

## 情報階級の「合理的分化」モデル

——「選抜なしの、ハビトゥスばらけ相続」

モデル提示とあわせて——

桜 井 芳 生

### 【要約】

情報化社会といわれつつある今日において、情報処理程度の高いいわば「高情報階級」と、そうでない「低情報階級」との、階級分化の問題は、大きな社会問題であるといえるだろう。

現在ならびに近未来において、情動的階級分化が存在するのか、階級分化が進行するのか、については、まず第一に、「実証的」問題である。この問題意識に立脚した、実証的調査が、今後盛んになされることを期待する。

インターネットは情報に関する人々の落差を縮める、と安易に想定される場合が多い。しかし、これは、検討されるべき問題であって、いまだ、確実な知見ではない。

本稿では、一つの思考実験として、現代・近未来においても、情報をめぐる階級分化は存在する、少なくとも、消滅しつつあると言っているわけではない、との方向で、議論を進めてみる。そして、どのような仮定のもとで、情報階級の存立をシミュレートできるかを探求してみる。

これまた一つの思考実験として、初期状態において各主体（本稿では、ゲーム論を援用するので、以下プレイヤーと呼ぶ）が「平等」であると仮定して、そして「利害関係」からのみ、「情報階級の分化」が生じうるかを、検討してみる。

この点に関してまず、ゲーム論における ESS（進化的に安定な戦略）の議論を援用し、以上の仮定のもとでも「情報階級の分化」は生起する、ということをしめす。

次に、モデルをより現実に近づけて、では現実にはどのようにして各プレイヤーは各「階級」へと「落ち着くのか」、を考察する。これにおいては、いくつかの方途を典型的に想定しうる。そして、階級の世襲制と、誤認された世襲がある程度の機能を持つことを指摘する。しかし、両者は、ゲームが変化する際には、それを追尾する性能がない。

最後に、ブルデューのモデルを大改造した「選抜なしの、ハビトゥスばらけ相続」モデルを提示し、このモデルが、情報階級の分化帰属過程において一定程度のよい性能を示すことを主張する。

#### 【初発の、素朴な、問題意識の、イメージメイキング】

私は、ある地方の大学で、メディア論の教師をしている。昨今のインターネットなどをめぐる諸状況の変化の速さに震撼としながら、学生さんたちに、この変化の波に乗り遅れるな、はやくパソコンを買ってネットに接続せよ、と繰り返している。

しかし、学生の反応は、必ずしも満足にたるものではない。もちろん、すぐにパソコンをかってネットにアクセスする学生もいる。が、かなりの比率の学生は、社会の変化を自分の問題としてとらえずに何ら自分からの対処をしない。はじめは、このような学生の反応の鈍さに業を煮やしていた。しかし、最近私自身すこし感じ方が変わってきた。このような変化のはい情報社会化の中で、情報武装にコストをかけないという生き方ももしかしたら「それはそれで、ある種の合理的な選択」かもしれない、と。

このような「変化に敏な」学生と、「変化に鈍な」学生をみていると、その違いを生み出す要因の一つとして、一種の「育ちの違い」を感じないわけにはいかない。

ブルデュー的なハビトゥスの違いが存在し、それがこの「情報武装へ、コストをかける／かけない」に効いているように直感されるのだ。

しかし【ハビトゥスの効き方は、ブルデューの想定したものとは、若干異なるのではないか】。そしてそれゆえまた、我々は、ハビトゥスの効き方の大きさ

を認めつつも【必ずしも、ブルデュー的悲観主義に、いたらなくてもいいのではないか?】。このようなことを直観するようになった。

本稿は、このような素朴な問題意識と直観を、思考実験的に検証していく試みである。

### 【文化的再生産論に対する根本的疑義】

今ブルデューについて言及したので、文化的再生産論についてももう少しのべてみたい。文化、ハビトゥス（生活習慣）、階級の関係に関して文化的再生産論と呼ばれる議論が、今日重視されているといえるだろう。代表的論者としては、ブルデューとウィリスとがあげられるだろう。

しかし、私は、文化的再生産論の啓発性を高く評価しつつも、根本的な疑義を感じている。それは、ひとことでいえば、「人（劣位階級）は、そんなにバカなのか」という疑問であり、言い換えれば、「ある人たち（劣位階級）は、そんなに自分に不利になるようなことをやりつづけているのか」という疑問である。

