



|              |                                                                             |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| Title        | 良いデザインと評価の問題                                                                |
| Author(s)    | 高安, 啓介                                                                      |
| Citation     | デザイン理論. 2020, 76, p. 115-129                                                |
| Version Type | VoR                                                                         |
| URL          | <a href="https://doi.org/10.18910/76929">https://doi.org/10.18910/76929</a> |
| rights       |                                                                             |
| Note         |                                                                             |

*The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA*

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

The University of Osaka

# 良いデザインと評価の問題

高 安 啓 介

## キーワード

グッドデザイン, 製品デザイン, 倫理, 美学, 批評

Good Design, Product Design, Ethics, Aesthetics, Criticism

## はじめに

1. 評価の基準
  2. 評価の歴史
  3. 評価の対象
  4. 評価の関心
- むすびに

## はじめに

デザインの創造をめぐる考察はこれまで活況を呈してきた。イノベーションの掛け声のもとでデザイン思考がいたるところで唱えられたが、ナターシャ・ジェンはいみじくも、デザイン思考をめぐる議論において、何が本当に良いのかを問うような段階が欠けていると批判した<sup>1</sup>。この背景には、新しいものを生み出すための創造の理論がもてはやされてきたのに比して、デザインの評価の前提となる基礎考察への関心がとぼしかった事情もあるだろう。デザイン哲学のなすべき仕事は、一方において創造の理論であり、他方において評価の理論であり、両者はいわば表裏一体の関係にあるのなら、現段階において後者に光を当てて、考察の不均衡を見直さなければならない。

本論は、良いデザインとは何かを考えるうえで基礎となる価値原理について検討したうえで、今日のデザインの評価における二つの傾向について考える。そのひとつは、人間と人間とであれ、製品と製品とであれ、情報と情報とであれ、関係を生み出す仕事ますます評価されるようになっている傾向であり、もうひとつは、環境問題であれ、社会問題であれ、問題にたいして踏み込んだ倫理がもとめられている傾向である。本論はまた、良いデザインや評価のありかたの問い直しが、学問の仕事であるばかりでなく、デザインの内部でおこなわれうる可能性についても論じる。本論はこうした一連の考察をとおして、微に入りすぎる研究ではとらえられない問題連関をとらえようと努める。

---

本稿は、第239回研究例会（2019年11月23日、大阪大学）での発表にもとづく。

本論はそこで次のような手順をとる。第一に、評価の「基準」について論じる。何かある仕事について良いというのは何らかの価値をもつ状態なので、考察を始めるにあたり、評価の基準となる諸価値について検討しておく。第二に、評価の「歴史」の大きな動向をとらえるため、良いデザインを奨励する制度がどのように起こり、日本のGマーク制度がどのように現在にいたっているかに注目する。第三に、評価の「対象」の変化として、製品のような個体を生み出す仕事だけでなく、仕組みのような関係を生み出す仕事もまた、デザインの仕事として認識されていることに注目する。第四に、評価の「関心」の変化として、社会デザインの考えの浸透ともに、以前にもまして倫理面での配慮がもとめられていることに注目する。最後に、評価の「評価」が必要であると結論づける。変化の大きい時代であればこそ、良いか悪いかを判定するだけでなく、何が本当に良いのかを反省する必要があるからである。評価の前提そのものを疑う姿勢は、学問の仕事というだけでなく、批判デザインにおいて強く意識されていることに注目する。

議論を起こすにあたり、ディーター・ラムスが1985年にかかげた良いデザインの10原則に注目しよう。ラムスがブラウン社のためにデザインした製品の数々は、近代デザインの洗練の極みと言えるが、1970年代からラムスは良いデザインとは何かを定式化しようとした記録が残されており、1985年のワシントンでの講演において、今日知られる、良いデザインの10原則にゆきついた<sup>2</sup>。ラムスの原則はいわば盛りを過ぎた近代デザインの弁護であり、ポストモダニズムへの批判である<sup>3</sup>。ただし、第九の項目にみる環境への優しさについては、20世紀後半の環境問題への意識の高まりを反映しているようにみえる。

ラムスの10原則は、次の通りである。第一に、良いデザインは先駆的である。第二に、良いデザインは製品を便利にする。第三に、良いデザインは美しい。第四に、良いデザインは製品を分かりやすくする。第五に、良いデザインは慎重深い。第六に、良いデザインは正直である。第七に、良いデザインは長持ちする。第八に、良いデザインは首尾一貫している。第九に、良いデザインは環境に優しい。第十に、良いデザインは可能なかぎりデザインをしない。

ラムスの10原則を相対化するために、別の10原則を対置したい。それは、社会デザインの原則をまとめたユトレヒト宣言である。この宣言は、2005年から15年までユトレヒトで開かれた五回の実験デザインのビエンナーレのまとめとして<sup>4</sup>、取り組みの要点を10項目にあらわした綱領である<sup>5</sup>。ユトレヒト宣言は、社会デザインの理念であり、良いデザインの指針としても読まれうるもので、二つの傾向をもつ。それは、社会デザインとして当然なのだが、人と人との関係の総体としての社会が強く意識されている点であり、各項目のどれも倫理の要請をはらんでいる点である。

