

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7月25日発行 VOL.3-2



マルチテーマ・フォーラム開催さる 5月27日東京国際フォーラム ソーシャルデザインで社会の構造を新しく作り出す 栄久庵憲司 日本デザイン機構会長

目次

マルチテーマ・フォーラム	
・開催挨拶：栄久庵憲司	1
・「ソーシャルデザイン」の概念と方法：水野誠一	2.3
・マルチテーマ分科会各テーブル討議内容	4~17
1. 未来への視点—子供の道具・環境	石井賢康
2. 個的道具のソーシャルデザイン	栄久庵憲司
3. ソーシャルデザインの原点、住まい	山口昌伴
4. パブリックデザインの「質」	田中一雄
5. シビックデザイナー—社会資産の創造	長谷高史
6. 行政へのデザインの声	佐藤典司
7. デザインはリーディングインダストリーとなりうるか	黒田宏治
8. アジアの中の日本のデザイン—日本型デザイン的美と質	大家洋明
9. デザインの国際貢献—難民の居住環境	石山修武
10. デザインのパラダイムシフトとデザイン教育	佐野 寛
11. ユニバーサルデザイン—共用の文化、カスタムメイドの文化	長島純之
12. マルチメディア社会の光と陰	中原悠司
13. インタラクティブ・デザイン—五感の新たな総合	岩政隆一
14. ソーシャル・コミュニケーションデザインの提唱	竹村真一
・総括パネルディスカッション	18
JDシンポジウム	19~26
「デザインの国際貢献—難民のための居住環境」	
JDワークショップ	27~29
「子供たちとデザイン—未来を描く視点」	
インタビュー：埼玉副知事 坂東眞理子氏	30.31
事務局から	32

CONTENTS

Multi - Theme Forum	
—Opening Address	1
—Concept and Method of Social Design	2.3
—Discussions of 14 Tables	4~17
—Panel Discussion	18
Activity1: JD Symposium	19~26
Activity2: JD Workshop	27~29
Interview	30.31
From the Secretariat	32

日本デザイン機構は、いよいよ0期から第1期に入り、本日このマルチテーマフォーラムに出席された皆様のお顔を見ていると、本当に楽しく豊かな気持ちになります。「デザインで社会を思う」あるいは「社会を通じてデザインの有りようを考える」との思いが満面に出ているからです。そして一番強く感じられるのは皆さんが強い「仲間」であるということです。

本日開かれた総会・理事会でも、デザイン—まさにソーシャルデザインを掲げて「社会を良くする」「社会の構造を新しく作り出してやろう」との積極的な姿勢を胸に秘めているからには、我々の声は一つの運動の声として大きくアピールすべきであり、「社会に対して日本デザイン機構もの申す」という迫力が必要だと強く叫ばれました。

この100年の間、縦割りであった世界を横割りにし、エアポケットに落ちこんでいた問題やテーマをどんどん拾い上げ、デザインによって密度の濃い社会を作るのだという志を持っているからには、社会に向けてさらに強く訴えることが肝要です。

本日ここで皆様が語られた内容が、ズバリ社会にぶつけて行くことができれば、とても力強いものになるに違いないと私は感じています。各テーブルで必死になって語られた一人一人の知恵を拾い上げたならば、さぞや沢山の知恵が出るに違いありません。その知恵を本誌や出版物を始めとするあらゆる媒体を通じて社会にアピールし、いろいろな問題を通じて、共々いろんな「こと」を起すということこそ、我々の楽しみというものではないか、と思うのです。

CREATING A NEW SOCIAL STRUCTURE BY SOCIAL DESIGN

Japan Institute of Design is passing from stage 0 to stage one in social design. Having seen the expressions of those gathered here I feel pleasant and liberal. As I observe all of you gathered here, I sense your strong will to "Look at society based on the view point of designers" or "to review design through the social view." And what I feel most strongly is that I am joined by all of you in a strong alliance. At the board meeting held earlier today it was stressed that we designers should be strongly united with a positive attitude towards restructuring our society with social designs and make

appeals to the world with our opinions. Our world has been divided vertically for the past 100 years and should be realigned to a lateral one, and by taking up problems and themes that have been existing in a sort of social air-pocket. We intend to build up a more design intensive society. Therefore, we should work to the benefit of society ever more. It will be our great pleasure to present what we have hotly debated at each discussion table, and we have to appeal to the current society through every possible media. Also, we are going to start various things in our joint effort.

Kenji Ekan / Chairman, Japan Institute of Design

マルチテーマ・フォーラム

ソーシャルデザイン



テーマオリエンテーション

「ソーシャルデザイン」の概念と方法

フォーラム統括プロデューサー

水野 誠一 / 東京クリエイティブ理事長

関係の絡み合いの中でデザインを考える

「ソーシャルデザイン」という言葉・概念は、恐らく21世紀に向けて重要な意味を持つキーワードになると考えています。デザインは、ものすごいスピードで進んできた近代化の中で、デザインの方法ごとに対象分野を細分化・多様化させながら大きな進化を遂げてきました。ミクロからマクロの世界まで広がった人工物（アーティファクト）の世界と、さらに最近の「仮想現実」の虚の視覚世界までがデザインの対象として確実に広がっています。しかし、そこでいうデザインは往々にして「造形」一形を造るという次元のみで考えられ進化してきたという面がどうしても否めません。

今日、デザインの対象物は、それだけでは成立せず様々な関係の中で成立しているということは論を待ちません。それ自身と他のモノとの関係、モノと人間の心理、人間の身体との関係、モノと自然環境・人工環境・社会環境との関係。こ

うした関係の絡み合いの中でデザインを考えていかなければならないというテーマこそ、正に現代のテーマなのです。デザインをハードだけでなく、ソフトー仕組みや関係の中で捉える必要が出てきているのです。私はこれを「関係性のデザイン」と呼んでいます。関係性という点では人とモノの関係捉える研究は歴史も長く、例えば人間工学や認知科学といったフィールドで進化してきています。マーケティングという学問・技術も人とモノの関係捉えていく科学の一分野として進化してきたと言えます。

しかし近年、視野を広げて考えると、むしろ「モノと社会の関係」で捉えるべき研究ではないかと思うのです。勿論、モノを「使う人」との関係で捉えることは大前提ですが、単に人とモノとの関係だけではなく、人の背後にある「社会」との関係で捉えていくことが、現代のテーマになってきていると思います。

「生産だけ考える」から「ホロデザイン」までの段階的発展

モノのデザインについて段階的に整理すると次のようになります。



such studies like human engineering and cognitive science have been achieved. The study and technology of marketing can be also described as having made improvements as a field of science to understand the relationship of society and commodities.

"Stage by stage development of design starting from mere production to a more comprehensive scope of holonic designing." The gradual development of designing of objects is summarized as follows: 1) Elementary stage of putting importance on production only when designers could manufacture objects as they please not giving thought to other people, such as those

①かつて「生産」段階だけを考えていればよい時代がありました。前近代的でマーケティングの概念がまだ存在しないプロダクトデザインは、作り手の都合と勝手だけでモノづくりが出来た時代。

②しかし次第に消費者の「購買」という行動を意識してモノづくりを考えるようになり「マーケティング」が登場した。

③さらに生活者の「使用」を考える、いかにその商品が使われるかを考えるに至って、モノづくりのデザインを進化させていく。即ちマーケティングが登場したところからマーケティングの進化の時代、あるいはシステムとしてモノをデザインしていく時代へ。

④近代化への進化が行きづまり始めた現代を考えると、「生産」はその副産物として公害やゴミ問題を生み出す。そこで廃棄までを考えてモノのデザインをしなければならぬ時代になった。社会との関係をマーケティングするソーシャルマーケティング、あるいはソーシャルデザインという概念が必要となる時代になった。

⑤その先を考えると、廃棄の先には「再生」というプロセスが存在する。公害問題や資源の枯渇といった深刻な問題を考えた時には、廃棄の先の再生までを考え



who would use the product or be affected by it; 2) The era of marketing, becoming aware of the needs of consumers; 3) Awareness of the use of objects by people for their daily life is taken into consideration by designers as the marketing system develops; 4) When we begin to realize the limits of modernization, production of objects is bound to cause the problems of public hazards and wastes; now we are in an era where we have to think about possible by-products of industrial wastes when we are to design certain objects. Thus the need for building up the concept of social design is felt. 5) When we are to think ahead of our future the process of recycling should also be taken into

THEME OF ORIENTATION :

CONCEPT AND METHOD OF SOCIAL DESIGN

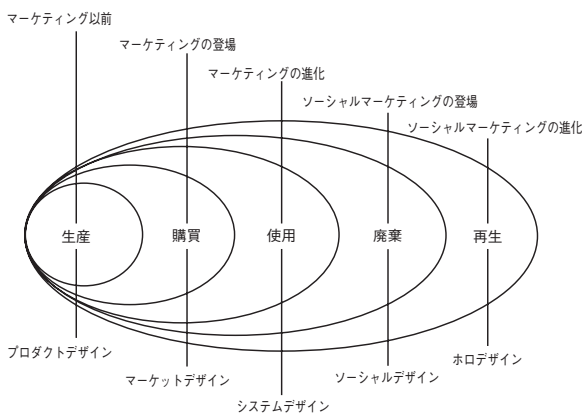
"Consider design in terms of relationships." The term "Social Design" will be a keyword with a connotation of importance for the 21st century. Objects to be designed exist among various relations: such as the relation of one object with another; objects and human psychology; relation of the human body and objects; objects and the natural environment; artificial environments and objects; objects and the social environment, etc. Thus the design of relationships is the theme of the present day. The history of the relation of people and objects has been studied long enough, and advancement in

Multi-Theme Forum

Social Design

てモノのデザインをしなければならない時代になっています。

それはまさにトータルシステムを考える時代であり、ソーシャルマーケティングもソーシャルデザインも共に進化する。そしてその段階以降の進化となるとソーシャルマーケティングでは対応しきれない、「社会」という言葉でも対応できない状況が予想され、恐らく21世紀にはまた新しいキーワードが必要になるでしょう。例えば「全体」を意味する「ホロ」とい言葉「ホロデザイン」が恐らく必要になってくるのではないかと考えています。モノのデザインではなくて、社会を越えた地球全体の関係のデザインが必要になってくる。あるいは、モノのデザインではなくて「モノを取りまく社会的な仕組み」のデザインが必要になってくる。これがモノと社会との関係論、モノともっと大きな地球的環境論を据えていくソーシャルデザインのテーマになってくるのです。



consideration in designing and we are entering the era of having to maintain an entirely comprehensive system. In the 21st century we may have to pay more attention to the idea of holonic design which contains the idea of comprehensiveness. A design which exceeds the boundaries of local communities, i.e. a design containing a relationship of a global nature "Design for solving the antagonizing nature of light and shadow." The cellular telephone is a good example of this theme. We must debate the nature of this object, i.e. the communication system which has developed at an amazing speed recently. We can describe this as the design of a relationship. The system design of

光と陰の二律背反を解くデザイン

身近な例として「携帯電話」があります。携帯電話機というハードそのものは、登場以来アツという間に商品としてはタダ同然の価格になってしまいました。電話機というハードのデザインだけを考えると大変ショックな出来事です。自分がデザインした商品がタダ同然で配られていることになる。しかしこれはモノとして考えてはいけません。つまり現代に驚くべきスピードで進化した移動電話という「コミュニケーション・ネットワーク」「コミュニケーション・システム」のデザインを考えて評価しなければ意味がない。その意味を捉えられない時代になってきているのです。

これも関係性のデザインの一つと言えると思うのですが、携帯電話のシステムデザインは、やはり今までの工業製品・生産と同様に予期せぬ副産物、しかも問題のある副産物を出しています。「携帯電話公害」で公共空間で突然鳴り響く呼び出し音、迷惑を省りみない乗り物の中の使用、医療機器の誤作動の問題を含めて、マルチメディア社会が持つ「光と陰」の陰の部分として社会問題化し始めています。製品にはメリットという光があれば、必ずそこから派生し社会問題化するデメリットが付きまとう。この光—進化と陰の二律背反的なテーマを解いていくためのデザインが、これから必要になるのです。

this cellular telephone has produced a serious side-effect. Hazards of the cellular telephone are: sudden ringing sounds in public spaces; the use of the telephone in crowded public vehicles and the user paying no attention to his/her environment; its radio waves disturbing electronic medical equipment. These factors are good examples of the shadow aspects of the multimedia society which are beginning to be social problems. We will need designs to respond to these contradicting double face problems of light and shadow."Responding to social needs by offering social designs." The first theme is to design the hardware part of our society, i.e. "urban designing" for the life of



ソーシャルデザインで社会の要請に応える

既にご理解頂いたように、ソーシャルデザインは必ずしも社会そのものをデザインすることではありません。

・第一には、確かに市民の社会生活を対象にする「都市デザイン」など社会のハードウェアそのものをデザインするというテーマも確かにありますが、しかしこれはどちらかと言えば「古い」ソーシャルデザインの狭い解釈に過ぎません。

・第二に出てくる「バリアフリー」や「環境問題」などの今日的な社会課題に対する「モノからコミュニケーション」までの社会環境的なトータルシステムをデザインする—こういうテーマこそがソーシャルデザインの非常に重要なテーマなのです。

・第三には、携帯電話の例のように「モノを取りまく様々な社会的な問題」を解決するためのシステムをデザインしていくことです。

ソーシャルデザインの概念はまだ確立してはませんが、社会の環境の様々な要請によって今後拡大し変容しながら進化していかなければならない時代になってきていることは確かであると考えます。

ordinary people in society. The second theme is the design of a total system which has the nature of a social environment, and ranges from objects to means of communication as well as also responds to demands such as barrier free designs and one offers solution to environmental problems. The third theme is to offer designs of systems which will give solutions to the problems of objects in various social contexts such as those of cellular phones. The concept of social design must evolve, transforming itself while trying to respond to the various demands of the social environment.

Seichi Mizuno / Chairman, Tokyo Creative Committee

ソーシャルデザイン

マルチテーブル分科会 ① コーディネーター・レポート 未来への視点 — 子供の道具・環境

自立した存在としての認識を

石井賢康 インダストリアルデザイナー

・「玩具の世界図」(松村康平教授)と、1~2才の食事のトレーニング期のベビー食器を導入サンプルとして討議に入った。

・この1966年発表の「玩具の世界図」は、誕生から6才までの子供を対象として、年齢区分は、子供と玩具の関係を中心に、5段階に分けてある。玩具の種類と機能が具体的に記載されており、現在でも活用されている。

・ベビー食器は、はじめて子供が使う食器で、子供の動作分析と、仮説による試作品の使用テストを経て、デザインを決定した製品である。(討議)

・自分の子供時代の記憶、記録、作品等は、子供のテーマを考察する資料として

有効である。

・構成玩具レゴは、子供の自由な発想力にあっていて良い。結合精度が良く、信頼感があり、子供の工夫を誘う。手応えのある導入がよい。

・遊具は、子供の自己表現を誘発し、活性化させる媒体である。素材的なものである。

・世田谷区にあるプレイパークは、子供の遊戯集団形成への提案性がある。子供同士のやり取りを重視したい。また、自然との係わりを重視している。

・自然は、人間にとって自己陶冶の対象として、存在している。

・自然を抽出するデザインは、今日的テーマである。

・触覚に関する考察を重視すること。子供にとって触覚は、最も頼りになる感覚である。

・今のファミコンは、「穏やかな友達関係」をつくる場所があって良い。

・以前、住居にあった土間は、魅力的である。ひんやりして気持ちが良かった。子供の環境にほしい。

・子供は、未成熟な大人ではなくて、自立した存在として認めていくこと。基本として観察をベースに、方法論を組み立ててゆき、デザイン提案したい。

・いろいろな分野の人々との話の中での多面的な考え方が参考になった。

・本日をスタートに、今後も継続していく仕組みを作りたい。

参加者

宇角文宏 (株)コトブキ

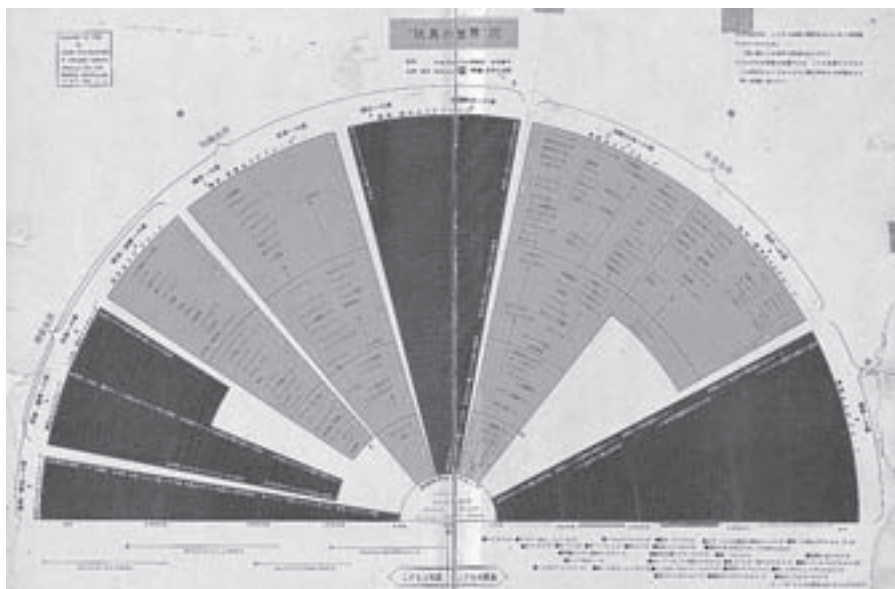
栗田正光 (株)ハートワークスデザイン

オフィス

佐野邦雄 (有)ジョイント・デザイン・

システム

伏屋信宏 (株)東芝 デザインセンター



(左図)
「玩具の世界」図は、1966年にお茶の水女子大学の松村康平教授(心理学)の監修により(株)松屋が企画・発行した貴重な資料である。半円形の下左側には「こどもと玩具」の関係、右側には「こどもの成長」が、0才から6才まで書いてある。分割された扇状の夫々には異なった「あそびグループ」が書かれ、例えば「造形あそびグループ」の先には「創造・観察への道」といった指針が示してある。左から大別して情態生活、知識生活、社会生活、体力に分かれている。A2版の裏面には「玩具31の問答」が載っている。(石井賢康氏所有)

On Children's Products and Environment : ACKNOWLEDGING CHILDREN AS INDEPENDENT INDIVIDUALS

The writing "The World Map of Toys" and dishes for weaning period babies were given as introductory samples for the discussion.

Points of discussion:

*One's own childhood memories, memoirs, art products, etc., are effective materials for discussion on children.

*Toys are instruments to induce and activate children's self-expression.

*Lego, a constructing toy, is excellent in responding to children's free imagination. The toy is very precisely made, therefore accountability is high and allows every child to be

inventive.

*Weight should be placed on children's interaction. Suggest forming a group for children to play together.

*Nature exists as a place for human beings to train and nurture themselves. Designs that extract the essence of nature is a theme for today.

*Observing children's sense of touch is also a theme for designing. There was a bare earthen floor in part of my house, which felt cool and soothing. Something like this should be part of children's environment.

*An important point for designing themes is that we should not understand children as immature adults, but acknowledge them as

independent individuals. We'd like to forge a methodology based on those observations and suggest new designs.

