

ポストモダン時代のデザイン理論

牧野 昇*

Theories of Design in the Postmodern Age

Noboru Makino

要 旨 デザインとは一種の計画である。それは社会や市場を媒介にして我々に様々なモノを提供する。そのような視点からデザイン論は素材、形態、色彩、そしてデザイナーや歴史を語ってきた。

ところで、日本において明治期以降、拡張し続けてきた工業社会をモダンと捉えるならばバブル崩壊を期にそれははっきりと行き詰まりを見せている。そして、その後に来る社会のモデルとして、「知識社会」とか「情報社会」などと呼ばれる新しい多くの社会理論やその実践が提案され、現在も議論されている。また、多様なメディアが情報技術の革新によって複合化・統合化されつつある現在において、グローバルな競争が激化する一方、個人の社会に対するアクセスビリティは向上していると言われる。そのような中、社会が大きな変換点を向かえているとすれば、デザインの在り方自体も大きな変更を余儀なくされるはずである。

そこで、本論文ではいくつかの社会理論をふまえ、ポストモダン時代のデザインとの接合点を捕捉し、新しい時代にふさわしいデザイン理論のフレームワークを検討してみた。

序

最近、何か購入しようと思ってカタログや雑誌を見ても欲しいと思うモノが少なくなってきた。一瞬、「歳かな？」などと思う。確かにそういう面もあるだろう。しかし、他方では自分が欲しい、あるいは使いたいと思う商品のイメージと実際に販売されている商品の間には微妙なズレがあることも事実である。「帯に短し褌に長し」という商品が実に多い。また商品選択の際、これだけメディアが発達した社会にもかかわらず、有効な情報を得ることは意外に難しい。

市場にはそれぞれの消費者のニーズに合わせ

た様々なデザイン、価格、性能、用途を持った商品が溢れている。そして、今日の大手メーカーは莫大な資金と人材、時間をかけてマーケティング、技術・デザイン開発を行い、消費者が望んでいるモノを我々に供給しているはずなのである。ところが、私のように感じる消費者は少ないのではないか。

一方、世間では「改革」という言葉が盛んに使われている。戦後、右肩上がり成長してきた日本経済と企業、そしてそれを推進してきた行政システムおよび政治システムはバブル崩壊を契機にさまざまなほころびを露呈している。この社会的現象を世界的な視点と歴史的観点から俯瞰すれば、これらのことは決して日本特有の現象ではなく、「資本主義システムの転換点」であるとか「ポスト冷戦構造」だとか、「ポストモダン」あるいは「情報化時代」、「知識社会」

* 本学講師 造形文化論

などと様々な言葉を使って表現され、理論化の試みも行われてきた。

さて、この大きな変化が社会において進行しつつあるとすれば、その変化とデザインの関係にはどのようなことが言えるのであろうか。

1. 「デザイン」という言葉

まず、社会とデザイン思想を考えていく前にこの「デザイン」という言葉の成り立ちと意味の変遷を再確認してみた。

デザイン (Design) という語の原義は「de」(下に)、「sign」(印をつける)ということである。もともとは「立案する」とか「指示する」という意味であった。また、芸術に関するこの言葉の意味は「下絵」や「スケッチ」など、作品を制作する上での比較的初期段階の行為であったようだ¹⁾。

19Cから20Cへと工業社会²⁾が発展し社会構造が変化していくにつれ、デザインという言葉の意味は芸術活動の一部を表わす語彙から、工業社会が生み出すいろいろな生産物を計画し、作っていく様々なプロセスを表わす語に拡張されていく。そしてそれは工業社会にとって重要な概念を表す言葉となっていく。つまり、デザインという言葉は人間がモノに対して計画的な操作を行う場合に用い、偶発要素を多分に含んだプロセスや自然の営みには用いないのだ。

1927年、GM社の1部門であるシヴォレーがフォード社のT型を尻目にデザイン的な成功によって100万台以上を売上げた時、まさにそのことはデザイナーの時代の幕開けを予見していたのだった。そして、'29年の世界恐慌をきっかけにアメリカのみならず世界の生産体制の主軸はクラフツマンによる手工芸生産や単純な大量生産³⁾から機械とベルトコンベア方式のラインによる大量生産とデザイナーによる意匠開発、そしてマーケティングと広告の総合戦略へと大きく転換していった。そして'20年代アメリカにおいて初期の「インダストリアル・デザイナー」といわれる職種が誕生する。その職業

およびデザインという言葉の拡散は世界規模のマーケット醸成とともに行われていった。

さて、このように今日では当たり前に使われ、意味の守備範囲を拡張してきた「デザイン」という言葉だが、その役割は一体どのようなものであるのか。次に「デザイン」の2つの役割を考えてみた。

2. デザインの2つの役割

(1) 機能的役割

デザインの役割として1つ目に上げられるのがその機能的役割である。例えば「このフォークは使いやすいデザインだ」とか「その自転車はとても乗りやすいデザインだ」、「どここの券売機は(切符が)買いやすいデザインだ」などといったモノの使い勝手に関するものだ。いわゆる機能的デザインはこの役割を主軸に据えた考え方であったし、現代に生きるわれわれには馴染みぶかく、また曖昧なところも比較的少ないと思われる。