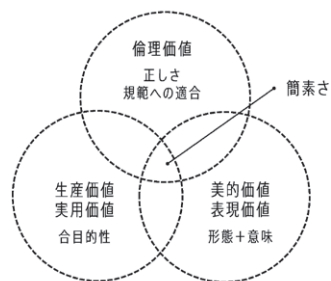
ユトレヒト宣言の10項目の内容は、次の通りである。第一に、デザイナーは使い手とともに製品の開発をおこなう。第二に、デザイナーは人と人との関係の再構築にかかわる。第三に、デザイナーは持続可能な資源の利用を考える。第四に、デザイナーは倫理の現れであるような製品の美しさを追求する。第五に、デザイナーは愛着をもって長く使われる製品を生み出す。第六に、デザイナーは批判の姿勢をもって仕事をおこなう。第七に、デザイナーは製品がどう生産されるのかを透明に見えるようにする。第八に、デザイナーは人々の生活条件の向上にむけて謙虚に協力する。第九に、デザイナーは社会のありかたを根本から考え直す。第十に、デザイナーどうしが連帯して良い社会への提案をおこなう。

## 1. 評価の基準

良いデザインというとき良いとは、価値すなわち好ましい性質をもつ状態であり、良いデザインとは何らかの価値をもつデザインである。すなわち、良いデザインとは何かという問いは、良いデザインはいかなる価値をもつのかという問いである。そして、良いデザインの要件となる価値は、デザインの評価の基準となるのだから、最初にその原理をとらえておかなければならない。そこで、良いデザインの要件であり、評価の基準となりうる、五つの基本価値についての検討から始めたい〔図1〕。

図1 良さの構造

良いデザインの良さには5つの基本価値がみとめられる。5つの基本価値のうち、生産価値と実用価値は一对をなし、美的価値と表現価値も一对をなすので、全体は3角形の図によってあらわされる。良いデザインの要件として簡素さが重視されてきたのは、複数の価値にひとしく交わるからである。



第一に、良いデザインの要件となりうるのは、生産者にとっての都合の良さとしての生産価値である。これは、製品などを安く速く生産できるという効率性のほか、新しい産業を生み出すような革新性についても言える。第二に、良いデザインの要件となりうるのは、使用者にとっての都合の良さとしての実用価値である。これは、使いやすく便利であるという有用性であるが、壊れにくいという耐久性もともなう。以上の二つの価値に共通するのは、目的合理性であるが、良さの意味をもしこの点だけに限定するなら、兵器もまた良いデザインとなりうる。

第三に、良いデザインの要件となりうるのは、倫理価値である<sup>6</sup>。国家であれ、企業であれ、個人であれ、各々が目的合理性を追求し出すと、利己主義に陥りかねない。デザインにおいて倫理は、利己主義を抑制するために要請される規範であり、良いデザインにそなわる倫理価値はそうした規範に適っている性格にみとめられる。たしかに、有用性の点から行為の正しさを説明しようとする功利主義の立場からすると、実用価値こそが重要であり、倫理価値はその一部となる。功利主義の立場からすると、両者を区別する必要すらなくなる。けれども、行き過ぎた利己主義の抑制という点からするならば、少なくとも、倫理の面をはっきり自覚できるようにしておく必要はある。英語のグッドがもともと道德上の良さを意味するのならば、数ある価値のうちでも倫理価値こそ一番に重視されてよい。

第四に、良いデザインの要件となりうるのは、美的価値である<sup>7</sup>。美的価値は、私たちの感覚を満たす質であり、美しさの語によって代表されるが、滑稽や、崇高や、枯淡や、美しさの語におさまらない感性的質も含む。美的価値はまた、目に見える質だけでなく、手触りであるとか、味や香りにもみとめられる<sup>8</sup>。私たちは、芸術作品にたいしてと同様に、工業製品にたいしても、対象の現れだけでなく対象の意味にたいして満足をおぼえるので、第五に、表現価値も合わせて考えたい。表現価値とはすなわち現れの意味深さにほかならない。ただし、外見はつねに何らかの意味を含んでおり、二つの価値は重なり合っているので、二つを一つの価値とみるのも可能だろう。

良いデザインの要件となる基本価値のこうした区別は、議論の混乱を避けるためにも、事例の良さを見極めるためにも、必要となる区別である。デザインの歴史によく見られるのは、実用価値すなわち機能と、美的価値すなわち形態と、両者のどちらを優先するべきかという議論である。この場合、デザイナーの態度は、四つに整理される。第一に、機能を満たせば形態はどうでもいいという立場。第二に、機能を満たせば形態はおのずと美しくなるという立場。第三に、機能よりも形態それ自体の完成を優先すべきだとする立場。第四に、機能を満たすだけでなく形態それ自体の質を高める努力が必要であるとする立場。最初の二つは、機能主義の立場であり、近代デザインの主唱者たちは第二の立場を唱えがちだったが、機能を満たせば形態がおのずと美しくなるとはかぎらないのであり、思い込みでなければ一種の方便であった。第三の立場はその反動であり、第四の立場がもっとも穏当な構えであると言える<sup>9</sup>。

