

# 情報学における主観主義と客観主義の乗り越え—P.ブルデューの「界」と「ハビトゥス」を中心に—

吉村 孝之介<sup>1</sup>

Konosuke YOSHIMURA

<sup>1</sup>名古屋市立大学 大学院人間文化研究科

Nagoya City University Graduate  
School of Humanities and  
Social Sciences

**Abstract** The purpose of this paper is to overcome the confrontation of subjectivism and objectivism, and from that I aim to open new possibilities of information science. I incorporate Bourdieu's theory, mostly *champ* and *habitus*, to discuss such things. The conclusion is to find out the possibility of using information technology in the question of how to make *espace des possibles* exist. For that purpose, we aim to make effective use of the whole knowledge.

**キーワード** 主観主義と客観主義,ハビトゥス,界,歴史化された構造,可能態の空間

## 1. 問題の所在

いわゆる文系と呼ばれる分野で情報学を展開する人々は、情報技術によって私たちの情報選択の幅が広がったこと、そして多様な人々によるコミュニケーションが可能になったことに少なからず注目してきた。そういったこととの関連から、主に知の刷新や変革が目指された。このような研究においては、多くの場合対立しあふたつの立場からの議論がみとれる。ひとつ目の立場は、人々が情報を得る際、すべての情報を吟味して得るわけではなく、そこには客観的なもの(制度や文化など)に拘束された人間の主観が入り込んでいるというタイプのもの(客観主義)である。もうひとつはその拘束による限界を乗り越え、自ら自由に知を構成していくことができる人間を想定するものである(主観主義)。

たとえば客観主義依りの主張を行う者としてキャス・サンスティーンが挙げられる。彼がサイバースケードという概念で警鐘を鳴らすのは、環境の拘束によってウェブ上で同じ考えを持つ者同士が集まることで偏った意見を形成してしまうことである。ウェブ上では、議論に参加できる人々の数が可能的には多い為に、あらゆる意見を考慮したと思いがちになってしまう。そうした思い込みから距離を置くためにはサンスティーンの本質を常に意識しておかなければならない。一方で主観主義依りの議論を展開する者として、イーライ・パリサーの本質は注目すべきである。彼は企業のパーソナライゼーション(Amazonのおすすめ機能やGoogleによる広告表示など)が私たちの情報選択を狭めていることを指摘している。そもそも、情報収集は私たちの能力、興味、志向などに根ざした仕方で行われているので、得る情報は一面化しやすい。パリサーは人々が陥っている情報選択のループから抜け出すために、私たちが自らの行動を変えなければならないと述べるとともに、情報選択を狭めている原因である企

業のパーソナライゼーションにも目を向けなければならないと主張する<sup>1</sup>。

そういったなかで、東浩紀は著書『弱いつながり』のなかで興味深い提案をしている。彼の議論の特徴はふたつの立場を意識している点にある。東は、外から見れば単なる環境の産物であるにすぎないが、内側からはみな「かけがえのない自分」だと感じてしまうことの矛盾を指摘し、その矛盾を乗り越える方法として環境を意図的に変えることを主張する<sup>2</sup>。そこでは、村人タイプ、旅人タイプ、観光客タイプという3つの類型が区別される。東は今ある人間関係を大切に、コミュニティを深めて成功しろというタイプのもの(村人タイプ)と、どんどん環境を切り替えて、広い世界を見て成功しろというタイプのもの(旅人タイプ)を同時に棄却する。東が推奨するのは、村人であることを忘れずに、自分の世界を拡げるノイズとして旅を利用することであり、旅に過剰な期待をせず、自分の検索ワードを拡げる経験として、クールに付き合うことである(観光客タイプ)<sup>3</sup>。ウェブ上の情報とは、私たちが検索でたどり着いた世界観に基づく情報であり(この指摘はサンスティーンにも通ずる)、そのような世界観に閉じこもらないために、リアルな世界で観光をすべきであると東は主張する。ウェブ上での拘束を意識し、その拘束を乗り越えるために現実世界で観光をするという提言は、拘束とその拘束の乗り越えを意識している点において評価すべきである。

