

組織科学

目次

特集	組織変動・情報化・自己組織性	
	組織変動の理論をめざして……………富永 健一・2	
	組織の合理性とイノベーション……………	
	——反合理主義的经营理論にむけられた	
	3つの異……………高瀬 武典・15	
	自己組織性と文化……………徳安 彰・25	
	情報化の理解社会学	
	——〈言語ゲーム〉の視角から……………橋爪大三郎・35	
	ネットワークと関係の変化……………金子 郁容・44	
	組織変動と認識進歩……………加護野忠男・50	
	自己組織する情報社会……………今田 高俊・60	
書評	管理者行動論/林伸二著……………横沢 利昌・76	
	学会消息 昭和63年度組織学会研究発表大会サマリー・79	
	[編集後記]・96	

〈特集に寄せて〉

ここ数年、自己組織化やゆらぎという考え方が関心を呼び、それが組織理論にも影響を与えている。他方、産業社会の現局面における社会変動の新しい動向の一つとして、情報化ということがさかんにとりあげられるようになってきた。本号では、こうした動向を見すえて、組織変動の問題を情報化や自己組織化に交配する可能性について、さまざま異なる理論的立場から、解明を試みるものである。

Organizational Science

1988

■ 特集／組織変動・情報化・自己組織性

情報化の理解社会学

——〈言語ゲーム〉の視角から——

■ 橋爪 大三郎 (無所属・社会学)

■ キーワード

情報、情報化、理解、理解社会学、言語ゲーム

社会現象の核は、理解である。したがって、理解社会学の方法をどう洗練するかが、社会理論にとって重要である。理解社会学の方法を徹底する方向のひとつとして、〈言語ゲーム〉論がある。いっぽう、情報は、近代と同程度の深さをもつ、一個の社会制度である。いわゆる情報化は、この制度を情報処理の機械的なシステムに置き換えるところに成り立つ運動である。

コンピュータの普及や通信システムの大幅な技術革新の流れ、および、それともなう社会変化をふつう、情報化と総称する。情報化について考えるには、その動向を直接話題とするだけでなく、それを根底で支える、人間と意味との関わりや情報という観念のなりたちについて、目を向けることも欠かせないであろう。本稿は、〈言語ゲーム〉のアイデアを手がかりに、理解社会学の形式化をはかり、あわせて、社会的制度としての情報について見通しを与えることを試みる。

I. 理解社会学の方法論

極端な行動主義者を別とすれば、ほとんどすべての社会（科）学者は、人間に特有な理解や意味現象が、社会を成立させる重要な要因であることを認めてきた。問題は、理解や意味といった現象に、どうやって接近するかである。

ウーバーは、①価値自由の原則をかかげ、学問の客観性を最大限に追求する姿勢を示すいっぽう、②理解社会学をみずからの方法とし、「当事者の思念する意味」を記述の標的とした。ところ

が、このふたつの原理は、矛盾するのではないかという疑問がわく。なぜなら、当事者が頭に浮かべている意味内容（主観性）を、第三者（研究者）がうかがい知る客観的な方法は存在するはずがなく、理解はつねに憶測（主観的推論）の域を出ないとみえるからである。理解社会学の方法を、ウーバーがのべたかたち以上に洗練する途もないように思われて、足踏みが続いていた。

この停滞を切り開くには、新しい切り口が必要だ。事実認識と、意味理解。少なくともこのふたつを、方法論のうえで区別すべきではないか、と私は思う。そうすれば、ウーバーの“矛盾”は解消する。そして、彼の着眼をもう少し厳密に、たとえば〈言語ゲーム〉論によって、表現することもできるのではないか。

*

社会科学は、自然科学を、よるべき規準とみなしてきた。その自然科学は、“事実認識”の方法論をとっている。（自然）現象は客観的・一義的に存しており、（少なくともその重要な部分が）観測可能である。その秩序（法則）をとりだす操作的なモデル（理論）をこしらえて、現象を説明・予測する。それを、観測を通じて検証してい

