



秋竜山
RYUZAN AKI
●漫画家



- ① 20世紀全記録(クロニク) 小松左京、堺屋太一、立花隆監修 ●講談社 ○定価13800円
- ② まっぴり君 全10巻 加藤芳郎著 ●毎日新聞社 ○定価各10000円
- ③ 武者小路実篤全集 全18巻 武者小路実篤著 ●小学館 ○定価各6800円



細川周平
SYUHEI HOSOKAWA
●音楽評論家



- ① フラジルの宣言 菅啓次郎ほか著 ●弘文堂 ○定価2500円
 - ② アビシニアのランボー アラン・ポレル著、川那部保明訳 ●東京創元社 ○定価3400円
 - ③ Bビット・シティ 松村洋著 ●新曜社 ○定価16000円
- ①は文句なしに、今年一番の収穫。早くフラジルに行きたい。②もやはり出発の欲望に満ちた好著。③はよくが得意としないアメリカ白人ポップスの聴き方の一つを例示してくれた。



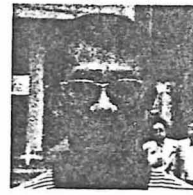
梅原猛
TAKESHI UMEHARA
●哲学者



- ① 重力の都 中上健次著 ●新潮社 ○定価1000円
- ② ドストエフスキーの世界 作田啓一著 ●筑摩書房 ○定価2800円
- ③ 日本の戦後小説 西川長夫著 ●岩波書店 ○定価3500円



橋爪大三郎
DAISABURO
HASHIZUME
●社会学者



- ① ノーライフキング いとうせいこう著 ●新潮社 ○定価9800円
 - ② 東京トンガリキッズ 中森明夫著 ●JICC出版局 ○定価8800円
 - ③ 音楽する社会 小川博司著 ●勁草書房 ○定価18000円
- ①中森さん、いとうさんの二冊は、文体や着想の鮮度に90年代への予感をちりばめた佳作。小川さんの仕事は、はじめの日本ポップス通史で、音楽を通してこれだけ時代が視えるのかという驚きを与える。



山本哲士
TETSUJI YAMAMOTO
●信州大学助教授



- ① 超領域の思考へ 山本哲士著 ●日本エディタースクール出版部 ○定価38000円
 - ② ディスクールの政治学 山本哲士著 ●新曜社 ○定価29000円
 - ③ 三つ 水上勉ほか著 ●ポラ文化研究所 ○定価26000円
- ①自分の本に全力をつくし、ひとまとめる不惑の節目。誰もあげないと確信がある硬い良い本、自賛のはにかみのなかに、日本思想界に大きな意味があると自撰します。硬派で難解な貴重な本を「DO BOOK」ではとりあげてください。

特集=再び現代社会学のフロンティア

理解の蘇生

——言語ゲームから〈言語〉派へ

橋爪大三郎



前 説

この報告では、二つのことを申しあげたいと思います。

第一に、社会学は、「意味」の問題——伝統的には理解社会学が扱ってきたような、理解の問題——を理論の中心にす
えなければならぬこと。

第二に、意味や理解の扱いですが、今田さんの、リフレクシヴ・ソシオロジーというのもある。私なんかの、〈言語
ゲーム〉論というのもある。両方とも新しく出てきたわけですが、やっぱり、〈言語ゲーム〉論のほうがいいんじゃない
か。

こういうことを言いたいわけです。

1 構造主義のインパクト

私は、構造主義から勉強し始めたので、最初にその話をします。

一九五〇年ごろ、レヴィ・ストロースが、「構造人類学」を樹立しました。彼はいろいろ、面白いことを言っていますが、いちばん大事なものは、こういうことです。自然と社会は、別個の現象である。自然現象と社会現象の間には、溝と
いうか、切断がある。だから、自然現象を自然科学の方法で追いかけているだけでは、社会現象を解明する手がかりが
得られない。社会現象には、社会現象独自のアプローチが必要である――。

これを私は、「構造主義の基本テーゼ」とよんでいます。

このテーゼは、ソシュールのいう、言語記号の「恣意性」と無関係ではありません。これを受けて、レヴィ・ストロ
ースは、親族と神話の研究におおきな業績をあげました。特にインセスト・タブーの位置づけは、構造主義の基本テ
ーゼそのものです。

