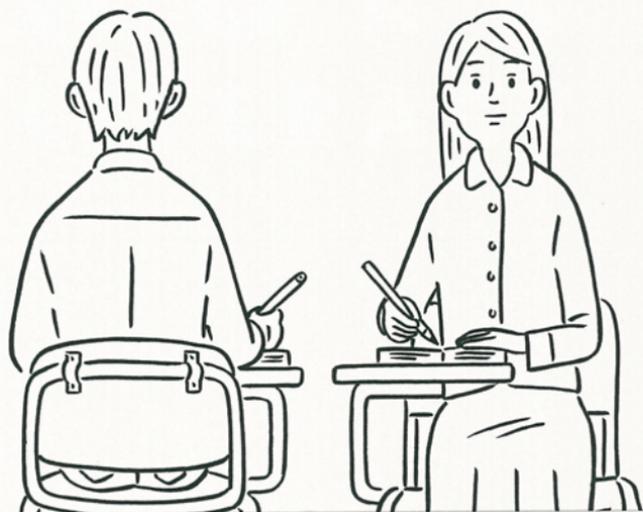


共働のための技術
ルールリテラシー

R U L E L I T E R A C Y

佐藤裕



ペナルティではルールを 守らせることはできない

イジメ、指示待ち人間、解釈改憲など具体的状況から
ルールを維持する方法、破る方法、そして
ルールを活かし運用するリテラシーが見えてくる。
あらたな共働のための社会学的分析。

R U L E L I T E R A C Y

ルールリテラシー

共働のための技術

佐藤 裕

はじめに

本書はタイトルの通り、「ルールリテラシー」について書かれた本だ。ルールリテラシーというのは筆者の造語であり、簡単に言うと「ルールというものを正しく理解し、それを適切に運用できる技術」ということになる。

これだけではイメージがわからないだろうと思うので、最初にルールリテラシーが必要とされる状況をいくつか例示しよう。

ルールを適切に運用する、という表現は分かりにくいかもしれないが、最も基本的な「運用」は、ルールを守らせること／守ることに関わっている。

ルールはただ制定しただけで効力を発揮するわけではなく、守らせるための営みがなくてはルールは機能しない。それでは、ルールを守らせるための営みとはどのようなものなのだろうか。

おそらく多くの読者が真っ先に思いつくのが、ルール違反を見つけたらペナルティを科すことなのではないだろうか。確かに、何かを禁止するルールを作っても、違反者に何の罰も下されなければ誰もそのルールを守らないかもしれない。ペナルティが設定され、実行されているからこそ、人はルールを守る。そのように考えてよいだろうか。

本書ではそのようなには考えない。むしろ、「ペナルティでルールを守らせることはできない」というのが本書の主張なのだ。それがどうしてなのか、また他にどのような守らせ方があるのか。多くの疑問があるだろうが、それについては本書において順を追って説明していきたい。

ルールを守らせる方法があったとしても、ルール違反はどうしても生じてしまう。そして、生じてしまったルール違反をどのように扱えばよいのかも、ルールの運用に関わる重要な問題である。

ルール違反をしてしまった部下や後輩、生徒や児童、あるいは自分の子どもに対して、どのように対応すればよいのか。ただ叱りつけるだけで良いのであれば話は簡単だが、実際にはこれは非常にデリケートな問題だ。

では、逆に自分がルール違反をしてしまった場合にはどうすればよいだろうか。多くの場合は、まず謝ることが必要だろうが、「良い謝りかた」というものがあるとすればどのようなものだろうか。

この二つ——叱り方と謝り方——は密接に関わっている。なぜならこれらの行為の目的は基本的に同じだからだ。少なくとも、叱ることと謝ることは同じ目的を共有している、ということを理解していなければ、どちらもうまくいかない。それではその共通の目的というのは何か。これについても本書で明らかにしていきたい。

