

環境デザイン10則

榊原 和彦

1. 「環境デザイン」は、デザイン分野や対象を表す語であるだけでなく、そのあり方を示す「デザイン理念」である

「環境デザイン」と「環境」

「環境デザイン」は、「環境」を対象とするデザインのことである。

「環境デザイン」とする場合の「環境」とは、以下のようなものである。

- ①あるまとまりとして取り扱われる環境（「部分環境」とも言う）。ある空間的・時間的範囲の環境（「場所」的環境）、あるいは、空間的・社会的・経済的・文化的・自然的などの環境の部分である。
- ②環境を構成する要素や要因としての事物。空間やモノ、自然などが環境構成要素であり、環境属性、あるいは、社会、経済、文化などがコト的環境の構成要因である。
- ③主体、環境の相互作用の総体としての環境。相互作用が生み出す関係性が重視される。
- ④地球環境など、部分環境の基盤となるような物理的環境。

「環境デザイン」分野の広がり

環境デザインには、空間系のデザイン分野として、シビック（都市・公共・土木・市民）デザイン、都市環境デザイン、建築デザイン、インテリアデザイン、夜間空

間（照明）デザイン、モノ系のデザイン分野として、クラフトデザイン、プロダクトデザインといった種類がある。さらには、視覚環境に関わるデザインであるグラフィックデザインやWebデザイン、触覚や聴覚など人間の感覚にかかわるハプティックデザインや音響デザインなどがある。

「環境デザイン」は、非常に広汎なデザイン分野を含む、包括的・統合的な概念である。

デザイン理念としての「環境デザイン」

「理念」というのは、物事の根底にある、こうあるべきだという根本的な考えのことである。「環境デザイン」は、単にデザインの領域や分野を示す概念ではなく、デザインのあり方や考え方（原理・原則や目標）を示す「デザイン理念」なのである。

この考え方は、「環境デザイン」が、「環境」全般に対する理解と配慮という地平に立ってのデザインであることから必然的に生まれる。

「環境デザイン」を標榜するのであれば、そのデザインは、「環境」に対する知識を身につけ、理解してのデザインでなくてはならない。そして、「環境」をよりよい方向へ導くことを根本的な目標とするデザインでなければならない。

コラム：10則の開題

谷口 興紀

開題とは、仏教典の題目について解釈し、その大要を提示すること（広辞苑）なのですが、10則に触発されて考えたことを記すことにします。

「環境デザイン」という用語の広がりと規範性

生活にはさまざまな側面があり、生活範囲の拡大と共に身の回りのモノのデザインから、インテリア・建物・町並み・都市のデザイン、そして地域のデザインへと広がります。そして、それらの広がり全体を背景にデザインを考えることに「環境デザイン」の特色があります。

デザインするのは、私です。今・ここを画定（かくてい）し、境界線を引き、その中で考えることになるのですが、その境界壁に外の世界を映す作業や、それを参照しながら作業するという形式をとることを規範とします。

境界線は、いわばひとつの不透明な壁であり、その向こうを考慮することなく、その中で物事を考えることができるという長所があります。しかし、その境界線自体は、人為なので、その壁を透明化することにより、その壁に外の世界を映すことが必要となります。

参考：
西谷啓治、「空と即」の132-134頁(西谷啓治著作集第13巻、創文社、111-160頁)

2. 環境デザインは、文明史的必然にもとづく
デザイン理念である

「環境デザイン」理念の正統性

理念としての「環境デザイン」は、たまたま生まれた
考えではなく、歴史的（文明史的）な必然にもとづいて
おり、それゆえに、極めて「正統的」（authentic）な
デザイン理念である。

文明史的に見た時代認識ー 2 1 世紀は「環境の時代」

近代化が本格化したのは、文明史的に見れば、1 8 世
紀後半のイギリスに始まった産業革命以降と言える。技
術革新が進んだ 2 0 世紀に入ってから、大量生産と大
量消費を基本とする「産業と経済の時代、あるいは、石
油文明または化石エネルギー消費文明の時代」となった。

一方、この時代は、「都市化」の時代でもあり、多く
の都市問題が起きた。

そういう社会背景を踏まえたデザイン課題から見ると、
2 0 世紀（およびそれ以前の近代化の時代）は、モノ
づくりのための「モノのデザイン」、都市や建築などの
「空間のデザイン」の時代であった。

