



Title	社会デザインの三つの段階
Author(s)	高安, 啓介
Citation	a+α 美学研究. 2023, 14, p. 90-119
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/103375
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

社会デザインの三つの段階

社会

- 社会デザインとは
- 労働の見直し
- 消費の見直し
- 人と人をつなぐ仕事
- 美学のゆくえ
- 何を目指すのか

ソーシャルデザインとして世に知られる活動をここでは社会デザインと呼ぶ。それはおよそ、社会問題の解決のために有用な手段を考える仕事であるか、人ととの関係を考える仕事として理解されている。社会デザインは、近年その呼び名によってデザインの仕事として認知されているが、一九世紀以来の前史はなかなか議論されにくかった。以下では、社会デザインの大まかな展開を、三つの段階からとらえようとする「図1」。第一の段階は、労働のありかたを見直して、美しいものを生み出そうとする段階。第二の段階は、消費のありかたを見直して、必要なものを生み出そうとする段階。第三の段階は、社会のありかたを見直して、人ととの関係を生み出そうとする段階である。本稿の目的は、社会デザインの三つの発展段階それぞれの特徴を明らかにし、社会デザインの歴史について議論するための手がかりを得ることにある。

社会デザインへの関心の高まりとともに、問題解決のための方法論や、取り組み事例の紹介はこれまで多くみられたが、社会デザインの歩んできた歴史はあまり語られない^[*1]。ラスキンのような先人の仕事が引き合いに出されても、社会デザインがどのように展開してきたか十分論じられたわけではない。建築史があつても、工芸史があつても、衣服史があつても、社会デザインの通史については、決定版といえる仕事はあまり見当たらない。社会デザインの定義があいまいで大きな歴史について語りにくかった原因もある。社会問題の解決が急がれるために大きな歴史

の歴史を語るうえで参考になるが、社会デザインの歴史についての議論が深まるならば、取り組み事例のアーカイブ化も進めやすくなる。

社会デザインはもはや新しい分野ではない。社会デザインはいま社会にとつて本当に意味のある仕事であるのか問われるべき時期に来ている。ジュライアーキュベルは二〇一九年の論文「制度は変わらない—社会デザインと新自由主義時代における不平等の再生産」において、デザイナーという職業の限界に触れている^{【1】}。すなわち、新自由主義の時代において、デザイナーは立場の弱さゆえに、社会の不平等の原因となっている制度にまで介入できていないという指摘である。社会の不平等にまで踏み込むには、依頼主の要望に応じるべきデザイナーの従来の立場を見直して、デザイナーがもはやデザイナーではなく政治家もしくは公務員として活動するという可能性もありうる^{【2】}。ジュライアーキュベルはもっぱら社会の不平等を気にかけている。社会デザインの関心はもつと多様であつたはずだが、デザイナーが社会の根深い問題の解決にどれほどの役割を果たしてきたのかを考えさせる指摘はある。

本論の目的は、社会デザインの歴史を振り返り、社会デザインの現在の位置を見定めることにある。以下では、社会デザインの定義について検討をおこない、社会デザインの三つの類型にもとづき、社会デザインの三段階モデルを提示する。第一の段階は、労働のありかたを見直して、美しいものを生み出そうとする段階であり、第二の段階は、消費のありかたを見直して、必要なものを生み出そうとする段階であり、第三の段階は、社会のありかたを見直して、人ととの関係を生み出そうとする段階である。本論は、各段階を代表する人物の考え方を紹介しながら、歴史の大まかな傾向をとらえるが、社会デザインの力点が、美的なものから必要なものへ、製品から人ととの関係へと変化しているならば、デザインの「美学」は不要なのか、デザインの「美しさ」は問われないのかが問われる。この問いには、デザインの仕事において感覚を満足させる「美質」へ配慮がなおも必要であることを確認したい。

結論として、社会デザインの三段階モデルが、一つの段階のあとに次の段階が始まるという継起モデルではなく、一つの段階のうえに次の段階が重なるという蓄積モデルであることを確認しつつ、今後それら三つの関心がそのまま続くわけではなく変化の兆しが見られることを指摘する。すなわち、労働にかわる行為としての「参加」への関心であり、消費に代わる行為としての「共有」への関心であり、人ととの関係をつくる仕事が、直接会つて知り合える間

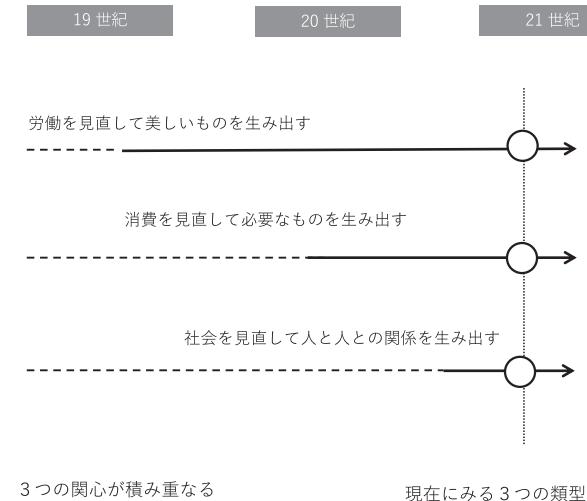


図1 | 社会デザインの3段階モデル

への関心は二の次だったかもしだれ。社会デザインの通史は、大きな物語だとしても、過去の事例のアーカイブ化のためにも有用だろうし、過去の実践を振り返るためにも、今後の活動について考えるためにも必要であろう。現在日本において、社会デザインないしソーシャルデザインの語は、大学・行政・企業において便利に使われる常套句となりつつあるが、社会デザインの通史は、呼び名の背景について知り、社会にとつて本当に意味のある仕事とは何なのかを考える参考にはなるだろう。

近代美術館は、社会デザインの啓蒙のみならず、社会デザインの記録にも大きな役割を果たしてきた。クーパー・ヒューリット国立デザイン博物館にて二〇〇七年に開催された「残り九〇パーセントのためのデザイン」展^{【2】}、続編として二〇一一年に開催された「残り九〇パーセントによるデザイン—都市編」展^{【3】}、ニューヨーク近代美術館にて二〇一〇年から開催された「小規模大変革—社会参加の新建築」展^{【4】}、チューリヒ造形美術館にて二〇一八年から開催された「社会デザイン」展は^{【5】}、いずれも充実した図録を出版している。日本では金沢二世紀美術館にて年に開催された「三一一以後の建築」展は、東日本大震災以後のむしろ脱建築というべき傾向をとらえており、社会デザインを知らせる意味合いを持つていた^{【6】}。以上のような展覧会で紹介される数々の事例は、社会デザイン

柄だけでなく、通信手段をとおしての関係も含まれるかもしれない可能性である。以上のように、社会デザインの三段階モデルは、便宜上の区別だとしても、過去・現在・未来のデザインを問うための議論の足がかりとなりうるだろう。

社会デザインとは

一九世紀から二〇世紀にかけて各国の工業化とともにデザインの語は、大量生産に先立つて製品のありかたを考える仕事とみなされるようになる。この意味で、一九世紀以来のデザインの歴史の主流をなしてきたのは、商業デザインである。たしかに、商業分野においてデザイナーは、大きな利益を生み出すために、大量生産される製品の見映えを整えたり、大量消費をうながす広告を考え出したりした。それによって人々は「消費者」として新しい品物を次々と買うように仕向けられる。自然環境への負担は大きくなる。デザインは人々の生活をより便利に美しくする仕事であるだろう。けれども、デザインが市場経済にゆだねられているかぎり、低所得者の福祉のように社会に必要とされている利益にならない場面におよびにくくい。