(2) 言語的役割

2つ目は記号学でいう、「言葉」としての役割である。それは所有する人の社会的差異を象徴したり(階級、性差、人種、大人と子供など)、そのモノが帰属する文化や背後にある物語を表現したり、さらに機能を表象する役割(例えば、「速そうな車のデザイン」とか「切れそうなナイフのデザイン」など)などである。モノの意味は常に固定されているわけではなく、まったく同じモノでも社会や世代、階級等が変化すればその意味は違ったものとなる可能性がある。また、それはまったく新しく創出されたり、意図的に置換・倒置されたり、あるいは昔の意味が復活(リバイバル)したりしながら転位を繰り返す。

このデザインの2つの役割は必ずしも1つのモノにおいてさえ明確に分離されているというわけではない。注意深くその意味を吟味しなければ2つの役割のどちらを示しているのかを

明確に判別できなかつたり、そもそもそれらを分離することが不可能だつたりする。これは純粹に機能的な面から使いやすさを考えデザインされたものが消費（意味解釈）の段階でその意味をずらされ、ある社会階級を表象する記号とされることもあるし、女性向けに機能的につくられたデザインが女性を象徴する記号へと変換・転位させられるということは一般に見受けられることである⁴⁾。これらのことは完全に機能的なモノ⁵⁾や純粹に記号的なモノをデザインすることが不可能であることを示している。このようなデザインの役割は生産側（デザイナー側）において一方的に定義できるのではなく、消費側（使用者側）との一種の意味操作ゲームとも言えよう。

まず、デザインという言葉が20世紀の産業構造とともに生まれてきたものだということ、そしてデザインには2つの役割があるということ、この2つの役割の比率は製品によって変化すること、また時代や文化によって変化⁶⁾するということを述べた。

3. 工業社会の分水嶺とデザイン

次にデザインの在り方が社会の構造と密接な関係を持つとすれば、工業社会の問題点とポスト工業社会の特徴を整理・把握しておくことは新しい時代のデザインを考える上で無駄にはならないだろう。

デザインと関係の深い工業社会の分析とそれが転換点を向かえているという言説は'60年代以後様々な論者によって行われてきた。ダニエル・ベル（Daniel Bell）やガルブレイス（John K. Galbraith）等、主に社会・経済学者を中心に科学技術やエネルギーシステムの変革と経済構造および社会構造の変換点を捉えようとするもの。現代社会がかかえる暴力的な生産と消費を批判し、社会の生産活動の意識的な制限とコンヴィヴィアリティという概念を中心とした変革を唱えたイリイチ（Ivan Illich）、社会を高度の産業化や個人化に対するリスクとい

う視点から捉えたウルリヒ・ベック（Ulrich Beck）。またデザイン理論面では特にモダンデザインを特に機能主義デザインという面から批判したりオタール（Jean F. Lyotard）をはじめとする数々のポストモダン論者や多くの社会学者がこの転換点について様々な視点から描いたのだった。

「情報化社会」、「ポスト工業社会」、「知識社会」⁷⁾など工業社会の後に訪れる（または訪れつつある）という新しい時代は様々な言葉で表現されてきた。工業社会は科学技術およびその成果である機械、またそれらを駆動するための化石燃料や原子力などのエネルギーを獲得することにより成長・拡大を続けてきた。

かつて盛んに使用された「重厚長大」という言葉に象徴される工業社会は生産と消費の量的拡大、生産技術と製品の性能の相補的な向上、そして広告と販売システムの戦略化を押し進めてきた。また、これら社会システムの変化は必然的に封建的社会の崩壊、都市への人口集中、大衆の発生とその拡大、女性の社会工業社会に見られる特徴を促進してきた。

このように順調に拡大・発展を遂げてきたかにみえる工業社会であるが'60年代を向かえるとそのシステム自体が生み出す様々な矛盾によってその意義が次第に問われることとなる。

「二つの分水嶺」という言葉を用いたのはイリイチであるが彼によれば工業社会がある一定の水準に達することを第一の分水嶺として、医療の例を引きながら、

「医学校を卒業した医者から専門的な効果ある処置をうける機会が、50パーセントをこすようになった。」⁸⁾

という。

第二の分水嶺として

「ようやく50年代の半ばになって、医療が第二の分水嶺をこえ、それ自身で新しい種類の病気をつくりだしたことが明白になったのである。」⁹⁾

とし、産業システムそれ自体が新しい問題を引き起こすこと、そのシステムの暴走と弊害を述

べた。

この巨大な産業システムの矛盾や破綻を象徴する例を上げることは今日ではそれほど難しいことではないだろう。1986年のチェルノブイリ事故を筆頭とする産業事故や公害、それをさらに技術によって克服しようとするイデオロギー、あるいは自動車を頂点とする交通システムの破綻、「緑の革命」に代表される農業政策のいきづまり、産業システムに押し流されてきた家族や地域社会の破壊、女性の役割の変化と家庭の在り方などを上げることができるであろう。ここで重要なのはこれらの問題は工業社会自身が生み出したことであり、新技術の開発やシステムの微調整では対応できず、まったく新しい社会システムが必要とされていることである。

