The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	ハイブリッドな秩序と人間の行為
Author(s)	山崎, 吾郎
Citation	Communication-Design. 2010, 3, p. 56-64
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/12185
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

ハイブリッドな秩序と人間の行為

山崎吾郎

山崎吾郎｜Goro Yamazaki
日本学術振興会特別研究員（PD）

専門は人類学。臓器移植医療をケーススタディとしながら、現代の科学技術が「人間」のあり方にいかなる変化を及ぼしているのかを研究テーマとする。20世紀後半以降の生命科学の発展は、身体への侵襲性が高い技術を次々に生み出した。その結果、「人間」の定義には、生物学的な観点ばかりでなく、文化・社会的な観点からも大きな変更が迫られている。人間の身体を舞台にして展開するこうした自然と文化の関係再編を理解することが、現代の人類学的課題であると考えている。

1

モノと道徳の関係

大学のキャンパスなどで見かけるスピードバンプには、物理的な作用とともに、道徳的な役割が想定されている。物理的な作用とは、車が一定のスピードでその上を走行したときに生じる衝撃のことである。そして道徳的な役割とは、膨らみを見つけたときに、ドライバーがブレーキを踏むよう導くことを指す。車がスピードバンプの上を走るとき、ドライバーは衝撃を和らげるためにスピードを落とさなければならない。構内で車のスピードを落とすのは道徳的な行為であるから、スピードバンプは結果的に、ドライバーの道徳的なふるまいに大きな役割を果たしているのである。

この些細な例が興味深いのは、道徳という人間的な現象に対して、スピードバンプというモノが直接的に関わっているからである。物理的な作用はこのとき、道徳的な秩序の成立になくてはならない役割を果たしている。本来、路上の膨らみそれ自体が意図や道徳観を持つことなどないし、モノが行為するということも考えられない。しかし、大学構内の秩序について考える上で、これらの物理作用を無視することができないのである。意識を持たないはずの存在物は、いかにして道徳という高度に人間的な活動に関与できるのか。ここでは、そうした日常にみられるモノと人間の特殊な関係について考察したい。

公道でよく目にする道路標識の例と対比して考えてみると、スピードバンプが持つ道徳的機能の特徴がはっきりする。たとえば、スピードバンプではなく「スピード落とせ」「徐行」などと書かれた標識がたくさん貼り付けてある風景を考えてみよう。標識には車を減速させる物理的な作用はないから、ドライバーがその命令を守らなければ、車のスピードは落ちない。標識が果たす道徳的な役割はいわば間接的で、最終的な判断はドライバーに一任されている。ドライバーは、スピードを調整することが期待されているだけであり、世の中にはスピードを守る道徳的なドライバーと守らない不道徳なドライバーの二種類がいる。

もちろん、誰もがスピードを落とすとは限らない。

これに対してスピードバンプの場合、「スピードを落として走れ」というドライバーへの道徳的な命令は、物理的な作用に変換することで直接的に果たされている。路上には膨らみがあり、物理的に減速せざるを得ない環境が作り出される。ドライバー自身が道徳的な人間であるか否かにかかわりなくブレーキは踏まれ、道徳的とみなせる状況が生み出される。スピードを落とすという結果は同じであっても、スピードバンプと標識の二つでは、モノと人間の関係がまったく異なっている。

標識を設置することで目指しているのは、ドライバーの道徳的配慮に基づく秩序の維持である。標識をみたドライバーがそこに意味をみとめ、その意味を内面化して行為に反映させることが想定されている。それはちょうど、ミッシェル・フーコーが近代的な身体管理システムの例としてとりあげた、ベンサムの一望監視装置（パノプティコン）に比することができるだろう。標識は、ドライバーの身体に直接何かを強制するわけではない。その代わり、標識を目に留めたドライバーは、スピードを一定に調整するよう自らを規制するのである。標識は一個人の内面に働きかける不可視の規律を体現しているといえる（Foucault [1975＝1977]）。

一方、スピードバンプによって生み出される秩序では、道徳的な命令は一個人の意識のレベルには働かない。ドライバーはあくまで快適に走行するために衝撃を避け、ブレーキを踏む。路上に膨らみを作ることで目指しているのは、いかに機能的・効率的に車に衝撃を与えることができるかである。ドライバーは意識してブレーキを踏むわけだが、それは秩序を守るためというよりも、目の前の障害物を避けるためである。秩序の管理はこの場合、ドライバーの身体（もしくは車体）に物理的に働きかけることで達成されている。

興味深いのは、車のスピードを制限させるその効果が、強制によるものではなく、環境に埋め込むことで自然化されている点にあるといえる。自然化された技術は、ドライバーの良心に訴えるよりもはるかに大きな成果をもたらすのである。