良いデザインの要件として一番よく引き合いに出されるのは、簡素さにちがいない。数ある性質のなかでも簡素さが一番重視されながら、上にあげたような基本価値とみなされないのは、複数の価値にひとしく交わるからである〔図1〕。無駄のない簡素さは、役に立つ働きの条件であり、何らかの倫理を証しする目印であり、十分に美しさを感じさせる。そしてし

ばしばみられるように、簡素さと引き合わされて、謙虚・正直・誠実といった徳もまた主張されてきた。ラムスの良いデザインの10原則のうちにも、良いデザインは正直である、良いデザインは慎み深い、といった原則がみられる。徳とは一種の倫理であるが<sup>10</sup>、簡素さと同じように、謙虚・正直・誠実といった徳もまた、飾らないで役に立とうとするからこそ誠実でありかつ美しいという、三位一体の理想をなしている<sup>11</sup>。

良いデザインの要件として、独創性がよく言われ、無条件に受け入れられているが、独創性はいかなる価値なのか、独創性はそもそも価値なのかは問われない。少なくとも、デザ

インについて独創性はそれ自体では価値ではないのであり、上にあげた基本価値にかかわる性質と結びついてこそ価値をもつ。独創性をたんに新しさと考えるならば、新しいものは時間の経過とともに古くなるので価値はなくなる。先駆性だけで事足りるわけではなく、模範であり続けなければならない。榮久庵健司の名で知られる醤油さしが良いデザインであると言うのであれば、三つの基本価値をそなえてさらに、製品デザインの模範であり続けるかぎりである。深澤直人とジャスパー・モリソンによって、2006年に東京で開かれた展覧会「スーパーノーマル」は、新奇さをもとめない匿名の品々の魅力を伝えており、製品の独創性それ自体を問うている〔図2〕<sup>12</sup>。アイドルグループAKB48が2010年のグッドデザイン賞の金賞14件のうち選ばれているが、選考理由では、従来にないビジネスだという独創性がおおいに考慮され、新しいビジネスの創出という生産価値について触れられている。今日このビジネスモデルがはたして良い模範であり続けているか議論の分かれるところだが、この点にこそ、独創性の評価をめぐる問題もみえてくる。

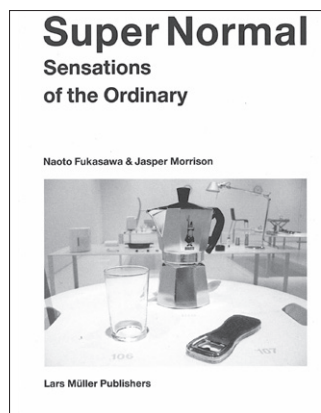


図2 スーパーノーマル展 図録表紙

## 2. 評価の歴史

評価の基準となる価値原理について検討したところで、20世紀から21世紀にかけての評価の大きな動向をとらえたい。もっとも確実なのは、良いデザインを選定する表彰制度に注目して、制度および評価のしかたの変化をとらえる行きかただろう。なぜなら、良いデザインの概念それ自体、1950年代から各国で起こったデザイン啓発活動によって広く認識されるようになり<sup>13</sup>、各国の機関によって、優良品の認定がなされたり、優良品の展示がなされたりと、似たような活動が広がったからである。当初これらの啓発活動は、外観の変更をとおして消費をつねに刺激するスタイリングにたいして、近代デザインの実直な考えを浸透させようとする活動だったのであり、良いデザインとして選ばれるのはたいいてい近代デザインの

理念にかなった簡素な見かけの製品だった。

出来事を列挙してみよう。1944 年、英国にて産業デザイン評議会が設立される。1949 年、スイス工作連盟による「良いかたち」展が催され、1952 年から 68 年まで同じ名の展示が実施される。1950 年から 55 年まで、ニューヨーク近代美術館にてグッドデザイン展が催され、1950 年からシカゴのアテナイオン博物館によるグッドデザイン賞が始まる。1954 年、イタリアにてコンパッソ・ドーロ賞が始まる。1954 年、ドイツ・ハノーファーの団体による産業フォーラム賞が始まる。1955 年、ドイツ・エッセンの団体によるレッド・ドット賞が始まる。1957 年から 88 年のあいだ、英国の産業デザイン評議会によるデザインセンター賞制度があった。1957 年、日本では G マーク制度が始まった。1958 年、オーストラリア産業デザイン評議会が設立され、1964 年からグッドデザインの表示がなされた。1962 年、英国において D & A D 賞が始まる。1960 年代後半になると、社会運動の高まりとともに、良いデザインの推奨するスタイルが特定の階層の「良い」趣味を代表していると感じられようになり、イタリアなどで「反デザイン」の動きが起こった。