社会デザインの自覚が高まるのは、二〇世紀の後半になつて商業デザインの負の側面が目立つにつれて、デザイナーの責任が問われ出でてからである。社会デザインはそのため、従来から商業デザインとの違いを意識しており、商業デザインが解決しえない問題に取り組むとみられてきた。社会デザインについて色々な考え方があつても、非営利の取り組みである点と、問題解決に向けた取り組みという点で、一定の共通認識を得てている^{【9】}。

社会デザインは、商業デザインと区別されるとしても、取り組みに関係する人々が利益を得てはいけないわけではない。デザインにあたる人々がその仕事の見合つた報酬を受け取つたり、事業を起こして利益を得たりするならば、それはすでに営利活動であろうが、ソーシャルビジネスの理念に反しないかぎり認められてよい^{【10】}。すなわち、職業デザイナーが生計を立てるため報酬を得るのは当然だろうし、事業をともなう仕事ならば、利益の最大化を目的と

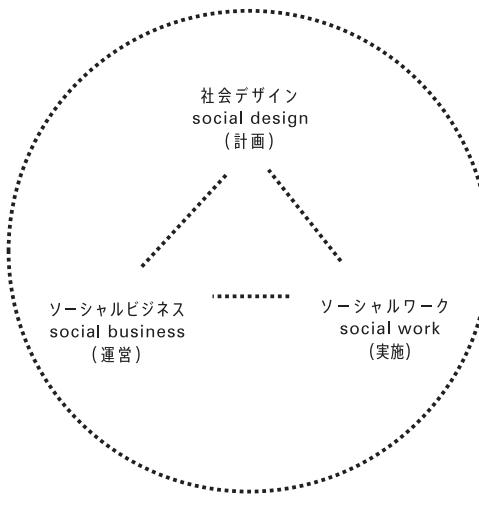


図2 | 社会問題の解決にあたる3領域

せず、事業によって得た利益が、関係する人々の労働への正当な対価として使われ、利益がさらに社会問題の解決ための次の取り組みに使われるかぎり許されるだろう。むしろ、スポンサーに依存せずに活動を続けるために一定の利益をあげることが望まれる場合もある。活動資金をどう調達するのかは、実際の活動においては重要である^{【11】}。

社会デザインは、問題をかかえる人々とかかわりながら問題の解決のための方策を考える仕事ならば、ソーシャルワークに重なる部分が大きくなる^{【12】}。社会デザインはその手法においては、ソーシャルワークにおいて積み重ねられてきた議論から学ぶところも多いだろう。とりわけ、問題をかかえる人々への「介入」のしかたは参考になる^{【13】}。他方において、社会デザインが社会変革を強く志向するかぎり、現在のソーシャルワーク制度にたいして一石を投じる役割を担えるだろう。というのも、日本のソーシャルワークの資格制度では、現行の福祉行政をうまく切り盛りできる能力がもとめられるものの、組織を良い方向に導くためのマインドはもとより期待されていないからである^{【14】}。

社会デザインは、次の四つの語によつて説明されがちなので、以下のように定義できる。社会デザインとはすなわち、社会正義にもとづき、社会責任を自覚して、社会問題を解決し、社会変革を目指す、ソーシャルな関心にもとづくデザインである。言い換えるなら、社会デザインは、社会正義すなわち公正さの点から、市場経済の恩恵を受けにくい集団に焦点を当てて、人々が現実にかかえる問題を解決し

て、良い社会を築き上げようとする仕事である。社会デザインには、ものを生み出そうとする場合と、社会関係それ自体を生み出そうとする場合があるが、前者の場合には、労働のありかたが問題となり、消費のありかたが問題となる。これにたいして、社会関係それ自体を生み出そうとする場合は、ソーシャルな関心にもとづくかぎり、市民相互の連帯にもとづく関係の創出がおもな仕事であり、経営組織のありかたを提案するコンサルタントの仕事とは異なる。そして、社会デザインが社会関係それ自体を生み出す仕事ならば、この仕事は、製品デザインなどと区別される一つの分野である。弱い意味での社会デザインが、社会を良くしようとする態度をいうのなら、強い意味での社会デザイナーは、社会関係それ自体を生み出そうとする分野をいう。

以上の区別にもとづき、社会デザインの三つの類型が導き出される。第一の類型は、労働のありかたを見直して、美しいものを生み出そうとする仕事である。すなわち、人々が生き生きと働ける条件を整えながら、美しいものや人々を喜ばせるものを生み出して、人々の働く意欲がますます高まることをねらう仕事である。第二の類型は、消費のありかたを見直して、必要なものを生み出そうとする仕事である。すなわち、必要以上にものを買わせる操作をやめて、社会問題の解決のために、教育・医療・福祉などの分野において本当に必要とされるものを考え出そうとする仕事である。第三の類型は、社会のありかたを見直して、人と人との関係を生み出そうとする仕事である。すなわち、社会生活において必要なものを考案するだけでは十分でないとの認識から、社会問題の解決のための仕組みを整えたり、協力しあえる関係をうながしたりする仕事である。

以上の三つはあくまで理念型である。理念型とは社会学者ウェーバーが提起した考え方で、現実において類型に応応する事例が多くなくとも、現実の複雑な事象を理解するための基準とするための道具立てである¹⁵⁾。社会デザインはもとより複数の関心を束ねる仕事であり、多くの事柄が同時に上手く回ることをねらうのなら、以上の三つの類型のどちらかに上手く当てはまるわけではない。それでも、個々の事例について、三つの類型のどれに一番近いのか、三つがどう組み合わされているかが分かれば、取り組みの特徴が明らかになり、取り組みの評価の手がかりとなるだろう。

社会デザインの三つの類型はたんなる分類図式ではなく、社会デザインの発展段階をあらわしている。第一の段階

は、労働のありかたを見直しながら、美しいものを生み出そうとする段階である。一九世紀の欧米諸国では、工業化にともない工場労働の過酷さが問題になつたが、この状況にたいして、人々が気持ち良く働いて、美しい品々が生み出され、物づくりの仕事がさらに喜ばしくなる好循環がもとめられるようになる。第二の段階は、消費のありかたを見直しながら、必要なものを生み出そうとする段階である。二〇世紀も後半になつて、大量生産および大量消費にともなう問題が切実になるとともに、浪費される消費財にたいして、社会において本当に必要とされる製品を生み出そうという意識が高まつていく。第三の段階は、社会のありかたを見直して、人と人との関係を生み出そうとする段階である。二一世紀になつて、デザイナーの仕事がモノばかりでないと強く自覚されるようになり、デザイナーが自分の仕事として、社会問題の解決ための仕組みを整えたり、人と人との新たな結びつきを構築しようと試みたりするようになる。

以上の三段階の説明は、一つの段階がその次の段階によつて乗り越えられるという説明ではない。労働への関心にしても、消費への関心にしても、今日まで引き継がれており、歴史の三段階はむしろ経験の積み重ねと見なされる。反対にまた、各段階の予兆を遡ろうと思えばかなり過去まで遡れるだろう。社会デザインの第三段階は、デザイナーが人ととの関係を生み出すのを本分とする段階であるが、先行する段階にも萌芽は見られるし、コミュニケーションの創出はそれまでデザイナーの仕事とみなされなかつたに過ぎない。それでもこの三段階の発展モデルは、各時代のデザイナーの意識の大きな変化をとらえるのに役立つだろう。本論は、社会デザインの大きな歴史を書くための素描であるので、各段階を一人の人物に代表させて説明したい。

労働の見直し

社会デザインの第一の段階は、労働のありかたを見直しながら、美しいものを生み出そうとする段階である。一九世紀の欧米諸国において、急速な工業化による労働の悪化が、当時の一番の社会問題だったといつても過言ではな

