

社会システムのデザインに向けて 構造 = 機能理論による定式化¹⁾

高瀬 武典

An Introduction to Social Systems Design A formulation based on structural-functional theory

Takenori TAKASE

Abstract

Social systems design is employed to plan a better society. This paper discusses some theoretical issues of practical social systems design from the perspective of classical structural-functional theory. Social systems design refers to three aspects: design of function, design of structure, and the design of change process. One should not concentrate on the design of structure, for example, but instead on all three simultaneously. The four types of strategy for social systems design are isomorphism, transplantation, adaptation, and innovation. How to design differs according to these strategies. Most social systems designs encounter some dilemma that is resolved not *a priori* but by the careful consideration of information based on actual situations. More research on integration for resolving social systems design dilemmas is required.

Key words: social systems design, structural-functionalism theory, change process, function

抄 録

よりよい社会を設計するという意味での社会システムデザインについて、古典的な構造 = 機能主義の枠組みを出発点にして、実際にデザインを行うために必要な理論上の問題を検討する。

社会システムデザインにおいてデザインされる対象は「機能」「構造」「変動過程」の3つであり、「構造」だけでなく、3つの対象間の関連を考慮してデザインを進めるべきである。また、社会システムデザインの戦略には「同型化」「移植」「適応」「革新」の4つがあり、戦略ごとにデザインの方法が異なる。そして社会システムデザインにおいてさまざまなジレンマが発生するが、そのジレンマの解決は、先験的には不可能であり「現場」の情報の個別的な組み込みによってなされる。

社会システムデザインにおけるジレンマの解消過程、合意形成過程についてさらに議論を深めることが残された課題である。

キーワード：社会システムデザイン 社会構造 変動過程 機能

序

社会の現状をふまえつつ、現状とは異なる社会のかたちを構想することが「社会システムデザイン」である。本稿では、古典的な構造＝機能主義の枠組みを出発点にして、実際に社会システムデザインを行うために必要な理論上の問題を検討する。主にとりあげるのは、社会システムデザインは何を対象にするのか（1章）、社会システムデザインは具体的にどういう戦略をとるのか（2章）、社会システムデザインを進めていくにあたり発生するジレンマとその解消法はどのようなものか（3章）の3つである。

社会が急速に変化して未来の不確実性が高まると、それに対応した社会のしくみが求められる。従来は、あるべき社会の実現に向けて合理的な計画にもとづき社会を動かそうという「社会計画」の発想が広くとられてきた。しかし21世紀の最初の10年を終えた今、「社会計画についてはあまり語られなくなってきている²⁾。未来があまりに不確実であると、計画は立てにくい。せっかく計画を立てても状況が変わって「計画」の目標が無意味化してしまうことさえある。また、「計画」には中央集権的な、融通のきかないものとしての語感がつきまとう。それもあってか、かつて社会学の応用領域として期待をかけられた「社会計画論」は、現在では言及される機会が少なくなった。

しかし、よりよい未来に向けて社会を変えていこうという欲求は普遍的なものである。ひとびとは、自分自身を変えるのと同じくらい、もしくはそれ以上に「社会」を変える必要を訴えている。日本社会が何らかの閉塞状態にあること、それを打ち破って、よりよい社会に変えていかねばならないというのが社会一般のコンセンサスになっている。しかし、日常の実感で、「よい社会とは何か」という問題に答えることは容易ではない。ましてや「よい社会」にいたるまでの計画の道筋を示すことはそれ以上に難しい。その原因としては、現代では社会現象間の関係があまりに錯綜しているために、社会にたいする働きかけと結果との間の因果関係が把握できないことと、あるいは自由と平等との間のジレンマのように、異なる道徳原則の間の価値評価が一義的に決定できないこと等が考えられる。

現在のように不確実性が高い状況でありながら「望ましい社会」への方向を定めたいときには、社会全体のグランドデザインというよりは、社会を制御する何らかのメカニズム、あるいは社会をめぐる状況変化に対応できるしくみを定めておきたいという志向が強くなってくる。「計画」という語がもつ中央集権的、固定的なイメージを離れて、分散した諸部分間を調整する仕組み、あるいは所与の目的を不変のものとするのではなく、状況の変化に応じてめざす目的さえも臨機応変に対応できる——言うならば、現時点でできるところ

までは素描されるが、そのかたちは状況に応じて変えられるという意味での「デザイン」が社会についても要求されるようになってきた³⁾。

1 社会システムのデザインについて

1-1 システムとしての社会

「社会システムデザイン」という語では、社会をシステムとしてとらえる視角が強調される⁴⁾。これについて2点補足しておこう。

第1に、ここでいう「システム」とは、最も一般的で広義な「関係をもつ部分からなる全体」という程度の意味であり、したがってここでは「社会システム論」を非常に広範囲のものとして考えている。社会システム論の「システム」の定義における「部分」に該当するものは分析的に分離可能というだけの意味で、現実的に分割可能であるとは限らない。この意味での社会システム論を否定する立場があるとしたら、それは社会はひとつの全体であり、いかなる部分にも分析的に分割しえないという考え方になるだろう。このような見方は科学の方法のひとつとしてはもちろん存在するが、このような社会観ではそもそも、社会をとりまく環境と社会自体をつなぐ境界部分さえも分析的に析出できなくなってしまふ。その場合、とりまく状況が不確実であろうが環境変化が急速であろうが、当該社会にとっていっさい無関係になるので、環境変化に対応できるしきみを社会の中から設計するという本稿の意味での社会システムデザインは不要ということになる⁵⁾。理念型としての伝統社会が、このような非システムの社会的イメージに近いのであろう。しかしこのような、分析的に部分に分割しえない全体としての社会=非システムの社会を想定することは近代以降の、とくに現代社会を考える場合にメリットがあるとは考えられない。多くの社会学者は近代以後の社会の特徴をシステム分化に求めており、近代以後の社会を社会システムとして把握すべきだという意見は広いコンセンサスを得ている。

