



| | |
|--------------|---|
| Title | <書評>J.C.ジョーンズ著「デザイン・メソッド」 |
| Author(s) | 増山, 和夫 |
| Citation | デザイン理論. 1972, 11, p. 94-96 |
| Version Type | VoR |
| URL | https://doi.org/10.18910/53709 |
| rights | |
| Note | |

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

書評

J. C. ジョーンズ著

「デザイン・メソッド」

J. Christopher Jones; 「DESIGN METHODS」—seeds of human futures—
Wiley-Interscience, London, 1970 (Published in association with COID..)

この本の著者、J・クリストファー・ジョーンズは、現在、英国で先般開設された放送通信大学(Open University of the Air)のデザイン科教授として、テレビ、ラジオを通じてのデザイン教育を担当している。彼は、それまで、マンチェスター大学工学部教授として、一般人のデザイン教育の面で重要な地位にいた人である。この本も、一つには、一般人のデザイン教育という役割を担うものとして書かれている。一般人のデザイン教育の必要性と重要性については、本文でも論じられている。

本書は、第一部 デザイン・プロセスの展開、第二部 デザインの実際的方法、より成っている。デザインの方法について語ろうとする時、先づ最初に問題になるのは、デザインとは何か、と云うことである。第一部は主にそのことについての論述に費やされており、そこから、新しい方法の必要性を引き出そうとしている。デザイナーと呼ばれる人々が現われる以前のクラフトの時代から、今日の工業生産方式に対応するために生み出された、design-by-drawing の段階を経て、今日、その必要性が強調されながらも未だ実際化されるにいたっていない system design の段階にいたるまでのデザインの意味とその背景の変遷について述べている。中でも、design-by-drawing の段階から、system design の段階への移行の必然性とその重要性についての論述は、この本の主題となるべきところである。デザイナーの個人的な活動ですまされていた前者では、処理しきれない問題が、今日山積しているというのである。いわゆる公害問題がそれである。企業においては、経営者は、生産指向型から市場指向型に変って来ている。デザイン行為の対象も生産それ自身との関係よりも、消費者、大衆との関係の方がより強くなつて来ている。それも、デザイン行為の結果を問題にするだけでなく、デザイン過程における公衆の参加が要求されるようになって来ているからである。アメリカにおける SST の開発の問題、我が国における新空港建設の問題等は、その顕著な例であろう。著者が一般人の教育に努力しているのは、このような時に一般大衆が、そのデザインの可能性を予測し、その選択について正しい意見を述べることの必要性を重視しているからにほかならない。

最終製品一つをとり上げても、そこにはハードウェアとソフトウェアという二つの面があり、今日は、ソフトウェアのデザインの方がより重要視されるようになって来ている。ソフトウェア、即ち、著者の云う、使用のパターン (the pattern of use) のデザインは、単に製図板上だけで行えるものではない。そこでは、人間を中心にして、製品相互の関係が正しく追求されなければならない。人間をものとして扱うのではなく、あくまでも人間としてとらえたユーザーの要求をいかにシステムティックに分析し、しかもそれを見落すことなく効果的にとり入れるかが問題になって来る。ここに *system design* の必要性が生れてくる。*system design* は、従来のようにチーフ・デザイナーを中心とした、デザイナーばかりの集りで行えるものではなく、より広い範囲の専門家を含めたグループによらなければならない。

これからデザイン問題は、もはや、図面を描いたり、未来の状況を視覚的な形で予言するという神秘的な能力だけでは処理しきれない程複雑になってきている。チーフ・デザイナー個人の経験と想像だけでは処理しきれない程の情報を取扱わなければ、からのデザイン問題は解決できないだろう。それを敢えて行おうとすれば、デザインに混乱を生じることは明らかである。つまり、*design-by-drawing* という伝統的な方法は、今後益々複雑になって行く人間世界を考える時、あまりにも単純すぎるというのである。だからと云って、従来のデザイン・プロセスそのものが全く変更されるべきであるとは云えない。分析一総合一評価のプロセスは、以前として存在する。そして、そこでは、人間の直観的な能力が必ず必要である。いくら電子計算機が発達したからと云っても、膨大な量の情報を凡て計算機によって処理するなんてことは不可能である。ところが一方では、いろいろの専門分野の人間がグループを形成してデザイン行為を進めて行くためには、個人の思考を他人にも理解し得るような一般的なものにしなければならないということもある。つまり、デザインの方法には、あくまで、人間の直観的能力と合理的・理性的な能力とが不可欠である。著者は、これを人間の *Black box* としての能力と、*Glass box* としての能力と呼び、この両者をいかに結びつけるかという点にこそ、システムティック・デザインの最も重要なポイントが存在するというのである。

第二部では、これら直観的な方法と、理性的な方法として、種々の方法を上げているのであるが、それらの内の多くのものは、工学的な分野すでに以前から使われているようなものである。そして、それらの各々は、一連のデザイン行為のある部分的な面においてのみ有効なものであって、一つの方法だけでデザイン行為全般をカバーできるものではないし、それらをいくつか組合せた一つの手順が、あらゆる問題に、有效地に適用できるものでもない。問題によってその手順も変ってくるはずである。発散一変形一收れん、という

一連のデザイン行為の中で、どの部分にどの手法を用いるかということは、戦略制御 (Strategy control) によると著者は云う。そこでは、デザイナーの科学的な能力よりも、むしろ、Black box 的な能力がものを云うのである。

こうして見てくると、これからデザインは、問題そのものが複雑になり、一つのものをデザインするに際しても、その他のより多くのものとの関係において追求しなければならなくなるということから、考慮すべき情報の量が膨大になり、デザイナーの個人的な経験や想像では処理しきれなくなると同時に、デザイン行為が、いわゆるデザイナーだけで行えるものではなくなってしまい、他分野の専門家のみならず大衆もその過程で参画するということになり、デザイン・プロセスそのものは、より合理的、公共的なものにならざるを得ない様に思える。しかしながら、いまある合理的方法は、あくまで、情報・資料の集取とその一般的な表現のために有効な手段なのであって、最終的にそれらを制御するのは、人間の直観的能力であり、高い次元での、デザイナーの自意識であると云えよう。

およそ、凡ての分野において、その方法論について論じようとする時、常に、その分野においてなすべきことは何であるかが問題である。そして、新しい方法によって目指すものは、新しい手順のみでなく、新たな目標であり、より高度な完成レベルである。

デザイナーのなすべきことは、時代とともに拡大され、複雑になって行く、そして、デザイナー自身も、その社会的責任をはたすべく変質して行かなければならない。いまや、デザイナーは、個々の品物に关心を集中することから、社会問題の究明へと前進しなければならない。そこにおけるデザインの方法は、自然科学、社会科学、人文科学の諸方法をトータライズするようなものでなければならないだろう。

京都工芸繊維大学 増山和夫