ところが、2 0 世紀文明のあり方は、文明維持の根源
的要素であるエネルギーに関しては、大量消費によって
エネルギー源の限界を招くにいたった。また、生産と消
費における排出物などが与える「環境負荷」は、「地球

環境問題」という矛盾を引き起こした。さまざまな「都
市環境問題」もある。総括的に言えば、「環境の危機」
であり、それを克服すべき時代としての「環境の時代」
が 2 1 世紀である。

「環境の時代」におけるデザイン

「環境の時代」におけるデザインは、「環境デザイン」
すなわち「環境への理解にもとづいた、環境を保全し、
維持するための、また、それを前提とした開発のデザイ
ン」であることが求められる。それが文明史的に見て、
必然である。

デザイン観とシステム観

機械文明発達の強力な駆動力となったのは、システムと
いう考え方です。物事を要素間の関係としてとらえること
により、効率性がはかられ、大量生産が可能になり、逆に、
それを維持するために、大量消費が推し進められ、前世紀
には、いわゆる「使い捨て時代」が叫ばれました。しかし、
やがてシステム観の欠陥が環境問題という形をとって露呈
していました。システム観では、今・ここと全体とは、入
力と出力のみでつながる状態なので、いわば網にすぎない
ので、網の目からこぼれ落ちるモノが、現実には多々ある
ことに気づかず、全体をカバーしたと錯覚してきたので
す。システムは現実世界から抽象されたものです。システ
ムの末端は、人（ユーザ・お客様）の組織に接続してい
ます。システム成果（システムアウトカム）ということが
言われるのは、このことに起因します。システムの出力が
、システムが置かれている全体にどのような成果をもた
らすかを問うものです。

このように環境デザインは、システムや制度から抜け落
ちるものへの配慮を含めて考えることにおいて文明史的
に要請されるものです。つまり、モノを分けて考えること
の限界を乗り越え、上空からの全体像を背景としながら、
地上に立ち、足を地につけて、大地から立ち上げることが
デザイン観です。

参考：ハインリッヒ・ロムパッハ、「日本語版への序言（1997）」、vi-vii、
（「実体・体系・構造：機能主義の有論と近代科学の哲学的背景」、
ミネルヴァ書房、1999）

3. 環境デザインは、持続可能性をデザイン 目標とする

「持続可能性」(sustainability)

「持続可能性」は、環境（要素）や人間活動が、将来にわたって持続することができるかどうかを意味する。持続できなければ、環境や人間にとっての未来がないことになるので、持続可能であることが目標となる。

地球環境全体が持続可能であるためには、低炭素社会や循環型社会を形成して環境負荷を低減する必要がある。

資源は、人間活動にとって不可欠な環境要素である。たとえば、エネルギーを化石資源に頼るばかりでは、持続可能性があるとは言えないが、原子力に頼ることにリスクがある。廃棄物処理にしても、ゴミ埋立地はやがて満杯になるだろうし、人工化学物質を廃棄し続ければ、環境の破壊につながる。持続可能な手立てが必要である。

生活環境の「持続可能性」

都市や地域の生活環境は、まず、災害から守られ、多面的で十分な危機管理の下にあることが、持続可能性の大前提である。

社会的には、都市化が激化した1960年代以降、過密・過疎の問題が生まれたが、過疎は、コミュニティの存続に大きな影響を及ぼす。人口減少化時代に至って、問題はかたちを変えて浮上してきており、都市化した地域の

中に、住まれなくなつて空隙が生じる「都市粗鬆症」とも呼べる現象が生まれている。また、人口の郊外化やモータリゼーションの進展に伴って、中心市街地の衰退という問題が起きている。これらは、いずれも都市・地域の持続可能性に対して大きな問題を投げかけている。

持続可能な開発

総括的に言えば、持続可能な開発、すなわち、「将来世代のニーズを損なうことなく現在の世代のニーズを満たすこと」を必要条件として満たす、社会・経済環境を含むあらゆる意味での環境の開発があって人間と社会の生存・存続が可能となる。このことを考慮に入れ、持続可能性を目標とした環境デザインをしなければならない。

「エコデザイン」など

「エコ・デザイン」は、持続可能性保持のためのデザインと位置づけることができ、重要な課題である。

なお、伊勢神宮などは、式年遷宮（造宮）によって持続している。更新され、変化するが故に本質的なところで変化のない環境が持続し、伝統的な技術や文化が継承される。そのことで有形のモノの持続可能性が保証される。環境デザインにとって示唆に富むことである。

