は、『個人』の尊厳をもっとも崇高なものとし、自立した個人は『理想』を持ち、ボランティアなどの実『体験』により現実の歪みを直視して理想を強化する。

こう見ると、21世紀に入って、保守が圧倒的に強くなった理由が分かりますね。現状維持が保守主義の基本、理想に燃えて改革するのが革新主義の基本です。いくら、自立した個人が理想を語ってみても、東西冷戦が終結した現在、もはや、現実にある大きな社会問題はほとんど残っていません。あったとしても、保守だって、それらを問題視しているでしょう。つまり、革新主義者が、理想を熱く語るべき分野がもうほとんど残っていないのです。となると、現実路線の保守の方がとうぜん強くなる。まさに、“左折禁止”ですね。

ちなみに、僕はプチ左翼です。若いころは保守よりの考えの持ち主でしたが、小説『指輪物語』を読み終えたら、なぜか左翼に転向していました。『指輪物語』は、特定の思想を押しつけるような暗愚な小説ではありませんが、僕の心に、フロド・バギンズがしっかりと住み着いてしまったのです。そして、彼がさきやくのです。「戦争はいけないよ」。

・主義の3要素『制度・文化・秩序』

いろいろな主義の3要素を作ってみたので、今度はおおもとの『主義の3要素』を作ってみました。これを資本主義で説明するなら、私有財産制という『制度』が、競争という『文化』を作り、やがてそれは文明の発展という新たな『秩序』を生み出す。まあまあですね。

・絵画の3要素『タッチ・構図・色使い』

たぶん、合ってる。

面倒なので、説明はパスします。

・人生の3要素『仕事・結婚・子供』

これも、たぶん合ってる。

面倒なので、これも説明はパス。

・SFの3要素『未知に憧れる人物・科学的な事件・未来志向な背景』

・ファンタジーの3要素『神秘に憧れる人物・魔法的な事件・懐古趣味な背景』

・ホラーの3要素『残酷に憧れる人物・殺人的な事件・終末的な背景』

これらはすべて、物語の3要素『人物・事件・背景』をアレンジしたものです。

すみません。またまた、説明をパスします。

・ジャーナリズムの3要素『視点・疑問・時代』

たとえるならこうです。科学専門の記者ならではの独自の『視点』で、難解な事件の『疑問』に鋭く切り込み、その『時代』の特徴を浮き彫りにする。そんな感じです。

これはあまり自信が無いのだけれど、つまり、『物語の3要素』と『ジャーナリズムの3要素』は対になっていると思ったのです。物語がフィクション、ジャーナリズムがノンフィクションでコインの裏表だと考えました。ちなみに、物語の3要素が『人物・事件・背景』です。

物語の第一要素の『人物』に対応するのが、『視点』だと思います。日本のジャーナリズムのレベルが世界的に見て低いのは、日本に多くみられる匿名記事が原因ではないでしょうか。『匿名』ということは、独自の『視点』を放棄していることになります。最近では、日本の新聞なども署名記事が増えましたが、今度はスペース不足です。いくら署名記事とはいえ、少ない行数ではさすがに独自色を打ち出せないでしょう。

物語の第二要素の『事件』に対応するのが、『疑問』だと思います。ジャーナリストは、数多のソースから取材・報道する事件を決めますが、その決め手はおそらく『疑問』でしょう。現に、よくある交通事故などは滅多に報道されず、一般人の好奇心をくすぐる変わった事件が優先して報道されます。疑問度が高ければたかいほど、一般人も興味を示すのではないのでしょうか。

物語の第三要素の『背景』に対応するのが、『時代』だと思います。昔は、教師が体罰をしてもニュースになりませんでした。現在では頻繁に報道されます。ジャーナリストは、時代の変化に敏感なのでしょう。

#### ・戦争の3要素『正義・軍隊・気運』

戦争は、国家が行なう殺人ともいわれたりします。

殺人の3要素は『動機・凶器・機会』で、これを戦争に当てはめると、戦争の『動機』が『正義』か『大義』です。ここでは、正義を用いましょう。戦争をする国は、「我々が正義だ！」と必ず言いますよね。戦争にとっての『凶器』はいうまでもなく『軍隊』です。そして、戦争は一人では出来ないの、戦争の『機会』を活かすには市民の『気運』を盛り上げる必要があります。よって、戦争の3要素は『正義・軍隊・気運』になります。第一要素が『正義』（あるいは『大義』）で、第二要素が『軍隊』で、第三要素が『気運』です。

政治家が開戦の『正義』を継続して叫び、正義が『軍隊』を奮い立たせ、強大な軍隊が国民の『気運』を充実させる、といったところでしょうか。

こうして戦争の3要素を導き出しましたが、ネットの掲示板で、ある方から「戦争は経済に似ている（意識）」という指摘を受け、それは充分ありうると思ったので、経済の3要素をもとに戦争の3要素の別バージョンを作ることになりました。経済の3要素が『ヒト・モノ・カネ』なので、これを戦争にスライドさせると、『軍人・兵器・軍資金』になります。経済の延長上に捉えると、戦争の3要素は『軍人・兵器・軍資金』になると思わ