くのが、自然科学のやり方である。社会科学も、これとそっくり同じことをやりたいと思った。

しかし社会現象は、観測者（研究者）にとって、自然現象と同じ構造をもってはいないと考えられる。

社会は、ふたり以上の人間が相互行為するところに成立つ秩序である。われわれは社会を体験しているのだから、それが意味からできていることを知っている。意味とは、ごく大掴みに言うと、直接観察可能な事実以外のなにかのものか、である。言葉や記号ならば、それが音波やインクのみではないなにかを指示する（と理解できた）とき、それが意味である。社会関係のなかに孕まれる意味ならば、相手の目に見えるふるまい（行為の外見）が、相手の意図・感情・認知・態度・その他、目にみえない部分（頭のなかみ）を表していた（と理解できた）とき、意味あるものになる。意味は、現象の観察可能な部分のなかにはみつからない。しかし、観察可能な部分を手がかりに、とにかく理解されるのである。観察可能な部分で理解を理解する、という反復的プロセスも容易に生じる。行為の背後に控えていて、行為に秩序を与えているのは、理解なのだ。

このように、理解が社会現象の不可欠の一部であるとすると、そのあり方を認識することなしに、社会の客観的な像は描けない、と言いたくなる。

しかし、ここからただちに問題が生じる。社会を観察しても、人びとの相互行為の外見にだけ注目しているあいだは、確かにそこに理解が生じていると確認できないのだ。理解は、外側から認識できない。観察者（研究者）も行為の意味を理解してようやく、社会はいわば透明になり、そこにどんな秩序があるのかみえるようになる。なぜそういうことができるかという、観察者（研究者）自身が彼の社会を生きており、意味理解がどんなものかしているからだ。

理解は社会の不可欠の成分だから、社会を記述するためには、事実認識の方法だけではだめである。どうしても、意味理解の方法が必要だ。

いきなりこのように語ると、なにやら神秘的な

印象になってしまうかもしれない。そこで、理解という現象に、なるべくすっきりとした表現を与えるため、〈言語ゲーム〉論を援用してみよう。

II. 言語ゲームにおける理解

20世紀前半に活躍した哲学者L. ヴィトゲンシュタインが、晩年に到達した言語ゲームのアイデアは、近年ますます、特に社会（科）学者のあいだで注目をあつめている。

ヴィトゲンシュタインの掲げているさまざまな例のうち、数列の例が、理解のあり方を印象的に示すにふさわしいと思う。

いま私が、つぎのような数列を書きしるす、とする：

2, 4, 6, 8, 10, 12

これを見ていた読者の方々は、（よほどのへそ曲がりでもないかぎり）8を書いたあたりで、つぎは10かな、そのつぎは12だな、と見当をつける。そして、実際そうだったので、“あ、わかった”と思うだろう。つまり、数列の秩序（意味）を理解したのだ。

ところが、数列が以下、本当にそのように続いていくかどうか、疑う気になればいくらかも疑える（クリプキの懐疑）。たとえばさっきのは、12のつぎは2にもどり、以下周期6で同じことを繰り返す振動数列でした、と言われても文句はいえない。一般に、初項から順に書き並べることのできるのは、数列の有限部分にすぎない。そして、どんなに先のほうまで例示したとしても、この種の疑いを排除することはできないのである。

規則（ないしルール）の観念が成立つためには、それが無限の（少なくとも不特定の）対象をのこらずカヴァーすると信じられなければならない。けれども、規則を表現するために実際用いるのは、どう考えてもせいぜい、記号の有限列（たとえば、一編の論文なり一冊の本なり）のみである。さきの有限数列は、それを抽象したものである。数列の一般項——上の数列なら $2n$ ——を示すやり方もあるではないか、と思うかもしれ

ないが、 $2n$ がどんな意味かということになると、やはり同様な例示が必要になってしまい、元にもどってしまう。

規則を表現するには、われわれの経験できる有限な事象を示す以外に手が無い。従って、その表現のなかに必ず、これ以上例示を続けるのを打ち切るところが出てくる。「以下同様」あるいは「……」という記号が、それである。もう数列の規則を理解した（と思っている）人の場合、それ以上数列を見る必要がない。この「……」の部分が、規則そのものにみえる。（しかし、実際にそれがどんな規則なのか、確認してみせる方法はないのに。）第三者からみると、この「……」の部分は、当事者双方にある共通の理解が成立した（と理解されている）ことの、標識になっている。