人類学では、五〇年代、六〇年代に構造主義・対・機能主義の論争がありました。そして、構造主義が優勢になっ
て
いました。

ひるがえって、社会学をみますと、七〇年代に入っても特にわが国では、機能主義が圧倒的な勢力を誇っていました。
これは、不思議に思えたわけです。

2 構造・機能主義に対する批判

そこで私は、いろいろと検討の結果、機能要件の設定や社会変動の扱いに、致命的な問題点があり、パーソンズ以来
の構造・機能分析はたち行かない、と信ずるようになりました。今田さんの仕事も、こうした問題点を受けとめるこ
ろから出発したそうです。

パーソンズの構造・機能分析の源泉で、重要なものは、システム論と、ウェーバー社会学の二つだと思えます。

パーソンズは、システム論に立脚しました。またウェーバーにならって、価値とか信念体系とかの変数も分析にとり
こみました。システム論は、対象を、諸変数の相互連関のかたちにモデル化するので、意味に関係する変数もそうでな
い変数も、区別がありません。すると、さきほどの「構造主義の基本テーゼ」が満たされなくなります。

こういう構成をとると、意味の現象のとり扱いが平板になります。そこで描かれる人間像も、盛山和夫さんの言い方
をかりれば、「心理的メカニズムに支配されたロボット」で、「私的欲望によって能動的になる以外は、社会的な価値に
奉仕し社会システムの均衡と安定に貢献するしかないかのように描かれていた」、ということになります。

一九七〇年ごろから、いわゆる意味学派が急速に勃興してきたのも、こうしたパーソンズ流の人間観に対するアンチ
テーゼ、という側面が大きかったのです。意味に生きる人間の豊かさをみつめよ、というわけです。ところがそのた
めに、この学派は、システム論を切り離し、社会全体に関して考察するのをやめてしまいました。

社会がシステム論で記述できないと考えるのはかまわないのですが、それに代わる方法を見つけないうちは、機能主
義にとってかわることはできません。パーソンズ批判としても、不完全です。

今田氏の、自己組織性をキー概念とするリフレクシヴ・ソシオロジーも、私の〈言語ゲーム〉論も、社会的制度的・

構造的側面と意味現象とを、両方とも扱おうとするのが動機になっています。

3 〈言語ゲーム〉論の登場

ウェーバーの業績が偉大なことは、誰でも認めるでしょうが、彼の仕事が、どこまで理解社会学の方法で首尾一貫しているか、はっきりしません。

ウェーバーの方法の中心は、「理解」にあります。理解の要点は、社会を営んでいる当事者の体験する「意味」を、研究者が再構成することです。

ちょっとみると、この方法は不合理に思えます。当事者の体験する「意味」は、第三者には観察不可能なため、しりえないからです。そのため、これ以上ウェーバーの方法を、厳密に洗練することはできないように思われてきました。けれども、理解は、認識とは違った方法です。理解をもう一度、きちんと概念化する必要があります。

認識 ← 事実
理解 ← 意味

言語ゲームによると「理解」は、こんなふうに記述できます。

単純な数列を考えてみましょう。誰かが左の図のような数列を書いたとします。すると、誰でも、次は14、その次は

2, 4, 6, 8, 10, 12

16と予想します。そしてそれが当たったとすると、「ああ、わかった」と思うでしょう。つまり、数列の規則(ルール)を「理解」したわけです。

理解は、「ああ、わかった」と思うその時に、一度に訪れます。それ以上説明できません。理解は、一種の跳躍です。数列は、「以下同様」に続くのですが、それが書いてなくても、もう問題になりません。

規則(ルール)は一般的(理念的)ですから、「以下同様」に続く無限個の事例を、扱うはずですが、ところが、規則を理解するために示されるのは、ただか有限個の事例でしかない。有限個の事例から、無限個の事例に妥当する規則(ルール)を洞察する。これが理解です。

そのため、つぎの定理が成り立ちます：

「理解を、形式的に記述することはできない。」証明はかんたんです。形式的な記述とは、有限な論理式の列であって、数列の一種です。ゆえに、それがあることの記述になっていることがわかるには、理解が不可欠です。つまり、理解の記述は、理解がなにかわかっていて人に対してしか、可能でないのです。

理解はこのように、自己言及的な性格をもっています。

「以下同様」、あるいは「……」の中味は、ある意味実体として、人びとのあいだをキャッチボールされています。これは、社会的な実在です。しかもそれ以上、記述も観察もできません。

