

ソーシャルイノベーションを 生み出すデザインを考える

——エツイオ・マンズイーニの思想をもとに

鼎談

川地真史×石塚理華×富樫重太

〔一般社団法人公共とデザイン〕

加藤しのぶ 構成
宮村政徳 撮影



大阪市天王寺区の應典院での「産まみ[む]めも」(2024年5月17～26日開催)の展示会場にて。左から川地氏、石塚氏、富樫氏。

お話しいただきたいと思います。

川地 僕は当初、ブログに「海外の公共セクターにおけるデザインの事例と可能性」といった記事を書いていたのですが、富樫さんとはそのブログを通して知り合いました。2016、7年頃のことです。

富樫 当時、僕はデザイン会社で働きながら、デザインのアウトカム(成果)は何なのかといったことを考えるようになっていた時期で、日本のビジネスのあり方やそれに対するデザインの役割がこれでもいいのかといった思いが大きかった。そんなタイミングで会った川地さんとの対話から、海外では「イノベーションラボ」といって政府がデザイナーと協働するようなプロジェクトがあることを知ったんです。

川地 あの頃、僕たちはWebサービス開発に携わっていたけど、周りにそういう話をする人自体あまりおらず、チャットアプリのSlack上にパブリックセクターや民主主義などのキーワードとデザインの関連に興味がある人たちが集まるコミュニティをつくりました。その直後に、僕はフィンランドのアールト大学[*2]の修士課程に留学し、そこで協働的なデザインを学んだり、行政とのプロジェクトを経験したりして、帰国後は日本の社会の公共面の発展に少しでも貢献したいと思い、富樫さんと相談したんです。とりあえず、政策・公共サービス・民主主義などとデザインの関わりについての事例を調べて発信しようと、参加者を呼び

かけたけど、ほぼノーアクションで、思ったよりみんな関心がないんだな、と(笑)。そんななか、参加を表明してくれた石塚さんと3人で、ゆるく活動を始めたのが2020年頃でした。

石塚 私は2015年にイギリスのグラスゴウ美術大学に交換留学したんですが、そこでは行政に提案するようなサービスデザインの授業があつて、自分が今までやってきたスキルや目標をこういうことに使えるんだという点が興味深かった。帰国後はデジタルデザインの仕事に就いたものの、当時はデザインでビジネスを盛り上げるという言葉が全盛の時代で、周りには公共セクターとデザインといった領域に興味がある人も、その方面の仕事も見つかりません。どうしようかともやもやしているタイミングで、ふたりに会ったんですね。

川地 3人ともデザインの領域がビジネス的な成長に回取され、矮小化されてしまうことに違和感を持っていて、そこからデザインの公共的な役割やアウトカムの形に関心を抱いて集まった。それぞれが気づいたのは、消費財としての「売れるデザイン」がもてはやされてきた日本に対し、西欧では何十年も前から「政策・公共サービス・民主主義」とデザイナーの関わりについてデザイナーの問題意識があるという点です。最初はWebなどメディアでの発信から始まりましたが、活動のなかで知り合った方々とプロジェクトをやるようになって、2021年

真の「場づくり」とは、単に居場所を設ければいいわけではない。人が集まり、互いに話し、関係性を豊かにするなかで、住民が当事者意識を持って地域の課題を解決する——そうした活きた場づくりをデザインの視点から取り組む際、イタリアのデザイン研究者エツイオ・マンズイーニの思想は起点のひとつとなるだろう。その考えに強く共鳴し、企業・自治体・共同体と多様な実験を共創する(一社)公共とデザインの共同経営者である川地真史氏、石塚理華氏、富樫重太氏に、場づくりから始まるソーシャルデザインと新しい民主主義の形、それを生み出す考え方や実践の方法などについて、幅広く語っていただいた。

——川地さん、石塚さん、富樫さんは、共同経営する「公共とデザイン」で、東京都では渋谷区とのソーシャルイノベーションラボ立ち上げの伴走、働きやすい職場環境づくりを目的とした京都府亀岡市と地域企業を交えての共創、また「産む」にまつわる価値観・選択肢を問い直す展示活動「産まみ[む]めも」など、さまざまなプロジェクトに取り組んでいられています。