*

社会における人間の相互関係を、言語やそのほかの社会形式のやりとりとして抽出してみる。数列のモデルを使うと、つぎのようになっているのがわかる。

社会現象					
2,	4,	6,	8,	10,	12,
記号・社会形式					……
					理解

社会現象の観察可能（可視的）な部分は、言語を典型とする記号や、一定の形態を与えられた行為（の産物）から成立っている。これを、〈言語〉と総称しよう。人びとはこれを理解することによって、社会関係を形成するが、理解そのものは〈「……」〉というかたちでしか観察可能ではない。したがってその内容を、事実認識の方法によっては特定できない。理解が一義的であるのは、事実認識/懐疑、とは別系列の経緯によるのだ。

理解を含む社会現象を、このようにモデルに描いてみると、前節でのべた理解社会の方法が、いっそう明確に浮かびあがってくる。

この関係を、〈言語ゲーム〉論のことばでのべてみよう。

〈言語ゲーム〉論の出発点は、“言語ゲームとルールは、一対一に対応する”である。ゲームの目にみえる部分は、個々の行為＝出来事である。行

為する人びとの従うのが、ルールにはかならない。個々の行為は、あたかも数列の各項のようなものである。それを理解し、そこからルールをひきだすのは、人びとの理解だ。理解しなければ、ルールに従うこともできない。

ルール（＝ゲームの必ずしも目に視えない秩序）を理解すればこそ、ルールに従ってつぎつぎ行為することもできる。理解はそうやって、行為の系列のなかに表現されていく。けれども理解が、すっかり目に視えるかたちに表現されてしまうことはない。それは、数列をどんなに先まで書いても、「以下同様」にあたる部分をなくすことができないのと同じことである。

めいめいがルールを理解していないと、大勢でゲームを営むことはできない。が、めいめいの理解を客観化してつきあわせる手段は、（少なくともこのゲームの内部に）存しないのである。どんな言語ゲームも（一次ゲームとして）必ず遂行的（performative）であるのは、そのためである。

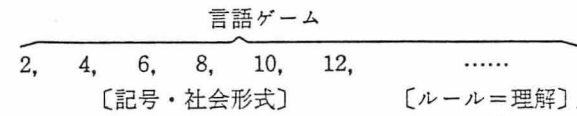
III. 理解を記述しつくすことはできない

さて言語ゲームは、単独であるのではなく、いくつか複合して独特の運動をする。特に、あるゲームが、別のゲームのルールに言及することで成立する場合に注目すべきだ。言及される/言及するルール（ゲーム）の関係を、一次/二次ルール（ゲーム）という。この関係は、法の体系を解明するのに有益なモデルだが、ここでは角度を変えて、理解を記述するという観点から、それを見なおすとしてしよう。

*

ある言語ゲームが理解されているところを、記述する、と考えてみる。

記述すべき言語ゲームは、もっとも単純に示すと、さきの図のようになる。つまり、ゲームの観察可能な部分は、有限個の記号列（社会形式）であり、観察不可能な部分はその理解（「……」の部分）である。



その記述: $A_1, A_2, A_3, A_4, A_5, (+ [理解])$

さて、首尾よく理解のあり方が記述できたとすると、それもやはり記号の有限列（たとえば $A_1 \sim A_5$ ）になっているはずである。そして、この記号列がはかならぬ、最初の言語ゲームの理解のあり方を記述しているのだとわかるのは、やはり理解である。この理解は、最初の理解とぴったり同じ内容ではないけれども、理解である（「以下同様」という洞察を含む）ことに変わりはない（同型である）。

言いかえるならこうである。理解の記述が成立するためには、再び理解が必要である。（言語ゲームの）理解の記述は、それ自身、ひとつの言語ゲームでなければならない。あるいは、理解とはなにか、すでに理解している人に対してか、理解を記述することはできない。

