



Title	社会デザインの歴史をどう記述するか
Author(s)	高安, 啓介
Citation	デザイン理論. 2024, 83, p. 17-31
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/93423
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

社会デザインの歴史をどう記述するか

高 安 啓 介

キーワード

社会デザイン, デザイン史, ソーシャルワーク,
ウィリアム・モリス, ヴィクター・パパネック
Social Design, Design History, Social Work,
William Morris, Victor Papanek

はじめに

1. 社会デザインとは何か
 2. 社会デザインの事例
 3. 三段階モデルの検討
 4. パウハウスのない歴史
 5. 並行する歴史
 6. 展覧会の変化にみる歴史
- むすびに

はじめに

社会デザインの自覚が高まるのは、20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だと考えられる。ここでいう社会デザインとは、一般にソーシャルデザインとも呼ばれる活動であるが、この呼び名が広まるのは、21世紀に入ってからである。現在では、社会デザインは、利益をあげるよりも社会問題の解決を優先するデザインとして理解されている。本論では、社会デザインの歴史をどう記述するかについて考察をおこなう。

一見したところ、社会デザインをめぐる議論はかなり盛んに見える。ソーシャルデザインの言葉をもちいなくても、社会問題の解決のための方法論や、取り組みの事例の紹介は数多くある。けれども、社会デザインが一つの分野として認知されて長くはなく、目の前の問題をどうにか解決しようという性格上、過去の取り組みをかえりみる歴史研究や、哲学を援用しての原理の探究は、十分なされてきたとは言えない。現在多くみられる事例研究をとっても、日本での場合、国内事情の話にとどまりがちで、海外の取り組みの検討や、国際比較はおこなわれにくかったように見える¹。

本稿は、第251回意匠学会研究例会（2023年5月13日、大阪大学）での発表にもとづく。

社会デザインの歴史がこれまで語られてきたかどうかは、歴史をどう定義するかにもよる。本論の考える歴史は、大きな物語としての通史である。たしかに、建築史があっても、工芸史があっても、服飾史があっても、社会デザインの通史について決定版といえる仕事はあまり見当たらない²。ラスキンのような先人の仕事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てきたわけではない。

歴史研究者によっては、通史をフィクションとしての物語と考え、個々の事実を重くみるかもしれない。けれども、個々の事実はあくまで歴史上の事実であるし、ミクロな事実関係の連鎖はあくまで歴史の一部にすぎない。たしかに、ヒストリーはその語源からしても物語である。歴史とはすなわち現代人の視点から構成された物語であるし、複数の視点からの複数の物語があってもおかしくない。しかしそれでも、歴史はけっして荒唐無稽な物語ではなく、何らかの法則もしくは何らかの傾向をとらえた物語でなければならない。歴史研究の目的は、歴史において一定の法則もしくは一定の傾向をとらえる点にある。

社会デザインの歴史がもとめられる理由は三つある。第一に、社会デザインの歴史は、教育において必要とされる。建築教育において建築史が組み込まれ、工芸教育において工芸史が組み込まれ、服飾教育において服飾史が組み込まれているならば、社会デザインの教育においても通史があってもよい。第二に、社会デザインの歴史は、事例のアーカイヴすなわち記録保存のためにも必要である。一方において、大きな物語は、個々の事例からつむぎ出されるものだが、他方において、大きな物語は、個々の事例をとらえて整理するときの参照点にもなる。第三に、社会デザインの概念を問うことは、デザインの概念それものを問うことであり、社会デザインの歴史を問うことは、デザインの歴史それものを問うことにつながる。すなわち、社会デザインでは、デザインされる対象も、デザインの担い手も、自明ではなく、デザインの前提それ自体の見直しがもとめられるだろうし、社会デザインの歴史は、商業デザイン中心の従来のデザイン史の対案として提起されるもので、デザイン史研究それ自体の見直しをうながす意味を持ちうる。

以上の関心から、私はすでに社会デザインの三段階モデルを提起している³。一段階目は、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段階である。二段階目は、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段階である。三段階目は、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。この図式は、社会デザインの歴史を描くという目標に向けての、現時点における到達点であり出発点でもある。本稿はこの地点から、近年の研究および関連資料を参照しながら、社会デザインの歴史をどう記述するかについて検討する。そこでまずは、社会デザインをどう定義す