第2に、社会学における「社会システム」の用語法の慣例にならい、ここでいう「社会システム」には、日常用語で「社会」として意識されるマクロレベル（国民国家レベル、あるいは地域社会レベル）から、企業組織・家族などの中間的な社会集団レベルまで多岐にわたるものが含まれるということである。本稿では、社会システムをデザインする際にそれらのさまざまな社会システムに共通して生じるジレンマと、その解決法について一般的に論じる。

ただし、このように規模やレベルの差を捨象してひとまとめに「社会システム」として論ずる場合にもっとも懸念されるのは、社会システムのデザインに関する合意形成プロセ

スの多様性を無視してしまう危険性であろう。たとえば、大規模な全体社会や地域社会にくらべて、直接の対面関係が中心となる小規模な集団のほうが社会システムデザインを成員間で共有しやすいだろう。あるいは、公式組織をもつ集団とそうでない集団とをくらべてみると、公式組織の場合にはトップ層に承認された社会システムデザインが天降り式に集団全体におけるデザインとして正当性をもつのがふつうであるが、組織化されていない集団では特定のデザインが正当性を保証されるメカニズムが備わっていない。

以上のような多様性をふまえたうえで、何らかの社会システムデザインが、該当する社会システムにおいて正当化され実施に向けられていくプロセスについての研究が重要であることは間違いない。つまり社会システムデザインの組織化についての研究は重要なテーマであり、それを詳しく掘り下げる際には社会システムの規模やレベル、公式組織化の程度の違いに応じた詳細な検討が必要とされるのは当然である。しかし、それらの多様性の底部に共通して存在する一般的な問題に対する考察もそれに劣らず重要であり、本稿は、その問題を提示する試みである。それが多様な社会システムのそれぞれにおいてどのように具体化されて現れるかについては、残された課題としていずれ稿を改めて検討したい。

1-2 構造＝機能理論の適用にあたっての補完——経路依存の問題

社会システム理論の典型と目される構造＝機能分析を精緻化した富永によれば、社会システムの変動とは、社会構造の変動を意味する⁶⁾。したがって、よりよい社会を構想するということは、今ある社会システムの構造から、あるべき社会の構造への変動を構想するということになるであろう。これはきわめて単純な推論である。では、この推論をもとに社会システムのデザインについて考えてみよう。

まず、上述の「構造＝機能理論」は、直接社会システムのデザインに向けられたものではなく、あくまでも、社会状態、あるいは社会変動の説明のために構成された理論である。この理論を社会システムデザインに応用する場合、若干の理論的補完が必要になる。なぜならば、構造＝機能理論は社会変動の経路依存性をできるだけ捨象する構造をもっているが、社会システムのデザインにあたっては、その経路依存性こそが大きな意味をもつからである。

構造＝機能理論は機能的要件と環境条件を社会システムの与件としながらその組み合わせにより社会変動を説明することを狙っており、それ以外の要因、たとえば変動にいたる前の社会システムの構造については「機能的要件を充足するかしないか」以外のことは問題とならない。富永の先駆的業績が構造＝機能分析と産業化論（近代化論）の収斂理論と

の統合の形をとっていた⁷⁾ という歴史的経緯もあり、構造＝機能分析においては異なる社会構造の間の機能的等価関係に注目が集ってきた。「機能的等価」ということばが象徴しているように、社会構造のかたちがちがっていても、結果として機能的に等しければ、社会システム研究にとってもつ意義は等価なのである。しかし、「デザイン」の局面にあたっては、機能的に等価であっても、構造自体が異なっていること自体が重要な意味をもつ。社会システムデザインに構造＝機能理論を適用するためには、この点に関する補完が必要になる。次節では「変動過程」のデザインを加えることによってこの問題に対処する。

1-3 社会システムの何がデザインされるのか——機能・構造・変動過程

構造＝機能理論の枠組みに沿いながら「社会システムデザイン」が、社会システムの何をデザインするのかについて整理するならば、デザインの対象は「機能」「構造」「変動過程」の3つになる⁸⁾。ここまでの議論では主に社会システムの「構造」のデザインについてとりあげて論じたが、能動的に社会システムを変動させていくためには、たんに「構造」をデザインするだけでなく、「機能」と「変動過程⁹⁾」も重要な対象となる。

第1に、「機能」についてのデザイン、より詳しく言うところ「どのような機能が充足されるべきか」についてのデザインが考えられる。具体的には、たとえば職場の社会システムを取り上げて「従業員のモラルを高める」デザインを考える場合である。この「機能」は、言ってみれば「こうなれば望ましい」という願望に相当するものである。願望だけとなえていても状況が改善するわけではなく、この「機能」だけをデザインしてもあまり意味がないが、構造を評価する基準として、充足されるべき機能のデザインを明確にしておくことが重要である。この「機能」についてのデザインを省略するとデザイン対象は「構造」から始まることになるが、この場合の構造はそれ自体では見直しの契機をもたないので、構造の維持そのものが自己目的化してしまい、「形式主義」「規則のための規則」などの状況が発生する。それを避けるために、社会システムのデザインにあたっては、構造を見直す契機としての機能のデザインが必要になる。

第2は、すでに論じてきたように、「構造」についてのデザインである。社会システムの「構造」は、社会的行為の比較的安定したパターン、言い換えれば、広い意味での「制度」として定義される。上に述べた「機能」を充足するためには、何らかの、「構造」に関するデザインが必要になる。具体的には、たとえば「従業員のモラルを高める」ために「個人の業績を反映した成果主義賃金」を導入する、というような場合である。

