



欠けているから、 つくれる。

欠損駆動思考——デザインする人のための認知フレームワーク

pjdhio

2026.02

デザインは「何かが足りない」という感覚から始まる。
その「足りなさ」は、あなたの身体が検出している。

この小冊子は、私 (pjdhira) が自分の創造プロセスを観察し、神経科学や精神分析、東洋思想と突き合わせて得たひとつの仮説——「欠損駆動思考」を紹介するものです。

— ① —

誤差を捨てるな。

棄てられた誤差——「欠損 (kesson)」の中に、創造の種がある。

デザインの現場では、ブリーフと現実のあいだにズレが生じる。ユーザーテストの「想定外の反応」、プロトタイプへの「なんか違う」という直感。多くの場合、それは修正すべきバグとして処理される。

欠損駆動思考は、そのズレを **バグではなく問い** として扱う。脳の予測符号化 (predictive coding) では、予測と入力のズレ＝「予測誤差」が学習と更新の原動力になる。デザイナーの「違和感」は、この予測誤差の主観的体験——つまり「欠損」である。

実践 次のデザインレビューで、「気になるけど言語化できない」を捨てずにメモしてみる。それが欠損の記録であり、次の着想の種になる。

— ② —

すぐに解くな。

待てる人だけが、美に触れる。

精神分析家メルツァーは「美的葛藤 (aesthetic conflict)」という概念を提唱した。美しいものに出会ったとき、人はそれを「知りたい」衝動と「このまま触れずにいたい」衝動のあいだで引き裂かれる。その葛藤を **保持し続ける** (Withhold) ことが、表層的な解決ではない深い応答を生む。

世阿弥の「秘すれば花」も同じ構造を指している。すべてを見せない。すぐに解かない。余白を残すことで、観る者の中に「欠損」が生まれ、そこから美が立ち上がる。

実践 最初のアイデアに飛びつかない。問いを48時間持ち続けてから手を動かす。「待つ」ことがデザインプロセスの一部になる。

— 3 —

身体で問え。

何が問題かは、身体が決めている。

内受容感覚 (interoception) ——心拍、呼吸、内臓感覚——が、「何を欠損として感じるか」のフィルタになっている。デザイナーが「ここ、気持ち悪い」と感じるとき、それは身体が予測誤差を検出し、恐れ (F軸: 生存に関わるか?) と愛 (O軸: 大切にしたいか?) で評価した結果の情動である。

この身体的な価値判断は、AIには再現できない。AIは予測誤差を計算するが、「欠損」を経験しない。デザイナーの身体感覚は、「何をデザインすべきか」を決める出発点として不可欠である。

実践 制作中、手が止まった瞬間の身体感覚を観察する。胸の圧迫感か、腹部の違和感か。それが「欠損」の在り処を教えてくれる。

——ただし、ひとりでは待てない。

Withholdには安全な場所が必要である。信頼できるチームメイト、メンター、あるいは沈黙を許容するレビュー文化。安定した関係が「待てる力」を育てる。

背景にある構造 (概略)

4層モデル L0 内受容感覚 → L1 予測-誤差ループ → L2 F-O評価 → L3 Withhold

5段階プロセス 場 (Field) → 波 (Wave) → 縁 (Relation) → 渦 (Spinor) → 束 (Bundle)

群盲象の根拠 神経科学 × 精神分析 × 東洋思想 × 数理 × 創造性研究

本文書はpjhiroの認知アーキテクチャ記述「欠損駆動思考」のデザイナー向け抜粋です。
完全版（約64,000トークン）：[GitHub uminomae/kesson-driven-thinking](https://github.com/uminomae/kesson-driven-thinking)