わたくしの考える真の芸術とは、労働者による労働の喜び表現にほかならない。労働において幸せを感じているならば自分の幸せを外に表さないはずがないだろ。

——ウィリアム・モリス「民衆の芸術」1879年

「藝術」を最良の仕事とする¹⁸。モリスはこの講演すでに労働の問題にも関心を持っており、ラスキンの文章「ゴシックの本質」をとおして、裝飾を生み出す仕事によって労働を楽しくできることを学んだと明かしている¹⁹。

モリスにとって真の芸術とは「労働の喜びの表現」であった。モリスは社会主義運動にかかわる以前で「芸術と民主主義」という題の講演をおこなったが、モリスは講演会においてラスキンがいるなかで自分が社会主義者であることを公言した。講演の文章はその後に「金権政治下の藝術」として発表された。モリスはそのなかで社会主義者よろしく「芸術はたとえ最高のものであっても人類の労働条件に左右される」と唱えて、続けて「芸術は労働の喜びの表現である」という標語をかかげている²⁰。

モリスは一八八三年に社会主義団体である民主連盟に加盟して、同年一月にオックスフォード大学

で「芸術と民主主義」という題の講演をおこなったが、モリスは講演会においてラスキンがいるなかで自分が社会主義者であることを公言した。講演の文章はその後に「金権政治下の藝術」として発表される。モリスはそのなかで社会主義者よろしく「芸術はたとえ最高のものであっても人類の労働条件に左右される」と唱えて、続けて「芸術は労働の喜びの表現である」という標語をかかげている²¹。

モリスは一八八三年のオックスフォード講演にて社会主義者であることを表明した頃からマルクスの『資本論』を通して読んで、社会主義への理解を深めた²²。モリスが読んだ『資本論』の仏語版は、マルクスみずから手を加えた最後の版である。モリスと同志たちは一八八四年には民主連盟を脱退して、社会主義同盟を結成し、一八八五年二月に機関紙『コモンウェール』を創刊する。モリスは一八九〇年までこの機関紙の編集を務めて、毎号のように記事を発表したり、物語を連載したりした。

モリスは、盟友E・B・バッカスと共著で一八九三年に『社会主義』を出版している。これは『コモンウェール』誌に一八八五年から三年間に渡って掲載された記事をまとめて加筆修正したものである²³。著者たちは、ユーロッパ社会の歴史をたどり、ユートピア社会主義の考え方を紹介し、マルクスの社会主義について解説して、終章において、労働がますます喜ばしくなり、芸術がますます栄える未来を描いている。本書で指摘されているように、資本主義社会のもとで労働はつねに苦しいものとみな

装飾の一つ大きな役割は、人々が使わざるを得ないものを使うのが楽しくなるようにすることだが、それだけでなく、人々が作らざるを得ないものを作るのが楽しくなるようにする働きもある。

——ウィリアム・モリス「小芸術」1877年

社会デザインの第一の段階において注目したいのは、ラスキンに感化された人物、ウィリアム・モリスである。モリスは一九世紀の同時代には詩人として知られ、現代では装飾美術家として知られるが、モリスはまた社会主義者として論説を多く残しており、社会デザインの萌芽は、モリスの社会改革者としての思想にみとめられる。モリスは美しい品々が生み出される社会条件をととのえる必要を感じて、一八八〇年代になつて社会主義の運動にかかわり、労働の問題について多くの講演をおこない多くの文章を残した。モリスはそのなかで二つの方向の思考をめぐらしている。ひとつには、喜ばしい労働によって喜ばしい芸術をもたらす方向であり、もうひとつは、喜ばしい芸術によって喜ばしい労働がうながす方向である。

大前提として確認したいのは、モリスの念頭にある芸術がファインアートではなく、生活芸術としての工芸だという点である。モリスは一八七七年にロン・ドンの職業共同組合における講演「装飾芸術」にて、装飾美術を「小芸術」と呼びかえ、工芸家による装飾の仕事について論じた。この講演はのちに「小芸術」として発表されている²⁴。モリスはここで、建築・彫刻・絵画といった「大芸術」にたいして、家具・陶芸・織物など、生活芸術としての工芸を「小芸術」と呼ぶ。モリスはこの「小芸術」のうちでも虚飾のための贅沢品ではなく、未熟であつても雑ではなく「心優しく自然で気取らない農民芸

未来の理想は、労働を最小限にまで切りつめて人間の生きる力を弱めるのではなく、労働における苦痛を、苦痛でなくなるくらい小さくすることを目指すことだと信じている。

——ウィリアム・モ里斯、ベラミーの『かえりみれば』によせて 1889年

それがちだが、労働がつねに喜ばしくありうる可能性をしめしたのは、シャルル・フーリエだった²⁴。モ里斯らもまた、機械がいまだ重労働には使われずに手仕事を奪うばかりだとみるが、状況は逆になる期待する。すなわち、機械はいすれ重労働を引き受けてくれるので、人々は労働の喜びを真に味わえる手仕事へと向かうか、創造にかかわる仕事をするようになり、生活環境もろとも芸術の名にふさわしく美しく整えられるだろうという期待である。

モ里斯の小説のなかでも良く知られる『ユートピアたより』は、一八八八年のベラミーの小説『かえりみれば』²⁵の向こうを張って書かれたユートピア小説である。英國でも流行したベラミーの小説では、機械文明の高度な発達によって人々がもはや働く必要のない世界が描かれているが、モ里斯は一八八九年六月の『コモンウェール』誌において、ベラミーの小説を厳しく批判するなかで、労働を無くして人間の生きる力を弱めるのではなく「労働の苦痛を少なくすること」が何よりも大事であると説く²⁶。モ里斯はさらに一八九〇年に『コモンウェール』誌において自分の小説『ユートピアたより』を連載して、次の年に出版している。モ里斯の『ユートピアたより』で描かれているのは何とあっても、人々がもはや報酬のためでなく満足のために働いているという境地であるが²⁷、さらにまた、社会主義をめぐっての議論も繰り広げられている。ベラミーの『かえりみれば』で描かれたのが、官僚制度によつて人々が管理されている「國家社会主義」だったならば、モ里斯の『ユートピアだより』で示唆されているのは、一人一人が自分に見合つた仕事によつて自負の念を持ち、自立した人間どうしが友愛によつて結びついている小さな共同体である。

ラスキンは一八五三年に完結した『ベネツィアの石』の『ゴシックの本質』において、古典主義建築の完べきな仕上げは、職人たちを隸属していた結果であり、ゴシック建築にみる不揃いで荒削りな部分こそ、職人たちが自由に楽しく仕事をしていった証拠だとみた。ラスキンはそのうえで、ゴシック建築がその不完全さにかかわらず全体として高貴な美しさを有しているところを評価している。モ里斯がこの議論に強く刺激してきたことは本人も認めるところであり、一八九二年に「ゴシックの本質」に序

文をつけて、自分の工房であるケルムスコットプレスから美本として出版している。モ里斯はこの序文において、喜ばしい労働によつて喜ばしい芸術をもたらす方向よりもむしろ「芸術によつて労働を清めること」に力点を置いて解説している²⁸。フーリエが人々のやる気にうつたえて労働の喜びを実現しようとしたならば、ラスキンは芸術によつて労働を喜ばしくする可能性をひらいたとされる。

モ里斯は、芸術家気質もあいまつて、経済決定論の考えはとらなかつた。マルクス主義の理論において、下部構造にたるのが生産力および生産関係であり、上部構造にあるのが、法律・芸術・宗教などであり、経済決定論とは、下部構造がつねに上部構造を規定するという考え方である。しかし、マルクスですら決定論者というわけではなかつた。政治・文化・宗教などの議論において経済要因が軽く見られがちだつたために下部構造を強調したまでである。モリスもまた一方の因果関係だけを見ていたわけではない。モ里斯は、喜ばしい労働によつて喜ばしい芸術をもたらす方向だけでなく、喜ばしい芸術によつて喜ばしい労働をうながす方向もとらえていた。

