The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	デザイン問題の諸相についての考察-1 ： 「場」の系列化と道具・機器のあり方について
Author(s)	増山, 和夫
Citation	デザイン理論. 1991, 30, p. 6-28
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/53020
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

デザイン問題の諸相についての考察—1
—「場」の系列化と道具・機器のあり方について—

デザイン活動の背景としての「状況」
「場」の概念について
「場としての状況」とデザイン活動
モノによる「場」の系列化とパフォーマンス
交錯する「生活行動」

増　山　和　夫

はじめに

われわれは先に，「デザイン活動」を情報処理系の一つとして捉え，それを人間を取り巻く「状況」とそこでとられる「行為」との間に位置づけた。これら三者の関係から，「モノ」が「場」における行為遂行の「達成」に関わり，そのことが「生活空間」における「適応」の前提となり，「生活空間」での「適応」が「歴史的・文化的状況」への「参加」につながるという考えのもとに，デザイン問題の階層性について考察した[1]。われわれが，その目的の実現に向けて営む日々の生活は，個々の行為遂行の「達成」から，習慣，制度などによって規制される部分を含む社会生活への「適応」，さらには，歴史的・文化的状況への「参加」に至る一連の過程として捉えることができる。他方，行為遂行の達成に関わる「場」は，歴史的・文化的あるいは生活空間としての状況を背景として成立していると言える。つまり，この一連の過程は双方向的であり，循環的であるとも言える。デザイン活動は，現状としての「場」を分析し，新たな「場」の形成に向けてモノを設定し，そのあり方を構想することに意義を見いだそうとする。言い替えれば，歴史的・文化的状況を背景として，人々の社会生活の向上に貢献すべく，日々の行為・行動を達成する「場」の形

成のために，モノを構想しようとするのがデザインの活動にほかならない。その意味において，「場」について考えようとすることは，デザインにとって基本的に重要であると言える。

われわれは，デザイン問題の提起に際して，その前提となる「問題状況」の把握，認識を重視する。われわれの前に展開している問題となる状況に関連する一連の事実の関係構造を明らかにすることが，デザイン活動の始まりであると考える。一般に「状況」と表現される一連の事実のなかには、人間，特に個人の力では変更し得ない部分とそうでない部分とがある。ジェフリー・ヴィカーズ卿（Sir Geoffrey Vickers）は，前者を文脈（context）と呼び，後者を場（field）と呼ぶ。そして，後者こそフォルム（form）を与えるべき領域であるとする[2]。モノを計画する内に観念として存在し，形式や作法を含めて，そのモノの概念にかなった形や性能を意味するフォルムは，われわれのモノを作り出そうとする行為が実現すべき目的であると同時に，その実現のための行為を規制するものでもある。具体的にデザインするという行為は，このようなフォルムを追求し，「場」の形成を通して，望ましい方向へ向けて状況に変化を生じさせることでもある。

デザイン活動は，われわれにとって受動的でしかない「問題状況」を，その活動を動機づける「場」として収れんするとともに，新たな状況としての「場」の形成へ向けて能動的にモノを提案して行こうとする。本来連続的な「生活」の「生活行動」による分節は，同じく連続的な「場」の系列化と分節に対応し，われわれが日常使用する道具・機器は，そのように系列化され，分節された「場」の一部を外化したものとして捉えることができる。

本小論では，問題状況の分析からデザイン問題の提起に際して行うべき「状況」の全体的な把握の重要性を明らかにするとともに，一方ではデザイン活動を動機づけ，他方ではその目標ともなる「場としての状況」に注目して考究する。

デザイン活動の背景としての「状況」

一般に，われわれがある対象を認識したり，それについて説明しようとする時には，その対象をいくつかの構成要素に分節し，それら構成要素の相互関係を明らかにすることによってそれを行うのが普通である。そして，その対象をどのようなかたちの構成要素に分節すべきかは，その対象について何を問題とし，その分析の結果をどのように考察しようとするかに依存している。われわれが，デザイン活動の目的は「モノを媒体とした新たな生き方の提案」であるとして，そのために「生活」あるいは「人間らしい生き方」についての考察を行おうとする時，一概には認識しにくい「生活」を，どのように分節することが適切であるかがまず問題になる。

先に，ブルンズヴィクの生態学的環境構造のモデルに習って明らかにされたように[3]，デザイン活動は，問題となる「場としての状況」を直接の分脈として選ばれた近接課題に対する近接応答として実現されるモノを媒体として，新たな「場」において「達成」すべき行為を可能にしようとする。そして，その行為が「生活空間」における「生き方」「適応」として意味を持つものになる。そのことが，あらたな生活様式・文化を提案することになり，それまでの「歴史的・文化的状況」とそれ以後の「可能的世界」とを繋ぐかたちで現実世界に「参加」することを可能にする。ここにおいて，デザイン活動の契機となる問題のある「状況」と，「適応」や「参加」のために「達成」されるべき「行為」が行われることを願って設定される「状況」とは同じものではない。デザイン活動はつねに，問題のある状況（問題状況）を望ましい新たな状況に変えることを目指している。

こうように，現実に人間を取り巻いている「状況」と，新たに設定される「状況」を背景としてとられる人の「行為」の間にあって，前者から後者を導き出す手段として，デザイン活動はモノを構想する。そのモノの構想に当たって，現実世界の状況（場，生活空間，歴史・文化）は問題状況として捉えられ，

