

地域連携における大学教育と地域貢献

高 津 融 男

はじめに

本稿の目的は、奈良県内での学生による地域貢献活動をふまえて、方法的な観点から、伝統的な大学教育において地域貢献活動を中心とするプロジェクト型学習の意義と現状における課題を明らかにすることにある。

近年、大学教育と地域貢献活動とが結びついた学習形態としてPBLが注目されている。一般に、PBLは「問題発見解決型学習 (Problem-based Learning)」あるいは「プロジェクト型学習 (Project-based learning)」を意味する。しかしながら、両者を厳密に区別せずに用いられたことも多い。とりわけ後者は理論的に体系化されているとはいえない状況にある。

問題発見解決型学習は、伝統的な事例研究に実践的あるいは実験的な要素が加えられたものとして理解できる。たとえば教育者は問題の設定から解決にいたるまで、修得すべき模範例ないしは「正解」を想定しており、学生の学習過程全体をコントロールできる。このタイプの学習の最終目標は、実践的な過程において、学生が特定の専門的な知識・技能・経験を身につけることにある。そのため、医学や経営学などでは従来から取り組まれている。

これに対して、プロジェクト型学習には3つの特色がある。第一に、問題発見から具体的な解決策の提案にいたるまでを、教育者が完全にコントロールすることはできず不確実性をともなう。第二に、学生は知識や技能を修得することよりも、むしろ期待される成果を提案あるいは実現することに重点がある。つまり、学生へのインプットよりも、学生からのアウトプットが重視されている。最後に、知識の範囲が特定の学問分野に限定されず、幅広い

論文

総合的な知識が必要とされる。

ここでの考察のベースとなっている奈良県内での学生の地域貢献活動は、プロジェクト型学習の3つの特徴を満たしている。第一に、地域の行政や住民との協働において、問題の設定から解決までの過程で不確実性を排除することはできない。突然の変更や中止が常にともなう。第二に、地域の人々の期待は、活動をとおして学生が専門的な知識や技能を修得することよりも、むしろ地域に貢献しうる何らかの提案や活動にある。つまり、地域にとって価値のあるアウトプットこそが求められる。最後に、こうした要求を満たすために必要とされる知識は幅広い総合的な知識である。

当初、プロジェクト型学習は、社会人を養成するキャリア教育の一手法として取り組まれていた。近年では、学士力の向上をめざす教育プログラムに組み込まれるようになってきている。はたして、プロジェクト型学習において大学教育と地域貢献は両立しうるのか。それはいかにして可能なのか。これについて、奈良県の王寺町、生駒市高山町、桜井市などでの学生の地域貢献活動をふまえて、方法論的な側面を中心にして考察したい。

【表1 伝統的な学習とPBL型学習の比較】

	学外の実践活動	知識の範囲	学習上の重点	不確実性
伝統的な学習	不要	特定分野の知識	インプット	小
PBL型学習	必要	総合的な知識	アウトプット	大

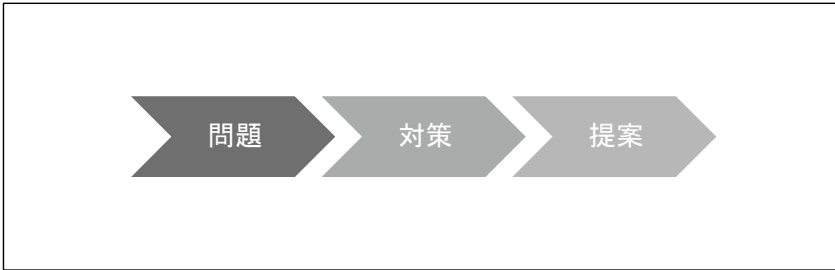
1. 問題は重要か？

プロジェクト型学習は、一見、学生による「政策提言」と呼ばれる活動と同じものとして理解しうる。そこでまず、政策立案とはどのようなものか、そのプロセスの考察からはじめたい。

政策立案のプロセスについての一般的な理解によれば、まず問題となる社会的現象があり、次にそれを解決しうるいくつかの対策を検討し、その上で最適と思われる対策をひとつ選び最終的な提案とする。これは政策立案に限らず、一般的な問題解決のパターンとも言えるだろう。

