

報 文

デザイン教育への構造主義導入の必要性について

福山職業訓練短期大学校 近藤 桂 司

The necessity of structuralism in education of design

Keishi Kondo

要 約 職業訓練短期大学校における実践技術者の育成は、とすれば "how to" 教育による即戦力技術者養成になる恐れがある。激しく変化する社会で真に有能な社会人を輩出するには、「ものの見方・考え方についての考察」という古くて新しい問題を避けて通る訳にはいかない。『新人類』の出現に象徴されるように、人間のものの見方・考え方は最近大きく変わろうとしている。この動向を敏感にチャッチできるか、また、目に見える変化の下に隠された潮流を読み取ることができるかがデザイナーとしての将来性にも大きく影響してくるだろう。そのためにも、構造主義的なものの見方・考え方を教育の中に取り入れる必要があると思われる。学生がそのような見方を身につけることによって、潮流の表面的な現象に翻弄されることなく深層の動向を見極める助けになろうし、また彼らの本来自由な発想が特定の時代や社会の価値体系に無意識のうちにとらわれてしまう危険から逃れることができるだろう。

1 デザイン教育の現状と記号論的アプローチの可能性

1 自動販売機的教育について

現在行われているデザイン教育は、その内容から次のように大きく三つに分類されると思われる。⁽¹⁾

① 教養を深める

一般教養科目・共通専門科目・デザイン史
・色彩論・造形論・材料学・人間工学など

② 技術・技能を習得する

図学・製図・レンダリング・色彩演習
・材料加工実習・人間工学実験など

③ 方法論を習得する

製品計画論・デザイン実習など

①はデザイン活動をする上での知識面のバック・アップとなる。専門分野の理論・歴史に限らず、人間および社会についての豊かな教養と広い視野を備えたデザイナーの養成を目標としている。

②は自分の考えを形態で表現する技術・技能の習得や①の知識の実践といえる。デザインの伝達手段として、あるいはデザインを検討する手段としての科目であろう。

③は問題の発見から解決までのプロセスを、実際に計画・設計してたどりながら、デザインの能力を養うもの
論文受け日 1989.7.24

である。

職業訓練短期大学校では、実践技術者の養成という観点から、文部系よりも技術・技能の習得に重点を置いている。近い将来、企業において即戦力となり得る人材を養成するには重要なことであると思う。また、企業側にしても、少ない企業内教育の投資で戦力となる人材の供給があることは、喜ばしいことである。

2年間という短い短期大学の修業年限の中で、4年制大学の学生と同様の技術や知識を身につけさせることは不可能に近いと思われる。また、強いて同じレベルの教育をする必要もないであろうし、短期大学は短期大学なりの教育があろう。殊に、職業訓練短期大学校においては先述したよう実践技術者の養成という役割がある。

しかし、即戦力化を目指した教育は、"how to" を教える教育になる危険を孕んでいる。確かに "how to" の教育は、特定の問題の解決には即戦力としてその力を発揮する。ここでいう「特定の問題」とは「既知の問題」のことである。学生時代に課題として勉強した問題、あるいはそれに似た問題ならば、教わった "how to" で解決できるだろう。しかし、出会ったことのない新しい問題に対応できるだろうか。自ら問題を見つけることができるだろうか。急激な技術の進歩に対応できるだろうか。

か。持っている技術が古くなれば、おしまいとはならないだろう。

コインを入れてボタンを押せば、すぐさま商品が出てくるような自動販売機的な教育をすれば、企業側の新卒者受け入れ時の評価は高いかもしれない。また、学生の期待している教育も自動販売機的な教育かもしれない。しかし、応用力に富んだ真に有能な職業人を育て、社会に送り出すには、“how to”でない教育が必要ではないだろう。

2 解明されないブラック・ボックスについて

製品の開発は図1の⁽²⁾プロセスで主に進められる。実際の開発では先に小売価格を設定し、その価格で供給できる製品を開発するという場合や、宣伝がプロトタイプ試作よりも早く始まる場合もある。ともあれ、製品開発のプロセスの項目は網羅されていると思う。