そこで注目すべき側面がデザイン問題として取り上げられる。それには現実世界の多様な状況が集約されたかたちで反映している。そして新たに構想されるモノには，これから創り出される新たな状況（場，生活空間，歴史・文化）についてのコンセプトが封じ込められていなければならない。

現実世界における問題状況を，「何を」と「いかに」の階層構造として捉える時，何かコトを行うための手段，媒体としてのモノは，「何を」に相当するコトに対する「いかに」として，常にその下に位置づけられる。モノは，人がコトを行うために作られる。そのモノを「何を」として捉え直したときには，そのモノを成り立たせるための多様な科学技術と作り方が「いかに」として浮かび上がってくることになる。従って，「モノの構想」に際して直接的な背景となるのは，そのモノを使って人が「何を」しようとするかということと，そのモノを「いかに」成り立たせるかに関わる科学技術的な側面である。然るに今日，デザイン活動に課せられた使命は，「いかに」よりも「何を」に注目し，モノの「使いやすさ」もさることながら，新たな「使い方」を創造，企画することにあるとされている。そのことが，「人間らしい生き方」「新たな生活様式の提案」につながるということからすると，モノの構想に際してより重要なのは「人が何を，どのように行うのか」ということにある。「人がモノを使って何かコトを行う」とは，上記の「場としての状況」において「行為を達成する」ことであり，具体的な生活行為・行動を遂行することである。そして，その行為を「いかに」達成するかということが，「生活空間」における「生き方」や「生活様式」として現れ，「歴史的・文化的状況」に「参加」することにつながる。

言うまでもなく，「何を」と「いかに」の階層構造においては，あるレベルにあるものは，それより下位のものごとによって支えられ，より上位のものごとを達成することによってその意義が認められる。上位にあるものごとは，そのレベル独特の創発的な要素を内包し，必ずしも下位のものごとによって説明

しきれるものではないが，それより下位にあるものごとの達成目標であり，その意味で下位のものごとを規制するかたちで働く。われわれがいま問題にしている「状況」を，「歴史・文化」＞「生活空間」＞「場」＞「モノ」＞「科学技術」＞「必要」という階層を成すものとして捉えてみると（これら6つの要素は本来，円環的な循環系を成していると考えられるが），「モノ」に課せられた達成目標であり，それを規制するものごと（コト）は「場」であることになる。そして，その「場」には「歴史的・文化的状況」や「生活空間としての状況」がある意味で集約されている。つまり，モノの構想に直接的な影響を持つのは，それまでの「場としての状況」であり，やがてそのモノが使われるであろう「場の状況」である。従って，「場の状況」あるいは「場」とはどのようなものであるかを明らかにすることなしには，モノのあり方を構想することはできない。さらに，「場の状況」について考察することが「生活空間としての状況」および「歴史的・文化的状況」の認識と，それらへの「適応」と「参加」の仕方を提案することの手がかりとなる。

究極的には人々の生活行動における人とモノ，とりわけ人の内面的な世界とモノとの関わりのあり方を問題にしているデザイン活動にとって，「場」を物理的な「場所」と混同していては，モノを使用して達成すべきコト，あるいは，モノのあり方を発想する依りどころとしてのコトの意義を明らかにすることができない。さらに，「状況」は，その辞書的な定義によれば「環境条件のほかに個体の内的諸条件をも含む」[4]とされているが，デザイン活動は，環境条件が個体に内面的効果を与えるかたちで作用することを想定してモノを構想するのであるから，「デザイン」が究極的に注目すべき「状況」は，人の内的世界にほかならない。

「場」の概念について

「場所（place）」は，物がある「場所」であり，人間とは無関係に在り続け

る物理的な空間であるが，市場，劇場，競技場，あるいは，場面という時の「場」には必ず人間が登場し，人との関わりが意識されている。「場数を踏む」「場当り」あるいは，「その場限り」「この場に臨んで……」という時にも，その意味として何等かの人間の行為を含意している。つまり，このような「場」は空間的，時間的である上に，人間の行為・行動とその契機の観念を伴っている。むしろ，そのような「場」は人の外にあるのではなく，その内面にあって必ず人のの行為・行動を伴っていると言える。

科学の領域でしばしば用いられる「場の理論（theory of field）」における「場」の概念は，「物理学では，磁場のように何らかの力が分布している領域」，「生物学では，形態生成のの場のように一定の構造または器官を形成する能力を持つ空間領域」[5]であり，様々な現象を理論的に説明しようとする科学的構成概念である。クルト・レヴィンは，心理現象を体系化するために，心理的な効果を持つ相互依存的諸事実の全体を「場」と捉え，行動の根本法則を，行動（B）は人（P）とその環境（E）との函数関係 B＝F(P,E) で表されるとした[6]。「この等式において人とその環境とは，各々相互依存している変数と見なされなければならない。換言すれば，行動を理解し予言するために，人とその環境とを，相互依存している諸要因の一つの（one）布置と見なければならない。我々はかかる諸要因の全体性をその個人のの生活空間（LSp）と呼び，B＝F(P,E) ＝F(LSp) としるす。したがって生活空間は，人とその心理的環境の両者を包含する」[7]とし，「人とその環境とを包含している生活空間は，心理学ではひとつの場とみなさなければならない」[8]とする。彼によれば，「人間の行動（動作，思考，希望，努力，評価，成就等をふくむ）は，一定の時間単位における場のある状態の変化（dx/dt）として考えられる」[9]。レヴィンは，人間の行動に関わる心理的な一般法則を科学的構成概念である「位置（心理学的“位置”）」と「力（心理学的“力”）」，および，それらの関係によって表現することができるとする。こられ2つの構成要素によって，一定時の個々の事例

