

# VOICE OF DESIGN

日本デザイン機構 Japan Institute of Design

NEW PIER TAKESHIBA North-Tower 16F 1-11-1 Kaigan, Minato-ku Tokyo 105 Japan  
〒105 東京都港区海岸1-11-1 ニューピア竹芝 ノースタワー16F Phone: (03)5404-4155 Fax: (03)5404-4157 1996年10月25日発行

VOL.2-3

## Leading article JD 時評



## エンバイロンメンタルデザイン とアーバンデザイン

田村 明

地域・都市プランナー、日本デザイン機構監事

われわれ人類は、太陽・土地・大気・水・緑・生物というトータルな自然環境によって、生存を支えられている。自然環境は「科学」で説明されているが、その壮麗で微妙なデザインは、とても人間ができるものではない。ひとびとはその主体を「神」と呼んできた。

だが、人類は自然環境を自分たちに都合よいように造ってきた唯一の生物である。耕作や牧畜を行い、集落を造り、ついに都市を造った。「神は自然を造り、人間は都市を造る」という。始めはごく小さな力だが、今は大森林を伐採し多量の化石燃料を消費し、大気の構成や気象を変えてしまうほどである。

この人間による環境のデザインとは、神のように元からの環境全体をデザインすることではないし、自然からの影響を全く受けない別の環境を造ることでもない。人間の環境デザインとは、元からの環境を変造したり、少しばかり新たなものを付け加えることである。どんなに大都市や長大橋や万里の長城を造っても、大きな自然環境の手の平の上でデザインしているようなもので、人間の営みは地球の生態系から離れることはできない。

人間の造る巨大な都市は、造る過程でも、そこで生活し維持してゆくにも、膨大な資源を使用しては破棄し続け、環境に大きな影響を与えてきた。環境が破壊

されて困るのは地球ではなく、良好な環境によって始めて生存できる人間自身である。

しかし、現代の60億の地球人口が生活してゆくには、都市という装置が必須である。また人類は新たな創造や美、よりよい生活を求めることを止めない。それなら人類が地球に働きかける時には、環境全体に関わり、その生態系のなかにあることを認識しなければならない。建築も土木も、単体の構築物をデザインするだけでなく、自然と人工物の入り交じった新たなトータルな美しい環境をデザインするという意識に立つべきだ。地球に手を加えることは、全てエンバイロンメンタルデザインである。その中でも最も集中度の高い都市では、多くの人間関係や権利関係や歴史も絡んでくるが、そこで人間のトータルで継続的な環境を求めるのがアーバンデザインである。

これらのデザインが他のデザインと大きく違う点は、白紙の上ではなく、自然という環境に直接手を加え変造することである。その結果、トータルな環境を向上させるか、その逆になるかが問われる。また、極めて多数で複雑な人間たちが関係し、長い時間をかけて造ってゆく。ここでは、単体のデザインのように特定の施主を説得すればすむという自由はない。環境の論理と人間社会のしがらみが関わりあう。これからの環境と人間社会の在り方を踏まえた新たなデザイン認識と、その手法や技術が必要になってくる。

法政大学法学部教授。工博。東大建築、法律、政治科卒。運輸省、日本生命、環境開発センター、横浜市企画調整局長。市の基幹事業の立案実施、アーバンデザインチームの創設。

## 目次

JD 時評 / 田村 明 .....1

役員からの提案 / 壽美田興市、鴨志田厚子 .....2.3

JDフォーラム抄録

「パーソナリティのデザイン

一次世紀の日本文化の貢献」.....4~7  
インタビュー

東京大学 吉川弘之総長 .....8.9

インタラクティブ：寄稿 .....10~13

・都市デザイン考：小林治人

・都市を想像させる力：山田晃三

・都市住宅の室内景観と室外景観から

問われているテーマ：渡辺 和

・計画から介入へ：蓑原 敬

・武器をデザインしない：池田為明

海外情報

JDワークショップ：デザインと教育 ...14

アンケート回答集計結果 .....14.15

理事会・幹事会議事報告 .....16

事務局から .....16

## CONTENTS

Leading article .....1

Proposition .....2.3

Activity .....4~7

Interview .....8.9

Interactive .....10~13

Information .....14.15

Meeting .....16

From the Secretariat .....16

## Environmental Design and Urban Design

Human life is sustained by the overall natural environment. This environment is explained by "science", but its grandiose and yet exquisite design is nothing a man can create. People have called the creator of that design "God".

The mankind has altered and modified the natural environment to suit their own needs: "God creates nature, and man forms cities." But environmental design by man does not mean designing the environment which is there in its entirety, nor does it mean to create another environment which is totally free of nature's influence. Daily activities of mankind can not be dissociated from the earth's eco-system.

In order for the six billion people to continue living on the earth, we need a system called city.

At the same time, the mankind never ceases to seek creativity, beauty and a better life. If so and if we are to work on the earth, we humans must be aware that we are committed to the environment as a whole and that we are a part of its eco-system. The most concentrated parts of the earth are the cities, where factors such as human relations, interests and history are intricately entwined. Urban design seeks an environment that permits wholistic and sustainable life of mankind.

We need to arrive at new recognition of design which is based on the understanding of how future environment and human society would look like and to develop new techniques and methods for such design.

Akira TAMURA / Urban Planner, JD Inspector

# Proposition

## 役員からの提案



### 総合デザインと専門教育

壽美田 與市

インダストリアル・デザイナー

朽ち果てた木の表情をモチーフとした珍しい朽木文様が平安時代に創出されている。几帳にあしらったこのパターンには、栄華の世界にある女官の心を戒める意味を持っていた。生活のありようと人の心を踏まえた文化である。ものづくりには、見えないところに気を配るという態度がある。「気配り」は心意気でもあるが、今日、作り手にも使い手にもそうした感性がひどく後退している。経済主義が人と生活を支配し物質的思考に傾き、個性の尊重は表面的に処理されて行く。人の心を重んずる日本の生活文化が次第に希薄となっているところが気になる。生活の本質への理解と、新しい概念の創出による転換を必要としており、人の心を表出する造形力の強化に還元できる。ものとともに生き、生活環境にプロトタイプを示す今日のデザイナーには、どのような気配りが全体としてみられるだろうか。

毎年4～6月には日刊工業新聞社のデザ

イン振興事業に機械工業デザイン賞というイベントがある。前年に開発された生産機械が対象となり、広く各分野からの応募が見られる。ここでの現物審査は、計画の社会的意味から機能や技術上のデザインも含み、最終的な形態まで対象とするから、総合の視点からの評価となる。全体を通じて産業界の技術的推移と、総合デザイン思考への浸透度を見ることができる。厳しい条件下にある産業機械には社会性が深くかわる世界であり、生産機能マシンと人とのかわりに深い思考と配慮が問われる。企業の総意に基づく総合的なデザインは、現実を踏まえ、新しいコンセプトを示し、企業の総力を背景とする創造性が求められることとなる。これまでのデザインの範疇をはるかに越えた概念を形成することが重要となる。ここでは数少ない例ではあるが、社会性と新しい生産環境の創出イメージや、人との共存に深い気配りが読み取れる極めて質の高い製品をかいま見ることができる。しかし全体を見回した時、これと裏腹に、総合デザイン思考以前の問題に直面するマジョリティにコントラストを感じる。企業組織の中枢にデザイナーがどこまで迫り指導性を発揮しているか、企業の社会的姿勢のありようが気になる。ここに40数年の専門デザイン教育で専攻別に定型化されてきたカリキュラムに、文化と社会と科学に密着した総合デザイン理念と論理の導入の必然性を実感する。

1949年工芸指導所における機能研究発表以来、IDの実践、教育研究に携わる。1992年より総合デザインを理念とする講座開設。東京芸術大学名誉教授、中国上海交通大学顧問教授。

Design Award to invigorate the design circle. The world of industrial machinery restricted by stringent conditions is where social factors count greatly, and the relation between man and machine with productive function must be given deep thinking and consideration. A new concept must be formed to encompass the conventional category of design. Though limited in number, there are examples of products of rare quality. As a whole, however, majority of entries fall far short of contemplating the problem of comprehensive design. Curriculums for design education for specialized areas have been stereotyped over the past 40-odd years, and there is an urgent need



朽木文様

虫食い朽木の表情を題材としたこの文様は、平安時代几帳のたれぎぬにあしらひ、秋冬期に使用された。図はそのひとかまを示したものの。



永久磁石式MRイメージング装置「AIRIS」/ 日立メデコ  
平成8年度第26回機械工業デザイン賞で通商産業大臣賞を獲得した。これまでのトンネル方式による患者の心理的負担を大幅に解消し、術中観察が可能となった。永久磁石による技術的開発の可能性から新しいソフトに基づいてまとめている。



汎用超音波画像診断装置「LOGIQ 500」/ GE横河X'イカリス株式会社  
平成6年度第24回の通商産業大臣賞を与えられた製品。医療分野で世界4カ国同時発売を企画し、各国の文化的要素を十分に理解した上で実現している。きめ細かいソフトによって総合視野に立っている。

### Comprehensive Design and Professional Education

Creating things requires an attitude of minding the matters that are not visible. "Being attentive" also means "being spirited", but today such senses are lost by in those who create and those who use things. Economy governs people and their lives, and materialistic thinking predominates. Individuality has become a superficial matter. It bothers me to see the gradual extinction of virtues of traditional Japanese life style and culture that respects spirituality.

Between April and June each year, Nikkan Kogyo Shimbun offers a Machinery Industry

to introduce the idea and theory of comprehensive design which is closely associated with culture, society and science.