*We would like to continue this type of meetings starting today.

Yoshiyasu Ishii / Industrial Designer

ソーシャルデザイン

マルチテーブル分科会 ②

個的道具のソーシャルデザイン

市民意識からの社会運動的デザインへ

栄久庵祥二 社会学者

個々人の便利さへの欲求をかなえながら経済は動き、長い目で見れば文明は進化してきた訳だが、一方で際限なくその欲求を追求すると人間自身が身動きできなくなってしまう。人の幸福を実現する行為がある時点からその逆の方向に流されて行くことが起きる。自動車で埋もれた都市の戸外、行き場を失ったゴミの山、耐久消費材で埋め尽くされ人が行き場を失った室内など、その卑近な例である。個人—企業の関係が合理的であっても、それが限り無く続き集積すると社会的不利益という不合理な結果が生み出される。携帯電話もオートバイも数少ないものは良いが、増えると個対公の対立の構図を生み出す。電車内の携帯電話、住宅街でエンジン音を立てるオートバイ、自動車……。とはいえ、便利なものが欲しいという気持ち、その欲求をかなえることで利益を生み出そうとする企業の行動は原則として肯定すべきである。しか

し、企業はその生産物がもたらすマイナスの効果を、十分に「間」を取り、道具の“使用場がないしは状況”を想定し組み込んだ道具を、世に出すべきである。肥大し細分化する道具への人の欲求にただ応え、或いはそれを刺激し続けるだけの企業行動は許されなくなった。個人の欲求を満たすのが仕事の半分、後の半分は道具の社会性を実現することでなければならない。高性能で、軽く小さく携帯に便利、形が良い、操作が簡単であること等は、道具がもつべき性質の半分。後の半分は音が小さいこと、省エネ、長く使えること、リサイクルしやすい素材と構造を持っていること等。前者がパーソナル・ニーズで、後者はソーシャル・ニーズである。ソーシャル・ニーズを満たしてはじめて道具は成熟したと言える。その充足を開発項目として当初から組み込むことが、今後企業には求められよう。その為には、ユーザー一人一人が自分の内なる地域社会、地球社会の市民の部分に目覚め、声を大にして叫ばなくてはならない。そのような声が集まると企業を

動かす力になる。社会運動的なデザイン運動、又は、デザイン運動的な社会運動が今後大きな広がりを見せていかなくてはならない。

近代合理主義は考えてみると、工場の中だけの合理主義であり計画性であった。精緻な構造を持った自動車も、ひとたび路上に出れば咆哮する野獣と化する。便利なガジェットも害虫、害鳥に変身する。これからのデザインは、この工場の内と外の大きな亀裂に身をおき、そこに問題を見いだしその解決に努力して行く他はない。ここに「デザインにおける社会性」、或いはソーシャルデザインの課題領域がある。

■参加者

一条 厚 (株) GKダイナミックス
川嶋恒美 (株) パパル
河村暢夫 愛知県立芸術大学
船越三郎 船越デザイン工房
松田智子 (株) 未来技術研究所
山内典子 (株) 博報堂
山川美朗 (株) GKプランニングアンドデザイン



Social Design for Personal Products : DESIGNING AS A SOCIAL MOVEMENT BASED ON CITIZEN'S AWARENESS

Acts of trying to realize people's happiness turn out adversely when we go over certain limits: such as open spaces of urban areas filled with parked cars, or heaps of waste which cannot be directed to anywhere else, and our houses packed to overflowing with durable consumer goods. Even if the relation with an individual and an enterprise is a reasonable one, if this relationship goes on and accumulation is endless, it will have an adverse result i.e. the confrontation of an individual and the public will surface.

And enterprises are no longer permitted to

excuse themselves by saying that the negative effects of their products had not been anticipated or that they had never intended that their products should have such negative effects. Merely responding to the boundless, segmented demands of people for tools, or undertaking business activities of merely encouraging such demands has become unacceptable. Half of their job should be filling such individual demands and the latter half should be devoted to developing the social nature of tools such as tools which are quieter, energy saving, durable or that the material and construction should be recyclable, etc. A tool can be described as socially mature only when it is equipped with the above mentioned qualities. Additionally, it

is only when each user becomes aware of his/her role as a citizen of his/her local community, i.e. as playing the role of a global citizen, that the social maturity of tools can be achieved, and movements in the design circle, or a social movement bearing the characteristics of a design movement must be developed. When we reflect back upon modern rationalism it has actually been applied only within industrial plants. Designing from now on should stand between the outer and inner boundaries of industrial plants and look at the problems lying in-between, and try to solve them.

Shoji Ekuan / Sociologist

ソーシャルデザイン

マルチテーブル分科会 ③

ソーシャルデザインの原点、住まい

美を見る目を持つ ソーシャル・マンを……。

山口昌伴 生活学・住居学・道具学

(山口) 昭和30年、住宅公団が提示した望ましい国民住居 n D K は、様式化という方向の是非は別として、大きなソーシャルデザインとして半世紀にわたり、効果を発揮した。いま次世紀のソーシャル・モデルが求められている。

(林) これからの人間像をどう想定していくかが大きい。一方、住み手の方は無能化している。ライフスタイルを編集できない。住コンセプトが組み立てられない。自分の望みを言えない。家を上手に買えない。

(西沢) 現在の住まいの課題、いわくエコ住宅、健康住宅、温熱環境……これらはハヤリの課題で一年もたない。購買層が40~45才と上がってきて、日本人に合った住まいが求められている。日本人の原点さがし、日本人の身に合った本音の快適性、日本人の身ごなしに合った家具・・・住まいのづくり手が責任をもって新和風、新和様、新和式を探求していかなければならない。

(林) 生活感の「和」が大事。衣も食も含めての「和」の形成を、カバーできる幅をもった企業はあるだろうか。

(前原) 企業は生活様式を提案していい。いま住宅展示場は、かつての間取りインテリア出来上り展示から、どう生活をつくり込んでいけるかを体験によって知っていく、生活提案の場が変わりつつある。

(清水) 住み手が住まいの設計にシロウトであることはひとつの権利。提案をしていくのがプロの責任。企業が結果的には道具や住まいの形を提示していくことになり、その責任は重い。売れるもの探しに血迷っていて、本当に欲しいものの提示への努力を怠ってしまいか。成熟の時代といわれながら実態はまだマスの選択の幅に止まっている。生活実感から納得のいくものは出きっていない。

(川上) スウェーデンの良質のデザインを日本に紹介する仕事をしているが、日本におけるデザインの社会ストックの薄さを痛感する。一方で顧客の質は高くなっており、日本の風土に合ったものと、生活者のプロとしてモノを探している。和・洋をこえて生活現場の要素は出そろっている。それらを編集して生活空間として提示する機会や場所が少ないことが、デザイナーと住み手とのコミュニケーションを断っている。づくり手の方こそ、完璧なあり方を提示する責任がある。提示の場をつくることはソーシャルデザインのひとつの課題である。

(岡野) イタリアのとある小さな村を訪ねて、誰もがデザインマインドをもち、普通の人々が美意識をもって、住まいから町まで美しく整えていた。このことはソーシャルデザインの根本である。

(野中) 日本人はこの半世紀、道具だてを新しくすることで生活を豊かにしようとしてきた。しかし、このことに習熟していないため、生活景観は、住まいも役所も混沌としている。企業が「空間・道具・生活」の編集方法を教育すべきであ

clothing, eating habits, and so on?

Maehara: Model house exhibition sites are now being transformed into places for people to be able to experience the suggested lifestyles.

Shimizu: Being an amateur in housing design can be said to be the right of inhabitants. It is the responsibility of the professionals to give specific suggestions. Companies do not seem to put in effort to provide what people really want.

Kawakami: Both Japanese and western elements for housing are all put forward, but opportunities and sites to collaborate and present these elements as a living space are scarce.

Okano: Everyone should be conscious of



る。それができる企業人を育てる学校教育も必要である。掃除の仕方、片づけ方からゴミになるまでのものの見方がいる。要は美と醜を見分ける目。「美しい」ことを求めてやまない「まなざし」に徹底するほかはない。

(三浦) 誰もが美意識をもった社会人になっていないのが日本のソーシャルデザインの現実問題。生活者も企業人もソーシャル・マンであってはじめて、デザインのソーシャルな提案は受け容れられ、磨かれていく。

■参加者

岡野 真 日本・建築ミュージアム

加賀谷徹 (株) 黒潮社

川上信二 (有) フォルム SKR

清水道子 S.A.I

西澤良雄 積水ハウス (株)

野中寿晴 (有) 形而計画

林 柳江 (株) リビングデザインセンター

前原和美 積水ハウス (株)



design and ordinary people should be esthetically aware of beautiful and orderly houses and towns. This is the foundation of social design.

Nonaka: For the last fifty years, the Japanese put in effort to enrich their lives by having beautiful furniture and fittings. However, their living environment shows chaos. We should be thorough in nurturing eyes that can distinguish beautiful things from distasteful or eyes that continue to look for beautiful things.

Miura: Whether an individual man or institution man, you should first be a social man. Only then will social design be accepted and improved.

Masatomo Yamaguchi / Director, GK institute of DOGUOLOGY

Social Design for Housing :

"SOCIAL MAN" WITH THE EYES TO APPRECIATE ESTHETIC VALUES

Yamaguchi: A next-generation social model is being sought following the "national housing model" introduced by the Housing Corporation in 1955.

Hayashi: We should focus on how we envision the future lifestyles. Meanwhile the inhabitants are growing apathetic.

Nishizawa: People are looking for houses that fit the Japanese lifestyle. We should search for new Japanese-style houses that suit us.

Hayashi: "Harmony" in lifestyle is very important. Is there a construction company who has the ability to provide a harmony that includes

ソーシャルデザイン

マルチテーブル分科会 ④ 個的道具のソーシャルデザイン

都市デザインの「質」と その評価を考える

田中一雄 環境・プロダクトデザイン

このテーブルテーマは、デザインの「質」という定量化できない問題であり、到達点が非常に見えにくい性格のものであった。幸いに幅広い領域から参加して頂き、領域相互の問題認識と今後の課題を、おぼろげながらも語り合うことができたと思う。

パブリックデザイン成立から継続へ

今でこそ、パブリックデザインというものがあるが、ほんの30年余り前までは「都市を美しくする」ということに全く理解が得られなかった。行政側にデザインの価値を認識させるまでには実に大変な苦勞があり、今日パブリックデザインという行為が成立するだけでも大変価値のあることと言える。

都市風景とは簡単にでき上がるものではない。特に既存の街を対象としたデザイン計画では、理想とする到達点に一気に突き進むことは難しい。一つひとつの対象を「より良好なもの」へと改善を続けることによって街が変わっていくのであり、都市デザインとはこうした地道な努力の積み重ねによって作られるものである。

認識なき「質」の混乱

都市とデザインという関連性が一旦認識されると、混乱も同時に生じてきた。これは、都市デザインを「市民に親しまれるものにするために装飾化すること」と解釈されたことによる問題であろう。

さらに「質」に対する理解を持ち得ない行政側の姿勢が、「奇妙な」都市デザインの氾濫を生むことにもなっている。

都市デザインにおいて、大きな方向性を決定するためのプロセスや手法の議論は数多くあるが、そのものの「質」に対する議論は少ない。しかし、こうしたことが、結果としてその場に住まう市民の告発というかたちで問題を顕在化させてしまっている。言い換えると、アウトプットを間違えると行政側の思いが仇になるということであり、「質」の問題はやはり疎かにはできないと言えよう。

評価困難な「質」の議論を続けよう

地球環境、高齢化社会、災害、これらの問題は今日われわれが避けて通ることのできない課題となっており、行政の役割はこうした問題に対処する社会的正当性（ポリティカルコレクトネス）を持つべきものである。しかし、同じく行政が係わる都市デザインにおいて、その「質」の評価は、何が絶対的に正しいかという判断を下しにくいものである。しかし、「質」の評価は主観的問題と解釈されたが故に社会的不適合も生

んでいる。この問題を解いていくには、究極的には教育にまで及んでしまうが、我々は都市デザインにおける「より良き質」とは何かを考え、「質」に対する社会的な共通認識を形成するために努力していかななくてはならないだろう。

■参加者

- 赤尾 泰 ヨシモトエンジニアリング (株)
- 井原恵子 G K道具学研究所
- 金子晋介 住宅・都市整備公団
- 小谷正紀 金門電気 (株)
- 地主道夫 (株) 竹中工務店
- 鈴木貴継 東日本旅客鉄道 (株)
- 田口眞弘 東日本旅客鉄道 (株)
- 田村 明 都市プランナー
- 渡辺真理 設計組織 ADH



On "Quality" of Public Design : TOWARD FORMATION OF ESTHETIC COMMON SENSE FOR URBAN DESIGNING

*On establishing the concept of public design before quality
In Japan, the administration should give priority to communicating the awareness of urban design. This does not mean taking the shortest distance to the ideal goal, but rather spending enough time for each subject to make them better, and only by steadily accumulating these results will this question-filled theme of urban design evolve. It cannot be realized without such diligent efforts.

*Confusion caused by neglected "quality"

Once people became aware of the relationship between design and urban areas, confusion arose at the same time. This kind of misunderstanding often occurs because designing and decorating are thought to share the same definition. In urban design, there are many discussions on its methods, but these rarely consider "quality." However, problems are being pointed out by citizens.

*Search for the essence of unquantified "quality"
Problems of global environment, aging society, disasters, and such are unavoidable assignments for each one of us today. The administration should play a role in determining the

political correctness on these issues. But even when the administration makes decisions on what is politically correct for the quality of urban area designs, there is no absolute evaluation guideline. We need to put in more effort in establishing the common values for the "quality" of designs.

Kazuo Tanaka / Environment and Product Design

ソーシャルデザイン

マルチテーブル分科会 ⑤ シビックデザイン—社会資産の創造

横割による 関係性のデザインを

長谷高史 環境デザイナー

シビックデザインとは、建設省が進める快適な公共環境造りの標題であるが、和製英語の造語であるためにその中身が曖昧であり、一般の理解が薄い現状や事例等をコーディネーターから報告の形で提示し、参加者のテーブル環境を整えた。このことによって「シビックデザイン」を土木構造物のデザインと捉えることに疑問が出され、対象のフィールドが「公共環境」であることの確認から始まった。

現在多くの問題がある公共環境について数々の問題提起や事例紹介が行われたが、職域や立場、関わり方で問題意識の視点がそれぞれに異なり、デザインとしての環境問題の難しさがここでも浮き彫りにされた。

シビックデザインが建設省によって提唱されたのが平成2年であり、未だ7年の月日しか経過していない。その短い期間においても多くの優良なデザインが確実に社会資産として整備されてきている。



しかし、多くの事例の中には現場のデザインの理解度の不足からマスコミにも報道された蛙橋や、ダム法面に描かれた大壁画、各地名物、名産のシンボルを模した安易なデザインの橋梁高欄やトンネル坑口、モニュメント等、その展開は過激である。

これらの事例から、地域の人々の指向と行政、デザイン計画者等との意識のずれやデザインプロセスの問題点、デザイナーの参加の仕組みやデザインの最終決定者又は決定機関の曖昧性。公共空間のデザイン監理の必要性や著作権・意匠権等の知的所有権の問題、住民参加の方法や仕組みづくり等、シビックデザインの抱える様々な問題や検討内容が浮き彫りにされてきた。

日本の都市デザイン行政の先駆けとして、25年の歴史を持つ横浜市都市デザイン室の室長から次のような報告を受けた。はじめは地域の魅力造りから、次に歴史保存等を経て具体的事例の整備を通して市民の理解度を高めて都市デザインを推進し、そのつど必要な法制化を進めながら、現在は市民の持つ創造力や発想力を如何に引き出し具現化するかの仕組みづくりを進行中とのこと。この報告は、シビックデザインを理解推進していく手だてとして、プロセスの良い参考事例と思われる。

デザインコンサルタントや



東京国際フォーラムガラス棟

デザイナーからの指摘は、その多くが小さなプロジェクトにおける行政の縦割り構造からくる様々な歪みである。環境デザインが関係性のデザインといわれヒト・モノ・場のよりよい関係づくりと言われながら、実際の現場では隣が意識されていないことが多いと報告された。又、モノのみのデザインが先行して生活のデザインや時間のデザインが見えないとの指摘もあった。

討議された今回のテーマは重要なので、継続的な会合を持つことが提案され全員一致の賛同を得て、事務局に提案することとなった。

■参加者

- 秋山裕史 (株) 秋山環境デザイン研究所
- 大島 隆 (株) 都市・文化総合研究所
- 岸田比呂志 横浜市
- 佐々木美貴 環境デザイナー
- 鈴木 稔 住友軽金属工業 (株)
- 棚谷 喬 (株) 電通テック
- 藤本晃生 (株) NECデザイン

Challenges and Outlook for Civic Design : DESIGN THAT HAS A RELATION OF DEVEIDED NATURE

Only 7 years have passed since 1992 when the Japanese Ministry of Construction suggested "Civic Design." During this short period various good designs have been produced and become our social asset. However, due to a lack of genuine understanding of design on actual job sites, some of the development, such as the much talked about Rainbow Bridge, great mural painted on a dam wall, easy superficial designs symbolizing local products, decoration of tunnel entrances and construction of monuments, are too radical. From among these cases, various problems

such as the gaps between the intentions of local people and that of the local government, design planners, problems coming up in the process of designing, or ambiguities concerning the mechanism of designers participation, and questions like "who makes the final decision?" or the decision making mechanism on designs, are arising.

Also the need of supervising the designing of public spaces, problems with intellectual properties such as royalties, right of design; problems in the civic design such as participation of local residents in the matter or building up a participation mechanism are pointed out. Design consultants and designers point out that most of the above mentioned problems are

caused by contradictions due to the divisional attitude of local administrations in carrying out many small scaled projects. Design of environment is described as a design of relationship. Although it is said to be for the better relationship of people, objects and space, it is reported that in actual scenes of such design activities awareness of or consideration to the existence of neighboring entities or people is not felt in most cases. It was also pointed out that design emphases are put only on objects, and design for one's living or time is not felt.