もっとも、専門家はこの簡単なプロセスよりももう少し細かなステップか

〔図1 問題解決プロジェクト〕



ら成るものとして理解しているだろう。たとえば、政策立案に関するユージン・バーダック (Eugene Bardach) のテキストによると、政策立案のプロセスは8つのステップからなる (Bardach [2012: xvi])。

まず、問題の定義をおこなう。数量化されたデータを収集し、それに依拠しながら複数の対策案を考える。そして、それらを比較し評価するための基準をいくつか選択する⁽¹⁾。

続いて、それぞれの対策案の成果 (output) を予測する。ここで問題が生じる。一つの評価基準を満たそうとすればするほど、他の基準を満たせなくなるというトレードオフの問題が生じる。すべての評価基準を満たすような理想的な政策案は存在しない。そのためトレードオフ問題への対応を検討する必要がある。これらの作業をふまえて、最適と思われる政策案を決定する。最後に、この決定案を依頼人に対して物語形式で分かりやすく説明する。

もっとも、実際の政策立案のプロセスは、この順番どおりに進むとは限らない。しかしながら、最初に問題の定義をおこない、最後に政策案について物語形式で説明するのが通例である。このプロセスにおいて注意すべき点は、問題の定義が第1ステップで完了するものではないことだ。その後も他のステップと並行して問題の再定義が行なわれる。同じことは「データの収集」や「成果の予測」についてもあてはまる。

とはいえ問題の定義は政策立案の最初に行なう最も重要なステップであることに間違いはない (Bardach [2012: 1-11])。問題をどのように定義するかにより、政策立案のプロセスで必要となる作業が決まる。たとえば、第2

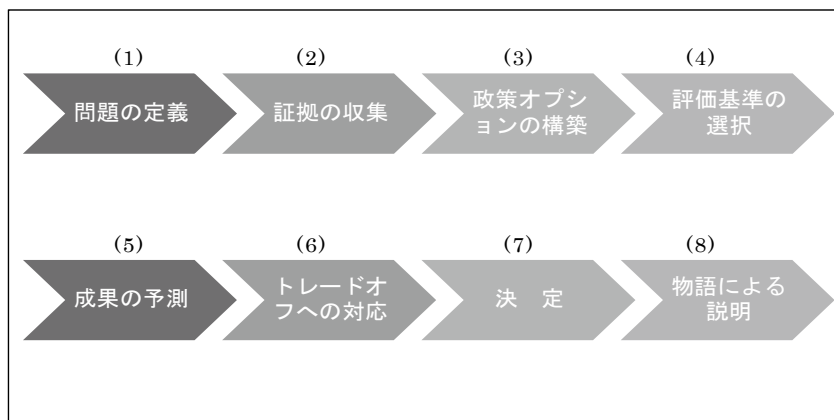
論文

ステップの「データの収集」の方向性がしぼられたり、最終ステップの物語形式での説明の仕方を考えたりするのに役立つ。このように、問題の定義は、政策立案のプロセスにおいてきわめて重要なステップだと言える。

ところで、一般に、問題解決そのものに対する事後的な評価はどのようにして決まるのだろうか⁽²⁾。二つの評価基準が考えられる。ひとつは、問題の重要性である。解決策は、社会全体や関係する人々にとって、どれくらい重要な問題に取り組んでいるかによって評価される。もうひとつは、解決の充分性である。解決策は、実際にどこまで十分に問題を解決したかによって評価される。したがって、瑣末な問題をいくら十分に解決しても高い評価は得られない。また、重要な問題に取り組んでいても十分に改善されなければ評価は低い。このように、ある解決策が事後的に高い評価を得るためには、取り組む問題が重要であること、かつその問題を十分に解決していること、これら二つの条件を同時に満たす必要がある。

では、どのようにすれば優れた解決策を提示できるのだろうか。問題解決のプロセスを考えると、問題が重要性の条件を満たすことが、解決策の充分性の条件に先行しなければならない。そこで、優れた問題設定を行なうためにはどのようにすればよいのかが問われる。

