

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 1997年1月25日発行 VOL.2-4

目次

JD時評：日本の課題、デザインの課題	1
行政とデザイン	2~5
・座談会「行政改革とデザイン」	
・寄稿：「デザインに必要なのは『行政』でなくて『政策』」：村野啓一郎	
インタビュー	6.7
(株)電通総研 福川伸次社長兼研究所長	
産業とデザイン	8~12
・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」	
・寄稿：「国際から人間関係への視点」：坂下 清 ：「山形-山の向こうのもう一つの日本」：羽生道雄	
情報とデザイン	13~15
・寄稿：「設計者と利用者の意思疎通」：中島尚正 ：「情報とデザイン」：原田 昭 ：「日蘭交流400周年ロゴデザイン」：村井大三郎	
・海外情報：栄久庵祥二	
都市とデザイン	16.17
・寄稿：「都市とデザイン」：南條道昌 ：「都市環境とデザイン」：長谷高史 ：「都市の顔・形姿のデザイン」：横川昇二	
生活とデザイン	18.19
・寄稿：「衣と空間」：小池千枝 ：「新・住まい方」の提案」：林 柳江 ：「生活を道具だてから斬りなおす」：山口昌伴	
教育とデザイン	20.21
・寄稿：「デザイン教育に思うこと」：若林久二 ：「教育とデザイン」：永松實夫	
・JDサロン「フィンランドのデザイン」	
・JDワークショップ報告：佐野 寛	
人間とデザイン	22.23
・JDサロン「欧州のユニバーサルデザイン」	
・寄稿：「ライト・インフラストラクチャー」：石山修武	
事務局から	24

CONTENTS

Leading article	1
Administration and Design	2~5
Interview	6.7
Industry and Design	8~12
Information and Design	13~15
City and Design	16.17
Life and Design	18.19
Education and Design	20.21
Human Being and Design	22.23
From the Secretariat	24

Leading article JD 時評

日本の課題、デザインの課題

「日本のデザインを考える」が当会設立の発意でした。JDフォーラムやワークショップそして本誌などを通じて、例えば「災害からデザインを考える」というかたちで、分野をこえたデザインの視点から考える課題を検討してきました。さらに日本の課題を挙げそれをデザイン課題におきかえるという会員アンケートにも多くの課題群が寄せられています。当会の課題「・・・を考える」の「・・・」に相当する内容とサブテーマが次のようになってきていると思われれます。

共生する環境と都市：自然、人工そして人間の共生する感性豊かな総合環境としての都市、その価値の持続可能性など。
地球市民のコミュニティーライフ：地球市民としての個と公共の生活・景観、リサイクル型生活様式、ポスト近代の日本型生活文化の創造など。

行政の中のデザイン：縦割り行政を横断するデザインの調整機能、規制緩和・地方分権の中の市民生活など。

グローバルデザイン：デザインの国際貢献、国際共同のデザインシステム、アジアの中の日本のデザインなど。

再編する産業社会：地球課題（エコロジー、バリアフリーなど）の産業システム化、生活・生産のネットワーク、ソーシャルマーケティングなど。

広がる情報環境：社会基盤・環境化する

情報ネットワークと多様化するメディアの中の生活作法、専門を再編するインターフェースデザインなど。

デザインの教育：市民教育としてのデザイン、子供ための創造環境、高度デザイン専門教育の構築など。

人間存在のためのデザイン：ユニバーサルデザインのための国際協同、被災地・避難民のためのデザイン、モノ・環境へのインタラクティブなヒューマンインターフェースなど。

人工環境の新たな次元：宇宙・海洋における人工環境、社会システム化・環境化する仮想現実など。

これらの課題は時代への批判とそれにとどまらない未来志向性があります。また従来の細分化した中で先鋭化した専門課題でなく、総合性をもった課題でもあります。こうした総合課題へは学際的なアプローチが求められますが、一般に言う学際的なアプローチには、異なる専門をジグソーパズルのようにつなぎあわせ解となる像をつくりあげるイメージがあります。しかし上記の課題群は専門のジグソーパズルでは解けない性格のように思われます。むしろそれぞれの専門のフィルターを重ね合わせて透かして見ることでつくられる新たな像という印象です。個々の専門が課題の部分を抱うのではなく、それぞれの専門がまだらもしくは不完全であっても一応課題の全貌にアプローチしてみる。そしてそれを重ね合わせるといった新たな学際性が問われているとも言えます。こうした課題の発掘とそれぞれの具体的な検討と提言を推進したいと考えております。

伊坂正人 日本デザイン機構専務理事・事務局長

Task of Japan, Task of Design

JD was established to "think about design in Japan". Our members responded to our questionnaire survey which asked what are the task of design. Some answers given to the question "what to think about" are given.
[Symbiosis of environment and city] City as an integrated environment where nature, the man-made things and people live side by side.
[Community life for global citizens] Personal and private lives of citizens, the landscape, life style based on recycling system, etc.
[Design in administration] Inter-departmental design tasks and administrative reform, decentralization of government control, etc.
[Global design] International contribution by design, Japanese design in Asia, etc.

[Industrial society undergoing reorganization] Systematization of industries as the global target, networking of life and production, etc.
[Expanding information environment] Information network forming social environment, diversifying media, etc.
[Design education] Design for continuing education, creative environment for children, etc.
[Design for human existence] International cooperation for universal design, etc.
[New dimensions of man-made environment] Man-made environment in the space or the sea, virtual reality as an environment, etc. We hope to uncover such tasks, examine them in concrete terms and make proposals for them.
Masato ISAKA / Industrial Designer, JD Managing Director & Secretary General

行政とデザイン

座談会「行政改革とデザイン」



去る12月12日(木)、竹芝会議室にて行政改革とデザインについて考える会合を開催した。出席者は、栄久庵憲司JD会長、犬養智子氏、竹内 宏氏、田村 明氏、水野誠一氏の5名。以下に議事を要約する。

国家理念の再構築



栄久庵：行革で日本が沸騰している今は、人々と政府をつなげる良い機会。デザインの視点から自らの政府はどうあったら良いかについて、大いにご意見をいただければと思います。行革は単純なリストラでなく国家理念の再構築ではないでしょうか。昭和33年に通産省貿易局にデザイン課が設置され、輸出品デザイン法が翌年公布。貿易振興が国家方針となってデザインが国の舵取りの方向に使われました。この50年モノは生産・流通を駆けめぐり生活を改善し国際レベルにまできました。貿易局のデザイン室から産業政策局のデザイン政策室に機構改革され、貿易振興という面では終わりかもしれませんが、一方新しい始まりとも思います。次の目標について、川端康成がノ

ーベル賞受賞式の講演で言った「美しい日本」も国の目標のひとつではないでしょうか。デザインによって需要を広げ生活文化を美しい日本の実現に方向づける。また細川さんの「生活大国」も質のことを言ったのだと思う。昨年演劇界の人たちが「文化省」と言っていました。「デザイン庁」というのはどうでしょうか。日本人の気持ちの中に文化ということが様々に去来している時期なのではないか、そうしたことも含めて、今日は様々な角度からの議論をお願いします。

地方分権とコミュニティーづくり



田村：行革は個別の話しはあっても全体が見えない。デザインというのはモノ

だけでなくシステムでもよいのだから、行革の全体像を見えるようにする、そういうデザインもあるのではないのでしょうか。

行革というのは、スモールガバメントと規制緩和それと地方分権の話しに集約される。それをトータルにどうデザインしてみるかという行革のデザインが必要でしょう。こういうシステムデザインではなく、実務としてのデザインを見ると民間の力が大きい。しかし地域に密着した自治体では、これからデザインをもちこむ余地が大いにある。私が民間から自治体の役人になった当時デザイン自身に拒否反応があった。建設省でも都市の美、個性などということとはとんでもない話でした。それが今の自治体ではアーバン

デザインや都市景観を担当する単位が百ぐらいはある。建設省でも美しい都市づくりをさかんに推進しているし、補助金までつけるようになってきている。しかしそうした振興も思いつきだけでは困ります。また美の評価規準は、全国画一的なものではない。地域の自主性が重要であって、中央は助成もいいが、邪魔をしないようにしなければならない。地方分権の中にデザインがあります。

栄久庵：アーバンデザインでは調整ということが重要ではないですか。

田村：都市には多様な主体がいます。そうした異質な主体を対象に全体をつくって行く条件、状況をつくって行くことです。その方法にはパワーというものもあるが、長期的にみて得だという説得やルールづくりが重要です。



竹内：行革とは何かというと、国家目標がなくなったということです。今までの

国家目標は一つは高度成長しアメリカなみに追いつくということ。もう一つは高度成長から置き去りにされた例えば農村とか過疎地に高度成長の結果をばらまき平等な社会をつくるということでした。そして今、そうした平等が得られたと同時に経済成長率1~2%、失業率3.3~3.4%という経済的に駄目な状況にもなり、国家目標がなくなった。代わる言葉は「ご勝手に」でしょう。つまり市場原理を導入するという。今まで景気が悪くなると使わない道路や公民館などマ

Panel Discussion: Administrative Reform and Design

KE: Administrative reform is not a mere restructuring; it is restructuring of the national ideal. Design Division was created in MITI's International Trade Administration Bureau in 1958 and the Export Commodities Design Law promulgated in 1959. As trade promotion became the national policy, design was used as a means to steer the nation's direction. During the past 50 years, things thus saturated manufacture and commerce, improved life, and raised Japan's standard of living to the world's top level. Last year, Design Division was reorganized into Design Policy Section of the International Trade Policy Bureau, concluding the role of design as a promoter of trade,

and marking a new beginning. Design has established cultural identity of the nation. To become a beautiful country may be an adequate goal for Japan. Design can expand the demand in the right sense and orient the living culture in the right way, to thereby realize beautiful Japan. Amid vox populi for "administrative reform and design", this timely topic leads to a good opportunity to raise the status of design. Design Agency is a possibility. I think many thoughts on culture come and go in the mind of Japanese people today.

AT: Administrative reform means a small government, deregulation, and decentralization of authority. With a small government and deregulation, design is no longer compatible with the national administration, but the private sector

has gained power in design in a practical discipline. In terms of decentralization, design provokes much argument.

Ministry of Construction had in the past hardly given a thought to making cities beautiful or distinguishing them from others. They promote beautification vigorously today. From the standpoint of administrative reform, regional autonomy is essential, and the central government should at least refrain from interfering. Aids based on such awareness are fine. Design themes may surface in decentralization in the administrative reform.

HT: Administrative reform means there are no longer national targets. The target had been to catch up with the affluent United States. Another target was to create an equal society

Administration and Design

Round Table Talk [ADMINISTRATIVE REFORM AND DESIGN]

イナスの経済効果しかもたない無駄な巨大公投資をしてきたわけですが、それをやめ減税をし勝手にやってください、そうしているうちに行くべき方向が分ってくるだろうということになっています。行革で役所が後退するということは機能が変わることで必ずしも数が減ることではありません。例えば金融でいえば、これからは中央がコントロールするのはなくそれぞれが内容をディスクロージャーし、消費者はディスクロージャーされた内容を自分で判断する。そのためにはできるだけ選択の幅を大きくしなければならぬ。全国に5千ぐらいの金融機関があり、それが正しくディスクロージャーしているかどうかを見張るのには1万人の役人が必要だ。市場原理を導入することで国民が自己責任において行動する。そうした状況を監視するために役人の数が増えるかもしれないが、目標のわからない時期に役人が間違った方針を出すよりよいでしょう。また高度成長の結果、全ての人がコミュニティを失っている。アメリカなどではコミュニティから離れるのが嫌だから通勤を拒否する。移動先で仲間が欲しいからパーティーを催しコミュニティをつくるということが習慣化している。しかし日本の都市には色々な都市出身者が孤独に暮らしている。さらに寂しい高齢者もいます。そうした人々を救うために膨大な財政赤字を出している。それももうできないということで、コミュニティ、地方分権、地域アイデンティティーということになっています。これらがデザインテ

マになります。阪神大震災のとき、淡路島の北淡町では倒壊した家の中のどこに誰がいるかを近所の人がかかっていて救助が速かった。しかし神戸の市街地では分らなかった。コミュニティは安全という面でも機能している。大都市でいまさら相互に見張るといってもいかないが、どう新しいコミュニティをつくるかが問題です。

地域の文化のデザイン



水野：現在政治の場で縦割り行政を壊す新パラダイムづくりに悪戦苦闘している最中ですが、むしろ20数年間の民間企業時代を通してデザインというものの役割を十分に認識しています。今、行政もデザインに目覚め地域のデザインの質はある程度高くなってきているが、地方ごとの文化が薄れ皆同質化している。文化のデザインと文明のデザインということがあります。中央省庁のデザインは文明のデザインで、同じスタンダードの道路、下水道を全国につくる。地方自治体のデザインは文化のデザインということになりますが、まだその意識が薄い。また行政のデザインはハード先行のハコモノ主義で、運営システムなどのソフトデザインがない。街づくりには、まちなみ・ひとなみ・いとなみの3つが必要で、このひとなみ・いとなみができ、そのためにハコモノがあり、まちなみがつくられる。縦割り行政の中で、それぞれにデザインはテーマとしてあると言われま

す。しかし問題は文化の面でトータルな質、社会全体をデザインする視点が欠けています。

栄久庵：デザイン、モノづくりの世界は漸進的。街づくりでも全体を見ながら一つずつ進むのか、それとも先ずは大きな枠組みが必要なのでしょうか。

水野：共創と競創という2つの造語をつけています。街のレギュレーションは行政と民間が共創し、その上で民活による競創が魅力ある街をつくるでしょう。

市民のためのデザイン



犬養：行革の目的は政治を国民のものにすること。国民の暮らしを如何にベターにするか、それも物質的な面だけでなく、精神的にベターなもの、ゆとりある美しい暮らしを如何につくるかということだと思います。そういう点でこのテーマは地域のデザインの問題と考えたい。国民と同じ高さの目線で見、社会と関連のあるレベルでデザインの問題としてとらえるならば、コミュニティと市民意識を如何に醸成するかです。地域の議論に「住民」という言葉は出てくるが「市民」という言葉は出てきません。市民というのは公の権利と義務をもっている人、住民は単に物理的存在でしかない。街づくりなどでも市民をどう育てるか、そういうデザインが必要。また特に優秀な中央の役人は母親のような保護意識が強すぎる。そこから指導なり助成ということが出てくる。さらに政治と市民が交

by randomly distributing the outcome of high economic growth to the areas left without the benefit of growth. A phrase to substitute the national target now lost is "do as you like", or introduce market mechanism. High economic growth caused people to lose their communities. Help for lonely elderly people has brought about tremendous deficits. As that is no longer possible, people are now urged to build a community, decentralize the authority and establish identity for different regions. Community functions properly to preserve safety. The problem is how to build a new community.

SM: Administration is awakening to design, and quality of local design has somewhat improved. But they are also becoming

homogenous. There are design of culture and design of civilization. For the central government, it is design of civilization, constructing standardized roads and sewage systems throughout the country. For the local governments, it is design of culture, although some are not fully aware of the distinction.

Design at the administrative level prioritizes hardware, and ignores software such as the management system.

The issue is design must be contemplated in terms of quality of culture. Social design or comprehensive design is what is needed.

TI: The administrative reform aims to turn over politics to people, to improve people's life not only materialistically but mentally, or to make their life beautiful and affluent. The theme thus

concerns local autonomy and regional design. When we discuss regional issues, we use the word a resident but not a citizen. A resident is a mere physical existence while a citizen has public rights and obligations. In building a community, we need design to foster citizens, not only that for hardware.