Takashi Nagatani / Urban Designer

ソーシャルデザイン

マルチテーブル分科会 ⑥ 行政へのデザインの声

望まれる・行政とデザイナー のコミュニケーション

佐藤典司 文化批評家

冒頭から結論めいたことになるが、ソーシャルデザイン実践のためには、行政と民間が一体化して事を進めないと、その実りは、あまりはかばかしいものにならないだろうというのが、参加者の一致した意見であった。

自然環境との調和、都市災害への対応、ノーマライゼーションなど、ソーシャルデザインのどの課題をとっても、民間だけで、あるいは行政に任せきりで片づく問題は一つ無い、とあって良い。行政の指導力と民間の柔軟な知恵が、過不足なく力を合わせてこそ対応可能な問題ばかりだからである。

こうした時、行政の側に、また、デザイン界（あるいはデザイナー）の側に要求されるものは何か。これが我々のテーブルテーマであったらと思う。

テーブル参加者は、佐藤（広告）、高田（印刷）、山岡（照明）、矢部（フラワーデザイン）といずれも、日頃仕事上で行政との関わりの深い人物ばかりだった。そのため話は切実かつ、現実的であった。

そして、やや誇張気味に言えば、ソーシャルデザイン実現の前に、今日もしくは、明日のデザイン作業について、どうすれば行政と折り合いをつけることができるのだろうか、という問題がまず、我々の前に立ちはだかっていたのである。

その問題とは、行政の前年踏襲、客観、平等、縦割り主義である。詳細について

は、課題提起の際（前号機関誌）述べたので省くが、今日、グラフィック、広告、インダストリアル、建築を中心に行政と関わりを持つデザイン界が、今後、ソーシャルデザインという新しい枠を持ち始め、その領域が行政の世界と深く重複すればするほど、今われわれが行政との間に抱える課題はデザイン界にさらに重くのしかかってくるだろう、というのがわれわれの予測である。

もちろん、来るべく新しいソーシャルデザインの時代は不可避である。であれば、これまでのように、なにとはなしに行政との間に折り合いを付けつつデザイン作業を進めるという型でいいのかどうか。もし、たとえば、今日の日本の都市景観破壊がそのせいであるとすれば、ソーシャルデザインの未来は暗澹たるものだろう、と思う。

今回、残念ながら、われわれのテーブルに行政からの参加者はなかった。ソーシャルデザインの未来は、まず、行政とデザイナーが同じテーブルで話し合いをすることから始まる、と思う。



are confronted with the problem of how we should cope with the administrative side in carrying out the immediate designing process of today or tomorrow. These issues of administration are: the tradition of carrying on what they have done in previous years, and principles of objectivity, egalitarianism and vertical segmentation. The details of the issues are already mentioned, therefore, I will not repeat them. The design circles that have to work with the administration such as graphics, commercial, industrial and architectural designs begin to have new framework of social design, and the more heavily their peripheral areas touch the administrative circle, the heavier the burden of the issues will be on the designing circle.

■参加者アンケートより

仕事と行政の関わり合いの違いによって意見が多少ずれていた感じがする。私としては今の行政に全く満足しているわけではないが、街づくりのデザインに対する行政の考え方は教えられることが多い。それより企業の街づくりに対する取り組みの遅れの方が大きいかも知れない。ソーシャルな関係としてのデザインに至っては言葉だけの先行で、成果商品は余りにも少ないのが現実だと思う。リサイクル、ユニバーサル、防災、省エネ、ヒューマンスケールといった視点から商品の開発を試みたい。日本デザイン機構は、これら企業のリーダーシップであり、また行政への橋渡しとしての役割を担っているものと期待したい。今日のような開催形式は大変有意義であったが、焦点のずれのないような運営が望まれる。

(山岡恒男)

■参加者

高田重一 (株) アイブレーション

山岡恒男 金門電気 (株)

矢部基子 ソーシャルフラワーアカデミー



The arrival of a new social design era is inevitable, then is it acceptable to proceed with our designing activities making ambiguous concessions to the administration and no one is clear or responsible for the result of such concessions?

Noriji Sato / Critic of Culture, Manager of Dentsu

Design and Administration : BETTER COMMUNICATION BETWEEN ADMINISTRATION AND DESIGNERS

Unless government administrations and civilians are united in working for the materialization of social designs, the results will not be very successful. When considering issues of social design such as harmony with the natural environment and countermeasures against urban disasters, normalization, cannot be achieved neither by mere civilian efforts nor by leaving everything in the hand of the administration. Those issues will be countered only when administrative leadership and flexible private wisdom are ideally coordinated. Before we talk about the application of social designs, we

ソーシャルデザイン

マルチテーブル分科会 ⑦

デザインはリーディングダストリーになりうるか

デザインの 新たな地域展開へ向けて

黒田宏治 産業開発プランナー

表題の問いかけに対する議論の趨勢は、少なくとも当面に限っては、否定的であったように思う。しかしながら、そうあってほしいという期待や将来の可能性への認識が、デザインの近傍において少なからず共有されている様子を、一方で確認することもできた。

さて当日は、デザインを産業の視覚から捉えようとするなかで、自戒も込めてということであったが、4つの弱点が話題となった。①景気の動向に作用されやすい、②何かと一緒にないと何もできない、③人間存在の基本的な欲求に对应していない、④儲けるという面が機能として不十分、の4点である。

ここで、①は社会・経済の変化に敏感であることと、②はものづくりに不可欠ではあるが他の専門職能との協力を前提とすることと、それぞれ表裏をなす。いずれも、読み替えればデザインの優位性の支えとなる点に留意しておいてよい。デザインは創造のカタリスト（触媒）である。異質性を架橋する敏感なカタリストが新たな産業化のコアとなる。

一方③と④は、そう楽観視するわけには行かない。まず③だが、今日のデザインは人間の自己実現には密にかかわるが、生存や安全への貢献を問われれば、心許なさを禁じ得ない。④に関しては、運動性に端を発するデザインゆえの気風と言えなくもないが、自らを産業社会の

システムに定位しきれない現実が、存在と体力の脆弱さを惹起することとなる。

それらを克服し、産業という形で武装しないと、おそらくデザインは生き残れないだろう。そのためには、自らをよりオープンな存在に転換する必要がある。特殊ムラ社会の一面も否定できないデザインは、そこに安住することなく、視野を広げ、協同の輪を広げ、特に経営マインドを高めていかなければならない。それにより外部からのアクセスビリティも改善され、産業社会のメインフレームへのリンケージもしやすくなるだろう。

長めのレンジで考えていけば、デザイン教育のリニューアルということになる。美術教育の一端で美と形の縦割りを突き進むデザイン教育だけでは、社会的要請とのギャップは拡大するばかりである。モノの在り方の根底から探求するデザイン教育、産業経済のシステム思考に拠って立つデザイン教育なども期待されるところである。

その時デザイナーは、いまのデザイナーとは全く異なった人種であるかも知れない。かつて情報の周りに情報産業が広がったように、そのようなデザインの周りにソーシャルデザインの担い手としてのデザイン産業が構築されていくことになるだろう。それは一つの社会的な実験といった側面も有している。

地域の自立性・独自性の構築が、これからの日本の社会システムを方向づけていくデザインの有り様も、そういった枠組みで捉えてこそ、リアリティと力強さを増していく。平坦な道程とは思えない

が、そんな実験的な枠組みに先行着手した地域が、次の時代へのリーダーシップを発揮していくのではないか。

■参加者アンケートより

このテーマは、人間の生活、或いは人生の指針としての真理や哲学がデザインの中にはあるのか、ということになるでしょう。それは、多分あるはずですが、しかし目下の所、産業に於ける経済的側面をのみ、活性化、或いは刺激促進する手段としての機能しか持ち得ていない気がするのです。ひとつは人間が存在してゆく上でもっと重要な学問や意識との連携を持ち、人間生活全領域に対して、横断的にデザインが寄与しない限り、「リーディング・インダストリー」云々は望めないのではないのでしょうか。今日、運搬具はデザインの領域が交通社会学的領域からエコロジーの領域まで入り込んで行っていますが、デザインの領域からエコロジーへの警鐘がなされないのは、そこにデザインの持つ盲点があるのではないのでしょうか。 (浅原雄吉)

■参加者

青木史郎 (財) 日本産業デザイン振興会
浅原雄吉 (株) エーディーシー
池田為明 広島市立大学
大木 誠 (株) オーディーエス
佐藤賢一 (株) 都市環境計画研究所
土屋晃一 (有) 土屋デザイン事務所
藤本清春 (株) GKデザイン機構
柳生 功 (株) アイブレン

Can Design Become a Leading Industry? :

FOR THE NEW DEVELOPMENT OF DESIGN IN COMMUNITIES

In the trend of reassessing design based on an industrial point of view, four weak points are pointed out ; 1) design is easily influenced by economic trends; 2) nothing can be achieved on its own ; 3) it does not fill the fundamental need by human existence; 4) the aspect of profit making function of design is not mature enough. Unless we overcome these weaknesses and prepare ourselves to take on these weaknesses, design probably can not survive in the future. Therefore, designing itself has to transform into

a more open entity.

It cannot be denied that the design circle has the characteristics of isolated quaint local communities, but we, those concerned, should not remain there self-complacently, but should try to have a wider scope of view, and expand our link of associations, and must be more aware of the business element. Then the accessibility to design from outer circles will be improved, and linkage to the main frame of the industrial society will be better achieved.

From the long range view this will be the renewal of the education of design. If we adhere to the existing design education of pursuing beauty and forms as a part of an educa-

tion of fine arts, the gap between design and social needs will continue to be widened. A design education which will pursue the very basic issue of the existence of objects, and an education based on the theories of social-economic systems is anticipated.

Building up the independence and uniqueness of a local community will give direction to the system of Japanese society from now on. Then, the existence of design will gain more reality and strength when it is understood from the stand point mentioned above.

Kouji Kuroda / Planner for Development of Industry

ソーシャルデザイン

マルチテーブル分科会 ⑧

アジアの中の日本のデザイン — 日本型デザインの美と質

新たな価値観と デザインシステムを

大塚洋明 都市プランナー

美の変遷

本テーブルでは、明治以来の日本人の近代化に基づく呪縛ともいえる欧米価値観の絶対視を是正し、アジアの中の日本という視点から新たな美の価値観や日本型のデザインのあり方について議論しようというものであった。確かにルネサンスからバロック、ロココなどへと続く西欧の美の系譜は絢爛であるし、現代へと道を拓いたバウハウス以降のモダン・デザインの軌跡も欧米主導であった。ルネサンス以降は西欧から欧米が人類史の表舞台であったことは事実である。

しかしながらルネサンス以前、そして以後もしばらくはヨーロッパは世界の後進地域であった。13世紀に成立した世界帝国モンゴルの大元ウルスの後継帝国が、東では14世紀に大明、17世紀半ばから大清になって20世紀まで続き、西では14世紀にオスマン・トルコが成立して20世紀まで続いた。南では16世紀にインドでムガル朝が成立して19世紀半ばまで続き、北では16世紀にロシア帝国が興って20世紀まで続いたのである。それぞれ世界各地が巨大帝国の時代だったのであり、それぞれの国家内で成熟した美が創られていたのである。

そしてその東の島国の日本でも美やデザインの追求は同様になされ続けていた。フィレンツェでルネサンスが始まった頃、日本では北山文化や東山文化が開

花し、ローマでバロックが興った頃には桃山文化が盛期を迎え、華道や茶道を確立している。そして17世紀にルイ14世がヴェルサイユを築いていた頃、インドではタージマハール廟が造宮され、パリでロココが流行する前夜には中国に紫禁城の太和殿が完成している。美や様式、あるいはデザインのあり方について世界の各地でそれぞれに追求していたのである。

アジアの日本・アジアと日本

このような認識からテーブルでは議論が重ねられ、風土や自然条件に相応しい新しいアジアの美が追求されてよいとの考え方が共有された。そして、少し早く近代化を達成するとともに、工夫を重ねていくという国民性から、日本がこうした面で貢献する可能性を大きく秘めていることも大体一致した考え方となった。

しかしながら一方で、現在そして今後とも当分の間、経済的成長が続くと考えられている東アジア地域で、日本のデザインに関わる人がいい加減なデザインで荒ら稼ぎをしたり、美やデザインの価値観を押し付ける結果となるような一方的な交流が起こることへの懸念も併せて表明された。本フォーラムのトータルテーマである“ソーシャルデザイン”は確かに先進国の共通した問題意識となっているが、経済的沸騰と美の混乱が予想されるアジアの中で、日本が新たな価値観とデザインシステムを提案し、行動することが今後の大きな課題として強く認識した次第である。

■参加者

- 稲葉治虎 ファナック (株)
- 朱 鍾炎 中国工業設計協会
- 西澤 健 (株) G K設計
- 林 弘 (株) イナックス
- 藤田美保 (株) 環境デザイン研究所
- 本郷正人 (株) 日刊建設通信新聞社



Quality of Japanese Type Design : NEW VALUES AND DESIGN SYSTEM

*History of Esthetics

Since the Meiji Restoration (1868), it was imperative for Japan to follow the values of the West in its modernization process. A discussion was held to rectify this absolutism on western values and find new Japanese esthetic values and designs from a standpoint of Japan being a member of Asian countries. Undoubtedly the West was the main stage for the history of human race since the Renaissance. However, for a period before and after the Renaissance, Europe was also one of the developing areas in the world. In other

words, mammoth empires existed in each compass end, and unique esthetic values matured within each empire.

At the east end, pursuit for original designs and esthetic values continued also in the islands of Japan. The Muromachi culture was at its height with the flourishing Kitayama and Higashiyama sub-cultures, and established the flower and tea ceremonies. Pursuit for the original esthetics, style, and designs continued in each area of the world.

*Japan Among Asia, Japan and Asia

Japan has the potential to contribute greatly in the search for new esthetic values suitable to

the Asian climate and natural surroundings due to the fact that the country has modernized herself a little before other Asian nations along with the Japanese national trait of continuously improving and reforming.

"Social design" is an issue common to the developed countries. It is a theme for Japan to take the initiative in suggesting new design values and a new design system, along with appropriate actions, to Asia where the economy will come to a head and esthetic values may be thrown into a turmoil

Hiroaki Ohtuka / City Planner

ソーシャルデザイン

マルチテーブル分科会 ⑨

デザインの国際貢献 — 難民の居住環境

緊急課題への 提案プロジェクトの推進を

石山修武 建築家

日本デザイン機構が1年程前から、難民問題やその基礎的な問題を含めて進めてきたプロジェクトを紹介する。岡山にある、恐らく日本で一番クオリティーの高いボランティア組織AMDA（アジア医師連絡協議会）は、難民あるいはそれ以下の生活をしている人たちの医療のために世界各地へ出かけて行くが、当プロジェクトは、そのための病院・施設はどのようなものがあり得るかをテーマにしている。端的に言う「世界中どこへでも運べて移動可能なエネルギー供給施設と、病院の概念設計」をやり始めている。

やってみて初めて分かったのは、日本はそうした広範囲な研究（デザインを含めて）開発をする組織が全くないこと、国際的な情報の受け渡しの場所が全くないことが分かった。この点で「日本デザイン機構」がうまく機能するのではないかと考えている。

本来、このテーブルテーマは「難民の居住環境」で、一ヶ所に固定化した難民が最終的には新しいコミュニティーを作って行かなくてはならないが、最も問題なのは今でも1日に何千人という死者が出ている、その人たちの病院が全然ないという現実にある。その現実に対して日本にはまだ資金的余力がある、そこをやるべきではないかというのが最初の出発点だ。

「難民」にも色々ある。

・今、世界で一番困っているのはルワンダの難民で、戦争の現場でありAMDAの医師が行くといっても現地では医師が殺されたりしている。それが最もハードな難民状態と言える。

・次に難民が定住化して「都市の外にあるスラム」が世界中にある。

・それから、カンボジアやベトナム難民のように既に帰って定住し始めている難民がいる。これは後進国の居住環境の問題全般に繋がると言える。

我々にとっての関心事はアジア・アフリカ地域に巨大に発生している難民である。北欧諸国の対応が充実しているのに対し日本は何もしていないに等しい。日本は凄い技術があるのに何も出てこない。PKOの時に250億円、湾岸戦争の時には1000億円ぐらい出しているにも拘わらず人は行かないという国際的後進国の一つであることは事実だ。

単なる国際貢献ではなくAMDAの医師は人道的見地から、遠くに離れていても「助けなくてはいけない」となれば行っている。それに比べて建築は基本的には資本のためが前提で、お金持ちのために色々デザインすることがデザインなのは事実だが、難民問題のような世界の現実に対してのデザインというのは今の所全然ない。それは片手落ちだと思う。

「もって運べるインフラストラクチャー」は面白いと思う。発電、ガス、水など持って歩けるストラクチャーをまずデザインしてしまえと。それがあれば病院も実現する。現在進行中の案は医師の意見も入れて6台（エネルギー、建設のた

めの小型のクレーンなどを装備したものの、医療系4台）のコンテナに集約している。災害が起きたら飛行機で短時間で運ぶ。しかもハイテクを駆使した「テクノロジーパック」といってもよい世界の最高級の設備で、1つのコンテナが5億円ぐらいしても構わない。

日本は掛け声としては福祉とかハンディキャップをやっているが、実質的には遅々として進まない。行政は「福祉とは何か」から始まって即応できず、今回のプロジェクトに関連して関係省庁へ行っただが動かない。動くのに10年かかる。日本デザイン機構から国連に提言し、国連から日本へオーダーするのが実現への一番早い方法と考える。

参加者

- 大森晃彦 (株) 新建築社
- 鴨志田厚子 (株) 鴨志田デザイン事務所
- 迫田幸雄 アール・イー・アイ (株)
- 紫牟田伸子 (株) 美術出版社
- 中島早苗 (株) 婦人画報社
- 野口和裕 積水樹脂 (株)
- 若宮直行 (株) リビングデザインセンター



International Contribution of Design
— Housing Environment for Refugees :
PROJECTS FOR IMMINENT ISSUES

The JD project concerns refugee problems. AMDA, a medical NGO based in Okayama Prefecture, dispatches its staff to anywhere in the world where people live as refugees or lead an even lower life. They are working on "a compact energy supplying facility that can be transported to any place in the world and concept designing for hospitals."

The most important point is the fact that thousands of refugees are dying every day and the reality that there are no medical facilities to aid those people.

Our interest is in the outburst of refugees in the

Asian and African regions. In comparison to the substantial aid of the North European countries, Japan has done almost nothing. Japan has excellent technologies, but they are not being made use of.

Doctors with AMDA will go to people who are in need of help regardless of the distance for humanitarian reasons and not for the glamor of international contribution.

Presently there are no designs for refugees or such distressing problems. We can start by designing a structure for a portable power generator, gas, and water. This will enable hospitals to be built. The ongoing plan was realized with the opinions from doctors to have facilities compact enough to be installed in six contain-

ers (one for energy, one for downsized cranes and construction machines, and four for medical facilities). In case of disasters, they can be transported by air. The facilities can be called "technology packages" with the highest technologies in the world. The budget for each container can run up to 5 billion yen.

For this project, we have visited related ministries and agencies but no actions were taken. The fastest procedure for this plan to be realized would be for JD to propose the plan to the United Nations and ask for UN assistance in urging the Japanese government to act on the plan.