この疑問について敷衍してみよう。文化的再生産論の議論では大略、親のハビトゥスが子に無自覚的に相続されてしまい、子は、自分が知らずに身につけてしまったハビトゥスに影響されて、自分もまた、親と同じ階級に帰属しやすくなる。しかし、劣位階級を考えてみると、もし、劣位階級に帰属することが優位階級に帰属するよりもソナな選択であるならば、人（劣位階級の親）は、みすみす自分の子に不利になるようなハビトゥスの相続をなぜ継承させるのだろうか?。もちろんハビトゥスの相続は無意識的に行われる。しかし、進化論的にみて、自分に不利な振る舞いのあるグループが継続的に行っているというのは理解しにくい。たとえ、ハビトゥスの相続のようなことがあったとしても、それを文化的再生産論とは異なったような仕方で、理解する道はないのだろうか?。私は、ハビトゥスの相続に関して、以上のような理解とは異なった理解の仕方があり得ることを本稿でしめしてみたい。

## 【情報階級の合理的分化モデル。タカ・ハトゲームの援用】

	高情報選択肢	低情報選択肢
高情報選択肢	-1, -1	6, 0
低情報選択肢	0, 6	2, 2

(以上は、ラスムセン訳書168頁よりラベルと利得を変えた)

以上のようなゲームを考えてみよう。これは、ESS (evolutionarily stable strategy 進化的に安定な戦略。詳しくは後述) の議論で有名な、メイナード=スミス の、「タカ・ハト」ゲームのラベルと利得を、若干付け替えただけのものである。

このゲームを、各プレイヤーが「情報社会」に「参入」する際に、どのようなコストとメリットが期待できるか、という問題として解釈してみよう。

ここでは、単純化して、情報社会とは、情報処理能力を相対的に多く持っているものと、少なく持っているものとが (あるいは、同類のもの同士が)、「出会った」際に、「戦う」ゲームである、と解釈する。

すなわち、各プレイヤーは、場が持っている利得を取り合うのであるが、「情報武装」して「高情報階級」となるには、「8」のコストが必要となるようなゲームである。

また、場の総利得は、高情報階級がいる際には、14となるのにたいして、高情報階級がいないさいには、4となる。

すなわち、高情報階級と低情報階級とが出会うと、高情報階級の「勝ち」で、高情報階級が「場」の利得「14」をまるどりするのだが、それ以前に情報取得のためにコスト「8」を支払っていたため、都合での高情報階級の獲得利得は「6」、低情報階級の獲得利得は「0」となる。

同じ階級同士が出会った場合には「引き分け」となり、場の利得を、平等に分け合う。すなわち、低情報階級対低情報階級では場の総利得4を分け合って、双方2を獲得する。ただし、高情報階級対高情報階級では、場の総利得14を分け合うと7になるが、それぞれすでに、情報取得にコスト「8」を支払っているので、差し引きの利得は、「-1」となる。

この利得数値例で注目すべきなのは、高情報階級がいる場合と、いない場合での場全体での利得の差は、「10」であるのに、高情報を獲得するために、「コスト」は「8」にすぎない、ということである。すなわち、一見すると、あるいは社会的視点からすると、個人が8のコストを支払って情報武装したほうが、場の利得差「10」を得られるので合理的であるようにみえる、ということである。すなわち、「コスト8を支払っても、情報武装せよ」というスローガンが、理屈に合っているようにみえる、ということである。が、実際には事態は、どのようになるだろうか？。

#### 【棲み分けの「均衡比率」としての、ESS】

このゲームは、メイナード＝スミスがESSを導入する際に議論に使ったタカ・ハトゲームと、利得数値は異なる（メイナード＝スミスの定式では、場の価値は一定である）が、「選好順位」は同型なので、タカ・ハトゲームの結果をそのまま、利用することができる。

ESSすなわち「進化的に安定な戦略」とは、集団のメンバー全員がある戦略をとった時に、変異型の戦略の侵入を許さないようなものをいう。

たとえば、ここでのゲームにおいては、計算すると、80%の確率で高情報階級のように振る舞い、20%の確率で低情報階級のように振る舞うのがESSとなる。

なぜなら、ESSの定義より、集団のメンバー全員がこのような戦略をとった時には、侵入者にとっては、高情報選択肢も低情報選択肢も無差別となり、いかなる比率で高情報・低情報を混合させようと、ESSのメンバーの利得を凌駕できないからである。

生物学的にはこの比率は、場全体において、80%の比率でタカ（このゲームでは、高情報階級）が、20%の比率でハト（このゲームでは、低情報階級）が、混在的に分布している一種の棲み分けの均衡状態として解釈する事ができる。

このように混在的な均衡状態として解釈すると、この「80%対20%」という分布状態は（クルノー均衡と同様な意味で、）「安定」である。すなわち、比率

が、この値より乖離した場合には、より少数派の戦略をとることが期待利得を大きくする。すなわち、高情報階級が、80%よりも多い時は、新たなゲームへの参加者は、低情報階級の戦略をとるだろう。(逆も同様)。よって、新たにゲームの参加者が到来したとしても、階級の比率は、80%対20%で、「安定」と解釈できる。