モリスは唯美主義者としても知られるが一八八〇年代の社会主義運動への傾倒をどう見るか²⁹。唯美主義とは、一九世紀後半に西欧において広まつた思潮である。多くの場合のそれは芸術至上主義であり、芸術が、政治・社会・宗教など他の原理に従属しない独自の価値を有していると考え、芸術の美的価値をことのほか重視する立場である。唯美主義はすなわち二つの主張を含んでいる。芸術がいかなる目的にも従属しないという、芸術の独自性の主張であり、芸術があらゆる目的にも優先されるという、芸術の優位性の主張である。モリスが唯美主義者だというのは、ラファエル前派のロセッティとの関わりや、一八六八年から七〇年にかけて発表された叙事詩『地上の楽園』からかもしないが、一八八〇年代にモリスが社会主義に傾倒して労働問題に取り組んでから、モリスが唯美主義者であったのかが問われる。その判定はすなわち、モリスにとって芸術が、社会運動の目的だったのか、社会変革の手段だったのか、どちらなのかにかかっている。

少なくともモリスにとっては、唯美主義者であることと社会主義者であることは矛盾しなかつた。なぜなら、喜ばしい労働によつて喜ばしい芸術をもたらそうとする場合には、芸術はいうまでもなく最高の目的であるが、喜ばしい芸術によつて喜ばしい労働をうながそうとする場合でも、芸術はけつして何かを成し遂げるための手段ではなく、芸術

社会デザインの第二段階は、消費のありかたを見直しながら、必要なものを生み出そうとする段階である。二〇世紀後半になって、大量生産および大量消費にともなう問題が切実になり、一部のデザイナーは、社会に本当に必要とされるものを考案しようと試みる。たしかにこの種の関心はすでに近代デザインによるスタイリング批判にもみられる。二〇世紀前半からの近代デザインが、合理主義の主張のもと、装飾のない簡素な形態にうつたえる方向ならば、同時期のアメリカで見出されたスタイリングは、商品の外観を絶えず変えることで消費をかきたてる手法であり、両者はもともと相容れない。

近代デザインは、合理主義の考えにもとづき、歴史様式を否定し、表面装飾を排除し、簡素な幾何学形態にうつたえる、普遍主義の志向の強いデザインである^[31]。二〇世紀前半に起った近代デザインはもともと労働者の生活の向上を目指そうとする動機をもつていたが、一九三〇年代になって近代デザインは洗練されたスタイルとして商業主義のうちに取り込まれていく。一九五〇年代から一九六〇年代にかけて各国でグッドデザイン賞やそれに類する選定制度が起つたのは、近代デザインの理念に相応しい工業製品をうながし、不誠実なスタイリングに警鐘を鳴らすためだつた。日本でも一九五七年に通商産業省の指導のもと「グッドデザイン商品選定制度」が創設される^[32]。しかしそうした試みがあつても、近代デザインは産業との結びつきを強くしており、大量生産にともなう環境問題にたいして責任がないわけではなく、企業の利益にならない社会福祉の領域になかなか踏み込めなかつた。

消費の見直し

うか。美しさは、サービスであつたり、システムであつたり、人と人との関係であつたり、仕事の成果がモノではない場合にも同じように要求されるのか。少なくとも、モ里斯の追求する美しさが、感覚だけでなく精神にとつても望ましい質であり、自分でなく他者にとつても望ましい質ならば、労働のあらゆる成果にそうした美質がもとめられ、労働の目標になりうると考えられないだろうか。

文明は、労働者をこれほど貧弱で哀れな生活に追い込んでしまったので、労働者はやむなく耐え忍んでいる現状よりももっと良い生活をどのように望んでいいのかほとんど分からぬ状態になっている。こうした労働者にたいして、充実した人間らしい生活の真の理想をしめすのは芸術の仕事なのだ。すなわち、その生活とは、美を理解したり、美を創造したり、本当の喜びを享受したり、こうしたことが日々のパンと同じくらい必要だと感じられるような生活である…

——ウィリアム・モリス「私はいかにして社会主義者になったか」1894年

はつねに労働の目的として何にも代えがたい価値をもつからである。そもそも、喜ばしい労働そのものが創造行為に値するならば、芸術の他の原理というよりも広い意味において芸術の一部であるとすら言える。一八八四年、モ里斯が自分の所有していた仏語版の『資本論』をコブデン・サンダースンに美しく装飾してもらつたという逸話は、モ里斯の志向をよくあらわしている。

社会主義に目覚めたモ里斯は、工芸の実践家でもあり、自分の工房を営んでいた。一八八一年にモ里斯の工房は広い土地をもとめてマートン・アビーに移転しており、モ里斯が一八八三年頃から社会主義運動にかかる時期には、モ里斯の工房はもつとも充実しており、生み出される製品はこれまでにない芸術の域に達していた。モ里斯は、自分でタペストリーを制作したのちに若い徒弟をとつてタペストリー工房を大きくしたり^[33]、インディゴ染色法の開発によつて名作テキスタイルを生み出したり、自分の工芸経験にもとづいて喜ばしい労働について発言したりした。職人はまだしも若い徒弟たちがモ里斯のような目利きの目にかなう質の高い装飾品を生み出そうとするならば、楽しさだけでなく厳しさも要求されただろうが、美しい環境において美しい品々を生み出せる条件が整えられ、モ里斯は自分の工房において労働の理想とともに芸術の理想をもとめたにちがいにない。

社会デザインの第一の段階は、労働のありかたを見直しながら、美しいものを生み出そうとする段階ならば、モ里斯の思想がこれを代表する。モ里斯においては、労働の質だけでなく生み出される品々の質もまた重要であり、労働を楽しくすることと品々を美しく作り上げることは切り離して考えられなかつた。モ里斯の思想はこのかぎり社会デザインの自覚の芽生えであり、モ里斯のような関心はいまもフェアトレードの実践などにみとめられる。たしかに、喜ばしい労働という理想は、装飾の仕事でなくとも、手の仕事でなくとも、現代のどんな仕事にも同じように通用するようと思われるが、生み出されるものの美しさの理想はどう

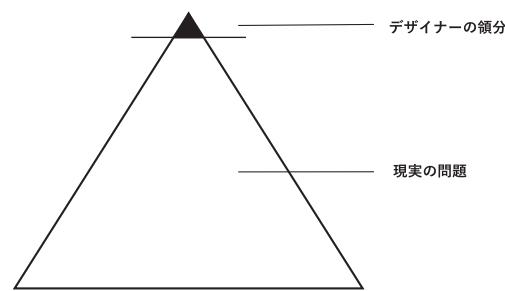


図3 | デザイナーの領分

四年に出ている。

パパネックは『現実世界のためのデザイン』において、三角形の簡単な図によつて「図3」、商業デザイナーが一握りの豊かな人々の贅沢品しかデザインしていないこと、大多数の人々が必要とするものをデザインしていないことを指摘する³⁵。商業デザインでは、大多数の人々が生きるために必要とする道具類はいきおい「少数者のためのデザイン」として切り捨てられがちだった。パパネックが大多数とみるのは、途上国の貧困層にかぎらない。先進国では、子どもや年寄りが蔑ろにされがちである。障がい者も少なく見積もつてはならない。デザインされるべき道具としてあがっているのは、労働の安全を高める道具や、学校で使われる教育用具や、病院で使われる機器類や、障がい者のための補助器具などであるが、今日こうした分野のデザインに進展がみられるならば、パパネックの啓蒙がようやく実を結んだ結果だといえる。