Osamu Ishiyama / Architect

ソーシャルデザイン

マルチテーブル分科会 10

デザインのパラダイムシフトとデザイン教育

デザインの正と負、 足し算と引き算。

佐野 寛 東京学芸大学教授

これまで「デザインと教育を考える」ワークショップを続けてきて、デザイン教育を考える前に、デザインそれ自体のパラダイムシフトについて考える必要があることを痛感してきたことが「デザインのパラダイムシフトとデザイン教育」というテーブルテーマになった。そのことから、まずデザインのパラダイムシフトについて論じた後、それを受けてデザイン教育について論議することにした。

デザインのパラダイムシフトについては「近代デザイン」「グッドデザイン」「持続可能な生活とデザイン」「アトムとビット」というキーワードを用意し、デザイン教育については「デザイン教育の目標」「誰に、どこで、どうやって（新しいデザイン教育をするか）」「何のために？」というキーワードを用意して、論議に入った。

本テーブルの参加者は、学園紛争時代に大学教官になった人（及部）、イタリアで永年デザイン制作をしてきた人（大倉）、パッケージデザインをしながら専門学校で教え、最近大学教官になった人（岸本）、街路照明の会社で「開発営業」をしている人（菅原）、プロダクトデザイナーから女子大教官になった人（曾根）、サウンドスケープデザイナーとして活躍しながら女子大教官を兼務する人（鳥越）、自動車会社のカーデザイナーから大学教官になった人（永松）、大学院



で教わる立場から大学で教える立場に転じた人（山口）、印刷会社のデジタル部門で仕事をしている人（小肥）などで、デザインとデザイン教育について多様な「経験者」が出会い話し合うという貴重な機会になった。

話し合いの前半は、それぞれの「場」が直面しているデザインの現実が報告され、デザインのパラダイムシフトが多角的な切り口で論じられた。多角的すぎて総括することが難しいが、一例を上げれば、現代デザインの「正」の面ばかりに向いてきた目を「負」の面にも向ける必要があること、モノはもちろん、音や光まで、すべてが過剰になっている社会の中で、「引き算のデザイン」があらゆる領域、あらゆるレベルで必要になっていることなどが、論議され、共通理解に近づいた。

また後半「デザイン教育」については、今までの「教える／教わる」関係への疑問が提出され、パラダイムシフトしつつあるデザインの新しい目標づくりをしていく中で、

教える側も教わり、教わる側も教えるという相互関係づくりの大切さが問題提起された。

論議を終えて、デザインのパラダイムシフトという問題の巨大さと重要性をあらためて思った。これはデザインという専門領域を遥かに超えた、大げさに言えば「人類的課題」なのではないか。最後に一言

「こういう会議を、こんな反自然的な空間でやることを、まず考え直す必要がある」という発言があったことを付け加えておく。

参加者

及部克人	武蔵野美術大学
大倉富美雄	大倉富美雄デザイン事務所
岸本義弘	東京芸術大学
小肥久祥	(株)共同制作
菅原文雄	金門電気(株)
曾根眞佐子	文化女子大学
鳥越けい子	サウンドスケープ研究機構
永松實夫	鹿児島大学
山口真理	神戸芸術工科大学



Paradigm Shift in Design and Design Education : DEDUCTION AND ADDITION OF DESIGNING

Having participated in the workshop of "Design and Education," the need of realizing the paradigm shift of design itself is acutely felt before contemplating education. As the paradigm shift of design, we selected keywords such as "modern design," "good design," "sustainable life and design" and "atom and bit." And for design education keywords such as "purpose of design education," "to whom, where and how do we provide design education?" and "what for?" were selected and we entered in discussion.

Reports on the realities on the designing site were made, then, the subject of design para-

digm shift was discussed from various standpoints. Our gaze, which has been directed to only the positive aspects of design must now be directed to the negative aspects as well. In the present society where not only commodities but also sound and light are becoming excessive, we discussed that the "design of deduction" is required in every region at every level until a common understanding on this issue is roughly attained. As to "Design Education" a question was raised on the traditional relationship of parties "to teach and to be taught" and the importance of forming a new teaching relationship was suggested. That in the course forming a new purpose of design in the trend of paradigm shift of the relationship

between the teacher and the pupil should be that while the teacher teaches the pupil, the teacher can also learn from the pupil. After going through the above mentioned discussions we became aware of the graveness and importance of the issue of shift of design paradigm which exceeds the framework of design, and if we may be a bit exaggerated, it is an issue of the human race.

Hiroshi Sano / Professor, Tokyo Gakugei University

ソーシャルデザイン

マルチテーブル分科会 11

ユニバーサルデザイン — 共用の文化、カスタムメイドの文化

共存から融合へ

長島純之 E&Cプロジェクト副会長

冒頭、二人のコアスピーカーからの報告によって、テーブルテーマについての専門家に対しての視点提供と、個別問題への解法を共に示したことで、参加者のもつ二つの立場、つまり、職業人と同時に障害の当事者ともなる個人、双方の情報ニーズをある程度満たすことからスタートした。即ち長年アメリカにあって、つぶさにユニバーサルデザイン (UD) の現地事情に触れてきた柳田氏からのさまざまな事例による解説は、この概念の発祥地における“さすが!”を感じさせ、バリアフリーデザイン (BF) の見方にひとつの新境地を映しだした。とりわけ印象深く感じられたのは、UDの原則にある“公平な使用”にのっとり、BFへの配慮が特別な人への付加条件としてではなく、健常者に対しても積極的な利用価値を提供していることであった。替わって石井氏から語られた、重度の障害を持つ高齢者の排泄に焦点をあて、残存能力を支援する自助具開発の経緯と使用例は、UDあるいは共用デザインへの過剰な期待から生じがちなユートピア性を指弾する、人間の尊厳にふれる切迫感が溢れていた。

二人の報告者の立場を、単に“共用の文化・カスタムメイドの文化”として、併置的もしくは、共存的认识の中に受容する限り、論議の交錯は生まれそうにない。コーディネーターのもくろみとしては、二つの立脚点を互いに照射し合うこ

とによって生ずるであろうトータルな世界—それはあるいは来世紀を待つ未生の社会文化の上に実現するとしても—を語り合えば、との期待にあったのだが。

論議の展開は、コーディネーターが暗示した“DESIGN FOR ALL”の旗印にはなびかず、二つの領域のそれぞれが孕む問題にQ&Aのセットをめぐってのやりとりにとどまった。とはいえ、共用と専門への認識が全く併置的だったわけではなく、両者の架橋ともとれるいくつかの示唆を含むキーワードとなる話題も出た。例えばそれらは、脳性麻痺児童と健常児との発育機能に適應する食事用具に双方のニーズをつなげる可能性の発見や商業ベースに乗りにくいとされるBF商品の特性を、一般商品の中に消化融合することで新たな魅力を創出し大ヒットしたラバーグリップ、さらに交通機関の構内での垂直移動に、階段・エスカレーター・エレベータを3点セットとして同一空間に共存させ、幅広い利用者個々のニーズに応じた選択肢を提供する方法であり、いずれも健常と障害との対立的で固定的な観念を覆す開かれた観察と発案が見事である。テーブルではこうした動きを促進する欧米の法則の有効性も問題となった。

多分に隣の芝生的評価であるにせよ、対する我が国の行政施策への自虐的ともいえる評価との間には何か根本的な違いがあるのだろうか？デザイナーの間で定説となっている北欧の福祉分野のデザインの質の高さも、国の優遇策がもたらす余裕が主因といえるのだろうか？日本発のUDには多くの立場の社会思想の改革

が必要であり、それ故にこそ“ソーシャルデザイン”につながっていく。

UD: Universal Design BF: Barrier Free

■参加者

朝倉 悟	朝倉特許事務所
浅野昭一	(株) 乃村工藝社
行富誠一	YKKアーキテクチュラル プロダクツ (株)
池田千登勢	日本電気 (株)
石井賢俊	NIDOインダストリアル デザイン事務所
岩城早苗	横浜ゴム (株)
栄久庵憲司	日本デザイン機構
小林雄三	
斉藤慎二	(株) 東芝
高柳典子	日本電気 (株)
原田周平	日本経済新聞社
宮沢 功	(社) サインデザイン協会
柳田宏治	三洋電機 (株)



On Universal Design:

FROM COEXISTENCE TO INTEGRATION

The first speaker lived in the United States for many years and was able to cite detailed examples of the local situation, local meaning the birthplace of the concept universal design. Based on UD's principle "fair usage," the concept of barrier-free was considered not only as a supplementary condition to a special group of people, but also suggested aggressive usage of UD by people without disabilities.

The second core speaker touched on human dignity by focusing on the body wastes of senior citizens with critical disabilities. He alarmed those of us with utopian optimism stemming from our placing excessive expecta-

tions on universal design through citing examples of development of self-help devices to supplement the remaining abilities of those senior citizens.

The aim of these discussions was to reach integration by discussing two contrasting points of view (universal/custom made). However, opinions did not come together under the emblem "design-for-all." Even so, concepts of universal and custom were not parallel, they did meet at some points. There were themes with keywords which could serve as a bridge over the two concepts. The examples are: The possibility of bringing together the needs of children with cerebral palsy and those without disabilities in developing meal utensils; "Rubber grip" was a

great success in bringing out a new value by integrating the qualities of BF products with general products, when commercialization of BF products is considered to be difficult. Building steps, escalator, and elevator into one unit for vertical movement within transportation vehicles is a method of offering broader choices according to the needs of users. The above examples are the results of careful observations and wonderful ideas that disprove the fixed sense of "disabilities versus abilities."

In Japan, there still is a need to change the ways of thinking in various dimensions, hence light is shed on "social design."

Noriyuki Nagashima / Vice President of E&C Project

ソーシャルデザイン

マルチテーブル分科会 12 マルチメディア社会の光と陰

バリアフリーなメディア社会を

中原悠司 住宅情報化推進協議会

仕事であれ、趣味であれ、何らかの形でマルチメディアにどっぷり浸かっているメンバー8名（うち女性が3名）の熱い討議がつづけられた。マルチメディア社会のもたらした光の部分と、陽のあたらない陰の部分に、ソーシャルデザインという視点で縦横に切ったが、主な論点をいくつかあげてみる。

- ・マルチメディアを構成するネットワーク・コンテンツ
- ・端末を社会環境の変化を視野に入れて、科学、技術、経済性といういわば設計分野のデザインと、美とか歴史・思想といった文化面のデザインの関係を考えると、何が重要かが見えてくる。
- ・特に技術面ではデジタル化がすすみ、選択の幅が増えるのは喜ばしいが、果たして本当に自分が欲しいチャンネルに出会えるのだろうか。何よりもコンテンツの充実が望まれるところだが、国民性かどのチャンネルも野球ばかりといったことに

なりかねない。

・パソコンがホームユースになると、子育てが終わった主婦にとっては新たな生き甲斐となるケースが多いが、前に行けない人も結構いる。マルチメディアに適應できない、情報が受けられない、いわば新しい形の情報難民とでもいった社会的弱者の出現が予想される。

・本当のマルチメディア社会といえる時代はもうすぐ先、10年以内にくると思える。現在は混沌の時代で、バブルがはじけたように経済的パニックがやってくる。今はバブルの8合目あたりか。

・人生3万時間をいかに使うかであるが、マルチメディアで時間・空間を越えて便利になった反面、パソコンを使うということで時間の無駄使いも結構している。今のホームページは二流以下のものが多く、欲しい情報になかなかどり着けない。

・マルチメディアを代表するパソコン通信とか、インターネットは、一人一人が放送局となり得る。そうすると、水準の低いのを排除するというよりは、淘汰

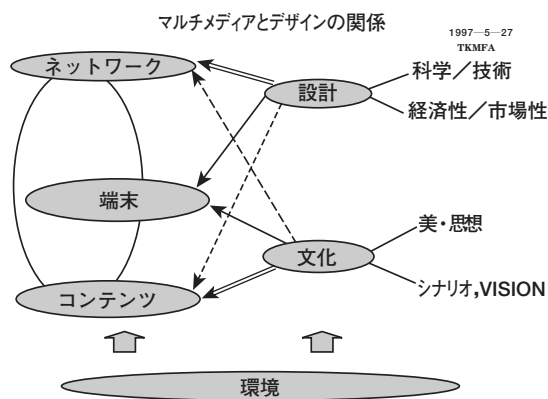
されるのを待つという姿勢がいる。もっとも問題なのは、発信すべき情報を持っている人が発信せず、発信する人に空っぽなのが多い。

・新しい犯罪が出現する予感がある。今朝の新聞にもパソコン通信の掲載責任があったが、数字情報などただで使われるケースがあり、モラルの欠如と、著作権という法体制が時代に合わなくなっている。

最後に水野総括プロデューサーから、「21世紀にはバリアフリーの時代がくるといわれるが、マルチメディアに入っていない層、つまり新たなバリアが出現する。そういうことを想定したデザインが必要となってくる。」という示唆を戴いた。

参加者

- | | |
|-------|-----------------|
| 生澤 堯 | 三井物産 (株) |
| 黒羽史子 | (株) ザ・アール |
| 佐藤 豊 | 日本経済新聞社 |
| 馬場璋造 | (株) 建築情報システム研究所 |
| 水野 元 | (株) 日立製作所 |
| 吉田いち子 | サンケイリビング新聞社 |
| 両方敦子 | (株) シード・プランニング |



Lights and Shadows of Multimedia :

BARRIER-FREE MEDIA COMMUNITY

From the point based on social design, positive and negative elements brought forth by the multimedia society have been discussed. The following are the main points:a) When we reconsider beauty and the cultural aspect of beauty, history, thought and design, we begin to understand what is important. b) It is a welcoming factor that we'll have more option for selection due to the advancement of digitalization technology, but will we be able to come across a really suitable channel for us? Mature and substantial programs are anticipated.

c) Emergence of so to speak "information refugees" who are unable to cope with multime-

dia society, or have no access to information is anticipated. A real multimedia society is just around the corner, but right now we are in an era of confusion. Thanks to the trend of multimedia we are enjoying various conveniences regardless of time and space, however, on the other hand we may be wasting more time now than before by using personal computers. We cannot easily obtain the information we really want at the current level of the home page contents.

By the use of computer communications or internet each one of us have the potential to be a broadcaster. Therefore we have to take an attitude of waiting for an appropriate time when information of an inferior nature would be

washed out, rather than forcibly eliminating them. There is also the possibility of having new types of crime evolve by the use of this media.

Yuji Nakahara / Director of Forum for Agreeable Living with Intelligence, Communion & Electronics

ソーシャルデザイン

マルチテーブル分科会 13 インタラクティブデザイン — 五感の新たな総合

システムアセスメントの確立を

岩政隆一 システムアーキテクト

はじめに

人工環境が高度化複雑化してくるにしたがってものの設計に関与する専門領域は拡大するばかりである。ユーザーも加えた「もの」を創生するコラボレーションのしくみが求められる。その中でデザイナーの役割についての議論が求められている。マルチテーマフォーラムの多くのテーブルでもとりあげられていた議論であると思う。コラボレーションを成功させるデザイナーのマインド・しかけ・枠組みに関する議論がこのテーブルでも底流をなしていた。

以下発言をピックアップした。(発言者名をスペースの関係でやむをえず省略いたしました。)

1. クローズドプロセスのデザインが問題
 - ・デザインが社会との関係をもっと強く持つべき。
 - ・作り手が使い手からのフィードバックをしっかり受け止める必要がある。
 - ・デザイナーが閉じた世界で仕事をしているのが問題。同様に工学の世界でも同じ。
2. 人間の肉体にフィットしたデザイン
 - ・もっと肉体の感覚がデザインで重要視されるべきではないか。
 - ・今までは人間工学的標準値でデザインして事足りていた。
 - ・もっといろいろな人(椅子でいえば体型や座り方)があることを前提にデザインすべき。

- ・ユニバーサルデザインにも適用の限界がある。
3. 柔らかい道具、硬い道具
 - ・硬い道具は精度が出せることがメリット。
 - ・車椅子は日本的でない。電動座布団はよいか。
 - ・柔らかい道具をつきつめて行くと人工筋肉が必要になる。
 - ・機能面での柔らかさということはソフトウェアで対処できる。
 4. 道具のリタラシ
 - ・タッチパネルの使い方が分からない。年齢の問題?
 - ・公共空間の自動機にはサービスの原点に立ちかえる視点が必要。
 - ・歯医者椅子も患者がリラックスできることを重視するとよくなる。
 - ・ATMも技術の過渡期ではないか。
 - ・今のOA機器は選ばれた人間のための道具を作っているのではないか。
 - ・技術が進歩して使い手と作り手の気持ち食いが違ってくるようになった。
 5. 五感を活用したインタフェースデザイン
 - ・五感の感覚が鈍ってきているのではないか。
 - ・音をインタフェースにとり込むことに今は関心を持っている。
 - ・触感をもっと活用できる、マウスでも力覚をフィードバックできる。
 6. もっと道具は面白くならないか
 - ・家庭内機器の進化はキッチン、トイレ、風呂、次は寝室か。
 - ・機器が進化するにはいろいろなものか

らのサインを複合し理解するセンサーが必要になる。

結語

コーディネーターの準備不足でインタラクティブデザインという言葉が今回は言葉の定義をあいまいなまま進めてしまった。その結果、テーブルの議論がポイントを絞れず発散気味であったことを反省している。

道具・環境がしくみとして人間との対話性を持ち始めたという時代認識を背景に、「インタラクティブシステム・デザイン」という観点での議論をつめるべきであった。システムをデザインしていくプロセスでの客観的な評価手法、およびそれをデザインにフィードバックしていく手法が求められていることを強く感じた。システムアセスメントというべきものを確立していくことが今後の大きな課題であろう。

参加者

大村芳峰 (株)高山
山崎信寿 慶応義塾大学理工学部
高生加英樹 キヤノン(株)
伊坂正人 日本デザイン機構



Interactive Design—New integrity of five senses :

ESTABLISHING SYSTEM ASSESSMENT

As the intensity and complexity of artificial environments develop, speciality fields in design multiply in an effort to fulfill user's needs. A system which collaborates with users in the process of creation is sought. For this system to be successful, this table's discussion was based on the underlying theme of the designer's thoughts, mechanism, and framework.

1. Problem of designs in a closed process: A close-knit relationship between design and society should be strengthened. Designers should be open to feedback from users.
2. Designs fitting the human body: Physical comfort for people with different physiques,

postures, etc. should be taken more into consideration in designs.

3. Soft tools and hard tools: The merits of hard tools are their high precision. Because soft tools are imprecise, the user would be required to have perfect muscles to obtain precision.
4. Literacy of tools: Design of automated machines in public areas need to return to the basic viewpoint of "service." Are the present OA hardware tools made for selected people? Conflicting feelings of users and creators seem to be rising as technology advances.
5. Interface designs with the application of the five human senses: The five senses seem to be weakening. We can take sound into interface designs and more application of the sense of

touch is possible.

6. Can tools be more interesting?: To see progress in hardware, we need an antennae to catch signs from our surroundings and transform them into a design.

Based on the fact that we live in times where tools and the environment interact with human beings as a system, discussions from the viewpoint of "interactive system designing" are needed. An objective assessment method on the process of system designing and a method to feed the assessment results back into designs are sought. Establishment of system assessment is an important issue to be continuously discussed.