るか、取り組み事例をどうあつかうかを確認し、社会デザインの三段モデルがこれまでのデザインの通史とどう違うのかを明らかにする。さらに、社会デザインの歴史をとらえる着眼点として、近接するソーシャルワークとの関係や、展覧会のテーマの変遷をみる。

1. 社会デザインとは何か

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。SDGsの語と同じく、ソーシャルデザインの語も、良い行いをアピールするために使用されがちなので、この語が何を意味するのか明確しなければならない。たしかにソーシャルの語は、多くの意味を含みうるが⁴、社会デザインには一定の共通理解もある。すなわち、社会デザインは、何かを生み出すデザインの仕事のうちでも、利益をあげることを目的としない、社会問題の解決に向けられた活動である。社会問題の解決というよりも、諸問題の原因となっている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⁵。

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も、ソーシャルビジネスとして認められる範囲において利益をねらってもよい。すなわち、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、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⁶。むしろ、現実問題として、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得なければいけない場合もあるだろう。

社会デザインは、問題をかかえる当事者と関係しながら、問題解決の方策を考えるのならば、社会福祉活動としてのソーシャルワークにも近い仕事である。社会デザインがもはや、道具のようなモノでなく、仕組みや、出来事や、人と人との関係を生み出そうとするなら、ソーシャルワークの仕事により近くなる。社会デザインは、ソーシャルワークの実践に学ぶことが多いが、ソーシャルワークの制度にたいして新しい刺激をあたえる役目を果たしうる。

社会デザインは、社会問題の解決にあたって、問題の当事者である市民とのかかわりを重視してきた。この経緯から、三種のデザインが区別されるだろう。一つ目に、社会デザインは、非営利の仕事として、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。二つ目に、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、個人のためのデザインである。三つ目に、公共デザインは、非営利の仕事として、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⁷。もちろん、以上の三種のデザインはまったく別々の仕事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、商業デザインと重なり得たし、社会デザインはまた、地域社会への関心

や、社会福祉への関心から、公共デザインと重なり合ってきた。

社会デザインはあくまで何かをデザインする仕事であるが、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かぎり、何をデザインするかは決まっていない。大きく見るならば、ものを生み出そうとする場合と、人と人との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、市民相互の連帯にもとづく関係づくりが重視される。社会デザインとは、広い意味においては一種の態度をあらわすが、社会デザインがもし人と人との関係それ自体を生み出す仕事ならば、製品デザインなどと区別される一つの分野とみなされる。

上記の区別にもとづき導き出されるのは、三つの類型である。社会デザインの第一のタイプは、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。このタイプは、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、人々の働く意欲がより高まることをねらう。社会デザインの第二のタイプは、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。このタイプは、必要以上にものを買わせる操作をやめて、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。社会デザインの第三のタイプは、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、社会を創造する関係づくりの仕事である。このタイプは、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。

2. 社会デザインの事例

社会デザインはあくまでデザインであるかぎり、何かを生み出してこそその活動であるが、焦点をそこに置くのではなく、社会問題の解決を最終目的とする。そのため、デザインされたものだけでなく、取り組みそのものが重要であり、個々の事例として記録に残されなければならない。社会デザインの歴史をどう記述するかが問われるならば、社会デザインの事例をどう分析するのも問われる。

個々の事例について確認したいのは、次の観点である⁸。① どんな問題に取り組むのか。教育・福祉・介護・健康・経済など。② 誰の問題なのか。誰のための仕事なのか。住民・子ども・高齢者・障がい者など。③ 何をデザインするのか。何によって問題の解決にあたるのか。空間・製品・情報・制度など。④ 誰がその事業にかかわるのか。どのようなデザイナーがかかわるのか。どのような協力者とおこなうのか。⑤ 事業の費用はどれくらいか。資金をどう調達するのか。何に支出するのか。⑥ 事業の効果はどのように検証されるのか。以上のように

に、確認項目を定めれば、個々の事例の持つ特徴が明らかになり、複数の事例どうしの比較も可能となる。これらの項目は、アーカイブの構築にとっても重要である。

3. 三段階モデルの検討

社会デザインの歴史を書くというとき、本論が考えている歴史とは、大きな物語としての通史である。歴史はそもそも現代の視点から構成された物語であり、一通りでなく幾通りにもありうるが、歴史はそれでも何らかの法則をとらえた叙述でなければならない。著者はすでに、社会デザインの通史にむけて三段階モデルを提示しているが、まずはそれを出発点として、このモデルから何が見出されるかを明らかにする。