ここまでは、構造＝機能理論の基礎のうえに直接出てくる推論である。本稿では、さら

に加えて、デザインされるべき第3のものとして、現在の構造から望ましい構造にいたるまでの変動の経路、言い換えれば「変動過程」を強調したい。たとえば、成果主義賃金体系の導入は、個人業績の評価がしやすい職務構造や、個人の職務能力の研修がしやすい環境のもとでは従業員のモラルを高めるが、そのような構造がとっていない場合には逆効果であることが知られている。そうであれば、「従業員のモラルを高める」という機能充足のために「成果主義賃金」の構造を導入するにあたっては、現状の職場の構造から「成果主義賃金」に移行するうえで、成果主義賃金を運営できるに足る状況がどのくらい整備されているのか、あるいは逆に、成果主義賃金を生かせない状況がどのくらい残っていくのかを考慮に入れたうえで、前者を促進し後者を改善しながら進めていかなければ成功は望めない。

社会システムのデザインは、上記の例のような既存の社会システムにおいてすでに一定の構造が成立している状況のもとでだけでなく、新しい社会システムをつくりだす（起業する、家族をつくって独立する、革命を起こすなど）場合にも行われるが、いずれの場合にも、その新しく生まれる社会システムは一定の環境条件下で成立することになる。この場合にも、その環境条件を所与としながら、デザインされた構造の社会システムが成立するためにどのような過程が必要かを考慮しなければならない。この意味で、新しく社会システムをつくる場合にも、所与の環境のもとで成立にいたるまでの経路が「社会システムデザイン」の中にくみ込まれなければならない¹⁰⁾。

以上をまとめると「社会システムのデザイン」にあたっては、①機能、②構造、③変動過程の3つがデザインの対象となりうる¹¹⁾。社会システムをデザインするという場合、一般的には、たとえば「自由競争経済」「地域活性化」「成果主義」のような、結果として到達すべき社会構造に関するデザイン、制度の設計がイメージされるであろう。しかし、これまでに述べたことにもとづくならば、社会システムの構造に関するデザインは、その構造が果すべき機能に関するデザインと、現在の構造からそのデザインされた構造に至るまでの変動過程のデザインを伴わなければならない。つまり、機能と構造と変動過程の三者を互に関連させながら社会システムをデザインする必要がある。

構造だけをデザイン対象とした場合には、いったん構造が成立してしまうとそれ自体でプロセスが完結してしまい、その構造が適切か否かを評価しながら状況に応じてデザインしなおす契機が失われてしまう。なんのための自由競争経済か、なんのための地域活性化か、なんのための成果主義か、という反省をつねにとまなわれないことには、構造の実現・維持自体が自己目的化し、「規則のための規則」のような弊害をまねきやすい。人々の行為

は構造の拘束のもとにおこなわれるので、機能による構造のチェックがおこなわれないことには、その構造が一定の機能を果し得ない場合には、機能を充足させる方向に向かって構造を変動させるというよりは、その構造が果し得る機能のみに機能を変更する、あるいは機能を放棄する方向に事態が進むであろう¹²⁾。いわば官僚制組織における「目標の転移」¹³⁾に相当する現象が当該社会システムに登場するようになる。その意味でも、構造のデザインには、その構造が達成する機能についてのデザインも伴われるべきである。

そして、構造がデザインされると同時に、その構造にいたる道筋がどのようなものであるかについてのデザイン、つまり変動過程についてのデザインも同時に必要となる。いかなる構造も白紙の状況のもとに導入されるのではなく、一定の環境条件、あるいはもともとある現状の構造のうえに導入される。そうである以上、構造の形態が明確にデザインされても、その構造が導入される土台となる環境や既存構造との関連づけがなされないと、構造自体の導入が不可能になるだろう。

以上をまとめると、社会システムデザインにおいては、構造のデザインだけでなく、その構造にともなう機能と、その構造にいたるまでの変動過程のデザインもなされるべきである。機能・構造・変動過程の三者のデザインが同時になされる必要がある。

1-4 デザイン対象間の関係

ここで、社会システムデザインの対象である「機能」「構造」「変動過程」の間について考えよう。この三者間関係は、社会システムデザインが進む段階に応じて異なってくる。すなわち、①デザインされた構造がまだ実現されておらず、現状の構造から、デザインされた構造に向けて構造変動を進めていくべき段階と、②デザインした構造への変動が完了して安定状態に達した段階、の間で異なる。

順序が逆になるが、従来理論とのつながりやすさから、②の段階を先にとりあげる。②において構造はすでに安定状態に達しているのであるから、ここでは標準的な構造＝機能理論における「構造」と「機能」の関係ストレートに適用できる。つまり、社会システムにとって意味があるのは「構造」が果たす機能である。その機能が当該社会システムの機能的要件を充足するかしないかが社会システムの成立の要件となる。

つぎに①の段階、つまりデザインされた構造に向けて現在ある構造から変動が生じる段階では、デザインされた構造は、当該社会システムにとってまだ実現されていない以上、デザインされた構造の機能はこの段階では問題にならない。そしてまた、既存の構造は、それとは違うかたちにデザインされた構造に移行していく途上にあるため、既存の構造そ

れ自体の機能も問題にならない。つまり、変動段階においては、特定の構造の機能が問題とはならない。そのかわりに、既存の構造からデザインされた構造へと移行する「変動過程」そのものがシステムに対して一定の機能を及ぼす点に注意が必要である¹⁴⁾。このため、社会システムデザインにおいては、標準的な構造＝機能理論における議論とは異なり、構造間の変動過程が社会システムに及ぼす機能への注目が非常に重要になる。

以上をまとめると、デザインされた構造の状態に移行する段階においては変動過程と機能の間の関係が、そして移行が達成され、デザインされた構造が安定して成立するようになった段階ではデザインされた構造と機能との関係が重要になる。

2 社会システムのデザインはいかにしてなされるか

2-1 社会システムデザイン戦略の4類型——同型化・移植・革新・適応

本稿で扱う社会システムデザインは、もっと一般性を高めて言うならば、「意図的社会変動」¹⁵⁾にあたるものである。それでは、社会システムによって意図的に引き起こされる社会変動とはどのようなものであろうか。

