



| | |
|--------------|---|
| Title | 社会デザインの領分 |
| Author(s) | 高安, 啓介 |
| Citation | a+a 美学研究. 2024, 15, p. 10-27 |
| Version Type | VoR |
| URL | https://doi.org/10.18910/103384 |
| rights | |
| Note | |

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

デザインとは何か

社会デザインの定義

倫理に導かれた仕事

社会問題の解決

誰に焦点を当てるか
何をデザインするか
利益を得ること

社会デザインの領分

- 社会福祉との関係
- 社会デザインの領分
- 社会デザインの類型
- 社会デザインの段階
- 事例ごとの特徴

実践の問い合わせ

今日のデザインの状況を知るうえで一番分かりやすい指標は、日本の「グッドデザイン賞」だろう。一九五七年に「グッドデザイン商品選定制度」として始まつたGマーク制度は、近代デザインの理念にかなつた実直な工業製品を奨励する制度として始まり、二〇世紀末から対象分野を広げて今まで続いている。今日「グッドデザイン賞」の名で知られる制度は、近年でも毎年一〇〇〇点以上を選定しており、お墨付きをあたえる選定制度にほかならないが、多岐に渡る分野から選ばれる大賞には、今日どんなデザインが注目されるのかについて、選考者の主張が込められている。二〇一八年の大賞に選ばれた「おてらおやつクラブ」は、お寺のおそなえを支援団体をとおして、ひとり親の家庭におすそ分けする仕組みである。二〇二二年に大賞に選ばれた「まほうのだがしやチロル堂」は、子どもが利用しやすいだけでなく地域の人が参加しやすい子ども食堂の仕組みである。

二つの事例はどちらも食をテーマにしており、非営利の取り組みである点、社会問題の解決に向けている点、仕組みのデザインである点で、とても似通っている。もしも多様な取り組みからあえて一つの最高を選ぶのなら、毎年異なるタイプが取り上げられても良さそうだが、同じような事例が選ばれるほどに、社会デザインへの関心を一般にうながす意志が感じられる。ちなみに、二〇二三年のグッドデザイン大賞は、デイサービスセンター「五二間の縁側」にあたえられた。施設にどどまらず、高齢者や、子どもや、地域のあらゆる人々が交わり合う場づくりが評価されている。

本論でいう社会デザインとは、ソーシャルデザインとも呼ばれる活動をいう。社会デザインとは、利益をあげることを目的とせず、社会問題の解決のために何かを生み出す活動として、一般的理解を得ている。社会デザインの自覚が高まるのは、二〇世紀後半から商業デザインの負の側面が目立つにつれて、デザイナーの社会責任が問われてからである。すなわち、営利主義と結びついたデザインは、一部の人々の贅沢品でなければ、大量消費される品々を生み出すばかりで、多くの人々の切実な必要に応じておらず、社会問題への関心が薄いのではないかと疑念を生じさせた。社会デザインは、現実の社会およびデザインへの批判意識のもとで展開してきた。

社会デザインおよびソーシャルデザインの呼び名が広まるのは、二一世紀に入ってからだろう。今日では、呼び名ばかりが広がって、独り歩きしている感もある。社会デザインないしソーシャルデザインの語はいまや、企業・行

政・大学において便利に使われる常套句である。SDGsと同じくソーシャルデザインの語も、良い行いをアピールするのに都合がいい。この呼び名が広まるにつれて、批判の意味合いが薄まっているだけではなく、社会デザインがそもそもデザイン活動であることすら忘れ去られている。

デザインはつねに社会関係のうちで成立しているのだから、デザインと呼ぶものすべてが社会デザインだとする「そもそも」論もよく聞かれる。たしかに、デザインの仕事も、デザインの産物も、デザインの評価も、多くの人々が関係するのだから、そうとも言えるだろう。けれども、概念の意味をあまり広くとると、何とでも言える空論に陥りがちで、言われている仕事が、何のために何をする仕事をなのかよく分からなくなる。デザインと呼ぶすべてが社会デザインだとすると、批判の意味合いがぼかされ、何もありの現状肯定の話にすりかえられ、社会デザインはもはや何の実践でもなくなる。以上の理由から、デザインの社会性について論じることと、社会デザインについて論じることは区別してかかる必要がある。