As for family life, it is necessary to make individual homes better and beautiful based on a new paradigm of awareness of citizenship. This will create a beautiful community. Design, after all, is to foster awareness of citizens.

KE: Nagoya Design Expo was held in 1979 and the City Assembly declared Nagoya to be Design City. They have embellished streets and opened International Design Center last October. But there are things that a local gov-

行政とデザイン

わるためには情報公開が大事。中央の役人が強いのは情報を一手に握っているから。それから財政監査と行政監査、財政監査は進むでしょうが、行政監査は難しいと言われています。しかしデザインの問題につながれば、街づくりを行政の勝手にしないためにも行政監査が必須となるし、そこでも市民のためという意識が必要です。次に家庭の問題ですが、個々の家を良いもの美しいものにする。それがきれいな街づくりにつながる。しかし今の日本はそれが税制のためにできない。相続するたびに駐車場になったりして結果として乱開発になってしまう。代々住める家があって町を愛することができ、市民社会ができる。デザインとは市民意識を育てることではないでしょうか。

栄久庵：各地域に様々なデザインの眼が生まれてます。例えば私が関係した名古屋市は、1989年にデザイン博を開催し、市議会でデザイン都市宣言をし、都市づくりをガイド、そして今年の11月の国際デザインセンターのオープンまでにこぎつけている。しかし地方だけではできないこともあるのではないのでしょうか。

竹内：質を高めるにはどうすれば良いか。それは選択の幅を広げること。例えば小学校。数学の得意な子供、平均的な子供のための学校など多くの選択ができるようにすることが必要。国家がやることはこの選択の幅を広げることです。広げて勝手にやりなさいということで、後は市民がやる。質を高めるのは市民。地方の中核都市の市街地はこの10年で零細

小売店の10%、飲食店の10%はなくなるなど崩壊状態にある。これからどうするという問題をこえてダイナミックに変わっている。これが自由化の結果なのです。また私の出身地清水市は港が全ての都市ですが、港の重要な部分は県や国がおさえている。市のできる部分はほとんどない。市街地がだめ、新たな展開もだめでは地域の開発意欲がなくなってしまう。オランダは癌の宣告を本人にする。自己責任で家族の介護の仕方を決めることができる。日本では家族に本人への伝え方を決めさせる。またオランダの運河には柵がない。その代わり小学校で服や靴のままプールで泳がせる。西欧型の自己責任をもった市民を育てるには500年ぐらいはかかるのではないのでしょうか。文化を理解させ育てるには、訓練を強いるなどの我慢がいる。それも選択の幅を広げながら。そうした仕組みづくりが行政改革なのでしょう。

田村：柵は管理者のためのもの。柵があれば安全かということそうでもない、落ちることもある。柵があれば管理者は責任を問われない。免責のために柵がある。管理の思想なのですね。

栄久庵：柵をつけておいて、それを50年ぐらいかけて静かに外していく。そんなやり方もありませんか。市民育成にしてもはじめにガイドをつけておいて、それを個人の資質にしていく。

田村：江戸時代には都市は非常に密集していたが、混雑の中の互いに尊重しあう生活の心得があった。一種の市民意識だと思う。そうしたものが今はない。

栄久庵：日本はなぜこんなに速くデザインのレベルを上げられたのかと海外で質問されます。答としてモノづくりの伝統、モノづくりが好きということと行政の指導と言ってきました。それである程度までできた。これからの国際社会でのアイデンティティーとデザインについてどう考えますか。

水野：80年代以降日本のデザインは確かに良くなっている。しかし民間も行政も含めてアイデンティティーがない。国の予算編成も全体におしなべてやってしまう。どこかを我慢してやるところだけに絞ることができない。そうした平均主義から変えていかなければなりません。

田村：日本の行政でやるデザインは、始めは全てゼロもしくはマイナスに評価されていた。でもそれが良いというお墨付きをとると急に一斉に右へならえとなってしまう。デザインにもっとも遠かった河川は、前は花一つでもだめだったのが、予算の無駄だというようなところも妙なデザインをしはじめる。

縦割り行政を調整するデザイン

栄久庵：一つの例題なのですが、車椅子に乗った老人が東京の自宅を出てモスクワに行く場合、住宅、道路、交通機関など問題解決にはほとんど全ての行政機関との調整が必要です。デザインにはそうした調整機能があるわけですが、できるのでしょうか。

田村：各行政は縦割りでやっているから、つなぎの部分に変なものになってしまう。全体的な骨格、構造的な手直ししなければならぬ。それと心の問題

ernment cannot handle alone.

HT: The national government must broaden the range of options. It is citizens who improve the quality.

As for design in local communities, local satellite cities have almost collapsed in the last decade, and are undergoing dynamic changes. There are no fences along canals in the Netherlands. Instead, children practice swimming with their clothes and shoes on. Administrative reform perhaps means building a system for fostering responsible citizens who appreciate culture.

AT: Fences are for the convenience of the management.

KE: Maybe we should build fences first, and then demolish them very gradually, say some

50 years. This may be one way of doing things.

AT: In Edo period, cities were very crowded, but people had good manners and etiquettes, a kind of civil sense.

KE: When abroad, I am frequently asked how Japan could so quickly raise its design standard. One answer is our tradition of making things. Another is the administrative guidance. In the international society, design will play a more effective role in establishing identity.

SM: Japanese design has indeed improved since 1980s, but still lacks identity. Modernization process since Meiji era denied Japan's history up to that time, as Japan endeavored to catch up with the western world by copying everything western. Civil rights alone were emphasized and there is no aware-

ness of obligations.

AT: In Japan, once a design is approved by the administration, everything follows suit.

KE: If an old person on a wheel chair wishes to go to Moscow from home in Tokyo, diverse problems must be solved first. Design has the function of such coordination with all administrative organs.

AT: Administration acknowledges that problems must be solved, but they do it only in bits and parts, and they do not take the problem overall. Another thing is the heart or willingness to help people on wheelchairs.

HT: In order for a person on wheel chair to freely move around in cities, we must get rid of cars. But it takes time to reach a consensus from all, including young people.

Administration and Design

もあります。車椅子の方に対してパッと手伝える意識、こうしたソフトのデザインがいるでしょう。

竹内：本当に車椅子で自由に歩くには都市の中心部から自動車をなくすことが必要ですが若い人を含めての全体的なコンセンサスを得るには時間がかかります。ただ例えば飛行場など部分的には良くできています。

水野：この問題ではレギュレーションづくりに行政の役割がある。障害者を含めた全ての人を対象にした新たなユニバーサルデザインのスタンダードの検討がいる。しかし単純な問題ではない。日本の住宅には縁の下がある。気候対策からき一つの伝統的な文化様式になっていますが、それが障害者のバリアになっている。こうした問題も解決しなければなりません。

犬養：人間はそれぞれ違う素質をもってきます。デザインはそうした差別を取り除くもの。安く良いデザインは誰でもが買える。平等をつくる役割をもっていません。弱い人に手を差し伸べるというハートの問題は仕事の役割としてはやるが、個人のハートとしてはまだやらない。人間らしい自発性に欠ける。役割意識が強すぎるのです。市民としての目線、人間的な暮らしに対する認識を共有しなければなりません。

栄久庵：今日の話は、デザインが人を育てる環境をつくり、そうした環境がデザインを高めるといったことだと思えます。また行政施策としてのデザインであらうが民間の力としてのデザインであ

らうが重要であり、可能性を持っているということです。今後さらに継続してこのテーマを検討したいと思います、ありがとうございました。

栄久庵憲司 / インダストリアル・デザイナー、JD会長

田村 明 / 地域・都市プランナー、JD監事

竹内 宏 / 長銀総合研究所理事長

水野誠一 / 東京クリエイティブ理事長、参議院議員、JD理事

犬養智子 / 評論家、JD理事 (発言順)

デザインに必要なのは「行政」でなくて「政策」

村野啓一郎 勲日本産業デザイン振興会理事

「それは行政の責任だ」とか、「行政の立場から何とかしてもらいたい」とかいう語法はどれも最近のもののように、それだけ行政が身近になり、また公共的なものが擬人化されたためと思われる。それはそれで結構なのですが、そういう行政とは、多分に管理administrationということで、それが治水とか、ごみ処理とかいうように誰にとっても必要であり、しかし個人的でなくて社会的・集団的に処理しなければならない業務についてはもちろん必須ですし、場合により緊急でもあります。しかしそんな意味での行政をデザインが必要とすることはないでしょう。デザインはより自由で、個人的な行動・現象、あるいはその成果ですから。

ただ考えるべきは、近代社会の住み甲斐は、個人の自由な行為の作用・反作用の結果が、時間をかけ迂回しながらも、全体としてよい方に、進歩の方向に向か

っているという信頼があるからこそ肯定されます。即ち個人の行動の自由の結果が理想の社会を、またより高い価値ある成果を実現してゆくという確信があるからと言えます。それが完全なレッセフェールによって実現すると考えるならばアダム・スミス流の予定調和の思想ですし、真善美のような統一的理念の追求努力によって実現される筈のものとするならば、それは理想主義(ないし啓蒙主義)です。いずれにせよその信念の実現には、その実現を可能とするシステムの維持や、追求すべき理念・目標の提示が不可欠です。多分このような、社会の中に潜在的にある筈のその目標と枠組みを具体的に示し、その進行をいささか早めることができるのが公共の「政策」であり、それ以上の政策への期待はありますまい。そしてこれは必ずしも架空の期待ではありません。かつてわが国は、経済の面ではありますが、その政策の成功例を取ったこともあったのです。

昔16世紀、ヨーロッパから渡来した人々から、「日本人は貧しいが高貴な心をもつ民族である」と評価されました。それがいまや物質的な繁栄を達して、すでに「富裕であるが醜い日本人」といわれている実情にあります。この国の人々は、いま生活者・生産者、実践者・批判者を含め、その行動様式や価値意識を通じて、真剣な反省と自己改革を行うべき文化状況・デザイン状況にあると言えないでしょうか。

1931年生まれ。通商産業省工業技術院総務部長、科学技術庁振興局長、新エネルギー・産業技術開発機構理事を経て、90年より現職。

ety and to hasten the process of such realization. Now that Japan has achieved materialistic prosperity and its people are called "rich but ugly", people of this country are in the cultural and the design situation that require their serious reflection and self reform through their mode of behavior and sense of values.

Keiichiro MURANO / President Japan Industrial Design Promotion Organization

SM: Design for the social system involves willingness to lend hands to disabled people. We also need standards for universal design.

TN: Barrier-free design requires sharing appreciation of humane life and objectives as a citizen.

KE: Today's discussion suggests that design creates an environment that fosters people, and such environment will improve design. Whether it is for the administration or for private sectors, design is very important.

KE (Kenji EKUAN) / Industrial Designer

AT (Akira TAMURA) / Urban Planner

HT (Hiroshi TAKEUCHI) / Chairman, Research Council LTCD Research Institute, Inc.

SM (Seiichi MIZUNO) / Chairman of Tokyo Creative Committee, Member of the House of Councilors

TI (Tomoko INUKAI) / Critic

Design Requires Not Administration, But Policy

When "the administration" is held responsible for some situation, the administration probably means the government. Government control over flood or waste disposal is necessary and urgent in some cases, if it concerns a society or a group. No such control is ever necessary for design because it is only the individuals' freedom of action that realizes an ideal society and achieves a result of higher values. This is realized by total "laissez faire", not by efforts to seek a unified ideal. To realize the belief, it is essential to maintain a system that enables realization of the belief, and ideas and objectives should be pursued. The public "policy" should specifically indicate its objectives and framework that are latently present in the soci-

Interview

「21世紀までの4年間に、どう改革が出来るか」

株式会社電通総研 代表取締役社長兼研究所長 福川 伸次氏 / 日本デザイン機構顧問

「大変化・大交流の時代」の芽生え

「21世紀を展望するに当たって20世紀をどう捉えるか、私は20世紀は『イデオロギーの対立・植民地と支配者の対立』の時代から『対立から協調・支配から自立』の時代への変化が起きたと思っています。それと膨大な『人口爆発』です。キリスト生誕の頃の人口は2億人と言われていたのが1900年には15億人になり、今世紀末には64億人になると推定されています。13億人増えるのに1900年かかったのが、この100年間にその3倍増えることとなります。その人口爆発を支えたのが経済成長であり農業技術の進歩です。物質文明の極度に発展した形が20世紀に現れ、それが今『行き詰まるか、行き詰まらないか』に直面しているのです。」

「他方、経済面でナショナルエコノミー（国民経済）の中での経済発展を中心として捉えた概念からガットが成立しIMFが出来て（これはアメリカの功績ですが）、後半には世界貿易自由化に進み、更に情報技術の発展によってボーダーレス経済へと進みました。そして地球環境問題なども含めて、いわゆる地球は一つという『地球社会』となって来ました。この100年はいろんな意味で『大変化の世紀』と言えます。イデオロギー対立の時代が一応終わり、文化が交流する『大変化の時代・大交流の時代』が芽生えてきています。経済では市場経済を中心に考えて行って、政府のあり方も行革などで問い直され先進国はどこでも『小さい政府』を目指す方向に動きつつあります。」

What Innovations Are Possible in Three Years before the 21st Century?

To form an outlook for the 21st Century, we must look back on the 20th Century. I regard it as an era of shift from "ideological antagonism and confrontation between the governed and the governing nations" to "cooperation in lieu of confrontation and independence rather than dependence". Another is the tremendous "population explosion". That was made possible by the economic growth and advance in the agricultural technology. Development in materialistic civilization saw its extreme in the 20th century, be it a dead-end or not. Trend of free trade prevailed in the world and development of information technology brought about borderless economy and contamination

国際社会の平準化をめぐる諸問題

「21世紀をどう捉えるかですが、私は世界全体の相互依存が益々高まっていくと同時に、多極化・多層化した社会が現れてくると考えています。近年、アジアの成長率は圧倒的に高くなる反面、日本、ヨーロッパ・アメリカは停滞しています。2010年には東アジアとEU、それとNAFTA（北米自由貿易協定）はほぼ拮抗する経済地域になると予測されていますが、そのアジアの中で日本の地位は相対的に低くなり、中国とかASEANの比率が高まる。いずれにしろ日本を含むアジアと、北米とEUが大きな地位を占めて共同運営『世界の共同運営』の形になるでしょう。かつて19世紀のイギリス、20世紀のアメリカ・ソ連、その後のアメリカという構造ではなく、国々の平準化が起きて世界が多極化して『協調・連帯による秩序』の時代になると考えます。」

「21世紀の見方には、世界が多極化して秩序・求心力を失い人々がエゴイストリックになって世界が分裂し『カオス』になるというシナリオと、対照的に、資本主義と自由経済・市場経済を中心とする価値観の共通化の時代が出来て、対立のない調和のとれた世界になるという『ユートピア』的見方があり、どちらもその可能性があるのです。」

「要は運営がうまくできるか否かにかかってくるわけですが、主要な国々が平準化して来ると、何か『コア』がないと秩序が動かない。国際連合あるいはガットのようなものが必要になってくる。それと同時に平準化してくると、国ごとで

of the world. The past 100 years was a period of great changes in many senses. With the close of ideological antagonism opens the era of great changes and exchanges in terms of culture.

The world in the 21st century will see more and more inter-dependence among nations, and societies will become multi-polarized and multi-layered. While the growth rate in Asian countries accelerated overwhelmingly, that of Japan, Europe and USA has become stagnant. Unlike dominance by Britain in the 19th century and by US and Soviet Union in the 20th century, the world will be levelled off and become pluralistic. Order can be maintained only through cooperation and solidarity.

