

〈共同討議〉

社会理論のフロンティア

——自己組織性と言語ゲーム

- 出席者
- 吉田 民人
 - 岩崎 信彦
 - 今田 高俊
 - 橋爪大三郎
 - 正村 俊之
 - 山口 節郎
 - 大村 英昭
 - 似田貝香門

司会(似田貝) 初めにこの企画の趣旨といきざつについて話しておきます。

『現代社会学』は一九七四年に創刊されてかれこれ一四年になります。私どもの世代が引き受けてからすでに四年になります。この間、社会学会の会員数自体が大きくなり、また専門も大変分化して参りました。専門の学会や機関誌も出そろいはじめ、かつてのように全体的テーマで雑誌を編集していくことが極めて困難な事態という認識を私ども編集委員会にもちました。そこで今回の号でしばらく休刊とすることにしました。休刊にするにあたり、いささかでも意味のある閉じ方をと考え、

かつての創刊号が特集として「現代社会学のフロンティア」をくみましたが、私達は次世代の社会学理論のフロンティアを送り出すことよって今後の社会学の発展にいささかでも寄与したいと願ったわけです。ちょうど一九八八年の関東社会学会の理論部会が同様な企画を持っていたところから、報告者の今田高俊、橋爪大三郎の両氏の当日の発表原稿を基調報告としてこちらに寄稿してもらおうことといたしました。その上で、関西から正村氏にも基調報告者として加わって頂き、本日あらためて共同討議ということとなりました。以上がこの企画の意図ですが、次に関



◇…今村 仁司が面白い中国滞在記を連載している『現代思想』12月号(北京秋天の候)を期待していたら、ダンブカーが走り回りビル建設のラッシュが続く産業資本主義期の騒々しい街だったとある。中国の開放政策を見ている限り想像はつくが、旅行者や滞在者は、また格別なものだろうか。そこで誰しも考えることは、資本主義化の波と共産党支配の行方である。今村の見解は、いずれ聞けるだろうが、最近この問題で発言している橋爪大三郎の論稿がヒントになる。

◇…橋爪の考えは、「資本主義とアジアの戦略」(クリティック13号)、「社会主義を呑み込む資本主義」(思

99/26 週刊読書

社会主義から資本主義へ

潮(3号)に明らかである。興味深い論点がいくつもあるが、筆者のみるところ、クリティカル・ポイントは資本主義イメージの転換にある。「私ほこうした仕事(森嶋通夫らの)を検討した結果、資本主義を、『資本論』とは違った仕方で見直すべきだと考えるようになった。競争市場を通じて、もっと効果的に配列する分権的なシステム…このいみでの資本主義は、搾取と無関係で、民衆の幸福とも矛盾しないはずだ。」

◇…資本主義とまけば、日本の知識人の大半が今日でも、マルクス主義的な悪いイメージを思い浮かべるだろう。マルクス主義の有効性に疑問をもっている人も、資本主義を別様に考えてみようとする人はまだ少ない(『クリティック』で橋爪にインタビューしている小倉利丸を見よ)。

◇…一方、社会主義諸国の資本主義化は、もはや後戻り出来ない勢いで進むに違いない。私達はいま、シグザグはあるにせよ、資本主義の世界化という新しい歴史の段階に直面しているのかも知れない。そこでこうなる。「問題の核心は、共産党の正統性を解除できるかにかかっている。ドン・キホーテを正気に戻してやる必要がある。」

◇…正気に戻さなければならぬのは、中途半端にゆれる知識人たちでもある。橋爪の論稿にはそう出来るパワがある。

東社会学会でのテーマ設定の意図と、当日の今田、橋爪両氏の報告の要旨を私が報告し、本日提出されている正村氏の論文については御本人に手短かに報告してもらいましょう。

一九六〇年代以降、構造・機能主義に対する厳しい批判が主として人々の経験社会を問題とする「意味」と「解釈」からときあかそうとするいわゆる意味学派からおこり、七〇年代はこうした学派のミニ・スクールが数多く生まれた。しかし八〇年代になると、構造・機能主義側も反省の途につき、一方意味学派側も、ミクロ分析からマクロ分析への方法的確立を要請されはじめた。無論、このような社会理論の潮流、傾向は途についたばかりといえるが、今回は社会システム論に依拠しながら、「自己組織性」というポイントから意味学派の論点や主張点を取り込み、理論統合を果たそうとする今田高俊氏と、全く別の言語派社会学に依拠しながら社会理論としての統合をめざす橋

爪大三郎氏に社会理論のフロンティアを切り開きかけをつくってもらうこととしたわけです。

今田氏は、近代合理性のパラダイムが「ゆらぎ」によって大きく変化せざるをえず、特に社会の「意味」を取り込むことによって、脱モダンの理論構築をはかる必要がある、自己組織性と言語ゲームがこの試みのフロンティアであるとしています。言語ゲームの社会学理論は、暗黙的行為の持続による遂行が結果的に行為のルールや社会秩序の生成をなしているところに焦点をあてるのに対し、自己組織性のそれは人々が既存のルールやコントロールに対してリフレクシヴになる行為によって新たな差異をルールとして社会に沈澱させることに焦点をあてています。秩序生成が「実践的な行為介入による自省的行為」であるところに「意味」を取り込むメリットがあり、それは自己組織性において果たされると今田氏は考えるわけです。これに対し橋爪氏

認識装置としてのモデルをどう設定するか、が問題とされました。「なお当日の関東社会学会のあと、吉田民人氏が今田、橋爪両氏の報告に対して基調報告を行ない「意味、ルール、自己言及」についての討論がなされている。詳しくは「理論と方法」4（一九八八、数理社会学会）を参照のこと」。以上が関東社会学会での状況です。それでは正村さんお願いいたします。

正村 今日社会学理論は、構造・機能主義といわゆる意味学派との対立を止揚すべき時に来ていると思いますが、こういう状況の中で、今田さんと橋爪さんが登場してきました。今田さんと橋爪さんの理論を比べてみますと、かなり共通する部分があります。ただし、違う部分もあるわけで、一体どこが共通してどこが違うのかを一応整理してみました。まず共通点として、少なくとも三つの点を指摘することができると思っています。一つは、構造・機能主義と意味学派との対立を克服しようとい

う狙いを持っているということですが、それからもう一つは、当然この課題を遂行するにあたって、社会学の伝統を支えていた近代的理性をもう一度捉え直そうという問題意識をもっているということとです。これは広い意味でのポストモダンにつながっていくわけですが、お二人ともそういう思想的流れの中にあると考えていいと思います。それから第三に、新しい理論をつくるためには、当然社会学理論として必要な条件を満たしていなければならぬわけですが、ともに行為・意味・構造といった基礎的な範疇を根幹に据えて社会学理論をつくらうとしている。そういう点で共通しているのではないかと思うわけです。ただ、そういう共通の狙いを達成するにあたって、橋爪さんと今田さんが採っておられる方法と異なるとも戦略が、かなり違っている。もと

は、言語を介しての相互交渉こそが社会の中核であり、言語派は社会全体（全領域）にわたって方法論を持つと同時に、一定の実証性、客観性をそなえている、とします。今田氏の自己組織システムはモデルを持ち得ない（なぜなら自己組織とは「自己言及」だから）、更に、氏の自己組織システムはモデル志向と非決定論志向の両者を方法的に統合しようとしているが、実際に経験モデルを立てるとき無理がある。言語ゲームはこれらが矛盾なく結び付いていると考えているわけです。当日の会場での討論は、今田氏に対し①行為次元からシステムへの変換の可能性について、②説明と理解の接合、「意味」の両義性、③「ゆらぎ」による秩序の生成、自己組織性の「自己言及」への問題点を、④また一般システム論の立場から主体を含むシステムをどう捉えるか、⑤「意味」と機能の切断をどう捉えるか、⑥「意味」を理解する主体をどう設定するか、⑦研究者にとつての

議はないわけです。まず今田さんの方ですが、今田さんはもともと構造・機能主義の側から出発しているわけですが、自分が、具体的な課題といたしましては、パーソンズが失敗した社会変動論をどうやって説明するのかという問題、それから社会学理論のなかに意味をどう取り込むのかという問題、この二つを解決することが当面の課題になっていると思われるわけです。そういう問題を解決するために採った方法が、まさしく「自己組織性」論を構想することであつたわけです。自己組織論の考え方は自然科学の分野から来ているものですが、今田さんは自己組織論の核心をなす「ゆらぎ」と「自己言及」を意味論的に解釈することによって、今言った二つの問題を解決しようとしているように思われます。

これに対して橋爪さんの方は、「記号空間論」という構想を持っていたわけですが、もともと意味を社会現象の中核に置いていたわけです。ですから問題は、

に基づくものではないか、と思われるわけです。行為に対するシンボルの制御も社会的レベルのものである以上、やはりそれを個人に還元することなく社会学的に説明する必要があるのではないか、これが第三の問題です。

次に、橋爪さんの方ですけれども、ここでも構造維持・構造変動・行為と意味という三つの問題点に即して言いますと、まず第一に、橋爪さんの考え方の特色は、先ほども言いましたようにルールを前面に出すところにあります。橋爪さんの言うルールの概念は、社会学で言う規則あるいは規範という概念より、かなり広い意味で使われているわけですが、それらとどういう関係にあるのか。その点で、私にはいま一つはつきりしないところがあります。社会を様々なルールによって組み立てられたものとして考える以上、一体ルールにはどういったタイプのものがあり、それらのルールがどういうふうに関連しているのか、それらを明らかに

する必要があるのであるように思われます。第二は、ルールといった概念によって社会現象を、すべて記述ないし説明できるのだろうかという問題です。例えば、社会的関係には、非人格的な関係と人格的な関係があるわけですから、ルールは非人格的な関係といえます。ルールは誰にでも適用できる斉一性をもち、非人格的な関係をつくるためにはルールが必要になってきます。一方、人格的な関係の典型はマックス・ウェーバーが考えたカリスマの支配の関係ですが、ルールの概念によってこのような人格的な関係をうまく説明できるのだろうか、これが私の感じた疑問です。次に変動の問題に移りますが、ルールがどのように変更されていくのかという点に関しては、私の不勉強かもしれませんが、今のところ橋爪さんの方からそれほどポジティブな考え方が出ているように思えません。人間の論理、言語の論理、社会の論理は、深く関わっていることは確かですけれども、

それらを一応分けて考えることも必要だと思ふんです。そうすると、ルールの改変というものは、人間の論理と言語の論理にも規制されているわけですから、最も肝心なのは、それが社会的な論理に服しているということではないでしょうか。そのへんのところを説明していただけたらと思います。最後に、行為と意味の問題になるわけですが、橋爪さんは、ヴィトゲンシュタインの言語ゲーム論と違って、ルールという一般的、理念的なものを積極的に認めるわけですね。ルールに従うというのは、先ほど言いました広い意味でのシンボルの制御に基づくものではないでしょうか、というのが私の感じたこととです。シンボルの制御も橋爪さんの議論の中では、一応前提とされるかどうか、それ自身を社会学的に説明するのかどうか、これを教えていただきたいと思ふます。

一応私がお二人にお聞きしたい点と

意味学派にとって弱点になっていたマクロ的・構造的な現象をどう説明するのか、ということになります。そこで橋爪さんは、ヴィトゲンシュタインの言語ゲーム論を下敷きにしなが、ルールの概念を積極的に押し出すことによって、意味の問題とマクロ的な社会現象を、ともに扱おうとする理論をつくらうとしている。こういうことになるかと思ふます。

もうちょっと細かい相違点があるわけですが、それを追っていくと時間がなくなるので、今田さんと橋爪さんの考え方に対して、どういうところで私が引っ掛かったかという話に移りたいと思います。まず今田さんの方ですけれども、ここで三つの問題を指摘しておきました。一つは、構造維持に関する問題で、今田さんの場合、社会変動論を確立することが当面の課題であっただけに社会構造に対する説明がやや稀薄であるような印象を受けました。変動を説明するために、変動の論

理と意味の論理が、どうもストレートに結び付けられていないだろうかという疑問をもったわけですね。変動の論理と意味の論理をストレートに結び付けてしまうと、意味の論理が働くことになり、社会変動が起こるといふことになりません。そうすると、構造維持を意味論的に説明することができなくなってしまうのではないかと、という疑問を感じたわけですね。第二に、構造変動の問題ですけれど、今田さんは変動を説明するにあたって、人間の主体性を強調しておられます。従来の社会変動論に代わって、「自己組織性」論を提唱する理由として、これからの社会は人間によってつくられていく、人間が主体となって社会をつくるということを指摘しておられます。その人間というのは、まさしくホモ・リフレクトとして反省的な作用を営む存在であり、今田さんは反省作用に関しては社会の創発的な特性はありえないと言っておられますけれども、はたしてそうなのだろうか。