社会デザインないしソーシャルデザインが何であるのかは、一般的の理解からかけ離れない程度に、狭くとらえるのが肝要だろう。そしてそれがいかなる意味において「デザイン」なのかが問われなければならない。本論は、社会デザインの領分を見定めて、仕事の問い合わせをはかるものであり、本論の結びでは、社会デザインがもはや普及の段階でなく反省の段階にあることを確認して、デザイン研究のさらなる課題を明らかにしたい。

デザインとは何か

英語のデザインの語源にあたる、イタリア語のディセーニョも、フランス語のデッサンも、素描という語の意味のうちに、下絵としての計画の含みも、線画としての造形の含みも、すでにはらんでいたと考えられる。現代の理解において、デザインとは創造活動の一つのタイプである。強い意味での創造とは、無から何かを生み出すことであり、少なくとも創造とは、新しく何かを生み出す行為をいう。デザインとはすなわち、二つの性格をもつた創造活動である。

デザインはまず、計画に重きをおく創造活動である。すなわち、製品の生産に先立つて製品のありようを考える仕事であり、物事の実現に先立つて物事のありようを考える仕事である。デザインの仕事はもちろん計画を立てて終わりではない、デザイナーは、計画の実現のために力を尽すだろうし、仕事の評価をもとに次の仕事にかかるだろう。創造活動において、計画・実現・評価はつながって一体をなすものである。

デザインはまた、造形に重きをおく創造活動である。造形とはすなわち、形づくられるものに形をあたえるだけではなく、望ましい質をあたえる行為である。造形をとおして期待されるは、役に立つ働きだけではない。美しさや、さわやか、やさしい、かわいい、といった美質である。世間では、デザインは見映えをよくする仕事と思われがちだが、それはあながち間違いではない。それもまたデザインらしい重要な仕事である。

社会デザインの定義

社会デザインは、利益をあげることを目的とせず、社会問題の解決に向けて、何かを生み出そうとする活動である。そのかぎり、社会デザインは、問題の当事者である市民本位のデザインであり、市民のために市民とともに有意義なものを生み出そうとする活動である。また、社会デザインがそもそもデザイン活動なのは、デザインらしく何かを生み出すかぎりである。すなわち、社会デザインは、何かを計画したり、何かを造形したり、何かを生み出す創造活動をとおして、役に立つだけではなく、美質をそなえた産物をもたらそうとする。それは、空間であっても、道具であっても、事業であっても、何でもかまわない。

倫理に導かれた活動

社会デザインは、倫理に導かれた活動である。倫理とは、従うべき社会規範であるとともに、選び取られる生きかたでもあり、社会デザインの基礎となる倫理は、社会正義であると考えられる^{〔1〕}。社会正義とは、ジョン・ロールズが『正義論』で唱えた「公正としての正義」に端を発するところの正義であり、規範としての正義である。その場合、社会正義の一つの要件となるのは、万人にとつての自由であり、思想・良心・信教・表現・移動・職業などの自由がもとめられてきた。そして、社会正義のもう一つの要件となるのは、万人にとつての平等であり、自由の平等、資源の平等、機会の平等、能力の平等、というようにいかなる平等がもとめられるか議論されてきた。

以上の規範は、一人一人が人間らしく生きるために最低限の条件といった性格を持つが、人間のありかたが共同体のありかたに深く関係しているならば、共同体の規範としての共通善もまた考え合わせなければならない^{〔2〕}。すな

わち、共感・承認・利他・配慮・友愛・連帯や、社会責任・相互扶助などである。このように、社会正義には、諸々の自由や、諸々の平等や、共同体の規範としての共通善もまた含まれうるだろうが、立場によって力点の置きどころが異なつたり、現実において相互に相容れない場合も出てきたり、状況に応じて判断すべき場合もありうる。

デザインの仕事において倫理の大切さが唱えられても、倫理学からどれほど知見を得ていただろうか。良心につき動かされた活動のなかで、良い行いの根拠について省みられてきたんだろうか。社会デザインに取り組む人々は、倫理学について知らないとも、自分がどんな倫理にもとづいているか自覚がなくとも、何らかの倫理にもとづいて行動しているはずである。そのかぎり、既存の学説について知る必要を感じないかもしれないかもしれない。しかしだからこそ、倫理学説をとおして、何を実践すべきか、何を優先すべきか、目標の設定は正しいのか、自分の思いを超えたところで反省する機会があたえられるだろう^{〔3〕}。