If levelling off proceeds, arise for a "gcore" to

固まりたい、発言権を保ちたいとなると、リージョナルな協力関係を作っていくことになる。その過程で夫々がブロック化しないようにするためには、どうすべきかが問題です。」

「他方、成長から更に取り残されるかも知れない国があって、難民や貧困問題を世界が抱えることとなります。加えて環境汚染や資源不足・エネルギー不足などの問題を既に抱えている。となると考え方によっては、むしろ国家というものの役割が低下して国際機関とか国際連合などの役割が高まる傾向があります。NGOのように国際的なネットワークを設けたり、企業は企業でグローバル展開が必須となります。しかも20世紀末に高まった『小さい政府』志向が進んでいくとなると、今までに経験したことのないような事態が起こるかも知れない。そこでいかに秩序・求心力を高めるかが大きな問題になってくる、各国の政治指導者の役割が大変重要になる。」

枠組みづくりのソフト開発—日本の役割

「アジア・中国のウェイトは相当高くなります。ただいずれも国内に色々問題を抱えていて、次代の指導者へ移ったときの政治的な安定の問題があります。経済システムでは経済が高度化するに依り順次システムも政府関与を低める改革が必要で、それをうまく進めるためにはマクロ経済のコントロールが不可欠です。民営化や規制緩和、それから対外関係の維持も重要です。その上に特にアジアのような高成長経済にはエネルギーの確保

bind things together will occur for order. That may be something like United Nations or GATT. At the same time, if nations of the world become indistinct with one another due to levelling, neighboring nations may be united and establish regional cooperation. It then will pose the problem of organizing blocks.

Global issues such as refugees, poverty, environmental contamination, and lack of resources and energy may in a sense diminish the role of a nation and enhance that of international organizations such as UN. The great challenge will be how to maintain political order and centripetal force, and political leaders of the world will have to face the difficult tasks.

Asian countries, especially China, will have a considerable significance. However, these

が優先される結果、環境破壊で国民の健康を害する事態が起きはしないかも問題です。もちろん夫々の国も努力するでしょうが、アジアの経済が持つ困難な問題の解決のために国際協力がいかに展開できるかです。その中で日本がどういう役割を果たすか。国際社会での合意形成は益々難しくなってくる。日本はその解決のために『ソフト開発・知的貢献』が重要になると思います。』

日本はシステムに問題

「そうした国際的役割を果たす上に、日本自体がどうなっているかという点、これが大問題で今のよう形していると徐々に日本は活力が失われてしまう。従来のような高コスト構造ではどうしても空洞化は避けられないし、横並び志向とかシェア争いのようなことばかりやっている間は『創造性』が伴わない。技術革新・開発もおいて行かれて生産性のいい高度な産業は外国へ出て行き、規制で守られた非能率的な産業だけ残り、急速に

日本の成長力は落ちる。雇用機会は減少し国際収支も悪化する。しかも高齢化がそこにやって来る。高齢化すれば当然貯蓄率は下がり労働生産性も下がる。』

「21世紀までの4年間で、どういう改革が出来るかコスト構造をより柔軟にして、しかも創造性とかイノベーションを高める『高いイノベーション能力』を持つ産業社会にしていくかが大問題で、今までの発想では日本は新しい成長の発展力は持ちえない。』

「しかし日本民族は、そんなにダラシのない民族でもない。特に20世紀前半には世界に冠たる発明・発見をしている。民族自体の資質が問題だというのではなく『システム』の問題です。教育も恐らくそういうことでしょう。特に日本で大事なのは創造性を高めることです。』

「もう一つは異文化との接触を深め理解を深めることの重要性です。『大交流』の次代には尚更のことで、日本はどちらかと言えば同質社会で以心伝心的な発想でいるのですが異民族を抱えて苦しめて

経験を積んだ国に較べると、ほとんど経験がなく、そこは問題だと思います。』

情報化社会一人の選択の重要性

「情報化社会は不可避的に進むでしょう。私は情報化社会の本質は個人のレベルで言えば『自分の価値判断による、自分の選択』が高まることにあると思います。残念ながら日本の情報化はアメリカと比較するとかなり遅れていて、設備投資の中の情報関連投資はアメリカ35%、日本17~18%です。いかに改革して追いつくか。真似だけでは追いついても追いつけない。追いつけるような人間の能力、社会環境整備が大切です。』

「日本は外国と付き合っていく上でインディビジュアルイズムは前提としてあるけれど、日本の個は『関係する個、他との関係において存在する個』であり、だから『和』がある。人間が神に向かい合っている『自分はどのような存在か』を明確に認識するかよりは、他との関係をどう理解するかなので、そこにどうしても『文化的な衝突』が起り得るのです。そこで教育が大事ということになって来る。情報化も、いい方向へ持って行かなくてはいけないと思うのです。』

1932年東京生、55年東京大学法学部卒、同年通商産業省入省。ジェットロ・アムステルダム駐在員、貿易局長、大臣官房長、産業政策局長を経て86年同省事務次官。退官後、同省顧問、(財)産業研究所顧問。89年、(株)野村総合研究所顧問、90年(株)神戸製鋼所代表取締役副社長、94年同副会長を経て94年より(株)電通顧問並びに現職。同時に現在、国民生活審議会(経済企画庁)、中央環境審議会(環境庁)、生涯学習審議会(文部省)等の各委員を務める。著書に「美感遊創・プラスサムへの途」など。

インタビュー / 佐野邦雄、伊坂正人



countries are confronted with domestic problems of their own, and the essential thing is political stability when the power shifts to the next generation or establishing controlled macro-economy. Privatization, deregulation and stable diplomatic relations are also important. Particularly, when a country is undergoing rapid growth, as in many Asian countries, there arises a grave concern for the public health which may be at stake due to deteriorated living environment caused by overemphasis on energy. How can international cooperation be developed to address difficult economic challenges faced by Asian countries? For Japan, development of software for establishing frameworks and intellectual contribution are the key elements.

To fulfill its role in the international society, Japan must give serious thoughts to what innovations are possible during three years before the 21st century. It is challenged to develop into an industrialized society equipped with "highly innovative capacity" for higher creativity by changing the cost structure to a more flexible one. Conventional thinking will never strengthen the power for new growth. However, the Japanese are not that un-disciplined ethnically. It is not their quality that is questioned; it is the question of "system". The same is true of its education. What is most important for the Japanese, particularly in the age of "great exchanges", is to foster creativity. Another important point is to enhance contact with and deepen understanding of different

cultures. "Informatization of society" will irreversibly proceed. Japan lags far behind USA in its informatization process. How can it catch up? Cultivating and fostering people who have the ability and improving the social and environmental conditions toward that end are the key factors. To the Japanese, individualism means an existence in the context of relationship with others. It is a matter of how to interpret the relation with others. "Cultural conflict" is therefore inevitable. This is where importance of education is felt. We must make sure that informatization process will proceed in desirable direction. **Shinji FUKUKAWA** / Chairman and Chief Executive Officer, Dentsu Institute for Human Studies

産業とデザイン

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」

1996年11月16日(土) 於：東京都現代美術館 講堂

主催：日本デザイン機構 協賛：トヨタ自動車株式会社 後援：日本経済新聞社

■プログラム

1. 講演——ロバート・ブレイク
デザインのあり方
—経営力の核となるために
2. パネルディスカッション
パネリスト：ロバート・ブレイク
水野誠一
谷口正和
モデレーター：伊坂正人



デザインのあり方 —経営力の核となるために

ロバート・ブレイク

/ 国際デザイン・マネージメント・コンサルタント

私が申し上げたいのは「デザインというものはあくまでも経営力の核として認識されるべきだ」ということである。1つの商品やサービスを差別化することは、企業にとって有利なポイントであると認識されている。競合他社の商品やサービスでなく「何故」当社の特定の商品を選ぶのか、これは1つの戦略的な機会の扉もしくは窓と言える。だからこそデザインを戦略的な要素の一環として認識することが重要である。これは競争の優位に繋がる。効率的に確実にモノを作り上げる製造プロセスにデザイン・クリエ

イティビティを入れることが、差別化を図る有効な方法である。

周知の通り、単にデザインをスタイリング活動であるという一形を作り色を与えるだけでは充分でない時代になっている。通常デザインは限定的なデザイン—1つの商品の限定的デザインを指すことが多いが、長期的な視野の元に、他社の他の商品との関連づけの上に組み立て、1つの戦略的なターゲット、マーケット目標をしっかりと確認した上で作り上げられるならば確実に「企業のイメージ強化」に繋がる。言うなれば「デザイン機能」が企業において「経営の核」として活動している意味を持つことになる。

これは企業戦略の「推進力」であり、更にレベルを上げることにより「機動力」とするためには、企業のトップ幹部によって「デザインは経営力の核である」ことが認識されることが重要である。

私が関係した企業において、どのようにデザインを経営力の核として認識するに至ったか、それをベースにどのような活動を展開したかの実例をフィリップスの例で解説する。数年前、フィリップスは「変化」のプログラムを展開した。「センチュリオン」と名付けられたモノで同社のリ・エンジニアリング活動を行うというものである。(私はリ・デザインと呼びたいのだが)「センチュリオン・プログラム」が構築された。99名のトップ幹部で構成され、まず「5つの経営力の鍵」を見出す作業を行った。①調査②デザイン③製造④マーケティング⑤

幹部にプレゼンテーションする機会に「デザインとは何か」を初めて体系立てて説明した。結果として14のタスクフォースが形成され、そのうちの2つがデザイン関連であり、私が議長を務めることになった。1つは「ユーザー・インターフェイス」他の1つは「コーポレート・アイデンティティ」である。

ちなみに「デザイン・マネージメント」の私の定義は「企業内の正式なプログラム活動・行動として認識される、長期的な企業目標に結びつけた形での活動」である。

活動において重要なことは、企業の変化をデザイナーが予知能力を発揮してプログラムを組むことであり、企業内デザイン部門は様々な局面でリーダーシップを発揮することが望まれる。デザイン資源を戦略的に展開した実例であり成果である「フィリップス・コレクション」を紹介する。そしてデザインを競争力に据えて国際的に展開している各社（ヒューレット・パカード、ブラック・アンド・デッカー、ソニー、ナイキ、ペプシ・コーラ）の実際をスライドで紹介し、最後にビデオによりフィリップス社の「100年の歴史のデザインの話」をご覧いただきたい。

ハーマン・ミラー社を経てフィリップ社でデザイン・マネージング・ディレクターを12年務め、現職。国際インダストリアルデザイン団体協議会、元会長。



The Status of the Design in a Corporation: —Should It be a Core Competency

What I want to say is "design must be perceived as the core of management force". To distinguish a product or service is perceived as an advantage for enterprises. "Why" do people choose our products rather than our competitors? This may open the door or window to a strategic opportunity.

Generally, design means a specific design for a given product. If, however, design is created with a long-term viewpoint by considering compatibility with other products of other companies in order to respond to a strategic target or marketing goal, then it leads to "reinforcement

of the company image". In other words, "design function" will bear a significance as "the core of management" within the company.

This is "the propelling force" for company strategies. To raise it to "the driving force", awareness of the top management is essential. Let me explain this by taking example of Philips. A few years ago, Philips developed a program for "change" for its re-engineering activities called "Centurion", and deployed 99 top management people to extract "five keys to management ability";(1) investigation, (2) design, (3) production, (4) marketing, and (5) human resources. When presenting them, 500 managers were given systematic explanation

on "what is design" for the first time. In the end, there were formed 14 task forces, two of which were related to design and I was appointed as the chairman of User Interface and Corporate Identity.

What is important for a designer in such an activity is to plan a program by foreseeing company changes. Design division within a company is expected to take the initiative in various aspects.

Robert BLAICH / International Design Management Consultant

Industry and Design

JD FORUM 5 [Global Design Management]

1996.11.16 (Museum of Contemporary Art, Tokyo)

organized by Japan Institute of Design ■ sponsored by TOYOTA Motor Corporation ■ supported by Nihon Keizai Shinbun, Inc



地球時代のモノづくりのデザイン

水野 誠一 / 東京クリエイティブ理事長

私は、今は政治もデザインも同次元で語るべき時代と考え、政治の中に「マーケティング」を持ち込むという視点で活動している。「デザインの視野」をグローバルに広角化する意味が3つある。1つは「視野のグローバル化」でマーケティング自体がグローバル化して行くこと。2番目は地球とデザインの関わり方を考える時に重要な時代のテーマである「エコロジーの視点」が浮上する。3番目は「地球的視野に立った経営、あるいはデザイン・マネージメント」。単にデザインの問題だけではなく、もっと大きな様々な改革に関わり合っているのだというテーマである。

いま日本の産業の空洞化が指摘されているが、空洞化は「生産市場の空洞化」のみならず「金融市場の空洞化」も進行している。それは同時に「消費市場の空洞」に繋がる。そうした状況の中で我々は「改革」を迫られているのだが、世界市場をターゲットに考えた時に「技術革新・技術改革から来る最終的な問題は価格改革」であるという認識が必要である。

Design for Production Things in Global Age

By expanding "visual field of design" on a global scope, there are three merits; globalization of marketing, ecological viewpoint, and management from the global viewpoint or design management.

Emasculation of Japanese industry today not only means "emasculatation of production market", but that of "finance market" as well as that of "consumer market". We need to recognize that if we were to aim at the world market, renovation and innovation of things achieved by technological and design renovation should eventually be reflected in prices. Only through this process, "consumption" will be revitalized.

技術・デザイン改革を通じて成されるモノの改革革新は最終的には全て価格に表れるべきである。そのことによって初めて「消費」が再び活性化する。

次にモノ作りをしていくマーケットは、グローバルにデザイン・マネージメントを考えていくべきであるという点を提示したい。「企業」「日本市場」「世界市場」の大きな歯車を直接全部付けてしまうと回転させようとしても回転しない。各歯車の間に3つの小さな要素の歯車「デザイン・リサーチ」「デザイン・マーケティング」「デザイン・コミュニケーション」(3つを総称してデザイン・マネージメント)を入れるとスムーズに回転するようになる。

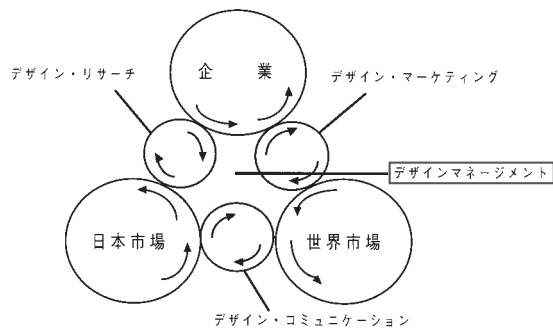
「地球との関わり合い」は「マーケット・デザイン」から「ソーシャル・デザイン」への移行である。初期的な「プロダクト・デザイン」から、生産一使用までを考える「環境デザイン」へ。時代が成熟化した今、更に「エコロジカル・エンバイロメント」までデザイン概念を広げる必要がある。「モノが捨てられた時にどういった問題が起きるか」を考えるこ

とにより素材から形態まで全て変わる可能性がある。つまり生産から再生産までを考える「ソーシャル・デザイン」まで広がると考えている。単純な「プロダクト・デザイン」すなわち「マーケット・デザイン」から概念を広げ地球全体を考えた「グローバル・デザイン」一私は敢えて「ソーシャル・デザイン、ソーシャル・マーケティング」と言っているが、そういうものへ変わって行くと考えている。

そこで重要なキーワードは「競争」から「共創」、コンペティションからコラボレーションあるいはコ・クリエーションである。同業他社とモノ作りのコンペティションをやっているだけでは問題は解決出来ない。「もっと大きな視野に立って異業種と一緒に新しいマーケットを作り上げていく。」あるいは「新しいマーケット・パラダイムを作り上げていく」ことが、今求められている。そこに21世紀へのヒントを見出すことが出来る。

元西武百貨店副社長。現職。西武のCIづくり、新事業開発に取り組み「ロフト」「シード」館を開業。消費社会の新しい座標軸に基づくモノづくりを志向している。なお1995年参議院議員当選、現在新党さきがけ政策調査会長。

グローバル・デザイン・マネージメントの三要素



I want to point out that the production market must develop a global design management strategy. If we equip ourselves directly with all big gears such as "enterprise", "Japanese market" and "world market", we will not be able to rotate. We need auxiliary gears such as "design research", "design marketing" and "design communication" (collectively "design management") between gears for smooth rotation.