Ryuichi Iwamasa / GK Tech Inc. System Architect

ソーシャルデザイン

マルチテーブル分科会 14

ソーシャル・コミュニケーション・デザインの提唱

デザイン概念の再定位を 社会システムの次元で

竹村真一 東北芸術工科大学助教授、文化人類学

このテーブルの主題は、事前のレジюмеに詳述したように「個人の自由と社会的調和」、あるいは「エコロジーとエコノミーの統合」であり、それを実現する鍵として特にホロニックなネットワークの応用可能性を自動車交通、エネルギー（ライフライン）、工業生産プロセス、ゴミリサイクル、銀行／金融システムといった多様な分野で具体的に検討していただくことであった。

この主旨での竹村真一による基調報告を受けて、特別講師の赤池学氏から、そうした考え方を「新たな地域産業デザイン」のパラダイムとして生かしている内外の事例が紹介された。特に下水からのメタンガスを新たな燃料として利用する自動車交通システム（スウェーデン）の試みや、酪農と地ビール醸造業と観光／リゾート産業を循環的に結びつけた「ゼロエミッション」の生命産業ネットワーク（北海道）の例などは、私たちに大きな展望を与え、参加者も交えて熱のこもった討論が展開された。これらは単なる

合理的なシステムデザインの問題というよりも、私たち一人ひとりが社会／環境のなかの「分（ホロン）」として、他者や全体とどのような関係性をもち、どのようなワークスタイルを創りあげていくか、という問題に接続しており、その点において広義のボランタリーエコノミーや「友愛の経済」思想など、労働観や仕事論、生活産業論の根幹に関わる論点といえる。その観点から、近年のネットワーク型プロジェクトの先進例としてのボーイング社の"working together"のコンセプトや、日本のQCサークルの意義が再検討されたのも収穫であった。また、トータルなヒューマンエコロジーの問題として、「人間」というファクターを考慮にいった（その余地を残した）デザインの重要性が確認され、現代のシステムのブラックボックス化／自動化の問題点、コミュニケーション回路としての「五感」を解発するデザイン、「道具」—「人間」—「環境」の三位一体性が検討された。

ともあれ扱うべき論点は多岐にわたり、短時間で掘り下げるには無理のある主題ではあったが、少なくとも「デザイン」の概念を社会制度や産業／経済システムの本質に関わる次元で再定位する必

要性を確認するきっかけにはなったと思う。

■参加者

- 赤池 学 ジャーナリスト
- 田中基嗣 (株) イナックス
- 田村国昭 (株) 博報堂
- 西村澄夫 (株) 岡村製作所
- 三澤純子 (株) NECデザイン
- 水野誠一 東京クリエイティブ理事長

(マルチテーマ・フォーラム終了後の懇親会より)



Proposal for Social Communication Design : REORIENTATION OF THE CONCEPT OF DESIGN AROUND A SOCIAL SYSTEM

This table's main theme is "Individual Freedom and Social Harmony" or "Integrating Ecology and Economy." And we looked into various holonics network fields, which I believe serves as the key to realizing the theme. The fields are automobile traffic, energy (lifeline), industrial production process, waste/recycling, and bank/financial systems.

Examples which are cited as paradigm for "new regional industry design" are, experimenting with a new automobile traffic system utilizing methane gas from the sewer as fuel (Sweden), and a zero-emission life industry

network uniting dairy farming and a local beer brewery with the tourism/resort industry (Hokkaido). These examples set future prospects for us and are connected to the problem of what kind of relationship each one of us should have with others and the entire mass as a "holon" of society/environment, and be able to create a new working style. In this respect, this problem is basically questioning our concept of labor, jobs, and life industry.

Also, when looking at the human ecology problem as a whole, we confirmed that "human beings" play an important role in design. And in relation, we discussed the black box/automation of today's systems, designs which develop the five human senses as a communication cir-

cuit, and the trinity of tools-human beings-environment. I believe this was an opportunity to confirm the need to reestablish the concept of design at a level that is in relation with the essential qualities of social and industrial/economic systems.

Shinichi Takemura / Associate Professor, Tohoku University of Art and Design, Cultural Anthropology

ソーシャルデザイン

マルチテーマ・フォーラム **総括パネルディスカッション** ソーシャルデザイン展開のアクションプログラム作成へ

総括パネルディスカッションは、14のテーブルテーマ分科会で語られた内容と関連を持ちつつ「ソーシャルデザイン」の主テーマに立ち戻って水野誠一氏、竹村真一氏、鳥越けい子氏（発言順）が討論し、適宜テーブルコーディネーターからレポートが行われる形式で一時間行われた。ユニバーサルデザインやアジアのデザインへの関心が多く語られ、日本駐在中の朱鍾炎氏（中国）からも日本のパッケージ文化についての発言があった。まとめとしては今日のフォーラムをスタートラインにアクションプログラムを作り発信・運動・行動へ繋げていこうと期待が表明された。各パネリストの発言の一部を紹介する。

■パネリスト

竹村真一 東北芸術工科大学、文化人類学
鳥越けい子 サウンドスケープ研究機構
音環境デザイナー

水野誠一 東京クリエイティブ理事長
(アイウエオ順)

水野：各テーブルを回ってみて「ソーシャルデザイン」が予想を超えて領域が無限に広がっていくと感じた。竹村氏のテーブルテーマはソーシャルとデザインの間にコミュニケーションを入れたソーシャル・コミュニケーション・デザインだが、様々な要素を挿むことによってソーシャルデザインが具現化して広がっていく好例と言える。

竹村：随分豊饒な議論がなされたと思う。これだけ多岐に広がり得るテーマで有ればある程、最小限の「何故ソーシャ

ルデザインなのか」の根本概念を明確にしておく必要がある。私は単純化して次の3つ位の側面があると思う。

①今までの「単体」としてのモノのデザインから、トータルな「システム」へのモノのデザインへ。これは水野氏と同様です。

②デザインという世界が、自己完結的なプロフェッショナルとして、職業として成り立っているという幻想（と言い切ってしまうといいのかどうか分からないが）。そうではなくデザインは社会関係とか環境問題、資源や産業その他の問題をコーディネートして行く。つまりデザインという自己完結的な分野があるという概念そのものを解体していく方向だろうと。

③「脱・人間不在のデザイン」。デザインだけが人間から遊離して一人歩きしてしまう可能性に対して、やはり人間というファクターを組み込んだデザインへと。これはデザインの問題だけではなく科学・技術全体がその方向へ来ていると思う。

以上の3つの方向性の具体的な背景を考えると様々な問題が見えてくる。（中略）個人の自由と社会全体の問題、あるいはエコノミーとエコロジーをどう両立させるか。こうした部分を緩やかなシステムで構築していくような可能性こそが、恐らく全分野にわたってソーシャルデザインとして問われている問題ではないか。

水野：いろいろ重要なキーワードが提示された。エコノミーとエコロジーは今ま

で二律背反していくのが恐らく今後のデザイン、ソーシャルデザインの大きなテーマだと思う。今、大競争時代と言われているが、共に創る「共創」という概念が大事だ。自動車でいえば安全設計とか公害問題などの技術開発は一緒に知恵を出し合って共創する。バランスのとれた、二律背反を両立させていくアンビバレントな考え方がこれからの時代に大事だ。

鳥越：私は「デザインのパラダイム・シフトとデザイン教育」というテーブルに参加した。今、エコノミーとエコロジーの本来二律背反的なものをどう成立させて行くかの話が出たが、「教育」のテーブルでは、その点について更に言えば、頭ではやれる論理では二律背反してはいけないと言っても、それに増して、そうすることの実感・快感、本当に素直な個々人の気持ち、それを善しとする、嬉しいと思うといった「感性」の問題はかなり語られたと思う。デザインは、ソーシャルデザインであれ、ソーシャル・コミュニケーション・デザインであれ、システムデザインであれ、言語を超えて何かを実感した実体みたいなものから、ある程度色々な感覚を受けて展開していく。ロゴスとパトスで言えば完璧にロゴス的には行けない世界であることも事実なので、その部分の個々人の感性を頭で無理して、エコノミーとエコロジーの統一を図るライフスタイルをすると、疲れてしまっても仕方がない。その辺のところは非常に示唆的な議論が「教育」のテーブルでは沢山出ていたように思う。

Summarizing Panel Discussion

Making Action Plans for the Development of Social Designs

An hour-long summarizing panel discussion was held retracing the main theme of the forum, "social design." This was endorsed by the results of 14 table theme discussions which were reported upon by the respective table coordinators appropriately. Interest focused on universal design and Asian designs and there was an opinion from Mr. Zhu Zhong-Yan from China concerning the packaging culture of Japan. The discussion was concluded by agreeing to work on action programs with this forum being the starting line.

Notable comments from the discussion:

Mizuno: I was able to join each table discussion and felt that the horizon of "social design" was expanding beyond my expectations.

Takemura: We are heading towards dispersing the illusion that designs are products of self-conclusive expression. To prevent the possibility of designs being isolated from humanity, we need to be even more conscious about including "human beings" as an important factor of design.

The compatibility of individual freedom and social problems is being questioned in social design.

Mizuno: Several important keywords are pre-

sented. For example, it was thought that economy and ecology are in a conflict. But their compatibility is being touted as a big theme for social design.

Torigoe: Designs are the tangible results of influences from an intangible world such as trans-linguistic phenomenon. It only fatigues the society when designs are merely piecing together the educated guesses of a designer on individual preferences.

Seiichi Mizuno / Chairman, Tokyo Creative Committee

Shinichi Takemura / Cultural Anthropologist

Keiko Torigoe / Soundscape Designer

Activity 1

JDシンポジウム「デザインの国際貢献 — 難民のための居住環境」

1997年6月10日(火) 於：東京国際フォーラム ホールD

主催：日本デザイン機構 後援：国際交流基金 協力：ボランティア・アーキテクト・ネットワーク

■プログラム

UNHCRの活動について

：長和 義雄 (UNHCR補佐官)

基調講演：ウォルフガング・ノイマン

「難民のための居住環境

— 新たな現実に対する新アプローチ」

パネルディスカッション

パネリスト：ウォルフガング・ノイマン

菅波 茂

坂 茂

コーディネーター：石山 修武



基調講演「難民のための居住環境 — 新たな現実に対する新アプローチ」

ウォルフガング・ノイマン

／ UNHCRシニア・フィジカル・プランナー

UNHCRの使命

今UNHCRの活動の対象となる難民の数は2,400万人を超え、そのうちの60%が国を追われた人で、国内難民、帰還者、人道的な対応をしなければならない人達などが残りの40%です。こうした難民の権利を保護するのがUNHCRの使命です。権利には適切な住居環境ということも含まれ、居住に対するニーズに応えることもUNHCRの大きな使命の一つです。難民に提供する避難所(シェルター)は、その傷跡を癒す安全の場、社会的回復の



場になります。居住に関連しUNHCRは三つの対応をしています。一つめはホスト国に負担をかけずに大量に流入する難民にシェルターを提供すること。二つめは、帰還した難民が自国の社会に溶け込み復興開発することへの支援。三つめは人権の問題。難民は人権を侵害され住居を失うわけですから、それをどう防止するかです。

自然環境に配慮した難民支援

近年の歴史上かつてなかった規模とスピードで難民が生まれ、国際社会、ホスト国、国連にとって大きな課題となっています。この課題をもっとも顕著に象徴しているのは約200万人以上の大量のルワンダ難民をかかえたアフリカのグレートレーク地域です。20万~30万の人達のための収容施設を作らねばならず、深刻なシェルター・土地・水不足に直面したの



Keynote Address :

PHYSICAL PROTECTION FOR REFUGEES - NEW APPROACHES FOR NEW REALITIES

*UNHCR's mandate :

The protection of the rights of refugees lies at the heart of UNHCR's mandate. And those rights include the right to a home and adequate housing. The question of housing closely relates to all three facets of UNHCR's approach to the refugee problem. Firstly, it relates to the provision of shelter in situations of large-scale influx and to the alleviation of the burden on hard-pressed countries of asylum. Secondly, it relates to reintegration of returnees in their home countries and thus to questions of devel-

opment and reconstruction. Thirdly, as an important aspect of human rights-violation of which are the principal root cause of refugee flows-it relates to the prevention of refugees.

*Environment-sensitive management of refugee programmes :

The challenges faced have been illustrated in the Great Lakes region of Africa. This region experienced massive influxes of over 2-million Rwandan refugees. Rapidly growing refugee concentrations of 200,000~300,000-people were confronted with an acute scarcity of shelter, of water and of land. The cutting of wood for shelter and for cooking fuel threatened to deplete scarce forest reserves, groundwater

resources were exhausted and the local population was seriously affected. In the spirit of the United Nations Conference on Environment and Development, UNHCR has developed a set of guidelines on environment-sensitive management of refugee programmes. On the short run, environmentally sound refugee projects may appear too expensive, and it might be difficult to receive the necessary funds - but it is a new approach for new realities.

*Sustainable Development:

Recently, emergency assistance programmes in technologically and socially complex urban areas present a whole new range of challenges and require new expertise and the forging of

Activity 1

JD SYMPOSIUM [International Contribution of Design—Physical Protection for Refugees]

1997.6.10 (Tokyo International Forum)

■organized by Japan Institute of Design ■sponsored by The Japan Foundation ■cooperated by Voluntary Architects' Network



です。シェルター用、燃料用の木の伐採により森林資源が枯渇し、地下水も枯渇するといった状況です。これは地元住民にも大きな影響を与えました。

この地域の危機を改めて見ますと、適切なキャンプ用地の確保が一番重要な問題ということがわかります。しかも環境的な保護の原則が守られなければなりません。1992年の国連の環境開発会議の精神をもとに、UNHCRでは難民問題における環境的管理に関するガイドラインを作成しました。環境的要素を支援の冒頭から要素に取り入れることが一番重要です。

支援活動には、いろいろなセクターの関係者がそれぞれ違った意思決定で活動しています。これを体系的に一貫した活動にする必要があります。環境の問題はその大きな要素となります。環境を含めた調和のとれた計画をはじめから展開することが、後になってより複雑な状況のためによけいにコストがかかることを防ぎます。短期的には環境にやさしい難民

プロジェクトが高くつくという印象があるかもしれませんが、しかし、これが新たな現実に対する新たなアプローチと行うことになってくるのです。

持続可能な開発

今支援プログラムには、複雑な背景による新しい課題が生まれていて、新しい技術も必要になってきています。専門の団体や、国際的なNGOとの地域社会での新しいパートナーシップの形成も求められています。ここに建築家、エンジニア、デザイナーなどの創造性と経験を活かすことができるのです。

難民キャンプは人の住むところですから、場合によっては10万人規模の大きな町にも匹敵します。大勢の人がかなり長いこと過ごすこともあり、長期的にコミュニティとしての役割を担う場合もあります。しかし、恒久的なものとなつてはならないのです。難民が安全に威厳をもって帰国でき、もとの社会へもどつてさまざまな貢献をすることが最終目的なのですから。

また支援は個人に対する支援というよりも、コミュニティに対する支援が必要です。長期的、短期的なさまざまな支援を含めて、持続可能な開発に向けての切り口が必要になってきます。リハビリテーションと再建そして持続可能な開発へつなげるために、UNHCRはさまざまな開発機関との連携活動が必要だと考えています。例えば地域のNGO、金融機関、その他いろいろな開発プログラムと協調することが必要になってきます。

難民保護の基本原則

最初の立地の決定は難民キャンプの将来に非常に大きな影響を及ぼすものです。人道的な支援プログラムの効率に大きな影響を与えます。このようなニーズに対応するためには新たなプロフェッショナルなアプローチが必要になります。

基本的な原則ですが、難民の発生がたとえ一時的であったとしても長期的な計画の原則を用いるということです。キャンプが高密度になること、画一的な巨大キャンプになることを避けなければなり

new partnerships (partnerships with professional societies and the international NGO community willing and able to cope with the challenges for technologically sound and economically viable solutions). This is where creativity and experience of architects, engineers and designers are in urgent demand. Refugee camps are human settlements. In some cases they reach the size of large towns accommodating 100,000-people. In many instances they have a multi-year history and acquire the characteristics of long-term communities. Over and above assistance to individuals, people trying to rebuild their lives need forms of community-based aid that link to sustainable development.

In seeking to link rehabilitation to reconstruction and sustainable development, UNHCR recognizes the imperative need for joint action with development agencies, financial institutions, NGOs and bilateral development programs.

The basic principles of physical protection of refugees: 1) Use longer term planning principles, even when the refugee situation is expected to be only temporary. 2) Avoid very large, undifferentiated and high concentrated refugee camps. 3) Involve refugees in all phases of camp planning and implementation to the maximum extent possible. 4) Use bottom-up planning approach. Start planning from smallest

social entities. 5) Develop a comprehensive master plan. Decisions must be taken as part of an integrated approach and in light of the advice of experts and view of the refugees. Experts may be experts in their respective fields, but only related frequent field experience provides the expert with the capabilities which is mandatory in emergency situations. Developing the community planning should start from the perspective of the needs, preferences, and traditions of the individual refugee family. Developing the community layout in this way is to yield much better results than beginning with a preconception of the complete planning and breaking it down into smaller enti-

Activity 1

JDシンポジウム「デザインの国際貢献 — 難民のための居住環境」

ません。また難民の人達が参画し、一緒に考え、できるだけ彼等の欲求を取り入れて実施して行くことが重要です。ボトムアップ、社会での最小の単位すなわち個人のレベルから始め、家族の単位へと上に上げていくアプローチが必要です。さらに難民が増えたときの拡張区域をあらかじめ考えること、帰国再建までの持続性ある解決ができるかどうかなどの包括的なマスタープランづくりも肝要です。

そして何か決定を行う場合は統合的なアプローチの一環としてそれを行い各分野の専門家の助言や一般の意見も参照する必要があります。専門家の意見の必要な分野としては、水文学、測量、フィジカル・プランニング、エンジニアリング、公衆衛生、環境学、人類学なども含まれ

るでしょう。しかし専門家はそれぞれの分野では専門家なのですが、緊急の事態に対処する技術は現場で見つけるしかないのです。

難民キャンプを計画する上で二つの異なった状況が想定されます。一つは既存の自然発生的なキャンプの再整備、二つめは新しいキャンプの計画です。デザイン基準は新しいものであろうと、既存の再整備であろうとまったく同じであるべきです。しかし基準は同じでも方法論、アプローチ、タイミングは違ってきます。**コミュニティとしての難民キャンプ**

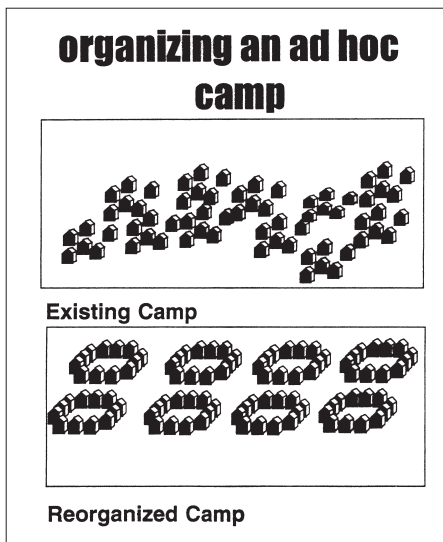
計画は各々の世帯のニーズや伝統的な住居がどういうものであるのか、生活環境としてどういうものが望まれているか、などに基づいてコミュニティを考へることからはじまります。全体像からはじめて各家族の区分を決めてゆくよりも、細部から始めて全体像を組みあげていったほうが、成功する確率が高いのです。

長い間、難民キャンプは軍事キャンプのように組み立てられていました。80年代後半から試みられていることは、改めてコミュニティといった観点から難民キャンプを作ろうということです。難民キャンプは、異常時においてもできるだけ通常の生活が営めるような設定が必要

です。また難民の人達はどのような社会組織から来たのか、都市、郊外、遊牧民、放牧民なのか、そういった要素をすべてこのキャンプの中にあてはめていかなければなりません。こういったような基本的なニーズや評価は直接難民と話し合う、またはその社会についての知識のある人を通じて行います

キャンプは女性や子供主体の世帯が多くなります。多くの社会では女性がシェルター／住宅の建設を担っています。調理用の燃料を調達するのも女性だという社会もあります。こうした女性のニーズや役割を十分に用地計画の中に当てはめてゆく必要があるのです。

難民キャンプでは十分な衛生計画が必要になってきます。ごみの処理も緊急時の初期から計画しておかねばなりません。また事務棟なども多目的サービスのために必要になってきます。こうした緊急目的のために作られた施設を後で学校や他のコミュニティの施設として使うことも可能になります。



ties. The basic needs and assessment should be gathered through discussions with the refugees and others knowledgeable about their society. It is important that the needs and the role of women are taken into account in site planning. In many rural societies, women are responsible for the construction of shelter/housing, for its maintenance, the building materials and fuel for cooking. Provision of shelter, shelter materials refugee housing should be culturally, socially and climatically appropriate and familiar. Shelter must provide a minimum of protection from rain, sun, dust, wind, from the cold or heat, give space to live and store belongings, provide privacy and

emotional security. We can cite the Iran/Afghan national border area camp as an example where refugees participated in building their own shelters. The dome-shaped shelters were made by earthen bricks. This will be a new approach where specialists and experts reach out to cooperate in building shelters with refugee participation. UNHCR is extending aid to the refugees. This activity has similarities with aid activities which occur after natural disasters. They both require help from specialists and experts in prevention, aid after the incident, and rebuilding. Please extend help to those who have lost their country and homes as specialists in design and architecture.