構造＝機能理論における社会変動は社会構造の変動を意味し、そのメカニズムは、システムの機能的要件が充足されないときには充足される状態に向かって構造が変動するか、あるいはその社会システム自体が成立しなくなってしまうというものである¹⁶⁾。

この仮説にそうならば、社会システムのデザインが行われるのは2つの局面が考えられる。ひとつは、社会システムの自然淘汰・適者生存の進化論的過程のなかで、新しい社会システムを創出する局面である。もうひとつは、機能的要件の充足に向けて社会システムの構造を意図的に行う場面である。

自然淘汰過程に関連する社会システムデザインはさらに3つの類型に分けることができる。まず、既存の社会システムの機能・構造を模倣するかたちで新たに参入する「同型化」が、もっとも普通のケースとしてとられる。たとえば成長業種に後発企業として、製品や製法・組織を先発同業他者を模倣するかたちで参入する場合や、夫婦家族制社会において結婚した子供が親と別居して新世帯における夫婦家族を創設する、というような例がこれにあたる。

つぎに、既存の構造に拘束されない特色を活かし、他のタイプの社会システムにおける機能や構造を参考にしながら、デザイン主体が直面する環境状況に適合させるかたちで社会システムを創設する（当該社会システムがかかわる環境から離れたところにある社会システムを移植する点が、当該社会システムが直接かかわる環境にすでに同種の機能や構造

をもつ社会システムが存在する「同型化」から区別される）……いわば社会システムの機能や構造の「移植」にあたるケースがある。たとえば米国で成功したベンチャーの形態を日本に移植する、あるいは米国でとられていた陪審員制度を日本の裁判員制度として創設する、というような例がこれにあたる。

さらに既存の構造から自由な戦略として、既存の制度や組織を模倣するのではなく比較的独創性の高い機能・構造をそなえた社会システムを創設する「革新」にあたるケースが考えられる。ただし、既存の社会システムと全く共通点のない革新的社会システムというものは想像できない（おそらくそのような社会システムは他の社会システムなどから構成される環境との交渉が不可能となり存続できなくなるものと考えられる）。また、「移植」にしても、それぞれの導入先における社会システムをめぐる環境条件は大なり小なり異なっているだろうから、よそから機能も構造も100パーセント同一のかたちで導入されるケースは少ないと予想できる。つまり「革新」と「移植」ないし「同型化」との間の区別は相対的なものである。

いずれにせよ、この3つの戦略では既存の社会システムの外側にいる主体が社会システムのデザインにかかわることになる。「移植」にせよ「革新」にせよ、その場にまだ存在していなかった社会システムを新たに創設するわけなので、この場合には構造間の変動過程に関するデザインは関連し得ない。その意味で、これらのデザイン戦略では白紙の状態から出発して機能と構造を自由に思い描くことができ、それによって創設された社会システムが既存のタイプの社会システムを凌駕して社会全体が変動していく契機となる可能性を孕んでいる。

その一方で、社会システムとしての信頼性や資源なしにゼロから出発することは、環境に受け入れられるためには大きなハンディをかかえることになり、その社会システム自体が淘汰される可能性は非常に高くなる。このリスクは同型化よりも移植において、そして移植よりも革新において、より高い。そのため、新規に創設される社会システムは圧倒的に同型化を選択する傾向があり、また、そのほうが結果として淘汰に耐えて生き残る確率も高くなる。その意味で、これらの戦略は既存の構造の制約を受けないかわりに、環境からの強い制約に直面するといえる¹⁷⁾。

最後に、日常的にはこのかたちのデザインがもっともありふれているように思われるが、新しいシステムをつくるのではなく、すでに存在している社会システムを存続させたままつくりなおす場合がある。たとえば、われわれはそう簡単に家族を解散するわけにはいかないので、何か問題が発生した場合には、家族のなかのお互いのあり方を調整することに

よってなんとか家族を維持しようとする。あるいは企業経営に関していえば、環境の変化に対応しながら、企業を存続させながら経営のかたちをかえていくことで対応している。

これらはみな、既存の社会システムに関与する主体が、「機能的要件の充足を可能にするように」あるいは「機能的要件の充足をより高めるように」構造の意図的な変動を試みる場合である。このような、あるシステムが自体を変動させることによって環境との適合関係を保持する過程は「適応」と呼ばれる。われわれの生活においては、新しい社会システムを創設するよりも、既存の社会システムのなかで機能充足をどう向上させていくかという問題に直面する機会に接するほうが日常的である。適応の場合には、前の3つの戦略とは異なり、構造間の変動過程への配慮が必要となり、その分だけデザインの自由が制約されるが、すでに環境のなかで資源調達方法や一定の信頼性を確保している場合には、逆に環境からの制約が緩和されてデザインの自由が広がる。

2-2 社会システムはいかにデザインされるか

つぎに、デザインの対象となる「機能」「構造」「変動過程」のそれぞれについて、いかなるかたちでデザインが進められるかについて検討する。

2-2-1 機能のデザイン

社会システムのデザインは、言葉によって表現される。社会システムにかかわる主体にとって、社会システムの機能は、その主体がかかわるかぎりで社会システムによって実現される目標を意味する。つまり、現場では社会システムの機能のデザインは目標を言葉で言い表すかたちで行われる。

2-2-2 構造のデザイン

おなじく社会システムにかかわる主体にとって、社会システムの構造は、その主体を拘束する規則の体系¹⁸⁾を意味する。規則の体系には各主体の意識にのほらないものもあるが、社会システムデザインがかかわる場合、曖昧であろうと、主体間で表現が一致しなからうと、とにかく各主体によって規則の体系がなんらかのかたちで言語化されている。そのうえで、各主体は、それらの個々の規則の関係が密接であるかそれともルールであるのか、あるいはどれが本質的でどれが周辺的なのかを判断しながら規則体系をデザインしていくのである。

