

OAのパラダイム・シフトの帰結

平 田 正 敏

西南学院大学

この論文はOAのパラダイム・シフトもたらす当然の帰結である組織空間と電腦空間の融合がもたらす組織の変化がどうなるかに焦点を据え、そこで生じる現象が従来の現象と異なってくる点を明らかにする。この場合には企業倫理尺度が劇的に変化して、今後の企業経営が混乱する可能性があるが、これに対処するにはその尺度を天上の求めるのではなく、自らが住む地上の尺度を模索することが重要で、これが企業の成否を決めるということである。その意味でシステム監査規準を考え直す必要があるのではないかと考えている。

A consequence of Paradigm-Sift on the OA

MASATOSHI HIRATA

Seinan-gakuin University

The focus of this discours is the effect on businss enterprise be affected the fusion between organizational space and cyber-space. It is the ethical measure in the Business, but is difficult to decide phenomenologically the measure. Therefore, I was proposed the mean of solusion for this diffiduly in my discourse.

OAのパラダイム・シフトの帰結

西南学院大学

平田正敏

1 序 説

ここで「OAのパラダイム・シフト」というのは、進歩した情報技術を利用して、オフィスの自動化(Automation)からオフィス・ワーカーの業務の補強を図ること(augmentation)へ、さらにオフィス全体の知的能力を仮想現実技術によって増幅せしめること(Amplification)へ発展せしめるために移行することである。これら3つの段階へのOAの移行には、オフィス・システムの構築法のパラダイムの変化があった。このようにしてわれわれが現在到達しようとしている地点は、今迄と全く変わったオフィス・システムが出現し、組織空間と電腦空間との融合が起こった。この帰結は、オフィス・システムのエージェント・メタファーによる劇場化⁽¹⁾だったが、この変化によって組織はどのようになるかというのが、ここでの課題である。この課題の達成を果たすには、当然のこととして、「組織空間」と「電腦空間」という2つのコンセプトをしっかりと把握していなければならない。

2 組織空間とは何か

ここでいう「組織空間」という言葉は、『組織の社会心理学』という著作においてカツツ(Daniel Katz)とカーン(Robert Kahn)が初めて用いたものである。

それは「組織が構成される相互に関係する諸活動の複雑な集合を社会的地図に整理したもの」ということができよう。この限りでは、それは種々の組織活動の軌跡であり、それから導き出される組織的課業を遂行している多くのメンバー間の距離であると捉えられる。だが、この言葉が内包する意味は非常に深いものであった。因みに、カツツとカーンは次のように述べていたのである⁽²⁾。

「われわれが組織を運動において観察すると、そのシステムック(systemic)な性質が見えてくる。このことは、組織されるものは人ではなく、行為であることを意味する。このような観点から、われわれは組織における個人をオンゴーイングな関係や、その関係に含まれる行動の全体集合の中に位置づけることができるであろう。かかる位置づけの中心となるものがオフィスである。その意味におけるオフィスは組織空間の特定の点ということができるが、ここで重要なことは、組織空間それ自体も相互作用するオフィスと、それに関連した活動のパターンという形で定義することができるということである。」

ここで注意されねばならないのは、バーナード(Chester Barnard)によって示唆され、後期パーソンズ(Talcott Parsons)に確認されたように、組織行為即コミュニケーション行為であるから、上記の定義にはコミュニケーション・ネットワークという概念が包摂されていることであろう。この観点からすれば、組織空間の概念が譬え主観的・心理学的なイメージの世界から湧き出るとしても、それ自体はポパー(Karl R. Popper)が後期の著作『客観的知識』で指摘したように「世界3」に属することは⁽³⁾、改めていうまでもないであろう。

次に問題となるのは、このような組織空間という概念が生み出された土壌は何かということであろうが、それはモラン(Edgar Morin)がいみじくもいったように、それは「として一般(属通有の)システム理論」⁽⁴⁾だということは、むしろ自明のことであろう。

