

令和元年5月28日現在

機関番号：33921

研究種目：基盤研究(C)（一般）

研究期間：2015～2017

課題番号：15K00703

研究課題名（和文）リスク社会における「物語を可視化し共有するデザイン」の実践と基礎理論の構築

研究課題名（英文）Visualisation and narrative sharing: Design theory and practice for the modern risk society

研究代表者

宮田 雅子（Miyata, Masako）

愛知淑徳大学・創造表現学部・准教授

研究者番号：20431976

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 3,400,000円

研究成果の概要（和文）：近代デザインは「問題を解決」することを目指して発展し、成功をおさめてきた。しかし問題がより多様で複雑になった現代においては、人びとが直面する問題を先まわりして全て取り除いてしまえるような安全な社会はもはやありえない。近代デザインが持つこの限界を乗り越えるため、本研究では人と「もの」との関係に着目し、それらのネットワークが生み出す「物語」の可視化を試みる。その考え方として、「物語-共有型デザイン」を提案した。従来はデザインの課題として検討されてこなかった事例をもとに、実際のフィールドでの分析をおこない、現代のリスク社会に対応し得るデザインの基礎理論を示した。

研究成果の学術的意義や社会的意義

デザイン研究においては、事例分析や実践活動に重心が置かれがちだが、個々の活動の妥当性だけでなく、広くデザイン研究全体を貫く基礎的なデザイン理論の検討も必要である。また、そもそも近代デザインの持つ限界もある。そこで本研究では、問題がより多様で複雑になった現代のリスク社会におけるデザインの基礎理論を構築するため、「物語-共有型デザイン」のデザインという考え方を導入した。本研究に関係する研究者は、それぞれデザイン教育やデザインの実務に携わっており、導き出された結論は今後関連する研究およびデザインの実務にも広く貢献すると期待できる。

研究成果の概要（英文）：Modern design has evolved to respond to society's inherent problems.

However, in today's world where highly diverse and complex issues exist, it is becoming increasingly difficult to design a safe society and foresee problems and nip them in the bud. In an attempt to overcome this limitation of modern design and to find a solution, this study examined the relationship between people and objects and visualised the "narrative" created by the network. Based on a field analysis of the cases that had not been considered as design issues earlier, we demonstrate the basic theory of design and propose the concept of "narrative-sharing design" to address the challenges of the modern risk society.

研究分野：デザイン学

キーワード：デザイン論 物語 コミュニティ インタビュー調査 アクターネットワーク理論

1. 研究開始当初の背景

消費経済の拡大とともに発展してきた近代デザインは、1970年代以降、モダニズムに対する懐疑と連動して、批判の対象にもなった。たとえばデザイン教育者のヴィクター・パパネックは、商業主義に偏りすぎたデザインの誤りを指摘し、消費者自らがデザインとは何かを正しく理解することが必要であると論じた（パパネック、1974）。また経済学者エルンスト・フリードリヒ・シューマッハーは、物質至上主義的な当時の現代文明を鋭く批判し、「スモールイズビューティフル（小さいことは素晴らしい）」という経済哲学を展開した（シューマッハー、1984）。人口や経済規模が恒常的に拡大し続けることは不可能である以上、消費を拡大するためのデザインがいずれ限界を迎えることは当然である。デザインの意味を再考することは、近代デザインが当初からその内面にはらんできた課題であったといえる。むしろ1990年代に哲学者のヴィレム・フルッサーが「投企（Entwurf）」という用語を用いて論じたように、デザインは再帰的に自己を投影していく概念だといえよう。

ただし、商業的なデザインに対する批判は、言説のみにておこなわれてきたわけではない。とくに2000年代以降、クリティカルデザインやソーシャルデザインなどの文脈において、社会的な視座から批判的に常識や生活を捉え直したり、生活者がデザインのプロセスに参加しながら自ら豊かな生活環境を創造していく試みがおこなわれるようになった。こうした脱商業主義の過程にあるデザインの課題を整理し、社会と生活者との視点を結びつけるこれからのデザインの意義を再考する必要がある。

2. 研究の目的

上記の背景を踏まえ、本研究では、現代の状況に応じたデザインの理論として「〈物語-共有〉型デザイン」を検討し、それが実際のフィールドでいかに有効であるのかを検証することを目指す。