上に述べた類型のうち完璧に新しい革新のケースを除き、新しい社会システムのデザインは既存の社会システムの構造の構成要素を全体的に(=同型化)、あるいは部分的に(=移植もしくは適応)導入するかたちをとる。社会構造は、すべてを組み込み一体化された

モジュールとして導入されることもあれば、構成要素を取捨選択したうえで部分的に導入されることもある。ここで「部分的に導入する」という表現が可能なのは、社会を、そして社会の構造を、それぞれ一つのシステムとして考えているからである。

「同型化」戦略のときには、社会システムをデザインする主体にとって認識できる構造はすべてそのまま、まるごと同型にデザインされ導入されることになるから、そこで導入される社会構造はシステムとして、つまりこの場合には「互いに関係をもつ規則を部分として構成される全体」として意識されることはない。個々の規則がどういう意味をもつかは問われることなく、それはただ規則であるがゆえに正当視されることになる。

これに対して、「移植」「革新」「適応」としての社会構造のデザインの場合には、既存の規則の体系が無反省にまるごと採用されない以上、体系を構成する個々の規則の取捨選択が問題になる。つまり、ある特定のデザインされた構造を導入する場合には、現状の構造についても、そしてデザインされた新しい構造についても、構造を構成するさまざまな規則のなかから、現在の構造にとっての本質をなすものが廃止され、新しくデザインされる構造の本質をなすものが導入される。そして、現在の周辺的な規則のなかで新しい本質的な規則と調和できるものは残され、調和できないものが廃止されていく。そして、残された周辺的な規則と、新しくデザインされる周辺的な規則の適合が問題になり、適合が難しいものは採用が見送られる。たとえば成果主義を日本のホワイトカラーの職場に移植して採用する場合には、とりあえず一般的な形態を参考にしながら、その会社の個別事情（業務内容、人員構成、従来の給与体系との調和）等を加味しつつ、残すべきところは残し、変えるべきところは変えるというかたちになる。

事後的に整理すると以上のような合理的な取捨選択のかたちで社会システムのデザインが進められていくが、当事者にとっては試行錯誤の過程のなかでデザインが進行していく¹⁹⁾。いずれにせよ、「革新」以外の戦略による社会システムデザインは、現存する構造を個々の規則からなる体系としてとらえて分析的にそれらの要素を析出し、解決しようとする問題からみて本質的な（障害となっている）規則の廃止を考える。さらに、導入しようとする構造についても規則の体系として考えたうえで、本質的な規則は絶対に導入するにしても、それ以外の周辺的な規則については、残存される現存の規則との無矛盾・調和的な関係を考えて取捨選択するというかたちがとられるのである。また「革新」についてもすでに述べたように、あるべき構造を構成する規則の個々について、社会システムを創設する環境の状況との適合や資源的制約と照らし合わせて取捨選択がなされる点では、それ以外の3つの戦略と同様である。

以上をまとめると、社会システムの構造のデザインは、構造を個々の規則を部分とする全体である体系としてとらえたうえで、現存の社会構造の構成部分をなす規則、あるいは創出の舞台となる環境における規則と、導入を意図する新しい社会構造の構成部分との適合関係を考慮して進められることになる。このかたちのデザインの特徴は、デザインを、構造のさまざまな構成部分のあいだの再結合として行う点にある。

2-2-3 変動過程のデザイン

社会システムのデザインには、構造だけでなく、デザインされた構造に現状から到達するまでの道筋、つまり変動過程のデザインも含まれる。さきに述べたように、社会システムデザインの効果は、デザインされる構造自体の機能だけでなく、既存の構造からデザインされた構造に変動する過程がもたらす機能についても考慮されなければならない。既存の構造からデザインされた構造が実現されるまでの間は、現状からその構造にいたるまでの到達経路や、それにとまらなうコストも含めた評価が必要になる。上述したように変動過程は、新しく社会システムを創設する場合の、特定の環境のもとに構造を導入する形と、既存の社会システムにおいて現状の構造から、デザインされた構造にいたるまでの構造間の変動過程とがある。

このうち前者、つまり新しい社会システムの創設の場合には、そのデザインされる構造を構成する諸規則をすべて同時に設置するので、構造のデザインが決まってしまう変動過程にはあまりヴァリエーションが生じない。ただし上述したように社会システムが創設される環境の状況によって新しい社会システムが必要な資源を調達しやすいか、あるいは周囲から必要な信頼を得ることができるかなどといった課題の解決が必要になるが²⁰⁾、それへの対処は、最初にデザインされた構造自体の見直しというかたちで行われるのであり、構造を構成する個々の規則の評価は、それ自体を独立したかたちでなされることになる。

後者、つまり既存の構造のもとで新しくデザインされた構造への変動をめざす場合には、既存の構造を構成する規則をすべて廃止して新しい構造を構成する規則に入れ替えるケースも理念的に想定できないわけではないが、そのようなケースは事実上、社会システム自体のアイデンティティが断絶する、つまりそれまで存続してきた社会システムが解消されて、新しい社会システムが創設されたと解釈すべきであろう。

ひとつの社会システムが存続しながら、なおその構造を変動させるという言い方が成り立つためには、構造を構成する規則のうち、少なくとも、その社会システムのアイデンティティの本質をなすものは変動の前後を通じて継続していなければならない。そのうえで、解消されるべき構造の本質をなす規則を識別して廃止し、デザインされた構造の本質をな

す規則をそれに変えて導入する。解消されるべき構造を構成する諸規則のうち本質以外の周辺の規則はとくに問題がないかぎり存続するが、デザインされた構造の本質と矛盾する場合、あるいはその有効化に役立たない場合には廃止される、あるいはほかの規則と入れ替える、等のかたちがとられる。