"Involvement with the earth" means shift from "market design" to "social design". From the initial stage "product design" to "environmental design" covering from production to end use.... In this mature age, the design concept must be

expanded to include "ecological environment". By considering "what problems will happen if we discarded things", everything from raw materials to forms may change. In other word, it is "social design" that covers from production to re-production, or from competition to collaboration or co-creation. Different trades must collaborate and cultivate based on a broader viewpoint.

Seich MIZUNO / Chairman of Tokyo Creative Committee, Member of the House of Councilors

産業とデザイン

第5回JDフォーラム

グローバル・デザインマネジメント



「地球の立場」と「個人の立場」の視点

谷口 正和 / マーケティング・コンサルタント

次代の経営の立場・マネジメントを考えると2つの立場が明らかになる。1つは「地球の立場にたった経営」。もう1つは「個人生活者が主人公になった経営の立場」である。この2つの立場を眺みながら我々がどう考え、表現していくかが「グローバル・デザイン・マネジメント」であり、水野氏は「ソーシャル・マーケティング」と言われたが、次なる社会をどう作り、我々がどのように貢献出来るかが問われている。デザインは従来の機能分担に留まらず、2000年以降の社会モデル・社会ビジョンを予見し構想するところに戻らなければならない。

「地球の立場の経営」と「個人生活者の立場の経営」を繋ぐ時、「小さな単位の連鎖」の着目が重要である。地球経営のキーワードはサステナブル（持続可能な再生産の仕組み）であり、「生きて行く」ことを総体的に捉えるのは生態学・エコロジーの概念である。エコロジーは全てを生かし誰も死んではならないということに向かった連鎖であり、その意味で「共生」の概念は益々重要になる。

Global Stance Versus Personal Stance

Positions of next generation management are "management from global standpoint", and "management from personal standpoint with an individual as its principal". With these in mind, we must question ourselves how to build the society for the next generation and what contributions we can make. In addition to its conventional roles of division of functions, design must predict and construct the social model and the social vision after 2000. The keyword for global management is "sustainability", and comprehensive approach to "continuing living" belongs to the concept of ecology. To plan "a recycling type social structure" by substituting productivity with recycling system is management and design from the

生産性を循環生命性に置換し「循環型社会構造」へ全体を計画することが、地球の立場の経営でありデザインである。ニュー・デザインから「リペア・デザイン」「リ・デザイン」更に「リ・マテリアル（再素材化）」が原則になる。

エコロジーは一見地球全体の論議のように見えるが、地球の夫々が丹念に生き、その連鎖によって全体が生きるのであり、つまり「大きく考える」という考え方は終わり、「より小さく連鎖して考える」方へ移ったのである。もっと身近な所で言えば、ハイテクのみに頼るのではなく、手作りであるとか一人一人が自ら「生かし・作る・出来る」といった個人生産性の技倆を取り戻す潮流も出ているが、こうした多様なレベルを同時に認め生かす時代である。

「バリア・フリー」を「規制緩和」と解釈すると、まず自ら一人一人の単位の中での自己規制を緩和することが先決である。そして先述の地球の立場と個人の立場に基づいて既成の価値観や工業化社会によって効率分業型にバラバラにされた使用者の立場を再融和する。この「エコロジー」と「バリア・フリー」の概念は我々の中のマネジメントの軸として問いかねられるべきテーマである。

我々デザイナーは、自らデザインをするという時代から顧客要望・顧客自身がデザインできるように、どのようなデザインシステムを用意できるか、これが我々のデザインになってくる。

バリア・フリーの概念と個人を繋いだとき、「新しい地球時代の生活インフラ

global standpoint. The basic rule is to shift from new design to "repair design", "re-design" and further "re-materializing".

Ecology is based on the thought that the earth as a whole is made alive as a result of interrelationship and links among individual elements. Instead of "thinking in a broader sense", we must think in terms of "links among smaller elements". We must shift from high technology to hand-work. A trend to acknowledge the workmanship of an individual has appeared, but now is the time to accept such diverse levels. If we interpret "barrier-free" to mean "deregulation", then we must first lift our own self-restriction. The position of users which was totally disintegrated for the sake of efficiency must be merged once again. The concept of "ecology"

を形成する道具」は新しい共通項の中にあり、自然と共生しながらシンプルでよく洗練され、使用価値に垣根のない優れてユニバーサルなデザインが今求められている。そのキーワードは何回それを生かすことが出来るかという「リ・ボーン」にある。経営の変革期は「流れを作る」ことにあり、流れを加速し一人一人の連鎖を集め航海し、社会にシナジーをかけることが、グローバル・デザインのマネジメントの持っている意味である。

(株)ジャパンライフデザインシステムズ代表取締役社長。生命、生活、人生のあり方を問う「ライフデザイン」を企業理念とし、地球と個人の時代を見据えて常に次なる価値観のニューモデルを提示し続けている。



and "barrier-free" must be questioned as the core of the management. We designers must present design systems to enable clients to design by themselves according to their needs, instead of doing the design work ourselves.

When we link the concept of "barrier-free" with an individual person, universal design will be the solution, an excellent and simple design that enables symbiosis with nature. It depends on how many times the design can be utilized. Change in management is to "create a flow", and to accelerate the flow and apply synergy to the society are the meaning of the global design management.

Masakazu TANIGUCHI / Marketing Consultant

Industry and Design

JD FORUM 5

[Global Design Management]



グローバルデザインの目標

パネルディスカッション要点

「優れた地球市民」になるための必須条件—デザイン

ロバート・ブレイク：次世紀つまり2000年は殆ど明日だが、デザイナーはこのプロセスでは「変化の促進剤」ではないか。デザイナーはイノベーションであり突破口を作るリーダーであるべきだ。それは自分だけでなくチームの一員として。複雑で重要な地球規模のプログラムが「個人」「企業」そして「コミュニティー」と直面し21世紀に向けて重要になる。社会の態度、期待そして教育やヘルスケアについての関心、その他の社会的問題は企業・政府・経済そして世界中の人々の生活に大きな意味合いを持っている。そうした問題こそ21世紀に向けてのデザイナーにとっての最大の主眼たる問題ではないか。デザイナーは、新しく、よりよい製品を市場に向けて開発するという目的に加えて、コミュニケーションシステムのデザイン、教育プロセス、複雑な企業のための戦略的な企画。そして環境問題に対する解決策。将来に向けてのビジネスベンチャー、そしてその他の世界問

The Objects of Global Design
[The Point of Panel Discussion]

Prerequisite for "Excellent Global Citizen" -- Design

Robert BLAICH: Designers must be "an accelerator for change" and a leader for innovation. They are involved in various global issues which bear significant impact on business, government, and life of people all over the world, such as design of a communication system, a process of education, strategic business planning, solutions to environmental issues, and future business ventures.

Design is to "make technology more human" and to shift to "user's viewpoints" by renovating

題に関係を持っている。

つまりデザインは「技術を人間化する」ことであり、技術を改革することによって「ユーザーの視点」に移行していくとするものである。デザインの専門家は社会を取り巻く変化に対して変化を起こすもの、また対応していく力をもたらすものであるべきである。デザインが広範で戦略的な視点を持ち、またそのように定義づけられる必要がある。

ここで先日伺ったエクアド氏（ブラジル・デザイン研究所所長）の意見を引用紹介したい。彼の話では「世界人口の三分の二は南半球に住んでいるが、GNPは北半球の人の八分の一に過ぎない。本当のニーズは社会的見解にたち、途上国においてデザインを発展させていくことにある。絶対的貧困の撲滅に関わるような形で製品を作り出さなくてはならない。今日、その貧困ライン以下の人が1,400万人いる。」

2番目のポイントは、基本的なヘルスケアおよびシステム、ヘルスプログラム・システムを拡大することによって、同時に基本的な「教育」も拡大して行くべきという点である。ヘルス・エネルギー・輸送などにおいて、全ての意味でデザインは強いプレゼンスを持つべきである。これらの問題はグローバルな企業活動の領域の中で行い、企業のダイナミックスにもよく対応していき、より強い責任感を持って戦略的な計画を特定し行動に移さなくてはならない。そのためにデザインは経営力の核として、伝統的な企業の方考え方つまり競争上の優位性を保

technology. Specialists in design must make changes to correspond with changes in the society and have ability to cope with such changes.

According to Mr. Ecuado (Chairman of Brazilian Design Inst.), the real need is to promote design in developing countries based on the social viewpoint. Products must be made in a form that will eradicate absolute poverty. Another important thing is that by expanding the basic health care and system, basic "education" should also be expanded. Design should have a strong presence in health, energy and transportation. Design should therefore maintain superior competitiveness and achieve

つこと、利益の達成以上の「何か」をしなければならぬ。

デザインは「優れた地球市民」になるための必須条件であり、その援助を行うものである。

伊坂（モデレーター）：グローバル・デザイン・マネージメントの課題の1つは「デザイン・マネージメントがグローバル化した時代にどう対応するか」にあるが、今日ご出席のパネリストの方々は、図らずも「今日のグローバル・デザイン・テーマをどうマネージするか」と把握された。しかもそのマネージは単なる管理ではなく「グローバル・デザイン・テーマ」に対しての目標づけ、それに対する解決の手法、いくつかのキーワードが提案されたと考える。

（尚、当日は開場からの質問を含め、この後約1時間にわたり熱心な討論が行われた。）



"something" more than the profits.

Design is a prerequisite and an aid for us to become "excellent global citizen".

Isaka (Moderator): Unexpectedly, panelists discussed the issue of how to manage today's global design themes. By management, they do not simply mean control; they mean setting objectives for global design themes. They proposed various approaches and keywords.

(1.5 hour question/answer session followed the discussion.)

産業とデザイン

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

講演会終了後、会場を東京都現代美術館内のレストラン「ノービス」に移し、講師を囲んでのささやかなレセプションを開催した。



国際から人間際への視点

坂下 清 インダストリアルデザイナー

国際、INTERNATIONALという言葉には国という単位を肯定する概念が明確に存在する。家族、村、町、都市、そして国家という長い年月にわたった生成過程を考えると、民族や宗教という包括とは全く違う強固なアイデンティティの存在を感じる。

戦後、自動車、光学機器、エレクトロニクス機器等、メイド イン ジャパンプロダクトが世界の市場に進出した結果として、一般的にはハイクオリティ、リーズナブルプライスという評価を確立したが、デザインについてはナショナルアイデンティティの欠如という指摘を受けることが多くあった。確かに60年代から70年代にかけて輸出花形商品となったトランジスタラジオやカメラは、世界の市場に通用する共通項をデザインとして実現したが、その結果としてナショナルアイデンティティは希薄になったと言える。

しかし、新しい世紀に向けて、政治、経済、そしてライフスタイルが高度情報化時代への大きな動きの中で、国から地域、そしてグローバルになることは事実であろう。

デザインが人間のための創造行為であるならば、ナショナルそしてインターナショナルを越えて“インターヒューマン”という視点が重要になると考えられる。

1933年生まれ。東京芸術大学卒業後早川電機工業株式会社（現シャープ）入社、総合デザイン本部長、取締役、常務取締役を経て95年より同社顧問。

From International to Inter-human Standpoint

The word "international" clearly contains a concept that affirms the unit of a nation. Japan's post-War advance into world markets earned reputation for Japanese products for their high quality and reasonable prices. Design, however, was often pointed out as lacking the national identity.

As we head toward a highly informatized society in the coming century, human activities will surely shift their basis from the nation to regions while becoming globalized at the same time.

If design is an act of creation for human beings, "inter-human" viewpoint rather than a mere national or international one will be required.

Kiyoshi SAKASHITA / Consultant, SHARP Corporation

「グローバルデザインマネージメント」

山形一山の向こうのもう一つの日本

羽生道雄 東北芸術工科大学デザイン工学部教授

山形の公設民営の大学〔東北芸術工科大学〕に赴任して4年目に入る。私の仕事は「地域産業に於けるデザインは如何にあるべきか」これが県上級職からの依頼である。

20代中頃から、地場産業と呼称される中小企業のデザインを生涯の仕事と位置づけ、各地を歩き、最近では東北・東南アジアに請われて、多少の貢献を果たしたつもりだが、そのスキルは所詮モダンデザインの系譜に属するものである。70年代に入って「これでよいのか」と疑問をもちつつ走り続けた。山形に一人居を構え、ソコに居続けるのも何かに導かれることを念じてのことである。

山寺の一角にある、米国の歴史家にして駐日大使を務めたE.O.Reischauer博士の碑文『一中略一日本の本来の姿を思いだされる美しい所です。それは、松尾芭蕉が300年前にかの有名な旅行で山形を訪れた時に目に映ったものであり、私自身が20年以上も前に山形に旅した時に感じたものです。山形が過去の日本であるばかりでなく、将来の日本であると共に発展の余地があり、しかもその発展には自然と人間の喜ばしい均衡を決して損なうことのないものであって欲しいと私は望んでいます。一中略'88年記一』この思いは、地域産業の理念を示唆しているように考えるが如何であろう。

現職、モノプロデザイナーズ・モノプロ芸（株）社主。毎日デザイン賞、国井喜太郎産業工芸賞など顕彰多数。ニューヨーク近代美術館永久保存。

Yamagata—another Japan beyond the mountains—

It is my fourth year at Tohoku University of Art and Design in Yamagata.

I took up industrial design for small and medium-sized firms or so-called cottage industry as my life work in my mid-twenties. I have visited many places including northeast and southeast Asian countries, and I am proud of my contribution in this area. Skills I resort to in my work belong to the category of modern design.

In 1970s I kept on moving, asking myself "gis this really the right way?" I have moved alone and settled in Yamagata because I hoped something there might find my way.

