

社会システムから社会デザインへ ― 「社会」教育方法試論

鵜飼孝造（同志社大学）

1. デザインと教育

私は今年度から「社会デザイン学の展開」と題して、社会学部 3 年生ゼミを始めている。なぜシステムではなくてデザインなのか。両者とも社会を人工物として捉える点では共通しているのだが、社会をシステムとして教えようとする、どうしても「全体像」を語るを得ず、残念ながら学生たちの関心から遠ざかってしまう（うまくイメージできない）。そこで、デザインという切り口に思っていたのである。まだ始めたばかりだが、ひとつわかったことは、学生たちは「全体」よりも「細部」から「社会的なもの」を発見し考えることが好きで得意だということである。

ものづくり系のデザインではなくて、広く社会の空間やサービスを対象にしたデザイン教育は広く普及しつつある。1896 年、ニューヨークに設立された Parsons のような伝統的デザインスクールでも、早くから工業化を意識しそれに抗しつつ「アート的一般社会への応用」を唱えているし、2004 年開設のスタンフォード大学 d-school ではシリコンバレーの情報産業を中心に培われたイノベーション・モデルを「デザイン」の名のもとに打ち立てている。社会について論じるとき、システムではなくデザインが強調されるようになった背景を私なりに整理するならば、総合的・学際的な色彩の強いシステムについて学ぶだけではなく、グローバル化とともに多様化した社会に対応していくためには、個別の状況に適応した社会のデザインが求められているということだろう。

当然のことながら、デザイン教育じたいもその分野や対象によって様々な形があるべきである。たとえば、今年 8 月、軽井沢に開校したアジア・インターナショナル・スクール ISAK の小林りん代表理事は、そのプログラム(高校程度)の柱としてデザイン思考を掲げ、自らが問題を発見して実現可能な解決策を考える、リーダーシップ・スキルを身につけることを課題にあげている。始まったばかりの取り組みだが、国際バカロレア DP をベースにしつつ、ディスカッションを中心とする授業、実践的内容や方法を取り入れた学習を行うことで、デザイン思考が自然に身につくように考えられている。しかし、デザイン思考を大学教育に取り入れるためには、さらに別の仕掛けが必要になるだろう。

2. 大学教育における問題とデザイン思考

デザイン思考という言葉は新しいものだが、日本の大学には専門課程に演習（ゼミ）や実習という科目を設置して、問題発見・解決の方法や実践的な態度を身につけさせる伝統がある。しばしば、日本の教育は知識偏重といわれるが、高等教育においては欧米のほうがずっと詰め込み型ではないだろうか。一般論をいうだけでは仕方ないので、ここでは私がデザインという方法にいたった経緯について述べることによって、社会デザインと大学教育の関係をイメージしてみたい。

a. discipline を身につける

たとえば、社会学部社会学科に入学してくる学生たちは、社会学という学問を学ぶために入学してくる。経済学や経営学に比べても間口が広く、大学に進学する目的が曖昧であるがゆえに社会学を選ぶという面もあるが、それでも入学した以上は社会学の理論や方法を身につけたいと考えている。わかりやすい授業が求められる一方で、参加型の授業より「きちんと」体系的な知識やスキルを身につけたいとの志向が強い。これはゆとり教育（ゆとり世代というラベリング）への反動・反発だろうか。

（私は「四文字学部」で教育を受け、その後もカタカナ学部とともに多くの名前の学部学科が各大学に生まれたが、それらの名前は伝統的な学問分野に収まりきらない問題群の発生をあらわしている。ただ、教員自身は自分が教わった方法からなかなか抜けだせないので、教育方法のイノベーションは進みにくい。これは、大学そのもののデザイン問題といえるだろう。）

b. system について学ぶ

社会学科の例にもどると、社会調査の方法を学び、社会統計についても理解が進み、いよいよ自分で調査を設計し、データを分析する段階になると、最初のつまずきの石に出会うことになる。いま、少子高齢化現象に関心をもった学生がいるとする。出生率や人口分布の統計をとるのは当然だが、それだけでは現象の確認にとどまる。原因を説明するためには、たとえば所得、進学率、婚姻率、就業形態、あるいは家族関係やキャリアに関する社会意識との相関関係、さらには複数の要素の間の多変量解析をおこなう必要が出てくる。すなわち、少子高齢化を説明する変数を探索するためには、他分野も含めた社会システムに関する学際的知識が必要となる。しかし、オリジナルな見解を得るためには、さらに高度な分析スキルが必要になる上、現在の複雑化した社会システムを分析して、学部生が一定の達成感をもつことはなかなかむずかしい。

c. network を考える

他方、社会システム論も進化を続けている。特に、他者とのコミュニケーションをとおして自己を自覚・組織し、自己を新たに形成するという意味での自己組織性論は、抽象的な理論にとどまらず、社会学の研究や教育の方法に多くの示唆を与えた。それは、社会システム内に生まれる新たなネットワークに注目する。ネットワークは社会関係であると同時に情報ネットワークでもあり、情報には定型化されたものとともに、関係の文脈の中でその意味が解釈されるものも含まれる。異なる文脈の中で再解釈がおこなわれると、関係性の境界も変わり、そこに新たなネットワークが生まれる。

