

第5講 (Ch.3) pp.211-292

ルールの規則のユートピア、あるいは、つまるところ、なぜわたしたちは心から官僚制を愛しているのか

Ch.3 の概要 (導入)

問：官僚制の強化を止めることができない理由は？

- 考え得る説明
 - 非人格的な役人のヒエラルキーによって形式化された規則 (rules) や規制 (regulations) のシステムの内部に、ある種のひそかな魅力がひそんでいるのではないか、という可能性。
 - ある問題に対応するために官僚制の仕組みを作ると、また別の問題が生み出され、それもまた官僚制的手段によってのみ解決できるかのようにあらわれる。
Cf., M. ヴェーバー
官僚制は、いったん形成されたら、権力行使に必要不可欠となり、廃止するのはほぼ不可能。
←権力行使の方法は、重大な情報へのアクセスの独占 (= official secret)。
 - 官僚制は、管理される側にとっても魅力がある。
◇ 非人格性による魅力：魂がない (解釈労働を求めないのでラク)。単純で予測可能。
- 官僚制の供与する非人格的關係には好便なところがある、ということだけではなく、合理性、正義、自由 (freedom) についての観念そのものが、非人格的關係に基礎をおいている。
 - あたらしい官僚制の形態が熱狂、心酔を引き起こした、人類史における二つの出来事
i.e., 郵便事業とインターネット
 - 多数の人間をかくも興奮させた要素はなんだったのか？

Ch.3 の目次

1. 脱魔術化の魔術化、あるいは郵便局の魔力
2. 精神性の一形式としての合理主義
3. 反官僚制的ファンタジーの官僚制化について
4. 規則 (rules) のユートピア

1. 脱魔術化の魔術化、あるいは郵便局の魔力 pp.217-234

- ドイツの郵便事業 (19C 末)
 - 近代的な社会的福祉国家の起源について確認
 - ◇ 下から社会主義的諸制度を徐々に形成していくという自覚的な革命的プロジェクトに関与するもの [=ボトムアップ]。
 - ←→ビスマルクは、下からの社会主義建設の過程に対抗し、民主主義的で参加型の要素を注意深く排除 (社会保険、無償教育、年金など) [=トップダウン]。

- ◇ のちに左翼が権力の座についても、ビスマルクと同じトップダウン型のアプローチ。
→地域で組織した医療所、図書館、労働者の教育センターなどを、国家の行政構造へと統合。
- この行政機構の真のモデルが、郵便局。
=トップダウンの軍事的な組織形態を公共財に応用する最初の試みのひとつ。
- 郵便業務の用途
 - ◇ もともとは、戦場報告や命令を長距離間でやり取りするため。
 - ◇ のちに、戦争の成果である諸国の統一を維持する手段に。
 - ◇ 公務員 (civil service) —その第一の目的が公衆へのサービスの提供にある—の基盤への拡大。
 - ◇ ついには万人が郵便を利用するように。社会主義者やアナキストも飛びつく。
 - ◇ しかし広告やら請求書やらといったものや、「キレた」局員など、国家官僚制の欠陥の体現者に。
=インターネットのストーリーと同じ。
- 郵便もインターネットも、軍事テクノロジーを本質的に反軍事的目的に転用しているともみなしうる。
→軍事システムに典型的な、分解しつくされた行為とコミュニケーションのミニマムな諸形態をとりあげ、それとはかけ離れたものすべてを構築する土台へと転換させる方法。
- 官僚制が魅力的であるのは、まさにそれが解消するそのときである、という含みをもっている。(p.231)
 - ◇ 官僚制がとても合理的で信頼のおけるものなので、数字にふりまわされ悩まされることのなくなるとき。
=詩的テクノロジー (支配者や指揮官にしかできなかったことが、万人の手に届くようになる)
- [↑ここまでと、↓ここからの、議論のつながりがあまり理解できませんでした]
- 特異な自由 (freedom) の観念と、合理性についてのこれまでの思考の反転がひそむ。
 - ◇ これまでの合理性：理性が本性を制約する
←→官僚制ポピュリズムの登場 (D. ヒュームによる要約)：理性は感情の奴隷
- 官僚制は、ことをなす手段を、それがなんのためになされたのかということから完全に切り離して扱う社会制度となることによって、人々の意識に埋め込まれてきた。
- 二つの合理性の考え方は矛盾しながら共存している。
 - ◇ 手段←→目的
 - ◇ モラルティと関係ない←→正しさや善の本質
 - ◇ 問題解決の方法←→すべてのありうる問題への解決そのもの