4 〈言語ゲーム〉論の応用

後期のワイトゲンシュタインが書いた『哲学探究』は、いま述べた数列のほかにも、いろいろな社会学的洞察にあふ

れています。

これを応用して、言語ゲームをモデルとした社会学が可能です。その実例は、イギリスのH・L・A・ハートの法理学や、私の『仏教の言説戦略』などです。

今日は時間の都合で、その紹介は割愛します。

5 〈言語ゲーム〉論の実証性

意味や理解を論ずることはできない、と考えるのが、「ルール懐疑主義」です。クリプキらルール懐疑主義者たちは、言語ゲームは不可能である、と結論します。

彼らはヴィトゲンシュタインを誤解していますが、従来のウェーバー理解の中途半端な部分を克服するのに、役に立つでしょう。

彼らの主張を、私なりにまとめると、以下のようです…

- (1) ルールは、①無限個の事例に妥当し、しかも、②人びとに共有されていることを要する。
- (2) ルールを導出するには、有限個の事例に依拠する。
- (3) 同じ有限個の事例に無矛盾な、別のルールが必ず存在する。
- (4) (↑(3)) どんなルールも、懐疑できる(共有されていない)。

- (5) (↑(4)) どんなルールも、正当に存在できない。(∴いかなるルールも存在しない。)

この主張は、間違っています。どれも、重要な定理です。しかしその解釈が誤っています。

ルールは、認識の対象でなく、理解の対象なのです。ルールを客観的な事実のごとく認識しようとしても、不可能であることを、ルール懐疑主義の結論は示しています。懐疑とは、理解をカッコにいれて、意味やルールをわざと理解しないことです。そうすれば、理解の対象である意味やルールも、消えてしまうのは当たり前です。

これを逆に言うと、こうです。われわれは、社会を生きるのに、懐疑の原理によっていない。懐疑は、事実認識の原理です。それとは別に、意味理解の原理がある。われわれは、意味や理解があることを前提にしてふるまいますが、そうすることで、意味や理解を実在させているのです。

これは、循環を含みますが、それこそ社会の本質です。どんな社会も、循環なしになりたちません。そして、社会の内部を循環していると「視える」のは、数列の有限の部分だけです。この、間身体的な社会形式を、〈言語〉とよぶのが適当でしょう。

任意の人間と人間のあいだに、このようにルールにもとづくゲームを開始させ、また継続させる作用。それが、〈言語〉です。

私が、〈言語〉派こそ、社会学のいちばん正統な理解的立場だと信ずるのも、こうした理由からです。

理解社会学を、この観点から整理すべきです。「当事者の思念された意味」や「ルールの共有」を、少なくともパーソ

ンズのように、客観主義的に考えているうちはだめです。そうするとたちまち、ルール懐疑主義の批判に抵触します。つまり、決して実証性を確保できません。

そこにルール(にもとづくゲーム)が存在する、とは、どういうことか？ ルールの存在が、事物の場合のように実証的に確認される、といういみではありません。ルールは、理解することなしに、視えてこないのです。人びとがルールの共有を前提にして行っている——これが、ルールが存在するということです。

このようなルールの存在(積極性)それ自体を対象とすること。それが、社会科学の実証性でありましょう。そのためには、観察者もまた理解を行なうことが不可欠なのです。

なお、〈言語ゲーム〉論と構造主義との関係を付言しておきましょう。

どちらも、人間と言語(ないしルール)の関係を強調する、ということから、両者を同一視したりするむきがありません。これは誤りです。

両者のいちばんの相違は、つぎの点にあります。構造主義は、変換群を特定する必要から、すべてのルールは列挙可能である、と考えます。これに対して、〈言語ゲーム〉論では、すべてのゲームが列挙できるとは考えません。つまり、人間はいつでも、新しいルールを開始し、それに従いはじめる自由がある、と前提するわけです。(このことから、〈言語ゲーム〉論を、(政治的な)保守主義と同一視することの誤りがわかります。)

6 対論：自己組織性論(リフレクシヴ・ソシオロジー) vs 〈言語ゲーム〉論

さて、今田氏の自己組織性論についても、若干言及しておくべきでしょう。

理論家としての今田氏は、機能主義の立場に立ちますが、大胆にも、機能要件の概念を破棄しました。したがって、そのアイデンティティは、システム論におかれます。

システム論によって、意味的な領域を含めた社会の全体を記述すると、循環が必ず含まれるはずですが、今田氏はこれを、自己言及の逆説(パラドックス)として取り出しました。それを社会変動論のかたちに整理したのが、自己組織性論です。これは、大変な理論的前進ですが、同時に、やや問題となりそうな点も含んでいます。

かんたんにコメントしましょう。

自己組織システムは、形式的に表現できません。つまり、自己組織システムのモデルはありえない、ということですが、モデルは矛盾を含んではならないのですが、自己組織とは自己言及であり、それ自身、矛盾だからです。