とはいえ、東の主張する観光というものにも何かしらの限界があるのではないだろうか。観光をしようと計画する際に、私たちは制度や慣れ親しんだ文化との関係から情報を取捨選択しているし、様々な情報を得ようとしても、能力的な、または体力的な限界がある。ここで問題とした拘束は、ウェブ上でのパーソナライズというよりも、日常生活に根ざしたものである。

ここで筆者はウェブ上のパーソナライズによる拘束

から抜け出すことを現実的に語る東の主張のすべてを批判するわけではない。情報を選択する際の拘束に関する議論には、ウェブ上における拘束をのりこえるという視点だけではなく、私たちの認識を方向づける拘束を乗り越えるという視点も必要ではないかということが筆者の着眼点である。では、後者の意味での拘束を乗り越えるとはどういうことか。それについて筆者は、私たちの認識を制限する拘束そのものの変化であると考えている。本論文では主観主義と客観主義に依らないかたちで、この乗り越えをどのように行うのかを問題とし、そこから知の刷新に関する情報学を語る礎を築いていくことを目指していく。

その際筆者は、ピエール・ブルデュー(Pierre Bourdieu)という社会学者が提唱した界〔champ〕<sup>4</sup>とハビトゥス〔habitus〕という概念に依拠して、以上の議論を展開させていく。

## 2. ハビトゥスと界

### (1)歴史化された構造とハビトゥス

ブルデューは20世紀後半に活躍したフランスの社会学者である。ブルデューは芸術界や大学界の研究などの実証研究を基に、自らの理論を構築していった。その理論はブルデューが考える社会学の任務を果たすためのものであり、その任務とは主観主義と客観主義の乗り越えである<sup>5</sup>。先ほどの議論に即して述べれば、私たちの認識を拘束するもの(客観主義)とそれを乗り越えようとする人間の自由な能力(主観主義)という対立の乗り越えである。本論文においては、ブルデューが目指した社会学の任務を、彼がどのように完遂したのかを検討することで、先ほど筆者が示した情報学の新たな可能性を開いていくのが狙いである。

そこで、まずはブルデューの理論において行為者の認識がどのように描かれるのかをみていく。それについてブルデューは、ある芸術作品を前にした人々を例にとって説明する。人々は、自らの目の前にある作品について、様々な評価を下し、意味づけを行い、感情を持つことになるだろう。そこでは、ひとつの作品にたいして全く逆の評価が下されうるがゆえに、すべての人がその絵を同じような仕方では評価することはできないといえる。こういった状況に対して、ブルデューが主張するのは芸術作品が、それが客観化される際のコードを所有している者にとってしか意味をもたないし、興味を引き起こさないということだ<sup>6</sup>。ある芸術作品の評価基準は客観的なものとしてあり、それを感知できる者とそうでない者とがあらわれる。それゆえ、芸術作品にたいしてあるひとつの正統的な評価を下すことは、刺激に対する反応なのではない。特定のコードをもたない鑑賞者は、自分にとってまるでわけのわからない音やリズム、色彩や線のカオスとして立ち現れるものを前にして、自分が水に没し、「溺れて」しまうような感じを受ける<sup>7</sup>。何かを素晴らしいものであると人に教えられて知ることはあっても、実際に素晴らしいとは思わないという経験は誰にでもあるだろう。以上のことからブルデューは次のように述べる。

芸術作品との出会いというのは、普通人々がそこに見たがるようなあの稲妻の一撃といった側面などまったくもってはいないということ、そして芸術を愛することの喜びである感情的融合、感情移入 *empathy* という行為も、じつはひとつの認知行為、解明・解読作業を前提としており、そこには遺産として受け継いだ認識法や文化的能力の活用が含まれているということである<sup>8</sup>。

人々が美しいものにたいして抱く喜びは、客観化された遺産として受け継いだ認識法や文化的能力を活用することを前提とする。ここでブルデューが重きを置いて主張するのは、そういった認識能力の活用は、意識的というよりも暗黙的に行われる無意識的なものであり、それは遺産として受け継がれたものであるということだ。