2. 精神性の一形式としての合理主義 pp.235-246

- 合理性の矛盾する考え方
 - 官僚制のシステムはたんにニュートラルな社会的テクノロジーである (「公共」なるものが何を望んでいるのかを、どのように掌握するのかという問題)
←→モラル秩序としての、それゆえ目的そのものとしての合理性
 - 基本的な定義に立ち返っても…
 - ◇ 「合理性とは、論理、感情によってわずらわされることのない純粋な思考の適用であり、科学的探究の基盤となる」→そのようなものは存在しない
 - ◇ 「合理的議論とは、経験的現実の根を下ろしている (=観察) とともに形式においても一貫している (論証) 議論である」→イカれていないに人=合理的、というのみ

- 「合理性」という概念の歴史的起源

- ピュタゴラス学派
- 「コスモス」が合理的であるのは、それが究極的には、数、音高、振動の諸原理の表現であるから」
- 人間における高次の諸能力はそれ自身、合理的な宇宙的秩序への参与の形態
- ピュタゴラス学派は、合理的基盤の上に政治生活を再構築しようと試みたが、すでに法的・官僚的秩序が公共の事柄を統御していたので、不可能だった。
- 知識人たちは、ますます神秘主義を奉ずるように。
 - 合理性とは、精神的観念であるのみならず、神聖なものとの合一を達成する技術であった。
- このような考え方は、中世の哲学にも影を落としている。
 - ◇ 「すべての生ける被造物は、神との近接性によって上昇する合理性から成るヒエラルキーに位置づけられる。」…人間は自然の秩序の頂点。動物天使の間。
 - ◇ 後期古代の大いなる宇宙ヒエラルキー…ローマの法的官僚制秩序のイメージとみなしうる。
- いまでは、魂と理性とを同一視することをやめ、わたしたちを個性ある唯一無二の存在、想像力ある存在につくりあげるものとみなすようになったため、上記のように考えるのは難しい。
- しかし、この発想は、「合理性」とりわけ官僚制的合理性の観念が演繹的理性ないし技術的効率性の問題にとどまらず、壮大な宇宙論的スキームへ轉身しようとするにいたる理由を理解する手掛かりに。

3. 反官僚制的ファンタジーの官僚制化について pp.246-270

- 官僚制的合理性が 18~19C に支配的なガバナンスの原理になるにしたがい、一種の対抗運動が現れた。=妖精、魔法使い、ホビットなどの、ファンタジー的である中世についてビジョンの登場（半官僚的）
 - SF がさまざまな未来の発明のリストを集約し、恒常的に利用するので、皆それが何か知っている、という状態になったのと同じように、ファンタジーも、一連のキャラクターのタイプや統治のシステム等々は一貫しているが、中世の実際のありようとは異なる。
 - ファンタジーの世界の真の歴史的起源を理解するために、遡ってみる↓
- 国家の構成要素
 - ①主権：国家を規定する特徴とみなされている。（征服する帝国の原理）
 - ②行政：たんに官僚制と名指すこともできる。大規模の共同体に人々が結集するように促す。
 - ③政治：他者に対して、見させ聞かせすることによって影響力を及ぼすというやり方（p.254）
 - ←→ミニマルな意味では、貴族政的現象（=最良の人間による支配）
- 英雄社会と官僚社会の競合（pp.252-253）
 - 英雄的体制は、官僚社会との一種のシンボリックな競合のうちにあらわれた。

英雄社会（ファンタジー）	官僚社会（都市中枢）
<ul style="list-style-type: none"> ・商業的＝官僚制的文明の中心的価値を反転させた社会秩序を形成 ・文学の使用を拒絶するが、いつでも即興であたらしい叙事詩を唱えられる口承詩人を称揚 ・ポトラッチじみた壮大な宴を催す 	<ul style="list-style-type: none"> ・文明＝野蛮人のようなふるまいをしないこと、と定義 ・文学作品を創造し、愛でる ・物質的価値をもつ物品を注意深く貯蔵し記録

<p>・卓越を求めて際限のない闘争にまい進するカリスマ的な自己中心的人物の周囲に、公共の生活を組織する</p>	<p>・予測可能な安定性を提供する、顔のない官僚制を発展させる</p>
---	-------------------------------------

- 英雄社会は、「はるかむかしの英雄社会はこうであったにちがいない」との、空想による再構成。
- なぜ都市の文明によって「野蛮人」とあしらわれた者が、文明からはるか昔の英雄的祖先としてくりかえしイメージされ、語り直されてきたのか？
→英雄社会とは物語を生成すべく形成された社会的秩序であるから。

● 英雄社会と政治

- 政治的行為とは、他者に対して、見させ聞かせすることによって影響力を及ぼすというやり方でふるまうということ。
 - ◇ 日常の政治は、公式の説話 (narrative)、うわさ、そして説明をつくりだすことと、大いに関係を結んできた。
 - ◇ 政治権力の誇張を芸術形式に転換した英雄社会であれば、その組織化のありようが物語の生成にとっての巨大なエンジンにもなったであろう。