持続可能性と不易流行

持続可能性は、硬直した環境を意味するわけではない。「不易」(いつまでも変わらないもの、さま)と「流行」(時々を反映した変化)とを見極めなければならない。

持続可能性という壁の透明化

持続可能性が問われるのは、システム的に行ってきたことがそのまま永久に続くものではないという反省から生じています。人類発生以前の地球は、何十億年間持続してきたのですが、人類の一部の生活活動による環境への負荷が、地球一年の回復力を超えるので、われわれの生活の仕方は持続不可能なルートに載っていることが分かってきたからです。

持続可能性は、わたしたちの生活のエコロジカル・フットプリント値を算出するクイズに答えることで、透明化されます。

エコロジカル・フットプリントクイズ（アクセス:2010/1/24）
<http://www.footprintnetwork.org/en/index.php/GFN/page/calculators>

4. 環境デザインは、共生する環境をデザイン
目標とする

環境共生

環境共生とは、環境を構成する部分、すなわち、環境主体、モノ・コトや空間などの環境構成要素同士（「人間と人間」「人間と自然」「人間と空間（場所）」「人間環境と自然環境」…）が、相互に影響し合いながらも互いを侵すことなく、共に生き、共に存続することである。持続可能性とともに、相補的に、望まれる環境が満たすべき条件を成している。

共生する環境のデザイン

環境デザインは、人間は環境の一部であるとの認識に立ち、環境を全体として守り、育てるという立場に立って、共生する環境を創ることを目標としなければならない。

一方、人間尊重の理念は、当然、保持されるべきであって、共生という側面からは、さまざまな人々が等しく遇されること（「ユニバーサリティ」）が、環境デザインの目標となる。そのためには、「ノーマライゼーション」（障害者と健常者が分け隔てなく普通に共存できるような社会づくり）、「福祉のまちづくり」（高齢者や障害者を含めた全ての人が暮らしやすいまちづくり）が必要であり、より具体的には、「バリアフリー」（生活空間にお

ける移動や使用に、障害となるものがないこと）、「ユニバーサル・デザイン」などが、環境デザインの重要な課題となる。

私と倫（なかま）との世界

私が生まれる前の世界を想像できるでしょうか。仮に想像できたとしても、それは、すでに私が生まれた後の経験的知識を利用しています。もし、そうならば私が生まれてこない世界を想像したことにはなりません。

逆に「私の誕生」という奇跡を受け入れることにより「世界」が生じます。そして、奇妙なことに、その世界の中には、すでに「私」が位置を得ています。また、倫（なかま）もいます。

デザインすることのひとつの極端は、世界をデザインすることです。もう一つの極端は、「私」をデザインすることです。そのときの「私」って誰？また、デザインするのは誰？

私が「私」をデザインします。「私」は、世界の中の倫（なかま）から見られた「私」です。一方、私は、誰からも理解されません。でも、孤独ではありません。なぜなら、私は、倫（なかま）の中の一人の「私」としていつも既に多様な世界の中に予約席(a reserved seat)をもつからです。

参考：
永井均、「私・今・そして神」、講談社、2004

5. 環境デザインは、「快適環境(アメニティ)」
「美」を目指す

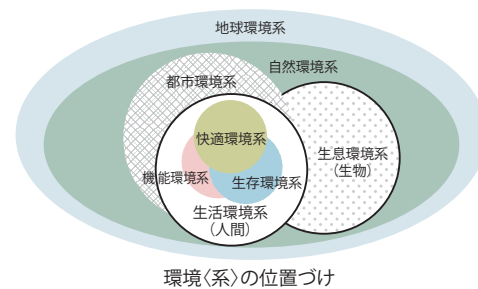
さまざまな環境と生活環境

環境デザインは、多くの場合、人間の「生活環境」のデザインである。そのあり方を考えておかなければならない。

さまざまな環境概念の中に「生活環境(系)」を位置づけたのが、下図である。全ての環境は、「地球環境(系)」の内部にあり、「自然環境(系)」の中に、「都市環境(系)」がある。これらは、「人工環境(系)」と言い換えてもよい。人間の「生活環境(系)」は、この「都市(人工)環境(系)」と「自然環境(系)」の両方にまたがって在ると考えられる。一方、生物の「生息環境(系)」が、「生活環境(系)」と同じような位置関係で存在すると考えられる。これらの環境(系)は、それぞれが持続可能で、相互に共生するものでなければならない。