「〈物語-共有〉型デザイン」を提案する理由をここで補足すると、その背後には、生活者が直面する問題点を先まわりして全て取り除いてしまうような安全な社会はもはやありえないという問題意識がある。社会学者のウルリッヒ・ベックは、産業化が促進される近代社会においては、富とともにリスクも生産されるとし、社会理論の新たな基本概念として「リスク社会」を提案した（ベック、1998）。リスク社会においては、国家や企業、家族はリスクの緩衝材の役割を果たさず、個人の選択肢の増大によって選択の結果が自己責任となるリスクを生活者自らが負わねばならない。同じく社会学者のニクラス・ルーマンは、個人の選択の結果として起こる損害である「リスク」と、外的な要因で起こる「危機」とを区別することにより、「リスク

／安全」という単純な構図から脱出することを提案した（ルーマン、2014）。また、リスク社会は、もはや社会学だけの問題ではない。例えば人類学者の市野澤潤平は、次のように述べている。「近年の人類学は、不確実性に対峙する上での人間の態度を、損失に怯える〈問題-解決〉型の思考のみに還元することに、鋭い疑義を差し挟んでいる」（市野澤ほか、2014）。これらの提案や指摘は、これからのデザインを考えるうえでも重要な示唆となる。なぜなら、「リスク／安全」の構図に基づいて「リスクを取り除くことによって安全にする」デザインは、ときにはリスクを隠蔽し安全を偽装するデザインにつながりかねないからだ。むしろ、リスクが個人の責任に回収されてしまう社会においては、リスクに向き合うためのデザインの方こそ必要なのである。

社会の中に潜在的に、解決されるべき事態としての〈問題〉があり、それを発見して〈解決〉するのが従来のデザインに期待されてきた役割であった。生活に必要な家具や家電、衣服、道具などが普及の過程にあった場合は、それらの製品をより良く便利にするための「〈問題-解決〉型デザイン」が有効だった。しかし、複雑性が増していく現代社会においては、万能な人間が自然環境を含めたあらゆる事象をコントロールし、様々な問題を解決することで社会がより良くなっていく、という近代デザインの命題にしたがった方法論には限界もある。すなわち、社会構造の変化から目を逸らしたまま製品に新たな機能を付加することや、単なる「些細な問題探し」へと移行することで、〈問題〉を解決しているように見せることがデザインの目的へとすり替わってしまうのだ。また、〈問題〉が解決されたことによって救われる人がいる一方で、問題解決の対象ではなかったところに新たな〈問題〉が発生するという事態も生まれる。別の見方をすれば、〈問題〉は必ずしもきれいに〈解決〉されなければならないとは限らない。問題の原因を探り、そこに対処を施すこれまでの「〈問題-解決〉型デザイン」は、問題を起こしている原因と結果の関係が明らかなものにしか適用できないのである。こうした「〈問題-解決〉型デザイン」の限界を乗り越えるために、本研究では、デザイナーが問題に対して解決を与えるのではなく、生活者の〈物語〉に着目し、可視化して共有することが必要ではないかと考えた。分断された個人がリスクを負っている社会において、柔軟にリスクに直面することができる強さを持ったコミュニティを編み上げることが、現代社会で有効な新たなデザインの理論として必要とされているのではないかと。実際、研究代表者らは、これまで地域におけるまちづくりのためのプロジェクトやワークショップ等の実践活動を行ってきた。それらの個々の実践活動は有意義ではあるが、そうした実践活動を持続的に地域に根

づかせるための方法や、個々の実践活動同士をつなぐための方法論は、まだ十分に検討されてきたとは言えない段階にある。そこで本研究では、従来の「〈問題-解決〉型デザイン」に代わるデザインの考え方をここでは仮に「〈物語-共有〉型デザイン」と名付け、その方法とデザイン理論を検討していこうという考えに至った。

3. 研究の方法

「〈物語-共有〉型デザイン」を検討していくにあたっては、従来の「〈問題-解決〉型デザイン」の考え方からは一度距離を置き、地域でおこなわれている実践活動やソーシャルメディア上で起こっているコミュニケーションの現状を踏まえ、これまでに「デザイン」の枠組みでは語られてはこなかった事柄をデザインの視点から捉え直したいと考えた。そこで、まず、①デザインに隣接する分野の専門家へのインタビューを行い、その後、②インタビューの整理とデザイン理論への応用、③実際のフィールドにおける分析と考察、という順序で研究を進めた。また最終年度には、結果をまとめたウェブサイトや冊子を作成したり、学会等で発表したりするなど、成果の公開に努めた。