に対応する無数の布置を構成することができるとするのは「場」の理論の特徴である[10]。そして，場の理論で重要なことは，個々の事例を分析するに際して，全体の事態を考慮に入れるということである[11]。

このように，個々の事例を分析するに際して，全体の事態を考慮に入れるという姿勢は，デザイン問題の創造的な提起のために，一概には捉えにくい問題状況を構成する多様で錯綜した事態の全体を構造化し，分析しようとするわれわれの態度と共通する面を持っている。問題のある状況は，最初われわれにとって基本的に受動的なものとして現れる。なんとかしなければという気はあっても，どうしたらよいのか分からないというような状況にあっては，われわれはなすすべを持たない。「なんとかしなければ」という意識は，ある種の「力」とも言えるかも知れないが，そこには向かうべき方向づけがない。そこで，われわれは「問題状況」をあるがままに捉えようとすることから始める。問題状況を構成している要素として抽出された個々の事態そのものには，何ら力学的なものは想定されない。個々の事態をそれら相互の事実関係に基づいて構造化した時はじめて，状況の全体構造が明らかになる。それは，注目されている問題状況に関わる過去・現在・未来を包含したかたちの現実世界を提示している。そのような問題状況の全体構造を前にして，デザイナーは，自らの立場，視点を明確にしてその状況を分析し，解釈，評価することを通して，あるべき状況を構想する。そこではじめて，その問題状況を構成している諸要素が一方向に向けて収れんし，この時点における目標としての「デザイン問題」が提起される。問題提起によってデザイナーの内面では現状認識が成立し，その問題を解決しようとする方向づけが生まれる。そのときデザイナーの内面では上記の意味での「位置」と「力」によって構成される「場」が形成されていると言える。

人の行動を分析するに際して考慮されるべき全体の事態とは，その時点におけるその人の歴史的な産物としてのその人の状態，および，その人の認知構造

（知識），すなわち，その人が成長するにともなって学習し，発達，分化してきた内的世界の諸領域の全体である[12]。レヴィンは，その内的世界を形成している諸領域の全体を，その人の生活空間であるとする。そして，このような生活空間のある心理的領域に定位された個体が，欲求あるいは何らかの動機づけに基づいて，別の領域にある目標に向けて行動を起こそうとするとき，その個体にはその生活空間を構成している他の諸領域との関係に基づく心理的な諸力が働き，その合力がその個体の行動を規制すると考える。このとき，生活空間は「位置」と「力」を構成要素とする「場」として捉え直される[13]。ここに提出された生活空間（即ち場）の概念は，「生活体のおこす行動を規定する直接の条件となる内的の世界」[14]であり，「外部から直接に観察されるものではなく，また行動者に直接内省されるものをそのままさすのでもなく，行動観察や体験結告の示す経験事実に対位して理論的に構成されたものである」[15]。

「心理学的環境は実在的の有機体が実在的環境世界と交渉し，知覚・認識その他を通じてその有機体に成立した世界であり，それぞれの有機体に独自の世界」[16]である。また，「生活体の行動は外側の客観的環境に直接規定されるものではなく，これを直接的に規定するものは生活体の内的心理学的世界である」[17]とするならば，その限りにおいて，レヴィンの言う「心理学的世界」すなわち「生活空間」は，人がその独自の価値観，世界観あるいは人生観として持っている「イメージ」とほぼ同義であると言える。K.E.ボールディングが「行動は，刺激に対する反応ではなく，イメージに対する反応である」[18]，「行動は，イメージに依存している」[19]とし，藤岡喜愛は「生きていることの根元的な原動力は，言葉でなく，イメージである」[20]としている。河合隼雄によれば，「人間の行動をきめつけるものは，個人の意識であり，イメージである」[21]。また，「人間は，イメージなしには生きてゆくことができず，イメージは，自ずから多義的であり，自然に人間の心に発生するものである」[22]。しかしながら，「イメージは，個人の脳全体にしみこんだ過去の経験の総合的な結果とし

てのパターンである」[23]とすることから，「イメージ」には方向と強さを持った「力」が含意されているとは言えない。この場合，行動は，イメージを基盤として目標が設定され，ヴィジョンが形成されることによって動機づけられる。ところが，上記のようにに心理学的出来事を規定する「場」には一定時における同一点に作用する多数の力（目標到達欲求としての意図も含む）の結合（合力）が含意されている。この力は，自ずから方向と強さを持っている。この意味で，「生活空間」を心理学的位置と心理学的力という二つの構成要素によって捉え直した「場」は，「イメージ」と同義ではない。むしろ，「ヴィジョン」とほぼ同義となる。

「場」は，「生活空間」を基盤として，欲求あるいは目標設定などの動機づけがあって初めて成立する。従って，同じ個人の「生活空間」であっても，定位される「位置」と「力」が異なれば違った「場」が形成されることもあり得る。このことから，「生活空間」＝「場」とは必ずしも言い切れないところがある。われわれは，前者が後者を内包するものとして捉えることが妥当だと考える。

