



Title	ソーシャルデザイン : 過去・現在・未来
Author(s)	高安, 啓介
Citation	デザイン理論. 2024, 83, p. 128-133
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/93448
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

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

報告 高安啓介（大阪大学）

デザイン関連学会ネットワークは、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・意匠学会の 5 学会からなり、年一度、共同でシンポジウムをおこなってきた。今回は、意匠学会が当番学会として、ソーシャルデザインを主題とするシンポジウムを企画した。シンポジウムの開催にあたっては、事前に、発表者と、各学会の代表者として、オンラインのミーティングを 2 度おこない、討議の内容について検討した。シンポジウムには 104 名の事前の申し込みがあり、70 名以上がオンライン参加したとみられる。

ソーシャルデザインの自覚が高まるのは、20 世紀後半になって商業デザインの負の側面が目立つにつれ、デザイナーの社会責任がますます問われてからだと考えられる。ソーシャルデザインは、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知られており、この名称はいまや、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。ソーシャルデザインはその性格上、社会实践のハウツーとして語られがちだが、このシンポジウムでは、ソーシャルデザインの歴史をふりかえり、ソーシャルデザインの意味を問い直し、デザイナーの社会的役割について考えようとした。

プログラム

-
- | | |
|-------------|--|
| 13:00-13:05 | 開催挨拶
藤田治彦 意匠学会 大阪大学名誉教授 |
| 13:05-13:20 | 主旨説明
高安啓介 意匠学会 大阪大学 |
| 13:20-13:50 | Lovely Interaction Design for Sustainability
工藤芳彰 日本デザイン学会 拓殖大学 |
| 13:50-14:20 | 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 |

- 14 : 30-15 : 00 「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
- 15 : 00-15 : 30 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
- 15 : 30-16 : 00 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 | 京都工芸繊維大学
- 16 : 10-17 : 30 ディスカッション
歴史 | 哲学 | 実践 | 教育 | 未来
-

【発表 1】

Lovely Interaction Design for Sustainability

工藤芳彰 | 日本デザイン学会 | 拓殖大学

デザイン（D）を問題解決の行為と定義すると、特に社会的課題を対象としたものをソーシャルデザイン（SD）、共同体における内的な SD をコミュニティデザイン（CD）と捉えることができる（ $D \supset SD \supset CD$ ）。

「社会的課題」や SD は社会の状態に応じて明滅する。現生人類の祖先とされるクロマニヨン人の洞窟絵画や、社会性昆虫であるミツバチのダンスも、彼らの CD によって生みだされたのかも知れない。このような想像は SD の理解を手助けしてくれる。

デザイン史において SD に近いイメージを有するデザイナーといえば、社会主義運動に参加したモリスがあげられる。ここでは、彼の個々の作品と SD との関連については触れず、それらがいまだ多くのフォロワーとファンを魅了し続けていることに着目したい。そこには時代を超える Lovely なインタラクションがあり、興味関心のサスティナビリティを高めている。このような枠組みを、長期戦である SD の要件と位置付けることができる。

SD のヒントは人類学や民俗学の成果に求めることができる。ヤップ島の石貨は社会的課題の発生を瞬時に解決するシステムデザインが発現したものと考えられる。宮本常一が記録した対馬・伊奈村の自由参加型の寄り合いは、極めてやわらかい課題解決のシステムである。もちろん、伊勢神宮の式年遷宮の背後にある半永久的なシステムも忘れてはならない。これらはアノニマスな CD の知見である。

とはいえ、過去に SD の痕跡を探していると、ある種の違和感を感じざるを得ない。「宇宙船地球号」や SDGs の概念が示すとおり、かつて一部の知識人のみが憂いていた社会的課題は、現代では教育をとおして広く一般に共有される。SD の現代性とは教育と実践の一体化である。

これからの SD には一層、教育と実践のやわらかなシステムに多様な人々を誘い込む、Lovely なイン

タラクション・デザインが求められるだろう。

【発表 2】

教育・法律・チャリティ

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

産業革命は 21 世紀につながる様々な革新や変化のみならず、いくつもの課題をも生み出した。その一つが格差社会の問題である。

都市における少年少女の犯罪は国家としても重大な課題であった。イングランドとウェールズでは少年少女の更生を促すために 1854 年に Youthful Offenders Act (the Reformatory Schools Act) が制定されている。その 3 年後には、14 歳未満の犯罪予備軍を視野に入れた Industrial Schools Bill が可決され、更生および教育を目的とした施設の開設が促された。とはいえこれらの施設の中には、法律が制定される前から個人の慈善活動の一環として運営されてきたものもあった。1853 年から 1856 年にかけてのクリミア戦争は、本国で残された家族たちの救済を目的とした数々の慈善活動を生んでいる。子供の貧困問題もそのような背景の中で議論されるようになったのである。法律の制定は慈善活動家たちの大きな働きかけが可能としたものであった。同時に法律によって個々の活動の組織化が促されたことになる。