4. 研究成果

(1) デザインに隣接する分野の専門家へのインタビュー

「〈問題-解決〉型」のデザインでは対応が難しい問題に向き合うためのデザインの方法論を検討するうえで、重要な理論的要素を抽出するため、多様な分野を専門とする研究者らへのインタビューを実施した。対象者の専門分野は、人類学・神話学、社会運動論、メディア論、死生学、都市論・建築論、哲学・民藝である。

(2) インタビューの整理とデザイン理論への応用

インタビューをもとに議論を重ね、問題を直接的に解決する方法とはことなる事例を収集した。これまでデザインの問題としては取り込まれる機会のあまりなかった事例を参照することで、次の4点を「〈物語-共有〉型デザイン」を検討する要点としてまとめるに至った。

(2)-① 最善を尽くしつつ、どうしようもないことに折り合いをつける

かつての村社会における埋葬では、「野辺送り」など皆で墓場まで練り歩いていく儀礼があり、社会的に共有された「悲しみ方の型」が与えられていた。しかし現代では、自由に悲しむことができる代わりに「自分の悲しみ方は異常ではないか」といった不安や孤立があり、新しい問題が起こっている。ただし同時に、インターネット上で同様の境遇の人びとと出会い互いを支えあう集団が作られたり、カフェのようなカジュアルな雰囲気の中で死について語るイベントが行われたりす

るなど、新しい試みも行われている。緩和ケアの現場では、問題を解決するというよりも、人びとが対等に協働するプロセスを続けていくことが重視される。それにより、「地縁」や「血縁」に代わり「同じ志でつながる人びと=志縁」というつながり方で、問題を少しずつ改善していくことが目指されている。問題の解決のみを目指すのではなく、避けることができない問題に折り合いをつける方法論は、デザインの課題としても検討できる。

(2)-② 意味を転用し、異なる価値から現状を批判する

日本の安全保障関連法案などに反対するデモのように、本来は問題を解決するために起こされてきた行動において、問題を解決するよりもむしろ、参加する人びとの間で物語を共有することが優先されるようになった。そうしたデモでは、ネットを介してプラカードやポスターなど洗練されたグラフィックを作成し、ネットプリントのサービスを使い共有するという特徴がある。アクティビズムにおけるグラフィックの洗練の事例は、1989年にアドバスターズメディア財団により発行された雑誌『アドバスターズ』や、2011年にニューヨークで始まった貧富の格差の拡大に抗議を示すための運動「オキュパイ・ウォール・ストリート」などがある。また、1960年代に活動したシチュアシオニスト・インターナショナルは、大量消費を促す社会体制や政治、トップダウン型の都市計画への反発として、それらに支配されない技法をつくりあげようとした。これらの運動をデザイン論の文脈で解釈するには、建築分野を先導したC. ニューヴェンホイスのプロジェクト「ニューバビロン」(1956-72年)が参考になる。ニューバビロンは、誰もが自由に意味を転用し書き換え、多様な未来へ開くしくみとしてデザインされた、いわば批判ツールとしての建築だったと言える。

(2)-③ 「もの」と人間の関係性を取り戻す

近代的な大量生産が可能となった時代にJ. ラスキンやW. モリスを中心として生活の中の美を追求したアーツ・アンド・クラフツ運動や、やはり生活の中に美を見出した柳宗悦らによる民藝運動が登場した。哲学者の鞍田崇は、民藝を「インティマシー」という概念から捉え返している。いとおしさ(インティマシー)には本来、苦しさや憐れみといった意味があり、それが同様の苦しさの中にある他者への同情となり、転じて小さいものや弱いものへの情愛を示す言葉になった。民藝の本質をインティマシーであるとする、民藝とはものの美しさについての思想であるだけでなく、「もの」と人間との関係を取り戻そうとする運動と見るができる。「もの」の美的価値、または生産効率や商業的価値ではない側面から、あらためて「もの」と人間との関係を捉え直すことができる。