社会問題の解決

デザインの力によつて解決されるべき社会問題とは一体何であるのか。社会問題とは、一面において、何らかの倫理に照らしてあつてはならない状態であるとともに、他面において、人々に問題として認識されているかぎりの問題なのであつて^{〔4〕}、当事者がそれで大変な思いをしていても、人々に問題として認識されなければ問題ではないといふ側面もある。社会問題の例をあげればきりがない。戦争・犯罪・差別・介護・孤独など、日々の報道で知らされている^{〔5〕}。社会正義の点から見過ごせない問題とされてきたのは貧困問題だが、社会問題はそれぞれ複雑に絡み合つており何一つ特別あつかいできない。個々の問題への場当たりの対応がほかの問題を引き起こすのならば、複数の問題の連関をとらえて、諸問題の原因となつていてる社会構造の全体を見直すことも必要である。したがつて、社会問題の解決というよりも、社会構造の変革に力点をおく試みは、社会変革のためのデザインと呼ばれたりもする^{〔6〕}。

誰に焦点を当てるか

社会デザインは、不特定多数を対象とする場合もありえないが、社会問題の解決に向けられている以上、誰が優先されるのかの判断や、誰に焦点を当てるのかの自覚がもとめられる。考えられるのは、問題の当事者であり、不利な条件に置かれるがちな人々であり、特別な配慮がもとめられる人々である。子ども・高齢者・障害者・女性など、マイノリティとされる多数者でもあります。社会デザインの先駆者であるパ・ペネットは、一九七一年の主著『現実のためのデザイン』のなかで、デザインの仕事がむしろ大多数の必要に応えていないことを問題にした^{〔7〕}。

経験の積み重ねをとおしてデザイナーが得たのは、人々の「ために」という上からの目線ではなく、人々と「ともに」という内からの目線でないと、問題解決はむずかしいという教訓である。今日では一步進んで、当事者が「自分

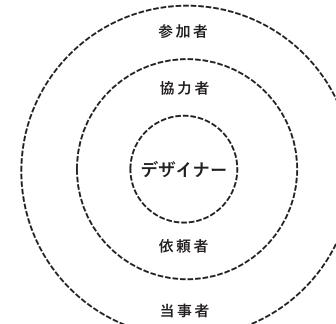


図3 | 誰がデザインするか

社会デザインは、社会問題の解決のために、デザインの仕事らしく、何かを計画し、何かを造形し、何かを創造する仕事だとしても、何をデザインするかは決まってない。たとえば、人々の集まりやすい空間や、使い手を選ばない道具や、衆目を集めめるメディアや、社会活動を支える仕組みや、人々が知り合うイベントも考えられる。社会デザインでは、社会問題はモノだけでは解決しないという認識から、モノではなく、デザインもまた意識されている。

何をデザインするか

社会デザインにおいては、デザインの仕事への関係の度合いによって、三つのタイプの主体が考えられる[図3]。第一の主体は、専門技術をもつデザイナーである。デザイナーは、企業・行政・大学などの機関に属している場合もあれば、独立している場合もあるが、いずれにしてもたいていは依頼に応じて、部外者として特定の集団とかかわりを持つものである。デザイナーには、

誰がデザインするか

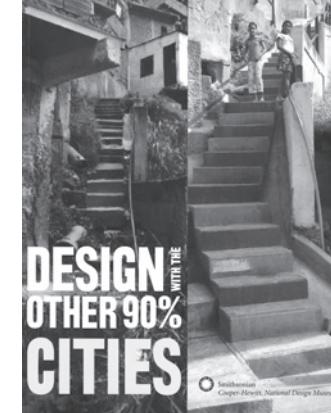


図2 | 残り90%の人々とおこなうデザイン：都市編

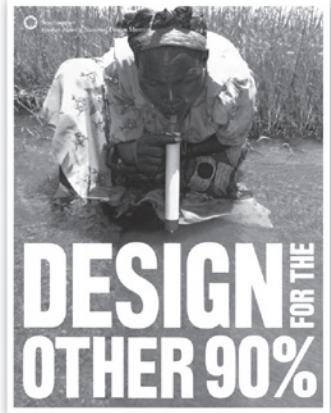


図1 | 残り90%の人々のためのデザイン

たちで「デザインをおこなう考え方も広まっている。いずれにしても、社会デザインはいまや当事者の参加なしには考えられず、近年ますます「参加デザイン」と切り離せなくなっている[図8]」。