Yoichi SUMITA / Professor Emeritus, Tokyo National University of Fine Arts and Music, Industrial Design



## 都市とバリアフリー

### 鴨志田 厚子

インダストリアル・デザイナー

‘都市’とは人間自身や人の生活の息づかいなどと一線を画した位置づけで計画されてきたように思う。象徴性とかランドマーク性などの面が強調され、そこに住む人間自身はその巨大なスケールの中に吞み込まれ、打ち消されてしまった。こんな印象をもっている。

最近、各地方自治体が「人に優しいまちづくり」条例を設け、様々な講演会やシンポジウムを開いている。担当者はほとんど手探り状態のようだ。俄かに人間主体の計画、街づくりをしようとするのだから並大抵のことではない。第一に様々な身体障害者や高齢者を含み込んだ人間のことを知らない。目の前に迫っている高齢社会への対応は急がねばならない。

建物はモダン建築からポストモダンと、自由に造形を楽しんできた。次は都市づくりのうち、ソフトデザインに当たるのであろうか、ヒューマンスケールの研究を深めねばならない。歩く人間の歩幅と歩く時間、見え方、聴こえ方、体の

バランス感覚、生理感覚等々、人間の五感で受けとめている諸要素を踏まえた、まちづくりを期待したい。

経済急成長時代の都市には、人間生活にとって多くのバリアーが存在している。人生50年時代の人々の体力と100年時代の体力差は比較にならないほど大きい。さらに一人一人の個人差は複雑になる。バリアフリーの都市環境をどう設計したらよいのか、今混沌の最中だと言えよう。ここで、数年前からバリアフリー思想の普及を目指し、活動している団体、E & Cプロジェクトが行った「高齢者の交通機関とその周辺での不便と調査報告書」の中から一部を紹介させていただく。

・駅や駅周辺で不便や危険を感じたこと <図1>  
・駅の不便又は危険な理由 <図2>  
・エスカレータの不便又は危険な理由 <図3>  
・トイレの不便又は危険な理由 <図4>  
・駅のホームの不便又は危険な理由 <図5>  
E & Cでは視覚、聴覚障害者についても不便と調査を行っているが、トイレ問題がいずれも上位を示めている。これも一部添えておきたい。

視覚障害者①トイレの中にも点字ブロックがあればよい②入口で男性用女性用が分かるようにしたい③トイレの場所を示す方法があればよい④トイレの使用法の改善、誘導、規格統一をしてほしい  
聴覚障害者①トイレをノックしても聞こえないので、人が入っていることを自動的に表示してほしい②緊急時に中と外が音声以外で交信できる機能が欲しい  
以上のことは健常者であっても便利な点が多く含まれていると思う。

of creation as its trend shifted from modernism to post modernism. What we must do next is to learn more about the human scale as we try to create a new urban environment. We expect designers to come up with a community planning that takes into account various factors related to our five senses, such as the stride and speed of pedestrians, their vision and hearing, sense of physical balance and physiological sensations.

Cities undergoing rapid economic growth are laden with barriers that impede human activities. The difference in physical strength between men of the times when their life expectancy was 50 years and those of today

図1 駅や駅周辺で不便や危険を感じたこと（高齢者：男性／女性）

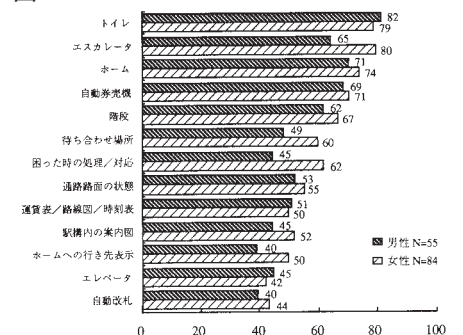


図2

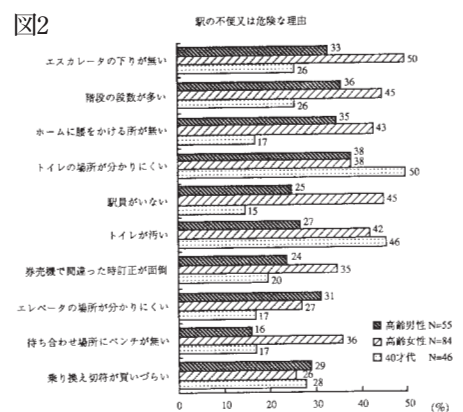


図3

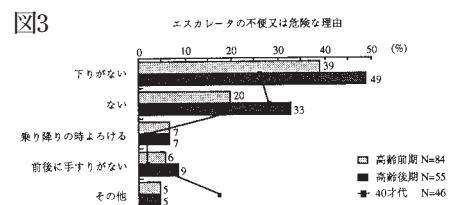


図4

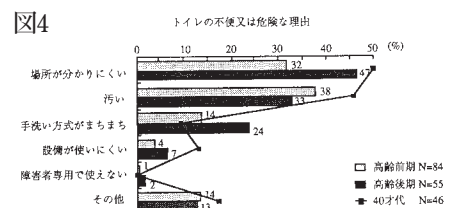
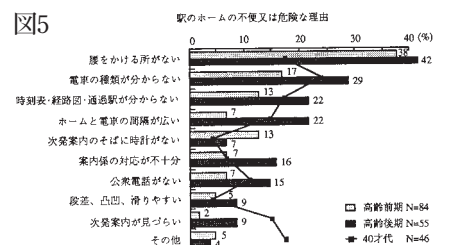


図5



whose life span is almost 100 years. Individual differences in physical abilities are far more greater and complicated. How should we design a barrier-free environment? We are in the midst of a chaos.

Atsuko KAMOSHIDA / Industrial Designer



# Activity

## 第4回JDフォーラム「パーソナリティーのデザイン—次世紀の日本文化の貢献」

1996年9月11日(水) 於：江戸東京博物館 主催：日本デザイン機構

### ■プログラム

1. 講演————— 菊竹清訓  
空間への挑戦とデザイン
2. 講演————— 角山 榮  
現代の「時間革命」とデザイン
3. 対談————— 角山 榮、菊竹清訓  
パーソナリティーのデザイン  
—次世紀の日本文化の貢献

### ■趣旨

西欧が主導してきた近代主義だけで地球を覆いきれなくなっている。近代化＝西欧化が積み残した地球環境問題や民族間の対立などを抱え次世紀を迎えようとしている。

アジアにおいて近代化＝西欧化をいち早くキャッチアップした日本は、近代技術の卓抜な取り込みと展開・高度化・精緻化によって世界の一線に飛び出した。近代化はモノ文化の普遍化、パーソナリティーを進める一方、雑多・無表情・没個性化も進行させた。ポスト近代に向けて、個別化した様々な事象を改めてどう総合化するか、そしてモノの価値、本性とも言うべき核心すなわちパーソナリティーをどう見定めるかが課題となっている。

日本の近代化の背景には、西欧とは異なる伝統的な技術そして文化的土壌があった。そこにはポスト近代を解く鍵が多く含まれている。近代のものづくりには従来の西欧型の定型的な手法を越えた日本型の持続可能性をもちかつ柔軟なシステムがある。そうした更新し続けるモノづくりのあり方や生活様式を日本文化の源流と照合しながら検討する。

### Design of Personality

#### —role of Japanese culture in the next century

The process of modernization encouraged materialistic culture to propagate and become personalized but it also accelerated chaotic development of featureless and dab-colored culture. As we head for post modern age, we are confronted with the problems of how to re-integrate the once-individualized phenomena and how the value of things, the very core and the nature of things, in other words personality, should be evaluated.

The ever-changing process of production and the life style will be reviewed by referring to the very origin of the Japanese culture.



空間への挑戦とデザイン

菊竹 清訓 / 建築家

今、21世紀にむけて日本文化、デザインが世界に影響を与える夜明け前にいる。

今日の会場の江戸東京博物館は江戸城の天守閣と同じ高さをもつ。城は日本の卓抜した木造技術が作り上げた高層建築である。内部展示室は日本橋の原寸モデルで江戸ゾーン・東京ゾーンを区切っている。日本にひろまっていた木造の橋は腐りやすく、対する西欧では石橋の文化が発達していった。しかし日本の木造の橋は、隣にもう一つ橋を架ける空間を用意しておき、そこに新しい橋を付け替え、更新を繰り返す。所謂“取り替え”という持続的なモノづくりの考え方でできている。城と橋は江戸文化の象徴と言える。

地球規模の人口増加、資源枯渇、環境



人工土地システムの断面：新しい都市インフラとなる

### Challenging the Space, and Design

We are at the dawn of an era when Japanese culture and design will have a great impact on the world in the 21st Century. The Museum of Edo Culture is built to the height of the Edo Castle's tower. Castles are the high-rises, the product of outstanding Japanese wooden building techniques. The inside is partitioned by a model of Nipponbashi Bridge. Wooden bridges easily decay, and stone bridges became the main stream in the western world. In Japan, on the contrary, an additional space was secured to allow building of a new bridge adjacent the old one. This was based on the idea of replacing things in a sustainable manner.

In the modern days, Japan has encouraged

汚染というトリレンマに対し日本の対応が問われている。今の日本の実力を見ると、イギリスで興った産業革命の成果、例えば鉄、セメント、ガラスなどの生産技術、生産量は世界のトップクラスとなっている。加えて造船、自動車、家電、コンピューター、ロボット、土木機械など。これを都市づくりという面で見ると、材料、機械、装置など必要なものが全てトップレベルで揃っていることになる。これらを平和な都市づくりにどう活用していくかが課題となるだろう。

近代日本は西欧型の都市づくり、建築を推し進めてきた。しかし現在まで歴史を振り返っても西欧型の人工環境の成功例を見受けることができない。今改めてハード及びソフトの面から、高度に熟成した木造建築など日本の伝統的技術を見直してみる必要がある。

桂離宮は増築技術というハードよりも、お客とサービスのルートをきれいに分けて空間をつくるシステムを持っているというソフトに特長がある。欧米の密閉型で進められている住宅も、日本の木造住宅のもつ換気・通風システムで再考しなければならない。また日本の木造の屋根構造は、一見不合理に見えるが、欧米のトラスの



人工土地土上は、花や緑で覆われた開放的な生活空間を生み出す

construction of urban environment and buildings based on the western thinking. But it is time for us to take a new look at hardware and software in the traditional architectural technology such as highly matured and sophisticated wooden buildings. What characterizes the Katsura Detached Palace is its system of neatly dividing the space into guest sections and those for servicing, rather than the hardware technology of construction. Unlike the rigid truss structure of the western buildings, Japanese wooden buildings are easily assembled and disassembled, allowing recycling of the materials. And through this process of assembling and disassembling, building techniques could be handed down to the next generation and improved. This is reflected in the

## JD FORUM 4 [Design of Personality]

1996.9.11 (Tokyo Metropolitan Edo - Tokyo Museum) / organized by Japan Institute of Design

ようにリジットに固めるのではなく、素材の再利用ということを考えている。それは日本が解体・組立というシステム環境となっているからである。解体・組立を繰り返すことで、技術が伝承し熟成する。その考え方が、竪穴、高床、寝殿づくり、書院づくり、数寄屋づくりという400年ごとの日本の住宅建築の歴史となっている。

地球規模の資源問題が問われる中で、資源の有効利用、再利用による環境との調和などの課題に対して、20世紀を総括しながら21世紀にむけ、400年くらいのタイムスパンで展望しなければならない。限られた中で、なるべく空間を広くとり、内部を自在に使い、また転用できるようにする。仮設性をさらに推し進めて人工の土地をつくる。フローティング技術によって海上にもそうしたメタボリックな都市空間をつくることは、我が国の技術で充分実現可能である。

このような、未来への新しい環境をつくっていく上で日本は多くの可能性をもっている。豊かな四季の変化をもった自然、それに人工環境を如何に適応させて多様な生活文化を実現させるかがデザインにとって重要であり、こうした変化を考える上で、中心のコンセプトとなるのが変化に対応する部分を取り去った後に残るパーソナリティーである。人工環境は自然をこえることができるか、そうした課題の近道にいるのが日本である。

早稲田大学理工学部建築学科卒業。現在、東京建築士会会長等を務める。主な受賞に、第8回オーギュスト・ペレー賞等。主な作品に、江戸東京博物館（1993）、著書に、「現代建築をどう読むかー日本建築シンδροム」等。

400-year cycle in the history of Japanese building styles.

