

1980年代における社会理論の変化の検証
P.ブルデューとM.フーコーにおけるゲーム概念を題材として

東京大学人文社会系研究科博士課程

渡辺 彰規

発表の要約

本発表は、P.ブルデューとM.フーコーによる社会理論の展開において、ゲーム的な関係性が見出され、その把握の仕方が修正されていく過程を再構成する。

とりわけ、その再構成においては、発見と修正の背後にあった問題構成や社会理論的前提の変化に注目することによって、このゲーム的な関係性の有する固有の性質に迫ることを試みる。

今日、福祉国家の再編と関連して、市場に代表される闘争的な関係性の有する性質の検討が進んでいるが、本報告が注目する、両論者におけるゲーム的な関係性の分析は、社会的に好ましい闘争のための条件と形式とを構想することをおして、上記の検討に資するものとする。

対象

本発表は、関係性の特殊な形態のひとつを対象とする。その関係は、闘争的でありつつ共犯的でもあること、かつ、維持されるなかで何らかの社会的な帰結を生むという性質を有している。

本発表は、ブルデューとフーコーとが、いかに上述した関係の性質に注目してきたかを主題とするが、むしろ、この関係の性質に注目したのは両者が最初ではない。マルクスをはじめ、ジンメル、コーザー、エリアス、ゴッフマンらも各々の仕方での関係の性質について言及してきた。

しかし、本発表が、他でもなく、ブルデューとフーコーとに注目するのは、上述した関係性に対して、両者においては、自説を修正しながら次第に照準を合わせていくという共通の傾向が比較的容易に析出できるためである。

我々は、一般に、成功からよりも失敗の過程から多くのことを学ぶことができるが、それは学説史研究についても同様であろう。ブルデューとフーコーとが、いかなる試行錯誤をおして上述の関係性に注目するに至ったのか、その過程を再構成することによって、我々は、上述の関係が発見された際の新鮮な驚きに再び触れることができる。そして、その驚きの再体験を提供することによってこそ、学説史研究は、他領域の社会学研究に対し

て貢献することができるのではないだろうか。

さて、両者において、上述した性質をもつ関係性は、「ゲーム (= jeu)」として概念化されている。そこで、本発表もまた、以下では、この関係性のことを便宜的にゲームと呼ぶことにしたい。

方法

「対象」の項において、我々は、試行錯誤の過程に注目することを述べた。これが、本発表の方法となる。

具体的に述べると、両論者において、七〇年代にゲームに注目し始め、八〇年代にその把握の仕方を改めるといった共通の特徴が見出せるのだが、本報告では、この二つの瞬間に焦点を当てる。

理論の変化の瞬間を取り上げることによって、その概念が必要とされるに至った経緯や、背後にあった問題関心、概念導入の目的などが見やすくなる。また、これらを踏まえることによって、ゲームという関係性の性質を vivid に再構成できる。加えて、この再構成をとおして、両論者の社会理論的前提における相違もまた可視化できるだろう。

展開

以上を踏まえて、本報告は以下のように展開する。

第一に、七〇年代において、両論者の中でゲームという概念が注目されるに至る背景を理解する。その背景を構成している主要な要因として、構造主義の大きな影響力に対して距離をとる必要があったことが挙げられるだろう。また、距離化の際に用いられた理論的な資源としては、ニーチェやマルクス、ウェーバーが挙げられる。

第二に、七〇年代における両者のゲーム理解の内容をみる。両者の社会理論的前提は大きく相違しているが、それぞれの前提から帰結した理解はほぼ同じものであった。それは、ゲームには常に同じ勝者と敗者とがあり、勝者は何らかの常に勝つための手段を有しているというものである。

第三に、八〇年代にかけて、両者がその社会理論的前提を組み替えることを通して、ゲームの概念をより持続的なものへと改める過程をみる。この組み換えについては、従来ほとんど注目されてこなかった（そのことが両者の学説研究のなかで様々な解釈上の弊害を生んできたことについても言及したい）。この組み換えをとおして達成されたのは、勝者が常に勝つという一方的な関係ではなく、勝者は常に敗れる可能性を有し、反対に敗者は常に勝つ可能性を有するという揺らぎと持続の性質を有した関係性であった。

最後に、両者は、この理論的な変化の中で、ゲームの関係性について、単に批判的にでは

なく、むしろ、特定の条件の下においてではあるが、それが社会的に好ましい性質をも帯びうるとしていたことについて述べる。

意義

両論者には、闘争というものが、人間が人間である限り避けようがないという見定めがある。それを前提とした上で、闘争が、注意深く条件づけられた特定の関係形態のもとで展開されるならば、それが、社会的に好ましいものとなりうるという社会像を構想していた点で一致していた。

この構想はどのような今日的意義を有するのだろうか。例えば、両論者はともに福祉国家について言及しているが、彼らの主張は、市場における闘争か国家による保護かを単純に対置して二者択一を迫るのではなく、闘争を、規制や自己のテクノロジーなどの手段によって注意深く条件づけ、それにゲームという形態を与えることをとおして、活気のある社会を構想しようとしている点でユニークなものである。

この意味で、福祉国家の再編が進む今日、このゲーム的な関係性の条件と性質とについて考究する意義はますます高まりつつあると報告者は考える。