れます。

ここで、歴史上の二人の偉人に登場してもらいましょう。一人目は、古代アテナイの歴史家トゥキディデスで、二人目が、18世紀生まれプロイセン王国の軍事学者クラウゼヴィッツです。

二人に共通しているのは、両者とも『戦争の3要素』を作ったことにあります。

トゥキディデスの戦争の3要素は『利益・恐怖・名誉』です（ネットで拾った情報より）。

クラウゼヴィッツの戦争の3要素は『政府の目的・軍隊の才能・国民の支持』です（「まんがで読破クラウゼヴィッツ・作『戦争論』」より）。

さて、まず僕が作った戦争の3要素が、『正義・軍隊・気運』です。これは、トゥキディデスの戦争の3要素『利益・恐怖・名誉』とはぜんぜん似ていませんが、クラウゼヴィッツの戦争の3要素『政府の目的・軍隊の才能・国民の支持』とはたいへんよく似ています。ぶっちゃけ、違うのは第一要素だけで、第二要素は『軍隊』と『軍隊の才能』、第三要素が『気運』と『国民の支持』と、ほとんど同じです。

さて、経済から派生した戦争の3要素『軍人・兵器・軍資金』は、トゥキディデスの戦争の3要素『利益・恐怖・名誉』とも、クラウゼヴィッツの戦争の3要素『政府の目的・軍隊の才能・国民の支持』とも似ていません。

トゥキディデスとクラウゼヴィッツの戦争の3要素は正しいと確定していませんが、長い年月、様々な批判に耐えてきたものです。ある程度あたっていると考えるのが妥当です。

僕の考えた、殺人から発展させた戦争の3要素は、クラウゼヴィッツの戦争の3要素と、三つ中二つが重なります。それに対して、経済から派生した戦争の3要素は、トゥキディデス、クラウゼヴィッツの両者ともに（ほとんど）合致しません。ここは、暫定的に、経済から派生した『戦争の3要素』は間違っており、殺人から発展させた『戦争の3要素』が正しいと仮定して話を進めます。

とりあえず、トゥキディデスは後回しにすることにします。

クラウゼヴィッツの戦争の3要素と、僕が考えた戦争の3要素がたいへんよく似ていることは述べました。しかし、肝心の第一要素が、僕が『正義』、クラウゼヴィッツが『政府の目的』と食い違います。

9.11 同時多発テロにより、「戦争は国家が起こすもの」という概念が崩れ去りました。9.11 同時多発テロの犯人は、国家を背負っておらず、いわば単なるテロリストだったからです。しかし、9.11 同時多発テロは、最終的に戦争にまで発展しました。国家が起こしたのではない戦争が顕在することにより、クラウゼヴィッツの戦争の3要素の第一要素、『政府の目的』は過去のものになりました。

さらに、最近の戦争で、イラク戦争を思い出してください。イラク戦争では、「フセイン独裁政権を打倒する」と「オイル利権を手にする」と、アメリカには『政府の目的』が二つもありました。さらには、イラクとアメリカでは決定的な戦力差があったにも関わらず、イラク戦争は泥沼化しました。何故でしょうか。

アメリカとイギリスは、「イラクは大量破壊兵器を保有している」という口実で開戦に踏み切ったのですが、結局、イラクからは大量破壊兵器が出て来ませんでした。そもそも、イラクに大量破壊兵器があるという情報自体、開戦前から疑問が持たれていました。結局、イラクから大量破壊兵器が出て来なかったため、アメリカとイギリスの『正義』が崩れて、イラク戦争が泥沼化した。そう考えれば筋が通ります。

つまり、クラウゼヴィッツの戦争の3要素の第一要素『政府の目的』はたぶん間違いで、これを『正義』と入れ替えれば万事うまく説明できると、僕はそう思います。やはり、戦争の3要素は『正義・軍隊・気運』なのではないでしょうか。

また、戦争の3要素の第一要素が『政府の目的』だと、とてもまずいことになります。「福祉を充実させたい」も政府の目的、「オイル利権が欲しい」も政府の目的で、その目的が違法でなければ、事実上、『政府の目的』には歯止めをかけることができません。違法でないことを取り締まるのは、独裁国家の専売特許です。これが『正義』になると違ってきます。『正義』には歯止めをかけることができます。これから追って説明していきます。