As we are challenged by the issue of resources on the global scale, we must look back on the 20th Century and form our outlook for the 21st Century in the time span of some 400 years. There are many options: secure as much free space as possible within the limitation and utilize it to the fullest extent in a flexible manner or make the space convertible; create man-made land by extending the idea of temporary existence; or, create urban spaces above the sea by utilizing the floating technique and connect them by trains that move by the magnetic force. Japan has many possibilities in these areas. The key issue in terms of design is how we can accommodate the artificial environment with



現代の「時間革命」とデザイン

角山 榮 / 歴史経済学者

社会科学の世界では、マックス・ウェバーやマルクスも含めてアジアに偏見を持っていた。そうした中で最近S.K.サンダーソンは編著『諸文明と世界システム』でアジアを軸に世界史の再考を提唱する。西欧が進めてきた近代物質文明は大転換期を迎えている。21世紀はアジアの時代かと思われるように、停滞社会と見てきたアジアが今日のように台頭してきたのは、欧米人にとって予想外のことであった。

今、日常生活に何が起きているか。それは「時間革命」である。プラザ合意、ゴルバチョフによるソ連邦の改革などが勃発した1985年（昭和60年）はいわば人類史レベルの転換期であった。新聞に発表される首相の「動静」の表現も実はこの昭和60年2月10日と同13日では大きく変化していたのである。前者では「午前9時半、公邸から」「10時すぎ公邸」といった表現であったのが後者では「11時16分、公邸」「10時24分、総理大臣室」と分刻みとなっている。精緻な時間管理は世界でも日本が頭抜けている。

nature to allow diversified way of life and culture to exist. The core concept is the issue of personality, something which is left after everything changeable has been eliminated.

Kiyonori KIKUTAKE / Architect

### "Time Revolution" and Design Today

What is happening to daily life today? It is a "time revolution". With such events as the Plaza Agreements and Gorbachv's economic reform in the Soviet Union, the year 1985 was a historic turning point in the history of mankind. Since then, the daily time schedule of the Prime Minister announced on newspapers is listed by the minutes, and Japan is noted for its punctuality. People used to keep a diary recording the times passed. Today, even small children have

テレビ、ファクシミリなど時間をコード化し、デジタル表示化した文字盤の無い時計に取り囲まれた生活の中で暮らしている。

かつては日記帳に今日の結果を記入し、過去の時間を記録していた。それが今、子供でも予定帳というものを持っていて、いわば未来の時間管理を行っている。またラテン語の「告げる」を語源とするカレンダーは神の時間を示すものであった。日本の暦も神事などが示されている。しかしこのカレンダーもいまや誕生日、結婚記念日などの自分の時間が刻まれるようになった。こうした最近の時間意識の変化は、人類史上2回目の時間革命なのではないか。

第1回目の時間革命は14世紀の欧州に機械時計が生まれたときに始まった。それまでは季節や地域によって異なる日の出、日の入りを基準にしていた時間すなわち不定時法時刻制度が、機械による何時でも何処でも一定の定時法時刻制度に変わった。人工の時間の出現である。

機械時計は神の時間を人間のものにした。さらに言うならば商人による時間支配を進めたのである。中世では利子をめ



schedule books and they so to speak "control" the time yet to come. Calendar which once meant indication of the divine time is now used to indicate personal events such as birthdays and wedding anniversaries. Such change is probably the second revolution in time in the human history.

The first revolution in time took place in the 14th century Europe, when mechanical timepiece was invented to replace the variable and indefinite hour system and the time and hours became universal and definite at any time and any place--emergence of an artificial time. The mechanical timepiece turned the divine time into that man. Still more, it encouraged the merchants' control over time. Merchants challenged the church law which criticized them as



## 第4回JDフォーラム「パーソナリティーのデザインー次世紀の日本文化の貢献」

ぐる教会法学者と商人の対立があった。教会法学者によれば利子は借りたお金に対する時間経過から生まれたものである。神の創った時間を商人が盗んだという論である。ともあれ、商人による時間管理は進んだ。当時機械時計はまだ誰でもが持てるものではなかった。ブルジョアのステータスシンボルであり、同時に資本家の労働管理の道具であった。そして「タイムイズマネー」というように、資本主義社会の勤労、労働の形態が、タスクオリエンテッドなもの（作品中心の仕事）から時間仕事（timed labour）へと変わった。

「春の夜時計屋の時計どれがほんと」という大正時代の俳句がある。機械時計はロレックスなどのような、誤差の少ないものほど高級品であった。正確な時間を刻む時計ということに関して、カナダ人のW. A. マリソンが1929年にクォーツ、水晶発振原理の時計を考案した。このクォーツ時計が現代の「時間革命」をもたらしたと言える。そして日本のセイコーが1969年に、この原理を半導体の電子回路化し、クォーツアストロンという



stealing from God as they charged interests by the time, the time created by God. Thus proceeded the control of time by merchants. In those days, mechanical clock was a status symbol of the bourgeoisies and a means of controlling the labor for the capitalists. And as the proverb "time is money" goes, the form of labor shifted from that of task oriented to timed labor. In 1929, a Canadian named W. A. Marison invented a timepiece that worked by the quartz oscillation. This brought about "the time revolution" to the contemporary world. In 1969, Japanese company Seiko presented an expensive timepiece in which this principle was introduced into an electronic circuit of semiconductors. Soon mass production of quartz watches began, and by 1979 quartz time-

45万円もする商品として発表した。以降、量産化が進み、1979年には日本のクォーツ時計はぜんまい時計を凌駕しクォーツ時代に突入した。そして日本の時計が世界を席巻するようになった。

クォーツ革命の結果、機械時計700年の歴史は終わり、時計のステータスシンボル性は地に落ちた。そして正確な時間は共有され、はじめて時間が個人のものになった。時計の多機能複合商品化、ファッション化の時代を迎えた。一般にモノの機能が不十分なとき、その機能自身に価値がある。機能が同質化すると、別の価値が必要になる。それがデザインだと思う。今日本の時計は、セイコーのAGS、シチズンのエコドライブなど世界一の技術開発力と生産力をもつのに、スイスのスウォッチのようなデザインによるリードは無い。日本とスイスの時計の産業構造に差があるためであるが、技術（機能）とカタチ・色の総合文化であるデザインの奮起を期待したい。

1945年京都大学経済学部卒業。経済学博士。和歌山大学学長を経て現在同名誉教授、堺市博物館長。著書に『茶の世界史』『通商国家 日本の情報戦略』『時計の社会史』『アジアルネッサンスー勃興する新・都市型文明』等。



pieces outstripped spring watches. The world's timepiece market was dominated by Japanese products.

The 700-year history of mechanical timepiece ended as they fell from the throne as the status symbol. Accurate time is now shared by all, and the time now belongs to individuals for the first time in history. Clocks and watches are given multiple and composite functions as they became fashionable. And yet, despite world's foremost technology and production capacity, Japanese watches are far behind Swiss watches in design. Much is expected of the design circle as design is a culture that encompasses technology (function) as well as forms and colors.

Sakae TSUNOYAMA / History of economy



対談「パーソナリティーのデザイン」

### 菊竹 清訓 × 角山 榮

菊竹：パーソナリティーの問題はメタボリズムと大きく関係する。取り替え可能な部分を取り去ってギリギリ残されたところにパーソナリティーが存在する。例えば全てを替えてしまい前の痕跡がなくなった現在の帝国ホテル建築には、パーソナリティーが見えない。都市でも“富士見通り”など名付けられた道があるが、ここで大事なのは正面に見える富士の景観だ。それを無視してやみくもに道路をつくってもしょうがない。フランスのベルサイユは登り坂の下から徐々に塔が見え、そして建物にたどりつくという10km先の景観を考えた都市づくりだ。工業製品も同じで、炊飯器なども全てを変えてしまうから皆同じものとなって個性が失われる。炊飯器の芯になるものは何かを考えれば、自ずとパーソナリティーが見えてくる。そこをきちんと考えるか否かがメタボリズムを追求してきて行き着いたところだ。

角山：かつては柱時計や親父の銀時計といった家の時計というものがあった。今、個人が多くの時計を持っている。またテ

#### Design of Personality

**Kikutake(K):** The issue of personality is closely related to metabolism. Personality is something that is barely left of a thing/person after stripping off everything that is interchangeable. The urban planning of Versailles in France takes into account its view from a distance of 10 km: one reaches the palace looking up at the tower from the foot of an uphill. The same applies to industrial products. If you know what is at the core, then personality will automatically become visible. Scrutinizing the metabolism of a thing would boil down to it.

**Tsunoyama(T):** Today, everyone has many watches. Time is shown in and on various things from TV to jewelry. Time is something personal. What is important is that watches are

## JD FORUM 4 [Design of Personality]

レビから装身具の中にも時計がある。最近の学生は試験場に辞書付き時計、ポケベル、携帯電話まで持ち込む。時間がパーソナリティー化した。重要なことは時計は単にモノでなく、時間という情報をつくるということだ。皆が自分の時間情報を持っている。モノから時間の消費の時代へ入った。タイム イズ マネーからタイム イズ インフォメーションの時代となった。自分の時間をどう消費するか、人生をどう生きるか、生き方のパーソナルが21世紀の課題だ。今、分刻みの時間管理社会の中で、パーソナルな時間、人さまざまな生き方の時間をどう創りだすかが課題だ。

**質問：**追いつき追い越せの日本の変化は漸進的。切り替えに時間がかかる。モノの変化もまだ技術訴求の域を出ていない。時計も然りだ。しかし日本人のモノ観は、素材などの面でスウォッチのようなプラスチックより金工品のもつ古典的な工芸性に価値をみていた。量産品よりも手の表現性にパーソナリティーを見ていたのではないか。今日の時間空間の話は、広く人々のものになった時間、空間のギリギリのところにあるパーソナリティーと聞いたが、まさにそれがという事例があれば教えてほしい。

**角山：**大航海時代、船の位置を正確に知る者が海を支配した。船の位置は時間で測っていた。緯度に比べ計測が難しい経度を知るためには正確な時間計測が必要。各国が開発競争をする中で、1761年にイギリスの時計職人ハリソンが開発したマリン・クロノメーターがそれを可能