#### 【社会的には、「階級合理的分化」の均衡状態】

社会的には、これはすなわち、利得（利害）関係からのみ、そしてまた、各個体の属性が均等であったとしても、情報の取得に関して、「階級分化が生じよう」ということを示している、と解釈できるだろう。

しかもこの分化的均衡比率は、上述のような意味で「安定」であるといえるのである。

また、選好の順位関係をそのままにして、利得の数値が変化した場合、上述のパーセンテージの数値が変化する。

すなわち、これも同様に、利得の数値が変化すると、「階級分化の比率」も変化する、と解釈できる。

こうして、「1、各個体の初期状態が均等であったとしても、情報階級の分化が、生じ得ること」「2、その階級分化の比率は、ゲームの利得数値の変化とともに変化する」とがしめせたと思われる。

#### 【個別個人の階級帰属の問題】

では、このような「階級分化」が「実際」にはどのようにして現実化するのかを、もう少し「現実的事情」も考慮してかんがえてみよう。

まず、社会が、「漸次的に増員」する場合、ないし「漸次的に成員の入れ替え」がおこる場合である。

この場合は、事態は、上述のモデルにほぼ等しいように上の比率で階級分化が「安定」するように思われる。

すなわち、新たに、当該社会の参入に直面したものは、現在のその社会の階

級比率が上述の比率よりも、高情報階級過多に乖離していたならば、低情報階級戦略をとるのがトクとなり、逆ならば逆となるからである。よって、その社会の階級比率は上述のパーセンテージの前後に収まることが予想できる。

しかし、現実社会は、このように漸次的「増員」ないし「入れ替え」がなされるとは限らない。とくに「世代」というものがあるので、毎年かなりの人数が当該の社会に新たに「同時に大量に」参与することが現実社会ではよくおこりうる。

これらの「新世代」が全く無秩序に自分の戦略を選んだとすると、社会全体が均衡にいたる保証はない。(現実の「比率」がほんの少しでも、均衡比率より乖離しているだけで以下のべるような「ピッグ・サイクル的な不安定」が生じやすくなる)。

したがって、もし、ゲームの利得数値が変化しないとすると、何らかの仕方で、「新世代」をランダムでなく情報諸階級へと「割り振る」ような仕掛けを社会が持っていた方が、「好都合」といえるかもしれない。

### 【世襲制ならびに、誤認された世襲制】

このような仕掛けの一つが、いうまでなく「階級の世襲」である。(各階級の出生率が同等という仮定のもとだが)、ゲームの利得数値に変化がなく、それゆえ、均衡階級比率に変化がない場合には、現存階級比率(ないし、退出者たちの階級比率)と、ほとんど同等の比率で、「新世代」が親の階級を「世襲」としよう。こうすれば、社会全体の階級比率は、均衡値から乖離しない。

ピエール・ブルデューの階級の「再生産論」も同様な「機能」を持つものとして解釈できる。

上述のように、階級の世襲制は、それはそれなりの機能を持ちうる(階級比率の均衡値への安定化機能)。しかし、どういう訳か、近代社会では、階級の世襲制は、人気がない。そこで、世襲制には見えないけれども実際上は、世襲制として機能する仕掛けがあると、この点に関してのみは好都合である。ブルデューの再生産論は、そのように機能を持つものとして解釈することができる

のである。

すなわち、子は、親のハビトゥス（習慣）を無自覚的に相続する。そして、その微妙なハビトゥスの違いが、その子が大人になり階級帰属する際に誤認された選抜に効いてしまい、結果的に子供たちは、自覚することなく、上位階級の子は上位階級に、下位階級の子は下位階級に帰属してしまうと言う仕掛けである。

このブルデュー的な仕掛けは、世襲制の持つ「機能」を持ちながら、世襲制の持つ「評判の悪さ」を回避する、なかなか性能のよい仕掛けといえるだろう。

しかしいうまでもなく世襲制という仕掛けは、「硬直的」である。ゲームの数値が変化した際に、速やかに、事態の変化を追尾していくことはできない。これは、ブルデュー的仕掛けでも同様である。（ブルデューの階級再生産論がおもに「フランス社会」に照準しているのは偶然ではないかもしれない。フランス社会は、比較的「変化の遅い」社会なのであり、それゆえ、ブルデュー的な「誤認された世襲制」が機能的であるのであるかもしれない）。

したがって、一つのアイデアとしては、「ゲームの数値（選好値、またそれによる均衡値）が変化しない時は世襲と同様にはたらき、ゲームの数値が変化したときには非世襲的にはたらく」ような仕掛けがあると、好都合である。こんな虫のいいような仕掛けがあり得るだろうか？。おそらく完全にこの二面性を充足するような仕掛けはないかもしれない。が、ある一定程度には、「世襲制」と「柔軟性」を両立させる仕掛けはあり得るかもしれない。

