OUKA
The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	<書評>Victor Papanek : 『Design for Human Scale』
Author(s)	渡辺, 真
Citation	デザイン理論. 1984, 23, p. 100-103
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/52619
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

書評

Victor Papanek：『Design for Human Scale』

ヴィクター・パパネックについては，すでに前著『Design for the Real World』(1971年) が阿部公正氏によって『生きのびるためのデザイン』 (1974年) という題名で翻訳されているので，よく知られているし，また彼の基本的な考え方についてもこの書において十分把握しうる。今回紹介するのは，『Design for Human Scale』と題され，1983年に出版された著書である。

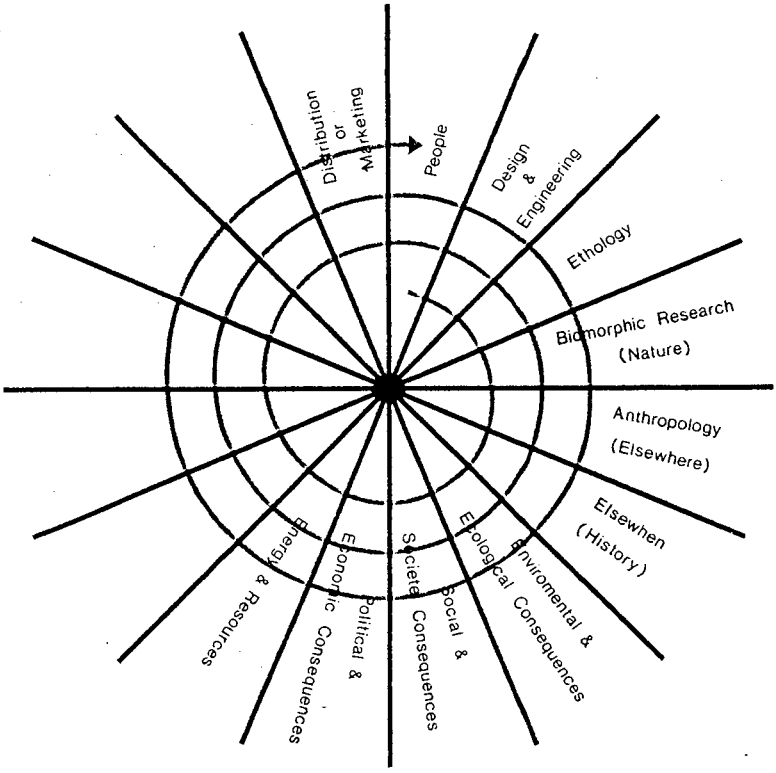
この書の中で，「『Design for Real World』の要点は“何をデザインすべきか，そして何故デザインするか”と要約されうる。『Design for Human Scale』は，この問題を次なる論理的段階にもたらす。〝何をそして何故〟を決定したならば，次の問題は〝如何に〟である。それがここでの主たる問題である」 (同書p.12) と述べ，前著との関連および本書の主旨を明らかにしている。

パパネックのデザイン姿勢は，最もオーソドックスな機能主義と言えよう。ただし人間が生活を営む上で真に必要とするさまざまな機能を，デザインや建築が実現していくという基本に忠実であるという意味においてである。本書でも要約されているが，この基本から彼は，前著において，従来のデザイン活動が発展国の中産階級の人々を中心的対象として，障害者，貧しい人，子供や幼児，老人，発展途上国の人々を無視しがちであったこと，真に現実世界を見つめる代りに，憧れとしての空想的な世界のためにデザインしてきたことを糾弾し，言わば取り残された人間に対してデザインは眼を向けるべきだと主張している。特に彼が鋭く指摘しているのは，機能の重視と言う時，それが果して人間の生活に必要なものかどうかという反省の必要である。つまりデザイン活動がその過程内部に，この反省，言い換えれば機能そのものの意義に対する問いかけを含むことの必要性である。このために，転載したパパネックの描いたデザイン過程図において，その構成要素として民族学や文化人類学，生態学等が組み込まれることになるのである。図に示された過程の展開が螺旋状になっているのも，デザイン活動が人間の生活にとって真に必要な機能とは何かを発見しつつ実現し，さらに探

究していくという，本来的に閉じることのない過程として捉えられているからである。

このようなデザイン観から，本書では２つのことが中心的な問題として特に焦点をあてられている。「人々をより直接に〔デザインプロセスに〕含み込んでいくことが，デザイナーにとって新たに考慮すべき点である」(p.7)，そして「新たな生産物，道具，人工物あるいは

Figure I-6. *The improved flowchart, note the many spaces that are still open for future expansion. Author's design, Copenhagen, 1973.*



建造物が人々や社会を変化させたり，か弱い文化に害をおよぼし，生態学的均衡を破壊したり，あるいはエネルギーの節約を通じて我々すべてを豊かにするというあり様，それがデザイナーにとっての第二の考慮すべき点である」(p.7) という２点である。〝人々〟というのは，消費者ないし使用者であるが，単に消費し使用する人と規定されるだけでなく，積極的にデザイン過程の中に参加すべき人々のことである。なぜなら真なる生活機能の探究はデザ