Michio HANYU / Professor, Tohoku University of Art and Design

情報とデザイン

設計者と利用者の意思疎通

中島尚正 東京大学大学院工学研究科教授

工学の側から、デザインに関連した経験を述べてみたい。

私の専門分野は機械に代表される人工物の設計である。設計を研究対象として理解するために、これまでに福祉機器等の開発設計に参加して設計の実務を幾つか経験した。その中で、デザインの威力をまざまざと見せ付けられたのが、寝たきり高齢者用介護ベッドの開発であった。

このベッドの重要なところは、患者や介護者のボタン操作によって、自動的にマットレスが開口して便器が患者の尻の下にセットされる仕掛である。苦心の末、やっと試作一号機ができ上がり、健常者によるテストをクリアして、患者によるテストを実行することになった。しかし、使って貰えなかったのである。

その理由は、いかにも機械然としたベッドであったために、介護者が違和感と不安感を募らせて使用を躊躇したためであった。安全性と信頼性には十分な配慮をしてあることを理屈を並べて説明しても、介護者は納得できなかったのである。そこで、2号機以降の設計には当初からデザイナーに参加して貰い、とにかく使って貰えるベッドに改めることができた。

この苦い経験から思うことは、設計者の意図を的確に使用者に伝えるためにはデザインが不可欠であったこと、また、デザイナーが共同設計者に加わったから

意図の伝達にもデザインの威力が十分に発揮できたのではないかと、ということである。

上述の話は10年以上前の一事例であるが、その後、様々な人工物の設計とデザインの関係を考えるにつけ、一般性があるように思えてならない。

使用者がうんざりするほど沢山の機能を製品に盛り込もうとする設計者に最も欠けていることは、案外、設計の意図を使用者に伝える義務感とそのための工夫ではないだろうか。製品のデザインを通じて、設計者と利用者の意思の疎通が保てるならば、現在の緊急課題であり、良心的な設計者が望んである製品のライフサイクルの延長化にも有効であろう。

最近の製品のデザインの質は高くなっていると思う。とくに大量に生産される製品はそうであろう。しかし、多くの場合、そのデザインは一時的な所有欲を満たすことに寄与しても、永く保持したいという気持ちを抱かせるまでには及んでいないのではないかと。

ぜひ、デザインの威力を設計者と利用者との間の永続的なコミュニケーションに活かして欲しいと願っている。

東京大学工学部機械工学科卒業、現在東京大学人工物工学研究センター長。人工物工学、設計工学、システム工学、マイクロマシン等を研究分野として活躍。

情報とデザイン

原田 昭 筑波大学芸術専門学群副学長

今ブームのインターネット美術館を見ても最初は「わあすごい」ということとなりますが、与えられた画像であるところが

問題です。「自分が見たいモノはそれではないだろう」と思わなければ、自分の感性を抑圧することになるのです。テレビなどはその最たるモノですね。「本当に自分が見たいものとは違う」と構えておかないと、ほんとうにバーチャルな世界へ入りこんでしまい、わかったと思いついでしまう。

まわりの情報に対する自分の関わり合いがコンピュータを介して自由にわかるようになると、コンピュータも非常にいい具合になる。より進んだネットワーク時代においては、そのネットワークの先から情報を入手するような、人が「これをいまから送りますよ」というのではなく、自分からネットを通じて出かけていって「触ってみてやわらかいからこうしよう」とかいうようなものになるでしょうね。美術館が一生懸命画像を編集してみせるというよりも、美術館内にロボットを置いておいて、人々は外部からそのロボットをネットを通じて操作して自由に鑑賞する。鑑賞をコンピュータによって支援してもらおうということですね。このネットワークは端末から外部世界にオープンになっていなければならないと思います。つまり、バーチャルとリアリティーをつなぐ存在としてネットワークを働かせなくてはならないということなのです。

人間の直観とか感性とか感情の動きはどうかという研究は遅れています。これを感性工学といいます。芸術のように感性的な世界を実感できる人がやるというアプローチと、心理学とか、生理学と

Communication between Designer and User

I specialize in designing artificial objects such as machinery, and have participated in developing and designing several machines including a bed for bed-bound elderly patients. After much work, I came up with a trial product #1 which was approved by healthy subjects, but not accepted by patients.

Because of its typically mechanical appearance, the care taker was uneasy and hesitated its use. I had thereafter a designer participate in the project and came up with a bed which was acceptable to the patient and the caretaker as well.

What is lacking most in a designer who tries to incorporate as many functions as possible in the product is his/her sense of duty to commu-

nicate the design intent and an effective way of communication. If it was possible, extension of the product life cycle, an urgent challenge which conscientious designers want to meet, will be met.

Naomasa NAKAJIMA / Professor, The Division of Engineering Graduate School, Tokyo University

Information and Design

The problem with the booming Internet Gallery is that only the images are given. In a more advanced networking age, a person would take the initiative in accessing the network and changing the image. People would access a robot in a museum to freely view art works there. The network should be open to the outside world through terminals. It should operate as a presence that links the virtual image with the reality.

Sensitivity engineering which studies human intuition, sensibility or emotions lags behind. I am building a structural model of viewing arts by assuming that people's attitudes vary and that they can be classified. What do people of the same attitude have in common? People will

か、情報工学とか、論理的につめていくアプローチの、双方があると思います。人間内部ではそれが合わさったところで、感性的融合体というものができていくんじゃないかと思っています。私は意外と人々の鑑賞態度には違いがあってそれらのグループ分けができるんじゃないかと思っています。私は今、人々がこの絵のどの部分をクローズアップするか、どういう方向に何秒間で視線を流すか、全体を見渡す視線の軌跡の違い、といったモデル。つまり鑑賞態度の構造モデルを作ろうとしています。同じ様な見方をした人の共通性は何なのか。それを研究するのが私が今大学で進めようとしている「感性評価構造モデル構築プロジェクト」です。美術館にロボットを置いておいて、ロボットカメラを世界中のいろいろなところから操作してもらおう。その操作データを蓄積し、分析して感性評価構造モデルをつくる。「感性の仕組みを知り、人工物のあるべき姿をデザインする」これがこれからの大きな課題です。

1964年東京教育大学芸術学科卒業後、イリノイ工科大学客員研究員を経て、筑波大学芸術学系教授。デザイン学博士。日本デザイン学会副会長。

日蘭交流400周年ロゴデザイン

—400年の時空を越えた

コミュニケーションデザイン

村井大三郎 グラフィックデザイナー

西暦1600年4月19日にオランダ船「デ・リーフデ（博愛）号」は現在の大分県臼杵市豊後湾沖に漂着した。地元の人々は乗組員を手厚く看護し、これが後に日蘭両

have access to a robot camera in a museum from different parts of the world, and the accumulated data will be analyzed to make up a sensitivity evaluation model. The challenge is "to learn the mechanism of sensitivity and design man-made objects in the way they should be designed".

Akira HARADA / Associate Provost, School of Art and Design, University of Tsukuba

Logo Design for 400th Anniversary of Japan-Netherlands Relationship

On April 19, 1600 a Dutch vessel "den Liefde" drifted offshore the Bungo Bay in Usuki, Oita. Locals warmly looked after the crew, which formed a basis for friendly relationship between Japan and the Netherlands. Two nations plan a grand exhibition commemorating the 400th anniversary in the year 2000. A project for designing a symbol logo-mark for the occasion was launched using internet, participated by Ms. Anne Stienstra of GraphA Amsterdam and myself of GK Graphics. The logo has the national flags of two countries in the background; one of fan-shaped designs represents Japan and the other in the shape of Dejima Island symbolizes the Netherlands. Japan is on the

southeast of the globe while the Netherlands is on the northwest (of the earth). Two sail ships represent two countries, each carrying a small flag. Below are the crests of waves. The number 400 signifies 400 years of a close bond between the two countries.

At the reception to welcome Prime Minister Kok at Hotel Okura on November 6, the logo was presented by the chairman Taro Nakayama of the executive committee for the 400th anniversary of the exchange between the two countries. The logo comes in several variations to offer wider applications. In red, white and blue which are the colors of national flags of the two countries, the logo will be used for official projects.



Information and Design

国の間に育まれた友好関係の始まりとなった。そして西暦2000年に迎える400周年を記念して両国は大交流展の開催を予定している。そのイベント用に両国共同でロゴが開発されることとなった。東京の栄久庵憲司氏とエイントホーヘンの工業デザインアカデミーの学長ヤン・ルカセン氏にデザイナーの選出が任せられ、オランダ側は株式会社グラッパのデザイナー、アンヌ・スティエンストラ氏が、日本側は私が開発に参加した。今日当たり前となったインターネットを通じて共同ワークを行うという条件は、見事にグローバルなコラボレーションを実現した。シンボルマークのもたらす効果は万民の意識の高揚から果ては経済効果までと幅が広い。ロゴには、二つの旗、二つの国。一つの扇形は日本を象徴し、他方の扇形は出島の形によってオランダを象徴している。オランダは地球の北西に、日本は東南に位置し、二つの帆の船は二つの国を表す。船の上方には小さな旗、下方は波頭を表し、400という数字は日本とオランダの400年にわたる絆を意味している。さらにロゴには使用時の展開の幅を満たすべくバリエーションが用意されている。日蘭友好ロゴタイプのお披露目は11月6日にホテルオークラに於いて開催されたオランダのcock首相の来日歓迎レセプションの席で、日蘭交流400周年実行委員長の中山太郎代議士とイヴォンヌ・ファン・ローイさんによりとり行われた。今後予定される公的なプロジェクトには両国の国旗の色である赤・白・青のメインロゴが使われる。このロゴの使

用を通し両国の友好関係の一層の広がりを願ってやまない。

1968年武蔵野美術大学工芸工業デザイン科卒業、同年GKインダストリアルデザイン研究所入社。75年から米国GKDIIに赴任しKikkoman International Incのパッケージデザイン、YAMAHA Motor of Americaのモーターサイクル「XS Special1650」デザイン等を手掛け、85年からGKグラフィックスにてCI、パッケージデザインを担当。現在同社取締役。

海外情報：続々登場！日本製新ガジェット

デジタル時代にも繰り返される「原理は欧米、製造は日本」のパターン。軽薄短小が今再び。以下は、デジタルプロダクトの最新事情を伝える米週刊誌ビジネスウィーク誌より。この20年、元気のよいアメリカの企業がPCを発明・改良し、サイバースペースに覇権を確立してきた一方、日本企業は時代遅れのアナログ世界にしがみつ、TVにしるVTRにしる、製品としては優秀でも人々には飽きられ小売り企業には値引きを求められ途上国の追い上げを食ってシェアを狭めるなど、辛酸をなめてきた。デジタル時代の“遅れもの”、それは日本、という評は定着したかに見えた。ところがさにあらず。日本製の有能多才なデジタルプロダクトが優勝劣敗が支配する厳しい秋葉原の関門をとおり抜け、世界支配にのりだした。ソニーのプレイステーションの売り上げは年間10億ドル。DVD(デジタル・ビデオ・ディスク)はソフトでつまずいたが、今後4・5年のあいだに1億2千万台売れるという強気の予測もある。東芝・松下は西暦2千年までに年間売上60億ドル以上を見込む。これら電

子ガジェットの技術的基礎は光ディスクや半導体に映像や音を蓄えられるミニチュア・コンピュータ。その結果としての装置の小型化、軽量化が最も顕著に現れているのがカメラとカムコーダーの分野である。日本ビクターが売り出している価格2千ドルのカムコーダーは世界最小で重さは450グラム、コートのポケットにスルッと入る。市場に出て15年、高価すぎて普及の遅れたデジタルカメラも、最近はずっと安くなった。例えば、昨年売り出されたカシオ製は3百ドル、撮った子猫の写真をホームページにのせることもできる。世界全体での売り上げは今年6倍増の140万台、2千年までには千百万台になるとの予想。かつて70年代、テレビラジカセなど多機能電化製品が現れたが、それから20年を経た現在、その90年度版が現れた。テレビ、ラジオ、CDプレーヤ、アンサリング・マシン、17インチ・モニター、スピーカーを一つにした東芝のマルチメディア・パソコン、インフィニアがそれである。アップル社が見限ったPDAを完成させたのは日本のシャープだった。最近発売された同社のカラーザウルスはサイバースペースに躍り出た寵児である。重さ490グラムのこの装置は手書きを読みホームページを見ることに加え、撮った写真をインターネットに乗せることもできる。まさに「デジタル時代の何でも屋」と呼ぶにふさわしい(WOW!. JAPAN'S NEW GAD GETS, BUSINESS WEEK, NOV.25.1996)

(栄久庵祥二 / 社会学者)



Made-in-Japan Gadgets Making Appear-ances in Succession

A deluge of digital products could transform consumer electronics and change how the world works and plays. And most of them are from Japan. Some Americans write off the Japanese as digital laggards. But this is not true. Now Japanese are mounting a full-court press into digital consumer electronics. In a few years, the products that survive the Darwinian market economics of Akihabara will penetrate households around the world. Sony's playstation, Toshiba and Matsushita's DVD, JVC's camcorder and Casio's digital camera are the typical digital products of today. Where the credo of lighter and smaller is fully realized by miniature computers that store images and

sounds on optical disks or semiconductor memory. What may be called a digital jack-of-trades is the Sharp's PDA(personal digital assistant) named the Color Zaurus. The 490-gram device not only reads hand-writing but also surfs the web,doubles as a digital camera, and transmits snap-shot over the Internet. Plug in a cell phone, and surf the Web on the go. WOW!. JAPAN'S NEW GAD GETS, BUSINESS WEEK, NOV.25.1996

Shoji EKUAN / Sociologist

都市とデザイン

都市とデザイン

南條道昌 都市計画家

都市は、他の分野のデザイナーが通常考えるようなものとしてデザインできるものではない。しかし、都市はデザインの結果として眼前にある。厳然として存在する。そして私たちの生活時間の中で、かなり色濃く私たちの心理・感情を左右する。町の姿・風景は画家たちの心を揺さぶり、映画の情景の記憶をかたちづかった。私たちは都市空間に気持ちの良い、感動することのできる風景を求めている。そして同時に街を歩く楽しさをも求めている。

しかし、今日の都市には必ずしも街としてのデザインが行き渡っているとは思えない。むしろ眼をつぶって行き過ぎたいような風景が多過ぎる。建築デザイナーは、今の制度の中で建築をデザインする。街の文脈、自然の文脈を読んで自らの作品の外接面をデザインするが、ひとつひとつの建築が孤立する傾向が強く、私たちが街を感じ、歩いて楽しい街並みとは、どんどん離れていっているように見える。

四角い画地に、島のように離れて建つ巨大ビルが並べば街なのだろうか？遠景に接して、マクロな街の活動を感じることはできるが、近接してみると、風の吹き抜ける冷たい外構の側を歩かされるばかりで、そこに街を感じることは難しい。あれは巨大な町なのではないか。各々が殻の中に閉じこもって、何のコミュニケーションも行くと人に与えない。

建築は街を創るもっとも基本的な要素

である。街のソフトも含めてこんな街の空間をここに創るということが、市民・行政・企業に合意されてはじめて、街の空間ができるのかもしれない。しかし、そんな制度は今のところ無い。この時の街の空間はおおよそ高さ20~30mぐらいのもので、通常の人間の視界を支配してくれるだろう。街をつくるというのなら、少なくともその高さの部分まででも、敷地を越えて約束事が守られるものでなければならぬだろう。法・制度の中にそれを求め得ないとすれば、街の空間を得ようとするところでは民間同志の契約・協約事項として、建築の不自由を、市民合意によって獲得すべき時期に来ているのではないかと思う。キャナル・シティ（福岡）はそんな示唆に富んでいる。

1967年東京大学大学院修了後、(株)都市計画設計研究所を設立。都市開発計画を絡めた大規模博覧会の会場計画、筑波研究学園都市の整備計画等を手掛けている。

都市環境とデザイン

長谷高史 環境デザイナー

未来都市デザインへの疑問

東京湾岸地域における横浜MM21計画から今年起動を始めた臨海副都心までの一連の再開発事業は、一般の人々が都市環境デザインに関心や興味をもつきっかけになっているようだ。未来的と表現されるその環境づくりは、ガラス、スチール、コンクリートの近代建築を担う



素材で埋め尽くされている。1851年のロンドン博で、パクションが夢見たクリスタルパレスが、バビリオンではなく日常空間として現実のものになっている。人々は、これらの環境を体感することによって、次代の都市環境のあるべき姿として認識し始めるのである。筆者の少年時代に見た真鍋博氏の描いた未来都市のイラストそのままに、空中を走る新交通システム「ユリカモメ」は、コンピュータ制御の無人運行で、乗り降りに手心が伝わらず、慣れないと少し気味が悪い。厚いミラーガラスに被われ



た巨大なアトリウムを持つ建築群。それらの建築をつなぐ立体デッキは、目映く光るステンレスの手摺とガラス高欄が無機質を強調し、触るのをためらう。ランドスケープデザインされたオープンスペースや街路は、日本の風景と無縁の無国籍な景観を作り出している。多くのアートワークも親しみや愛着の持てるまでに時間がかかりそうである。

オリジナリティ

21世紀は地方の時代と言われ、中央から地方への分権の論議が盛んであるが、都市デザインの流れは、他の例にもれず中央集権的で、人々の指向もいわゆる銀座崇拝が抜けない。地方に必ずある〇〇銀座、小京都、〇〇富士など、環境に対するオリジナリティのなさを露呈している。地方都市において環境デザインを計画して

have to tolerate inconveniences of architecture through private contracts and agreements and consensus of the citizens in order to secure a space in the city.