ここで、脳神経科学の研究と経営コンサルタント業務の経験から、両者に
【図2 政策立案の8つのステップ】



共通する思考法について考察した安武和人が、優れた問題設定が満たすべき3つの条件を提示しており、これを検討したい（安武〔2010：55-74〕）。安武によれば、優れた問題設定の第1の条件は、その問題が解ければ、その後の研究・検討作業の方向性が決まるような「本質的な選択肢」を含む必要がある。たとえば、ある地域の観光客数が減少しているとき、その地域が提供している観光サービスの市場が縮小しているのか、それとも他の地域との競争に負けているのか、そのいずれかであることが分かれば、その後の観光戦略の方向性は大きく変わってくる。このように、観光地の低迷要因を見極めるような本質的な選択肢をもつことが、重要な問いであることの第1の条件である。

第2の条件によれば、問いが「深い仮説」を提示している必要がある。深い仮説とは、常識あるいは直感に反する洞察を有しているか、新しい構造によってインパクトのある説明を与えているか、そのいずれかである。

第3の条件によれば、明確な答えが出せる問題でなければならない。既存の方法や技術によっては明確な答えをだせない問題は多い。新たな手法が開発されてはじめて研究がスタートすることがある。

安宅によれば、これら3つの条件を満たす問題は、われわれが問題だと考える対象全体の1%程度しかない。この狭き門をくぐるには、誰もが「答えをだすべきだ」と感じてはいても手が出せない問題に、自分のやり方なら答えがだせると思える「自分だけの視点」をもつことが重要である、と安宅は指摘する（安宅〔2010：74〕）。

このように問題設定の重要性は、その実践的な解決策を提示するといった政策立案のプロセスだけでなく、科学的研究を含む問題解決一般においてもきわめて重要な条件である。プロジェクト型学習も例外ではない。

〔まとめ1 問題が重要であるための3つの条件〕

1. 問題が、本質的な選択肢を含んでいる
2. 問題が、深い仮説を提示している
3. 問題が、明確な答えをだせるものである

論文

しかしながら、プロジェクト型学習においては、解決すべき問題はすでに地域の側が設定していることが少なくない。その場合に求められることは、与えられた課題を十分に解決しうる優れた提案や成果物である。そのため、利用できるアプローチは一つの学問分野に限定されない。問題となる事象を多面的にとらえて、総合的に優れた解決策を提示することが求められるのである。

2. 社会科学の研究方法

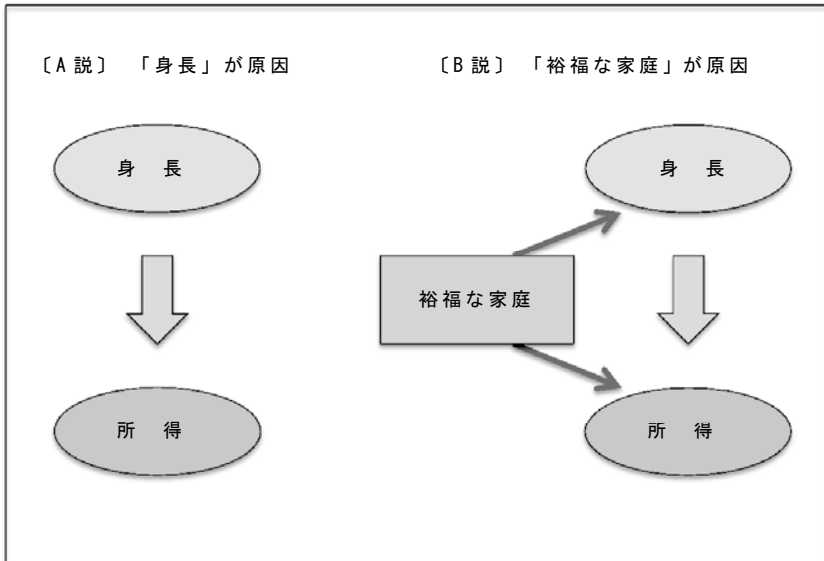
それでは一体、プロジェクト型学習において何が重視されるのだろうか。これを明らかにするために、まず伝統的な社会科学の基本的なアプローチの仕方について検討したい⁽³⁾。

伝統的な学問においては、一般に、本質的な選択肢をもつ重要な問題は明らかであり共有されている。むしろ、そのような問題を共有しているからこそ、ひとつの学問分野として自立しうるのである。そうだとすると、伝統的な学問における研究活動の中心は、深い仮説の提示にあると言える。