こうした多くの矛盾をかかえた工業社会にとって変わる新しい社会システムは残念ながら未だはっきりとした理論と現実性を備えた形では出現していない。それらは来るべき社会の影を断片的に垣間見せるのみである。また、このことは産業システムとともに生まれてきたデザインが今後どのように変化していくかということも未だ確定することができないであろう。このようなデザインの状況はちょうど100年ほど前、産業革命から発した機械による生産システムがヨーロッパにおいて拡散し、それに見合ったデザイン理論が長い間生まれてこなかったことと類似していると言えるだろう。

4. モダンデザイン理論のエッセンス

ここで新しい時代のデザインの諸傾向を述べる前に、前述した工業社会とともに成長してきたモダンデザインの理論を再確認しておきたい。

(1) モダンデザインの2つの潮流

様々なモダンデザインの理論および運動をおおまかに分類してしまうと、主にヨーロッパを中心にした機能主義的デザインの展開とアメリカを中心とした(商業主義的)デザインの流れに分類することができる¹⁰⁾。

もちろん、この2つの潮流の中にも様々な理論やデザイン運動があるし、ヨーロッパおよびアメリカ以外の地域の様々なデザイン活動があることは事実であるし、そのことが重要ではないといっているわけではない。

(2) アメリカンデザインの理論と資本主義

ライン生産による大量生産システムは20世紀初頭のアメリカで生まれた。先立つ産業革命によってヨーロッパでは機械による様々な製品の生産が行われていたが、このラインによる大量生産の発明により、今日の生産と消費のシステムおよびデザインが大きく決定づけられることとなった。今日ではこの生産方式が確立された場所と時間はほぼ確定されている¹¹⁾。アメリカ式大量生産において決定的に重要なことはコルトのスプリングフィールド工場で有名になったゲージシステムによる部品の均一化及びフォードによるベルトコンベア式のライン生産と労働者に対する高賃金政策であった。前者は今日では当たり前になっているが部品交換を可能にし、今日的な規格化された製品という概念を決定づけた。後者は大量生産による製品を購入する大衆と呼ばれる社会層を形作っていった。

さらに、この大量生産というシステムはアメリカにおける最初のインダストリアル・デザイナーも産み落としていく。20年代末からベル・ゲデスやレイモンド・ローウィといった機械美をうたい、工芸家ではなくデザイナーと呼ばれるまったく新しいシステムのもとで組織された新しい職種が登場した。そして、それらのデザインは「大衆のため」という理想のもとに行われるのであった。

大量生産システムは成長という資本主義社会のドグマとともに常に新しい市場と顧客を必要とする。T型の開発と普及、そしてその飽和に象徴されるように企業は常に新しい製品を開発し、成長しなければならないという宿命を背負っている。また、顧客は一度製品を手中に納めてしまうとそれで満足するというわけではなく、より高性能・高機能な製品、新たな記号を埋め込まれた製品を必要とする。広告やメデイ

ア、マーケティング、クレジットシステムなどはその中間にあって様々な働きを消費者と企業の間での媒介をはたす。企業側は製品のラインナップを揃え、消費者は製品を選択することでこのシステムと共犯関係を結ぶ。このシステム自体は様々な問題点や批判を受けながら現在も代替するシステムもないまま、動きつつけている。

(3) ヨーロッパにおける機能主義

一方、ヨーロッパを主軸にしたデザイン理論の展開はアメリカのものとはやや異なった展開を見せてきた。

18世紀の産業革命以来、この機械生産という新しいシステムに適合したデザイン（意匠）を各国が模索してきた。例えば最も早く産業革命を成し遂げたイギリスでは機械生産品に対する知識階級の嫌悪感、政府主導によるデザイン学校が新しい時代にふさわしい理論と実践を実現しえなかったことによって、反機械生産主義としての懐古的理論¹²⁾を創出するに終わった。

20世紀にはいるとムテジウス（Hermann Muthesius）等の建築家たち、ベーレンス（Peter Behrens）などの芸術家等によって現在に続くモダンデザインの理論的展開と実践がはじめられた。そして、コルビュジエ（Le Corbusier）、バウハウスの中心的人物であったグロピウス（Walter Gropius）やミース・ファン・デル・ローエ（Ludwig Mies van der Rohe）等による理論の発展とデザイン教育システムの確立と普及によって、モダンデザインが足固めされることになる。これらは次第に勤興しつつあった大衆を対象とすることではアメリカのデザインと同様だが、マルクス主義的な階級意識と教化の概念を強く含有している点が異なっていた。そして、無駄な装飾を排し健康的でしかも効率的、無駄が無いことが我々の生活を真に豊かにするのだと我々に信じ込ませる。柏木博によれば、

「モダンデザインは、できるだけ多くの人々、多くの地域にむけて配慮する必要があるという考え方を持っていた。また、社会を統

一する原理を、近代の思考は、いわば抽象的な純粹性に求めた。そのひとつは機械的純粹性、抽象性にある。…しかし、他方では、個体の個性よりも抽象的な人間を前提してもいた。」¹³⁾