Michimasa NANJYO / Urban Planner

Urban Environment and Design

A series of re-development projects in the Tokyo Bay area from Yokohama MM21 to the new urban center, which started functioning this year, seems to have roused the general public's interests in urban environmental design. These futuristic environment 6 with landscaped open spaces and streets are totally alienated from typical Japanese scenes.

The 21st Century is called the age of regionalism, and there are heated arguments for

decentralization. The main stream in urban design, however, is inclined toward centralization.

Although efforts are being made to reflect public opinions through hearings, urban design for local cities is mostly a mere copy of big cities. Japan enjoys rich diversity of climatic and natural features from one region to another. We must acknowledge and respect uniquely local cultures as valuable social assets and make best use of them in concrete projects.

"Civic Design" Project promoted by the Ministry of Construction since 1989 aims at effective utilization of public spaces as social asset. Its result seems to have started flowering, and various examples of initial trials and errors can be cited. I hope there will be many excellent

City and Design

A city cannot be designed as is usually done by designers of other areas. And yet, a city exists as a result of design and strongly influences our mind and emotions in our living hours. At the same time, we also seek pleasure of walking in a city.

However, cities today are not necessarily well designed as such. Recent buildings tend to be alienated from places where we feel their beauty and enjoy walking.

Architecture is the most basic element for a city. A space in a city is created only when citizens, administration and business agree on concept and software. But no such system actually exists for the time being.

If we cannot rely on laws or institutions, we may

City and Design

いくプロセスの中でも、民意を反映させるという視点から、地元民の要望を聴取することが多く行われているが、ほとんど全ての場所で、はじめに紹介した大都市の環境デザインを持ち込もうとしている。日本の環境は気候風土に恵まれ、各地域にそれぞれの環境や景観特性を作り出している。その風土に育まれた独自の文化は、貴重な社会資産でもあることをもって自覚し、そのよさを具体的施策に展開することを望みたい。

がんばれシビックデザイン

1989年から建設省が進める「シビックデザイン」の施策は、公共空間の優良な社会資産の形成を目指すものである。その成果がそろそろ見えはじめてきているが、初期の試行錯誤の結果として様々な事例を見る事ができる。それぞれの事例は、デザインの解釈による展開の違いやデザイナーの関わらない従来の土木コンサルの手になるもの等、筋違いのものも含まれているが、失敗を恐れていては良いものは出来ない。様々な経験から50年100年先を見越した優良な社会資産として後世に残せるデザインが増えてくることを期待しているが、肝心のデザイナーの起用の仕方に秩序や仕組みが見えていないことが気がかりである。

この場所は世界に一つ

これまで述べてきた公共空間のデザインの視点とともに重要なことがある。日本人の公共意識の中には、公共環境は作ってくれるもので、自分たちの関与するものではなく、お上のやることと言う感覚が依然として根強い。この意識が変わら

ない限り公共空間の質的向上はないように思われる。環境デザイン教育も大切な課題である。愛着をもって作り育てる公共環境の大切さと、場所の持つオリジナリティに気づき「この場所は世界に一つしかない。」そんな視点を育てられるような環境デザインを目指している。

東京芸術大学美術学部卒業、同大学院ID修了。同学助手、同学環境デザイン講座設立に参画、同講師を経て、現在、長谷高史デザイン事務所代表。建設省や自治省の環境、景観デザインの検討委員、企画・監修・デザインなどにあたっている。

都市の顔・形姿のデザイン

横川昇二 環境デザイナー

「多くの都市や街が魅力がなく、個性がなく、表情がない」そんなことがよく言われる。都市の姿を人間の顔や姿に例えて表現したものだが、専門家や自治体関係者だけでなく、住民も参加し、個人的なまちや地域特性を活かしたまちづくりを目指しながら、なぜ豊かな表情の都市や街が造れないのだろうか。

都市環境の顔・形姿づくりの考え方に問題があるように思われる。人間も都市も喜怒哀楽のある表情を大切にすべきであり、外見的な顔や形姿などの《容姿美》だけでなく、内面的で身体的な《健康美》、あるいは経験や蓄積の《年輪美》の表現こそ大切にすべきではないだろうか。

都市環境のデザインを考える時、防災や安全の問題、自然や公害の問題などは、安心して生き続ける都市として重要な課題であり、それは都市の形姿の《健康美》として最優先してデザインすべきものである。なかでも自然に対しては、『自然に学ぶ』という観点をもって、「自

然と都市」という分離した考えから「都市の中の自然」という共存し同化すべき関係として捉えることが条件となる。その象徴的存在である自然資源の緑については、自然環境としての森林や生産環境としての農林、生活環境としての園林を一つの都市に適切かつ同時にデザインすることが課題である。

また、時間経過の中で蓄積され、磨き上げられた顔・形姿の《年輪美》こそ、継続し循環し続ける都市の魅力であり、都市環境デザインの対象であろう。歴史の中で多くの都市が誕生し滅亡していったが、今こそ一つの目的や力ではなく、継続・循環し続ける人間都市を求めることが大切であろう。世界遺産などを文化財として守るだけでなく、『歴史に学ぶ』という観点から都市環境のデザインを行うべきであり、保存・再生・修復などの方法により年輪が見える都市の顔や形姿のデザインを積極的に行う必要がある。

さらに、都市や人間の美しさの典型である外見的な《容姿美》については、人間の感性や視覚に訴える造形性や創造性とかかわるものであり、地方性・地域性・地場性など、場のイメージや景観を形成するものとして固有の色を大切にすべきである。

そこでは、都市空間を構成し中心的要素である「道と空地と境界」を、資源として循環性の高い材料を用いて、有機的で多孔質な空間を創造することを課題としたい。

1949年生まれ。75年東京芸術大学大学院修了、84年(株)横川環境デザイン事務所設立。デザイン・土木学会・JUIDI会員、東京芸術大学・東京大学(非)講師。

designs with long perspectives of 50 to 100 years which will be handed down to next generations as social assets. However I am bothered with the way designers are appointed for the project. There seems to be no order or system.

Public spaces are still perceived as something to be built by the government. Unless this perception changes, no improvement in the quality of public spaces can be expected. Environmental design education is also important.

Environment open to public must be created and maintained with affection and respect, and the designers must recognize the originality of each site and respect it as "singularly unique".

Takashi NAGATANI / Urban Designer

Design for Countenance and Posture of a City

The problem seems to be with the philosophy of how to design the countenance and posture of urban environment. Humans and cities alike should value feelings and emotions, and attach more importance to physical or mental health or to beauty of aging rather than merely to countenance or appearance.

In designing urban environment, issues such as safety and disaster prevention, and nature and pollution should be given top priority as they make a city healthy. Nature, above all, should be regarded as something to coexist and be assimilated in a city.

As for beauty of aging, it is essential to seek a human city which continues and cycles in history. From the viewpoint of learning from histo-

ry, we need to design a city that can be beautified by age by preservation, rejuvenation and repair.

Beauty of posture should value individual characters such as human sensitivity, localism, regionalism and provincialism which make up the image or scenic beauty of a place.

Shoji YOKOKAWA / Urban Designer

生活とデザイン

「衣と空間」

小池千枝 文化服装学院名誉学院長

生活と言えば衣食住であり、人を直接包む衣のことが最も気になる。人の持っている生活感とその個性が衣を通して自然に美しく現れるのが良いが、それを妨げている衣を見ると侘びしくなる。

特に男性の背広、後ろ姿の本来の機能と気品を損なって醜いユニフォームに見えることがある。そんな上衣は身体の機能、動きになじまず、街を歩くとき、机に向かって仕事をするとき、強いつれじわ、たるみが着る人の感性、機能、能力を傷つけているように私は見える。その上衣を脱げばほっとするのではないかと思うが、それを着て平気でいられるのは不思議。

いままで気のつかなかった方は周りを観察してはいかが。例えば、テレビ出演者の背広を見ても、背の方が後ろ首にかぶり、血行が悪くなるのではないかと思われるような袖付けのきついつれが醜く見えることもある。

これは着装個人の責任ではなく、生産側の意識不足だと思う。デザインの原点であるパターン作りが悪いのである。いわゆるモノ作り以前の観察が不足している。まず人の身体の機能の合理性、感性、美しさを知ることが必要である。

皮膚の伸びと同じ動きを必要とするハードなスポーツウェアでない限り、衣は身体との間にほどよい滑りのある空間を作ることによって、着やすく、気品のあるシルエットになる。その空間は肉体の動きに

ほどよく、静止時にはそれなりのラインを作る。服を着るのではなく人と服との間にある空間を着るのである。

若者で着るものに多少うるさい者はあぶら下がりの平均的な背広に反発する。反抗してあの虚飾の肩パッドを取り去る。胸の硬い芯ももみくちゃにする。自分本来の姿勢で勝負するのである。

もうひとつ大切なことに服の素材作りがある。着る人の皮膚感覚に向く素材を選ぶこと。素材感というものは、質にもよるが、糸と織りに含まれている空気の形に左右される。難しいことは言わなくても、手で触ってみれば分かる。

さらにその人にじっくりくる色調があれば心理的な昂揚も見られるというもの。

衣ひとつで生活が楽しく、仕事が好きになると私は信じている。女性は衣からくる恩恵に対しては貪欲であるが男性にはそれが少ない。

憩いに相応しい空間作りとは広いこととは限らない。都市づくりにもハードな建造物が林立するのではなく豊かな空間がほしい。

立体裁断、生体観察、人間工学の研究を深め、服飾造形論を確立し、ファッションクリエイターを世界の産業界へと送り出している

「新・住まい方」の提案

林 柳江 インテリア・コーディネーター

いまや住宅の商品開発は「高耐久性、高耐震性」から、「高气密性、高断熱性」へと移り、各社とも構造、設備の機能充実を競っている。また住宅は各社のコスト管理によって、ここ数年、価格の値下

がり著しい商品のひとつでもある。しかし住宅のハード面の技術開発に比べて、空間の使われ方としての提案が後回しになっているのが現状だ。

多様なライフスタイルを持つ生活者の快適な居住性を、従来のnLDKに代わる評価単位で空間の機能や質を表現できないかなど、プランニングを考える上でのアプローチの仕方も模索されているが、具体的な手法獲得までは至っていない。現在居住している住宅に対する満足度を左右する、最も影響度の大きい要因は、「間取り」、以下「家の広さ」、「内装」と続いているとの報告（住文化研究協議会）もあって、住まい手のライフスタイル、ライフステージにふさわしい空間を求める声は高まっている。

その新しい住まい方の提案として、平成6年に策定された建設省の“プラス・YOU”住宅の開発・普及プロジェクトを紹介したい。これは「断熱性能、高齢者への配慮など基本性能を備え、居住者のライフステージやライフスタイルの変化に応じて、内装等を居住者らが、DIY方式によって追加・変更もできる仕組みをもつとともに、住宅建設コストが従来の3分の2程度に低減されている住宅」と定義され、「基本的に備えるべき性能・機能をもったベースプラン」と「性能・機能の追加・変更しやすい仕組みであるプラン・YOUシステム」から構成されている。（図-1）「生活者のライフステージやライフサイクルの変化」に応じて、「空間の様々な使われ方を住まい手に働きかけ、発見させるような仕組みを

Clothing and Space

Living encompasses clothing, food and shelter, and clothing which directly envelopes humans fascinates me most. An individual's sense of living and personality should be beautifully reflected in the way of dress, otherwise it saddens me.

Men in business suit particularly and uniformly strike me as ugly. Their jackets appear to lack dignity when seen from the back nor do they look functional. Wrinkled and sagging, they seem to impair the wearers' sensitivity, functions and abilities.

This is due to lack of awareness of those making clothes. They have no eyes for observation. They must learn to appreciate the mechanics of human body and its beauty.

Clothing feels comfortable and looks comfortable when finished with an adequate space between it and the body. That space enables smooth movement of the body and yet holds clothes in shape when the body is stationary. Men do not wear clothes; rather, they wear the space in-between the body and the clothes. Another important factor is the material that makes up clothes. The color tone is also essential as it raises the spirit. I believe clothes enliven life and love of work.

A comfortable space for resting does not necessarily mean spaciousness. This applies to urban design as well, and we want affluent spaces rather than a forest of rigid buildings.

Chie KOIKE / Emeritus President, Bunka Fashion College

Proposal for "A New Way of Life"

Compared to recent development in hardware for houses, there seem to be few proposals for better use of space. Approaches to planning a comfortable living for those with diverse life styles are being sought in order to value the functions and quality of a space rather than the number of rooms within a house. But no methodology has yet been established. Demands for a space adequate for the life style and life stage of a person or persons are, however, mounting.

Construction Ministry's 1994 Project for Housing Development and Diffusion proposed "a low cost house equipped with basic functions such as heat insulation and barrier-free environment, of which interior can be added or

Life and Design

もった住宅」であり、「エンドユーザーのコスト意識を啓発する」ことが期待できるプロジェクトと言えようか。

平成7年には提案募集も行われ、実用化に向けて技術開発と普及推進への取り組みがなされている。しかしこの“プラス・YOU”住宅の普及については、「住宅コストの軽減」、「生活者が部品・部材調達できるシステムへの転換」、「自ら施工ができる技術の指導」などと共に、「住まい手のライフ・ステージ、ライフ・スタイルにフィットする空間計画と、具現化のための編集・デザインの支援」が不可欠である。

ここに「生活とデザイン」がいかにあるべきか、その一つの目的と期待される場があると言えよう。

＊「プラス・YOU」住宅の考え方

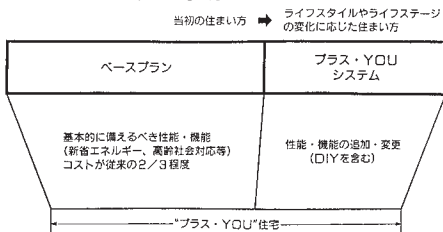


図-1 (住サイエンス'96・27号より)

1971年、武蔵野美術大学造形学部卒業。殖産住宅相互協を経て、現在(株)リビングデザインセンター勤務。住宅を中心にインテリア・デザイン・コーディネーションを行う。住文化研究協議会委員。

生活を道具だてから斬りなおす

山口昌伴 GK道具学研究所所長

FORUM DOGUOLOGY

道具学会に託すもの

身のまわりの道具たち、生活行動を支

modified by residents themselves as their life style or stage changes." It is a house which challenges its resident to find various ways of using space and a project which stimulates end users' cost consciousness.

Various problems are encountered in R&D and diffusion for implementation of the project. This may be a good opportunity for contemplating how to pursue the theme "life and design".