(2)-④ 人間中心主義からの脱却

人類学で研究されているネワール族(ネパ

ール)の街は、中央から順に王宮、貴族、商人、農民、アウトカーストの住居が配置される。中央にいて王に権力を与える女神と、周縁の墓にある八母神とはつながっている。また、日本の江戸時代に描かれた「鯨絵(なまぐえ)」では、「地震鯨が暴れて列島が揺れて、そこで火事が起こって経済が動く」ことがコミカルに描かれており、地震や津波のような自然災害を「大鯨が寝返り」という物語として想像するという方法が採られている。これらの事例には、「自然」と「文化」の二分法ではなく、人と「もの」をひとつのネットワークとして捉える視点がある。

M. カロンや B. ラトゥールが提唱したアクター・ネットワーク理論 (Actor-Network Theory, ANT) によると、人間だけでなく「もの」それ自体も「アクター (関与者)」である。人間中心主義的なデザインにおいて「もの」とは、人間に対して機能や価値を与えるものと捉えられてきたが、「もの」は一方的に人間に機能を提供したり社会に影響を及ぼしたりするわけではない。また逆に、社会や個人の要求を受容して反映する単なるキャンパスでもない。ANT では、われわれが暮らす社会を、人も「もの」も一緒になって形成している異種混交的なネットワークであるとする。この視点からデザインを再考することができる。

(3) フィールドにおける分析と考察

前項のインタビューのまとめで得た要点から、むしろこれまで時代遅れとして見過ごされてきた前近代的な知恵や習慣に、複雑な現代に対応するデザイン方法にとり大切な要素を見出すことが可能ではないかと考えた。そこで、実際のフィールドをひとつ選んでデザインの視点から分析することで、「〈物語-共有〉型デザイン」に役立てることにした。

(3)-① 対象

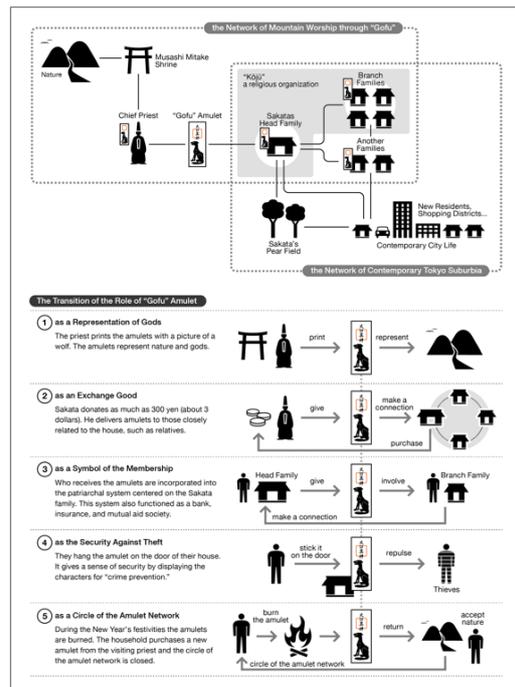
分析する対象としたのは、東京西部の都市郊外で「オイヌさま」という愛称で呼ばれる土着信仰のコミュニティである。地域を流れる多摩川の源流にある武蔵御嶽神社を中心として、流域周辺の農村地域で「オイヌさま」が信仰されてきた。かつて秩父の山中に棲息していた狼を、猪などから農作物を守る神様として崇めるようになったという。この神社から狼の護符を受け取ることで、神様の加護が得られるとし、講 (同一の信仰を持つ人々



による互助組織)が各地に組織された。護符は幅 10cm、長さ 30cm ほどの細長い紙で、紙面には鋭い牙を持つオオカミの絵が刷られている。この護符を家に貼っておくことで、盗難や火災から守ってもらえると信じられてきた。かつては農地と雑木林が広がり人口も少ない村であったが、今では瀟洒な住宅が立ち並び、駅には流行を先取りした商品が並ぶ商業施設も集積しているこの地域では、発展の過程で日本全国から新しい住民が流入し、前近代的な慣習や血縁は徐々に衰退していった。都市化が進む過程で、地域の行事や祭祀は住民の負担の大きさのため受け入れられ難くなり、「オイヌさま」信仰も今では一般にはあまり知られていない風習となったが、数が少なくなったとはいえ現在でもこの慣習は行われている。