であり、理想の人間像を創出し大衆をこの理想状態に近づけていくという教条的意味を含んでいたのである。

(4) 形態と機能

モダンデザインにおいて中心的理論として長く信じられてきたのが形態と機能の相同性だ。「形態」は「機能」に従う、より正確に言えば従うべきという考え方である。はじめに19世紀後半から20世紀初頭にかけて装飾は無駄な「悪い」装飾と美的に美しい「良い」装飾に二分される。ヴィクトリア朝時代にはやった機械による装飾のある生産物ような正統な様式を持たないものはもちろん「悪い」装飾であった。

そしてモダンデザインの理論家によって、装飾自体が否定される。代わってその理論の中心におかれたのは「有用性」である。モダニスト達にとって社会は分析可能であり、また進歩は科学的考察に基づいた綿密な計画とその実現によって可能であるとされたのである。

5. デザインの分水嶺

(1) 機能主義デザインへの批判

'60年代中ごろから産業主義的生産システムに対する様々な矛盾の噴出とともに数々の機能主義デザインにたいする批判が登場してくる。

例えば、機能に関して柏木博は'70年代に次のように語っている。

「おそらく、「機能」と「形態」との結びつきは、その表層において自由だからだといえよう。…もちろん、たとえば「座る」という行為を無視した形態では椅子として成り立たない。けれども、最低限の「用」を「機能」的に具体化することを条件として、ものの形態はほとんど、「機能」そのものから自由であり得る。とすれば「機能的なるもの」とは、

人々にとって、「機能」を感じさせる形態でしかないと言える。…「機能」そのものではなく、「機能」のイメージを見せてやること。それが「形態」の役割だ。』¹⁴⁾

あるモノの役割として1つの機能がもし設定され得たとしても、そのモノが取りうる形態は文化や歴史・デザイナーや技術者の違いによって様々な形態を取りうる。つまり、機能によって形態は一意的に決定されないということである。

また、「機能とは幻想」であり、「デザインされるモノの形は、選択か、さもなければ偶然で決まる」というようにデザイン決定において機能のまったくの否定を主張するデイヴィット・パイ (David Pye) のような論者が登場する。パイはルイス・サリヴァン (Louis Sullivan) の「形態は機能に従う」というデザイン思想を引き合いに出し、

「「機能」とはデザインされた物の形態を限定するありとあらゆる要素をひとまとめにするのに漠然と使われてきた…この機能とは、今のところ、デザインを少しでも理解しようとするのには驚くべき障害であるが、間もなく苦しみの中に死後となるであろう。』¹⁵⁾

と言い放った。

同じようにアドリアン・フォーティ (Adrian Forty) のように「デザインは機能に従わない」、「資本家が (デザインの) 多様性の拡張者」、「デザイン製品を、それらが作られた社会の思想とじかに結びつけて考える」とする論者もいる。話が少しずれるがフォーティは個々の有名デザイナーやその理論を取り上げるデザイン史感にも疑問を投げかけている。

さらに、クリストファー・アレグザンダー (Christopher Alexander) のようにデザインは「われわれはつねに、形と状況の不適合を引き起こす不調和や苛立ちの原因や圧力を中和するための、ネガティブなプロセスと考えるべきである」

といった意見やデザイン発展プロセスの根幹を「デザインの失敗」に置くヘンリー・ペトロス

キー (Henry Petroski) のような立場もある。

これらの多くの論者によって、近現代のデザイン理論の中心に置かれた「機能」とデザインの関係に疑問符が打たれたのである。

(2) デザインの専門家による問題

現代のデザインは理論の構築とその実践をデザイナーという専門職に一任することによって成立させてきた。デザイナー予備軍である学生達は高等教育としての美術・デザイン教育によってそのモダンデザイン理論を教授されてきた。このことは製品のデザインを決定するのは生産者である企業であり、消費者性向を専門的な技術知識により形態に反映させることを訓練された専門家であるデザイナーでなければならないという社会を作り上げてきた。モノの生産がほとんど企業によって行われる現代社会では消費者が素人顔でデザインを行うことは許されないし、また消費者自身もそのような社会を受け入れてきた。消費者は無数に存在する製品群から自由に製品を選択できるし、消費者の嗜好を吸い上げるマーケティング理論とか広告によって次々と開発される新商品によっていつの日にか究極の商品 (「夢の商品」) を獲得できると駆り立てられてきた。このことは新しい社会構造が徐々に浸透してきたと言われる現在でもあまり変わっていないのではないだろうか。

(3) ポストモダンデザイン

ポストモダンデザインはこの機能主義の超機能性と画一化され理想化された抽象的人間性を否定した。ジム・マグウィガンによればリオタールの『ポストモダンの条件』は政策文書であるという。それは、

「このフランス人の考え方は、普通のイギリス人の物の見方からすると、実際に随分と異様にみえる。基本的にはそのようなテキストを書かせた目的は、肝要な部分をなす意思決定を容易にするための方法についてたき台をつくることにあった。』¹⁶⁾