この無意識的な認識の方法についてももう少し掘り下げていこう。暗黙的な認識は遺産として受け継いだ認識法の活用を前提としており、ブルデューは無意識とは歴史である<sup>9</sup>と主張する。つまり、認識の仕方とは遺産であり、歴史化〔historicisation〕されているのだ。認識方法の歴史化という考え方は、普遍主義を打破する見方であり、これまで認識方法の遺産が変化してきたということ、そしてこれからも変化する可能性を持つものだということを示している。この客観化されている遺産との関わりから認識能力を得ると主張する以上、真理と呼ばれているものも含めて、私たちが認識しうるものは、私たちのア・プリオリな能力によって認識されるのではない。むしろア・プリオリなものは、客観化された遺産の側にある。

私たちが持ちうる認識能力は、私たちと歴史化された遺産との関係のなかで得ることができる。では、その関係を結ぶものは何なのか。ブルデューは、歴史化されたものと人間とを媒介する概念について、ハビトゥスという語を用いて説明する。ある芸術作品にたいする正統的な見方は、その正統的な見方が遺産として客観化されている世界に身を置き、ハビトゥスを媒介項とすることで得ることができる。つまり、客観化されているものがハビトゥスによって身体化(incorporation)されるのだ。だから、ハビトゥスとは、持続性を持ち、移調が可能な心的諸傾向<sup>10</sup>のシステムであり、構造化する構造(structures structurantes)として、つまり実践と表象の産出・組織の原理として機能する素性をもった構造化された構造(structures structurées)である<sup>11</sup>。また、あるハビトゥスをもつ者の(そのハビトゥスが媒介してきた元の歴史化された客観性のなかでの)認識は必ずしも意図的な認識ではない。これは先ほどの暗黙的な認識において説明してきたことである。ハビトゥスの反応とは必然性を伴っており、あらゆる計算の外で、客観的ポテンシャルティとの関係で定義される。そのポテンシャルティは、すべきこと・すべきでないこと、言うべきこと・言うべきでないこととして確率の高い来るべき現在との関係にある現在に媒介なしに記入されている<sup>12</sup>。ここ

においても、私たちの認識能力は客観化されたものとの関係からしか語ることができないというブルデューのスタンスがはっきりと見てとれる。ハビトゥスと歴史的な客観性の関係から読み取るべき重要な考え方は、私たちが認識しうることの限界は人間の普遍的な能力のなかにあるのではなく、歴史的な客観性のなかにあるということだ。

以上に述べてきた歴史化された客観性から情報学を考えるとどうなるか。企業のパーソナライゼーションによる拘束を乗り越える際、私たちの前には歴史化された客観性という別の拘束があらわれる。その拘束の乗り越えから情報学を論じるという本論文の目的を果たすためには、この客観性がどのように変化し、生成していくのかを問わなければならない。この問いを扱う準備として次節では、歴史化された構造そのものに注意を向けてみる。

## (2)歴史化された構造としての界

1 節で示された、人々の認識を拘束する歴史化された構造は、ブルデューによって界という概念で表現される。この界という概念もハビトゥスと同様に多くの機能を持つが、本論文では主に、界の規則性から考えていきたい。そこでまず、界はゲームと比較できるという特徴を示しておこう。

実際、界をゲームと比較することができます(しかし、ゲームと異なり、界は考案されてつくられたものではありません。明示化も成文化もされていないような規則、もっと正確な言い方をすれば規則性に従って動いています)。それゆえ、界には本質においてプレイヤーどおしの競争の産物であるような掛け金があります。ゲームへの投資、つまりイリュージョン *illusio*(*ludus* の語源はゲームです)があるのです<sup>13</sup>。

ある界は固有のルールをもっており、そのルールをほかの界に適用することはできない。そして、界は考案されて作られたものではないし、明示化も成文化もされていないような規則性というものを提示する。