そもそも、戦争の3要素の第一要素が『正義』になるのが、納得できない方がいるかもしれません。例えば、A国とB国の間で戦争が行われ、A国B国とも開戦の動機がムチャクチャで、両国ともに正義が無いように見えたとしても、戦争には勝った方が正義になるという不思議な法則があります。一般的に、「勝てば官軍負ければ賊軍」といいますよね。この法則に従えば、A国B国の双方に正義が無かったとしても、勝った方が最終的に正義になるのです。どういうことでしょうか。つまり、戦争そのものが『正義』だと考えれば、「勝った方が正義になる」という不思議な法則も納得できるのではないのでしょうか。

「正義の戦争なんて無い！」とお怒りのあなた、今しばらくお付き合いください。

古代では、村で疫病が流行ると、疫病に罹った人ごと家を焼くことがあったそうです。治療法が無い時代ですし、他の村人に伝染してからでは手遅れで、村が全滅する恐れがあります。疫病に罹った人ごと家を焼くのは、かつては正義の殺人だったのでしょうか。

中世では、『あだ討ち』や『決闘』という風習がありました。僕は、あだ討ちや決闘に明るくないのですが、おそらく、あだ討ちや決闘もかつては正義の殺人だったのでしょうか。

そして現代、『死刑』は世界的に廃止の傾向にあります。これも正義の殺人といえるでしょう。なにせ、正義を為すべき裁判所が決めていることなのですから。

もちろん、すべての殺人が正義であるわけではありませんが、歴史的に見て、正義の殺人は確かに存在します。そして、正義の殺人は、いずれも廃止の傾向にあります。正義の殺人はもはや時代遅れで、現在ではほとんどが違法なのです。

転じて、戦争はどうでしょう。自衛戦争が例外的に認められるのは当たり前ですが、それではなぜ、『正義』が付くだけで戦争が合法になってしまうのでしょうか。戦争は、勝てば正義なのかもしれませんが、正義の殺人が廃止の傾向にあるというのに、摩訶不思議なことに、正義の戦争は未だに認められているのです。ここです、ここがおかしいのです。

あだ討ちなどの正義の殺人を禁じるなら、正義の戦争もまた禁じるべきでしょう。人類は、正義の戦争という甘美なゲームを手放す時期が来ているのです。



もしも、僕の仮説通り、戦争が殺人の延長上にあるものなら、現代の法律が『あだ討ち』や『決闘』などの正義の殺人を禁じているのと同様、正義の戦争をすべて違法化すれば（自衛戦争を除く）、世界から戦争が無くなります。世界の国々が自衛戦争しか出来ないのですから、戦争は起きないという道理です。

このように、正義の殺人であれ、正義の戦争であれ、正義はコントロールできるのです。正義の戦争はもう時代遅れ、ということで禁止できるはずです。つまり、政府の目的には歯止めがかけられないが、正義には歯止めがかけられる、ということですね。

正義の味方スーパーマンやバットマンは、巨悪を倒すためなら、戦闘中に、無関係な子供を巻き添えにして殺しても許されますか。そんなことはありませんよね。だから、現実の世界には、スーパーマンやバットマンがいないのです。

これを書いていて、「正義の戦争はあるか？」というよくある問いは意味が無いと思うようになりました。なぜなら、『あだ討ち』や『決闘』は正義の殺人ですが、現代法では禁じられています。同様に、正義の戦争も「ある・ない」という視点ではなく、「正義の戦争はどこまで許されるのか、という視点で議論すべき」、と考えるようになったのです。

戦争の3要素が、僕の考えた通り『正義・軍隊・気運』ならば、正義の戦争を国際法で禁止、軍縮を進め、戦争の気運を盛り上げるような政府のプロパガンダを監視する組織を作れば、戦争の時代は終わるはずです。特に、正義の戦争を禁ずることが、何よりも肝要です。『正義』こそが、戦争の第一要素なのですから。現に、愚かなイラク戦争は正義の名のもとに行なわれました。

これを、殺人に置き換えてみると納得する人も多いのではないのでしょうか。殺人の3要素は、『動機・凶器・機会』でしたね。まず、日本では、正当防衛などのごく一部の例外を除き、殺人そのものが違法です。殺人を違法にして重罰を科すことによって、殺人の第一要素の『動機』を封じ込めているのです。そして、銃刀法などにより第二要素の『凶器』の氾濫を防止し、交番や監視カメラなどが第三要素の『機会』を減らしているのです。同じように、戦争の3要素である『正義・軍隊・気運』を禁止するべきなのです。

それでも、「正義の戦争を禁止するより、武器を無くすのを優先した方がいいんじゃないの？」と考える方もいるでしょう。ですが、思い出してください。日本は太平洋戦争で敗

戦したあと、一時的に軍隊を放棄しました。しかし、朝鮮半島の状況が悪化すると、あっさりと自衛隊を組織しました。この例からも分かる通り、仮に世界のすべての国々が軍隊を放棄したとしても、正義の戦争が認められている限り、軍隊は何度でも復活するのです。そう、何度でも。強い殺意を持つ人間から一時的に凶器を取り上げても、その人は遠からず武器を入手するように。それを止めるには、正義の戦争を禁ずる以外、いまのところ方策がありません。