*

もとの言語ゲームと、その（にあたる言語ゲーム）との関係は、微妙に二重になっている。

まず、ひとつの見方によると、ゲームの記述は、数列を延長することと、少しも変わらない。

2, 4, 6, 8, 10, 12 までだった数列を、続けて、14, 16, 18, 20 のように延長したとする。すると、それまで不可能ではなかったある種の理解（たとえば、以下 2~12 の数がいつまでも繰り返されるといふ理解）は、成立たなくなつて排除されるだろう。延長された数列は、理解のあり方を具体的に指定するから、可能な理解の幅を縮小する。けれども、唯一の理解に絞りこむことはできない。理解の核心は、依然として、数列の最後の「以下同様」の部分にあるからだ。

ゲームの記述をもとのゲームとつなげて見てみる（つまり、2, 4, 6, 8, 10, 12, $A_1, A_2, A_3, A_4, A_5, \dots$ という、ひとつづきの列とみる）と、いまのべた数列の延長の場合と変わらないとみえる。ゲームの記述は、ゲームの理解の幅を狭めることができるが、理解の核心にあたる部分に

客観的な表現を与えるわけではない。

もうひとつの見方によると、ゲームの記述は、もとのゲームと異なる水準にある。

数列は、（ひとがそれを理解している以上）どこまでも延長できる。それに対して、ゲームの記述は、意識的かつ理論的な努力である。12 のつぎに 14 と続くと、 A_1 と続けるのでは、別の枝わかれになる。しかも、数列がふたつに枝わかれるのと違って、即、両立不可能にはならない。つまり、ゲームの記述は、もとの数列の延長と区別できる。

これは、こういうことだろう。ゲームを記述する（というゲームの）視点は、もとのゲームの内的視点と連続する必要がある。もとのゲームを理解することなしに、ゲームの記述を理解することができないからである。いっぽうもとのゲームは、ゲームの記述を、自分（もとのゲームそれ自体）に属さないものとして排除する。

結論として、こう考えるべきである。

理解の記述があるとしよう。それは、もとのゲームに対して、まったく外在するメタ的な位置に立つことができない。なぜならば、メタ的なゲームに伏在する理解が、記述されたゲームの理解と分離できないからである。この事実十分に自覚的でなければ、理解社会学の「実証」のあり方を、正当に構想することができない。

*

ある社会に属する人びとが、その社会の内部で、自分たちの理解を問題にする（ゲームの記述を試みる）ことがままある。理解社会学のやっていることは、基本的にこれと相同で、連続的な試みなのだ。

ここで、実証性なり客観性なりを、どう設定するか。〈言語ゲーム〉論のとっている戦略は、つぎのようなものである。

(1) 社会を営む当事者が、自分たちの社会に

ついて構成する複言語ゲームに、まず注目する。

たとえば、発達した法の体系は、法の一次ルール（責務を課すルール）に言及する二次ルールのうえに組立てられている。二次ルールは、一次ルールを記述し、可視的にするものだった。そのほかにも、ふつう（発達した）社会には、自分たちの従う社会のルールについて記述したり理解しようとしたりする。二次的な枠組みをもっている。（これを、当事者の論理学とよぶ。）

(2) それらの複言語ゲームのあいだに見え隠れする一連のルールを取り出して、配列し、社会についての簡明なモデルをつくる。

〈言語ゲーム〉論の出発点は、ゲームとルールが一對一に対応する、と考えることだった。これは、まったく自明なことからはではない。ゲーム（の目に見える部分）は、行為=出来事の集合（いわば、記号列）である。それに対して、ルールは、現実に生じなかつたいろいろな行為も含む全体を律する秩序である。したがってルールは、そこにルールを認めること（すなわち、理解）抜きには、存在し（ていると見え）ないものなのである。

ゲームの当事者は、ルールを理解している（はずである）。ゲームが複合する場合、暗黙のものだったその理解（の一部）が、ルールの記述のかたちで取り出されたりして、観察可能なかたちになる。これらを取りこみ、それ以外のルールも追加して、社会（の一部）をゲームの複合的な全体像としてモデル化する。このモデルは、当事者の論理学と、いわば接続している。

(3) このモデルの挙動を検討してみることで、社会の歴史的な変遷や今後の動向について見通しをうる。

ルールとは本質的に、制度である。人びとの間を移転していく、なんらかの形式である。そもそもなぜ、ある形式の移転が始まる（継続する）のか、そこには必然的な理由がない。形式が現に人びと（の身体）をとらえる。その事実が、制度なのだ。