というように変わり行く時代に対する宣言であった。彼らが重要視したのはコミュニケーションの高度化やデジタル技術やサイバネティック

スであり、その中核的技術がコンピュータであった。

そして、もうひとつポストモダンが提案した重要なこととして、知の獲得形式として科学と物語性の双方ともに不十分であるとしたことである。そのことはモダン思想あるいはモダンデザイン理論が行ってきた教育効果に対してひとつの疑問を投げかけたのである。

しかし、ポストモダンデザインの理論はモダンデザインを否定しながらそれに変わる新しいデザイン理論としての力を持つことはなかった。それは工業と消費が第2の分水嶺を超えた時点で生まれた理論ではあったが、同時にそのような構造の上に成り立った理論と言う意味ではモダンデザインの理論と同じであったからである。

6. ポストモダン時代¹⁷⁾のデザイン理論

(1) モノの価値を評価・採点する専門家

ポストモダンの立場をとればデザイナーとはモノの形や表面にある種の言語化（記号化）によって色づける職業である

消費者はこの記号の意味を完全には理解できなくともよい。この記号の意味を解きほぐし、歴史や神話、物語を再構築しながら恣意的に消費者に提供していくのが鑑定家や評論家、あるいは広告業界の専門家たちである。

また、トレンドリーダーと称される一部の敏感な消費者達はこの専門家たちといち早く共犯関係を結び、他の消費者たちに対しアマチュア伝道師としての役割をはたしている。

20世紀中盤以降製品の機能がますます複雑になるとともに、その意味が曖昧になっていくにつれて、この専門家の役割はマスメディアの登場と発達に連関して、決定的に重要になってきた。消費者が専門家の助けを借りず、この複雑な社会が生み出す様々なモノの意味や構造を理解することは現代ではますます困難になってきている。

(2) 認知科学者からのデザイン提案

まず、ここでデザイン界の外からの展望をひとつ紹介しておこう。新しく重要なデザイン理論はこのようなデザインの分野の外から起こってくるのかも知れない（そのときはデザインという言葉自体がふさわしいかどうか疑わしいが）。たとえば認知心理学の立場からはアメリカの心理学者であり認知心理学および認知科学の専門家であるドナルド・A・ノーマン（Donald A. Norman）によるものがある。彼は『誰のためのデザイン？ 認知科学者のデザイン原論』¹⁸⁾の中で、デザイナー達が生み出すデザインの優れたモノに対して批判を加える。彼が扱っているモノとは道具としてのモノだが、「簡単には開けられないドア」、「複雑過ぎて取り扱うことができない電話機」、「エラーをわざと起こすようにつくられているとしか思えない照明スイッチ」などを取り上げ、それらがなぜ使いにくいのかを認知科学の視点から解き明かしていく。

彼はデザイナー達が日々間違いを犯すことにたいしてその理由を次のように述べている。

「デザイナーが考え違いをしてしまうのにはいくつかの理由がある。まず第一に、デザイン界の中の褒賞のシステムが美を第一にしがちなことである。…第二に、デザイナーは典型的なユーザではないということだ。自分がデザインしたものを使っているうちにその専門家になってしまい、誰かが使用時に困難を覚えるなどということは想像もできなくなってしまふ。…第三に、デザイナーは自分の顧客を喜ばせなくてはならないけれども、その顧客は実際のユーザと同一でないこともあるのである。」（傍点、筆者）¹⁹⁾

ノーマンはそうしたちぐはぐなデザインを回避するための認知科学からの方策として次のようなことを述べている。それは「アフォーダンス（affordance）」と「制約」、「対応づけ」、「操作のフィードバック」、そして「適切なメンタルモデル」である。

少し詳しく説明するならば「アフォーダンス」

とは環境から何かしらの行為が引き出されるといった考え方であるが、ノーマンによれば

「事物の知覚された特徴あるいは現実の特徴、とりわけ、そのものをどのように使うことができるかを決定する最も基礎的な特徴の意味」²⁰⁾

であり、例えばドアノブを自然に押すものなのか、引くものなのかを判断できるような形にするということである。

「制約」とはモノを操作する際にその操作方法の限定であり、例えばはさみの穴は指を指しこむことをアフォードし、その穴の大きさは、どの指を使うのかを限定するための制約になる。「操作のフィードバック」は操作したことが視覚的 (visibility)、聴覚的 (audibility)、またはその他の手段によって確認できることである。また、「適切なメンタルモデル」については

「メンタルモデルは、自分自身や他者の環境、そしてその人が関わりをもつものなどに対して人がもつモデルのことである。人はこのメンタルモデルを、経験や訓練、教示などを通して身につけるようになる。道具に対するメンタルモデルの多くは、道具のふるまい方と目に見える道具の構造を解釈することによって形成される。」²¹⁾

と説明している。デザイナーが提示するメンタルモデルとユーザがもつメンタルモデルのずれがデザインの使いにくさの原因のひとつであるとしている。

さて、このようなノーマンの提案はユーザサイドにたったデザインの在り方として有用なものであることは間違いないし、流行に流されがちなデザイナーのアキレス腱を改めて露呈させるものであった。また、それはかつての人間工学に基づく機能デザイン主義の現代的な形であるとも言えよう。