社会デザインの第一段階は、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段階である。19世紀の欧米諸国では、二つの異なる関心が存在した。一方で、篤志家たちは、急速な工業化にともなう労働問題や、都市に住む労働者たちの貧困問題に、手を差し伸べようとした。他方で、美術家・工芸家・建築家はこぞって美しい装飾を生み出すことに力を注いだ。これらはもともと別々の関心事だったと言ってもよいが、英国において19世紀らしい二つの関心事を結んでみせたのは、両方の顔をもつラスキンであり⁹、かれの教えを引き継いだモリスだった¹⁰。

社会デザインの第一段階を代表するのは、ウィリアム・モリスである。かれは、19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、社会主義者として多く論説を残しており、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られる。モリスは、19世紀の都市の状況を目の当たりにし、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、1880年代になって社会主義の運動に参加して¹¹、労働問題をめぐって多くの講演をおこない、多くの文章を書いた¹²。モリスの言葉はじつに含蓄に富むが、主張は明白である。モリスの議論にみられるのは、一方において、喜ばしい労働によって喜ばしい芸術がもたらされるという主張であり、他方において、喜ばしい芸術によって喜ばしい労働がうながされるという主張である。なおそのとき、モリスは、芸術ということでファインアートではなく、生活芸術としての室内装飾を考えており¹³、自分の工房でその理想を実現しようとした¹⁴。

社会デザインの第二段階は、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段階である。20世紀も後半になり大量生産のシステムが広まるにつれ、工業デザインが職業として認められるようになるが、1960年代から70年代にかけて、環境問題の認識とともに環境保護の主張がなされ、南北問題の認識とともに社会正義の主張がなされ、工業デザイナーの責任が早くも問われるようになる。20世紀末にかけ

て、工業デザイナーにおいても、環境に配慮した製品を生み出そうとしたり、社会問題の解決に役立つものを生み出そうとしたり、意識の変化があらわれる。

社会デザインの第二段階を代表するのは、ヴィクター・パパネックである。工業デザイナーであったパパネックは、1971年の主著『現実世界のためのデザイン』において¹⁵、商業デザイナーの仕事に厳しく批判し、社会デザインのモデルを提示した。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、機能を重んじる近代デザインにも向けられた。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、多くの人々が本当に必要とするものを生み出そうとしない。パパネックはそこで、環境に配慮したデザインの提案や、社会において本当に必要とされる道具類のデザインの紹介をおこない、切り離して考えられない二つの関心を世に知らしめた¹⁶。パパネックの『現実世界のためのデザイン』は、出版当初には職業デザイナーから酷評を受けたが、多くの言語に翻訳されて反響を呼び、以後も忘れ去られることはなく参照され続けている¹⁷。

社会デザインの第三の段階は、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。人々の生活の質を上げる環境整備が進んでも、地域の人々によって維持されなくてはならない。社会福祉にかかわる便利な道具があみだされても、人々がそれをどう使いこなすかまで考えなければならない。21世紀になってデザインの仕事がモノばかりでないと強く自覚され、デザイナーが自分の仕事として、問題解決のための仕組みを整えたり、人々が自力で問題解決にあたるよう、協力関係をうながしたりする仕事をむしろ本分と考えるようになる。

社会デザインの第三段階について注目されるのは、山崎亮である。なぜなら、山崎はコミュニティデザインの名のもと、ものをつくらないことを公言しており、地域社会に深くかかわりながら、自分の仕事を人と人をつなぐ仕事だと自認しているからである¹⁸。山崎はもともと景観デザインを学んだが、見事な公園をつくっても人々に大切にされないかぎり維持できないと悟って、人と人をつなぐ仕事それ自体を引き受けるようになった。山崎もたしかに、社会デザインの一つとしてコミュニティデザインを考えているが、日本以外でコミュニティデザインはかならずしも一分野として認知されているわけではなく、山崎みずから打ち立てた部分も大きい。いずれにせよ、コミュニティデザインがものをつくらないという場合、三つの仕事と考えられる。それは、人材育成などの仕組みづくりであり、ワークショップなどの出来事の企画であり、住民がみずから問題解決できるための、人と人とのインフォーマルな関係づくりである。