構造維持と構造変動はともに意味に支えられているわけですから、どちらもある一定の社会的メカニズムに規制されているのではないかと、そういう面を押えておいた方がよいのではないかと、思うわけですね。ですから今田さんの「自己組織性」論は、基本的には社会の変動的な側面のみを、自己組織性と呼んでいるわけですが、むしろ「自己組織性」論は、社会の構造変動と構造維持を、意味を採り込みながら論理的に記述ないし説明する理論として位置づけた方がよいのではないかと、これが私の意見というか感想です。三番目の問題は、行為と意味に関連しておられます。今田さんは、リフレクシオンをコントロールとは違うものだ、コントロールを超えたものだと言っておられます。たしかにそれが同じものでないことはわかります。けれども、情報論的な観点から言いますと、リフレクシオンも広い意味での、行為に対する情報の制御あるいはシンボルの制御

かく、橋爪さんと今田さんの議論を通して一つの新しい社会理論の方向を見ることができたのではないか、これが私の全体の印象です。

似田貝 ありがとうございます。それでは今田、橋爪さんの順で、今のコメントへのリプライをおねがいます。今田 なかなか有益なコメントで、考えさせられるところが多くありました。とくに、私の自己組織性論と橋爪さんの言語ゲーム論に共通点があるけれども、アプローチ法としてかなり異質なところがある、というコメントには感心しました。正村さんは、より広い観点からいくと、近代理性の捉え直し、ポストモダンな場面に両方とも関わっているのではないかと指摘されましたが、多分そうだと思います。通俗的なポストモダンという感じではなくて、本格的なポストモダンという意味でおっしゃったんだろうと思うのですが、そのあたりから入って、三つのコメントにお答えしたいと思います。

ビルドする変化が起きている。しかも、環境からできるかぎり影響を受けないような状況の中でなされている。要するに、自分で自分を変えているんです。このようなプロセスを何とか理論化したい、というのが私の自己組織性論なのです。これは生物からのアナロジーですが、社会でいえばこれに意味の問題が関わるのではないかと考えておられます。だから、意味を取り込んだ社会のメタモルフォーズ（形態という意味でのモルフォシスに対して、変態という意味でのメタモルフォーズです）を定式化したいというのが私の意図です。

形態と変態の問題を社会学の理論に翻訳すると、正村さんも整理して下さいましたけれども、構造維持と構造変動の問題になります。私は自己組織性を構造変動の意味で使いましたから、変動理論にバイアスがかかっています。正村さんはそこを問題にされて、構造維持の問題も大事だから、それを

これまで数世紀にわたって近代社会が展開されてきましたが、とくに戦後、比較的順調にあって、高度成長も体験し、かなりの豊かさを達成できました。で、問題は、いま何が起きつつあるのかということにあると思うのです。結論から言うと、機能を超える動きが出てきたことです。情報化は、このことをますます促進させると思います。たとえば商品の例で言うと、単にモノの性能とか品質とかでは捉えられない、つまり機能を超えたところで、マーケティングその他が問題になっている。しかも、その領域は構造化もしていない。機能を超え構造化もしていない領域があらわれてきたものだから、近代の発想や装置ではうまく処理できなくなっている。それが、まさに超機能的で非構造的な意味の領域なのだと思うのです。この意味の問題に、どうアプローチするかを、みんないろんな角度から狙っている。橋爪さんの言語ゲームもそうだし、私の自己組織性も意味

理論的にうまく説明することが必要ではないか、意味が変動にストレートに結び付きすぎてはいないか、というコメントでした。

ぼくは意味による形態（構造）維持論をやるべきだと思っています。パースンズ流の構造・機能主義では、まだ構造維持の本当のメカニズムすらやれていないのだから。ホメオスタシスという生理的メカニズムのアナロジーを十分に抜け切れていない。これを意味のレベルでやるとどうなるか、は大きなテーマです。これに関連するのは、一般システム論の分野でヴァレラとマトウラナが提唱しているオートポイエシス（self-production）論です。オートポイエシスとは自己組織ではなくて自己再生産のことですから、これを意味論的に解釈するとどういうことになるかが一つのテーマとなるでしょう。ただ、どこから先に手をつけるかという選択の問題もあって、私としては意味のメカニズムがはつきりしないことに

のメカニズムを捉えることに焦点をあてている。

そこです、私自身の自己組織性というものをわかりやすく言いますと、それは昆虫に見られる変態（メタモルフォーズ）にたとえられることです。昆虫の変態プロセスでは最初、卵から幼虫になって青虫になります。その後さなぎになって、外目にはじつと動かない状態になります。それから脱皮して、たとえば蝶に変態する。

戦後の高度成長期、おそらく産業社会は青虫だったんです。どんどん葉っぱを食べてどんどん成長していった。ところが石油危機が起きて成長神話が崩壊し、目立った変化がなくなりました。一種の閉塞状況が訪れたのです。外目には大きな変化がなくて、あたかもさなぎのような状態になった。震で環境からもかなり遮断されている。しかし、この養の中では劇的な変化が進行している。古い幼虫の体細胞をスクラップして、新しい成虫用の体細胞を

は、単なるアナロジーに終わってしまいう危険性があると思うのです。けれども、構造維持も構造変動も一元的に扱える理論構築はやるべきでしょう。

ぼくは、意味の問題を構造と機能だけのループで処理すれば構造維持としての自己組織となり、意味を自立させて構造と機能と意味のループで扱おうと、変動という意味での自己組織になると考えているんですが、この理論化はこれからの課題です。

それから、自省作用は社会の創発特性にはならないという私の議論に対して、正村さんは社会レベルにもあるのではないかと、言われましたが、これについてはぼくは、「ある」というふうには思えないのです。なぜかというところ、社会レベルで「ある」ということになると、構造が構造に自己言及するとう議論を立てないといけない。なるほど、自己組織性とは構造が構造に自己言及して自分を変えることです。ただし、それは無媒介に起こるのではなく

て、人間の自省的行為に媒介されて起こると考えるしかない。構造の自己言及性は、人間個人のリフレクション能力に依存しない限り起こらないのではないか。ただ、これを社会レベルで見ると、あたかも構造が構造に自己言及するかのような光学的錯覚に陥るのである。本当は、その基層に人間のリフレクション作用が隠れている。それに目をつぶってもいいのだけれども、隠さないでやる方が構造と行為の問題を考えるうえで大事だと考えています。

最後にリフレクションに関してですが。リフレクションは高度なシンボルの制御ではないか、そう考えられるのではないか、と正村さんはコメントされました。私は、制御概念の無反省な拡張解釈には禁欲的であるべきだと思っと思っています。「制御」とは何かをほっきり定義して、その範疇に入らないものは制御とすべきではないと考えています。あんまりなんでもかんでも制御という、世の中のことすべてに制御に

なってしまう。また、あまりそれを言いたすぎると、今度は逆に、何も言っていないことになりかねない。私は、制御というものは、目標値があって、それへ向けて効率的な手段選択をする一連のアクションに限定しています。また、制御には必ず目標値としての終わり、エンドがあることを前提にしています。エンドがなくなっていることをやるときには、制御というのは効かない。エンドが想定できるというのは目的合理的行為に関わるわけです。管理もそうです。エンドがあるから、制御可能なのです。

私は意味の運動には終わりが想定できず、エンドレスだと思っています。またそれは、エンドを前提にして動き出すものでもない。意味の運動は常に差異に差異を重ねていくしかない。どこへ行くかあらかじめわかっているわけではない。むしろその行きつく先、未知なものを探究するのが意味の運動だと思おうのです。ですから、伝統とし

ての意味(差異)の体系に新しい差異を組み込み、差異の秩序をもう一度編集し直すことがポイントです。

リフレクションというものをより具体的な現実で翻訳すると、それは意味のエディティング(編集)作業として位置づけられると思います。差異化が起きて、単にそれだけでは「戯れ」でしかありません。その新しいアイデア、差異に基づいて、今までの伝統的なものの中に割り込み、伝統的な差異を新たに編集し直すことによって、新しい意味形成が起きる。文明の創造というものは、そういうプロセスがかなりあるのではないか。単に差異化することだけが創造的な営み、文明の創造ではなくて、新しく出てきたものをもう一度新しい差異に基づいて編集し直して、今までと違う意味秩序に読み換える。キリスト教文明にだって、あれだけ壮大なものを一人で短期間に形成できるわけではない。文明の編集者が長い歴史の中で数多くあらわれて

はじめて、一つのキリスト教文明像ができあがった。私はそういう差異と意味の編集プロセスも一つのリフレクションだと考えています。リフレクションとは、新しい差異を創造し、かつそれに基づいて既存の差異を編集し直して新しい意味を作り上げることだから制御ではありえないと思う。

一応これで正村さんに対するリブライは終わりなんですけれども、あともう一つ言っておきたいことがあります。それは今、歴史の読み直しが必要ではないかということです。

近代社会は歴史上類まれにみる機能優位の社会をこの世に実現させたと思えます。中世社会は構造が優位した社会でした。私の言う構造とはルールによってパターンを生成することであり、そこには機能的な効率の発想は入っていない。構造優位とはそういう意味です。中世社会の封建領主は、たとえ洪水が起きて農作物の収穫が極端に減ったとしても、ルールに従って農民

から年貢を徴収する。部分的には効率的な発想があつたかもしれないけれども、そんなのはおかまいなく、規則による支配によって年貢を徴収する。それでやってただけでも、限界に来て、どうしても効率的にやらざるをえなくなり、機能の発想が出てきたわけです。それで構造に機能を加えた構造と機能のループができたと思うのです。そうすると今度は、機能優位がどんどん進んでいきました。構造などは機能効率の基準からいくらだって変えていい。流動化させていったっていい。パターンなんか機能の効率的達成のためにいくらでも変えていい。そういう発想が浸透していった。このことは社会のパフォーマンスを上昇させ、生活水準を上げるために必要なことだった。しかし、豊かさがあがる程度達成されたことよって、効率や管理だけがすべてではないというところまで人間の動機構造も変わってしまった。

ここまで来てはじめて、それまで機

能によって植民地化されて来た「意味」が独立宣言をしたら。もはや意味を主観的・個人的な問題として閉じ込めておくことができなくなったのです。意味のメカニズムは機能を超えているし、非構造的なものだから、近代の発想ではもうお手上げというわけで、「ゆらぎ」とか「カオス」という状況になっている。だから、意味を主観的な問題でもなく個人的な問題でもなく、一つの社会メカニズムとしてどういふふうに取り入れるかを問題としなければならなくなっている。それをみんながこれから二一世紀にかけて考えていかざるをえない状態になっている。さつき正村さんの言ったポストモダンというのは、そういうことなのではないかと思えます。こういう意味でなら、自己組織性はポストモダンにつながると言ってもかまわない、という感じがしています。

橋爪 正村さんには、非常にかっちりしたペーパーをまとめていただいて、

ポジティブに出ている、ということですが、私はある意味で出しているのですが、ある意味ではあえて出していない。そういうところもあるわけですが、これも。

ルールと変動の問題を整理してみると、二つの言い方が可能だと思います。まずルール論や言語ゲーム論の中では、変動に関するルール、ないし、ルールを変えるルールのかたちで、問題を取り上げる可能性があります。実際、法理論では立法行為(法を変更する行為)を、変更のルールとして取り上げています。その議論は、もうちょっと一般化できると思います。私のもう一つ申し上げたいのは、そういう可能性はかりでなく、およそ変更のルールと無関係にルールが突然出現したりとか、そういう現象が十分ありうる。だから、ルールとルールの関係は、変更のルールに従って変化していく場合も、全く無関係に突発的に別のルールが出現する場合もある。この二つの可能性があ

るかと思うわけです。前者なら、ルールの変更に際するルールを記述する私たちの変動論を、容易に組みますが、後者に関しては、かなり慎重でなくてはいいけない。ここは人間の自由の問題とも結び付くのですが、私はあまり性急にここに分析視点を導入しない方が面白いのではないかと思います。その点を指して変動論がないではないかと言われたのかもしれませんが、ちょっと待った方がいい問題だと判断しているわけです。なお、それに付随する論点として、人間・言語・社会、これらをルールのようなもので平板にべっちやり蔽ってしまわないで、その論理を少しずつ選り分けた方がよいのではないかと、という指摘がありました。それは確かにそうで、私も実はそういうふうな心がけているつもりなのですけれども。

それから最後に、行為と意味の関係について質問がありました。私の議論は、意味や行為を扱うのにルールをポ

ジティブに主張する点で言語ゲームのネガティブな議論と区別がつく。それはこういうことではないか。私はルールを主語にして語っているけれど、そのルールをさらに分析的に考えていくと、シンボルの制御のプロセスだと考えられる。だから、ルールでとどまらないで、さらに分析的に、シンボルによる制御として人間の行為や社会を捉えていくやり方もあるのではないかと、こういう指摘だと思っております。

これは一つの行き方だということは、よく理解できるのですけれど、私は今田さんと同じで、制御ということあまり簡単に言いたくない。どういう理論的アプローチを採るにしても、その出発点には要素的概念があるはずで、そこをそれ以上分析的に遡行するようなことは、普通しません。もし、人間がシンボルの制御に従うと理解する視点を採りますと、シンボル・記号が要素的な存在になります。それだけでなく、その制御のプロセスや、そこに