#### 【「中ぐらいの敷居」という仕掛け】

もう一度、「世襲制」の前の議論に立ち返って、人々が自由に階級の選択をすることができ、また、「世代」というものが存在して、ある一定量の人々が、人間社会に一挙に参入する場合を考えてみよう。

いま、状況が、「均衡の比率」からある程度乖離していたとしよう。

この乖離の人数を  $x$  人としよう。この際、均衡から、人数比が乖離していることから生じる「過小階級の享受する利得」と「過大階級が享受する利得」と



の差すなわち、いわば「超過利得」を  $a$  であらわそう。

単純に考えると、「新世代」（この人数を  $n$  人としよう）全員が、この「超過利得  $a$ 」を求めて、「過小階級」へと「殺到」することになるだろう。

新世代全員の人数  $n$  が、乖離人数  $x$  よりも小さければ、ゲームの均衡値が一定のままであるとすると、「次の期」においては、乖離人数は、 $x-n$  となり、乖離人数は「漸減」していく。しかし、やがては、乖離人数は十分小さくなり、新世代全員の人数  $n$  よりも、小さくなるだろう。そのあとどうなるかは、以下を参照せよ。

新世代全員の人数  $n$  が、乖離人数  $x$  よりも、大きい場合（乖離人数  $x$  が新世代人数  $n$  より小さい場合）は、さらに二つに場合分けされる。乖離人数  $x$  が、新世代全員  $n$  の「半分」よりも大きい場合と小さい場合である。乖離人数  $x$ （たとえば600人としよう、）が、新世代全員（たとえば1000人）の半分（500人）よりも、大きい場合には、この数値例では、「次の期」の乖離人数は400人となる。その結果、この期においては、「乖離人数が、新世代全員の半分よりも小さい場合」となる。乖離人数  $x$ （たとえば400人としよう、）が、新世代全員（たとえば1000人）の半分（500人）よりも、小さい場合には、この数値例では、「次の期」の乖離人数は600人となる。その結果、この期においては、「乖離人数が、新世代全員の半分よりも大きい場合」となる。以下同様である。

このように、現実化する人数は、ある期において、ちょうど均衡の人数にぴったり一致するというありそうもない場合をのぞいては、いずれにしても、均衡人数の「前後」を循環することになる。しかも、その「循環」の落差は、つねに、新世代の人数全員分に一致する。

豚肉の市場においては、供給は価格に対して速やかに調整されない。需要過剰をみた生産者がいっさいに豚の飼育を増加させると、その豚が精肉になる際には、供給過剰になってしまう。そのため、豚肉市場では、価格が、循環的な高下を示してしまいがちである。これを近代経済学では、「ピッグ・サイクル（豚の循環）」という。ここでのわれわれの議論においても、一種の「ピッグ・サイクル」のような「不安定性」を社会は示してしまうのである。

### 【ピッグ・サイクル的不安定からの脱却】

このようなピッグ・サイクルのような不安定性を示してしまう原因の一つは、均衡からの乖離によって生じた「超過利得」を新世代「全員」が目指してしまい、よって、新たな「均衡からの乖離」が生じてしまったことにあった。よって、超過利得を目指すのが、新世代の「一部」の人数であるようにすると、良さそうだ。そして、乖離の程度が縮小するにつれて、超過利得を目指す人数がさらに減少していくような仕組みになっていけば良さそうだ。

すなわち、数理的なメカニズムとしては、一種の収束問題となるのである。

超過利潤を目指す人数を  $m$  人としたとして、一般的に言えば、ある期の乖離人数  $x$  よりも、次の期の乖離人数が、つねに小さくなるようにすればよい。 $x(t) > |x(t) - m(t)| = x(t+1)$  が成り立てばよい。ただしここで、 $x(t)$  ならびに  $m(t)$  は、ある期  $t$  における  $x$  や  $m$  の値である。

このようにするために一つの手として、自分の親（単純化のため、社会全体における階級比率と同じ比率で分布しているとしよう）と同じ階級を選択する際には、階級選択の「コスト」がかからないのだが、自分の親と異なった階級を選択する際には、「階級乗り換えのコスト」がかかる。しかも、そのコストがかかり方が全員同様ではなくて、超過利得をコストで控除すると、ちょうど、上述の不等式の人数の人のみが「階級乗り換え」に誘因を見いだす。と、いうようなふうになっているといいだろう。

### 【社会的仕掛け】

では、具体的にどのような社会的仕掛けが、上述の条件を満たすかを検討してみよう。

上述のように親と異なった階級に移行する際に、（心理的であれ何であれ、何らかの）コスト  $c$  が、かかるような仕掛けを考えてみよう。

まず、この  $c$  が、新世代の人全員に対して、「同じ値」であるとしよう。すると、もしこの  $c$  が超過利得  $a$  を越えるのものであると、「全員」が階級乗り換えの誘因を感じず、結果的に「世襲制」と同じ振る舞いとなる。逆に、超過利得