構造変動過程に関するデザインのかたちをまとめるならば、現行の構造と、デザインされた構造とはそれぞれ規則の体系として把握され、それぞれが、その構造の本質をなす規則と、本質ではなく周辺の規則とに分けられる。「構造変動」は、現行の構造の本質を捨てて、デザインされた構造の本質を導入するかたちで進行する。その際に、新しい、デザインされた構造の本質との関係に照らして現行の構造の周辺の規則のなかから何を残し、新しい周辺の規則としてどのようなものを加えていくかが検討されることになる。

たとえば職場における成果主義賃金の導入についても、すでに個人単位の目標管理等が実施されている状態を出発点にするのと、集団主義的で個々の仕事分担が不明確なまま義業務が遂行される状態を出発点にするのとでは、導入される成果主義が果す機能は大きく異なるだろう。前者は、すでに個人単位で成果を管理する制度の本質の延長上に、評価を賃金に直結するという、それまでの傾向の強化を意味するのに対し、後者では、それまでの集団主義の本質を捨てて、個人レベルで仕事を進めるという別の新しい本質を導入するという、いわば180度の転換を意味する。

つまり、成果主義賃金という終着点の構造は同一であっても、出発点の状態が異なれば、それが全体システムに及ぼす機能は大きく異なる。一般に構造＝機能理論では、システムに対する「構造」の機能のみが重視される傾向があるが、社会システムデザインの実際においては、「構造」自体がもつ機能というよりは、「変動過程」がもつ機能のほうが重要であることが多い²¹⁾。上の例でいえば、成果主義という「構造」がそれ自体で独自に機能するというよりは、「目標管理導入済みの状態から成果主義導入への変動過程」がもつ機能と、「集団主義業務遂行の状態から成果主義導入への変動過程」がもつ機能とが別物であることが重要なのである。

3 社会システムデザインにおけるジレンマとその解消について

ここまで、社会システムデザインの実際について理念的に描写してきたが、最後にそのような社会システムデザインが直面する問題のなかのひとつであるジレンマの発生とそれへの対応について論じる。

3-1 社会システムデザインにおけるジレンマ

どのような社会のかたちを、あるべきものとして想定するかは人々の価値観によって決定される。そして、多様な価値観をもつ人々が社会を構成しつつ、民主的な過程をへて合意に到達するというのが社会システムデザインの過程として望ましいものであるが、そのプロセスについての設計自体が非常に大きな問題であるので、ここではそれにとりくむための第一歩として、社会システムデザインを進めていくうえで人々の価値観の相違によってどのような問題がoccurするか、そしてそのような問題が現実にはどのようなプロセスを経て解消されているかについて考えてみたい。

人々の価値観の相違によるコンフリクトについて、たとえば「自由主義と平等主義」の対立のように価値の内容の問題としてとりあげて検討するかたちがありうるが、本稿では価値の内容の問題には立ち入らず、形式的にどのようなかたちでジレンマが発生しうるかに検討を限定する。なお、ここで「ジレンマ」とは、複数の社会システムデザインに関する候補の選択肢が生じた場合に、それらのあいだで、言語された合理的・無矛盾な体系を用いて優劣の順序づけを決定できない状態をさす。

3-1-1 一括性と漸進性のジレンマ

社会構造は個々の規則を部分にして、それらが関係づけられた全体として、つまりシステムとして成立している。たとえばかつて「日本的経営」と呼ばれる構造を構成する「終身雇用制」と「年功賃金制」と「企業内組合制」の諸規則がお互いを相補的な前提にしながら、一定の経済環境のもとで有効にはたらいたように、有効な構造は、その構成部分を密接な部分としてかかえた全体として成立することが多い。また、すでに述べたように「成果主義」は、「明確な職務と責任の割り当て」や「能力向上の機会の確保」などを織り込んだシステムであるときにはじめて、従業員のモチベーション上昇の機能を発揮する。その意味では、ある構造をデザインする場合に、その構成部分まで含めて一括して一時に導入する（＝同型化、あるいは革新）のが有効であると考えられる場合が多い。

しかし、新しい構造の導入は、所与の環境や、あるいは現存の構造の構成部分のうち、そのシステムの根源をなす重要な部分との間でコンフリクトを起す可能性がある。そのため、じっさいにはデザインされる構造を構成する部分のなかから、コンフリクトが破滅的な状況に至らない程度のかたちで導入可能な部分に限って導入し、漸進的な変動をめざす戦略（＝移植、あるいは応用）がとられる。

前者のような一括的な変動がよいのか、それとも後者のような漸進的な変動がよいのかという問題に対して、言語化された合理的な基準によって決着をつけることは一般的に不

可能である。

3-1-2 共時性と通時性のジレンマ

構造が、あるいは変動過程がどのような機能をもつかは、当該社会システムをひとつの時点に限定して（＝共時的に）評価するか、あるいは時間の経過をくみいれて評価するかで異なってくる。

たとえば、「年功賃金制²²⁾」から、完全に業績成果にもとづいた「年俸制」に賃金構造を切り換える場合には、共時的に考えるならば——つまり制度を切り換える一時点だけを問題にするならば、全員に一律同じ給与基準が適用されることになり、公平さが確保できるものと評価される。しかし、通時的に従業員のキャリア全般を組み込んで評価するならば、その職場に採用されたばかりの者や、あるいはこれから採用される者同士のあいだでは公平さが確保されるが、それらの者が在職期間中に受け取る給与と、年功賃金制のもとでそれまで貢献に比較して低い賃金に甘んじてきた在職者とのあいだに不公平の問題が発生する。