以上の三つの類型は、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

によって乗り越えられてきたとは考えない。労働をより良くするという課題も、人々の本当の必要に応えるという課題も、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、各段階の予兆をたどろうと思えば過去までたどれる。第三段階目は、デザイナーが人と人との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し、コミュニティの創出はデザイナーの仕事とみなされなかったに過ぎない。それでも、以上の三段階モデルは、各時代のデザイナーの意識の変化をとられていると考える。

4. バウハウスのない歴史

社会デザインの自覚が高まるのは1970年代以降、商業デザインの負の側面が明るみになり、デザイナーの社会責任が問われてからである。上記の三段階モデルで、近代デザインを代表するバウハウスに触れなかったのは、理由がないわけではない。バウハウスにおいて社会デザインに通じる取り組みがあっても、社会デザインの典型とは言えないと考えられるからである。歴史をかえりみるならば、社会デザインの自覚は、商業デザインと深く結びついた近代デザインへの批判なしにありえなかった。

20世紀前半に起こった近代デザインは、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ったえる、普遍主義の志向の強いデザインである¹⁹。近代デザインはもともと、労働者の生活を良くしようという社会変革の志向を持ち合わせていたが、1930年代以降、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る。近代デザインはそれでも、人々が本当に必要とする製品を生み出すという理念のもと、必要のない品々を買わせようとするスタイリングの考えを批判していた。1950年代から1960年代にかけて各国でグッドデザイン賞のような表彰制度が起こったのは、近代デザインの理念にかなった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った²⁰。しかしそれでも、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まったく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った。1960年代後半には、草の根の対抗文化が台頭し、1970年代になって、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、近代デザインは信頼を落とすことになり、商業デザインとは一線を引く仕事として、環境に配慮した製品のデザインや、社会問題を解決するデザインが意識されだした。

1971年のパパネックの『現実世界のためのデザイン』が社会デザインの宣言書だと言えるのは、パパネックが、不誠実なスタイリングだけでなく、近代デザインの仕事にも辛辣だったからである。それは、近代デザインがたんに、商業主義・市場本位・利益優先・大量生産・

大量消費に加担していただけない。パパネックが暗に問題にしたのは、近代デザインにおける二つの普遍主義である。すなわち、最新の科学技術はどこでも通用するという考えであり、機能と結びついた簡素さの美はどこでも通用するという考えである。パパネックがこの普遍主義のイデオロギーに反対するのは、人々が新しい技術の恩恵にあずかったとしても、技術をもつ有力な企業の経済支配を受けるからであり、美しく洗練された品物であっても、土地に生きる人々への押しつけは、文化支配にもなりかねないからである。

パパネックは、デザインの普遍主義にたいして、土着主義というべき立場をとる。それは、現地調達できるものを使って、安価かつローテクで用を足そうとする DIY 精神であり、土地の人々とともに考え、土地の人々の感じかたを尊重しようという精神である。主著『現実世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、土地で入手できる廃品をもちいて容易に作ることで事例が取り上げられているほか、DIY の指南書も出している²¹。結局そうした態度はデザインそれ自体の否定とも取れるので、工業デザイナーの反感を買うには十分であり、ボンジーペのような近代デザインの支持者はそれを幼稚だと考えていた²²。

パパネックの土着主義をよく説明するのは、『現実世界のためのデザイン』で紹介されている空き缶ラジオである²³。これは1960年代に途上国の人々があらゆる情報から隔絶されているのを受けて、大学院生がみだした簡易ラジオである。空き缶を本体として、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ら、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（図1）。ジュースの空き缶が使われている粗末なラジオも、地元の人の手になる手芸ふうのカバーで覆われたラジオも、工業デザインへの皮肉である。近代デザイナーはこれを小馬鹿にするだろうが、自分たちの良き趣味をインドネシアの人々に強要する権利はどこにもない。パパネックによると1966年にドイツのウルム造形大学でこの空き缶ラジオを紹介