そこで、社会科学の分野を見てみると、一定の社会現象を説明する深い仮説を提示することに力が注がれていることが分かる。多くの場合、そうした仮説は因果関係を明らかにしている。つまり、社会科学の研究は、対象とする社会現象を生じさせる原因を探求し、明らかになった原因によって社会現象を説明するのである。

ここで簡単な例を用いて、たとえば「身長の高さは所得の違いに影響を与える」というよく知られた仮説によって、社会科学の基本的な研究方法について考えてみたい(久米 [2013]、大竹 [2005])。実は、1915年に身長の高い人ほど出世しているという調査結果が報告されており、この仮説についての実証研究には百年の歴史がある(Gowin [1915])。はたして、身長が原因となって所得が決まるという因果関係が本当に成立しているのだろうか。

〔図3 二つの共変関係〕



一般に、このような問いを明らかにするには計量分析が用いられる。そのフレームワークを用いると、原因は独立変数（説明変数）、結果は従属変数（被説明変数）と呼ばれる。先の例では、身長という独立変数の値が大きいほど、所得という従属変数の値が大きくなるという関係が存在しなければならない。この関係は共変関係と呼ばれ因果関係の前提となるものである。

身長が高いとなぜ所得も多いのか。たとえば、背が高いことにより自信をもって仕事に取り組めるため所得が多いのかもしれない。この推論（A説）が正しければ、身長が原因で高い所得が生じたと言えるだろう（図3参照）。

これに対して別の推論がありうる。たとえば、背が高いのは裕福な家庭に育ち栄養がよかったからかもしれない。さらに、所得が多いのは家庭が裕福で優れた教育を受けることができ高い能力を身につけたからかもしれない。この推論（B説）が正しければ、裕福な家庭が原因で所得が高くなったのであり、身長の高さが原因ではないことになる（図3参照）。

B説の推論のように、裕福な家庭すなわち親の所得が高いことが本当の原

因であるならば、身長と所得の共変関係は見かけ上のものにすぎない。この身長と所得の関係は「偽の相関」と呼ばれる。このA説の推論が正しいことを示すためには、身長と所得の関係を除いた他の重要な変数（パラメーター）を統制しなければならない。たとえば、親の所得による影響を排除するためには、親の所得が同じである者のあいだで、身長が所得に影響していることを示す必要がある。これらを整理すると、因果関係が成立するためには以下の3つの条件を満たす必要がある（高根 [1979: 83]）。

〔まとめ 2 因果関係が成立するための3条件〕

1. 独立変数の変化は従属変数の変化の前に生じる（時間的順序）。
2. 独立変数と従属変数の間に共変関係がある（共変関係の存在）
3. 他の重要な変数を固定する（パラメーターの統制）

社会科学の研究において、これら3つの条件を満たす形で因果関係を主張することがきわめて重要である。社会科学において、学生が修得すべき研究方法とはこのようなものであり、一定の社会現象をもたらす原因を明らかにすることが主要な目標であると言える。

もちろん、社会科学の研究から明らかになった因果関係から、どのような政策を講じるべきかという実践的なインプリケーションを得ることができる。たとえば、所得の高さの原因が「身長」であれば、その対策は子どもの栄養管理となり、「親の所得」であれば親の所得の再分配となろう。このように、社会科学の研究結果は、どのような政策を推進すべきかについて、影響を与えているのである。

ここで、先に述べた重要な研究の3つの条件の観点から、B説を評価してみよう。第1に、B説は所得の原因として「身長」と「親の所得」の二つの仮説に結論を出しており、後続する研究や政策に決定的な影響を与える「本質的な選択肢」を含むものである。第2に、通説であったA説を「偽の相関」として否定し、新たな共変関係を「深い構造」として提示している。第3に、B説は問題に対して「親の所得」が原因であると明確な答えをだしている。

以上より、B説は重要な問題の3つの条件をすべて満たしており、かつ問題に対して十分な解答を提示する優れた社会科学の研究として評価できる。伝統的な学問領域において、重要な問題に対して因果的説明ができるように学生を指導することは主要な教育目標のひとつといえよう。

これと比較して、プロジェクト型学習はどのような点に特徴があるのだろうか。もっとも顕著な違いのひとつに「問題」のタイプの違いがある。その違いにともない、解決の仕方も異なるのである⁽⁴⁾。