3-1-3 短期性と長期性のジレンマ

さらに、通時的に時間の経過をとりいれて機能の評価する場合にも、どこからどこまでの期間を考慮するのが妥当かという問題については、言語化された合理的な基準によって決定できない場合が多い。端的には、短期的な機能を重視するのか、それとも長期的な機能を重視するのかの対立の問題となってあらわれるが、その対立だけではなく、そもそも「短期」と「長期」の境目をどこに設定するのかについてもさまざまな対立が発生しうる。「成果主義」の導入の効果をみるときに、個々の短期的な業績上昇につながる活動ばかりが促進され、ラディカルなイノベーションなどの長期的な業績上昇につながる活動が低下してしまう現象はよく指摘されている。

3-1-4 普遍性と個性のジレンマ

機能の評価するときに、普遍的な基準からみた場合と、個別事情に則してみた場合とで評価結果が異なる場合が頻繁に発生する。成果主義の場合、予期せぬアクシデントあるいは幸運に左右されて結果が極端に上下したような場合には、それを加味して評価を調整したほうが実質的には他の者との間での公平性が確保できると考えられる場合もある。このような場合、普遍的な立場からは客観的な規則の厳密な適用（＝個別の特殊な事情の無視）という意味での形式的な公平性を優先させるべきだということになるだろうし、個別的な立場からは、特殊な状況要因を考慮して客観的な規則の適用を緩めることが、結果的に実質的な公平性を確保して従業員のモチベーション上昇の機能に結びつくという評価がなさ

れるだろう。このような対立も、言語化された合理的な基準によっては解消できない。

3-2 「現場」によるジレンマの解消

社会システムのデザインにあたっては、前節で列挙したようなジレンマが発生するにもかかわらず、じっさいにはなんらかのかたちによって合意が形成される。その代表的なジレンマ解消過程が、「現場」による合意である。ここで「現場」とは、その社会システムをめぐる無限の要素から構成される環境を意味する。「現場」にはさまざまな個別事情に関する情報が満ちており、言語化された合理的な基準によって先験的に解決不能なジレンマも、それらの詳細で特殊な個別事情が組み合わされることによって一定の解が与えられていくのである。環境を構成する無限の特殊事情の中から、何が注目されてジレンマ解決のための考慮に入れられていくのか、あるいはいくべきかについてはあらかじめ言語化された合理的な基準によって規定することはできない。ここに、社会システムデザインにあたって現場の人々が重要な役割を果たす理由がある。

結語

以上、(1)社会システムデザインにおいてデザインされる対象は「機能」「構造」「変動過程」の3つであり、「構造」だけでなく、3つの対象間の関連を考慮してデザインを進めるべきである(第1章)、(2)社会システムデザインの戦略には「同型化」「移植」「適応」「革新」の4つがあり、戦略ごとにデザインの方法が異なる(第2章)、(3)社会システムデザインにおいてさまざまなジレンマが発生するが、そのジレンマの解決は、先験的には不可能であり「現場」の情報の個別的な組み込みによってなされる(第3章)、というのが本稿の要旨である。

もっとも原理的な基礎から社会システムデザインに関する問題を検討するために、あえて古典的な構造＝機能主義理論を社会システム理論の代表としてとりあげ、それを出発点として議論を展開した。筆者としてはこれだけでも基本的な要点の確認にとって十分であると考えているが、社会システム理論では、構造＝機能理論以外にも、自己組織系論をはじめとするさまざまな発展形態が提案されてきている。筆者にとっては、これらの発展形態をとっても本稿の前半部分の議論にはあまり加えるところはなく、最後の諸ジレンマの解決策に関して、さまざまな発展が期待できる関係にあるように思われる。つまり、本稿がとりあげた「現場」による合意以外に、社会システムデザインにまつわる問題の解決が、さまざまな社会システム理論の成果を応用するかたちで期待できるのである。

また、本文中に述べたように、本稿では社会システムデザインを構築する段階の過程に焦点をおいたが、そうして構築されるデザインが当該社会システムのなかでどのように正当性を獲得していくのか、あるいは合意形成がなされていくのかといった問題については公式性と非公式性の相互作用を指摘するに留まっている。この相互作用の展開を、レベル・規模・組織化の程度が異なるさまざまな社会システムごとに個別に検討していくことが今後の課題として残されている。

注

- 1) 本稿は平成24年度前期関西大学研修員の研究成果である。
- 2) これに類する話題としては、たとえば国土庁による「全国総合開発計画」が1998年の第5次を最後として策定されなくなったことも同様の事情によるものであろう。
- 3) このように不確実な将来が予想されるときに、「デザイン」の重要性が強調される例としては「キャリアデザイン」がある。
- 4) 本稿が依拠する社会システム論である構造＝機能理論の詳細については富永健一『社会学原理』（岩波書店、1986年）または富永健一『社会学講義 人と社会の学』（中公新書、1995年）を参照のこと。本稿では「社会システム」「構造」「機能」等の基本用語の説明について詳しく触れなかったが、基本的に富永の構造＝機能理論における概念枠組みを踏襲している。
- 5) これと同様に、システムとして社会をとらえる見方をとっても、環境とシステムの間投入産出関係を否定するクローズド・システム・モデルをとる場合にはやはり本稿の意味での社会システムデザインは不要になる。本稿におけるシステム論は環境とシステムの間投入産出関係を前提におくオープン・システム・モデルを想定している。
- 6) 富永健一『社会変動の理論』岩波書店、1965年、236ページ。
- 7) 富永健一、同書。
- 8) 構造＝機能主義、あるいはそれも含む広い意味での機能主義的な社会学理論においては機能は社会の成立に先行する。たとえば構造＝機能主義では「機能的要件」の充足／未充足が社会の成立の可否を決定する基準になっている。その意味ではある社会システムが自身の「機能」を自由にデザインできるという議論は機能主義的前提に矛盾するように見えるかもしれない。
しかし、われわれが対象とする社会システムはそれ自体を取り囲む環境のなかで成立しており、それらの環境によってその社会システムの機能がデザインされるという図式は機能主義の枠組みのなかでも矛盾なく許容される。詳細な理論的説明はここでは省略するが、本稿では構造＝機能主義の古典的な枠組みに沿って個人の欲求やパーソナリティは社会システムとは別個のシステムを形成し、いわば社会システムの「環境」を構成するという立場に立つ。したがって、本稿の全文を通じて便宜上「当該社会システムに関わる主体は」というような表現を使っているが、社会システムにとってこれらの主体は「環境」の一部を構成することになり、それらの主体が「機能」「構造」をデザインするという議論は、機能主義の前提に何ら矛盾しない。
- 9) 社会システム論では「構造」と「過程」が対置される場合が多い。そのなかで、構造＝機能理論では、ある構造が別の構造に変動するレベルでの「過程」と、ある構造のもとで社会的行為が具体的に行われるレベルでの「過程」とを区別する。ここでは前者の、構造変動の意味での「過程」を対象にし、混