興味深く聞きました。普通、自分の議論はなかなか対象化しにくいものなので、本当に自分のことなんだろうかと思ってしまう(笑)でなければいけません。なると感じして聞いていました。

三点にわたって質問がありましたから、順にお答します。第一は、ルールの問題です。私がルールを前面に出しているけれど、それは従来の規則・規範より広い概念のようである。そこでさらに疑問が二つ出ていまして、まずルールと言うのもいいけれど、実際それはどういうものなのか、タイプがいろいろあるのか、ルールの相互関係はどうか、それを突っ込んで説明しないと社会を分析するのに十分かどうかかわからない。これが一点で、それと関連して、ルールによって社会現象をすべて説明できるか。例えば、パーソナルな問題、人格的な問題もあるのではないか。こういう疑問も出たと思います。初めの点ですけど、ルールの詳しい相互関係やタイプロジーみたいなもの

を取り出さないと社会の分析手段として不十分ではないか、と言われれば確かにそのとおりです。私もそれなりにはやっているんですが、まだ不十分かもしれない。これを原理的に豊かにしていくって説明装置、手段として鍛え上げる可能性がないのかどうか。私はかなりのところまでいけるような気がして、樂觀しています。

ただ、一つだけ注意したいのは、すべてのルールに関するタイプロジーみたいなことをあんまり安直に考えられないことです。従来、社会学の中に取上げられた規範は、社会学者の視点を信頼し、観察者の視点からすべてのルールをリストアップする、みたいをやっていたんですけども、構造主義との比較で気がついたんですけど、言語ゲーム論では、すべてのルールを客観的に列挙して記述できるんだというふうなことを考えてしまうと、ちょっとまずいのです。そのことがあって、安直にタイプロジーを描けない。タイ

ポロジーを考えてみるのは非常に有益だと思えますが。

それから次の点、パーソナルのことですけれども、正村さんの理解ですと、ルールというものは非人格的なものだが、人格的な社会関係もあるのだから、それを分析する力は弱いのではないか、ということでした。私はちょっと逆に考えております。なるほどルールは非人格的なものである。しかし、人格と人格の間で同一な記号や規則、そういう非人格的なフアクターがあるからこそ、その反作用みたいにして人格性が出現してくるのではないか。こう思うわけです。ですから人格性は、必ずしもルールと背反する現象ではなくて、ルールと並行する現象なのではないか。そういう可能性があるので、必ずしも賛成ではない。

第二番目の点です。ルールの変動論をどう取り扱うのか。何か昔聞いたような問題が私にも突き付けられているわけです。ルールがどう変更されるか

登場する主体、そういうものも説明できないう要素的なものになるわけです。これは、私から見ますとシンボルの人間主義的な扱い方に、ややUターンして逆戻りするような感じですね。そういう理論の可能性は、それはそれでいいんですけども、私はさしあたりそういうふうな主体やシンボルを立てないで、ルールという単一な実体から出発する。ルールそのものは、必ずしも説明しない、あえて説明しない要素的な概念として立てているわけですから、理論として立てているシンボルで、理論としても生産性があるかも知れない。もちろん他のものから出発する他の理論も十分ありうるから、たくさん出てきて競いあうのがよいのですが、私は仮説的に、ルールから出発したい。だから、それをシンボリックな制御のプロセスというふう置き換えて、さらに遡っていくみたいなのは、今、戦略的に採っていません。

以上、三点にわたってお答えしました。

を確保するために、その点をカットしているわけです。意味によって行為が支えられるあり方や程度は、社会や時代によって違ってくるわけですが、そこを社会学的に分析する必要があります。ではないかと思うわけです。だから、言葉は確かに「制御」という言葉ではなくて、別の言い方をした方がよいのかもしれないけれども、言わんとしたことはそういうことなのです。それからもう一つだけ、橋爪さんの中でルールが非人格的で、それで人格的なものとは単純に対立するものではないという点に関してですけれども、私自身も、非人格的なものと人格的なものを、必ずしも対立的なものと考えているわけではないのです。人格的なものが社会的ルールから独立した実体として存在するというふうには考えておりません。

似田貝 三人の報告者の話が一応出たわけですが、他の方、ここから後、自由はどうぞ。

た。十分理解なされたうえで突っ込んでこられているので、気持ちいいというか、恐ろしいですけども、一応三点とも、意見が一致しているわけではないと、お答えしておきます。

似田貝 正村さんの方から、今のことについて反批判というか、まだよくわからないことありますか。

正村 二、三あるんですけども。まず、橋爪さんからも今田さんからも「制御」という言葉を使わない方がいいという御指摘がありました。制御という概念を使うことが適切かどうかという問題は、それ自身一つの独立した問題としてあると思います。私自身別にこのタイムに固執するつもりはありませんが、私がお聞きしたかったのは、行為と意味の関係に関する問題です。意味は一般的であり、状況を超えているものです。ところが人間の行為を身体的な挙動としてみれば（我々が「行為」と考えているものは、実際には単なる身体的な挙動ではなく、意味

吉田 質問なんですけれど。正村さんが人格的な関係はルールでは説明できないのではないかと質問したのに対して、橋爪さんが人格性というのはルールがあつてこそ発生するのではないかと、多少質問に対する答がずれているわけです。だから、あらためて正村氏が、人格的な関係、人格的な相互行為を考えた場合、ルールによる以外の（正村さん流に言えば）シンボリックな制御があるのではないかと、という質問になるわけでしょう。

正村 そうです。

吉田 それに対してストレートに橋爪さんに答えてほしいわけ。そういう可能性を、つまり、ルールによる以外のシンボリックな制御が人格的な関係の中にはあるのではないかと、というのが正村さんの質問なわけでしょう。

正村 例えは、お互いの行為というものを予期する場合、あるルールがあるとして。そうすると、そのルールに従ってお互い行動している以上、その

的に解釈されたものなわけですが、物質的であり、状況的なものなわけですね。この二つが、実は結び付いていて、意味が行為によって支えられている側面と、行為が意味によって支えられている側面の両方があるわけですね。意味によって行為が支えられる事態を一応ここでシンボリックな制御と言っているわけですね。この側面を強調するという点では、リフレクシオンも、それからルールに従うということも、ある共通性を持っているのではないのでしょうか。橋爪さんの場合には、言語ゲーム論の立場を採っている以上、意味の体系が自立的なものではなくて、行為によって支えられるという面をかなり強調しておられますけれど、ヴィトゲンシュタインの場合には理念的なものもまさに行為そのものだというふうにして、身体的な挙動に還元していくニュアンスがかなり強かったわけですね。

橋爪 そうですね。

正村 橋爪さんは、社会学的な実証性

ルールから相手は当然こういう行動をするだろうと、予測することができません。ところが、規則に照らして相手の行動を予期するのではなく、相手の固有な人格を知っているために、ルールに頼ることなく相手の行動を予期することもできるわけです。こういう違いを考慮に入れなければならないと思うわけです。今言ったような、人格的なものから行為を予期するといった場合、それはルールによって説明できるものなんでしょうか。

橋爪 そういう情況自身が、非常に不自然な感じがするのです。ルールが共有されていないのに、相手の人格に関する情報だけあるというのは、ちょっとおかしいんで、例えば初対面の人が挨拶するとき、「こんにちは」「こんにちは」と言ったとします。それはルールだとしてもですね、「こんにちは」の言い方にはいろいろある。そうすると、ルールで理解できる部分とそこから偏差の部分ができ、「あの人はずいぶ

ん荒っぽい言い方をするな」とか「ずいぶん丁寧な言い方をするな」とか、偏差に関する形容詞を見つけて、偏差に関するデータを蓄積していく。そういうふうにして一つの像を結ぶのが「人格性」とか「個性」というものだと思いますから、今おっしゃった状況というのは、なかなか私には理解しにくいのです。

正村 私自身も、人格的なものが発生的にはルールからの偏差として獲得されるものとして考えております。だからその点では、橋爪さんの考え方に異存はないのです。ただ、人格的なものは、ひとたびルールからの偏差として発生すると、社会関係を形成する上で、一定の自律的な要因として働くと思うんです。そのことを無視すると人格的なものもすべてルールに還元したのと同じことになりはしませんでしょうか。橋爪 還元する、と言っているのではなくて、ルールというものを補助線に引くと一番よく見えるし、ルールの要

と思う。コントロールからイクセスした意味の領域まで踏み込まなければ人間社会のリアリティを捕まえられないのではないかと、機能主義批判をやった。構造主義に対してもそういう批判だと思っております。構造によって決定される意味からイクセスする部分を構造主義は認めてこなかった。意味学派は、好意的に解釈すれば、「構造からも機能からもイクセスする部分をどうしてくれる、その部分も人間の重要な部分でしょう」ということを言ったのではないかと思うのですが。岩崎 よくわからないのは——、構造を超えた機能が出てきたぐらいまではわかるんです。機能を超えたものが出てきて、それが「意味」だと言われるとよくわからないのです。その「意味」というのは、構造から規定された「意味」ではない「意味」を言っておられる。何か、非常に限定された「意味」。「機能を超えた」というのが、一つわからないし、「意味」というのが、どう

素を全く排除すると理解しにくくなるのではないかと、言っているわけですね。正村 ただ、一般化、抽象化の方向には二つの方向があって、一つは個体の違いを捨象するような形で一般化です。これは、まさにルールというような非人格的な方向での一般化になるわけですが、人格化というのは、また別の方向での一般化になっているわけです。だから、たしかに……

橋爪 それはある意味で分離できるんですね。正村 はい、そうです。橋爪 分離できるんですけど、ぼくの感じからすると、それは直和分解みたいなものでね。いま私と正村さんが向かい合っていて、これは非常にいわく言い難いこの時だけの直接的な関係なんだけれども、そこから制度的な部分をいくらでも抽象できる。今は、こういう会議の席で、何か話しているんだなど。そういうふうには抽象しきれない具体性というものは残るから、それが

いう限定を加えられているのかというのが、ちょっとよくわからない。今田 「意味」というのは極めて自明であるかに見えて、全く自明でないものです。多くの場合、定義しないで使われるから、なんとなくわかったように全然わからない概念ですが、私は「違い(差異)」が無ければ「意味」は無いと思います。「区別」とか「違い」が無ければ、「違い」が「意味」の命です。それがパターン化したり、ルール化したものが、「構造化された意味」で、「違い」を物事をうまく効率よく達成するために役立っているのが「機能化された意味」です。そうでない「違い」、例えば文化とか真理としての知識のようなものが「意味的な意味」(独自性としての意味)だと思っております。いろんな学説があるけれど、自分はそれで不十分だと思つて、違う仮説なり、理論を作ろうとする。それは一つの「意味」の運動です。

意味の中には、知識もあるし真理も

あなたに付着する何かいわずにいられないというもので、あなたの個性の一部になるのではないですかね。それは、多くの側でも、お互い同じことが起こります。こういうことだと私は思ったわけですね。

今田 チェンジするというか、今のから続けている話ですけれども、橋爪さんはルールという観点から見ると、そこからずれている偏差を問題にされました。ルールの外にイクセス(超過)する部分が見えると、で、ぼくの感じからいいますと、その偏差をルールの発想ではなく、コントロールの発想で処理しようとしたのが近代だと思つて、イクセスしている部分を、何かある目標を定めてそちらへもつていこうとしてきたのだと思つて。だからルールの先にコントロールがあるわけ。ところが、コントロールからもイクセスしてこぼれ落ちるものがあるって、それが意味の問題としてあらわれている。いわゆる意味学派の主張もそこにあった

あるし、善としての意味もある。また、美としての意味もあるし、いろんな意味があると思つて。でも、それらを追求める論理は、単に効率よくやつたら、はい、達成できたというふうなものではないし、何かパターン化されたルーティン化されたものでもない。「意味」には、ルールやコントロールとは異なる独自の論理があるのではないか。そこが、重要ではないか、という感じがするのです。

大村 構造で一応、何といふかな、非常に慣習化されたところを仮に押えるとする。機能で限定されて、今度のは功利主義的に何か目的、手段図式みたいなところでの意味を限定すると、これらを二つとも落とすと……。そうすると、例えば、今おっしゃったように非常に審美的な価値みたいなものがあります。非常に個人的かつ主観的な。つまり効率的な意味も持つとらん。それから慣習的というか伝統的な意味をもつとらん、という意味で、新たな美だ、

新たな、というよりはきつと過去にもあったんでしょうけれども、要するに非常にユニークな美だと、ある人間にとって、ぼくは吉田さんの議論にある意味で賛成するわけで、機能的に解釈できると思うのですけれども、しかし、一応「機能」という言葉を、今、今田さん方で、要するに功利的なということに限定したとしてですね、そこから落ちてくる「意味」というのは、非常に審美的な意味というの、しかし、ある程度の共有性というの、社会的には共有されないと、なんかどういふんかな、単なる妄想であってはいけなわけですね。うーん……

