

現代と社会システム 第 09 回宿題(6/13 提出)

橋本 翔

環境情報学部 4 年 70347929 t03792sh

【復習】ハイエクは社会の秩序形成の本質をどう捉えているか？「ルール」「自由」「法」という概念を用いて説明する

私達は、社会制度は私達自身が作ったものだから、自分たちでより良く作り直す事ができると考えている。しかし、ハイエクはそれを否定する。なぜなら、社会制度は発明されたものでも計画されたものでもなく、私達が生きている中の合理的でないプロセスの中で進化してきたものだからだ。

個人の行動の規則性と、そこから産み出される社会全体の規則性には、明らかに大きな規模の差がある。

社会が秩序を持つには、個々人の行動それ自体にある程度の規則性がなくてはならない。もしそれぞれがデタラメなふるまいをしていたら、秩序は生まれえない。この規則性を「ルール」と呼ぶ。

ルールは、過去の人々の振るまいが知識として集積している。しかし、「道具がどう工夫されてその形になったか」という過程を私達が気にせずに使っているのと同じ様に、ルールも「どうしてそのルールができたか」という過程を私達は気にしていない。ルールは、知識をより簡単な形で後生に伝えるメディアになっている。

ルールには 3 種類ある。株式市場システムなど「頭で考えた末に選択されたルール」と、正義という感覚やフェアプレイなど「言葉で表現できないようなルール」と、慣習法など「言葉で表現できないような事をあえて明文化したルール」がある。

ハイエクは、他者の恣意による強制を受けない状態を「個人的自由」と定義した。個人的自由は守られなくてはならない。なぜなら、我々個人のふるまいが、どう社会レベルのふるまいにつながっていくかを我々自身は予見する事ができないから。社会がある程度の規模と複雑性を持つなら、中央が個人に命令をする事で進めていく社会では、進歩が遅くなり、発見が少なくなり、成り立たなくなる。

法は 2 種類ある。国家が決める法と、社会の構成員が受け入れているという事実が先にある法がある。今日の自由な社会における裁判官の役割は、社会の中でボトムアップに合意されて生まれてきた「正義のルール」を発見し、明文化する事だ。

【考察】授業と宿題を通じて自分なりに考えたこと

多人数で使うコミュニケーションメディアを考えて実装する時、私達デザイナーは個人の行動、人とモノのインタラクションしか直接デザインする事ができない。しかし、その道具を使う事によって人々の間で起こるインタラクションも考慮しなければならない。

Web サービスのデザインをしている人達は、web にアップロードされた情報によって人と人のインタラクションを起こしているが、どのようなそれをデザインしているのだろうか？とても気になってきた。