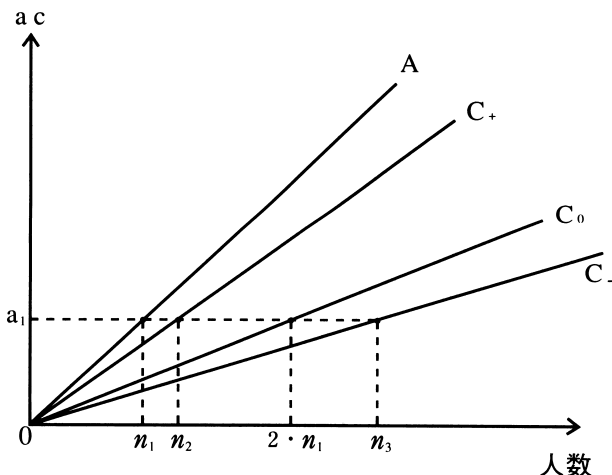
aに満たないものであるとすると、「全員」が階級乗り換えの誘因を感じてしまう。この結果、上述のような「ピッグ・サイクル」が再現してしまうだろう。

次に、各個人においては、cは各人においては一定であるが、人によってcの値が異なるような場合を考えてみよう。

【1図】をみてほしい。縦軸にcの値をとり、横軸に、そのcの値以下のコストを持つ人の人数をとる。これをコスト人数曲線Cと呼ぶ。単純化のためしかしありそうな仮定のもとで、この曲線は原点を通るとする。

同じグラフに、均衡からの乖離人数と、超過利得aとの関係を書き込む。単純化のため、超過利得aは、均衡からの乖離がプラスであってもマイナスであっても、同じとしよう。横軸を乖離人数とし、縦軸に超過利得aをとる。この曲線を超過利得人数曲線Aとしよう。この曲線は、明らかに原点を通る。

超過利得人数曲線Aの傾きの「半分」の傾きのコスト人数曲線を $C_0$ とする。 $C_0$ よりも傾きの大きなコスト人数曲線を $C_+$ とする。 $C_0$ よりも傾きの小さなコスト人数曲線を $C_-$ としよう。



【1図】

いまある人数  $n_1$  人だけ均衡から乖離していたとする。そのときの乖離による超過利得は図の  $a_1$  であらわされる。このときコスト人数曲線が、 $C_0$  であるとする、そのとき階級乗り換えに誘因を見いだす人数は、 $2 \cdot n_1$  人となる。よって、「次の期」も再び、乖離人数は、 $n_1$  人となる。

コスト人数曲線が、 $C_1$  であるとする、乗り換え誘因を見いだす人数は、 $n_1$  より大きく  $2 \cdot n_1$  よりも小さい図の  $n_2$  となる。よって、次の期においては、乖離人数は、 $n_1$  よりも小さくなる。以下、 $C_i$  がシフトしない限り、同様なメカニズムが進行する。よって、乖離人数は、0 へとだんだんと「漸減」していく。

コスト人数曲線が、 $C_2$  であるとする、乗り換え誘因を見いだす人数は、 $2 \cdot n_1$  よりも大きな図の  $n_3$  となる。よって次の期においては、乖離人数は、 $n_1$  よりも大きくなってしまふ。以下同様のメカニズムが進行するので、乖離人数は、「発散」していつてしまふ。

以上のことから、階級乗り換えコストが人によって異なる場合には、均衡化過程が、「収束」(安定) するためには、「コスト人数曲線  $C$  の傾きが、超過利得人数曲線  $A$  の傾きの半分よりも、大きい」ことが必要条件となる。

【次は、「コスト人数曲線の傾きが、超過利得人数曲線の傾きの半分よりも、大きい」ような社会的仕掛けを、見つければよい】

ここで、ブルデューのハビトゥスによる選抜論を再考してみよう。大略ブルデューの議論においては、親のハビトゥスが暗黙裡に相続され、それによって、子は、これまた暗黙的に階級選抜されてしまうのであった。その結果は、ほとんど、階級の世襲制と同様にはたらくのであった(ただ、そのメカニズムが、自覚化されていない=誤認されていた、のであった)。

このブルデューの議論を読むと、多くの(少なくとも日本人の)人は、漠然とした疑問をいだくのではないだろうか?。そんなにうまくはなしが進むものなのか、と。この疑問・不満は、必ずしも明示化されていない。が、あえて、明示化すると、少なくとも以下の二つに定式化できるのではないだろうか。すなわち、第一は、確かに親のハビトゥスはある程度は子に相続されるだろうが、一