このような組織論を示唆するのが『組織の社会心理学』の第2版⁽⁵⁾においてカツとカーンが述べた次のような説明であったと思われる。

「われわれが生きている世界は基本的に人びとの世界である。他者に向けられたわれわれの行為とわれわれに向けられた他者の行為の大抵は、それらが言語表現に達しようとなかろうと、全体としても部分としても、コミュニケーション行為である。これは(一般システム論-平田)の他の文脈と同様に、組織における行動について真である。われわれは人間組織はエネルギー・システムと同じく情動的であり、あらゆる組織は情報を取り入れ、利用すべきだといってきた。この情報の取り入れと配布はエネルギー的過程であり、情報を送信し受信する行為は、その完成にはエネルギーを要求する。しかしながら、これらのエネルギーの要求は記号的行為、つまりコミュニケーションとコントロール行為としての重要性とその含意と比較すれば、無視し得るであろう。」

この引用文において見られるように、カツとカーンが想定していた組織が生きている有機体としてのそれであり、その全体としての行動には、コミュニケーションを媒介とする情報の伝達が意識されていたことであった。この意味において、情報の交換と意味の伝達としてのコミュニケーションは、社会システムとしての組織の基礎なのであった。彼らにとってコミュニケーションは、集団、組織、社会の機能化に広範に関わる社会的過程だったのである。これによって彼らは組織を構成する諸部分の影響、協力、その社会的伝播あるいは模倣、およびリーダーシップの行使の形での相互作用を包括し得た。とすれば、相互に関係する組織的諸活動の「社会的地図」である組織空間の機能はアシュビー(William Ross Ashby)が『頭脳的设计』⁽⁶⁾において取り上げていた「コミュニケーションの選択性」による組織全体のコントロールの仕方だったのである。この組織空間の機能が、次の「電脳空間」という概念を、組織空間に結びつける役割を果たしたのである。

3 電腦空間とは何か

次に、電腦空間とは何かについて説明しなければならないのだが、これを定義したものが『サイバー・スペース』⁽⁷⁾におけるベネディクト (Michael Benedikt) の仕事であった。彼は上記の本の序説で、ウィリアム・ギブソン (William Gibson) の有名な3部作のSF小説⁽⁸⁾から9個の定義を抽出したのだが、これは実に見事なものであり、多面的観点から電腦空間のイメージを捉えて見せたのである⁽⁹⁾。だが、その後NTT出版から出された同書の日本語版への「序文」においては、第1図において示されるように⁽¹⁰⁾、先の電腦空間の9個のイメージを3つのステージに区分している。

第1ステージ：「現実の空間で人間同士は対面的相互作用を行い、人間とコンピュータ間ではタイピングによって相互作用する段階。ここで後者の場合には、コンピュータは論理的情報処理ツールと見做され、リニアな1次元の言語・記号のコマンドに対する応答の形で対処される。このパラダイムの下でコンピュータがネットワークされると、電子メール、電子掲示板、チャットライン、MUDなどの<ザ・ネット>が生じる。」

第2ステージ：「第1段階に加えてGUIが付加された段階。これによってコンピュータ・スクリーンは定型化された地図となり、画像とアイコンで定型化された景観をもたらす、あるいは移動と変化のために定型化された2次元空間を作り出し、それを操作することができる。これによって、テレビ会議やロボティックなどのテレプレゼンス、双方向テレビ、分散化マルチメディアがもたらされる。」

第3ステージ：「第2段階に加えて、ウィンドウとドキュメント、ビデオクリックとカーソルを備えた2次元の仮想空間が一挙に3次元に飛躍する段階。これによって、物理的ではないにしても、感覚的に踏み込める合成空間である仮想現実 (Virtual Reality) が生み出される。この仮想現実がネットワーク化されれば、数百人、数千人の人のびとが単一の潜在的な可能性としては限界のない、だが論理的かつ法的に限定されたもう一つの宇宙と一緒に集う自分、またはお互いを見出すことになる。このとき、われわれは正しく電腦空間と呼ばれる場所を手にすることができる。」

ここで注意されるべきことは、ベネディクトが「第1ステージと第2ステージは正しくは<前電腦空間>というべきだ」と述べていたことである。ということは、電腦空間の厳密な定義からすれば、この両ステージは他の箇所に属することを物語るものかもしれない。だが、その他の箇所は何処かに求めざるを得ない。だが、その場所はいわゆる組織空間以外にはないであろう。