3. 回復型と目標型の問題解決

伝統的な社会科学の分野では取り組むべき問題は既知であることが多い。たとえば、現在の日本社会では「少子高齢化」や「人口減少」にともなう諸問題の認識が広く共有されていると言えるだろう。こうした問題に取り組む際には、それが問題であることを詳述する必要がない場合が多い⁽⁵⁾。必要とされることは、そのような問題となる現象の原因を突きとめ、その対策を立てることである。まさに、先述した因果関係を分析する社会科学の方法が有効な問題と言える。このタイプの問題を「回復型」と呼ぶことにする(図4)。

回復型の問題は、それが解決された状態は、現在において他の地域で実現されているか、過去において実現されていた状態であると考えられる。そのような状態を、ひとまず〈現状〉と呼ぶことにする。そこで、回復型の問題が問題として広く認識されるためには、問題のない状態、つまり〈現状〉についても広く共有されている必要がある。もちろん、解決後の〈現状〉が明確であり、大部分のひとが完全に一致していることは稀かもしれない。しかし、曖昧ながらも回復すべき〈現状〉が、おおよそ理解され共有されていることが必要である。

プロジェクト型学習が取り組む課題も回復型の問題に思えるかもしれない。なぜなら、地域の何らかの問題を解決するという形で課題が提示されるからである。そうした課題を見ると、それらは将来起こりうる潜在的な問題であることが多い。人口激減化社会と呼ばれる今日、いずれの地域もその未来に不安を感じていることも事実である⁽⁶⁾。しかし、被災地などのケースを除

論文

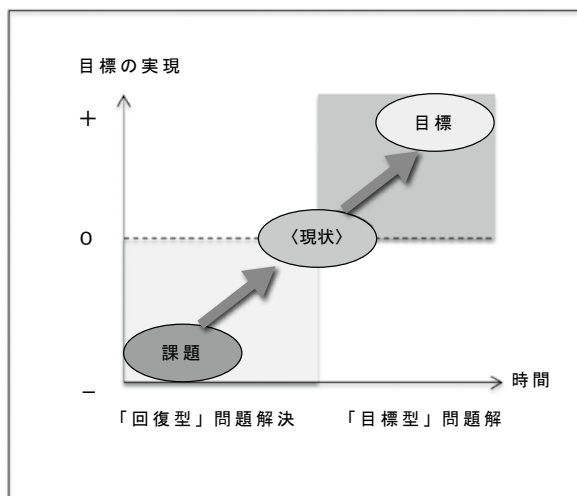
くと、現在差し迫った危機に直面している地域は稀である。そうだとするならば、地域の期待は〈現状〉の回復ではなく、むしろ今までにない優れた未来を目標とし、それを実現するプロジェクトにある。他に類をみない優れた価値をもつ先進的な取り組みが期待されているのである。

こうした特徴をもつ問題を、ここでは「目標型」と呼ぶことにする(図4)。目標型は、問題とされる状態を解消するものであったり、将来の危機を回避したりするものではない。むしろ、どのような優れた未来を目指すのかが問われる。しかし、どのような未来を目標とするのか、これについて一致することは困難である。人々が抱く未来は様々である。

したがって、目標型の問題解決では目標の共有がもっとも重要であり、そのため周囲への説明が不可欠である。たとえば、地域活性化を目標とするならば、地域に新たな魅力を付け加える斬新なアイデアや全国から注目を集める先進的なプロジェクトが求められるだろう。つまり、説明の材料として「話題性」がもっとも必要とされるのである。

大学教育におけるプロジェクトでは、そうした目標は課題としてすでに設

〔図4 回復型と目標型の問題解決のイメージ〕



定されているケースがほとんどである。たとえば、コミュニティ施設、観光ルート、観光マップなどについて、学生ならではのアイデアの提案が求められる。こうしたケースでは、地域の期待は、問題の分析や説明ではなく、また優れた未来の構想そのものでもない。むしろ、与えられた目標を限定された期間と予算のなかで実現するプロジェクトを立ち上げ、その成果物が注目を集めるような優れたデザインを有することにある。