二〇世紀の初頭に起こった近代デザインには二つの普遍主義がみられる。それは、最新の科学技術はどこでも通用するという信念であり、機能からくる簡素さはどこでも通用するという信念である。パパネックはこのイデオロギーに反対して、土着主義というべき立場をとる。なぜなら、有力企業がハイテクを独占するかぎり、人びとがハイテクの品物をたとえ購入できたとしても有力企業に従属させられることになるからであり、巨大資本に対抗できるのはむしろ、自分の身の周りのもので用を足そうとするD.I.Y精神であり、自力で生きのびるためのローテクだからである。パパネックはまた、美しく洗練された品物であつても、土地に生きる人々への押しつけは、経済支配だけでなく文化支配にもなりかねないで、土地に生きる人々による自然な表現をもつと尊重すべきと考える。『現実世

社会デザインがもともと商業主義とは一線を引く試みならば、社会デザインの歴史をとらえるのに、近代デザインの代表として知られるバウハウスを飛ばしてはどうだろう。社会デザインの一つの端緒をモ里斯にみたが、社会デザインのもう一つの端緒はむしろ、近代デザインの終わりに見出されるのではないか。なぜなら、一九七〇年代になると環境問題やその根底にある南北問題への意識が高まるにつれ、近代デザインは評価を落とすとともに、商業デザインとは一線を画する仕事として、環境に配慮した製品デザインや、社会問題を解決するデザインが強く自覚されたからである。社会デザインの第二段階は、消費のありかたを見直しながら、必要なものを生み出そうとする段階であり、この段階については、ヴィクトー・パパネックに注目する。工業デザイナーであつたパパネックは、一九七一年の主著『現実世界のためのデザイン』において³³、商業デザイナーの仕事を厳しく批判し、社会デザインのモデルを提示したからである。かれによると、工業デザイナーも、広告デザイナーも、企業の利益のために環境を汚すものを無理に買わせるようとするが、利益にならない分野には無関心で、労働・教育・医療・福祉において人々が本当に必要としているものを生み出そうとしない。パパネックの厳しい批判は、アメリカ流のスタイリングだけでなく、合理主義をかかげる近代デザイナーにも向けられる。パパネックはそのうえで、環境に配慮したデザインの提案とともに、社会において本当に必要とされる道具類のデザインの提案もおこない、切り離して考えられない二つの関心を世に知らしめた。出版当初には、数社に断られてのち一九七一年に北米の出版社から出版され、以後多くの言語に訳されている。日本語版は一九七二年も忘れ去られることはなく、デザイン論の古典として参考され続けている³⁴。

わたしは、異なる文化を持つインドネシアの何百万人もの人々に影響をあたえる
ような美学ないし「良い趣味」を決める権利はないと感じました。

——パパネック『生きのびるためのデザイン』1971年

冒頭で、社会デザインの歴史がほとんど書かれていないと指摘したが、ナイジエル・ホワイトリーは一九九三年の著書『社会のためのデザイン』において、ソーシャルデザインの語を使用していないものの、パパネックを強く意識しながら、二〇世紀後半のデザイナーの社会意識の芽生えをとらえている^[41]。第一章では、「消費者本位のデザイン」が本質において「市場本位のデザイン」であり、障がい者などマイノリティを排除しがちで、個人主義の風潮のもとで社会の課題について考えをもたなかつたとして、誤解をまねく言いかたを批判している。第二章では、環境に配慮した緑のデザインの紹介をおこない、第三章では、倫理面での意識の高まりについて議論している。第四章では、フェミニズムの視点から従来の偏った仕事の見直しを唱えている。

パパネックは自分の立場を「社会デザイン」と称していたわけではない。パパネックは社会責任を負うデ

にはもともと因縁があつたわけだが、二人とも途上国の問題に关心を寄せながら正反対の立場であつたために反目するのは当然の成り行きだつた。ボンシーペは、近代デザインの信奉者として、科学技術をもつてしないと途上国の問題を解決できないと考えており、見ばえを気にしない粗末な作りも、素人の手になる手芸ふうの飾りも、途上国のかかえる問題を見誤らせるだけだと考えていた。パパネックのほうは、近代デザインを信用しておらず、途上国の事情にあわせてローテクを使用するのが唯一の抵抗だと考えており、土地の人々に特定のスタイルを強いるのは問題だと考えていた。ボンシーペは『現実世界のためのデザイン』のドイツ語版への書評において次のようにパパネックを厳しく批判した^[39]。

私的なサブカルチャーに逃避していくは社会全体の悲惨はなくならない。手工芸のごとき遅れた技術にうつたえたり、部族社会に逆戻りしたり、お守りや健康サンダルを手作りしても、技術の支配する社会秩序を変えられるわけではなく、せいぜいそれを誤魔化すための可愛いお飾りを手に入れるくらいだろう^[40]。

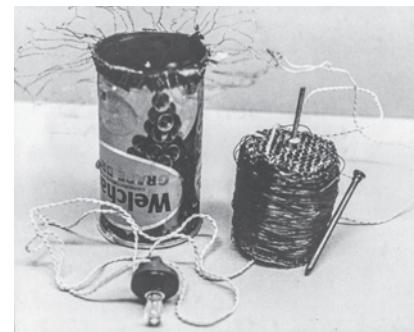


図4 | 空き缶ラジオ

界のための『デザイン』では、ナンバープレートを利用した火鉢や、古タイヤを使った灌漑ポンプや、古自転車を利用した運搬車など、土地で調達できる材料をもちいて容易に作ることができる事例が取り上げられているが、結局こうした制作はデザインの否定とも取れるので、職業デザイナーからの反感を買うには十分だつた。

パパネックの土着主義をもつとも象徴する例は、『現実世界のためのデザイン』に紹介されている空き缶ラジオである^[37]。これは、一九六〇年代の途上国の人々があらゆる情報から隔絶しているのを受けて、大学院生があみだした簡易ラジオである。空き缶をボディとして使い、トランジスタ一個だけの最小限の回路をそなえ、固形パラフィンを燃焼させて電気を生み出すので電源をまったく必要とせず、パラフィンが消耗したならば、木や紙や、乾燥した牛糞などを燃やせばいいように作られている。『現実世界のためのデザイン』に掲載されている二枚の写真をみてみよう^[38]。ジユースの空き缶が使われている粗末なラジオは、工業デザインのいわば再解釈である。地元の人の手による手芸ふうのカバーで覆われたラジオは、洗練された美への逆襲である。不細工だと言われようが、デザイナーが地元の人に「良い趣味」を強要する権利はどこにもない。パパネックが一九六六年にドイツのウルム造形大学での空き缶ラジオを紹介したとき、教授たちは席を立ち去つてしまつたが、学生たちはそのまま残つていていたという。ウルム造形大学は、戦後にバウハウスの後継として設立された学校である。近代デザインを支持する者たちには受け入れがたい品物であつたのは間違いない。

パパネックの『現実世界のためのデザイン』を激しく批判した人物の一人は、ギー・ボンシーペだつた。デザイン理論家として知られるボンシーペは、一九六八年までウルム造形大学で教えており、大学が閉鎖してからはラテンアメリカでも活躍した^[39]。かれはパパネックが一九六六年にウルム造形大学に訪れたときの一件を知つており、二人

広場や道路に人が集わなくなったのはデザインが古びたからではない。屋外空間でやっていたことが室内でできるようになったからであり、屋外空間を使いこなしていた地縁型コミュニティがその力を弱めたからである。…人口が増えていた時代ならそれでよかったかもしれない。公園や広場をきっちりデザインすれば、まちに貢献することができたはずだ。ところが時代は変わった。むしろ重要なのは、弱体化した地縁型コミュニティの代わりにどんなコミュニティが屋外空間を使いこなすのか、ということである。