ここで将棋を例にとってみる。将棋をプレイする場合には、固有のルールを知っていなければならないし、ルールに従わなくてはいけない(従わなければ反則となり、ゲームに負けてしまう)。ルールを知らなければ、駒の動かし方どころか、ゲームの勝利条件がわからないので、何をすればよいのか困ってしまう。もちろん駒の動かし方のように将棋のルールは明示化されている。しかし明示化されていない規則性も存在する。それは、ルールというよりも、ゲームの流れとか、骨(コツ)というものに近い。ある戦法に従うことは、明示化されていないが、従ったほうが有利な場合が多いし、多くの棋士は戦法をとる。何かの戦法をとって将棋を指さなければ失格になるとか、反則になるとかいうことにはならないにもかかわらずである。このような規則性を感じることができるかどうかは上級者と初

心者の差として現れる<sup>14</sup>。あらゆるゲームにおいて、ルールのように明示化されていない内在的必然性<sup>15</sup>が規則性として界のなかに存することをブルデューは主張する。ここで界の規則性とハビトゥスの関係性を示しておこう。

要するに、客観的な規則性の一定の集合の生産物たるハビトゥスは、それら規則性が設ける限界内で「理に適った」、「常識」に属すすべての振舞いを、それだけを産み出す傾向をもつ。これらの振舞いは、領野、その振舞いがその未来を予測する一定領野に特徴的な論理に適うよう客観的に調整されているのだから、正のサンクションを受けるチャンスをも十分に持っている。<sup>16</sup>

あるハビトゥスを持つ私たちの振舞いは(その客観的なハビトゥスを生成するもととなる)客観的な規則性の範囲内で行われるとはいえ、その規則性は普遍的なものではない。本論文において説明しなければならないのは、界の規則性もまた歴史化されており、変化可能性を持つということだ。では規則性はどのように変化するのか。それは界のなかでの競争・闘争によってである。界のなかで行われるゲームには、重要であるとみなされている掛け金が提示されている。その掛け金は界の規則性によって価値づけられているのだが、界におけるゲームはそういった掛け金を奪い合い、掛け金の正統性を認めさせたり、転覆させたりするための闘争としてあらわれる。

〈界〉の歴史は正統的な知覚・評価図式を押しつける権利を独占するための闘争の歴史である、といただけでは十分ではない。まさに闘争そのものが、〈界〉の歴史をつくるのである。〈界〉が時間制を帯びるのは闘争によってなのだ<sup>17</sup>。

この闘争とは、界の中で正統的な価値を持つものを保持しようとする者と、その価値を問いにふし転覆させようとする者の闘争である。それゆえ、その界の中で価値を持つものを分類する能力、そして価値をめぐる闘争をする甲斐があると感じる必要がある。それはつまりその界におけるハビトゥスを持つことである(この闘争もハビトゥスを備えた認識と同様に、必ずしも意識的に行おうとして行うわけではないことに注意したい)。これらは端的に言って正統派と異端派もしくは支配者と上昇志願者の闘争である(たとえば芸術における前衛は、異端もしくは上昇志願者である)。両者は闘争を行うのであるが、それは同じ界のなかで、同じものを掛け金として信仰しているからこそ可能となる。正統派、異端派に関わらず、すべて界にコミットしている者たちは同じドクサへの暗黙の帰依を共有している<sup>18</sup>。だから、ある界と関係をもつハビトゥスを持つ者すべてが同じ掛け金を信仰しつつも、その掛け金に対する距離のとりかたは異なるのだ<sup>19</sup>。

界のなかでの闘争を確認することによって、ある時点での正統性を生み出す規則性を問いにふし、その規則性を変化させようとする特殊なハビトゥスを持つ人間が明るみに出た。この瞬間にハビトゥスの創造性は素描され、歴史的な変化可能性を持つ構造というものがはっきりと現れてくる。ここで、問いにふすという意志や能力はハビトゥスによるものであり、主観主義が主張するような、人間の行使する自由な創造に伴うものではないことに注意しなければならない。つまり、界の規則性が変化する際の主体を明らかにすることを試みるには、変化しようとする意志の根源に人間を指定してはならない。情報学において検討すべきであると筆者が述べた拘束は、ブルデューの理論において界として現れる。次章では、この界と人間の関係から情報学を展開する可能性を開くために、拘束の乗り越えの主体として界を描いたブルデューの試みを検討していく。