対一対応的に「きっちり」と相続されるものなのだろうか、と。第二は、フランスの階級社会では自覚化されていないハビトゥスの違いで誤認された選抜がおこっているのかもしれないが、少なくとも現代日本において、自覚化されていないハビトゥスによる選抜は、社会的に有意なほどには効いていないのではないだろうか、と。

この二つの疑問は、非常にナチュラルなものであると思う。で、以下私は、この二つの疑問に対応して、ブルデューのモデルを、「大改造」したモデルをたててみたい。

すなわち、まず、上述の「第二」の点に関して、本稿では、「ハビトゥスによる選抜」のメカニズムを「完全に捨象」してしまおう。すなわち、この、「ハビトゥスによる選抜」の存在を否定も肯定もしないが、我々のモデルには、全く登場させない、のである。

次に、上述の「第一」の点に関して、親のハビトゥスは、子に対して、「対一対応」的に相続されるのではなく、「傾向的」あるいは、「確率分布的」に相続されるとしよう。

すなわち、親の階級が、「高情報階級」と「低情報階級」の二とおりあるとして、低情報階級の親の子は、確かに低情報階級にふさわしいハビトゥスを身につける「確率が高い」が、みんながみんな低情報階級のハビトゥスを身につけるとは限らない、この「分布」は確率的である、というモデルである。

これを「ハビトゥスばらけ相続」モデルとよぼう。そして「第一」の改造点とあわせて、ブルデューモデルとの対比として、我々のモデルを「選抜なしの、ハビトゥスばらけ相続」モデルと呼ぼう。

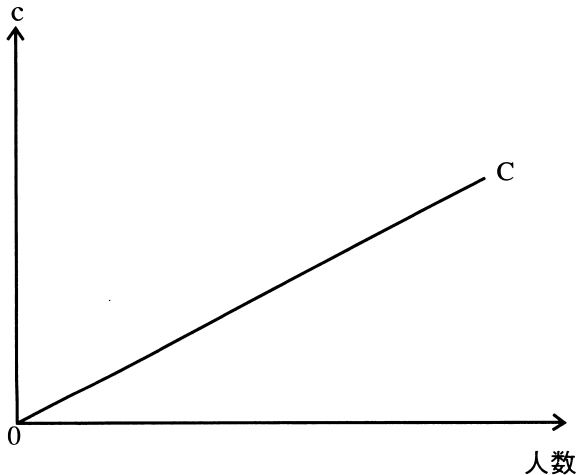
そして、ここでの文脈においては、「親の階級所属と同じハビトゥス」を持っている子は、「親と別階級に乗り換える際に、身体的・心理的コストが多くかかる」として解釈することができるだろう。

すなわち、同じ階級の親の子でも、確かに、親と別の階級を選択することに心身的コストを感じる子が多いだろうが、そのうちいくらかは、親の階級と関係なく別階級に進むことに何ら心身的コストを感じないだろう。

これを、グラフ化してみよう。縦軸に、階級乗り換えのコストをとり、横軸に、このコスト以下に対応するある階級の親の子の人数をとる。と、【2図】のグラフがかけるだろう。

いうまでもなく、これは、【1図】コスト人数曲線Cとまったくおなじである。

すなわち、上述のようなブルデューモデルを大改造した、我々の「選抜なしの、ハビトゥスばらけ相続モデル」は、このコスト人数曲線Cの傾きが超過利潤人数曲線Aの傾きの半分より大きいという、「ありそうな条件」のもとでは、今まで述べてきたような、「ピッグ・サイクル的不安定化」を「安定化・収束化」させる機能を持つのである！。



【2図】

### 【回顧】

議論の流れを振り返ってみよう。我々は、情報に関して一種の階級分化のような現象が生じうるか、をはじめの問題とした。これに対する我々の回答は、各主体の属性が全く同等であると仮定しても、情報に関して高いコストを支払い

よって高リターンを得ようとする人と、逆に高いコストを支払わず、低いリターンに甘んじようとする人との間の、「分化」が生じうることを示した。

ただし、以上のモデルは、社会成員が、漸次的に参与・退出する際には、現実性が高いが、「世代」現象などによって、社会成員が、一挙に参与・退出する際には、「不安定」的な振る舞いをもたらしてしまうことを指摘した。

この不安定化という問題に対して、「世襲制」的方途ならびにブルデュー的な「ハビトゥス相続と誤認的選抜」方途は効果を持つ。しかし、言うまでもなく、社会状況が変化し、均衡比率が変化するような状況では、この二つの方途は、性能が低い。

これに対して、私は、二つの点で、ブルデューの仮説を大改造したモデルを提起した。すなわち、第一に、親から子へのハビトゥスの相続は、一対一対応的なものではなく確率分布的なものであるモデルであり、第二に、ブルデュー的な「ハビトゥスの違いによる暗黙的な（誤認的な）選抜」は全く捨象したモデルである。

