

日常的CMC実践の情報倫理学 ——インタラクティブな達成としての「専門性」——

平 本 毅*

本稿の目的は、サイバースペースにおける「知」-「権力」の問題を、CMC (Computer-Mediated Communication: コンピュータを介したコミュニケーション) 参加者の持つ知識 (knowledge) やリテラシー (literacy), 力量 (competence) の成員間での差異から生じる問題として捉えなおす視点を提示することにある。近年、主に情報倫理学の分野において、コンピュータの「専門家」(professionals, experts) の職能倫理や非倫理的行為といったテーマで、サイバースペースにおける「知」と「権力」との結びつきが語られるようになっていく。しかし、サイバースペースにおける「知」-「権力」の関係は「専門家」による非倫理的行為という枠組みだけで捉えられるものではなく、参加者の知識・リテラシー・力量の差異をめぐる「道徳的に中立に見えるような」CMCの実践のなかに「見られてはいるが気づかない (seen but unnoticed)」かたちで埋め込まれて (embedded) いるものである。本稿では、このような権力性が、CMCの日常実践 (everyday practice) をとおしてどのように編成されていっているのかということの問題にする。

キーワード: CMC, 情報倫理学, EIA, 知識・リテラシー・力量, 専門家/一般の人びと

目次

はじめに

CMCにおける知識・リテラシー・力量

(1) 技術的視点

(2) 社会的文脈

コンピュータ専門職

(1) 情報倫理学

(2) コンピュータ専門職の定義

(3) 職能倫理の範囲

実践的概念としての専門性

(1) カテゴリー化の実践

(2) 状況の定義

(3) CMCにおける状況の定義

おわりに

はじめに

高度情報化社会において、「知」と「権力」という概念は密接に結びついている。なかでも、

近年のコンピュータ・サイエンスの発展以降は、情報格差 (digital divide) 論や、BenthamとFoucault (1975) による「パノプティコン (一望監視施設)」論をコンピュータ・データベースに拡張したPoster (1990) の「スーパー・パノプティコン」論に代表されるように、コンピュータ・ネットワーク上の仮想空間、いわゆるサイバースペースにおける「知」の偏在や一元管理の権力性が問題になっている。ところで、こうした権力性について議論を行うためには、サイバースペースで活動する人びとの間でのコミュニケーション、つまりCMCの日常実践を完全に切り離して考えることはできない。EIA (Ethnomethodological Interaction Analysis: エスノメソドロジック的インタラクション分析)¹⁾は、日常的場面にお

* 立命館大学大学院社会学研究科博士後期課程

ける「実践的推論のプラクシスを通して、その場その場で達成されていく」（山田，1998；94）「知」の偏在や管理という権力について、「専門家」と「一般の人びと」との間でのインタラクション、科学者の実践における科学的事実の産出、といった事例を対象に分析を行い、成果を積み重ねている⁴⁾。これらの例において観察されるのは、明示的な非倫理的行動や権力の行使ではなく、「知」と「権力」に関わる言説や規範が、日常実践のその場において達成され、再生産されていっているにもかかわらず参加者にとって「見られてはいるが気づかない」²⁾ものとしてインタラクションのなかに埋め込まれて（embedded）いく過程である。本稿では、EIAの立場から、参加者の知的能力（知識・リテラシー・力量）をめぐるCMCの日常実践を通してサイバースペースにおける「知」と「権力」の達成と産出がどのようになされているのかという問題を取り扱う。

議論をはじめるとあって、まずCMCの実践とはどのような行為なのか、そして参加者の知識・リテラシー・力量³⁾といった変数はそのCMCの実践のどの面にはたらくものなのか、ということについての本稿における立場を明確にしておく必要がある。「CMCにおける知識・リテラシー・力量」では、最初に技術的視点、次に社会的文脈（social context）の視点からCMCという行為の定義を行う。まず、Suchman（1987）の状況的行為論などから、CMCの参加者がコンピュータを構成する複合的アーティファクトの、それぞれのプラン（plan：設計者の計画）とのインタラクションと、各プラン間での葛藤の処理とを行っていることを導き出す。知識・リテラシー・力量は、ユーザーが各アーティファクトのプランとその

葛藤とにアクセスすることのできる程度として定義される。次に、CMCにおける社会的文脈の処理が問題にされる。インタラクションの資源としての文脈は、FTF（Face to Face：対面）状況におけるそれと比べてCMCにおいてより断片的、複合的なものである。ユーザーは、知識・リテラシー・力量によって断片的な文脈を繋ぎ合わせ、複合的な文脈間の葛藤を処理することによってCMCのリアリティを生成するという実践を行っている。そして、技術、社会的文脈の処理を知識・リテラシー・力量を用いて行っているということは、CMCにおける参加者間の知識・リテラシー・力量の差異はコミュニケーションの構造や内容に「非対称性（asymmetry）」を生み出すということを示している。

「コンピュータ専門職」では、CMCにおける参加者間の知識・リテラシー・力量の差異を倫理的側面から捉える方法を提示する。情報倫理学は、コンピュータの「専門家」、つまり「コンピュータ専門職」が「一般の人びと（lay people, lay persons）」や「初心者（novice）」に「専門性」を行使するうえでの倫理的問題を取り扱っている。ここで、CMCにおける参加者間の知識・リテラシー・力量の差異と「コンピュータ専門職」による「専門性」の行使という行為とを関連づけることによって、知識・リテラシー・力量の差異が倫理的側面をもっていることを主張する。ただしこの場合、「コンピュータ専門職」をどう定義するのかということが問題になる。これまで、情報倫理学では主にコンピュータの「専門家」による非倫理的行為を取り扱ってきたが、そもそも「専門家」とそうでない者との境界線はどこにあるのか、という定義上の問題については明確な解答は与えられ

ていなかった。この問題について、社会学の専門職研究を参考にして考察を行う。ここで明らかにされるのは、「コンピュータ専門職」の身分的地位の欠如と、拡大する「初心者」層との垣根の崩壊、実践への志向性である。これらのことから、CMCの情報倫理学は「コンピュータ専門職」の人間性を問題にするのではなく、「一般の人びと」/「初心者」とのインタラクションを含めた「専門性」の行使という実践を対象とする、「行為の倫理」であるという視点が提出される。しかし、「コンピュータ専門職」の定義から導き出した理念的諸特性から、CMCの実践において「専門性」はもはや特権的に「専門性」ではなく、ユーザーの知識・リテラシー・力量に置き換えられるものである。

「実践的概念としての専門性」では、CMCでの「専門性」の行使、したがって参与者間の知識・リテラシー・力量の差異をめぐる日常実践についての考察を行う。ここで観察されるのは、知識・リテラシー・力量の高い者と低い者との間で人カテゴリー化(人へのカテゴリーの適用)、状況の定義などについての「判断の独占」が行われることである。CMCにおいて知識・リテラシー・力量の高い者は、自らの行動に自由を得るのみならず、他者の行為をある意味で統制することができる。しかし、このような「知」-「権力」の達成と再生産は、明示的な非倫理的行為を含まないあたりまえな過程であるがゆえに、参与者にとって「見られてはいるが気づかない」ものになる。

「専門性」の行使という行為は、司法、医療、教育などのさまざまな現場で「一般の人びと」に対する「専門家支配(professional dominance)」を引き起こしかねないものとして認識されている。しかし、サイバースペースにお

ける「専門性」は、法廷や診療などのような特定の「制度」的場面においてのみではなく、日常のあらゆる実践において行使される可能性を持っている。本稿は、インタラクティブな「専門性」の協働的達成という実践に焦点を絞ることによって、この問題を可視化することを狙いとするものである。

CMCにおける知識・リテラシー・力量

ひとくちにCMCといっても、電子チャット・電子会議室・電子掲示板・電子メールなど、そのコミュニケーションの形態は多様である。これら全てに共通し、CMCのコミュニケーションのありかたを最も根本的に決定付けていると考えられているのは、「社会的手がかりの減少(reduced social cues)」(Kiesler, Siegel, McGuire, 1984)という特性だと思われる。コミュニケーションを行っている相手が現前しないCMC状況において、人びとはFTF状況ならば手に入れることができる相手の声、社会的地位、容姿などの「社会的手がかり」をほとんど参照することなしにコミュニケーションを交わさなければならない。社会学、(社会)心理学などのコミュニケーション学としてのCMC研究は、多かれ少なかれこの「社会的手がかりの減少」論の影響の下に展開されてきた。さらに、「社会的手がかりの減少」、非同期コミュニケーション(電子メールなど)と同期コミュニケーション(電子チャットなど)を使い分けられるといったCMCの特性の存在は、現前する相手との<いま-ここ>でのコミュニケーションという条件に縛られたFTFと対比されるものとしての、物理的・時間的制約から解放されたCMCにおける社会的文脈の拡散化、状

