



Title	社会デザインと理想の社会
Author(s)	高安, 啓介
Citation	a+a 美学研究. 2024, 15, p. 148-158
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/103393
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

社会デザインと理想の社会

社会正義

社会問題

一人一人の幸福

理想の社会

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、何かを生み出す活動であるとする。社会デザインは、倫理に導かれた活動であり、何らかの倫理にもとづいて社会問題の解決をはかるが、その先には漠然とあれ、何らかの目標がみえられているはずである。大きく見てそれは、社会正義それ自体であったり、一人一人の幸福であったり、理想の社会であったりする。二〇世紀後半から自覚の高まった社会デザインは、普及の段階というよりも反省の段階にきている。本論ではそこで暗黙の前提となりがちな、四つの事柄について確認する。それは、社会正義であり、社会問題であり、一人一人の幸福であり、理想の社会である。これらは、社会デザインの根幹にかかわる事柄だが、自明の理とみられがちで、根本から反省されにくく、懐疑の目が向けられにくかった。以下では、四つの事柄について検討をおこない、今後の議論の足がかりとなる要点をしめしたい。

社会正義

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、選り取られる生きかたであるならば、社会デザインの基礎となる倫理は、社会正義だといえる。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」を端緒として『J』、広く議論されてきたところの規範としての正義である。それは、日本語でしばしば連想される義理人情とはほど遠く、社会のルールとしての法の概念に近い。

社会正義において重要なのは、万人にとっての自由である。すなわち、誰もが享受すべき自由として、思想・良心・信教・表現・居住・職業などの自由がもとめられてきたが、自由の主張どろしが相容れない場合には、誰の自由を優先するか、何の自由を重視するか、序列をつける必要がある。自由にはまた、他者の強制を受けない「消極的な」自由と、自己の意志で決められる「積極的な」自由との区別があると言われるが、両者はけっして切り離せない二側面であるとみたほうがよい。

社会正義において重要なもう一つの要件は、万人にとっての平等である。上に挙げた自由の平等とともに重視され

てきたのは、経済状態にかかわる所得の平等であろう。しかし、資本主義の現実として貧富の差はかならず生じるものであり、共産主義の教訓として極端な再分配がかならずしも人々の幸福に結びつかないことも知られている。したがって、経済上の不平等の行き過ぎをどう制限するかや、経済上の不平等はいかなる条件のもとで許容されるのか問われる。この問題についてロールズは二つの条件をあげている^{『2』}。その一つは、経済格差がゆるされることで、幸運な人たちが熱心に働いて、社会全体が豊かになることで、不運な人がより大きな恩恵を受ける場合には、不平等はゆるされるという条件であり、もう一つは、同じ能力および同じ意欲をもつ人々に、同じように人生の機会がひらかれている場合に、不平等がゆるされるという条件である。

資源の配分はかならずしも本当の平等につながらないという指摘もある。なぜなら、社会の成員一律に、一定の自由、一定の所得、一定の機会、といった基本財が分け与えられても、各人の置かれた条件や、各人の持つ能力によって、各人がその基本財をどれほど生かせるかに差が出るからである^{『3』}。障害者にかぎらず、一人一人が自分の能力を引き出すのに、必要とされる資源の分量も、必要とされる資源の種類も、同じでないはずである。そこでアマルティア・センは、ケイパビリティの概念のもと^{『4』}、各人が同じように能力を発揮できて、各人が同じように自分の望む生活を送れるように、資源の平等よりも能力の平等のほうに力点をおく考えかたを提案している。

社会正義はのかぎりでは、個人の生の条件にかかわる度合いが高い。すなわち、一人一人が人間らしく自分らしく生きるための最低条件という性格が強い。しかし、人間のありようは各々が属する共同体のありようと深く関係しており、社会正義はそのため、共同体の規範としての共通善をあわせ持つ^{『5』}、そちらに焦点を当てるべきとする主張もある^{『6』}。共通善とはつまり、他者の人格を認めたり、他者のために行動したり、他者とともに活動したり、共同体のための役割を果たすことの要請でもあり、共感・承認・利他・配慮・友愛・連帯や、社会責任、相互扶助などが考えられる。