生活環境(系)

生活環境(系)は、モノや空間から成る「物的環境」と「文



化環境」「社会環境」「経済環境」などで構成されているが、環境属性の面から考えると、「生存環境(系)」「機能環境(系)」「快適環境(系)」に分けて捉えることができる。

「生存環境(系)」

「生存環境(系)」とは、人間が、健康や安全を脅かされることなく生存するための環境属性であり、いかなる生活環境においても基本となる。

「機能環境(系)」

「機能環境(系)」は、人間の生活に必要な行動が、利便性をもって遂行するのに役立つという環境属性であり、環境の「用・効用(utility)」の側面である。

「快適環境(アメニティ)」および「美」

「快適環境(系)」は、環境が、単に「生存を支え」「役に立つ」ということだけでなく、人間の生活に「満足」や「悦び」を与えるという側面に着目した環境属性である。

「環境の危機」という問題は、「生活環境」の面では、「機能環境(系)」重視による生活環境の画一化などであった。もちろん、都市化の波に追いつかない「機能環境(系)」の不備もあった。しかし、「環境の時代」における「生活環境」のデザインにおいては、価値観を転換し、「量」から「質」へ、「機能」・「効率」から「美」へ、「市場経済偏重」から「真の人間のゆたかさ」へと向かい、よりよい生活環境を実現するために、「快適環境(アメニティ)」、「美」を追求する必要がある。

環境デザインの価値

あるモノが快適であること、美であることは、そのモノのあり方のひとつの基準であり、そのモノをデザインすることを導く判断基準です。この判断基準は、自己の内的基準であり、そのためにはじめの一歩は、そのモノや、そのモノの類を好きになることです。

好きなことを、良いことへと鍛え上げるにより、
 好いモノが、良いモノを経て社会的に実現する道が開け
 てきます。

環境デザインは、多様な社会的実践の中で展開するモノ
であるはずでず。

参考：
永井均、『『子どもの』ための哲学』、講談社、1996

6. 環境デザインにおいて、デザイン対象と周囲（周辺環境）とは、有意味なつながり、調和した関係を保ち、より高次の環境創造へと向かう

環境デザインにおけるデザイン対象

環境デザインにおいて直接のデザイン対象となるのは、「部分環境」や事物・空間であるが、それらは、その周囲の環境の一部であったり、密接に関係する部分であったりする。少なくとも、周辺に影響を及ぼし、反対に周りから影響を受けて、相互作用を及ぼしつつ存在する。たとえば、都市の中の建築は、街並みを形成する一つの重要な要素となる。

デザイン対象は、周囲・周辺環境と無関係に存在している閉鎖系のシステムとしてはあり得ない。周囲・周辺環境と何らかの「関係」をもつ開放系のシステムとしてデザインされる必要がある。デザイン対象系は、周囲と有意味なつながりを持ち、調和した関係を保ち、周囲の環境全体のデザインの向上・発展につながるものでなくてはならない。

系の内部の要素の関係も考慮しなければならないことと考え合わせれば、環境デザインは関係（性）のデザインであると言える。

コンテクスチュアリズム

環境デザインは、コンテクスチュアリズム (contextualism、文脈主義。G.Broadbent (1990) Emerging Concepts In Urban Space Design, Van Nostrand Reinhold (International), London New York) を基本的原則とする。

個々のデザインのあり方・方法には、環境文脈を逸脱しないという仕方の他に、その場所の歴史的、自然・風土的特長などの環境特性を積極的に生かし、より高次元に立ち至るべく伸ばして行く方向もある。そういう、環境から個別デザインへ、個別デザインから環境へという双方向の視点をもった総合的なデザイン手法が環境デザインである。

環境という壁

デザイン対象と周囲との有意味な関係は、固定したモノではありません。デザインが進むにつれて、周囲の環境のあり方も変わっていきます。これは心理的に意味が変わるといだけでなく、物理的にも変わることを含みます。生態学における遷移を思い浮かべてください。