況のボーダーレス化（Poster, 1990）という言葉を生みだす。相手の顔が見えず、本当に自分以外の参加者がその時点でその場に存在しているのかどうかさえ確かでないのが常なCMCにおいて、文脈や状況は物理的・時間的制約を超えて拡散していくことになる⁵⁾。

CMCの日常実践において、ユーザーは社会的手がかりの減少と社会的文脈の拡散化・ボーダーレス化の処理、そして技術的操作といったものを含んだ、いくつかの複雑な処理を行いながらコミュニケーションを成立させている。しかし、その処理の過程は、ユーザーにとってあまりにも日常的であたりまえであるために、「見られてはいるが気づかない」ものになる。この章では、CMCやマン・マシン・インタラクションにおいて行われている複雑な処理の「見られてはいるが気づかない」過程を明らかにし、さらにその処理という活動とユーザーの知識・リテラシー・力量のはたらきとの関わりについて論じていく。

（１） 技術的視点

Suchman (1987) は、その主著『Plans and situated actions (プランと状況的行為)』によって、テクノロジー使用における設計者側の意図の表象としてのプランとそれを遂行するユーザーという、旧来の一面的なシステム設計の捉え方に変革をもたらした。彼女は、コピー機のエキスパート・ヘルプ・システムと呼ばれるユーザーに対するインストラクション機能を事例にとり、実際の使用場面におけるユーザーたちの行為・会話をEIAを用いて分析することによって、プランとそれに対応しようとするユーザーの行為が、局所的な実践の場において状況依存的に達成されていくものであることを明ら

かにした。例えば、あるユーザーのミスがマシンによってミスとして認識され、それに対応して下されたインストラクションがユーザー側にとって効果的な手助けとして機能するためには、「どのようなミスに対して下されたどのようなインストラクションであるのか」が参加者間で観察可能になるようにユーザーとユーザー間の、またユーザーとマシン間の相互的な状況的行為（situated action）が組織化される必要がある。そのようなコミュニケーションの組織化の達成があってこそ、プランは再びプランとしてユーザーにとって可視的なものになる。つまり、プランは従来考えられていたようにユーザーの行為を指示するためのものではなく、ユーザーとマシン間の状況的行為の資源（resource）として用いられ、また再帰的に当該のインタラクションによって構成しなおされていくものである。さらにSuchmanは、そのようなマン・マシン・インタラクションを編成していくうえで、両者の間に資源の質・量における「非対称性」が存在することを指摘している。例えば、エキスパート・ヘルプ・システムにとってのインタラクションの資源は特定のボタンを押す／押さないといったユーザーの行動のみであり、そのような制限された資源を参照してもたらされたインストラクションは、「しろろ」とあるユーザーにとってしばしばわかりづらい資源になりうる。

Suchmanの状況的行為論を要約したうえで、あるプランが用いられる「場面」の問題について言及しながら、上野（1995; 98-99）は以下のように述べている。

「そのコピー・マシンを設計したグループの人々にとっては、そのマシンは明瞭でわかりやすく、よい道具ということになるだろう。その

理由は、彼らの実践においては、システムとの“独特の”インタラクション形態が、独特ではなく当たり前だからだ…（中略—引用者）…このように考えれば、デザイン、設計の問題は、マシンや道具そのものの問題というよりは、異なった制度的実践（あるプランが用いられる特定の实践—引用者）の間の葛藤という社会的な問題だと考えることができる。」

つまり、アーティファクトには、設計者たちの実践が埋め込まれている。その意味で、設計者側とユーザー側との間にも資源の「非対称性」が存在することになる。上野のいうこのコピー機とのマン・マシン・インタラクションにおける「社会的な問題」は、CMCにひきつけるとどのように考えることができるだろうか。コンピュータの技術は、ハード/ソフト、OS（オペレーション・システム）/ドライバーソフト/アプリケーションソフトといった大きなものから、パーツ単位の細かなものまで、さまざまなアーティファクトによる複合的な構造を有している。例えば、ユーザーが電子メールを送信するためには、ハード面ではハードディスクを起動し、マウスやキーボードを操作し、ディスプレイを閲覧し、ソフト面では（WindowsやMacintoshなどの）OSの上で動作する、（Outlook ExpressやNetscape Messengerなどの）メーラーと呼ばれるアプリケーションソフトもしくは（Internet ExplorerやNetscape Communicatorなどの）ブラウザで閲覧できるwebメール機能を使用する必要がある。この過程のそれぞれについて、別々の設計者たちによるプランをめぐる実践が存在し、葛藤も観察されることになる。CMCにおけるこのような複合的な制度的実践間の葛藤は、操作中に何らかのエラーが生じたときに顕著なかたちで観察

することができる。例えば、アプリケーションソフトを使用しているとしばしば動作が停止したり、自動的に終了されたりといった状況に直面するが、これらのエラーの原因とその対処方法は、基本的にOSを含めた他のソフトによっては提示されず、ただ当該のアプリケーションソフトのヘルプに頼るしかない。しかし、あるアプリケーションソフトのエラーが他のソフトを巻き込むことが起こったり、そもそもエラーの原因が起動しているソフト間の競合にあったりすることもある。このような技術面における複数のプランの存在の影響は、それらを使用するユーザー間のコミュニケーション、つまりCMCそれ自体にも反映される。例えば、電子メールのやりとりにおいてユーザーはOutlook ExpressやNetscape Messengerを中心として、さまざまなメーラーを目的に応じて選択しているが、違うメーラーを用いている者同士のやりとりにおいて、実践上の食い違いが生じることがある。例えば、HTMLメール（HTMLタグを埋め込むことで、容量は大きくなるもののテキストメールではできない多様な表現ができるようになるメールの形態）は、この規格をサポートしていないメーラーがあるため、このメーラーを使用しているユーザーにHTMLメールを送信しても正しく閲覧することができない。つまり、CMCは複合的な構造をもったさまざまなアーティファクトにおける制度的実践間の葛藤のうねに成り立つ、それをめぐるユーザーの状況的行為であるということができる。その意味で、CMCは緩やかにではあるが技術によって規定されるコミュニケーションである⁶⁾。

さらに、技術によって規定されたユーザー間のコミュニケーションは、その構造や内容が平等であることを保障しないだろう。コミュニケ

ーションが技術に依存するということは、それぞれの制度的実践にどの程度アクセスすることができるのか、つまり各ユーザーのもつ当該の制度的実践についての知識・リテラシー・力量の差に応じて、参与者間のコミュニケーションに「非対称性」がうまれてくるということの意味する。CMCのインタラクションにおいて、参与者間に資源の「非対称性」が存在するのである。例えば、電子チャットにおける発言数の違いという「非対称性」を考えてみよう。キーボードの操作能力、そのチャットのプログラムにおいてユーザーができることへの理解、そしてその両者の間に存在する制度的実践間の葛藤を処理する能力、といったものによって、参与者間に発言数の違いがうまれる。

また、「非対称性」の問題は、電子チャットや電子掲示板といった明示的なインタラクションとしてのCMCのみではなく、例えばwebサイトの閲覧のような、テキストの「読み」という非明示的なインタラクションとしてのCMCの場合にもあてはまるだろう。ハイパーテキストを「読む」というCMCを考えてみよう。McHoul & Roe (1996) や Have (1999) は、ハイパーテキスト論を論じるうえで、ハイパーテキストのもつハイパーリンク機能や検索機能といった特性の革新性を強調する、楽観的なハイパーテキスト礼賛の傾向に批判を加えている。ハイパーテキスト礼賛の立場からみると、旧来の印刷されたテキストにおける「読み」は「固定 (rigid)」された「直線的 (linear)」なものであり、読者は著者の意図に従った読み方しかできないという意味で書物の権威性 (authority) に従わなければならないが、対照的にハイパーテキストにおけるそれは「自由 (free)」かつ「非直線的 (non-linear)」なものであり、ここ

において読者は「読み手」としての自主性を回復することになるとされる。しかし、McHoul & Roe と Have は、この二分法は誇張されすぎていると考えている。旧来のテキストにおける「読み」も、ハイパーテキストにおけるそれも、「固定」、「直線的」、「自由」、「非直線的」の要素が混在したものであり、その区別は旧来のテキストかハイパーテキストかによって決定されるものではなく、「読み」の実践自体に埋め込まれている。そして、そのような「読み」の実践において、「読み手」のリテラシーの高さが、ハイパーテキストを「一行一行追う」のみならず、「その構造を、構築された情報のフローとして活動的に」見る (see) ことを可能にする (Have, 1999; 281)。つまり、ハイパーテキストを「読む」という実践において、テキストの構成自身がインタラクションのなかで構築されていく (Heath, Nicholls, vom Lehn, 2000; 22) ことになるが、その構成のされかたは、「読み手」のハイパーテキストの制度的実践に対するリテラシーの高さによって規定されているのである。