4. デザインの倫理とニーズの創造

デザイン概念には様々な理解や定義がある⁽⁷⁾。一般的なデザインの理解によれば、「デザイン性」という言葉が示すように、モノの「見栄え」をよくするための設計を意味する。もちろんそれだけではない。たとえば、コップのデザインには手で水をすくって飲むときの不便さを解消する「機能」の設計も含まれる。このように、デザインは物事を「よく見せること」だけでなく「よくすること」の両方を含んだ複合的な概念なのである。

しかしながら、デザインは、企業が短期的な利益の追求に利用されることが少なくない。そのため、われわれの生活を「よくすること」よりも「よく見せること」が重視されてしまう。派手な装飾で人々の興味を誘い、結局、ゴミ処理場に行くしかない製品が大量に作られることがある。パパネックは、デザインは消費者の顕示的欲望を満たすような人目をひく装飾で、不必要な製品を買わせるために利用されていると批判する (Papanek [1971=1974])。デザインにも倫理が問われ、本質的に価値のないものを消費者に買わせるようなことは、してはならないのである。

同様の批判がプロジェクト学習においても当てはまるかもしれない。たとえば、地域の人々が必要としていないようなイベントを企画したり、お土産物を作ってしまう場合が考えられる。そのため、伝統的な社会科学の手法を用いて、地域のニーズを調査すべきだと主張されるかもしれない。

この主張は一見もっともらしく思える。しかし、ニーズの調査を要求する考え方にはあることを前提としており、それは社会の中にすでに人々のニーズが存在しているという考えである。この考えも広く受け入れられているよ

うに思われる。たとえば、流しそうめんのイベントに関するアンケート調査を実施して表2のような結果を得たとしよう。この場合、流しそうめんイベントの支持は全体の6%にすぎない。この結果より、イベントを開催することは地域のニーズを無視したものとして批判されることになるだろう。はたしてそうだろうか。

〔表2 社会的ニーズの存在〕

流しそうめんイベント		流しそうめん		計
		好き	好きではない	
イベント	好き	6%	14%	20%
	好きではない	24%	56%	80%
計		30%	70%	100%

流しそうめんイベントがアンケート調査で6%という低い支持しか得ていないにもかかわらず、このイベントが成功するという結果も起こりうるのである⁽⁸⁾。地域の人々のなかには、流しそうめんやイベントをそれほど好きではなくても、子どもと一緒に楽しめるイベントや町に賑わいを創出するイベントに対して、潜在的なニーズを有する場合がある。このような潜在的なニーズは、地域の人々自身も気づいていないことが多く、事前のアンケート調査等では明らかになりにくい。イベントを実施することで、初めてニーズの存在が明らかになったり、そうしたニーズが新たに創出されたりするのである。したがって、デザイナーのもっとも重要な仕事は、人々が自分でも気づいていないニーズを明らかにする手助けをすることだと言えるだろう。

4. 大学教育におけるプロジェクト活動

歴史を振り返ると、デザイナーの仕事は「モノの創造」から始まり、「人とモノとの関係の分析」、さらには「人と人の関係の分析」へと進化を遂げてきた (Brown [2009=2014: 59])。今日、優れたデザインを生み出すためには、「他者の目を通じて世界を観察し、他者の経験を通じて正解を理解し、

他者の感情を通じて世界を感じ取る」ことが必要とされる (Brown [2009=2014: 68])。これを踏まえて、大学教育におけるプロジェクト学習としてどのような活動や課題が効果的であるかを考えたい。

伝統的な社会科学では、地域の人々を外側から客観的に観察し分析するアプローチがとられてきた。これに対して、優れたデザイン創出に挑むプロジェクト学習では、地域の内側にたつて、人々の理解や経験を自分ごとのように共有する必要がある。もっとも、学生や教員は地域の外部の人間であることに変わりはない。そうした外部性をもつ存在が、地域内部の人間であるかのように理解し経験することで、外と内との異なる様々な要素が融合し、そこから新しいデザインが生じる可能性がある⁽⁹⁾。

そうした外と内との融合を具体化する活動とはどのようなものだろうか。3つのポイントがある。第一に、地域の人々には見えないものをみる、聞こえないものを聞く、そのためには、現地での徹底的な取材が不可欠である。五感を活性化させるためには、アウトプットを意識することが最も効果的である。たとえば、写真やビデオなどの映像作品や取材をまとめた記事を一つの作品として仕上げることである。この作品化が第二のポイントである。これは同時に、日本の多くの地域でもっとも必要とされている情報発信の役割を担うことができる。第三のポイントは情報発信である。