環境とその中に含まれるモノの間にはやりとりがあります。またやりとりがあるから、環境や、その中に含まれるモノが生じます。

「私が壁を見る」ことも、そのようなやりとりのひとつの典型です。

参考：
増田友也、「壁と私と空間と—建築家にとって空間とは何か」
(増田友也著作集1 建築・空間・表現)、ナカニシヤ出版、1993、
125-138頁

7. 環境デザインにおいて、環境は、「つくる」だけでなく「まもる」「そだてる」ものであり、諸行為の総合としての「成る環境」を重視しなければならない

「環境創造」

環境デザインが目指すのは、つまるところ環境創造であり、新たな環境を生み出すことである。そのために、普通、「つくる」という手段を用いる。たとえば、一つの新しい住環境を生み出すために家をつくる。ところが、その行為はそれだけにとどまらず、その周囲の住環境に影響を与える。もちろん、それは、すでにある住環境をよりよい方向に変えるということではなければならない。何らかの新しいものを「つくる」あるいは「開発」することによって、環境に新たな「価値」を付け加えることが、「環境創造」だと言える。

「環境創造」の仕方

「環境創造」には、もっと他のやり方、手段がある。

今ある「環境」に新たな「価値」を見出して、それを尊重することはどうか。たとえば、茶道具の名品には、別の用途の道具が目利きによって新たな価値を見出され、珍重されるに至ったものが多い。建築でも、文化財的な価値がある建造物は、「保存」が考えられる。これは、「まもる」ことであり、「保全」のデザインが必要である。

今ある「環境」が、必ずしも高い「価値」をもたない場合で

も、維持し、改善することでより高い価値を獲得するように導くことも、大切である。これは、「そだてる」デザインとすることができる。たとえば、古くなった住宅を建て替えるのではなく、修復して住み継ぐことは、省エネ、省資源の観点からも望ましい。あるいは、イタリアのように、石や煉瓦造の建物の基礎構造は、何百年も前のものを使い、内部空間や設備は最新のものとして使用するというやり方がある。それは、「更新」し、新陳代謝して生き続ける都市ではなく、「積み重ね」と「継承」の都市づくりをすることである。そのように、「そだてる」環境のデザインも重要な課題である。

「環境価値」の顕在化

「環境」の中にどのような「価値」を見出し、つくり、残し、そだてるべきものは何かを問い、そのソリューション（解）を見出す行為としてデザインを行う必要がある。それは、デザインにおいて、「リ・デザイン」（物事や環境を歴史的な存在と捉え、再構築・再編・リノベーションとしてデザインすること）という視点を保持することである。

「成る環境」

「環境」は、長い時間的経過の中で、使いこなされ、修復・維持され、淘汰されるものは淘汰され、といったさまざまな営為の総合である。それは、「個別的デザイン」の総体としての「環境」を超えたところに成立する「成る環境」であり、重視されなければならない。

環境デザインと自然

個体が環境の中にあり、個体は環境の変化に影響されるが、それと同時に個体も環境に影響を与え、個体と環境とを含んだ全体が遷移して行きます。個体が多様化し、環境が多様化します。

「自然とは、人を含めた生物と非生物的環境とが、相互作用によって作り上げて来た総体である。それは基本的に、あらゆるレベルでの多様性を大きくする方向へ向かって、ゆっくりと自律的に変化して来たものである」という考え方があります。それに則る（のっとる）と、自然の保護とは、正にこれらの総体の、また総体としての、保護に他ならないことになります。

科学技術的自然観は、本来の全体を部分に分けて、それらの合わさったものとして「全体」を回復するというイメージを抱きそれに向かって頑張ります。

自然をより具体的にイメージしてもらうには、犬とオオカミとの違いが参考になります。ある哲学者が、子どものオオカミ（97% 純血のオオカミ）を育て、15年間一緒に暮らして、そのオオカミの死を看取った体験を本にしています。それによると、オオカミは、機械論的因果関係については、興味を示すが、人為的因果関係、または文化的因果関係、または人工的因果関係については全く興味を示さないということです。

白紙の書物としての自然を読み取る手段として物言わぬオオカミの挙動は、自然という壁が少し透明化されて読めるメッセージであり、自然に対する人間の過度の働きかけは、その壁を曇らせる行為であることがわかります。

参考：マーク・ローランズ、「哲学者とオオカミ—愛・死・幸福についてのレッスン」、白水社、2010

8. 環境デザインは、「人々の」「人々による」「人々のための」デザインである

「人々のデザイン」

「人々のデザイン」とは、人々を対象としたデザインという意味である。「生活環境」のデザインの一面は、そこで活動し、生きる人間の、意志や動機付け、知覚・認識、意味把握・価値判断などの心理的プロセスを考慮した、行為の過程やプログラムのデザインである。

