

# あの頃・あの方・この言葉

## ～ 日本デザイン黎明期における先駆者の声 ～

### vol.1 真野 善一 氏

“山が悪いのか、－若いデザイナーと企業－  
(1966年5月 大阪デザインハウスニュース no.6 より)



真野 善一 氏 (1916-2003) =元JIDA理事長  
千葉大講師を経て、松下電器 (現パナソニック) 宣伝部意匠課 初代課長。  
日本で初めての企業内デザイン部門を率いる。元武蔵野美術大学名誉教授。  
1960年～大阪デザインセンターグッドデザイン選定委員 (約15年)

写真：日本デザイン学会誌 デザイン学研究特集号 1993 第1巻 1号より (協力：宇賀洋子)

#### “山が悪いのか”－若いデザイナーと企業－

young designers and enterprise

学校を出た若いデザイナーが企業に入ってきて、1年たったころから深刻なギャップに悩むものも多い。そのギャップとは、学生時代から大切に培ってきたデザイナーの理想と、利益追求を第1目標とする企業体がデザイナーに要求するものとの懸隔である。

このギャップは一挙に発見される態のものではなく、知らず知らずに蓄積されてやがて飽和点にくるとというのが普通である。樹木の多い視界のないゆるい山道を上ってゆき、よほど経ってから急に視野がひらけたと思ったら峠だった。山の場合は忽然として胸の開ける思いであるのに、このデザイナーの場合は前途は越ゆべからざる深淵である。

山への道に一步を踏み出したときから、これはすでに必然であった。では山が悪いのか、または山へ向ったものが悪いのか。山そのものを存在させる地表がそもそもの悪の張本人であるのか。これから解明してゆかなければならない。山が悪いということ、これは企業が悪いということである。企業がデザインを理解せず、利益追求の商売の道具として目先の新奇を追い、使用者の浪費をさそい、正しい生活のための正しい道具の生産を拒絶し、デザイナーを虚飾と模倣のマンネリズムに追いやるばかりだとすることである。たしかにこれだけが真実であったならば、若いデザイナーは絶望するのみであろう。これだけが真実であるかどうかへの展開を一先ずあずけて、第2の山は向ったものが悪いのかどうかをたしかめよう。

山へ向った者とは、企業体のデザイン部門を志望して入った若いデザイナー自身である。学校を出て、社会でデザイン活動をするには3つしかない。官庁や学校に入って指導行政やデザイン教育の方向に進むのが1つであるが、これはここでは除外して考えよう。のこりはフリーデザイナーになるが、企業体に雇われたエンプロイヤーデザイナーになるかである。若いデザイナーはここで計算をするにちがいない。仕事の自由さが無論フリーの方が圧倒的に優位である。気の向かない仕事は自主的に断ることができるし、引き受けた仕事に対する処理の方法、時間や労力の配分も自分が

企画することができる。このことはエンプロイデザイナーが会社の時間、規則、スケジューリング、従来からの習慣などにしばられて、営業や製造のおえら方に命令されながら仕事を進めなければならないと予想されるのに比して絶対の魅力であるはずだ。仕事のことばかりでなく、収入も、フリーで順調にゆけるならば会社員の比ではない。地位なんてものも問題ではない。平社員が数年で係長とか主任になり、さらに課長、部長へと進む。あわよくば何百人に1人かは将来重役になる可能性もある。しかし、フリーで、日本にあの人ありといわれるデザイナーになることの素晴らしさに対しては、会社内の地位などは確かに魅力の光は淡いものでしかないだろう。

ここまでの天秤のバランスはフリーの方にガツタリと下りているのに、最終的に反対側に側いたウェイトは何だろうか。このことは私が若いデザイナーの1人1人からはっきり聞いたことではなく、想像なのだが、本当に計算された打算ではなく、漠然たる前途の不安、自信のなさから、いわゆる易きについたのではないかと思う。こんないい方はこういう道を選んだ人に対して大変失礼な考え方かもしれないが、私はそれでよかったのだといたい。フリーへの道は確かに魅力にあふれたものかもしれないが、同時に困難な道である。デザイン自体の処理にすぐれているだけで成功を期待できない要素を併蔵している仕事であるからだ。フリーデザイナーの仕事は、一つの経営単位である。経営であるからには、当然営業、経理、渉外、人事管理などの業務が併行しなければならない。単独で出発しようと、3人でやろうと、20人の事業体であろうと同じことだといえる。そこでデザイン実務以外にこれらの能力に有するデザイナーだけが進み得る道なのである。このことを漠然とでもよいかから考量して、自分の能力の限界を感じて企業体のデザイン部門に投じたという結果はやはり賢明であったといえよう。しかし問題は、この場合は、フリーの方に魅力があったのに、自分の能力と勇気の欠除からやむを得ずエンプロイを選んだ。したがって、山は悪いと知りながら入ってきたということにある。ここでも山が悪いかどうかは解決の鍵になる。

もう一つ山を存在させる地表が悪の張本人であるかという問題がこのこっている。この地表は資本主義形態下の日本の社会であり、山はそれを基盤にした企業である。この状態が企業で良いデザインを生まない原因であると断ずることも大きな疑問である。企業間の競争のない、したがって利益追求に毒されないで正しいすぐれたデザインが生まれるはずの社会主義の国で現在まで見事なデザインの製品が續々生産されたという例を見聞していない。もっとも、それらの国々は今まで国づくりが忙しくて消費財などに力を致すことが少なかったという理由があるにせよ、現時点までのことでは反対に、自由競争こそが良いデザインを生む刺激剤になると考えられるのである。

ここで再びはじめの「山が悪いのか、にもどってみる。結論をいそげば、山すなわち企業自身がデザインの社会における重要性を自ら認識するか、しないかで、悪くもなり良くもなるということである。そしてこのことに対する責任と努力はデザイナーが負うべき宿命があると思う。この努力は企業体内でデザイナーが他部門の人達に及ぼすものも無論だが、フリーデザイナーも、エンプロイデザイナーも教育家も挙げて対社会的な動きにあらわさなければならない。

以上の意識を若いデザイナーに正確にもたせることができたとき、彼の眼前の深淵は消え去り、楽しいバイパスが峠の彼方へ続いているのを発見できるだろう。