シンシア・スミスの監修による二つの展覧会において関心の変化が見て取れる。ニューヨークのクーパー・ヒューケ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%の人々ためのデザイン」展は、社会デザインの展覧会の草分けである[図1]。この展覧会はとくに貧困問題に光を当てて、途上国の人々の生活水準を上げるための発明品を紹介している。続編として二〇一年から国連本部で開催された「残り九〇%の人々とおこなうデザイン—都市編」では、タイトルが「人々とおこなう」と微妙に変わっており、デザイナーが現地の人々と直接交わりながら仕事をしてきた状況をとらえ、住民参加の視点を打ち出している[図2]。この展覧会はおもに都市の人口集中にともなうスマート化への取り組みを紹介している。

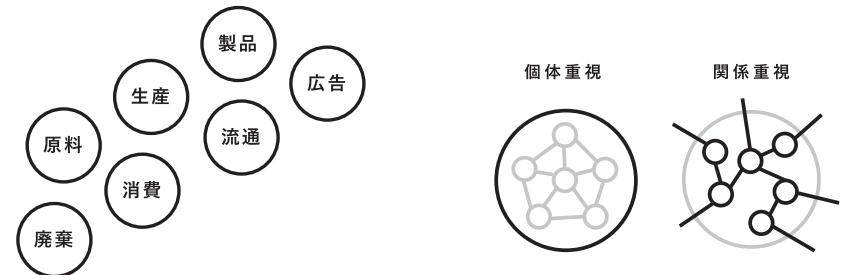


図5 | デザインは全体に責任をもつ

デザインの仕事にみられる近年の変化として、関係のデザインへの傾倒がみられる^[1]。デザイナーはかつて、一つの建物、一つの製品、一つの衣服、というように单一のものの仕上がりに満足できたかもしれないが、今日のデザイナーは、製品であれ、情報であれ、人間であれ、自立した個体どうしの関係を問うようになつており、関係のデザインへの傾倒はとくに教育組織の名称の変化にあらわれている。すなわち、空間系デザイン、製品系デザイン、伝達系デザイン、といった三大領域にたいして、二〇世紀後半からは、環境系デザイン、社会系デザイン、情報系デザイン、という三つが加わることになる。たしかに、一個の製品もまた多数の部分からなり、デザイナーは昔から要素どうしの関係を考えていただろうが、今日のデザインの力は、複数の製品のネットワークのように、自立した個体どうしの関係を生み出すところで発揮されるのであり、生み出される関係は、明確な輪郭をもたず、変化する可能性もある「図4」。

関係それ自体を生み出そうとする関心は、仕事の結果にもまして仕事の過程にたいしても目を向けさせる。過程ないしプロセスとは、時系列に整序された関係にほかならない。衣服それ自体よりも衣服の生産過程が、食品それ自体よりも食品の生産過程が、デザインすべき対象とみなされている「図5」。この傾向からしても、社会デザインにおいて仕組みのデザインは特別な意味をもつ。

利益を得ること

社会デザインは、利益をあげることを目的としない非営利活動だとしてても、事業によって利益を得ることを禁じるものではない。事業によつて得た利益が、関係する人々の労働への

正当な対価として使われ、社会問題の解決にかかわる事業の継続や、次の事業のために使われるかぎり、利益をあげることは許される。現実問題として、企業であれ、行政であれ、スポンサーに依存せずに活動を続けるためには一定の利益を得ることが必要になろう。

社会デザインはそのかぎりソーシャルビジネスと通じている。ムハマド・ユヌスは、ソーシャルビジネスについて、利益の最大化を目指すビジネスではないが、製品やサービスを販売するなど、ビジネスのやりかたで社会問題の解決をおこなう仕事だとしている^[12]。ソーシャルビジネスへの出資者は、出資した以上の配当を受け取つてはならず、得た収入はもっぱら事業の発展のために回されるべきだとしている^[13]。