そんな皆さんの共著である『クリエイティブデモクラシー』(2023年、ビー・エヌ・エヌ)では、「デザインがもたらす社会的な影響に着目し実践する先人」としてエツイオ・マンズイーニ[*1]を紹介。彼が提唱する「プロジェクト駆動民主主義」の思想について、大きく紹介しておられますね。今日はマンズイーニの思想に触れつつ、皆さんのお考えやこれまでの活動

に法人化しました。

誰もがデザインする時代のプロジェクト駆動民主主義

——そんな皆さんがマンズイーニの思想に触れたきっかけは？

川地 フィンランドへ留学する直前くらいにマンズイーニの『Design, When Everybody Designs』を手に入れたのが最初です。2015年に発刊されたもので未邦訳ですが、デザインの世界に与えた影響は非常に大きい。まずタイトルから「デザインせよ。誰もがデザインする時代だ」という強いメッセージがあります。

石塚 マンズイーニの考えは社会と民主主義とデザインというような本には必ず引用されていて、私も『Design, When Everybody Designs』を読み、考え方に共感したのを覚えています。ちょうど、先に話したもやもやがあつたタイミングで、自分の仕事のあり方を新たな角度から考えるきっかけになりましたね。

富樫 DEISS[*3]というソーシャルイノベーションのためのデザインの国際ネットワーク団体があり、その中核的存在であるマンズイーニが提唱したのが「プロジェクト駆動民主主義」です。これは、人々が自分自身の人生や人生の一部に関わる目的を達成するための、話し合いや行動に結びついた実践——「ライブプロジェクト」を通じて、既存のシステムの外に出る動きのこと。その、プロジェクトを実践

する活動こそ「デザイン」であり、専門家だけでなく、関わるすべての人が「デザイナー」になり得るという発想に立っています。

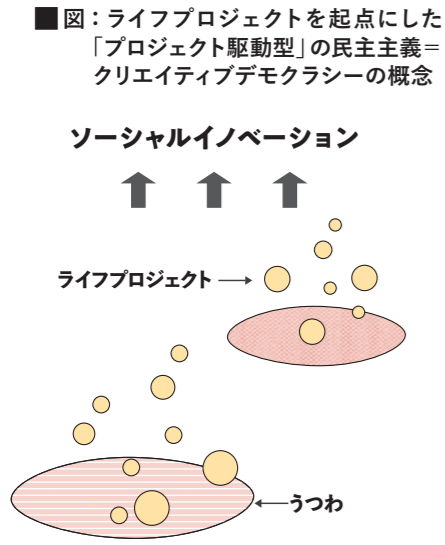
その考えに興味を持ち、マンズリーニが書いた『日々の政治 ソーシャルイノベーションをもたらずデザイン文化』（2020年、ピー・エヌ・エヌ）を読みました。川地さんと活動を始めた頃で、デザインの民主主義における役割とはどういうものかという内容、みんなでデザインしているという考えが印象に残っています。自分にも何かできるかも、という大きな可能性を感じましたね。

川地 マンズリーニの思想の時代背景を言っておくと、彼自身が大いに影響を受けた運動として、1970年代にイタリアのトリエステという町で民主的な医療運動に取り組んだ、精神科医フランコ・バザリア[*4]のことを挙げています。当時、精神疾患のある患者は隔離された閉鎖病棟に置かれていたのを、草の根運動から初めて地域の中で一緒にケアしていこうという動きになり、最終的に精神科病院廃絶を謳う、いわゆる「バザリア法」が実現。これはそれまでの当たり前とは全く異なる、オルタナティブだった。こうした草の根運動の背景が、ソーシャルイノベーションの思想にもつながっている、とマンズリーニは書いています。

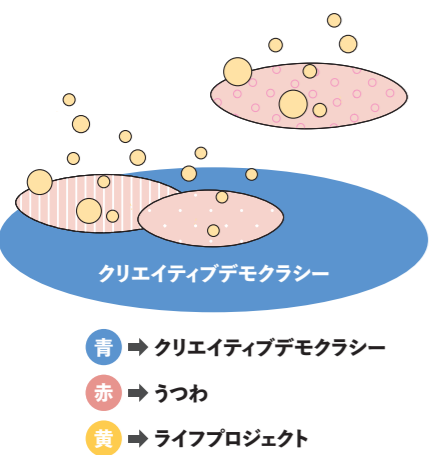
富樫 マンズリーニは、今まで通りの「こうしていればうまくいく」という伝統的なスタイルを「慣習モード」、自らが自分の生を自律的に