2

ハイブリッドな秩序

意図も持たず行為もしない物質（＝モノ）は、本来、道徳の世界とは無縁のはずである。通常、意識を持たない物質や生物が道徳的にふるまうとは言わない。しかし、モノが人間の行為に対して特定の関わりを持つとき、モノの秩序と道徳的な秩序は、これまでどおり明確に分割しておくことは困難になる。道徳を語るときに、モノについて言及せざるをえない状況が生まれるのである。スピードバンプの例では、スピードを落とす原因がドライバーにあるのか、それとも路上の膨らみにあるのかは決して明確に答えられない。すくなくとも、大学構内の秩序は、ドライバーの道徳的判断だけに支えられているわけではないといえるだろう。強いて言えば、モノと人間の入り混じったハイブリッドな環境の全体が、その場の秩序を作り出している。

ブルーノ・ラトゥールは、スピードバンプの役割について論じる中で、エージェントの概念に触れている（Latour [1999]）。エージェントとは、行為を説明する際に用いられる最小単位のことである。通常、行為の原因は人間に帰せられるのだが、モノが直接的な働きを持つとき、我々は人間の意図とは別に行為の要素を必要とする。それがエージェントである。

大学の構内で車のスピードが落ちる現象を説明するさいに、われわれは通常二通りの説明様式を使い分けている。「ドライバーがスピードを落としたから」と説明すれば、ドライバー個人の主体性が争点となる。ドライバーが何を考え、感じ、どのように反応したのかが記述の対象である。車の性能や路面の具合はとくに説明の対象ではなく、あくまでドライバーの内面的な秩序感覚に焦点がある。逆に、「路上の膨らみのせいで車のスピードが落ちた」と説明した場合、モノがいかに機能しているかが問題となる。スピードが落ちないのだとしたら、それは路面の設計の問題であり、ドライバーのせいではない。

しかし、どちらの説明も可能ではあるものの、いずれも不十分なの

である。実際、スピードバンプによってスピードが落ちる理由は、明らかにドライバーの道徳的判断だけには還元できない。では、路上の膨らみの機能によって大学構内の秩序を説明できるかといえば、必ずしもそうはいかない。アクセルとブレーキを操作するのはドライバーであり、路上に膨らみがあるか否か、車輪がどのようにその上で衝撃を受けるかといった物理的な因果関係は、それだけでは道徳的な状況説明には至らない。そのため、スピードバンプが作り出す秩序の全体を説明しようと思えば、その機能を完全に自然化して描くことも、人間の意図的な判断によってすべて説明することもできない。

エージェントという概念の必要性は、こうしたモノと人間の境界が区別しがたい状況を説明することにある。スピードバンプに反応してブレーキを踏むという行為は、膨らみに反応したドライバーと、路上の膨らみそれ自体の、すくなくとも二つのエージェントの合成として理解しなければならない。

従来、社会科学において人間の行為と技術の関係は、機能主義的もしくは還元主義的に考えられることが多かった。技術に要求されるのは「いかに役立つ機能を発揮するか」という側面であり、人間の側からすれば「いかにして効率的に道具を使いこなせるか」ということが問題となる。しかし、こうした技術観には常に批判もなげかけられてきた。なぜなら、一方で、より良い社会秩序と安全を作り出すために役立つ技術が必要だという点を強調すると、それがもたらす弊害への批判的な想像力が覆い隠されてしまう。他方で、モノが人間の行為を規定する側面を強調しすぎると、技術による人間の支配に重きが置かれる。前者には、技術を自由自在に操ることができるとする理性の過信がある。そして後者からは、技術によって人間の自由が制限されるという否定的な側面ばかりが浮かび上がり、人間の判断や主体性を論じる余地がなくなってしまう。モノと人間のハイブリッドに注目しようとするエージェントの議論には、こうしたおなじみの技術中立説／決定論という二項対立とは別の議論を引き出すための、理論的な可能性が賭けられているといえる。

ただし、エージェントの議論にも問題はある。道徳的な状況と物理的な因果関係が相互に関係しあった状況を説明するために、行為の説明を人間以外のモノにまで拡大すると、エージェントは無数に想定することができてしまうからである。一連の動作の中に関わるすべてのエージェントの役割に注意を払わなければならなくなってしまう。つま

り、路上の膨らみがエージェントなのだとしたら、ブレーキの機能もタイヤの摩擦も、ドライバーの視覚も、またスピードバンプを設置した人間の思惑も、そのすべてが一連の行為の要素になりえる。ひとつの行為を記述するために必要なエージェントは無数に存在するから、そのすべてを列挙することが不可能になる。それは、ある行為の意味を最終的に総体として理解する可能性を奪うことにつながる。何が主要なエージェントなのかすら、あいまいにしてしまう恐れがある。行為の意味を正確に理解するためにいくつものエージェントを挙げていけばいくほど、行為の主体について考えることができなくなるのである。

もちろん、問題はエージェントという概念を用いた行為の説明そのものにあるわけではない。エージェントの概念を用いることで行為の主体を解体してしまうと、「行為の総体」が持つ意味が失われてしまうということが問題なのである。意味がまったく発生しない行為というのは現実的な状況ではないから、実際には無数のエージェントはどこかでひとくくりにされて、意味が与えられる。つまり、そのくくり方が争点となるのである。物理的な秩序の問題として説明すれば人間の役割は後景に退き技術決定論が導かれるし、人間の行為として描き出せば、理性的な主体の議論に舞い戻る。エージェントの議論が連れて行くのは、そうした従来とは異なる行為主体の区切り方や、道徳を語る言葉の新しい組み合わせなのだと考えるべきだろう。