モリス・マーシャル・フォークナー商会は、Industrial Schools Bill の改正案が施行された 1861 年に設立されており、その年に 1857 年の法律発効後にロンドンで最初の認定校の一つとなったユーストン・ロード 44 番の Industrial School から、数名の少年たちを雇い入れている。それだけではない。商会の設立を背後からサポートした人々や関係者たちは、女性や子供の貧困をめぐる慈善活動に深くかかわっていた。

本発表では、一見対極に置かれがちな女性と子供たちの貧困問題とアーツ・アンド・クラフツ運動へとつながるヴィクトリア朝のデザインの実践が、このような社会的システムの中でつながっていた事実を、モリス商会を通してあぶり出してみたい。その中で、デザインの歴史を公益の視点から見直すことが可能となるのである。

【発表 3】

「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

これまで 35 年私が関わってきた「景観」のデザイン分野は、まさにソーシャルデザインの中にある。「景観力」とは、単に景観というハードの空間だけではなく、そこに関わる人々の「意識」や「あり方」いわばソフト面をも加えた、空間を変える力のことを私が定義した。

この分野の最終目標は、人と人が繋がりそれぞれが生きがいを持って暮らせる、「幸福な空間づくり」の実現と捉えている。

日本各地でも様々な事例があるが、大阪では1990年代より「水都」のコンセプトで、道頓堀遊歩道、北浜テラス、中之島周辺ライトアップなどが実現されてきた。京都市では、厳しい景観条例の元、京都らしい空間の実現を推進してきた。いずれも、市民・事業者・行政がともに協力しながら、実現してきたものである。過去には、事業者の利益追及による開発に市民の反対運動が起こり、行政のコントロールへの反発も激しい時代があった。しかし、景観分野においては、市民、事業者、行政がともに考え推進する制度も整い、地域協議会で市民が中心になって、地域景観をコントロールしたり、PFIやPPPのように、行政に代わって民間事業者が、公共施設の事業者になるなど、枠を超えた仕組みづくりが増加している。いずれも、ソーシャルデザインの担い手に自由度が出てきたために、ようやくエリア全体のトータルデザインコントロールが可能になってきたと言える。

では、「幸福な空間づくり」の実現に向けた、専門家（デザイナー）の役割は何であろう。デザイナーに重要な役割を3つの分野で私は定義している。1 技術、空間デザインをより心地よく設計するハードコントロールの技術。2 配慮、より多くの人々の利益につながるための心遣い。3 センス、より美しさを実現するための判断ができる資質。これらが、重要と考える。

これまでデザイン分野では、とかく「人間中心」が叫ばれてきた。しかし、景観の分野では地域の風土、地形があってこそその地域の個性が磨かれる、そしてソーシャルデザインの視点でも、人間だけではなくトータルで捉える視点が必要である。これからの「景観力」を活かすデザイナーは、まさにソーシャル分野のトータルデザイナーとなるのである。

【発表4】

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

2012年東京駅での上映をきっかけに知名度が全国に広まったプロジェクションマッピングなどに代表されるデジタルアートは、近年チームラボ、ライゾマティクス、ネイキッドなどに代表される多くの企業がイベントを日本各地でも開催し、身近なアートとして定着してきている。投影の手法もプロジェクターによる投影からLEDパネルを使用した形状自在な大型投影などのほか、センサーを用いたインタラクティブな演出の多様化など、機材の発展や進歩も速い。

教育の現場を見ると、小学校では図画工作5・6に光のアートの項目があり、セロハンと電球を用いた空間演出を体験するが、文科省が進めるICT教育に連動させてPC／タブレットを用いたプログラミングとプロジェクターを活用したデジタルアートとしての発展授業を展開する学校もある。高校においては芸術系・映像系・工業系のコースを持つ学校の文化祭などで生徒の作品をプロジェクションマッピングとして上映する事例も多く見受けられ、学校レベルでデジタルアートへの理解が深まっている。多くの美術系・工業系の大学においてもカリキュラムの中に取り入れるほか、ゼミ活動を中心とした地域連携の事例としてプロジェクションマッピングを実施し、また学生募集のコンテンツとしても活用され

ている。

小学校から大学まで、地域との関わりが深い学校においては、児童・生徒・学生のデジタルアート作品を地域に広く共有し、地域との関係づくりに活用している事例も見受けられる。ここでは現在取り組んでいる小学校・中学校・高校でのデジタルアート教育「光のアートで校舎をつつもう」プロジェクトと、地域との連携事例として小学校が学校または地域の周年事業に合わせて総合的な学習の時間で児童たちが制作に参加し地域と共に周年イベントを作り上げている取り組みを紹介する。これらの事例からデジタルアートを教育に活用したソーシャルデザインについて考えてみたい。