主観的なものに矮小化してもらっては困る（主観的・個人的な意味から出発してまずけれど）という感じでリアリティ論を持ち出した。エスノメソドロジーもシンボリック相互行為論も現象学的社会学もそういうふうには挑戦したと思うんです。

大村 ただシンボリックの方も現象学の方も程度、完全ユニークネスではないわけですね。相当程度の共有というものが無いと社会現象としての意味にはならないということですね。ただ、今田さん方で落ちていく、いわば第三範疇ではあるけれども、ある程度の社会性というか、意味の社会性みたいなものは、あらゆる意味学派において共通している、とぼくは思いますけれど。

今田 特にエスノメソドロジーはそうですね。それは主観的に構成されたものが、あたかも社会性であるかのごとく言っているだけなのではないですか。では、「意味の公共哲学とはどういうものですか？意味の社会的メカニズム

って何ですか？」と言われた時にどう答えるか、というところが今問題になっているのではないですか。言語ゲームもそこを狙っている。橋爪さんの理論の中に、人はいつでも新しい言語ゲームを開始できるという命題がありませんが、ルールによってある程度、実証性・社会性を確保しておいて、そこから意味の問題にしようとしている。新しい言語ゲームを始めるところから「意味」の形成や公共性にアプローチしようとしている点に、新しさがあるとは思いません。

岩崎 ある点で、今田さんのおっしゃっていることは、よくわかるのです。今までの意味というものは、何らかの構造に規定されていたあるいは構造を基盤としていた。それがそこから遊離しはじめています。だから「ゆらぎ」というものが出てきている。その「ゆらぎ」をどういふふうにつまめるのかというの、現状分析にもなるし、ぼく自身は貨幣論でやっているから、そうい

う目で見えてしまうのかもしれないけれども、今日のマネーゲームも、その「ゆらぎ」だと思えます。それまで貨幣経済が根ざしていた市場では、例えば、人間が生きていくために労賃はこれ以上下げられないとか、豆腐が一丁百円あまりであるといった価格硬直性を通して、自然的・実体的なものとなっていた。それが日本では、この円高ダブつきのカネで、そういうものと一応切れたマネーゲームの世界が現出してきた、そこにまさに経済における象徴世界が自立してきて、そうして、制御可能性も増大しているけれども、それに制御能力がおっつかないというよくなかたちでゆらいでいる。一方で、実体的な自然必然性から切れた自由で恣意的な世界が、「意味の持つ差異性」といった形で華やかにライトを浴び、他方で、貨幣の持つ必然的な本質、自己増殖という独自の機能もまた、いよいよ発展してきて、制御不可能性を増大させている面がある。それでどんだ

んゆらいでいると、そんな感じで受けとめているんです。

今田 实体经济から遊離したマネーゲーム、財テクその他等々、為替相場や株価が日々刻々これほど流動化すれば、いくら誰だって、それらが实体经济を反映しているとは思えなくなってしまうんです。でも、機能的な下支えがなくなり進んで、モノの性能とか品質とかにあまり差がなくなると、ナショナルの製品を買おうとソニーの製品を買おうが、たいして性能には違いがない。そうすると、性能や品質から離れたところで競争するしかなくなる。だから、広告が広告同士で差異化を競い合うことになる。

高度情報化というのは、そういうことをますます促進させると思う。高度情報化で効率化がどんどん進むから、ますます差異化の競争が増殖することになる。それで、社会において情報の占めるウェイトが高まり、情報のもつ差異と差異のせめぎ合い、闘争が中心

となる。今後はこうした状況を前提にして社会を運営せざるをえなくなる。情報とは英語で Information（形の取り込み）のことで、形、違いを取り込むことですから情報には差異が必要です。差異の取り込みは意味の一つの運動メカニズムだとぼくは思っている。高度情報化によって、そういうメカニズムがすでに重要性を帯びてきているのではないか。だから、そういう動きを、きちんと扱うような社会理論を、今考えなくてはいけないのではないかと、そう思うのです。

似田貝 意味についての質問ですが、橋爪さんの考える「意味」と、それから今田さんの考える「意味」の立脚点とはずいぶん違うのではないかと。今田さんの方はどちらかというと変動論に関心がある。つまり、見えない、機能を超え、構造化されていない、しかしそこに何か差異があらわれてくる、ここに「意味」を考えている。また、この「差異」と言っても、橋爪さんが考

える「差異」とはルール化できるもの
です。ね。ルールの中で「差異」とい
うものを見ていけるわけです。ね。今
田さんの考える「差異」とは、単に日
常的な「差異」ではなくて、もっと何
か手の届かなくなった、つまり「ゆら
ぎ」という現象の中に出てくる「差異」
ですよ。意味もそうですよ。橋
爪さんの言っている「意味」とか「差
異」の用語は、構造維持的に、何かそ
この中でルール化されるものを問題に
しているから構造維持の方にウェイト
がかかってくる。このように、両方の
「意味」と「差異」は、ずいぶん戦略
ポイントとしても違うから、そのと
ころをまず確認しておきたい。それは
どうですか。

橋爪 用語上の問題かなという気もす
るのですが。確かにおっしゃる通りに
私の場合は、今田さんのように「意
味」とか「差異」というものを使って
いないのです。それはなぜかという
「意味」のような現象は、通歴史的に

立てられる概念で、普遍的な記述概念
の一部だからです。今田さんのように

「ゆらぎ」や「差異」や「意味」を、
情動的な課題を表現するための用語系
にとりこんでいません。情動的な課題
としては、おそらく同じことを考えて
いる部分があるし、それを表現する言
葉も必要ですけど、それはおそらく
「意味」や「差異」ではなくてもうち
よと別なものになると思います。今
田さんが情況に非常に感応して、それ
を「ゆらぎ」「差異」と言っていくのは
わかる気がするけれど、ぼくから見
ると、普遍的な記述力をもった用語を情
動的な課題にすつと使ってしまうこと
に、多少の危険性を感じるわけです。

今田 どういう危険性ですか。
橋爪 単純に言えば概念の混乱ですし
……
似田貝 意味学派の主旨も違ってくる
わけですよ。ね。
吉田 しかも一方で今田さんは、ポス

トモダン情動的な「ゆらぎ」ではなく
て、構造維持に関わるような伝統的な
ものも「意味」とした。例えば、「意味
解釈法」と言った時の「意味」は、何
も「ゆらぎ」に限定しているわけでは
ないんですよ。意味一般なんですよ。
そのへんがやっぱり……

今田 だから、それはぼくが新しい意
味形成を問題にする時に「差異化」と
か「ゆらぎ」とかを使うことで、区別
しているのです。
吉田 だから、だから「意味」に形容
詞を付けてごらん下さい。
似田貝 そうそう。意味形成とか何か
「新たな」だとか。ちょっと言葉を付
けた方がよい。

今田 いや、でも理論としてやってい
る時は、「意味」というのは普遍概念で
橋爪さんの言うのと同じなんです。そ
れで現実の、例えば「モダンの脱構
築」というテーマで意味をどう扱うか
という時に、「ゆらぎ」と結び付けたの
です。

吉田 「ゆらぎの意味」とか、何か形
容句が無いと、単純に、言語使用の混
乱とね、勘違いされてしまう。

今田 ぼくの自己組織性論の観点から
言うと、構造的に規定された意味、機
能的に規定された意味、意味形成に関
わる意味的な意味の三つが区別されて
いる。頭の中ではそうなっているの
ですけども、それはきちんと説明して
いないから、誤解が出ているのかもし
れない。

吉田 そのことを前の討論「理論と方
法」⁴での吉田報告⁵で、指摘したわ
けです。

正村 今田さんは、意味の本質とは差
異だと言いますけれども、その差異は
必ずしもイノベーターな機能を持っ
ているわけではないのですか。でも、
既存の差異体系からの「差異」という
時、その差異はイノベーターな働き
をもった「差異」を考えているわけで
その意味では、今田さんの考えておら
れる「意味」は限定的に把握されてし

まっているのではないのでしょうか。

今田 そういう誤解を与える記述の仕
方だったかもしれないけれども、意
味のオートポイニシス（自己再生産）、
つまり意味の構造維持的なメカニズム
というのも考えられます。構造的に捉
えれば、意味のオートポイニシスにな
ると考えられるから、意味は変わるこ
とがないわけです。これに機能的な「意
味」を加えて意味を構造と機能のルー
プで扱えば、意味効率という経済問題
も扱えることになる。しかし、それか
らもずれてしまっている「意味」の独
自性があるのではないか。意味には、
新しい意味形成によって構造を変態さ
せていく力も備わっているのではない
か。私は「意味」をこのようなものと
して戦略的に使った。

吉田 そうすると、そういう意味形成
としての「意味」というふうに使った
場合に、これまでの人間の歴史の中で
激動期には常に発生する現象なのか、
すぐれてポスト近代に発生しているも

のなのか。どちらなのでしょう。

今田 激動期には常に発生している
と思います。その一番よい例がルネッ
サンスです。

吉田 それだったらわかります。いや、
ぼくはあなたが、ポスト近代にのみ固
有の現象だとおっしゃっていると受けと
めたものだから。

今田 ただし、ちょっと待ってください
。大村 さっきから、そういうふうにお
っしゃっているのではないですか。

今田 そうです。だから、もうちょっ
と言わないといけません。ルネッサンス
の時そうだったんです。意味の問い直
しを、人間復興という形でやったので
す。ただしその時、意味を媒介にして
何をやったかという、機能的な発想
を社会運営の方法として大きく取り入
れる素地を作ったことです。構造的発
想以外に。

吉田 それだったら、意味形成の「意
味」の中身が違うだけなのですか。

今田 ちょっと待ってください。ところがその後、意味の社会性・公共性の側面は後回しにして、機能的な発想でいわゆる効率性を社会の中に根づかせた。これが近代だったと思うのです。ところが今はそうではなくて、意味的にふたたび問い直す機運が高まっている。ポストモダンというのは一種のミニ・ルネッサンスだと思っております。アメリカで流行っているポストモダンは文化・芸術の分野ですから。そういう意味で、文化的な感性のレベルで意味の問い直しが起きている。こうした情況が、感性のレベルを超え、科学観・社会観にまで及びつつあるのではないかと、という気がします。つまり、意味の問題が構造や機能と対等な社会性・公共性を帯びつつあるということが、ポストモダンに特徴的な現象だと考えている。モダン社会にも意味の問題はあるのですが、それは機能によって植民地化されてきたのです。

吉田 そうすると、その時の「意味」がまた、意味形成としての「意味」とはまた別の意味で使われている。その場合には、「意味充実」という意味で使われている。それは中世から近代への、つまり機能と構造とを結び付けたという時の文脈と違って、ポスト近代に固有の意味形成の「意味」があると言った時のその「意味」は、言い換えれば構造とも機能とも別個のものとして指定される「意味」は、意味形成としての「意味」一般ではなくて、あなたの言葉で言えば、意味充実としての「意味」なのです。そこでまた定義の混乱が出てくるわけです。

今田 あまり概念遊びはしたくないですね。「意味形成」があるから「意味充実」が起きるといふことですか。

吉田 そうしたら、中世の段階でも、「充実」が起ったんですか。

今田 現実の中ではいくらでも起こっていたでしょう。けれども、それが社会装置化されていたかどうか問題なのです。

吉田 そうすると、中世から近代への過渡期に意味充実が起ったというふうに、あなた、捉えているわけ。

今田 だから、誰もそのことを社会性・公共性の問題として定式化しなかったんです。

吉田 いやいや、理論ではなくて、現実に。

今田 先に言いましたように、現実には起きていると思います。個人的・主観的なレベルで。

吉田 なるほど。そういう了解ですか。

今田 はい。ただし、それを社会性・公共性のある問題として位置付けるということまではしなかったということですね。機能的発想で効率よく社会を運営するということの方が先だったから、そっちの方を整備してきた。

吉田 そうすると、あらためてその意味充実という時の「意味」は、いったいどういう意味で使われているのか。

今田さんが、近代への移行期にも充実があり、かつポスト近代にも充実があ

るとするところの「意味」とはいったい何なのか。

岩崎 ちょっとその問題を置かせてもらって、橋爪さんのルールですね。言語ゲームにとつての意味を、ルールとして捉えていいのではないかと、ぼくなんかは感じるわけですけれども、そんなふうには理解していいですか。

橋爪 ええ、「意味」という言葉を表立って使っていませんけれども、非常に密接な関係がある。というか、角度の問題だと思っただけですね。ルールよりももうちょっと根本的なレベルで、私が考えている「説明できない実体項」みたいなものが、形式ということなんです。これは今田さんの「差異」とおっしゃっているのと非常に近いもので、「差異」に至るところにあるであろう。その「差異」を認知するわけですから、その「差異」のある秩序をもって浮遊している。人間のルールですね。その場合、それは形式に転化していくのだらうと思います。これは社会の一番実