「ヴィジョン」あるいは未来における事象の生起を規定する環境的世界としての「場」の概念は，A.N. ホワイトヘッドによって，現実世界を構成する現実的実質（現実的契機）として捉えられている[24]。ホワイトヘッドは，世界を構成している実体を，それ自身が属性を持ち，それ自身の存在がそれ自身以外に依存しないのではなく，天体，物体，分子などを時空における場の種々の相として，あるいは時空の全領域にひろがっているそれぞれの場の焦点的な領域として考え，時空の領域には無数の場が重畳しているとする場の物理学の立場から，世界構成の究極的実在物を，「現実的実質」または「現実的契機」と呼ぶ。そして，「現実世界は現実的契機から成っている」[25]とする。また彼によれば，「出来事は，ある延長的量子において，ある一定の仕方で，相互に関係し合う現実的諸契機の結合体である。それは，その形相的完結における結合体で

あるか，それとも客体化された結合体である。一つの現実的契機は，出来事の限界型である」[26]。「ホワイトヘッドは，宇宙を構成する最終的な事物を『現実的実質』とか『現実的契機』という概念で把えている。現実的実質は，それ自身の環境的世界……実在……のなかに置かれて，それによって限定されつつ，自らを限定する『過程』とみなされている。そしてこの過程は，被限定即能限定的に終息にもたらされると，『消滅』し，こんどは後続する現実的実質にとっての環境的世界を構成する一つの最終的『実在』となることを意味する。しかも，こうした『実在』は，こんどはこの後続する現実的実質の『過程』のなかに与件として受容されて働いていく。このように考察してくると，『過程』は『実在』となり，『実在』が『過程』となっていくことが分かる」[27]。

ホワイトヘッドは，単に人の行動ということだけではなく，宇宙におけるすべての事象の生起はその直前の「現実的契機」に依存しているとする。即ち，個々の事象の生起を全体の事象を考慮することによって説明できるとする。ここでも場の理論の特徴が明白に示されている。

以上のように電磁現象に関する実験と理論に端を発した「場」の概念を，レヴィンは人の心理学的世界における力学的構造として援用し，人の行動を分析した。また，ホワイトヘッドは，物事の生起を解明するために「場」の概念を導入している。彼は「延長的な時空的連続体は，現実世界によって抽象的潜勢態に課せられた制約の，基本的な様相である。この制約された『リアル』な潜勢態をもっと完全に説明すれば，それは『物理的場』になる」[28]とした上で，新しい「合生」にとっての与件となる現実的契機には「ヴィジョン」とも呼べる「欲求」が含意され，そしてそれが「情緒的感じ」「感じられるもの」としてベクトル的状況となる[29]という力学的な「場」について言及している。

このようにみる限り，いわゆる「場」の概念を導入することの意義は基本的に，ある一定時において何らかの事象が生起することに関して，その直前の状況を重視し，その意味で瞬間的でありながら，そこにはそれまでの時間的・

空間的経緯のすべてが宇宙全体から生起してくる潜勢態として凝縮されているとするところにある。そしてそれは次に生起する事象の与件となるものである。「『過去』は原因あるいは記憶という形で，『未来』は予想という形で，それぞれ『現在』に内在し」，「現在」は過去と未来とを区切る単に抽象的な点としての「一瞬時」ではなく，幅をもって生きられる，持続する「瞬間」である。現実的実質は，こうした「瞬間」において，過去を記憶として保持し，未来を予想しながら，被限定的即能限定的に「新しさ」を創造していく「場」であり，その意味で現実的「契機」である[30]。

このことはわれわれがデザイン活動において，現実世界における「問題状況」を事象の生起に関わる全体と捉え，それを現実的な契機として創造的に「デザイン問題」を提起しようとする時，「場」の概念が極めて有効であることを示唆している。そしてまた，新たに構想されるべきモノが，それを使うであろう人において，どのような「場」を形成するかは，デザインにとって根本的な問題であることを再認識させる。

「場としての状況」とデザイン活動

前記のように，われわれは，本来連連続的で一概に把握しにくい「生活」を，多少とも秩序立てて認識しようとして，そこには分節的な記号を割り付けて「切り分け」を施している。その「切り分け」をどのような側面について，そしてどの程度まで詳細に行うべきかは，何のために「生活」を研究しようとするかによって違ってくる。デザイン活動においては，「生活」をただ認識するためだけでなく，そのことを通して新たな「生活の仕方」を提案しようとする。われわれに課せられた使命は「生活の仕方」，つまり「モノの使い方」「行為・行動の仕方」を，モノを媒体として体系づけ，道づけようとするところにある。具体的なモノ，あるいは，コトのしつらえを介して，人の内面的世界に働きかけ，その行為・行動を道づけようとする。「場」についての考察にもとづけば，

デザイン活動は具体的な環境への働きかけを通して，人々がそれぞれ独自の「場」を形成することに関与することになる。外側の客観的な世界ではなく，それに対応づけられた他人の内的心理的世界としての「場」に対して，われわれが直接的に働きかけることはできない。そのような「場」の在り様は，一人一人に任されている。われわれが関わることができるのは，そのような「場」を構成している個人的側面と内面化された環境的側面の内，後者についてのみである。それも直接的にではなく，具体的なモノを介して間接的に関わる。人々は，現実の生活のなかで種々のモノを使い，様々なコトを経験することによって，その内面に独自の世界を構築する。デザイン活動は，そのことを前提して具体的なモノを構想し，それを作ることによって現実的な環境に働きかけ，その環境を新たに作り替えようとする。それがメッセージとなって人々の内面に働きかけ，イメージの形成に関与し，その内的環境の新たな構築に関わることができると考える。