### 3. 主体としての界から情報学へ

ここまでの議論を1章で述べた情報学に関連づけて考えると、企業のパーソナライゼーションによる拘束から抜け出すことは、ハビトゥスと界の限界のなかで行われることになる。もちろんその範囲内で知の管理を行うこと(例えば東の議論はそれにあたる)を蔑ろにしてよいわけではない。とはいえ、界とハビトゥスの関係から、私たちの認識を拘束する構造が変化することを確認できた以上、そのモメントから情報学を展開する可能性を開くことも必要なはずである。そこで議論を先取りして述べると、その可能性は、界の潜在性そのものを変化させることに関わるのではないかということがいえる。そのことを確認するために、まずはハビトゥスの創造的な側面から考えてみる。

まさしくハビトゥスとは、歴史的・社会的に状況づけられたハビトゥス生産の諸条件を限界として持つ生産物——思考、知覚、表現、行為——を、(制御を受けながらも)全く自由に生み出す無限の能力なのだから、ハビトゥスが保証する自由、条件づけられ、かつ条件づきの自由は、初期条件づけの機械的な単なる再生産からも、予見できない新奇なもの創造からも、等しくかけ離れたものである<sup>20</sup>。

私たちが創造しうること、または提起しうる問題の限界は界とハビトゥスの歴史的な条件のなかにある。同時にハビトゥスと界という概念から説明されるのは、私たちの実践には自由があるということである。今一度、注意を払わなければならないのはハビトゥスが普遍的で超越論的主体の位置にあるのではないということだ<sup>21</sup>。ハビトゥスが生産の諸条件(界の規則性と言い換えることもできる)を変化させようとする自発性をもつとはいえ、あくまでもハビトゥスは界と人間をつなぐ媒介物であり、その自由は界との関係においてしか考えることができない。結局界とハビトゥスの関係は次の引用にまとめられる。

世界はわたしを含む＝理解する。ものうちのひとつとして内包する。しかし、存在するものもろものもの(すなわち世界)に対峙するものであるわたしはその世界を含む＝理解する。しかもそれは(言い足す必要があろうか)世界がわたしを包み込み、含む＝理解するからである<sup>22</sup>。

ブルデューはここでいう世界とわたしの関係におけるわたしを、意識の諸哲学が言う意味での「主体＝主観」ではなくハビトゥスであると強調している<sup>23</sup>。そしてこの相互的な内包関係は主観主義と客観主義のどちらの立場にも還元されないことがわかる。しかし、以上のことから、わたし＝ハビトゥスが界の生成主体であるということに行き着くわけではない。人間の営為の真の主体は界であるとブルデューは主張する。

より精確に言えば、それは、創造されたのではない「創造者」の神話(これを範例的に定式化したのはサルトルである。「始原的投企」なる自滅的概念は生成論的思考に対する嫌悪と対をなす自己原因の夢の表現である)を棄てて、もっとも完璧に成し遂げられた人間の営為の真の「主体」は界に他ならないことを認めることである。人間の営為は界のなかでこそ、つまり界のおかげであると同時に界に逆らって成し遂げられたのである(界を界のなかの特別な一位置——部分的にはその界の外で形成されることもありうる諸性向の布置と関連した一位置——と言い換えても同じことである)<sup>24</sup>。

界とハビトゥスが密接な関係をもちつつも、人間の営為の主体は界であることをブルデューは宣言している。それと同時に、私たちには界に拘束されているがゆえの自由がある。とはいえ、主体としての界を理解するためにはもう少し説明が必要であろう。そこで界をコナトゥスの場として考える必要性が出てくる。歴史を持つ構造として素描される界は、プレーヤーの意識と意志から独立した内的力学の場〔lieu〕であり、資本と、資本と連関する利益のチャンスとの分布構造を再生産しようとする傾向性を持つメカニズムの存在と結びついた一種のコナトゥスの場である<sup>25</sup>。ここで言うコナトゥスをどのように理解するのかという点は現代哲学において大きな争点となるが、ここでは存在の意欲という型の理解に基づいて議論を進めることにする<sup>26</sup>。主体としての界は存在への意欲という欲動〔pulsion〕を持つ点において主体となるのだ。まさに、この意欲の対象を存在せしめることと情報技術が可能にすることを結びつけることが筆者の考える情報学の向かう先である。