—山崎亮『コミュニティデザインの時代』2012年

れる。山崎亮はコミュニティデザインの歴史を次の三つの段階でとらえ、自分たちが三段階目にいることを確認している⁴⁵。第一段階は、建築物などのハード整備によってコミュニティを生み出そうとする段階であり、第二段階は、建築物などのデザインにコミュニティの意見を反映させようとする段階であり、第三段階は、建築物などのハード整備をもはや前提とせずに、地域の人々が自分たちの問題の解決にあたれるよう、コミュニティ再生の手伝いをしようとする段階である。建築家がこうした自覚を深めていく背景には、先進国において人口減少などにより多くの建物を建てる必要がなくなつた事情がある。建築家らしい仕事はいまやホールのような箱物を作ることではない。地域の人々が既存のインフラを使って有意義な活動をおこなう仕組みを整えることである。そしてそれ以前に人と人とのつながりとしてのコミュニティを再生しなければ何も始まらない。

現代社会においてなぜ人と人をつなぐ仕事がもとめられるのか。山崎亮が『コミュニケーションの時代』の第一章で前置きしているように、近代以前には村社会と呼ばれる地域共同体こそが人々の生活基盤をなしていた。共同体の成員は、共同体に奉仕するかわりに、結婚・教育・仕事・介護すべてにわたり、地域共同体からの支えを得るような仕組みがあった。人々は孤立無縁になりにくかつたが、住む場所や、就く職業や、結婚相手な

人と人とのつながり

社会デザインの第三段階について注目したいのは、山崎亮である。かれは地域社会に深くかかわる仕事を繰り広げて、社会のありがたを見直して、人と人との関係を生み出すことの専門家である。二十一世紀になって、デザインの仕事がモノばかりでないと思われるようになり、デザイナーは、社会生活において便利なものを考案するだけでなく、社会問題の解決のための仕組みを整えたり、人と人との結びつきを再構築したりする仕事をむしろ本分と考えるようになる。

てきたデザイナーであり、コミュニケーションデザインの語のもと、ものをつくるないことを公言しており、人と人とのつ

ザイナーとして認められてきたが、パパネックが「社会デザイン」の先駆者として位置づけられるのは二一世紀からだろう。アメリカのデザイン研究者、ヴィクター・マーゴリンは一九九七年の論文にて「持続可能な世界のためのデザイン」の代表としてパパネックの名を真っ先にあげたが、この時点でマーゴリンは「社会デザイン」の語をもちいていない⁴²。しかし、マーゴリンは二〇〇二年の共著論文において、パパネックを「社会デザイン」の先駆者として評価しながら、パパネックの「社会デザイン」の物足りなさを指摘する⁴³。マーゴリンによると、パパネックは市場原理に導かれたデザインにたいして「社会の必要を満たすためのデザイン」の模範をしめしたが、市場経済の外でデザイナーがいかに他の職業の人々と協力し合えるかの見通しを十分提示できていないという⁴⁴。マーゴリンは二〇一五年の文章でもパパネックの「社会デザイン」の先駆者としての功績をみとめつつ至らぬ点もとらえていいる⁴⁵。要するに、パパネックの批判する社会そのものが再デザインされるべきだが、パパネックは社会それ 자체の変革の見通しを持ちえなったという指摘である⁴⁶。以上のように、マーゴリンが社会デザインについて論じるとき、社会において必要とされる道具類のデザインにとどまらず、人々の協働する社会そのもののデザインの可能性をとらえていたところは、今日とくに注目したいところである。



図5 | 茨木市の施設活用のための市民ワークショップ 2021年 (写真提供 studio-L)

右: 新施設のどこでどんな過ごしかたができるか模型から考えようとする様子
左: 新施設でどんなことができるか画像を切り貼りしながら考えている様子

ど、暗黙の縛りも強かつた。けれども、日本では高度経済成長とともに、地域共同体が担ってきた役割を、地方行政が担うようになる。住民は税金を納めれば、地域の人々と交わらずとも行政サービスを受けて、昔と比べれば自由に生活できるようになつた。けれどもその代償として、児童虐待や、生活困窮や、孤独な死など、誰からも心配されないために生じる問題が出てくる。痛ましい問題が起きたたび、地方行政のいたらなさが指摘される。けれども、人口減少によって地方自治体が立ち行かなくて、行政サービスが行き届かなくなる恐れもある。そうなれば、孤独な生活者はますます困るかもしれない。以上の経緯から明らかのように、人々はもはや隣人との強いつながりを欲しないが、精神を満たすためにも、他者との接点はうしないたくない。地縁型コミュニティでなくとも何らかの代替がなくてはならない。現代のデザイナーは「いいあんばいのつながり」を創出する必要がある^{【50】}。社会デザインとしてのコミュニティデザインは、社会問題を解決する仕事であると思われやすいが、山崎はむしろ住民たちが自力で問題を解決できるよう、人ととのつながりを生み出す仕事をおこなうものと考えている^{【51】}。それどころか山崎は、作り上げられたコミュニティが崩壊の危機に陥ったとき、部外者としてのデザイナーが変に介在しないことを勧めている^{【52】}。住民たちが自力で問題の解決にあたるだけでなく、自分たちでコミュニティを維持しないことならぬからである。地域の外からデザイナーが入ってきて地域の人と人との関係を築くのは異常な事態であつて、デザイナーは人ととの協力関係を生み出す手伝いをおこなうに過ぎず、コミュニティデザインの究極の目標はその仕事がもはや必要でなくなる状態である^{【53】}。

コミュニティデザインが、社会問題の解決のために人ととのつながりを生み出す仕事ならば、ワークショップの企画はもつとも重要な作業である^{【54】}。ワークショップを通して、人々が自分たちで問題解決する糸口を見つけて出すだけではなく、人と人との協力関係を生み出そうとする「図5」。デザイナーはまず聞き取り調査にもとづき、誰がワークショップに参加するのか、ワークショップで何を話し合うのか、ワークショップをどう進めるのかを考える。作業の進めかたは案件ごとに異なる。確固たる方法があるわけではない。過去の事例を参照しながら最適な進めかたを考えるところで、デザイナーの力量が試される。ワークショップは、工房という元来の意味においても、かたちあるものが生み出される場所である。モ里斯の工房がかつて人々の生活を美しくするものを生み出そうとしたが、地域づく

りのワークショップは人々の生活を心地よくするアイデアを生み出そうとする。一人ではなく皆でその作業を楽しんでやれば、人々を樂しませるものが生み出されるにちがいない。山崎もまた、両者がとても良く似ていると考えている⁵⁵。

介護や福祉の専門家や実践者の方々に聞くと、理性的な方法は得意だし実践もしているのだが、感性的な方法についてはどう進めればいいのかわからないそうです。この分野において「楽しい、おしゃれ、かわいい、美しい、美味しい」という感性的な視点は不要だという意見や、不謹慎だという意見もあると聞きます。そこで、介護・福祉分野で働く人たちとデザイン・まちづくり分野で働く人たちとが協力して、「介護や福祉のこれから」を考えるデザインスクールを開催することにしました。ここには、地域で生活するさまざまな職種の方々にも参加してもらいました。全国8ブロック、約500名の参加者たちは、理性と感性とのバランスをとりながら事例を調査し、現場を体験し、提案を検討し、プロジェクトを実施しました。

——山崎亮「おいおい老い展」2018年

社会デザインの発展段階にみとめられる大きな変化は、デザインの主要な対象が、美的なものから必要なものへ、製品から人ととの関係へと移り変わってきた点である。ここで一つ問題がある⁵⁶。それは、デザインの「美学」は不要なのか、仕事の「美しさ」は問われないのかという問題である。今日でもデザインというと商品の見ばえを整える仕事と思われがちで、この関心からすると社会デザインはそもそもデザインの仕事であるのか疑われるだろう。そこでは、言葉の意味から確認しておきたい。「美学」の語は、英語のエスティックスの訳語であつたならば、感性にまつわる事柄をあつかう哲学の一分野の名であり、感性学と訳されるべき語である。そのため、デザイン「美学」とは、デザイナーの何らかの美意識をいう場合であつても、感性を満足させる「美質」への思慮として理解しておきたい。