社会福祉との関係

社会デザインが、問題の当事者と関係しながら、問題解決の方策を考えるかぎり、社会福祉活動としてのソーシャルワークに近い仕事である。社会デザインのなかでもコミュニティデザインは^[14]、地域における人々の協力関係をうながす仕事において、コミュニティ系のソーシャルワークと重なり合っている^[15]。二〇一四年に国際ソーシャルワーク連盟が定めた定義では、ソーシャルワークの意味が、一般に思われているよりも広く定義されている^[16]。この定義によると、ソーシャルワークはからずしも困窮世帯を対象とするケースワークに限定されるものではなく、社会変革に向けたあらゆる取り組みを含むとされる。社会デザインはこのようにソーシャルワークと近接した分野であるが、呼び名の違いという単純な理由もあつてか、相互理解は十分でないようみえる。

社会デザインの自覚が高まるのは二〇世紀後半からだが、ソーシャルワークの仕事はすでに二〇世紀前半には認知されている^[17]。ソーシャルワークのほうが、多くの実践経験にもとづいて多くの理論研究をおこなつてゐる。そのため、社会デザインがソーシャルワークの理論から学べることは多い。たとえば、デザイナーもまたソーシャルワーカーと同じく、部外者として問題をかかえる人々と関係するため、介入の理論はとくに役立つ^[18]。ソーシャルワー

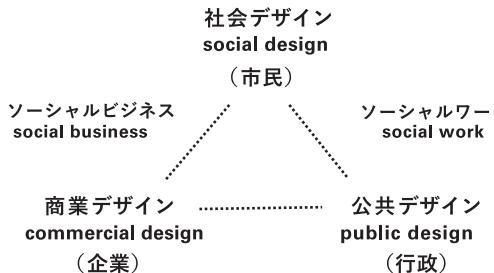


図7 | 社会デザインの領分

い社会活動の一つであり、市場経済だけでなく公共政策においても配慮のおよびにいく社会問題の解決にむけて、当事者である市民とともに、デザインらしく何かを生み出そうとする活動である。狭く定義するなら、社会デザインは、商業デザインと区別されるだけでなく、公共デザインとも区別されるものである。現在、社会デザインが広い理解を得ていているならば、公共デザインも一分野として認知されつつある^[2]。社会デザインが、市民のかかえる社会問題の解決にあたるならば、公共デザインは、行政サービスにまつまわる問題の解決にあたるものとして、交わる部分があつても両者を区別しておくのがいい。

三つの分野をここで整理しよう。社会デザインは、非営利の活動として、社会問題の解決に向けられており、市民のためのデザインか、市民とおこなうデザインである。商業デザインは、利益をねらう活動であり、企業のためのデザインか、企業とおこなうデザインである。公共デザインは、行政サービスに向けられており、行政のためのデザインか、行政とおこなうデザインである。ただし三つの分野はかなりしも別々の仕事だというわけではない。社会デザインは、ソーシャルビジネスをとおして、商業デザインと交わり合うし、社会デザインは、社会福祉活動であるソーシャルワークをとおして、公共デザインと重なり合う^[図7]。

社会デザインの類型

社会デザインは、利益の最大化を目的とせず、社会問題の解決に向けられるがぎり、デザインの力によって何をもたらすかは決まっていない。大きく見れば、ものを生み出そうとする場合と、人々の協力関係を生み出そうとする場合がある。前者の場合には、労働のありかたや消費のありかたが考慮され、後者の場合には、生活のありかたが考慮される。広い意味での社会

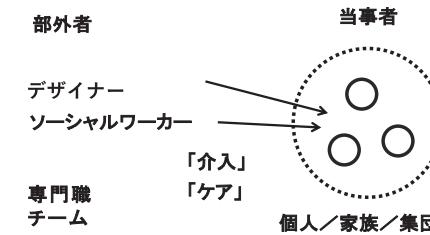


図6 | 押し付けがましくない介入

クの理論において介入とは、当事者とかかわりながら支援をおこなう段階であり、状況に応じた「押し付けがましくない」実践について論じられてきた^[19]「図6」。介入にともなうケアの考察もまた共有できるだろう^[20]。

社会デザインがソーシャルワークにたいして貢献できることもある。デザインの語のうちに含まれる重要な仕事の一つは、新しい物事を生み出したり新しい事業を始めたりするために、計画を立てて思い描いたものを実現することである。開発方法としては「デザイン思考」がよく引き合いに出される。たしかに、二〇一四年の国際ソーシャルワーカー連盟による定義に見るように、ソーシャルワークも社会変革を目指す活動であります。しかし、日本のソーシャルワーカーの資格制度では、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、制度を変革するマインドは期待されない^[21]。それならば、社会デザインこそ計画分野として、現行の社会福祉制度のかかえる問題をとらえ、改善の提案をするのに適している。