機能主義を掲げてきたモダンデザインが製品の機能の複雑化やメカニズムの極小化、超性能主義²²⁾による形態の意味と機能の分離によって、その意味を問いただされているのである。

(3) 工学者からのデザイン理論

ここでもうひとり、デザイン以外の分野からのデザイン理論を紹介しておこう。それは工学者であるヘンリー・ペトロスキーの掲げるデザイン理論である。ペトロスキーも機能主義者が掲げる、「機能」と「デザイン」の関係を否定した上で、デザインの発達史における重要なキーファクタを「デザインの失敗」に求める。

彼は実用品の中でもとりわけ変哲のないと思われるクリップやジッパー、フォークなどを取り上げ、それらの形態の変化を詳述する。そして、デザインには機能に対する完璧な解決策などないことを導き出す。また、ある機能を実現するデザインの過程には様々な失敗がつきまとい、その失敗の反省からあるデザインが決定していくプロセスを浮き彫りにしてみせる。彼によれば失敗とは、

「さまざまな失敗の表れは、人工物の進化したつある形態とそれらが織りなすテクノロジーの構造を理解するための、概念基盤を提供してくれる。発明家やデザイナーやエンジニアをつき動かして、ほかの人びとの目には申し分ないか少なくとも使えると映るモノを修正させる要因は、明らかに、現存するテクノロジーにおける失敗の知覚である。」²³⁾

であり、さらに

「われわれが、世の中を傍観している年配者に共鳴しようと、前途有望な世代に共鳴しようと、いずれにしてもわれわれの生活全般に影響を与え、そのありようを定めることになる人工物は、今ある人工物を誰かが知覚することによって形づくられる。その誰かは、エンジニア、デザイナー、発明家など、テクノロジー批評家に特有の方法でモノを観察する人間である可能性が最も高いだろう。」²⁴⁾

と結論づけている。

ノーマンやペトロスキーの提案はもちろんすべてのデザインに応用できるというわけではない。それは操作を必要とするモノ（一般的には道具）または実用品に最も適用されるように思われる。デザインのもうひとつの重要な要素で

あるモノの社会的記号としての側面については二人ともはじめから除外している。また、「失敗の知覚がデザインを形づくる」ということは歴史的過程を経るならば自然とその時代にふさわしいデザインが生まれるということとすることもできる。逆にいえばいつまでも失敗に気がつかなければ社会的に取り返しのつかないより大きな失敗も起こりうるということも暗示している。

(4) イリイチ主義

'70年代、イヴェン・イリイチは工業主義時代の終焉と脱工業主義的生産様式について独自の理論の展開行ってきた。その理論の実証性は未だもって確認されるにいたってはいないものの、'80年代以降の社会思想やデザイン思想にも大きな影響を与えてきた。

イリイチはマスプロ的教育を

「工業主義的経済における就業者と消費者を条件づけするうえで、潜在的により効果がある。それゆえに、今日の社会を管理するうえでより魅力的であり、国民にとっても誘惑的であり、気がつかぬうちに基本的な諸価値に破壊的な影響をおよぼす」²⁵⁾

とし、社会の脱学校化を提言した。また、工業化の2つの分水嶺を設定し、第2の分水嶺を超えると工業はもはや人々の生活を利するどころか脅かし始めることを説明する。

そして、このような破壊的な工業社会の伸張に対し、イリイチはコンヴィヴィアリティを中心に据えた社会の再構築を提案する。彼によればコンヴィヴィアリティに

「私はその言葉に、各人のあいだの自立的で想像的な交わりと、各人の環境との同様の交わりを意味させ、またこの言葉に、他人と人工的環境によって強いられた需要への各人の条件反射づけられた反応とは対照的な意味をもたせようと思う。」²⁶⁾

というような意味を与えている。そして

「社会主義への移行は、今日の諸制度を転倒し工業主義的な道具を自立共生的な道具で置き換えることなしには、なしとげることはで

きない。同時に、社会主義的な公正な理想がゆきわたらないならば、社会の道具的再編成は敬虔な夢にとどまるだろう」²⁷⁾

と述べている。

また、われわれは工業主義的社会の中で

「私たちは、誰でももっている健全な推察の力が、彼と同等に世界を形づくる誰がほかの人の力を妨げることのないように、すべてのものの力に限界を課すような世界を、想像のなかで組み立ててみる能力をほとんど失ってしまった。」²⁸⁾

としている。イリイチの描く世界は工業社会が使用してきた浪費的な高エネルギーとジェット機や自動車に代表される道具の過剰成長に依存するのではなく、もっと効率的な低エネルギーの使用とコンヴィヴィアルな道具^{ツール}によって、人間の生存を脅かしている社会を回復できうとしている。

彼の思想にはプラグマティックな視点で見れば理想主義的な面が様々なところで見られる。しかし、工業社会によって育まれてきた生産と消費の関係を解体し、一個の人間としてモノを使用する意味と使用者の共同体としての自立性を提案したことがデザイン理論にとっても重要なことであった。