制度が維持されるかどうかを、つき詰めるなら、それは事実問題（つまり、不確定）である。

けれども制度の変容には、ルール相互の制約に由来する、一定の論理がはたらく。〈言語ゲーム〉論は、それをはじめて取り出した（橋爪 [1985] [1986b]）。

*

さて、言語ゲームは、人間の一定の能力を前提にする。それは機能にそくして言えば理解であり、実態にそくして言えば身体である。形式が移転するのは、人間の身体のうちなのだ。そして身体は、社会によって生産されないもの（与件）である。身体は、知覚の体制であり、行為の統一体である。そのような身体の間を、形式が移転する。このような身体の相与関係のうえにたつ制度として、社会をとらえる——これが私の唱える、〈言語〉派の社会理論の骨格なのである。

ところで、情報も、このような制度のひとつと考えなければならない。そこで、情報現象一般から、いわゆる情報化にいたる、制度の変遷の道筋を追ってみよう。

IV. 制度としての情報

人間の間を移転する社会形式であつて、意味作用をもつものを、記号という。意味作用とは、あるもの（記号）が、そのものでないなものか（意味）を指し示す作用のことだった。ゆえに意味は、記号を離れて存在する実体、ではない。記号と相関的にのみ現れるものである。

記号は、どんな社会にもみとめられる。そもそも社会は、人間（身体）のあいだに社会形式が介在するところに成立つのだ。情報現象も、このような意味作用と無関係でない。それでは、特に情報が問題となるのは、どのような場合なのであろうか。

*

いわゆる情報の観念は、一種の社会制度の産物である。それは、記号の移転を、あくまで事実とは別個のことがらとみなそうという動機にもとづいている。あるいは、人間の理解や解釈を、事実と分離しようとする制度だ、と言ってもいい。

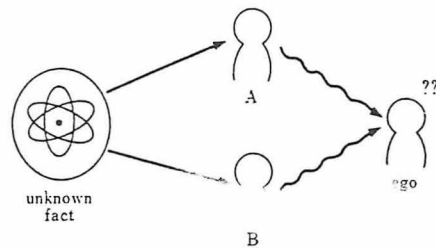
ここでいう情報に定義を与えるならば、《事実

について、ひとに伝える知識、またはひとから伝えられる知識》(木下 [1971: 6]) がもっとも明快である。

まず、事実(の総体としての世界)がある。それは、人間に左右できないものだ。そして、各人が事実(ないし世界)について、完全な知識をうることが、情報活動の目的である。ところが、これはなかなか容易でない。人間が介入すると、必ず事実はそのぶんだけ歪められてしまうからである。この歪みにどう対処するかが、情報の技術のテーマである。

*

この事情をわかりやすく説明するため、単純な例をあげよう。



いまだとしても、ある事実の正知識(真)をうる必要があるとする。しかも、それをあなたが直接見聞きすることはできない。そこで、他人の証言を手がかりにするしかない。と言っても、ひとりの証人に頼ってしまうのはまずいので、なんとかふたりの人間(AとB)を見つけて報告を聞くことになった。ここで、あなたがどう、事柄の真相を手に入れるのかが問題である。

この状況が、情報の基本操作(最単純ケース)である。

さて、何人かの報告(証言)の内容は、喰い違うのがふつうだ。同じ事実を見聞きしても、人間は別々の受け止め方をする。故意に事実を捻じまげたひとがいればもちろん、そうでなくても、めいめいの報告はそれなりの歪みをもつと考えなくてはならない。この歪みが要するに、報告者の主観性である。

あなたは、この歪みを取り除いて、事実を正しく認識しなければならない。しかし、どうやっ

て?