乱を避けるために「変動過程」の表現をとった。

- 10) このような、所与の環境のもとで特定の社会システムがつくられる過程も含めて考えるためには厳密には「変動または創設過程」と呼ぶべきであるが、煩雑を避けるため、本稿ではあえて、社会システムの創設過程も含めて一括して「変動過程」の語をあてている。
- 11) 本稿では社会学としての社会システムデザインを、古典的な構造＝機能主義理論に依拠して定式化した。現在は「社会システム」を「デザイン」という営みについてはさまざまな領域でそれに適した「社会システム」が定義され、そのデザインという意味で用いられる傾向が広がっている。それらを包括的にレビューして共通項を抽出する作業も必要な段階に来ていると思われるが、今回は社会学的な「社会システムのデザイン」に考察を限定した。
- 12) 構造＝機能理論の変動図式に従えば、このような状態が進めば社会のもともとの機能的要件がみだされなくなり、社会が成立しえない方向に進むことになる。
- 13) Merton, R. K., *Social Theory and Social Structure, (Revised and Enlarged Edition)*, Free Press, 1957 (R.K. マートン『社会理論と社会構造』(森東吾ほか訳) みすず書房、1977年)。
- 14) 「過程の機能」という表現は構造＝機能主義の文献にはほとんど登場しない。構造＝機能主義では、過程と構造の区別は相対的なものであって過程のパターンが比較的安定したものが構造であるという説明がとられるが、本稿でとりあげた「変動過程」はそのような意味での「過程」ではなく、ひとつの「構造」から別の「構造」にいたるまでの過程を指している。
- 15) 佐藤は、「社会の中の特定の行為主体が何らかの意図ないしは目的を持って社会を変動させようとする社会変動」を「意図的社会変動」と呼び、「社会の中の行為主体の意図とは関係ない社会変動を「自生的社会変動」と呼んで区別している。(佐藤嘉倫『意図的社会変動の理論』東京大学出版会、1998年、2ページ)。
- 16) この仮説は、企業組織や家族等の特定の社会集団レベルにおける社会システムに関しては無理なく解釈することができるが、地域社会や全体社会等、成員のメンバーシップの境界が明確でない集団の社会システムに関しては「システムが成立しなくなる」という表現の意味について解釈が難しくなる。
- 17) ここでは社会システム一般の問題として述べたが、組織社会学では新制度学派の同型化や組織生態学における密度依存と正当化の関係など、この問題に関する経験的研究が蓄積されている。また、新設される組織がその時代における環境要因の影響を受けやすい点については Stinchcombe 以来多く論じられてきた (Stinchcombe, A. H., *Social Structures and Organizations*, In J. G. March (ed.) *Handbook of Organizations* (pp.142-193). Rand McNally & Company, 1965.)
- 18) 「体系」は system (システム) の訳語なので、ここで「システム」という語を用いないと訳語の不統一の問題が発生するが、混同を避けるため構造レベルに関しては「体系」の表記を用いる。
- 19) 公式組織におけるこの過程については組織学習論や、マーチ＝オルセンに始まる「ゴミ箱モデル」などが研究成果をあげてきた。
- 20) 組織研究の領域では、創設初期における組織がこれらの課題に直面して消滅しやすい傾向が「新しさの不利益 (liability of newness)」と呼んで研究されてきている (高瀬武典「『新しさの不利益』をめぐって——組織エコロジーの部分的紹介』『関西大学社会学部紀要』25巻3号、103-115頁、1994年)。
- 21) よりマクロなレベルで似た問題をあげてみると、福島第一原子力発電所事故発生以後の日本における原発全廃をめぐる議論では、たんに原発ゼロという終着点についての評価のみでなく、すでに多数の原子力発電所がつくられてしまっているという現状を出発点として、そこから原発ゼロという終着点にいたるまでに要する経路のコストとその波及効果が問題にされている。また、政権担当者が交替したときに、それまで進められてきた公共事業が凍結ないし廃止される場合があるが、それについても必ず、「事業廃止」という終着点の構造に関する評価だけではなく、用地買収などがすでに進行してし

まった現状を出発点として、その状況のもとで終着点を変更することに要するコストの問題、つまり現状から事業廃止にいたるまでの変動過程についての評価がクローズ・アップされる。

- 22) 前項（3-1-1）の例示では「年功賃金制」は「日本的経営」という構造を構成する「部分」としての「規則」として位置づけられていたが、この項（3-1-2）の例示における「年功賃金制」は、それ自体が「構造」と位置づけられている。このように、ある対象が「構造」として位置づけられるか、あるいはそれを構成する部分としての「規則」として位置づけられるかは、当該社会システムの設定されるレベルに応じて相対的に変化する。たとえば「年功賃金制」は「終身雇用制」や「企業内組合制」とともに、「日本的経営」という構造を構成する部分としての「規則」として位置づけることもできるし、他方では「号俸表」「新卒一括採用制度」などの部分的な規則によって構成される全体としての「構造」であると考えられることできる。

—2013.8.7受稿—