(5) 社会的記号としてのデザイン

これまでデザインの機能的役割について主にのべてきたが、言語的側面としてのデザインの役割はどのように変化してゆくのであろうか。

消費の解析を構造主義的視点からシニカルで予言的言説を用いて行ったのはボードリヤールであるが、社会階級とそこで好まれる趣味・慣習の分析を緻密に行ったのはピエール・ブルデュエ（Pierre Bourdieu）である。

彼は『ディスタングシオン』において多くの統計的資料を駆使しながら各階級とそれらが所有する資本および文化的慣習行動の複雑な絡み合いを紐解いてみせる。

まず基本的事実として次の2つを我々に提示する。

「まず、ひとつは、さまざまな文化的慣習行

ま と め

動（あるいはそれについての意見）が第一に学歴資本（獲得された免状によって量られる）に、また二次的には出身階層（父親の職業を通してとらえられる）に、きわめて密接な関係で結びつけられているという点であり、いまひとつは、学歴資本が同等である場合には、正統的分野から遠ざかれば遠ざかるほど、あれこれの慣習行動や選考の要因を説明する体系のなかで、出身階層の占める比重が増してくるという事実である。』²⁹⁾

と述べている。そして、モノの消費を含む文化的慣習行動は階級間における一種の卓越化のゲームであるとする。また、階級における文化的慣習行動のなかでそれをもっとも表わす行為がスポーツや音楽といった趣味分野である。当たり前のことではあるがこれら階級と文化的慣習行動の相関関係は固定的ではなく常にダイナミックに変動を起こす。しかし、その変動に合わせ支配階級は被支配者階級の指の間をすり抜けるように

「卓越化の意図そのもののせいでかえって価値の下落してしまうようなことすべてにたいする拒否」³⁰⁾

といった戦略で対抗する。

このような階級間における象徴闘争はデザインの記号的役割の側面をよく説明しているように思われる。民衆の大衆化が世界の中でも最も進んでいるとされる現在の日本においては階級や闘争といったマルクス主義的な技術用語はしっくりこないが、それでもブルデューが述べたこの「ディスタンクシオン」は製品の様々なバリエーションが存在することのひとつの説明になる。階級のないまったく平等な社会を一種のユートピアと考えるならば、階級間の文化的資本と経済的資本がより接近すればするほど、デザインのこの社会記号的側面はこれからもなくならないばかりでなく、ますます人々のアイデンティティを代弁するものとしての役割は強化されるだろうし、したがってデザインの記号的差異化の役割は消滅しないであろう。

以上述べてきたように、複雑で質的な社会変化はデザインに対する人々の考え方を根本的に換えていくのであろうか。ここであえて結論を急いでしまえばそれは以下のようなことになる。

- 製品の機能はますます複雑になる一方、マンマシンインタフェースの重要性が増すであろう。また、ブラックボックス化し、より抽象的で曖昧化する形態に対して適切なデザインを与えていくが必要になる。このことはコンピュータの散在化（ユビキタス）によって新しいタームを向かえた。その課題を克服するには認知科学などを含めた人間を科学することがより重要になる。
- そして、生活の中で高度に機能化されたモノを使うことの意味をもう一度問い直さなければならぬであろう。
- 一般的に製品の生産は専門化し過ぎてしまった。デザイナーは現在の生産者寄りの立場（デザインの領域によりその立場は異なるとはいえ）から消費者（使用者）寄りの立場への移行が必要である。それはデザイナー個人の問題というより社会システムレベルの問題である。
- デザインの言語的（記号的）役割を無視することはできない。

ポスト工業社会において多くの論者に共通することは社会のファンダメンタルズとして情報（知識）の重要性を挙げていることだ。

このことは取り立てて目新しいことではないがコンピュータ（特にパーソナルコンピュータ）、そしてそのネットワークが我々の社会において現実味を帯び、そして不可欠なものになってきたことにより、ますます検討の余地が増加してきたとも言えよう。

当初、個人用といえない価格と性能で売り出されたパーソナルコンピュータであるが、皮肉にもイリイチが否定した我々に破壊的な影響をおよぼす産業主義的経済システム（＝大量生産システム）によってその性能とコストパフォー

マンズは驚くべきスピードで向上した（まさにこのことが常にユートピア的論理の矛盾点でもあるが）。

良く知られるようにそれらは'90年代に入り、軍事技術の民間転用によって利用することが可能になったインターネットによって結合され、知識の蓄積システムとそれに対する大衆のアクセシビリティを急速に変革しつつある。

そして、それまで工業社会のもとでは顔が見えず匿名化されていた消費者を組織化し始めてるように見える。このことは従来のデザインの送り手として専門化され、企業側の原理に取り込まれてきたデザインおよびデザイナーの立場に変更をせまるものである。そしてポストモダン時代のデザインシステムにおいては組織的にも、思想的にもモノの生産者と使用者という、産業社会以来の関係を解体し、再構築することが求められている。