体的な部分である。実質的というか、ボトムの部分と私は思っています。形式にはいろいろありまして、そのある部分が言語として機能している。それ以外の社会現象というのいろいろあります。で、その形式が、人間を捉える。人間の身体を捉える。あるいは人間の振る舞いの中で再生産される。そして他の人に伝わっていったりする。ここからルールという問題が起るわけですね。形式と身体とを結びコード、とか運動として、ルールあるいはゲームというものが起ってくる。こういう順序になっているわけです。では、「意味」というのが何であるかといいますと、ルールやゲームの結節点として、自己とか身体とか視点とかいうものが結ばれてくるわけなんですけれども、そういう人間なるものの側から形式を見る、位置づける、体験する、というレベル。つまり、人間からみた形式というものが、おそらく「意味」なんて

す。だから、人間からみた言葉、人間が体験する言葉というのは、必ず「意味」をもつことになるし、それ以外の例えば建物だとか、窓枠だとか、山がきれいに見えるとか、そういうことがみんな「意味」なんだと思います。

岩崎 そういうことであれば、正村さんが三番目に言われた、今田さんのフレクションと、橋爪さんのルールを「シンボルの制御」、ぼくは「自己組織化」でもいいと思うんですが、今田さんの流の言葉を使えばね、それを共通点として捉えてよいように思います。

正村 はい。シンボルの制御にかなり力点が置かれていると思います。

岩崎 ぼくも、その点は非常に賛成です。読んでいてそういう感じがしたんです。

似田貝 共通点があるということですか。

岩崎 共通点。それでフレクションを今田さんの場合は個人的反省性のところから捉えていこう、橋爪さんの場合

けです、パーフォーマティブに。それを内省して、「ともかく貨幣を手に入れよう」「貨幣が経済的価値をもつものである」という「意味」が捉えられてくる。そこには、けっして個人主義的に「内省」するだけではない、集合的・社会的に考えていける論理があるという点で、ぼくはどちらかというとゲーム論の方に、個人主義的な内省を超えるものを感じるんですけれど。

山口 当然、だから、インプット情報を「再組織化」したりとか、オーガナイズすると、今田さんはそれをリエディティング、編集・編成作業とおっしゃるけれど。そういうことについて、それが完全に個人主義的に行なわれているわけではないでしょう。当然、社会的に行なわれる。

今田 そうです。もうちょっとと云わせていただくと、リフレクションするのは必ずしも個人でなくてもいいんです。だから主体性の問題にこだわる必要はない。リフレクシブな作用があるとい

うのが前提で、エディティングも別に個人がやらなくてもかまわない。個人と個人の相互作用で遂行的になされてもいいし、知らないうちにやっていたというんでもかまわない。リフレクションは社会の創発特性にはならず、最終的には人間個人に属するものだと考えていますから、このことが主体主義的なニュアンスを連想させるかもしれないけれど、ぼくは基本的には主体主義的なものは、一切出していないんですよ。リフレクションという作用がありさえすればいいのです。だけどその作用の多くは、現状では、個々の人間が担っていることは事実です。しかし、それをコンピュータが担ってもかまわない。リフレクションの担い手は、ぼくは何であってかまわないという感じはするんです。

似田貝 そうすると、だいぶイメージが違ふ(笑)。

今田 けれど、その一番大きな担い手は、やっぱり個人だと思っているわけ

です。人間社会の営みである以上、最終的には、人間が何らかの形で関与している。コンピュータにやらしたって人間がプログラムの中にみずからの思考を注入しているわけだから。というところで個人、というよりも行為ですね、を前提にしているつもりなので、それが、言語ゲーム論との関係で言えば、遂行的なリフレクションもありうるということです。橋爪さんによれば、言語ゲームは遂行的な事象だと言われている。自覚的ではなくて暗黙的な事象だと。そういうリフレクションもあってかまわないと思う。何か自覚的に「こうせねばならない」と思ってリフレクションするのと、何か知らないうちに遂行的にやるリフレクション。だから、構造的なリフレクションもあるし、機能的なリフレクションもある。そういう感じなんですけど。

似田貝 それはね、形式的にはよくわかるけど、そこまで言及すると、あな

は集合主義的なところで、というふうには、ぼくは読めたんですけど。

似田貝 いやいやちょっと違うのではないか。形式的には似ているのだけれども、やっぱり、今田さんは変動に關心があるから、「差異」から「形式」へ行く場合、ただ日常的にそれが行なわれているのではないわけですよね。もっと非常に限定的というか、限定的あるいは情況的、歴史的何かが、「差異」を形式化するというか、そういう限定があるわけでしょう。

今田 そうです。橋爪さんがおっしゃった意味と形式の問題に絡めて言えば、ぼくは形式だけでは「意味」は出てこないと思ってるんです。「差異」でもいい、「違い」でもいいんだけど、それはある程度人間の中で編集されないと「意味」にならない。意味現象というのは面白くて、例えば昨日一日やったことを、今日思い出すのに一日かからないんですよ。十分ぐらいで思い出しちゃうんです。何かいろんなことを

やっても、その過程で、体験とか形式とか違いとか、全部、頭の中で編集しているんです。編集することによって「意味」が出てくるんです。それは、きつと今までの「違い」、自分がいろんな体験をした「違い」が頭の中に蓄積されていて、その中へ新たな体験、形式や違いをリフレクトしてはめ込んでいく手続きがあるはずなんです。松岡正剛さんはこの手続きを編集工学として位置づけておられますが。そして、うまくリフレクシブに編集してはめ込むと「意味」が発生して、それがストックされる。だから、昨日の二四時間分が、例えば今日は一分ぐらいで思い出せる。リフレクシブというものの具体的な話はこのあたりにあるのではないかと思ってる。だから、私の考えているリフレクシブは、日常的な意味での「反省する」ということとかなりニュアンスが違ふんです。「問い直す」というのは、「差異」をもう一度位置づけ直して、意味を再編集するこ

とです。人間というのは、そういうふうにして、「意味」を形成したり、変えたりしている、と思うのです。

岩崎 今のを聞いているかぎり、「意味」は、個人的に内省されているわけですよね。それに対して橋爪さんの場合は、ゲーム論として言われているところでは、先に人々の行為事実があった、そのなかで新しい「意味」がおのずと形成されるということが、出てくるような仕組みになっていると思うんです。ですから「意味」というものが、家に帰って今日一日職場であったことを反省するというのではなく、行為を行為事実的に行なうてしまえば、それに気が付いたら、それこそ第二次的に気が付いたら、新しい「形式」ができた、すなわち、ぼくの貨幣論の場合は、まさに物と物との交換の中から貨幣が出てきたわけなんです。行為事実の積み重ねから。そういう意味で、貨幣的存在というものが一つのルールとして新しい意味を帯びて出てきているわ

たの理論の面白さがなくなってしまふ。今田 そうです。だから、ぼくはまず原点として、自省的なリフレクションだけを扱っているのに対して、そういうふうに無反省に広げるのは良くないと考えています。

岩崎 だから、今田さんの場合は、現代的なところで「反省」の理論が展開されていると思うんです。非常に現代的な「ゆらぎ」の世界以降の今日的な問題状況のなかで。だから、内省する主体や対象が、既にかなり限定されている。それに対して橋爪さんのほうは原理論的というか、歴史的にも非常にプリミティブな、まさに自他未分化の行為事実だけがあるようなところで立論が始まっている。そういうように次元が違うから、両者が非常に対立的に見えるという点もあると思います。山口 今田さんの場合、目的意識的というわけでもないわけでしょう。つまり、今の、この脱モダンですか、それを実際に実現していかうという意思の

うすると、ただ事実としてそうした「ゆらぎ」が生じているということではなくて、それを乗り越えていき、あるいは何かユートピアといえはユートピアがそこにはあって、いわばそれを指導観点として理論というものが構築されているというふうな……今田 はい、そのような理論を構築する必要があるので。近代の超出に一つの焦点は、アンチ・コントロールのシステムはいかにして可能かを問うことだと言ったんだから、ではそれが実際に社会に根づいたらどういう社会になるかを言わなければならぬわけですね。それで、管理ではなく「支援」をもってきたわけですね。産業社会の別名が「管理社会」だとしたら、産業社会の次に来る社会はどういう別名で呼ばれるのだろうかとか考えて「支援社会」と呼んだのです。なぜそう呼んだかという点、意味充実の運動には終わりが無いからです。終わりが無いと管理しようがないでしょ

下に理論を構築されてみえるわけですね。今田 私が実践的に、という意味ですか。

山口 実践的にというと、また語弊がありますが、つまり、あるモダンを超えて、構造でも機能でもないものを超えていく、とするのか、事実として意識しないうちに超えられているのか、そちらに重点が置かれているのか、それとも今田さん自身を含めて脱モダンというものを自分でもそれに何らかの形でコミットしていくという、そちらに重点が置かれるのか。重点を置かれるという点、また語弊があるかもしれないけれど。

今田 ぼくは現実にそういうものがない、起きているのだと思う。ただ、それは支配的な状態ではなく、まだ単なる兆しではないですから、それを解読するしかないんです。そのために「ゆらぎ」現象を選んでみる。「ゆらぎ」というのは既存の装置では読み解けないものです。社会にしっかりと

う。目標達成的行為だったなら、目標達成に向けていろんな資源動員をし、コントロールできるけど、意味充実の運動は差異に差異を重ねていくことでしかないから、プロセスしかないわけですね。プロセスしかないものを、管理なんかできるわけがない。新しいアイデアであっても、それから付加価値が出てくるかどうか分からない状態です。要するに、そういうものを支援するしかない。ポストモダンな社会が訪れるとすれば、そういう運動から成り立つと思うんです。似田貝 そこが、ちょっと違うんですよ。意味が意味を生むというの、今田さんの言っている「意味」は、先ほどから問題になっているように、意味形成をする「意味」まで含まれている。それは言語ゲームでは捉えられないはずだというわけですね。今田さんが言っている「意味」というのは捉えられるのではない。橋爪さんが言っている世界では、それは捉えられて

「標準モデル」があれば、「これは、逸脱です」と言えるのだけど、そうでないから「ゆらぎ」なのです。だから、既存の発想に収まり切らないものの中に兆しを読み込んでいくしかない。そのような現実を捉える理論を定式化してみたい、というのがぼくの問題意識です。これから一世紀ほど過ぎたら、現在「ゆらぎ」と見えているものが、「ゆらぎ」でなくなっていると思う。しかし、これに対して、自分が主体的に関わっていくかどうかというのは、別問題でしょう。ただ、「ゆらぎ」気分というものは、なんとなく自分も納得できる気がするし、自分のやっていることも、昔の雰囲気ではないな、という感じはしています。

山口 ただ、レジメの最後の「支援社会」？ それは管理社会に代わるオルタナティブとして、ポジティブなものとして出されているわけですね。それと、今田さんの議論とは切り離し難いものとしてあるわけでしょう。そ

いると思う。経験的に言えば、あなたが前提にしている、さっきから言っている「意味」というのは、要するに機能的に捉えられなくて構造化されていないというものが出てくるから、管理されないということなんですね。通常、経験的には、それを感じない人は管理しているわけだから。普通、そこを気づかない人たちにとっては、目標値があり、そこまでコントロールすれば、エンドがあるわけでしょう。あなたが言っているのは、そうではない具体的な異常が出てきている、そのことを指しているわけで、だから、その場合にはあなたの言っていることは確かに言えるのだけれども、橋爪さんが言う意味が意味を生むということだから、あなたのその意味が意味を生んでいる、その運動だけだから、あなたの議論では捉えられないというの、あなたの方が非常に特殊な捉えかたをしているんですよ。今田 わかります。それでやっぱり言

わなければいけなくなっただけで、
 多くの議論は現在の社会状況のなかで
 特徴的に突出している側面に焦点をあ
 せているから、特殊な捉え方に見える
 のです。けれども、ぼくは一般的には
 次のように考えている。つまり、人間
 の営みのうち慣習的に、ルールに従っ
 てやっているのは八〇%ぐらいで、一
 五%ぐらいが合理的で、あと五%がリ
 フレクシブだということです。この五
 %が、今、問題だから、それをちょっ
 と強調している。だから、橋爪さん
 の言語ゲームは、本当は八〇%ぐらい世
 中の現象にあてはまると思う。ぼく
 の自己組織性論は五%しかあてはまら
 ないかもしれない。しかし、大切なこ
 とは割合の問題ではないのです。今、
 その五%をきちんと理論化しないこと
 には、次の社会を解説できなくなる重
 要なポイントだということです。とい
 う事情があって、これは、学問をする
 上での一種の戦略なのですが、そこを、
 かなり、強調して言っている。