にした。それが飛行機そして自動車のカーナビに進化した。2次元の地図に時間が加わった3次元認識が生活化される時代に入った。

**菊竹：**日本の木造建築には解体組立を繰り返し価値を持続させ、名もない職人の技術として積み上げられた高度な仮設性がある。欧米の石造りの建築は天才がつくっても一度つくればそれで終わりで技術の伝承性が無い。千年建築というものも仮設の繰り返しと考えなければならぬ。今日の会場の博物館にも、例えば日本の刀鍛冶が鉄砲師、時計師、からくり師、それが今のロボットへ変容した400年のストーリーを見せるなど展示に工夫が欲しい。

**角山：**1543年に種子島に鉄砲が入った翌年に堺で刀鍛冶の技術を転用して鉄砲をつくった。それが江戸期に包丁に変わり、明治に刃物、自転車産業へと変身した。historyはハイストーリーであり、それを博物館で展示したい。時計で言えば、欧州の機械時計は17世紀の中頃以降日本に入っていない。日本の不定時法時刻の作法に合わなかった。さらに不定時法に合わせた機械時計を独自につくるようになったためである。また和算をベースにした測量法も発達した。同じ頃西洋機械時計は清国では皇帝のコレクションに留まり、実用としての時計が広まらなかった。そうした日本のモノ文化のハイストーリーを自ら認識し、世界へ発信しなければならない。

**質問：**変えるところと変えられないところは、誰がプロデュースするのか。そう

した技術を次世代にどう伝承させるのか。

**菊竹：**その見分けがまさにデザイン。評価には100年の単位を要しよう。うまくいったものがシンボルとして残る。しかし欧米のようにリジッドに固めて作ってしまったのは、後から不要と分かるものにコストをかけすぎることになる。日本の自在な技術を冒険的に使うことにコストをかけるべきだ。空間はかけがえのない価値なのだから。

**質問：**当時の時間観、空間観を総合して文化のフレームを形づくった。時間、空間がパーソナル化している今、それらをどう総合して迫り来る次代の日本文化を形成したらよいか。

**角山：**それが最大の問題。これだと示せるものがない。個々人が自らを見つめながらパーソナルな道を探すことが肝要。

**菊竹：**角山先生の「茶の世界史」に日本の茶が欧州世界に与えた影響が書かれている。芸術に昇華したパーソナリティーのある空間を作り上げている。今は、そうした方向を目指す事が重要だ。今日はそうした議論のためのフレームワークを検討した。さらに議論を深めていきたい。



no longer a mere thing but they create information called time. The times are changing and we consume not things but time. Our challenge in the 21st Century will be how we spend our time and how we live our life.

**Question (Q):** You mentioned that the time and space today is related to personality which is at the very margin of the time and space owned by people in general. Could you give us a specific example?

**K:** Contrary to the masonry buildings of the West, the wooden structures of Japan are highly sophisticated and yet temporary in character for having been assembled/disassembled while maintaining the original value with highly skilled craftsmanship of unknown workmen. A 1000-year old building must also be viewed as

something temporary.

**T:** In 1543, guns were introduced to Japan via Tanegashima Island. The next year, a Japanese blacksmith made guns by applying the sword making technique. That technique developed into making cutlery and bicycles over the years as well as mechanical timepiece based on the variable hour system. Chronometers based on the Japanese method of calculation were also made.

**Q:** Who determines what can be and cannot be changed? How do we hand down such techniques to the next generation?

**K:** That is where design enters the scene. It takes 100 years before we can evaluate, and the result will remain as a symbol. We should be careful not to manufacture things under

rigid conditions as they do in the West. They spend too much money on things which would later prove unnecessary. Cost should be spent boldly on utilization of flexible technology of Japan, because the space has precious value.

**Q:** Now that time and space have become personalized, how should we integrate them and form the next generation culture of Japan? **T:** We can not tell exactly what it will be like. Each and every person must reflect keenly on himself and look for his own personal way.

**K:** The tea ceremony in Japanese culture has created an original and sublimated space of art. We must head for that sort of direction.

**Dialogue by Kiyonori KIKUTATE and Sakae TSUNOYAMA**



# Interview

## 「ものの存在そのものを考える時」

東京大学 総長 吉川 弘之氏 / 日本デザイン機構顧問



### 専門分化と総合—デザイン行為の分析を。

「専門分化は確かに時代を特徴づけています。しかも弊害が出て来ていることによってです。実は今世紀初めにもそういうことがあって、20世紀は総合の時代だと言っていたのですが、結果は正に分析が進み益々分化した時代となりました。それは我々の持っている知の体系が、専門を小さくすればするほど生産性がよくなるというベクトルを持っているからです。このまま放置しておけば細分化はどんどん進み、環境問題を始めとして、オーバーオールに多専門を通してものを見る人がいなくなってしまうでしょう。このことなども含めて、あらゆる現代的な問題に専門分化が反映していると言えます。そうであれば、我々はかなり意図的に歯止めをかけるか、あるいは分化したものを統合するエネルギーをどこかに求めなければなりません。ところが細分化にエネルギーが使われていて、逆戻りに使うエネルギーなどないというのが現状です。それが何なのか、それが問題なのですが、おそらくその役割をしているのが専門家の中ではデザインなのではないか、というのが私の仮説です。」「もの

を作っていく過程で、『分析—総合』が、どういうメカニズムで、あるいはどういう知的な知識構造の中で行われるかというのが、実は私のテーマなのですが非常に分かりにくいものがあります。一般に分析的な問題には手続きとして観察があり、分析自身に仮説を立てる部分があるとするば、それは狭い範囲にしる一種の総合なのですが、圧倒的に分からないのがものを作る方です。デザインあるいはデザイナーがモチベーションとかエネルギーを持っているならばまず、『何故デザインが出来るのか』を分析的に見ることから始めていただきたい。勿論、日頃はデザインの実際の行為を行いながら『デザインとは何か』などと考えずに進めているのですが、でも、『何故、俺はこんなデザインが出来たのだろうか』などと繰り返し考えていると思うのです。デザイナーは、同時にデザイン理論家としての面がある。私はそこに頼りたいわけです。自分でしか分からないデザイン行為を経験している人が自分を分析する。そして、それをはっきりした問題として作って行くことが重要だと思うのです。個人の中でデザインをして総合し、しかも分析能力を持って分析する過程を通して『分析—総合』の関係はかなり明らかになるのではないかと期待しているのです。その分析—総合は一人の個人の行為における両極であると同時に、社会的な行為の両極でもあるわけです。』

やはり哲学を。そして言葉で。

「デザインや芸術の今後のあるべき姿を

考えると行き着くのは、やはり哲学です。哲学は価値観ですから、その価値観がある故にこういうデザインや絵が出来たのだという論理性というか説明性があります。感覚を言葉でも表現できるし、言葉で表現したものを絵でも描ける、そういうことです。デザイナーの中には、今でも作品を見よ説明はしないと断っている人がいます。それはある種の真実なのですが、実は哲学も一種の創作なのです。哲学者が作った体系も、ただ道具立てが違うだけです。表現するものは文字と形の違いはありますが、その動機は同じ人間ですから。『私は絵描きだから、絵しか描きません。』というのは一種の専門性と似ているわけです。しかし斯く言う我々は言葉しか使ってはいけな、論文しかないわけで(笑)、それと形しかない上野の山。東大に芸術学部をと提唱し続けている所以です。」「人工物工学研究センターの人工物工学というのは、デザインそのものです。工学と言っても、どのような種類の工学があるかという外延的定義ではなく内包的定義で位置づけました。まず言葉をつくり、ターゲットとして工学を内包しています。教育として人工物工学(人工物を作ることの最も基本的な考え方)さえ学んでおけば、後夫々、素材について建築なら建築の、電気なら電気のといった方法です。エンジニアリングということと、電気という知識は実は独立した存在なのだという、非常に強いドグマが私の主張の中にあるのです。」「考え方の方法として物質でものを考えないで抽象の世界でものを考える

### Time to Reconsider the Very Existence of Things \*Specialization and Integration--time to analyze the act of designing

The process of specialization entails side effects and certainly highlights the characteristics of our age. The vector working in our system of intelligence is such that the smaller the scope of a specialized area becomes, productivity increases more. Current process of specialization would proceed if left undeterred, and this process is reflected on every issue of the contemporary society. Then, we must stop this, or seek the source of energy elsewhere in order to re-integrate those specialized areas. My assumption is that it is designers, among specialists, who can do that. My theme is to study by what mechanism or in what intellectu-

al structure the "analysis - generalization" of the process of making things is conducted, but this is extremely difficult. Designer are in a way a theorist of design, and for that matter I expect a great deal from them. A designer designs as an individual, generalizes it, and analyzes it with competence. Through this process, I expect the relation of "analysis-generalization" to be elucidated. "Analysis-generalization" signifies the two extremes of an individual's action as well as of a social action.

#### \*After All It's Philosophy, and That in Words

The eventual goal to be sought by design and art in the future is philosophy. Philosophy is the sense of value, and the logic is that design and paintings are created because of that sense of value. Systems formed by philosophers are

also a product of creativity except that different means are employed. The media of expression may differ, but the motive is the same as we are all humans. This is why I propose opening a faculty of art studies at Tokyo University. When we say engineering of man-made matters in the Research Center for Engineering of Man-made Matters, it means design itself. Words are first created, and engineering is included as the target. It is essential that the very basic thinking in forming man-made matters is taught first, and then individual objectives in each field such as architecture or electric engineering are studied. Abstraction rather than viewing things materialistically is one way of thinking. Abstraction encompasses an immense scope. Empirical law teaches that



方法があります。もので教育するとダーツと手段を物質的な世界に限定してしまい、物凄く狭いことしかやったことになりません。抽象というのは広さを表すわけですから一実これはアブダクション（仮説形成）のセオリーなのですが一作動する知識、可動する領域が広ければ広いほどアブダクションではいい質のものが出来るという経験則があります。知識を限定してしまうと、つまらないアイデアしか出ません。経験豊富なデザイナーは、その人の使える知識が広いでしょう。そしてその根源はどこかという、物質を全部忘れ去って『機能』だけでものを考える。これが難しいところです。」「先程の哲学に戻りますが、哲学というのは非常に抽象度が高く、ものの世界から離れていて、そういう所で説明の可能性を持っており、一方、デザインされたものというのは、ものの世界ですから両者の対応関係が出来ないと良いデザインは出来ていないのです。」

**創造性を育む教育—知識をコントロール**  
「知識はあくまで独創性を邪魔するものですが、そこを越えた時に本当の創造性が生まれます。うまく説明できないのですが何かそういうメカニズムがある。教育というのは多分そういうものなのですね。教えなければいいものが出るというのは事実なのですが、教えないわけにはいきませんから、どんどん教える。ただ、我々は、その人の発想を拘束しないで解放することも含めて教えます。それがつまりデザイン・設計論であり、学生が自