自己組織性論において、オルタナティブなネットワークとして当初イメージされたのは、生活世界を脅かす市場システムや政治システムに対抗するネットワークだった。しかし、現在の学生たちにそのような問題意識を共有してもらうことはむずかしい。彼らは物心がついたときからインターネットという情報空間の存在を前提に育っており、インターネットやメディア上の情報やイメージこそが彼らにとってフォーマルなものなのである。

メディア志向が強いからといって、実際に現場に行って様々な人にインタビューをおこなうフィールドワークが苦手なわけではない（小中学校からの教育成果なのか、むしろ得意な学生が増えている）。しかし、彼らが調査研究から得る知見というのは、メディア上の情報や知識からの差異化に集中する。たとえば、昨年、中東地域の女性の人権問題を卒業研究のテーマにした学生がいた。しかし、調査を進めるにつれて、女性の進学率や社会進出が日本よりも高い国や地域があることもわかってきた。ではなぜこの問題がメディアにおいて強調されるようになったのか。その背後には 90 年代以降、アメリカと中東間の関係悪化があり、中東に関するネガティブな情報が増え、それにつれて日本のメディアも同じ傾向にあることが、新聞記事のデータベース検索からあきらかになった。昨年の卒論では「腐女子」（男子間の同性愛的関係をテーマにしたマンガや小説を趣味にする女子）を取り上げた学生もいた。学校や地域および家族においては不可視化された腐女子のネットワークをたどりながら、インテンシブなインタビューを重ねた結果、対象者に共通するのは特定の性的嗜好ではなく、思春期に体験した「かわいい女の子」というメディア上に溢れる圧倒的イメージに対する強い反発や辟易であり、腐女子であることはそこからの一時的な「避難」や「息抜き」の趣味だという結論に達した。

もちろん、オーソドックスな社会調査による研究も多いが、成績優秀な学生の卒論には、そのようなメディアの中に問題を発見し、メディアの中に結論をおく自己言及

的な研究が目立つ。もちろん、そこにも貴重な知見が含まれているが、閉鎖的な知識や情報のネットワークのなかにとどまりがちであり、価値や文化あるいは社会関係における中心と周辺という全体の構造に迫りにくいという欠点がある。network 研究が system 研究に十分に対抗しうるレベルに達するにはさらなる展開が必要である。

d. design を試みる

ものづくりのデザインと社会デザインは、通底する点も多い。たとえば、強い輸出競争力を誇った日本の工業製品は、デザインにおいても高く評価されていた。しかし、過剰な機能とデザイン性ゆえに、「ガラパゴス化」した製品はグローバル化から取り残されてしまった。これは築きあげたものの上に「改善」を重ねるという、自己言及のパラドックスともいえる。他方、韓国製品の競争力は「インドではサリー、中国では芋が洗える」洗濯機をそれぞれ開発する、市場の多様性への適応にあるといわれる。そのデザインは、目的を明確にして、機能を縮減することによってなりたっている。

今年の3年ゼミには三人の韓国人留学生がいて、いつも議論を盛り上げてくれるが、初回のゼミで、予備知識なしに「社会デザイン」と聞いてどのようなことをイメージするかと全員に質問してみたことがあった。すると、韓国からの学生は「グローカリゼーション」「YMCA のボランティア」「サムスンの社会貢献活動」とそれぞれ答えてくれた。すなわち、ローカルに最適化しながらグローバル化を進める、政府ではなく宗教や企業が社会福祉を担うとの考えが、社会設計の支柱として浸透していることがよくわかった。

他の学生は、環境や福祉、食品や観光といった公共性に関わる問題に対して、企業がその製品やサービスあるいは広報活動の「デザイン」によって貢献することというのが共通するイメージだった。それぞれ面白い観点ではあったが、そのデザインが誰に向けられたものか、社会システムとどのように関わるか曖昧なままだった。まずは、事例研究として、知的障がい者支援施設とその父兄によるワイナリーや、カンボジアと日本をフィールドとした食品や日常雑貨のフェアトレードなどの調査が始まったところである。事例には、できるだけ構造的背景が明確なものを選ぶようにした。

3. 社会デザイン教育のフレームワーク

以上、デザイン教育にいたったプロセスを述べた。現時点でいえることは、discipline と system 教育の基盤の上に、network と design の実践が相互補完的になされるべきということで、4者の関係について、今後、考察を進めていきたい。