証言が喰い違うなら、少なくともどちらかが間違っているのはあきらかである。けれども注意したいのは、反対に証言が一致したからといって、それが正しいとは限らないことだ。証言のうち、誰のどの部分が正しいかを判定できる、決まった手続きはない。決め手は、あなたが真相を知ることなのだが、それができる位なら、はじめからひとの証言に頼るまでもなかったわけだ。いずれにせよ、どこかで決まりをつけて、あなたはつぎの行為に移らなければならない。そこで結局、なにが事実かを、あなたが決断する以外にないのである。

ともあれこうして事実が確定するならば、その裏返しで自動的に、誰の証言のどの部分が正しいかも決まってしまう。そして、事実と喰い違った部分が、証言者の意見だったことになる。

*

ひとのしゃべる言葉を、事実についての証言としてとり扱い、事実/意見に分解してとらえるのが、情報の基本操作である。

皮肉なことに、事実/意見を分離しようとした結果、そこからえられる知識は、かえって事実と意見の二重の性格を帯びることになる。事実はひとつしかないから、あなたは決断して、事実はこうだと信じる。そして、あなたはそれを前提にふるまい始める。それは、他の人びとにしてみれば、事実についてのあなたの証言であり、あなたの意見(主観性)の表明なのだ。

この世界には無数の事実がある。社会の内部にも、多方向の情報の径路が生み出される。そこに介入する人間の数も多い。事実が何であるかを、他人に頼らないで、各自の責任で判断しようとする、人間の数だけ真実が出現してしまう。めいめいが情報の径路のなかに占める位置は異なるのだから、これは当たり前のことなのだ。

世界に関する知識を、共同体の集合的な判断にゆだねているあいだ、こうした差異は目立たない。けれども、事実/意見を分離しようとしたとたん、この差異が明らかになる。絵画の遠近法は、近代的自我の誕生を告げる重要な兆候だった

が(橋爪 [1988])、情報の制度の成立も、それに匹敵する変化である。情報の制度は、言語の遠近法にもあたるのだ。

*

ありふれた現象である情報が、自覚的に情報の技術を発展させることで制度化されることをみた。これを特に「制度」とみることで、なにが明らかになるのだろうか。

情報の制度は、何が事実(真実)であるかを確定するための社会的な制度である。すなわち、それは科学を含み、科学より広い上位概念なのだ。情報の制度を見据える理解社会学(ないし〈言語ゲーム〉論)の視点は、それゆえ、単純な実証性(真偽規準)に立脚できない。なぜかというに、およそ真偽は言説の内部で生産されるというのだから、真偽を判定されるのも言説、真偽を判定する根拠(真実)を生産するのも言説、ということになってしまい、なにが真なのか、循環する言説の内部でしか確定しないことになるからである。このような循環が、社会や人びとをとらえていることが、制度ということのいみだ。

理解社会学(知識社会学)と、情報の制度の関係は複雑である。両者を簡単に定式化してみると、

- 理解社会学: [他者が理解している] ということを、事実認識する。(1)
 情報の制度: [他者が事実認識している] ということを、事実認識する。(2)

のように示せる。情報の制度は、理解=意見から絶縁することを、目標とする。しかし、情報の制度は、他者の事実認識を意見(主観性)に汚染されたものとするのだから、自己の事実認識にしても正当化できない決断(主観性)でしかない。要するに、理解から絶縁できない。ゆえに、理解社会学の対象である((2)⇐(1))。しかし、理解社会学は、自分を事実認識として構成しようというわけだから、その妥当性・客観性を問われるほかになく、情報の制度の枠内にある((1)⇐(2))。このふたつは、制度をめぐって循環するのだ。

この関係をあわてて解きほぐす必要はない。ただ、情報の制度を考察するのに、理解社会学をふまえないといけないことが、わかればよい。

*

ジャーナリズムも科学も、事実/意見の峻別のうえに成立つ、情報の制度である。

西欧社会の歴史にこの起源をさぐると、改革派(特にカルヴァン派)の宗教的動機に行きあたると(大木 [1968])、改革派は、教会の権威を否定することで、結果的に、共同体の知識の共有状態を破壊し、めいめいが自分の判断で知識を構成することが救済につながる、とする態度を生み出した。他人に依存することは、偶像崇拜と同じで、強い禁止の対象となる。カルヴァン自身も、情報のセンスがきわめて発達した人物で、ジュネーブの独立を維持するための近代的なスパイ組織を、ヨーロッパ中に張りめぐらした。