問題なのは「美しさ」かもしれない。物事にそなわる数多くの性質のうち、好ましい「美的性質」をここで短く「美質」と呼ぶならば、私たちが物事にもとめる「美しさ」とは、滑稽さ、厳肅さ、陽気さ、柔軟さ、素朴さ、誠実さ、といった数多くの「美質」の一つに過ぎないか、数多くの「美質」をまとめていう総称であるかのどちらかである。ここでは「美しさ」をどう定義するかの議論にはおよばないが、少なくともデザイナーが対象にあたえるのは、単純な「美しさ」ではなく、感覚を満足させる多様な「美質」であると主張したい。

以上の語の意味をふまえて問い合わせに戻ろう。デザインの目指すところが、美的なものから必要なものへ、製品から人ととの関係へと変化しているならば、デザインの「美学」は不要なのか、デザインの「美しさ」は問われないの

か。この問いには、そうとはかぎらないと答える。たとえば、社会デザインが医療機器のような必要なものを考える場合でも、感覚に働きかける質や、感覚を満足させる質は、当然ながら考慮される。たとえば、地域再生のために人々の協力関係を生み出そうする場合、人々が社会参加によつて得られる満足を気にしないわけにいかない。この場合にデザイナーは社会参加という経験にたいして、感覚を満足させるとともに精神を満足させるような「美質」をあたえるべく、色々な仕かけを考えるだろう。このように、社会デザインの仕事がたとえモノを生み出すことを目的としない場合でも、感性を満足させる「美質」をあたえる仕事はなお重要な部分をしめていると言える。

面白い例を一つ紹介したい。二〇一八年から翌年にかけて、山崎亮の主催するstudio-Lの企画によって、介護・福祉の仕事を考える「デザインスクール」が全国八ブロックで同時開催された⁵⁷。この「デザインスクール」は、介護・福祉をより良くするために、たのしい、おしゃれ、かわいい、など感性の面からできることをワークショップをとおして企画にまとめるプログラムである。この「デザインスクール」には、教師はおらず、介護・福祉の現場で働く人たちと、地域づくりやデザインをする人たちがグループを組んで、全七回のワークショップをとおして企画を練りあげて、東京での展覧会において全国のチームと交流をはかる流れになつていて。展覧会「おいおい老い展」に集められた六七の企画はどれも面白い。施設入居者が自分たちの居住空間のリフォームの提案をおこなう企画や、男性同志がはばからずアロマセラピーに興じるための企画や、オタク高齢者が悔いなく人生をまつとう

する企画など、ユニークであるが現実に向き合つたアイデアが沢山集まっている。

上記の事例について確認したいのは、一連のプログラムそれ自体が「デザイン」されており、プログラムから生み出された企画もまた「デザイン」である点である。そしていずれの場合も、出来事の「デザイン」であつたり、仕組みの「デザイン」であつたり、人と人との関係の「デザイン」であつたり、ものの提案だつたとしても、もの以上の何かを生み出そうとする。参加者はみなデザイナーとして、現場で働く人々の仕事や、高齢者の生活のうちに、にぎやか、おちつく、あかるい、といった「美質」をあたえようとする。もちろん、建物だつたり、冊子だつたり、料理だつたり、モノから得られる喜びもけつして無視できないが、モノから得られる喜びの大きさは、人々が置かれた状況によつて決まるという側面もある。第三段階のデザイナーは介在するモノの「美質」にもこだわるもの、究極には人と人とあいだで生じる経験に「美質」をあたえるのが仕事だと心得ている。

何を目指すのか

以上、社会デザインの三つの発展段階について検討をおこなつた。第一の段階は、労働のありかたを見直して、美しいものを生み出そうとする段階であり、第二の段階は、消費のありかたを見直して、必要なものを生み出そうとする段階であり、第三の段階は、社会のありかたを見直して、人と人との関係を生み出そうとする段階である。ただし、社会デザインの歴史は、問題の積み重なつてきた歴史であり、経験の積み重なつてきた歴史である。社会デザインの三段階モデルは、一つの段階のあとに次の段階が始まるという継起モデルではなく、一つの段階のうえに次の段階が重なるという蓄積モデルである。労働のありかたを見直して、美しいものを生み出そうとする段階はまだ終わつておらず、モリスの問題意識はいまも引き継がれているし、消費のありかたを見直して、必要なものを生み出そうとする段階はまさに、今日のデザインの主要な関心だと言える。反対に、社会のありかたを見直して、人と人との関係を生み出すような仕事は、以前はデザイナーの仕事とみなされてなかつただけで、今日になつてデザイナーの仕事となる。三つの類型をずらしていくのは次の三つの視点である。

第一に、現代における意識の変化とみられるのは、労働にかわる行為としての参加への関心である。現代人にとって労働はなお重要な部分を占めているし、日本社会においても望ましくない労働がしばしば問題となるが、生活の必要にかられての労働よりも、自由な動機にもとづく参加のほうが、人と人との柔軟なつながりを生み出せるだろう。

第二に、現代における意識の変化とみられるのは、消費にかわる行為としての共有への関心である。社会において必要とされるものが、道具ばかりでなく知識やサービスでもあり、人々がそれらをいかに共有できるのかに関心がおよぶならば、共有の条件でもあり、共有の結果でもある、人と人との結びつきを考慮しないわけにいかない。第三に、人と人との関係をつくる仕事が、実際の出会いによる関係にとどまらず、通信手段をとおしての関係や、仮想空間にまでおよぶのかが問われる。社会デザインは、商業デザインと一線を画するデザインであり、市民相互の連帯にもとづく人と人とのつながりを生み出す仕事ならば、デザイナーがどの関係にまで踏み込んでいくのか確認する必要が出てくる。

鄭故采「ハーハヤル・トヨイヘンの起源～その歴史」『多摩美術研究』八号（1101九年）115-117頁。

Cynthia E. Smith et al., *Design for the Other 90%* (Cooper-Hewitt, 2007).

Cynthia E. Smith et al., *Design with the Other 90%*; Cities (Cooper-Hewitt, 2011).

Andres Lepik, *Small Scale, Big Change: New Architectures of Social Engagement* (Museum of Modern Art, 2010).

Museum für Gestaltung Zürich, Angel Sacks, eds., *Social Design: Participation and Empowerment* (Lars Müller, 2018).

五十嵐太郎・山崎亮編『30・11以後の建築—社会と建築家の新しさ関係』(学術出版社, 1101四年)。

Guy Julier and Lucy Kimbell, "Keeping the System Going: Social Design and the Reproduction of Inequalities in Neoliberal Times," *Design Issues* 35, no.4 (2019): 112-22.

Ibid, 21.

観裕介「ハーハヤル・トヨイヘンの起源～その歴史」『多摩美術研究』八号（1101九年）115-117頁。(英治出版, 1101四年)「(ハーハヤル・デザインとは)人間の持つ「創造」の力で、社会が抱える複雑な課題の解決に挑む活動」(111頁)。村田智明「ハーハヤル・デザインの教科書」(生産性出版, 1101四年)「ハーハヤル・デザインとは、ひと言で言うと、単なる利潤追求ではなく、社会貢献を前提にしたコトやモノのデザインのことをやる」(118頁)。今中博之「社会を希望で満たす働くあかた—ハーハヤル・デザインの仕事」(朝日新聞出版, 1101八年)「まずはハーハヤル・デザインとは、なにか。結論を急げば「社会的課題を解決」するための「意図的な企て」を「整理整頓」する」とである。利潤追求を第一義にせず、社会貢献をおこなうことが最大の特徴だといえる」(111頁)。

ムハンマド・ヨスフはいへ説明する。「わたしは利益を上げるに反対しない。ハーハヤル・ビジネスであつても利益を得るといふことは許されない。ただ少しの利益は会社に残され、会社がやがて社会に貢献する事業をやるためを使われるのが条件である」。Muhammad Yunus with Karl Weber, *Building Social Business: The New Kind of Capitalism that Serves Humanity's Most Pressing Needs* (PublicAffairs, 2011), 12.