似田貝 そうすると、一番重要なこと
 は、あなたが指定しているリフレクシ
 ブなものとか、そのテーマが何か
 ということを明らかにする必要があります。
 つまり、「ゆらぎ」についてはあ
 りな自身もいくつか提言しているけれ
 ど、そのことが妥当かどうかというこ
 とだよ。ね。「ゆらぎ」の具体的な現象で
 すね。これはもう管理以外の問題だし、
 全然わからない世界に入ってきて、そ
 れ自身がおそらく近代の社会を、いろ
 んなものを変えていくだろうと予測し
 ている幾つかのものが、それ自身が妥
 当性があるかどうか、ということを出
 して議論をして、今田さんはそれをど
 う捉えるかという議論をしていかに
 と進まない。
 橋爪 それに少し関連して発言させて
 いただきます。今田さんのお話は、か
 なりもうわかかってしまうわけです。共
 感するわけです。だけど、どうして同
 じではないのか。というふうなことを
 考えて、あえて少し論争的に言ってみ

ると、こうなっている気がする。今田
 さんがリフレクションということを出
 されておられる。これは非常によくわ
 かるんです。これ、情況的に出してお
 られる。情況的に、今、「意味」が一番
 緊急な問題だから、リフレクションが
 焦点になるのではないかと。もうちょ
 っとひいてみますと、そこには、構造・
 機能・意味のトリアドという今田さ
 んの自己組織性論の大枠がありまして、
 この発想と非常に緊密な関係がある。
 これは情況論ですから、歴史的なスト
 ーリーでもあるわけです。中世という
 のは、例えば構造の時代。そのあと、
 近代は、機能の時代だ。近代の行き
 詰まりのあとに、意味の時代がやって
 くる。というか、いまのそのとば口に
 立っていると。こういう、構造・機能・
 意味のトリアドを社会が回転してい
 くと、いう、歴史的なストーリーがある
 と思うんです。だけど、そのストーリ
 ーはわかるんですけど、私は別の線を引
 こうと思っっているのです。「意味」とい

う言葉、それほど情況的な負荷をか
 けて、これから「意味の時代」みたい
 に、あんまり言いたくない。「意味」に
 は、もっと基本的な、汎歴史的・汎文
 化的なレベルがあると思う。だから、
 情況的に問題になっている「意味」ま
 で行くのに、別の線を引いていきたい
 などと思います。それで、ゲームでどう
 いうふうに迫れるかと考えていくと、
 まず、ゲームというのはいつでもある
 んです。そこへ歴史がどうやって生じ
 てくるかという、自分たちがやって
 いる社会、ゲームに関してどういう自
 己理解を設定するか、そしてそれをど
 ういうふうにして制度化するか、例え
 ば法律にするか、例えば宗教にするか
 例えばもっと大きな文化運動にするか
 なんですね。そうやって文明を育むの
 ですけれど、歴史をそういう運動とし
 て記述していく方法があるのではない
 か。これは、比較社会学的努力で、や
 りかけでして、やれるかなと思ってい
 るんですけど。それをかなり具体的に

やっていって、ストーリーを書いてい
 く方が良いのではないかと思っ
 ています。それが私のやり方です。
 この発想からみますと、今田さんの
 捉えているリフレクシブという問題は、
 確かに情況的に説得性があるんですけ
 れども、それはなぜかと考えてみると、
 それ（情況）が結局、構造でも機能で
 も捉えられない、という動機が非常に
 大きいんですよ。そうすると、残滓
 たいなものとして、「意味」がくる。そ
 れをもつばら、構造でも機能でもなく
 問題にする態度、というのを主題化す
 る必要があるのです。これはリフレク
 シブなのです。だからよく考えてみる
 と、構造・機能分析というものがあ
 りまして（これは構造と機能によって社
 会を分析し捉えていくという態度で
 す）、今田理論はそれを突破すると言
 うのだけど、もしかすると意味に照準し
 ながらも、やはりまだその発想の影響
 圏内にあるのではないか。こういう気
 もするわけです。

岩崎 ぼくはその点で、もっと無責任
 な言い方をさせてもらったら、ぼくに
 とっては橋爪さんのルールなり二次的
 ルールの形成、それはまさに、今おっ
 しゃったように自己理解であり、制度
 化、制度まで行かなくてもいいんです
 けれど、一つの自己理解の展開だと思
 うんです。ぼくは端的に橋爪さんの言
 っておられるルールはあるいは二次的
 ションだと。それでリフレクシブとい
 うのを、辞書引いたんですよ、もう一
 遍。そうすると「内省的」という今田
 さんの意味と「再帰」とか「回帰」と
 かいうのがあって、まさに橋爪さんは、
 「第二次ゲームはリカーシブである、
 回帰的である」とおっしゃっている。
 だから構造でも機能でもないところに
 社会的意味の根拠を求めようとしたら、
 橋爪さんのゲーム論というのが出てく
 る、という意味で私は整理したんです
 だから今日の学会の時、どなたかおっ
 しゃった、真ん中に一次ゲームがあっ

て、それが自己言及されることによつてルールとなり、二次ゲームが行なわれる。それでまた言及が起つて三次ゲームが起る。そういうふうな橋爪さんの論理展開は、同心円的に図式化されるわけです。そうすると、あれはリフレクションによる自己組織化ではないか、そう思えるんですが。

正村 今、今田さんの「意味」あるいは「差異」と橋爪さんの「ルール」という基本的なチームが出てきたので、ちょっとお二人にお聞きします。まず、今田さんの方から。今田さんの「意味」なり「差異」という概念が、ちょっと狭いような感じを持っていただけですけど、どうも今の話を聞いてみると、「意味」にもいろいろあって、必ずしも変動に直接結び付くとは限らないようです。構造的な意味、機能的な意味、それからリフレクシブな意味、そういう三つを考えているわけですね。ただそうすると、「差異」の論理が働いても、すぐには変動に結び付かないわけですね。

場合によっては、秩序維持に貢献するような差異化の働きもあることになり。そうだとすると、社会変動をもたらすには「差異」の論理だけでは足りないわけで、その「差異」の作用を変動に導くような何かある付加的な要因を考えなければまずいのではないのでしょうか。つまり、「差異」は他の要因との結び付き如何によつて、秩序維持的に働くこともあれば秩序変動的に働くこともあるわけで、秩序変動をもたらす付加的な要因としては、どのようなものを考えておられるのでしょうか。山口 さつき、ぼくが目的意識的というようなことを言ったのも、そのことなんです。望ましい方向での変動の仕方であれば、こうなってしまうたら困る方向での変動の仕方もあるわけです。そのへんの問題をどういうふうに考えるか。それに、「意味」という言葉も、今田さんの議論を聞いてみると非常に個性的な色彩、個人主義的なニュアンスが強いですよ。社会を変えて

いくにしたって、共有された意味というのが多かれ少なかれみんなのものになっていてはじめて社会変動というものもありうるわけで、いくら個人がリフレクシブになってあってもないこうでもないところ、みんながバラバラにやっただけでは、変動でも何でもなく……

似田貝 同じ質問なんだけれども、今田さんの非常に限定的、情動的な「意味」としてつかわれているとしても、リフレクションがその時非常に有効で、その中でも差異があるわけですね。ただリフレクションすればするほど解体する、人間解体という現象もあるわけね。例えば、デュルケムは「自殺論」の中でそういう問題を言っているわけです。カソリックに対してプロテスタントというのはむしろ信仰に関する自由討論という、その自由なところが、かえってもし問題があると自殺というか、そういう問題がいつ起きるか。そういうような問題があるわけだから、

リフレクションがすべてポジティブだとは限らないものがある。それを選択しなければいけない。その選択する何かを、ただリフレクションと言っただけでは、それは機械か何かが適当にやってくれるというイメージしかないから。そこを選択する装置が何か、どのように働くのか、そこらへんで吉田先生に「選択の問題」を出してほしいと思っただけです。

正村 今、似田貝先生が言ったことに付け加えれば、リフレクションは何も秩序変動が起る時に働くのではなくて、日常的にも働いているわけですね。

似田貝 だから、そのリフレクションも彼は、彼の言うリフレクションも非常に限定的だというか、ある歴史情况的に何かあるんだと思うんだけど。

今田 先に答えましょうか。ぼくの自己組織性論に対して、リフレクションが個人的な問題の響きがするという指摘と、リフレクションしたからという

てそれだけでうまく自己組織できるかどうかという指摘を受けたことがあります。佐藤慶幸先生の言葉を借りれば、独我論的な枠を超えられていないのではないか、人間の相互行為の場面が出てこないのではないか、という批判です。

それで、この点について、私は情報化との関連で最近一つの論文(「自己組織する情報社会」『組織科学』二二巻三号)を書いたのですけれども、そこで考えたのが、コミュニケーション行為と対話的理性の問題でした。「差異」という概念から出発して、その差異をお互いにやり取りすることを相互行為と考えてみたのです。ぼくは、差異をやり取りすることが、情報のコミュニケーションだと思っただけです。情報(In-formation)というのは違いとしての「形」を取り込むことだから、コミュニケーションとは相互に相手の「違い」を取り込み合うことになる。「違い」を取り込み合せて、お互いが

相互にリフレクションし合い、「違い」を編集し合う。その編集がうまくできた時に、新しい意味形成が起きる。

これは、ハーバマスが「コミュニケーションの行為の理論」で「道具的理性」から「対話的理性」への転換を主張したことにつながるのですが、彼はこれまでの情報論で見過ごされていた(機能的な情報論では、情報とは意思決定効率を高めることです)相互理解という観点を出したわけです。そこで私も相互理解とは何であろうかと考えてみました。つまり、こう考えたのです。お互いに情報をやり取りして、「違い」を相互に取り入れ、その「違い」をならしてコンセンサス形成にもつていくのではなくて(ハーバマスはコンセンサス形成と言うのですけれど、彼はモダニスト、批判的モダニストだから)、「違い」を「違い」のまま残して、両方が共生できるような第三の「違い」を創造し編集することで新たな意味形成をする、そういう時にはじめて

モメントが出てこないと思うんです。言い換えれば、今日の学会の中で、どうして第二次の外的視点がでてくるかという、あの論点なんです。外的視点は必然的ではないけれど、出うる。出ると言うのには、どういうメカニズムで、どういうモメントがあるから出るといふのが説明されなければいけないと思うんです。だから橋爪さんの御本で言えば、一章のヴィトゲンシュタインの説明の言語ゲームのネガティブから二章のハートの自己言及のポジティブに移る時に、なぜ移って、どこに結節点があるかわからないんです。その問題なんですけれども、同心円ができるのであれば、最初の一次ゲームの中に何らかの矛盾なりメカニズムなり、ないといけないのではないか。もしあるとしたら、そこに点線で同じ遺伝子を持つような同心円がその中に、たぶんでできると思うんですけれども。そこでソシユールを引くと、バロールとランダの相互関係ですか、そうしたダイ

ナミズムを設定してもよいのではないのでしょうか。丸山圭三郎さんは、同心円を書いて真ん中にランダを書いて、その外側にバロールを書いて、フェティンズムの論理で浮き立たせていくわけですよ。橋爪 お答します。あえて入れてないわけですよ。入れてないというのには、そういうふうな説明すべき問題ではないかと思っただけなんです。まず、本の構成からすれば、『言語ゲームと社会理論』という本で、一章はヴィトゲンシュタインの解説である。二章になると言語ゲーム論になっていて、今まで隠れていたルールというものがポジティブに出てくる。それで、本を通読すれば、一章ではヴィトゲンシュタインに内在する視点をとり、そのあとヴィトゲンシュタインと関係なく私が出した議論に内在する視点をとり、そこから一章を見直すと、こういう視点になります。しかし、ヴィトゲンシュタインあるいは一章に言わせると、そういう

視点が存在するかどうかというのは全く関係ない。事実問題として、彼はほくのこと知らないわけですよ。一章は二章のことを知らない。こういう関係になっているわけですよ。一章の中に二章の要素があったわけではない。しかし、二章は一章と無矛盾の形で展開している。矛盾はあるかもしれないけど、それを受ける形で展開している。こういうことです。その問題と、一次ルール・二次ルールの問題は同じではないんです。違うんですけど、似ているところもあるんです。続けて説明しますと、ある一次ルール（というか単なるルール）は、そこに何か付加されたり、それを記述する誰かが現れたり、それを反省して変えようと思っただけか何かを始めるということと無関係に、ただ始まるということとは十分ありうる。というか、普通そうだと思うんです。それで、その中に二次ルールや発展の可能性が全然書き込まれていない。それでかまわないと思うんです。なぜか

相互了解性が出来る、と考えてみました。

こう考えると、リフレクシブな相互行為の中で、それは討論でも何でもいいんですが、異質な「違い」をやり取りしながら意味を編集し形成していくという作業が、なされていると位置づけられます。そこにあるのは、構造的な「意味」でもなく、機能的な「意味」でもない、「意味」の独自のメカニズムだと思えます。近代のコンセンサス形成の論理は、「差異」の独自性を削って平板化して、妥協点を見いだすことなんです。共通項を通過してしまっただけです。そうではなくて、相互行為の中で第三の「差異」を、編集しなければいけない。それが、「意味」の独自のメカニズムだと考えている。