Wolfgang Neumann / Senior Physical Planner, Programme & Technical Support Section, UNHCR

Activity 1

JDシンポジウム「デザインの国際貢献— 難民のための居住環境」

シェルター、素材の準備、供給

私たちの作業はシェルター及び材料を提供することです。難民の住居は文化的にも社会的にも構造的にも適切なものでなければなりません。シェルターは雨、風、太陽、埃、寒さ暑さから人々を守るためのものです。イラン、アフガンの国境地帯の例は理想的なプロジェクトの一つです。この住居は泥の煉瓦をドーム上に積み上げてできています。この素晴らしい点は、これらの建造物は直接難民が参加して作り上げたということです。

UNHCRでは人道的立場から難民の救援を行っていますが、自然災害後の救援活動などとは、非常に共通の項目がありません。具体的には予防や、準備をすること、何かが起こった時の状況の緩和、対応、救援、影響の調査、それから再定住、社会復帰そして再建といったいろいろな側

面などです。

このシンポジウムの中で、皆さんからも専門家としてのご意見をいただきUNHCRを支援していただければ幸いです。実際今までのところ協力して下さっている専門家の98%は日本以外の西欧の国の人達です。私がここへまいりました目的の一つは専門家の方々の注意を喚起し、是非難民の方々に援助の手を差し伸べていただきたいからです。私たちが今必要としているのは支援者の輪を広げて行くことなのです。

Wolfgang Neumann

1941年生まれ、ドイツ国籍。ベルリン美術工科大学卒業。建築家、ルイス・カーン事務所（米）、ハンス・シャローン事務所（独）、ベルリン工科大学助教授等を経て現在、国連難民高等弁務官事務所（UNHCR）ジュネーブ本部計画運営支援部シニア・フィジカル・プランナー。

UNHCRの活動について

長和義雄／UNHCR 駐日事務所 補佐官



1994年に難民などのUNHCRの援助対象者数は世界で2,700万人以上、さらに自国内で避難民となっている人々を合計すると地球上で約5,000万人が避難を強いられています。UNHCRでは難民のために「難民キャンプと避難所の設営」「食料供給」「生活用品」「水」「衛生」「医療」「輸送・交通」、そして自立をめざしての「教育」「女性への支援」などの援助活動を行っています。

日本で難民というと「かわいそうな人々」という印象が一般的です。しかし彼らは我々と同じ「地球人」です。難民問題の解決には多大な時間と労力がいります。カンボジア難民が自国に戻ることができたのは15年後です。その間キャンプ生活を余儀なくされてきました。難民の8割が女性と子供です。先進国の子供はキャンプが大好きですが、難民の子供は大嫌いです。キャンプは彼らが育ち、教育される生活の場です。UNHCRが支給するブルーのシートのテントは決して住み心地がよくありません。この居住性の向上にむけ現実をふまえた専門家の知恵が必要なのです。



ABOUT UNHCR ACTIVITIES

UNHCR has extended its aid to more than 2.7 million people worldwide. If people being forced to become refugees within their own country were included, the number totals about 50 million (1994). UNHCR extends its aid through activities such as "constructing refugee camps and shelters," by providing "food," "daily paraphernalia," "water," "sanitation," "medical care," "transportation and traffic," and provides "education" and "support for women" to encourage their self-reliance.

In Japan, the general image of refugees is "pitiful people." However, they are "Earthians" just like us. We need an extended period of time and more effort to solve problems concerning refugees. We dearly need the practical know-

edge and experience of experts to improve the comfortableness of refugee camps.

Yoshio Nagawa / Senior Administrative Assistant, UNHCR (Branch Office in Japan)



Activity 1

JD SYMPOSIUM [International Contribution of Design—Physical Protection for Refugees]

パネルディスカッション

日本のデザインの国際貢献

石山(モデレーター)：基調講演者のノイマンさん、医師として国際的なNGO活動をされているAMDA代表の菅波さん、紙管によるシェルターづくりをUNHCRに提案されている坂さんというメンバーでパネルディスカッションを行います。始めに菅波さん、坂さんからそれぞれの活動の紹介とノイマンさんの基調講演に対する感想などをお願いします。

菅波：AMDAの活動を紹介(スライド)しながらシェルター(避難所)や支援に関わる問題点を挙げてみたい。①ビルマの雨露をしのぐだけのシェルター。雨期には湿気と寒さで乳幼児が呼吸器をやられ肺炎にかかる。シェルターは健康問題と密接に結びついている。②ルワンダ、ゴマのキャンプ。岩盤上のためトイレが掘れず、汚水が飲料水をとっていた湖に流入しコレラが発生してしまいました。③サハラ地震の被災者テントと簡易クリニック。アジア・アフリカと違い、旧社会主義国は医者・看護婦を十分に養成していたので、スタッフが充実している。④ネパールへ流入したブータン難民のキャンプ。難民の流入による人口増のため、食料不足、病院の過密化、就職難など地元民との軋轢が生じている。キャンプ外の人への配慮、ローカルNGOの協力が必要です。

UNHCRの機能には、キャンプ以外のところには及ばないということ、またあ

PANEL DISCUSSION: INTERNATIONAL CONTRIBUTION OF DESIGN FROM JAPAN

Ishiyama (moderator): The panel discussion members are Mr. Neumann, keynote speaker, Dr. Suganami, who is the representative of AMDA and also involved in international NGO activities as a doctor, and Mr. Ban, who is making a proposal to UNHCR concerning building shelters using paper tubes.

Suganami: I would like to address problems concerning shelters and support. Children and babies develop pneumonia during rainy seasons from cold and humidity in shelters that just provide "roof-over-the-head." The quality of shelters are closely related to health problems. There was an outbreak of cholera because toi-



ザイール・ゴマのルワンダ難民キャンプ



サハラ地震被災地での簡易クリニック ©TUNEYOSHI



ミャンマー難民仮設キャンプ ©TUNEYOSHI

くまでも臨時のもので、永住はできないという限界を知っておかなければなりません。ともあれシェルター個々の設計の問題と、キャンプ全体とのハーモニーにデザイナーとしての仕事があると思います。

坂：(スライド)阪神大震災のときにビールケ

let sewage flowed into a lake that provided drinking water. There is friction between the locals and the increasing influx of refugees on issues ranging from food shortage, patients outnumbering capabilities of hospitals, and unemployment. We need to consider the consequences of people outside the camps.

Ban: We built 30 shelters and a church using paper tubes on beer case infrastructure after the Great Hanshin Earthquake. When I saw a picture of Rwandan refugees shivering in cold on newspaper, I sent paper tube construction material information to UNHCR hoping it will help in building shelters. But the idea was not accepted because it did not meet the requirements for UN shelter. But trees are cut down to



「紙の教会」神戸市長田区の鷹取教会 ©HIRAI



ボランティアによる「紙のログハウス」建設風景



紙の難民用シェルター・プロトタイプ

ースの基礎に紙管を使って30軒のシェルターと教会をボランティアの学生たちと建てました。今でも使われています。新聞でルワンダ難民の寒さに震えている写真を見たときにショックを受け、シェルターに役立てばと、紙管の建築の資料をUNHCRに送ってみました。はじめは

be used for props of shelters, causing environmental problems. So I suggested the use of paper tubes for props, when I had the opportunity to work with Mr. Neumann.

Mr. Neumann is the only refugee housing expert at UNHCR, and we need more help from other housing specialists. The Japanese are still unfamiliar with problems surrounding the refugees and are short of practical approaches towards them. We need more helping hands of experts.

Ishiyama: Among the necessary facilities in building shelters after a disaster, I think the priority should be given to facilities to be used by medical care personnel. We are considering a medical unit installed with wind power genera-

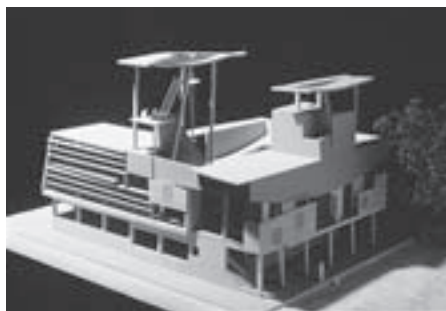
Activity 1

JDシンポジウム「デザインの国際貢献 — 難民のための居住環境」

「要らない」という返事でした。シェルターには想像以上の条件がつけられていたのです。1軒あたり30ドル。いいものを与えてしまうと定住してしまうので、必要最低限のものしか与えてはいけません。「かわいそう」という発想だけではリアリティーからかけ離れていたのです。その後、シェルターの支柱などに周辺の木が大量に使われており、森林伐採が問題になっており、その支柱に紙管が使えないかと視点を変えたところそれが採用され、UNHCRのコンサルタントとしてノイマンさんと一緒に仕事をする機会を得ました。

難民の居住に関するUNHCRの専門家はノイマンさん一人だけで、専門家不足のため、多くのプロジェクトが滞っています。また協力スタッフは96%が欧州人ということで、日本の専門家の協力がある。日本人はまだこうした問題に疎く、どうアプローチしたらいいか解らないでいる。今日がその機会になればと思います。

石山: 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私の研究室の共同でライトインフラストラクチャーの研究開発をしています。(スライド)災害時のための居住環境ということで、菅波さんに

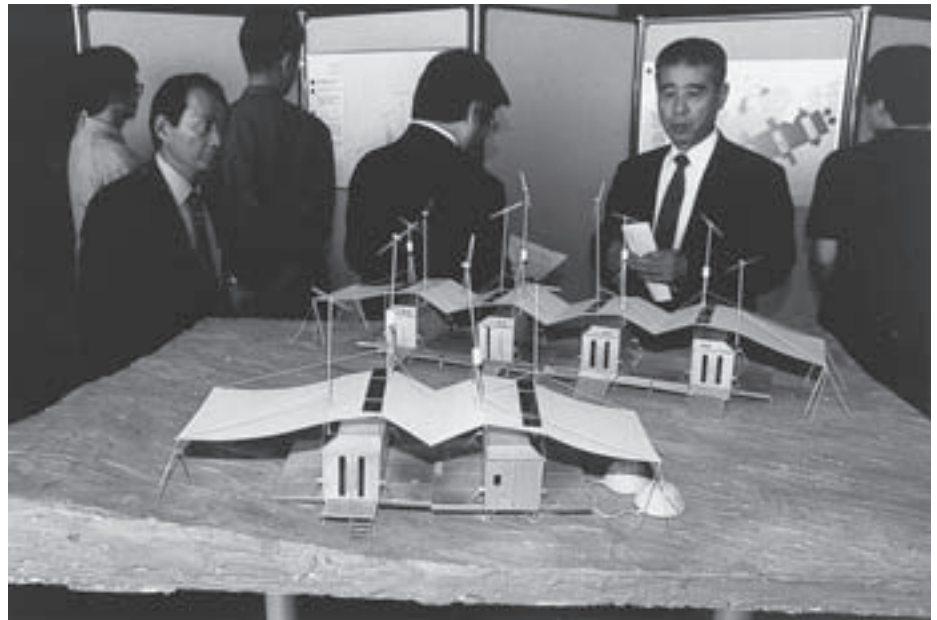


カンボジアの広島ハウス ©SHINKENCHIKU-SHA

tor, solar battery or such where Japanese high technology excels in, and a unit compact enough to be transported by air.

Also, "Hiroshima-Cambodia Exchange Association" is planning to establish "Hiroshima House," an institution which serves as a hospital and temple, and we are cooperating in this project.

Suganami: Also among AMDA activities are emergency humanitarian aid, health guidance, and family planning guidance for refugees, in cases of disasters and outbreak of contagious disease. Time is a crucial element in emergency aid. In cases of natural disasters, aid must reach the site within 72 hours after the event. Otherwise, the effectiveness of the aid diminishes. In the case of refugee problems,



シンポジウム当日、会場にて展示された「可動式エネルギー供給施設と病院」の模型

お会いし、まず必要なのは医療関係者に使っていただく施設だと考えました。航空機などでどこにでも持ち運びができ、風力発電やソーラー電池など日本の得意なハイテク技術を組み込んだ医療用のユニットを検討しています。高額なものになりますが、難民を含めた災害時の居住という問題に対しては、経済的、技術的に集約したものを提供すべきと考えています。モンゴルの移動住居でも、今では風力発電、衛星通信のアンテナを通じてのNYの株式市場のデーターを受信する時代なのでから。

また「広島カンボジア交流会」がプノンペンに「広島ハウス」という病院とお寺のミックスしたものをつくろうとしています。その建築に協力していますが、内容は広島原爆やポルポトの虐殺の展

since people gradually flee their country problems arise when the influx of refugees surpasses a certain number, and this means it takes more than a week for problems to surface.

We should not forget that the local population knows the local situation best. It is very important to cultivate human network with local people prior to contingency.

People who receive aid have self-esteem. It is essential to have a program that fulfills their feeling of being needed. In preparing such a program, we need knowledge on local religion, culture and sociology. And it is backward to think that old technology is sufficient for the refugees who are often from developing nations. That will not bring progress.

Ban: In aiding the refugees, it is important to

示です。この仕事を通じて思ったことは、デザイナーや建築家は急務の支援もありますが、現在のプノンペンのように状況が緩やかな安定をみせたときにさらなる本領を発揮できるのではないかと。

菅波: AMDAの活動には、難民・災害・緊急感染症に対する緊急人道援助とルワンダやフィリピンで行っている健康指導や家族計画指導があります。緊急援助では、時間の要素が大きい。自然災害の救助の場合、72時間以内に現地に入らないと効果が薄れます。難民の場合は徐々に人が逃げ、流入人口が膨らんだときに問題がおきるため、問題発生までに1週間以上かかります。

また現地のことは現地の人がいちばんよく知っています。予備知識なしに現地入りしても役に立ちませんから、普段か

start where you can. And a plan in mind is not always practical. It is necessary for aid project teams to be on the site, know the reality, meet people, and establish human relationships.

Ishiyama: How do you see the problem of danger?

Suganami: There are dangers. But there is an organization for young people called Junior Professional Organization (JPO) where they can accumulate experience at sites as UN staff.

Neumann: There are dangers even in everyday life. Refugee camps are not easy places, but health dangers are bigger than militaristic dangers. But if you are being dispatched as a professional, you must be able to handle those dangers.

Activity 1

JD SYMPOSIUM [International Contribution of Design—Physical Protection for Refugees]

ら現地の人々(ローカルNGO)とのネットワークが大事になってきます。

国際社会では善意だけではダメです。誰でも他人の役に立ちたいという気持ちはあります。その気持ちの前には国境や文化は関係ありません。しかし援助を受ける側にもプライドがあるのです。援助を受ける人たちが必要とされている、というプライドを満足させるプログラムが肝要です。そこに宗教、文化、社会学などの知識が求められます。また難民は途上国の人だから技術的に遅れたものでもいいという考え方は逆です。それでは進歩がありません。ネットワークとイノベーションで緊急人道援助は進んでいきます。

坂: 難民支援には組織が必要で、そのためのグループづくりをはじめていますが、先ず自分にできることをやっていくということが大事。そうする中で人との出会いがあり、つながりができてくる。また頭だけで考えていると現実から離れてしまう。支援プロジェクトには、現場に行き、現実を知り、そこで人と出会い、人間関係を作っていくことがいると思います。

石山: グループで難しいのは、自分の代わりに他の人を送ろうというとき、例えば学生を危険なところにはなかなか送れない。危険という問題をどう考えますか。

菅波: 危険はある。しかしジュニア・プロフェッショナル・オーガニゼーション(JPO)という若い人向けの組織もあります。若者が国連スタッフとして現場経験を積むチャンスがあります。

ノイマン: 危険は日常の何処にいてもあ

ります。難民キャンプは楽な所ではないが、軍事的な面というよりは健康上の危険の方が大きいのです。しかしプロとして現地に赴く以上は、その危険も処理しなければならないでしょう。ともかく若い人は現場に必要です。若い日本の専門家と仕事をするには大いに関心があります。難民問題を理解したい、そしてその問題解決に自分の時間を割きたいという人を求めています。

UNHCRは開発ではなく短期的な支援という緊急時の問題を扱っています。緊急支援の初期段階でデザインや建築のプロの役割は大きい。また技術的なスタンダードをつくることに拘泥してはいけません。その場その場に即して考えることが重要で、それは必ずしも原始的な技術ということではありません。アフリカではシェルター1軒に40~60ドルしか使えません。欧州では隣接国の援助で3000ドル使える例もありますが、例えばドイツでは国内に難民が流入するよりも寄付の方が負担が少ないと考えています。こうした政治的な問題も理解しなければなりません。

坂: 教育の問題もからんできます。菅波さんの活動でも、石山研究室から学生を送ろうという場合でも、これからは支援人材の教育ということを考えなくてはならないと思います。

石山: ある種エリートでもある、よいプロ、よいデザイナー、よい建築家などであれば、

難民問題の取り組みにも優れているのでしょうか。

ノイマン: 建築家は色々なパラメーターを扱い慣れている。複雑な条件を手早く総合的に把握し、その条件に合ったものをつくることができます。またチームでの仕事や管理などにも適しています。

菅波: AMDAの活動に参加した人たちにも、パニックを起こし帰ってしまった人がいます。彼らは、はじめての体験が負担になった人、変なプライドがある人、変な使命感のある人です。

現地では誰と組むか、UNHCRなのか他の組織なのかで戦略が違ってきます。そうした上で、援助を受ける側の価値判断を理解すること、体験をしていくこと、その体験を評価していく中で知恵が生まれ、専門性が変なプライドや使命感にならなくなってきます。

坂: ノイマンさんは建築家として正統な教育や経験を積んでいて、真摯なプライドをもった方だと思います。菅波先生が「神戸では売名ということが死語になった」と言われたことが記憶に残っています。支援を売名と思われるのではないか



UNHCR is handling short-term aid during emergencies and does not attempt to develop a country. Therefore, you should not be concerned about setting a technological standard. It is important to work out each case as it comes. And this method should not necessarily be called primitive technology.

Ban: Education will be involved too. It is inevitable to consider education for aid project personnel.

Ishiyama: Would a good designer or a good architect also be a good aid project worker?

Neumann: Architects are well versed in handling various parameters. They can quickly grasp a big picture of complicated conditions and create accordingly.

Suganami: There are those who panicked and

left. Those who felt their initial experience was a burden, those with awkward pride in themselves, or those with a firm sense of mission.

You need to understand the sense of values of the receiving end, accumulate experience, and you will gain a new intelligence by evaluating your experience.

