特集：利用者のつながりを生む諸活動

社会デザインからみた図書館
—つながりを編み直すワーク，活かすワーク—

中村 陽一

本稿では，社会デザインからみた図書館を考察するため，まず，社会デザインのなかでのコミュニティデザインの可能性を探り，そこで行われている「つながりを編み直すワーク，活かすワーク」とについて，事例とともに考えた。続いて，社会デザインとしての事業取り組みモデルを紹介した後，コミュニティデザインの変容から「サーブプレイス」としての場の可能性に言及し，公共ホール・劇場を例にとった。

そのうえで，最後にソーシャル・インクルージョン，サスティナビリティ，ソーシャル・キャピタルという3つのキーワードを「野生の社会デザイン」の必要について述べた。

キーワード：社会デザイン，コミュニティデザイン，サーブプレイス，ソーシャル・インクルージョン，サスティナビリティ，ソーシャル・キャピタル，野生の社会デザイン学

はじめに

筆者は，35年余り社会運動，市民運動，協同組合運動，そして90年代以降はNGO/NPO，市民活動，市民事業，21世紀に入り社会的企業，コミュニティビジネス，ソーシャルビジネスと呼ばれる動きの現場と関わりながら，民間在野と研究の場とを往復してきた。そこで，現状にある経験から，問いつづけを重視しつつ，知の蓄積や（専門知識・形式知識との）接触を求める役割，いかければコーディネーターというありのようにかかわってきた。特に，12年前から身を置いている研究が，「社会デザイン」という方向を積極的に実現している場とすると考え，筆者にとっては一種の推進力となっている。今回，図書館での日常や新たなねらいが寄稿するようになったのも，そうした背景をみてくださったからであると考え，本稿では，上記の経験をもとに筆を進めていくことにしたい。

1. 社会デザインのなかでのコミュニティデザインの可能性

21世紀に入り，地域や社会規制など前世紀からの宿題に加えて，新しい形の貧困や社会的排除（social exclusion）が大きな課題となっている。その解決のためには，従来の発想と方法論を超えて，社会の仕組みや人々の参画の仕方を変革し，それらを具体的に実現していくことが必要である。そのような思考と実践は，いま「社会デザイン」と呼ばれ始めている。NGO/NPO，社会的企業，ソーシャルビジネス（以下，SB）や，コミュニティビジネス（以下，CB）など

是，社会デザインを実現するために不可欠の要素であり，その基盤となるものこそ，コミュニティデザインにはかならない。

こうしたなか，日本では1980年代半ば頃から新しい形で注目を集めることになった福祉・環境・まちづくり，国際協力などの，地域の人々の自発的な活動は，「市民活動」という呼び名で今日認識されるようになっている。現在のボランタリーな市民活動は，問題点の指摘や告発，あるいは反対運動だけに留まらず，どうすればよいのか，そのためどのような新たな構想，それを実現する手段やプロセスが必要なのかという点を，実際の活動を通じて身をもって提案するとともに，めざす状況を自ら創り出そうとするところに新しい特徴を見出すことができる。すなわち，社会を変革する力，イノベーション（革新）を起こす機能，コミュニティを再構築し形成していく機能，新しい政策や社会づくりへの提案・提案を含む一連の具体的アクションとしてのアドボカシー等々の特徴である。

現代のコミュニティデザインの特徴は，まずかかっては担い手・主体が大きく異なることである。たとえば，NGO/NPOは現実性を強くもつがゆえに，その発展活動に由来して，政府政策や民間事業，そしてコミュニティに刺激を与え，アドボカシー機能を発揮してそれらの革新を促すとともに，変化する時代と社会のなかで，課題解決の担い手が明確化している（多くそこにこそ，緊急やむねにやまざる問題が発生している）で自ら動く。

日常生活のなかで，地域を裏打ち，は「正しさ」（たとえば，社会やコミュニティへの貢献，運動としての正しさ）だけでは行動できないし，また，何かやろうと思ってもいったいどこで何をするなどののかが具体的にならないことも多い。そんなとき，「正しさ」と「楽しさ」（や豊かさ）を合わせて求めるから，人々のなかに「行動の起動力となる精神のパネル（鶴見俊輔）を生み出すとしていくことが，今後のコミュニティデザインにとって大変むずかしい（図）。