土台としてお互いに相手を気にかけるような関係をどうつくるかが重要だね」という言葉が印象的でした。場所やものやプロジェクトそのものがインフラになる可能性はあるけれど、他者と出逢い、自分と異なる考え方、異なる望みさを持つていることを知る体験こそ大事であり、そのための「うつわ」となる環境を編むということも、これからのデザイナーの役割のひとつだと思いますね(●)。

富樫 その点で言うと、ロンドンのEvery One Every Day [EoE]は「参加型エコシステム」づくりの代表的な事例です。「家族、友人、隣人の生活を良くする」真の変化には、多くのプロジェクトを一緒につくる必要がある」と掲げ、まずは自宅の近くで、自分と似たような人たち、異なるバックグラウンドを持つ人たちと一緒に過ごそう、と。たとえば一緒にパンをこねる体験を通じ、お互いのことを少しずつ知り、情報を共有し合うなど、ティータイムを過ごすこと



インフラストラクチャ=うつわを構成する要素 (ルール、関係性、場、ツール、プラットフォームなど)



出典／『クリエイティブデモクラシー』（2023年）掲載の図をもとに作成

デザインすることを「デザインモード」と対比して表している。伝統的なスタイルが消えた流動的な今の時代、「慣習モード」ではやっていけなくなり、自分がどうしたいかを自分で決めて自ら環境をつくっていく「デザインモード」に切り替えていくことで、人間の潜在的な可能性が解き放たれると言っています。

川地 『日々の政治』には「デザイン能力とは歌うようなものである、僕たちはみな歌うことができる」とあります。人は誰もが、社会関係を再生するデザイン能力を持っていて、それはたとえば「批判的思考」「創造性」「分析能力」「実践的思考」といった能力である、と。そのうえで、僕たちのような専門のデザイナーはそれを発揮するための環境づくりの役割を果たすべき、と言ったわけですね。

石塚 ソーシャルイノベーションという言葉には、国や自治体がトップダウンで施策を行い、私たちの生活に勝手に反映していくイメージもあると思うけど、一方で個人的なプロジェクトが私たちの生活や社会を変化させていくきっかけとなるような働き方もある。そういう私的衝動から公共性を生み出すのが、先ほど挙げたライフプロジェクトを起点にした「プロジェクト駆動民主主義」であり、協働的な参加型民主主義の一形式として位置づけられています。

富樫 参加型のデザイン自体は70年代からあったけど、明確に民主主義と結びつけることをマンズリーニは意識している。それまで読んでき

から一緒にビジネスを立ち上げるまで、多様な参加の機会をつくることで、目覚ましい進化を遂げました。

石塚 あの事例はかなり綿密に全体設計がされていて、たとえばふっと来た人がその段階で関わったり、ビジネスを始める人を支援したり、最初のプロジェクトの中でさまざまなパスを準備していますよね。デザインによって、参加の補助線みたいなものがきれいに引いてあるというか……。

川地 ただ、それはきれいな側面だけ見た話だよ。そういう設計を準備することはもちろん大事だけど、結局、何かを始めるときにはそれを動かしている人の態度が大事だと思う。友人がラップバトルのワークショップに参加したときの話だけど、ここでは15分即興でライブを見せて、あと30分で「はい、ここからは自分でライム（韻を踏んだ歌詞）を書いて」というような補助線も何もないやり方だった。でも、友人は

た本は、たとえば住民をあまり信頼せずに「どうコントロールするか」という視点から出発するものがほとんどだったんだけど、民主主義の理念に立ち返って考えると、その出発点がおかしいのだということに気づかされるんです。私たちの『クリエイティブデモクラシー』では、マンズリーニの考えをもとにソーシャルイノベーションの定義を深め、「各々のローカルで生きる状況の当事者」わたしと多様な他者が新しい関係を育みながら、これまでの当たり前を問い直し、システムの変容を促す創造的活動」と再定義しています。