これら三つのポイントを同時に満たす活動として、われわれはFacebookにおいて地域の情報発信用のページを作成しその運営を行った。今後は、Youtubeなどを使った映像による情報発信を試みる予定である。こうれらはすべて無料で利用することができる。こうした投稿活動を編集して、一冊の本やビデオを作成して形として残すことも、活動に対する学生のモチベーションを維持するために重要な役割を果たす。

こうしたアウトプットを意識した活動は、見ること聞くことを意識的に行う習慣が身につくと同時に、感じたことを具体的かつ分かりやすい言葉で表現する訓練にもなる。こうした文章は、たしかに伝統的な論文の文体とは異なり、抽象的な表現よりも具体的な記述が多くなる。しかし、そのような具体的な記述の上には、オリジナルな抽象論も構築できない。これは優れた

論文

デザインの作成と共通して言えることである。

FacebookなどのSNS上の投稿は、地域の人々を含む一般の評価をすぐに知ることができる。平板な記述や独善的な内容のものは評価されない。投稿に対する一般のレスポンスも早く得ることができ、学生は自分の投稿の改善点をすぐに知ることができる。高い評価を得れば、それだけ学生のモチベーションも上がる。人々に共感を与える文章や映像がどのようなものであるかは、実際に作成して反応を見なければ理解できない。こうしたSNSは、社会から直接それを学ぶことができるのである。成果を発表会などで報告すれば、同様の活動を行う他大学の学生や教員の厳しい評価を受けることができ、高い学習効果も期待できる。

〔図5 生駒市高山町の「高山 竹あかり」facebookページ〕



おわりに

プロジェクト型学習は、伝統的な大学教育とは異なる性質をもつ。しかし、それらは対立するものではなく、むしろ相互補完的な関係を有する。プロジェクト型学習で鍛えられた観察力は、伝統的な学問の理論構築の基礎になりうる。他方、専門分野の手法を駆使した分析はプロジェクトの立案と評価に不可欠である。地域と連携して行うプロジェクト学習は、大学教育と地域貢献とを両立させる可能性をもつものであり、とくに無料のSNSを用いた地

域の情報発信活動は、その両立が可能であると同時に学生に対する様々な学習効果を期待できるのである。

【注】

- (1) 複数の対策案を考える簡便な方法として、現状維持を一方の極とし、それがかかえる問題をもっともラディカルに解決しうる対策をもう一方の極として、その間に妥協案を一つか二つ考える方法がある。日本の政策現場では、こうしてできた複数の対策案の成果を比較検討するために、選択された評価基準ごとにメリットとデメリットを○×方式で明らかにする「メリデメ表」を作成することがある。
- (2) 一般的な問題解決の優れた思考法については、ビジネスと科学研究の両者に共通するアプローチを提示している安宅和人（2010）に依拠している。プロジェクト型学習においては、ビジネスと共通する実践的な思考法が現場で必要とされると同時に、大学教育の一環として科学的思考法の修得も追求しなければならないため、安宅の作品はきわめて示唆に富むものだとと言える。
- (3) ここでの社会科学の研究方法の特徴についての考察は久米郁男（2013）、大竹文雄（2005）、高根正昭（1979）に依拠している。
- (4) 問題解決において、問題の種類を区別することの重要性については中川邦夫（2008）が詳しい。本書は分析フレームワークあるいはストーリーラインづくりの基本形としてよく知られている「空・雨・傘」について詳しく説明している。空は課題の確認、雨は課題の解釈（深掘り）、傘は課題の解決（結論）を意味する。
- (5) もちろん問題とされる状態や事実の記述は、観察すれば誰もが一致するという訳ではない。関心の違いや手法の限界などにより異なる記述がありうる。多様な記述が可能なかでひとつの状態が社会問題として構築されることについては社会構築主義がよく明らかにしているところである（中川伸俊〔1999〕）。
- (6) 増田寛也（2014）によれば、人口流入が続く大都市圏に比べて、地方は人口の自然減に若年層の人口流出が加わるため、2040年までに全国の市町村の49.8%にあたる896自治体が消滅の危機を迎える可能性があるという。人口減少にとまなう様々な問題に危機感を募らせている自治体は少なくない。
- (7) デザインについてはヴィクター・パパネック（1971=1974）の先駆的な著作がありインダストリアル・デザインに対する痛烈な批判が述べられている。近年、注目されているのはデザイン思考であり、モノの装飾や機能の観点ではなく、人間の活動（機能）の観点から新しいモノを設計したり、様々な社会的な問題を解決する仕組みを提案したりしている（Brown〔2009〕）。