分の知識で相対的に見るということが出来る目、そういう目だと思うのです。自分の知識の作動する作動の仕方について学ぶことになり、独創的なことをやるためには知識をここまで広げなければならぬ、知識の使い方をこうしなければならぬということを身につけるようになるのです。それが独創性を育む基本だと考えています。」

### 今、ものの存在を誰が決定するのか。

「今の日本の状況を見ると、社会的弱者の問題など非倫理的と思われる現象を多く見受けます。そういったものに対抗する勢力がどこに存在するのか。同様にものづくりのロジックの中で、今の社会において倫理性と呼べるものが果たして入っているのだろうかを考えます。修身的な倫理ではなく、社会で何らかの職業に就いている人はある種の自分の職業的状況、専門的論理性（専門家は自ら論理を崩すわけにはいかないので、システムと矛盾体系の中でしか行動できないのです）と共に、『倫理的な枠組み』を提起する立場にあります。今、それが誰なのか。私はものづくりにあるという気がしているのです。ものを作り過ぎ、環境にあふれ廃棄の現実と直面すると、やはりものづくりに一定の制限を加えることを、ものづくりのプリンシプルとして全てのデザイナーは考える。環境問題との関係も一番現実味がある筈です。そこからしか現代を引っ張っていく倫理性は出て来ません。正に今起こっている社会現象としての環境問題の一番近いところに

デザイナーはいるわけですから。人工物をどう環境に投入していくか。そこにデザイナーはいるわけですから。そこはデザイナーの出番です。以前は自然と人工物の適合、インターフェイスをよくすれば済んでいたのですが、今は、そこにもあること自体、環境に対する重荷であるとするれば、もはや『ものを存在させることを誰が決定するか』の問題です。今はそうした、非常に基本的な問題をデザイナーは考えなくてはならないのであって、それには先程言いましたように『言葉』で考える必要があります。ものだけで提供するのではなく常に考えを述べ合意を得ながら進めていく。私は人工的なものが、いい方向へ進歩するにはユーザーの的確なアンサー、レスポンスがきちっと届けられる場合に限ると思っています。工業製品は比較的それがうまくいった例ですし、そこでのデザイナーの役割は果たしてきたと思います。それ以外では問題が沢山あります。例えば、行政サービスのデザインは選択の可能性が少なく一方向であり、自戒を込めて言えば、教育のデザインを担当する教師は、ひたすら理論を教えるだけではなく『教え方』に意識を向ける必要があります。

1956年東京大学工学部精密工学科卒業。64年同学工学博士学位授与。(株)三菱造船長崎造船所、科学研究所(のち理化学研究所)等を経て、66年東京大学工学部助教授、78年同教授、89年同工学部長、93年より現職。専門は設計学。著書に、「一般設計学序説」「テクノグロブ」「テクノロジーの行方」「概念の設計から社会システムへ」(共著)「ロボットが街を歩く日」(共著)等、多数。

インタビュー / 佐野邦雄、伊坂正人、小木花子

the more extensive the realm of knowledge is, the higher the quality of abduction becomes. What is difficult is to view things in terms of "functions" alone by abstracting their material aspects. Philosophy is extremely abstract, and is capable of explaining things in abstract manner as it is detached from the material world. Design, on the other hand, belongs to the material world; yet, design without philosophy could never be a quality design.

### \*Education to Foster Creativity

#### --Controlling knowledge

Knowledge always gets in the way of originality but by transcending knowledge, creativity in its true sense emerges. In education, we keep feeding knowledge to students but we also try to liberate rather than confine their thinking.

That is the theory of design and planning. Students learn to make use of their knowledge. They are taught the extent of knowledge they should acquire to allow them original thinking and use of their knowledge. This is the basic approach to fostering originality.

### \*Who Determines Adequacy of Things Today?

In Japan today, seemingly unethical phenomena such as issues of the socially weak people are not rare. Where is the force to counteract? Specialists engaged in producing things bear the responsibility to propose an "ethical framework". Confronted by the reality where things are produced in excess, flooding the environment and eventually discarded, designers are compelled to recognize the need to place certain restrictions on the process of producing

things. It is only by doing so that ethics which guide the modern society can be formed. How should man-made things be brought into the environment? It is the question of "who determines which of the things should exist". It is time for designers to reconsider these basic questions. And to do so, we must think with "words". Instead of just offering things, we must exchange opinions and reach consensus. In order for man-made things to be improved in a meaningful direction, I think it essential that users' reactions be properly reflected.

Hiroyuki YOSHIKAWA / President, Tokyo University

### 「都市デザイン考」

小林 治人 設景家

過日、仕事で一緒に南カリフォルニアの大学の造園学科教授が次の様なことを述べておられて非常に興味深かった。

「植物に化学肥料をやる代わりに有機肥料をやるとする。その際、堆肥、馬糞あるいは人糞などを使用する場合、何をどのくらいの量施肥するのが合理的、効果的なのだろうか。堆肥を100%やるのか、それとも人糞100%がよいのか、あるいはそれぞれを配合したものが良いのか？配合の割合は何対何対何がよいのか……？こうしたことを机上で考えるだけでなく、実際にそれらをバケツに汲んで植物にやってみるという実践が一番確実な調査方法であろう（この教授は彼の研究所で実際に行っていたとのこと）。そして、この実践こそが『デザイン』と呼ばれている行為なのである」

デザインという語にも様々な定義が可能なのだろうが、「デザインとは問題解決のための手段である」というのが上記の教授らの提唱である。たとえば上の例では、まず化学肥料等の使用による環境汚染をまず問題としてとらえたことから始まっている。そのための解決策の一つが有機肥料の使用であり、より効果的な手法を見い出すため、試行錯誤的な行為が行われている。このようにある問題を解決するための効果的、合理的な策を提示していく一連のプロセスがデザインと呼ばれているわけである。

本号特集テーマは「都市」ということである。質の良し悪しはともかくとして、都市とは実に多くのデザイン活動の拠点である。しかし、都市でみられるデザインの多くは機能性や視認性に重点をおいたものであろう。こうしたデザインは都市における機能的、視覚的（審美性など）な問題の解決策にはなっているが、今日盛んに議論されている都市環境問題の解決にどれほど寄与しているかは疑問が残る。都市環境問題を解決するデザインとは何なのかを考えなくてはならない時期に来ているのではなかろうか。

都市に限らずほとんどの環境問題は生態系内における物質循環のシステムが不健全になったため生じる。本来（あるいは健康な）生態系において物質の流れは循環系であるというのが生物学の基本原則の一つであるが、ある物質が生態系内のある場所へ許容範囲を超えて蓄積されるということは通常無い。しかし、人間活動が極度に発達した都市生態系においては、物質の循環的な流れは破壊され一方通行の流れに変えられてしまうのが一般的である。一方通行の流れの最終場所に物質は蓄積され、この異常な蓄積が環境問題（汚染、公害病など）を引き起こすのである。

都市のデザインに関わる際には、目に見える物の形状、機能を考慮するのみにとどまらず、目に見えない物質の流れといったものもデザインの対象にしていかななくてはならない時代に入ってきたのではないかと考える。

their contribution to solving the controversial environmental issues is questionable. In the urban ecological system where the human activities have attained an extremely sophisticated level, the natural cycle of things is disrupted and they generally flow in only oneway. Things pile up at the end of this oneway, and this extraordinary accumulation causes environmental problems (contamination, diseases, etc). Urban design today requires consideration of not only the visible shape/form of things or their functions but also the life cycle of things which is invisible.

Haruto KOBAYASHI / Landscape Architect

(株)東京ランドスケープ研究所社長。東京農業大学造園学科卒業。93年建設大臣表彰、95年黄綬褒章受賞。全国各地のランドスケープコンサルティングに数多く参画し実践している。

### 都市を想像させる力

— もうひとつの都市デザイン

山田 晃三 グラフィックデザイナー

戦後50年を迎える広島は、みずからの体験からうまれる平和に対する哲学を、都市として持ち続けてきた。昨年暮れのハーグ国際裁判所における市長の陳述のように、時に中央官庁とは異なる見解を一都市として世界に発信する。広島の知名度は50年の歴史にしか過ぎないが、重要な事象とともに世界に対し独自の都市像を与え続けてきた。世界の広島に対する見方は、都市という「物体」よりも「事象」によって成りたっており、ひとびとは事象を通して広島という都市の形と場を想像する。

伝統的な都市デザインの理論は、事象よりも物体を扱う。対象となる都市空間の形と場のあり方を最も適切な手法（建築術）によって構築するのであるが、事象の観念を無視しやすい。住宅・交通・防災そして生活環境問題が現在の都市デザインの最大の課題となっているように、複雑で難解な「事象」に対しては適切な回答を示さない。

都市広島を世界に想像させるための強い力は、事象から生まれる哲学を、進展するメディア時代のリアリティ（過去・現在・未来を包括して表現する）によって再構築し、情報伝達することによって生まれる。これには、従来の都市デザイ

#### On Urban Design

The word design may have various definitions. Professor of Landscape Planning at University of Southern California with whom I worked recently defines it as "a means of problem solving". He started with the problem of environmental contamination by chemical fertilizers, etc. One of the solutions he came up with was the use of organic fertilizers. He repeated trials and errors to find a better solution, calling this process of finding a more effective and rational solution "design".

A city is a base for diverse design activities. And yet many design works found in cities place importance on function and visual legibility. These designs may solve the problems related to function and visibility (esthetics), but

#### Power to Make People Imagine a City —alternative urban design

During the fifty years since World War II, Hiroshima City has maintained its own philosophy on peace based on its experience. Hiroshima is known to the world only for fifty years, but its existence with its experience of grave incident has given it a unique image as a city. The world views Hiroshima not as a materialistic city; people view it for the incident. People imagine the form and the space of Hiroshima based on that very incident.