人の行為・行動を心理学的な観点から捉えようとすると，それはレヴィンの言う内的心理的世界としての「場」の状態変化であるということになる。しかしながら，究極的には人の内的世界の在り様を問題にしながらも，直接的にはそれに対応づけられるべき外的環境（物理的，社会的，概念的環境）を問題にしなければならないわれわれにとっては，人々が日常的に行っている合目的的な行為・行動を客観的に捉えることが必要である。そのためにわれわれは，目に見え，記述，表現できるかたちでの行為・行動を資料としなければならない。

行為・行動の契機としての「場」を直接的に扱うことができないわれわれとしては，人々の具体的な生活目的に沿った行為・行動を手がかりとして，より善い「場」の形成に貢献できるよう努めなければならない。過去から由来し，未来へと移行する連続性をもちながら，創発的（不連続的）に「新しさ」を創造する現実的実質（現実的契機）を「場」として捉え，現実世界がそのような「場」によって構成されていると考えるとき，われわれはそのような一連の

「場」の外見的な現出を，いわゆる「生活行動」として切り分けて認識していることになる。「生活行動」による「生活」の分節は，「生活行動」における様々な「場」およびその系列を，個々の生活目的に沿った一連の行為系列として「切り分ける」ことに対応づけることになる。われわれは，本来内面的で理論的，抽象的，且つ幅があるとは言え瞬時的な「場」を，外に現れた動作に注目し，現実的で客観的なひとつづきの生活行動に置き換えて捉え直すことによって，物理的環境を構成するモノと「生活」との関わりを，より具体的に考究しようとする。

モノによる「場」の系列化とパフォーマンス

われわれは，日常の生活において，その一挙手一投足を一つ一つの生活行動として捉えてはいない。一つの目的に向かってとられる個々のしぐさ，動作がひとまとまりとなってはじめて一つの生活行動がそれなりに浮かび上がってくる。「睡眠」「食事」「入浴」「洗濯」，あるいは，「仕事」「学習」「余暇」などの記号（呼び方，名前）を割り付けられた日常生活の各分節は，その意味で系列化されたひとまとまりの行為・行動である。心理学者 A.D. ノーマンは，人間

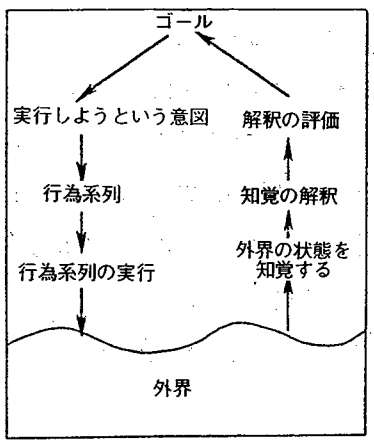

図1．行為遂行の7段階(A.D.Norman)

の行為遂行の過程を七段階に分けて示している（図1）[31]。このように一つの目的の遂行・成就に向けて系列化されたひとまとまりの過程は，その実現・達成に関わる一連の「場」の系列であり，通常外に現れる動作は，そのような「場」を背景として成立している。われわれは，そのような過程の外への現れを「パフォーマンス」として捉えることができる。

「パフォーマンス」は，すでに学習されている行動，あるいは計画のできている行動を実行に移して，動作としてあらわすことを意味している[32]。われわれが道具・機器，装置や設備を使用するとき，習慣や慣習あるいはそれらのモノによって道づけられた作法，取扱手順にしたがってそれを行う。このようなモノの使用も「パフォーマンス」である。普通は，演劇や音楽などのような舞台芸術の場合，発想・構想の部分を含まないものがパフォーマンスであるとされる。時には広義に，発想や構想から設計・製図，具体的な実現・達成までをすべて含めた意味で用いられることもある[33]。また，劇作家の戯曲の執筆，作曲家の作曲過程なども広くはパフォーマンスであるとする考え方もある[34]。このように多様に使われる「パフォーマンス」の意味も，認知科学の立場からすると「外に現れた行為・行動という意味で共通しており，思考や記憶における内的な操作をパフォーマンスと呼ぶことはない。但し，内的な操作が外的な指標として現れたとき，それはパフォーマンスである。またそもそも内的な事象と関連のないパフォーマンスというものはない」[35]と言うことになる。そのことも踏まえて，われわれとしては一連の内的，心理的な「場」を背景にして，外に現れた「遂行行動」を「パフォーマンス」として理解する。そして，それらは作法，習慣・慣習，制度，あるいは，生活様式として学習され，社会的に認められている行動である。

目的の遂行・成就・実現・達成に向けられた遂行行動という限りは，個々の断片的なしぐさ，運動をパフォーマンスと呼ぶことはない。しかしながら，ひとまとまりとなっている遂行行動にも，その始まりから終りまでが短いものも

