

社会科学理論へのレトロスペクティブとプロスペクティブ の二つの方法論の対立と補完

千葉商科大学 出口弘

1 主体性・法則・実在概念に関する方法論的諸前提

社会学ではしばしば主体性と法則及び実在概念に関して学派間で混乱と対立がある。この対立は同じ人間社会を対象とするはずの学派間の相互無視と無知に基づく翻訳不可能性をもたらす。本稿ではこの対立の背後にある認識論的課題を明らかにすることを試みる。本論では主体のありようとして先ず「目的に基づき既存の社会的現実へ介入し、構築物や仕組みや制度などの新たな現実を設計し実現する主体」と「社会的な制度や仕組み等のメカニズムに構成要素として含まれる主体」を区別する。その上で、新たな現実を設計・構築する主体と構築されるメカニズムに含まれる主体の間の相互作用を課題とする。またこれに加え何らかの領域での法則的なメカニズムを認識しモデル化する主体を区別する。物理学的な普遍法則をモデル化する主体は、物理科学的な探究を行う科学者と呼ばれる。ここでは真偽のコードに基づき対象に対する普遍法則を明らかにしようとする活動が「物理科学的探究」とみなされる。これに対して工学的な技術の利活用では、目的に対する有効性のコードに基づき「目的に基づく現実へと介入する活動」での介入手段としての代替シナリオが有効性のコードで評価される。ここで問題となるのは、物理的な普遍法則をメカニズムとして明らかにしようとする科学的探究（狭義の物理学）と、現実への介入の過程で主体を内に含む社会的対象の従うメカニズムを見出そうとする工学的探究では、見出されるメカニズムのありようが根源的に異なることである。主体を構成要素として含む社会の諸システムは、主体の意思決定が学習その他によって容易に変化し得る非定常的なシステムとみなされる。そこでは普遍法則として真偽のコードで評価されるメカニズムを想定することはできない。常にシステムの再同定と暫定的な真偽の評価が必要となる。これは力学系で軌道不安定性に対処するための状態の再同定(データ同化)とは異なる。

物理科学的な普遍法則のモデル化と実験による真偽の検証の繰り返しを通じての科学的な探究のための循環的サイクルは、モデリングサイクルと呼ばれる。これに対して、目的に基づき現実への介入と再構築を行うためには、目的を要求仕様に落とし込み機能設計を行い、使える技術やすでにある現実による諸制約を考慮した構造設計、資源やスケジュールなども考慮した構造実装へとプロセスを進める必要がある。そこでは機能設計から構造設計までの一連のプロセスを代替シナリオとして、複数の代替案の事前評価と、代替案選択の為の合意形成のプロセスが必要となる。さらに介入結果を評価し、それを再度目的に照らして介入代替シナリオ再評価するフィードバックプロセスも必要となる。この目的に基づき古い現実へと介入し新しい現実を構築し、その結果を評価するという循環的プロセスは、マネジメントサイエンスなどの領域では既にさまざまな形で用いられている、有名なPDCAサイクルも、プラン、実行、結果のチェック、修正のアクションからなる、現実への介入と再構築のための循環的サイクルの一種と見做せる。アクションリサーチの一つである、P. Checklandによるソフトシステム方法論も典型的な介入と再構築のための循環的サイクルと見做せる。目的から出発する循環的な現実への介入と再構築のプロセスでは、介入対象領域のメカニズムへの認識と分析が求められる。対象となるシステムの構成要素に主体が含まれないシステム（ハードシステム）では、メカニズムが普遍法則としての物理学法則であれば、橋梁やビル、機械装置の設計といった古典的な工学の対象となる。そこでは対象となるシステムは物理的な普遍法則に基づいており、それを設計用途に応じて境界条件を定めて解析することで構造設計が可能となる。これに対して、社会システムでの政策意思決定や組織の構築といった、その構成要素に主体を含むシステム（ソフトシステム）では、そのメカニズムは非定常であり、介入はハードなシステムに対する工学的な設計とは異なる方法が求められる。

2 社会科学におけるプロスペクティブとレトロスペクティブな方法論

狭義の工学では目的に基づいた循環的な介入サイクルの中で、目的からの要求仕様（機能仕様）の策定、それに基づく機能設計、機能設計に基づく構造設計、構造設計に基づく構造実装までの一連のプロセスを、人工物の設計論として扱う。その範囲は、情報システムの設計から機械設計まで広範囲である。この人工物の設計論は、主にハードシステムを対象とした設計論であるが、情報システムの設計ではユーザーやオペレータなどの主体が複数関与する。また橋梁やビルでも利用者としての主体は常に想定される。だがそこでの主体はシステムの構成要素としての主体とは一応区別できる。他方でSNSのようなコミュニケーションシステムなど構成要素としての主体と利用者としての主体の境界が曖昧なシステムも多い。さらにシステムの構築において、システムの利用者や構成要素としての主体が設計する側の主体と相互作用をする場合もある。情報システムの設計では、機能仕様