社会デザインがあくまでデザインの仕事として、ソーシャルワークの発展のために期待されることが他にある。それは、社会福祉において必要とされるものに、たのしい、にぎやか、おちつく、などの美質をあたえ、生きることの魅力を高めることである。人々の集う空間や、使用される道具や、配布される冊子など、活動に使われるもの外見もさることながら、活動を支える仕組みや、活動そのものに楽しみをあたえるのもデザインの仕事である。

社会デザインの領分

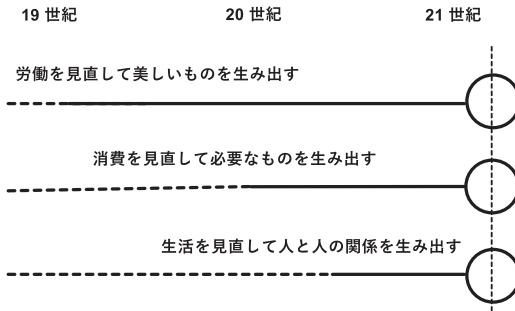


図8 | 社会デザインの三段階モデル

社会デザインの段階

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^[23]。第一段階は、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、社会に配慮しようとするとする段階である。一九世紀の欧米諸国では、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、労働の改善によつて、真に美しい品々を生み出して、労働をさらに喜ばしくする理想がとなえられるようになる。第二段階は、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、社会に貢献しようとするとする段階である。二〇世紀後半から、大量消費のありかたが問われるようになり、浪費される消費財ではなく、本当に必要とされる道具を生み出そうとする意識が高まる。第三段階は、生活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り、社会を創造しようとする段階である。二一世紀になって、便利な道具だけでは問題解決にいたらいいという認識のも

と、人々がみずから問題解決にあたれるよう、人々の協力関係を引き出すことに主眼が置かれるようになる。

以上の三つは、社会デザインの発展段階をあらわすが、一つの段階がその次の段階によつて克服されてきたとは考えない〔図8〕。労働の改善という課題も、道具の発明という課題も、今日まで引き継がれている。三つの段階はむしろ、課題の積み重ねであり、経験の積み重ねである。反対に、各段階の予兆はかなり過去まで遡ることができる。第三段階は、デザイナーが人々の協力関係を生み出すことを本分とする段階だが、先行する段階にも萌芽は見られるだろうし、コミュニティの創出はデザイナーの仕事とみなされていなかつたに過ぎない。それでも、以上の三段階モデルは、各時代の実践における関心の変化をとらえていると考える。

事例ごとの特徴

社会デザインはあくまで何かを生み出してこそその創造活動であるが、社会問題の解決に向けられた社会活動でもある。したがつて、社会デザインについては、デザインの産物とともに何らかの良い結果がともなわなければならない。しかし、結果がすべてというわけでもない。なぜなら、問題がほとんど解決されなくても、創意工夫のうちに面白みがあつたり、人々の絆がそれで強まつたりと、思いがけないメリットが得られる可能性もあるからである。社会デザインについては結局のところ、社会問題にたいする取り組みそのものが意味を持つのであり、個々の取り組みは、事例として記録されて、記憶に残されるべきである。すなわち、アートにおいて作品の保存がもと

デザインは、倫理に導かれた一種の態度をあらわすが、狭い意味での社会デザインは、人々の協力関係をもたらすとする仕事として、製品デザインなどと区別される一つの分野と考えうる。

上記の区別から導き出されるのは、三つの類型である。第一類型は、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り、社会に配慮したものづくりの仕事である。この場合のデザイナーは、人々が生き生きと働く条件を整えながら人々を喜ばせる美しいものを生み出して、人々の働く意欲がさらに高まることをねらう。第二類型は、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り、社会に貢献するものづくりの仕事である。この場合のデザイナーは、買わせるための消費財ではなく、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。第三類型は、生活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り、社会を創造しようとする仕事である。この場合のデザイナーは、自分の仕事として、仕組みを考えたり、出来事を考えたり、人々の社会活動をうながして、人々の協力関係を引き出そうとする。