ではその意欲の対象とは何か。それは可能態の空間〔espace des possibles〕である。ハビトゥスを介した人間に対する界の拘束は、界に書き込まれた諸可能性と諸不可能性、より精確には、ハビトゥスと界との関

係のなかに出現する諸可能性と諸不可能性の客観的構造が課す拘束である<sup>27</sup>。このとき諸可能性と諸不可能性からなる客観的構造は可能態の空間として現れる。問うべき問題や、前提とされている知は界によって異なり、そのような見方からすれば可能態の空間は問題系(*la problématique*)<sup>28</sup>としても考えることができる。この可能態の空間を存在せしめようとする界の欲動を、ハビトゥスを介して人間に所有させることで、人間は問題を提起しようとする意志を持つようになる。創造を行なう者と可能態の空間の関係についてブルデューは次のように述べる。

もしこのモデルが(わたしが信じているように)大きな象徴的革命的遂行者すべてに妥当するものならば、それはおそらく、彼らがすでに出来上がった可能態の空間——彼らのために、彼らのみのために、ひとつの作るべき可能態を欠如によって指定する空間——の前に位置しているという共通点を持っているからである。この不可能な可能態は、それを定義している、しかし空虚として、不足として定義している空間によって排除されていると同時に呼び求められているのであるが、彼らはまさにそれを存在せしめようとして努力するのである。構造的に排除された可能態の出現が、その可能態を排除する構造のうちに、また、その構造を構成するすべての位置の安楽な占有者たちのうちに出現させるあらゆる抵抗とたたかうことによって<sup>29</sup>。

ある界の中に開かれている可能態の空間は、その界のなかにいるすべての者の前に同じようなかたちで現れるわけではない。呼び求められている空間は界の中で特殊な位置(上記の引用のなかでは象徴的革命的遂行者の位置)を占めることによって現れる。逆に安楽な占有者たちと呼ばれる人々の前には呼び求められている空間はあらわれず、彼らは今ある界の規則性を保持する方向へと向かう。この両者の関係は界の闘争で描かれた異端派と正統派の関係と同じである。

この可能態の空間はこれまで説明してきた界の規則性を内面化している。それゆえ、可能態の空間の変化は規則性の変化と関連づけて考えることができるし、そこで私たちは界を主体として、問題提起や創造を考えるということを理解することができる。

この可能態の空間は、〈界〉の論理と必然性を一種の歴史的超越(*transcendental historique*)として内面化しているすべての人々に押しつけられる。ここで歴史的超越とは、知覚・評価の(社会的)カテゴリーの体系であり、ジャンルや流派、手法、形式といった概念のように、思考可能なものと思えないものの圏域を、つまり当該時点で思考され実現されうる潜在可能性の有限な圏域——自由——と、これからなすべきこと、思考すべきことがその内部で決定される

種々の拘束の体系——必然性——を同時に定義し境界画定する、可能性と正統性の社会的条件の体系である<sup>30</sup>。

以上のことから、情報学を論じる可能性を開くために注目すべきことは、可能態の空間が示されるとき、自由というタームをはさむことで、決してその空間が存在するための条件を提示しているわけではないことだ。つまり、問題となっているのは潜在性であり、可能態の空間を存在させる条件が提示されているのであれば、人間に自由はないだろう。筆者はこの界の潜在性を媒介したハビトゥスの自由に、情報学を論じる可能性があると考えている。そこでは可能態の空間を存在せしめるための方法そのもの多様性が問題となる。その点において、ピエール・レヴィ(Pierre Lévy)のヴァーチャル化(*virtualisation*)に関する議論は検討すべき議論である。レヴィはヴァーチャル化ということで、客体に結びついている意味を宙づりにし、他の意味に結びつける可能性を開くこと(規則性の潜勢的な状態や規則性を問いにふしている状態)を情報技術との関係の中で論じている<sup>31</sup>。また、その潜勢的な状態に対して、答えを示していくことがアクチュアル化(*actualisation*)として考えられている。つまりそれらは問題と解の関係であり、レヴィはそういった観点から問題系の変化を情報技術の利用可能性とともに論じている。そこでブルデューの議論とともに問題化されるのは、私たちに考え得ることの全体を、どのようにひとつのヴァーチャル化とアクチュアル化の関係として考えることができるのかということである。解くことのできない問題が提起されうる状態とそうでない状態との区別が可能であること、そして問題の提起の主体が界であることをブルデューの理論が示すのに対して、レヴィはある問題系の中で、問題が提起されうる潜勢的な状態へ引き上げること、提起された問題を解決しうる潜勢的な状態へと引き上げること、知の全体という視点から介入することを論じる。両者の理論を検討し、今ある問題の解決に情報技術がどのように寄与しうるのかを語ることが、筆者の考えるこれからの情報学の展望である。