デザイン教育においては、このプロセスの中から販売やマーケティングを除いた実習教育がなされている⁽³⁾。具体的にはスケッチやレンダリングの技法、図面の描き方、クレーモデルの作り方、性能テストのやり方とその結果の分析方法などの、どちらかといえばハードな側面、そしてKJ法やブレン・ストーミング、相関マトリックスの利用法などの、デザインをまとめたり評価したりするソフトな側面といったそれぞれの面で細やかな教育がなされている。

また、デザイン教育の変遷を顧みても「手法を盗む」というような教育からシステムティックな教育に変化してきているし、CADの導入に象徴されるように時流に合致した教育になってきている。

しかしながら、どのようにしたら形のない抽象的なイメージを具体的な形態にできるのか、という素朴な疑問には未だなお答えてはいない。デザイン・プロセスがシステムティックになり、コンピュータが導入される今になっても、その部分はブラック・ボックスのままなのである。そのブラック・ボックスで行われるイメージの具現化作業は「練習や訓練を積み重ねることによって身につくものであって、理屈では説明できない」というのが一般的な見解である。

はたしてそうであろうか。形態とイメージとの間には何らかの関係があるのではなからうか。

3 記号論的アプローチについて

旅する人でそのゆく手に待ち受ける都をまだ知らずにいるものならば、その王宮は、兵営は、風車小屋、劇場、市場はどんなふうかと思ひみるものでございます。この帝国の都城はいずれも、建物の一つ一つも異なればまたその立ち並ぶ順序もさまざまでございます。しかし旅人が見知らぬ都市にやって来て、多層塔や屋根窓や楼門などのあの松ぼっくりのただなかに視線を投げ入れ、堀割や菜園やごみ捨て場などの迷路づたいにわけ入ってゆくや否や、たちまちどれが貴人の館か、高僧の座します寺院か、また旅籠、牢、貧民窟はどれかと見わけが⁽⁴⁾ついてしまうのでございます。

これは、ある小説の中の一節である。もちろんフィクションではあるが、これに似たことを我々は日常生活でいつも経験している。「学校」といわれても、どのような建物かまったくイメージが湧かないということはない。また、ある建物を目にした時、門に掲げられた表札を見るまで、その建物がアパートなのか病院なのか概念なのかまったく見当がつかない、などということもまづないのである。

なぜだろうか。その答えはソシュール言語学によって明らかにされた。ソシュールは、言語は社会的制度の一つであり、「観念を表現する記号の体系⁽⁵⁾」だとしている。彼の構想した記号論は閉じたコードをもつ体系の中で成立するため、後の記号論、特にバルト以降の意味生成の記号論とは対照的な部分がある。しかし、後のどのような記号論も彼の記号論の概念を基本にしていることは言うまでもない。

言語学では、単語は有限であるし、分節のされ方も一定である。分節行為は常に同一の単位を抽出し、辞書を構成する。では、デザインの分野、特にさまざまな記号論的アプローチが試みられている建築に言語学をあてはめてみるとどうなるだろうか。建築の場合は、それを見る主体と対象の位置関係によって見え方は無限に変化し、分節の仕方もそれに伴って無限に変化する。つまり、決して同一の単位を抽出することはできないのである。

このように、ソシュールの言語学をそのまま建築の記号論的アプローチとして利用することはできないが、視覚映像を分節するのが、言語に支えられた意識活動である以上、記号論的アプローチは有用だと思われる。そして、そのアプローチによって、形態とイメージとの関係

を明らかにし、ひいてはブラック・ボックスのグラス・ボックス化の可能性がでてくるのである。

II 人間の変化

1 『カプセル人間』について

人間の変化をもっと身近な例でみてみよう。

『新人類』という言葉を目にするようになって久しい。最近の若者は、旧来の人々とももの考え方が異なっているという。いつの世でも「近頃の若者は……」という台詞が口にされるのが常だが、「新人類」に対する批判は、主として人と人とのコミュニケーションの方法の違いにあるようだ。長電話にマンガびたり、個性の主張だといって他人の干渉を拒むかと思えば、群れを作りたがる。この孤立と連帯の二面性をもった「新人類」を中野収氏は『カプセル人間』とよんでいる。

『カプセル人間』はメディアを利用して人とコミュニケーションする。メディアは何もテレビや新聞・ラジオなどのマス・コミュニケーションに限るものではない。我々のまわりにあるすべてのものがメディアになり得るのである。