Ban: I recall very well the phrase "self-advertisement is obsolete in Kobe." I agree, for through my experiences in the relief activity, thoughts concerning self-advertisement no longer lingered in my mind.

Ishiyama: Mr. Suganami, could you explain what you mean by the self-esteem of the receiving end?

Suganami: I believe there are only three kinds of human relationship. They are friendship,

sponsorship and partnership. "Thank you" is directed differently in each relationship. In this case, it is important to be in a partnership relationship with the receiving end with respect and trust.

Ban: In the future, Asian thinking may play a bigger role, but the current European NGO approach, a rather army-like style, is speedy and effective during emergencies. We need to learn from each other.

Neumann: The fundamental rule is to have love and to be able to share and sympathize with those in great despair and to extend humane care.

Question: Should we make housing materials on site or take end products to the site and teach the local people how to make them?

Activity 1

JDシンポジウム「デザインの国際貢献— 難民のための居住環境」

と躊躇しましたが、活動していく中でそういう思いそのものが飛んでいった。

石山：菅波さんの援助を受ける側のプライドという言葉にはギクリとするものがあるのですが。

菅波：人間関係には、フレンドシップ、スポンサーシップ、パートナーシップの3種類しかありません。それぞれに「ありがとう」という言葉の方向性が違う。フレンドシップにはありがとうは要らない。スポンサーシップは一方通行で壊れやすい。パートナーシップは双方向。援助をする相手の中に尊敬や信頼をみつけパートナーシップを組むことが大事です。

坂：欧州のNGOと日本のNGOとは大きな違いがある。今後はアジア的なフィロソフィーも必要とされるだろうが、緊急時にはある種軍隊的な欧州型のNGOのアプローチもスピーディーで効率がいい。

お互い学ばなければならないと思います。
石山：西欧型とは感じ方の異なる相手に対してはアジア的なアプローチが有効な場合はあるのではないのでしょうか。

ノイマン：全体を見るのが東洋的、白黒はっきりさせるのが西洋的ということなのか。大原則は、問題をもち絶望している人の思いを共有し人間らしい対応をしてあげるといふ、他の人に対する愛情をもつということですよ。

専門家を求めているといっても、自分の仕事を放り出してくることを求めているわけではありません。デザイナーや建築家には自分のキャリアに重きをおくあまり自分の仕事にとらわれ過ぎる人が多

い。顧客に対する愛をもって地に足のついた仕事をすべき。その延長に問題を抱えた人のために時間を割くことも必要でしょう。

質問（会場）：住居の素材は現地で作るべきか、完成品を持って行くべきかまた作り方を教えるべきなのか。

ノイマン：何千戸のシェルターのために完成品を輸送するには膨大なコストがかかる。また緊急時には通常の輸送路が使えないこともある。現地に備蓄もできない。外から持ち込むものはノウハウとすぐに使えなければならない医療設備など。シェルターは自分達で修復できるような地元の資材、技術を使うのが原則です。

坂：ルワンダでシェルターに高価な木材を使っていた。現地で竹が自生しているのを見つけ、日本の竹加工技術を現地の人に教育し共同で竹の屋根を作ることを計画しています。

菅波：ザンビアで雨期にかぎってコレラが発生するということがあった。原因は菌の混入した井戸水でした。患者のいない軒だけは、竹の樋からの雨水を使っていた。水は井戸からとるといふ固定観念を打ち破った現地の知恵ということですよ。難民キャンプは仮の場でその土地固有のノウハウがありません。前に住んでいた場所の文化、知恵を一緒に探したことです。「花のことは花に聞け」ということですよ。

医療行為をいくらしても、住居・トイレ・水の問題が解決されないと患者はでてくる。居住環境と健康というテーマで日本デザイン機構、AMDA、UNHCRで

共同することを提案したい。

ノイマン：医療では治療もあるが予防が重要です。乾いたシェルターと水とサニタリーが必要です。シェルターの面積標準3~5㎡はWHOの出した人間の健康が保てる最低限度。公衆衛生は死亡率に大きく関わっている。シェルターは予防、公衆衛生の面から考えていくべきなのです。

石山：時間になりましたので終わりますが、これからの協力関係の検討を推進したいと思います。

菅波 茂 スガナミ シゲル

医師、AMDA（アジア医師連絡協議会）代表。

AMDA：AMDAインターナショナルを母体とする国連認定NGO。アジアの医師間でパートナーシップを強化、推進し、世界中の被災地域や辺境地域にいる人々の健康増進に寄与する目的で1984年に発足。本部、岡山県。具体的な支援活動の他、課題の啓蒙普及に務めている。'95年、第25回毎日社会福祉顕彰受賞、第7回毎日国際交流賞受賞。第2回読売国際協力賞受賞。ブドロス・ガーリ賞受賞、等。

坂 茂 バン シゲル

建築家、坂茂建築設計主宰。日本大学、横浜国立大学建築学科非常勤講師。国連難民高等弁務官事務所コンサルタント。阪神大震災被災地「紙の建築（教会、仮設住宅）」で1995年毎日デザイン賞受賞。'96年NGO：ボランティア・アーキテクト・ネットワークを設立。

石山修武 イシヤマ オサム

建築家、早稲田大学理工学部建築学科教授。1985年「伊豆の長八美術館」で第10回吉田五十八賞、'95年「宮城県リアス・アーク美術館」で日本建築学会賞受賞。著書に「住宅病はなおらない」「世界一のまちづくりだ」など。日本デザイン機構で「難民キャンプのためのデザイン—ライトインフラストラクチャー研究」主査。



会場展示風景

JD, AMDA and UNHCR, under the theme of housing environment and health.

Neumann: In medical care, there is cure but prevention is also very important. Shelters should be considered from a prevention and public sanitation point of view.

Ishiyama: I would like to promote considering future cooperation.

Shigeru Suganami / Medical Doctor, Organizer of AMDA

Shigeru Ban / Architect

Osamu Ishiyama / Architect

Neumann: What should be brought are facilities ready to be used immediately with special knowledge such as medical facilities. Shelters should basically be made with local material and technology so they can be repaired locally by the local people.

Ban: In Rwanda, we found a natural bamboo forest. We have a plan to teach the local people Japanese bamboo processing technology and together make bamboo roofs.

Suganami: In Zambia, there was always an outbreak of cholera during the rainy season. It was caused by contaminated well water. The only family who was not infected got drinking water from a bamboo rain pipe. That was local wisdom.

I would like to suggest a collaboration among

Activity 2

JDワークショップ「子供たちとデザイン — 未来を描く視点」

1997年6月17日(火) 於：こどもの城 研修室 主催：日本デザイン機構

子供をキーワードに社会のあり方を模索、提言活動などをされる栗津、竹村両氏の対談が実現した。直接的あるいは間接的に子供の環境づくりに携わる30名の参加を得て、全員が活動報告をするなどインタラクティブな会合となった。まず竹村氏から子供たちの創造性を引き出す方法として「当たり前なのに驚く」というキーワードが出され、このキーワードに基づき両氏の対談が展開した。質疑では参加者から、視点の偏りが指摘される場面があったが、継続的に回を重ね、より参加者の意見から子供たちの世界観を汲み取り、具体的な着地点を導くプロセスが模索されていくだろう。

■講師：

栗津 潔 グラフィックデザイナー

竹村真一 東北芸術工科大学、文化人類学

(司会進行：林柳江 インテリアコーディネーター)

竹村：生命や人間がこんなに面白く見えてきた時代に、子どもたちが干涸らびた教科書で、自分を取り巻く環境に興味を持てるのか疑問であり、現実の教育に対して残念に思っています。NTTの依頼で、子供とマルチメディアをテーマに行ったワークショップでは、インターネットの構造を糸電話を用いて原理的に体験させ、科学技術への興味を導くという実験をしました。単なる知識でなく、ワクワクするようなこの世界というものをどう見せるか、広い意味の教育の場で実現させていくための道筋をこの場で検討してみたい。今日は、お見合いするようなつもりで来ました。

CHILDREN AND DESIGN - A PERSPECTIVE TO DRAW THE FUTURE

Takemura (T): I was requested by NTT to hold a workshop with the theme children and multimedia. The children and I did an experiment by making a primitive internet system using paper cups and strings. I would like to discuss on how we can get children involved in education through thrilling experiences and how this method can be introduced and practiced.

Awazu (A): A foundation collects drawings by children on how they view the world from countries around the world. They voice their opinions on environmental problems through these drawings. I truly feel that these drawings reflect the naive souls of children and are filled with



栗津：子供、メルヘンといった世界にはずっと以前から興味を持っていた。地球環境平和財団で、子どもが見た地球の絵を世界から集め、環境問題に対する提言活動を行っている。子どものナイーブな魂の叫びには、我々の社会が反省すべき材料が隠れていることを痛感しています。今まで度外視されていた子どもからの視点は、世界を見る目に幅を持たせます。

竹村：21世紀に向けて、チルドレンミュージアムを考えた時に、従来の科学教育、環境教育の枠を一步出て、今の新しい世界の見え方、新しい人間観を踏まえての新たな発想が必要です。最近幕を閉じたインターネットEXPO'96の日本テーマ館で日本ならではのテーマでありながら、世界性を持つテーマに「地震」を取り上げ、さらに地震を切り口に世界認識を共有できる仕組みを作りました。実際に起こっている地震の動きをデータ集計して動的に表現する事により、一部の専門家の研究用のデータであったものが、我々に当た

elements that adults should notice in reevaluating our society.

T: I was involved in planning the Internet Expo'96. At the Japan Theme Hall there, the theme was earthquake. They analyzed the data from past earthquakes and reproduced the movements. I was able to rediscover the astounding reality of the world I overlooked. Scientific technology helps us rediscover the amazing facts of how life goes on and the existence of the world itself. We realize that we are breathing on Earth and we are one with Earth, which is also breathing. If we all had this perception, we would not have had the urban planning ideas that we have today. When looking at the relationship between cells

り前の世界の驚くべき現実を再発見させてくれました。

江戸時代の日本を代表する哲学者、三浦梅園の「枯れ木に花咲くに驚くより、生木に花咲くに驚け」という言葉の意味を今、リアルに理解できる時代に生きているのです。こうやって私たちが生きていること、こうやってこの世界が

あることがどんなに驚くべき事か科学技術によって再発見ができる。呼吸する地球、という意味で名付けたブリージング・アースは生き生きとした世界として地球の姿を我々の目の前に表し、我々は呼吸する地球の上に立って、一緒に呼吸しているんだという一体感を持って地球を認識できる。地球も人間も流れている存在だということが実感として見えてきている。こういう認識を持てば、今の都市計画の発想は出てこないと思います。

また60兆の細胞からなる人体とそのもととなる一つの細胞を考えると、細胞はミトコンドリアのような外から寄生した微生物と共生することにより進化してきま



and the human body, cells evolved in an environment where they had to coexist with a parasitic microorganism called mitochondria, initially alien to human body. Each cell is a memory chip of evolution and is like a museum that displays micro history of four-billion years evolution of life.

It is very important to realize the relationships between smaller to bigger existence when contending environmental problems. It is the sense of feeling self as an element of total existence, the nature. Fractal theory which explains that the whole and element has similar structures and this applies to the most of natural phenomena. This theory expresses trees, river current, and blood veins in mathematical equations and reproduces them on computer screens. Once

Activity 2

JD WORKSHOP [Children and Design — A Perspective to Draw the Future]

1997.6.17 (National Children's Castle/Aoyama)

organized by Japan Institute of Design

した。その細胞一つ一つが進化の記憶のパッケージのような存在で、ミクロな生命40億年の生命史の博物館と言えます。こうした細胞そのものをもっと深く体験していくミュージアムを提案したいと思います。細胞/ミトコンドリアと人間と地球。ミトコンドリアが人体という環境の中で、共生的な関係を創りつつ、より大きな全体をデザインしてきたように、人類も地球という環境の中で新たな共生の関係を築いていく、こういったより大きな全体との関係の認識が、環境問題を考える上で重要な視点です。自然という全体の中の分という意味での「自分」を捉える生命感覚とも言えます。フラクタル理論は、全体と部分の構造の自己相似を意味しますが、自然界のほとんどの現象がこの原理に則っている。この理論によって樹木、川の流れ、血管などのパターンを数式で表し、コンピュータ上にそれが生まれてくるプロセスごと再現することができる。我々の日常とは縁遠いミクロな原子や宇宙を扱ってきた物理学が、日常性の科学と言われはじめた。日常の面白いもの、素朴な疑問を、知性と感性を統合した形で科学的に扱えるようになった。世界のなりたちについて、理屈からでなく、子どもたちの興味に答えられるようになってきているのです。例えば、樹木をコンピュータ上に出現させ、自分が創造主の立場になって、作り、育てるプロセスを体験できる。自然を人間が操作するという傲慢な意味でなく、世界が生成するプロセスに参加してみる事が、世界を理解する最良の道だというこ

とです。これは、自然界と人工の世界が本質的に連続的でありうること、今までがさつで暴力的であった為に自然と適合し得なかった人工物が、自然とつながっていきうる可能性を示しています。その窓を通じて二元論的自然観を変えて行けるのではないかと思います。期待をしています。

栗津: 子供は始め何も解らない白紙の状態です。花はどうしてこんな色が付いているのかという質問で一しかかる。そこで大人は、神という言葉を使って説明に替える訳です。

竹村: 生命誌研究館副館長の中村桂子さんがおっしゃっている「サイエンスは本来“問う行為”で“答える行為”ではない」という言葉に非常に共感します。問うことの面白さを教えることが科学教育であるべきなのに、現在の教育は答える営みになっていて問う営みでない。驚く前に答えられちゃっていて、驚く隙間がないのです。

栗津: 老子を筆頭に紀元前の人間が既に、天・地・人という考え方で、物の実在について一通りやっていた。

竹村: 天・地・人を体現する具体的な手法としての気功は、動物の型を真似る、あるいは自ら樹木になって立ってみるということをします。これは外にある物を真似ているようで、それを鏡にして自分の中に潜在している「自然」を再発見していくプロセスです。DNAには生命40億年の生命進化のプロセスがパッケージされている。自分の内部で森羅万象が営まれている、これが気功やタオの発想であり、つまりは外なるエコロジーは内な

るエコロジーだということです。

栗津: あの時代に老子が同じことを言っている。つまり、環境問題は結局自分の問題で、人間と地球を切り放し

てしまったところに問題があるのです。しかし人類が減びても、地球は万全として

生きているとしている老子の世界観は凄い。

竹村: 書は一種の気功で、自然の模倣から象形文字ができています。

栗津: 古代中国では甲骨文字から予見を得た。デザインの世界では、この未来予測が欠かせない。建物でも、出来た時点で将来的に何も役立たないということが起きる。マサチューセッツ工科大学のメディアラボでは世界中の企業の将来を分析している。10年以上は要素が限られていて予測を立てるのは難しいが、しかし過去と未来のあらゆるデータを集計し、予想をたてながらある結論を出して進んで行くのがこの、企業の未来予測プロジェクト。マルチメディアの技術が出てくれば、それを考えて進めて行かなければならないのが現実です。科学の発達していない老子の時代には、人間の能力を如何に引き出して世界を見られるか、つまり嬰兒の見開いた眼、観察眼を持つことが必要だった。老子の耳がでかいのは、そういうことでしょう。

竹村: そうした感覚神経系が異様に発達したイメージの中に老子は人間の未来型の姿を見切っていたのかも知れない。19世紀の人類学の世界で言われたネオテニーとは幼形進化を意味します。他の動物とちがいで、人間はプログラムがオープンで肉体的にも未成熟な状態を長く、ある

physics was on the opposite end of daily life, but now it is starting to be called a daily science. For example, a child can make a tree appear on the computer screen and experience the process of creating and growing a tree. The progress of computer science and fractal geometry can be the key to introducing the wonders of nature and allure children in participating in the processes of nature without teaching them through logic. Also, I am hoping that this will change the dualism of nature.

A: Children start as a white sheet of paper or without any knowledge. They may spend a life time trying to figure out why the flowers are colorful. Adults try to explain to them using the word god.

T: Today's education is an activity of answering

and not of questioning. Science should be an education of learning to enjoy asking "why."

A: Starting with Lao-tse, people in ancient times were already studying the existence of things in the heaven-earth-human being relationship.

T: In expressing the heaven-earth-human being relationship, Qigong uses the method of imitating postures of animals. It is a process of finding the images of animals within oneself by imitating the actual animals. Qigong and Taoism believes that the universe or all natural phenomena is being created and carried on within the human body.

A: We can say that environmental problems emerged because people cut themselves off from nature and thought of them as two differ-

ent existences. I am overwhelmed by the philosophy of Lao-tse that even if human beings no longer existed, the Earth will go on living.

T: Calligraphy is one kind of Qigong. Pictograph characters were made by imitating nature.

A: In ancient China, they foresaw the future from inscriptions on animal bones and tortoise carapace. In the world of design, reading the future is indispensable. With the progress of multi-media technology, we must actually take into consideration the new technology in design. In the ages of Lao-tse where science was not developed, they had to rely on maximizing human abilities to observe the world. In other words, they had to look and observe with eyes of a newborn baby.

