



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. 84-85
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/93429
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 大阪大学

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、こうした呼び名が広まるのは、21 世紀に入ってからとみられる。現在では、社会デザインは、利益を最大にす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。

社会デザインをめぐる、問題解決のための方法論や、事例の紹介は多くみられる。けれども、過去の取り組みをかえりみる作業はまだ十分になされていない。社会デザインの歴史は、今日のデザイン教育のためにも、事例の記録のためにも、不可欠である。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、デザインの歴史そのものを問うことでもある。本発表では、社会デザインの歴史をいかに記述するかについて、三段階モデルにもとづき考察した。

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濫用されがちなので、それが何であるのかを明確にしておきたい。たしかに、ソーシャルの語には多くの意味が含まれるが、社会デザインは、目先の利益よりも社会問題の解決

を優先するデザインである点で、一定の共通理解もある。

定義するなら、社会デザインとは、利益を生み出すことを目的せず、市場経済だけでなく公共政策においても配慮のとどきにくい社会問題に目を向けて、何らかのものを生み出すことで、人々がより良く生きる条件を整えて、現実にかかえる問題を解決しようとする活動である。人々がより良く生きる条件を整えることに力点を置くとき、社会変革のためのデザインと言われたりもする。

三段階モデル

ここで問われる歴史は、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、幾通りにもありうるだろうが、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。社会デザインについては、以下の三つの段階がみつめられる。

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。一方において、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、この教えを引き継い

だモリスだった。

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、環境問題の自覚とともに環境保護の意識があらわれ、南北問題の自覚とともに社会正義の意識があらわれ、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、工業デザイナーのあいだでも、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する自覚がでてくる。

社会デザインの第三の段階は、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ぬ。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れるよう、相互の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。

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。歴史の三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。第三の段階目は、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、少なくとも、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。

社会デザインの歴史

本発表では、以上の三段モデルにもとづき、社会デザインの歴史をいかに描くのか、社会デザインの歴史はいかなる問題提起をはらむのか、社会デザインの歴史について、何を気にかけるべきか、何を手がかりとできるのか、今後のような展開の可能性のあるのかについて、多角度から検討をおこない、以下の結論を得た。

- ① 社会デザインが何をデザインするかは定まっておらず、商業デザインとの線引きはそれほど簡単ではないが、社会デザインの歴史は語られうるし、研究・実践・教育それぞれの関心から、通史が書かれる必要がある。
- ② 社会デザインの上記のような三段階モデルは、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となりうる。
- ③ 社会デザインは、ソーシャルワークと同じく、産業革命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、ものでない仕事を手がけたり、市民との関係を深めたりするなかで、ソーシャルワークに再近接している。
- ④ 美術館での社会デザインの展覧会の変遷を調べれば、社会デザインの理解の変遷も分かるだろう。現在では、貧困問題もさることながらマイノリティの社会承認など、多様な取り組みが紹介されるようになっている。