イナーだけの，またデザイナーだけで可能な課題ではなく，生活者も参加すべきものだからである。それ故デザイナーは，いかにしてこれらの人々をデザイン過程に参加させていくか，そしてその人々と共にどのようにデザインしていくか，これが新たな課題だと言うのである。第２の問題点とは，まさしくデザイン現象や過程の生態学的把握の必要性である。一つ一つ孤立してデザインするのではなく，人間と環境の生態学的流れの中でデザインしていくことの必要性である。

このような課題の下で，第一章顧客の拡大，第二章デザイン参加，第三章製品中毒の治療，第四章簡潔化，第五章デザインの人間的教化，第六章地方分権，第七章受苦する幼児：デザイン教育，第八章人間的スケールのためのデザイン：デザイン生態学，という８つのサブテーマにかかわって，いかに解決していくべきかを，具体的なデザイン実践例を提示しながら、解決を探ぐりつつ提言しようとしている。

たとえば第一章の例で言えば，パパネックは彼の母が背が低くて，そのため日常生活の中で家具や室内設備の扱いに苦労しているという事実から出発し，その解決をデザインの課題とする。一般的なデザイン活動から見ればこれは周辺的な問題とされる。たとえば家具のデザインにおいて，その高さは人間の身長の平均値を基準にしつつ，出来るだけ多くの人々が使い易いように決定される。そして商品は可能な限り生活者すべてが購入し，使用してくれることを期待して市場化される。だから一見すべての人が対象化されているように見える。しかし現実には取り残される人々が出てくる。許容される範囲を越えた人々にとってデザイン製品は使い易くなく，その人々のかかえている生活機能上の問題は何ら解決されていない。確かにこれらの人々のための製品は作られているであろう。しかしデザイナーがそうした側面に積極的に取り組む例は多くない。パパネックが顧客の拡大で意味しているのはこのことである。デザイン的に新製品化して顧客を拡大していくのではなく，まさにこれまで無視されがちであった人々，階層，地域に対してデザイン領域を拡大していくことなのである。

ところでパパネックの母が苦労しているという事実は，アメリカではその問題についてのデザイン的解決がそれまでなかったことを示している。そこで彼は他の国，他の文化圏に類似の問題の解決例がないかを調査する。彼は日本の下駄にヒントを見い出し，母のために高下駄のような履物をデザインする。このデザインが市場性を直ちに持つかどうかはわからない。しかし彼の母と同様の悩みを持つ人は現実に少なくなく，事実量的可能性としては十分な市場性を持つことを彼は調査して見い出している。

この実例で重要なことは，ヒントを他の生活圏，文化圏に求めることの持つ意味である。それは単に個別的な問題が解決されたというだけでなく，そこに別の文化圏での生活に対する考え方が，デザインを通じて導入されることの可能性の問題である。下駄は日本の生活文

化の中で着物や住居環境と特有の有機的連関を持つ。だから下駄とその使用のし方には日本の生活習慣，生活に対する考え方が反映されていると考えることができる。すなわち下駄の導入とは，この考え方の導入という意味を持ち得るのである。従って他の文化圏にヒントを探ぐるというのは，単にデザイナーにとっての方法論上の問題であるだけでなく，そのこと自体が生活者にとっての生活への提言という意義をも持っているのである。

もともと諸民族や文化の中に現われた生活の知恵によって生み出された物およびその生活の中でのあり方は，人間という生物が作り出した生態学的均衡と考えることもできよう。パパネックが捉えている生態学がどのようなものであるかを十分に理解しているとは言えないが，このような意味での可能性においてならば，パパネックがデザインの方法論あるいはデザイン論の中核として生態学を提言していることの意義を理解しうるのである。

最後に，具体的な実践を通じて提言しようとするパパネックの意図は，本書において十分に理解されうるし，また彼の理論の有効性の実践的検証を読む者が経験しうるという点で，本書は他にない意義を持っていると評価できる。ただデザイン理論一般のレベルで考えると，パパネックの実践例は，言わばデザインが健全でありうる領域で健全に実践されているという性格を持つ。たとえば発展途上国が必要としていることをデザイン的に解決することは，デザイナーが積極的にたずさわるべき課題であるという点については異論はない。しかし発展国の中産階級向けのデザインが直面する諸問題がそれで無関係になるとは言えない。この種のデザインでさえ，近代デザインの成立と展開の過程では十分に健全でありえた。しかしそれ以上の展開においてさまざまな問題を生み出したのである。パパネックが現代デザインの病と見なす問題でさえ，彼の描く螺旋的デザイン過程の中で生じたことである。たとえば病の一例として彼が指摘する〝差異のための差異〟も，それを病として糾弾したからといって単純に避けられるものではない。それ以上にもしそれが，デザイン活動が持続しようとするかぎり，本質的には避けられないものだとすれば，物作りの歴史はある程度このことを示しているが，こうした病をも不可避的とした上でのデザイン理論が問題となろう。この辺りのことがパパネックを越えたところでのデザイン理論の課題であろう。

渡辺　真