から構造実装に至るウォータフォール型のシステム設計に対して、DevOps(設計実装と運用の一体的相互作用)型の開発や、アジャイル開発という、設計主体と運用主体、システムの構成要素としての主体が相互作用しながら設計と実装を行う設計論も多く論じられている。このような相互作用型の人工物の設計論は今日では多くの領域で用いられている。

ここまでの議論は、ソフトシステムであれ、ハードシステムであれ、主体が関与するシステムに対する設計論的な視点からの分析である。そこでは目的の設定から出発して、要求仕様の策定、機能設計、構造設計、構造実装という一連の前向きの設計プロセスを想定している。これをプロスペクティブな設計論と呼ぶ。プロスペクティブな設計論は社会システムでも、組織の設計や政策領域ではしばしば用いられる。これに対して社会学の領域では、既に社会に存在するシステムを理解し解析するために、プロスペクティブな設計法とは真逆の後ろ向き(レトロスペクティブ)な分析が行われる。既に社会に存在する制度やメカニズムは、それを設計した主体を明示的に指示することが困難なことも多い。そのような場合でもシステムは何らかの目的を充足するように実現・維持されていると想定し、その目的と機能充足要件を明らかにすることを通じ社会システムを捉え、そこでの制度やメカニズムのあり方を分析することができる。古典的なラドクリフ=ブラウンやマリノフスキーの機能主義では、広義の存続を目的とした上で、地域ごとの自然環境などの特性下での目標達成を充足要件として、さまざまな文化社会の異なりようを説明しようとした。これに対してパーソンズの構造機能主義では、充足要件を AGIL(Adaptation (適応), Goal Attainment (目標達成), Integration (統合), Latent Pattern Maintenance (潜在的パターン維持))の広義の存続に関する四つに機能要件にブレークダウンしてそれぞれの機能を充足するための構造について論じる。マートンの中範囲の機能主義では、何らかの目的を遂行するために組織や制度などのシステムは設計されたとみなす一方で、システムが意図せざる潜在機能を持ち想定した機能要件に対して、逆機能が生じる問題を分析している。

機能主義的な分析に対して対立関係にあるとされる、レヴィ=ストロースに代表される構造主義では、社会的活動の背後にある見えない構造パターンを見出そうとする。これらの異なる社会の理解と分析の立場は、いずれもプロスペクティブな設計論としてではなく、既にある現実に対するレトロスペクティブな振り返りの視点からの分析となっている。そこでは、対象の実在性と主体の関与がさらなる対立する論点となる。A.ギデンズのエージェンシー理論では、社会システムを設計する主体と、設計されるメカニズムに内在する主体の間での相互作用を再帰的(reflexive)能力として分析する。M. Archerの形態形成的社会理論では、社会の再構築を制度からの個人への下方的制約(Downward Causation)と主体が制度を構築する上方的制約(Upward Causation)の結果としての構造的エラボレーションとして捉え、それを形態形成的な時間プロセスの中で論じている。

これらの議論での主体性や実在概念は、「役割を遂行する受動的主体」や「主体性なき構造主義」への批判や、構築主義への実在論からの批判など、様々な学派間の対立と相互の無視と無知をもたらしている。この混乱と無知の構図を整理するためには、主体の関与を含めた人工物に対するプロスペクティブな設計論が有益な視座を与える。プロスペクティブな設計論では、目的も機能要件も、機能設計も構造設計も、抽象的な目的に対する観念から詳細な機能設計、構造設計に至るまで、いずれも対象の機能や構造に対する観念や設計図の表現とみなされる。表現は解釈の対象であり、物理学的な現実とは切り分けられる。その上で今ある現実を知ること未だ在らざる現実を機能として構想する機能設計や、構想された機能を現実の制約条件を考慮して実現するための設計を行う構造設計では主体を構成要素として含む現実への観察や認識を必要とする。ただしここでいう現実とは主体を含む物理的実在としての現実であり、プラトンのアイデアの意味での実在ではない。

この視座からは、構造主義や機能主義での理論的説明は、いずれもレトロスペクティブな分析に基づく逆システムの分析の結果得られる機能的「設計図」あるいは構造的「設計図」の表象とみなすことができる。これは物理理論が物理的実在でないのと同様に実在ではない。これに対して、R.バスキアの批判的実在論に依拠するアーチャーの実在論で主張される構造・文化・行為主体の三つの実在階層は、生成的メカニズムを特別な実在領域とみなす実在論であり、アイデア的な観念の実在とも物理的な実在とも区別される実在概念を扱っていると主張している。しかしながら、そもそも統計力学に淵源を持つ自己組織化や創発性の理論は生成メカニズムをその理論的探究と表象の対象としており、アーチャが影響を受けたバックレイの社会システム理論における自己組織化の概念も統計力学の自己組織化理論に影響を受けたものである。したがってバスキアやアーチャの実在概念は、構造生成や創発性を含むシステムの理論的な表象の範囲を超えるものではない。

社会科学に於ける学派間の対立と相互の無視と無知の構図は他にも幾つも見出せる。それらは現実への介入と再構築の学としての方法論的検討の中で、その相剋と無視と無知の構図を解除することが可能であり、今日の知の状況でそれこそが真剣に求められる。