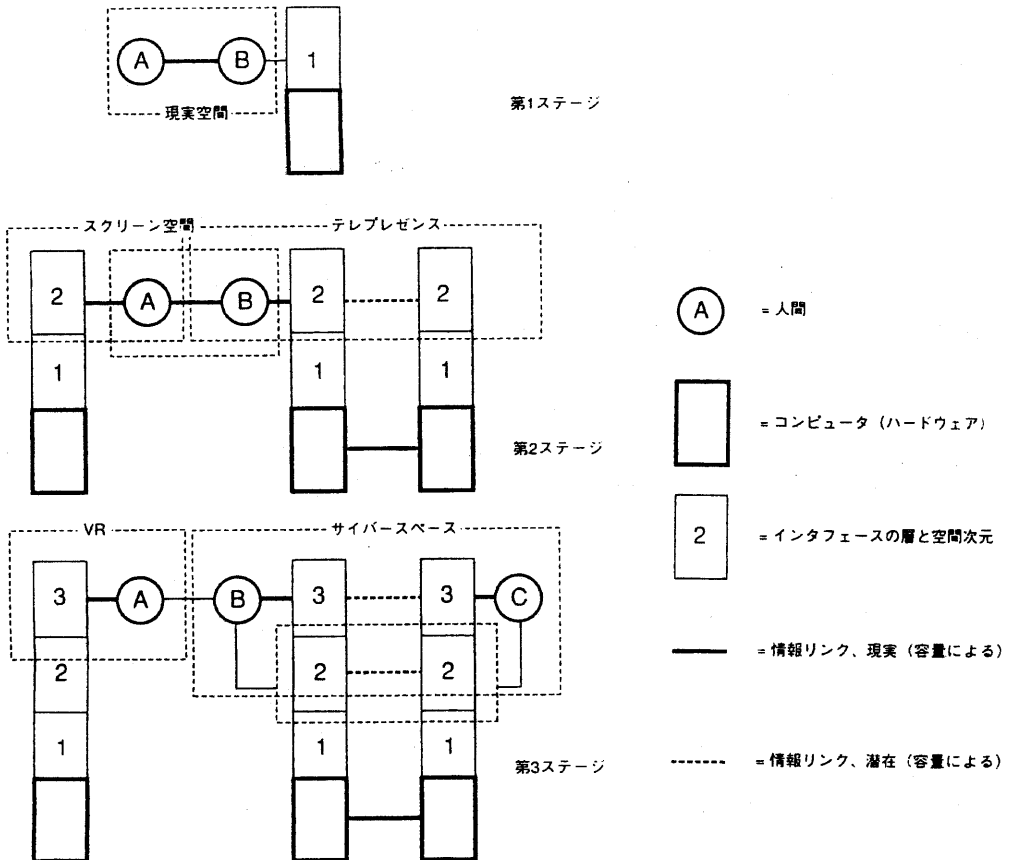
このように整理すれば、組織空間と電腦空間の存在論的位置関係とその論理的関係が随

分すっきりした形になることは否み得ない。

因みに、前電腦空間あるいは組織空間の拡張段階は、現在巷で用いられている「ネットワーク・コミュニティ」という言葉が生み出される土壌であり、また一部の人が間違っ用いた「バーチャル・コミュニティ」という言葉は、狭義の電腦空間を土壌とするものを指していることになる⁽¹¹⁾。したがって両者のコミュニティは、まったく性質の違ったものであることが銘記されなければならない。

とすれば、これらのコミュニティを内包する場所である組織空間と電腦空間の両概念は論理的には相互に矛盾・対立し、したがってそれを前者の拡張形態として捉えることはいかなる意味においてであるか問われることは必定であろう。だが、この疑問には今のところ、次のように答えざるを得ない。「電腦空間は組織空間の拡張段階の先にある超空間だ」と。

第1図 電腦空間形成の3ステージ



4 組織空間と電腦空間の相互関係

この関係から当然に起こることは、組織空間から電腦空間の移動には「イマース・イン(immerse in)」、電腦空間から組織空間への移動には、「イマース・アウト(immerse out)」という「通過儀礼」⁽¹²⁾を経なければならないということである。この意味では組織空間は「俗」、電腦空間は「聖」と見做されるかもしれない。この区別を意識しているかどうか、同じドラマツルギーでも、ゴフマン(Erving Goffman)のそれ⁽¹³⁾とターナー(Victor Turner)のそれ⁽¹⁴⁾との違いであるといつてよい。では、ここで「聖なる電腦空間」というのはどのようなものを指すのか。これに正面から答えたのがローレル(Brenda Laurel)の『劇場としてのコンピュータ』に見られる「ディオニュソスの次元」であった⁽¹⁵⁾。確かに、このような電腦空間は「聖なる電腦空間」であるというべきかもしれない。だが、ギブソンの『モナリザ・オーバードライブ』に現れるアリスの鏡の奥の中味は、必ずしもそうはなっていない(これはあくまでもSF小説の上での話ではあるが)。とすれば、電腦空間のすべてが「聖なる空間」と主張することは適当ではないかもしれない。これがポストモダン時代の特徴であることは、改めて指摘するまでもない。