ここまでは、ルールを守らせる／守る、ということに関わる論点を説明してきたが、本書では、ルールは無条件に守らなくてはならない、とは考えていない。世の中には古くて現状に合わなくなったルールもあるだろうし、不公平なルールや不合理なルールがあるかもしれない。そうであるならば、そのようなルールに縛られないようにする方法、あるいはそのようなルールを壊してしまう方法もま

た、ルールを運用する上で必要な技術だと本書では考える。いうなれば「ルールを破る方法」を身につけなくてはならないということだ。

ただし、本書における「ルールを破る方法」というのは、例えば法律の「穴」を見つけてライバルを出し抜くとか、犯罪をしても捕まらないように立ちまわるとか、そういったことを意味しているわけでないのは、もちろんのことだ。本書での「ルールを破る方法」とは、ルールが本来持っている「強制力」に対抗する方法であり、本書ではその「強制力」とは何かということから、順を追って説明している。

ルールの運用は、他にも多様な問題と関わっている。例えば、近年様々な場所で使われている「指示待ち」という言葉について考えてみよう。

自分の部下や雇っているアルバイトが「指示待ち」で困るという人もいるだろう。一から十まで指示しなくてはならない、言われたこと以外は絶対にやらない。このような人たちは、自分で判断することができないのだろうか。

おそらくそうではなく、このような事態は、ルールというものを十分に理解していないために生じると本書では考えている。つまりこれはルールリテラシーに関わる問題なのだ。

あるいは逆に、一生懸命努力しているにもかかわらず「指示待ち」だと非難されることに不満を持っている人もいるかもしれない。あれをしろ、これをしろとその場その場で気まぐれな指示を出す上司。その気まぐれに付き合うには指示を待つしかないのに、たまに暇な時間できると指示待ちだといって叱られる。いったいどうすればいいのか。

これもまた、指示を出す側の「ルールリテラシーの欠如」が原因かもしれない。管理者がルールをよく理解できていないか、ルールの運用の技術が十分身につけていないことによって、このような事態は生じる可能性があるのだ。

以上のように、ルールリテラシーという言葉が含意するルールの理解・運用とは、きわめて実践的なものだ。私たちが組織的な活動を行う際には必ず必要になる能力であり、組織の構成員が持つその能力の程度に応じて、組織的な活動がより効率よく、創造的で、円滑に運営できるようになるのだ。それでは、このようなルールリテラシーはどのようにして身につければよいのだろうか。

例えば、先に説明した「叱り方」であれば、これまでにも「上手な叱り方」を解説した本は多数出版されている。「謝り方」についても同様だろう。そういったものの多くは非常に具体的であり、様々な状況に応じて、「良い叱り方」や「悪い叱り方」の実例を示すこともあるだろう。

しかし、本書が目指すのは、そういった具体的で「マニュアル的」な記述ではない。例えば「叱り方」であれば、いきなり具体的な叱り方の実例を示すのではなく、そもそも「叱る」という行為はなぜ必要なのか、叱ることによって何が得られるのか、そして叱ることによって生じるリスクは何か、といったことがしつかり理解できるように説明をする。

また、「叱り方」についての知識はそれだけを単独で理解できるものではなく、他の知識との関係の中で理解しなくてはならない。上手に「叱る」ためには、そもそも叱る対象となるルール違反がどのようなように生じるのか、分かっていなくてはならないし、ルール違反が生じる仕組みの理解は、ルールというものがどうして強制力を持つのかについての知識を前提としている。

マニュアル的な記述ではなく理論的な記述を、断片的な知識の提示ではなく、体系的な知識の提示を。これが本書の方針である。

理論的で体系的、というとは何やら難しそうに思えるかもしれないが、本書では学術書のように隙のない詳細な議論を行おうとするのではなく、理論の「骨組み」をできるだけ単純な形で提示して、全体像をつかんでもらえるように工夫している。それが「一〇の原則」である。