文房具ひとつとってみても、そこに持ち主の個性が表現されている。もちろん、昔からものに対するこだわりというものはあったが、そのこだわりは、ものもっている物的価値に対するこだわりであった。「新人類」のこだわりはそれとは異なり、もののメディア性に対するこだわりである。道具である文房具に、持ち主の個性を与えるに留まらず、文房具が身体の一部となって自らを表現しているのである。

『カプセル人間』が登場するに至った原因について中野氏は次のように述べている。

政治のメカニズムや組織の運営の場合とはもかく、日常生活の場面での人間と人間との関係では、近代の原理・新憲法の理念は、日本的という限定はつけなければならないけれど、着実に定着しつつある。自由と平等、個人主義と民主主義は、日常性という文脈の上であるがゆえに、まさにライフスタイルとして実現しつつある。男と女、夫と妻、親と子、教師と生徒、雇用関係等々から、旧来の権威・規範が消滅しつつある。共通していえることは、関係の疎遠である。人間関係の中に、自由・平等・個人主義

をもちこんだ当然の帰結である。つまり、お互い、原理・理念を尊重しさえば、強制・拘束・干渉をつつしまねばならないし、遠慮・我慢・譲歩・妥協をしてはならない。この新しい行動規範を守りながら、なお関係を維持するためには、お互いが接近することをできるかぎり回避するしかない。

かくして、メディアを駆使する『カプセル人間』が登場したのである。そしてこれは一過性の現象ではなく、人間自体がこのように変化したのだということに注意しなければならない。

2 構造主義からのアプローチについて

I章3節では、記号論的なアプローチでデザインを見直す必要があると述べたが、前節の『新人類』のような人間の変化を見るには、構造主義の考え方が有効と思われる。構造主義はソシユール言語学に端を発した、いわゆる記号論の延長線上に位置している。

構造主義とは、人間がものを認識したり思考したりするとき、無意識のうちに何らかの体系を依りどころにしていると考え、その体系を明らかにしようとするものである。言語学において、ソシユールは、能記と所記との関係から生れる記号体系としての構造によって言語は意味として機能する、と考えた。その考え方を基礎にして、その原理を人間に関する諸科学に適用することによって成立してきた方法論的思想なのである。

「記号論的アプローチ」と銘打ったデザインの方法論をときどき目にする。それらの方法論にはソシユールの能記と所記との関係の域を出ないものや、チョムスキーの句構造文法の焼き直しというものが多く、これも記号論のひとつなのだろうが、デザインという創造的な活動には何も寄与しないと思われる。あくまで、調査結果の分析・分類の方法のひとつであって、解釈の範中である。I章3節で述べたように記号論的アプローチは有用であるが、言語学での方法をアナログにデザインの分野に応用できる訳ではない。特に、ソシユールの提示した記号体系だけでは、意味生成のブラック・ボックスの鍵を外すことはできないだろう。

Ⅲ 価値判断基準について

1 目に見えない制度による束縛について

「〇〇はこういうものだ」という常識・慣習・通念が自由な発想を阻害する。常識・慣習・通念は、それらから逸脱するものを排除することで社会を均一化する力を持っている。それらは過去の事例に立脚したものであって、これから生まれようとしている事例を拠り所とするものではない。新たに生まれ得た事例は、淘汰される。あるものは闇に消えてゆくが、あるものは一般化して新たな常識・慣習・通念となり、物事の価値判断基準の資料体として無意識の世界に沈澱してゆくのである。

価値判断とは基準という線を引くことによって、対象を分類することである。そして、基準に到達、あるいは合致しないものを排除することである。この排除の行為は、価値判断基準が顕在化している場合には意識的であるが、潜在化している場合は無意識的に行われる。

常識・慣習・通念は無意識的に働く価値判断基準である。「常識を逸している」と認めた時点で、既に評価対象に「排除すべきもの」というレッテルを無意識のうちに貼っているのである。