Ryukou HAYASHI / Interior Coordinator

Forum Doguology -- What I Consign to the Society of Doguology

Dogus or tools around ourselves and appearance of the world of tools have radically changed since the Industrial Revolution. As the Revolution extended to people's lives, it

える道具世界の様相は産業革命以来一変した。産業革命が生活の変革に及ぶや、それは道具のありようの変革に及んだ。ことさら日本の住まいでは道具が満ちあふれ、片付けても片付かない、捨てても捨てきれない、道具の叛乱軍に制圧されてしまった観がある。

一方では電子道具が生産、生活、情報、知識、意識の変革をうながしつつある。キーボードを操る人種と操れない人種との「差別」に似たものを生起しつつあり、視覚障害者には二重のハンディキャップが重大な問題になってくるであろう。

産業公害も環境汚染もオゾン層破壊も人類史における道具世界大異変の結果である。それでもなお我々がうみ出しつつ持っている道具とは、一体どういう存在なのだろうか。道具世界はどうあるべきなのだろうか。

そんな存在論的な大いなる問いを解く装置として、'96年秋、FORUM DOGUOLOGY道具学会 (Society for DOGUOLOGY) が設立された。会長・栄久庵憲司、代表世話人・川添登、佐々木高明、森政弘、山口昌伴。人間生活を道具の視点から斬りかえす、生活学会のカウンターパートとして道具学会の存立である。

道具学会は文化人類学、民族学、民俗学、民具学、生活学などの諸学の一領域として、人間生活を道具の視点から捉えてきた諸学者を糾合する学際学であり、「道具の現在」の混沌とした「危険をはらむ」状況を解く急務から出発する有用の学である。個人会員の道具関連学者を核として、ものづくり、道具づくりに関

inevitably entailed changes in how the tools were present.

On one hand, electronic devices promote changes in production, life, information, knowledge and awareness.

Industrial pollution, environmental contamination and destruction of the ozone layer are results of astronomical changes in the world of Dogu. And yet we continue producing them. What presence are they? What is the proper form for the Dogu-world?

As a device to solve this significant question, we established Forum Doguology - the Society for Doguology in the fall of '96.

The Society of Doguology is an interdisciplinary presence of a group of scholars of cultural anthropology, ethnology, folklore, and study of

わっている企業関係者を法人会員として共同研究、情報交流にインクルードしていこうとする姿勢が、従来の学問界に閉じこもりがちな学会にはない特色である。

道具学は道具から見る生活学であり、人間学である

道具という学の視点の重要性は、たとえば住まいの設計方法をひっくり返してしまう。ちなみに従来の住宅の設計図面には、ベッドやキッチンセット、バスタブや便器は描かれているが、その他の道具群は描かれていない。衣類からテレビ、パソコン、生活小物まで全ての生活財を描き込んでみたら、描き込むほどに間仕切や出入口、窓の位置を変更したくなっていくだろう。いっそのこと、出来上がっていた家の設計図を御破算にして、生活という舞台の道具帳づくりと、ひと幕ごとのシーンづくりに大道具小道具を並べる、舞台装置家のような仕事をはじめたくなるだろう。

その、舞台装置設計は家族のありようから、人々の交流、そして生活の楽しみ方の類型調べへと発展し、ついには生き方、生甲斐という人間学の地平へと、問いは広がっていく。道具から見た住まいの設計方法の樹立。これだけでもライフワークとするに足る大仕事である。そしてその先には、道具から見た社会の再設計が、手つかずに残されている。

GK道具学研究所長。FORUM DOGUOLOGY道具学会理事。考現学・生活学・住居学・道具学。『和風探案』筑摩書房、『台所空間学』建築知識社など。

life style, who have studied the human life from the viewpoint of Dogu-tools, and pursues a study of utility challenged by urgent tasks of understanding chaotic situation surrounding Dogus and "impregnated with risks". This Society is uniquely characterized by its posture to involve the business circle making Dogus as corporate members and to include them in joint studies with the scholars of related fields at the core.

Doguology is a study of life style and of humans as seen by Dogus.

Redesigning of the society as seen by Dogus remains untouched.

Masatomo YAMAGUCHI / Director, GK Institute of DOGUOLOGY

教育とデザイン

デザイン教育に思うこと

若林久二 札幌市立高等専門学校 工業デザイン教授

デザインを学ぶ教育機関で、中学を卒業したばかりの15才の少年少女が入学できるのは5年制の高等専門学校である。大学入試という受験地獄に惑わされず、豊かな感性を必要とするクリエイターを育てる機関として、早期教育が重要である。この制度はこれからは大いに期待できる場所である。高1から高3までの普通高校相当のカリキュラムに加えて、デザイン基礎を修得しながら徐々に専門課目を増やしていき、4年から専門課程に入り専攻分野を選択し、単位を取得していくことになる。私達の札幌市立高等専門学校においては4年から5カテゴリー（環境・建築・工業・工芸・視覚）に分かれて、より専門的に勉強していくことになるが、1996年4月より2年制の専攻科が併設され、5年制+2年制の7年間、一貫した教育により必要単位を修得すれば大卒と同じ「学士」の学位を取得することが可能となった。高等専門学校は全国で62校あり、殆どが国立で工業系と商船系に限られていたが、文部省で高専制度が平成3年7月に改正されて、これからは音楽や美術などの芸術系校名が名乗れる高専の設立も可能となった。現時点では芸術系の高専は公立では本校しか存在していない。因に本校の校名からは何を学ぶところか不明であるのは改正の4ヶ月前に開学したからである。今後これら芸術系高専が増え、切磋琢磨で日本のデザイン界を背負っていく優秀なデザイナーが育っていくこと

を期待したい。

1962年東京芸術大学図案計画卒、いすゞ自動車（株）、貝印（株）を経て現職。

教育とデザイン

永松實夫 鹿児島大学 教育学部教授

今まで何回か出て来た課題であるが簡単なようで複雑なところもあり、仲々取り組みにくいものである。教育とデザインという場合とデザイン教育という場合は明らかに異なってくるので標題の通りに教育とデザインの関わりを探って行く。私はある会合でデザインは教育できるものなのか？と聴かれたことがあった。また文部省が小中学校の教科書の中でデザインなることばを使いたしたのはつい最近である。日本では長い間芸術至上主義で絵画や彫刻が純粋芸術であり、デザインは他の場所にあるとされ、今でもそのような考えを押し戴いている人たちが居る。私としてはデザインはそのような特殊な場になくても良いので、人間が生きて行くこと、生活して行く上で必要な用と美の生活文化の世界だと思っている。

教育とは教養を育むことであるから夫々の年齢にあった知能や肉体に合わせて学んで行くわけでその方法や技術は特に定まったものであるわけではないが、やはり基礎的な共通の部分はあると思う。十人いれば十色で夫々の個性がある。その異なった個性の芽を各自に合った方向へ導き開くことができればある面で成功したと言えるだろうが、特に教育の場にある場合は、その実践と結果はすぐに現れないところに焦りが出る。

Education and Design

Supremacy of fine art has long prevailed in Japan and design was regarded as outside the realm of pure art such as paintings and sculptures. I myself believe that design is culture of utility and beauty which is essential for people to live.

There are no fixed methods or techniques in education as people learn within their intelligence and physical ability. Yet, there are certain basic elements common to all. Education that guides the bud of individual's gifts toward a most appropriate goal can be described as a success in certain aspects. With education, however, the outcome is not instantly visible, and we tend to become impatient.

I keenly felt the discrepancy between the busi-

私が企業から教育の場に移ったとき、切実に感じたことはその隔たりのひどいことであった。当時すでに大学ではデザイン問題は重視されていたが小中学校の世界では皆無の感じであった。丁度その頃デザインのグループツアーでロンドンのデザインセンターに立ち寄ったが職員の話には自分たちは幼稚園児にもデザインの問題を取り上げていると言っていた。実生活の近いところから意識を向けさせていることがわかった。日本におけるデザインにかかわる教育はスタート地点において遅れをとっている。

教育とデザインの二つの言葉から考えられることは教育をどう展開して行くか、教育を如何にデザインして行くかということと、また逆にデザインを展開し進めるにはどう教育すれば良いかの両方が出てくる。人間が幼い頃から年老いるまで感性を磨き、心で感じ手を働かせ物を創っていくことは生涯の問題であり、私から見れば教育で大切なこと、大事に思われていることはデザインも同じく大切であり大事なのである。

1962年東京芸術大学工芸科図案計画卒業。いすゞ自動車（株）工業デザイン課を経て、68年より鹿児島大学就任、現在同校教授。各種トランスポートーションのデザインや、日本国道（鹿児島）シンボルマークのデザイン等を手掛ける。日本デザイン学会、JIDA、JAGDA会員。

JDサロン

フィンランドのデザイン

日時：1996年10月31日 18：00～20：30

会場：国際文化会館 樺山ルーム

講演：ヨロ・ソタマ

ヘルシンキ美術大学（フィンランド）会長

ness world and the educational circle when I left a private firm to take up teaching.

At about the same time, I happened to visit the Design Center in London, where I was told that they taught design even to children in kindergarten. I was impressed by how they were directing children's awareness to design through experience in real life.

For people, it is a life task to polish their senses, feel things with heart, and make things with their own hands. To me, what matters most in education is similarly important in design.

Saneo NAGAMATSU / Professor, KAGOSHIMA University

JD Salon: Design in Finland

On October 31, JD salon was held at I-House (Roppongi) to welcome Dean Yrj Sotamaa of

Thoughts on design education

In 5-year technical schools, basic studies on design are offered in addition to courses in ordinary high schools before students take up specialized studies from the fourth year.

Two years of postgraduate courses were added in April, 1996, and the total of seven years of design education will now give the students a bachelor's degree. The technical school system was revised in July, 1993. It is now possible to establish a technical school declaring itself as an art school. I hope that the number of technical schools specializing in art will increase in future to produce excellent designers who will lead the design circle of Japan.

Hisaji WAKABAYASHI / Industrial Designer

Education and Design

最初に同校で「デザイン・リーダーシップ」などの講義を行っている榮久庵憲司当機構会長から「フィンランドのデザインは日本人の心を打つものがある。」との挨拶があり、ヨロ・ソタマ学長のプレゼンテーション、続いて当機構で現在進行中の「デザインと教育を考える」ワークショップ担当の佐野 寛理事からの中間報告、参加者との討議が行われました。

ヨロ・ソタマ学長は「フィンランドにとって何故いまデザインが重要か」について①政府がナショナル・アイデンティティを作るに際して、デザインは人々に具体的なイメージを与えること②デザインは産業に密接に関連し、経済的なインパクトを社会に与えること③最も重要なことは、多くの人々の日常生活の向上をもたらすこと、の3点を上げました。そして政府が①森林・木材資源②バイオテクノロジー③前衛的な材質の開発④コミュニケーション技術⑤インダストリアル・デザイナーの5つの領域をフィンランドのデザイン戦略の上に重要であるとして指定したことを紹介しました。

次いでフィンランドにおけるデザインの位置を強化する計画として、政府と教育機関と市が数年前から行っている『デザイン・シティー』プロジェクトが紹介されました。世界的に有名なアラビア製陶の工場に隣接した地域に全く新しい都市を作る計画で、ヘルシンキ美術大学を始めとする教育・研究・生産を中心に文化サービス・商業地域も併設され2005年完成を目指すものです。

デザイン教育における関心テーマとし

て「維持可能な開発」と、革新と開発のリソースになる「情報化社会」を上げ、創造的な方法で行っていく必要性を述べました。デザイン教育は人工的で美的な文明を深めることに貢献することを目標としています。

80枚のスライドにより同校の特長と、学生作品によるデザインの傾向が紹介されました。ヨーロッパ最大のデザイン学校である同校は複合的な領域で学ぶシステムで、多様な文化を持った諸国から講師を多数招くと共に200名の外国人学生を迎え入れています。日本にもよく知られている、カイ・フランク氏が1966年に教えている姿から始まり、材料への関心の持続、ポスト・モダンからシンプリシティへの移行、産学協同研究の「ノキア」プロジェクトなど、新しいフィンランド・デザインの現在と今後のイメージを強く印象づけました。



「デザイン・シティー」プロジェクト



Helsinki University of Arts in Finland. Mr. Sotamaa pointed out that the importance of design in Finland was because of its role in creating national identity and giving economic impact on people's daily life. He spoke on designation of five areas for Finland's design strategy: forest and wood resources, bio-technology, development of avant-garde materials, communication technology, and industrial design. Another project to enhance the role of design is the "Design City" project launched several years ago by the government, educational institutions and municipal government, Mr. Sotamaa said. The project scheduled for completion in 2005 contains urban development that includes Helsinki University of 3Arts and various cultural and commercial facilities for

promoting education, research, production, etc. "Sustainable development" and "informatization of society" were introduced as the main themes in design education. Mr. Sotamaa showed 80 slides of the campus and design works by his students. Helsinki University of Arts is the largest design school in Europe, offering wide variety of curriculums. One showed Mr. Kaj Franck teaching in 1966. He also talked about how they had maintained their interest in materials, the shift from post modernism to simplicity, "Nokia" project sponsored both by the government and the private sector, as well as the present and future of design in Finland.

JDワークショップ

「デザインと教育を考える」報告

人口爆発や大量生産・消費文明による自然破壊は、資本主義経済の未来に暗い影を落としている。大量生産・消費文明を支えてきたデザインも転換を迫られている。生活を構成する事物から都市環境に至るすべてのありように関わるデザインは、未来に向けてまずオノレ自身のありようを考え直さなければならない。そしてデザインのありようを左右する消費者たち、発注者たち、そしてなにより未来社会の構成員である子供たちに、その新しいデザインのありようを教育しなければならない。

「デザイン教育と振興」「子供とデザイン」の両フォーラムを受けてスタートしたわれわれのワークショップは、討議を重ねるほどに、いよいよテーマの重さを実感させられている。ヨロ・ソタマ：ヘルシンキ美術大学学長の講演（10月31日）を聞き、産業とデザインと人々の生活が前向きにしっかり結びついて昔のままの「デザインの理想」が生きているフィンランドに限りない憧憬を感じたが、この日本でどうすれば「デザインの理想」を再構築することができるのか。そしてどうすればその「理想」を教育することができるのか。誰に対して、どうやって？その重い課題に、今年こそ「解」を見つきたいものだと考えている。

ワークショップ主査：佐野 寛 東京学芸大学教授 JD理事

Report on JD Workshop "Thinking of Design and Education"

The workshop was started as a continuation of two forums, "Design education and promotion" and "Children and design". As discussions are repeated, the weight of the theme is keenly felt. The lecture by the president of Helsinki University of Arts left unlimited admiration for Finland where "ideal of design" is valid. How can we reconstruct "ideal of design" in Japan? How can we educate that "ideal"? To whom, and how? This year, we hope to find "the solution" to this grave problem.