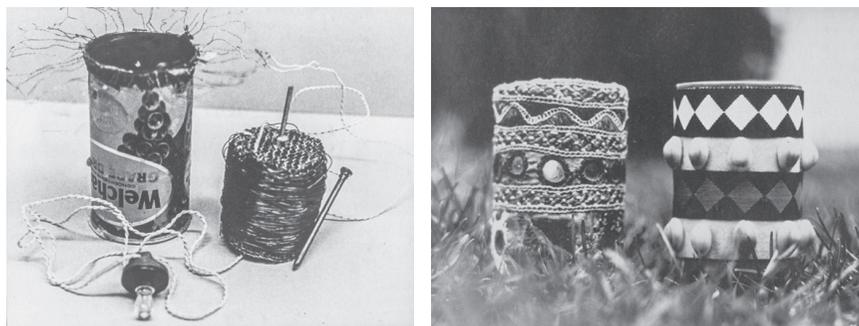


図1 空き缶ラジオ

したとき、教授たちは席を立ち去ったという²⁴。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。少なくとも、近代デザインを支持する者には受け入れがたい代物だったのであろう。

パパネックは自分の立場をまだ社会デザインと称してはいたわけではないが、社会責任を負うデザイナーとしては認められてきた²⁵。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21世紀からである。アメリカのデザイン研究者、ヴィクター・マーゴリンは、パパネックにそうした評価をあたえたが、同時にパパネックの限界もとらえていた²⁶。結局のところ問題なのは、パパネックが社会の必要を満たすデザインの模範をしめしたものの、問題をはらんだ社会それ自体を再デザインするまでには至らなかったという点である²⁷。そこで、社会デザインの次なる段階として、社会の仕組みそれ自体を見直すような取り組みが待望されるだろう。

5. 並行する歴史

社会デザインと、社会福祉活動としてのソーシャルワークはともに非営利を原則とし、社会問題に取り組むという同じ目的を持つゆえに、重なり合う部分も多く、両者はかなり似通った分野である。社会デザインがもはやモノのデザインでなく、仕組みや、出来事や、人と人との関係や、人々の生きかたを考えようとするのなら、両者はますます接近する。それでも、呼び名の違いという単純な理由もあり、少なくとも日本において、相互理解はまだ十分でないように見える。

社会デザインの自覚が高まるのは、20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。社会デザインの呼び名が広まるのは、21世紀になってからである。これにたいして、ソーシャルワークの仕事は、遅くとも20世紀初頭には広く認知されていたとみられる。そのため、社会デザインは、ソーシャルワークの理論から多くのことを学べるだろう。たとえば、困難をかかえる人々との関係のしかたをめぐる「介入」の議論は、デザイン実践においても参考になる²⁸。

強いていうならば、社会デザインは計画分野であり、ソーシャルワークは実践分野である。たしかに、2014年の国際ソーシャルワーカー連盟による定義では、ソーシャルワークも「社会変革」を目指す活動とされるが、少なくとも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もとより期待されていない²⁹。それならば、社会デザインこそ、現在のソーシャルワークに一石を投じる役割を果たしうる。それは、現行の社会福祉制度の問題をとらえて、改善の提案をおこなう役割にとどまらず、社会福祉にかかわる事柄に、アートに通じる感覚を持ち込んだりも

できる役割である。

ソーシャルワークの歴史については多くの本が出ており、ネットから情報を得るのも容易である。英語で書かれた概説をみるかぎり³⁰、近代福祉制度およびソーシャルワークの起源は、19世紀英国にもとめられがちである。すなわち、産業革命ののちに深刻化する貧困問題にたいして、慈善活動のネットワークが広まったのが始まりとされる。そしてその発端からすでに二つの方向がみられた。その一つは、援助が必要とみられる個人に働きかける方向で、1869年に始まった慈善組織協会は、地区ごとに援助が必要な者をとらえ、対象者に働きかけて自立をうながす活動をおこなった。そしてもう一つは、コミュニティによる問題解決をはかる方向で、1880年代に始まったセツルメント運動では、大学生らが貧困地域に入って、社会条件の改善をはかる活動をおこなった。

20世紀前半には、ソーシャルワークの個人に働きかける方向は、専門職の性格をもつケースワークとして確立するが³¹、20世紀後半には、個人および家族にたいするケースワークがかならずしも問題の根本におよんでいないという批判から、社会制度の変革をもとめる「ラジカルな」ソーシャルワークが現れたり³²、人々の相互扶助をうながすコミュニティ系ソーシャルワークが試みられたりした³³。今日、先進国のソーシャルワークはなお個人および家族にたいするケースワークが中心だが、コミュニティ系ソーシャルワークの経験もこれまで積んできた³⁴。