（２） 社会的文脈

CMCにおいてユーザーは「-(1) 技術的視点」で扱ったような技術的な問題のみならず、社会的な文脈のボーダーレス化にも対処しながらコミュニケーションを行わなければならない。言い換えるとそれは、文脈の欠落したサイバースペースでのインタラクションにおいて、参与者がどのようにしてコミュニケーションのリアリティを保っていくのかという問題といえる。それは、たんに「社会的手がかりの減少」によって失った文脈を、当該の状況についての情報をより多く得ることで回復するという

方法によってなされるものではない。是永(2002; 23)は、演劇において舞台上上がった出演者が「ああ、美術館はいいなあ」と説明的に独語する例をあげ、文脈に沿った情報が与えられることによってかえってリアリティが保てなくなる例が存在することを指摘する。リアリティの生成は、どのような場面でどのような情報を与え、またどのように選び取るかといった調整的な活動に関わる、実践的な過程である。Heath & Luff(1992)は、VMC(Video-Mediated Communication: ビデオを介したコミュニケーション)の過程をEIAを用いて分析し、ビデオを通してお互いの姿を視覚的に確認できるような状態でも、参加者が共在(co-presence)しているわけではないVMC状況における「脱身体化されたふるまい(disembodied conduct)」は、インタラクションの資源として有効にはたらかないことを観察した。うなずきや視線の動き、指さしなどのふるまいは、FTFでのインタラクションの調整において重要な役割を果たすものである。しかし、VMCという身体的に離れた空間でのインタラクションにおける「脱身体化されたふるまい」は、視線の動きや指差しの微妙なズレなどの理由によって、リアリティの生成にじゅうぶんな役割を果たさない。つまり、この場合「ふるまい」という「手がかり」情報を付与することがすなわちリアリティの生成なのではない。「手がかり」情報が、MC(Mediated Communication: 共在しないコミュニケーション)の局所において、そのつど参加者間で有効にはたらくような、調整的实践が問題になるのである。その意味で、CMCにおけるリアリティ保持は、情報と文脈の処理における調整的实践によってなされる。

CMCにおける文脈は、FTFにおける単線的で一貫的な文脈と異なり、先に挙げた演劇の例のように断片的⁷⁾、もしくは複合的な性質をもつ。Jones(2002; 13-16)は、FTFでのコミュニケーションと異なり、CMCにおいて参加者は一度に複数のGoffman的な意味での行為の関与(involve)を行うことができることを指摘し、この関与の複数化をCMCにおける「焦点の複数化性(Polyfocality)」と名づけている。参加者は、電子チャットで友人との会話を楽しみながら、その会話の合間に複数のwebサイトを巡回し、電子掲示板に書き込みを行うというような、FTFであれば礼儀的に非難されかねない複数の関与を同時に行うことができる。そして、これら同時進行している関与の社会的文脈の間には、技術的問題と同じように文脈間の葛藤が生じ、その処理において知識・リテラシー・力量がはたらくことになる。安川(1991; 262)によれば、「(会話における—引用者)話し手/聞き手の意図と力量しだいでいかようにもなりそうに思われるメッセージ伝達—表現とその受容—は、しかし、言語使用に関する参加者たちの文化的熟達という明確な限界の中にある」。サイバースペースにおける「言語使用に関する参加者たちの文化的熟達」、つまり(自然言語をネットワーク上で使いこなし、かつ文脈の複数化、葛藤という状況を処理するうえでの)知識・リテラシー・力量が、CMCにおけるリアリティ保持に必要なのである⁸⁾。

コンピュータ専門職

前章では、CMCという行為が技術的、社会的文脈の複雑性を知識・リテラシー・力量を用いて処理することによって成り立っていること

が述べられた。言い換えると、そのコミュニケーションがCMCであるというリアリティは、参与者による局所的な知識・リテラシー・力量をめぐる実践によって生成されている。

では、「知」・「権力」の観点に立ったときに、このことはいかなる倫理的インプリケーションをもつのだろうか。以降の章では、知識・リテラシー・力量の差異は、どのような「行為」に影響を及ぼし、どのような人びとにとってどのような権力性をもつことになるのか、ということについて議論を進める。

（１） 情報倫理学

コンピュータ使用という「行為」における知識や技量の偏在の倫理的側面を問題にするのは、応用倫理学（applied ethics）の一分野として展開されてきた情報倫理学（information ethics）である。情報倫理学という用語は、しばしばコンピュータ倫理学（computer ethics）と区別されることなく用いられるが^{9）}、「コンピュータ倫理学」という名称がデータ処理や通信のための技術としてコンピュータを利用する際に生じてくる倫理的問題を連想させる傾向があるのに対して、（情報倫理学は—引用者）むしろ、コンピュータを介して膨大な量の情報が流通し、管理されるようになって生じてきた倫理的問題全般を扱うことを目指している」（品川，2003；103）。例えば、データベースとコンピュータ・マッチング、プライバシー、情報開示、ハイパーリンク、有害情報、コンピュータ専門職の倫理、欠陥情報の配布に対する責任、倫理教育、情報格差、クラッキング／ハッキングや不正コピー、コンピュータ・ウィルス配布などの非倫理的行為、サイバースペースにおける法制度、といった概念や行為が対象として取り扱

われ、主に哲学者や情報科学領域の研究者、コンピュータの専門家たちによって倫理的見地からの検討が加えられている。このように、「コンピュータを介して膨大な量の情報が流通し、管理されるようになって生じてきた倫理的問題」は、コンピュータが汎用化し、あらゆる人びとによって扱われるようになった現在、捉えきれないほど幅広い領域に広がっている。しかし、情報倫理学は、歴史的にはまだコンピュータが汎用化する前、研究機関等に所属するエリートのものだった頃からその理論を構築してきたため、いわゆるコンピュータの「専門家」のための職能倫理（professional ethics）を中心として発展してきた。つまり、「しろうと」であるクライアントに対する、「コンピュータ専門職」としてのサービス提供者の倫理が問題になったのである。では、具体的には「コンピュータ専門職」とはどのような人びとのことを指すのだろうか。

（２） コンピュータ専門職の定義

ここで、情報倫理学において「コンピュータ専門職」と呼ばれてきたものの定義について、社会学における専門職研究の立場から若干の考察を加える。この考察を行うことにより、「コンピュータ専門職」がどのような性質をもつものであるのか、またそれがどのような範囲にある人びとを成員とするものなのか、という点を明確にすることができると思われる。

「コンピュータ専門職」に限らず、新興専門職についての研究は伝統的に、当該職業の専門性を定義することから始められてきた。その基本は、まず歴史的に強固な基盤をもつ聖職者、医師、法律家の古典的３専門職を「確立された専門職（established profession）」として位置

づけ、それらのもつ特性を専門職の条件として抽出することから始まる。そのうえで、当該の新興専門職が「確立された専門職」と比較してどの程度専門職としての条件を満たしているのかが検討されるのである。ただし、その職業が本質的に「専門職」であるのかないのか、つまり profession なのか job なのかを定義によって線引きしてしまう行為には、実りのない水掛け論であるとして多くの論者によって注意が加えられている。そのため、一般的には「専門職—非専門職連続体説」(竹内, 1971; 50) がとられ、質的に専門職であるかどうかではなく、量的にその職業の相対的な専門職度の高さが検討されることになる。この観点からは、新興専門職は専門職化 (professionalization) の過程にある状態として位置づけられる。例えば、看護職、調剤士、教師、ソーシャルワーカーなどは「確立された専門職」の要件は満たさないが、「セミ・プロフェッション (semi-profession)」の段階にあるものとされる。検討に用いる専門職度の尺度については、国内外の専門職研究をレビューした竹内によって以下の18項目が抽出され、以降の多くの専門職研究の指針になっている (竹内, 1971; 48-49)。

(a) 理論的知識に基づく技術, (b) 教育訓練, (c) 能力がテストされる, (d) 組織化, (e) 行為の綱領, (f) 愛他的サービス, (g) 他人の事柄への応用, (h) 不可欠な公共サービス, (i) ライセンスを通じてのコミュニケーション, (j) 明確な専門職顧客関係, (k) 信託された顧客関係, (l) 公平なサービス, (m) 同業者への忠誠, (n) 明確な報酬, (o) 範囲が明確, (p) 自律性, (q) 標準化されない仕事, (r) 地位の公的認識。さらに他文献からこれに補足するならば, (s) 知識の専有性, (t) 実務に関わるものと研究者との分化, (u) そ

の職業に一生を通じて関わるとみなされる (Johnson, 1995), (v) 組織形態が他の職業のそれと比べて特殊 (Friedson, 1970; 71), (w) 新技術の開発 (渡辺, 1996; 143-144), といったところを挙げることができるだろう。