この「選抜なしのハビトゥスばらけ相続」モデルは、ありそうな条件のもとで、上述の均衡化への安定性問題に、かなり性能が高いことを示した。

#### 【文化的再生産論についての疑義への本稿の答案】

はじめの方で述べた文化的再生産論に対する疑問について考えてみよう。まず確認しておくべきことは、本稿のモデルにおいては、階級分化が生じたとしても、劣位階級もそれほど「ソン」ではない、ということである。基本的に階級分化ならびにその分化比率の変動は、「利害（ソン・トク）」に基づいてのみ生じる。したがって、社会が階級分化の均衡値に落ち着いた際には、どちらの階級に帰属しようとも「無差別（損得なし）」である。したがって、このモデルの理解においては、そもそも劣位階級であること自体は別に「ソン」なことではない。よって、文化的再生産論に関して我々が感じた疑問は、この地点からすでに払拭されていることになる。

では、ハビトゥスの相続はないのか、あるとしたら、それはどのような機能

を持つのか、についても、我々は、文化的再生産論と異なった（とくに後者については、いわば全く逆の）理解を持っていたのである。すなわち、我々のモデルにおいてもハビトゥスの相続は緩やかには仮定した。しかし、それは人の階級帰属を決定するほど強力なものとは考えなかった。人は長期的には、結局は自分のトクになるように階級帰属を選択するだろうと、仮定した。ハビトゥスは、階級乗り換えの際のスピードを少し遅らせて、よって、社会を（ビッグ・サイクル的不安定から）安定化させる機能を持つと我々は理解した。ハビトゥスは人の階級帰属を究極的に決定するほど強い要因ではない、とモデル化したのであった。

このように、ここで我々が提示したモデルは、文化的再生産論と同じ概念装置を共有しながらも、その理論的含意は、かなり異なった（時には全く逆の）ものになった。

このようにして、我々のモデルは、文化的再生産論に対して、そしてまたおそらく通常の階級論の多くに対して、係争的な立場にたつことになるだろう。この係争性をいかにして決着させていくかが、研究プログラム上の次なる課題となるだろう。とくに実証的な検証が強く望まれるだろう。

#### 【諸問題への、本稿の帰結】

以上によって、私は、当初に示した問題意識ならびにそれ以外の諸問題に対して、本稿なりの回答を提示したことになるだろう。確認してみよう。

- ・情報階級の分化といった現象が起こりうるのではないかと？➡(本稿の回答) 起こりうる。
- ・その情報階級の分化は、当事者の合理性（功利性・ソントク）に即してのみによっても生じるのではないかと？➡当事者の合理性にのみ即しても生じる。
- ・このような情報分化の過程において、「世襲制」やブルジョア的な疑似世襲制は、何らかの機能を持っていたのではないかと？➡「世代」現象があるという条件のもとでの「均衡の安定化」の機能を持っていた。ただし、均衡値が変化する際には、それを追尾するという性能はない。



- ・現実には、情報階級が分化する際には、本人の属性が効いているということもあり得るのではないか。そしてそれが何らかの機能を果たしているということもありうるのではないか？➡情報階級に分化する際に本人の属性が効いているということはある。たとえば、親から相続されたハビトゥスによって階級所属が影響されるということはある。そして、これは、世代現象があるもとの均衡の不安定化に対して、安定化作用を持つことがありそうである。
- ・この際の本稿で提示したハビトゥスを巡るメカニズムは、ブルデューが想定したものと同じか？➡二つの点で大いに異なる。第一は、ここで想定されるメカニズムにおいては、ハビトゥスの相続は、あくまで、「ばらけた」確率分布的なものである。第二に、「ハビトゥスの違いによる暗黙的（誤認的）選抜」は全く捨象されている。
- ・このようなハビトゥスを巡る理解は、「ブルデュー的悲観主義」からの脱出を可能にするのではないか？➡ブルデュー的悲観主義からの脱出を可能にする。理由は三点。第一に、我々のモデルは、暗黙の選抜を仮定していない。よって、劣位ハビトゥスの保持者もふるいにひっかからないかもしれない。（ただし言うまでもなく、暗黙の選別が「ない」とは主張していない。「ある」とは主張しないだけである）。第二に、ハビトゥスの相続を「緩い」ものであると我々は理解した。たとえ、親が、劣位ハビトゥスの保持者であっても本人も劣位ハビトゥスの保持者である確実性を仮説しなかった（ただし、「蓋然性」は仮定した）。このようにハビトゥス相続が「緩い」ものであれば、「本人の努力」によるハビトゥスの変更も不可能ではないかもしれない。第三（重要！）、ここでのモデルのミソは、ハビトゥスによって、階級乗り換えのコストが生じ、よって均等化プロセスが遅くなり、それによって、ピッグ・サイクルが回避されることにあった。よって、ミクロでみると、社会全体での均等化速度よりも、より速い均等化速度を持つものは、より高い「超過利得」を得ることがありそうになる（抜け駆けはトク）。すなわち、社会全体の状況と自分のおかれた立場（相続したハビトゥス）を自覚し、「先手」を