● なぜわたしたちは、官僚制的存在のあらゆる側面が注意深く除去された世界に棲む、中世の聖職者や魔法使いの冒険について幻想を巡らせるのか？

- イデオロギー的植え込みによるもの。
- 権威のシステムがみずからの美德を押し売りするもっとも有効な方法のひとつは、直接にそれを述べ立てることではなく、それらの美德のいっさい否定された生々しいイメージをひねりだしてみせること。
e.g., 古代ローマのゲーム：帝国のもとで、市民たちがなにかしら投票する経験をするのは、親指を上げ下げして、敗者となった剣闘士を死なせてよいか決めるとき。
→臣民を組織化されたリンチモブに仕立て上げる。
→「民主主義？そんなことやった結果はわかっているだろうよ？」
- ファンタジー文学もまた抗争の場である。
- ファンタジー文学の鍵となる特徴にみる、官僚制の要素のまったき否定↓ (pp.259-264)
 - ◇ 価値自由の規則に拘束された中立性という官僚制的原理の否定
 - ◇ 無差別性についての官僚制的原理の否定
 - ◇ 官僚制的手続きの規則性や予測可能性、実力行使の規則化の否定
 - ◇ 官僚制操作の機械的性格の否定
 - ◇ 官僚制の手続きが基盤をおいている、透明性の原則の否定
- 官僚制的原理からの逸脱は濫用とみなされるが、ファンタジー文学では美德とみなされる (=官僚制をいっさい排除した世界を想像する試み)。
- しかし、美德はつかのまのもの。ファンタジー文学は、旅をするにはスリリングであるが、本当にそこで暮らしたいとは思えない。
→読者を手引きして、「きみの官僚制的なものへの疑義のいきつく先はどうなるか考えてみたまえ」といった問を生じさせるように機能させてしまうことこそが問題。
→読者は、ファンタジー文学を現実逃避として楽しむとともに、退屈で管理されきった現実世界は、結

局のところ好ましい、という安心感を得る。

- といいつつ、ファンタジーの中にも、官僚制の諸原理が忍び込んでいいる。
 - ◇ E.g., ダンジョンズ&ドラゴンズ<<https://dnd-jp.com/>>
 - ◇ あらゆるものカタログがある…反官僚制的ファンタジーの究極の官僚制化
 - ◇ 規則 (rules) は存在せず、規則 (rules) とたわむれる…詩的テクノロジー
→詩的テクノロジーと官僚制的テクノロジーのあいだの絶えざる動揺がみられる。

4. 規則 (rules) のユートピア pp.270-292

- プレイ、ゲーム、自由、の本性について
 - プレイ、ゲーム、自由、のすべてが、官僚制のひそかな魅力の核心にある。
 - プレイとゲームは対立しているようにもみえる。
 - プレイとは？
 - ◇ 形式に束縛されない創造性
 - ◇ 規則 (rules) の存在を含意しない
 - ◇ プレイが存在しているといえるのは、創造的エネルギーの自由な表現が目的それ自体になっているとき。
 - ゲームとは？
 - ◇ ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』：純粹に規則 (rules) に支配された行為
 - ◇ それゆえに、楽しい（日常生活では、暗黙の規則 (rules) を理解するのは困難だが、ゲームでは、規則 (rules) にしたがっていれば勝利さえできるので、ひとは自発的に従属する）。
 - プレイはゲームを生成することができるし、規則 (rules) を生成することもできる（＝ランダムネスとは違うということ）。
 - ゲームとは、拘束された、一定の問題解決方法であり、予測可能な解決を持つ。（人間はゲームする）
←→プレイは、よりコスミックで、予測可能な解決を持たない。（神々はプレイする）
 - ◇ プレイには、潜在的におそるべきなにかも見て取れる。
＝オープンエンドな創造性はまた、ランダムに破壊的であることを可能にする。
 - ◇ 官僚制の魅力の背後にひそむものは、究極的には、プレイへの恐怖である。
- プレイのアナロジーとしての主権の原理 (pp.275-)
 - プレイ：規則 (rules) を生成するもののそれ自身は規則 (rules) に拘束されないという原理
 - 主権：ゲームを生み出す生成原理としてのプレイと同一
 - ◇ 神は、あらゆるコスミックなモラルティの体系の創造者であり、究極の執行者である。
→神自身がモラルの法に拘束されるはずはない。
Cf. マダガスカルの諺：高みから監視し、逸脱行為を処罰する。と同時に、気まぐれな存在。
 - コスモスそれ自体が本質的に紙の諸力のプレイであり、人間存在なるものは、運命と宿命のおもちゃ。
e.g., 賭け事：人間的なゲーム。自発的にあ神々の気まぐれに身をゆだねる。
→そうした世界において、自由 (freedom) とは、ゼロサム・ゲーム。神や王が自由な分だけ、人間が隷属しているということ。
 - 近代国家は、人民主権の原理に基礎をおいているし、主権国家の制度的代表者たちが保持している暴力が行使されるのは、特定の適切に承認された役人（兵士、警察官、刑務官）による、法に規定された方