しかし、それだからこそ、自己組織性は実証的な議論になる、と今田氏は言います。

まず、ひとつの事実判断があります。たしかに、自己組織的な現象が存在する。われわれ人間も、そして社会も、自分自身を変えながら変化していくではないか。

ですから、自己組織現象は、実態として存在していなければならない。社会システムの自己組織性の源泉は、つきつめると、社会を構成する自由な個人々に求められる。そして、個人々の自己組織性の内実は、それ以上追究されません。

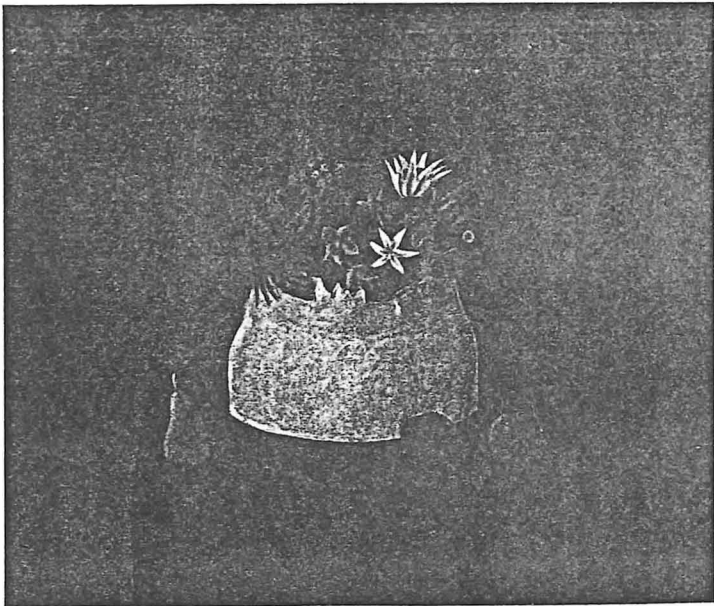
この事実を認識するために、自己組織システムがあります。これは、一種のモデルですが、矛盾を含みます。自己組織現象のモデルがあるとすれば、そのモデルは矛盾を含んでいてかまわない、むしろ矛盾していなければならないのです。

Book Do

MONTHLY BOOK INFORMATION MAGAZINE 1989 Vol. 1

創刊号

- 本と人——井上ひさし氏語る
- 特集——強く印象に残った本
村上春樹と村上龍——富岡幸一郎
- 本でトレンドを読む——ビジネスの本——佐高信
- 小説の舞台——半村良著小説浅草案内



本の情報誌

創刊号 Vol. 1

日本出版販売株式会社

定価 小四五百円

〒100 東京都千代田区千代田1-1-1

* 本稿は、一九八八年六月の、関東社会学会シンポジウムでの報告原稿と、ほぼ同一です。

(はしつめ だいさぶろう) 社会学専攻)

今田氏の自己組織性論は、二つの傾向を含んでいるようです。一方は、モデル志向・システム志向。もう一方は、非決定論の志向。アンチ・コントロールの思想です。この二つは、相反するものにみえます。そこで今田氏の場合、方法的な分岐がおこり、顕微鏡の対物レンズかなにかのように、ぐるぐる回転するという解決になっているのではないのでしょうか。

これも、ひとつの思想の表現としては、よくわかります。しかし、実際に経験的モデルを組み立てる段になると、むずかしくなると思います。今田氏は、自己組織性論を、社会理論の「プロトモデル」と呼んで、モデル一歩手前のものと位置づけているようですが、その一歩をどう埋めるかが重要です。

これに対して、〈言語ゲーム〉論の場合、モデル志向と非決定論とが、矛盾なく結びついています。ルールは、行為を決定するのですが、どのルールが出現するかは決定できないからです。〈言語ゲーム〉論のこの能力と限界は、それがルールの全体を枚挙できると考えず、ルールの全体(社会の全体)に関する理論を作らないことにもとづいています。

両者を強いて比較してみますと、どうも、自己組織性論で言えることは、だいたい〈言語ゲーム〉論で言えるように思います。そうだとすると、〈言語ゲーム〉論が、自己組織性論に少なくとも劣ることはない、と主張できたことになるのですが、どうでしょうか。

とは言え、私は、〈言語ゲーム〉論に満足するものではありません。それをヴァージョン・アップして、社会の全体に關して有効に議論することのできる、〈言語〉派の社会理論を構想したいと努力しておりますので、自己組織性論に劣るぬご声援のほどを、お願いします。