しかしながら，実は図の左下にある領域もまた，過去の
すぐに終わってしまった事態ではなく、今後も重要な活動領域となっている。古くからの貧困とは異なり、社会的排除は平等の法則さえ見られるあまり（たとえば本人の性別や行動の結果を反映するようなケース）で、人権の尊重や教育や文化的な生活への参加から社会的・構造的に遠ざかる。それは、一見豊かに見える国や社会のなかで実際をおき、EUでは解決を要す excellenceな課題とみなされてきている。日本の社会がまた別物ではない（OECDがかねてから報告していた日本の相対的貧困率は、0年データで14.9%と、40カ国中27位であった。しかし、日本政府は不安を独自に算出しているようく、2009年に初めて算出したところ、2007年時点で15.7%と、数字は2003年OECDデータをさらに上回った。この事実は衝撃を呼んだのはまだ記憶に新しい。

だから、社会的排除はそれ自体に不可解にされていることが多く、まず、当事者の声と実態を視認化することが必要である。そのとき、どうしても資源に乏しい当事者にどう活動することを期待されるのが、NGO/NPOであり、また社会的な課題に事業的手法をもってあげたり、資源を獲得しつつ課題の視認化を伴うことで社会的排除に立ち向かうタイプ（の市民）事業組織（社会的企業、SB/SCB）等である。

さらには、稲田義・保健師・兼護師・福祉士・助産師など、多様な「臨床的」専門家、実務家、ソーシャルワーカーといった多く現場で苦闘している人々（行政に所属する人々も含む。また、図書館、美術館、博物館、公共ホール・劇場に関わる職員や関係者、連携して仕事を行なう自治体の担当職員なども、当然、そうした人々の一員である）。点で孤立しきった状況をも、専門知識と市民の新たなネットワークを働けていくことも、日々重要性を増していける課題である。

2.つながりを編み直すワーク、活かすワーク

かつてデザインとは図案を書くことや何らかの製品に結びつくものと考えられてきた。しかし、今日、デザインは社会デザインとして、人間の生活や社会全体に関わり、課題を解決し幸福を生み出すために、想像力や構想力を発揮して関連性に働きかける営みと読みかえられつつある。デザインは、世界を変えるイノベーションの重要な発想であり、手法であり、あえていえば哲学・美意識であり、「残りの90%のためのデザイン」（ポール・ポラック）として、貧困（の解除・社会的責任・SBといったキーワード群と結びつけるようになる。

そこで行われていることを筆者が「つながりを編み直すワーク、活かすワーク」と呼んでみた。それは活動・仕事（ワーク）であり、あるための労働とは性質を異にする。

そうしたワークが行われている現場、たとえば、SBを例にとってみよう。SBは社会的課題をビジネスの手法で解決する事業として、教科書的には社会性・事業性・革新性をもつものとされていた。だが筆者はそこに関係をというキーワードを持ち込んでみた。SBは市場経済と非市場経済（たとえば「贈与」の経済やボランティア経済）を越境しながら、関係性（つながり）がデザインする社会（コミュニティ）を創り出そうとする。

ビジネスはマーケットに切り込み、競争を勝ち抜いて拡大発展することを目指すが、SBは（もちろん事業を継続するための結果を出そうとするとする）関わりやつながりを編み直し、活かすことに関心する。もちろん現実には試行錯誤の連続である。

実は、そうした「ソーシャル」な側面は、ビジネスにおいてもまた目を引いている。経営学の先端では、ソーシャル・キャピタルやウィーク・タイ（弱いつながり）がキーワードの仲間入りをしているし、ビジネスの現場では企業は成員個々の持つリソースやネットワークにもっともパフォーマンスをいかに有効に組織的にフィードバックできるようになるかを課題とし始めていた。

このような動向が、長年失業にさされている（25〜34歳の長期失業者数は2011年時点で28万人になり、20年前の7倍、2001年より3割増、長期失業者の27%、総務省労働力調査データ）若い世代のなかでは、SBへの関心をもたらしている。