今田 けれど、弁証法でなくたって議論できるんだから。なぜ、そこで弁証法と言わなければいけないか。片方に「正」があつて、「反」が出てきたから、統合して「合」になると言うけれど、本当に相互的なコミュニケーションの場でそういうことが起きているかどうか。この図式に従えば、弁証法というのでも抑圧の論理になりうるわけですよ。「我々は正統派の考えである(正)」「諸君は、これに対するアンチ・テーゼを出した(反)」「そこで、我々は諸君の意見を考慮して統合テーゼを提示する(合)」。こういうのは独我論ですよ。正・反・合の図式は、「正」の観点からしか物事を見ていない。だから、弁証法も近代の独我論の域を出ていない。

岩崎 だけど、「差異に基づく「意味」というのは、ぼくはソシユールというのは丸山さんの書いたのしか知らないけれど、そういう意味で理解していいですか。

今田 ソシユールは「差異」の問題を言語や記号のレベルでしか扱っていません。人間の相互行為の場合、差異は言説的に表現可能なものになることが多いわけですが、言説的な差異でなくとも、暗黙的な差異も、ぼくは可能性として残しておいていいと思います。そうすると、暗黙的なものを残せば遂行的に、パフォーミングタイプにやっちゃう「差異」づくりだって認めることができるわけですよ。

岩崎 その論点で、橋爪さんの方へ振って申し訳ないんですが、橋爪さんの論理を同心円の形であらわすというのは、たぶん、ご賛成頂けると思うんですけれども、その場合、どうしても最初の第一次のゲームの中に何らかのメカニズムがないと、意味形成の第二次の

の辺りの基本的なことが、そこそこ通常ゲーム論としては言われておりますはね。一つお尋ねしたいのは、それを言語ゲームに還元するというわけではないでしょうけど、言語ゲームというところで切る、そここの意味ですよね。それで、いわゆる機能的な意味だとか、そういうのは全部落しちゃうという、ある意味ではそういうふうに見えるわけです。二つ目にお尋ねしたいのは、言語ゲームだと限定してもなお、例えば相互に声を大きくしていただくとか、今までと同じ声でしゃべっていたらだんだん聴こえなくなってきたとか、つまりちょうど限界効用の逓減みたいなことが、ある程度は内的に言えるのではないかと思うし、もう一つは、岩崎さんの質問をそのままつなぐんですけど、二次ゲームへと移れる時には、何か外側があるということも確かですけれども、外と内との相互関係ですね……、一次ゲームがまさに一次ゲームでしかないという、ただの

か、何かそういう先取り説というか、予定調和的な議論になってあまり面白くない。ほくが言いたかった社会のダイナミズムみたいなものをうまく出すのに、そうでない方がいい。こういう判断なんです、基本的には。岩崎 それは一つの配慮としてはわかるのだけれども、ゲームに違反するということが起きるといふことも、それは一つのモメントの説明のしかたなんだと思います。やはり交換を例にしてみると、最初は欲しいからどんな物でもあげちゃうとか、家を焼いたりするポトラッチさえあるわけですが、欲しいものを手にしたあととよく冷静になって、事後的に比較考量してみる。そこから初めて代償の等価性の観念、ルールが意識されてくる。ジンメルの方なんですけれども、非常に行為的事実的だと思うんです。そういうものの中で、自分の欲望とか物質生活の自然必然性の中から利害も出てきて、これまでの交換のルールとの齟齬が起こ

るとか、あるいは、二つの部族が接触して、交換が始まるとそれぞれの自然貨幣の単位どうしが等置されてくるとか、そういうメカニズムなりモメントなりを考えることができる。貨幣の場合は、そういうふうに端緒から始まって記述することができると思ってるんですけれど、言語ゲームの場合に、端緒が無規定的に置かれているので、わかりにくいわけです。大村 言語ゲームと押えられるわけですね。今、岩崎さんがレフアレンスにとられる、例えば何か交換ゲームだとか、これも一旦言語ゲームとして読み取るといふような立場ですね。普通のゲームでいけば内的メカニズムとしてはその交換が成り立たなくなってきた、一番典型的には限界効用が双方減っていくとかね、同じ物を交換しては持たないわけですから。とすると資源を外側から常に増大させていかなければいけない、というような形で……。そして予定調和ではなくて……。そ

か、何かそういう先取り説というか、予定調和的な議論になってあまり面白くない。ほくが言いたかった社会のダイナミズムみたいなものをうまく出すのに、そうでない方がいい。こういう判断なんです、基本的には。岩崎 それは一つの配慮としてはわかるのだけれども、ゲームに違反するということが起きるといふことも、それは一つのモメントの説明のしかたなんだと思います。やはり交換を例にしてみると、最初は欲しいからどんな物でもあげちゃうとか、家を焼いたりするポトラッチさえあるわけですが、欲しいものを手にしたあととよく冷静になって、事後的に比較考量してみる。そこから初めて代償の等価性の観念、ルールが意識されてくる。ジンメルの方なんですけれども、非常に行為的事実的だと思うんです。そういうものの中で、自分の欲望とか物質生活の自然必然性の中から利害も出てきて、これまでの交換のルールとの齟齬が起こ

普通のゲーム論だったら、そういう様々な内的矛盾へと辿っていくメカニズムが設定されているんですけども、それは一応拒否されているわけですよね。そのへんのが、二重にわからないんです。吉田 関連ですけど、例えば、今、岩崎さんがおっしゃったことは、端的に言えば、既存の言語ゲームの中に矛盾が発生すると、言語ゲームがそのままでは崩壊せざるをえなくなる、そういう契機があるから外的視点が登場し、外的視点によって、例えば様々な複数のゲームが構成される、その中で既存の、つまりゲームを崩壊させた、矛盾を解消するようなものが、おそらく選び取られて取って代わるだろう、というようなイメージが背後にあるわけですね。それを私の自己組織理論であれば、矛盾が発生してうんぬん、というところを、解が存在しない、存在しても許容解ではない、あるいは許容解でも不安定であるというような状況が既存の

普通ゲームでしかないという視点へバツと移るの……ほくら。それともレフアレンシャルに移ると言うか。ゴッフマンとか、そんなんしかあまり知らないのだけれど、例えばあいつは「リムトーク」とかいうこと言うわけですね。それで、これは、ただの「実験」に過ぎないというようにバツとこう、今まで実験でないと思っていたのが、なんだ心理学の実験で自分らサクラに使われていたのか、ということがバツとわかるというふうなところで、このゲーム全体が、外側から見えるようになる。その際の内的メカニズムは、何かきつかけがあるんでしょうけれども……、そういうことも言語ゲームと言っているようにほくは思うんだけど……。それを言うとか戦略的には面白くないからというので封じられる。その理由が、ほくには了解できない。あるいは、言語ゲームに限定されるというものの戦略的な意義ですよね。例えば今までのそうでないものだったら、

に言えは、現に選択の基準が合意されている。規範的に言えは、選択の基準を対話的合理性で確立しようではないか。規範的なあるべき選択基準を対話的合理性で構成しよう。記述的に言えは、権力関係その他が働くにせよ選択基準があるわけです。その選択基準そのものが、記述的に見たものはころろ変わるし、それから対話的合理性によって確立されたものも、時代と場所が変われば別個の対話的合理性で似ても似つかぬ中身を持った選択基準が確立される可能性は、ほくはあると思うのです。だから、そういう意味でどちらの選択基準も極めて根底的、普遍妥当なものでは絶対ないわけです。ただ、あることはあるわけね。歴史的制約をもった選択基準。その歴史的制約をもった選択基準があるということと、原理的に本源的にゲームは無根拠であるということとは両立できると思うわけです。原理的に根拠付けは不能だとしても、歴史的にいえばある種

の、いわば歴史的情况の中である種の根拠付けが、それぞれの時代と地域に応じてなされている。そのところ、歴史のあるいは地域的に違うけれども、それなりに共同主観化された、共同主観化、権力による場合もあれば対話的合理性による場合もあるけれど、その基準によって選択淘汰のふるいが事後発想を、お認めになるのかお認めにならないのか。お認めにならないとすれば、代替提案として何をなさるのかというそれを聞きたいわけ。

橋爪 お三方のご質問、同主旨の部分もあれば重ならない部分もあるんですけども、まとめてなるべくお答えしようと思いますが、吉田先生のご質問が一番はつきりしていたので、それに主として答える形で進めます。言語ゲーム論の議論の内容を一応認めたいうえで、矛盾とか危機とか選択とか選択基準とか、そういう用語で言語ゲームが辿るダイナミズムを説明していく可能

性があるのではないか。そういうふうな説明をした方が良く、そういう理論装置を内蔵させておいたらどうですか。くだいて言うと、そういうことだと思ふんですけれども。そういうバージョンは、作りたければ作れるかもしれないませんが、ここは論争的に言いますと、そういうふうにしてしまえば、それはほとんど機能主義になってしまつて、言語ゲーム論ではなくなつてしまつたらう。立場の問題ですけれど、理論家としてニュートラルに言わせていただくと、それは付加的な仮説を一つ付け加えるのに等しいので、モデルがより複雑になる。もうちょっと、単純にできるところは禁欲してやっつけていきたいと思います。そういう動機で入れていないわけですから、私の考えからすると。それはなぜかという、今お話しありましたけれども、根拠がないということ、そこが一つのポイントでして、さきほど二次ゲームが発生して一次ゲームに付着

言語ゲームの中に発生するからうんぬんと、こういうことになるわけです。逆に言えはそれは、既存の言語ゲームを選択持続するか選択放棄するか、「選択」という概念を入れてしまえば、選択を持続するかそれとも選択を変更するかなんです。橋爪さん流に言えは、外的視点によって、複数の言語ゲームの可能性が登場してくる。それから、今田さん流に言えは「ゆらぎ」は複数の「ゆらぎ」である。そうすると今田さん流に言うと、複数の「ゆらぎ」の中で、どれがエディティンクに成功して構造として定着するのか。それから橋爪さん流に言えは、外的視点に立ってやはり複数の新たな言語ゲームが登場しうる。しかし、現実にはその中のどれかが定着するわけです。そうすると、その時、ご二人にとって、どちらにも同じ質問をしたいのだけれども、複数の「ゆらぎ」の中から一つの「ゆらぎ」が選り取られてくる、そこをどうやって説明するか。それから、外的

視点に立って登場する新たな複数の言語ゲームの中からある一つの（一つでなくていいけれども）言語ゲームが定着してくる。それを、どう説明するか。我々の立場であれば、「事後的・事前的選択」と「選択基準」というカテゴリーで、一応記述・説明する。そういう角度から言えは、既存のゲームについてもやっぱり「選択」なんです。「選択」を持続しているだけなんです。だから、明らかに岩崎さんの質問も、ぼくの出した例も何か新しく出て選択するということですから、既存のものを選択を持続するか放棄するかという、両方とも選択概念が入っているわけです。その意味で我々は暗黙のうちに選択概念を、おそらく大村さんも岩崎さんも「選択」という言葉に同意されるかどうかはともかくとして、それに近いイメージを持っているわけです。ぼく自身は、外的視点そのものは、人間の言語能力に固有の本性として公理命題的に言語ゲームに内的矛盾があるうとな

からうと外的視点に立ちうるといふ側面は、ぼくは肯定しているんです。しかし、それと並行して、それと無矛盾な形で、既存のゲームが崩壊の危機に瀕すれば、外的視点に立ちやすくなるとかね、あるいは外的視点に立ってできた複数のものの中の選択において、やっぱり何かメカニズムが働くという意味では、選択という概念は無視できない。それを従来だったら、「矛盾」（論理的矛盾と現実的矛盾）と呼んだり、正機能・負機能と呼んだり、「選好関係」ないし「価値」と呼んだり、あるいは「メタ構造との調和性」と呼んだり、あるいは「構造間のコンシステンシー」と呼んだり、いろんな言葉で呼んでいただけたけれど、それ全部、選択の基準なわけです。もちろん言語ゲームそのものは、無根拠だというのは、ぼくにもわかる。それは、ぼくの持論の一つである「情報空間の本源的恣意性ないし本源的仮構性」に対応しているのかもしれない。けれども、その先、記述的

するのは、「外」があるからだとはいませんが、実は内側にも弱点があつて、そこにびったり貼り付くわけです。なものか。なものかというか、新しいゲームが出現して。その貼り付き先は、根拠の問題です。あるルールがルールとして自己維持をし、自分のゲームを運営しているということとは、個人の人間に関して言えばパフォーマティブ、ルール、ゲームに関して言えば無根拠なのです。もし、確かにゲームが成立して一つの輪郭を形づくったけど、それはいかなる理由によって自己維持されているのか、というふうなことを反省してしまつたなら、それは正当化し切れないのです。無根拠な穴というのが真ん中にあいているわけです。そこをうずめようと思つた途端に、それをうずめる形の形式が与えられてしまう、例えば「それは法律だから」と口にしてしまつてみたら承認のルールかかのかの二次ルールになつてしまふ。他のゲームもだいたいそ