以上の条件を概観すると、少なくともこれら全てを満たすような、つまり確立された専門職としての「コンピュータ専門職」は存在しないように思われる。項目別にみると、その特性において公的・文化的な身分的 (status) 要素の欠落が目につく。まず公的要素について検討しよう。(c) 能力検定は、資格制度というかたちをとることにより歴史的に専門職の公的地位の確立において大きな役割を果たしてきた。つまり、組織化された専門職集団が主体となって資格制度を実施し、自分たちの専門領域における知識、技能への一般の人びとによるアクセスを制限、閉鎖することによって、自らのステータスを確立してきたのである (阿形, 1995; 88-89)。しかし、「コンピュータ専門職」の職業集団はじゅうぶんに (d) 組織化されておらず、資格試験の数こそ多い¹⁰⁾ものの、コンピュータ領域における技能検定は性格的に「能力検定」ではあっても「資格検定」ではない (水谷, 2000; 12) ため、資格試験の実施は社会的閉鎖をもたらさない。また、「コンピュータ専門職」によって提供されるサービス (ネットワーク管理や技術の開発など) 内容についても、聖職、福祉職のような (f) 愛他的サービスの要素は薄く, (l) 公平なサービスや (h) 不可欠な公共サービスであるわけでもない。次に、価値観や倫理観、風習などの「専門職」としての文化的要素は、「学問的状況下での公式の」(b) 教育訓練 (Greenwood, 1966; 11) を受け, (e) 行為の綱領が適用されることなどによって身に

つけられるが、「コンピュータ専門職」において文化的習熟の機会は身分的な地位を確立するほど充実してはいない。医師、法律家などと比べると（b）教育訓練はじゅうぶんでない¹¹⁾し、また「コンピュータ専門職」は団体への参加を強制される性質のものではないため、ACM（Association for Computing Machinery）倫理綱領、IEEE（Institute of Electrical and Electronic Engineers）倫理綱領、情報処理学会倫理綱領、電子情報通信学会倫理綱領、などに代表される（e）行為の綱領によってカバーされる範囲は狭くなる。以上のような点から、「コンピュータ専門職」は、伝統的な専門職が依拠するような公的・文化的な身分的地位をもつものではないことがわかる。

一方で、（a）理論的知識に基づく技術、（w）新技術の開発、といった項目は「コンピュータ専門職」の特徴によくあてはまるといえる。この点で、「コンピュータ専門職」は一部の研究者などを除くと「専門職」というより「専門技術者（technician）」に近い。吉見（1996; 298）は、19世紀末に新興専門職として身分を形成しつつあったエレクトリシャン（電気技術専門家）が専門家としてのアイデンティティを確立するためにとった方略について、以下のように述べている。

「この境界線（電気技術の正当な担い手とそうでないものとの間の境界線—引用者）は、電気技術に関する実技的な能力によってという以上に、技術言語的なリテラシーの有無によって引かれていた。熟達した職人芸的な能力ではなく、技術専門書や専門雑誌の論文から学んだ知識を応用していくことが技術者の資格であると考えられていたのである...（中略—引用者）...この場合、プロのエレクトリシャンとは、電気

に関して正しい言語を正しい場面で用いていく能力を保持するもののことであり、素人とは彼らプロによって設定された言語ゲームの規則に不慣れで疎遠なものたちのことであった。」

このようなリテラシーの習得により、「専門家の仕事は同僚によってしか評価されえない」（Greenwood, 1966; 14）ものとなり、エレクトリシャンの「専門職」としてのステータスが確立されるのである。

しかし、コンピュータがエリートだけのものではなくなり、インターネットを用いてその専門的知識や技術にたくさんの人間がアクセスできるようになった現在、例えばプログラミング言語の習熟（技術言語的なリテラシーの習得）は、「専門職」のステータスを保証するものとしての役割をじゅうぶんに果たすことができるだろうか。現代社会における専門職は、専門的知識の普及（平準化）に伴い、クライアントとの知識落差が減少することによって相対的にその地位を低下させているといわれる（中野, 1981; 18; 進藤, 1990; 153）。ここにおいて、「コンピュータ専門職」の身につけている「専門性」と、すべてのユーザーの属性としての知識・リテラシー・力量との間に、明確な境界線をひくことはできなくなる。

それでは、専門家としての身分的地位が保証されず、技術言語的なリテラシーの獲得も専門家としてのステータスを保証しないのであれば、「コンピュータ専門職」はどのような意味で「専門家」であり、どのような人びとのことを指すのだろうか。

(3) 職能倫理の範囲

「コンピュータ専門職」の範囲については、その倫理的諸問題を取り扱う情報倫理学の分野においてさえも確立した定義は与えられてこなかった。例えば、Kizza (1998; 286) はコンピュータ専門職を「コンピュータを用いて情報を処理する専門職であり、発信者・処理者と、発信者から受け取りネットに乗せるプロバイダ、それにネットを使う情報通信業者やセキュリティ業者などで、コンピュータとそのシステムを設置する・使う・管理する・教育訓練することを専門業とする人々」と定義している。しかし、なにをもって「専門業とする人々」なのか、ということがここでは明確にされていない。また、情報倫理学において「コンピュータ専門職」という概念に固執すること自体についての疑問も情報倫理学の内部から提出されている¹²⁾。名和(2000; 79-80)は、情報倫理には ネットケット：レイマン型倫理、ハッカー倫理：ハッカー型倫理、専門家責任：専門家型倫理、の3つの型があると主張する。それぞれ、市民、消費者、「エリート」としてのハッカー、システム技術者や研究者、を対象とする倫理である。コンピュータの汎用化が徹底され、ユビキタス(遍在する)・コンピューティング、ウェアラブル(着装できる)・コンピュータ、ホームネットワーク(家電をネットワーク化)、IP on (over) Everything (すべての物にIPが搭載される)といった用語群に言い表されるように、日常生活のあらゆる場面にコンピュータ・ネットワークが浸透しつつある¹³⁾。現在、倫理的問題はコンピュータの「専門家」にのみ当てはまるものでなく、むしろ技術を使用する側のレイマン型倫理がより重要になってきているものと考えられる。ここで、その「レイマン」

という概念を、「一般の人びと」と「初心者(beginner)」とに分解しておく必要があるだろう。「一般の人びと」は当該の領域に無関心な層を指すが、上野(2001; 100)によると無関心は「初心者」を作り出すことはない。「初心者」になるためには、その者が当該領域から技能を身につける必要性、志向性をもっていなければならない。先述のようにコンピュータはさまざまなアーティファクトによる複合的な構造をなしているため、「レイマン」はいくつかの領域にとって「一般の人びと」であり、いくつかの領域にとっては「初心者」であるということができるだろう。例えば、プログラミングに関しては「一般の人びと」だが、HTMLの記述に関しては「初心者」になるような者が存在する。レイマン型倫理が重要になる理由は、この点にある。マン・マシン・インターフェイスの発達により、コンピュータは「それらの技術を利用するだけであれば高度な専門的知識を要求されなく」(水元, 2002; 28)なり、「一般の人びと」の層が拡大することになる。と同時に、専門的知識の平準化、技術言語的リテラシーの垣根の崩壊は、コンピュータ使用の各領域における「初心者」を数多く作り出すとともに、彼らと「専門家」との境界線を曖昧にさせていく。一方、倫理的見地からいえば、技術の進歩と普及は、たいした技術や資金を持たずとも、一般人が数十億ドルの被害を与えるコンピュータ・ウィルスを開発したり、他国政府に対してサイバー戦争を仕掛けることさえ可能な状態を作り出した。このことは、非倫理的行為に関わる層が拡大し、そのリスクも増大化していることを意味する。「一般の人びと」の増加は被害者の層を拡大し、「初心者」の増加は加害者の潜在層と被害者の層を同時に拡大する。Dog yearや

Web year（通常の何倍も早く成長、変化する）などと呼ばれるコンピュータ／インターネット世界の技術の発展や状況の変化には、倫理や法の整備が追いつかない。サイバースペースは、技術の進歩が常に新たな価値を創り出していく（Moore, 1985）空間である。そのため、サイバースペースには「指針および概念上の空白（policy and conceptual vacuum）」が生じることになる（Moore, 1985）。情報倫理学は、基本的に飛躍的に発展する技術や状況を追いかけ、すでに生じた「指針および概念上の空白」によるリスクを埋めていく（Johnson, 2001; 9）形で展開してきた。例えば、山根（1999）は米国で有名な「インターネット・ワーム事件」が起きた後にRFC¹⁴⁾にインターネット上での非倫理的行為についての声明が登録されたことに注目し、その関係性を指摘している。しかし、このような方法で非倫理的行為のリスクの大きさを完全に埋めることはできない。情報倫理学に必要なのは、すでに論争になっている非倫理的行為を追及することばかりではなく、まだ問題になっていない「道徳的に中立に見えるような実践の道徳的意味を明らかにすること」（Brey, 2000; 3）である。Brey（2000; 3）によれば、コンピュータの設計や利用という行為のもつ道徳的特性は「ある技術やそれが利用される文脈との関係があまりにも複雑であったり、よく知られていないために、隠されたままである」。EIA的観点からいえば、この「隠されたまま」の道徳的特性は、コンピュータの「設計」という主に「専門家」間でのインタラクション、「利用」という「専門家」／「一般の人びと」／「初心者」間でのインタラクションという日常的実践に「見られてはいるが気づかない」ものとして埋め込まれている。「一般の人びと」、