1960 年代に早くも役割を終えた例として、スイス工作連盟による「良いかたち」展に注目しよう。マックス・ビルが 1949 年に企画したこの展覧会は、バーゼルでの展示を皮切りに、好評を博してヨーロッパの 15 都市を巡回した<sup>14</sup>。展示された各パネルの主題は、結晶・彫刻・橋梁・照明・椅子・食器・車両など多岐にわたるが、紹介されている事例はほとんど簡素な形態のものだった。1952 年からはバーゼルの見本市での毎年の行事として、同じ名称「良いかたち」のもと、選定・表彰・展示がおこなわれた。しかしこの制度は 1968 年に終了している。スイス工作連盟の雑誌によると、展示はすでに「毎年繰り返される儀式」となり、観衆にうったえる内容もなくなり、役割を終えたためだと説明されている<sup>15</sup>。1960 年代も後半になると、学生の抗議活動が活発になるなど、社会制度そのものを見直す機運が高まり、簡素な形態よりも考えるべき事柄があると思われ出した背景もあるだろう。戦後の「良いかたち」の啓発活動の終わりは、近代デザインの終わりを象徴している<sup>16</sup>。

日本のいわゆる G マーク制度は、1957 年に始まり方針転換をへて、グッドデザイン賞として現在まで続いており、デザイン評価の歴史を探るうえで見逃せない制度である。勝見勝らはすでに銀座松屋において「グッドデザインコーナー」を設けて、世界の動きに反応していた。勝見の編集による 1958 年の写真集『グッドデザイン』は当初のねらいを伝えている[図 3]<sup>17</sup>。冒頭の文章では、欧米のグッドデザイン運動について触れられており、スイス工作連盟の「良いかたち」展にもとづくビルの写真集『フォルム』への言及もある。勝見のこの写真集はたしかにビルの「良いかたち」の考えを意識しているかに見える。ただし、近代デザインの模範となる製品に混じって、日本の古い道具類も紹介されており、近代デザイン

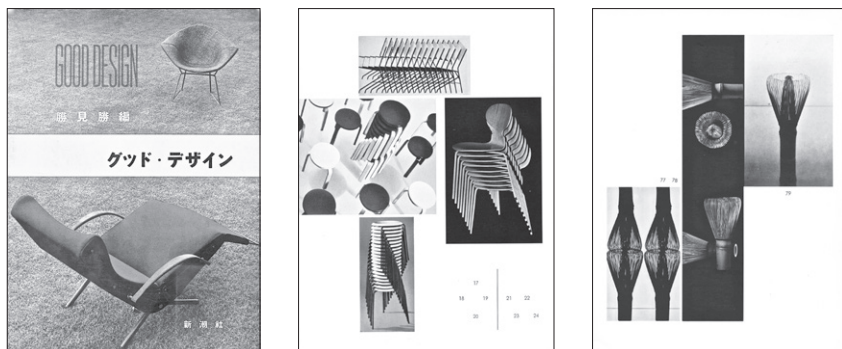


図3 勝見勝編『グッド・デザイン』1958

をとおした伝統の発見もまた意識されている。

日本では通商産業省の主導により 1957 年に「グッドデザイン商品選定制度」が始まった<sup>18</sup>。欧米諸国との違いは、日本製品がそのとき海外製品の意匠の盗用によって評判を落としており、良い製品の奨励をととして模倣防止をはかろうとした点であり、近代デザインの理念にかなった実直な工業製品をすすめながら独創性をもとめるという一種の矛盾をはらんでいた<sup>19</sup>。当初この制度は、各方面に受け入れられたわけではない。日本インダストリアルデザイナー協会は、G マーク制度開始から 60 年代のあいだ、審査が不透明であるという理由から制度に反対していた<sup>20</sup>。1966 年、通商産業省の管轄部署が「検査デザイン課」となり、翌年から品質検査をおこなうようになったが、申請する企業には評判が良くなかった。80 年代後半まで品質検査はおこなわれた。

G マーク制度はもともと優良な工業製品にお墨つきをあたえる選定制度であり、認定件数の多さにおいて、今日もその性格をとどめている。G マーク制度はしかし 20 世紀末から対象分野を広げ、1998 年には民営化されて名称を「グッドデザイン賞」にあらためて現代にいたる。1998 年の民営化のうちに制定された「グッドデザイン審査基準」は 40 項目からなり多くの基準をどう使うのかが問われた<sup>21</sup>。2008 年には、産業の関心からではなく生活者の視点に立って審査をおこなう新たな方針が打ち出された。震災に見舞われた 2011 年以降は、ビジネスモデルや、公共システムや、地域の取り組みが、以前にも増して審査対象として自覚されている。2018 年度の大賞に、子どもの貧困問題に取り組む「おてらおやつクラブ」が選ばれており、G マーク制度の役割の変化を印象づけた。2019 年度には 4772 件の応募にたいして過去最多の 1420 件が受賞しており、仕組み系および活動系をあわせて 154 件、受賞総数に占める割合は 11%にとどまっている。