関係性の「うつわ」を編む — 専門家が果たす役割とは

「プロジェクト駆動民主主義」の視点から場づくりを考えた場合、デザインの専門家の果たす役割とはどのようなものでしょうか？

石塚 デザインの専門家としてのケイパビリティをどういう方向に発揮するかは、向き合う土壌がビジネスなのか、社会運動なので大きく分かれている感じがします。ただ、確実に言えるのは、誰もが暮らしを良くしていくためのデザインに取り組むようになったとき、専門家に求められる役割は、これまでのデザイナーとは違ったものになるという点です。

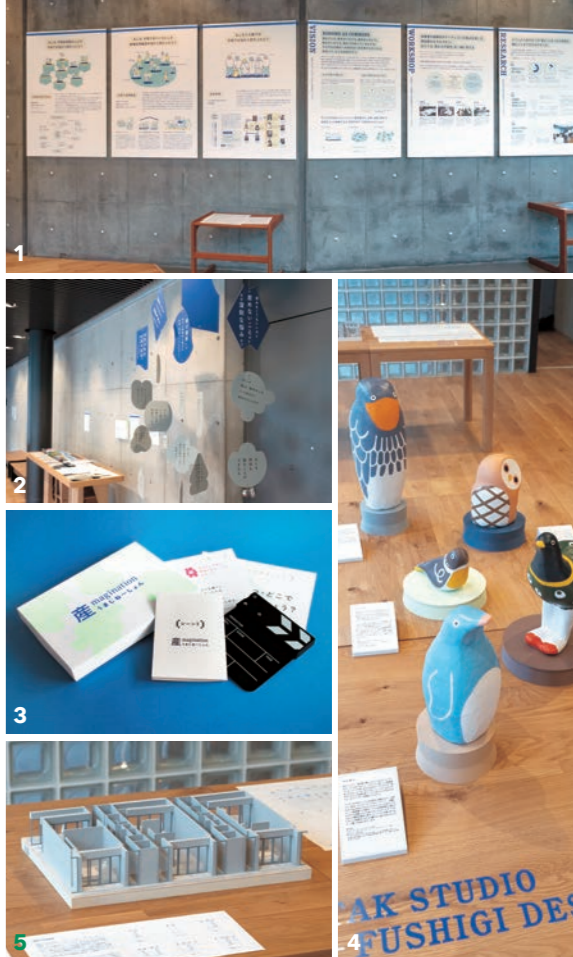
たとえば、前に商店街や小学校と連携しながら地域コミュニティづくりを進めている方と話したのですが、「こういう活動をするときに、

生身の言葉をくらって、下手なりに何とか書けちゃったり。どれだけきれいに設計したとして、生身の関係でそれを「ぐらう」ことの方が、強いんじゃないかという気もしている。

富樫 人と人が出逢うときに補助線は必要というのもそうなのだけど、今、川地さんが挙げたラップバトルのような「触発」が起こるケースも確かにある。この場合、ラップの中に自分の生々しい魂みたいなものが現れて、そこから何かの連鎖が起こったのかなと思う。

やはり、その人の持っているもやもやだったりに、心に引っかかっているものだったり、交じり合う環境をどうつくれるかが重要な気がします。なんでもかんでもデザインできるわけではなく、あくまでその人の内側にある魂だったり、光みたいなのだったりが出発点になるわけで、それをどう引き出していけるかが大事なのかなと感じます。

石塚 さっき、トップダウンで政策的にアプローチしていくものと、ボトムアップでつくっていくものの両方があるという話をしたけど、それをミックスしたものが必要だとマンズリーニは言っている。制度だけあっても誰も動かないし、ボトムだけが盛り上がりしても政策につなぐていれないから、両方やりましようねということ。ただ、理論としてはそうだけど、実際にやるのはなかなか難しい。私たちは、それがどうできるかということを探求していく必要がありますね。



1.「産む」をテーマに、多様な当事者の視点に立つての公共化に向けたリサーチ、ワークショップ、展示を行うプロジェクト「産まみ [む] めも」。2.会場では、リサーチを通じて明確化されたさまざまな問いかけを通じて、訪れた人それぞれが「産む」について考えていく。3.与えられたシーンを参加者が即興で演じることで、「産む」にまつわる想像力を深めるツール「産magination」。4.5.産み、育て、家族を営む——それぞれ異なるバックグラウンドを持つ人々の視点を共有する、5組のクリエイターの作品も展示された。撮影/宮村政徳 写真3.のみ提供/公共とデザイン