このような無意識の影響は、「評価」という行為に限らず、人間の思考にもおよび。

たとえば、「余暇」という言葉を考えてみよう。「余暇」の意味を国語辞典で調べてみると、「仕事のあいまのひま。仕事から解放されて自由に使える時間。ひま。」とある。つまり、次式①が成り立つ。

$$\textcircled{1} \quad (\text{余暇}) = (\text{生活全体の時間})$$

$$- (\text{仕事に携わっている時間})$$

この式を見て疑問を抱くか否かは、その人の価値観（価値判断基準）によっている。疑問を抱かない人は、おそらく次のような式②は成立しないと思っている。

$$\textcircled{2} \quad (\text{余暇}) = (\text{仕事に携わっている時間})$$

私は仕事が遊びだと言っているのではない。ここで重要なことは、式①に疑問を持つ人にとって余暇と仕事は必ずしも二律背反的存在ではないことである。

式①に疑問を持たない人には先の排除の構図があることが明らかになる。仕事に携わっていない時間を「余り」と考える価値観によって、無意識のうちに仕事を生活時間という世界の中心の座につかせているのである。

2 「排除」について

人は「善」と「悪」、「正常」と「異常」などの区別をつける。区別をつける場合、必ず自分は「正常」の側に位置していることが前提となっている。自分が「異常」の側にいたのでは、その区別自体の正当性が疑われるという不安があるからである。また、自分を「異常」なものから区別することによって、「異常」なものに対する優越性を確立するためでもある。

このような区別を正当化する戦略として、調査や常識がある。いずれも数の多数性を武器にして、区別という価値判断基準の正当性を主張する。調査で得られた結果すべてが“all or none”というわけではない。そこには中間に位置するデータが数多く存在する。両極に位置するデータを「正常」と「異常」とに区別することは容易であるが、中間に位置するデータのどこからが「正常」でどこまでが「異常」なのかを判断するのは困難である。

その判断にはおのずと質的な価値判断基準⁽⁸⁾が入り込んでしまう。つまり、自分とは異なるもの、自分に不安を与えるものという質的評価が「異常」を規定する。したがって、「正常」と「異常」の区別は絶対的なものとは言えないのである。「正常」は「異常」を排除することで成立するのである。これはミッシュル・フーコーの「理性」と「狂気」についての指摘でも周知のことである。

しかしながら、その区別の基準が人為的制度であることを人は認めようとしない。その原因は「正常」がはじめから存在する、つまり「異常」という対立項を持たなくても成立するという考え方にある。

世界を「永遠不変に存在する秩序」と「変化する存在としての現実」とに分けて考えたのはギリシア人であった。そしてそれは、プラトンを経て西欧形而上学の基本理念となっている。絶対的な真理が存在するというロゴス中心主義である。

たとえば、絵画を鑑賞する時、我々は作者が何を言おうとしているのかをその絵画の中から探し出そうとする。この絵画は何を意味しているのかを考える。この形は何を意味しているのか。この色は何を意味しているのか。そして、作者の言わんとしたことを忠実に汲み取ることが「正常」な鑑賞だとする。唯一絶対な真理が存在しており、注意深く思考すれば必ず真理に到達できると考えられている。

先述したように、「正常」が「異常」という対立項を

持つことによって存在し、「異常」を排除することでその優越性が確立されるものだとするならば、「正常」は人為的に設定された制度でしかない。「正常」な絵画鑑賞とは、自分が「正常」であると主張する人が設定した、その人に都合の良い制度なのである。ただし、ここでいう「制度」は法制化された制度という狭義のものとは異なっている。

この制度は目に見えない制度である。意識的につくられ、法制化された、目に見える制度に対し、無意識のうちに形づくられた制度である。常識・慣習・通念もこの制度に含まれる。それらの制度は無意識的につくられるが故に、普遍的な真理であるかのように錯覚される。そして、見えないが故にその制度の内に囚われ、またその制度を確固たるものにしてゆく。

IV 結語

対象を客観的に認識することはできない。認識という行為自体が主観的な行為だからである。視覚映像を自分のもっているコードに照らし合わせて分節し認識するのだから、客観的な認識はあり得ないのである。評価も然り。何事にも影響されない客観的な評価などありはしない。