「人々によるデザイン」

環境デザインは、人々によってなされ、人々によって実行・実施されるが、そこには、多様な立場の人が関わる。デザインを行うデザイン主体に限っても、直接的にデザインする専門家（デザイナー）もいれば、住民参加のワークショップもある。間接的には、パブリックコメントや公聴会など意見を述べる住民もデザインに参加する。公共デザインの場合は、委員会方式やアドバイザー方式によってデザインをつくり上げて行くことがある。住宅デザインでクライアントが積極的にデザインに参加することや、庭づくりや陶器づくりにおいて、依頼者が目利きとしてデザインに対して積極的な役割を果たすこともある。大規模なデザインであれば、デザイナーは多人数が参加する。

どういう人々が実際にデザインに関わるか、あるいは、関わるのが望ましいのかは、対象や場合によって異なるが、基本的に、環境デザインは、人々によるデザインである。

「協働」のデザイン

多くの場合、環境デザインは、多様な、複数の主体による「協働」のデザインであり、多主体を適切にネットワークして「協働」する方法・仕組みが重要である。デザインのための「人づくり」も重要な課題である。

「協働」においては、「デザイン」についての「理解」が不可欠である。そうでなければ「意志決定」も不可能である。言い換えれば、「デザイン・コミュニケーション」の成立が必要であり、そのためには、「ICT」（Information and Communication Technology）の利用が欠かせない。

「人々のための」デザイン

「人々のためのデザイン」とは、「環境デザイン」は、基本的に、人々に奉仕し、人々を満足させるためのデザインだということである。したがって、人の「役に立つ」ということが前提になる。たとえばクラフトデザインというアートに近いデザイン分野であっても、有用性に配慮しつつ、人を満足させることを目標としなくてはならない。「環境デザイン」は、モノづくりのための科学・技術体系である「工学」と「美術・芸術」が融合したところに成立しているデザイン分野なのである。純粋美術のごとく、「芸術のための芸術」であってはならない。えてして陥りがちな「自己満足」の世界に閉じこもるようなことでは、環境デザインとは言えない。

世界の限界は私です。

この限界は、私のあり方により伸縮自在です。限界は拡大されたり、縮小されたりします。しかし、あくまでも、私は、境界に立ち、世界の内側を見て考えて行います。

なぜなら、世界の限界の外は、名づければ「虚無」です。「虚無」とは何も存在しないこと、何の価値もないことを意味する用語です。

また、私の言語は、世界の限界です。建築論が、建築の限界であり、建築論の拡張が、建築の拡張となります。他分野でも同様でしょう。

参考：
永井均、「ウィトゲンシュタイン入門」、筑摩書房、2007

9. 環境デザイナーは、多様な環境主体の「代表」たる専門家として、高度な資質・能力を備えなければならない

環境デザインと専門家の役割

「環境デザイン」は、多様な主体によってなされるとはいえ、「専門家」の役割は重要であり、高度の能力、資質が要請される。

環境デザインのプロセスとデザイン力

- ①調査・分析のプロセス：「環境デザイン」は、「環境」に根ざすデザインであり、「環境」の可能性・潜在力を引き出し、顕在化する必要がある。そのために、環境デザイナーは、「環境（文脈）」を読み取り、把握する力を備えなければならない。言い換えれば、「調査」「分析」する技術を身につけ、得られた「知識」を「組織化」して「環境ノウハウ」として自らの中に蓄積する能力（「はじめに」に述べた「匠」の力）を備える必要がある。
- ②構想のプロセス：コンセプト・デザインを行い、機能や諸元（スペック）を設定し、実現に至る道筋や仕組みを構築するなど、構想する力（「意」を構成する能力）が要求される。そこでは、不確実な未来に対して確たる見通しを与える「計画」の力が重視される。
- ③デザイン創造のプロセス：「構想」を「デザイン」と

して具体化・実体化する「技量」「技術」（「造」の力）が必要である。

- ④デザイン分析のプロセス：結果としての「デザイン」（「形」）を「分析」し、「評価」することのできる力を備える必要がある。
- ⑤プレゼンテーションのプロセス：「デザイン」を「表現」し、「説明」「説得」することによって「意志決定」に導く能力（プレゼンテーション力）が要る。このために、「CAD」「CG」を使いこなす「ICT」利用能力が必要とされる。