社会デザインの始まりは、ソーシャルワークの始まりと重なる。両者ともに19世紀の慈善活動に共通の根をもつと考えられるが、19世紀英国において大きな影響をおよぼした一人は、ジョン・ラスキンだろう。かれは、美術批評家でもあり、社会活動家でもあり、モリスのようなデザイナーを覚醒させ、慈善活動家たちに社会福祉への道をしめした。しかし、20世紀になると、デザインの仕事も、ソーシャルワークも、以前にもまして専門職として認識されるようになる。社会デザインといえども、何らかのものを生み出す専門職であり、ソーシャルワークの仕事とかかわりがあっても、同じ仕事という認識はなかった。

21世紀からは状況の変化がみられる。社会デザインの一つであるコミュニティデザインでは、職業デザイナーがものづくりにかぎらず、仕組みや、出来事や、人と人との関係を考えだそうとするうえ、地域の人々や、福祉従事者や、当事者にもデザイン思考がもとめられるようになる。そうなると、社会デザインの一つであるコミュニティデザインは、コミュニティ系ソーシャルワークとあまり区別がつかなくなる³⁵。日本では、行政の委託を受けたデザイナーが、社会福祉事業としてコミュニティデザインをおこなう構造があらわれている³⁶。

6. 展覧会の変化にみる歴史

社会デザインの展覧会の変遷を調べれば、社会デザインの当事者の関心の変遷をたどれるだろう。良い例証として、ニューヨークのクーパー・ヒューイト国立デザイン博物館による三つの展覧会に注目しよう。いずれも、社会デザインを担当する学芸員、シンシア・スミスの監修による展覧会である。たしかに、以下にみる変遷は、社会デザインの成り行きを反映しているとみられる。

スミスによる一つ目の展覧会は、2007年に上記の博物館でおこなわれた「残り90%の人々ためのデザイン」である³⁷。この展覧会は、社会デザインの展覧会の草分けであり、タイトルは、パパネックの問題提起を受けたもので、一部の人々のためでなく多くの人々が本当に必要としているもののデザインをいう。展覧会では、貧困の問題に光をあてて、途上国の人々の生活水準を上げる便利な発明品を多く紹介している。

スミスによる二つ目の展覧会は、2011年から次の年まで国連本部で開催された「残り90%の人々とおこなうデザイン——都市編」である³⁸。前回の続編であるが、タイトルが「残り90%の人々のために」でなく「残り90%の人々とおこなう」となり、住民参加の視点を打ち出される。展覧会では、デザイナーが現地の人々と直接交わりながら仕事している状況を伝えるとともに、都市への人口集中と、都市の不法居住にたいして、問題を打開するアイデアを紹介している。

スミスによる三つ目の展覧会は、2022年から翌年にかけてクーパー・ヒューイト国立デザイン博物館にて開催された「平和のためのデザイン」展である³⁹。この展覧会もまた、草の根の取り組みを紹介しているが、以前の「残り90%」シリーズから10年あまり経て、不安定化する国際情勢もふまえ、貧困といった経済問題よりも、マイノリティの社会承認や、個人の尊厳というように、文化問題への取り組みに焦点をあてている。また、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かを人々に知らしめる取り組みが多くなっている。

むすびに

社会デザインの歴史をどう記述するかについて次の知見を得た。①社会デザインは、利益をあげるよりも社会問題の解決を優先するデザインであるが、何をデザインするか決まっているわけではない。②社会デザインの歴史を書くために、事例をいかに分析するかも問われる。何をデザインするかなど、分析の観点を明らかにすれば、事例どうしの比較もしやすくなる。③社会デザインは、皆で協力して美しいものを生み出す理想に始まる。近年では、便利な道具類にとどまらず、人と人との関係を生み出そうとする志向を強めている。④社会デ

デザインの三段階モデルは、デザインの歴史それ自体への反省を含む。それは、商業デザインを中心とする歴史の見直しだけでなく、近代デザインを中心とする歴史の見直しでもある。⑤社会デザインは、ソーシャルワークと同じく、工業化にともなう社会問題への対応に根をもつが、社会デザインは、ものをつくらない仕事によって、ソーシャルワークに再近接している。⑥社会デザインを主題とする展覧会について調べれば、社会デザインの変遷をたどれる。近年では、便利な道具類だけでなく、啓発活動なども増えている。