社会ハーヤルの活動資金について聞くや取つやねいだへやこへる Mariana Anatullo, Bryan Boyer, Jennifer May, Andrew Shea, eds., *Design for Social Innovation: Case Studies from Around the World* (Routledge, 2021).

1101四年に国際ハーハヤルワーカー連盟において定められた定義ばかりである。「ハーハヤルワーカーは、社会変革および社会発展をおこながし、人々の結束を強め、人々が自由に生き生きと生活できるために活動をおこなう専門職でありかつ学問分野でもある。ハーハヤルワーカーの中心をなすのは、社会正義・人権・社会責任・多様性の尊重といった原則である。ハーハヤルワーカーは、種々の理論や、社会科学、人文科学、地域の知恵をよりよいに、人々や制度に働きかけて、生活にまつわる様々な問題に取り組み、人々の満足を高めようとする」。

*13 | ハーハヤル夫妻は、社会ハーヤルの模範として、ハーハヤルワーカーの問題解決の手法を参考するよう提案している。

Victor Margolin and Sylvia Margolin, "A 'Social Model' of Design: Issues of Practice and Research," *Design Issues* 18, no.4 (Autumn 2002): 24-30.

*14 | 中島康晴・柏木一恵・加藤忠相・井手英策『ソーシャルワーカー——「身近」を革命する人たち』(ちくま新書, 1101九年)八四頁。

*15 | ハーハヤルワーカー『社会科学と社会政策にかかる認識の「客觀性」』(岩波文庫, 一九九八年)。

*16 | ハーハヤルワーカー『社会主義の石』井上義夫編訳(みすゞ書房, 1101九年)。

*17 | William Morris, "Lesser Arts," in *William Morris on Art and Socialism*, edited and with an introduction by Norman Kelvin (Dover, 1999), 1-18.

| *Ibid*, 12.

*18 | *Ibid*, 3.

*19 | William Morris, "The Art of the People," in *William Morris on Art and Socialism* (Dover, 1999), 29. ハーハヤル・ハーハヤル『民衆の藝術』中編一夫訳(岩波文庫, 一九五一年)115頁。

*20 | William Morris, "Art Under Plutocracy," in *William Morris on Art and Socialism* (Dover, 1999), 114.

*21 | William Morris, "Art Under Plutocracy," in *William Morris on Art and Socialism* (Dover, 1999), 114.

*22 | その事情について次に詳しい。大内秀明『ハーハヤル・ヤリバのマルクス主義—アーツ&クラフツ運動を支えた思想』(平凡社新書, 1101-11)。

*23 | ハーハヤル・ヤリバ・E・B・ハーハヤル『社会主義—その成長と帰結』(晶文社, 1101四年)。William Morris and Ernest Belfort Bax, *Socialism: Its Growth and Outcome* (Palala Press, 2016).

*24 | 同書「六二貞吉一四」四頁。ハーハヤルの唱える共同社会「アーハハシ」が念頭にあるとみられる。

*25 | ハーハヤル・ヤリバ『かえりみれば』中里明彦・本間長世訳(研究社, 一九七五年)。

*26 | William Morris, "Looking Backward," *Commonweal* 5, no.180 (June, 1889): 194-195.

*27 | ウィリアム・モリス『ナショナルアート』川端康雄訳(岩波文庫, 1101-11年)117-118頁以降。

*28 | ジヨン・ラスキン『ナショナルの本質』川端康雄訳(みすゞ書房, 1101-11年)。

*29 | モリスの「唯美主義」について次を参照。川端康雄『ウイリアム・モリスの遺したもの—アーティスト・社会主義・手仕事』(岩波書店, 1101-11年)11-18頁。

*30 | David Saxby, "The San Graal Tapestry Weavers at Merton Abbey," *The William Morris Society Magazine* (Spring, 2016): 10-13.

*33 | 本文中の書名は英語版にならぶ。以下は日本語版は、英語版の第一版の訳。アーティスト・エーネック『生きる環境と
そのトキメク』河出書房新社（晶文社、1974年）。Victor Papanek, *Design for the Real World: Human Ecology and Social
Change*, 2nd ed. (Thames and Hudson, 1984).

*34 | Martina Finecke and Thomas Geisler, "Design Criticism and Critical Design in the Writings of Victor Papanek (1923–
1998)," *Journal of Design History* 23, no.1 (March 2010): 99–106.

*35 | Alison J. Clarke, *Victor Papanek: Designer for the Real World* (The MIT Press, 2021), Mateo Kries, Amelie Klein, and Alison J.
Clarke, eds., *Victor Papanek: The Politics of Design*, English ed. (Vitra Design Museum, Papanek Foundation, 2018).

*36 | ベベネッタ『世界のうねる社会デザインのトキメク』は、『世界のうねる社会デザインのトキメク』
ベベネッタ『世界のうねる社会デザインのトキメク』 | 111頁。

*37 | Gui Bonsiepe, *The Disobedience of Design*, ed. Lara Penin (Bloomsbury, 2022).

*38 | Gui Bonsiepe, "Bombast aus Pappe: Gui Bonsiepe zu Papaneks Umwelt des Überlebens," *Form* 61, no.1(1973): 13–16.
(*Ibid.*, 15.

*39 | Nigel Whiteley, *Design For Society* (Reaktion Books, 1993).

*40 | Victor Margolin, "Design for a Sustainable World," *Design Issues* 14, no. 2 (Summer 1998): 83–92.

*41 | Victor Margolin and Sylvia Margolin, "A "Social Model" of Design: Issues of Practice and Research," *Design Issues* 18, no.4
(Autumn 2002): 24–30.

*42 | *Ibid.*, 27.

*43 | Victor Margolin, "Social Design: From Utopia to the Good Society," in *Design for the Good Society*, ed. Max Bruisma and
Ilda van Zijl (nai010 Publishers, 2015), 28–42.

*44 | *Ibid.*, 29

*45 | Victor Margolin, "Utopia and the Good Society," in *Design for the Good Society*, ed. Max Bruisma and
Ilda van Zijl (nai010 Publishers, 2015), 28–42.

*46 | *Ibid.*, 29

*47 | 三崎亮『ノルマリトメ・トキメク』山崎亮の設計—田代一也の「美術」をへる (中公新書 11011) 68頁。

*48 | 同書 11111頁。

*49 | 同書 111四頁以下。

*50 | 同書 111四頁以下。

*51 | 同書 111四頁以下。

*52 | 同書 111四頁以下。

*53 | 同書 111四頁以下。

*54 | 同書 111四頁以下。

*55 | 同書 111四頁以下。

*56 | 山崎はそれを自覚している。山崎亮『ノルマリトメ・トキメク』デザインの源流—イギリス篇 (太田出版, 11016年)。

*57 | ハーバード大学展覧会カタログ (トーマス・オーバーハウゼン著, 1991年)。

本論文は、JSPS科研究費 (JP20K12530) の助成を受けた研究である。

Iiro Koskinen, "Agonistic, Convivial, and Conceptual Aesthetics in New Social Design," *Design Issues* 32, no.3 (2016): 18–29.