「初心者」層の拡大は、「専門家」の職能倫理としての情報倫理学では捉えきれないさまざまな問題を引き起こす可能性をもっている。この問題について考察するために必要なのは、「コンピュータ専門職」／「一般の人びと」／「初心者」をめぐるCMCの日常的実践において何が実際に行われているのか、ということを観察する視点である。

実践的概念としての専門性

前章で、「コンピュータ専門職」は専門職としての公的、身分的地位を持たず、どちらかといえば「専門技術者」として知識、技術を行使する立場に近いが、「レイマン」との境界線の曖昧化によって明確な足場を持たないものであることが述べられた。しかし、CMCという「行為」に即して「コンピュータ専門職」の専門性を考えた場合、「専門家」／「一般の人びと」／「初心者」の境界線の不明確さはむしろ、サイバースペースにおける「匿名のコミュニケーション」という特性によって自明なものであるといえる。CMCにおいて、「専門家」は所与の地位を指すのではなく、実践を通して作りあげられていく構成的概念を指す。また「専門性」は所与の能力を指すのではなく、知識・リテラシー・力量の差異をめぐる実践によって協働的に達成し、再生産されていくものである。越智（2000; 197）の言葉を借りるならば、CMCにおいて「情報倫理は『人間性の倫理』ではなく、『行為の倫理』」である。CMCの日常的実践についての情報倫理学にとっては、レイマン型倫理なのか専門家型倫理なのかの「人間性の倫理」が問題になるのではなく、前章で明らかにされたような実践への志向性、つまり「専門性」の

行使という「行為の倫理」が問題にされるべきである。

Zuboff (1988) や Sproull & Kiesler (1991) は、サイバースペースにおいて「専門的知識をひけらかす」という行為がその場での権威を獲得する方略になる可能性のあることを示唆している。また、個人のパーソナリティとしての「専門性」は、心理学的には対人関係において相手のとる態度や行動に影響を与える「勢力(power)」として捉えられる。French & Raven (1959) は、「社会的勢力(social power)」を「正当性勢力(legitimate power)」、「報酬性勢力(reward power)」、「強制(罰)性勢力(coercive power)」、「専門性勢力(expert power)」、「参照性勢力(referent power)」の5つに分類している。和田(2000)は、コンピュータ利用についての友人同士の会話において、「専門性勢力」が大きな影響力をもっていることを確かめている。「専門性」の提示は、CMCにおける「専門家」の構成に大きく寄与する方略であるだろう。ただし、そのようにして獲得した「専門家」が一貫して「専門家」であり、同一人物であるためには、別の種類の実践を必要とする。筒井・秋吉(2000)によれば、「ネット上でも対面状況でも、匿名性や同一性は初めから与えられているものと考えすることはできない。匿名性も同一性も、(FTF, CMCの)情報構造によって緩やかに規定されつつ、相互行為実践を通じて構成されている」¹⁵⁾。つまり、しばしば誇張されるようなサイバースペースにおける匿名性の存在=同一性の否定は、それ自体が行為の前提となるものではなく、むしろ参与者によるCMCの実践に埋め込まれている。このことから導き出されるのは、CMCにおいて「コンピュータ専門職」であるためには、

「専門家」であり、しかも「同一の人物である」ことが観察可能になるようにインタラクションが組織化されていく必要があるということである。

(1) カテゴリー化の実践

「コンピュータ専門職」であることをめぐるインタラクションは、Sacks (1972) のいう成員カテゴリー化装置(Membership Categorization Device: 以下MCD)の運用問題とすることができるだろう。MCDは、インタラクションの局所において、参与者がお互いをカテゴリー化していく過程で用いられる装置である¹⁶⁾。MCDは、例えば医者「医者」であるように参与者によって協働的にコミュニケーションが編成されていくというような、カテゴリー化の社会的組織化の問題を分析するために用いられる。その点で、認知的処理としてのカテゴリー化とは異なる概念である。しかし、MCD運用は、常に参与者間で平等に行われているわけではない。Sacks (1979) は、ある暴走族が自分たちを「ホッドロッダー」と呼ぶことで、「ティーンエイジャー」とカテゴリー化する大人たちの管理に反発していく事例を観察し、これを「カテゴリーの自己執行(self-enforcement)」の問題と呼んでいる。「カテゴリーの自己執行」は、それが可能か否かという意味で権力性をもつものである。例えば、山田、好井らのEIA研究者は、障害者差別や部落差別などの差別問題をMCDの概念を用いて観察し、差別の文脈において「カテゴリーの自己執行」がしばしば困難なものになることを見出している¹⁷⁾。

CMCのMCD運用において、「専門性」の提示が「コンピュータ専門職」のカテゴリー化の資源になるのであれば、「一般の人びと」や

「初心者」のカテゴリー化は何を資源に用いてどのように行われているのだろうか。阿部（1995, 1997）は、「大人」と「子ども」という、用いられているコミュニケーション装置（会話）についての文化的習熟度が非対称的に存在すると考えられる者たちの間でのインタラクションにおけるMCD運用について考察を行っている。この場合、文化的習熟度の低い「子ども」と高い「大人」のカテゴリー化には、非対称的なルールが用いられる。阿部（1995）によれば、「われわれは、相手をひとまず可能な会話者として交渉に入ったときに、どれほど話がかみ合わず、あるいはまったく意思疎通が成立しなかったように思えるときでも、何らかの意味の獲得が存在する。例えば、そうしたコミュニケーションしかできない相手としてカテゴリー化する。」「話がかみ合わない」、「意思疎通が成立しない」という状態は、第一章でみたようにCMCにおいて知識・リテラシー・力量という変数と関係する。例えば、電子チャットにおいて周囲より発言数が少ない場合、その人物はその場において「一般の人びと」/「初心者」（そうしたコミュニケーションしかできない相手）としてカテゴリー化される可能性を回避できない。しかし、その人物が「一般の人びと」や「初心者」カテゴリーを適用されることの不適切さを証明する（カテゴリーの自己執行）ために提供する資源の質は、結局その人物がもつ知識・リテラシー・力量に規定されている。また、その人物は他人になりすまして自分を擁護する発言を行うことで身を守る、といった方法をとることもできるが、他人になりすますという実践、つまり匿名性の獲得という試みの成否もまた知識・リテラシー・力量によって規定されている。

CMCにおいて「コンピュータ専門職」/「初心者」/「一般の人びと」のカテゴリー化が問題になるのは、（カテゴリー化の資源としての）知識・リテラシー・力量がコミュニケーションの実践とその内容とに影響を与え続けるため、「コンピュータ専門職」/「初心者」/「一般の人びと」という人カテゴリー・セット（人カテゴリーの集合単位）を用いることが当該場面にとってレリバント（適切）になる頻度が高くなると考えられるためである¹⁸⁾。ここにおいて、「専門性」の行使という実践と知識・リテラシー・力量の差異をめぐる実践、「コンピュータ専門職」カテゴリーと（「初心者」に対応する）「上級者」カテゴリーとの間にはそれぞれ違いが見出せなくなる。存在するのは、ユーザー間での知識・リテラシー・力量の差異と、「専門家」、「専門性」という「民族的概念（folk concept：日常知としてのシンボリック概念）」（Becker, 1970; 92）、そして「コンピュータ専門職」/「上級者」/「初心者」/「一般の人びと」というカテゴリーをめぐる実践のみである。

（2） 状況の定義

専門家による実践の特徴として、多くの論者が共通して「状況を定義する能力」を挙げている。「エキスパートはただ一般の人びとより多くを知っているというだけでなく、また彼らのカテゴリーカルな知覚に影響を与える専門領域に特化した知識の異なった構築方法をもっている。物事の問題性とその原因を判断するエキスパートのものの見方は、われわれがこれまで多くの熟練した専門家たちについて観察してきた、一般の人びとがアクセスできない専門的能力なのである」（Jucks, 2003; 12-13）。多くの

場合、状況を定義する能力はクライアントにとっての「事件」を専門家にとっての「日常」に解消する役割をもつ(Friedson, 1970; 97; 進藤, 1990; 138; 中野, 1981; 46)。またそれは、主観的(subjective)な定義やカテゴリー化という作業を、客観的(objective)なドキュメントに変換するという実践(Suchman, 2000)を含む。

Goodwin(1994)は、専門家によるこの実践を「専門家のももの見方(professional vision)」という言葉で表現し、その過程を観察した。彼によれば、専門家の実践はコード化(coding)、