=2014))。日本では、地域の活動人口を増やす仕組みを作るコミュニティデザインや社会的課題の創造的に解決するソーシャルデザインの考え方が注目されている(山崎〔2012〕)。

- (8) これについては、秋月健吾(2001:5-12)による国家(政策を形成する側)と社会(政策を受ける側)との関係についての議論に依拠している。プロジェクトや政策の形成者は、社会のニーズ等から一定の自律性をもって決定できる可能性があり、それらのある程度まで変化させることができる。ニーズについてはDean(2010=2012)、Doyal&Gough(1991=2014)を参照されたい。社会が国家を規定するという見方だけでなく国家が社会を規定する見方も存在しうるのである。
- (9) そのようなデザインは「地域の人々のために」作るのでもなく、また「地域の人々とともに」作るのでもない。さらに踏み込んだ「地域の人々自身が」必要なものを自分たちで創る形をとるだろう。これは地域の活動人口を増やすことを目標とするコミュニティデザインの試みとも共通している(山崎〔2012:56〕)。

【参考文献】

- 秋月健吾, 2001, 『行政・地方自治(社会科学の理論とモデル9)』東京大学出版会
- 安宅和人, 2010, 『イシューから始めよ—知的生産の「シンプルな本質」』英治出版
- Tim Brown, 2009, *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*, Harper Business = 2014, 千葉敏夫訳『デザイン思考が世界を変える—イノベーションが導く新しい考え方』早川書房
- Eugene Bardach, 2012, *A Practical Guide for Policy Analysis: The Eightfold Path to More Effective Problem Solving*, fourth edition, CQ Press, an Imprint of SAGE = 2012, 白石賢司・鍋島学・南津和広訳『政策立案の技法—問題解決を「成果」に結び付ける8つのステップ』東洋経済新報社
- Hartley Dean, 2010, *Understanding Human Need: Social Issues, Policy and Practice*, Policy Press = 2012, 福土正博訳『ニーズとは何か』日本経済評論社
- Lean Doyal and Ian Gough, 1991, *A Theory of Human Need*, Macmillan Press = 2014馬島浩・山森亮監訳『必要の理論』勁草書房
- Enoch Burton Gowin, 1915, *The Executive and His Control of Men: A Study in Personal Efficiency*, Macmillan
- 加藤英俊, 1987, 『地域社会学』日本放送出版協会
- 北山俊哉・久米郁男・真淵勝, 2009, 『はじめて出会う政治学—構造改革の向こう

に』有斐閣

楠木 建, 2013, 『経営センスの論理』新潮社

久米郁男, 2013, 『原因を推論する—政治分析方法論のすすめ』有斐閣

増田寛也, 2014, 『地方消滅—東京—極集中が招く人口急減』中央公論新社

中川邦夫, 2008, 『問題解決の全体観（上）（下）』コンテンツ・ファクトリー

中川伸俊, 1999, 『社会問題の社会学—構築主義アプローチの新展開』世界思想社

大竹文雄, 2005, 『経済学的思考のセンス—お金がない人を助けるには』中央公論
新社

Victor Papanek, 1971, *Design for The Real World: Human Ecology and Social
Change*, Albert Bonniers Forlag = 1974, 阿部公正訳 『生き延びるためのデ
ザイン』晶文社

坂本太郎・井上光貞・家永三郎・大野晋, 1994, 『日本書紀』岩波書店

鈴木敏恵, 2012, 『プロジェクト学習の基本と手法』教育出版

高根正昭, 1979, 『創造の方法学』講談社

山崎 亮, 2012, 『コミュニティデザインの時代—自分たちで「まち」をつくる』
中央公論新社