法によつてのみである [はず]。

←→実際には、主権的権力は、合法性を無視したり、おもうがままに構成したりする権利。

e.g., アメリカの大統領や警察官は、なんでもできてしまう。

→国家暴力が規則 (rules) の執行者であるようなゾーンが拡大し、わたしたちの日常生活のあらゆる領域にも、規制や暴力が浸透

◇ こういった強制的命令は、暗黙のコスモロジーから派生する。

◇ 暗黙のコスモロジーのもとでは、ゲームのようなふるまひは透明で予測可能なものとして称賛されながら、プレイ原理 (そしてその延長で、創造性) そのものは恐るべきものとみなされている。

→規則 (rules) や規制 (regulations) の上昇が、それ自体で、一種の自由として経験されている。

[誰にとつての「自由」なのかを読み取ることができませんでした]

➤ 例 1 : 会計監査文化 (pp.280-282)

◇ ケンブリッジ大学に、会計監査制度の導入 (=官僚制化)

◇ 繊細でニュアンスに富んだ手続きの諸形式を、明確に表明された一連の規則 (rules) に転換
→「透明性」の確保

◇ 目標 : 恣意的な人格的権威 (=「透明」でないことによる権威) を排除すること

←→実際は、人格的権威はレベルアップして、特定の事例においては規則 (rules) を無視する力に。

→さらなる規則 (rules) とさらなる「透明性」を要求することしかできなくなった (すべてをゲームに還元することで、目標は達成されてしまった)。

➤ 改革と結びついているのは、恣意的権威への嫌悪感ではなく、恣意性そのものへの嫌悪感。

→もっとも形式的で制度的な規則 (rules) に支配された権威の手放しの受容にいきつく。

Cf. 小学校の教員

➤ 例 2 : 文法書 (pp.282-286)

◇ 文法書 : 無意識の暗黙の規則 (rules) を観察することによって書かれる。[記述文法]

←→文法書が現れると、文法規則とはどう語るべきかを規定したものと感じる。[規範文法]

◇ 一方、いかなる共有された規約 (意味論、統語論、音韻論など) もなければ、コミュニケーションはできない。

→どの時点かで、制約としての規則 (rules) は、可能にするものとしての規則 (rules) に転換。

◇ 言語が変化していくのは、ヒトが常にたわむれ (play around) ようとするから。

➤ 人は二つの矛盾し合う傾向を持つ

◇ ひたすら自己を目的としてプレイフルに創造的 [繊細でニュアンスに富んだ手続き、言語の変化]

←→そのようにふるまってはならないと命じる者に同調する [手続きの明文化、文法書]

➤ 制度的生活のゲーム化を可能にしているのは後者で、真の自由とは、このような自由から自由である、完全に予測可能な世界 (=官僚制的な世界) に生きることである、という議論まであと一歩。

➤ 例 3 : 反権威主義の活動家が直面する「恣意的」権力のホラー (pp.287-291)

◇ グループが大きくなると、派閥が現れ始める。

◇ フリーマンの論考の誤読 : 害を最小化するには、派閥を制度化することだ。そうすれば「透明」でアカウントブルになる。(さもなくば、闇から支配されるよ?)

←→情報へのアクセスの格差を正当化し、いくつかのグループにより大きな権力を与えてしまう。

=透明性の仕組みは、不可避に愚かさの仕組みと化する。

➤ 二つの異なるかたちの具体化されたユートピア主義の衝突

◇ 創造的総合や即興を重視しながら自由を根本的にプレイのうちにみる、反権威主義

←→自由を明確で透明な規則（rules）に還元する能力（ability）とみなす、暗黙の共和主義

* 支配的な観念は、後者

- 官僚制化した自由の観念の結末は、プレイが完全に制限されてしまい、規則に拘束された精密なゲームへと還元された世界。

= 絶対的な自由なプレイの世界と等しく、ユートピア的空想である。

- 恣意的な権力からの自由の追求がより恣意的な権力を生みだし、その結果、規制が存在を締め上げてしまい、守衛や監視カメラがあらゆる場所にあらわれ、科学や創造性が抑制されるような状況、書類作成につき込む時間の割合がひたすら上昇する状況をもたらす。

★ 学校で成績をつけるという行為