とる者は、ミクロ的にはよりいっそう「トク」をする場合が多い。

### 【「階級一般」の分化・存立問題への、拡張へ】

慧眼な読者はすでにお気づきかもしれないが、本稿で展開してきた議論はじつは「情報」階級にとどまるものではない。おそらく「階級」と呼びうる現象一般に対して、(少なくとも、階級と呼びうる現象一般の多くの事例に対して)、同様なメカニズムの存在を指摘することができるだろう。

本稿は、このような「階級一般」に関する議論(階級一般の「分化」と「存立」に関する議論)に対して、「今まで必ずしも明確に自覚されてこなかったある視点」を明示化する、というメリットをもっているのではないだろうか?。すなわち、「階級の合理的分化のレベルの問題」と「階級間の敷居のレベルの問題」との、「峻別」の視点である。

復習しよう。本稿ではまず、「階級間の敷居」が全くないような状態を想定して、そこにおいても、(情報)階級の「分化」が生じうることを示した。このレベルを「階級分化の合理性のレベル」と呼んでみよう。次に、モデルに「階級間の敷居」(の大小)を「付加」し、その結果モデルが、どのような性能を示すかを考察した。この後者のレベルを「階級の敷居性のレベル」と呼んでみよう。

私が知らないだけかもしれないが、従来の階級論においては、このような「階級の合理性」のレベルと「階級の敷居性」のレベルとがあまり自覚的に峻別されていなかったのではないだろうか?。

二つのレベルが峻別されていなかったのみならず、そもそも第一のレベル「階級は、敷居がなかったとしても、分化しうるものである」ということがあまり自覚されていなかったのではないか?。

我々の視点からは、所与の社会において階級(の分化)の存在が見いだされたとしても、それは、「1, 階級分化の合理性(功利性・誘因準拠性)」によるものと、「2, 階級間の敷居の、大きさ・小ささ」の二つの要因の力が「合成」された結果として解釈されるべきだろう。

このような視点は、けっこう重要であるような思われる。なぜなら、階級論

の多く（大部分？）は、その背後に「階級の不当性」という背後仮説を付随させていると思われるからだ。

我々のいうこの二つのレベルが、もし、対象とする社会の階級現象にあてはまるとすると、階級の不当性を指弾することは不用意にできることではなくなる。たとえ対象とする社会が一見階級的であったとしても、すなわち、階級があたかもほとんど「世襲」されているかのようにみえたとしても、階級間の敷居（階級乗り換えコスト  $c$ ）がごくわずかにしか存在しないようなもとの、上述のゲームの数値がほとんど「変化しない」という状況であるかもしれないからだ。当該社会の人は、わずかな階級乗り換えコスト  $c$  のもとの、「階級の乗り換えをする誘因」を自らに感じないがゆえに、階級の乗り換えをしていないだけかもしれないのである。もし、そうであるとしたら、その社会の人は、ほとんど自らの選好にもとづいて、自らの階級を選択したのであるから、そのような（現象上の）階級社会を、階級社会であるという理由のみで非難するのは、あまり説得力がなくなる。

すなわち、分析対象とする社会が、現象上、階級社会であるようにみえたとしても、それを非難するためには、上述の意味での「階級乗り換えコスト  $c$ 」が非難するに値するほど高いものであることを示す必要が生じるのである。

（本稿は、鹿児島大学学生橋口氏と、東京大学大学院梅本氏との、対話に多くを負っている。感謝します）。

### 主要関連文献

- Bourdieu, Pierre et Passeron, Jean-Claude 1970 LA REPRODUCTION Edition de Minuit=  
ブルデュー・パスロン 宮島喬 訳 1991, 『再生産』藤原書店
- Maynard Smith, John 1982 EVOLUTION AND THE THEORY OF GAME Cambridge Uni-  
versity Press = J. メイナード・スミス 寺本英・梯正之 訳 1985, 『進化とゲーム理  
論』産業図書
- Rasmusen, Eric 1989 GAME AND INFORMATION Basil Blackwell = ラスムセン, E 細

江守紀・村田省三・有定愛展 訳 1990, 『ゲームと情報の経済分析 I』 九州大学出版会

新開陽一・新飯田宏・根岸 隆 1972 『近代経済学』有斐閣

Willis, Paul E. 1977 LEARNING TO LABOUR = ウィリス, ポール 熊沢誠・山田潤 訳  
1985, 『ハマータウンの野郎ども』筑摩書房