【発表 5】

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 | 京都工芸繊維大学

ソーシャルデザインの方法論的議論は、どのように深めることができるだろうか。まず、ソーシャルデザインが対象とするのが社会課題であることにその特質が挙げられる。社会課題は、既に原因と結果の関係が明らかな「飼い慣らされた問題」ではなく、要因間には複雑なフィードバックループが存在し、特定の原因と結果に基づいた予測と制御が不能な「厄介な問題」である（リッテル&ウェバー, 1973）。そうした問題は、従来の直線的なデザイン方法では対応しきれないばかりか、表層的な課題に直接アプローチすることで、かえって状況を悪化させたり、問題を変質させたり、新たな問題を生じさせることが指摘されている。他方、法則や原理の発見を基に課題解決を試みるのではなく「満足のいく」解決策を探求するという「デザイナーリー」な活動や思考（クロス, 1982）が、解決策を予め計画できない社会課題に対する有効な枠組みとして注目されてきた。加えて、同じくデザインの思考を産業の文脈に取り入れ発展してきた「ユーザー中心主義」が持つ枠組みや視座にはその限界が指摘されており、ソーシャルデザインの方法論を検討するにあたり、そうした批判を逆照射することが有効であろう。その指摘には、関係するステイクホルダーの限定や、短時間軸の設定、デザイナーの外在化、問題「解決」の重視、因果関係に基づいた計画と実行などが挙げられる。つまり、ソーシャルデザイン実践は、マルチステイクホルダーが考慮され、長期時間軸が考慮され、計画よりも実践のなかで試行される性質を持つといえる。その結果として、個別的でありながら広く社会へ波及しうる「社会的プロトタイプ」がつくられるのである。実践により培われてきたソーシャルデザインの方法が十分には対象化されていないために、ソーシャルデザインの初学者らは経験を通じて学ぶほかない状況が生じている。ソーシャルデザインの展開のために、いまその方法論に対する議論を深める必要がある。

ディスカッション

ソーシャルデザインは、目の前の問題の解決に向けられているかぎり、現在（いま）と強く結ばれており、ともすると近視眼になりがちである。そのため、この機会に、少し離れた過去にも、少し離れた未来にも、ひとしく目を向けようとした。ディスカッションの時間ではまず、歴史について意見を交わした。たしかに、ソーシャルデザインの本質にかかわる問題にたいしては、一人一人のデザイン観もさることながら、デザインの歴史をふまえておく必要はあるだろう。反対にまた、ソーシャルデザインの通史を書くためには、それが何であるのか、定義づけが必要になってくる。ソーシャルな活動の起源をはるか太古の昔にまで遡るみかたもありうるし、名前がまだあたえられていなくても、19世紀の英国の状況に始まりの契機をみることもできよう。

デザインの哲学とは、言うならば「そもそも論」である。デザインとは何か、デザイナーは何を生み出すのか、デザイナーとは誰かという問いは、ソーシャルデザインをめぐる議論において先鋭化する。なぜなら、プロジェクト系においては、デザイナーが何を生み出すかは自明ではなく、誰がデザインの主体なのか分かりにくい事例によく出くわすからである。さらに、社会問題を解決するというソーシャルデザインの前提そのものも問われるだろう。問題どうしが複雑に絡み合っている現実世界において、目の前の問題への場当たりの対応でいいのか、優先されるべき問題はあるのか、社会問題はいかに「問題」として意識されるのか、検討の余地はおおいにある。パネリストの問題提起やディスカッションをとおして、少なくとも議論の端緒はひらかれた。

ソーシャルデザインは、今日ますます参加のデザインとして語られるようになっている。そこでパネリストに「参加」についてどう考えているのか問うてみたところ、ソーシャルデザインは参加によるデザインであるばかりでなく、市民参加それ自体をデザインする局面があることが明らかになった。ソーシャルデザインの教育については、大学での専門教育や、地域でのリカレント教育のほか、高等学校までの教育において実施されうる可能性がしめされた。そしてこの場合、地域ぐるみの協力や、理解のある学校教員の育成がもとめられることも指摘された。

ソーシャルデザインの歴史を問うことは、デザインの歴史それ自体を問うことである。ソーシャルデザインの概念を問うことは、デザイン概念それ自体を問うことである。シンポジウムでは、一つにまとめきれないほど多様な関心がしめされたが、ソーシャルデザインはあくまで「デザイン」活動として、感性領域を主たる領域としながら、新しい可能性に向けた取り組みである点については、共通理解があったものとみられる。ソーシャルデザインはいまや、普及の段階というよりも、反省の段階にあるのならば、事例報告ばかりでなく、歴史をめぐる議論や、哲学の名のもとでの原理研究がうながされてもよい。学問全体の発展のためにも、デザイン各学会において引き続いて議論がなされることが望まれる。

高安啓介（大阪大学）