注

- 1) *The Oxford English Dictionary* second edition, Oxford University Press, 1989
寺澤芳雄、『英語語源辞典』, 研究社, 1997
下宮忠雄, 金子貞雄, 家村睦夫, 『スタンダード英語語源辞典』, 大修館書店, 1989
- 2) 農業社会の後に勃興した社会を表す用語として「工業社会」や「産業社会」が同じ意味で使われるが特に産業社会の初期・中期を表す意味でここでは前者を使用した。
- 3) ここでの「手工業的生産」とは、職人がひとつの製品を原料や半加工品の状態から1人もしくは数人で生産することを指す。ライン生産のように作業が完全に分節化されていないことが特徴。生産を手作業で行うか、機械で行うかはあまり関係がない。また、クラフツマンは製品の形態や意匠を自身で変更したり組み合わせたりすることも可能である。
- 4) 例えばパンティストッキングなどの例。
- 5) 最も機能的といわれる武器や工業機械のデザインを考えよ。
- 6) トリクル・ダウン効果などが典型的な例であろう。

- 7) ベルによれば「脱工業化社会」とは、「製造業からサービス業に移行した社会」、「情報化社会」とは「科学を基盤とした能力と、そこから生まれた知識を製品一俗に「ハイテク」と呼ばれる製品一に作り上げる能力のある社会」と定義している。
ダニエル・ベル, 1996, pp. 23-24
- 8) イヴァン・イリイチ, 1998, p. 1
- 9) イリイチ, 前掲書, p. 3
- 10) このような近代デザイン史については様々な角度から様々な本が出版されているので、ここでは詳しくは触れない。ギーディオンやペプスナーその他のデザイン史家を参照のこと。
- 11) 組み立てラインの起源に関しては多少の混乱はあるようだが、1913年のフォード社の工場においてということでは一致しているようだ。
デーヴィッド・A・ハウシエル, 1998, pp. 307-312を参照
- 12) ここではラスキンやモリスらの運動を指す。
- 13) 柏木 博, 2002, p. 54
- 14) 柏木 博, 1979, pp. 138-140
- 15) デーヴィッド・パイ, 1979, pp. 167-170
- 16) ジム・マグウィガン, 2000, p. 22
- 17) ここでいう「ポストモダン時代」とは産業社会における工業社会の後に到来した後期産業社会を指す。
- 18) ドナルド・A・ノーマン, 2000
- 19) 前掲書, ノーマン, pp. 245-246
- 20) 前掲書, ノーマン, p. 14
- 21) 前掲書, ノーマン, p. 25
- 22) ここでは使用者の要求をはるかに超えた機能を持つ製品のことをいう
- 23) ヘンリー・ペトロスキー, 1995, p. 316
- 24) 前掲書, pp. 319-320
- 25) イリイチ, 前掲書, 1998, p. xi
- 26) 前掲書, pp. 18-19
- 27) 前掲書, p. 20
- 28) 前掲書, p. 25
- 29) ピエール・ブルデュー, 2002, p. 22
- 30) 前掲書, p. 385

参 考 文 献

- P・ブレイク著, 星野郁美訳, 『近代建築の失敗』, 鹿島出版会, 1979
柏木 博, 『近代日本の産業デザイン思想』, 晶文

- 社, 1979
- デーヴィッド・パイ著, 中村敏男訳, 『デザインと
はどういうものか』, 美術出版社, 1979
- 山本哲士, 『消費の分水嶺 ひととモノの新しい関
係学』, 三交社, 1990
- ヘンリー・ペトロスキー著, 忠平美幸訳, 『フォー
クの歯はなぜ四本になったか 実用品の進化
論』, 平凡社, 1995
- ダニエル・ベル著, 山崎正和・林雄二郎ほか訳,
『知識社会の衝撃』, ティビーエス・ブリタニカ,
1996
- イヴァン・イリイチ著, 渡辺京二, 渡辺梨佐訳,
『コンビビリティのための道具』, 日本エディ
タースクール出版部, 1998
- ウルリヒ・ベック著, 東 廉, 伊藤美登里訳,
『危険社会 新しい近代への道』, 法政大学出版
局, 1998
- デーヴィッド・A・ハウンシェル著, 和田一夫, 金
井光太郎, 藤原道夫訳, 『アメリカン・システム
から大量生産へ 1800~1832』, 名古屋大学出版
会, 1998
- エドワード・レルフ著, 高野岳彦, 神谷浩夫, 岩瀬
寛之訳, 『都市景観の20世紀 モダンとポストモ
ダンのトータルウォッチング』, 筑摩書房, 1999
- ドナルド・A・ノーマン著, 野島久雄訳, 『誰のた
めのデザイン? 認知科学者のデザイン原論』,
新曜社, 2000
- ピエール・プルデュール著, 石井洋二郎訳, 『ディス
タンスシオン〔社会的判断力批判〕 I, II』, 藤
原書店, 2002
- 柏木 博, 『20世紀はどのようにデザインされた
か』, 晶文社, 2002
- ジム・マグウィガン著, 村上恭子訳, 『モダニティ
とポストモダン文化』, 彩流社, 2000
- Manuel Castells, 'Flows, Networks, Identities' *Criti-
cal Education in The New Information Age*, Row-
man & Littlefield Publishers, Boston, 1999