社会デザインの三段階モデルはあくまで大局をしめすもので、地域差を考慮していない。旧共産圏ではまったく異なる事情があっただろうし、欧米諸国以外の地域において発展モデルがどれほど通用するのか分からない。だからこそ、有効な比較をおこなうには、比較の基準がなくてはならない。三段階モデルのそれぞれの段階は、マックス・ウェーバーのいう理念型である。理念型とは、現実にそれに合致する存在がなかったとしても、事象を比較検討するために理論上もとめられる類型である⁴⁰。

地域ごとの歴史もさることながら、問題ごとの歴史はより役立つだろう。19世紀の社会活動家がまず気にかけてのは、労働問題であり、貧困問題であったが、今日のデザイナーが取り組もうとする問題は、多様化している。自然災害とコミュニティの問題や、少数者の社会承認の問題や、農と食をめぐる問題など、問題ごとの歴史は、展覧会のテーマとしても意味深いものである。

註

- 1 国外の事情について研究の例。鈴木美和子『文化資本としてのデザイン活動——ラテンアメリカ諸国の新潮流』（水曜社、2013）。
- 2 鄭炫采「ソーシャル・デザインの起源とその歴史」『多摩美術研究』8号（2019）: 25-41。
- 3 高安啓介「社会デザインの三つの段階」『a+a 美学研究』14号（2023）: 90-119。
- 4 ソーシャルデザインと言うときの「ソーシャル」の語がもちうる様々な意味について Cameron Tonkinwise, “Is Social Design a Thing?” in *The Social Design Reader*, ed. Elizabeth Resnick (Bloomsbury Visual Arts, 2019): 9-16.
- 5 Ezio Manzini, *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*, trans. Rachel Coad (The MIT Press, 2015).
- 6 Muhammad Yunus with Karl Weber, *Building Social Business: The New Kind of Capitalism that Serves Humanity's Most Pressing Needs* (PublicAffairs, 2011).
- 7 André Schaminée, *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).
- 8 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).