あれば長いものもあり，単純なものもあれば複雑なものもある。われわれはデザイン活動はモノ（道具・機器・装置・設備）を媒体にして，望ましい効果を達成しようとする態度，精神活動であると考えている。そこでいま，日常の生活行動を，そのようなモノを媒体にして各々目的性をもって統合されている遂行行動として捉えるとき，それぞれのモノは達成されるべきパフォーマンスを前提して成り立っているべきであるということになる。翻って考えれば，モノには達成すべきパフォーマンスを導き，支える一連の「場」の系列が含意されていなければならないということになる。われわれが日常使用する道具・機器・設備などは，いつどこで，どのような時にそれを使うかというように，ある一定の分脈のなかに位置づけられており，それらを使うまでに至る経緯が想定されている。また，それぞれを使おうとする時には，まずはじめに何をして，次にどうするかということが使用手順として，あらかじめ設定されており，最終的にはどのように後かたづけをするかということまでが，一連の過程としてそのモノに封込められている。ここにおいてとられる１つ１つの手続きが，それを行う人の内的世界としての「場」と関わっている。

一般にモノの「性能」と言うときのパフォーマンス（performance）は，人がそれに期待する合目的的な「働き」を意味し，そのモノが何であるか，どのように役立つかを示唆している。時には，人の目的とは関係なく在るその属性（機能）と混同した意味で理解されることもあるが，モノの性能は，人がその所期の目的を達成するために機能を利用してしつらえたシカタであり，モノは何かをするシカタを計画し，凝縮したかたちで具現化されるのである。その意味でモノは，人の遂行行動の達成に向けられた手順，過程をその内容として持っている。日々の暮しにおける数々のパフォーマンスは，人の「生活」の外への現れである。モノにそのコンセプトとして凝縮されているのは「使い方」「作法」あるいは「習慣」「慣習」「制度」という生活の仕方であり，それがいかに役立つかという「働き」を反映するものである。それらの総体がいわゆる

生活様式であり，ものごとのしつらえ方，コトの行い方として社会的に共有されるものである。そのれらは，人が歴史的・文化的状況を背景として，「生活空間」としての状況の中で，その生き方として学習し，知識として持っているもの，あるいは，こうあるべきだと設定するものである。モノはそれを導き，支える働きを担っている。

巨視的にみれば，われわれの「生活」は，全体として一つのパフォーマンスであり、それは分節された生活行動という個々のパフォーマンスによって構成されている。個々のパフォーマンスを構成している身体的な行為・行動も，それを契機づけるひとまとまりに分節された「場」を背景として持っている限りにおいて，単なる「動き」ではなく内容のある「働き」である。遂行行動の達成目標をどの水準（レベル）に置くかによって，パフォーマンスもいわゆるシステムの概念と同様に，いくつものサブ・パフォーマンスに階層化できる。しかしながら，われわれが日常生活で使用する道具・機器あるいは装置・記備は，性能としてその内に凝縮された「働き」を持っているとは言え，そのモノ自体をさしてパフォーマンスとは呼ばない。人が達成すべき目的を持って，そのモノの性能に沿ったかたちでそれを使ってはじめてパフォーマンスは成立する。

また，いわゆる刺激に対する反応，あるいは，道具・機器の操作の内でも，キイやスイッチの操作を個々に取り出してパフォーマンスとはしない。それら道具・機器，装置・設備を含んで統合されているひとまとまりの遂行行動がパフォーマンスとして注目される。パフォーマンスは，一連の「場」とそれぞれの「場」によって動機づけられた行為・行動が，合目的的にひとまとまりのものとなってはじめて成立する。デザイン活動が構想する道具・機器あるいは装置・設備は，目的性をもって系列化された一連の「場」の形成を想定して計画され，われわれの生活環境は，そのようなモノによって構成されている。

交錯する「生活行動」

われわれ一人一人の「生活」は，時系列的にみる限り常に連続的であるが，それを構成している個々の生活行動は，他のそれらと区別するかたちで，それぞれひとまとまりのものとして分節され，必ずしも連続的なものとしては認識されていない。また，その分節の仕方によっては，一つの生活行動がある程度の時間的な幅と空間的な移動をともなって遂行され，その間に他の生活行動の一部または全部が狭まっていながら，全体としてはそれぞれがひとまとまりのものとして達成されるということがしばしばある。さらに，特定の個人を取り上げるのではなく，家族あるいは社会的な視点から捉えようとする時には，各人のそれが重なり，多様な生活行動が一層交錯したかたちで現れる。「生活空間」を「幾重にも順序を追って，手段と道具とが積み重ねられた広がりであり，そうした順序の系列が交叉し，全体として統一的に運行されている空間」[36]あるいは，「特有の秩序や関連の系列が複雑に交錯し，全体として一つの体系をなして運行されている空間」[37]として捉えるためには，「生活行動の遂行」を「場」の連続的な形成と関係づけて理解することが必要である。