The traditional theory of urban design tends to neglect the idea of events. Issues related to housing, transportation, disaster prevention and living environment are the biggest challenges in the modern urban design, and

ンの範疇を越えた、新たな知恵と思考を持った手法が必要である。わかりやすく言えば、広島に住むひとびとの誇りと信念とを都市デザインに反映し、あらゆるメディアを通して積極的に都市像を提供していくことである。

私は、都市を知ることとは住むこと以上に重要だと考えている。住んでみないことにはその町の良さも悪さも人情も分からないと言うが、ひとには想像力がある。この力はあるとき、都市の存亡にかかわる決定的判断を下したりもする。私の頭の中にあるさまざまな都市は、書物やニュース、観光案内、映画や音楽、さらにその町出身者との話し、友人の体験談などによって構築され、私にしかない都市像をつくりあげる。この頭の中のパッチャな都市こそ、私が確信する限りにおいてはその都市の実像である。

短い一生では、住むことも訪れることもできない都市がほとんどであるが、都市を知り想像するための情報は、メディアの発達とともに豊かになる一方である。住むひとと、訪れるひとのための都市デザインから、はるか遠くから想像するひとびとのためには、都市を解放したい。そのためには、都市の形と場づくりといった抑圧された都市プランニング手法から、「事象」を新しい基準体系とした都市デザインのあり方が必要である。

日本のさまざまな都市を、土木や建築の観点から眺めてもあまりに画一的でなんの刺激も感じない。広島も同様であるが、本来都市は、各人のイメージの中に存在し、もっと想像的で楽しむべき対象

であっていいはずだ。

愛知県立芸術大学卒、GKインダストリアルデザイン研究所を経て、1989年マツダ（株）とGKの合併による（株）デザイン総研広島に移籍。現在取締役デザイン部長。

## 都市住宅の室内景観と室外景観から問われているテーマ

渡辺 和 生活産業プランナー&デザイナー

### リビング&ダイニングが洗濯物干し場

任意団体TALK（通産省生活産業局日用品課指導の「食空間と生活文化ラウンドテーブル」団体の別称）で、「都市圏サラリーマンの食空間」の実態を'92年1月（219家庭）及び94年1月（120家庭）の2回にわたり写真調査を実施しましたところ食卓のあるダイニングとその続きのリビングが洗濯物干し場化し、かなりの家庭で日常化している事が注目されました。

特に、幼児や学童のいる家庭ではその量も多く、レースカーテンのレースに、隣室との間の鴨居に、物干し竿、ハンガーと室内景観の美しさへの指向とは無関係に定着している実態がありました（図1）。都市住宅の室内景観の実態は外部からはなかなか把握できませんが、96年5月サンケイリビング生活研究所のモニター調査によると「室内に干している」との答えが92.1%と予想以上に多いのに驚きました。

### 「何とかしたい」が解決策見付からず

かつての日本住宅は物干し台も干し場のある庭もあり、雨の日は軒下に、生乾きの場合は縁側にと、茶の間や居間が常時洗濯物干し場にはなっていません。

今日「室内干し場」が常設状態になっている要因が幾つかあげられます。

- a. 「洗濯干し場がない」
- b. 「洗濯ずきの主婦が多く、量も多く干し場も不足」
- c. 「有職主婦、専業主婦外出不在」
- d. 「乾燥機不信」

主婦の望みとしては「太陽信仰」が強く、出来ることならサンサンと太陽光線にあて、洗濯ものを取り込む時、太陽の温もりを感じる達成感を依然として要求しています。休日、晴天日にはそれだけに周辺の街なみ景観とは関係なくベランダに、道路際に目一杯洗濯満艦飾にしてしまうのです。

### 日本の風土、生活感にあった都市住宅、機器開発の期待

今回「洗濯物干し」現象から問題提起をしましたが都市住宅の室内外の景観に関わる事象として「屋根、屋上、外壁、バルコニー」「ごみ集積場」「雨水処理」「冷暖房室内外機」「植栽」等のあり様が問われる時期にきています。

特に面積に余裕のない集合住宅では雑巾や簡単な手洗い洗濯用「タブ」、「貸し倉庫」等生活行為のなかで影で支えるモノがほとんど切り捨てられています。

昭和30年代からスタートした集合住宅のLDKタイプからまとめ上げられた住まいから生活者も学習しましたが、また生活状況も大きく変化し「洗濯物干し」の事例のように新たな問題点も生まれています。

家庭での家事の空洞化をおこさせない楽しく快適であり、「ファジーな生活実

designers fail to give adequate solutions to these complicated and difficult "events". The strong force that would urge the world to imagine the city of Hiroshima is born from the act of reconstructing the philosophy based on the events by means of the reality of the ever-evolving media era and then dissipating that information. I think knowing a city is more important than living there. Man has the imagination. Images of various cities are formed in my mind through books and news, and through anecdotes of people coming from these cities, and such images are singularly my own. And so long as I am confident of them, these virtual images are the real images for me. I want to liberate the urban design from being one which is intended for those living in it and

for those visiting it to that intended for those who imagine it from afar. To do that, a new design method which bases its criteria on "events" must be developed instead of relying on the traditional and confined idea of urban planning.

Kozo YAMADA / Graphic Designer

### Indoor and Outdoor Landscapes in Urban Housing--themes in question

\*Clothes dried in living-dining rooms

A project called "Round-table Talk on Eating Space and Life Culture" conducted a photo survey on "eating space of salaried workers in the Metropolitan area" twice (January 1992: 219 families; and January 1994: 120 families). The survey revealed that the washing was

hung in the dining room or adjacent living room in most homes irrespective of their apparent wish to keep their rooms tidy. Surprisingly, 92.1% of the respondents stated that they dried their clothes indoors.

\*\*"Something must be done", but no solution found

Traditionally in Japanese houses, clothes were dried in the garden or drying platform, and when it rained they were put under the eaves. Dining and living rooms were never used as a place for drying the washing.

Housewives worship the Sun and feel a great contentment when they take in the sun-dried crisp washing. That is why, on weekends and holidays, balconies and verandas are adorned with lines of washing, with no regard to the sur-



態」を考慮した私的性格と、都市景観を形成する公的性格が両立できる美しい装置としての住宅設計と機器開発が望まれています。

日本デザイン機構には、これからの日本の生活のあり様を見据えた上の都市住宅の在り方基本モデルを生活者、住宅産業、家庭機器産業、行政へ提言し、高質な「生活文化づくり」への動きのパワーアップの役目があると考えます。

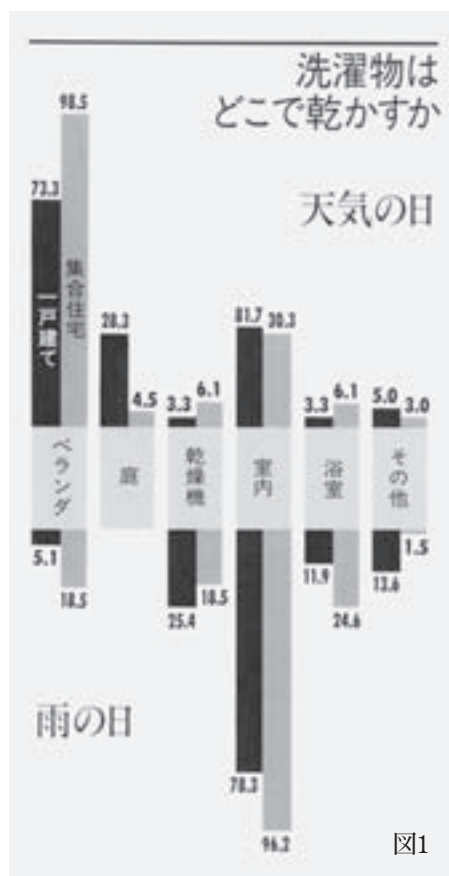


図1

東京芸術大学美術学部工芸科図案計画専攻卒  
(株)伊勢丹研究所リビング及び食品担当部門設立参加。  
現在フリー、生活関連産業プラン及び商品開発デザイン業務

rounding landscape.

\*Expectation mounts for home appliances that are compatible with the climate and life style of the Japanese

The present project focused on problems associated with the phenomenon of drying the washing indoors. But it is time for us to address the problems regarding garbage depots, disposal of rain water, location of air conditioning systems, and landscaping.

"Creating beautiful housing that gives a sense of affluence and relaxation" requires better understanding of life style and developing the implementing ability, but it also requires housing design and development of home appliances that take into account the fuzzy aspects of human living.

## 計画から介入へ

荻原 敬 都市プランナー

Man proposes, God disposes. (事を計るは人、事を成すは天。)という諺を中学時代に習った覚えがある。所が開発途上段階で、息せき切って国土開発、都市開発を進めていた時代には、こんな単純な真理をすっかり忘れてしまい、事を計るだけでなく、事を成すのも人だと錯覚し、未来を固定してから現在を考えるという習慣が身に染み付いてしまった。今、成熟の時を迎え、曲がりなりにも民主主義的手続きと市場経済の力が働きだし、多元的な価値がせめぎあって、どんなバランスで社会的な意思決定が落ち着くのか不確定な時代になってしまっても、技術革新と環境容量のせめぎあいで、どこまで地球全体の近代化が進むのか見当がつかなくなっている、相変わらず未来を固定してから現代の努力目標を考えるような思考体系から抜け出せないでいる。計画という言葉が持っている本質的に近代主義的な思考体系を覆すためには、もう計画という言葉自体にオサラバするべきでは無いかと思い始めている。しかし、事を計るという極めて人間的な創造的行為を否定してしまえば楽なものだが、それではもの造りの世界で生きることが出来ない。人間にとってますます生き甲斐としてのもの造りが大事な時代である。楽しみながら自らの環境を形成できる筈の余裕が出来た時代である。事を成せない人間社会の業の中で、それでも計り続けるという行為をどう再評価し、再構成

し直すのか、その計るという行為を、計画という言葉アンシャンレジームの言葉では無い言葉に置き直すとすると、なんと呼べばよいか。PlanningからProposingへと言えば英語ではニュアンスが伝わっても、日本語にならない。PlanningからInterventionへと言えば何とか意志が伝わるかどうか。要は、未来を固定しないで現在から起こして未来を透視するという立場に立って現在に介入するシステムの確立であろう。従って不断に変化する現在に対応しながら未来像が自然に変化していく過程を創り出すこと、何れにしろ未来を貧しく固定するのは止めにしたいものである。勿論過去の亡霊に、脱け殻に、拘束されるのは更に真平御免だけでも。

東京大学教養学科で地域研究、日本大学で建築を学ぶ。ペンシルバニア大学に留学、アメリカ都市計画にふれる。建設省都市局、住宅局、茨城県を経て、現在、荻原計画事務所所長。地域開発、都市開発、都市大規模プロジェクトの企画・計画、都市デザインの指揮・監修、都市開発にかかる大規模なイベントの企画・監修などにあたっている。

## 武器をデザインしない

— 平和を維持するための一助として

池田 為明 広島市立大学芸術学部

工業デザイナーの職能は、形あるものを全てをデザインできるといっても過言ではない。工業デザイナーの職能的守備範囲は道具機器レベルの3次元立体なら何でもデザインする能力があり、そのうえ量産化を命題としている。工業デザイナーはこの量産化を目的とするために営々と修練をかさねてきたのが実状である。近代戦の武器もまた量産化を前提として

JD owes it to the society to propose to those in the housing and home appliances industries and in the government the philosophy and basic models regarding what and how an urban housing should be based on the life style of the future Japan.