社会正義のうちに共通善をみることは、不自然ではない。一人一人の人間がまさに人間らしく生きるには、個人の自由とともに共通善もまた尊重されなければならないし、両者はそもそも切り離して考えられない。個人の自由があつての共通善であり、逆もまた然りだということである。たしかに、リベリズムは個人の自由に重きをおくとし

ても、共同体への責務をまったく無視するわけではなく、コミュニティアンもまた、個人の自由をみとめたうえで共同体とのかかわりを重視する。両者の違いは力点の違いだといえる。

社会正義をめぐる議論では、自由に重きをおく立場もあれば、平等に重きをおく立場もある。個人に重きをおく立場もあれば、共同体に重きをおく立場もある。普遍主義の立場もあれば、文脈主義の立場もある。社会正義の要件として、自由、平等、共通善をとらえたが、立場によって力点の置きどころが異なったり、現実において相互に相容れなかったり、状況に応じて判断しなければならぬ場合もある。それでも、社会正義をめぐる議論の積み重ねは、置かれた状況において何をすべきか正しい判断を下すための基礎となる。

社会問題

社会問題とは何かと問うならば、二つの側面が見出される。社会問題とは、一面において、社会正義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、広く問題として認識されているかぎりの問題であり、人々に苦痛をあたえる深刻な状態でも、社会において問題として認識されなければ問題ではない。社会問題はすなわち、疑いなく存在しているという「客観的」な側面と、問題と見なされているという「主観的」な側面がある。

多少なりとも倫理の感覚を持った人々や、現在より良い社会を望む人々は、社会問題はとにかく存在すると思える。少なくともそう思わせる状況があることは否定できない^{『7』}。社会問題をあげればきりがなが、無数の問題のなかでも貧困問題は、人間の生存にかかわる問題であり、社会正義の点からも重くみられてきた^{『8』}。貧困とは、人間らしい生活のために必要なものが欠けており、あつてはならない程度である状態だといえるが、貧困はかならずしも所得の多寡だけで判断できるわけではない。貧困状態においては、低い所得のために人生の可能性もまた狭まるため、所得の不平等とともに自由の不平等についても問われよう^{『9』}。

社会問題はそれぞれ複雑に絡み合っており何一つ特別あつかいできない。貧困の問題ですら、他の問題の原因であ

るだけでなく、他の問題の結果でもあるから、教育の問題、経済の問題、差別の問題、都市の問題など、多くの問題のつながりを考え合わせて、社会構造から見直すことが必要である。したがって、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場合、社会変革のための「デザイン」と呼ばれたりもする^{〔9〕}。

社会問題はまたそれが問題として認識されているかぎりの問題であって、社会活動家らが声をあげ、メディアがそれを取り上げ、人々が何らかの反応をして、政治がそれを問題として認めてはじめて問題となる^{〔10〕}。社会デザインの一つの仕事は、問題化のプロセスのどこかの段階で、問題の所在を広く知らしめることでもあり、問題を明らかにする活動自体が、問題解決の一步と考えられる。

シンシア・スミスの企画によってニューヨークで開催された、二〇〇七年の「残り九〇%の人々ためのデザイン」展と^{〔11〕}、二〇一一年の「残り九〇%の人々とおこなうデザインー都市編」展は^{〔12〕}、社会デザインの事例をあつかった展覧会として知られるが、同じくスミスの企画によってニューヨークにて開かれた、二〇二二年の「平和をデザインする」展は^{〔13〕}、不安定化する世界情勢にたいする応答であった。以前の「残り九〇%」シリーズから一〇年以上隔てての大きな変化は、貧困のような社会経済の問題よりも、マイノリティの承認のような政治問題にかかる取り組みに焦点が当てられ、問題解決のための便利な道具よりも、世界で何が問題になっているのかを知らせる啓発活動が多いところである。社会デザインの関心の変化をここに見て取ることができよう。