この場合に注意されるべきことは、電腦空間の「聖」性は必ずしも「善なるもの」とは限られず、「悪なるもの」が混入する可能性を持っているということであろう。その意味では、ブレンダがいうように「われわれが持っている道具に魂を入れる」方が考えられねばならないかもしれない。

だが、この場合に重要なことは、その魂がヘルダーリン(Johann C. F. Hoelderlin)のいう「天上の尺度」で測れるもの⁽¹⁶⁾ではないということである。とすれば、それはいかなる尺度で測るべきか。これを決めるのはもはや「聖なる空間」としての電腦空間においてではなく、「俗なる空間」としての組織空間の中で見出されるべき「地上の尺度」の確定に依存しなければならないということであろう。

この点について注目される議論としてマルクス(Werner Marx)の『地上に尺度はあるか』(邦訳書)という著作に見られる非形而上学的倫理の規定の問題が挙げられるが⁽¹⁷⁾、これも非常にわかり難い。

だが、ここで一つ指摘しておかねばならないことは、それは互いに相剋する2つの空間の関ぎ合いの中から生まれるということであろう。つまり、われわれが求める尺度は、譬えそれが天上のものであろうと、地上のものであろうと、相互に作用する組織空間と電腦空間がもたらす現象の中で進化論的に確定されて行くのである。こうして、われわれはやがて現象学的「社会システム倫理学」の確立を期待し得ることになる⁽¹⁸⁾。このことの持つ意義はこれからのわれわれにとって極めて大きい。

そこで直ちに問題となることは、このような従来とは次元の異なった組織形成の原理を現実の企業経営においていかに実現して行くかということである。これに関連して「システム監査」の役割を考えてみることはあまりにも唐突過ぎるだろうか。私にはそうとは思

われないのである。

【注】

- (1) 今日、この切り口として注目されているのは、野中郁次郎と竹内弘高の『知識創造企業』（東洋経済新報社）であるが、これは従来の日本的経営を肯定するための主張であり、その意味で納得できない。
- (2) Daniel Katz and Robert L. Kahn, *The Social Psychology of Organization*, John Wiley & Sons, 1966, p. 173.
- (3) Karl Raimund Popper, *Objective Knowledge: An Evolutionary Approach*, Oxford Press, 1973; 【邦訳書】森 博訳『客観的知識』（木鐸社）1974年、第3章。
- (4) Edgar Morin, *Science Avec Conscience*, Librairie Arthème Fayard, 1982 ; 【邦訳書】村上光彦訳『意識ある科学』（法政大学出版局）1988年、200-201、221頁。
- (5) Daniel Katz and Robert L. Kahn, *op. cit.*, 2nd ed., 1978; pp. 428-429.
- (6) William Ross Ashby, *Design for a Brain*, Chapman and Hall, 1960; 【邦訳書】山田、宮本、銀林、橋本共訳『頭脳への設計』（宇野書店）1967年を参照のこと。
- (7) Michael Benedikt ed., *CYBERSPACE, First Steps*, MIT Press, 1991; 【邦訳書】鈴木圭介・山田和子訳『サイバースペース』（NTT出版）1994年、第1章。
- (8) William Gibson, *Neuromancer*(1984), *Count Zero*(1987), *Mona Lisa Overdrive*(1988)を指す。この邦訳書はそれぞれ、早川書房から出版されている。
- (9) Michael Benedikt ed., *CYBERSPACE*; 前掲邦訳書、2-4 頁。
- (10) Michael Benedikt ed., *CYBERSPACE*; 前掲邦訳書、vii 頁。
- (11) Howard Rheingold, *Virtual Community*, John Blockman, 1993; 【邦訳書】会津泉訳『バーチャル・コミュニティ』（三田出版会）1995年を参照のこと。
- (12) Arnold van Gennep, *Les Rites de Passage*, Emile Nourry, 1909; 【邦訳書】綾部恒雄・裕子訳『通過儀礼』（弘文堂）、1997年を参照のこと。なお、ギブソンの『モナリザ・オーバードライブ』（早川書房）では、人工知能の撮影連鎖(Continuity) とミッチェル (Angela Michell) の会話の形で、これを説明している (拙著『OAのパラダイム・シフト』（丸菱経営研究所）1997年、213-2143頁）。
- (13) ゴフマンの「ドラマツルギー」の概要は、前掲書『OAのパラダイム・シフト』、196-199 頁を参照のこと。ゴフマンの代表的な著作としては、次のものが挙げられる。E. Goffman, *The Presentation of Self in Every Life*, Doubly & Company, 1959; 【邦訳書】石黒毅訳『行為と演技』（誠信書房）1993年を見られたい。
- (14) ターナーの「ドラマツルギー」の概要は、前掲書『OAのパラダイム・シフト』を参照のこと。ターナーの代表的な著作としては次のものが挙げられる。Victor W. Turner, *The Ritual Process*, Waler de Gruyter, Inc. ; 【邦訳書】富倉光雄訳『儀礼の過程』（新思索社）、1996年を見られたい。