ところで、この方法では、ルワンダの虐殺のような内政的な問題や、9.11 同時多発テロのような国際テロ問題を解決できません。やはり、国連軍を常設するしかないのでしょうか。なお、国連軍が戦うのは、正義ではなく義務です。

しかし、戦争と殺人の違いは面白いですね（不謹慎かな？）。すべての戦争は勝てば正義になりますが、殺人は遂行できても正義になるとは限りません。というより、現代では、どんな深い事情があろうと、人を殺すことは絶対に許されません。実行すれば刑務所行きです。だから、よい子も悪い子も、人を殺しちゃダメだよ!!

おっと、忘れていました。トゥキディデスですね。ところで、トゥキディデスの戦争の3要素、『利益・恐怖・名誉』はいったい何なのでしょう。僕は、トゥキディデスの戦争の3要素は、正義の分類だと解釈しています。殺人の動機が、『怨恨』や『痴情』や『金銭目的』などに分類されるように、戦争の正義も、『利益』や『恐怖』や『名誉』などに分類されるのだと僕は思います。

それにしても、クラウゼヴィッツに続く軍事研究家が、戦争の3要素の違いに気づいて訂正していれば、20世紀の二つの大戦は未然に防ぐことができていた可能性があるのに。まったくもって、戦争学の素人の僕にこんなメンドクサイことをさせやがって。果たして軍事研究家は揃いも揃って無能なのだろうか。

「それでも、戦争は完全には無くならないよ」ですって？ そうかもしれません。現代でも、『あだ討ち』や『決闘』で命を落とす人が少なからずいるはずですよ。ですが、聞いたことありますか。「20世紀は決闘の時代だった」「21世紀になってもあだ討ちが無くならない。まだまだ、あだ討ちの時代が続く」などという嘆きを。聞いたことないですよ。21世紀の現代、あだ討ちや決闘は、法律で禁止されているうえに、とても珍しいことなのです。同様に、正義の戦争を禁止して、“とても珍しいこと”にしてしまえば戦争の時代は終わります。まあ、確かに、完全には無くならないでしょうが。

結論、平和が欲しければ、正義の戦争を禁止しよう。

## 第五章 様々な3要素その2

ここでは、ネットで拾った様々な3要素をご紹介します。

3要素は数知れずあるので、できるだけ正しそうなものに絞りました。3要素は、『第一要素』『第二要素』『第三要素』の順に並べましたが、正直にいうとあまり自信がありません。それだけ「3要素は難しくて奥が深い」、ということですね。

音楽の3要素『リズム・メロディー・ハーモニー』

音の3要素『音の大きさ・音の高さ・音色』

物語の3要素『人物・事件・背景』

国家の3要素『領域・人民・権力または主権』

殺人の3要素『動機・凶器・機会』

不正の3要素『動機・正当化・機会』

経済の3要素『ヒト・モノ・カネ』

生産の3要素『労働・自然・資本』

組織の3要素『共通目的・協働意志・コミュニケーション』

宗教の3要素『崇拜・教え・救い』

健康の3要素『食事・睡眠・運動』

川柳の3要素『うがち・かるみ・おかしみ』

燃焼の3要素『可燃物・酸素供給源・点火源』

原価の3要素『材料費・労務費・経費』

情報セキュリティの3要素『機密性・完全性・可用性』

色の3要素『明度・彩度・色相』

貧困の3要素『保険・教育・所得』

民主政治の3要素『参加・公開・納得』

保守主義の3要素『家族・道徳・教育』

う～ん、本当に、順番に自信がないものばかりだ。

ところで、ここで愚痴を言わせてもらいますが、どうして誰も『3要素辞典』を作ってくれなかったのだろう。それがあれば、僕は、あと15年は早く『3要素の法則』を作ることができていたでしょう。インターネットが普及して、様々な3要素の情報を簡単に収集することができるようになって、ようやく3要素の法則に手が届いたのです。