一人一人の幸福

社会デザインは、社会正義のような倫理に導かれて、社会問題の解決をはかる活動であるが、その先にあると思われがちなのは、一人一人の幸福である。問われるのは、社会デザインは一人一人の幸福のために何ができるのかという問いであり、社会デザインはそもそも幸福を目指すものなのかという問いである。幸福のとらえかたには諸説あるが^{〔14〕}、本論でいう幸福は、何かに満足している心の状態をいうものとする。幸福は、快楽が得られている状態であ

れ、欲求が満たされている状態であれ、一人一人の感じかたに大きく依存するが、何らかの対象と結びついた状態であり、何らかの内容をはらんだ状態であるとする。

幸福について一見もつともらしいが批判を集めてきたのは、功利主義の「最大多数の最大幸福」の原則である。すなわち、社会全体における幸福の最大化をねらう考えだが、幸福の測定のしかたが不明であるうえ、社会全体の幸福の増大のために一部の人々の犠牲を認めるところが、批判的となってきた。そこで、一人一人の幸福を願うとしても、幸福ならばどんな幸福でもいいのか、他人の幸福に口出しできるかという問題もある。たとえば、毎日ギャンブルに楽しみを覚える人や、仕事をせずに酒びたりな人にたいして、あなたの感じているのは誤った幸福であると言えるだろうか。もし言えるとするれば、家族が苦しむというように自他の幸福がそこなわれる場合だろう。あるいは、置かれた状況にあわせて選好が形成される「適応的選好」を考えてみるといい。過酷な暮らしを強いられて衣食住が満たされるだけで幸せと感じる人にたいして、その人の感じる幸福をむしろ素直に喜んでいいのか。

他人の幸福にはなかなか口出しできない。自分の金持ちぶりを自慢する成金にたいしても、部屋に引きこもりゲームをする大人にたいしても、あなたが感じているのは本当の幸福でないとは言えない。けれども、他人の幸福にまったく介入できないとも限らない。ごくひかえめに言って、不特定の相手にたいして、思いもよらなかった別の幸福に気づかせること、多くの幸福の感じかたがあることに気づかせることはできる。しかしそれは、社会デザインのすべき仕事というよりも、文化活動なるもの全般にわたり期待される役割ではないだろうか。それはとくにアートの役割の一つだと言える。

幸福はとらえがたく、定義することも、測定することも、評価することも、思うほど簡単ではない。幸福の要因について人によって意見が分かれる。あるひとは財産だといい、あるひとは飲食だといい、あるひとは仲間だという。したがって、社会デザインの目標として、幸福はあてにならないことが分かる。しかしわたしたちは、野生の勘によって、不幸の要因について知っており、不幸の要因から遠ざかるうとする。それは、戦争・貧困・病氣・孤立などである。社会デザインがもし一人一人の幸福のためにできる事があるならば、不幸の要因とされる問題を取り除き、幸福のための最低限の条件を整えるくらいだろう。

ジョン・ロールズは、個人の自由を重んじるリベリズムの代表であり、正義論において個人の幸福のありかたに踏み込まない代わりに、一人一人の自尊を重んじる¹⁶⁾。自尊とは自分の生きる価値についての前向きな感情であり、自尊がなければ一人一人が自分らしい人生をもとめる意味もなくなるだろう。幸福が一つの感情ならば自尊も一つの感情であるが、後者のほうが根本にある点において優先されるべき感情である。ロールズはそのため、社会正義および社会制度がこの自尊を高めるように構想されるべきだと考える。

社会デザインが幸福を目指すともかぎらないのは、倫理がかならずしも人々の幸福のための申し合わせではないからである。人間の尊厳および人間の生命にかかわる事柄については、自他の幸福とは関係なく、無条件に従うべき規範もありうる。社会デザインは、一人一人の幸福という目標があいまいである以上、社会正義に力点を置いた計画を立てるだろうし、社会正義それ自体のためになされる局面もありうる。