#### 4. まとめ

本論文の1章で筆者は、外部環境による拘束を、主観主義や客観主義の視点を採らないかたちでどのように扱うのが情報学の争点になっていることを示した。その際、ウェブ上のパーソナライゼーションによって私たちの認知が狭められているというタイプの拘束ではなく、私たちの認識を方向づけている客観的な構造による拘束に注目した。筆者はそこから、ブルデューの理論を検討するかたちで、拘束そのものの変化に注目し、その変化から情報学を語ることの可能性を最後に示した。

ブルデューの理論を検討することで示した筆者の結論から、情報学を展開するためにこれからさらに必要なことは、個人がどのように情報と接するのかということと関連づけて、界の再生産や人間の創造行為をど

のように考えるのかということである。界の生成における主体が界であるからといって、生成の条件が界によって規定されるわけではないということは指摘してきた。その点において、人間の自由は語られるのであり、その自由を存分に発揮するための議論を情報学から展開させることの可能性を筆者は説いてきた。そういった議論は、個人で行う知識管理というレベルでも、集合的もしくは協働的な知識管理というレベルでも行われうるだろう。もちろん、その際にこれまで論じてきたブルデューの視点を考慮したうえでなければならない。

<sup>1</sup> イーライ・バリサー (2012)

<sup>2</sup> 東 (2004)pp.10-11

<sup>3</sup> *ibid* p.54

<sup>4</sup> 界は場という訳語を当てられることもあるが、場 [lieu] と区別するために本論文では界を採用する。

<sup>5</sup> 個人が社会システムについて持っている主観的意識とこの社会システムの客観的構造との統一性は全体性を介して発見されるわけだが、社会学の第一の任務はおそらく、この全体性を再構築することにある(ブルデュー 2007 p.151)

<sup>6</sup> Bourdieu (1979) p. II

<sup>7</sup> *ibid* p. II

<sup>8</sup> *ibid* pp. II - III

<sup>9</sup> Bourdieu (1997) p.23

<sup>10</sup> 現に進行しつつあるものの中に存続する過去、自らの原理に従って、つまり内部法則、それを通して、時局変動の直接の制約には還元できない外部必然性の法則が絶えず作動するような、そうした内部法則にしたがって構造化される実践のなかに自己実現し恒久化する傾向を持つ過去、これが心的傾向のシステムである(Bourdieu 1980a p.91)。

<sup>11</sup> *ibid* p.88

<sup>12</sup> *ibid* p.89

<sup>13</sup> ブルデュー&ヴァカン (2007) p.132

<sup>14</sup> たとえばゲームのセンスのような、感覚をブルデューは実践感覚 [sens pratique] として説明する。この実践感覚は本論文において説明されてきた暗黙的な認識と言い換えることもできる。

<sup>15</sup> ブルデュー (1991) p.105

<sup>16</sup> Bourdieu (1980a) p.93

<sup>17</sup> Bourdieu (1992) p.223

<sup>18</sup> Bourdieu (1997)p.147

<sup>19</sup> ブルデューは界の中における位置取りと界の中での闘争の仕方(戦略の立て方)の関係を、社会的トポロジーという見方で考察する。

<sup>20</sup> Bourdieu (1980a)p.92

<sup>21</sup> それは、古典的な(カント的な)認識論哲学が(そして今日なお、エスノメソドロジーとか、あらゆる形態の「構築主義的」観念論が)教えるように、客観的認識の可能性の諸条件と限界を「主体(主観)」のなかに探することに甘んずることはできない (Bourdieu 1997 p.173)。