(3)-② 「オイヌさま」信仰の分析

この慣習において、護符が流通する経緯を中心に「オイヌさま」と住民との関係性の物語がどのように理解でき、「もの」と人とのアクターネットワークが形成されているのかを、次の図にまとめた。



護符には狼が象徴する自然体系が刻印されており、毎年、御嶽神社で宮司によって刷られる。冬になると宮司が山を降りて、下流域に護符を配ってまわる。対象の家庭は土地に根ざした「講中」と呼ばれる組織に所属しており、講中は冠婚葬祭時などに互助をおこなうアクターとして非常に重要な単位でもある。宮司はこの各家庭の神棚の前で祝詞をあげ、護符を新しいものに交換する。各家庭は護符一枚当たりの 300 百円程度と祝詞への謝礼を宮司に渡し、屋外貼り出し用の護符を必要な枚数購入する。自分の家の扉に護符を貼ることで、その護符はその家中に「防犯」

という安心感を与えるサインとなる。家主は護符を貼るだけでなく、その家にとって縁の深い者、たとえば親戚などにも護符を配る。護符を受け取った者は、護符が象徴する意味はわからずとも、受動的に講中の家父長制度に組み込まれる。講中は自然信仰に基づいた組織であるとともに、銀行や保険、協同組合のような機能も兼ねていた。そして、護符は一年を通して掲示され、まち総出でおこなわれる新年初めのどんど焼きで焼かれ、その後再び訪れる宮司から新しい護符を購入することで、護符をめぐるネットワークの円環は閉じる。

(3)-③ 分析から導き出される視点と新たなデザイン方法

この例から、都市郊外生活者の孤立などの現代的問題に対処するためには、護符というネットワークとの関係性によって都度役割が変化する行為主体がどのように振舞っているか、その重要性を改めて見直し、護符という接続点にデザイナーが着目する必要があることがわかった。つまり、これまでのように特定の問題を直接的に対象化し、それに直接関わる因果関係から問題を解決しようとするデザイン手法を採るのではなく、対象となるアクター・ネットワーク全体の状態を把握し、対象とする問題群を成している不安定なネットワークを安定化させることが重要である。ネットワークの鍵になるアクターに着目し、その細部に働きかけることにより、ありえるかもしれない未来のネットワークのあり方を提出することが必要とされている。現代のデザインは、複雑な問題群に対処することが求められている。そのためには状況を複雑なネットワークが内包されたものとして把握し、複雑なままに扱う方法を獲得しなければならない。

往々にして接合部として重要な役割を果たしているアクターは、20世紀的な価値観においては不要だと思われてきた前近代的な「もの」やしきたりであるかもしれない。しかしここで強調しておきたいことは、デザイナーが着目しなければならない対象は、狼の護符のような、アクターとしての「もの」のふるまいそれ自体であるということである。近代デザインが当たり前のように前提としてきた「問題-解決」型のデザイン方法の限界を超えるためには、人間と「もの」を等価に扱うノンモダンという視座のなかで、デザインを再考することが有効だと考えられる。

(3)-④ まとめ

不確実性の増したリスク社会が抱える、地球規模での環境破壊、精神環境の荒廃、地域コミュニティの崩壊など、根本的な解決が望まれる様々な問題群に近代デザインは十分に対処しきれしていない。ANTに着目し、ネットワークを安定させることが可能な行為主体の存在に焦点を当てておこなった今回の分析をとおして、現代の複雑な問題群が抱えるネットワークにアプローチすることが有

効な方法であることがわかった。「もの」を含めた行為主体に着目して「〈物語-共有〉型デザイン」の考え方を採用することは、今日的なデザインが抱える問題に対応することができる可能性を示唆しており、他の事例にも敷衍することができると思う。

[参考文献]

- ・パパネック, V. / 阿部公正 [訳] (1974) . 『生きのびるためのデザイン』 晶文社
- ・シューマッハー, E. F. / 小島慶三・酒井懋 [訳] (1986) 『スモール イズ ビューティフル』 講談社学術文庫
- ・ベック, U. / 東 廉・伊藤美登里 [訳] (1998) 『危険社会——新しい近代への道』 法政大学出版局
- ・ルーマン, N. / 小松丈晃 [訳] (2014) 『リスクの社会学』 新泉社
- ・東賢太郎・市野澤潤平・木村周平・飯田卓 [編] (2014) 『リスクの人類学——不確実な世界を生きる』 世界思想社
- ・ラトゥール, B. / 川村久美子 [訳] (2008) . 『虚構の「近代」——科学人類学は警告する』 新評論