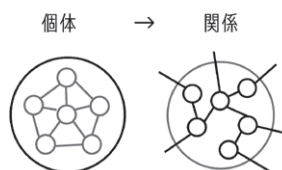
### 3. 評価の対象

製品デザインにたいして情報の仕事の重みが増していく傾向は、今に始まったわけではなく 20 世紀後半にすでに進行していたといえるのであり、現代の変化はいわゆる情報化につきない。大きな変化は、20 世紀後半から 21 世紀前半にかけて、デザイナーが個体の出来上りに満足するのではなく、以前にもまして、個体どうしの関係を問うようになった点にある<sup>22</sup>。デザインの名のもとで、製品のような個体を生み出す仕事だけでなく、仕組みのような関係を生み出す仕事もますます増えており、評価されるべき対象となっている実態は、近年の日本の G マーク制度にもみとめられる。

製品もまた諸部分の関係からなるかぎり、デザイナーは昔から関係を考えてきたと言えるが、今日のデザインの力は、人間と人間であれ、製品と製品であれ、情報と情報であれ、自立した個体どうしの関係を生み出すところで発揮されるのであり、生み出される関係は、全体として明確な輪郭をもたず、自己を変化させる可能性をもつ [図 4]。20 世紀末から、環境デザインの名や、社会デザインの名が、教育機関の学科名などに使われるようになったのも、関係のデザインが意識されるようになった証左といえる。さらに、関係それ自体を生み出そうとする関心は、仕事の結果だけでなく仕事の過程にも目を向けさせる。過程とは時系列に整序された関係にほかならない。製品デザインでも、良い製品という結果だけでなく、生産から廃棄までの過程の正しさを考慮するだろう。

図 4 個体から関係へ

個体もまた関係をはらむ。関係をつくる関係のデザインが生み出そうとするのは、独立した個体どうしの関係であり、開かれた関係である。



関係のデザインの例として、徳島県神山町のフードハブ・プロジェクトを取り上げる<sup>23</sup>。この取り組みは、地域内において、農業・産業・住民のあいだの緊密な関係を生み出し、衰退する地域を活性化するだけでなく、住民たちが食への理解を深めながら良い暮らしかたを探索していくところに意味をもつ。新就農者を援助しながら地域の農業をうながす事業があり、食品を加工したり食堂を運営したりする事業があり、地元の学校などで食育をおこなう事業があり、食にまつわる地域の活動をうまく結びつけて、面白い相乗効果を生んでいる。この事例もまた、上述した三つの点から評価されうる。実用価値については、地域の事業者利益が回るような仕組みが整えられている点にみとめられる。倫理価値については、小さな経

済をととして自然環境への負荷が少なくなる点や、地域において相互扶助の関係が生み出されている点にみとめられる。美的価値については、食にまつわる豊かな経験をととして学ぶ機会があたえられている点にみとめられる。ちなみにこの取り組みは、2018年のグッドデザイン賞において、受賞1353件のうちの金賞19件に選ばれている。

上の例にみるように、歴史をととしてデザイン仕事の内実が変化しても、上述の基本価値のうち少なくとも、実用価値・倫理価値・美的価値の三つはなおも評価の基準であり続けるだろう。仕組みについて考える仕事でも、全体がうまく機能しているかが問われるだろうし、自然環境もしくは他の人間への配慮がなされているか問われるだろう。美的価値については、製品の質が問われていたところで、経験の質がますます問われることになる。地域の仕組みづくりの場合、人々がそこで何を感じて何を学びうるのかも評価される。生半可なアートに勝るような美的経験がもたらされるかもしれない。経験の質をどう評価するのか、満足度を数値化すれば足りるのかが問われる。

#### 4. 評価の関心

今日のデザインの評価において見逃せない二つの傾向がある。そのひとつに、仕組みのような関係を生み出す仕事だんだんと認知されて、評価の対象となっている傾向をみたが、もうひとつに、環境問題にたいしても、社会問題にたいしても、以前にもまして倫理面での配慮がもとめられている点において、評価の関心もまた変化していることを確認したい。たとえば、衣服の分野においてもエシカルファッションが言われてひざしい。

現在の世界では、無数のデザインの名のもとで無数の仕事がおこなわれているが、そのなかでも、社会デザインは、関係を生み出す仕事という点からも、時代の倫理への適合という点からも、両面から評価されるべき実践となっており、社会デザインの考えの浸透こそが、デザイン概念そのものの融解をもたらし、デザインの評価のありかたを変化させている。社会デザインがこの意味において全体の傾向を推し量るための試金石であるならば、問われるのは、社会デザインがいかなる意味において関係のデザインであるのか、社会デザインはいかなる倫理の導きに従うのか、社会デザインは従来いかに評価されてきたのか、社会デザインは今後いかに評価されるのかである。