理想の社会

社会デザインは、デザインの仕事として、何かを計画し、何かを造形し、何かを創造する。しかし、社会デザインはたんなるデザインの仕事ではなく、社会正義のような倫理に導かれて、社会問題の解決をはかる活動でもある。当事者がつねに自覚しているとはかぎらないが、目指されるのは、社会正義それ自体であったり、一人一人の幸福であったり、理想の社会であったりする。ただし、社会デザインがもしも社会をつくる仕事としての強い自覚を持つのであれば、目指されるのは、理想の社会にほかならない。

絵空事ではない活動の目標として理想の社会をすえるのであれば、社会正義になった社会について考えてみるのがいいだろう。たとえその先に、一人一人が幸福を感じられる社会があるとしても、幸福ならどんな幸福でもいいわけではなく、幸福をとらえて評価することも難しいので、活動の目標としては心もとない。いずれにしても、理想の社会をどう理解するかは、社会正義をどう理解するかに左右されるはずである。先に見たように、社会正義は、諸々の

自由、諸々の平等、共通善をはらむものである。政治上の立ち位置によって、何に力点を置くのかが異なってくる。個人の自由に重きをおく立場もあれば、共通善に重きをおく立場もあるだろう。

社会デザインが、問題の当事者である市民本位のデザインであるかぎり、目指されるのは、理想の共同体であるとも言える。社会とは、何らかの関係をほらんだ大なり小なりの集団ならば、共同体とは、帰属意識をもった成員からなる、何らかの協力関係がはらまれる集団であり、顔の見える小さめの集団をいうものである。たしかに、日本語において共同体の語は、権威主義・排外主義・家父長制など、村落共同体の悪いイメージをとまうので、コミュニティの語がもちいられている。しかし、共同体をコミュニティと言い換えても、結局それは良くも悪くもありうるのだから、共同体の語のもとで共同体のありかたを考えるほうが正直ではないか。共同体はそのうちに何らかの協力関係をほらむ集団であるならば、過去の共同体の悪いイメージにたいしては、強制をはらまない協力関係がいかに可能であるかが焦点となるだろう。

社会デザインに内在する弱点は、目の前の問題をどうにか解決しようという性格上、現実にくつながら、実践に強くつながれ、斜に構える余裕がなくなる点である。目の前の問題に気を取られすぎると、世間の考えに縛られ、普通に良いところに落ち着き、もつと良いかもしれない他でもありうる可能性が見えにくくなる恐れもある。社会デザインのいづく理想の社会は、良くも悪くも凡庸になりがちである。たしかに、社会正義の考えかたの基本は大きく揺らぐことがなさそうでも、変化の激しい状況において理想の社会をどう実現するかを考えると、常識にとらわれない創意工夫がもとめられる。社会デザインの腕の見せどころは、凡庸さという弱点の克服にある。

社会デザインを補完しうるのは思弁デザインである。それはすなわち、アンソニー・ダンが唱えるスペキュラティブデザインであり、他でもありうる可能性を考えるデザインである¹⁷⁾。思弁デザインが追求するのは、仮想の未来にもとづく仮想の社会である。仮想の未来とは、起こるのか起こらないのか予想もつかず、良いことか良くないのか評価のさだまらない、思ってみない可能性である。次のように三種のデザインを区別できよう¹⁸⁾。

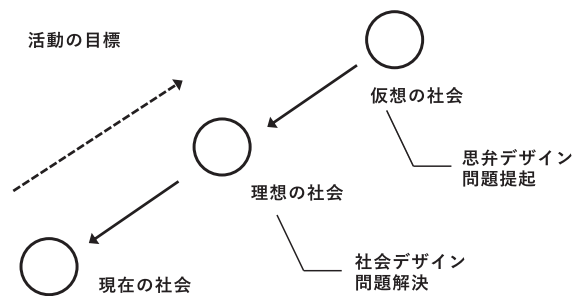


図1 | 2重のバックキャストイング

商業デザインが気にかけるのは、予想の未来にもとづく予想の社会、社会デザインが気にかけるのは、理想の未来にもとづく理想の社会、思弁デザインが気にかけるのは、仮想の未来にもとづく仮想の社会