ソーシャルイノベーションは他者との出逢いに依存する

——進行形のプロジェクトの事例として、2022年に始まった「産む」にまつわる価値観・選択肢を問い直す展示「産まみ [む] めも」についてお聞かせください。

富樫 「産まみ [む] めも」には、一般の方だと見出しづらい領域にも、デザインの課題を見つけることは可能であるという点を、掘り下げた面があります。その際、プロジェクトの起点となったのは、じつは私たち自身のもやもやでした。みんながそれぞれもやもやすることを出し合って、3人ともがピタッときたのが「産む」ということだった。これは、その時の僕たちが30歳前後で、育った環境や子育てへの苦手イメージ、パートナーの国籍など、それぞれが切実に「産む」に悩んでいたからです。

な課題であり、展示を通じ「産む」への向き合い方を対話と表現で問い直したことで、「わたしの課題」が「わたしたちの課題」として捉えることが可能になったのではないかと思います。この点、マンズリーニが言う「ソーシャルイノベーションは、他者との出逢いに依存する」を少しでも実現できたのは大きいですね。

民主主義はデザインと手を携えて進化していく

——今後は、どのような方向へ進めていくお考えですか。

富樫 「産まみ [む] めも」のプロジェクトは、参加者の方の問いが深まっていくなかで、僕たち自身も当事者としてそのプロセスに触れられました。ただ、それを政策につなげるという点で言えば、この展示が何らかの仕組みに落とし込めるところまでは到達していない。今後は意識して行政の方などルールをつくる側の人たちを集め、ワークショップをすることで何がどう変わるんだろうということに興味を抱いています。

石塚 民主主義とデザインは一見関わりのないもののように感じてしまうと思うのですが、私たちは「民主的である」状態は常に望ましいと思っているで、自分たちの仕事をますますそれとつながら考えていきたい。デジタルデザインの仕事をしていたとき、上司に「デザイナーは『イタコ』になって、それを使う人がどういう気持ちでいて、どんなことを考えているのかを代弁するんだ」と言われたけれど、今

川地 先ほど、デザインの専門家の役割について話をしましたが、別の次元の話として、専門家という役割を脱いだ「わたし」として、その場に参与しているという視点も必要だと思うんです。自分が非当事者として外から関わるのは、上空から見下ろしてしまうような関係になるかもしれません。今回の展示ももちろん専門家のデザイナーとして関わっているのですが、一方でデザイナー以前にただ「産む」についての悩みを持っている「わたし」として場に存在する、ゆるやかな当事者であるような関わり方も意識しました。

富樫 このテーマは、あまり公的な場で語られることがないこともあって、自分の思いや考えを言葉にする機会がほとんどなかったという人も多く、「産む」の当たり前を再創造する演劇ツールキット「*6」を準備し、それらを通して言語・非言語での表現方法を交え、参加者同士やっている公共とデザインでの活動や民主的な社会環境を生み出すためのデザイナーはそれだけでは足りなくて、さらに「わたし」としてどうしたいのか、どういうものが望ましいのかをにじませていくことが必要ですよ。それをどう実現するか、自分と折り合いをつけながら模索を続けていきたいと思っています。

川地 民主主義というのは未完のプロジェクトだから、プロジェクトを起こすにも力が必要で、そこに平等性がどれくらいあるかという点もデザインの役割になるような気がします。大きなことはできなくても、ひとつ考えの回路が増えたり、手段が増えたりというところで既存のものより前進する——そういうヒントの提示をこれからも続けていきたいですね。

——「公共」「わたしとわたしたち」「起点としてのプロジェクト」と、いずれもマンズリーニの思想を実践し、さらなるソーシャルイノベーションにつなげるものですね。本日は、貴重なお話をありがとうございました。

注

- *1 イタリアのデザイン研究者。ミラノ工科大学名誉教授。ソーシャルイノベーションとサステナビリティのためのデザインに関するリーダーとして、これまでにパルセロナのエリサバデザインスクールアンドエンジニアリングや、ロンドン芸術大学など世界各地の大学で教鞭を執る。主な著書に『日々の政治ソーシャルイノベーションをもたらすデザイン文化』や『こぢかい近さがまちを変える ケアとデジタルによる近接のデザイン』(2023年、Xデザイン出版)、『Design When Everybody Design』などがある。
- *2 2010年に工科、経済、美術の3つの公立大学が合併して設立。政府の産官学連携型イノベーション推進の核として、エンジニアリング、アート&デザイン、ビジネスの各コミュニティの分野を自在に越境する研究と教育が注目を集めている。