社会デザインの概念は、現在さまざまに理解されているとしても、二つの点でおおむね共通理解を得ている。それは、商業デザインと区別される点と、問題解決に向けた取り組みである点である。社会デザインとは、定義するならば、社会正義にもとづき、社会責任を自覚して、社会問題を解決し、社会変革を目指す、ソーシャルな関心にもとづくデザインである。社会デザインはそのかぎり分野というよりも態度をあらわす名であるといえる。社会デザイ

ンには、歴史の三つの段階に応じて、三つの種類がある<sup>24</sup>。第一のそれは、モリスにみるように、労働の問題に取り組みながら、美しいものを生み出そうとする仕事であり、第二のそれは、パパンネックにみるように、消費の問題をとらえて、本当に必要なものを考え出そうとする仕事であり<sup>25</sup>、第三のそれは、山崎亮にみるように、デザイナーの仕事がもはやモノではなく社会関係を生み出す仕事だと自覚されている場合である<sup>26</sup>。社会デザインをもし第三の意味にとるならば、製品デザインとは区別される分野とみなしうる。

社会デザインはいずれにせよ社会関係のありかたに無自覚ではなく、活動をとおして社会関係の変容を意図する試みであって、社会規範としての倫理にたいする強い自覚をもつものである。ただし倫理と一口に言っても、多様な考えかたや種類があるので、何かある取り組みが社会デザインとして評価されるには、どういう倫理にそわないといけないかが問われる。一般に指針となっているのは、2015年に国連で採択されたSDGsである。これは文字通りには努力目標であるが、今日のデザインが考慮すべき社会規範の一覧をここにみることができる。とはいえ、現実の問題にあたっては判断に窮する場合もあるので、デザイナーは倫理の専門家と組んで仕事をおこなう必要がますます増えるだろう。

社会デザインが大いに気にかけるのは、環境倫理である<sup>27</sup>。自然保護はそもそも人間のためか自然のためかという問いに始まり、生物を守るとしても優先されるべき生命があるのか、個々の生命よりも生態系の維持を優先すべきなのか、里山のような人の手の加わった自然環境の保護はどう正当化されるかといった問いがある。環境倫理にはまた、未来の世代にたいして負うべき責任についての世代間倫理もある。何億年もかけて地球上に蓄積されてきたエネルギーを数世代のうちに浪費していいのか、長い年月をかけないと自然に帰らない廃棄物をいま大量に産み出してよいのかが問われる。環境倫理において、環境正義の議論もまた切実である。急速な環境変化にともなう被害がすべての人々ではなく特定の人々に集中するという不平等にたいする何からの規範がもとめられてきた。

社会デザインが当然ながら気にかけるのは、社会正義である。ジョン・ロールズは、正義を公正ととらえて、正義をめぐる現代の議論を起こしたが<sup>28</sup>、社会正義をめぐる議論では、一方において社会の成員の自由がもとめられ、他方において社会の成員の平等がもとめられ、両者の折り合いが議論となり、学説上の立場はそれによって分かれてきた。自由については、他人に支配されないという消極自由なのか、自分の意志にもとづき行為できる積極自由かという区別がある。平等については、財産の平等なのか能力の平等なのか、結果の平等なのか機会の平等なのかが問われてきた<sup>29</sup>。

社会デザインの成果は、一個の製品として結実するとはかぎらず、事例として後世に伝えられ、次に何かを起こすための参考になる。社会デザインの多くの事例がこれまで、展示・

書籍・論文により紹介されてきた。なかでも、社会デザインが認知されるようになった背景として、美術系ミュージアムでの展覧会があげられる。社会デザインの展覧会はおのずと事例の紹介となるが、良い事例がそこで選び抜かれるので、一種の評価をともなってきた。展覧会はその場かぎりの催しではなく、紹介された良い事例はたいてい書籍化され、事例集として参照されるようになる<sup>30</sup>。社会デザインは間口の広いGマーク制度でも取り上げられてきたが、社会デザインの評価のためにも、事例のアーカイヴの必要からも、美術系ミュージアムの役割をあらためて見直したい。

## むすびに

本論は、デザインの評価の前提となる諸価値について検討したうえで、今日の二つの傾向を明らかにした。そのひとつは、人間相互であれ、製品相互であれ、情報相互であれ、関係を生み出す仕事ますます重要になるにつれて、評価されるべき対象となりつつある傾向であり、もうひとつは、倫理の面での自覚がますます強くもとめられ、倫理の面での配慮がますます評価されつつある傾向である。社会デザインは、社会関係をどのように生み出しているか、環境倫理および社会正義にどれほど適合しているかが問われるものなので、現代のこの傾向を見極めるための試金石であるとみた。