総合的なデザイン力

個別分野のデザイン・ワークだけに留まらず、広く環境全体を絶えず考えられる視野をも備えた「環境デザイナー」は、「アーキテクト」（「建築家」ではなく、原義である『原理的知識をもち、職人たちの頭に立ち、諸技術を統べ、制作を企画し指導しうる工匠（の技術）』[森田慶一（1978）「建築論」]）と言える。あるいは、「デザイン（アート）・ディレクター」と呼ぶことができる。そのような「環境デザイナー」たることを志すことが、結果として特定の各分野でのデザイン能力をより高めることになり、エキスパートへの道を切り拓くことになる。

環境デザイナーとは、環境デザイナーの卵

環境デザインは、多くのデザインプロセスを経ることにより目指されます。十分に (ex)、試してみる (peri) ことにより、専門家（Expert）と成ります。

形式的体系に無数の解釈モデル、つまり解釈の仕方が無数にあることが、言語の限界です。話し手は、そのうちのひとつを選択しています。聞き手もまた、ひとつを選択しています。しかし、それは必ずしも、話し手が選択しているモノとは限りません。

環境は、場所と時間が異なれば、新しい環境です。したがって、また一から始めねばなりません。

10. 環境デザイナーは、「環境倫理」を含む
「職業倫理」をバックボーンとし、よりよい
環境を未来の世代に引き継ぐ

職業倫理

環境デザイナーは、社会人としての責任を遂行し、職業倫理を確立、遵守することをバックボーン（精神的な支えとしての考え方）としなければならない。中でも「環境倫理」は、基礎的な課題であり、不断の配慮が要請される。

環境倫理

「環境倫理」は、3つの事柄に関して主張されており、それぞれの主張には、「人間中心主義」から「非人間中心主義」「自然中心主義」まで、あるいは、「現在利益優先主義」から「将来利益優先主義」までの幅がある。その間のどのような立場に立つのか、「倫理観」の確立が要請される。

①地球の有限性：地球は有限空間であり、人類の利益（快適な生活、経済的利益、健康、幸福など）のための活動は、地球環境、生態系、資源などに危害を与える可能性があるので、倫理的な統制に従うべきであるという考え方。人類の利益追求を最優先するのでも、それを否定して地球環境保持を最優先するのでもなく、持続可能なかたちで地球空間を利用し、依拠する仕方を問い、実行することが求められる。

②世代間倫理：現在生きている世代は、未来の世代の生存可能性に対して責任があり、生存条件を保証する必要があるという考え方。この考え方は、受け入れることができるものであり、環境デザイナーとして、問題を先送りするのではなく責任をもって行動することが求められる。

③自然の生存権・保護：人間だけでなく自然も生存の権利があり、人間は自然を保護する義務を持つという考え方。行き過ぎた自然中心主義（非人間中心主義）には問題があるが、「共生」あるいは「共存」を念頭にもったデザインを行うことが求められる。

いずれにしても、「職業倫理」「環境倫理」に関わる倫理的な問いかけが、「環境デザイナー」になされていると考えなければならない。これに対する真摯な回答としての実践が望まれる。

おわりに

デザインの技術とものづくり・環境づくりへの感性を兼ね備えるべく努力し、「工学」的側面と「芸術」的側面を併せ持って未来への展望を切り拓く「環境デザイン」の理念を掲げ続けることが望まれる。理念は、一方では、常に「制約」として働き、難しい問いを突きつける。それを打破しつつ、生き生きとした創造の喜びを感じながら学ぶことが必要である。

環境デザインのはじまり

はじまりは、「今」、「ここ」を設定することからです。「今」と「ここ」を定めるならば、世界は形式的に生じます。「今」を中心として、過去と未来とが位置づけられ、「ここ」を基点として前後・上下・左右に軸が延ばされることによって3次元空間が生じます。

はじまりは、考えることのはじまりでもあるので、環境デザインの各デザイン分野、すなわちクラフトデザイン、プロダクトデザイン、インテリアデザイン、建築デザイン、都市環境デザインにおけるはじまりでもあります。

考えるためには、言葉を道具として使用します。逆に言葉を使用しないと、下手な考えになります。「今」と「ここ」の設定において、すでに言葉を必要とします。考えて行うためには、言葉の獲得も大事です。それによって世界の輪郭が見えてきます。