そうか、僕が3要素について考え出してから、もう20年以上たつのか.....。

## 第六章 アーカイブ

第二版から作った、新たな章です。

目的は、版ごとの変更点を記載すること。

なので、この章は基本的に読む必要の無いものです。

さて、変更点です。

全般的に、文章に手を入れ読みやすくしました。

第二版では、おもに第四章に手を入れました。以前のバージョンを読んだことのある人は、第四章を読むだけで十分です。

第一章の「惑星」の段落をカットしました。あまりに酷すぎたので。

以下は、第四章の変更点です。なお、追加分を含みません。

・動植物の3要素『欲求・知性・自然』を

→『欲求・情動・本能』に変更

・人間の3要素『欲望・理性・文明』を

→『欲望・感情・知性』に変更

・民主主義の3要素『選挙・自由・人権』を

→『選択・自由・責任』に変更

・独裁主義の3要素『専制・束縛・特権』を

→『強制・束縛・義務』に変更

・保守主義の3要素『現実的・比較的安定・頑固』を

→『家族・道徳・教育』に変更

・改革主義の3要素『理想的・急激に変化・過激』を

→革新主義の3要素『個人・理想・体験』に変更

・SFの3要素『科学・奇想天外・未来志向』を

→『未知に憧れる人物・科学的な事件・未来志向な背景』に変更

・ファンタジーの3要素『魔法・不思議・懐古趣味』を

→『神秘に憧れる人物・魔法的な事件・懐古趣味な背景』に変更

第三版から、第七章「統合学」事始め」を追加しました。

以上です。

## 第七章 「統合学」事始め

この章は、第三版から追加したものです。極めて重要な付加と言っていいでしょう。実は、本題よりも大きなテーマを扱っています。いずれ、この章を改稿して、もう一冊、僕は本を書くことになるでしょう。

さて、3要素の法則を完成させた僕は、さらに踏み込んで、二元論と、一元論を手中にしました。今回の章では、それら、「統合学」事始めを書きます。

ちなみに、「統合学」とは、宗教や哲学や科学や経済や芸術などを統合した学問を言います。統合しているから、そういう名前なのですね。僕が、勝手に作りました。なお、「統合学術国際研究所」という研究所があるそうですが、この本とは関係ありません。

歴史上、幾多の天才たちが、真理に挑んでは敗れてきました。その理由を、今の僕は知っています。歴史上の偉人たちは、一元論のみで世界を説明しようとしたり、二元論のみで世界を説明しようと躍起になっていました。答えが一つしかないとか（すなわち一元論）、答えは心と身体のものであるとか（二元論）、あっちこっちに分裂していたために混乱が起きていたのです。だから、真理が見つからなかったのです。

一元論には一元論の答えがあり、二元論には二元論の答えがあり、三元論には三元論の答えがあります。それぞれに、別々な答えを付与すれば済んだはなしだったのです。そして、僕は見つけました。一元論や二元論などの回答を。それこそが、「統合学」なのです。

さて、それでは「統合学」を始めましょう。これから順次、説明していきます。

まずは、一元論、……の前に、ゼロ元論です。「一元論は、存在か無か」、僕は果てしなく悩んでいました。しかし、なんのことはない、「ゼロ元論」を創設して、そこに「無」を当てはめればきれいに収まるではありませんか。という訳で、ゼロ元論は、「無」です。

無とは何か、無です。無は、無以上でも無以下でもなく、無以外の何物でもありません。

ゼロ元論の答えは「無」です。ゼロ元論は、「瞑想・悟りの座」にいます。現代では、東洋人がいよいよの人のあいだでも、瞑想が流行っていて、心を無にして、そこからクリエイティブな発想を得ようとしていますね。なぜ、無からクリエイティブな発想が生まれるのか、僕には考えつきもしませんが。ゼロ元論は、瞑想や悟りがもっとも得意とする階層と言えるでしょう。

次に、一元論です。無から何かが生まれました。何かが生まれた、ということは、何かが「存在」する、ということです。すなわち、一元論の答えは「存在」です。一元論は、「宗教の座」にいます。世界の宗教は、一神教が多いですね。一元論ですべてを説明しようと試みた、哲学者スピノザは、「神あるいは自然」なんて表現しています。まあ、スピノザの神は、我々がふだん思っている神様とは違いますが。一元論は、宗教がもっとも得意とする階層と言えるでしょう。

さて、次いで、二元論です。ここから、だんだんややこしくなってきます。がんばってついてきてください。一つの存在が、(属性の異なる)二つのものに分裂したのが二元論です。ここは、あまり自信が無いのですが、一つの存在が、「自力」的な存在と、「他力」的な存在に分裂したとしましょう。

哲学者デカルトは、心身二元論を唱えました。人間は、心と身体の二つに分けられる、という考えですね。近年、日本で急速に広まったアドラー心理学によると、心の問題はすべて人間関係によるものだそうです。人間関係の問題である、ということは、心は「他力」な存在なのでしょう。それに対し、身体は、十分な食料などがあれば維持できます。

身体は、他人がいなくても維持できるので、「自力」な存在であると言えるでしょう。身体が「自力」で、心が「他力」ですね。

主観と客観はどうでしょう。ミロのビーナスや、ダ・ヴィンチのモナリザは、現に存在しています。これは客観的な存在です。そして人々は、その客観的な存在を見て、「良い・悪い」「好き・嫌い」などの主観的な感想を持つわけですね。つまり、客観的な存在無くして、主観的な感想はありえない、ということになります。つまり、客観が「自力」な存在で、主観が「他力」な存在といえそうです。