情報の技術は、古代このかた、権力につきものであるが、ふつう一部の人間のためのもので、一般人には縁がなかった。ところが、平信徒の運動体である改革派は、この技術を全員の義務とする。誰でも他人に対して、事実についての知識(のみ)を伝達すべきであり、また受け取るべきである。知的判断を行なう権利は、全員に等しくわけもたれていない。ここから、より完全な知識にいたる共同作業の可能性と、そのための討議倫理とが生まれてくる。近代の言論の両輪であるジャーナリズムと科学は、こうした制度の世俗化した形態だと考えられよう。

16世紀に姿を現した情報の制度が、やがて産業化の時代をむかえ、その物質的な基盤を更新していく。これが、情報化である。

V. 知識社会とその未来

情報の制度にとって基本的なのは、事実そのものではない。なにが事実かを確認し、伝達する枠組み(すなわち、そのためのゲーム)である。したがって、事実を確認し伝達するための物的手段が拡充するにつれ、そこにあらわれる事実の様相もまた違ったものになる。

ルターに始まる改革派の運動は、グーテンベルグの印刷術と手をたずさえて広まった。これは、しばしば指摘されてきたが、重要なポイントである。活字によってテキストを印刷し大量に頒布することによって、情報のありかたは否応なしに大きく変化したからである。

情報とその物質的基盤について、簡単に歴史をふりかえてみよう。

*

文字のない段階だと、情報の伝達は伝聞によることになる。伝聞（発語—受話の連鎖）は情報の歪みをまねきやすい。そのため、伝聞の径路および内容を強力に指定する、伝承の技術が発達する。伝承はこの段階での、知識の最上位の形態である。伝承は、強力な組織原則と一体となった制度であるから、誰でもみな同じように情報に接するというわけにはいかない。

文字は、伝承の制約を踏みこえる技術として、出現した。文字の特長は、書き手と読み手の間に、特に伝承のための組織がなくても、発言がそのまま伝達できる点にある。伝達の径路は、文字を書きとめたテキスト（物的存在）の流通範囲と、正確に一致する。また、識字能力の養成（教育）が、伝承の反復暗唱にとって代わる。翻訳による異文化の系統的な受容も、文字によって可能となったのだ。けれども、文字テキストも、また識字能力を身につけるための教育も、高価であって、おおむねごく限られた階層のものとならざるをえない。文字が現れたからといって社会がまるごと、文字の技術に編みこまれるわけではないのである。

*

活字印刷物が常時大量に頒布されるようになると、伝承はほとんど意味がなくなってしまう。テキストの読者は誰でも、著者と直接つながることができ、あいだに第三者の入る必要がない。この結果、思考を書きとめる作業が、特定の時点で特定の誰かの手による作業であることが、くっきりと浮かびあがる。著者は、引用や言及関係を明示して、他の著作との関係を示し、あわせて自分の独創性（オリジナリティ）を示さなければなら

い。作品に個人々の署名が付されるようになる。数学も科学も芸術も、この時期に、オリジナリティを追求し同定するゲームとして、再編された。

個人々の思考や表現行為が、かけがえない一回起的な出来事なのだと自覚され始めること。この変化は、情報伝達のプロセスから伝承技術がほとんど駆逐されてしまうことと、無関係でない。情報空間は透明となる（遠近法化される）。個人々は、各自のオリジナリティの分だけ、情報になにかをつけ加えるのだ。こうして、社会がそっくり出来事化し、一個の知識社会に編成される。古典近代の言説空間は、言説のやりとりを、このような情報の技術によって制度化したものである。その大枠は、現在の社会でも基本的に変わらない。

社会が自分自身を情報源とみなすのが、知識社会の特質である。個人々が意見をもつ。オリジナルなアイデアを思いつく。個性的な作品を表現する。そうした出来事それ自身が、事実（すなわち、情報源）なのだ。社会のどこかで新しいことが起こると、それがすみずみまで波及していく。社会が、自分のなかにアンテナを張りめぐらしている。知識社会は、成長していく知識の集積体として運動する。

*

活字媒体は、事前に印刷して配布するという制約上、比較的少数の書き手・対・多数の読者、という分解をうむ。それに、情報の伝達にも時間がかかる。その間隙を埋めるかのように、電気を利用する通信媒体が、19世紀の後半以来、新しい情報流通の径路をのばしていった。電信、電話、ラジオである。

