

受動社会から中動社会への変遷を促す地域デザインの考察

中動態とアクターネットワーク理論の視点から

Consideration of Community Design for the Transition from a Passive to a Middle-Active Society ·
From the Perspective of Middle Voice and Actor-Network Theory

曾我修治

Shuji Soga

武蔵野美術大学

Abstract: We argue the social design that facilitates the transformation of the region into a middle-active society. First, from the perspective of middle voice and actor-network theory, the transition from a modern passive society to the coming

Key Word: Middle Voice, Actor-Network Theory, Social Design

middle-active society is depicted as a transition from a "linear-forced model" to a "free-circular model". Then, we propose three approaches and ideas for plug-in implementation, a mechanism to promote this transition.

1. 研究の背景と目的

技術革新と資本制の下、分業が進み多くの働き手は自律性を徐々に失い受動的な存在となっている。イリイチは、これを行き過ぎた産業化社会、つまり生産・消費社会、が分水嶺を越え、人々が産業主義的な道具に支配され社会の豊かさが包摂されている状態と警告している[注1]。本研究では、この能動的な一部の資本と多くの受動的な労働者に二分化する問題の対案として、中動態とアクターネットワーク理論(以下 ANT)の視座を取り込み、地域の中動社会への変遷を促す社会デザインを考察する。

2. 研究の課題とアプローチ

2.1 中動態

中動態はかつてのインド・ヨーロッパ語に存在していた態である。能動では、動詞は主語から出発して、主語の外で完遂する過程を指し示しているのに対し、中動では、動詞は主語がその座となるような過程を表し、主語は過程の内部にある。能動と受動の対立がする／されるの対立であるのに対し、能動と中動の対立は、主語が過程の外にあるか内にあるかの対立である。

中動態は言語の一文法ではあるが、言語は人の思考にも影響をもたらす。國分はスピノザのエチカを参照し、外部の刺激に圧倒され自分の本質を反映しない思考による行為が受動であり強制である。また、自分の本質を表現する、すなわち中動態的思考を反映した行為が能動であり自由であると述べている[注2]。受動社会の変容においては、個々人がいかに中動態的思考を発動できるかが重要と考える。

2.2 アクターネットワーク理論

ANTは事物を、人間、モノ、社会、技術といった従来は互いに異質であった存在が相互に入り混じりながら切り離すことのできない状態で存在すると考える概念である。人だけでなく物など非人間もアクターとなり得る特徴があり、アクターとアクターの連関として事物を認識する。アクター(もしくはアクター間の作用)には中間項と媒介子がある。中間項は意味や力をそのまま移送するものであり、インプットが決まればアウトプットが決まる。これに対し媒介子はインプットからアウトプットを予測することはできない[注3]。

ANTでは媒介子の記述を重要視する。中間項はアクターネットワークに安定をもたらすが大きな変化は起きない。媒介子となることでアクターネットワークを結び直し、系に変容をもたらす。



図1 受動的能動 = リニア・強制モデル

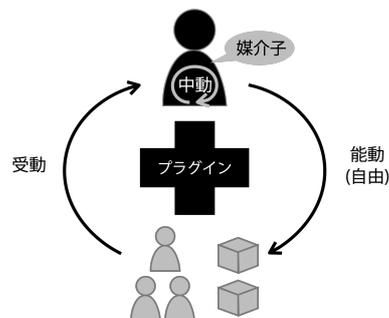


図2 中動的能動 = 自由・円環モデル

また、媒介子を見出す上で、アクターが所与の状況を解釈するのに必要な補足ツール・補足精神であるプラグインという概念が提唱されている[注3]。中動社会への変容にむけて、アクターを中間項から媒介子へ変態するアプローチが考えられる。

2.3 受動社会の解釈と本研究のアプローチ

2.1, 2.2 で述べた中動態と ANT の視点から現代の受動社会を図1のように捉えられる。ここでは、人々(アクター)は、他のアクター、例えば、上司から業務指示のような作用を受け取り、ビジネスという時間制限の強い環境の下、自身での吟味が不十分なまま、能動性を行使する。吟味が不十分とは、アクター自身が中動態的思考を十分に駆動できていないことを意味し、この状態で行使した能動は強制となる。また、このときアクターは中間項としての役割しか果たしておらず、ネットワークへの作用は限られたものとなる。本研究では、図1に示すこのモデルを"リニア・強制モデル"と呼ぶ。

リニア・強制モデルから脱し、アクターがより自発的な能動性を発揮するアプローチとして、図2に示す"自由・円環"モデルを提案する。ここではまず、アクターに作用する実用的な仕掛けであるプラグインを地域に実装する。これにより、アクターの中動態的思考を駆動させ、強制ではない自由な能動を促す。このとき、アクターは中間項から媒介子へと変態しており、媒介子となることで、他のアクターへ作用することが可能となる。この作用がさ