(15) ブレンダ・ローレル(Brenda Laurel) は『劇場としてのコンピュータ』(邦訳書)で次のように述べていた。「芸術とはタイム・トラベルである。それは時空を超えて英知を伝えるものだからである。線画や彫刻、家や寺院、演劇や交響曲は、それを作り出した人とそれを体験した人の中で交わされる非同期の会話だ。芸術の体験そのものは、いまここで起こっていることなのである。それは、リアルタイムに対話がなされ、精神的満足感が得られるところにある。このように考えれば、芸術自体がテレプレゼンスなのである。古代ギリシャの演劇から、アナサジ(Anasazi) 族の儀式における踊りやデッド(Grateful Dead) のコンサートに至るまで、リアルタイムの体験は芸術のディオニュオスの次元といえよう。ギリシャ演劇において、技に陶酔して神に取り憑かれていると感じている情景を思い起こしてみよ。この演劇を見ていた人たちは、神なるものの現存によって、その中に浸り、心を照らされているのである。このようにディオニュオスの体験は、精神の力の生ける真っ直中における体験なのである。何時の日にか、われわれは仮想現実の中で、このディオニュオスの体験をすることができるであろう。だが、そうするためには、われわれのシステムの中に具現化されている仮想のわれわれ自身を人工的に造られたものとしてではなく、人がただ足を踏み入れる部屋以上のものでなければならない。同様にバーチャル・コミュニティにも、アリスの鏡をただ人工的に造る以上のものがなければならない。」

(16) ヘルダーリンは次のようにこの尺度を示唆した(『フリードリヒ・ヘルダーリン詩集』ヴィンタトゥール、1944年、374頁)。「しかし、天的な者たち、常に善良な彼らはすべて、富者のごとく、この徳と喜びとをもつ。人間はそれを模倣することを許されている。労苦ばかりの人生であるならば、人間は天空を仰ぎ見て、かく吾もありたし、と言って許されるだろうか。然り。友情、この清純なるものがなおも心胸に存続するかぎり、人間は神性に自己を照らしても不幸になることはない。神は知れざるか。神は天空のごとく顕わなるか。むしろ後者だと吾は信じる。それが人間の尺度である。功業に満ちたりといえども、詩的に人間はこの地上に住む。されど、星々に満ちた夜の影は、こういう言い方をしてもよければ、神性の似像と呼ばれる人間よりも清くはない……。」

(17) Werner Marx, *Gibt es auf Erden ein Mass?: Grundbestimmungen einer nichtmetaphysischen Ethik*, Felix Meiner Verlag, 1883; 【邦訳書】上妻精・米田道子訳『地上に尺度はあるか?』(未来社)、1994年を参照のこと。

(18) このような『現象学的社会システム倫理学』の文献は、現在のところ見出されないが、近く誰かが出版するかもしれない。因みに、現在『現象学的倫理学』についての研究は、私の知るところでは、既に深谷昭三によって進められており(『現象学と倫理』晃洋書房)、この出版の可能性は高いものと思われる。