駆け足でいくつかの場を眺めてみよう。病児保育という社会的課題に果敢にチャレンジして既に著名なNOO法人「フレーレンス」の代表である駒崎弘树さんは、2年前、待機児童問題解決のための「小規模保育」という新たな形態を「子ども・育て支援法」に盛り込む原動力となった。

自身、育体を取得する経営者である。

日本三大客場の一つ、釜ヶ崎を含む大坂・西成の商店街（動物園前一番街）にあるコルルームは、10代の頃から「ニューワーキング・スカイ・リマネンス」と名付けられ、現在は天王寺の寄席院で同名の演劇を企画し、地域の文化活動を特化した劇場型の地域ネットワーク（三崎寺）で芝の学校で開催する上田健奈さんが代表を務めるアート・NPO「ごえととくぼとの屋根」が運営するインフォショップ・カフェ。アートと社会の接続点、人々のつながりをつくる場をめざしている。小さな場にはアートティスト、アクリオライト、高齢者、働く人、子ども、成人等々、世代も職業も多様な人たちが集い、夜にはトークイベントやライブも開催され、情報交換の場、発信の拠点として、真向の
カマン！メディアセンター」とともにコミュニティの拠点となっている。
つながりを編み巡らし、活かすワークは病院にも活動を広げている。アートの力で、病院などの医療環境をより快適な憩いの空間とすることを目的とするNPO法人「アートプロジェクト」（住所、アーティストである森口ゆうかさん）はホスピタルアートの実践を広げている（一例として、大阪厚生労働省病院児科病棟の壁面など）。
こうしたワークによるコミュニティデザインは、隣接・韓国のある新しいタイプのまちづくりにおいても展開されている。たとえば、ソウルのソミサムマウルの住民による共同育児の端発した活動は、社会的なネットワークが形成されつつ、教育・食・協同組合・アートなど多彩な分野で広がる点で、日本のまちづくりとも多くの共通点を有している1)
いうまでもなく、こうしたワークによる活動やコミュニティデザインは、東日本大震災の被災地においてこそ求められ、また活発な活動も続けられている。民間（企業、財団・団体、NPO等）による支援事業、経済産業省や内閣府の助成事業など、筆者が関わっているものも含め、膨大な成果の差異はありながらも、必死の取り組みが続いていっていることを付加しておいてください。
従来型の成長経済、市場経済の心を前提とする地点からは描きにくいタイプの展望を、関係性経済をそれ支える「つながりのワーク」は起こししようとしている。いまでもなく、それらはまだ試行錯誤の連続だが、日本の社会について「官・民・協・私」のセクターを形成し、小團を現代的に対立させることの「不登場のファンタジー」への胎動は既に始まっている。歴史をこじ開けようとする探索が人々と歩みを共にする誘惑に駆られる人たちが次々と現れる日もあるが、案内ささまで筆者だけではない気がしている。

3．社会デザインとしての事業取り組みモデル

次に、いま筆者が構想している試みを、一つのモデルとして紹介しておきたい。
これは、高齢者の増加と多様化が同時進行する都市社会において、対象地域（人口密度高いの都市東京をバイロットフィールドとする）の行政市民がいち早く共有して展開している学習活動（「区民ひろば」事業）のさらなるイノベーションを結びつけることにより、元気な高齢者がコミュニティの現状に目を向け、他の世代ともに積極的に地域の活動に参加する契機となる多世代・学習基盤（居心地の良い場所）の空間デザイン、多世代が関心と学習欲を持てるコミュニティデザイン（高齢者プログラム）を社会実験的に整備しようとするものである。彼等と世代との協働の可能性、バイロットフィールド同様に高齢者を増加する全国各地の都市部にも展開可能な、空間的・社会的コミュニケーションモデルを構築しようとしている。