いっぽうテレビは、映像を主体にしている。写真や映画と違って、テレビは編集ぬきに同時進行する画面を放映する装置である。テレビの出現は、それまで片隅におしやられていた非言語情報に、大きなウェイトを付与することになった。

テレビの同時性と速報性は、知識社会の古典的なバランスを変化させてきた。テレビ的な情報空間は、同時的である分だけ非歴史的であり、映像的である分だけ非論理的である。それは、中継可能な現在に関心を集中する、歴史健忘症の一種な

のかかもしれない。

ステーションと受像機とを電波で結ぶテレビは、活字媒体の場合とよく似た一方向性を前提にしている。ビデオはこれに対し、視聴者の選択性を高めつつある。またニューメディアは、両方向性を加味しようと模索中だ。こうした動きは、まだ緒についたばかりで、先行き不透明なのだが、そのおもむく先を見通してみよう。

*

媒体の技術革新が、社会に大きな影響を及ぼすのは、身体の相互関係を変化させてしまうからである。ME革命にもとづく情報化の進展も、知識社会の飛躍的な再編をもたらすはずだ。

知識社会では、社会の外部（自然）に関する知識であろうと、社会の誰かが獲得した知識というかたちで蓄積される。いうならば、知識が社会内生化しているのである。この社会内部で、誰でもすぐ、知識の総体を検索したり、閲覧したり、必要部分を入手したりできること。知識への接近可能性が最大限になることが、情報化のかなたに見えるひとつの極である。

知識がこのようにゆきわたるならば、試行錯誤によって運営されてきた社会機構が、変化を余儀なくされるだろう。たとえば、市場。たとえば、代議制議会。人びとの意思を安価に、リアルタイムに知ることができればできるほど、それを別人が推測することはますます正当化されなくなる。人びとの意思が、情報化の進展に応じて、新しいかたちで実在しはじめるのだ。知識の運動を中心にした社会運営の制度を、新たに考案しなければならない。

知識はそれ自身の内部構造をもつものである。情報（事実と一対一に対応する知識）は不断に増

大する宿命にあるから、それを縮約して手頃（ハンディ）なものにしないと、役に立たない。そのスクリーニング・メカニズムが、知識の構造である。知識への接近可能性が限られ、そのいみで情報が稀少なものであったあいだは、その接近のルートが知識社会の構造をあらかじめ制約していた。しかし、情報化の進展につれ、知識の構造はそのような制約から解放されて、知識の論理に即して与えられるようになるのである。知識の賦存状況と利用価値に関する情報（二次情報）。その種の情報の信頼性に関する情報（三次情報）。……こうした高次情報が、通信回線の連結と無関係に、相互に参照しあう知識の複合的な関係が、知識社会の社会関係を規定するいちばん大きな構造的要因になると思うのである。

文 献

- 1) 橋爪大三郎, 1984, 「知識社会学の根本問題——本編——」(未発表).
- 2) 橋爪大三郎, 1985, 『言語ゲームと社会理論——ヴィトゲンシュタイン・ハート・ルーマン——』勁草書房.
- 3) 橋爪大三郎, 1986a, 「科学の言説・法の言説——情報の言説技術論——」『現代思想』14-3: 130-141.
- 4) 橋爪大三郎, 1986b, 『仏教の言説戦略』勁草書房.
- 5) 橋爪大三郎, 1988, 「理解の蘇生: 言語ゲームから〈言語派へ〉」(第36回関東社会学大会シンポジウム報告原稿).
- 6) 木下是雄, 1981, 『理科系の作文技術』中公新書.
- 7) Kripke Saul A., 1982, *Wittgenstein On Rules And Private Language: An Elementary Exposition*, Basil Blackwell. =1983 黒崎宏訳『ウィトゲンシュタインのパラドックス——規則・私的言語・他人の心——』産業図書.
- 8) 大木英夫, 1968, 『ピューリタン——近代化の精神構造——』中公新書.

* "Interpretative Sociology of Informationalization: From the Viewpoint of Language-Game Theory", by HASHIZUME Daisaburo 1988