Kazu WATANABE / Living Industry Planner & Designer

### From Planning to Intervention

Man proposes, God disposes. In the days when we were breathlessly promoting the land and urban development, we had an illusion that man not only proposed but disposed. We developed a habit of thinking the present by first fixing the idea for the future. Now that we have reached maturity when pluralistic values contradictingly exist and where technological

renovation challenge the environmental capacity, we no longer know how far modernization on global scale could proceed, and yet we still cling to the old way of thinking. In order to overthrow the modernistic way of thinking suggested by the word planning, I feel we must bid farewell to that very word. Now it is time for us to recognize the importance of making things. How do we evaluate the act of proposing, and how do we reconstruct it? What do we call that act of proposing in words that do not belong to the ancien re gime? What is important here is to establish a system that intervenes the present based not on the fixed idea of the future but on the perception of the future as viewed from the standpoint of the present. We must stop clinging to meager and fixed

いる。

戦後半世紀を経て工業デザインの変化は真に目覚ましいものがある。すでに工業デザインは産業基盤の中に組み込まれ、その有効性は行き詰った企画やアイデアへの救世主の如く期待されている。ある上場エレクトロニクス企業の社長は2代にわたり、デザイン部門の責任者をへて社長に就任しており、この事実はデザインの重要性を如実に物語っている。しかし工業デザイナーは私を含めて平和について真剣に考えたことはなかった。平和は空気のように自然に存在するものと安心しきっていた。民族自立抗争の結果や発展途上国での内戦による破壊により、悲惨な難民の大量移動、虐殺には悲憂の念が伴っても対岸の火事としてしか見ることができない。

以上の諸事をふまえてここに、世界の工業デザイナーに広島から発信する<武器をデザインしない>と。ベトナム戦争の折りCCDカメラが弾頭に装着され、リモコン誘導により百発百中の精度をあげたと聞く。メーカーへもデザイナーにも知らされずにCCDカメラを民需市場から流用し利用された例である。現在のエレクトロニクス製品は民需品であっても性能が高く、戦闘に利用可能な機器は多いはずである。

<武器をデザインしない>この提案は基本的には、いかなる職能の人々にもいえることで、武器製造にかかわる事の多少にかかわらず心の底に秘めることは可能であろう。平和への草の根として、難しい提案であるが、われわれが気付かな

いその裏でなにが起こるか解らない世紀末である。武器をデザインしないとは一人の工業デザイナーから職能を通しての平和維持への提案であり、武器に掛かり合わないという考えは人類の共通の願いでありたい。ご意見ご感想をお寄せくだされば幸いである。

Eメール ikeda@art.hiroshima-cu.ac.jp

東京芸術大学美術学部卒業。ソニー株式会社勤務31年定年退社、御茶の水美術専門学校を経て、現職。ひろしまグッドデザイン選定委員長、広島市国際平和研究所設立専門委員。

## 海外情報：教育における東と西

東アジア諸国の経済的成功の理由については、その産業政策あるいは“アジア的価値”を指摘するなど、諸説ある。しかし、それらの国々における“教育の重視”に着目する点では、大方の見方は一致している。アジアの児童の優秀さには目をみはるものがある。例えば、13歳児の数学と理科の学力の点で、韓国・台湾・シンガポールは欧米を凌いでいる。「1995年度世界競争力調査報告書」でも、“競争経済の必要”を満たしている点においてシンガポールと台湾はそれぞれ1位と3位にあると述べられている。しかもそれらの国々の教育はエリート教育ではなく、国民全体の教育水準の向上に力点を置いているのも特徴で、それが又、経済の発展に大きく寄与している。

■“優秀な東アジアの子供”については、例えば、米国という共通の土俵で、ハーバード大学やカリフォルニア大学など名門校にアジア系アメリカ人の入学率がそ

の人口比に対して遙かに高いことでも例証されている。“なぜ出来るのか”との問いに対しては、“子供の教育に対する親の熱心さ”といった文化的説明もある。子供を塾に通わせテスト漬けにするなど、欧米では考えられない。又、東アジアの国々の教育システムは、“誰もが成功できる、すべきである”とする信念を根底に持っていることでも大きな特徴がある。

■しかし皮肉なことに、アジアの教育関係者のなかには自分達の方法に対して批判的な人が多い。現行の教育は子供の創造性を窒息させ、結局は国の経済力を将来弱体化させるのではないかと、叩き上げ方式で知識を詰め込んだ生徒・学生はモノ造りが経済の中心である場合は人的資源として有効でも、ソフトウェアのデザインやエンタテインメントなど、創造的なサービス型の産業には向かないのではないかと、という危惧である。東京大学の吉川弘之総長も、欧米に留学した学生は帰国早々は意気盛んで発想も豊かだが、直ぐに日本的システムに押しつぶされてしまう、と嘆いている。

■アジアも欧米も、教育制度の改革に熱心に取り組む現在、両者は互いに学び合う時期を迎えつつあるようだ。(Those Educated Asians, *THE ECONOMIST* SEPTEMBER 21st 1996)

国際的な視野、責任・寛容・公平の倫理は、人間を人的資源と見る経済的視点だけからは涵養されない。ここに、これからの教育を考えるもう一つの軸がある。

(栄久庵祥二 / 社会学者)

ideas of the future.

Kei MINOHARA / City Planner

### We Shall Never Design Weapons —to help maintain peace.

From Hiroshima we appeal to industrial designers of the world: "We shall never design weapons". Abrupt as it is, we appeal to the professionals who are in the position to design tools and devices essential to human life. In the post-World War II Japan, there were no industrial designers and thus none who could design weapons. Today, however, chances seem very high for industrial designers to be involved in the design of weapons. We appeal to the world to be determined to have no more to do with weapons.

Tameaki IKEDA / Professor, Hiroshima City University,  
Department of Arts

### Those Educated Asians

Many theories about East Asian economic success are controversial. But one explanation commands almost universal assent: an emphasis on education. Because of this, East Asian children outperform their western counterparts when tested on their knowledge of math and science. Many think that their high achievements lead to the high economic growth. The deep commitment by parents to education and the general belief that everyone can and should succeed are thought to be the reasons for success in education. Ironically, though, some Asian educationalists are begin-

ning to voice doubts about their own methods. They are afraid that current ways of doing things are stifling creativity and inventiveness. Thus, now that both east and west revamp their education systems, lessons will flow in both ways. (Those Educated Asians. *THE ECONOMIST* SEPTEMBER 21st 1996)

Then, what sort of education system could be conceived in our effort to cultivate the senses of internationality, responsibility, generosity and fairness which are so important in our age?

Shoji Ekuan / Sociologist

### JDワークショップ

#### 「デザインと教育を考える」

当会は、第2回JDフォーラム「デザイン教育と振興」、第3回「子供とデザイン」や、機関誌の教育特集などを通じてデザインと教育の問題を扱ってきた。ここでは、子供の創造環境の検証、近代主義の見直しを前提とする次代の価値創造についてや現代の人間観の考察など、教育のあり方から文明デザインの議論まで多岐にわたった。この議論を、会として継続的に検討すべく、東京学芸大学佐野寛教授を主査に研究会が発動し始めるかたちとなった。始動期のメンバーとして、デザイン教育の現場で教鞭を執る方を中心に、約20名の参加を募った。

以下それぞれの議事要点。

第1回のワークショップでは、具体的な議論対象として一般生活者を対象にしたデザイン教育か、または、デザイナーの専門教育の見直しかという枠組みについての議論から展開された。

- ・情操教育、創造性教育を単に自己表現を開花させるだけでなく、その上で、美意識の議論を通じて己の価値観を育成させ、人工環境やもの世界に対する評価の目を熟成させる場として検討したい。

- ・デザインと言葉の役割を専門教育の場で再考すべき。

- ・「生活としてのデザイン教育」変化や刺激から、日常性を見直す観点への転換を。

- ・人間観のビジョンづくりが先決。

- ・今デザイン自体理念を失っている。運動精神に基づいた展開をしていきたい。

1回目の議論は「運動としてのデザイン教育」という表現に結実させ、構造として1テーマの傘下に分科会を設けるという方針が打ち出された。

第二回目の議事要点は以下の通り。

- ・日本は欧米に比較して専門職業の社会的地位の確立、職能に対する認識が遅れている。都市づくりに関しては、欧米型偏重からアジア文化圏の見直しの流れと、その振れ幅の中で運動として政策の主張をしていく時期だ。

- ・感性とは、トレーニング（又は教育）によって修練されるものなのか否か。生活者の評価とは、情報社会にあって感受性の問題で個々人が判断するものであっていいものなのか。デザインの教育の意義。

- ・環境は人間形成に大きく作用する。環境値に幅とチャンスを与える土壌が必要。等々、様々な領域の様々な問題点が噴出した。今後、具体的なアクションプログラムを構築すると同時に、デザインの再構築という意味でも、専門分野の交差点で生じる社会問題の解決に向けて、当会設立の立脚点に立ち、将来的に、教育をキーワードに21世紀に向けたグローバルな社会ビジョンを提示することを目標に展開される予定だ。



movement". The workshop is organized as a group of subsections divided by subjects. The second session heard heated arguments on various issues in various fields. In the future, concrete action programs will be planned. At the same time, we shall endeavor to find solutions to problems which arise at the crossroads of various specialized fields. This may help us reconstruct the design circle. But to do so, we must always keep in mind where we stood when we first established our organization. Workshop sessions are intended as a means to propose visions on global scale to prepare ourselves for the 21st Century.

### 日本の課題・デザインの課題

当会会員へのアンケート（9月9日付け）の回答が寄せられています。このアンケートの目的は、何回か積み重ねることで「日本の課題・デザインの課題」をまとめること、およびJD会員の研究課題データベース化を図ることです。以下、今回のプレアンケートの自由回答の抄録を紹介します。

#### 1. 日本の課題

##### ■環境・資源

環境認識の立ち遅れへの対応  
省エネ、エコロジカルライフ化  
トータルエコシステムアプローチ  
日本型快適環境

##### ■都市・都市基盤

都市美と地域景観  
メガ都市再構築  
情報インフラ整備  
双方向ネットワークシステム開発  
デジタルテクノロジー開発

##### ■地域・生活

地方と高齢化、過疎化  
地域、地場産業振興

##### ■行政施策

規制緩和から規制再構築へ  
ハコモノ行政からソフト志向への転換  
縦割り型社会の人間疎外  
変化へ対応しない計画社会

##### ■国際化

地球社会への貢献  
国際化社会での表現力  
世界、アジアからの孤立

#### JD Workshop:

##### "Discussing Design and Education"

JD has been discussing the problems of design and education through JD forums on "gDesign Education and Its Promotion" and "gChildren and Design" and by featuring education in its journal. We have covered diverse areas from education to civilization and design, such as verification of the creative environment of children, discussion on forming new values for the coming age based on the review of the modernism, and study on today's philosophy of human existence. To further these discussions, a workshop was newly organized. The first session discussed the framework of the proposed subject. It will be summarized under the title of "gdesign education as a

#### Challenges for Japan: Challenges for Design

Following is the gist of questionnaire survey conducted on our members.

