

問題

このテキストで描写されているような状況を踏まえると、これからのデザイナーの役割はどのようなものになるのでしょうか。あなたの意見を述べてください。

【字数制限なし】

地下鉄に乗っているとしよう。周りでスマホを見ている人々を観察してほしい。彼らは何をしているのか。この女性はチャットをしているし、あの男性は無心にスマホゲームの「キャンディークラッシュ」をやっている。インスタやX、TikTokといったSNSに投稿するビジュアルコンテンツを制作している子どもたちもいる。なかなか高機能な編集アプリを駆使して構成を考え、色の補正、タイポグラフィの調整、ステッカーやアニメーションの追加を行っている。そう、彼らは「デザイン」しているのだ。決して漠然とした意味ではなく、グラフィックデザイナーとまったく同じ作業、つまりシンボルの操作やピクセルの移動を親指だけでやってのけているのだ。

確かに「デザインは職業[1]」だ。しかし、現代ではデザインの大部分が素人のユーザーによって行われていると断言できるだろう。しかも彼らはそれを「デザイン」とすら呼ばない。その意味では、デジタルツールの普及は極めて大きな意味を持つ。素人にデザイン文化のより繊細な認識を植えつけただけでなく、デザイナーの地位、ひいては視覚文化全体との関係に対する認識をも変化させたのだ。1980年代後半のDTP革命で、デザイナーたちは自分たちを脅かす新たな外敵、つまり一瞬にしてプロ集団に追いついてくる無知なアマチュアデザイナーに対して、基本的に迎え撃つという態度を示した。「マッキントッシュ（以下、Mac）とDTPの出現により、私たちの秘密言語に他者（素人）が足を踏み入れ、フォント、ラグ、パイカ、リーディングといった暗号を解明してしまったことを危惧した[2]」とマイケル・ロックは説明する。こういった秘密言語は機能としてソフトウェアに集約され、デザインはセミオートメーション化されていた。こうした変化により、デザイナーの権威は部分的に損なわれ、セミオートメーション化されたデザイナーもセミプロと化してしまったのである。エレン・ウルマンはプログラマーの専門職が神秘的なものでなくなってしまうことの影響を、次のように残酷なまでに描写している。「『ユーザー』と呼ばれる一般人が、あなたの開発したプログラムによるタスクを理解できるようになれば、あなたの報酬も評価も下がるだろう[3]」。

[1]マイク・モンテイロの書籍タイトルより引用（『デザインは職業だ』、ア・ブック・アパート〔米国・ニューヨーク〕、2012年）

[2]マイケル・ロック、『非専門性について』、2x4（ブログ）、1994年8月5日

<https://2x4.org/ideas/1994/on-unprofessionalism/>

[3]エレン・ウルマン、『ライフ・イン・コード：テクノロジーの個人史』、ピカドール
(米国・ニューヨーク)、2018年、p.8

(出典)

シルビオ・ロルツソ著／牧尾晴喜訳 『デザインにできないこと』
株式会社ビー・エヌ・エヌ 2024年

What Design Can't Do: Essays on Design and Disillusion by Silvio
Lorusso.

Licensed under a Creative Commons AttributionNonCommercial-
ShareAlike 4.0