高齢者を含む若者世代やそれに続く世代は、豊富で多彩な生活／経験を持ち、アンチエイジングや、サクラセスフエイジング等の高齢者像を築き上げている。しかし、南北両極の若者と高齢者の間には、生活習慣や価値観、生活形態等の多様性があります。これらを踏まえ、新たな社会設計が求められている。よって、多世代の協働による新たな社会設計の一環として、このプロジェクトは、学習活動の多様な機能が引き続き活用される施設をつくり上げることを目指すものである。
設や住宅や道路を、どのように計画的に配置するかの技法だった。高度経済成長のなかでの急速な都市化と人口集中、郊外の拡張の形態、そして徐々に明らかになってきた生活環境の悪化、人と人とのつながりの希薄化といった「都市問題」へのハード対策で対応しようとするものだったのだ。

そこでの拒否は政府行事や専門家、多くの人々もまた、そこに「意見表明はもちろ」課題解決は任せるという意識のあまりが主流であった。公共を政府行政と専門家が独占した時代の産物だわけである。

しかし、その後の激甚な社会変動は、一方でコミュニティの変容を、他方で人々の意識の変容を大規模に推し進め、ハード対策のコミュニティデザインだけでは有効ではないという事実が明らかになっていく。地球社会としてのコミュニティは大きく変化し（一般には衰退とか崩壊といわれた）、個人の自由やプライバシーを優先する意識が拡大するが、同時に、地球コミュニティにおける人と人ととの関係性の緊迫による孤立感や無力感の増大という事態が現実に見られた（前者は「私化」、後者は「原子化」と呼ばれていた）。東京などの超大国都市人口集中の一方で、地方の集落の過疎問題も顕著化する。

これを統一して80年代後半の「コミュニティデザインの過渡期を象徴している。契機をなしたのは、国民生活審議会制度部会都市コミュニティ問題小委員会報告「コミュニティの生活における人間性の回復」だった。そこには、自立した個人と近代的な家族を主体としたうえで、市民の自発的参加にとどまらず開放的で信頼性のあるコミュニティ形成という理想意識が盛り込まれ、新しい市民主体の台頭が期待されていた。

これは自治省（当時）の「モデル・コミュニティ施策」展開をつながり、各地の自治体がコミュニティ行政が推進されるが、コミュニティセンターなど地域集会設施を利用し新住民層がテーマ・コミュニティ的な市民活動を展開していく一方で、自治会・町内会など地域型組織が施設の運営管理を行う構図が展開され、理想主義的なコミュニティ形成に至らなかった。

しかし、本稿でも既に述べたように、80年代後半から、コミュニティレベルでもネットワーク化の関心が高まり、福祉・環境保全・まちづくり・国際交流など、地域の人々の自発的な活動は、新しい形で注目を集めるように考える。そうした生活の場からのポリシー生活における人間性の回復、問題点の指摘や告発、あるいは対反運動に留まらず、「ではどうすればよいのか」「そのためにどのような構想、政策、それを実現する手段やプロセスが必要なのか」という点を、実際の活動を通じて身をもって提案するとともに、あらためて新しい位置づけと役割を持つことになった。

同法によれば、公共ホールは「人々が集い、人々に感動と希望をもたらし、人々の創造性を育み、人々が共に生きる絆を形成するための地域の文化拠点」、「人々の共感と参加を得ることにより新しい広場」として、地域コミュニティの創造と再生を通じて、地域の発展を支える機能を持つものであるとされ、具体的活動として、「事業の実施や啓発活動」はもちろんのこと、「事業の実施に必要な人材の養成を行うこと」や、「地域社会の絆の維持及び強化を図る」とともに、共生社会の実現に資するための事業を行うこと」
が積極的に求められることとなり、図書館・博物館と同様、専門性を持ったスタッフが事業を行い、地域の文化力を担う存在と規定された。つまり、公共ホールは、地域の社会デザイン、コミュニティデザインの拠点になることを要請されたのである。

しかしながら、現在の公共ホールやそのようなアートマネジメントの現場は、ようやく貸し出し主体から、舞台芸術作品の自主制作やアートプロジェクト等の事実導入を試みはじめている段階であり、劇場法が求められるよう、社会デザインやコミュニティデザインに対する対応は、担当部署においても遅れており、まだまだこれから、という状況にある。そこで必要とされるのは、劇場法の要請に応える、地域コミュニティの創造と再生のための社会デザイン、そのためのマネジメントを学ぶことである。