Hiroshi SANO / Professor, Tokyo Gakugei University, JD Director

人間とデザイン

J D サロン

欧州のユニバーサルデザイン

日時：1996年10月8日 18:00~19:30

会場：竹芝会議室

講演：ポール・パトリック・ホーガン

欧州デザインと障害研究所会長

ユニバーサルデザインという言葉は、バリアフリーデザインまたはデザイン・フォー・オールとも置き換えられます。意味するところは全ての人のためのデザインです。私の国アイルランドで芸術といえば音楽と文学であって、デザインや建築はあまり重要に思われていませんでした。デザインの価値を高めるべく、私はデザイン教育と振興に携わってきました。

さらに私自身は、20年ほど前から歩きづらく話づらい症状をもった筋肉が硬くなる病気を患っております。そしてこの病気を契機にデザインと障害を考えるようになりました。

私たちはデザインされた人工環境の中で暮らしていますが、そこでは障害者への配慮が足りないと実感しました。障害というものをデザインプロセスの中心と考えたらどうでしょうか。正確な数ではありませんが、今障害者の数は4億7千万人、そして2000年には5億7千万人、世界人口の9%になるといわれています。それに60才以上の高齢者、一時的に障害を受けた人、非常に背の高い人・低い人、妊婦などを加えれば、障害者は決してマイノリティではないのです。今までデ

ザインは理想的な使用者（健常者）を対象に考えられてきましたが、もっと輪を広げマジョリティーとしての障害者を対象にパラダイム変換をしなければならないと考えます。

障害者のためのデザインと言うと建物にスロープということがすぐに考えられます。しかし障害者の中で車椅子の人の割合はそう高くはありません。むしろ何らかの手助けで歩く人の方が多いのです。欧州では4500万人といわれています。この人たちのための移動システムが必要です。例えば手すりです。階段の両側、真ん中の手すりは重要です。日本の最近の都市、建物では整備されるようになってきましたが、まだ世界にはそうした配慮がないところが多いのです。高齢者はなんとか対応するかもしれませんが、障害者には無理です。若いデザイナーが障害者や高齢者を頭に入れていないためです。これは教育に原因があります。障害者の生活にとってのデザインは、デザイナーと外科医などとの共同が必要なのです。

少し前に、入院中の女性から、病院中の設備や機器は彼女を完全に病人扱いしており、人間らしさが感じられないという手紙を受け取りました。障害者のための商品、例えばステッキなどは、冷たくやたらとピカピカした金属で「あなたは障害者です」と言っているように思われるのです。

かつて障害者は長生きできませんでした。しかし今日、高齢者、障害者の人口は未曾有に増加しています。理想的な使

用者（健常者）という幻想のためのデザインでなく、こうした新たな現実を直視し、それに形を与えるデザインがやりがいのある仕事となってきているのです。そして若い人、健常なデザイナーは高齢者や障害者とよくコミュニケーションをとり、その実体を知ることが重要なのです。

「ライト・インフラストラクチャー研究」

石山修武 建築家

日本デザイン機構と早稲田大学理工学総合研究センターとで共同研究中のライト・インフラストラクチャーの途中経過を報告したい。

この研究は従来の都市のインフラストラクチャーに対して構想されたもので、大量生産大量消費を旨としたメガストラクチャーに対して、少量多品種生産社会を志向するベースとしての小型で融通性に満ちたエネルギー自立自給システムがイメージされている。阪神淡路大震災が暗示した近代都市の限界が研究の出発点になっているのは言うまでも無いが、同時に地球規模で巨大に出現し、流動している難民の問題に、デザイナーとして、技術者として取組む必要があるという考えからスタートしている。

現時点では早稲田大学の石山修武研究室を中心に、3社程の素材メーカー、設備メーカーとのチームが生まれ、初歩的な概念設計が進行中である。

同時にこのテーマは極めて実践的でな

The expression "universal design" can be replaced by barrier free design or design for all. It means design for all the people. I have had multiple sclerosis for the last 20 years, and this led me to think about design and disability. I truly feel that the man-made environment today lacks consideration for the disabled. The number of disabled people today is 470 million, which is expected to be 570 million in 2000, accounting for 9% of the world's population. If old people, very tall and short people, and pregnant women are counted, the number will become considerable, and they are certainly not a minority group. Design has always had healthy people in mind, but they should change their paradigm to accommodate the handicapped.

Handrails on the stairs, for example. Even though recent buildings in Japan are well equipped with handrails, not much attention is paid to this in today's world. Young designers have no regard for the disabled or the elderly. Education is to blame. Design for the disabled requires joint effort of designers and surgeons. A woman wrote to me while in hospital complaining that hospital equipments treat her as a total invalid. Another person says that a metal walking stick is very cold, declaring "you are infirm". The population of the elderly and the disabled has increased unprecedentedly. We must face this new reality. Young designers must try to keep good communication with the elderly and the disabled.

Study on Light Infrastructure

Following is the progress report on light infrastructure study jointly conducted by JD and Waseda University's Advanced Res. Inst. for Sci. and Eng. Small sized and flexible self-sufficient system is being imaged as the base for small quantity/multiple species producing society. Limitations of modern cities demonstrated by Hanshin Great Earthquake as well as willingness of a designer/engineer to tackle global refugee problems prompted launching of the study.

Basic conceptual design by industry and academia is in progress. Since the theme would become meaningless unless handled in an extremely practical ways, several realistic projects were planned.

Human being and Design

れば意味を持たぬものでもあるから、幾つかの現実的なプロジェクトが組まれて、問題が現実的に設定され、それに対する答えが、段階的に用意され始めている。

以下に具体的に取組まれているプロジェクトに関して述べる。

1. 難民キャンプのためのライト・インフラストラクチャーの研究

このプロジェクトは今、現実世界で逼迫した問題として出現している、内乱、戦争、極度の貧困によって生み出され続けている難民のための、住居群、まちをどう構想できるかが出発点になっている。しかし、問題を余りに総括的に捉えてしまうと、答えも抽象的なレベルのものにしかならぬので、研究は何よりも先ず、生命維持装置としての病院の設計から開始しようということになった。難民の現実、いかなる問題よりも先ず生命と健康の確保であり、その為の極めて基礎的な装置が必要である。幸いに、この分野では岡山県に拠点を持つAMD A（アジア医師連絡協議会、代表菅波 茂氏）が大先駆者として在り、その経験とヴィジョンは世界でも最高水準にある。そこで、私たちの研究はいかにして彼等の活動をサポートできるだろうかと考え、何度かの勉強会への参加、その他を介して具体的な情報を収集中である。しかし、仮説がなければ問題の中核をつかむことができないので、菅波氏のイメージでもある最高度の技術が集約された、移動可能な病院装置群の構想作りから、作業はスタートされている。6台ほどの各種コンテナ、車輛の機能デザインが着手されている。

1: Study of light infrastructure for refugee camps
This project is based on the conceptualization of housings and communities for refugees which are being created perpetually by insurrections, wars and extreme poverty. The study prioritized design of hospital as a life sustaining device. Securing life and health above anything else requires the most basic device. As Association of Medical Doctors of Asia - AMDA, an NGO based in Okayama Pref., is a pioneer organization in this area, we decided to focus on how to support their activities and are currently collecting specific information. The work has started with conceptualization of a group of mobile hospital equipments in which we concentrated the high technology. Design

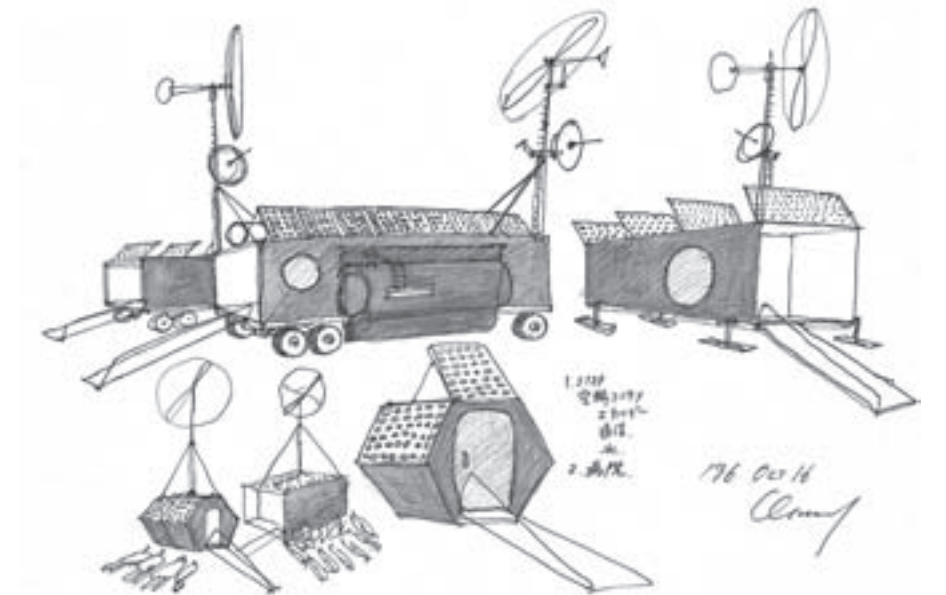
2. ひろしまハウスINカンボジア計画

広島市の市民団体の依頼からスタートした計画である。衆知のように広島は原爆投下による被災で都市が壊滅した歴史を持つ。カンボジアの首都プノンペンもポルポトによる大量殺人によって、一時、都市が完全に廃墟化した歴史を持っている。その両者の交流からこの計画が生まれた。

現在プノンペンに一部建設が開始され、広島市民グループによる大掛かりな募金活動が続行中である。この施設は原爆資料館の他に市民交流、研修、そして病院等が予定され、ある意味では都市の中に固定され、建築化された難民キャンプの姿として構想されている。ここではコンパクトな医療装置と、高度な浄水装置が現実に開発される。

3. 世田谷村計画

1997年3月より現実に工事が開始され、3



難民キャンプ用の装置の設計（イメージ・スケッチ）

of six containers and vehicle has been started.
2: Hiroshima House in Cambodia Project
Hiroshima and Phnom Penh share the same history of devastation, the former by the atomic bomb and the latter by atrocity by Pol Pot, and the project was partly started from the exchange of two cities.
In Phnom Penh partial construction of the facility including a nuclear bomb archive, a people's exchange and training plaza and a hospital has been started. In a sense, it represents a concept of a refugee camp fixed and built in a city. Compact medical equipments and a high-tech water purifier have already been developed.
3: Setagaya Village Project
Construction starts in March, 1997. A self-

年の時間をかけて、各種問題への回答が用意されながら現実化されようとしている。

風力発電、太陽光発電、小型水冷ディーゼルエンジンによる自立したエネルギー生産キットの開発。それによる高度で小型な工業化菜園の開発、水浄化システム、風循環による自然空調方式などが、実験的に開発されようとしている。また、その為に必要な各種部品の開発、および国際的な流通方式も検討されようとしている。

以上、3件のプロジェクトを中心に研究が進められている。

できれば、近い将来、日本デザイン機構の活動の一部としてその研究開発のための展覧会でも持てると良いナアと思案中でもある。

早稲田大学理工学部建築学科教授。85年「伊豆の長八美術館」で第10回吉田五十八賞、95年「宮城県立リアス・アーク美術館」で日本建築学会賞。著書に「住宅病はなおらない」「世界一のまちづくりだ」（晶文社）等、多数。

standing energy production kit consisting of wind and solar energy generators and a compact water-cooled diesel engine was developed for building a high-tech, compact industrialized pilot farm with a natural air conditioning system using a water purifier and a wind circulator. As a part of JD's activities, an exhibition to report on R&D results is being planned in near future.

Osumi ISHIYAMA / Architect

From the Secretariat

事務局から

理事・幹事合同会議



1996年10月23日竹芝会議室で行われた上記会議の議事は以下の通り。

初年度事業を評価、総括し、今後の当会の活動テーマを宣言する場としての年次大会開催に向けて、事業概略、形式・内容構成が議論の焦点となった。実行委員会による準備活動を当面の課題とし、初回委員長選出は会長に一任された。幹となるテーマに、水野理事の提案により、あらゆる社会領域の課題を繋ぐキーワードとしての“ソーシャル・デザイン”を掲げ、放射線状に発生する様々な課題毎に小テーブルを設け、キーパーソンを核として全員参加型で議論展開する方向が打ち出された。初年度事業の研究報告と今後の展開にあたっての情報交換に加え、主目的として、会員の直接的交流の場、発言の場を節目の事業企画に盛り込む必要性が挙げられた。また、大会で抽出された課題を継続的テーマとするべく、記録の小冊子化が提案された。

会長が冒頭の挨拶の中で言及されたことに、行政改革という時事課題とデザインについての検討会を設け、時事提言プロジェクトとして始動させたいという提案があり、役員賛同を得、これは12月12日開催され本号で紹介している。

前述の年次大会に併催が予定される総会での検討事項として、賛助会員卒の創

The Joint Meeting of Boards of Directors and Standing Directors was held on Oct. 23, 1996 to evaluate and overview the first year and declare themes for future activities of JD, with focus on the business outlines, forms and contents. "Social design" was chosen as a key word to link challenges and problems of every social realm, and a small table was set up for every problem where all the members would sit around a key person for discussion.

The Meeting of Standing Directors was held on Dec. 20 (Fri.) for two hours. After winding up editorial work for #4 Voice of Design, opinions were exchanged on the future policies and composition. Discussion was centered on how to sharply focus JD's view on the theme cho-

設など、時期的背景を踏まえた会勢に関する検討の必要性があがっている。

幹事会

年の瀬の12月20日(金)竹芝会議室にて夕刻2時間にわたり幹事会が開かれた。以下に議事を要約する。

機関誌「VOICE OF DESIGN」5号目の編集を終え、今後の方針や内容構成などについて意見が交換された。まず購読会員卒について、現段階では、情報の受信者でなく、主旨に賛同し参加し発言する会員としての参画を勧める方針をとることとされた。また、本号の誌面を各テーマ毎に構成する方針については、テーマの守備範囲が広すぎると同時に各カテゴリーの間口が広すぎ、それぞれの主張が概論的になってしまう可能性があるため、テーマに対する当会としての切り口を鮮明にしていくべきとの意見が出された。

前述の理事・幹事合同会議での議論を受けて年次大会の具体的遂行を想定した様々な意見が出た。まず、総合テーマである“ソーシャル・デザイン”について、事前に問題意識を共有できる場を作るべきであること、各テーマ毎に議論が拡散しないように事前の準備を周到にするべきこと、一般への公開は実質的には難しいことなどがあがり、実行委員会での検討事項として提示された。

年次大会

本年5月の開催を想定し、午前に総会、午後から“ソーシャル・デザイン”を総合テーマに掲げた全員参加型の「マルチテーマ会議」の計画を進めています。

sen for each issue.

Views were expressed regarding the annual conference, and a proposal for creating a forum for sharing the awareness of problems regarding "Social Design", the general theme, for examination by the executive committee was presented.

Annual Conference is scheduled for May this year; the general assembly in the morning and the multi-theme conference on Social Design to be participated by all the members in the afternoon.

編集後記

・阪神・淡路大震災から2年を経たが、私たちの思考を揺さ振り続ける。サステイナビリティ。

・当機構の諸活動は軌道に。フォーラム、ワークショップ、サロンと絶え間ない。多忙な会員とのコラボレーション、テンポの一致へ。

・本号は24ページに。当面する課題テーマの一覧特集。5月総会へのシフト。まずはテーマ作り。但し平板なマップでなく問題の所在と強弱を執筆で示す「起伏」のある3次元マップが目標。今後は更に変化する時間軸を含んだ4次元マップが必要。

・先日開かれた「行政改革とデザイン」を語る会は栄久庵、田村、竹内、犬養、水野の論客各氏。こちらもマップ作りだったが、犬養氏の「超難しいテーマ。日本全体が何をやるか分からないとき、果たしてデザインで切れるか」との率直な意見も飛び出しながら、問題の核心へ。関連して、今号インタビューに伺った福川氏の「日本人は資質はいいものを持っているが、システムに問題」の指摘が鋭い。

・先号は原稿を出し終わって直ぐ中国へ飛び大学の教壇へ。課題の学生作品を持ち帰って日本で採点。国際エクспレスメールで3日後には学生の手へ。足付インターネット時代。(佐野邦雄)

VOICE OF DESIGN VOL.24

1997年1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

Editorial Notes *It is two years since the Hanshin Awaji Great Earthquake, but our thoughts continue being shaken. Sustainability. *Our activities are getting on the right track toward better collaboration among busy members. *This issue contains 24 pages. It features a list of problems and themes we face. We first extracted themes to cover "undulations" in three dimensions. We shall need to expand into the fourth dimension that encompasses the time axis. *Discussion on "Administrative Reform and Design" was another attempt to locate where the problems lie. While Miss Inukai frankly questioned design's capacity of coping with the present situation when no one knows what lies ahead for Japan, the participants boldly touched the core of subject. (K. SANO)