以上のように現状認識を得たところで、最後に問いたいのは、評価をどう評価するのかという問題である。すなわち、科学技術の進歩だけでなく大きな災禍によっても、私たちは未曾有の事態に直面しているが、それだけに、良いデザインとは何かをたえず問い直し、評価のありかたを根本から見直さなければならなくなる。何かあるものを良いかどうか定める、判定としての評価があるならば、何が本当に良いのかを問い直すような、批評＝批判としての評価もあるだろう。本論は、異なる検証をとおして、評価そのものを問うための大きな視野を得ようとした。ただしこれは学問の仕事であるばかりではない。興味深いことに、デザイン自体がそれを試みている場合がある。

批判デザインは、役に立つものを生み出すよりも、物による問いかけによって人々の反省をうながす試みであり、問題の解決ではなく問題の提起によって、公共の議論をかきたてる試みとして知られてきた<sup>31</sup>。アンソニー・ダンが1990年代後半に、批判デザインの語を広めたが、説明のなかでは思弁の語も使われていた<sup>32</sup>。ダン＆レイビーがのちに思弁デザインの語をよく使うようになるのは<sup>33</sup>、未だ知られざる可能性を提示するという積極面を強調するためだった。批判デザインの系列はそもそも既存の価値そのものを問うので、役に立つ働きを拒んだり、道徳心を逆なでしたり、良いデザインの評価にもとより馴染まず、物による批評という性格をもつ。こうした品々は、持ち合わせの概念による理解を受けつけず、私たち

に問いかけてくるので、美的価値ないしは表現価値において際立っており、一種のアートとみなされて美術館で紹介されてきた。

一般に、デザインに期待されるのは、役立つものの考案であり、切実な問題の解決だが、目の必要に気を取られすぎると、既存の大きなシステムに巻き込まれ、世間の考えにしばられ、本当に役立つものが何なのか分からなくなり、根本から問題をとらえられなくなる危険がある。デザインの研究も、デザインの実践も、必然性の連関から一歩でも抜け出して、良いデザインと評価のありかたを反省してみてもはどうだろう。

#### 註

- 1 ナターシャ・ジェン Natasha Jen の 2017 年の講演「デザイン思考なんて糞食らえ」は話題となった。台湾出身のジェンはアメリカで教鞭をとるグラフィックデザイナーである。動画の 3 分 20 秒あたりで、デザイン思考をめぐる議論において良し悪しを評価するクリティカルな段階が欠けていると指摘する。<https://99u.adobe.com/videos/55967/natasha-jen-design-thinking-is-bullshit>.
- 2 Klaus Klemp, "Dieter Rams, Braun, Vitsoe and the Shrinking World," in *Less and More: The Design Ethos of Dieter Rams*, edited by Keiko Ueki-Polet and Klaus Klemp (Gestalten, 2009), 433-496.
- 3 ラムス自身の説明。Dieter Rams, "Technologie Design," *Design Report*, no.12 (October 1989): 36-41.
- 4 Margolin et.al., *Design for the Good Society*, edited by Max Brunisma, Max and Ida van Zijl (nai010 Publishers, 2015).
- 5 Max Bruinsma, "Introduction of The Utrecht Manifesto," *Design Issues* 32, no.2 (Spring 2016): 37-42.
- 6 Emma Felton, Oksana Zelenko, and Suzi Vaughan, eds., *Design and Ethics: Reflections on Practice* (Routledge, 2012).
- 7 Jane Forsey, *The Aesthetics of Design* (Oxford University Press, 2013).
- 8 Yuriko Saito, *Aesthetics of the Familiar: Everyday Life and World-Making* (Oxford University Press, 2017).
- 9 4つの区別は、歴史研究においても有効である。1907年にドイツ工作連盟が設立された当初、ムテジウスは、目的・材料・技術に適合した形態をもとめたが、1911年にその考えは浸透したとみて、形態自体の完成をもとめた。ムテジウスは、機能主義者ではないし、形式主義者でもない。ドイツ工作連盟はその後、近代デザインを押し進める啓蒙活動をおこなうなかで機能主義の立場を強めていく。ミース・ファン・デル・ローエは、形態はあくまで機能の結果にすぎないと考えていた。高安啓介『近代デザインの美学』（みすず書房、2015）97-108.
- 10 Lorraine Besser-Jones and Michael Slote, eds., *The Routledge Companion to Virtue Ethics* (Routledge, 2015).
- 11 柳宗悦の言説は、民藝の品々のうちに「無心」「素朴」「無欲」「忍耐」「素直」「謙虚」「誠実」「奉仕」「敬虔」「健全」「健康」など徳の美をみており、擬人化の典型である。柳宗悦は、機械生