思弁デザインはもともと批判デザインから展開してきた^[9]。それは、有力者の唱える理想の未来や、実践家の考える理想の社会にたいして、ゲノム編集にかかわる提案や、人工知能にかかわる提案など、倫理上の見解が分かれそうな提案をあえておこない世に問うものである^[10]。良識を逆なでするとしても、無意味な挑発であってはならない。思弁デザインは調査研究にもとづく一種の表現であり、倫理上想定される議論について調べ上げ、立場による見解の違いを踏まえて、議論の材料となるものを生み出してこそ意味をもつ。思弁デザインは、アートというよりもデザインであるのは、提案がけつして荒唐無稽ではなく、学問の知見を踏まえて、場合によっては専門家との共同作業によって着想を具体化し、実現までの行程を詳しく描くからである。

社会デザインの方法として知られているのはバックキャストイングである。それは、理想の社会をまず設定して、現在に向かって逆方向にそこにいる行程を考える方法である。これは、現状からの脱却を図るうえで有効な方法だが、理想の社会がややもすると普通に良いところに落ち着き、もつと良いかもしれない他でもありうる可能性をとらえそこなう恐れがある。そこで、二重のバックキャストイングを提案したい^[図1]。ここでいう二重とは、仮想の社会から理想の社会への引き寄せと、理想の社会から現実の社会への引き寄せと、二回の引き寄せをおこなうという

意味である。すなわち、思弁デザインによって仮想の社会について議論をおこない、実現可能かつ受け入れ可能などころまで引き寄せる作業によって、理想の社会のイメージを具体化する。以後はそれまでと同じで、現在に向かって逆方向にそこにいる行程を考える。無秩序なブレインストーミングよりも、社会変革を目指すデザイン教育では有効であろうと思われる。

註

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(文学)。専門はデザイン思想史。

- *1 | ジョン・ロールズ『正義論—改訂版』川本隆史・福岡聡・神島裕子訳(紀伊國屋書店、二〇二一年)。
- *2 | ロールズ『正義論』第四六節。
- *3 | ロールズ『正義論』第一五節。
- *4 | アマルティア・セン『正義のアイデア』池本幸生訳(明石書店、二〇二一年)。Amartya Sen, *The idea of Justice* (Penguin, 2010)。
- *5 | 菊池理夫『共通善の政治学—コミュニティをめぐる政治思想』勁草書房、二〇二一年。
- *6 | マイケル・サンデル『これからの「正義」の話をしよう—いまを生き延びるための哲学』(トキカワ文庫、二〇二一年)。
- *7 | University of Minnesota, *Social Problems: Continuity and Change* (University of Minnesota Libraries Publishing, 2015). <https://doi.org/10.24926/8668.2301>。
- *8 | Ruth Lister, *Poverty*, 2nd ed. (Polity, 2021)。
- *9 | 志賀信夫『貧困理論入門—連帯による自由の平等』(堀之内出版、二〇二二年)。
- *10 | Ezio Manzini, *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*, trans. Rachel Coad (The MIT Press, 2015)。
- *11 | ジョエル・ベスト『社会問題とは何か—なぜ「の」のように生じ、なくなるのか?』(筑摩書房、二〇二〇年)。Joel Best, *Social Problems*, 4th ed. (W. W. Norton & Co, 2020)。

研究会報告

2023年4月に大阪大学中之島芸術センターが開
設され、本センターの研究活動の一環として「社
会福祉とアート」研究会を立ち上げました。この
研究会は、社会福祉領域におけるアートの意味を
問い直して、取り組みへの市民参加の可能性をさ
ぐることを目的としています。同年11月25日(土)
にメンバーの研究発表会をおこない、夕方からは
ドキュメンタリー映画『プリズン・サークル』の一般
上映会をおこないました。

第1回 社会福祉とアート研究会

日時：11月25日(土) 11:00–20:00
場所：大阪大学中之島センター3階セミナー室
主催：大阪大学美学研究室

第1部 今に生きるラスキン

There is no wealth but life
ラスキンとモリスに見る「命」の意味
横山千晶(慶應義塾大学)