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文] (計 10 件)

- ① 宮田雅子、公共サインのデザインと空間の公共性をめぐる考察、愛知淑徳大学大学院文化創造研究科紀要 第5号、査読無、2018、pp. 1-14、<http://hdl.handle.net/10638/00007889>.
- ② Tomohide Mizuuchi, Masako Miyata, Ryuichi Nambu, The Development of Modern Design Methods through an Actor-Network Theory (ANT) Analysis of the Pre-modern Social Customs of Japan, 2017 IASDR Proceedings, 査読有, 2017, pp. 1760-1769, doi:10.7945/C2G67F.
- ③ 宮田雅子、もののかたちとデザインをめぐる、5つのノート、5: Designing Media Ecology No. 4、査読無、2015、pp. 54-63.
- ④ 宮田雅子、生きることの全体を結ぶ哲学、基礎デザイン学会『デザインを考える——名著と共に』、査読無、2015、pp. 108-109.

[学会発表] (計 17 件)

- ① 宮田雅子、コミュニケーションをデザインする、メディアコンテンツ研究会、2018年1月7日。
- ② 水内智英、地域課題と向き合うソーシャルデザインの可能性、一般社団法人地域問題研究所 (招待講演)、2017年11月27日。
- ③ 宮田雅子、サインシステム：情報伝達デザインは公共性を創出するのか、日本マス・コミュニケーション学会 2017年度春季研究発表会 (招待講演)、2017年6月18日。
- ④ 宮田雅子、水内智英、南部隆一、「物語を

- 可視化し共有するデザイン」方法開発のための基礎リサーチ、第 64 回日本デザイン学会春季研究発表大会、2017 年 7 月 1 日。
- ⑤宮田雅子、伝えるデザイン：コミュニケーションの理論と実践、第 29 回 Next30 産学フォーラム（招待講演）、2017 年 1 月 24 日。
- ⑥水内智英、デザインに哲学は必要か？、東京大学大学院総合文化研究科・教養学部附属共生のための国際哲学研究センター「デザインと哲学の邂逅」（招待講演）、2016 年 10 月 22 日。
- ⑦水内智英、デザインの役割とは？——地域・行政とデザインとの接点、犬山市デザイン研修会（招待講演）、2016 年 2 月 8 日。
- ⑧宮田雅子、共創の場のデザイン：地域のかかるたづくりワークショップの事例から、小金井祭出版記念フォーラム「21 世紀型学力 = メディア・リテラシー 授業の方略を探る」（招待講演）、2015 年 11 月 1 日。
- ⑨Masako Miyata, Designing the Place of Co-creation: Overcoming Stereotypes and Understanding the 'Other', NAMLE (National Association for Media Literacy Education) Conference, June 27, 2015.
- ⑩水内智英、地域の魅力を共有し育てるためのデザイン、名古屋市広域連携に関するワーキンググループ第 5 回（招待講演）、2015 年 5 月 14 日。

〔図書〕（計 1 件）

- ①宮田雅子、「大学生のためのメディアリテラシー・トレーニング」、長谷川一・村田麻里子 編著、2015、三省堂、160P
(pp. 33-42, 52-56, 100-104) .

〔産業財産権〕

○出願状況（計 0 件）

名称：
発明者：
権利者：
種類：
番号：
出願年月日：
国内外の別：

○取得状況（計 0 件）

名称：
発明者：
権利者：
種類：
番号：
取得年月日：
国内外の別：

〔その他〕

ホームページ等
ものどものがたりのデザイン研究会
<<https://www.namsuigu.com/>>

6. 研究組織

(1) 研究代表者

宮田 雅子 (MIYATA, Masako)
愛知淑徳大学・創造表現学部・准教授
研究者番号：20431976

(2) 研究分担者

水内 智英 (MIZUUCHI, Tomohide)
名古屋芸術大学・芸術学部・准教授
研究者番号：70724839

(3) 連携研究者

()

研究者番号：

(4) 研究協力者

南部 隆一 (NAMBU, Ryuichi)