太陽と月はどうでしょう。太陽も月も、ともに輝いています。しかし、太陽は自分で発光し、月は太陽の光を反射して発光しているという違いがあります。太陽は「自力」で、月は「他力」で光っているのですね。

面白いのが、ハードとソフトです。「パソコンは、ソフトが無ければただの箱」という比較的あたらしいことわざによれば、ソフトが「自力」でハードが「他力」に見えますが、違います。ピアノというハードが作られなければ、ショパンは「別れの曲」を書きませんでした。高性能なパソコンが登場しなければ、ジョン・ラセターはCGアニメ「トイ・ストーリー」を作りませんでした。ソフトは他の何かに大きな影響を受ける、「他力」な存在なのです。ハードが「自力」で、ソフトが「他力」ということですね。

このように、二元論は、「自力」と「他力」にきれいに分かれてくれます。「自力」と「他力」では、どう考えても「自力」の方の重要度が高いので先に書いています。考えなしに書いているわけではありませんよ。なお、「自力」「他力」という分類は、個人的に不満足で、まだ改定の余地が残されていると思いますが、今のところ上手くいっているので、このままにしましょう。

というわけで、二元論の答えは、二つの属性、「自力」と「他力」です。二元論は、「哲学の座」にいます。哲学といえば、上記した、デカルトの心身二元論があまりにも有名ですね。他にもたくさんの二元論があります。二元論は、哲学がもっとも得意とする階層と言えるでしょう。

次に、三元論です。一つの存在が、三つの要素をともなったとき、性質は完全に安定します。音楽の三要素、物語の三要素、経済の三要素、国家の三要素、貧困の三要素、エトセトラ、エトセトラ……。僕は、様々な三要素を帰納して、三要素の法則を完成させま



した。その、三要素の法則とは、「継続」と「変化」そして「充実」です。

いくつか例を挙げましょう。

音楽の三要素は、「リズム」「メロディー」「ハーモニー」です。リズムが音楽を「継続」させ、メロディーが音楽に「変化」をもたらし、ハーモニーが音楽を「充実」させます。

物語の三要素は、「人物」「事件」「背景」です。人物は物語に「継続」して登場し、事件が物語を「変化」させ、背景が物語を「充実」させます。

経済の三要素は、「ヒト（人）」「モノ（物）」「カネ（金）」です。ヒトは経済では「継続」して消費し、モノは経済を「変化」させて、カネは経済を「充実」させます。完璧ですね。

というわけで、三元論の答えは、三要素、「継続」と「変化」と「充実」です。三元論は、「科学の座」にあります。多くの事柄で、「3つ理由を挙げます」と説明されるとなぜか納得してしまうことが多いのは、「3」が科学的な数字だと、人間が経験的に知っているからでしょう。また、近代文明の発達がキリスト教文化圏で起こった要因は、キリスト教が持つ「父・子・聖霊」という3つの要素が、3要素の法則である「継続・変化・充実」の代用品になったからだと思います。ちなみに、物質の最小単位である量子も、「粒子」と「波」と「ゆらぎ」の三つの形態を持つとされています（2016年4月現在、量子は「粒子」と「波」の二つの性質を持つとされているが、それに「ゆらぎ」が加わるのが有力視されている。日本の小澤正直教授によるものだ。詳しくは「小澤の不等式」で検索してください。）三元論は、科学がもっとも得意とする階層と言えるでしょう。

次に、四元論です。ここの説明は、楽チン、楽勝です。なぜなら、答えが四方面で、「計画」「実行」「評価」「改善」だからです。えっ、それってPDCAサイクルじゃ？と思ったあなた、アタリです。ここにだけは、従前から答えがあったので実に楽でした。詳しい説明はいらないですね。

というわけで、四元論の答えは、四方面（別名「PDCAサイクル」）、「計画」「実行」「評価」「改善」です。四元論は、「経済の座」にあります。PDCAサイクルを上手く回すことができれば、あなたは大金持ちになれるでしょう。四元論は、経済がもっとも得意とする階層と言えるでしょう。

勇み足で、五元論です。五元論は、五段階、「吸収」「消化」「模索」「発見」「修正」です。

これはいったい、なんでしょう。作った僕も、なんだか良く分かっていません。ちなみに、この五段階は、ジェームズ・W・ヤングの『アイデアのつくり方』の五段階や、エリザベス・キューブラー・ロスの「悲嘆の五段階」、果ては、マズローの「欲求五段階説」などを参考に考案しました。

「吸収」「消化」「模索」「発見」「修正」の五段階は、おそらく、「文化・芸術の座」にいるのだと思います。五段階は、文化や芸術がもっとも得意とする階層だと推察されます。