本書の各章（10章を除く）では、その章の最も重要なポイントを「原則」という形で示し、最終章までに一〇の「原則」を提示する。これらの原則はかなり抽象的なものだが、そのぶん応用範囲が広く様々な状況に適用でき、また自分の理解を確認するためにも役立つはずだ。この「一〇の原則」を手掛かりにして、断片的ではない体系的な知識を身につけていただきたい。

本書の理論的バックグラウンドは、私自身の研究であり、それ以外の既存研究は直接的にはほとんど参照されていない。唯一の例外は哲学者ウイトゲンシュタインの「言語ゲーム」であるが、これも私の解釈よってかなり改変されている。そのため、「ルール」について考えるための何らかの知識（法哲学、倫理学、ゲーム理論、社会心理学など）を持つ人ほど、かえって本書の主張に戸惑いを感じるかもしれない。

そこで、ある意味では対照的な位置にあるゲーム理論と本書の議論との関係についての解説と、私の「言語ゲーム」の理解（改変）についての説明を、それぞれコラム1、2として収録した。これらは本書の理論的バックグラウンドの（最低限の）説明であり、興味のない方は飛ばしていただいても構わない。逆に、もっと詳しく知りたいという方は、巻末で紹介した私の論文を参照してほしい。

ルールリテラシー * 目次

はじめに iii

第1章 ルールとゲーム 1

— ルールリテラシーの大前提

第2章 ルールとペナルティ 8

— ペナルティでルールを守らせることができるのか

第3章 ルールの論理 17

— なぜルールは守らなくてはならないのか

コラム1 ゲーム理論とルール 27

第4章 ルールの参照可能性 33

— 私たちはルールに縛られているのか

第5章 ルール違反と排除 44

— ルールを破るとどうなるのか

第6章 免責・排除・赦し 57

——ルールはどうすれば維持できるのか

第7章 ルールとペナルティ 2 74

——ルールによる統制とペナルティによる統制はどのように違うのか

コラム2 言語ゲームと志向性 86

第8章 直接ルールと間接ルール 96

——命令に従っていけばそれでいいのか

第9章 禁止と強制 105

——「してはならないこと」にだけ気をつけていけばよいのか

第10章 ルールの破り方 116

——ルールに縛られないためにはどうすればいいか

コラム3 ルールの破り方の事例としての「解釈改憲」

最終章 ルールとは何か 144

おわりに——ルールリテラシーとは何か 153

付録 ルールリテラシーの原則一覧 161

装幀——加藤賢一

装画——山内庸資

ルールとゲーム——ルールリテラシーの大前提

私たちは様々なルールに従って生きている。法律や何らかの組織の規則など、言葉ではっきりと表現されているルールはもちろん、マナーや慣習、あるいは道徳規範など、必ずしも明確に定まっているとは限らないものも、ルールだと考えることができる。本書で扱うルールはこれらすべてを含んでいると理解していただきたい。

ただし、これらの中には人々の行為とは直接の関係がないものは除外し、何らかの行為を強制したり禁止したりするルールに限定して考えていくこととする*。

ルールをうまく運用するためには、ルールについて深く理解することが必要である。そこで、ルールというものを理解してもらうために、まずルールとゲームの関係についての考察から始めたい。

*例えばサッカーのルールであれば、コートの大きさやボールの規格を定めるルールはプレイヤーの行為と直接関係ないので本書では扱わず、各種の反則やプレイヤーの義務を規定したルールが本書での考察の対象である。

* * *

まず以下のような状況を考えてみよう。

私がある授業をしていたところ、受講している学生の一人がずっと後ろを向き、教員である私に背中を向けていた。後ろの学生と話をしているわけではなく、ただ単に後ろを向いているだけだ。あまりにも変なので、私はその学生に前を向きなさいと注意をする。ところがその学生は、「どうしてですか。授業中に後ろを向いてはいけないという規則があるのですか」と言うのだ。

実際には私はこのような経験をしたことはなく、あくまでもしこのような状況が起こったら、という話だ。しかし、これほど極端ではなくても「想定外」のおかしな行動をとる人がいることは事実ではないだろうか。