強調化(highlighting)、物質的表現の産出と関連づけ(producing and articulating material representations)という3つの行為を含んでいる(Goodwin, 1984; 606)。コード化は、自らのフィールドにおいて観察された事物を所与のカテゴリー、事象に割り当てる行為である。例えば、Goodwinの観察した例では、考古学者が掘り出した土(自らのフィールドにおいて観察された事物)を、その色とマンセル・カラー・チャートと呼ばれる土の色分類表とを見比べることによって専門的な区分に分類する(所与のカテゴリーに割り当てる)、というような行為がコード化にあたる。掘り出した土とマンセル・カラー・チャートとの照合は、決して簡単な作業ではない。例えば、掘り出された土はしばしばカラー・チャートの色区分とぴったりとはあてはまらず、区分と区分の間の中間的な色をしている。つまり、コード化の作業において重要なのは、歴史的・社会的に構築されたカテゴリー(この例ではマンセル・カラー・チャート)を用いることによって、専門家による主観的な作業を客観的事実に変換していることである。強調化は、フィールドの

なかからある範囲を切り取り、その部分を取り扱う対象として目立たせる行為である。例えばそれは、ごての先を用いて砂地に円を描き、範囲を指定するような行為を指す。切り取られた範囲は、他者にも参照可能な公的事物としての性質を付与される。物質的表現の産出と関連づけは、テキストのみではなく図や表を作成する行為を指す。観察された複数の要素や分析結果をまとめ、それらの関連性を示した(関連づけ)図や表を作成する(産出)行為は、専門家としてのリテラシーを有していることを証明するものとして機能する。例えば医者-患者のインタラクションにおいて「専門家のももの見方」は、患部の特定(強調化)、病名の割り当て(コード化)、カルテの作成(物質的表現の産出と関連づけ)の過程として観察されるだろう。そして、「専門家のももの見方」を実践することによって、インタラクションのなかで医者が「医者」という「専門家」であることが達成されていくのである。

しかし、このようなカテゴリー化、つまり現象の縮約化と性質の変換の実践は、元となる日常世界の対象に宿されていた、生きた現象としての豊かな性質を失わせる可能性をもっている。専門家が「判断の独占(monopoly of judgment)」(Greenwood, 1966; 13)¹⁹⁾によって日常生活者としての「一般の人びと」の身体・精神の統制・管理を行っているというのが、近代のいわゆる「専門家支配(professional dominance)論」(Friedson, 1970)に共通する主張である。例えば、柄本(2001; 438-439)は人びとの普段の歩き方について、「日常的ウォーキング」をやめ、その代わりに歩数や腕を曲げる角度までを細かく指定した「科学的ウォーキング」を取り入ることを推奨する言説に批

判を加える。この例では、まず人びとの歩行という行為から「日常的な歩き方」が強調化され、次に「非科学的・非合理的な歩き方」としてコード化されて人びとの身体から切り離される。そして、その代わりに「科学的・合理的な歩き方」を埋め込むことが薦められる。つまり、「専門家のものの見方」は、「一般の人びと」の日常実践を侵食する力をもっているのである。

（３） CMCにおける状況の定義

Goodwin は、同じ論文で専門家の実践についてももうひとつ興味深い見解を示している。それは、専門家が人びとの状況的行為の細部をも定義するということである（Goodwin, 1984; 615-626）。この実践の例証には、Rodney King 事件²⁰⁾の裁判における警官の証言が用いられている。この裁判では、たまたま暴行現場を撮っていたビデオテープが提出され、そこに映し出されていた暴行行為の解釈を巡って議論が戦わされたが、焦点になったのは被害者が警官に暴力を加える意図があったかどうかだった。つまり、被害者が警官に攻撃的だったのか、それとも協力的だったのかによって、警官による暴行が正当なものだったか否かが判定されることになる。この判定において、人びとの攻撃的／協力的態度についての「専門家」としての警官の証言が用いられている。警官は、ビデオテープに映し出されるインタラクションに対して、強調化（指示棒による指定）、コード化（攻撃的／協力的）、物質的表現の産出と関連づけ（拡大された静止画の提示）といった「専門家」のものの見方を実践することによって、「この脚の動きは攻撃的であり、この視線の動きは」というような定義を行っていくのである。

「専門家」がこのような事象や人びとの状況的行為を定義することができるのは、その適切さがインタラクションのなかで示される限りにおいてである。例えば、Rodney King 事件の例では、検察側と弁護側の双方の「専門家」がその定義の適切さについて議論を戦わせる。このことを、Goodwin は「争われる専門家のものの見方（contested vision）」という言葉で表現している（Goodwin, 1984; 615）。

「専門家」のものの見方の実践を CMC にひきつけて考えると、「初心者」の増加、「専門家」との境界線の曖昧化は、より「争われる専門家」のものの見方をインタラクションに埋め込み、参加者にとって「見られてはいるが気づかない」ものにするだろう。このことは、明示的に「専門家」カテゴリーの運用がレリバントになる場面以外でも、「専門家」のものの見方が実践されていることを意味している。例えば、電子掲示板で「荒らし（その場の秩序を乱す非倫理的行為）」としてカテゴリー化される行為には、誹謗・中傷的書き込みやウィルス配布などの明示的なものの他に、マルチポスト（複数の掲示板に同じ投稿をすること）や長文の書き込み（読みにくい長い文章を書き込むこと）などがあるが、後者の行為は意図的ではなく、知識・リテラシー・力量の低い者が知らずに行ってしまうことが多い。そのような場合、多くは知識・リテラシー・力量の高い者によって強調化（アンカーやコピー＆ペーストなどを用いた範囲の指定）、コード化（「荒らし」カテゴリーの適用）という状況的行為の定義が行われるが、この場面での人カテゴリー・セットは特別な言及がない限り「荒らし」／「良識のある者」であり、「コンピュータ専門職」／「上級者」／「一般の人びと」／「初心者」にはならないだ

ろう。そして、その行為が「荒らし」にあたるものかどうかという判断は、しばしば複数の参加者によって「争われ」（争われる専門家のものの見方）する。

CMCにおける「判断の独占」は、サイバースペースのもつ特性によって参加者の日常実践に根ざしたより実践的なものになる。それは、特定の制度的状況下で達成されるものではなく、知識・リテラシー・力量の高い者、つまりCMCそのものの「専門家」になる可能性をもつ者とそうでない者とのインタラクションとして、CMCのあらゆる場面において組織化される。しかし、両者の間の差は相対的なものであるがゆえに、その「専門家のもの見方」はしばしば「争われ」ることになる。

おわりに

「実践的概念としての専門性」では、CMCにおける「道徳的に中立に見えるような実践」に埋め込まれた、協働的な「専門性」の行使の組織化という意味での「知」-「権力」の達成と再生産とを明らかにしてきた。知識・リテラシー・力量は、技術的、社会的文脈的な意味でCMCをCMCとして実践することを可能にし、そのうえで「専門性」の行使というかたちをとることによって、カテゴリー化、状況の定義における「判断の独占」の実践を可能にする²¹⁾。しかし、このような「知」-「権力」の達成と再生産は、その技術や文脈が複雑であり、またそれが明示的ではなく微視的な権力の行使であるため、参加者にとって、また研究者を含めた観察者にとって「見られてはいるが気づかない」ものとなるのである。

注

- 1) エスノメソドロジー（Ethnomethodology）/ 会話分析（Conversation Analysis）の流れを汲むインタラクション分析とその他のインタラクション分析とを区別する意味で、EIAという用語を用いる。エスノメソドロジー/会話分析の、日常実践を成り立たせている社会的な要素を探究するという理論的立場、会話の順番取りシステム（turn-taking system）、隣接対（adjacency pair）などの概念や分析装置などを取り入れているインタラクション分析をEIAと呼ぶ。
- 2) 社会成員が、「見られてはいるが気づかない」さまざまな技法を駆使することによって日常のコミュニケーションを協働的に組織化している、というのがEIAの基本的な考え方である。これらの技法は、社会成員にとってあまりにも「あたりまえ」のものであるために普段意識されることはない。
- 3) 本稿では、知識（knowledge）、リテラシー（literacy）、力量（competence）を、特別な記述のない限りはCMCを実践したり、コンピュータとその周辺機器を操る行為についての能力の総体的概念として用いる。本来は、メディアとそれを通して得る情報とを理解する、操作する、活用する能力にはリテラシーの語があてられることが多い。しかし、例えば「専門家」とそのクライアントとの間で交わされる知識の交換に言及したり、コミュニケーションを行っている相手に勢力を及ぼすための相対的な力量としての「専門性」というニュアンスを持たせるために、この3つの概念を併記している。
- 4) 前者については、法廷における法曹 - 被疑者・被害者、医療における医師 - 患者、教育における教師 - 生徒など、さまざまな分野において研究が行われている。後者については、代表的なものとして以下のものなど。

Garfinkel, H., Lynch, M. & Livingston, E. 1981, "The Work of Discovering Science Construed with Materials from the Optically Discovered Pulsar" *Philosophy of Social Sciences*, 11, p131-158.