五元論以降も、まだまだ続くと思われませんが、キリが無いのでここまでにします。

さて、まとめです。

統合学

- ◆ゼロ元論、【無】
- ◆一元論、一つの真理【存在】
- ◆二元論、二つの属性【自力】【他力】
- ◆三元論、三要素【継続】【変化】【充実】
- ◆四元論、四方面【計画】【実行】【評価】【改善】
- ◆五元論、五段階【吸収】【消化】【模索】【発見】【修正】

これを、発見者の名を取って、「幻想ピラミッド」と名付けましょう。幻想ピラミッドを制したものが世界を制すると言っても、過言ではないかもしれません。

いくつか、具体例を挙げてみましょう。

なお、これまでの章といくつか食い違いがありますが、この章の方があとに書いたものなので、確実性が高いのは、この章の方だと思います。本来なら、他の章も書き直すべ

きなのでしょうか、僕にはもうその気力が残っていません。あしからず。

#### 物質の統合学

ゼロ元論、【無】なし

一元論、【存在】性質

二元論、【自力】作用【他力】反作用

三元論、【継続】粒子【変化】波【充実】ゆらぎ

#### 生物の統合学

ゼロ元論、【無】なし

一元論、【存在】本能

二元論、【自力】味方【他力】敵

三元論、【継続】欲求【変化】情動【充実】知恵

#### 知的生命の統合学

ゼロ元論、【無】なし

一元論、【存在】理性

二元論、【自力】身体【他力】心

三元論、【継続】欲望【変化】感情【充実】知性

#### 音楽の統合学

ゼロ元論、【無】なし

一元論、【存在】聴覚的感動

二元論、【自力】長調【他力】短調

三元論、【継続】リズム【変化】メロディー【充実】ハーモニー

四元論、【計画】作曲【実行】演奏【評価】鑑賞【改善】改作

戦争の統合学

ゼロ元論、【無】なし

一元論、【存在】決闘

二元論、【自力】正義【他力】悪

三元論、【継続】政府の目的【変化】軍隊の才能【充実】国民の支持

四元論、【計画】作戦【実行】攻防【評価】勝敗【改善】賞罰

宗教の統合学

ゼロ元論、【無】なし

一元論、【存在】神

二元論、【自力】原理主義【他力】自由主義（改革主義？）

三元論、【継続】崇拜【変化】教え【充実】救い

ジャーナリズムの統合学

ゼロ元論、【無】なし

一元論、【存在】事実

二元論、【自力】責任【他力】自由

三元論、【継続】視点【変化】疑問【充実】時代性

四元論、【計画】取材【実行】発信【評価】反響【改善】続報

経済の統合学

ゼロ元論、【無】なし

一元論、【存在】価値

二元論、【自力】需要【他力】供給

三元論、【継続】ヒト【変化】モノ【充実】カネ

四元論、【計画】生産【実行】販売【評価】消費【改善】改良

右翼の統合学

ゼロ元論、【無】なし

一元論、【存在】保守

二元論、【自力】伝統【他力】秩序

三元論、【継続】家族【変化】道徳【充実】教育

左翼の統合学

ゼロ元論、【無】なし

一元論、【存在】革新

二元論、【自力】平等【他力】団結

三元論、【継続】個人【変化】理想【充実】啓蒙

えっ、分かりにくい？

もう少しかみ砕いた例を挙げましょう。

経済の「存在」は価値です。据え置きゲーム機に例えてみましょう。PS3（プレイステーション3）で考えてみることにします。市場では、ハイビジョンテレビが急速に普及し、ハイビジョンのテレビゲームが価値を持つようになりました。PS3の一番の価値は、HDゲーム機であることです。HDはハイビジョンとほぼ同義語のようですね。この点、PS3は価値の基準をクリアしています。さて、ゲーム機はどう考えてもオモチャなので、一

一般人はそんなにはお金を出せません。一般人の望んだ「需要」は、低価格高性能でした。しかし、PS3の当初の価格は、一番安いモデルで49980円だったのです。5万円と言えば、Wiiの約2倍の値段です。いくら、WiiがHDゲーム機ではないから安くできたとはいえ、PS3の初値はあきらかに高すぎました。市場は低価格高性能なゲーム機を望んでいたのに、ソニーは高価格高性能なモデルを「供給」してしまったのです。そのため、この世代のゲーム機は、ソニーのPS3、任天堂のWii、マイクロソフトのXbox 360の3機種が市場を喰い合い、結局どの機種が勝ったのかよく分からない状態になってしまいました（本体が一番売れたのはWiiですが、今もソフトが出続けているのはPS3です）。「ヒト」はHDゲームがしたかったけれど、「モノ」であるPS3が高すぎたため安いWiiに飛びつき、「カネ」はWiiを作った任天堂に流れた、ということですね。

ちなみに、ソニーはPS3の失敗を反省材料として、PS3の欠点をすべて潰した次世代ゲーム機、PS4を39980円（税抜き）で投入しました。PS4は見事ロケットスタートに成功し、今でも世界中で爆発的に売れているそうです。きっと、低価格高性能な「需要」に見合う、低価格高性能なゲーム機を「供給」したからでしょう。