NHK生活時間調査[38]の結果が示すように，総体的にみればわれわれの生活行動は一日24時間切れ目なく，文字通り連続的である（図2）。しかしながら，

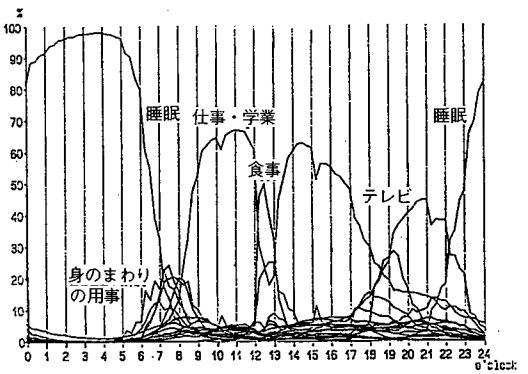

図2．各生活行動の時間帯別集計
（1日24時間について各生活行動を行った人の割合）

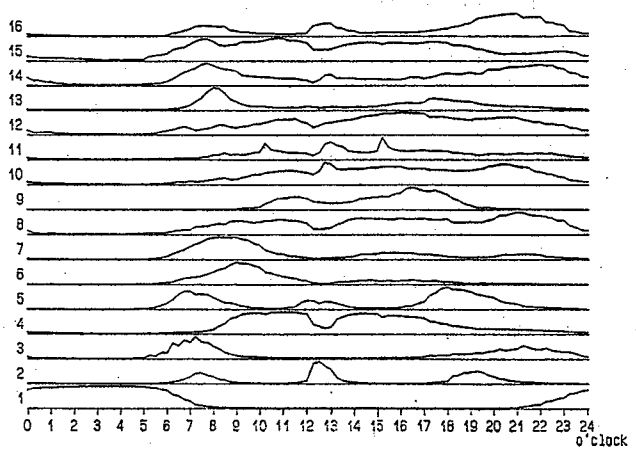

図3．各生活行動毎のメンバーシップ関数
（各生活行動について，最高値を1とした時の割合）
1.睡眠　2.食事　3.身のまわりの用事　4.仕事・学業
5.炊事　6.掃除　7.洗濯　8.家庭雑事　9.実用品の買物
10.交際　11.休養　12.レジャー活動　13.移動
14.新聞・読書　15.ラジオを聞く　16.テレビを見る

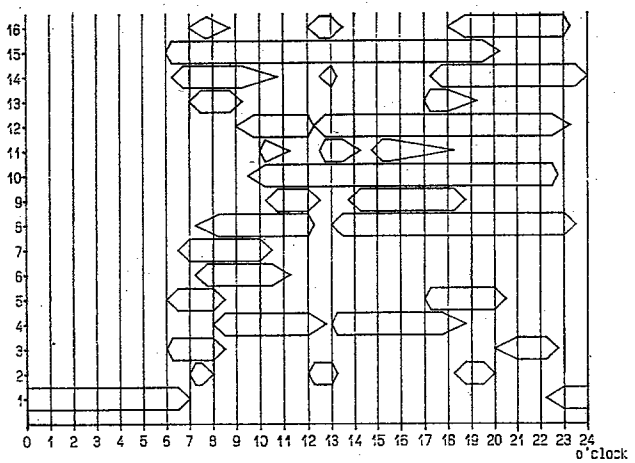

図4．各生活行動について，45%以上の人が行っている時間帯

個々の生活行動が遂行されている中心的な時間帯についてみれば，各々はかなり明確な区切りをもっている（図３，４）。そして，それぞれが互いに重なり合っている時間帯の多いことも明かである。参考にした資料が全国民についての総計であるため，そのことが個人個人について必ずしも当てはまるとは言えない。しかし，人によっては二つ以上のことを平行して進めたり，それらを区別できないかたちで遂行していることがあることは容易に推察できる。家庭あるいは地域，職場という視野からみれば，このような交錯は避けられないものとしてある。われわれが一人一人孤立して生活しているのではなく，何等かのかたちで社会生活を営んでいる以上，このような生活行動の交錯こそ生活の実状であると言える。われわれが現実世界において注目する問題状況は，このように交錯する生活行動を基盤にして形成されている。

生活行動動の交錯は，時系列的な分節においてのみならず，その空間的な分節においても同様にみられる。われわれの住空間（部屋）は，それぞれに計画された使用目的をもっているものの，現実の使用形態は必ずしも明確に分節されてはいない。部屋も一つの道具あるいは設備と考えるならば，そこにも一連の系列化された「場」が想定されていなければならない。部屋のなかに置かれる個々の道具・機器は，その計画された「場の系列」に沿って配置されるべきである。逆に，取り込まれる道具・機器がそれぞれに内包している「場の系列」よって，その部屋の使用形態は変化し得る。「生活空間」を体系的に把握するためには，時間・空間的に交錯する生活行動をあらためて「場」あるいは，その系列に還元して考察することが必要である。

おわりに

基本的に抽象的な概念としての「場」は具体的に測定できる時間，あるいは，空間によって直接的に説明できるものではない。しかしながら，そのような「場」は，われわれをとりまく様々な具体的環境との関わりのなかで，われわ

れの内面に形成される。具体的な環境との関わりを「経験」と呼ぶなら，「場」はわれわれの時間・空間的経験と認識がその内面において構造化され，ヴィジョンが形成されることによって，次にとられる行為・行動の契機となるものとして把握される。過去の経験と，欲求としての未来とを内在させている「場」の一連の現れは，現実的世界としてわれわれの前に展開している。われわれは，その因・果の繰り返しの「過程」である一連の「場」の行為・行動としての外見的な現れを切り分け，それらを生活行動として認識している。一つの目的の達成に向けてとられる個々のしぐさ，動作がひとまとまりのものとなったとき，われわれはそれをパフォーマンスとして捉える。一連の内的，心理的な「場」を背景として外に現れた遂行行動がパフォーマンスであるとすると，それを導き支えるモノは，外的環境であると同時に，系列化された一連の「場」が含意されたものでなければならない。モノが，人の願いを達成するための媒体となり得るということは，そのモノが人の内面における「場」の形成に関わり，その後の行為・行動における連続的な因・果の過程を導き，支えるからにほかならない。そのことによって，パフォーマンスとしての生活行動の達成が可能になる。また，従来，道具・機器の取扱い方，操作手順などと言ってきた事柄は，そのような「場」の系列的な形成を前提として，手順，過程として具体的に表したものである。これらのことは，人間と生活行為（仕事）とを媒介するものとしての道具・機器のあり方，あるいは人間と道具・機器とのインターフェイスについて考える上で重要なことがらである。パフォーマンスとしてのデザイン活動は，道具・機器に過去の経験と未来への希望としての「場」をそのコンセプトとして凝縮し，同時にそれら道具・機器の働きとしての「場の系列」を具現化しようとする。