められるように、社会デザインについては事例の記録がもとめられるわけである^[24]。事例の記録にあっては次の分析の観点があげられる

- ① 取り組もうとする問題。貧困・教育・介護・健康・貧困・孤獨など。
- ② 誰に焦点を当てるのか。地域住民、子ども・高齢者・障害者など。
- ③ 誰がデザインするのか。デザイナーのほか、依頼者・協力者・参加者。
- ④ 何をデザインして生み出すか。空間・製品・情報・制度など。
- ⑤ 事業の費用。資金の調達方法。支出の内訳。
- ⑥ 事業の効果はどう検証されるのか。量的な評価か。質的な評価か。

実践の問い合わせ直し

社会デザインの実践は広がっており、ソーシャルデザインの呼び名もよく見られる。社会問題の解決のためのハウツーには事欠かない。社会デザインはいまや普及の段階ではなく反省の段階にある。社会デザインは、目の前の問題をどうにか解決しようという性格上、現実に強くつながれ、実践に強くつながれ、斜に構えてはいけない感じがある。けれども、目先の関心から一步引いた視点こそが一層の発展のために必要だろう。過去の取り組みの振り返りや、自明視されがちな事柄の問い合わせ直しは、良かれと思つておこなわれる活動への反省をうながす。

社会デザインの研究にかんして、事例報告は多くあるものの、日本での場合、国内の話にとどまりがちで、海外の取り組みの検討や、国際比較はあまりない^[25]。少なくとも日本において、過去の取り組みを振り返る歴史研究や、哲学を援用しての原理の探究は、十分なされてきたわけではない^[26]。けれども、社会デザインの歴史を問うことは、デザ

インの歴史それ 자체を問うことでもあり、社会デザインの概念を問うことは、デザインの概念それ 자체を問うこともある。

社会デザインの歴史がこれまで語られてきたかは、歴史をどう定義するかによるが、建築史があつても、工芸史があつても、服飾史があつても、社会デザインの通史の決定版といえる仕事はない^[27]。モ里斯のような先人の仕事が引き合いで出されても、現代にいたるまで、社会デザインがどう展開してきたかについての説明は少ない。ヒストリーはその語源からしても物語であるが、歴史はけつして荒唐無稽な物語ではなく、何らかの法則をとらえた物語である。社会デザインの通史は、デザイン教育のために書かれてよいし、事例のアーカイブすなわち記録保存のために必要である。

社会デザインの議論において、当事者のフィロソフィも重要だが、特定の経験にあまり縛られず、哲学の歴史において積み上げられてきた議論から学べる場合もある。社会デザインとは何かという問いに答えるには、ソーシャルとは何か、デザインとは何か、といった概念への反省も必要だろう。社会デザインはとくに倫理を強く意識したデザインであるが、倫理学において積み重ねられてきた議論がもつと参照されてもよいし、同じように、ものごとにあたえられる美質や、人々の感じかたをめぐっては、哲学の一分野である美学の議論も引き合いに出されうる。