Lynch, M. 1993, *Scientific Practice and Ordinary Action: Ethnomethodology and Social*

Studies of Science, Cambridge University Press.

- 5) 分析対象である文脈をサイバースペースにおいてどのように想定し、取り扱っていくのかという問題はEIAにとって重要な課題だと思われるが、本稿では知識・リテラシー・力量に焦点を当てて議論を進めるために、この点について深くは立ち入らない。
- 6) 「緩やかに技術によって規定される」という表現は、Sproull, Kieslerらによる初期CMC研究における技術決定的視点からSpears, Lea (1992) などによる近年のCMC研究における社会的文脈決定的視点への展開、という大筋の研究動向を意識している。「 - (2) 社会的文脈」で取り上げるように、CMCのリアリティは、技術を前提にしたうえで社会的文脈を調整的に処理していくことによってもたらされる。例えば、丸山 (1999; 450) は「電子会議室」、「電子掲示板」、「電子チャット」といったそれぞれ異なったコミュニケーション構造をもつCMCが、どれもほとんど変わらないプログラムの構造によって記述されていることに注意を向ける。ユーザーは、似たようなプログラムを用いたインタラク션을をそれぞれ「電子会議室」の、「電子掲示板」の、「電子チャット」のコミュニケーション形態として調整的に組織化していき、そのような社会的文脈の編成によってリアリティが生成されていっているのである。「電子チャット」を「電子会議室」のように、「電気掲示板」を「電子チャット」のように利用するユーザーには、ルール違反として注意が与えられる。
- 7) 例えば、Miller (1991) は、コンピュータ・マッチングという行為において情報が個々のデータにおける文脈から切り離されていることを指摘している。
- 8) ただし、Have (1999) におけるハイパーテキストの「読み」の議論と同様に、CMCの社会的文脈におけるPolyfocalな関与を可能にするもの自体も、参加者のリテラシーの高さであることに注意しなければならない。
- 9) 「computer ethics」以外にも、例えば米国では大学のコース名として、「cyber ethics」、「information ethics」、「information technology ethics」、「information and communication technology (ICT) ethics」、「internet ethics」、「engineering ethics」、「technological ethics」といった類似的な用語が用いられている (Tavani, 2001)。
- 10) 国内でいえば、情報処理系を中心に、国家資格、公的資格、民間資格にまたがって百を超える資格検定が行われている。
- 11) ただし、米国は大学での「コンピュータ専門職」の育成環境、情報倫理教育の環境が比較的整っている国といえるだろう。米国における情報倫理教育については、Tavani (2001)、水元 (2003) などを参照。
- 12) 例えば、山本 (2003; 36) は、技術の発展や社会的変化によって「コンピュータ専門職」という語がほとんど意味を持たなくなるほどその範囲を拡げる可能性があることを指摘する。また、水谷 (2000; 14) は、専門職の条件としての仕事内容の代替不能性を問題にし、誰でも扱いうる情報技術の操作にそもそも「専門性」という言葉を用いることが有効なのかということについて疑問を呈している。
- 13) Moore (1985) は、「コンピュータは、入力と出力および両者を結合する論理的操作によって特徴づけられる活動のあらゆる形態に応じて作られうる」ことを指摘し、この特性を「論理的適応性 (logical malleability)」と呼んでいる。つまり、コンピュータは人間活動におけるほぼ全ての実践に応じて作られうる。
- 14) Request For Comments。「コメントを求む」くらいの意味で、インターネットに関するさまざまな技術やアイデア、ルールなどの提案文書集。
- 15) CMCにおける匿名性がインタラクシオンのなかで達成されているという見解について、同じ立場をとるものとして、是永論, 1999, 「メールのやりとり」という行為はいかにして可能か：相互行為的实践としてのCMCの分析, マスコミュニケーション研究, 54, p156-169。
- 16) CMCでのMCDに触れているものとして、安川一・安藤太郎, 2000, オンライン・セラピー——メディア媒介的な社会的サービス活動の性格と課題——。

- <http://ofc-hjm.misc.hit-u.ac.jp/hjm/MyDesk/Bib/2002a.html>
- Have, T. 2000, "Computer-Mediated Chat: Ways of Finding Chat Partners".
- <http://www.media-culture.org.au/0008/partners.html>
- Lamerichs, J. 2003, "Discourse of Support: Exploring Online Discussions on Depression".
- <http://www.gcw.nl/dissertations/3343/dis3343.pdf>
- Vallis, R. 2001, "Applying membership categorization analysis to chat-room talk" In McHoul, A. & Rapley, M (eds) How to Analyze Talk in Institutional Settings: A Casebook of Methods, London: Continuum, pp86-99.
- 17) 主要文献として,
山田富秋・好井裕明, 1991, 排除と差別のエスノメソドロジー — <いま - ここ>の権力作用を解説する, 新曜社。
- 18) ただし, このことはEIAでいうところの制度的状況 (institutional setting) を作り出すことを意味するのではない。EIAでは裁判, 医師の診察, インタビューなどの制度的な状況 (特に「専門家」と「一般の人びと」) におけるインタラクションは, 制約のない日常会話と比べて会話の資源の分配方法などが異なるとされる。しかし, 制度的状況を作り出すのはカテゴリー・セットではなく, 当該場面の規範と状況理解をどのように編成していくかという参加者による実践そのものである。
- 19) Greenwood (1966: 13) は, 専門家が下す決断にはクライアントは口を挟むことはできない, という状態を「判断の独占」と呼んでいる。「-(1) カテゴリー化の実践」で述べたようなMCDの問題も, カテゴリー化の資源が参加者間で非対称的に存在し, 「カテゴリーの自己執行」が妨げられるという意味で「判断の独占」に入るといいだろう。
- 20) 1991年, アフリカン・アメリカンのRodney Kingが, スピード違反により車を停止させられた後に白人警官の暴行を受け, 重傷を負った事件。ロサンジェルス暴動の引き金となったといわれる。
- 21) Garfinkel & Sacks (1970) が自然言語への精

通は当該場面において達成されるものであるといったように, 知識・リテラシー・力量もCMC, またはマン・マシン・インタラクションの局所で達成されるものである。しかし, このことは, 知識・リテラシー・力量がインタラクションの規定性を持たないことを意味するものではない。

【引用文献】

- 阿形健司, 1995, 「専門職」概念の再検討, 愛知教育大学研究報告 教育科学, 44, pp83-90.
- 阿部耕也, 1995, 会話における<子ども>の観察可能性について, 第5回エスノメソドロジー・会話分析研究会大会発表原稿。
- <http://www.ipc.shizuoka.ac.jp/~lckabe/emca95.htm>
- 阿部耕也, 1997, 会話における<子ども>の観察可能性について, 社会学評論, 47(4), pp445-460.
- 上野直樹, 1995, L. Suchman - プランと状況的行為, pp95-99, 山崎敬一・上野直樹・山崎晶子・高山啓子・上谷香陽・浦野茂・中村和生・岡田光弘編, CSCWと相互行為分析 — テクノロジーのエスノメソドロジー —, 現代社会理論研究, 5, pp93-126.
- 上野直樹編, 2001, 状況のインターフェース - 状況論的アプローチ1, 金子書房。
- 柄本三代子, 2001, 身体知へ回帰する専門家システム (特集 21世紀の社会学へ — 視点と構想), 社会学評論, 51(4), pp430-44.
- 越智貢, 2000, 「情報モラル」の教育, 越智貢・土屋俊・水谷雅彦編, 情報倫理学: 電子ネットワーク社会のエチカ, ナカニシヤ出版, pp188-217.
- 是永論, 2002, 葛藤する文脈と相互行為分析の可能性: 「広告」における理解の実践をめぐる, 応用社会学研究, 44, pp23-46.
- 品川哲彦, 2003, 応用倫理学の意義とコンピュータ倫理学ないし情報倫理学の動向, 関西大学哲学, 22, pp103-125.
- 進藤雄三, 1990, 医療の社会学, 世界思想社。
- 竹内洋, 1971, 専門職の社会学, ソシオロジ, 16(3), pp45-66.
- 筒井淳也・秋吉美都, 2000, サイバースペースにおける知識・権力の問題: 相互行為論的記述の試み,