ういう形になつていふと思ひますけれど、どんなゲームも必ず根拠を持つていませんから、(リフレクティブという言葉を仮に使えば)リフレクティブになろうと思つて、自分をうずめ切れない部分がある。つまり、おへそという穴みたいなものがある。そうすると、複数のゲームにはお互いに、へそというか、求心点みたいなものがありますから、そこをリンクしてどんどん膨れていく、そういう可能性が有ります。そういうプロセスの中に、歴史や制度の発展を、私は見たいのですけど、その場合、ゲームはどういうふうに関連したり生成したりしていくのか。私の観点からいうと、「選択」という概念は使わないですみそう。一つは論理的な問題として、「論理的な両立可能性」というレベルがあると思ひます。これは、いろいろに議論できますが、もうおわかりだと思ひます。両立不可能なゲームは、一緒に起こらないだろう。両立可能なゲームは一緒に起こる可能性が

ある。次に、両立可能性というのは論理的可能性ですから、全部考えることができる。では、実際問題としてどういうゲームが実現していくのか、これは事実問題ですから、偶然性というか偶有性というか、それ自体は説明する必要がない問題ではないかと思ひます。偶然的ではあるけれど、このような事実が起こつていくという、こういう取り消し不能な堆積が歴史だと思ひたいわけ。それを選択と言ふ必要を、特に認めない。こういう立場です。ですから、論理的な可能性と事実問題つまり偶然性、この二つでもつて、言語ゲームの生成ないし歴史的变化みたいなものは追えるだろうと、こう予想しているわけ。今田 ぼくの場合も、橋爪さんの意見に近いところがあるんです。さきほど正村さんもおっしゃつてましたが、望ましい変動と望ましくない変動は、どう区別されるのですかと。吉田先生も同様の発言をされました。選択の問題

はどうなつていふのか、「ゆらぎ」の中から特定のそれがどういふふうに変換されて保存されているのか、と。

こういふ「選択」の発想は、「制御」の裏返しだとはくは思ふ。制御する時には、いろんなアクションを選択していくわけ。選択と制御、そんなに違わない。ちょっと、視点が違うだけだと思ふ。選択するためには、評価的な序列付けがあるんです。評価的な序列付けが存在することをア・プリオリに認めなければいけない。しかし、その場合には評価的序列付けが社会的に可能だということを証明しなければいけない。それがやれて、絶対ありうるんだというのなら、考えてもいいが、アローの定理ではないけど、それが成り立たない場面がいくつもある。そういう時に、選択の問題はどうなつていふのかと言われても困る。それをア・プリオリに持ち込まなければいけない理由はないでしょう。ぼくは、意味の評価的な序列付けを認めていない。だ

から、何かを選び取るという論理は成り立たない。それを認めたら、従来の機能主義と何も変わらなくなる。目標値としてのエンドがあるのだから。意味の運動というものは、そういうエンドを前提にしない。このとき問題は橋爪さんの言語ゲーム論と同じところに到達するんであつて、要するに偶然性の問題が出てくるんです。恣意性の問題が。

吉田先生の発想は、やっぱりサイバネティックス的発想なのです。自己組織性論が出てきたのは、サイバネティックス的なメタ制御の発想の限界にぶつかったからです。サイバネティックスは、論点先取の困難を抱えています。第一次段階の制御で制御できなかったら、次の段階の制御を考える。メタ制御がある。さらにその上にメタメタ制御、さらに……とメタ化の屋上屋を重ねていく。おそらく最上階には神がいるのでしよう。ところが自己組織の話が出てきた時には、サイバネティックス

スに対してシナジェティックス(協同現象)という発想が問題になつたわけ。つまり、要素の間の協同的な振る舞いが、マクロにフィードバックして秩序形成がなされる、というテーマ(これが「ゆらぎ」の問題なんです)が問題になるわけ。このシナジェティックスの発想は偶然性の問題を抱え込むことになり。しかし、差異化の運動というものは、ある程度偶然性を前提にしないと成り立たないんです。要するに、必然だけで世の中の出来事が決まることはないんです。実際、具体的な現象は必然性と偶然性の合成によつて決定されるのです。要するに、偶然性が要素の協同現象のなかで必然性に転化していくという発想があることです。ただ、偶然性が協同現象によつて必然性に転化するといつても、それほど戯れ的ななされるわけではない、という視点を導入しなければいけない。そのために、ぼくはリフレクシオンという概念を導入している。

それから、歴史的に見れば、実際、選り取られて選り選ばれているではないかという発言でした。それは当然でしょう。実際、社会を運営するには、リフレクションだけでは不可能です。機能的な装置作りをしたり、構造化されたパターンを形成することも必要です。朝から晩まで、一日中リフレクションに明け暮れるわけにはいかない。リフレクションばかりで何も成果をあげないことになってしまふから。だから、歴史的には選り取られるのは当然です。でも、それは機能や構造のレベルでの話だ。意味のレベルでは、そういうふうな前提を設ける必要がない。むしろそういう選り作用がないところの議論の余地を残すことが重要だ、というのが私の考えなんです。

吉田 結論として、その複数の「ゆらぎ」の中で、秩序化する「ゆらぎ」とそうでない「ゆらぎ」の区別を、選りや選り基準の概念抜きに記述・説明するととなると、依然としてわからない。を考える。第二に、ルールへの随順という「相対一次の自己組織性」以外にも、ルールの変容という「相対二次の自己組織性」を考える。このへんの基本的枠組が違うわけですね。橋爪さんがいう「偶然性にゆだねられる事実問題」という禁欲的なカテゴリーに代えて、ぼくは「構造的ないし機能的な両立(不)可能性」とか「相対二次の自己組織性」とかいう放恣なカテゴリーを持ち込みたいということですね。それに対して今田さんの議論は、もう一つ曖昧になっているわけ。ぼくに言わせれば曖昧なんだな。

今田 ちょっと発言させてもらいたくないけど。あえて挑発に乗って、興奮して(笑)。吉田さんは、解が不在とかなんとかいうけれど、一度も解いてみませんか、と、そういうケースがありますよと言ったってしょうがないわけでしょう。

吉田 だけどアローのケースがあるわけですよ。他人のやったことですよ。だって、全部偶然に任せるわけですか。今田 だからリフレクション概念を導入し、これを意味の編集作業の問題につないだ。

吉田 編集の原理を聞いているわけ。編集に選りが働くわけですよ。当然。今田 だから、それは、社会の制度作り(制度化)をする時でしょう。吉田 そうそう。

今田 する時でしょう。でも、どれが選り取られるかは、もはや意味の独自の問題からはなれているのです。吉田 編集原理のいかんによっては、ゆらぎAはこの編集原理だったらこうなる、別の編集原理だったらこうなる。同じことは、先取りしてしまえば、橋爪さんの場合、論理性と偶然性とおっしゃった。その論理性の中心なんですよ、問題は。論理性の中心が、例えばAさんはある時刻にXへ行くと同時にYへ行きなさいと、XとYが全然違えば両立不能なんです。それから、同じように、選り構造で、こっちは良いと思いなさい、こっちは悪いと思いなさい、これは両立不能なんです。そういうのを、我々は「解の不在」と呼んできているわけ。それは、明らかに矛盾の一つなんです。だから、あなたがおっしゃっている論理性というのは、論理的に両立不能なものは当然排除されるでしょうと、そこにもう既に選り基準が入っているわけ。ただし、偶然性だけで言われれば、ぼくら、やっぱり違うと。ただ、我々の場合も、偶然性が入っているわけで、少なくともぼくの場合は。許容できる解が複数ある場合に、偶然性が作用するとは、もちろん言うわけね。ですから、あなたの場合、論理的な両立可能性を指摘されるところに、実は、その論理性の中心を考えていくと、解の不在という状況をかたり、やっぱりレフフラントに置いているのではないかと、こう見えるわけね。ぼくの場合、第一に、論理的な両立(不)可能性以外にも、構造的ないし機能的な両立(不)可能性

て、あなたが「ゆらぎ」の中で選択という概念を使わずに、なおかつ「ゆらぎA」は残り「ゆらぎB」は残らない、ということをおっしゃるから、それに対応する議論をこっちはやっている。共同主観化のプロセスの解明は、また別個の主題です。

岩崎 一言。橋爪さんの言われた無根拠ということですが、人間なり人間社会の存在論みたいな、深い意味で無根拠なんだ、偶有的なんだ、そういう意味で言うのだったら、ぼくもたしかにそうだと思うし、何も先に、何かを決めないと社会は分析できないというふうにも思わないんです。けれども、一方で、正村さんが今日最初に、人間と言語と社会の論理の、社会の論理が独自に展開されてないというところがあると言われたこと、ぼくもそれを感じるんです。ぼくは貨幣をやっているものから、やっぱり物質という人間と人間社会の自然必然性を考えて、やっぱり無根拠でありえない。そのところ

の自然性や必然性の論理もあるんだ。その論理も入れていくことと、そんなに対立しないと思うんだけど。それを、どううまくメリットを生かして持っていくか。

橋爪 簡単に言うと、マティエールとか自然必然性みたいなものも、先ほどの人格性と同じで、形式の相関物として出現するというふうな位置付けられるのではないかと、いう立場を、一応採っているわけです。

正村 今、形式性と言いましたけど、それは当然ルールの問題とも深く関わっているわけです。橋爪さんは、主体や世界をも解き明かそうという態度を持っておられるわけですけれど、その一方で、一定のルールに関しては、一つの所与という前提として置くわけです。その場合に、社会学者としては、当然、例えば文法みたいなルールは、分析をする上で一つの所与として置いていいと思います。ただ、世界にしろ主体にしろ、その本質的なものは、橋

爪さん流に言えば、一定の形式性ないしはルールにあるわけで、社会学者が今まで分析してきた社会構造というのでもルールのなかに入ります。そうすると、いったい、どのルールを所与とするのか、そして反対にその成立を問題にするようなルール、所与にするのではなく、分析の対象とするようなルールは、いったいどういうルールなのか。そのへんが、よくわからないのです。

世界や人間といったものを解明する場合、当然そこで、そういうものの本質となるルール自体が、分析の対象になるわけですが、その一方でまた、ルールそのものは問わないというふうになっているわけで、そのへんの具体的なところが、ちょっとよくわかりません。

橋爪 それは、まだやっていないから皆さんにわからないのも無理ないし、ぼく自身もわかっていないからやれないという部分もあるわけですが、それでも簡単に言えば、方法的原則は単純で、

一番簡単なルールだけを前提し、あとのルールはそれから派生させましょうと。これが理論家の態度です。一番単純なルールは何かというと、おそらく「言語」だと、こう思ったわけです。しかし、「言語」だけでできているわけではなくて、マティエールな部分、あるいは身体を持っているという部分があるわけです。それで私は、「言語」より作用距離が短いマティエールな部分として、セックスと、それから「言語」より作用域の長いマティエールな部分として権力と、この二つを押えておくとかかなりそうだという直観を持っているわけですが、それを組み立てるところまでいっていない。組み立てています。

正村 その言語のルールあるいは論理というものは、ランダムのレベルとパロールのレベル、二つあるわけです。ランダムとパロールは、もちろん実体的に分離できるものではありませんが、あえて分析的に分けるならば、パロール

のレベルになると、言語的な論理の中に社会学の対象となるべき社会的要素が入っているわけです。したがって、言語の論理を一つの所与として置いてしまうと、これは社会現象をも一つの所与として見ることにはなりません。

橋爪 そういふふうにはなっていないんで、「言語」にわざわざ「へ」をつけてあるのは、実体としての日本語や何かを全部、前提とするという意味ではなくて、言語を話す、言語をもって相互行為をするという人間の基本的構成という能力をベースにするという意味で、その中で、例えば人称詞の問題とか固有名詞の使い方とか、そういう用法に類する部分は、単純な用法の複雑な組み合わせというふうにして理解しているわけです。作戦として。

正村 だから、すべては言語的な活動によってつくられているわけですが、それは逆に言うと、言語の論理と個々の社会の論理の間には、かなり距

離があって、言語の論理からある固有な社会のメカニズムというものを演繹的には導出できないわけです。演繹的に導出できないゆえに、逆にどんな社会も、まさに言語によってつくられるのであり、言語と社会は、そういう関係になっていると思うんです。

橋爪 演繹的には導出できない。さっき言った偶然性というのはありますけど、数ある様々な偶然的な実現形態が、具体的な個々の社会だと、こう考えますから。

正村 そうすると、言語の論理から一つの固有な社会を導き出す橋渡しとなるものは、すべて偶然性という形になるわけですか。

橋爪 例えば、どこに、いくつの偶然性があるかということを確認していけばいいことだと思えます。

似田貝 お話中なんですけど、ここから先をやったほうが良さそうな内容というのはあるんですけれども、時間が過ぎてしまいました。これを機会に、も

っと大きく社会理論の構築にかかわる論議がなされることを期待して、討論を閉じたいと思います。