- 9 ジョン・ラスキン『ヴェネツィアの石』井上義夫編訳（みすず書房，2019）。
- 10 ジョン・ラスキン『ゴシックの本質』川端康雄訳（みすず書房，2021）に所収のモリスの序文。
- 11 大内秀明『ウィリアム・モリスのマルクス主義——アーツ & クラフツ運動を支えた思想』（平凡社新書，2012）。
- 12 William Morris, *William Morris on Art and Socialism*, edited and with an introduction by Norman Kelvin (Dover, 1999); *News from Nowhere and Other Writings*, edited with an introduction and notes by Clive Wilmer (Penguin Books, 1993).
- 13 William Morris, “Lesser Arts,” in *William Morris on Art and Socialism* (Dover, 1999), 1–18.
- 14 David Saxby, “The San Graal Tapestry Weavers at Merton Abbey,” *The William Morris Society Magazine* (Spring, 2016): 10–13. David Saxby, *William Morris at Merton* (Museum of London, 1995)
- 15 日本語版は、英語版の第一版の訳。ヴィクター・パパネック『生きのびるためのデザイン』阿部公正訳（晶文社，1974）。Victor Papanek, *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*, 2nd ed. (Thames and Hudson, 1984).
- 16 Mateo Kries, Amelle Klein, and Alison J. Clarke, eds., *Victor Papanek: The Politics of Design*, English ed. (Vitra Design Museum, Papanek Foundation, 2018).
- 17 Martina Fineder 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.
- 18 山崎亮『コミュニティデザインの時代——自分たちで「まち」をつくる』（中公新書，2012）。
- 19 高安啓介『近代デザインの美学』（みすず書房，2015）。
- 20 高安啓介「良いデザインと評価の問題」『デザイン理論』76号（2020）: 115–129.
- 21 James Hennessey & Victor Papanek, *Nomadic Furniture* (Pantheon Books, 1973); *Nomadic Furniture 2* (Pantheon Books, 1974).
- 22 Gui Bonsiepe, “Bombast aus Papp: Gui Bonsiepe zu Papaneks Umwelt des Überlebens,” *Form* 61, no.1 (1973): 13–16. Gui Bonsiepe, *The Disobedience of Design*, ed. Lara Penin (Bloomsbury, 2022).
- 23 パパネック『生きのびるためのデザイン』142–144. Victor Papanek, *Design for the Real World*, 224–227.
- 24 ベトナム戦争にかかわる別の提案がその原因だったという証言もある。Alison J. Clarke, *Victor Papanek: Designer for the Real World* (The MIT Press, 2021), 142–147.
- 25 Nigel Whiteley, *Design for Society* (Reaktion Books, 1993).
- 26 Victor Margolin and Sylvia Margolin, “A ‘Social Model’ of Design: Issues of Practice and Research,” *Design Issues* 18, no.4 (Autumn 2002): 24–30.
- 27 Victor Margolin, “Social Design: From Utopia to the Good Society,” in *Design for the Good Society*, ed. Max Bruinsma and Ida van Zijl (nai010 Publishers, 2015), 28–42.
- 28 Victor Margolin and Sylvia Margolin, “A “Social Model” of Design: Issues of Practice and Research,” *Design Issues* 18, no.4 (Autumn 2002): 24–30.
- 29 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，2019），84.
- 30 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). Catherine N. Dulmus, Karen M. Sowers, eds., *The Profession of Social Work: Guided by History, Led by Evidence* (Wiley, 2012).
- 31 Elizabeth N. Agnew, *From Charity to Social Work: Mary E. Richmond and the Creation of an American Profession* (University of Illinois Press, 2004).
- 32 Roy Bailey and Mike Brake, ed., *Radical Social Work* (Edward Arnold, 1975). Mike Brake and Roy Bailey, ed., *Radical Social Work and Practice* (Edward Arnold, 1980). Michael Lavalette, et al., *Radical Social Work Today: Social Work at the Crossroads* (Policy Press, 2011).
- 33 コミュニティ系ソーシャルワーク community social work は、1982年のバークレイ報告をきっかけに広まったとされる。Peter M. Barclay, *The Barclay Report: Social Workers: Their Role and Tasks* (National Institute for Social Work, 1982).
- 34 コミュニティ系ソーシャルワーク community social work のほかに、日本語でいう「まちづくり」に近い community development ないし community organizing といわれる分野もあった。これにコミュニティデザインが加わることになる。背景の異なる以上の分野どうしの差異や、仕事の重なりを明らかにする必要がある。Sally Holland and Jonathan Scourfield, *Social Work: A Very Short Introduction* (Oxford University Press, 2015), 15.
- 35 山崎亮もまたコミュニティデザインと、コミュニティ系ソーシャルワークとの重なり合いや、今後のさらなる交わりの可能性について触れている。宮城孝・菱沼幹男・大橋謙策編『コミュニティソーシャルワークの新たな展開——理論と先進事例』(中央法規出版, 2019), 38-54.
- 36 山崎亮の主催するスタジオLによる、介護・福祉にかかわる取り組みの例, スタジオL『おいおい老い展』展覧会カタログ (アーツ千代田 3331, 2019).
- 37 Cynthia E. Smith, et al., *Design for the Other 90%* (Cooper-Hewitt, 2007).
- 38 Cynthia E. Smith, et al., *Design with the Other 90%: Cities* (Cooper-Hewitt, 2011).
- 39 Cynthia E. Smith, *Designing Peace* (Cooper-Hewitt, 2022).
- 40 マックス・ヴェーバー『社会科学と社会政策にかかわる認識の「客観性」』(岩波文庫, 1998).

Constructing a History of Social Design

TAKAYASU, Keisuke

While numerous methodologies and case studies on social design exist, there has been limited discourse on its historical aspects. This paper aims to explore the process of constructing the history of social design and sheds light on the following key points:

(1) Social design is a design approach that places a higher priority on addressing social issues than solely pursuing profit. However, it doesn't necessarily prescribe what should be designed to achieve this purpose.

(2) When documenting a history of social design, it is indeed crucial to conduct a comprehensive analysis of specific cases. By clearly defining the parameters, it becomes easier to draw meaningful comparisons among different cases.

(3) Social design originates from the vision of collective collaboration to craft something beautiful. In recent times, it has shifted its focus towards fostering connections between people, moving beyond mere utilitarian tools.

(4) The three-stage model of social design incorporates reflection on the evolution of design history itself. It encompasses not only a review of the history focused on commercial design but also an examination of the history centered on modern design.

(5) Social design, similar to social work, has its roots in addressing social problems that emerged during the industrialization era. Today, social design reconnects with social work by actively engaging with and making interventions in communities.

(6) Examining the evolution of exhibitions dedicated to social design provides valuable insights into the shifting understanding of social design over time. In recent times, there has been a rise in activities aimed at raising awareness, alongside the creation of practical tools.