

規範としてのデザイン

土屋俊
(千葉大学)

学と術についてのいまさら

- 学 : scientia, episteme
 - “scientia est potentia” (1597) 知恵を強化する知識
- 術 : ars, techne
 - Demiurge/demiourgos(demos + ergon)
 - 世界創造 = 技術の行使の結果としての世界
 - ID?
- Know how/know what
- 無知なものとしての技術 ⇒ 技術の没価値性

いただいた趣意書から

- デザインの術とは、好ましい状況を構成する方法の実践であり、デザインの学は実践の好ましい方法論を「デザイン」する活動ではなからうか。
 - ？ 術＝実践：学＝活動？ ⇒ この対応はわからない
 - ？ 方法/方法論？ ⇒ 「一般」方法論？
 - ？ 「好ましい」？ ⇒ 価値への関与
 - ？ 「状況」？ ⇒ 状況のタイプ

というわけで、なぜか論理学

- 論理学または論理： 推論の学—妥当な推論とそうでない推論（前提⇒帰結）の形式的区別
 - アリストテレスによるシロジズムの分類
 - 20世紀の記号論理学
- メタ論理学または論理学：推論の形式的性質の研究
 - 妥当性分類基準の厳密化⇒計算機科学
 - 形式的体系の研究
- 論理学教師の悩み：どっちを教えるのか？

前提としての価値＝規範

- 真理と妥当性
 - 「真」の定義：論理を使う人にとっては大事
 - メタ論理では、定義はどうでもよい
 - 推論の妥当性は、帰結の真理を保証しない
 - しかし、「形式的分析」というのはそもそもそういうものの
- つまり、
 - 「メタ」の段階では、研究の前提であった価値は「空虚」になるという教訓
 - メリット： より合意可能な理解に到達できる
 - デメリット： なにをやっているのかわからなくなる

論理

- 真理
- 個々の推論

デザイン

- 有用性
- 個々の製作活動

規範としての有用性(usefulness)

- Useful: functional, practical, handy, convenient, utilitarian, serviceable
- 効用: 主観的(?)満足度 ⇒ 功利主義「再大多数の最大幸福」
- 伝統的問題
 - 快樂/選好充足
 - 計量可能性
 - 間主観的比較可能性
 - 個別行為か規則か
- いずれにせよ、「社会」的な問題であり、価値の
実質から離れては意味がない

規範としての美しさ

- 不要でも美しい物はある
- 内在的性質？関係的性質？
- 内在的性質としたら、分析可能な性質？分析不可能な性質？
- 関係的性質としたら、何との関係？
 - 鑑賞者？ 利用者？ 制作者？
- 美しいということは目的（審美主義）？手段（功利主義）？
- しかし、所詮は、学にしたら形式的体系の研究？

デザインの学の不可能性

- デザインの学の備えるべき性質
 - すべての「よい」デザインをよしとして、それらのみをよしとする判定基準を提供可能な形で提供する
 - しかし、以上から、そういうことができたとしても、「よい」ということがどういう意味であれ、その意味を失うことになる
 - したがって、正しいデザインの学は空虚であり、何らかの意味で実質的な主張をしようとするならば(すこしでも役に立つものであるためには)、規範の実質からの乖離があってはならない。したがって純粋な学問としては成立しない
 - 学問、知は力ではない

しかし、

- そういう学問観そのものが間違っているのでは？
 - 科学の没価値性は、欺瞞であるかもしれない(「仕分け」)
 - 学問が真理を追求・追究するというのは、たんなる神話？
 - 真理以外の価値を追究することも学問であり得るのでは？
- 建設的でなくてすいません

ある程度は教訓めいたもの。考え済みかも

- 没価値からの逃避の必要性
 - 有用性概念の制作的観点からの検討の必要
 - 「制作」がもつプラトンの規範性の反省
- 社会性の組み込み方の反省
 - 「メタ」レベルの考察がすでに状況に埋め込まれている
 - 「理論とその適用」モデルからの脱却⇒理論的考察の永久的持続
- 理論・実験・検証パラダイムからの脱却
 - 真理と成功