では、「良いデザイン」とは何なのか。絶対的価値がないとするならば、どのようなデザインを「良いデザイン」といえばよいのか。

それは時代によって変化する。わかりやすい例でいえば、「様式」の変遷がそれを証明している。ある時代にあるデザインが生まれ、大衆に受け入れられた。そのデザインは「様式」となり、流行する。しかし、流行と同時に、その様式に対立する新しい様式が生まれてくる。古い様式が内包していた問題を解決するかのように、新しいものが出てくる。まるで、文化が弁証法的に進歩していくかのように。もし、文化が弁証法的に発展し続けるものだとしたら、リヴァイヴルなどあり得ないだろうし、時間と共にデザインのユートピアに近似していくだろう。

ベスト・デザインはいつも彼岸にある。デザインの結果は、自らが設定した問題の解答のひとつにすぎない。問題を設定した時点で、解答は予定されているのである。その予定された解答に向かってデザインは進められる。

問題解決の方法論があるということは、はじめから解答が予定されていることである。解答の用意されたデザイン・プロセスを追うことは、高等教育でなくてもできるであろう。高等教育でデザインを扱う意義は、「何を問題とするか」、そして、「なぜ問題としたか」を考える場と時間を与えることではなからうか。

それには、構造主義的な考え方を身につけさせ、客観性かつ普遍妥当性をもつかみえる解が、実は特殊解のひとつにすぎないことがわかるようにさせることが必要かつ不可欠に思われる。

(注)

(1) もっとも実際の授業内容によっては、この分類では納まらない場合、またはカテゴリーが違う場合があるだろうが、名称自体統一されたものがあるわけではないので、便宜上の分類としてご了承されたい。

(2) 工業デザイン全集編集委員会編『製品計画』(工業デザイン全集第2巻)日本出版サービス,1982, p.137.

(3) もちろん販売やマーケティングについての基本的知識教育はなされていると思われる。

(4) Italo Calvino, *Le Città Invisibili*, Giulio Einaudi editore s.p.a.,1972. 米川良夫訳『見えない都市』河出書房新社,1979, p.46.

(5) Ferdinand de Saussure, *Cours de linguistique générale*, Charles Bally et Albert Sechehaye, 1949,小林英夫訳『一般言語学講義』1981, p.29.

(6) 中野収「NHK市民大学『メディアの中の人間』日本放送出版協会,1989, p.50.

(7) ソシュールの用語に従うと、「聴覚映像(image acoustique)」が「能記」、「概念(concept)」が「所記」となる。このふたつは、一枚の紙の表と裏のように切り離せない関係にあり、このふたつが結合した全体を「記号」と呼ぶ。

(8) 数的な価値判断基準に対するもの。

(9) デザインが創造活動であることを考えると、「構造主義」よりも「ポスト構造主義」の方が適切だろうが、本論では分けて述べる必要がないので、一括して「構造主義」という言葉を使った。

参考文献

Michel Foucault, *Les mots et les choses - une archéologie des sciences humaines*, Editions Gallimard, 1966.渡辺一民・佐々木明訳『言葉と物-人文科学の考古学』新潮社,1984.

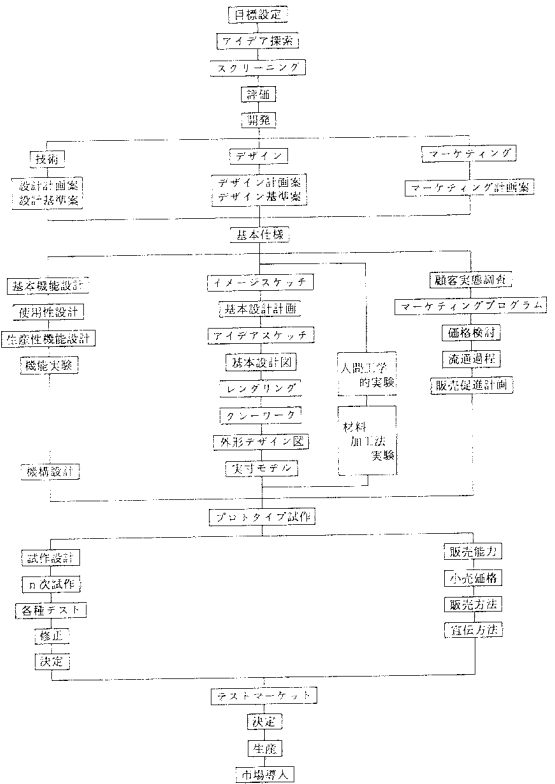


図1 製品開発プロセス・ダイヤグラム