- 産をよく思わなかったが、民藝の思想にみられる徳の美学は、製品デザインの言説にも通じている。柳宗悦「雑器の美」（1926）「工藝の美」（1927）『民藝四十年』（岩波文庫，1984）80-125.
- 12 Naoto Fukasawa & Jasper Morrison, *Super Normal: Sensations of the Ordinary* (Lars Müller, 2007).
- 13 Jonathan M. Woodham, “Good Design,” *A Dictionary of Modern Design*, edited by J. M. Woodham (Oxford University Press, 2004), 177-8.
- 14 Lars Müller and the Museum für Gestaltung Zürich, eds., *Max Bill's View of Things: Die gute Form: An Exhibition 1949* (Lars Müller, 2015).
- 15 Antonio Hernandez, “Die Gute Form am Ende ihrer Möglichkeiten,” in *Werk*, Nr.6 (Juni 1968): 403-406.
- 16 高安啓介『近代デザインの美学』108-111.
- 17 勝見勝編『グッド・デザイン』（新潮社，1958）.
- 18 日本産業デザイン振興会編『Gマーク大全 ― グッドデザイン賞の60年』森山明子監修（日本デザイン振興会，2017）.
- 19 当時の意匠課長は、選定基準について次のように述べた。「使うための機能から滲み出た形態であることが、グッド・デザインの第一要件となるのであり、これはまた同時に、機能からは必要でない装飾はできるだけ取り去るべきであるということにもなる」。高田忠「グッド・デザイン選定の目的とその手続」『グッド・デザイン ― その制度と実例』（中小企業出版局，1958）前掲書 227.
- 20 栄久庵憲司の証言，前掲書 144-5.
- 21 Gマーク制度における評価基準をめぐっては次を参照。森山明子「Gマークは〈共有と協働〉の時代へ」『a+a 美学研究』13号（大阪大学美学研究室，2018年）154-159.
- 22 関係のデザインについては次を参照。高安啓介「人間の脳・機械の脳・環境の脳」『a+a 美学研究』13号，106-119.
- 23 神田誠司『神山進化論 ― 人口減少を可能性に変えるまちづくり』（学芸出版社，2018年）.
- 24 高安啓介「社会デザイン」『a+a 美学研究』13号，134-135.
- 25 ヴィクトール・パパネク『生きのびるためのデザイン』（晶文社，1974）.
- 26 山崎亮『コミュニティデザインの時代 ― 自分たちで「まち」をつくる』（中公新書，2012）.
- 27 加藤尚武編『環境と倫理 ― 自然と人間の共生を求めて（新版）』（有斐閣，2005）. Stephen M. Gardiner and Allen Thompson, eds., *The Oxford Handbook of Environmental Ethics* (Oxford University Press, 2017).
- 28 ジョン・ロールズ『正義論（改訂版）』川本・福間・神島訳（紀伊國屋書店，2010）.
- 29 センは、正義の問題において能力 capability を重視する立場をとる。ただし能力の平等がかならずしも最優先されるわけではない。アマルティア・セン『正義のアイデア』池本幸生訳（明石書店，2011）423以下.
- 30 五十嵐太郎，山崎亮編『3.11 以後の建築 ― 社会と建築家の新しい関係』（学芸出版社，2014）. Museum für Gestaltung Zürich, Angeli Sachs, eds., *Social Design: Participation and Empowerment* (Lars Müller, 2018). Cynthia E. Smith et al., *Design with the Other 90%: Cities* (Cooper-Hewitt, 2011). Ellen Lupton et al., *Why design now? National Design Triennial* (Cooper-Hewitt, 2010). Andres Lepik, *Small Scale, Big Change: New Architectures of Social Engagement* (Museum of Modern Art, 2010). Cynthia E. Smith et al., *Design for the Other 90%*

- (Cooper-Hewitt, 2007). Bruce Mau with Jennifer Leonard and the Institute Without Boundaries, *Massive Change* (Phaidon, 2004).
- 31 Matt Malpass, *Critical Design in Context: History, Theory, and Practices* (Bloomsbury, 2017).
- 32 Anthony Dunne, *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design* (Rev. ed. MIT Press, 2005).
- 33 アンソニー・ダン, フィオナ・レイビー『スペキュラティヴ・デザイン — 問題解決から, 問題提起へ — 未来を思索するためにデザインができること』(BNN 新社, 2015 年).

## Good Design and the Problems of Evaluation

TAKAYASU, Keisuke

Questions about good design are inherent in the history of human creation simply because humans want the best. However, after the end of the World War II, and particularly during the 1950s, the very notion of good design was promoted, and many countries saw the establishment of institutions aiming to become involved in it. Most campaigns recommended early on that industrial products meet modern design ideals, and Dieter Rams's functionalist criteria have been maintained to a degree in many award schemes for good design in an increasing number of countries. Today, however, we must reconsider the process of evaluating good design to keep up with varying design practice issues.

This paper discusses the following points: (1) the criteria that effectively explain the concept of good design, namely, practical value, ethical value, and aesthetic value; (2) the institutions that promote social awareness of good design by presenting design awards and others; (3) the objects (not limited to industrial products) to be evaluated whilst embracing ideas such as intangible projects to rebuild social community; (4) issues outside the scope of commercial interest that aim to solve social problems or explore unknown possibilities in human creation.