さて、この事例の場合、考えてほしいのは次の二つだ。

まず一つ目は、「授業中に後ろを向いてはいけない」という規則（ルール）が存在していないにもかかわらず、他の学生がちゃんと前を向いているのはなぜか、ということだ。そして二つ目は、この学生に前を向かせるために、「授業中に後ろを向いてはいけない」というルールを作るべきか、である。二つ目の問いへの答えは、一つ目の問いへの答えから導かれる。

一つ目の問いについては、例えば「それが普通だから」とか「他の学生は常識を持っているから」といった答えが思い浮んだかもしれない。これは間違っていないのだが、もう少し深く考えてみよう。

「普通」である根拠は何だろうか。「常識」とは何についての常識なのだろうか。

答えは「授業」でしかあり得ない。私たちは「授業」とはどのようなもののかを常識として知っている。それは例えば学生は先生の話をしっかりと理解しようと努めなくてはならないといったことであり、そのためには前を向いている必要がある。だからこそそれが「普通」なわけだ。そして、この場合の「授業」こそが「ゲーム」なのだ。

「ゲーム」はウイトゲンシユタインの提唱する「言語ゲーム」という概念に基づいた言葉である。

この言語ゲームという概念はウイトゲンシユタイン自身があまり明確には定義付けていないため、大変分かりにくいのだが、本書ではウイトゲンシユタインの議論をベースにしながらも、それに私のアレンジも加えて「ゲーム」という言葉で表現する。

ウイトゲンシユタインによれば人々の活動はすべて言語ゲームである。ただそれではあまりにも漠然としすぎて何かを考えるための道具としては役に立たない。そこで、私は何が「ひとつの」ゲームなのかをはっきりさせるために、志向性という言葉を導入した。^{*}

志向性というのはゲームに参加する人々の行動を「方向付ける」性質のことだ。すべてのゲームは志向性を備えている。例えばスポーツ競技やその他の競争的な性質を持つゲームの場合は、「勝利」を目指すことが参加者の行動を方向付けている。方向付けると言う言葉のニュアンスとしては、すべきことがあらかじめすべて決まっているのではなく、目指すべきものなどによって、すべきこと

* 言語ゲームと志向性との関係についてはコラム2を参照してほしい。

が選ばれていく、ということだ。

例えばスポーツ競技において、選手がそれぞれの場面においてなすべきことはあらかじめすべて決まっているわけではない。しかし、相手の出方などの状況判断に応じて、適切な、そして場合によっては創造的な行動ができる。これが志向性ということなのだ。

志向性という言葉は、「ひとつのゲーム」を特定し、複数のゲームが絡み合う状況をうまく表現できる。例えば、プロ野球公式戦のひとつの試合はそれ自体が勝利を志向するひとつのゲームだが、年間の順位を競うベナントレースという大きなゲームの一部でもある。また、チームの勝利を目指すゲームと並行して、様々な個人タイトルを目指すゲームも行われているし、それは選手個人のスポーツ選手としてのキャリアを形成するゲームの一部なのかもしれない。細かく見ていくと、投球や打撃、バントや盗塁といったものも、すべてそれぞれがひとつのゲームだ。さらに、観客の応援もひとつのゲームだし（応援の仕方は様々だが、「応援」にふさわしい行動はおのずから限定される）、競技場が収益を上げる興行というゲーム、テレビ放送というゲームも行われている。

私たちの日常生活に目を向けると、仕事をする、勉強する、食事を作る、通勤通学、買い物、掃除、洗濯など、すべて言語ゲームだし、ちょっと意外なところでは、「寝る」というのもゲームとしての性質を持っている。というのは、私たちは眠る前に布団を敷いたり、照明を消したり、トイレに行ったり歯磨きをしたり、着替えたり、といったように様々な準備を必要としていて、それらを含めて「寝る」というゲームが構成されていると考えることができるからだ。もちろんこれらの準備は「よりよく眠る」という志向性に導かれている。