##### 1. Challenges for Japan

##### ■ Environment/Resources

Addressing the lack of awareness of the environmental issues, Total eco-system approach, etc.

##### ■ Urbanism/Urban Infrastructure

Urban beauty and community landscape, Reconstructing a megalopolis, etc.

##### ■ Community/Living

Local areas and aging・depopulation, etc.

##### ■ Administrative policies

From deregulation toward reconstruction of regulations, etc.

##### ■ Internationalization



国際政治力の弱体  
 国際収支悪化、財政赤字  
 ■産業・経済  
 経済至上主義社会  
 産業の社会貢献  
 国内生産空洞化（1次、2次産業）  
 農林漁業の弱体化、食品農学ビジョン  
 高コスト構造経済是正  
 ■日本文化・伝統  
 伝統文化、産業の再生、継承  
 ポスト欧米文化—生活文化の再構築  
 ■生活者  
 消費者ニーズの作り替え  
 少子化、高齢化社会への対応  
 ■人間存在  
 人間科学 感性科学  
 共生の方法論  
 想像力不足  
 ■教育  
 メディア時代の教育再考  
 競争社会の教育 偏差値教育  
 教育における社会ビジョンづくり  
 ■その他  
 宇宙開発

## 2. デザイン課題

■環境・資源  
 環境共生型生活創造  
 エコロジカルデザイン  
 再生型デザイン  
 日本型快適環境デザイン  
 ■都市・地域・景観  
 都市美 都市の色、音環境整備  
 地域景観 住景観デザイン  
 地域デザイン開発

Contribution to global society, Ability to express self in the internationalized society, etc.  
 ■ Industry/Economy  
 Emasculation of domestic production, Decline of agriculture, Forestry and fishery, etc.  
 ■ Japanese culture/Tradition  
 Revitalization and succession of tradition and culture, Post western culture  
 ■ People  
 Redefining consumers' needs, Coping with the aging society with decrease in child population  
 ■ Human existence  
 Methodology for symbiosis lack of imagination  
 ■ Education  
 Education in media era, forming social visions in education, etc.

規制緩和とデザインからの規制提案  
 ■国際化、アジア、日本文化  
 国際デザイン交流  
 グローバルマーケティング  
 アジア、日本型生活文化創造  
 日本オリジナルデザイン  
 ■産業・社会  
 1次、2次産業デザインの高度化  
 フードメイクデザイン  
 ソフト&コンテンツデザイン  
 ■情報化  
 インターフェースデザイン開発  
 マルチメディア社会のデザイン理念  
 ■人間存在  
 バリアフリーデザイン  
 ソシアルデザイン  
 パーソナルデザイン  
 感性デザイン科学  
 セックスとデザイン  
 ■教育  
 教育のデザイン  
 学校施設環境デザイン  
 ■その他  
 宇宙デザイン（人工環境）開発  
 人類史の資産再構築ビジョンの提示

## 3. 会員の日常研究課題

■環境・都市・地域  
 エコロジカル生活環境デザイン  
 パブリックデザイン  
 地域（特性）開発としてのデザイン  
 地場産品開発  
 ■住・仕事・生活  
 衣食住の生活景観  
 新しい快適生活

■ Others: space development  
 2. Challenges for Design  
 ■ Environment/Resources  
 Creation of symbiosis for man and environment, Ecological design, etc.  
 ■ City/Community/Landscape  
 Improving chromatic and audio environment in cities, Housing and landscape design, etc.  
 ■ Internationalization/Asia/Japanese culture  
 Global marketing, Creation of own life style for Asia and Japan, etc.  
 ■ Industry/Society  
 Sophistication of design for primary and secondary industries, etc.  
 ■ Informatization  
 Design ideas in a multi-media society, etc.  
 ■ Human existence

仕事環境デザイン  
 ■産業、社会  
 トータルマーケティングデザイン  
 インターフェースデザイン  
 デザインビジネス、デザイン産業  
 ■情報化  
 情報化時代のバリアフリーデザイン  
 情報産業を補う情緒産業論  
 イメージデザイン  
 ■人間存在  
 ユニバーサルデザイン  
 生命体のためのデザイン  
 ■教育・理念  
 近代デザイン批判  
 持続可能な21世紀型デザイン  
 子供に対するデザイン教育

## 4. JDフォーラムなどのテーマ

《比較的多かった選択回答》  
 ■環境・都市・都市基盤  
 都市とデザイン—持続可能性  
 エコロジカル・アーバン・デザイン  
 ■地域・国際  
 地域アイデンティティのデザイン  
 ネットワーク社会のデザイン  
 アジアのデザイン  
 ■教育・理念  
 デザイン教育と振興  
 高度デザイン専門教育  
 子供とデザイン—未来の創造環境  
 ポスト近代主義とデザイン  
 ■人間存在  
 バリアフリーデザイン  
 パーソナリティーのデザイン  
 一次世紀の日本の貢献

Barrier-free design, Social design, Science of sensitivity and design, Sex and design, etc.  
 ■ Education  
 Design for school and environment, etc.  
 ■ Others  
 Development of space design (man-made environment), etc.  
 3. Daily Research Activities by members (omitted)  
 4. Themes for JD Forum  
 City and design--sustainability, Ecological urban design / Design for community identity, Design for networking society, Asian design / Design education and promotion, Specialized education for sophisticated design, Children and design, Post modernism / Barrier-free design, Design of personality

# Meeting

## 理事会・幹事会議事報告

### 理事会・幹事会合同会議

設立1年の節目を迎えて、7月30日理事と幹事による合同会議を竹芝会議室で開催した。議事内容は以下の通り。

各研究テーマの展開に関しては、JDフォーラムの議論を切り口にしたプロジェクト化の方向性について議論された。昨今の教育改革にまつわる「自由化の流れ」や学校週5日制の完全実地に向けた学校スリム化を背景に議論を呼ぶ教育問題だが、当会としては戦後のデザイン振興の見直しと平行してデザイン教育の重要性を将来のわが国の文化価値創造の課題として取り扱っていく方針である。基本的な姿勢として、問題を矮小化して扱うのではなく、主旨に沿って未来的思考を持った高いレベルから政策提言をしていくことを確認した。問題の正確な理解を導き出し、ワークショップ等により、中心課題を引き出していく。その他、海外情報を提供を検討する「バリア・フリー・デザイン」、一律に普遍性を持ったデザインの見直しを提唱する「オルタナティブ・インダストリアルデザイン」、臨海副都心に知的生産的な場の提唱をする「デザインセンター構想」、横切りの視点を加えた「デザイン年鑑事業」、社会現象とデザインの役割を再考する「近代デザイン史研究」について検討した。また、日中交流などグローバルな活動課題も継続して検討する予定。



### Joint Meeting of the Board of Directors and Managers

A joint meeting of directors and standing directors was held on July 30 at Takeshiba conference room. Following objectives were discussed. Review of post-war evolution in the design circle under the theme of design and education, and discussion of importance of design education in the creation of cultural values of future Japan as a nation. Among other study objectives discussed are "barrier-free design", "alternative industrial design", "proposed construction of Design Center", publication of design almanac and organizing a study group on modern design history. Activities on global scale such as exchange program with China would also be continued.

# From the Secretariat

## 事務局から

### JDサロン

#### アイルランドのユニバーサルデザイン

アイルランド美術大学学長ポール・ホーガン教授を教育およびバリアフリーをテーマにもつ有志で囲む会を10月8日竹芝会議室で開催しました。ご自身の体験に基づく身障害をめぐってのユニバーサルデザインが語られました。(詳細次号)



### 次回JDサロン

#### フィンランドのデザイン

フィンランド美術大学学長ヨロ・ソタマ教授を迎えてJDサロンを開催します。氏からのプレゼンテーションと簡単な懇親会を予定しています。氏はインテリア・家具デザインを専門とし、フィンランド大学長会議の理事、情報化社会の文化戦略委員などを務められ、「産業・環境・デザイン」「作業環境のデザイン方法と評価」「企業イメージ管理」などの著書を出されています。

■日時 / '96.10.31 (木) 18:00~20:30

国際文化会館、会費 / 会員7千円・一般9千円

### 第5回JDフォーラム

#### グローバル・デザインマネージメント

ハーマン・ミラー社(家具/米国)を経てフィリップス社(総合電機/オランダ)のデザインマネージングディレクターを務められ、現在、国際デザインマネ

ージメント・ディレクターのロバート・ブレイク氏を迎えてのJDフォーラムを開催します。基調講演に続き、同氏と水野誠一当会理事、谷口正和当会会員によるパネルディスカッション、引続き懇親会を予定しています。

■期日 1996年11月16日(土)

■時間 講演会 13:30~17:30

懇親会 18:30~20:30

■会場 講演会 東京都現代美術館講堂

懇親会 同レストラン「ノービス」

■会費 会員:3千円 一般:5千円

懇親会 7千円

### 編集後記

当会で語られたキーワードは多彩だが、その中で働きとしての「横つなぎ」、時代認識としての「サステナブル」、具体的方法としての「ライト・インフラストラクチャー」は分かり易い。少し分かり難いと言われていた菊竹清訓氏提唱の「パーソナリティーのデザイン」も、先日開かれたセミナーで「メタボリズムの究極の到達点としてパーソナリティーに行きついた」との説明があり充分理解できた。それこそ思想と呼ぶにふさわしい。・庭園美術館で「日本工芸の青春期1920s~1945展」を見た。動機は悲劇的だが戦時中の「代用品」の美しさに驚く。美意識の幅の広さ。(佐野邦雄)

VOICE OF DESIGN VOL.23

1996年10月25日発行

発行人/栄久庵憲司 編集人/佐野邦雄

発行所/〒105 東京都港区海岸1-11-1

ニューピア竹芝ノースタワー16F 日本デザイン機構事務局

印刷所/株式会社高山

購読料 1冊/1000円

keynote address will be followed by a panel discussion by Mr. Blaich, JD Director Mr. Seiichi Mizuno, and JD member Mr. Masakazu Taniguchi. A get-together party is also scheduled.

### Postscript

A wide variety of keywords were mentioned in connection with the activities of Japan Institute of Design: easy to understand are "lateral links" as an action, "sustainable" as the awareness of age, and "light infrastructure" as a concrete means. Mr. Kiyonori Kikutake's concept of "design of personality" considered somewhat difficult to comprehend became more clear as Mr. Kikutake explained that he "came upon personality as the ultimate goal of metabolism" at the JD seminar held the other day. (K.SANO)