- 第73回日本社会学会報告。
http://www004.upp.so-net.ne.jp/tsutsui/research/conference/jsa_2000/jsa_2000.html
- 中野秀一郎, 1981, プロフェッションの社会学, 木鐸社。
- 名和小太郎, 2000, 研究報告 市民, ハッカーおよび専門家 — 情報倫理は有効か? (特集 情報社会における消費者保護の課題 — 第24回法とコンピュータ学会研究報告), 法とコンピュータ, 18, pp79-93。
- 丸山健夫, 1999, インターネット社会とエスノメソドロジー, 武庫川女子大学文学部五十周年記念論文集, pp443-451。
- 水元豊文, 2002, 「共有地の悲劇化」するネット社会に求められる情報環境倫理, メディア・コミュニケーション, 52, pp21-45。
- 水元豊文, 2003, 急務となっている倫理観の強い情報専門職の社会的育成, 53, pp137-152。
- 水谷雅彦, 2000, インターネット時代の情報倫理学 「情報モラル」の教育, 越智貢・土屋俊・水谷雅彦編, 情報倫理学: 電子ネットワーク社会のエチカ, ナカニシヤ出版, pp3-48。
- 安川一, 1991, 会話と自己-相互行為のフレイム分析: ノートー, 垂細垂大学国際関係紀要, 1 (1), pp257-285。
- 山田富秋, 1998, クリティークとしてのエスノメソドロジー (特集 社会学理論の現在 — 現象学とシステム理論 — エスノメソドロジー — その方法論と社会批判の位相), 情況 第二期, 9 (1), pp86 - 100。
- 山本博, 2003, デジタル時代における倫理学的省察, 追手門学院大学人間学部紀要, 15, pp29-58。
- 山根信二, 1999, コンピューター専門家の倫理的拠点について — Internet Worm から10年 —。
<http://www.fine.bun.kyoto-u.ac.jp/tr1/05yamane.html>
- 吉見俊哉, 1996, 電子メディアとリアリティ変容, 教育学年報, 5 (特集 教育と市場), pp285-308。
- 和田正人, 2000, コンピュータ利用における友人とのコミュニケーションに関する実証的研究 — 社会的勢力と不安を中心に, 京学芸大学紀要 第1部門教育科学, 51, pp279-286。
- 渡辺三枝子, 1996, カウンセリング心理学: カウンセラーの専門性と責任性, ナカニシヤ出版。
- Becker, H. S. 1970, *Sociological work: Method and substance*, Chicago: Aldine Pub. Co.
- Brey, P. 2000, " *Method in computer ethics: Towards a multi-level interdisciplinary approach* " *Ethics and Information Technology*, 2, pp125-129 (= 三輪恭久訳, コンピュータ倫理学における方法: 複数段階の学際的アプローチに向けて)。
<http://www.fine.bun.kyoto-u.ac.jp/tr3/miwa.pdf>
- Foucault, M. 1975, *Surveiller et punir: naissance de la prison*, Gallimard (= 田村淑訳, 1977, 監獄の誕生 — 監視と処罰, 新潮社)。
- French, JRP, Jr. & Raven, BH. 1959, " *Bases of Social Power* " In Cartwright, D (ed.) *Studies in Social Power*, Ann Arbor, pp.150-167 (= 千輪浩監訳, 1962, 社会的勢力の基盤, 社会的勢力, 誠信書房)。
- Friedson, E. 1970, *Professional Dominance: The Social Structure of Medical Care*, Atherton Press (= 進藤雄三・宝月誠訳, 1992, 医療と専門家支配, 恒星社厚生閣)。
- Garfinkel, H. & Sacks, H. 1970, " *On formal structures of practical actions* " In Garfinkel, H. (ed.), 1986, *Ethnomethodological Studies of Work*, London: Routledge & Kegan Paul, pp160-193。
- Greenwood, E. 1966, " *The Elements of Professionalization* " In H. Vollmer and D. Mills (eds.) *Professionalization*, Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc., pp9-19。
- Goodwin, C. 1994, " *Professional vision* " *American Anthropologist*, 96 (3), pp606-633。
- Have, T. 1999, " *Structuring Writing for Reading: Hypertext and the Reading Body* " *Human Studies*, 22, pp273-98。
- Heath, C. & Luff, P. 1993, " *Disembodied Conduct: Interactional Asymmetries in Video-Mediated Communication* " In Graham Button (ed.) *Technology in working order. Studies of Work, Interaction, and Technology*, London, New York: Routledge, pp35-54。
- Heath, C., Luff, P., Nicholls, G. & vom Lehn, D. 2000, " *Textuality and interaction: The col-*

- laborative production of news stories* " .
http://www.utc.fr/arco/publications/intellectica/n30/30_05_Heath.pdf
- Johnson, D. 1995, " *Professional Ethics* " In Johnson, D & Nissenbaum, H (eds.) Computers, Ethics & Social Values, Prentice Hall, pp559-572 (= 岸田功平訳, 専門家倫理)
<http://www.fine.bun.kyoto-u.ac.jp/tr1/03kishida.html>
- Johnson, D. 2001, Computer Ethics (3rd edition), Prentice Hall, (= 水谷雅彦・江口聡監訳, 2002, コンピュータ倫理学, オーム社)
- Jones, R. 2002, " *The problem of context in computer mediated communication* " .
<http://personal.cityu.edu.hk/~enrodne/R/Research/ContextCMC.doc>
- Jucks, R. , Paechter, M. & Tatar, D. 2003, " *Learning and Collaboration in Online Discourses* " .
<http://wwwpsy.uni-muenster.de/inst3/AEBromme/web/veroeff/2003/Enddateichapter4.pdf>
- Kiesler, S. , Siegel, J. & McGuire, T. W. 1984, " *Social psychological aspects of computer-mediated communication* " American Psychologist, 39 (10) , pp1123-1134.
- Kizza, J. 1998, Ethical and Social Issues in the Information Age, New York : Springer (= 大野正英・永安幸正監訳, 2001, IT社会の情報倫理, 日本経済評論社)
- McHoul, A. & Roe, P. 1996, " *Hypertext and Reading Cognition* " .
<http://wwwmcc.murdoch.edu.au/ReadingRoom/VID/cognition.html>
- Miller, A. R. 1991, " *Computers and Privacy* " In Ethical Issues in Information Science, Dejoie, R. , Fowler, G. & Paradice, D(eds.) Information Systems, Boyd and Fraser, pp118-133 (= 鶴田尚美訳, コンピュータとプライバシー)
<http://www.fine.bun.kyoto-u.ac.jp/tr1/03tsuruta.html>
- Moore, J. H. 1985, " *What is Computer Ethics?* " (= 児玉聡訳, コンピュータ倫理学とは何か)
<http://www.fine.bun.kyoto-u.ac.jp/tr2/moor.html>
- Poster, M. 1990, The Mode of Information : Poststructuralism and Social Context, Polity Press (= 室井尚・吉岡洋訳, 1991, 情報様式論——ポスト構造主義の社会理論——, 岩波書店)
- Sacks, H. 1972, " *On the analyzability of stories by children* " In Gumperz, J & Hymes, D (eds.) Directions in sociolinguistics, New York : Holt, Rinehart and Winston, pp325-45.
- Sacks, H. 1979, " *Hotrodder : a revolutionary category* " In Psathas, G (ed.) Everyday language : studies in ethnomethodology, New York : Irvington, pp7-14.
- Spears, R. & Lea, M. 1992, " *Social influence and the influence of the 'social' in computer-mediated communication* " In Lea, M (ed.) Contexts of computer-mediated communication, Hemel Hempstead, England : Harvester Wheatsheaf, pp30-65.
- Sproull, L. & Kiesler, S. 1991, Connections : New ways of working in the networked organization, MIT Press (= 加藤丈夫訳, 1993, コネクションズ : 電子ネットワークで変わる社会, アスキー出版)
- Suchman, L. 1987, Plans and Situated Actions, Cambridge : Cambridge University Press (= 佐伯胖監訳, 上野直樹・水川喜文・鈴木栄幸訳, 1999, プランと状況的行為, 産業図書)
- Suchman, L. 2000, " *Making a case : 'knowledge' and 'routine' work in document production* " In Luff, P. , Hindmarsh, J. , & Heath, C (eds.) Workplace studies : recovering work practice and informing system design, Cambridge : Cambridge University Press, pp29-45.
- Tavani, H. T. 2001, コンピューターエシックスコースを教える : 議論的となる課題, カリキュラムの挑戦, 現在の方法。
http://www.fine.lett.hiroshima-u.ac.jp/fine2001/tavani_j.html
- Zuboff, S. 1988, In the Age of the Smart Machine, London : Heinemann.

Information Ethics of Everyday Computer
Mediated Communication Practice
— “Professionalism” as Interactive Achievement —

HIRAMOTO Takeshi *

Abstract: The purpose of this paper is to reconsider the “knowledge - power” relation problem in cyberspace as a problem which is generated from a difference of knowledge, literacy, and competence between Computer-Mediated Communication (CMC) participants. In recent years, mainly in the field of information ethics, the strength of connection with “knowledge” and the “power” in cyberspace is expressed by a theme of professional ethics and unethical acts of computer “professionals”. However the “knowledge - power” relationship is not apprehended only by the framework of unethical acts by “professionals,” but is embedded into practice of CMC which looks morally neutral involving the differences between the knowledge, the literacy, and competence of participants. In this paper, I will examine the achievement process of such a power nature of the mental faculties through everyday practice of CMC.

Keywords: CMC, information ethics, EIA, knowledge, literacy and competence, professionals / lay persons

* Graduate Student, Graduate School of Sociology, Ritsumeikan University.