スピードバンプの役割を理解するには、ただの物理的作用としてだけでなく、同時にその道徳的な効果を語ることができなければならない。そのためには、大学構内の秩序が、路面の仕組みによって自動的に引き出されていると考えるのではなく、またドライバーの内面の問題として論じるのでもない、別の記述方法が必要なのである。

3

技術社会におけるモノと人間

モノが広く人間の社会的活動に直接的な役割を果たす例は、日常にあふれている。人の行為を統治するのに物理的な制御ほど効果的なものはないからである。もちろんなかには、スピードバンプの例では見えてきづらい、モノの弊害がクローズアップされるケースもある。技術が生み出す不自由の例としてしばしば引き合いに出されるのは、コンピュータのフィルタリング・ソフトである。

フィルタリングとは、たとえば有害とされるインターネットサイトの情報をあらかじめ選別しておいて、特定のサイトへのアクセスを制限することをいう。このソフトウェアがインストールされたコンピュータを使う者は、先ほどのスピードバンプの例と同様に、特定のサイトへのアクセスが物理的に制限される。有害な情報へのアクセスは、ユーザーの常識的な判断にゆだねられているわけではないから、ユーザーの人間性を問う必要はない。

自由という観点から考えた場合、特定の情報へのアクセスを物理的に制限するという方法に問題があることは、すぐに想像がつく。というのも、何が有害な情報であるのかは、必ずしも明確でない場合があるし、そもそもあらゆる情報にアクセスできるということこそ、自由が意味するところである。何より、気がつかないうちに行為を制御され、それに抗うことが難しいという感覚は不自由を喚起する。そう主張するとき、人はフィルタリングのような物理的な管理をより「権力」に近いものとしてとらえることになる。そして、人間の主体的な判断の可能性を制限する技術は、批判の対象になるだろう。

だが、これまでみてきたように、この場合の技術批判は、「自由の問題」と「技術の乱用」を論じ分けて問題にする限りは、けっしてかみ合うことがない。人間の行為に直接関与する技術的環境を理解するには、モノと人間が作り出すハイブリッドな状況において、行為主体の変化をみなければならないのであった。情報へアクセスする環境そ

のものが技術によって作り出されているのだから、フィルタをはずせばまっさらな自由な主体が立ち現れるというわけではない。擁護すべき自由がそもそも技術によって作り出され保障されているということを抜きにしては、技術批判が成り立たなくなっているのである。このハイブリッドな環境は、モノと人間が相互に関係し合って構成されているため、切り離してどちらか一方だけを批判の対象にすることはできない。

スピードバンプやフィルタリングなど、モノの直接的な働きかけによる秩序の維持や行為の規制という発想は、社会政策の場面にも意識的に応用されている。社会をデザインするという考えに、技術による統治という発想が用いられているのである（Lascoumes et Patrick [2004]）。それは、日常生活にさまざまな統治の技術が浸透し、知らず知らずのうちに行為が管理されるというだけではない。むしろ、環境に埋め込まれた技術は多くの場合人間の意識や内面に対してはたらきかけることなく自然化されているため、環境と技術、自由と管理はもはや容易に区別することができなくなる。人間の自由や主体性、秩序や道徳も、そうした環境の作用抜きには考えられなくなっているのである。

社会をデザインしたり、コミュニケーションをデザインするときには、常にこうしたハイブリッドな状況が生まれる。特定の制度的条件・環境の下で成立するコミュニケーションは、新しい行為主体・秩序の創出であると同時に、ある種の管理統制されたコミュニケーションを促進することでもあるからだ。それゆえ、デザインによって作り出される環境は、そのつど繰り返し、自由と管理、実践と理論、自然と人工といった二項対立的な議論を引き起こすことになるだろう。技術が可能にする新しい秩序（あるいはコミュニケーション）の研究は、その際に、従来とは異なる結びつき方でモノと人間の関係が再編されるプロセスに着目し、そして道徳や行為の意味、経験、秩序の全体を、そうしたプロセスの結果として理解しなければならないのである。

環境を理解することは、その環境を生きる人間を理解することでもある。その意味では、デザインは社会との接点を持つだけでなく、現代における人間理解にも重大な接点を持つといえる。

参考文献

—Foucault, Michel(1975) *Surveiller et punir: naissance de la prison*, Paris: Gallimard. =（1977）田村俶（訳）『監獄の誕生：監視と処罰』新潮社。

—Lascoumes, Pierre et Patrick Le Galès(2004) *Gouverner par les instruments*, Paris: Les Presses de Sciences Po.

—Latour, Bruno(1999) *Pandora's Hope: Essays on the Reality of Science Studies*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press =（2007）川崎勝・平川秀幸（訳）『科学論の実在：パンドラの希望』産業図書。