それではもう一度最初の例に戻ってみよう。もうお分かりだと思うが、「授業中に後ろを向いてはいけない」という規則（ルール）が存在していないにもかかわらず、他の学生がちゃんと前を向いている理由は、授業というゲームの志向性を理解し、そのゲームをしているからだ。逆に言えば、後ろを向いている学生はゲームの志向性を理解していないということになる。これが一つ目の問いへの答えだ。

では二つ目の問いについてはどうだろうか。もし後ろを向いていた学生がゲームの志向性を理解していないのならば、仮に「後ろを向いてはいけない」というルールを作ったとしても、そしてそのルールが守られたとしても、問題の解決にはならない。なぜなら、ゲームの志向性が理解できていないということは、なぜ後ろを向いてはいけないのかが理解できないということであり、それゆえ、他の様々な「志向性に反する行動」をしてしまう可能性を持つからだ。もしかしたら次は横を向いて授業を受けるかもしれない。それも禁止されると、立って授業を受けようとするかもしれない。これはいくら次々にルールを作ってもきりがないだろう。

この事例から分かることは、志向性から切り離されたルールはうまく機能しない、ということである。仮にそのようなルールが守られたように見えたとしても、それはあくまでも表面的なもので、根本的な問題の解決にはならないのだ。

では逆に、志向性さえ理解できていればルールは必要がないのだろうか。「後ろを向いてはいけない」というルールはさして必要性のないルールだったが、もちろんすべてのルールがそうなのではない。それは志向性というものがしばしば曖昧でほんやりしたものであり、それを明確にするためには

ルールが必要な場合があるからだ。

例えば、「授業」というゲーム一般の志向性は「何かを学ぶこと」だと考えてよいが、それだけではまだ漠然としている。しかし、「この授業では積極的に発言しなくてはならない」というルールがあれば、そこから「この授業はディスカッションによって理解と深めていく（という志向性を持つ）ゲームなのだ」という受け止め方が可能になる。また、「教員の説明を漏らさずノートに取らなくてはならない」というルールがあれば、別のタイプの志向性を持つゲームだということが明確になる。つまり、ルールは志向性をより明確にするための手段に、あるいは理解するための手掛かりとなり得るのだ。

ルールとゲームの関係については、このほかにも理解してほしいことがあるのだが、最初からあまり細かい話をして混雑してしまうと思うので、現時点で理解してほしいことを以下のようにまとめた。

第一の原則

ルールはゲームの一部である。

本書では、このように各セクションでの最重要ポイントを、「原則」として示していくことにする。第一の原則はともシンプルだ。そのため、こんなことをわざわざもつたいぶって言われるまでもない、と思われるかもしれない。つまりは、ルールはその理由を明らかにして理解させなければなら

ないし、理解しなければならないということではないか、と。現時点では、そのような捉え方でも構わない。

しかし、この原則は今後の議論の、いわば大前提のようなものであり、これから登場する原則はこれの上に組み立てられていく。そして議論が進むにつれて、この原則の重要性はよりはっきりと理解できるようになるだろう。

といっても、現時点では雲をつかむような話に思えるかもしれないので、ひとつだけ予告編を書いておこう。

ルールはゲームの一部だということはなんとなく理解できたのではないかと思うが、良く考えればこれはそれほど簡単なことではない。例えば、「いじめをしてはならない」というルールについてはどうだろうか。これはどのようなゲームの一部なのか。

一般的には、このルールは特定のゲームのルールであるとは考えられていないのではないだろうか。つまり、志向性から切り離して運用されているルールだということだ。そして、このことがいじめ問題の解決を困難にしているのではないかと私は考えている。このルールに関しても、何らかのゲームの一部であると理解しなくてはならず、そのことよってのみ、いじめ問題の根本的な解決が可能になるはずだと思う。

現時点ではまだこの問題に答える準備ができていない。これはその問題が、これからいくつかの原則を理解してもらい、そのうえで初めて理解できるようになることだからだ。解答編は第9章で書かせていただくことにする。