高安啓介（たかやす・けいすけ）

大阪大学大学院人文学研究科教授。大阪大学大学院文学研究科博士課程修了。博士（文學）。専門はデザイン思想史。

註

- はじめての倫理学（かくま新書、110—11年）。佐美誠・児玉聰・井上彰・松元雅和『正義論—マニッシュから「ロ・ホ・ト・イア・オ・ヤ』（法律文化社、110—19年）。
- *4 | ``三　ハ　・　ダ　・　ク　・　『社会問題とは何か—なぜ、誰　も　が　う　は生じ、な　く　な　る　か?』（筑摩書房、110—11年）。Joel Best, *Social Problems*, 4th ed. (W. W. Norton & Co, 2020).
- *5 | University of Minnesota, *Social Problems: Continuity and Change* (University of Minnesota Libraries Publishing, 2015). <https://doi.org/10.24926/86682301>.
- *6 | Ezio Manzini, *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*, trans. Rachel Coad (The MIT Press, 2015).
- *7 | ``ハイクター・ペベネック『生産のうねるの「デザイナ』国部公正訳（晶文社、1974年）。Victor Papaneck, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, 2nd ed. (Thames and Hudson, 1984).
- *8 | Carl DiSalvo, Andrew Clement, and Volkmar Piprek, "Communities: Participatory Design for, with and by Communities," in *Routledge International Handbook of Participatory Design*, ed. Jesper Simonsen and Toni Robertson (Routledge, 2013), 182–209.
- *9 | ジャン・ル・ペー編『世界を変える「デザイナ」は夢がある』北村陽子訳（英治出版、110—11年）。Cynthia E. Smith et al., *Design for the Other 90%* (Cooper-Hewitt, 2007).
- *10 | シン・ヒト・システム編『世界を変える「デザイナ」は夢がある』北村陽子訳（英治出版、110—15年）。Cynthia E. Smith et al., *Design with the Other 90%*. *Grits* (Cooper-Hewitt, 2011).
- *11 | 関係の「デザイナ」について次を参照。高安啓介「人間の脳・機械の脳・環境の脳」『美学研究』110号（110—19年）106—118頁。
- *12 | Muhammad Yunus with Karl Weber, *Building Social Business: The New Kind of Capitalism that Serves Humanity's Most Pressing Needs* (PublicAffairs, 2011), 1.
- *13 | *Ibid.*, 3.
- *14 | 山崎亮『「ソーシャル・デザイン」の時代—自分たちで「まち」をつくる』（中公新書、110—11）。
- *15 | ローリー・リットン著『ソーシャルワーク community social work』、1981年のブーケルムイ報告をもとに広まったアーカー。Peter M. Barclay, *The Barclay Report: Social Workers: Their Role and Tasks* (National Institute for Social Work, 1982)。ローリー・リットン著『ソーシャルワーク』（スコット・マーフィー著『ソーシャルワーク』Paul Stepien and Keith Popple, *Social Work and the Community: A Critical Context for Practice* (New York, Palgrave Macmillan, 2008)。山崎亮著『ソーシャルワーク』（アーヴィング・ソーン著『ソーシャルワーク』の重刊合本に付いて触れてる。宮城孝・菱沼幹男・大橋謙策編『ソーシャル・ワーク』110—11年）。
- *16 | 110—14年に国際ソーシャルワーカー連盟が定めた定義「ソーシャルワーカーは、社会変革および社会発展を行うながら、
- 人々の結束を強め、人々が自由に生き生きと生活するために活動をおこなう専門職でありかつ学問分野である。ソーシャ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。ソーシャルワーカーは、種々の理論や、社会科学、人文科学、地域の知恵をもとに、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』。
- *17 | John H. Pierson, *A New History of Social Work* (Routledge, 2023); Steve Rogowski, *Social Work: The Rise and Fall of a Profession* (Policy Press, 2020); Terry Bamford, *A Contemporary History of Social Work: Learning from the Past* (Policy Press, 2015).
- *18 | Trevor Lindsay, ed., *Social Work Intervention*, 2nd ed. (SAGE Learning Matters, 2013).
- *19 | Jane Dalrymple and Beverley Burke, "Anti-oppressive Practice," in *The Routledge Handbook of Social Work Theory*, ed. Malcolm Payne and Emma Reith-Hall (Routledge, 2019), 340–349.
- *20 | Michael D. Fine, "Care and Caring," in *The Routledge Handbook of Social Work Theory*.
- *21 | 中島康晴・柏木一惠・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』（かくま新書、110—19年）八四頁。
- *22 | アンソニー・シャーネー『行政・ソーシャル・デザイン—公共セクターに変化をもたらす「デザイン思考の使い方』白川部君江訳（ユース・エヌ・エヌ・新社、110—19年）。André Schaininé, *Designing with and within Public Organizations: Building Bridges between Public Sector Innovators and Designers* (BIS Publishers, 2019). Christian Bason, *Leading Public Design: Discovering Human-Centred Governance* (Policy Press, 2017).
- *23 | 事例分析の例 Mariana Amatullo, Bryan Boyer, Jennifer May, Andrew Shea, eds., *Design for Social Innovation: Case Studies from Around the World* (Routledge, 2021).
- *24 | 鈴木美和子『文化資本としての「デザイン活動—ハーナ・アメリカ諸国との新潮流』（水曜社、110—11）。
- *25 | 社会デザイナーに関係する118の論考を集めた論集 Elizabeth Resnick, ed., *The Social Design Reader* (Bloomsbury Visual Arts, 2019).
- *26 | 高安啓介「社会デザイナーの歴史をどう記述するか」『「デザイン理論』八三号（110—14年）17—111頁。
- *27 | 高安啓介「社会デザイナーの歴史をどう記述するか」『「デザイン理論』八三号（110—14年）17—111頁。

本論は一〇〇〇円の料金（23K11723）の助成による。