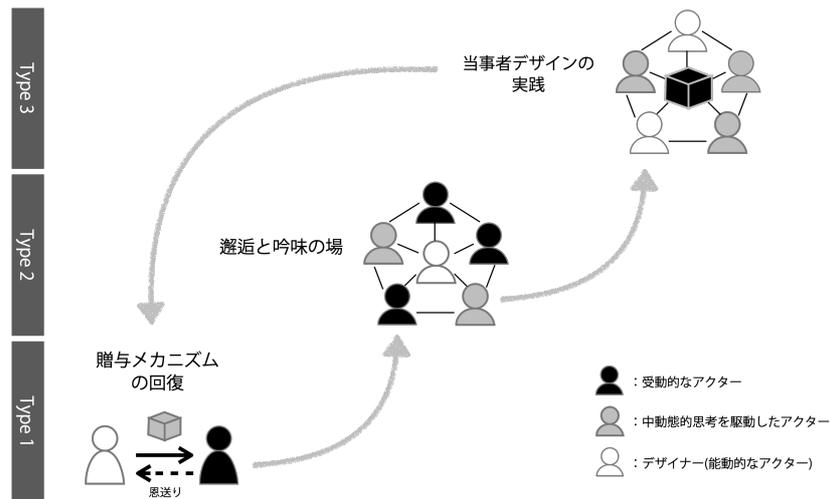


図3 プラグイン社会実装の切り口

らに他のアクターへ作用し、地域の能動性を賦活させる。

3. 自由・円環モデルの社会実装への切り口

3.1 贈与メカニズムの回復

自由・円環モデルを地域に実装するためには、まずプラグインの具現化が必須である。この切り口とアイデアを3つ示す(図3)。

一つ目は、リニア・強制モデルに支配されているアクターに中動的思考を誘発するきっかけを提供する局面でのプラグインである。ここで有効な仕掛けの一つとして贈与メカニズムが挙げられる。モースによると贈与は、物々交換、貨幣経済に先立ち存在していた社会システムであり、贈与=交換が人間の基底となる法・経済体系であった[注4]。受動態であるアクターが贈与を受けるとき、それは交換であるため返礼の意識が働き中動的思考発動のきっかけとなる。

贈与メカニズムの実装方法としてペイフォワード式のカフェが挙げられる。ペイフォワードは、あるアクターから受けた親切を別のアクターへの新しい親切としてつないでいく仕組みである。田中の移動型屋台で地域に赴き無料でコーヒーを振る舞うパーソナル屋台の活動はこの好例と考えられる[注5]。

3.2 邂逅と吟味の場

二つ目は、きっかけを得たアクターが十分に中動的思考を駆動するためのプラグインであり、邂逅と吟味の場の提供である。個人の生き方のターニングポイントの8割は偶発性の出来事である。中でも自身に潜在している願望を体現しているアクターとの出会いや対話がきっかけとなり、自己の吟味が起きる[注6]。

このような邂逅と吟味の場として、哲学カフェがあげられる。哲学カフェは哲学対話実践の場であり、教育やケアでの実践と比べ、哲学対話を行うこと以外に達成されるべき目的が設定されていない固有性を備えている[注7]。解決空間に飛ばず、問題吟味の空間にとどまってい安全・安心な場所はアクターの中動的思考を駆動させる場として好適である。

3.3 当事者デザインの実践

三つ目は、中動的思考を駆動させたアクターが媒介子として自由な能動性を発揮する局面でのプラグインであり、当事者デザインの地域実践を提案する。当事者デザインは、デザイナーと問題を抱える当事者がする/されるの関係でなく、お互いの領域に踏み込んで、共創の中で問題解決を行うデザインアプローチであ

る[注8]。拙くとも当事者の自らのデザイン実践は自由な能動を発揮する良い場となる。

当事者デザイン実践の例として岡本らの障がい者との取り組みがあげられる[注8]。筆者はPrecious Plasticを活用した地域の当事者デザインを検討している。Precious Plasticは、プラスチックゴミを減らすことを目的に、2013年にオランダのデザイナーDave Hakkensが立ち上げたオープンソースプロジェクトである。誰でも簡単にプラスチックをリサイクルできる社会の構築をめざしている[注9]。地域で排出されるプラスチックから地域に必要な新しい価値を生み出すプロセスを当事者として体感することで、地域の能動性賦活につながると思う。

4. 今後に向けて

受動的な暮らしを強いられがちな現代の地域の人々の能動性を賦活するためのモデルとして、中動態とANTから得られる示唆に基づく自由・円環モデルを提案した。また、本モデルの地域実装に向けたプラグイン具現化の切り口とアイデアを述べた。本稿で述べたモデルやアイデアはまだ理論、仮説に過ぎない。今後は、地域に本モデルを実装し、社会実証を通じて提案内容を検証する。

参考文献

- 1) イヴァン・イリイチ(渡辺京二訳、他)：コンヴィヴィアリティのための道具、筑摩書房、2015
- 2) 國分功一郎：中動態の世界、医学書院、2017
- 3) ブリュノ・ラトゥール(伊藤嘉高訳)：社会的なものを組み直す、法政大学出版局、2019
- 4) マルセル・モース(森山工訳)：贈与論 他二編、岩波書店、2014
- 5) 田中元子：マイパブリックとグランドレベル、晶文社、2017
- 6) John D. Krumboltz, et al., Planned Happenstance: Constructing Unexpected Career Opportunities, JOURNAL OF COUNSELING & DEVELOPMENT, SPRING Vol. 77, 1999
- 7) 君嶋佑果 山本和則：哲学カフェとは何か ～事例研究に基づいて～、みんなで考えよう、第2号、130-149、2019
- 8) 岡本誠：協創と当事者デザイン、デザイン学研究特集号、26(2)、48-55、2019
- 9) One Army : Precious Plastic Universe , <https://preciousplastic.com> (参照日 2022/4/27)