<sup>22</sup> *ibid* p.189

<sup>23</sup> *ibid* p.190

<sup>24</sup> *ibid* p.166

<sup>25</sup> *ibid* p.310

<sup>26</sup> 傾向性とかコナトゥスという言葉を使うのは、ポパーとともに、確率関数がとる数値を、対応する出来事の発生力(ライブニッツはこれを出来事の「存在への意欲」 [pretentio ad existendum] と呼んだ)をはかる尺度と見なすということである(Bourdieu 1997 p.310)

<sup>27</sup> *ibid* p.166

<sup>28</sup> *ibid* p.164

<sup>29</sup> *ibid* p.131

<sup>30</sup> Bourdieu (1992) p.328

<sup>31</sup> Lévy (1995)

## 参考文献

1) 東 浩紀(2014): 『弱いつながり』, 幻冬舎

2) Bourdieu, P(1979): “La Distinction: Critique Sociale du jugement”, Éditions de Minuit, 石井 洋二郎 訳, 『ディスタンクシオン——社会的判断力批判(1・2)』, 藤原書店, 1990

3)———(1980a): “Le sens pratique”, Édition de minuit, 今村 仁司・港道 隆 訳, 『実践感覚 1』, みすず書房, 2001, 今村 仁司・福井 憲彦・塚原 史・港道 隆 訳, 『実践感覚 2』, みすず書房, 2001

4)———(1980b): “Questions de sociologie”, Éditions de Minuit, 田原 音和 監訳, 安田 尚・佐藤 康行・小松田 儀貞・水島 和則・加藤 真義 訳 『社会学の社会学』, 藤原書店, 1991

5)———(1987): “Choses dites”, Éditions de Minuit, 石崎 晴己 訳, 『構造と実践——ブルデュー自身によるブルデュー』, 藤原書店, 1991

6)———(1992): “Les Régles de l'art : Genèse et structure du champ littéraire”, Éditions du Seuil, 石井 洋二郎 訳, 『芸術の規則(1・2)』, 藤原書店, 1995/1996

7)———(1997): “Les Méditations pascaliennes”, Éditions du Seuil, 加藤 晴久 訳 『パスカルの省察』, 藤原書店, 2009

8)——— (2000): “Les Structures sociales de l'économie”, Éditions du Seuil, 山田 鋭夫・渡辺 純子 訳 『住宅市場の社会経済学』, 藤原書店, 2006

9)———(2002): “Le Bal des célibataires”, Éditions du Seuil, 丸山 茂・小島 宏・須田 文明 訳 『結婚戦略——家族と階級の再生産』, 藤原書店, 2007

10) Bourdieu, P & Chamboredon, J-C & Passeron, J-C(1973): “Le Métier de sociologue: Préalables épistémologiques”, EHESS-Mouton, 田原 音和・水島 和則 訳 『社会学者のメチエ——認識論条の前提条件』, 藤原書店, 1994

11) Bourdieu, Pierre & Wacquant, L(1992): “Réponses. Pour une anthropologie reflexive”, Éditions du Seuil. 水島 和則 訳 『リフレクシヴ・ソシオロジーへの招待——ブルデュー、社会学を語る』, 藤原書店, 2007

12) Lévy, P(1995): “Qu'est-ce que le virtuel?”, Éditions La Découverte, 米山 優監訳, 曾我 千亜妃・井上 寛雄 訳 『ヴァーチャルとは何か』, 昭和堂, 2006

13) バリサー, イーライ(2012): 井口 耕二 訳, 『閉じこもるインターネット』, 早川書房

14) サンステーション, キャス・エドナ, ウルマン=マルガリート(2012): 那須 耕介 訳 『熟議が壊れるとき: 民主政と憲法解釈の統治理論』, 勁草書房