Activity 2

JDワークショップ「子供たちとデザイン—未来を描く視点」

いは一生持ち続ける、ハードウェア的にもソフトウェア的にも人間は本質的に「子ども」でありつづける、これは人間が生物学的に他と異なる大きな特長です。残念ながら人類が大きい社会を形成しはじめてから、あるいは農業・工業社会では「大人しくしなさい」として、なるべく小さい時から子供を小さな大人にしました。しかし本来人間らしい社会とは、何才まででも安心して子供でいられる社会なのかもしれない。大切なのはプログラムを固定させない社会、科学で言えば、答を与えない社会です。

栗津：永遠に答はないんだ。老子自身も70年間母のお腹にいたという話もあるくらいで、小さい幼い生命の始まりの時をととても大事にして、その目でみた世界を描いていると言える。子供の絵を見てみると、高学年になるにつれて、どんどんダメになってくる。情報なんか要らないと老子も言っている、自分あるいは自分の中に存在する神童の眼を失い、かえって混乱する。子供博物館でも、自分という存在との関係性が分かる仕組み、おとぎ話の様に子供が吸収できる仕掛が必要でしょう。

竹村：栗津さんの言うおとぎ話という点は重大な問題で、メルヘンの世界は、人間には簡単には理解できない世界があるんだということを知らしめる手段であった。ところが最近の幼稚園では説明しえない領域はすべて排除してわかりやすいように、今の安っぽいヒューマンイズムで改ざんしてしまう。狼と赤ずきんの話しを、食べられるというのは残酷だといっ

て、一回お腹に入った赤ずきんちゃんが出てきて、最後に狼と一緒に踊るという話になっている。これは恐ろしいことです。そもそも人間が物を食べるということ自体、大変な破壊行為であり、同時に大変な死をはらみながら生が営まれているという事実を、恐怖を含め意識する機会を親が与えなければならない。日常のちっぽけな器に入りきるところだけしか伝えないでいれば、世代を経るごとにどんどん器が小さくなる。神話やメルヘンは、その意味で親も理由が答えられない世界の存在を一緒になって再認識する重要な機会であるはずで

栗津：子供の自発性にとって、対象と自分とを結びつけるきっかけを与えてあげることが重要だと思います。

栗田（会場）：子供が認知する力、イメージする力についてどう捉えますか。

竹村：低学年でも、コンピュータ上に樹木が育つプロセスを見た時にウワーという驚きがあるんじゃないか。

栗田：自然、生のものを見た方がいいと思う。コンピュータの画面に写っているものは、植物としてみるのではなく、図としてみるだけ。逆に五感を通じて木に触れ、植物がイメージされていくと思います。コンピュータはある程度大きくなった子供でないと適していないのではないか。

竹村：自然との直接的な触れ合いを無駄だといっているのではありません。しかし例えばネイチャーゲームを通じた体験が自分達の日常生活とつながらないし、その体験が樹木に対する興味を育てるか

といったら疑問です。残念ながら大抵の子供にとって木はコンクリートの電信柱と同じぐらいの存在でしかないと思う。自然は臭いもする、肌触りもあるんだけど、最初からあるものに興味を示しづらい。取り付く鳥がない。子供自身が何か働きかけて初めて自分とのきっかけがつかめるのではないのでしょうか。

司会：短時間では語り尽くせなかったことを、次回のワークショップの議題したいと思います。（終了、次回へ）

■参加者アンケートより（抜粋）

●地球を生物的に捉える視点、また老子の話し、フラクタルの話はモノの原理を解きつつ、子供達がそういった視点でみる眼を養ったら、さぞ面白い世界が広がるだろうという点で興味深くまた良かった。一方で、子供の中に埋没した環境からの発想がどういふものか、垣間見えたらしいのにと思いました。／栗田正光（株）ハートワークスデザインオフィス

●ミクロからマクロへ、視界の飛躍、地球の生命誕生物語から未来予測まで、わくわくする展開で、また科学的スケールの広がり、老子という一人の人間の英知の大きさとオーバーラップして、まるで万博のパビリオンのようなものでした。先入観を突破らって、ハイテクもローテクも垣根無し、同列で受け取る本来の子供の感性でいきたい。物心ついた頃、既に先入観が出来ていた。／牧野喜久子（有）木デザイン研究所

T: Maybe Lao-tse had a clear image of mankind in the future. Human beings stay immature for an extended period or maybe throughout their lifetime. This is a clear distinction from other animals. Since mankind started to form larger societies, children were trained to be miniature adults. But I believe a humane society is one where people feel secure enough to stay as children all their life, or a society that does not function under one fixed program, or in a scientific view, a society that does not grant answers.

A: There never will be an answer. There is an episode that Lao-tse stayed in the womb for 70 years. Maybe he cherished that long experience towards birth and drew a world from the observations of the eyes of a newborn. When I

look at the drawings of children, they get worse as they proceed to higher education. Lao-tse also says that we do not need information. With influx of information, you lose yourself or the eyes of the newborn and confuse yourself. We need a system where children can relate their existence with nature. It is important to have methods in offering opportunities for children to want to relate the subject to themselves.

Kurita (participant): A plant on a computer screen is not looked at as a plant, but as a chart. Actual plants can be imagined only if a child has experienced relating to a plant using his/her own five senses. Computers should be introduced to children from a certain age.

T: I am not saying that direct relation with nature is a waste of time. But experiencing

nature games does not relate to their daily life experiences. Unfortunately trees to most children are no different from concrete telephone poles. Natural things have smell and feel, but children do not show interest in things that were already there. They must reach out to find that relationship between human beings and nature.

Emcee: We were not able to fully discuss the topic due to time constraints, but we would like to continue in the next workshop.

Kiyoshi Awazu / Graphic Designer

Shinichi Takemura / Cultural Anthropologist

Next workshop: August 1st 17:00~21:00

Interview

いま行政デザインに求められている「新しい仕組みづくり」 埼玉県副知事 坂東眞理子氏

暮らしと国土デザインの整合性を

埼玉県は21世紀に向けて、デザインが行政の有力な切り口になると考え「彩の国 デザイン検討委員会」を設け、昨年度末に報告書にまとめていますが、今日はそれとは直接関係なしに私が理解している範囲でデザインの話をさせていただきます。

私流のデザインの解釈は「こうしたらいいかな」「こうしたら、より効果があるのではないかな」「格好いいのではないかな」といろいろ工夫することだと思っています。行政も万古不易から脱して「今、住民の方たちは何を求めているのか」という変化にセンシティブになって、新しいサービスをデザインしていく必要があります。

県行政がデザインに関わる点では、まず中小企業のデザインをバックアップする産業振興があります。それと街づくりです。街づくりでは個々の建物や街は懸命にいいものを創ろうと努力しているのですが、やはり全体としての整合性・統一性に問題があり、点としてのデザインが中心で面になっていません。感性的にも優れたものにする取り組みが必要です。例えば、素晴らしい芸術劇場があるのにその真ん前にギラギラのネオンの焼肉店が営業しています。

県の南部は東京に接する郊外住宅です。北部は関東平野の本当にのどかな田園風景が残っていて、手入れされている自然の美しさがあるのですが、今、そこに無秩序な開発が行われようとしています。国土の維持、美しさを保つことも本

気でやらなくてははいけない。それも今までは守り、維持、保全という取り組み方が多かったのですが、これからは「創造」していく、より美しいものを創造していく取り組みが必要です。建設省も含めて「暮らしと国土デザイン」を統一していく、整合性を図っていくことが新たな課題として出ています。そのためには予算も知恵も必要です。新たに高次の公共事業の再構築が必要です。

関連して、私が兼々疑問に思っているのは建設国債と耐用年数の関係です。建設国債は次の世代に社会資本を残すので赤字国債ではないとされていますが、60年かけて償還されます。ところが実際は60年もつ建物が少ないのです。日本の公共建築物は道路などを含めても耐用年数がせいぜい20年から30年で、建てては壊し、建てては壊しの中で物凄い廃棄物を出し壮大な無駄をしてくている。埼玉県ではゴミの問題も深刻です。こうした建造物のサイクルを長くするだけでも国土デザインの在り方も随分、変わるのではないかと、今までは息もつかせずつから次へ自転車操業的にやってきた行政を見直さなければならない。

潜在エネルギーの新しい活動の「場」づくり

次にソフトの分野では、どの地方自治体でも直面している「高齢化」があります。それと「女の人たちの暮らし」の変化です。今まで日本は働き盛りが7割という大変生産性の高い国でした。それが今、変わってきている。トータルに人生をデザインすることが重要です。

インド哲学では人生を「学生期・家住期・林住期・遊行期」と学び、働き、貢献し、自由に生きる4期に分けていますが、今まで行政は学生期・家住期に全面的に関わってきたのです。これからは人生の第三期「林住期」や第4期に関わっていく必要があると思います。林住期は地域に生きる時期、社会で生きる、社会に貢献する時期と言えます。

まだ歩みだしたばかりですが、「アクティブ・ボランテア・クラブ」では、リタイアした人たちの持っている凄い能力・力を発揮する「場」を様々に用意して試みようとしています。身体主体の作業系のボランテアは多々ありますが、職業経験の生きる頭脳主体のボランテア活動もあり得ると模索しているのです。

埼玉県の特長は人口の急増です。1960年では240万人だった人口は現在680万人で、いわゆる国内移民の集まりです。移民してきた人々はそこに定住し、老後を過ごすはずで、高齢者が暮らしやすいバリアフリーの街づくりもハード面だけでなく「心のバリアフリー」が必要です。男性と女性の間のジェンダーフリーをプッシュすることも行政の大きな役割です。

女性問題も歴史を勉強しましょう、とか女性学の研究とか意識の啓発という第一段階を終えています。女の人たちは今、凄い力を持っているにも拘わらず、発揮する「場」や「機会」がないことです。その対応の一つとして行政でいろいろな委員会をやる時に委員を「公募しろ」と言っているのです。個人的に能力のある人たち、特に行政とのパイプの少な

"New System Making": What is Sought in Administration Design

Lifestyles and land design in harmony
Saitama Prefecture has established "Sai-no-Kuni (Land of Colors) Design Study Committee," thinking that design will give a new edge to the prefecture in the 21st century, and published a report at the end of last fiscal year. Involvement of the prefectural government in design means promoting the development of industries by supporting designs of small and medium businesses and community-making. Currently community on the whole lacks harmony or consistency. Each design is scattered within the community and does not form a dimension. We need to work on a community

with higher sensibility.

Until today, the focus was on protection, maintenance, and preservation of the environment. But from now on, we need to "create" or create more beautiful things. Keeping "lifestyles and land design" consistent and in harmony is a new issue we face. Japanese public structures, including roads, merely last 20 to 30 years. And therefore, we are constantly building and destroying. In this cycle, we end up with massive industrial waste and what went to waste is unimaginable. Waste is a serious problem in Saitama prefecture. Giving longer life to these public structures may greatly change the context of land design.

*Introducing "space" for new activities for

groups who have potential energy.

The theme is "aging population" and "changing lifestyles of women." Until recently, Japan was a highly productive country with 60 percent of its population in the prime working age group. But that is changing now.

"Active Volunteer Club" is experimentally introducing a variety of "spaces" for retired people where their abilities and talents are fully appreciated. They believe that there can be volunteer activities that require mental involvement.

Concerning the "barrier-free" concept, one needs to be "barrier-free in mind." Women must take the major role in pushing the gender-free concept. The administration needs to be more sensitive to citizen's needs and design and

った女性たちをどういう形で行政と結びつけていくかの仕組み作りが今後の大きな課題です。

新しい哲学が必要

今までの地方行政は、あそこにあるものをウチにも……「にも」という形で努力をしてきたのですが、今後は「他にはないもの、ここにしかないもの」をどう作るかです。わざわざ他から人が来たいほどの魅力、広く発信できるもの、あるいは独自の暮らしのスタイルがどの程度あるかが、その地域に問われる時代です。

新たに作るとしたら、「芸術活動、文化活動」があり得ると思います。そのひとつの例として「彩の国 さいたま芸術劇場」の試みがあります。芸術総監督を勤める諸井誠さんは作曲家ですが本邦初公開・初公演に限定した意欲的なプログラムで、東京や外国からも観客を集めています。

埼玉県は民謡や郷土芸能が無形文化財として全国一多く指定されているのですが充分魅力があるにも拘わらず、全国にその魅力を発信するに至っていない。一方、全国ベースで通用するように商業化され洗練されると、本来の魅力が失われてしまう。そこに工夫と新しい哲学が必要なのだろうと思います。同様に今までの行政は国も県もみな平等に、公平に平準化を懸命にやってきましたが、平準化の中では魅力的な個性ある地域は育たないのではないか、という気がします。それにはまず私たち自身が自信を持つことが必要で、自信がないと横並びになってしまう。

provide new services. More focus should be on creating a system for women, who even now have only limited opportunities, to become more involved in the administration.

*In need of a new philosophy

During the period of standardizing municipal governments, administrations operated under a "me too" policy, trying to bring what others have into their areas. But from now on, what is important is "having something that others do not have." What we ask each region is whether or not they have an element or elements that attracts people from distant locations, that can be transmitted outside the region, and what is unique to that region's lifestyle. If new elements were to be created, "artistic and cultural activi-

公共デザインの基本的問題

公共でのデザインが、どこまで出来るかを考えるとき、行きつく問題があります。昔の芸術、音楽や演劇のスポンサーは王侯貴族、あるいは大金持ちで、自分の金で自分が好むものを楽しんだり、善しと信ずる哲学を提案しても全く後ろ指を差されない。しかし公共がやるとすれば「税金」です。税金でもって一定の「好み」を押し出すことになる。平準化なら合意が得やすいが、ここにしかないものとなると事情が異なる。それはある人は好んでも他の人たちには耐え難いものかもしれない。このリスクをどういう形でクリアするのか。万人向けのデザイン、万人向けの芸術は存在し得ない中で優れたデザインを生むにはどうすべきか。住民のコンセンサスを得ていかねばなりません、コンセンサスを得ていく過程で全国一律化、画一化平準に陥る危険が潜んでいるのではないかと。

求められている行政のデザイン

こうした公共事業を行う際に手法としての透明性、アカウンタビリティが欠かせません。一定レベルの知識・識見を持った公正な人たちが判断する委員会の、公開性の高い検討の結果選ばれたのだということが明らかであれば、一応皆の納得を得ることができるかなと思います。そうした住民参加の手続き、プロセスへの

ties" can be cited as possibilities

Traditionally, the administration has put great efforts in for standardizing the nation and each prefecture, but I do not believe this effort will nurture the specific characteristics of individual regions. To begin with, we should each be proud of our local environment.

*Basic problems of public design

If public design was aimed at leveling the standard, the administration will probably be ready with excuses. However, if it was aimed at having something others do not have, consequences will differ. How are they going to clear the risks? Is there a design or art that will satisfy all?

*New system is being sought: Transparency

住民参加の仕組みを考えること、今、私たちに行政のデザインとして求められているのは「新しい仕組みづくり」でしょう。行政が自分達だけでブラックボックスの中で決定するのは許されません。

今までアメリカなどに較べて、日本の住民の方たちはタックス・ペイヤーとしての意識が一般に低かったと思うのですが、その意識が高まっていくとともに、行政も手法が民主的であることが必須になります。

従来、行政に対する住民は批判型、反対型が多く、それも行政へのチェック機能を果たしてきましたが今後は提案型の住民と共に、潜在的創造力を引き出す行政の仕組みを互いに作り上げる時代になると思います。

インタビュー / 佐野邦雄、伊坂正人、小木花子



1969年東京大学文学部卒業、総理府入省。80年ハーバード大学に一年間の留学。帰国後、統計局、老人対策室などを経て、84年日本学術会議情報国際課長、85年内閣審議官。統計局消費統計課長などを経て93年婦人問題担当室長。94年初代の男女協同参画室長。95年全国で4人目の女性副知事に。著書に「ニューシルバーの誕生」「変わる消費社会」「米国きりあうーまん事情」「新・家族の時代」など。

and accountability as a technique

If public design was chosen clearly by a committee organized by people who are well-informed and can make fair judgments, and discussions were disclosed, it would be easy to gain consensus. What is being sought from the administrative involvement in design is the creation of a "new system," which includes citizen participation in the process.

We are facing an age where citizens can make suggestions to the administration and both cooperate in creating a new administrative system which will bring out citizen's potential creativity.

Mariko Bando / Vice Governor of Saitama Prefecture, Japan

From the Secretariat

事務局から

総会

日時：1997年5月27日 10:30～11:30

会場：東京国際フォーラムG402

当会設立後第1回目の総会を上記日時会場で開催した。同日午後はマルチテーマ・フォーラム「ソーシャルデザイン」というイベント日となった。栄久庵会長を議長に、会長の1年半の会活動に対する感想をまじえた挨拶に続き、事務局長よりスライドによる1995,1996年度事業報告および収支報告、壽美田監事より監査報告がなされた。引き続き1997年度事業計画および収支計画が討議され、「誰にでも判るやさしいデザイン」の本の出版や地域と連携する事業などのアイデアが出された。議案の承認の後、1997,1998年度の役員改選が行われ、米国赴任のため諸星理事が退任、代りに石山修武氏を新理事に選出し、他は現体制の続投を決議した。



理事会

1997年度第1回理事会

日時：1997年4月24日 10:30～12:30

会場：竹芝5F会議室

議事：前年度事業報告および収支計画、1997年度事業計画および収支計画案に関し原案を総会に提出することを決定。

Annual Convention

Date & Time: May 27th, 1997 10:30~11:30

Place: Tokyo International Forum G402

Chairman Ekuan chaired the meeting. Business and income/expenditure reports with slides were given by the Secretary General for fiscal years 1995 and 1996 and an audit report was given by Mr. Sumita, Inspector. Business and income/expenditure plans for fiscal year 1997 were approved, followed by reelection of board members for fiscal years 1997 and 1998.

Board of Directors Meetings

The first board of directors meeting

Date & Time: April 24th, 1997 10:30~12:30

Place: Takeshiba 5th floor meeting room

The second board of directors meeting

1997年度第2回理事会

日時：1997年5月27日 11:30～12:30

会場：東京国際フォーラムG403

議事：総会による役員改選をふまえ、会長に栄久庵憲司氏を改めて選出し、さらに2年間の会の牽引役をお願いした。新理事の石山修武氏の挨拶、総会で議論されたデザインの本、生活者視点でのパブリックデザインの課題などを討議した。

マルチテーマ・フォーラム

コーディネーター・ミーティング

マルチテーマ・フォーラムの開催にむけ水野総括プロデューサーをはじめ、各テーブルのコーディネーターおよび運営担当による準備会議を数回重ねた。またフォーラム終了後も、記録および各テーブルテーマの進化や具体的な行動へつなげるこどなどを討議するためコーディネーター・ミーティングを継続する。フォーラム後の第1回目を6月26日に開き、記録の方法や各テーマの展開などを討議した。

会員著書案内

ほんとうの「豊かな国」づくりのための
フューチャースケープ〈未来への鳥瞰図〉
著：棚谷喬、監修：文化工学研究所
発行：日本図書刊行会

日本は他の国にはない多くの資産を持っている。……これらの資産を有効に生かし経済的な基盤を再構築するコンセプトの確立が必要とされている。

その目標として世界の「良心」としての交流、公園（パーク）国家を目指すことだと考える。（はじめにより）

Date & Time: May 27, 1997 11:30~12:30

Place: Tokyo International Forum G403

Agenda: Mr. Kenji Ekuan was reelected as chairman prior to reelection of board members at the plenary session.

Multi-Theme Forum

Coordinator's Meeting

Several meetings were held in preparation for the Multi Theme Forum headed by Mr. Mizuno, Chief Producer, table coordinators, and personnel in charge of operations. A meeting was also held after the Forum on June 26th to discuss the results of the record making process and how each theme was developed.

編集後記

・5月27日、ロンドン博のクリスタル・パレスを想起する「東京国際フォーラム」で、当機構初の総会開催。栄久庵会長より、「欧米でも全体に新たな動きが始めている、ルネッサンスを求めている」と挨拶。後半は早くもデザイン論議に。話題はそのまま隣接した部屋で開かれた理事会へ。東京国際フォーラムのサイン計画は恰好の槍玉に。

・午後は初の試みのマルチテーマ・フォーラム。メインテーマ「ソーシャルデザイン」の発案者で総括プロデューサーの水野誠一理事は大奮闘。「日本デザイン機構は人使いが荒い」と。130人14テーブルの参加者が一斉にスタートラインに着き話を始めた瞬間は、まさに当機構の胎動を思わせた。

・6月10日、同じ東京国際フォーラムのメインホールに250人が集ってシンポジウム「デザインの国際貢献—避難民のための居住環境」が開催された。地道な研究とアクションプログラムの設定へ。

・「21世紀はアジアの時代」と本誌の原稿を書きながら、香港返還儀式的TV中継を見る。（佐野邦雄）

VOICE OF DESIGN VOL.3-2

1997年7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

Postscript

*At the plenary session on May 27th, Chairman Ekuan commented that "In Europe and the United States, new movements are emerging. Renaissance is being sought."

*Multi Theme Forum on "Social Design" was held in the afternoon. 130 participants seated at 14 tables, were on the same starting line and the moment the discussion began, it was also the moment of a new birth for JD.

*Symposium "International Contribution of Design -- Physical Protection for Refugees" was held on June 10th. Establishment of continuing study of the issue and action programs.

*As I watched the TV satellite program on the reunification of Hong Kong, I felt that the 21st century will be an era of Asia. (Kunio Sano)