大阪ラスキンモリスセンター報告
吉田英司(studio-L)・倉沢郁子(関西外国語大学)

第2部 生きることの美学

においによって呼び覚まされる記憶とナラティブ
高齢者のための香りのアート回想法の実践
岩崎陽子(嵯峨美術短期大学)

ドキュメンタリー映画におけるケアの表象
想田和弘の『精神』シリーズを例に
東 志保(大阪大学)

スウェーデンのスロイド運動における市民参加
池山加奈子(大阪大学)

第3部 金芸のこれから

金ヶ崎芸術大学
上田假奈代さんを囲んで

第4部 映画上映会

坂上香監督『プリズン・サークル』
意見交換会

シンポジウム報告

日本デザイン学会・芸術工学会・道具学会・基礎
デザイン学会・意匠学会からなるデザイン関連学
会ネットワークは年に一度、共同でシンポジウムを
実施してきました。今回は、意匠学会を当番学会
として、ソーシャルデザインについて考える機会と
しました。

第7回 デザイン関連学会シンポジウム
ソーシャルデザイン 過去・現在・未来

2023年9月30日 13:00–17:30
オンライン開催

開催挨拶
藤田治彦|意匠学会(大阪大学名誉教授)

主旨説明
高安啓介|意匠学会(大阪大学)

Lovely Interaction Design for Sustainability
工藤芳彰|日本デザイン学会(拓殖大学)

教育・法律・チャリティー
ヴィクトリア朝の工芸デザインとソーシャル・ネットワーク
横山千晶|意匠学会(慶應義塾大学)

景観力という名のソーシャルデザイン
藤本英子|芸術工学会(京都市立芸術大学)
デジタルアートを活用した教育としてのソーシャル
デザイン
渡邊哲意|道具学会(宝塚大学)

ソーシャルデザインの方法論深化に向けて
複雑な社会関係と相互影響の視点から
水内智英|基礎デザイン学会(京都工芸繊維大)

ディスカッション
歴史|哲学|実践|教育|未来

*12 シンシア・スミス編『世界を変えるデザイナー—ものづくりには夢がある』北村陽子訳(英治出版、二〇〇九年)。Cynthia E. Smith et al., *Design for the Other 90%* (Cooper-Hewitt, 2007).

*13 シンシア・スミス編『世界を変えるデザイナー—スラムに学ぶ生活空間のイノベーション』北村陽子訳(英治出版、二〇一五年)。Cynthia E. Smith et al., *Design with the Other 90%: Cites* (Cooper-Hewitt, 2011).

*14 Cynthia E. Smith, *Designing Peace* (Cooper-Hewitt, 2022).

*15 森村進『幸福とは何か―思考実験と社会学入門』(筑摩書房、二〇一八年)。Guy Fletcher, *The Philosophy of Well-Being: An Introduction* (Routledge, 2016). Ben Bradley, *Well-Being* (Polity Press, 2015).

*16 ロールズ『正義論』第六七節。

*17 アンソニー・ダン、フィオナ・レイビー『スベキユラティヴ・デザイナー—問題解決から、問題提起へ—未来を思索するためにデザインがでる理由』(ユニー・エヌ・エヌ新社、二〇一五年)。Anthony Dunne & Fiona Raby, *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming* (The MIT Press, 2013).

*18 高安啓介「他でもありうる未来—デザイナーの想像力によせむ」『a + a 美学研究』一四号(二〇一三年)一〇—二九頁。
— マット・マルバス『クリティカル・デザインとはなにか? 問いと物語を構築するためのデザイン理論入門』野見山桜
訳(ユニー・エヌ・エヌ新社、二〇一九年)。Matt Malpass, *Critical Design in Context: History, Theory, and Practices* (Bloomsbury, 2017); Matt Malpass, “Criticism and Function in Critical Design Practice,” *Design Issues* 31, no. 2 (Spring 2015): 59–71.

*20 長谷川愛『二〇XX年の革命家になるには—スベキユラティヴ・デザイナーの授業』(BZN新社、二〇二〇年)。

本論はJSPS科研費(23K11723)の助成による。