そのためには、「現場に飛び込む」「信頼関係を築く」「できることとできることをはっきりさせる」「プロセスを重視する」「摩擦を避けない」ユニバーサルの強みを知る」「地元のリソースを活用する」「コミュニティの声を聴く」「デザインがコミュニティのものになるようにする」「開かわりを継続する」「コミュニティとの協働戦略」「ソーシャルデザインの資金、報酬を確保する」といった要素それぞれにおける戦略、さらなるコミュニティとの協働戦略、デザイン戦略（社会デザインされているかを求める）などが求められる。

そこで、パブリックシーケターからコミュニティシアターへ、そしてさらにソーシャルシアターへという流れの可能性と課題についてもあらためて展望してみる必要があるだろう。これを図書館の場合に置き換えて考える意味は小さくないように私には思える。

6. おわりに——未来へのキーワードと野生の社会デザインへ向けて

本稿を締めるにあたり、未来へ向けの3つのキーワードをあげてみたい。

1 つはソーシャル・インクルージョン（社会的包括）である。私たちの生活を構成するものとして生じているリスク（格差拡大による社会的排除や現代的貧困、医療・保健・福祉・環境・教育・家族等を含める荒廃や質の低下）にどのような能動的対応ができるか、これがあらゆる社会的組織とその事業・活動にとっての正念場となる。貧困、社会的排除の現代的な表現に対して、私たちが生き出してきた諸社会組織とそこでの仕事がどう対応できるのかが問われている。

2 つめには組織と活動のステナビジリティー（持続可能性）をどう確保するのかである。

そして3つめに、ソーシャル・キャピタル（人間関係資本、社会関係資本）を地域レベルでどう構成していくか。人びとの協働活動を導き出す社会的基盤として、人と人との関係性から求め出される信頼や相互扶助やネットワークといった側面から注目されているこの概念をめぐっては、町内会・自治会など地場的な活動ももちろん含めて、地域における多様市民活動の発展がなぜ重要なのか、まだまだそれに向けた方向が導き出せるのか、という大切な論点につながるだけに、近年、日本の自治体レベルでも実践的な調査研究や各種の模索が各地で展開されている（私が関わっただけでも、さいたま市はもとより、三鷹市、相模原市など幅を広げていない）。

以上を進めるためには、地域や生活といった足元、根元からの行動が不可欠である（グローバリゼーションと対峙するがゆえの地域での取り組みや、「生活を変えよう」といったキャッチコピーを想起した）。それは、夢を現実のものにしたいと闘争する市民が、「後退できない市民（吉本隆行）」として、経済を「犠牲」しつつ積極的に担わなければならない社会的責任であると思われる。

それとともに、「野生の社会デザイン（学）」を探究したいと考えている。ちょっと新しいアイデアといった social design が流行り出すなか、筆者が模索し続けてきたソーシャル課題解決を志向する社会デザインから、さらには構成的なイノベーション（社会を変える）を実現のものとする Social Design へと進むためにどうしても必要な態度だと思うからである。

他者（の生活）と出会い、交信し、その関係性のなかで当事者性にも出る。そんな更新作業（対象化）の連続はダイアログとしてのデザインであり、デザインをデザインし直すことが野生の社会デザインではなれないだろう。

そうした流れのなかで、あらためて図書館はどうありうるのか、ぜひとも、専門の皆さんと意見交換してみたいと思っている。本稿がそのための素材を提供できれば幸いである。

特記事項: Various approaches to create user communities. The library which was seen from the social design: the work which knits connection once more, the work to utilize, Yoichi NAKAMURA (RIKKYO UNIVERSITY, 3-34-1 Nishi-Ikebukuro, Toshima-ku, Tokyo, 171-8501, Japan)

Abstract: At this article, to consider the library which was seen from the social design, first, it explored the
possibility of the community design in the social design and as for "the work which knits connection once more, the work to utilize" which is done there, it thought of it with the case.

Next, after introducing a business effort model as the social design, it referred to the possibility of the place as "the third place" and it took the case of the public hall and a theater from the change of the community design.

On it, it was described last about three key words and need of "wild social design studies", social inclusion, sustainability, social capital.

**Keywords:** social design / community design / third place / social inclusion / sustainability / social capital / wild social design studies