いかがでしたでしょうか。

正しいものもあれば、根本的に間違っているものもあるでしょう。ですが、今後は、この統合学を基礎に、一つひとつ直していけばいいのです。参考にすべき、基本パターンができたのは、大きなインパクトだと思います。

なお、すべてを、僕が自力で作ったわけではありません。本やネットで拾った情報が多いですし、ネットの掲示板での意見が参考になったものもあります。

そもそも、統合学の始まりは、「自力」と「他力」で二元論を説明するのがとてもうまくいったことでした。これは、僕には、大きな発見であるとともに、同時にとてもショッキングな出来事でした。なぜなら、それまでの僕は「3要素で万物を説明できるはずだ！」と息巻いていたのですから。3要素だけでなく、二元論もある。となると、一元論もあるだろうし、三元論もあるだろうし、おそらく四元論もある。たぶん、三元論は3要素の法則で、四元論はPDCAサイクルだろうけれど。とにかく厄介なことになったなあ、というのが、僕の偽らざる本音でした。

けれども、僕はなんとかやり遂げました。統合学に、目鼻を付けることになんとか成功しました。自分のことを褒めてあげたい心境です。いやあ、幻想まじない師、よくやっ

たよ。オカルティックで変なペンネームだけど、本当によくやった。

そうそう、これらを使う場合は自己責任をお願いします。

いずれにせよ、統合学は、ここより始まります。

## おわりに

いかがでしたか。面白かったですか、退屈でしたか、好奇心をくすぐられましたか、それとも腹が立ちましたか。

もし、この本を読んで内容が理解できなかったとしても、まったく問題ありません。音楽の3要素は『リズム・メロディー・ハーモニー』ですが、なぜそうなのか答えられる人はほとんどいないでしょう。音楽家ですら答えに窮すると思います。でも、音楽の3要素を暗記しておくとなんか役に立ちます。

暗記しておく、音楽番組を見ながら、

「この新人歌手、リズム感はいいけど、メロディーが良くないなあ。そういえば、日本のポップスは、なぜハーモニーが少ないのだろう？」

などとボヤくことができます。

そう、3要素は、基本的に暗記の領域の学問なのです。なぜそうなるのかは、専門家や哲学者や科学者に任せておけばいいのです。自分が関係する分野の3要素だけを暗記しておけば、それで問題ありません。たぶんね。

さて僕は、世界にある様々な3要素から規則性を見出し、『3要素の法則』を作りました。この試みが正しいかどうかは、自分でも分かりません。正しいかどうか、結論が出

るまでに時間がかかるでしょう。ですが、他の誰もやらなかったことを自分が先駆けてやった、という充実感があります。

そこで、これを読んでいる皆さんに提案があります。

この世の中には、まだ発見されていない3要素や3行為がたくさんあります。『コンピュータの3要素』とか『男の3要素』とか『女の3要素』とか『ホビットの3要素』や『人間の3行為』などなど。『3要素の法則』や『3行為の法則』をもとに作ってみてください。時間があったら、ぜひチャレンジしてみてください。

また、『3要素の法則』や『3行為の法則』以外にも、別のカテゴリーがまだあると思います。例えば『定義の法則』など。ぜひ作ってみてください。

なお、定義の法則を作るのは大変むずかしいと付け加えて置きます。なぜなら、定義は更新されるからです。

分かりやすい例が、『オレオレ詐欺』です。当初、これが流行りだした時は、「なるほど電話でオレオレ言うからオレオレ詐欺か」と得心したのですが、『オレオレ詐欺』は『振り込め詐欺』にバージョンアップし、さらに最近では『母さん助けて詐欺』という名称になりました。オレオレ詐欺は定義ではなく名称に過ぎませんが、定義もまた名称同様に進化していきます。

あるいは、定義が不完全だから進化するのもかもしれません。

そうした事情もあるのでしょうか、いま現在、音楽のようなありふれたものにさえ厳密な定義がありません。僕が、『定義の法則』に手を出さなかったのには、そうした理由があるからです。超難しいのです、定義は。

それでは、みなさん、ここまで読んでくれてありがとうございました。

おわり

著者紹介



ペンネーム：幻想まじない師

1968 年生まれ・男性

趣味：クラシック音楽とファンタジー小説

後者では、特にトールキンとジェイン・ヨーレンがお気に入り

悩み：『幻想まじない師』というふざけたペンネームでブログを開設したこと

お願い：筆者は精神的に弱いところがあるので批判はできるだけオブラートに包んで下さい

奥付

2014 年 8 月第一版出版

2015 年 3 月第二版出版

2016 年 4 月第三版出版



奥付





---

3要素の法則

---

著 幻想まじない師

制 作 Puboo  
発行所 デザインエッグ株式会社

---