デザイン活動は，その過程において少なくとも二つの「場」と関わりを持っている。一つは，問題となる状況を生起せしめている「場」であり，他は，それと直接関わる近接課題としてのデザイン問題に対する近接応答として提案さ

れるモノが，望ましい行為遂行の契機となるべく含意していなければならない新たな「場」である。前者は，デザイン活動そのものを動機づけ，方向づける「場」であり，デザイナーの内的世界として形成される「場」である。後者は，デザイン活動がその成果として，道具，機器，設備などを世に送り出したとき，それを使用しようとする人がその内的世界として形成する「場」である。デザイナーは，その使用者の内面に形成されるであろう「場」を予め構想することを使命としている。従って，両者はデザイナーの内面で連続的につながっている。それらはともに，人の行為・行動の契機となるという意味で同じでありながら，問題ある状況としての「場」と，望ましい状況として想定されるべき「場」という違いは明白である。しかしながら，後者は前者から導き出され，新たに形成される以外にない。そのことから，両者の間には何らかの連続的な移行が存在すると言える。デザイン活動におけるこの移行に注目すると，それを担当するデザイナーの内的世界には，両者を統合するような新たな「場」の形成が想定されなければならない。それは，現状についての解釈，評価を通して導かれる与件，文脈，叶えるべき夢や願望，目指すべき諸目的を要素として構成される「状況」である。これは「過去・現在」と「未来」の間にあって，前者から後者へ向かうベクトルを意識しながら，両者を１つの現実世界として包括的に捉えようとする「場」である。そこにおいて，デザイナーが自らをどのように「定位」し，そこで如何なる「力」を読み取るかを明らかにするためには，そのようにデザイナーの内的世界として「構成される状況」を改めて構造的に捉え直してみる必要がある。

註

1,3. 増山和夫 (1988)「問題状況の構造モデル分析とデザイン問題の階層性」意匠学会　デザイン理論27　P.58

2. Wechsler, Judith. ed. (1979) : "ON AESTHETICS IN SCIENCE", MIT Press

金子　務他訳（1986）「形・モデル・構造」白揚社　P.264
4.「哲学辞典」平凡社（1976）　P.707
5. 下出源七編（1974）「建築大辞典」彰国社　P.1201
6. Lewin, Kurt(1951) : "Field Theory in Social Science", edited by Dorwin Cartwright. Harper & Brothers　猪股佐登留訳（1990）「社会科学における場の理論」誠信書房　P.230
7. Lewin, Kurt : ibid. p.231
8. Lewin, Kurt : ibid. p.232
9. Lewin, Kurt : ibid. p. 5
10. Lewin, Kurt : ibid. p.74
11. Lewin, Kurt : ibid. p.75
12. Lewin, Kurt : ibid. p.82
13. Lewin, Kurt : ibid. p.247
14,15,17. 下中邦彦編（1968）「心理学辞典」平凡社　P.377
16. Lewin, Kurt : ibid. p.329
18. Boulding, Kenneth E.(1956) : "THE IMAGE", The University of Michigan Press　大川信明訳（1970）「ザ・イメージ」誠信書房　p.53
19. Boulding, Kenneth E. ibid. p. 5
20. 藤岡嘉愛他（1972）「イメージの世界史」Energy Vol. 9, No.4　p. 2
21,22. 河合隼雄（1972）「イメージのダイナミズム」Energy ibid.　p.40
23. Boulding, Kenneth E. : ibid.　p.51
24. Whitehead, Alfred North(1927) : "Process and Reality", Cambridge Edition 1929, at the Unlversity Press 山本誠作訳（1985）「過程と実在」松籟社 p.362
25. Whitehead, Alfred North :ibid.　p.125
26. Whitehead, Alfred North :ibid.　p.138
27. Whitehead, Alfred North :ibid.　p.637

28. Whitehead, Alfred North :ibid. p.137

29. Whitehead, Alfred North :ibid. p.368,370

30. Whitehead, Alfred North :ibid. p.640

31. Norman, Donald A.(1988) : "THE PSYCHOLOGY OF EVERYDAY THINGS", Basic Books. 野島久雄訳 (1990)「誰のためのデザイン？」新曜社 p.74

32. 梅本 夫 (1987)「認知とパフォーマンス」東京大学出版会 p. 6

33. 川本茂雄 (1982)「パフォーマンス覚え書き」(日本記号学会編「パフォーマンス：記号・行為・表現」) 北斗出版 p.11

34. 梅本 夫, 前掲書 p. 6

35. 梅本 夫, 前掲書 p. 7

36. 河本敦夫 (1973)「現代造形の哲学」岩崎美術社 p.153

37. 河本敦夫, 前掲書 p.227

38. 日本放送協会 放送世論調査所編 (1986) [昭和60年度 国民生活時間調査」日本放送出版協会

— 1991年 8 月26日受理 —
(ますやま・かずお 京都工芸繊維大学)