の対話の後押しも試みています。

石塚 会場では「産む」をめぐる協働デザインのプロセスと、5組のクリエイターによる作品を展示しているほか、事前のワークショップには美術作家、デザイナー、建築家といった作家さんにも参加してもらいました。不妊治療や特別養子縁組の当事者・産まないと決めた方など、産むことに対して深く向き合った経験知を持つ人、将来子どもを持つことにもやもやしている人たちがクリエイターとグループをつくって、一緒に話を聞いたり、自分の家族像と他の人の家族像について考えてもらったりというプロセスを経ました。私たちは、状況の当事者を含む、多様な人々と協働で新しいものごとをつくるプロセス自体を重視してワークプロセスを設計しましたが、クリエイターの作品づくりにとっても大事な時間であったと感じています。結果的に、クリエイターには専門家としての入り口ではない部分で、まず話をするという過程を意識してもらえました。

「産む」と言うと、女性だけの話題のように思われがちですが、これを展示という形で「開いた」ことで、若い男性がひとりで見に来たり、若いカップルがカジュアルに話をして帰っていったりという姿も見られました。参加者の中には展示を見たあと、「産む」を修士論文のテーマにし、今後の進路としてプレコンセプションケア「*1」の研究をするという人もいます。

富樫 「産む」は個人的であると同時に公共的

*3 Design for Social Innovation towards Sustainabilityは、2006年にマンズリーニが創設。持続可能な変化を支援・促進するために積極的に関与しようとするデザイン学校やデザイン系大学に拠点を置く、世界的なラボのネットワーク。

*4 1924〜1980年。イタリアの精神科医。公立精神科病院の廃止を定めた1978年の精神保健法改正の立役者。

*5 2017〜2023年。ロンドン市内で貧困が課題となっていたバーキング・アンド・ダゲナム地区で行われた社会実験「住民自らがプロジェクトやビジネスのアイデアを共に育て、素早く実現すること」を目的に、食育・修繕・リサイクル・廃棄物ゼロ・新聞や雑誌の発行など、各種ソーシャルビジネスへの大規模な参加によるエコシステムの形成に成功した。

*6 TOOLKIT「産magination」。リサーチから得られたデータをもとに、特別養子縁組を検討するカップルの会話、不妊と判断された後のカップルや親子同士のやり取りなど——参加者自身が即興演劇することで、「当事者になり得る自分」を発見し、そこに生まれる葛藤やもやもやを具体化するためのツール。

*7 将来の妊娠を考えながら、女性やカップルが自分たちの生活や健康と向き合うこと。

一般社団法人公共とデザイン

川地・石塚・富樫の三氏を共同代表に2021年創設。「多様なわたしたちによる公共」を目指すソーシャルイノベーションスタジオ。住民との協働や生活者起点のリサーチ、実験やワークショップ等に基づく事業創出など、社会課題の当事者との協働からプロジェクト創出に取り組み。法人の著書に『クリエイティブデモクラシー「わたし」から社会を変える、ソーシャルイノベーションのはじめかた』(2023年、ビー・エヌ・エヌ)がある。

川地真史 (かわち・まこと)

一般社団法人「Deep Care Lab」代表。アールト大学Co.Design修士課程卒業。フィンランドにて行政との協働やソーシャルイノベーションのためのデザイン研究を行う。

石塚理華 (いしづか・りか)

千葉大学工学部デザイン学科・同大学院卒業。在学中にクラスゴー美術大学・ケルン応用科学大学に留学。国内外の大学にてサステナビリティを学ぶ。大手事業会社でのデザインディレクション業務。受託開発スタートアップの共同創業者等での多岐にわたる分野のデジタルプロダクトのデザイナーや体験設計を経て、現職。

富樫重太 (とがし・しげた)

立命館大学産業社会学部卒業後、株式会社「Anoko」を創業し、社会課題領域の事業立ち上げの仮説検証・コンサルティングに従事。2019年に株式会社「Anoko」を共同創業。住民の困りごとを集め、政策づくりにつなげるサービス「Anoko」を開発する。

